

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6061810号
(P6061810)

(45) 発行日 平成29年1月18日 (2017. 1. 18)

(24) 登録日 平成28年12月22日 (2016. 12. 22)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 O
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 88 頁)

(21) 出願番号	特願2013-165019 (P2013-165019)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年8月8日 (2013. 8. 8)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2015-33436 (P2015-33436A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成27年2月19日 (2015. 2. 19)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成27年4月1日 (2015. 4. 1)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

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】

変動表示を行い、変動表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

変動表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段による決定前に前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、前記有利状態に制御される可能性を少なくとも第1演出から第2演出に発展することにより示唆する変動中予告演出を実行可能な変動中予告演出実行手段と、

前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記有利状態に制御される可能性を示唆する先読予告演出を実行可能な先読予告演出実行手段と、

を備え、

前記先読予告演出実行手段は、前記判定手段により前記有利状態に制御されると判定された場合は、前記有利状態に制御されないと判定された場合に比べて高い割合で第1先読予告を第2先読予告に変化させる先読予告変化演出を実行可能な先読予告変化手段を含み、

前記先読予告変化手段は、前記変動中予告演出における前記第1演出から前記第2演出への発展に応じて、前記第1先読予告を前記第2先読予告に変化可能であり、

前記変動中予告演出実行手段は、前記第1先読予告が実行されているときには、前記第

1 先読予告以外が実行されているときよりも高い割合で前記変動中予告演出を実行し、
先読予告演出が視認困難な状態において、前記先読予告演出実行手段が前記判定手段の
判定結果にもとづいて先読予告演出を実行する場合には、該視認困難な状態の終了後に先
読予告演出を視認可能となる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記先読予告演出実行手段は、変動表示時間が所定時間よりも短い変動表示の場合は、
先読予告演出を実行しない

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立した
ことにもとづいて識別情報の変動表示を行い、変動表示の表示結果としてあらかじめ定
められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御
する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、保留記憶を表示する保留記憶表示部に通常態様の保留表示と、該通
常態様の保留表示よりも大当たり期待度が高い特別態様の特別保留表示（例えば、操作ボタ
ン表示等）を表示することで大当たりとなる可能性が高いことを予告する保留予告演出とと
もに、変動表示中において該実行中の変動表示の変動表示結果を示唆する変動中予告演出
を行うものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【0003】

また、上記した特別保留表示として、金メダル保留表示や銀メダル保留表示を表示して
保留予告演出を行うものであって、これら特別保留表示に変化するタイミングが、複数の
タイミングのうちの 1 のタイミングで実行されるものがある（例えば、特許文献 2 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0004】

【特許文献 1】特開 2013-90723 号公報

【特許文献 2】特開 2013-13576 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、保留予告演出と変動中予告演出とは全く独立して
実行されるものでしかなく、保留表示の表示態様が何らの前ぶれもなく特別保留表示に
突然に変化するので、保留表示の表示態様に変化することに対する遊技者の期待感を効果
的に高めることができないという問題がある。

40

【0006】

また、特許文献 2 における保留予告演出では、大当たりとなる期待度が変化するように特
別保留表示に変化するタイミングを変更することで保留予告演出の興趣を高めることはで
きるものの、上記した特許文献 1 と同じく、特別保留表示への変化が突然に起こるもので
しかないので、保留表示の表示態様に変化することに対する遊技者の期待感を効果的に高
めることができないという問題がある。

【0007】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、保留予告演出が実行されるこ
とに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる遊技機を提供することを目的と
する。

50

【課題を解決するための手段】

【0008】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、

変動表示を行い、変動表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

変動表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、保留記憶特定情報記憶領域、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ及び入賞時判定結果記憶バッファ）と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、CPU56が特別図柄プロセス処理において特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記決定手段による決定前に前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、CPU56が入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、前記有利状態に制御される可能性を少なくとも第1演出（例えば、示唆演出として演出表示装置9にキャラクタAが表示される演出）から第2演出（例えば、示唆演出として演出表示装置9にキャラクタBが表示される演出）に発展することにより示唆する変動中予告演出（例えば、示唆演出）を実行可能な変動中予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU101が演出制御プロセス処理において演出図柄変動中処理を実行する部分）と、

前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記有利状態に制御される可能性を示唆する先読予告演出を実行可能な先読予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU101がS1848aを実行して保留表示を第1特別態様や第2特別態様に变化させる部分や、S1848hにて設定に応じたセリフ表示演出を実行する部分）と、

を備え、

前記先読予告演出実行手段は、前記判定手段により前記有利状態に制御されると判定された場合は、前記有利状態に制御されないと判定された場合に比べて高い割合で第1先読予告を第2先読予告に変化させる先読予告変化演出を実行可能な先読予告変化手段（例えば、演出制御用CPU101が、先読み演出決定処理のS67105cにおいて、入賞時判定結果がはずれの場合は保留表示の「非変化」を90%の割合で決定するとともに保留表示の「変化」を10%の割合で決定する一方、入賞時判定結果が当りの場合は保留表示の「変化」を90%の割合で決定するとともに保留表示の「非変化」を10%の割合で決定し、保留表示の「非変化」が決定されたときには、先読み演出決定処理のS67105fにおいて、入賞時判定結果がはずれの場合と当りの場合について、図30（D）に示す割合にて通常態様と特殊態様とを決定するとともに、保留表示の「変化」が決定されたときには、S67106において、入賞時判定結果がはずれの場合と当りの場合について、図30（E）に示す割合にて第1特別態様と第2特別態様とを決定することにより、第1特別態様の当り期待度Yや第2特別態様の当り期待度Zが、通常態様の保留表示の場合の当り期待度や特殊態様の保留表示の場合の当り期待度Wよりも高くなるように設定され、該設定にもとづいて、第1特別態様や第2特別態様や特殊態様に保留表示を变化する部分）を含み、

前記先読予告変化手段は、前記変動中予告演出における前記第1演出から前記第2演出への発展に応じて、前記第1先読予告を前記第2先読予告に変化可能（例えば、演出制御用CPU101が演出図柄変動中処理においてS1848cまたはS1848fを実行する部分）であり、

前記変動中予告演出実行手段は、前記第1先読予告が実行されているときには（例えば、先読み演出制限フラグがセットされているとき）、前記第1先読予告以外が実行されているとき（例えば、先読み演出制限フラグがセットされていないとき）よりも高い割合で前記変動中予告演出を実行し（例えば、演出制御用CPU101は、演出図柄変動開始処理のS1806において、先読み演出制限フラグがセットされている場合、つまり、合算保留記憶表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には

10

20

30

40

50

100%の割合で示唆演出を実行することを決定する一方、先読み演出制限フラグがセットされていない場合、つまり、合算保留記憶表示部18cにおいていずれの保留表示も特殊態様で表示されていない場合には、40%の割合で示唆演出を実行することを決定する部分)、

先読予告演出が視認困難な状態において、前記先読予告演出実行手段が前記判定手段の判定結果にもとづいて先読予告演出を実行する場合には、該視認困難な状態の終了後に先読予告演出が視認可能となる

ことを特徴としている。

本発明の請求項2の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記先読予告演出実行手段は、変動表示時間が所定時間よりも短い変動表示の場合は、先読予告演出を実行しない

ことを特徴としている。

これらの特徴によれば、変動中予告演出において第1演出から第2演出に発展するタイミングと連携して先読予告変化演出が実行されるため、変動中予告演出が開始されることにより先読予告変化演出が実行される期待感を効果的に高めることができるので、遊技の興趣を向上できる。

【0009】

本発明の手段1の遊技機は、請求項1または2に記載の遊技機であって、

前記第1演出と前記第2演出との間において切替時演出（例えば、シャッター200により演出表示装置9を遊技者から視認不能とする演出や、変形例におけるシャッター画像を表示する部分）を実行可能な切替時演出実行手段（例えば、演出制御用CPU101が演出図柄変動中処理においてS1847b及びS1847dを実行する部分）をさらに備え、

前記先読予告変化手段は、前記切替時演出実行手段による前記切替時演出中のタイミングにて、前記第1先読予告を前記第2先読予告に変化可能である（例えば、演出制御用CPU101が演出図柄変動中処理において、S1848bにて第1演出表示装置視認不能期間における保留表示変化タイミングであると判定した場合にS1848cを実行して、保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させる部分と、S1848eにて第2演出表示装置視認不能期間における保留表示変化タイミングであると判定した場合にS1848fを実行して、演出対象の保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動中予告演出と連携しつつも、変動中予告演出における第1演出や第2演出の終了開始のタイミングと先読予告の変化タイミングとを異ならせることができ、変動中予告演出と先読予告変化演出のいずれの予告が実行されたのかを遊技者が把握し易くなる。

【0010】

本発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記切替時演出は、前記第1先読予告を遊技者が視認不能とする演出（例えば、シャッター200を閉鎖位置に移動させることにより演出表示装置9を遊技者から視認不能とする演出や、変形例におけるシャッター画像を表示する部分）を少なくとも含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1先読予告から第2先読予告に変化するタイミングにおいて、第1先読予告が視認不能となるので、第1先読予告から第2先読予告への変化による効果をより一層高めることができる。

【0011】

本発明の手段3の遊技機は、請求項1、請求項2、手段1、手段2のいずれかに記載の遊技機であって、

前記変動中予告演出実行手段は、

第1種類（例えば、第1演出態様の示唆演出）と前記第1種類よりも前記決定手段によ

10

20

30

40

50

り前記有利状態に制御すると決定される割合が高い第2種類（例えば、第2演出態様の示唆演出）の変動中予告演出を実行可能であって、

前記第1先読予告が表示されているときに前記第2種類の変動中予告演出を実行する割合が、前記第1先読予告以外が表示されているときに前記第2種類の変動中予告演出を実行する割合よりも高い（例えば、演出制御用CPU101が、演出図柄変動開始処理のS1806において、先読み演出制限フラグがセットされている場合、つまり、合算保留記憶表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には、40%の割合で示唆演出を第2演出態様で実行することを決定する一方、演出図柄変動開始処理のS1806において、先読み演出制限フラグがセットされていない場合、つまり、合算保留記憶表示部18cにおいていずれの保留表示も特殊態様で表示されていない場合には、10%の割合で示唆演出を第2演出態様で実行することを決定する部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1先読予告が表示されているときには、第2種類の変動中予告演出が実行され易くなるので、第1先読予告が変化することへの期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣をさらに高めることができる。

【0012】

本発明の手段4の遊技機は、請求項1、請求項2または手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記変動表示の期間を短縮する短縮制御（例えば、時短制御）を行う短縮制御手段（例えば、CPU56が大当たり終了処理のS171にて時短フラグをセットする部分）をさらに備え、

20

前記先読予告変化手段が前記先読予告変化演出を実行する割合は、前記短縮制御手段により前記短縮制御が実行されていないときよりも前記短縮制御が実行されているときの方が小さい（例えば、演出制御用CPU101が先読み演出決定処理のS67104aにて時短状態でないと判定した場合は、S67104bにて先読み演出種別を、保留表示演出とセリフ表示演出とから決定する一方、演出制御用CPU101が先読み演出決定処理のS67104aにて時短状態であると判定した場合は、S67104cにて先読み演出種別を保留表示演出に決定することがない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、短縮制御が実行されていて変動期間が短いにもかかわらず、先読予告変化演出の実行に伴って無理に変動中予告演出が実行されてしまうことにより、遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができる。

30

【0013】

本発明の手段5に記載の遊技機は、手段4に記載の遊技機であって、

前記先読予告演出実行手段は、

前記第1先読予告から前記第2先読予告に変化する前記先読予告変化演出とは異なり、前記第1先読予告から前記第2先読予告に変化しない非変化先読予告演出（例えば、保留表示を変化させる保留表示演出とは排他的に実行され、保留表示が変更されずにセリフが表示されるセリフ表示演出や、変形例における連続演出等の先読演出の対象となった保留記憶の変動表示前において実行される各種演出）を実行可能であって、

40

前記先読予告演出実行手段が前記非変化先読予告演出を実行する割合は、前記短縮制御手段により前記短縮制御が実行されていないときよりも前記短縮制御が実行されているときの方が大きい（例えば、演出制御用CPU101が先読み演出決定処理のS67104aにて時短状態でないと判定した場合は、S67104bにて先読み演出種別を保留表示演出とセリフ表示演出とから決定する一方、演出制御用CPU101が先読み演出決定処理のS67104aにて時短状態であると判定した場合は、S67104cにて先読み演出種別をセリフ表示演出のみから決定する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、先読予告演出全体の実行割合が時短制御中において低下してしまうことを防ぐことができる。

50

【0014】

本発明の手段6に記載の遊技機は、請求項1、請求項2、手段1～手段5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2先読予告に変化するか否かを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU101が演出図柄変動開始処理においてS1806～S1807の実行後にS1812～S1815を実行後、更に演出図柄変動中処理を実行する部分と、演出図柄変動開始処理においてS1811の実行後にS1812～S1815を実行後、更に演出図柄変動中処理を実行する部分）をさらに備え、

前記先読予告変化手段は、複数のタイミングで前記第2先読予告に変化させることが可能であり（例えば、第1演出態様での示唆演出の実行が決定されている場合は、演出制御用CPU101がS1848cを実行することで第1演出表示装置視認不能期間に演出対象の保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させ、第2演出態様での示唆演出の実行が決定されている場合は、演出制御用CPU101がS1848fを実行することで第2演出表示装置視認不能期間に演出対象の保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させる）、

前記示唆演出実行手段は、前記第1先読予告が表示されているときには（例えば、先読み演出制限フラグがセットされているとき）、前記第1先読予告が表示されていないとき（例えば、先読み演出制限フラグがセットされていないとき）に比べて高い頻度で前記示唆演出を実行する（例えば、演出制御用CPU101は、演出図柄変動開始処理のS1806において、先読み演出制限フラグがセットされている場合、つまり、合算保留記憶表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には100%の割合で示唆演出を実行することを決定する一方、先読み演出制限フラグがセットされていない場合、つまり、合算保留記憶表示部18cにおいていずれの保留表示も特殊態様で表示されていない場合には、40%の割合で示唆演出を実行することを決定する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数のタイミングで第2先読予告に変化させることが可能であるため、第2先読予告への変化タイミングに多様性を持たせることができるとともに、第1先読予告が表示されたときには、高い頻度で示唆演出が実行されるため、期待感を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

【図4】主基板におけるCPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図5】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

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

【図9】変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図10】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】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図12】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図13】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図14】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15】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図16】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図17】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 8】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
 【図 1 9】 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
 【図 2 0】 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 2 1】 特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 2 2】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
 【図 2 3】 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
 【図 2 4】 演出制御用 C P U 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 2 5】 コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
 【図 2 6】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。 10
 【図 2 7】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 2 8】 先読み演出決定処理を示すフローチャートである。
 【図 2 9】 先読み演出決定処理を示すフローチャートである。
 【図 3 0】 先読み演出実行決定割合（S 6 7 1 0 4 b 用）、先読み演出実行決定割合（S 6 7 1 0 4 c 用）、保留表示変化実行決定割合（S 6 7 1 0 5 c 用）、保留表示態様決定割合（S 6 7 0 5 f 用）、最終表示態様決定割合（S 6 7 1 0 6 用）を示す説明図である。
 【図 3 1】 当たり時先読み演出パターン決定割合、はずれ時先読み演出パターン決定割合を示す説明図である。
 【図 3 2】 当たり時第 1 先読み演出変化タイミング決定割合、はずれ時第 1 先読み演出変化タイミング決定割合、当たり時第 2 先読み演出変化タイミング決定割合、はずれ時第 2 先読み演出変化タイミング決定割合を示す説明図である。 20
 【図 3 3】 示唆演出態様決定割合（S 6 7 1 1 0 用）、第 1 演出態様タイムチャート、第 2 演出態様タイムチャートを示す説明図である。
 【図 3 4】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
 【図 3 5】 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 3 6】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
 【図 3 7】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
 【図 3 8】 演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
 【図 3 9】 プロセスデータの構成例を示す説明図である。 30
 【図 4 0】 演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 4 1】 演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
 【図 4 2】 大当たり表示処理を示すフローチャートである。
 【図 4 3】 大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。
 【図 4 4】 保留表示演出の演出態様を示す説明図である。
 【図 4 5】 保留表示演出の演出態様を示す説明図である。
 【図 4 6】 保留表示演出の演出態様を示す説明図である。
 【発明を実施するための形態】

【0 0 1 6】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。 40

【実施例 1】

【0 0 1 7】

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。尚、本実施例におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」と略記する場合がある。

【0 0 1 8】

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 50

して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。

【0019】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿） 3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ） 5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

10

【0020】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示（可変表示ともいう）に同期した演出図柄の変動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、演出図柄の変動表示を行う変動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）の演出図柄を変動表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置 9 の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの 3 つ領域が離れてもよい。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動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なることができる。

20

【0021】

遊技盤 6 と演出表示装置 9 の間にはシャッター 200 が設けられている。このシャッター 200 は、正面視形状が演出表示装置 9 の正面視形状と略同一に形成されている。また、シャッター 200 は、通常時は遊技盤 6 の後方且つ演出表示装置 9 の上方に配置され、遊技者からは視認不能となっている（図 1 参照）。一方、後述する示唆演出の実行時には、シャッター 200 は、後述するシャッター用モータ 201（図 2 及び図 3 参照）の駆動により演出表示装置 9 の正面に配置され、演出表示装置 9 を一時的に遊技者から視認不能な状態とするようになっている。以下、本実施例では、演出表示装置 9 の上方位置をシャッター 200 の開放位置、演出表示装置 9 の正面位置をシャッター 200 の閉鎖位置と呼称する。

30

【0022】

遊技盤 6 における演出表示装置 9 の上部の左側には、識別情報としての第 1 特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 変動表示手段） 8 a が設けられている。本実施例では、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0～9 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0～9 の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。遊技盤 6 における演出表示装置 9 の上部の右側には、識別情報としての第 2 特別図柄を変動表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 変動表示手段） 8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b は、0～9 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、第 2 特別図柄表示器 8 b は、0～9 の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。

40

【0023】

本実施例では、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 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b は、それぞれ、例えば、00～99 の数字（または、2 桁の記

50

号)を変動表示するように構成されていてもよい。

【0024】

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と総称することがある。

【0025】

なお、本実施例では、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。

【0026】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動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に入賞したこと)した後、変動表示の開始条件(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特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態)が成立したことにもとづいて開始され、変動表示時間(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、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。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。

【0027】

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。

【0028】

また、第1始動入賞口(第1始動口)13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口(第2始動口)14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり(始動入賞し易くなり)、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。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。

【0029】

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。

【0030】

なお、本実施例では、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。

【0031】

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。

【0032】

第1特別図柄表示器8aの下部には、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（例えば、LED）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での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。例えば、後述するタイマ割込処理の表示制御処理（S22）において表示制御を行う処理が実行されることによって実現される。

【0033】

第2特別図柄表示器8bの下部には、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（例えば、LED）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での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。例えば、後述するタイマ割込処理の表示制御処理（S22）において表示制御を行う処理が実行されることによって実現される。

【0034】

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）を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられている。本実施例では、合算保留記憶表示部18cにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とに対応する保留表示が第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に並べて表示される。なお、合算保留記憶表示部18cにおいて、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを認識可能な態様で表示されるようにしてもよい（例えば、第1保留記憶は赤色で表示され、第2保留記憶は青色で表示されるようにしてもよい）。また、合算保留記憶表示部18cに代えて、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部と第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部とを設けるように構成してもよい。

【0035】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動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特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。同期とは、変動表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であって、変動表示の期間がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当たりを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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1

10

20

30

40

50

0の表示の変動表示が開始される。本実施例では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって変動表示が行われ、例えば、変動表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当たりとなる。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当たり図柄）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当たり図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つの表示器（例えば、LED）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は点灯する表示器を1増やす。そして、普通図柄表示器10の変動表示が開始される毎に、点灯する表示器を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では、普通図柄表示器10における停止図柄が当たり図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器8a, 8bや演出表示装置9における変動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。また、本実施例では、時短状態（特別図柄の変動表示時間が短縮される遊技状態）においても、可変入賞球装置15の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。

10

【0039】

20

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

30

【0040】

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

【0041】

40

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が短縮される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、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【0042】

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。

50

【0043】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾LED25が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27R、27Lが設けられている。遊技領域7の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠LED28a、左枠LED28bおよび右枠LED28cが設けられている。また、左枠LED28bの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球LED51が設けられ、右枠LED28cの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れLED52が設けられている。天枠LED28a、左枠LED28bおよび右枠LED28cおよび装飾LED25は、パチンコ遊技機1に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種LEDの他にも演出のためのLEDやランプが設置されている。

10

【0044】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、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特別図柄の変動表示（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変動表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の変動表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の変動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。

20

【0045】

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特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、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特別図柄の変動表示（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変動表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の変動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。

30

【0046】

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には、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。本実施例では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

40

【0047】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュ

50

ータ５６０（またはＣＰＵ５６）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ５６がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、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。

【００４８】

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

10

【００４９】

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。

【００５０】

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

20

【００５１】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａへの始動入賞が生じたときに乱数回路５０３から数値データをランダムＲとして読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダムＲにもとづいて特定の表示結果としての大当たり表示結果にするか否か、すなわち、大当たりとするか否かを決定する。そして、大当たりとすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に移行させる。

30

【００５２】

また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ５５の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや合算保留記憶数カウンタの値など）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、本実施例では、ＲＡＭ５５の全部が、電源バックアップされているとする。

40

【００５３】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のリセット端子には、電源基板からのリセット信号（図示せず）が入力される。電源基板には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等へ供給されるリセット信号を生成するリセット回路が搭載されている。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等は動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等は動作停止状態になる。従って、リセット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等の動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット

50

信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ560等の動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになる。なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板（電気部品を制御するためのマイクロコンピュータが搭載されている基板）に搭載してもよい。

【0054】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、電源基板からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号が入力される。すなわち、電源基板には、遊技機において使用される所定電圧（例えば、DC30VやDC5Vなど）の電圧値を監視して、電圧値があらかじめ定められた所定値にまで低下すると（電源電圧の低下を検出すると）、その旨を示す電源断信号を出力する電源監視回路が搭載されている。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、RAMの内容をクリアすることを指示するためのクリアスイッチが操作されたことを示すクリア信号（図示せず）が入力される。

10

【0055】

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

20

【0056】

本実施例では、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、演出図柄を変動表示する演出表示装置9との表示制御を行う。

【0057】

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。

30

【0058】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101および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。演出制御基板80において、演出制御用CPU101は、内蔵または外付けのROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板77を介して入力される主基板31からの取込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ102および入力ポート103を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御を行わせる。

40

【0059】

また、演出制御用CPU101は、実行中の演出のプロセスデータの内容に基づいて、シャッター用モータ201の正転または逆転駆動を実行し、シャッター200の演出表示装置9の正面位置である閉鎖位置への移動と、演出表示装置9の上方位置である開放位置への移動とを行うようになっている。

【0060】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAMは、その一部が電源基板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

50

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、演出制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAMの一部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態を示すデータ（後述する、確変状態フラグや時短状態フラグ）は、バックアップRAMに保存される。ただし、本実施例では、後述する時短状態移行後の変動回数をカウントするための時短後回数カウンタの値は、バックアップRAMには保存されない。

【0061】

本実施例では、演出制御用マイクロコンピュータ100と共動して演出表示装置9の表示制御を行うVDP109が演出制御基板80に搭載されている。VDP109は、演出制御用マイクロコンピュータ100とは独立したアドレス空間を有し、そこにVRAMをマッピングする。VRAMは、VDPによって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP109は、VRAM内の画像データを演出表示装置9に出力する。

10

【0062】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタROM（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタROMは、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用CPU101は、キャラクタROMから読み出したデータをVDP109に出力する。VDP109は、演出制御用CPU101から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

20

【0063】

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。

【0064】

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。

30

【0065】

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

40

【0066】

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、駆動信号を天枠LED28a、左枠LED28b、右枠LED28cなどの枠側に設けられている各LEDに供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾LED25に駆動信号を供給する。なお、LED以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路（ドライバ）がランプドライバ基板35に搭載される。

50

【0067】

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27R, 27L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。

【0068】

10

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

【0069】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（S1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（S4）、RAMをアクセス可能状態に設定する（S5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

20

【0070】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（S6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理（S10～S15）を実行する。

30

【0071】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（S7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0072】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（S8）。本実施例では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、S8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

40

【0073】

50

チェック結果が正常であれば、CPU 56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（S 41～S 43の処理）を行う。具体的には、ROM 54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（S 41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55内の領域）に設定する（S 42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。S 41およびS 42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

10

【0074】

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（S 43）。そして、S 14に移行する。なお、本実施例では、CPU 56は、S 43の処理において、バックアップRAMに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板80に対して送信する。

【0075】

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

20

【0076】

初期化処理では、CPU 56は、まず、RAMクリア処理を行う（S 10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM 55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM 54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（S 11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（S 12）。

30

【0077】

S 11およびS 12の処理によって、例えば、普通図柄当たり判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0078】

また、CPU 56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（S 13）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

40

【0079】

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（S 14）。CPU 56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0080】

そして、S 15において、CPU 56は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレ

50

ジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。本実施例では、2 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0081】

初期化処理の実行（S10～S15）が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（S17）および初期値用乱数更新処理（S18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（S16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（S19）。本実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。本実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0082】

なお、本実施例では、リーチ演出は、演出表示装置9において変動表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

さらに、CPU 56は、特別図柄プロセス処理を行う（S26）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0087】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（S27）。普通図柄プロセス処理では、CPU 56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

10

【0088】

また、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：S28）。

【0089】

さらに、CPU 56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（S29）。

【0090】

また、CPU 56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（S30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよび
20 カウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

【0091】

本実施例では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（S31：出力処理）。

【0092】

30

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（S32）。CPU 56は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、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表示制御データの値を+1する。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示を実行する。

【0093】

40

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（S33）。CPU 56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【0094】

50

その後、割込許可状態に設定し（S 3 4）、処理を終了する。

【0 0 9 5】

以上の制御によって、本実施例では、遊技制御処理は2 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S 2 1～S 3 3（S 2 9を除く。）の処理に相当する。また、本実施例では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0 0 9 6】

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、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動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変動表示態様を、変動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）の変動表示態様という。

【0 0 9 7】

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、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動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変動表示結果を、変動表示結果が「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）の変動表示態様という。

【0 0 9 8】

本実施例では、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に大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動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9 L、9 C、9 Rに、演出図柄が揃って停止表示される。

【0 0 9 9】

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に小当たりである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の変動表示態様が「突然確変大当たり」である場合と同様に演出図柄の変動表示が行われた後、所定の小当たり図柄（突然確変大当たり図柄と同じ図柄。例えば「1 3 5」）が停止表示されることがある。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に小当たり図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当たり」の変動表示態様という。

【0 1 0 0】

ここで、小当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（本実施例では0. 1秒間の開放を2回）まで許容される当りである。なお、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（本実施例では0. 1秒間の開放を2回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当たりである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、本実施例では、突然確変大当たりと小当たりとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0. 1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当たりであるか小当たりであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 1 0 1】

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、本実施例では、変動表示結果が「はずれ」であり演出図柄の変動表示態様がリーチ状態を伴わない場合に対応した変動パターンとして、短縮非リーチはずれ及び非リーチはずれが用意されている。また、変動表示結果が「はずれ」であり演出図柄の変動表示

態様がリーチ状態を伴う場合に対応した変動パターンとして、ノーマルはずれ、擬似連1ノーマルはずれ、スーパーはずれ、擬似連2スーパーはずれ及び擬似連3スーパーはずれが用意されている。なお、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、擬似連1ノーマルはずれを用いる場合には、再変動が1回行われる。また、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連2スーパーはずれを用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連3スーパーはずれを用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の変動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変動表示を再度実行することである。また、図6に示す変動パターンのうち、短縮非リーチはずれは、非リーチはずれに対応して設けられた、非リーチはずれよりも変動時間が短い短縮用の変動パターンである。

10

【0102】

また、図6に示すように、本実施例では、特別図柄の変動表示結果が通常大当たりまたは確変大当たりになる場合に対応した変動パターンとして、ノーマル当たり、擬似連1当たり、スーパー当たり、擬似連2スーパー当たり及び擬似連3スーパー当たりが用意されている。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、擬似連1ノーマル当たりを用いる場合には、再変動が1回行われる。また、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連2スーパー当たりを用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連3スーパー当たりを用いる場合には、再変動が3回行われる。

20

【0103】

また、図6に示すように、本実施例では、特別図柄の変動表示結果が突然確変大当たりまたは小当たりになる場合に対応した変動パターンとして、特殊当たりが用意されている。

【0104】

なお、本実施例では、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（3回）ありのスーパーリーチの場合には変動時間が40秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチの場合には変動時間が25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用の変動パターン判定テーブルと保留記憶数3，4用の変動パターン判定テーブルとを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

30

【0105】

また、本実施例では、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とで、変動時間が異なるように構成されているが（図6に示す例では、時短状態である場合には、他の変動パターンに比べて変動時間が短い「短縮非リーチはずれ」が選択される割合が高くなるように判定値が設定されている）、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態（または時短状態）であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間が異なる（すなわち、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が異なる）ように構成してもよい。例えば、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（すなわち、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が高くなる）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（すなわち、変動時間が短い変動パターンが選択される割合を異ならせる）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

40

50

らせる（すなわち、変動時間が短い変動パターンが選択される割合を異ならせる）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用の変動パターン判定テーブルと保留記憶数3, 4用の変動パターン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。

【0106】

保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いるように構成するときには、例えば、表示結果がはずれであって、合算保留記憶数が3以上である場合に用いられる変動パターン判定テーブルは、合算保留記憶数が0～2である場合に用いられる変動パターン判定テーブルと比較して、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）となる割合が少なくなるように判定値が割り当てられる。また、合算保留記憶数が3以上である場合に用いられる変動パターン判定テーブルは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い「短縮非リーチはずれ」が選択される割合が高くなるように判定値が設定される。このことによって、合算保留記憶数が多くなるに従って平均的な変動時間を短くすることができ、変動表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

10

【0107】

また、合算保留記憶数が3以上である場合に用いられる変動パターン判定テーブルと、合算保留記憶数が0～2である場合に用いられる変動パターン判定テーブルとは、特定の演出（例えばスーパーリーチ）を伴う変動パターン（またはそのような変動パターンの集合）に対して、共通の判定値（例えば、950～997など）が割り当てられる。そのため、合算保留記憶数にかかわらず（つまり用いる変動パターン判定テーブルが異なっても）、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値さえ確認すれば、特定の演出（例えばスーパーリーチ）を伴うか否かをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した変動表示よりも以前に、特定の演出（例えばスーパーリーチ）を伴うことを報知することができ（例えば、その旨を示す演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信し、演出制御コマンドを受信した演出制御用マイクロコンピュータ100において先読み演出等の演出を実行することによって実現される）、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0108】

なお、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかの2種類について、判定値の割り当てを異ならせる場合を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、合算保留記憶数に応じてさらに細かく段階的に割り当てを異ならせてもよい。この場合、例えば、合算保留記憶数が0, 1用の変動パターン判定テーブルと、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用および合算保留記憶数4個用の変動パターン判定テーブルとをあらかじめ用意しておき、リーチを伴う変動パターンや短縮変動の変動パターンに対する判定値の割り当てさらに段階的に異ならせるようにしてもよい。

30

【0109】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。（1）ランダム1（MR1）：大当りの種類（後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）（2）ランダム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）（3）ランダム4（MR4）：普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）（4）ランダム5（MR5）：ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）。

40

【0110】

なお、本実施例では、変動パターンは、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、変動パターン判定テーブルに含まれるいずれかの変動パターンに決定する。

【0111】

図5に示された遊技制御処理におけるS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、（1）の大当り種別判定用乱数、および（4）の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（1加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数

50

であり、それら以外の乱数が表示用乱数（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、本実施例では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。

【0112】

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

10

【0113】

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

20

【0114】

CPU 56 は、所定の時期に、乱数回路 503 のカウント値を抽出して抽出値を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）に示すいずれかの的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（後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり）にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図 8（B），（C）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たり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、図 8（B），（C）に示す「確率」は、小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 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。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【0115】

なお、本実施例では、図 8（B），（C）に示すように、小当たり判定テーブル（第 1 特別図柄用）を用いる場合には 300 分の 1 の割合で小当たりと決定されるのに対して、小当たり判定テーブル（第 2 特別図柄）を用いる場合には 3000 分の 1 の割合で小当たりと決定される場合を説明する。従って、本実施例では、第 1 始動入賞口 13 に始動入賞して第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞して第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当たり」と決定される割合が高い。

40

【0116】

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

50

1 aである。また、図8 (E)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当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。

【0117】

大当たり種別判定テーブル131a, 131bは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当たりの種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突然確変大当たり」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、本実施例では、図8 (D), (E)に示すように、大当たり種別判定テーブル131aには「突然確変大当たり」に対して10個の判定値が割り当てられている(40分の10の割合で突然確変大当たりと決定される)のに対して、大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」に対して4個の判定値が割り当てられている(40分の4の割合で突然確変大当たりと決定される)場合を説明する。従って、本実施例では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当たり」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当たり」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」の振り分けを行わない(すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当たり」と決定される場合がある)ようにしてもよい。なお、テーブルに設定される判定値は、個数が異なるとともに重複して割り当てられないようになっている。

【0118】

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

【0119】

本実施例では、図8 (D), (E)に示すように、大当たり種別として、「通常大当たり」、「確変大当たり」および「突然確変大当たり」がある。

【0120】

「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(本実施例では、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。後述するS170, S171参照)。そして、確変状態に移行した後、次の大当たりが発生するまで確変状態が維持される(後述するS134参照)

。

【0121】

また、「通常大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行されず、時短状態にのみ移行される大当たりである（後述するS167参照）。そして、時短状態に移行した後、特別図柄および演出図柄の変動表示の実行を所定回数（例えば、100回）終了するまで時短状態が維持される（後述するS142～S145参照）。なお、本実施例では、時短状態に移行した後、所定回数の変動表示の実行を終了する前に大当たりが発生した場合にも、時短状態が終了する（後述するS134参照）。

【0122】

また、「突然確変大当たり」とは、「確変大当たり」や「通常大当たり」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（本実施例では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当たりである。すなわち、「突然確変大当たり」となった場合には、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御される。そして、本実施例では、その2ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行される（本実施例では、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。後述するS170, S171参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当たりが発生するまで確変状態が維持される（後述するS134参照）。

【0123】

なお、前述したように、本実施例では、「小当たり」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当たり」による大当たり遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当たり」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当たり」となる前の遊技状態が維持される（後述するS147～S151参照）。そのようにすることによって、「突然確変大当たり」であるか「小当たり」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。

【0124】

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

【0125】

図9は、ROM54に記憶されている変動パターン判定テーブルを示す説明図である。変動パターン判定テーブルは、大当たり種別や遊技状態などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。CPU56は、抽出したランダム3の（1～997）の値が変動パターンごとに割り当てられたデータ（判定値）と一致した場合に、変動パターンを、一致した変動パターンの判定値に対応するパターンに決定する。なお、図9に示す例では、変動パターンごとに割り当てられる判定値の割合が示されている。例えば、通常遊技状態において変動表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされている場合（図9の「はずれ」フィールド）においては、ランダム3の値（1～997）に対応する判定値のうちの50%が、変動パターン「非リーチはずれ」に設定されている。つまり、図9に示す例では、変動パターン判定テーブルに設定された各値は、変動表示結果が「はずれ」、「はずれ（時短時）」、「通常大当たり／確変大当たり」または「突然確変大当たり／小当たり時」である場合に、対応付けられた変動パターンに決定される割合を示している。

【0126】

図9に示すように、例えば、通常遊技状態において変動表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされている場合（図9の「はずれ」フィールド）においては、複数種類の変動パターンのうち、「非リーチはずれ」と判定される割合が最も高く、「擬似連3スーパーはずれ」と判定される割合が最も低い。また、例えば、時短状態において変動表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされている場合（図9の「はずれ（時短時）」フィールド

10

20

30

40

50

）においては、「はずれ」フィールドとは異なり、「非リーチはずれ」と判定されることがなく、「短縮非リーチはずれ」と判定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このように設定することによって、時短状態においては変動時間が短い変動パターンが選択されやすくなる。

【0127】

また、変動表示結果を「通常大当たり」または「確変大当たり」にする旨の判定がなされている場合（図9の「通常大当たり／確変大当たり」フィールド）においては、擬似連演出を伴う変動パターンのうち、「擬似連3スーパー当たり」と判定される割合が最も高く、「擬似連1ノーマル当たり」と判定される割合が最も低くなるように判定値が割り当てられている。すなわち、「通常大当たり／確変大当たり」フィールドにおいては、擬似連演出を伴う変動パターンのうち擬似連回数が多い方の変動パターンが選択されやすい。したがって、擬似連演出は、擬似連回数が多い方が、変動表示結果が大当たりとなる期待度が高い。また、図9に示す例では、ノーマルリーチを伴う変動パターン（ノーマルはずれ、擬似連1ノーマルはずれ、ノーマル当たり及び擬似連1ノーマル当たり）は、スーパーリーチを伴う変動パターン（スーパーはずれ、擬似連2スーパーはずれ、擬似連3スーパーはずれ、スーパー当たり、擬似連2スーパー当たり及び擬似連3スーパー当たり）よりも、変動表示結果が「はずれ」のみに選択されやすい。逆に、スーパーリーチを伴う変動パターン（スーパーはずれ、擬似連2スーパーはずれ、擬似連3スーパーはずれ、スーパー当たり、擬似連2スーパー当たり及び擬似連3スーパー当たり）は、ノーマルリーチを伴う変動パターン（ノーマルはずれ、擬似連1ノーマルはずれ、ノーマル当たり及び擬似連1ノーマル当たり）よりも、変動表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」のときに選択されやすい。したがって、本実施例では、ノーマルリーチを伴う変動パターンよりもスーパーリーチを伴う変動パターンの方が、変動表示結果が大当たりとなる期待度が高い。

【0128】

また、図9に示す例では、変動表示結果を「突然確変大当たり」または「小当たり」にする旨の判定がなされている場合（図9の「突然確変大当たり／小当たり」フィールド）においては、変動パターンは「特殊当たり」と判定される。

【0129】

図10および図11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10および図11に示す例において、コマンド80XX（H）は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンXXに対応）。つまり、図6に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「（H）」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX（H）を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

【0130】

コマンド8C01（H）～8C05（H）は、大当たりとするか否か、小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）～8C05（H）の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01（H）～8C05（H）を表示結果指定コマンドという。

【0131】

コマンド8D01（H）は、第1特別図柄の変動表示（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特別図柄の変動表示（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特別図柄の変動表示を開始するのか第2特別図柄の変動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。

【0132】

コマンド8F00(H)は、演出図柄の変動表示(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、演出図柄の変動表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【0133】

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。

【0134】

コマンド95XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。本実施例では、後述する入賞時演出処理(図16参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時にいずれの変動パターンとなるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドのEXTデータに判定結果としての変動パターンを指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。

【0135】

図12は、入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図12に示すように、本実施例では、始動入賞時にいずれの変動パターンになると判定したとかに応じて、EXTデータに値が設定され、入賞時判定結果指定コマンドが送信される。例えば、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターンが「短縮非リーチはずれ」となると判定した場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターンが「特殊当り」となると判定した場合には、EXTデータに「13(H)」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。

【0136】

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。

【0137】

コマンドA001~A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび小当り/突然確変大当たり開始指定コマンドがある。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0138】

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。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

【0139】

10

20

30

40

50

コマンドA301(H)は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、通常大当りであったことを指定する演出制御コマンド(大当り終了1指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。コマンドA302(H)は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド(大当り終了2指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。コマンドA303(H)は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当り/突然確変大当り終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

10

【0140】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド(通常状態指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が時短状態(確変状態を含まない)であることを指定する演出制御コマンド(時短状態指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、遊技状態が確変状態であることを指定する演出制御コマンド(確変状態指定コマンド)である。

【0141】

コマンドC0XX(H)は、第1保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC0XX(H)における「XX」が、第1保留記憶数を示す。コマンドC1XX(H)は、第2保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC1XX(H)における「XX」が、第2保留記憶数を示す。

20

【0142】

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10および図11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。

【0143】

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変動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

【0144】

本実施例では、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

【0145】

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

【0146】

図10および図11に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の変動表示(変動)と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の変動表示(変動)とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の変動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。

【0147】

図13は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄プロセス処理(S26)のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、または第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13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(S311, S312)。そして、S300~S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、S300~S310のうちの

10

20

【0148】

S300~S310の処理は、以下のような処理である。

【0149】

特別図柄通常処理(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、特別図柄の変動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特別図柄の変動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。

30

【0150】

変動パターン設定処理(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(変動表示時間：変動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)を特別図柄の変動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S302に対応した値(この例では2)に更新する。

40

【0151】

表示結果指定コマンド送信処理(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S303に対応した値(この例では3)に更新する。

【0152】

特別図柄変動中処理(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(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、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をS304に対応した値(この例では4)に

50

更新する。

【0153】

特別図柄停止処理（S304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において演出図柄が停止されるように制御する。

10

【0154】

大入賞口開放前処理（S305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、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S306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。

20

【0155】

大入賞口開放中処理（S306）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大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100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S305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S307に対応した値（この例では7）に更新する。

30

【0156】

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

【0157】

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

40

【0158】

小当たり開放中処理（S309）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ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S308に対応した値（この例では8）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には

50

、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS 3 1 0に対応した値（この例では1 0（1 0進数））に更新する。

【0 1 5 9】

小当たり終了処理（S 3 1 0）：特別図柄プロセスフラグの値が1 0であるときに実行される。小当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS 3 0 0に対応した値（この例では0）に更新する。

【0 1 6 0】

図1 4は、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（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、S 1 2 2 2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（S 1 2 1 2）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S 1 2 2 2に移行する。

【0 1 6 1】

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（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（S 1 2 1 4）。また、CPU 5 6は、第1始動入賞口1 3および第2始動入賞口1 4への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする（S 1 2 1 5）。

【0 1 6 2】

本実施例では、第1始動口スイッチ1 3 aがオン状態となった場合（すなわち、第1始動入賞口1 3に遊技球が始動入賞した場合）には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ1 4 aがオン状態となった場合（すなわち、第2始動入賞口1 4に遊技球が始動入賞した場合）には「第2」を示すデータをセットする。例えば、CPU 5 6は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第1始動口スイッチ1 3 aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして0 1（H）をセットし、第2始動口スイッチ1 4 aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして0 2（H）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、0 0（H）がセットされている。

【0 1 6 3】

図1 5（A）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図1 5（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されている。なお、図1 5（A）には、合算保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図1 5（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口1 3または第2始動入賞口1 4への入賞にもとづき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第1始動入賞口1 3および第2始動入賞口1 4への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM 5 5に形成されている。

【0 1 6 4】

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1保留記憶バッファ（図1 5（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（S 1 2 1 6）。なお、S 1 2 1 6の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム1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1

特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0165】

図15（B）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15（B）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。本実施例では、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）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

10

【0166】

次いで、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターンを始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（S1217）。そして、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値にもとづいて第1保留記憶数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い、その後、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定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に送信する制御を行う（S1218）。

20

【0167】

なお、S1218の処理を実行することによって、本実施例では、遊技状態（高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か）にかかわらず、CPU56は、第1始動入賞口13に始動入賞するごとに、必ず第1保留記憶数指定コマンドおよび入賞時判定結果指定コマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0168】

なお、本実施例では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行されるが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置15が設けられた第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなり第2保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。この場合には、S1215の処理を省略可能であるとともに、図15（A）に示す保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）が不要となる。また、この場合には、CPU56は、高ベース状態でなく（時短フラグがセットされていない場合）、大当り遊技中でないことを条件に、第1始動入賞口13に始動入賞したことにもとづく入賞時演出処理（S1217）を行うようにしてもよい。すなわち、条件を満たさない場合には、入賞時演出処理（S1217）の実行を制限するようにし、特定の変動表示の表示結果が大当りやスーパーリーチとなることを予告する先読み演出（詳細については後述する）を実行させないようにしてもよい。第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成において、第2始動入賞口14に始動入賞しやすい遊技状態では、第1始動入賞口13に始動入賞したことにもとづく第1特別図柄の変動表示が後回しにされ続けることがあるため、先読み演出を実行しても、予告対象の変動表示がなかなか実行されない状態が生じてしまう可能性がある。しかし、入賞時演出処理（S1217）の実行を制限することで、第1始動入賞口13に始動入賞したことにもとづく先読み演出を実行させないようにすることができ、そのような状態を回避することができる。また、高ベース状態や大当り遊技中に入賞時演出処理を制限することによって、大当りとなる保留記憶が記憶されていることが認識できる状態で遊技が行われることを防止することができる。なお、大当り遊技中であるか否かは、例えば、特別図

30

40

50

柄プロセスフラグの値で確認される。その場合、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値が5～7のいずれかであるときに大当り遊技中であると判定する。また、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560側では入賞時演出処理を常に行い、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、高ベース状態であるか否か、大当り遊技中であるか否かを判定し、先読み演出の実行を制限するようにしてもよい。

【0169】

次いで、CPU 56は、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるか否かを確認する(S1222)。第2始動口スイッチ14aがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオン状態であれば、CPU 56は、第2保留記憶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(S1223)。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。

10

【0170】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1224)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(S1225)。また、CPU 56は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする(S1226)。

【0171】

次いで、CPU 56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図15(B)参照)における保存領域に格納する処理を実行する(S1227)。なお、S1227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)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

20

30

【0172】

次いで、CPU 56は、入賞時演出処理を実行する(S1228)。そして、CPU 56は、第2保留記憶数カウンタの値にもとづいて第2保留記憶数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い、その後、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定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に送信する制御を行う(S1229)。

【0173】

なお、S1229の処理を実行することによって、本実施例では、遊技状態(高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か)にかかわらず、CPU 56は、第2始動入賞口14に始動入賞するごとに、必ず第2保留記憶数指定コマンドおよび入賞時判定結果指定コマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

40

【0174】

図16は、S1217、S1218の入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU 56は、まず、S1216、S1227で抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図8(A)の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(S220)。本実施例では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14

50

に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめいずれの変動パターンとなるか否かを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターンを予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって大当りやスーパーリーチとなることを予告する先読み演出を実行する。

【0175】

大当り判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（S220のN）、CPU56は、遊技状態が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（S221）。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、S1216、S1227で抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（S222）。なお、始動入賞時にS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。

【0176】

大当り判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（S222のN）、CPU56は、S1216、S1227で抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（B）、（C）に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（S223）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（S1217参照）を実行する場合）には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（S1228参照）を実行する場合）には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【0177】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値とも一致しなければ（S223のN）、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（S224）。本実施例では、CPU56は、S224において、遊技状態が確変状態または時短状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にS224で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にS224で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にS224で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。

【0178】

そして、CPU56は、S224の判定結果に応じて、変動パターン判定テーブルのフィールドを選択する（S225）。具体的には、CPU56は、遊技状態が確変状態もしくは時短状態であると判定した場合には、図9に示す変動パターン判定テーブルの「はずれ（時短時）」フィールドを選択する。また、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、図9に示す変動パターン判定テーブルの「はずれ」フィールドを選択する。

【0179】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値と一致した場合には（S223のY）

、CPU 56は、図9に示す変動パターン判定テーブルの「突然確変大当り／小当り」フィールドを選択する（S226）。

【0180】

S220またはS222で大当り判定用乱数（ランダムR）が大当り判定値と一致した場合には、CPU 56は、S1216、S1227で抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて大当りの種別を判定する（S227）。この場合、CPU 56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（S1217参照）を実行する場合）には、図8（D）に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（S1228参照）を実行する場合）には、図8（E）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

10

【0181】

そして、CPU 56は、S227で判定した大当り種別に応じて、変動パターン判定テーブルのフィールドを選択する。（S228）。具体的には、CPU 56は、「通常大当り」または「確変大当り」と判定した場合には、変動パターン判定テーブルの「通常大当り／確変大当り」フィールドを選択する。また、「突然確変大当り」と判定した場合には、変動パターン判定テーブルの「突然確変大当り／小当り」フィールドを選択する。

20

【0182】

次いで、CPU 56は、S225、S226、S228で設定した変動パターン判定テーブルのフィールドと、S1216、S1227で抽出した変動パターン判定用乱数（ランダム3）とを用いて、変動パターンを判定する（S229）。

【0183】

そして、CPU 56は、判定した変動パターンを入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う（S230）。具体的には、CPU 56は、S229でいずれの変動パターンになると判定したかに応じて、図12に示すような「00（H）」～「51（H）」のいずれかの値を入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0184】

例えば、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（S1217A参照）を実行する場合）には、S229で「非リーチはずれ」の変動パターンになると判定した場合には、MODEデータ「95（H）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「02（H）」を設定する処理を行う。また、S229で「擬似連3スーパー当り」の変動パターン種別になると判定した場合には、MODEデータ「95（H）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「12（H）」を設定する処理を行う。

30

【0185】

なお、本実施例では、保留記憶数が異なっても同じ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンが判定されるが、保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合には、保留記憶数にかかわらず、例えば、ノーマルリーチやスーパーリーチなどを伴う変動パターンになるか否かを変動パターン判定用乱数（または変動パターン種別判定用乱数）から判定し、判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよいし、特定の変動パターン（例えば、特定のリーチ演出を行う変動パターンや、特定の擬似連回数の変動パターンなど）になると判定されたときに、判定結果を示す入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。また、例えば、表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」であるか否かを判定し、判定結果を示す入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

40

【0186】

図17および図18は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S300）

50

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 56は、合算保留記憶数の値を確認する(S51)。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば処理を終了する。

【0187】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU 56は、保留特定領域(図15(A)参照)に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する(S52)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない(すなわち、「第2」を示すデータである)場合(S52のN)、CPU 56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(S54)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合(S52のY)、CPU 56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(S53)。

10

【0188】

S52～S54の処理が実行されることによって、本実施例では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される。なお、本実施例では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。例えば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する場合には、S52において第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数が1以上であるか否かを確認し、1以上であればS54に移行し、0であればS53に移行するようにする。

20

【0189】

次いで、CPU 56は、RAM 55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 55の乱数バッファ領域に格納する(S55)。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、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 55の乱数バッファ領域に格納する。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、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 55の乱数バッファ領域に格納する。

30

【0190】

そして、CPU 56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(S56)。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、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域および第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域および第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

40

【0191】

すなわち、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM 55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数=n(n=2, 3, 4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM 55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数=n(n=2, 3, 4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。また、CPU 56は、保留特定領域において合算保留記憶数=m(m=2～8)に対応する保存領域に格納されている値(「第1」または「第2」を示す値)を、合算保留記憶数=m-1に対応する保存領域に格納する。

50

【0192】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数）＝1，2，3，4の順番と一致するようになっている。また、各合算保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数＝1～8の順番と一致するようになっている。

【0193】

なお、CPU56は、S56において、特別図柄ポイントが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算すると、減算された保留記憶数カウンタのカウント値にもとづいて第1特別図柄保留記憶表示器18aまたは第2特別図柄保留記憶表示器18bの表示を

10

【0194】

そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM55の所定の領域に保存した後（S57）、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（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。

【0195】

また、CPU56は、減算後の特別図柄ポイントが示す方の保留記憶数カウンタの値にもとづいて、特別図柄ポイントが示す方の保留記憶数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（S59）。この場合、特別図柄ポイントに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポイントに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

20

【0196】

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、特別図柄ポイントに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポイント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、S300～S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

30

【0197】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のS214Aや第2始動口スイッチ通過処理のS214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

40

【0198】

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

50

当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの大当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（S61）、S71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0199】

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

【0200】

大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（S61のN）、CPU 56は、小当り判定テーブル（図8（B）、（C）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。この場合、CPU 56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には（S62）、CPU 56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（S63）、S75に移行する。

【0201】

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

【0202】

S71では、CPU 56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（S72）。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図8（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル131aを選択する。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図8（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル131bを選択する。

【0203】

次いで、CPU 56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（S73）。なお、この場合、CPU 56は、第1始動口スイッチ通過処理のS214Aや第2始動口スイッチ通過処理のS214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【0204】

また、CPU 56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM 55における大当り種別バッファに設定する（S74）。例えば、大当り種別が「通常大当り」の場合には大

10

20

30

40

50

当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0205】

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

10

【0206】

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(S301)に対応した値に更新する(S76)。

【0207】

図19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(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を確認する(S91)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、大当り種別が通常大当りまたは確変大当りである場合には(S92のY)、変動パターン判定テーブルの「通常大当り／確変大当り」フィールドを選択し(S93)、大当り種別が通常大当りまたは確変大当りでない場合には(S92のN)、変動パターン判定テーブルの「突然確変大当り／小当り」フィールドを選択する(S94)。そして、S101に移行する。

20

【0208】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(S93)。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン判定テーブルの「突然確変大当り／小当り」フィールドを選択する(S96)。そして、S101に移行する。

30

【0209】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する(S97)。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき(確変状態に移行するときを含む)にセットされ、時短状態を終了するときにはリセットされる。具体的には、通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りとするに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、時短回数を消化したタイミングや、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でリセットされる。時短フラグがセットされていれば(S97のY)、CPU56は、変動パターン判定テーブルの「はずれ(時短時)」フィールドを選択する(S98)。そして、S101に移行する。

40

【0210】

時短フラグがセットされていなければ(S97のN)、CPU56は、変動パターン判定テーブルの「はずれ」フィールドを選択する(S99)。そして、S101に移行する。

【0211】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム3(変動パターン判定用乱数)を読み出し(S101)、S93、S94、S96、S98またはS99の処理で選択した変動パターン判定テーブルのフィールド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(S102)。

50

【0212】

次いで、CPU56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（S103）。また、CPU56は、特別図柄ポインタが示す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（S104）。

【0213】

また、特別図柄の変動を開始する（S105）。例えば、S33の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（S106）。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（S302）に対応した値に更新する（S107）。 10

【0214】

図20は、表示結果指定コマンド送信処理（S302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図10参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（S110）。セットされていない場合には、S116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が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（S111、S112）。なお、確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が突然確変大当りであるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（S113、S114）。なお、突然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S74で大当り種別バッファに設定されたデータが「03」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもないときには（すなわち、通常大当りであるときには）、CPU56は、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（S115）。 20

【0215】

一方、CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには（S110のN）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（S116）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（S117）。小当りフラグもセットされていないときは（S116のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（S118）。 30

【0216】

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

【0217】

図21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（S303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（S125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（S126）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S304）に対応した値に更新する（S127）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。 40

【0218】

図22は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（S304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、S32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う（S131）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデ 50

ータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(S132)。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、S140に移行する(S133)。

【0219】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし(S134)、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う(S135)。具体的には、大当たりの種別が通常大当たりである場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。大当たりの種別が確変大当たりである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たりまたは突然確変大当たりのいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ(大当たり種別バッファに記憶されているデータ)にもとづいて判定される。

10

【0220】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う(S136)。

【0221】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間(大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(S137)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、通常大当たりまたは確変大当たりの場合には15回。突然確変大当たりの場合には2回。)をセットする(S138)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理(S305)に対応した値に更新する(S139)。

20

【0222】

S140では、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。確変フラグがセットされていなければ、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する(S141)。時短フラグがセットされている場合には(すなわち、確変状態をとともなわず、時短状態にのみ制御されている場合には)、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する(S142)。

30

【0223】

次いで、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には(S144)、時短フラグをリセットする(S145)。また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行う(S146)。

【0224】

次いで、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する(S147)。小当たりフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する(S148)。また、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間(小当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(S149)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば2回)をセットする(S150)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開始前処理(S308)に対応した値に更新する(S151)。

40

【0225】

小当たりフラグもセットされていなければ(S147のN)、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S300)に対応した値に更新する(S152)。

【0226】

50

図23は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（S307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（S160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、S164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（S161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（S162）。ここで、通常大当りであった場合には大当り終了1指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを送信する。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（S163）、処理を終了する。

10

【0227】

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

【0228】

大当り終了表示時間を経過していれば（S165のY）、CPU56は、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する（S166）。なお、確変大当りまたは突然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S74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」～「03」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りであれば）、CPU56は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（S167）。また、CPU56は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば100回）をセットする（S168）。また、CPU56は、時短状態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（S169）。そして、S173に移行する。

20

【0229】

確変大当りまたは突然確変大当りであれば、CPU56は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（S170）。また、CPU56は、時短フラグをセットする（S171）。また、CPU56は、確変状態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（S172）。そして、S173に移行する。

30

【0230】

なお、本実施例では、S167、S171でセットした時短フラグは、可変入賞球装置15の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、CPU56は、普通図柄プロセス処理（S27参照）において、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置15を開放する制御を行う。また、S167、S171でセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

【0231】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S300）に対応した値に更新する（S173）。

40

【0232】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図24は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）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（S701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（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

50

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（S703）、以下の演出制御処理を実行する。

【0233】

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

10

【0234】

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

【0235】

図25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。

20

【0236】

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10および図11参照）であるのか解析する。

【0237】

図26～図27は、コマンド解析処理（S704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

30

【0238】

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（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（S612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（S613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

40

【0239】

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（S621）、演出制御用CPU101は、その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（S622）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（S623）。

【0240】

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（S625）、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5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（S626）。

50

【0241】

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（S627）、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする（S628）。

【0242】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数指定コマンドであれば（S651）、演出制御用CPU101は、その第1保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を第1保留記憶数として第1保留記憶数保存領域に格納する（S652）。

【0243】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数指定コマンドであれば（S654）、演出制御用CPU101は、その第2保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を第2保留記憶数として第2保留記憶数保存領域に格納する（S655）。 10

【0244】

次いで、受信した演出制御コマンドがいずれかの入賞時判定結果指定コマンドであれば（S664）、演出制御用CPU101は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果を入賞時判定結果記憶バッファにおいて合算保留記憶数に対応付けられた領域に保存し（S665）、先読み演出決定処理を行う（S671）。

【0245】

なお、本実施例では、合算保留記憶数は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数と、第2保留記憶数保存領域に格納されている第2保留記憶数とを合算することで求められる。第1保留記憶数は、第1保留記憶数指定コマンドを受信した後に、S652において更新され、第2保留記憶数は、第2保留記憶数指定コマンドを受信した後に、S655において更新されるため、合算保留記憶数も同じタイミングで更新される。また、入賞時判定結果指定コマンドは、始動口スイッチ通過処理のS1218においては、第1保留記憶数指定コマンドを送信した後に送信され、S1228においては、第2保留記憶数指定コマンドを送信した後に送信される。そのため、演出制御用マイクロコンピュータ100は、合算保留記憶数を更新した後に、入賞時判定結果指定コマンドを受信する。なお、演出制御用CPU101は、S665の処理で、例えば、入賞時判定結果指定コマンドの2バイト目のデータを入賞時判定結果バッファにおいて合算保留記憶数に対応付けられた保存領域にセットする。入賞時判定結果指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）で、入賞時判定結果が特定されるからである（図12参照）。また、入賞時判定結果バッファにセットされたデータは、後述する演出図柄変動開始処理（S1800の処理が実行されるタイミングなど）において、先にセットされたものから順に削除される。 20 30

【0246】

図27（A）は、入賞時判定結果を保存する領域（入賞時判定結果記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図27（A）に示すように、本実施例では、入賞時判定結果記憶バッファにおいて合算保留記憶数に対応付けられた8個の保存領域が確保されている。なお、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、いずれの入賞時判定結果であるかを区別するために、第1始動入賞口13への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第1入賞時判定結果記憶バッファと、第2始動入賞口14への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第2入賞時判定結果記憶バッファとを用意するようにしてもよい。この場合には、第1入賞時判定結果記憶バッファには、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入賞時判定結果記憶バッファには、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。また、この場合には、第1入賞時判定結果記憶バッファおよび第2入賞時判定結果記憶バッファには、受信した入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータが記憶される。なお、入賞時判定結果記憶バッファ（第1入賞時判定結果記憶バッファおよび第2入賞時判定結果記憶バッファ）は、演出制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAMに形成されている。 40 50

【0247】

また、受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする(S683)。そして、S611に移行する。

【0248】

次に、先読み演出について説明する。先読み演出とは、演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行され、演出の対象となる変動表示が大当たりとなることや特定の変動(例えば、リーチ演出を含むなど)となることを予告する予告演出のことである。本実施例では、先読み演出として、合算保留記憶表示部18cにおいて、予告対象となる変動表示(保留記憶)に対応する保留表示が、通常の表示態様(以下、通常態様)とは異なる表示態様(後述する特殊態様または第1特別態様もしくは第2特別態様)で表示される演出が行われる。尚、本実施例の通常態様と特殊態様が本発明の所定態様に該当し、第1特別態様と第2特別態様とが本発明の特別態様に該当する。

10

【0249】

図28及び図29は、先読み演出決定処理を示すフローチャートである。先読み演出決定処理において、演出制御用CPU101は、先読み演出の実行が制限されていることを示す先読み演出制限フラグがセットされているか否かを確認する(S67101)。なお、先読み演出制限フラグは、後述するS67111においてセットされる。先読み演出制限フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する(S67116)。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目～5つ目の保留表示が表示されていた場合には、演出制御用CPU101は、6つ目の保留表示を通常態様で表示するように制御する。

20

【0250】

先読み演出制限フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する過去の入賞時判定結果(今回受信した入賞時判定結果指定コマンドに示される入賞時判定結果を除く)を全て抽出する(S67102)。

【0251】

次いで、演出制御用CPU101は、抽出した入賞時判定結果が全て「非リーチ」を示す判定結果であるか否かを確認する(S67103)。本実施例では、演出制御用CPU101は、S67103において、抽出した入賞時判定結果が、全て変動パターンが「短縮非リーチはずれ」または「非リーチはずれ」になることを示す値(具体的には、「01(H)」または「02(H)」)。図12参照)であるか否かを判定する(すなわち、リーチを伴わないはずれ変動となるか否かを確認する)。

30

【0252】

S67103において抽出した入賞時判定結果が全て「非リーチ」を示す判定結果である場合には、演出制御用CPU101は、S67104aに移行する。一方、抽出した入賞時判定結果が全て「非リーチ」を示す判定結果でない場合には、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する(S67116)。すなわち、本実施例では、リーチ演出を伴う変動表示が行われる保留記憶がある場合には、新たに受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて先読み演出を実行しないように構成されている。なお、図28及び図29に示す例に限らず、リーチ演出を伴う変動表示が行われる保留記憶がある場合であっても、新たに受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて先読み演出を実行するようにしてもよい。

40

【0253】

S67104aでは、演出制御用CPU101は、遊技状態が時短状態であるか否かを確認する(S67104a)。遊技状態が時短状態であるか否かは、コマンド解析処理において時短状態指定コマンドを受信したことに応じて、該時短状態指定コマンドを受信したことを示す所定のフラグがセットされているか否かを判定すれば良い。

【0254】

50

S 6 7 1 0 4 aにおいて遊技状態が時短状態でない場合は、演出制御用CPU101は、先読み演出決定用の乱数を抽出するとともに、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する最新の入賞時判定結果（今回受信した入賞時判定結果指定コマンドに示される入賞時判定結果）を抽出し、抽出した入賞時判定結果にもとづいて、先読み演出を実行するか否かと実行する先読み演出種別を、先読み演出実行決定テーブル（通常用）を用いて決定する（S 6 7 1 0 4 b）。

【0255】

また、S 6 7 1 0 4 aにおいて遊技状態が時短状態である場合は、演出制御用CPU101は、先読み演出決定用の乱数を抽出するとともに、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する最新の入賞時判定結果（今回受信した入賞時判定結果指定コマンドに示される入賞時判定結果）を抽出し、抽出した入賞時判定結果にもとづいて、先読み演出を実行するか否かと実行する先読み演出種別を、先読み演出実行決定テーブル（時短用）を用いて決定する（S 6 7 1 0 4 c）。

【0256】

図30（A）は、S 6 7 1 0 4 bにおいて用いる先読み演出実行決定テーブルにおける先読み演出実行決定割合を示す説明図である。

【0257】

S 6 7 1 0 4 bでは、例えば、入賞時判定結果で「短縮非リーチはずれ」であることが示されているときには、演出制御用CPU101は、100%の割合で先読み演出を実行しないと決定する。また、例えば、入賞時判定結果で「擬似連3スーパー当り」であることが示されているときには、演出制御用CPU101は、47.5%の割合で先読み演出として保留表示演出の実行を決定し、47.5%の割合で先読み演出としてセリフ表示演出の実行を決定し、1%の割合で先読み演出を実行しないと決定する。

【0258】

一方、S 6 7 1 0 4 cでは、例えば、入賞時判定結果で「短縮非リーチはずれ」であることが示されているときには、演出制御用CPU101は、100%の割合で先読み演出を実行しないと決定する。また、例えば、入賞時判定結果で「擬似連3スーパー当り」であることが示されているときには、演出制御用CPU101は、99%の割合で先読み演出としてセリフ表示演出の実行を決定し、1%の割合で先読み演出を実行しないと決定する。

【0259】

尚、本実施例で先読み演出として実行される保留表示演出とは、合算保留記憶表示部18cに表示される保留表示を通常の保留表示とは異なる第1特別態様、第2特別態様または特殊態様として表示する演出であり、これら第1特別態様、第2特別態様または特殊態様として表示された保留表示に応じた変動表示における大当たり期待度が異なるようになっている。

【0260】

一方、本実施例で先読み演出として実行されるセリフ表示演出とは、先読み演出を実行する場合に保留表示演出と排他に実行が決定される演出であり、合算保留記憶表示部18cに表示されている通常態様または特殊態様の保留表示を第1特別態様や第2特別態様に变化させずに、演出表示装置9にパチンコ遊技機1のモチーフとなった作品等における著名なセリフを表示する演出である。尚、セリフ表示演出においては、セリフ演出の実行を決定するときに、先読み演出の対象である、新たな始動入賞による変動表示が開始されるまでにおいて実行される変動表示数の範囲内でセリフ表示演出を実行する回数（変動表示回数）を決定し、該決定した回数（1回を含む）にてセリフの表示を実行する演出であり、これらセリフが表示される回数によって大当たりとなる可能性を予告する演出である。つまり、新たな始動入賞による変動表示において大当たりとなるときにセリフ予告が実行される場合にはセリフが表示される回数が増える一方、大当たりであるときにセリフ予告が実行される場合にはセリフが表示される回数が少なくなる。よって、これらセリフが表示されるか否かや、セリフが表示される場合の回数によって、保留表示演出と同様に、大当たり

10

20

30

40

50

となる可能性を予告できるようになっている。尚、これらセリフが表示されるときには、表示されたセリフが先読み演出の対象となる保留表示に向かって移動する演出表示が実行されることにより、セリフが表示の予告対象となっている保留記憶が、どの保留記憶であるのかを、遊技者が保留表示演出と同様に、把握できるようになっている。尚、これらセリフ表示演出においてセリフが表示されるタイミングは、該セリフ表示演出が実行される各変動表示パターン毎に予め設定されており、これら変動表示パターン（変動時間）に応じたタイミングにて、変動表示中にセリフが表示される。

【0261】

図30（A）及び図30（B）に示す先読み演出実行決定割合において特徴的なことは、表示結果が「はずれ」である場合（入賞時判定結果1指定～入賞時判定結果7指定に相当）に比べて、表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」である場合（入賞時判定結果8指定～入賞時判定結果12指定に相当）の方が、先読み演出が実行される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。また、図30（A）及び図30（B）に示す先読み演出実行決定割合において特徴的なことは、同じ表示結果であっても、期待度が高いリーチ演出が行われる方が（例えばノーマルリーチよりもスーパーリーチが行われる方が）、先読み演出が実行される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、先読み演出が実行されたときには、先読み演出が実行されないときに比べて、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることや、大当たりとなる期待度が高いリーチ演出が行われる割合を高くすることができる。したがって、先読み演出が実行されることに対して遊技者に期待感を持たせることができる。

【0262】

更に、図30（B）に示す先読み演出実行決定割合において特徴的なことは、表示結果が「はずれ」、「大当たり」に拘らず先読み演出の実行を決定する場合は、先読み演出として保留表示演出ではなくセリフ表示演出を実行するようになっている。

【0263】

なお、図30（A）及び図30（B）に示す例では、入賞時判定結果で「非リーチはずれ」である場合にも1%の割合で先読み演出を実行する（0.5%の割合で保留表示演出を実行し、0.5%の割合でセリフ表示演出を実行する）と決定されるが、「非リーチ」（「短縮非リーチはずれ」または「非リーチはずれ」）の場合には、先読み演出を実行すると決定されないようにしてもよい。また、図30（A）及び図30（B）に示す例では、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに先読み演出を実行するか否かを決定するための判定値（割合）が設定されているが、例えば、表示結果ごと（例えば、「はずれ」、「通常大当たり」もしくは「確変大当たり」または「突然確変大当たり」もしくは「小当たり」）に先読み演出を実行するか否かを決定するための判定値（割合）が設定されていてもよい。

【0264】

また、図30（A）及び図30（B）に示す例では、遊技状態が通常状態である場合に先読み演出を実行する場合は、先読み演出種別を保留表示演出とセリフ表示演出とから同一割合で決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が通常状態である場合は、先読み演出種別を保留表示演出とセリフ表示演出とから、それぞれ異なる割合で決定するようにしても良い。

【0265】

次いで、演出制御用CPU101は、S67104bまたはS67104cにおいて先読み演出として保留表示演出を実行すると決定したか否かを判定する（S67105）。先読み演出として保留表示演出を実行すると決定していない場合には（S67105のN）、更にS67104bまたはS67104cにおいて先読み演出としてセリフ表示演出を実行すると決定したか否かを判定する（S67105a）。セリフ表示演出を実行すると決定した場合には（S67105aのY）、セリフ表示演出の表示態様等の設定を実行するとともに（S67105b）、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様

で表示する（S 6 7 1 0 5 k）。

【0 2 6 6】

尚、S 6 7 1 0 5 bにおいては、セリフ表示演出を実行する回数（変動表示回数）を、合算保留記憶数及びセリフ表示演出の対象保留記憶の入賞時判定結果に応じて決定する。

【0 2 6 7】

具体的には、合算保留記憶数が1である場合は、セリフ表示演出を実行する回数（変動表示回数）を1回に決定し、合算保留記憶数が2である場合は、セリフ表示演出を実行する回数（変動表示回数）を1回または2回に決定し、合算保留記憶数が3である場合は、セリフ表示演出を実行する回数（変動表示回数）を1回～3回のいずれかに決定し、合算保留記憶数が4である場合は、セリフ表示演出を実行する回数（変動表示回数）を1回～4回のいずれかに決定し、合算保留記憶数が5である場合は、セリフ表示演出を実行する回数（変動表示回数）を1回～5回のいずれかに決定し、合算保留記憶数が6である場合は、セリフ表示演出を実行する回数（変動表示回数）を1回～6回のいずれかに決定し、合算保留記憶数が7である場合は、セリフ表示演出を実行する回数（変動表示回数）を1回～7回のいずれかに決定し、合算保留記憶数が8である場合は、セリフ表示演出を実行する回数（変動表示回数）を1回～8回のいずれかに決定する。

10

【0 2 6 8】

尚、セリフ表示演出を実行する回数は、セリフ表示演出の対象保留記憶の入賞時判定結果が「大当たり」である場合は、セリフ表示演出を実行する回数を多く決定され易くし（例えば、合算保留記憶数が8であり、セリフ表示演出の対象保留記憶の入賞時判定結果が「大当たり」である場合は、セリフ表示演出を実行する回数が8回に決定され易い一方、セリフ表示演出を実行する回数が1回に決定され難い）、セリフ表示演出の対象保留記憶の入賞時判定結果が「はずれ」である場合は、セリフ表示演出を実行する回数を少なく決定され易くする（例えば、合算保留記憶数が8であり、セリフ表示演出の対象保留記憶の入賞時判定結果が「はずれ」である場合は、セリフ表示演出を実行する回数が1回に決定され易い一方、セリフ表示演出を実行する回数が8回に決定され難い）。

20

【0 2 6 9】

セリフ表示演出を実行すると決定してない場合には（S 6 7 1 0 5 aのN）、S 6 7 1 0 5 bを経由せずに最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する（S 6 7 1 0 5 k）。

30

【0 2 7 0】

一方、S 6 7 1 0 4 bまたはS 6 7 1 0 4 cにおいて先読み演出として保留表示演出を実行すると決定した場合には（S 6 7 1 0 5のY）、保留表示変化実行決定用の乱数を抽出するとともに、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する最新の入賞時判定結果（今回受信した入賞時判定結果指定コマンドに示される入賞時判定結果）を抽出し、抽出した入賞時判定結果にもとづいて、該保留表示演出中に保留表示変化を実行するか否かを、保留表示変化実行決定テーブルを用いて決定する（S 6 7 1 0 5 c）。

【0 2 7 1】

図30（C）は、S 6 7 1 0 5 cにおいて用いる保留表示変化実行決定テーブルにおける保留表示変化実行決定割合を示す説明図である。図30（C）に示すように、S 6 7 1 0 5 cでは、入賞時判定結果がはずれである場合は、10%の割合で保留表示変化を実行すると決定し、90%の割合で保留表示変化を実行しないと決定する。また、入賞時判定結果が当たり（大当たりまたは小当たり）である場合は、90%の割合で保留表示変化を実行すると決定し、10%の割合で保留表示変化を実行しないと決定する。

40

【0 2 7 2】

S 6 7 1 0 5 dでは、演出制御用CPU101は、S 6 7 1 0 5 cにおいて保留表示変化を実行することに決定したか否かを判定する（S 6 7 1 0 5 d）。S 6 7 1 0 5 cにおいて保留表示変化を実行しないことに決定した場合には（S 6 7 1 0 5 dのN）、保留表示変化非実行フラグをセットする（S 6 7 1 0 5 f-）。そして、保留表示態様決定用乱数を抽出するとともに、最新の入賞時判定結果にもとづいて、保留表示態様を保留表示態

50

様決定テーブルを用いて決定する（S 6 7 1 0 5 f）。

【0 2 7 3】

図30（D）は、S 6 7 1 0 5 fにおいて用いる保留表示態様決定テーブルにおける保留表示態様の決定割合を示す説明図である。図30（D）に示すように、S 6 7 1 0 5 fでは、最新の保留記憶の入賞時判定結果がはずれである場合は、90%の割合で保留表示を通常態様に決定し、10%の割合で特殊態様に決定する。また、最新の保留記憶の入賞時判定結果が当たり（大当たりまたは小当たり）である場合は、95%の割合で保留表示を通常態様に決定し、5%の割合で特殊態様に決定する。つまり、本実施例では、通常態様で表示されている保留表示に応じた保留記憶の変動表示が実行される場合は、特殊態様で表示されている保留表示に応じた保留記憶の変動表示が実行される場合よりも変動表示結果が

10

【0 2 7 4】

S 6 7 1 0 5 gでは、演出制御用CPU101は、S 6 7 1 0 5 fにおいて保留表示の表示態様を特殊態様に決定したか否かを判定する。保留表示の表示態様を特殊態様に決定した場合には（S 6 7 1 0 5 gのY）、先読み演出の実行が制限されていることを示す先読み演出制限フラグをセットする（S 6 7 1 0 5 g+）。

【0 2 7 5】

先読み演出制限フラグがセットされると、S 6 7 1 0 1の処理によって、先読み演出を重ねて実行しないように制御される。すなわち、本実施例では、いずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には、新たに先読み演出を実行しないように制御される。そのため、複数の保留表示が特殊態様で表示されることが制限される。したがって、複数の保留表示が特殊態様で表示されることで、どの保留表示に注目すればよいか遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

20

【0 2 7 6】

S 6 7 1 0 5 g+の実行後は、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を特殊態様で表示する（S 6 7 1 0 5 h）。また、保留表示の表示態様を特殊態様に決定していない場合には（S 6 7 1 0 5 gのN）、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する（S 6 7 1 0 5 i）。そして、S 6 7 1 0 5 hまたはS 6 7 1 0 5 iの実行後は、演出用合算保留記憶数カウンタ及びシフト回数カウンタに合算保留記憶数をセットし、先読み演出決定処理を終了する。

30

【0 2 7 7】

また、S 6 7 1 0 5 cにおいて保留表示変化を実行することに決定した場合には（S 6 7 1 0 5 dのY）、演出制御用CPU101は保留表示変化の対象となる保留表示を特定するための演出用合算保留記憶数カウンタに、合計保留記憶数をセットする（S 6 7 1 0 5 e）。演出用合算保留記憶数カウンタの値は、演出図柄変動開始処理のS 1 8 0 2 aにおいて1減算され、S 1 8 1 1において、保留表示変化の対象となる保留表示を特定するために用いられる。例えば、演出用合算保留記憶数カウンタの値が4である場合には、合算保留記憶表示部18cの4つ目の保留表示の表示態様を変化させる保留表示変化が実行される。なお、本実施例では、合算保留記憶数は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数と、第2保留記憶数保存領域に格納されている第2保留記憶数とを合算することで求められる。第1保留記憶数は、第1保留記憶数指定コマンドを受信した後に、S 6 5 2において更新され、第2保留記憶数は、第2保留記憶数指定コマンドを受信した後に、S 6 5 5において更新されるため、合算保留記憶数も同じタイミングで更新される。また、入賞時判定結果指定コマンドは、始動口スイッチ通過処理のS 1 2 1 8においては、第1保留記憶数指定コマンドを送信した後に送信され、S 1 2 2 8においては、第2保留記憶数指定コマンドを送信した後に送信される。そのため、演出制御用マイクロコンピュータ100は、合算保留記憶数を更新した後に、入賞時判定結果指定コマンドを受信する。

40

【0 2 7 8】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み演出において、予告対象となる変動表示（

50

保留情報)に対応する保留表示を、最終的にどの表示態様で表示するかを決定する(S 6 7 1 0 6)。本実施例では、保留表示の表示態様として、通常態様の他に、特殊態様、第1特別態様および第2特別態様が設けられている。ただし、後述するように、保留表示変化を実行する場合の特殊態様で表示された保留表示は、その保留表示に対応する保留情報にもとづく変動表示が開始されるまでに、特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示される。したがって、S 6 7 1 0 6では、最終的な表示態様は第1特別態様または第2特別態様のいずれかに決定される。以下、第1特別態様と第2特別態様とを特別態様と総称することがある。

【0279】

図30(E)は、S 6 7 1 0 6にて用いる最終表示態様決定テーブルにおける最終表示態様決定割合を示す説明図である。S 6 7 1 0 6において、演出制御用CPU 101は、図30(E)に示す最終表示態様決定割合にて、最終的にどの表示態様で表示するか(以下、最終表示態様ともいう)を決定する。具体的には、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、最終表示態様決定テーブルにおいて入賞時判定結果(変動表示の表示結果)ごとに定められた割合で、最終表示態様を決定する。例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「はずれ」であることが示されている場合(入賞時判定結果1指定~入賞時判定結果7指定に相当)には、演出制御用CPU 101は、80%の割合で最終表示態様を第1特別態様に決定する。また、例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」であることが示されている場合(入賞時判定結果8指定~入賞時判定結果12指定に相当)には、演出制御用CPU 101は、80%の割合で最終表示態様を第2特別態様に決定する。

【0280】

図30(E)に示す最終表示態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果が「はずれ」である場合(入賞時判定結果1指定~入賞時判定結果7指定に相当)に比べて、表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」である場合(入賞時判定結果8指定~入賞時判定結果12指定に相当)の方が、第2特別態様に決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、保留表示が第2特別態様で表示されたときには、第1特別態様で表示されたときに比べて、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることができる。したがって、第1特別態様よりも第2特別態様で表示された方が大当たりとなる期待度を高くすることができ、保留表示演出が実行されたときに、保留表示がどの表示態様で表示されるかについて着目させることができる。

【0281】

なお、図30(E)に示す例では、入賞時判定結果で示される表示結果ごと(「はずれ」、「通常大当たり」もしくは「確変大当たり」または「突然確変大当たり」もしくは「小当たり」)に最終表示態様を決定するための判定値(割合)が設定されているが、例えば、図30(E)の先読み演出実行決定テーブルと同様に、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに最終表示態様を決定するための判定値(割合)が設定されていてもよい。そのようにすることで、保留表示が第2特別態様で表示されたときに、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることの他に、期待度が高いリーチ演出が行われる割合も高くすることができる。

【0282】

また、本実施例では、最終表示態様として第1特別態様と第2特別態様との2種類の表示態様が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、3種類以上の表示態様を設け、それぞれ期待度が異なる(表示結果に応じて選択される割合が異なる)ようにしてもよい。

【0283】

また、S 6 7 1 0 5 c、S 6 7 1 0 5 f及びS 6 7 1 0 6を実行して保留表示態様を決定することで、本実施例では、S 6 7 1 0 5 fにおいて特殊態様にて表示すると決定された保留記憶の大当たり期待度Wは、S 6 7 1 0 5 fにおいて通常態様にて表示すると決定さ

れた保留記憶の大当り期待度Xよりも低く設定される。また、S 6 7 1 0 6において第1特別態様にて表示すると決定された保留記憶の大当り期待度Yは、大当り期待度W及び大当り期待度Xよりも高く設定され、S 6 7 1 0 6において第2特別態様にて表示すると決定された保留記憶の大当り期待度Zは、大当り期待度W、大当り期待度X及び大当り期待度Yよりも高く設定される（大当り期待度： $W < X < Y < Z$ ）。

【0284】

次いで、演出制御用CPU101は、保留表示演出の表示パターンとして、先読み演出パターンを決定する（S 6 7 1 0 7）。

【0285】

本実施例では、先読み演出パターンとして、第1先読み演出パターンと第2先読み演出パターンとが設けられている。第1先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、一旦特殊態様で表示されることなく、第1特別態様または第2特別態様で表示される。なお、第1先読み演出パターンは、始動入賞のタイミングで予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が第1特別態様または第2特別態様で表示されるものと、予告対象の変動表示（保留情報）が開始されるまでの任意のシフトタイミングで予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が通常態様から第1特別態様または第2特別態様に变化して表示されるものを含む。一方、第2先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで特殊態様で表示され、その予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングで、特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に变化して表示される。

【0286】

保留表示のシフトタイミングとは、後述する演出図柄変動開始処理において、合算保留記憶表示部18cにおける1つ目の保留表示を消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新するタイミング（具体的には、S 1 8 0 0が実行されるタイミング）である。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目～5つ目の保留表示が表示されていた場合に、シフトタイミングで1つ目の保留表示が消去されるとともに、2つ目に表示されていた保留表示が1つ目の表示領域にシフトされ、3つ目に表示されていた保留表示が2つ目の表示領域にシフトされ、4つ目に表示されていた保留表示が3つ目の表示領域にシフトされ、5つ目に表示されていた保留表示が4つ目の表示領域にシフトされる。

【0287】

図31（A）～図31（B）は、先読み演出パターン決定テーブルを用いた場合における先読み演出パターンの決定割合を示す説明図である。S 6 7 1 0 7において、演出制御用CPU101は、先読み演出パターン決定テーブルと合計保留記憶数とにもとづいて、先読み演出パターンを決定する。具体的には、演出制御用CPU101は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が当り（例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」）である場合（すなわち、入賞時判定結果8指定～入賞時判定結果13指定の場合）、図31（A）に示す当り時先読み演出パターン決定割合にて先読み演出パターンを決定する。そして、演出制御用CPU101は、図31（A）に示す合計保留記憶数ごとに定められた割合で、先読み演出パターンを第1先読み演出パターンと第2先読み演出パターンとのいずれかに決定する。

【0288】

また、演出制御用CPU101は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が「はずれ」である場合（すなわち、入賞時判定結果1指定～入賞時判定結果7指定の場合）、図31（B）に示す当り時先読み演出パターン決定割合にて先読み演出パターンを決定する。そして、演出制御用CPU101は、図31（B）に示す合計保留記憶数ごとに定められた割合で、先読み演出パターンを第1先読み演出パターンと第2先読み演出パターンとのいずれかに決定する。

【0289】

例えば、入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が当り（例えば、「通常

大当たり」、「確変大当たり」、「突然確変大当たり」または「小当たり」）であり、合計保留記憶数が2である場合には、演出制御用CPU101は、先読み演出パターンを、35%の割合で第1先読み演出パターンに、65%の割合で第2先読み演出パターンに決定する。また、例えば、入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が「はずれ」であり、合計保留記憶数が2である場合には、演出制御用CPU101は、先読み演出パターンを、65%の割合で第1先読み演出パターンに、35%の割合で第2先読み演出パターンに決定する。

【0290】

図31(A)及び図31(B)に示す先読み演出パターン決定割合において特徴的なことは、変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に比べて、変動表示の表示結果が当たり（例えば、「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突然確変大当たり」または「小当たり」）である場合の方が、第2先読み演出パターンに決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、第2先読み演出パターンで先読み演出が行われたとき（すなわち始動入賞時に保留表示が特殊態様で表示され、その後、特別態様に変化して表示されるとき）には、第1先読み演出パターンで保留表示演出が行われたとき（すなわち保留表示が一旦特殊態様で表示されることなく特別態様で表示されたとき）に比べて、予告対象の変動表示において当たりが発生する割合を高くすることができる。また、変動表示の表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」の場合には、最終表示態様が第2特別態様に決定される割合が高いため、第2先読み演出パターンで先読み演出が行われたとき（すなわち始動入賞時に保留表示が特殊態様で表示され、その後、特別態様に変化して表示されるとき）には、特殊態様で表示された保留表示が、第1特別態様よりも大当たりとなる期待度が高い第2特別態様に変化する割合が高くなる。したがって、保留表示演出がどの先読み演出パターンで実行されるかについて着目させることができる。また、第2先読み演出パターンで保留表示演出が行われたとき（すなわち始動入賞時に保留表示が特殊態様で表示されたとき）には、特殊態様で表示された保留表示が第1特別態様よりも期待度が高い第2特別態様に変化しやすいため、期待感を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、本実施例では、特殊態様で表示された保留表示は、その保留表示（保留情報）に対応する変動表示が開始されるまでに、第1特別態様または第2特別態様に変化するかどうかについて遊技者を注目させることができる上、保留表示が特殊態様で表示されてから特別態様に変化するまで、期待感を維持させることができる。

【0291】

また、図31(A)及び図31(B)に示す先読み演出パターン決定割合において特徴的なことは、合算保留記憶数が1の場合には、第2先読み演出パターンに決定されないように判定値が設定されていることである。本実施例では、第2先読み演出パターンにおいて、始動入賞時に特殊態様で表示された保留表示を、特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示させるタイミングは、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングである。しかし、合算保留記憶数が1の場合（すなわち予告対象の変動表示に対応する保留表示のみが表示される場合）には、保留表示のシフトが1回行われると、予告対象の変動表示に対応する保留表示は消去されてしまう。そのため、合算保留記憶数が1の場合には、シフトタイミングで予告対象の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させることができない。したがって、合算保留記憶数が1の場合には、第2先読み演出パターンに決定されないように判定値が設定されている。

【0292】

なお、本実施例では、説明を簡略化するために、第1先読み演出パターンにおいて、保留表示が通常態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示されるタイミングと、第2先読み演出パターンにおいて、保留表示が特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示されるタイミングとを、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングとしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、他のタイミングであってもよい。例えば、予告対象の変動表示が開始されるまでに実行される変

動表示中（１つの変動表示または複数の変動表示にまたがった期間）の任意のタイミングで表示態様を変化させるようにしてもよい。この場合には、例えば、合計保留記憶数が１の場合にも、第２先読み演出パターンに決定可能とし、始動入賞時に保留表示を特殊態様で表示し、その保留表示（保留情報）に対応する変動表示が開始されるまでに特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化して表示させるようにしてもよい。

【０２９３】

尚、図３１（Ａ）及び図３１（Ｂ）に示す例では、入賞時判定結果で示される表示結果が当りの場合（例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」）と「はずれ」の場合とに対応する先読み演出パターン決定テーブルがそれぞれ設けられているが、例えば、表示結果が当りであっても、「通常大当り」または「確変大当り」の場合と、「突然確変大当り」または「小当り」の場合とで、異なる割合でいずれかの先読み演出パターンに決定する先読み演出パターン決定テーブルを設けるようにしてもよい。また、例えば、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに、異なる割合でいずれかの先読み演出パターンに決定する先読み演出パターン決定テーブルを設けるようにしてもよい。そのようにすることで、先読み演出が第１先読み演出パターンで実行されたときに、予告対象の変動表示において大当りが発生する割合を高くすることの他に、期待度が高いリーチ演出が行われる割合も高くすることができる。

【０２９４】

先読み演出パターンを決定すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示の表示態様を変化させる変化タイミング（本例では、保留表示のシフト回数）を決定し、決定した変化タイミング（シフト回数）を、変化タイミング（シフト回数）を特定するためのシフト回数カウンタにセットする（Ｓ６７１０８）。本実施例では、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示の表示態様に変化するタイミングは、任意の保留表示のシフトタイミングである。したがって、変化タイミング（シフト回数）を決定することによって、予告対象の変動表示に対応する保留表示に対して何回目のシフトが行われるタイミングで表示態様を変化させるかが決定される。例えば、変化タイミング（シフト回数）を２と決定すると、予告対象の変動表示に対応する保留表示に対して２回目のシフトが行われるタイミングで、その保留表示の表示態様を変化させる。

【０２９５】

図３２（Ａ）～図３２（Ｄ）は、先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いた場合における先読み演出変化タイミング決定割合を示す説明図である。Ｓ６７１０８において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変化タイミング決定テーブルと合計保留記憶数とにもとづいて、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が当り（例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」）であり（すなわち、入賞時判定結果８指定～入賞時判定結果１３指定の場合）、Ｓ６７１０７で決定した先読み演出パターンが第１先読み演出パターンである場合に、当り時第１先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いて、図３２（Ａ）に示す割合にて、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を、０（入賞時）～７のいずれかに決定する。

【０２９６】

なお、図３２（Ａ）～図３２（Ｄ）に示す例において、変化タイミング（シフト回数）が０であるということは、始動入賞のタイミングで保留表示が第１特別態様または第２特別態様で表示されることである。始動入賞のタイミングで第１特別態様または第２特別態様で保留表示を表示させる場合には、例えば、新たな保留表示を最初から第１特別態様または第２特別態様で表示することによって実現してもよいし、新たな保留表示を一旦通常態様で表示し、直後に第１特別態様または第２特別態様に変化させて表示することによって実現してもよい。

【０２９７】

また、演出制御用CPU101は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が「はずれ」であり（すなわち、入賞時判定結果1指定～入賞時判定結果7指定の場合）、S67107で決定した先読み演出パターンが第1先読み演出パターンである場合に、はずれ時第1先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いて、図32（B）に示す割合にて、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を、0（入賞時）～7のいずれかに決定する。

【0298】

また、演出制御用CPU101は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が当り（例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」）であり（すなわち、入賞時判定結果8指定～入賞時判定結果13指定の場合）、S67107で決定した先読み演出パターンが第2先読み演出パターンである場合に、当り時第2先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いて、図32（C）に示す割合にて、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を、0（入賞時）～7のいずれかに決定する。

10

【0299】

また、演出制御用CPU101は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が「はずれ」であり（すなわち、入賞時判定結果1指定～入賞時判定結果7指定の場合）、S67107で決定した先読み演出パターンが第2先読み演出パターンである場合に、はずれ時第2先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いて、図32（D）に示す割合にて、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を、0（入賞時）～7のいずれかに決定する。

20

【0300】

例えば、当り時第1先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いるときに、合計保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、図32（A）に示すように、50％の割合で変化タイミング（シフト回数）を0（入賞時）と決定し、30％の割合で変化タイミング（シフト回数）を1と決定し、20％の割合で変化タイミング（シフト回数）を2と決定する。また、はずれ時第1先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いるときに、合計保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、図32（B）に示すように、20％の割合で変化タイミング（シフト回数）を0（入賞時）と決定し、30％の割合で変化タイミング（シフト回数）を1と決定し、50％の割合で変化タイミ

30

【0301】

また、例えば、当り時第2先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いるときに、合計保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、図32（C）に示すように、30％の割合で変化タイミング（シフト回数）を1と決定し、70％の割合で変化タイミング（シフト回数）を2と決定する。また、はずれ時第2先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いるときに、合計保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、図32（D）に示すように、70％の割合で変化タイミング（シフト回数）を1と決定し、30％の割合で変化タイミング（シフト回数）を2と決定する。

【0302】

40

各先読み演出変化タイミング決定テーブルにおける図32（A）～図32（D）に示す先読み演出変化タイミング決定割合において特徴的なことは、第1先読み演出パターンの場合には、変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に比べて、変動表示の表示結果が当り（例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」）である場合の方が、シフト回数が少ない変化タイミングに決定する割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、第1先読み演出パターンで保留表示演出が行われるとき（すなわち保留表示が一旦特殊態様で表示されることなく特別態様で表示されるとき）には、保留表示がより少ないシフト回数で通常態様から特別態様に変化した方が、予告対象の変動表示において当りが発生する割合を高くすることができ、さらに始動入賞時（シフト回数0）に特別態様で表示された方

50

が、より当りが発生する割合を高くすることができる。したがって、保留表示が変化するタイミングに関心を持たせることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0303】

また、各先読み演出変化タイミング決定テーブルにおける図32(A)～図32(D)に示す先読み演出変化タイミング決定割合において特徴的なことは、第2先読み演出パターンの場合には、変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に比べて、変動表示の表示結果が当り（例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」）である場合の方が、シフト回数が多い変化タイミングに決定する割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、第2先読み演出パターンで保留表示演出が行われるとき（すなわち始動入賞時に保留表示が特殊態様で表示され、その後、特別態様に変化されるとき）には、特殊態様の保留表示がより多くのシフト回数で（つまり多くのシフトが行われた後に）特別態様に変化した方が、予告対象の変動表示において当りが発生する割合を高くすることができる。すなわち、保留表示が特殊態様で表示されてから特別態様に変化するまでの期間が長くなるほど（つまり変化のタイミングが遅くなるほど）、予告対象の変動表示において当りが発生する割合を高くすることができる。したがって、保留表示を複数のタイミングで変化させることができるとともに、特殊態様で表示された保留表示が変化するタイミングに注目させることができ、遊技興趣を高めることができる。

10

【0304】

なお、本実施例では、説明を簡略化するために、保留表示の表示態様を変化させるタイミングを、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングとしているが、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のタイミングで表示態様を変化可能とする場合には、例えば、変化させるタイミング（特定のシフトタイミングや特定の変動表示中など）を特定可能な複数種類の変化タイミングパターンを設け、入賞時判定結果に応じていずれかを選択するようにしてもよい。

20

【0305】

また、図32(A)～図32(D)に示す例では、第1先読み演出パターンの場合にはシフト回数が少ない方が有利になり（つまり変化のタイミングが早いほど大当たり期待度が高い）、第2先読み演出パターンの場合にはシフト回数が多い方が有利（つまり変化のタイミングが遅いほど大当たり期待度が高い）になるように設定されているが、遊技者にわかりやすくするため、例えば、第1先読み演出パターンの場合にもシフト回数が多い方（つまり変化のタイミングが遅いほど）が有利になるように設定してもよい。また、例えば、第2先読み演出パターンの場合にもシフト回数が少ない方（つまり変化のタイミングが早いほど）が有利になるように設定してもよい。

30

【0306】

また、図32(A)～図32(D)に示す例では、入賞時判定結果で示される表示結果が当りの場合（例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」）と「はずれ」の場合とに対応する先読み演出パターン決定テーブルがそれぞれ設けられているが、例えば、表示結果が当りであっても、「通常大当り」または「確変大当り」の場合と、「突然確変大当り」または「小当り」の場合とで、異なる割合でいずれかの变化タイミング（シフト回数）に決定する変化タイミング決定テーブルを設けるようにしてもよい。また、例えば、先読み演出実行決定テーブルと同様に、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに、異なる割合でいずれかのいずれかの变化タイミング（シフト回数）に決定する変化タイミング決定テーブルを設けるようにしてもよい。そのようにすることで、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミングに応じて、予告対象の変動表示において大当りが発生する割合を異ならせるとともに、期待度が高いリーチ演出が行われる割合も異ならせることができる。

40

【0307】

なお、本実施例では、第2先読み演出パターンでは、始動入賞のタイミングで新たな保留表示が特殊態様で表示されるが、始動入賞のタイミングでは保留表示を通常態様で表示

50

し、その後の任意のタイミングで通常態様から特殊態様に変化させ、さらに後の任意のタイミングで特殊態様から特別態様に変化させるようにしてもよい。

【0308】

変化タイミング（シフト回数）を決定すると、演出制御用CPU101は、S67107において決定した先読み演出パターンが、第2先読み演出パターンである場合には（S67109のY）、示唆演出態様決定テーブルを用いて、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する（S67110）。本実施例では、保留表示の表示態様

10

【0309】

本実施例では、示唆演出の演出態様に応じて、異なる割合で保留表示が第1特別態様または第2特別態様に変化する。具体的には、示唆演出が第1演出態様で実行される場合には、保留表示が第1特別態様に変化する割合が高く、示唆演出が第2演出態様で実行される場合には、保留表示が第2特別態様に変化する割合が高い。したがって、示唆演出が実行されることによって、保留表示の表示態様が変わることが示唆され、示唆演出がいずれの演出態様で実行されるかに応じて、いずれの特別態様に変化しやすいかが示唆される。なお、詳細については後述するが、示唆演出は、保留表示の変化タイミング以外のシフトタイミングでも実行される。そのため、これらを区別するために、保留表示の変化タイ

20

ミミングで実行される示唆演出を示唆演出（成功パターン）ともいい、保留表示の変化タイミング以外のシフトタイミングで実行される示唆演出を示唆演出（通過パターン）ともいう。本実施例では、示唆演出（成功パターン）と示唆演出（通過パターン）とのいずれについても、第1演出態様または第2演出態様で実行される。そのため、示唆演出の演出態様に

30

【0310】

図33（A）は、示唆演出態様決定テーブルにおける示唆演出態様決定割合を示す説明図である。S67110において、演出制御用CPU101は、図33（A）に示す示唆演出態様決定割合において、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する。具体的には、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、最終表示態様決定テーブルにおいて入賞時判定結果（変動表示の表示結果）ごとに定められた割合で、演出態様を第1演出態様または第2演出態様のいずれかに決定する。例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「はずれ」であることが示されている場合（入賞時判定結果1指定～入賞時判定結果7指定に相当）には、演出制御用CPU101は、80%の割合で演出態様を第1演出態様に決定し、20%の割合で演出態様を第2演出態様に決定する。また、例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」であることが示されている場合（入賞時判定結果8指定～入賞時判定結果12指定に相当）には、演出制御用CPU101は、20%の割合で演出態様を第1演出態様に決定し、80%の割合で演出態様を第2演出態様に決定する。また、例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「突然確変大当り」または「小当り」であることが示されている場合（入賞時判定結果13指定に相当）には、演出制御用CPU101は、50%の割合で演出態様を第1演出態様に決定し、50%の割合で演出態様を第2演出態様に決定する。

40

50

【0311】

これら演出態様のうち、第1演出態様は、図33(B)に示すように、演出表示装置9においてキャラクタAが表示されてから所定期間の経過後、シャッター200が閉鎖に移動することで演出表示装置9が遊技者から視認不可能な第1演出表示装置視認不能期間となる。そして、シャッター200が開放位置に移動することで演出表示装置9が遊技者から視認可能となるとともに、演出表示装置9にキャラクタAとは異なるキャラクタBを表示する。尚、該第1演出態様において保留表示が変化する場合、該保留表示は、第1演出表示装置視認不能期間中に变化する。

【0312】

また、第2演出態様は、図33(C)に示すように、演出表示装置9においてキャラクタAが表示されてから所定期間の経過後、シャッター200が閉鎖位置に移動することで演出表示装置9が遊技者から視認不可能な第1演出表示装置視認不能期間となる。そして、シャッター200が開放位置に移動することで演出表示装置9が遊技者から視認可能となるとともに、演出表示装置9にキャラクタAとは異なるキャラクタBを表示する。更に、キャラクタBが表示されてから所定期間経過後、再びシャッター200が閉鎖位置に移動することで演出表示装置が遊技者から視認不可能な第2演出表示装置視認不能期間となる。そして、シャッター200が開放位置に移動することで演出表示装置9が遊技者から視認可能となるとともに、演出表示装置9にキャラクタA及びキャラクタBとは異なるキャラクタCを表示する。尚、該第2演出態様において保留表示が変化する場合、該保留表示は、第2演出表示装置視認不能期間中に变化する。

【0313】

図33(A)に示す示唆演出態様決定割合において特徴的なことは、表示結果が「はずれ」である場合（入賞時判定結果1指定～入賞時判定結果7指定に相当）に比べて、表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」である場合（入賞時判定結果8指定～入賞時判定結果12指定に相当）の方が、第2演出態様に決定される割合が高くなるように設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、示唆演出が第2演出態様で実行されたときには、第1演出態様で表示されたときに比べて、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることができる。また、変動表示の表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」の場合には、保留表示の最終表示態様が第2特別態様になる割合が高いため、示唆演出が第2演出態様で実行されたときには、保留表示の表示態様が第1特別態様よりも期待度が高い第2特別態様に变化する割合が高くなる。したがって、示唆演出に多様性を持たせることができるとともに、いずれの演出態様の示唆演出が実行されるかに着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0314】

なお、図33(A)に示す例では、入賞時判定結果で示される表示結果ごと（「はずれ」、「通常大当たり」もしくは「確変大当たり」または「突然確変大当たり」もしくは「小当たり」）に示唆演出の演出態様を決定するための割合が定められているが、例えば、先読み演出実行決定テーブルと同様に、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに示唆演出の演出態様を決定するための判定値（割合）を設定するようにしてもよい。そのようにすることで、示唆演出が第2演出態様で実行されたときに、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることの他に、期待度が高いリーチ演出が行われる割合も高くすることができる。

【0315】

また、本実施例では、示唆演出の演出態様として第1演出態様と第2演出態様との2種類の演出態様が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、3種類以上の演出態様を設け、それぞれ期待度が異なる（表示結果に応じて選択される割合が異なる）ようにしてもよい。

【0316】

示唆演出の演出態様を決定すると、演出制御用CPU101は、先読み演出の実行が制限されていることを示す先読み演出制限フラグをセットする（S67111）。

【0317】

先読み演出制限フラグがセットされると、S67101の処理によって、先読み演出を重ねて実行しないように制御される。すなわち、本実施例では、いずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には、新たに先読み演出を実行しないように制御される。そのため、複数の保留表示が特殊態様で表示されることが制限される。したがって、複数の保留表示が特殊態様で表示されることで、どの保留表示に注目すればよいか遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

【0318】

なお、本実施例では、いずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には、先読み演出を重ねて実行しないように制御されるが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み演出を重ねて実行することを一定の割合で許容してもよいし、完全に許容してもよい。すなわち、S67111の処理を一定の割合または完全に省略することで、複数の保留表示が特殊態様で表示されることが一定の割合または完全に許容するようにしてもよい。また、例えば、いずれかの保留表示が、特殊態様に限らず、第1特別態様または第2特別態様で表示されている場合にも、先読み演出を重ねて実行しないように制御してもよい。例えば、S67114の処理を実行するときや、S67115の処理を実行するとき、または後述する演出図柄変動開始処理で保留表示を通常態様から特別態様に变化させるタイミングであると判断したとき（例えば、S1803など）に先読み演出制限フラグをセットすることによって実現できる。また、この場合には、特別態様で表示された保留表示が消去されたときに先読み演出制限フラグをリセットするようにしてもよい（すなわち、保留表示が特別態様で表示されている間は先読み演出の実行が制限される）。このようにすることで、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、新たな先読み演出によって他の保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されることが制限されるため、どの保留表示に注目すればよいか遊技者が分かりやすくなる。

【0319】

また、例えば、いずれかの保留表示が特殊態様や第1特別態様または第2特別態様で表示されている場合には、新たな先読み演出が実行されやすくなるようにしてもよい。すなわち先読み演出が重ねて実行されやすくなるようにしてもよい。また、例えば、特定の遊技状態（例えば、確変状態や時短状態）の場合には、先読み演出が重ねて実行されやすくなるようにしてもよい。例えば、先読み演出を重ねて実行することを一定の割合で許容する構成において、特定の遊技状態である場合には、許容する割合を高くすることによって実現できる。

【0320】

次いで、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて、新たな保留表示を特殊態様で表示させるように制御する（S67112）。なお、S67112では、演出制御用CPU101は、新たな保留表示を特殊態様で表示させるように制御するとともに、S67106で決定した最終表示態様を示す情報と、S67110で決定した示唆演出の演出態様を示す情報とを、RAMに形成された保存領域に格納する。これらの情報を記憶しておくことで、後述する演出図柄変動開始処理において、いずれの最終表示態様と示唆演出の演出態様とに決定されているかを特定することができる。

【0321】

また、S67107において決定した先読み演出パターンが、第2先読み演出パターンでない場合には（S67109のN）、すなわち第1先読み演出パターンに決定した場合には、演出制御用CPU101は、S67108で決定した変化タイミングが始動入賞時であるか否かを確認する（S67113）。具体的には、シフト回数カウンタの値が0であるか否かを確認する。そして、変化タイミングが始動入賞時であれば（S67113のY）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて、新たな保留表示をS67107で決定した最終表示態様で表示させるように制御する（S67114）。

【0322】

また、S67113において変化タイミングが入賞時でなければ（S67113のN）

、演出制御用CPU101は、上述のS67110と同様に、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する（S67115）。次いで、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて、新たな保留表示を通常態様で表示させるように制御する（S67116）。なお、S67116においても（例えば、S67115から移行した場合のみ）、S67112と同様に、演出制御用CPU101は、新たな保留表示を表示させるように制御するとともに、S67106で決定した最終表示態様を示す情報と、S67115で決定した示唆演出の演出態様を示す情報とを、RAMに形成された保存領域に格納する。これらの情報を記憶しておくことで、後述する演出図柄変動開始処理において、いずれの最終表示態様と示唆演出の演出態様とに決定されているかを特定することができる。

10

【0323】

以上のように、本実施例では、入賞時判定結果指定コマンドを受信すると、先読み演出決定処理において、新たな保留表示を通常態様、特殊態様、第1特別態様または第2特別態様のいずれかで表示する処理が行われる。

【0324】

なお、本実施例では、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか入賞順に変動表示が実行されるが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、（1）第1特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行うように構成することと、（2）第2特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行うように構成することと、（3）第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示を対象として先読み演出を行うように構成することとの3種類の構成が考えられる。

20

【0325】

第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記（1）の構成を加えた場合には、第1保留記憶数の上限値（本例では4）に応じて、シフト回数カウンタには最大4がセットされる。ただし、上記（1）の構成で、第1特別図柄の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行しても、第2始動入賞口14への入賞が発生すると、第2特別図柄の変動表示が割り込んで（入賞順ではなく優先して）実行されるため、例えば、第2特別図柄の変動表示が行われる場合には、シフトタイミングであっても、後述する演出図柄変動開始処理のS1802bでシフト回数カウンタの値を減算しないように構成することが望ましい。また、上記（3）の構成で、第1特別図柄の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行した場合も同様に、第2特別図柄の変動表示が行われる場合には、後述する演出図柄変動開始処理のS1802bでシフト回数カウンタの値を減算しないように構成することが望ましい。

30

【0326】

また、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記（2）の構成を加えた場合には、第2保留記憶数の上限値（本例では4）に応じて、シフト回数カウンタには最大4がセットされる。この場合には、上記（1）の構成とは異なり、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれの変動表示が行われるときでも、シフトタイミングになればシフト回数カウンタの値を減算する。また、上記（3）の構成で、第2特別図柄の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行した場合も同様に、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれの変動表示が行われるときでも、シフトタイミングになればシフト回数カウンタの値を減算する。

40

【0327】

なお、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、高ベース中には、第1特別図柄の変動表示を対象として先読み演出を行わないように構成してもよい。また、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、大当たり遊技中の第1始動入賞口13への入賞にもとづく先読み演出を行わないように構成してもよい。このような構成は、例えば、高ベース中や大当たり遊技中には、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、第1始動入賞口13への入賞が発生しても、S1217の入賞時演出処理を実行しないようにしたり、演出制御用マイクロコンピュー

50

タ100において受信した入賞時判定結果指定コマンドを破棄したり、先読み演出を実行することに決定されても、実行しないように制御することで実現することができる。また、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に上記(3)の構成を加える場合に、高ベース中または大当り遊技中には、第1始動入賞口13への入賞にもとづく先読み演出を行わないが、第2始動入賞口14への入賞にもとづく先読み演出は行うようにしてもよい。このような構成は、例えば、高ベース中や大当り遊技中には、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、第1始動入賞口13への入賞が発生しても、S1217の入賞時演出処理を実行しないようにしたり、演出制御用マイクロコンピュータ100において受信した第1始動入賞口13への入賞にもとづく入賞時判定結果指定コマンドを破棄したり、先読み演出を実行することに決定されても、実行しないように制御することで実現することができる。

10

【0328】

なお、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記(1)の構成を加える場合には、第2始動入賞口14への入賞にもとづく保留記憶が存在している状態で、第1始動入賞口13への入賞が発生したときには、その第1始動入賞口13への入賞にもとづく保留記憶を対象とした先読み演出を実行しないようにしてもよい。また、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記(1)の構成を加える場合には、第1始動入賞口13への入賞にもとづく保留記憶を対象とした先読み演出の実行を決定している状態で、第2始動入賞口14への入賞が発生したときには、すでに決定していた先読み演出の実行をキャンセルするようにしてもよい。

20

【0329】

なお、本実施例では、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか入賞順に変動表示が実行されるが、第1特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行う構成(上記(1))、または第2特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行う構成(上記(2))を加えるようにしてもよい。また、本実施例では、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか入賞順に変動表示が実行されるが、例えば、高ベース中または大当り遊技中には、第1始動入賞口13への入賞にもとづく先読み演出を行わないようにしてもよい。

【0330】

図34は、図24に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理(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S800~S809のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の変動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変動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変動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。

30

【0331】

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

40

【0332】

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

【0333】

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

50

【0334】

演出図柄変動停止処理（S803）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（S804）、小当り表示処理（S807）または変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）に対応した値に更新する。

【0335】

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

10

【0336】

大当り遊技中処理（S805）：大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置9におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（S806）に対応した値に更新する。

【0337】

大当り終了演出処理（S806）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）に対応した値に更新する。

20

【0338】

小当り表示処理（S807）：変動時間の終了後、演出表示装置9に小当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を小当り遊技中処理（S808）に対応した値に更新する。

【0339】

小当り遊技中処理（S808）：小当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置9における小当りに応じた表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を小当り終了演出処理（S809）に対応した値に更新する。

【0340】

小当り終了演出処理（S809）：演出表示装置9において、小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）に対応した値に更新する。

30

【0341】

図35は、図34に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（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（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（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（S801）に対応した値に更新する（S813）。

40

【0342】

図36及び図37は、図34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（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、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する1つ目の入賞時判定結果（最も古い判定結果）を削除し、入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトするとともに、合算保留記憶表示部18cにおける1つ目の保留表示を消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する（S1800）。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目～5つ目の保留表示が表示されていた場合に、シフトタイミングで1つ目の保留表示が消去されるとともに、2つ目に表示されていた保留表示が1つ目の表示領域にシフトされ、3つ目に表示されてい

50

た保留表示が2つ目の表示領域にシフトされ、4つ目に表示されていた保留表示が3つ目の表示領域にシフトされ、5つ目に表示されていた保留表示が4つ目の表示領域にシフトされる。なお、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、演出制御用CPU101は、第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行するとき（具体的には、第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合）には、第1入賞時判定結果記憶バッファが記憶する1つ目の入賞時判定結果を削除し、第1入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。また、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行するとき（具体的には、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合）には、第2入賞時判定結果記憶バッファが記憶する1つ目の入賞時判定結果を削除し、第2入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。

10

【0343】

次いで、演出制御用CPU101は、保留表示演出の設定が有るか否かを確認する（S1800a）。保留表示演出の設定が無い場合には（S1800aのN）、S1821に移行し、保留表示演出の設定が有る場合には（S1800aのY）、変化タイミング（シフト回数）を特定するためのシフト回数カウンタの値が0より大きいのか否かを確認する（S1801）。シフト回数カウンタの値が0より大きいということは、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示のうちのいずれかについて、表示態様を変化させる先読み演出を実行することが決定されていることを示している。したがって、S1801では、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されている

20

【0344】

シフト回数カウンタの値が0より大きくない場合（S1801のN）、すなわち、シフト回数カウンタの値が0であって、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されていない場合には、演出制御用CPU101は、処理をS1804に移行する。

【0345】

一方、シフト回数カウンタの値が0より大きい場合（S1801のY）、すなわち、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されている場合には、演出制御用CPU101は、演出用合算保留記憶数カウンタの値を1減算する（S1802a）。また、演出制御用CPU101は、シフト回数カウンタの値を1減算する（S1802b）。次いで、演出制御用CPU101は、シフト回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（S1803）。S1802bでシフト回数カウンタの値を1減算した結果、シフト回数カウンタの値が0になったということは、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示のうちのいずれかの表示態様を変化させる先読み演出を実行するタイミングであることを示している。したがって、S1803では、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングであるか否かが確認されている。

30

【0346】

S1803において、シフト回数カウンタの値が0ではない場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングではない場合には、演出制御用CPU101は、処理をS1804に移行する。一方、シフト回数カウンタの値が0である場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、処理をS1808に移行する。

40

【0347】

S1804では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（S1804）。

【0348】

次いで、演出制御用CPU101は、S1804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（S1805

50

）。すなわち、演出制御用CPU101によってS1805の処理が実行されることによって、変動表示パターン決定手段が決定した変動表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の変動表示の表示結果（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、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。

【0349】

図38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38に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が偶数図柄（通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が奇数図柄（確変大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りまたは小当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、例えば、停止図柄として3図柄が「1」「2」「3」や「4」「5」「6」等の階段状に並んだチャンス目図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。そして、いずれの場合には（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。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドや表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。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。

【0350】

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。

【0351】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。また、確変大当りを想起させるような停止図柄を確変大当り図柄といい、通常大当りを想起させるような停止図柄を通常大当り図柄という。そして、いずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0352】

次いで、演出制御用CPU101は、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出の演出態様を決定する（S1806）。ここで、S1806の処理は、先読み演出によって保留表示の表示態様が変化するタイミングで実行されるものではない。したがって、S1806では、保留表示の表示態様が変化することを示唆するものの、結果的には表示態様が変化しないときに実行される示唆演出の演出態様を決定する。なお、保留表示の表示態様が変化するときに実行される示唆演出（成功パターン）と区別するために、表示態様が変化しないときに実行される示唆演出を示唆演出（通過パターン）ともいう。

【0353】

S1806では、演出制御用CPU101は、先読み演出制限フラグがセットされていないとき、すなわち合算保留記憶表示部18cにおいていずれの保留表示も特殊態様で表示されていないときには、図36（A）に示す示唆演出（通過パターン）決定割合で、示唆演出（通過パターン）を実行しない、または第1演出態様もしくは第2演出態様で実行すると決定する。また、演出制御用CPU101は、先読み演出制限フラグがセットされているとき、すなわち合算保留記憶表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様

で表示されているときには、図 3 6 (B) に示す示唆演出 (通過パターン) 決定割合で、示唆演出 (通過パターン) を実行しない、または第 1 演出態様もしくは第 2 演出態様で実行すると決定する。なお演出制御用 CPU 101 は、例えば、示唆演出 (通過パターン) の演出態様を決定するための乱数を抽出し、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 (「演出なし」、「第 1 演出態様」または「第 2 演出態様」) に決定する。

【0354】

例えば、先読み演出制限フラグがセットされていないとき、すなわち合算保留記憶表示部 18c においていずれの保留表示も特殊態様で表示されていないときには、60% の割合で示唆演出 (通過パターン) を実行しないと決定され、30% の割合で示唆演出を第 1 演出態様で実行すると決定され、10% の割合で示唆演出を第 2 演出態様で実行すると決定される。また、先読み演出制限フラグがセットされているとき、すなわち合算保留記憶表示部 18c においていずれかの保留表示が特殊態様で表示されているときには、0% の割合で示唆演出 (通過パターン) を実行しないと決定され、60% の割合で示唆演出を第 1 演出態様で実行すると決定され、40% の割合で示唆演出を第 2 演出態様で実行すると決定される。

【0355】

図 3 6 (A)、(B) に示すように、本実施例では、先読み演出制限フラグがセットされている場合、すなわち合算保留記憶表示部 18c においていずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には、そうでない場合に比べて高い割合で示唆演出が実行される。具体的には、先読み演出制限フラグがセットされている場合は、100% の割合で第 1 演出態様と第 2 演出態様のどちらかで示唆演出を実行し、先読み演出制限フラグがセットされていない場合は、40% の割合で第 1 演出態様と第 2 演出態様のどちらかで示唆演出を実行するようになっている。したがって、保留表示が特殊態様で表示されているときの期待感を高めることができ、遊技興趣を高めることができる。なお、本実施例では、保留表示の表示態様が変化するタイミングでも示唆演出が実行されるため、保留表示が特殊態様で表示されているときには、常に示唆演出が実行されるように構成されているが、保留表示が特殊態様で表示されているときであっても、示唆演出が実行されないことがあってもよい。ただし、この場合にも、保留表示が特殊態様で表示されていないときに比べて高い割合で示唆演出が実行されることとする。

【0356】

また、先読み演出制限フラグがセットされている場合、すなわち合算保留記憶表示部 18c においていずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には、その保留表示の最終表示態様が第 1 表示態様または第 2 表示態様のいずれであるかに応じて、異なる割合で示唆演出の演出態様を第 1 演出態様または第 2 演出態様に決定するようにしてもよい。例えば、最終表示態様が第 1 表示態様よりも期待度が高い第 2 表示態様に決定されている場合には、示唆演出の演出態様が第 1 演出態様よりも期待度が高い第 2 演出態様に決定される割合を高くするようにしてもよい。

【0357】

また、本実施例では、前述したように、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出として、演出表示装置 9 において、キャラクタ A またはキャラクタ B の表示が所定期間実行された後、シャッター 200 により演出表示装置 9 が視認不能となる。保留表示の表示態様に変化する場合 (示唆演出 (成功パターン) の場合) には、シャッター 200 が演出表示装置 9 を視認不能としている第 1 演出表示装置視認不能期間または第 2 演出表示装置視認不能期間において予告対象となる保留情報に対応する保留記憶表示が変化する制御が行われる。また、保留表示の表示態様に変化しない場合 (示唆演出 (通過パターン) の場合) には、第 1 演出表示装置視認不能期間または第 2 演出表示装置視認不能期間において予告対象となる保留情報に対応する保留記憶表示が変化しない。したがって、S1806 では、後述する S1811 のように、演出用合算保留記憶数カウンタを用いて予告対象となる保留情報に対応する保留表示を特定する必要はない。

【0358】

次いで、演出制御用CPU101は、決定した示唆演出（通過パターン）の演出態様と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択する（S1807）。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（S1812）。

【0359】

図39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やシャッター200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、音番号データ、シャッター制御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、演出図柄の変動表示の変動表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様や、合算保留記憶表示部18cにおける先読み演出の態様を示すデータ、示唆演出の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータ（例えば、先読み演出が実行されないときに用いられるプロセステーブルの表示制御実行データに記載された先読み演出の態様を示すデータ）には、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【0360】

図39に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0361】

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

【0362】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、シャッター制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27R、27L、演出用部品としてのシャッター200）の制御を実行する（S1813）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27R、27Lからの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、シャッター200を動作させるために、シャッター用モータ201を駆動する。

【0363】

なお、本実施例では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる演出図柄の変動表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0364】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（S1814）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S802）に対応した値にする（S1815）。

【0365】

S1803でシフト回数カウンタの値が0であると判断した場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、先読み演出制限フラグがセットされていれば、それをリセットする（S1808）。このような処理が実行されることによって、本実施例では、保留表示が特殊態様で表示されている期間は新たに先読み演出を実行することを制限することができ、複数の保留表示が特殊態様で表示されることを制限することができる。

10

【0366】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（S1809）。次いで、演出制御用CPU101は、S1809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（S1810）。

【0367】

次いで、演出制御用CPU101は、保留表示変化非実行フラグがセットされているか否かを確認する（S1810a）。保留表示変化非実行フラグがセットされていない場合は（S1810aのN）、示唆演出の演出態様と、演出用合算保留記憶数カウンタによって特定される保留表示の最終表示態様と、変動パターンとに応じた表示態様変化時用のプロセステーブルを選択する（S1811）。そして、保留表示演出の設定をリセットし（S1811c）、S1812に移行する。

20

【0368】

表示態様変化時用のプロセステーブルとは、演出図柄の変動表示とともに、演出図柄の変動開始時に、示唆演出（成功パターン）を実行し、特定の保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行する制御を行うためのプロセスデータが設定されたテーブルである。本実施例では、実行する示唆演出（成功パターン）や先読み演出の態様に応じて複数種類の表示態様変化時用のプロセステーブルが設けられている。また、本実施例では、先読み演出決定処理において決定され（S67110またはS67115）、記憶されている示唆演出（成功パターン）の演出態様（本例では、第1演出態様または第2演出態様）と、演出用合算保留記憶数カウンタによって特定される演出対象の保留表示（例えば、演出用合算保留記憶数カウンタの値が2のときには、合算保留記憶表示部18cにおける2つ目の保留表示）と、先読み演出決定処理において決定され（S67106）、記憶されている最終表示態様（本例では、第1表示態様または第2表示態様）とにもとづいて、どのような態様で示唆演出（成功パターン）を実行し、どの保留表示をどのような表示態様に変化させる先読み演出を実行するかを特定することができる。したがって、演出制御用CPU101は、示唆演出（成功パターン）の演出態様と、演出用合算保留記憶数カウンタによって特定される保留表示の最終表示態様と、変動パターンとに応じて、複数種類の表示態様変化時用のプロセステーブルのいずれかを選択し、選択した表示態様変化時用のプロセステーブルのプロセスデータ1の内容に従って演出装置の制御を実行することによって、先読み演出決定処理で決定された演出態様で示唆演出（成功パターン）を実行し、予告対象の変動表示に対応する保留表示を決定された表示態様に変化させる先読み演出を実行することができる。

30

40

【0369】

また、S1810aにおいて保留表示変化非実行フラグがセットされている場合には（S1810aのY）、変動パターンに応じた表示態様変化時用のプロセステーブルを選択する（S1811b）。そして、保留表示演出の設定をリセットし（S1811c）、S1812に移行する。

【0370】

50

一方、S1800aにおいて保留表示演出の設定がない場合には（S1800aのN）、セリフ表示演出の設定が有るか否かを確認する（S1821）。セリフ表示演出の設定が有る場合には（S1821のY）、S67105bにおいて実行されたセリフ表示演出の設定内容に基づいて、当該変動表示がセリフ表示演出を実行する最後の変動表示であるか否かを確認する（S1822）。セリフ表示演出を実行する最後の変動表示でない場合には（S1822のN）、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（S1823）。

【0371】

次いで、演出制御用CPU101は、S1823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（S1824）。すなわち、演出制御用CPU101によってS1824の処理が実行されることによって、変動表示パターン決定手段が決定した変動表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の変動表示の表示結果（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、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。

【0372】

そして、演出制御用CPU101は、セリフ表示演出態様と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択し（S1826）、S1812に移行する。

【0373】

また、S1822において、セリフ表示演出を実行する最後の変動表示である場合には（S1822のY）、先読み演出制限フラグがセットされていれば、それをリセットする（S1827）。次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出し（S1828）、S1828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（S1829）。そして、セリフ表示演出態様と、変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択し（S1830）、セリフ表示演出の設定をリセットして（S1831）、S1812に移行する。

【0374】

また、S1821において、セリフ表示演出の設定が無い場合には（S1821のN）、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し（S1832）、S1832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（S1833）。そして、変動パターンに応じた表示態様変化時用のプロセステーブルを選択し（S1834）、S1812に移行する。

【0375】

図40は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（S802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（S1841）、変動時間タイマの値を1減算する（S1842）。そして、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する（S1843）。プロセスタイマがタイマアウトしていなければ（S1843のN）、S1849に移行し、プロセスタイマがタイムアウトしたら（S1843のY）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（S1844）。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（S1845）。

【0376】

次いで、演出制御用CPU101は、示唆演出の実行期間中であるか否かを選択されているプロセステーブルに基づいて確認する（S1846）。示唆演出の実行期間中でない

10

20

30

40

50

場合は（S 1 8 4 6 の N）、S 1 8 4 8 g に移行し、示唆演出の実行期間中である場合は（S 1 8 4 6 の Y）、選択されているプロセステーブルに基づいてシャッター 2 0 0 が閉鎖位置へ向けて移動する期間であるシャッター閉鎖動作の期間中であるか否かを確認する（S 1 8 4 7 a）。シャッター閉鎖動作の期間中である場合は（S 1 8 4 7 a の Y）、シャッター用モータ 2 0 1 を駆動し、シャッター 2 0 0 を、演出表示装置 9 を遊技者から視認不能とする閉鎖位置（演出表示装置 9 の正面位置）まで移動させるシャッター閉鎖処理を実行して S 1 8 4 7 c に移行する（S 1 8 4 7 b）。また、シャッター閉鎖動作の期間中でない場合は（S 1 8 4 7 b の N）、S 1 8 4 7 b を経由せずに S 1 8 4 7 c に移行する。

【0 3 7 7】

10

S 1 8 4 7 c において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、選択されているプロセステーブルに基づいてシャッター 2 0 0 が開放位置に向けて移動するシャッター開放動作期間中であるか否かを確認する（S 1 8 4 7 c）。シャッター開放動作期間中である場合は（S 1 8 4 7 c）、シャッター用モータ 2 0 1 を駆動し、シャッター 2 0 0 を、演出表示装置 9 を遊技者から視認可能とする開放位置（演出表示装置 9 の上方位置）まで移動させるシャッター開放処理を実行して（S 1 8 4 7 d）、S 1 8 4 8 a に移行する。シャッター開放動作期間中でない場合は、S 1 8 4 7 d を経由せずに S 1 8 4 8 a に移行する。

【0 3 7 8】

S 1 8 4 8 a において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、選択されているプロセステーブルに基づいて第 1 演出態様にて示唆演出実行中であるか否かを確認する（S 1 8 4 8 a）。第 1 演出態様にて示唆演出実行中である場合は（S 1 8 4 8 a の Y）、更に、選択されているプロセステーブルに基づいて第 1 演出表示装置視認不能期間における保留表示変化タイミングであるか否かを確認する（S 1 8 4 8 b）。

20

【0 3 7 9】

第 1 演出表示装置視認不能期間における保留表示変化タイミングである場合は（S 1 8 4 8 b の Y）、保留表示演出の対象保留表示を最終表示態様に変化させ（S 1 8 4 8 c）、S 1 8 4 8 d に移行する。また、第 1 演出態様にて示唆演出実行中でない場合（S 1 8 4 8 a の N）または第 1 演出表示装置視認不能期間における保留表示変化タイミングでない場合は（S 1 8 4 8 b の N）、S 1 8 4 8 c を経由せずに S 1 8 4 8 d に移行する。

【0 3 8 0】

30

S 1 8 4 8 d において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、選択されているプロセステーブルに基づいて第 2 演出態様にて示唆演出実行中であるか否かを確認する（S 1 8 4 8 d）。第 2 演出態様にて示唆演出実行中である場合は（S 1 8 4 8 d の Y）、更に、選択されているプロセステーブルに基づいて第 2 演出表示装置視認不能期間における保留表示変化タイミングであるか否かを確認する（S 1 8 4 8 e）。

【0 3 8 1】

第 2 演出表示装置視認不能期間における保留表示変化タイミングである場合は（S 1 8 4 8 e の Y）、保留表示演出の対象保留表示を最終表示態様に変化させ（S 1 8 4 8 f）、S 1 8 4 8 g に移行する。また、第 2 演出態様にて示唆演出実行中でない場合（S 1 8 4 8 d の N）または第 2 演出表示装置視認不能期間における保留表示変化タイミングでない場合は（S 1 8 4 8 e の N）、S 1 8 4 8 f を経由せずに S 1 8 4 8 g に移行する。

40

【0 3 8 2】

S 1 8 4 8 g において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、選択されているプロセステーブルに基づいてセリフ表示演出実行中であるか否かを確認する（S 1 8 4 8 g）。セリフ表示演出実行中である場合は（S 1 8 4 8 g の Y）、セリフ表示演出の設定に応じた演出を実行して（S 1 8 4 8 h）、S 1 8 4 9 に移行し、セリフ表示演出実行中でない場合は（S 1 8 4 8 g の N）、S 1 8 4 8 h を経由せずに S 1 8 4 9 に移行する。

【0 3 8 3】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（S 1 8 4 9）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S 8 0 3）に応じた値

50

に更新する（S1851）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（S1850）、S1851に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0384】

なお、本実施例では、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて先読み演出を行うか否かを含む決定処理を、先読み演出決定処理において実行しているが、それらの処理を演出図柄変動中処理において実行するようにしてもよい。例えば、演出図柄変動中処理において、入賞時判定結果記憶バッファを監視する処理を含めることで先読み演出を行うか否かを含む決定処理を実行することができる。

10

【0385】

図41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（S803）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（S851）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし（S852）、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行う（S853）。次いで、演出制御用CPU101は、

20

【0386】

はずれとすることに決定されていない場合には（S855のN）、更に大当たりとすることに決定されているか否かを確認する（S855a）。大当たりとすることに決定されている場合は（S855aのY）、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（S804）に応じた値に更新する（S856）。

【0387】

大当たりとしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を小当たり表示処理（S807）に応じた値に更新する（S856a）。

30

【0388】

尚、S855においてははずれとすることに決定されている場合には（S855のY）、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（S800）に応じた値に更新する（S857）。

【0389】

なお、本実施例では、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したことを条件に、演出図柄の変動（変動表示）を終了させる（S851、S853参照）。しかし、受信した変動パターンコマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、変動表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

40

【0390】

図42は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理（S804）を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、いずれかの大当たり開始指定コマンド受信フラグ（大当たり開始1指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始1指定コマンド受信フラグ、大当たり開始2指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始2指定コマンド受信フラグ、または小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグ）がセットされている

50

か否か確認する（S 8 7 1）。いずれかの当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置 9 に表示する制御を行う（S 8 7 2）。また、セットされているフラグ（当たり開始 1 指定コマンド受信フラグ、当たり開始 2 指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変当たり開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする（S 8 7 3）。そして、演出制御プロセスフラグの値を当たり遊技中処理（S 8 0 5）に応じた値に更新する（S 8 7 4）。

【0 3 9 1】

なお、当たり表示用のプロセス処理とは別に小当り表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当りである場合には、例えば、所定期間（大入賞口が 0. 1 秒間 2 回開放するのに十分な時間。例えば 0. 5 秒間）、突然確変当たり時と同様の態様の演出を行うようにしてもよい。

10

【0 3 9 2】

また、小当りや突然確変当たりである場合に、小当り／突然確変当たり開始指定コマンドの受信にもとづいて演出を実行するのではなく、演出制御用 CPU 1 0 1 は、例えば、小当り／突然確変当たり用の変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、小当りまたは突然確変当たりであることを示唆するような演出を所定期間実行するようにしてもよい。この場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、小当りまたは突然確変当たりであることを示唆するような演出を行うためのプロセスデータをプロセス時間ごとに切り替え、切り替えたプロセスデータに従って演出を行う。

【0 3 9 3】

20

なお、S 8 7 2 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、当たり遊技の開始を報知する画面を演出表示装置 9 に表示する制御を行う。

【0 3 9 4】

図 4 3 は、演出制御プロセス処理における当たり終了演出処理（S 8 0 6）を示すフローチャートである。当たり終了演出処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、当たり終了演出タイマが設定されているか否か確認する（S 8 8 0）。当たり終了演出タイマが設定されている場合には、S 8 8 5 に移行する。当たり終了演出タイマが設定されていない場合には、当たり終了指定コマンドを受信したことを示す当たり終了指定コマンド受信フラグ（当たり終了 1 指定コマンド受信フラグ、当たり終了 2 指定コマンド受信フラグ、小当り／突然確変当たり終了指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（S 8 8 1）。当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、当たり終了指定コマンド受信フラグ（当たり終了 1 指定コマンド受信フラグ、当たり終了 2 指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変当たり終了指定コマンド受信フラグ）をリセットし（S 8 8 2）、当たり終了演出タイマに当たり終了表示時間に相当する値を設定して（S 8 8 3）、演出表示装置 9 に、当たり終了画面（当たり遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（S 8 8 4）。具体的には、VDP 1 0 9 に、当たり終了画面を表示させるための指示を与える。

30

【0 3 9 5】

S 8 8 5 では、当たり終了演出タイマの値を 1 減算する。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、当たり終了演出タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち当たり終了演出時間が経過したか否か確認する（S 8 8 6）。経過していなければ処理を終了する。当たり終了演出時間が経過している場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、セットされていれば、先読み演出制限フラグをリセットする（S 8 8 7）。

40

【0 3 9 6】

そして、演出制御用 CPU 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（S 8 0 0）に応じた値に更新する（S 8 9 2）。

【0 3 9 7】

次に、本実施例における保留表示演出の演出態様について、図 4 4～図 4 6 に基づいて説明する。まず、先読み演出パターンとして第 1 先読み演出パターンが決定される場合について説明する。図 4 4（A）に示すように、演出表示装置 9 において、演出図柄の変動

50

表示中であって、合算保留記憶表示部 18c に 2 つの保留表示が通常態様（本実施例では「○」）で表示されているときに始動入賞が行われると、保留表示演出の演出態様（先読み演出パターン、最終表示態様、変化タイミング）及び示唆演出の態様が決定され、該決定結果に応じて新たな保留表示が表示される。

【0398】

このとき、例えば、先読み演出パターンを第 1 先読み演出パターン、変化タイミングを始動入賞時（シフト回数 0）、最終表示態様を第 1 特別態様、示唆演出（成功パターン）を第 1 演出態様に決定した場合は、図 4 4（B 1）に示すように、始動入賞のタイミングで、合算保留記憶表示部 18c に 3 つ目の保留表示が第 1 特別態様（本実施例では「○」内に「×」が含まれる）で表示される。また、例えば、先読み演出パターンを第 1 先読み演出パターン、変化タイミングを始動入賞時（シフト回数 0）、最終表示態様を第 2 特別態様、示唆演出（成功パターン）を第 1 演出態様に決定した場合は、図 4 4（B 2）に示すように、始動入賞のタイミングで、合算保留記憶表示部 18c に 3 つ目の保留表示が第 1 特別態様（本実施例では「○」内に「×」が 2 つ含まれる）で表示される。

10

【0399】

また、例えば、先読み演出パターンを第 1 先読み演出パターン、変化タイミングをシフト回数 1、最終表示態様を第 1 特別態様または第 2 特別態様、示唆演出（成功パターン）を第 1 演出態様に決定した場合は、先ず、合算保留記憶表示部 18c に 3 つ目の保留表示が通常態様で表示される。そして、図 4 4（B 3）及び図 4 4（C）に示すように、演出図柄がはずれを示す組み合わせで導出表示される。次いで、図 4 4（D 1）及び図 4 4（D 2）に示すように、合算保留記憶表示部 18c から 1 つ目の保留表示が消去され、2 つ目と 3 つ目の保留表示がそれぞれシフトされると、示唆演出（成功パターン）として演出表示装置 9 にキャラクタ A が表示される。

20

【0400】

キャラクタ A が表示されて所定期間が経過すると、図 4 4（D 3）に示すように、シャッター 200 が動作することで演出表示装置 9 が遊技者から視認不能となる。この演出表示装置 9 が遊技者から視認不能となる第 1 演出表示装置視認不能期間において、合算保留記憶表示部 18c に表示されている 2 つ目の保留表示は、最終表示態様が第 1 特別態様に決定されていれば該第 1 特別態様で表示され、最終表示態様が第 2 特別態様に決定されていれば該第 2 特別態様で表示される。第 1 演出表示装置視認不能期間が終了してシャッター 200 が動作することで演出表示装置 9 が遊技者から視認可能となるとともに演出表示装置 9 にキャラクタ B が表示される。

30

【0401】

このとき、遊技者は、図 4 4（E 1）及び図 4 4（E 2）に示すように、合算保留記憶表示部 18c において 2 つ目の保留表示が第 1 特別態様または第 2 特別態様に变化したことを確認することができる。

【0402】

また、例えば、先読み演出パターンを第 1 先読み演出パターン、変化タイミングをシフト回数 1、最終表示態様を第 1 特別態様または第 2 特別態様、示唆演出（成功パターン）を第 2 演出態様に決定した場合は、先ず、合算保留記憶表示部 18c に 3 つ目の保留表示が通常態様で表示される。そして、図 4 4（B 3）及び図 4 4（C）に示すように、演出図柄がはずれを示す組み合わせで導出表示される。次いで、図 4 4（D 4）及び図 4 4（D 5）に示すように、合算保留記憶表示部 18c から 1 つ目の保留表示が消去され、2 つ目と 3 つ目の保留表示がそれぞれシフトされると、示唆演出（成功パターン）として演出表示装置 9 にキャラクタ A が表示される。

40

【0403】

キャラクタ A が表示されて所定期間が経過すると、図 4 4（D 6）に示すように、シャッター 200 が動作することで演出表示装置 9 が遊技者から視認不能となる。そして、図 4 4（D 7）に示すように、第 1 演出表示装置視認不能期間が終了してシャッター 200 が動作することで演出表示装置 9 が遊技者から視認可能となるとともに演出表示装置 9 に

50

キャラクターBが表示される。

【0404】

更に、キャラクターBが表示されて所定期間が経過すると、図44(D8)に示すように、シャッター200が動作することで演出表示装置9が遊技者から再び視認不能となる。この演出表示装置9が遊技者から再び視認不能となる第2演出表示装置視認不能期間において、合算保留記憶表示部18cに表示されている2つ目の保留表示は、最終表示態様が第1特別態様に決定されていれば該第1特別態様で表示され、最終表示態様が第2特別態様に決定されていれば該第2特別態様で表示される。第2演出表示装置視認不能期間が終了してシャッター200が動作することで演出表示装置9が遊技者から視認可能となるとともに演出表示装置9にキャラクターCが表示される。

10

【0405】

このとき、遊技者は、図44(E3)及び図44(E4)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおいて2つ目の保留表示が第1特別態様または第2特別態様に变化したことを確認することができる。

【0406】

次に、先読み演出パターンとして第2先読み演出パターンが決定される場合について説明する。図45(A)に示すように、演出表示装置9において、演出図柄の変動表示中であって、合算保留記憶表示部18cに2つの保留表示が通常態様(本実施例では「○」)で表示されているときに始動入賞が行われると、保留表示演出の演出態様(先読み演出パターン、最終表示態様、変化タイミング)及び示唆演出の態様が決定される。このとき、例えば、先読み演出パターンを第2先読み演出パターン、変化タイミングをシフト回数1、最終表示態様を第1特別態様または第2特別態様、示唆演出(成功パターン)を第1演出態様に決定した場合は、先ず、図45(B)に示すように、合算保留記憶表示部18cに3つ目の保留表示が特殊態様(本例では「○」の外側に6本の線が描かれている)で表示される。そして、図45(C)に示すように、演出図柄がはずれを示す組み合わせで導出表示される。次いで、図45(D)及び図45(E)に示すように、合算保留記憶表示部18cから1つ目の保留表示が消去され、2つ目と3つ目の保留表示がそれぞれシフトされると、示唆演出(成功パターン)として演出表示装置9にキャラクターAが表示される。

20

【0407】

キャラクターAが表示されて所定期間が経過すると、図45(F)に示すように、シャッター200が動作することで演出表示装置9が遊技者から視認不能となる。この演出表示装置9が遊技者から視認不能となる第1演出表示装置視認不能期間において、合算保留記憶表示部18cに表示されている2つ目の保留表示は、最終表示態様が第1特別態様に決定されていれば該第1特別態様で表示され、最終表示態様が第2特別態様に決定されていれば該第2特別態様で表示される。第1演出表示装置視認不能期間が終了してシャッター200が動作することで演出表示装置9が遊技者から視認可能となるとともに演出表示装置9にキャラクターBが表示される。

30

【0408】

このとき、遊技者は、図45(G1)及び図45(G2)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおいて2つ目の保留表示が第1特別態様または第2特別態様に变化したことを確認することができる。

40

【0409】

また、例えば、先読み演出パターンを第2先読み演出パターン、変化タイミングをシフト回数2、最終表示態様を第1特別態様または第2特別態様、示唆演出(成功パターン)を第2演出態様に決定した場合は、先ず、図45(B)に示すように、合算保留記憶表示部18cに3つ目の保留表示が特殊態様で表示される。そして、図45(C)に示すように、演出図柄がはずれを示す組み合わせで導出表示される。次いで、図45(D)及び図45(E)に示すように、合算保留記憶表示部18cから1つ目の保留表示が消去され、2つ目と3つ目の保留表示がそれぞれシフトされると、示唆演出(通過パターン)の第1

50

演出態様として演出表示装置 9 にキャラクター A が表示される。

【0410】

キャラクター A が表示されて所定期間が経過すると、図 45 (F) に示すように、シャッター 200 が動作することで演出表示装置 9 が遊技者から視認不能となる。この演出表示装置 9 が遊技者から視認不能となる第 1 演出表示装置視認不能期間においては、実行している示唆演出が通過パターンであるため、合算保留記憶表示部 18c に表示されている 2 つ目の保留表示は特殊表示を維持する。そして、第 1 演出表示装置視認不能期間が終了してシャッター 200 が動作することで演出表示装置 9 が遊技者から視認可能となるとともに演出表示装置 9 にキャラクター B が表示される。

【0411】

次いで、キャラクター B が表示されて所定期間が経過すると、図 46 (H) に示すように、演出図柄がはずれを示す組み合わせで導出表示される。そして、図 46 (I) 及び図 46 (J) に示すように、合算保留記憶表示部 18c から 1 つ目の保留表示が消去され、2 つ目の保留表示がシフトされると、示唆演出 (成功パターン) の第 2 演出態様として演出表示装置 9 にキャラクター A が表示される。

【0412】

キャラクター A が表示されて所定期間が経過すると、図 46 (K) に示すように、シャッター 200 が動作することで演出表示装置 9 が遊技者から視認不能となる。この演出表示装置 9 が遊技者から視認不能となる第 1 演出表示装置視認不能期間においては、実行している示唆演出が第 2 演出態様であるため、合算保留記憶表示部 18c に表示されている保留表示は特殊表示を維持する。そして、図 46 (L) に示すように、第 1 演出表示装置視認不能期間が終了してシャッター 200 が動作することで演出表示装置 9 が遊技者から視認可能となるとともに演出表示装置 9 にキャラクター B が表示される。

【0413】

キャラクター B が表示されて所定期間が経過すると、図 46 (M) に示すように、シャッター 200 が動作することで演出表示装置 9 が再び遊技者から視認不能となる。この演出表示装置 9 が遊技者から視認不能となる第 2 演出表示装置視認不能期間においては、合算保留記憶表示部 18c に表示されている保留表示は、最終表示態様が第 1 特別態様に決定されていれば該第 1 特別態様で表示され、最終表示態様が第 2 特別態様に決定されていれば該第 2 特別態様で表示される。第 2 演出表示装置視認不能期間が終了してシャッター 200 が動作することで演出表示装置 9 が遊技者から視認可能となるとともに演出表示装置 9 にキャラクター B が表示される。

【0414】

このとき、遊技者は、図 46 (N1) 及び図 46 (N2) に示すように、合算保留記憶表示部 18c において保留表示が第 1 特別態様または第 2 特別態様に变化したことを確認することができる。

【0415】

以上、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、示唆演出においてキャラクター A の表示からキャラクター B の表示に発展するタイミングと連携して保留表示演出が実行されるため、示唆演出が開始されることにより保留表示演出が実行される期待感を効果的に高めることができるので、遊技の興趣を向上できる。

【0416】

また、示唆演出と連携しつつも、示唆演出におけるキャラクター A の表示やキャラクター B の表示の終了開始のタイミングと保留表示の表示態様の变化タイミングとを異ならせることができ、示唆演出と保留表示演出のいずれの予告が実行されたのかを遊技者が把握し易くなる。

【0417】

また、保留表示の表示態様が变化するタイミングにおいて、合算保留記憶表示部 18c が視認不能となるので、保留表示の表示態様の变化による効果をより一層高めることができる。

10

20

30

40

50

【0418】

また、保留表示が特殊態様にて表示されているときには、第2演出態様の示唆演出が実行され易くなるので、保留表示が変化することへの期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣をさらに高めることができる。

【0419】

また、時短制御が実行されていて変動期間が短いにもかかわらず、保留表示演出の実行に伴って無理に示唆演出が実行されてしまうことにより、遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができる。

【0420】

また、保留表示演出全体の実行割合が時短制御中において低下してしまうことを防ぐことができる。

10

【0421】

また、複数のタイミングで保留表示を特別態様に変化させて表示することが可能であるため、保留表示の表示態様を変化させるタイミングに多様性を持たせることができるとともに、保留表示が特殊態様で表示されたときには、高い頻度で示唆演出が実行されるため、期待感を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0422】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

20

【0423】

例えば、前記実施例では、第1先読み演出パターンにおいて、保留表示が特別態様で表示されるタイミングは、始動入賞のタイミングと、通常態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示されるシフトタイミングとのいずれかであったが、本発明はこれに限定されるものではなく、他のタイミングを含むようにしてもよい。例えば、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のタイミング（具体的には、予告対象の変動表示が開始されるまでに実行される1つの変動表示中または複数の変動表示にまたがった期間）で保留表示を特別態様で表示するようにしてもよい。

【0424】

また、前記実施例では、第2先読み演出パターンにおいて、保留表示が特殊態様で表示されるタイミングは、始動入賞のタイミングのみであったが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞のタイミングでは通常態様で表示し、任意のシフトタイミングで特殊態様に変化して表示するようにしてもよいし、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のタイミング（具体的には、予告対象の変動表示が開始されるまでに実行される1つの変動表示中または複数の変動表示にまたがった期間）で保留表示を特殊態様で表示するようにしてもよい。また、第2先読み演出パターンにおいて、特殊態様で表示された保留表示が特別態様に変化するタイミングについても、シフトタイミングに限らず、保留表示が特殊態様で表示されてから、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のタイミング（具体的には、予告対象の変動表示が開始されるまでに実行される1つの変動表示中または複数の変動表示にまたがった期間）であってもよい。

30

40

【0425】

また、本実施例では、先読み演出の演出パターンとして、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、一旦特殊態様で表示されることなく、最終表示態様の第1特別態様または第2特別態様で表示される第1先読み演出パターンと、始動入賞のタイミングで予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示が特殊態様で表示され、任意のシフトタイミングで最終表示態様の第1特別態様または第2特別態様で表示される第2先読み演出パターンとを含むが、第2先読み演出パターンのみ含むようにしてもよい。この場合であっても、保留表示演出が行われると、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、一旦特殊態様で表示されるが、特殊態様から特別態様には複数のタイミング（シフトタイミング等の任意のタイミング）で変化されるため、保留表示

50

の表示態様を変化させる演出に多様性を持たせ、遊技興趣を向上させることができる。

【0426】

また、前記実施例においては、示唆演出として第1演出態様または第2演出態様を実行することでシャッター200により演出表示装置9を遊技者から視認不能である第1演出表示装置視認不能期間または第2演出表示装置視認不能期間とし、これら第1演出表示装置視認不能期間または第2演出表示装置視認不能期間において合算保留記憶表示部18cに表示されている予告対象となる変動表示（保留記憶）に対応する保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させたが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター200は、第1演出態様または第2演出態様を実行することで演出表示装置9における合算保留記憶表示部18cのみを部分的に遊技者から視認不能とし、該合算保留記憶表示部18cのみが遊技者から視認不能となっている状態で合算保留記憶表示部18cに表示されている予告対象となる変動表示（保留記憶）に対応する保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させるようにしても良い。

10

【0427】

また、前記実施例では、示唆演出として第1演出態様または第2演出態様を実行することでシャッター200により演出表示装置9を遊技者から視認不能である第1演出表示装置視認不能期間または第2演出表示装置視認不能期間とし、これら第1演出表示装置視認不能期間または第2演出表示装置視認不能期間において合算保留記憶表示部18cに表示されている予告対象となる変動表示（保留記憶）に対応する保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させたが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1演出態様または第2演出態様を実行することで、合算保留記憶表示部18cを遊技者から視認不能とする画像を演出表示装置9に表示し、該画像により合算保留記憶表示部18cが遊技者から視認不能となっている状態において合算保留記憶表示部18cに表示されている予告対象となる変動表示（保留記憶）に対応する保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させるようにしても良い。

20

【0428】

また、前記実施例では、遊技状態が時短状態であり且つ先読み演出を実行する場合には、保留表示演出を実行しないようにし、代わりにセリフ表示演出を実行するようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態であり且つ先読み演出を実行する場合には、保留表示演出の実行を遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合にて決定するようにしてもよい。

30

【0429】

また、前記実施例では、先読み予告演出として保留表示演出を実行し、該保留表示演出において、特殊態様で表示された保留表示を示唆演出における第1演出表示装置視認不能期間または第2演出表示装置視認不能期間において第1特別態様または第2特別態様に変化させたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、先読み予告演出として演出表示装置9に特定のキャラクタや数字、幾何学模様等を表示し、これら特定のキャラクタや数字、幾何学模様等が示唆演出における第1演出表示装置視認不能期間または第2演出表示装置視認不能期間において異なる態様に変化するようにしても良い。

40

【0430】

また、前記実施例では、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示を変化させない先読み予告演出としてセリフ表示演出を実行したが、本発明はこれに限定されるものではなく、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示を変化させない演出であれば、表示されたキャラクタが変化する予告や、押しボタン等の操作手段の操作により表示されている画像の態様が変化するボタン予告、複数のキャラクタによる会話予告等を先読み予告演出として実行するようにしても良い。

【0431】

また、前記実施例では、示唆演出態様、保留表示の最終表示態様、変動パターンの組み合わせ毎に用意されたプロセステーブルの中から1のプロセステーブルを選択して実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンに用いるプロセステ

50

ブルとは別に示唆演出態様、保留表示の最終表示態様に応じた先読み演出用のプロセステーブルを設け、これら変動パターンに用いるプロセステーブルに基づく演出制御と先読み演出用のプロセステーブルに基づく演出制御とを個別に実行するようにしても良い。このように、実行するプロセステーブルを変動パターンに用いるプロセステーブルと先読み演出用のプロセステーブルとに分けることで、示唆演出態様、保留表示の最終表示態様、変動パターンの組み合わせ毎にプロセステーブルを用意する必要がなくなり、演出制御基板80上に設けられたROM等に格納するデータ量を削減することができる。

【0432】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機1にシャッター200を設け、示唆演出中のシャッター200が閉鎖位置に移動することで遊技者から合算保留記憶表示部18cが視認不能となった第1演出表示装置視認不能期間または第2演出表示装置視認不能期間において、保留表示演出の対象保留表示を特殊表示から第1特別表示または第2特別表示に変化させているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1にシャッター200を設けないようにすることで、合算保留記憶表示部18cが遊技者から視認可能な状態で保留表示演出の対象保留表示を第1特別表示または第2特別表示に変化させるようにしてもよい。

10

【0433】

具体的には、例えば、変動表示が実行される毎に演出表示装置9にて合算保留記憶表示部18cに向けて矢が放たれる示唆演出を実行し、矢が保留表示演出の対象保留表示に刺さることで、該保留表示演出の対象保留表示が第1特別表示または第2特別表示に変化するようにすれば良い。尚、矢が保留表示演出の対象保留表示に刺さらない場合は、保留表示演出の対象保留表示の表示態様を維持するようにすればよい。

20

【0434】

また、前記実施例では、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9で変動表示される演出図柄などの変動パターンを演出制御用CPU101に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターン指定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CPU101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、CPU56は、1つ目のコマンドでは擬似連や滑り演出等の有無、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等、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CPU101は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基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。

30

【0435】

尚、CPU56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CPU101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ようにしてもよく、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。尚、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様にすることで、変動パターン指定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。

40

【0436】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。

50

【0437】

また、前記実施例では、先読予告演出として、保留表示の態様を特別態様に変化させる保留表示演出と、保留表示の態様を特別態様に変化させずにセリフを表示するセリフ表示演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示の態様を特別態様に変化させない演出としてセリフ表示演出以外の演出、例えば、先読予告演出の対象としている保留記憶による変動表示が開始される前の複数の可変表示に亘って実行される連続演出等を実行するようにしても良い。

【符号の説明】

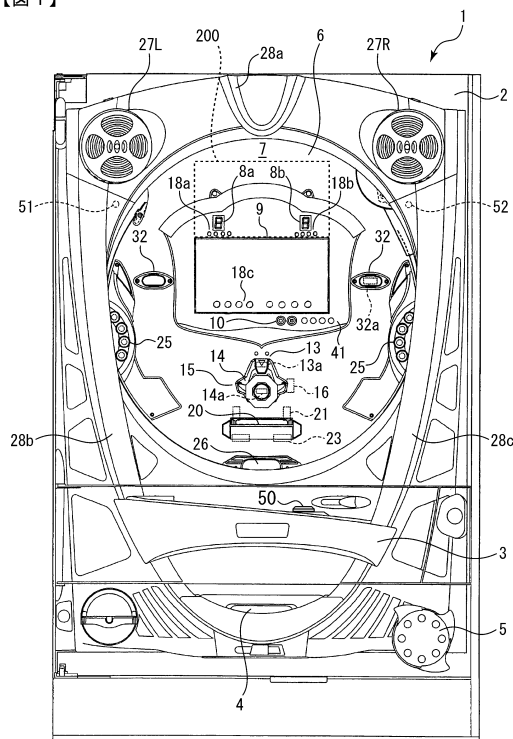
【0438】

1	パチンコ遊技機
7	遊技領域
9	演出表示装置
13	第1始動入賞口
14	第2始動入賞口
18c	合算保留記憶表示部
56	CPU
101	演出制御用CPU

10

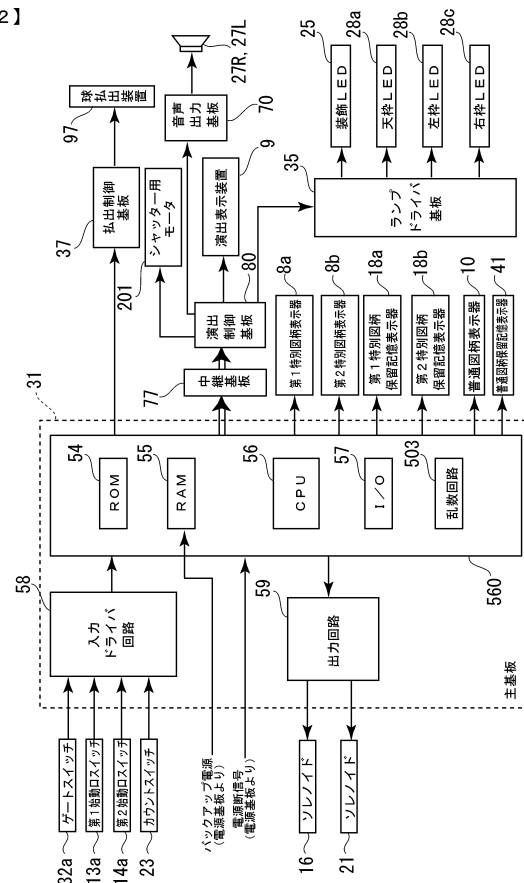
【図1】

【図1】



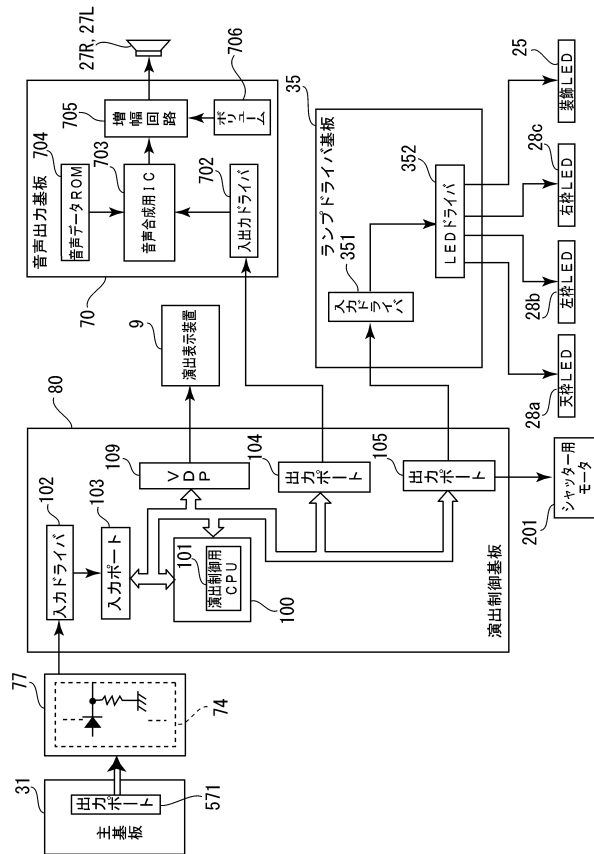
【図2】

【図2】



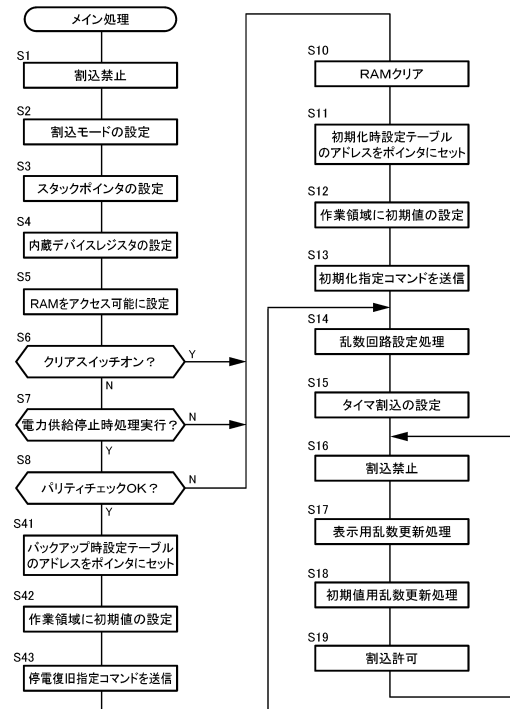
【図 3】

【図 3】



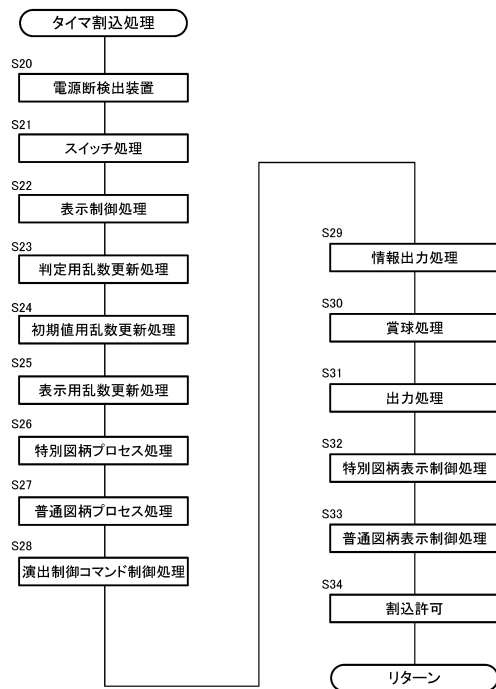
【図 4】

【図 4】



【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

変動表示結果	変動パターン	変動時間	変動パターン内容
はずれ	短縮非リーチはずれ	2秒	通常変動はずれ(短縮用)
	非リーチはずれ	6秒	通常変動はずれ
	ノーマルはずれ	15秒	ノーマルリーチはずれ
	疑似速1ノーマルはずれ	20秒	疑似速(1回)ノーマルリーチはずれ
	スーパーはずれ	25秒	スーパーリーチはずれ
	疑似速2スーパーはずれ	30秒	疑似速(2回)スーパーリーチはずれ
通常大当り ノミ変大当り	疑似速3スーパーはずれ	40秒	疑似速(3回)スーパーリーチはずれ
	ノーマル当り	15秒	ノーマルリーチ当り
	疑似速1ノーマル当り	20秒	疑似速(1回)ノーマルリーチ当り
	スーパー当り	25秒	スーパーリーチ当り
	疑似速2スーパー当り	30秒	疑似速(2回)スーパーリーチ当り
	疑似速3スーパー当り	40秒	疑似速(3回)スーパーリーチ当り
小当り/ 突然確変大当り	特殊当り	5秒	突然確変大当りまたは小当り

【図 7】

【図 7】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0~39	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
5	3~13	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8】

【図 8】

(A) 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)

(B) 小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(C) 小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(D) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム2と比較される)		
突然確変大当り	確変大当り	通常大当り
0～9	10～29	30～39

(E) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム2と比較される)		
突然確変大当り	確変大当り	通常大当り
0～3	4～29	30～39

【図 9】

【図 9】

変動パターン	通常大当り ／確変大当り	突然確変大当り ／小当り	はずれ	はずれ (時短時)
短縮非リーチははずれ	-	-	-	50
非リーチははずれ	-	-	50	-
ノーマルははずれ	-	-	30	30
疑似連1ノーマルははずれ	-	-	10	10
スーパースーパーははずれ	-	-	5	5
疑似連2スーパースーパーははずれ	-	-	4	4
疑似連3スーパースーパーははずれ	-	-	1	1
ノーマル当り	5	-	-	-
疑似連1ノーマル当り	10	-	-	-
スーパースーパー当り	20	-	-	-
疑似連2スーパースーパー当り	30	-	-	-
疑似連3スーパースーパー当り	35	-	-	-
特殊当り	-	100	-	-

【図 10】

【図 10】

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

【図 11】

【図 11】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	XX	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がXXで示す数になったことの指定
C1	XX	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がXXで示す数になったことの指定

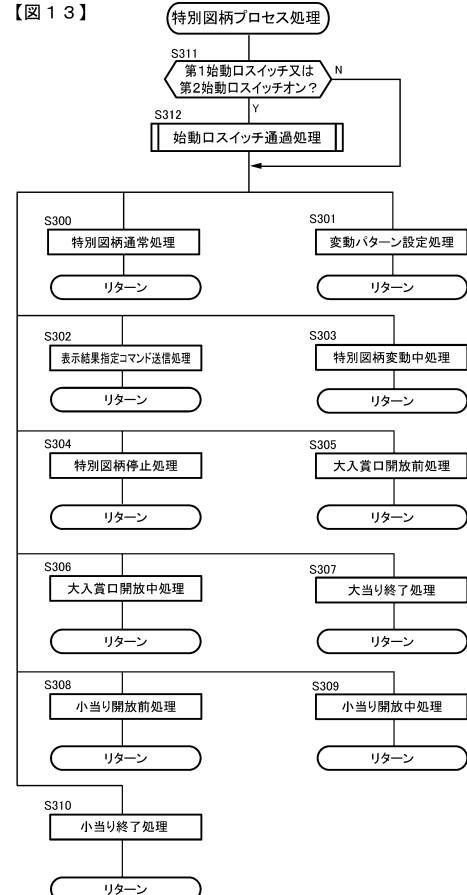
【図 12】

【図 12】

MODE	EXT	名称	内容
95	01	入賞時判定結果1指定	入賞時に短縮非リーチははずれと判定したことの指定
95	02	入賞時判定結果2指定	入賞時に非リーチははずれと判定したことの指定
95	03	入賞時判定結果3指定	入賞時にノーマルははずれと判定したことの指定
95	04	入賞時判定結果4指定	入賞時に疑似連1ノーマルははずれと判定したことの指定
95	05	入賞時判定結果5指定	入賞時にスーパースーパーははずれと判定したことの指定
95	06	入賞時判定結果6指定	入賞時に疑似連2スーパースーパーははずれと判定したことの指定
95	07	入賞時判定結果7指定	入賞時に疑似連3スーパースーパーははずれと判定したことの指定
95	08	入賞時判定結果8指定	入賞時にノーマル当りと判定したことの指定
95	09	入賞時判定結果9指定	入賞時に疑似連1ノーマル当りと判定したことの指定
95	10	入賞時判定結果10指定	入賞時にスーパースーパー当りと判定したことの指定
95	11	入賞時判定結果11指定	入賞時に疑似連2スーパースーパー当りと判定したことの指定
95	12	入賞時判定結果12指定	入賞時に疑似連3スーパースーパー当りと判定したことの指定
95	13	入賞時判定結果13指定	入賞時に特殊当りと判定したことの指定

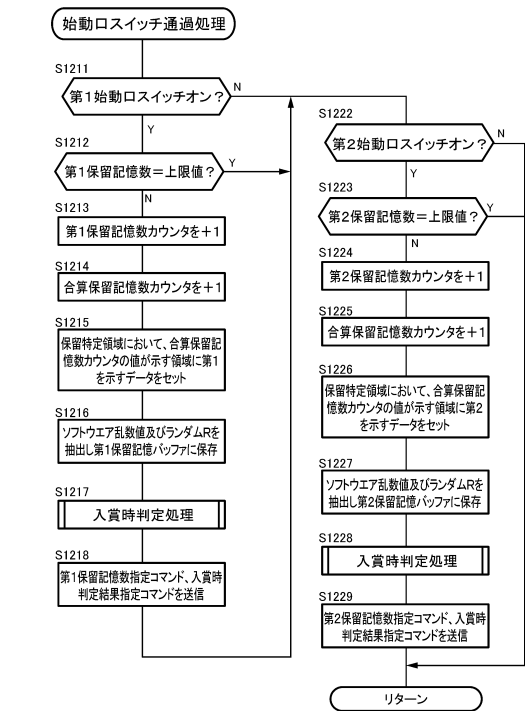
【図 13】

【図 13】



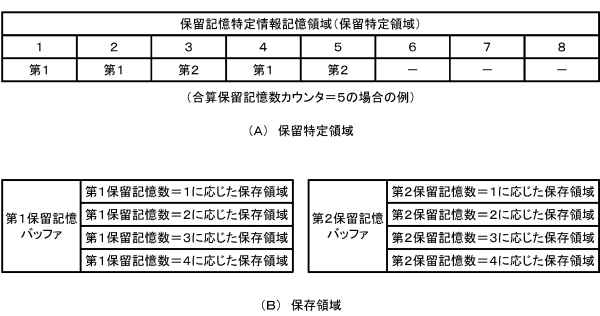
【図 1 4】

【図 1 4】

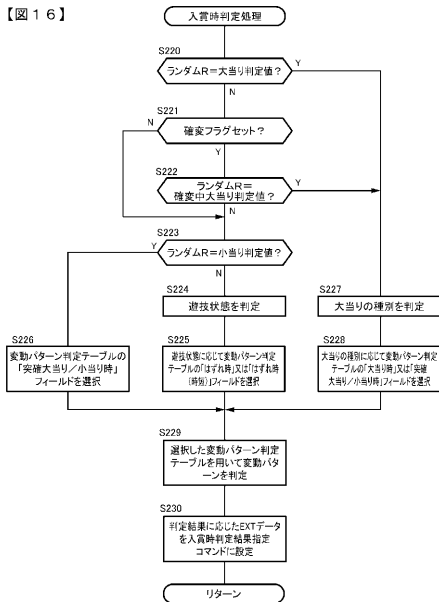


【図 1 5】

【図 1 5】

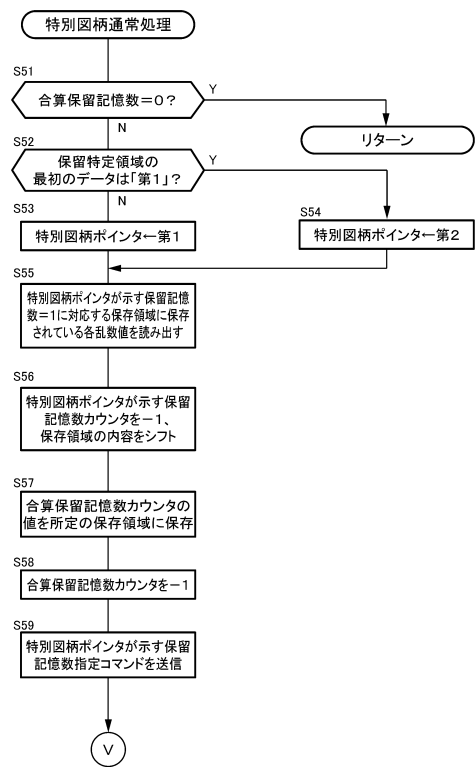


【図 1 6】



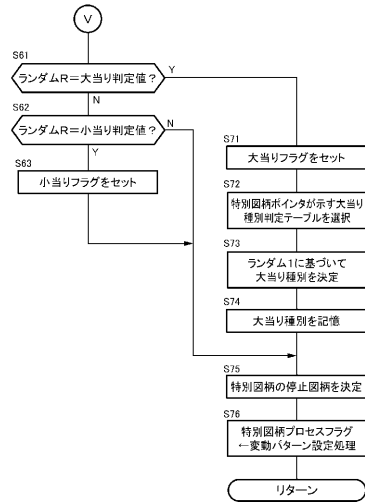
【図 1 7】

【図 1 7】



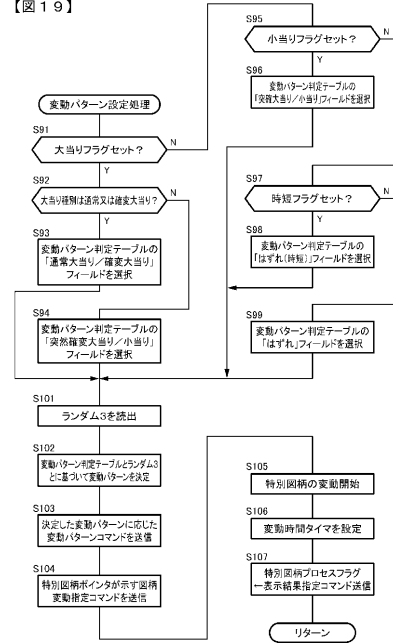
【図 18】

【図 18】



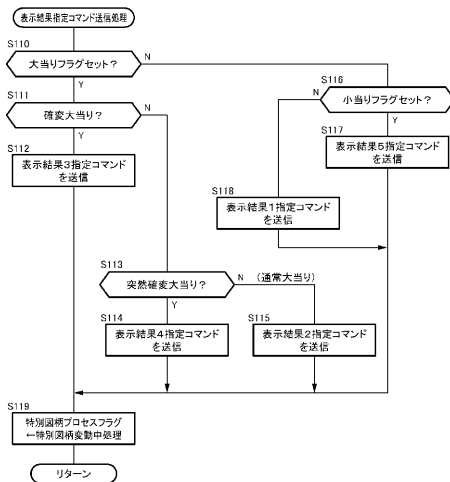
【図 19】

【図 19】



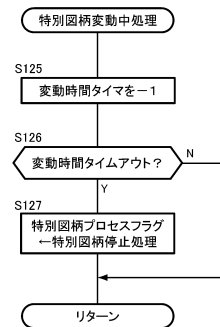
【図 20】

【図 20】



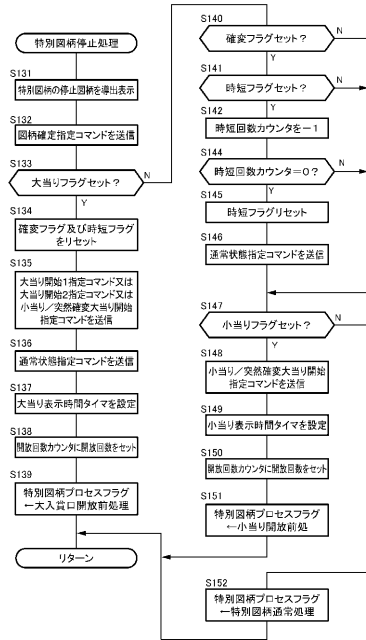
【図 21】

【図 21】



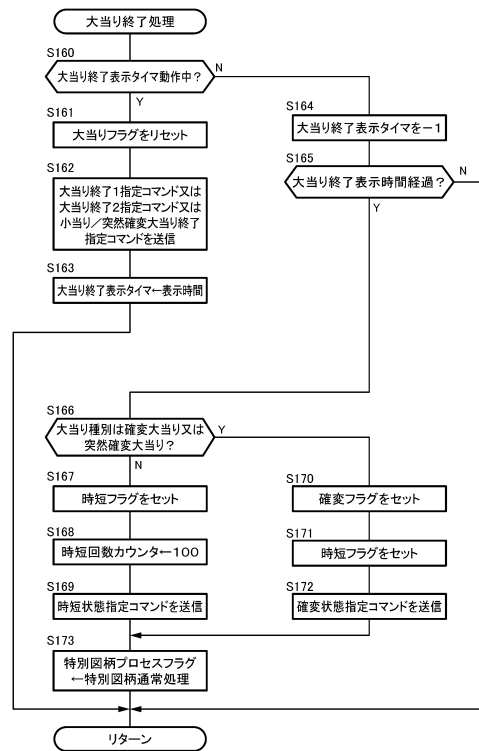
【図 2 2】

【図 2 2】



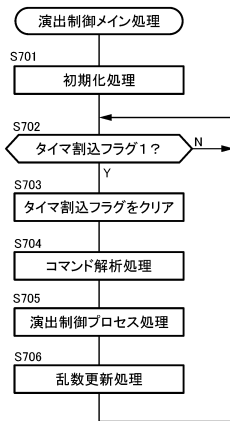
【図 2 3】

【図 2 3】



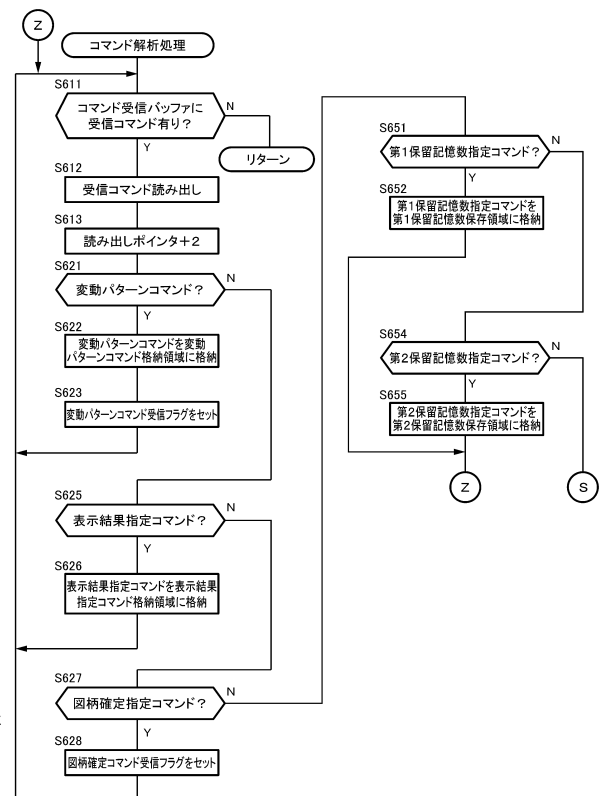
【図 2 4】

【図 2 4】



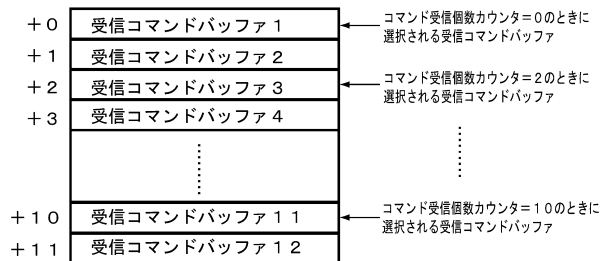
【図 2 6】

【図 2 6】

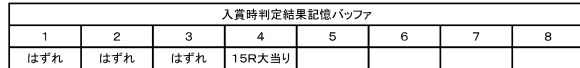


【図 2 5】

【図 2 5】



(A)



【図 30】



入賃時刻判定結果		先読み済み実行		先読み実行
入賃時刻判定結果指定コマンド	内容	仮置指示	セリフ表示	先読み実行 未実行
入賃時刻判定結果1指定	入賃時に施設係リールはずれと判定したこの指定	0%	0%	100%
入賃時刻判定結果2指定	入賃時にリールリチはずれと判定したこの指定	0	1%	99%
入賃時刻判定結果3指定	入賃時にノーマルはずれと判定したこの指定	0%	5%	95%
入賃時刻判定結果4指定	入賃時に疑似遠2ノーマルはずれと判定したこの指定	0	10%	90%
入賃時刻判定結果5指定	入賃時にノーマルはずれと判定したこの指定	0	15%	85%
入賃時刻判定結果6指定	入賃時に疑似遠2スバーはずれと判定したこの指定	0	20%	80%
入賃時刻判定結果7指定	入賃時に疑似遠3スバーはずれと判定したこの指定	0	25%	75%
入賃時刻判定結果8指定	入賃時にノーマル当たりと判定したこの指定	0	80%	20%
入賃時刻判定結果9指定	入賃時に疑似遠1ノーマル当たりと判定したこの指定	0	85%	15%
入賃時刻判定結果10指定	入賃時にスバー当たりと判定したこの指定	0	90%	10%
入賃時刻判定結果11指定	入賃時に疑似遠2スバー当たりと判定したこの指定	0	95%	5%
入賃時刻判定結果12指定	入賃時に疑似遠3スバー当たりと判定したこの指定	0	99%	1%
入賃時刻判定結果13指定	入賃時に特等当たりと判定したこの指定	0	70%	30%

入賞時判定結果	実行	非実行
はずれ	10%	90%
当り	90%	10%

入賞時判定結果	通常態様	特殊態様
はずれ	90%	10%
当り	95%	5%

入賞時判定結果	第1特別懸様	第2特別懸様
はずれ	80%	20%
通常大当り／確変大当り	20%	80%
突然確変大当り／小当り	50%	50%

【図 3 1】

【図 3 1】

(A) 当り時先読み演出パターン決定割合

先読み演出パターン	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
第1先読み演出パターン (通常態様→特別態様に変化 (変化タイミングは入賞時を含む))	100%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%
第2先読み演出パターン (入賞時に特殊態様で表示 →特別態様に変化)	0%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%

(B) はずれ時先読み演出パターン決定割合

先読み演出パターン	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
第1先読み演出パターン (通常態様→特別態様に変化 (変化タイミングは入賞時を含む))	100%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%
第2先読み演出パターン (入賞時に特殊態様で表示 →特別態様に変化)	0%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%

【図 3 2】

【図 3 2】

(A) 当り時第1先読み演出変化タイミング決定割合 (通常態様から特別態様への変化タイミング)

変化タイミング (シフト回数)	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
0 (入賞時)	100%	70%	50%	45%	40%	35%	100%	100%
1	—	30%	30%	25%	25%	25%	25%	25%
2	—	—	20%	20%	20%	20%	20%	20%
3	—	—	—	10%	10%	10%	10%	9%
4	—	—	—	—	5%	7%	7%	7%
5	—	—	—	—	—	3%	5%	5%
6	—	—	—	—	—	—	3%	3%
7	—	—	—	—	—	—	—	1%

(B) はずれ時第1先読み演出変化タイミング決定割合 (通常態様から特別態様への変化タイミング)

変化タイミング (シフト回数)	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
0 (入賞時)	100%	30%	20%	10%	5%	3%	3%	1%
1	—	70%	30%	20%	10%	7%	5%	3%
2	—	—	50%	25%	20%	10%	7%	5%
3	—	—	—	45%	25%	20%	10%	7%
4	—	—	—	—	40%	25%	20%	9%
5	—	—	—	—	—	35%	25%	20%
6	—	—	—	—	—	—	30%	25%
7	—	—	—	—	—	—	—	30%

(C) 当り時第2先読み演出変化タイミング決定割合 (通常態様から特別態様への変化タイミング)

変化タイミング (シフト回数)	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
0 (入賞時)	—	—	—	—	—	—	—	—
1	—	100%	30%	25%	20%	10%	5%	3%
2	—	—	70%	30%	23%	15%	10%	5%
3	—	—	—	45%	27%	20%	15%	7%
4	—	—	—	—	30%	25%	20%	10%
5	—	—	—	—	—	30%	23%	20%
6	—	—	—	—	—	—	27%	25%
7	—	—	—	—	—	—	—	30%

(D) はずれ時第2先読み演出変化タイミング決定割合 (通常態様から特別態様への変化タイミング)

変化タイミング (シフト回数)	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
0 (入賞時)	—	—	—	—	—	—	—	—
1	—	100%	70%	45%	30%	30%	27%	30%
2	—	—	30%	30%	27%	25%	23%	25%
3	—	—	—	25%	23%	20%	20%	20%
4	—	—	—	—	20%	15%	15%	10%
5	—	—	—	—	—	10%	10%	7%
6	—	—	—	—	—	—	5%	5%
7	—	—	—	—	—	—	—	3%

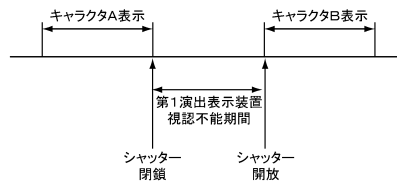
【図 3 3】

【図 3 3】

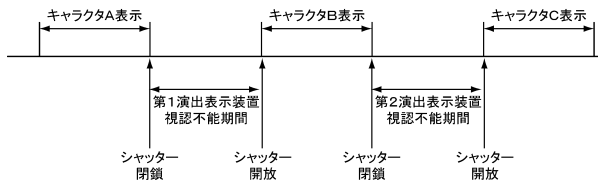
(A) 示唆演出態様決定割合 (S67110用)

入賞時判定結果	第1演出態様	第2演出態様
はずれ	80%	20%
通常大当り／確変大当り	20%	80%
突然確変大当り／小当り	50%	50%

(B) 第1演出態様タイムチャート

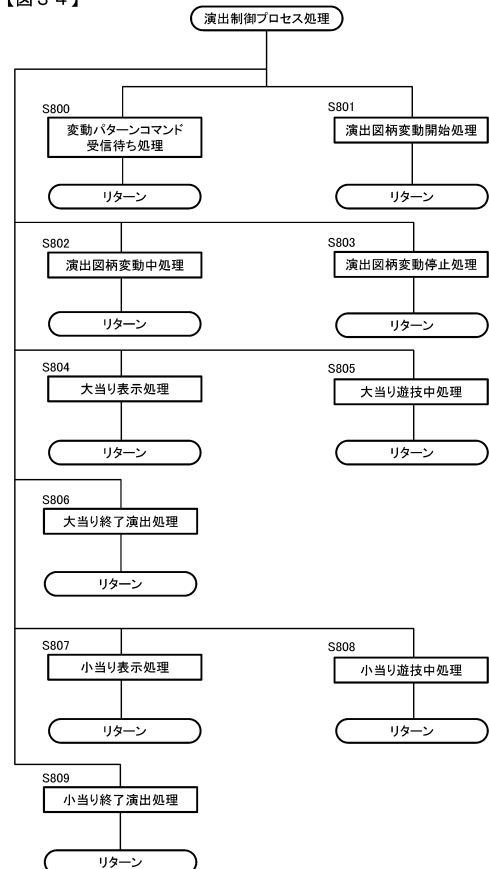


(C) 第2演出態様タイムチャート



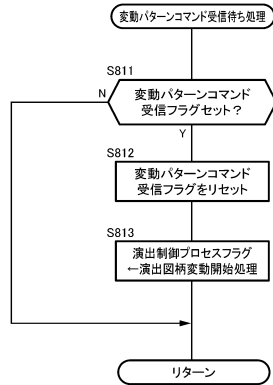
【図 3 4】

【図 3 4】



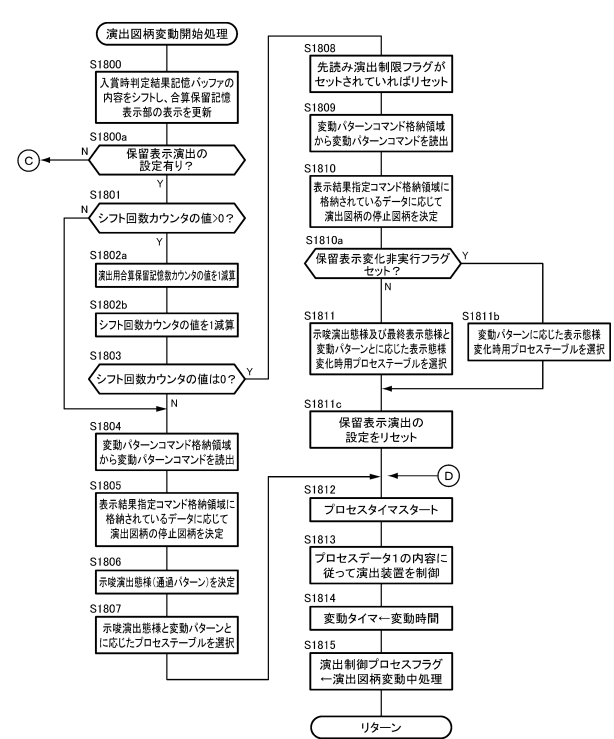
【図 35】

【図 35】



【図 36】

【図 36】



(A) S1806: 先読み演出制限フラグ非セット時

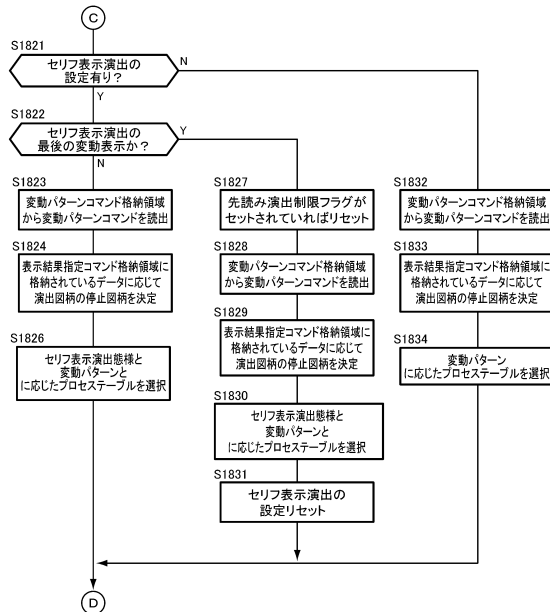
演出なし	60%
第1演出態様	30%
第2演出態様	10%

(B) S1806: 先読み演出制限フラグセット時

演出なし	0%
第1演出態様	60%
第2演出態様	40%

【図 37】

【図 37】



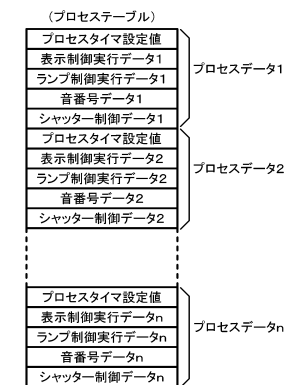
【図 38】

【図 38】

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 (リーチなし)		左右のみ一致
通常大当たり	通常大当たり図柄	偶数の揃い
確変大当たり	確変大当たり図柄	奇数の揃い
突然確変大当たり小当たり	チャンス目図柄	階段状揃い (123や456等)

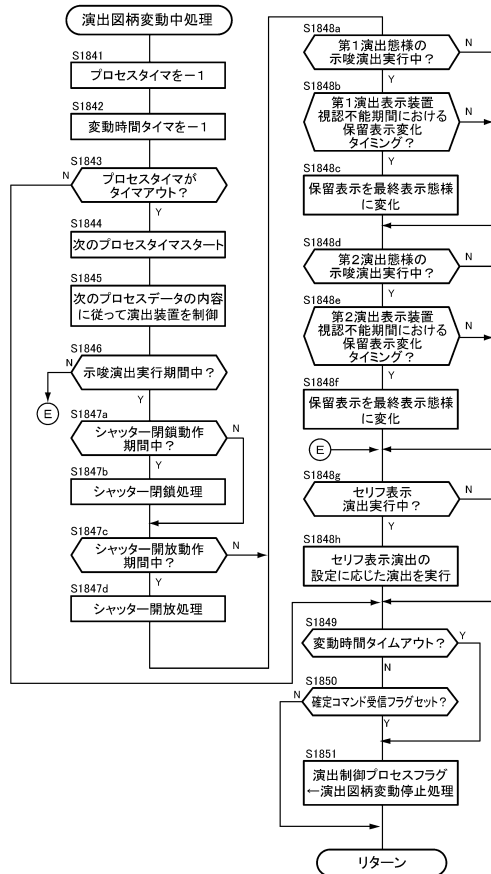
【図 39】

【図 39】



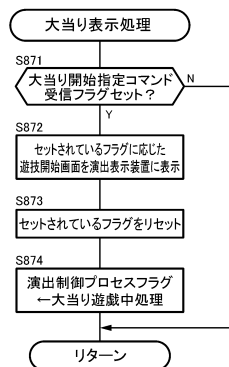
【図 40】

【図 40】



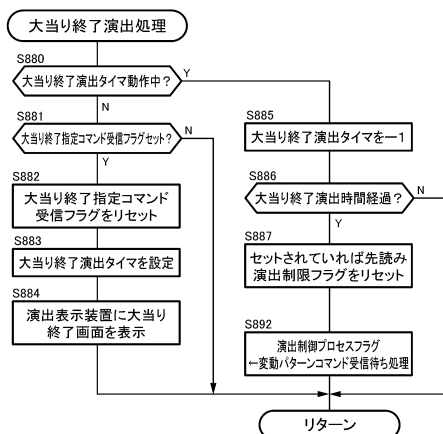
【図 4 2】

【図 4 2】



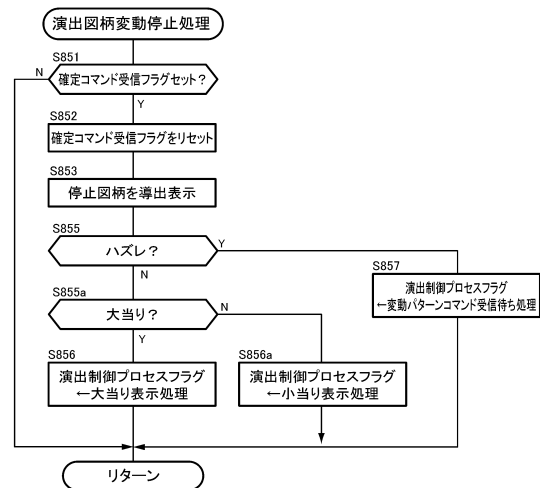
【図 4 3】

【図 4 3】



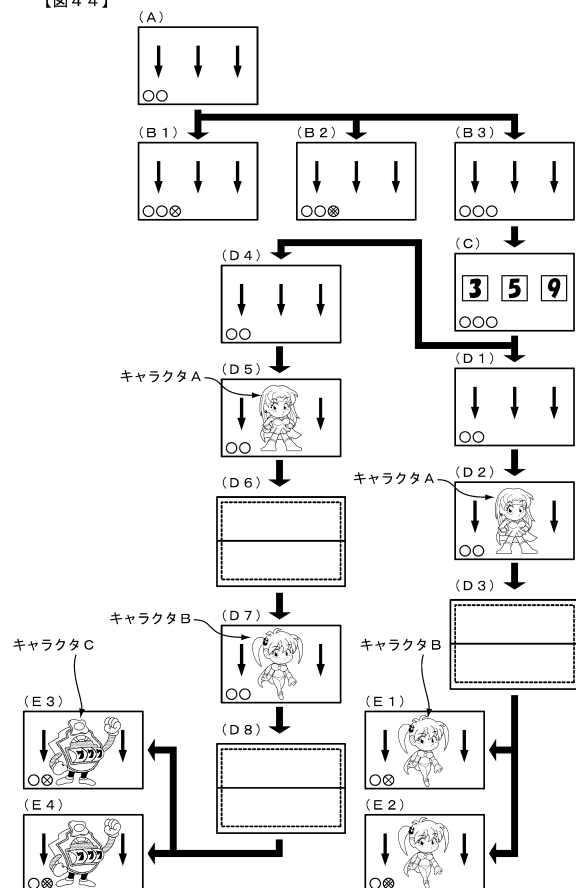
【図 4 1】

【図 4 1】

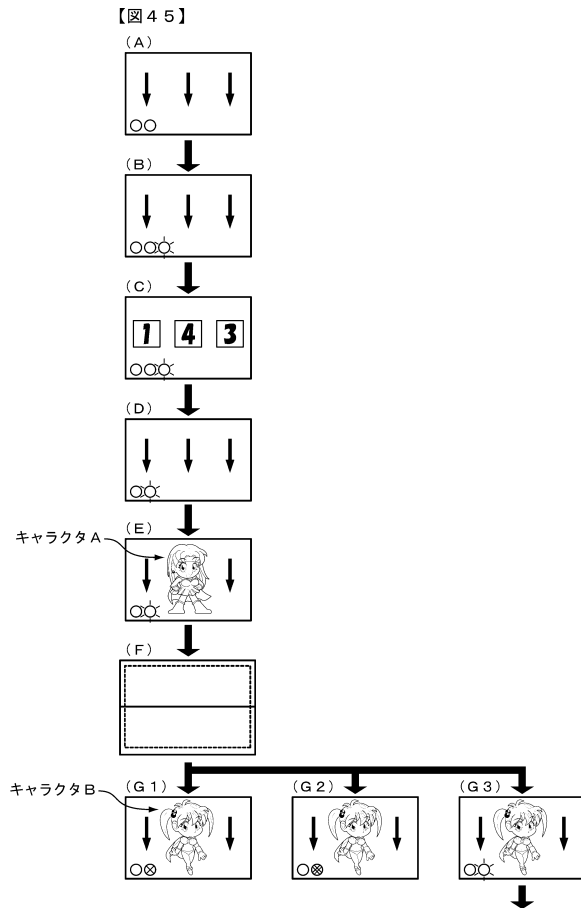


【図 4 4】

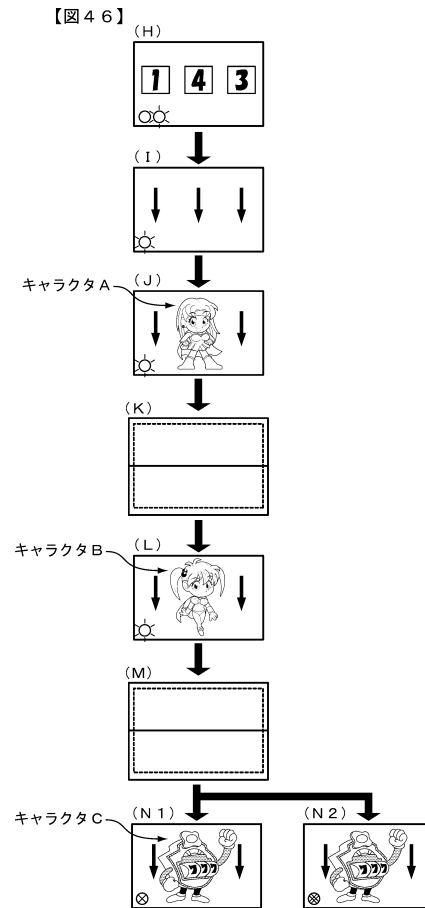
【图 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 谷藤 大蔵
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

審査官 古屋野 浩志

- (56)参考文献 特開２０１３－１４１５８７（ＪＰ，Ａ）

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