

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6247361号  
(P6247361)

(45) 発行日 平成29年12月13日(2017.12.13)

(24) 登録日 平成29年11月24日(2017.11.24)

(51) Int.CI.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 320

請求項の数 2 (全 101 頁)

(21) 出願番号	特願2016-174178 (P2016-174178)	(73) 特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22) 出願日	平成28年9月7日(2016.9.7)	(74) 代理人	100103090 弁理士 岩壁 冬樹
(62) 分割の表示	特願2013-166496 (P2013-166496) の分割	(74) 代理人	100124501 弁理士 塩川 誠人
原出願日	平成25年8月9日(2013.8.9)	(74) 代理人	100135161 弁理士 真野 修二
(65) 公開番号	特開2016-198636 (P2016-198636A)	(74) 代理人	100174964 弁理士 井伊 正幸
(43) 公開日	平成28年12月1日(2016.12.1)	(72) 発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
審査請求日	平成28年9月7日(2016.9.7)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
所定条件の成立にもとづいて可変表示期間を短縮した短縮可変表示を実行可能な可変表示手段と、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、  
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、  
前記判定手段の判定にもとづいて、当該判定手段の判定対象となった保留記憶にもとづく可変表示を行うよりも前に予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、  
前記予告演出実行手段は、

前記有利状態以外の状態である場合に、可変表示の実行中であるか否かに応じて異なる割合により前記予告演出を実行し、

さらに、可変表示の実行中であるときには当該可変表示の進行状況に応じて異なる割合により前記予告演出を実行し、

複数種類の態様により前記予告演出を実行可能であるとともに、  
複数のタイミングにおいて前記予告演出の態様を変化可能であり、  
前記短縮可変表示中に前記予告演出が実行されるときと、前記短縮可変表示でない通常可変表示中に前記予告演出が実行されるときとで、異なる演出態様の示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えた

ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応する保留表示が可能な保留表示手段を備え、  
予告演出実行手段は、判定手段の判定に応じて、当該判定手段の判定対象となった保留記憶に対応する保留表示を特定態様にすることにより予告演出を実行可能であり、  
保留表示が前記特定態様となるか否かに関する特定演出を実行可能な特定演出手段を備えた

請求項 1 記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

10

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

20

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、始動領域（始動入賞口）を遊技球が通過したことにもとづいて識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

**【0003】**

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

**【0004】**

30

パチンコ遊技機では、特定表示結果が導出表示された場合に特定遊技状態（例えば、当たり遊技状態）に制御される。なお、導出表示は、識別情報（図柄）を最終的に停止表示させることである。特定遊技状態では、特別可変入賞装置（大入賞口）が所定回数開放して遊技球が入賞しやすい状態になる。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放している期間をラウンドということがある。

**【0005】**

そのような遊技機において、あらかじめ先読み判定を行い、その先読み判定対象となつた保留記憶にもとづく識別情報の可変表示を行うよりも前に予告演出（先読み予告演出）を実行可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、保留表示を所定の表示態様することにより予告演出（先読み予告演出）を実行可能に構成し、識別情報の可変表示の実行中である場合には識別情報の可変表示の実行中でない場合よりも高い実行確率で予告演出を実行することが記載されている。

**【先行技術文献】**

40

**【特許文献】****【0006】**

【特許文献1】特開2013-048743号公報（段落0281, 0282, 0287、図21）

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0007】**

特許文献1に記載された遊技機では、可変表示の実行中であるか否かに応じて異なる割合により予告演出を実行するので、予告演出が実行されるときに可変表示の実行中であるか否かに対して遊技者に興味をもたせることができる。しかし、可変表示の実行中であつ

50

た場合に、さらに、その実行中の可変表示がどのような可変表示であるかに対しては興味をもたせることができず、予告演出を用いた遊技の興趣を十分に向上できるとはかぎらない。

### 【0008】

そこで、本発明は、予告演出が実行されるときに実行中の可変表示に対しても遊技者に興味をもたせることができ、予告演出を用いた遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

### 【課題を解決するための手段】

### 【0009】

(手段1) 本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、所定条件の成立にもとづいて可変表示期間を短縮した短縮可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、可変表示に関する情報(例えば、ランダムR(大当たり判定用乱数)や、大当たり種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3))を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ)と、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、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1217A, S1217Bを実行する部分)と、判定手段の判定にもとづいて、当該判定手段の判定対象となった保留記憶にもとづく可変表示を行うよりも前に予告演出(例えば、保留予告演出)を実行する予告演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS800Aを実行する部分)とを備え、予告演出実行手段は、有利状態以外の状態である場合に、可変表示の実行中であるか否かに応じて異なる割合により予告演出を実行し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6002でNのときにはステップS6004で保留予告決定テーブル1を選択可能であり、ステップS6002でYのときにはステップS6008、S6009で保留予告決定テーブル2, 3を選択可能であり、図38に示すように、保留予告決定テーブル1と保留予告決定テーブル2, 3とで保留予告演出ありの判定値の割り振りが異なっている)、さらに、可変表示の実行中であるときには当該可変表示の進行状況に応じて異なる割合により予告演出を実行し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6007でYのときにはステップS6008で保留予告決定テーブル2を選択可能であり、ステップS6007でNのときにはステップS6009で保留予告決定テーブル3を選択可能であり、図38に示すように、保留予告決定テーブル2と保留予告決定テーブル3とで保留予告演出ありの判定値に割り振りが異なっている)、複数種類の態様により予告演出を実行可能であるとともに、複数のタイミングにおいて予告演出の態様を変化可能であり、短縮可変表示中に予告演出が実行されるときと、短縮可変表示でない通常可変表示中に予告演出が実行されるときとで、異なる演出態様の示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、予告演出が実行されるときに実行中の可変表示に対しても遊技者に興味をもたせることができ、予告演出を用いた遊技の興趣を向上させることができる。

### 【0010】

(手段2) 手段1において、予告演出が実行されたときの可変表示の進行状況に応じて期待度が異なる(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6007でYのときにはステップS6008で保留予告決定テーブル2を選択可能であり、ステップS6007でNのときにはステップS6009で保留予告決定テーブル3を選択可能であり、図38に示すように、保留予告決定テーブル2は、保留予告決定テーブル3と比較して、非リーチはずれやスーパーリーチはずれの場合の保留予告演出ありの割合が低く設定されていることによって、大当たりに対する期待度(信頼度)が高くなっている)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、予告演出が実行されたときの可変表示の進行状況に応じて期待度を異ならせることにより、予告演出が実行されるときに実行中の可変表示に対しても遊技者に興味をもたせることができる。

### 【0011】

10

20

30

40

50

(手段3) 手段1または手段2において、所定条件の成立(例えば、通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たりの発生)にもとづいて可変表示期間を短縮した短縮可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、図6に示す非リーチPA1-2の短縮変動の変動パターンに従って、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS303, 304, S32を実行する部分。演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS801～S803を実行する部分。)を備え、短縮可変表示中に予告演出が実行されるときと、短縮可変表示でない通常可変表示中に予告演出が実行されるときとで、異なる演出態様の演出(例えば、図49に示す第1態様のキャラクタ演出、図50に示す第2態様のキャラクタ演出)を実行する(例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6012A～S6012E, S6018～S6021を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、短縮可変表示中に予告演出が実行されるときと通常可変表示中に予告演出が実行されるときとで異なる演出態様の演出を実行することにより、予告演出が実行されるときに実行中の可変表示に対しても遊技者に興味をもたせることができる。

#### 【0012】

(手段4) 手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応する保留表示が可能な保留表示手段(例えば、第1保留記憶表示部9a、第2保留記憶表示部9b)と、判定手段の判定に応じて、当該判定の対象となった保留記憶に対応する保留表示を、特定態様(例えば、青色、赤色)にすることが可能な特定態様表示手段(例えば、第3の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100、図51のステップS729で保留記憶が表示される、図55のステップS518, ステップS524で決定された変化演出または変化ガセ演出が、図40の演出図柄変動開始処理のステップS8006および図43の演出図柄変動中処理のステップS8105で実行され、保留記憶が変化させられる、または、変化させられない。)と、保留表示が特定態様となるか否かに関する特定演出(例えば、キャラクタA, Bによる変化演出、変化ガセ演出)として、第1特定演出(例えば、キャラクタAによる変化演出、変化ガセ演出)および当該第1特定演出よりも保留表示が特定態様になる期待度の高い第2特定演出(例えば、キャラクタBによる変化演出、変化ガセ演出)を実行可能な特定演出手段(例えば、第3の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100、図55のステップS518, ステップS524で決定された変化演出、変化ガセ演出が、図40の演出図柄変動開始処理のステップS8006および図43の演出図柄変動中処理のステップS8105で実行され、保留記憶が変化させられる、または、変化させられない。)と、第2特定演出を実行したが保留表示が特定態様にならなかったとき(例えば、キャラクタBで変化ガセ演出が実行されたとき)に、当該保留表示を対象として第1特定演出が実行されることを制限する特定演出制限手段(例えば、第3の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100、キャラクタBの変化ガセ演出が実行された場合は、図55のステップS525, ステップS526で、図52の演出側保留記憶バッファのキャラクタBガセ実行済フラグが実行済を示すよう記憶され、ステップS523で、キャラクタBガセ実行済の保留記憶有りと判断された場合は、ステップS524に処理が進められず、変化ガセ演出が決定されない。なお、キャラクタA, Bの変化ガセ演出が全く実行されないことに限定されず、キャラクタAの変化ガセ演出の実行が少なくとも制限されるのであれば、キャラクタAの変化ガセ演出が全く実行されない、または、低い確率により実行されるようになるとともに、キャラクタAの変化演出およびキャラクタBの変化演出、変化ガセ演出を制限するようにしてもよいし、全く制限しないようにしてもよい。)とを備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、期待度の高い第2特定演出が実行されたが保留表示が特定態様にならずに、遊技者が落胆しているにもかかわらず、同じ保留表示を対象として、第2特定演出よりも期待度の低い第1特定演出が実行されて、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。従って、演出効果の低下を防止することができる。

#### 【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

## 【0013】

- 【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
- 【図2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図3】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図4】主基板におけるCPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図5】4ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。
- 【図7】各乱数を示す説明図である。
- 【図8】大当たり判定テーブル、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。 10
- 【図9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図11】当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図12】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図15】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図16】変動カテーテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図17】変動カテーテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。 20
- 【図18】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図19】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図20】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図21】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図22】入賞時演出処理を示すフローチャートである。
- 【図23】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図24】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図25】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図26】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
- 【図27】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。 30
- 【図28】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図29】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図30】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図31】演出制御用CPUが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 。
- 【図32】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図33】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図34】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図35】始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。
- 【図36】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。 40
- 【図37】保留予告演出処理を示すフローチャートである。
- 【図38】保留予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図39】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図40】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図41】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図42】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図43】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図44】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図45】大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図46】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。 50

【図47】第2の実施の形態における保留予告演出処理を示すフローチャートである。

【図48】第2の実施の形態における保留予告演出処理を示すフローチャートである。

【図49】第2の実施の形態におけるキャラクタ演出および保留予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図50】第2の実施の形態におけるキャラクタ演出および保留予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図51】第3の実施の形態における先読み予告決定処理を示すフローチャートである。

【図52】第3の実施の形態における演出制御用マイクロコンピュータ側での保留記憶に対応するデータを保存する領域である演出側保留記憶バッファの構成例を示す図である。

【図53】第3の実施の形態における変化パターン決定テーブルを示す説明図である。

10

【図54】第3の実施の形態における変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。

【図55】第3の実施の形態における先読み予告設定処理を示すフローチャートである。

【図56】第3の実施の形態における変化演出決定テーブルおよび変化ガセ演出決定テーブルを示す説明図である。

【図57】第3の実施の形態における保留表示を変化させる演出表示を説明するための表示画面図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

実施の形態1.

以下、本発明の第1の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。

20

【0015】

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

【0016】

30

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。

【0017】

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

40

50

## 【0018】

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

10

## 【0019】

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

20

## 【0020】

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

## 【0021】

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

30

## 【0022】

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

40

## 【0023】

第4図柄の変動（可変表示）は、第4図柄表示領域9c, 9dを所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおける第1特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。第

50

2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d における第 2 特別図柄用の第 4 図柄の可変表示とは同期している。なお、「可変表示が同期する」とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当たり図柄が停止表示されるときには、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのにに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（通常大当たりや確変大当たりのいずれであるかに応じて表示色を異ならせててもよい。）で点灯されたままになる。第 2 特別図柄表示器 8 b において大当たり図柄が停止表示されるときには、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d において大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのにに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（通常大当たりや確変大当たりのいずれであるかに応じて表示色を異ならせててもよい。）で点灯されたままになる。なお、第 4 図柄表示領域 9 c, 9 d の消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。10

#### 【 0 0 2 4 】

なお、この実施の形態では、第 4 図柄表示領域を演出表示装置 9 の表示画面の一部に設ける場合を示しているが、演出表示装置 9 とは別に、ランプや LED などの発光体を用いて第 4 図柄表示領域を実現するようにしてもよい。この場合、例えば、第 4 図柄の変動（可変表示）を、2 つの LED が交互に点灯する状態を継続することによって実現されるようにしてもよく、2 つの LED のうちのいずれの LED が停止表示されたかによって大当たり図柄が停止表示されたか否かを表すようにしてもよい。20

#### 【 0 0 2 5 】

また、この実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とにそれぞれ対応させて別々の第 4 図柄表示領域 9 c, 9 d を備える場合を示しているが、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに対して共通の第 4 図柄表示領域を演出表示装置 9 の表示画面の一部に設けるようにしてもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに対して共通の第 4 図柄表示領域をランプや LED などの発光体を用いて実現するようにしてもよい。この場合、第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行するときと、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、一定の時間間隔で異なる表示色の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第 4 図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行するときと、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第 4 図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第 1 特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第 2 特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当たり図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。30

#### 【 0 0 2 6 】

遊技盤 6 における下部の左側には、識別情報としての第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 可変表示部）8 a が設けられている。この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。遊技盤 6 における下部の右側には、識別情報としての第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 可変表示部）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

#### 【 0 0 2 7 】

10

20

30

40

50

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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。

【0032】

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

【0033】

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。

【0034】

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に導きやすくして、第2始動

10

20

30

40

50

入賞口 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

#### 【 0 0 3 5 】

なお、この実施の形態では、図 1 に示すように、第 2 始動入賞口 1 4 に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置 1 5 が設けられているが、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であつてもよい。

#### 【 0 0 3 6 】

第 1 特別図柄表示器 8 a の側方には、第 1 始動入賞口 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a 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 8 a での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

10

#### 【 0 0 3 7 】

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

20

#### 【 0 0 3 8 】

また、演出表示装置 9 の表示画面の下部には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 9 a と第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 9 b とが設けられている。なお、この実施の形態では、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とを個別に表示する場合を示しているが、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数である合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部を設けるように構成してもよい。そのように構成すれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。また、そのように構成した場合に、合算保留記憶表示部において、第 1 保留記憶と第 2 保留記憶とが第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞順に並べて表示されるとともに、第 1 保留記憶であるか第 2 保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される（例えば、第 1 保留記憶は赤色で表示され、第 2 保留記憶は青色で表示される）ように構成してもよい。

30

#### 【 0 0 3 9 】

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

40

#### 【 0 0 4 0 】

なお、この実施の形態では、後述するように、特別図柄の変動表示を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が変動時間を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間に従って演出図柄の変動表示が制御される。そのため、変動パターンコマンドにもとづいて変動時間が特定されることから、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とは、原則として同期して実行されるはずである。ただし、万一変動パターンコマンドのデータ化けなどが生じた場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側で認識

50

している変動時間と、演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識している変動時間との間にズレが生じる可能性がある。そのため、コマンドのデータ化けなどの不測の事態が生じた場合には、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とが完全には同期しない事態が生じる可能性がある。

【0041】

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

10

【0042】

また、演出表示装置9の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ87の回転軸に取り付けられ、モータ87が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）79a, 79bが設けられている。演出羽根役物79a, 79bは、例えば、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。なお、演出羽根役物予告演出にかぎらず、例えば、擬似連の演出やスーパーリーチ演出において演出羽根役物79a, 79bが動作するようにしてもよい。

20

【0043】

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と、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。

20

【0044】

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

30

【0045】

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

【0046】

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

40

50

ある確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと判定される確率が高められた状態。高確率状態。）では、普通図柄表示器10における停止図柄が当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の開放時間と開放回数が高められる。

【0047】

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ロ26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

10

【0048】

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

【0049】

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

20

【0050】

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

30

【0051】

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

40

【0052】

なお、可変入賞球装置15が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器10における停止図柄が当たり図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当たり図柄）となると、可変入賞球装置15が所定回数

50

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

#### 【 0 0 5 3 】

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

10

#### 【 0 0 5 4 】

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

20

#### 【 0 0 5 5 】

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

30

#### 【 0 0 5 6 】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 は、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 は遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されなければよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路 53 が内蔵されている。

40

#### 【 0 0 5 7 】

また、RAM 55 は、その一部または全部が電源基板 910 において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM

50

Mである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払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賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。

## 【0058】

10

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

## 【0059】

乱数回路53は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路53は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読み出（抽出）時であることにもとづいて、読み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。

20

## 【0060】

乱数回路53は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

## 【0061】

30

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路53が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の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53が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路53が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

## 【0062】

また、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ13a、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

40

## 【0063】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18bおよび普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う。

## 【0064】

なお、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号を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

50

。

## 【0065】

この実施の形態では、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置9の表示制御を行う。

## 【0066】

また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板35を介して、遊技盤に設けられている装飾LED25、および枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行うとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行う。

10

## 【0067】

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

## 【0068】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるRAMは電源バックアップされていない。演出制御基板80において、演出制御用CPU101は、内蔵または外付けのROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板77を介して入力される主基板31からの取込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ102および入力ポート103を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御を行わせる。

20

## 【0069】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100と共に動して演出表示装置9の表示制御を行うVDP109が演出制御基板80に搭載されている。VDP109は、演出制御用マイクロコンピュータ100とは独立したアドレス空間を有し、そこにVRAMをマッピングする。VRAMは、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP109は、VRAM内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置9に出力する。

30

## 【0070】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに従ってCGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をVDP109に出力する。CGROMは、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておいたためのROMである。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGROMから画像データを読み出す。そして、VDP109は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

40

## 【0071】

演出制御コマンドおよび演出制御INT信号は、演出制御基板80において、まず、入力ドライバ102に入力する。入力ドライバ102は、中継基板77から入力された信号を演出制御基板80の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80の内部から中継基板77への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路もある。

## 【0072】

50

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单方向性回路 74 が搭載されている。单方向性回路として、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、单方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、单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、单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。10

#### 【 0073 】

また、演出制御用 CPU101 は、出力ポート 106 を介して、可動部材 78 を動作させるためにモータ 86 を駆動する。また、演出制御用 CPU101 は、出力ポート 106 を介して、演出羽根役物 79a, 79b を動作させるためのモータ 87 を駆動する。

#### 【 0074 】

また、演出制御用 CPU101 は、入力ポート 107 を介して、遊技者による操作ボタン 120 の押圧操作に応じて操作ボタン 120 からの信号を入力する。

#### 【 0075 】

さらに、演出制御用 CPU101 は、出力ポート 105 を介してランプドライバ基板 35 に対して LED やランプを駆動する信号を出力する。また、演出制御用 CPU101 は、出力ポート 104 を介して音声出力基板 70 に対して音番号データを出力する。20

#### 【 0076 】

ランプドライバ基板 35 において、LED やランプを駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED / ランプドライバ 352 に入力される。LED / ランプドライバ 352 は、LED やランプを駆動する信号にもとづいて枠 LED 28 などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 LED 25 などに電流を供給する。

#### 【 0077 】

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增幅回路 705 に出力する。增幅回路 705 は、音声合成用 IC703 の出力レベルを、ボリューム 706 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 27 に出力する。音声データ ROM 704 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。30

#### 【 0078 】

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56 は、まず、必要な初期設定を行う。40

#### 【 0079 】

初期設定処理において、CPU56 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S2）、スタックポインタにスタッカポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である CTC（カウンタ / タイマ）および PIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S4）、RAM をアクセス可能状態に設定する（ステップ S5）。50

態に設定する（ステップS5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（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。

#### 【0080】

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

#### 【0081】

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

10

#### 【0082】

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

20

#### 【0083】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

30

#### 【0084】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。また、CPU56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり、小当たり、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS44）。そして、ステップS14に移行する。なお、ステップS44において、CPU56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図13参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

40

50

## 【0085】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS44で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

## 【0086】

10

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している変動時間タイマの値が0であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が0でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが0であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

## 【0087】

また、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

20

## 【0088】

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

## 【0089】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当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、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当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、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS12）。

30

## 【0090】

ステップS11およびS12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。

40

## 【0091】

また、CPU56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドである。）をサブ基板に送信する（ステップS13）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

## 【0092】

また、CPU56は、乱数回路53を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。CPU56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行する

50

ことによって、乱数回路 5 3 にランダム R の値を更新させるための設定を行う。

【 0 0 9 3 】

そして、ステップ S 1 5 において、C P U 5 6 は、所定時間（例えば 4 m s ）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 5 6 0 に内蔵されている C T C 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 4 m s に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【 0 0 9 4 】

初期化処理の実行（ステップ S 1 0 ~ S 1 5 ）が完了すると、C P U 5 6 は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップ S 1 7 ）および初期値用乱数更新処理（ステップ S 1 8 ）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップ S 1 6 ）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップ S 1 9 ）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が 1 周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【 0 0 9 5 】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置 9 において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される（ただし、突然確変大当たりの場合には、リーチとはならずに突然確変大当たり図柄（例えば「1 3 5」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示結果を大当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 5 6 0 は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 である。

【 0 0 9 6 】

タイマ割込が発生すると、C P U 5 6 は、図 5 に示すステップ S 2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップ S 2 0 ）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、C P U 5 6 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 R A M 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 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップ S 2 1 ）。

【 0 0 9 7 】

次に、C P U 5 6 は、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄表示器 1 0 、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b 、普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップ S 2 2 ）

10

20

30

40

50

。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0098】

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：ステップS23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

【0099】

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

【0100】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。なお、ステップS27の普通図柄プロセス処理では、ゲート32への遊技球の通過を検出したことにもとづいて普通図柄の変動表示を実行して変動表示結果を導出表示したり、普通図柄の変動表示結果が当りとなったときに可変入賞球装置15を開放状態に制御したり閉鎖状態に制御したりする処理を実行する。

【0101】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップS28）。

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の

10

20

30

40

50

変動速度が 0.2 秒ごとに表示状態（「 」および「 × 」）を切り替えるような速度であれば、0.2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「 」を示す 1 と「 × 」を示す 0 ）を切り替える。また、CPU56 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップ S22 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器 10 における普通図柄の演出表示を実行する。

#### 【0107】

その後、割込許可状態に設定し（ステップ S34）、処理を終了する。

#### 【0108】

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

10

#### 【0109】

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

20

#### 【0110】

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

#### 【0111】

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

30

#### 【0112】

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

40

#### 【0113】

ここで、小当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 0.1 秒間の開放を 2 回）まで許容される当たりである。なお、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 0.1 秒間の開放を 2 回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当たりである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり

50

り、この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

#### 【0114】

なお、大当り種別が全て確変大当りであるように遊技機を構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に移行されるのみで時短状態（高ベース状態）を伴わない突然確変大当りを設けるようにすることができる。

#### 【0115】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

#### 【0116】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図6において、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図6に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

#### 【0117】

なお、この実施の形態では、図6に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が32.75秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチAの場合には変動時間が22.75秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動

10

20

30

40

50

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ーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3，4用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

#### 【0118】

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。

10

- (1) ランダム1（MR1）：大当たりの種類（後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり）を決定する（大当たり種別判定用）
- (2) ランダム2（MR2）：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）
- (3) ランダム3（MR3）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）
- (4) ランダム4（MR4）：普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）
- (5) ランダム5（MR5）：ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）

20

#### 【0119】

なお、この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

#### 【0120】

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

30

#### 【0121】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当たり、確変大当たりである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている。また、突然確変大当たりである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当たりである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。また、はすれである場合には、リーチも擬似連や滑り演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが擬似連や滑り演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-2と、リーチも擬似連や滑り演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-3と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン

40

50

種別であるノーマル C A 2 - 4 と、ノーマルリーチおよび再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 5 と、ノーマルリーチおよび再変動 1 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 6 と、スーパー リーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 2 - 7 とに種別分けされている。

#### 【 0 1 2 2 】

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

10

#### 【 0 1 2 3 】

図 8 (A) は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM 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。

20

#### 【 0 1 2 4 】

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。

30

#### 【 0 1 2 5 】

なお、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当たりと決定するようにし、第 2 特別図柄の変動表示を行う場合には小当たりを設けないようにしてもよい。この場合、図 8 (C) に示す第 2 特別図柄用の小当たり判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第 2 特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当たりが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第 2 特別図柄の変動表示中は小当たりが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当たりが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

40

#### 【 0 1 2 6 】

CPU 56 は、所定の時期に、乱数回路 53 のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダム R)の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図 8 (A) に示すいずれかの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

50

(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8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

## 【0127】

10

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

## 【0128】

図8(D), (E)は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定テーブル131a, 131bを示す説明図である。このうち、図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)131aである。また、図8(E)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当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。

20

## 【0129】

大当たり種別判定テーブル131a, 131bは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当たりの種別を「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は参考されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8(D), (E)に示すように、大当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8個の判定値が割り当てられている(40分の8の割合で突然確変大当たりと決定される)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2個の判定値が割り当てられている(40分の2の割合で突然確変大当たりと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「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。

30

## 【0130】

40

なお、この実施の形態では、図8(D), (E)に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態としての突然確変大当たり(2ラウンドの大当たり)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の通常大当たりおよび確変大当たり(15ラウンドの大当たり)とに決定する場合があるとともに、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数(カウント数)の許容量を多くした第2特定遊技状態を決定するようにして

50

もよい。また、例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当たり中の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してもよい。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してもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに（この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当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してもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に15ラウンド全てを終了していることから大当たり遊技を終了し、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）ようにしてもよい。10

#### 【0131】

この実施の形態では、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。なお、この実施の形態では、大当たり遊技において実行されるラウンド数が15ラウンドおよび2ラウンドの2種類である場合を示しているが、大当たり遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、7ラウンドの大当たり遊技に制御する7R確変大当たりや、5ラウンドの大当たり遊技に制御する5R確変大当たりが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」および「突然確変大当たり」の3種類である場合を示しているが、3種類にかぎらず、例えば、4種類以上の大当たり種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当たり種別が3種類よりも少なくてもよく、例えば、大当たり種別として2種類のみ設けられていてもよい。20

#### 【0132】

「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時短状態（高ベース状態）に移行させる大当たりである（後述するステップS167,S168参照）。そして、時短状態に移行した後、変動表示を100回終了すると時短状態が終了する（後述するステップS168,S137~140参照）。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、100回の変動表示の実行を終了する前に大当たりが発生した場合にも、時短状態が終了する（後述するステップS132参照）。30

#### 【0133】

「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（高確率状態）に移行させる大当たりである（この実施の形態では確変状態に移行されるとともに時短状態（高ベース状態）にも移行される。後述するステップS169,S170参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当たりが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップS132参照）。

#### 【0134】

また、「突然確変大当たり」とは、「通常大当たり」や「確変大当たり」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当たりである。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。また、「通常大当たり」や「確変大当たり」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が29秒と長いのに対して、「突然確変大当たり」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当たり遊技状態の終了後に確変状態（高確率状態）に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態（高ベース状態）にも移行される。後述するステップS169,S170参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当たりが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップS132参照）。4050

## 【0135】

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

## 【0136】

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

10

## 【0137】

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

## 【0138】

20

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

## 【0139】

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

30

## 【0140】

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

## 【0141】

なお、図9（A），（B）に示すように、この実施の形態では、「通常大当り」または「確変大当り」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が150～251であれば、少なくともスーパーイーチ（スーパーイーチA、スーパーイーチB）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

40

## 【0142】

また、スーパーイーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別（スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）と、擬似連を伴わない変動パターン種別（スーパーPB3-3、スーパーPB3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）とに分けてもよい。この場合、通常大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aおよび確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bの両方において、スーパーイーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーイーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

50

## 【0143】

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

## 【0144】

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

10

## 【0145】

図10(A)～(D)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cを示す説明図である。このうち、図10(A)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aを示している。また、図10(B)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを示している。また、図10(C)は、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

## 【0146】

なお、図10に示す例では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135B～135Cを用いる場合を示しているが、確変状態や時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図10(C)に示す例では、合算保留記憶数にかかわらず共通の確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを用いる場合を示しているが、確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル(判定値の割合を異ならせたテーブル)を用いるようにしてもよい。

30

## 【0147】

なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3未満である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル135Aと、合算保留記憶数が3以上である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル135Bとの2種類のテーブルを用いる場合を示しているが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてよい(すなわち、合算保留記憶数0個用、合算保留記憶数1個用、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用、合算保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい)。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数0～2用、合算保留記憶数3用、合算保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

50

## 【0148】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数に応じては必ず変動パターン種別判定テーブルを複数備える場合を示しているが、第1保留記憶数や第2保留記憶数に応じては必ず変動パターン種別判定テーブルを複数備えるようにしてもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数の値ごとに別々に用意されたは必ず変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい（すなわち、第1保留記憶数0個用、第1保留記憶数1個用、第1保留記憶数2個用、第1保留記憶数3個用、第1保留記憶数4個用・・・のは必ず変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、例えば、第1保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したは必ず変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、第1保留記憶数0～2用、第1保留記憶数3用、第1保留記憶数4用・・・のは必ず変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合であっても、第1保留記憶数や第2保留記憶数が多い場合（例えば3以上）には、変動時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別が選択されやすいように構成すればよい。また、このような場合であっても、特定の可変表示パターンとしてのスーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対して共通の判定値を割り当てるように構成すればよい。10

## 【0149】

なお、「特定の演出態様」とは、スーパーリーチを伴う変動パターンなど、少なくとも大当たりに対する期待度が高く設定され、遊技者に大当たりに対する期待感を抱かせることができる変動パターン種別、変動パターンのことである。また、「大当たりに対する期待度（信頼度）」とは、その特定の演出態様による可変表示（例えば、スーパーリーチを伴う変動表示）が実行された場合に大当たりが出現する出現率（確率）を示している。例えば、スーパーリーチを伴う変動表示が実行される場合の大当たり期待度は、（大当たりと決定されている場合にスーパーリーチが実行される割合）/（大当たりと決定されている場合およびハズレと決定されている場合の両方にスーパーリーチが実行される割合）を計算することによって求められる。20

## 【0150】

各は必ず用変動パターン種別判定テーブル135A～135Bには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチCA2-1～非リーチCA2-3、ノーマルCA2-4～ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。30

## 【0151】

なお、図10（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、は必ずあるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が230～251であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

## 【0152】

また、図10（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、は必ずあるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が1～79であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（は必ず用変動パターン種別判定テーブル135A、135B）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第1保留記憶数や第2保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図10（A）、（B）に示す例では1～79）が割り当てるよう構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとなる場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。4050

## 【0153】

なお、この実施の形態では、図9に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に、図10(B)に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうる場合の合算保留記憶数(第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい)の閾値を異ならせててもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3である場合に(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数が2である場合に)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない1や2の場合でも(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数がより少ない0や1の場合でも)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。10

## 【0154】

図11(A), (B)は、ROM54に記憶されている当たり変動パターン判定テーブル137A～137Bを示す説明図である。当たり変動パターン判定テーブル137A～137Bは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当たり変動パターン判定テーブル137A～137Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて当たり変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当たり変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択される。各当たり変動パターン判定テーブル137A～137Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、演出図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ(判定値)を含む。20

## 【0155】

なお、図11(A)に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う(スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある)変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている場合が示されている。また、図11(B)に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている場合が示されている。なお、図11(B)において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊CA4-1は、擬似連や滑り演出を伴わない変動パターンである特殊PG1-1と特殊PG2-1を含むようにし、特殊CA4-2は、擬似連や滑り演出を伴う特殊PG1-2、特殊PG1-3および特殊PG2-2を含むように構成してもよい。30

## 【0156】

図12は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138Aを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パター40

ン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

#### 【0157】

図13および図14は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図13および図14に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンXXに対応）。つまり、図6に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するよう制御する。

#### 【0158】

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。

#### 【0159】

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

#### 【0160】

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

#### 【0161】

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。

#### 【0162】

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。

#### 【0163】

コマンドA001～A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当たり開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始2指定コマンド、または小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド

ドが用いられる。具体的には、「通常大当たり」である場合には大当たり開始 1 指定コマンド (A 0 0 1 (H)) が用いられ、「通常大当たり」である場合には大当たり開始 2 指定コマンド (A 0 0 2 (H)) が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンド (A 0 0 3 (H)) が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

#### 【0164】

コマンド A 1 X X (H) は、X X で示す回数目 (ラウンド) の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド (大入賞口開放中指定コマンド) である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が EXT データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第 1 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 1 (H)) が送信され、大当たり遊技中の第 10 ラウンドを実行する際には、ラウンド 10 を指定する大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 A (H)) が送信される。A 2 X X (H) は、X X で示す回数目 (ラウンド) の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド (大入賞口開放後指定コマンド) である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が EXT データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第 1 ラウンドを終了する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放後指定コマンド (A 2 0 1 (H)) が送信され、大当たり遊技中の第 10 ラウンドを終了する際には、ラウンド 10 を指定する大入賞口開放後指定コマンド (A 3 0 A (H)) が送信される。

10

20

30

#### 【0165】

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

30

#### 【0166】

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

40

#### 【0167】

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

#### 【0168】

50

なお、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1保留記憶数と第2保留記憶数について、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する場合を示しているが、保留記憶情報の形態は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、以下のような態様の保留記憶情報を送信するようにしてもよい。

【0169】

(1) 保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、増加した方の保留記憶数（第1保留記憶数または第2保留記憶数）をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

10

【0170】

(2) 保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0171】

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

20

【0172】

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

【0173】

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

30

【0174】

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

40

【0175】

50

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

#### 【0176】

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

#### 【0177】

図16および図17は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図16および図17に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかとに応じて、EXTデータに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

#### 【0178】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~79となる場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した変動カテゴリ1コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値1~79の範囲には非リーチCA2-1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ1コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80~89となる場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した変動カテゴリ2コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が90~99となる場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した変動カテゴリ3コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が100~169となる場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した変動カテゴリ4コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が170~199となる場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した変動カテゴリ5コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が200~214となる場合には、EXTデータに「05(H)」を設定した変動カテゴリ6コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が215~229となる場合には、EXTデータに「06(H)」を設定した変動カテゴリ7コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が230~251となる場合には、EXTデータに「07(H)」を設定した変動カテゴリ8コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230~251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイ

10

20

30

40

50

クロコンピュータ100は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

#### 【0179】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図10(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、以降の変動カテゴリ9～10、21～29についても同様であり、図9(A)～(D)や図10(C)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

10

#### 【0180】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が確変状態や時短状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～219となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～219となる場合(すなわち、非リーチCA2-3の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「08(H)」を設定した変動カテゴリ9コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が220～251となる場合(すなわち、スーパーCA2-7の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「09(H)」を設定した変動カテゴリ10コマンドを送信する。

20

#### 【0181】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値230～251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップS232の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS226の遊技状態の判定処理も不要とすることができます。

#### 【0182】

30

また、例えば、始動入賞時に、「通常大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となる場合(すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「10(H)」を設定した変動カテゴリ21コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が75～149となる場合(すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「11(H)」を設定した変動カテゴリ22コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が150～251となる場合(すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「12(H)」を設定した変動カテゴリ23コマンドを送信する。

40

#### 【0183】

また、例えば、始動入賞時に、「確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となる場合(すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「13(H)」を設定した変動カテゴリ24コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39～79となる場合(すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「14(H)」を設定した変動カテゴリ25コマンドを送信する。次いで、CPU56は、

50

変動パターン種別判定用乱数の値が 80 ~ 251 となる場合（すなわち、スーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別となる場合）には、EXT データに「15 (H)」を設定した変動カテゴリ 26 コマンドを送信する。

【0184】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップ S 232において、CPU56 は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が 1 ~ 100 となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が 1 ~ 100 となる場合（すなわち、特殊 C A 4 - 1 の変動パターン種別となる場合）には、CPU56 は、EXT データに「16 (H)」を設定した変動カテゴリ 27 コマンドを送信する。次いで、CPU56 は、変動パターン種別判定用乱数の値が 101 ~ 251 場合（すなわち、特殊 C A 4 - 2 の変動パターン種別となる場合）には、EXT データに「17 (H)」を設定した変動カテゴリ 28 コマンドを送信する。

10

【0185】

また、例えば、始動入賞時に、小当たりとなると判定した場合、CPU56 は、EXT データに「18 (H)」を設定した変動カテゴリ 29 コマンドを送信する。

【0186】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとでは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチ C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 7 およびスーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図 9、図 10 参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチ C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 7 またはスーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対して、後述する保留予告演出が実行される。なお、非リーチ C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 7 およびスーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図 16 および図 17 に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ 1 コマンド、変動カテゴリ 8 コマンド、変動カテゴリ 23 コマンド、変動カテゴリ 26 コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチ C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 7 およびスーパー C A 3 - 3 以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

20

【0187】

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

30

【0188】

なお、この実施の形態では、時短状態（高ベース状態）であるときに第 1 始動入賞口 13 への始動入賞が発生した場合や、大当たり遊技中に第 1 始動入賞口 13 への始動入賞が発生した場合を除いて（ステップ S 1215A, S 1216A 参照）、始動入賞が発生することに入賞時判定の処理が実行され、図 15 に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図 16 および図 17 に示す変動カテゴリコマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、受信した図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当たりとなるか否かやリーチ

40

50

となるか否かを予告する保留予告演出を実行する。

【0189】

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C P U 1 0 1）は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図13および図14に示された内容に応じて画像表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0190】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞があり第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

10

【0191】

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はM O D E（コマンドの分類）を表し、2バイト目はE X T（コマンドの種類）を表す。M O D Eデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」に設定され、E X T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

【0192】

20

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号C D 0～C D 7の8本のパラレル信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御I N T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I N T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I N T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。

【0193】

30

図13および図14に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0194】

30

図18および図19は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、C P U 5 6）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップS 2 6）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、C P U 5 6は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS 3 1 1, S 3 1 2）。また、C P U 5 6は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS 3 1 3, S 3 1 4）。そして、ステップS 3 0 0～S 3 1 0のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていないければ、内部状態に応じて、ステップS 3 0 0～S 3 1 0の

40

50

うちのいずれかの処理を行う。

【0195】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0196】

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

【0197】

変動パターン設定処理（ステップS301）：特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS302に対応した値（この例では2）に更新する。

【0198】

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

【0199】

特別図柄変動中処理（ステップS303）：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトするまで変動時間タイマの値が0になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に対応した値（この例では4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において第4図柄が停止されるように制御する。

【0200】

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

【0201】

10

20

30

40

50

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は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。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A101（H））が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A10A（H））が送信される。

#### 【0202】

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

#### 【0203】

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

#### 【0204】

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

#### 【0205】

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

#### 【0206】

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

#### 【0207】

10

20

30

40

50

図20は、ステップS312, S314の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図20(A)は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図20(B)は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

#### 【0208】

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

10

#### 【0209】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1212A)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1213A)。次いで、CPU56は、乱数回路53やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ(図21(B)参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS1214A)。なお、ステップS1214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当たり判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第1始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにもよい。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

#### 【0210】

図21は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域(保留記憶バッファ)の構成例を示す説明図である。図21に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR(大当たり判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

30

#### 【0211】

なお、この実施の形態では、大当たり判定用乱数などの乱数値を保留記憶として第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファに記憶する場合を示しているが、保留記憶として記憶する所定の情報は乱数値にかぎられない。例えば、大当たり判定用乱数などにもとづいて大当たりや小当たりとするか否かをあらかじめ決定しておき、その決定結果を保留記憶として第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファに記憶してもよい。

40

#### 【0212】

次いで、CPU56は、遊技状態が時短状態(高ベース状態)であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS1215A)。セットされていれば、そのままステップS1220Aに移行する。時短フラグがセットされていなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否かを確認する(ステップS1216A)。特別図柄プロセスフラグの値が5以上であれば(すなわち、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態であれば)、CPU56は、そのままステップS1220Aに移行する。

50

## 【0213】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する(ステップS1217A)。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1218A)とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1219A)。また、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1220A)。

## 【0214】

なお、ステップS1218A, S1219Aの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第1始動入賞口13に始動入賞してステップS1217Aの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

## 【0215】

また、この実施の形態では、ステップS1218A～S1220Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞が発生してステップS1217Aの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶数加算指定コマンドの3つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

## 【0216】

ただし、ステップS1215AまたはステップS1216AでYと判定したことによりステップS1217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU56は、ステップS1220Aにおいて、第1保留記憶数加算指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド)を送信する制御は行わない。なお、ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値(例えば、「FF(H)」)をEXTデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド)を送信するようにしてもよい。

## 【0217】

また、この実施の形態では、ステップS1215Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、遊技状態が低ベース状態である場合にのみステップS1217Aの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップS1216Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態でない場合にのみステップS1217Aの入賞時演出処理が実行される。なお、大当たり遊技状態である場合にのみステップS1217Aに移行しないようにし、小当たり遊技状態である場合にはステップS1217Aに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

## 【0218】

また、この実施の形態において、大当たり遊技状態(特定遊技状態)とは、大当たりを開始することが報知されてから、所定数のラウンド(例えば、15ラウンド)にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当たりを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理(ステップS305参照)から大当たり終了処理(ステップS307参照)までの処理が実行されている状態である。

## 【0219】

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

10

20

30

40

50

ステップ S 1 2 1 1 B )。第 2 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

#### 【 0 2 2 0 】

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

10

#### 【 0 2 2 1 】

次いで、C P U 5 6 は、入賞時演出処理を実行する (ステップ S 1 2 1 7 B )。そして、C P U 5 6 は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う (ステップ S 1 2 1 8 B ) とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う (ステップ S 1 2 1 9 B )。また、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う (ステップ S 1 2 2 0 B )。

20

#### 【 0 2 2 2 】

なお、ステップ S 1 2 1 8 B , S 1 2 1 9 B の処理を実行することによって、この実施の形態では、C P U 5 6 は、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞してステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する。

30

#### 【 0 2 2 3 】

また、この実施の形態では、ステップ S 1 2 1 8 B ~ S 1 2 2 0 B の処理が実行されることによって、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞が発生してステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第 2 保留記憶数加算指定コマンドの 3 つのコマンドのセットが 1 タイマ割込内に一括して送信される。

#### 【 0 2 2 4 】

なお、第 2 始動口スイッチ通過処理においても、ステップ S 1 2 1 5 A と同様の処理を行い、時短状態であればステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。すなわち、通常状態 (低ベース状態) である場合にのみステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行して、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにもよい。

40

#### 【 0 2 2 5 】

また、第 2 始動口スイッチ通過処理においても、ステップ S 1 2 1 6 A と同様の処理を行い、大当たり遊技中であればステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。また、第 2 始動口スイッチ通過処理において、ステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい (すなわち、第 2 特別図柄に対しては入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい)。

#### 【 0 2 2 6 】

図 2 2 は、ステップ S 1 2 1 7 A , S 1 2 1 7 B 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、C P U 5 6 は、まず、ステップ S 1 2 1 4 A , S 1 2 1

50

4 B で抽出した大当たり判定用乱数（ランダム R）と図 8 (A) の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 220）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第 1 始動入賞口 13 や第 2 始動入賞口 14 に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲にとなるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ 100 によって演出図柄の変動表示中に大当たりやスーパーリーチとなることを予告する保留予告演出を実行する。

#### 【0227】

大当たり判定用乱数（ランダム R）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（ステップ S 220 の N）、CPU 56 は、遊技状態が確変状態（高確率状態）であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 221）。確変フラグがセットされていれば、CPU 56 は、ステップ S 1214A, S 1214B で抽出した大当たり判定用乱数（ランダム R）と図 8 (A) の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 222）。なお、始動入賞時にステップ S 221 で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップ S 221 で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当たりや突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップ S 221 で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップ S 61 参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

#### 【0228】

大当たり判定用乱数（ランダム R）が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ（ステップ S 222 の N）、CPU 56 は、ステップ S 1214A, S 1214B で抽出した大当たり判定用乱数（ランダム R）と図 8 (B), (C) に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 223）。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（ステップ S 1217A の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8 (B) に示す小当たり判定テーブル（第 1 特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第 2 始動入賞口 14 への始動入賞があった場合（ステップ S 1217B の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8 (C) に示す小当たり判定テーブル（第 2 特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。

#### 【0229】

大当たり判定用乱数（ランダム R）が小当たり判定値とも一致しなければ（ステップ S 223 の N）、CPU 56 は、「はずれ」となることを示す EXT データ「00 (H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップ S 224）。

#### 【0230】

次いで、CPU 56 は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップ S 225）。この実施の形態では、CPU 56 は、ステップ S 225 において、遊技状態が確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否か（具体的には、確変フラグや時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップ S 225 で確変状態である

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0231】

そして、CPU56 は、ステップ S 2 2 5 の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップ S 2 2 6）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいか否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲にとなるかが判定され、図 16 および図 17 に示す変動カテゴリコマンドに設定する EXT データの値が決定される。

#### 【0232】

例えば、CPU56 は、遊技状態が確変状態や時短状態であると判定した場合には閾値 219 を設定する。この場合、CPU56 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 219 以下であるか否かを判定し、閾値 219 以下である場合（すなわち、1～219 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「08(H)」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 219 以下でない場合（すなわち、220～251 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「09(H)」を設定すると判定する（図 16 参照）。

20

#### 【0233】

また、例えば、CPU56 は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値 79、89、99、169、199、214 および 229 を設定する。この場合、CPU56 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 79 以下であるか否かを判定し、閾値 79 以下である場合（すなわち、1～79 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「00(H)」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 89 以下である場合（すなわち、80～89 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「01(H)」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 99 以下である場合（すなわち、90～99 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「02(H)」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 169 以下である場合（すなわち、100～169 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「03(H)」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 199 以下である場合（すなわち、170～199 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「04(H)」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 214 以下である場合（すなわち、200～214 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「05(H)」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 229 以下である場合（すなわち、215～229 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「06(H)」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 229 以下でない場合（すなわち、230～251 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「07(H)」を設定すると判定する（図 16 参照）。

30

#### 【0234】

なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に 79、89、99、169、199、214 および 229 と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値 79 以下であるか否かを判定した後に、閾値 89 以下であるか否かを判定するときには、前の順番の閾値以

40

50

下の 1 ~ 7 9 の範囲内となることはなく、8 0 ~ 8 9 の範囲であるか否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に 7 9 、 8 9 、 9 9 、 1 6 9 、 1 9 9 、 2 1 4 および 2 2 9 と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に 2 2 9 、 2 1 4 、 1 9 9 、 1 6 9 、 9 9 、 8 9 および 7 9 と判定していってもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

#### 【 0 2 3 5 】

なお、ステップ S 2 2 5 の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態（低確率 / 低ベース状態）における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別とに関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「スーパーリーチはずれ」となるか否かについては判定することができる。

10

#### 【 0 2 3 6 】

大当たり判定用乱数（ランダム R ）が小当たり判定値と一致した場合には（ステップ S 2 2 3 の Y ）、 C P U 5 6 は、「小当たり」となることを示す E X T データ「 0 4 ( H ) 」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップ S 2 2 7 ）。

#### 【 0 2 3 7 】

次いで、 C P U 5 6 は、小当たり用の閾値を設定する（ステップ S 2 2 8 ）。なお、この実施の形態では、 C P U 5 6 は、閾値 2 5 1 を設定するものとし、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 2 5 1 以下である（ 1 ~ 2 5 1 である）と判定して、変動カテゴリコマンドの E X T データとして「 1 8 ( H ) 」を設定すると判定するものとする（図 1 7 参照）。なお、小当たりである場合には、閾値判定を行うことなく、そのまま E X T データ「 1 8 ( H ) 」を設定すると判定するようにしてよい。

20

#### 【 0 2 3 8 】

ステップ S 2 2 0 またはステップ S 2 2 2 で大当たり判定用乱数（ランダム R ）が大当たり判定値と一致した場合には、 C P U 5 6 は、ステップ S 1 2 1 4 A , S 1 2 1 4 B で抽出した大当たり種別判定用乱数（ランダム 1 ）にもとづいて大当たりの種別を判定する（ステップ S 2 2 9 ）。この場合、 C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 1 7 A の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8 ( D ) に示す大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用） 1 3 1 a を用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8 ( E ) に示す大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用） 1 3 1 b を用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

30

#### 【 0 2 3 9 】

次いで、 C P U 5 6 は、大当たり種別の判定結果に応じた E X T データを図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップ S 2 3 0 ）。この場合、「通常大当たり」となると判定した場合には、 C P U 5 6 は、「通常大当たり」となることを示す E X T データ「 0 1 ( H ) 」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「確変大当たり」となると判定した場合には、 C P U 5 6 は、「確変大当たり」となることを示す E X T データ「 0 2 ( H ) 」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当たり」となると判定した場合には、 C P U 5 6 は、「突然確変大当たり」となることを示す E X T データ「 0 3 ( H ) 」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

40

#### 【 0 2 4 0 】

そして、 C P U 5 6 は、ステップ S 2 2 9 で判定した大当たり種別に応じて、大当たり用の各閾値を設定する（ステップ S 2 3 1 ）。

#### 【 0 2 4 1 】

例えば、 C P U 5 6 は、「通常大当たり」と判定した場合には、閾値 7 4 および 1 4 9 を設定する。この場合、 C P U 5 6 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン

50

種別判定用乱数の値が閾値 74 以下であるか否かを判定し、閾値 74 以下である場合（すなわち、1～74 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「10（H）」を設定すると判定する（図 17 参照）。また、閾値 149 以下である場合（すなわち、75～149 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「11（H）」を設定すると判定する（図 17 参照）。また、閾値 149 以下でない場合（すなわち、150～251 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「12（H）」を設定すると判定する（図 17 参照）。

#### 【0242】

また、例えば、CPU56 は、「確変大当たり」と判定した場合には、閾値 38 および 79 を設定する。この場合、CPU56 は、後述するステップ S232 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 38 以下であるか否かを判定し、閾値 38 以下である場合（すなわち、1～38 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「13（H）」を設定すると判定する（図 17 参照）。また、閾値 79 以下である場合（すなわち、39～79 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「14（H）」を設定すると判定する（図 17 参照）。また、閾値 79 以下でない場合（すなわち、80～251 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「15（H）」を設定すると判定する（図 17 参照）。

#### 【0243】

また、例えば、CPU56 は、「突然確変大当たり」と判定した場合には、閾値 100 を設定する。この場合、CPU56 は、後述するステップ S232 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 100 以下であるか否かを判定し、閾値 100 以下である場合（すなわち、1～100 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「16（H）」を設定すると判定する（図 17 参照）。また、閾値 100 以下でない場合（すなわち、101～251 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「17（H）」を設定すると判定する（図 17 参照）。

#### 【0244】

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

#### 【0245】

なお、ステップ S226, S228, S231 において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル（図 9、図 10 参照）を設定するようにし、ステップ S232 において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

#### 【0246】

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

#### 【0247】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当たりや小当たりとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場合を示したが、大当たりや小当たりとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当たりまたは小当たりとなると入賞時判定したことを示す図柄指定コマンドを送信するとともに、大当たりまたは小当たりの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。そして、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、具体的にいずれの変

10

20

30

40

50

動パターン種別となるかまでは示されていないものの、包括的にいずれかの大当りの変動パターン種別となることが示された変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて、後述する保留予告演出を実行するようにしてもよい。

【0248】

図23および図24は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS51A）、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされているにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されたときにリセットされるようにすればよい。

10

【0249】

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

20

【0250】

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

30

【0251】

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

40

【0252】

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

【0253】

50

そして、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS 5 6）。具体的には、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1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。

#### 【0254】

すなわち、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、R A M 5 5 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、R A M 5 5 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、C P U 5 6 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。

#### 【0255】

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。

#### 【0256】

そして、C P U 5 6 は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップS 5 8）。なお、C P U 5 6 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R A M 5 5 の所定の領域に保存する。

#### 【0257】

また、C P U 5 6 は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 に送信する制御を行う（ステップS 6 0）。この場合、C P U 5 6 は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、C P U 5 6 は、時短状態であることを示す時短フラグのみがセットされ、確変フラグがセットされていない場合には、時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、C P U 5 6 は、確変フラグも時短フラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

#### 【0258】

なお、具体的には、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめR O Mにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS 2 8）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）の順に演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4 m s 経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4 m s 経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4 m s 経過後に保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）が送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド）も

10

20

30

40

50

送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

#### 【0259】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

10

#### 【0260】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり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。

20

#### 【0261】

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

30

#### 【0262】

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

40

#### 【0263】

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

50

る。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8(C)に示す小当り判定テーブル(第2特別図柄用)を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には(ステップS62)、CPU56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし(ステップS63)、ステップS75に移行する。

#### 【0264】

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

#### 【0265】

ステップS71では、CPU56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する(ステップS72)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図8(D)に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図8(E)に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

10

#### 【0266】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数(ランダム1)の値と一致する値に対応した種別(「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」)を大当りの種別に決定する(ステップS73)。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図8(D), (E)に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

20

#### 【0267】

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

30

#### 【0268】

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

40

#### 【0269】

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

#### 【0270】

50

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS301）に対応した値に更新する（ステップS76）。

#### 【0271】

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

10

#### 【0272】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D（図9（D）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS100に移行する。

#### 【0273】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、この実施の形態では、通常大当りにもとづく大当り遊技終了時に時短状態に移行されるときに時短フラグがセットされるとともに、確変大当りにもとづく大当り遊技終了時にも確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行されることから時短フラグがセットされる。従って、ステップS95でYと判定された場合には、通常大当りにもとづく大当り遊技終了後に時短状態にのみ制御されているときに加えて、確変大当りにもとづく大当り遊技終了後に確変状態とともに時短状態に制御されているときがある。

20

#### 【0274】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、すなわち、遊技状態が通常状態であれば、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS96のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択する（ステップS97）。そして、ステップS100に移行する。

30

#### 【0275】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS96のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図10（B）参照）を選択する（ステップS98）。そして、ステップS100に移行する。

#### 【0276】

時短フラグがセットされている場合（ステップS95のY）には、すなわち、遊技状態が確変状態または時短状態であれば、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（図10（C）参照）を選択する（ステップS99）。そして、ステップS100に移行する。

40

#### 【0277】

この実施の形態では、ステップS95～S99の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図10（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、図10（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、後述するステップS100の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3の変動パターン

50

種別が決定された場合には、ステップ S 102 の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチ P A 1 - 2 が決定される（図 12 参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合または合算保留記憶数が 3 以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、確変状態や時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図 10（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図 10（B）参照）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

#### 【0278】

なお、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ 0 である場合（例えば、0 であるか、0 または 1 である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56 は、ステップ S 95 で Y と判定したときに、合算保留記憶数がほぼ 0 であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ 0 であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 135A（図 10（A）参照）を選択するようにしてもよい。

#### 【0279】

次いで、CPU56 は、乱数バッファ領域（第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファ）からランダム 2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップ S 92、S 94、S 97、S 98 または S 99 の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップ S 100）。

#### 【0280】

次いで、CPU56 は、ステップ S 100 の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル 137A、137B（図 11 参照）、はずれ変動パターン判定テーブル 138A（図 12 参照）のうちのいずれかを選択する（ステップ S 101）。また、乱数バッファ領域（第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファ）からランダム 3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップ S 101 の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップ S 102）。なお、始動入賞のタイミングでランダム 3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU56 は、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

#### 【0281】

次いで、CPU56 は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う（ステップ S 103）。具体的には、CPU56 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56 は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う（ステップ S 104）。

#### 【0282】

次に、CPU56 は、RAM55 に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ S 105）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 302）に対応した値に更新する（ステップ S 106）。

#### 【0283】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップ S 95～S 100 の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この

10

20

30

40

50

場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示す非リーチC A 2 - 1～非リーチC A 2 - 3の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示すノーマルC A 2 - 4～ノーマルC A 2 - 6、スーパーC A 2 - 7の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

#### 【0284】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、C P U 5 6は、例えば、入賞時演出処理における「スーパー・リーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパー・リーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して保留予告演出を行うように構成することが好ましい。

#### 【0285】

図26は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、C P U 5 6は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、C P U 5 6は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111、S112）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、C P U 5 6は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、C P U 5 6は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

#### 【0286】

一方、C P U 5 6は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS110のN）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS116）。小当りフラグがセットされていれば、C P U 5 6は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS117）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS116のN）、すなわち、はずれである場合には、C P U 5 6は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS118）。

#### 【0287】

そして、C P U 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS119）。

#### 【0288】

図27は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、C P U 5 6は、まず、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、保留

10

20

30

40

50

記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップ S 1 1 2 2 で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップ S 1 1 2 1 では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようすればよい。

#### 【 0 2 8 9 】

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、C P U 5 6 は、保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 1 2 2）。この場合、特別図柄ポインタに「第 1」を示す値が設定されている場合には、C P U 5 6 は、第 1 保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第 2」を示す値が設定されている場合には、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

10

#### 【 0 2 9 0 】

次いで、C P U 5 6 は、変動時間タイマを 1 減算し（ステップ S 1 1 2 5）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ S 1 1 2 6）、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 2 7）。そして、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）に対応した値に更新する（ステップ S 1 1 2 8）。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。

20

#### 【 0 2 9 1 】

図 2 8 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）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、C P U 5 6 は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 3 1）。大当りフラグがセットされている場合には、C P U 5 6 は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグや、時短状態であることを示す時短フラグ、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタをリセットし（ステップ S 1 3 2）、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 3 3）。具体的には、大当りの種別が「通常大当り」である場合には大当り開始 1 指定コマンド（コマンド A 0 0 1 ( H )）を送信する。また、大当りの種別が「確変大当り」である場合には大当り開始 2 指定コマンド（コマンド A 0 0 2 ( H )）を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド（コマンド A 0 0 3 ( H )）を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれであるかは、R A M 5 5 に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

30

#### 【 0 2 9 2 】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置 9 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ S 1 3 4）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「通常大当り」や「確変大当り」の場合には 1 5 回。「突然確変大当り」の場合には 2 回。）をセットする（ステップ S 1 3 5）。また、大当り遊技における 1 ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として 0.1 秒がセットされ、通常大当りや確変大当りの場合には、ラウンド時間として 2.9 秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップ S 1 3 6）。

40

#### 【 0 2 9 3 】

また、ステップ S 1 3 1 で大当りフラグがセットされていなければ、C P U 5 6 は、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する（ステップ S 1 3 7）。時短回数カウンタの値が 0 でなければ、C P U 5 6 は、

50

時短回数カウンタの値を -1 する (ステップ S 138)。そして、CPU56 は、減算後の時短回数カウンタの値が 0 になった場合には (ステップ S 139)、時短フラグをリセットする (ステップ S 140)。

#### 【0294】

次いで、CPU56 は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 141)。小当りフラグがセットされていれば、CPU56 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド (コマンド A 003 (H)) を送信する (ステップ S 142)。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間 (小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置 9 において報知する時間) に相当する値を設定する (ステップ S 143)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数 (例えば 2 回) をセットする (ステップ S 144)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理 (ステップ S 308) に対応した値に更新する (ステップ S 145)。

#### 【0295】

小当りフラグもセットされていなければ (ステップ S 141 の N)、CPU56 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理 (ステップ S 300) に対応した値に更新する (ステップ S 146)。

#### 【0296】

図 29 は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理 (ステップ S 307) を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56 は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し (ステップ S 160)、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ S 164 に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし (ステップ S 161)、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ S 162)。ここで、「通常大当り」であった場合には大当り終了 1 指定コマンド (コマンド A 301 (H)) を送信し、「確変大当り」であった場合には大当り終了 2 指定コマンド (コマンド A 302 (H)) を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り / 突然確変大当り終了指定コマンド (コマンド A 303 (H)) を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 9 において大当り終了表示が行われている時間 (大当り終了表示時間) に対応する表示時間に相当する値を設定し (ステップ S 163)、処理を終了する。

#### 【0297】

ステップ S 164 では、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、CPU56 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する (ステップ S 165)。経過していなければ処理を終了する。

#### 【0298】

大当り終了表示時間を経過していれば (ステップ S 165 の Y)、CPU56 は、今回終了する大当り遊技が通常大当りにもとづくものであるか否かを確認する (ステップ S 166)。なお、通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップ S 74 で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば (ステップ S 166 の Y)、CPU56 は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる (ステップ S 167)。また、CPU56 は、時短回数カウンタに所定回数 (本例では 100 回) をセットする (ステップ S 168)。

#### 【0299】

通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合でなければ (すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば)、CPU56 は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる (ステップ S 169) とともに、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる (ステップ S 170)。

#### 【0300】

そして、CPU56 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理 (ステップ S 300) に対応した値に更新する (ステップ S 171)。

10

20

30

40

50

## 【0301】

図30は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS32）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が outputされることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。10

## 【0302】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する（ステップS3203）。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップS3204）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が outputされることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップS3204の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップS22の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップS3201において特別図柄プロセスフラグの値が2または3のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするために、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを1減算するように構成すればよい。20

## 【0303】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップS32）において、CPU56は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示されるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。30

## 【0304】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図31は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4ms）を決40

めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

#### 【0305】

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

10

#### 【0306】

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

#### 【0307】

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

20

#### 【0308】

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

#### 【0309】

図32は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

30

#### 【0310】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図13および図14参照）であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

#### 【0311】

40

図33および図34は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

#### 【0312】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読み出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は

50

、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップS612）。なお、読み出したら読み出ポインタの値を+2しておく（ステップS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

#### 【0313】

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

#### 【0314】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップS617）、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果6指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS618）。

10

#### 【0315】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップS619）、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS620）。

#### 【0316】

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

20

#### 【0317】

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

#### 【0318】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド（コマンドA301～A302（H））であれば（ステップS625）、演出制御用CPU101は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS626）。この場合、例えば、大当たり終了1指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり終了1指定コマンド受信フラグをセットし、大当たり終了2指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり終了2指定コマンド受信フラグをセットする。

30

#### 【0319】

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

#### 【0320】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば（ステップS651）、演出制御用CPU101は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている図柄指定コマンド格納領域に一時格納する（ステップS652）。

40

#### 【0321】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップS653）、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納する（ステップS654）。

#### 【0322】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS655）、演出制御用CPU101は、RAMに形成されている第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する（ステップS656）。また、演出制御用CP

50

U 1 0 1 は、図柄指定コマンドに一時格納されている図柄指定コマンドと、変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納されている変動カテゴリコマンドと、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドとを、RAMに形成されている第1始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップS 6 5 7）。

【0323】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS 6 5 8）、演出制御用CPU101は、RAMに形成されている第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する（ステップS 6 5 9）。また、演出制御用CPU101は、図柄指定コマンドに一時格納されている図柄指定コマンドと、変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納されている変動カテゴリコマンドと、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドとを、RAMに形成されている第2始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップS 6 6 0）。

【0324】

図35は、始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。このうち、図35（A）は、第1始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示し、図35（B）は、第2始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示している。図35（A）に示すように、第1始動入賞時コマンド格納領域には、第1保留記憶数の最大値（この例では4）に対応した領域（格納領域1～4）が確保されている。また、第2始動入賞時コマンド格納領域には、第2保留記憶数の最大値（この例では4）に対応した領域（格納領域1～4）が確保されている。この実施の形態では、図20の第1始動口スイッチ通過処理のステップS 1 2 1 8 A～S 1 2 2 0 Aおよび第2始動口スイッチ通過処理のステップS 1 2 1 8 B～S 1 2 2 0 Bで示したように、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときに、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）の3つのコマンドがセットで送信される。そのため、図35に示すように、第1始動入賞時コマンド格納領域および第2始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～4には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【0325】

この実施の形態では、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドの順にコマンド送信が行われるので、演出制御用CPU101は、コマンド解析処理において、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを受信したときに、それぞれ図柄指定コマンド格納領域および変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納する。そして、保留記憶数加算指定コマンドを受信すると、第1保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば第1保留記憶が1増加した場合であることが分かり、第2保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば第2保留記憶が1増加した場合であることが分かるので、第1保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば一時格納した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドとともに第1保留記憶数加算指定コマンドを第1始動入賞時コマンド格納領域に格納し、第2保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば一時格納した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドとともに第2保留記憶数加算指定コマンドを第2始動入賞時コマンド格納領域に格納する（なお、図35では、第1始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1～4の全ての格納領域にコマンドが格納され、第2始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1～4のうちの格納領域1のみにコマンドが格納されている例が示されている）。

【0326】

なお、図35に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、演出図柄の変動表示を開始するタイミングで後述するステップS 6 6 4, S 6 6 8で順次削除される。この場合、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示を優先実行するので、まず、図35（B）に示す第2始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1の記憶内容が削除される。次いで、新たに第2保留記憶が発生し

10

20

30

40

50

なければ、第1保留記憶のみが記憶されている状態となるので、次に演出図柄の変動表示を開始するタイミングで図35(A)に示す第1始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域1に格納されているものから削除され、第1始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。例えば、図35(A)に示す格納状態において新たな演出図柄の変動表示が開始された場合には、格納領域1に格納されている各コマンドが削除され、格納領域2に格納されている各コマンドが格納領域1にシフトされ、格納領域3に格納されている各コマンドが格納領域2にシフトされ、格納領域4に格納されている各コマンドが格納領域3にシフトされる。

#### 【0327】

また、この実施の形態では、始動入賞の発生時に受信する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドを、包括的に表現する場合に、始動入賞時のコマンドともいう。また、これら始動入賞時のコマンドのうち、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを認識可能な情報を指定するコマンドである保留記憶数加算指定コマンドを、包括的に表現する場合に、保留記憶情報ともいう。また、始動入賞時の入賞時演出処理(図22参照)で判定される大当たりや小当たりとなるか否か、大当たり種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

#### 【0328】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば(ステップS661)、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1減算する(ステップS662)。また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留表示を1つ消去し、その消去した第1保留記憶以降の残りの第1保留表示を1つずつシフトして、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留記憶数表示を更新する(ステップS663)。例えば、第1保留記憶表示部9aの1つ目～3つ目の第1保留表示が点灯表示されていた場合には、第1保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には1つ目の第1保留表示を消去するとともに、2つ目に表示されていた第1保留表示を1つ目の表示領域にシフトし、3つ目に表示されていた第1保留表示を2つ目の表示領域にシフトする。次いで、演出制御用CPU101は、第1始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶数加算指定コマンド)を削除し、第1始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする(ステップS664)。

#### 【0329】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば(ステップS665)、演出制御用CPU101は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1減算する(ステップS666)。また、演出制御用CPU101は、第2保留記憶表示部9bにおける第2保留表示を1つ消去し、その消去した第2保留記憶以降の残りの第2保留表示を1つずつシフトして、第2保留記憶表示部9aにおける第2保留記憶数表示を更新する(ステップS667)。例えば、第2保留記憶表示部9bの1つ目～3つ目の第1保留表示が点灯表示されていた場合には、第2保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には1つ目の第2保留表示を消去するとともに、2つ目に表示されていた第2保留表示を1つ目の表示領域にシフトし、3つ目に表示されていた第2保留表示を2つ目の表示領域にシフトする。次いで、演出制御用CPU101は、第2始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶数加算指定コマンド)を削除し、第2始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする(ステップS668)。

#### 【0330】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする(ステップS669)。そして、ステップS611に移行する。

10

20

30

40

50

## 【0331】

図36は、図31に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、まず、保留予告演出の決定および実行を行う保留予告演出処理を実行する（ステップS800A）。

## 【0332】

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

10

## 【0333】

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

20

## 【0334】

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

## 【0335】

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

30

## 【0336】

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

## 【0337】

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

40

## 【0338】

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

## 【0339】

ラウンド後処理（ステップS806）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

50

## 【0340】

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

## 【0341】

図37は、保留予告演出処理（ステップS800A）を示すフローチャートである。保留予告演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、新たな始動入賞が発生して新たに始動入賞時のコマンドを受信したか否かを確認する（ステップS6001）。具体的には、図35に示す第1始動入賞時コマンド格納領域または第2始動入賞時コマンド格納領域において新たなコマンドが格納されていれば、新たに始動入賞が発生して新たに始動入賞時のコマンドを受信したと判定することができる。10

## 【0342】

新たに始動入賞時のコマンドを受信すれば（ステップS6001のY）、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示を現在実行中であるか否かを確認する（ステップS6002）。具体的には、後述する演出図柄変動開始処理のステップS8007で変動開始時にセットされる変動時間タイマの値が0でなければ、演出図柄の変動表示を現在実行中であると判定することができる。一方、変動時間タイマの値が0であれば、演出図柄の変動表示を現在実行中でないと判定することができる。

## 【0343】

演出図柄の変動表示を現在実行中でなければ（ステップS6002のN）、演出制御用CPU101は、新たな始動入賞が発生したときに保留記憶がある状態であったか否かを確認する（ステップS6003）。なお、新たな始動入賞が発生したときに保留記憶がある状態であったか否かは、例えば、新たに第1始動入賞口13への始動入賞が発生して新たに始動入賞時のコマンドを受信した場合であれば、図35（A）に示す第1始動入賞時コマンド格納領域において今回受信したコマンド以外のコマンドが格納されているか否かを確認したり、図35（B）に示す第2始動入賞時コマンド格納領域において1つでもコマンドが格納されているか否かを確認したりすることによって判定できる。また、例えば、新たに第2始動入賞口14への始動入賞が発生して新たに始動入賞時のコマンドを受信した場合であれば、図35（A）に示す第1始動入賞時コマンド格納領域において1つでもコマンドが格納されているか否かを確認したり、図35（B）に示す第2始動入賞時コマンド格納領域において今回受信したコマンド以外のコマンドが格納されているか否かを確認したりすることによって判定できる。保留記憶が全くない状態で新たな始動入賞が発生した場合であれば（ステップS6003のN）、すなわち、客待ちデモンストレーション表示中など保留記憶もなく変動表示中でもない場合に新たな始動入賞が発生した場合であれば、ステップS6015に移行する。2030

## 【0344】

なお、新たな始動入賞が発生したときに保留記憶がある状態であったか否かは、この実施の形態で示した判定方法にかぎらず、例えば、第1保留記憶数保存領域（ステップS656, S662参照）に格納されている第1保留記憶数の値や、第2保留記憶数保存領域（ステップS659, S666参照）に格納されている第2保留記憶数の値を確認することにより判定するようにしてもよい。40

## 【0345】

新たな始動入賞が発生したときに保留記憶がある状態であった場合（ステップS6003のY）、すなわち保留記憶はあるものの、偶然、前回の変動表示を終了してから次の変動表示を開始するまでのインターバル期間（変動表示間のインターバル期間）に新たな始動入賞が発生した場合には、演出制御用CPU101は、保留予告演出を実行するか否かを決定するためのテーブルとして、保留予告決定テーブル1を選択する（ステップS6004）。そして、ステップS6010に移行する。

## 【0346】

演出図柄の変動表示を現在実行中である場合には（ステップS6002のY）、演出制

50

御用 C P U 1 0 1 は、現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示であるか否かを確認する（ステップ S 6 0 0 5）。なお、現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示であるか否かは、具体的には、変動パターンコマンド格納領域（ステップ S 6 1 5 参照）に格納されている変動パターンコマンドが短縮変動用の変動パターンである非リーチ P A 1 - 2 を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。

#### 【 0 3 4 7 】

現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示でなければ（ステップ S 6 0 0 5 の N）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、現在実行中の変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ S 6 0 0 6）。なお、現在実行中の変動表示が大当たりとなるものであるか否かは、具体的には、表示結果指定コマンド格納領域（ステップ S 6 1 8 参照）に格納されている表示結果指定コマンドが大当たりを指定するコマンド（例えば、表示結果 2 指定コマンド～表示結果 4 指定コマンド）であるか否かを確認することにより判定できる。なお、このような判定方法にかぎらず、例えば、変動パターンコマンド格納領域（ステップ S 6 1 5 参照）に格納されている変動パターンコマンドが大当たり用のものであるか否かを確認することにより判定してもよい。

#### 【 0 3 4 8 】

なお、この実施の形態では、ステップ S 6 0 0 6 において、突然確変大当たりである場合にも Y と判定する場合を示しているが、突然確変大当たりを除外して通常大当たりまたは確変大当たりである場合にのみ Y と判定するようにしてもよい。

#### 【 0 3 4 9 】

現在実行中の変動表示が大当たりとなるものでなければ（ステップ S 6 0 0 6 の N）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、現在実行中の変動表示がリーチ中であるか否かを確認する（ステップ S 6 0 0 7）。なお、現在実行中の変動表示がリーチ中であるか否かは、具体的には、変動パターンコマンド格納領域（ステップ S 6 1 5 参照）に格納されている変動パターンコマンドが指定する変動パターンがリーチを含むものであるか否かを確認するとともに、後述する演出図柄変動開始処理のステップ S 8 0 0 7 で変動開始時にセットされる変動時間タイマにもとづいてリーチ期間中であるか否かを確認することにより判定できる。

#### 【 0 3 5 0 】

現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示であった場合（ステップ S 6 0 0 5 の Y ）、現在実行中の変動表示が大当たりとなるものであった場合（ステップ S 6 0 0 6 の Y ）、または現在実行中の変動表示がリーチ中である場合（ステップ S 6 0 0 7 の Y ）には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、保留予告演出を実行するか否かを決定するためのテーブルとして、保留予告決定テーブル 2 を選択する（ステップ S 6 0 0 8）。そして、ステップ S 6 0 1 0 に移行する。

#### 【 0 3 5 1 】

一方、現在実行中の変動表示がリーチ中でもなかった場合には（ステップ S 6 0 0 7 の N ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、保留予告演出を実行するか否かを決定するためのテーブルとして、保留予告決定テーブル 3 を選択する（ステップ S 6 0 0 9）。そして、ステップ S 6 0 1 0 に移行する。

#### 【 0 3 5 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 0 0 4 , S 6 0 0 8 , S 6 0 0 9 で選択した保留予告決定テーブルを用いて、現在の処理対象の変動カテゴリコマンドにもとづいて、保留予告演出を実行するか否かを決定するための乱数を用いた抽選処理を行い、保留予告演出を実行するか否かを決定する（ステップ S 6 0 1 0 ）。

#### 【 0 3 5 3 】

図 3 8 は、保留予告演出を実行するか否かを決定するための保留予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 3 8 ( A ) は、ステップ S 6 0 0 4 で選択される保留予告決定テーブル 1 の具体例を示している。また、図 3 8 ( B ) は、ステップ S 6 0 0 8 で選択される保留予告決定テーブル 2 の具体例を示している。また、図 3 8 ( C ) は、ステップ S 6 0 0 9 で選択される保留予告決定テーブル 3 の具体例を示している。図 3

10

20

30

40

50

8 に示すように、各保留予告決定テーブルには、保留予告演出なし、および保留予告演出ありに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

#### 【 0 3 5 4 】

また、図 3 8 に示すように、保留予告決定テーブルには、変動カテゴリコマンドで非リーチ C A 2 - 1 の変動パターン種別となることを特定した場合（具体的には、コマンド C 6 0 0 ( H ) を受信している場合）、変動カテゴリコマンドでスーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別となることを特定した場合（具体的には、コマンド C 6 0 7 ( H ) を受信している場合）、および変動カテゴリコマンドでスーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別となることを特定した場合（具体的には、コマンド C 6 1 2 ( H ) またはコマンド C 6 1 5 ( H ) を受信している場合）にのみ判定値が割り振られている。従って、この実施の形態では、非リーチはずれ、スーパー リーチはずれ、またはスーパー リーチ大当たりとなる場合にのみ保留予告演出が実行されうる。

#### 【 0 3 5 5 】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、非リーチはずれ、スーパー リーチはずれ、およびスーパー リーチ大当たり以外の変動カテゴリとなる場合も保留予告演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、変動カテゴリコマンドにもとづいて大当たりとなるか否かのみを特定し、その特定結果に従って保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

#### 【 0 3 5 6 】

図 3 8 に示すように、この実施の形態では、演出図柄の変動表示を現在実行中でない場合（本例では、変動表示間のインターバル期間）に選択される保留予告決定テーブル 1 と、演出図柄の変動表示を現在実行中である場合に選択される保留予告決定テーブル 2, 3 とで、保留予告演出の実行割合が異なっている。具体的には、保留予告決定テーブル 1 では、保留予告決定テーブル 2, 3 と比較して、全体的に保留予告演出ありに対して多くの判定値が割り振られており、保留予告演出の実行割合が高くなっている。そのため、新たに保留記憶が発生したときに変動表示中であるか否かによって保留予告演出の実行割合が異なるので、変動表示の実行中であるか否かに対して遊技者に興味をもたせることができ、保留予告演出を用いた遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 5 7 】

特に、この実施の形態では、変動表示の実行中でない場合として変動表示間のインターバル期間という極めてレアな期間中に新たに保留記憶が発生したことを条件として保留予告演出の実行割合を高めているので、変動表示間のインターバル期間中に新たに始動入賞を発生させて保留予告演出を出現させることに対して特別なプレミアム感を与えることができ、保留予告演出の演出効果を高めることができる。

#### 【 0 3 5 8 】

なお、この実施の形態では、変動表示の実行中でない場合として変動表示間のインターバル期間中に新たな保留記憶が発生した場合に、変動表示の実行中とは異なる割合で保留予告演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、変動表示の実行中でない場合として保留記憶もなく全く変動表示が行われていない場合（例えば、客待ちデモンストレーション表示中）に新たな保留記憶が発生した場合にも、変動表示の実行中とは異なる割合で保留予告演出を実行するように構成してもよい。

#### 【 0 3 5 9 】

なお、客待ちデモンストレーション表示中の始動入賞にもとづき保留予告演出を実行可能に構成する場合には、客待ちデモンストレーション表示中の始動入賞では一般に保留表示が行われない（もしくは一瞬だけ保留表示が表示されて直ぐに消える）。そのため、現在実行中の変動表示に対して保留表示と同様の表示を行ういわゆるアクティブ表示を行うアクティブ領域を設けるように構成し、客待ちデモンストレーション表示中の始動入賞にもとづき保留予告演出の実行を決定した場合には、例えば、アクティブ領域において特殊態様で保留表示を表示することにより保留予告演出を実行するようにしてもよい。また、客待ちデモンストレーション表示中の始動入賞にもとづき保留予告演出の実行を決定した

10

20

30

40

50

場合に、例えば、特殊な入賞効果音を出力する演出を実行するようにしてもよい（この場合、客待ちデモンストレーション表示中以外の保留記憶があるときの始動入賞でも同様な入賞効果音を出力してもよい）。また、また、客待ちデモンストレーション表示中の始動入賞にもとづき保留予告演出の実行を決定した場合に、保留表示が一瞬だけ表示される場合に、特殊態様で保留表示を一瞬だけ表示して保留記憶のシフトとともに直ぐに消えるようにしてもよい。さらに、上記のアクティブ領域に特殊態様で保留表示を表示させる演出と、特殊な入賞効果音を出力する演出と、特殊態様で保留表示を一瞬だけ表示させる演出とのうちのいずれか任意の2つの組み合わせまたは全ての組み合わせを実行するように構成してもよい。

#### 【0360】

10

また、この実施の形態では、変動表示の実行中でない場合（本例では、変動表示間のインターバル期間）には、変動表示の実行中である場合と比較して、保留予告演出の実行割合が高くなるように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示の実行中でない場合として客待ちデモンストレーション表示中にも保留予告演出を実行可能に構成する場合には、逆に、変動表示の実行中である場合と比較して、保留予告演出の実行割合が低くなるように保留予告決定テーブルの判定値の割り振りを行うようにしてもよい。

#### 【0361】

また、例えば、変動表示の実行中でない場合には全く保留予告演出を実行しないようにしたり、逆に変動表示の実行中である場合には全く保留予告演出を実行しないようにしてもよい。すなわち、この実施の形態において、変動表示の実行中であるか否かに応じて保留予告演出の実行割合を異ならせるとは、そのような100:0の関係であることにより実行割合が異なる場合も含む概念である。

20

#### 【0362】

また、図38に示すように、この実施の形態では、演出図柄の変動表示の実行中であっても、現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示である場合や、大当たりとなるものである場合、リーチ中である場合に選択される保留予告決定テーブル2と、そうでない場合に選択される保留予告決定テーブル3とで、保留予告演出の実行割合が異なっている。具体的には、保留予告決定テーブル2では、保留予告決定テーブル3と比較して、はずれ（非リーチはずれ、スーパーリーチはずれ）の場合に保留予告演出ありに対して少ない判定値しか割り振られておらず（特に、非リーチはずれの場合には保留予告演出ありに対して判定値が割り振られておらず）、はずれとなる場合の保留予告演出の実行割合が低くなっている（いわゆるガセの保留予告演出の割合が低くなっている）、全体的に保留予告演出の実行割合が低くなっている。そのため、同じ変動表示の実行中に保留予告演出が実行される場合であっても、その現在実行中の変動表示が短縮変動であるのか大当たりとなるものであるのかリーチ中であるのかに対して遊技者に興味をもたせることができ、保留予告演出を用いた遊技の興味を向上させることができる。

30

#### 【0363】

また、上記のように、この実施の形態では、現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示である場合や、大当たりとなるものである場合、リーチ中である場合には、いわゆるガセの保留予告演出の割合が低くなるように構成されているので、現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示である場合や、大当たりとなるものである場合、リーチ中である場合に保留予告演出が実行された場合には、その保留予告演出について大当たりやリーチに対する期待度が高くなる。そのように、この実施の形態では、現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示である場合や、大当たりとなるものである場合、リーチ中である場合に保留予告演出が実行されたか否かに応じて期待度を異ならせることにより、保留予告演出が実行されるときに実行中の可変表示に対しても遊技者に興味をもたせることができる。

40

#### 【0364】

なお、この実施の形態で示した保留予告演出の実行割合の異ならせ方は一例であり、逆に、現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示である場合や、大当たりとなるものである

50

場合、リーチ中である場合に保留予告演出の実行割合が高くなるように保留予告決定テーブルの判定値の割り振りを行うようにしたり、大当たりやリーチに対する期待度が低くなるように保留予告決定テーブルの判定値の割り振りを行うようにしたりしてもよい。

#### 【0365】

また、ステップS6005～S6007の判定処理は必ずしも全て実行する必要はなく、いずれか1つの判定のみを行って保留予告決定テーブルを選択するように構成してもよい。例えば、ステップS6005の現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示であるか否かの判定のみを実行するようにし、短縮変動の変動表示であればステップS6008に移行して保留予告決定テーブル2を選択し、短縮変動の変動表示でなければ、そのままステップS6009に移行して一律に保留予告決定テーブル3を選択するようにしてもよい。10。また、例えば、ステップS6006の現在実行中の変動表示が大当たりとなるものであるか否かの判定のみを実行するようにし、大当たりとなるものであればステップS6008に移行して保留予告決定テーブル2を選択し、大当たりとなるものでなければ、そのままステップS6009に移行して一律に保留予告決定テーブル3を選択するようにしてもよい。さらに、例えば、ステップS6007の現在実行中の変動表示がリーチ中であるか否かの判定のみを実行するようにし、リーチ中であればステップS6008に移行して保留予告決定テーブル2を選択し、リーチ中でなければ、そのままステップS6009に移行して一律に保留予告決定テーブル3を選択するようにしてもよい。

#### 【0366】

また、ステップS6005～S6007の判定処理のうちいずれか2つの判定処理のみを実行して、ステップS6008またはステップS6009に移行して保留予告決定テーブル2または保留予告決定テーブル3を選択するように構成してもよい。20

#### 【0367】

また、この実施の形態では、現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示である場合と、大当たりとなる変動表示である場合と、リーチ中である場合とで、共通の保留予告決定テーブル2を用いる場合を示したが、それぞれ異なるテーブルを用意するようにしてもよい。すなわち、現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示である場合には短縮変動用の保留予告決定テーブルを選択し、大当たりとなる変動表示である場合には大当たり用の保留予告決定テーブルを選択し、リーチ中である場合にはリーチ用の保留予告決定テーブルを選択し、それぞれ異なる割合で保留予告演出の実行を決定するようにしてもよい。30

#### 【0368】

いずれかの態様で保留予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS6011のY）、演出制御用CPU101は、今回新たに受信した保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する（ステップS6012）。今回新たに受信した保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて特殊態様で第1保留表示を1つ増加させる（ステップS6013）。具体的には、この実施の形態では、第1保留記憶表示部9aにおいて通常態様で第1保留表示を表示する場合には白色の丸形表示を表示するのに対して、特殊態様の第1保留表示として赤色の丸形表示を1つ増加させる。なお、ステップS6013が実行されて保留予告演出が開始されると、変動表示が開始され第1保留表示が1つずつ消化されるに従って、予告対象の第1保留表示の表示位置が1つずつシフトされていき、最終的に予告対象の第1保留表示が消化されて第1保留記憶表示部9aから消去されることにより、保留予告演出が終了することになる（ステップS663参照）。

#### 【0369】

今回新たに受信した保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドでない場合（すなわち、第2保留記憶数加算指定コマンドである場合）には、演出制御用CPU101は、第2保留記憶表示部9bにおいて特殊態様で第2保留表示を1つ増加させる（ステップS6014）。具体的には、この実施の形態では、第2保留記憶表示部9bにおいて通常態様で第2保留表示を表示する場合には白色の丸形表示を表示するのに対し

10

20

30

40

50

て、特殊態様の第2保留表示として赤色の丸形表示を1つ増加させる。なお、ステップS 6014が実行されて保留予告演出が開始されると、変動表示が開始され第2保留表示が1つずつ消化されるに従って、予告対象の第2保留表示の表示位置が1つずつシフトされていき、最終的に予告対象の第2保留表示が消化されて第2保留記憶表示部9bから消去されることにより、保留予告演出が終了することになる（ステップS 667参照）。

#### 【0370】

なお、この実施の形態では、時短状態（高ベース状態。確変状態とともに時短状態に制御されているときも含む。）である場合には第1保留記憶に対する先読み判定を行わない 10 ので（ステップS 1215A参照）、時短状態中である場合には第2保留記憶を予告対象とする保留予告演出しか実行されない。なお、時短状態中であっても第1保留記憶を予告対象とする保留予告演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、時短状態中である場合には第2保留記憶を予告対象とする保留予告演出のみ実行する一方で、通常状態（低ベース状態）中である場合には第1保留記憶を予告対象とする保留予告演出のみ実行する 20 ようにしてもよい。

#### 【0371】

保留予告演出を実行しないことに決定した場合（ステップS 6011のN）には、演出制御用CPU101は、今回新たに受信した保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する（ステップS 6015）。今回新たに受信した保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば、演出制御用CPU101は、通常の態様で、第1保留記憶表示部9aにおいて第1保留表示を1つ増加させる（ステップS 6016）。具体的には、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて、第1保留表示として白色の丸形表示を1つ増加させる。

#### 【0372】

今回新たに受信した保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドでない場合（すなわち、第2保留記憶数加算指定コマンドである場合）には、演出制御用CPU101は、通常の態様で、第2保留記憶表示部9bにおいて第2保留表示を1つ増加させる（ステップS 6017）。具体的には、演出制御用CPU101は、第2保留記憶表示部9bにおいて、第2保留表示として白色の丸形表示を1つ増加させる。

#### 【0373】

図39は、図31に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS 812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS 801）に対応した値に更新する（ステップS 813）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS 44参照）のであるが、図39に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

#### 【0374】

図40は、図36に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS 801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS 8001）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS 8001で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS 8002）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS 8002の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手

10

20

30

40

50

段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8002において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8002において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

#### 【0375】

図41は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図41に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

#### 【0376】

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

20

#### 【0377】

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。

30

#### 【0378】

なお、演出図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当たり図柄という。また、この実施の形態では、確変大当たりとなる場合には左中右が奇数図柄で揃った状態で停止表示されることから、奇数図柄は確変大当たりとなることを想起させる。そのように確変大当たりとなることを想起させる図柄を確変図柄という。一方、この実施の形態では、通常大当たりとなる場合には左中右が偶数図柄で揃った状態で停止表示されることから、偶数図柄は確変大当たりとならない（通常大当たりとなる）ことを想起させる。そのように確変大当たりとならないことを想起させる図柄を非確変図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

40

#### 【0379】

次いで、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出（保留予告演出以外の予告演出。例えば、ステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出、可動物予告演出、演出羽根役物予告演出。）を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する（ステップS8003）。

#### 【0380】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンおよび予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8004）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスティマをスタートさせる（

50

ステップ S 8 0 0 5 )。

【 0 3 8 1 】

図 4 2 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 C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置 9 等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイミング設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まつたデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイミング設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイミング設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。10

【 0 3 8 2 】

図 4 2 に示すプロセステーブルは、演出制御基板 8 0 における R O M に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップ S 8 0 0 4 において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。20

【 0 3 8 3 】

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。20

【 0 3 8 4 】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1 、ランプ制御実行データ 1 、音番号データ 1 ）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9 、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 2 7 ）の制御を実行する（ステップ S 8 0 0 6 ）。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、 V D P 1 0 9 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 3 5 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 2 7 からの音声出力を行わせるために、音声出力基板 7 0 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。30

【 0 3 8 5 】

なお、この実施の形態では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 C P U 1 0 1 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。40

【 0 3 8 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動時間タイミングに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ S 8 0 0 7 ）。

【 0 3 8 7 】

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

【 0 3 8 8 】

図 4 3 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2 ）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイミングの値を 1 減算するとともに（ステップ S 8 1 0 1 ）、変動時間タイミングの値50

を1減算する(ステップS8102)。プロセスタイミングがタイムアウトしたら(ステップS8103)、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ミング設定値をプロセスタイミングに設定する(ステップS8104)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップS8105)。また、この実施の形態では、ステップS8105の処理が実行されることによって、可動部予告演出を実行する際に、モータ86を駆動させることによって可動部材78を可動させたり、演出羽根役物予告演出を実行する際に、モータ87を駆動させることによって演出羽根役物79a, 79bを可動させる演出が行われる。また、この実施の形態では、後述するように、スパークリーチ演出が実行される際にも、モータ86を駆動させることによって可動部材78が可動される。

#### 【0389】

そして、演出制御用CPU101は、変動時間タイミングがタイムアウトしていれば(ステップS8106)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(ステップS803)に応じた値に更新する(ステップS8107)。

#### 【0390】

図44は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理(ステップS803)を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS8301)。停止図柄表示フラグがセットされれば、ステップS8305に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップS8304で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS8302の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS8305に移行する。

#### 【0391】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、決定されている停止図柄(はずれ図柄、大当たり図柄)を停止表示させる制御を行う(ステップS8302)。ステップS8302の処理で大当たり図柄および小当たり図柄のいずれも表示しなかった場合(すなわち、はずれ図柄を表示した場合)には(ステップS8303のN)、演出制御用CPU101は、ステップS8311に移行する。

#### 【0392】

ステップS8302の処理で大当たり図柄または小当たり図柄を停止表示した場合には(ステップS8303のY)、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットし(ステップS8304)、大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始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か否か確認する(ステップS8305)。大当たり開始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受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし(ステップS8306)、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS8307)。なお、演出制御用CPU101は、大当たり開始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受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

#### 【0393】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイミング設定値をプロセスタイミングに設定することによってプロセスタイミングをスタートさせ(ステップS8308)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品とし

10

20

30

40

50

ての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ 27、および演出用部品としての可動部材 78と演出羽根役物 79a, 79b)の制御を実行する(ステップ S8309)。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理(ステップ S804)に応じた値に更新する(ステップ S8310)。

#### 【0394】

大当たりおよび小当たりのいずれともしないことに決定されている場合には(ステップ S8303のN)、演出制御用 CPU101は、所定のフラグをリセットする(ステップ S8311)。例えば、演出制御用 CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用 CPU101は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい(例えば、図39のステップ S811に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい)。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第4図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に演出図柄変動停止処理などにおいてリセットしたり、大当たり終了の際に大当たり終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。そして、演出制御用 CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップ S800)に応じた値に更新する(ステップ S8312)。

#### 【0395】

図45は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理(ステップ S804)を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用 CPU101は、まず、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことと示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ S1901)。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは(ステップ S1901のN)、演出制御用 CPU101は、プロセスタイミングの値を1減算し(ステップ S1902)、プロセスデータnの内容に従って演出装置(演出表示装置9、スピーカ27、LED25, 28等)の制御を実行する(ステップ S1903)。例えば、演出表示装置9において大当たり表示図柄を表示するとともに、大当たりが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。

#### 【0396】

次いで、演出制御用 CPU101は、プロセスタイミングがタイムアウトしていないかどうかを確認し(ステップ S1904)、プロセスタイミングがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う(ステップ S1905)。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ(表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ)に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイミング設定値をプロセスタイミングに設定してプロセスタイミングをスタートさせる(ステップ S1906)。

#### 【0397】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは(ステップ S1901のY)、演出制御用 CPU101は、大入賞口開放中フラグをリセットし(ステップ S1907)、ラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する(ステップ S1908)。そして、プロセスタイミングをスタートさせ(ステップ S1909)、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理(ステップ S805)に対応した値に設定する(ステップ S1910)。

#### 【0398】

なお、大当たり表示用のプロセス処理とは別に小当たり表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当たりである場合には、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)、突然確変大当たり時と同様の態様の演出を行うようにしてもよい。

#### 【0399】

また、小当たりや突然確変大当たりである場合に、小当たり/突然確変大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 CPU101は、例えば、

10

20

30

40

50

小当たり / 突然確変大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、小当たりまたは突然確変大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CPU101は、小当たりまたは突然確変大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。

#### 【0400】

図46は、演出制御プロセス処理における大当たり終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマを1減算する（ステップS880）。そして、減算後の演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS881）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、ラウンド中処理（ステップS805参照）において、エンディングコマンドの受信を確認したことにもとづいてセットされる。

10

#### 【0401】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS881のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS882）。また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a, 79b）の制御を実行する（ステップS883）。例えば、大当たりが終了することを表示したり、所定のキャラクタなどを表示する演出が実行される。

20

#### 【0402】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS884のN）、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS884のY）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS885）。また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップS886）。

30

#### 【0403】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップS881のY）、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS888）。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS889）。

#### 【0404】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、識別情報（本例では、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄）の可変表示の実行中であるか否かに応じて異なる割合で予告演出（本例では、保留予告演出）を実行する。そして、さらに、識別情報の可変表示の実行中であるときには当該識別情報の可変表示が短縮可変表示であるか否かに応じて異なる割合で予告演出を実行する。そのため、予告演出が実行されるときに実行中の可変表示に対しても遊技者に興味をもたせることができ、予告演出を用いた遊技の興味を向上させることができる。

40

#### 【0405】

また、この実施の形態によれば、短縮可変表示中に予告演出が実行されたか、短縮可変表示でない通常可変表示中に予告演出が実行されたかに応じて期待度（本例では、大当たり期待度。なお、確変期待度やリーチ期待度でもよい。）が異なる（なお、本例では、予告対象の変動表示の期待度が異なる場合を示しているが、現在実行中の変動表示の期待度が異なるようにしてもよい）。そのため、短縮可変表示中に予告演出が実行されたか通常可

50

変表示中に予告演出が実行されたかに応じて期待度を異ならせることにより、予告演出が実行されるときに実行中の可変表示に対しても遊技者に興味をもたせることができる。

#### 【0406】

また、この実施の形態によれば、識別情報の可変表示の実行中であるときには当該識別情報の可変表示の期待度（本例では、大当たりとなる変動表示であるか否か）に応じて異なる割合で予告演出を実行する。そのため、予告演出が実行されるときに実行中の可変表示に対しても遊技者に興味をもたせることができ、予告演出を用いた遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0407】

なお、この実施の形態では、現在実行中の変動表示の大当たり期待度に応じて予告演出の実行割合を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、現在実行中の変動表示が確変大当たりとなるもの（確変状態に移行される）であるか否か（確変期待度）や、リーチとなるものであるか否か（リーチ期待度）、多くの賞球が期待できる大当たり状態となるか否か（賞球期待度）、時短状態に移行されるか否か（時短期待度）、時短回数の多い時短状態に移行されるか否か（時短回数期待度）、確変潜伏モード中に内部状態が確変状態であるか否か（内部確変期待度）に応じて、予告演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい。

10

#### 【0408】

また、この実施の形態によれば、特定表示結果となる可変表示中（本例では、大当たりとなる変動表示の実行中）に予告演出が実行されたか、特定表示結果とならない可変表示中に予告演出が実行されたかに応じて期待度（本例では、大当たり期待度。なお、確変期待度やリーチ期待度でもよい。）が異なる（なお、本例では、予告対象の変動表示の期待度が異なる場合を示しているが、現在実行中の変動表示の期待度が異なるようにしてもよい）。そのため、特定表示結果となる可変表示中に予告演出が実行されたか、特定表示結果とならない可変表示中に予告演出が実行されたかに応じて期待度を異ならせることにより、予告演出が実行されるときに実行中の可変表示に対しても遊技者に興味をもたせることができ。

20

#### 【0409】

また、この実施の形態によれば、識別情報の可変表示の実行中であるときには当該識別情報の可変表示の進行状況（本例では、リーチ中であるか否か）に応じて異なる割合で予告演出を実行する。そのため、予告演出が実行されるときに実行中の可変表示に対しても遊技者に興味をもたせることができ、予告演出を用いた遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【0410】

なお、この実施の形態では、可変表示の進行状況として、リーチ中であるか否かに応じて予告演出の実行割合を異ならせる場合を示したが、このような態様にかぎられない。例えば、可変表示の進行状況として、可変表示を開始してからのある基準となる経過時間を設定し、この基準となる経過時間より可変表示の終盤であるか否か否かに応じて予告演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、可変表示の進行状況としてスーパー・リーチ中であるか否かや、特定の予告演出の実行期間中であるか否かに応じて予告演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい。

40

#### 【0411】

また、例えば、擬似連が実行される場合に、可変表示の進行状況として何回目の再変動の実行タイミングであるかに応じて予告演出の実行割合を異ならせてよい。この場合、変動の終わりに近いほど予告演出が実行されやすくしてもよく、逆に変動の始めの方に近いほど予告演出が実行されやすくしてもよい。

#### 【0412】

また、例えば、左図柄の停止、右図柄の停止、および中図柄の停止のタイミングのの前後でそれぞれ予告演出の実行割合を異ならせてよい。また、例えば、リーチ演出が実行される場合であっても、リーチの前半であるか後半であるかによって予告演出の実行割合

50

を異ならせるようにしてもよい。

【0413】

また、この実施の形態によれば、予告演出が実行されたときの識別情報の可変表示の進行状況に応じて期待度（本例では、大当たり期待度。なお、確変期待度やリーチ期待度でもよい。）が異なる（なお、本例では、予告対象の変動表示の期待度が異なる場合を示しているが、現在実行中の変動表示の期待度が異なるようにしてもよい）。そのため、予告演出が実行されたときの識別情報の可変表示の進行状況に応じて期待度を異ならせることにより、予告演出が実行されるときに実行中の可変表示に対しても遊技者に興味をもたせることができる。

【0414】

なお、この実施の形態では、予告演出として保留予告演出を実行する場合を示したが、保留予告演出に限定されない。例えば、予告演出として、保留予告演出に代えて、始動入賞発生時にキャラクタが表示されるような態様の演出（例えば、キャラクタが表示画面中を走り抜けるような態様の演出）を実行するようにしてもよい。

【0415】

また、例えば、予告演出として、保留予告演出に代えて、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後に開始される変動表示から演出を開始し（または、始動入賞発生と同時に演出を開始してもよいし、変動表示の停止のタイミングで演出を開始してもよい）、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の複数回の変動表示にわたって連續して実行される連續予告演出（例えば、複数回の変動表示にわたってチャンス目を停止表示させたり表示画面をフラッシュさせるような態様（「図柄変動時の変形態の変化」ともいう）や、複数回の変動表示にわたって背景画面がせめぎあうような態様でモード変更されるか否かを煽る態様（「モード移行」ともいう）、複数回の変動表示にわたってカウントダウンしていくような態様（「カウントダウン」ともいう）の演出）を実行するようにしてもよい。また、さらに、保留予告演出とともに、このような連續予告演出を実行するように構成してもよい。

【0416】

上記のように、予告演出として、保留予告演出に代えて様々な演出を実行可能であり、いずれの予告演出を実行するように構成した場合であっても、変動表示の実行中であるか否かに応じて予告演出の実行割合を異ならせたり、実行中の変動表示が短縮変動の変動表示であるか大当たりとなるものであるかリーチ中であるかに応じて予告演出の実行割合を異ならせたりすればよい。

【0417】

また、この実施の形態では、予告対象となる保留記憶が発生したときに実行されていた変動表示が短縮変動の変動表示であるか大当たりとなるものであるかリーチ中であるかに応じて予告演出の実行割合を異ならせる場合を示したが、例えば、保留予告演出の予告対象となる変動表示が短縮変動の変動表示であるか大当たりとなるものであるかリーチとなるものであるかに応じて予告演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい。

【0418】

実施の形態2。

第1の実施の形態では、一律に保留表示として赤色の丸形表示を表示することにより保留予告演出を実行する場合を示したが、保留予告演出が実行されるときに複数種類の演出態様の演出を実行可能に構成してもよい。例えば、短縮変動の変動表示の実行中であるか否かによって保留予告演出を実行する際に異なる演出態様の演出を実行するように構成してもよい。以下、短縮変動の変動表示の実行中であるか否かによって保留予告演出を実行する際に異なる演出態様の演出を実行する第2の実施の形態について説明する。

【0419】

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

10

20

30

40

50

## 【0420】

この実施の形態では、保留予告演出を実行する場合、始動入賞の発生と同時に保留予告演出を開始するのではなく、始動入賞の発生のタイミングでは一旦通常態様で保留表示を表示するとともにキャラクタ演出（所定のキャラクタが予告対象の保留表示に作用したり示唆したりする演出）を開始し、キャラクタ演出の終了のタイミングで予告対象の保留表示を通常態様から特殊態様に変化させることにより保留予告演出を実行する。そして、始動入賞発生時に実行されていた変動表示が短縮変動のものであるか否かに応じてキャラクタ演出の演出態様が異なる。

## 【0421】

図47および図48は、第2の実施の形態における保留予告演出処理（ステップS600A）を示すフローチャートである。この実施の形態では、保留予告演出において、いずれかの態様で保留予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS6011のY）、演出制御用CPU101は、現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示であるか否かを確認する（ステップS6012A）。なお、現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示であるか否かは、具体的には、変動パターンコマンド格納領域（ステップS615参照）に格納されている変動パターンコマンドが短縮変動用の変動パターンである非リーチPA1-2を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。

10

## 【0422】

現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示でなければ（ステップS6012AのN）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において第1態様でキャラクタ演出を開始する（ステップS6012B）とともに、キャラクタ演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマに第1所定値（例えば、5秒に相当する値）をセットする（ステップS6012C）。

20

## 【0423】

一方、現在実行中の変動表示が短縮変動の変動表示であれば（ステップS6012AのY）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において第2態様でキャラクタ演出を開始する（ステップS6012D）とともに、キャラクタ演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマに第2所定値（例えば、1秒に相当する値。第1態様のキャラクタ演出の演出期間よりも短い時間に相当する値。）をセットする（ステップS6012E）。

30

## 【0424】

なお、変動表示間のインターバル期間中に保留予告演出の実行を決定した場合（ステップS6002でNと判定しステップS6003でYと判定したときに保留予告演出の実行を決定した場合）には、現在実行中の変動表示がないので、この実施の形態では、ステップS6012AでNと判定することにし、ステップS6012Bに移行して第1態様でキャラクタ演出を実行するものとする。なお、変動表示間のインターバル期間中に保留予告演出の実行を決定した場合に、ステップS6012Dに移行して第2態様でキャラクタ演出を実行するようにしてもよい。

## 【0425】

そして、その後、ステップS6015～S6017の処理に移行し、この実施の形態では、保留予告演出の実行が決定された場合であっても、まずキャラクタ演出が開始されるだけで直ちには保留予告演出は開始されない（始動入賞発生時には通常態様で第1保留表示または第2保留表示が1増加される）。

40

## 【0426】

キャラクタ演出の実行が開始された後、以降のタイマ割り込みが発生して保留予告演出処理が実行される場合には、演出制御用CPU101は、演出期間計測タイマの値が0ではないと判定し（ステップS6000のN）、ステップS6018に移行する。

## 【0427】

ステップS6018では、演出制御用CPU101は、演出期間計測タイマの値を1減算する（ステップS6018）。また、演出制御用CPU101は、減算後の演出期間計

50

測タイマの値が 0 となっているか否かを確認する（ステップ S 6 0 1 9）。減算後の演出期間計測タイマの値が 0 となつていれば（すなわち、キャラクタ演出の演出期間が終了していれば）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、キャラクタ演出を終了する（ステップ S 6 0 2 0）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、予告対象の保留表示を通常態様（本例では、白色の丸形表示）から特殊態様（本例では、赤色の丸形表示）に変更し（ステップ S 6 0 2 1）、保留予告演出の実行を開始する。

【 0 4 2 8 】

なお、ステップ S 6 0 0 1 ~ S 6 0 1 0 , S 6 0 1 5 ~ S 6 0 1 7 の処理は、第 1 の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【 0 4 2 9 】

なお、この実施の形態では、通常状態中（低ベース状態中）の短縮変動であるか確変状態や時短状態中（高ベース状態中）の短縮変動であるかを区別することなく、第 2 態様のキャラクタ演出を実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低ベース状態中の短縮変動の場合のみ第 2 態様のキャラクタ演出を実行するようにしてもよいし、この実施の形態で示しているように、高ベース状態中の短縮変動の場合であつても、低ベース状態中の短縮変動の場合と同様の態様で第 2 態様のキャラクタ演出を実行してもよい。

【 0 4 3 0 】

また、この実施の形態では、短縮変動の変動表示が行われている場合には演出期間の短い第 2 態様のキャラクタ演出を実行するのであるが、保留表示の表示態様を特殊態様に変化させる変動表示の残り変動時間が第 2 態様のキャラクタ演出の演出期間よりも短いような場合には、直ちに第 2 態様のキャラクタ演出を開始するのではなく、次の変動表示の開始時に第 2 態様のキャラクタ演出を開始するようにしてもよい。また、このように残り変動時間が短いために次の変動表示の開始時にキャラクタ演出を開始する場合には、第 2 態様のキャラクタ演出に代えて第 1 態様のキャラクタ演出を開始するようにしてもよい。さらに、このように残り変動時間が短い場合、直ちにキャラクタ演出を開始するとともに、保留記憶のシフトのタイミングまで跨って演出を実行し、例えば、次の変動表示中に保留表示を特殊態様に変化させるようなものであつてもよい。

【 0 4 3 1 】

図 4 9 および図 5 0 は、第 2 の実施の形態におけるキャラクタ演出および保留予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図 4 9 は、第 1 態様のキャラクタ演出および保留予告演出の演出態様の具体例を示している。また、図 5 0 は、第 2 態様のキャラクタ演出および保留予告演出の演出態様の具体例を示している。なお、図 4 9 および図 5 0 において、（ 1 ）（ 2 ）（ 3 ）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。

【 0 4 3 2 】

まず、図 4 9 を参照して、第 1 態様のキャラクタ演出および保留予告演出の演出態様の具体例を説明する。図 4 9 ( 1 ) に示すように短縮変動ではない通常変動の変動表示中に、図 4 9 ( 2 ) に示すように新たに始動入賞が発生した場合には（図 4 9 では、一例として、第 1 始動入賞が発生した場合を示している）、第 1 態様でキャラクタ演出の実行が開始され、演出期間計測タイマに第 1 態様のキャラクタ演出の演出期間に応じた値（本例では、5 秒）がセットされる（ステップ S 6 0 1 2 B , S 6 0 1 2 C 参照）。図 4 9 ( 2 ) に示す例では、第 1 態様のキャラクタ演出として、演出表示装置 9 の表示画面の右方に所定のキャラクタ 2 0 0 が登場し、図 4 9 ( 3 ) に示すように、演出表示装置 9 の表示画面の左方に移動するような態様の演出が実行される。ただし、図 4 9 ( 2 ) に示すように、第 1 保留記憶表示部 9 a には通常態様の第 1 保留表示（本例では、白色の丸形表示）が 1 つ増加され、保留予告演出は直ちには開始されない。

【 0 4 3 3 】

そして、第 1 態様のキャラクタ演出の演出期間が終了すると（ステップ S 6 0 1 9 参照）、図 4 9 ( 4 ) に示すように、所定のキャラクタ 2 0 0 が予告対象の第 1 保留表示の上で立ち止まって、予告対象の第 1 保留表示が通常態様から特殊態様（本例では、赤色の丸

10

20

30

40

50

形表示)に変更されて保留予告演出が開始されるとともに、所定のキャラクタ200が消去されてキャラクタ演出を終了する(ステップS6020, S6021参照)。

#### 【0434】

次に、図50を参照して、第2態様のキャラクタ演出および保留予告演出の演出態様の具体例を説明する。図50(1)に示すように短縮変動の変動表示中に、図50(2)に示すように新たに始動入賞が発生した場合には(図50では、一例として、第1始動入賞が発生した場合を示している)、第2態様でキャラクタ演出の実行が開始され、演出期間計測タイマに第2態様のキャラクタ演出の演出期間に応じた値(本例では、1秒)がセットされる(ステップS6012D, S6012E参照)。図50(2)に示す例では、第2態様のキャラクタ演出として、所定のキャラクタ200がいきなり予告対象の保留表示の上に登場するような態様の演出が実行される。ただし、図50(2)に示すように、第1保留記憶表示部9aには通常態様の第1保留表示(本例では、白色の丸形表示)が1つ増加され、保留予告演出は直ちには開始されない。

#### 【0435】

そして、第2態様のキャラクタ演出の演出期間が終了すると(ステップS6019参照)、図50(3)に示すように、予告対象の第1保留表示が通常態様から特殊態様(本例では、赤色の丸形表示)に変更されて保留予告演出が開始されるとともに、所定のキャラクタ200が消去されてキャラクタ演出を終了する(ステップS6020, S6021参照)。

#### 【0436】

以上のように、短縮変動の変動表示中であれ場合には確保できる演出期間が短いことから、図50に示すように、第1態様のキャラクタ演出と比較して演出期間を短縮した第2態様のキャラクタ演出が実行される。

#### 【0437】

なお、キャラクタ演出の演出態様は、図49および図50に示したものにかぎらず、例えば、キャラクタが予告対象の保留表示を指で示したりハンマーで叩いたりすることにより保留表示の態様が変化するような態様のものでもよく、様々な態様のものが考えられる。

#### 【0438】

また、この実施の形態では、図50に示すように、短縮変動中の場合であっても保留表示の途中から通常態様から特殊態様に変化する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、短縮変動中の場合には始動入賞とともに直ちに特殊態様で保留表示が表示されるようにしてもよい。また、この実施の形態では、短縮変動中の場合にはキャラクタ演出を実行しても特にキャラクタの変化がない場合を示したが、短縮変動中の場合であってもキャラクタ演出の演出態様が変化するように構成してもよい。

#### 【0439】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、短縮可変表示中に予告演出が実行されるときと、短縮可変表示でない通常可変表示中に予告演出が実行されるときとで、異なる演出態様の演出(本例では、第1態様のキャラクタ演出と第2態様のキャラクタ演出)を実行する。そのため、短縮可変表示中に予告演出が実行されるときと通常可変表示中に予告演出が実行されるときとで異なる演出態様の演出を実行することにより、予告演出が実行されるときに実行中の可変表示に対しても遊技者に興味をもたせることができる。

#### 【0440】

なお、この実施の形態では、短縮変動中であるか否かに応じてキャラクタ演出の演出態様を異ならせる場合を示したが、このような態様にかぎらず、例えば、短縮変動中であるか否かに応じて保留予告演出そのものの演出態様を異ならせてよい。この場合、例えば、特殊態様で保留表示を表示して保留予告演出を開始した後に、短縮変動中であるか否かに応じて保留予告演出の実行中にさらに予告対象の保留表示を異なる態様に変化させる演出を実行するようにしてもよい。また、予告演出として保留予告演出に代えてキャラクタを用いた演出や連続予告演出など他の演出を実行する場合であっても、短縮変動中である

10

20

30

40

50

か否かに応じて予告演出の演出態様を異ならせるようにしてもよい。

【0441】

実施の形態3.

第1の実施の形態または第2の実施の形態で示した遊技機において、保留表示の表示態様が特殊態様となるか否かを示唆する特定演出を実行可能に構成するようにしてもよい。以下、保留表示の表示態様が特殊態様となるか否かを示唆する特定演出を実行可能に構成した第3の実施の形態について説明する。

【0442】

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

10

【0443】

なお、この実施の形態では、第1の実施の形態で示した第1保留記憶数加算指定コマンドおよび第2保留記憶数加算指定コマンドに代えて、第1始動入賞指定コマンドおよび第2始動入賞指定コマンドが送信されるものとする。また、図柄指定コマンドに相当するコマンドとして表示結果先読みコマンドが送信され、変動カテゴリコマンドに相当するコマンドとして変動パターン先読みコマンドが送信されるものとする。また、第1始動入賞時コマンド格納領域および第2始動入賞時コマンド格納領域に代えて、演出側保留記憶バッファを備えるものとする。

【0444】

20

図51は、第3の実施の形態における先読み予告決定処理を示すフローチャートである。なお、この実施の形態において、先読み予告決定処理は、図36に示す演出制御プロセス処理において、ステップS800～S807の前に実行される処理である。図51を参照して、先読み予告決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出側保留記憶バッファのデータを確認することにより、第1、第2始動入賞指定コマンドを新たに受信しているか否かを判断する(S720)。受信していないと判断した場合は、演出制御用CPU101は、この先読み予告決定処理を終了し、実行する処理を呼出元の処理に戻す。一方受信したと判断した場合、演出制御用CPU101は、表示結果先読みコマンドおよび変動パターン先読みコマンドを含む始動入賞関連コマンドを、新たに受信しているか否かを判断する(S721)。具体的に、S721では、演出側保留記憶バッファにおいて、先読み判定処理済データの値を参照することに基づいて、新たに受信された始動入賞関連コマンドを示すデータがあるか否かを判断し、始動入賞関連コマンドを新たに受信しているか否かを確認する。

30

【0445】

これらのコマンドを受信していないと判断した場合、演出制御用CPU101は、実行する処理を後述するステップS725の処理に進める。一方、新たにコマンドを受信していると判断した場合、実行する処理をS723Aに進める。

【0446】

図52は、演出制御用マイクロコンピュータ100側での保留記憶に対応するデータを保存する領域である演出側保留記憶バッファの構成例を示す図である。図52を参照して、図52(A)に示す第1特別図柄用の演出側保留記憶バッファおよび図52(B)に示す第2特別図柄用の演出側保留記憶バッファのそれぞれには、第1保留記憶数および第2保留記憶数の上限値(本実施の形態においては4)に対応した保存領域が、それぞれ、確保されている。第1特別図柄用および第2特別図柄用の演出側保留記憶バッファは、RAMに形成されている。

40

【0447】

演出側保留記憶バッファには、第1、第2保留記憶のそれぞれに対応付けて、表示結果先読みコマンドで示される表示結果(はずれ、通常大当たり、確変大当たり、突確大当たり(突然確変大当たり))、および、変動パターン先読みコマンドで示される変動パターン(変動パターンの種別や種類)を特定するためのデータ等の所定のデータが記憶される。

50

## 【0448】

また、演出側保留記憶バッファには、先読み予告の演出の決定に関連する後述の各種処理が行なわれることにより、保留記憶のそれぞれに対応付けて、変化パターンおよび変化タイミング、ならびに、キャラクタBガセ実行済フラグを特定するデータが記憶される。変化パターンは、保留表示を変化させるパターンを示す。変化タイミングは、保留表示を変化させるタイミングを示す。キャラクタBガセ実行済みフラグは、キャラクタBによるガセ演出を実行済みであるか否かを示すフラグである。また、図示を省略するが、演出側保留記憶バッファには、記憶されているデータが、新たに受信された始動入賞関連コマンドを示すデータがあるか否かを示す先読み判定処理済データが、各始動入賞関連コマンドを示すデータに対応して記憶されている。先読み判定処理済データとしては、後述するような先読み予告の演出に関連する判定処理（図51のS723A～S725, S726～S729）が実行されたときに実行済を示すデータが記憶される。このような演出側保留記憶バッファにおいて「1」～「4」の各格納領域に格納されたデータは、前述のように、演出図柄の変動表示を開始する毎に、1つ目の格納領域（バッファ番号「1」に対応した領域）に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。10

## 【0449】

図57は、保留表示を変化させる演出表示を説明するための表示画面図である。図57（A）から図57（C）のように第1保留記憶表示部9aの保留表示で示される保留記憶が消化されて、演出表示装置9においては、左、中、右の演出図柄91, 92, 93の変動表示が実行される。20

## 【0450】

キャラクタ95は、キャラクタAであり、キャラクタBは、図示しないが、キャラクタ95と形状が異なるキャラクタであることとする。なお、キャラクタBは、キャラクタ95と形状が同一で、模様または色彩（たとえば、髪の毛の模様または色彩）が異なるキャラクタ95Bであってもよい。

## 【0451】

図51に戻って、次に、演出制御用CPU101は、新たに第1始動入賞をした（第1始動入賞指定コマンドを受信した）か否かを判断する（S723A）。第1始動入賞をしたと判断した場合、演出制御用CPU101は、時短状態中および大当り状態中（大当り遊技状態中）であるかを判断する（ステップS723B, ステップS723C）。演出制御用マイクロコンピュータ100では、現在の遊技状態が時短状態であるか否かと確変状態であるか否かとを特定する遊技状態特定データをRAMに記憶し、当該遊技状態特定データを、現在の遊技状態を示す通常状態コマンド、時短状態コマンド、および、確変状態コマンド（例えば、第1の実施の形態で示した通常状態背景指定コマンド、時短状態背景指定コマンド、および確変状態背景指定コマンド）のそれぞれを受信したときに更新することにより、現在の遊技状態を認識可能としている。ステップS723Bによる時短状態であるか否かの判断は、遊技状態特定データを確認することにより行なわれる。また、ステップS723Cによる大当り遊技状態中であるか否かの判断は、演出制御プロセスフラグの値に基づいて、S804～S807（S805, S806のようなラウンド中に限定してもよい）のような大当り遊技状態に関連する演出が実行されているか否かを確認することにより行なわれる。30

## 【0452】

また、新たに第1始動入賞をしていないと判断した場合、演出制御用CPU101は、新たに第2始動入賞をした（第2始動入賞指定コマンドを受信した）か否かを判断する（S723D）。第2始動入賞をしたと判断した場合、演出制御用CPU101は、時短状態中および大当り状態中（大当り遊技状態中）であるかを判断する（ステップS723E, ステップS723F）。

## 【0453】

第1始動入賞をして時短状態中または大当り状態中であると判断した場合、および、第2始動入賞をして時短状態中でなく大当り状態中でもないと判断した場合は、演出制御用4050

CPU101は、実行する処理をステップS725に進める。

【0454】

一方、第1始動入賞をして時短状態でなく大当たり状態中でもないと判断した場合、および、第2始動入賞をして時短状態中または大当たり状態中であると判断した場合、演出制御用CPU101は、新たに受信した始動入賞関連コマンドに基づいて、表示結果先読みコマンドで示される表示結果が大当たり、または、変動パターン先読みコマンドで示される変動パターンがスーパーーリーチの変動パターンであるか否かを判断する(S724)。この判断は、表示結果先読みコマンドのEXTデータが大当たりであることを示すデータであるか、変動パターン先読みコマンドのEXTデータがスーパーーリーチであることを示すデータであるかで行なわれる。いずれでもないと判断した場合、演出制御用CPU101は10、実行する処理をステップS725に進める。

【0455】

ステップS725では、演出制御用CPU101は、今回の保留記憶を、通常の態様(本実施の形態においては白色)で表示させる。その後、演出制御用CPU101は、実行する処理をこの処理の呼出元の処理に戻す。

【0456】

一方、表示結果が大当たり、または、スーパーーリーチの変動パターンであると判断した場合、演出制御用CPU101は、大当たりであるかスーパーーリーチはいずれであるか、および、保留記憶数に応じた変動パターン決定テーブルに基づき、保留表示の変化パターンを決定する(S726)。なお、ここでは、変化パターンの決定は、大当たりであるかスーパーーリーチはいずれであるかに基づく決定であるようにしたが、これに限定されず、大当たりとするか否かの判定に応じた決定であればよく、スーパーーリーチ大当たりであるかスーパーーリーチはいずれであるかに基づく決定であるようにしてもよい。つまり、大当たりとするがスーパーーリーチとはしない場合は、保留表示の変化パターンを決定しないようにしてもよい。20

【0457】

図53は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。図53を参照して、保留表示を変化させる変化パターンには、変化をさせない(白色のまます)「変化無し(白)」、青色に変化させる「青」、赤色に変化させる「赤」、および、保留記憶の消化までに青色から赤色に変化させる「青 赤」のパターンが含まれる。

【0458】

変化パターン決定テーブルでは、大当たりまたはスーパーーリーチはいずれであるか、および、保留記憶数に応じて、それぞれの変化パターンに対する変化パターン決定用のランダムカウンタの乱数値の振分けが定められている。S726のような変化パターンを決定する処理では、変化パターン決定用の乱数値を抽出し、その抽出値に対応する変化パターンが、変化パターン決定テーブルを用いて選択決定される。

【0459】

この変化パターン決定テーブルにおいては、「赤」の場合の方が、「青」や「変化無し(白)」の場合よりも、大当たりとなる期待度が高くなるように、振分けが定められる。つまり、大当たりとすることが決定されている場合の方が、スーパーーリーチはいずれとすることが決定されている場合よりも、「変化無し(白)」および「青」が決定される割合に対する「赤」が決定される割合が高くなるように、振分けが定められる。40

【0460】

また、この変化パターン決定テーブルにおいては、「青 赤」の場合の方が、「赤」の場合よりも、大当たりとなる期待度が高くなるように、振分けが定められる。つまり、大当たりとすることが決定されている場合の方が、スーパーーリーチはいずれとすることが決定されている場合よりも、「赤」が決定される割合に対する「青 赤」が決定される割合が高くなるように、振分けが定められる。

【0461】

なお、保留記憶数が1の場合に変化パターンとして「青」または「赤」が決定された場合は、白色の表示は経ずに、最初から青色または赤色で保留表示が表示される。

10

20

30

40

50

## 【0462】

図54は、変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。図54を参照して、図54(A)は、大当りとすることが決定され、変化パターンとして「青」または「赤」が決定された時の変化タイミング決定テーブルである。図54(B)は、スーパーリーチはずれとすることが決定され、変化パターンとして「青」または「赤」が決定された時の変化タイミング決定テーブルである。図54(C)は、大当りとすることが決定され、変化パターンとして「青 赤」が決定された時の変化タイミング決定テーブルである。図54(D)は、スーパーリーチはずれとすることが決定され、変化パターンとして「青 赤」が決定された時の変化タイミング決定テーブルである。

## 【0463】

10

「青」または「赤」の変化パターンが決定された時の変化タイミングとしては、始動入賞時のタイミングで変化させる「入賞時」、始動入賞してから2回目の変動表示のタイミングで白色から青または赤に変化させる「白 青・赤」、始動入賞してから3回目の変動表示のタイミングで白色から青または赤に変化させる「白 白 青・赤」、および、始動入賞してから4回目の変動表示のタイミングで白色から青または赤に変化させる「白 白 白 青・赤」が含まれる。なお、「青・赤」となっているタイミングにおいて「青」または「赤」のどちらに変化させるかは、図53の変化パターン決定テーブルを用いて選択された結果にしたがって定められる。

## 【0464】

20

「青 赤」の変化パターンが決定された時の変化タイミングとしては、2回の変動表示で青、赤の順で変化させる「青 赤」、3回の変動表示で青、赤、赤の順で変化させる「青 赤 赤」、3回の変動表示で青、青、赤の順で変化させる「青 青 赤」、3回の変動表示で白、青、赤の順で変化させる「白 青 赤」、4回の変動表示で青、赤、赤、赤の順で変化させる「青 赤 赤 赤」、4回の変動表示で青、青、赤、赤の順で変化させる「青 青 赤 赤」、4回の変動表示で白、白、青、赤の順で変化させる「白 白 青 赤」、4回の変動表示で白、青、青、赤の順で変化させる「白 青 青 赤」、および、4回の変動表示で白、青、赤、赤の順で変化させる「白 青 赤 赤」が含まれる。

## 【0465】

30

変化タイミング決定テーブルでは、変化パターン、大当りまたはスーパーリーチはずれであるか、および、保留記憶数に応じて、それぞれの変化タイミングに対する変化タイミング決定用のランダムカウンタの乱数値の振分けが定められている。S727のような変化タイミングを決定する処理では、変化タイミング決定用の乱数値を抽出し、その抽出値に対応する変化タイミングが変化タイミング決定テーブルを用いて選択決定される。

## 【0466】

「青」または「赤」の変化パターン用の変化タイミング決定テーブルにおいては、遅いタイミングの変動表示において変化する方が、早いタイミングの変動表示において変化する場合よりも、大当りとなる期待度が高くなるように、振分けが定められる。つまり、大当りとすることが決定されている場合の方が、スーパーリーチはずれとすることが決定されている場合よりも、早いタイミングで青または赤に変化する変化タイミングが決定される割合に対する遅いタイミングで青または赤に変化する変化タイミングが決定される割合が高くなるように、振分けが定められる。

## 【0467】

40

また、「青 赤」の変化パターン用の変化タイミング決定テーブルにおいては、変化タイミング決定テーブルにおいて、遅いタイミングの変動表示において赤色に変化する方が、早いタイミングの変動表示において赤色に変化する場合よりも、大当りとなる期待度が高くなるように、振分けが定められる。つまり、大当りとすることが決定されている場合の方が、スーパーリーチはずれとすることが決定されている場合よりも、早いタイミングで赤色に変化する変化タイミングが決定される割合に対する遅いタイミングで赤色に変化する変化タイミングが決定される割合が高くなるように、振分けが定められる。

50

## 【0468】

図51に戻って、次に、演出制御用CPU101は、決定された変化パターンおよび変化タイミングを、図52に示すように演出側保留記憶バッファにおいて対応する始動入賞に関連するデータとして記憶させる(S728)。そして、演出制御用CPU101は、今回の保留記憶に対する保留表示を、決定された変化パターンの最初の段階の態様(色)で表示させる。その後、演出制御用CPU101は、実行する処理をこの処理の呼出元の処理に戻す。

## 【0469】

図55は、第3の実施の形態における先読み予告設定処理を示すフローチャートである。なお、この実施の形態において、先読み予告設定処理は、図50に示す演出図柄変動開始処理において実行される処理である。図55(A)は、先読み予告設定処理のメインの処理を示す。図55(A)を参照して、先読み予告設定処理において、まず、演出制御用CPU101は、今回の変動表示を行なうために第1、第2図柄変動指定コマンドのうちのどちらを受信したかを演出制御コマンド受信バッファのデータを確認することに基づいて、第1特別図柄の変動開始時であるか否かを判断する(S511)。第1特別図柄の変動開始時であると判断した場合、演出制御用CPU101は、第1保留記憶に対する先読み予告の詳細設定処理を実行する(S512)。詳細設定処理については、後述する。

10

## 【0470】

一方、第1特別図柄の変動開始時でないと判断した場合、演出制御用CPU101は、S511と同様のデータ確認をすることにより、第2特別図柄の変動開始時であるか否かを判断する(S513)。第2特別図柄の変動開始時であると判断した場合、演出制御用CPU101は、第2保留記憶に対する先読み予告の詳細設定処理を実行する(S514)。詳細設定処理については、後述する。

20

## 【0471】

ステップS512、ステップS514の後、および、第2特別図柄の変動開始時でないと判断した場合、演出制御用CPU101は、実行する処理をこの処理の呼出元の演出図柄変動開始処理に戻す。なお、ステップS513でNOとなることはあり得ないので、ステップS513の処理は無くしてもよい。

## 【0472】

図55(B)は、先読み予告設定処理のサブルーチンの処理である詳細設定処理を示す。図55(B)を参照して、詳細設定処理において、まず、本詳細設定処理の対象となっている第1または第2保留記憶について、演出制御用CPU101は、演出側保留記憶バッファのデータを確認することにより、次の保留記憶があるか否かを判断する(S515)。

30

## 【0473】

次の保留記憶があると判断した場合、演出制御用CPU101は、図52の演出側保留記憶バッファを参照して、その保留記憶が変化演出を実行することとなっている保留記憶であるか否かを判断する(S516)。具体的には、演出側保留記憶バッファのその保留記憶の変化パターンとして「青」、「赤」または「青 赤」が記憶されているか否かを判断する。

40

## 【0474】

変化演出ありの保留記憶であると判断した場合、演出制御用CPU101は、図52の演出側保留記憶バッファを参照して、その保留記憶が今回の変動表示が変化タイミングとなっている保留記憶であるか否かを判断する(S517)。具体的には、演出側保留記憶バッファのその保留記憶の変化タイミングで、今回の変動表示が保留表示の態様(色)が変化することとなっているか否かを判断する。

## 【0475】

変化タイミングとなっている保留記憶であると判断した場合、演出制御用CPU101は、変化演出決定テーブルに基づき、その保留記憶に対する変化演出の具体的な態様(本実施の形態においては、キャラクタAまたはキャラクタBのいずれが保留表示に作用する

50

かの態様)を決定する(S 5 1 8)。決定された変化演出を特定可能な情報は、何番目の保留記憶に対する変化演出であるかを特定可能な情報とともに、RAMに記憶される。

【0476】

図56は、変化演出決定テーブルおよび変化ガセ演出決定テーブルを示す説明図である。図56(A)を参照して、変化演出決定テーブルは、変化パターンに応じて、変化演出の具体的な態様(キャラクタAまたはキャラクタBのいずれが保留表示に作用するかの態様)に対する変化演出決定用のランダムカウンタの乱数値の振分けが定められている。S 5 1 8のような変化演出を決定する処理では、変化演出決定用の乱数値を抽出し、その抽出値に対応する変化演出が、変化演出決定テーブルを用いて選択決定される。

【0477】

変化演出決定テーブルにおいては、キャラクタBによる演出が実行された方が、キャラクタAによる演出が実行された場合よりも、保留表示が変化する期待度が高くなるように、振分けが定められる。つまり、変化演出を決定する場合においては、キャラクタAによる変化演出が決定される割合に対するキャラクタBによる変化演出が決定される割合が高くなるように、振分けが定められる。

【0478】

また、変化演出決定テーブルにおいては、キャラクタBによる変化演出が実行された方が、キャラクタAによる変化演出が実行された場合よりも、保留表示がより期待度の高い態様(赤色)に変化する期待度が高くなるように、振分けが定められる。つまり、赤色に変化する場合の方が、青色に変化する場合よりも、キャラクタAによる変化演出が決定される割合に対するキャラクタBによる変化演出が決定される割合が高くなるように、振分けが定められる。

【0479】

なお、変化演出の態様と期待度との対応関係は他の関係であってもよい。たとえば、キャラクタAによる変化演出が実行された場合は、キャラクタBによる変化演出が実行された場合よりも、青色または赤色に変化する期待度が高いが、キャラクタBによる変化演出が実行された場合は、キャラクタAによる変化演出が実行された場合よりも、期待度の高い態様(赤色)に変化する期待度が高くなるように、振分けが定められるようにしてもよい。

【0480】

図55に戻って、ステップS 5 1 8の後、演出制御用CPU101は、実行する処理をステップS 5 1 5に戻し、次の保留記憶があるか否かを判断し、あれば、同様に、その保留記憶に対して、ステップS 5 1 6からステップS 5 1 8の処理を実行する。

【0481】

次の保留記憶がなければ、演出制御用CPU101は、いずれかの保留記憶に対して変化演出が決定されたか否かを判断する(S 5 2 1)。いずれかの保留記憶に対して変化演出が決定された場合(S 5 2 1でYESの場合)は、変化ガセ演出を実行しないで、ステップS 5 2 4の変化ガセ演出を決定する処理を実行せず、実行する処理をこの処理の呼出元の先読み予告設定処理に戻す。

【0482】

なお、将来的に態様が変化する保留記憶に対して変化ガセ演出を決定するように構成してもよい。例えば、変化タイミングが白 白 白 青・赤である場合に、変化ガセ演出を3回実行してから保留表示が青色または赤色に変化するようにして、変化ガセ演出が連続して実行されると保留表示の態様が変化しやすくなるようにしてもよい。

【0483】

一方、いずれの保留記憶に対しても変化演出が決定されていない場合(S 5 2 1でNOの場合)、変化ガセ演出を実行するか否かを決定するために、ステップS 5 2 2からステップS 5 2 6の処理を実行する。

【0484】

まず、演出制御用CPU101は、既に赤に変化している保留記憶があるか否かを判断

10

20

30

40

50

する（S522）。既に赤に変化している保留記憶がある（S522でYES）と判断した場合、ステップS524の変化ガセ演出を決定する処理を実行せず、実行する処理をこの処理の呼出元の先読み予告設定処理に戻す。これにより、最も大当たりが発生する期待度が高い赤色の保留表示があるにも関わらず、期待度が低い変化ガセ演出が実行されることによって、興奮を低下させてしまうことを防止することができる。

#### 【0485】

赤に変化している保留記憶がない（S522でNO）と判断した場合、演出制御用CPU101は、図52で示したキャラクタBガセ実行済フラグを参照して、キャラクタBによる変化ガセ演出が実行済みとなっている保留記憶があるか否かを判断する（S523）。キャラクタBによる変化ガセ演出が実行済みとなっている保留記憶がある（S523でYES）と判断した場合、ステップS524の変化ガセ演出を決定する処理を実行せず、実行する処理をこの処理の呼出元の先読み予告設定処理に戻す。10

#### 【0486】

これにより、期待度の高いキャラクタBによる変化演出が実行されたにも関わらず、ガセ演出であり、保留表示の色が白色のままで青色や赤色にならずに、遊技者が落胆しているにも関わらず、同じ保留表示を対象として、キャラクタBによる変化演出よりも期待度の低いキャラクタAによる変化演出が実行されて、ガセ演出であり、保留表示の色が白色のままで青色や赤色にならずに、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。

#### 【0487】

なお、キャラクタBによる変化ガセ演出が実行された後であっても、例外的にキャラクタAによる変化演出を実行可能に構成してもよい。そして、この場合、例えば、キャラクタAによる変化演出が実行された場合には、必ず保留表示の色が青色や赤色に変化させるようにして、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止するようにすればよい。20

#### 【0488】

また、例えば、キャラクタBによる変化ガセ演出が実行された後であっても、通常のキャラクタBによる変化演出よりも保留表示が変化する期待度が高いキャラクタBによる変化演出を実行するように構成してもよい。

#### 【0489】

キャラクタBによる変化ガセ演出が実行済みとなっている保留記憶がない（S523でNO）と判断した場合、演出制御用CPU101は、変化ガセ演出決定テーブルに基づき、変化ガセ演出（キャラクタA、キャラクタB）を実行するか否かを決定する（S524）。決定された変化ガセ演出を特定可能な情報は、RAMに記憶される。30

#### 【0490】

図56（B）を参照して、変化ガセ演出決定テーブルは、保留記憶数に応じて、変化ガセ演出の具体的な態様（キャラクタAまたはキャラクタBのいずれかが変化ガセ演出を実行するか、変化ガセ演出を実行しないかの態様）に対する変化演出決定用のランダムカウンタの乱数値の振分けが定められている。S524のような変化ガセ演出を決定する処理では、変化演出決定用の乱数値を抽出し、その抽出値に対応する変化ガセ演出が、変化ガセ演出決定テーブルを用いて選択決定される。40

#### 【0491】

変化ガセ演出決定テーブルにおいては、保留記憶数が多いほど、変化ガセ演出を実行しないことが決定される割合に対する変化ガセ演出を実行することが決定される割合が高くなるように、振分けが定められる。なお、逆に、保留記憶数が多いほど、変化ガセ演出を実行しないことが決定される割合に対する変化ガセ演出を実行することが決定される割合が低くなるように、振分けが定められるようにしてよい。

#### 【0492】

また、変化ガセ演出決定テーブルにおいては、保留記憶数によらず、キャラクタBによる演出が実行された方が、キャラクタAによる演出が実行された場合よりも、保留表示が変化する期待度が高くなるように、振分けが定められる。つまり、変化ガセ演出を決定す50

る場合においては、キャラクタBによる変化ガセ演出が決定される割合に対するキャラクタAにより変化ガセ演出が決定される割合が高くなるように、振分けが定められる。

【0493】

また、変化ガセ演出決定テーブルにおいては、保留記憶数によらず、キャラクタBによる変化演出が実行された方が、キャラクタAによる変化演出が実行された場合よりも、保留表示がより期待度の高い態様（赤色）に変化する期待度が高くなるように、振分けが定められる。つまり、変化ガセ演出を決定する場合においては、キャラクタAまたはキャラクタBによる変化ガセ演出が決定される割合に対する変化ガセ演出を実行しないことが決定される割合が高くなるように、振分けが定められる。

【0494】

なお、変化ガセ演出の態様と期待度との対応関係は他の関係であってもよい。たとえば、キャラクタAによる演出が実行された場合は、キャラクタBによる演出が実行された場合よりも、保留表示が変化する期待度が低いが、キャラクタBによる演出が実行された場合は、キャラクタAによる演出が実行された場合よりも、期待度の高い態様（赤色）に変化する期待度が低くなるように、振分けが定められるようにしてもよい。

【0495】

図55に戻って、ステップS524の後、演出制御用CPU101は、ステップS524でキャラクタBによる変化ガセ演出が決定されたか否かを判断する（S525）。キャラクタBによる変化ガセ演出が決定されていない（S525でNO）と判断した場合、演出制御用CPU101は、実行する処理をこの処理の呼出元の先読み予告設定処理に戻す。

【0496】

一方、キャラクタBによる変化ガセ演出が決定された（S525でYES）と判断した場合、演出制御用CPU101は、現在、図52で示した演出側保留記憶バッファに記憶されているすべての保留記憶にそれぞれ対応するキャラクタBガセ実行済フラグを、実行済を示すように記憶させる（S526）。その後、演出制御用CPU101は、実行する処理をこの処理の呼出元の先読み予告設定処理に戻す。

【0497】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、保留表示が特定態様（本例では、青色、赤色）となるか否かに関する特定演出（本例では、キャラクタA、Bによる変化演出、変化ガセ演出）として、第1特定演出（本例では、キャラクタAによる変化演出、変化ガセ演出）および当該第1特定演出よりも保留表示が特定態様になる期待度の高い第2特定演出（本例では、キャラクタBによる変化演出、変化ガセ演出）を実行可能である。また、第2特定演出を実行したが保留表示が特定態様にならなかつたときに、当該保留表示を対象として第1特定演出が実行されることを制限する。そのため、期待度の高い第2特定演出が実行されたが保留表示が特定態様にならずに、遊技者が落胆しているにもかかわらず、同じ保留表示を対象として、第2特定演出よりも期待度の低い第1特定演出が実行されて、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。従って、演出効果の低下を防止することができる。

【0498】

また、上記の各実施の形態においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロ

10

20

30

40

50

コンピュータ100は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ100の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならぬデータ量を削減することができる。

#### 【0499】

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

#### 【0500】

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

#### 【0501】

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

#### 【0502】

また、上記の各実施の形態で示した保留予告演出を実行する構成は、パチンコ遊技機にかぎらず、様々な形態の遊技機に適用することができる。例えば、上記の各実施の形態で示した保留予告演出を実行する構成を封入循環式のパチンコ機に適用するようにしてもよい。封入循環式のパチンコ機は、そのパチンコ機で用いられる所定数（例えば、50個）の遊技玉が封入領域内（例えば、パチンコ機内）に封入されており、このパチンコ機に設けられた遊技領域に遊技球を発射させ、遊技領域を経由した遊技球を回収部（例えば、各入賞口、アウト口、ファール玉戻り口）を介して回収し、回収した遊技玉を再び遊技領域に発射させるために封入領域内において循環させる。また、そのような封入循環式のパチンコ機では、各入賞口への入賞があった場合に、賞球に代えて、カードユニットに挿入さ

10

20

30

40

50

れたカードに賞球数に相当するポイントなどを加算する処理が行われる。そのような封入循環式のパチンコ機において、上記の各実施の形態の構成を適用し、封入循環式のパチンコ機の演出表示装置で演出図柄の変動表示を行う際に、保留予告演出を実行するように構成し、上記の各実施の形態と同様の処理を実行することによって、変動表示中であるか否かに応じて保留予告演出の実行割合を異ならせたり、実行中の変動表示が短縮変動の変動表示であるか大当たりとなるものであるカリーチ中であるかに応じて保留予告演出の実行割合を異ならせたりしてもよい。

【産業上の利用可能性】

【0503】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、第1始動領域と第2始動領域とを複数の遊技媒体の各々が同時に通過することが可能であり、第1始動領域と第2始動領域とのうちの少なくともいずれかを遊技媒体が通過したことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示し、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好適に適用される。

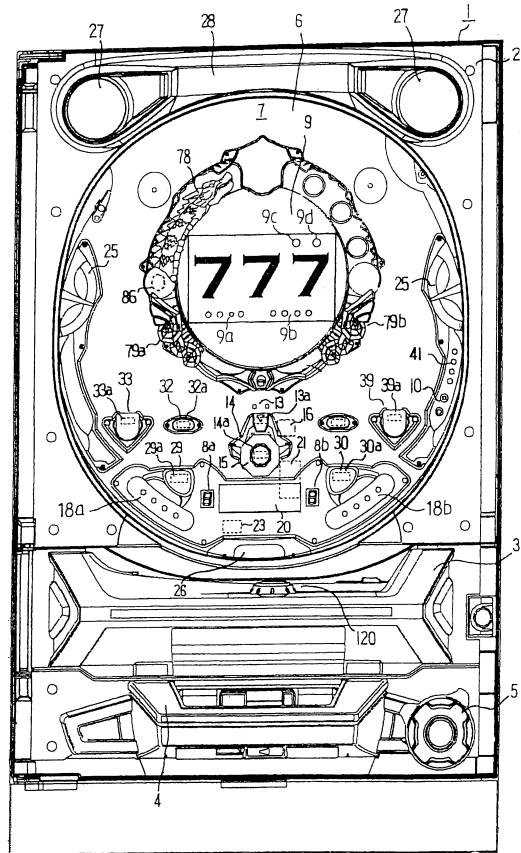
10

【符号の説明】

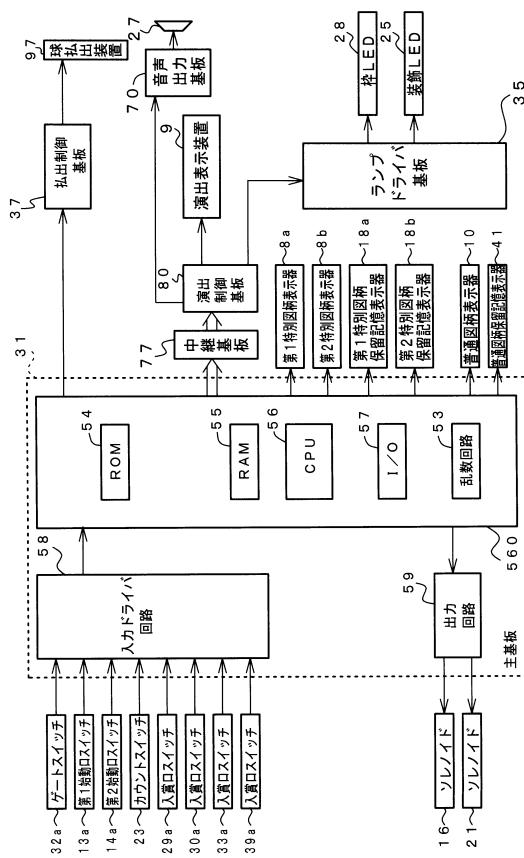
【0504】

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

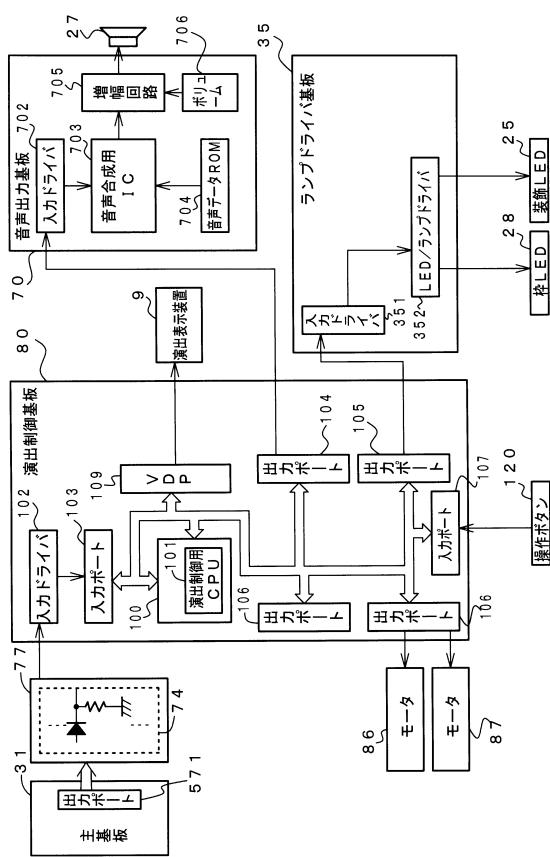
【図1】



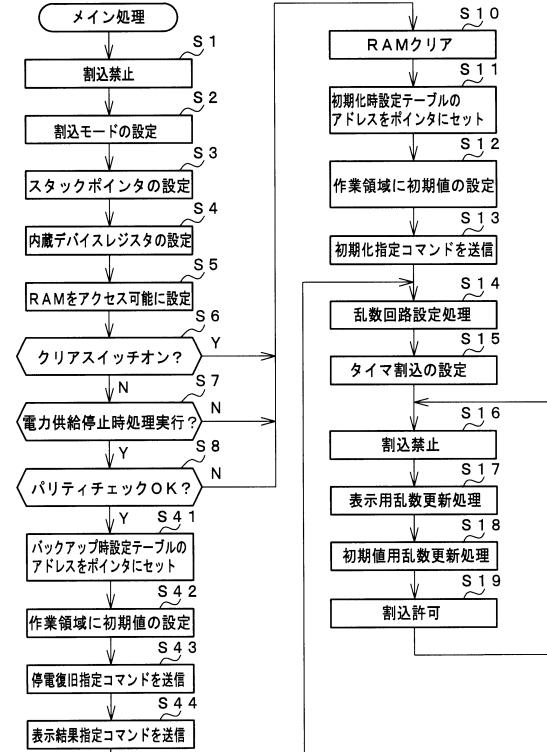
【圖 2】



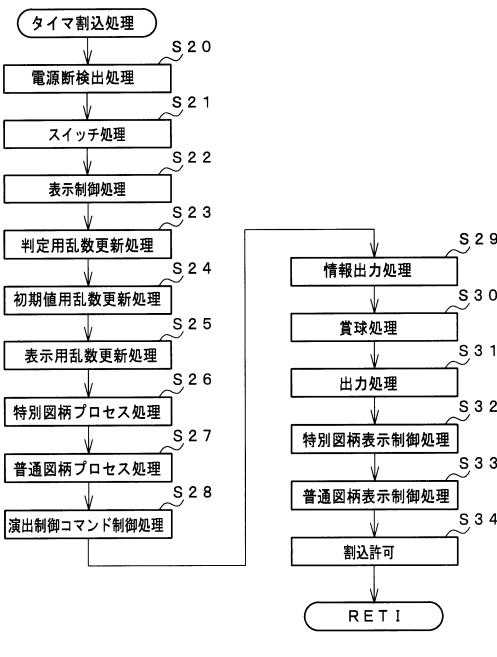
【図3】



【 义 4 】



【図5】



【図6】

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

【図7】

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

【図8】

大当たり判定テーブル

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

(A)

小当たり判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(B)

小当たり判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(C)

大当たり種別判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(D)

大当たり種別判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(E)

131a

131b

131c

【図9】

(A) 大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(B) 大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(C) 大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(D) 小当り用変動パターン種別判定テーブル

	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1~251	

【図10】

(A) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用)

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

(B) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用)

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

(C) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確変/時短用)

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

【図11】

(A) 当り変動パターン判定テーブル

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

(B) 当り変動パターン判定テーブル

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

【図12】

はずれ変動パターン判定テーブル

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

【図13】

MODE EXT 名称 内容

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

【図14】

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

【図15】

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

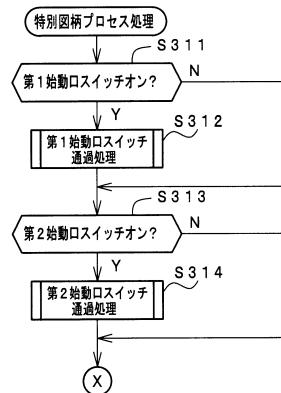
【図16】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリ1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1～79（非リーチCA2-1）になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリ2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が80～89になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリ3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が90～99になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリ4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が100～169になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリ5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が170～199になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリ6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が200～214になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリ7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が215～229になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が230～251（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ9	始動入賞時に確変状態でハズレ且つ乱数値が1～219（非リーチCA2-3）になると判定したことの指定
C 6	0 9	変動カテゴリ10	始動入賞時に確変状態でハズレ且つ乱数値が220～251（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定

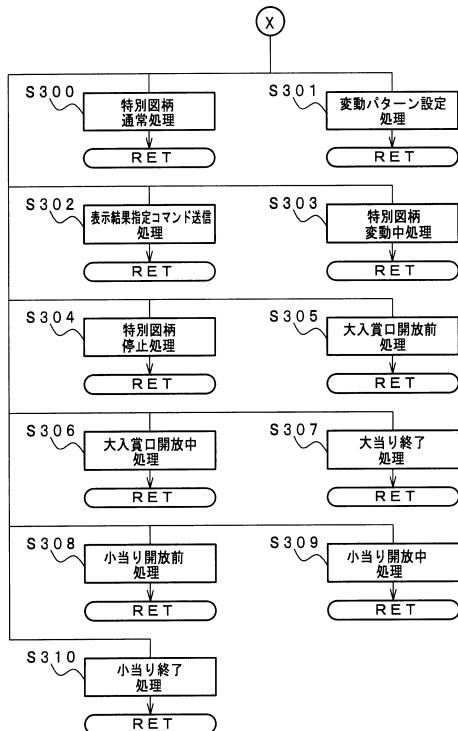
【図17】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ21	始動入賞時に通常大当たり且つ乱数値が1～74（ノーマルCA3-1）になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ22	始動入賞時に通常大当たり且つ乱数値が75～143（ノーマルCA3-2）になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ23	始動入賞時に通常大当たり且つ乱数値が150～251（スーパーCA3-3）になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ24	始動入賞時に確変大当たり且つ乱数値が1～38（ノーマルCA3-1）になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ25	始動入賞時に確変大当たり且つ乱数値が39～79（ノーマルCA3-2）になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ26	始動入賞時に確変大当たり且つ乱数値が80～251（スーパーCA3-3）になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ27	始動入賞時に突然確変大当たり且つ乱数値が1～100（特殊CA4-1）になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ28	始動入賞時に突然確変大当たり且つ乱数値が101～251（特殊CA4-2）になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ29	始動入賞時に小当たり且つ乱数値が1～251（特殊CA4-1）になると判定したことの指定

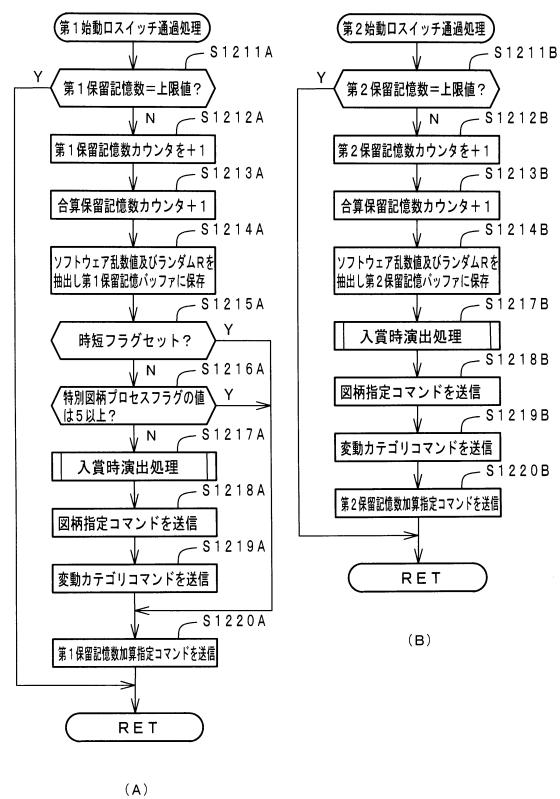
【図18】



【図19】



【図20】



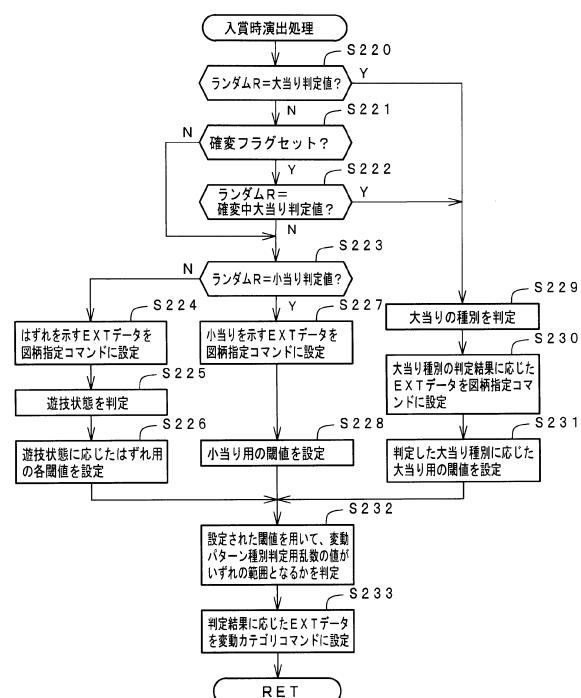
【図21】

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

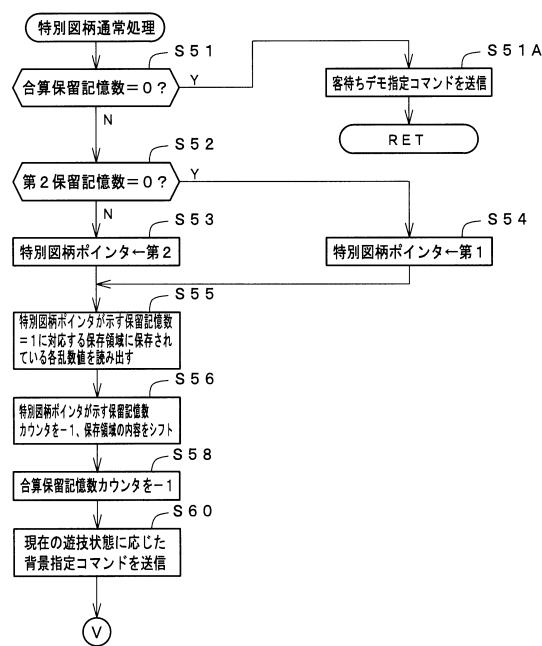
  

第2保留記憶バッファ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
	第2保留記憶数=2に応じた保存領域
	第2保留記憶数=3に応じた保存領域
	第2保留記憶数=4に応じた保存領域

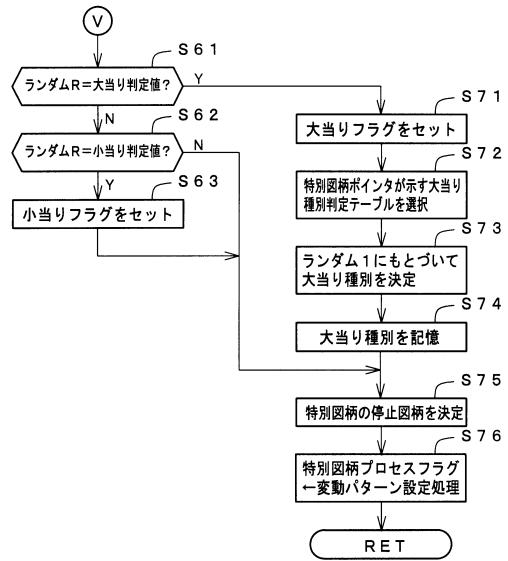
【図22】



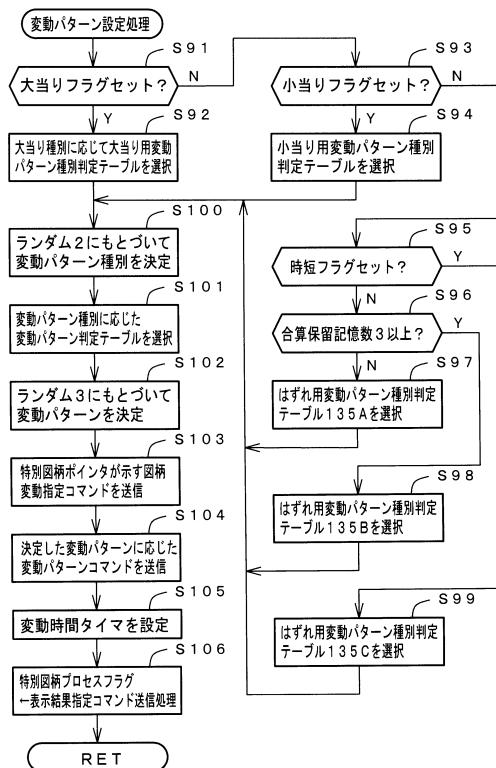
【図23】



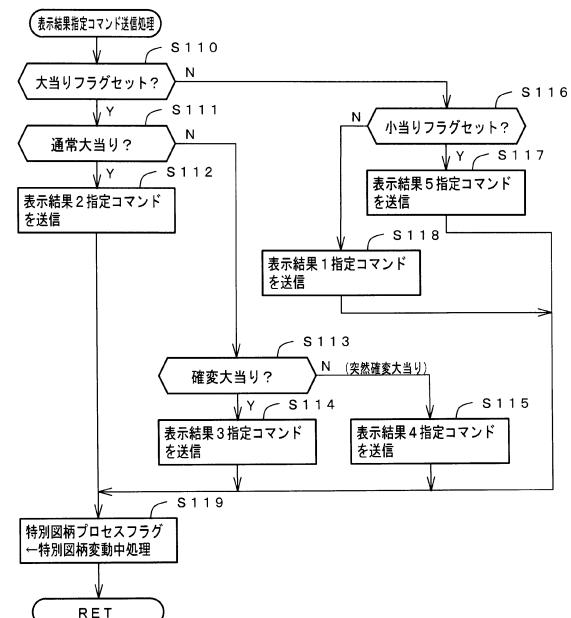
【図24】



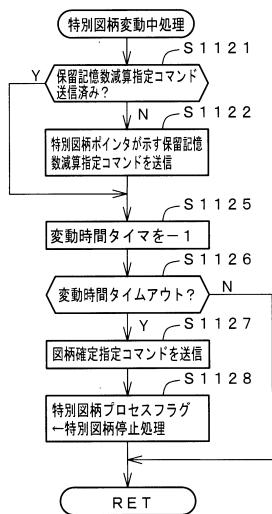
【図25】



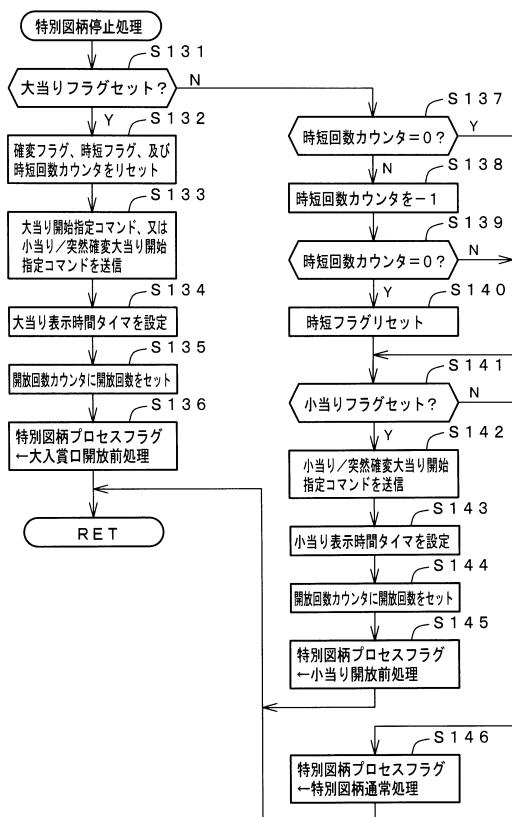
【図26】



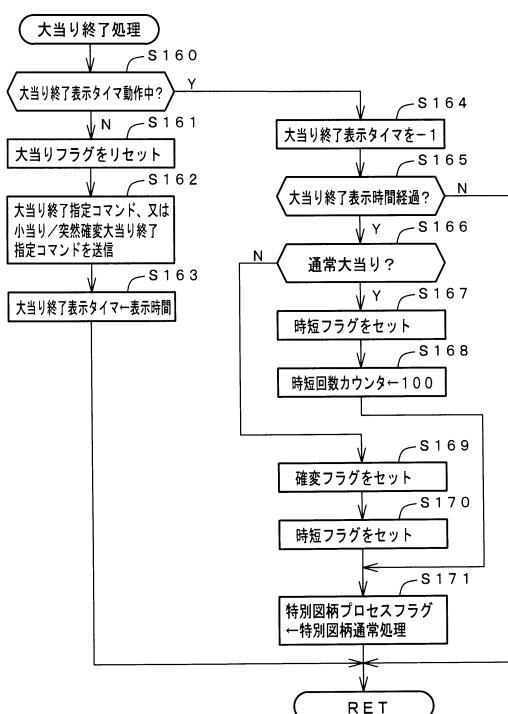
【図27】



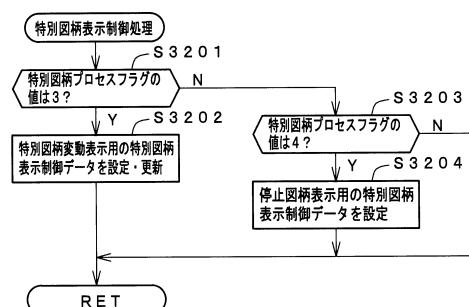
【図28】



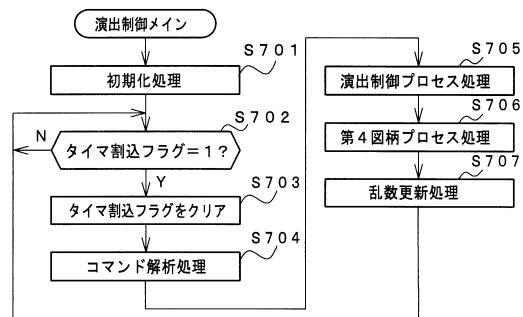
【図29】



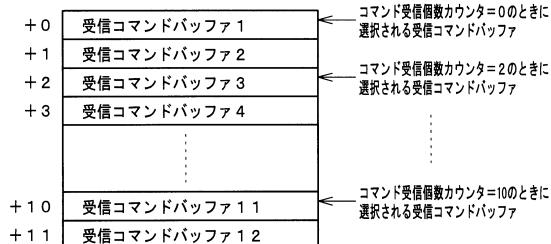
【図30】



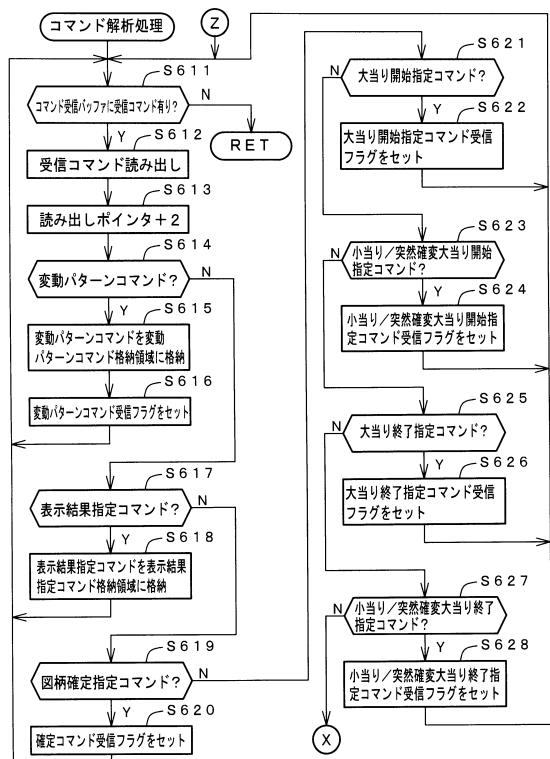
【図31】



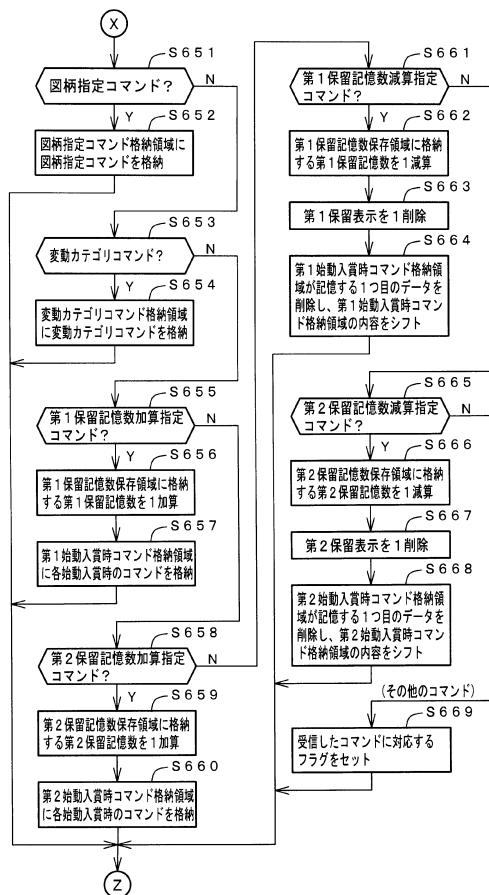
【図3-2】



【図3-3】



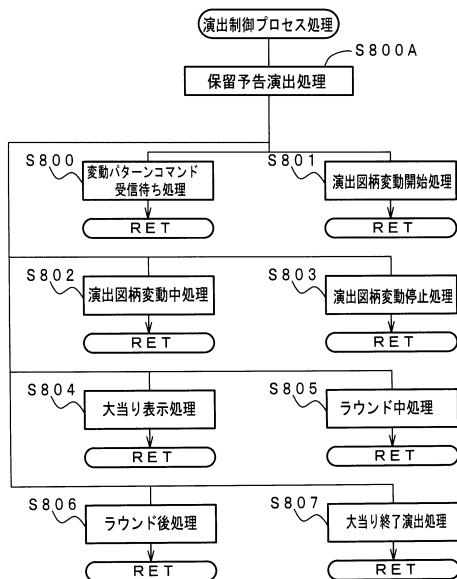
【図3-4】



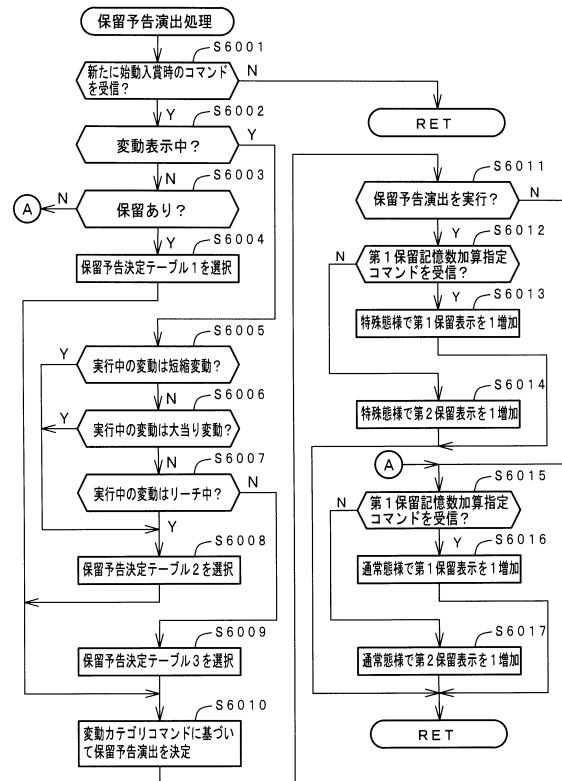
【図3-5】



【図36】



【図37】



【図38】

(A) 保留予告決定テーブル1

変動カテゴリ	保留予告演出 なし	保留予告演出 あり
非リーチはずれ	9.0%	1.0%
スーパーリーチはずれ	3.0%	7.0%
スーパーリーチ大当たり	1.0%	9.0%

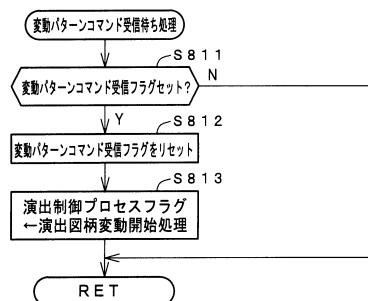
(B) 保留予告決定テーブル2

変動カテゴリ	保留予告演出 なし	保留予告演出 あり
非リーチはずれ	1.00%	—
スーパーリーチはずれ	6.0%	4.0%
スーパーリーチ大当たり	2.0%	8.0%

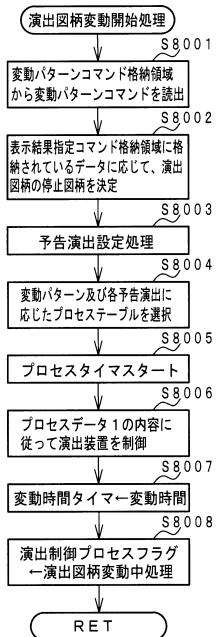
(C) 保留予告決定テーブル3

変動カテゴリ	保留予告演出 なし	保留予告演出 あり
非リーチはずれ	9.5%	5%
スーパーリーチはずれ	4.0%	6.0%
スーパーリーチ大当たり	2.0%	8.0%

【図39】



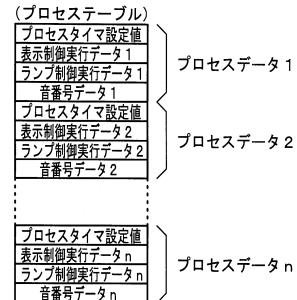
【図40】



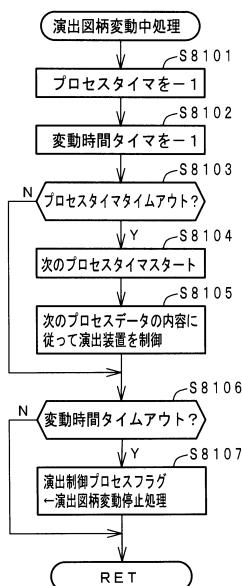
【図41】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はすれ指定 (リーチなし)	はすれ図柄	左右不一致
はすれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	左中右の偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	左中右の奇数の揃い
突然確変大当り ／小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	1 3 5

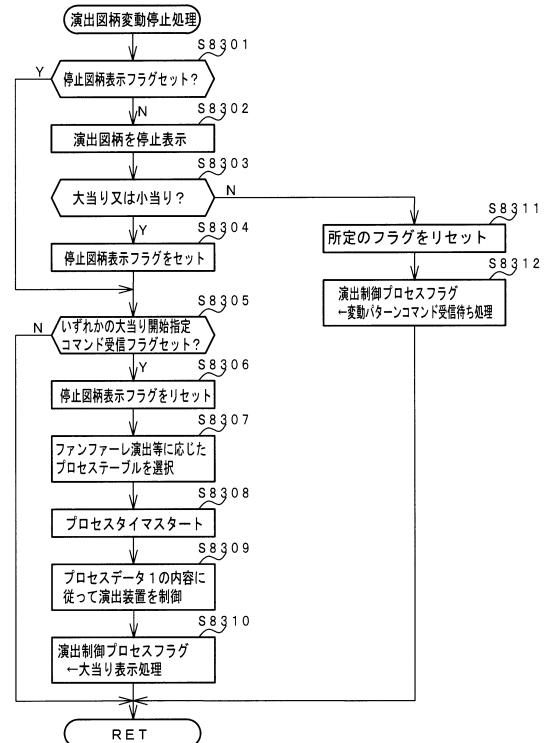
【図42】



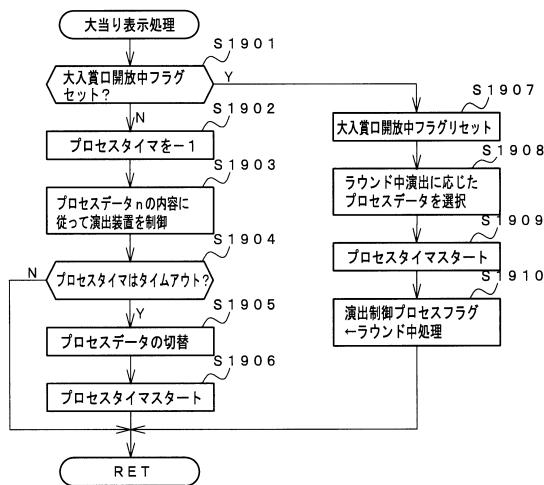
【図43】



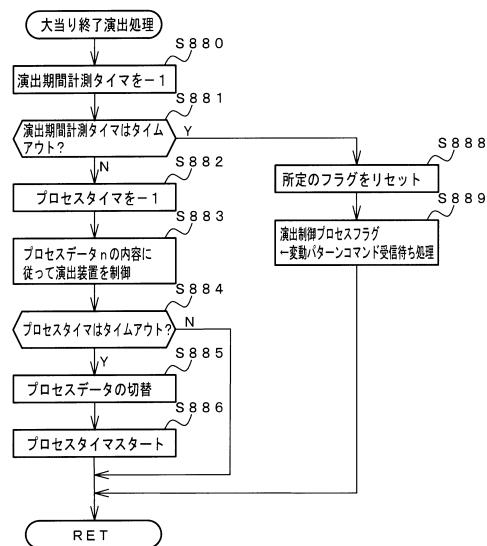
【図44】



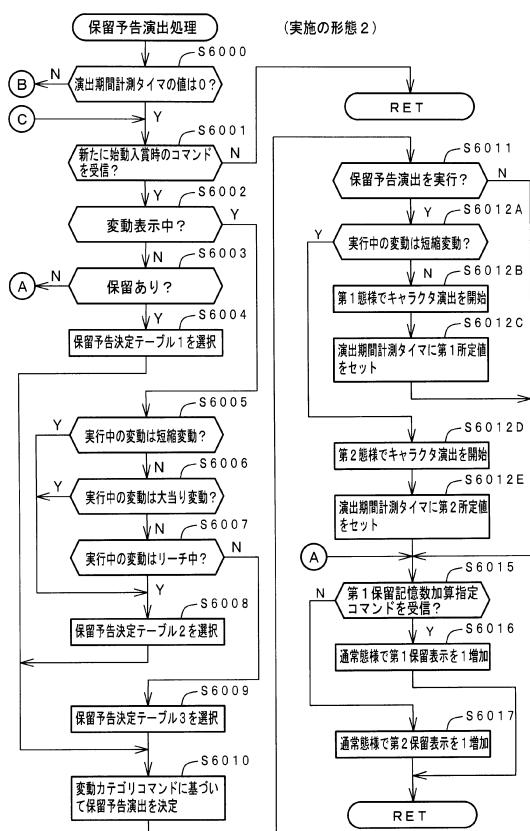
【図45】



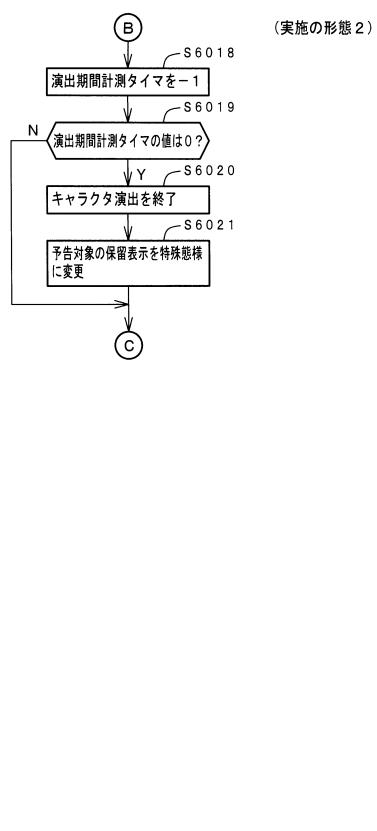
【図46】



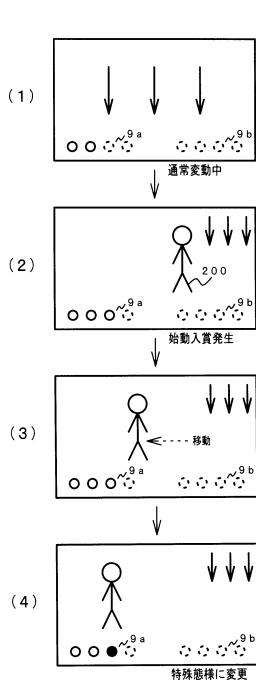
【図47】



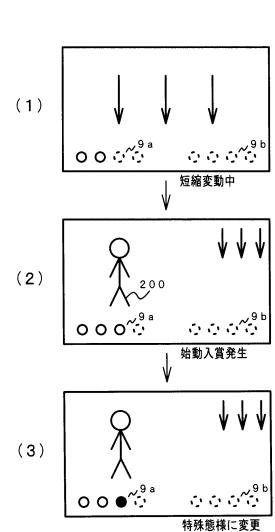
〔 図 4 8 〕



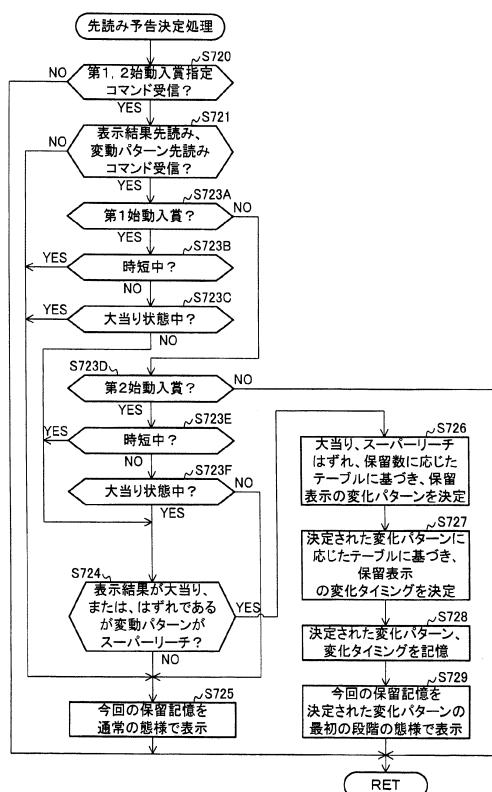
【図49】



【図50】



【図51】



【図52】

(A) 演出側保留記憶バッファ(第1特別固柄用)

バッファ番号	表示結果	変動パターン	変化パターン	変化タイミング	キャラガセ実行済
1	はずれ	スーパーA	青	白→白→青	済
2	はずれ	ノーマルA	—	—	—
3	確変大当り	スーパーB	青→赤	白→白→青→赤	未
4	通常大当り	スーパーB	変化なし	—	—

(B) 演出側保留記憶コマンドバッファ(第2特別固柄用)

バッファ番号	表示結果	変動パターン	変化パターン	変化タイミング	キャラガセ実行済
1	はずれ	スーパーB	赤	白→赤	未
2	はずれ	リーチ無しA	—	—	未
3	はずれ	リーチ無しB	—	—	未
4	—	—	—	—	—

【図53】

変化パターン決定テーブル

変化パターン	大当り時		スーパーイーチはずれ時	
	保留数1	保留数2~4	保留数1	保留数2~4
変化無し(白)	5.0%	3.0%	8.0%	7.0%
青	2.0%	2.0%	1.5%	1.5%
赤	3.0%	2.0%	5%	3%
青→赤	—	3.0%	—	2%

【図 5 4】

(A) 変化タイミング決定テーブル(大当たり、青・赤決定時)

変化タイミング	1	2	3	4	保留数
入賞時	100%	80%	60%	40%	
白→青・赤	—	20%	10%	5%	
白→白→青・赤	—	—	30%	15%	
白→白→白→青・赤	—	—	—	40%	

(B) 変化タイミング決定テーブル(スーパーーリーチはずれ、青・赤決定時)

変化タイミング	1	2	3	4	保留数
入賞時	100%	85%	90%	94%	
白→青・赤	—	15%	7%	3%	
白→白→青・赤	—	—	3%	2%	
白→白→白→青・赤	—	—	—	1%	

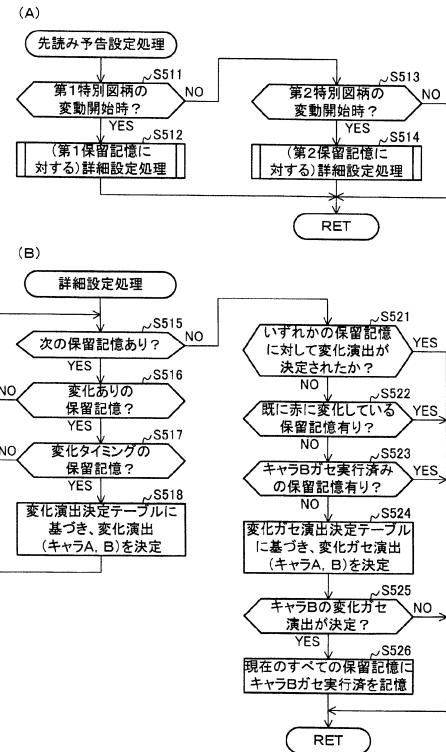
(C) 変化タイミング決定テーブル(大当たり、青→赤決定時)

変化タイミング	1	2	3	4	保留数
青→赤	—	100%	—	—	
青→赤→赤	—	—	20%	—	
青→青→赤	—	—	40%	—	
白→青→赤	—	—	40%	—	
青→赤→赤→赤	—	—	—	5%	
青→青→赤→赤	—	—	—	10%	
青→青→青→赤	—	—	—	25%	
白→白→青→赤	—	—	—	25%	
白→白→青→赤	—	—	—	25%	
白→青→赤→赤	—	—	—	10%	

(D) 変化タイミング決定テーブル(スーパーーリーチはずれ、青→赤決定時)

変化タイミング	1	2	3	4	保留数
青→赤	—	100%	—	—	
青→赤→赤	—	—	60%	—	
青→青→赤	—	—	20%	—	
白→青→赤	—	—	20%	—	
青→赤→赤→赤	—	—	—	55%	
青→青→赤→赤	—	—	—	15%	
青→青→青→赤	—	—	—	5%	
白→白→青→赤	—	—	—	5%	
白→白→青→赤	—	—	—	5%	
白→青→赤→赤	—	—	—	15%	

【図 5 5】



【図 5 6】

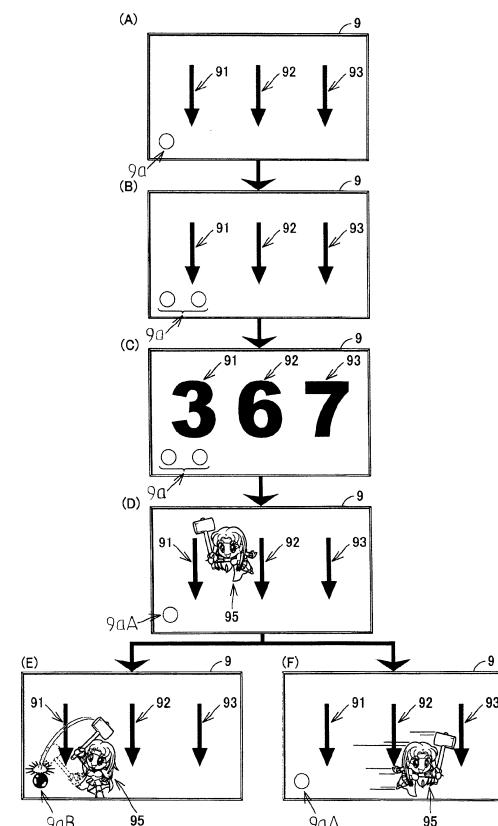
(A) 変化演出決定テーブル

変化演出	白→青	白→赤	青→赤
キャラA	40%	20%	30%
キャラB	60%	80%	70%

(B) 変化ガセ演出決定テーブル

変化演出	保留数1	保留数2	保留数3	保留数4
キャラA(ガセ)	—	8%	11%	14%
キャラB(ガセ)	—	2%	4%	6%
変化演出無し	—	90%	85%	80%

【図 5 7】



---

フロントページの続き

審査官 永田 美佐

(56)参考文献 特許第6005608(JP, B2)  
特開2013-034678(JP, A)  
特開2013-138922(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02