

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2011-255110

(P2011-255110A)

(43) 公開日 平成23年12月22日(2011.12.22)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 93 頁)

(21) 出願番号 特願2010-134412 (P2010-134412)

(22) 出願日 平成22年6月11日 (2010.6.11)

(71) 出願人 390031783

サミー株式会社

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
シャイン60

(74) 代理人 100105315

弁理士 伊藤 温

(72) 発明者 今福 電太

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
ャイン60 サミー株式会社内

(72) 発明者 沢田 裕美子

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
ャイン60 サミー株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EB58

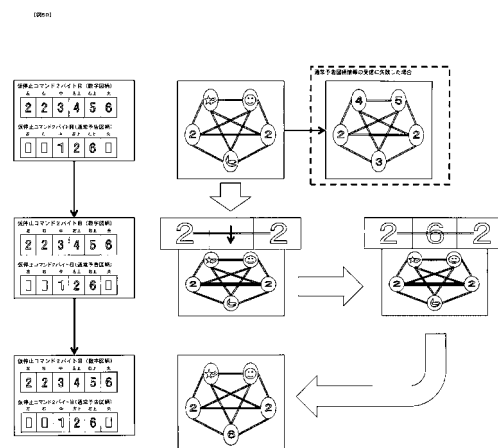
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】それぞれが複数の識別情報から構成される複数の識別情報列を変動表示させるパチンコ遊技機において、識別情報表示制御部側の負担を軽減する手段を提供する。

【解決手段】副制御部側から識別情報確定表示コマンドを受信した場合、副制御部側から識別情報表示部側に対し、確定表示させる候補として、識別情報列を構成する第一識別情報に係る第一コマンドをすべての識別情報列について送信すると共に、識別列を構成する複数の識別情報とは異なる第二識別情報に係る第二コマンドを必要に応じて送信するように構成すると共に、副制御部側からの確定表示コマンドを受け、副制御部側での判断で、識別情報表示制御部側で第一コマンドに対応した第一識別情報又は第二コマンドに対応した第二識別情報を確定表示するように構成されているパチンコ遊技機。

【選択図】図59



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が入球可能な始動口と、
始動口への遊技球の入球に基づき当否抽選を実行する当否抽選手段と
を管理する主制御部、
当否抽選手段による抽選後、識別情報の変動表示内容と当該抽選結果の報知に該当する
停止表示内容とを決定する識別情報表示内容決定手段
を管理する副制御部、及び
識別情報の変動表示と停止表示が可能な識別情報表示手段と、
識別情報表示内容決定手段により決定された前記変動表示内容に基づき、識別情報表示
手段上にて、それぞれが複数の識別情報から構成されている複数の識別情報列を所定時間
変動表示した後、識別情報表示内容決定手段により決定された前記停止表示内容に基づき
、識別情報表示手段上にて、当該複数の識別情報列のそれぞれについて、当該識別情報列
に属する複数の識別情報のいずれかの識別情報を停止表示する識別情報表示制御手段と
を管理する識別情報表示制御部
を有しており、
副制御部が、
識別情報表示内容決定手段が決定した識別情報表示内容を識別情報表示制御部に送信す
る識別情報表示内容送信手段
を更に有している、主制御部、副制御部及び識別情報表示制御部が別個にCPUで作動す
るパチンコ遊技機において、
識別情報表示内容決定手段は、前記複数の識別情報列のすべてについて、識別情報表示
手段上にて最終的に停止表示させる一候補である、当該列を構成するいずれかの識別情報
である第一識別情報をそれぞれ決定すると共に、前記複数の識別情報の少なくとも一列に
ついて、識別情報表示手段上にて最終的に停止表示させる他の候補である、当該列を構成
する複数の識別情報とは異なる第二識別情報を決定し得るように構成されており、
識別情報表示内容送信手段は、識別情報表示制御部に対して第一識別情報に対応した第
一コマンド及び第二識別情報に対応した第二コマンドを送信すると共に、識別情報表示手
段上にて識別情報が最終的に停止表示されるべきタイミングに到達した際に最終停止表示
コマンドを送信し、
識別情報表示制御手段は、識別情報表示内容送信手段から最終停止表示コマンドを受信
した際、前記複数の識別情報列のそれぞれについて、当該列について第二識別情報に対応
した第二コマンドを受信している場合、当該列について第一コマンドに対応した第一識別
情報又は第二コマンドに対応した第二識別情報を最終的に停止表示する
ことを特徴とするパチンコ遊技機。

10

20

30

【請求項 2】

識別情報表示内容決定手段は、当否抽選手段による抽選結果が当選である場合、識別情
報の停止表示内容として、複数の識別情報列に係る複数の第一識別情報の組み合わせから
構成された、第二識別情報を含まない所定態様を決定し、
識別情報表示制御手段は、当否抽選手段による抽選結果が当選である場合、第二コマン
ドを受信している場合であっても、前記所定態様が表示されるべき識別情報列に関しては
、第一コマンドに対応した第一識別情報を最終的に停止表示するよう制御する、請求項 1
記載のパチンコ遊技機。

40

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、始動口への遊技球の入球に基づき抽選を実行し、識別情報の変動表示及び停
止表示という手法で抽選結果を特典付与前に報知するタイプのパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

50

現在主流のパチンコ遊技機は、(1)始動口への遊技球の入球に基づき乱数を取得、(2)取得した乱数を用いて当否抽選を実行、(3)当否抽選の抽選結果を識別情報表示手段上で表示、(3)抽選結果を表示した後、通常は閉状態である可変入賞口を開状態にする特別遊技を実行、という遊技内容を実現する。このような遊技内容は従来の第1種遊技機と称される遊技機では共通するため、(3)の遊技内容、特に抽選結果を表示させるに至るプロセス(予告や変動態様等)に差異を持たせることで遊技の興趣性を達成している。

【0003】

ところで、現在のパチンコ遊技機においては、賞球払出と関連する当否抽選を実行する主制御部と、主制御部での決定内容を踏まえて演出内容を決定し且つその制御を司る副制御部と、副制御部での決定内容や識別情報制御に従い実際に識別情報の変動表示や停止表示を実行する識別情報表示制御部とを有しており、それぞれがCPUを有する別個の基板で管理されている。

10

【0004】

ここで、識別情報表示制御部側で実行される典型的な識別情報表示について詳述すると、副制御部からの識別情報変動開始コマンドを契機として、それぞれ複数の識別情報から構成される複数の識別情報列が変動し、所定時間経過後に複数の識別情報列のすべてが仮停止(再変動し得る状態で略同一位置で停留させる状態)し、その後、副制御部からの識別情報確定表示コマンドを受信した場合に、当該仮停止した識別情報を確定表示する、という制御が実行される。

20

【特許文献1】特開2002-52177

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このように、従来技術においては、識別情報確定表示コマンドを受信した際に仮停止している識別情報を確定させる訳であるが、最終的に確定させるべき識別情報と識別情報確定表示コマンドを受信した時点で仮停止している識別情報とが相違している場合がある。具体的には、前述のように、識別情報列は複数の識別情報(例えば、数字の「1」～「9」及びブランク図柄「-」)から構成されており、最終的には当該列を構成するこれら複数の識別情報のいずれかが確定表示されることになるが、この確定表示に先立ち、当該変動が更に発展する可能性を持たせるために、識別情報列を構成しない異種識別情報(例えば予告図柄)を表示することがある。このように、識別情報列を構成しない異種識別情報を確定表示する直前に仮停止させた状態で副制御部からの識別情報確定表示コマンドを受信した場合、識別情報表示制御部側では、仮停止した異種識別情報を、本来表示されるべき識別情報(識別情報列を構成する複数の識別情報のいずれか)と書き換える又は上書きする処理を実行する必要がある。しかしながら、識別情報の確定表示時にこのような書換え処理等を実行することは、識別情報表示制御部側での処理負担に繋がる。そこで、本発明は、始動口への遊技球の入球に基づき当否抽選を実行する主制御部と、主制御部側での当否抽選結果を踏まえて識別情報の表示内容を決定する副制御部と、副制御部で決定した表示内容に従い識別情報を表示制御する識別情報表示制御部と、を有するパチンコ遊技機であって、それぞれが複数の識別情報から構成される複数の識別情報列を変動表示させ、すべての識別情報列を仮停止させた後、仮停止した識別情報を確定表示させるタイプのパチンコ遊技機において、ある識別情報列について当該ある識別情報列を構成する複数の識別情報とは異なる特殊識別情報を確定表示直前に仮停止させた場合であっても、識別情報表示制御部側の処理負担増大を防止する手段を提供することを目的とする。

30

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

遊技球が入球可能な始動口(主遊技始動口2110)と、
始動口(主遊技始動口2110)への遊技球の入球に基づき当否抽選を実行する当否抽選手段(当否抽選手段1135)と

50

を管理する主制御部（メイン基板である主制御装置 1 0 0 0）、

当否抽選手段（当否抽選手段 1 1 3 5）による抽選後、識別情報（装飾図柄）の変動表示内容と当該抽選結果の報知に該当する停止表示内容とを決定する識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1）

を管理する副制御部（サブメイン基板である演出表示制御手段 2 1 5 0）、及び

識別情報（装飾図柄）の変動表示と停止表示が可能な識別情報表示手段（装図表示部 2 1 4 1）と、

識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1）により決定された前記変動表示内容に基づき、識別情報表示手段（装図表示部 2 1 4 1）上にて、それぞれが複数の識別情報から構成されている複数の識別情報列を所定時間変動表示した後、識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1）により決定された前記停止表示内容に基づき、識別情報表示手段（装図表示部 2 1 4 1）上にて、当該複数の識別情報列のそれぞれについて、当該識別情報列に属する複数の識別情報のいずれかの識別情報を停止表示する識別情報表示制御手段（画像表示制御手段 2 1 4 4）と

を管理する識別情報表示制御部（サブサブ基板である演出表示装置 2 1 4 0）

を有しており、

副制御部（サブメイン基板である演出表示制御手段 2 1 5 0）が、

識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1）が決定した識別情報表示内容を識別情報表示制御部（装図表示部 2 1 4 1）に送信する識別情報表示内容送信手段（コマンド送信手段 2 1 5 2 d）

を更に有している、主制御部（メイン基板である主制御装置 1 0 0 0）、副制御部（サブメイン基板である演出表示制御手段 2 1 5 0）及び識別情報表示制御部（サブサブ基板である演出表示装置 2 1 4 0）が別個に CPU で作動するパチンコ遊技機において、

識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1）は、前記複数の識別情報列のすべてについて、識別情報表示手段（装図表示部 2 1 4 1）上にて最終的に停止表示させる一候補である、当該列を構成するいずれかの識別情報である第一識別情報をそれぞれ決定すると共に、前記複数の識別情報の少なくとも一列について、識別情報表示手段（装図表示部 2 1 4 1）上にて最終的に停止表示させる他の候補である、当該列を構成する複数の識別情報とは異なる第二識別情報を決定し得るように構成されており、

識別情報表示内容送信手段（コマンド送信手段 2 1 5 2 d）は、識別情報表示制御部（サブサブ基板である演出表示装置 2 1 4 0）に対して第一識別情報に対応した第一コマンド及び第二識別情報に対応した第二コマンドを送信すると共に、識別情報表示手段（装図表示部 2 1 4 1）上にて識別情報が最終的に停止表示されるべきタイミングに到達した際に最終停止表示コマンドを送信し、

識別情報表示制御手段（画像表示制御手段 2 1 4 4）は、識別情報表示内容送信手段（コマンド送信手段 2 1 5 2 d）から最終停止表示コマンドを受信した際、前記複数の識別情報列のそれぞれについて、当該列について第二識別情報に対応した第二コマンドを受信している場合、当該列について第一コマンドに対応した第一識別情報又は第二コマンドに対応した第二識別情報を最終的に表示する（例えば、第一識別情報に対応した第一コマンドを受信している場合であっても、当該第二コマンドに対応した第二識別情報を最終的に停止表示する）ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

【 0 0 0 7 】

本発明（ 2 ）は、識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1）は、当否抽選手段（当否抽選手段 1 1 3 5）による抽選結果が当選である場合、複数の識別情報列に係る複数の第一識別情報の組み合わせから構成された、第二識別情報を含まない所定態様を決定し、

識別情報表示制御手段（画像表示制御手段 2 1 4 4）は、当否抽選手段による抽選結果が当選である場合、第二コマンドを受信している場合であっても、前記所定態様が表示されるべき識別情報列に関しては、第一コマンドに対応した第一識別情報を最終的に停止表示するよう制御する、前記発明（ 1 ）のパチンコ遊技機である。尚、本発明（ 2 ）は、抽

10

20

30

40

50

選結果が当選である場合の取り扱いに関するものである。ここで、当選でない場合には、本来識別情報表示内容送信手段が送信していない第二コマンドを受信したとき（ノイズの発生等により）であっても、第二識別情報（本例では特別予告図柄）を含む停止識別情報配列はハズレとなるので、受信した第一コマンドに対応する第一識別情報（本例では数字図柄）を停止表示（確定表示）しても本来は送信されていない第二コマンドに対応する第二識別情報を停止表示（確定表示）してもよい。但し、第二識別情報が表示され得る第一表示形態（本例では特殊演出モード）と第二識別情報が表示され得ない第二表示形態（通常演出モード）とが存在する場合において、識別情報表示制御手段側で現在第二表示形態であると認識している状況下にて第二コマンドを受信したときには、第二コマンドに対応する第二識別情報を停止表示（確定表示）することなく第一コマンドに対応する第一識別情報を停止表示（確定表示）するように構成することが好ましい。

10

【0008】

ここで、本特許請求の範囲及び本明細書における各用語の意義について説明する。まず、「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよく、例えば、視覚的なものとしては、数字、文字、図柄等の形状のあるものを通じて情報出力するもの（例えば、副制御装置側で管理する演出遊技に関連する装飾図柄）を挙げることができる。「抽選」とは、例えば乱数によるもの（電子計算機によるくじ）を指す。ここで、「乱数」とは、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当たり図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本特許請求の範囲や本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「仮停止」とは、一見して停止しているように見える（僅かながら上下又は左右に移動しつつも略同位置に停滞する）が、再び動き出し得る停止態様を指す（例えば確定停止前の揺れ変動をも含む）。

20

30

【発明の効果】

【0009】

本発明（１）によれば、始動口への遊技球の入球に基づき当否抽選を実行する主制御部と、主制御部側での当否抽選結果を踏まえて識別情報の表示内容を決定する副制御部と、副制御部で決定した表示内容に従い識別情報を表示制御する識別情報表示制御部と、を有するパチンコ遊技機であって、それぞれが複数の識別情報から構成される複数の識別情報列を変動表示させ、すべての識別情報列を仮停止させた後、仮停止した識別情報を確定表示させるタイプのパチンコ遊技機において、副制御部側から識別情報確定表示コマンドを受信した場合、副制御部側から識別情報表示部側に対し、確定表示させる候補として、識別情報列を構成する第一識別情報に係る第一コマンドをすべての識別情報列について送信すると共に、識別列を構成する複数の識別情報とは異なる第二識別情報に係る第二コマンドを必要に応じて送信するように構成すると共に、副制御部側からの確定表示コマンドを受け、副制御部側での判断で、識別情報表示制御部側で第一コマンドに対応した第一識別情報又は第二コマンドに対応した第二識別情報を確定表示するように構成されているので、第一コマンドと対応した識別情報との差替え等の処理を必ずしも実行しなくても済む結果、識別情報表示制御部側での処理負担を軽減することが可能になるという効果を奏する

40

50

。

【 0 0 1 0 】

本発明（２）によれば、前記効果に加え、抽選結果が当選である場合、停止識別情報の所定態様として第二識別情報を含まない所定態様を選択すると共に、第二コマンドを受信していたとしても、所定態様が停止される有効ライン上には第二識別情報が最終的に停止表示されないように構成されているので、識別情報表示制御部がノイズ等で誤って第二コマンドを受信してしまった場合（特に抽選結果が当選である場合）であっても、表示上の齟齬を防止することが可能になるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

10

【図１】図１は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】図２は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

【図３】図３は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である。

【図４】図４は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側でのメインフローチャートである。

【図５】図５は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での補助遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

【図６】図６は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での電チュー駆動判定処理のフローチャートである。

【図７】図７は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

20

【図８】図８は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での保留先読み制御処理のフローチャートである。

【図９】図９は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での主遊技表示処理のフローチャートである。

【図１０】図１０は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図１１】図１１は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図１２】図１２は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

30

【図１３】図１３は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図１４】図１４は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側でのメインフローチャートである。

【図１５】図１５は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図１６】図１６は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での保留先読み情報管理処理のフローチャートである。

【図１７】図１７は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

40

【図１８】図１８は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での擬似連続変動内容決定処理のフローチャートである。

【図１９】図１９は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での演出モード決定処理のフローチャートである。

【図２０】図２０は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での装飾図柄表示開始処理のフローチャートである。

【図２１】図２１は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図２２】図２２は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置（

50

サブメイン基板)側での非リーチ時処理のフローチャートである。

【図23】図23は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブメイン基板)側でのノーマルリーチ時処理のフローチャートである。

【図24】図24は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブメイン基板)側でのスーパー(復活)リーチ時処理のフローチャートである。

【図25】図25は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブメイン基板)側での擬似連続変動時処理のフローチャートである。

【図26】図26は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブメイン基板)側での特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。

【図27】図27は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側でのメインフローチャートである。

【図28】図28は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側での装飾図柄表示コマンド受信処理のフローチャートである。

【図29】図29は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側での通常演出モード表示制御処理のフローチャートである。

【図30】図30は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側での図柄変動表示初期処理(通常モード)のフローチャートである。

【図31】図31は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側での先読みロゴステップアップ予告演出表示処理のフローチャートである。

【図32】図32は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側でのコメント吹き出し演出表示処理のフローチャートである。

【図33】図33は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側での非リーチ時図柄制御処理(通常モード)のフローチャートである。

【図34】図34は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側でのノーマルリーチ時図柄制御処理(通常モード)のフローチャートである。

【図35】図35は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側でのスーパー(復活)リーチ時図柄制御処理(通常モード)のフローチャートである。

【図36】図36は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側での擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示処理のフローチャートである。

【図37】図37は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側での擬似連続変動時図柄制御処理(通常モード)のフローチャートである。

【図38】図38は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側での特殊演出モード表示制御処理のフローチャートである。

【図39】図39は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側での図柄変動表示初期処理(特殊モード)のフローチャートである。

【図40】図40は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側での非リーチ時図柄制御処理(特殊モード)のフローチャートである。

【図41】図41は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側でのノーマルリーチ時図柄制御処理(特殊モード)のフローチャートである。

【図42】図42は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側でのスーパー(復活)リーチ時図柄制御処理(特殊モード)のフローチャートである。

【図43】図43は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置(サブサブ基板)側での擬似連続変動時図柄制御処理(特殊モード)のフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。

【図４４】図４４は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置（サブ基板）側でのカットイン表示処理のフローチャートである。

【図４５】図４５は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、サブメイン基板側からの仮停止コマンドがサブ基板側に送信された場合の表示ルールを示した表である。

【図４６】図４６は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、サブメイン基板側からの仮停止コマンドがサブ基板側に送信された場合の表示ルールに基づく表示処理の様子を示した表である。

【図４７】図４７は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

10

【図４８】図４８は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【図４９】図４９は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【図５０】図５０は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【図５１】図５１は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【図５２】図５２は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【図５３】図５３は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【図５４】図５４は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【図５５】図５５は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【図５６】図５６は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【図５７】図５７は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

20

【図５８】図５８は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【図５９】図５９は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【図６０】図６０は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１２】

以下、本発明の最良形態を説明する。尚、以下の最良形態は、従来の第１種パチンコ遊技機に関するものであるが、これに限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第２種や第３種、一般電役、普通機、複合機（例えば、従来の第１種の機能を二つ有する遊技機や、従来の第１種の機能と従来の第２種の機能を一つ有する遊技機）といったパチンコ遊技機）に応用された場合も本発明の範囲内である。尚、あくまで最良の形態であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。

30

【００１３】

まず、図１を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の前面側の基本構造を説明する。パチンコ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。以下、これらを順に説明する。

【００１４】

はじめに、パチンコ遊技機の遊技機枠は、外枠１０２、前枠１０４、透明板１０６、扉１０８、上球皿１１０、下球皿１１２及び発射ハンドル１１６を含む。まず、外枠１０２は、パチンコ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠１０４は、外枠１０２の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠１０２に開閉可能に取り付けられる。前枠１０４は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に收容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板１０６は、ガラス等により形成され、扉１０８により支持される。扉１０８は、図示しないヒンジ機構を介して前枠１０４に開閉可能に取り付けられる。上球皿１１０は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿１１２への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿１１２は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿１１０と下球皿１１２の間にはスピーカ１１４が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

40

50

【 0 0 1 5 】

次に、遊技盤は、外レール 1 2 2 と内レール 1 2 4 とにより区画された遊技領域 1 2 0 が形成されている。そして、当該遊技領域 1 2 0 には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、主遊技始動口 2 1 1 0、補助遊技始動口 2 2 1 0、大入賞口 2 1 2 0、主遊技表示装置 2 1 3 0、演出表示装置 2 1 4 0、補助遊技表示装置 2 2 2 0、センター飾り 1 9 2 及びアウト口 1 4 2 が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【 0 0 1 6 】

まず、主遊技始動口 2 1 1 0 は、主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、主遊技始動口 2 1 1 0 は、主遊技始動口入球検出装置 2 1 1 1 と、主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 と、主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 を開閉させるための主遊技始動口電動役物ソレノイド 2 1 1 2 a とを備える。ここで、主遊技始動口入球検出装置 2 1 1 1 は、主遊技始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す主遊技始動口入球情報を生成する。次に、主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 は、主遊技始動口 2 1 1 0 に遊技球が入賞し得る通常状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

10

【 0 0 1 7 】

次に、補助遊技始動口 2 2 1 0 は、補助遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、補助遊技始動口 2 2 1 0 は、補助遊技始動口入球検出装置 2 2 1 1 を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置 2 2 1 1 は、補助遊技始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球は、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 を拡開させるための抽選の契機となる。

20

【 0 0 1 8 】

次に、大入賞口 2 1 2 0 は、主遊技が所定態様で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口 1 4 2 の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、大入賞口 2 1 2 0 は、遊技球の入球を検出するための大入賞口入賞検出装置 2 1 2 1 と、大入賞口電動役物 2 1 2 2 と、大入賞口電動役物 2 1 2 2 を開閉させるための大入賞口電動役物ソレノイド 2 1 2 2 a とを備える。ここで、大入賞口入賞検出装置 2 1 2 1 は、大入賞口 2 1 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す大入賞口入球情報を生成する。大入賞口電動役物 2 1 2 2 は、大入賞口 2 1 2 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に大入賞口 2 1 2 0 を可変させる。

30

【 0 0 1 9 】

次に、主遊技表示装置 2 1 3 0 は、主遊技に対応する主遊技図柄（特別図柄）の変動表示及び停止表示を行う。具体的構成としては、主遊技表示装置 2 1 3 0 は、主遊技表示部 2 1 3 1 と、主遊技保留表示部 2 1 3 2 とを備える。ここで、主遊技保留表示部 2 1 3 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、主遊技に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、主遊技表示装置 2 1 3 0 は、例えば 7 セグメント LED で構成され、主遊技図柄は、「0」～「7」の 8 種類の数字及びハズレの「-」で表示される。

40

【 0 0 2 0 】

尚、主遊技図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本最良形態では、主遊技表示装置 2 1 3 0 の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、主遊技図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置 2 1 4 0 のような液晶ディスプレイに、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【 0 0 2 1 】

次に、演出表示装置 2 1 4 0 は、主として、主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、演出表示

50

装置 2 1 4 0 は、装図表示部 2 1 4 1 と、装図保留表示部 2 1 4 2 とを備える。ここで、装図表示部 2 1 4 1 は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を画面の中央領域に表示する。尚、演出表示装置 2 1 4 0 は、本最良形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムや L E D 等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、装図保留表示部 2 1 4 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【 0 0 2 2 】

次に、補助遊技表示装置 2 2 2 0 は、補助遊技図柄（普通図柄）の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、補助遊技表示装置 2 2 2 0 は、補助遊技表示部 2 2 2 1 と、補助遊技保留表示部 2 2 2 2 とを備える。ここで、補助遊技保留表示部 2 2 2 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。

【 0 0 2 3 】

最後に、センター飾り 1 9 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 2 1 4 0 の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ 1 9 0 は、遊技領域 1 2 0 又は遊技領域 1 2 0 以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【 0 0 2 4 】

次に、図 2 を参照しながら、パチンコ遊技機の背面側における基本構造を説明する。パチンコ遊技機には、パチンコ遊技機の全体動作を制御し、特に主遊技始動口 2 1 1 0 へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御装置（メイン基板）1 0 0 0 と、遊技内容に興味性を付与する装図表示部 2 1 4 1 上での各種演出・情報報知に係る表示制御を行う演出表示制御手段 { サブ基板（サブメイン基板） } 2 1 5 0 と、サブ基板 2 1 5 0 からのコマンドを受けて遊技の興趣性を高める演出が表示される演出表示装置 2 1 4 0 と { サブ基板（サブサブ基板） }、賞球タンク 2 1 2、賞球レール 2 1 4 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 2 1 2 から供給される遊技球を上球皿 1 1 0 へ払い出す払出ユニット 2 1 6 等を備える賞球払出機構（セット基盤）2 1 0 と、払出ユニット 2 1 6 による払出動作を制御する賞球払出制御装置（賞球払出制御基板）3 0 0 0 と、上球皿 1 1 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 1 2 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 2 3 2 と、発射装置 2 3 2 の発射動作を制御する発射制御基板 2 3 0 と、パチンコ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット 2 9 0 と、パチンコ遊技機の電源をオンオフするスイッチである電源スイッチ 2 9 2 等が、前枠 1 0 4 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。尚、メイン基板、サブメイン基板、サブサブ基板、賞球払出制御基板は、それぞれ別個に C P U、R O M 及び R A M を有している。

【 0 0 2 5 】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置 1 0 0 0 は、遊技に係る遊技周辺機器 2 0 0 0 と、主制御装置 1 0 0 0 から払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御装置 3 0 0 0 と、情報伝達可能に接続されている。その他、図示しないが、各種遊技効果ランプ 1 9 0（例えばサイドランプ）やスピーカ 1 1 4 等とも電氣的に接続されている。尚、主制御装置 1 0 0 0 等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する R O M や R A M、演算処理に用いる C P U 等の素子等から構成される。また、演出表示制御手段 2 1 5 0（サブ基板）や演出表示装置 2 1 4 0（サブサブ基板）については後述する。尚、以下で主制御装置 1 0 0 0 に含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器 2 0 0 0）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器 2 0 0 0）に含まれるとする各手段を主制御装置 1 0 0 0 に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

【 0 0 2 6 】

まず、主制御装置 1 0 0 0 は、主遊技（特別遊技等）・補助遊技・一般遊技に関する主たる制御を司る遊技制御手段 1 1 0 0 と、遊技周辺機器 2 0 0 0 側に各種遊技情報 { 例え

10

20

30

40

50

ば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報（例えば、確率変動大当たり、突然確率変動大当たり、時間短縮変動大当たり、小当たり、ハズレ）、変動態様に関する情報（例えば、変動時間）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等}を送信するための情報送信手段1200と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御装置3000を制御する賞球払出決定手段1300とを有している。

【0027】

ここで、遊技制御手段1100は、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段1110と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段1120と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段1130と、後述する主遊技保留手段1131（主遊技保留情報一時記憶手段1131a）に保留されている主遊技乱数（主遊技側乱数）を読み出し、全保留について、当否結果及び変動内容（リーチ変動態様であるか否かや変動時間）や停止図柄の属性（当たりの種類、ハズレ等）等を先読み（以下、先読みした情報を「保留先読み情報」という）するための保留先読み制御手段1133と、後述する主遊技側乱数（当選乱数）に基づき当たりであるか否かを抽選する当否抽選手段1135と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様（変動時間等）を決定するための図柄内容決定手段1140と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段1150と、主遊技始動口2110の主遊技始動口電動役物2112の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電チュー開閉制御手段1160と、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段1170と、主遊技及び補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段1180と、現在の遊技状態〔例えば、主遊技に関する状態{通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態}、補助遊技に関する状態（易開放状態、非易開放状態）、主遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオンオフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）〕等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段1190とを有している。以下、各手段について詳述する。

【0028】

まず、入球判定手段1110は、主遊技始動口2110へ遊技球が入球したか否かを判定する主遊技始動口入球判定手段1111と、補助遊技始動口2210に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技始動口入球判定手段1112とを有している。

【0029】

次に、乱数取得判定実行手段1120は、主遊技始動口2110への遊技球の入球に基づき主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、主遊技図柄決定乱数等）を取得する主遊技乱数取得判定実行手段1121と、補助遊技側乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための補助遊技乱数取得判定実行手段1122とを有している。

【0030】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類により割り振られた「0」～「65535」（当選乱数）や「0」～「255」（変動態様決定乱数）といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

【0031】

次に、保留制御手段1130は、主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変

動許可が下りるまで主遊技保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に保留するための主遊技保留手段 1 1 3 1 と、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで補助遊技保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a に保留するための補助遊技保留手段 1 1 3 2 とを有している。ここで、主遊技保留手段 1 1 3 1 及び補助遊技保留手段 1 1 3 2 は、最大 4 個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、主遊技保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a 及び補助遊技保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a を夫々有している。

【0032】

次に、保留先読み制御手段 1 1 3 3 は、前記保留先読み情報を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信するための保留先読み情報送信手段 1 1 3 3 a を有している。尚、保留の先読み処理の詳細については後述する。

【0033】

次に、当否抽選手段 1 1 3 5 は、当否抽選の結果、当たりである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当たりフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a と、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b と、を有している。ここで、当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b は、主遊技図柄に関しての大当たり抽選を行う際に参照される主遊技用大当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1 と、主遊技図柄に関しての小当たり抽選を行う際に参照される主遊技用小当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 2 と、を有している。尚、各抽選テーブルは、図示しないが、遊技状態毎に異なるテーブルを有している。例えば、各抽選テーブルは、通常遊技状態（時間短縮遊技状態）の際に用いられる低確率抽選用テーブルと、確率変動遊技状態の際に用いられる高確率抽選用テーブルと、を有する。

【0034】

次に、図柄内容決定手段 1 1 4 0 は、取得した主遊技側乱数に基づき、主遊技図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する主遊技内容決定手段 1 1 4 1 と、取得した補助遊技側乱数に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技内容決定手段 1 1 4 2 とを有している。

【0035】

ここで、主遊技内容決定手段 1 1 4 1 は、主遊技図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される主遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a を有しており、当該主遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a は、当否結果・遊技状態・保留球数に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。更に、補助遊技内容決定手段 1 1 4 2 は、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a を有しており、当該補助遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a は、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技 補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技 補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

【0036】

ここで、主遊技内容決定手段 1 1 4 1 が有しており、主遊技図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される主遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a について、以下、各構成テーブルについて具体例を挙げながら説明することとする。

【0037】

まず、表 1 は、主遊技図柄の停止図柄を決定する際に参照される図柄決定用テーブルの一例である。ここで、当否抽選の結果がハズレである場合には、上段のハズレ時テーブルを参照することによりハズレ図柄が決定される。他方、当否抽選の結果が当たりである場合には、下段の当たり時テーブルを参照することにより当たり図柄が決定される。尚、本最良形態においては、後述のように、この当たり図柄は複数の属性に分類でき（通常当たり図柄、確率変動当たり図柄）、当たり図柄の種類に応じて遊技者に付与される利益状態

10

20

30

40

50

が異なるよう構成されている。しかしながら、これには限定されず、どのような当たり図柄であっても一律同じ利益状態を遊技者に付与するよう構成してもよい。また、本最良形態では、いずれの遊技状態でも共通のテーブルとしているがこれにも限定されず、遊技状態に応じて異なるテーブル構成としてもよいことはいうまでもない。更には、本最良形態においては、理解の容易上、ハズレ時には一律「X」という停止図柄が選択されるよう構成されているがこれには何ら限定されない。例えば、後述するように、メイン側（主制御基板側）は、サブ側に対して停止図柄情報と変動態様情報等の図柄情報を送信し、これを受信したサブ側では、当該図柄情報に基づき装飾図柄の停止図柄や変動態様を決定する処理を実行する。この際、サブ側では、装飾図柄の停止図柄（特にハズレ図柄）を決定する際、当該変動がリーチ変動態様とするか否かの判定を実行した上、リーチ変動態様を実行する場合には、停止図柄としてリーチハズレ図柄やスーパーリーチハズレ図柄を停止図柄として割り振る必要がある。このようなサブ側での処理負担を軽減するため、主制御装置側でのハズレ図柄として、（１）装飾図柄の完全ハズレ図柄に対応したハズレ主遊技図柄 X_1 、（２）装飾図柄のリーチハズレ図柄に対応したハズレ主遊技図柄 X_2 、（３）装飾図柄のスーパーリーチハズレ図柄に対応したハズレ主遊技図柄 X_3 、といった具合に複数のハズレ図柄を割り振るよう構成してもよい。

10

【表１】

（表１）
【主遊技内容決定用抽選テーブル（図柄決定用テーブル）の一例】

（ハズレ時）

乱数（図柄決定乱数）	停止図柄
0～511	X

20

（当たり時）

乱数（図柄決定乱数）	停止図柄
0～63	A
64～127	B
128～191	C
192～255	D
256～319	E
320～383	F
384～447	G
448～511	H

【００３８】

次に、表２は、主遊技図柄の変動態様を決定する際に参照される変動態様決定用テーブルの一例である。ここで、本最良形態では、遊技状態及び当否結果に応じて異なるテーブルが参照されるよう構成されている。例えば、表３に示したテーブルは、いずれも通常遊技状態時に参照されるものであり、上段がハズレ時・下段が当たり時のものである。当該テーブルから分かるように、本最良形態では、ハズレ時には変動時間が長いものが選択され難く、他方、当たり時には変動時間が長いものが選択され易いよう構成されている。即ち、変動時間が長い程、当たり期待度が高くなるよう設定されている。尚、前述のように、主遊技図柄の変動態様に関する情報はサブ側に送信されることとなり、これを受信したサブ側では、装飾図柄の変動態様決定処理を実行する。この際、主遊技図柄の変動態様として「H１」～「H４」を受信した場合には装飾図柄の変動態様として通常変動態様を割り当てる一方、「H５」～「H８」を受信した場合には装飾図柄の変動態様として擬似連続変動態様を割り当てる。ここで、擬似連続変動態様とは、一回の図柄変動でありながらあたかも複数回の変動が実行されているように見える変動態様のことを指す。尚、本最良形態においては、遊技状態に応じて異なるテーブルとしているがこれにも限定されず、共通のテーブル構成としてもよい。

30

40

【表 2】

(表2)
【主遊技内容決定用抽選テーブル(変動態様決定用テーブル)の一例】

(主遊技通常遊技状態、ハズレ時)

乱数(変動態様決定乱数)	変動態様	変動時間(秒)
0~350	H1	10
351~400	H2	20
401~422	H3	30
423~425	H4	20
426~470	H5	30
471~495	H6	50
496~506	H7	70
507~511	H8	100

(主遊技通常遊技状態、当たり時)

乱数(変動態様決定乱数)	変動態様	変動時間(秒)
0~2	H1	10
3~15	H2	20
16~40	H3	30
41~200	H4	20
201~210	H5	30
211~260	H6	50
261~350	H7	70
351~511	H8	100

10

【0039】

次に、表示制御手段1150は、主遊技表示装置2130の主遊技表示部2131上で、所定時間主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う主遊技制御手段1151と、補助遊技表示装置2220の補助遊技表示部2221上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技制御手段1152とを有している。

20

【0040】

ここで、主遊技制御手段1151は、前記主遊技内容決定手段1141により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための主遊技変動時間管理手段1151aを更に有している。また、主遊技変動時間管理手段1151aは、ゼロクリア可能な主遊技変動管理用タイマ1151a-1(デクリメントカウンタ)を更に有している。更に、補助遊技制御手段1152は、補助遊技表示装置2220の補助遊技表示部2221上での補助遊技図柄の変動時間を管理するための補助遊技変動時間管理手段1152aを有している。また、補助遊技変動時間管理手段1152aは、時間を計測可能な補助遊技変動管理用タイマ1152a-1を更に備えている。

30

【0041】

次に、電チュー開閉制御手段1160は、主遊技始動口2110の主遊技始動口電動役物2112を開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための条件判定手段1161と、主遊技始動口2110の主遊技始動口電動役物2112の駆動(開放)時間を計測する開放タイマ1162とを有している。

【0042】

次に、特別遊技制御手段1170は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、当りに当選している(当たりフラグが発生している)か否かの判定と共に、主遊技図柄が所定態様で停止したか否かを判定する条件判定手段1171と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容(具体的には、ラウンド数、ラウンド間時間等)を特別遊技関連情報一時記憶手段1191c中にセットする特別遊技内容決定手段1172と、大入賞口2120を所定条件で開状態にするという特別遊技を実行するための特別遊技実行手段1173と、特別遊技に関する各種処理の時間管理を行うための特別遊技時間管理手段1174とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段1174は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ1174aを更に有している。また、特別遊技内容決定手段1172は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cにセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブル1172aを更に有している。

40

【0043】

50

次に、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特定遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ 1 1 8 1 a を更に有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

【 0 0 4 4 】

ここで、本最良形態においては、時短回数は 1 0 0 回であり、当該時短中には、非時短中と比較して、主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 の開放時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。尚、上記の特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、例えば、回数制限付きの確率変動遊技において終了回数に到達したか否かを判定する機能を有していたり（回数制限付確率変動遊技機能を有するパチンコ遊技機の場合）、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（転落抽選機能を有するパチンコ遊技機の場合）。

【 0 0 4 5 】

次に、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 は、主遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 と、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 とを有している。

【 0 0 4 6 】

ここで、主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 は、各種遊技状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するためのフラグ一時記憶手段 1 1 9 1 a と、現在変動中の主遊技図柄（変動開始条件が成立した主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための主遊技情報一時記憶手段 1 1 9 1 b と、特別遊技に関する情報（例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c とを有している。

【 0 0 4 7 】

また、補助遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 は、補助遊技に関する情報（例えば、補助遊技当選フラグ・補助遊技変動中フラグ・開放延長フラグ・電チュー開放中フラグ・時間短縮フラグ等の各種フラグのオンオフ情報）を一時記憶するための補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a と、現在変動中の補助遊技図柄（変動開始条件が成立した補助遊技図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための補助遊技情報一時記憶手段 1 1 9 2 b とを有している。

【 0 0 4 8 】

次に、遊技周辺機器 2 0 0 0 について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について説明する。まず、遊技周辺機器 2 0 0 0 は、主遊技側の周辺機器である主遊技周辺機器 2 1 0 0 と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器 2 2 0 0 とを有している。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【 0 0 4 9 】

まず、主遊技周辺機器 2 1 0 0 は、特別遊技移行の契機となる主遊技始動口 2 1 1 0 と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる大入賞口 2 1 2 0 と、主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な主遊技表示装置 2 1 3 0 と、演出に係る一切の表示制御を司る演出表示制御手段 2 1 5 0（サブメイン基板）とを有している。更に、演出表示制御手段 2 1 5 0（サブメイン基板）は、装飾図柄の変動表示及び停止表示・特別遊技中の遊技進行状況を示す表示を含め、演出に係る表示を行う演出表示装置 2 1 4 0 と接続している。

【 0 0 5 0 】

ここで、演出表示制御手段 2 1 5 0 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段 2 1 5 1 と、主制御装置 1 0 0 0 側からの前記情報に基づき、

10

20

30

40

50

演出表示装置 2 1 4 0 上で演出表示制御を行う表示制御手段 2 1 5 2 とを有している。以下、上記各手段を詳述する。

【0051】

まず、表示情報受信手段 2 1 5 1 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの主遊技に関する図柄情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a を有している。尚、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a に一時記憶された図柄情報は、以下で説明する各処理において、後述の各種手段により必要に応じ適宜参照される。

【0052】

次に、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 の装図表示部 2 1 4 1 上での装飾図柄の変動表示や停止表示に関する制御を司る装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a と、演出表示装置 2 1 4 0 の装図保留表示部 2 1 4 2 上での保留情報の表示処理に関する一切の制御を司る装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b と、演出に関連する情報を一時記憶する演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c と、演出表示装置 2 1 4 0 (サブサブ基板)側に演出コマンドを送信するコマンド送信手段 2 1 5 2 d と、を有している。

【0053】

ここで、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a 内に一時記憶された主制御装置 1 0 0 0 側からの図柄情報に基づき、装飾図柄の停止図柄と変動態様を決定するための装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 と、装飾図柄が演出表示装置 2 1 4 0 (LCD 表示器)上に表示される際の演出モード(通常演出モード/特殊演出モード)を決定するための演出状態決定手段 2 1 5 2 a - 2 と、装飾図柄変動開始・仮停止(左列仮停止、右列仮停止、中列仮停止、左上列仮停止、右上列仮停止、中央列仮停止)・変動終了等の演出タイミングを管理する変動時間管理手段 2 1 5 2 a - 3 と、を更に有している。ここで、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照するための装図変動内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 1 と、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 2 と、を有している。また、変動時間管理手段 2 1 5 2 a - 3 は、夫々の変動態様の進行時間を計時するための仮停止タイマ 2 1 5 2 a - 3 - 1 を有している。また、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、主制御装置 1 0 0 0 からの保留情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段 2 1 5 2 b - 1 - 1 を有している。

【0054】

ここで、表 3 は、装飾図柄の停止図柄を決定する際に参照される、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 1 及び装図変動内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 2 (図柄決定用テーブル)の一例である。このように、本最良形態では、メイン側から受信した主遊技図柄の停止図柄情報(例えば、停止図柄を特定するための ID 情報)と紐付いた形で装飾図柄の停止図柄が決定されるよう設定されている。ここで、当たり図柄とハズレ図柄を分けて説明すると、まず、装飾図柄の当たり図柄については、本最良形態では、メイン側での主遊技図柄の当たり図柄と 1 対 1 対応となるよう設定されている。しかしながら、これには何ら限定されず、1 対複数対応でも複数対 1 対応でもよく、更には、メイン側からの当否情報及び属性情報(通常当たりか確率変動当たりか等)に基づき、メイン側での主遊技図柄の停止図柄にかかわらず装飾図柄の停止図柄を決定するよう構成してもよい。次に、ハズレ図柄については、変動態様(非リーチ変動態様、ノーマルリーチやスーパーリーチ等のリーチ変動態様)に基づき、サブ側で決定するよう構成されている。具体的には、ハズレ出目を決定する際、まずランダムに仮停止図柄を決定し、当該仮停止図柄が禁止出目に該当しないか否かを、禁止出目テーブルを参照することで確認する。例えば、非リーチ変動態様の場合には、当該仮停止図柄がハズレリーチ図柄や当たり図柄でないか否か、リーチ変動態様の場合には、当該仮停止図柄が当たり図柄でないか否かを、対応する禁止出目テーブルを参照することでチェックする。

【0055】

尚、本最良形態では、複数の演出モードが設けられており、演出モードによっては装飾図柄列が 3 つを超過して必要になる場合がある。そのため、表 3 における「停止図柄」の

10

20

30

40

50

欄には、装飾図柄列として6列が示されているが、夫々の図柄列に係る装飾図柄の表示制御については後述することとする。また、表3の右側は、通常予告図柄を決定するためのテーブルであるが、通常予告図柄に係る装飾図柄の表示制御についても後述することとする。

【表3】

(表3)

【装図表示内容決定用抽選テーブル(図柄決定用テーブル)の一例】

(通常演出モード時、数字図柄用)

メイン側から受信した図柄情報 (停止図柄情報)	停止図柄
X	ハズレ図柄
A	000112
B	222334
C	444234
D	666770
E	111223
F	333445
G	555667
H	777001

10

(特殊演出モード時、数字図柄用)

メイン側から受信した図柄情報 (停止図柄情報)	停止図柄
X	ハズレ図柄
A	112000
B	334222
C	770666
D	224000
E	223111
F	445333
G	667555
H	001777

(特殊演出モード時、通常予告図柄用)

メイン側から受信した図柄情報 (停止図柄情報)	停止図柄
X	12345
A	88188
B	88288
C	88388
D	88488
E	88588
F	88688
G	88788
H	88088

20

【0056】

次に、表4は、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照される、装図変動内容決定用抽選テーブル2152a-1-1(変動態様決定用テーブル)の一例である。このように、本最良形態では、メイン側から受信した主遊技図柄の変動態様情報(例えば、変動態様を特定するためのID情報)と紐付いた形で装飾図柄の変動態様が決定されるよう設定されている。このように、本最良形態では、メイン側での主遊技図柄の変動態様と1対1対応となるよう設定されている。しかしながら、これには何ら限定されず、1対複数対応でも複数対1対応でもよく、更には、メイン側からの変動態様情報(特に時間情報)、当否情報、停止図柄情報及び属性情報(通常当たりか確率変動当たりか等)から構成されるメイン側図柄情報からなる群より選択される一又は複数の情報に基づき、装飾図柄の変動態様を決定するよう構成してもよい。例えば、本発明のポイントとなる擬似連続変動態様について、擬似連続の変動回数を何回とするかや擬似連続変動の最終変動をどのような変動態様とするか等、上述したメイン側図柄情報に基づきサブ側で任意に決定するよう構成してもよい。

30

【0057】

尚、本最良形態では、装飾図柄の変動及び停止に係る制御処理は、サブメイン側で実行しているが、装飾図柄の表示制御はサブサブ側で実行されており、サブサブ側はサブメイン側から送信される図柄変動及び停止に係るコマンド(仮停止コマンド)に基づき装飾図柄の表示制御を実行している。ここで、表4における「仮停止CMD送信タイミング」列は、サブサブ側へ仮停止コマンドを送信するタイミングを、サブメイン側で決定するために参照される。しかし、前述したように複数の演出モードが設けられていることに起因して、装飾図柄の図柄列数(リール数)が異なる場合があるため、仮停止コマンドの送信タイミングも装飾図柄の図柄列数に合わせて変化させることが望ましい。そのため、「仮停止CMD送信タイミング」の列には、演出モード及び装飾図柄の変動態様に基づき、異なる値が登録されているのであるが、これには限定されない。尚、サブメイン側からサブサブ側

40

50

への仮停止コマンドの送信処理及びサブサブ側にて仮停止コマンドを受信した際の装飾図柄の表示制御処理については後述することとする。また、装図変動内容決定用抽選テーブル2152a-1-2は、表4と同様のテーブルではあるが、変動態様として擬似連続変動態様(表4における「擬似連続変動態様A1」「擬似連続変動態様B1」「擬似連続変動態様C1」「擬似連続変動態様D1」「擬似連続変動態様E1」)が選択されないという点で異なっている。その理由及び装図変動内容決定用抽選テーブルに係る詳細な処理の説明については後述することとする。

【表4】

(表4)
【装図表示内容決定用抽選テーブル(変動態様決定用テーブル)の一例】

(通常演出モード時)			仮停止CMD送信タイミング(秒)							
メイン側から受信した図柄情報 (変動態様情報)	変動態様	変動時間(秒)	左	中	右	左上	右上	中央	復活	再抽選
H1	非リーチ1	10	6	7	8	9	9	—	—	—
H2	ノーマルリーチ1	20	6	7	17	18	18	18	—	19
H3	SPリーチ1	30	6	7	17	18	18	18	20	28
H4	擬似連続変動A1	20	6	7	8	9	9	—	—	—
H5	擬似連続変動B1	30	6	7	8	9	9	—	—	—
H6	擬似連続変動C1	50	6	7	8	9	9	48	—	49
H7	擬似連続変動D1	70	6	7	8	9	9	48	50	68
H8	擬似連続変動E1	100	6	7	8	9	9	78	80	98

(特殊演出モード時)			仮停止CMD送信タイミング(秒)							
メイン側から受信した図柄情報 (変動態様情報)	変動態様	変動時間(秒)	左	中	右	左上	右上	中央	復活	再抽選
H1	非リーチ2	10	4	5	6	7	8	—	—	—
H2	ノーマルリーチ2	20	4	5	6	7	8	15	—	17
H3	SPリーチ2	30	4	5	6	7	8	15	17	25
H4	擬似連続変動A2	20	4	5	6	7	8	—	—	—
H5	擬似連続変動B2	30	4	5	6	7	8	—	—	—
H6	擬似連続変動C2	50	4	5	6	7	8	42	—	46
H7	擬似連続変動D2	70	4	5	6	7	8	40	45	65
H8	擬似連続変動E2	100	4	5	6	7	8	70	75	90

擬似連続変動A: 擬似変動→非リーチ
 擬似連続変動B: 擬似変動→擬似変動→ノーマルリーチ
 擬似連続変動C: 擬似変動→擬似変動→擬似変動→SPリーチα
 擬似連続変動D: 擬似変動→擬似変動→擬似変動→擬似変動→SPリーチβ
 擬似連続変動E: 擬似変動→擬似変動→擬似変動→擬似変動→擬似変動→SPリーチβ

【0058】

次に、演出表示関連情報一時記憶手段2152cは、主制御装置1000からの保留先読み結果を一時記憶するための保留先読み結果一時記憶手段2152c-1と、当該変動における変動内容及びコマンド(サブサブ基板である演出表示装置2140側に送信するコマンド)を一時記憶するための当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2と、当該変動のステータス(例えば、擬似連続変動を含む変動態様の場合には、擬似連続変動中であるかそれとも最終変動に移行したか否か)を一時記憶するための変動状態一時記憶手段2152c-3と、変動態様が擬似連続変動の場合に、各擬似変動の仮停止図柄及び変動態様を一時記憶するための擬似連続変動関連情報一時記憶手段2152c-4と、を有している。また、擬似連続変動関連情報一時記憶手段2152c-4は、各擬似変動の仮停止図柄及び変動態様を決定するために参照される擬似連続変動時仮停止図柄決定用テーブル2152c-4-1を更に有している。

【0059】

ここで、表5は、擬似連続変動時仮停止図柄決定用テーブル2152c-4-1の一例である。本最良形態における各擬似変動での仮停止図柄の決定処理は、後で詳述する下記の手順で概略実行される。まず、擬似連続変動の回数を決定する処理を実行する。次に、各回の擬似変動の変動態様と仮停止図柄を決定する処理を実行する。ここで、ある擬似変動における仮停止図柄は、当該ある擬似連続変動後に実行される擬似変動回数を考慮した上で決定される。このような処理において参照されるテーブルとして、本最良形態では、「残り擬似変動=1回」の際に参照される第一テーブルと、「残り擬似変動=2回」の際に参照される第二テーブルと、「残り擬似変動=3回以上」の際に参照される第三テーブルと、を備えている。そして、第二テーブルの内容は、第一テーブルで選択される仮停止図柄に加え、第一テーブルでは選択され得ない仮停止図柄が選択され得るよう設定されている。更に、第三テーブルの内容は、第一テーブル及び第二テーブルで選択される仮停止図柄に加え、第一テーブル及び第二テーブルでは選択され得ない仮停止図柄が選択され得

るよう設定されている。尚、本最良形態では、擬似変動の回数が異なる場合、当該回数に対応して3個のテーブルを備えるよう構成したが、この個数は特に限定されず、回数に応じて異なる2個のテーブルを少なくとも備えていればよい（例えば、「残り擬似変動＝1回」用の第一テーブルと、「残り擬似変動＝2回以上」用の第二テーブル）。更には、本最良形態では、各テーブル間で共通した仮停止図柄が選択される（例えば「1 2 3 4 5」）ように構成されているがこれにも限定されない。例えば、(1)テーブルが異なる場合には、同一の仮停止図柄が選択されることが無い場合、(2)所定の複数のテーブルが参照される場合には同一の仮停止図柄が選択されることがあるが、別のテーブルが参照される場合には当該同一の仮停止図柄が選択されることが無い場合、等、バラエティを持たせた様々な設定が可能である。

【表5】

(表5)

【擬似連続変動時仮停止図柄決定用抽選テーブルの一例】

(「残り擬似変動＝1回」用の第一テーブル、数字図柄用)

乱数	仮停止図柄
0～39	12345
40～99	34567
100～127	14567

(「残り擬似変動＝1回」用の第一テーブル、特別予告図柄用)

乱数	仮停止図柄
0～39	11888
40～99	22888
100～127	33888

(「残り擬似変動＝2回」用の第二テーブル、数字図柄用)

乱数	仮停止図柄
0～29	12345
30～49	34567
50～63	14567
64～99	34512
100～119	45623
120～127	56721

(「残り擬似変動＝2回」用の第二テーブル、特別予告図柄用)

乱数	仮停止図柄
0～29	11888
30～49	22888
50～63	33888
64～99	44888
100～119	55888
120～127	66888

(「残り擬似変動＝3回以上」用の第三テーブル、数字図柄用)

乱数	仮停止図柄
0～19	12345
20～24	34567
25～31	14567
32～49	34512
50～54	45623
55～63	56721
64～94	76543
95～110	75364
111～127	71235

(「残り擬似変動＝3回以上」用の第三テーブル、特別予告図柄用)

乱数	仮停止図柄
0～19	11888
20～24	22888
25～31	33888
32～49	44888
50～54	55888
55～63	66888
64～94	34588
95～110	33388
111～127	77788

【0060】

尚、表5においても、表4と同様に「仮停止図柄」の欄には、装飾図柄列が3つを超過して装飾図柄列が示されているが、夫々の図柄列に係る装飾図柄の表示制御については後述することとする。また、本最良形態では、仮停止図柄として数字図柄の代わりに特別予告図柄が表示される場合がある。表5の右側は、特別予告図柄を表示する際に参照されるテーブルであるが、本テーブルで示される仮停止図柄に係る詳細な説明及び処理内容についても後述することとする。

【0061】

尚、演出表示制御手段2150は、その他にも、遊技効果ランプ190の点灯及び消灯や、スピーカ114からの音声出力等の演出処理といった、画像表示以外の演出に係る一切の制御を更に制御する。また、本最良形態においては、演出表示制御手段2150が、装飾図柄、遊技ランプ及び音声の制御を一体的に行なうように構成しているが、機能的に別個の周辺機器として分離するように構成してもよい。この場合、当該周辺機器同士を基板対基板コネクタで接続するように構成してもよい。

【0062】

次に、演出表示装置（サブサブ基板）2140は、LCD表示器（装図表示部2141、装図保留表示部2142）と、演出表示制御手段2150（サブメイン基板）からのコマンドを受信するためのコマンド受信手段2143と、サブメイン基板からのコマンド等に基づいてLCD表示器上に画像を表示する画像表示制御手段2144と、演出の際に当該演出に関する情報を一時記憶するための画像関連情報一時記憶手段2145と、装飾図柄や装飾図柄の変動態様に関するデータ（各種オブジェクトデータ、動画像データ、音声データ等）を含め演出に関する一切のデータを記憶するための画像データ記憶手段214

10

20

30

40

50

6 と、を有している。ここで、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、サブメイン基板側から送信されたコマンド等を一時記憶するためのサブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a を有している。

【0063】

ここで、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、保留先読み結果に関する情報に基づき、複数の文字から構成される文字情報の表示処理及び表示される文字情報の種類と表示タイミングを決定する先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 と、当否抽選の抽選結果を示唆するような予告表示に係るオブジェクト画像の表示位置と表示タイミングを制御するコメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 と、変動態様が擬似連続変動の場合に各擬似変動の変動態様に基づき、複数の文字から構成される文字情報の表示処理及び表示される文字情報の種類と表示タイミングを決定する擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 5 0 0 と、リーチ状態となった有効ライン上に対して演出画像を表示するか否かの決定及び演出画像の表示位置を制御するリーチラインカットイン演出表示制御手段 2 6 0 0 と、を有している。尚、本最良形態では、演出表示装置 2 1 4 0 (サブサブ基板) が、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 5 0 0 及びリーチラインカットイン演出表示制御手段 2 6 0 0 を有するように構成されているが、これには限定されず、演出表示制御手段 2 1 5 0 (サブメイン基板) が有するように構成してもよい。即ち、演出 (装飾図柄演出、予告演出等) に関する決定はサブメイン基板側で実行し、サブサブ基板側ではサブメイン側で決定した演出内容に基づき演出表示処理を実行する、という役割分担を徹底する形でもよい。

10

20

【0064】

また、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 は、複数の文字情報の中から一の文字情報を選択する際に参照されるロゴステップアップ予告演出基本テーブル 2 3 0 0 a と、保留先読み結果に関する情報に基づき、一の文字情報を表示するタイミングを決定するために参照される先読みロゴステップアップ予告演出選択用テーブル 2 3 1 0 と、装飾図柄の一の変動期間内において一の文字情報を表示するタイミングを決定するために参照される通常ロゴステップアップ予告演出選択用テーブル 2 3 2 0 と、を更に有している。また、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 は、予告表示に係るオブジェクト画像を選択するために参照されるコメント吹き出し演出抽選テーブル 2 4 1 0 を更に有している。また、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 5 0 0 は、複数の文字情報の中から一の文字情報を選択する際に参照されるロゴステップアップ予告演出基本テーブル 2 5 0 0 a と、擬似変動の変動態様に基づき、一の文字情報を表示するタイミングを決定するために参照される擬似連続ロゴステップアップ予告演出選択用テーブル 2 5 1 0 と、を更に有している。また、リーチラインカットイン演出表示制御手段 2 6 0 0 は、有効ライン上に対して表示する演出画像を選択するために参照されるカットイン画像表示抽選テーブル 2 6 1 0 と、を更に有している。

30

【0065】

ここで、表 6 は、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 が有しているロゴステップアップ予告演出基本テーブル 2 3 0 0 a の一例である。この表から分かるように、一の文字情報とは「C」や「ANCE」のように、単体の情報としては意味をなさないが、複数の文字情報を一定期間に連続して表示させることで、英単語のような特定の情報として意味をなすよう構成されている (例えば、「C」、「H」、「ANCE」、を連続して表示することで、「CHANCE」という英単語が構成される)。但し、これは一例であり、特定の情報を構成できるのであれば、文字情報は言語に依存せず、また文字単語ではなく図形や色などを使用してもよい。尚、本最良形態では、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 5 0 0 が有しているロゴステップアップ予告演出基本テーブル 2 5 0 0 a は、本テーブルと同一となるよう構成されているが、別々のテーブルで構成してもよい。その場合、特定の情報として夫々別の文字情報を表示するよう構成してもよいし、特定の情報としては同一であるが、一の文字情報を異ならせて表示する (例

40

50

例えば、「CH」「AN」「CE」、を連続して表示することで、「CHANCE」という英単語を構成する)よう構成してもよい。

【表 6】

(表6)
ロゴステップアップ予告演出基本テーブル

ロゴパターン	SUパターン	表示位置						
		1	2	3	4	5	6	7
Aパターン	SU1	A	—	—	—	—	—	—
	SU2	—	L	A	—	—	—	—
	SU3-1	—	—	—	D	D	—	—
	SU3-2	—	—	—	—	—	—	N
	SU4-1	—	—	—	—	—	I	N
	SU4-2-1	—	—	—	C	H	A	—
	SU4-2-2	—	—	—	D	D	I	—
Cパターン	SU1	C	—	—	—	—	—	—
	SU2	—	H	—	—	—	—	—
	SU3-1	—	—	A	N	C	E	—
	SU3-2	—	—	E	—	—	—	—
	SU4-1	—	—	—	—	—	—	!
	SU4-2-1	—	—	—	R	R	Y	!
	SU4-2-2	—	—	—	E	R	I	O

10

【0066】

また、表7は、先読みロゴステップアップ予告演出選択用テーブル2310の一例である。この表から分かるように、本最良形態では、保留先読み結果に関する情報に基づき、表2のテーブル内の一の文字情報を連続して表示することで、特定の情報として意味をなすよう構成されている(例えば、保留数3回の図柄変動に亘って、夫々の変動において、保留1個目に「C」、保留2個目に「H」、保留3個目に「ANCE」と表示することで、保留3個目を消化時点で、「CHANCE」という英単語が構成される)。尚、本最良形態では、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段2500が有している擬似連続ロゴステップアップ予告演出選択用テーブル2510は、本テーブルと同一となるよう構成されているが、別々のテーブルで構成してもよい。その場合、特定の情報として夫々別の文字情報を表示するよう構成してもよいし、文字情報としては同一であるが、表示タイミングを異ならせて表示する(例えば前述した保留数3回の例に対し、擬似変動1回目に「C」及び「H」、擬似変動2回目に「ANCE」と表示することで、2回の擬似変動消化時点で、「CHANCE」という英単語が構成される)よう構成してもよい。また、通常ロゴステップアップ予告演出選択用テーブル2320については図示しないが、通常の図柄変動(保留先読み変動もしくは擬似変動が発生していない状況)における一の図柄変動期間内において、一の文字情報を連続して表示するために参照されるテーブルであることを付しておく。

20

30

【表 7】

(表7)
連続変動用ロゴステップアップ演出選択テーブル

先読み1回目／疑似連続1回目			
選択番号	ロゴパターン	SUパターン	
1	Aパターン	SU1	
2	Cパターン	SU1	

先読み2回目／疑似連続2回目					
前回選択番号「1」		前回選択番号「2」			
選択番号	ロゴパターン	SUパターン	選択番号	ロゴパターン	SUパターン
11	Aパターン	SU2	21	Cパターン	SU2

先読み3回目／疑似連続3回目					
前回選択番号「11」		前回選択番号「21」			
選択番号	ロゴパターン	SUパターン	選択番号	ロゴパターン	SUパターン
111	Aパターン	SU3-1	211	Cパターン	SU3-1
112	Aパターン	SU3-2	212	Cパターン	SU3-2

先読み4回目／疑似連続4回目								
前回選択番号「111」		前回選択番号「112」		前回選択番号「211」		前回選択番号「212」		
選択番号	ロゴパターン	SUパターン	選択番号	ロゴパターン	SUパターン	選択番号	ロゴパターン	SUパターン
1111	Aパターン	SU4-1	1121	Aパターン	SU4-2-1	2111	Cパターン	SU4-1
			1122	Aパターン	SU4-2-2	2121	Cパターン	SU4-2-1
						2122	Cパターン	SU4-2-2

40

【0067】

次に、表8は、コメント吹き出し演出抽選テーブル2410の一例である。まず、本最良形態では、表示対象オブジェクト(キャラクタ画像)に対して、コメント文字列が付記

50

された吹き出し画像オブジェクトを重ねて表示することで、キャラクタがセリフを話しているように表現される。ここで、本最良形態では、表示対象オブジェクトは時間経過と共に表示位置を変更でき、該時間経過は図柄変動開始からの経過時間と非連動とすることで、表示対象オブジェクトの動作自由度が上がり、キャラクタの動作による表現を豊かなものにすることができるよう構成されている。この表から分かるように、吹き出し画像オブジェクトを選択し表示するための情報として、吹き出し画像オブジェクトのサイズ（幅と高さにより表わされる大きさ）及び付記されるコメント文字列に加えて、表示対象オブジェクトを特定するための情報と、表示対象オブジェクトの動作範囲となる位置情報（正常位置座標）が管理されている。ここで、正常位置座標とは、特定された表示対象オブジェクトが該座標内に表示されている場合には、表示対象オブジェクトに吹き出し画像オブジェクトを重ねて表示しても、演出表示装置 2 1 4 0 の表示可能領域内に吹き出し画像オブジェクトを表示できることを保証するための座標である。しかし、前述したように、表示対象オブジェクトは時間経過とともに表示位置を変更できるため、正常位置座標内に表示対象オブジェクトが表示されていない場合もあるが、そのような場合の処理については後述する。

【表 8】

(表8)
コメント吹き出し演出抽選テーブル

表示対象オブジェクト		吹き出し画像オブジェクト	
オブジェクト名	正常位置座標	コメント文字列	画像サイズ (幅×高さ)
(表示無し)	—	—	—
キャラクタA	1000～300×600～200	「チャンス！」	100×100
キャラクタA	900～400×500～300	「一緒に行きましょう」	200×200
キャラクタA	800～500×500～400	「何かが起こりそうな予感・・・」	300×300
.	.	.	.
.	.	.	.
キャラクタB	600～100×600～100	「チャンス！」	100×100
キャラクタB	400～300×400～300	「近くに敵の気配がします」	300×300
.	.	.	.
.	.	.	.
キャラクタC	800×400～400×200	「チャンス！」	100×100
.	.	.	.
.	.	.	.

【 0 0 6 8 】

次に、表 9 は、カットイン画像表示抽選テーブル 2 6 1 0 の一例である。まず、本最良形態では、装飾図柄がテンパイしリーチ状態となった場合には、リーチに係る図柄の組み合わせを示す線（リーチライン）を表示して、リーチ状態となった旨を報知する。また、リーチラインの表示を契機として、該リーチラインを分割し、分割により形成された面に、新たなカットイン画像をリーチライン上に表示できるよう構成されている。ここで、本最良形態では、リーチラインのパターンが 1 パターンとなる状態（有効ライン＝1 ライン）と、5 パターンとなる状態（有効ライン＝5 ライン）と、1 0 パターンとなる状態（有効ライン＝1 0 ライン）がある。また、有効ラインが 5 ライン、1 0 ラインである場合には、装飾図柄の停止位置に応じて、リーチラインが同時に複数発生するように構成されている。この表から分かるように、カットイン画像を選択するための情報として、画像の種類及びサイズ（幅×高さにより表される大きさ）に加えて、有効ラインの種別とリーチラインの種類が管理されているため、前述したような複数種類の有効ライン状態夫々に対して、適切な画像を選択することができる。また、同一のリーチラインに表示される画像に複数種類パターンを設け、大当たりへの期待度に応じて画像の大きさが変更できるよう構成されている（例えば、表中に有効ライン種別「1」で示されるパターン）。更に、リーチラインが同時に複数発生した際に、リーチラインが単体で発生した場合に使用される画像と同一の画像を組み合わせる場合（例えば、表中に表示画像種別「ラクダ・ランプ」で示されるパターン）と、複数発生したリーチラインの形状に合わせて別の画像を表示する場合（例えば、表中に表示画像種別「魔人 A」で示されるパターン）がある。尚

、本最良形態では、有効ラインの種別として、１ライン、５ライン、１０ラインを一例としているが、これには限定されない。また、カットイン画像が表示された後には、該カットイン画像に対して予め定められたリーチ演出が展開される。例えば、表中の最上段の場合では、表示画像種別「ラクダ」に係るカットイン画像を表示後、発展先リーチ演出内容「ラクダリーチ演出」に係るリーチ演出が展開される。ここで、リーチラインが同時に複数発生し、リーチラインが単体で発生した場合に使用される画像と同一の画像を組み合わせる場合（例えば、表中に表示画像種別「ラクダ・ランプ」で示されるパターン）には、遊技者が任意のリーチライン（カットイン画像）を操作ボタン等により選択できるように構成されているが、詳細な処理内容については後述する。

【表 9】

(表9)
カットイン画像表示抽選テーブル

有効ライン種別	リーチライン	表示画像種別		発展先リーチ演出内容
		名称	サイズ(幅×高さ)	
1	中段	ラクダ	20×20	ラクダリーチ演出
1	中段	流星	20×40	流星リーチ演出
1	中段	ランプ	20×60	ランプリーチ演出
5	中段	ラクダ	20×20	ラクダリーチ演出
.
.
5	右上がり	ランプ	20×60	ランプリーチ演出
.
.
5	右上がり、右下がり	ラクダ、ランプ	20×20、20×60	ラクダリーチ演出、ランプリーチ演出
5	右上がり、右下がり	魔人A	100×100	魔人リーチ演出
.
.
10	ラインA	ラクダ	20×20	ラクダリーチ演出
10	ラインA、ラインB	魔人A	100×100	魔人リーチ演出
.
.
.

10

20

【0069】

次に、補助遊技周辺機器2200は、主遊技始動口2110の主遊技始動口電動役物2112の開放の契機となる補助遊技始動口2210と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技表示装置2220とを有している。

【0070】

尚、主遊技表示装置2130及び補助遊技表示装置2220が、主制御装置1000と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示装置（サブサブ基板）2140が、演出表示制御手段（サブメイン基板）2150と情報伝達可能に接続されている。即ち、主遊技表示装置2130及び補助遊技表示装置2220は、主制御装置1000により制御され、演出表示装置2140は、演出表示制御手段2150により夫々制御されることを意味する。尚、主制御装置1000と片方向通信により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

30

【0071】

次に、図3下段を参照しながら、サブ基板（サブメイン基板である演出表示制御手段2150とサブサブ基板である演出表示装置2140）のハード構成を説明することとする。尚、ここで示すハード構成は一例に過ぎず、本発明はこれに限定されるものではない。まず、演出表示制御手段2150（メインサブ基板）は、表示制御用CPU2150a、読み書き可能なRAM2150b、図柄表示制御を行うための制御プログラムやデータ等が格納された制御ROM2150cから構成される。次に、演出表示装置2140（サブサブ基板）は、VDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）2140a、図柄データ等が格納されたキャラクターROM2140b、画像表示する表示データを展開するためのVRAM2140c、D/Aコンバータ2140dと、画像表示が実行されるLCD表示器2140eと、を有している。ここで、表示制御用CPU2150aは、主制御装置1000（メイン基板）側からの情報に基づき決定された装飾図柄変動に関するコマンドをVDP2140aに送信する。そして、VDP2140aは、表示制御用CPU2150aからのコマンドに基づき、キャラクターROM2140bから表示用データを読み出してV

40

50

R A M 2 1 4 0 c 上に展開し、同期信号を L C D 表示器 2 1 4 0 e に送信すると共に D / A コンバータ 2 1 4 0 d を通じて R G B 信号を L C D 表示器 2 1 4 0 e に送信する。これにより、V R A M 2 1 4 0 c に展開した表示データが L C D 表示器 2 1 4 0 e 上に表示されることになる。

【 0 0 7 2 】

次に、サブメイン基板側からサブサブ基板側に送信される、装飾図柄変動に関するコマンドについて説明する。本最良形態では、装飾図柄変動に際し、後述する処理の欄で詳しく述べるが、サブメイン基板側から図柄変動開始コマンドをサブサブ基板側に送信することで図柄変動が開始され、サブメイン基板側から確定表示コマンドをサブサブ基板側に送信することで図柄変動が終了する。

【 0 0 7 3 】

そして、図柄変動から確定表示の間までは、サブメイン基板側からサブサブ基板側に仮停止コマンドを送信することで各装飾図柄列が仮停止する。ここで、本最良形態では、装飾図柄列数が 3 である通常演出モードと、装飾図柄列数が 5 (最終停止図柄列を含めると 6) である特殊演出モードの二種類の装飾図柄列パターンを所有しているが、仮停止コマンドを送信することで各装飾図柄列が仮停止する機能に何ら変わりはない。尚、夫々の演出モードにおける装飾図柄列パターンについては後述する。また、本最良形態では、どの列についてどの図柄で仮停止させるかに関し、2 バイト構成のコマンドを送信する。まず、表 1 0 は、サブメイン基板側からサブサブ基板側に送信される 1 バイト目である、どの列についてどのような種類の仮停止を実行するかに関するコマンドである (1 バイト目)。例えば、「A 0 H」は、左列を最終停止図柄として仮停止させる旨のコマンドである。ここで、「最終停止図柄用」は、この仮停止図柄が確定表示コマンドを受けて確定的な停止図柄となるものを意味し、「再抽選前図柄用」は、当たり態様ではあるが、再度変動して別の当たり態様となり得る仮停止図柄を意味し、「復活前図柄用」は、スーパーリーチへの移行直前に表示される仮停止図柄を意味し、「疑似連続図柄用」は、疑似連続変動時に表示される仮停止図柄を意味する。

【 表 1 0 】

(表10)
仮停止コマンド(第1バイト目)の詳細

第1バイト	+0H	+1H	+2H	+3H	+4H	+5H
A0H	左仮停止図柄 (最終停止図柄用)指定	右仮停止図柄 (最終停止図柄用)指定	中仮停止図柄 (最終停止図柄用)指定	左上仮停止図柄 (最終停止図柄用)指定	右上仮停止図柄 (最終停止図柄用)指定	中央仮停止図柄 (最終停止図柄用)指定
B0H	左仮停止図柄 (再抽選前図柄用)指定	右仮停止図柄 (再抽選前図柄用)指定	中仮停止図柄 (再抽選前図柄用)指定	左上仮停止図柄 (再抽選前図柄用)指定	右上仮停止図柄 (再抽選前図柄用)指定	中央仮停止図柄 (再抽選前図柄用)指定
C0H	左仮停止図柄 (復活前図柄用)指定	右仮停止図柄 (復活前図柄用)指定	中仮停止図柄 (復活前図柄用)指定	左上仮停止図柄 (復活前図柄用)指定	右上仮停止図柄 (復活前図柄用)指定	中央仮停止図柄 (復活前図柄用)指定
D0H	左仮停止図柄 (疑似連続図柄用)指定	右仮停止図柄 (疑似連続図柄用)指定	中仮停止図柄 (疑似連続図柄用)指定	左上仮停止図柄 (疑似連続図柄用)指定	右上仮停止図柄 (疑似連続図柄用)指定	中央仮停止図柄 (疑似連続図柄用)指定

【 0 0 7 4 】

また、「最終停止図柄用」「再抽選前図柄用」「復活前図柄用」「疑似連続図柄用」の各コマンドは、夫々「A 0 H」「B 0 H」「C 0 H」「D 0 H」が左列に対応したコマンド番号となっており、該コマンド番号を基準としたオフセットにより他の列に対応したコマンド番号が表現されている。ここでオフセットとは、データの位置を表すために基準点からの距離で表すことを意味する (例えば、中列に対応した「最終停止図柄用」コマンドのコマンド番号は、「A 0 H」を基準とし、オフセット 2 H を加算した「A 2 H」となる)。

【 0 0 7 5 】

ここで、前述した通常演出モードでは、オフセット 0 0 H、0 1 H、0 2 H で表現される左列、右列、中列の各コマンド番号のみを使用するが、特殊演出モードでは、オフセット 0 0 H、0 1 H、0 2 H、0 3 H、0 4 H、0 5 H で表現される左列、右列、中列、左上列、右上列及び中央列の各コマンド番号を使用する。

【 0 0 7 6 】

次に、表 1 1 の上段は、2 バイト目の内容を示したものである。2 バイト目は、数字図柄 (装飾図柄の停止図柄を数字で表す図柄) 及び予告図柄 / 特別予告図柄 (装飾図柄の停止図柄をキャラクタ等で表す図柄) の仮停止図柄種別情報と、仮停止図柄番号と、から構成される。ここで、表 1 1 の中段は、仮停止図柄種別が 0 の場合、即ち仮停止図柄が数字

図柄である場合における、装飾図柄番号とそれに対応する装飾図柄との関係を示したものであるが、通常演出モードと特殊演出モードでは装飾図柄番号の取り扱いが異なるものがあるため、夫々のモード毎に説明する。

【 0 0 7 7 】

まず、通常演出モードの場合、例えば、左図柄列の装飾図柄番号「00h」は、装飾図柄「1」に対応し、装飾図柄番号「01h」は、ブランク図柄「-」に対応する。そして、表3の下段は、左列（左リール）・中列（中リール）・右列（右リール）の動きを示したものである。ここで、本最良形態では、リールの動きに関しては、いずれのリールも上から下に移動し、図柄の推移に関しては、左列については逆目で進行し、中列及び右列については順目で進行する。また、有効ライン上で左列の図柄と右列の図柄とが同一図柄にて停止するよう装飾図柄番号が選択された場合には、リーチ状態へと移行し、最終的に大当たりを表現する場合には、中列の図柄を該有効ライン上に停止するよう装飾図柄番号が選択される。

【表 1 1】

(表11)

仮停止コマンド(第2バイト目)の詳細 OX0ZZZZZB			
		装飾図柄番号指定 装飾図柄番号 0~13	
		仮停止図柄種別	
		0	数字図柄
		1	予告図柄
装飾図柄番号(仮停止図柄種別が0の場合)			
左リール		中リール	
第2バイト目	装飾図柄	第2バイト目	装飾図柄
00h(0)	1	00h(0)	7
01h(1)	—	01h(1)	—
02h(2)	2	02h(2)	6
03h(3)	—	03h(3)	—
04h(4)	3	04h(4)	5
05h(5)	—	05h(5)	—
06h(6)	4	06h(6)	4
07h(7)	—	07h(7)	—
08h(8)	5	08h(8)	3
09h(9)	—	09h(9)	—
0Ah(10)	6	0Ah(10)	2
0Bh(11)	—	0Bh(11)	—
0Ch(12)	7	0Ch(12)	1
0Dh(13)	—	0Dh(13)	—
右リール		左上リール、右上リール、央リール共通	
第2バイト目	装飾図柄	第2バイト目	装飾図柄
00h(0)	7	00h(0)	1
01h(1)	—	01h(1)	—
02h(2)	6	02h(2)	2
03h(3)	—	03h(3)	—
04h(4)	5	04h(4)	3
05h(5)	—	05h(5)	—
06h(6)	4	06h(6)	4
07h(7)	—	07h(7)	—
08h(8)	3	08h(8)	5
09h(9)	—	09h(9)	—
0Ah(10)	2	0Ah(10)	6
0Bh(11)	—	0Bh(11)	—
0Ch(12)	1	0Ch(12)	7
0Dh(13)	—	0Dh(13)	—
リールの動き		使用しない (通常演出モード時) 定位にて横回転 (特殊演出モード時)	
上方向から下方向 (通常演出モード時) 定位にて横回転 (特殊演出モード時)		上方向から下方向 (通常演出モード時) 定位にて横回転 (特殊演出モード時)	
上方向から下方向 (通常演出モード時) 定位にて横回転 (特殊演出モード時)		上方向から下方向 (通常演出モード時) 定位にて横回転 (特殊演出モード時)	
図柄の推移		使用しない (通常演出モード時) 数字小一(順目) (特殊演出モード時)	
数字大一小(逆目) (通常演出モード時) 数字小一大(順目) (特殊演出モード時)		数字小一大(順目) (通常演出モード時) 数字小一大(順目) (特殊演出モード時)	
数字小一大(順目) (通常演出モード時) 数字小一大(順目) (特殊演出モード時)		数字小一大(順目) (通常演出モード時) 数字小一大(順目) (特殊演出モード時)	

【 0 0 7 8 】

一方、特殊演出モードの場合、例えば、左図柄列の装飾図柄番号「00h」は、装飾図柄「1」に対応し、装飾図柄番号「01h」は、ブランク図柄「-」に対応する。そして、表3の下段は、左列（左リール）、中列（中リール）、右列（右リール）、左上列（左上リール）・右上列（右上リール）・央列（央リール）の動きを示したものである。ここで、本最良形態では、リールの動きに関しては、いずれのリールも定位置にて横回転し、図柄の推移に関しては、全ての列について順目で進行する。但し、特殊演出モードの場合、左列（左リール）、中列（中リール）、右列（右リール）、左上列（左上リール）・右上列（右上リール）の5列が所定条件{5列の内2列の図柄が同一図柄となる（例えば、「5」「5」「1」「2」「3」のような並び）か、5列の内2列の図柄が同一図柄となる組み合わせが2つとなる（例えば、「4」「4」「5」「5」「3」のような並び）}を満たした場合のみリーチ状態へ移行し、最終的に当りが否かを表現するために央列（央リール）が使用される。尚、リーチ状態へ移行後は、前述した5列の内リーチに係るリールのみが表示され、通常演出モードでのリーチ状態と同様の処理が行われる。尚、本最良形態では、リーチ状態へ移行する所定条件として、同一図柄が3箇所以上に表示されないよう構成されている（ただし、5箇所すべてに同一図柄が表示された場合には、プレミアとして大当たりが確定するよう構成されている）。その理由としては、同一図柄が3箇所

以上に表示されても大当たりとならなかった場合、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうためであるが、勿論これには限定されない。

【 0 0 7 9 】

また、表 1 2 は表 1 1 と同様に 2 バイト目の内容を表したものであるが、仮停止図柄種別が 1 の場合、即ち仮停止図柄が予告図柄 / 特別予告図柄である場合における、装飾図柄番号とそれに対応する装飾図柄との関係を示したものである。

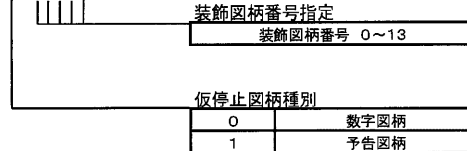
【表 1 2】

【表 1 2】

(表 12)

仮停止コマンド(第2バイト目)の詳細

0X0ZZZZB



装飾図柄番号(仮停止図柄種別が1の場合)
央リール以外共通

第2バイト目	装飾図柄
00h(0)	通常予告図柄1(ラクダ)
01h(1)	通常予告図柄2(月)
02h(2)	通常予告図柄3(星)
03h(3)	通常予告図柄4(ランプ)
04h(4)	通常予告図柄5(チェリー)
05h(5)	通常予告図柄6(魔人)
06h(6)	通常予告図柄7(宇宙人)
07h(7)	特別予告図柄1(風の精霊)
08h(8)	特別予告図柄2(土の精霊)
09h(9)	特別予告図柄3(水の精霊)
0Ah(10)	特別予告図柄4(雷の精霊)
0Bh(11)	特別予告図柄5(火の精霊)
0Ch(12)	特別予告図柄6(闇の精霊)
0Dh(13)	特別予告図柄7(光の精霊)

央リール

第2バイト目	装飾図柄
00h(0)	通常予告図柄1(ラクダ)
01h(1)	通常予告図柄2(月)
02h(2)	通常予告図柄3(星)
03h(3)	通常予告図柄4(ランプ)
04h(4)	通常予告図柄5(チェリー)
05h(5)	通常予告図柄6(魔人)
06h(6)	通常予告図柄7(宇宙人)
07h(7)	通常予告図柄8(当マーク)
08h(8)	—
09h(9)	—
0Ah(10)	—
0Bh(11)	—
0Ch(12)	—
0Dh(13)	—

【 0 0 8 0 】

本最良形態では、通常演出モードにおいては、装飾図柄の停止図柄が、停止図柄と 1 対 1 で対応している数字図柄でのみ表示され、特殊演出モードにおいては、数字図柄で表示される場合と、数字図柄と 1 対 2 で対応しておりキャラクタ等により表現されている予告図柄で表示される場合がある。表 1 2 の下段は、装飾図柄番号と予告図柄との対応を示したものであるが、表 1 1 下段に示されている通り数字図柄は「 1 」～「 7 」の 7 種類であるのに対し、予告図柄は、「通常予告図柄 1 」～「通常予告図柄 7 」及び「特別予告図柄 1 」～「特別予告図柄 7 」の 1 4 種類である。ここで、表 1 3 は、数字図柄と予告図柄の表示 / 非表示を一覧にした表である。

【表 1 3】

(表 13)

装飾図柄の表示 / 非表示パターン一覧

	通常演出モード				特殊演出モード	
	1ライン		5ライン		疑似連続変動	疑似連続変動以外
	疑似連続変動	疑似連続変動以外	疑似連続変動	疑似連続変動以外		
数字図柄	○	○	○	○	○	○
通常予告図柄	×	×	×	×	×	○
特別予告図柄	×	×	×	×	○	×

この表から分かるように、リーチ状態への移行表現や大当たりを表現するために欠かすことのできない数字図柄は、演出モードの種別及び変動態様の種類に依存せず、全てのケースにおいて表示されている。また、通常予告図柄は、演出モードが特殊演出モードであ

り且つ擬似変動態様以外の変動態様が選択された場合、即ち、演出モード種別に特殊演出モードが設定されており、且つ前述の仮停止コマンドの1バイト目が、「最終停止図柄用」「再抽選前図柄用」「復活前図柄用」である場合に、「1」～「7」の夫々の数字図柄即ち装飾図柄の停止図柄と1対1に対応する形で表示される。また、特別予告図柄は、演出モードが特殊演出モードであり且つ擬似変動態様以外の変動態様が選択された場合、即ち、演出モード種別に特殊演出モードが設定されており、且つ前述の仮停止コマンドの1バイト目が、「擬似連続図柄用」である場合に、「1」～「7」の夫々の数字図柄及び装飾図柄の停止図柄と1対1に対応する形で表示される。尚、本最良形態では、予告図柄は、リーチ状態への移行期待度や大当たりへの期待度を示すためのみの図柄であり、予告図柄が表示されたリールではリーチ状態や大当たりを表現することが無いよう構成されているが、これには限定されない。

10

【0081】

次に、図4～図44のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の処理の流れを説明する。はじめに、図4～図13のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機のメイン基板側での処理の流れを説明する。まず、図4は、主制御装置1000が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。まず、ステップ1100で、主制御装置1000は、後述の補助遊技側乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御装置1000は、後述の電チュー駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御装置1000は、後述の主遊技側乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1350で、主制御装置1000は、後述の保留先読み制御処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御装置1000は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御装置1000は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御装置1000は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御装置1000（特に賞球払出決定手段1300）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出装置3000を駆動して所定の賞球数の払出処理を行い、再びステップ1100に戻る。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

20

【0082】

まず、図5は、図4におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技側乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技始動口入球判定手段1112は、補助遊技始動口2210の補助遊技始動口入球検出装置2211から補助遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、補助遊技乱数取得判定実行手段1122は、補助遊技保留情報一時記憶手段1132aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、補助遊技乱数取得判定実行手段1122は、補助遊技側乱数を取得する。次に、ステップ1108で、補助遊技保留手段1132は、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を補助遊技保留情報一時記憶手段1132aにセットする形で保留球を1加算する。そして、ステップ1110で、情報送信手段1200は、補助遊技保留情報一時記憶手段1132aを参照し、当該乱数が何個目の保留として記憶されたのかの情報を取得すると共に、当該情報を演出表示制御手段2150側に送信し、次の処理（電チュー駆動判定処理1200）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理（電チュー駆動判定処理1200）に移行する。

30

40

【0083】

次に、図6は、図4におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電チュー駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192aを参照して、電チュー開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、補助遊技制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192aを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場

50

合、ステップ1206で、補助遊技内容決定手段1142は、補助遊技保留情報一時記憶手段1132aを参照し、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1208で、補助遊技内容決定手段1142は、当該保留球に基づく補助遊技側乱数及び補助遊技側遊技状態に基づき停止図柄を決定する。次に、ステップ1210で、補助遊技変動時間管理手段1152aは、補助遊技側遊技状態に基づき、補助遊技変動管理用タイマ1152a-1に所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には30秒）をセットする。そして、ステップ1212で、補助遊技制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の補助遊技変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1214で、補助遊技保留手段1132は、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で補助遊技保留情報一時記憶手段1132aに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技制御手段1152は、補助遊技変動管理用タイマ1152a-1をスタートした後、補助遊技表示部2221上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1216で、補助遊技変動時間管理手段1152aは、補助遊技変動管理用タイマ1152a-1を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1216でYesの場合、ステップ1218で、補助遊技制御手段1152は、補助遊技表示部2221上で、前記ステップ1208で補助遊技内容決定手段1142が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ1220で、補助遊技制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の補助遊技変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1222で、条件判定手段1161は、当該停止図柄が「当たり」であるか否かを判定する。ステップ1222でYesの場合、ステップ1224で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技側遊技状態に基づき、開放タイマ1162に所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には0.5秒）セットする。次に、ステップ1226で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の電チュー開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1228で、電チュー開閉制御手段1160は、主遊技始動口2110の主遊技始動口電動役物2112を開放する。次に、ステップ1230で、電チュー開閉制御手段1160は、開放タイマ1162を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232及びステップ1234で、電チュー開閉制御手段1160は、主遊技始動口2110の主遊技始動口電動役物2112を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の電チュー開放中フラグをオフにし、次の処理（主遊技側乱数取得処理1300）に移行する。

【0084】

尚、ステップ1202でNoの場合はステップ1230に移行し、ステップ1204でNoの場合はステップ1216に移行し、ステップ1206、ステップ1216、ステップ1222及びステップ1230でNoの場合は次の処理（主遊技側乱数取得処理1300）に移行する。

【0085】

次に、図7は、図4におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主遊技始動口入球判定手段1111は、主遊技始動口2110の主遊技始動口入球検出装置2111から主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、主遊技乱数取得判定実行手段1121は、主遊技保留情報一時記憶手段1131aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、主遊技乱数取得判定実行手段1121は、主遊技側乱数（当選乱数、変動態様決定乱数、主遊技図柄決定乱数等）を取得し、主遊技保留手段1131が、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を主遊技保留情報一時記憶手段1131aにセットする。そして、ステップ1308で、情報送信手段1200は、主遊技保留情報一時記憶手段1131aを参照し、当該乱数が何個目の保留として記憶されたのかの情報を取得すると共に、当該情報を演出表示制御手段2150側に送信し、次の処理（保留先読み制御処理1350）に移行する。尚、ステップ1302及び

ステップ 1 3 0 4 で N o の場合も、次の処理（保留先読み制御処理 1 3 5 0）に移行する。

【 0 0 8 6 】

次に、図 8 は、図 4 におけるステップ 1 3 5 0 のサブルーチンに係る保留先読み制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 5 2 で、保留先読み制御手段 1 1 3 3 は、保留先読み（事前判定）条件を充足しているか否かを判定する。ここで、保留先読み条件とは、（１）新たに主遊技側乱数を取得した時（遊技球が主遊技始動口 2 1 1 0 に入球した時）、（２）先読み結果と実際の結果とが異なり得る状況になった時（例えば、遊技状態が移行した時、保留球数が異なった時）等である。尚、（２）の場合に保留を先読みする理由は、例えば遊技状態が移行した時においては、ある遊技状態では当たりとなるのに別の遊技状態では同一乱数でもハズレとなる状況が想定され、また、例えば保留球数が異なった時においては、先読みした時点での保留球数ではリーチであるのに変動開始時での保留球数では非リーチである状況や変動時間が変わりうる状況が想定されるからである。ステップ 1 3 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 5 4 で、保留先読み制御手段 1 1 3 3 は、主遊技保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に一時記憶されている、全保留における主遊技側乱数を読み出す。次に、ステップ 1 3 5 6 で、保留先読み制御手段 1 1 3 3 は、全保留について、主遊技側乱数（当選乱数）及び遊技状態に基づき、主遊技用大当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1 を参照し、主遊技図柄の当否を先読みする。次に、ステップ 1 3 5 8 で、保留先読み制御手段 1 1 3 3 は、全保留について、主遊技側乱数（例えば、主遊技図柄決定乱数、変動態様決定乱数）、前記当否結果、遊技状態、時短回数カウンタ値及び保留球数に基づき、主遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a 内の各抽選テーブルを参照し、主遊技図柄に関する停止図柄及び変動態様を先読みする。そして、ステップ 1 3 6 0 で、保留先読み情報送信手段 1 1 3 3 a は、前記先読み情報（全保留）を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信し、次の処理（主遊技図柄表示処理 1 4 0 0）に移行する。尚、ステップ 1 3 5 2 で N o の場合にも、次の処理（主遊技図柄表示処理 1 4 0 0）に移行する。ここで、本最良形態においては、主遊技保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に、主遊技側乱数の形でセットするように構成されているが、先読みした情報をセットしてもよい。但し、先読みした情報をセットする場合、当該情報をセットした後に遊技状態が移行すると、実変動における情報と先読みした情報とで矛盾が生じるため、所定のタイミング（例えば変動の直前）で先読みした情報を再セットしなおす必要がある。更に、演出表示制御手段側に送信する先読み情報は、受信した演出表示制御手段 2 1 5 0 側で予告可否・内容決定するために必要十分な情報であれば特に限定されず、例えば、各乱数値、各乱数値をグループ化した値、当否情報、遊技状態、変動態様情報、変動時間情報、図柄情報を挙げることができる。但し、各乱数値及びグループ化した値を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信する場合には、演出表示制御手段 2 1 5 0 側では、前記乱数値等から当否結果等を先読みする手段を備える必要がある。更に、本最良形態においては、保留先読み条件を充足した場合に先読み情報を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信するように構成されているが、例えば、遊技球が主遊技始動口 2 1 1 0 に入球する毎に、（１）先読み情報を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信するよう構成しても、（２）主遊技側乱数を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信し、演出表示制御手段 2 1 5 0 側で前記ステップ 1 3 5 2 ～ステップ 1 3 5 8 の処理（同様の処理）を実行するよう構成してもよい。

【 0 0 8 7 】

次に、図 9 は、図 4 におけるステップ 1 4 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 0 2 で、主遊技内容決定手段 1 1 4 1 は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、この変動開始条件は、特別遊技中や主遊技図柄変動中でないことが条件となる。

【 0 0 8 8 】

ステップ 1 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 4 で、主遊技内容決定手段 1 1 4 1 は、主遊技保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る主遊技側乱数を読み出す。次に、ステップ 1 4 0 6 で、当否抽選手段 1 1 3 5 は、主遊

技側乱数（当選乱数）及び遊技状態に基づき、主遊技用大当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1 及び主遊技用小当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 2 を参照し、主遊技図柄当否（大当たり、小当たり）抽選を実行する。尚、当否抽選に際しては、先に大当たり抽選テーブルを参照して大当たり抽選を実行し、大当たり抽選にはずれた場合、更に小当たり抽選テーブルを参照して小当たり抽選を実行する。そして、ステップ 1 4 0 8 で、特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a は、抽選結果が当たりか否かを判定する。ステップ 1 4 0 8 で Y e s の場合、ステップ 1 4 1 0 で、特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の当たりフラグをオンにする。他方、ステップ 1 4 0 8 で N o の場合には、ステップ 1 4 1 0 をスキップする。

【 0 0 8 9 】

そして、ステップ 1 4 1 2 で、主遊技内容決定手段 1 1 4 1 は、主遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a 内の各抽選テーブルを参照し、主遊技側乱数（例えば、主遊技図柄決定乱数、変動態様決定乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄及び変動態様を決定し、これらを主遊技情報一時記憶手段 1 1 9 1 b に一時記憶する。尚、前記参照されるテーブルは、当否結果・遊技状態・保留球数に基づいて決定される（以下も同様）。また、当たりに関しては、大当たりと小当たりがあるが、これらが区別された形で停止図柄及び変動態様が選択されるよう構成されている限り、それぞれ別々のテーブルを用いて表示内容を決定するよう構成しても、同一テーブルを用いて表示内容を決定するよう構成してもよい（以下も同様）。次に、ステップ 1 4 1 4 で、情報送信手段 1 2 0 0 は、ステップ 1 4 1 2 で決定した主遊技図柄に関する図柄情報（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信する。次に、ステップ 1 4 1 6 で、主遊技変動時間管理手段 1 1 5 1 a が、所定時間（前記ステップ 1 4 1 2 で決定した変動態様に係る変動時間）を主遊技変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 1 にセットする。そして、ステップ 1 4 1 8 で、主遊技制御手段 1 1 5 1 は、主遊技表示装置 2 1 3 0 の主遊技表示部 2 1 3 1 上で、主遊技情報一時記憶手段 1 1 9 1 b に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ 1 4 2 0 で、主遊技制御手段 1 1 5 1 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の変動中フラグをオンする。そして、ステップ 1 4 2 2 で、主遊技変動時間管理手段 1 1 5 1 a が、所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、ステップ 1 4 2 2 で N o の場合には、次の処理（特別遊技作動条件判定処理 1 5 0 0）に移行する。他方、ステップ 1 4 2 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 2 4 で、情報送信手段 1 2 0 0 は、所定時間に到達した旨のコマンドを演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信する。次に、ステップ 1 4 2 6 で、主遊技制御手段 1 1 5 1 は、主遊技表示装置 2 1 3 0 の主遊技表示部 2 1 3 1 上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主遊技情報一時記憶手段 1 1 9 1 b に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ 1 4 2 8 で、主遊技制御手段 1 1 5 1 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ 1 4 3 0 で、主遊技変動時間管理手段 1 1 5 1 a は、主遊技変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 1 をリセットする。次に、ステップ 1 4 5 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（特別遊技作動条件判定処理 1 5 0 0）に移行する。

【 0 0 9 0 】

尚、ステップ 1 4 0 2 で N o の場合には、ステップ 1 4 3 2 で、主遊技制御手段 1 1 5 1 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a を参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 3 2 で Y e s の場合にはステップ 1 4 2 2 に移行し、N o の場合には次の処理（特別遊技作動条件判定処理 1 5 0 0）に移行する。

【 0 0 9 1 】

次に、図 1 0 は、図 9 におけるステップ 1 4 5 0 のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 5 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a を参照して、時短回数カウンタ値が 0 よりも大きいかな否かを判定する。ステップ 1 4 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 4 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a の時短回数カウンタ値を 1 減算する。次に

、ステップ１４５６で、特定遊技制御手段１１８０は、時短回数カウンタ１１８１aを参照して、時短回数が０であるか否かを判定する。ステップ１４５６でＹｅｓの場合、ステップ１４５８で、特定遊技制御手段１１８０は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２a内の時間短縮フラグをオフにし、次の処理（特別遊技作動条件判定処理１５００）に移行する。尚、ステップ１４５２及びステップ１４５６でＮｏの場合にも、次の処理（特別遊技作動条件判定処理１５００）に移行する。

【００９２】

次に、図１１は、図４におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、条件判定手段１１７１は、フラグー時記憶手段１１９１aを参照し、当たりフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、条件判定手段１１７１は、主遊技表示装置２１３０の主遊技表示部２１３１上に表示された主遊技図柄が所定態様で停止したか否かを判定する。ステップ１５０４でＹｅｓの場合、ステップ１５０６で、特別遊技内容決定手段１１７２は、当該所定態様に基づき、特別遊技内容参照テーブル１１７２aを参照することにより、当該特別遊技の内容を特別遊技関連情報一時記憶手段１１９１cにセットする。次に、ステップ１５０８で、特定遊技制御手段１１８０は、当該所定態様が小当たりでないか否かを判定する。ステップ１５０８でＹｅｓの場合、ステップ１５１０及びステップ１５１２で、特定遊技制御手段１１８０は、特定遊技フラグ（フラグー時記憶手段１１９１a内の確率変動フラグ及び補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２内の時間短縮フラグ）を一旦オフにすると共に、時短回数カウンタ１１８１aをリセット（時短回数カウンタ値＝０）する。そして、ステップ１５１４及びステップ１５１６で、条件判定手段１１７１は、フラグー時記憶手段１１９１a内の特別遊技移行許可フラグをオンにすると共に当たりフラグをオフにし、次の処理（特別遊技制御処理１６００）に移行する。尚、ステップ１５０２及びステップ１５０４でＮｏの場合は次の処理（特別遊技制御処理１６００）に移行し、ステップ１５０８でＮｏの場合はステップ１５１４に移行する。

【００９３】

次に、図１２は、図４におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０２で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグー時記憶手段１１９１aを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４及びステップ１６０６で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグー時記憶手段１１９１a内の特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ１６０８で、情報送信手段１２００は、演出表示制御手段２１５０側に特別遊技開始信号を送信し、ステップ１６１２に移行する。他方、ステップ１６０２でＮｏの場合、ステップ１６１０で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグー時記憶手段１１９１aを参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ１６１０でＹｅｓの場合には、ステップ１６１２に移行する。尚、ステップ１６１０でＮｏの場合には、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（賞球払出処理１７００）に移行する。

【００９４】

次に、ステップ１６１２で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグー時記憶手段１１９１aを参照し、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途中であるか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、即ち、当該ラウンドが途中である場合、以下で詳述するステップ１６１４～１６２２の処理を行うことなく、ステップ１６２４に移行する。他方、ステップ１６１２でＮｏの場合、即ち、当該ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ１６１４で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９１cにセットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする（例えば、小当たりの開放パターンとしては、０．５秒開放 ０．８秒閉鎖 ０．５秒開放、という開放パターンをセットする）

。次に、ステップ1616で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191c内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191c内のラウンド数カウンタに1を加算する。尚、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cに記憶されているラウンド数は、特別遊技開始直後（初期値）は0であり、以後ラウンドを重ねていく毎に1ずつインクリメントされる。次に、ステップ1620で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ1622で、特別遊技実行手段1173は、大入賞口2120の大入賞口電動役物2122を駆動して大入賞口2120を開放し、ステップ1624に移行する。

【0095】

次に、ステップ1624で、情報送信手段1200は、演出表示制御手段2150側に現在の遊技状態情報（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を送信する。そして、ステップ1626で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cを参照して当該ラウンドで所定球（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合には、ステップ1630に移行する。他方、ステップ1626でNoの場合、ステップ1628で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）を参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1630に移行し、Noの場合には、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

【0096】

次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段1173は、大入賞口2120の大入賞口電動役物2122の駆動を停止して大入賞口2120を閉鎖する。そして、ステップ1632で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1636で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cを参照して、当該ラウンドが最終ラウンド（例えば、確率変動大当たり及び時間短縮変動大当たりの場合は15ラウンド、突然確率変動大当たりの場合は2ラウンド、小当たりの場合は1ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1640で、情報送信手段1200は、演出表示制御手段2150側に特別遊技終了信号を送信する。そして、ステップ1650で、遊技制御手段1100は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。尚、ステップ1636でNoの場合にも、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

【0097】

次に、図13は、図12におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、特定遊技制御手段1180は、主遊技情報一時記憶手段1191bを参照し、今回の特別遊技が確率変動大当たり又は突然確率変動大当たりであるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654及びステップ1656で、特定遊技制御手段1180は、フラグー時記憶手段1191a内の確率変動フラグ及び補助遊技関連情報一時記憶手段1192内の時間短縮フラグを夫々オンにし、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

【0098】

他方、ステップ1652でNoの場合、ステップ1658で、特定遊技制御手段1180は、主遊技情報一時記憶手段1191bを参照し、今回の特別遊技が時間短縮変動大当たりであるか否かを判定する。ステップ1658でYesの場合、ステップ1660及びステップ1662で、特定遊技制御手段1180は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192内の時間短縮フラグをオンにすると共に、時短回数カウンタ1181aに時短回数力

10

20

30

40

50

ウンタ値として所定値（例えば１００）をセットし、次の処理（賞球払出処理１７００）に移行する。尚、ステップ１６５８でＮｏの場合、即ち、今回の特別遊技が小当たりである場合にも、次の処理（賞球払出処理１７００）に移行する。

【００９９】

次に、図１４～図４４のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機のサブ基板側での処理の流れを説明する。まず、図１４は、演出表示制御手段２１５０が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャート２０００である。まず、ステップ２１００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ２２００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する保留先読み情報管理処理を実行する。次に、ステップ２４００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ２５００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する演出モード決定処理を実行する。次に、ステップ２６００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する装飾図柄表示開始処理を実行する。次に、ステップ２７００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。そして、ステップ２８００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行し、ステップ２１００に戻る処理を繰り返す。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

【０１００】

次に、図１５は、図１４でのステップ２１００のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行する保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ２１０２で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、装図保留情報一時記憶手段２１５２ｂ－１－１を参照し、主制御装置１０００側から保留情報を受信したか否かを判定する。ステップ２１０２でＹｅｓの場合、ステップ２１０４で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、装図保留情報一時記憶手段２１５２ｂ－１－１内の装図保留カウンタ値に「１」を加算する。そして、ステップ２１０５で、演出表示制御手段２１５０は、保留先読み結果一時記憶手段２１５２ｃ－１内の保留先読み情報を、主制御装置１０００側からの最新の保留先読み情報に更新し、次の処理（保留先読み情報管理処理２２００）に移行する。他方、ステップ２１０２でＮｏの場合、ステップ２１０６で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、メイン側情報一時記憶手段２１５１ａを参照し、主制御装置１０００側から新たな図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ２１０６でＹｅｓの場合、ステップ２１０８で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、装図保留情報一時記憶手段２１５２ｂ－１－１内の装図保留カウンタ値から「１」を減算する。そして、ステップ２１１０で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の図柄内容決定許可フラグをオンにし、次の処理（保留先読み情報管理処理２２００）に移行する。尚、ステップ２１０６でＮｏの場合にも、次の処理（保留先読み情報管理処理２２００）に移行する。

【０１０１】

次に、図１６は、図１４のステップ２２００のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行する保留先読み情報管理処理のフローチャートである。尚、本最良形態では、保留を事前判定した上で、特別遊技信頼度の高い保留が存在している場合には、当該高信頼度の保留が存在している間、後述するロゴステップアップ予告演出が実行される。まず、ステップ２２０２で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、保留先読み結果一時記憶手段２１５２ｃ－１を参照し、所定条件を充足するトリガ保留が存在するか否かを判定する。ここで、トリガ保留とは、例えば、当りに係る保留や、高信頼度（又は長時間変動）の変動態様に係る保留を挙げることができる。ステップ２２０２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、トリガ保留存在時演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、トリガ保留存在時演出実行フラグとは、トリガ保留が存在している間、前述のロゴステップアップ予告演出が実行されていることを示すと共に、演出が全て実行完了となるまでは、新たなトリガ保留が存在していても、該新たなトリガ

10

20

30

40

50

保留を契機とした新たな演出を実行しないことを示すフラグである。ステップ2204でYesの場合、ステップ2206で、装図保留情報表示制御手段2152bは、装図保留情報一時記憶手段2152b-1-1内のトリガ保留演出仮決定カウンタに、トリガ保留を含めたトリガ保留に至るまでの保留数を一時記憶する。次に、ステップ2208で、コマンド送信手段2152dは、装図保留情報一時記憶手段2152b-1-1内のトリガ保留演出仮決定カウンタを参照し、トリガ保留演出仮決定カウンタの値をサブ基板（演出表示装置2140）側へ送信する。次に、ステップ2210で、装図保留情報表示制御手段2152bは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内のトリガ保留存在時演出実行フラグをオンにし、次の処理（装飾図柄表示内容決定処理2400）に移行する。尚、ステップ2202及びステップ2204でNoの場合にも次の処理（装飾図柄表示内容決定処理2400）に移行する。

10

【0102】

次に、図17は、図14でのステップ2400のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行する装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、装図表示内容決定手段2152a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、装図表示内容決定手段2152a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2406で、装図表示内容決定手段2152a-1は、装図保留情報一時記憶手段2152b-1-1内のトリガ保留演出仮決定カウンタを参照し、カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ2406でYesの場合、ステップ2408で、装図表示内容決定手段2152a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内のトリガ保留存在時演出実行フラグをオフにする。次に、ステップ2410で、装図表示内容決定手段2152a-1は、メイン側情報一時記憶手段2151a内に一時記憶された主制御装置1000側からの図柄情報に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル2152a-1-1を参照して、装飾図柄の停止図柄と変動態様（及び当該変動態様に関連した仮停止図柄）を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段2152cの当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2に一時記憶する。尚、この処理で利用されるメイン側情報は、保留先読みに係る不確定情報（即ち、図8のステップ1360で送信される情報）ではなく、当該保留が消化される時点での確定情報（即ち、図9のステップ1414での情報）である。尚、主制御装置1000側からの停止図柄・変動態様（即ち、主遊技図柄の停止図柄・変動態様）と演出表示制御手段2150側で決定する停止図柄・変動態様（即ち、装飾図柄の停止図柄・変動態様）とは1対1対応でなくともよく、例えば、演出表示制御手段2150側での変動態様の比率を主制御装置1000側からの一変動態様に対して複数パターン持っていてよい。また、ステップ2406でNoの場合には、ステップ2422に移行する。

20

30

【0103】

次に、ステップ2412で、装図表示内容決定手段2152a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cの当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2に一時記憶された装飾図柄の変動態様を参照し、該変動態様が「擬似連続変動」であるか否かを判定する。ステップ2412でYesの場合、ステップ2414で、装図表示内容決定手段2152a-1は、後述する擬似連続変動内容決定処理を実行する。次に、ステップ2416で、装図表示内容決定手段2152a-1は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2に一時記憶された装飾図柄の変動態様及び装飾図柄の停止図柄に基づき、非リーチ発生/リーチ発生且つハズレ/リーチ発生且つ当り、の何れであるかを判別すると共に、コマンド送信手段2152dは、該判別結果を、サブ基板（演出表示装置2140）側に送信する。次に、ステップ2418で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2に一時記憶された装飾図柄の全ての仮停止図柄情報を、演出表示装置2140側へ送信する。ここで、全ての仮

40

50

停止図柄情報とは、表 3 及び表 4 で示された仮停止コマンドの 1 バイト目及び 2 バイト目に係る情報のことである。また、全ての仮停止図柄情報を送信する目的は、サブメイン側とサブサブ側で異なる演出モードに基づき動作している場合においても、内部的に決定された正しい属性の図柄を確定表示させるためである。次に、ステップ 2 4 2 0 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（演出モード決定処理 2 5 0 0）に移行する。尚、ステップ 2 4 0 2 で N o の場合にも、次の処理（演出モード決定処理 2 5 0 0）に移行する。また、ステップ 2 4 1 2 で N o の場合には、ステップ 2 4 2 6 へ移行する。

【 0 1 0 4 】

他方、ステップ 2 4 0 6 で N o の場合、ステップ 2 4 2 2 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a 内に一時記憶された主制御装置 1 0 0 0 側からの図柄情報に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 2 を参照して、装飾図柄の停止図柄と変動態様（及び当該変動態様に関連した仮停止図柄）を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c の当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 に一時記憶する。尚、この処理で利用される主制御装置 1 0 0 0 側からの情報は、ステップ 2 4 1 0 での処理と同様、保留先読みに係る不確定情報（即ち、図 8 のステップ 1 3 6 0 で送信される情報）ではなく、当該保留が消化される時点での確定情報（即ち、図 9 のステップ 1 4 1 4 での情報）である。また、本最良形態では、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 2 は、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 1 とは異なり、擬似連続変動態様が選択されないよう構成されている。その理由は、保留先読みに係る演出実行と擬似連続変動に係る演出実行が同時に発生しないよう制御するためであるが、これに限定されるわけではない。次に、ステップ 2 4 2 4 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、装図保留情報一時記憶手段 2 1 5 2 b - 1 - 1 内のトリガ保留演出仮決定カウンタの値を 1 減算する。

【 0 1 0 5 】

次に、ステップ 2 4 2 6 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるかを判定する。ステップ 2 4 2 6 で Y e s の場合、ステップ 2 4 2 8 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c の当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 に一時記憶された装飾図柄の仮停止図柄に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 1 を参照して、通常予告図柄を発生させるか否かの抽選を行う。次に、ステップ 2 4 3 0 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、前述した通常予告図柄を発生させるか否かの抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 4 3 0 で Y e s の場合、ステップ 2 4 3 2 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、表示される通常予告図柄を決定すると共に、該通常予告図柄の情報を、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c の当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 に一時記憶し、[例えば、左列（リール）の装飾図柄の仮停止図柄が「3」であった場合、仮停止コマンドの 2 バイト目として、仮停止図柄種別が「0」且つ装飾図柄番号が「0 4 h」（数字図柄の 3 を表す）の情報に加えて、仮停止図柄種別が「1」且つ装飾図柄番号が「0 4 h」{通常予告図柄 3（星）を表す}の情報が共に一時記憶される]、ステップ 2 4 1 6 へ移行する。尚、ステップ 2 4 2 6 及びステップ 2 4 3 0 で N o の場合にも、ステップ 2 4 1 6 へ移行する。

【 0 1 0 6 】

次に、図 1 8 は、図 1 7 のステップ 2 4 1 4 のサブルーチンである、擬似連続変動内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 4 1 4 - 0 2 で、装図柄表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c の当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、ステップ 2 4 1 0 で決定した変動態様が「擬似連続変動 A」～「擬似連続変動 D」のいずれの擬似連続変動であるかを把握した上で、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c の擬似連続変動関連情報一時記憶手段 2

10

20

30

40

50

1 5 2 c - 4 内に擬似変動回数 k_{fin} と各擬似変動の変動時間をセット（決定）する。次に、ステップ 2 4 1 4 - 0 4 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、擬似連続変動関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c - 4 に設けられた仮停止図柄決定用一時記憶領域（ k 値領域）内に、 k 値として「1」をセットする。次に、ステップ 2 4 2 4 - 0 6 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、擬似連続変動関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c - 4 に設けられた仮停止図柄決定用一時記憶領域（テーブルセット領域）内に、 k 回目の擬似変動後の残り回数（実行される擬似変動回数 - k 回）に対応した、擬似連続変動時仮停止図柄決定用テーブル 2 1 5 2 c - 4 - 1 の仮停止図柄決定用テーブルをセットする。そして、ステップ 2 4 1 4 - 0 8 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、乱数を取得した上で、セットした仮停止図柄決定用テーブルを参照して k 回目の擬似変動における仮停止図柄を決定し、その後、擬似連続変動関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c - 4 内に当該決定した仮停止図柄に関する情報を一時記憶する。次に、ステップ 2 4 1 4 - 1 0 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 4 1 4 - 1 0 で Yes の場合、ステップ 2 4 2 4 - 1 2 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、 k 回目の擬似変動における仮停止図柄に基づき、 k 回目の擬似変動における特別予告図柄を決定すると共に、該特別予告図柄の情報を、擬似連続変動関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c - 4 内に一時記憶する（例えば、1 回目の擬似変動 = 特別予告図柄 A、2 回目の擬似変動 = 特別予告図柄 B、3 回目の擬似変動 = 特別予告図柄 C、と一時記憶することで、擬似変動の継続回数に基づき、特別予告図柄 A、特別予告図柄 B、特別予告図柄 C の順番で特別予告図柄が表示される。ここで、大当たりへの期待度が、特別予告図柄 A < 特別予告図柄 B < 特別予告図柄 C、となるよう構成しておけば、擬似変動が継続するにつれて大当たりへの期待度が高まるような演出表示を実行できる）。次に、ステップ 2 4 1 4 - 1 4 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、 k 回目の擬似変動における変動態様を特定（決定）した上、擬似連続変動関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c - 4 内に当該特定した変動態様に関する情報を一時記憶する。次に、ステップ 2 4 1 4 - 1 6 で、装飾図柄表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、擬似連続変動関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c - 4 に設けられた仮停止図柄決定用一時記憶領域（ k 値領域）内の k 値を 1 インクリメントする。そして、ステップ 2 4 1 4 - 1 8 で、装飾図柄表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、擬似連続変動関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c - 4 を参照して擬似変動回数 k_{fin} を把握した上で、擬似連続変動関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c - 4 に設けられた仮停止図柄決定用一時記憶領域（ k 値領域）内の k 値を参照し、 k 値が最終回に到達したか否かを判定する。ステップ 2 4 1 4 - 1 8 で Yes の場合、ステップ 2 4 1 4 - 2 0 で、装飾図柄表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、最終回の擬似連続変動態様を特定（決定）した上、擬似連続変動関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c - 4 内に当該決定した変動態様に関する情報を一時記憶する。次に、ステップ 2 4 1 4 - 2 2 で、コマンド送信手段は、擬似連続変動関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c - 4 に設けられた仮停止図柄決定用一時記憶領域（ k 値領域）内の k 値を、サブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側に送信し、次の処理（ステップ 2 4 1 6）に移行する。尚、ステップ 2 4 1 4 - 1 0 で No の場合には、ステップ 2 4 1 4 - 1 4 に移行し、ステップ 2 4 1 4 - 1 8 で No の場合には、ステップ 2 4 1 4 - 0 6 に移行する。

【0107】

尚、今回の処理では、最終回の擬似変動における仮停止図柄を決定しないよう構成したが、これに限定されず、最終回の仮停止図柄まで本処理で決定するよう構成してもよい。この場合、最終回については、抽選結果や変動態様と矛盾しないよう、当否別、非リーチ・リーチ別にテーブルを設けることが好適である。

【0108】

次に、図 1 9 は、図 1 4 のステップ 2 5 0 0 のサブルーチンである、サブ（サブメイン基板）側で実行する演出モード決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 0 2 で、演出状態決定手段 2 1 5 2 a - 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c の

フラグ領域を参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、演出状態決定手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、トリガ保留存在時演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。尚、ステップ2504の処理により、トリガ保留が存在している場合には、演出モードの移行処理が実行されないため、トリガ保留の情報に基づき複数回の変動に亘って一連の演出を実行している際に、演出モードの移行により一連の演出が中断されないよう構成されているが、これには限定されない。ステップ2504でYesの場合、ステップ2506で、演出状態決定手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、通常演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2506でYesの場合、ステップ2508で、演出状態決定手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の通常演出モード滞在カウンタ値を1減算する。次に、ステップ2510で、演出状態決定手段2152aは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主遊技側の遊技状態及び主遊技図柄の図柄情報に基づき、特殊演出モードへの移行抽選を行う。次に、ステップ2512で、演出状態決定手段2152aは、特殊演出モードへの移行抽選が当選したか否かを判定する。ステップ2512でYesの場合、ステップ2514で、演出状態決定手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の特殊演出モード滞在カウンタ値に移行抽選の結果得られた滞在ゲーム数をセットする。次に、ステップ2516で、演出状態決定手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の通常演出モードフラグをオフにする。次に、ステップ2518で、演出状態決定手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の特殊演出モードフラグをオンにする。次に、ステップ2520で、コマンド送信手段2152dは、サブサブ基板（演出表示装置2140）側に特殊演出モード表示コマンドを送信し、次の処理（装飾図柄表示開始処理2600）に移行する。尚、ステップ2502、ステップ2504及びステップ2512でNoの場合にも、次の処理（装飾図柄表示開始処理2600）に移行する。

【0109】

他方、ステップ2506でNoの場合、ステップ2522で、演出状態決定手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の特殊演出モード滞在カウンタ値を1減算する。次に、ステップ2524で、演出状態決定手段2152aは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主遊技側の遊技状態及び主遊技図柄の図柄情報に基づき、通常演出モードへの移行抽選を行う。次に、ステップ2526で、演出状態決定手段2152aは、通常演出モードへの移行抽選が当選したか否かを判定する。ステップ2526でYesの場合、ステップ2528で、演出状態決定手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の通常演出モード滞在カウンタ値に移行抽選の結果得られた滞在ゲーム数をセットする。次に、ステップ2530で、演出状態決定手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の特殊演出モードフラグをオフにする。次に、ステップ2532で、演出状態決定手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の通常演出モードフラグをオンにする。次に、ステップ2534で、コマンド送信手段2152dは、サブサブ基板（演出表示装置2140）側に通常演出モード表示コマンドを送信し、次の処理（装飾図柄表示開始処理2600）に移行する。尚、ステップ2526でNoの場合にも、次の処理（装飾図柄表示開始処理2600）に移行する。

【0110】

次に、図20は、図14のステップ2600のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行する装飾図柄表示開始処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグ領域を参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出

表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグ領域にアクセスし、図柄内容決定フラグをオフにする。そして、ステップ 2 6 0 6 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグ領域にアクセスし、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 6 0 8 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、サブサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側に図柄変動開始信号を送信する。そして、ステップ 2 6 1 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、今回の変動態様は非リーチであるか否かを判定する。ステップ 2 6 1 0 で Yes の場合、ステップ 2 6 1 2 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 c - 3 内の S T 値として「1」をセットする。次に、ステップ 2 6 1 4 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 c - 3 内の S T 値「1」をサブサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側に図柄変動開始信号を送信し、ステップ 2 6 1 6 へ移行する。尚、サブサブ基板側では、この信号の受信を受け、すべての装飾図柄列の変動を開始することとなる。他方、ステップ 2 6 1 0 で No の場合、ステップ 2 6 1 8 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、今回の変動態様はノーマルリーチであるか否かを判定する。ステップ 2 6 1 8 で Yes の場合、ステップ 2 6 2 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 c - 3 内の S T 値として「2」をセットする。次に、ステップ 2 6 2 2 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 c - 3 内の S T 値「2」をサブサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側に送信し、ステップ 2 6 1 6 へ移行する。他方、ステップ 2 6 1 8 で No の場合、ステップ 2 6 2 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、今回の変動態様はスーパー（復活）リーチであるか否かを判定する。ステップ 2 6 2 4 で Yes の場合、ステップ 2 6 2 6 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 c - 3 内の S T 値として「3」をセットする。次に、ステップ 2 6 2 8 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 c - 3 内の S T 値「3」をサブサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側に送信し、ステップ 2 6 1 6 へ移行する。他方、ステップ 2 6 2 4 で No の場合、即ち、今回の変動態様が擬似連続変動である場合には、ステップ 2 6 3 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 c - 3 内の S T 値として「4」をセットする。次に、ステップ 2 6 3 2 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 c - 3 内の S T 値「4」をサブサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側に送信し、ステップ 2 6 1 6 へ移行する。そして、ステップ 2 6 1 6 で、変動時間管理手段 2 1 5 2 a - 3 は、仮停止タイマ 2 1 5 2 a - 3 - 1 をスタートする。ここで、仮停止タイマ T とは、装飾図柄の変動態様毎に予め定められている、サブサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側への仮停止コマンド送信タイミングを計時するためのタイマである。

【0 1 1 1】

次に、図 2 1 は、図 1 4 のステップ 2 7 0 0 のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行する装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 7 0 2 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグ領域にアクセスし、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 0 2 で Yes の場合、ステップ 2 7 0 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 c - 3 内の S T 値を参照し、当該値が「1」～「4」の何れであるかを判定する。ここで、図柄変動中フラグがオンである状況下で S T 値が「1」～「4」以外である場合は、予定されていたすべての変動が終了し、確定表示待ちであることを意味する（この処理については後述する）。そして、S T 値が「1」～「4」の何れである場合には、S T 値に応じて異なる処理が実行される。まず、S T 値が「1」である場合には、後述するステップ 2 7 0 6 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は非リーチ時処理を実行する。次に、S T 値が「2」である場合には、後述するステップ 2 7 0 8 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a はノーマルリーチ時処理を実行する。次に、S T 値が「3」である場合には、後述するステップ 2 7 1 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a

はスーパー（復活）リーチ時処理を実行する。最後に、ST値が「4」である場合には、後述するステップ2712で、装飾図柄表示制御手段2152aは擬似連続変動時処理を実行する。そして、これらステップ2706、2708、2710、2712の処理が完了した後は、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0112】

他方、ステップ2704でデフォルトの場合、即ち、図柄変動中フラグがオンである状況下でST値が「1」～「4」以外である場合（当該変動で予定されていたすべての変動・仮停止が終了した場合）には、ステップ2714で、コマンド送信手段2152dは、当該変動終了時間に到達した後、サブ（サブサブ基板）側に確定表示コマンドを送信する。そして、ステップ2716で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグ領域にアクセスし、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2702でNoの場合にも、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0113】

次に、図22は、図21のステップ2706のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行する非リーチ時処理のフローチャートである。まず、ステップ2706-02で、装飾図柄表示制御手段2152aは、仮停止タイマ2152a 3-1を参照し、「左図柄仮停止タイミング到達」「右図柄仮停止タイミング到達」「中図柄仮停止タイミング到達」「左上図柄仮停止タイミング到達」「右上図柄仮停止タイミング到達」「全停止タイミング到達」の何れの値であるかを判定する。ここで、仮停止タイマ2152a 3-1の値が前述した値の何れでもない場合は、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。そして、仮停止タイマ2152a 3-1の値が前述した値の何れかである場合には、夫々の値に応じて異なる処理が実行される。まず、仮停止タイマ2152a 3-1の値が「左図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ2706-04で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「A0H」{図柄種別：左仮停止図柄（最終停止図柄用）}を送信する。そして、ステップ2706-006で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「A0H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。尚、この「ST1」は非リーチ時処理であり、本最良形態では当たり時には選択されない。したがって、この段階でサブサブ基板側に送信する仮停止図柄に関するコマンドは、最終停止図柄用である。次に、ステップ2706-08で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2706-08でYesの場合、ステップ2706-10で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「A0H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2706-08でNoの場合にも、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0114】

次に、仮停止タイマ2152a 3-1の値が「右図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ2706-12で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「A1H」{図柄種別：右仮停止図柄（最終停止図柄用）}を送信する。そして、ステップ2706-14で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「A1H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2706-16で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2706-16でYesの場合、ステップ270

6 - 18で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c - 2を参照し、2バイト目として「A1H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2706 - 16でNoの場合にも、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0115】

次に、仮停止タイマ2152a 3 - 1の値が「中図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ2706 - 20で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c - 2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「A2H」{図柄種別：中仮停止図柄（最終停止図柄用）}を送信する。そして、ステップ2706 - 22で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c - 2を参照し、2バイト目として「A2H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2706 - 24で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2706 - 24でYesの場合、ステップ2706 - 26で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c - 2を参照し、2バイト目として「A2H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2706 - 24でNoの場合にも、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0116】

次に、仮停止タイマ2152a 3 - 1の値が「左上図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ2706 - 28で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c - 2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「A3H」{図柄種別：左上仮停止図柄（最終停止図柄用）}を送信する。そして、ステップ2706 - 30で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c - 2を参照し、2バイト目として「A3H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2706 - 32で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2706 - 32でYesの場合、ステップ2706 - 34で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c - 2を参照し、2バイト目として「A3H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2706 - 32でNoの場合にも、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0117】

次に、仮停止タイマ2152a 3 - 1の値が「右上図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ2706 - 36で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c - 2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「A4H」{図柄種別：右上仮停止図柄（最終停止図柄用）}を送信する。そして、ステップ2706 - 38で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c - 2を参照し、2バイト目として「A4H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2706 - 40で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2706 - 40でYesの場合、ステップ2706 - 42で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c - 2を参照し、2バイト目として「A4H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2706 - 40でNoの場合にも、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0118】

次に、仮停止タイマ2152a 3-1の値が「全停止タイミング到達」である場合には、非リーチ時の装飾図柄の変動処理が終了したと判断し、ステップ2706-44で、装飾図柄表示制御手段2152aは、変動状態一時記憶手段2152aのST値に「0」をセットする。これにより、当該ST1の処理が完了し、図21のステップ2714で確定表示コマンドが来るまで、仮停止図柄で揺れ変動を続けることになる。

【0119】

次に、図23は、図21のステップ2708のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行するノーマルリーチ時処理のフローチャートである。まず、ステップ2708-01で、装飾図柄表示制御手段2152aは、仮停止タイマ2152a 3-1を参照し、「左図柄仮停止タイミング到達」「右図柄仮停止タイミング到達」「中図柄仮停止タイミング到達」「左上図柄仮停止タイミング到達」「右上図柄仮停止タイミング到達」「央図柄仮停止タイミング到達」「再抽選終了タイミング到達」「全停止タイミング到達」の何れの値であるかを判定する。ここで、仮停止タイマ2152a 3-1の値が前述した値の何れでもない場合は、次の処理(ステップ2800の特別遊技中表示制御処理)に移行する。そして、仮停止タイマ2152a 3-1の値が前述した値の何れかである場合には、夫々の値に応じて異なる処理が実行される。まず、仮停止タイマ2152a 3-1の値が「左図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ2708-02で、装飾図柄表示制御手段2152aは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、今回の変動はハズレであるか否かを判定する。ここで、当該処理でハズレであるか否かを判定する理由は、ハズレである場合には仮停止図柄として最終停止図柄用のものを送信し、当たりである場合には再抽選前図柄用のものをサブサブ基板側に送信するためである。そこで、ステップ2708-02でYesの場合、即ち、今回の変動がハズレである場合には、ステップ2708-03で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「A0H」{図柄種別:左仮停止図柄(最終停止図柄用)}を送信する。そして、ステップ2708-04で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「A0H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2708-05で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2708-05でYesの場合、ステップ2708-06で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「A0H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理(ステップ2800の特別遊技中表示制御処理)に移行する。尚、ステップ2708-05でNoの場合にも、次の処理(ステップ2800の特別遊技中表示制御処理)に移行する。

【0120】

他方、ステップ2708-02でNoの場合、即ち、今回の変動が当たりである場合には、ステップ2708-07で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「B0H」{図柄種別:左仮停止図柄(再抽選前図柄用)}を送信する。そして、ステップ2708-08で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「B0H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2708-09で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2708-09でYesの場合、ステップ2708-10で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「B0H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理(ステップ2800の特別遊技中表示制御処理)に移行する。尚、ステップ2708-09でNoの場合にも、次の処理(ステップ2800の特別遊技中表示制御処理)

10

20

30

40

50

に移行する。

【0121】

次に、仮停止タイマ2152a 3-1の値が「右図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ2708-11で、装飾図柄表示制御手段2152aは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、今回の変動はハズレであるか否かを判定する。ステップ2708-11でYesの場合、即ち、今回の変動がハズレである場合には、ステップ2708-12で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「A1H」{図柄種別：右仮停止図柄(最終停止図柄用)}を送信する。そして、ステップ2708-13で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「A1H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2708-14で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2708-14でYesの場合、ステップ2708-15で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「A1H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理(ステップ2800の特別遊技中表示制御処理)に移行する。尚、ステップ2708-14でNoの場合にも、次の処理(ステップ2800の特別遊技中表示制御処理)に移行する。

10

【0122】

他方、ステップ2708-11でNoの場合、即ち、今回の変動が当たりである場合には、ステップ2708-16で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「B1H」{図柄種別：右仮停止図柄(再抽選前図柄用)}を送信する。そして、ステップ2708-17で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「B1H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2708-18で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2708-18でYesの場合、ステップ2708-19で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「B1H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理(ステップ2800の特別遊技中表示制御処理)に移行する。尚、ステップ2708-18でNoの場合にも、次の処理(ステップ2800の特別遊技中表示制御処理)に移行する。

20

30

【0123】

次に、仮停止タイマ2152a 3-1の値が「中図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ2708-21で、装飾図柄表示制御手段2152aは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、今回の変動はハズレであるか否かを判定する。ステップ2708-21でYesの場合、即ち、今回の変動がハズレである場合には、ステップ2708-22で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「A2H」{図柄種別：中仮停止図柄(最終停止図柄用)}を送信する。そして、ステップ2708-23で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「A2H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2708-24で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2708-24でYesの場合、ステップ2708-25で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「A2H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理(ステップ2800の特別遊技中表示制御処理)に移行する。尚、ステ

40

50

ップ2708-24でN oの場合にも、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0124】

他方、ステップ2708-21でN oの場合、即ち、今回の変動が当たりである場合には、ステップ2708-26で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「B2H」{図柄種別：中仮停止図柄（再抽選前図柄用）}を送信する。そして、ステップ2708-27で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「B2H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2708-28で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2708-28でY e sの場合、ステップ2708-29で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「B2H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2708-28でN oの場合にも、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0125】

次に、仮停止タイマ2152a 3-1の値が「左上図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ2708-31で、装飾図柄表示制御手段2152aは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、今回の変動はハズレであるか否かを判定する。ステップ2708-31でY e sの場合、即ち、今回の変動がハズレである場合には、ステップ2708-32で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「A3H」{図柄種別：左上仮停止図柄（最終停止図柄用）}を送信する。そして、ステップ2708-33で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「A3H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2708-34で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2708-34でY e sの場合、ステップ2708-35で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「A3H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2708-34でN oの場合にも、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0126】

他方、ステップ2708-31でN oの場合、即ち、今回の変動が当たりである場合には、ステップ2708-36で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「B3H」{図柄種別：左上仮停止図柄（再抽選前図柄用）}を送信する。そして、ステップ2708-37で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「B3H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2708-38で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2708-38でY e sの場合、ステップ2708-39で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「B3H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2708-38でN oの場合にも、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【 0 1 2 7 】

次に、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「右上図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 0 8 - 4 1 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、今回の変動はハズレであるかを判定する。ステップ 2 7 0 8 - 4 1 で Yes の場合、即ち、今回の変動がハズレである場合には、ステップ 2 7 0 8 - 4 2 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「A 4 H」{ 図柄種別：右上仮停止図柄（最終停止図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 0 8 - 4 3 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「A 4 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ 2 7 0 8 - 4 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるかを判定する。ステップ 2 7 0 8 - 4 4 で Yes の場合、ステップ 2 7 0 8 - 4 5 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「A 4 H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、ステップ 2 7 0 8 - 5 0 に移行する。尚、ステップ 2 7 0 8 - 4 4 で No の場合にも、ステップ 2 7 0 8 - 5 0 に移行する。

10

【 0 1 2 8 】

他方、ステップ 2 7 0 8 - 4 1 で No の場合、即ち、今回の変動が当たりである場合には、ステップ 2 7 0 8 - 4 6 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「B 4 H」{ 図柄種別：右上仮停止図柄（再抽選前図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 0 8 - 4 7 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「B 4 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ 2 7 0 8 - 4 8 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるかを判定する。ステップ 2 7 0 8 - 4 8 で Yes の場合、ステップ 2 7 0 8 - 4 9 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「B 4 H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、ステップ 2 7 0 8 - 5 0 に移行する。尚、ステップ 2 7 0 8 - 4 8 で No の場合にも、ステップ 2 7 0 8 - 5 0 に移行する。

20

30

【 0 1 2 9 】

ここで、通常演出モードにおいては左図柄と右図柄が仮停止した段階で、特殊演出モードにおいては左図柄、右図柄、中図柄、左上図柄及び右上図柄が仮停止した段階で、装飾図柄変動はリーチ状態となる。このリーチ状態になったことが遊技者に明らかになるよう、ステップ 2 7 0 8 - 5 0 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、リーチに係る有効ラインにカットイン画像を表示させるコマンドをサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側に送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、カットイン画像を表示させる処理に関しては後述する。

【 0 1 3 0 】

次に、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「中央図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 0 8 - 5 1 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、今回の変動はハズレであるかを判定する。ステップ 2 7 0 8 - 5 1 で Yes の場合、即ち、今回の変動がハズレである場合には、ステップ 2 7 0 8 - 5 2 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「A 5 H」{ 図柄種別：中央仮停止図柄（最終停止図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 0 8 - 5 3 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「A 5 H」に対応した仮停止図柄情報を送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。以上で

40

50

、ノーマルリーチ時（ハズレ時）の装飾図柄の変動処理が終了したので、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「全停止タイミング到達」となり、ステップ 2 7 0 8 - 7 1 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a が、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 a の S T 値に「0」をセットするまで本処理が実行されることはない。尚、当該 S T 2 の処理が完了し、図 2 1 のステップ 2 7 1 4 で確定表示コマンドが来るまで、仮停止図柄で揺れ変動を続けることになる。

【0131】

他方、ステップ 2 7 0 8 - 5 1 で N o の場合、即ち、今回の変動が当たりである場合には、ステップ 2 7 0 8 - 5 4 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「B 5 H」{ 図柄種別：中央仮停止図柄（再抽選前図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 0 8 - 5 5 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「B 5 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。この段階で、通常演出モード、特殊演出モードの何れにおいても、有効ライン上に当たり図柄（再抽選前図柄）が仮停止している状況となる。尚、本最良形態では、通常演出モードでは、左上仮停止図柄、右上仮停止図柄、中央仮停止図柄は、演出表示装置上に表示されることがない。そのため、通常演出モードにおいては、この段階よりも前の段階で有効ライン上に当たり図柄を仮停止することは可能であるが、説明の便宜上、この段階で当たり図柄を仮停止するとしている。そして、ステップ 2 7 0 8 - 5 6 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、再抽選実行コマンドをサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側に送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、サブ基板側では、このコマンドを受け、仮停止している当たり図柄を再度変動する処理が実行される。

【0132】

次に、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「再抽選終了タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 0 8 - 6 1 ~ ステップ 2 7 0 8 - 7 0 にかけて、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「A 0 H」{ 図柄種別：左仮停止図柄（最終停止図柄用）}、2 バイト目として「A 0 H」に対応した仮停止図柄情報、1 バイト目として図柄種別情報「A 1 H」{ 図柄種別：右仮停止図柄（最終停止図柄用）}、2 バイト目として「A 1 H」に対応した仮停止図柄情報、1 バイト目として図柄種別情報「A 2 H」{ 図柄種別：中央仮停止図柄（最終停止図柄用）}、2 バイト目として「A 2 H」に対応した仮停止図柄情報、1 バイト目として図柄種別情報「A 3 H」{ 図柄種別：左上仮停止図柄（最終停止図柄用）}、2 バイト目として「A 3 H」に対応した仮停止図柄情報、1 バイト目として図柄種別情報「A 4 H」{ 図柄種別：右上仮停止図柄（最終停止図柄用）}、2 バイト目として「A 4 H」に対応した仮停止図柄情報、をサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側に送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。これにより、再変動後の当たり図柄が揺れ変動状態となり、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「全停止タイミング到達」となり、ステップ 2 7 0 8 - 7 1 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a が、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 a の S T 値に「0」をセットするまで本処理が実行されることはない。尚、当該 S T 2 の処理が完了し、図 2 1 のステップ 2 7 1 4 で確定表示コマンドが来るまで、再変動後の当たり図柄で揺れ変動を続けることになる。

【0133】

次に、図 2 4 は、図 2 1 のステップ 2 7 1 0 のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行するスーパー（復活）リーチ時処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 7 1 0 - 0 1 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 を参照し、「左図柄仮停止タイミング到達」「右図柄仮停止タイミング到達」「中央図柄仮停止タイミング到達」「左上図柄仮停止タイミング到達」「右上図柄仮停止タイミング到達」「中央図柄仮停止タイミング到達」「復活演出開始タイミング到達」「復活演出終了タイミング到達」「再抽選終了タイミング到達」「全停止タイミング到達」の何れの

値であるかを判定する。ここで、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が前述した値の何れでもない場合は、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。そして、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が前述した値の何れかである場合には、夫々の値に応じて異なる処理が実行される。まず、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「左図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 1 0 - 0 1 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「C 0 H」{ 図柄種別：左仮停止図柄（復活前図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 1 0 - 0 2 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「C 0 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ 2 7 1 0 - 0 3 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 0 - 0 3 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 0 - 0 4 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「C 0 H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 2 7 1 0 - 0 3 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。以上のように、スーパーリーチ変動の場合、一旦ハズレ図柄を経て再度変動するため、この段階でサブサブ基板側に送信される仮停止図柄コマンドは、復活前図柄用のものとなる。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 4 】

次に、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「右図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 1 0 - 0 5 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「C 1 H」{ 図柄種別：右仮停止図柄（復活前図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 1 0 - 0 6 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「C 1 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ 2 7 1 0 - 0 7 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 0 - 0 7 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 0 - 0 8 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「C 1 H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 2 7 1 0 - 0 7 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【 0 1 3 5 】

次に、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「中図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 1 0 - 0 9 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「C 2 H」{ 図柄種別：中仮停止図柄（復活前図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 1 0 - 1 0 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「C 2 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ 2 7 1 0 - 1 1 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 0 - 1 1 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 0 - 1 2 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「C 2 H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 2 7 1 0 - 1 1 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【 0 1 3 6 】

次に、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「左上図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 1 0 - 1 3 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「C 3 H」{ 図柄種別：左上仮停止図柄（復活前図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 1 0 - 1 4 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「C 3 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ 2 7 1 0 - 1 5 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 0 - 1 5 で Yes の場合、ステップ 2 7 1 0 - 1 6 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「C 3 H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 2 7 1 0 - 1 5 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

10

【 0 1 3 7 】

次に、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「右上図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 1 0 - 1 7 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「C 4 H」{ 図柄種別：右上仮停止図柄（復活前図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 1 0 - 1 8 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「C 4 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ 2 7 1 0 - 1 9 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 0 - 1 9 で Yes の場合、ステップ 2 7 1 0 - 2 0 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「C 4 H」に対応した通常予告図柄情報を送信し、ステップ 2 7 1 0 - 2 1 に移行する。尚、ステップ 2 7 1 0 - 1 9 で No の場合にも、ステップ 2 7 1 0 - 2 1 に移行する。

20

【 0 1 3 8 】

ここで、通常演出モードにおいては左図柄と右図柄が仮停止した段階で、特殊演出モードにおいては左図柄、右図柄、中図柄、左上図柄及び右上図柄が仮停止した段階で、装飾図柄変動はリーチ状態となる。このリーチ状態になったことが遊技者に明らかになるよう、ステップ 2 7 1 0 - 2 1 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、リーチに係る有効ラインにカットイン画像を表示させるコマンドをサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側に送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、カットイン画像を表示させる処理に関しては後述する。

30

【 0 1 3 9 】

次に、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「中央図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 1 0 - 2 2 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「C 5 H」{ 図柄種別：中央仮停止図柄（復活前図柄用）} をサブ基板側に送信する。そして、ステップ 2 7 1 0 - 2 3 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「C 5 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。以上で、通常演出モード、特殊演出モードの何れにおいても、スーパーリーチ（復活リーチ）に突入契機となるハズレ仮停止図柄が、揺れ変動した状態で演出表示装置 2 1 4 0 上に表示される。

40

【 0 1 4 0 】

次に、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「復活演出開始タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 1 0 - 3 0 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、復活演出実行コマンドをサブ基板側に送信する。尚、サブ基板側では、このコマンドを受けて、

50

仮停止状態（揺れ変動している状態）にあったすべての図柄列表示（通常演出モードにおいては、左図柄、右図柄及び中図柄、特殊演出モードにおいては、左図柄、右図柄、中図柄、左上図柄、右上図柄）を再度変動表示させる処理が実行される。

【0141】

尚、以下のステップ2710-31～2710-80は、ノーマルリーチに係るST=2の処理において、特殊演出モードフラグがオンではない場合の処理と略同一であるため説明を省略する。尚、ステップ2710-56では、スーパーリーチ時に、コマンド送信手段2152dは、リーチに係る有効ラインにカットイン画像を表示させるコマンドをサブ基板（演出表示装置2140）側に送信する。これにより、復活前のリーチにおける有効ラインのカットイン画像とは異なる画像を表示するため、大当たりへの期待度をより高めることが可能となる。

10

【0142】

次に、図25は、図21のステップ2712のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行する擬似連続変動時処理のフローチャートである。ここで、本最良形態における擬似連続変動演出とは、一変動でありながら外見上複数変動にみせる演出を指す。そして、この擬似連続変動演出を経て、前述した非リーチ、ノーマルリーチ及びスーパーリーチのいずれかに移行することになる。まず、ステップ2712-02で、装飾図柄表示制御手段2152aは、仮停止タイマ2152a 3-1を参照し、「擬似連続変動開始タイミング到達」「左図柄仮停止タイミング到達」「右図柄仮停止タイミング到達」「中図柄仮停止タイミング到達」「左上図柄仮停止タイミング到達」「右上図柄仮停止タイミング到達」「全擬似連続変動終了タイミング」の何れの値であるかを判定する。ここで、仮停止タイマ2152a 3-1の値が前述した値の何れでもない場合は、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。そして、仮停止タイマ2152a 3-1の値が前述した値の何れかである場合には、夫々の値に応じて異なる処理が実行される。まず、仮停止タイマ2152a 3-1の値が「擬似連続変動開始タイミング到達」である場合には、ステップ2712-10で、コマンド送信手段2152dは、サブ基板（演出表示装置2140）側に擬似連続変動開始コマンドを送信し、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。ここで、擬似連続変動開始コマンドとは、一変動でありながら外見上複数変動にみせる演出をサブ基板（演出表示装置2140）側で実行するために、一変動中における外見上の複数変動夫々の開始時に送信されるコマンドである。例えば、一変動中に3回の擬似連続変動を実行するためには、擬似連続変動開始コマンドを3回送信することとなる。

20

30

【0143】

次に、仮停止タイマ2152a 3-1の値が「左図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ2712-20で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、1バイト目として図柄種別情報「D0H」{図柄種別：左仮停止図柄（擬似連続図柄用）}を送信する。そして、ステップ2712-22で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「D0H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ2712-24で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2712-24でYesの場合、ステップ2712-26で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段2152c-2を参照し、2バイト目として「D0H」に対応した特別予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2712-24でNoの場合にも、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

40

【0144】

次に、仮停止タイマ2152a 3-1の値が「右図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ2712-30で、コマンド送信手段2152dは、当該図柄変動内

50

容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「D 1 H」{ 図柄種別：右仮停止図柄（擬似連続図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 1 2 - 3 2 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「D 1 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ 2 7 1 2 - 3 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 2 - 3 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 2 - 3 6 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「D 1 H」に対応した特別予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 2 7 1 2 - 3 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

10

【 0 1 4 5 】

次に、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「中図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 1 2 - 4 0 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「D 2 H」{ 図柄種別：中仮停止図柄（擬似連続図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 1 2 - 4 2 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「D 2 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ 2 7 1 2 - 4 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 2 - 4 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 2 - 4 6 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「D 2 H」に対応した特別予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 2 7 1 2 - 4 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

20

【 0 1 4 6 】

次に、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「左上図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 1 2 - 5 0 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「D 3 H」{ 図柄種別：左上仮停止図柄（擬似連続図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 1 2 - 5 2 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「D 3 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ 2 7 1 2 - 5 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 2 - 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 2 - 5 6 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「D 3 H」に対応した特別予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 2 7 1 2 - 5 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

30

40

【 0 1 4 7 】

次に、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「右上図柄仮停止タイミング到達」である場合には、ステップ 2 7 1 2 - 5 0 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、1 バイト目として図柄種別情報「D 4 H」{ 図柄種別：右上仮停止図柄（擬似連続図柄用）} を送信する。そして、ステップ 2 7 1 2 - 6 2 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「D 4 H」に対応した仮停止図柄情報を送信する。次に、ステップ 2 7 1 2 - 6 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、

50

演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特殊演出モードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 2 - 6 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 2 - 6 6 で、コマンド送信手段 2 1 5 2 d は、当該図柄変動内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、2 バイト目として「D 4 H」に対応した特別予告図柄情報を送信し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 2 7 1 2 - 6 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0 1 4 8】

以上の処理が終了することにより、演出表示装置 2 1 4 0 上には擬似連続図柄（通常演出モードにおいては例えば「2 4 6」、特殊演出モードにおいては例えば「1 2 3 4 5」）が仮停止状態で表示される。この後は、擬似連続図柄が再度変動を開始して次の段階（非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ）に移行するか、或いは、擬似連続図柄が再度変動を開始して再び擬似連続図柄が停止される処理が実行される。即ち、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「全擬似連続変動終了タイミング到達」であれば前者、再度「擬似連続変動開始タイミング到達」である場合には後者の処理が実行される。ここで、仮停止タイマ 2 1 5 2 a 3 - 1 の値が「全擬似連続変動終了タイミング到達」である場合には、予定されていた擬似連続変動がすべて実行されたと判定されたと判断し、ステップ 2 7 1 2 - 7 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、当該図柄内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、その後の変動は非リーチであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 2 - 7 0 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 2 - 7 2 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 c - 3 内の S T 値として「1」をセットし、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。他方、ステップ 2 7 1 2 - 7 0 で N o の場合、ステップ 2 7 1 2 - 7 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、当該図柄内容・コマンド一時記憶手段 2 1 5 2 c - 2 を参照し、その後の変動はノーマルリーチであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 2 - 7 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 2 - 7 6 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 c - 3 内の S T 値として「2」をセットし、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。他方、ステップ 2 7 1 2 - 7 4 で N o の場合、即ち、その後の変動がスーパー（発展）リーチである場合には、ステップ 2 7 1 2 - 7 8 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、変動状態一時記憶手段 2 1 5 2 c - 3 内の S T 値として「3」をセットし、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0 1 4 9】

次に、図 2 6 は、図 1 4 でのステップ 2 8 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 8 0 2 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 8 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 8 0 4 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から特別遊技開始信号を受信したか否かを判定する。ステップ 2 8 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 8 0 6 及びステップ 2 8 0 8 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置 2 1 4 0 上で大当たり開始表示を行う。そして、ステップ 2 8 1 0 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 上で、主制御装置 1 0 0 0 側から逐次送信されている遊技情報に基づき、ラウンド数と入賞個数を逐次表示する（確率変動大当たり又は時間短縮変動大当たりの場合のみ表示する）。ここで、突然確率変動大当たり及び小当たりである場合には、ラウンド数表示をすると、今回の当たりが「突然確率変動大当たり」及び「小当たり」のいずれであるかが遊技者に分かってしまうので、これらの当たりの場合には、当該処理においてラウンド数表示等を実行しない。次に、ステップ 2 8 1 2 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から特別遊技終了信号を受信したか否かを判定する。ステップ 2 8 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 8 1 4 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示装置 2 1 4 0

上で、大当たり終了表示を行う。そして、ステップ 2 8 1 6 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（保留情報管理処理 2 1 0 0）に移行する。尚、ステップ 2 8 0 2 で N o の場合はステップ 2 8 1 0 に移行し、ステップ 2 8 0 4 及びステップ 2 8 1 2 で N o の場合は次の処理（保留情報管理処理 2 1 0 0）に移行する。

【 0 1 5 0 】

次に、図 2 7 ~ 図 4 4 のフローチャートを参照しながら、サブサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側での処理を説明することとする。まず、図 2 7 は、サブサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）のメインフローチャートである。はじめに、ステップ 3 2 0 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、後述する装飾図柄表示コマンド受信処理を実行する。次に、ステップ 3 4 0 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、後述する通常演出モード表示制御処理を実行する。そして、ステップ 3 6 0 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、後述する特殊演出モード表示制御処理を実行し、ステップ 3 2 0 0 に戻る処理を繰り返す。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

【 0 1 5 1 】

まず、図 2 8 は、図 2 7 でのステップ 3 2 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示コマンド受信処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 2 0 2 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 のフラグ領域にアクセスし、図柄変動実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、「図柄変動実行中フラグ」とは、サブサブ基板側で図柄変動処理を実行している状態の際にオンとなるフラグである。ステップ 3 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 2 1 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域を参照し、サブメイン側から「トリガ保留演出仮決定カウンタ信号」「擬似変動回数信号」「演出モード信号」「仮停止図柄情報」「リーチ種別情報」「図柄変動開始信号」の何れかの信号を受信したかを判定する。ここで、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に前述した値の何れも受信していない場合は、次の処理（ステップ 3 4 0 0 の通常演出モード表示制御処理）に移行する。そして、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に前述した何れかの信号を受信した場合には、受信した信号に応じて異なる処理が実行される。まず、ステップ 3 2 1 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に「トリガ保留演出仮決定カウンタ信号」を受信した場合には、ステップ 3 2 1 2 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内のトリガ保留演出仮決定カウンタ領域に、受信した信号をセットする。次に、ステップ 3 2 1 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に「擬似変動回数信号」を受信した場合には、ステップ 3 2 1 4 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の擬似変動回数カウンタ領域に、受信した信号をセットする。次に、ステップ 3 2 1 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に「演出モード信号」を受信した場合には、ステップ 3 2 1 6 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の演出モード種別領域に、受信した信号をセットする。次に、ステップ 3 2 1 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に「仮停止図柄情報」を受信した場合には、ステップ 3 2 1 8 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止図柄情報格納領域に、受信した信号をセットする。次に、ステップ 3 2 1 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に「リーチ種別情報」を受信した場合には、ステップ 3 2 2 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内のリーチ種別情報領域に、受信した信号をセットする。次に、ステップ 3 2 1 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に「図柄変動開始信号」を受信した場合には、ステップ 3 2 2 2 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 のフラグ領域にアクセスし、図柄変動実行中フラグをオンにする。そして、これらステップ 3 2 1 2、ステップ 3 2 1 4、ステップ 3 2 1 6、ステップ 3 2 1 8、ステップ 3 2 2 0、ステップ 3 2 2 2 実行後には、次の処理（ステップ 3 4 0 0 の通常演出モード表示制御処理）に移行する。

【 0 1 5 2 】

他方、ステップ 3 2 0 2 で No の場合、ステップ 3 2 4 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域を参照し、サブメイン側から「ST 種別信号」「擬似連続変動開始コマンド」「仮停止コマンド信号」「カットイン表示コマンド」「確定表示コマンド」の何れかの信号を受信したかを判定する。ここで、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に前述した値の何れも受信していない場合は、次の処理（ステップ 3 4 0 0 の通常演出モード表示制御処理）に移行する。そして、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に前述した何れかの信号を受信した場合には、受信した信号に応じて異なる処理が実行される。まず、ステップ 3 2 4 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に「ST 種別信号」を受信した場合には、ステップ 3 2 4 2 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の ST 種別領域に、受信した信号をセットする。次に、ステップ 3 2 4 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に「擬似連続変動開始コマンド」を受信した場合には、ステップ 3 2 4 4 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の擬似変動演出フラグをオンにする。次に、ステップ 3 2 4 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に「仮停止コマンド信号」を受信した場合には、ステップ 3 2 4 6 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に、受信した信号をセットする。次に、ステップ 3 2 4 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に「カットイン表示コマンド」を受信した場合には、ステップ 3 2 4 8 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内のカットイン表示フラグをオンにする。次に、ステップ 3 2 4 0 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 内の信号受信領域に「確定表示コマンド」を受信した場合には、ステップ 3 2 5 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、現在揺れ変動している仮停止図柄を確定表示する。次に、ステップ 3 2 5 2 で、コマンド受信手段 2 1 4 3 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 のフラグ領域にアクセスし、図柄変動実行中フラグをオフにする。そして、これらステップ 3 2 4 2、ステップ 3 2 4 4、ステップ 3 2 4 6、ステップ 3 2 4 8、ステップ 3 2 5 2 実行後には、次の処理（ステップ 3 4 0 0 の通常演出モード表示制御処理）に移行する。

【0 1 5 3】

次に、図 2 9 は、図 2 7 でのステップ 3 4 0 0 のサブルーチンに係る、通常演出モード表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 4 0 2 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の演出モード種別領域を参照し、通常演出モードであるか否かを判定する。ステップ 3 4 0 2 で Yes の場合、ステップ 3 4 0 4 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 のフラグ領域にアクセスし、図柄変動実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 3 4 0 4 で Yes の場合、ステップ 3 4 0 6 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、後述する図柄変動表示初期処理（通常モード）を実行する。次に、ステップ 3 4 0 8 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、後述する先読みロゴステップアップ予告演出表示処理を実行する。次に、ステップ 3 4 1 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、後述するコメント吹き出し演出表示処理を実行する。次に、ステップ 3 4 1 2 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の ST 種別領域を参照し、ST 種別が「1」～「4」の何れかの値であるかを判定する。ここで、該 ST 種別が前述した何れかの値でない場合は、次の処理（ステップ 3 6 0 0 の特殊演出モード表示制御処理）に移行する。そして、ST 種別が「1」～「4」の何れかの値である場合には、ST 値に応じて異なる処理が実行される。まず、ステップ 3 4 1 2 で、サブメイン基板（演出表示制御手段 2 1 5 0）側から ST 1 開始信号を受信した場合には、ステップ 3 4 1 4 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、後述する非リーチ時図柄制御処理（通常モード）を実行する。次に、ステップ 3 4 1 2 で、サブメイン基板（演出表示制御手段 2 1 5 0）側から ST 2 開始信号を受信した場合には、ステップ 3 4 1 6 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、後述するノーマルリーチ時図柄制御処理（通常モード）を実行する。次に、ステップ 3 4 1 2 で、サブメイン基板（演出表示制御手段 2 1 5 0）側から ST 3 開始信号を受信した場合には、ステップ 3 4 1

8で、画像表示制御手段2144は、後述するスーパー（復活）リーチ時処理を実行する。そして、ステップ3412で、サブメイン基板（演出表示制御手段2150）側からST4開始信号を受信した場合には、ステップ3420で、画像表示制御手段2144は、後述する擬似変動ロゴステップアップ予告演出表示処理を実行する。そして、ステップ3422で、画像表示制御手段2144は、後述する擬似連続変動時図柄制御処理（通常モード）を実行する。そして、これらステップ3414、ステップ3416、ステップ3418、ステップ3422実行後には、次の処理（ステップ3600の特殊演出モード表示制御処理）に移行する。尚、ステップ3402でNoの場合にも、次の処理（ステップ3600の特殊演出モード表示制御処理）に移行する。

【0154】

他方、ステップ3404でNoの場合、ステップ3424で、画像表示制御手段2144は、画像関連情報一時記憶手段2145のフラグ領域内の初期処理実行済フラグ（通常モード）をオフにする。ここで、初期処理実行済フラグ（通常モード）とは、後述する図柄変動表示初期処理（通常モード）が実行された場合にオンとなるフラグである。次に、ステップ3426で、画像表示制御手段2144は、画像関連情報一時記憶手段2145のフラグ領域内の先読みロゴSU予告演出実行可否決定／実行済フラグをオフにする。ここで、先読みロゴSU予告演出実行可否決定／実行済フラグとは、後述する先読みロゴステップアップ予告演出の表示可否抽選及び抽選結果に基づく表示処理が実行された場合にオンとなるフラグである。次に、ステップ3428で、画像表示制御手段2144は、画像関連情報一時記憶手段2145のフラグ領域内のコメント吹き出し演出実行可否決定／実行済フラグをオフにする。ここで、コメント吹き出し演出実行可否決定／実行済フラグとは、後述するコメント吹き出し演出の表示可否抽選及び抽選結果に基づく表示処理が実行された場合にオンとなるフラグである。ステップ3428実行後は、次の処理（ステップ3600の特殊演出モード表示制御処理）に移行する。

【0155】

次に、図30は、図29のステップ3406のサブルーチンに係る、サブサブ基板（演出表示装置2140）側で実行する図柄変動表示初期処理（通常モード）のフローチャートである。はじめに、図柄変動表示初期処理とは、装飾図柄の変動開始信号に基づき、停止表示状態にある図柄表示を変動表示状態に切り替える処理に加えて、サブメイン側から送信される仮停止図柄情報及びリーチ種別情報に基づき、サブサブ側で以降実行される装飾図柄の表示制御処理を適切に実行するための初期処理のことを指す。まず、ステップ3406-02で、画像表示制御手段2144は、画像関連情報一時記憶手段2145のフラグ領域内の初期処理実行済フラグ（通常モード）がオフであるか否かを判定する。ステップ3406-02でYesの場合、ステップ3406-04で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止図柄情報格納領域及びリーチ種別領域を参照し、演出モードと有効ラインの整合性をチェックする。次に、ステップ3406-06で、画像表示制御手段2144は、前述した整合性チェックの結果、特殊演出モードで整合したか否か、換言すると、前述した仮停止図柄情報とリーチ種別が通常演出モードでは不整合が発生してしまうものであるか否かを判定する。以下、この整合性について詳述する。例えば、仮停止図柄情報が「1」「1」「2」「2」「3」「1」で、リーチ種別が「リーチ当り」であった場合、通常演出モードでは、左列（リール）に「1」を仮停止し、右列（リール）に「1」を仮停止し、リーチ状態を発生させた後に、中列（リール）に「2」を仮停止させるため、「リーチ当り」の種別と矛盾してしまう。対して、特殊演出モードでは、左列（リール）に「1」を仮停止し、右列（リール）に「1」を仮停止し、中列（リール）に「2」を仮停止し、左上列（リール）に「2」を仮停止し、右上列（リール）に「3」を仮停止し、リーチ状態を発生させた後に、中央列（リール）に「1」を仮停止させるため、左列（リール）に仮停止した「1」、右列（リール）に仮停止した「1」及び中央列（リール）に仮停止した「1」により「1」の3つ並びが形成されるため、「リーチ当り」の種別と合致する。従って、前述した仮停止図柄情報及びリーチ種別は、特殊演出モードを想定したコマンドであることが確定する。次に、ステップ

10

20

30

40

50

3 4 0 6 - 0 6 で Y e s の場合、ステップ 3 4 0 6 - 0 8 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の演出モード種別領域に、特殊演出モードをセットする。そして、ステップ 3 4 0 6 - 1 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 のフラグ領域内の初期処理実行済フラグ（通常モード）をオンにし、ステップ 3 4 0 8 へ移行する。尚、ステップ 3 4 0 6 で N o の場合にも、ステップ 3 4 0 8 へ移行する。

【 0 1 5 6 】

他方、ステップ 3 4 0 6 - 0 6 で N o の場合、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、前述した整合性チェックの結果、有効ラインが 1 ラインで整合したか否かを判定する。以下、この整合性について詳述する。例えば、仮停止図柄情報が「ブランク図柄（仮停止コマンドの 1 バイト目が「0 1 H」）」「ブランク図柄（仮停止コマンドの 1 バイト目が「0 D h」）」「ブランク図柄（仮停止コマンドの 1 バイト目が「0 D h」）」「2」「3」「4」で、リーチ種別が「リーチ当り」であった場合、有効ラインが 1 ラインでは、左列（リール）に「ブランク図柄」を仮停止し、右列（リール）に「ブランク図柄」を仮停止し、リーチ状態を発生させた後に、中列（リール）に「ブランク図柄」を仮停止させるため、「リーチ当り」の種別矛盾してしまう。対して、有効ラインが 5 ラインでは、仮停止させる図柄は同一となるが、上段ライン（仮停止コマンドの 1 バイト目の図柄番号から 1 減算した数値）が有効となっているため、該上段ラインにより「1」の 3 つ並びが形成されるため、「リーチ当り」の種別と合致する。従って、前述した仮停止図柄情報及びリーチ種別は、有効ラインが 5 ラインであることが確定する。次に、ステップ 3 4 0 6 - 1 2 で Y e s の場合、ステップ 3 4 0 6 - 1 4 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 のフラグ領域内の有効ライン種別に 1 ラインをセットする。次に、ステップ 3 4 0 6 - 1 6 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、有効ラインを 1 ラインとするために適した画像を画像データ記憶手段 2 1 4 6 から読み込み、装飾図柄の図柄変動表示を開始し、ステップ 3 4 0 6 - 1 0 に移行する。尚、ステップ 3 4 0 6 - 1 2 で N o の場合、ステップ 3 4 0 6 - 1 8 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 のフラグ領域内の有効ライン種別に 5 ラインをセットする。次に、ステップ 3 4 0 6 - 2 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、有効ラインを 5 ラインとするために適した画像を画像データ記憶手段 2 1 4 6 から読み込み、演出表示装置 2 1 4 0 に装飾図柄の図柄変動を表示し、ステップ 3 4 0 6 - 1 0 に移行する。

【 0 1 5 7 】

次に、図 3 1 は、図 2 9 のステップ 3 4 0 8 のサブルーチンに係る、サブサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側で実行する先読みロゴステップアップ予告演出表示処理のフローチャートである。はじめに、本処理では、（１）トリガ保留が出来た際、トリガ保留以前の保留消化の際にロゴステップアップ（各変動毎にロゴを分割し、段階的に文字を表示していくタイプ）をすることの決定とその内容を決定し、（２）保留先読み系のロゴステップアップ実行中の場合には、今回の変動時に表示される文字を表示し、（３）トリガ保留が存在しない状況下では、今回の変動時でのステップアップ（今回の変動で段階的にすべての文字を表示していくタイプ）の可否と内容を決定する処理を実行する。まず、ステップ 3 4 0 8 - 0 2 で、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 のフラグ領域内を参照し、先読みロゴ S U 予告演出実行可否決定 / 実行済フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 3 4 0 8 - 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 4 0 8 - 0 4 で、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内のトリガ保留演出仮決定カウンタ領域を参照し、トリガ保留演出仮決定カウンタ値が 0 でないか否かを判定する。尚、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内のトリガ保留演出仮決定カウンタ領域には、トリガ保留が発生した時点で、トリガ保留を含めたトリガ保留までの保留数が記憶されるが、該保留数分が消化されるまでの間は、新たなトリガ保留が発生しても、該新たなトリガ保留に基づく保留数が記憶されることはないよう構成されている。ステップ 3 4 0 8 - 0 4 で Y e s の場合、ステップ 3 4 0 8 - 0 6 で、先読みロゴステップアップ予告演出表示制

御手段 2 3 0 0 は、トリガ保留演出仮決定カウンタ値を基に先読みロゴステップアップ予告演出選択用テーブル 2 3 1 0 を参照し、連続変動回数及び連続変動回数分のロゴステップアップ演出パターンを決定する。次に、ステップ 3 4 0 8 - 0 8 で、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 は、トリガ保留演出仮決定カウンタの値を、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 内のステップアップカウンタに一時記憶する。次に、ステップ 3 4 0 8 - 1 0 で、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内のトリガ保留演出仮決定カウンタ領域を 0 でクリアする。ここで、前述したとおり、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内のトリガ保留演出仮決定カウンタ領域には、トリガ保留を含めたトリガ保留までの保留が消化されるまでの間は、新たなトリガ保留が発生しても、該新たなトリガ保留に基づく保留数が記憶されることがない。そのため、連続変動回数分のロゴステップアップ演出パターンを決定した後に、該領域を 0 でクリアすることにより、次のトリガ保留発生まで新たに演出パターンを決定する処理は実行されない。次に、ステップ 3 4 0 8 - 1 2 で、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 内のステップアップカウンタの値を 1 減算する。次に、ステップ 3 4 0 8 - 1 4 で、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 は、(連続変動回数 - ステップアップカウンタ) 番目に表示するロゴステップアップ演出を画像データ記憶手段 2 1 4 6 から読み込み、演出表示装置 2 1 4 0 に表示する。そして、ステップ 3 4 0 8 - 1 6 で、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 のフラグ領域内の先読みロゴ S U 予告演出実行可否決定 / 実行済フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 3 4 1 0) に移行する。尚、ステップ 3 4 0 8 - 0 2 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 3 4 1 0) に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 8 】

他方、ステップ 3 4 0 8 - 0 4 で N o の場合、ステップ 3 4 0 8 - 1 8 で、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 内のステップアップカウンタを参照し、ステップアップカウンタ値が 0 でないか否か、換言すると、先読みロゴステップアップ演出が実行中であるか否かを判定する。ステップ 3 4 0 8 - 1 8 で Y e s の場合には、ステップ 3 4 0 8 - 1 2 へ移行する。また、ステップ 3 4 0 8 - 1 8 で N o の場合には、ステップ 3 4 0 8 - 2 0 で、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 は、通常ロゴステップアップ予告演出選択用テーブル 2 3 2 0 を参照し、演出を表示するか否かを決定すると共に、表示する演出パターンを抽選する。次に、ステップ 3 4 0 8 - 2 2 で、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 は、前述した抽選の結果、演出を表示するか否かを判定する。ステップ 3 4 0 8 - 2 2 で Y e s の場合、ステップ 3 4 0 8 - 2 4 で、読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 3 0 0 は、決定された演出パターンを画像データ記憶手段 2 1 4 6 から読み込み、演出表示装置 2 1 4 0 に表示し、ステップ 3 4 0 8 - 1 6 に移行する。尚、ステップ 3 4 0 8 - 2 2 で N o の場合にも、ステップ 3 4 0 8 - 1 6 に移行する。

【 0 1 5 9 】

次に、図 3 2 は、図 2 9 のステップ 3 4 1 0 のサブルーチンに係る、サブサブ基板 (演出表示装置 2 1 4 0) 側で実行するコメント吹き出し演出表示処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 4 1 0 - 0 2 で、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 のフラグ領域内を参照し、コメント吹き出し演出実行可否決定 / 実行済フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 3 4 1 0 - 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 4 1 0 - 0 4 で、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 は、コメント吹き出し演出抽選テーブル 2 4 1 0 を参照し、吹き出し演出を表示するか否かを決定すると共に、表示する吹き出し演出内容を決定する。次に、ステップ 3 4 1 0 - 0 6 で、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 は、前述した抽選の結果、吹き出し演出を表示するかどうかを判定する。ステップ 3 4 1 0 - 0 6 で Y e s の場合、ステップ 3 4 1 0 - 0 8 で、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 は、表示する吹き出し演出内容の演出画像を画像データ記憶手段 2 1 4 6 から読み込むと共に、該画像の付加対象とな

る背景オブジェクトの位置情報を取得する。ここで、背景オブジェクトとは、画像データ記憶手段 2 1 4 6 に記憶されている各種画像オブジェクトの内、装飾図柄の変動態様に合わせて表示制御される画像オブジェクト以外を指しており、画像オブジェクトの大きさや形状（人物、動植物などのキャラクタや、建造物など）、色などで限定されるものではない。また、画像の付加とは、単に画像データを重ね合わせて表示するだけでなく、互いの画像データ内に基準点を設けておき、その基準点を合致させることで適当な位置に画像を配置することを指す。次に、ステップ 3 4 1 0 - 1 0 で、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 は、表示対象となる背景オブジェクトの位置情報を基に、該オブジェクトが正常位置かどうかを判定する。ここで、正常位置とは、演出表示装置 2 1 4 0 上の表示領域の一定の領域範囲を指しており、該範囲内に背景オブジェクトが位置していれば、コメント吹き出し演出に係る演出画像を付加しても、演出画像が該表示領域からはみ出ないことを保証できる範囲を指す。尚、演出画像を表示することで、装飾図柄変動が隠れてしまう場合には、装飾図柄の変動表示領域を縮小もしくは表示位置を変更し、装飾図柄の変動表示領域の視認性を担保してもよい。次に、3 4 1 0 - 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 4 1 0 - 1 2 で、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 は、選択された吹き出し演出に係る演出画像を表示対象オブジェクトに付加して演出表示装置 2 1 4 0 に表示する。例えば、演出表示対象オブジェクトの左横に付加するよう予め定めておいてもよい。そして、ステップ 3 4 1 0 - 1 4 で、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 のフラグ領域内のコメント吹き出し演出実行可否決定 / 実行済フラグをオンにし、次の処理（ステップ 3 4 1 0 - 2 0）に移行する。他方、ステップ 3 4 1 0 - 1 0 で N o の場合、ステップ 3 4 1 0 - 1 6 で、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 は、取得した背景オブジェクトの位置情報及び選択された吹き出し演出に係る演出画像の画像データの大きさに基づき、演出表示装置 2 1 4 0 上の表示領域内に表示される位置へ選択された吹き出し演出に係る演出画像の表示位置を補正し表示して、ステップ 3 4 1 0 - 1 4 に移行する。尚、ステップ 3 4 1 0 - 0 2 で N o の場合には、次の処理（ステップ 3 4 1 0 - 2 0）に移行し、ステップ 3 4 1 0 - 0 6 で N o の場合には、ステップ 3 4 1 0 - 1 4 に移行する。

10

20

30

40

【 0 1 6 0 】

次に、ステップ 3 4 1 0 - 2 0 で、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域を参照し、何れかのリールに係る図柄の仮停止コマンド信号を受信したか否かを判定する。ステップ 3 4 1 0 - 2 0 で Y e s の場合、ステップ 3 4 1 0 - 2 2 で、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 は、演出表示装置 2 1 4 0 上の表示領域内に吹き出し演出に係る演出画像が表示されているか否かを判定する。ステップ 3 4 1 0 - 2 2 で Y e s の場合、ステップ 3 4 1 0 - 2 4 で、コメント吹き出し演出表示制御手段 2 4 0 0 は、演出表示装置 2 1 4 0 上の表示領域内に表示されている吹き出し演出に係る演出画像を非表示にし、次の処理（ステップ 3 4 1 2）に移行する。尚、ステップ 3 4 1 0 - 2 0 及びステップ 3 4 1 0 - 2 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 3 4 1 2）に移行する。ここで、ステップ 3 4 1 0 - 2 0、ステップ 3 4 1 0 - 2 2 及びステップ 3 4 1 0 - 2 4 の処理の意味は、装飾図柄が高速変動（即ち、装飾図柄が不可視の状態）している間のみ吹き出し演出に係る演出画像を表示できるよう構成するためであり、これにより吹き出し演出に係る演出画像の表示が、低速変動に移行（即ち、装飾図柄の仮停止コマンド信号受信時）し可視化された装飾図柄の視認性を阻害することを回避することができる。

【 0 1 6 1 】

次に、図 3 3 は、図 2 9 のステップ 3 4 1 4 のサブルーチンに係る、サブサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側で実行する非リーチ時図柄制御処理（通常モード）のフローチャートである。まず、ステップ 3 4 1 4 - 0 2 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域を参照し、「左図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」「右図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」「中図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」の何れかのコマンド信号を受信したかを判定する。

50

ここで、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に前述した値の何れも受信していない場合は、次の処理（ステップ 3 6 0 0 の特殊演出モード表示制御処理）に移行する。そして、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に前述した何れかのコマンド信号を受信した場合には、受信したコマンドに応じて異なる処理が実行される。まず、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に「左図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」を受信した場合、即ち、1 バイト目として「A 0 H」{ 図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 0 4 } 及び 2 バイト目として「A 0 H に対応した図柄情報」{ 図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 0 6 } を受信した場合、ステップ 3 4 1 4 - 1 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 を参照し、有効ライン種別が 5 であるか否かを判定する。ステップ 3 4 1 4 - 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 4 1 4 - 1 2 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、通常ルール 1（図 4 5 参照）に則り、左列の上段・中段・下段に図柄を仮停止し、次の処理（ステップ 3 6 0 0 の特殊演出モード表示制御処理）に移行する。

【0 1 6 2】

ここで、図 4 6 上段（「通常ルール 1」）を参照しながら、通常ルール 1 を説明する。通常ルール 1 とは、サブメイン基板側が 5 ラインを前提として決定した仮停止図柄を、サブサブ基板側でそのまま表示する場合である。図 4 6 上段（「通常ルール 1」）の例の場合だと、今回（ステップ 3 4 1 4 - 1 2）の処理では、サブメイン基板側から、1 バイト目として「A 0 H」{ 左図柄の仮停止図柄（最終停止図柄用）} が送信され、2 バイト目として「0 3 h（即ち、 $j = 3$ ）」が送信される。これを受け、サブサブ基板側では、変動していた左図柄列を仮停止すると共に、仮停止図柄として、上段には「0 2 h（即ち、 $j = 2$ ）」に相当する「2」を、中段には「0 3 h（即ち、 $j = 3$ ）」に相当する「-」を、下段には「0 4 h（即ち、 $j = 4$ ）」に相当する「3」を仮停止させる。尚、図 4 6 上段（「通常ルール 1」）の例は当たり時のものであるが、ステップ 3 4 1 4 の処理は非リーチ（ハズレ）時のものであることを念のため述べておく。

【0 1 6 3】

再び図 3 3 のフローチャートを説明すると、ステップ 3 4 1 4 - 1 0 で N o の場合、即ち、有効ライン種別が 1 ラインである場合には、ステップ 3 4 1 4 - 1 4 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、通常ルール 2（図 4 5 参照）に則り、左列の中段に図柄を仮停止する。

【0 1 6 4】

ここで、図 4 6 下段（「通常ルール 2」）を参照しながら、通常ルール 2 を説明する。通常ルール 2 とは、サブメイン基板側が 5 ラインを前提として決定した仮停止図柄を、そのままではなく一部を抽出してサブサブ基板側で表示する場合である。図 4 6 下段（「通常ルール 2」）の例の場合だと、今回（3 4 1 4 - 1 4）の処理では、サブメイン基板側から、1 バイト目として「A 0 H」{ 左図柄の仮停止図柄（最終停止図柄用）} が送信され、2 バイト目として「0 0 h（即ち、 $j = 0$ ）」が送信される。これを受け、サブサブ基板側では、変動していた左図柄列を仮停止すると共に、仮停止図柄として、中段に「0 0 h（即ち、 $j = 0$ ）」に相当する「1」を仮停止させる。このように、サブサブ基板の画像表示制御手段 2 1 4 4 は、5 ライン時の「 $j - 1$ 」及び「 $j + 1$ 」の仮停止図柄をオミットし、「 j 」のみを抽出して表示する。尚、前述のように、ステップ 3 4 1 4 の処理は非リーチ（ハズレ）時のものであるので、5 ライン時の有効ラインのいずれにも当たり配列やリーチ配列は存在しない。したがって、通常ルール 2 としては、本例のように「 $j / j / j$ 」の組み合わせを 1 ラインに表示するものでなくとも、「 $j - 1 / j / j + 1$ 」の組み合わせでも、「 $j - 1 / j - 1 / j - 1$ 」の組み合わせでも、「 $j + 1 / j + 1 / j + 1$ 」の組み合わせでも、「 $j + 1 / j / j - 1$ 」の組み合わせでもよい。

【0 1 6 5】

再び図 3 3 のフローチャートに戻ると、次に、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に「右図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」を受信した場合、即ち、1 バイト目として「A 1 H」（図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 1 2）及び 2 バ

10

20

30

40

50

イト目として「A 1 Hに対応した図柄情報」(図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 1 4)を受信した場合、ステップ 3 4 1 4 - 2 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 を参照し、有効ライン種別が 5 であるか否かを判定する。ステップ 3 4 1 4 - 2 0 で Y e s の場合、ステップ 3 4 1 4 - 2 2 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、通常ルール 1 (図 4 5 参照)に則り、右列の上段・中段・下段に図柄を仮停止する。他方、ステップ 3 4 1 4 - 2 0 で N o の場合、即ち、有効ラインが 1 ラインである場合には、ステップ 3 4 1 4 - 2 4 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、通常ルール 2 (図 4 5 参照)に則り、右列の中段に図柄を仮停止し、次の処理(ステップ 3 6 0 0 の特殊演出モード表示制御処理)に移行する。

【0 1 6 6】

そして、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に「中図柄の仮停止コマンド(最終停止図柄用)」を受信した場合、即ち、1 バイト目として「A 2 H」(図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 2 0)及び 2 バイト目として「A 2 Hに対応した図柄情報」(図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 2 2)を受信した場合、ステップ 3 4 1 4 - 3 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 を参照し、有効ライン種別が 5 であるか否かを判定する。ステップ 3 4 1 4 - 3 0 で Y e s の場合、ステップ 3 4 1 4 - 3 2 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、通常ルール 1 (図 4 5 参照)に則り、中列の上段・中段・下段に図柄を仮停止する。他方、ステップ 3 4 1 4 - 3 0 で N o の場合、即ち、有効ライン種別が 1 ラインである場合には、ステップ 3 4 1 4 - 3 4 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、通常ルール 2 (図 4 5 参照)に則り、右列の中段に図柄を仮停止し、次の処理(ステップ 3 6 0 0 の特殊演出モード表示制御処理)に移行する。ここで、「左図柄の仮停止コマンド(最終停止図柄用)」「右図柄の仮停止コマンド(最終停止図柄用)」「中図柄の仮停止コマンド(最終停止図柄用)」のすべてを受信した場合、左・中・右のすべての図柄列が仮停止し、揺れ変動状態となる。そして、この仮停止図柄(最終停止図柄用)は、サブメイン基板側からの確定コマンドを受け、確定表示されることになる(図 2 8 のステップ 3 2 5 0 参照)。

【0 1 6 7】

次に、図 3 4 は、図 2 9 のステップ 3 4 1 6 のサブルーチンに係る、サブサブ基板(演出表示装置 2 1 4 0)側で実行するノーマルリーチ時図柄制御処理(通常モード)のフローチャートである。まず、ステップ 3 4 1 6 - 0 2 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域を参照し、「左図柄の仮停止コマンド(最終停止図柄用/再抽選前図柄用)」「右図柄の仮停止コマンド(最終停止図柄用/再抽選前図柄用)」「中図柄の仮停止コマンド(最終停止図柄用/再抽選前図柄用)」「再抽選実行コマンド」の何れかのコマンド信号を受信したかを判定する。ここで、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に前述した値の何れも受信していない場合は、次の処理(ステップ 3 2 0 0 の装飾図柄表示コマンド受信処理)に移行する。そして、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に前述した何れかのコマンド信号を受信した場合には、受信したコマンドに応じて異なる処理が実行される。

【0 1 6 8】

ここで、本フローチャートにおける処理(ステップ 3 4 1 6 - 1 0 ~ ステップ 3 4 1 6 - 3 6)は、前述したステップ 3 4 1 4 の処理を大部分重複する。したがって、以下では主な相違点のみ説明することとする。

【0 1 6 9】

まず、第一の相違点は、ステップ 3 4 1 6 - 1 4、ステップ 3 4 1 6 - 2 4 及びステップ 3 4 1 6 - 3 4 である。非リーチ時(ハズレ)のステップ 3 4 1 4 では、演出時有効ラインが 1 ラインである場合、非リーチ且つハズレということもあり、サブメイン基板側が決定したいずれの有効ライン上の図柄を 1 ラインとして表示しても何ら矛盾は生じない。しかしながら、このステップ 3 4 1 6 はリーチ(当たり又はハズレ)が実行されるものであるから、サブメイン基板側が決定したいずれの有効ラインの内、リーチライン(更には

10

20

30

40

50

、当該変動が当たりである場合には当たりに係るリーチライン)が1ラインとして表示される必要がある。そこで、これら処理では、仮停止図柄の決定の際に通常ルール3(図45参照)が適用される。

【0170】

次に、第二の相違点は、ステップ3416-02において受信する、サブメイン基板側からの仮停止図柄コマンド(1バイト目)の種類である。非リーチ時(ハズレ)の3414では、ハズレということもあり、仮停止図柄=最終停止図柄であったが、このノーマルリーチ時のステップ3416では、ハズレの場合には仮停止図柄=最終停止図柄であるが、当たりの場合には仮停止図柄=再抽選前図柄である。

【0171】

次に、第三の相違点は、ステップ3800の処理の存在である。このサブルーチン処理はリーチ処理の一種であるから、リーチ時にはサブメイン基板側からのコマンドに基づき、リーチ状態である旨を遊技者に知らせる表示制御が実行される。具体的には、ステップ3416-50で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143aを参照し、カットイン表示フラグがオフであるか否か、換言するとリーチに係る有効ライン上にカットイン画像を表示させるコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3416-50でNoの場合、ステップ3800で、画像表示制御手段2144は、後述するカットイン表示処理を実行する。

【0172】

次に、第四の相違点は、ステップ3416-36の処理の存在である。本最良形態では、当たり時には必ず再抽選を実行するよう構成しているが、この再抽選は5ラインの表示形態で実行されるようにしている。このような設計下、非リーチ時(ハズレ)のステップ3414では、演出時有効ラインが1ラインである場合、ハズレであり再抽選が実行されないで、サブメイン基板側が当初決定した5ラインでの仮停止図柄をあえて表示する必要はない。他方、このノーマルリーチに係るサブルーチンにおいて1ラインで当たり図柄が揃った場合には、再変動の便宜上、この1ラインでの当たりを5ライン(再抽選前仮停止図柄)に戻した上、再変動を実行して再び5ラインの仮停止図柄(最終仮停止図柄)を表示する。即ち、ステップ3416-36で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に一時記憶されている、サブメイン基板側から送信された5ラインの仮停止図柄コマンド(B0Hに対応した左仮停止図柄、B1Hに対応した右仮停止図柄、B2Hに対応した中仮停止図柄)に基づき、1ラインを5ラインに切替た上、5ラインでの仮停止図柄(再変動前仮停止図柄)を表示する。

【0173】

最後に、第五の相違点は、当たり後の再抽選処理の存在である。前述のように、当該サブルーチンは当たりのノーマルリーチも包含し、当たりの場合には再変動が実行されるよう設計されている。具体的には、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に「再抽選実行コマンド」を受信した場合、ステップ3416-40で、画像表示制御手段2144は、仮停止していた左列、右列及び中列のすべての図柄列を再変動する。そして、ステップ3416-42で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域を参照し、仮停止コマンド(1ビット目であるA0H、A1H及びA2H並びにこれらに対応した2ビット目)を受信したか否かを判定する。ステップ3416-42でYesの場合、ステップ3416-44で、画像表示制御手段2144は、再変動している左列、右列及び中列のすべての図柄列を停止し、前記仮停止コマンドに対応した仮停止図柄を装図表示部2141上に表示する。

【0174】

次に、図35は、図29のステップ3418のサブルーチンに係る、サブサブ基板(演出表示装置2140)側で実行するスーパー(復活)リーチ時図柄制御処理(通常モード)のフローチャートである。ここで、当該処理は、前述したステップ3416の処理を大部分重複する。したがって、以下では主な相違点のみ説明することとする。

【0175】

まず、第一の相違点は、ステップ 3 4 1 8 - 0 2 において受信する、サブメイン基板側からの仮停止図柄コマンド（1 バイト目）の種類である。ノーマルリーチ時のステップ 3 4 1 6 では、ハズレの場合には仮停止図柄 = 最終停止図柄（A 0 H、A 1 H、A 2 H）であり、当たりの場合には仮停止図柄 = 再抽選前図柄（B 0 H、B 1 H、B 2 H）であったが、スーパーリーチ時の当該処理では、一旦ハズレで仮停止してスーパーリーチに発展するため、当否にかかわらず仮停止図柄 = 復活前図柄（C 0 H、C 1 H、C 2 H）である。

【0 1 7 6】

次に、第二の相違点は、図柄変動を開始して最初に仮停止した後に実行される、ステップ 3 4 1 8 - 4 0 における復活リーチ演出処理である。尚、本最良形態では、図柄変動当初の演出用有効ライン数は 1 ライン、5 ラインのいずれかであるが、スーパーリーチに発展した場合には、すべて 5 ラインに戻った上で演出が実行されるよう構成されている（ステップ 3 4 1 8 - 3 6 参照）。そこで、これら処理を説明すると、まず、ステップ 3 4 1 8 - 4 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、有効ラインとして 5 ラインを演出装図表示部 2 1 4 1 上に構築した上で、画像データ記憶手段 2 1 4 6 に記録されている図柄配列の画像データを、左図柄列については逆目で上から下に、右図柄列と中図柄列については順目で上から下に、それぞれ変動表示を実行する。次に、ステップ 3 4 1 8 - 0 2 で、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に「左図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄 / 再抽選前図柄用）」を受信した場合、即ち、1 バイト目として「A 0 H」（ハズレ時）又は「B 0 H」（当たり時）（図 2 4 のステップ 2 7 1 0 - 3 2 又はステップ 2 7 1 0 - 3 4）及び 2 バイト目として「A 0 H に対応した図柄情報」又は「B 0 H に対応した図柄情報」（図 2 4 のステップ 2 7 1 0 - 3 3 又はステップ 2 7 1 0 - 3 5）を受信した場合、ステップ 3 4 1 8 - 5 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、通常ルール 1（図 4 5 参照）に則り、左列の上段・中段・下段に図柄を仮停止する。次に、ステップ 3 4 1 8 - 0 2 で、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に「右図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄 / 再抽選前図柄用）」を受信した場合、即ち、1 バイト目として「A 1 H」（ハズレ時）又は「B 1 H」（当たり時）（図 2 4 のステップ 2 7 1 0 - 3 7 又はステップ 2 7 1 0 - 3 9）及び 2 バイト目として「A 1 H に対応した図柄情報」又は「B 1 H に対応した図柄情報」（図 2 4 のステップ 2 7 1 0 - 3 8 又はステップ 2 7 1 0 - 4 0）を受信した場合、ステップ 3 4 1 8 - 6 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、通常ルール 1（図 4 5 参照）に則り、右列の上段・中段・下段に図柄を仮停止する。そして、ステップ 3 4 1 8 - 9 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a を参照し、カットイン表示フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 3 4 1 8 - 9 0 で Yes の場合、ステップ 3 8 0 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、後述するカットイン表示処理を実行する。そして、ステップ 3 4 1 8 - 9 4 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内のカットイン表示フラグをオフにする。次に、ステップ 3 4 1 8 - 0 2 で、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に「中図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄 / 再抽選前図柄用）」を受信した場合、即ち、1 バイト目として「A 2 H」（ハズレ時）又は「B 2 H」（当たり時）（図 2 4 のステップ 2 7 1 0 - 4 2 又はステップ 2 7 1 0 - 4 4）及び 2 バイト目として「A 2 H に対応した図柄情報」又は「B 2 H に対応した図柄情報」（図 2 4 のステップ 2 7 1 0 - 4 3 又はステップ 2 7 1 0 - 4 5）を受信した場合、ステップ 3 4 1 8 - 7 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、通常ルール 1（図 4 5 参照）に則り、中列の上段・中段・下段に図柄を仮停止する。

【0 1 7 7】

次に、図 3 6 は、図 2 9 のステップ 3 4 2 0 のサブルーチンに係る、サブサブ基板（演出表示装置 2 1 4 0）側で実行する擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 4 2 0 - 0 2 で、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段 2 5 0 0 は、画像関連情報一時記憶手段 2 1 4 5 のフラグ領域内を参照し、擬似変動演出フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 3 4 2 0 - 0 2 で Yes の場合、ステップ 3 4 2 0 - 0 4 で、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段

10

20

30

40

50

2300は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の擬似変動回数カウンタ領域を参照し、擬似変動回数カウンタ値が0でないかを判定する。ステップ3420-04でYesの場合、ステップ3420-06で、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段2500は、擬似変動回数カウンタ値を基に擬似連続ロゴステップアップ予告演出選択用テーブル2510を参照し、連続変動回数及び連続変動回数分のロゴステップアップ演出パターンを決定する。次に、ステップ3420-08で、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段2500は、擬似変動回数カウンタの値を、画像関連情報一時記憶手段2145内の擬似連続ステップアップカウンタに一時記憶する。次に、ステップ3420-10で、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段2500は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の擬似変動回数カウンタ領域を0でクリアする。次に、ステップ3420-12で、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段2500は、画像関連情報一時記憶手段2145内の擬似連続ステップアップカウンタの値を1減算する。次に、ステップ3420-14で、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段2500は、(連続変動回数-擬似連続ステップアップカウンタ)番目に表示するロゴステップアップ演出を画像データ記憶手段2146から読み込み、演出表示装置2140に表示する。そして、ステップ3420-16で、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段2500は、画像関連情報一時記憶手段2145のフラグ領域内の擬似変動演出フラグをオフにし、次の処理(ステップ3422)に移行する。尚、ステップ3420-02でNoの場合にも、次の処理(ステップ3422)に移行する。

10

20

【0178】

他方、ステップ3420-04でNoの場合、ステップ3420-18で、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段2500は、画像関連情報一時記憶手段2145内の擬似連続ステップアップカウンタを参照し、擬似連続ステップアップカウンタ値が0でないかを判定する。ステップ3420-18でYesの場合には、ステップ3420-12へ移行する。また、ステップ3420-18でNoの場合には、次の処理(ステップ3422)に移行する。

【0179】

次に、図37は、図29のステップ3422のサブルーチンに係る、サブサブ基板(演出表示装置2140)側で実行する擬似連続変動時図柄制御処理(通常モード)のフローチャートである。まず、ステップ3422-02で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域を参照し、「左図柄の仮停止コマンド(擬似連続図柄用)」「右図柄の仮停止コマンド(擬似連続図柄用)」「中図柄の仮停止コマンド(擬似連続図柄用)」の何れかのコマンド信号を受信したかを判定する。ここで、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に前述した値の何れも受信していない場合は、次の処理(ステップ3600の特殊演出モード表示制御処理)に移行する。そして、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に前述した何れかのコマンド信号を受信した場合には、受信したコマンドに応じて異なる処理が実行される。まず、ステップ3422-02で、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に「左図柄の仮停止コマンド(擬似連続図柄用)」を受信した場合、即ち、1バイト目として「D0H」(図25のステップ2712-20)及び2バイト目として「D0Hに対応した図柄情報」(図25のステップ2712-22)を受信した場合、ステップ3422-10で、画像表示制御手段2144は、画像関連情報一時記憶手段2145にセットされた有効ライン種別が5であるかを判定する。ステップ3422-10でYesの場合、ステップ3422-12で、画像表示制御手段2144は、通常ルール1(図45参照)に則り、左列の上段・中段・下段に図柄を仮停止する。他方、ステップ3422-10でNoの場合、ステップ3422-14で、画像表示制御手段2144は、通常ルール2(図45参照)に則り、左列の中段に図柄を仮停止し、次の処理(ステップ3600の特殊演出モード表示制御処理)に移行する。

30

40

【0180】

50

次に、ステップ3422-02で、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に「右図柄の仮停止コマンド（擬似連続図柄用）」を受信した場合、即ち、1バイト目として「D1H」（図25のステップ2712-30）及び2バイト目として「D1Hに対応した図柄情報」（図25のステップ2712-32）を受信した場合、ステップ3422-20で、画像表示制御手段2144は、画像関連情報一時記憶手段2145にセットされた有効ライン種別が5であるか否かを判定する。ステップ3422-20でYesの場合、ステップ3422-22で、画像表示制御手段2144は、通常ルール1（図45参照）に則り、右列の上段・中段・下段に図柄を仮停止する。他方、ステップ3422-20でNoの場合、ステップ3422-24で、画像表示制御手段2144は、通常ルール2（図45参照）に則り、右列の中段に図柄を仮停止し、次の処理（ステップ3600の特殊演出モード表示制御処理）に移行する。

10

【0181】

次に、ステップ3422-02で、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に「中図柄の仮停止コマンド（擬似連続図柄用）」を受信した場合、即ち、1バイト目として「D2H」（図25のステップ2712-40）及び2バイト目として「D2Hに対応した図柄情報」（図25のステップ2712-42）を受信した場合、ステップ3422-30で、画像表示制御手段2144は、画像関連情報一時記憶手段2145にセットされた有効ライン種別が5であるか否かを判定する。ステップ3422-30でYesの場合、ステップ3422-32で、画像表示制御手段2144は、通常ルール1（図45参照）に則り、中列の上段・中段・下段に図柄を仮停止する。他方、ステップ3422-30でNoの場合、ステップ3422-34で、画像表示制御手段2144は、通常ルール2（図45参照）に則り、中列の中段に図柄を仮停止し、次の処理（ステップ3600の特殊演出モード表示制御処理）に移行する。

20

【0182】

次に、図38は、図27でのステップ3600のサブルーチンに係る、サブサブ基板（演出表示装置2140）側で実行する特殊演出モード表示制御処理のフローチャートである。まず、本最良形態における特殊演出モードとは、正五角形の各頂点に5つの装飾図柄が配置、定位置にて変動表示されており、夫々の装飾図柄を1対1で結ぶ10本の線を有効ラインとした、有効ライン数が10ラインの装飾図柄の表示方式を持つ状態のことを指す。ここで、特殊演出モードにおける有効ラインの定義（ルール）は、ライン上に同一の図柄が3つ並びすることで大当たりを表現するのではなく、ライン上に同一の図柄が2つ並びことでリーチ状態へ移行するという点で通常演出モードにおける有効ラインの定義とは異なっている（以下必要に応じて、リーチ有効ラインと呼ぶ）。また、本最良形態においては、説明の便宜上、5つの装飾図柄の内、同一の図柄が3つ以上表示されないように構成されているが、これには限定されない。尚、リーチ状態へ移行した以降は、通常演出モードと同様の有効ラインの定義にて動作することになる。

30

【0183】

はじめに、ステップ3602で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の演出モード種別領域を参照し、特殊演出モードであるか否かを判定する。ステップ3602でYesの場合、ステップ3604で、画像表示制御手段2144は、画像関連情報一時記憶手段2145のフラグ領域にアクセスし、図柄変動実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ3604でYesの場合、ステップ3606で、画像表示制御手段2144は、後述する図柄変動表示初期処理（特殊モード）を実行する。次に、ステップ3608で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内のST種別領域を参照し、ST種別が「1」～「4」の何れかの値であるかを判定する。ここで、該ST種別が前述した何れかの値でない場合は、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。そして、ST種別が「1」～「4」の何れかの値である場合には、ST値に応じて異なる処理が実行される。まず、ステップ3608でサブメイン基板（演出表示制御手段2150）側からST1開始信号を受信した場合には、ステップ3610で、画像表示制御手段2144は、後

40

50

述する非リーチ時図柄制御処理（特殊モード）を実行する。次に、ステップ3608でサブメイン基板（演出表示制御手段2150）側からST2開始信号を受信した場合には、ステップ3612で、画像表示制御手段2144は、後述するノーマルリーチ時図柄制御処理（特殊モード）を実行する。次に、ステップ3608でサブメイン基板（演出表示制御手段2150）側からST3開始信号を受信した場合には、ステップ3614で、画像表示制御手段2144は、後述するスーパー（復活）リーチ時処理を実行する。そして、ステップ3608でサブメイン基板（演出表示制御手段2150）側からST4開始信号を受信した場合には、ステップ3616で、画像表示制御手段2144は、後述する擬似連続変動時図柄制御処理（特殊モード）を実行する。そして、これらステップ3610、ステップ3612、ステップ3614、ステップ3616実行後には、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。尚、ステップ3402でNoの場合にも、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。

10

【0184】

他方、ステップ3604でNoの場合、ステップ3618で、画像表示制御手段2144は、画像関連情報一時記憶手段2145のフラグ領域内の初期処理実行済フラグ（特殊モード）をオフにし、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。ここで、初期処理実行済フラグ（特殊モード）とは、後述する図柄変動表示初期処理（特殊モード）が実行された場合にオンとなるフラグである。

20

【0185】

次に、図39は、図38でのステップ3606のサブルーチンに係る、サブサブ基板（演出表示装置2140）側で実行する図柄変動表示初期処理（特殊モード）のフローチャートである。まず、ステップ3606-02で、画像表示制御手段2144は、画像関連情報一時記憶手段2145のフラグ領域内の初期処理実行済フラグ（特殊モード）がオフであるか否かを判定する。ステップ3606-02でYesの場合、ステップ3606-04で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止図柄情報及びリーチ種別情報を参照し、演出モードと有効ラインの整合性をチェックする。次に、ステップ3606-06で、画像表示制御手段2144は、前述した整合性チェックの結果、通常演出モードで整合したか否か、換言すると、前述した仮停止図柄情報とリーチ種別は、特殊演出モードでは不整合が発生してしまうか否かを判定する。ステップ3606-06でYesの場合、ステップ3606-08で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の演出モード種別領域に、通常演出モードをセットする。そして、ステップ3606-10で、画像表示制御手段2144は、画像関連情報一時記憶手段2145のフラグ領域内の初期処理実行済フラグ（特殊モード）をオンにし、ステップ3608へ移行する。尚、ステップ3606-02でNoの場合にも、ステップ3608へ移行する。

30

【0186】

他方、ステップ3606-06でNoの場合、画像表示制御手段2144は、特殊演出モード下で、装飾図柄の図柄変動表示を開始し、ステップ3606-10に移行する。

40

【0187】

次に、図40は、図38でのステップ3610のサブルーチンに係る、サブサブ基板（演出表示装置2140）側で実行する非リーチ時図柄制御処理（特殊モード）のフローチャートである。まず、ステップ3610-02で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域を参照し、「左図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」「右図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」「中図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」「左上図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」「右上図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」の何れかのコマンド信号を受信したかを判定する。ここで、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に前述した値の何れも受信していない場合は、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。そして、サブメイン側情報一時記憶手段2143a

50

内の仮停止コマンド領域に前述した何れかのコマンド信号を受信した場合には、受信したコマンドに応じて異なる処理が実行される。まず、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に「左図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」を受信した場合、即ち、1 バイト目として「A 0 H」（図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 0 4）及び 2 バイト目として「A 0 H に対応した図柄情報」（図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 0 6）を受信した場合、ステップ 3 6 1 0 - 1 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、更にサブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域を参照し、「A 0 H に対応した予告図柄情報」（図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 1 0）を受信したか否かを判定する。ステップ 3 6 1 0 - 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 6 1 0 - 1 2 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、「A 0 H に対応した予告図柄情報」に基づき、左列の図柄を仮停止し、次の処理（ステップ 3 2 0 0 の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。

10

【 0 1 8 8 】

他方、ステップ 3 6 1 0 - 1 0 で N o の場合、ステップ 3 6 1 0 - 1 4 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、特殊ルール 1（図 4 5 参照）に則り、左列の図柄を仮停止し、次の処理（ステップ 3 2 0 0 の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。ここで、特殊ルール 1 とは、「A 0 H に対応した図柄情報」（即ち装飾図柄番号（j））に対応した図柄を、前述した 5 つの装飾図柄の配置の内の何れかに仮停止させることであるが、仮停止させる位置は予め決めておいてもよいし、装飾図柄が変動状態にある位置の中からランダムに選択してもよい。尚、本最良形態においては、前述した仮停止図柄情報の整合性チェック（ステップ 3 4 0 6 - 0 4、ステップ 3 6 0 6 - 0 4）により、本フローチャート 3 6 1 0 においては、「A 0 H に対応した図柄情報」が「ブランク図柄」とならないよう構成されている。

20

【 0 1 8 9 】

次に、ステップ 3 6 1 0 - 0 2 で、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に「右図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」を受信した場合、即ち、1 バイト目として「A 1 H」（図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 1 2）及び 2 バイト目として「A 1 H に対応した図柄情報」（図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 1 4）を受信した場合、ステップ 3 6 1 0 - 2 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、更にサブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域を参照し、「A 1 H に対応した予告図柄情報」（図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 1 8）を受信したか否かを判定する。ステップ 3 6 1 0 - 2 0 で Y e s の場合、ステップ 3 6 1 0 - 2 2 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、「A 1 H に対応した予告図柄情報」に基づき、右列の図柄を仮停止し、次の処理（ステップ 3 2 0 0 の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。他方、ステップ 3 6 1 0 - 2 0 で N o の場合、ステップ 3 6 1 0 - 2 4 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、特殊ルール 1（図 4 5 参照）に則り、右列の図柄を仮停止し、次の処理（ステップ 3 2 0 0 の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。

30

【 0 1 9 0 】

次に、ステップ 3 6 1 0 - 0 2 で、サブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域に「中図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」を受信した場合、即ち、1 バイト目として「A 2 H」（図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 2 0）及び 2 バイト目として「A 2 H に対応した図柄情報」（図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 2 2）を受信した場合、ステップ 3 6 1 0 - 3 0 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、更にサブメイン側情報一時記憶手段 2 1 4 3 a 内の仮停止コマンド領域を参照し、「A 2 H に対応した予告図柄情報」（図 2 2 のステップ 2 7 0 6 - 2 6）を受信したか否かを判定する。ステップ 3 6 1 0 - 3 0 で Y e s の場合、ステップ 3 6 1 0 - 3 2 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、「A 2 H に対応した予告図柄情報」に基づき、中列の図柄を仮停止し、次の処理（ステップ 3 2 0 0 の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。他方、ステップ 3 6 1 0 - 3 0 で N o の場合、ステップ 3 6 1 0 - 3 4 で、画像表示制御手段 2 1 4 4 は、特殊ルール 1（図 4 5 参照）に則り、中列の図柄を仮停止し、次の処理（ステップ 3 2 0 0 の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。

40

50

【0191】

次に、ステップ3610-02で、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に「左上図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」を受信した場合、即ち、1バイト目として「A3H」（図22のステップ2706-28）及び2バイト目として「A3Hに対応した図柄情報」（図22のステップ2706-30）を受信した場合、ステップ3610-40で、画像表示制御手段2144は、更にサブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域を参照し、「A3Hに対応した予告図柄情報」（図22のステップ2706-34）を受信したか否かを判定する。ステップ3610-40でYesの場合、ステップ3610-42で、画像表示制御手段2144は、「A3Hに対応した予告図柄情報」に基づき、左上列の図柄を仮停止し、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。他方、ステップ3610-40でNoの場合、ステップ3610-44で、画像表示制御手段2144は、特殊ルール1（図45参照）に則り、左上列の図柄を仮停止し、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。

10

【0192】

そして、ステップ3610-02で、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に「右上図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」を受信した場合、即ち、1バイト目として「A4H」（図22のステップ2706-36）及び2バイト目として「A4Hに対応した図柄情報」（図22のステップ2706-38）を受信した場合、ステップ3610-50で、画像表示制御手段2144は、更にサブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域を参照し、「A4Hに対応した予告図柄情報」（図22のステップ2706-42）を受信したか否かを判定する。ステップ3610-50でYesの場合、ステップ3610-52で、画像表示制御手段2144は、「A4Hに対応した予告図柄情報」に基づき、右上列の図柄を仮停止し、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。他方、ステップ3610-50でNoの場合、ステップ3610-44で、画像表示制御手段2144は、特殊ルール1（図45参照）に則り、左上列の図柄を仮停止し、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。ここで、「左図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」「右図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」「中図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」「左上図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」「右上図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用）」のすべてを受信した場合、左・中・右・左上・右上のすべての図柄列が仮停止し、揺れ変動状態となる。そして、この仮停止図柄（最終停止図柄用）は、サブメイン基板側からの確定コマンドを受け、確定表示されることになる（図28のステップ3250参照）。尚、仮停止図柄として数字図柄と予告図柄の両方がサブメインから送信された場合、予告図柄を優先して仮停止させる。この際、確定表示コマンドを受信した場合、仮停止している予告図柄をこのまま確定表示させる。

20

30

【0193】

次に、図41は、図38のステップ3612のサブルーチンに係る、サブサブ基板（演出表示装置2140）側で実行するノーマルリーチ時図柄制御処理（特殊モード）のフローチャートである。まず、ステップ3612-02で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域を参照し、「左図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用/再抽選前図柄用）」「右図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用/再抽選前図柄用）」「中図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用/再抽選前図柄用）」「左上図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用/再抽選前図柄用）」「右上図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用/再抽選前図柄用）」「中央図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用/再抽選前図柄用）」「再抽選実行コマンド」の何れかのコマンド信号を受信したかを判定する。ここで、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に前述した値の何れも受信していない場合は、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。そして、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に前述した何れかのコマンド信号を受信した場合には、受

40

50

信したコマンドに応じて異なる処理が実行される。

【0194】

ここで、本フローチャートにおける処理（ステップ3612-10～ステップ3612-54）は、前述したステップ3610の処理を大部分重複する。したがって、以下では主な相違点のみ説明することとする。

【0195】

まず、第一の相違点であり最も大きな相違点は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に、「中央図柄の仮停止コマンド（最終停止図柄用／再抽選前図柄用）」を受信した場合の処理、即ち、ステップ3612-60、ステップ3612-62及びステップ3612-64である。特殊演出モードでは、前述したリーチ有効ラインの定義に基づき、リーチ状態へ移行するかどうかを判定するため、左列・右列・中列・左上列及び右上列の5つの装飾図柄列のみでは、大当たりかどうかを判定することができない。そこで、本最良形態では、リーチ状態へ移行後には中央列の装飾図柄を参照し、大当たりかどうかを判定するよう構成されている。

【0196】

次に、第二の相違点は、ステップ3612-56、ステップ3612-58、ステップ3612-59、ステップ3612-65及びステップ3612-66である。非リーチ時（ハズレ）のステップ3610では、演出時有効ラインがリーチ有効ライン状態で、非リーチ且つハズレを表示して終了する。しかしながら、このステップ3612はリーチ（当たり又はハズレ）が実行されるものであるから、リーチ発生時には、リーチ有効ライン状態から通常の有効ラインへ変更して表示する必要がある。そこで、ステップ3612-56で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域を参照し、リーチが発生する装飾図柄の組み合わせと、シングルリーチ（同一の図柄が1組）か否か（即ち、Noの場合はダブルリーチ（同一の図柄が2組））を判定する。ステップ3612-56でYesの場合、ステップ3612-58で、画像表示制御手段2144は、リーチ有効ライン状態から有効ライン1ライン状態に変更し、リーチに係る装飾図柄のみを演出表示装置2140に表示する。他方、ステップ3612-56でNoの場合、ステップ3612-59で、画像表示制御手段2144は、リーチ有効ライン状態から有効ライン5ライン状態に変更し、リーチに係る装飾図柄のみを演出表示装置2140に表示し、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。また、リーチ（ハズレ）の場合には、中央図柄（最終停止図柄）の仮停止後に、通常の有効ラインから再度リーチ有効ライン状態へ表示を変更できるよう構成されている。即ち、ステップ3612-65でYesの場合、ステップ3612-66で、画像表示制御手段2144は、有効ライン1ライン状態もしくは5ライン状態からリーチ有効ライン状態に変更し、左列・右列・中列・左上列及び右上列の5つの装飾図柄列の仮停止図柄を表示し、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。尚、本最良形態では、1ラインもしくは5ラインで表示する装飾図柄は3つであり、リーチ有効ラインで表示する装飾図柄は5つであることを前提として有効ラインの切り替え処理及び装飾図柄の表示位置変更処理を実行しているが、これには限定されない。即ち、所定数の図柄がどのような位置に存在しており、どの位置にリーチ図柄が存在していたとしても、最終停止図柄は最前列として表示処理を実行する。

【0197】

次に、第三の相違点は、ステップ3612-02において受信する、サブメイン基板側からの仮停止図柄コマンド（1バイト目）の種類である。非リーチ時（ハズレ）の3610では、ハズレということもあり、仮停止図柄＝最終停止図柄であったが、このノーマルリーチ時のステップ3612では、ハズレの場合には仮停止図柄＝最終停止図柄であるが、当たりの場合には仮停止図柄＝再抽選前図柄である。

【0198】

次に、第四の相違点は、ステップ3800の処理の存在である。このサブルーチン処理はリーチ処理の一種であるから、リーチ時にはサブメイン基板側からのコマンドに基づき

10

20

30

40

50

、リーチ状態である旨を遊技者に知らしめる表示制御が実行される。具体的には、ステップ3612-80で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143aを参照し、カットイン表示フラグがオフであるか否か、換言するとリーチに係る有効ライン上にカットイン画像を表示させるコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3612-80でNoの場合、ステップ3800で、画像表示制御手段2144は、後述するカットイン表示処理を実行する。

【0199】

次に、第五の相違点は、ステップ3612-74及びステップ3612-76の処理の存在である。本最良形態では、当たり時には必ず再抽選を実行するよう構成しているが、この再抽選は1ラインもしくは5ラインの表示形態で実行されるようにしている。このような設計下、非リーチ時（ハズレ）のステップ3610では、ハズレであり再抽選が実行されないで、サブメイン基板側が当初決定したリーチ有効ラインでの仮停止図柄をあえて表示する必要はない。他方、このノーマルリーチに係るサブルーチンにおいて1ラインもしくは5ラインで当たり図柄が揃った場合には、再変動を実行して再び1ラインもしくは5ライン上での仮停止図柄（最終仮停止図柄）を表示する。即ち、ステップ3612-74で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に一時記憶されている、サブメイン基板側から送信された1ラインもしくは5ラインの仮停止図柄コマンドに基づき、1ラインもしくは5ラインでの仮停止図柄（最終停止図柄）を表示する。また、リーチ（当たり）の場合には、仮停止図柄（最終停止図柄）の仮停止後に、通常の有効ラインから再度リーチ有効ライン状態へ表示を変更できるよう構成されている。即ち、ステップ3612-76で、画像表示制御手段2144は、有効ライン1ライン状態もしくは5ライン状態からリーチ有効ライン状態に変更した後、左列・右列・中列・左上列及び右上列の5つの装飾図柄列の仮停止図柄を表示し、次の処理（ステップ3200の装飾図柄表示コマンド受信処理）に移行する。尚、本最良形態では、1ラインもしくは5ラインで表示する装飾図柄は3つであり、リーチ有効ラインで表示する装飾図柄は5つであることを前提として有効ラインの切り替え処理及び装飾図柄の表示位置変更処理を実行しているが、これには限定されない。即ち、所定数の図柄がどのような位置に存在しており、どの位置にリーチ図柄が存在していたとしても、最終停止図柄は最前列として表示処理を実行する。

【0200】

最後に、第六の相違点は、当たり後の再抽選処理の存在である。前述のように、当該サブルーチンは当たりのノーマルリーチも包含し、当たりの場合には再変動が実行されるよう設計されている。具体的には、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域に「再抽選実行コマンド」を受信した場合、ステップ3612-70で、画像表示制御手段2144は、仮停止していた左列、右列、中列、左上列、右上列のすべての図柄列を再変動する。そして、ステップ3612-72で、画像表示制御手段2144は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内の仮停止コマンド領域を参照し、仮停止コマンド（1ビット目であるA0H、A1H、A2H、A3H、A4H並びにこれらに対応した2ビット目）を受信したか否かを判定する。

【0201】

次に、図42は、図38のステップ3614のサブルーチンに係る、サブサブ基板（演出表示装置2140）側で実行するスーパー（復活）リーチ時図柄制御処理（特殊モード）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前述したステップ3612の処理を大部分重複する。したがって、以下では主な相違点のみ説明することとする。

【0202】

まず、第一の相違点は、ステップ3614-02において受信する、サブメイン基板側からの仮停止図柄コマンド（1バイト目）の種類である。ノーマルリーチ時のステップ3612では、ハズレの場合には仮停止図柄＝最終停止図柄（A0H、A1H、A2H、A3H、A4H）であり、当たりの場合には仮停止図柄＝再抽選前図柄（B0H、B1H、B2H、B3H、B4H）であったが、スーパーリーチ時の当該処理では、一旦ハズレで

仮停止してスーパーリーチに発展するため、当否にかかわらず仮停止図柄 = 復活前図柄 (C 0 H、C 1 H、C 2 H、C 3 H、C 4 H) である。

【0203】

次に、第二の相違点は、図柄変動を開始して最初に仮停止した後に実行される、ステップ3614 - 56及び3614 - 58における復活リーチ演出処理である。尚、本最良形態では、図柄変動当初の演出用有効ライン数はリーチ有効ラインであるが、スーパーリーチに発展前のリーチ状態へ移行した時点で、リーチ有効ラインから1ラインもしくは5ラインに変更した上で演出が実行されるよう構成されている。また、スーパーリーチへ発展時には、スーパーリーチに発展前の有効ラインと同一の有効ラインが選択されるよう構成されている。

10

【0204】

次に、図43は、図38のステップ3616のサブルーチンに係る、サブサブ基板(演出表示装置2140)側で実行する擬似連続変動時図柄制御処理(特殊モード)のフローチャートである。ここで、当該処理は、前述したステップ3610の処理を大部分重複する。したがって、以下では主な相違点のみ説明することとする。

【0205】

まず、第一の相違点は、ステップ3616 - 02において受信する、サブメイン基板側からの仮停止図柄コマンド(1バイト目)の種類である。非リーチ時のステップ3610では、仮停止図柄 = 最終停止図柄(A 0 H、A 1 H、A 2 H、A 3 H、A 4 H)であるが、擬似連続変動時の当該処理では、仮停止図柄 = 擬似連続図柄(D 0 H、D 1 H、D 2 H、D 3 H、D 4 H)である。

20

【0206】

次に、第二の相違点は、ステップ3616 - 10、ステップ3616 - 20、ステップ3616 - 30、ステップ3616 - 40、ステップ3616 - 50において受信する、サブメイン基板側からの仮停止図柄コマンド(2バイト目)の種類である。非リーチ時のステップ3610では、仮停止図柄コマンド(2バイト目)の予告図柄 = 通常予告図柄(装飾図柄番号00h ~ 06h)であるが、擬似連続変動時の当該処理では、仮停止図柄コマンド(2バイト目)の予告図柄 = 特別予告図柄(装飾図柄番号07h ~ 0Dh)である。

【0207】

次に、図44は、図34、図35、図41及び図42のステップ3800のサブルーチンに係る、サブサブ基板(演出表示装置2140)側で実行するカットイン表示処理のフローチャートである。はじめに、ステップ3801で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、画像関連情報一時記憶手段2145内のカットイン表示抽選フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ3801でYesの場合、ステップ3802で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、当該処理が呼び出された直前のリーチラインに係る情報に基づき、カットイン画像表示抽選テーブル2610を参照し、カットイン画像の表示可否及び表示内容を抽選し決定する。次に、ステップ3804で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、前述した抽選によりカットイン画像の表示抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3804でYesの場合、ステップ3808で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、選択されたカットイン画像の大きさ及び表示位置と、装飾図柄画像の大きさ及び停止位置に基づき、リーチラインヘカットイン画像を表示した際に、装飾図柄が隠蔽されるか否かを比較すると共に、ステップ3810で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、リーチラインヘカットイン画像を表示した際に、装飾図柄が隠蔽されるか否かを判定する。ステップ3810でYesの場合、ステップ3812で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、カットイン画像表示直前の装飾図柄及び有効ラインの表示領域に表示される画像を複写・縮小し、演出表示装置2140上の表示領域において予め定められた領域へ表示する。そして、ステップ3814で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、選択された画像を画像データ記憶手段2146から呼び出し、演出表示装置2140へ表示する。より具体的に

30

40

50

は、(1)有効ライン上に線状のラインを表示する処理を実行し、(2)そのラインの太さを徐々に太くする表示処理を実行し、(3)所定の太さに到達した際に、決定されたカットイン画像を当該線状に表示する処理を実行する。次に、ステップ3816で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、選択されたカットイン画像がリーチライン選択演出であるか否か(即ち、表9のカットイン画像表示抽選テーブルにおいて、発展先リーチ演出内容に複数のリーチ演出が存在しているか否か)を判定する。ステップ3816でYesの場合、ステップ3818で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、画像関連情報一時記憶手段2145内のリーチライン選択待機中フラグをオンにする。ここで、リーチライン選択待機中フラグとは、複数発生しているリーチラインの内、一のリーチラインが決定されるまでの待機状態であることを示すフラグである。次に、ステップ3822で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、画像関連情報一時記憶手段2145内のカットイン表示抽選フラグをオンにして、ステップ3850へ移行する。尚、ステップ3801でNoの場合には、ステップ3824へ移行し、ステップ3810でNoの場合には、ステップ3814へ移行し、ステップ3804でNoの場合には、ステップ3828へ移行する。また、ステップ3816でNoの場合には、ステップ3820で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、画像関連情報一時記憶手段2145内のリーチライン選択待機中フラグをオフにして、ステップ3824へ移行する。尚、本最良形態では、ステップ3802の処理を実行後に3804の処理を実行しているが、これには限定されず、ステップ3804の処理を実行後に3802の処理を実行するよう構成してもよい。

10

20

【0208】

次に、ステップ3850で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内のリーチ種別情報を参照し、リーチ(当たり)であるか否かを判定する。ステップ3850でYesの場合、ステップ3852で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、サブメイン側情報一時記憶手段2143aを参照し、当該大当たりが確率変動大当たりであるか否かを判定する。ステップ3852でYesの場合、ステップ3854で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、画像関連情報一時記憶手段2145内のリーチライン選択表示切り替え速度に「遅い」を設定する。ここで、リーチライン選択表示切り替えとは、複数発生しているリーチラインの内、一のリーチラインの選択を遊技者に促すために、発生しているリーチラインを個別かつ交互に表示することを指す。また、リーチライン選択表示切り替え速度が「遅い」とは、遊技者がボタン等の操作により一のリーチラインを選択した際に、該選択内容を遊技者が明確に認識できるような切り替え速度のことを指す。次に、ステップ3858で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、画像関連情報一時記憶手段2145内のリーチライン選択表示切り替え速度に設定された値に基づき、リーチライン選択表示切り替えの処理を実行し、ステップ3824へ移行する。尚、ステップ3850及びステップ3852でNoの場合には、ステップ3856で、画像関連情報一時記憶手段2145内のリーチライン選択表示切り替え速度に「速い」を設定し、ステップ3858へ移行する。ここで、リーチライン選択表示切り替え速度が「速い」とは、遊技者がボタン等の操作により一のリーチラインを選択した際に、該選択内容を遊技者が明確に認識できないような切り替え速度のことを指す。ここで、ステップ3850からステップ3858の処理の意味であるが、複数発生しているリーチラインの内、一のリーチラインを遊技者に選択させた場合、遊技者は遊技者側にとって最も有利となる確率変動大当たりに係るリーチラインを選択することが考えられる。従って、当該リーチが確率変動大当たりであった場合には、遊技者が確率変動大当たりに係るリーチラインを選択したことを明確に認識できることが好ましい。他方、当該リーチがハズレもしくは確率変動大当たりでない場合には、遊技者が確率変動大当たりに係るリーチラインを選択したか否かを明確に認識できないことが好ましいのである。尚、本最良形態では、リーチ(ハズレ)、リーチ(非確率変動大当たり)、リーチ(確率変動大当たり)の種類に基づき、リーチライン選択表示切り替え速度を一意(即ち、「速い」「遅い」の何れか)に決定しているが、これには限定されない。

30

40

50

その場合には、リーチ（ハズレ）、リーチ（非確率変動大当たり）、リーチ（確率変動大当たり）の種類に基づき、リーチライン選択表示切り替え速度を抽選によって決定してもよい。

【0209】

次に、ステップ3824で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、画像関連情報一時記憶手段2145内のリーチライン選択待機中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ3824でYesの場合、ステップ3826で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、一に決定されたリーチラインに係るリーチ演出（即ち、表9のリーチラインに係る発展先リーチ演出内容）を実行する。次に、ステップ3828で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、画像関連情報一時記憶手段2145内のカットイン表示抽選フラグをオフにする。そして、ステップ3830で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、サブメイン側情報一時記憶手段2143a内のカットイン表示フラグをオフにする。他方、ステップ3824でNoの場合、ステップ3832で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、画像関連情報一時記憶手段2145を参照し、リーチラインの選択操作があったか否かを判定する。ここで、リーチラインの選択操作とは、遊技機に設けられた操作ボタンやタッチパネル式のLCD表示器等を介し、遊技者が複数表示されているリーチラインから一のリーチラインを決定する操作のことを指す。ステップ3832でYesの場合、ステップ3834で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、一に決定されたリーチラインのみを表示する。次に、ステップ3836で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、画像関連情報一時記憶手段2145内のリーチライン選択待機中フラグをオフにする。また、ステップ3832でNoの場合、ステップ3838で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、カットイン画像表示後に所定時間経過したか否か（例えば5秒というように、リーチラインの選択操作に十分な時間が設定される）を判定する。ステップ3838でYesの場合、ステップ3840で、リーチラインカットイン表示制御手段2600は、リーチラインの選択操作に依らず、内部的に決定されたリーチラインを一のリーチラインとして決定して表示する。尚、リーチラインの選択操作によって一のリーチラインが決定された場合には、装飾図柄の仮停止コマンドに基づき決定されるリーチライン（リーチ図柄）と表示されているリーチラインが異なる場合がある。その場合、最終停止図柄となる装飾図柄を表示する際に、サブサブ側にて調整処理が実行されることとなる。例えば、仮停止コマンドに基づき、「3」図柄での大当たりに係る「2」と「3」のダブルリーチが表示されている場合において、リーチラインの選択操作により「2」のリーチラインが一のリーチラインとして決定された場合には、最終停止図柄を「3」から「2」に変更し、「2」図柄での大当たり表示後に再変動させ「3」図柄での大当たりを表示するような調整処理が実行される。

【0210】

（作用）

次に、図47～図58を参照しながら、本最良形態に係る作用について説明する。まず、図47は、先読みロゴステップアップ予告演出実行処理及び擬似連続ロゴステップアップ予告演出実行処理の機能構成図である。図47から分かるように、演出表示装置上には、演出画像を表示するための演出表示領域が設けられており、該領域上に装飾図柄の図柄変動画像や、本発明におけるロゴステップアップ予告演出を含め、図柄変動と連動して展開される各種演出画像が表示される。また、演出表示領域とは別に保留表示領域が設けられており、該領域上に主遊技図柄及び装飾図柄の保留状態を示すための保留表示画像が表示される。そして、演出表示装置とは別に、ロゴステップアップ予告演出の実行処理を制御する先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段及び擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段が設けられている。ここで、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段及び擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段には、ロゴステップアップ予告演出の実行順序及び実行内容を一時記憶しておくための画像関連情報一時記憶手段が設けられている。尚、画像関連情報一時記憶手段は、キュー構造やスタック構造によ

りロゴステップアップ予告演出に係る情報を格納できるよう構成されている。そして、画像関連情報一時記憶手段に記憶されたロゴステップアップ予告演出に係る情報は、遊技の進行に基づき前述した演出表示領域に表示出力される。

【0211】

次に、図48は、先読みロゴステップアップ予告演出実行処理の作用図である。まず、主制御装置での判定に基づき、4番目の保留においてトリガ保留が発生すると、トリガ保留の発生及びトリガ保留を含めたトリガ保留消化までの保留数4の情報を、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段に伝達する。次に、先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段側で、該情報を受け取ると、保留4番目に記憶されているトリガ保留消化時に演出が完結するよう、保留1番目から保留4番目におけるロゴステップアップ予告演出に係る文字情報を決定し、画像関連情報一時記憶手段に格納する(図48の1段目)。次に、トリガ保留発生後、保留1番目に係る図柄変動が開始されると同時に、画像関連情報一時記憶手段に格納されている保留1番目の文字情報である「C」が演出表示領域に表示される。また、保留1番目に係る文字情報が出力されると同時に、画像関連情報一時記憶手段に格納されている保留2番目、保留3番目、保留4番目に係る文字情報が夫々一つ前の格納領域にシフトされる(図48の2段目)。同様の処理で、トリガ保留消化時まで処理が進行する(図48の3段目から5段目)と、4回の図柄変動に亘って、「C」「H」「E」「R R Y!」という文字情報が出力されることになる。尚、本最良形態では、特定の保留に係る文字情報が出力された後、次の保留が表示される文字情報が出力される時点では、前回以前の文字情報が消去されるよう構成されているが、これには限定されない。その場合には、特定の保留に係る文字情報が出力された後、トリガ保留に係る文字情報が出力されるまでの間は、表示された文字情報を残存させておけばよい。

【0212】

本最良形態によれば、単語等の特定の文字情報を複数の文字パーツに分け、複数回の図柄変動に亘ってこれら文字パーツを分割表示するよう構成されているので、すべての文字パーツが表示されて文字情報が構築された段階では、該文字情報により予告表示の意味を遊技者に対して確実に伝達することができると共に、すべての文字パーツが表示されていない段階では、様々な予告表示の可能性を遊技者に想像させることとなるので、遊技の興趣性を向上させることが可能となるという効果を奏する。また、トリガ保留消化時に演出が完結するよう、文字パーツを選択できるよう構成されているため、トリガ保留を含めたトリガ保留消化までの回数分、文字情報を容易に文字パーツ化できるという効果を奏する。尚、本最良形態では、トリガ保留消化時に演出が完結するよう、文字パーツを選択できるよう構成されているが、これには限定されない。その場合には、トリガ保留消化時までの夫々の保留消化ごとに文字パーツを選択するための抽選テーブルを設け、夫々の保留消化時での抽選によって文字パーツを選択できるよう構成すればよい(例えば、図48の例では、保留1番目の文字情報として、「C」が選択される場合だけでなく、「C H」や「C H E」も選択できるよう抽選テーブルを構成する)。

【0213】

次に、図49は、擬似連続ロゴステップアップ予告演出実行処理の作用図である。まず、主制御装置での判定に基づき、3番目の保留において擬似連続変動を実行する変動態様が発生すると、擬似連続変動態様の発生及び擬似連続変動の継続回数4の情報を、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段に伝達する。次に、擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段側で、該情報を受け取ると、保留3番目の図柄変動時、即ち、擬似連続変動態様において実行される擬似連続変動の4回目に演出が完結するよう、擬似連続変動1番目から擬似連続変動4番目におけるロゴステップアップ予告演出に係る文字情報を決定し、画像関連情報一時記憶手段に格納する(図49の1段目)。次に、保留3番目に係る図柄変動が開始され、1番目の擬似連続変動が開始されると同時に、画像関連情報一時記憶手段に格納されている擬似連続変動1番目の文字情報である「C」が演出表示領域に表示される。また、擬似連続変動1番目に係る文字情報が出力されると同時に、画像関連情報一時記憶手段に格納されている擬似連続変動2番目、擬似連続変動3番目、

擬似連続変動 4 番目に係る文字情報が夫々一つ前の格納領域にシフトされる（図 49 の 2 段目）。同様の処理で、擬似連続変動終了時まで処理が進行する（図 49 の 3 段目から 5 段目）と、4 回の擬似連続変動に亘って、「C」「H」「E」「RRY!」という文字情報が出力されることになる。尚、本最良形態では、特定の擬似変動に係る文字情報が出力された後、次の擬似変動が表示され次なる文字情報が出力される時点では、前回以前の文字情報が消去されるよう構成されているが、これには限定されない。その場合には、特定の擬似変動に係る文字情報が出力された後、最終回となる擬似変動に係る文字情報が出力されるまでの間は、表示された文字情報を残存させておけばよい。

【0214】

本最良形態によれば、単語などの特定の文字情報を複数の文字パーツに分け、複数回の擬似連続変動に亘ってこれら文字パーツを分割表示するよう構成されているので、すべての文字パーツが表示されて文字情報が構築された段階では、該文字情報により予告表示の意味を遊技者に対して確実に伝達することができると共に、すべての文字パーツが表示されていない段階では、様々な予告表示の可能性を遊技者に想像させることとなるので、遊技の興趣性を向上させることが可能となるという効果を奏する。また、擬似連続変動終了時に演出が完結するよう、文字パーツを選択できるよう構成されているため、擬似連続変動の継続回数分、文字情報を容易に文字パーツ化できるという効果を奏する。

【0215】

次に、図 50 は、コメント吹き出し演出実行処理の作用図である。まず、遊技機の演出表示装置における演出表示領域について説明しておく。遊技機では演出表示領域内に、複数の表示層（レイヤ）を設けているものが殆どであり、画像の制御方法の違いに基づき大きく二つの表示層に分けている。一つの表示層は、装飾図柄の変動及び停止画像や、主遊技図柄及び装飾図柄の保留状態を示すための保留表示画像、そしてリーチ状態への移行時やリーチ状態中における演出画像等を表示する表示層（演出表示層 1）である。もう一つの表示層は、興趣性を向上させるために、風景画やキャラクタなどを背景として表示する表示層（演出表示層 2）である。ここで、演出表示層 1 は、図柄変動開始時を開始点とし、図柄変動終了時を終了点とした、予め定められた一連のタイムチャートと、予め定められた表示位置に基づき、表示・非表示及び再生時間を制御している。他方、演出表示層 2 は、遊技機の電源投入時や、遊技状態（特別遊技状態、通常遊技状態など）の移行時を開始点としているが、終了点は特に定められておらず、例えば表示画像の再生時間満了時を終了点とし、終了点到達時には再び該表示画像の開始点に戻って繰り返し再生を行うことで制御している。そして、演出表示層 2 の上に演出表示層 1 を重ねて表示することで、一つの動画が表示されているように見せかけているのである。

【0216】

次に、図 50 の 1 段目を参照しながら、従来の技術について説明する。まず、演出表示層 1 では、装飾図柄がリーチ状態に移行した際に、「チャンス」という文字情報画像（吹き出し画像）を予め定められた位置に表示しており、演出表示層 2 では、演出表示領域を繰り返し往復移動している人物キャラクタ画像（表示対象オブジェクト）が表示されている。ここで、前述したように、演出表示層 1 に表示される画像と演出表示層 2 に表示される画像は、表示開始点と終了点が一致していないため、吹き出し画像が表示されたタイミングにおける、表示対象オブジェクトの表示位置は不定である。そのため、吹き出し画像の表示位置と表示対象オブジェクトの表示位置を定点で合致させ、恰も人物キャラクタが、装飾図柄のリーチ状態への移行タイミングに合わせて、「チャンス」という言葉を発しているように見せかけることが困難である。

【0217】

次に、図 50 の 2 段目を参照しながら、本最良形態におけるコメント吹き出し演出実行処理について説明する。本最良形態においても、演出表示領域は演出表示層 1 と演出表示層 2 により構成されており、演出表示層 1 に表示される画像と演出表示層 2 に表示される画像は、表示開始点と終了点が異なっている点については従来の技術と同様である。しかし、本最良形態では、演出表示層 1 に画像を表示する際、演出表示層 2 に表示されている

画像の表示位置情報を取得できるよう構成されている。ここで、演出表示層 2 に表示されている画像の表示位置情報を取得できるよう構成するために、該画像をオブジェクト単位で管理し、位置情報を併せ持つよう構成してもよいし、位置情報が登録されたテーブルを参照して位置情報を取得するようにしてもよい。尚、本最良形態では、説明が容易であるため、画像をオブジェクト単位で管理する方法を採用している（該画像を表示対象オブジェクトと呼ぶ）。前述の構成により、本最良形態では、装飾図柄がリーチ状態に移行した際に、吹き出し画像を表示する場合、予め定められた位置に表示するのではなく、表示対象オブジェクトとなる表示層 2 に表示されている人物キャラクタ画像の位置情報に基づき、吹き出し画像の表示位置を補正することができる。そして、表示対象オブジェクト画像の位置情報に基づき、吹き出し画像の表示位置を定点で合致させることで、恰も人物キャラクタが、装飾図柄のリーチ状態への移行タイミングに合わせて、「チャンス」という言葉を発しているように見せかけることができるという効果を奏する。

10

【0218】

次に、図 50 の 3 段目を参照しながら、本最良形態におけるコメント吹き出し演出実行処理の処理について更に説明する。まず、本最良形態においては、表示対象オブジェクトの位置情報を取得することに加え、正常位置座標に基づき、表示対象オブジェクトが正常位置に表示されているか否かを判定することができるよう構成されている。ここで、正常位置（座標）とは、表示対象オブジェクトが該座標内に表示されている場合には、表示対象オブジェクトの表示位置と吹き出し画像オブジェクトの表示位置を定点で合致させても、演出表示領域の表示可能領域内に吹き出し画像オブジェクトを表示できることを保証するための座標である。ここで、吹き出し画像オブジェクトが正常位置に表示されている場合には、前述した処理が実行されるが、正常位置に表示されていない場合には、吹き出し画像オブジェクトの表示位置を更に補正できるよう構成されている。そのため、吹き出し画像オブジェクトが、演出表示領域の表示可能領域外に表示されてしまい、文字情報を伝達できなくなることを防ぐことができるという効果を奏する。尚、本最良形態では、演出表示層 1 に吹き出し画像を表示し、表示対象オブジェクトとして人物キャラクタを表示する例をあげて説明したが、これには限定されない。更に、装飾図柄が高速変動（即ち、装飾図柄が不可視の状態）している間のみ吹き出し画像オブジェクトを表示できるよう構成されているため、吹き出し画像オブジェクトの表示により、低速変動へ移行し可視化された装飾図柄の視認性を阻害することがないという効果を奏する。

20

30

【0219】

次に、図 51 ~ 図 54 は、リーチラインカットイン演出実行処理の作用図である。まず、図 51 を参照しながら、リーチラインが単一である場合の処理について説明する。本最良形態では、装飾図柄が同一図柄となる組み合わせが 1 組形成されリーチ状態となった際に、リーチに係る図柄を 1 対 1 の線（リーチライン）で結び、リーチ状態に移行した旨及びリーチ位置を報知している。また、リーチライン表示後は、該リーチラインが分割し、ライン幅が拡張表示されることによって形成される面に、キャラクタ等の演技による演出画像が表示されるよう構成されている。本最良形態によれば、従来のようにリーチラインの形状や色を変化させて大当たり信頼度を示唆することに加え、表示される演出画像により大当たり信頼度を示唆することができるため、リーチライン表示に新たな役割を持たせ、遊技の興趣性を向上させることが可能になるという効果を奏する。

40

【0220】

次に、図 52 を参照しながら、リーチラインが複数である場合の処理について説明する。本最良形態では、装飾図柄が同一図柄となる組み合わせが複数形成されリーチ状態となった際に、リーチに係る図柄を 1 対 1 の線（リーチライン）で結び、リーチ状態に移行した旨及びリーチ位置を報知している。ここで、リーチラインが複数発生した場合、リーチライン夫々で表示させる演出画像を、リーチラインが単一である場合に表示される演出画像と同一のものが選択される場合と、異なる演出画像が選択される場合がある。また、異なる演出画像が選択される場合には、複数のリーチラインのライン幅の拡張表示により形成された面の形状にあわせて演出画像が選択できるよう構成されている。本最良形態によ

50

れば、前述した効果に加えて、更に遊技の興趣性を向上させることが可能になるという効果を奏する。尚、本最良形態では、有効ラインが1ライン、5ライン、10ラインの場合において、有効ライン上にリーチラインを発生させているが、これには限定されない。また、リーチラインが複数発生した場合における、リーチラインの組み合わせにも限定されない。更に、リーチラインのライン幅の拡張表示における拡張幅は、リーチの信頼度に基づき拡張幅が異なるよう構成し、該拡張幅に基づき選択される演出画像が異なるよう構成してもよい。

【0221】

次に、図53を参照しながら、リーチラインの拡張表示に伴う装飾図柄の表示変更処理について説明する。本最良形態では、リーチラインが拡張表示されることによって形成される面に、演出画像を表示する際に、装飾図柄の停止表示画像が隠れてしまうことが考えられる。その場合には、リーチラインが拡張表示される以前における装飾図柄の表示領域を複写し、視認可能な領域へと縮小表示することができるよう構成されている。本最良形態によれば、前述した効果に加え、装飾図柄の視認性を担保することができるという効果を奏する。

【0222】

次に、図54を参照しながら、リーチラインの選択操作について説明する。本最良形態では、リーチライン上に演出画像が表示された後には、該演出画像に対して予め定められたリーチ演出が展開されるよう構成されている。ここで、リーチラインが同時に複数発生した場合には、遊技者が任意のリーチライン（演出画像）を操作ボタン等により選択できるよう構成されている。図54は、「2」図柄と「3」図柄のダブルリーチが発生した場合において、リーチラインの選択操作により、夫々「2」図柄を選択した場合と「3」図柄を選択した場合である。まず、ダブルリーチが発生した際には、夫々のリーチライン上に異なる演出画像（キャラクタ）が表示され、ダブルリーチが発生している旨を遊技者へ報知する（図54の1段目）。次に、夫々のリーチラインが交互に表示／非表示を繰り返すことに加え、リーチラインの選択を促すメッセージ（例えば、「ボタンで選んでください」）が表示される（図54の2段目）。そして、遊技者がボタン操作等を行ったタイミングで一のリーチラインが決定されると、決定されたリーチライン上の図柄及び演出画像（キャラクタ）に係るリーチ演出が実行される（図54の3段目）。本最良形態によれば、リーチ発生時からリーチ演出終了までの間に表示される演出画像（キャラクタ）に一連の関係性をもたせることが可能となるため、前述した効果に加え、演出の意味合いを遊技者に分かりやすく伝達することができるという効果を奏する。また、リーチラインの選択とリーチライン上に表示される演出画像（キャラクタ）の選択が連動しているため、遊技者の嗜好を遊技機に反映させることができるという効果を奏する。更に、リーチライン選択表示（図54の2段目）の際には、リーチライン選択表示の切り替え速度を変更できるよう構成されている。これにより、遊技者に何れのリーチラインを選択したかを明確に認識させる、もしくは明確に認識させないことの切り分けが可能となるため、遊技の興趣性を向上させることが可能になると共に、当該リーチの種類（例えば、ハズレ、大当たり、確率変動大当たり）とリーチラインの選択内容との不整合を、遊技者に感知されることを回避できるという効果を奏する。

【0223】

次に、図55を参照しながら、リーチラインカットイン演出実行処理の変更例について説明する。本最良形態における、リーチラインカットイン演出実行処理では、リーチライン上に表示される演出画像は、予め定められた一連の抽選処理に基づき表示されている。他方、本変更例では、リーチライン上に表示される演出画像は、遊技者の選択操作内容によって変更された抽選処理に基づき表示されることができるよう構成されている。例えば、図55に示すように、遊技開始前に、遊技者が自身の嗜好にあわせて、キャラクタに優劣の順位をつける操作を実行する（図55の1段目）。次に、遊技開始後、リーチラインが発生した場合（図55の2段目）、該リーチが大当たりの場合（もしくは信頼度が高い場合）には、優劣の順位において順位の良いものが選択表示される（図55の3段目左、

10

20

30

40

50

図 5 5 の 4 段目左)。対して、該リーチがハズレの場合(もしくは信頼度が低い場合)には、優劣の順位において順位の悪いものが選択表示される(図 5 5 の 3 段目右、図 5 5 の 4 段目右)。このように構成することで、遊技者の嗜好とリーチライン上に表示される演出画像及びリーチ演出の信頼度を連動させることができるため、遊技の興趣性を向上させることが可能になるという効果を奏する。

【0224】

次に、図 5 6 ~ 図 6 0 は、通常演出モード及び特殊演出モードにおける装飾図柄の表示制御処理の作用図である。まず、図 5 6 を参照しながら、本最良形態における特殊演出モードについて説明する。本最良形態における通常演出モードとは、有効ラインが 1 ラインと 5 ラインのどちらかが選択される状態であることを指す。また、特殊演出モードとは、有効ラインが 10 ラインの状態であることを指す。ここで、特殊演出モードにおける有効ラインの定義(ルール)は、ライン上に同一の図柄が 3 つ並びすることで大当たりを表現するのではなく、ライン上に同一の図柄が 2 つ並びことでリーチ状態へ移行するという点で通常演出モードにおける有効ラインの定義とは異なっている。尚、リーチ状態へ移行した以降は、通常演出モードと同様の有効ラインの定義にて動作することになる。有効ラインが 10 ラインである状態であることを指す。本最良形態によれば、特殊演出モードにおける有効ラインの定義により、有効ラインに新たなデザイン性を付加することができると共に、全ての装飾図柄が停止するまでは、リーチ状態へ移行する可能性を否定しないという、合理的な遊技性を提供することが可能になるという効果を奏する。

【0225】

次に、図 5 7 を参照しながら、本最良形態における装飾図柄の仮停止コマンドと特徴及び通常演出モード、特殊演出モードにおける仮停止コマンドに基づく装飾図柄の制御処理について説明する。本最良形態では、通常演出モード、特殊演出モードの何れの状態に滞在していても、常に装飾図柄 5 図柄(後述する中央図柄を含めると 6 図柄分)の仮停止コマンドを生成している。ここで、仮停止コマンドの生成処理は、主制御部側での当否抽選結果に基づき、副制御部(サブメイン側)で実行している。また、サブメイン側は、生成した仮停止コマンドを画像表示制御部(サブサブ側)へ送信しているが、液晶表示装置上への装飾図柄の停止表示処理は、該コマンドを受信したサブサブ側で実行している。そのため、ノイズ等の外的要因により、サブメイン側とサブサブ側の夫々で保有している演出モードの種類が異なってしまった場合であっても、サブサブ側での液晶表示装置上への装飾図柄の停止表示処理を正常に行うことができるよう構成されている(図 5 7 の下段)。ここで、サブメイン側が通常演出モードに滞在しており、装飾図柄 3 図柄分の仮停止コマンドのみを生成していた場合、誤ってサブサブ側が特殊演出モードに滞在していた場合には、装飾図柄 5 図柄分の停止表示処理が実行できず、不具合が表面化してしまうことになる(図 5 7 の上段)。本最良形態によれば、有効ラインが 1 ラインや 5 ラインの演出モードと、有効ラインがマルチラインである演出モードを共存させた場合において、ノイズ等の外的要因による不具合が表面化することを防ぐことができるので、制御進行の信頼性を向上させることができるという効果を奏する。

【0226】

また、本最良形態では、装飾図柄の変動開始直前に、仮停止コマンドの内容及び、当否結果を含めたリーチ種別(非リーチ、リーチハズレ、リーチ当り)を、サブメイン側からサブサブに送信し、サブサブ側で仮停止コマンドの内容に係る整合性をチェックする処理(図 3 0 におけるステップ 3 4 0 6 - 0 4 及び図 3 9 におけるステップ 3 6 0 6 - 0 4)を実行できるよう構成されている。本最良形態によれば、前述した効果に加え、主制御部側での抽選結果と矛盾した装飾図柄が停止表示されることを防ぐことができるため、制御進行の信頼性を更に向上させることができるという効果を奏する。尚、本最良形態では、サブサブ側での仮停止コマンドの内容に係る整合性チェック処理により、制御進行の信頼性を向上させているが、これには限定されない。例えば、仮コマンドの生成処理実行時に、サブサブ側が 1 ライン、5 ライン、マルチラインの何れに滞在していたとしても、装飾図柄の停止表示に矛盾が起きない組み合わせで仮停止コマンドを生成する方法をあげるこ

とができる。

【0227】

次に、図58を参照しながら、本最良形態における特殊演出モードでの装飾図柄の変動及びリーチ演出処理の流れについて説明する。まず、特殊演出モード滞在時は、装飾図柄5図柄分の仮停止コマンドに基づき、装飾図柄である5つの図柄が所定の位置にて変動と停止を繰り返している。また、有効ラインが10ラインの基で、5つの装飾図柄の内、有効ライン上に同一の図柄が2つ並ぶ（有効ラインの特性上、停止箇所を問わず同一の図柄が2つ停止すればよい）ことで、リーチ状態へと移行する（図58の1段目は、装飾図柄「2」と「3」の重複リーチが発生するパターンである）。次に、リーチ状態へ移行した場合には、通常ステージにおける有効ライン5ラインと同一の表現方法により、リーチに係る図柄「2」と「3」が表示され、中リールの図柄停止待ち状態となる（図58の2段目左）。ここで、有効ライン10ラインの表示領域は、装飾図柄「2」と「3」の重複リーチが発生したことを報知しているが、5つの装飾図柄は既に停止している状態である。したがって、リーチ状態から大当たりとなるかハズレとなるかを、有効ライン5ラインにおける中リールに停止表示するためには、装飾図柄5図柄分の仮停止コマンドに加えて、1図柄分の仮停止コマンドが必要になる。本最良形態では、該停止コマンドを「央リール」に対応する仮停止コマンドとして、主制御部側での当否抽選結果に基づき、サブメイン側で生成している。次に、「央リール」に対応する仮停止コマンドに基づき、5ラインにおける中リールが停止表示されてから一定時間経過後（図58の2段目右）には、有効ライン5ラインの表示領域が消去され、元々表示されていた10ラインの表示領域のみが表示される。ここで、「央リール」に対応する停止図柄は、最終的にハズレとなるか大当たりとなるかを示しているため、10ラインの表示領域に表示して最終結果を報知する必要がある。その場合、本最良形態では、「央リール」に対応する停止図柄で、リーチ状態へ移行前に停止表示された図柄の内、リーチに係る図柄以外の停止図柄を置き換える処理を実行する（図58の3段目がハズレの場合、図58の4段目が当たりの場合）。

【0228】

本最良形態によれば、装飾図柄のリーチ発生時にのみ、新たな停止図柄（央リール）が出現するように構成されているため、遊技の興趣性を向上することができるという効果を奏する。また、リーチ状態へ移行前の仮停止図柄の組み合わせと、確定表示される直前の仮停止図柄の組み合わせを変更できるため、前述したような新たな停止図柄が出現した場合にも、主制御部側での抽選結果と矛盾した装飾図柄が停止表示されることを防ぐことができ、制御進行の信頼性を向上させることができるという効果を奏する。尚、本最良形態では、装飾図柄の変動開始時に、滞在している演出モードに依らず、「央リール」に対応する仮停止コマンドを含めた6図柄分の仮停止コマンドを生成しているが、これには限定されない。例えば、非リーチの変動態様が選択された場合には、「央リール」に対応する仮停止コマンドは生成せず、リーチの変動態様が選択された場合のみ生成してもよい。また、本最良形態では、仮停止コマンドにより定められた停止位置に基づき、リーチ状態へ移行前の仮停止図柄の表示位置と、確定表示される直前の仮停止図柄の組み合わせ及び表示位置が決定されるよう構成されているが、これには限定されない。例えば、仮停止図柄の組み合わせに基づき、表示位置をランダムに変更してもよい。

【0229】

次に、図59を参照しながら、本最良形態における特殊演出モードでの装飾図柄に係る通常予告図柄の発生処理について説明する。まず、本最良形態では、サブメイン側は特殊演出モードに滞在し、且つ装飾図柄の変動態様が擬似連続変動以外であると判定された場合、装飾図柄5図柄分の仮停止コマンドを生成する際に、数字図柄に係る図柄情報に加えて、通常予告図柄に係る図柄情報を生成することができるよう構成されている。ここで、数字図柄とは、主制御部側での抽選結果を、数字により直接的に示すための装飾図柄であり、通常予告図柄とは、リーチ状態への移行期待度や大当たりの信頼度を、キャラクタ等により示すための装飾図柄である。次に、仮停止コマンドとして、数字図柄に係る図柄情報と、通常予告図柄に係る図柄情報とを共にサブサブ側で受信した場合には、通常予告図

柄に係る図柄情報に基づき、数字図柄が停止表示される予定である位置に、通常予告図柄を停止表示するよう構成されている（図59の1段目中）。また、通常予告図柄に係る図柄情報を受信しなかった場合には、数字図柄が停止表示され（図59の1段目右）、前述した処理に基づき、リーチ状態への移行判定処理や大当たり表示処理等が実行される（図59の2段目）。更に、リーチ状態へ移行前の通常予告図柄の組み合わせと、確定表示される直前の通常予告図柄の組み合わせを変更することもでき、確定表示される直前の組み合わせとして決定された通常予告図柄は、対応する数字図柄に置き換えることなく確定表示できるよう構成されている（図59の3段目）。

【0230】

本最良形態によれば、リーチ状態への移行期待度や大当たりの信頼度を、キャラクタ等により示すための装飾図柄を、有効ライン上へ表示できるため、装飾図柄の停止パターン数を増加させることができ、遊技の興趣性を向上することができるという効果を奏する。

【0231】

次に、図60を参照しながら、本最良形態における特殊演出モードでの装飾図柄に係る特別予告図柄の発生処理について説明する。まず、本最良形態では、サブメイン側は特殊演出モードに滞在し、且つ装飾図柄の変動態様として擬似連続変動態様が選択されたと判定された場合、装飾図柄5図柄分の仮停止コマンドを生成する際に、数字図柄に係る図柄情報に加えて、特別予告図柄に係る図柄情報を生成することができるよう構成されている。ここで、数字図柄とは、主制御部側での抽選結果を、数字により直接的に示すための装飾図柄であり、特別予告図柄とは、リーチ状態への移行期待度や大当たりの信頼度を、キャラクタ等により示すための装飾図柄である。次に、仮停止コマンドとして、数字図柄に係る図柄情報と、特別予告図柄に係る図柄情報とを共にサブサブ側で受信した場合には、特別予告図柄に係る図柄情報に基づき、数字図柄が停止表示される予定である位置に、特別予告図柄を停止表示するよう構成されている（図60の左1段目）。また、擬似連続変動の継続回数に応じて、特別予告図柄が表示される数が増えていくことで、継続的にチャンスを示唆する演出を行うことができるよう構成されている（図60の左2段目、左3段目及び右1段目、右2段目）。そして、数字図柄が停止表示される予定である位置すべてに特別予告図柄が表示される、即ち、擬似連続変動が5回継続された場合には、擬似連続変動終了時にはリーチ状態へ移行するよう構成されている（図60の右3段目）。

【0232】

本最良形態によれば、リーチ状態への移行期待度や大当たりの信頼度を、キャラクタ等により示すための装飾図柄を、擬似連続変動態様の継続回数に応じて有効ライン上へ表示できるため、複数回の擬似連続変動に亘って、継続的にチャンスを示唆する演出が可能となり、遊技の興趣性を更に向上することができるという効果を奏する。更に、特別予告図柄と数字図柄は1対1に対応しており、且つリーチに係らない数字図柄の場合のみ特別予告図柄に係る図柄情報を生成することができるよう構成されているので、ノイズ等の外的要因により、特別予告図柄に係る図柄情報をサブサブ側で受信できなかった場合において、不具合が表面化することを防ぐことができるので、制御進行の信頼性を向上させることができるという効果を奏する。尚、本最良形態では、サブサブ側が特殊演出モード下で動作している場合にのみ特別予告図柄の表示処理が実行されるよう構成されている。そのため、サブメイン側が特殊演出モード下で動作しており、前述した処理にて数字図柄の図柄情報に加えて特別予告図柄の図柄情報を生成し、サブサブ側に送信した場合において、サブサブ側が誤って通常演出モード下で動作していた際には、数字図柄の図柄情報のみ表示されることとなるが、その場合においても不具合が表面化することを防ぐことができるので、更に制御進行の信頼性を向上させることができるという効果を奏する。

【符号の説明】

【0233】

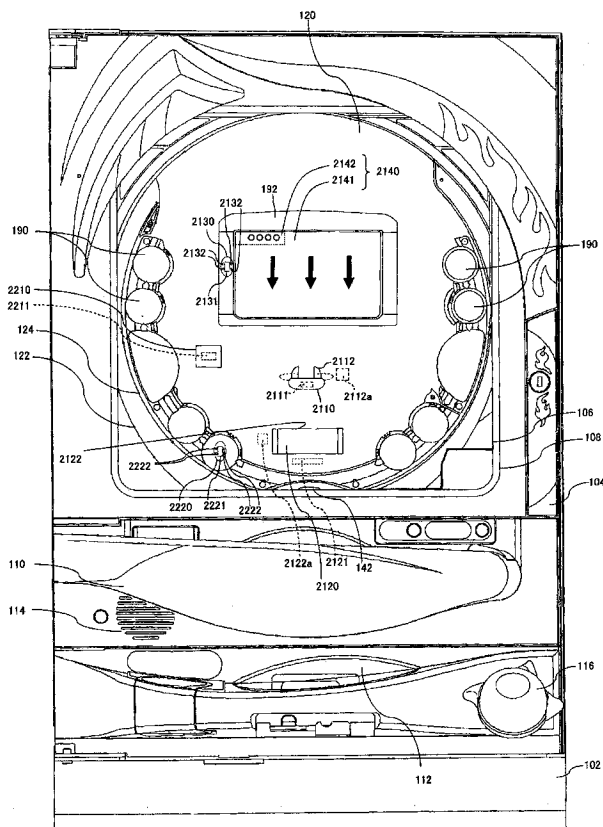
- 1000 主制御装置
- 1121 主遊技乱数取得判定実行手段
- 1131 主遊技保留手段

- 1 1 3 3 保留先読み制御手段
- 1 1 3 5 当否抽選手段
- 1 1 3 5 a 特別遊技移行決定手段
- 1 1 4 1 主遊技内容決定手段
- 1 1 5 0 表示制御手段
- 1 1 5 1 主遊技制御手段
- 1 1 7 0 特別遊技制御手段
- 1 1 8 0 特別遊技制御手段
- 2 0 0 0 遊技周辺機器
- 2 1 1 0 主遊技始動口
- 2 1 2 0 大入賞口
- 2 1 3 0 主遊技表示装置
- 2 1 4 0 演出表示装置
- 2 1 4 4 画像表示制御手段
- 2 1 4 5 画像関連情報一時記憶手段
- 2 1 5 0 演出表示制御手段
- 2 1 5 2 表示制御手段
- 2 1 5 2 d コマンド送信手段
- 2 1 5 2 a 装飾図柄表示内容決定手段
- 2 1 5 2 a-1 装図表示内容決定手段
- 2 3 0 0 先読みロゴステップアップ予告演出表示制御手段
- 2 3 1 0 先読みロゴステップアップ予告演出選択用テーブル
- 2 4 0 0 コメント吹き出し演出表示制御手段
- 2 5 0 0 擬似連続ロゴステップアップ予告演出表示制御手段
- 2 5 1 0 擬似連続ロゴステップアップ予告演出選択用テーブル

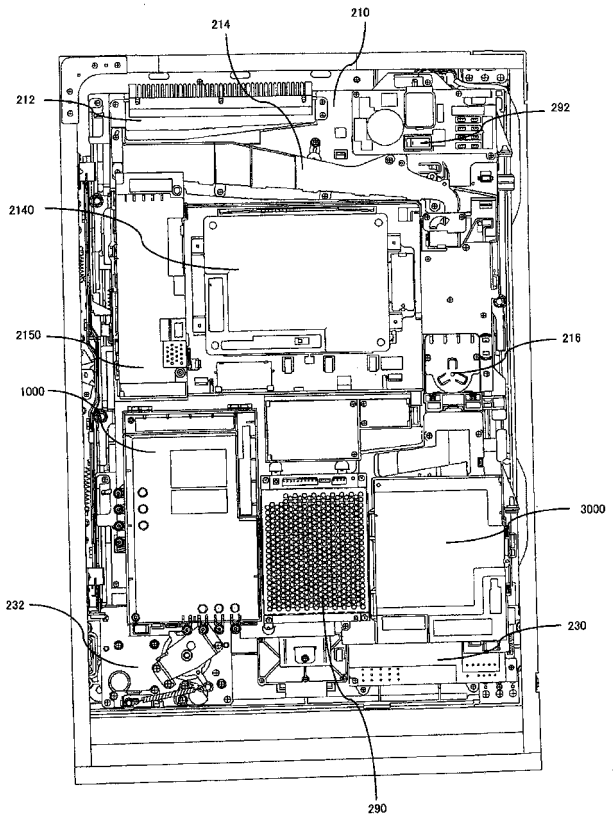
10

20

【図 1】

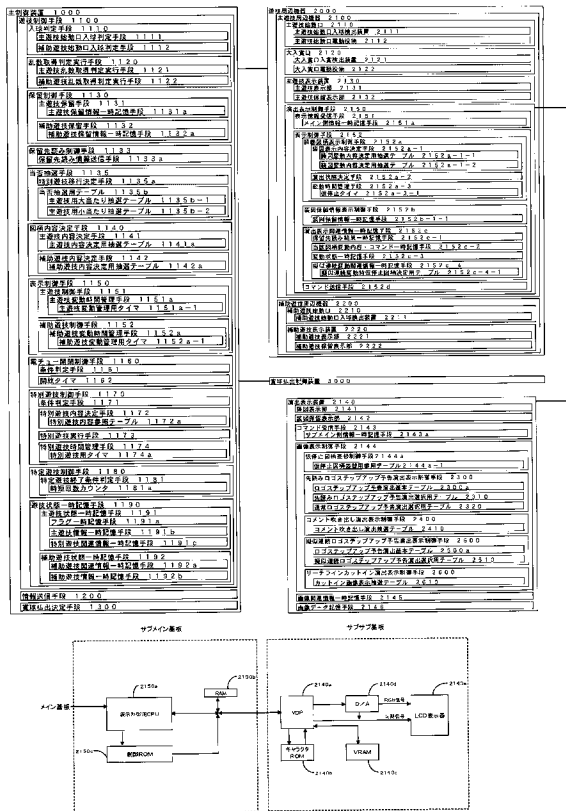


【図 2】



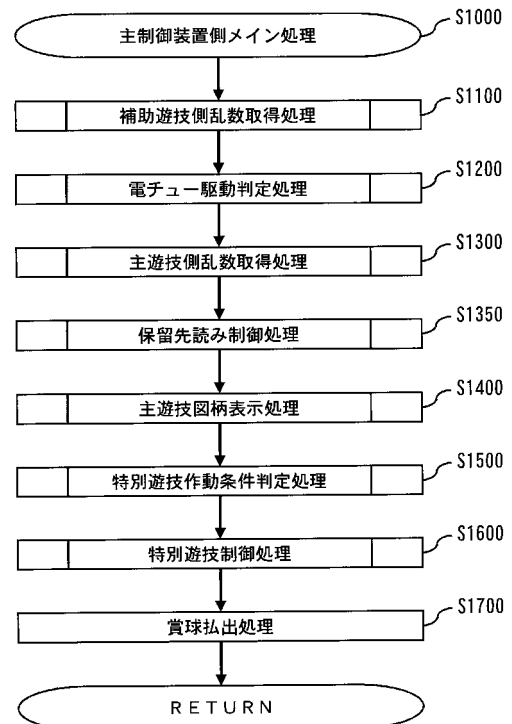
【図 3】

【図 3】



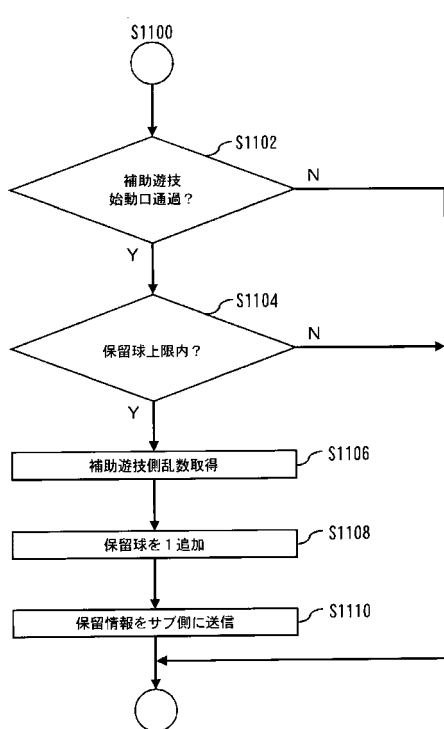
【図 4】

【図 4】



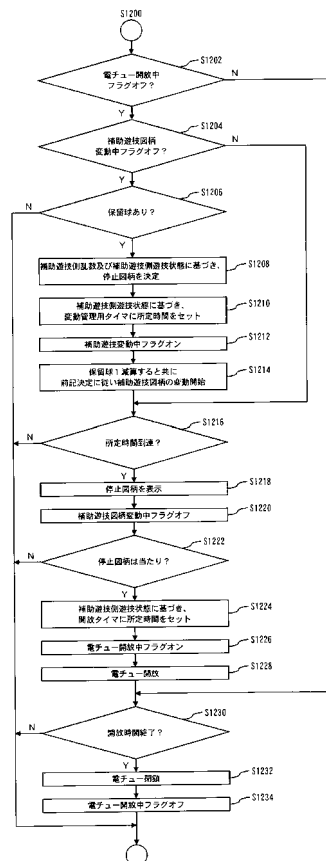
【図 5】

【図 5】



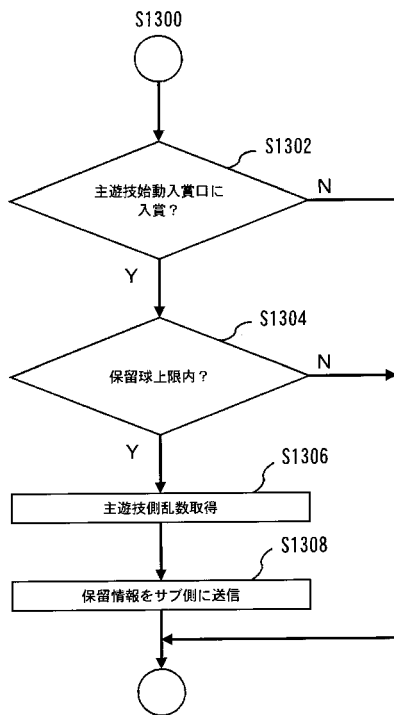
【図 6】

【図 6】



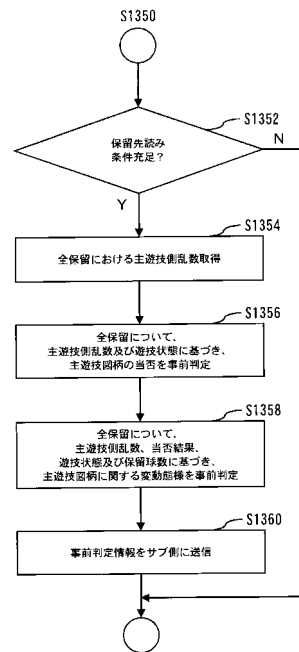
【図 7】

【図7】



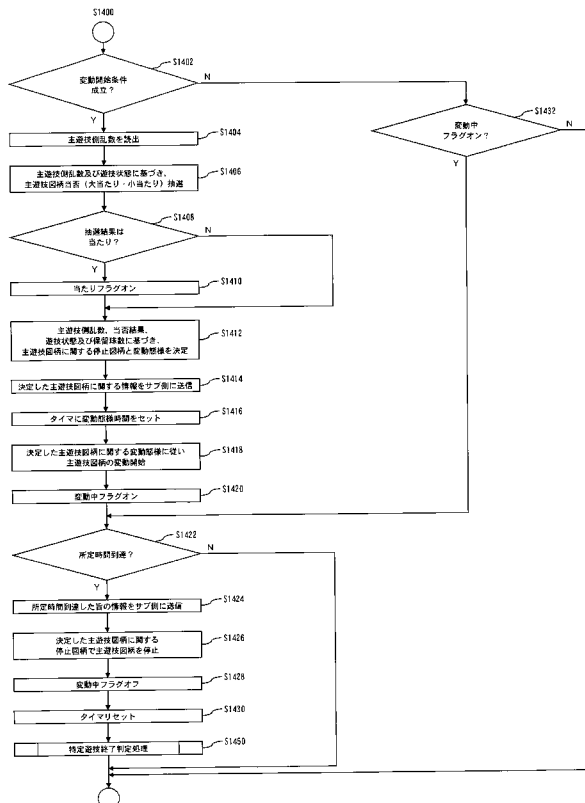
【図 8】

【図8】



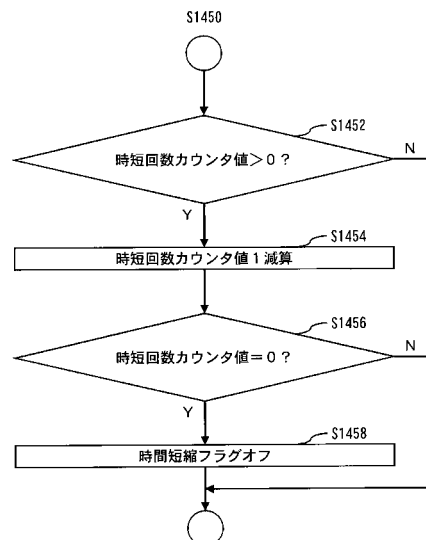
【図 9】

【図9】



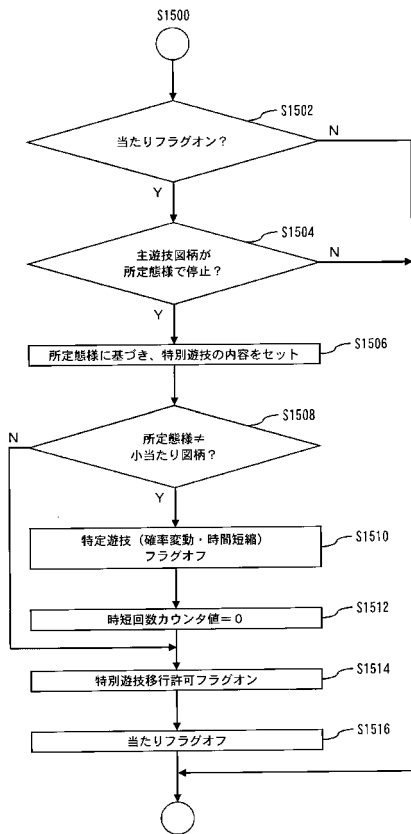
【図 10】

【図10】



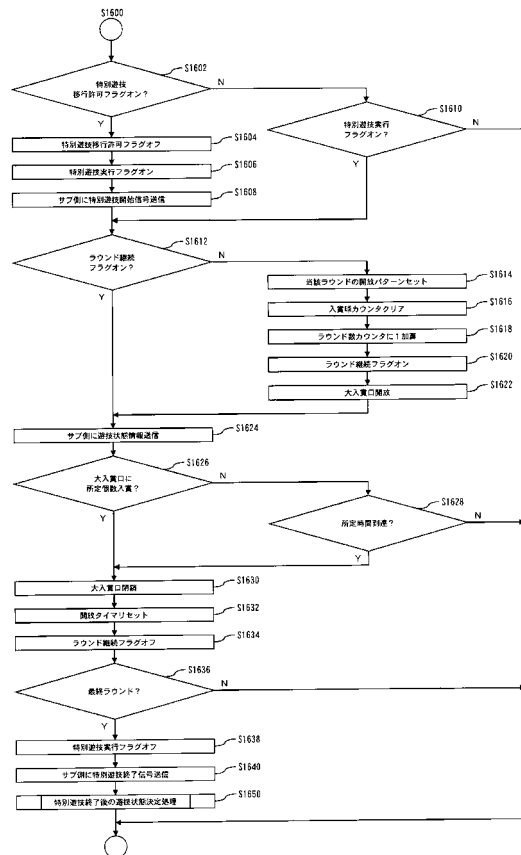
【図 1 1】

【図11】



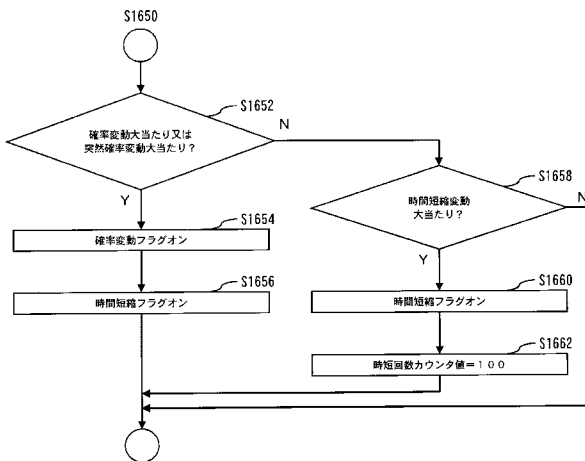
【図 1 2】

【図12】



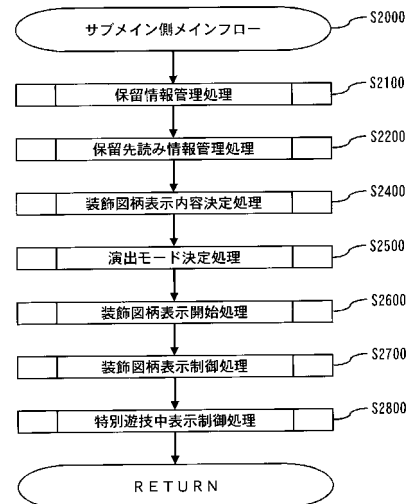
【図 1 3】

【図13】



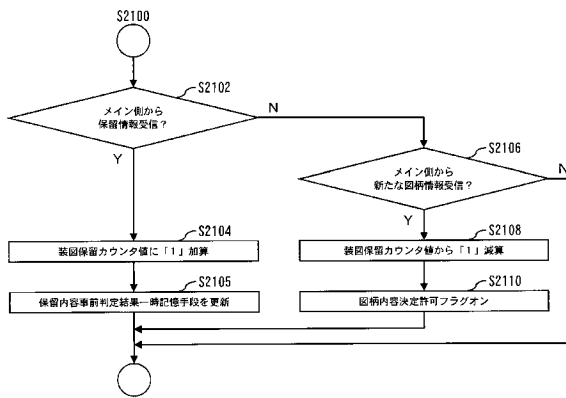
【図 1 4】

【図14】



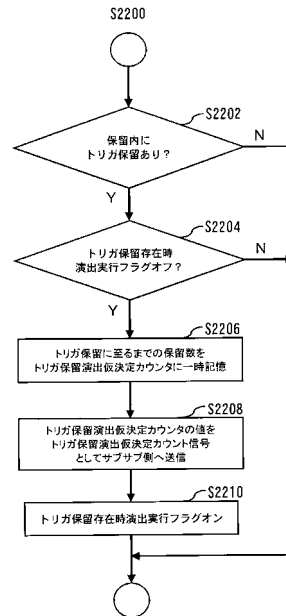
【図 15】

【図15】



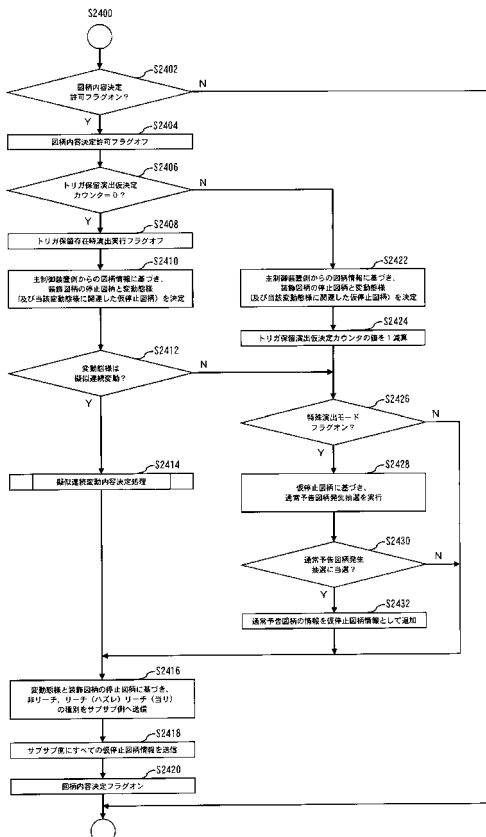
【図 16】

【図16】



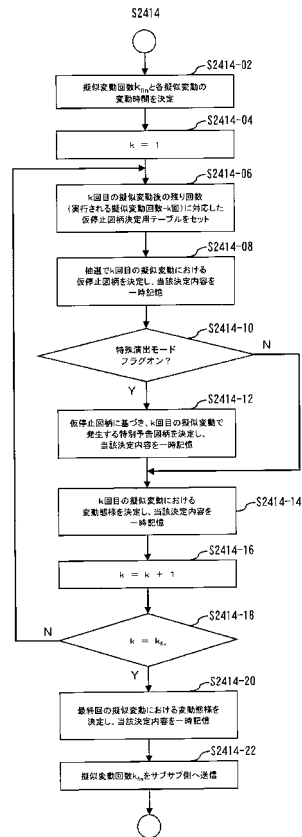
【図 17】

【図17】



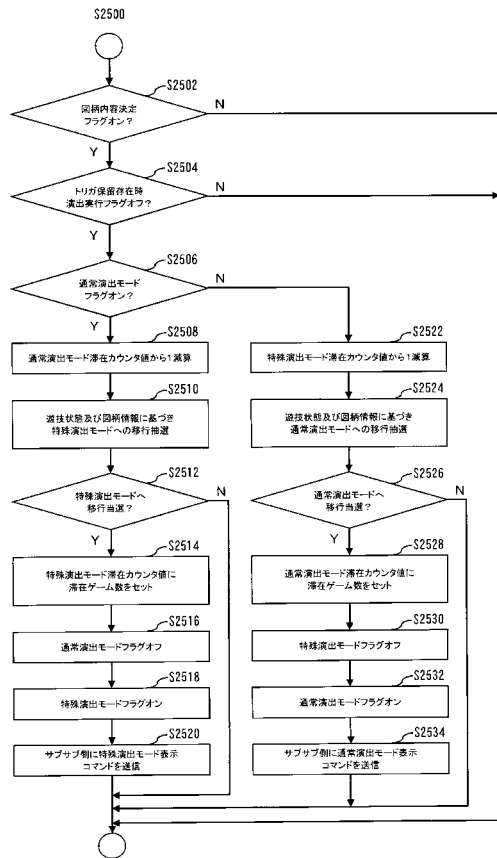
【図 18】

【図18】



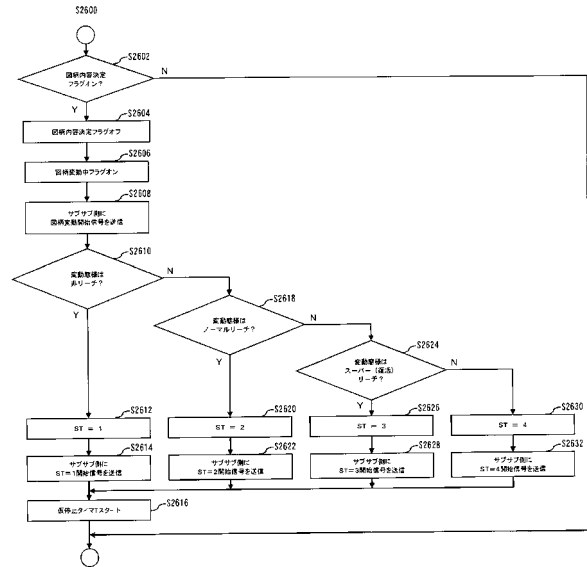
【図 19】

【図19】



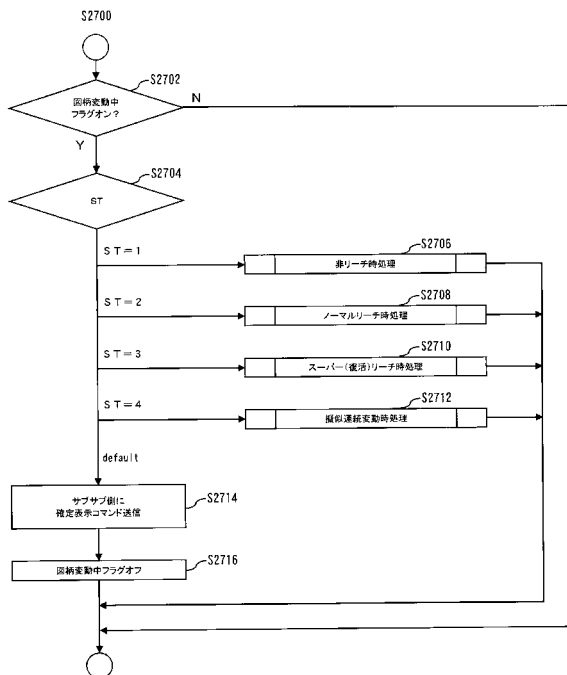
【図 20】

【図20】



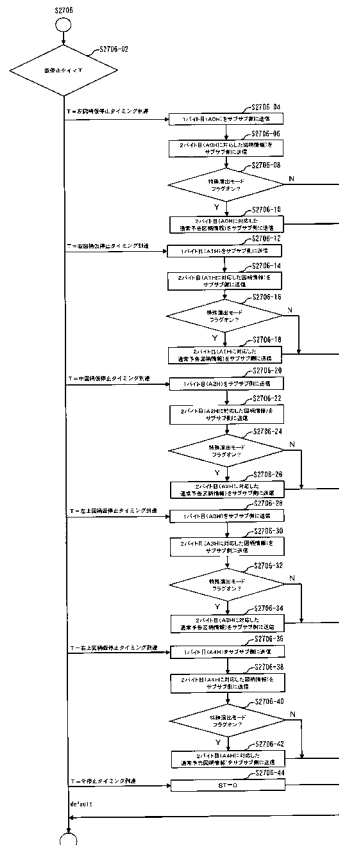
【図 21】

【図21】

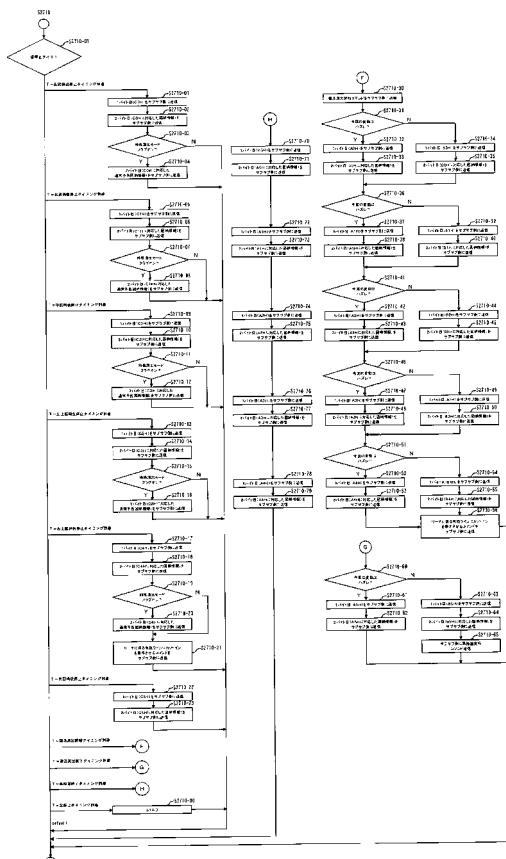


【図 22】

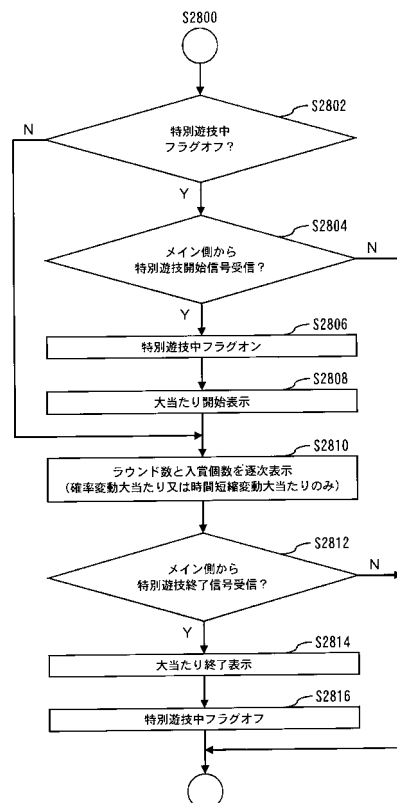
【図22】



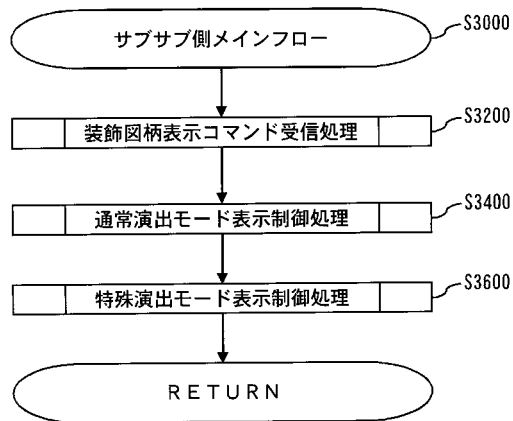
【 図 2 4 】



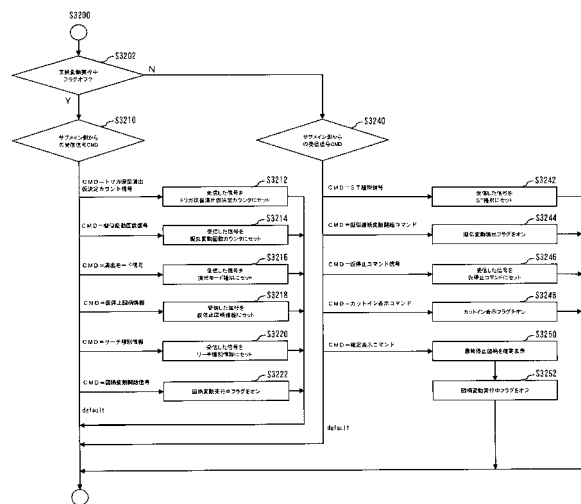
【 図 2 6 】



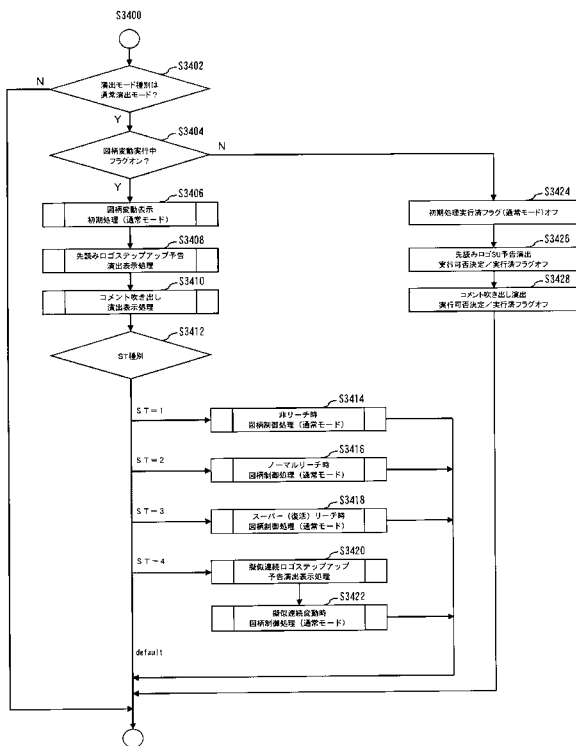
【図27】



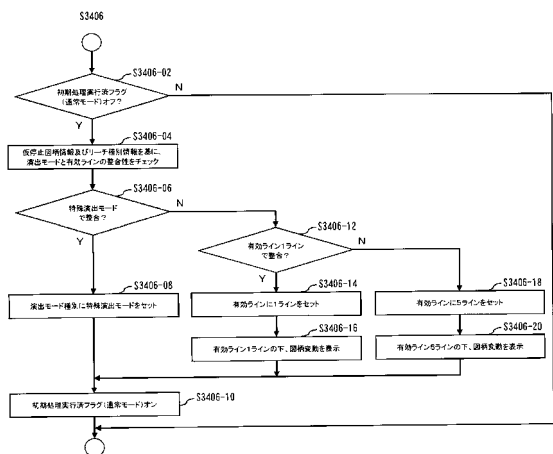
【圖28】



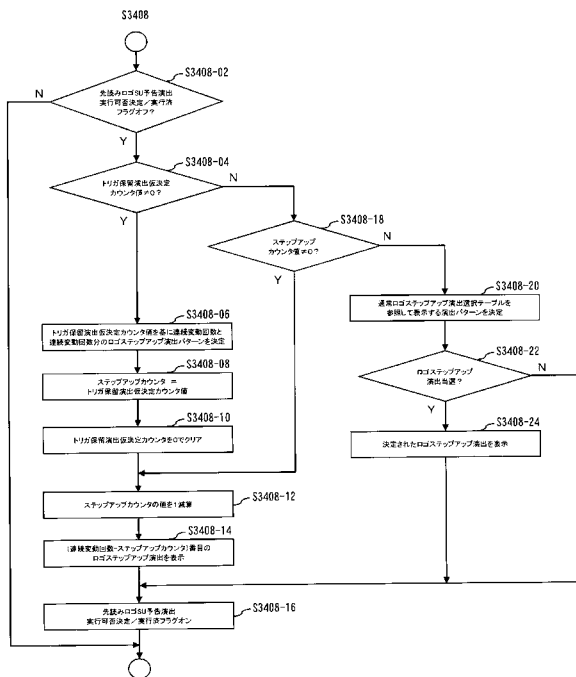
【圖29】



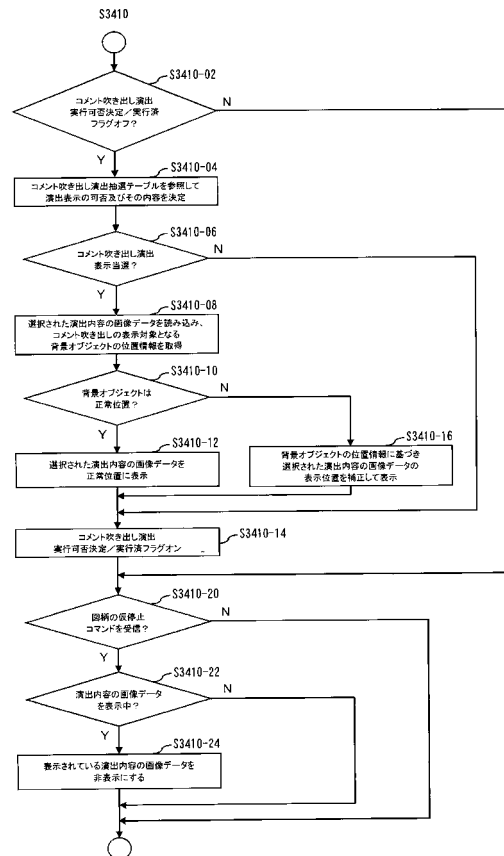
【图30】



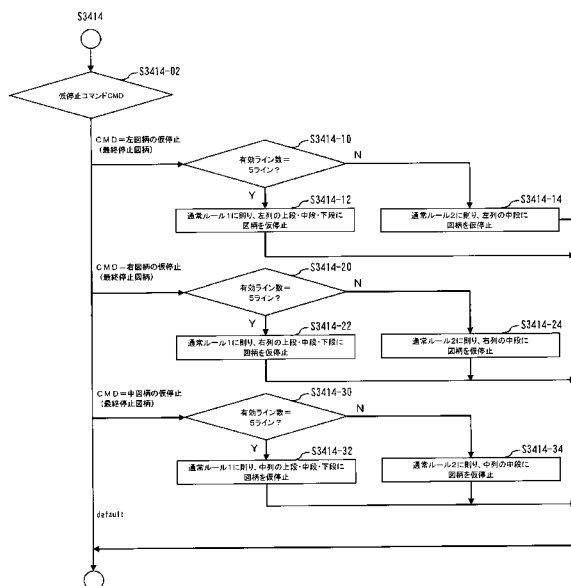
【图31】



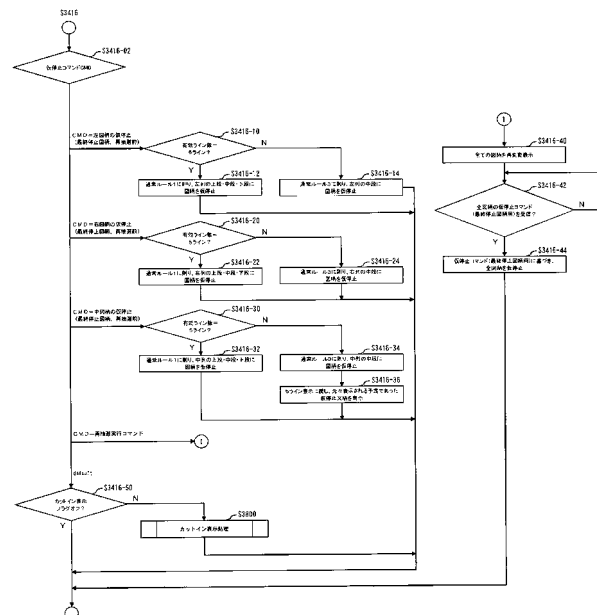
【図32】



【圖33】

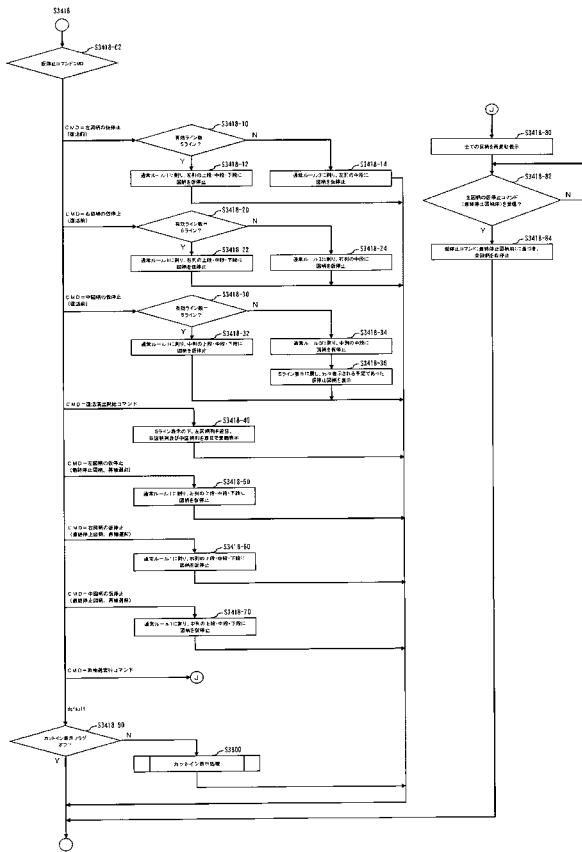


(圖34)



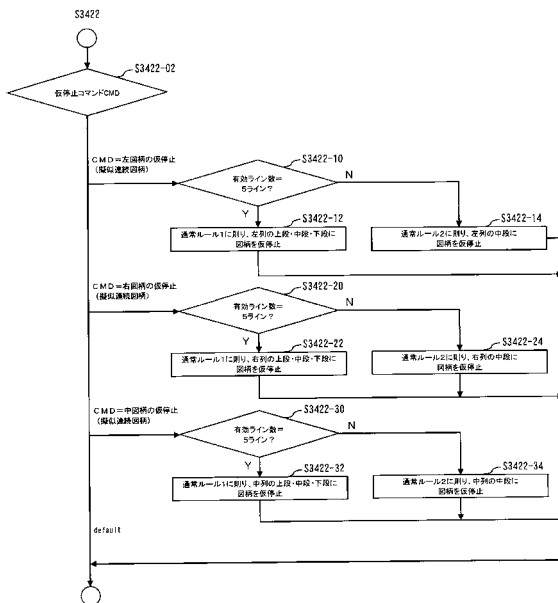
【図 35】

(図35)



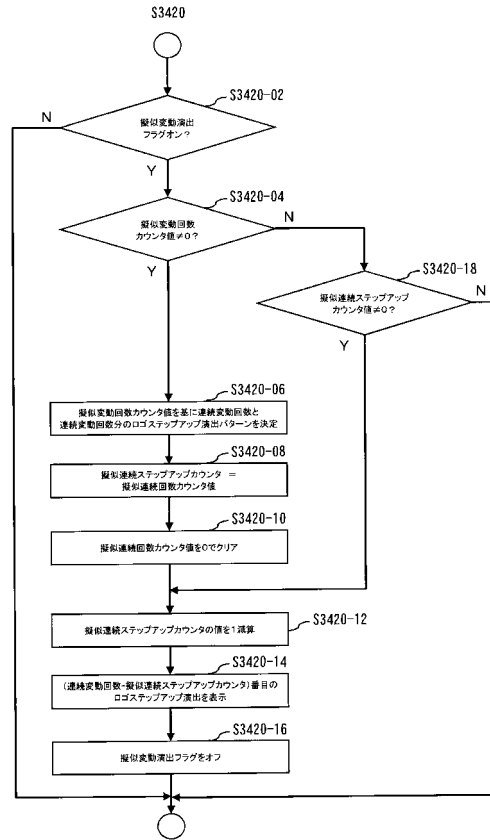
【図 37】

(図37)



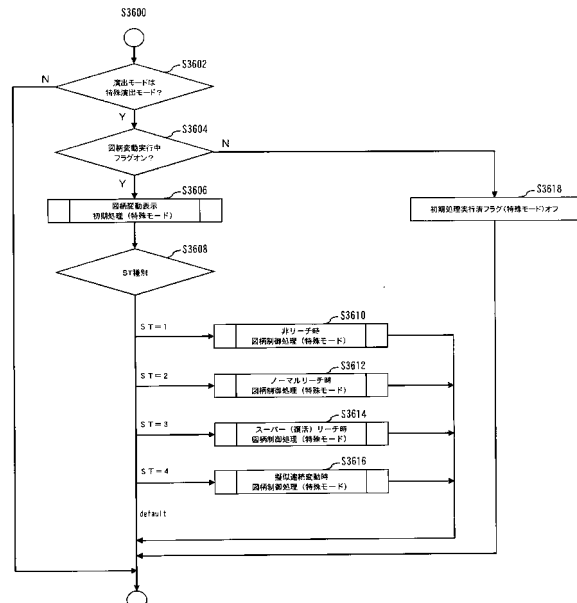
【図 36】

(図36)



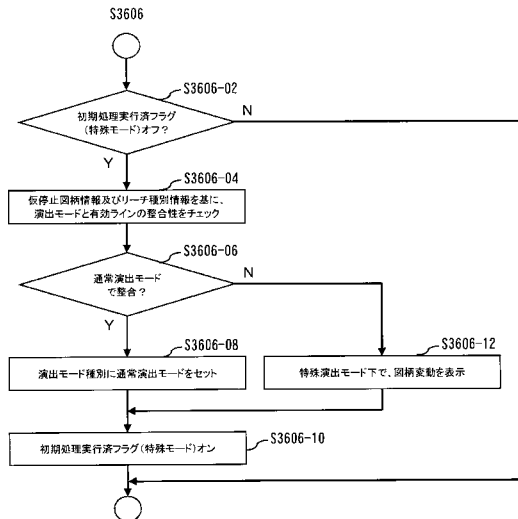
【図 38】

(図38)



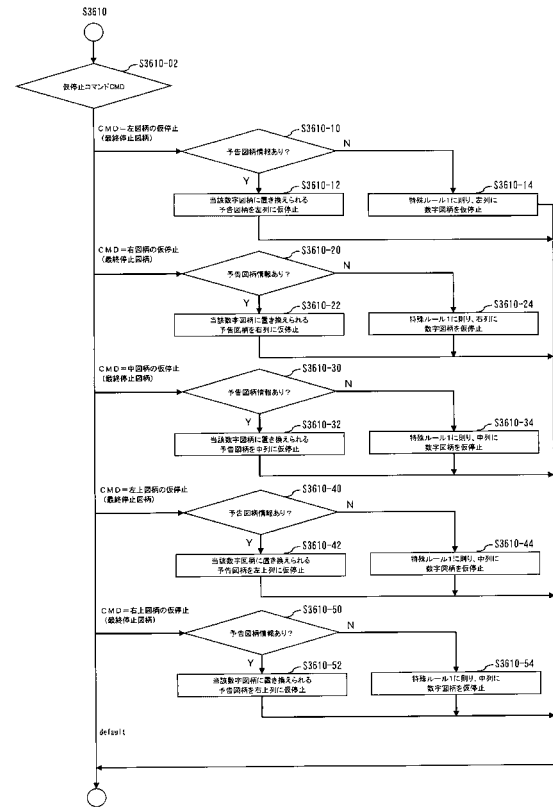
【図 39】

【図39】



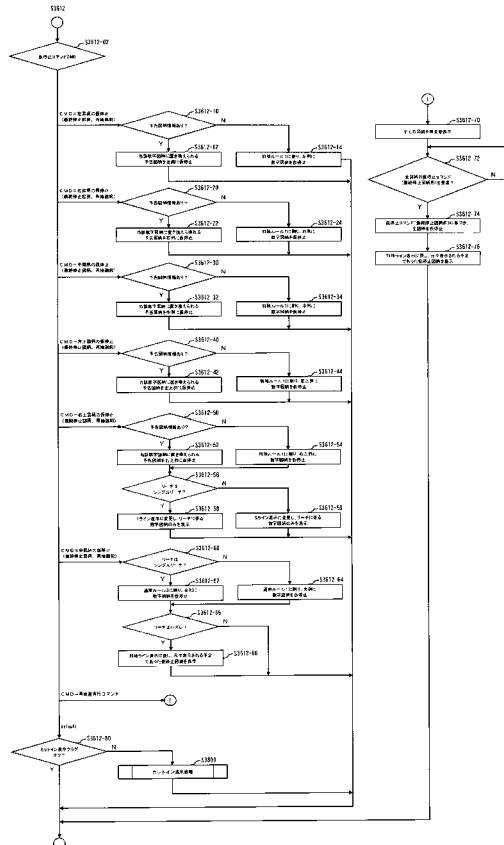
【図 40】

【図40】



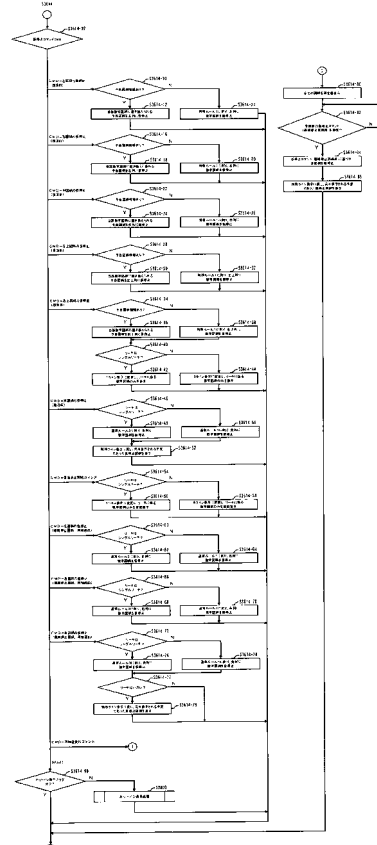
【図 41】

【図41】



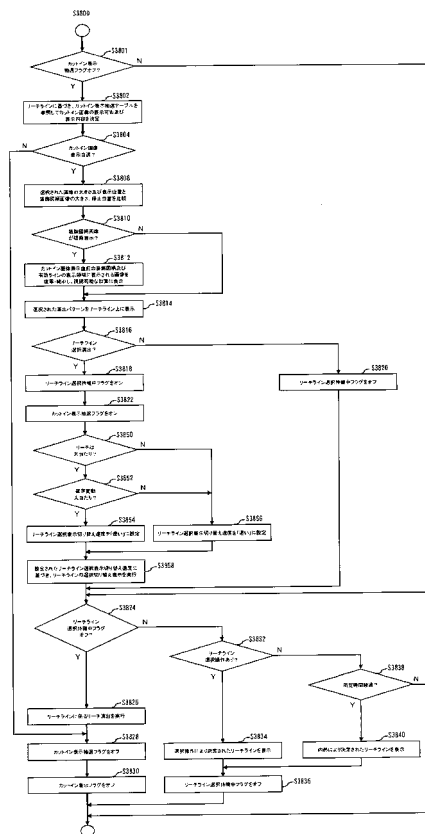
【図 42】

【図42】



【 図 4 4 】

【G2-4】



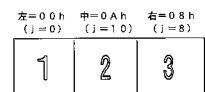
【 図 4 6 】

【圖46】

左 = 0 3 h
(j = 3) 中 = 0 0 h
(j = 12) 右 = 0 9 h
(j = 9)

j-1	j-1	j-1	例 → 5ライン	2	—	3
j	j	j		—	1	—
j+1	j+1	j+1		3	—	2

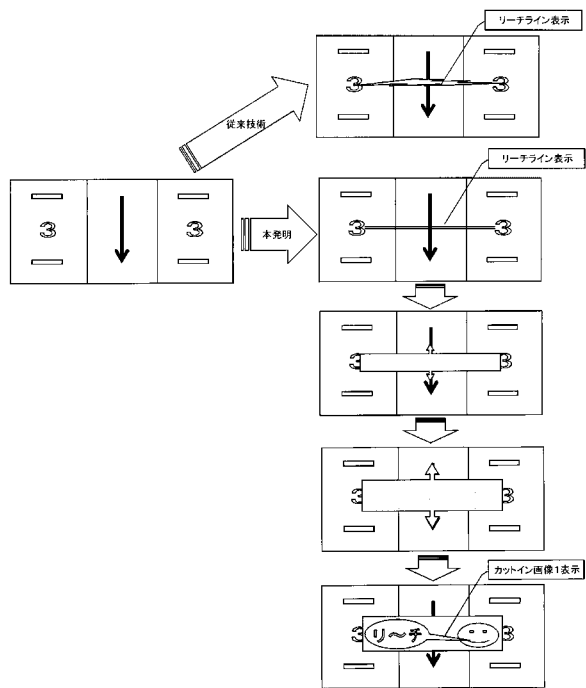
(通常ルール1)



(通常ルール 2)

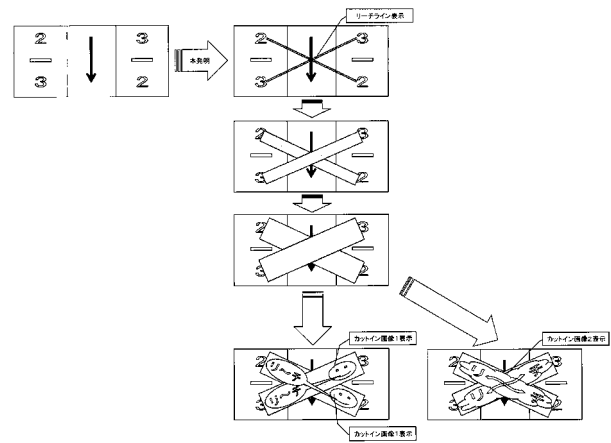
【図 5 1】

【図51】



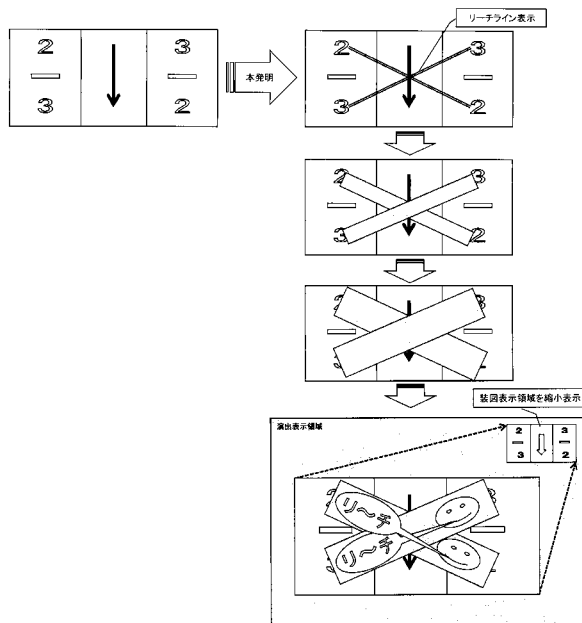
【図 5 2】

【図52】



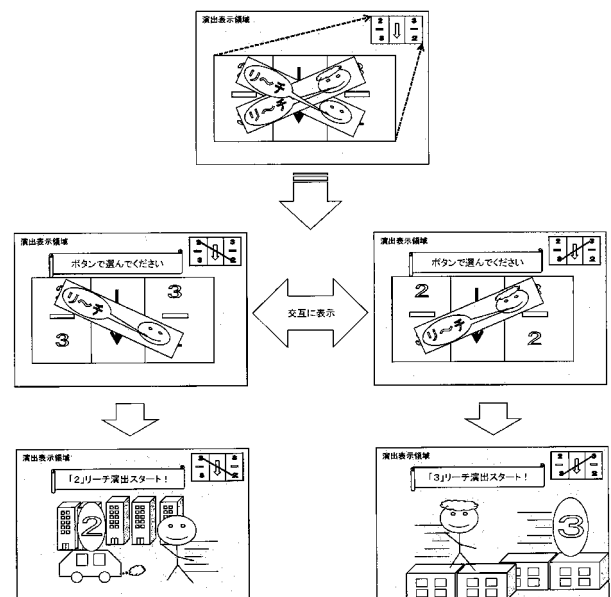
【図 5 3】

【図53】



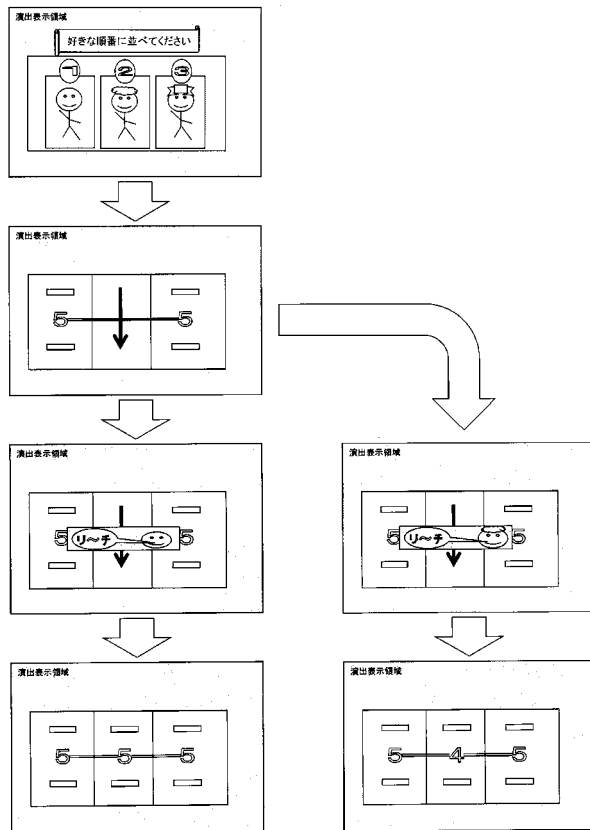
【図 5 4】

【図54】



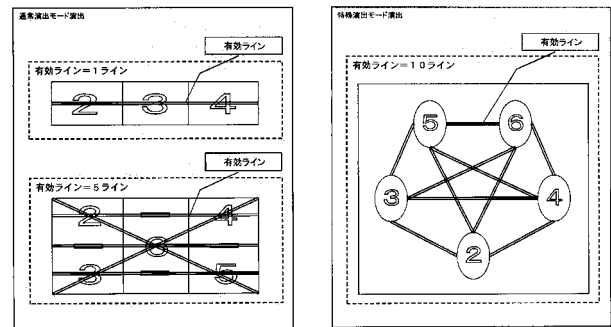
【図 55】

【図55】



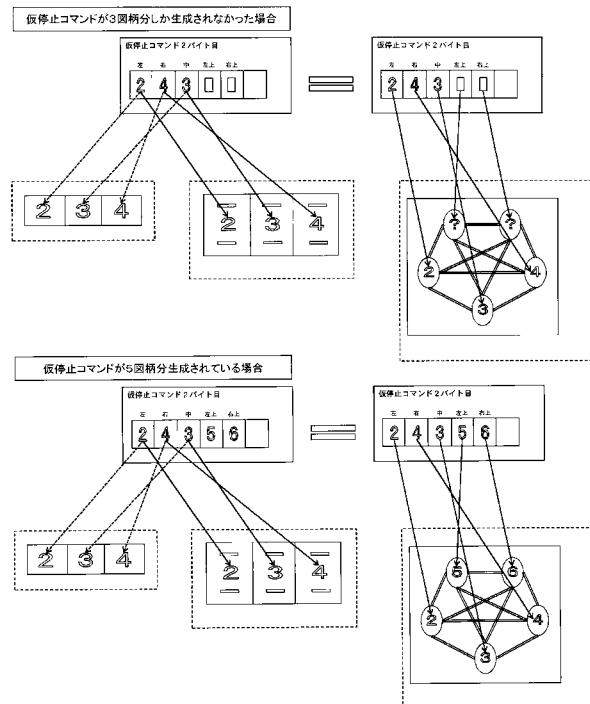
【図 56】

【図56】



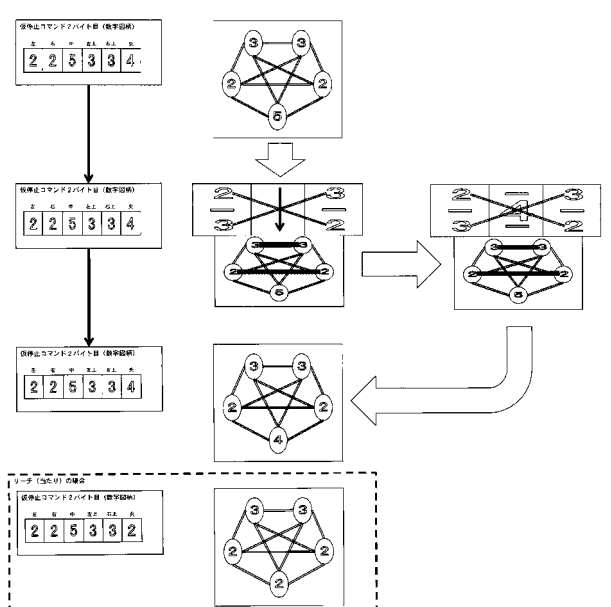
【図 57】

【図57】



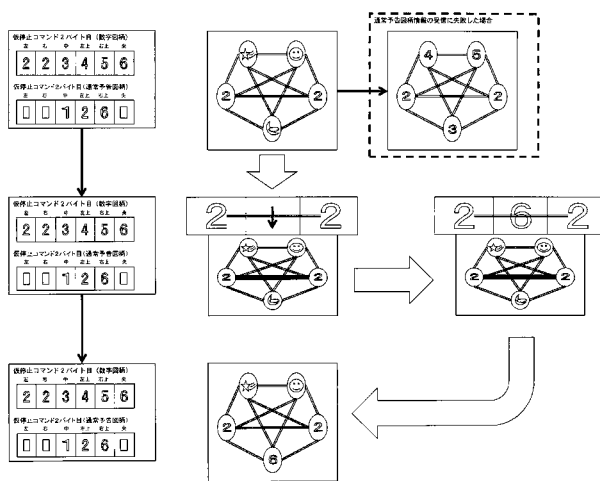
【図 58】

【図58】



【図 59】

[図59]



【図 60】

[図60]

