

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5791652号
(P5791652)

(45) 発行日 平成27年10月7日(2015.10.7)

(24) 登録日 平成27年8月14日(2015.8.14)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 61 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2013-72553 (P2013-72553) (22) 出願日 平成25年3月29日 (2013.3.29) (65) 公開番号 特開2014-195547 (P2014-195547A) (43) 公開日 平成26年10月16日 (2014.10.16) 審査請求日 平成26年7月7日 (2014.7.7)</p>	<p>(73) 特許権者 000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 (74) 代理人 110001195 特許業務法人深見特許事務所 (72) 発明者 小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内 (72) 発明者 菅家 正隆 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内 (72) 発明者 秋山 大輔 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内</p>
--	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行ない、有利条件の成立にもとづいて有利な有利状態に制御する遊技機であって、

未だ開始していない可変表示について、保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、前記保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する保留表示が可能な保留表示手段と、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定よりも前に前記有利状態に制御するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定にもとづいて、当該判定の対象となった保留情報に対応する保留表示を、特定態様にする事が可能な特定態様表示手段と、

保留表示が特定態様となるか否かに関する特定演出として、第1特定演出および当該第1特定演出よりも保留表示が特定態様になる期待度の高い第2特定演出を実行可能な特定演出手段と、

前記第2特定演出を実行したが保留表示が特定態様にならなかったときに、当該保留表示を対象として前記第1特定演出が実行されることを制限する特定演出制限手段とを備え、

前記特定演出手段は、前記保留記憶手段に記憶された保留情報の数に応じて異なる割合で前記特定演出を実行する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技機に関する。詳しくは、可変表示を行ない、有利条件の成立にもとづいて有利な有利状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

従来、演出表示装置に表示されるキャラクタの作用によって、当該演出表示装置に表示される保留表示を変化させることが可能なパチンコ遊技機があった（たとえば、特許文献1）。この作用するキャラクタは、複数種類（たとえば、蝶、八チ）あった。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【 0 0 0 3 】

【特許文献1】特開2013-353号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

しかし、複数種類のキャラクタのうち、いずれが作用するかに応じて保留表示を変化させる割合が異なることとした場合に、演出の効果が低下する虞があった。

【 0 0 0 5 】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することである。

20

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

(1) 可変表示を行ない、有利条件の成立にもとづいて有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御する遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

未だ開始していない可変表示について、保留情報として記憶可能な保留記憶手段（たとえば、図7の第1, 2保留記憶バッファ）と、

前記保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する保留表示が可能な保留表示手段（たとえば、第1保留記憶表示部18c, 第2保留記憶表示部18d）と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560、図12のステップS61, ステップS71）と、

30

前記決定手段の決定よりも前に前記有利状態に制御するか否かを判定する判定手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560、図11のステップS220）と、

前記判定手段の判定にもとづいて、当該判定の対象となった保留情報に対応する保留表示を、特定態様（たとえば、青色、赤色）にすることが可能な特定態様表示手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図17のステップS729で保留記憶が表示される、図22のステップS518, ステップS524で決定された変化演出または変化ガセ演出が、図21のステップS506で開始された演出制御パターンの演出で実行され、保留記憶が変化させられる、または、変化させられない。）と、

保留表示が特定態様となるか否かに関する特定演出（たとえば、キャラクタA, Bによる変化演出, 変化ガセ演出）として、第1特定演出（たとえば、キャラクタAによる変化演出, 変化ガセ演出）および当該第1特定演出よりも保留表示が特定態様になる期待度の高い第2特定演出（たとえば、キャラクタBによる変化演出, 変化ガセ演出）を実行可能な特定演出手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図22のステップS518, ステップS524で決定された変化演出, 変化ガセ演出が、図21のステップS506で開始された演出制御パターンの演出で実行され、保留記憶が変化させられる、または、変化させられない。）と、

40

前記第2特定演出を実行したが保留表示が特定態様にならなかったとき（たとえば、キャラクタBで変化ガセ演出が実行されたとき）に、当該保留表示を対象として前記第1特定演出が実行されることを制限する特定演出制限手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、キャラクタBの変化ガセ演出が実行された場合は、図22のステップ

50

S 5 2 5 , ステップ S 5 2 6 で、図 1 8 の演出側保留記憶バッファのキャラクタ B ガセ実行済フラグが済を示すよう記憶され、ステップ S 5 2 3 で、キャラクタ B ガセ実行済の保留記憶有りと判断された場合は、ステップ S 5 2 4 に処理が進められず、変化ガセ演出が決定されない。なお、キャラクタ A , B の変化ガセ演出が全く実行されないことに限定されず、キャラクタ A の変化ガセ演出の実行が少なくとも制限されるのであれば、キャラクタ A の変化ガセ演出が全く実行されない、または、低い確率で実行されるようにするとともに、キャラクタ A の変化演出およびキャラクタ B の変化演出、変化ガセ演出を制限するようにしてもよいし、全く制限しないようにしてもよい。) とを備え、

前記特定演出手段は、前記保留記憶手段に記憶された保留情報の数に応じて異なる割合で前記特定演出を実行する(たとえば、図 1 9、図 2 0 参照)。

10

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 0 8 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

前記特定演出手段は、前記特定演出に関わる保留表示に対応する保留情報に基づく可変表示よりも前の可変表示中に前記特定演出を実行する(たとえば、図 2 2 のステップ S 5 1 8 , ステップ S 5 2 4 で決定された変化演出、変化ガセ演出が、図 2 1 のステップ S 5 0 6 で開始された演出制御パターンの演出で実行される。これにより、保留表示されているときに、その保留表示に対して変化演出または変化ガセ演出が実行される。)

20

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、可変表示中の遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 0 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記特定態様表示手段は、前記判定手段の判定の対象となった保留情報に対応する保留表示を、所定態様(たとえば、白色)から第 1 特定態様(たとえば、青色)に変化させることが可能であるとともに、前記第 1 特定態様から当該第 1 特定態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い(たとえば、図 1 9 参照)第 2 特定態様(たとえば、赤色)に変化させることが可能である(たとえば、図 1 9、図 2 4 参照)。

30

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、段階的に期待度を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記特定態様表示手段は、前記有利状態に制御するという判定結果が前記判定手段により得られたときと得られなかったときとで異なる割合で、前記特定演出を経て保留表示を特定態様にする処理、または前記特定演出を経ることなく保留表示を特定態様にする処理を実行する(たとえば、図 2 0 で示すように、大当りのときとはずれのときとで、入賞時に変化させて途中では変化させない場合と、途中で変化させる場合との割合が異なる。)

40

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、特定演出が実行されるか否かに遊技者を着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 4 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記保留記憶手段に前記保留情報が記憶されたことにもとづいて、当該保留情報に対応する保留表示を特定態様にするか否かと、当該保留情報に基づいた可変表示が開始される前のいずれのタイミングで前記特定演出を実行するかと、前記特定演出の種類とを決定する保留演出決定手段(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 1 7 のステップ S 7 2 6 , ステップ S 7 2 7)をさらに備える。

50

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、処理負担が増加することを防止することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 6 】

【 図 1 】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【 図 2 】当り種別表を示す図である。

【 図 3 】主基板（遊技制御基板）における回路構成の一例を示すブロック図である。

【 図 4 】各乱数を示す説明図である。

【 図 5 】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【 図 6 】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【 図 7 】遊技制御用マイクロコンピュータ側での保留記憶に対応する乱数等のデータを保存する領域の構成例を示す説明図である。

【 図 8 】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【 図 9 】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【 図 1 0 】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【 図 1 1 】入賞時判定処理を示すフローチャートである。

【 図 1 2 】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【 図 1 3 】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【 図 1 4 】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【 図 1 5 】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 図 1 6 】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【 図 1 7 】先読み予告決定処理を示すフローチャートである。

【 図 1 8 】演出制御用マイクロコンピュータ側での保留記憶に対応するデータを保存する領域である演出側保留記憶バッファの構成例を示す図である。

【 図 1 9 】変化パターン決定テーブルを示す説明図である。

【 図 2 0 】変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。

【 図 2 1 】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【 図 2 2 】先読み予告設定処理を示すフローチャートである。

【 図 2 3 】変化演出決定テーブルおよび変化ガセ演出決定テーブルを示す説明図である。

【 図 2 4 】保留表示を変化させる演出表示を説明するための表示画面図である。

【 図 2 5 】第 2 の実施の形態における変化ガセ演出決定テーブルを示す説明図である。

【 図 2 6 】変形例における保留表示を変化させる演出表示を説明するための第 1 の表示画面図である。

【 図 2 7 】変形例における保留表示を変化させる演出表示を説明するための第 2 の表示画面図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 7 】

[第 1 の実施の形態]

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機等のその他の遊技機であってもよく、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことに基づいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行ない、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であればどのような遊技機であってもよい。

【 0 0 1 8 】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。図 2 は当り種別表である。

【 0 0 1 9 】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開

10

20

30

40

50

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

【 0 0 2 0 】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4、および、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 等が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取付けられている。遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体

10

に取付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

【 0 0 2 1 】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ 1 2 2 が取付けられている。なお、スティックコントローラ 1 2 2 には、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン 1 2 5（図 3 参照）が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内部には、トリガボタン 1 2 5 に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 1（図 3 参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 1 2 3（図 3 参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6（図 3 参照）が内蔵されている。

20

【 0 0 2 2 】

打球供給皿（上皿）3 を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ 1 2 2 の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていけばよい。プッシュボタン 1 2 0 の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン 1 2 0 に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 1 2 4（図 3 参照）が設けられていけばよい。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン 1 2 0 及びスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 との取付位置が上下の位置関係にはなく、たとえば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

30

40

【 0 0 2 3 】

なお、本実施の形態では、遊技者が操作可能な操作手段の一例として、プッシュボタン 1 2 0 と、トリガボタン 1 2 5 を有するスティックコントローラ 1 2 2 とを設けた例を示した。しかし、これに限らず、操作手段としては、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 とのいずれか 1 つのみを設けてもよい。また、操作手段としては、レバースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

【 0 0 2 4 】

遊技領域 7 の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう）可能な演出表示装置 9 が設けられている。遊技領域 7 における演出表示装置 9 の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第 1 特

50

別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8aと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器8bとが設けられている。

【0025】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器(たとえば7セグメントLED)で構成されている。演出表示装置9は、液晶表示装置(LCD)で構成されており、表示画面において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示等の各種画像を表示する表示領域が設けられる。このような表示領域には、たとえば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用(演出用)の演出図柄を変動表示する図柄表示領域が形成される。

【0026】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、主基板(遊技制御基板)に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行され、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0027】

第1特別図柄表示器8aに特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたとき、または、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたときには、演出表示装置9においても、特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄の組合せ)が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値(有利価値)が付与される有利状態としての特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御される。

【0028】

また、演出表示装置9において、最終停止図柄(たとえば左右中図柄のうち中図柄)となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄(たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ)と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態(以下、これら状態をリーチ状態という。)で行なわれる演出をリーチ演出という。

【0029】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置9の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示領域で同じ図柄が停止し、中の図柄表示領域で図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときに左、右の図柄表示領域で停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

【0030】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示(リーチ演出)である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ(人物等を模した演出表示であり、図柄(演出図柄等)とは異なるもの)を表示させたり、演出表示装置9の背景画像の表示態様(たとえば、色等)を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の变化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当たりが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別のリーチをスーパーリーチという。

10

20

30

40

50

【0031】

演出表示装置9の右方には、各々を識別可能な識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器(第1変動表示部)8aが設けられている。第1特別図柄表示器8aは、0~9の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器(たとえば7セグメントLED)で実現されている。また、演出表示装置9の右方(第1特別図柄表示器8aの右隣)には、各々を識別可能な識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器(第2変動表示部)8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0~9の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器(たとえば7セグメントLED)で実現されている。

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件(第1実行条件)または第2始動条件(第2実行条件)が成立(たとえば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過(入賞を含む)したこと)した後、変動表示の開始条件(たとえば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態)が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。本実施の形態では、特別図柄の変動表示に関し、第1特別図柄による第1実行条件と、第2特別図柄による第2実行条件との両方が成立しているときには、第2特別図柄の変動表示の開始条件が、第1特別図柄の変動表示の開始条件よりも優先的に成立し、第2特別図柄の変動表示が優先的に実行される。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った(入賞した)ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄(識別情報の例)を最終的に停止表示させることである。

【0035】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

【0036】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数(保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。)を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けら

10

【 0 0 3 9 】

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

20

【 0 0 4 0 】

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

30

【 0 0 4 1 】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用(演出用)の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また

40

【 0 0 4 2 】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部18cと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18dとが形成される。なお、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を表示する領域(合算保留記憶表示部)が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を

50

表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

【 0 0 4 3 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

10

【 0 0 4 4 】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 2 0 が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる（以下、単に R ともいう）。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当りの種別が複数設けられており、大当りとするものが決定されたときには、いずれかの当り種別が選択される。

【 0 0 4 5 】

演出表示装置 9 の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 1 0 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 1 0 は、0 ~ 9 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器 1 0 は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

20

【 0 0 4 6 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。たとえば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの LED による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の変動表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。

30

【 0 0 4 7 】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 2 8 が設けられている。

【 0 0 4 8 】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

40

【 0 0 4 9 】

図 2 の当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技終了後の大当り確率 / ベース、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が示されている。図 2 に示すように、この実施の形態では、大当り種別として、通常大当り、確変大当り、および、突然確変大当り（以下「突確大当り」ともいう）が設けられている。

【 0 0 5 0 】

大当りに当選すること（始動入賞したことに基づく大当り判定の結果、大当りとするこ

50

とが決定されたこと)により、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な特定遊技状態である。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置20が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件(開放状態において所定のラウンド開放時間が経過したこと、または、所定個数(たとえば10個)の入賞球が発生したという開放終了条件)が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置20の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における所定の開放回数(最終ラウンド)に達するまで繰返される。

【0051】

本実施の形態においては、ラウンド開放時間は、通常大当り、確変大当り、および、突確大当りのそれぞれについて、29秒、29秒、および、0.5秒である。また、開放回数は、通常大当り、確変大当り、および、突確大当りのそれぞれについて、15回、15回、および、2回である。

10

【0052】

このように、突確大当りは、大入賞口の開放時間が極めて短く、実質的に大入賞口に入賞することが不可能であり、実質的に賞球(入賞に対して払出される景品球)が得られない大当りである。なお、突確大当りは、賞球が得られる大当りであってもよい。

【0053】

大当り遊技状態の後には、大当り確率として、通常の高確率のままの低確率状態、または、確率が向上させられる高確率状態(確率変動状態、略して、確変状態ともいう)に制御される。高確率状態は、特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態の1つである。

20

【0054】

本実施の形態においては、確変大当りおよび突確大当りの場合、高確率状態に制御され、通常大当りの場合、低確率状態に制御される。なお、本実施の形態において、高確率状態は、特別図柄の変動表示が100回行なわれるまでまたは次回大当りが発生するまでのうち、いずれか早い方まで継続する。しかし、これに限定されず、高確率状態は、次回、大当りとなるまで継続するようにしてもよい。

【0055】

また、大当り遊技状態の後には、ベースが高ベースに制御される。ベースとは、発射球数に対する入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である。高ベース状態は、特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態の1つである。なお、大当り遊技状態の後に、大当りの種類によって、ベースが高ベース状態または低ベース状態に制御されるようにしてもよい。

30

【0056】

本実施の形態においては、大当り後のベースは、通常大当り、確変大当りおよび突確大当りのいずれについても、高ベースである。なお、本実施の形態においては、高ベース状態は、特別図柄の変動表示が、100回、行なわれるまで、または、次回大当りが発生するまでのうち、いずれか早い方まで継続する。しかし、これに限定されず、高ベース状態は、次回、大当りとなるまで継続するようにしてもよい。この場合、高確率状態中であることを前提として高ベース状態に制御される。

40

【0057】

高ベース状態に制御する方法として、たとえば、時短状態に付随して電チューサポート制御状態に制御する方法がある。時短状態とは、特別図柄や演出図柄の変動時間(変動表示期間)が非時短状態よりも短縮される状態のことである。電チューサポート制御状態とは、可変入賞球装置15が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置15に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置15への入賞を容易化(高進入化、高頻度化)する状態のことである。可変入賞球装置15、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置15への入賞を容易化する制御であるため、電チューサポート制御と呼ばれる。

50

【 0 0 5 8 】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置15の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置15の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置15が開状態となっている時間比率が高くなるので、第2始動入賞口14への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器8a, 8bや演出表示装置9における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。また、このような制御によって第2始動入賞口14への入賞頻度が高まることにより、第2始動条件の成立頻度および/または第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

10

【 0 0 5 9 】

なお、電チューサポート制御としては、前述の普通図柄短縮制御、普通図柄確変制御、開放時間延長制御、および、開放回数増加制御のうちのいずれか1つの制御を実行することにより高ベース状態を実現させるものでもよい。また、電チューサポート制御としては、前述の普通図柄短縮制御、普通図柄確変制御、開放時間延長制御、および、開放回数増加制御のうち、いずれか2つの制御の任意の組合せ、または、いずれか3つの制御の任意の組合せにより高ベース状態を実現させるものでもよい。

20

【 0 0 6 0 】

この実施の形態においては、大当たり確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

【 0 0 6 1 】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、「高確低ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。「高確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

30

【 0 0 6 2 】

また、本実施の形態では、特別遊技状態として、時短状態および高ベース状態に制御される場合がある。このように、時短状態および高ベース状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当たり遊技が行なわれる可能性が高まる。時短状態および高ベース状態は、制御の開始条件および終了条件が同じであるので、時短状態および高ベースに制御されている状態を、時短状態という用語で代表して示す場合があり、高ベース状態という用語で代表して示す場合がある。

40

【 0 0 6 3 】

なお、大当たりの他に、突確大当たりと同様の開放回数および開放時間による開放パターンで大入賞口を開放する小当たりを設けてもよい。小当たりとなったときには、小当たり遊技状態終了後に、大当たり確率とベースとがともに、小当たり遊技状態の開始前に対して変更されないようにする。このような小当たりを設ければ、突確大当たりと小当たりとのそれぞれの当り遊技状態の終了後に確変状態となっているか否かを報知しないときには、開放パターンを見て突確大当たりと小当たりとのいずれが実行されたことが遊技者に認識されてしまったときで

50

も、同じ開放パターンとなる当りが2種類あるので、確変状態となっているか否かが遊技者にとって把握しにくいものとなるため、実際には確変状態となっていないときでも遊技者の確変状態に対する期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0064】

図3は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図3は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムにしたがって制御動作を行なうCPU56およびI/Oポート部57を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54およびRAM55が内蔵された1チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路503が内蔵されている。

10

【0065】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板（図示せず）において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。

20

【0066】

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

30

【0067】

乱数回路503は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

【0068】

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

40

【0069】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18bおよび普通図柄

50

保留記憶表示器 41 の表示制御を行なう。

【0070】

演出制御基板 80 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100、ROM 102、RAM 103、VDP 109、および、I/Oポート部 105等を搭載している。ROM 102 は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM 103 は、ワークメモリとして使用される。ROM 102 および RAM 103 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されてもよい。VDP 109 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行なう。

【0071】

演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、主基板 31 から演出制御基板 80 の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板 77 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置 9 の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板 35 を介して、枠側に設けられている枠 LED 28 の表示制御を行なうとともに、音声出力基板 70 を介してスピーカ 27 からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。

【0072】

また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 のトリガボタン 125 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 121 から、入力ポート（図示せず）を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、プッシュボタン 120 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 124 から、入力ポート（図示せず）を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 の操作桿に対する技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 123 から、入力ポート（図示せず）を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート（図示せず）を介してパイプレータ用モータ 126 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

【0073】

図 4 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム R：大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム R は、10MHz で 1 ずつ更新され、0 から加算更新されてその上限である 65535 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。(2) ランダム 1 (MR1)：大当りの種類（種別、2R 通常大当り、2R 確変大当り、および、15R 確変大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。(3) ランダム 2 (MR2)：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。(4) ランダム 3 (MR3)：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。(5) ランダム 4 (MR4)：普通図柄に基づく当りを発生させるか否かが決定する（普通図柄当り判定用）。(6) ランダム 5 (MR5)：ランダム 4 の初期値を決定する（ランダム 4 初期値決定用）。

【0074】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、15R 確変大当り、2R 確変大当り、および、2R 通常大当りという複数の種別が含まれている。したがって、大当り判定用乱数（ランダム R）の値に基づいて、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム 1）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム 1）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム 1 は、大当り図柄決定用乱数でもある。

【0075】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の

10

20

30

40

50

形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

【0076】

図5は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図5(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態)において用いられる通常時(非確変時)大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

10

【0077】

通常時大当り判定テーブルには、図5(A)の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図5(A)の右欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値(通常時大当り判定値または第1大当り判定値という)に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数(10倍の個数)の大当り判定値(確変時大当り判定値または第2大当り判定値という)が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【0078】

20

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数(ランダムR)の値と比較するのであるが、大当り判定用乱数値が図5(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(通常大当り、または、確変大当り)にすることに決定する。なお、図5(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。

【0079】

図5(B)、(C)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図5(B)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことに基づく保留記憶(第1保留記憶ともいう)を用いて大当り種別を決定する場合(第1特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第1特別図柄大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)である。図5(C)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことに基づく保留記憶(第2保留記憶ともいう)を用いて大当り種別を決定する場合(第2特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第2特別図柄大当り種別判定テーブルである。

30

【0080】

図5(B)、および、図5(C)の特別図柄大当り種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)に基づいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突確大当り」のうちのいずれかに決定するとともに、大当り図柄を決定するために参照される。

【0081】

図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」、「突確大当り」のそれぞれに対応した判定値(大当り種別判定値)が設定されている。図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」のそれぞれに対応した判定値(大当り種別判定値)が設定されている。

40

【0082】

また、図5(B)、(C)に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値(大当り図柄判定値)としても用いられる。「確変大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。「通常大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されて

50

いる。「突確大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄の大当り図柄の「5」に対応した判定値としても設定されている。

【0083】

このような大当り種別大当り種別判定テーブルを用いて、CPU56は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【0084】

図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルと、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルとでは、高確率状態となる大当りに決定される割合が同じであるが、第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、大当り遊技状態におけるラウンド数が多い大当り(15ラウンドの大当り)が選択される割合が高く、また、大当り遊技状態における実質的な入賞可能数が多い大当り(15ラウンドの大当り)が選択される割合が高い。したがって、第2特別図柄の方が第1特別図柄よりも、大当りとなったときに、大入賞口への入賞に関して遊技者にとって有利度合いが高い(たとえば、実質的に入賞可能なラウンド数が多い、実質的な入賞可能数が多い等)有利状態としての大当り遊技状態に制御される。

【0085】

なお、この実施の形態では、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルにおいて、突確大当りが選択されない例を示した。しかし、これに限らず、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルにおいては、突確大当りが選択可能であるが、図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも突確大当りの選択割合が高くなるようにデータを設定してもよい。

【0086】

図6は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図6においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。演出制御コマンドの遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図6に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する。

【0087】

コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(XXは、変動パターン番号であり、コマンド80XXは、それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。変動パターンコマンドは変動パターンを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、変動パターンごとに異なる変動パターンコマンドが送信される。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU101は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

【0088】

コマンド8C01(H)~8C04(H)は、大当りとするか否か、および大当り種別を示す表示結果指定コマンドである。

【0089】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1,第2特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド(図柄確定指定コマンド)である。

【 0 0 9 0 】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 3 (H) は、大当りの種別 (通常大当り、確変大当り、突確大当り) ごとに大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンドである。

【 0 0 9 1 】

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

10

【 0 0 9 2 】

コマンド A 3 0 1 ~ A 3 0 3 (H) は、大当りの種別 (通常大当り、確変大当り、突確大当り) ごとに大当り遊技状態の終了を指定する大当り終了指定コマンドである。

20

【 0 0 9 3 】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態 (低確率 / 低ベース状態) であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が時短状態 (高ベース状態) であることを指定する時短状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 2 (H) は、遊技状態が確変状態 (高確率状態) であることを指定する確変状態指定コマンドである。

【 0 0 9 4 】

コマンド C 0 0 1 (H) は、第 1 始動口に始動入賞したことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドである。コマンド C 0 0 2 (H) は、第 2 始動口に始動入賞したことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

30

【 0 0 9 5 】

コマンド C 2 X X (H) およびコマンド C 3 X X (H) は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド (入賞時判定結果指定コマンド) である。第 1 始動口の場合、X X は 0 1、第 2 始動口の場合、X X は 0 2 である。このうち、コマンド C 2 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す表示結果先読みコマンドである。また、コマンド C 3 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、どのような変動パターンとなるかを示す変動パターン先読みコマンドである。第 1 始動口の場合、X X は 0 1、第 2 始動口の場合、X X は 0 2 である。

【 0 0 9 6 】

これらの表示結果先読みコマンドおよび変動パターン先読みコマンドは、始動入賞が発生した際に送信されるコマンドである。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、始動入賞発生時にランダム 1 ~ ランダム 3 の乱数を抽出して保留記憶情報として格納するが、その際に併せてそれらの乱数を判定することによって、その保留情報に基づく変動の変動パターンや当り外れの結果を判定する。これを“先読み”と称する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、その先読み結果に基づいた示結果先読みコマンドおよび変動パターン先読みコマンドを演出制御基板 8 0 へ送信する。

40

【 0 0 9 7 】

変動パターンには、変動時間、リーチとなるか否か、リーチの種類、大当りとなるか否かなどに応じた複数種類の変動パターンがある。「リーチはずれ」の変動パターンとは、

50

表示結果がリーチ図柄を形成するが、全図柄の表示結果の組合せとしてはずれ表示結果である表示結果またはそのような表示結果を導出する変動パターンをいう。

【0098】

変動パターンの種別は、たとえば、「非リーチはずれ」、「ノーマルリーチ」、「ロングリーチ」、および、「スーパーリーチ」などという複数の種別に分けられている。「非リーチはずれ」の種別は、リーチとならずにはずれとなる種別である。「スーパーリーチ」の種別は、前述したように、大当たりが発生し易いように設定される種別である。「ノーマルリーチ」の種別は、スーパーリーチの種別と比較して、大当たりが発生し難いように設定される種別のうち、変動時間が比較的短い種別である。「ロングリーチ」の種別は、スーパーリーチの種別と比較して、大当たりが発生し難いように設定される種別のうち、変動時間がノーマルリーチよりも長い種別である。遊技制御用マイクロコンピュータ560のROM54には、変動パターン種別決定用の乱数値(ランダム2)と選択する変動パターン種別との対応関係を示す変動パターン種別決定テーブルが記憶されている。

10

【0099】

変動パターン種別決定テーブルとしては、表示結果がはずれとなるときに用いるテーブルと、表示結果が確変大当たりとなるときに選択されるテーブルと、表示結果が突確大当たりとなるときに選択されるテーブルと、表示結果が通常大当たりとなるときに選択されるテーブルとが設けられている。たとえば、はずれとなるときに用いる変動パターン種別決定テーブルにおいては、変動パターン種別決定用の乱数値(ランダム2)の判定値が、非リーチはずれの変動パターン種別については0~99、ノーマルリーチの変動パターン種別については100~199、ロングリーチの変動パターン種別については200~229、スーパーリーチの変動パターン種別については230~251といったように定められている。

20

【0100】

各変動パターン種別決定テーブルでは、選択可能な変動パターン種別の各々に、変動パターン種別決定用の乱数値(ランダム2)が割振られている。

【0101】

変動パターン種別のそれぞれには、1または複数の変動パターンが属している。たとえば、「非リーチはずれ」の変動パターン種別には、リーチ無しA、リーチ無しB、「ノーマルリーチ」の変動パターン種別には、ノーマルリーチA、ノーマルリーチB、「ロングリーチ」の変動パターン種別には、ロングリーチA、ロングリーチB、「スーパーリーチ」の変動パターン種別には、スーパーリーチA、スーパーリーチBのそれぞれの変動パターンが属している。種別が同じで異なる変動パターンは、変動時間が(他の種別にならない程度)異なったり、演出の内容が異なったりする。遊技制御用マイクロコンピュータ560のROM54には、各変動パターン種別ごとに、変動パターン決定用の乱数値(ランダム3)と選択する変動パターンとの対応関係を示す変動パターン決定テーブルが記憶されている。

30

【0102】

変動パターンを選択決定するときには、変動パターン種別決定用の乱数値(ランダム2)を用いて変動パターン種別を決定した後に、変動パターン決定用の乱数値(ランダム3)を用いて変動パターンが決定される。

40

【0103】

また、前述したような変動パターンの決定に用いるテーブル(変動パターン種別決定用のテーブルおよび変動パターン決定用のテーブル)には、通常状態(低ベース状態)時用のテーブルと、時短状態(高ベース状態)時用のテーブルとがある。変動パターンの決定は、遊技状態に応じてこれらテーブルを使い分けて行なわれる。たとえば、時短状態時の変動パターンの決定に用いるテーブルは、通常状態時の変動パターンの決定に用いるテーブルと比較して、たとえば、リーチとなる変動パターン(特に、スーパーリーチの変動パターン)のような比較的長い変動時間の変動パターンを選択する割合が低くなるようにデータが設定されている。このような割合で変動パターンが選択されるため、結果的に時短

50

状態時には、通常状態時（非時短状態時）と比べて平均変動時間が短くなる。

【0104】

なお、時短状態時の変動パターンの決定に用いるテーブルは、通常状態時の変動パターンの決定に用いるテーブルと比較して、各変動パターンの選択割合が同じであるが、各変動パターンの変動時間が通常状態時の場合と比べて短いものとしてもよい。たとえば、時短状態時には、変動時間が通常状態時より半分となった変動パターンの決定に用いるテーブルが選択されるようにすることで、結果的に時短状態時には平均変動時間が短くなるように制御することができる。

【0105】

また、変動パターンの選択率は、変動表示を開始する際の保留記憶数に応じて変更されるように制御してもよい。たとえば、変動表示を開始する際の保留記憶数が所定数（たとえば、3つ）以上であるときに用いる変動パターン決定用のテーブルAと、所定数未満であるときに用いる変動パターン決定用のテーブルBとを設ける。変動パターン決定用のテーブルAは、変動パターン決定用のテーブルBに比べて、変動時間が短い変動パターンが選択される率が高くなるように、各変動パターンと乱数ランダム3とを対応付ける。このようにすることによって、保留記憶数が所定数以上である場合には、変動時間が短い変動パターンが選択され易くなり、保留記憶の消化促進を図ることが可能となる。その結果、始動入賞したにも関わらず保留記憶されないような無効始動入賞が発生することを極力防止できる。

【0106】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROMに記憶されている変動パターン決定用のテーブルと変動パターン判定用に抽出された乱数値（ランダム3）とを用いて変動パターンを決定する。

【0107】

図7は、遊技制御用マイクロコンピュータ560側での保留記憶に対応する乱数等のデータ（保留記憶情報）を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。

【0108】

図7に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ560側において、第1保留記憶手段としての第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶手段としての第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）等のデータが記憶される。

【0109】

このような第1保留記憶バッファにおいては、第1始動入賞口13への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データが記憶される。第2保留記憶バッファにおいては、第2始動入賞口14への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データに対応する判定結果保留記憶データが記憶される。

【0110】

次に、パチンコ遊技機1の動作について説明する。パチンコ遊技機1においては、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

【0111】

メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理（乱数回路503を初期設定）、表示用乱数更新処理（変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理）、および、初期値用乱数更新処理（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値

10

20

30

40

50

の更新処理)等が実行される。

【0112】

図8は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、CPU56は、図9に示すステップS(以下、単に「S」と示す)20~S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か(オン状態になったか否か)を検出する電源断検出処理を実行する(S20)。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう(スイッチ処理:S21)。

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう(S27)。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0117】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行なう(演出制御コマンド制御処理:S28)。さらに、CPU56は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう(S29)。

【0118】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する(S30)。

【0119】

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

【0120】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 2 1 】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう（S33）。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【 0 1 2 2 】

その後、割込許可状態に設定し（S34）、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

【 0 1 2 3 】

図9は、特別図柄プロセス処理（S26）を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する（S311）。そして、内部状態に応じて、S300～S307のうちのいずれかの処理を行なう。

【 0 1 2 4 】

S300～S307の処理は、以下のような処理である。特別図柄通常処理（S300）は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、および、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理（S301）は、変動パターンの決定および変動時間タイマの計時開始等の制御を行なう処理である。この変動パターン設定処理において、変動パターンコマンドに加えて、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれを変動表示させるかに応じて、第1、第2図柄変動指定コマンドのいずれかが送信される。

【 0 1 2 5 】

表示結果指定コマンド送信処理（S302）は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行なう処理である。特別図柄変動中処理（S303）は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理（S304）は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

【 0 1 2 6 】

大入賞口開放前処理（S305）は、大当たりの種別に応じて、特別可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理（S306）は、大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、大入賞口開放前処理に移行する。また、全てのラウンドを終えた場合には、大当たり終了処理に移行する。大当たり終了処理（S307）は、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行なわせるための制御等を行なう処理である。

【 0 1 2 7 】

図10は、S312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。CPU56は、第1始動口スイッチ13aがオンしたか否かを確認する（S1211）。第1始動口スイッチ13aがオンしていなければ、S1221に移行する。第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1212）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1221に移行する。

【 0 1 2 8 】

10

20

30

40

50

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1213)。

【0129】

次に、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する(S1214)。具体的に、S1214の処理では、大当り判定用乱数(ランダムR)、大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が保存(格納)される。以下の保留記憶に関する説明に関しては、このように第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。

10

【0130】

そして、CPU56は、時短フラグ(時短状態および高ベース状態であるときにセットされるフラグ)がセットされているか否か(S1215A)および大当り状態中であるか否か(S1215B)を判断する。時短フラグがセットされておらず、大当り状態中でもない場合、CPU56は、入賞時判定処理を実行する(S1216)。入賞時判定処理は、検出した始動入賞に対応付けて記憶した各種乱数のデータに基づいて、当該始動入賞に対応する変動表示について、大当りとなるか否か、大当り種別、変動パターン種別および変動パターンを、当該変動表示の開始直前ではなく始動入賞時に予め判定する処理を実行する処理である。次に、CPU56は、検出した始動入賞時の大当り種別の判定結果(大当りか否かの判定および大当り種別の判定の判定結果)を特定可能な表示結果先読みコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する表示結果先読みコマンド送信処理を実行する(S1217)。さらに、CPU56は、検出した始動入賞時の変動パターンの判定結果を特定可能な変動パターン先読みコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する変動パターン先読みコマンド送信処理を実行する(S1218)。

20

【0131】

時短フラグがセットされている場合、および、大当り状態中である場合のいずれかの場合は、CPU56は、S1216からS1218の処理を実行せず、処理をS1219に進める。

【0132】

次いで、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを送信する制御を行なう(S1219)。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル(予めROMにコマンド毎に設定されている)のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理(S29)において演出制御コマンドを送信する。

30

【0133】

S1211で第1始動口スイッチがオン状態でないと判定された場合、S1212で第1保留記憶数が上限値に達していると判定された場合、または、S1219で第1始動入賞指定コマンドを送信する制御を行なった後に、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオンしたか否かを確認する(S1221)。第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(S1222)。第2保留記憶数カウンタの値が上限値に達していれば、処理を終了する。

40

【0134】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1223)。

【0135】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタ

50

から値を抽出し、それらを第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する(S1224)。具体的に、S1224の処理では、大当たり判定用乱数(ランダムR)、大当たり種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が保存(格納)される。

【0136】

そして、CPU56は、S1216と同様の入賞時判定処理を実行する(S1226)。次に、CPU56は、検出した始動入賞時の表示結果(大当たりか否かの判定および大当たり種別の判定の判定結果)を特定可能な表示結果先読みコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する表示結果先読みコマンド送信処理を実行する(S1227)。さらに、CPU56は、検出した始動入賞時の変動パターンの判定結果を特定可能な変動パターン先読みコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する変動パターン先読みコマンド送信処理を実行する(S1228)。次いで、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを送信する制御を行ない(S1229)処理を終了する。

10

【0137】

図11は、S1216、S1226の入賞時判定処理を示すフローチャートである。入賞時判定処理では、CPU56は、まず、S1214、S1224で抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)と図5(A)の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(S220)。

【0138】

この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、特別図柄通常処理において大当たりとするか否か、および大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターン(変動パターン種別の決定も含む)を決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞に基づく変動表示が開始される前に、入賞時判定処理を実行することによって、予め大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別、変動パターンを先読み判定する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前に予め変動表示結果や変動パターンを予測し、後述するように、入賞時の判定結果に基づいて、演出制御用CPU101によって演出図柄の変動表示中に大当たりとなることを予告する先読み予告を実行する。

20

【0139】

なお、この実施の形態では、高ベース状態中ではなく大当たり状態中でもない場合は第1特別図柄のみを対象として先読み予告を実行可能とし、高ベース状態中および大当たり状態中は第2特別図柄のみを対象として先読み予告を実行可能とする。しかし、これに限定されず、いずれの状態であっても、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の両方を対象として先読み予告を実行するようにしてもよい。また、低ベース状態中は第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示の両方を、高ベース状態中は第2特別図柄の変動表示のみを、それぞれ対象として先読み予告を実行するようにしてもよい。

30

【0140】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が通常時の大当たり判定値と一致しなければ(S220のN)、CPU56は、遊技状態が高確率状態(確変状態。高確高ベース状態と高確低ベース状態とを含む。)であることを示す確変フラグ(高確率フラグ)がセットされているか否かを確認する(S221)。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、S1214、S1224で抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)と図5(A)の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(S222)。

40

【0141】

なお、始動入賞時にS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞に基づく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞に基づく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(たとえば、変動回数により遊技状態が変わる場合に、変動回数が100回までと100回より後

50

とで確変状態から通常状態へと遊技状態が変化している。) 場合がある。そのため、始動入賞時に S 2 2 1 で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態(後述する S 6 1 参照)とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態に基づいて始動入賞時の判定を行なうようにしてもよい。

【 0 1 4 2 】

大当り判定用乱数(ランダム R)が確変時の大当り判定値とも一致しなければ(S 2 2 2 の N)、CPU 5 6 は、「はずれ」となることを示す EXT データを表示結果先読みコマンドに設定する処理を行なう(S 2 2 3)。

【 0 1 4 3 】

S 2 2 0 または S 2 2 2 で大当り判定用乱数(ランダム R)が大当り判定値と一致した場合には、CPU 5 6 は、S 1 2 1 4 , S 1 2 2 4 で抽出した大当り種別決定用乱数(ランダム 1)に基づいて大当りの種別を判定する(S 2 2 6)。この場合、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合(S 1 2 1 5 の入賞時判定処理を実行する場合)には、図 5 (B) に示す大当り種別判定テーブル(第 1 特別図柄用)を用いて大当り種別が「確変大当り」、「突確大当り」、または「通常大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合(S 1 2 2 6 の入賞時判定処理を実行する場合)には、図 5 (C) に示す大当り種別判定テーブル(第 2 特別図柄用)を用いて大当り種別が「確変大当り」、「突確大当り」、または「通常大当り」のいずれとなるかを判定する。

【 0 1 4 4 】

次に、CPU 5 6 は、大当り種別の判定結果に応じた EXT データを表示結果先読みコマンドに設定する処理を行なう(S 2 2 7)。たとえば、「確変大当り」となると判定した場合に、CPU 5 6 は、「確変大当り」となることを示す EXT データを表示結果先読みコマンドに設定する処理を行なう。また、「突確大当り」となると判定した場合に、CPU 5 6 は、「突確大当り」となることを示す EXT データを表示結果先読みコマンドに設定する処理を行なう。また、「通常大当り」となると判定した場合に、CPU 5 6 は、「通常大当り」となることを示す EXT データを表示結果先読みコマンドに設定する処理を行なう。

【 0 1 4 5 】

次に、CPU 5 6 は、S 1 2 1 4 , S 1 2 2 4 で抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム 2)および変動パターン判定用乱数(ランダム 3)を用いて、S 2 2 3、S 2 2 5 で設定された各表示結果に応じた変動パターンを判定する(S 2 2 6)。たとえば、S 2 2 6 では、変動パターンの判定対象となる保留記憶データについて、当該保留記憶データに基づく変動表示の表示結果等に基づいて、前記した変動パターンの決定に用いるテーブルを選択し、変動パターン種別判定用乱数(ランダム 2)、変動パターン判定用乱数(ランダム 3)を用いて変動パターン種別および変動パターンの種類を判定する。この判定は、前述した変動パターン種別および変動パターンの種類の判定と同様の方法で行なわれる。たとえば、変動パターン種別判定用乱数(ランダム 2)の乱数値が 2 4 0 であれば、スーパーリーチの変動パターン種別の判定値の範囲内であるので、スーパーリーチの変動パターン種別であると判定される。また、変動パターン判定用乱数(ランダム 3)の乱数値が、スーパーリーチ A の判定値であるかスーパーリーチ B の判定値であるかに応じて、変動パターンがスーパーリーチ A かスーパーリーチ B が判定される。

【 0 1 4 6 】

なお、始動入賞が発生したときの保留記憶バッファ内の大当り判定用乱数および大当り種別判定用乱数などの情報などに基づいて、遊技状態の変更などを踏まえた判定を行なうようにしてもよい。

【 0 1 4 7 】

そして、CPU 5 6 は、決定結果に応じた EXT データを変動パターン先読みコマンドに設定する処理を行なう(S 2 2 7)。たとえば、スーパーリーチ A の変動パターンに決

10

20

30

40

50

定された場合は、スーパーリーチ A に対応する E X T データが変動パターン先読みコマンドに設定される。

【 0 1 4 8 】

なお、始動入賞時に S 2 2 1 で時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞に基づく変動表示が開始されるまでの間には、複数回の変動表示が実行される可能性がある。そのため、S 2 2 6 で時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞に基づく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（たとえば、変動回数により遊技状態が変わる場合に、変動回数が 1 0 0 回までと 1 0 0 回より後とで時短状態から通常状態へと遊技状態が変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時に S 2 2 1 で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態とは、必ずしも一致するとは限らない。

10

【 0 1 4 9 】

なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態に基づいて始動入賞時の判定を行なうようにしてもよい。また、変動パターンの判定対象となる保留記憶データについて、時短フラグ、および、時短回数カウンタのような遊技状態を示すデータに基づいて、当該保留記憶データに基づく変動表示が実行されるときに遊技状態を認識して、当該保留記憶データに基づく変動表示の表示結果等に基づいて、前記した変動パターンの決定に用いるテーブルを選択し、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を用いて変動パターンを判定する。

20

【 0 1 5 0 】

図 1 2 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S 3 0 0）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、C P U 5 6 は、第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（S 5 1）。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【 0 1 5 1 】

第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（S 5 2）。第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのかを示すフラグ）に「第 2」を示すデータを設定する（S 5 3）。一方、第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する（S 5 4）。

30

【 0 1 5 2 】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されたか「第 2」を示すデータが設定されたかに応じて、第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の変動表示と、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されたときには、第 1 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の変動表示が行なわれる。一方、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されたときには、第 2 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の変動表示が行なわれる。

40

【 0 1 5 3 】

S 5 2 ~ S 5 4 の制御により、第 2 保留記憶バッファ内に第 2 保留記憶のデータが 1 つでも存在すれば、その第 2 保留記憶のデータに基づいた第 2 特別図柄表示器 8 b の変動表示が、第 1 保留記憶のデータに基づいた第 1 特別図柄表示器 8 a の変動表示に優先して実行される。つまり、第 2 特別図柄の変動表示を開始するための第 2 の開始条件は、第 1 特別図柄の変動表示を開始するための第 1 の開始条件よりも優先的に成立する。したがって

50

、第1特別図柄および第2特別図柄の両方に対応する保留記憶データがあるときには、第2特別図柄の方が第1特別図柄よりも優先して変動表示が実行される。

【0154】

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

10

【0155】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(S56)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0156】

20

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0157】

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

30

【0158】

RAM55に形成され合算保留記憶数を計数する合計保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(S57)。なお、CPU56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域に保存する。

【0159】

また、CPU56は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S60)。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行なう。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行なう。

40

【0160】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、S300~S307の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

50

【 0 1 6 1 】

次いで、CPU 56は、保留記憶バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（S 6 1）。なお、この場合、CPU 56は、始動口スイッチ通過処理のS 1 2 1 4や始動口スイッチ通過処理のS 1 2 2 5で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行なう。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図5参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【 0 1 6 2 】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態、低確率状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM 54における図5（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM 54における図5（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU 56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行ない、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行なう。すなわち、CPU 56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図5（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（S 6 1のY）、S 7 1に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【 0 1 6 3 】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行なわれる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときリセットされる。具体的に、確変フラグは、大当たり遊技を終了する処理（図9のS 3 0 7）においてセットされ、その後、特別図柄および演出図柄の変動表示が所定回数行なわれたという条件または次回の大当たりが決定されたという条件のいずれか早い方の条件が成立したときに、変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【 0 1 6 4 】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（S 6 1のN）、後述するS 7 5に進む。

【 0 1 6 5 】

S 6 1において大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれかの大当たり判定値に一致すればCPU 56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（S 7 1）。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときリセットされる。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図5（B）の第1特別図柄大当たり種別判定用テーブルおよび図5（C）の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する（S 7 2）。具体的に、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図5（B）に示す第1特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図5（C）の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。

【 0 1 6 6 】

次いで、CPU 56は、始動口スイッチ通過処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、S 7 2で選択した大当

10

20

30

40

50

り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（Ｓ７３）。

【０１６７】

図５（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、第１特別図柄および第２特別図柄については、大当り種別ごとに大当り図柄が異なるように大当り種別と大当り図柄との関係が設定されており、大当り種別と大当り図柄とが同時に決定されるので、大当り図柄と、大当り種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

【０１６８】

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

【０１６９】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄の停止図柄を設定する（Ｓ７５）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、Ｓ７３により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当り種別が「確変大当り」に決定されたときには「７」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「突確大当り」に決定した場合には「５」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当り種別が「通常大当り」に決定した場合には「３」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０１７０】

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

【０１７１】

図１３は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（Ｓ３０４）を示すフローチャートである。

【０１７２】

特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、Ｓ３２の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに停止図柄を導出表示する制御を行なう（Ｓ１３０）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する図柄確定指定コマンドをセットする（Ｓ１３１）。これにより、図柄確定指定コマンドが図８のＳ２８において、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信される。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（Ｓ１３２）、大当りフラグがセットされていない場合には、Ｓ１３９に移行する。

【０１７３】

大当りフラグがセットされている場合、確変フラグおよび時短フラグのうちセットされているフラグをリセットし（Ｓ１３４）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、決定された当りの種別に応じて、大当り開始１指定コマンド、大当り開始２指定コマンド、または、大当り開始３指定コマンドのいずれかのコマンド（大当り開始指定コマンド）をセットする（Ｓ１３５）。

【０１７４】

また、ＣＰＵ５６は、大当り発生時には制御状態を一旦通常状態に戻すために、演出制御用マイクロコンピュータ１００に通常状態指定コマンドを送信する制御を行なう（Ｓ１

10

20

30

40

50

36)。

【0175】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間(大当りが発生したことをたとえば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定し(S137)、特別図柄プロセスフラグを大入賞口開放前処理(S305)に対応した値に更新する(S138)。以降、大入賞口開放前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。

【0176】

前述のS132により大当りフラグがセットされていないと判断された場合、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する(S140)。本実施の形態では、通常大当り、確変大当り、および、突確大当りのいずれの大当りの後も、はずれとなる変動表示が所定回数(100回)実行されるまで、時短フラグがセットされており、当該時短フラグがセットされているときは、高確高ベース状態と、低確高ベース状態とのいずれかの状態である。時短フラグがセットされていない場合には、S146に進む。これにより、確変状態でなく、かつ、時短状態でもない低確低ベース状態において、はずれとなる変動表示が終了したときには、低確低ベース状態が維持される。一方、時短フラグがセットされている場合には、時短状態(高ベース状態)における特別図柄の変動表示可能回数(残り回数)を示す時短回数カウンタの値を-1する(S141)。

【0177】

次いで、CPU56は、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認する(S143)、時短回数カウンタの値が0になっていないときには、後述するS146に進む。これにより、時短状態において、はずれとなる変動表示が所定回数(100回)終了するまで、高ベース状態による時短状態が維持される。一方、時短回数カウンタの値が0になったときには時短フラグをリセットし、確変フラグがセットされていれば、確変フラグもリセットする(S144)。これにより、大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態または低確高ベース状態となっているときには、はずれとなる変動表示が所定回数(100回)実行されるまでに大当りが生じないと、低確低ベース状態に移行する。そして、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行ない(S145)、S146に進む。これにより、時短状態において、はずれとなる変動表示が所定回数(100回)実行されたときには、高ベース状態による時短状態が終了し、低確低ベース状態に移行する。

【0178】

なお、時短回数カウンタとは別に、確変状態(高確率状態)における特別図柄の変動表示可能回数(残り回数)を示す確変回数カウンタを設け、確変状態の終了に関しては確変回数カウンタによって制御するようにしてもよい。

【0179】

ステップS146に進んだ場合、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS300)に対応した値に更新する(ステップS146)。

【0180】

変動表示の結果、大当りとなるときには、大入賞口開放前処理(S305)、大入賞口開放中処理(S306)、および、大当り終了処理(S307)が実行されることにより、大当り遊技状態に制御される。

【0181】

図14は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了処理が実行される前にセットされた大入賞口制御タイマの値を1減算する(S150)。そして、CPU56は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了時間が経過したか否か確認する(S151)。経過していなければ処理を終了する。一方、経過していれば、大当りフラグをリセットする(S152)。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 2 】

次に、前述した大当たり種別データに基づいて、終了する大当たりの種別が、確変大当たりまたは突確大当たりであるか否か確認する（S 1 5 3）。S 1 5 3においては、R A M 5 5における大当たり種別バッファに設定した大当たり種別を示すデータに基づいて、大当たりの種別が確認される。終了する大当たりの種別が確変大当たりまたは突確大当たりであるときは、確変フラグをセットする（S 1 5 4）。これにより高確率状態に制御される。そして、大当たり遊技状態終了後の遊技状態を特定するために、確変状態指定コマンドを送信する（S 1 5 5）。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100においては、確変状態となっていることを認識する。終了する大当たりの種別が確変大当たりまたは突確大当たりでないときは、確変フラグはセットせず、S 1 5 7へ進む。

10

【 0 1 8 3 】

次に、時短フラグをセットする（S 1 5 7）。これにより大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御される。本実施の形態では、時短フラグがセットされて時短状態に制御されたときには、当該時短フラグがセットされていることに基づいて高ベース状態にも制御される（一方、時短フラグがセットされていないときは低ベース状態である）。時短フラグをセットした後は、大当たり遊技状態終了後の遊技状態を特定するために、時短状態指定コマンドを送信する（S 1 5 8）。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100においては、時短状態となっていることを認識する。

【 0 1 8 4 】

次に、時短回数カウンタの値を100回に更新する（S 1 6 0）。そして、大当たり遊技状態終了後の遊技状態を特定するために、時短回数指定コマンドを送信する（S 1 6 1）。その後、S 1 6 3で特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値に更新し、処理を終了する。本実施の形態の場合、S 1 5 3～S 1 6 0により、通常大当たりのときには確変フラグがセットされずに時短フラグがセットされることで大当たり遊技状態終了後に低確高ベース状態になり、確変大当たりおよび突確大当たりのそれぞれのときには確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされることで大当たり遊技状態終了後に高確高ベース状態になる。

20

【 0 1 8 5 】

次に、演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図15は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用C P U 1 0 1）が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

30

【 0 1 8 6 】

演出制御用C P U 1 0 1は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、R A M領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（たとえば、2 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S 7 0 1）。その後、演出制御用C P U 1 0 1は、タイマ割込フラグの監視（S 7 0 2）を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用C P U 1 0 1は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用C P U 1 0 1は、そのフラグをクリアし（S 7 0 3）、以下の演出制御処理を実行する。

40

【 0 1 8 7 】

また、演出制御基板80の側では、所定時間が経過する毎に発生するタイマ割込みとは別に、主基板31から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、たとえば主基板31からの演出制御I N T信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御用C P U 1 0 1は、演出制御I N T信号がオン状態となることによる割込みに対応して、たとえば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / Oに含まれる入力ポートのうちで、中継基板77を介して主基板31から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取込む。このとき取込まれた演出制御コマンドは、たとえば演出制御基板

50

80に搭載されたRAMにおける演出制御バッファ設定部に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用CPU101は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0188】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出し、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行なう(コマンド解析処理:S704)。

10

【0189】

この実施の形態では、演出側保留記憶バッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶される。演出側保留記憶バッファは、第1特別図柄用の演出側保留記憶バッファおよび第2特別図柄用の演出側保留記憶バッファを含む。各演出側保留記憶バッファには、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれの保留記憶数の最大値(「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1」~「4」に対応した領域)が設けられている。第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときには、第1または第2始動入賞指定コマンド、表示結果先読みコマンド、および、変動パターン先読みコマンド等のコマンドが、主基板31から演出制御基板80へと送信される。

【0190】

20

演出制御用CPU101は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを、第1または第2始動入賞指定コマンドに基づいて第1特別図柄と第2特別図柄とのどちらに対応するものを区別し、区別したコマンドを、対応する第1特別図柄用または第2特別図柄用の演出側保留記憶バッファの空き領域に格納していく。コマンド受信が正常に行なわれれば、各演出側保留記憶バッファにおけるバッファ番号「1」~「4」のそれぞれに対応する格納領域に、コマンドが格納されていく。格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始する毎に、1つ目の格納領域(バッファ番号「1」に対応した領域)に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。

【0191】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行なう(S705)。演出制御プロセス処理では、S704で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって演出表示装置9での演出図柄の変動表示等の各種演出を行なうために、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して演出制御を実行する。

30

【0192】

次いで、演出図柄の停止図柄決定用乱数および各種演出内容の選択決定用乱数(先読み予告の演出パターン(後述する保留表示の変化パターン、変化タイミング、変化演出、および、変化ガセ演出)決定用の乱数、および、その他の演出決定用の乱数等)等の各種乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する(S706)。また、第1保留記憶表示部18cおよび第2保留記憶表示部18dの表示状態の制御を行なう保留記憶表示制御処理を実行する(S707)。その後、S702に移行する。

40

【0193】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置9、各種ランプ、および、スピーカ27等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

【0194】

たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100においては、変動パターンコマンドを受信したときに、演出図柄の変動表示を開始させ、図柄確定指定コマンドを受信したときに、演出図柄の変動表示を停止させる。変動表示は、各変動パターンコマンドに対応す

50

る変動時間で実行されるように制御される。また、演出図柄の停止図柄は、表示結果指定コマンドに基づいて、はずれとなるか、大当たりとなるかの判別、および、大当たりとなる時の大当たり種別の判別を行なうことに基づいて決定する。

【0195】

たとえば、確変大当たりおよび通常大当たりとなるときには、大当たり種別に対応して予め定められた大当たり表示結果（ゾロ目の表示結果）が決定される。突確大当たりとなるときには、大当たり図柄の組合せ以外の図柄の組合せよりなるチャンス目が表示結果として決定される。突確大当たりとなるときには、リーチ状態となった後にチャンス目が表示結果となる場合も含まれる。また、はずれとなるときには、ゾロ目とならない左、中、右の演出図柄の組合せをはずれ表示結果としてランダムに決定する。ただし、はずれとなるときにおいて、変動パターンコマンドがリーチとなることを指定するコマンドであるときには、変動表示中において左、右の図柄が揃ったリーチ図柄を形成することが可能なはずれ表示結果を決定する一方、変動パターンコマンドがリーチとならない（通常変動となる）ことを指定するコマンドであるときには、変動表示中において左、右の図柄が揃ったリーチ図柄を形成しないようなはずれ表示結果（非リーチはずれ）を決定する。

10

【0196】

また、変動パターンコマンドにおいてノーマルリーチが指定されたときには、ノーマルリーチに対応したリーチ演出が行なわれる。変動パターンコマンドにおいてロングリーチが指定されたときには、各ロングリーチの種類に対応したリーチ演出が行なわれる。さらに、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチが指定されたときには、各スーパーリーチの種類に対応したリーチ演出が行なわれる。

20

【0197】

図16は、図15に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（S705）を示すフローチャートである。図16に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）は、後述する先読み予告決定処理（S700）を実行する。

【0198】

演出図柄の変動表示中には、リーチ演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力等のように、演出図柄の変動表示動作とは異なる演出動作により、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があること、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、または、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があること等を、遊技者に予め告知するための予告演出が実行されることがある。

30

【0199】

予告演出のうちには、先読み予告演出（先読み予告ともいう）と呼ばれる予告演出が含まれている。先読み予告演出は、変動表示結果が「大当たり」となる可能性等が予告される対象（予告対象）となる変動表示が実行されるより前に、演出態様に応じて変動表示結果が「大当たり」となる可能性を予告する予告演出である。先読み予告演出との対比において、予告対象となる変動表示が開始された後に実行が開始される予告演出は、単独予告演出（単独予告ともいう、また、変動表示中予告演出ともいう）と呼ばれる。なお、ここでは、先読み予告演出は、大当たりの予告演出であるが、リーチとなる可能性を予告する予告演出であってもよい。

40

【0200】

演出制御プロセス処理において、先読み予告決定処理を実行した後は、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800～S807のうちのいずれかの処理を行なう。各処理においては、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

50

【 0 2 0 1 】

変動パターンコマンド受信待ち処理 (S 8 0 0) : 遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する処理等を行なう処理である。変動パターンコマンドを受信していれば、演出図柄変動開始処理に移行する。

【 0 2 0 2 】

演出図柄変動開始処理 (S 8 0 1) : 演出図柄 (演出図柄) の変動表示が開始されるように制御するための処理である。

【 0 2 0 3 】

演出図柄変動中処理 (S 8 0 2) : 変動パターンを構成する各変動状態 (変動速度) の切替えタイミングを制御する処理等を行なう処理である。

10

【 0 2 0 4 】

演出図柄変動停止処理 (S 8 0 3) : 演出図柄 (演出図柄) の変動表示を停止し、変動表示の表示結果 (最終停止図柄) を導出表示する制御を行なう処理である。

【 0 2 0 5 】

大当たり表示処理 (S 8 0 4) : 変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当たりの発生を報知するためのファンファーレ演出を表示する制御等の表示制御を行なう処理である。

【 0 2 0 6 】

ラウンド中処理 (S 8 0 5) : ラウンド中の表示制御を行なう処理である。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドが終了していなければ、ラウンド後処理に移行し、最終ラウンドが終了していれば、大当たり終了処理に移行する。

20

【 0 2 0 7 】

ラウンド後処理 (S 8 0 6) : ラウンド間の表示制御を処理である。ラウンド開始条件が成立したら、ラウンド中処理に移行する。

【 0 2 0 8 】

大当たり終了演出処理 (S 8 0 7) : 演出表示装置 9 において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう処理である。

【 0 2 0 9 】

図 1 7 は、図 1 6 の S 7 0 0 で実行される先読み予告決定処理を示すフローチャートである。図 1 7 を参照して、先読み予告決定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、演出側保留記憶バッファのデータを確認することにより、第 1 , 第 2 始動入賞指定コマンドを新たに受信しているか否かを判断する (S 7 2 0) 。受信していないと判断した場合は、演出制御用 CPU 1 0 1 は、この先読み予告決定処理を終了し、実行する処理を呼出元の処理に戻す。一方受信したと判断した場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、表示結果先読みコマンドおよび変動パターン先読みコマンドを含む始動入賞関連コマンドを、新たに受信しているか否かを判断する (S 7 2 1) 。具体的に、S 7 2 1 では、演出側保留記憶バッファにおいて、先読み判定処理済データの値を参照することに基づいて、新たに受信された始動入賞関連コマンドを示すデータがあるか否かを判断し、始動入賞関連コマンドを新たに受信しているか否かを確認する。

30

【 0 2 1 0 】

これらのコマンドを受信していないと判断した場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、実行する処理を後述するステップ S 7 2 5 の処理に進める。一方、新たにコマンドを受信していると判断した場合、実行する処理を S 7 2 3 A に進める。

40

【 0 2 1 1 】

図 1 8 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側での保留記憶に対応するデータを保存する領域である演出側保留記憶バッファの構成例を示す図である。図 1 8 を参照して、図 1 8 (A) に示す第 1 特別図柄用の演出側保留記憶バッファおよび図 1 8 (B) に示す第 2 特別図柄用の演出側保留記憶バッファのそれぞれには、図 7 で説明した遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側の保留記憶バッファと同様、第 1 保留記憶数および第 2 保留記憶数の上限値 (本実施の形態においては 4) に対応した保存領域が、それぞれ、確保されている。第 1 特別図柄用および第 2 特別図柄用の演出側保留記憶バッファは、RAM

50

103に形成されている。

【0212】

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

【0213】

また、演出側保留記憶バッファには、先読み予告の演出の決定に関連する後述の各種処理が行なわれることにより、保留記憶のそれぞれに対応付けて、変化パターンおよび変化タイミング、ならびに、キャラクタBガセ実行済フラグを特定するデータが記憶される。変化パターンは、保留表示を変化させるパターンを示す。変化タイミングは、保留表示を変化させるタイミングを示す。キャラクタBガセ実行済みフラグは、キャラクタBによるガセ演出を実行済みであるか否かを示すフラグである。また、図示を省略するが、演出側保留記憶バッファには、記憶されているデータが、新たに受信された始動入賞関連コマンドを示すデータがあるか否かを示す先読み判定処理済データが、各始動入賞関連コマンドを示すデータに対応して記憶されている。先読み判定処理済データとしては、後述するような先読み予告の演出に関連する判定処理（図17のS723A～S725、S726～S729）が実行されたときに実行済を示すデータが記憶される。このような演出側保留記憶バッファにおいて「1」～「4」の各格納領域に格納されたデータは、前述のように、演出図柄の変動表示を開始する毎に、1つ目の格納領域（バッファ番号「1」に対応した領域）に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。

【0214】

図24は、保留表示を変化させる演出表示を説明するための表示画面図である。図24（A）から図24（C）のように第1保留記憶表示部18cの保留表示で示される保留記憶が消化されて、演出表示装置9においては、左、中、右の演出図柄91、92、93の変動表示が実行される。

【0215】

保留表示に対する先読み予告の演出を実行することが決定された場合は、図24（D）で示すように、演出図柄の変動表示が開始されたときにキャラクタ95が演出表示装置9に表示される。そして、図24（E）で示すように、キャラクタ95が保留表示に作用することによって、保留表示を白色の白色態様保留表示18cAから白色とは異なる有色態様保留表示18cBに変化させる「変化演出」を実行したり、図24（F）で示すように、キャラクタ95が保留表示に作用すると見せかけて実際には作用せずに白色態様保留表示18cAが変化しない「変化ガセ演出」を実行したりする。ここでは、保留表示への「作用」とは、キャラクタ95が保留表示をハンマーで叩くこととするが、これに限定されず、保留表示に変化を及ぼすとの印象を遊技者に与える演出であればよい。なお、白色態様保留表示18cAが変化しないときの演出としては、キャラクタ95が保留表示に作用するが白色態様保留表示18cAが変化しない演出を行なうようにしてもよい。

【0216】

キャラクタ95は、キャラクタAであり、キャラクタBは、図示しないが、キャラクタ95と形状が異なるキャラクタであることとする。なお、後述する図27で示すように、キャラクタBは、キャラクタ95と形状が同一で、模様または色彩（たとえば、髪の毛の模様または色彩）が異なるキャラクタ95Bであってもよい。

【0217】

図17に戻って、次に、演出制御用CPU101は、新たに第1始動入賞をした（第1始動入賞指定コマンドを受信した）か否かを判断する（S723A）。第1始動入賞をしたと判断した場合、演出制御用CPU101は、時短状態中および大当り状態中（大当り遊技状態中）であるかを判断する（ステップS723B、ステップS723C）。演出制御用マイクロコンピュータ100では、現在の遊技状態が時短状態であるか否かと確変状態であるか否かとを特定する遊技状態特定データをRAM103に記憶し、当該遊技状態

特定データを、前述の通常状態コマンド、時短状態コマンド、および、確変状態コマンドのそれぞれを受信したときに更新することにより、現在の遊技状態を認識可能としている。ステップS723Bによる時短状態であるか否かの判断は、遊技状態特定データを確認することにより行なわれる。また、ステップS723Cによる大当り遊技状態中であるか否かの判断は、前述の演出制御プロセスフラグの値に基づいて、S804～S807（S805，S806のようなラウンド中に限定してもよい）のような大当り遊技状態に関連する演出が実行されているか否かを確認することにより行なわれる。

【0218】

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

10

【0219】

なお、図10のステップS1215AからステップS1218で示したように、時短状態中（高ベース状態中）または大当り状態中には、第1始動入賞に対する先読み予告のためのコマンド（表示結果先読みコマンド、変動パターン先読みコマンド）は送信されない。ステップS721で先読み予告のためのコマンド（表示結果先読みコマンド、変動パターン先読みコマンド）を受信した場合には、必ず、第1始動入賞をした場合は時短状態中および大当り状態中ではない。このため、ステップS721でYESと判断される場合は、必ず、ステップS723AでYESであればステップS723BおよびステップS723CでNOと判断される。したがって、ステップS723AからステップS723Cの処理は無くてもよい。

20

【0220】

第1始動入賞をして時短状態中または大当り状態中であると判断した場合、および、第2始動入賞をして時短状態中でなく大当り状態中でもないとして判断した場合は、演出制御用CPU101は、実行する処理をステップS725に進める。

【0221】

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

30

【0222】

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

40

【0223】

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

50

【 0 2 2 4 】

図 1 9 は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。図 1 9 を参照して、保留表示を変化させる変化パターンには、変化をさせない（白色のままとする）「変化無し（白）」、青色に変化させる「青」、赤色に変化させる「赤」、および、保留記憶の消化までに青色から赤色に変化させる「青 赤」のパターンが含まれる。

【 0 2 2 5 】

変化パターン決定テーブルでは、大当たりまたはスーパーリーチはずれであるか、および、保留記憶数に応じて、それぞれの変化パターンに対する変化パターン決定用のランダムカウンタの乱数値の振分けが定められている。S 7 2 6 のような変化パターンを決定する処理では、変化パターン決定用の乱数値を抽出し、その抽出値に対応する変化パターンが、変化パターン決定テーブルを用いて選択決定される。

10

【 0 2 2 6 】

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

【 0 2 2 7 】

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

20

【 0 2 2 8 】

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

【 0 2 2 9 】

図 1 7 に戻って、次に、演出制御用 CPU 1 0 1 は、決定された変化パターンに応じたテーブルに基づき、保留表示を変化させる変化タイミングを決定する（S 7 2 7）。

【 0 2 3 0 】

図 2 0 は、変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。図 2 0 を参照して、図 2 0 (A) は、大当たりとすることが決定され、変化パターンとして「青」または「赤」が決定された時の変化タイミング決定テーブルである。図 2 0 (B) は、スーパーリーチはずれとすることが決定され、変化パターンとして「青」または「赤」が決定された時の変化タイミング決定テーブルである。図 2 0 (C) は、大当たりとすることが決定され、変化パターンとして「青 赤」が決定された時の変化タイミング決定テーブルである。図 2 0 (D) は、スーパーリーチはずれとすることが決定され、変化パターンとして「青 赤」が決定された時の変化タイミング決定テーブルである。

30

【 0 2 3 1 】

「青」または「赤」の変化パターンが決定された時の変化タイミングとしては、始動入賞時のタイミングで変化させる「入賞時」、始動入賞してから 2 回目の変動表示のタイミングで白色から青または赤に変化させる「白 青・赤」、始動入賞してから 3 回目の変動表示のタイミングで白色から青または赤に変化させる「白 白 青・赤」、および、始動入賞してから 4 回目の変動表示のタイミングで白色から青または赤に変化させる「白 白 白 青・赤」が含まれる。なお、「青・赤」となっているタイミングにおいて「青」または「赤」のどちらに変化させるかは、図 1 9 の変化パターン決定テーブルを用いて選択された結果にしたがって定められる。

40

【 0 2 3 2 】

「青 赤」の変化パターンが決定された時の変化タイミングとしては、2 回目の変動表示で青、赤の順で変化させる「青 赤」、3 回目の変動表示で青、赤、赤の順で変化させる「

50

青 赤 赤」、3回の変動表示で青、青、赤の順で変化させる「青 青 赤」、3回の変動表示で白、青、赤の順で変化させる「白 青 赤」、4回の変動表示で青、赤、赤、赤の順で変化させる「青 赤 赤 赤」、4回の変動表示で青、青、赤、赤の順で変化させる「青 青 赤 赤」、4回の変動表示で青、青、青、赤の順で変化させる「青 青 青 赤」、4回の変動表示で白、白、青、赤の順で変化させる「白 白 青 赤」、4回の変動表示で白、青、青、赤の順で変化させる「白 青 青 赤」、および、4回の変動表示で白、青、赤、赤の順で変化させる「白 青 赤 赤」が含まれる。

【 0 2 3 3 】

変化タイミング決定テーブルでは、変化パターン、大当たりまたはスーパーリーチはずれであるか、および、保留記憶数に応じて、それぞれの変化タイミングに対する変化タイミ

10

【 0 2 3 4 】

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

20

【 0 2 3 5 】

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

30

【 0 2 3 6 】

図17に戻って、次に、演出制御用CPU101は、決定された変化パターンおよび変化タイミングを、図18に示すように演出側保留記憶バッファにおいて対応する始動入賞に関連するデータとしてに記憶させる(S728)。そして、演出制御用CPU101は、今回の保留記憶に対する保留表示を、決定された変化パターンの最初の段階の態様(色)で表示させる。その後、演出制御用CPU101は、実行する処理をこの処理の呼出元の処理に戻す。

【 0 2 3 7 】

図21は、図16のS801で実行される演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理においては、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンドに基づいて、変動表示の表示結果に対応する演出図柄の停止図柄を決定する(S500)。なお、停止図柄は、変動パターンコマンドに基づいて決定されるようにしてもよい。

40

【 0 2 3 8 】

具体的に、S500では、大当たりとなる変動パターンが指定されたときには、各大当りに対応して設定された大当たり表示結果となる演出図柄の停止図柄を決定し、はずれでリーチとなる変動パターンが指定されたときには、リーチ図柄かつはずれ表示結果となる演出図柄の停止図柄を決定し、はずれでリーチとならない変動パターンが指定されたときには、非リーチ図柄かつはずれ表示結果となる演出図柄の停止図柄を決定する。

【 0 2 3 9 】

次に、演出制御用CPU101は、先読み予告設定処理を実行する(S501)。先読

50

み予告設定処理は、始動入賞時に図17の先読み予告決定処理で決定された変化演出の基本的な態様に対する具体的な態様を、当該変化演出が実行される変動表示の直前に決定するため処理である。先読み予告設定処理については、後述する。

【0240】

次に、演出制御用CPU101は、先読み予告以外の予告（1変動回のみで実行される大当たり予告等の予告演出）を実行するか否かの判定、および、実行するときの演出態様の決定をする処理を行なう（S502）。

【0241】

次に、演出制御用CPU101は、S500で決定された停止図柄、ならびに、変動パターンコマンドにより指定された変動パターン、ならびに、前述の先読み予告設定処理により決定された変化演出、ならびに、S502で決定された予告演出等の、今回の変動表示で実行する各種演出を実行することが可能となる演出制御パターンを決定する（S503）。

10

【0242】

次いで、演出制御用CPU101は、S503で決定された演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（S504）。具体的に、ROM102には、各種演出制御を実行可能なプロセステーブルのデータが複数種類記憶されており、当該複数種類のデータのうちから、前述のように決定された演出制御パターンが実行可能となるデータが、S504で選択される。そして、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（S505）。

20

【0243】

次に、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）にしたがって各種演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ27）の制御を開始する（S506）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種LED等の発光体を点灯/消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行なわせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【0244】

そして、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（S507）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S802）に対応した値にする（S508）。

【0245】

図22は、図21のステップS501で実行される先読み予告設定処理を示すフローチャートである。図22(A)は、先読み予告設定処理のメインの処理を示す。図22(A)を参照して、先読み予告設定処理において、まず、演出制御用CPU101は、今回の変動表示を行なうために第1、第2図柄変動指定コマンドのうちどちらを受信したかを演出制御コマンド受信バッファのデータを確認することに基づいて、第1特別図柄の変動開始時であるか否かを判断する（S511）。第1特別図柄の変動開始時であると判断した場合、演出制御用CPU101は、第1保留記憶に対する先読み予告の詳細設定処理を実行する（S512）。詳細設定処理については、後述する。

40

【0246】

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

50

【0247】

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

【0248】

図22(B)は、先読み予告設定処理のサブルーチンの処理である詳細設定処理を示す
。図22(B)を参照して、詳細設定処理において、まず、本詳細設定処理の対象となっ
ている第1または第2保留記憶について、演出制御用CPU101は、演出側保留記憶バッ
ファのデータを確認することにより、次の保留記憶があるか否かを判断する(S515
10)。

【0249】

次の保留記憶があると判断した場合、演出制御用CPU101は、図18の演出側保留
記憶バッファを参照して、その保留記憶が変化演出を実行することとなっている保留記憶
であるか否かを判断する(S516)。具体的には、演出側保留記憶バッファのその保留
記憶の変化パターンとして「青」、「赤」または「青 赤」が記憶されているか否かを判
断する。

【0250】

変化演出ありの保留記憶であると判断した場合、演出制御用CPU101は、図18の
演出側保留記憶バッファを参照して、その保留記憶が今回の変動表示が変化タイミングと
なっている保留記憶であるか否かを判断する(S517)。具体的には、演出側保留記憶
バッファのその保留記憶の変化タイミングで、今回の変動表示が保留表示の態様(色)
20 が変化することとなっているか否かを判断する。

【0251】

変化タイミングとなっている保留記憶であると判断した場合、演出制御用CPU101
は、変化演出決定テーブルに基づき、その保留記憶に対する変化演出の具体的な態様(本
実施の形態においては、キャラクタAまたはキャラクタBのいずれが保留表示に作用す
るかの態様)を決定する(S518)。決定された変化演出を特定可能な情報は、何番目の
保留記憶に対する変化演出であるかを特定可能な情報とともに、RAM103に記憶され
る。前述した図21のステップS503では、この記憶に基づいて、対応する順番の保留
30 記憶に対して変化演出を実行する演出制御パターンが決定され、ステップS506で、そ
の演出制御パターンに基づいて当該変化演出が実行される。

【0252】

図23は、変化演出決定テーブルおよび変化ガセ演出決定テーブルを示す説明図である
。図23(A)を参照して、変化演出決定テーブルは、変化パターンに応じて、変化演出
の具体的な態様(キャラクタAまたはキャラクタBのいずれが保留表示に作用するかの態
様)に対する変化演出決定用のランダムカウンタの乱数値の振分けが定められている。S
518のような変化演出を決定する処理では、変化演出決定用の乱数値を抽出し、その抽
出値に対応する変化演出が、変化演出決定テーブルを用いて選択決定される。

【0253】

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

【0254】

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

れる割合に対するキャラクタBによる変化演出が決定される割合が高くなるように、振分けが定められる。

【0255】

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

【0256】

図22に戻って、ステップS518の後、演出制御用CPU101は、実行する処理をステップS515に戻し、次の保留記憶があるか否かを判断し、あれば、同様に、その保留記憶に対して、ステップS516からステップS518の処理を実行する。

【0257】

次の保留記憶がなければ、演出制御用CPU101は、いずれかの保留記憶に対して変化演出が決定されたか否かを判断する（S521）。いずれかの保留記憶に対して変化演出が決定された場合（S521でYESの場合）は、変化ガセ演出を実行しないので、ステップS524の変化ガセ演出を決定する処理を実行せず、実行する処理をこの処理の呼出元の先読み予告設定処理に戻す。

【0258】

一方、いずれの保留記憶に対しても変化演出が決定されていない場合（S521でNOの場合）、変化ガセ演出を実行するか否かを決定するために、ステップS522からステップS526の処理を実行する。

【0259】

まず、演出制御用CPU101は、既に赤に変化している保留記憶があるか否かを判断する（S522）。既に赤に変化している保留記憶がある（S522でYES）と判断した場合、ステップS524の変化ガセ演出を決定する処理を実行せず、実行する処理をこの処理の呼出元の先読み予告設定処理に戻す。これにより、最も大当りが発生する期待度が高い赤色の保留表示があるにも関わらず、期待度が低い変化ガセ演出が実行されることによって、興趣を低下させてしまうことを防止することができる。

【0260】

赤に変化している保留記憶がない（S522でNO）と判断した場合、演出制御用CPU101は、図18で示したキャラクタBガセ実行済フラグを参照して、キャラクタBによる変化ガセ演出が実行済みとなっている保留記憶があるか否かを判断する（S523）。キャラクタBによる変化ガセ演出が実行済みとなっている保留記憶がある（S523でYES）と判断した場合、ステップS524の変化ガセ演出を決定する処理を実行せず、実行する処理をこの処理の呼出元の先読み予告設定処理に戻す。

【0261】

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

【0262】

キャラクタBによる変化ガセ演出が実行済みとなっている保留記憶がない（S523でNO）と判断した場合、演出制御用CPU101は、変化ガセ演出決定テーブルに基づき、変化ガセ演出（キャラクタA、キャラクタB）を実行するか否かを決定する（S524）。決定された変化ガセ演出を特定可能な情報は、RAM103に記憶される。前述した図21のステップS503では、この記憶に基づいて、変化ガセ演出を実行する演出制御

10

20

30

40

50

パターンが決定され、ステップ S 5 0 6 で、その演出制御パターンに基づいて当該変化ガセ演出が実行される。

【 0 2 6 3 】

図 2 3 (B) を参照して、変化ガセ演出決定テーブルは、保留記憶数に応じて、変化ガセ演出の具体的な態様 (キャラクタ A またはキャラクタ B のいずれかが変化ガセ演出を実行するか、変化ガセ演出を実行しないかの態様) に対する変化演出決定用のランダムカウンタの乱数値の振分けが定められている。 S 5 2 4 のような変化ガセ演出を決定する処理では、変化演出決定用の乱数値を抽出し、その抽出値に対応する変化ガセ演出が、変化ガセ演出決定テーブルを用いて選択決定される。

【 0 2 6 4 】

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

【 0 2 6 5 】

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

【 0 2 6 6 】

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

【 0 2 6 7 】

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

【 0 2 6 8 】

図 2 2 に戻って、ステップ S 5 2 4 の後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 5 2 4 でキャラクタ B による変化ガセ演出が決定されたか否かを判断する (S 5 2 5)。キャラクタ B による変化ガセ演出が決定されていない (S 5 2 5 で NO) と判断した場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、実行する処理をこの処理の呼出元の先読み予告設定処理に戻す。

【 0 2 6 9 】

一方、キャラクタ B による変化ガセ演出が決定された (S 5 2 5 で YES) と判断した場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、現在、図 1 8 で示した演出側保留記憶バッファに記憶されているすべての保留記憶にそれぞれ対応するキャラクタ B ガセ実行済フラグを、実行済を示すように記憶させる (S 5 2 6)。その後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、実行する処理をこの処理の呼出元の先読み予告設定処理に戻す。

【 0 2 7 0 】

[第 2 の実施の形態]

第 1 の実施の形態においては、図 2 3 (B) で示したように、変化ガセ演出決定テーブルにおいて、決定のタイミングにおける保留表示の態様 (たとえば、いずれかの保留表示

10

20

30

40

50

が白色、青色、赤色である態様、白色、青色、赤色の保留表示の組合せの態様または並び順態様など)によっては、変化ガセ演出の態様および変化ガセ演出の実行の有無を決定する確率を異ならせないようにした。第2の実施の形態においては、変化ガセ演出決定テーブルにおいて、決定タイミングにおける保留表示の態様によって、変化ガセ演出の態様および変化ガセ演出の実行の有無を決定する確率を異ならせるようにする。

【0271】

図25は、第2の実施の形態における変化ガセ演出決定テーブルを示す説明図である。図25を参照して、変化ガセ演出決定テーブルは、保留記憶数および保留表示の態様(本実施の形態においては、青色または赤色を含むか否か)に応じて、変化ガセ演出の具体的な態様(キャラクタAまたはキャラクタBのいずれかが変化ガセ演出を実行するか、変化ガセ演出を実行しないかの態様)に対する変化演出決定用のランダムカウンタの乱数値の振分けが定められている。図22のS524のような変化ガセ演出を決定する処理では、変化演出決定用の乱数値を抽出し、その抽出値に対応する変化ガセ演出が、変化ガセ演出決定テーブルを用いて選択決定される。

10

【0272】

変化ガセ演出決定テーブルにおいては、保留記憶数が同じ場合は、保留表示の態様が変わっているものがある方が、変化ガセ演出を実行しないことが決定される割合に対する変化ガセ演出を実行することが決定される割合が高くなるように、振分けが定められる。なお、逆に、保留記憶数が同じ場合は、保留表示の態様が変わっているものがある方が、変化ガセ演出を実行しないことが決定される割合に対する変化ガセ演出を実行することが決定される割合が低くなるように、振分けが定められるようにしてもよい。

20

【0273】

また、変化ガセ演出決定テーブルにおいては、保留表示の態様(保留表示が白色のみの態様、保留表示に青色または赤色が有る態様)が同じ場合は、保留記憶数が多いほど、変化ガセ演出を実行しないことが決定される割合に対する変化ガセ演出を実行することが決定される割合が高くなるように、振分けが定められる。なお、逆に、保留表示の態様が同じ場合に、保留記憶数が多いほど、変化ガセ演出を実行しないことが決定される割合に対する変化ガセ演出を実行することが決定される割合が低くなるように、振分けが定められるようにしてもよい。

【0274】

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

30

【0275】

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

40

【0276】

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

50

【 0 2 7 7 】

〔 効果 〕

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【 0 2 7 8 】

(1) 遊技領域（たとえば、遊技領域 7 ）に設けられた始動領域（たとえば、第 1 始動入賞口 1 3 , 第 2 始動入賞口 1 4 ）を遊技媒体（たとえば、遊技球）が通過した後に開始条件（たとえば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて各々を識別可能な複数種類の識別情報（たとえば、第 1 特別図柄, 第 2 特別図柄, 演出図柄）の可変表示を行ない、可変表示の表示結果として特定表示結果（たとえば、大当り表示結果）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御する遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

10

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、所定の上限記憶数（たとえば、第 1 , 2 特別図柄のそれぞれについて 4 ）の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段（たとえば、図 7 の第 1 , 2 保留記憶バッファ）と、

前記保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する保留表示が可能な保留表示手段（たとえば、第 1 保留記憶表示部 1 8 c , 第 2 保留記憶表示部 1 8 d ）と、

前記開始条件が成立したときに、可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを前記保留記憶手段に記憶された保留情報に基づいて決定する事前決定手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 、図 1 2 のステップ S 6 1 , ステップ S 7 1 ）と、

20

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記保留記憶手段に記憶された保留情報に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する通過時判定手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 、図 1 1 のステップ S 2 2 0 ）と、

前記通過時判定手段の判定に応じて、当該判定の対象となった保留情報に対応する保留表示を、特定態様（たとえば、青色、赤色）にすることが可能な特定態様表示手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、図 1 7 のステップ S 7 2 9 で保留記憶が表示される、図 2 2 のステップ S 5 1 8 , ステップ S 5 2 4 で決定された変化演出または変化ガセ演出が、図 2 1 のステップ S 5 0 6 で開始された演出制御パターンの演出で実行され、保留記憶が変化させられる、または、変化させられない。）とを備える。

30

【 0 2 7 9 】

(1 - 1) 上述の (1) の構成に加えて、前記遊技機は、さらに、

保留表示が前記特定態様となるか否かに関する特定演出（たとえば、キャラクタ A , B による変化演出 , 変化ガセ演出）として、第 1 特定演出（たとえば、キャラクタ A による変化演出 , 変化ガセ演出）および当該第 1 特定演出よりも保留表示が前記特定態様になる期待度の高い第 2 特定演出（たとえば、キャラクタ B による変化演出 , 変化ガセ演出）を実行可能な特定演出手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、図 2 2 のステップ S 5 1 8 , ステップ S 5 2 4 で決定された変化演出、変化ガセ演出が、図 2 1 のステップ S 5 0 6 で開始された演出制御パターンの演出で実行され、保留記憶が変化させられる、または、変化させられない。）と、

40

前記第 2 特定演出を実行したが保留表示が前記特定態様にならなかったとき（たとえば、キャラクタ B で変化ガセ演出が実行されたとき）に、当該保留表示を対象として前記第 1 特定演出が実行されることを制限する特定演出制限手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、キャラクタ B の変化ガセ演出が実行された場合は、図 2 2 のステップ S 5 2 5 , ステップ S 5 2 6 で、図 1 8 の演出側保留記憶バッファのキャラクタ B ガセ実行済フラグが実行済を示すよう記憶され、ステップ S 5 2 3 で、キャラクタ B ガセ実行済の保留記憶有りと判断された場合は、ステップ S 5 2 4 に処理が進められず、変化ガセ演出が決定されない。なお、キャラクタ A , B の変化ガセ演出が全く実行されないこと

50

に限定されず、キャラクタ A の変化ガセ演出の実行が少なくとも制限されるのであれば、キャラクタ A の変化ガセ演出が全く実行されない、または、低い確率で実行されるようにするとともに、キャラクタ A の変化演出およびキャラクタ B の変化演出，変化ガセ演出を制限するようにしてもよいし、全く制限しないようにしてもよい。)とを備える。

【0280】

このような構成によれば、期待度の高い第 2 特定演出が実行されたが保留表示が特定態様にならずに、遊技者が落胆しているにも関わらず、同じ保留表示を対象として、第 2 特定演出よりも期待度の低い第 1 特定演出が実行されて、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。その結果、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

10

【0281】

(1-2) 上述の(1)の構成に加えて、前記遊技機は、さらに、

保留表示が前記特定態様となるか否かに関する特定演出(たとえば、キャラクタ A, B による変化演出, 変化ガセ演出)として、第 1 特定演出(たとえば、キャラクタ A による変化演出, 変化ガセ演出)および第 2 特定演出(たとえば、キャラクタ B による変化演出, 変化ガセ演出)を実行可能な特定演出手段(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 22 のステップ S518, ステップ S524 で決定された変化演出、変化ガセ演出が、図 21 のステップ S506 で開始された演出制御パターンの演出で実行され、保留記憶が変化させられる、または、変化させられない。)を備え、

前記特定態様表示手段は、

20

前記通過時判定手段の判定の対象となった保留情報に対応する保留表示を、第 1 特定態様(たとえば、青色)、および当該第 1 特定態様よりも当該保留情報に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる期待度の高い(たとえば、図 19 参照)第 2 特定態様(たとえば、赤色)とすることが可能であり(たとえば、図 19、図 24 参照)、

前記第 2 特定演出の実行後は前記第 1 特定演出の実行後と比べて高い割合で保留表示を前記第 2 特定態様とし(たとえば、キャラクタ B での変化演出の実行後は、キャラクタ A での変化演出の実行後と比べて、高い割合で、保留表示を赤にする。図 19 参照。)、

前記遊技機は、さらに、

前記第 2 特定演出を実行したが保留表示が前記特定態様にならなかったとき(たとえば、キャラクタ B で変化ガセ演出が実行されたとき)に、当該保留表示を対象として前記第 1 特定演出が実行されることを制限する特定演出制限手段(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100、キャラクタ B の変化ガセ演出が実行された場合は、図 22 のステップ S525, ステップ S526 で、図 18 の演出側保留記憶バッファのキャラクタ B ガセ実行済フラグが済を示すよう記憶され、ステップ S523 で、キャラクタ B ガセ実行済の保留記憶有りと判断された場合は、ステップ S524 に処理が進められず、変化ガセ演出が決定されない。なお、キャラクタ A, B の変化ガセ演出が全く実行されないことに限定されず、キャラクタ A の変化ガセ演出の実行が少なくとも制限されるのであれば、キャラクタ A の変化ガセ演出が全く実行されない、または、低い確率で実行されるようにするとともに、キャラクタ A の変化演出およびキャラクタ B の変化演出，変化ガセ演出を制限するようにしてもよいし、全く制限しないようにしてもよい。)を備える。

30

40

【0282】

このような構成によれば、第 1 特定態様よりも特定表示結果となる期待度の高い第 2 特定態様とされる割合の高い第 2 特定演出が実行されたが保留表示が第 2 特定態様にならずに、遊技者が落胆しているにも関わらず、同じ保留表示を対象として、第 2 特定演出の実行後に比べて低い割合で保留表示が第 2 特定態様とされる第 1 特定演出が実行されてしまい、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。その結果、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

【0283】

(1-3) 上述の(1-1)の構成に加えて、前記遊技機は、さらに、

前記特定演出手段は、前記保留記憶手段に記憶された保留情報の数に応じて異なる割合

50

で前記特定演出を実行する（たとえば、図19、図20参照）。

【0284】

このような構成によれば、期待度の高い第2特定演出が実行されたが保留表示が特定態様にならずに、遊技者が落胆しているにも関わらず、同じ保留表示を対象として、第2特定演出よりも期待度の低い第1特定演出が実行されて、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。また、記憶された保留情報の数に応じて異なる割合で特定演出が実行される。その結果、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

【0285】

(1-4) 上述の(1-2)の構成に加えて、前記遊技機は、さらに、
前記特定演出手段は、前記保留記憶手段に記憶された保留情報の数に応じて異なる割合で前記特定演出を実行する（たとえば、図19、図20参照）。

10

【0286】

このような構成によれば、第1特定態様よりも特定表示結果となる期待度の高い第2特定態様とされる割合の高い第2特定演出が実行されたが保留表示が第2特定態様にならずに、遊技者が落胆しているにも関わらず、同じ保留表示を対象として、第2特定演出の実行後に比べて低い割合で保留表示が第2特定態様とされる第1特定演出が実行されてしまい、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。また、記憶された保留情報の数に応じて異なる割合で特定演出が実行される。その結果、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

20

【0287】

(1-5) 上述の(1-1)の構成に加えて、前記遊技機は、さらに、
前記特定演出手段は、前記保留表示手段による保留表示の態様に応じて異なる割合で前記特定演出を実行する（たとえば、図25参照）。

【0288】

このような構成によれば、期待度の高い第2特定演出が実行されたが保留表示が特定態様にならずに、遊技者が落胆しているにも関わらず、同じ保留表示を対象として、第2特定演出よりも期待度の低い第1特定演出が実行されて、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。また、保留表示の態様に応じて異なる割合で特定演出が実行される。その結果、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

30

【0289】

(1-6) 上述の(1-2)の構成に加えて、前記遊技機は、さらに、
前記特定演出手段は、前記保留表示手段による保留表示の態様に応じて異なる割合で前記特定演出を実行する（たとえば、図19、図25参照）。

【0290】

このような構成によれば、第1特定態様よりも特定表示結果となる期待度の高い第2特定態様とされる割合の高い第2特定演出が実行されたが保留表示が第2特定態様にならずに、遊技者が落胆しているにも関わらず、同じ保留表示を対象として、第2特定演出の実行後に比べて低い割合で保留表示が第2特定態様とされる第1特定演出が実行されてしまい、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。また、保留表示の態様に応じて異なる割合で特定演出が実行される。その結果、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

40

【0291】

(1-7) 上述の(1-1)の構成に加えて、前記遊技機は、さらに、
前記特定態様表示手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出の態様（たとえば変化演出または変化ガセ演出。具体的には、保留表示に作用、または、保留表示に作用せず通過。）に応じて異なる割合で保留表示を前記特定態様にする（たとえば、図23で示すように、保留表示を青または赤に変化させる場合は、100%、キャラクタA、Bによる変化演出を実行するが、保留表示を青または赤に変化させない場合は、キャラクタA、

50

Bによる変化ガセ演出を実行する場合、または、変化演出を実行しない場合がある)。

【0292】

このような構成によれば、期待度の高い第2特定演出が実行されたが保留表示が特定態様にならずに、遊技者が落胆しているにも関わらず、同じ保留表示を対象として、第2特定演出よりも期待度の低い第1特定演出が実行されて、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。また、第1特定演出および第2特定演出の態様に応じて異なる割合で保留表示が特定態様にされる。その結果、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

【0293】

(1-8) 上述の(1-2)の構成に加えて、前記遊技機は、さらに、

前記特定態様表示手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出の態様(たとえば変化演出または変化ガセ演出。具体的には、保留表示に作用、または、保留表示に作用せず通過。)に応じて異なる割合で保留表示を前記第2特定態様にする(たとえば、図23で示すように、保留表示を赤に変化させる場合は、100%、キャラクタA、Bによる変化演出を実行するが、保留表示を赤に変化させない場合は、変化演出を実行させて保留表示を青に変化させる場合、キャラクタA、Bによる変化ガセ演出を実行する場合、または、変化演出を実行しない場合がある)。

【0294】

このような構成によれば、第1特定態様よりも特定表示結果となる期待度の高い第2特定態様とされる割合の高い第2特定演出が実行されたが保留表示が第2特定態様にならずに、遊技者が落胆しているにも関わらず、同じ保留表示を対象として、第2特定演出の実行後に比べて低い割合で保留表示が第2特定態様とされる第1特定演出が実行されてしまい、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。また、第1特定演出および第2特定演出の態様に応じて異なる割合で保留表示が第2特定態様にされる。その結果、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

【0295】

(2) 上記(1-1)から(1-8)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出手段は、前記特定演出に関わる保留表示に対応する保留情報に基づく可変表示よりも前の可変表示中に前記特定演出を実行する(たとえば、図22のステップS518、ステップS524で決定された変化演出、変化ガセ演出が、図21のステップS506で開始された演出制御パターンの演出で実行される。これにより、保留表示されているときに、その保留表示に対して変化演出または変化ガセ演出が実行される。)

【0296】

このような構成によれば、識別情報の可変表示中の遊技の興趣を向上させることができる。

【0297】

(3-1) 上記(1-1)、(1-3)、(1-5)、(1-7)および(2)のいずれかの遊技機において、

前記特定態様表示手段は、前記通過時判定手段の判定の対象となった保留情報に対応する保留表示を、所定態様(たとえば、白色)から第1特定態様(たとえば、青色)に変化させることが可能であるとともに、前記第1特定態様から当該第1特定態様よりも当該保留情報に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる期待度の高い(たとえば、図19参照)第2特定態様(たとえば、赤色)に変化させることが可能である(たとえば、図19、図24参照)。

【0298】

このような構成によれば、段階的に期待度を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0299】

(3-2) 上記(1-2)、(1-4)、(1-6)、(1-8)および(2)のいずれかの遊技機において、

10

20

30

40

50

前記特定態様表示手段は、前記通過時判定手段の判定の対象となった保留情報に対応する保留表示を、所定態様（たとえば、白色）から前記第1特定態様（たとえば、青色）に変化させることが可能であるとともに、前記第1特定態様から前記第2特定態様（たとえば、赤色）に変化させることが可能である（たとえば、図19、図24参照）。

【0300】

このような構成によれば、段階的に期待度を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0301】

(4) 上記(1-1)から(1-8)、(2)、(3-1)、および、(3-2)のいずれかの遊技機において、

前記特定態様表示手段は、前記特定表示結果となるという判定結果が前記通過時判定手段により得られたときと得られなかったときとで異なる割合で、前記特定演出を経て保留表示を前記特定態様にする処理、または前記特定演出を経ることなく保留表示を前記特定態様にする処理を実行する（たとえば、図20で示すように、大当りのときとはずれのときとで、入賞時に変化させて途中では変化させない場合と、途中で変化させる場合との割合が異なる。）。

【0302】

このような構成によれば、特定演出が実行されるか否かに遊技者を着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0303】

(5) 上記(1-1)から(1-8)、(2)、(3-1)、(3-2)、および、(4)のいずれかの遊技機において、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、当該遊技媒体の通過により生じた保留情報に対応する保留表示を前記特定態様にするか否かと、当該保留情報に基づいた可変表示が開始される前のいずれかのタイミングで前記特定演出を実行するかと、前記特定演出の種類とを決定する保留演出決定手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図17のステップS726、ステップS727）をさらに備える。

【0304】

このような構成によれば、始動領域通過時以外の処理負担が増加することを防止することができる。

【0305】

[変形例および特徴点]

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

【0306】

(1) 上記実施の形態においては、変動表示において実行する演出として、擬似連の演出を実行するようにしてもよい。擬似連とは、本来は1つの保留記憶に対応する1回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行なわれているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。

【0307】

(2) 上記実施の形態においては、変動表示において実行する演出として、滑り演出を実行するようにしてもよい。滑りとは、変動表示において図柄の停止直前に図柄を停止予測位置から滑らせる演出表示をいう。

【0308】

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

10

20

30

40

50

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

10

【0309】

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

20

【0310】

(5) 前述した実施の形態は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、次のように遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。具体的に、上記の実施の形態の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払出され、遊技者が払出された遊技球（貸し球の場合もある）を遊技領域に発射して遊技が行なわれる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報により特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打込んで遊技者が遊技を行なう遊技機にも本発明を適用することができる。すなわち、始動領域を遊技媒体（遊技球）が通過した後に、変動表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行ない表示結果を導出表示する変動表示装置を備え、該変動表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であるが、遊技得点が0でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行なわれ、遊技球の打込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用することができる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読出しを行なう遊技用記録媒体処理手段とを備えていてもよい。

30

40

【0311】

(6) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1の動作をシミュレーションするゲーム機などの装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する

50

形態を採っても構わない。そして、ゲームの実施形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行なうことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0312】

(7) 変動パターン設定処理においては、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで変動パターン種別の選択割合が異なるように設定された変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択することにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数（たとえば、2）以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留記憶数が所定数未満であるときに用いる第1の変動パターンテーブルと、保留記憶数が所定数以上であるときに用いる第2の変動パターンテーブルとを設け、第2の変動パターンテーブルの方が第1の変動パターンテーブルよりも選択される変動パターンの変動時間の平均値が短いようにデータを設定する。そして、変動パターン設定処理において変動パターンを選択するときに、各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるか否かを確認し、保留記憶数が所定数未満であるときには、第1の変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定し、保留記憶数が所定数以上であるときには、第2の変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定すればよい。このような保留数短縮制御が行なわれれば、保留記憶情報を早期に消化することができ、無駄な始動入賞の発生を抑制するとともに、早期に大当たり遊技状態を発生させることが可能となる。なお、このような保留数短縮制御は、第1特別図柄の保留記憶情報数と、第2特別図柄の保留記憶情報数とを合算した合算保留記憶数を算出し、当該合算保留記憶数が特定数（たとえば、3）以上であることを条件として実行するようにしてもよい。

【0313】

このような保留数短縮制御を実行する場合には、先読み予告と実際の変動表示時の変動表示との整合性を確実化するために、たとえば、保留数短縮制御が実行されるか否かに関わらず、リーチ変動パターン等の特定の変動パターンについて、ランダム2（変動パターン種別判定用乱数）およびランダム3（変動パターン判定用乱数）に基づいて同じ変動パターンが決定されるように変動パターンテーブルのデータを設定しておき、当該特定の変動パターンを対象として、先読み予告を実行可能とする制御を行なうようにすればよい。なお、変動パターン先読みコマンドとして、詳細な変動パターンまでは先読みせずに、変動パターン種別を先読みし、先読みした変動パターン種別を指定する変動パターン種別先読み指定コマンドを送信する場合には、リーチ変動パターン等の特定の変動パターンについて、前述のようにランダム3を用いることなく、ランダム2（変動パターン種別判定用乱数）に基づいて同じ変動パターン種別が決定されるように変動パターンテーブルのデータを設定しておき、当該特定の変動パターンを対象として、先読み予告を実行可能とする制御を行なうようにすればよい。

【0314】

前述した実施の形態においては、はずれとなるとき用いる変動パターン種別決定テーブルにおいては、変動パターン種別決定用の乱数値（ランダム2）の判定値が、変動時間が最も短い非リーチはずれの変動パターン種別については0～99としたが、保留数短縮制御を行なう場合は、保留数が少ない場合（たとえば、0～2）のときは、非リーチはずれの変動パターン種別について判定値が0～99として、保留数が多い場合（たとえば、3、4）のときは、非リーチはずれの変動パターン種別について判定値が0～150とするとともに、スーパーリーチの変動パターン種別については判定値を保留記憶数に応じて変えないようにする。これにより、変動時間が最も短い非リーチはずれの変動表示で保留記憶の消化を早めることができる。また、始動入賞時にスーパーリーチと判定された保留記憶は、変動開始時にもスーパーリーチと判定されるので、スーパーリーチに関する先読

10

20

30

40

50

み演出に影響を与えることを無くすることができる。

【0315】

(8) 前述した実施の形態においては、前述した第1特定演出および第1特定演出よりも保留表示が特定態様になる期待度の高い第2特定演出が、それぞれ、異なる形状のキャラクタA、キャラクタBによる演出であることとした。しかし、これに限定されず、第1特定演出および第2特定演出が、異なる演出であればよい。たとえば、それぞれ、図24および図26で示すように、同じキャラクタA(図中のキャラクタ95A)で出現位置またはキャラクタの大きさが異なる演出であってもよい。また、出現タイミング、動作の仕方、移動方向、キャラクタの数、効果音、演出ランプの発光態様などが異なる演出であってもよい。この場合、キャラクタAによる演出(第1特定演出)およびキャラクタBによる演出(第2特定演出)が、それぞれ、出現タイミング、動作の仕方、キャラクタの数、効果音および演出ランプの発光態様が異なる2つの演出に対応する。

10

【0316】

そして、第1特定演出および第2特定演出の態様に応じて異なる割合で保留表示を特定態様(青色、赤色)にするのであれば、前述した実施の形態のように、キャラクタAによる演出であるかキャラクタBによる演出であるかの態様に応じて異なる割合で保留表示を特定態様にするものに限定されず、たとえば、キャラクタの出現タイミングが遅いか早いかの態様に応じてよいし、動作の仕方が速いか遅いかの態様に応じてよいし、キャラクタの数が多いか少ないかの態様に応じてよいし、効果音が通常の効果音か通常とは異なる効果音かの態様に応じてよいし、演出ランプの発光態様が通常のパターンか通常とは異なるパターンかの態様に応じてよい。

20

【0317】

また、第1特定演出および第2特定演出の態様に応じて異なる割合で保留表示を第1特定態様(青色)または第1特定態様より特定表示結果(大当たり表示結果)となる期待度の高い第2特定態様(赤色)にするのであれば、前述した実施の形態のように、キャラクタAによる演出であるかキャラクタBによる演出であるかの態様に応じて異なる割合で保留表示を第1特定態様から第2特定態様にするものに限定されず、たとえば、キャラクタの出現タイミングが遅いか早いかの態様に応じてよいし、動作の仕方が速いか遅いかの態様に応じてよいし、キャラクタの数が多いか少ないかの態様に応じてよいし、効果音が通常の効果音か通常とは異なる効果音かの態様に応じてよいし、演出ランプの発光態様が通常のパターンか通常とは異なるパターンかの態様に応じてよい。

30

【0318】

(9) 前述した実施の形態においては、キャラクタAは、図24で示したキャラクタ95であることとし、キャラクタBは、キャラクタAと形状が異なるキャラクタであることとした。しかし、これに限定されず、図27で示すように、キャラクタBは、キャラクタ95と形状が同一で、模様または色彩(たとえば、髪の毛の模様または色彩)が異なるキャラクタ95Bであってもよい。

【0319】

(10) 図26は、複数の保留表示のうち、1番目および3番目の保留表示が白色態様保留表示18cAであり、2番目の保留表示が有色態様保留表示18cBである場合を示す。また、図27は、第1保留記憶表示部18cの保留表示のすべてが白色態様保留表示18cAであり、第2保留記憶表示部18dの保留表示のうち、1番目の保留表示が白色態様保留表示18dAであり、2番目の保留表示が有色態様保留表示18dBである場合を示す。

40

【0320】

(11) 前述した実施の形態においては、特別図柄が第1特別図柄および第2特別図柄の2つあり、第2特別図柄に対する保留記憶が優先的に消化されるようにした。また、高ペース状態時および大当たり遊技状態時には、第1特別図柄の保留記憶を対象とした先読み予告演出は実行しないようにし、第2特別図柄の保留記憶のみを対象として先読み予告演出を実行するようにした。そして、先読み予告演出として、2つの特別図柄に対する第

50

1 保留記憶表示部 1 8 c および第 2 保留記憶表示部 1 8 d の保留表示に対して変化演出および変化ガセ演出が実行されるようにした。

【 0 3 2 1 】

しかし、これに限定されず、第 1 特別図柄の第 1 保留記憶表示部 1 8 c に対してのみ変化演出および変化ガセ演出が実行されるようにしてもよい。この場合、始動入賞時に決定した変化タイミングまでに、第 2 特別図柄の始動入賞があった場合には、次の第 1 特別図柄の始動入賞まで、変化タイミングをずらすようにしてもよい。また、このような場合に、変化演出および変化ガセ演出を中止するようにしてもよい。

【 0 3 2 2 】

また、第 2 特別図柄の第 2 保留記憶表示部 1 8 d に対してのみ変化演出および変化ガセ演出が実行されるようにしてもよい。あるいは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との 2 種類の特別図柄が設けられておらず、始動入賞に基づいて 1 種類の特別図柄が変動表示する遊技機に対して、本実施の形態として説明した変化演出および変化ガセ演出を適用してもよい。

【 0 3 2 3 】

(1 2) 前述した実施の形態においては、第 2 特別図柄に対する保留記憶が優先的に消化されるようにした(以下「優先消化」という)。具体的には、図 1 2 のステップ S 5 2 からステップ S 5 4 で示したように、第 2 特別図柄に対する保留記憶があれば、第 2 特別図柄の変動表示が先に実行されるようにした。

【 0 3 2 4 】

しかし、これに限定されず、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の保留記憶が入賞順で消化されるようにしてもよい(以下「入賞順消化」という)。つまり、第 1 始動口または第 2 始動口への始動入賞に対する保留記憶を入賞順に記憶し、その入賞順に保留記憶に対する変動表示を実行するようにする。具体的には、図 7 に示した保留記憶バッファを第 1 始動入賞および第 2 始動入賞の区別なく所定数(たとえば、8 つ)記憶するように変更し、図 1 2 のステップ S 5 2 からステップ S 5 4 の処理を、1 番目の保留記憶が第 1 始動口の保留記憶であるか第 2 始動口の保留記憶であるかを判断して、第 1 始動口の保留記憶であれば特別図柄ポインタに「第 1 」を示すデータを設定し、第 2 始動口の保留記憶であれば特別図柄ポインタに「第 2 」を示すデータを設定するようにする。

【 0 3 2 5 】

この入賞順消化の場合、図 1 8 で示した 2 つの演出側保留記憶バッファが 1 つのまとめられた演出側保留記憶バッファとされる。そして、始動入賞時には、優先消化の場合は、図 1 7 の処理が第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の場合で独立して実行されるようにしたが、入賞順消化の場合は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の場合で区別なく実行されるようにする。

【 0 3 2 6 】

変動開始時には、優先消化の場合は、図 2 2 (A) で示したように、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の場合で独立して図 2 2 (B) の詳細設定処理が実行されるようにしたが、入賞順消化の場合は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の場合で区別なく図 2 2 (B) の詳細設定処理が実行されるようにする。

【 0 3 2 7 】

(1 3) 前述した実施の形態においては、図 2 2 で説明したように、キャラクタ B の変化ガセ演出が実行された場合は、キャラクタ A , B の変化ガセ演出が全く実行されないようにした。しかし、これに限定されず、キャラクタ B の変化ガセ演出が実行された場合に、キャラクタ A の変化ガセ演出の実行が少なくとも制限されるのであれば、他の方法であってもよい。たとえば、キャラクタ A の変化ガセ演出が制限される(全く実行されない、または、低い確率で実行される)ようにするとともに、キャラクタ A の変化ガセ演出以外の演出(キャラクタ A の変化演出およびキャラクタ B の変化演出, 変化ガセ演出)は制限するようにしてもよいし、全く制限しないようにしてもよい。

【 0 3 2 8 】

10

20

30

40

50

(14) 前述した実施の形態においては、キャラクタが保留表示に作用した場合、必ず、保留表示が変化することとした。しかし、これに限定されず、キャラクタが保留表示に作用した場合であっても、保留表示が変化しない場合があるようにしてもよい。

【0329】

(15) 前述した実施の形態においては、演出表示装置9に表示されるキャラクタが保留表示に作用するようにした。しかし、これに限定されず、実物の可動物が保留表示に作用するようにしてもよい。

【0330】

(16) 前述した実施の形態においては、キャラクタBによる演出(第2特定演出)が実行されたが保留表示が特定態様とならない場合に、当該保留表示を対象としてキャラクタAによる演出(第1特定演出)が実行されないようにすることによって、実行を制限するようにした。しかし、これに限定されず、当該保留表示を対象とした第1特定演出の実行頻度を下げることによって、実行を制限するようにしてもよい。

【0331】

(17) 前述した実施の形態においては、キャラクタAによる演出(第1特定演出)のガセ演出(変化ガセ演出)が実行されないようにすることによって、第1特定演出の実行を制限するようにした。しかし、これに限定されず、第1特定演出のガセ演出だけでなく真の演出(変化演出)も実行されないようにすることによって、第1特定演出の実行を制限するようにしてもよい。ここで、保留表示が特定態様となるか否かに関する特定演出のうち、特定態様となる演出が、真の演出であり、特定態様とならない演出が、ガセ演出である。たとえば、図22のステップS518を変更して、キャラクタBガセ実行済の保留記憶が有る場合は、キャラクタBによる変化演出を実行するか否かを決定するようにする一方、キャラクタBガセ実行済の保留記憶が無い場合は、キャラクタAまたはキャラクタBによる変化演出を実行するか否かを決定するようにする。

【0332】

(18) 前述した実施の形態においては、第1特定演出のガセ演出および第2特定演出のガセ演出が実行されないようにすることによって、第1特定演出の実行を制限するようにした。しかし、これに限定されず、ガセ演出および真の演出に関わらず特定演出が実行されないようにすることによって、第1特定演出の実行を制限するようにしてもよい。

【0333】

(19) 前述した実施の形態においては、図17および図19で示したように、変化演出(真の特定演出)を実行するか否かを始動入賞時に決定するようにした。しかし、これに限定されず、変化演出または変化ガセ演出(真またはガセの特定演出)を実行するか否かを始動入賞時に決定するようにして、特定演出の真であるかガセであるかの種別は、変動開始時に決定するようにしてもよい。

【0334】

(20) 前述した実施の形態においては、図17のステップS727で示したように、始動入賞時に変化タイミングを決定するようにした。しかし、これに限定されず、変化タイミングを始動入賞時に決定しないようにしてもよい。たとえば、変化タイミングについては、対象の保留表示に対応する変動表示が実行されるまでの変動表示の開始時ごとに、今回、変化させるか否かを抽選するようにしてもよい。具体的には、変化演出を実行することが決定されている保留表示について、変動表示の開始時に、今回、変化させるか否かを、乱数を抽出して乱数値が所定の判定値に一致するか否かを判断し、一致すれば、当該保留表示に対して変化演出を実行し、一致しなければ、変化演出を実行しない。そして、当該保留表示が1番目の保留表示となったときに、未だ変化演出が実行されていない場合は、変化演出を実行するようにする。また、変化タイミングを始動入賞時に決定しないようにする場合に、変化演出を実行するか否かおよび変化パターンを、始動入賞時に決定するようにしてもよいし、始動入賞時に決定しない、たとえば、変動表示の開始時に決定するようにしてもよい。

【0335】

(21) 前述した実施の形態においては、変化演出(特定演出)を実行するか否かおよび変化演出(特定演出)を実行するタイミングが、始動入賞時に決定されるようにし、変化演出および変化ガセ演出(特定演出)の種類は、変動開始の直前に決定されるようにした。しかし、これに限定されず、特定演出を実行するか否かおよび特定演出を実行するタイミングだけでなく、特定演出の種類が、始動入賞時に決定されるようにしてもよい。

【0336】

(22) 前述した実施の形態においては、キャラクタBによる演出(第2特定演出)が実行されたが保留表示が特定態様とならない場合に、そのときのすべての保留記憶についてキャラクタBガセ実行済フラグを実行済に設定して、図22のステップS523で示したように、実行済の保留記憶がある場合には、ステップS524でキャラクタAによる変化ガセ演出(第1特定演出のガセ演出)およびキャラクタBによる変化ガセ演出(第2特定演出のガセ演出)が実行されないようにすることで、第1特定演出の実行を制限するようにした。

10

【0337】

しかし、これに限定されず、第2特定演出が実行されたが保留表示が特定態様とならない場合に、保留記憶を4つ消化するまで第1特定演出のガセ演出および第2特定演出のガセ演出が実行されないようにしてもよい。加えて、第1特定演出の真の演出が実行されないようにしてもよい。また、ガセ演出でも第2特定演出は実行されるようにしてもよい。

【0338】

また、第2特定演出が実行されたが保留表示が特定態様とならない場合に、第1特定演出の真の演出が決定されるタイミングを待ち、決定された場合に、その演出を第2特定演出の真の演出に強制的に書換えることにより、第1特定演出の実行を制限するようにしてもよい。

20

【0339】

(23) 前述した実施の形態においては、図23(A)で示したように、保留表示を変化させる場合には、必ず、キャラクタAまたはキャラクタBによる特定演出が実行されるようにする。しかし、これに限定されず、保留表示を変化させる場合に、特定演出が実行されない場合を含むようにしてもよい。

【0340】

このようにする場合においても、図23(A)の場合と同様、変化演出決定テーブルにおいては、キャラクタBによる変化演出が実行された方が、キャラクタAによる変化演出が実行された場合よりも、保留表示がより期待度の高い態様(赤色)に変化する期待度が高くなるように、振分けが定められることが望ましい。つまり、赤色に変化する場合の方が、青色に変化する場合よりも、キャラクタAによる変化演出が決定される割合に対するキャラクタBによる変化演出が決定される割合が高くなるように、振分けが定められることが望ましい。

30

【0341】

(24) 前述した実施の形態においては、図19の変化パターン決定テーブルで、保留記憶数2~4までは、同じ割合で変化パターンを決定するようにした。しかし、これに限定されず、保留記憶数ごとに、異なる割合で変化パターンを決定するようにしてもよい。

40

【0342】

(25) 特定演出は、保留表示が特定態様となるか否かに関する演出であれば、どのようなものであってもよい。保留表示が出現するときのみの演出であってもよいし、保留表示が出現してから消化されるまでの途中までの演出であってもよい。要するに、保留表示が変化するまでの演出であれば、いかなるものであってもよい。前述した実施の形態においては、特定演出は、表示による演出であることとしたが、音または光による演出であってもよい。

【0343】

(26) 前述した実施の形態においては、図19で示したように、大当たりとすること

50

が決定されている場合の方が、決定されていない場合よりも、特定演出が実行されない割合に対する特定演出が実行される割合が高くなるように、振分けが定められるようにした。しかし、これに限定されず、低くなるように、振分けが定められるようにしてもよい。

【0344】

(27) 前述した実施の形態においては、図25で示したように、保留表示の態様に応じて異なる割合で特定演出を実行するようにした。具体的には、保留表示の態様は、保留表示が白色のみの態様および保留表示に青色または赤色が有る態様であることとした。しかし、これに限定されず、保留表示の態様は、保留表示が変化しているか否か、変化している保留表示の数、もしくは、保留表示の変化の態様、または、これらの組合せであってもよい。

10

【0345】

(28) 前述した実施の形態においては、図23および図25で示したように、大当たりとするか否かで振分けが異ならないようにした。しかし、これに限定されず、大当たりとするか否かで振分けが異なるようにしてもよい。たとえば、大当たりとする場合は、大当たりとしない場合よりも、変化演出が実行されない割合に対する変化演出が実行される割合が高くなるように、振分けが定められるようにしてもよい。また、大当たりとする場合は、大当たりとしない場合よりも、変化演出が実行されない割合に対する変化演出が実行される割合が低くなるように、振分けが定められるようにしてもよい。

【0346】

(29) 前述した実施の形態においては、高確率状態および高ベース状態が、特別図柄および演出図柄の変動表示が、所定回数(たとえば100回)、行なわれるまで、または、次回、大当たりが発生するまでのうち、いずれか早い方まで継続するようにした。しかし、これに限定されず、高確率状態および高ベース状態の少なくともいずれか一方が、次回、大当たりが発生するまで継続するようにしてもよい。

20

【0347】

(30) 前述した実施の形態においては、図22のステップS522,ステップS524で示したように、既に赤色に変化している保留記憶が無い場合に、変化ガセ演出を決定するようにした。しかし、これに限定されず、ステップS522の処理は無くしてもよい。また、赤色に変化することが決定されている保留記憶が無い場合に、変化ガセ演出を決定する割合を向上させるようにしてもよい。また、赤色に変化することが決定されている保留記憶が有る場合に、変化ガセ演出を決定する割合を向上させるようにしてもよい。これにより、期待度の高い変化態様が含まれていることを遊技者に期待させることができる。

30

【0348】

(31) 前述した実施の形態においては、図22のステップS523,ステップS524で示したように、キャラクタBガセ実行済みの保留表示が1つでもあれば、変化ガセ演出を決定しないようにした。これにより、前述した実施の形態においては、変化ガセ演出については、いずれの保留表示に対して作用するかを特定できるようにしないようにした。

【0349】

しかし、これに限定されず、キャラクタBガセ実行済みの保留表示以外に対しては変化ガセ演出を決定して実行するようにしてもよい。この場合、キャラクタBによる変化ガセ演出がどの保留記憶に対して決定・実行されたかを特定可能な情報を記憶しておき、当該情報によってキャラクタBによる変化ガセ演出が決定・実行されていない保留記憶に対しては、変化ガセ演出を実行するか否かを決定するようにする。そして、いずれの保留表示に対して作用するかを特定可能な態様で、変化演出を実行するようにする。

40

【0350】

(32) 前述した実施の形態において、変化演出の変化タイミングが重なった場合は、重なった変化演出を順に実行するようにしてもよいし、変化タイミングが重なった場合用の演出制御パターンに基づいて、変化演出の対象の複数の保留表示を変化させる演出を

50

実行するようにしてもよい。また、重なった変化演出を同時に実行するようにしてもよい。

【0351】

(33) 変動開始の何秒後に保留表示を変化させるのかのタイミングを決定して、決定されたタイミングで特定演出を発生させるようにしてもよい。この場合、変動パターンに応じて変化タイミングを決定する。たとえば、変動パターンの変動時間の範囲内の時間を変化タイミングとして決定するようにしてもよい。

【0352】

(34) 前述した実施の形態においては、図22のステップS523,ステップS524で示したように、青色(第1特定態様)よりも大当り表示結果(特定表示結果)となる期待度の高い赤色(第2特定態様)とされる割合の高いキャラクタBによる演出(第2特定演出)が実行されたが保留表示が赤色とならなかったときに、当該保留表示が消化されるまでは、当該保留表示を対象としてキャラクタAによる変化ガセ演出(第1特定演出)およびキャラクタBによる変化ガセ演出(第2特定演出)の両方が実行されないようにした。

10

【0353】

しかし、これに限定されず、第1特定態様よりも特定表示結果となる期待度の高い第2特定態様とされる割合の高い第2特定演出が実行されたが保留表示が第2特定態様とならなかったときに、当該保留表示を対象として第1特定演出の実行が制限されるものであれば、他の方法であってもよい。第2特定態様とならないだけでなく第1特定態様とならなかったときに、当該保留表示を対象として第1特定演出が制限されるようにしてもよい。

20

【0354】

また、第1特定態様となったときには、第2特定態様とならなかったとしても、逆に、当該保留表示を対象として第1特定演出が制限されないようにしてもよい。

【0355】

(35) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

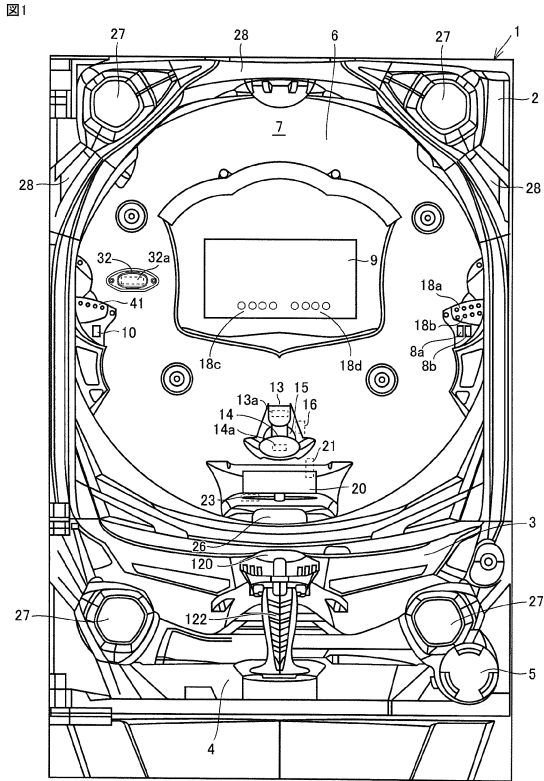
【符号の説明】

30

【0356】

9 演出表示装置、1 パチンコ遊技機、560 遊技制御用マイクロコンピュータ、100 演出制御用マイクロコンピュータ、18c 第1保留記憶表示部、18d 第2保留記憶表示部、18cA, 18dA 白色態様保留表示、18cB, 18dB 有色態様保留表示。

【図1】

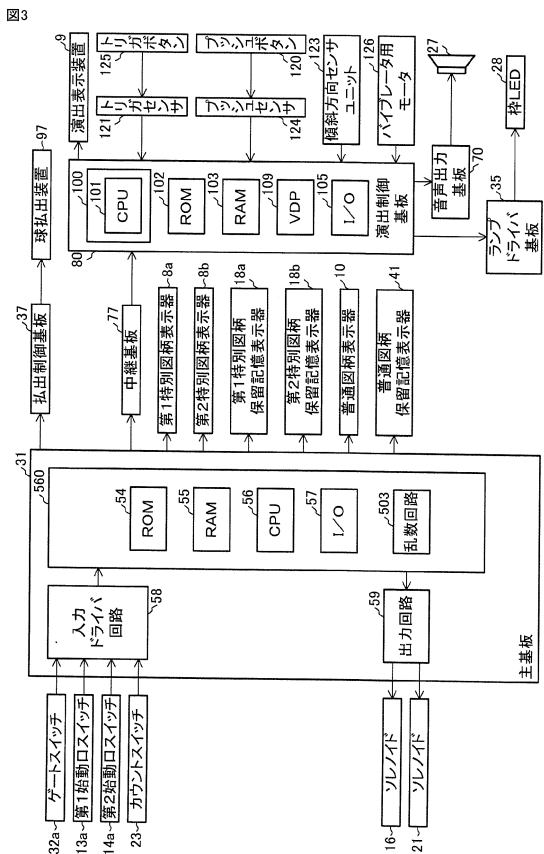


【図2】

図2

当り種別	当り後 大当り確率	当り後 ペース	当り後 変動時間	開放 回数	ラウンド 開放時間
通常 大当り	低確率	高ペース (変動 100回まで)	時短 (変動 100回まで)	15回	29秒
確変 大当り	高確率 (変動 100回まで)	高ペース (変動 100回まで)	時短 (変動 100回まで)	15回	29秒
突確 大当り	高確率 (変動 100回まで)	高ペース (変動 100回まで)	時短 (変動 100回まで)	2回	0.5秒

【図3】



【図4】

図4

乱数	範囲	用途	加算タイミング
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理の 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理の 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理の 余り時間に1ずつ加算

【図5】

図5

(A) 大当り判定テーブル

大当り判定値(ランダムR[0~65535]と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020~1079,13320~13914(確率:1/100)	1020~1519,13320~19354(確率:1/10)

(B) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

大当り種類	通常大当り	確変大当り	突確大当り
大当り図柄	3	7	5
ランダム1	0,2,4,6,8	1,3,5	7,9

(C) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

大当り種類	通常大当り	確変大当り
大当り図柄	3	7
ランダム1	0,2,4,6,8	1,3,5,7,9

【図6】

図6

MODE	EXT	名称	内容
80	××	変動パターン××指定	飾り図柄の変動パターンの指定(××=変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1飾り図柄の変動開始指定)
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2飾り図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	確変大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	突然確変大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当り終了1指定	通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	確変大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	突然確変大当りを終了することの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	01	第1始動入賞指定	第1始動口に始動入賞したことの指定
C0	02	第2始動入賞指定	第2始動口に始動入賞したことの指定
C2	××	表示結果先読み	始動入賞時の表示結果の判定結果の指定
C3	××	変動パターン先読み	始動入賞時の変動パターンの決定結果の指定

【図7】

図7

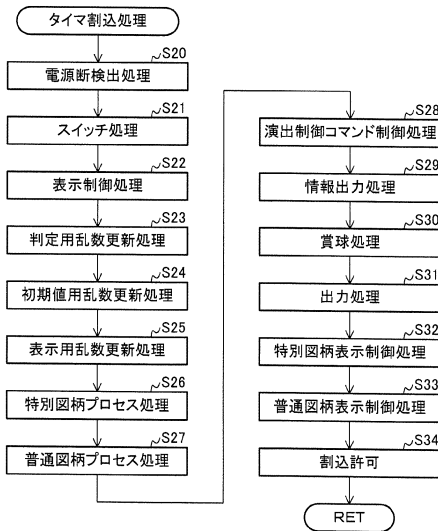
保留記憶バッファ

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

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

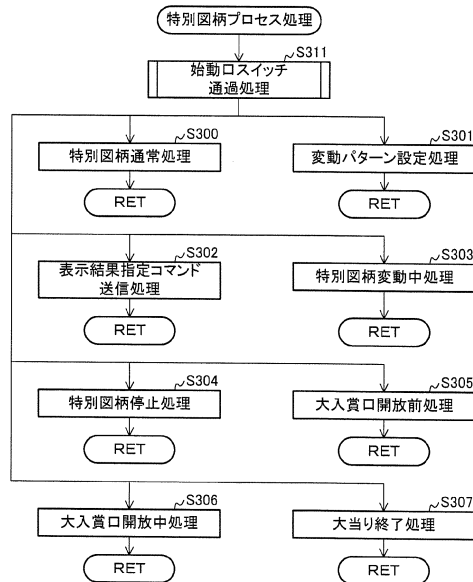
【図8】

図8



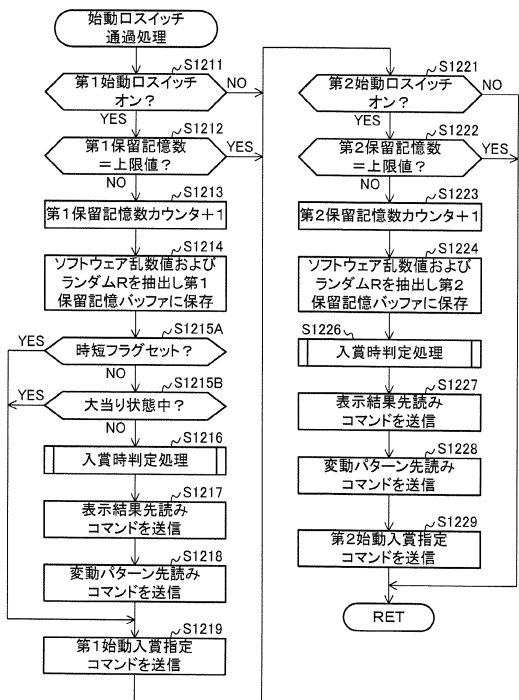
【図9】

図9



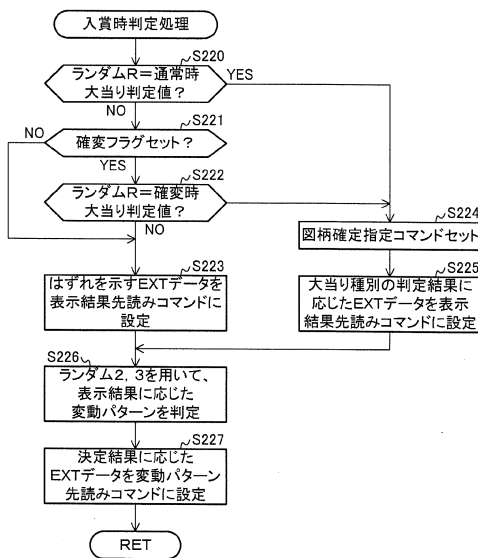
【図10】

図10



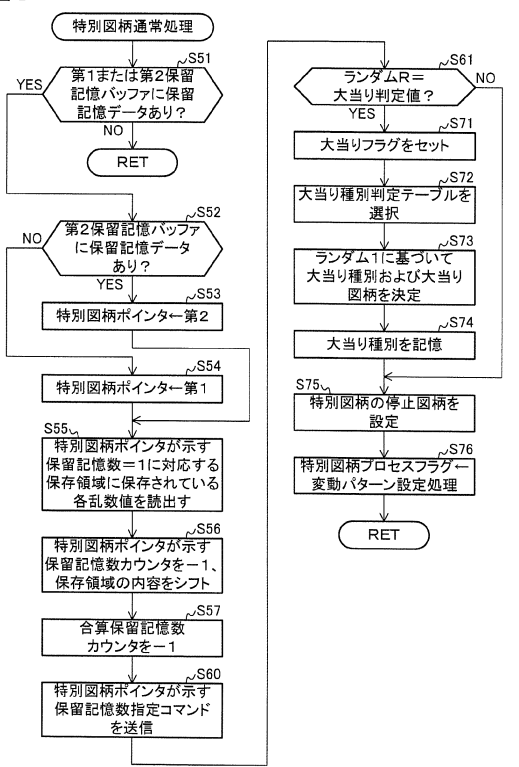
【図11】

図11



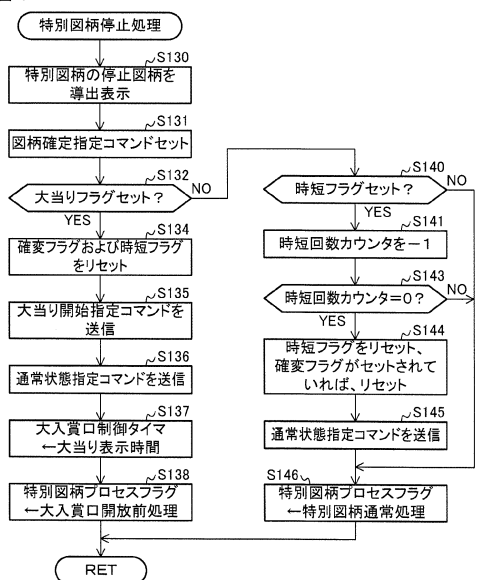
【図12】

図12



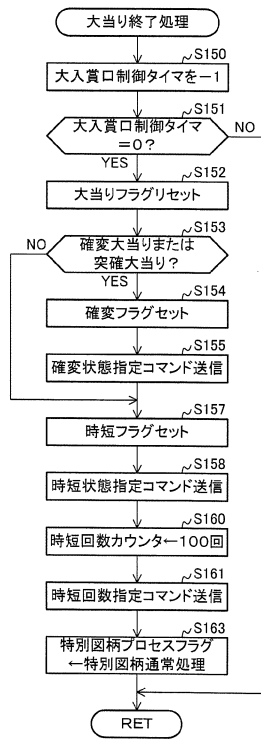
【図13】

図13



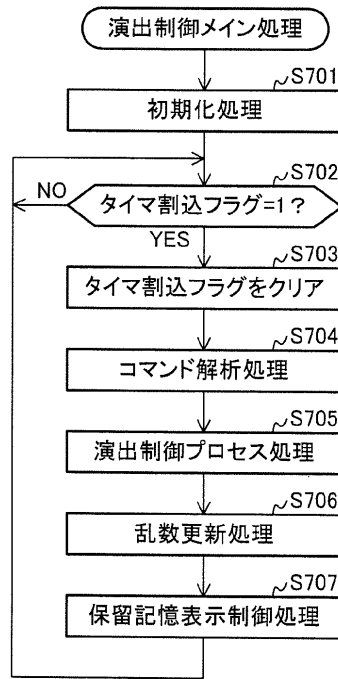
【図14】

図14



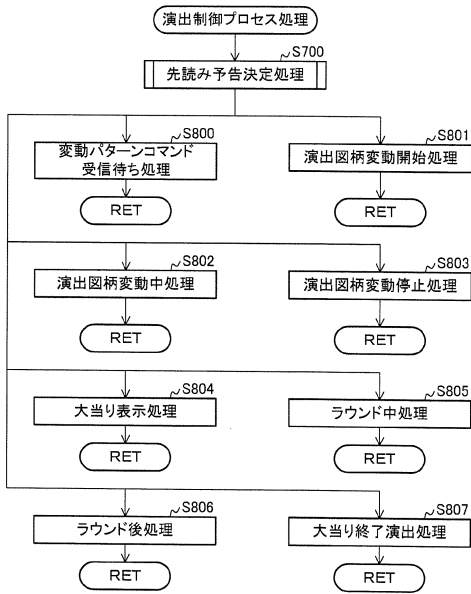
【図15】

図15



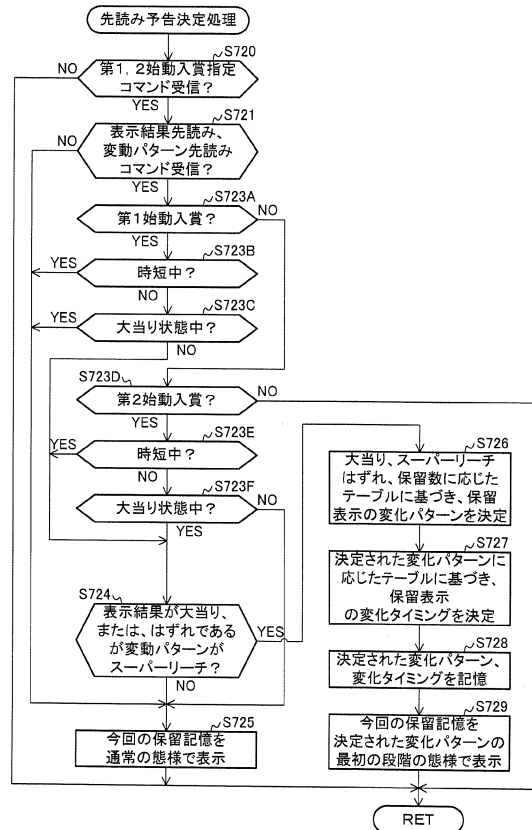
【図16】

図16



【図17】

図17



【図18】

図18

(A) 演出側保留記憶バッファ(第1特別図柄用)

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

(B) 演出側保留記憶コマンドバッファ(第2特別図柄用)

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

【図19】

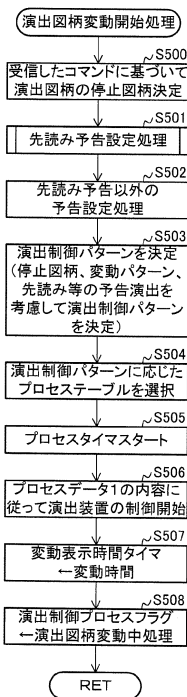
図19

変化パターン決定テーブル

変化パターン	大当り時		スーパーリーチはずれ時	
	保留数1	保留数2~4	保留数1	保留数2~4
変化無し(白)	50%	30%	80%	70%
青	20%	20%	15%	10%
赤	30%	20%	5%	3%
青→赤	—	30%	—	2%

【図21】

図21



【図20】

図20

(A) 変化タイミング決定テーブル(大当り、青・赤決定時)

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

(B) 変化タイミング決定テーブル(スーパーリーチはずれ、青・赤決定時)

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

(C) 変化タイミング決定テーブル(大当り、青→赤決定時)

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

(D) 変化タイミング決定テーブル(スーパーリーチはずれ、青→赤決定時)

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

【図22】

図22

(A) 先読み予告設定処理

(B) 詳細設定処理

【図 2 3】

図23

(A) 変化演出決定テーブル

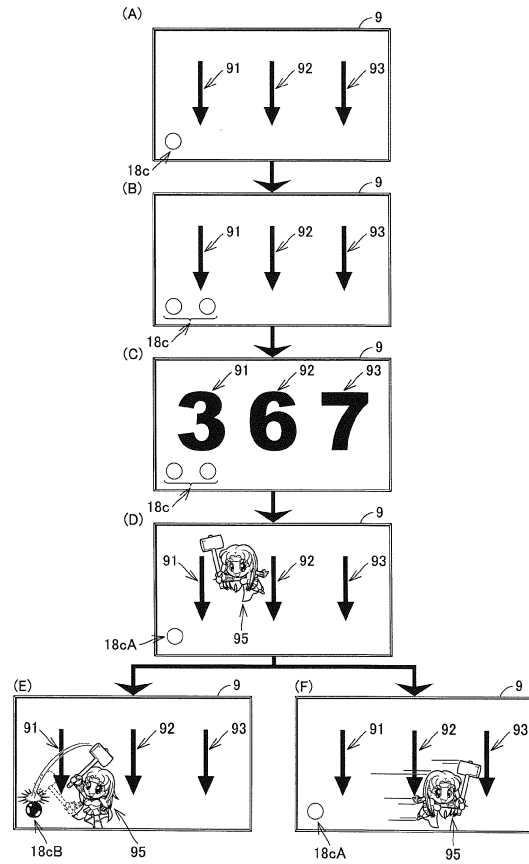
変化演出	白→青	白→赤	青→赤
キャラA	40%	20%	30%
キャラB	60%	80%	70%

(B) 変化ガセ演出決定テーブル

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

【図 2 4】

図24



【図 2 5】

図25

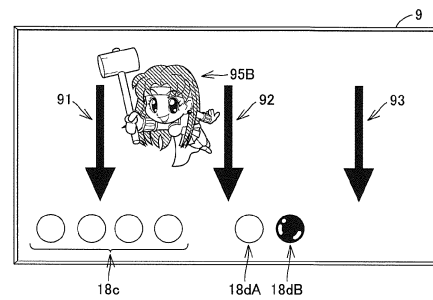
変化ガセ演出決定テーブル

変化演出	保留数1	保留数2 (白のみ)	保留数2 (青・赤有り)
キャラA(ガセ)	—	8%	1%
キャラB(ガセ)	—	2%	0%
変化演出無し	—	90%	99%

変化演出	保留数3 (白のみ)	保留数3 (青・赤有り)	保留数4 (白のみ)	保留数4 (青・赤有り)
キャラA(ガセ)	11%	4%	14%	9%
キャラB(ガセ)	4%	1%	6%	1%
変化演出無し	85%	95%	80%	90%

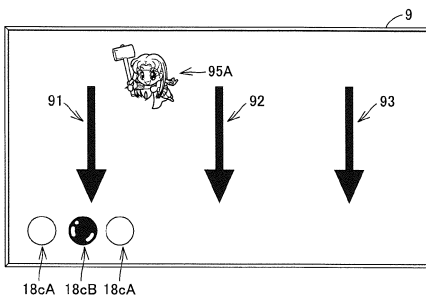
【図 2 7】

図27



【図 2 6】

図26



フロントページの続き

審査官 福田 知喜

- (56)参考文献 特開2012-245158(JP,A)
特開2013-000353(JP,A)
特開2010-063496(JP,A)
特開2009-285381(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02