

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5996322号
(P5996322)

(45) 発行日 平成28年9月21日 (2016. 9. 21)

(24) 登録日 平成28年9月2日 (2016. 9. 2)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 88 頁)

(21) 出願番号	特願2012-173210 (P2012-173210)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年8月3日 (2012. 8. 3)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-30611 (P2014-30611A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成26年2月20日 (2014. 2. 20)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成27年7月9日 (2015. 7. 9)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、
前記有利状態に制御するか否かを決定するとともに可変表示が開始されてから表示結果
が導出されるまでの期間が異なる複数の可変表示パターンの内から1の可変表示パターン
を決定する決定手段と、

前記有利状態に制御することが決定されるか否かを前記決定手段による決定前に判定す
る判定手段と、

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

前記保留記憶手段に記憶されている保留情報数の増加に関連する特定条件が成立したこ
とにより、前記先読み予告演出とは異なる特定演出を実行する特定演出実行手段と、
を備え、

前記決定手段は、所定条件が成立したときには、可変表示の期間が長いことで前記特定
条件が成立しやすい特定可変表示パターンを他の可変表示パターンよりも高い割合にて決
定し、

前記特定演出実行手段は、前記特定可変表示パターンの可変表示の終了後に前記特定演
出を実行可能であり、

前記先読み予告演出実行手段は、前記決定手段により決定された特定可変表示パターン

10

20

の可変表示中においては、前記先読み予告演出を実行せず、前記特定演出の実行中において前記先読み予告演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応する保留表示を表示可能な保留表示手段を備え、

前記先読み予告演出は、前記保留表示の表示態様を変化させることで前記有利状態に制御される可能性を示唆する演出である

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動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（変動表示）を行って表示結果を導出する可変表示手段に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機としては、遊技球が第 1 始動口または第 2 始動口に入賞する始動入賞が発生することで該始動入賞が大当りであるか否かを判定して保留記憶として記憶するとともに、該保留記憶を示す保留表示を保留記憶表示部に表示し、始動入賞において大当りと判定された保留記憶は、始動入賞においてハズレと判定された保留記憶よりも高い割合で通常とは異なる態様で保留表示（先読み予告演出）を行うパチンコ遊技機がある（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2012 - 106054 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0004】

しかしながら、従来の遊技機においては、例えば、ある変動中において、保留記憶数上限値（8 個）まで貯めることで次の変動表示において特定演出を実行する場合、先読み予告演出として大当りとなる可能性を示唆する態様によって保留表示が表示されると、該大当りとなる可能性を示唆する態様の保留記憶の変動が終了するまで遊技が停止されてしまい、特定演出を実行するために必要な保留記憶数が充足されず、特定演出が実行されなくなつて遊技機の興味が低下してしまうという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、先読み予告演出によって特定表示結果となる可能性が示唆されることによって遊技が中止されてしまい、特定条件が成立せずに特定演出が実行されなくなつて遊技機の興味が低下してしまうことを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、

前記有利状態に制御するか否かを決定するとともに可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの期間が異なる複数の可変表示パターンの内から 1 の可変表示パターンを決定する決定手段と、

50

前記有利状態に制御することが決定されるか否かを前記決定手段による決定前に判定する判定手段と、

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

前記保留記憶手段に記憶されている保留情報数の増加に関連する特定条件が成立したことにより、前記先読み予告演出とは異なる特定演出を実行する特定演出実行手段と、

を備え、

前記決定手段は、所定条件が成立したときには、可変表示の期間が長いことで前記特定条件が成立しやすい特定可変表示パターンを他の可変表示パターンよりも高い割合にて決定し、

10

前記特定演出実行手段は、前記特定可変表示パターンの可変表示の終了後に前記特定演出を実行可能であり、

前記先読み予告演出実行手段は、前記決定手段により決定された特定可変表示パターンの可変表示中においては、前記先読み予告演出を実行せず、前記特定演出の実行中において前記先読み予告演出を実行可能であることを特徴としている。

また、本発明の請求項 2 に記載の遊技機は、請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応する保留表示を表示可能な保留表示手段を備え、

前記先読み予告演出は、前記保留表示の表示態様を変化させることで前記有利状態に制御される可能性を示唆する演出である

20

ことを特徴としている。

さらに、本発明の手段 1 に記載の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞口 1 3、1 4 への始動入賞）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（例えば、特別図柄）の可変表示を行って表示結果を導出する可変表示手段（第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b）に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、前記特定表示結果とするか否かを決定するための情報を所定の上限記憶数（例えば 8 個）情報として記憶可能な保留記憶手段（第 1 保留記憶バッファ、第 2 保留記憶バッファ）と、

30

識別情報の可変表示を開始するときに前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、当該識別情報の可変表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定するとともに前記可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの時間が異なる複数の可変表示パターンの内から 1 の可変表示パターンを決定する開始時決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 がステップ S 3 0 0 の特別図柄通常処理やステップ S 3 0 1 におけるステップ S 1 0 5 を実行する部分）と、

前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 がステップ S 3 0 1 のステップ S 1 0 7 乃至ステップ 3 0 2 ~ ステップ S 3 0 4 を実行する部分）と、

40

前記始動条件が成立したことに基づいて、該成立した始動条件に対応する可変表示において前記特定表示結果となるか否かを前記開始時決定手段による決定前に判定する開始前判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が入賞時判定処理を実行する部分）と、

前記開始前判定手段の決定結果に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応する可変表示において前記特定表示結果となる可能性を、当該保留情報に対応する識別情報の可変表示が開始されるまでに示唆する先読み予告演出を実行する先読み予告演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が保留記憶表示更新処理を実行す

50

る部分)と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留情報数の増加に関連する所定の特定条件(例えば、合算保留記憶数が8個となること)が成立したことにより、特定演出を実行する特定演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、ステップS800～ステップS803において、スペシャルCP1のプロセステーブルによる演出を8回の可変表示に跨って実行する部分)と、

を備え、

前記開始時決定手段は、所定条件が成立したとき(例えば、大当り遊技終了後1回目の変動表示であるとき)には、前記特定条件が成立しやすい長い可変表示時間の特定表示パターン(非リーチPA1-5)を他の表示パターンよりも高い割合にて決定し、

前記先読み予告演出実行手段は、前記開始時決定手段により決定された特定表示パターンの可変表示中においては、前記先読み予告演出を実行しない(演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS937でYesと判定したことを条件にステップS942を実行する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示パターンの可変表示が実施されているときには先読み予告演出が実施されないため、これら特定表示パターンの可変表示において特定条件が成立する以前に、先読み予告演出によって特定表示結果となる可能性が示唆されることによって遊技が中止されてしまい、特定条件が成立せずに特定演出が実行されなくなってしまう遊技機の興趣が低下してしまうことを防止することができる。

【0007】

本発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記先読み予告演出実行手段は、前記特定表示パターンの可変表示が終了したときに、前記先読み予告演出を実行する(演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS939でYesと判定したときにステップS953を実行する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示パターン中において実行が制限された先読み予告演出が、特定表示パターンの終了に応じて即座に実施されるので、過度に先読み予告演出の実行が制限されてしまうことを回避できる。

【0008】

本発明の手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記先読み予告演出実行手段は、前記特定条件が成立したときには、前記特定条件が成立しなかったときとは異なる割合にて前記先読み予告演出を実行する(演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS945において合計保留記憶数が8個であればステップS948において保留予告実行決定テーブルにおける「特別連続演出時」に対応する判定値を使用して保留予告の実行を決定し、合計保留記憶数が8個未満であればステップS956において保留予告実行決定テーブルにおける「通常時」に対応する判定値を使用して保留予告の実行を決定し、該決定した保留予告をステップS953にて実行する)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、例えば、特定条件が成立して特定演出が実施されるときには、特定条件が成立せずに特定演出が実施されないときよりも、先読み予告演出が実行される割合を高くすることで、特定演出と先読み予告演出とが連携するようになるので、先読み予告演出を、特定演出の実行の有無に対応した適切な頻度にて実行できる。

【0009】

本発明の手段4の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記先読み予告演出実行手段は、前記特定条件が成立したときには、前記特定条件が成立しなかったときとは異なる態様にて前記先読み予告演出を実行する(合計保留記憶数が8個溜である場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS950～S951を実行することで、保留予告決定テーブル(特別連続演出用)に基づいてデータ「2」及びデータ「3」の保留記憶の保留予告態様を「 」、「 」、「 」の3つから決定

10

20

30

40

50

する一方、合計保留記憶数が8個未満である場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS958～ステップS959を実行することで、保留予告決定テーブル（通常用）に基づいてデータ「2」及びデータ「3」の保留記憶の保留予告態様を「 」と「 」の2つから決定する）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、例えば、特定条件が成立して特定演出が実施されるときには、特定条件が成立せずに特定演出が実施されないときとは異なる態様にて先読み予告演出が実行されるので、先読み予告演出を、特定演出の実行の有無に対応した適切な態様にて実行できる。

【0010】

本発明の手段5の遊技機は、手段1～手段4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記開始時決定手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報の数が所定数未満であるときには、所定数以上であるときよりも高い割合にて前記特定表示パターンを決定する（変形例1において、保留記憶数が6個未満であれば、非リーチCA2-0の変動パターン種別を決定することで、更に非リーチPA1-5の変動パターンの変動を実行する一方、保留記憶数が6個以上であれば、スーパーCA2-7の変動パターン種別を決定することで、非リーチPA1-5の変動パターンよりも変動時間の短いスーパーPA3-1、スーパーPA3-2、スーパーPB3-1、スーパーPB3-2、スーパーPB3-5のいずれかの変動パターンの変動を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留情報の数が所定数未満であるときには、高い割合にて特定条件が成立しやすい長い可変表示時間の特定表示パターンが決定されることで、該保留情報の数が所定数未満で少ない場合であっても、特定条件が成立して特定演出が実施されるようになるので、特定条件が成立させようとする遊技者の意欲を喚起できる。

【0011】

本発明の手段6の遊技機は、手段1～手段5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記特定条件が成立したときにおいて遊技者にとって有利な特別条件が成立しているとき（例えば、保留記憶に大当たりとなる保留記憶が存在しているとき）には、該特別条件が成立していないときよりも高い割合にて前記特定演出を実行し（変形例において、保留記憶に大当たりとなる保留記憶が存在しているときには、大当たりとなる保留記憶が存在していないときよりも高い割合にてスペシャルCP1のプロセステーブルによる特別連続演出を実行し）、

前記特定表示パターンの可変表示中において前記特別条件が成立しているときに、該可変表示中において前記特定演出の実行を示唆する示唆演出（図48（C）に示すメッセージ演出）を実行する示唆演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100がメッセージ演出表示処理におけるステップS815を実行する部分）を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が実施される割合が高い特別条件が成立しているときには、示唆演出が実行されて特定演出の実行が示唆されるので、特定演出が実行される特定条件が成立するか否かを遊技者に注目させることができる。

【0012】

本発明の手段7の遊技機は、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示結果となる可能性が高いことを示唆する予告演出（例えば、図46に示すスーパーリーチCを実行する変動パターンの変動）を実行する予告演出実行手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560が変動パターン設定処理において変動パターンをスーパーPA3-5またはスーパーPB3-4に決定し、ステップS301～ステップS304を実行する部分）を備え、

前記先読み予告演出実行手段は、前記始動条件が前記予告演出の実行中に成立したときには、該成立に対応した保留情報についての先読み予告演出を該成立時点においては実行しない（演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS922～ステップS923

10

20

30

40

50

、及びステップS 9 3 1～ステップS 9 3 2を実行する部分)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、予告演出の実行中に成立に対応した保留情報についての先読み予告演出が実施されることにより、予告演出への遊技者の注目が低下してしまうことを回避できる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】(a)は、パチンコ遊技機を正面からみた正面図であり、(b)は、操作部を拡大して示す斜視図である。

【図2】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

10

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

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

【図5】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】(a)は各乱数を示す説明図であり、(b)は大当りの種別と内容を示す図である。

【図8】(a)は大当り判定テーブル、(b)は大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、(c)は大当り種別判定テーブル(第21特別図柄用)を示す説明図である。

【図9】(a)は確変大当りA用変動パターン種別判定テーブル、(b)は確変大当りB/通常大当りC用変動パターン種別判定テーブル、(c)は特別期間用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

20

【図10】(a)～(d)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】(a)～(i)は、大当り時に使用される当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図15】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

30

【図16】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図17】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18】保留特定領域および保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図19】(a)は、入賞時判定処理を示すフローチャートであり、(b)は、入賞時判定処理において判定された変動パターンと入賞時判定結果指定コマンドとの関係を示す図である。

【図20】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図21】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図22】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図23】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

40

【図24】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図25】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図26】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図27】演出制御用CPUが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図28】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図29】図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。

【図30】各乱数を示す説明図である。

【図31】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図32】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

50

【図 3 3】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 3 4】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 3 5】保留記憶表示更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】保留記憶表示更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 7】第 1 並びに第 2 保留表示バッファの構成例を示す説明図である。

【図 3 8】(A) は、保留予告実行決定テーブルを示す図であり、(B) は、保留予告決定テーブル(通常用)を示す図であり、(C) は、保留予告決定テーブル(特別連続演出用)を示す図である。

【図 3 9】大当り遊技中、大当り後 1 回目変動、大当り後 2 ~ 9 回目変動における保留予告の実行の有無を示す説明図である。

10

【図 4 0】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】メッセージ演出表示処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】(a) ~ (c) は、大当り後 2 ~ 9 回目の可変表示と演出表示装置の表示との関係を示す説明図である。

【図 4 6】演出表示装置における表示例を示す図である。

【図 4 7】演出表示装置における表示例を示す図である。

【図 4 8】演出表示装置における表示例を示す図である。

20

【図 4 9】演出表示装置における表示例を示す図である。

【図 5 0】演出表示装置における表示例を示す図である。

【図 5 1】変形例 1 における大当り 1 回目可変表示用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す図である。

【図 5 2】変形例 2 における演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 5 3】(a) は、変形例 2 における大当り 1 回目可変表示用の変動パターン種別判定テーブルを示す図であり、(b) は、変形例 2 における大当り 1 回目可変表示用の当り変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図 5 4】変形例 2 における演出表示装置における表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

30

【 0 0 1 4 】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例】

【 0 0 1 5 】

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。

【 0 0 1 6 】

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

40

【 0 0 1 7 】

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

50

【 0 0 1 8 】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 では、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（飾り図柄）の変動表示（可変表示ともいう）が行われる。よって、演出表示装置 9 は、識別情報としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う可変表示装置に相当する。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。演出制御用マイクロコンピュータが、第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

10

【 0 0 1 9 】

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

20

【 0 0 2 0 】

この実施例では、第 1 特別図柄の種類と第 2 特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに 0 ～ 9 の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b は、それぞれ、例えば、0 ～ 9、0 0 ～ 9 9 等の数字やアルファベット等の文字を変動表示するように構成されていてもよい。

【 0 0 2 1 】

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 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b とを特別図柄表示器と総称することがある。

30

【 0 0 2 2 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したこと）した後、変動表示の開始条件（例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、変動時間^間が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

40

【 0 0 2 3 】

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

50

れるときには、演出表示装置 9 において大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

【 0 0 2 4 】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 1 3 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 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 1 3 a によって検出される。

【 0 0 2 5 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 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 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 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 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 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 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 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 1 4 に入賞しない。なお、可変入賞球装置 1 5 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。

【 0 0 2 6 】

以下、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 とを総称して始動入賞口または始動口

【 0 0 2 7 】

可変入賞球装置 1 5 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 1 5 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 1 3 は演出表示装置 9 の直下に設けられているが、演出表示装置 9 の下端と第 1 始動入賞口 1 3 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺での釘配列を、遊技球を第 1 始動入賞口 1 3 に導きづらくして、第 2 始動入賞口 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【 0 0 2 8 】

第 1 特別図柄表示器 8 a の下部には、第 1 始動入賞口 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での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 2 9 】

第 2 特別図柄表示器 8 b の下部には、第 2 始動入賞口 1 4 に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）からなる第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示器 8 b での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 0 】

また、演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 1 8 c と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 1 8 d とが設けられている。なお、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合算である合算数（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、合算数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、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算を把握しやすくすることができる。

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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、および第 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 3 3 】

遊技盤 6 の右側方下部には、普通図柄表示器 1 0 が設けられている。普通図柄表示器 1 0 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「」および「×」）を変動表示する。

【 0 0 3 4 】

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。この実施例では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって変動表示が行われ、例えば、変動表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。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）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞可能な状態）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 つの表示器（例えば、LED）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 は点灯する表示器を 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、点灯する表示器を 1 減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である高確率状態（確変状態）では、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 1 5 の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器 8 a , 8 b や演出表示装置 9 における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、この実施例では、時短状態（特別図柄の変動表示時間が短縮される遊技状態）においても、可変入賞球装置 1 5 の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。

20

30

【 0 0 3 5 】

なお、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

40

50

【 0 0 3 6 】

また、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動時間（変動表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当たりとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【 0 0 3 7 】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

10

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 LED 2 5 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 2 7 R , 2 7 L が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠 LED 2 8 a、左枠 LED 2 8 b および右枠 LED 2 8 c が設けられている。また、左枠 LED 2 8 b の近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球 LED 5 1 が設けられ、右枠 LED 2 8 c の近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れ LED 5 2 が設けられている。天枠 LED 2 8 a、左枠 LED 2 8 b および右枠 LED 2 8 c および装飾用 LED 2 5 は、パチンコ遊技機 1 に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種 LED の他にも演出のための LED やランプが設置されている。

20

30

【 0 0 4 0 】

また、打球供給皿 3 を構成する部材に、遊技者が操作可能な操作手段としての操作部 5 0 が設けられている。図 1 (b) に示すように、操作部 5 0 には、遊技者が押圧操作することが可能とされ、内部に LED 5 0 b を内在することで点灯可能な透明樹脂部材から成る押圧操作部 4 9 が設けられている。なお、押圧操作部 4 9 の下方には、押圧操作部 4 9 の押圧操作を検出するための操作スイッチ 5 0 a が設けられている（図 3 参照）。

【 0 0 4 1 】

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 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の変動表示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（飾り図柄）の変動表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の変動表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

40

【 0 0 4 2 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特

50

別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、第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（飾り図柄）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。

【0043】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図2には、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施例では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0044】

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

【0045】

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が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【0046】

乱数回路503は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

【0047】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路503が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路503が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【0048】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aへの始動入賞が生じたときに乱数回路503から数値データをランダム

Rとして読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダムRにもとづいて特定の表示結果としての大当たり表示結果にするか否か、すなわち、大当たりとするか否かを決定する。そして、大当たりとすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に移行させる。

【0049】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや合算保留記憶数カウンタや確変フラグの値など）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータ（進行状態データ）と定義する。なお、この実施例では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。

【0050】

遊技制御用マイクロコンピュータ560のリセット端子には、電源基板からのリセット信号（図示せず）が入力される。電源基板には、遊技制御用マイクロコンピュータ560等に供給されるリセット信号を生成するリセット回路が搭載されている。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ560等は動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ560等は動作停止状態になる。従って、リセット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ560等の動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ560等の動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになる。なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板（電気部品を制御するためのマイクロコンピュータが搭載されている基板）に搭載してもよい。

【0051】

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

【0052】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。さらに、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報や、確変状態や時短状態等の遊技状態の発生を示す情報等の情報出力信号をホールコンピュータや、パチンコ遊技機1の上方位置にパチンコ遊技機1に対応して設置されている呼び出しランプ（図示略）等の外部装置に対して出力する情報出力回路53も主基板31に搭載されている。

【0053】

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

【0054】

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

10

【0055】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101 および RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 100 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 101 は、内蔵または外付けの ROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 77 を介して入力される主基板 31 からの取込信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 102 および入力ポート 103 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 101 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

【0056】

20

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

【0057】

演出制御用 CPU 101 は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ ROM（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタ ROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用 CPU 101 は、キャラクタ ROM から読み出したデータを VDP 109 に出力する。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

30

【0058】

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

【0059】

40

中継基板 77 には、主基板 31 から入力された信号を演出制御基板 80 に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 80 から中継基板 77 へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路 74 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 571 を介して主基板 31 から演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号が出力されるので、中継基板 77 から主基板 31 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 77 からの信号は主基板 31 の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側）に入り込まない。なお、出力ポート 571 は、図 2 に示された I/O ポート部 57 の一部である。また、出力ポート 571 の外側（中継基板 77 側）に、さらに、単方向性回路であ

50

る信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、駆動信号を天枠LED28a、左枠LED28b、右枠LED28cなどの枠側に設けられている各LEDに供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾LED25に駆動信号を供給する。なお、LED以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路(ドライバ)がランプドライバ基板35に搭載される。

10

【 0 0 6 2 】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27R, 27Lに出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間(例えば演出図柄の変動期間)における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

20

【 0 0 6 3 】

また、演出制御用CPU101は、入出力ポート106を介して操作部50に接続されており、該入出力ポート106を介して操作部50内のLED50bを駆動する信号を出力するとともに、操作部50内の操作スイッチ50aから遊技者の押圧操作に応じて出力される操作信号が入力される。

【 0 0 6 4 】

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

30

【 0 0 6 5 】

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

40

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバ

50

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。そして、ステップS14に移行する。なお、この実施例では、CPU56は、ステップS43の処理において、バックアップRAMに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板80に対して送信する。

【0071】

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

【0072】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS12）。

【0073】

ステップS 1 1 およびS 1 2 の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【 0 0 7 4 】

また、CPU 5 6 は、サブ基板（主基板 3 1 以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップS 1 3 ）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置 9 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

10

【 0 0 7 5 】

また、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS 1 4 ）。CPU 5 6 は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路 5 0 3 にランダム R の値を更新させるための設定を行う。

【 0 0 7 6 】

そして、ステップS 1 5 において、CPU 5 6 は、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば 2 m s に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、2 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

20

【 0 0 7 7 】

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

30

【 0 0 7 8 】

なお、この実施例では、リーチ演出は、演出表示装置 9 において変動表示される演出図柄（飾り図柄）を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 である。

40

【 0 0 7 9 】

タイマ割込が発生すると、CPU 5 6 は、図 5 に示すステップS 2 0 ～ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS 2 0 ）。電

50

源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

【0080】

次に、CPU 56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップ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、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

10

【0081】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU 56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

20

【0082】

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

【0083】

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

30

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

40

【0087】

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

【0088】

50

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS32）。CPU 56は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示を実行する。

【0089】

10

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

【0090】

20

その後、割込許可状態に設定し（ステップS34）、処理を終了する。

【0091】

以上の制御によって、この実施例では、遊技制御処理は2ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S33（ステップS29を除く。）の処理に相当する。また、この実施例では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0092】

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

30

【0093】

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

40

【0094】

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

【0095】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施例では、変動表示結果が「はずれ」であり演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-6の変動パターンが用意されている。また、変動表示結果が「はずれ」であり演

50

出図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2 - 1 ~ ノーマル P A 2 - 2、ノーマル P B 2 - 1 ~ ノーマル P B 2 - 2、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 2、スーパー P B 3 - 1 ~ スーパー P B 3 - 2、スーパー P B 3 - 5 の変動パターンが用意されている。なお、図 6 に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチ P A 1 - 4 の変動パターンについては、再変動が 2 回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 1 を用いる場合には、再変動が 2 回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 2 を用いる場合には、再変動が 3 回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 2 を用いる場合にも、再変動が 3 回行われる。

10

【 0 0 9 6 】

尚、非リーチの変動パターンのうち、非リーチ P A 1 - 5 は、後述するように、大当りの終了後の 1 回目の変動表示において決定される変動パターンであって、保留記憶を発生し易くさせる（保留記憶を貯めさせる）ために変動パターンの中で最も長い変動表示時間である 6 0 秒が設定されている。また、非リーチ P A 1 - 6 は、後述するように、大当りの終了後の 2 回目 ~ 9 回目の特別期間における変動表示において決定される変動パターンであって、非リーチ P A 1 - 6 の変動表示が実施されることによって発生した多数の保留記憶についての変動表示を短時間にて実行できるように、変動パターンの中で最も短い変動表示時間である 0 . 5 秒が設定されている。

20

【 0 0 9 7 】

また、図 6 に示すように、この実施例では、特別図柄の変動表示結果が大当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、非リーチ P B 1 - 1 ~ P B 1 - 8、ノーマル P A 2 - 3 ~ ノーマル P A 2 - 4、ノーマル P B 2 - 3 ~ ノーマル P B 2 - 4、スーパー P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 4、スーパー P B 3 - 3 ~ スーパー P B 3 - 4、スーパー P B 3 - 6 の変動パターンが用意されている。なお、図 6 に示すように、擬似連の演出を伴う大当りに対応する変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 3 を用いる場合には、再変動が 2 回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 4 を用いる場合には、再変動が 3 回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパー P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 4 を用いる場合にも、再変動が 3 回行われる。

30

【 0 0 9 8 】

なお、この実施例では、図 6 に示すように、変動パターンの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、非リーチ短縮なしの場合は 6 . 7 5 秒で固定であり、擬似連ありのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 3 2 . 7 5 秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 2 2 . 7 5 秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 1 保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第 2 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 2 保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数 0 ~ 2 用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数 3 , 4 用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

40

【 0 0 9 9 】

本実施例では、特別期間である大当りの終了後の 2 回目 ~ 9 回目の変動において大当りとなる場合に決定される非リーチの変動パターンとして非リーチ P B 1 - 1 ~ P B 1 - 8

50

が設けられている。非リーチ P B 1 - 1 ~ P B 1 - 8 には、大当りの終了後の変動表示回数に対応して異なる変動表示時間が設定されている。具体的には、大当りの終了後の 2 回目の変動表示において大当たりとなる場合に決定される非リーチ P B 1 - 1 には 4 秒の変動表示時間が設定され、大当りの終了後の 3 回目の変動表示において大当たりとなる場合に決定される非リーチ P B 1 - 2 には 3 . 5 秒の変動表示時間が設定され、大当りの終了後の 4 回目の変動表示において大当たりとなる場合に決定される非リーチ P B 1 - 3 には 3 . 0 秒の変動表示時間が設定され、大当りの終了後の 5 回目の変動表示において大当たりとなる場合に決定される非リーチ P B 1 - 4 には 2 . 5 秒の変動表示時間が設定され、大当りの終了後の 6 回目の変動表示において大当たりとなる場合に決定される非リーチ P B 1 - 5 には 2 . 0 秒の変動表示時間が設定され、大当りの終了後の 7 回目の変動表示において大当たりとなる場合に決定される非リーチ P B 1 - 6 には 1 . 5 秒の変動表示時間が設定され、大当りの終了後の 8 回目の変動表示において大当たりとなる場合に決定される非リーチ P B 1 - 7 には 1 . 0 秒の変動表示時間が設定され、大当りの終了後の 9 回目の変動表示において大当たりとなる場合に決定される非リーチ P B 1 - 8 には 0 . 5 秒の変動表示時間が設定されている。

10

【 0 1 0 0 】

このように大当りの終了後の変動表示回数が 2 ~ 9 に順次増える毎に 0 . 5 秒ずつ、短い変動表示時間を設定することで、各変動表示回数にて大当たりとなる前に実施されるはずの変動表示による変動表示時間の合算時間が、いずれも 4 秒となるようになっている。

【 0 1 0 1 】

20

図 7 (a) は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム 1 (M R 1) : 大当りの種類 (後述する確変大当たり A、確変大当たり B、通常大当たり C) を決定する (大当たり種別判定用)

(2) ランダム 2 (M R 2) : 変動パターンの種類 (種別) を決定する (変動パターン種別判定用)

(3) ランダム 3 (M R 3) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)

(4) ランダム 4 (M R 4) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する (普通図柄当り判定用)

(5) ランダム 5 (M R 5) : ランダム 4 の初期値を決定する (ランダム 4 初期値決定用)

30

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

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

40

【 0 1 0 4 】

なお、この実施例では、確変大当たり A または確変大当たり B または通常大当たり C である場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 3 - 0 と、各種ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A

50

3 - 1 と、ノーマルリーチ C および擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 2 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 3 - 3 とに種別分けされている。

【 0 1 0 5 】

また、「はずれ」の場合には、保留記憶を貯めさせるための非リーチ P A 1 - 5 の変動パターンのみを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 0 と、特別期間において実施される非リーチ P A 1 - 6 の超短縮の変動パターンのみを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 8 と、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 1 と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 2 と、各種ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 4 と、ノーマルリーチおよび再変動 3 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 5 と、ノーマルリーチおよび再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 6 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 2 - 7 とに種別分けされている。

【 0 1 0 6 】

図 5 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、(1) の大当たり種別判定用乱数、(4) の普通図柄当たり判定用乱数のカウンタのカウントアップ (1 加算) を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数 (ランダム 2、ランダム 3) または初期値用乱数 (ランダム 5) である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施例では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されたハードウェア (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の外部のハードウェアでもよい。) が生成する乱数を用いる。

【 0 1 0 7 】

ここで、本実施例のパチンコ機 1 において発生する確変大当たり A、確変大当たり B 及び通常大当たり C について説明すると、図 7 (b) に示すように、「確変大当たり A」は、15 ラウンドの大当たり遊技状態に制御され、その大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たりに当選するまで大当たり確率が高い高確率状態で且つ高ベース状態 (確変・時短状態、高確高ベース状態) に移行する大当たりである。

【 0 1 0 8 】

「確変大当たり B」は、5 ラウンドの大当たり遊技状態に制御され、その大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たりに当選するまで大当たり確率が高い高確率状態で且つ低ベース状態 (確変・非時短状態、高確低ベース状態) に移行する大当たりである。

【 0 1 0 9 】

「通常大当たり C」は、5 ラウンドの大当たり遊技状態に制御され、その大当たり遊技状態の終了後に、大当たり確率が低い低確率状態で且つ低ベース状態 (非確変・非時短状態、低確低ベース状態) に移行する大当たりである。

【 0 1 1 0 】

また、「確変大当たり A」では大入賞口の開放制御 (ラウンド制御) が 15 回行われるのに対して、「確変大当たり B」及び「通常大当たり C」では大入賞口の開放制御 (ラウンド制御) が 5 回と行われるため、大当たり遊技中の獲得球数は、「確変大当たり A」に比べて「確変大当たり B」及び「通常大当たり C」が少なくなっている。

【 0 1 1 1 】

本実施例では、確変大当たり B と通常大当たり C とは、大入賞口の開放回数が同じであり、大当たり遊技状態の終了後は低ベース状態に移行するようになっている。このように確変大当たり B と通常大当たり C とを制御することによって、大入賞口の開放が 5 回行われると、遊技者は高確率状態に移行する確変大当たり B であるか、確変状態に移行しない通常大当たり C であるかを識別し難くなるので、確変大当たり B と通常大当たり C とを発生させることで、該大当たりの終了後に高確率状態にあるのか否かが不明な潜伏状態に移行させることができる

。

【 0 1 1 2 】

図 8 (a) は、大当たり判定テーブル 1 3 0 を示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、非確変時）において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図 8 (a) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図 8 (a) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 8 (a) に記載されている数値が大当たり判定値である。

10

【 0 1 1 3 】

CPU 5 6 は、所定の時期に、乱数回路 5 0 3 のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダム R）の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図 8 (a) に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B 及び通常大当たり C のいずれか）にすることに決定する。なお、図 8 (a) に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【 0 1 1 4 】

20

図 8 (b) は、ROM 5 4 に記憶されている大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）1 3 1 a を示す説明図である。大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）1 3 1 a は、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入賞したことにもとづく保留記憶（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき）を用いて大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブルである。

【 0 1 1 5 】

大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）1 3 1 a は、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム 1）にもとづいて、大当たりの種別を「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「通常大当たり C」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、本実施例では、「確変大当たり A」に 5 個の判定値、「確変大当たり B」に 1 1 個の判定値、「通常大当たり C」に 1 4 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。このため、大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）1 3 1 a では、大当たりが通常大当たり C と判定される割合が最も高く設定されており、確変大当たり A と判定される割合が最も低く設定されている。よって、第 1 特別の変動表示結果としては、通常大当たり C が最も決定され易くなっている。

30

【 0 1 1 6 】

図 8 (c) は、ROM 5 4 に記憶されている大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）1 3 1 b を示す説明図である。大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）1 3 1 b は、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したことにもとづく保留記憶（すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき）を用いて大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブルである。

40

【 0 1 1 7 】

大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）1 3 1 a は、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム 1）にもとづいて、大当たりの種別を「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「通常大当たり C」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、本実施例では、「確変大当たり A」に 1 0 個の判定値、「確変大当たり B」に 6 個の判定値、「通常大当たり C」に 1 4 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。

【 0 1 1 8 】

つまり、これら大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）と大当たり種別判定テーブル

50

(第2特別図柄用)とでは、確変大当りである確変大当りA並びに確変大当りBと判定される割合と、非確変大当りである通常大当りCと判定される割合と、については同一とされている一方、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)において大当りが確変大当りAと判定される割合が、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)において大当りが確変大当りAと判定される割合よりも高くなるように各判定値が割り当てられている。

【0119】

これにより、第1始動入賞口13への入賞による第1特別図柄の変動表示においては確変大当りAが発生し難く、第2始動入賞口14への入賞による第2特別図柄の変動表示においては、第1特別図柄の場合よりも確変大当りAが発生し易くなるように設定されている。

10

【0120】

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

【0121】

図9(a)は、確変大当りA用変動パターン種別判定テーブル132aを示す説明図である。確変大当りA用変動パターン種別判定テーブル132a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、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【0122】

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

【0123】

これら判定値の数としては、図9(a)に示すように、確変大当りAとなる場合には、ノーマルCA3-1に19個の判定値、ノーマルCA3-2に30個の判定値、スーパーCA3-3に202個の判定値がそれぞれ割り当てられており、変動パターンとしてスーパーリーチが最も多く決定されるように設定されている。

30

【0124】

また、図9(b)は、確変大当りB/通常大当りC用変動パターン種別判定テーブル132bを示す説明図である。確変大当りB/通常大当りC用変動パターン種別判定テーブル132bは、ランダムR並びにランダム1に基づく当り種別の判定において、確変大当りBまたは通常大当りCが決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0125】

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

40

【0126】

これら判定値の数としては、図9(b)に示すように、確変大当りBとなる場合には、ノーマルCA3-1に49個の判定値、ノーマルCA3-2に50個の判定値、スーパーCA3-3に152個の判定値がそれぞれ割り当てられており、変動パターンとしてスーパーリーチが最も多く決定されるとともに、ノーマルCA3-1とノーマルCA3-2とがほぼ同じ確率で決定されるように設定されている。

50

【 0 1 2 7 】

更に、通常大当りCとなる場合にも、ノーマルCA3 - 1に49個の判定値、ノーマルCA3 - 2に50個の判定値、スーパーCA3 - 3に152の判定値がそれぞれ割り当てられており、確変大当りBとなる場合と同一である。すなわち、確変大当りBと通常大当りCとにおけるノーマルCA3 - 1、ノーマルCA3 - 2及びスーパーCA3 - 3は、それぞれ同じ確率で決定されるように設定されているため、遊技者は、各変動パターン種別が実行される確率から確変大当りBと通常大当りCとを見分けることが困難とされている。

【 0 1 2 8 】

また、図9(c)は、特別期間において全ての大当りとなるときに使用される特別期間用変動パターン種別判定テーブル132cを示す説明図である。特別期間用変動パターン種別判定テーブル132cは、ランダムRに基づく大当りの判定において、特別期間である大当り後の2回目から9回目までの変動表示においていずれかの種別の大当りとしてことが決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

10

【 0 1 2 9 】

特別期間用変動パターン種別判定テーブル132cには、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値と比較される数値(判定値)であって、非リーチCA3 - 0変動パターン種別に全ての判定値が設定されている。よって、特別期間において大当りとなる場合には、必ず非リーチCA3 - 0の変動パターン種別が決定され、該非リーチCA3 - 0の変動パターン種別に含まれる非リーチPB1 - 1～非リーチPB1 - 8のいずれかの変動パターンが決定される。

20

【 0 1 3 0 】

尚、特別期間用変動パターン種別判定テーブル132cが使用されるのは、大当り後の2回目から9回目までの変動表示であり、大当り後の1回目の変動表示において大当りとなる場合には、通常の場合と同じく、大当りの種別に応じて、確変大当りA用変動パターン種別判定テーブル132aまたは確変大当りB/通常大当りC用変動パターン種別判定テーブル132bにより変動パターン種別が決定される。

【 0 1 3 1 】

30

図10(a)、(b)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルA、Bを示す説明図である。はずれ用変動パターン種別判定テーブルA、Bは、変動表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 3 2 】

このうち、図10(a)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブルA135aを示している。また、図10(b)は、遊技状態が時短状態であるか或いは合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブルB135bを示している。

40

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

なお、図10(a)(b)に示すように、この実施例では、はずれである場合には、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値が230～251であれば、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパー

50

リーチ B のいずれか) を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【 0 1 3 5 】

また、図 1 0 (a) 示す通常用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル A 1 3 5 a においては、短縮変動の変動パターンである非リーチ P A 1 - 2 (変動時間 1 . 5 秒) を含む非リーチ C A 2 - 3 や、擬似連 3 回よりも変動時間が短い擬似連 2 回の演出を伴う変動パターンを含むノーマル C A 2 - 6 に対して判定値の割り当てがないのに対し、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 b では、非リーチ C A 2 - 3 に対して 1 0 0 ~ 1 9 9 の判定値が割り当てられているとともに、擬似連 3 回の演出を伴う変動パターンを含むノーマル C A 2 - 5 に代えて擬似連 2 回の演出を伴う変動パターンを含むノーマル C A 2 - 6 に判定値が割り当てられていることにより、非リーチ P A 1 - 2 (変動時間 1 . 5 秒) が多く決定されるようになるため、変動時間の平均時間が通常よりも短縮されることで、単位時間あたりに実施される変動回数が増える。

10

【 0 1 3 6 】

なお、図 1 0 (a) (b) に示す例では、遊技状態が時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 b を用いる場合を示しているが、時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで、別々に用意されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、さらに、時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル (判定値の割合を異ならせたテーブル) を用いるようにしてもよい。

20

【 0 1 3 7 】

なお、この実施例では、合算保留記憶数が 3 未満である場合に用いるのはずれ変動パターン種別判定テーブル A 1 3 5 a と、合算保留記憶数が 3 以上である場合に用いるのはずれ変動パターン種別判定テーブル B 1 3 5 b との 2 種類のテーブルを用いた例を示しているが、この実施例で示したものにすぎない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々ののはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい (すなわち、合算保留記憶数 0 個用、合算保留記憶数 1 個用、合算保留記憶数 2 個用、合算保留記憶数 3 個用、合算保留記憶数 4 個用 . . . のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい) 。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数 0 ~ 2 用、合算保留記憶数 3 用、合算保留記憶数 4 用 . . . のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

30

【 0 1 3 8 】

また、この実施例では、合算保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備える場合を示しているが、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備えるようにしてもよい。例えば、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 1 保留記憶数の値ごとに別々に用意されたはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい (すなわち、第 1 保留記憶数 0 個用、第 1 保留記憶数 1 個用、第 1 保留記憶数 2 個用、第 1 保留記憶数 3 個用、第 1 保留記憶数 4 個用 . . . のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい) 。また、例えば、第 1 保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、第 1 保留記憶数 0 ~ 2 用、第 1 保留記憶数 3 用、第 1 保留記憶数 4 用 . . . のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合であっても、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数が多い場合 (例えば 3 以上) には、変動時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別が選択されやすいように構成すればよい。

40

【 0 1 3 9 】

なお、この実施例では、図 1 0 に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当

50

り用変動パターン種別判定テーブルやはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施例では、合算保留記憶数が3以上である場合に、図10(b)に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうる場合の合算保留記憶数(第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい)の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3である場合に(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数が2である場合に)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が時短状態や確変状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない1や2の場合でも(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数がより少ない0や1の場合でも)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

10

【0140】

図10(c)は、大当り後の1回目の変動表示において使用されるはずれ用変動パターン種別判定テーブルCを示す説明図である。

【0141】

はずれ用変動パターン種別判定テーブルCには、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値と比較される数値(判定値)であって、非リーチCA2-0の変動パターン種別に全ての判定値が設定されている。よって、大当り後の1回目の変動表示においてははずれとなる場合には、必ず非リーチCA2-0の変動パターン種別が決定され、該非リーチCA2-0の変動パターン種別に含まれる非リーチPA1-5の変動パターンが一義的に決定される。

20

【0142】

図10(d)は、特別期間である大当り後の2回目~9回目の変動表示において使用されるはずれ用変動パターン種別判定テーブルDを示す説明図である。

【0143】

はずれ用変動パターン種別判定テーブルDには、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値と比較される数値(判定値)であって、非リーチPA1-6のみを含む非リーチCA2-8の変動パターン種別に全ての判定値が設定されている。よって、大当り後の2回目~9回目の変動表示においてははずれとなる場合には、必ず非リーチCA2-8の変動パターン種別が決定され、該非リーチCA2-8の変動パターン種別に含まれる非リーチPA1-6の変動パターンが一義的に決定される。

30

【0144】

図11は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137a~137iを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137aは、特別期間ではないときに使用される当り変動パターン判定テーブルであり、当り変動パターン判定テーブル137b~137iは、特別期間において非リーチCA3-0の変動パターン種別が決定された場合において変動パターンを決定するために使用される当り変動パターン判定テーブルである。

40

【0145】

当り変動パターン判定テーブル137aは、特別期間ではないときに変動表示結果を「大当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。当り変動パターン判定テーブル137aは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1~ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137が使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数

50

値（判定値）であって、演出図柄の変動表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【0146】

なお、図11(a)に示す例では、変動パターン種別として、各種のノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う（スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある）変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている場合が示されている。

【0147】

当り変動パターン判定テーブルA137aは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137が使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の変動表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【0148】

特に、本実施例の当り変動パターン判定テーブルAにおける変動パターン種別のスーパーCA3-3には、ランダム3の判定値のうち、1～A₁までがスーパーPA3-3の変動パターン、A₁+1～A₂までがスーパーPA3-4の変動パターン、A₂+1～A₃までがスーパーPB3-3の変動パターン、A₃+1～A₄までがスーパーPB3-4の変動パターン、A₄+1～997までがスーパーPB3-6の変動パターンにそれぞれ割り振られている。このうち、スーパーPA3-3及びスーパーPB3-3はスーパーリーチAを実行して大当りとなる変動パターンであり、スーパーPA3-4及びスーパーPB3-4はスーパーリーチBを実行して大当りとなる変動パターンであり、スーパーPB3-6はスーパーリーチCを実行して大当りとなる変動パターンである。

【0149】

当り変動パターン判定テーブル137b～137iは、特別期間において変動表示結果を「大当り」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを決定するために参照されるテーブルである。

【0150】

当り変動パターン判定テーブル137bは、大当り後の2回目の変動表示において大当りとなるとときに使用される判定テーブルであって、該当り変動パターン判定テーブル137bには、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される全ての数値（判定値）が、非リーチPB1-1の変動パターンに設定されている。よって、大当り後の2回目の変動表示において大当りとなるとときには、非リーチPB1-1の変動パターンが一義的に決定される。

【0151】

当り変動パターン判定テーブル137cは、大当り後の3回目の変動表示において大当りとなるとときに使用される判定テーブルであって、該当り変動パターン判定テーブル137cには、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される全ての数値（判定値）が、非リーチPB1-2の変動パターンに設定されている。よって、大当り後の3回目の変動表示において大当りとなるとときには、非リーチPB1-2の変動パターンが一義的に決定される。

【0152】

当り変動パターン判定テーブル137dは、大当り後の4回目の変動表示において大当りとなるとときに使用される判定テーブルであって、該当り変動パターン判定テーブル137dには、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される全ての数値（判定

10

20

30

40

50

値)が、非リーチPB1-3の変動パターンに設定されている。よって、大当り後の4回目の変動表示において大当りとなるときには、非リーチPB1-3の変動パターンが一義的に決定される。

【0153】

当り変動パターン判定テーブル137eは、大当り後の5回目の変動表示において大当りとなるときに使用される判定テーブルであって、該当り変動パターン判定テーブル137eには、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される全ての数値(判定値)が、非リーチPB1-4の変動パターンに設定されている。よって、大当り後の5回目の変動表示において大当りとなるときには、非リーチPB1-4の変動パターンが一義的に決定される。

10

【0154】

当り変動パターン判定テーブル137fは、大当り後の6回目の変動表示において大当りとなるときに使用される判定テーブルであって、該当り変動パターン判定テーブル137fには、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される全ての数値(判定値)が、非リーチPB1-5の変動パターンに設定されている。よって、大当り後の6回目の変動表示において大当りとなるときには、非リーチPB1-5の変動パターンが一義的に決定される。

【0155】

当り変動パターン判定テーブル137gは、大当り後の7回目の変動表示において大当りとなるときに使用される判定テーブルであって、該当り変動パターン判定テーブル137gには、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される全ての数値(判定値)が、非リーチPB1-6の変動パターンに設定されている。よって、大当り後の7回目の変動表示において大当りとなるときには、非リーチPB1-6の変動パターンが一義的に決定される。

20

【0156】

当り変動パターン判定テーブル137hは、大当り後の8回目の変動表示において大当りとなるときに使用される判定テーブルであって、該当り変動パターン判定テーブル137hには、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される全ての数値(判定値)が、非リーチPB1-7の変動パターンに設定されている。よって、大当り後の8回目の変動表示において大当りとなるときには、非リーチPB1-7の変動パターンが一義的に決定される。

30

【0157】

当り変動パターン判定テーブル137iは、大当り後の9回目の変動表示において大当りとなるときに使用される判定テーブルであって、該当り変動パターン判定テーブル137iには、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される全ての数値(判定値)が、非リーチPB1-8の変動パターンに設定されている。よって、大当り後の9回目の変動表示において大当りとなるときには、非リーチPB1-8の変動パターンが一義的に決定される。

【0158】

図12(a)は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138を示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138は、変動表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル138は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。この実施例のはずれ変動パターン判定テーブル138では、図12(a)に示すように、非リーチCA2-0に対しては、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される全ての数値(判定値)が、非リーチPA1-5の変動パターンに設定されている。よって、大当り後の1回目の変動表示において非リーチCA2-0の変動パターン種別が決定されたときには、最も変動表示時間が長い非リーチPA1-5の変動パターンが一義的に決定され

40

50

る。

【0159】

また、非リーチCA2-8に対しては、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される全ての数値（判定値）が、非リーチPA1-6の変動パターンに設定されている。よって、大当り後の2回目から9回目の変動表示において非リーチCA2-8の変動パターン種別が決定されたときには、最も変動表示時間が短い非リーチPA1-6の変動パターンが一義的に決定される。

【0160】

尚、本実施例のはずれ変動パターン判定テーブル138における変動パターン種別のスーパーCA2-7には、ランダム3の判定値のうち、1~B₁までがスーパーPA3-1の変動パターン、B₁+1~B₂までがスーパーPA3-2の変動パターン、B₂+1~B₃までがスーパーPB3-1の変動パターン、B₃+1~B₄までがスーパーPB3-2の変動パターン、B₄+1~997までがスーパーPB3-5の変動パターンにそれぞれ割り振られている。このうち、スーパーPA3-1及びスーパーPB3-1はスーパーリーチAを実行してハズレとなる変動パターンであり、スーパーPA3-2及びスーパーPB3-2はスーパーリーチBを実行してハズレとなる変動パターンであり、スーパーPB3-5はスーパーリーチCを実行してハズレとなる変動パターンである。

【0161】

このように当り変動パターン判定テーブルA137a及びはずれ変動パターン判定テーブル138において、スーパーリーチが実行される変動パターンにおいては、スーパーリーチCが実行されて大当りとなる大当り期待度が最も高く設定されており、スーパーリーチAが実行されて大当りとなる大当り期待度が最も低く設定されている（スーパーリーチ大当たり期待度：スーパーリーチC>スーパーリーチB>スーパーリーチA）。尚、各スーパーリーチに大当り期待度とは、各スーパーリーチが実行されて大当りとなる確率を、各スーパーリーチが実行されて大当りとなる確率と各スーパーリーチが実行されてハズレとなる確率の和で除算した数値である。

【0162】

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

【0163】

コマンド8C01(H)~8C04(H)は、大当りとするか否か並びに大当りの種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C04(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C04(H)を表示結果指定コマンドという。

【0164】

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演出制御コマンド（第1図柄変動指定コマンド）である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す演出制御コマンド（第2図柄変動指定コマンド）である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド（または図柄変動指定コマンド）と総称することがある。なお、第1特別図柄の変動表示を開始するのか第2特別図柄の変動表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンド

10

20

30

40

50

に含めるようにしてもよい。

【 0 1 6 5 】

コマンド 8 F 0 0 (H) は、演出図柄の変動表示を終了して表示結果 (停止図柄) を導出表示することを示す演出制御コマンド (図柄確定指定コマンド) である。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄の変動表示を終了して表示結果を導出表示する。

【 0 1 6 6 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド (初期化指定コマンド : 電源投入指定コマンド) である。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド (10 停電復旧指定コマンド) である。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ R A M にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【 0 1 6 7 】

コマンド 9 5 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。この実施例では、後述する入賞時演出処理 (図 1 9 参照) において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞時にいずれの変動パターン種別となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドの E X T データに判定結果としての変動パターン種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する制御を行う。 20

【 0 1 6 8 】

例えば、この実施例では、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に、変動パターン種別が非リーチ C A 2 - 1 となる (非リーチはずれとなる) と判定した場合には、E X T データに「 0 0 (H) 」を設定した入賞時判定結果 1 指定コマンドが送信される。また、例えば、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に変動パターン種別がスーパー C A 2 - 7 およびスーパー C A 2 - 8 となる (スーパーリーチはずれとなる) と判定した場合には、E X T データに「 0 1 (H) 」を設定した入賞時判定結果 2 指定コマンドが送信される。また、例えば、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に大当たり種別が確変大当たり A と判定し、かつ、変動パターン種別がスーパー C A 3 - 3 となる (スーパーリーチから確変大当たり A となる) と判定した場合には、E X T データに「 0 2 (H) 」を設定した入賞時判定結果 3 指定コマンドが送信される。また、例えば、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に大当たり種別が確変大当たり B または通常大当たり C と判定し、かつ、変動パターン種別がスーパー C A 3 - 3 となる (スーパーリーチから確変大当たり B または通常大当たり C となる) と判定した場合には、E X T データに「 0 3 (H) 」を設定した入賞時判定結果 4 指定コマンドが送信される。 30

【 0 1 6 9 】

また、例えば、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に、変動パターン種別が非リーチ C A 2 - 1 となる (非リーチはずれとなる) と判定した場合には、E X T データに「 0 4 (H) 」を設定した入賞時判定結果 5 指定コマンドが送信される。また、例えば、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に変動パターン種別がスーパー C A 2 - 7 およびスーパー C A 2 - 8 となる (スーパーリーチはずれとなる) と判定した場合には、E X T データに「 0 5 (H) 」を設定した入賞時判定結果 6 指定コマンドが送信される。また、例えば、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に大当たり種別が確変大当たり A と判定し、かつ、変動パターン種別がスーパー C A 3 - 3 となる (スーパーリーチから確変大当たり A となる) と判定した場合には、E X T データに「 0 6 (H) 」を設定した入賞時判定結果 7 指定コマンドが送信される。また、例えば、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に大当たり種別が確変大当たり B または通常大当たり C と判定し、かつ、変動パターン種別がスーパー C A 3 - 3 となる (スーパーリーチから確変大当たり B または通常大当たり C となる) と判定した場合には、E X T データに「 0 7 (H) 」を設定した入賞時判定結果 8 指定コマンドが送信される。 40 50

【0170】

コマンド96XX(H)は、大当り終了時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(大当り終了時判定結果指定コマンド)である。この実施例では、後述するステップS160A~C(図26参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当り終了時に個々の保留記憶について大当りとなるか否かを再判定する。そして、大当り終了時判定結果指定コマンドのEXTデータに保留番号と、大当りであるか否かを指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。

【0171】

例えば、この実施例では、第1保留記憶バッファに最上位から順に、EXTデータの上位桁に「1」~「4」を設定し、第2保留記憶バッファに最上位から順に、EXTデータ 10
の上位桁に「5」~「8」をセットする。また、EXTデータの下位桁に、大当りであると再判定した場合には「1」をセットし、大当りでないと再判定した場合には「0」をセットする。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100は、EXTデータに基づいて、どの保留記憶が大当りとなると判定されたかを特定して、該当する保留記憶のデータを更新する(ステップS664参照)。

【0172】

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

【0173】

コマンドA001(H)は、大当り開始画面(ファンファーレ画面)を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド(確変大当りA開始指定コマンド：ファンファーレ1指定コマンド)である。コマンドA002(H)は、大当り開始画面(ファンファーレ画面)を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド(確変大当りB開始指定コマンド：ファンファーレ2指定コマンド)である。コマンドA003(H)は、大当り開始画面(ファンファーレ画面)を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド(通常大当りC開始指定コマンド：ファンファーレ3指定コマンド)である。 20

【0174】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。A2XX(H)は、XX 30
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。

【0175】

コマンドA301(H)は、大当り終了画面(エンディング画面)を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りAであったことを指定する演出制御コマンド(確変大当りA終了指定コマンド：エンディング1指定コマンド)である。コマンドA302(H)は、大当り終了画面(エンディング画面)を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りBであったことを指定する演出制御コマンド(確変大当りB終了指定コマンド：エンディング2指定コマンド)である。コマンドA303(H)は、大当り終了画面(エンディング画面)を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、通常大当りCであったことを指定する演出制御コマンド(通常大当りC終了指定コマンド：エンディング3指定コマンド)である。 40

【0176】

なお、本実施例では、上記コマンドA002(H)にて指定する確変大当りBの大当り開始画面と、コマンドA003(H)にて指定する通常大当りCの大当り開始画面とは同一の開始画面であり、また、コマンドA302(H)にて指定する確変大当りBの大当り終了画面とコマンドA303(H)にて指定する通常大当りCの大当り終了画面とは同一画面である。詳しくは、これら確変大当りBと通常大当りCとの開始画面を同じ態様の表示画面とし、確変大当りBと通常大当りCとの大当り終了画面を同じ態様の表示画面とすることで、確変大当りBまたは通常大当りCのいずれが発生したかの特定を困難とすると 50

ともに、確変大当り B が発生して遊技状態が確変状態（高確低ベース状態）に移行した可能性があることを示唆する画面とされている。

【 0 1 7 7 】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が時短状態であることを指定する演出制御コマンド（時短状態指定コマンド）である。コマンド B 0 0 2 (H) は、遊技状態が確変（高確）状態であることを指定する演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。

【 0 1 7 8 】

コマンド C 0 X X (H) は、第 1 保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第 1 保留記憶数指定コマンド）である。コマンド C 0 X X (H) における「 X X 」が、第 1 保留記憶数を示す。コマンド C 1 X X (H) は、第 2 保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第 2 保留記憶数指定コマンド）である。コマンド C 1 X X (H) における「 X X 」が、第 2 保留記憶数を示す。コマンド C 2 X X (H) は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合算保留記憶数を指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数指定コマンド）である。コマンド C 2 X X (H) における「 X X 」が、合算保留記憶数を示す。

【 0 1 7 9 】

なお、この実施の形態では、遊技状態にかかわらず（例えば、高確率状態や高ベース状態であるか否かや、大当り遊技中であるか否かにかかわらず）、始動入賞が発生して保留記憶が実施されるごとに入賞時判定の処理が実行され、必ず図 1 3 に示す入賞時判定結果指定コマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当りとなるか否かやスーパーリーチとなるか否かを予告する後述する保留予告を実行する。

【 0 1 8 0 】

演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1）は、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 1 3 および図 1 4 に示された内容に応じて演出表示装置 9 の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力したりする。

【 0 1 8 1 】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞があり第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b において特別図柄の変動表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

【 0 1 8 2 】

この実施例では、演出制御コマンドは 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を表し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「 1 」に設定され、E X T データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「 0 」に設定される。なお、そのようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよい。例えば、1 バイトや 3 バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい。

【 0 1 8 3 】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号 C D 0 ~ C D 7 の 8 本のパラレル信号線で 1 バイトずつ主基板 3 1 から中継基板 7 7 を介して演出制御基板 8 0 に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取り込みを指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御 I N T 信号）を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの 8 ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御 I N T 信号に同期して出力される。演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出制御 I N T 信号が立ち上がったことを検知して、割込処理に

よって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。

【0184】

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

【0185】

図15および図16は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップS26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS311、S312）。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS313、S314）。そして、ステップS300～S307のうちのいずれかの処理を行う。第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300～S307のうちのいずれかの処理を行う。

【0186】

ステップS300～S307の処理は、以下のような処理である。

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

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

【0190】

特別図柄変動中処理（ステップS303）：特別図柄プロセスフラグの値が3であると

きに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に対応した値（この例では4）に更新する。

【0191】

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

10

【0192】

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

20

【0193】

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

30

【0194】

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

【0195】

図17は、ステップS312、S314の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図17(A)は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図17(B)は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

40

【0196】

まず、図17(A)を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS211A）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

50

【 0 1 9 7 】

第 1 保留記憶数が上限値に達していなければ、C P U 5 6 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 2 1 2 A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 2 1 3 A）。また、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第 1」を示すデータをセットする（ステップ S 2 1 4 A）。

【 0 1 9 8 】

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

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

次いで、C P U 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファ（図 1 8（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S 2 1 5 A）。なお、ステップ S 2 1 4 A の処理では、ハードウェア乱数であるランダム R（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を第 1 始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第 1 特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【 0 2 0 1 】

図 1 8（B）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図 1 8（B）に示すように、第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。また、第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。この実施例では、第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダム R（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、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）、および後述するスーパーリーチフラグが記憶される。なお、第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファは、R A M 5 5 に形成されている。

【0202】

次いで、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する（ステップS216A）。そして、CPU56は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、入賞時判定結果指定コマンドに次いで第1保留記憶数カウンタの値にもとづいて第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS217A）。

【0203】

次に、図17（B）を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS211B）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

10

【0204】

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（ステップS212B）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213B）。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする（ステップS214B）。

20

【0205】

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から値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図18（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS215B）。なお、ステップS214Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第2始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

30

【0206】

次いで、CPU56は、入賞時判定処理を実行する（ステップS216B）。そして、CPU56は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、入賞時判定結果指定コマンドに次いで第2保留記憶数カウンタの値にもとづいて第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS217B）。

40

【0207】

図19は、ステップS216A、S216B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、ステップS214A、S214Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（a）の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS220）。

【0208】

この実施例では、特別図柄および演出図柄の変動表示を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞に

50

もと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、あらかじめいずれの変動パターン種別となるか否かを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって、スーパーリーチとなること（はずれを含む）を予告する保留予告を実行する。

【0209】

大当り判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（ステップS220のNo）、CPU56は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS221）。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（a）の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS222）。 10

【0210】

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（ステップS222のNo）、CPU56は、その始動入賞に対応する変動表示が実施されるときに遊技状態を判定する処理を行う（ステップS223）。この実施例では、CPU56は、ステップS223において、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する。

【0211】

そして、CPU56は、ステップS223の判定結果に応じて、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを設定する（ステップS224）。具体的には、CPU56は、第1に、時短フラグがセットされているか否かを判定し、時短フラグがセットされていない場合にははずれ用変動パターン種別判定テーブルA（通常用）135aを設定し、時短フラグがセットされていると判定した場合には、図10（b）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルB（短縮用）135bを設定する。 20

【0212】

なお、遊技状態に応じていずれのはずれ用変動パターン種別判定テーブルA、Bを用いるかを区別するのではなく、遊技状態等に関係なく、通常用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルA135aを選択して設定するようにしてもよい。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるのではなく、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムを組み込んでおき、閾値より大きいかな否かを判定することにより、後述するステップS229で変動パターン種別を判定するようにしてもよい。 30

【0213】

また、例えば、この実施例では、図10（a）、（b）に示すように、スーパーリーチはずれとなるスーパーCA2-7の変動パターン種別に対して少なくとも230～251の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値が閾値230以上であるか否かを判定し、230以上であればスーパーCA2-7の変動パターン種別となると判定してもよい。さらに、例えば、この実施例では、図10（a）に示すように、非リーチはずれとなる非リーチCA2-1の変動パターン種別に対して1～79の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値が閾値79以下であるか否かを判定し、79以下であれば非リーチCA2-1の変動パターン種別となると判定してもよい。 40

【0214】

ステップS220またはステップS222で大当り判定用乱数（ランダムR）が大当り判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップS227）。

【0215】

この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（図17（A）に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップS216A参照）を実 50

行する場合)には図8(b)に示す大当り種別判定テーブル131aを用い、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(図17(B)に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理(ステップS216B参照)を実行する場合)において、図8(c)に示す大当り種別判定テーブル131bを用いて大当り種別が「確変大当りA」「確変大当りB」「通常大当りC」のいずれとなるかを判定する。

【0216】

そして、CPU56は、判定した大当り種別が「確変大当りA」であるか否かを判断する(ステップS228)。判定した大当り種別が「確変大当りA」である場合には、ステップS229に進んで、図9(a)に示す確変大当りA用変動パターン種別判定テーブル132aを設定する一方、判定した大当り種別が「確変大当りB」または「通常大当りC」である場合には、ステップS230に進んで、図9(b)に示す確変大当りB/通常大当りC用変動パターン種別判定テーブル132bを設定する。

10

【0217】

次いで、CPU56は、ステップS224、S229、S230で設定した変動パターン種別判定テーブルと、ステップS214A、S214Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)とを用いて、変動パターン種別を判定し(ステップS231)、判定した変動パターン種別が、入賞時判定結果指定コマンドが対応する種別に該当するかどうかを判断する(ステップS232)。設定した変動パターン種別が入賞時判定結果指定コマンドに対応する種別に該当していない場合には、そのまま処理を終了し、設定した変動パターン種別が入賞時判定結果指定コマンドに対応する種別に該当している場合には、ステップS233に進んで、判定した変動パターン種別を、入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う。

20

【0218】

例えば、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(図17(A)に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理(ステップS216A参照)を実行する場合)に、ステップS231で「非リーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「00(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS231で「ノーマルリーチ大当り」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「01(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS231で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「02(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS231で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「03(H)」を設定する処理を行う。

30

【0219】

また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(図17(B)に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理(ステップS216B参照)を実行する場合)には、ステップS231で「非リーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「04(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS231で「ノーマルリーチ大当り」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「05(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS231で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「06(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS231で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「07(H)」を設定する処理を行う。その他、CPU56は、判定した変動パターン種別に応じた値を入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

40

【0220】

50

尚、本実施例では、上述したように、変動パターン種別が、入賞時判定結果指定コマンドが対応する種別に該当する場合、つまり、非リーチはずれの場合、スーパーリーチはずれの場合、ノーマルリーチ大当りの場合、スーパーリーチ大当りの場合においてのみ入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンが、これら以外の変動パターンの種別であっても、当該変動パターンに対応する入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしても良い。

【0221】

図20および図21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば処理を終了する。

10

【0222】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域（図18（A）参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する（ステップS52）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（ステップS52のN）、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合（ステップS52のY）、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。

20

【0223】

尚、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置15が設けられた第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなり第2保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。

【0224】

30

このように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合にあっては、図19に示した入賞時判定処理において、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値を、低確率状態における大当たり判定値と比較する処理のみを実行するようにし、高確率状態における大当たり判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップS220の処理のみを実行し、ステップS221、S222の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当たりの判定結果と実際の変動開始時における大当たりの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

【0225】

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

40

【0226】

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（ステップS56）。具体的には、C

50

P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【 0 2 2 7 】

すなわち、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、R A M 5 5 の第 1 保留記憶数バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、R A M 5 5 の第 2 保留記憶数バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、C P U 5 6 は、保留特定領域において合算保留記憶数 = m ($m = 2 \sim 8$) に対応する保存領域に格納されている値（「第 1」または「第 2」を示す値）を、合算保留記憶数 = $m - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【 0 2 2 8 】

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

【 0 2 2 9 】

そして、C P U 5 6 は、合算保留記憶数カウンタのカウント値を R A M 5 5 の所定の領域に保存した後（ステップ S 5 7）、合算保留記憶数の値を 1 減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する（ステップ S 5 8）。なお、C P U 5 6 は、カウント値が 1 減算される前の合算保留記憶数カウンタの値を R A M 5 5 の所定の領域に保存する。

【 0 2 3 0 】

また、C P U 5 6 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もとづいて、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 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 5 9）。この場合、特別図柄ポインタに「第 1」を示す値が設定されている場合には、C P U 5 6 は、第 1 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第 2」を示す値が設定されている場合には、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【 0 2 3 1 】

以上のように本実施例の特別図柄通常処理では、最初に、第 1 始動入賞口 1 3 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 1 4 を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータすなわち第 2 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 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。

【 0 2 3 2 】

次いで、C P U 5 6 は、乱数バッファ領域からランダム R（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ通過処理のステップ S 2 1 5 A や第 2 始動口スイッチ通過処理のステップ S 2 1 5 B で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められ

ている大当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0233】

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（低確率状態または通常状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなる（約6倍）ように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（a）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（a）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（a）に示すいずれかの的大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS64でY）、ステップS69に移行する。なお、大当たりとするか否か決定することとは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定することであるが、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ことでもある。

【0234】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、大当たり遊技状態の終了時にセットされる。

【0235】

ステップS64において、CPU56は、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すれば（ステップS64のYes）、ステップS69に進み、大当たり判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（ステップS64のNo）、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS65）。確変フラグがセットされていないければ（ステップS65のNo）、CPU56は、ステップS72に進み、確変フラグがセットされていれば（ステップS65のYes）、CPU56は、ステップS215A、S215Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（a）の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS66）。

【0236】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ（ステップS66のNo）、CPU56は、ステップS72に進み、大当たり判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当たり判定値と一致すれば（ステップS66のYes）、ステップS69に進む。

【0237】

ステップS69では、CPU56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。次いで、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「確変大当たりA」「確変大当たりB」「通常大当たりC」のいずれか）を大当たりの種別に決定する（ステップS70）。この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。

【0238】

そして、CPU56は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM55における大当たり種別バッファに設定する（ステップS71）。例えば、大当たり種別が「確変大当たりA」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「確変大当

り B」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「通常大当り C」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0239】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する(ステップS72)。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別バッファの設定値から特定される大当り種別に応じて、種別毎に異なる大当り図柄となる所定の大当り記号を特別図柄の停止図柄に決定する。このように、大当り図柄を複数種類の大当り記号のうちから決定することで、遊技者に大当りであるかを特別図柄によって特定しにくくすることができる。

10

【0240】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理(ステップS301)に対応した値に更新する(ステップS73)。

【0241】

なお、本実施例では、遊技球の入賞時において実施される入賞時判定処理(ステップS216A, S216B)において変動パターン種別の決定を行い、特別図柄の変動表示の開始時において大当りか否かの判定および変動パターンの決定を行うが、遊技球の入賞時において大当りか否かの判定を行い、特別図柄の変動表示の開始時に変動パターンの決定を行うようにしてもよい。

【0242】

20

図22は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理(ステップS301)を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否か確認する(ステップS91)。大当りフラグがセットされている場合にCPU56は、更に、大当り後変動回数カウンタの値が2~9であるか否か、つまり、当該変動表示が大当り後の2~9回目の特別期間内の変動表示であるか否かを判定する(ステップS91a)。尚、大当り後変動回数カウンタは、後述するように大当りの終了時において1がセットされるとともに、変動表示が終了する毎に1が加算されることで、大当り後の変動表示回数を特定可能とされたカウンタである。

【0243】

大当り後変動回数カウンタの値が2~9である場合には、ステップS92cに進んで、図9(c)に示す特別期間用変動パターン種別判定テーブルを選択した後、ステップS102に進む。

30

【0244】

一方、大当り後変動回数カウンタの値が2~9でない場合(ステップS91aでN)には、更に、当り種別バッファに記憶されているデータにより、大当りの種別が確変大当りAであるか否かを判定する(ステップS91b)。

【0245】

大当りの種別が確変大当りAであれば(ステップS91bでY)、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、確変大当りA用変動パターン種別判定テーブル132a(図9(a)参照)を選択(ステップS92a)してステップS102に進む。

40

【0246】

また、大当りの種別が確変大当りAでない場合、つまり、大当りが確変大当りBまたは通常大当りCであれば(ステップS91bでNo)、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、確変大当りB/通常大当りC用変動パターン種別判定テーブル132b(図9(b)参照)を選択(ステップS92b)してステップS102に進む。

【0247】

また、ステップS91において大当りフラグがセットされていない場合、つまりはずれである場合にCPU56は、ステップS95に進んで、大当り後変動回数カウンタの値が

50

1 であるか否かを判定する。

【0248】

大当り後変動回数カウンタの値が1である場合には、ステップS96に進んで、はずれ用変動パターン種別判定テーブルC(図10(c)参照)を選択した後、ステップS102に進む。

【0249】

大当り後変動回数カウンタの値が1でない場合には、更に、大当り後変動回数カウンタの値が2~9の範囲内であるか、つまり、当該変動表示が大当り後の2~9回目の特別期間内の変動表示であるか否かを判定する(ステップS97)。

【0250】

大当り後変動回数カウンタの値が2~9の範囲内である場合には、ステップS98に進んで、はずれ用変動パターン種別判定テーブルD(図10(d)参照)を選択した後、ステップS102に進む。

【0251】

大当り後変動回数カウンタの値が2~9の範囲内でなければ、ステップS99aに進んで、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する。なお、時短フラグは、大当り遊技状態の終了後に遊技状態を時短状態に移行するとき(確変状態に移行するときを含む)にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りAとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば(ステップS99aのYes)、CPU56は、ステップS100に進む。

【0252】

時短フラグがセットされていなければ(ステップS99aのNo)、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する(ステップS99b)。合算保留記憶数が3未満であれば(ステップS99bのNo)、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブルA135a(図10(a)参照)を選択する(ステップS101)。そして、ステップS102に移行する。

【0253】

時短フラグがセットされている場合(ステップS99aのYes)または合算保留記憶数が3以上である場合(ステップS99bのYes)には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブルB135b(図10(b)参照)を選択した後(ステップS100)、ステップS102に移行する。

【0254】

尚、本実施例では、時短フラグがセットされている場合と、合算保留記憶数が3以上である場合とで、同一のはずれ用変動パターン種別判定テーブルB135bを使用する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして、時短フラグがセットされている場合に使用するはずれ用変動パターン種別判定テーブル(時短用)と、合算保留記憶数が3以上である場合に使用するはずれ用変動パターン種別判定テーブル(保留多数用)とを専用に設け、これら専用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を決定するようにしても良い。

【0255】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム2(変動パターン種別判定用乱数)を読み出し、ステップS92a、S92b、S92c、S96、S98、S100、S101のいずれかの処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS102)。

【0256】

次に、ステップS102にて決定した変動パターン種別が非リーチCA3-0であるかを判定し（ステップS103）、非リーチCA3-0の変動パターン種別を決定した場合には、図23に示すステップ93b～ステップ94iの処理を実施してステップS105に進む。

【0257】

図23に示すように、ステップ93bにおいては、大当り後変動回数カウンタの値が2であるか、つまり、大当り後2回目の変動表示であるか否かを判定し、大当り後変動回数カウンタの値が2である場合には、当り変動パターン判定テーブル137B（図11（b）参照）を選択して（ステップS94b）ステップS105に進み、大当り後変動回数カウンタの値が2でない場合にはステップS93cに進む。

10

【0258】

ステップS93cにおいては、大当り後変動回数カウンタの値が3であるか、つまり、大当り後3回目の変動表示であるか否かを判定し、大当り後変動回数カウンタの値が3である場合には、当り変動パターン判定テーブル137C（図11（c）参照）を選択して（ステップS94c）ステップS105に進み、大当り後変動回数カウンタの値が3でない場合にはステップS93dに進む。

【0259】

ステップS93dにおいては、大当り後変動回数カウンタの値が4であるか、つまり、大当り後4回目の変動表示であるか否かを判定し、大当り後変動回数カウンタの値が4である場合には、当り変動パターン判定テーブル137D（図11（d）参照）を選択して（ステップS94d）ステップS105に進み、大当り後変動回数カウンタの値が4でない場合にはステップS93eに進む。

20

【0260】

ステップS93eにおいては、大当り後変動回数カウンタの値が5であるか、つまり、大当り後5回目の変動表示であるか否かを判定し、大当り後変動回数カウンタの値が5である場合には、当り変動パターン判定テーブル137E（図11（e）参照）を選択して（ステップS94e）ステップS105に進み、大当り後変動回数カウンタの値が5でない場合にはステップS93fに進む。

【0261】

ステップS93fにおいては、大当り後変動回数カウンタの値が6であるか、つまり、大当り後6回目の変動表示であるか否かを判定し、大当り後変動回数カウンタの値が6である場合には、当り変動パターン判定テーブル137F（図11（f）参照）を選択して（ステップS94f）ステップS105に進み、大当り後変動回数カウンタの値が6でない場合にはステップS93gに進む。

30

【0262】

ステップS93gにおいては、大当り後変動回数カウンタの値が7であるか、つまり、大当り後7回目の変動表示であるか否かを判定し、大当り後変動回数カウンタの値が7である場合には、当り変動パターン判定テーブル137G（図11（g）参照）を選択して（ステップS94g）ステップS105に進み、大当り後変動回数カウンタの値が7でない場合にはステップS93hに進む。

40

【0263】

ステップS93hにおいては、大当り後変動回数カウンタの値が8であるか、つまり、大当り後8回目の変動表示であるか否かを判定し、大当り後変動回数カウンタの値が8である場合には、当り変動パターン判定テーブル137H（図11（h）参照）を選択して（ステップS94h）ステップS105に進み、大当り後変動回数カウンタの値が8でない場合には、ステップS94iに進んで、当り変動パターン判定テーブル137I（図11（i）参照）を選択してステップS105に移行する。

【0264】

一方、ステップS102にて決定した変動パターン種別が非リーチCA3-0ではない

50

場合には（ステップS 1 0 3でN）、ステップS 1 0 4に進んで、ステップS 1 0 2の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル1 3 7 a（図1 1（a）参照）、はずれ変動パターン判定テーブル1 3 8（図1 2参照）のうちのいずれかを選択する。

【0 2 6 5】

そして、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS 9 4 b～ステップ9 4 iの処理またはステップS 1 0 4の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS 1 0 5）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU 5 6は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

10

【0 2 6 6】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 0 6）。

【0 2 6 7】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップS 1 0 7）。例えば、ステップS 3 2の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、RAM 5 5に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS 1 0 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS 3 0 2）に対応した値に更新する（ステップS 1 0 9）。

20

【0 2 6 8】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS 9 9 a, S 9 9 b, S 1 0 0, S 1 0 1の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

30

【0 2 6 9】

図2 4は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS 3 0 2）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU 5 6は、決定されている大当りの種類、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果4指定のいずれかの演出制御コマンド（図1 3参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU 5 6は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS 1 1 0）。セットされていない場合には、すなわち、はずれである場合には、CPU 5 6は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS 1 1 3）、ステップS 1 1 7に移行する。大当りフラグがセットされている場合、CPU 5 6は、更に、大当り種別バッファに記憶されているデータにより、大当りが確変大当りAであるか否かを判定する（ステップS 1 1 1）。

40

【0 2 7 0】

大当りが確変大当りAであれば（ステップS 1 1 1のYes）、CPU 5 6は、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS 1 1 4）、ステップS 1 1 7に移行する。一方、大当りが確変大当りAでなければ（ステップS 1 1 1のNo）、CPU 5 6は、大当り種別バッファに記憶されているデータにより、大当りが確変大当りBであるか否かを判定する（ステップS 1 1 2）。大当りが確変大当りBであれば（ステップS 1 1 2のYes）、CPU 5 6は、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS 1 1 5）、ステップS 1 1 7に移行する。一方、大当りが確変大当りBでなければ（ステップS 1 1 2のNo）、すなわち、通常大当りCであれば、CPU 5 6は、表示結果4

50

指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS 1 1 6）、ステップS 1 1 7に移行する。

【0 2 7 1】

そして、CPU 5 6は、ステップS 1 1 7において、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）に対応した値に更新する。

【0 2 7 2】

特別図柄変動中処理において、CPU 5 6は、変動時間タイマを1減算し、変動時間タイマがタイムアウトしたら、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）に対応した値に更新する。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

10

【0 2 7 3】

図2 5は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 5 6は、ステップS 3 2の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8 aまたは第2特別図柄表示器8 bに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS 1 3 1）。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8 a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8 b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1 0 0に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 2）。そして、大当たりフラグがセ

20

【0 2 7 4】

大当たりフラグがセットされている場合には（ステップS 1 3 3でYes）、CPU 5 6は、現在の遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグや、現在の遊技状態が時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認し確変フラグや時短フラグがあった場合にはそれらをリセットし（ステップS 1 3 4）、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 5）。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりAである場合には確変大当たりA開始指定コマンドを送信し、大当たりの種別が確変大当たりBである場合には確変大当たりB開始指定コマンドを送信し、大当たりの種別が通常大当たりCである場合には通常大当たりC開始指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が確変大当たりA、確変大当たりB、通常大当たりCのいずれであるかは、RAM 5 5に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。また、CPU 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 6）。

30

【0 2 7 5】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 1 3 7）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、1 5回）および大当たり種別に応じた開放時間をセットする（ステップS 1 3 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップS 1 3 9）。

40

【0 2 7 6】

図2 6は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS 3 0 7）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU 5 6は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップS 1 5 7）、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS 1 6 4に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、大当たりフラグをリセットするとともに（ステップS 1 5 8）、大当たり種別が確変状態に移行しない通常大当たりCであるか否かを判定する（ステップS 1 5 9）。

50

【0277】

通常大当りCである場合には、ステップS162に進む一方、通常大当りCでない場合、つまり、確変状態に移行する確変大当りAまたは確変大当りBである場合には、各保留記憶バッファに記憶されているランダムR（大当り判定用乱数）を読み出して（ステップS160A）、各保留記憶が確変状態において大当りとなるか否かを再判定し（ステップS160B）、該再判定した判定結果に基づいて、各保留記憶の判定結果に対応する大当り終了時判定結果指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS160C）。

【0278】

つまり、個々の保留記憶に対応する始動入賞があった、確変大当りAや確変大当りBが発生する前或いは確変大当りAや確変大当りBの大当り遊技を実施中においては、未だ確変フラグがセットされていないために、始動入賞時において大当りに該当しないと判定された保留記憶であっても、確変状態に移行することによって新たに大当りとなる場合が存在するので、終了する大当りの種別がこれら確変状態に移行する確変大当りAや確変大当りBの場合には、再度、大当りとなるか否かを再判定して、該判定結果を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信することにより、演出制御用マイクロコンピュータ100にて管理している個々の保留記憶についての大当りの有無のデータを更新できるようになっている。

10

【0279】

ステップS162では、大当り種別に対応した大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う。ここで、確変大当りAであった場合には確変大当りA終了指定コマンドを送信し、確変大当りBであった場合には確変大当りB終了指定コマンドを送信し、通常大当りCであった場合には通常大当りC終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。

20

【0280】

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

【0281】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS165のYes）、CPU56は、大当りの種別が確変大当りAであるか否かを確認する（ステップS166）。具体的には、特別図柄通常処理のステップS71で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りAであれば、CPU56は、遊技状態を時短状態（高ベース状態）に移行させるために時短フラグをセットするとともに（ステップS167）、時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い（ステップS168）、ステップS176に移行する。

30

【0282】

一方、ステップS166において確変大当りAでなければ、確変大当りBであるか否かを確認する（ステップS174）。確変大当りBでなければ、すなわち、通常大当りCであれば、ステップS173に移行し、確変大当りBであれば、遊技状態を確変状態に移行させるために確変フラグをセットするとともに（ステップS176）、確変状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS177）。そして、CPU56は、大当り後変動回数カウンタに1をセットした後（ステップS178）、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S179）。

40

【0283】

次に、演出制御手段である演出制御基板80の動作を説明する。図27は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メ

50

イン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。

【０２８４】

演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップＳ７０４）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセス処理を行う（ステップＳ７０５）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の表示制御を実行する。

10

【０２８５】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ７０６）。また、演出表示装置９に設けられた第１保留記憶表示部１８ｃと第２保留記憶表示部１８ｄの表示の更新を行う保留記憶表示更新処理を実行する（ステップＳ７０７）。その後、ステップＳ７０２に移行する。

【０２８６】

20

図２８は、主基板３１の遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、２バイト構成の演出制御コマンドを６個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ１～１２の１２バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、０～１１の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【０２８７】

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

30

【０２８８】

演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭには、図２９に示す図柄変動制御パターンテーブルを始めとする、各種の大当り状態における演出制御パターンを含む各種演出制御パターンテーブル（図示略）が記憶されている。図２９に示す図柄変動制御パターンテーブルには、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示動作等の演出動作の制御内容を示すデータが、各変動パターンに応じて格納されている。各図柄変動制御パターンには、例えば、プロセスタイマ設定値、表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、並びに音制御実行データといった演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための複数の制御データ（プロセスデータ）が時系列的に設定されている。

40

【０２８９】

本実施例では、図２９に示すように、各変動パターンに対応する図柄変動制御パターンテーブルに加えて、特別期間における複数の変動表示に渡って実行される特別連続演出用の図柄変動制御パターンとして、特別期間における保留記憶が全てはずれである場合において実行される特別連続演出１に対応するスペシャルＣＰ１の図柄変動制御パターンと、特別期間における保留記憶の中に大当りの保留記憶が存在する場合において実行される特別連続演出２に対応するスペシャルＣＰ２の図柄変動制御パターンとが設けられている。

【０２９０】

50

また、各種演出制御パターンテーブルには、各種の大当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、ラウンド等に応じて格納されている。各演出制御パターンには、プロセスタイマ設定値、表示制御実行データ、ランプ制御実行データといった各種の演出動作を制御するための複数の制御データが時系列的に設定されている。

【0291】

なお、各種図柄変動制御パターン、各種演出制御パターン各々の制御データの集まりを、プロセステーブルという。

【0292】

これら演出制御パターンは、例えばプロセスタイマ設定値、表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データとなるプロセスデータから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。

10

【0293】

プロセスタイマ設定値は、演出制御用CPU101における演出制御用のプロセスタイマの格納値であるプロセスタイマ値と比較される値(判定値)であって、各演出動作の実行時間(演出時間)に対応した判定値が予め設定されている。なお、プロセスタイマ設定値に代えて、例えば主基板31から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用CPU101において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

20

【0294】

表示制御実行データには、例えば演出図柄の変動表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、演出表示装置9の表示画面における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御実行データは、演出表示装置9の表示画面における演出画像の表示動作を指定するデータである。音制御実行データには、例えば演出図柄の変動表示中における演出図柄の変動表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8L、8Rからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音制御実行データは、スピーカ27L、27Rからの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御実行データには、例えば装飾LED25や天枠LED28a、左枠LED28b、右枠LED28cといった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御実行データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なってもよい。すなわち、表示制御データや音声制御実行データ、ランプ制御実行データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば演出用役物が備える可動部材における動作態様を示す可動部材制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

30

40

【0295】

演出制御用CPU101は、これら演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、プロセスタイマ値がプロセスタイマ設定値のいずれかと合致したときには、そのプロセスタイマ設定値と対応付けられた演出制御実行データに含まれる表示制御実行データにより指定される態様で演出図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を演出表示装置9の表示画面に表示させる制御を行う。また、音声制御実行データにより指定される態様でスピーカ27L、27Rから音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御実行データにより指定される態様で装飾LED25や天枠LED28a、左枠LED28b、右枠LED28c等

50

の発光体を点滅させる制御を行う。なお、プロセスタイマ設定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【0296】

図30は、演出制御基板80において用いられる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)SR1：保留予告の実行・非実行を決定する（保留予告実行決定用）

(2)SR2：保留予告の態様を決定する（保留予告態様決定用）

【0297】

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

10

【0298】

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

20

【0299】

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

【0300】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップS617）、演出制御用CPU101は、その表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果8指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS618）。

30

【0301】

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

【0302】

受信した演出制御コマンドが確変大当たりA開始指定コマンドであれば（ステップS621）、演出制御用CPU101は、確変大当たりA開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS622）。

【0303】

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

40

【0304】

受信した演出制御コマンドが通常大当たりC開始指定コマンドであれば（ステップS625）、通常大当たりC開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS626）。

【0305】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば（ステップS627）、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS628）。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば（ステップS629）、第2図柄変

50

動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 3 0）。

【0306】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップS 6 3 1）、演出制御用CPU101は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS 6 3 2）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【0307】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップS 6 3 3）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行い（ステップS 6 3 4）、停電復旧フラグをセットする（ステップS 6 3 5）。

10

【0308】

受信した演出制御コマンドが確変大当りA終了指定コマンドであれば（ステップS 6 4 1）、演出制御用CPU101は、確変大当りA終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 4 2）。

【0309】

受信した演出制御コマンドが確変大当りB終了指定コマンドであれば（ステップS 6 4 3）、演出制御用CPU101は、確変大当りB終了指定コマンドをセットする（ステップS 6 4 4）。

【0310】

20

受信した演出制御コマンドが通常大当りC終了指定コマンドであれば（ステップS 6 4 5）、演出制御用CPU101は、通常大当りC終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 4 6）。

【0311】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS 6 5 1）、演出制御用CPU101は、その第1保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を第1保留記憶数保存領域に格納する（ステップS 6 5 2）。

【0312】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS 6 5 4）、演出制御用CPU101は、その第2保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を第2保留記憶数保存領域に格納する（ステップS 6 5 5）。

30

【0313】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップS 6 5 7）、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグ並びに遊技状態が時短状態を示す時短状態フラグをリセットする（ステップS 6 5 8）。また、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであれば（ステップS 6 5 9）、演出制御用CPU101は、時短状態フラグをセットする（ステップS 6 6 0）。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップS 6 6 1）、演出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットする（ステップS 6 6 2）。

40

【0314】

受信した演出制御コマンドが大当り終了時判定結果指定コマンドであれば（ステップS 6 6 3）、大当り終了時判定結果指定コマンドにて指定されているデータが大当りであるか否かを判定し、大当りである場合には、該大当り終了時判定結果指定コマンドにて指定されている保留記憶のデータが、大当りに対応するデータ（例えば、データ「3」やデータ「4」）となっているか否かを判定し、大当りに対応するデータでなければ、大当りに対応するデータに更新する保留記憶データ更新処理を実施する（ステップS 6 6 4）。

【0315】

次いで、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果指定コマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じたフラグをセットする。

50

つまり、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 1 指定コマンド、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 0 (H)」が指定されている場合には (ステップ S 6 6 5)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に「非リーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果 1 フラグをセットする (ステップ S 6 6 6)。

【 0 3 1 6 】

受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 2 指定コマンドであれば (ステップ S 6 6 7)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 1 (H)」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に「スーパーリーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果 2 フラグをセットする (ステップ S 6 6 8)。

10

【 0 3 1 7 】

受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 3 指定コマンドであれば (ステップ S 6 6 9)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 2 (H)」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に「スーパーリーチで 1 5 ラウンド大当たり」となると判定したことを示す入賞判定結果 3 フラグをセットする (ステップ S 6 7 0)。

【 0 3 1 8 】

受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 4 指定コマンドであれば (ステップ S 6 7 1)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 3 (H)」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に「スーパーリーチで 5 ラウンド大当たり」となると判定したことを示す入賞判定結果 4 フラグをセットする (ステップ S 6 7 2)。

20

【 0 3 1 9 】

受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 5 指定コマンドであれば (ステップ S 6 7 3)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 4 (H)」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に「非リーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果 5 フラグをセットする (ステップ S 6 7 4)。

【 0 3 2 0 】

30

受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 6 指定コマンドであれば (ステップ S 6 7 5)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 5 (H)」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に「スーパーリーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果 6 フラグをセットする (ステップ S 6 7 6)。

【 0 3 2 1 】

受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 7 指定コマンドであれば (ステップ S 6 7 7)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 6 (H)」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に「スーパーリーチ 1 5 ラウンド大当たり」となると判定したことを示す入賞判定結果 7 フラグをセットする (ステップ S 6 7 8)。

40

【 0 3 2 2 】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 8 指定コマンドであれば (ステップ S 6 7 9)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 7 (H)」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に「スーパーリーチ 5 ラウンド大当たり」となると判定したことを示す入賞判定結果 8 フラグをセットする (ステップ S 6 8 0)。

【 0 3 2 3 】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする (ステップ S 6 8 1)。そして、

50

ステップ S 6 1 1 に移行する。

【 0 3 2 4 】

ここで、ステップ S 7 0 7 で実施される保留記憶表示更新処理について説明する。なお、この実施例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R A M には、図 3 7 に示す、第 1 保留記憶表示部 1 8 c 並びに第 2 保留記憶表示部 1 8 d の表示を行うための保留表示バッファが設けられている。図 3 7 に示すように、保留表示バッファには、保留記憶の入賞順に対応し、保留記憶数の順位（表示の向かって左が上位に対応し、表示の向かって右が下位に対応する）に対応した保留番号が割り当てられ、第 1 始動入賞か、第 2 始動入賞かを示す種別データと、保留予告の対象となるスーパーリーチとなる演出が実施されるか否かとともに、ノーマルリーチやスーパーリーチで大当たりとなるかを特定可能な数値データを格納する保存領域と、スーパーリーチ C の変動実行時に入賞した始動入賞に伴う保留記憶であるか否かを示すスーパーリーチ C 時入賞データを格納する保存領域と、後述する保留予告決定テーブルを用いて決定される予告態様データを格納する保存領域と、が確保されている。

10

【 0 3 2 5 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R O M には、図 3 8 に示す保留予告実行決定テーブル、保留予告決定テーブル（通常用）、保留予告決定テーブル（特別連続演出用）が記憶されている。このうち保留予告実行決定テーブルは、図 3 8（A）に示すように、保留記憶が特別連続演出において実行される変動ではない場合に相当する「通常時」に対応して、保留予告の「実行」に 7 個の判定値、保留予告の「非実行」に 3 個の判定値がそれぞれ割り当てられ、保留記憶が特別連続演出において実行される変動である場合に相当する「特別演出時」に対応付けて、保留予告の「実行」に 1 0 個の判定値、保留予告の「非実行」に 0 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。

20

【 0 3 2 6 】

つまり、保留記憶が特別連続演出において実行される変動ではない場合には、7 0 % の確率で保留表示の変化による保留予告が実施されるのに対し、保留記憶が特別連続演出において実行される変動である場合には、1 0 0 % の確率で保留表示の変化による保留予告が実施されることで、特別連続演出が実行される場合には、保留予告の対象である大当たりの保留記憶が存在する場合には、必ず保留予告が実施されるようになっている。

【 0 3 2 7 】

また、保留予告の実行が決定された場合において、保留記憶が特別連続演出において実行される変動ではない場合において保留予告の態様を決定するために使用される保留予告決定テーブル（通常用）には、図 3 8（B）に示すように、保留予告の対象データであるスーパーリーチはずれを示す「2」に対して、「」の態様に 7 5 個の判定値、「」の態様に 2 5 個の判定値、「」の態様に 0 個の判定値がそれぞれ割り当てられており、一方、保留予告の対象データであるスーパーリーチ当りを示す「3」に対して、「」の態様に 6 0 個の判定値、「」の態様に 4 0 個の判定値、「」の態様に 0 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。

30

【 0 3 2 8 】

保留記憶が特別連続演出において実行される変動である場合において保留予告の態様を決定するために使用される保留予告決定テーブル（特別連続演出用）には、図 3 8（C）に示すように、保留予告の対象データであるスーパーリーチはずれを示す「2」に対して、「」の態様に 6 0 個の判定値、「」の態様に 4 0 個の判定値、「」の態様に 0 個の判定値がそれぞれ割り当てられており、一方、保留予告の対象データであるスーパーリーチ当りを示す「3」に対して、「」の態様に 4 0 個の判定値、「」の態様に 3 0 個の判定値、「」の態様に 0 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。

40

【 0 3 2 9 】

このため、本実施例では、図 1 2 に示すように、「」と「」と「」の 3 つの保留予告の表示態様において、「」が表示された保留記憶の変動で大当たりとなる保留予告信頼度が最も低く設定されており、「」が表示された保留記憶の変動で大当たりとなる保留

50

予告信頼度が最も高く設定されているものの（保留予告信頼度： > > ）、これら最も信頼度の高い「 」の態様については、保留記憶が特別連続演出において実行される変動である場合においてのみ決定される場合がある。尚、保留予告信頼度とは、図 12 に示すように、大当たりとなるときの当該保留予告表示の出現確率を、当該保留予告の出現確率の総和で除算して求める割合である。

【 0 3 3 0 】

図 3 5 及び図 3 6 に示すように、保留記憶表示更新処理において演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、受信した第 1 または第 2 保留記憶数指定コマンドで示される第 1 または第 2 保留記憶数が減少であるか否かを判定する（ステップ S 9 0 1 ）。

【 0 3 3 1 】

ステップ S 9 0 1 において保留記憶数が減少でない場合には、ステップ S 9 0 2 に進んで、受信した第 1 または第 2 保留記憶数指定コマンドで示される第 1 または第 2 保留記憶数が増加であるか否かを判定する（ステップ S 9 0 2 ）。

【 0 3 3 2 】

第 1 または第 2 保留記憶数が増加でない場合にはステップ S 9 3 0 に進む一方、増加である場合には、入賞時判定結果 3 指定コマンド受信フラグまたは入賞時判定結果 7 指定コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、スーパーリーチはずれとなるか否かを判定する（ステップ S 9 0 3 ）。そして、入賞時判定結果 3 指定コマンド受信フラグまたは入賞時判定結果 7 指定コマンド受信フラグがセットされていれば、ステップ S 9 0 6 に進んで、第 1 または第 2 保留表示バッファの最下位（入賞なしを示す「 0 」が記憶されている順位の内の最も上位の順位）のデータとして予告対象であることとともに、当該対象のスーパーリーチではずれとなることを示す予告対象はずれデータ「 2 」を格納した後、ステップ S 9 1 0 に進む。

【 0 3 3 3 】

入賞時判定結果 3 指定コマンド受信フラグまたは入賞時判定結果 7 指定コマンド受信フラグがセットされていない場合（ステップ S 9 0 3 で N o ）には、更に、入賞時判定結果 4 指定コマンド受信フラグまたは入賞時判定結果 8 指定コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、スーパーリーチ大当たりとなるか否かを判定する（ステップ S 9 0 4 ）。そして、入賞時判定結果 4 指定コマンド受信フラグまたは入賞時判定結果 8 指定コマンド受信フラグがセットされていれば、ステップ S 9 0 9 に進んで、第 1 または第 2 保留表示バッファの最下位（入賞なしを示す「 0 」が記憶されている順位の内の最も上位の順位）のデータとして予告対象であることとともに、当該対象のスーパーリーチで大当たりとなることを示す予告対象大当たりデータ「 3 」を格納した後、ステップ S 9 1 0 に進む。

【 0 3 3 4 】

入賞時判定結果 4 指定コマンド受信フラグまたは入賞時判定結果 8 指定コマンド受信フラグがセットされていない場合（ステップ S 9 0 4 で N ）には、更に、入賞時判定結果 2 指定コマンド受信フラグまたは入賞時判定結果 6 指定コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、ノーマルリーチ大当たりとなるか否かを判定する（ステップ S 9 0 5 ）。そして、入賞時判定結果 2 指定コマンド受信フラグまたは入賞時判定結果 6 指定コマンド受信フラグがセットされていれば、ステップ S 9 0 7 に進んで、第 1 または第 2 保留表示バッファの最下位（入賞なしを示す「 0 」が記憶されている順位の内の最も上位の順位）のデータとして予告対象でないこととともに、当該対象がノーマルリーチで大当たりとなることを示すデータ「 4 」を格納した後、ステップ S 9 1 0 に進む。

【 0 3 3 5 】

また、入賞時判定結果 2 指定コマンド受信フラグまたは入賞時判定結果 6 指定コマンド受信フラグがセットされていなければ、ステップ S 9 0 8 に進んで、第 1 または第 2 保留表示バッファの最下位（入賞なしを示す「 0 」が記憶されている順位の内の最も上位の順位）のデータとして予告対象でないこととともに、当該対象がはずれであることを示すデータ「 1 」を格納した後、ステップ S 9 1 0 に進む。

【 0 3 3 6 】

ステップS 9 1 0では、セットされている全ての入賞時判定結果フラグをクリアする。そして、ステップ9 0 6～ステップS 9 0 9において保留表示バッファの格納領域に格納されたデータが、スーパーリーチではずれとなるデータ「2」またはスーパーリーチ大当たりとなるデータ「3」であるか、すなわち、本実施例における保留予告の対象であるか否かを判定する。ステップ9 0 6～ステップS 9 0 9において格納領域に格納されたデータが「2」または「3」ではない、すなわち、本実施例における保留予告の対象ではないハズレを示すデータ「1」またはノーマルリーチ大当たりとなるデータ「4」である場合はステップS 9 3 0に進む一方、ステップ9 0 6～ステップS 9 0 9において格納領域に格納されたデータが「2」または「3」である場合は、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域を参照し、現在実行されている変動パターンが大当たりの終了後の1回目の変動表示において決定される変動パターンであるPA 1 - 5の変動パターンであるか否かを判定する(ステップS 9 1 5)。

10

【0337】

現在実行されている変動パターンがPA 1 - 5の変動パターンでない場合はステップS 9 3 0に進む一方、現在実行されている変動パターンがPA 1 - 5の変動パターンである場合は、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に内蔵されている図示しない乱数回路やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから保留予告実行決定用の乱数値SR 1及び保留予告態様決定用の乱数値SR 2を抽出する(ステップS 9 1 6)。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、抽出した乱数値SR 1と、前述した保留予告実行決定テーブルにおける「通常時」に対応した判定値に基づいて保留予告の実行・非実行を決定し(ステップS 9 1 7)、保留予告の実行が決定されたか否かを判定する(ステップS 9 1 8)。保留予告の実行が決定されていない、つまり、保留予告の非実行が決定された場合は、ステップS 9 2 1に進む一方、保留予告の実行が決定された場合は、保留予告の態様を決定するテーブルとして保留予告決定テーブルを選択し(ステップS 9 1 9)、乱数値SR 2に基づいて、スーパーリーチではずれとなるデータ「2」またはスーパーリーチで大当たりとなるデータ「3」において、第1保留記憶表示部1 8 cまたは第2保留記憶表示部1 8 dに表示される保留記憶の保留予告態様を決定し(ステップS 9 2 0)、ステップS 9 2 1に進む。

20

【0338】

ステップS 9 2 1において、演出制御用CPU 1 0 1は、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域を参照し、その時点がスーパーリーチCの変動パターンによる変動中であるか否かを判定する(ステップS 9 2 1)。その時点がスーパーリーチCの変動パターンによる変動中でなければステップS 9 2 4に進む一方、その時点がスーパーリーチCの変動パターンによる変動中であれば、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 9 0 6またはステップS 9 0 9において保留表示バッファに格納されたデータ「2」またはデータ「3」に対応するスーパーリーチC時入賞データを、当該保留記憶がスーパーリーチCの変動中の始動入賞によるものであることを示す「0 1」に変更(セット)し(ステップS 9 2 2)、該スーパーリーチC時入賞データ「0 1」をセットした保留記憶の第1保留記憶表示部1 8 cまたは第2保留記憶表示部1 8 dにおける保留表示を、通常表示となる「」にて表示してステップS 9 2 4に進む。

30

40

【0339】

そして、ステップS 9 2 4において、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 9 0 6またはステップS 9 0 9において保留表示バッファに格納されたデータ「2」またはデータ「3」に対応付けて、ステップS 9 1 8において保留予告の非実行が決定された場合及び、ステップS 9 2 0において第1保留記憶表示部1 8 cまたは第2保留記憶表示部1 8 dにおける保留表示を、通常表示となる「」の表示態様に決定した場合は、予告態様データに「」を示す「A 1」を格納する一方、ステップS 9 2 0において保留予告態様が「」に決定された場合は、予告態様データに「」を示す「A 2」を格納し、ステップS 9 2 0において保留予告態様が「」に決定された場合は、予告態様データに「」を示す「A 3」を格納してステップS 9 3 0に進む。尚、ステップS 9 2 0においては、保留

50

予告態様が「 」に決定された場合はない。

【 0 3 4 0 】

尚、ステップ S 9 0 1 において、第 1 (第 2) 保留記憶数が減少である場合にはステップ S 9 1 2 に進み、減少したのが第 1 特図或いは第 2 特図のいずれかであるかを特定するとともに、特定した第 1 特図或いは第 2 特図に対応する第 1 または第 2 保留表示バッファにおける最上位 (1 位) の保存領域のデータをクリアした後、各保存領域の内容を 1 つ上位の順位にシフトして更新する。つまり、第 1 または第 2 保留表示バッファにおいて順位 1 のデータを削除するとともに、順位 2 , 3 , 4 に対応する保存領域に格納されているデータを、順位 1 , 2 , 3 に対応する保存領域に格納し、順位 4 には、入賞なしを示す「 0 」を格納した後、ステップ S 9 3 0 に進む。

10

【 0 3 4 1 】

ステップ S 9 3 0 において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、保留表示バッファを参照し、該保留表示バッファのスーパーリーチ C 時入賞データに、保留記憶がスーパーリーチ C の変動中の始動入賞であることを示す「 0 1 」が格納されている (セットされている) 保留記憶が存在するか否かを判定する。スーパーリーチ C 時入賞データ「 0 1 」が格納されている保留記憶が存在しない場合はステップ S 9 3 4 に進む一方、スーパーリーチ C 時入賞データ「 0 1 」が格納されている保留記憶が存在する場合は、RAM に形成されている変動パターンコマンド格納領域を参照するとともに、図柄確定指定コマンド受信フラグがセットされているか否かに基づいて、その時点がスーパーリーチ C の変動パターンによる変動が終了した時点か否かを判定する (ステップ S 9 3 1) 。

20

【 0 3 4 2 】

スーパーリーチ C の変動が終了してない場合はそのまま処理を終了し、スーパーリーチ C の変動が終了している場合は、保留表示バッファを参照してスーパーリーチ C 時入賞データ「 0 1 」が対応付けて格納されている全ての保留記憶の表示態様を、各保留記憶に対応付けて格納されている予告態様データに対応する表示態様に更新し (ステップ S 9 3 2) 、各スーパーリーチ C 時入賞データ「 0 1 」を、「 0 0 」にクリアして処理を終了する。このように、本実施例では、スーパーリーチ A ~ スーパーリーチ C のうち、最も大当たりとなる期待度が高いスーパーリーチ C の変動中においては、該スーパーリーチ C の変動中の始動入賞に対応する保留記憶の表示態様は、一旦全て「 」として表示され、スーパーリーチ C の変動が終了した時点で、当該保留記憶が予告対象の保留記憶であって、保留予告の実行が決定された場合において「 」や「 」の表示態様に変更されるようになって

30

【 0 3 4 3 】

つまり、最も大当たりとなる期待度が高いスーパーリーチ C の変動中に予告対象となる保留記憶の始動入賞が発生した場合には、該スーパーリーチ C の変動中には保留予告が実施されずに、該スーパーリーチ C の変動が終了した時点で、保留予告が実施される。

【 0 3 4 4 】

ステップ S 9 3 4 において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、RAM の所定領域を参照し、大当たり遊技中及び P A 1 - 5 の変動パターンの変動中に保留予告を制限するための保留予告制限フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 9 3 4) 。保留予告制限フラグがセットされている場合は、該保留予告制限フラグがセットされた後にステップ S 9 0 6 ~ ステップ S 9 0 9 において保留表示バッファの格納領域に格納された予告態様データに依らず、該保留表示を通常表示となる「 」にて第 1 保留記憶表示部 1 8 c または第 2 保留記憶表示部 1 8 d に表示してステップ S 9 3 8 に進む (ステップ S 9 3 5) 一方、保留予告制限フラグがセットされていない場合は、大当たり遊技中となったか否か、つまり、確変大当たり A 開始指定コマンド受信フラグ、確変大当たり B 開始指定コマンド受信フラグ、または通常大当たり C 開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 9 3 6) 。大当たり遊技中となった場合は、ステップ S 9 4 2 に進む一方、大当たり遊技中となっていない場合は、更に RAM に形成されている変動パターンコマンド格納領域を参照し、その時点において実行されている変動パターンが大当たりの終了後の 1

40

50

回目の変動表示において決定される変動パターンである P A 1 - 5 の変動パターンであるか否かを判定する (ステップ S 9 3 7)。

【 0 3 4 5 】

その時点において実行されている変動パターンが P A 1 - 5 の変動パターンでない場合はステップ S 9 3 8 に進む一方、その時点において実行されている変動パターンが P A 1 - 5 の変動パターンである場合はステップ S 9 4 2 に進み、第 1 保留記憶表示部 1 8 c 及び第 2 保留記憶表示部 1 8 d における保留表示を全て通常表示となる「」の表示に更新して (ステップ S 9 4 2)、R A M の所定領域に保留予告制限フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 9 4 3)。保留予告制限フラグがセットされている場合はそのまま処理を終了し、保留予告制限フラグがセットされていない場合は、保留予告制限フラグをセットして処理を終了する。

10

【 0 3 4 6 】

ステップ S 9 3 8 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当り遊技が終了した時点か否か、つまり、R A M を参照し、確変大当り A 終了指定コマンド受信フラグ、確変大当り B 終了指定コマンド受信フラグ、通常大当り C 終了指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する (ステップ S 9 3 8)。大当り遊技が終了した時点である場合は、保留予告制限フラグをクリアして (ステップ S 9 4 0) 処理を終了する一方、大当り遊技が終了した時点ではない場合は、P A 1 - 5 の変動パターンによる変動が終了した時点であるか否か、つまり、R A M の変動パターンコマンド格納領域に P A 1 - 5 の変動パターンコマンドが格納されている状態で図柄確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 9 3 9)。P A 1 - 5 の変動パターンによる変動が終了した時点でない場合は、再度、保留予告制限フラグがセットされているか否かを判定し (ステップ S 9 3 9 +)、保留予告制限フラグがセットされていればステップ S 9 4 1 を経由せずに処理を終了する一方、保留予告制限フラグがセットされていなければ、ステップ S 9 4 1 に進み、第 1 または第 2 保留表示バッファに基づいて、第 1 保留記憶表示部 1 8 c または第 2 保留記憶表示部 1 8 d の表示を更新し、処理を終了する。

20

【 0 3 4 7 】

一方、P A 1 - 5 の変動パターンの変動が終了した時点である場合はステップ S 9 4 5 に進み、特別連続演出の実施条件である合算保留記憶数が 8、つまり、保留記憶数が上限数まで記憶されているか否かを判定する (ステップ S 9 4 5)。

30

【 0 3 4 8 】

合算保留記憶数が 8 でない場合はステップ S 9 5 5 に進む一方、合算保留記憶数が 8 である場合はステップ S 9 4 6 に進み、保留表示バッファを参照することで保留予告の対象であるデータ値が「2」または「3」の保留記憶があるか否かを判定する (ステップ S 9 4 6)。データ値が「2」または「3」の保留記憶が無い場合はステップ S 9 5 5 に進む一方、データ値が「2」または「3」の保留記憶がある場合は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている図示しない乱数回路やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから保留予告実行決定用の乱数値 S R 1 及び保留予告態様決定用の乱数値 S R 2 を抽出する (ステップ S 9 4 7)。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、抽出した乱数値 S R 1 と、前述した保留予告実行決定テーブルにおいて「特別連続演出時」に対応する判定値とに基づいて保留予告の実行・非実行を決定し (ステップ S 9 4 8)、保留予告の実行が決定されたか否かを判定する (ステップ S 9 4 9)。保留予告の実行が決定されていない、つまり、保留予告の非実行が決定された場合は、ステップ S 9 5 2 に進む一方、保留予告の実行が決定された場合は、保留予告の態様を決定するテーブルとして保留予告決定テーブル (特別連続演出用) を選択し (ステップ S 9 5 0)、乱数値 S R 2 に基づいて、スーパーリーチではずれとなるデータ「2」及びスーパーリーチで大当りとなるデータ「3」のうち、予告態様データが格納されていない全ての保留記憶について、第 1 保留記憶表示部 1 8 c 及び第 2 保留記憶表示部 1 8 d に表示される保留記憶の保留予告態様を決定し (ステップ S 9 5 1)、ステップ S 9 5 2 に進む。

40

【 0 3 4 9 】

50

そして、ステップS 9 5 2において、演出制御用C P U 1 0 1は、ステップS 9 5 1において決定された全ての予告態様データを、それぞれのデータ「2」またはデータ「3」に対応付けて格納し（ステップS 9 5 2）、これら格納した予告態様データに基づいて、第1保留記憶表示部1 8 c及び第2保留記憶表示部1 8 dにおいて「 」で表示されているデータ「2」及びデータ「3」の保留表示を、予告態様データの表示態様に更新した後（ステップS 9 5 3）、保留予告制限フラグをクリアして処理を終了する。

【0350】

また、ステップS 9 5 5において、演出制御用C P U 1 0 1は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に内蔵されている図示しない乱数回路やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから保留予告実行決定用の乱数値S R 1及び保留予告態様決定用の乱数値S R 2を抽出する（ステップS 9 5 5）。そして、演出制御用C P U 1 0 1は、抽出した乱数値S R 1と、前述した保留予告実行決定テーブルにおける「通常時」に対応した判定値とに基づいて保留予告の実行・非実行を決定し（ステップS 9 5 6）、保留予告の実行が決定されたか否かを判定する（ステップS 9 5 7）。保留予告の実行が決定されていない、つまり、保留予告の非実行が決定された場合は、ステップS 9 5 2に進む一方、保留予告の実行が決定された場合は、保留予告の態様を決定するテーブルとして保留予告決定テーブル（通常用）を選択し（ステップS 9 5 7）、乱数値S R 2に基づいて、スーパーリーチではずれとなるデータ「2」及びスーパーリーチで大当たりとなるデータ「3」のうち、予告態様データが格納されていない全ての保留記憶について、第1保留記憶表示部1 8 c及び第2保留記憶表示部1 8 dに表示される保留記憶の保留予告態様を決定し（ステップS 9 5 9）、ステップS 9 5 2に進む。

【0351】

そして、演出制御用C P U 1 0 1は、ステップS 9 5 9において決定された全ての予告態様データを、それぞれのデータ「2」またはデータ「3」に対応付けて格納し（ステップS 9 5 2）、これら格納した予告態様データに基づいて、第1保留記憶表示部1 8 c及び第2保留記憶表示部1 8 dにおいて「 」で表示されているデータ「2」及びデータ「3」の保留表示を、予告態様データに対応した表示態様に更新した後（ステップS 9 5 3）、保留予告制限フラグをクリアして処理を終了する。

【0352】

尚、本実施例では、データ「2」及びデータ「3」の保留表示の表示態様を「 」や「 」表示とした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特定表示として「 」の色を変化させたり、大きさを変化させるようにしても良い。

【0353】

このように、本実施例では、図3 9に示すように、大当たり遊技中及び大当たり遊技終了後1回目の変動であるP A 1 - 5の変動パターンの変動中は、必ず全ての保留表示が「 」として第1保留記憶表示部1 8 c及び第2保留記憶表示部1 8 dに表示されることで保留予告が制限されるが、大当たり遊技終了後1回目においてP A 1 - 5の変動パターンが終了した後に実行される変動（特別連続演出の変動を含む）では、大当たり遊技中及びP A 1 - 5の変動パターンの変動において「 」として表示されていたデータ「2」及びデータ「3」の保留表示が保留予告として「 」、「 」、「 」 （特別連続演出中のみ）のいずれかの表示に更新されて保留予告が実施されるようになっている。

【0354】

図4 0は、図2 7に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS 7 0 5）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用C P U 1 0 1は、ステップS 7 9 9の処理を実行後、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS 8 0 0～S 8 0 7のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄（飾り図柄）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（飾り図柄）の変動表示並びに示唆系演出や非示唆系演出に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の変動表示並びに示唆系演出や非示唆系演出に

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。

【 0 3 5 5 】

メッセージ演出表示処理（ステップ S 7 9 9）：現在の変動が P A 1 - 5 の変動パターンの変動か否か、及び保留記憶内に「大当り」の保留記憶があるか否かを判定し、在の変動が P A 1 - 5 の変動パターン且つ保留記憶内に「大当り」の保留記憶があれば、始動入賞を促し、合算保留記憶数を 8 個まで貯めるよう、演出表示装置 9 の表示画面にメッセージ演出を表示させる。

【 0 3 5 6 】

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

【 0 3 5 7 】

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

【 0 3 5 8 】

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

【 0 3 5 9 】

演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 3 6 0 】

大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）：変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【 0 3 6 1 】

ラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップ S 8 0 6）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップ S 8 0 7）に対応した値に更新する。

【 0 3 6 2 】

ラウンド後処理（ステップ S 8 0 6）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【 0 3 6 3 】

大当り終了演出処理（ステップ S 8 0 7）：演出表示装置 9 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 3 6 4 】

これら処理のうち、図 4 1 に示すように、メッセージ演出表示処理において演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、演出表示装置 9 の表示画面に既にメッセージ演出が表示されているか否かを判定する（ステップ S 8 1 1）。メッセージ演出が表示されていない場合は、

10

20

30

40

50

現在の変動が P A 1 - 5 の変動パターンの変動であるか否かを判定する (ステップ S 8 1 2)。現在の変動が P A 1 - 5 の変動パターンの変動でない場合は処理を終了し、現在の変動が P A 1 - 5 の変動パターンの変動である場合は、大当りの保留記憶があるか否か、つまり、図 3 7 に示す保留表示バッファに、予告対象であるスーパーリーチ大当たりとなるデータ値「3」の保留記憶が存在するか否かを判定する (ステップ S 8 1 4)。

【0365】

尚、本実施例では、大当りの保留記憶として予告対象であるスーパーリーチ大当たりとなるデータ値「3」の保留記憶のみを対象として判断しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告対象ではないノーマルリーチ大当たりとなるデータ値「4」の保留記憶も大当りの保留記憶の対象として判断するようにしても良い。

10

【0366】

データ値「3」の保留記憶が存在しない場合は処理を終了し、データ値「3」の保留記憶が存在する場合には、演出表示装置 9 の表示画面に合算保留記憶を 8 とするように促すメッセージ演出を表示する (図 4 8 (C) 参照)。

【0367】

一方、ステップ S 8 1 1 において、既にメッセージ演出が表示されている場合は、現在の変動が P A 1 - 5 の変動パターンの変動であるか否かを判定する (ステップ S 8 1 6)。現在の変動が P A 1 - 5 の変動パターンの変動でない場合はメッセージ演出の表示を終了して (ステップ S 8 1 7) 処理を終了し、現在の変動が P A 1 - 5 の変動パターンの変動である場合は、合算保留記憶数が 8 個であるか否かを判定する (ステップ S 8 1 8)。合算保留記憶数が 8 個である場合はメッセージ演出の表示を終了して (ステップ S 8 1 7) 処理を終了し、合算保留記憶数が 8 個でない場合はそのまま処理を終了する。

20

【0368】

尚、本実施例では、メッセージ演出表示処理のステップ S 8 1 4 において「スーパーリーチ大当たり」の保留記憶があるか否かを判定し、「スーパーリーチ大当たり」の保留記憶があれば必ずステップ S 8 1 5 において演出表示装置 9 の表示画面にメッセージ演出を表示させる一方、保留記憶内に「スーパーリーチ大当たり」がなければ処理を終了しているが、本発明はこれに限定されず、保留記憶内に「スーパーリーチ大当たり」があれば、必ず演出表示装置 9 の表示画面にメッセージ演出を表示させるとともに、保留記憶内に「大当たり」がなければ、保留記憶内に「大当たり」がある場合よりも低い確率で演出表示装置 9 の表示画面にメッセージ演出を表示させるようにしても良い。このようにすることで、「スーパーリーチ大当たり」の保留記憶がない場合であっても演出表示装置 9 の表示画面にメッセージ演出が表示されることで、遊技者に保留記憶内に「大当たり」となる保留記憶があるのではないかと思わせることができるため、より確実に P A 1 - 5 の変動パターンの変動中において合算保留記憶数を 8 個まで貯めさせることができる。

30

【0369】

尚、上記したように、「スーパーリーチ大当たり」の保留記憶が存在する場合に合算保留記憶数を 8 とするように促すメッセージ演出を表示する場合にあっては、「スーパーリーチ大当たり」の保留記憶が存在しない場合には、特別連続演出の実施を低い割合 (例えば 50%) にて決定し、「スーパーリーチ大当たり」の保留記憶が存在する場合には、特別連続演出の実施を高い割合 (例えば、100%) にて決定するようにすることで、「スーパーリーチ大当たり」の保留記憶が存在することによって特別連続演出の実施が決定され易くなっているときに、特別連続演出の実施条件の成立を促すことによって、より一層、特別連続演出の実施頻度を高めることができ、これら特別連続演出の実施による遊技機の興趣を高めることができるとともに、特別連続演出の実施条件の成立するか否かを遊技者に注目させることができる。

40

【0370】

図 4 2 は、図 4 0 に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理 (ステップ S 8 0 1) を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、RAM の所定アドレスに形成されている連続演出カウンタに

50

値が存在するか否か、つまり、連続演出カウンタの値が0以外の値であって連続演出による示唆系演出の実施中であるか否かを判定する（ステップS1801）。

【0371】

連続演出カウンタに値が存在しない場合、つまり、連続演出カウンタの値が0である場合、すなわち、連続演出中でない場合には、ステップS1801からステップS1820に進み、大当り後変動回数カウンタの値が2であるか否か、つまり、当該変動表示が大当り後2回目の変動表示であるか否かを判定する。

【0372】

大当り後変動回数カウンタの値が2でない場合には、ステップS1809に進み、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す。次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄（飾り図柄）の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS1810）。この場合、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【0373】

そして、変動パターンコマンドに応じた図柄変動制御パターン（プロセステーブル）を選択する（ステップS1811）。よって、変動表示が大当り後の1日目である場合には、主基板31にて決定された非リーチPA1-5の変動パターンコマンドに対応する図柄変動制御パターン（プロセステーブル）が選択されることになる。

【0374】

一方、大当り後変動回数カウンタの値が2である場合には、ステップS1821に進んで、保留記憶バッファに大当りに対応するデータ「3」、「4」が格納されているか否か、つまり、大当りとなる保留記憶が存在するか否かを判定する。

【0375】

大当りに対応するデータ「3」、「4」が格納されている場合には、ステップS1830に進んで、該大当りとなる保留記憶までの連続演出回数を、大当りの保留記憶番号から決定する（図37参照）。そして、該決定した連続演出回数を連続演出カウンタにセットして（ステップS1831）、連続演出カウンタに応じた停止演出図柄、具体的には、連続演出カウンタが=0でないことに対応した連続演出に対応するハズレ図柄（例えば、776等）を決定した後（ステップS1832）、特別連続演出用2のプロセステーブル（CP2）を選択し（ステップS1833）、ステップS1814に進む。

【0376】

大当りに対応するデータ「3」、「4」が格納されていない場合には、ステップS1822に進み、合算保留記憶数が7、つまり、当該変動表示の開始前に保留記憶が上限数である「8」まで記憶されていたか否かを判定する。

【0377】

合算保留記憶数が7ではない場合には、ステップS1809に進むことで、大当り後の変動表示回数2回目から保留記憶の数に対応する回数の変動表示まで、例えば、保留記憶数が5である場合には、大当り後の変動表示回数2回目から7回目までの変動表示として、超短縮の非リーチPA1-6の変動パターンが決定されて、該非リーチPA1-6に対応する超短縮の演出（ミサイルを発射する演出）が、続いて実施されることになる。

【0378】

合算保留記憶数が7である場合には、ステップS1823に進んで、連続演出回数として7を決定して連続演出カウンタにセットし、ハズレに対応した停止図柄（例えば、778）を決定した後（ステップS1824）、特別連続演出用1のプロセステーブル（CP1）を選択し（ステップS1825）、ステップS1814に進む。

【0379】

一方、連続演出カウンタに値が存在する場合には、ステップS1801からステップS1802に進んで、連続演出カウンタの値を-1した後（ステップS1802）、該連続

10

20

30

40

50

演出カウンタが設定された際の変動表示において選択された特別連続演出用プロセステーブルの選択を継続する。つまり、ステップ S 1 8 2 5 やステップ S 1 8 3 3 にて選択された特別連続演出用 1 のプロセステーブル (C P 1) や特別連続演出用 2 のプロセステーブル (C P 2) の選択が、連続演出カウンタが 0 となるまでの複数の変動表示において維持されて該特別連続演出用プロセステーブルに基づく演出が継続して実行される。

【0380】

そして、連続演出カウンタが 0 であるか否か、つまり、特別連続演出の最後の変動表示であるか否かを判定する。

【0381】

連続演出カウンタが 0 でない場合には、連続演出カウンタが 0 でないことに対応するハズレの停止図柄を決定してステップ S 1 8 1 7 に進む。

10

【0382】

一方、連続演出カウンタが 0 である場合には、特別連続演出用 1 のプロセステーブル (C P 1) を実行中であるか否かを判定し (ステップ S 1 8 0 6)、特別連続演出用 1 のプロセステーブル (C P 1) を実行中である場合には、ステップ S 1 8 0 7 に進んで、ハズレのリーチ停止図柄 (例えば、7 6 7) を決定し、特別連続演出用 1 のプロセステーブル (C P 1) を実行中でない場合、つまり、特別連続演出用 2 のプロセステーブル (C P 2) を実行中である場合には、大当りの種別に対応した停止図柄 (例えば、7 7 7) を決定した後、ステップ S 1 8 1 7 に進むことで、新たにプロセスタイマをスタートさせることなく演出図柄変動中処理に移行する。

20

【0383】

ステップ S 1 8 1 4 では、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をスタートさせる (ステップ S 1 8 1 4)。

【0384】

そして演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 2 7 R, 2 7 L、操作部 5 0) の制御を実行する (ステップ S 1 8 1 5)。例えば、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、V D P 1 0 9 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板 3 5 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 2 7 R, 2 7 L からの音声出力を行わせるために、音声出力基板 7 0 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

30

【0385】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (ステップ S 1 8 1 6)。尚、ステップ S 1 8 2 5 またはステップ S 1 8 3 3 を経由することで、特別連続演出用 1 のプロセステーブル (C P 1) や特別連続演出用 2 のプロセステーブル (C P 2) が新たに設定された場合には、該特別連続演出用 1 のプロセステーブル (C P 1) や特別連続演出用 2 のプロセステーブル (C P 2) に対応する変動時間がセットされる。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理 (ステップ S 8 0 2) に対応した値にする (ステップ S 1 8 1 7)。

40

【0386】

図 4 3 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理 (ステップ S 8 0 2) を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を - 1 する (ステップ S 8 4 0 A, S 8 4 0 B, S 8 4 0 C)。

【0387】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する (ステップ S 8 4 3)。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う (ステップ S 8 4 4)。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定され

50

ているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップS 8 4 5）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップS 8 4 6）。

【0388】

また、変動制御タイマがタイムアウトしている場合には（ステップS 8 4 7）、演出制御用CPU 101は、次表示画面（前回の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップS 8 4 8）。そのようにして、演出表示装置9において、演出図柄の変動表示制御や各種演出の表示制御が実現される。VDP 109は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置9に出力する。そのようにして、演出表示装置9において、演出図柄の変動における背景画像、保留表示、キャラクタ画像および演出図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする（ステップS 8 4 9）。

【0389】

また、演出制御用CPU 101は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する（ステップS 8 5 0）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップS 8 5 2）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップS 8 5 1）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップS 8 5 2）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。なお、演出図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は演出図柄の変動時間に相当する。よって、ステップS 8 4 3の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイムアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データおよびランプ制御実行データ）はなく、プロセステーブルにもとづく演出図柄の演出制御は終了する。演出図柄の変動制御（演出図柄の変動に関連するキャラクタ画像や背景を表示させる制御を含む。）は、あくまでも変動期間経過時（最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイムアウトした時点に相当）に終了する。

【0390】

なお、この実施例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、演出図柄（飾り図柄）の変動表示を終了させる（ステップS 8 5 1，S 8 5 2参照）。しかし、受信した変動パターンコマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄（飾り図柄）の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、変動表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0391】

図44は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU 101は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 8 6 1）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS 8 6 2）、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行うとともに（ステップS 8 6

3)。

【0392】

次いで、演出制御用CPU101は、大当たりとすることに決定されているか否か確認する(ステップS865)。大当たりとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認できる。なお、この実施例では、演出図柄表示結果格納領域に格納されている停止図柄のデータによっても、大当たりとすることに決定されているか否か確認することもできる。

【0393】

大当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理(ステップS804)に応じた値に更新する(ステップS866)。一方、大当たりとしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に応じた値に更新する(ステップS867)。

10

【0394】

図45は、本実施例のパチンコ遊技機1において、大当たり後の2回目から9回目の特別期間において実施される特別図柄の変動と演出表示装置9における演出表示との関係を示す説明図である。

【0395】

本実施例では、前述したように、大当たり後の1回目において、保留記憶を貯めることができるように、特別図柄の変動表示として長い変動時間である60秒の変動パターン非リーチPA1-5が決定されて実行され、これに連動して演出表示装置9においては、図47に示すように、「保留を満タンにしろ!」という指示演出が実施される。

20

【0396】

そして、該大当たり後1回目の変動表示が終了して、大当たり後2回目の変動表示が開始される直前の保留記憶の状況(数や大当たりの有無)によって、図45に示すように、演出内容が変化する。

【0397】

具体的には、大当たり後1回目の変動表示中に保留記憶が上限数に達するまで貯めることができた場合、つまり、大当たり後2回目の変動表示が開始される直前の保留記憶数が8である場合であって、全ての保留記憶に対応する保留記憶バッファのデータ値が、ハズレを示す「1」または「2」である場合には、図45(a)に示すように、特別図柄の変動パターンとしては、8個の保留記憶の全てについて、変動時間が0.5秒と短い超短縮の変動パターンである非リーチPA1-6が決定されて8回連続して実行される。よって、4.0秒で全ての保留記憶の変動が実行されることになる。

30

【0398】

演出表示装置9においては、この全ての保留記憶の変動表示が実行される4.0秒の期間に亘ってスペシャルCP1(はずれ)のプロセステーブルが選択されて実行されることで、後述するように、ミサイルが連続的に発射されて敵機を打ち落とす演出が実施された後、はずれに該当する最終的に敵機が残る演出が実施される。

【0399】

40

一方、大当たり後2回目の変動表示が開始される直前のいずれかの保留記憶に大当たりを示すデータ「3」または「4」が記憶されている場合には、保留記憶が上限数に達しているか否かに係わらず、図45(b)に示すように、特別図柄の変動パターンとしては、大当たりとなる保留記憶の変動表示が終了するまでの変動時間が4.0秒となるように変動パターンが決定される。

【0400】

具体的には、保留記憶番号3の保留記憶、つまり、大当たり後4回目の変動表示において大当たりとなる場合には、図45(b)の例1に示すように、大当たりとなる大当たり後4回目の変動表示の変動表示パターンとして、変動表示時間が3.0秒の非リーチPB1-3の変動パターンが決定されるとともに、該大当たり後4回目の変動表示に至る前における全て

50

の保留記憶の変動パターンとして変動時間が0.5秒の超短縮の変動パターンPA1-6が決定されることで、大当り後2回目の変動表示が開始されてから非リーチPB1-3の変動表示が終了するまでの変動時間が4.0秒となる。

【0401】

また、保留記憶番号6の保留記憶、つまり、大当り後7回目の変動表示において大当りとなる場合には、図45(b)の例2に示すように、大当りとなる大当り後7回目の変動表示の変動表示パターンとして、変動表示時間が1.5秒の非リーチPB1-6の変動パターンが決定されるとともに、該大当り後7回目の変動表示に至る前における全ての保留記憶の変動パターンとして変動時間が0.5秒の超短縮の変動パターンPA1-6が決定されることで、大当り後2回目の変動表示が開始されてから非リーチPB1-6の変動表示が終了するまでの変動時間が4.0秒となる。

10

【0402】

また、保留記憶が上限数まで貯まっており、該上限数である保留記憶番号8の保留記憶で大当り、つまり、大当り後9回目の変動表示において大当りとなる場合には、図45(b)の例3に示すように、大当りとなる大当り後9回目の変動表示の変動表示パターンとして、変動表示時間が0.5秒の非リーチPB1-8の変動パターンが決定されるとともに、該大当り後9回目の変動表示に至る前における全ての保留記憶の変動パターンとして変動時間が0.5秒の超短縮の変動パターンPA1-6が決定されることで、大当り後2回目の変動表示が開始されてから非リーチPB1-6の変動表示が終了するまでの変動時間が4.0秒となる。

20

【0403】

尚、図45(b)においては、上記した3つの例を例示したが、例示していない他の保留記憶番号の保留記憶において大当りとなる場合にも、同様に、大当り後2回目の変動表示が開始されてから大当りとなる変動表示が終了するまでの変動時間が4.0秒となる。

【0404】

そして、演出表示装置9においては、この大当りとなる保留記憶の変動表示が終了するまでの変動時間である4.0秒の期間に亘ってスペシャルCP2(当り)のプロセステーブルが選択されて実行されることで、後述するように、ミサイルが連続的に発射されて敵機を打ち落とす演出が実施された後、大当りに該当する最終的に全ての敵機が打ち落とされる演出が実施される。

30

【0405】

一方、大当り後2回目の変動表示が開始される直前のいずれかの保留記憶に大当りを示すデータ「3」または「4」が記憶されていない場合、つまり、保留記憶が全てハズレであって、且つ、保留記憶が上限数に達していない場合、例えば、保留記憶を6つまでしか貯めることができなかった場合には、図45(c)に示すように、特別図柄の変動パターンとしては、6個の保留記憶の全てについて、変動時間が0.5秒と短い超短縮の変動パターンである非リーチPA1-6が決定されるとともに、演出表示装置9においては、非リーチPA1-6に対応する、ミサイルを発射して敵機を打ち落とすが敵機が残る演出を含むCPA1-6プロセステーブルが選択されて実行される。

【0406】

40

次に、大当り遊技終了後に演出表示装置9の表示画面に表示される演出について、図46～図50に基づいて説明する。

【0407】

先ず、図46(A)に示すようにスーパーリーチCの変動パターンの変動が開始されると、図46(B)及び図46(C)に示すように、演出表示装置9の表示画面には、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦闘を行うバトル演出が表示される。バトル演出(スーパーリーチの変動)中に始動入賞があった場合には、該始動入賞に伴う保留表示は、図46(C)に示すように、予告態様データに拘らず必ず「」で表示される。

【0408】

そして、バトル演出の結果として味方キャラクターが勝利した場合(変動パターンがスー

50

パー P B 3 - 6 である場合)は、図 4 6 (D) に示すように、演出表示装置 9 の表示画面に演出図柄が「大当たり」となる組合せで導出表示されることで、大当たりに当選した旨が報知され、大当たり遊技に移行する。一方、バトル演出の結果として味方キャラクタが敗北した場合(変動パターンがスーパー P B 3 - 5 である場合)は、図 4 6 (E) に示すように、演出表示装置 9 の表示画面に演出図柄が「はずれ」となる組合せで導出表示される。そして、スーパーリーチの変動が終了することで、スーパーリーチの変動中の始動入賞に伴う保留表示が予告態様データに基づいて更新され、次の保留記憶の変動が開始される。

【 0 4 0 9 】

尚、本実施例では、このように、スーパーリーチ A ~ スーパーリーチ C のうち、最も大当たり期待度の高いスーパーリーチ C を実行する変動パターンの変動中全体に亘って、該スーパーリーチ C を実行する変動パターンの変動中の始動入賞に伴う保留記憶の表示を全て「」で表示しているが、本発明はこれに限定されず、例えば、スーパーリーチ C を実行する変動パターンの変動中のうち、バトル演出の実行中の始動入賞に伴う保留記憶の表示のみを「」で表示するようにしてもよい。

【 0 4 1 0 】

また、図 4 7 (A) に示すように、大当たり遊技が終了すると、演出表示装置 9 の表示画面には、敵キャラクタである複数機の戦闘機が飛来する演出が表示される。更に、表示画面には、図 4 7 (B) に示すように、当該飛来した複数機の戦闘機とともに、遊技者に対して 6 0 秒以内に第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 へ遊技球を入賞させることで合算保留記憶数を最大数である 8 個まで貯める旨の指示が表示される。尚、このときの第 1 保留記憶表示部 1 8 c 及び第 2 保留記憶表示部 1 8 d で表示されている保留表示は、全て「」で表示されている。

【 0 4 1 1 】

図 4 7 (B) に示す状態から所定時間以上経過した後、保留記憶が 1 個消費されて演出図柄の 6 0 秒間に亘る大当たり遊技終了後の 1 回目の変動表示が開始されるとともに、合算保留記憶数を 8 個まで貯める時間である 6 0 秒のカウントダウンが開始される。このとき、表示画面には、図 4 7 (C) に示すように、保留記憶数を貯めるための残り秒数が表示されており、表示画面右側には、現在の合算保留記憶数が表示されており、表示画面左側には、演出図柄の変動表示が表示されている。尚、この 6 0 秒間の始動入賞に伴い増加数保留記憶の保留表示は、全て「」により表示される。

【 0 4 1 2 】

そして、図 4 7 (D) に示すように、演出図柄が「はずれ」となる組合せで導出表示されることで、表示画面に保留記憶数を貯めるための残り秒数が 0 秒となったことが表示される。このとき、表示画面の右側に示すように、合算保留記憶数が 8 個に達している場合には、図 4 7 (E) に示すように、大当たり遊技中及び図 4 7 (C) から図 4 7 (D) のまでの 6 0 秒間に増加した保留記憶の保留予告態様が決定され、該決定された保留予告態様に表示が更新される。このとき、保留予告対象あるデータ「2」の態様は「」と「」から選択決定され、データ「3」の保留予告の態様は、「」、「」及び「」から選択決定される。更に、保留記憶が 1 個消費されて大当たり遊技終了後の 2 回目の演出図柄の変動表示が開始されるとともに、遊技者に対して操作部 5 0 を押圧操作する旨の指示が表示される。

【 0 4 1 3 】

遊技者が操作部 5 0 を押圧操作すると、図 4 7 (F) に示すように、表示画面に表示されている複数機の戦闘機に対して攻撃を行う攻撃演出が実行される。このとき、消費した保留記憶が「大当たり」の保留記憶でなければ、演出図柄は「はずれ」となる組合せで導出表示されるとともに、再び保留記憶が 1 個消費されて大当たり遊技終了後の 3 回目の演出図柄の変動表示が開始される。

【 0 4 1 4 】

以降、大当たり遊技終了後の 9 回目の演出図柄の変動表示を実行して、演出図柄が「はずれ」となる組合せで導出表示されるか、演出図柄が「大当たり」となる組合せで導出表示さ

10

20

30

40

50

れるまでは、戦闘機への攻撃演出と、保留記憶を1個消費しての演出図柄の変動表示が繰り返される。尚、遊技者が押圧部50を押圧操作した後の演出図柄は、大当り遊技終了後の9回目の演出図柄の変動表示を実行して、演出図柄が「はずれ」となる組合せで導出表示されるか、演出図柄が「大当り」となる組合せで導出表示されるまでの間、変動表示時間を0.5秒として変動表示を繰り返す。

【0415】

尚、図47(D)で貯めた保留記憶の中に「大当り」の保留記憶が存在している場合には(本実施例では5番目の保留記憶が「大当り()」の保留記憶)、図47(G)に示すように、該保留記憶を消費して大当り遊技終了後の6回目の演出図柄の変動表示が実行されると、攻撃演出において全ての戦闘機が撃墜され、表示画面に戦闘機の全機撃墜が成功した旨が表示される。その後、図47(H)に示すように、演出図柄が「大当り」となる組合せで導出表示されることで、大当りに当選した旨が報知される。

10

【0416】

次に、大当り遊技が終了した時点で記憶されている保留記憶内に「大当り」の保留記憶が存在している場合について説明する。

【0417】

図48(A)に示すように大当り遊技が終了すると、演出表示装置9の表示画面には、敵キャラクタである複数機の戦闘機が飛来する演出が表示される。更に、表示画面には、図49(B)に示すように、当該飛来した複数機の戦闘機とともに、遊技者に対して60秒以内に第1始動入賞口13または第2始動入賞口14へ遊技球を入賞させることで合算保留記憶数を最大数である8個まで貯める旨の指示が表示される。尚、このときの第1保留記憶表示部18c及び第2保留記憶表示部18dで表示されている保留表示は、全て「 」で表示されている。

20

【0418】

図48(B)に示す状態から所定時間以上経過した後、保留記憶が1個消費されて演出図柄の60秒間に亘る大当り遊技終了後の1回目の変動表示が開始されるとともに、合算保留記憶数を8個まで貯める時間である60秒のカウントダウンが開始される。このとき、表示画面には、図48(C)に示すように、保留記憶数を貯めるための残り秒数とともに、保留を8個まで貯めるよう促すメッセージ演出が表示されており、表示画面右側には、現在の合算保留記憶数が表示されており、表示画面左側には、演出図柄の変動表示が表示されている。このとき表示されているメッセージ演出は、合算保留記憶数が8個貯まるか、60秒のカウントダウンが終了することで表示が終了される。尚、この60秒間の始動入賞に伴い増加数保留記憶の保留表示は、全て「 」により表示される。

30

【0419】

そして、図48(D)に示すように、演出図柄が「はずれ」となる組合せで導出表示されることで、表示画面に保留記憶数を貯めるための残り秒数が0秒となったことが表示される。このとき、表示画面の右側に示すように、合算保留記憶数が8個に達している場合には、図48(E)に示すように、大当り遊技中及び図48(C)から図48(D)のまでの60秒間に増加した保留記憶の保留予告態様が決定され、該決定された保留予告態様に表示が更新される。このとき、保留予告対象あるデータ「2」の態様は「 」と「 」から選択決定され、データ「3」の保留予告の態様は、「 」、「 」及び「 」から選択決定される。更に、保留記憶が1個消費されて大当り遊技終了後の2回目の演出図柄の変動表示が開始されるとともに、遊技者に対して操作部50を押圧操作する旨の指示が表示される。

40

【0420】

遊技者が操作部50を押圧操作すると、図48(F)に示すように、表示画面に表示されている複数機の戦闘機に対して攻撃を行う攻撃演出が実行される。このとき、消費した保留記憶が「大当り」の保留記憶でなければ、演出図柄は「はずれ」となる組合せで導出表示されるとともに、再び保留記憶が1個消費されて大当り遊技終了後の3回目の演出図柄の変動表示が開始される。

50

【0421】

以降、大当り遊技終了時点で記憶されていた保留記憶の変動の直前まで演出図柄の「はずれ」となる組合せでの導出表示が繰り返され、図48(G)に示すように、大当り遊技終了時点で記憶されていた保留記憶の変動表示が実行されることで、攻撃演出において全ての戦闘機が撃墜され、表示画面に戦闘機の全機撃墜が成功した旨が表示される。その後、図48(H)に示すように、演出図柄が「大当り」となる組合せで導出表示されることで、大当りに当選した旨が報知される。

【0422】

次に、大当り遊技終了後の1回目の演出図柄の変動表示中に貯める保留記憶に「大当り」の保留記憶が存在しない場合について説明する。

10

【0423】

図49(A)に示すように、大当り遊技が終了すると、演出表示装置9の表示画面には、敵キャラクタである複数機の戦闘機が飛来する演出が表示される。更に、表示画面には、図49(B)に示すように、当該飛来した複数機の戦闘機とともに、遊技者に対して60秒以内に第1始動入賞口13または第2始動入賞口14へ遊技球を入賞させることで合算保留記憶数を最大数である8個まで貯める旨の指示が表示される。尚、このときの第1保留記憶表示部18c及び第2保留記憶表示部18dで表示されている保留表示は、全て「」で表示されている。

【0424】

図49(B)に示す状態から所定時間以上経過した後、保留記憶が1個消費されて演出図柄の60秒間に亘る大当り遊技終了後の1回目の演出図柄の変動表示が開始されるとともに、合算保留記憶数を8個まで貯める時間である60秒のカウントダウンが開始される。このとき、表示画面には、図49(C)に示すように、保留記憶数を貯めるための残り秒数が表示されており、表示画面右側には、現在の合算保留記憶数が表示されており、表示画面左側には、演出図柄の変動表示が表示されている。尚、この60秒間の始動入賞に伴い増加数保留記憶の保留表示は、全て「」により表示される。

20

【0425】

そして、図49(D)に示すように、演出図柄が「はずれ」となる組合せで導出表示されることで、表示画面に保留記憶数を貯めるための残り秒数が0秒となったことが表示される。このとき、表示画面の右側に示すように、合算保留記憶数が8個に達している場合には、図49(E)に示すように、大当り遊技中及び図47(C)から図47(D)のまでの60秒間に増加した保留記憶の保留予告態様が決定され、該決定された保留予告態様に表示が更新される。更に、保留記憶が1個消費されて大当り遊技終了後の2回目の演出図柄の変動表示が開始されるとともに、遊技者に対して操作部50を押圧操作する旨の指示が表示される。

30

【0426】

遊技者が操作部50を押圧操作すると、図49(F)に示すように、表示画面に表示されている複数機の戦闘機に対して攻撃を行う攻撃演出が実行される。このとき、消費した保留記憶が「大当り」の保留記憶でなければ、演出図柄は「はずれ」となる組合せで導出表示されるとともに、再び保留記憶が1個消費されて大当り遊技終了後の3回目の演出図柄の変動表示が開始される。

40

【0427】

以降、保留記憶に「大当り」の保留記憶が存在しない場合は、大当り遊技終了後の9回目の演出図柄の変動表示を実行して、演出図柄が「はずれ」となる組合せで導出表示されるまで、戦闘機への攻撃演出と、保留記憶を1個消費しての演出図柄の変動表示が繰り返される。尚、遊技者が押圧部50を押圧操作した後の演出図柄は、大当り遊技終了後の9回目の演出図柄の変動表示を実行して、演出図柄が「はずれ」となる組合せで導出表示されるか、演出図柄が「大当り」となる組合せで導出表示されるまでの間、変動表示時間を0.5秒として変動表示を繰り返す。

【0428】

50

そして、図 4 9 (G) に示すように、保留記憶を消費して大当り遊技終了後の 9 回目の演出図柄の変動表示が実行されると、攻撃演出において戦闘機が 1 機を除いて撃墜され、表示画面に戦闘機の全機撃墜が失敗した旨が表示される。その後、図 4 9 (H) に示すように、演出図柄が「はずれ」となる組合せで導出表示される。

【 0 4 2 9 】

次に、大当り遊技終了後の 1 回目の演出図柄の変動表示中に貯める合算保留記憶が 8 個に満たない場合について説明する。

【 0 4 3 0 】

図 5 0 (A) に示すように、大当り遊技が終了すると、演出表示装置 9 の表示画面には、敵キャラクタである複数機の戦闘機が飛来する演出が表示される。更に、表示画面には、図 5 0 (B) に示すように、当該飛来した複数機の戦闘機とともに、遊技者に対して 6 0 秒以内に第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 へ遊技球を入賞させることで合算保留記憶数を最大数である 8 個まで貯める旨の指示が表示される。尚、このときの第 1 保留記憶表示部 1 8 c 及び第 2 保留記憶表示部 1 8 d で表示されている保留表示は、全て「 」で表示されている。

【 0 4 3 1 】

図 5 0 (B) に示す状態から所定時間以上経過した後、保留記憶が 1 個消費されて演出図柄の 6 0 秒間に亘る大当り遊技終了後の 1 回目の演出図柄の変動表示が開始されるとともに、合算保留記憶数を 8 個まで貯める時間である 6 0 秒のカウントダウンが開始される。このとき、表示画面には、図 5 0 (C) に示すように、保留記憶数を貯めるための残り秒数が表示されており、表示画面右側には、現在の合算保留記憶数が表示されており、表示画面左側には、演出図柄の変動表示が表示されている。尚、この 6 0 秒間の始動入賞に伴い増加数保留記憶の保留表示は、全て「 」により表示される。

【 0 4 3 2 】

そして、図 5 0 (D) に示すように、演出図柄が「はずれ」となる組合せで導出表示されることで、表示画面に保留記憶数を貯めるための残り秒数が 0 秒となったことが表示される。このとき、表示画面の右側に示すように、合算保留記憶数が最大数である 8 個に達していない場合、例えば、合算保留記憶数が 6 個である場合であっても、図 5 0 (E) に示すように、保留記憶が 1 個消費されて大当り遊技終了後の 2 回目の演出図柄の変動表示が開始されるとともに、遊技者に対して操作部 5 0 を押圧操作する旨の指示が表示される。同時に第 1 保留記憶表示部 1 8 c 及び第 2 保留記憶表示部 1 8 d に表示される保留記憶の保留表示に対して保留予告を実行するか否かが決定され、保留予告を実行する場合には、保留予告対象あるデータ「 2 」及びデータ「 3 」の態様は「 」と「 」から選択決定される。

【 0 4 3 3 】

遊技者が操作部 5 0 を押圧操作すると、図 5 0 (F) に示すように、表示画面に表示されている複数機の戦闘機に対して攻撃を行う攻撃演出が実行される。このとき、消費した保留記憶が「大当り」の保留記憶でなければ、演出図柄は「はずれ」となる組合せで導出表示される。そして、図 5 0 (E) に示すように、再び保留記憶が 1 個消費されて大当り遊技終了後の 3 回目の演出図柄の変動表示が開始されるとともに、遊技者に対して操作部 5 0 を押圧操作する旨の指示が表示される。

【 0 4 3 4 】

以降、大当り遊技終了後の 1 回目の演出図柄の変動表示中に貯めた合算保留記憶数が 0 になるか、演出図柄が「大当り」となる組合せで導出表示されるまで、図 5 0 (E) に示す保留記憶が 1 個消費されることによる演出図柄の変動表示の開始、及び遊技者に対して操作部 5 0 を押圧操作する旨の指示と、遊技者が操作部 5 0 を押圧操作した後の図 5 0 (F) に示す戦闘機への攻撃演出及び演出図柄の「はずれ」となる組合せでの導出表示が、6 回連続して繰り返される。

【 0 4 3 5 】

そして、大当たり遊技終了後の1回目の演出図柄の変動表示中に貯めた保留記憶に「大当たり」の保留記憶が存在していない場合、合算保留記憶数が0となった後は、合算保留記憶数の最大数である8個と、大当たり遊技終了後の1回目の演出図柄の変動表示中に貯めた合算保留記憶数である6個との差である2回分の図50(E)に示す保留記憶が1個消費されることによる演出図柄の変動表示の開始、及び遊技者に対して操作部50を押圧操作する旨の指示と、遊技者が操作部50を押圧操作した後の図50(F)に示す戦闘機への攻撃演出及び演出図柄の「はずれ」、または「大当たり」となる組合せでの導出表示が、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に始動入賞する毎に実行される。

【0436】

尚、本実施例では、大当たり遊技終了後1回目の変動表示において、大当たりフラグがセットされていなければ必ず非リーチCA2-0の変動パターン種別を決定することで、更に変動時間が60秒である非リーチPA1-5の変動パターンの変動を実行し、該PA1-5の変動パターンの変動中に、遊技者に対して第1始動入賞口13または第2始動入賞口14へ遊技球を入賞させることで合算保留記憶数を最大数である8個まで貯めさせるようにしているが、本発明はこれに限定されず、例えば、変形例1として図51に示すように、大当たり遊技終了後1回目の変動表示において、大当たりフラグがセットされておらず且つ合算保留記憶数が6個未満(5個以下)である場合は、必ず非リーチCA2-0の変動パターン種別を決定することで、一義的に非リーチPA1-5の変動パターンの変動を実行し、合算保留記憶数を最大数である8個貯まるよう十分な時間を確保する一方、大当たりフラグがセットされておらず且つ合算保留記憶数が6個以上である場合は、必ずスーパーCA2-7の変動パターン種別を決定することで、非リーチPA1-5の変動パターンよりも変動時間の短いスーパーPA3-1、スーパーPA3-2、スーパーPB3-1、スーパーPB3-2、スーパーPB3-5のいずれかの変動パターンを実行しても良い。

【0437】

このように、大当たり遊技終了後1回目の変動表示において、大当たりフラグがセットされておらず且つ合算保留記憶数が6個未満(5個以下)である場合にPA1-5の変動パターンの変動が実行されることで、合算保留数を8個まで貯めるのに必要な時間を十分に確保することができる一方、大当たり遊技終了後1回目の変動表示において、大当たりフラグがセットされておらず且つ合算保留記憶数が6個以上である場合にPA1-5の変動パターンよりも変動時間の短いスーパーPA3-1、スーパーPA3-2、スーパーPB3-1、スーパーPB3-2、スーパーPB3-5のいずれかの変動パターンが実行されることで、遊技者に大当たり遊技終了後1回目の変動表示において大当たりとなる期待を与えながら合算保留数を8個まで貯めつつ、合算保留記憶数が6個未満である場合よりも短い変動時間で「はずれ」となる演出図柄の組合せを導出表示させて、大当たり遊技終了後2回目以降の変動を実行することができる。

【0438】

また、本実施例では、大当たり遊技終了後1回目の変動表示において、大当たりフラグがセットされていなければ必ず非リーチCA2-0の変動パターン種別を決定することで、更に変動時間が60秒である非リーチPA1-5の変動パターンの変動を実行し、該PA1-5の変動パターンの変動中に、遊技者に対して第1始動入賞口13または第2始動入賞口14へ遊技球を入賞させることで合算保留記憶数を最大数である8個まで貯めさせるようにしているが、本発明はこれに限定されず、例えば、大当たり遊技終了後1回目の変動表示において、大当たりフラグがセットされている場合においてもPA1-5の変動パターンの変動と同じく60秒間の変動を行い、大当たりとなるようにしても良い。以下、この場合について変形例2として示す。

【0439】

具体的には、図52に示すように、特別図柄の変動表示結果が大当たり図柄になる場合に対応した変動パターンとして、特図変動時間が60秒である非リーチPB1-9が設定されている。図53(a)に示すように、大当たり遊技終了後1回目の変動表示において全ての大当たりとなるときに使用される変動パターン種別判定テーブル132dには、変動パタ

ーン種別判定用の乱数（ランダム２）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチＣＡ３－４変動パターン種別に全ての判定値が設定されている。

【０４４０】

また、図５３（ｂ）に示すように、当り変動パターン判定テーブル１３７ｊは、大当り遊技終了後１回目の変動表示において変動表示結果を「大当り」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターンを決定するために参照されるテーブルである。この当り変動パターン判定テーブル１３７ｊには、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される全ての数値（判定値）が、非リーチＰＢ１－９の変動パターンに設定されている。よって、大当り遊技終了後１回目の変動表示において大当りとなるときには、非リーチＰＢ１－９の変動パターンが一義的に決定される。

10

【０４４１】

次に、大当り遊技終了に演出表示装置９の表示画面に表示される演出について図５４に基づいて説明する。まず、図５４（Ａ）に示すように、大当り遊技が終了すると、演出表示装置９の表示画面には、敵キャラクタである複数機の戦闘機が飛来する演出が表示される。更に、表示画面には、図５４（Ｂ）に示すように、当該飛来した複数機の戦闘機とともに、遊技者に対して６０秒以内に第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４へ遊技球を入賞させることで合算保留記憶数を最大数である８個まで貯める旨の指示が表示される。

【０４４２】

20

図５４（Ｂ）に示す状態から所定時間以上経過した後、保留記憶が１個消費されて演出図柄の６０秒間に亘る大当り遊技終了後の１回目の変動表示が開始されるとともに、合算保留記憶数を８個まで貯める時間である６０秒のカウントダウンが開始される。このとき、表示画面には、図５４（Ｃ）に示すように、保留記憶数を貯めるための残り秒数が表示されており、表示画面右側には、現在の合算保留記憶数が表示されており、表示画面左側には、演出図柄の変動表示が表示されている。

【０４４３】

そして、図５４（Ｄ）に示すように、該変動において消費された保留記憶が「大当り」の保留記憶であれば、表示画面に保留記憶数を貯めるための残り秒数が０秒となったことが表示されると同時に、演出図柄が「大当り」となる組合せで導出表示される。このように、大当り遊技終了後１回目の変動において大当りフラグがセットされている場合、セットされていない場合の双方において同一の特図変動時間の変動表示を実行することで、遊技者は、保留記憶を８個に溜めながら該変動表示において大当りとなることを期待することができるようになる。

30

【０４４４】

以上、本実施例によれば、ＰＡ１－５の変動パターンの変動表示が実施されているときには保留予告が実施されないため、これらＰＡ１－５の変動パターンの変動表示において保留記憶が８個貯まる以前に、保留予告によって大当りとなる可能性が示唆されることよって遊技が中止されてしまい保留記憶が８個貯まらずに特別期間の変動表示が実行されなくなってしまうパチンコ遊技機１の興趣が低下してしまうことを防止することができる。

40

【０４４５】

また、ＰＡ１－５の変動パターンの変動中において実行が制限された保留予告が、ＰＡ１－５の変動パターンの変動の終了に応じて即座に実施されるので、過度に保留予告の実行が制限されてしまうことを回避できる。

【０４４６】

また、例えば、保留記憶が８個溜まって特別期間の変動表示が実施されるときには、保留記憶が８個貯まらずに特別期間の変動表示が実施されないときよりも、保留予告が実行される割合を高くすることで、特別期間の変動表示と保留予告とが連携するようになるので、保留予告を、特別期間の変動表示の実行の有無に対応した適切な頻度にて実行できる。

50

【 0 4 4 7 】

また、例えば、保留記憶が 8 個溜まって特別期間の変動表示が実施されるときには、保留記憶が 8 個溜らずに特別期間の変動表示が実施されないときとは異なる態様にて保留予告が実行されるので、保留予告を、特別期間の変動表示の実行の有無に対応した適切な態様にて実行できる。

【 0 4 4 8 】

また、保留記憶の数が 6 個未満であるときには、高い割合にて保留記憶が 8 個溜まり易い長い変動表示時間の P A 1 - 5 の変動パターンの変動表示が決定されることで、該保留記憶の数が 6 個未満である場合であっても、特定条件が成立して特定演出が実施されるようになるので、特定条件が成立させようとする遊技者の意欲を喚起できる。

10

【 0 4 4 9 】

また、特別期間の変動表示が実施される割合が高い大当りの保留記憶が存在するときには、メッセージ演出が実行されて特別期間の変動表示の実行が示唆されるので、特別期間の変動表示が実行される保留記憶数が 8 個貯まるか否かを遊技者に注目させることができる。

【 0 4 5 0 】

また、メッセージ演出の実行中に成立に対応した保留記憶についての保留予告が実施されることにより、保留予告への遊技者の注目が低下してしまうことを回避できる。

【 0 4 5 1 】

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

20

【 0 4 5 2 】

例えば、前記実施例では、大当り後 1 回目に長い変動時間の変動パターンを実施するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り後において、所定の変動回数（例えば 1 0 0 回）に限り高ベース状態に移行する場合においては、高ベース状態が終了する 1 0 0 回目の変動表示において長い変動時間の変動パターンを実施して保留記憶を貯めさせ、1 0 1 回目～1 0 8 回目の変動表示を、特定演出を実施する特別期間としても良いし、その他のタイミング、例えば、所定条件が成立したときに、長い変動時間の変動パターンを実施するようにしても良い。

30

【 0 4 5 3 】

また、前記実施例では、大当りについてのみ、該大当り後 1 回目に長い変動時間の変動パターンを実施して、大当り後 2 回目～9 回目の変動表示を、特定演出を実施する特別期間とした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら大当りに代えて小当りにおいて、小当り後 1 回目に長い変動時間の変動パターンを実施して、小当り後 2 回目～9 回目の変動表示を、特定演出を実施する特別期間としても良く、このようにすることにより、遊技者が獲得することのできる遊技球数（遊技価値）が大当りに対して少ない小当りとなった場合には、長い変動時間の変動パターンを実施することで、特定演出が実施される可能性を高めて、特定演出を出現させることのできる特典を遊技者に付与することで、遊技機の興趣を向上できるようにしても良い。

40

【 0 4 5 4 】

また、これら大当りや小当り後において、長い変動時間の変動パターンを実施するタイミングは、当り後の変動回数が 1 回目や、時短が終了する 1 0 0 回目に限らず、適宜な回数を設定しても良く、例えば、大当りや小当り後の 7 回目や 7 7 回目等の所定回数において長い変動時間の変動パターンを実施して、その後の 2 回目～9 回目の変動表示を、特定演出を実施する特別期間としても良い。

【 0 4 5 5 】

また、これら長い変動時間の変動パターンを実施するタイミングを大当りの種別や小当りの種別等の当りの種別に応じて異なるタイミングを設定し、当りの種別に応じて該当り後の異なるタイミングにて長い変動時間の変動パターンが実施されるようにしても良い。

50

【0456】

また、これら大当りや小当りを契機とするのではなく、遊技に関する所定条件が成立したことに応じて、不定期のタイミングにて長い変動時間の変動パターンを実施するようにしても良い。

【0457】

また、前記実施例では、始動入賞した順に変動表示を実施する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら変動表示を、第2始動入賞を優先して実施するようにしても良い。

【0458】

また、前記実施例では、第1特別図柄と第2特別図柄で大当り種別（例えばラウンド数や確変／非確変等）に違いがあると、両方の始動入賞口に入賞させる意義が希薄となってしまうことから、第1特別図柄と第2特別図柄で大当り種別（例えばラウンド数）に違いがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1特図と第2特図で大当り種別（例えばラウンド数や確変／非確変等）に違いを設けるようにしても良い。

【0459】

また、前記実施例では、全ての保留記憶、つまり、第1保留記憶と第2保留記憶の全てを特別演出の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1保留記憶の4つの保留記憶のみ、或いは、第2保留記憶の4つの保留記憶のみを特別演出の対象としても良い。

【0460】

また、前記実施例では、遊技機として、遊技媒体であるパチンコ玉が払い出されるパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技媒体が、遊技機内部に内封され、貸し出されたパチンコ玉の数や、入賞に応じて付与されたパチンコ玉の数が加算される一方、遊技に使用されたパチンコ玉の数が減算されて記憶される封入式遊技機や、パチンコ玉を用いずに、例えば貸出要求に応じて貸し出されたポイントや点数等の価値や入賞に応じて付与されたポイントや点数等の価値を全てクレジットとして記憶し、クレジットとして記憶された価値のみを使用して遊技を行うことが可能な遊技機であっても良い。尚、この場合には、これらポイントや点数等が遊技媒体に相当し、クレジットが遊技用価値となる。

【0461】

また、本実施例では、変動時間及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CPU101に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用CPU101に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、CPU56は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、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様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU101は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。

【0462】

尚、CPU56の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用CPU101の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより

変動パターンを通知する様にすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておく
なければならないデータ量を削減することができる。

【 0 4 6 3 】

また、前記実施例では、保留予告を実施する表示態様として保留記憶に対応する表示の
形状を異なる形状として、予告演出を実施する形態を例示しているが、本発明はこれに限
定されるものではなく、これらの表示の態様として、色や模様等を変化させる態様として
も良く、これらの表示の態様は、識別可能なものであれば、適宜に選択すれば良い。

【 0 4 6 4 】

また、前記実施例では、特別連続演出の実施条件を、保留記憶が 8 つとなることとして
いるが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら実施条件を、保留記憶が 8 つを
越えて無効なオーバー始動入賞が発生したことや、保留記憶が上限数未満の所定数（例え
ば 7 ）になったことや、所定時間内に所定数以上の新たな始動入賞があったこととしても
良い。

【 0 4 6 5 】

また、前記実施例では、本発明の特別演出として、8 回の変動に亘って連続して実施さ
れる特別連続演出を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特
別演出としては、1 の変動中において実施される特別な先読み演出であっても良いし、変
動に関係なく、特別連続演出の実施条件が成立したときに、特定の報知ランプ（赤色回転
灯）等を点灯させて大当りの保留記憶が存在することを 1 0 0 % の信頼度にて告知する演
出であっても良い。

【 符号の説明 】

【 0 4 6 6 】

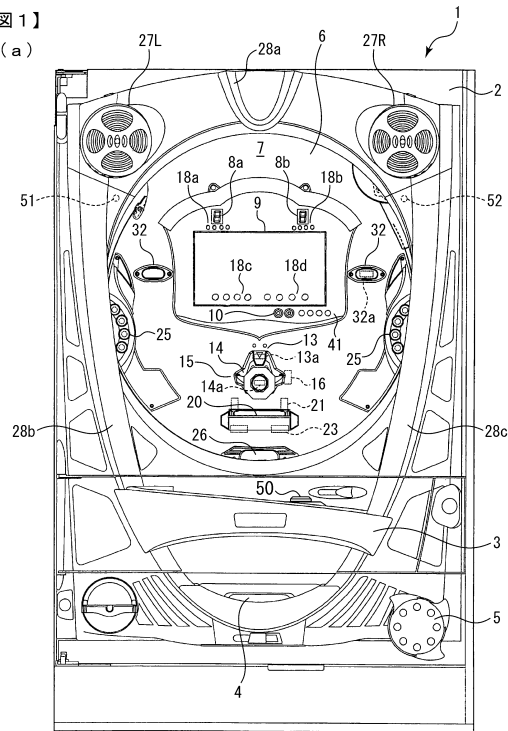
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第 1 特別図柄表示器
- 8 b 第 2 特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第 1 始動入賞口
- 1 4 第 2 始動入賞口
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 遊技制御用 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用 C P U

10

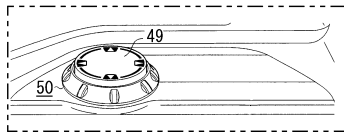
20

30

【図 1】

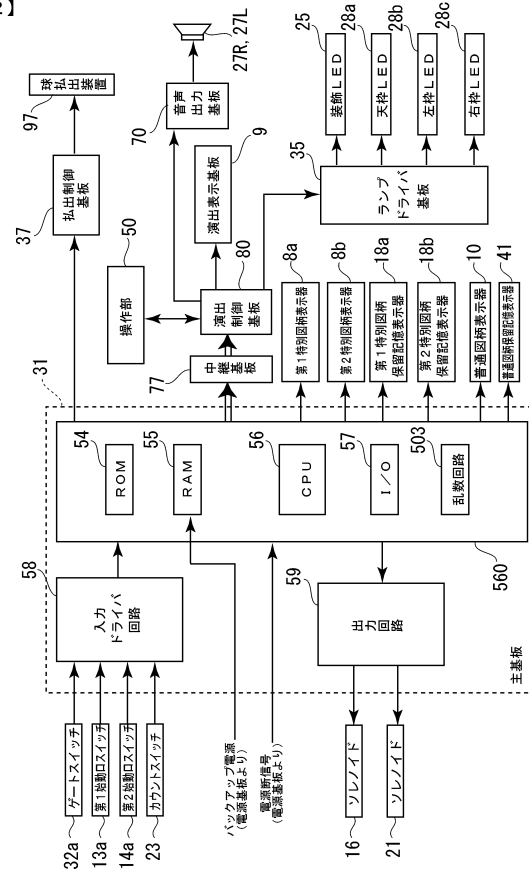
【図 1】
(a)

(b)



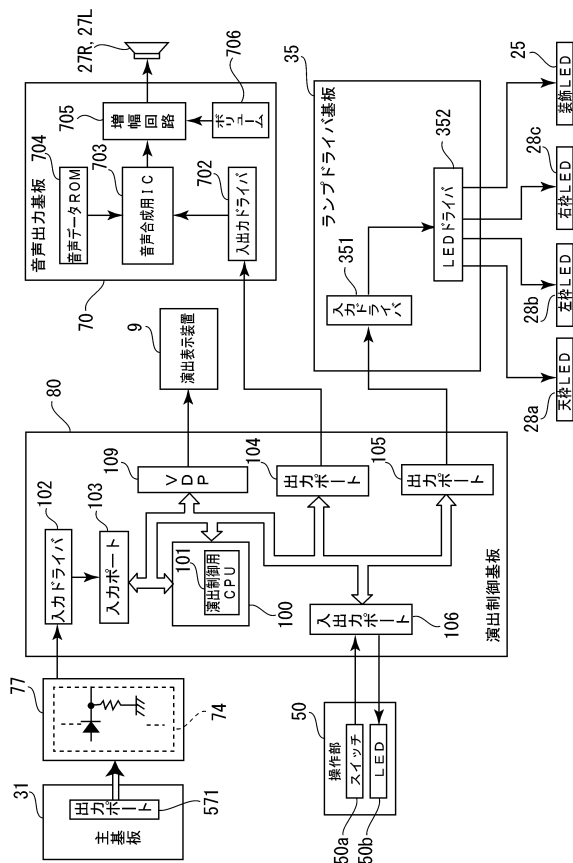
【図 2】

【図 2】



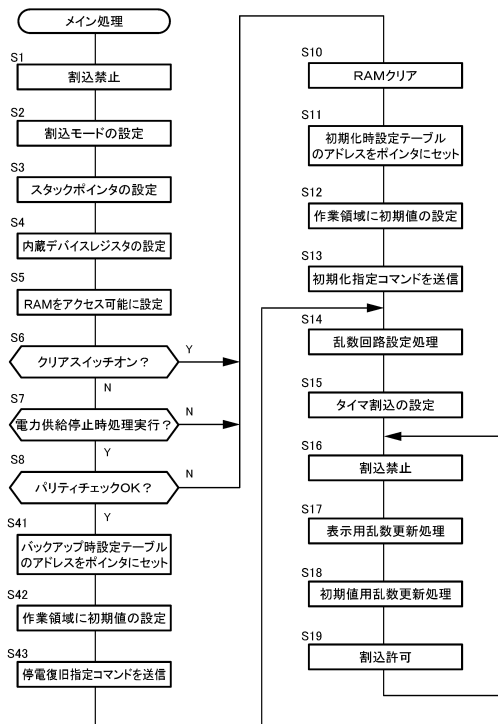
【図 3】

【図 3】



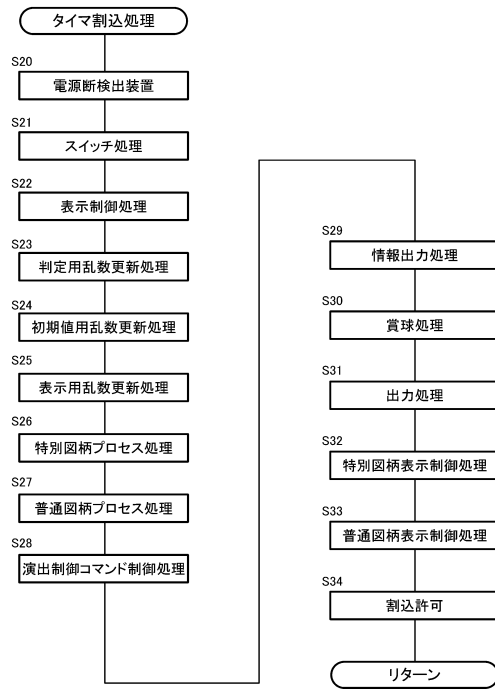
【図 4】

【図 4】



【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	6.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	17.75	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(2回)	非リーチ	21.50	通常変動ではずれ後、再変動2回ではずれ
	非リーチPA1-5	保留貯蓄指示演出	非リーチ	60.00	通常変動ではずれ(大当たり後1回目変動)
	非リーチPA1-6	なし	非リーチ	0.50	超短縮変動ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(2回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(3回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でノーマルリーチではずれ
大当たり	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAではずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ
	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	スーパーPB3-5	なし	スーパーC	28.50	スーパーリーチCではずれ
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	4.00	非リーチで大当たり(大当たり後2回目変動)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	3.50	非リーチで大当たり(大当たり後3回目変動)
	非リーチPB1-3	なし	非リーチ	3.00	非リーチで大当たり(大当たり後4回目変動)
	非リーチPB1-4	なし	非リーチ	2.50	非リーチで大当たり(大当たり後5回目変動)
	非リーチPB1-5	なし	非リーチ	2.00	非リーチで大当たり(大当たり後6回目変動)
	非リーチPB1-6	なし	非リーチ	1.50	非リーチで大当たり(大当たり後7回目変動)
	非リーチPB1-7	なし	非リーチ	1.00	非リーチで大当たり(大当たり後8回目変動)
	非リーチPB1-8	なし	非リーチ	0.50	非リーチで大当たり(大当たり後9回目変動)
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPB2-3	擬似連(2回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当たり
	ノーマルPB2-4	擬似連(3回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でノーマルリーチ大当たり
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA大当たり
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB大当たり
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当たり
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当たり
	スーパーPB3-6	なし	スーパーC	28.50	スーパーリーチCで大当たり

【図 7】

【図 7】

(a)

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

(b)

当り種別	ラウンド回数	獲得球数	遊技状態(確率)	遊技状態(ベース)
確変大当たりA	15	多い	高確率状態 へ移行	高ベース 状態へ移行
確変大当たりB	5	少ない	高確率状態 へ移行	低ベース 状態へ移行
通常大当たりC	5	少ない	低確率状態 へ移行	低ベース 状態へ移行

【図 8】

【図 8】

(a) 大当たり判定テーブル

大当たり判定値(ランダムR[0~65535]と比較される)	
通常時(非確変時)	確変時
1020~1079, 13320~13425(確率:1/399)	1020~1520, 13320~14458(確率:1/40)

(b) 大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

大当たり種別判定値(ランダム1と比較される)		
確変大当たりA	確変大当たりB	通常大当たりC
0~4	5~15	16~29

(c) 大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

大当たり種別判定値(ランダム1と比較される)		
確変大当たりA	確変大当たりB	通常大当たりC
0~9	10~15	16~29

【図 9】

【図 9】

(a) 確変大当たりA用変動パターン種別判定テーブル

大当たり種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
確変大当たりA	1~19	20~49	50~251

(b) 確変大当たりB/通常大当たりC用変動パターン種別判定テーブル

大当たり種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
確変大当たりB	1~49	50~99	100~251
通常大当たりC	1~49	50~99	100~251

(c) 特別期間用変動パターン種別判定テーブル

大当たり種別	変動パターン種別	
	非リーチCA3-0	
全大当たり	1~251	

【図 10】

【図 10】

(a)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA(通常用)

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

135a

(b)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB(短縮用)

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1~79	80~99	100~199	200~214	215~229	230~251

135b

(c)はずれ用変動パターン種別判定テーブルC(大当り後1回目変動表示用)

変動パターン種別
非リーチCA2-0
1~251

135c

(d)はずれ用変動パターン種別判定テーブルD(特別期間用)

変動パターン種別
非リーチCA2-8
1~251

135d

【図 11】

【図 11】

(a)当り変動パターン判定テーブルA

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~560	ノーマルPA2-3
	561~997	ノーマルPA2-4
ノーマルCA3-2	1~560	ノーマルPB2-3
	561~997	ノーマルPB2-4
スーパーCA3-3	1~A1	スーパーPA3-3
	A1+1~A2	スーパーPA3-4
	A2+1~A3	スーパーPB3-3
	A3+1~A4	スーパーPB3-4
	A4+1~997	スーパーPB3-6

137a

(b)当り変動パターン判定テーブルB(大当り後変動回数2回目)

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA3-0	1~997	非リーチPB1-1

137b

(c)当り変動パターン判定テーブルC(大当り後変動回数3回目)

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA3-0	1~997	非リーチPB1-2

137c

(d)当り変動パターン判定テーブルD(大当り後変動回数4回目)

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA3-0	1~997	非リーチPB1-3

137d

(e)当り変動パターン判定テーブルE(大当り後変動回数5回目)

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA3-0	1~997	非リーチPB1-4

137e

(f)当り変動パターン判定テーブルF(大当り後変動回数6回目)

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA3-0	1~997	非リーチPB1-5

137f

(g)当り変動パターン判定テーブルG(大当り後変動回数7回目)

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA3-0	1~997	非リーチPB1-6

137g

(h)当り変動パターン判定テーブルH(大当り後変動回数8回目)

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA3-0	1~997	非リーチPB1-7

137h

(i)当り変動パターン判定テーブルI(大当り後変動回数8回目)

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA3-0	1~997	非リーチPB1-8

137i

【図 12】

【図 12】

はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-0	1~997	非リーチPA1-5
非リーチCA2-1	1~997	非リーチPA1-1
非リーチCA2-2	1~500	非リーチPA1-3
	501~997	非リーチPA1-4
非リーチCA2-3	1~997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-4	1~560	ノーマルPA2-1
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-5	1~997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-6	1~997	ノーマルPB2-1
スーパーCA2-7	1~B1	スーパーPA3-1
	B1+1~B2	スーパーPA3-2
	B2+1~B3	スーパーPB3-1
	B3+1~B4	スーパーPB3-2
	B4+1~997	スーパーPB3-5
非リーチCA2-8	1~997	非リーチPA1-6

138

大当りのときにスーパーリーチC
が出現する確率P_b

$$\text{スーパーリーチCの} \\ \text{大当り信頼度 } S_c = \frac{\text{大当りのときにスーパーリーチCが出現する確率 } P_b}{\text{はずれのときにスーパーリーチCが出現する確率 } P_a} + \text{大当りのときにスーパーリーチCが出現する確率 } P_b$$

$$\text{スーパーリーチCの} \\ \text{大当り信頼度 } S_c > \text{スーパーリーチBの} \\ \text{大当り信頼度 } S_b > \text{スーパーリーチAの} \\ \text{大当り信頼度 } S_a$$

【図 13】

【図 13】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(確変大当りA指定)	確変大当りA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B指定)	確変大当りBに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(通常大当りC指定)	通常大当りCに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	入賞時判定結果指定	始動入賞時の入賞時判定結果を指定
96	XX	大当り終了時判定結果指定	大当り終了時における保留記憶の入賞時判定結果を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	確変大当りA開始指定	確変大当りAの開始画面を表示することの指定
A0	02	確変大当りB開始指定	確変大当りBの開始画面を表示することの指定
A0	03	通常大当りC開始指定	通常大当りCの開始画面を表示することの指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指定 (XX=01(H)~0F(H))
A2	XX	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指定 (XX=01(H)~0F(H))
A3	01	確変大当りA終了指定	確変大当りAの終了画面を表示することの指定
A3	02	確変大当りB終了指定	確変大当りBの終了画面を表示することの指定
A3	03	通常大当りC終了指定	通常大当りCの終了画面を表示することの指定

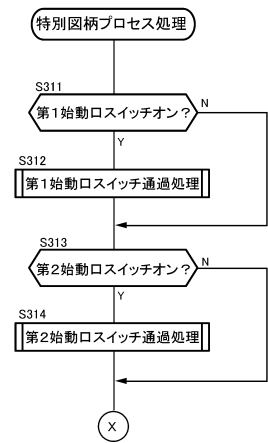
【図 14】

【図 14】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	XX	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がXXで示す数になったことの指定
C1	XX	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がXXで示す数になったことの指定
C2	XX	合計保留記憶数指定	合計保留記憶数がXXで示す数になったことの指定

【図 15】

【図 15】



【図 16】

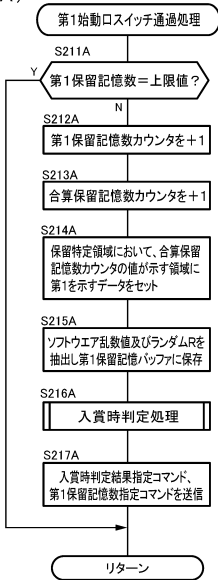
【図 16】



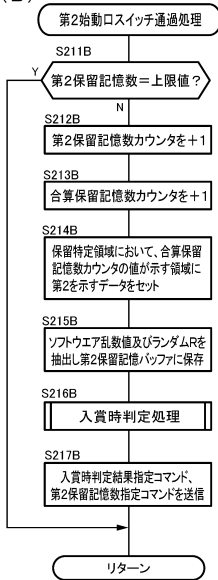
【図 17】

【図 17】

(A)



(B)



【図 18】

【図 18】

(A)

保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	第2	—	—	—

(B)

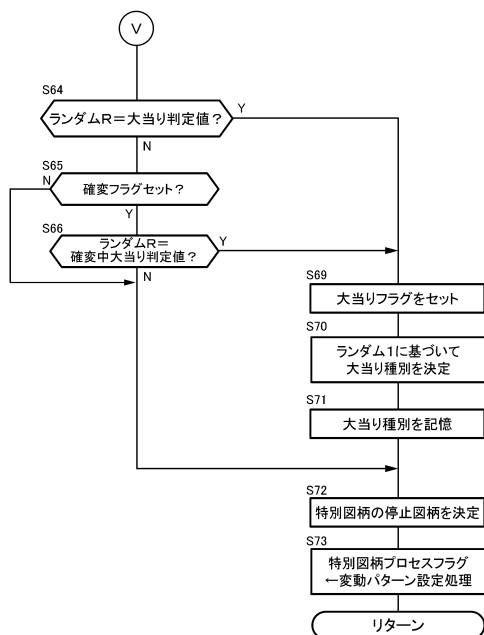
第1保留記憶 バッファ	第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶 バッファ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
	第1保留記憶数=2に応じた保存領域		第2保留記憶数=2に応じた保存領域
	第1保留記憶数=3に応じた保存領域		第2保留記憶数=3に応じた保存領域
	第1保留記憶数=4に応じた保存領域		第2保留記憶数=4に応じた保存領域

【図 19】

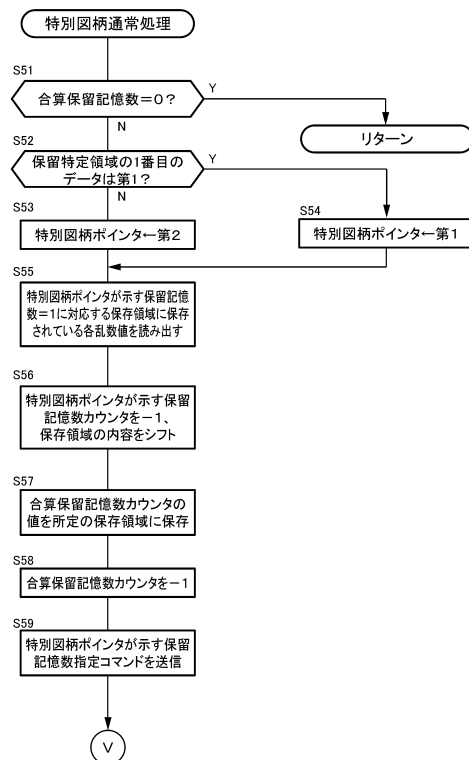
[illegible]

変動パターン種別	第1特図	第2特図
非リーチはずれ	入賞時判定結果1指定	入賞時判定結果5指定
ノーマルリーチ大当り	入賞時判定結果2指定	入賞時判定結果6指定
スーパーリーチはずれ	入賞時判定結果3指定	入賞時判定結果7指定
スーパーリーチ大当り	入賞時判定結果4指定	入賞時判定結果8指定

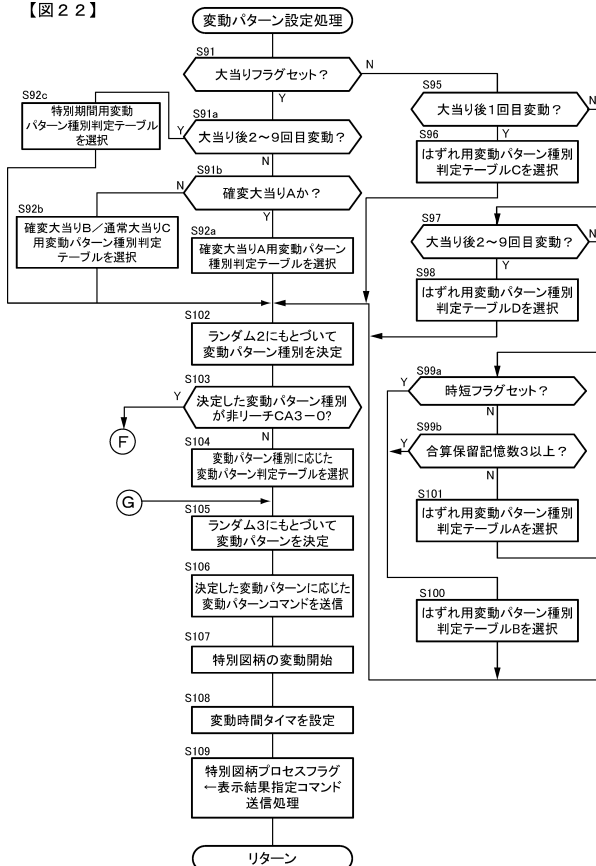
【图 2-1】



【図20】

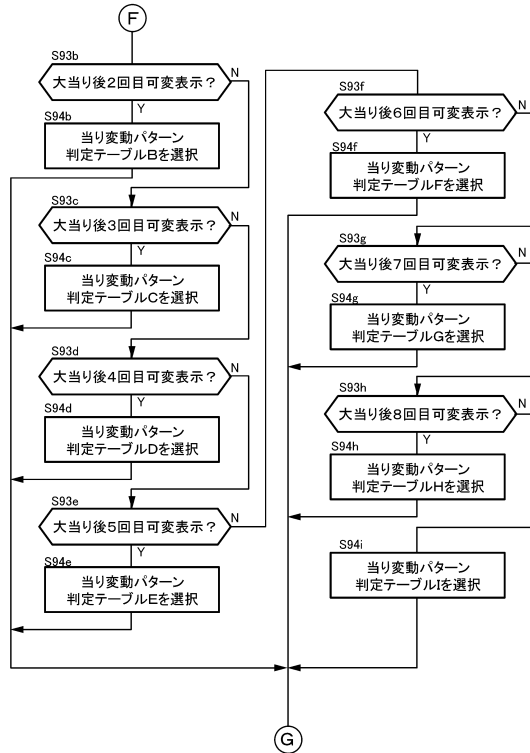


【図 22】



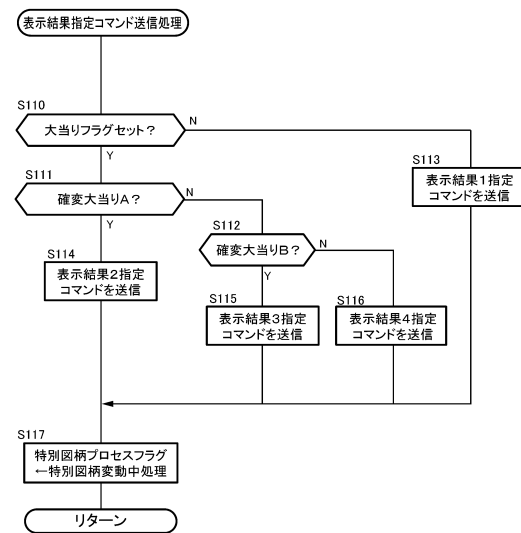
【図 23】

【図 23】



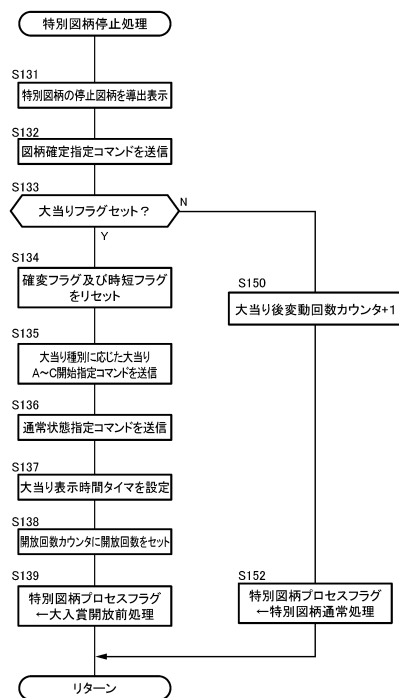
【図 24】

【図 24】



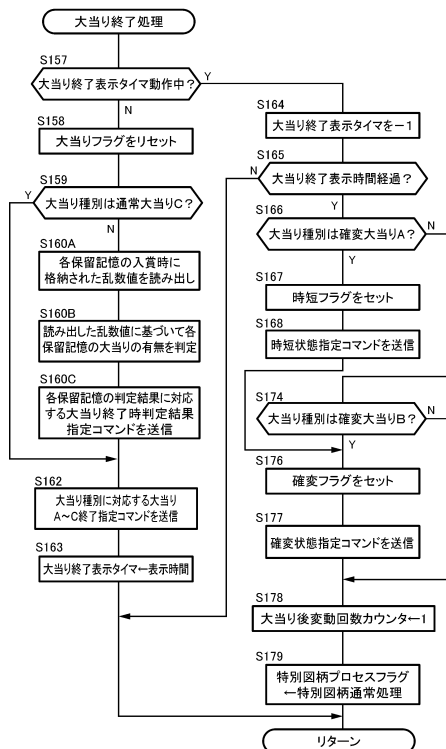
【図 25】

【図 25】



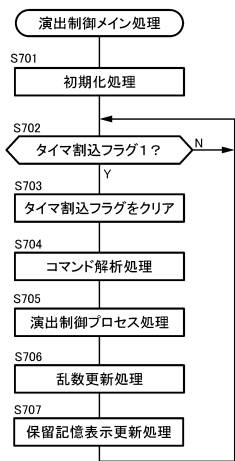
【図 26】

【図 26】



【図 27】

【図 27】



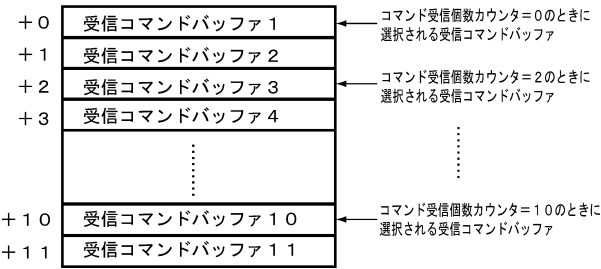
【図 29】

【図 29】

図柄変動制御パターンテーブル	
変動パターン	演出図柄変動制御パターン
非リーチPA1-1	非リーチCPA1-1
非リーチPA1-2	非リーチCPA1-2
非リーチPA1-3	非リーチCPA1-3
非リーチPA1-4	非リーチCPA1-4
非リーチPA1-5	非リーチCPA1-5
非リーチPA1-6	非リーチCPA1-6
ノーマルPA2-1	ノーマルCPA2-1
⋮	⋮
ノーマルPB2-2	ノーマルCPB2-2
スーパーPA3-1	スーパーCPA3-1
⋮	⋮
スーパーPB3-4	スーパーCPB3-4
特別連続演出用1	スペシャルCP1(はずれ)
特別連続演出用2	スペシャルCP2(大当り)

【図 28】

【図 28】



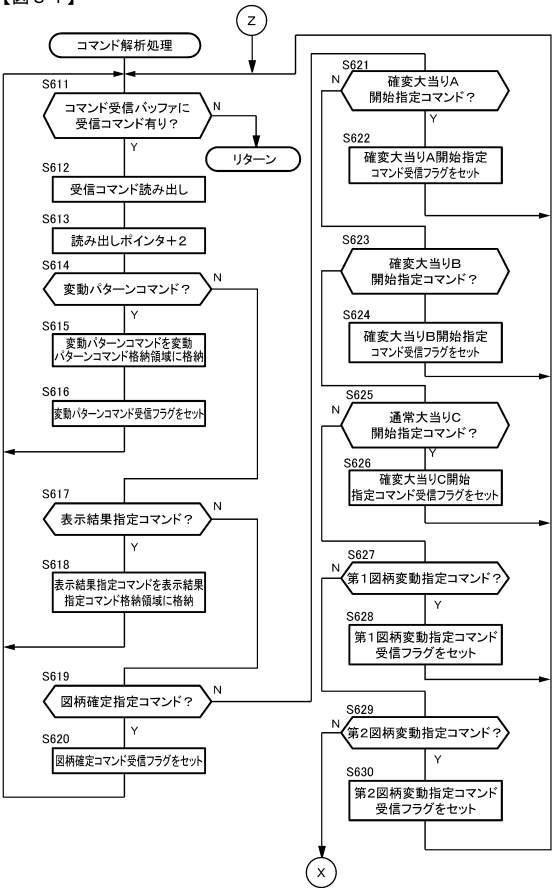
【図 30】

【図 30】

乱数	範囲	用途
SR1	1 ～ 10	保留予告実行決定用
SR2	1 ～ 100	保留予告態様決定用

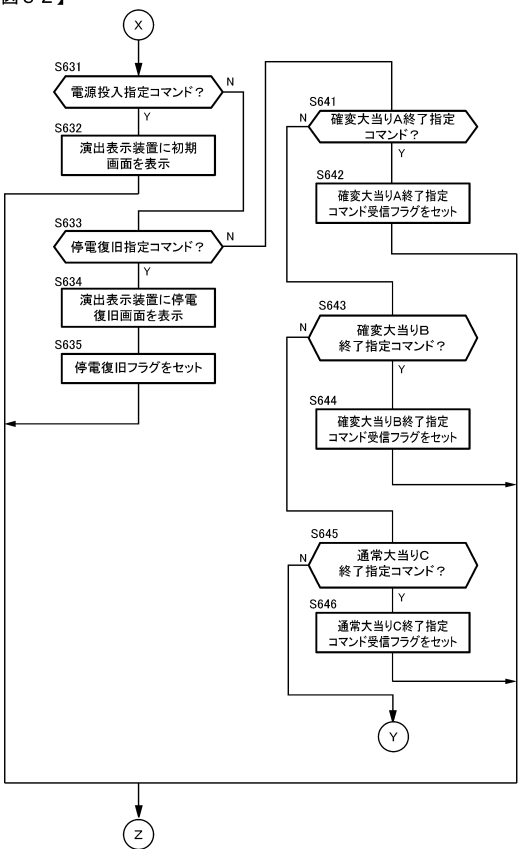
【図 31】

【図 31】

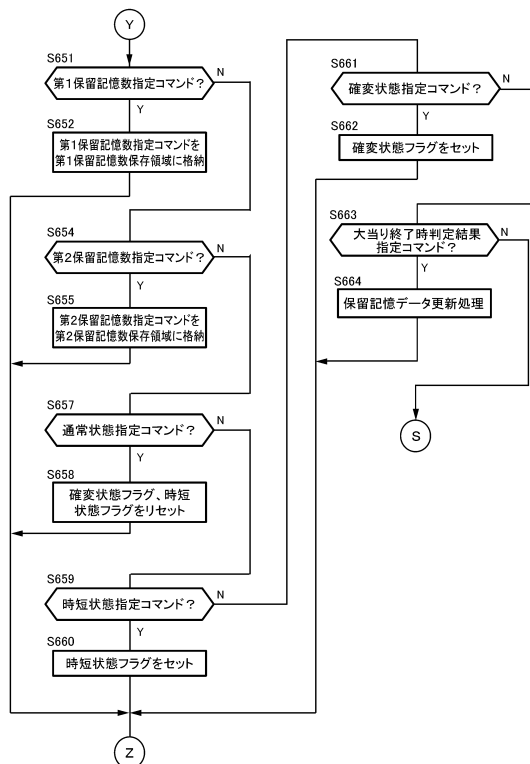


【図 32】

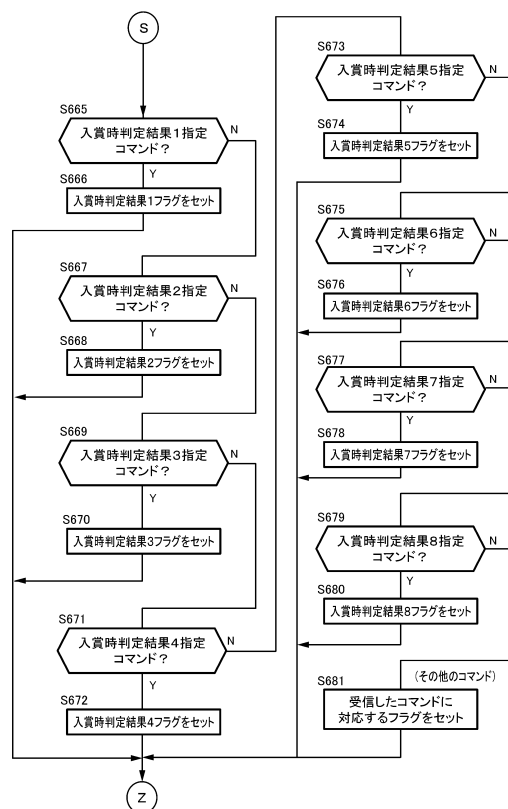
【図 32】



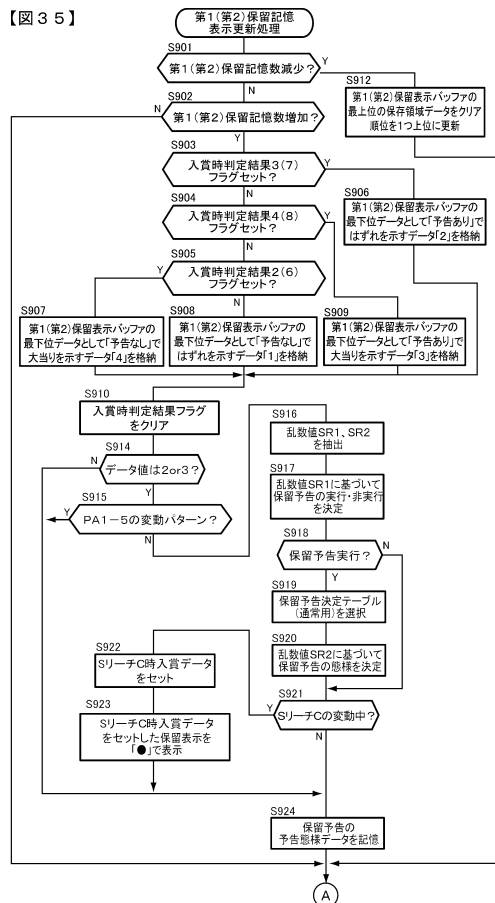
【图 3 3】



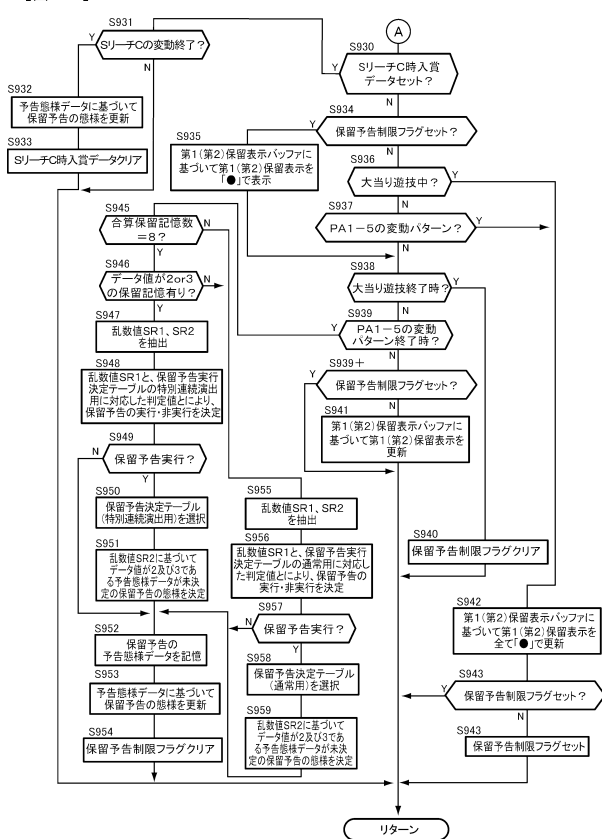
【図 3 4】



【图 35】



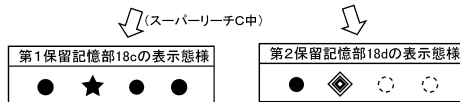
【图 3 6】



【図 37】

【図 37】

保留番号	種別	データ値	SリーチC時 入賞データ	予告態様 データ
1	第1	1(入賞あり)	00	A1
2	第1	1(入賞あり)	00	A1
3	第2	1(入賞あり)	00	A1
4	第1	3(予告対象、当り)	00	A3
5	第2	2(予告対象、はずれ)	00	A2
6	第1	3(予告対象、当り)	01	A3
7	—	0	—	—
8	—	0	—	—



【図 38】

【図 38】

(A) 保留予告実行決定テーブル

データ値	通常時	特別連続 演出時
実行	7	10
非実行	3	0

(数値は判定値数)

(B) 保留予告決定テーブル (通常用)

データ値	◆	★	☆
2 (Sリーチはずれ)	75	25	0
3 (Sリーチ大当り)	60	40	0

(数値は判定値数)

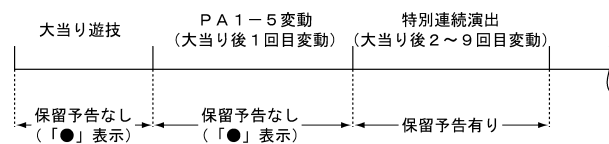
(C) 保留予告決定テーブル (特別連続演出用)

データ値	◆	★	☆
2 (Sリーチはずれ)	60	40	0
3 (Sリーチ大当り)	40	30	30

(数値は判定値数)

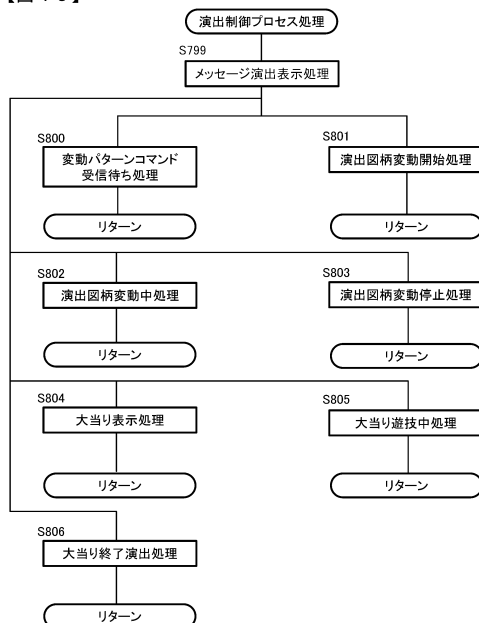
【図 39】

【図 39】



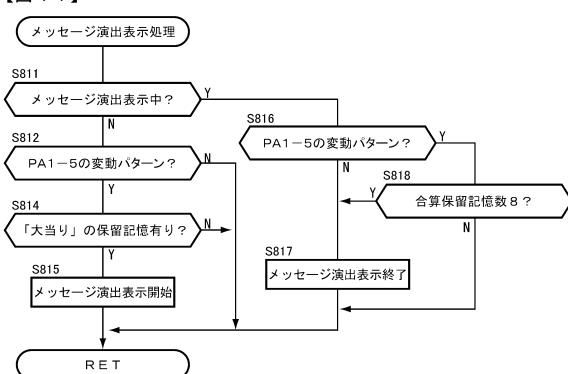
【図 40】

【図 40】

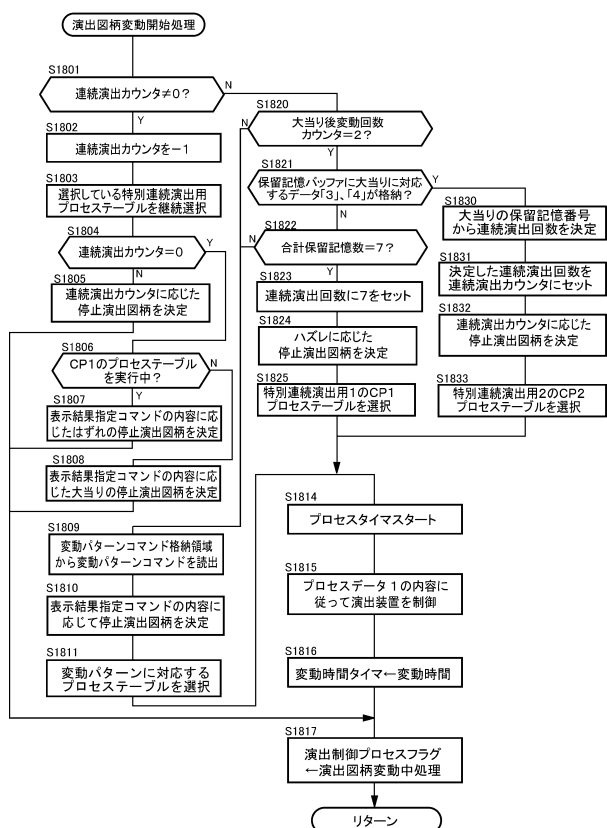


【図 41】

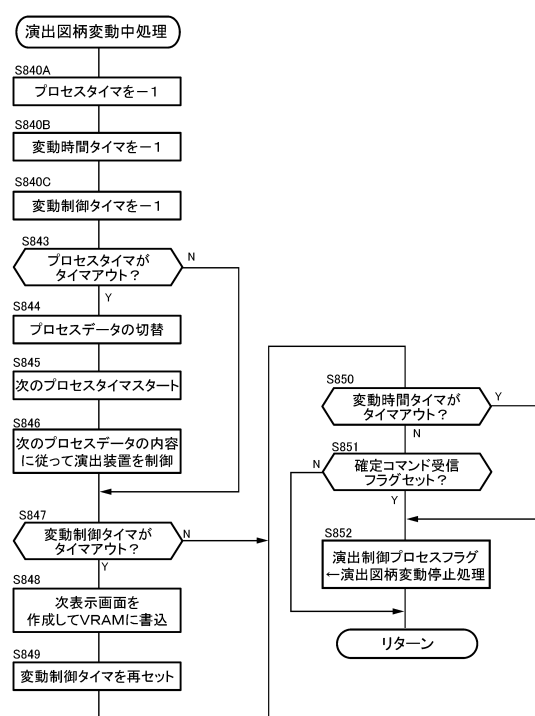
【図 41】



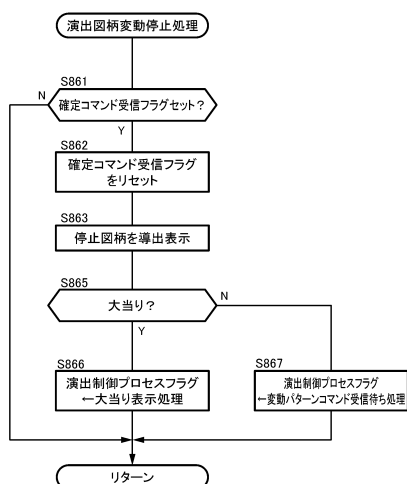
【图 4 2】



【图 4 3】

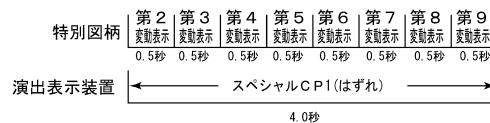


【图 4 4】



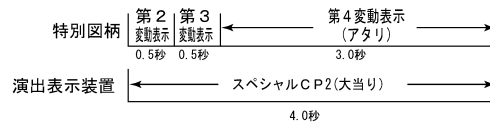
【图 45】

(a) 8 保留の全てがハズレ

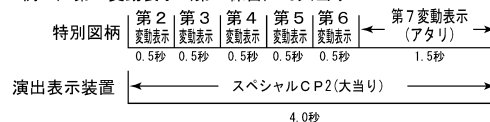


(b) 8 保留のいずれかで大当り

例1) 第4変動表示(第3保留)で大当たり

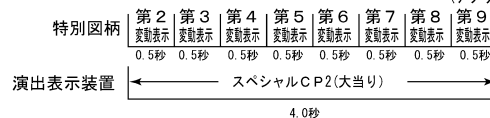


例2) 第7変動表示(第6保留)で大当たり



例3) 第9変動表示(第8保留)で大当たり

(アタリ)



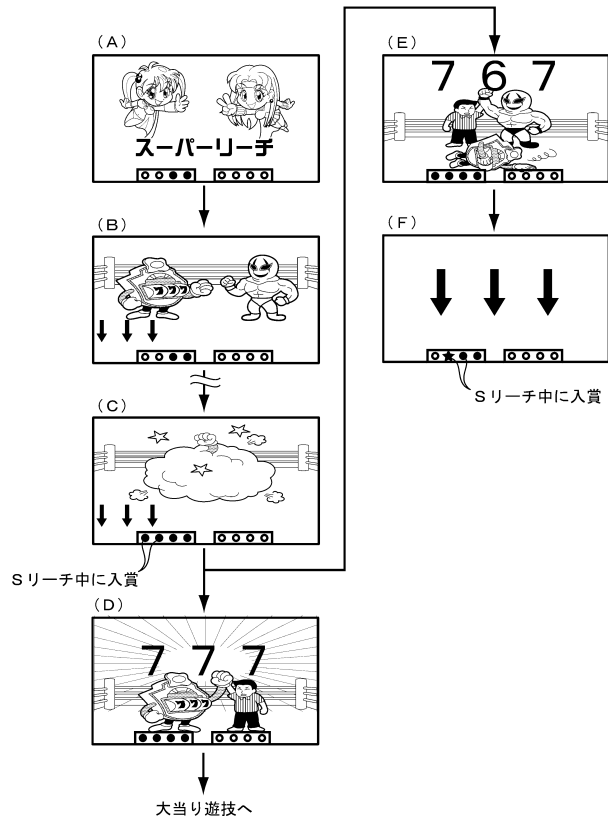
(c) 全保留がハズレで8保留に未到達

例) 保留記憶がハズレのみで6個



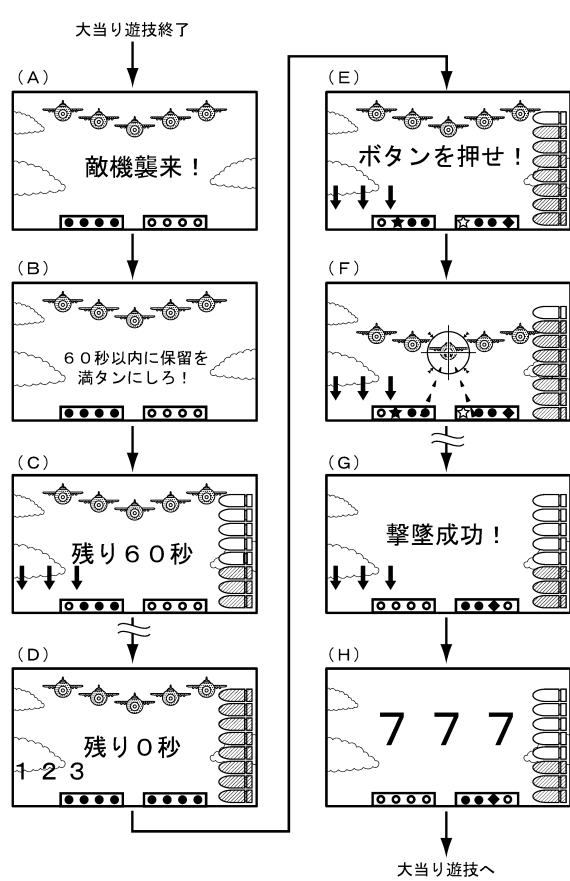
【図 46】

【図 46】



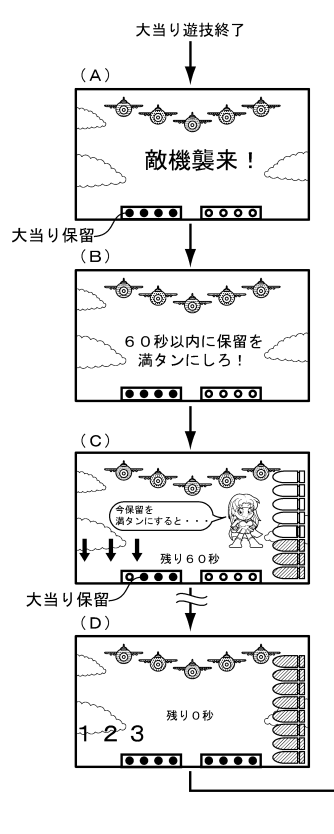
【図 47】

【図 47】



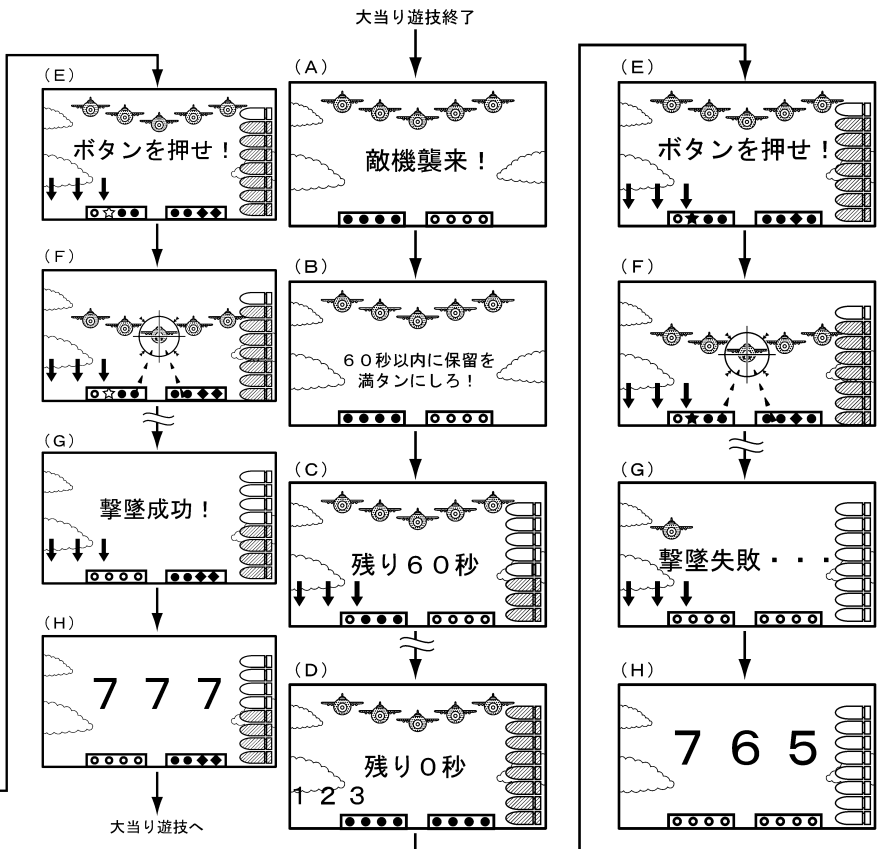
【図 48】

【図 48】



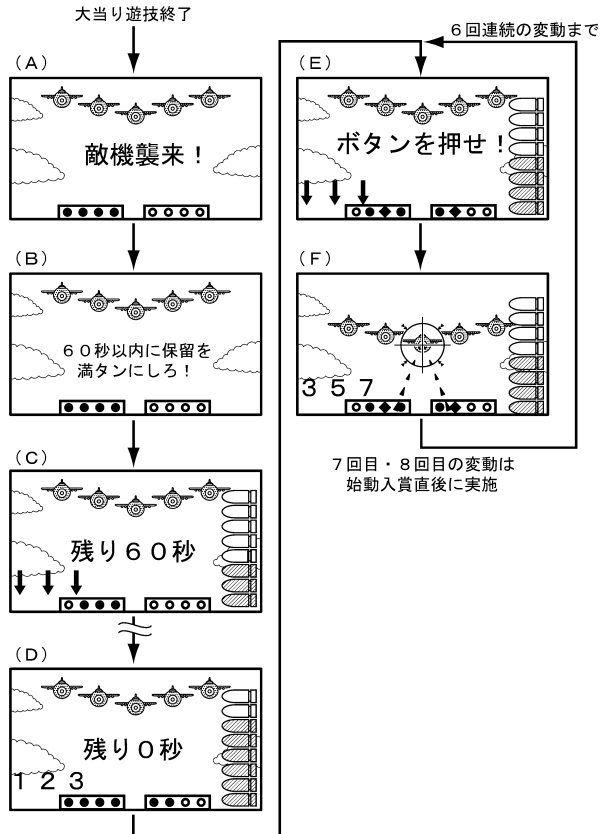
【図 49】

【図 49】



【図 50】

【図 50】



【図 51】

【図 51】

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(大当り後1回目可変表示用)

保留記憶数6未満	保留記憶数6以上
非リーチCA2-0	スーパーCA2-7
1~251	1~251

【図 52】

【図 52】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	6.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	17.75	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(2回)	非リーチ	21.50	通常変動ではずれ後、再変動2回ではずれ
	非リーチPA1-5	保留貯蓄指示演出	非リーチ	60.00	通常変動ではずれ(大当り後1回目変動)
	非リーチPA1-6	なし	非リーチ	0.50	超短縮変動ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(2回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(3回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でノーマルリーチではずれ
大当り	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAではずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ
	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	スーパーPB3-5	なし	スーパーC	28.50	スーパーリーチCではずれ
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	4.00	非リーチで大当り(大当り後2回目変動)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	3.50	非リーチで大当り(大当り後3回目変動)
	非リーチPB1-3	なし	非リーチ	3.00	非リーチで大当り(大当り後4回目変動)
	非リーチPB1-4	なし	非リーチ	2.50	非リーチで大当り(大当り後5回目変動)
	非リーチPB1-5	なし	非リーチ	2.00	非リーチで大当り(大当り後6回目変動)
	非リーチPB1-6	なし	非リーチ	1.50	非リーチで大当り(大当り後7回目変動)
	非リーチPB1-7	なし	非リーチ	1.00	非リーチで大当り(大当り後8回目変動)
	非リーチPB1-8	なし	非リーチ	0.50	非リーチで大当り(大当り後9回目変動)
	非リーチPB1-9	保留貯蓄指示演出	非リーチ	60.00	非リーチで大当り(大当り後10回目変動)
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(2回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチA大当り
	ノーマルPB2-4	擬似連(3回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でノーマルリーチA大当り
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA大当り
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB大当り
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当り
	スーパーPB3-6	なし	スーパーC	28.50	スーパーリーチCで大当り

【図 53】

【図 53】

(a) 変動パターン種別判定テーブル(大当り後1回目可変表示用)

大当り種別	変動パターン種別	
大当り	非リーチCA3-4	132d
全大当り	1~251	

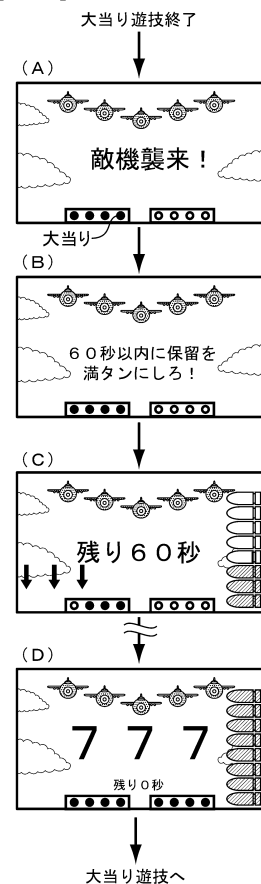
(b) 当り変動パターン判定テーブル(大当り後1回目可変表示用)

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA3-4	1~997	非リーチPB1-9

137j

【図 54】

【図 54】



フロントページの続き

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

審査官 堀 圭史

(56)参考文献 特開２０１２－０５５４８１（ＪＰ，Ａ）

特開２０１１－２１７９３８（ＪＰ，Ａ）

特開２０１０－１６２２１１（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)

A 6 3 F 7 / 0 2