(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5687652号
(P5687652)
(45)発行日　平成27年3月18日(2015.3.18)　(24)登録日　平成27年1月30日(2015.1.30)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 315Z
A63F 7/02 320
A63F 7/02 334

請求項の数 2　(全 122 頁)

(21)出願番号　特願2012-73396(P2012-73396)
(22)出願日　平成24年3月28日(2012.3.28)
(62)分割の表示　特願2007-325874(P2007-325874)の分割
原出願日　平成19年12月18日(2007.12.18)
(65)公開番号　特開2012-148103(P2012-148103A)
(43)公開日　平成24年8月9日(2012.8.9)
審査請求日　平成24年3月28日(2012.3.28)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100103090
弁理士　岩壁　冬樹
(74)代理人　100124501
弁理士　塩川　誠人
(74)代理人　100135161
弁理士　眞野　修二
(72)発明者　中島　和俊
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　小河　俊弥

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】
第１始動領域へ遊技球が入賞した後、該入賞にもとづいた変動表示の開始が可能となる第１の開始条件が成立したことにもとづいて、各々が識別可能な第１の識別情報による第１の変動表示を開始し表示結果を導出表示する第１変動表示手段、または第２始動領域へ遊技球が入賞した後、該入賞にもとづいた変動表示の開始が可能となる第２の開始条件が成立したことにもとづいて、各々が識別可能な第２の識別情報による第２の変動表示を開始し表示結果を導出表示する第２変動表示手段にあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、
未だ前記第１の開始条件が成立していない前記第１の変動表示について、第１保留記憶として記憶する第１保留記憶手段と、
未だ前記第２の開始条件が成立していない前記第２の変動表示について、前記第１保留記憶の記憶領域とは異なる記憶領域に第２保留記憶として記憶する第２保留記憶手段と、
前記第１の変動表示と前記第２の変動表示とのいずれも実行されていないことを条件に、前記第１の開始条件が成立したときに、前記第１変動表示手段による前記第１の変動表示を開始させる第１変動表示開始手段と、
前記第１の変動表示と前記第２の変動表示とのいずれも実行されていないことを条件に、前記第２の開始条件が成立したときに、前記第２変動表示手段による前記第２の変動表示を開始させる第２変動表示開始手段と、
前記第１の開始条件または前記第２の開始条件が成立したときに、前記第１の開始条件

が成立したのか前記第２の開始条件が成立したのかを特定可能な情報を一の記憶領域に記憶する共通情報制御手段と、

前記一の記憶領域の記憶内容にもとづいて前記第１の開始条件が成立したのか前記第２の開始条件が成立したのかを特定し、前記第１の開始条件が成立した前記第１変動表示手段における前記第１の変動表示の変動表示開始時から変動表示終了時までの変動表示時間を含む変動パターンを選択するための第１変動パターン選択処理と、前記第２の開始条件が成立した前記第２変動表示手段における前記第２の変動表示の変動表示開始時から変動表示終了時までの変動表示時間を含む変動パターンを選択するための第２変動パターン選択処理とを、同一の処理ルーチンにより実行し、前記第１変動表示手段および前記第２変動表示手段のうち、変動表示の開始条件が成立した変動表示手段における変動表示の変動表示時間を含む変動パターンを複数の変動パターンから選択する変動パターン選択手段と、

前記第１変動表示手段または前記第２変動表示手段のいずれに特定表示結果が導出表示された場合でも同一の処理ルーチンによって前記特定遊技状態の制御を実行する特定遊技状態制御手段と、

該変動パターン選択手段により選択された変動パターンにもとづいて、前記第１の開始条件が成立したときに前記第１変動表示手段において実行される前記第１の変動表示の変動表示時間を示す第１データと、前記第２の開始条件が成立したときに前記第２変動表示手段において実行される前記第２の変動表示の変動表示時間を示す第２データとを、同一の記憶領域に記憶する変動表示時間記憶手段と、

遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不可能な閉鎖状態とに制御可能な可変入賞装置と、

前記特定遊技状態に制御させるときに前記可変入賞装置を閉鎖状態から開放状態に制御させる可変入賞装置制御手段と、

前記可変入賞装置に進入した遊技球を検出して入賞検出信号を出力する入賞検出手段と、

前記特定遊技状態に制御されていないときに、前記入賞検出手段が前記入賞検出信号を出力したことにもとづいて、異常入賞が発生したと判定する異常入賞判定手段とを備え、

前記可変入賞装置が開放状態から閉鎖状態に制御された時点から前記特定遊技状態が終了するまでの期間が前記可変入賞装置に進入した遊技球が前記入賞検出手段で検出されるまでの期間よりも長い

ことを特徴とする遊技機。

【請求項２】

特定遊技状態に制御するか否かを、変動表示の表示結果を導出表示する前に決定する事前決定手段と、

第１の識別情報の変動表示および第２の識別情報の変動表示に対応する、複数の演出識別情報の変動表示を実行する演出識別情報変動表示手段と、

前記特定遊技状態に制御するための条件を遊技者に提示し、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御すると決定されている場合に、前記条件を満たす演出である条件充足演出を実行する特殊演出実行手段とを備え、

前記特殊演出実行手段は、前記条件が所定の組み合わせの演出識別情報を導出表示させることである場合に、当該条件を提示していない場合よりも高い割合で、複数の演出識別情報のうち少なくとも１つ以上の演出識別情報が前記所定の組み合わせに対応するように停止表示する準充足演出を実行する

請求項１記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、第１始動領域へ遊技球が入賞した後、該入賞にもとづいた変動表示の開始が可能となる第１の開始条件が成立したことにもとづいて、各々が識別可能な第１の識別情

報による第１の変動表示を開始し表示結果を導出表示する第１変動表示手段、または第２始動領域へ遊技球が入賞した後、該入賞にもとづいた変動表示の開始が可能となる第２の開始条件が成立したことにもとづいて、各々が識別可能な第２の識別情報による第２の変動表示を開始し表示結果を導出表示する第２変動表示手段にあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。より具体的には、遊技機が制御されている状態。）を、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【０００３】

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

【０００４】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【０００５】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００６】

【特許文献１】特開平０８－０８４８０７号公報

【特許文献２】特開２００５－３１２８１３号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

そこで、本発明は、第１変動表示手段および第２変動表示手段における変動表示およびこれに対応した演出表示を行うにあたり、データの記憶領域の容量節減をすることができ

る遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
本発明による遊技機は、第１始動領域へ遊技球が入賞した後、該入賞にもとづいた変動表示の開始が可能となる第１の開始条件が成立したことにもとづいて、各々が識別可能な第１の識別情報による第１の変動表示を開始し表示結果を導出表示する第１変動表示手段、または第２始動領域へ遊技球が入賞した後、該入賞にもとづいた変動表示の開始が可能となる第２の開始条件が成立したことにもとづいて、各々が識別可能な第２の識別情報による第２の変動表示を開始し表示結果を導出表示する第２変動表示手段にあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、未だ第１の開始条件が成立していない第１の変動表示について、第１保留記憶として記憶する第１保留記憶手段と、未だ第２の開始条件が成立していない第２の変動表示について、第１保留記憶の記憶領域とは異なる記憶領域に第２保留記憶として記憶する第２保留記憶手段と、第１の変動表示と第２の変動表示とのいずれも実行されていないことを条件に、第１の開始条件が成立したときに、第１変動表示手段による第１の変動表示を開始させる第１変動表示開始手段と、第１の変動表示と第２の変動表示とのいずれも実行されていないことを条件に、第２の開始条件が成立したときに、第２変動表示手段による第２の変動表示を開始させる第２変動表示開始手段と、第１の開始条件または第２の開始条件が成立したときに、第１の開始条件が成立したのか第２の開始条件が成立したのかを特定可能な情報を一の記憶領域に記憶する共通情報制御手段と、一の記憶領域の記憶内容にもとづいて第１の開始条件が成立したのか第２の開始条件が成立したのかを特定し、第１の開始条件が成立した第１変動表示手段における第１の変動表示の変動表示開始時から変動表示終了時までの変動表示時間を含む変動パターンを選択するための第１変動パターン選択処理と、第２の開始条件が成立した第２変動表示手段における第２の変動表示の変動表示開始時から変動表示終了時までの変動表示時間を含む変動パターンを選択するための第２変動パターン選択処理とを、同一の処理ルーチンにより実行し、第１変動表示手段および第２変動表示手段のうち、変動表示の開始条件が成立した変動表示手段における変動表示の変動表示時間を含む変動パターンを複数の変動パターンから選択する変動パターン選択手段と、第１変動表示手段または第２変動表示手段のいずれに特定表示結果が導出表示された場合でも同一の処理ルーチンによって特定遊技状態の制御を実行する特定遊技状態制御手段と、該変動パターン選択手段により選択された変動パターンにもとづいて、第１の開始条件が成立したときに第１変動表示手段において実行される第１の変動表示の変動表示時間を示す第１データと、第２の開始条件が成立したときに第２変動表示手段において実行される第２の変動表示の変動表示時間を示す第２データとを、同一の記憶領域に記憶する変動表示時間記憶手段と、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不可能な閉鎖状態とに制御可能な可変入賞装置と、特定遊技状態に制御させるときに可変入賞装置を閉鎖状態から開放状態に制御させる可変入賞装置制御手段と、可変入賞装置に進入した遊技球を検出して入賞検出信号を出力する入賞検出手段と、特定遊技状態に制御されていないときに、入賞検出手段が入賞検出信号を出力したことにもとづいて、異常入賞が発生したと判定する異常入賞判定手段とを備え、可変入賞装置が開放状態から閉鎖状態に制御された時点から特定遊技状態が終了するまでの期間が可変入賞装置に進入した遊技球が入賞検出手段で検出されるまでの期間よりも長いことを特徴とする。
【０００９】
特定遊技状態に制御するか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ６２を実行する部分）と、事前決定手段によって特定遊技状態に制御しない旨の決定がなされたことにもとづいて（例えば、ステップＳ９１のＮ）、識別情報の変動表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ９８の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果とリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の変動パタ

ーン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ９２，Ｓ１００Ａ，Ｓ１００Ｂの処理でセットされたテーブルを参照して、ステップＳ１０１Ｂの処理を実行する部分）と、変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ１０１Ｃ～Ｓ１０１Ｅの処理を実行する部分）と、変動パターン決定手段の決定結果に対応して、識別情報の変動表示中に当該識別情報の変動表示に対応する演出動作を実行する演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された変動パターンコマンドにもとづいてステップＳ８３５Ｂ，Ｓ８３５Ｃ，Ｓ８４７Ｂ，Ｓ８４７Ｃの処理を実行する部分）と、特定遊技状態に制御するための条件として、特定表示結果と異なる条件（例えば、所定のリーチ状態を発生させること）を識別情報の複数回の変動表示に亘って遊技者に提示し（例えば、ステップＳ８２０Ｆの処理を実行）、事前決定手段によって特定遊技状態に制御すると決定されている場合に（例えば、ステップＳ８２３ＡのＹ）、条件を満たす演出である条件充足演出（例えば、図８８～図９１に示す演出）を実行する特殊演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ９１５Ｂ，Ｓ８６２Ｂの処理を実行する部分）とを備え、該特殊演出実行手段は、提示した条件の達成確率が高まっていない場合であっても（例えば、ステップＳ８２３ＡのＮ）、表示上の達成確率が高まったかのような準充足演出（例えば、図８６，図８７に示す演出）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、ステップＳ８２３Ｌの処理で選択したプロセステーブルにもとづいて、ステップＳ８３５Ｂ，Ｓ８３５Ｃ，Ｓ８４７Ｂ，Ｓ８４７Ｃの処理を実行）ように構成してもよい。

【００１０】

変動パターン種別決定手段は、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して（例えば、ステップＳ９９のＹ）、当該リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、ステップＳ１００Ａでセットしたリーチ用変動パターン種別判定テーブルを参照して、ステップＳ１０１Ｂの処理を実行）、リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して（ステップＳ９９のＮ）、識別情報の変動表示中に特定の演出（例えば、「滑り」や「擬似連」等）を実行する変動パターン種別を含む複数種類の変動パターン種別（例えば非リーチＣＡ１－１、ＣＡ１－２、ＣＡ１－３、ＣＡ１－４の変動パターン種別など）のいずれかに決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、ステップＳ１００Ｂでセットしたリーチ用変動パターン種別判定テーブルを参照して、ステップＳ１０１Ｂの処理を実行）、変動パターン決定手段は、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、識別情報の変動パターンを、変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチ変動パターン（例えば、ノーマルＰＡ２－１～ＰＡ２－４、スーパーＰＡ３－１～ＰＡ３－８、ＰＢ３－１～ＰＢ３－５、ＰＣ３－１～ＰＣ３－４の変動パターンなど）のいずれかに決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がＳ１０１Ｃにて設定された変動パターン種別に応じた変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定し）、リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたこと（例えば、ステップＳ９９のＮ）、及び、変動パターン種別決定手段によって特定の演出を実行する変動パターン種別に決定されたことに対応して、識別情報の変動パターンを、特定の演出を実行するための複数種類の非リーチ変動パターンのいずれか（例えば、非リーチＰＢ１－１、非リーチＰＢ１－２、非リーチＰＣ１－１、非リーチＰＣ１－２の変動パターンなど）に決定する（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がＳ１０１Ｃにて設定された変動パターン種別に応じた変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する）ように構成されていてもよい。

【００１１】

第１の識別情報の変動表示および第２の識別情報の変動表示に対応する、複数の演出識

別情報の変動表示を実行する演出識別情報変動表示手段を備え、特殊演出実行手段は、提示した条件が所定の組み合わせの演出識別情報を導出表示させることである場合に（例えば、ステップＳ８２２ＢのＹ）、当該条件を提示していない場合よりも高い割合で、複数の演出識別情報のうち少なくとも１つ以上の演出識別情報が所定の組み合わせに対応するように停止表示する準充足演出（例えば、図８６に示す演出）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がミッション１用テーブルを参照してステップＳ８２３Ｆ，Ｓ８５３の処理を実行する）ように構成されていてもよい。

【００１２】

特殊演出実行手段は、提示した条件が所定の組み合わせの演出識別情報を導出表示させることである場合に（例えば、ステップＳ８２２ＢのＹ）、複数の演出識別情報のうち一部の演出識別情報が所定の組み合わせに対応するように演出識別情報を変動表示させることなく停止表示し、演出識別情報以外の演出識別情報を変動表示後に停止表示する準充足演出（例えば、図８７に示す演出）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８２３Ｈ，Ｓ８５３の処理と、Ｓ８２３Ｌの処理で選択したプロセステーブルにもとづいて、ステップＳ８３５Ｂ，Ｓ８３５Ｃ，Ｓ８４７Ｂ，Ｓ８４７Ｃの処理を実行する）ように構成されていてもよい。

【００１３】

特殊演出実行手段は、提示した条件が所定の組み合わせの演出識別情報を導出表示させることである場合に（例えば、ステップＳ８２２ＢのＹ）、変動表示する識別情報の数を減ずる準充足演出（例えば、図８８に示す演出）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がＳ８２３Ｎの処理で選択したプロセステーブルにもとづいて、ステップＳ８３５Ｂ，Ｓ８３５Ｃ，Ｓ８４７Ｂ，Ｓ８４７Ｃの処理を実行する）ように構成されていてもよい。

【００１４】

特殊演出実行手段は、提示した条件が、順番が決まっている所定の段階的な演出を識別情報の１回の変動表示中に実行することである場合（例えば、ステップＳ７６１ＢのＹ）に実行する準充足演出（例えば、図８９～図９１に示す演出）として、所定の段階的な演出のうち最初の段階の演出を、当該条件を提示していない場合よりも高い割合で選択して実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ７６４Ａ，Ｓ７６４Ｂの処理で選択したテーブル（図６７（ａ），（ｂ）参照）にもとづいてステップＳ７６７で決定された予告を実行する）ように構成されていてもよい。

【００１５】

特殊演出実行手段は、提示した条件が、複数のリーチ演出のうち所定のリーチ演出を実行することである場合に（例えば、ステップＳ８２２ＣのＹ）、準充足演出（例えば、図９２および図９３に示す演出）として、複数のリーチ演出（例えば、「夢夢リーチ」、「ナナリーチ」等）から選択したリーチ演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８２２Ｆの処理で選択したプロセステーブルにもとづいて、ステップＳ８３５Ｂ，Ｓ８３５Ｃ，Ｓ８４７Ｂ，Ｓ８４７Ｃの処理を実行する）ように構成されていてもよい。

【００１６】

特殊演出実行手段は、提示した条件の充足難易度を遊技者に報知する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、ステップＳ８２０Ｇの処理を実行し、演出表示装置９に図９４（ｂ）に示す画面を表示する）ように構成されていてもよい。

【００１７】

特殊演出実行手段は、条件を充足すべき期間を条件とともに提示し（例えば、図８６（ｂ）に示す「残り３分」）、期間の開始時から所定のタイミングまでの間よりも高い割合で、所定のタイミングから期間の終了時までの間に（例えば、ステップＳ８２３ＤのＹの期間）準充足演出（例えば、図９５および図９６に示す演出）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、ステップＳ８２３Ｆの処理で決定した停止図柄をステップＳ８５３の処理で演出表示装置９に表示させる）ように構成されていてもよい。

【００１８】
事前決定手段の決定にもとづいて、演出識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定表示結果となる演出識別情報を仮停止させた後に全ての演出識別情報について変動表示を再度実行する再変動を１回または複数回実行する再変動表示パターン（例えば、非リーチＰＤ１－１、非リーチＰＤ１－２など）を含むあらかじめ定められた複数種類の演出識別情報の変動表示パターンの中から１つの変動表示パターンを決定する変動表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ１０１Ｅの処理を実行する部分）と、変動表示パターン決定手段が決定した変動表示パターンにもとづいて、演出識別情報の変動表示を実行する変動表示制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された変動パターンコマンドにもとづいてステップＳ８３５Ｂ，Ｓ８３５Ｃ，Ｓ８４７Ｂ，Ｓ８４７Ｃの処理を実行する部分）と、未だ開始条件が成立していない保留数を所定数を限度として記憶する保留記憶手段（例えば、ＲＡＭ５５における保存領域）と、保留記憶手段が記憶している保留数分の保留表示を行う保留表示手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００においてステップＳ９０４，Ｓ９１１，Ｓ９１６，Ｓ９２３，Ｓ９３１の処理を実行する部分）と、保留表示手段における保留表示の表示態様を制御する保留表示制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００においてステップＳ８４３Ｃ，Ｓ８５６の処理を実行する部分）とを備え、保留表示制御手段は、保留表示を第１表示態様（例えば、通常の大きさの表示）で保留表示手段に表示させる第１表示態様制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００においてステップＳ８５６の処理を実行する部分）と、演出識別情報の変動表示における仮停止後の再変動の開始に対応して（例えば、ステップＳ８４３ＢのＹ）、いずれか１つの保留表示の表示態様を第１表示態様から該第１表示態様における保留表示のサイズよりも保留表示のサイズを小さくした表示態様である第２表示態様（例えば、通常の大きさから縮小された大きさの表示）に変更した後（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８４３Ｃの処理を実行した後）第１表示態様に戻す第２表示態様制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００においてステップＳ８４３Ｃ，Ｓ８５６の処理を実行する部分）とを含むように構成されていてもよい。

【発明の効果】

【００１９】
請求項１記載の発明では、第１の開始条件が成立したときに第１変動表示手段において実行される第１の変動表示の変動表示時間を示す第１データと、第２の開始条件が成立したときに第２変動表示手段において実行される第２の変動表示の変動表示時間を示す第２データとを、同一の記憶領域に記憶する変動表示時間記憶手段を含むので、記憶領域の容量節減をすることができる。

【００２０】
また、事前決定手段によって特定遊技状態に制御しない旨の決定がなされたことにもとづいて、識別情報の変動表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、事前決定手段の決定結果またはリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段と、変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、変動パターン決定手段の決定結果に対応して、識別情報の変動表示中に当該識別情報の変動表示に対応する演出動作を実行する演出実行手段と、特定遊技状態に制御するための条件として、特定表示結果と異なる条件を識別情報の複数回の変動表示に亘って遊技者に提示し、事前決定手段によって特定遊技状態に制御すると決定されている場合に、条件を満たす演出である条件充足演出を実行する特殊演出実行手段とを備え、該特殊演出実行手段は、提示した条件の達成確率が高まっていない場合であっても、表示上の達成確率が高まったかのような準充足演出を実行するように構成されている。準充足演出を実行することによって、遊技者に提示された条件を満たすことの期待感を抱かせ、遊技者の遊技興趣を向

上させることができる。また、変動パターン種別として、例えば、リーチ演出の種類などの大枠を決め、その決定にもとづいて変動パターン（例えば、識別情報の停止表示の態様、滑りなど）を決定するように構成することにより、多種多様にわたる変動パターンのすべてに乱数値を割り当て、１種類の乱数のみを用いて変動パターンを決定するように構成されている場合よりも、変動パターンやリーチ演出の出現率の設定の制限を緩和することができる。

【００２１】

また、変動パターン種別決定手段が、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、当該リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、識別情報の変動表示中に特定の演出を実行する変動パターン種別を含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、変動パターン決定手段が、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、識別情報の変動パターンを、変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチ変動パターンのいずれかに決定し、リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたこと、及び、変動パターン種別決定手段によって特定の演出を実行する変動パターン種別に決定されたことに対応して、識別情報の変動パターンを、特定の演出を実行するための複数種類の非リーチ変動パターンのいずれかに決定するように構成することにより、リーチ演出の出現率の設定の制限が緩和され、遊技者の遊技興趣を向上させることができる。

【００２２】

また、特殊演出実行手段が、提示した条件が所定の組み合わせの演出識別情報を導出表示させることである場合に、当該条件を提示していない場合よりも高い割合で、複数の演出識別情報のうち少なくとも１つ以上の演出識別情報が所定の組み合わせに対応するように停止表示する準充足演出を実行するように構成されているので、遊技者に提示された条件を満たすことの期待感を抱かせることができる。特に、最初に停止表示する識別情報を、所定の組み合わせに対応するように停止表示させる準充足演出を実行することにより、遊技者に、その後の識別情報の停止表示結果に期待を抱かせ、遊技興趣を向上させることができる。

【００２３】

また、特殊演出実行手段が、提示した条件が所定の組み合わせの演出識別情報を導出表示させることである場合に、複数の演出識別情報のうち一部の演出識別情報が所定の組み合わせに対応するように識別情報を変動表示させることなく停止表示し、識別情報以外の識別情報を変動表示後に停止表示する準充足演出を実行するように構成することにより、提示された条件の一部を満たすように識別情報が停止表示され、遊技者に当該条件の満たしやすさを容易に認識させることができる。具体的には、例えば、３つの演出識別情報のうち、１つの演出識別情報を所定の組み合わせに対応するように停止表示する準充足演出を実行することにより、残りの２つの演出識別情報を所定の組み合わせに対応するように停止表示させれば条件を満たすことから、遊技者に、３つの演出識別情報を所定の組み合わせに対応するように停止表示させて条件を満たす場合よりも、条件を満たしやすいと認識させることができる。

【００２４】

また、特殊演出実行手段が、提示した条件が所定の組み合わせの演出識別情報を導出表示させることである場合に、変動表示する識別情報の数を減ずる準充足演出を実行するように構成することにより、提示された条件を容易に満たすことができるように、遊技者に認識させることができる。具体的には、例えば、変動表示する演出識別情報の数を３つから２つに減ずる準充足演出を実行することにより、２つの演出識別情報を所定の組み合わせに対応するように停止表示させれば条件を満たすことから、遊技者に、３つの演出識別情報を所定の組み合わせに対応するように停止表示させて条件を満たす場合よりも、条件を満たしやすいと認識させることができる。

【００２５】
また、特殊演出実行手段が、提示した条件が、順番が決まっている所定の段階的な演出を識別情報の１回の変動表示中に実行することである場合に実行する準充足演出として、所定の段階的な演出のうち最初の段階の演出を、当該条件を提示していない場合よりも高い割合で選択して実行するように構成することにより、遊技者に提示された条件を満たすことの期待感を抱かせることができる。具体的には、例えば、所定の段階的な演出のうち最初の段階の演出が高い割合で実行され、所定の段階的な演出の全てが実行されることへの期待感を抱かせることができる。
【００２６】
また、特殊演出実行手段が、提示した条件が、複数のリーチ演出のうち所定のリーチ演出を実行することである場合に、準充足演出として、複数のリーチ演出から選択したリーチ演出を実行するように構成することにより、遊技者に提示された条件を満たすことの期待感を抱かせることができる。具体的には、リーチ演出の選択肢に、条件を満たすためのリーチ演出を常に含ませて、遊技者に提示された条件を満たすことの期待感を抱かせることができる。
【００２７】
また、特殊演出実行手段が、提示した条件の充足難易度を遊技者に報知するように構成することにより、遊技者に提示された条件を満たすことの期待感を抱かせることができる。
【００２８】
また、特殊演出実行手段が、条件を充足すべき期間を条件とともに提示し、期間の開始時から所定のタイミングまでの間よりも高い割合で、所定のタイミングから期間の終了時までの間に準充足演出を実行するように構成することにより、遊技者に提示された条件を満たすことのより高い期待感を当該期間の終盤に抱かせることができる。
【００２９】
また、事前決定手段の決定にもとづいて、演出識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定表示結果となる演出識別情報を仮停止させた後に全ての演出識別情報について変動表示を再度実行する再変動を１回または複数回実行する再変動表示パターンを含むあらかじめ定められた複数種類の演出識別情報の変動表示パターンの中から１つの変動表示パターンを決定する変動表示パターン決定手段と、変動表示パターン決定手段が決定した変動表示パターンにもとづいて、演出識別情報の変動表示を実行する変動表示制御手段と、成立した始動条件の数であって未だ開始条件が成立していない保留数を所定数を限度として記憶する保留記憶手段と、保留記憶手段が記憶している保留数分の保留表示を行う保留表示手段と、保留表示手段における保留表示の表示態様を制御する保留表示制御手段とを備え、保留表示制御手段が、保留表示を第１表示態様で保留表示手段に表示させる第１表示態様制御手段と、演出識別情報の変動表示における仮停止後の再変動の開始に対応して、いずれか１つの保留表示の表示態様を第１表示態様から該第１表示態様における保留表示のサイズよりも保留表示のサイズを小さくした表示態様である第２表示態様に変更した後第１表示態様に戻す第２表示態様制御手段とを含むように構成することにより、遊技者に、仮停止後の再変動であることを認識しづらくさせることができる。
【図面の簡単な説明】
【００３０】
【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
【図２】擬似連チャンス目、発展チャンス目、突確チャンス目を示す説明図である。
【図３】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。
【図４】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５】リアルタイムクロックの構成例を示すブロック図である。
【図６】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７】２ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図８】各乱数を示す説明図である。
【図９】大当り判定テーブルおよび大当り種別決定テーブルの一例を示す説明図である。
【図１０】変動パターンの一例を示す説明図である。
【図１１】変動パターンの一例を示す説明図である。
【図１２】演出制御コマンドの信号線を示す説明図である。
【図１３】制御コマンドを構成する８ビットの制御信号とＩＮＴ信号との関係を示すタイミング図である。
【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】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１６】演出制御コマンドの送信タイミングの一例を示す説明図である。
【図１７】遊技制御用マイクロコンピュータにおける入力ポートのビット割り当て例を示す説明図である。
【図１８】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
【図１９】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２０】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【図２１】保留特定領域および保存領域の構成例を示す説明図である。
【図２２】第１保留記憶数と第２保留記憶数とに対して共通に備える共通保留記憶数バッファの構成例を示す説明図である。
【図２３】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２４】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２５】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２６】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２７】リーチ判定テーブルを示す説明図である。
【図２８】リーチ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２９】非リーチ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３０】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図３１】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図３２】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３３】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３４】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３５】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３６】表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
【図３７】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図３８】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図３９】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図４０】異常入賞報知処理を示すフローチャートである。
【図４１】演出表示装置における液晶画面の表示領域を示す説明図である。
【図４２】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４３】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
【図４４】デモ表示処理を示すフローチャートである。
【図４５】デモンストレーション画面の表示例を示す説明図である。
【図４６】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４７】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４８】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４９】合算保留記憶表示領域の表示状態の例を示す説明図である。
【図５０】各演出図柄に対応つけられたキャラクタを示す説明図である。
【図５１】演出図柄決定処理を示すフローチャートである。
【図５２】曜日に応じた７ラウンドの大当り図柄と１５ラウンドの大当り図柄を示す説明

図である。
【図５３】リーチ無はずれ決定処理を示すフローチャートである。
【図５４】リーチ有はずれ決定処理を示すフローチャートである。
【図５５】１５Ｒ大当り図柄決定処理を示すフローチャートである。
【図５６】７Ｒ大当り図柄決定処理を示すフローチャートである。
【図５７】月曜日テーブルを示す説明図である。
【図５８】火曜日テーブルを示す説明図である。
【図５９】水曜日テーブルを示す説明図である。
【図６０】木曜日テーブルを示す説明図である。
【図６１】金曜日テーブルを示す説明図である。
【図６２】土曜日テーブルを示す説明図である。
【図６３】日曜日テーブルを示す説明図である。
【図６４】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図６５】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
【図６６】予告選択処理を示すフローチャートである。
【図６７】予告決定テーブルを示すフローチャートである。
【図６８】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６９】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７０】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７１】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７２】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７３】ミッションフラグの値に応じて実行される演出（準充足演出）と、ミッション決定テーブルとを示す説明図である。
【図７４】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図７５】選択演出処理を示すフローチャートである。
【図７６】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図７７】大当り表示処理を示すフローチャートである。
【図７８】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図７９】第１飾り図柄表示制御処理を示すフローチャートである。
【図８０】演出表示装置に表示される報知画面の例を示す説明図である。
【図８１】報知制御処理を示すフローチャートである。
【図８２】演出表示装置における表示演出およびスピーカによる音演出の状況の例を示す説明図である。
【図８３】保留記憶表示制御処理を示すフローチャートである。
【図８４】保留記憶表示制御処理を示すフローチャートである。
【図８５】保留記憶表示制御処理を示すフローチャートである。
【図８６】ミッションフラグの値が１である場合に実行される演出の例を示す説明図である。
【図８７】ミッションフラグの値が２である場合に実行される演出の例を示す説明図である。
【図８８】ミッションフラグの値が３である場合に実行される演出の例を示す説明図である。
【図８９】ミッションフラグの値が４である場合に実行される演出の例を示す説明図である。
【図９０】ミッションフラグの値が４である場合に実行される演出の例を示す説明図である。
【図９１】ミッションフラグの値が４である場合に実行される演出の他の例を示す説明図である。
【図９２】ミッションフラグの値が５である場合に実行される演出の例を示す説明図である。

【図９３】ミッションフラグの値が５である場合に実行される演出の例を示す説明図である。
【図９４】ミッション達成の難易度を示す画面の例を示す説明図である。
【図９５】ミッションフラグの値が１である場合に実行される演出の他の例を示す説明図である。
【図９６】ミッションフラグの値が１である場合に実行される演出の他の例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００３１】
以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。
【００３２】
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。
【００３３】
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。
【００３４】
遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９の表示画面には、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域９１（図４３参照）がある。よって、演出表示装置９は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。
【００３５】
遊技盤６における下部の左側には、識別情報としての第１特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器（第１可変表示手段）８ａが設けられている。この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａは、「１」～「９」の数字と「－」の記号を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第１特別図柄表示器８ａは、「１」～「９」の数字と「－」の記号を可変表示するように構成されている。遊技盤６における下部の右側には、識別情報としての第２特別図柄を可変表示する第２特別図柄表示器（第２可変表示手段）８ｂが設けられている。第２特別図柄表示器８ｂは、「１」～「９」の数字と「－」の記号を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第２特別図柄表示器８ｂは、「１」～「９」の数字と「－」の記号を可変表示するように構成されている。
【００３６】
小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第１特

別図柄の種類と第２特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに「１」～「９」の数字と「－」の記号）であるが、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂは、それぞれ、例えば、００～９９の数字（または、２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。また、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂは、それぞれ、例えば、単色のＬＥＤと７セグメントＬＥＤとの組み合わせによって構成されていていもよい。

【００３７】

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

【００３８】

第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示は、第１特別図柄の可変表示の実行条件である第１始動条件、または第２特別図柄の可変表示の実行条件である第２始動条件が成立（例えば、遊技球が第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が０でない場合であって、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。

【００３９】

なお、この実施の形態において、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）を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の仮停止を除く。）。この実施の形態では、図柄の可変表示が開始されてから図柄の表示結果（停止図柄）が導出表示されるまでに、複数回図柄の仮停止が行われることがある。

【００４０】

また、この実施の形態では、第１始動入賞口１３への入賞と第２始動入賞口１４への入賞のうち、第２始動入賞口１４への入賞を優先させて可変表示の開始条件を成立させるようにしている。例えば第２始動入賞口１４への入賞を優先させる場合には、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態であれば、第１保留記憶数が０でない場合でも、第２保留記憶数が０になるまで、第２特別図柄の可変表示を続けて実行する。なお、第１始動入賞口１３への入賞を優先させて可変表示の開始条件を成立させるようにしてもよい。また、第１始動入賞口１３への入賞および第２始動入賞口１４への入賞に関わりなく、始動入賞が生じた順に可変表示の開始条件を成立させるようにしてもよい。

【００４１】

第１特別図柄表示器８ａの近傍には、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第１飾り図柄の可変表示を行う第１飾り図柄表示器９ａが設けられている。この実施の形態では、第１飾り図柄表示器９ａは、２つのＬＥＤで構成されている。第１飾り図柄表示器９ａ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。また、第２特別図柄表示器８ｂの近傍には、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第２飾り図柄の可変表示を行う第２飾り図柄表示器９ｂが設けられている。第２飾り図柄表示器９ｂは、２つのＬＥＤで構成されている。第２飾り図柄表示器９ｂ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。

【００４２】

なお、第１飾り図柄と第２飾り図柄とを、飾り図柄と総称することがあり、第１飾り図柄表示器９ａと第２飾り図柄表示器９ｂを、飾り図柄表示器と総称することがある。

【００４３】

また、第１飾り図柄表示器９ａおよび第２飾り図柄表示器９ｂは、設けられていなくてもよい。

【００４４】
飾り図柄の変動（可変表示）は、２つのＬＥＤが交互に点灯する状態を継続することによって実現される。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、第１飾り図柄表示器９ａにおける第１飾り図柄の可変表示とは同期している。第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、第２飾り図柄表示器９ｂにおける第２飾り図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第１飾り図柄表示器９ａにおいて大当りを想起させる側のＬＥＤが点灯されたままになる。第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第２飾り図柄表示器９ｂにおいて大当りを想起させる側のＬＥＤが点灯されたままになる。

【００４５】
演出表示装置９の下方には、第１始動入賞口１３を有する入賞装置が設けられている。第１始動入賞口１３に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第１始動口スイッチ１３ａによって検出される。

【００４６】
また、第１始動入賞口（第１始動口）１３を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口１４を有する可変入賞球装置１５が設けられている。第２始動入賞口（第２始動口）１４に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第２始動口スイッチ１４ａによって検出される。可変入賞球装置１５は、所定条件が成立したときにソレノイド１６によって開状態とされる。この実施の形態では、後述するように、普通図柄の可変表示結果が当りとなったときに、可変入賞球装置１５が所定時間開状態とされる。なお、この実施の形態では、遊技状態が確変状態（確率変動状態）または時短状態（時間短縮状態）であるときには、通常状態であるときと比較して可変入賞球装置１５が長い時間開状態とされる。可変入賞球装置１５が開状態になることによって、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置１５が開状態になっている状態では、第１始動入賞口１３よりも、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態では、遊技球は第２始動入賞口１４に入賞しない。なお、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【００４７】
以下、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【００４８】
可変入賞球装置１５が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置１５に向かう遊技球は第２始動入賞口１４に極めて入賞しやすい。そして、第１始動入賞口１３は演出表示装置９の直下に設けられているが、演出表示装置９の下端と第１始動入賞口１３との間の間隔をさらに狭めたり、第１始動入賞口１３の周辺で釘を密に配置したり、第１始動入賞口１３の周辺での釘配列を遊技球を第１始動入賞口１３に導きづらくして、第２始動入賞口１４の入賞率の方を第１始動入賞口１３の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【００４９】
第１飾り図柄表示器９ａの側方には、第１始動入賞口１３に入った有効入賞球数すなわち第１保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する４つの表示器からなる第１特別図柄保留記憶表示器１８ａが設けられている。第１特別図柄保留記憶表示器１８ａは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第１特別図柄表示器８ａでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【００５０】

第２飾り図柄表示器９ｂの側方には、第２始動入賞口１４に入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられている。第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第２特別図柄表示器８ｂでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【００５１】

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

【００５２】

図１には示していないが、演出表示装置９の表示画面には、大当り終了後に時短状態または後述する潜伏確変状態（確変状態に移行されたにもかかわらず確変状態に移行されたことを隠している遊技状態）に移行されたときから、演出図柄の停止図柄（表示結果）の導出表示および演出図柄の仮停止図柄の仮停止表示が行われた回数（実行回数）を表示する領域（以下、回数表示領域９２という。図４１参照。）が設けられている。

【００５３】

また、図１には示していないが、演出表示装置９の表示画面には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、合算保留記憶表示領域９３という。）が設けられている。合計数を表示する合算保留記憶表示領域９３が設けられているので、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、合算保留記憶表示領域９３が設けられているので、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａおよび第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂは、設けられていなくてもよい。

【００５４】

なお、この実施の形態では、図１に示すように、第２始動入賞口１４に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置１５が設けられているが、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

遊技盤６の右側方下部には、普通図柄表示器１０が設けられている。普通図柄表示器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「×」）を可変表示する。

【００５８】

遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に（所定条件が成立したときに）、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置１５の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第２始動入賞口１４に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。なお、普通図柄の可変表示結果が当りとなった場合に限らず、例えば、遊技球がゲート３２を通過したことにもとづいて所定条件が成立したと判断して、可変入賞球装置１５を開状態に制御するようにしてもよい。この場合、例えば、遊技球がゲート３２を通過すると、普通図柄の可変表示を行うことなく、直ちに可変入賞球装置１５を開状態に制御するようにしてもよい。また、例えば、遊技球がゲート３２を通過すると、普通図柄の可変表示は行うものの、普通図柄の可変表示結果を当りとするか否かを判定することなく、無条件に可変入賞球装置１５を開状態に制御するようにしてもよい。この場合、普通図柄の当りを示す当りフラグを格納する領域が不要となり、ＲＡＭ容量を削減することができる。

【００５９】

普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つのＬＥＤによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ３２ａによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯するＬＥＤを１増やす。そして、普通図柄表示器１０の可変表示が開始される毎に、点灯するＬＥＤを１減らす。

【００６０】

さらに、通常状態および時短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確変状態では、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、普通図柄の可変表示時間が短縮され、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数が高められる。また、時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）においても、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、普通図柄の可変表示時間が短縮され、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数が高められる。なお、通常状態と比較して可変入賞球装置１５の開放期間が延長された状態は、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数が高められた状態を意味する。確変状態または時短状態であるときに、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数のいずれも高める必要はなく、可変入賞球装置１５の開放時間のみを長くするようにしてもよく、開放回数のみを増やしてもよい。

【００６１】

この実施の形態では、確変状態において特別図柄の停止図柄が大当り図柄となる確率が通常状態および時短状態よりも高いことを除いて、確変状態と時短状態とは同じように制御される。すなわち、確変状態および時短状態のいずれの状態においても、特別図柄の可変表示時間が短縮され、普通図柄の可変表示結果の当りとなる確率が高められ、普通図柄の可変表示時間が短縮され、可変入賞球装置１５の開放延長が行われる。このように、この実施の形態では、確変状態においても特別図柄の可変表示時間が短縮されるので、この実施の形態における確変状態を確変時短状態といってもよい。なお、確変状態と時短状態とで異なる制御を行うようにしてもよい。例えば、時短状態のときにのみ、特別図柄の可変表示時間を短縮するようにしてもよい。

【００６２】

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ランプ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領

域７の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２つのスピーカ２７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ランプ２８ａ、左枠ランプ２８ｂおよび右枠ランプ２８ｃが設けられている。また、左枠ランプ２８ｂの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ５１が設けられ、右枠ランプ２８ｃの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れランプ５２が設けられている。

【００６３】

また、打球供給皿（上皿）３の上面には、遊技中に遊技者が操作するための操作ボタン１２０が設けられている。

【００６４】

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って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口１３に入り第１始動口スイッチ１３ａで検出されると、第１特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第１飾り図柄表示器９ａにおいて第１飾り図柄の可変表示が開始され、演出表示装置９において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第１特別図柄、第１飾り図柄および演出図柄の可変表示は、第１始動入賞口１３への入賞に対応する。第１特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第１保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第１保留記憶数を１増やす。

【００６５】

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

【００６６】

次に、大当りの種別について説明する。

【００６７】

特別図柄の停止図柄が大当り図柄のうちの確変図柄（後述する突然確変図柄を除く。）になると、大当り遊技状態（以下、確変大当りという。）に移行する。すなわち、一定時間（例えば２９．５秒）が経過するまで、または、所定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口に入賞するまで特別可変入賞装置２０が開放される。なお、特別可変入賞装置２０が開放されてから一定期間経過するまで、または、所定個数（例えば、１０個）の打球が大入賞口に入賞するまでが大当り遊技状態における１ラウンドである。この実施の形態では、停止図柄が確変図柄（後述する突然確変図柄を除く。）になったことにもとづいて大当り遊技状態に移行されたときは、大当り遊技状態が７ラウンドまたは１５ラウンド継続される。

【００６８】

また、特別図柄の停止図柄が大当り図柄のうちの非確変図柄になると、大当り遊技状態（以下、非確変大当りまたは通常大当りという。）に移行する。すなわち、一定時間（例えば２９．５秒）が経過するまで、または、所定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口に入賞するまで特別可変入賞装置２０が開放される。この実施の形態では、停止図柄が非確変図柄になったことにもとづいて大当り遊技状態に移行されたときも、大当り遊技状態が１５ラウンド継続される。

【００６９】
　また、特別図柄の停止図柄が特別な確変図柄（以下、突然確変図柄という。）になると、遊技状態が確変状態に突然移行されたように遊技者に認識させる特別な大当り遊技状態（以下、突然確変大当りという。）に移行する。突然確変大当りでは、特別可変入賞装置２０が短い期間（例えば５秒）だけ２回開放される。突然確変大当りにおいて、特別可変入賞装置２０が開放されてから閉鎖されるまでが１ラウンドであり、突然確変大当りの遊技状態が２ラウンドだけ継続されることになる。突然確変大当りが発生したときは、１５ラウンドの大当りの場合と異なり、演出表示装置９において各ラウンドの演出が順に進行していくのではなく、突然、遊技状態が確変状態に移行したように遊技者に見せるための特別な演出が実行される。
【００７０】
　次に、遊技状態の遷移について説明する。
【００７１】
（１）通常状態または時短状態のときに確変図柄（突然確変図柄を除く）で大当りになり、その大当り遊技が終了すると、遊技状態が通常状態または時短状態から確変状態に移行される。これによって、特別図柄および普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、特別図柄および普通図柄等の変動時間が短縮され、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数も高められる。また、演出表示装置９の表示画面の背景（背景画像および背景色のいずれか一方または双方）が確変状態中であることを示す背景に変更される。
【００７２】
（２）確変状態のときに確変図柄（突然確変図柄を除く）で大当りになり、その大当り遊技が終了すると、確変状態が変化しないで維持される。これによって、継続して、特別図柄および普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮され、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数も高められる。また、演出表示装置９の表示画面の背景が確変状態中であることを示す背景に変更される。
【００７３】
（３）通常状態または時短状態のときに突然確変図柄で大当りになり、その大当り遊技が終了すると、遊技状態が通常状態または時短状態から確変状態に移行される。これによって、特別図柄および普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮され、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数も高められる。
【００７４】
（４）確変状態のときに突然確変図柄で大当りになり、その大当り遊技が終了すると、確変状態が変化しないで維持される。これによって、継続して、特別図柄および普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮され、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数も高められる。
【００７５】
（５）通常状態または時短状態のときに非確変図柄で大当りになり、その大当り遊技が終了すると、大当り終了後の所定の変動回数（例えば１００回）だけ時短状態に制御される。すなわち、遊技状態が通常状態であったときは通常状態から時短状態に所定の変動回数だけ移行され、遊技状態が時短状態であったときは所定の変動回数だけ時短状態が継続される。このとき、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮され、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数も高められる。また、演出表示装置９の表示画面の背景が時短状態中であることを示す背景に変更される。そして、所定の変動回数の変動が開始されるときに遊技状態が時短状態から通常状態に移行される。このとき、演出表示装置９の表示画面の背景が通常状態中であることを示す背景に変更される。
【００７６】
（６）確変状態のときに非確変図柄で大当りになり、その大当り遊技が終了すると、大当り終了後の所定の変動回数（例えば１００回）だけ時短状態に制御される。すなわち、確

変状態から時短状態に所定の変動回数だけ移行される。このとき、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮され、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数も高められる。また、演出表示装置９の表示画面の背景が時短状態中であることを示す背景に変更される。そして、所定の変動回数の変動が開始されるときに遊技状態が時短状態から通常状態に移行される。このとき、演出表示装置９の表示画面の背景が通常状態中であることを示す背景に変更される。

【００７７】

なお、以上のような遊技状態の遷移は一例であって、このような構成に限られるわけではない。

【００７８】

この実施の形態では、時短状態は通常大当り遊技の終了後の所定の変動回数（例えば１００回）だけ時短状態に制御されるが、所定の変動回数に達する前に時短状態の終了を報知し、その後に時短状態が残りの変動回数分だけ延長されたように見せかける演出制御を実行する。このように、時短状態が延長されたように見せかける演出制御が実行されている遊技状態を時短延長状態という。時短状態が延長されたと見せかけることにより、時短状態の終了時に延長されるかどうかの期待を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【００７９】

次に、演出表示装置９における演出図柄の表示（可変表示、停止表示、仮停止表示）、停止図柄等について説明する。

【００８０】

演出表示装置９の演出図柄表示領域では、第１特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂによる特別図柄の可変表示に対応して、演出図柄の可変表示が行われる。すなわち、演出表示装置９の演出図柄表示領域では、第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が成立したことに基づいて、演出図柄表示領域における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて演出図柄の変動を開始させ、例えば「左」→「右」→「中」といった所定順序で演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を停止表示（導出表示）する。なお、確定演出図柄を停止表示する手順としては、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおいて所定順序で演出図柄を停止表示するものに限定されず、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにおいて同時に確定演出図柄となる演出図柄を停止表示するものが含まれていてもよい。

【００８１】

なお、本実施の形態では、後述するように、演出表示装置９の演出図柄表示領域における「左」、「中」の各演出図柄表示エリアにて演出図柄の変動を開始させ、例えば「左」→「中」といった所定順序で演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を停止表示（導出表示）する場合がある。

【００８２】

演出図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにおける確定演出図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、演出図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、演出表示装置９にて停止表示された演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける一部（例えば「左」及び「右」の演出図柄表示エリアなど）では予め定められた大当り組合せを構成する演出図柄（例えば「７」の英数字を示す演出図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの演出図柄表示エリア（例えば「中」の演出図柄表示エリアなど）では演出図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部または一部で演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態で

ある。なお、演出表示装置９の演出図柄表示領域における「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて演出図柄の変動を開始させ、例えば「右」→「中」といった所定順序で演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を停止表示（導出表示）する場合には、「右」の演出図柄表示エリアに予め定められた大当り組合せを構成する演出図柄（例えば「７」の英数字を示す演出図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない「中」の演出図柄表示エリアでは演出図柄が変動している表示状態、あるいは、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部または一部で演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態もリーチ状態という。また、リーチ状態となったことに対応して、演出表示装置９に演出図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、演出図柄の変動態様を変化させたりすることがある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、演出図柄の変動態様の変化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。

【００８３】

また、演出図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、演出図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための特定演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」、「擬似連（チャンス目）」、「通常予告」、「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」といった特定演出が実行可能に設定されている。なお、この実施の形態における特定演出は、対応する演出動作が実行されるか否かに応じて特図変動時間が変化するものであればよい。例えば、特定演出が実行される場合には、特定演出が実行されない場合に比べて、特図変動時間が長くなるものであればよい。

【００８４】

「滑り」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、２つ以上の演出図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の演出図柄表示エリアなど）にて演出図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した演出図柄表示エリアのうち所定数（例えば「１」または「２」）の演出図柄表示エリア（例えば「左」の演出図柄表示エリアと「右」の演出図柄表示エリアのいずれか一方または双方）にて演出図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。なお、仮停止表示では、演出図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに演出図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された演出図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された演出図柄が確定したと遊技者が認識する程度に演出図柄を停留させてから、演出図柄を再変動させるようにしてもよい。

【００８５】

「擬似連（チャンス目）」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリアにて演出図柄を仮停止表示させた後、全部の演出図柄表示エリアにて演出図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大４回まで）行うことができる。一例として、「擬似連（チャンス目）」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにて、図２（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。ここで、「左図柄」は「左」の演出図柄表示エリアに表示（停止表示または仮停止表示）される演出図柄であり、「中図柄」は「中」の演出図柄表示エリアに表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の演出図柄表示エリアに表示される演出図柄である。なお、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。

【００８６】

「擬似連（チャンス目）」の特定演出では、特図ゲーム（可変表示ゲームの一例）の第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が１回成立したことに基づき、「左」、「中」

、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリアにて演出図柄を仮停止表示させた後、全部の演出図柄表示エリアにて演出図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大４回まで）行うことができる。一例として、「擬似連（チャンス目）」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにて、図２（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。ここで、「左図柄」は「左」の演出図柄表示エリアに表示（停止表示または仮停止表示）される演出図柄であり、「中図柄」は「中」の演出図柄表示エリアに表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の演出図柄表示エリアに表示される演出図柄である。なお、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。

【００８７】

「通常予告」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリアにて確定演出図柄が停止表示（最終停止表示）される以前に、例えばリーチ演出と予め関連づけられた演出表示あるいは予め関連づけられた演出表示とは異なる演出表示により、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するための演出表示が、通常予告演出となる演出動作として行われる。

【００８８】

「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリアにて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する演出図柄を仮停止表示させた後、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。一例として、「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにて、図２（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。そのため、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかが仮停止表示されることにより、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当り」となることに対する、遊技者の期待感が高められる。

【００８９】

「発展チャンス目終了」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリアにて、発展チャンス目として予め定められた組合せの演出図柄を、確定演出図柄として停止表示（最終停止表示）させる演出表示が行われる。一例として、「発展チャンス目終了」の特定演出では、「発展チャンス目」の特定演出で仮停止表示される発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかが、確定演出図柄として停止表示される。

【００９０】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄、あるいは、特殊組合せのうち発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる確定演出図柄が、停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【００９１】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【００９２】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち通常大当り図柄（例えば「８」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定の通常大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示される。ここで、通常大当り組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の演出図柄のうち、図柄番号が「８」である演出図柄が、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように通常大当り組合せを構成する図柄番号が「８」である演出図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「通常」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様と称される。

【００９３】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄（例えば「７」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定の確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当り組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の演出図柄のうち、図柄番号が現在の曜日に対応する演出図柄が、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。具体的には、本実施の形態では、月曜日は「１」に対応し、火曜日は「２」に対応し、水曜日は「３」に対応し、木曜日は「４」に対応し、金曜日は「５」に対応し、土曜日は「６」に対応し、日曜日は「７」に対応する。このように１５ラウンド確変大当り組合せを構成する図柄番号が現在の曜日に対応する演出図柄は、第２確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が１５ラウンド確変大当り図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、１５ラウンド確変大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第２確変」の可変表示態様と称される。

【００９４】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、７ラウンド確変大当り図柄（例えば「３」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定の確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当り組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の演出図柄のうち、図柄番号が「８」及び現在の曜日に対応する演出図柄以外の演出図柄が、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように７ラウンド確変大当り組合せを構成する図柄番号が現在の曜日に対応する演出図柄は、第1確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が７ラウンド確変大当り図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、７ラウンド確変大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第１確変」の可変表示態様と称される。

【００９５】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄（例えば「７」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合に、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の可変表示態様が「第１確変」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、７ラウンド確変大当り組合せの確定演出図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「第１確変」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、７ラウンド大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第３確変」の可変表示態様と称される。

【００９６】

このように、演出図柄の可変表示態様が「第１確変」や「第２確変」となる場合には、演出図柄の可変表示にて確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることで、７ラウンドまたは１５ラウンド大当り状態に制御された後に確変状態となることが確定する。その一方で、演出図柄の可変表示態様が「第３確変」となる場合には、可変表示態様が「第１確変」となる場合と同様に、演出図柄の可変表示にて７ラウンド確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示される。そのため、可変表示態様が「第３確変」となる場合には、１５ラウンド大当り状態となるか否かを、演出図柄の可変表示結果からは遊技者が認識することはできない。

【００９７】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄（例えば「５」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、図２（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、図２（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。なお、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄（例えば「５」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が２ラウンド大当り図柄である「５」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様と称される。

【００９８】

可変表示結果が「大当り」となる場合における演出図柄の可変表示態様が「第３確変」である場合には、可変表示結果が停止表示されてから、７ラウンド大当り状態に制御された後、その７ラウンド大当り状態が終了するまでの期間にて、１５ラウンド大当り状態に制御するか否かの報知演出としての大当り中昇格演出が実行される。ここで、大当り中昇格演出が実行されるタイミングは、可変表示結果が停止表示されてから、７ラウンド大当り状態における最初のラウンドが開始される以前の期間であってもよいし、７ラウンド大当り状態においていずれかのラウンドが実行中の期間であってもよいし、７ラウンド大当り状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間であってもよいし、７ラウンド大当り状態において最終のラウンドが終了してから、次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間であってもよい。あるいは、７ラウンド大当り状態の終了後における最初の特別図柄や演出図柄の変動中に、大当り中昇格演出に相当する演出動作が行われるようにしてもよい。７ラウンド大当り状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【００９９】
大当り中昇格演出には、確定演出図柄が７ラウンド確変大当り組合せであるにもかかわらず遊技状態が１５ラウンド大当り状態となる昇格がある旨を報知する大当り中昇格成功演出と、１５ラウンド大当り状態となる昇格がない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。一例として、大当り中昇格演出では、演出表示装置９にて演出図柄を可変表示させ、７ラウンド確変図柄を演出表示結果として停止表示させる。このとき、大当り中昇格失敗演出では７ラウンド確変図柄を演出表示結果として停止表示させる一方、大当り中昇格成功演出では１５ラウンド確変図柄を演出表示結果として停止表示させればよい。他の一例として、大当り中昇格演出では、演出表示装置９にてルーレットゲームを示す演出画像の表示を行う。このとき、大当り中昇格失敗演出では回転するルーレットに投入されたボールが「偶数」に入って「残念！」という演出画像の表示を行う一方、大当り中昇格成功演出では回転するルーレットに投入されたボールが「奇数」に入って「１５ラウンド大当り！」という演出画像の表示を行う。特図ゲームにおける確定特別図柄として現在の曜日に対応する数字を示す特別図柄が停止表示されることに対応して、「第３確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、７ラウンド大当り遊技状態が終了するまでに、大当り中昇格成功演出を実行することにより、１５ラウンド大当り遊技状態となる昇格がある旨を報知する。

【０１００】
演出表示装置９では、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して「左」の色図柄表示エリアにおける色図柄の可変表示が行われ、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して「右」の色図柄表示エリアにおける図柄の可変表示が行われる。そして、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームにて確定特別図柄が停止表示されるときには、「左」の色図柄表示エリアにて確定色図柄が停止表示される。一例として、第１特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄として２ラウンド大当り図柄となる「５」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「左」の色図柄表示エリアでは確定色図柄として「黄色」を示す色図柄が停止表示される。また、第１特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄として１５ラウンド大当り図柄となる「３」、「７」の数字を示す特別図柄のいずれかが停止表示される場合には、「左」の色図柄表示エリアでは確定色図柄として「赤色」を示す色図柄が停止表示される。さらに、第１特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄としてハズレ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄が停止表示される場合には、「左」の色図柄表示エリアでは確定色図柄として「青色」を示す色図柄が停止表示される。第２特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄として１５ラウンド大当り図柄となる「７」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「右」の色図柄表示エリアでは確定色図柄として「赤色」を示す色図柄が停止表示される。第２特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄としてハズレ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄が停止表示される場合には、「右」の色図柄表示エリアでは確定色図柄として「青色」を示す色図柄が停止表示される。

【０１０１】
図３は、主基板（遊技制御基板）３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図３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。この実施の形態では、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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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

【０１０４】

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。

【０１０５】

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が入力される。

【０１０６】

また、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３、および入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に与える入力ドライバ回路５８も主基板３１に搭載されている。また、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令に従って駆動する出力回路５９も主基板３１に搭載されている。さらに、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板３１に搭載

されている。
【０１０７】
この実施の形態では、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板７７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、飾り図柄を可変表示する第１飾り図柄表示器９ａおよび第２飾り図柄表示器９ｂと、演出図柄を可変表示する演出表示装置９との表示制御を行う。
【０１０８】
図４は、中継基板７７および演出制御基板８０の回路構成例を示すブロック図である。図４に示すように、この実施の形態では、遊技機１は、演出表示装置９の表示制御を行うための演出制御基板８０と、音出力装置２７の音出力制御を行うための音声出力基板７０と、各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御を行うためのランプドライバ基板３５とを含む。なお、この実施の形態では、複数の制御基板（演出制御基板８０，音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５）を用いて、演出表示装置９の表示制御や、音出力装置２７の音出力制御、各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御を行う場合を説明するが、１つの制御基板（例えば、１つの演出制御基板）を用いて行ってもよい。
【０１０９】
演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１、ＲＯＭ８４、ＲＡＭ８５およびＩ／Ｏポート８７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、ＲＡＭ８５は外付けであってもよい。演出制御基板８０において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、内蔵または外付けのＲＯＭ８４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からのストローブ信号（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、演出制御用マイクロコンピュータ１００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、ＬＣＤを用いた演出表示装置９の表示制御を行わせる。
【０１１０】
演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。
【０１１１】
中継基板７７には、主基板３１から入力された信号を演出制御基板８０に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路が搭載されている。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４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。
【０１１２】
さらに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ランプドライバ基板３５に搭載されたランプドライバ３５２に対してランプを駆動する信号を出力する。ランプドライバ３５２は、ランプを駆動する信号を増幅して装飾ランプ２５や天枠ランプ２８ａ、左枠ランプ２８ｂ、右枠ランプ２８ｃ、球切れランプ５１、賞球ランプ５２などの各ランプに供給する。
【０１１３】
また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、音声出力基板７０に搭載された音声合成用ＩＣ１７３に対して音番号データを出力する。音声合成用ＩＣ１７３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１７５に出力する。増幅回路１７５は、音声合成用ＩＣ１７３の出力レベルを、ボリューム１７６で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ２７に出力する。音声データＲＯＭ１７４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（例えば飾り図柄の変動期間）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。

【０１１４】

なお、ランプを駆動する信号および音番号データは、演出制御用マイクロコンピュータ１００とランプドライバ３５２および音声合成ＩＣ１７３との間で、双方向通信（信号受信側から送信側に応答信号を送信するような通信）によって伝達される。

【０１１５】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタＲＯＭ８９から必要なデータを読み出す。キャラクタＲＯＭ８９は、演出表示装置９に表示される画像の中でも使用頻度の高い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（飾り図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、キャラクタＲＯＭ８９から読み出したデータをＶＤＰ１０９に出力する。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００から入力されたデータにもとづいて演出表示装置９の表示制御を実行する。

【０１１６】

この実施の形態では、演出表示装置９の表示制御を行うＶＤＰ１０９が演出制御基板８０に搭載されている。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００とは独立したアドレス空間を有し、そこにＶＲＡＭ８３をマッピングする。ＶＲＡＭ８３は、ＶＤＰ１０９によって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、ＶＤＰ１０９は、ＶＲＡＭ８３内の画像データを演出表示装置９に出力する。

【０１１７】

また、この実施の形態では、ランプドライバ基板３５には、現在時刻を出力するリアルタイムクロック（ＲＴＣ）３５３が搭載されている。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から現在の日付（年、月、日、曜日）を示す日付信号や現在の時刻（時、分、秒）を示す時刻信号を入力し、現在の日時にもとづいて各種処理を実行する。リアルタイムクロック３５３は、通常、遊技機に電源が供給されているときには遊技機からの電源によって動作し、遊技機の電源が切られているときには、ランプドライバ３５に搭載されたバックアップ電源回路３５５（例えば、バッテリ）から供給される電源によって動作する。従って、リアルタイムクロック３５３は、遊技機の電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、リアルタイムクロック３５３は、遊技機に電源が供給されているときであってもバックアップ電源回路３５５から供給される電源によって動作するようにしてもよい。

【０１１８】

また、バックアップ電源回路３５５の電源は、ランプドライバ基板３５に搭載されているバックアップＲＡＭ３５６にも供給される。すなわち、バックアップＲＡＭ３５６は、通常、遊技機に電源が供給されているときには遊技機からの電源が供給され、遊技機の電源が切られているときには、ランプドライバ３５に搭載されたバックアップ電源回路３５５から電源が供給される。なお、バックアップＲＡＭ３５６は、遊技機に電源が供給されているときであってもバックアップ電源回路３５５から電源が供給されてもよい。

【０１１９】

なお、リアルタイムクロック３５３をランプドライバ基板３５ではなく、演出制御基板８０や音声出力基板７０に搭載してもよい。また、リアルタイムクロック３５３を主基板３１に搭載するようにしてもよい。また、リアルタイムクロック３５３を設けずに、バックアップＲＡＭ３５６に設けたカウンタをカウントアップする（例えば、遊技機の電源をオンしてからの始動入賞回数をカウントアップする）ことによって計時してもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、バックアップＲＡＭ３５６に設けたカウンタのカウント値にもとづいて各種処理を実行してもよい。

【０１２０】

また、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、操作ボタン１

２０からの操作信号にもとづいて、デモ画面（デモンストレーション画面）の表示中に大当りの発生を期待させる演出図柄（その演出図柄に対応つけられているキャラクタ）を表示する制御を行う。なお、操作ボタン１２０からの操作信号ではなく、ランプドライバ基板３５に設けられた設定スイッチ３５４からのオン／オフ信号にもとづいて、大当りの発生を期待させる演出図柄（その演出図柄に対応つけられているキャラクタ）を表示する制御を行うようにしてもよい。また、設定スイッチ３５４を演出制御基板８０または音声出力基板７０に設けてもよい。また、設定スイッチ３５４は、ディップスイッチやプッシュロックスイッチ、ロータリスイッチのようにスイッチ側でオン／オフを固定できるものであってもよい。

【０１２１】

次に、リアルタイムクロック３５３の構成について説明する。図５は、リアルタイムクロック３５３の構成例を示すブロック図である。リアルタイムクロック３５３は、例えば、水晶発振子を内蔵したシリアルインタフェース方式のリアルタイムクロックモジュールとして実現される。図５に示すように、リアルタイムクロック３５３は、水晶発振子３６０、出力制御部３６１、割込制御部３６２、バス／インタフェース回路３６３、クロック出力／カレンダ機能部３６４、タイマレジスタ３６５、アラームレジスタ３６６、コントロールレジスタ３６７およびシフトレジスタ３６８を含む。

【０１２２】

水晶発振子３６０は、所定の発振周波数（例えば、３２．７６８ｋＨｚ）の発振信号を出力する。クロック出力／カレンダ機能部３６４は、水晶発振子３６０からの発振信号にもとづいてクロック信号を出力する機能を備える。また、クロック出力／カレンダ機能部３６４は、水晶発振子３６０からの発振信号にもとづいて日時や時刻を計時する機能を備える。例えば、クロック出力／カレンダ機能部３６４は、時計カウンタを備え、水晶発振子３６０からの発振信号にもとづいて時計カウンタをカウントアップすることによって時刻（時、分、秒）を計時する。また、例えば、クロック出力／カレンダ機能部３６４は、カレンダカウンタを備え、水晶発振子３６０からの発振信号にもとづいてカレンダカウンタをカウントアップすることによって日付（年、月、日）を管理する。また、例えば、クロック出力／カレンダ機能部３６４は、曜日カウンタを備え、水晶発振子３６０からの発振信号にもとづいて曜日カウンタをカウントアップすることによって曜日を管理する。

【０１２３】

シフトレジスタ３６８は、クロック出力／カレンダ機能部３６４が計時する日付や時刻をシリアルデータに変換してバス／インタフェース回路３６３に出力する機能を備える。バス／インタフェース回路３６３は、シフトレジスタ３６８からの入力にもとづいて、現在の日付信号や時刻信号（ＤＡＴＡ）をシリアルデータとして出力する機能を備える。また、バス／インタフェース回路３６３は、クロック出力／カレンダ機能部３６４の出力にもとづいてクロック信号（ＣＬＫ）を出力する機能を備える。

【０１２４】

出力制御部３６１は、水晶発振子３６０からの発振信号にもとづいて、あらかじめ設定された周波数のクロック信号（ＦＯＵＴ）を出力する機能を備える。例えば、出力制御部３６１は、周波数設定レジスタを備え、外部入力（ＦＣＯＮ）にもとづいて周波数設定レジスタにあらかじめ周波数を設定する。そして、周波数設定レジスタに設定された設定周波数にもとづいてクロック信号（ＦＯＵＴ）を出力する。

【０１２５】

割込制御部３６２は、タイマレジスタ３６５に設定された設定値（定周期割込時刻）にもとづいて、所定周期ごとに割込信号（ＴＩＲＱ）を出力する機能を備える。また、割込制御部３６２は、アラームレジスタ３６６に設定された設定値（アラーム時刻）にもとづいて、所定の時刻にアラームとしての割込信号（ＡＩＲＱ）を出力する機能を備える。

【０１２６】

また、この実施の形態では、リアルタイムクロック３５３は、２つのイネーブル信号（ＣＥ０，ＣＥ１）の入力がともにハイレベルとなったときに、外部からのアクセスが可能

となる。例えば、リアルタイムクロック３５３の各レジスタの設定値をセットしたり、リアルタイムクロック３５３が計時する時刻を外部から調整したりする場合には、２つのイネーブル信号（ＣＥ０，ＣＥ１）の入力がともにハイレベルとされアクセス許可状態とされて、外部からコマンドが入力される。

【０１２７】

次に、遊技機の動作について説明する。図６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。なお、ルーチンとは、プログラムにおいて、特定の処理を実行するための命令（コード）の集まりのことである。ある処理を行うための一連の命令を手順として記述したプロシージャや、与えられた情報に演算処理を加えて処理の結果を返す機能であるファンクション（関数）などがルーチンに分類される。特に個別のプログラムコードとして独立していなくても、ある分量のコードが特定の処理のために集中して配置されていれば、その部分はルーチンであるとみなすことができる。ルーチンはプログラム内での立場によって大きく2つに分けられ、プログラムを開始する際に最初に呼び出され、プログラム全体の進行を管理するルーチンを「メインルーチン」、プログラムの実行中に他のルーチンから呼び出されて動作するルーチンを「サブルーチン」と呼ぶ。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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（Ｉレジスタ）の値（１バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（１バイト：最下位ビット０）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【０１３０】

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、通常の初期化処理を実行する（ステップＳ１０～Ｓ１５。Ｓ４４，Ｓ４５を含む。）。

【０１３１】

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

【０１３２】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（ステップＳ８）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップＳ８では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップＲＡＭ領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）

になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップＲＡＭ領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【０１３３】

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、合算保留記憶数カウンタの値、時短回数カウンタの値など）、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。

【０１３４】

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に関する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。ここで、停電復旧に関するコマンドとしては、停電復旧画面を表示することを指定する停電復旧指定コマンド、停電発生時の遊技状態が時短状態であった場合における停電発生時の時短回数を指定する時短回数指定コマンド、停電発生時の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドが設けられている。なお、合算保留記憶数指定コマンドを送信する代わりに、第１保留記憶数をカウントする第１保留記憶数カウンタの値にもとづいて、第１保留記憶数を指定するコマンド（第１保留記憶数指定コマンド）を送信し、第２保留記憶数をカウントする第２保留記憶数カウンタの値にもとづいて、第２保留記憶数を指定するコマンド（第２保留記憶数指定コマンド）を送信するようにしてもよい。また、第１保留記憶数カウンタの値や第２保留記憶数カウンタの値が０のときは、それらのコマンドを送信しないようにしてもよい。

【０１３５】

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

【０１３６】

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（例えば大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（例えば大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）。

【０１３７】

ステップＳ１１およびＳ１２の処理によって、例えば、普通図柄判定用乱数カウンタ、普通図柄判定用バッファ、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、賞球中フラグ、球切れフラグ、払出停止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。

【０１３８】
また、ＣＰＵ５６は、サブ基板（主基板３１以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップＳ１３）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置９において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。
【０１３９】
さらに、ＣＰＵ５６は、異常報知禁止フラグをセットするとともに（ステップＳ４４）、禁止期間タイマに禁止期間値に相当する値を設定する（ステップＳ４５）。禁止期間値は、後述する異常入賞の報知を禁止する期間を示す値である。また、異常報知禁止フラグは、異常入賞の報知が禁止されていることを示すフラグであり、禁止期間タイマがタイムアウトするまでセット状態に維持される。よって、演出表示装置９において初期化報知が開始されてから所定期間は、異常入賞の報知の開始が禁止される。
【０１４０】
また、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１４）。ＣＰＵ５６は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路５０３にランダムＲの値を更新させるための設定を行う。
【０１４１】
そして、ステップＳ１５において、ＣＰＵ５６は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば２ｍｓに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、２ｍｓ毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。
【０１４２】
初期化処理の実行（ステップＳ１０～Ｓ１５）が完了すると、ＣＰＵ５６は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップＳ１７）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ１８）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ１６）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ１９）。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターンを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）等の、カウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が１周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。
【０１４３】
タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図７に示すステップＳ２０～Ｓ３５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Ｓ２０）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電圧低下監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、ＣＰＵ５６は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップＲＡＭ領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路５８を

介して、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３、および入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａ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）。

【０１４４】

次に、ＣＰＵ５６は、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂ、普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行う表示制御処理を実行する（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Ｓ３３，Ｓ３４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。

【０１４５】

また、ＣＰＵ５６は、正規の時期以外の時期において大入賞口に遊技球が入賞したことを検出した場合に異常入賞の報知を行わせるための処理を行う（ステップＳ２３：異常入賞報知処理）。

【０１４６】

次に、遊技制御に用いられる大当り図柄決定用の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Ｓ２４）。ＣＰＵ５６は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：ステップＳ２５，Ｓ２６）。

【０１４７】

図８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）ＭＲ１：第１特別図柄および第２特別図柄のはずれ図柄（停止図柄）を決定する（はずれ図柄決定用）

（２）ＭＲ２－１：大当りを発生させるときの大当りの種別（「通常」「第１確変」「第２確変」「第３確変」「突確」）を決定する（大当り種別決定用）

（３）ＭＲ２－２：大当りの判定結果がはずれの場合に演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否か（リーチを発生させるか否か）を決定する（リーチ判定用）

（４）ＭＲ３：演出図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定する（変動パターン種別決定用）

（５）ＭＲ４：演出図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン決定用）

（６）ＭＲ５：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）

（７）ＭＲ６：ＭＲ５の初期値を決定する（ＭＲ５初期値決定用）

【０１４８】

図７に示された遊技制御処理におけるステップＳ２４では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、（２）の大当り種別決定用乱数、および（６）の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（１加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数または初期値用乱数である。なお、遊技効果を高めるために、上記（１）～（７）の乱数以外の乱数も用いるようにしてもよい。例えば、大当り種別決定用乱数の初期値を決定するためのＭＲ２－１初期値用乱数を設けてもよい。そして、ＭＲ５初期値用乱数に加えてＭＲ２－１初期値用乱数もステップＳ１８，Ｓ２５の初期値用乱数更新処理で更新するようにしてもよい。そのようにすれば、大当り決定時の大当り種別（特別図柄の大当り図柄）をよりランダムに決定することができ、特に確変図柄（例えば、「７」）や突然確変図柄（例えば、「５」）をよりランダムに発生させることができる。そのため、確変大当りをよりランダムに発生させることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数は遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェア（乱数回路５０３）が生成する乱数であるが、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０

によってプログラムにもとづいて生成されるソフトウェア乱数を用いてもよい。

【０１４９】

また、この実施の形態では、第１特別図柄の変動に関しても第２特別図柄の変動に関しても図８に示された乱数（特に、ＭＲ１，ＭＲ２－１，ＭＲ２－２，ＭＲ３，ＭＲ４）を用いるが、第１特別図柄の変動に関する乱数と第２特別図柄の変動に関する乱数とを別にしてもよい。

【０１５０】

さらに、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２７）。特別図柄プロセス処理では、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【０１５１】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２８）。普通図柄プロセス処理では、ＣＰＵ５６は、普通図柄表示器１０の表示状態および可変入賞球装置１５の開閉状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【０１５２】

また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップＳ２９）。

【０１５３】

さらに、ＣＰＵ５６は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、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Ｓ３０）。

【０１５４】

また、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３および入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａ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Ｓ３１）。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、カウントスイッチ２３および入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａ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。

【０１５５】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、ＣＰＵ５６は、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップＳ３２：出力処理）。

【０１５６】

また、ＣＰＵ５６は、後述する変動パターン設定処理でセットされる開始フラグや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Ｓ３３）。ＣＰＵ５６は、例えば、特別図柄プロセス処理で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。なお、開始フラグおよび終了フラグを用いずに、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値にもとづいて表示制御データの値を更新するようにしてもよい。例えば、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値が変動パターン設定処理に対応した値（この実施の形態では１）となると、特別図柄プロセスフラグの値が特別図柄停止処理に対応した値（この実施の形態では４）となるまで、０．２秒が経過する毎に表示制御データの値を＋１するようにしてもよい。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、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特別図柄の可変表示を実行する。

【０１５７】

なお、ＣＰＵ５６は、例えば、後述する特別図柄ポインタを確認し、第１特別図柄と第２特別図柄のうち特別図柄ポインタが示す特別図柄に対応する方の特別図柄表示器８ａ，８ｂにおける可変表示を実行する。このとき、第２特別図柄の可変表示を第１特別図柄の可変表示に優先して実行するので、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数が０でない場合に、第２保留記憶数が０であるかどうかを確認し、第２保留記憶数が０でなければ特別図柄ポインタに「第１」を設定し、第２保留記憶数が０であれば特別図柄ポインタに「第２」を設定する。なお、始動入賞順に特別図柄の可変表示を行う場合には、例えば、後述する保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）を確認し、保留特定領域の１つ目の領域にセットされているデータが「第１」であるか「第２」であるかにもとづいて、特別図柄ポインタに「第１」または「第２」を設定する。そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示すデータにもとづいて、第１特別図柄の可変表示であるか第２特別図柄の可変表示であるかを特定して、特定した特別図柄に対応する方の特別図柄表示器８ａ，８ｂにおける可変表示を実行する。

【０１５８】

さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３４）。ＣＰＵ５６は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が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。なお、開始フラグおよび終了フラグを用いずに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値にもとづいて表示制御データの値を切り替えるようにしてもよい。例えば、普通図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値にもとづいて、ゲート通過記憶数を確認して普通図柄を当りとするか否かや普通図柄の停止図柄を決定する普通図柄通常処理、普通図柄の変動中の各種処理を実行する普通図柄変動処理、普通図柄を停止表示する普通図柄停止処理、普通図柄が当りとなった後に普通電動役物（可変入賞球装置１５）の開閉制御を行う普通電動役物作動処理を実行する。この場合、例えば、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値が普通図柄変動処理に対応した値（例えば１）となると、普通図柄プロセスフラグの値が普通図柄停止処理に対応した値（例えば２）となるまで、０．２秒が経過する毎に表示制御データの値を＋１するようにしてもよい。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。

【０１５９】

その後、割込許可状態に設定し（ステップＳ３５）、処理を終了する。

【０１６０】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は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～Ｓ３４（ステップＳ３０を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【０１６１】

図９は、大当り判定テーブルおよび大当り種別決定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ランダムＲ（大当り判定用乱数）と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである（図９（Ａ）（Ｂ））。大当り判定テーブルには、通常状態または時短状態において用いられる通常時大当り判定テーブル（図９（Ａ）参照）と、確変

状態において用いられる確変時大当り判定テーブル（図９（Ｂ）参照）とがある。図９（Ａ），（Ｂ）の左欄に記載されている数値が大当り判定値である。ＣＰＵ５６は、ランダムＲの値と大当り判定値とを比較し、ランダムＲの値がいずれかの大当り判定値と一致すると、大当りとすることに決定する。

【０１６２】

また、大当り種別決定テーブルとは、大当り種別決定用乱数（ＭＲ２－１）と比較される各大当り種別（「通常」「第１確変」「第２確変」「第３確変」「突確」）に割り振られる判定値が設定されているテーブルである（図９（Ｃ））。ランダムＲにもとづいて大当りとすることに決定された場合には、大当り種別決定用乱数にもとづいて大当り種別が決定される。ここで、大当り種別と特別図柄の大当り図柄とは対応している。具体的には、大当り種別として「通常大当り」が決定されたときは、特別図柄の停止図柄（確定特別図柄）が「３」となる。大当り種別として「確変大当り（第１確変大当り、第２確変大当り、第３確変大当り）」が決定されたときは、特別図柄の停止図柄（確定特別図柄）が「７」となる。大当り種別として「突然確変大当り」が決定されたときは、特別図柄の停止図柄（確定特別図柄）が「５」となる。なお、この実施の形態では、図９（Ｃ）に示すように、第１特別図柄用の大当り種別決定テーブルと、第２特別図柄用の大当り種別決定テーブルとは別々に設け、第２特別図柄用の大当り種別決定テーブルには、大当り種別「突確」に判定値が割り振られていない。したがって、第２始動入賞が発生にもとづき大当りが発生したときは、大当り種別として「突確」が決定されないことになる。ただし、第２始動入賞が発生にもとづき大当りが発生したときも、大当り種別として「突確」が決定されるように判定値を割り振るようにしてもよい。また、第１特別図柄用のテーブルと第２特別図柄用のテーブルに分けずに、一つの大当り種別決定テーブルを用いて第１特別図柄および第２特別図柄の大当り種別を決定するようにしもよい。

【０１６３】

なお、また、ランダムＲにもとづいてはずれとすることに決定された場合には、はずれ図柄決定用乱数にもとづいて特別図柄の停止図柄として「２」「４」「６」「８」「９」「－」のいずれかが決定される。

【０１６４】

なお、飾り図柄の停止図柄は、２つのＬＥＤのうち、いずれか一方が大当り図柄であり、他方がはずれ図柄である。また、演出図柄の停止図柄は、ＣＰＵ５６にて決定された表示結果（第１確変大当り、第２確変大当り、第３確変大当り、通常大当り、突然確変大当り、はずれ）を指定する表示結果特定コマンドにもとづいて演出制御用ＣＰＵ１０１によって決定される。

【０１６５】

このように、この実施の形態では、特別図柄および飾り図柄の変動表示の表示結果として、第１確変大当り、第２確変大当り、第３確変大当り、通常大当り、突然確変大当りまたははずれのいずれかに決定される。ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図９に示す大当り判定値に一致すると、第１特別図柄および第２特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

【０１６６】

図１０および図１１は、この実施の形態で用いられる演出図柄の変動パターン（変動時間）の一例を示す説明図である。図１０および図１１において、「特図変動時間」は特別図柄の変動時間（識別情報の可変表示期間）を示す。なお、変動パターンは、特別図柄の変動時間等を示すものであるが、演出図柄の変動は特別図柄の変動と同期しているので、「特図変動時間」は演出図柄の変動時間も示す。以下、単に、特別図柄の変動パターン、演出図柄の変動パターンのように表現することがある。

【０１６７】

図１０では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して予め用意された図柄の

変動パターンを例示する。図１０に示すように、この実施の形態では、図柄の可変表示態様が「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ＰＡ１－７、非リーチＰＢ１－１～非リーチＰＢ１－２、非リーチＰＣ１－１～非リーチＰＣ１－２、非リーチＰＤ１－１～非リーチＰＤ１－６の変動パターンが用意されている。また、図柄の可変表示態様が「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ＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－４、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＣ３－１～スーパーＰＣ３－４の変動パターンが用意されている。

【０１６８】

また、図１１では、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して予め用意された図柄の変動パターンを例示する。図１１に示すように、この実施の形態では、図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－５～ノーマルＰＡ２－８、スーパーＰＡ４－１～スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＡ５－１～スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＢ４－１～スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－１～スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＣ４－１及びスーパーＰＣ４－２、スーパーＰＤ１－１及びスーパーＰＤ１－２、スーパーＰＥ１－１及びスーパーＰＥ１－２、スーパーＰＦ１－１～スーパーＰＦ１－３、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－３、特殊ＰＧ３－１～特殊ＰＧ３－３の変動パターンが用意されている。

【０１６９】

ここで、「擬似連続変動」とは、１回の図柄の変動中に図柄の仮停止と再変動（変動再開）を連続的に所定回実行することによって複数回の変動が実行されたように見せる変動（つまり擬似的に複数回の変動があるように認識させる変動）である。「擬似連（チャンス目）」の変動パターン（非リーチＰＡ１－５など）は、１回の図柄の変動中にチャンス目（図２（Ａ））を１回～４回仮停止させることにより、大当りの可能性が高いことを予告（報知）するための変動パターンである。一方、「擬似連（２回）」～「擬似連（４回）」の変動パターン（非リーチＰＤ１－１～非リーチＰＤ１－６）は、時短時や確変時の通常変動の変動パターン（非リーチＰＢ１－１、非リーチＰＢ１－２、非リーチＰＣ１－１、非リーチＰＣ１－２）が２回～４回実行されているように見せるための変動パターンである。

【０１７０】

「擬似連（２回）」～「擬似連（４回）」の変動パターン（非リーチＰＤ１－１～非リーチＰＤ１－３）では、時短時や確変時の「短縮なし」の通常変動の変動パターン（非リーチＰＢ１－１、非リーチＰＣ１－１）が擬似的に２回～４回実行されているように見せるように工夫されている。具体的には、時短時や確変時の通常変動の変動パターン（非リーチＰＢ１－１、非リーチＰＣ１－１）の変動時間は３．８０秒であり、図柄の変動開始から３．８０秒経過後に停止図柄が導出表示されるが、「擬似連（２回）」の変動パターンの変動時間は８．６０秒であり、図柄の変動開始から３．８０秒経過後に仮停止図柄が仮停止され、仮停止図柄の仮停止表示が１秒間（これは特別図柄の停止表示が行われる図柄停止時間と同じ時間；図３８のステップＳ１３２Ａ，Ｓ１３２Ｂ）行われ、その後図柄が再変動し、再変動から３．８０秒経過後に停止図柄が導出表示される。同様に、「擬似連（３回）」の変動パターンの変動時間は１３．４秒であり、図柄の変動開始から３．８０秒経過後に仮停止図柄が仮停止され、仮停止図柄の仮停止表示が１秒間行われ、その後図柄が再変動し、再変動から３．８０秒経過後に仮停止図柄が仮停止され、仮停止図柄の仮停止表示が１秒間行われ、その後図柄が再変動し、再変動から３．８０秒経過後に停止図柄が導出表示される。また、「擬似連（４回）」の変動時間は１８．２秒であり、図柄の変動開始から３．８秒経過後に仮停止図柄が仮停止され、仮停止図柄の仮停止表示が１秒間行われ、その後図柄が再変動し、再変動から３．８秒経過後に仮停止図柄が仮停止され、仮停止図柄の仮停止表示が１秒間行われ、再び図柄が再変動し、再変動から３．８０秒経過後に仮停止図柄が仮停止され、仮停止図柄の仮停止表示が１秒間行われ、再び図柄が再変動し、再変動から３．８０秒経過後に停止図柄が導出表示される。

【０１７１】
また、「擬似連（２回）」～「擬似連（４回）」の変動パターン（非リーチＰＤ１－４～非リーチＰＤ１－６）では、時短時や確変時の「保留２～８個短縮用」の通常変動の変動パターン（非リーチＰＢ１－２、非リーチＰＣ１－２）が擬似的に２回～４回実行されているように見せるように工夫されている。具体的には、時短時や確変時の通常変動の変動パターン（非リーチＰＢ１－２、非リーチＰＣ１－２）の変動時間０．８０秒であり、図柄の変動開始から０．８０秒経過後に停止図柄が導出表示されるが、「擬似連（２回）」の変動パターンの変動時間は２．６０秒であり、図柄の変動開始から０．８０秒経過後に仮停止図柄が仮停止され、仮停止図柄の仮停止表示が１秒間（これは特別図柄の停止表示が行われる図柄停止時間と同じ時間；図３８のステップＳ１３２Ａ，Ｓ１３２Ｂ）行われ、その後図柄が再変動し、再変動から０．８０秒経過後に停止図柄が導出表示される。同様に、「擬似連（３回）」の変動パターンの変動時間は４．４秒であり、図柄の変動開始から０．８０秒経過後に仮停止図柄が仮停止され、仮停止図柄の仮停止表示が１秒間行われ、その後図柄が再変動し、再変動から０．８０秒経過後に仮停止図柄が仮停止され、仮停止図柄の仮停止表示が１秒間行われ、その後図柄が再変動し、再変動から０．８０秒経過後に停止図柄が導出表示される。また、「擬似連（４回）」の変動時間は６．２秒であり、図柄の変動開始から０．８秒経過後に仮停止図柄が仮停止され、仮停止図柄の仮停止表示が１秒間行われ、その後図柄が再変動し、再変動から０．８秒経過後に仮停止図柄が仮停止され、仮停止図柄の仮停止表示が１秒間行われ、再び図柄が再変動し、再変動から０．８０秒経過後に仮停止図柄が仮停止され、仮停止図柄の仮停止表示が１秒間行われ、再び図柄が再変動し、再変動から０．８０秒経過後に停止図柄が導出表示される。
【０１７２】
この実施の形態では、時短状態が継続可能な変動回数（１００回）と擬似連続変動（非リーチＰＤ１－１～非リーチＰＤ１－６）とを関連付けることにより遊技性の向上を実現させているが、詳しい説明は後述する。
【０１７３】
なお、この実施の形態では、第１特別図柄の可変表示が行われるときにも第２特別図柄の可変表示が行われるときにも同じ変動パターンが用いられるが、第１特別図柄の可変表示が行われるときと第２特別図柄の可変表示が行われるときとで異なる変動パターンを用いるようにしてもよい。
【０１７４】
演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを示す演出制御コマンドを受信すると、受信した演出制御コマンドが示す変動パターンに応じた時間、飾り図柄表示器で飾り図柄の可変表示を行い演出表示装置９で演出図柄の可変表示を行うとともに、演出表示装置９で、受信した演出制御コマンドが示す変動パターンに応じた種類の表示演出を行う。同時に、ランプやＬＥＤおよびスピーカ２７などの演出用部品を用いた演出を行う。すなわち、変動パターンとは、変動時間を示すとともに、演出の態様を示すものである。
【０１７５】
なお、図３に示す遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が備えるＲＯＭ５４には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ５４には、ＣＰＵ５６が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ５４には、ＣＰＵ５６が主基板３１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、演出図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。
【０１７６】
次に、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に対する制御コマンドの送出方式について説明する。図１２は、主基板３１から演出

制御基板８０に送信される演出制御コマンドの信号線を示す説明図である。図１２に示すように、この実施の形態では、演出制御コマンドは、演出制御信号ＣＤ０～ＣＤ７の８本の信号線で主基板３１から中継基板７７を介して演出制御基板８０に送信される。また、主基板３１と演出制御基板８０との間には、取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）を送信するための演出制御ＩＮＴ信号の信号線も配線されている。

【０１７７】

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

【０１７８】

図１３に示すように、演出制御コマンドの８ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御ＩＮＴ信号に同期して出力される。演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御ＩＮＴ信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって１バイトのデータの取り込み処理を開始する。従って、演出制御用マイクロコンピュータ１００から見ると、演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御コマンドデータの取り込みの契機となる信号（取り込みの指示信号）に相当する。

【０１７９】

演出制御コマンドは、演出制御用マイクロコンピュータ１００が認識可能に１回だけ送出される。認識可能とは、この例では、演出制御ＩＮＴ信号のレベルが変化することであり、認識可能に１回だけ送出されるとは、例えば演出制御コマンドデータの１バイト目および２バイト目のそれぞれに応じて演出制御ＩＮＴ信号が１回だけパルス状（矩形波状）に出力されることである。なお、演出制御ＩＮＴ信号は図１２に示された極性と逆極性であってもよい。

【０１８０】

図１４および図１５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１４に示す例において、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して飾り図柄表示器および演出表示装置９において可変表示される飾り図柄および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。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）のいずれかを受信すると、飾り図柄表示器および演出表示装置９において飾り図柄および演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０１８１】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）は、大当りまたははずれのいずれとするか、および大当り遊技の種類（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）～８Ｃ０５（Ｈ）の受信に応じて飾り図柄および演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）を表示結果特定コマンドという。

【０１８２】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第１図柄変動指定コマンド）である。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第２図柄変動指定コマンド）である。第１図柄変動指定コマンドと第２図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド（または図柄変動指定コマンド）と総称することがある。

【０１８３】

コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、飾り図柄および演出図柄の可変表示（変動）を終了して表

示結果（停止図柄）を導出表示することを示す演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）である。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄確定指定コマンドを受信すると、飾り図柄および演出図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。なお、この実施の形態では、第１特別図柄に対応する飾り図柄および演出図柄の変動表示を停止する場合と、第２特別図柄に対応する飾り図柄および演出図柄の変動表示を停止する場合とで共通の図柄確定指定コマンドを送信する場合を示すが、第１特別図柄に対応する変動表示を停止する場合と第２特別図柄に対応する変動表示を終了する場合とで別々の図柄確定指定コマンド（例えば、第１図柄確定指定コマンド、第２図柄確定指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

【０１８４】

コマンド９０００（Ｈ）は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される、初期画面を表示することを指定する演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド９２００（Ｈ）は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される、停電復旧画面を表示することを指定する演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップＲＡＭにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【０１８５】

コマンド９３ＸＸ（Ｈ）は、停電発生時の遊技状態が時短状態であった場合における停電発生時の時短回数を指定する演出制御コマンド（時短回数指定コマンド）である。ＸＸには、停電発生時の時短回数（例えば１回～１００回）が設定される。

【０１８６】

コマンド９５００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態であるときの背景を表示することを指定する演出制御コマンド（通常状態背景指定コマンド）である。コマンド９５０１（Ｈ）は、遊技状態が確変状態であるときの背景を表示することを指定する演出制御コマンド（確変状態背景指定コマンド）である。コマンド９５０２（Ｈ）は、遊技状態が時短状態であるときの背景を表示することを指定する演出制御コマンド（時短状態背景指定コマンド）である。コマンド９５０３（Ｈ）は、遊技状態がチャンスモード状態であるときの背景を表示することを指定する演出制御コマンド（チャンスモード状態背景指定コマンド）である。なお、コマンド９５００（Ｈ）～９５０３（Ｈ）を背景指定コマンドという。

【０１８７】

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。

【０１８８】

図１５に示す例において、コマンドＡ００１～Ａ００４（Ｈ）は、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（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。大当り開始指定コマンドには、大当りの種類に応じて、大当り開始１指定～大当り開始４指定コマンドがある。なお、このうち、大当り開始１指定コマンドＡ００１（Ｈ）は、通常大当り（非確変大当り）遊技の開始を指定する演出制御コマンドである。大当り開始２指定コマンドＡ００２（Ｈ）は、確変大当り遊技（７Ｒ）の開始を指定する演出制御コマンドである。大当り開始３指定コマンドＡ００３（Ｈ）は、確変大当り遊技（１５Ｒ）の開始を指定する演出制御コマンドである。大当り開始４指定コマンドＡ００４（Ｈ）は、突然確変大当り（２ラウンド大当り）遊技の開始を指定する演出制御コマンドである。

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第１始動入賞指定コマンド）である。コマンドＣ１００（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第２始動入賞指定コマンド）である。第１始動入賞指定コマンドと第２始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【０１９２】

コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を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Ｃ２ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、合算保留記憶数を示す。なお、この実施の形態では、合算保留記憶数指定コマンドコマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）が遊技制御の実行中のみならず停電復旧時にも送信される（ステップＳ４３参照）。コマンドＣ３００（Ｈ）は、合算保留記憶数を１減算することを指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数減算指定コマンド）である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を合算保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。

【０１９３】

コマンドＤ００１（Ｈ）は、異常入賞の報知を指示する演出制御コマンド（異常入賞指定コマンド）である。

【０１９４】

演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）は、主基板３１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から上述した演出制御コマンドを受信すると、図１４および図１５に示された内容に応じて演出表示装置９の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板７０に対して音番号データを出力したりする。

【０１９５】

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特定コマンドを、第１飾り図柄表示器９ａでの識別情報の可変表示と第２飾り図柄表示器９ｂでの識別情報の可変表示とで共通に使用でき、第１飾り図柄表示器９ａと第２飾り図柄表示器９ｂとを演出制御用マイクロコンピュータ１００が制御するように構成されている場合に、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。また、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示に伴って演出を行う演出表示装置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。

【０１９６】

図１６は、演出制御コマンドの送信タイミングの例を示す説明図である。図１６（Ａ）は、始動入賞（第１始動入賞または第２始動入賞）が生じたときの例を示す。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動入賞指定コマンド（または第２始動入賞指定コマンド）を送信した後、合算保留記憶数指定コマンドを続けて送信する。具体的には、タ

イマ割込にもとづく遊技制御処理で第１始動入賞指定コマンド（または第２始動入賞指定コマンド）を送信し、次いで、合算保留記憶数指定コマンドを送信する。

【０１９７】

また、図１６（Ｂ）に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、変動開始時に、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、特別図柄特定コマンド、表示結果特定コマンドおよび合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する。そして、可変表示時間が経過すると、図柄確定指定コマンドを送信する。

【０１９８】

なお、これらのコマンドを送信する順序は図１６（Ａ）（Ｂ）に示す順序に限られるわけではなく、適宜変更することが可能である。

【０１９９】

図１７は、遊技制御用マイクロコンピュータにおける遊技球を検出するスイッチに関わる入力ポートのビット割り当ての例を示す説明図である。図１７に示すように、入力ポート０のビット０～７には、それぞれ、カウントスイッチ２３、ゲートスイッチ３２ａ、入賞口スイッチ３３ａ，３９ａ，２９ａ，３０ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよび第１始動口スイッチ１３ａの検出信号が入力される。なお、入力ポート０は、図３に示されたＩ／Ｏポート部５７の一部である。

【０２００】

図１８は、主基板３１に搭載された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Ｓ２７）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。

【０２０１】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセス処理は、第１特別図柄と第２特別図柄とで兼用されている。すなわち、特別図柄プロセス処理も共通化されている。

【０２０２】

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、または第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口スイッチ１４ａがオンしていたら、すなわち第１始動入賞または第２始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する。具体的には、入力ポート０（図１７参照）のデータを読み出して、例えばレジスタやＲＡＭ５５の所定領域にロードする（ステップＳ３１１）。そして、ロードした内容（ロードしたデータ）とＣ０（Ｈ）とのビット毎の論理積演算を行い演算結果が０でない場合には（ステップＳ３１２）、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１３）。より具体的には、演算結果が１になった状態に変化した場合（直前の２ｍｓ前の判定では０であり、今回の判定で１になった場合）に、始動口スイッチ通過処理を実行する。そして、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。また、Ｃ０（Ｈ）は、入力ポート０の第１始動口スイッチ１３ａおよび第２始動口スイッチ１４ａからの検出信号の入力ビットに対応する値である。また、この実施の形態では、入力ポート０の内容を直接ロードしているが、スイッチ処理（ステップＳ２１）で入力ポート０の内容をＲＡＭ５５の所定の領域に設定している場合には、その領域の内容をロードするようにしてもよい。また、ステップＳ３１２の処理を、ロードした内容（ロードしたデータ）のビット０～５をマスク（０にすること）した後、００（Ｈ）との排他的論理和をとる演算に代えてもよい。

【０２０３】

ステップＳ３００～Ｓ３０７の処理は、以下のような処理である。

【０２０４】

特別図柄通常処理（ステップＳ３００）：特別図柄プロセスフラグの値が０であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数（始動入賞記憶数）を確認する。保留記憶数は保留記憶数

カウンタのカウント値により確認できる。保留記憶数が０でない場合には、大当りとするか否か決定する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０１に対応した値（この例では１）に更新する。

【０２０５】

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。特別図柄の可変表示後の停止図柄を決定する。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果が導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、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。

【０２０６】

表示結果特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、表示結果特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。

【０２０７】

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、タイマ（停止時間タイマ）によって特別図柄の停止図柄を停止させる時間（図柄停止時間）を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０４に対応した値（この例では４）に更新する。

【０２０８】

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における可変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、図柄停止時間が経過すると、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において飾り図柄が停止されるように制御する。

【０２０９】

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。

【０２１０】

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。

【０２１１】

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、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。

【０２１２】

図１９および図２０は、ステップＳ３１２の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１１に示されたように入力ポート０からロードした内容（ロードされたデータ）とＣ０（Ｈ）との論理積演算を行い演算結果が０でない場合に、すなわち第１始動口スイッチ１３ａと第２始動口スイッチ１４ａとのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、ロードされたデータのビット６が１であるか否か確認する（ステップＳ２１１）。図１７に示すように、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態の場合には、ロードされたデータのビット６に入力される検出信号は１（ハイレベル）である。すなわち、ロードされたデータのビット６が１であるということは、入力ポート０のビット６の方が０から１に変化したことを意味する。すなわち、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態になったことを意味する。

【０２１３】

また、ロードされたデータのビット６が１でないということは、入力ポート０のビット７の方が０から１に変化したことを意味する。すなわち、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態になったことを意味する。

【０２１４】

ＣＰＵ５６は、入力ポート０のビット６が１である場合には、始動口ポインタに「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ２１２）。また、入力ポート０のビット６が１でない場合には、始動口ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップＳ２１３）。

【０２１５】

この実施の形態では、第１保留記憶数（第１始動入賞口１３に入った有効入賞球数）をカウントする保留記憶数カウンタ（第１保留記憶数カウンタ）と、第２保留記憶数（第２始動入賞口１４に入った有効入賞球数）をカウントする保留記憶数カウンタ（第２保留記憶数カウンタ）とが設けられている。そして、始動口ポインタには、第１保留記憶数カウンタのアドレスまたは第２保留記憶数カウンタのアドレスを示すデータが設定される。すなわち、始動口ポインタに設定される「第１」を示すデータは第１保留記憶数カウンタのアドレスを示し、「第２」を示すデータは第２保留記憶数カウンタのアドレスを示す。始動口ポインタはＲＡＭ５５に形成されている。また、第１保留記憶数カウンタおよび第２保留記憶数カウンタもＲＡＭ５５に形成されている。「ＲＡＭに形成されている」とは、ＲＡＭ内の領域であることを意味する。なお、始動口ポインタの代わりに、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０内部のレジスタに「第１」または「第２」を示すデータを設定するようにしてもよい。

【０２１６】

次いで、ＣＰＵ５６は、始動口ポインタが示す方の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Ｓ２１４Ａ）。保留記憶数カウンタの値が４であれば、ステップＳ２３９に移行する。保留記憶数カウンタの値が４でなければ、ＣＰＵ５６は、始動口ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１４Ｂ）。具体的には、始動口ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数を示す第１保留記憶数カウンタの値を１増やし、始動口ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶数を示す第２保留記憶数カウンタの値を１増やす。そして、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合算保留記憶数を示す合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１５）。

【０２１７】
また、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４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、始動口ポインタが示すデータをセットする（ステップＳ２１６）。具体的には、始動口ポインタが「第１」を示している場合には「第１」を示すデータをセットし、始動口ポインタが「第２」を示している場合には「第２」を示すデータをセットする。この場合、対応する保留記憶がない場合には（「第１」を示すデータも「第２」を示すデータもセットされていない場合には）、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、００（Ｈ）がセットされている。なお、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、始動口ポインタが示すデータ（アドレスデータ）に対応するデータをセットするようにしてもよい。例えば、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、始動口ポインタが「第１」を示している場合には「第１」を示すデータに対応するデータとして０１（Ｈ）をセットし、始動口ポインタが「第２」を示している場合には「第２」を示すデータに対応するデータとして０２（Ｈ）をセットする。
【０２１８】
図２１（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２１（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２１（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２１（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１３または第２始動入賞口１４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。したがって、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１３および第２始動入賞口１４への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、ＲＡＭ５５に形成されている。
【０２１９】
なお、第２特別図柄の変動表示を常に第１特別図柄の変動表示に優先して実行するようにする場合には、第２保留記憶が１つでもあれば第１保留記憶の有無にかかわらず常に第２特別図柄の変動表示を実行し、第２保留記憶がなく第１保留記憶のみがあるときに限って第１特別図柄の変動表示を実行するように制御するのであるから、第１始動入賞口１３単独の入賞順と第２始動入賞口１４単独の入賞順さえ特定できれば、必ずしも第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順を特定する必要はない。そのため、第２特別図柄の変動表示を常に優先して実行する場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）を設けないようにしてもよい。
【０２２０】
図２１（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２１（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。なお、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファは、ＲＡＭ５５に形成されている。
【０２２１】
ＣＰＵ５６は、ソフトウェア乱数（大当り種別決定用乱数等を生成するためのカウンタの値等）、およびランダムＲ（大当り判定用乱数）を抽出し、それらを、抽出した乱数値として、第１保留記憶バッファと第２保留記憶バッファとのうちの始動口ポインタが示す方の保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１７）。具体的には、ＣＰＵ５６は、始動口ポインタが「第１」を示している場合には、ソフトウェア乱数およびランダムＲを第１保留記憶バッファの第１保留記憶数カウンタが示す値に対応する保存領域に格納し、始動口ポインタが「第２」を示している場合には、ソフト

ウェア乱数およびランダムＲを第２保留記憶バッファの第２保留記憶数カウンタが示す値に対応する保存領域に格納する。

【０２２２】

なお、第１保留記憶数バッファにおいて、第１保留記憶数に対応する各保存領域は連続するアドレスの領域とされ、また、第２保留記憶数バッファにおいても、第２保留記憶数に対応する各保存領域は連続するアドレスの領域とされている。この場合、ＣＰＵ５６は、始動口ポインタが示すデータによって保留記憶数バッファ（第１保留記憶数バッファまたは第２保留記憶数バッファ）の先頭アドレスを認識する。そして、１つの保留記憶あたりのデータ数（各乱数の数）に保留記憶数（保留記憶数カウンタが示す値）を乗算した値をオフセット値として保存領域にソフトウェア乱数およびランダムＲを格納する。

【０２２３】

なお、ステップＳ２１７では、ＣＰＵ５６は、ソフトウェア乱数としてＭＲ１～ＭＲ４（図８参照）の値を抽出し、乱数回路５０３のカウント値を読み出すことによってランダムＲを抽出する。また、図２１（Ａ）に例示された保留特定領域における第１～第８の領域のそれぞれに、さらに、抽出した乱数値を格納する２つの保存領域（第１保留記憶に対応する保存領域と第２保留記憶に対応する保存領域）を形成してもよい。そのように構成した場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１７の処理では、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、そのカウント値（合算保留記憶数）に対応する保留特定領域における領域（第１～第８の領域のいずれか）において、入賞があったと特定した始動入賞口に対応する（始動口ポインタのデータに対応する）保存領域に乱数値を保存する。または、合算保留記憶数カウンタを設けずに、ステップＳ２１７の処理の実行ごとに、第１保留記憶数カウンタの値と第２保留記憶数カウンタの値を足し合わせ、その合計値に対応する保留特定領域における領域（第１～第８の領域のいずれか）において、入賞があったと特定した始動入賞口に対応する保存領域に乱数値を保存する。合算保留記憶数カウンタを設ける構成では、第１保留記憶数カウンタの値と第２保留記憶数カウンタの値を足し合わせる処理（演算処理）が不要となり、処理数を削減することができ、合算保留記憶数カウンタを設けない構成では、ＲＡＭ５５の容量を削減することができる。

【０２２４】

次いで、ＣＰＵ５６は、始動口ポインタが示す方の始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２１８）。具体的には、始動口ポインタが「第１」を示している場合には第１始動入賞指定コマンドを送信し、始動口ポインタが「第２」を示している場合には第２始動入賞指定コマンドを送信する。また、合算保留記憶数指定コマンドを送信する（ステップＳ２１９）。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第１始動入賞指定コマンドまたは第２始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【０２２５】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送信する際に、ＣＰＵ５６は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめＲＯＭにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップＳ２９）において演出制御コマンドを送信する。また、合算保留記憶数指定コマンドのＥＸＴデータには合算保留記憶数カウンタの値が設定される。

【０２２６】

なお、ＣＰＵ５６は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットする処理をステップＳ２１２の処理の前または後や、ステップＳ２１３の処理の前または後に実行するようにしてもよい。

【０２２７】

なお、ステップＳ２１９では、合算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に送信するように構成されているが、このような構成に限られず、始動口ポインタが示す方の保留記憶数を示す保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。また、ステップＳ２１８にて始動入賞指定コマンドのみ送信するようにし、ステップ

Ｓ２１９では合算保留記憶数指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【０２２８】

また、始動口ポインタが「第２」を示している場合には（ステップＳ２２１）、ロードされたデータのビット７が１であるか否か確認する（ステップＳ２２２）。ロードされたデータのビット７が１である場合には、始動口ポインタに「第１」を示すデータをセットし（ステップＳ２２３）、ステップＳ２１４Ａに移行する。ステップＳ２２１～Ｓ２２３の処理によって、ロードされたデータのビット６とビット７とがともに１である場合、すなわち、第１始動口スイッチ１３ａと第２始動口スイッチ１４ａとがともにオン状態になった場合には、ビット７に対応する第２始動口スイッチ１４ａについてステップＳ２１４Ａ～Ｓ２１９の処理が実行された後、直ちに、ビット６に対応する第１始動口スイッチ１３ａについてステップＳ２１４Ａ～Ｓ２１９の処理が実行されることになる。

【０２２９】

この実施の形態では、第１始動口スイッチ１３ａと第２始動口スイッチ１４ａとがともにオン状態になった場合には、２ｍｓ内で実行される処理によって、双方のスイッチがオン状態になったことにもとづく処理が実行される。よって、例えば、遊技球を検出したスイッチが検出信号をオン状態にする期間が極めて短くなったような状況が生じても、確実にスイッチがオン状態になったことにもとづく処理を完了できる。また、２ｍｓ内（１タイマ割込処理内）で、双方のスイッチがオン状態になったことにもとづくステップＳ２１４Ａ～Ｓ２１９の処理が完了するので、ソフトウェア乱数の値が１増えないうちに乱数が抽出される。そのため、入賞タイミングに対応した正確なソフトウェア乱数の値を抽出することができる。

【０２３０】

始動口ポインタが「第２」を示していない場合、または始動口ポインタが「第２」を示しているがロードされたデータのビット７が１でない場合には、ステップＳ２３１に移行する。

【０２３１】

ステップＳ２３１では、ロードされたデータのビット６とビット７とがともに１であるか否か確認する。ロードされたデータのビット６とビット７とがともに１である場合には、始動口ポインタをクリアして（ステップＳ２３９）、処理を終了する。つまり、第１始動口スイッチ１３ａと第２始動口スイッチ１４ａとがともにオン状態になっていた場合にはステップＳ２３２以降の処理を実行しない。すなわち、第１始動口スイッチ１３ａと第２始動口スイッチ１４ａとがともにオン状態であるということは、特定処理（いずれの始動入賞口１３，１４への入賞が生じたのかを特定する処理）において誤判定されたという事態は生じないのであるから、特定処理の結果と入力ポートに入力されている検出信号の状態とが整合しているか否かの確認処理（ステップＳ２３２～Ｓ２３８）を行うことなく、始動口ポインタをクリアして処理を終了する。

【０２３２】

ロードされたデータのビット６とビット７とがともに１でない場合（ビット６とビット７とのうちの一方のみが１である場合）には、ＣＰＵ５６は、始動口ポインタが「第２」を示しているか否か確認する（ステップＳ２３２）。始動口ポインタが「第２」を示している場合には、第２始動口スイッチ１４ａの検出信号が入力されている入力ポート０のビット６が１であるか否か確認する（ステップＳ２３３）。ステップＳ２１１，Ｓ２１２の処理で、入力ポート０のビット６が１であるときに始動口ポインタに「第２」が設定されている。よって、始動口ポインタが「第２」を示している場合には、入力ポート０のビット６が１であるはずである。入力ポート０のビット６が１である場合には、入力ポートの入力検出に関して正常であった判断し、ステップＳ２３９に移行する。

【０２３３】

入力ポート０のビット６が１でない場合には、ステップＳ２１１における判定結果と整合していないことになるので、あらためてステップＳ２１１の判定処理を実行し直すために、始動口ポインタをクリアし（ステップＳ２３７）、入力ポート０（図１７参照）のデ

ータを読み出して、例えばレジスタやＲＡＭ５５の所定領域にロードした後（ステップＳ２３８）、ステップＳ２１１に移行する。なお、ステップＳ２１４Ｂで第２保留記憶数カウンタの値を＋１し、ステップＳ２１９で合算保留記憶数カウンタの値を＋１しているので、＋１する前の値に戻しておく。すなわち、第２保留記憶数カウンタの値および合算保留記憶数カウンタの値を－１しておく（ステップＳ２３４）。

【０２３４】

始動口ポインタが「第２」を示していない場合すなわち「第１」を示している場合には、第１始動口スイッチ１３ａの検出信号が入力されている入力ポート０のビット７が１であるか否か確認する（ステップＳ２３５）。ステップＳ２１１，Ｓ２１３の処理で、入力ポート０のビット７が１であるときに始動口ポインタに「第１」が設定されている。よって、始動口ポインタが「第１」を示している場合には、入力ポート０のビット７が１であるはずである。入力ポート０のビット７が１である場合には、入力ポートの入力検出に関して正常であった判断し、ステップＳ２３９に移行する。

【０２３５】

入力ポート０のビット７が１でない場合には、ステップＳ２１１における判定結果と整合していないことになるので、あらためてステップＳ２１１の判定処理を実行し直すためにステップＳ２３７，Ｓ２３８の処理を実行し、ステップＳ２１１に移行する。なお、ステップＳ２１４Ｂで第１保留記憶数カウンタの値を＋１し、ステップＳ２１９で合算保留記憶数カウンタの値を＋１しているので、＋１する前の値に戻しておく。すなわち、第１保留記憶数カウンタの値および合算保留記憶数カウンタの値を－１しておく（ステップＳ２３６）。

【０２３６】

この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、入力ポート０に入力された検出信号にもとづいて特定処理（いずれの始動口への入賞が生じたのかを特定する処理）を実行した後、特定処理の結果と入力ポートに入力されている検出信号の状態とが整合していないときには、再度特定処理を実行するので、第１始動口１３への入賞が生じたのか第２始動口１４への入賞が生じたのかが確実に判定される。例えば、第１保留記憶数が上限値である４であるときに第１始動口１３への入賞が生じた場合には、その入賞は有効な始動入賞とは見なされないが、その第１始動口１３への入賞が誤って第２始動口１４への入賞であると判定された場合には、第２保留記憶数の値が増やされる（第２保留記憶数が上限値である４でない場合）。つまり、有効な始動入賞とされるべきではないのに、有効な始動入賞とされてしまう。この実施の形態では、そのような状況が生ずる可能性が低減する。

【０２３７】

ただし、再度特定処理を実行するように構成しなくてもよい。そのように構成する場合に、ステップＳ２３１～Ｓ２３８の処理を実行しないようにしてもよい。その場合には、プログラム容量が、再度特定処理を実行する場合に比べて削減される。なお、再度特定処理を実行しないように構成する場合には、図２０におけるステップＳ２３１に移行する処理に代えてステップＳ２３９に移行するようにプログラムを構成する。

【０２３８】

また、特定処理を際限なく繰り返し実行してしまう事態を防止するため、特定処理を所定回数（例えば２回）繰り返し実行した後には、ステップＳ２３１～Ｓ２３８の処理を実行せずに、保留記憶特定情報記憶領域に記憶したデータや、保留記憶数バッファに格納した乱数値をクリアして、始動口スイッチ通過処理を終了するようにしてもよい。そのようにすれば、ノイズなどの影響によって特定処理を際限なく繰り返し実行してしまい、遊技機が動作しなくなってしまうような事態を防止することができる。

【０２３９】

また、ステップＳ２３１～Ｓ２３８の処理を実行した後に、再度特定処理を実行しないようにしてもよい。その場合には、ステップＳ２３８の処理を実行したら始動口スイッチ通過処理を終了する。なお、ステップＳ２３４，Ｓ２３６の処理で減算される前の保留記

憶数カウンタの値に対応する保存領域の内容は、以後にステップＳ２１４Ｂ，Ｓ２１６の処理が実行されるときに新たに抽出された乱数値で上書きされるが、ステップＳ２３８の処理を実行して始動口スイッチ通過処理を終了する場合に（この実施の形態のようにステップＳ２３８の処理を実行してステップＳ２１１に移行する場合も同様）、念のため、ステップＳ２３４，Ｓ２３６の処理で減算される前の保留記憶数カウンタの値に対応する保存領域の内容をクリアするようにしてもよい。

【０２４０】

なお、再度ステップＳ２１１以降の処理が実行される場合に、再びステップＳ２１８，Ｓ２１９の処理が実行されと、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドが二重に送信されることになる。そのような状況になることを避けるには、第１始動口１３への入賞が生じたのか第２始動口１４への入賞が生じたのかが確実に判定された時点で、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを送信するように構成すればよい。

【０２４１】

また、この実施の形態では、ステップＳ３１１，Ｓ３１２の処理の実行後にステップＳ３１３のサブルーチンを実行するように構成したが、ステップＳ３１３のサブルーチンを実行するのではなく、ステップＳ３１１，Ｓ３１２の処理に続けて、ステップＳ３１２でＮ（すなわち、始動入賞あり）と判定したときにステップＳ２１１～Ｓ２３９の処理を実行するように構成してもよい。

【０２４２】

始動口スイッチ通過処理では、最初に、第１始動入賞口１３を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータ、または第２始動入賞口１４を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータが始動口ポインタに設定される。そして、以降の処理では、始動口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。例えば、ステップＳ２１４Ｂの処理を例にすると、具体的には、第１保留記憶数カウンタと第２保留記憶数カウンタとをＲＡＭ５５において連続アドレスに形成しておき、ステップＳ２１４Ｂの処理の最初で第１保留記憶数カウンタのアドレスをレジスタに設定し、そのレジスタに始動口ポインタに設定されている値（例えば、「第１」を示すデータが「０」で、「第２」を示すデータが「１」）を加算し、加算後のレジスタの値をＲＡＭ５５のアドレスとして、そのアドレスのデータに１を加算する処理を行う。そのような処理によれば、加算処理の対象は、始動口ポインタに「第１」を示すデータが設定されているときには第１保留記憶数カウンタであり、始動口ポインタに「第２」を示すデータが設定されているときには第２保留記憶数カウンタである。つまり、一の加算処理で、自動的に、オン状態になった始動入賞口に対応する保留記憶数カウンタの値が＋１される。換言すれば、双方の始動入賞口についての処理が共通化されている。

【０２４３】

なお、ここでは、ステップＳ２１４Ｂの処理を例にしたが、ステップＳ２１６およびステップＳ２１８の処理についても処理を共通化できる。例えばレジスタに第１始動入賞口に対応するデータ（第１保留記憶数バッファのアドレスや第１始動入賞指定コマンドのコマンド送信テーブルのアドレス）を設定し、そのレジスタに始動口ポインタに設定されている値をオフセットとして加算し、加算後のレジスタの値にもとづいてデータをセットする処理（ステップＳ２１６の場合）やコマンド送信テーブルのアドレスの指定（ステップＳ２１８の場合）を行うことによって、一の処理で、データをセットする処理やコマンド送信テーブルのアドレスの指定を行うことができる。

【０２４４】

また、この実施の形態では、第１保留記憶数バッファと第２保留記憶数バッファとを別々に備える場合を例にしたが、第１保留記憶数と第２保留記憶数とに対して共通の保留記憶数バッファを備えるようにしてもよい。図２２は、第１保留記憶数と第２保留記憶数とに対して共通に備える共通保留記憶数バッファの構成例を示す説明図である。図２２に示すように、共通保留記憶数バッファは、保留記憶特定情報保存領域と乱数値保存領域とを

組み合わせた領域を８つ含む。また、共通保留記憶数バッファにおいて、保留記憶特定情報保存領域および乱数値保存領域の各領域には連続したアドレスが割り当てられている。

【０２４５】

共通保留記憶数バッファを用いる場合、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１４Ｂで始動口ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値を１増やし、ステップＳ２１５で合算保留記憶数カウンタの値を１増やした後、ステップＳ２１６の処理に代えて、共通保留記憶数バッファの空き領域の先頭の保留記憶特定情報保存領域に、始動口ポインタが示すデータをセットする処理を実行する。具体的には、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数（第１保留記憶数と第２保留記憶数とを毎回加算して求めてもよい）にもとづいてデータ格納先のアドレスを指定するポインタの位置を更新することによって、共通保留記憶数バッファの空き領域の先頭の保留記憶特定情報保存領域にデータをセットする。

【０２４６】

共通保留記憶数バッファの空き領域の先頭を特定する場合、例えば、１つの保留記憶あたりに対して共通保留記憶数バッファに格納するデータ数を合算保留記憶数に乗算した値に１（すなわち、保留記憶特定情報保存領域１領域分）を加えた値をアドレスのオフセット値として求め、求めたオフセット値に従ってポインタを更新する。例えば、図２２に示す例では、共通保留記憶数バッファに、１つの保留記憶あたり保留記憶特定情報保存領域と乱数値保存領域との２つのデータ格納領域が設けられている。そのため、合算保留記憶数を２倍した値に１（すなわち、保留記憶特定情報保存領域１領域分）を加えた値をアドレスのオフセット値として求め、求めたオフセット値に従ってポインタを更新する。例えば、合算保留記憶数が３である場合には、図２２に示すように、オフセット値＋７（合算保留記憶数３を２倍して１を加えた値）に対応する保留記憶特定情報保存領域にデータをセットする。この場合、始動口ポインタが「第１」を示している場合には「第１」を示すデータを保留記憶特定情報保存領域にセットし、始動口ポインタが「第２」を示している場合には「第２」を示すデータを保留記憶特定情報保存領域にセットする。なお、例えば、共通保留記憶数バッファに、１つの保留記憶あたり保留記憶特定情報保存領域と２つの乱数値保存領域（例えば、大当り種別決定用乱数用と大当り判定用乱数用）との合計３つのデータ格納領域が設けられている場合には、合算保留記憶数を３倍した値に１（すなわち、保留記憶特定情報保存領域１領域分）を加えた値をアドレスのオフセット値として求め、求めたオフセット値に従ってポインタを更新するようにすればよい。

【０２４７】

また、データ格納先のアドレスを指定するポインタの初期位置を共通保留記憶数バッファの１つ目の領域（図２２に示す保留記憶１用の保留記憶特定情報保存領域）とする場合には、ＣＰＵ５６は、１つの保留記憶あたりに対して共通保留記憶数バッファに格納するデータ数を合算保留記憶数に乗算した値をアドレスのオフセット値として求めるようにしてもよい。例えば、図２２に示す例では、合算保留記憶数を２倍した値をアドレスのオフセット値として求めるようにしてもよい。そして、ＣＰＵ５６は、ポインタの位置を初期位置からオフセット値の分だけ移動した位置とすることによって、ポインタを更新するように制御してもよい。なお、例えば、共通保留記憶数バッファに、１つの保留記憶あたり保留記憶特定情報保存領域と２つの乱数値保存領域（例えば、大当り種別決定用乱数用と大当り判定用乱数用）との合計３つのデータ格納領域が設けられている場合には、合算保留記憶数を３倍した値をアドレスのオフセット値として求めるようにすればよい。

【０２４８】

また、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１７の処理に代えて、ソフトウェア乱数（大当り判定用乱数等を生成するためのカウンタの値等）、およびランダムＲ（大当り判定用乱数）を抽出し、それらを、抽出した乱数値として、共通保留記憶数バッファの空き領域の先頭の乱数値保存領域に格納する処理を実行する。具体的には、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報保存領域にデータをセットした後に、アドレスを指定するポインタの位置を１つ更新して、更新後のポインタが指すアドレスの乱数値保存領域に乱数値を格納する。なお、ＣＰＵ５６は、格納する乱数値の種類の数分だけ同様の処理を行ってもよい。

【０２４９】
図２３および図２４は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０であれば処理を終了する。
【０２５０】
合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第２保留記憶数が０であれば、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第１」を示すデータを設定する（ステップＳ５３）。第２保留記憶数が０でなければ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ５４）。ステップＳ５２～Ｓ５４の処理によって、第２保留記憶数が０でないことを条件として、第２特別図柄の変動表示を、第１特別図柄の変動表示に優先して実行するように制御される。
【０２５１】
なお、遊技状態が時短状態や確変状態のときにのみ（時短状態のときのみ、確変状態のときのみ、または時短状態または確変状態のときのみ）、第２特別図柄の変動表示を第１特別図柄の変動表示に優先して実行するように制御してもよい。すなわち、遊技状態を確認し、遊技状態が通常状態のときは、始動入賞が発生した順序で第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示を実行し（上記のステップＳ５２～Ｓ５４の処理を実行し）、遊技状態が時短状態や確変状態のときは、第２特別図柄の変動表示を第１特別図柄の変動表示に優先して実行するように制御する。この場合、時短状態や確変状態のときは、可変入賞球装置１５が高い頻度で開放し、第２始動入賞口１４に数多くの遊技球が入賞する可能性が高いため、第２始動入賞口１４への無効始動入賞（第２保留記憶数が４に達した後に発生する第２始動入賞の発生）の発生確率が高くなるが、時短状態や確変状態のときに第２特別図柄の変動表示を優先して実行することにより、第２始動入賞口１４への無効始動入賞の発生を低減させることができる。
【０２５２】
なお、この実施の形態では、第２保留記憶数が０でないことを条件として、常に第２特別図柄の変動表示を優先して実行する場合を説明するが、第１保留記憶数と第２保留記憶数とのいずれの保留記憶数が多いかを判断し、保留記憶数が多い方に対応する特別図柄を優先して実行するようにしてもよい。例えば、ステップＳ５２で第１保留記憶数が第２保留記憶数より多いか否かを確認し、第１保留記憶数が第２保留記憶数より多ければ、ステップＳ５３に移行して第１特別図柄の変動表示を優先して実行するようにし、第１保留記憶数が第２保留記憶数より多くなければ、ステップＳ５４に移行して第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。なお、この場合、第１保留記憶数と第２保留記憶数とが同数であった場合には、第１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し、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。そのように構成すれば、第１保留記憶数と第２保留記憶数のうち多い方の保留記憶数に対応する特別図柄の変動表示を優先して実行することができる。また、保留記憶数が多い方の始動入賞口への入賞にもとづく変動を優先的に開始できるので、始動入賞口への無効始動入賞の発生を低減することができる。
【０２５３】
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。

【０２５４】

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、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、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、各保存領域の内容をシフトする。

【０２５５】

すなわち、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ５５の第１保留記憶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とともに、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）のｍ（ｍ＝２～８）番目の領域に格納されているデータを、それぞれｍ－１番目の領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ５５の第２保留記憶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とともに、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）のｍ（ｍ＝２～８）番目の領域に格納されているデータを、それぞれｍ－１番目の領域に格納する。

【０２５６】

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。

【０２５７】

なお、図２２に示すような共通保留記憶数バッファを用いる場合、ステップＳ５２において、ＣＰＵ５２は、第２保留記憶数カウンタのカウント値を確認することによって第２保留記憶数が０であるか否かを確認してもよいし、共通保留記憶数バッファの各保留記憶特定情報保存領域に「第２」を示すデータがセットされているか否かを確認することによって第２保留記憶数が０であるか否かを確認してもよい。そして、第２保留記憶数が０であれば、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Ｓ５３参照）。また、第２保留記憶数が０でなければ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ５４参照）。

【０２５８】

次いで、例えば、特別図柄ポインタが「第１」を示しているときには、ステップＳ５５において、ＣＰＵ５６は、共通保留記憶数バッファの「第１」を示すデータが格納されている最初の保留記憶特定情報保存領域を特定し、特定した保留記憶特定情報保存領域の次のアドレスに対応する乱数値保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭの乱数バッファ領域に格納してもよい。また、例えば、特別図柄ポインタが「第２」を示しているときには、ステップＳ５５において、ＣＰＵ５６は、共通保留記憶数バッファの「第２」を示すデータが格納されている最初の保留記憶特定情報保存領域を特定し、特定した保留記憶特定情報保存領域の次のアドレスに対応する乱数値保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭの乱数バッファ領域に格納してもよい。そして、ステップＳ５６において、特定した保留記憶特定情報保存領域およびその次のアドレスに対応する乱数値保存領域以降の保留記憶特定情報保存領域および乱数値保存領域の内容をシフトするようにしてもよい。

【０２５９】

特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口１３を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータすなわち第１特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータ、または第２始動入賞口１４を対象として処理を実行することを

示す「第２」を示すデータすなわち第２特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理も、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。

【０２６０】

その後、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップＳ５７）。その後、ＣＰＵ５６は、遊技状態を示すフラグ（確変フラグ、時短フラグ、チャンスモードフラグ）の設定状況にもとづいて現在の遊技状態を確認し、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを送信する制御を実行する（ステップＳ５８）。具体的には、確変フラグよび時短フラグがセットされているときは、確変状態背景指定コマンドが送信され、時短状態がセットされているときは、時短状態背景指定コマンドが送信され、チャンスモードフラグがセットされているときは、チャンスモード状態背景指定コマンドが送信され、いずれのフラグもセットされていないときは、通常状態背景指定コマンドが送信される。

【０２６１】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し（ステップＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ６２）。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図９参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当り（通常大当りまたは確変大当り）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。

【０２６２】

なお、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であるとき（すなわち、確変フラグがセットされているとき）には、図９（Ｂ）に示すような大当り判定値が設定されているテーブルにおける大当り判定値を使用し、遊技状態が通常状態または時短状態（すなわち非確変状態）であるとき（すなわち、確変フラグがセットされていないとき）には、図９（Ａ）に示すような大当り判定値が設定されているテーブルにおける大当り判定値を使用する。

【０２６３】

大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６３）、ステップＳ７１に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器８ａにおける停止図柄または第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０２６４】

ステップＳ７１では、ＣＰＵ５６は、大当りフラグをセットする。そして、乱数バッファ領域から大当り種別決定用乱数を読み出し（ステップＳ７２）、大当り種別決定用乱数にもとづいて、図９（Ｃ）に示す大当り種別決定テーブルを用いて大当り種別（「通常」「第１確変」「第２確変」「第３確変」「突確」）を決定する（ステップＳ７３）。大当り種別が決定されると、大当り種別に対応した特別図柄の停止図柄としての大当り図柄（「３」「５」「７」「８」）のいずれかが決定される。この実施の形態では、上述したように、７ラウンドの確変大当り（「第１確変」）が決定された場合には、停止図柄が確変図柄（「３」）となる。また、１５ラウンドの確変大当り（「第２確変」「第３確変」）が決定された場合には、停止図柄が確変図柄（「７」）となる。また、突然確変大当り（「突確」）が決定された場合には、停止図柄が突然確変図柄（「５」）となる。また、１５ラウンドの通常大当り（「通常」）が決定された場合には、停止図柄が通常大当り図柄（「８」）となる。なお、大当り種別決定テーブルは第１特別図柄用のテーブルと第２特別図柄用のテーブルに分けられているので、ＣＰＵ５６は、ステップＳ７３の処理を実行する前に、特別図柄ポインタが示すデータが「第１」であるか「第２」であるかを確認し、大当り種別を決定するテーブルを選択する。

【０２６５】

ＣＰＵ５６は、７ラウンドまたは１５ラウンドの確変大当りとすることに決定された場合には、確変大当りフラグと、確変大当りの種別（「第１確変」「第２確変」「第３確変」）に応じたフラグ（第１確変大当りが決定されたときは「７Ｒ大当りフラグ」、第２確変大当りまたは第３確変大当りが決定されたときは「１５Ｒ大当りフラグ」）とをセットする（ステップＳ７４，Ｓ７５）。また、突然確変大当りに決定された場合には、突然確変大当りフラグをセットする（ステップＳ７６，Ｓ７７）。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Ｓ８３）。

【０２６６】

大当りとしない場合には（ステップＳ６３のＮ）、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からはずれ図柄決定用乱数を読み出し（ステップＳ８１）、はずれ図柄決定用乱数にもとづいて停止図柄を決定する（ステップＳ８２）。この場合には、はずれ図柄（「２」「４」「６」「９」「－」のいずれか）を決定する。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Ｓ８３）。

【０２６７】

なお、この実施の形態では、ステップＳ５５～Ｓ８２に示すように、第１特別図柄の変動表示を行なう場合と第２特別図柄の変動表示を行なう場合とで、各乱数値の読み出し処理や各カウンタの更新処理（ステップＳ５５～Ｓ５７参照）、大当りの判定処理（ステップＳ６１～Ｓ８２参照）を共通化する場合を示したが、別々の処理として構成するようにしてもよい。

【０２６８】

また、この実施の形態では、大当り判定用乱数にもとづいて大当りとするか否かを決定し、大当りとすることに決定された場合に大当り種別決定用乱数にもとづいて所定の大当り種別（すなわち、通常大当り、第１確変大当り、第２確変大当り、第３確変大当り、突然確変大当りの種別）を決定しているが、大当り判定用乱数にもとづいて、大当りとするか否かと大当りの種類とを決定するようにしてもよい。

【０２６９】

次に、ＣＰＵ５６において変動パターンを選択するために用いる決定テーブル（図２５～図３３）について説明する。

【０２７０】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図２５（Ａ）～（Ｆ）及び図２６（Ａ）～（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉが含まれている。大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉは、可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉは、例えば図２６（Ｄ）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかや、大当り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。各大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉは、大当り種別の決定結果が「通常」、「第１確変」～「第３確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を、ノーマルＣＡ３－１、スーパーＣＡ３－２～スーパーＣＡ３－８、スーパーＣＢ３－１～スーパーＣＢ３－５、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２７１】

ここで、一例として、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態である場合に着目すれば、大当り種別が「通常」である場合に用いられる図２５（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、大当り種別が「第１確変」である場合に用いられる図２５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂとでは、ノーマル

ＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａではスーパーカ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂではスーパーカ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられていない。他方、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａではスーパーカ３－４の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられていない一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂではスーパーカ３－４の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。このように、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれかである場合に着目して、その遊技状態において大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｄや（通常状態のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅ～１３２Ｈ（確変状態のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃ、１３２Ｉ（時短状態のときに選択）を互いに比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっており、また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０２７２】

特に、大当り種別が「突確」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄ、１３２Ｈ、１３２Ｉでは、例えば特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２といった、大当り種別が「突確」以外である場合には変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられない変動パターン種別に対して、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。これにより、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突確」となることに応じて２ラウンド大当り状態に制御する場合には、１５ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０２７３】

また、他の一例として、大当り種別が「通常」に決定された場合に着目すれば、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や時短状態である場合に用いられる図２５（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図２５（Ｅ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅとでは、ノーマルＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａではスーパーカ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅではスーパーカ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられていない。このように、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第３確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に着目して、パチンコ遊技機１における遊技状態に応じて選択される大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ、１３２Ｅ（「通常」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂ、１３２Ｆ（「第１確変」または「第３確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｃ、１３２Ｇ（「第２確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄ、１３２Ｈ、１３２Ｉ（「突確」のときに選択）を互いに比較すると、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっており、また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられることがある。これにより、パチ

ンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０２７４】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図２７（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃが含まれている。リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の決定がなされたときに、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、例えば図２７（Ｄ）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２を、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態としない旨の決定結果や、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態とする旨の決定結果のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２７５】

ここで、例えば図２７（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａの設定では、合算保留記憶数（合計保留記憶数）が「０」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２０４」の範囲の値を非リーチＨＡ１－１の決定結果に割り当てる一方で「２０５」～「２３９」の範囲の値をリーチＨＡ２－１の決定結果に割り当てる。また、合算保留記憶数が「１」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち非リーチＨＡ１－１に割り当てる乱数値の個数よりも多い「１」～「２１７」の範囲の値を、非リーチＨＡ１－２の決定結果に割り当てる。さらに、合算保留記憶数が「２」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち非リーチＨＡ１－１や非リーチＨＡ１－２に割り当てる乱数値の個数よりも多い「１」～「２２０」の範囲の値を、非リーチＨＡ１－３の決定結果に割り当てる。合算保留記憶数が「３」または「４」である場合や「５」～「８」のいずれかである場合のそれぞれに対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－３の決定結果のそれぞれに割り当てる乱数値の個数よりも多い「１」～「２３０」の範囲の値を、非リーチＨＡ１－４や非リーチＨＡ１－５の決定結果に割り当てる。このような設定により、合算保留記憶数が所定数（例えば「３」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の決定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合算保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【０２７６】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図２８（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃが含まれている。リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の決定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態とする旨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、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３の決定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａが使用テーブルとして選択され、リーチＨＢ２－１の決定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｂが使用テーブルとして選択され、リーチＨＣ２－１の決定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｃが使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動

パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、リーチ状態とする旨の決定結果がリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を、ノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－３、スーパーＣＢ２－１、スーパーＣＢ２－２の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２７７】

ここで、例えば図２８（Ａ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａの設定では、リーチＨＡ２－１の決定結果に対応して、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１２８」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる一方で、それ以外の乱数値をスーパーＣＡ２－２やスーパーＣＡ２－３の変動パターン種別に割り当てる。また、リーチＨＡ２－２の決定結果に対応して、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１７０」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる。さらに、リーチＨＡ２－３の決定結果に対応して、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１８２」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる。リーチＨＡ２－１の決定結果は、図２７（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａの設定により、合算保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。リーチＨＡ２－２の決定結果は、合算保留記憶数が「１」である場合や「２」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。リーチＨＡ２－３の決定結果は、合算保留記憶数が「３」、「４」のいずれかである場合や「５」～「８」のいずれかである場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。これらの設定により、合算保留記憶数が所定数（例えば「１」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合算保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【０２７８】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図２９（Ａ）～（Ｃ）に示す非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃが含まれている。非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の決定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態としない旨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、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５の決定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２の決定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ｂが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２の決定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ｃが使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、リーチ状態としない旨の決定結果が非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を、非リーチＣＡ１－１～非リーチＣＡ１－４、非リーチＣＢ１－１～非リーチＣＢ１－３、非リーチＣＣ１－１～非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２７９】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図３０（Ａ），（Ｂ）および図３１に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃが含まれている。当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃは、可変表示結果を「大当り」とする旨の決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、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃ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、スーパーＣＡ３－２～スーパーＣＡ３－８のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をスーパーＣＢ３－１～スーパーＣＢ３－５のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ｂが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ｃが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を、演出図柄の可変表示結果が「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割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２８０】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図３２及び図３３に示すハズレ変動パターン１３８Ａ、１３８Ｂが含まれている。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の決定がなされたときに、リーチ状態とするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂ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非リーチＣＡ１－１～非リーチＣＡ１－４、非リーチＣＢ１－１～非リーチＣＢ１－３、非リーチＣＣ１－１～非リーチＣＣ１－３のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－３、スーパーＣＢ２－１、スーパーＣＢ２－２のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂが使用テーブルとして選択される。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を、演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「非リーチ」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割り当てる決定用データなどから構成されている。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を、演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「リーチ」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割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２８１】

ここで、図３２に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａの設定では、非リーチＣＡ１－４や非リーチＣＣ１－２といった非リーチの変動パターン種別となる場合に対応して、非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７といった特定演出を実行する変動パターンに、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、非リーチＣＢ１－２の変動パターン種別に対応して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４のうち、「１」～「１００」の範囲の値が「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する非リーチＰＡ１－７の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の決定、及び、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の決定に対応して、変動パターンを非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７のいずれかに決定し、特定演出となる演出動作を実行することができる。

【０２８２】

そして、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に対しては、図２９（Ａ）に示す非リーチ用変動パターン種別変動パターンの１３６Ａにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３のうち、非リーチＨＡ１－１に対応して「２１７」～「２４１」の範囲の値が割り当てられており、非リーチＨＡ１－２に対応して「２３０」～「２４１」の範囲の値が割り当てられており、非リーチＨＡ１－３に対応して「２３１」～「２４１」の範囲の値が割り当てられており、非リーチＨＡ１－４と非リーチＨＡ１－５のそれぞれに対応して「２３７」～「２４１」の範囲の値が割り当てられている。ここで、非リーチＨＡ１－１の決定結果に対しては、図２７（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合算保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２０４」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－２の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合算保留記憶数が「１」に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２１７」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－３の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合算保留記憶数が「２」に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２２０」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－４の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合算保留記憶数が「３」、「４」に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２３０」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－５の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合算保留記憶数が「５」～「８」に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２３０」の範囲の値が割り当てられている。したがって、合算保留記憶数が「１」や「２」である場合には、合算保留記憶数が「０」である場合に比べて、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、合算保留記憶数が「３」、「４」あるいは「５」～「８」のいずれかである場合には、合算保留記憶数が「０」である場合や、「１」または「２」である場合に比べて、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【０２８３】

図１０に示す変動パターンの例では、特定演出が実行されない非リーチＰＡ１－１の変動パターンにおける特図変動時間が５．７５秒であり、非リーチＰＡ１－２の変動パターンにおける特図変動時間が３．７５秒であり、非リーチＰＡ１－３の変動パターンにおける特図変動時間が１．５０秒である。これに対して、「滑り」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－４の変動パターンにおける特図変動時間は８．２５秒であり、「擬似連」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－５の変動パターンにおける特図変動時間は１６．７０秒であり、「通常予告」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－６の変動パターンにおける特図変動時間は７．７５秒であり、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－７の変動パターンにおける特図変動時間は９．２５秒である。すなわち、「非リーチ」に対応して特定演出が実行される変動パターンにおける特図変動時間はいずれも、特定演出が実行されない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。そして、合算保留記憶数が「１」以上である場合には、「０」である場合に比べて特定演出を実行する非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなっており、また、合算保留記憶数が「３」以上である場合には、「３」未満である場合に比べて非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。こうして、合算保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【０２８４】

図３３に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂの設定では、ノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－４といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－４といったリーチ演出α１を実行する変動パターンや、スーパーＰＡ３－５～スーパーＰＡ３－８といったリーチ演出α

２を実行する変動パターンに、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－５といったリーチ演出β１を実行する変動パターンに、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０２８５】

加えて、例えばスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＢ３－４の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行われた後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーＰＡ３－４の変動パターンは、リーチ演出α１を実行する変動パターンであることから、図３３に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＰＡ３－８の変動パターンは、リーチ演出α２を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＰＢ３－４の変動パターンは、リーチ演出β１を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０２８６】

そして、ノーマルＣＡ２－１やスーパーＣＡ２－２の変動パターン種別に対しては、図２８（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃのいずれにおいても、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。また、スーパーＣＡ２－３の変動パターン種別に対しては、図２８（Ａ）及び（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ、１３５Ｃにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。スーパーＣＢ２－１の変動パターン種別に対しては、図２８（Ｂ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｂにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。このように、図２８（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃでは、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータ（決定用データ）が構成されている。また、リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃでは、「擬似連」の特定演出を実行した後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されている。

【０２８７】

図３４および図３５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、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ９１）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ９１のＹ）、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図２６（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉのいずれかを選択してセットする（ステップＳ９２）。

【０２８８】

ステップＳ９１にて大当りフラグがオフである場合には（ステップＳ９１のＮ）、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図２７（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従い、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するための使用テーブルとして、リーチ決定テーブル１３４Ａ～１

３４Ｃのいずれかを選択してセットする（ステップＳ９５）。このときには、例えば合算保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、合算保留記憶数を特定する（ステップＳ９６）。続いて、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２を読み出す（ステップＳ９７）。そして、ステップＳ９７にて読み出したリーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２に基づき、ステップＳ９５にてセットしたリーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃのいずれかを参照することにより、リーチ状態の有無を決定する（ステップＳ９８）。

【０２８９】

ステップＳ９８においてリーチ状態ありとする旨のリーチ決定結果が得られた場合には（ステップＳ９９のＹ）、ステップＳ９８におけるリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１の決定結果といったリーチ状態ありの各決定結果に応じて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図２８（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃのいずれかを選択してセットする（ステップＳ１００Ａ）。これに対して、ステップＳ９８においてリーチ状態なしとする旨のリーチ決定結果が得られた場合には（ステップＳ９９のＮ）、ステップＳ９８における非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２の決定結果といったリーチ状態なしの各決定結果に応じて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図２９（Ａ）～（Ｃ）に示す非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃのいずれかを選択してセットする（ステップＳ１００Ｂ）。

【０２９０】

ステップＳ９２、Ｓ１００Ａ、Ｓ１００Ｂの処理のいずれかを実行した後には、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を読み出す（ステップＳ１０１Ａ）。そして、ステップＳ１０１Ａにて読み出した変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づき、ステップＳ９２、Ｓ１００Ａ、Ｓ１００Ｂのいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ１０１Ｂ）。

【０２９１】

ここで、ステップＳ１０１Ａ、Ｓ１０１Ｂの処理では、第１始動条件が成立したことに基づき第１特別図柄表示器８ａにより第１特別図柄を用いて実行される特図ゲームに対応した演出図柄の変動パターン種別を決定するか、第２始動条件が成立したことに基づき第２特別図柄表示器８ｂにより第２特別図柄を用いて実行される特図ゲームに対応した演出図柄の変動パターン種別を決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。また、ステップＳ１０１Ａ、Ｓ１０１Ｂの処理では、ステップＳ９８におけるリーチ状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン種別決定用となる共通の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップＳ１０１Ｂの処理では、決定テーブルポインタにセットされたＲＯＭ５４のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

【０２９２】

こうしてステップＳ１０１Ｂにて変動パターン種別が決定された後には、その変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図３０及び図３１（Ａ），（Ｂ）に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃや図３２、図３３に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂといった複数種類の変動パターン決定テーブルのいずれかを選択してセットする（ステップＳ１０１Ｃ）。続いて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を読み出す（ステップＳ１０１Ｄ）。そして、ステップＳ１０１Ｄにて読み出した変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づき、ステップＳ１０１Ｃにてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ１０１Ｅ

）。

【０２９３】

ここで、ステップＳ１０１Ｄ、Ｓ１０１Ｅの処理では、第１始動条件が成立したことに基づき第１特別図柄表示器８ａにより第１特別図柄を用いて実行される特図ゲームに対応した演出図柄の変動パターンを決定するか、第２始動条件が成立したことに基づき第２特別図柄表示器８ｂにより第２特別図柄を用いて実行される特図ゲームに対応した演出図柄の変動パターンを決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、ステップＳ１０１Ｄ、Ｓ１０１Ｅの処理では、ステップＳ９８におけるリーチ状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン決定用となる共通の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップＳ１０１Ｅの処理では、決定テーブルポインタにセットされたＲＯＭ５４のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターンが決定されればよい。

【０２９４】

その後、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１０１Ｅで決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンド（図１４参照）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Ｓ１０２）。なお、ステップＳ１０１Ｅの処理によって、特別図柄の変動時間（可変表示時間）が決定されたことになる。

【０２９５】

また、ＣＰＵ５６は、特別図柄の変動を示す図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１０３）。具体的には、ＣＰＵ５６は、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特別図柄の変動を示す第１図柄変動指定コマンドを送信し、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特別図柄の変動を示す第２図柄変動指定コマンドを送信する。なお、ステップＳ５３，Ｓ５４の処理の実行後に、図柄変動指定コマンド送信テーブルをセットする処理を実行するようにしてもよい。その場合、ステップＳ１０３において、特別図柄の変動が第１特別図柄の変動であるか第２特別図柄の変動であるかを判定する必要がないので、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の判定処理の負担が軽減され、かつプログラム数を削減することができる。

【０２９６】

なお、ステップＳ１０３の処理を実行した後にステップＳ１０２の処理を実行するようにしてもよい。つまり、図柄変動指定コマンドを送信する制御を実行した後に、変動パターンコマンドを送信する制御を実行するようにしてもよい。

【０２９７】

そして、特別図柄ポインタの設定に応じて、第１特別図柄または第２特別図柄の変動を開始する（ステップＳ１０４）。例えば、ステップＳ３３の特別図柄表示制御処理で参照される開始フラグをセットする。なお、開始フラグや終了フラグを用いずに、ステップＳ３３の特別図柄表示制御処理において、特別図柄プロセスフラグの値のみにもとづいて特別図柄の変動を制御する場合には、ステップＳ１０６において、ＣＰＵ５６は、第１特別図柄または第２特別図柄のいずれの変動であるかを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、ＲＡＭ５５に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップＳ１０５）。なお、第１特別図柄の変動が実行される場合も、第２特別図柄の変動が実行される場合も、変動時間が設定される領域（変動時間タイマ）は共通である。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果特定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）に対応した値に更新する（ステップＳ１０６）。

【０２９８】

この実施の形態では、特別図柄プロセス処理は、第１特別図柄と第２特別図柄とで兼用されている。すなわち、特別図柄プロセス処理も共通化されている。よって、ＲＯＭ５４

において特別図柄プロセス処理のプログラムを格納する領域も節減されている。また、例えば、ステップＳ１０５で設定される変動時間タイマ（ＲＡＭ５５に形成されている）は、第１特別図柄と第２特別図柄とで兼用されるので、ＲＡＭ５５の容量節減にもつながる。

【０２９９】

図３６は、表示結果特定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、ＣＰＵ５６は、決定されているはずれ・大当りまたは大当りの種類に応じて、表示結果１指定～表示結果６指定のいずれかの演出制御コマンド（図１４参照）を送信する制御を行う。具体的には、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１１０）。セットされていない場合には、表示結果１指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１８）。大当りフラグがセットされている場合、確変大当りフラグがセットされているときには、表示結果３～５指定コマンドのいずれかを送信する制御を行う（ステップＳ１１１，Ｓ１１２）。すなわち、第１確変大当りフラグがセットされているときは表示結果３指定コマンドを送信する制御を行い、第２確変大当りフラグがセットされているときは表示結果４指定コマンドを送信する制御を行い、第３確変大当りフラグがセットされているときは表示結果５指定コマンドを送信する制御を行う。また、確変大当りフラグがセットされておらず、突然確変大当りフラグもセットされていないときは、表示結果２指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１３，Ｓ１１４）。突然確変大当りフラグがセットされているときは、表示結果６指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１５）。

【０３００】

次いで、合算保留記憶数を１減算することを指定する合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する（ステップＳ１１９）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。

【０３０１】

そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）に対応した値に更新する（ステップＳ１２０）。

【０３０２】

図３７は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、ＣＰＵ５６は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１２１）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１２２）、停止時間タイマに図柄停止時間（特別図柄の停止図柄の停止時間；例えば１秒）をセットしスタートさせる（ステップＳ１２３）。そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）に対応した値に更新する（ステップＳ１２４）。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。

【０３０３】

図３８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Ｓ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、ステップＳ３３の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３０）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には第１特別図柄の変動を終了させ、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特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３１）。

【０３０４】

なお、図柄確定指定コマンドは第１特別図柄および第２特別図柄のいずれの停止を指定する場合にも用いる共通のコマンドとされているが、第１特別図柄の停止（確定）を指定する第１図柄確定指定コマンドと第２特別図柄の停止（確定）を指定する第２図柄確定指

定コマンドを設けてもよい。この場合、例えば、ステップＳ１２２のＹのときに、特別図柄ポインタが「第１」を示すか「第２」を示すかを特定し、対応する図柄確定指定コマンドを送信するようにしてもよい。また、ステップＳ１３２の処理において、特別図柄ポインタが「第１」を示すか「第２」を示すかを特定し、対応する図柄確定指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【０３０５】

次いで、ＣＰＵ５６は、停止時間タイマの値を１減算し（ステップＳ１３２Ａ）、停止時間タイマの値が０になったか（タイムアウトしたか）どうか確認する（ステップＳ１３２Ｂ）。停止時間タイマの値が０になっていないとき（タイムアウトしていないとき）は、そのまま処理を終了する。停止時間タイマの値が０になったときは、ステップＳ１３３Ａ以降の処理を実行する。なお、図柄確定指定コマンドは、停止図柄の導出表示のときに１回だけ送信されるように（ステップＳ１３１参照）、図柄確定指定コマンドを送信したときに送信済みフラグをセットし、そのフラグがセットされた後は、ステップＳ１３１の処理を実行しないようにする。

【０３０６】

次いで、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１３３Ｄ）。セットされていれば、ＣＰＵ５６は、確変フラグおよび時短フラグをリセットし（ステップＳ１３４）、大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３５）。具体的には、７Ｒ大当りフラグがセットされている場合には大当り開始２指定コマンドを送信し、１５Ｒ大当りフラグがセットされている場合には大当り開始３指定コマンドを送信し、突然確変大当りフラグがセットされている場合には大当り４指定コマンドを送信し、７Ｒ大当りフラグ、１５Ｒ大当りフラグおよび突然確変大当りフラグがセットされていない場合には大当り開始１指定コマンドを送信する。

【０３０７】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを例えば演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３６）。なお、大当り表示時間は、１５ラウンドの大当りの場合と２ラウンドの大当りの場合とで異なる時間とされている。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に対応した値に更新する（ステップＳ１３９）。

【０３０８】

大当りフラグもセットされていない場合には（ステップＳ１３３ＤのＮ）、ＣＰＵ５６は、時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１３９Ａ）。セットされていれば、時短状態における特別図柄および飾り図柄の変動表示の回数をカウントするための時短回数カウンタを１減算し（ステップＳ１３９Ｂ）、減算後の時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップＳ１３９Ｃ）。時短回数カウンタの値が０であれば、時短フラグをリセットする（ステップＳ１３９Ｄ）。なお、この実施の形態では、時短状態に移行されてから１００回の特別図柄の変動が終了するまで時短状態が継続される。

【０３０９】

そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１４０）。

【０３１０】

大入賞口開放前処理では、ＣＰＵ５６は、大当り表示時間タイマが設定されている場合には、大当り表示時間タイマがタイムアウトしたら、大入賞口を開放する制御を行うとともに、大入賞口開放時間タイマに開放時間（例えば、通常大当りおよび確変大当りの場合には２９秒。突然確変大当りの場合には５秒。）に相当する値を設定し、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）に対応した値に更新する。なお、大当り表示時間タイマが設定されている場合とは、第１ラウンドの開始前の場合である。インターバルタイマ（ラウンド間のインターバル時間を決めるためのタイマ）が設定されている場合には、インターバルタイマがタイムアウトしたら、大入賞口を開放する制御

を行うとともに、大入賞口開放時間タイマに開放時間（例えば、通常大当りおよび確変大当りの場合には２９秒。突然確変大当りの場合には５秒。）に相当する値を設定し、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）に対応した値に更新する。

【０３１１】

大入賞口開放中処理では、ＣＰＵ５６は、大入賞口開放時間タイマがタイムアウトするか、または大入賞口への入賞球数が所定数（例えば１０個）に達したら、最終ラウンドが終了していない場合には、大入賞口を閉鎖する制御を行うとともに、インターバルタイマにインターバル時間に相当する値を設定し、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Ｓ３０５）に対応した値に更新する。最終ラウンド（７ラウンド、１５ラウンドまたは２ラウンド）が終了した場合には、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ３０７）に対応した値に更新する。

【０３１２】

図３９は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１５０）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１５４に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップＳ１５１）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１５２）。ここで、確変大当りフラグがセットされている場合には大当り終了２指定コマンドを送信し、突然確変大当りフラグがセットされている場合には大当り終了３指定コマンドを送信し、確変大当りフラグおよび突然確変大当りフラグがセットされていない場合には大当り終了１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Ｓ１５３）、処理を終了する。なお、図３９に示されているカウントスイッチ検出時間とは、遊技球が大入賞口に入賞してから、カウントスイッチ２３で検出されるのに十分な時間である。例えば、遊技球が大入賞口に入賞してからカウントスイッチ２３で検出されるまでに最長１．０秒かかるとすると、カウントスイッチ検出時間は１．０秒よりも長い時間である。

【０３１３】

ステップＳ１５４では、大当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ１５５）。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、確変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Ｓ１５６）。

【０３１４】

確変大当りフラグがセットされている場合は、セットされているフラグ（確変大当りフラグおよび７ラウンド大当りフラグまたは１５ラウンド大当りフラグ）をリセットし（ステップＳ１５７）、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップＳ１５８）。次いで、ＣＰＵ５６は、時短フラグをセットする（ステップＳ１５９）。そして、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Ｓ１６０）。

【０３１５】

確変大当りフラグがセットされていないときは（ステップＳ１５６のＮ）、突然確変大当りフラグがセットされているかどうかを確認する（ステップＳ１６１）。突然確変大当りフラグがセットされている場合は、セットされているフラグ（突然確変大当りフラグ）をリセットし（ステップＳ１６２）、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップＳ１５８）。次いで、ＣＰＵ５６は、時短フラグをセットする（ステップＳ１５９）。そして、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Ｓ１６０）。

【０３１６】

突然確変大当りフラグがセットされていないときは（ステップＳ１６１のＮ）、ＣＰＵ５６は、時短回数カウンタに所定値（この実施の形態では１００）をセットする（ステップＳ１６４）。また、時短フラグをセットする（ステップＳ１５９）。すなわち、この実施の形態では、大当り遊技状態を終了後に、所定回数（例えば１００回）の変動表示が終了するまで、遊技状態が時短状態に制御される。そして、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Ｓ１６０）。

【０３１７】

図４０は、ステップＳ２３の異常入賞報知処理を示すフローチャートである。異常入賞報知処理において、ＣＰＵ５６は、異常報知禁止フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ５８１）。異常報知禁止フラグは、遊技機への電力供給が開始されたときに実行されるメイン処理でセットされている（図６におけるステップＳ４４参照）。異常報知禁止フラグがセットされていない場合には、ステップＳ５８５に移行する。異常報知禁止フラグがセットされている場合には、ステップＳ４５で設定された禁止期間タイマの値を－１する（ステップＳ５８２）。そして、禁止期間タイマの値が０になったら、すなわち禁止期間タイマがタイムアウトしたら、異常報知禁止フラグをリセットする（ステップＳ５８３，Ｓ５８４）。

【０３１８】

次いで、特別図柄プロセスフラグの値が５以上であるか否かを確認する（ステップＳ５８５）。特別図柄プロセスフラグの値が５以上である状態は、大当り遊技中である状態である。そのような状態であれば、大入賞口に遊技球が入賞する可能性があるので、大入賞口への異常入賞が生じたことの確認を行わない。すなわち、特別図柄プロセスフラグの値が５以上であれば、異常入賞報知処理を終了する。

【０３１９】

特別図柄プロセスフラグの値が５未満であれば（大当り遊技が行われていない状態）、ＣＰＵ５６は、入力ポート０のビット０（カウンタスイッチ２３からの検出信号の入力ビット）の値が０から１に変化したか否か確認する（ステップＳ５８６）。ＣＰＵ５６は、入力ポート０のビット７またはビット６が０から１に変化した場合（すなわち、カウンタスイッチ２３がオンした場合）、大入賞口への異常入賞が生じたと判定し、演出制御基板８０に、異常入賞報知指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ５８６，Ｓ５８７）。なお、図３９に示された大当り終了処理において、カウントスイッチ検出時間（遊技球が大入賞口に入賞してからカウントスイッチ２３で検出されるまでの時間）が経過してから特別図柄プロセスフラグの値が０に戻される。よって、遊技球が大入賞口に入賞したがカウントスイッチ２３で検出されないうちにステップＳ５８６，Ｓ５８７の処理が実行されることはない。すなわち、正常にカウントスイッチ２３が遊技球を検出したにも関わらず異常入賞報知指定コマンドが送信されてしまうということはない。

【０３２０】

以上のような処理によって、大当り遊技が行われていない状態においてカウンタスイッチ２３がオンした場合には、異常入賞報知指定コマンドが送信される。また、ステップＳ５８１～Ｓ５８３の処理によって、演出制御用マイクロコンピュータ１００が初期化報知を行っているときに、異常報知が開始されることが禁止される。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、初期化報知を開始してから禁止期間に相当する期間が経過するまで、初期化報知を継続して実行している。

【０３２１】

なお、この実施の形態では、大入賞口への異常入賞を検出して報知する制御が行われるが、第２始動入賞口１４を有する可変入賞球装置１５への異常入賞を検出して報知する制御も行う（可変入賞球装置１５が開放している場合にのみ第２始動入賞口１４に入賞可能に構成されている場合）ようにしてもよい。その場合、可変入賞球装置１５の制御状態は普通図柄プロセスフラグの値によって判定できるので、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値が可変入賞球装置１５が開放している状態を示していないときに第２始動口スイッチ１４ａの検出信号がオン状態になったことを検出したときにも、異常入賞報知指定

コマンドを送信する。その異常入賞報知指定コマンドは、大入賞口への異常入賞が検出されたときに送信される異常入賞報知指定コマンドと区別可能であることが好ましい。

【０３２２】

例えば、普通図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、ゲート通過記憶数を確認して普通図柄を当りとするか否かや普通図柄の停止図柄を決定する普通図柄通常処理、普通図柄の変動中の各種処理を実行する普通図柄変動処理、普通図柄を停止表示する普通図柄停止処理、普通図柄が当りとなった後に普通電動役物（可変入賞球装置１５）の開閉制御を行う普通電動役物作動処理を実行する。この場合、ＣＰＵ５６は、異常入賞報知処理において、普通図柄プロセスフラグが普通電動役物作動処理に対応した値（例えば３）であるか否かを確認し、普通図柄プロセスフラグが普通電動役物作動処理に対応した値以外であるときに、第２始動口スイッチ１４ａからの検出信号がオン状態となったことを検出したことにもとづいて、異常入賞が発生したと判定するようにしてもよい。

【０３２３】

次に、演出表示装置９における液晶画面（表示画面）の表示領域について説明する。図４１は、演出表示装置９における液晶画面の表示領域を示す説明図である。図４１（Ａ）に示すように、演出表示装置９における円形の液晶画面（表示画面）の中央には、演出図柄を可変表示するための略正方形の演出図柄表示領域９１が形成されている。演出図柄表示領域９１は、略正方形の一方の対角線の方向が上下方向となり、他の一方の対角線の方向が左右方向となる向きに配置されている。この実施の形態において、演出図柄表示領域９１は、演出図柄を可変表示可能な３つの可変表示領域（可変表示部）を含んでいる。

【０３２４】

演出表示装置９の表示画面の外周（外縁）と演出図柄表示領域９１の左下辺とで囲われた領域が回数表示領域９２である。回数表示領域９２には、時短状態（潜伏確変状態の場合もある）において演出図柄の仮停止の実行回数と演出図柄の導出表示の実行回数との合計回数を特定可能な情報が表示される。図４１（Ａ）に示す例では、合計回数を特定可能な情報として、演出図柄の仮停止および演出図柄の導出表示が実行される毎に減算される特定回数（時短状態が継続可能な回数：１００回）からの残り回数が表示される。具体的には、時短状態に移行した直後（非確変大当りの遊技が終了した直後）は回数表示領域９２に「残り９９回」が表示され、演出図柄の仮停止および演出図柄の導出表示が行われる毎に「残り０回」になるまで１ずつ回数を減らしていく。従って、厳密には、回数表示領域９２に表示される回数の情報は、遊技者にあと何回の変動だけ時短状態が継続すると認識させるか（思わせるか）を示すための情報である。しかし、この実施の形態では、説明の便宜上、回数表示領域９２に表示される回数の情報を「合計回数を特定可能な情報」として説明している。

【０３２５】

この実施の形態では、演出図柄の仮停止状態において、演出図柄は微小な揺れ変動を行っているものとする。例えば、演出図柄が縦にスクロールされる場合には、縦方向（上下方向）にわずかに動いているものとする。このように、演出図柄の仮停止中に微小な揺れ変動を行ったとしても、揺れ変動が微小である限り、見た目上、完全な停止状態と見分けがつきにくい。したがって、遊技者は、実際の時短状態が継続可能な変動回数と回数表示領域９２に表示されている見た目上の残り回数とで差が生じたことを認識することができない（認識するのが困難である）。なお、演出図柄の揺れ変動は、スクロール方向と同じ方向の揺れに限られず、異なる方向の揺れであってもよい。また、演出図柄の仮停止中に揺れ変動を行わないようにしてもよい。

【０３２６】

演出表示装置９の表示画面の外周と演出図柄表示領域９１の右下辺とで囲われた領域が合算保留記憶表示領域９３である。合算保留記憶表示領域９３には、最大８個の合算保留記憶数が表示される。

【０３２７】

図４１（Ｂ）には、演出表示装置９における液晶画面（表示画面）の変形例を示してい

る。図４１（Ａ）に示す液晶画面は円形に形成されていたが、図４１（Ｂ）に示す液晶画面は方形状に形成されている。そして、方形状の液晶画面における中央部分が演出図柄表示領域９１であり、方形状の液晶画面における右上の長円形状の領域が回数表示領域９２であり、方形状の液晶画面における下方の部分が合算保留記憶表示領域９３である。なお、以下の説明においては、表示内容を分かりやすくするために、図４１（Ｂ）に示す方形状の液晶画面の表示例を用いて説明する。

【０３２８】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図４２は、演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（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。

【０３２９】

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。

【０３３０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、デモ画面の表示中において今日活躍するキャラクタ（変動中の演出や予告演出で登場したときにリーチや大当りの可能性が高いキャラクタ、具体的には今日の曜日に応じたキャラクタ）を報知するためのデモ表示処理を行う（ステップＳ７０６）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１飾り図柄表示制御処理を行う（ステップＳ７０７）。第１飾り図柄表示制御処理では、第１飾り図柄表示器９ａの表示制御を実行する。また、第２飾り図柄表示制御処理を行う（ステップＳ７０８）。第２飾り図柄表示制御処理では、第２飾り図柄表示器９ｂの表示制御を実行する。また、合算保留記憶表示領域の表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップＳ７０９）。また、演出図柄や演出などを決定するための各乱数を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ７１０）。その後、ステップＳ７０２に移行する。

【０３３１】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が実行する特別図柄プロセス処理のように、第１飾り図柄表示制御処理と第２飾り図柄表示制御処理とを共通化して、すなわち一つのプログラムモジュールで実現するようにして、演出制御用マイクロコンピュータ１００が実行するプログラム容量を減らすようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、共通の飾り図柄表示制御処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から受信した図柄変動指定コマンドにもとづいて第１飾り図柄または第２飾り図柄いずれの変動であるかを特定し、特定した飾り図柄に対応する飾り図柄表示器９ａ，９ｂに表示信号を出力するように制御する。

【０３３２】

図４３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。

【０３３３】

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であるのか解析する。

【０３３４】

図４４は、デモ表示処理（ステップＳ７０６）を示すフローチャートである。デモ表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、客待ちデモ１指定コマンドを受信したことを示す客待ちデモ１指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１７４０）。なお、客待ちデモ１指定コマンド受信フラグは、後述するステップＳ６１５Ｂにてセットされ、演出図柄の変動開始時にリセットされる。客待ちデモ１指定コマンド受信フラグがセットされると、演出表示装置９にデモ画面を表示する制御を実行する（ステップＳ１７４１）。デモ画面として、例えば図４５（Ｂ）に示すような操作ボタン１２０の押下を促す画面が表示される。

【０３３５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作ボタン１２０からの検出信号を入力待ちの状態に移行する（ステップＳ１７４２）。操作ボタン１２０からの検出信号を入力すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リアルタイムクロック３５３から現在の日付（月、日、曜日）と時間（時分秒）を示す現時刻信号を入力する（ステップＳ１７４３）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リアルタイムクロック３５３からの現時刻信号にもとづいて、曜日を確認し、曜日に応じた告知内容を選択する（ステップＳ１７４４）。告知内容として、今日の曜日に応じたキャラクタが活躍することを表示する（ステップＳ１７４５）。すなわち、今日の曜日に応じたキャラクタが予告演出で登場するとリーチや大当りとなりやすく、今日の曜日に応じた図柄が停止（左図柄として停止）するとリーチや大当りとなりやすいことを遊技者に報知する。図４５（Ｃ）に示す例では、「月のヒーローに期待！」という文字を表示して、「月」のキャラクタが活躍することを告知している。

【０３３６】

なお、図４４に示すデモ表示処理において、リアルタイムクロック３５３からの現時刻信号を入力して今日の曜日を確認するようにしていたが、演出制御用ＣＰＵ１０１の電源投入時（例えばステップＳ７０１の初期化処理）において、リアルタイムクロック３５３からの現時刻信号を入力して今日の曜日を確認し、今日の曜日に応じたフラグ（曜日フラグ）をセットするようにしてもよい。この場合、ステップＳ１７４３の処理の代わりに、曜日フラグを確認して今日の曜日を判定する。このような構成によれば、デモ表示処理を実行する毎にリアルタイムクロック３５３からの信号を入力する必要がなくなり、処理を簡略化することができる。なお、後述するステップＳ７３１，Ｓ７４１等のリアルタイムクロック３５３から現時刻信号を入力する他の処理においても、リアルタイムクロック３５３からの現時刻信号を入力して今日の曜日を確認する代わりに、曜日フラグを確認して今日の曜日を判定するようにしてもよい。

【０３３７】

図４６，図４７および図４８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。

【０３３８】

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）ずつ読み出すからである。

【０３３９】

受信した演出制御コマンドが、演出表示装置９における背景を指定する演出制御コマンド（背景指定コマンド：９５００（Ｈ）～９５０２（Ｈ））であれば（ステップＳ６１４ＡのＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、背景指定コマンドで指定された遊技状態（および演出モード）に応じた背景を演出表示装置９にて表示する（ステップＳ６１４Ｂ）。また、背景指定コマンドで指定された遊技状態（および演出モード）に応じた背景指定フラグをセットする。なお、後述するように背景指定フラグで特定可能な演出モードに応じた演出が実行される。

【０３４０】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば（ステップＳ６１５Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６１５Ｂ）。

【０３４１】

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Ｓ６１６）、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Ｓ６１７）。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Ｓ６１８）。

【０３４２】

受信した演出制御コマンドが表示結果特定コマンドであれば（ステップＳ６１９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その表示結果特定コマンドを、ＲＡＭに形成されている表示結果特定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６２０）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した表示結果指定コマンドの内容にもとづいて演出図柄を決定する演出図柄決定処理を実行する（ステップＳ６２１）。

【０３４３】

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Ｓ６２２Ａ）、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Ｓ６２２Ｂ）。

【０３４４】

受信した演出制御コマンドが大当り開始１～４指定コマンドのいずれかであれば（ステップＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始１～４指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２４）。

【０３４５】

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Ｓ６２５）、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Ｓ６２６）。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Ｓ６２７）、第２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）。

【０３４６】

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Ｓ６２９）、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Ｓ６３０）。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。また、初期報知フラグをセットし（ステップＳ６３１）、期間タイマに、初期報知期間値に相当する値を設定する（ステップＳ６３２）。初期報知期間は、初期化指定コマンドの受信に応じて初期化報知を行っている期間である。演出制御用ＣＰＵ１０１は、初期報知期間が経過すると、初期化報知を終了させる。

【０３４７】
　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Ｓ６３３）、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Ｓ６３４）、停電復旧フラグをセットする（ステップＳ６３５）。
【０３４８】
　受信した演出制御コマンドが大当り終了１～３指定コマンドのいずれかであれば（ステップＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了１～３指定コマンド受信フラグのいずれかをセットする（ステップＳ６４２）。
【０３４９】
　受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば（ステップＳ６５１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その合算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）を合算保留記憶数保存領域に格納する（ステップＳ６５２）。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信することなく、同じ合算保留記憶数指定コマンドを２回受信した場合には、１回目に受信した合算保留記憶数指定コマンドを破棄し（例えば、合算保留記憶数保存領域を一旦クリアし）、２回目に受信した合算保留記憶数指定コマンドのＥＸＴデータを合算保留記憶数保存領域に格納するようにしてもよい。
【０３５０】
　受信した演出制御コマンドが第１始動入賞指定コマンドであれば（ステップＳ６５３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１始動入賞フラグをセットする（ステップＳ６５４）。受信した演出制御コマンドが第２始動入賞指定コマンドであれば（ステップＳ６５５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２始動入賞フラグをセットする（ステップＳ６５６）。受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップＳ６５７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６５８）。
【０３５１】
　受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップＳ６５９）。そして、ステップＳ６１１に移行する。
【０３５２】
　なお、図１９のステップＳ２１９において、合算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に送信する処理の代わりに、始動口ポインタが示す方の保留記憶数を示す保留記憶数指定コマンドを送信するように構成されている場合は、ステップＳ６５１において、その保留記憶数指定コマンドを所定の保存領域（保留記憶数保存領域）に格納する処理が行われる。
【０３５３】
　また、図１９のステップＳ２１９において、合算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に送信する処理を行わないように構成された場合には、ステップＳ６４５のＮの場合にステップＳ６５３の処理に移行する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞指定コマンド（第１始動入賞指定コマンドまたは第２始動入賞指定コマンド）の内容にもとづいて第１始動入賞が発生したか第２始動入賞が発生したかを認識し（ステップＳ６５３、Ｓ６５５）、第１始動入賞が発生したと認識したときは、合算保留記憶数保存領域のデータを更新（現在の合算保留記憶数を示す値に対応するデータに更新）するとともに、第１始動入賞カウンタの値を＋１する。また、第２始動入賞が発生したと認識したときは、合算保留記憶数保存領域のデータを更新するとともに、第２始動入賞カウンタの値を＋１する。このような構成によれば、合算保留記憶数指定コマンドの送信が不要となり、コマンド数を削減することができるとともに、ＣＰＵ５６および演出制御用ＣＰＵ１０１の処理負担を軽減することが可能となる。
【０３５４】

図４９は、合算保留記憶表示領域９３の表示状態の例を示す説明図である。図４９（Ａ），（Ｂ）に示すように、合算保留記憶表示領域９３には、合算保留記憶数に応じた数の丸印（最大８個）が表示される。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ＶＤＰ１０９に、第１保留記憶と第２保留記憶とを区別可能に丸印を表示させる。例えば、第１保留記憶に対応する丸印を赤色で表示させ、第２保留記憶に対応する丸印を緑色で表示させる。なお、第１保留記憶と第２保留記憶とを同じ態様で（例えば、同じ形および同じ色で）表示するようにしてもよい。

【０３５５】

図４９（Ｃ）には、停電復旧時の合算保留記憶表示領域９３の表示状態の例が示されている。図４９（Ｃ）に示すように、停電復旧時には、合算保留記憶数に応じた数の星印が合算保留記憶表示領域９３に表示される。図４９（Ｄ）には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から合算保留記憶数指定コマンドを受信したが始動入賞指定コマンドを受信できなかった場合の合算保留記憶表示領域９３の表示状態の例が示されている。図４９（Ｄ）に示すように、始動入賞指定コマンドを受信できなかった場合に、青色の丸印が合算保留記憶表示領域９３に表示される。

【０３５６】

図４９（Ｃ）に示すように、停電復旧時には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、本来の第１保留記憶（第１始動入賞記憶）に対応する表示（この例では、赤色の丸印の表示）および第２保留記憶（第２始動入賞記憶）に対応する表示（この例では、緑色の丸印の表示）とは異なる態様で、合算保留記憶数指定コマンドで指定された数の表示（この例では、星印）を、合算保留記憶表示領域９３に表示させる。よって、合算保留記憶表示領域９３の表示を利用して、遊技状態が復帰したことを容易に把握させることができるようになる。なお、停電復旧時の合算保留記憶表示領域９３の表示態様は、本来の第１保留記憶に対応する表示の態様および第２保留記憶に対応する表示の態様と異なるのであれば、この実施の形態のように表示される画像の形状を変えることに限られない。例えば、形状を変えずに色を変えるようにしたり、大きさを変えるようにしてもよい。

【０３５７】

また、図４９（Ｄ）に示すように、始動入賞指定コマンドを受信できなかった場合に、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、本来の第１保留記憶に対応する表示（この例では、赤色の丸印の表示）および第２保留記憶に対応する表示（この例では、緑色の丸印の表示）とは異なる態様で、増加した保留記憶に対応する画像を表示させる。従って、演出制御コマンド（この例では、始動入賞指定コマンド）の送受信に関して異常が生じたことを容易に把握できるようになる。

【０３５８】

なお、始動入賞指定コマンドを受信できなかった場合の合算保留記憶表示領域９３の表示態様は、本来の第１保留記憶に対応する表示の態様および第２保留記憶に対応する表示の態様と異なるのであれば、この実施の形態のように表示される画像の色を変えることに限られない。例えば、色を変えずに形状（例えば、星印）を変えるようにしたり、大きさを変えるようにしてもよい。

【０３５９】

また、始動入賞指定コマンドを受信できなかった場合、赤色または緑色の丸印のうち、あらかじめ定めたいずれか一方の色の丸印を表示するようにしてもよい。例えば、始動入賞指定コマンドを受信できなかった場合に、合算保留記憶表示領域９３に常に赤色の丸印を表示してもよいし、常に緑色の丸印を表示してもよい。

【０３６０】

また、始動入賞指定コマンドを受信できなかった場合、赤色または緑色の丸印のいずれを表示するかをランダムに決定してもよい。例えば、始動入賞指定コマンドを受信できなかった場合、乱数を用いた抽選処理により赤色または緑色の丸印のいずれを表示するかを決定して、合算保留記憶表示領域９３に表示するようにしてもよい。

【０３６１】

また、始動入賞指定コマンドを受信できなかった場合、保留記憶数にもとづいて赤色または緑色の丸印のいずれを表示するかを決定してもよい。例えば、始動入賞指定コマンドを受信できなかった場合に、第１保留記憶数が上限値（４）である場合には、第２始動入賞指定コマンドを受信するはずであるから、緑色の丸印を合算保留記憶表示領域９３に表示するようにしてもよい。逆に、例えば、第２保留記憶数が上限値（４）である場合には、第１始動入賞指定コマンドを受信するはずであるから、赤色の丸印を合算保留記憶表示領域９３に表示するようにしてもよい。また、第１保留記憶数や第２保留記憶数が上限値でなくても、第１保留記憶数と第２保留記憶数とのいずれが多いかを判定し、少ない方の保留記憶に対応する色の丸印を表示するようにしてもよい。例えば、第１保留記憶数（例えば２）が第２保留記憶数（例えば３）より少なければ、赤色の丸印を合算保留記憶表示領域９３に表示するようにしてもよい。また、逆に、第１保留記憶数と第２保留記憶数とのいずれが多いかを判定し、多い方の保留記憶に対応する色の丸印を表示するようにしてもよい。

【０３６２】

また、始動入賞指定コマンドを受信できなかった場合、合算保留記憶数にもとづいて赤色または緑色の丸印のいずれを表示するかを決定してもよい。例えば、合算保留記憶数が多いということは、可変入賞球装置１５が開状態となり第２始動入賞口１４への入賞がしやすい状態（トータルで第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞がしやすい状態）になっていることが多い。この場合、合算保留記憶数が所定値（例えば４）以上であるか否かを判断し、所定値以上であれば緑色の丸印を合算保留記憶表示領域９３に表示するようにし、所定値未満であれば赤色の丸印を合算保留記憶表示領域９３に表示するようにしてもよい。

【０３６３】

また、始動入賞指定コマンドを受信できなかった場合、遊技状態にもとづいて赤色または緑色の丸印のいずれを表示するかを決定してもよい。例えば、遊技状態が高ベース状態になっているということは、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高められ第２始動入賞口１４への入賞がしやすい状態（トータルで第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞がしやすい状態）になっていることが多い。この場合、遊技状態が高ベース状態であるか低ベース状態であるかを判断し、高ベース状態であれば緑色の丸印を合算保留記憶表示領域９３に表示するようにし、低ベース状態であれば赤色の丸印を合算保留記憶表示領域９３に表示するようにしてもよい。

【０３６４】

図５０は、各演出図柄に対応つけられたキャラクタを示す説明図である。図５０に示すように、演出図柄「１」には月曜日を示す「月」のキャラクタが対応つけられ、演出図柄「２」には火曜日を示す「火」のキャラクタが対応つけられ、演出図柄「３」には水曜日を示す「水」のキャラクタが対応つけられ、演出図柄「４」には木曜日を示す「木」のキャラクタが対応つけられ、演出図柄「５」には金曜日を示す「金」のキャラクタが対応つけられ、演出図柄「６」には土曜日を示す「土星」のキャラクタが対応つけられ、演出図柄「７」には日曜日を示す「太陽」のキャラクタが対応つけられている。

【０３６５】

図４１は、コマンド解析処理における演出図柄決定処理（ステップＳ６２１）を示すフローチャートである。演出図柄決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、表示結果指定コマンドではずれが指定されているか否か確認する（ステップＳ７２１）。はずれが指定されている場合には、変動パターンコマンドの内容がリーチを伴う変動パターンであるか否か確認する（ステップＳ７２２）。リーチを伴う変動パターンでない場合は、リーチ無はずれ決定処理を実行する（ステップＳ７２３）。リーチを伴う変動パターンである場合は、リーチ有はずれ決定処理を実行する（ステップＳ７２４）。

【０３６６】

ステップＳ７２１ではずれが指定されていない場合には、表示結果指定コマンドで１５Ｒ大当りが指定されているか否か確認する（ステップＳ７２５）。１５Ｒ大当りが指定さ

れている場合には、１５Ｒ大当り図柄決定処理を実行する（ステップＳ７２６）。１５Ｒ大当りが指定されていない場合には、表示結果指定コマンドで７Ｒ大当りが指定されているか否か確認する（ステップＳ７２７）。７Ｒ大当りが指定されている場合には、７Ｒ大当り図柄決定処理を実行する（ステップＳ７２８）。７Ｒ大当りが指定されていない場合（すなわち、突然確変大当りが指定されている場合）には、リーチ有はずれ決定処理を実行する（ステップＳ７２４）。すなわち、この実施の形態では、突然確変図柄は、「はずれリーチ図柄」と同じ図柄であり、リーチ有はずれ決定処理にて決定される。

【０３６７】

図５２は、曜日に応じた７ラウンドの大当り図柄と１５ラウンドの大当り図柄を示す説明図である。この実施の形態では、図５２に示すように、今日の曜日が月曜日の場合は、月曜日に対応つけられている「１」が１５ラウンドの大当り図柄であり、その他の図柄（「２」～「７」）が７ラウンドの大当り図柄である。今日の曜日が火曜日の場合は、火曜日に対応つけられている「２」が１５ラウンドの大当り図柄であり、その他の図柄（「１」「３」～「７」）が７ラウンドの大当り図柄である。今日の曜日水曜日の場合は、水曜日に対応つけられている「３」が１５ラウンドの大当り図柄であり、その他の図柄（「１」「２」「４」～「７」）が７ラウンドの大当り図柄である。今日の曜日が木曜日の場合は、木曜日に対応つけられている「４」が１５ラウンドの大当り図柄であり、その他の図柄（「１」～「３」、「５」～「７」）が７ラウンドの大当り図柄である。今日の曜日が金曜日の場合は、金曜日に対応つけられている「５」が１５ラウンドの大当り図柄であり、その他の図柄（「１」～「４」、「６」～「７」）が７ラウンドの大当り図柄である。今日の曜日が土曜日の場合は、土曜日に対応つけられている「６」が１５ラウンドの大当り図柄であり、その他の図柄（「１」～「５」「７」）が７ラウンドの大当り図柄である。今日の曜日が日曜日の場合は、日曜日に対応つけられている「７」が１５ラウンドの大当り図柄であり、その他の図柄（「１」～「６」）が７ラウンドの大当り図柄である。

【０３６８】

この実施の形態では、今日の曜日に対応する演出図柄の表示態様（形、色など。特に色）を、今日の曜日に対応する演出図柄以外の演出図柄の表示態様と異ならせている。例えば、今日が月曜日である場合は、月曜日に対応する「１」の図柄だけ赤色にし、他の図柄を青色にする。このような構成によれば、いずれの演出図柄が今日の曜日に対応する演出図柄であるかについて遊技者の誤認を防止することができる。なお、今日の曜日に対応する演出図柄の表示態様を、今日の曜日に対応する演出図柄以外の演出図柄の表示態様と区別可能であればどのどうな表示態様であってもよい。例えば、今日が月曜日である場合に、月曜日に対応する図柄「１」以外の図柄「２」～「７」も全て異なる色とした場合であっても、月曜日に対応する図柄「１」が金色にすることによって今日の曜日に対応する図柄が「１」であることを認識させることができる。

【０３６９】

図５３は、リーチ無はずれ決定処理を示すフローチャートである。リーチ無はずれ決定処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リアルタイムクロック３５３からの現時刻信号を入力し（ステップＳ７３１）、入力した現時刻信号にもとづいて今日の曜日を確認し、曜日に応じた非リーチはずれ時図柄決定テーブルを選択する（ステップＳ７３２）。例えば、今日の曜日が月曜日であれば、図５７に示す月曜日テーブルの中の非リーチはずれ時図柄決定テーブルを選択する。

【０３７０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、左図柄決定用乱数を抽出し（ステップＳ７３３）、抽出した乱数値に従って、ステップＳ７３２で選択した非リーチはずれ時図柄決定テーブルの中の左図柄決定テーブルを用いて左図柄（左の演出図柄）を決定する（ステップＳ７３４）。

【０３７１】

ここで、図５７～図６３に示すように、左図柄決定テーブルでは、今日の曜日に応じた図柄（例えば月曜日であれば「１」）に対して割り振る判定値の数を他の図柄に対して割

り振る判定値の数よりも少なくなるように設定している。従って、非リーチはずれの場合には、今日の曜日に応じた図柄が左図柄として選択される割合が低い。

【０３７２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、右図柄決定用乱数を抽出し（ステップＳ７３５）、抽出した乱数値に従って、ステップＳ７３２で選択した非リーチはずれ時図柄決定テーブルの中の右図柄決定テーブルを用いて右図柄（右の演出図柄）を決定する（ステップＳ７３６）。

【０３７３】

ここで、図５７～図６３に示すように、右図柄決定テーブルでは、ステップＳ７３４で決定された左図柄と同じ図柄に対して判定値が割り振られていない。左図柄と同じ図柄が右図柄として決定されると、リーチが発生してしまうからである。なお、左図柄と同じ図柄以外の図柄に対する判定値の割り振りは略均等である。

【０３７４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、中図柄決定用乱数を抽出し（ステップＳ７３７）、抽出した乱数値に従って、ステップＳ７３２で選択した非リーチはずれ時図柄決定テーブルの中の右図柄決定テーブルを用いて中図柄（中の演出図柄）を決定する（ステップＳ７３８）。なお、中図柄決定テーブルでは、各図柄に対する判定値の割り振りは略均等である。

【０３７５】

図５４は、リーチ有はずれ決定処理を示すフローチャートである。リーチ有はずれ決定処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リアルタイムクロック３５３からの現時刻信号を入力し（ステップＳ７４１）、入力した現時刻信号にもとづいて今日の曜日を確認し、曜日に応じたリーチはずれ時図柄決定テーブルを選択する（ステップＳ７４２）。例えば、今日の曜日が火曜日であれば、図５８に示す火曜日テーブルの中のリーチはずれ時図柄決定テーブルを選択する。

【０３７６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リーチ図柄決定用乱数を抽出し（ステップＳ７４３）、抽出した乱数値に従って、ステップＳ７４２で選択したリーチはずれ時図柄決定テーブルを用いてリーチ図柄（左右の演出図柄）を決定するとともに（ステップＳ７４４）、中図柄を決定する。中図柄は、例えば、乱数値（例えば、１～６のいずれか）を用いて決定される。具体的には、例えば、リーチ図柄が「７」であり、抽出した乱数値が２である場合に、中図柄としてリーチ図柄「７」の２コマ手前の図柄「５」を中図柄と決定する。

【０３７７】

なお、上述したように、突然確変図柄も同様の処理で決定する。ここで、突然確変大当りの変動パターンでは、リーチ図柄に対する中図柄の図柄差は例えば「－１」に固定されているものとする。従って、突然確変図柄を決定する場合において、リーチ図柄に対する図柄差から中図柄を決定することが可能となる。

【０３７８】

図５５は、１５Ｒ大当り図柄決定処理を示すフローチャートである。１５Ｒ大当り図柄決定処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リアルタイムクロック３５３からの現時刻信号を入力し（ステップＳ７５１）、入力した現時刻信号にもとづいて今日の曜日を確認し、曜日に応じた１５Ｒ大当り図柄決定テーブルを選択する（ステップＳ７５２）。例えば、今日の曜日が水曜日であれば、図５９に示す水曜日テーブルの中の１５Ｒ大当り図柄決定テーブルを選択する。

【０３７９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り図柄決定用乱数を抽出し（ステップＳ７５３）、抽出した乱数値に従って、ステップＳ７５２で選択した１５Ｒ大当り図柄決定テーブルを用いて１５ラウンドの大当り図柄（左中右の演出図柄）を決定する（ステップＳ７５４）。なお、この実施の形態では、１５ラウンドの大当り図柄は１種類（今日の曜日に

対応つけられた図柄）しか設けられていないので、１５Ｒ大当り図柄決定テーブルには今日の曜日に応じた図柄に対してのみ判定値が割り振られている。

【０３８０】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示結果指定コマンドで「第３確変大当り」が指定されているか否か確認する（ステップＳ７５５）。第３確変大当りが指定されている場合は、再抽選演出実行前に仮停止させる仮停止図柄を決定する必要があるからである。表示結果指定コマンドで第３確変大当りが指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今日の曜日に応じた７Ｒ大当り図柄決定テーブルを選択する（ステップＳ７５６）。例えば、今日の曜日が水曜日であれば、図５９に示す水曜日テーブルの中の７Ｒ大当り図柄決定テーブルを選択する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ７５３で抽出した乱数値に従って、ステップＳ７５６で選択した７Ｒ大当り図柄決定テーブルを用いて、仮停止図柄である７ラウンドの大当り図柄（左中右の演出図柄）を決定する（ステップＳ７５７）。なお、この実施の形態では、７ラウンドの大当り図柄は今日の曜日に対応した図柄以外の６種類の図柄とされているので、７Ｒ大当り図柄決定テーブルには今日の曜日に応じた図柄以外の図柄に対して判定値が略均等に割り振られている。

【０３８１】

図５６は、７Ｒ大当り図柄決定処理を示すフローチャートである。７Ｒ大当り図柄決定処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リアルタイムクロック３５３からの現時刻信号を入力し（ステップＳ７６１）、入力した現時刻信号にもとづいて今日の曜日を確認し、曜日に応じた７Ｒ大当り図柄決定テーブルを選択する（ステップＳ７６２）。例えば、今日の曜日が木曜日であれば、図６０に示す木曜日テーブルの中の７Ｒ大当り図柄決定テーブルを選択する。

【０３８２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り図柄決定用乱数を抽出し（ステップＳ７６３）、抽出した乱数値に従って、ステップＳ７６２で選択した７Ｒ大当り図柄決定テーブルを用いて７ラウンドの大当り図柄（左中右の演出図柄）を決定する（ステップＳ７６４）。なお、この実施の形態では、７ラウンドの大当り図柄は今日の曜日に対応した図柄以外の６種類の図柄とされているので、７Ｒ大当り図柄決定テーブルには今日の曜日に応じた図柄以外の図柄に対して判定値が略均等に割り振られている。

【０３８３】

図５７～図６３に示すように、非リーチはずれ時図柄決定テーブルにおける左図柄決定テーブルでは、今日の曜日に対応した演出図柄に対する判定値の割り振りが少なくされる一方、リーチはずれ時図柄決定テーブルでは、各演出図柄に対する判定値の割り振りが略均等とされている。従って、左図柄が今日の曜日に応じた図柄（月曜日なら「１」）となる割合が低いが、左図柄が今日の曜日に応じた図柄となると、リーチに発展する割合が高いことになる。従って、左図柄が今日の曜日に対応した図柄で停止することによって遊技者にリーチの発生を期待させることができる。なお、リーチはずれ時図柄決定テーブルにおいて、今日の曜日に対応する演出図柄に対する判定値の割り振りを他の演出図柄に対する判定値の割り振りよりも多くするようにしてもよい。このようにすれば、左図柄が今日の曜日に応じた図柄となったときのリーチに発展する割合をより一層高くすることができ、左図柄がどの図柄で停止するかに対して遊技者に興味を持たせることができる。

【０３８４】

また、リーチ図柄が今日の曜日に対応した図柄で停止した場合には１５ラウンド大当りに発展する割合が高い。具体的には、１５ラウンド用の確変図柄は今日の曜日に対応した１つの図柄で、７ラウンド用の確変図柄は今日の曜日に対応した図柄以外の６つの図柄である（図５２参照）。また、図９（Ｃ）に示したように、７ラウンド用の確変図柄が停止表示される「第１確変」および「第３確変」に対して振り分けられた判定値の総数は２７（３７～６３，７３～８２）であり、１５ラウン用の確変図柄が停止表示される「第２確変」に対して振り分けられた判定値の総数は８（６４～７２）である。従って、７ラウンド用の確変図柄における１図柄あたりに振り分けられた判定値の数は約４であるのに対し

、１５ラウンド用の確変図柄に振り分けられた判定値の数は８であるので、リーチ図柄が今日の曜日に対応した図柄になった場合に１５ラウンド大当りになる割合は、リーチ図柄が今日の曜日に対応した図柄以外の図柄になった場合に７ラウンド大当り（１５ラウンド大当りに昇格する場合を含む）になる割合よりも高いことになる。よって、リーチ図柄が今日の曜日に対応した図柄で停止することによって遊技者に大当りの発生を期待させることができる。以上のように、左図柄が今日の曜日に対応した図柄で停止するとリーチに発展する可能性が高く、リーチ図柄が今日の曜日に対応した図柄で停止すると大当りに発展する可能性が高いので、左図柄が今日の曜日に対応した図柄で停止すると、リーチや大当りに発展するとの期待感を遊技者に持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、左図柄が今日の曜日に対応した図柄になったときだけ、リーチになりやすくしてもよい（大当りのときは今日の曜日に対応する図柄とその他の図柄が均等に決定されるようにしてもよい。）。

【０３８５】

図６４は、メイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

【０３８６】

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

【０３８７】

予告選択処理（ステップＳ８０１）：演出図柄の変動中において予告演出（単に予告ともいう）を実行するか否かと、予告演出の態様とを選択する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新する。

【０３８８】

演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）：飾り図柄（第１飾り図柄または第２飾り図柄）および演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０３）に対応した値に更新する。

【０３８９】

演出図柄変動中処理（ステップＳ８０３）：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Ｓ８０４）に対応した値に更新する。

【０３９０】

演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０４）：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、飾り図柄（第１飾り図柄または第２飾り図柄）および演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０５）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。

【０３９１】

大当り表示処理（ステップＳ８０５）：変動時間の終了後、演出表示装置９に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップＳ８０６）に対応した値に更新する。

【０３９２】

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

処理（ステップＳ８０７）に対応した値に更新する。

【０３９３】

大当り終了処理（ステップＳ８０７）：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Ｓ８００）に対応した値に更新する。

【０３９４】

図６５は、演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８１２）。そして、演出制御プロセスフラグの値を予告選択処理（ステップＳ８０１）に対応した値に更新する（ステップＳ８１３）。

【０３９５】

図６６は、演出制御プロセス処理における予告選択処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。予告選択処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップＳ７６１Ａ）。

【０３９６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッション４フラグがセットされているか否か（ミッションフラグの値が４であるか否か）確認する（ステップＳ７６１Ｂ）。ミッションフラグは、現在実行されているミッションの内容を特定するためにセットするフラグである。そして、ミッションフラグは、後述する演出図柄変動開始処理のステップＳ８２０Ｅで、ミッション演出が開始されるときに当該ミッション演出に応じた値にセットされる。ここで、ミッションフラグの値が４である場合に、達成すべきミッションは所定のステップアップ予告の実行であるとする。具体的には、例えば、第１段階、第２段階および第３段階のステップアップ予告が順に実行されることである。よって、予告選択処理で、ミッションフラグの値が４であるか否かを確認する処理が行われる。なお、ミッションフラグの値がｎ（ｎ＝１，２，３，４，５）である場合に、ミッションｎフラグがセットされているともいう。

【０３９７】

そして、ミッション４フラグがセットされている場合に（ステップＳ７６１ＢのＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りであるか否か確認する（ステップＳ７６２）。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド解析処理のステップＳ６２０で表示結果特定コマンド格納領域に格納された表示結果特定コマンドにもとづいて大当りであるか否かを確認することができる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りであると確認した場合に（ステップＳ７６２のＹ）、予告を実行するか否か、および予告を実行する場合に実行する予告の内容に応じて乱数値が設定されている予告決定テーブル（図６７参照）のうち、図６７（ａ）に示す第１テーブルを選択する（ステップＳ７６４Ａ）。

【０３９８】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りでないと確認した場合に（ステップＳ７６２のＮ）、ミッションタイマの値が所定の値以下であるか否かを確認する（ステップＳ７６３）。ミッションタイマは、後述する演出図柄変動開始処理のステップＳ８２０Ｈで、ミッション演出が開始されるときに当該ミッション演出に応じた値に設定され、演出図柄変動停止処理のステップＳ８５９，Ｓ８６０でタイムアウトするまで値が減算される。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッションタイマの値が所定の値以下である場合（つまり、ミッション演出が開始されてから所定の時間が経過した場合、または演出図柄が所定の回数以上変動した場合）に（ステップＳ７６３のＹ）、図６７（ｂ）に示す第２テーブルを選択し（ステップＳ７６４Ｂ）、ミッションタイマの値が所定の値以下でない場合（つまり、ミッション演出が開始されてから所定の時間が経過していない場合、または演出図柄が所定の回数以上変動していない場合）に（ステップＳ７６３のＮ）、図６７（ｅ）

に示す第５テーブルを選択する（ステップＳ７６４Ｅ）。

【０３９９】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ７６１Ｂの処理で、ミッション４フラグがセットされていないと判断した場合に（ステップＳ７６１ＢのＮ）、ステップＳ７６１Ａで読み出した変動パターンコマンドが通常予告実行の変動パターンであるか否か確認し（ステップＳ７６５Ａ）、通常予告実行の変動パターンである場合に（ステップＳ７６５ＡのＹ）、図６７（ｄ）に示す第４テーブルを選択する（ステップＳ７６４Ｄ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常予告実行の変動パターンでない場合に（ステップＳ７６５ＡのＹ）、大当りであるか否かを確認し（ステップＳ７６５Ｂ）、大当りであると確認した場合に（ステップＳ７６５ＢのＹ）、図６７（ａ）に示す第１テーブルを選択し（ステップＳ７６４Ａ）、大当りでないと確認した場合に（ステップＳ７６５ＢのＮ）、図６７（ｃ）に示す第３テーブルを選択する（ステップＳ７６４Ｃ）。

【０４００】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告選択用乱数を抽出し（ステップＳ７６６）、ステップＳ７６４Ａ，Ｓ７６４Ｂ，Ｓ７６４ＣまたはＳ７６４Ｄで選択したテーブルと、抽出した乱数値とにもとづいて、予告を実行するか否かおよび実行する予告の内容を決定する（ステップＳ７６７）。

【０４０１】

図６７は、予告決定テーブルの例を示す説明図である。図６７に示すように、各乱数値（０～９の値）に対して、予告を実行しないことまたは予告の内容が設定されている。本実施の形態では、第１段階から第２段階を経由して第３段階に至るステップアップ予告と、通常予告とが用意されているとする。図６７（ａ）に示すように、第１テーブルには、乱数値が０～９のいずれの値に対しても、第１段階、第２段階および第３段階のステップアップ予告が順に実行されるように設定されている。従って、ミッション４フラグがセットされ、大当りの場合（ステップＳ７６１ＢのＹ，Ｓ７６２のＹ）、第１段階、第２段階および第３段階を順に実行するステップアップ予告が、実行する予告に決定される。また、図６７（ｂ）に示すように、第２テーブルには、乱数値が０～８のいずれかの値である場合に（つまり９０％の確率で）、少なくとも第１段階のステップアップ予告が実行されるように設定されている。従って、ミッション４フラグがセットされ、大当りでなく、ミッションタイマの値が所定の値以下の場合（ステップＳ７６１ＢのＹ，Ｓ７６２のＮ，Ｓ７６３のＹ）、９０％の確率で第１段階のステップアップ予告が実行される。

【０４０２】

また、図６７（ｃ）に示すように、第３テーブルには、乱数値が０～２のいずれかの値である場合に（つまり３０％の確率で）、少なくとも第１段階のステップアップ予告が実行されるように設定されている。また、図６７（ｄ）に示すように、第４テーブルには、乱数値が０～９のいずれの値に対しても、通常予告が実行されるように設定されている。従って、ミッション４フラグがセットされておらず、通常予告実行の変動パターンを受信した場合（ステップＳ７６１ＢのＮ，Ｓ７６５ＡのＹ）、通常予告が実行される。また、図６７（ｅ）に示すように、第５テーブルには、乱数値が０または１である場合に（つまり２０％の確率で）、少なくとも第１段階のステップアップ予告が実行されるように設定されている。従って、ミッション４フラグがセットされ、大当りでなく、ミッションタイマの値が所定の値以下でない場合（ステップＳ７６１ＢのＹ，Ｓ７６２のＮ，Ｓ７６３のＮ）、２０％の確率で第１段階のステップアップ予告が実行される。よって、本実施の形態では、ミッションタイマの値が所定の値以下の場合には（例えば、ミッションの終盤）、ミッションタイマの値が所定の値以下でない場合（例えば、ミッションの序盤）よりも高い割合で第１段階のステップアップ予告が実行される。従って、ミッションを達成するための期間の終盤では高い割合で第１段階のステップアップ予告が実行され、遊技興趣を向上させることができる。

【０４０３】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ７６７の処理で予告を実行すると決定した場合

に（ステップＳ７６８ＡのＹ）、実行する予告に応じた予告フラグをセットする（ステップＳ７６８Ｂ）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新する（ステップＳ７６９）。

【０４０４】

図６８～図７２は、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Ｓ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッションフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８２０Ａ）。ミッションフラグがセットされている場合に（ステップＳ８２０ＡのＹ）、ステップＳ８２１Ａの処理に移行する。

【０４０５】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッションフラグがセットされていない場合に（ステップＳ８２０ＡのＮ）、ミッション決定用乱数を抽出し（ステップＳ８２０Ｂ）、ミッション演出を開始するか否か、および開始するミッションを決定する（ステップＳ８２０Ｃ）。

【０４０６】

図７３は、ミッションフラグの値に応じて実行される演出（準充足演出）と、各ミッションフラグの値にミッション決定用乱数値が設定されたミッション決定用テーブルとを示す説明図である。図７３（ａ）に示すように、ミッションフラグの値が１である場合に、左図柄にミッションを達成するための図柄が表示されやすい演出が実行される。また、ミッションフラグの値が２である場合に、左図柄にミッションを達成するための図柄が停止図柄として可変表示されることなく表示され、他の図柄（中図柄および右図柄）の停止図柄が可変表示後に表示される演出が実行される。また、ミッションフラグの値が３である場合に、右図柄以外の図柄（左図柄および中図柄）のみが表示される演出（つまり右図柄の可変表示および停止図柄の導出表示が行われず、左図柄と中図柄のリールのみが表示される演出）が実行される。また、ミッションフラグの値が４である場合に、演出図柄の変動中にステップアップ予告を実行する演出が実行される。また、ミッションフラグの値が５である場合に、演出図柄の変動中にリーチ態様を選択する演出が実行される。

【０４０７】

本実施の形態では、ミッションフラグの値が１～３である場合に、達成すべきミッションは所定のリーチ状態の発生であるとする。具体的には、例えば、現在の曜日に応じた図柄によるリーチ状態の発生である。そして、ミッションフラグの値が１である場合には、ミッションフラグの値に応じて実行される演出として、左図柄にミッションを達成するための図柄（つまり現在の曜日に応じた図柄）が表示されやすい演出が実行される。また、ミッションフラグの値が２である場合に、左図柄にミッションを達成するための図柄（つまり現在の曜日に応じた図柄）が停止図柄として可変表示されることなく表示され、他の図柄（中図柄および右図柄）の停止図柄が可変表示後に表示される演出が実行される。また、ミッションフラグの値が３である場合に、右図柄以外の図柄（左図柄および中図柄）の停止図柄が可変表示後に表示される演出（つまり右図柄の可変表示および停止図柄の導出表示が行われず、左図柄と中図柄のリールのみが表示される演出）が実行される。そして、左図柄にミッションを達成するための図柄（つまり現在の曜日に応じた図柄）が表示されるとリーチ状態であるとし、ミッションを達成したこととする。

【０４０８】

また、本実施の形態では、ミッションフラグの値が４である場合に、達成すべきミッションは所定のステップアップ予告の実行であるとする。具体的には、例えば、第１段階、第２段階および第３段階のステップアップ予告が順に実行されることである。また、本実施の形態では、ミッションフラグの値が５である場合に、達成すべきミッションは所定のリーチ状態が選択されることであるとする。具体的には、例えば、後述する「夢夢リーチ」が選択されることである。

【０４０９】

図７３（ｂ）は、各ミッションフラグの値にミッション決定用乱数値が設定されたミッション決定用テーブルを示す説明図である。図７３（ｂ）に示すように、ミッション決定

用乱数値「１」にミッションフラグの値「１」が設定され、ミッション決定用乱数値「２」にミッションフラグの値「２」が設定され、ミッション決定用乱数値「３」にミッションフラグの値「３」が設定され、ミッション決定用乱数値「４」にミッションフラグの値「４」が設定され、ミッション決定用乱数値「５」にミッションフラグの値「５」が設定され、０，６～９のミッション決定用乱数値にはミッションフラグの値が設定されていない。

【０４１０】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７３（ｂ）に示すミッション決定用テーブルを参照し、抽出したミッション決定用乱数値にもとづいて、ミッション演出を開始するか否か、および開始するミッションを決定する（ステップＳ８２０Ｃ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッション演出を開始する場合に（ステップＳ８２０ＤのＹ）、開始するミッション演出に応じたミッションフラグをセットし（ステップＳ８２０Ｅ）、開始するミッション演出を示す画面を演出表示装置９に表示させ（ステップＳ８２０Ｆ）、開始するミッション演出に応じた難易度を示す背景画面を演出表示装置９に表示させ（ステップＳ８２０Ｇ）、ミッションタイマにミッションを達成するまでの期間（時間または演出図柄の変動回数）に応じた値をセットする（ステップＳ８２０Ｈ）。

【０４１１】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動パターンコマンドが、発展チャンス目、擬似連、又は滑りの変動パターンに応じた変動パターンコマンドである場合に（ステップＳ８２１Ａ）、演出図柄の変動開始から演出図柄の仮停止後の再変動（変動再開）までの時間を計測する仮停止時間タイマをスタートさせる（ステップＳ８２１Ｂ）。

【０４１２】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技状態が時短状態であるか否か確認する（ステップＳ８２１Ｃ）。なお、時短状態か否かは、背景表示状態フラグを確認することにより判定可能である。時短状態であれば（ステップＳ８２１ＣのＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、実際の時短状態が継続可能な変動回数（時短回数）をカウントするための演出用時短回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ８２１Ｅ）。なお、演出用時短回数カウンタの値は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０によって更新される時短回数カウンタの値と同期して更新される。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９の回数表示領域９２に表示される残り回数（合計回数を特定可能な情報）をカウントするための残り回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ８２１Ｆ）。

【０４１３】

その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、残り回数カウンタの値が０であるかどうかを確認する（ステップＳ８２１Ｇ）。ここで、残り回数カウンタの値が０であるということは、時短状態が見た目上終了した状態、すなわち、回数表示領域９２に表示される残り回数が「残り０回」に更新表示されたときの変動が終了してから次の変動が開始される状態であることを意味する。残り回数カウンタの値が０でなければ（ステップＳ８２１ＧのＮ）、まだ残り回数が残っているので、演出制御用ＣＰＵ１０１は、残り回数カウンタの値にもとづいて、回数表示領域９２における残り回数を更新表示（減算更新表示）する（ステップＳ８２１Ｈ）。そして、ステップＳ８２２の処理に移行する。なお、合計回数を特定可能な情報として実行回数を加算していく場合には、実行回数を更新表示（加算更新表示）する。

【０４１４】

残り回数カウンタの値が０であれば（ステップＳ８２１ＧのＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出用時短回数カウンタの値が０であるか否か確認する（ステップＳ８２１Ｊ）。ここで、演出用時短回数カウンタの値が０であるということは、遊技状態が時短状態で、残り回数カウンタの値が０で、演出用時短回数カウンタの値が０であるので、実際の時短状態が継続可能な残り変動回数と回数表示領域９２に表示された残り回数との差がなく、時短状態が実際に（本当に）終了することを意味する。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９の背景を通常状態の背景に変更する（ステップＳ８２１Ｌ）。一

方、演出用時短回数カウンタの値が０でなければ、実際の時短状態が継続可能な残り変動回数と回数表示領域９２に表示された残り回数との差があり、見た目上の時短状態は終了するが、時短状態は実際には終了しないことを意味する。なお、実際の時短状態が継続可能な残り変動回数（演出用時短回数カウンタの値）は、前述したように、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０によって更新される時短回数カウンタの値と同期して更新されることから、回数表示領域９２に表示された残り回数（残り回数カウンタの値）との差が生じうる。この場合は、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置の表示画面に時短延長を表示するとともに、演出表示装置９の表示画面の背景として時短延長状態の背景を表示する制御を実行する（ステップＳ８２１Ｋ）。その後、ステップＳ８２２Ａの処理に移行する。

【０４１５】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッションフラグがセットされていない場合に（ステップＳ８２２ＡのＮ，Ｓ８２２ＣのＮ）、予告を実行するか否かおよび予告を実行する場合には実行する予告の内容（つまり、予告選択処理で決定された事項）と、受信した変動パターンコマンドとに応じた演出を実行するためのプロセステーブルを選択する（ステップＳ８２２Ｅ）。なお、ステップＳ８２２Ｅの処理は、ミッション５フラグがセットされ、ミッションタイマの値が所定の値以下でない場合（ステップ８２２ＡのＮ，Ｓ８２２ＣのＹ，Ｓ８２２ＤのＮ）にも実行される。また、ミッション５フラグがセットされ、ミッションタイマの値が所定の値以下である場合に（ステップ８２２ＡのＹ，Ｓ８２２ＢのＮ，Ｓ８２２ＣのＹ，Ｓ８２２ＤのＹ）、選択演出を実行することに決定し、選択演出を実行し、受信した変動パターンコマンドに応じた演出を実行するためのプロセステーブルを選択する（ステップＳ８２２Ｆ）。

【０４１６】

また、所定の演出図柄（本実施の形態では曜日に応じた図柄）でのリーチ状態を発生されることがミッションであることを示すミッション１～３フラグのいずれかがセットされている場合に（ステップＳ８２２ＡのＹ、Ｓ８２２ＢのＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、以下の処理（ステップＳ８２３Ａ～Ｓ８２３Ｏの処理）を実行する。ここで、ステップＳ８２３Ａ～Ｓ８２３Ｉの処理は、演出図柄決定処理（図５１参照）で決定された停止図柄をミッション演出に応じて変更する処理である。具体的には、７Ｒ大当りおよび１５Ｒ大当りでない場合（突然確変大当り又ははずれである場合）に、演出図柄決定処理（図５１参照）で決定された停止図柄をミッション演出に応じて変更する。すなわち、突然確変大当りである場合に（ステップＳ８２３ＡのＮ、Ｓ８２３ＢのＹ）、演出図柄決定処理（図５１参照）で決定された停止図柄を突然確変大当りに応じた停止図柄（例えば「７５３」）に変更する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド解析処理のステップＳ６２０で表示結果特定コマンド格納領域に格納された表示結果特定コマンドにもとづいて大当りであるか否かおよび大当りの種類を確認することができる。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、７Ｒ大当りまたは１５Ｒ大当りである場合に（ステップＳ８２３ＡのＹ）、ステップＳ８２３Ｊの処理に移行する。

【０４１７】

また、はずれである場合に（ステップＳ８２３ＡのＮ、Ｓ８２３ＢのＮ）、ミッションタイマの値が所定の値以下であるか否か判断する（ステップＳ８２３Ｄ）。そして、ミッションタイマの値が所定の値以下でない場合に（ステップＳ８２３ＤのＮ）、ステップＳ８２３Ｊの処理に移行する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、はずれであり（ステップＳ８２３ＡのＮ，Ｓ８２３ＢのＮ）、ミッションタイマの値が所定の値以下である場合に（ステップＳ８２３ＤのＹ）、ミッションフラグの値に応じて（セットされているミッションフラグに応じて）、以下の処理を実行する。すなわち、ミッション１フラグがセットされている場合に（ステップＳ８２３ＥのＹ）、図５７～図６３に示すミッション１用テーブルを参照して停止図柄を変更する（ステップＳ８２３Ｆ）。なお、右図柄の停止図柄は、左図柄の停止図柄と異なる図柄に決定されるとする。図５７～図６３のミッション１用テーブルに示すように、本実施の形態では、左図柄として曜日に応じた図柄に多くの判定値が

設定されている。つまり、はずれであって、ミッションタイマの値が所定の値以下であり、ミッション１フラグがセットされている場合には、左図柄に曜日に応じた図柄が停止図柄として表示される割合が高いが、リーチ状態は発生せず、ミッションは達成されない（後述する図８６参照）。また、ミッション２フラグがセットされている場合に（ステップＳ８２３ＥのＮ，Ｓ８２３ＧのＹ）、左図柄が曜日に対応し、右図柄が曜日に対応しない停止図柄に変更される（ステップＳ８２３Ｈ）。従って、はずれであって、ミッションタイマの値が所定の値以下であり、ミッション２フラグがセットされている場合には、左図柄に曜日に応じた図柄が停止図柄として表示されるが、リーチ状態は発生せず、ミッションは達成されない。

【０４１８】

また、ミッション３フラグがセットされている場合に（ステップＳ８２３ＥのＮ，Ｓ８２３ＧのＮ）、左図柄が曜日に対応しない停止図柄に変更される（ステップＳ８２３Ｉ）。従って、はずれであって、ミッションタイマの値が所定の値以下であり、ミッション３フラグがセットされている場合には、左図柄に曜日に応じた図柄が停止図柄として表示されず、曜日に応じた図柄のリーチ状態は発生せず、ミッションは達成されない。

【０４１９】

ステップＳ８２３Ｊ～Ｓ８２３Ｏの処理は、ミッション演出に応じたプロセステーブルを選択する処理である。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッションタイマの値が所定の値以下であり（ステップＳ８２３ＪのＹ）、ミッション２フラグがセットされている場合に（ステップＳ８２３ＫのＹ）、左図柄の停止図柄を可変表示させることなく表示させ、他の図柄の停止図柄を受信した変動パターンコマンドに応じて可変表示後に導出表示させる演出（後述する図８７参照）を実行するためのプロセステーブルを選択する（ステップＳ８２３Ｌ）。また、ミッションタイマの値が所定の値以下であり（ステップＳ８２３ＪのＹ）、ミッション３フラグがセットされている場合に（ステップＳ８２３ＭのＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、右図柄を表示させず、左図柄および中図柄を受信した変動パターンコマンドに応じて可変表示する演出（後述する図８８参照）を実行するためのプロセステーブルを選択する（ステップＳ８２３Ｎ）。なお、ミッションタイマの値が所定の値以下でない場合（ステップＳ８２３ＪのＮ）、またはミッション１フラグがセットされている場合に（ステップＳ８２３ＪのＹ、Ｓ８２３ＫのＮ，Ｓ８２３ＭのＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動パターンに応じた演出を実行するためのプロセステーブルを選択する（ステップＳ８２３Ｏ）。

【０４２０】

その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８２４Ａ）。第１図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、第１図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップＳ８２４Ｂ）、第１飾り図柄の変動を開始させることを示す第１飾り図柄変動要求フラグをセットする（ステップＳ８２４Ｃ）。そして、点灯ＬＥＤの切替タイミングを決めるための飾り図柄切替タイマに例えば０．５秒に相当する値を設定する（ステップＳ８２４Ｄ）。その後、ステップＳ８３４に移行する。

【０４２１】

第１図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には、第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているはずである。そこで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップＳ８２６Ａ）、第２飾り図柄の変動を開始させることを示す第２飾り図柄変動要求フラグをセットする（ステップＳ８２６Ｂ）とともに、第２保留記憶数を１減算することを示す第２保留記憶数減算フラグをセットする（ステップＳ８２６Ｃ）。そして、点灯ＬＥＤの切替タイミングを決めるための飾り図柄切替タイマに例えば０．５秒に相当する値を設定する（ステップＳ８２７）。その後、ステップＳ８３４に移行する。

【０４２２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８２２Ｅ，Ｓ８２２Ｆ，Ｓ８２３Ｈ，

Ｓ８２３ＩまたはＳ８２３Ｍの処理で選択したプロセステーブルのプロセスデータ（プロセステーブルを構成するデータ）におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ８３４）。

【０４２３】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、異常入賞の報知を行っていることを示す異常報知中フラグがセットされていないことを条件に、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８３５Ａ，Ｓ８３５Ｂ）。例えば、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０４２４】

異常報知中フラグがセットされている場合には、音番号データ１を除くプロセスデータ１の内容に従って演出装置の制御を実行する（ステップＳ８３５Ａ，Ｓ８３５Ｃ）。つまり、異常報知中フラグがセットされている場合には、演出図柄の新たな可変表示が開始される場合に、その可変表示に応じた音演出が実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた音出力が継続される。

【０４２５】

また、ステップＳ８３５Ｃの処理を行うときに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、単に表示制御実行データ１にもとづく指令をＶＤＰ１０９に出力するのではなく、「重畳表示」を行うための指令もＶＤＰ１０９に出力する。つまり、演出表示装置９におけるそのときの表示（異常入賞の報知がなされている。）と、演出図柄の可変表示の表示演出の画像とが、同時に演出表示装置９において表示されるように制御する。すなわち、異常報知中フラグがセットされている場合には、演出図柄の新たな可変表示が開始される場合に、その可変表示に応じた表示演出のみが実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた報知も継続される。

【０４２６】

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し（ステップＳ８３６）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値にする（ステップＳ８３７）。

【０４２７】

図７４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Ｓ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ８４１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ８４２）。また、仮停止時間タイマがスタートされている場合には、仮停止時間タイマの値を１減算する（ステップＳ８４３Ａ）。

【０４２８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、仮停止時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップＳ８４３ＢのＹ）、演出表示装置９における保留記憶数の表示を縮小した表示に更新し（ステップＳ８４３Ｃ）、縮小表示フラグをセットする（ステップＳ８４３Ｄ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技状態が時短状態であるか否か確認する（ステップＳ８４３Ｅ）。時短状態であれば（ステップＳ８４３ＥのＹ）、ステップＳ８４３Ｆの処理に移行する。時短状態でなければ（ステップＳ８４３ＥのＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８４４Ａの処理に移行する。

【０４２９】

ステップＳ８４３Ｆの処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、残り回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ８４３Ｆ）。

【０４３０】

その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、残り回数カウンタの値が０であるかどうかを確認する（ステップＳ８４３Ｇ）。残り回数カウンタの値が０でなければ（ステップＳ８４３ＧのＮ）、まだ残り回数が残っているので、演出制御用ＣＰＵ１０１は、残り回数カウンタの値にもとづいて、回数表示領域９２における残り回数を更新表示（減算更新表示）する（ステップＳ８４３Ｈ）。そして、ステップＳ８４４Ａの処理に移行する。なお、合計回数を特定可能な情報として実行回数を加算していく場合には、実行回数を更新表示（加算更新表示）する。

【０４３１】

残り回数カウンタの値が０であれば（ステップＳ８４３ＧのＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出用時短回数カウンタの値が０であるか否か確認する（ステップＳ８４３Ｉ）。演出用時短回数カウンタの値が０であれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９の背景を通常状態の背景に変更する（ステップＳ８４３Ｋ）。一方、演出用時短回数カウンタの値が０でなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９の表示画面に時短延長を表示するとともに、演出表示装置９の表示画面の背景として時短延長状態の背景を表示する制御を実行する（ステップＳ８４３Ｊ）。その後、ステップＳ８４４Ａの処理に移行する。

【０４３２】

ステップＳ８４４Ａでは、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択演出有りのリーチ演出であるのか否かを判定し（ステップＳ８４４Ａ）、選択演出有りのリーチ演出であると判定した場合に（ステップＳ８４４ＡのＹ）、選択演出処理を実行し（ステップＳ８４４Ｂ）、選択演出有りのリーチ演出でないと判定した場合に（ステップＳ８４４ＡのＮ）、ステップＳ８４５の処理に移行する。なお、選択演出有りの変動パターンであるのか否かは、ステップＳ８２２Ｆの処理で、選択演出を実行することに決定したか否かにもとづいて判断される。本実施の形態における選択演出とは、複数のリーチ演出から、ミッションを達成するための所定のリーチ演出を選択する演出（後述する図９２～図９３参照）である。

【０４３３】

図７５は、選択演出処理（ステップＳ８４４Ｂ）を示すフローチャートである。選択演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択完了フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９１１）。選択完了フラグは、ステップＳ９１９の処理でセットされる。演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択完了フラグがセットされていない場合に（ステップＳ９１１のＮ）、決定後フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９１２）。決定後フラグは、ステップＳ９１６の処理でセットされる。そして、操作要求期間中に操作ボタン１２０が操作（押下等）された場合に（ステップＳ９１３のＹ，Ｓ９１４のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りであるか否か確認する（ステップＳ９１５Ａ）。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、実行中のプロセスデータおよびプロセスタイマの値にもとづいて、操作要求期間中であるか否かを判断する。

【０４３４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りである場合に（ステップＳ９１５ＡのＹ）、演出表示装置９にミッション達成画面（図９３（ｆ））を表示させる（ステップＳ９１５Ｂ）。また、大当りでない場合に（ステップＳ９１５ＡのＮ）、演出表示装置９にミッション失敗画面（図９３（ｈ））を表示させる（ステップＳ９１５Ｃ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定後フラグをセットする（ステップＳ９１６）。なお、ミッション達成画面（図９３（ｆ））またはミッション失敗画面（図９３（ｈ））は、操作要求期間が終了するまで継続して表示される。よって、遊技者によって、操作要求期間の早期に決定操作がなされた場合と、操作要求期間の終盤に決定操作がなされた場合とで、演出開始から終了までの時間に差異が生じることはない。

【０４３５】

その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作要求期間が終了した場合に（ステップＳ９１１のＮ，Ｓ９１３のＮ，Ｓ９１７のＹ）、大当りであるか否か確認する（ステップＳ９１８Ａ）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りである場合に（ステップＳ９１８ＡのＹ）、

受信した変動パターンに応じ、ミッションを達成した演出（図９３（ｇ））を実行するためのプロセステーブルを選択する（ステップＳ９１８Ｂ）。また、大当りでない場合に（ステップＳ９１８ＡのＮ）、受信した変動パターンに応じ、ミッションに失敗した演出（図９３（ｉ））を実行するためのプロセステーブルを選択する（ステップＳ９１８Ｃ）。

【０４３６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択完了フラグをセットし（ステップＳ９１９）、ステップＳ９１８ＢまたはＳ９１８Ｃで選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ９２０）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（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２７）の制御を実行する（ステップＳ９２１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄変動中処理のステップＳ８４５の処理に移行する。

【０４３７】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８４５）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップＳ８４６）。また、異常報知中フラグがセットされていないことを条件に、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップＳ８４７Ａ，Ｓ８４７Ｂ）。

【０４３８】

異常報知中フラグがセットされている場合には、プロセスデータｉ（ｉは２～ｎのいずれか）の内容（ただし、音番号データｉを除く。）に従って演出装置の制御を実行する（ステップＳ８４７Ａ，Ｓ８４７Ｃ）。よって、異常報知中フラグがセットされている場合には、演出図柄の可変表示に応じた音演出が実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた音出力が継続される。

【０４３９】

また、ステップＳ８４７Ｃの処理が行われるときに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、単に表示制御実行データｉにもとづく指令をＶＤＰ１０９に出力するのではなく、「重畳表示」を行うための指令もＶＤＰ１０９に出力する。よって、異常報知中フラグがセットされている場合には、演出図柄の可変表示に応じた表示演出のみが実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた報知も継続される。

【０４４０】

また、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップＳ８４８）、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Ｓ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８５０）。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Ｓ８４９）、ステップＳ８５０に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【０４４１】

図７６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Ｓ８０４）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８５１）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップＳ８５２）、停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ８５３）。また、演出図柄変動終了フラグをセットする（ステップＳ８５４）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、縮小表示フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８５５

）。
【０４４２】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、縮小表示フラグがセットされている場合に（ステップＳ８５５のＹ）、演出表示装置９における保留記憶数の表示を縮小した表示にから通常の表示に更新し（ステップＳ８５６）、縮小表示フラグをリセットする（ステップＳ８５７）。
【０４４３】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッションフラグがセットされている場合に（ステップＳ８５８のＹ）、ミッションタイマの値を１減算する（ステップＳ８５９）。そして、ミッションタイマがタイムアウトした場合に（ステップＳ８６０のＹ）、はずれと決定されているときにはミッションに失敗したことを示す画面を演出表示装置９に表示させ（ステップＳ８６１Ａ）、ミッションフラグをリセットする（ステップＳ８６１Ｂ）。
【０４４４】
そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当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Ｓ８６２Ａ）。大当りとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に格納されている表示結果特定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当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。
【０４４５】
大当りとすることに決定されている場合には（ステップＳ８６２ＡのＹ）、以下の処理を実行する。すなわち、ミッション１～３フラグのいずれかがセットされている場合に、通常大当りまたは第２確変大当りと決定されているときにはミッションを達成したことを示す画面を演出表示装置９に表示させ、ミッション４，５フラグのいずれかがセットされている場合に、大当りの種類に関わらずミッション達成に成功したことを示す画面を演出表示装置９に表示させ（ステップＳ８６２Ｂ）、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Ｓ８０５）に応じた値に更新する（ステップＳ８６３）。
【０４４６】
本実施の形態では、ミッションフラグの値が１～３である場合に、達成すべきミッションが現在の曜日に応じた図柄によるリーチ状態の発生であるとしている。そして、１５Ｒ大当り（つまり、通常大当りおよび第２確変大当り）である場合に（ステップＳ７２５のＹ）、現在の曜日に応じた大当り図柄に決定されるように構成されている（ステップＳ７５４および図５７～図６３参照）。したがって、ミッションフラグの値が１～３である場合に、通常大当りまたは第２確変大当りとすることに決定されたときには、現在の曜日に応じた図柄によるリーチ状態が発生するので、ミッションは達成されている。また、ミッションフラグの値が４である場合に、第１段階から第３段階まで順にステップアップ予告が実行されることを達成すべきミッションであるとし、大当りとすることに決定されたときには、第１テーブルが選択され（ステップＳ７６４Ａ参照）、第１段階から第３段階まで順にステップアップ予告が実行されるように構成されている。従って、ミッションフラグの値が４である場合に、大当りとすることに決定されたときには、ミッションは達成されている。また、ミッションフラグの値が５である場合に、大当りとすることに決定されたときには、ミッションが達成されたことを示す演出を実行するためのプロセステーブルを選択するように構成されている（ステップＳ９１８Ｂ参照）。従って、ミッションフラグの値が５である場合に、大当りとすることに決定されたときには、ミッションは達成されている。
【０４４７】
大当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Ｓ８６４）。
【０４４８】
なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、演出図柄および演出図柄の変動（可変表示）を終了さ

せる。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、演出図柄および演出図柄の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、可変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。

【０４４９】

図７７は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップＳ８０５）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始１～３指定コマンドのいずれかを受信したことを示す大当り開始１～３指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８７１）。大当り開始１～３指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされていた場合には、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置９に表示する制御を行う（ステップＳ８７２）。また、セットされているフラグ（大当り開始１～３指定コマンド受信フラグのいずれか）をリセットする（ステップＳ８７３）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップＳ８０６）に応じた値に更新する（ステップＳ８７４）。

【０４５０】

なお、表示結果特定コマンドで「第３確変」が指定されていれば（すなわち、大当り遊技中に7ラウンド大当りから１５ラウンド大当りに昇格させることが指定されていれば）、大当り遊技中処理において昇格演出が実行される。

【０４５１】

図７８は、演出制御プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ８０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップＳ８８０）。大当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップＳ８８５に移行する。大当り終了演出タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了１～３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確認する（ステップＳ８８１）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当り終了指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップＳ８８２）、大当り終了演出タイマに大当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップＳ８８３）、演出表示装置９に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップＳ８８４）。具体的には、ＶＤＰ１０９に、大当り終了画面を表示させるための指示を与える。

【０４５２】

ステップＳ８８５では、大当り終了演出タイマの値を１減算する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了演出タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップＳ８８６）。経過していなければ処理を終了する。大当り終了演出時間が経過している場合であって、大当り終了１指定コマンドを受信している場合（ステップＳ８８９のＹ）、つまり、通常大当りの終了を指定する演出制御コマンドを受信した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出用時短回数カウンタに所定値（１００回）をセットし（ステップＳ８９０）、残り回数カウンタにも所定値（１００回）をセットする（ステップＳ８９１）。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８９４）。

【０４５３】

大当り終了１指定コマンドを受信していない場合には（ステップＳ８８９のＮ）、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Ｓ８９４）。

【０４５４】

図７９は、図４２に示された演出制御メイン処理におけるステップＳ７０７の第１飾り図柄表示制御処理を示すフローチャートである。第１飾り図柄表示制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１飾り図柄変動中フラグがセットされているか否か確認する

（ステップＳ７８１）。第１飾り図柄変動中フラグがセットされている場合には、ステップＳ７８５に移行する。第１飾り図柄変動中フラグがセットされていない場合には、第１飾り図柄変動要求フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ７８２）。第１飾り図柄変動要求フラグがセットされている場合には、第１飾り図柄変動要求フラグをリセットし（ステップＳ７８３）、第１飾り図柄変動中フラグをセットする（ステップＳ７８４）。

【０４５５】

ステップＳ７８５では、飾り図柄変動終了フラグがセットされているか否か確認する。飾り図柄変動終了フラグがセットされている場合には、飾り図柄変動終了フラグをリセットし（ステップＳ７８６）、飾り図柄表示結果格納領域に格納されているデータに従って第１飾り図柄表示器９ａに表示結果を導出表示し（ステップＳ７９１）、第１飾り図柄変動中フラグをリセットする（ステップＳ７９２）。

【０４５６】

飾り図柄変動終了フラグがセットされていない場合には、飾り図柄切替タイマの値を－１する（ステップＳ７８７）。飾り図柄切替タイマの値が０になっていれば（ステップＳ７８８）、すなわち点灯ＬＥＤの切替タイミングになっていれば、第１飾り図柄表示器９ａにおいて点灯するＬＥＤを切り替え（ステップＳ７８９）、飾り図柄切替タイマに例えば０．５秒に相当する値を再設定する（ステップＳ７９０）。なお、ステップＳ８２４Ｄ，Ｓ８２７では、飾り図柄切替タイマに０．５秒に相当する値を再設定する処理を実行しなくてもよい。

【０４５７】

以上のような制御によって、第１飾り図柄表示器９ａにおいて点灯するＬＥＤが例えば０．５秒ごとに切り替えられ、第１飾り図柄の可変表示が実現される。

【０４５８】

なお、第２飾り図柄表示制御処理（ステップＳ７０８）のプログラムも第１飾り図柄表示制御処理と同様に構成される。すなわち、上記の第１飾り図柄表示制御処理の説明において、「第１」を「第２」と読み替えれば、第２飾り図柄表示制御処理が説明されることになる。

【０４５９】

なお、第１飾り図柄表示制御処理（ステップＳ７０７）と第２飾り図柄表示制御処理（ステップＳ７０８）を共通の処理としてもよい。この場合、第１飾り図柄変動中フラグ等のフラグをリセットする処理（ステップＳ７８１～Ｓ７８４，Ｓ７８６）については、第１飾り図柄用の処理と第２飾り図柄用の処理とを別々に設ける必要があるが、ステップＳ７８５，Ｓ７８７～Ｓ７９２の処理は共通にすることが可能である。例えば、第１飾り図柄変動中フラグがセットされているか、第２飾り図柄変動中フラグがセットされているかによって、対応するＬＥＤ（第１飾り図柄表示器９ａまたは第２飾り図柄表示器９ｂ）に表示制御信号を出力する制御を実行する。

【０４６０】

図８０は、演出表示装置９に表示される報知画面の例を示す説明図である。図８０（Ａ）には、演出制御用ＣＰＵ１０１が、初期化指定コマンドの受信に応じて演出表示装置９に表示する初期画面の例が示されている。図８０（Ｂ）には、演出制御用ＣＰＵ１０１が、停電復旧指定コマンドの受信に応じて演出表示装置９に表示する停電復旧画面の例が示されている。図８０（Ｃ）には、演出制御用ＣＰＵ１０１が、異常入賞報知指定コマンドの受信に応じて演出表示装置９に表示する異常報知画面の例が示され、かつ、演出図柄の変動が開始されても、異常報知画面の表示が継続されることが示されている（図８０（Ｃ）の右側参照）。

【０４６１】

図８１は、報知制御処理を示すフローチャートである。報知制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、初期報知フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９７１）。初期報知フラグは、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から電源投入指定コ

マンドを受信した場合にセットされている（図４７におけるステップＳ６３１参照）。初期報知フラグがセットされていない場合には、ステップＳ９７６に移行する。初期報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ６３２で設定された期間タイマの値を－１する（ステップＳ９７２）。そして、期間タイマの値が０になったら、すなわち初期報知期間が経過したら、初期報知フラグをリセットする（ステップＳ９７３，Ｓ９７４）。

【０４６２】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９において初期画面または停電復旧画面を消去させるための指令をＶＤＰ１０９に出力する（ステップＳ９７５）。ＶＤＰ１０９は、指令に応じて、演出表示装置９から初期画面または停電復旧画面を消去する。

【０４６３】

ステップＳ９７６では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、異常入賞報知指定コマンドを受信したことを示す異常入賞報知指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。セットされていなければ、処理を終了する。異常入賞報知指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、異常入賞報知指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップＳ９７７）、演出表示装置９において、そのときに表示されている画面に対して、異常報知画面を重畳表示する指令をＶＤＰ１０９に出力する（ステップＳ９７８）。ＶＤＰ１０９は、指令に応じて、演出表示装置９に異常報知画面を重畳表示する（図８０（Ｃ）参照）。

【０４６４】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、異常入賞の報知に応じた音出力を示す音データを音声出力基板７０に出力する（ステップＳ９７９）。音声出力基板７０に搭載されている音声合成用ＩＣ７０３は、入力された音データに対応したデータを音声データＲＯＭ７０４から読み出し、読み出したデータに従って音声信号をスピーカ２７側に出力する。よって、以後、異常入賞の報知に応じた音出力（異常報知音の出力）が行われる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、異常報知を行っていることを示す異常報知中フラグをセットする（ステップＳ９８０）。

【０４６５】

図８２は、演出表示装置９における表示演出およびスピーカ２７による音演出の状況の例を示す説明図である。図８２（Ａ）には、演出表示装置９において演出図柄の可変表示が行われているときの例が示されている。図８２（Ｂ）には、演出表示装置９において初期化報知が行われている場合の例が示されている。

【０４６６】

図８２（Ｃ）には、演出表示装置９において異常報知が行われ、スピーカ２７によって異常報知音の出力がなされている場合の例が示されている。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から異常入賞報知指定コマンドを受信すると、演出表示装置９に異常報知画面を表示する制御を行うとともに、スピーカ２７から異常報知音を出力させる制御を行う。また、変動パターンコマンドの受信に応じて演出図柄の可変表示が開始されても、演出表示装置９における異常報知画面の表示とスピーカ２７からの異常報知音の出力とを継続させる。また、演出図柄の可変表示が終了しても、演出表示装置９における異常報知画面の表示とスピーカ２７からの異常報知音の出力とを継続させる。

【０４６７】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は異常報知画面を消去する制御および異常報知音の出力を停止する制御を実行しないので、演出表示装置９における異常報知画面の表示とスピーカ２７からの異常報知音の出力とは、遊技機に対する電力供給が停止するまで継続する。ただし、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、異常報知画面の表示と異常報知音の出力とが開始されてから所定時間が経過すると、異常報知画面の表示と異常報知音の出力とを停止するように制御してもよい。また、この実施の形態では、異常報知は、演出表示装置９とスピーカ２７とによってなされるが、ランプ・ＬＥＤも用いて異常報知を行うように構成してもよい。その場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、異

常入賞報知指定コマンドを受信すると、ランプ・ＬＥＤを、通常状態（異常入賞が発生していないとき）における態様とは異なる態様で点滅させるように制御する。また、ランプ・ＬＥＤも用いて異常報知を行うように構成する場合にも、変動パターンコマンドの受信に応じて演出図柄の可変表示が開始されても、ランプ・ＬＥＤを用いた異常報知を継続する。

【０４６８】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、遊技機に対する電力供給が開始されてから所定期間（初期化報知が実行されている期間）、異常入賞の検出を行わず、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から異常入賞報知指定コマンドが送信されることはない。しかし、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄プロセスフラグの値が所定値（この実施の形態では５）未満のときには常時異常入賞の検出を行うようにして、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、遊技機に対する電力供給が開始されてから所定期間の間に異常入賞報知指定コマンドを受信した場合には、異常入賞の報知を行わないようにしてもよい。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、初期化報知が実行されている期間であるか否かに関わらず、異常入賞が生じたことを検出したら異常入賞報知指定コマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、初期化報知が実行されている期間では異常入賞報知指定コマンドを受信しても異常報知の処理を行わずに初期化報知を継続することによって、初期化報知を異常報知よりも優先させるようにしてもよい。その場合、初期化報知が実行されている期間中に異常入賞報知指定コマンドを受信したら、初期化報知が実行されている期間が終了したときに異常報知を行うようにしてもよい。

【０４６９】

図８３～図８５は、演出制御メイン処理における保留記憶表示制御処理（ステップＳ７０９）を示すフローチャートである。保留記憶表示制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算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）が保存されている合算保留記憶数保存領域のデータが、合算保留記憶数カウンタの値よりも大きくなっているか否か確認する（ステップＳ９０１）。合算保留記憶数保存領域のデータが合算保留記憶数カウンタの値よりも大きくなっていない場合には、ステップＳ９４１に移行する。

【０４７０】

合算保留記憶数保存領域のデータが合算保留記憶数カウンタの値よりも大きくなっているということは、新たな合算保留記憶数指定コマンドを受信したことを意味する。なお、電源投入時（電力供給が停止した後に再開されたときも含む）には、ステップＳ７０１の初期化処理によって、合算保留記憶数カウンタの値は０になっている。従って、ステップＳ４３にて電力供給復帰時に送信される合算保留記憶数指定コマンドの受信にもとづき合算保留記憶数保存領域のデータが更新されると（ステップＳ６５２参照）、ステップＳ９０１において、合算保留記憶数保存領域のデータが合算保留記憶数カウンタの値よりも大きいと判断されることになる。

【０４７１】

合算保留記憶数保存領域のデータが合算保留記憶数カウンタの値よりも大きくなっている場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停電復旧指定コマンドを受信したことを示す停電復旧フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９０２）。停電復旧フラグがセットされている場合には、停電復旧フラグをリセットし（ステップＳ９０３）、合算保留記憶数保存領域のデータ（値）に応じた数の星印を、合算保留記憶表示領域９３に表示させる（ステップＳ９０４）。すなわち、合算保留記憶数保存領域に保存されている個数の星印の画像を表示させる（図４９（Ｃ）参照）。

【０４７２】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶数保存領域のデータを、不明始動入賞記憶数カウンタに設定する（ステップＳ９０５）。不明始動入賞記憶数カウンタは、ＲＡＭに形成されたカウンタであり、第１始動入賞に応じた保留記憶か第２始動入賞に応じた

保留記憶か不明である保留記憶の数を計数するためのカウンタである。以下、第１始動入賞に応じた保留記憶か第２始動入賞に応じた保留記憶か不明である保留記憶を不明保留記憶という。

【０４７３】

さらに、合算保留記憶テーブルにおいて、合算保留記憶数保存領域のデータ（値）に応じた個数分のデータを「不明」を示すデータにする（ステップＳ９０６）。合算保留記憶テーブルは、ＲＡＭに形成されたテーブルであり、各保留記憶が、第１始動入賞に応じた保留記憶であるのか、第２始動入賞に応じた保留記憶であるのか、不明であるのかを示すデータが設定されるテーブルである。

【０４７４】

そして、合算保留記憶数保存領域のデータを、合算保留記憶数カウンタにセットする（ステップＳ９０７）。

【０４７５】

停電復旧フラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１始動入賞指定コマンドを受信したことを示す第１始動入賞フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９０９）。第１始動入賞フラグがセットされていれば、第１始動入賞フラグをリセットし（ステップＳ９１０）、合算保留記憶表示領域９３における丸印の表示個数を１増やし、かつ、増やした丸印を赤色表示するように制御する（ステップＳ９１１）。また、第１始動入賞カウンタの値を＋１し（ステップＳ９１２）、合算保留記憶テーブルにおいて、合算保留記憶数保存領域のデータ（値）に応じたデータを「第１」を示すデータにする（ステップＳ９１３）。例えば、合算保留記憶数保存領域のデータが「５」であれば、合算保留記憶テーブルにおける５番目のデータを「第１」を示すデータにする。つまり、増えた保留記憶に対応したデータを「第１」を示すデータにする。

【０４７６】

そして、第１始動入賞カウンタの値が上限値である「４」になったか否か確認する（ステップＳ９１４）。「４」になっていなければ、ステップＳ９０７に移行する。「４」になっている場合には、不明始動入賞カウンタの値が０であるか否か確認する（ステップＳ９１５）。不明始動入賞カウンタの値が０であれば、ステップＳ９０７に移行する。この段階で不明始動入賞カウンタの値が０でないということは、不明始動入賞カウンタの値が示す数の不明保留記憶が、実は、第２始動入賞にもとづく保留記憶であったことを意味する。なぜなら、第１保留記憶数の上限数は４であり、第１始動入賞カウンタの値が４であるということは、他の保留記憶（４を越える数の保留記憶）は、第１始動入賞にもとづく保留記憶ではないからである。つまり、他の保留記憶は、第２始動入賞にもとづく保留記憶である。

【０４７７】

そこで、不明始動入賞カウンタの値が０でない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示領域９３に表示されている星印を、第２始動入賞に応じた緑色の丸印に変更させる（ステップＳ９１６）。また、合算保留記憶テーブルにおける「不明」を示すデータを「第２」を示すデータに変更する（ステップＳ９１７）。さらに、不明始動入賞カウンタの値を０にし（ステップＳ９１８）、第２始動入賞カウンタの値を更新する（ステップＳ９１９）。ステップＳ９１９では、０にされる前の不明始動入賞カウンタの値を、第２始動入賞カウンタの値に加算する。そして、ステップＳ９０７に移行する。

【０４７８】

このような制御を行うことによって、演出制御コマンドの送受信に関して異常が生じて不明保留記憶が生じ、合算保留記憶表示領域９３に不明保留記憶に応じた表示がなされている場合に、その表示を正常な表示に戻すことができる。

【０４７９】

第１始動入賞フラグがセットされていない場合には、第２始動入賞フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９２１）。第２始動入賞フラグがセットされていない場合には、ステップＳ９３１に移行する。第２始動入賞フラグがセットされている場合に

は、第２始動入賞フラグをリセットし（ステップＳ９２２）、合算保留記憶表示領域９３における丸印の表示個数を１増やし、かつ、増やした丸印を緑色表示するように制御する（ステップＳ９２３）。また、第２始動入賞カウンタの値を＋１し（ステップＳ９２４）、合算保留記憶テーブルにおいて、合算保留記憶数保存領域のデータ（値）に応じたデータを「第２」を示すデータにする（ステップＳ９２５）。

【０４８０】

そして、第２始動入賞カウンタの値が上限値である「４」になったか否か確認する（ステップＳ９２６）。「４」になっていなければ、ステップＳ９３５に移行する。「４」になっている場合には、不明始動入賞カウンタの値が０であるか否か確認する（ステップＳ９２７）。不明始動入賞カウンタの値が０である場合には、ステップＳ９３５に移行する。不明始動入賞カウンタの値が０でない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示領域９３に表示されている星印を、第１始動入賞に応じた赤色の丸印に変更させる（ステップＳ９２８）。また、合算保留記憶テーブルにおける「不明」を示すデータを「第１」を示すデータに変更する（ステップＳ９２９）。さらに、不明始動入賞カウンタの値を０にし（ステップＳ９３０）、第１始動入賞カウンタの値を更新する（ステップＳ９３４）。ステップＳ９３４では、０にされる前の不明始動入賞カウンタの値を、第１始動入賞カウンタの値に加算する。そして、ステップＳ９３５に移行する。

【０４８１】

ステップＳ９３５では、合算保留記憶数保存領域のデータを、合算保留記憶数カウンタにセットする。

【０４８２】

ステップＳ９３１では、合算保留記憶表示領域９３における表示の個数を１増やし、かつ、増やした表示を青色で表示するように制御する。また、不明始動入賞カウンタの値を＋１し（ステップＳ９３２）、合算保留記憶テーブルにおいて、合算保留記憶数保存領域のデータ（値）に応じたデータを「不明」を示すデータにする（ステップＳ９３３）。そして、ステップＳ９３５に移行する。

【０４８３】

ステップＳ９４１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶数減算指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。合算保留記憶数減算指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、合算保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップＳ９４２）、第２保留記憶数減算フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９４２Ａ）。セットされていれば、第２保留記憶数減算フラグをリセットする（ステップＳ９４２Ｂ）とともに、合算保留記憶表示領域９３における最も前に表示された緑色の丸印（第２保留記憶数に対応する表示）を消去し、各丸印または星印を、消去された丸印または星印の側にシフトとして表示するように制御する（ステップＳ９４２Ｃ）。また、第２始動入賞カウンタの値を－１する（ステップＳ９４２Ｄ）。さらに、合算保留記憶テーブルにおける最も古い第２保留記憶数に対応したデータを消去し、合算保留記憶テーブルのデータをシフトする（ステップＳ９４２Ｅ）。そして、ステップＳ９５２に移行する。

【０４８４】

第２保留記憶数減算フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示領域９３における最も前に表示された丸印または星印を消去し、各丸印または星印を、消去された丸印または星印の側にシフトして表示するように制御する（ステップＳ９４３）。そして、合算保留記憶テーブルにおける最も古いデータが「第１」を示すデータであるか否か確認し（ステップＳ９４４）、「第１」を示すデータであれば、第１始動入賞カウンタの値を－１し（ステップＳ９４５）ステップＳ９５１に移行する。合算保留記憶テーブルにおける最も古いデータが「第１」を示すデータでなければ（すなわち、「不明」を示すデータであれば）、不明始動入賞カウンタの値を－１し（ステップＳ９４８）、ステップＳ９５１に移行する。

【０４８５】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶テーブルにおける最も古いデータを消去するために、合算保留記憶テーブルのデータをシフトする（ステップＳ９５１）。また、合算保留記憶数カウンタの値を－１し（ステップＳ９５２）、合算保留記憶数カウンタの値を合算保留記憶数保存領域にセットする（ステップＳ９５３）。

【０４８６】

以上のような制御によって、合算保留記憶表示領域９３において、第１始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを受信したときに赤色の丸印を１増加させ、第２始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを受信したときに緑色の丸印を１増加させる制御が実現される。また、合算保留記憶数指定コマンドを受信したが第１始動入賞指定コマンドも第２始動入賞指定コマンドも受信しなかった場合には、青色の丸印を１増加させる制御が実現される。そして、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信したときに、合算保留記憶表示領域９３において表示されている丸印または星印が１つ減る。

【０４８７】

図８６は、本実施の形態において、ミッションフラグの値が１である場合に実行される演出の例を示す説明図である。本実施の形態では、現在の曜日に応じた図柄によるリーチ演出の実行が、ミッションフラグの値が１である場合に達成すべきミッションであるとし、現在の曜日に応じた図柄は、例えば「３」であるとする（図８６（ａ）参照）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッションフラグの値が１である場合に、ステップＳ８２０Ｆの処理で、開始するミッション演出と、ミッション達成までの期間とを示す画面（例えば、図８６（ａ）に示す画面）を演出表示装置９に表示させる。

【０４８８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の可変表示画面（図８６（ｂ）～（ｄ）および図８６（ｆ）～（ｉ））と、演出図柄の停止図柄の表示画面（図８６（ｅ））とを演出表示装置９に表示させる。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、全演出図柄が可変表示している画面（図８６（ｂ））、左図柄が停止表示され、中図柄および右図柄が可変表示している画面（図８６（ｃ））、左図柄および右図柄が停止表示され、中図柄が可変表示している画面（図８６（ｄ））、およびはずれ図柄を導出表示している画面（図８６（ｅ））を順に演出表示装置９に表示させる（はずれの場合）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、全演出図柄が可変表示している画面（図８６（ｆ））、左図柄が停止表示され、中図柄および右図柄が可変表示している画面（図８６（ｇ））、および左図柄および右図柄が停止表示され、中図柄が可変表示している画面（図８６（ｈ））を順に演出表示装置９に表示させる（はずれの場合）。なお、当りである場合には、「３」の図柄によるリーチ演出画面が表示される。なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、はずれと決定されている場合であっても、ミッションタイマの値が所定の値以下である場合に（ステップＳ８２３ＤのＹ，Ｓ８２３ＥのＹ）、ステップＳ８２３Ｆの処理で、高い割合で左図柄の停止図柄が現在の曜日に応じた図柄である停止図柄に決定されるので、左図柄の停止図柄が「３」である場合が多い（図８６（ｃ），（ｇ）参照）。なお、図８６に示す例では、ミッションタイマの値に応じた表示（図８６（ａ）に示す例では「残り３分」）が表示されている。

【０４８９】

そして、ミッションタイマがタイムアウトし（ステップＳ８６０のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッション達成に失敗したことを示す画面（ミッション期間が終了したことを示す画面）が演出表示装置９に表示される。図８６に示す例では、ミッション期間が終了したことを示す画面が表示されている（図８６（ｊ）参照）。

【０４９０】

図８７は、本実施の形態において、ミッションフラグの値が２である場合に実行される演出の例を示す説明図である。本実施の形態では、現在の曜日に応じた図柄によるリーチ演出の実行が、ミッションフラグの値が２である場合に達成すべきミッションであるとし、現在の曜日に応じた図柄は、例えば「３」であるとする（図８７（ａ）参照）。演出制

御用ＣＰＵ１０１は、ミッションフラグの値が２である場合に、ステップＳ８２０Ｆの処理で、開始するミッション演出と、ミッション達成までの期間とを示す画面（例えば、図８７（ａ）に示す画面）を演出表示装置９に表示させる。

【０４９１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の可変表示画面（図８７（ｂ），（ｃ），（ｅ），（ｆ），（ｈ））と、演出図柄の停止図柄の表示画面（図８７（ｄ），（ｇ），（ｉ））とを演出表示装置９に表示させる。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、達成すべきミッションに対応する左図柄が停止表示され、中図柄および右図柄が可変表示している画面（図８７（ｂ））、左図柄および右図柄が停止表示され、中図柄が可変表示している画面（図８７（ｃ））、およびはずれ図柄を導出表示している画面（図８７（ｄ））を順に演出表示装置９に表示させる（はずれの場合）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、達成すべきミッションに対応する左図柄が停止表示され、中図柄および右図柄が可変表示している画面（図８７（ｅ））、左図柄および右図柄が停止表示され、中図柄が可変表示している画面（図８７（ｆ））、およびはずれ図柄を導出表示している画面（図８７（ｇ））を順に演出表示装置９に表示させる（はずれの場合）。さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、達成すべきミッションに対応する左図柄が停止表示され、中図柄および右図柄が可変表示している画面（図８７（ｈ））、左図柄および右図柄が停止表示され、中図柄が可変表示している画面（図示せず）、およびはずれ図柄を導出表示している画面（図８７（ｉ））を順に、所定の期間（図８７に示す例では３分間）が経過するまで演出表示装置９に表示させる（はずれの場合）。なお、当りである場合には、「３」の図柄によるリーチ演出画面が表示される。なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッション２フラグがセットされている場合に（ステップＳ８２３ＫのＹ）、ステップＳ８２３Ｌの処理で、ステップＳ８２３Ｈの処理で決定された左図柄の停止図柄が固定表示されるプロセステーブルが選択されるので、演出表示装置９における左図柄に対応する表示領域には、現在の曜日に応じた図柄である「３」が固定表示されている（図８７（ｂ）～（ｉ）参照）。

【０４９２】

そして、ミッションタイマがタイムアウトし（ステップＳ８６０のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッション達成に失敗したことを示す画面（ミッション期間が終了したことを示す画面）を演出表示装置９に表示させる。図８７に示す例では、ミッション期間が終了したことを示す画面が表示されている（図８７（ｊ）参照）。

【０４９３】

図８８は、本実施の形態において、ミッションフラグの値が３である場合に実行される演出の例を示す説明図である。本実施の形態では、現在の曜日に応じた図柄によるリーチ演出の実行が、ミッションフラグの値が３である場合に達成すべきミッションであるとし、現在の曜日に応じた図柄は、例えば「３」であるとする（図８８（ａ）参照）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッションフラグの値が３である場合に、ステップＳ８２０Ｆの処理で、開始するミッション演出と、ミッション達成までの期間とを示す画面（例えば、図８８（ａ）に示す画面）を演出表示装置９に表示させる。

【０４９４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の可変表示画面（図８８（ｂ），（ｃ），（ｅ），（ｆ），（ｈ），（ｉ））と、演出図柄の停止図柄の表示画面（図８８（ｄ），（ｇ））とを演出表示装置９に表示させる。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、右図柄が表示されず、左図柄および中図柄が可変表示している画面（図８８（ｂ））、曜日に対応しない左図柄が停止表示されたリーチ状態で、中図柄が可変表示している画面（図８８（ｃ））、およびはずれ図柄を導出表示している画面（図８８（ｄ））を順に演出表示装置９に表示させる（はずれの場合）。なお、図８８（ｃ）に示すように、本例では、右図柄が表示されていないので、左図柄が停止表示されるとリーチ状態となる。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、右図柄が表示されず、左図柄および中図柄が可変表示している画面（図８８（ｅ））、曜日に対応しない左図柄が停止表示されたリーチ状態で、中図

柄が可変表示している画面（図８８（ｆ））、およびはずれ図柄を導出表示している画面（図８８（ｇ））を順に演出表示装置９に表示させる（はずれの場合）。さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、右図柄が表示されず、左図柄および中図柄が可変表示している画面（図８８（ｈ））、および曜日に対応した左図柄が停止表示されたリーチ状態で、中図柄が可変表示している画面（図８８（ｉ））を順に演出表示装置９に表示させる（大当りの場合）。なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッション３フラグがセットされている場合に（ステップＳ８２３ＭのＹ）、ステップＳ８２３Ｎの処理で、右図柄を表示しない演出を実行するためのプロセステーブルが選択されるので、演出表示装置９には、左図柄と中図柄とが表示され、右図柄は表示されない（図８８（ｂ）～（ｉ）参照）。そして、左図柄の停止図柄が表示されたときには、リーチ演出が実行される（図８８（ｃ），（ｆ），（ｉ））。

【０４９５】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りと決定された場合に、ステップＳ８６２Ｂの処理で、ミッション達成に成功したことを示す画面を演出表示装置９に表示させる（図８８（ｊ）参照）。

【０４９６】

図８９は、本実施の形態において、ミッションフラグの値が４である場合に実行される演出の例を示す説明図である。本実施の形態では、ステップ３（第３段階）のステップアップ予告の実行が、ミッションフラグの値が４である場合に達成すべきミッションであるとする（図８９（ａ）参照）。なお、本実施の形態では、第１段階のステップアップ予告は「おたまじゃくし」が表示される演出であり、第２段階のステップアップ予告は「足の生えたおたまじゃくし」が表示される演出であり、第３段階のステップアップ予告は「かえる」が表示される演出であるとし、第３段階のステップアップ予告は、第１段階および第２段階のステップアップ予告が順に終了した後に実行されるとする。

【０４９７】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッションフラグの値が４である場合に、ステップＳ８２０Ｆの処理で、開始するミッション演出を示す画面（例えば、図８９（ａ）に示す画面）を演出表示装置９に表示させる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の可変表示画面（図８９（ｂ），（ｃ），（ｄ），（ｅ），（ｆ），（ｈ），（ｉ），（ｊ），（ｋ））と、演出図柄の停止図柄の表示画面（図８９（ｇ））とを演出表示装置９に表示させる。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、全演出図柄が可変表示している画面（図８９（ｂ））、全演出図柄が可変表示し、第１段階のステップアップ予告（おたまじゃくし）を表示している画面（図８９（ｃ））、全演出図柄が可変表示し、第２段階のステップアップ予告（足の生えたおたまじゃくし）を表示している画面（図８９（ｄ））、左図柄が停止表示され、中図柄および右図柄が可変表示し、第２段階のステップアップ予告（足の生えたおたまじゃくし）を表示している画面（図８９（ｅ））、左図柄および右図柄が停止表示され、中図柄が可変表示し、第２段階のステップアップ予告（足の生えたおたまじゃくし）を表示している画面（図８９（ｆ））、およびはずれ図柄を導出表示し、第２段階のステップアップ予告（足の生えたおたまじゃくし）を表示している画面（図８６（ｇ））を順に演出表示装置９に表示させる（はずれの場合）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、全演出図柄が可変表示している画面（図８９（ｈ））、全演出図柄が可変表示し、第１段階のステップアップ予告（おたまじゃくし）を表示している画面（図８９（ｉ））、全演出図柄が可変表示し、第２段階のステップアップ予告（足の生えたおたまじゃくし）を表示している画面（図８９（ｊ））、および全演出図柄が可変表示し、第３段階のステップアップ予告（かえる）を表示している画面（図９０（ｋ））を順に演出表示装置９に表示させる（大当りの場合）。

【０４９８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りと決定された場合に（ステップＳ７６２のＹ）、第１テーブルを選択して（ステップＳ７６４Ａ）、第１段階から第３段階まで順にステップアップ予告を実行することに決定し、ステップＳ８６２Ｂの処理で、ミッション

達成に成功したことを示す画面を演出表示装置９に表示させる（図９０（ｌ）参照）。

【０４９９】

図９１は、本実施の形態において、ミッションフラグの値が４である場合に実行される演出の他の例を示す説明図である。本実施の形態では、ステップ３（第３段階）のステップアップ予告の実行が、ミッションフラグの値が４である場合に達成すべきミッションであるとする（図９１（ａ）参照）。なお、本例では、ミッションフラグの値が４である場合には、常に第１段階のステップアップ予告が実行されているとする（つまり、「おたまじゃくし」が常に表示されている）。

【０５００】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッションフラグの値が４である場合に、ステップＳ８２０Ｆの処理で、開始するミッション演出を示す画面（例えば、図９１（ａ）に示す画面）を演出表示装置９に表示させる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の可変表示画面（図９１（ｂ），（ｃ），（ｄ），（ｅ），（ｇ），（ｈ），（ｉ））と、演出図柄の停止図柄の表示画面（図９１（ｆ））とを演出表示装置９に表示させる。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、全演出図柄が可変表示し、第１段階のステップアップ予告（おたまじゃくし）を表示している画面（図９１（ｂ））、全演出図柄が可変表示し、第２段階のステップアップ予告（足の生えたおたまじゃくし）を表示している画面（図９１（ｃ））、左図柄が停止表示され、中図柄および右図柄が可変表示し、第２段階のステップアップ予告（足の生えたおたまじゃくし）を表示している画面（図９１（ｄ））、左図柄および右図柄が停止表示され、中図柄が可変表示し、第２段階のステップアップ予告（足の生えたおたまじゃくし）を表示している画面（図９１（ｅ））、およびはずれ図柄を導出表示し、第２段階のステップアップ予告（足の生えたおたまじゃくし）を表示している画面（図９１（ｆ））を順に演出表示装置９に表示させる（はずれの場合）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、全演出図柄が可変表示し、第１段階のステップアップ予告（おたまじゃくし）を表示している画面（図９１（ｇ））、全演出図柄が可変表示し、第２段階のステップアップ予告（足の生えたおたまじゃくし）を表示している画面（図９１（ｈ））、全演出図柄が可変表示し、第３段階のステップアップ予告（かえる）を表示している画面（図９１（ｉ））を順に演出表示装置９に表示させる（大当りの場合）。

【０５０１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りと決定された場合に（ステップＳ７６２のＹ）、第１テーブルを選択して（ステップＳ７６４Ａ）、第１段階から第３段階まで順にステップアップ予告を順に実行することに決定し、ステップＳ８６２Ｂの処理で、ミッション達成に成功したことを示す画面を演出表示装置９に表示させる（図９１（ｊ）参照）。

【０５０２】

図９２および図９３は、本実施の形態において、ミッションフラグの値が５である場合に実行される演出の例を示す説明図である。本実施の形態では、「夢夢リーチ」が選択されることが、ミッションフラグの値が５である場合に達成すべきミッションであるとする（図９２（ａ）参照）。

【０５０３】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ミッションフラグの値が５である場合に、ステップＳ８２０Ｆの処理で、開始するミッション演出を示す画面（例えば、図９２（ａ）に示す画面）を演出表示装置９に表示させる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の可変表示画面（図９２（ｂ），（ｃ））を演出表示装置９に表示させる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択演出を実行するプロセステーブルを選択して選択演出処理を実行する（ステップＳ８４４Ｂ，図９３（ｄ），（ｅ））。そして、大当りと決定された場合に（ステップＳ９１５ＡのＹ）、ミッション達成成功画面を演出表示装置９に表示させ（ステップＳ９１５Ｂ，図９３（ｆ），（ｇ））、はずれと決定された場合に（ステップＳ９１８ＡのＮ）、ミッション達成に失敗したことを示す演出を実行する（図９３（ｈ），（ｉ），（ｊ））。

【０５０４】
図９４は、本実施の形態において、ミッション達成の難易度を示す画面の例を示す説明図である。図９４（ｂ）では、ミッション達成確率が１／５０であることが示されている。なお、図９４（ｂ）に示す例では、ミッション達成の難易度を確率の数値で示しているが、文字（熱い等）や、記号（↑や↓）、模様（桜柄等）、色彩（虹色等）によって、ミッション達成の難易度を示すように構成されていてもよい。
【０５０５】
図９５および図９６は、本実施の形態において、ミッションフラグの値が１である場合に実行される演出の他の例を示す説明図である。本実施の形態では、ミッションタイマの値が所定の値以下である場合に（ステップＳ８２３ＤのＹ）、演出図柄の停止図柄を、左図柄が現在の曜日に応じた図柄である停止図柄に決定する（ステップＳ８２３Ｅ）。そのため、ミッションタイマの値が所定の値（例えば５回転）以下でない図９５（ｂ）～（ｊ）では、左図柄が現在の曜日に応じた図柄（本例では「３」）である停止図柄に決定されていないが、ミッションタイマの値が所定の値以下である図９６（ｋ）では、左図柄が現在の曜日に応じた図柄（本例では「３」）である停止図柄に決定されている。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、全演出図柄が可変表示している画面（図９５（ｂ））、左図柄が停止表示され、中図柄および右図柄が可変表示している画面（図９５（ｃ））、左図柄および右図柄が停止表示され、中図柄が可変表示している画面（図９５（ｄ））、およびはずれ図柄を導出表示している画面（図９５（ｅ））を順に演出表示装置９に表示させ、ミッションを達成するまでに与えられた期間に応じた値（本例では回転数（演出図柄の変動回数））を残り９回転に減ずる（はずれの場合）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、全演出図柄が可変表示している画面（図９５（ｆ））、左図柄が停止表示され、中図柄および右図柄が可変表示している画面（図９５（ｇ））、左図柄および右図柄が停止表示され、中図柄が可変表示している画面（図９５（ｈ））、およびはずれ図柄を導出表示している画面（図９５（ｉ））を順に演出表示装置９に表示させ、ミッションを達成するまでに与えられた期間に応じた値（本例では回転数（演出図柄の変動回数））を残り８回転に減ずる（はずれの場合）。さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、全演出図柄が可変表示している画面（図９５（ｊ））、および左図柄が停止表示され、中図柄および右図柄が可変表示している画面（図９６（ｋ））を順に演出表示装置９に表示させる（はずれの場合）。なお、当りである場合には、「３」の図柄によるリーチ演出画面が表示される。
【０５０６】
以上に述べたように、本実施の形態によれば、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し、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンから、変動パターンを決定するように構成されているので、リーチ演出等の出現率の設定の制限が緩和され、遊技者の遊技興趣を向上させることができる。また、演出図柄変動開始処理で、ミッションの達成確率が高まったかのような演出を実行するためのプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルにもとづいて演出を実行するように構成されているので、遊技者に提示された条件を満たすことの期待感を抱かせ、遊技者の遊技興趣を向上させることができる。
【０５０７】
なお、本実施の形態では、３種類の演出図柄が可変表示されるように構成されているが、演出図柄は４種類以上用意されていてもよい。そして、図８７には、左図柄のみが固定表示されることが例示されているが、複数の図柄が固定表示されるように構成されていてもよい。また、仮停止を行う毎に、固定表示する図柄の数を増やすように構成されていてもよい。
【０５０８】
また、本実施の形態では、大当りのラウンド数に応じて、現在の曜日にもとづいて大当り図柄を決定するように構成されているが、リーチの信頼度や、付与される時短回数、確変状態への昇格率に応じて、現在の曜日にもとづく大当り図柄を異ならせるように構成されていてもよい。例えば、遊技者に有利となる場合に、現在の曜日にもとづく図柄を表示

させるように構成されていてもよい。

【産業上の利用可能性】

【０５０９】

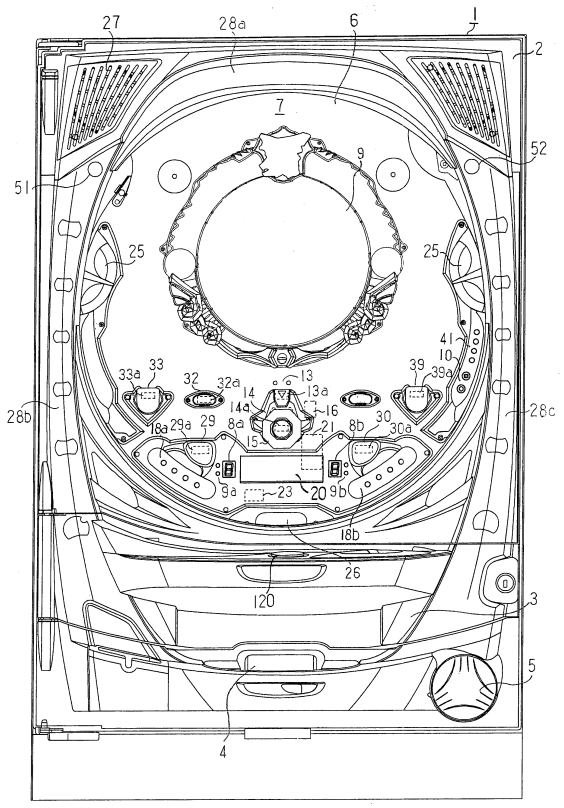
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、特別図柄と同期して演出図柄の変動を行う遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

【０５１０】

１　　パチンコ遊技機
８ａ　第１特別図柄表示器
８ｂ　第２特別図柄表示器
９　　演出表示装置
１３　第１始動入賞口
１４　第２始動入賞口
１５　可変入賞球装置
９ａ　第１飾り図柄表示器
９ｂ　第２飾り図柄表示器
２０　特別可変入賞球装置（大入賞口）
３１　遊技制御基板（主基板）
５６　ＣＰＵ
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ
８０　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　演出制御用ＣＰＵ
１０９　ＶＤＰ
３５３　リアルタイムクロック

【図１】



【図２】

(A)

擬似連チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

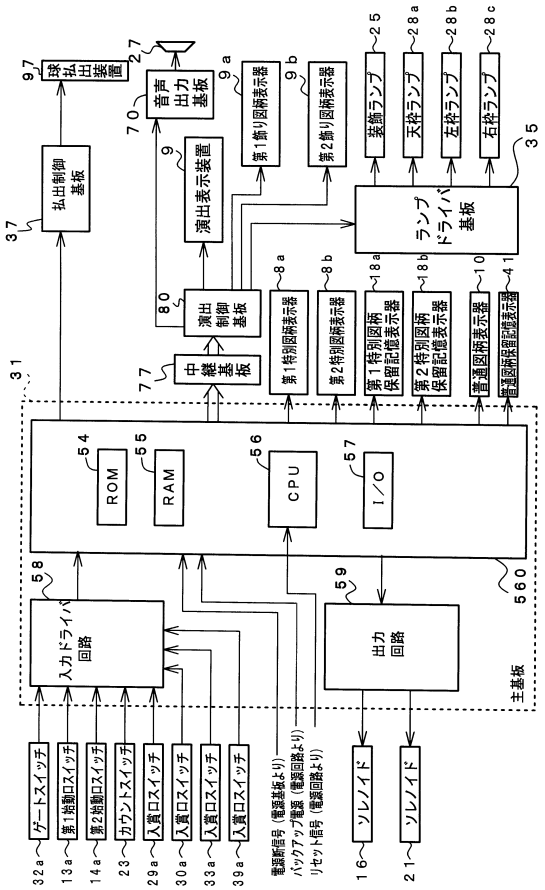
(B)

発展チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
HC1	1	2	2
HC2	2	3	3
HC3	3	4	4
HC4	4	5	5
HC5	5	6	6
HC6	6	7	7
HC7	7	8	8
HC8	8	1	1

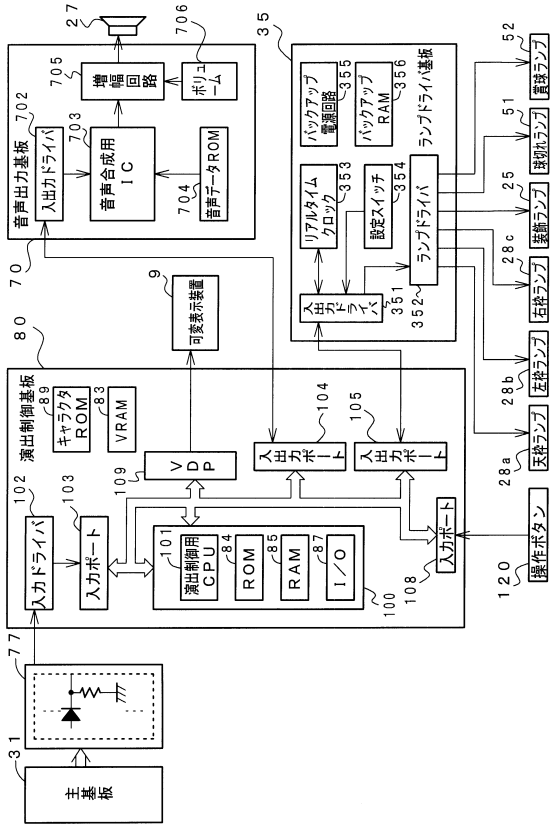
(C)

突確チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
TC1	1	3	5
TC2	3	5	7
TC3	5	7	1
TC4	7	1	3

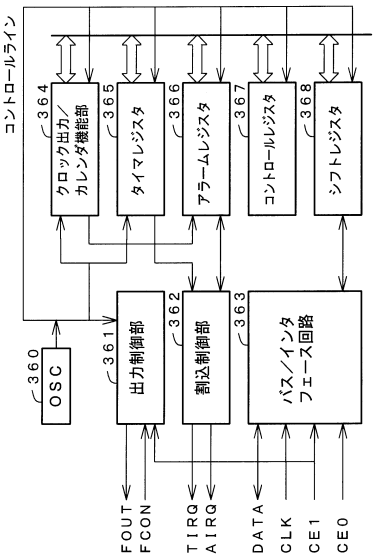
【図３】


払出制御基板
演出制御基板
中継基板
入力ドライバ回路
出力回路
ROM
RAM
CPU
I／O
主基板
ランプドライバ基板
音声出力基板
演出表示装置
第1飾り図柄表示器
第2飾り図柄表示器
装飾ランプ
天枠ランプ
左枠ランプ
右枠ランプ
第1特別図柄保留記憶表示器
第2特別図柄保留記憶表示器
普通図柄保留記憶表示器
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
入賞口スイッチ
ソレノイド

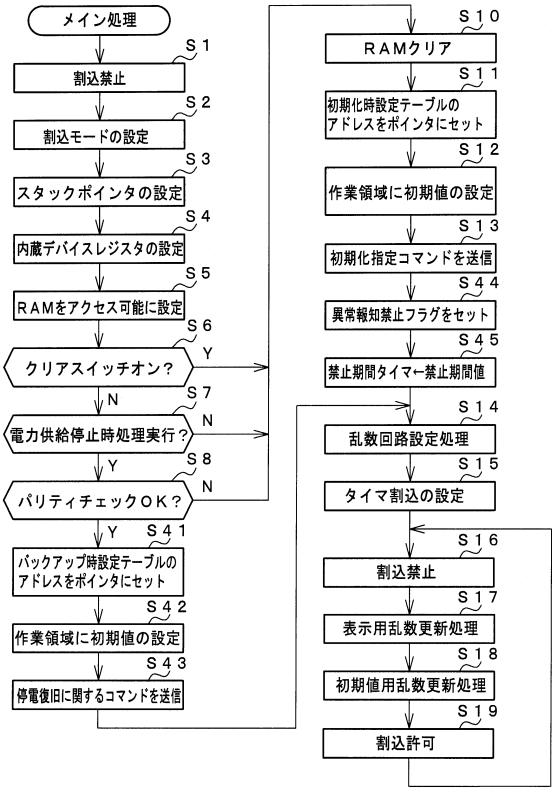
【図４】


音声出力基板
音声合成用IC
音声データROM
増幅回路
ボリューム
演出制御基板
キャラクタROM
VRAM
VDP
入出力ポート
入力ドライバ
入力ポート
演出制御用CPU
ROM
RAM
I／O
バックアップ電源回路
バックアップRAM
ランプドライバ基板
リアルタイムクロック
設定スイッチ
ランプドライバ
可変表示装置
操作ボタン
主基板

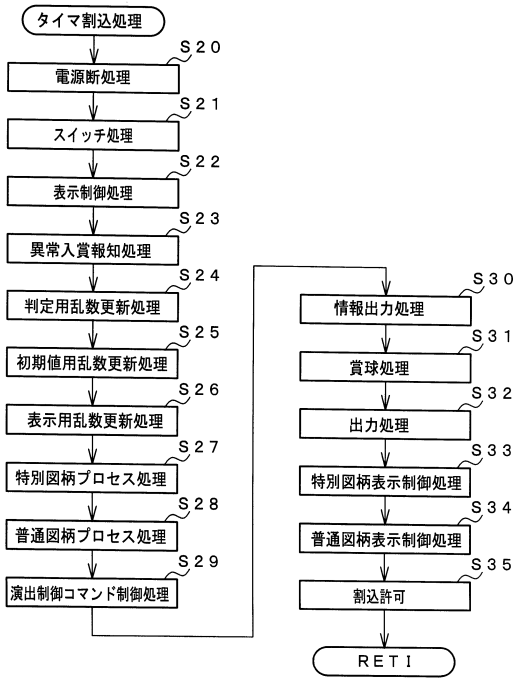
【図５】


コントロールライン
クロック出力／カレンダ機能部
タイマレジスタ
アラームレジスタ
コントロールレジスタ
シフトレジスタ
OSC
出力制御部
割込制御部
バス／インタフェース回路
FOUT
FCON
TIRQ
AIRQ
DATA
CLK
CE1
CE0

【図６】


メイン処理
S1 割込禁止
S2 割込モードの設定
S3 スタックポインタの設定
S4 内蔵デバイスレジスタの設定
S5 RAMをアクセス可能に設定
S6 クリアスイッチオン？
S7 電力供給停止時処理実行？
S8 パリティチェックOK？
S41 バックアップ時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S42 作業領域に初期値の設定
S43 停電復旧に関するコマンドを送信
S10 RAMクリア
S11 初期化時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S12 作業領域に初期値の設定
S13 初期化指定コマンドを送信
S44 異常報知禁止フラグをセット
S45 禁止期間タイマ←禁止期間値
S14 乱数回路設定処理
S15 タイマ割込の設定
S16 割込禁止
S17 表示用乱数更新処理
S18 初期値用乱数更新処理
S19 割込許可

【図７】



【図８】

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～9	はずれ図柄決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
MR2－1	1～100	大当り種別決定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2－2	1～239	リーチ決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
MR3	1～241	変動パターン種別決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	1～251	変動パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
MR5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR6	3～13	MR5初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図９】

（A）通常時大当り判定テーブル

ランダムR	表示結果
1020~1059, 13360~13399	大当り
上記以外	はずれ

（B）確変時大当り判定テーブル

ランダムR	表示結果
1020~1059, 13360~13399, 57700~57739	大当り
上記以外	はずれ

（C）大当り種別決定テーブル

大当り種別	大当り種別決定用乱数	
	第1特別図柄	第2特別図柄
通常	1～36	1～36
第1確変	37～63	37～63
第2確変	64～72	64～87
第3確変	73～82	88～100
突確	83～100	

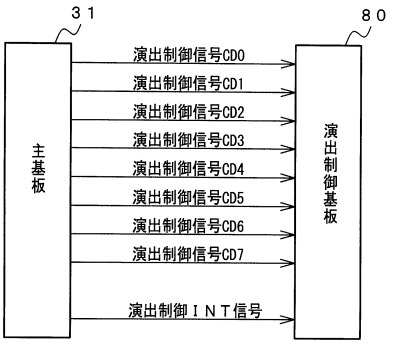
【図１０】

可変表示態様	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(通常状態)
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3、4個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留5～8個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	
	非リーチPA1-5	擬似連(チャンス目)	非リーチ	16.70	
	非リーチPA1-6	通常予告	非リーチ	10.20	
	非リーチPA1-7	発展チャンス目終了	非リーチ	9.25	
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(確変状態)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～8個短縮用(確変状態)
	非リーチPC1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(時短状態)
	非リーチPC1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～8個短縮用(時短状態)
	非リーチPD1-1	擬似連(2回)	非リーチ	8.60	短縮なし(時短状態・確変状態)
	非リーチPD1-2	擬似連(3回)	非リーチ	13.4	短縮なし(時短状態・確変状態)
	非リーチPD1-3	擬似連(4回)	非リーチ	18.2	短縮なし(時短状態・確変状態)
	非リーチPD1-4	擬似連(2回)	非リーチ	2.6	保留2～8個短縮用(時短・確変)
	非リーチPD1-5	擬似連(3回)	非リーチ	4.4	保留2～8個短縮用(時短・確変)
	非リーチPD1-6	擬似連(4回)	非リーチ	6.2	保留2～8個短縮用(時短・確変)
リーチ	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	
	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	15.25	
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	
	ノーマルPA2-4	滑り	ノーマル	27.75	
	スーパーPA3-1	なし	α1		
	スーパーPA3-2	滑り	α1		
	スーパーPA3-3	通常予告	α1		
	スーパーPA3-4	擬似連(チャンス目)	α1		
	スーパーPA3-5	なし	α2		
	スーパーPA3-6	滑り	α2		
	スーパーPA3-7	通常予告	α2		
	スーパーPA3-8	擬似連(チャンス目)	α2		
	スーパーPB3-1	なし	β1		
	スーパーPB3-2	滑り	β1		
	スーパーPB3-3	通常予告	β1		
	スーパーPB3-4	擬似連(チャンス目)	β1		
	スーパーPB3-5	発展チャンス目	β1		
	スーパーPC3-1	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-2	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-3	なし	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-4	滑り	β1		ルーレットチャンス経由

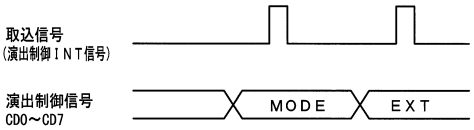
【図１１】

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
大当り	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	
	スーパーPA4-1	なし	α1		
	スーパーPA4-2	滑り	α1		
	スーパーPA4-3	通常予告	α1		
	スーパーPA4-4	擬似連	α1		
	スーパーPA4-5	なし	α2		
	スーパーPA4-6	滑り	α2		
	スーパーPA4-7	通常予告	α2		
	スーパーPA4-8	擬似連	α2		
	スーパーPA5-1	なし	α3		
	スーパーPA5-2	滑り	α3		
	スーパーPA5-3	通常予告	α3		
	スーパーPA5-4	擬似連	α3		
	スーパーPB4-1	なし	β1		
	スーパーPB4-2	滑り	β1		
	スーパーPB4-3	通常予告	β1		
	スーパーPB4-4	擬似連	β1		
	スーパーPB5-1	なし	β2		
	スーパーPB5-2	滑り	β2		
	スーパーPB5-3	通常予告	β2		
	スーパーPB5-4	擬似連	β2		
	スーパーPC4-1	発展チャンス目	β1		
	スーパーPC4-2	発展チャンス目	β2		
	スーパーPD1-1	なし	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPD1-2	滑り	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPE1-1	なし	β2		ルーレットチャンス経由
	スーパーPE1-2	滑り	β2		ルーレットチャンス経由
	スーパーPF1-1	擬似連	β3		
	スーパーPF1-2	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPF1-3	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PG1-1	なし	非リーチ		
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ		
	特殊PG1-3	擬似連	非リーチ		
	特殊PG1-4	発展チャンス目終了	非リーチ		
	特殊PG2-1	なし	ノーマル		
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル		
	特殊PG2-3	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PG3-1	なし	γ		突確チャンス目
	特殊PG3-2	なし	γ		ルーレットチャンス経由、突確チャンス目
	特殊PG3-3	滑り	γ		ルーレットチャンス経由、突確チャンス目

【図１２】



【図１３】



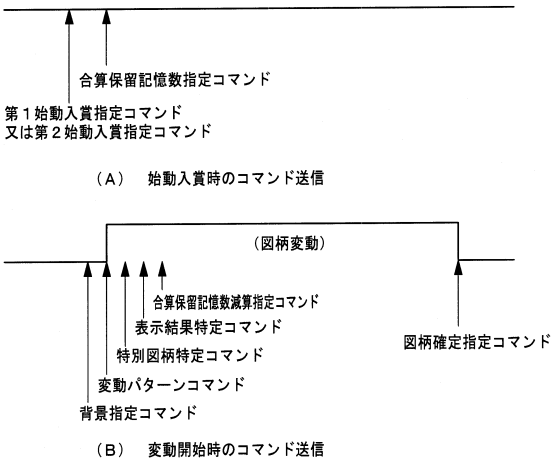
【図１４】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターン指定	演出図柄の変動パターンの指定
８Ｃ	０１	表示結果１指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
８Ｃ	０２	表示結果２指定（通常大当り指定）	通常大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０３	表示結果３指定（第１確変大当り指定）	確変大当り（７Ｒ）に決定されていることの指定
８Ｃ	０４	表示結果４指定（第２確変大当り指定）	確変大当り（１５Ｒ）に決定されていることの指定
８Ｃ	０５	表示結果５指定（第３確変大当り指定）	確変大当り（１５Ｒ）に決定されていることの指定（大当り中昇格）
８Ｃ	０６	表示結果６指定（突然確変大当り指定）	突然確変大当りに決定されていることの指定
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	停電復旧時の停電復旧画面を表示することの指定
９３	ＸＸ	時短回数指定	停電発生時の時短回数を指定
９５	００	通常状態背景指定	通常状態のときの背景表示の指定
９５	０１	確変状態背景指定	確変状態のときの背景表示の指定
９５	０２	時短状態背景指定	時短状態のときの背景表示の指定
９５	０３	チャンスモード状態背景指定	チャンスモード状態のときの背景表示の指定
９Ｆ	００	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

【図１５】

MODE	EXT	名称	内容
Ａ０	０１	大当り開始１指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０２	大当り開始２指定	確変大当り（７Ｒ）のファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０３	大当り開始３指定	確変大当り（１５Ｒ）のファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０４	大当り開始４指定	突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ１	ＸＸ	大入賞口開放中指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（ＸＸ=01（Ｈ）～0Ｆ（Ｈ））
Ａ２	ＸＸ	大入賞口開放後指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（ＸＸ=01（Ｈ）～0Ｆ（Ｈ））
Ａ３	０１	大当り終了１指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
Ａ３	０２	大当り終了２指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
Ａ３	０３	大当り終了３指定	大当り終了画面を表示すること及び突然確変大当りであることの指定
Ｃ０	００	第１始動入賞指定	第１始動入賞があったことの指定
Ｃ１	００	第２始動入賞指定	第２始動入賞があったことの指定
Ｃ２	ＸＸ	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がＸＸで示す数になったことの指定（ＸＸ=01（Ｈ）～0Ｂ（Ｈ））
Ｃ３	００	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を１減算することの指定
Ｄ０	０１	異常入賞報知指定	異常入賞を報知することの指定

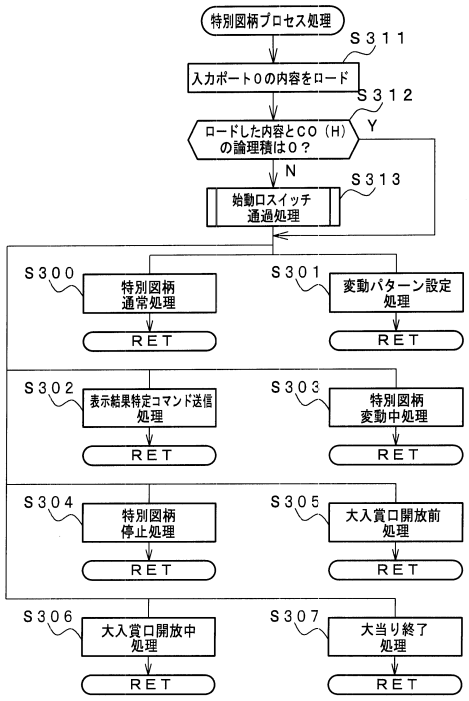
【図１６】



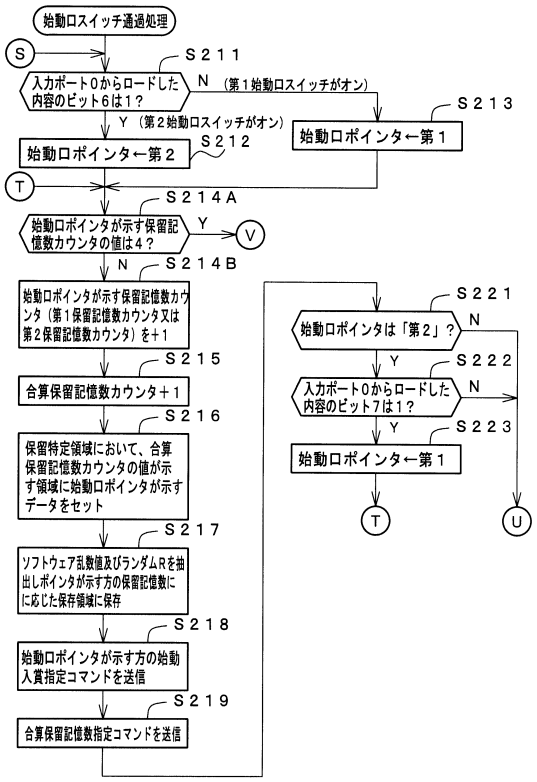
【図１７】

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
入力ポート０	７	第１始動口スイッチ	１	オン
	６	第２始動口スイッチ	１	オン
	５	右落とし入賞口スイッチ（３０ａ）	１	オン
	４	左落とし入賞口スイッチ（２９ａ）	１	オン
	３	右袖入賞口スイッチ（３９ａ）	１	オン
	２	左袖入賞口スイッチ（３３ａ）	１	オン
	１	ゲートスイッチ	１	オン
	０	カウントスイッチ	１	オン

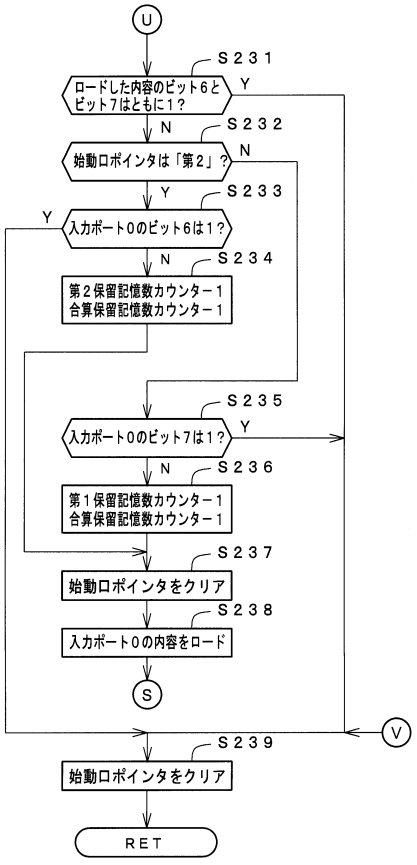
【図１８】



【図１９】



【図２０】



【図２１】

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	－	－	－

（合算保留記憶数カウンタ＝５の場合の例）

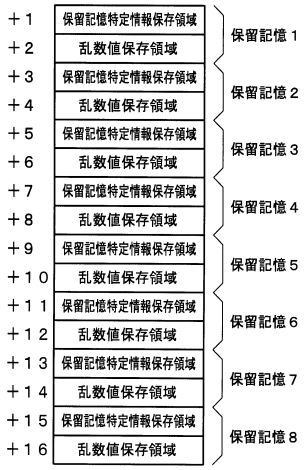
（Ａ） 保留特定領域

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

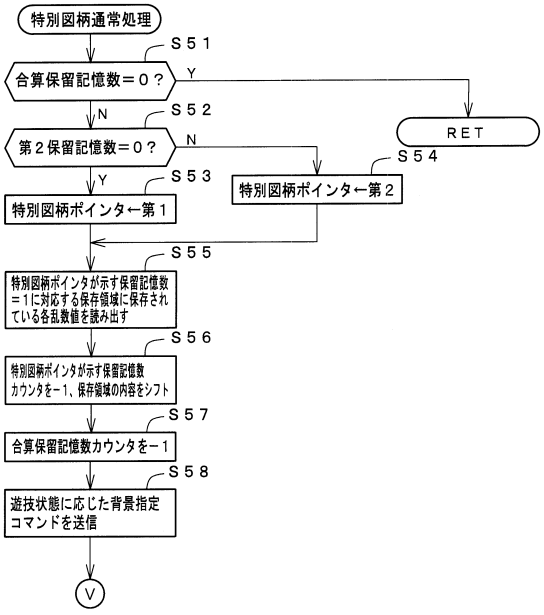
	保留記憶数
第２保留記憶数バッファ	第２保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝４に応じた保存領域

（Ｂ） 保存領域

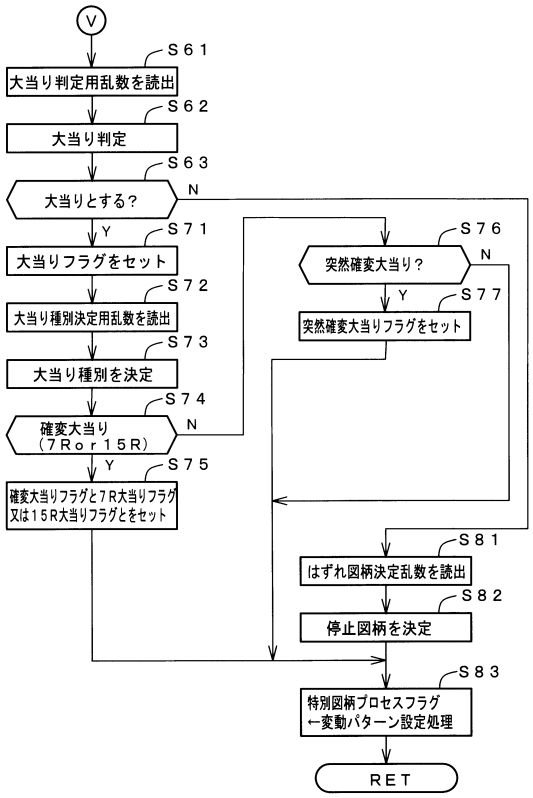
【図２２】



【図２３】



【図２４】



【図２５】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-3
通常、第3確変	1～74	75～138	139～241

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132B

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-4
第1確変	1～38	39～70	124～241

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132C

大当り種別	変動パターン種別			
	スーパーCA3-5	スーパーCA3-6	スーパーCA3-7	スーパーCA3-8
第2確変	1～26	27～148	149～232	233～241

(D)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突確	1～200	201～241

(E)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132E

大当り種別	変動パターン種別	
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2
通常、第3確変	1～24	25～241

(F)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132F

大当り種別	変動パターン種別			
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCB3-1	スーパーCB3-2
第1確変	1～12	13～70	71～194	195～241

【図２６】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132G

大当り種別	変動パターン種別				
	スーパーCA3-5	スーパーCA3-8	スーパーCB3-3	スーパーCB3-4	スーパーCB3-5
第2確変	1～20	21～40	41～141	142～211	212～241

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132H

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CB4-1	特殊CB4-2
突確	1～151	152～241

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132I

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CC4-1	特殊CC4-2
突確	1～175	176～241

(D)
テーブル選択設定

遊技状態	大当り種別	選択するテーブル
通常状態	通常、第3確変	テーブル132A
	第1確変	テーブル132B
	第2確変	テーブル132C
	突確	テーブル132D
確変状態	通常、第3確変	テーブル132E
	第1確変	テーブル132F
	第2確変	テーブル132G
	突確	テーブル132H
時短状態	通常、第3確変	テーブル132A
	第1確変	テーブル132B
	第2確変	テーブル132C
	突確	テーブル132I

【図２７】

(A) リーチ判定テーブル 134A

合計保留記憶数	非リーチ					リーチ		
	非リーチHA1-1	非リーチHA1-2	非リーチHA1-3	非リーチHA1-4	非リーチHA1-5	リーチHA2-1	リーチHA2-2	リーチHA2-3
0	1～204					205～239		
1		1～217					218～239	
2			1～220	1～230			221～239	
3, 4					1～230			231～239
5～8								231～239

(B) リーチ判定テーブル 134B

合計保留記憶数	非リーチ		リーチ	
	非リーチHB1-1	非リーチHB1-2	リーチHB2-1	リーチHB2-2
0, 1	1～235		236～239	
2～8		1～235		236～239

(C) リーチ判定テーブル 134C

合計保留記憶数	非リーチ		リーチ	
	非リーチHC1-1	非リーチHC1-2	リーチHC2-1	リーチHC2-2
0, 1	1～231		232～239	
2～8		1～231		232～239

(D) テーブル選択設定

遊技状態	選択するテーブル
通常状態	テーブル134A
確変状態	テーブル134B
時短状態	テーブル134C

【図２８】

(A)
リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCA2-3
リーチHA2-1	1～128	129～225	226～241
リーチHA2-2	1～170	171～229	230～241
リーチHA2-3	1～182	183～233	234～241

(B)
リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135B

リーチ	変動パターン種別			
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCB2-1	スーパーCB2-2
リーチHB2-1	1～81	82～159	160～191	191～241

(C)
リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135C

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCA2-3
リーチHC2-1	1～110	111～207	208～241

【図２９】

(A)
非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A

非リーチ	変動パターン種別			
	非リーチCA1-1	非リーチCA1-2	非リーチCA1-3	非リーチCA1-4
非リーチHA1-1	1～216			217～241
非リーチHA1-2	1～229			230～241
非リーチHA1-3	1～230			231～241
非リーチHA1-4		1～236		237～241
非リーチHA1-5			1～236	237～241

(B)
非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136B

非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCB1-1	非リーチCB1-2	非リーチCB1-3
非リーチHB1-1	1～240		241
非リーチHB1-2		1～240	241

(C)
非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136C

非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCC1-1	非リーチCC1-2	非リーチCC1-3
非リーチHC1-1	1～233		234～241
非リーチHC1-2		1～234	235～241

【図３０】

当り変動パターン判定テーブル 137A

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA3-1	1～148	ノーマルPA2-5
	149～222	ノーマルPA2-6
	223～238	ノーマルPA2-7
	239～251	ノーマルPA2-8
スーパーCA3-2	1～6	スーパーPA4-1
	7～26	スーパーPA4-2
	27～32	スーパーPA4-3
	33～52	スーパーPA4-4
	53～64	スーパーPA4-5
	65～104	スーパーPA4-6
	105～140	スーパーPA4-7
	141～251	スーパーPA4-8
スーパーCA3-3	1～67	スーパーPB4-1
	68～100	スーパーPB4-2
	101～125	スーパーPB4-3
	126～251	スーパーPB4-4
スーパーCA3-4	1～20	スーパーPB4-1
	21～30	スーパーPB4-2
	31～45	スーパーPB4-3
	46～50	スーパーPB4-4
	51～150	スーパーPC4-1
	151～225	スーパーPD1-1
	226～251	スーパーPD1-2
スーパーCA3-5	1～26	スーパーPA5-1
	27～52	スーパーPA5-2
	53～104	スーパーPA5-3
	105～251	スーパーPA5-4
スーパーCA3-6	1～54	スーパーPB5-1
	55～81	スーパーPB5-2
	82～101	スーパーPB5-3
	102～203	スーパーPB5-4
	204～227	スーパーPE1-1
	228～251	スーパーPE1-2
スーパーCA3-7	1～213	スーパーPC4-1
	214～251	スーパーPC4-2
スーパーCA3-8	1～128	スーパーPF1-1
	129～151	スーパーPF1-2
	152～251	スーパーPF1-3

【図３１】

(A)
当り変動パターン判定テーブル 137B

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
スーパーCB3-1	1～53	スーパーPB4-1
	54～79	スーパーPB4-2
	80～99	スーパーPB4-3
	100～251	スーパーPB4-4
スーパーCB3-2	1～125	スーパーPD1-1
	126～251	スーパーPD1-2
スーパーCB3-3	1～53	スーパーPB5-1
	54～79	スーパーPB5-2
	80～99	スーパーPB5-3
	100～251	スーパーPB5-4
スーパーCB3-4	1～126	スーパーPC4-1
	127～251	スーパーPC4-2
スーパーCB3-5	1～125	スーパーPE1-1
	126～251	スーパーPE1-2

(B)
当り変動パターン判定テーブル 137C

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
特殊CA4-1	1～100	特殊PG1-1
	101～135	特殊PG1-4
	136～159	特殊PG2-1
	160～251	特殊PG2-2
特殊CA4-2	1～45	特殊PG1-2
	46～101	特殊PG1-3
	101～251	特殊PG3-1
特殊CB4-1	1～251	特殊PG2-3
特殊CB4-2	1～125	特殊PG3-2
	126～251	特殊PG3-3
特殊CC4-1	1～50	特殊PG1-1
	51～155	特殊PG1-4
	156～231	特殊PG2-1
	231～251	特殊PG2-2
特殊CC4-2	1～96	特殊PG1-2
	97～151	特殊PG1-3
	152～251	特殊PG3-1

【図３２】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

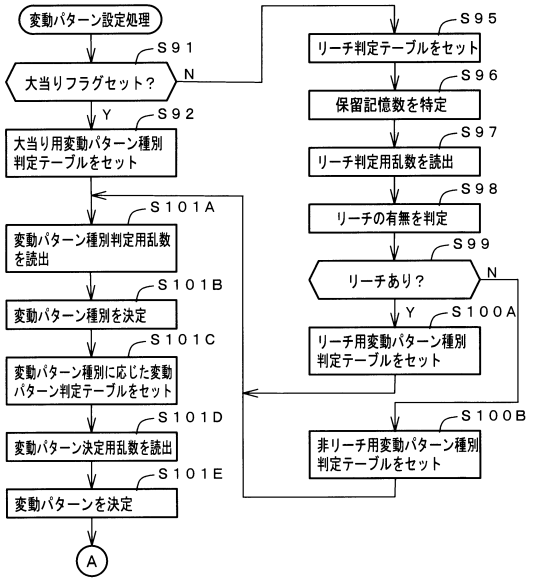
変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
非リーチCA1-1	1～251	非リーチPA1-1
非リーチCA1-2	1～251	非リーチPA1-2
非リーチCA1-3	1～251	非リーチPA1-3
非リーチCA1-4	1～115	非リーチPA1-4
	116～178	非リーチPA1-5
	179～242	非リーチPA1-6
	243～251	非リーチPA1-7
非リーチCB1-1	1～115	非リーチPB1-1
	116～178	非リーチPD1-1
	179～242	非リーチPD1-2
	243～251	非リーチPD1-3
非リーチCB1-2	1～20	非リーチPB1-1
	21～200	非リーチPB1-2
	201～220	非リーチPD1-4
	221～240	非リーチPD1-5
	241～251	非リーチPD1-6
非リーチCB1-3	1～100	非リーチPA1-7
	101～251	非リーチPB1-1
非リーチCC1-1	1～115	非リーチPC1-1
	116～178	非リーチPD1-1
	179～242	非リーチPD1-2
	243～251	非リーチPD1-3
非リーチCC1-2	1～20	非リーチPC1-1
	21～200	非リーチPC1-2
	201～220	非リーチPD1-4
	221～240	非リーチPD1-5
	241～251	非リーチPD1-6
非リーチCC1-3	1～131	非リーチPA1-4
	132～194	非リーチPA1-5
	195～242	非リーチPA1-6
	243～251	非リーチPA1-7

【図３３】

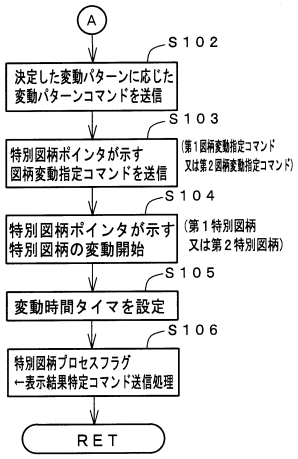
はずれ変動パターン判定テーブル 138B

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA2-1	1～148	ノーマルPA2-1
	149～222	ノーマルPA2-2
	223～238	ノーマルPA2-3
	239～251	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1～55	スーパーPA3-1
	56～111	スーパーPA3-2
	112～161	スーパーPA3-3
	162～203	スーパーPA3-4
	204～209	スーパーPA3-5
	210～215	スーパーPA3-6
	216～227	スーパーPA3-7
	228～251	スーパーPA3-8
スーパーCA2-3	1～16	ノーマルPA2-1
	17～66	スーパーPB3-1
	67～92	スーパーPB3-2
	93～115	スーパーPB3-3
	116～198	スーパーPB3-4
	199～249	スーパーPB3-5
	250	スーパーPC3-3
	251	スーパーPC3-4
スーパーCB2-1	1～55	スーパーPB3-1
	56～84	スーパーPB3-2
	85～107	スーパーPB3-3
	108～197	スーパーPB3-4
	198～251	スーパーPB3-5
スーパーCB2-2	1～75	スーパーPC3-1
	76～151	スーパーPC3-2
	152～201	スーパーPC3-3
	202～251	スーパーPC3-4

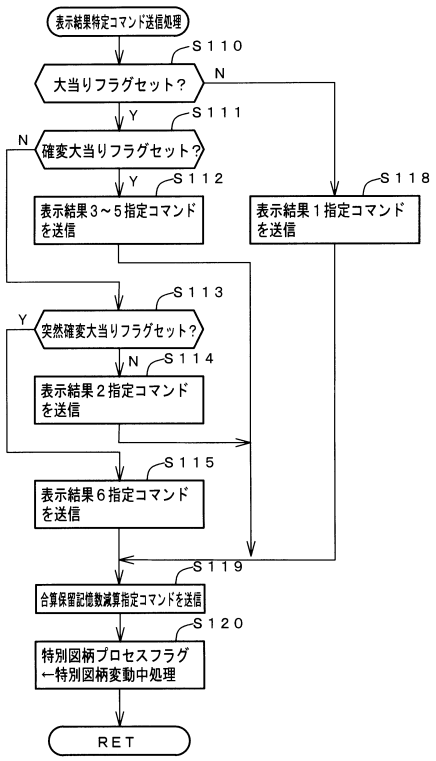
【図３４】



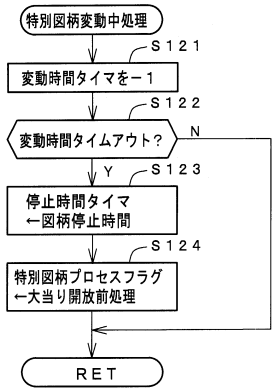
【図３５】



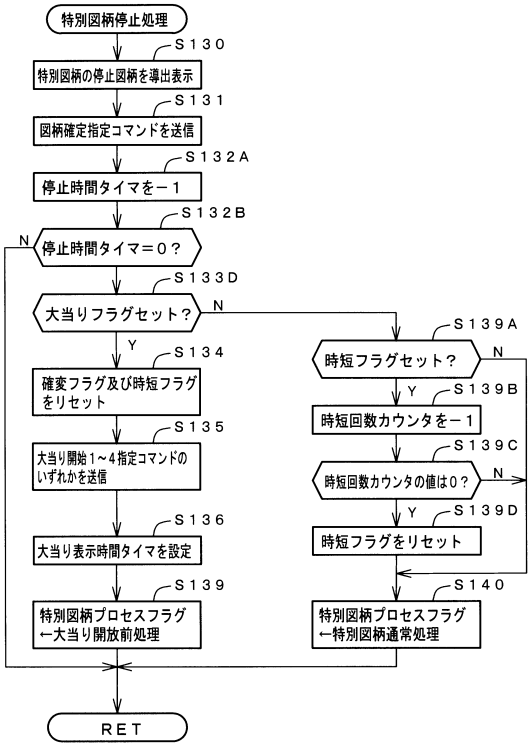
【図３６】



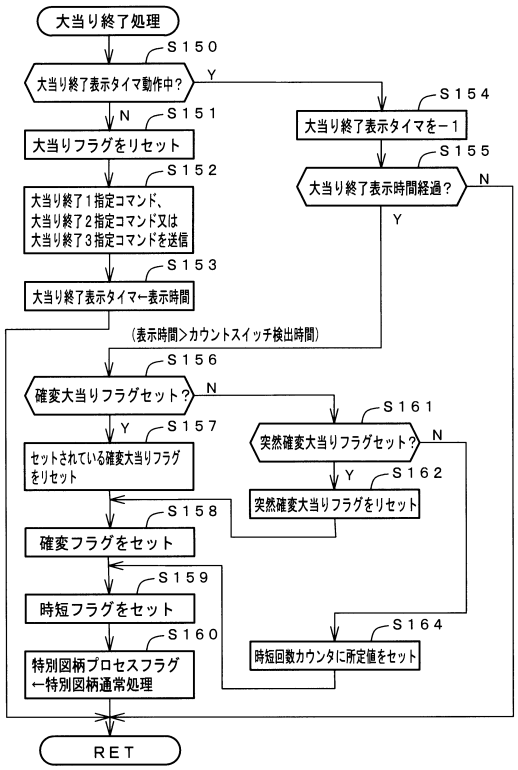
【図３７】



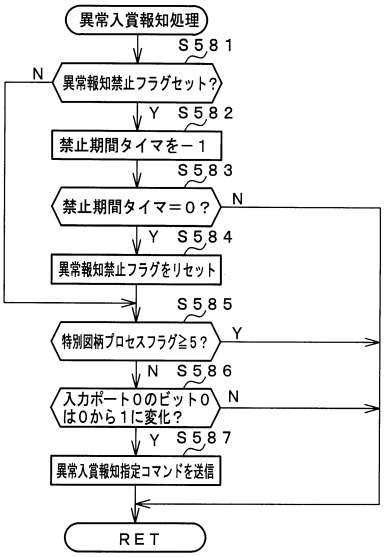
【図３８】



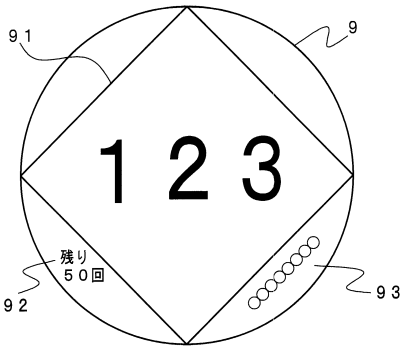
【図３９】



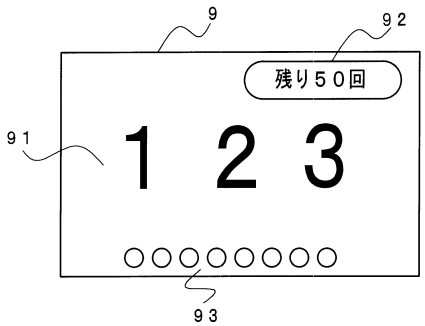
【図４０】



【図４１】

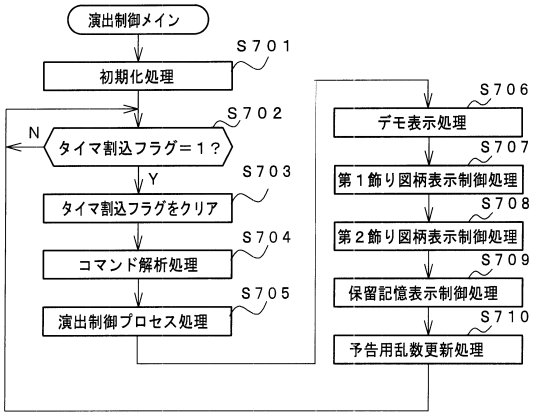


（Ａ）液晶画面の表示領域

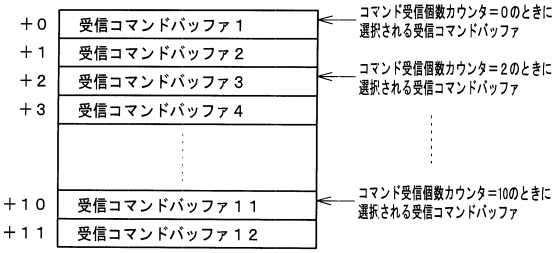


（Ｂ）液晶画面の表示領域（変形例）

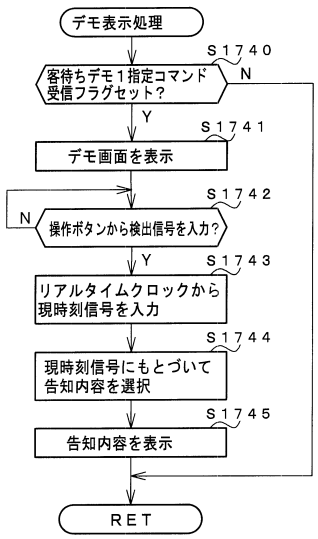
【図４２】



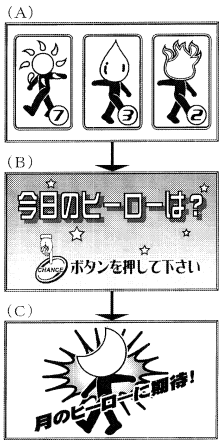
【図４３】



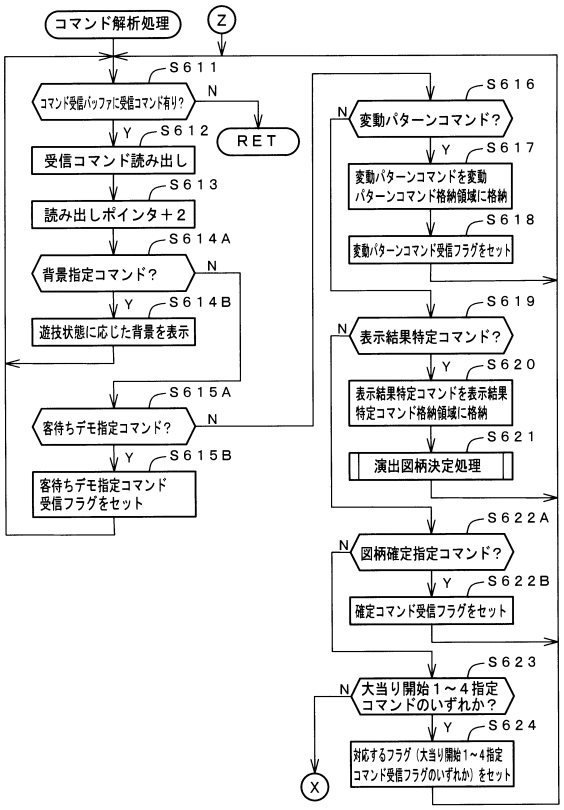
【図４４】



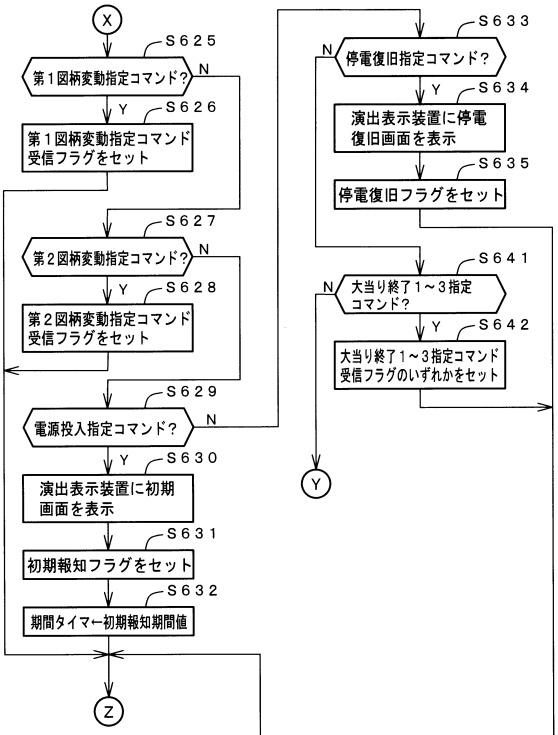
【図４５】



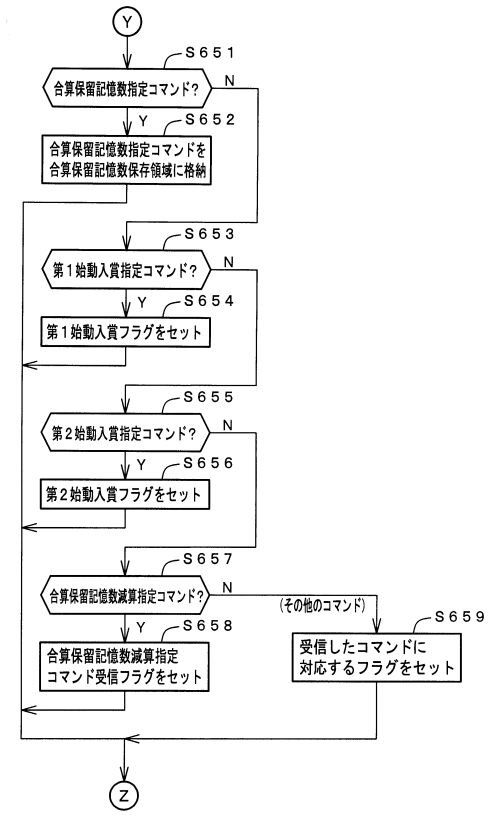
【図４６】



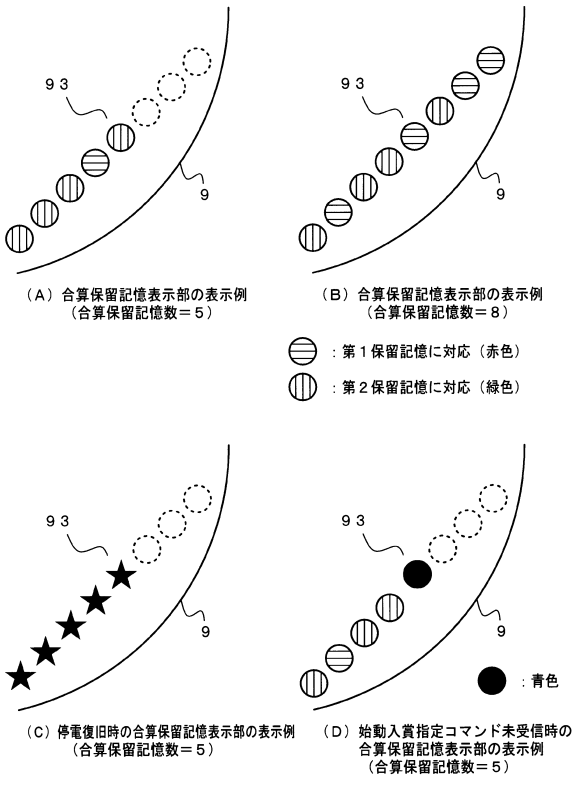
【図４７】



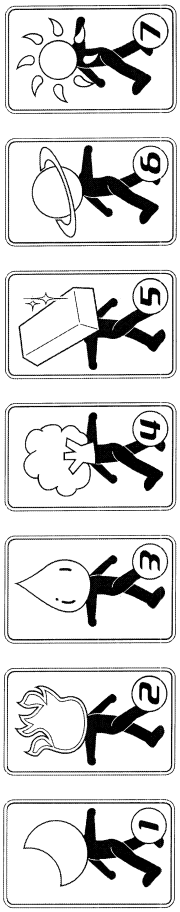
【図４８】



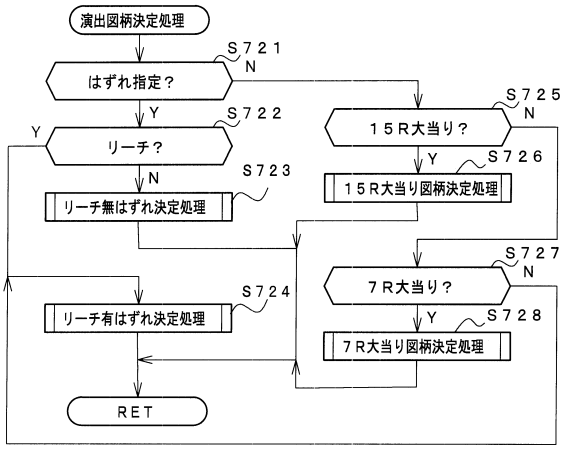
【図４９】



【図５０】

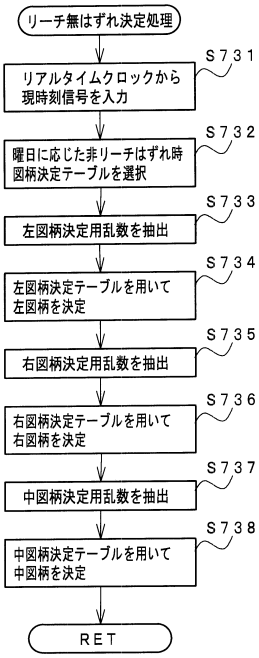


【図５１】

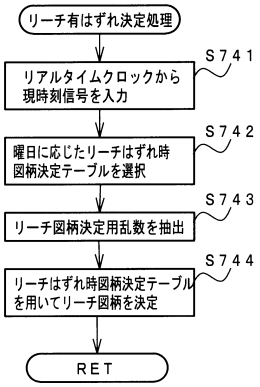


【図５２】

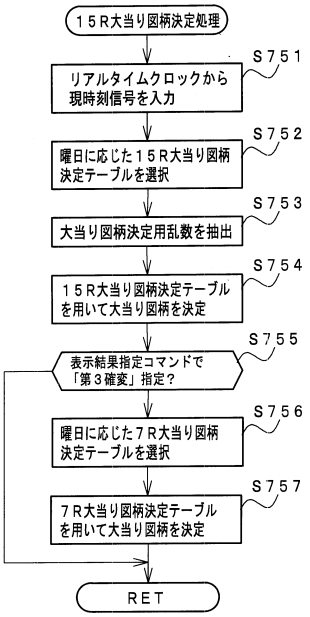
【図５３】



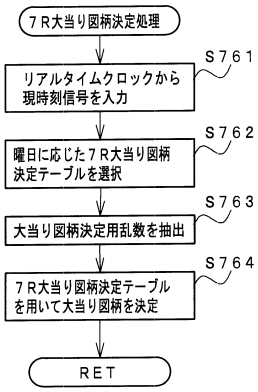
【図５４】



【図５５】



【図５６】



【図５７】

（月曜日テーブル）
○非リーチはずれ時図柄決定テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
7	75	75	75	75	75	75	457

右図柄決定

		右図柄							
		1	2	3	4	5	6	7	
左図柄	1	0	68	68	68	68	68	69	409
	2	69	0	68	68	68	68	68	409
	3	68	69	0	68	68	68	68	409
	4	68	68	69	0	68	68	68	409
	5	68	68	68	69	0	68	68	409
	6	68	68	68	68	69	0	68	409
	7	68	68	68	68	68	69	0	409

中図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
14	14	14	14	14	14	13	97

○リーチはずれ時図柄決定テーブル

左右図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
57	57	57	57	57	56	56	397

中図柄は左右図柄以外の図柄に決定

○大当り図柄決定テーブル

7R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
0	67	66	66	66	66	66	397

15R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
397	0	0	0	0	0	0	397

○ミッション1用テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
361	6	6	6	6	6	6	397

中右図柄は左図柄以外の図柄に決定

【図５８】

（火曜日テーブル）
○非リーチはずれ時図柄決定テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
75	7	75	75	75	75	75	457

右図柄決定

		右図柄							
		1	2	3	4	5	6	7	
左図柄	1	0	68	68	68	68	68	69	409
	2	69	0	68	68	68	68	68	409
	3	68	69	0	68	68	68	68	409
	4	68	68	69	0	68	68	68	409
	5	68	68	68	69	0	68	68	409
	6	68	68	68	68	69	0	68	409
	7	68	68	68	68	68	69	0	409

中図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
14	14	14	14	14	14	13	97

○リーチはずれ時図柄決定テーブル

左右図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
57	57	57	57	57	56	56	397

中図柄は左右図柄以外の図柄に決定

○大当り図柄決定テーブル

7R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
67	0	66	66	66	66	66	397

15R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
0	397	0	0	0	0	0	397

○ミッション1用テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
6	361	6	6	6	6	6	397

中右図柄は左図柄以外の図柄に決定

【図５９】

（水曜日テーブル）
○非リーチはずれ時図柄決定テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
75	75	7	75	75	75	75	457

右図柄決定

		右図柄							
		1	2	3	4	5	6	7	
左図柄	1	0	68	68	68	68	68	69	409
	2	69	0	68	68	68	68	68	409
	3	68	69	0	68	68	68	68	409
	4	68	68	69	0	68	68	68	409
	5	68	68	68	69	0	68	68	409
	6	68	68	68	68	69	0	68	409
	7	68	68	68	68	68	69	0	409

中図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
14	14	14	14	14	14	13	97

○リーチはずれ時図柄決定テーブル

左右図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
57	57	57	57	57	56	56	397

中図柄は左右図柄以外の図柄に決定

○大当り図柄決定テーブル

7R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
67	66	0	66	66	66	66	397

15R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
0	0	397	0	0	0	0	397

○ミッション1用テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
6	6	361	6	6	6	6	397

中右図柄は左図柄以外の図柄に決定

【図６０】

（木曜日テーブル）
○非リーチはずれ時図柄決定テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
75	75	75	7	75	75	75	457

右図柄決定

		右図柄							
		1	2	3	4	5	6	7	
左図柄	1	0	68	68	68	68	68	69	409
	2	69	0	68	68	68	68	68	409
	3	68	69	0	68	68	68	68	409
	4	68	68	69	0	68	68	68	409
	5	68	68	68	69	0	68	68	409
	6	68	68	68	68	69	0	68	409
	7	68	68	68	68	68	69	0	409

中図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
14	14	14	14	14	14	13	97

○リーチはずれ時図柄決定テーブル

左右図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
57	57	57	57	57	56	56	397

中図柄は左右図柄以外の図柄に決定

○大当り図柄決定テーブル

7R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
67	66	66	0	66	66	66	397

15R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
0	0	0	397	0	0	0	397

○ミッション1用テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
6	6	6	361	6	6	6	397

中右図柄は左図柄以外の図柄に決定

【図６１】

（金曜日テーブル）
○非リーチはずれ時図柄決定テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
75	75	75	75	7	75	75	457

右図柄決定

		右図柄							
		1	2	3	4	5	6	7	
左図柄	1	0	68	68	68	68	68	69	409
	2	69	0	68	68	68	68	68	409
	3	68	69	0	68	68	68	68	409
	4	68	68	69	0	68	68	68	409
	5	68	68	68	69	0	68	68	409
	6	68	68	68	68	69	0	68	409
	7	68	68	68	68	68	69	0	409

中図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
14	14	14	14	14	14	13	97

○リーチはずれ時図柄決定テーブル

左右図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
57	57	57	57	57	56	56	397

中図柄は左右図柄以外の図柄に決定

○大当り図柄決定テーブル

7R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
67	66	66	66	0	66	66	397

15R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
0	0	0	0	397	0	0	397

○ミッション1用テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
6	6	6	6	361	6	6	397

中右図柄は左図柄以外の図柄に決定

【図６２】

（土曜日テーブル）
○非リーチはずれ時図柄決定テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
75	75	75	75	75	7	75	457

右図柄決定

		右図柄							
		1	2	3	4	5	6	7	
左図柄	1	0	68	68	68	68	68	69	409
	2	69	0	68	68	68	68	68	409
	3	68	69	0	68	68	68	68	409
	4	68	68	69	0	68	68	68	409
	5	68	68	68	69	0	68	68	409
	6	68	68	68	68	69	0	68	409
	7	68	68	68	68	68	69	0	409

中図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
14	14	14	14	14	14	13	97

○リーチはずれ時図柄決定テーブル

左右図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
57	57	57	57	57	56	56	397

中図柄は左右図柄以外の図柄に決定

○大当り図柄決定テーブル

7R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
67	66	66	66	66	0	66	397

15R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
0	0	0	0	0	397	0	397

○ミッション1用テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
6	6	6	6	6	361	6	397

中右図柄は左図柄以外の図柄に決定

【図６３】

（日曜日テーブル）
○非リーチはずれ時図柄決定テーブル

左図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
75	75	75	75	75	75	7	457

右図柄決定

		右図柄							
		1	2	3	4	5	6	7	
左図柄	1	0	68	68	68	68	68	69	409
	2	69	0	68	68	68	68	68	409
	3	68	69	0	68	68	68	68	409
	4	68	68	69	0	68	68	68	409
	5	68	68	68	69	0	68	68	409
	6	68	68	68	68	69	0	68	409
	7	68	68	68	68	68	69	0	409

中図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
14	14	14	14	14	14	13	97

○リーチはずれ時図柄決定テーブル

左右図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
57	57	57	57	57	56	56	397

中図柄は左右図柄以外の図柄に決定

○大当り図柄決定テーブル

7R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
67	66	66	66	66	66	0	397

15R大当り図柄決定

1	2	3	4	5	6	7	
0	0	0	0	0	0	397	397

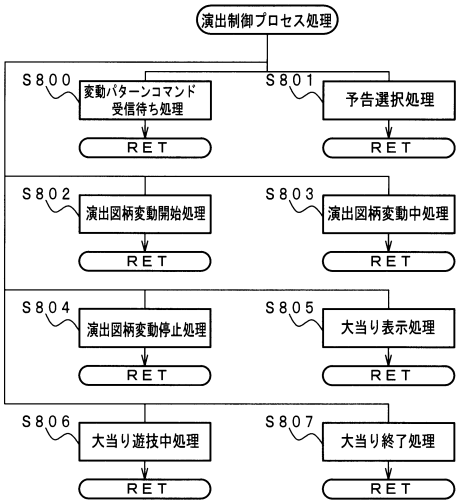
○ミッション1用テーブル

左図柄決定

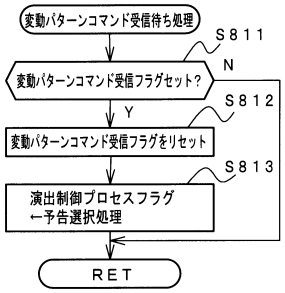
1	2	3	4	5	6	7	
6	6	6	6	6	6	361	397

中右図柄は左図柄以外の図柄に決定

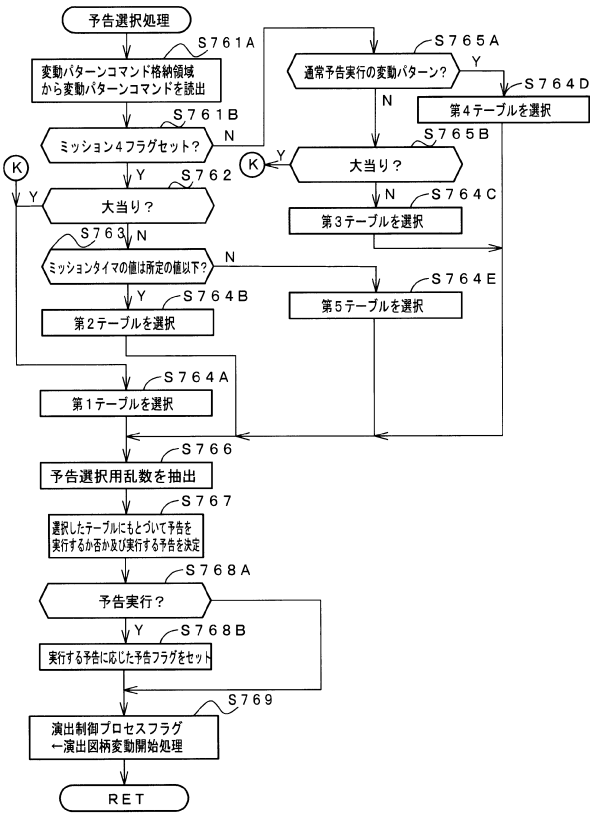
【図６４】



【図６５】



【図６６】



【図６７】

（ａ）第１テーブル

乱数値	0～9
予告内容	1→2→3

（ｂ）第２テーブル

乱数値	0～3	4～8	9
予告内容	1	1→2	なし

（ｃ）第３テーブル

乱数値	0	1	2	3～9
予告内容	1	1→2	1→2→3	なし

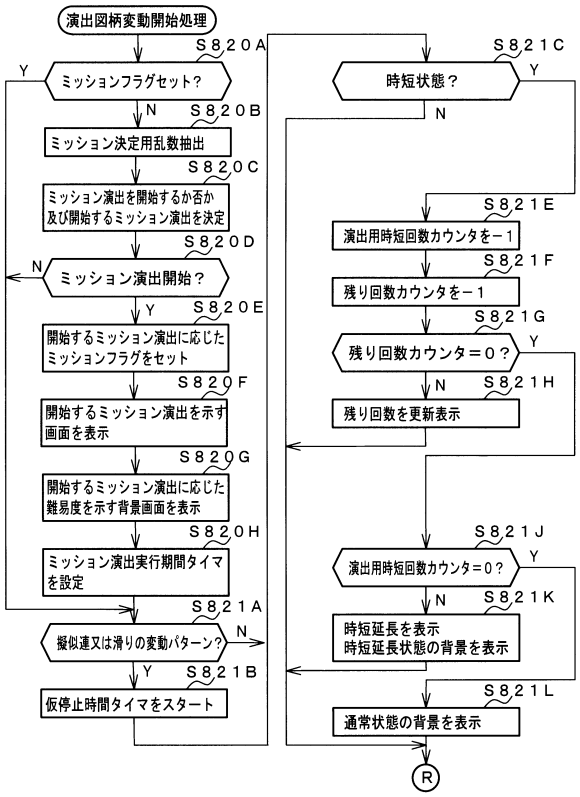
（ｄ）第４テーブル

乱数値	0～9
予告内容	通常予告

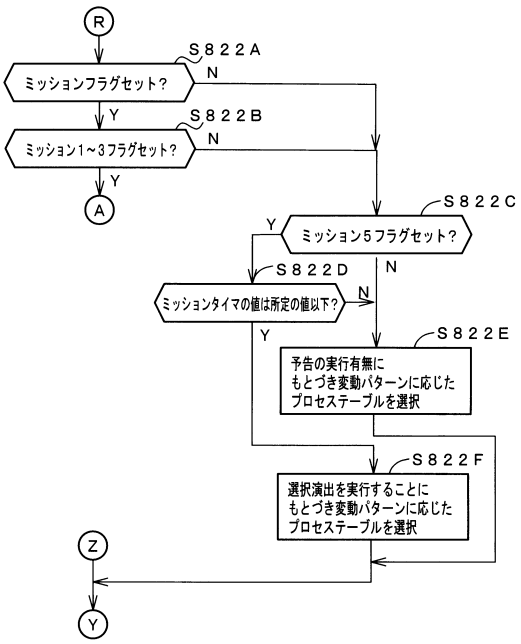
（ｅ）第５テーブル

乱数値	0	1	2～9
予告内容	1	1→2	なし

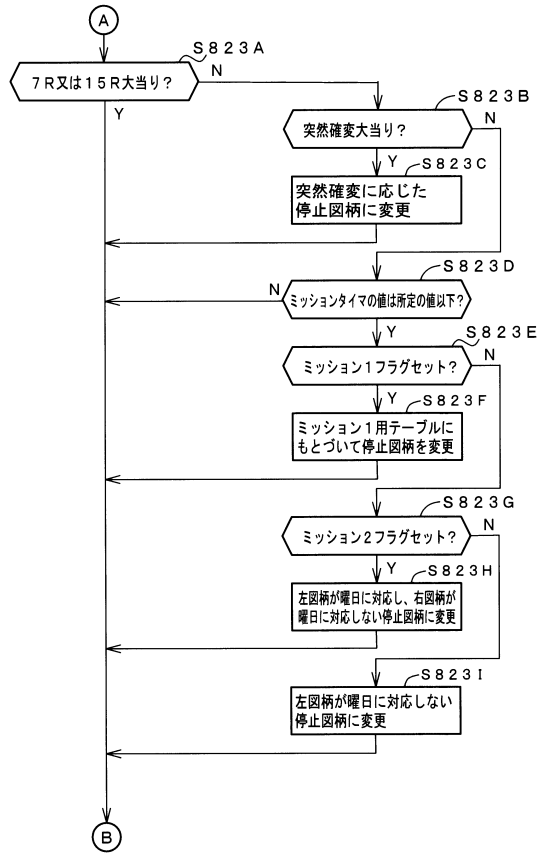
【図６８】



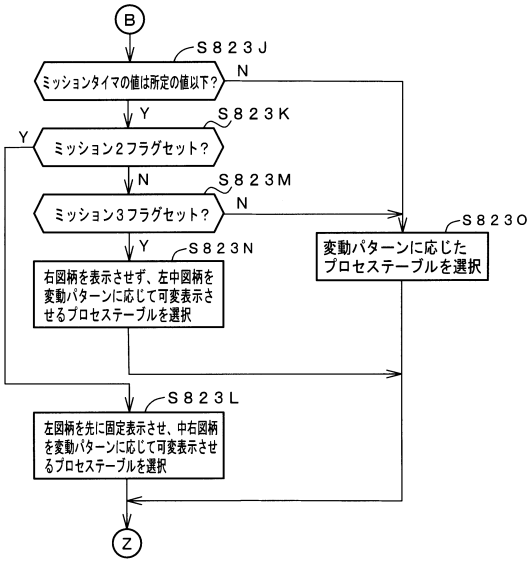
【図６９】



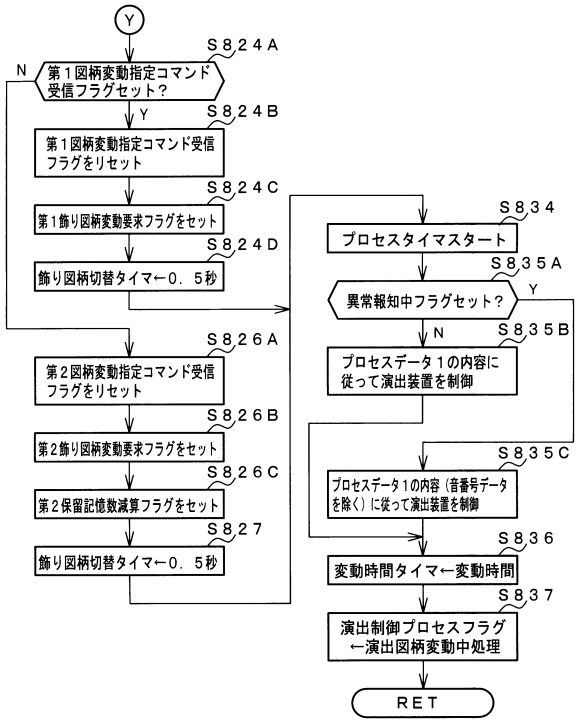
【図７０】



【図７１】



【図７２】



【図７３】

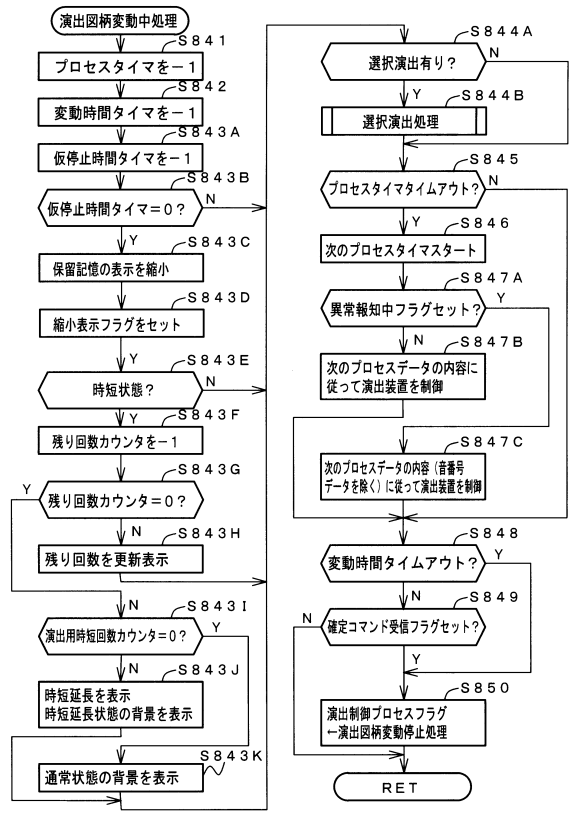
（ａ）

ミッションフラグの値	ミッションに対応して実行される演出
1	左図柄にミッションを達成するための図柄が表示されやすい演出
2	左図柄にミッションを達成するための図柄が表示される演出
3	変動する飾り図柄の種類を減ずる演出
4	所定のステップアップ予告を実行する演出
5	所定のリーチを実行する演出

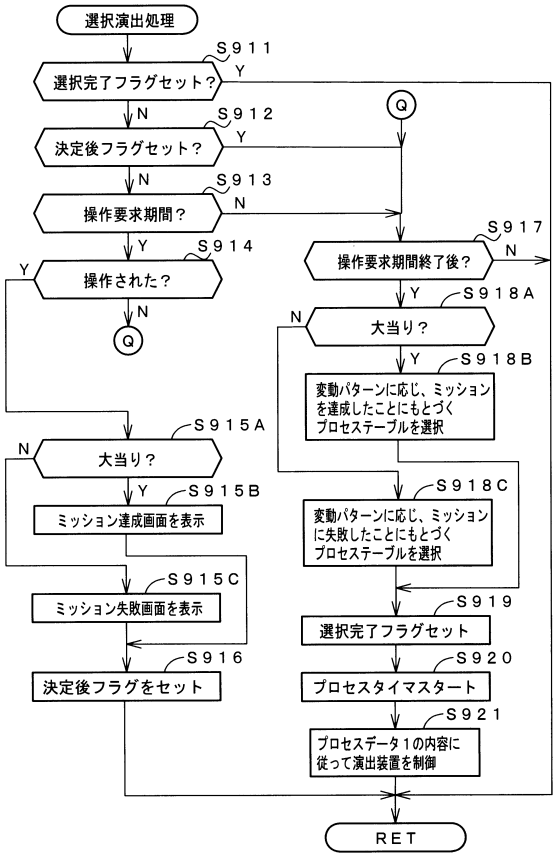
（ｂ）

乱数値	1	2	3	4	5	0，6～9
ミッション	1	2	3	4	5	なし

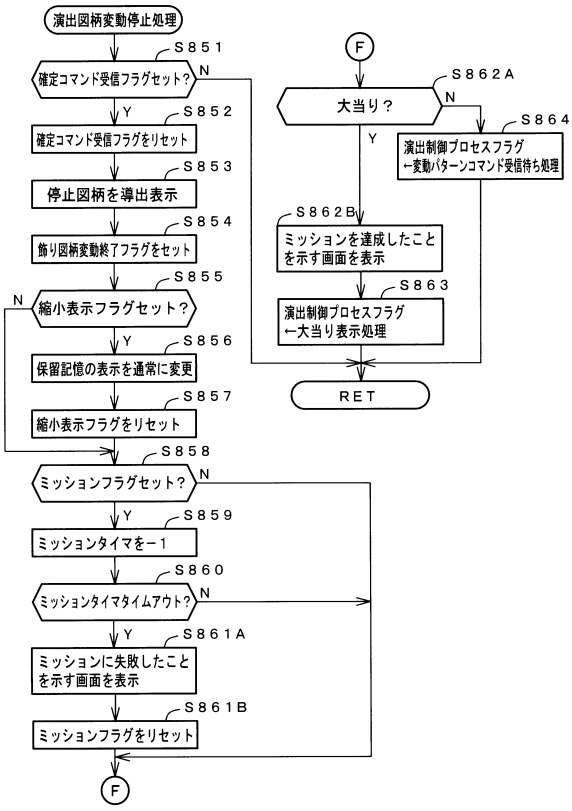
【図７４】



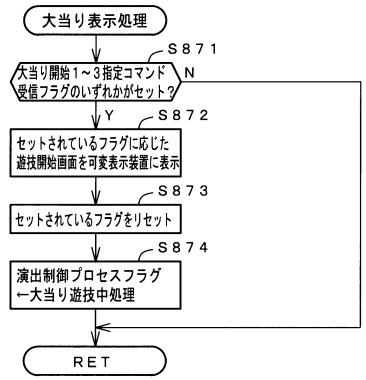
【図７５】



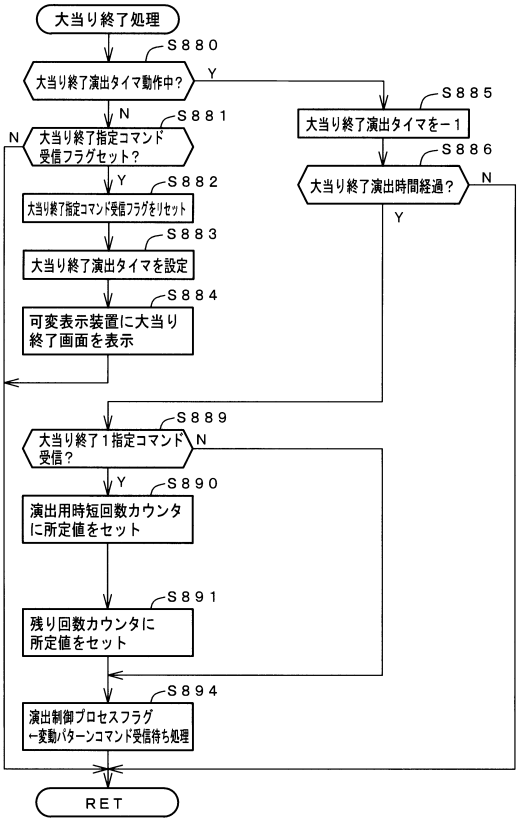
【図７６】



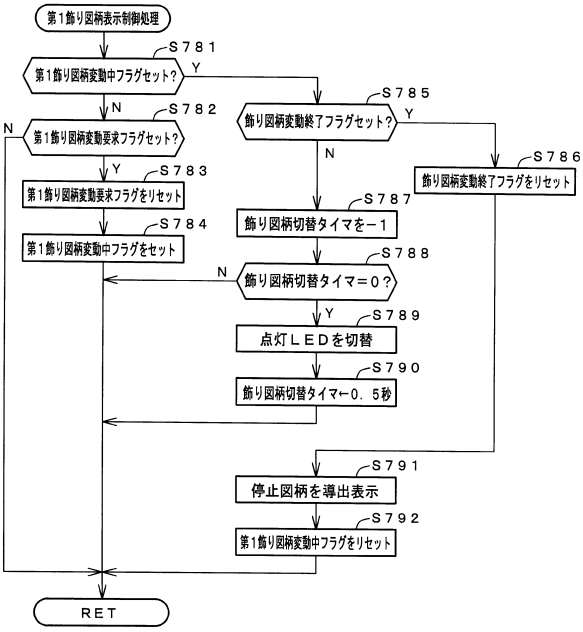
【図７７】



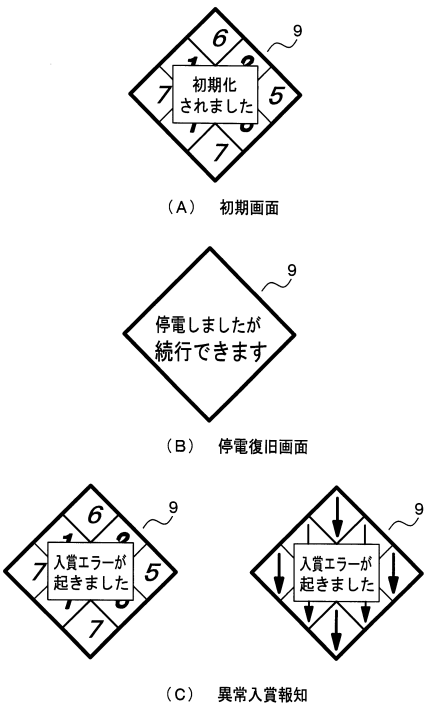
【図７８】



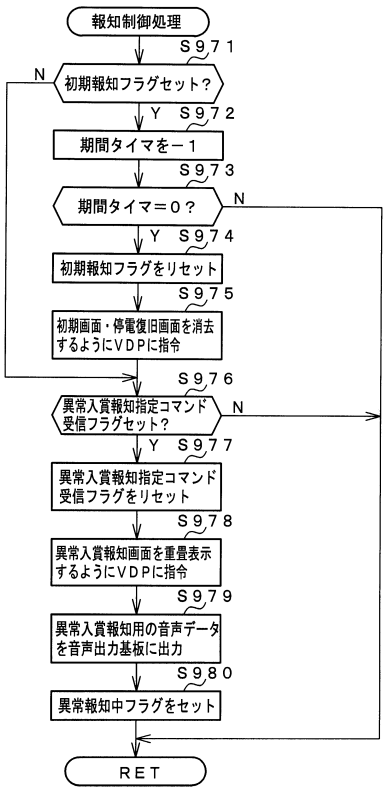
【図７９】



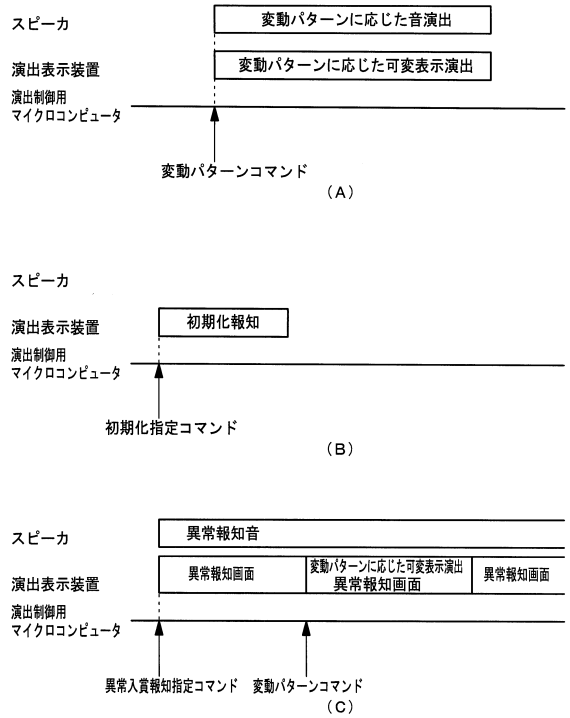
【図８０】



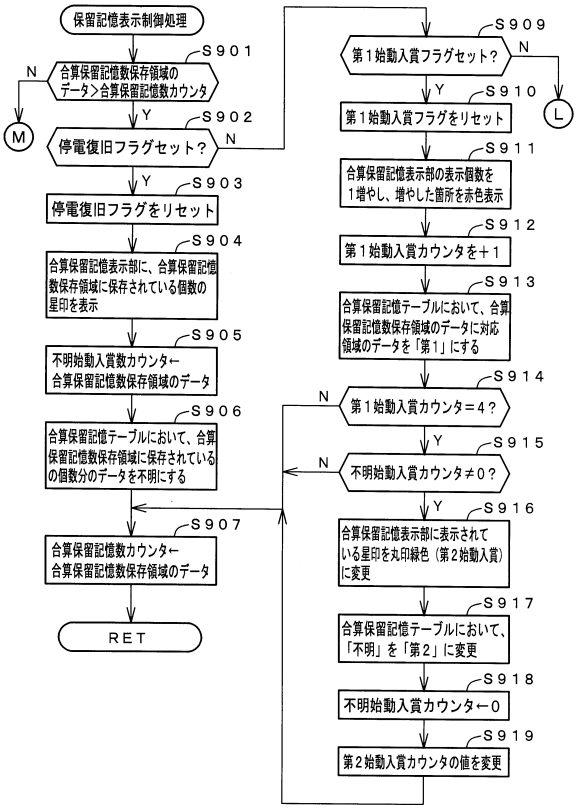
【図８１】



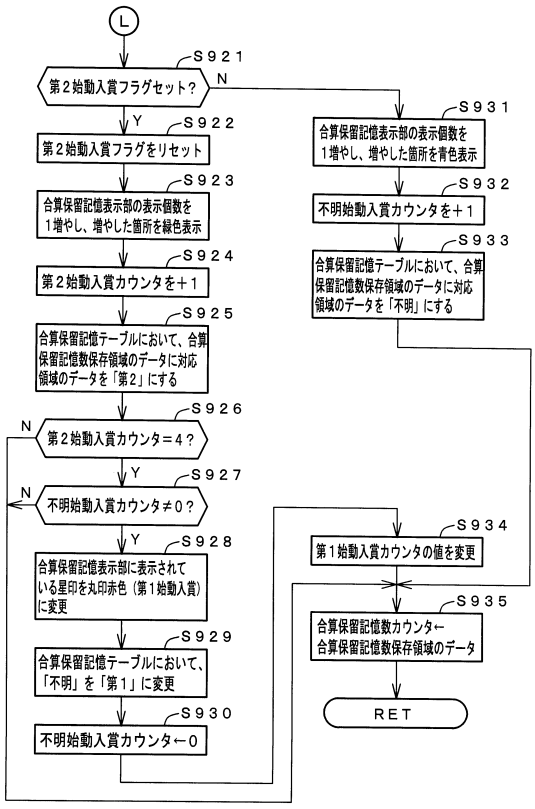
【図８２】



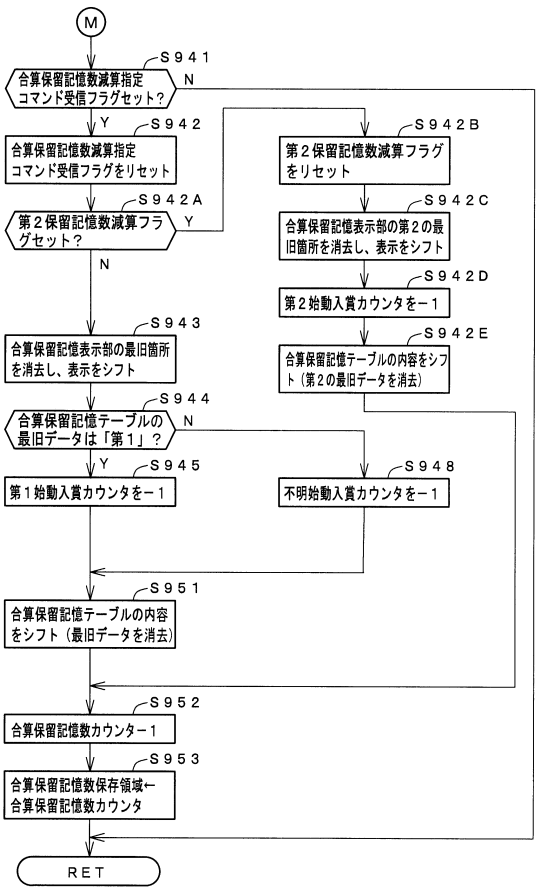
【図８３】



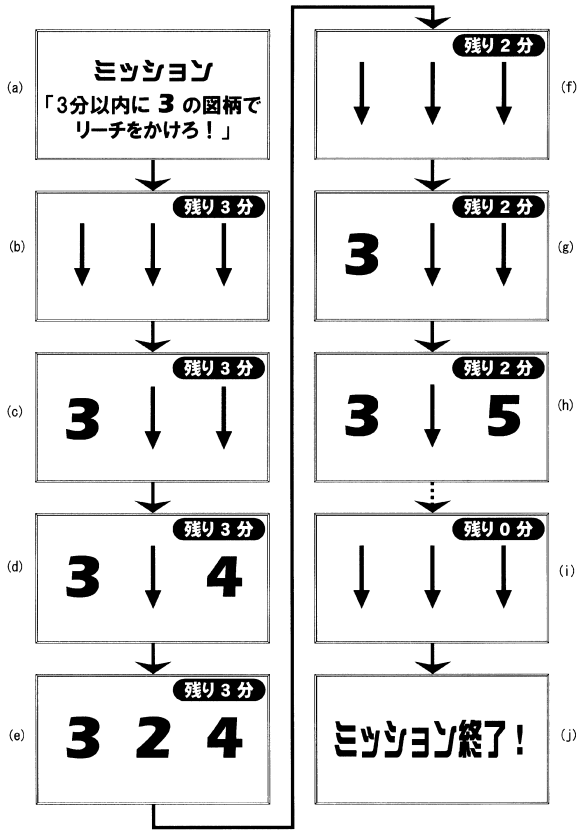
【図８４】



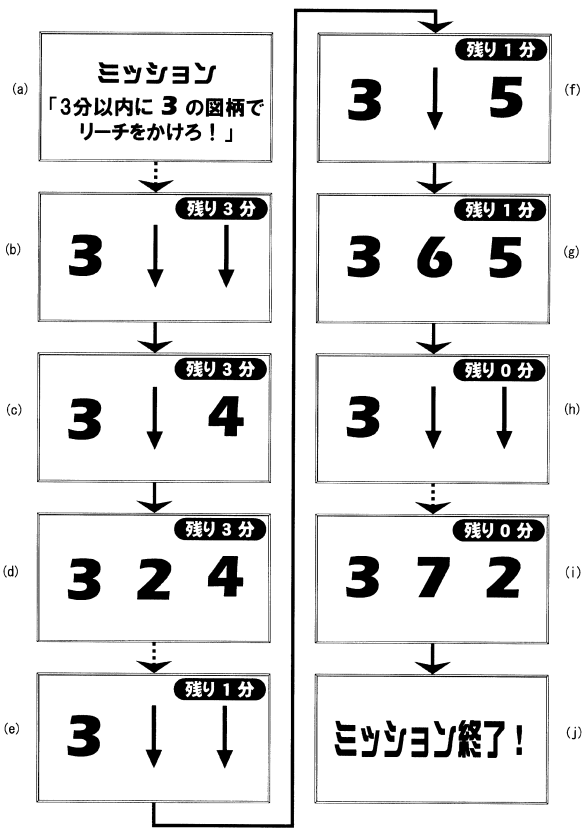
【図８５】



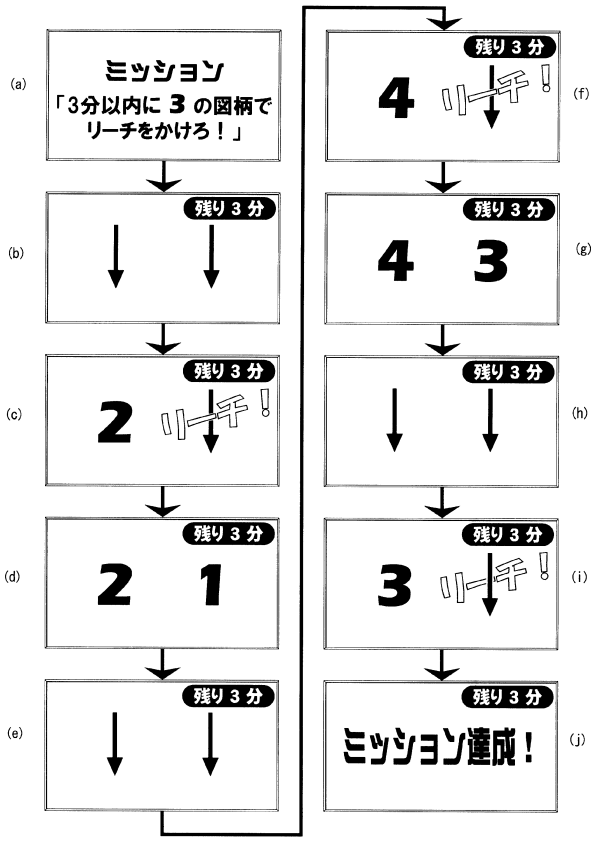
【図８６】



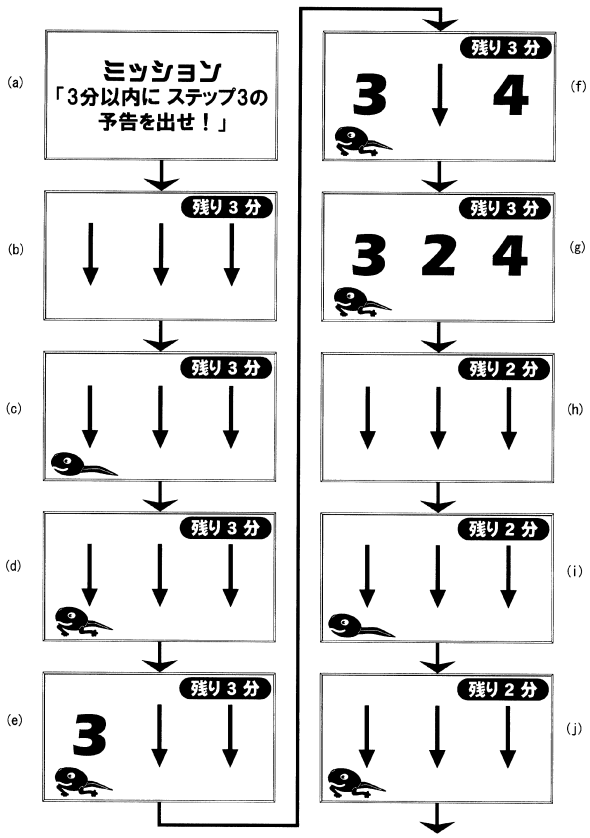
【図８７】



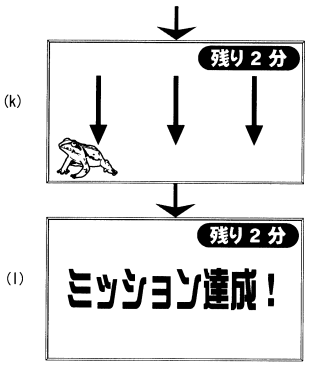
【図８８】



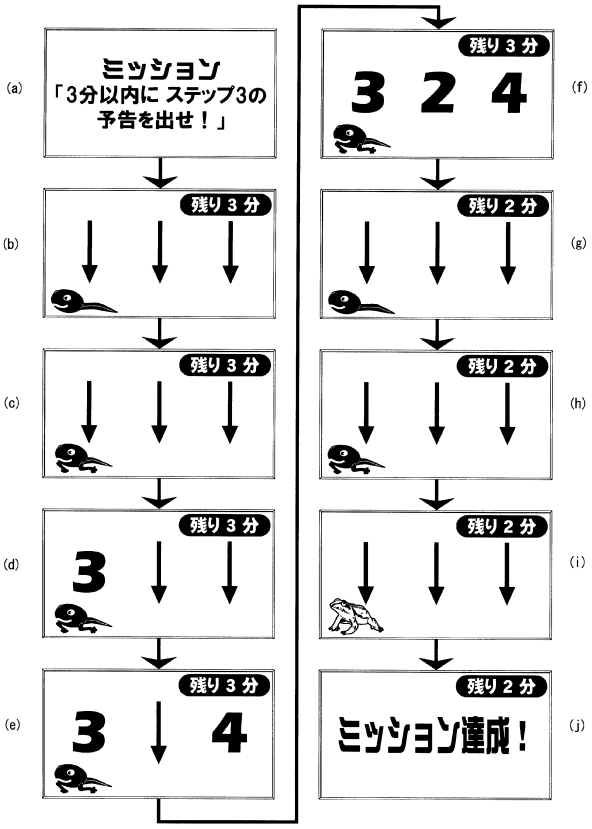
【図８９】



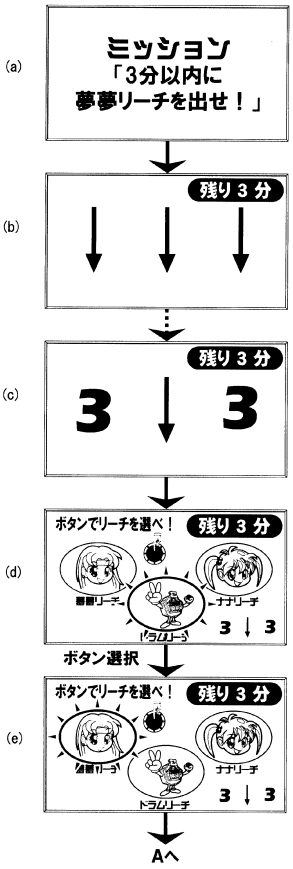
【図９０】



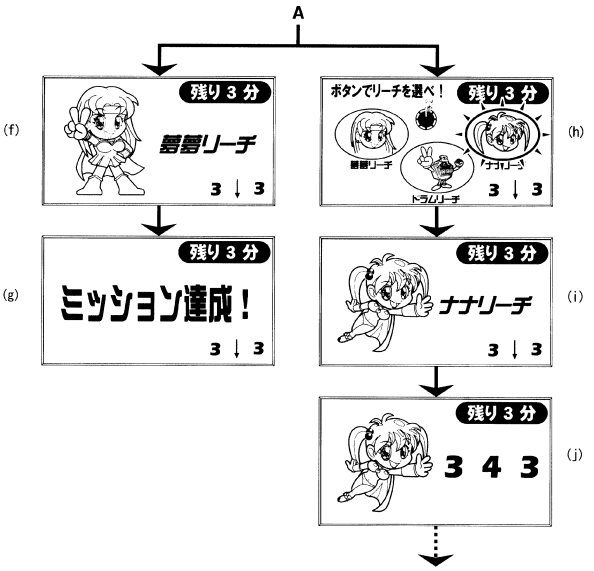
【図９１】



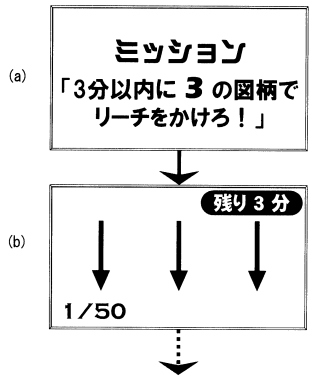
【図９２】



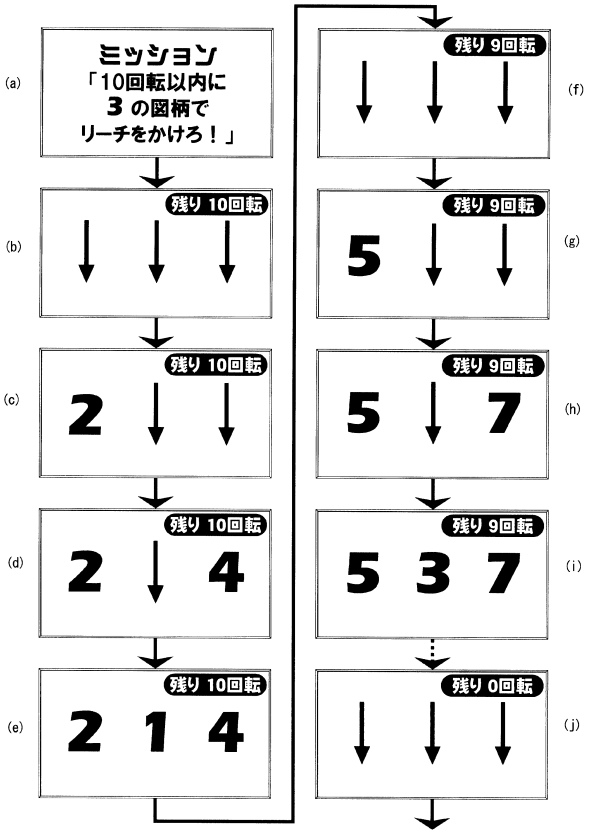
【図９３】



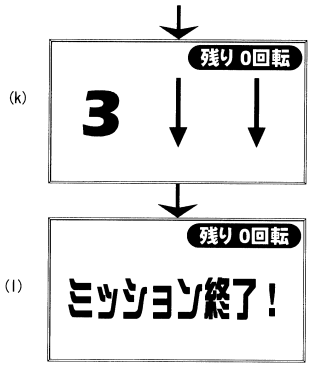
【図９４】


(a)
ミッション
「3分以内に 3 の図柄で
リーチをかけろ！」
(b)
残り 3 分
1/50

【図９５】


(a)
ミッション
「10回転以内に
3 の図柄で
リーチをかけろ！」
(b)
残り 10回転
(c)
残り 10回転
2
(d)
残り 10回転
2 4
(e)
残り 10回転
2 1 4
(f)
残り 9回転
(g)
残り 9回転
5
(h)
残り 9回転
5 7
(i)
残り 9回転
5 3 7
(j)
残り 0回転

【図９６】


(k)
残り 0回転
3
(l)
残り 0回転
ミッション終了！

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００５－３４２２４９（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－１６７５６７（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－０５１４４１（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２