

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5562998号
(P5562998)

(45) 発行日 平成26年7月30日 (2014. 7. 30)

(24) 登録日 平成26年6月20日 (2014. 6. 20)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全 96 頁)

(21) 出願番号 特願2012-73393 (P2012-73393)
 (22) 出願日 平成24年3月28日 (2012. 3. 28)
 (62) 分割の表示 特願2007-240263 (P2007-240263)
 の分割
 原出願日 平成19年9月14日 (2007. 9. 14)
 (65) 公開番号 特開2012-120908 (P2012-120908A)
 (43) 公開日 平成24年6月28日 (2012. 6. 28)
 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2 9 番 1 4 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2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内

審査官 大浜 康夫

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 変動表示手段と、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 変動表示手段とを有し、前記第 1 変動表示手段または前記第 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される遊技機であって、

遊技の進行を制御するとともに、前記第 1 変動表示手段および前記第 2 変動表示手段における変動表示を制御する遊技制御手段と、

前記遊技機に設けられている演出用部品の制御を行なう演出制御手段とを備え、

前記演出用部品は、前記第 1 の変動表示または前記第 2 の変動表示に対応する演出表示を行う演出表示装置を含み、

前記遊技制御手段は、

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、

10

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、

前記変動表示を開始するときに、前記第 1 変動表示手段と前記第 2 変動表示手段とのうちいずれの変動表示かを特定可能な変動表示手段特定コマンドを送信する変動開始時コマンド送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、

前記変動開始時コマンド送信手段により送信された前記変動表示手段特定コマンドにもとづいて、前記演出表示装置において、前記変動表示手段特定コマンドで特定される前記第 1 変動表示手段または前記第 2 変動表示手段に対応した演出表示を実行させる演出表示制御手段を含む

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行う演出表示装置を備え、演出表示装置において表示結果として導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせとなったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態とするパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体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媒体が入賞すると、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。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置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者にとって有利な特定遊技状態に制御可能になるように構成されたものがある。

【0003】

40

特定遊技状態とは、所定の遊技価値が付与された遊技者にとって有利な状態を意味する。具体的には、特定遊技状態は、例えば特別可変入賞装置の状態を打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態（大当たり遊技状態）、遊技者にとって有利な状態になるための権利が発生した状態、景品遊技媒体払出の条件が成立しやすくなる状態などの所定の遊技価値が付与された状態である。

【0004】

そのような遊技機において、識別情報としての図柄を表示する可変表示装置の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せ（特定表示結果）になることを、通常、「大当たり」という。大当たりが発生すると、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た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 1

50

0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29.5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。また、大入賞口が閉成した時点で所定の条件(例えば、大入賞口内に設けられているVゾーンへの入賞)が成立していない場合には、大当たり遊技状態は終了する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開平08-084807号公報

10

【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】

【0006】

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とともに、第1変動表示手段と第2変動表示手段とのうちいずれで変動表示を開始するのかを特定するための判定処理の負担を軽減し、かつプログラム数を削減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】

20

【0007】

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変動表示手段と、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変動表示手段とを有し、第1変動表示手段または第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される遊技機であって、遊技の進行を制御するとともに、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を制御する遊技制御手段と、遊技機に設けられている演出用部品の制御を行なう演出制御手段とを備え、演出用部品は、第1の変動表示または第2の変動表示に対応する演出表示を行う演出表示装置を含み、遊技制御手段は、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、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、変動表示を開始するときに、第1変動表示手段と第2変動表示手段とのうちいずれの変動表示かを特定可能な変動表示手段特定コマンドを送信する変動開始時コマンド送信手

30

40

50

段とを含み、演出制御手段は、変動開始時コマンド送信手段により送信された変動表示手段特定コマンドにもとづいて、演出表示装置において、変動表示手段特定コマンドで特定される第1変動表示手段または第2変動表示手段に対応した演出表示を実行させる演出表示制御手段を含むことを特徴とする。

【0008】

なお、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば演出図柄）の変動表示を行う演出表示装置（例えば演出表示装置9）を備え、該演出表示装置において表示結果として導出表示された識別情報の組み合わせ（例えば、左中右の演出図柄の組み合わせ）が特定の組み合わせ（例えば、同一図柄が3つ揃った大当り図柄）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、7ラウンドまたは15ラウンドの大当り遊技状態）とする遊技機であって、日時または曜日（例えば、日付（年、月、日、曜日）および時刻（時、分、秒））を特定可能とする計時処理を行う計時手段（例えば、リアルタイムクロック353）と、計時手段の計時値（例えば曜日）が複数種類の識別情報（例えば、「1」～「7」の演出図柄）のいずれに対応するかを特定する計時値特定手段（例えば、実施の形態1, 2の場合は、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS731, S732, S741, S742, S751, S752, S761, S762を実行する部分、実施の形態3の場合は、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS731A, S732A, S741A, S742A, S751A, S752A, S761A, S762Aを実行する部分）と、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、リーチを伴う変動パターンが実行される状態、ラウンド数の多い大当り（7ラウンド大当りや15ラウンド大当り）が発生する状態、大当りが発生する状態、時短モード中における時短回数が多い大当りが発生する状態、確変モード中における確変回数が多い大当りが発生する状態など）にするか否かを識別情報の組み合わせの導出表示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, S73, S91～S103を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて導出表示される識別情報の組み合わせを決定する識別情報決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS621を実行する部分）とを備え、事前決定手段は、演出表示装置における識別情報の組み合わせを特定の組み合わせとするか否か（例えばステップS62, S73の処理）と識別情報の変動表示パターンを複数種類のうちのいずれとするか（例えばステップS91～S103の処理）とを決定し、識別情報決定手段は、事前決定手段により有利状態にすると決定されたときには、有利状態にすると決定されていないときに比べ、計時値特定手段により対応すると特定された特定の識別情報（例えば今日の曜日に対応する演出図柄）に決定する割合が高く設定されているデータ（例えば、非リーチはずれ時図柄決定テーブル、リーチはずれ時図柄決定テーブル、大当り図柄決定テーブル）を用いて識別情報を決定してもよい。

【0009】

事前決定手段の決定結果にもとづいて、該事前決定手段により有利状態にすると決定されていることを予告する予告演出（例えば、図28、図29、図57参照）を実行するか否かを決定する予告決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS801を実行する部分）を備え、予告決定手段は、計時値特定手段により対応すると特定された特定の識別情報（例えば今日の曜日に対応する演出図柄）に応じて予告演出を実行する割合を異ならせたデータ（例えば図58および図59に示す予告選択テーブル）を用いて予告演出を実行するか否かを決定する（例えば、ステップS815にて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今日の曜日を確認し、今日の曜日に応じた予告演出を予告選択テーブルを用いて選択する；ステップS816～S820）ように構成されていてもよい。

【0010】

変動表示が行われていないことを条件にデモンストレーション演出を実行するデモンストレーション実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS706を実行する部分）を備え、デモンストレーション実行手段は、デモンストレー

10

20

30

40

50

ション演出の実行中に特定の識別情報を報知可能であってもよい（例えばステップS 1 7 4 3 ~ S 1 7 4 5 の処理を実行する。図3 7 参照）。

【0 0 1 1】

特定の識別情報となっているときの識別情報の表示態様（例えば、色や形など）を、特定の識別情報となっていないときの識別情報の表示態様と異ならせるようにしてもよい（例えば、今日の曜日に対応した演出図柄を赤色とし、それ以外の演出図柄を青色とするようにしてもよい）。

【0 0 1 2】

演出表示装置における識別情報の組み合わせが特定の組み合わせのうちの特別の組み合わせ（例えば、確変図柄：実施の形態1, 2では全ての大当たり図柄（突然時短図柄を除く））、実施の形態3では今日の曜日に応じた確変図柄）となったときに、特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の組み合わせが特定の組み合わせとなりやすい特別遊技状態（例えば、確変状態）に移行させる遊技機であって、事前決定手段は、演出表示装置における識別情報の組み合わせを特別の組み合わせとするか否かを識別情報の組み合わせの導出表示以前に決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0におけるステップS 7 3を実行する部分）、特別遊技状態に制御されているときに、識別情報に対応するキャラクタ（例えば、月曜日「1」に対応する「月」のキャラクタ、火曜日「2」に対応する「火」のキャラクタなど）が戦う対戦演出（例えばバトル演出）を実行する対戦演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるステップS 8 3 1 ~ S 8 3 5, S 8 4 1 ~ S 8 4 7）を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、対戦演出の演出態様を決定する対戦演出決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるステップS 8 2 8を実行する部分）とを備え、対戦演出決定手段は、事前決定手段により特別の組み合わせとすると決定されたときには、特別の組み合わせとすると決定されていないときに比べ、複数のキャラクタのうち特定の識別情報に対応するキャラクタ（例えば、月曜日の場合は「月」、火曜日の場合は「火」など）が戦う対戦演出に決定される割合が高く設定されているデータ（例えばキャラクタテーブル）を用いて対戦演出を決定する（例えば、ステップS 8 2 8 F ~ S 8 2 8 I の処理を実行する）ように構成されていてもよい。

【発明の効果】

【0 0 1 3】

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。また、演出制御手段は、変動開始時コマンド送信手段により送信された変動表示手段特定コマンドにもとづいて、演出表示手段において、変動表示手段特定コマンドで特定される第1変動表示手段または第2変動表示手段に対応した演出表示を実行させる演出表示制御手段を含むので、第1変動表示手段と第2変動表示手段とのうちいずれで変動表示を開始するのかを特定するため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。

【0 0 1 4】

また、事前決定手段が、演出表示装置における識別情報の組み合わせを特定の組み合わせとするか否かと識別情報の変動表示パターンを複数種類のうちのいずれとするかとを決定し、識別情報決定手段が、事前決定手段により有利状態にすると決定されたときには、有利状態にすると決定されていないときに比べ、計時値特定手段により対応すると特定された特定の識別情報に決定する割合が高く設定されているデータを用いて識別情報を決定するように構成することにより、特定の識別情報が表示される（特定の識別情報の表示を含む演出が実行される）ことにより遊技者にとって有利な有利状態となる期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 0 1 5】

また、事前決定手段の決定結果にもとづいて、該事前決定手段により有利状態にすると決定されていることを予告する予告演出を実行するか否かを決定する予告決定手段を備え、予告決定手段が、計時値特定手段により対応すると特定された特定の識別情報に応じて予告演出を実行する割合を異ならせたデータを用いて予告演出を実行するか否かを決定するように構成することにより、予告演出によっても有利状態となる期待感を抱かせることができ、遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【0016】

また、変動表示が行われていないことを条件にデモンストレーション演出を実行するデモンストレーション実行手段を備え、デモンストレーション実行手段が、デモンストレーション演出の実行中に特定の識別情報を報知可能であれば、いずれの識別情報が特定の識別情報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。

10

【0017】

また、特定の識別情報となっているときの識別情報の表示態様を、特定の識別情報となっていないときの識別情報の表示態様と異ならせるように構成することにより、いずれの識別情報が特定の識別情報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。

【0018】

また、対戦演出決定手段が、事前決定手段により特別の組み合わせとすると決定されたときには、特別の組み合わせとすると決定されていないときに比べ、複数のキャラクタのうち特定の識別情報に対応するキャラクタが戦う対戦演出に決定される割合が高く設定されているデータを用いて対戦演出を決定するように構成することにより、特定の識別情報に対応するキャラクタを用いた対戦演出が実行されることにより特別遊技状態が継続する期待感を抱かせることができ、遊技の興趣をより一層向上させることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】演出モードの遷移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。

30

【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】大当たり判定テーブルおよび大当たり種別決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図10】演出制御コマンドの内容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送信タイミングの一例を示す説明図である。

40

【図15】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図16】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17】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図18】保留特定領域および保存領域の構成例を示す説明図である。

【図19】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20】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図21】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図22】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図23】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 2 4】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 2 5】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】通常モードにおける演出図柄の変動中の演出（通常演出）を示す説明図である。
- 【図 2 9】通常モードにおける演出図柄の変動中の演出（通常演出）を示す説明図である。
- 【図 3 0】バトルモードにおける演出図柄の変動中の演出（確変演出）を示す説明図である。
- 【図 3 1】バトルモードにおける演出図柄の変動中の演出（確変演出）を示す説明図である。
- 【図 3 2】バトルモードにおける演出図柄の変動中の演出（確変演出）を示す説明図である。
- 【図 3 3】バトルモードにおける演出図柄の変動中の演出（確変演出）を示す説明図である。
- 【図 3 4】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 3 5】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 3 6】デモ表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】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 3 8】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】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 4 1】演出図柄決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】曜日に応じた 7 ラウンドの大当たり図柄と 1 5 ラウンドの大当たり図柄を示す説明図である。
- 【図 4 3】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 4 4】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 4 5】1 5 R 大当たり図柄決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】7 R 大当たり図柄決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】月曜日テーブルを示す説明図である。
- 【図 4 8】火曜日テーブルを示す説明図である。
- 【図 4 9】水曜日テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 0】木曜日テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 1】金曜日テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 2】土曜日テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 3】日曜日テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 4】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】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 5 6】予告選択処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】予告演出パターンの一例を示す説明図である。
- 【図 5 8】予告選択テーブル（1）を示す説明図である。
- 【図 5 9】予告選択テーブル（2）を示す説明図である。
- 【図 6 0】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】演出制御パターン決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】バトルモード中の演出制御パターンの決定の仕方を示す説明図である。
- 【図 6 3】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】大当たり表示処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 6 6】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】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 6 8】実施の形態 2 における月曜日テーブルを示す説明図である。

【図 6 9】実施の形態 3 における曜日に応じた確変図柄と非確変図柄（カス図柄）を示す説明図である。

【図 7 0】実施の形態 3 における演出図柄決定処理を示すフローチャートである。

【図 7 1】実施の形態 3 における確変大当たり図柄決定処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】実施の形態 3 における通常大当たり図柄決定処理を示すフローチャートである。

【図 7 3】実施の形態 3 における月曜日テーブルを示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

10

【0020】

実施の形態 1 .

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。

【0021】

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）を含む構造体である。

20

【0022】

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。

【0023】

30

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置 9 は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の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 8 b 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。なお、この実施の形態では、左・中・右の演出図柄はそれぞれ「1」～「7」の図柄とされている。また、原則として、左の表示領域における演出図柄（左図柄、第 1 停止図柄）が最初に停止し、次いで右の表示領域における演出図柄（右図柄、第 2 停止図柄）が停止し、最後に中の表示領域における演出図柄（中図柄、第 3 停止図柄、最終停止図柄）が停止するようになっている。

40

【0024】

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）8 a が設けられている。この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a は、「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 8 a 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

50

。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）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b 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 L E D）で実現されている。すなわち、第 2 特別図柄表示器 8 b 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。

【0025】

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、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b は、それぞれ、例えば、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 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b は、それぞれ、例えば、単色の L E D と 7 セグメント L E D との組み合わせによって構成されていてもよい。

【0026】

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

【0027】

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 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 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。

【0028】

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）。

【0029】

また、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞と第 2 始動入賞口 1 4 への入賞のうち、第 2 始動入賞口 1 4 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 1 4 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 1 3 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 1 3 への入賞および第 2 始動入賞口 1 4 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。

【0030】

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

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

また、第 1 飾り図柄表示器 9 a および第 2 飾り図柄表示器 9 b は、設けられていなくてもよい。また、第 1 飾り図柄表示器 9 a および第 2 飾り図柄表示器 9 b を設ける代わりに演出表示装置 9 の画面内に第 1 飾り図柄と第 2 飾り図柄を表示する表示領域を設け、その表示領域において第 1 飾り図柄と第 2 飾り図柄の変動を行うようにしてもよい。

【 0 0 3 3 】

飾り図柄の変動（可変表示）は、2 つの L E D 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 8 a 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 9 a 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 8 b 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 9 b 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 8 a 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 9 a において大当りを想起させる側の L E D が点灯されたままになる。第 2 特別図柄表示器 8 b において大当り図柄が停止表示されるときには、第 2 飾り図柄表示器 9 b において大当りを想起させる側の L E D が点灯されたままになる。

【 0 0 3 4 】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 1 3 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 1 3 a によって検出される。

【 0 0 3 5 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、所定条件が成立したときにソレノイド 1 6 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たりとなったときに、可変入賞球装置 1 5 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（厳密には確変時短状態）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 1 5 が長い時間開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に入賞しない。なお、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【 0 0 3 6 】

以下、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

第 1 飾り図柄表示器 9 a の側方には、第 1 始動入賞口 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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が設けられているので、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a および第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b は、設けられていなくてもよい。

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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）2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 も設けられている。入賞口 2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a で検出される。

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の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 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に（所定条件が成立したときに）、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。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 3 2 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 1 5 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 3 2 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 1 5 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 3 2 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 1 5 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。

【 0 0 4 7 】

普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの LED による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。

【 0 0 4 8 】

さらに、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、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、普通図柄の可変表示時間が短縮され、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。また、通常状態および時短状態に比べて大当りすることに決定される確率が高い状態である確変状態（厳密には確変時短状態）においても、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、普通図柄の可変表示時間が短縮され、可変入賞球装置 1 5 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 1 5 の開放期間が延長された状態は、可変入賞球装置 1 5 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 1 5 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 1 5 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。

【 0 0 4 9 】

この実施の形態では、確変状態とは、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遊技状態のことをいう。また、時短状態とは、特別図柄の可変表示時間（変動時間）が通常状態および確変状態よりも短縮される遊技状態のことをいう。この実施の形態では、確変状態であり、かつ時短状態である確変時短状態に制御される場合がある。確変時短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、時短状態とは同じように制御される。すなわち、確変時短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 1 5 の開放延長が行われる。なお、確変時短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。

【 0 0 5 0 】

また、この実施の形態では、時短状態の付かない確変状態である潜伏確変状態（遊技者に確変状態であることが隠されている確変状態）に制御される場合がある。潜伏確変状態では、確変時短状態と同様に、特別図柄の停止図柄が大当た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が、特別図柄の可変表示時間が短縮されず、普通図柄の可変表示結果の当りとなる確率が高められず、普通図柄の可変表示時間が短縮されず、可変入賞球装置 1 5 の開放延長が行われない。

【 0 0 5 1 】

確変時短状態や時短状態のときのように、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 1 5 の開放延長が行われている遊技状態を高ベース状態といい、通常状態や潜伏確変状態のときのように高ベース状態でない遊技状態を低ベース状態という。

【 0 0 5 2 】

また、確変時短状態や潜伏確変状態のときのように、特別図柄の停止図柄が大当たり図柄となる確率が高められた遊技状態を高確率状態といい、通常状態や時短状態のように、特別図柄の停止図柄が大当たり図柄となる確率が高められていない遊技状態を低確率状態という。

【 0 0 5 3 】

なお、この実施の形態において、単に「確変状態」という場合は、「確変時短状態」のことを示している。

【 0 0 5 4 】

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 2 5 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 2 7 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 2 8 a、左枠ランプ 2 8 b および右枠ランプ 2 8 c が設けられている。また、左枠ランプ 2 8 b の近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ 5 1 が設けられ、右枠ランプ 2 8 c の近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れランプ 5 2 が設けられている。

【 0 0 5 5 】

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 1 2 0 が設けられている。

【 0 0 5 6 】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の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 8 a 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 9 a 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 1 3 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。

【 0 0 5 7 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特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 8 b において第 2 特別図柄の可変表

10

20

30

40

50

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。

【0058】

次に、大当りの種別について説明する。

【0059】

特別図柄の停止図柄が大当り図柄のうちの15ラウンド用の確変図柄（例えば「7」）になると、15ラウンドの大当り遊技状態（以下、15R大当りまたは15R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15回開閉制御される。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。

10

【0060】

また、特別図柄の停止図柄が大当り図柄のうちの7ラウンド用の確変図柄（例えば「5」）になると、7ラウンドの大当り遊技状態（以下、7R大当りまたは7R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7回開閉制御される。

20

【0061】

また、特別図柄の停止図柄が大当り図柄のうちの2ラウンド用の確変図柄（例えば「3」）になると、2ラウンドの大当り遊技状態（以下、2R確変大当りまたは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ラウンドや7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、遊技状態が変化（例えば確変状態から時短状態に変化）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。このような特別な演出を2ラウンド用演出という。

30

【0062】

さらに、特別図柄の停止図柄が大当り図柄のうちの2ラウンド用の時短図柄（例えば「1」）になると、2ラウンドの大当り遊技状態（以下、2R時短大当りまたは突然時短大当りという。）に移行する。突然時短大当りでも、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。突然時短大当りにおいて、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、突然時短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。突然時短大当りが発生したときも、15ラウンドや7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、遊技状態が変化（例えば確変状態から時短状態に変化）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。このような特別な演出を2ラウンド用演出という。なお、突然確変大当り（2R確変大当り）が発生するときも突然時短大当り（2R時短大当り）が発生するときも、同じ内容の2ラウンド用演出が実行されるので、遊技者は演出の内容から突然確変大当りが発生したか突然時短大当りが発生したかを認識することができない。

40

【0063】

なお、上記の例では、特別図柄の停止図柄によって大当りの種類を表示するようにしているが、特別図柄の停止図柄によって大当りのラウンド数のみ表示するようにしてもよい。例えば、15ラウンドの大当りのときは「7」とし、7ラウンドの大当りのときは「5

50

」とし、２ラウンドの大当たり（突然確変大当たり、突然時短大当たり）のときは「３」としてもよい。

【００６４】

また、飾り図柄（第１飾り図柄、第２飾り図柄）によって大当たりのラウンド数を表示するようにしてもよい。例えば、突然時短大当たりおよび突然確変大当たり（２ラウンド）についてはＬＥＤの発光色を「赤色」とし、１５ラウンド大当たりについてはＬＥＤの発光色を「青色」とし、７ラウンド大当たりについてはＬＥＤの発光色を「黄色」とするようによ

10

【００６５】

次に、図２にもとづいて演出モードの遷移について説明する。図２は、演出モードの遷移を示す説明図である。図２に示すように、この実施の形態では、演出モードとして、遊技状態が通常状態または潜伏確変状態であることを示す「通常演出」のモード（通常モードという。）と、遊技状態が確変状態（確変時短状態）であることを示す「確変演出」のモード（確変モードまたはバトルモードという。）と、遊技状態が時短状態（確変時短状態を含む）であることを示す「時短演出」のモード（時短モードという。）とが設けられている。ここで、「通常演出」と「確変演出」と「時短演出」とは、演出表示装置９にお

20

【００６６】

（１）通常モード（通常状態または潜伏確変状態）のときに１５Ｒ用の確変図柄または７Ｒ用の確変図柄で大当たりになり、その大当たり遊技が終了すると、遊技状態が通常状態から確変状態（確変時短状態）に移行され、または潜伏確変状態から確変状態（確変時短状態）に移行される。また、演出モードが通常モードから確変モード（バトルモード）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、確変モード（バトルモード）に移行されることによ

30

【００６７】

（２）確変モード（確変状態）のときに１５Ｒ用の確変図柄または７Ｒ用の確変図柄で大当たりになり、その大当たり遊技が終了すると、遊技状態として確変状態（確変時短状態）が継続されるとともに、演出モードとして確変モードが継続される。これによって、特別図柄および普通図柄の判定において高確率状態が維持され、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た状態が維持される。また、確変モード（バトルモード）が継続されることによって「確変演出」が実行され、遊技状態が確変状態（確変時短状態）であることも認識可能である。

40

【００６８】

（３）確変モード（確変状態）のときに２Ｒ用の確変図柄で大当たりになり、その大当たり遊技が終了すると、遊技状態として確変状態が継続される（すなわち、確変時短状態が継続される）が、演出モードは確変モードから時短モードに移行される。また、確変モード（確変状態）のときに２Ｒ用の時短図柄で大当たりになり、その大当たり遊技が終了すると、遊

50

技状態が確変状態（確変時短状態）から時短状態に移行されるとともに、演出モードが確変モードから時短モードに移行される。上述したように、突然確変大当たりが発生するときも突然時短大当たりが発生するときも同内容の２ラウンド用演出が実行されるので、遊技者は演出の内容によって突然確変大当たりか突然時短大当たりかを判断することができない。また、大当たり遊技の終了後の遊技状態は確変状態または時短状態に移行されるが、見た目上は、確変状態と時短状態は同じである（すなわち、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数が高められた状態は見た目（開放動作等）で判断できるが、特別図柄および普通図柄の当り判定が高確率に制御されているかどうかは見た目で判断できない）。さらに、大当たり遊技の終了後の演出モードは同じ「時短演出」が実行される時短モードであり、その演出の内容によっても遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを判断することはできない。なお、特別図柄表示器８ａまたは８ｂにおける特別図柄の停止図柄が「１」であるか「３」であるかによって、大当たり遊技の終了後の遊技状態を判断することが可能であるが、特別図柄表示器８ａ、８ｂは目立たない箇所に配置されているため、遊技者は特別図柄表示器８ａまたは８ｂの停止図柄には注目していないと考えられる。このように、演出モードが確変モード（バトルモード）から時短モードに移行された場合は、遊技者は遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを判断することができず（困難であり）、その結果、確変状態が継続されていることに対する期待感を持つことになる。

10

【００６９】

（４）大当たり遊技の終了後に時短モード（このときの遊技状態は時短状態）に移行され、その後の変動回数が５０回になると、時短状態が終了し、遊技状態が時短状態から通常状態に移行されるとともに、演出モードも時短モードから通常モードに移行される。また、大当たり遊技の終了後に時短モード（このときの遊技状態は確変時短状態）に移行され、その後の変動回数が５０回になると、確変状態（確変時短状態）の時短状態だけが終了し（つまり、大当たり判定においては高確率状態であるが、特別図柄等の変動時間は短縮されず可変入賞球装置１５の開放時間等も高められていない潜伏確変状態に移行し）、遊技状態が確変状態（確変時短状態）から潜伏確変状態（遊技者に確変状態であることが隠されている確変状態）に移行されるとともに、演出モードも時短モードから通常モードに移行される。このように、演出モードが時短モードから通常モードに移行された場合は、遊技者は遊技状態が潜伏確変状態であるか通常状態であるかを判断することができず（困難であり）、その結果、確変状態が継続されていること（潜伏確変状態に移行されていること）に対する期待感を持つことになる。

20

30

【００７０】

（５）時短モード（時短状態または確変状態）のときに１５Ｒ用の確変図柄または７Ｒ用の確変図柄で大当たりになり、その大当たり遊技が終了すると、遊技状態が時短状態から確変状態（確変時短状態）に移行され、または確変状態（確変時短状態）が継続される。また、演出モードが時短モードから確変モード（バトルモード）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、確変モード（バトルモード）に移行されることによって「確変演出」が実行され、遊技状態が確変状態（確変時短状態）であることが認識可能となる。

40

【００７１】

（６）時短モード（時短状態または確変状態）のときに２Ｒ用の確変図柄で大当たりになり、その大当たり遊技が終了すると、遊技状態が時短状態の場合は時短状態から確変状態（確変時短状態）に移行され、遊技状態が確変状態（確変時短状態）の場合は確変状態（確変時短状態）が継続される。また、演出モードについては時短モードがさらに５０回の変動回数分だけ継続される。また、時短モード（時短状態または確変状態）のときに２Ｒ用の時短図柄で大当たりになり、その大当たり遊技が終了すると、遊技状態が時短状態の場合は時短状態がさらに５０回の変動回数分だけ継続され、遊技状態が確変状態（確変時短状態）の場合は確変状態（確変時短状態）から時短状態に移行される。また、演出モードについては時短モードがさらに５０回の変動回数分だけ継続される。このように、時短モードが

50

50回の変動回数分だけ継続された場合は、遊技者は遊技状態が確変状態（確変時短状態）であるか時短状態であるかを判断することができず（困難であり）、その結果、確変状態（確変時短状態）が継続されていることに対する期待感を持つことになる。

【0072】

（7）通常モード（通常状態または潜伏確変状態）のときに2R用の確変図柄で大当たりになり、その大当たり遊技が終了すると、遊技状態が通常状態の場合は通常状態から確変時短状態に移行され、遊技状態が潜伏確変状態の場合は潜伏確変状態から確変時短状態に移行される。また、演出モードについては通常モードから時短モードに移行される。また、通常モード（通常状態または潜伏確変状態）のときに2R用の時短図柄で大当たりになり、その大当たり遊技が終了すると、遊技状態が通常状態の場合は通常状態から時短状態に移行され、遊技状態が潜伏確変状態の場合は潜伏確変状態から時短状態に移行される。また、演出モードについては通常モードから時短モードに移行される。このように、時短モードに50回の変動回数分だけ移行された場合は、遊技者は遊技状態が確変状態（確変時短状態）であるか時短状態であるかを判断することができず（困難であり）、その結果、確変状態（確変時短状態）が継続されていることに対する期待感を持つことになる。

10

【0073】

なお、以上のような演出モードおよび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。

【0074】

以上のように、この実施の形態では、15ラウンドの確変大当たりまたは7ラウンドの確変大当たりが生じたことにより確変演出を実行する確変モード（バトルモード）に移行し、確変モードが継続している限り、遊技状態が確変状態に制御されていると認識することができる。そして、2ラウンドの確変大当たり（突然確変大当たり）または2ラウンドの時短大当たり（突然時短大当たり）が生じたことにより確変モード（バトルモード）が終了し、時短演出を実行する時短モードに移行する。従って、遊技者は、15ラウンドまたは7ラウンドの確変大当たりを発生させて演出モードを確変モードに移行させ、その後、15ラウンドまたは7ラウンドの確変大当たりを発生させることにより確変モードを長く継続させることを期待しつつ遊技を行う。

20

【0075】

なお、通常モードと時短モードと確変モードとは演出上大きく相違する。例えば、通常モードのときは図28および図29に示すような変動中の演出を実行し、確変モードのときは図30～図33に示すような変動中の演出を実行する。また、時短モードのときは図33（P）に示すような「特訓モード」と呼ばれる変動中の演出（通常モードや確変モードの場合と異なる演出）を実行する。これにより、いずれの遊技状態に制御されていることを容易に認識させることができるとともに、確変状態の継続の期待感を高めることができる。

30

【0076】

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。

40

【0077】

50

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。

【0078】

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、遊技状態を示すフラグなど）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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号を情報端子盤34を介して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64も主基板31に搭載されている。

【0082】

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 9 a および第 2 飾り図柄表示器 9 b 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。また、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段は、操作ボタン 120 からの検出信号を入力したことにもとづいて、操作ボタン 120 が操作されたこと（押されたこと）を認識する。

【0083】

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, 28 a, 28 b, 28 c 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, 28 a, 28 b, 28 c 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。

【0084】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101、ROM 84、RAM 85 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、RAM 85 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 ROM 84 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。

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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 28 a、左枠ランプ 28 b、右枠ランプ 28 c、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。

【0088】

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 IC 173 に対して音番号データを出力する。音声合成用 IC 173 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 IC 173 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 ROM 174 には、音番号

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 9 】

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 1 0 0 とランプドライバ 3 5 2 および音声合成 I C 1 7 3 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。

【 0 0 9 0 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクター R O M 8 9 から必要なデータを読み出す。キャラクター R O M 8 9 は、演出表示装置 9 10
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 1 0 0 は、キャラクター R O M 8 9 から読み出したデータを V D P 1 0 9 に出力する。V D P 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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。

【 0 0 9 1 】

この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示制御を行う V D P 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。V D P 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは独立したアドレス空間を有し、そこに V R A M 8 3 をマッピングする。V R A M 8 3 は、V D P 1 0 9 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 20
、V D P 1 0 9 は、V R A M 8 3 内の画像データを演出表示装置 9 に出力する。

【 0 0 9 2 】

また、この実施の形態では、ランプドライバ基板 3 5 には、現在時刻を出力するリアルタイムクロック（R T C）3 5 3 が搭載されている。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、リアルタイムクロック 3 5 3 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 3 5 3 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 3 5 に搭載されたバックアップ電源回路 3 5 5（例えば、バッテリー）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 3 5 3 は、遊技機の電源が切 30
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 3 5 3 は、遊技機に電源が供給されているときであったもバックアップ電源回路 3 5 5 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。

【 0 0 9 3 】

また、バックアップ電源回路 3 5 5 の電源は、ランプドライバ基板 3 5 に搭載されているバックアップ R A M 3 5 6 にも供給される。すなわち、バックアップ R A M 3 5 6 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 3 5 に搭載されたバックアップ電源回路 3 5 5 から電源が供給される。なお、バックアップ R A M 3 5 6 は、遊技機に電源が供給されているときであったもバックアップ電源回路 3 5 5 から電源が供給されてもよい。 40

【 0 0 9 4 】

なお、リアルタイムクロック 3 5 3 をランプドライバ基板 3 5 ではなく、演出制御基板 8 0 や音声出力基板 7 0 に搭載してもよい。また、リアルタイムクロック 3 5 3 を主基板 3 1 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 3 5 3 を設けずに、バックアップ R A M 3 5 6 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 1 0 0 は、バックアップ R A M 3 5 6 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。

【 0 0 9 5 】

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 1 0 0 は、操作ボタン 1 50

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（図37参照）。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。

【0096】

10

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/カレンダー機能部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。

【0097】

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/カレンダー機能部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/カレンダー機能部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/カレンダー機能部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/カレンダー機能部364は、カレンダーカウンタを備え、水晶発振子360からの発振信号にもとづいてカレンダー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/カレンダー機能部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。

20

【0098】

30

シフトレジスタ368は、クロック出力/カレンダー機能部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/カレンダー機能部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。

【0099】

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。

40

【0100】

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。

【0101】

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

50

となる。例えば、リアルタイムクロック 3 5 3 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 3 5 3 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) の入力と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。

【 0 1 0 2 】

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。

【 0 1 0 3 】

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。

【 0 1 0 4 】

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（エレジスタ）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。

【 0 1 0 5 】

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）。

【 0 1 0 6 】

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）が行われたか否かを確認する（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。

【 0 1 0 7 】

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。

【 0 1 0 8 】

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

クアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55 内の領域）に設定する（ステップ S 4 2）。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 S 4 1 および S 4 2 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、バトルモードフラグ、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。

【0109】

10

また、CPU 56 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 S 4 3）。そして、ステップ S 1 4 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が設けられている。

【0110】

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。

【0111】

20

初期化処理では、CPU 56 は、まず、RAM クリア処理を行う（ステップ S 1 0）。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、RAM 55 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、ROM 54 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 S 1 1）、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 S 1 2）。

【0112】

ステップ S 1 1 および S 1 2 の処理によって、例えば、普通図柄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。

30

【0113】

また、CPU 56 は、サブ基板（主基板 3 1 以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（電源投入指定コマンドともいう。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップ S 1 3）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置 9 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

40

【0114】

また、CPU 56 は、乱数回路 5 0 3 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 4）。CPU 56 は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路 5 0 3 にランダム R の値を更新させるための設定を行う。

【0115】

そして、ステップ S 1 5 において、CPU 56 は、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば 2 m s に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、2 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

50

【0116】

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。

10

【0117】

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）。

20

【0118】

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。

30

【0119】

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）。

40

【0120】

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：大当りを発生させるときの大当りの種別（「突時」「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）
- （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（変動時間）を決定する（変動パターン決定用）

50

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

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

【 0 1 2 1 】

図 7 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 4 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、(2) の大当り種別決定用乱数、および (4) 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) ~ (6) 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 M R 2 初期値用乱数を設けてもよい。そして、M R 4 初期値用乱数に加えて M R 2 初期値用乱数もステップ S 1 8 , S 2 5 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 1 5 ラウンドの確変図柄 (例えば、「 7 」) や 7 ラウンドの確変図柄 (例えば「 5 」) など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 5 6 0 に内蔵されたハードウェア (乱数回路 5 0 3) 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 5 6 0 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。なお、乱数回路 5 0 3 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵させずに、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 とは別の回路であってもよい (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の外付けであってもよい) 。

【 0 1 2 2 】

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、M R 1 , M R 2 , M R 3) 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。

【 0 1 2 3 】

さらに、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う (ステップ S 2 7) 。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b 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。C P U 5 6 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。

【 0 1 2 4 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う (ステップ S 2 8) 。普通図柄プロセス処理では、C P U 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 の表示状態および可変入賞球装置 1 5 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。C P U 5 6 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。

【 0 1 2 5 】

また、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行う (演出制御コマンド制御処理 : ステップ S 2 9) 。

【 0 1 2 6 】

さらに、C P U 5 6 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 S 3 0) 。

【 0 1 2 7 】

また、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3 および入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a 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 S 3 1) 。具体的には、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3 および入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a 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 3 7 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

10

20

30

40

50

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。

【0128】

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、CPU 56 は、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域におけるソレノイドのオン/オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップ S32：出力処理）。

【0129】

また、CPU 56 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）。CPU 56 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、CPU 56 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、CPU 56 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、CPU 56 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップ S22 において駆動信号を出力することによって、第 1 特別図柄表示器 8a および第 2 特別図柄表示器 8b における第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示を実行する。

【0130】

なお、CPU 56 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、CPU 56 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、CPU 56 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。

【0131】

さらに、CPU 56 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップ S34）。CPU 56 は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が 0.2 秒ごとに表示状態（「」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「」を示す 1 と「×」を示す 0）を切り替える。なお、開始フラグおよび終了フラグを用いずに、CPU 56 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、CPU 56 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

10

20

30

40

50

動役物作動処理を実行する。この場合、例えば、CPU 56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、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【0132】

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。

【0133】

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。

10

【0134】

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、0～65535の数値範囲内で更新されるランダム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。CPU 56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、大当りとするに決定する。

20

【0135】

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）と比較される各大当り種別（「突時」「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、「突時」は、突然時短大当りのことである。「第1確変」は、7ラウンドの確変大当りのことである。「第2確変」は、15ラウンドの確変大当りのことである。「第3確変」は、7ラウンド用の確変図柄で仮停止した後に、再抽選で15ラウンド用の確変図柄に昇格（確定）させる15ラウンドの確変大当りである。「突確」は、突然確変大当りのことである。

30

【0136】

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「突然時短大当り」が決定されたときは、特別図柄の停止図柄が2R用の時短図柄「1」となる。大当り種別として「第1確変大当り」が決定されたときは、特別図柄の停止図柄が7R用の確変図柄「5」となる。大当り種別として「第2確変大当り」および「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が15ラウンド用の確変図柄「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が突然確変図柄「3」となる。なお、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てもよい。

40

【0137】

なお、ランダムRにもとづいてはずれとする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。

【0138】

なお、演出図柄の停止図柄は、CPU 56にて決定された表示結果（第1確変大当り、

50

第2確変大当り、第3確変大当り、突然確変大当り、突然時短大当り、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。

【0139】

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、突然確変大当り、突然時短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することに決定する。

【0140】

図10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10に示す例において、コマンド8000(H)~801A(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8000(H)~801A(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。

【0141】

コマンド8C00(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8C00(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8C00(H)~8C05(H)を表示結果特定コマンドという。ここで、コマンド8C00(H)は、はずれを指定する表示結果指定コマンドである。コマンド8C01(H)は、突然確変大当りを指定する表示結果指定コマンドである。コマンド8C02(H)は、7ラウンドの確変大当りを指定する表示結果指定コマンドである。コマンド8C03(H)は、15ラウンドの確変大当りを指定する表示結果指定コマンドである。コマンド8C04(H)は、7ラウンド用の確変図柄を仮停止させた後に再抽選で15ラウンドの確変図柄を確定する15ラウンドの確変大当り(再抽選ありの15ラウンドの確変大当り)を指定する表示結果指定コマンドである。コマンド8C05(H)は、突然確変大当りを指定する表示結果指定コマンドである。

【0142】

後述するように、演出制御用マイクロコンピュータ100において、コマンド8C00(H)の受信にもとづいてはずれ図柄が決定され、コマンド8C01(H)の受信にもとづいて突時図柄が決定され、コマンド8C02(H)の受信にもとづいて7ラウンド用の確変図柄が決定され、コマンド8C03(H)の受信にもとづいて15ラウンド用の確変図柄が決定され、コマンド8C04(H)の受信にもとづいて15ラウンド用の確変図柄と仮停止される7ラウンド用の確変図柄が決定され、コマンド8C05(H)の受信にもとづいて突確図柄が決定される。なお、この実施の形態では、突時図柄と突確図柄は共通の図柄(リーチはずれ図柄)とされている。

【0143】

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。

【0144】

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

10

20

30

40

50

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。

【0145】

10

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。

【0146】

コマンド9500（H）は、演出モードが通常モードであるときの背景（その他の演出）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、演出モードが確変モードであるときの背景（その他の演出）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、演出モードが時短モードであるときの背景（その他の演出）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9500（H）～9502（H）を背景指定コマンドという。

20

【0147】

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1指定コマンド）である。また、コマンド9F55（H）は、エラーが発生したときに、エラーを報知する（演出表示装置9において黒画面に「エラー」を表示し、エラー音をならす）ことを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ2指定コマンド）である。

30

【0148】

コマンドA000～A002（H）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当たり開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じて、大当たり開始1指定～大当たり開始3指定コマンドがある。

【0149】

コマンドA1XX（H）は、15ラウンド・7ラウンド大当たりのときのXX（01～0F）で示す回数（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中1指定コマンド）である。A2XX（H）は、15ラウンド・7ラウンド大当たりのときのXX（01～0F）で示す回数（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後1指定コマンド）である。

40

【0150】

コマンドA300（H）は、「大当たり終了」画面（7ラウンド大当たりの終了を示す画面）を表示することを指定する演出制御コマンド（大当たり終了1指定コマンド：エンディング1指定コマンド）である。コマンドA301（H）は、「確率変動突入」画面（15ラウンドの大当たりの終了を示す画面）を表示することを指定する演出制御コマンド（大当たり終了2指定コマンド：エンディング2指定コマンド）である。コマンドA302（H）は、2ラウンド用のエンディング（突然確変大当たりまたは突然時短大当たりのエンディング）を実行することを指定する演出制御コマンド（大当たり終了3指定コマンド：エンディング

50

3 指定コマンド)である。

【0151】

コマンドA4XX(H)は、2ラウンド大当りのときのXX(01~02)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2指定コマンド)である。A2XX(H)は、2ラウンド大当りのときのXX(01~02)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2指定コマンド)である。

【0152】

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。

10

【0153】

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。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。

20

【0154】

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10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。

【0155】

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。なお、変動パターンは演出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、変動パターンは特別図柄の変動時間等も示す。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。

30

【0156】

図2で説明したように、演出モードに応じて演出図柄の変動中の演出内容を変化させる。このため、演出モードに応じた演出図柄の変動パターンを用意している。図11に示す変動パターンにおいて、変動番号「1」~「4」の変動パターンは、演出モードが「通常モード」「確変モード」「時短モード」のいずれの場合にも選択可能な変動パターンである(なお、具体的には、変動番号「1」「2」の変動パターンは「通常モード」の場合に選択される変動パターンであり、変動番号「3」「4」の変動パターンは「確変モード」または「時短モード」のときに選択される変動パターンである)。変動番号「5」~「18」の変動パターンは、演出モードが「通常モード」または「時短モード」の場合に選択される変動パターンである。変動番号「19」~「27」の変動パターンは、「確変モード(バトルモード)」の場合に選択される変動パターンである。

40

【0157】

また、図11に示す変動パターンは、事前決定(図21のステップS62、S73参照)の決定結果に応じて、はずれ(非リーチはずれ、リーチはずれ)の場合の変動パターン(変動番号「1」~「12」、「19」、「20」と、2ラウンド大当り(突然確変大当り、突然時短大当り)の場合の変動パターン(変動番号「13」、「14」、「21」

50

、「２２」と、７ラウンド大当たりまたは１５ラウンド大当たりの場合の変動パターン（変動番号「１５」～「１８」、「２３」～「２７」）とに分けられている。

【０１５８】

事前決定の決定結果がはずれの場合の変動パターンとして、「非リーチはずれ」の変動パターン（変動番号「１」～「４」）と、「リーチはずれ」の変動パターン（変動番号「５」～「１２」、「１９」、「２０」）とが設けられている。

【０１５９】

そして、「非リーチはずれ」の変動パターンには、非時短時（図２に示す通常モード時）であって合算保留記憶数が０～３個のときの通常変動の変動パターン（変動番号「１」）と、非時短時であって合算保留記憶数が４～８個のときの通常変動の変動パターン（変動番号「２」）と、時短時（図２に示す確変モード時または時短モード時）であって合算保留記憶数が０～３個のときの通常変動の変動パターン（変動番号「３」）と、時短時であって合算保留記憶数が４～８個のときの通常変動の変動パターン（変動番号「４」）とが設けられている。

【０１６０】

なお、変動番号「１」の変動パターンの変動時間より変動番号「２」の変動パターンの変動時間の方が短く、変動番号「３」の変動パターンの変動時間より変動番号「４」の変動パターンの変動時間の方が短い。また、変動番号「１」の変動パターンの変動時間より変動番号「３」の変動パターンの変動時間の方が短く、変動番号「２」の変動パターンの変動時間より変動番号「４」の変動パターンの変動時間の方が短い。

【０１６１】

また、「通常モード」または「時短モード」のときに選択可能な「リーチはずれ」の変動パターンには、ノーマルリーチの変動パターン（変動番号「５」「６」）と、スーパーリーチＡの変動パターン（変動番号「７」「８」）と、スーパーリーチＢの変動パターン（変動番号「９」「１０」）と、スーパーリーチＣの変動パターン（変動番号「１１」「１２」）とが設けられている。なお、リーチパターンの横に付されている（－２）（－１）（＋１）は、リーチ図柄（この実施の形態では左右図柄）と最終停止図柄（この実施の形態では中図柄）との図柄差を示している。具体的には、（－１）は、最終停止図柄がリーチ図柄の１コマ手前の図柄で停止することを示し（例えば、リーチ図柄が「３」で最終停止図柄が「２」）、（＋１）は、最終停止図柄がリーチ図柄の１コマ後ろの図柄で停止することを示している（例えば、リーチ図柄が「３」で最終停止図柄が「４」）。

【０１６２】

また、「確変モード」のときに選択可能な「リーチはずれ」の変動パターンには、自キャラクタと敵キャラクタ（相手キャラクタ）とが２回対戦（バトル）するが引き分けとなる変動パターン（変動番号「１９」）と、自キャラクタと敵キャラクタ（相手キャラクタ）とが３回対戦（バトル）するが引き分けとなる変動パターン（変動番号「２０」）とが設けられている。

【０１６３】

事前決定の決定結果が２ラウンド大当たりの場合の変動パターンには、「通常モード」または「時短モード」のときに選択可能な変動パターン（変動番号「１３」「１４」）と、「確変モード」のときに選択可能な変動パターン（変動番号「２１」「２２」）とが設けられている。なお、「高確中バトル２回型負け」は、自キャラクタと敵キャラクタとが２回対戦（バトル）した結果、自キャラクタが負けてしまうことを示し、「高確中バトル３回型負け」は、自キャラクタと敵キャラクタとが３回対戦（バトル）した結果、自キャラクタが負けてしまうことを示している。

【０１６４】

事前決定の決定結果が７ラウンド大当たりまたは１５ラウンド大当たりの場合の変動パターンには、「通常モード」または「時短モード」のときに選択可能な変動パターン（変動番号「１５」～「１８」）と、「確変モード」のときに選択可能な変動パターン（変動番号「２３」～「２７」）とが設けられている。なお、「高確中バトル１回型勝ち」は、自キ

キャラクタと敵キャラクタとが1回対戦(バトル)した結果、自キャラクタが勝つことを示し、「高確中バトル2回型勝ち」は、自キャラクタと敵キャラクタとが2回対戦(バトル)した結果、自キャラクタが勝つことを示し、「高確中バトル3回型勝ち」は、自キャラクタと敵キャラクタとが3回対戦(バトル)した結果、自キャラクタが勝つことを示している。また、「高確中バトル2回型救済」は、自キャラクタと敵キャラクタとが2回対戦(バトル)した結果、自キャラクタが負けてしまうが、その後に救済演出が実行されて(自キャラクタが復活して)、自キャラクタが逆転勝ちすることを示し、「高確中バトル3回型救済」は、自キャラクタと敵キャラクタとが3回対戦(バトル)した結果、自キャラクタが負けてしまうが、その後に救済演出が実行されて(自キャラクタが復活して)、自キャラクタが逆転勝ちすることを示している。

10

【0165】

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。

【0166】

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。

20

【0167】

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。

30

【0168】

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。

【0169】

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。

40

【0170】

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)

50

に出力されることである。なお、演出制御 I N T 信号は図 1 2 に示された極性と逆極性であってもよい。

【 0 1 7 1 】

図 1 4 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 1 4 (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 5 6 0 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、タイム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。

【 0 1 7 2 】

また、図 1 4 (B) に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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。

【 0 1 7 3 】

なお、これらのコマンドを送信する順序は図 1 4 (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。

【 0 1 7 4 】

図 1 5 は、主基板 3 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 (具体的には、C P U 5 6) が実行する特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 7) 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 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。

【 0 1 7 5 】

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。

【 0 1 7 6 】

特別図柄プロセス処理において、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 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 1 3 a、または第 2 始動入賞口 1 4 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 1 4 a 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 (第 1 始動口スイッチ 1 3 a と第 2 始動入賞口 1 4 を含むスイッチからの検出信号を入力するポート) のデータを読み出して、例えばレジスタや R A M 5 5 の所定領域にロードする (ステップ S 3 1 1)。そして、ロードした内容 (ロードしたデータ) と C 0 (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 S 3 1 2)、始動口スイッチ通過処理を実行する (ステップ S 3 1 3)。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 2 m s 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 S 3 0 0 ~ S 3 0 7 のうちのいずれかの処理を行う。また、C 0 (H) は、入力ポート 0 の第 1 始動口スイッチ 1 3 a および第 2 始動口スイッチ 1 4 a 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 S 2 1) で入力ポート 0 の内容を R A M 5 5 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 (なお、ノイズによる誤判定を防止するため、R A M 5 5 の所定領域に入力ポート 0 の内容が複数回のタイム割込みに亘って設定されたときにスイッチオンとするフラグをセットし、そのフラグがセットされたときに始動口スイッチ通過処理を実行するようにしてもよい)。また、ステップ S 3 1 2 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、0 0 (H) との排他的論理和をとる演算に代えてもよい。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 3 0 0 ~ S 3 0 7 の処理は、以下のような処理である。

【 0 1 7 8 】

特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）：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 5 6 0 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、大当たりとするか否か、大当たりの場合は大当たりの種別を決定する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 1 に対応した値（この例では 1）に更新する。

【 0 1 7 9 】

変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）：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 S 3 0 2 に対応した値（この例では 2）に更新する。

10

【 0 1 8 0 】

表示結果特定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）：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 1 0 0 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 S 3 0 3 に対応した値（この例では 3）に更新する。

20

【 0 1 8 1 】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）：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 S 3 0 1 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 S 3 0 4 に対応した値（この例では 4）に更新する。

【 0 1 8 2 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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 1 0 0 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、大当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。大当た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 S 3 0 0 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 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において演出図柄が停止されるように制御する。

30

【 0 1 8 3 】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）：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 2 1 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 S 3 0 6 に対応した値（この例では 6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。

40

【 0 1 8 4 】

大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）：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。大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイ

50

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。

【0185】

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、遊技状態および演出モードを示すフラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ、バトルモードフラグ）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。

【0186】

図16および図17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（第2始動口スイッチ14aに対応する入力ポート0のビット）が1であるか否かを確認する（ステップS211）。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。

【0187】

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（第1始動口スイッチ13aに対応する入力ポート0のビット）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。

【0188】

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）。

【0189】

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。

【0190】

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 S 2 2 1 に移行する。保留記憶数カウンタの値が 4 でなければ、CPU 5 6 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 S 2 1 4 B）。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、CPU 5 6 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 S 2 1 5）。

【 0 1 9 1 】

また、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、始動口ポインタが示すデータをセットする（ステップ S 2 1 6）。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、0 0（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、CPU 5 6 は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、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 0 1（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 0 2（H）をセットする。

【 0 1 9 2 】

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

【 0 1 9 3 】

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 1 3 単独の入賞順と第 2 始動入賞口 1 4 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 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 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。

【 0 1 9 4 】

図 1 8（B）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図 1 8（B）に示すように、第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。また、第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。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、RAM 5 5 に形成されている。

【 0 1 9 5 】

10

20

30

40

50

C P U 5 6 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 S 2 1 7）。具体的には、C P U 5 6 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。

【 0 1 9 6 】

10

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、C P U 5 6 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。

【 0 1 9 7 】

なお、ステップ S 2 1 7 では、C P U 5 6 は、ソフトウェア乱数として M R 1 ~ M R 3（図 8 参照）の値を抽出し、乱数回路 5 0 3 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 1 8（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、C P U 5 6 は、ステップ S 2 1 7 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 S 2 1 7 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、R A M 5 5 の容量を削減することができる。

20

30

【 0 1 9 8 】

次いで、C P U 5 6 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 S 2 1 8）。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 S 2 1 9）。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。

40

【 0 1 9 9 】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送信する際に、C P U 5 6 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 R O M にコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップ S 2 9）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 E X T データには合算保留記憶数カウンタの値が設定される。

【 0 2 0 0 】

なお、C P U 5 6 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

50

インタにセットする処理をステップS 2 1 2の処理の前または後や、ステップS 2 1 3の処理の前または後に実行するようにしてもよい。

【0201】

なお、ステップS 2 1 9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S 2 1 8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S 2 1 9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。

【0202】

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S 2 2 1)、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S 2 2 2)。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S 2 2 3)、ステップS 2 1 4 Aに移行する。ステップS 2 2 1～S 2 2 3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13 aと第2始動口スイッチ14 a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14 aについてステップS 2 1 4 A～S 2 1 9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13 aについてステップS 2 1 4 A～S 2 1 9の処理が実行されることになる。

【0203】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13 aと第2始動口スイッチ14 a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、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S 2 1 4 A～S 2 1 9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。

【0204】

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S 2 3 1に移行する。

【0205】

ステップS 2 3 1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S 2 3 9)、処理を終了する。つまり、第1始動口スイッチ13 aと第2始動口スイッチ14 aとがともにオン状態になっていた場合にはステップS 2 3 2以降の処理を実行しない。すなわち、第1始動口スイッチ13 aと第2始動口スイッチ14 a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S 2 3 2～S 2 3 8)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。

【0206】

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S 2 3 2)。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14 a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S 2 3 3)。ステップS 2 1 1, S 2 1 2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

10

20

30

40

50

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。

【0207】

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）。

10

【0208】

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。

20

【0209】

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）。

【0210】

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が第2始動口14への入賞が生じたの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。

30

40

【0211】

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17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。

【0212】

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

50

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。

【0213】

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。

10

【0214】

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が第2始動口14への入賞が生じたのがが確実に判定された時点（ステップS231のY、S233のY、S235のYの後）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。

20

【0215】

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。

【0216】

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。

30

40

【0217】

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

50

送信テーブルのアドレスの指定を行うことができる。

【0218】

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19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19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。

【0219】

共通保留記憶数バッファを用いる場合、CPU56は、ステップS214Bで始動ポイント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、始動ポイント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ト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。

【0220】

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トを更新する。例えば、図19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トを更新する。例えば、合算保留記憶数が3である場合には、図19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、始動ポイントが「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、始動ポイントが「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トを更新するようにすればよい。

【0221】

また、データ格納先のアドレスを指定するポイント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19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19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、ポイント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、ポイント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。

【0222】

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、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。

【0223】

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

10

【0224】

合算保留記憶数が0であれば（ステップS51のY）、CPU56は、デモ画面の表示中であることを示すデモフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS50A）。デモフラグがセットされていないければ（ステップS50AのN）、特別図柄の変動終了後からデモ画面を表示するまでの時間を計測するためのデモ表示タイマの値を1減算する（ステップS50B）。次いで、CPU56は、デモ表示タイマがタイムアウトしたかどうか判定し（ステップS50C）、タイムアウトしたときは、客待ちデモ1指定コマンドを送信する制御を実行し（ステップS50D）、デモフラグをセットする（ステップS50E）。なお、図20には示していないが、デモフラグをセットした場合は、デモ表示タイマの値が初期値（例えば120秒を示す値）に戻される。また、特別図柄の変動が開始される場合（例えばステップS51のYの場合）にも、デモ表示タイマの値が初期値に戻される。

20

【0225】

なお、図柄の変動停止後にデモ表示を行うまでの所定時間（例えば120秒）が経過したか否かを判定する処理（ステップS50B、S50Cの処理）は演出制御用CPU101側で実行するようにしてもよい。具体的には、CPU56は、図柄の変動停止後（ステップS51のY）、デモフラグがセットされているか否かを確認し（ステップS50Aに相当）、デモフラグがセットされていないければ客待ちデモ1指定コマンドを送信する（ステップS50Dに相当）。そして、デモフラグをセットする（ステップS50Eに相当）。そして、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にもとづいて、時間の計測を開始し、所定時間が経過するとデモ画面を表示する制御を実行する。このような構成によっても、変動停止後から所定時間経過にデモ画面を表示させることができる。

30

【0226】

合算保留記憶数が0でなければ（ステップS51のY）、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。

40

【0227】

なお、遊技状態が時短状態や確変状態（確変時短状態）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

50

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（確変時短状態）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。

【0228】

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。

【0229】

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。

【0230】

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。

【0231】

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 ($m=2\sim 8$)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 ($m=2\sim 8$)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。

【 0 2 3 2 】

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

【 0 2 3 3 】

なお、図 20 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 S 5 2 において、CPU 5 2 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、CPU 5 6 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 S 5 3 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 S 5 4 参照）。

10

【 0 2 3 4 】

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 S 5 5 において、CPU 5 6 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 S 5 5 において、CPU 5 6 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 S 5 6 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。

20

【 0 2 3 5 】

特別図柄通常処理では、最初に、第 1 始動入賞口 1 3 を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータすなわち第 1 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータ、または第 2 始動入賞口 1 4 を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータすなわち第 2 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップ S 3 0 0 ～ S 3 0 7 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。

30

【 0 2 3 6 】

その後、CPU 5 6 は、合算保留記憶数の値を 1 減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する（ステップ S 5 7）。その後、CPU 5 6 は、遊技状態や演出モードを示すフラグ（時短フラグ、バトルモードフラグ）の設定状況にもとづいて現在の遊技状態や演出モードを確認し、現在の遊技状態や演出モード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 S 5 8）。具体的には、バトルモード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、バトルモードフラグがセットされておらず時短フラグ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、バトルモードフラグおよび時短フラグのいずれ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。

40

【 0 2 3 7 】

次いで、CPU 5 6 は、乱数バッファ領域からランダム R（大当たり判定用乱数）を読み出し（ステップ S 6 1）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ S 6 2）。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値（図 9 参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログ

50

ラムである。

【0238】

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）に示すような大当たり判定値が設定されているテーブルにおける大当たり判定値を使用し、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）に示すような大当たり判定値が設定されているテーブルにおける大当たり判定値を使用する。

【0239】

大当た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、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、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たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0240】

ステップS71では、CPU56は、大当た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たり種別決定用乱数を読み出し（ステップS72）、大当たり種別決定用乱数にもとづいて、図9（C）に示す大当たり種別決定テーブルを用いて大当たり種別（「突時」「第1確変」「第2確変」「第3確変」「突確」）を決定する（ステップS73）。大当たり種別が決定されると、大当たり種別に対応した特別図柄の停止図柄としての大当たり図柄（「1」「3」「5」「7」）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たり（「第1確変」）が決定された場合には、停止図柄が確変図柄（「5」）となる。また、15ラウンドの確変大当たり（「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、突然確変大当たり（「突確」）が決定された場合には、停止図柄が突然確変図柄（「3」）となる。また、突然時短大当たり（「突時」）が決定された場合には、停止図柄が突然時短図柄（「1」）となる。なお、大当た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、大当たり種別を決定するテーブルを選択する。

【0241】

CPU56は、7ラウンドまたは15ラウンドの確変大当たりとすることに決定された場合には、確変大当たりの種別（「第1確変」「第2確変」「第3確変」）に応じたフラグ（第1確変大当たりが決定されたときは「7R大当たりフラグ」、第2確変大当たりまたは第3確変大当たりが決定されたときは「15R大当たりフラグ」）をセットする（ステップS74、S75）。また、突然確変大当たりに決定された場合には、突然確変大当たりフラグをセットする（ステップS76、S77）。また、突然時短大当たりが決定された場合には、突然時短大当たりフラグをセットする（ステップS76、S78）。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）。

【0242】

大当た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」「8」「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）。

【0243】

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）、大当たりの判定処理（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 6 1 ~ S 8 2 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。

【 0 2 4 4 】

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

【 0 2 4 5 】

図 2 2 および図 2 3 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 S 3 0 1)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、CPU 5 6 は、まず、演出モードが確変モード(バトルモード)であることを示すバトルモードフラグがセットされているか否かを判定する(ステップ S 9 1)。バトルモードフラグがセットされていないければ、1 5 R 大当たりフラグまたは 7 R 大当たりフラグがセットされているか否かを判定する(ステップ S 9 2)。1 5 R 大当たりフラグまたは 7 R 大当たりフラグがセットされていれば、通常モード(および時短モード)のときに 1 5 ラウンド大当たりまたは 7 ラウンド大当たりになると決定された場合に用いる通常モード時の 1 5 R・7 R 大当たり用変動パターンテーブルを設定する(ステップ S 9 3)。

【 0 2 4 6 】

ここで、通常モード時の 1 5 R・7 R 大当たり用変動パターンテーブルには、図 1 1 に示した変動番号「1 5」~「1 8」の変動パターンが設定されている。

【 0 2 4 7 】

1 5 R 大当たりフラグまたは 7 R 大当たりフラグがセットされていないときは(ステップ S 9 2 の N)、CPU 5 6 は、突然確変大当たりフラグまたは突然時短大当たりフラグがセットされているか否かを判定する(ステップ S 9 4)。突然確変大当たりフラグまたは突然時短大当たりフラグがセットされていれば、通常モード(および時短モード)のときに突然確変大当たりまたは突然時短大当たりになると決定された場合に用いる通常モード時の 2 R 大当たり用変動パターンテーブルを設定する(ステップ S 9 5)。

【 0 2 4 8 】

ここで、通常モード時の 2 R 大当たり用変動パターンテーブルには、図 1 1 に示した変動番号「1 3」「1 4」の変動パターンが設定されている。

【 0 2 4 9 】

突然確変大当たりフラグまたは突然時短大当たりフラグがセットされていないときは(ステップ S 9 4 の N)、CPU 5 6 は、通常モード(および時短モード)のときにはずれになると決定された場合に用いる通常モード時のはずれ用変動パターンテーブルを設定する(ステップ S 9 6)。

【 0 2 5 0 】

ここで、通常モード時のはずれ用変動パターンテーブルには、図 1 1 に示した変動番号「1」~「1 2」の変動パターンが設定されている。なお、図 2 2 には示していないが、遊技状態が通常状態または潜伏確変状態のとき(低ベース状態のとき)であって、合算保留記憶数が 0 ~ 3 個のときは、変動番号「1」「5」~「1 2」の変動パターンが設定されたテーブルを設定し、遊技状態が通常状態または潜伏確変状態のとき(低ベース状態のとき)であって、合算保留記憶数が 4 ~ 8 個のときは、変動番号「2」「5」~「1 2」の変動パターンが設定されたテーブルを設定し、遊技状態が時短状態または確変状態のとき(高ベース状態のとき)であって、合算保留記憶数が 0 ~ 3 個のときは、変動番号「3」「5」~「1 2」の変動パターンが設定されたテーブルを設定し、遊技状態が時短状態または確変状態のとき(高ベース状態のとき)であって、合算保留記憶数が 4 ~ 8 個のときは、変動番号「4」~「1 2」の変動パターンが設定されたテーブルを設定する。

【 0 2 5 1 】

ステップ S 9 1 において、バトルモードフラグがセットされている場合は(ステップ S

91のY)、CPU56は、15R大当りフラグまたは7R大当りフラグがセットされているか否か判定する(ステップS97)。15R大当りフラグまたは7R大当りフラグがセットされていれば、確変モード(バトルモード)のときに15ラウンド大当りまたは7ラウンド大当りになると決定された場合に用いるバトルモード時の15R・7R大当り用変動パターンテーブルを設定する(ステップS98)。

【0252】

ここで、バトルモード時の15R・7R大当り用変動パターンテーブルには、図11に示した変動番号「23」～「27」の変動パターンが設定されている。

【0253】

15R大当りフラグまたは7R大当りフラグがセットされていないときは(ステップS97のN)、CPU56は、突然確変大当りフラグまたは突然時短大当りフラグがセットされているか否か判定する(ステップS99)。突然確変大当りフラグまたは突然時短大当りフラグがセットされていれば、確変モード(バトルモード)のときに突然確変大当りまたは突然時短大当りになると決定された場合に用いるバトルモード時の2R大当り用変動パターンテーブルを設定する(ステップS100)。

【0254】

ここで、バトルモード時の2R大当り用変動パターンテーブルには、図11に示した変動番号「21」「22」の変動パターンが設定されている。

【0255】

突然確変大当りフラグまたは突然時短大当りフラグがセットされていないときは(ステップS99のN)、CPU56は、確変モード(バトルモード)のときにはずれになると決定された場合に用いるバトルモード時のはずれ用変動パターンテーブルを設定する(ステップS101)。

【0256】

ここで、バトルモード時のはずれ用変動パターンテーブルには、図11に示した変動番号「3」「4」「19」「20」の変動パターンが設定されている。なお、図22には示していないが、合算保留記憶数が0～3個のときは、変動番号「3」「19」「20」の変動パターンが設定されたテーブルを設定し、合算保留記憶数が4～8個のときは、変動番号「4」「19」「20」の変動パターンが設定されたテーブルを設定する。

【0257】

次いで、CPU56は、変動パターン決定用乱数を乱数格納バッファから読み出し(ステップS102)、読み出した変動パターン決定用乱数の値にもとづいて、上記のステップS93、S95、S96、S98、S100、S101のいずれかの処理で設定した変動パターンテーブルを用いて、変動パターンを決定する(ステップS103)。

【0258】

その後、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S104)。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S104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。

【0259】

また、CPU56は、ステップS103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S105)。なお、ステップS103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。

10

20

30

40

50

【 0 2 6 0 】

なお、ステップ S 1 0 5 の処理を実行した後にステップ S 1 0 4 の処理を実行するようにしてもよい。つまり、変動パターンコマンドを送信する制御を実行した後に、図柄変動指定コマンドを送信する制御を実行するようにしてもよい。

【 0 2 6 1 】

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 S 1 0 6）。例えば、ステップ S 3 3 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 S 3 3 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 S 1 0 6 において、CPU 5 6 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ことを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、RAM 5 5 に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ S 1 0 7）。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 S 3 0 2）に対応した値に更新する（ステップ S 1 0 8）。

10

【 0 2 6 2 】

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、ROM 5 4 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 S 1 0 7 で設定される変動時間タイマ（RAM 5 5 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、RAM 5 5 の容量節減にもつながる。

20

【 0 2 6 3 】

図 2 4 は、表示結果特定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、CPU 5 6 は、決定されているはずれ・大当たり、または大当たりの種類に応じて、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 1 0 参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU 5 6 は、まず、大当たりフラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 1 1 0）。セットされていない場合には、表示結果 1 指定コマンド（8 C 0 0（H））を送信する制御を行う（ステップ S 1 1 6）。

30

【 0 2 6 4 】

また、大当たりフラグがセットされている場合、1 5 R 大当たりフラグまたは 7 R 大当た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（8 C 0 2（H）～8 C 0 4（H））のいずれかを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 1，S 1 1 2）。すなわち、7 R 大当た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（8 C 0 2（H））を送信する制御を行い、1 5 R 大当た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（8 C 0 3（H））または表示結果 5 指定コマンド（8 C 0 4（H））を送信する制御を行う。なお、表示結果 4 指定コマンドを送信するか、表示結果 5 指定コマンドを送信するかは、第 2 確変大当たりが決定されたことまたは第 3 確変大当たりが決定されたことを示すフラグをセットし、そのフラグにもとづいて判断することが可能である。例えば、大当たり種別の判定で第 3 確変大当たりが決定された場合にステップ S 7 5 にて第 3 確変フラグをセットし、その第 3 確変フラグがセットされている場合に表示結果 5 指定コマンドを送信し、第 3 確変フラグがセットされていない場合に表示結果 4 指定コマンドを送信する。

40

【 0 2 6 5 】

1 5 R 大当たりフラグまたは 7 R 大当たりフラグがセットされていない場合において（ステップ S 1 1 1 の N）、突然確変大当たりフラグがセットされているときには、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 S 1 1 3，S 1 1 4）。また、突然確変大当

50

リフラグがセットされていないとき（すなわち、突然時短大当りフラグがセットされているとき）には（ステップS 1 1 3のN）、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S 1 1 5）。

【0 2 6 6】

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S 1 1 7）。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。

【0 2 6 7】

そして、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）に対応した値に更新する（ステップS 1 1 8）。

10

【0 2 6 8】

図2 5 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S 3 0 3）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、CPU 5 6 は、変動時間タイマを1 減算し（ステップS 1 2 1）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS 1 2 2）、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S 1 2 3）。そして、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）に対応した値に更新する（ステップS 1 2 4）。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。

【0 2 6 9】

20

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

【0 2 7 0】

30

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S 1 2 2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S 1 3 1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。

【0 2 7 1】

次いで、CPU 5 6 は、停止時間タイマの値を1 減算し（ステップS 1 3 2）、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S 1 3 3）。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S 1 3 4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S 1 3 1 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S 1 3 1の処理を実行しないようにする。

40

【0 2 7 2】

次いで、CPU 5 6 は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 3 4）。セットされていれば、CPU 5 6 は、確変フラグおよび時短フラグをリセッ

50

とし（ステップS 1 3 5）、大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 6）。具体的には、1 5 R大当りフラグがセットされている場合には大当り開始1指定コマンドを送信し、7 R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、突然確変大当りフラグまたは突然時短大当りフラグがセットされている場合には大当り3指定コマンドを送信する。

【0 2 7 3】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを例えば演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 1 3 7）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップS 1 3 8）。

10

【0 2 7 4】

大当りフラグがセットされていない場合には（ステップS 1 3 4のN）、CPU 5 6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S 1 3 9）。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S 1 4 0）、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S 1 4 1）。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S 1 4 2）。なお、この実施の形態では、時短状態（具体的には時短状態または確変時短状態に制御される時短モード）に移行されてから50回の特別図柄の変動が終了するまで時短状態（確変時短状態の場合は、確変時短状態うちの時短状態）が継続される。

20

【0 2 7 5】

そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 3）。

【0 2 7 6】

大入賞口開放前処理では、CPU 5 6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、1 5 R大当りおよび7 R大当りの場合には2 9 . 5秒。2 R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S 3 0 6）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、1 5 R大当りおよび7 R大当りの場合には2 9 . 5秒。2 R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S 3 0 6）に対応した値に更新する。

30

【0 2 7 7】

大入賞口開放中処理では、CPU 5 6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1 0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S 3 0 5）に対応した値に更新する。最終ラウンド（1 5ラウンド、7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S 3 0 7）に対応した値に更新する。

40

【0 2 7 8】

図2 7は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS 3 0 7）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 5 6は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS 1 5 0）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS 1 5 4に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS 1 5 1）、大当り終了指定コマンド

50

を送信する制御を行う（ステップS 1 5 2）。ここで、1 5 R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、7 R大当りフラグがセットされている場合には大当り終了1指定コマンドを送信し、突然確変大当りフラグまたは突然時短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する。

【0 2 7 9】

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S 1 5 3）、処理を終了する。なお、図2 7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2 3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2 3で検出されるま

10

【0 2 8 0】

ステップS 1 5 4では、大当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU 5 6は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS 1 5 5）。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、1 5 R大当りフラグまたは7 R大当りがセットされているか否か確認する（ステップS 1 5 6）。

【0 2 8 1】

1 5 R大当りフラグまたは7 R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（1 5 R大当りフラグまたは7 R大当りフラグ）をリセットし（ステップS 1 5 7）、バトルモードフラグおよび確変フラグをセットする（ステップS 1 5 8、S 1 5 9）。これにより、演出モードがバトルモードに移行され、遊技状態が確変状態に移行される。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S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 6 6）。

20

【0 2 8 2】

1 5 R大当りフラグまたは7 R大当りフラグがセットされていない場合は（ステップS 1 5 6のN）、突然確変大当りフラグがセットされているか否か確認し（ステップS 1 6 0）、突然確変大当りフラグがセットされていれば、確変フラグをセットする（ステップS 1 6 1）。次いで、突然確変大当りフラグまたは突然時短大当りフラグをリセットし（ステップS 1 6 2）、バトルモードフラグがセットされている場合には、そのフラグをリセットする（ステップS 1 6 3）。そして、時短フラグをセットし（ステップS 1 6 4）、時短回数カウンタに所定値（この実施の形態では5 0）をセットする（ステップS 1 6 5）。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S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 6 6）。

30

【0 2 8 3】

次に、演出モードに応じた変動中の演出について説明する。

【0 2 8 4】

図2 8および図2 9は、通常モードにおける演出図柄の変動中の演出（通常演出）を示す説明図である。なお、図2 8では、リーチに発展する演出を示し、図2 9では、リーチに発展しない演出を示している。

40

【0 2 8 5】

まず、図2 8に示す演出例を説明する。図2 8に示す演出例において、変動開始条件（保留記憶数が0でなく、図柄の変動および大当り遊技が実行されていないこと）が成立したことにともづいて、左中右の演出図柄が停止している状態（A）から変動が開始される（B）。図2 8（A）（B）に示す例では、「1 6 4」が停止している状態から変動が開始されている。変動開始から所定時間経過後、リーチや大当りが発生する可能性があることを予告（報知）する予告演出が実行される（C）。

【0 2 8 6】

ここで、後述するように、各演出図柄「1」～「7」と曜日とが対応つけられている（

50

図40参照)。具体的には、「1」には月曜日が対応つけられ、「2」には火曜日が対応つけられ、「3」には水曜日が対応つけられ、「4」には木曜日が対応つけられ、「5」には金曜日が対応つけられ、「6」には土曜日が対応つけられ、「7」には日曜日が対応つけられている。そして、この実施の形態では、最初に停止する左の演出図柄(第1停止図柄)に、遊技が行われている曜日の図柄(例えば月曜日なら「1」)が停止した場合は、リーチや大当たりが発生する可能性が高く、左の演出図柄に、遊技が行われている曜日の図柄以外の図柄が停止した場合は、遊技が行われている曜日の図柄が停止した場合と比べ、リーチや大当たりが発生する可能性が低くなるように構成している。

【0287】

また、後述するように、各演出図柄「1」～「7」には、それぞれ、各曜日のキャラクターが対応つけられている(図40参照)。具体的には、「1」には月曜日の「月」が対応つけられ、「2」には火曜日の「火」が対応つけられ、「3」には水曜日の「水」が対応つけられ、「4」には木曜日の「木」が対応つけられ、「5」には金曜日の「金」が対応つけられ、「6」には土曜日の「土星」が対応つけられ、「7」には日曜日の「太陽」が対応つけられている。そして、この実施の形態では、遊技が行われている曜日のキャラクターが予告演出で登場した場合は、リーチや大当たりが発生する可能性が高く、遊技が行われている曜日のキャラクター以外のキャラクターが予告演出で登場した場合は、遊技が行われている曜日のキャラクターが予告演出で登場した場合と比べ、リーチや大当たりが発生する可能性が低くなるように構成している。

【0288】

遊技が行われている曜日が月曜日であるものとする、図28(C)では演出表示装置9の画面に「月」が現れているので、月曜日に対応したキャラクターが現れたことになり、リーチや大当たりが発生する可能性が高いことになる。その後、左の演出図柄が「1」で停止する(D)。左の演出図柄に「1」が停止されると、月曜日に対応した図柄が停止したことになり、リーチや大当たりが発生する可能性がより一層高いことになる。そして、右の演出図柄も「1」で停止することによりリーチに発展する(E)。

【0289】

次に、図29に示す演出例を説明する。図29に示す演出例において、変動開始条件(保留記憶数が0でなく、図柄の変動および大当たり遊技が実行されていないこと)が成立したことにもとづいて、左中右の演出図柄が停止している状態(A)から変動が開始される(B)。変動開始から所定時間経過後、リーチや大当たりが発生する可能性があることを予告(報知)する予告演出が実行される(C)。

【0290】

遊技が行われている曜日が月曜日であるものとする、図29(C)では演出表示装置9の画面に「木」が現れているので、「木」が月曜日に対応したキャラクターではなく、リーチや大当たりが発生する可能性が低いことになる。その後、左の演出図柄が「6」で停止する(D)。左の演出図柄に「6」が停止されると、月曜日に対応した図柄以外の図柄が停止したことになり、リーチや大当たりが発生する可能性が低いことになる。そして、右の演出図柄は「4」で停止し(E)、中の演出図柄は「1」で停止することによりリーチに発展せずに、はずれ図柄が確定する(F)。

【0291】

このように、遊技が行われている曜日に応じたキャラクター(例えば月曜日に応じた「月」)が予告演出で登場するか否かでリーチや大当たりは発生する可能性の高低を認識させるようにしているので、予告演出に登場するキャラクターに興味を持たせ、遊技の興趣を向上させることができる。また、左の演出図柄に、遊技が行われている曜日に応じた図柄(例えば月曜日に応じた「1」)が停止するか否かでリーチや大当たりの発生する可能性の高低を認識させるようにしているので、左の演出図柄に停止する図柄に興味を持たせ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0292】

図30～図33は、バトルモード(確変モード)における演出図柄の変動中の演出(確

10

20

30

40

50

変演出)を示す説明図である。なお、図30および図31では、自キャラクタが敵キャラクタとのバトルで勝った場合と引き分けた場合の演出を示し、図32および図33では、自キャラクタが敵キャラクタとのバトルで負けた場合の演出を示している。また、バトルモードのときは、演出図柄の変動は画面右下に小さく表示されている。

【0293】

まず、図30および図31に示す演出例を説明する。図30および図31に示す演出例において、変動開始条件(保留記憶数が0でなく、図柄の変動および大当り遊技が実行されていないこと)が成立したことにもとづいて、左中右の演出図柄が停止している状態(A)から変動が開始される(B)。このとき、自キャラクタと敵キャラクタとが対峙している状態から敵キャラクタが自キャラクタに攻撃を開始する(パンチを出す)。通常変動の場合には、左中右の演出図柄の高速変動後、左中右の演出図柄がはずれ図柄で停止する(C)。このとき、キャラクタ同士の攻撃は発展しない(相手の攻撃に対して応戦などしない)。

10

【0294】

なお、図30(A)~(C)の演出は、例えば図11に示したコマンド8002(H)にもとづき実行される演出例である。図11に示したコマンド8003(H)にもとづき実行される演出については、変動時間がきわめて短いことを考慮し、パンチを出さずに対峙状態のまま演出図柄の変動のみが行われてから演出図柄が停止する演出としてもよい。

【0295】

再度、変動開始条件が成立すると、左中右の演出図柄が停止している状態(C)から変動が開始される(D)。このとき、自キャラクタと敵キャラクタとが対峙している状態から自キャラクタが敵キャラクタに攻撃を開始する。そして、演出図柄の高速変動中に敵キャラクタが反撃する(E)。また、敵キャラクタが突進しようとしたときに(F)、自キャラクタが「月」のキャラクタに変身する(G-1, G-2)。ここで、遊技が行われている曜日が月曜日であるものとする、図30の(G-2)に示すように月曜日に対応した「月」のキャラクタに変身したことにより、遊技者はリーチに発展して大当りとなる可能性が高いことを認識する。自キャラクタが「月」のキャラクタに変身したとき、左の演出図柄が「1」で停止している。ここで、上述したように、左の演出図柄に、遊技が行われているときの曜日に応じた図柄が停止されると、リーチや大当りが発生する可能性が高い。上記の例では、遊技が行われているときの曜日が月曜日であり、左の演出図柄に「1」が停止したことによってリーチや大当りが発生する可能性が高いことを遊技者は認識する。

20

30

【0296】

その後、バトルが開始される(H)。バトルが開始されたときに、右の演出図柄が「1」で停止してリーチに発展する。バトル開始後、図30に示す例では、敵キャラクタが攻撃し、自キャラクタがそれをよける(I)。そして、「月」に変身した自キャラクタが反撃する(J, K)。そして、自キャラクタが再度攻撃しようとする(図31のL)。

【0297】

大当り(15ラウンドまたは7ラウンドの大当り)が発生する場合は、自キャラクタの攻撃で敵キャラクタがノックダウンされ(M)、自キャラクタが勝利する(N)。このとき、中の演出図柄が「1」で停止し、大当り図柄「111」(15ラウンドの大当り図柄;図42参照)が導出表示される。そして、大当りが発生し、大当り遊技が開始される(O)。なお、図30(D)~(K), 図31(L)(M)(N)(O)の演出は、例えば図11に示したコマンド8018(H)にもとづき実行される7ラウンドまたは15ラウンド大当りの「高確中バトル3回型勝ち」の変動パターンの演出例である。

40

【0298】

大当り(15ラウンドまたは7ラウンドの大当り)が発生しない場合は、自キャラクタが攻撃しようとするときに敵キャラクタが逃げて引き分けとなる(P)。そして、再び、演出図柄の変動が開始される(Q)。なお、図30(D)~(K), 図31(L)(P)(Q)の演出は、例えば図11に示したコマンド8013(H)にもとづき実行されるり

50

ーチはずれの「高確中バトル3回型引き分け」の変動パターンの演出例である。

【0299】

次に、図32および図33に示す演出例を説明する。図32および図33に示す演出例において、変動開始条件（保留記憶数が0でなく、図柄の変動および大当り遊技が実行されていないこと）が成立したことにもとづいて、左中右の演出図柄が停止している状態（A）から変動が開始される（B）。このとき、自キャラクタと敵キャラクタとが対峙している状態から敵キャラクタが自キャラクタに攻撃を開始する（パンチを出す）。通常変動の場合には、左中右の演出図柄の高速変動後、左中右の演出図柄がはずれ図柄で停止する（C）。このとき、キャラクタ同士の攻撃は発展しない（相手の攻撃に対して応戦などしない）。

10

【0300】

再度、変動開始条件が成立すると、左中右の演出図柄が停止している状態（C）から変動が開始される（D）。このとき、自キャラクタと敵キャラクタとが対峙している状態から自キャラクタが敵キャラクタに攻撃を開始する。そして、演出図柄の高速変動中に敵キャラクタが反撃する（E）。また、敵キャラクタが突進しようとしたときに（F）、自キャラクタが「月」のキャラクタに変身する（G-1, G'-2）。ここで、遊技が行われている曜日が月曜日であるものとする、図32の（G-2）に示すように月曜日に対応していない「木」のキャラクタに変身したことにより、遊技者はリーチに発展して大当りとなる可能性が相対的に高くないことを認識する。自キャラクタが「木」のキャラクタに変身したとき、左の演出図柄が「4」で停止している。ここで、上述したように、左の演出図柄に、遊技が行われているときの曜日に応じた図柄以外の図柄が停止されると、リーチや大当りが発生する可能性が低い。上記の例では、遊技が行われているときの曜日が月曜日であり、左の演出図柄に「4」が停止したことによってリーチや大当りが発生する可能性が低いことを遊技者は認識する。

20

【0301】

その後、バトルが開始される（H'）。バトルが開始されたときに、右の演出図柄が「4」で停止してリーチに発展する。バトル開始後、図32に示す例では、敵キャラクタが攻撃し、自キャラクタがそれをよける（I'）。そして、「木」に変身した自キャラクタが反撃する（J', K'）。そして、自キャラクタが再度攻撃しようとする（図33のL'）。

30

【0302】

大当り（2ラウンドの突然確変大当りまたは突然時短大当り）が発生する場合は、自キャラクタが攻撃しようとするときに敵キャラクタが反撃し（M, N）、自キャラクタがノックダウンされ（O）、自キャラクタが負ける。このとき、中の演出図柄が「3」で停止し、リーチはずれ図柄「434」が導出表示されて確定する。そして、2ラウンドの大当りが発生し（なお、15ラウンド・7ラウンドの大当りが発生したときように（図31（O）参照）、2ラウンドの大当りが発生したことを示すような表示内容を画面上に表示しない。）、その後、2ラウンドの大当り遊技の終了後に変動回数50回だけ時短モード（図33中の「特訓モード」）に移行される（P）。なお、図32（D'）～（K'）、図33（L'）～（O）の演出は、例えば図11に示したコマンド8015（H）にもとづき実行される2ラウンド大当りの「高確中バトル3回型負け」の変動パターンの演出例である。

40

【0303】

このように、バトルモードでは、バトル（Fight）が開始されることにより、大当りの期待感を持たせることができる。また、バトル開始時に自キャラクタから変身したキャラクタが遊技が行われている曜日に対応したキャラクタである場合には大当りの期待感（特に15ラウンド大当りまたは7ラウンド大当りの期待感）をより一層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。また、バトルで自キャラクタが勝つと15ラウンドまたは7ラウンドの大当りが発生し、引き分けるとリーチはずれとなり、負けると2ラウンドの大当りが発生する。そして、15ラウンドまたは7ラウンドの大当りが発

50

生したときは、出球を獲得できるとともに確変状態が継続され、リーチはずれになったときは、出球を獲得できないが確変状態は継続され、2ラウンドの大当たりが発生したときは確変状態が終了する（潜伏確変状態に移行している場合もある）。従って、遊技者は、確変状態が継続するように、自キャラクタの勝ち（少なくとも引き分け）を望むことになるため、バトルの勝敗に大きな関心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。

【0304】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図34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。

【0305】

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

【0306】

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た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。

【0307】

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。

【0308】

図35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

10

20

30

40

50

～ 1 2 の 1 2 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 ～ 1 1 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。

【 0 3 0 9 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M 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。

【 0 3 1 0 】

図 3 6 は、デモ表示処理（ステップ S 7 0 6 ）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 C P U 1 0 1 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 S 1 7 4 0 ）。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 S 6 1 5 B 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 S 1 7 4 1 ）。デモ画面として、例えば図 3 7 （ B ）に示すような操作ボタン 1 2 0 の押下を促す画面が表示される。

【 0 3 1 1 】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、操作ボタン 1 2 0 からの検出信号を入力待ちの状態に移行する（ステップ S 1 7 4 2 ）。操作ボタン 1 2 0 からの検出信号を入力すると、演出制御用 C P U 1 0 1 は、リアルタイムクロック 3 5 3 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 S 1 7 4 3 ）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、リアルタイムクロック 3 5 3 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 S 1 7 4 4 ）。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 S 1 7 4 5 ）。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たりとなりやすく、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たりとなりやすいこ
とを遊技者に報知する。図 3 7 （ 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。

【 0 3 1 2 】

なお、図 3 6 に示すデモ表示処理において、リアルタイムクロック 3 5 3 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 C P U 1 0 1 の電源投入時（例えばステップ S 7 0 1 の初期化処理）において、リアル
タイムクロック 3 5 3 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 S 1 7 4 3 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 3 5 3 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 S 7 3 1 , S 7 4 1 等のリアルタイムクロック 3 5 3 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 3 5 3 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。

【 0 3 1 3 】

図 3 8 および図 3 9 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 0 4 ）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 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 C P U 1 0 1 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。

【 0 3 1 4 】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 1 1 ）。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

10

20

30

40

50

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。

【0315】

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。

10

【0316】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ1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1指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS615B）。また、受信した演出制御コマンドが客待ちデモ2指定コマンドであれば（ステップS615C）、演出制御用CPU101は、客待ちデモ2指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS615D）。

【0317】

20

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）。

【0318】

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）。

30

【0319】

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）。

【0320】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1～3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、大当たり開始1～3指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS624）。

【0321】

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）。

40

【0322】

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

50

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。

【0323】

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）。

【0324】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了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、大当たり終了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）。

10

【0325】

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、受信した演出制御コマンドに応じたコマンド受信フラグをセットする（ステップS643）。そして、ステップS611に移行する。

【0326】

図40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40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。

20

【0327】

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）。

30

【0328】

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大当たりが指定されているか否か確認する（ステップS725）。15R大当たりが指定されている場合には、15R大当たり図柄決定処理を実行する（ステップS726）。15R大当た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大当たりが指定されているか否か確認する（ステップS727）。7R大当たりが指定されている場合には、7R大当たり図柄決定処理を実行する（ステップS728）。7R大当たりが指定されていない場合（すなわち、突然確変大当たり、または突然時短大当た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、突然確変図柄および突然時短図柄は、「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。

40

【0329】

図42は、曜日に応じた7ラウンドの大当たり図柄と15ラウンドの大当たり図柄を示す説明図である。この実施の形態では、図42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ラウンドの大当たり図柄であり、その他の図柄（「2」～「7」）が7ラウンドの大当たり図柄である。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ラウンドの大当たり図柄であり、その他の図柄（「1」「3」～「7」）が7ラウンドの大当たり図柄である。今日の曜日が水曜日の場合は、水曜日に対応つけられている「3」が15ラウンドの大当たり図柄であり、その他の図柄（「1

50

「 2 」 「 4 」 ～ 「 7 」) が 7 ラウンドの大当たり図柄である。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 1 5 ラウンドの大当たり図柄であり、その他の図柄 (「 1 」 ～ 「 3 」 、 「 5 」 ～ 「 7 」) が 7 ラウンドの大当たり図柄である。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 1 5 ラウンドの大当たり図柄であり、その他の図柄 (「 1 」 ～ 「 4 」 、 「 6 」 ～ 「 7 」) が 7 ラウンドの大当たり図柄である。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 1 5 ラウンドの大当たり図柄であり、その他の図柄 (「 1 」 ～ 「 5 」 「 7 」) が 7 ラウンドの大当たり図柄である。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 1 5 ラウンドの大当たり図柄であり、その他の図柄 (「 1 」 ～ 「 6 」) が 7 ラウンドの大当たり図柄である。

【 0 3 3 0 】

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よ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。

【 0 3 3 1 】

図 4 3 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 CPU 1 0 1 は、リアルタイムクロック 3 5 3 からの現時刻信号を入力し (ステップ S 7 3 1) 、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 S 7 3 2) 。例えば、今日の曜日が月曜日であれば、図 4 7 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。

【 0 3 3 2 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、左図柄決定用乱数を抽出し (ステップ S 7 3 3) 、抽出した乱数値に従って、ステップ S 7 3 2 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 S 7 3 4) 。

【 0 3 3 3 】

ここで、図 4 7 ～ 図 5 3 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。

【 0 3 3 4 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、右図柄決定用乱数を抽出し (ステップ S 7 3 5) 、抽出した乱数値に従って、ステップ S 7 3 2 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 S 7 3 6) 。

【 0 3 3 5 】

ここで、図 4 7 ～ 図 5 3 に示すように、右図柄決定テーブルでは、ステップ S 7 3 4 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。

【 0 3 3 6 】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、中図柄決定用乱数を抽出し (ステップ S 7 3 7) 、抽出した乱数値に従って、ステップ S 7 3 2 で選択した非リーチはずれ時図柄決定テ

10

20

30

40

50

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。

【0337】

図44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48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。

10

【0338】

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（ステップS744）。そして、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドで指定されたリーチ図柄に対する図柄差から中図柄を決定する（ステップS745）。例えば、リーチ図柄が「7」であり、変動パターンで指定された図柄差が「-2」である場合には、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。

【0339】

なお、上述したように、突然確変図柄および突然時短図柄も同様の処理で決定する。ここで、突然確変大当たり・突然時短大当たり共用の変動パターンでは、リーズ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、突然確変図柄および突然時短図柄を決定する場合においても、ステップS745と同様に、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。

20

【0340】

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。

30

【0341】

図45は、15R大当たり図柄決定処理を示すフローチャートである。15R大当た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大当た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49に示す水曜日テーブルの中の15R大当たり図柄決定テーブルを選択する。

【0342】

次いで、演出制御用CPU101は、大当た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大当たり図柄決定テーブルを用いて15ラウンドの大当たり図柄（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ラウンドの大当たり図柄は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大当た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。

40

【0343】

次に、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンドで「第3確変大当たり」が指定されているか否かを確認する（ステップS755）。第3確変大当た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確変大当た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大当たり図柄決定テーブルを選択する（ステップS756）。

50

例えば、今日の曜日が水曜日であれば、図 4 9 に示す水曜日テーブルの中の 7 R 大当り図柄決定テーブルを選択する。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 7 5 3 で抽出した乱数値に従って、ステップ S 7 5 6 で選択した 7 R 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 S 7 5 7）。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、7 R 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。

【 0 3 4 4 】

図 4 6 は、7 R 大当り図柄決定処理を示すフローチャートである。7 R 大当り図柄決定処理において、まず、演出制御用 CPU 1 0 1 は、リアルタイムクロック 3 5 3 からの現時刻信号を入力し（ステップ S 7 6 1）、入力した現時刻信号にもとづいて今日の曜日を
10
確認し、曜日に応じた 7 R 大当り図柄決定テーブルを選択する（ステップ S 7 6 2）。例えば、今日の曜日が木曜日であれば、図 5 0 に示す木曜日テーブルの中の 7 R 大当り図柄決定テーブルを選択する。

【 0 3 4 5 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当り図柄決定用乱数を抽出し（ステップ S 7 6 3）、抽出した乱数値に従って、ステップ S 7 6 2 で選択した 7 R 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 S 7 6 4）。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、7 R 大当り図柄決定テーブルには今日の曜日に
20
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。

【 0 3 4 6 】

図 4 7 ~ 図 5 3 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
30
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
40
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る。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。

【 0 3 4 7 】

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 1 5 ラウンド大当りに発展する割合が高い。具体的には、1 5 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 4 2 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 2 7（3 7 ~ 5 3, 7 3 ~ 8 2）であり、1 5 ラウンド用の確変図柄が停止表示される「第 2 確
40
変」に対して振り分けられた判定値の総数は 1 9（5 4 ~ 7 2）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、1 5 ラウンド用の確変図柄に振り分けられた判定値の数は 1 9 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 1 5 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（1 5 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
50
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。）。

【0348】

図54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。

【0349】

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。

【0350】

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。

【0351】

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。

【0352】

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。

【0353】

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。

【0354】

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。

【0355】

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。

【0356】

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。

【0357】

図55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

10

20

30

40

50

、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)。

【0358】

図56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、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S815)、入力した現時刻信号にもとづいて今日の曜日を確認する。次いで、演出制御用CPU101は、RAMの変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドの内容などにもとづいて、今回実行される演出図柄の変動が大当りの変動であるかどうかを確認する(ステップS816)。大当りの変動でなければ、演出制御用CPU101は、今日の曜日に応じた予告選択テーブル(1)を選択する(ステップS817)。大当りの変動であれば、今日の曜日に応じた予告選択テーブル(2)を選択する(ステップS818)。

【0359】

ここで、予告選択テーブル(1)を図58に示し、予告選択テーブル(2)を図59に示す。図58に示すように、予告選択テーブル(1)は、今日の曜日に応じたテーブルが7つ設けられている。そして、予告選択テーブル(1)では、予告なしと、各曜日ごとのキャラクタに用いた2種類の予告演出パターン(合計14種類の予告演出パターン)に対して判定値が割り振られている。図58に示すように、今日の曜日のキャラクタを用いた予告演出パターンに対して多くの判定値が割り振られ、それ以外の予告演出パターンに対して相対的に少ない判定値が割り振られている。例えば、月曜日のテーブルの場合、「予告なし」には10個の判定値が割り振られ、月のキャラクタを用いた予告演出パターンA-1(例えば図57に示すような月のキャラクタが光る予告演出パターン)には30個の判定値が割り振られ、月のキャラクタを用いた予告演出パターンA-2(例えば図57に示すような月がアップで光る予告演出パターン)には10個の判定値が割り振られ、「月」以外のキャラクタ(火、水、木、金、土星、太陽)を用いた予告演出パターン(B-1, B-2~G-1, G-2)には5個の判定値しか割り振られていない。また、火曜日のテーブルの場合、「予告なし」には10個の判定値が割り振られ、火のキャラクタを用いた予告演出パターンB-1(例えば図57に示すような火のキャラクタが燃える予告演出パターン)には30個の判定値が割り振られ、火のキャラクタを用いた予告演出パターンA-2(例えば図57に示すような炎がアップで燃える予告演出パターン)には10個の判定値が割り振られ、「火」以外のキャラクタ(月、水、木、金、土星、太陽)を用いた予告演出パターン(A-1, A-2, C-1, C-2~G-1, G-2)には5個の判定値しか割り振られていない。なお、図57に示す予告演出パターンは、図28や図29に示した予告演出パターンと厳密に対応させていないが、図28や図29に示したような予告演出パターンも予告選択テーブルに設定されているのが好ましい。

【0360】

図59に示すように、予告選択テーブル(2)も、今日の曜日に応じたテーブルが7つ設けられている。そして、予告選択テーブル(2)では、予告なしと、各曜日ごとのキャラクタに用いた2種類の予告演出パターン(合計14種類の予告演出パターン)に対して判定値が割り振られている。図59に示すように、今日の曜日のキャラクタを用いた予告演出パターンに対して多くの判定値が割り振られ、それ以外の予告演出パターンに対して相対的に少ない判定値が割り振られている。なお、予告選択テーブル(1)と予告選択テーブル(2)とで、今日の曜日に応じた同一のキャラクタを用いた2種類の予告演出パターンに対する判定値の割り振りが異なる。例えば、月曜日の場合は、予告選択テーブル(1)では、予告演出パターンA-1に対して多くの判定値を割り振っているが、予告選択テーブル(2)では、予告演出パターンA-2に対して多くの判定値を割り振っている。従って、今日の曜日に応じたキャラクタを用いた予告演出パターンは、いずれのテーブル

を用いても高い割合で選択されるが、同一のキャラクタを用いた２種類の予告演出パターンは、使用する予告選択テーブルによって選択される割合が異なる。

【 0 3 6 1 】

その後、演出制御用CPU101は、予告選択用乱数を抽出し（ステップS819）、抽出した乱数値に従って、ステップS817またはS818で選択した予告選択テーブルを用いて予告演出を実行するか否かと、予告演出パターンとを決定する（ステップS820）。なお、ステップS820で決定された予告演出パターンは、RAMの所定領域に格納される。

【 0 3 6 2 】

図60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S801）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、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S821）。次いで、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を確認する（ステップS822）。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S823）、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S824）。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S825）。その後、ステップS828に移行する。

【 0 3 6 3 】

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S828に移行する。

【 0 3 6 4 】

ステップS828では、演出制御用CPU101は、演出制御パターン（演出表示装置9にどのような内容の画像を表示し、どのタイミングで演出表示装置9の表示を切り換えるか、どのような音をならし、どのタイミングで音を切り替え、どのようなランプ・LEDの点灯パターンで点灯させるかを示すパターン）を決定する演出制御パターン決定処理を実行する（ステップS828）。図61は、演出制御パターン決定処理を示すフローチャートである。演出制御パターン決定処理において、まず、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から読み出した変動パターンコマンドの内容にもとづいて、変動パターンが通常モードまたは時短モードのときに選択される変動パターン（変動番号「1」～「18」の変動パターン）であるかを確認する（ステップS828A）。変動パターンが通常モードまたは時短モードのときに選択される変動パターンである場合には（ステップS828AのY）、予め用意されている変動パターンに応じた演出制御パターン（通常変動や、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Cの変動に応じた演出を実行する演出制御パターン）を決定する（ステップS828B）。その後、演出制御パターン決定処理を終了し、図60のステップS831の処理に移行する。なお、ここで決定した演出制御パターンにもとづく演出例として、図28および図29には通常モードのときの演出例が示され、図33（P）には時短モードのときの演出例が示されている。

【 0 3 6 5 】

また、変動パターンが通常モードまたは時短モードのときに選択される変動パターンでなく、確変モード（バトルモード）のときに選択される変動パターン（変動番号「19」～「27」の変動パターン）である場合には（ステップS828AのN）、演出制御パターン決定用乱数を抽出する（ステップS828C）。そして、演出制御用CPU101は

10

20

30

40

50

、変動パターンの内容に応じた図 6 2 に示す演出制御パターン決定テーブルを選択し（ステップ S 8 2 8 D）、選択した演出制御パターン決定テーブルを用いて、ステップ S 8 2 8 C で抽出した乱数値に従って演出制御パターンを決定する（ステップ S 8 2 8 E）。

【 0 3 6 6 】

具体的には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンの内容が 3 回型（3 回の攻撃が実行されるタイプ）の勝ちパターン（コマンド 8 0 1 8（H）の受信）である場合には、演出制御パターン（k 3 - 1, k 3 - 2, k 3 - 3, k 3 - 4）が設定されているテーブルを用いて演出制御パターンを決定する。また、変動パターンの内容が 3 回型の引き分けパターン（コマンド 8 0 1 3（H）の受信）である場合には、演出制御パターン（h 3 - 1 ~ h 3 - 8）が設定されているテーブルを用いて演出制御パターンを決定する。また、変動パターンの内容が 3 回型の負けパターン（コマンド 8 0 1 5（H）の受信）である場合には、演出制御パターン（m 3 - 1 ~ m 3 - 4）が設定されているテーブルを用いて演出制御パターンを決定する。また、変動パターンの内容が 2 回型の勝ちパターン（コマンド 8 0 1 7（H）の受信）である場合には、演出制御パターン（k 2 - 1 ~ k 2 - 2）が設定されているテーブルを用いて演出制御パターンを決定する。また、変動パターンの内容が 2 回型の引き分けパターン（コマンド 8 0 1 2（H）の受信）である場合には、演出制御パターン（h 2 - 1 ~ h 2 - 4）が設定されているテーブルを用いて演出制御パターンを決定する。また、変動パターンの内容が 2 回型の負けパターン（コマンド 8 0 1 4（H）の受信）である場合には、演出制御パターン（m 2 - 1 ~ m 2 - 2）が設定されているテーブルを用いて演出制御パターンを決定する。また、変動パターンの内容が 1 回型の勝ちパターン（コマンド 8 0 1 6（H）の受信）である場合には、演出制御パターン（k 1 - 1）と決定する。また、変動パターンの内容が 3 回型の救済パターン（コマンド 8 0 1 A（H）の受信）である場合には、演出制御パターン（Q 3 - 1 ~ Q 3 - 4）が設定されているテーブルを用いて演出制御パターンを決定する。また、変動パターンの内容が 2 回型の救済パターン（コマンド 8 0 1 9（H）の受信）である場合には、演出制御パターン（Q 2 - 1 ~ Q 2 - 2）が設定されているテーブルを用いて演出制御パターンを決定する。

【 0 3 6 7 】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、図 3 0 の（G）や図 3 2 の（G'）に示すような自キャラクタが変身するキャラクタを選択する処理を実行する（ステップ S 8 2 8 F ~ S 8 2 8 I）。すなわち、演出制御用 CPU 1 0 1 は、キャラクタ選択用乱数を抽出し（ステップ S 8 2 8 F）、変動パターンが 7 R 大当たりまたは 1 5 R 大当たりの変動パターン（変動番号「2 3」~「2 7」の変動パターン）であるか否かを確認する（ステップ S 8 2 8 G）。7 R 大当たりまたは 1 5 R 大当たりの大当たりの変動パターンである場合には（ステップ S 8 2 8 G の Y）、ステップ S 8 2 8 F で抽出したキャラクタ選択用乱数値に従って、有利状態用キャラクタテーブルを用いてキャラクタを選択する（ステップ S 8 2 8 H）。ここで、有利状態用キャラクタテーブルでは、月曜日から日曜日に対応したキャラクタに対して判定値が割り振られたテーブルであって、今日の曜日に対応したキャラクタに対する判定値を他の曜日に対応したキャラクタに対する判定値よりも多くの判定値が割り振られている。従って、有利状態用キャラクタテーブルを用いてキャラクタを選択する場合、今日の曜日に対応したキャラクタ（例えば今日が月曜日であれば、月曜日に応じた「月」のキャラクタ）が他の曜日に対応したキャラクタよりも高い割合で選択されることになる。一方、7 R 大当たりまたは 1 5 R 大当たりの大当たりの変動パターンでない場合には（ステップ S 8 2 8 G の N）、すなわち、リーチはずれまたは 2 R 大当たりの変動パターン（変動番号「1 9」~「2 2」の変動パターン）である場合は、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 2 8 F で抽出したキャラクタ選択用乱数値に従って、不利状態用キャラクタテーブルを用いてキャラクタを選択する（ステップ S 8 2 8 I）。ここで、不利状態用キャラクタテーブルでは、月曜日から日曜日に対応したキャラクタに対して判定値が割り振られたテーブルであって、今日の曜日に対応したキャラクタに対する判定値を他の曜日に対応したキャラクタに対する判定値よりも少ない判定値が割り振られている。従って、不利状態

10

20

30

40

50

用キャラクタテーブルを用いてキャラクタを選択する場合、今日の曜日に対応したキャラクタ（例えば今日が月曜日であれば、月曜日に応じた「月」のキャラクタ）が他の曜日に対応したキャラクタよりも低い割合で選択されることになる。

【0368】

なお、有利状態用キャラクタテーブルについてだけ、今日の曜日に対応したキャラクタに対する判定値の振り分けを他のキャラクタに対する判定値の振り分けよりも多くするようにしてもよい。また、不利状態用キャラクタテーブルについてだけ、今日の曜日に対応したキャラクタに対する判定値の振り分けを他のキャラクタに対する判定値の振り分けよりも少なくするようにしてもよい。また、有利状態用キャラクタテーブルおよび不利状態用キャラクタテーブルの両方において、今日の曜日に対応したキャラクタに対する判定値の振り分けを他のキャラクタに対する判定値の振り分けよりも多くするが、不利状態用キャラクタテーブルよりも有利状態用キャラクタテーブルの方が判定値の振り分けが多くなるようにしてもよい。

10

【0369】

以上のような構成によって、バトル演出における自キャラクタが変身する場合において、今日の曜日に対応したキャラクタに変身したときは、今日の曜日に対応したキャラクタ以外のキャラクタに変身したときよりも、7Rまたは15R大当りが発生する可能性が高いことを遊技者に認識させることができ、遊技者の期待感を一層煽ることができる。その後、演出制御パターン決定処理を終了し、図60のステップS831の処理に移行する。

【0370】

20

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS828で決定された演出制御パターンに応じたプロセステーブル（表示制御実行データと、ランプ制御実行データと、音番号データと、各演出（表示、ランプ、音）を実行させる時間が設定されたプロセスタイマとからなる複数のプロセスデータを備えたテーブル）を選択する（ステップS831）。なお、バトルモードの場合はステップS828Eで決定された演出制御パターンとステップS828H、S828Iで選択されたキャラクタに応じたプロセステーブルを選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ（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）。

【0371】

30

演出制御用CPU101は、プロセステーブルにおける最初のプロセスデータの内容（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S835）。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。

【0372】

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S803）に対応した値にする（ステップS837）。

40

【0373】

図63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S803）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）。

【0374】

次に、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを判定し（ステップS843）、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS843のY）、

50

プロセスデータの切替を行う（ステップS 8 4 4）。このとき、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。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、次のプロセスタイマをスタートさせる（ステップS 8 4 5）。そして、次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に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S 8 4 7）。

【0 3 7 5】

ここで、ステップS 8 2 8で決定された演出制御パターンにもとづく演出図柄の変動中の演出が実行される。すなわち、変動パターンが通常モードまたは時短モードの変動パターンであれば、例えば図2 8および図2 9に示したような演出が実行される。また、変動パターンが確変モード（バトルモード）の変動パターンであれば、例えば図3 0～図3 3に示したような演出が実行される。

10

【0 3 7 6】

なお、図6 3には示していないが、予告演出を実行すると決定されている場合には、既に選択された予告演出パターンに従って所定のタイミングで予告演出を実行する制御を行う。予告演出も、例えば、予告演出を実行するためのプロセステーブル（プロセスデータ）に従って実行することが可能である。

【0 3 7 7】

また、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、変動中に7 ラウンドの確変図柄を1 5 ラウンドの確変図柄に昇格させることが指定されていれば）、ステップS 8 4 7にて再抽選演出（昇格演出ともいう）が実行される。

20

【0 3 7 8】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS 8 4 8）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップS 8 5 0）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップS 8 4 9）、ステップS 8 5 0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。

30

【0 3 7 9】

図6 4は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 4）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 8 5 1）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS 8 5 2）、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS 8 5 3）。また、飾り図柄変動終了フラグをセットする（ステップS 8 5 4）。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たりとすることに決定されているか否か確認する（ステップS 8 5 5）。大当たりとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果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、大当たりとすることに決定されているか否か確認することもできる。

40

【0 3 8 0】

大当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS 8 0 5）に応じた値に更新する（ステップS 8 5 6）。

【0 3 8 1】

大当たりとしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU 1 0 1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S 8 0 0）に応じた

50

値に更新する（ステップS 8 5 7）。

【0382】

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（ステップS 8 5 1，S 8 5 3参照）。しかし、受信した変動パターンコマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄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。

【0383】

図65は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理（ステップS 8 0 5）を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、大当たり開始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たり開始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S 8 7 1）。大当たり開始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S 8 7 2）。また、セットされているフラグ（大当たり開始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S 8 7 3）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（ステップS 8 0 6）に応じた値に更新する（ステップS 8 7 4）。

【0384】

ステップS 8 7 2では、演出制御用CPU101は、大当たり開始1指定コマンドを受信している場合には、15Rファンファーレ画面を演出表示装置9に表示する制御を行う。大当たり開始2指定コマンドを受信している場合には、7Rファンファーレ画面を演出表示装置9に表示する制御を行う。大当たり開始3指定コマンドを受信している場合には、2R用の演出を演出表示装置9に表示する制御を行う。

【0385】

図66は、演出制御プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS 8 0 7）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、演出制御用CPU101は、大当た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S 8 8 0）。大当たり終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS 8 8 5に移行する。大当たり終了演出タイマが設定されていない場合には、大当たり終了指定コマンドを受信したことを示す大当たり終了指定コマンド受信フラグ（大当たり終了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S 8 8 1）。大当た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、大当たり終了指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS 8 8 2）、大当たり終了演出タイマに大当たり終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS 8 8 3）、演出表示装置9に、大当たり終了画面（大当た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S 8 8 4）。具体的には、VDP109に、大当たり終了画面を表示させるための指示を与える。

【0386】

ステップS 8 8 5では、大当た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、大当たり終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップS 8 8 6）。経過していなければ処理を終了する。大当たり終了演出時間が経過している場合であって、大当たり終了3指定コマンドを受信している場合（ステップS 8 8 9のY）、つまり、突然確変大当たりまたは突然時短大当た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（50回）をセットする（ステップS 8 9 0）。演出用時短回数カウンタは、演出制御用CPU101側で突然確変大当たりまたは突然時短大当たりの終了後における時短回数（50回）をカウントするカウンタである。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップS 8 9 4）。

【 0 3 8 7 】

大当たり終了3指定コマンドを受信していない場合には(ステップS 8 8 9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S 8 0 0)に応じた値に更新する(ステップS 8 9 4)。

【 0 3 8 8 】

図67は、演出制御メイン処理におけるステップS 7 0 7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S 7 8 1)。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S 7 8 5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S 7 8 2)。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S 7 8 3)、第1飾り図柄変動中フラグをセットする(ステップS 7 8 4)。

10

【 0 3 8 9 】

ステップS 7 8 5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S 7 8 6)、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S 7 9 1)、第1飾り図柄変動中フラグをリセットする(ステップS 7 9 2)。

【 0 3 9 0 】

20

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S 7 8 7)。飾り図柄切替タイマの値が0になっていれば(ステップS 7 8 8)、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S 7 8 9)、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S 7 9 0)。なお、ステップS 8 2 4, S 8 2 7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。

【 0 3 9 1 】

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。

30

【 0 3 9 2 】

なお、第2飾り図柄表示制御処理(ステップS 7 0 8)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。

【 0 3 9 3 】

なお、第1飾り図柄表示制御処理(ステップS 7 0 7)と第2飾り図柄表示制御処理(ステップS 7 0 8)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S 7 8 1~S 7 8 4, S 7 8 6)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S 7 8 5, S 7 8 7~S 7 9 2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。

40

【 0 3 9 4 】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出図柄決定処理において、事前にリーチまたは大当たりになると決定されている場合には、リーチまたは大当たりとならないと決定されている場合に比べ、今日の曜日に対応する演出図柄に決定する割合が高く設定されているテーブル(非リーチはずれ時図柄決定テーブル、リーチはずれ時図柄決定テーブル、大当たり図柄決定テーブル)を用いて演出図柄を決定するように構成されているので、

50

今日の曜日に対応する演出図柄が表示される（今日の曜日に対応する図柄の表示を含む演出が実行される）ことにより遊技者にとって有利な状態（リーチ、大当り）となる期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0395】

また、この実施の形態では、予告選択処理において、事前にリーチまたは大当りになると決定されている場合には、リーチまたは大当りとならないと決定されている場合に比べ、今日の曜日に対応する演出図柄を用いた予告演出に決定する割合が高く設定されているテーブル（予告選択テーブル）を用いて予告演出を決定するように構成されているので、予告演出によってもリーチまたは大当りとなる期待感を抱かせることができ、遊技の興趣をより一層向上させることができる。

10

【0396】

また、この実施の形態では、デモ画面表示中において、操作手段が操作されたことを条件に、今日の曜日に対応する演出図柄が活躍すること（今日の曜日に対応する演出図柄が表示されたり、今日の曜日に対応するキャラクタが登場すると、リーチや大当りが発生する可能性が高いこと）を報知可能に構成されているので、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。

【0397】

また、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ることによって、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。

20

【0398】

また、この実施の形態では、スーパーリーチや大当りが発生するときは高い割合で自キャラクタを今日の曜日に対応するキャラクタに変身させるように構成されているので、今日の曜日に対応するキャラクタに変身することによりスーパーリーチや大当りの発生の期待感を持たせることができ、遊技者の期待感を一層煽ることができる。

【0399】

実施の形態2

上記の実施の形態1では、左図柄が今日の曜日に対応する演出図柄になると、リーチに発展する割合が高くなるようにしていたが、この実施の形態2では、リーチ図柄が今日の曜日に対応する演出図柄になると、大当りが発生する割合が高くなるようにしたものである。

30

【0400】

ここで、上記の実施の形態1では、15ラウンド大当り図柄を今日の曜日に対応した図柄（例えば今日が月曜日であれば「1」）が3つ揃った場合（左中右の演出図柄が今日の曜日に対応した同一図柄となった場合）とし、7ラウンド大当り図柄を今日の曜日に対応した図柄以外の図柄（例えば今日の月曜日であれば「2」～「7」）が3つ揃った場合としていた。しかし、この実施の形態2では、全ての図柄（「1」～「7」）を15ラウンド大当り図柄としている。すなわち、上記の実施の形態1では、大当り種別として、7ラウンドの確変大当り（第1確変）、15ラウンドの確変大当り（第2確変）、7ラウンドの確変大当りから15ラウンドの確変大当りに昇格させる確変大当り（第3確変）、2ラウンドの突然確変大当りおよび2ラウンドの突然時短大当りとしていたが、この実施の形態2では、大当り種別として、7ラウンドの確変大当りを設けずに、15ラウンドの確変大当り、2ラウンドの突然確変大当りおよび2ラウンドの突然時短大当りとしている。従って、この実施の形態2では、ステップS73の大当り種別の決定処理において、大当り種別として、15ラウンドの確変大当り、2ラウンドの突然確変大当りおよび2ラウンドの突然時短大当りが決定され、そして、表示結果指定コマンドとして、「はずれ」、「15ラウンドの確変大当り」、「2ラウンドの突然確変大当り」、「2ラウンドの突然時短大当り」のいずれかを指定するコマンドが送信されることになる。

40

【0401】

50

図 6 8 は、実施の形態 2 における月曜日テーブルを示す説明図である。図 6 8 に示す月曜日テーブルでは、図 4 7 に示した月曜日テーブルと異なり、左図柄決定テーブルにおける各演出図柄に対する判定値の割り振りは略均等とされている。また、リーチはずれ時決定テーブルでは、月曜日に対応する演出図柄「1」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少なくしている。また、大当り図柄決定テーブルでは、7 ラウンド大当り図柄と 1 5 ラウンド大当り図柄とを区別せずに全ての演出図柄を 1 5 ラウンド大当り図柄とし、月曜日に対応する図柄「1」に対する判定値の割り振りを、他の図柄に対する判定値の割り振りよりも多くしている。

【0402】

なお、月曜日テーブル以外のテーブル（火曜日テーブル等）においても同様である。例えば、火曜日テーブルでは、図 4 8 に示した火曜日テーブルと異なり、左図柄決定テーブルにおける各演出図柄に対する判定値の割り振りは略均等とされ、また、リーチはずれ時決定テーブルでは、火曜日に対応する演出図柄「2」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少なくしている。また、大当り図柄決定テーブルでは、7 ラウンド大当り図柄と 1 5 ラウンド大当り図柄とを区別せずに全ての演出図柄を 1 5 ラウンド大当り図柄とし、火曜日に対応する図柄「2」に対する判定値の割り振りを、他の図柄に対する判定値の割り振りよりも多くしている。

【0403】

以上の構成によれば、今日の曜日に対応する図柄でリーチが発生する割合は低い、今日の曜日に対応する図柄でリーチが発生すると 1 5 ラウンドの確変大当りになる割合が高くなる。よって、リーチ図柄が今日の曜日に対応した図柄であるか否かに対する興味を遊技者に持たせることができる。

【0404】

実施の形態 3 .

上記の実施の形態 1 では、今日の曜日に対応する図柄を 1 5 ラウンド大当り図柄（1 5 R 確変図柄）とし、それ以外の図柄を 7 ラウンド大当り図柄（7 R 確変図柄）としていたが、この実施の形態 3 では、今日の曜日に対応する図柄を 1 5 ラウンドの確変図柄とし、それ以外の図柄を 1 5 ラウンドの非確変図柄（カス図柄）としたものである。

【0405】

ここで、今日の曜日に対応する図柄を 1 5 ラウンドの確変図柄とし、それ以外の図柄を 1 5 ラウンドの非確変図柄（カス図柄）とする場合、ステップ S 7 3 の大当り種別の決定処理において、大当り種別として、1 5 ラウンドの確変大当り（第 1 確変大当り）、1 5 ラウンドの非確変大当り、1 5 ラウンドの非確変大当りから 1 5 ラウンドの確変大当りに昇格させる確変大当り（第 3 確変大当り）、2 ラウンドの突然確変大当りおよび 2 ラウンドの突然時短大当りが決定され、そして、表示結果指定コマンドとして、「はずれ」、「1 5 ラウンドの確変大当り」、「1 5 ラウンドの非確変大当り」、「再抽選で昇格させる 1 5 ラウンドの確変大当り」、「2 ラウンドの突然確変大当り」、「2 ラウンドの突然時短大当り」のいずれかを指定するコマンドが送信されることになる。

【0406】

図 6 9 は、実施の形態 3 における曜日に応じた確変図柄と非確変図柄（カス図柄）を示す説明図である。図 6 9 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」が確変図柄であり、その他の図柄（「2」～「7」）がカス図柄（非確変図柄）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」が確変図柄であり、その他の図柄（「1」「3」～「7」）がカス図柄（非確変図柄）である。今日の曜日が水曜日の場合は、水曜日に対応つけられている「3」が確変図柄であり、その他の図柄（「1」「2」「4」～「7」）がカス図柄（非確変図柄）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」が確変図柄であり、その他の図柄（「1」～「3」、「5」～「7」）がカス図柄（非確変図柄）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」が確変図柄であり、その他の図柄（「1」～「4」、「6」～「7」）がカス図柄（非確変図柄）である。今日の曜日が土曜

10

20

30

40

50

日の場合は、土曜日に対応つけられている「6」が確変図柄であり、その他の図柄（「1」～「5」「7」）がカス図柄（非確変図柄）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」が確変図柄であり、その他の図柄（「1」～「6」）がカス図柄（非確変図柄）である。

【0407】

図70は、実施の形態3における演出図柄決定処理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S721A）。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S722A）。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S723A）。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S724A）。

10

【0408】

ステップS721A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確変大当たりが指定されているか否か確認する（ステップS725A）。確変大当たりが指定されている場合には、確変大当たり図柄決定処理を実行する（ステップS726A）。確変大当た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通常大当たりが指定されているか否か確認する（ステップS727A）。通常大当たりが指定されている場合には、通常大当たり図柄決定処理を実行する（ステップS728A）。通常大当たりが指定されていない場合（すなわち、突然確変大当たり、または突然時短大当た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S724A）。

20

【0409】

なお、リーチ無はずれ決定処理およびリーチ有はずれ決定処理の内容は、実施の形態1と同様である。

【0410】

図71は、確変大当たり図柄決定処理を示すフローチャートである。確変大当た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S751A）、入力した現時刻信号にもとづいて今日の曜日を確変し、曜日に応じた確変大当たり図柄決定テーブルを選択する（ステップS752A）。

30

【0411】

次いで、演出制御用CPU101は、大当たり図柄決定用乱数を抽出し（ステップS753A）、抽出した乱数値に従って、ステップS752Aで選択した確変大当たり図柄決定テーブルを用いて確変図柄（左中右の演出図柄）を決定する（ステップS754A）。

【0412】

次に、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンドで「第3確変大当たり」（ここで「第3確変大当たり」は15ラウンドの非確変大当たりから15ラウンドの確変大当たりに昇格させる確変大当たり）が指定されているか否か確認する（ステップS755A）。第3確変大当た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非確変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確変大当た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非確変大当たり図柄決定テーブルを選択する（ステップS756A）。そして、演出制御用CPU101は、ステップS753Aで抽出した乱数値に従って、ステップS756Aで選択した非確変図柄決定テーブルを用いて、仮停止図柄である非確変図柄（左中右の演出図柄）を決定する（ステップS757A）。

40

【0413】

図72は、通常大当たり図柄決定処理を示すフローチャートである。通常大当た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S761A）、入力した現時刻信号にもとづいて今日の曜日を確変し、曜日に応じた非確変大当たり図柄決定テーブルを選択する（ステップS762A）。

50

）。

【 0 4 1 4 】

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S763A）、抽出した乱数値に従って、ステップS762Aで選択した非確変大当り図柄決定テーブルを用いて非確変図柄（左中右の演出図柄）を決定する（ステップS764A）。

【 0 4 1 5 】

図73は、実施の形態3における月曜日テーブルを示す説明図である。なお、図73では、月曜日テーブルとして、大当り図柄決定テーブルのみ示しているが、図47に示したのと同様の非リーチはずれ時図柄決定テーブルとリーチはずれ時図柄決定テーブルも設けられている。図73に示すように、実施の形態3における月曜日テーブルの大当り図柄決定テーブルにおいて、非確変大当り図柄決定テーブルでは、月曜日（今日の曜日）に対応した図柄に対して判定値が割り振られておらず、その他の図柄に対して略均等に判定値が割り振られている。また、確変大当り図柄決定テーブルでは、月曜日（今日の曜日）に対応した図柄に対してのみ判定値が割り振られ、その他の図柄に対して判定値が割り振られていない。なお、月曜日テーブル以外のテーブル（火曜日テーブル等）も設けられている。

【 0 4 1 6 】

以上の構成によれば、今日の曜日に対応する図柄で確変大当りが発生し、今日の曜日に対応する図柄以外の図柄で通常大当りが発生するように構成されているので、今日の曜日に対応する図柄で大当りが発生するか否かに対する興味を遊技者に持たせることができる。

【 0 4 1 7 】

なお、「遊技者にとって有利な有利状態」とは、リーチを伴う変動パターンが実行される状態、ラウンド数の多い大当り（7ラウンド大当りや15ラウンド大当り）が発生する状態、時短モード中における時短回数が多い大当りが発生する状態、確変モード中における確変回数が多い大当りが発生する状態などをいう。

【 0 4 1 8 】

ここで、上記の実施の形態1では、リーチを伴う変動パターンが実行される状態が「遊技者にとって有利な有利状態」となる。すなわち、CPU56は、図20および図21に示す特別図柄通常処理において、大当りとするか否かと、大当りとする場合に大当り種別とを決定する。また、図22および図23に示す変動パターン設定処理において、大当り判定結果および大当り種別の決定結果に応じた変動パターンを決定する。そして、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンドではずれが指定され、かつ変動パターンコマンドでリーチを伴わない変動パターンが指定されているときは、その日の曜日に応じた非リーチはずれ時図柄決定テーブルを用いて、非リーチはずれ図柄を決定する。このとき、左図柄決定テーブルにおける今日の曜日に応じた図柄に対する判定値がそれ以外の図柄に対する判定値よりも振り分けが少なく設定されているので、左図柄として今日の曜日に対応した図柄が選択される割合が低い。また、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンドではずれが指定され、かつ変動パターンコマンドでリーチを伴う変動パターンが指定されているときは、その日の曜日に応じたリーチはずれ時図柄決定テーブルを用いて、リーチ図柄を決定する。このとき、リーチはずれ時図柄決定テーブルでは全ての図柄に対して略均等に判定値が割り振られているので、全ての図柄が均等にリーチ図柄として決定される。以上のように、CPU56によって、リーチを伴う変動パターンが決定されたときは、リーチを伴う変動パターンが決定されていないときよりも、左図柄として今日の曜日に応じた図柄（今日が月曜日なら「1」）が決定される割合が高くなる。すなわち、演出制御用CPU101は、有利状態（リーチを伴う変動パターンが実行される状態）にすると決定されたときには、有利状態にすると決定されていないときに比べ、左図柄の停止図柄として今日の曜日に対応した演出図柄に決定する割合が高くなるように構成されていることになる。

【 0 4 1 9 】

また、上記の実施の形態 2 では、大当りが発生する状態が「遊技者にとって有利な有利状態」となる。すなわち、演出制御用 CPU 101 は、表示結果指定コマンドではずれが指定され、かつ変動パターンコマンドでリーチを伴う変動パターンが指定されているときは、リーチはずれ時図柄決定テーブル（図 68 参照）を用いて、リーチ図柄を決定する。このとき、リーチはずれ時図柄決定テーブルにおける今日の曜日に応じた図柄に対する判定値がそれ以外の図柄に対する判定値よりも振り分けが少なく設定されているので、リーチ図柄として今日の曜日に対応した図柄が選択される割合が低い。また、演出制御用 CPU 101 は、表示結果指定コマンドで大当りが指定されているときは、大当り図柄決定テーブル（図 68 参照）を用いて、大当り図柄を決定する。このとき、大当り図柄決定テーブルにおける今日の曜日に応じた図柄に対する判定値がそれ以外の図柄に対する判定値よりも振り分けが多く設定されているので、大当り図柄として今日の曜日に対応した図柄が選択される割合が高い。以上のように、CPU 56 によって、大当りとすると決定されたときは、リーチはずれとすると決定されていないときよりも、リーチ図柄として今日の曜日に応じた図柄（今日が月曜日なら「1」）が決定される割合が高くなる。すなわち、演出制御用 CPU 101 は、有利状態（15 ラウンド大当りが発生する状態）にすると決定されたときには、有利状態にすると決定されていないときに比べ、リーチ図柄として今日の曜日に対応した演出図柄に決定する割合が高くなるように構成されていることになる。この例では、非リーチ時の左図柄として今日の曜日の図柄が選択されやすくしてもよい。

【0420】

また、上記の実施の形態 3 でも、上記の実施の形態 1 と同様、リーチを伴う変動パターンが実行される状態が「遊技者にとって有利な有利状態」となる。ただし、上記の実施の形態 1 では、大当り図柄が 7 ラウンド確変図柄と 15 ラウンド確変図柄とに分けられ、左図柄が今日の曜日に対応する図柄になると 15 ラウンドの確変大当りの発生を期待させるのに対し、上記の実施の形態 3 では、大当り図柄が確変図柄（15 ラウンド）と非確変図柄（15 ラウンド）とに分けられ、左図柄が今日の曜日に対応する図柄になると確変大当りの発生を期待させる点で相違する。従って、上記の実施の形態 3 では、確変大当りが発生する状態が「遊技者にとって有利な状態」と言える。

【0421】

なお、「遊技者にとって有利な有利状態」を時短モード中における時短回数が多い大当りが発生する状態とする場合は、例えば、大当り種別として、「第 1 確変」「第 2 確変」「第 3 確変」「時短回数が 50 回の突確」「時短回数が 50 回の突時」以外に例えば「時短回数が 100 回の突確」「時短回数が 100 回の突時」を設ける。そして、CPU 56 は、時短回数が 50 回の突確または突時が決定されたときは、大当り遊技の終了時（大当り終了処理）に時短回数カウンタに時短回数として 50 回を設定し、時短回数が 100 回の突確または突時が決定されたときは、大当り遊技の終了時（大当り終了処理）に時短回数カウンタに時短回数として 100 回を設定する。また、演出制御用 CPU 101 は、時短回数が 50 回の突確または突時であるときは、突確図柄・突時図柄（リーチはずれ図柄）として、今日の曜日に对应したリーチ図柄が選択される割合が低くなるように判定値が割り振られたテーブルを用いて決定し、時短回数が 100 回の突確または突時であるときは、突確図柄・突時図柄（リーチはずれ図柄）として、今日の曜日に对应したリーチ図柄が選択される割合が高くなるように判定値が割り振られたテーブルを用いて決定する。このような構成によって、演出制御用 CPU 101 は、有利状態（時短回数が多い大当りが発生する状態）にすると決定されたときには、有利状態にすると決定されていないときに比べ、リーチ図柄として今日の曜日に对应した演出図柄に決定する割合が高くなるように構成されていることになる。

【0422】

また、「遊技者にとって有利な有利状態」を確変モード中における確変回数が多い大当りが発生する状態とする場合は、例えば、確変モードに移行されてから 100 回の変動が行われると確変状態を終了させる確変大当り（7 ラウンド大当り）とを設ける。すなわち、大当り種別として、「第 1 確変」「第 2 確変」「第 3 確変」「突確」「突時」以外に例

例えば「確変回数が100回の7ラウンド確変大当たり」を設ける。そして、CPU56は、確変回数が100回の7ラウンド確変大当たりが決定されたときは、大当たり遊技の終了時（大当たり終了処理）に確変回数カウンタに確変回数として100回を設定する。また、15ラウンドの確変図柄と7ラウンドの確変図柄（確変回数無制限）を今日の曜日に対応した図柄とし、7ラウンドの確変図柄（確変回数100回）を今日の曜日に対応した図柄以外の図柄とする。そして、演出制御用CPU101は、確変回数が100回の7ラウンド確変大当たりであるときは、7ラウンド確変図柄（確変回数100回）として、今日の曜日に対応した大当たり図柄が選択される割合が低くなるように判定値が割り振られたテーブルを用いて決定し、15ラウンド確変大当たりまたは7ラウンド確変大当たり（確変回数無制限）であるときは、15ラウンド確変図柄または7ラウンド確変図柄（確変回数無制限）として、今日の曜日に対応した大当たり図柄が選択される割合が高くなるように判定値が割り振られたテーブルを用いて決定する。このような構成によって、演出制御用CPU101は、有利状態（時短回数が多い大当たりが発生する状態）にすると決定されたときには、有利状態にすると決定されていないときに比べ、大当たり図柄として今日の曜日に対応した演出図柄に決定する割合が高くなるように構成されていることになる。

10

【0423】

なお、「遊技者にとって有利な有利状態」は上記のような状態に限られず、例えば、変動パターンとして擬似連続変動（1回の変動中に図柄の仮停止と再変動を所定回繰り返す、擬似的に複数回の変動が実行されたように見せる変動）を伴う変動パターンを設け、その擬似連続変動を伴う変動パターンが実行される状態を「遊技者にとって有利な有利状態」としてもよい。この場合、大当たりが決定されたときは、はずれが決定されたときよりも擬似連続変動が選択されやすいように構成される。また、擬似連続変動中の擬似連の回数が多ければ多いほど、大当たりの確率が高くなるように構成した場合には、特定回数以上の擬似連が実行される擬似連続変動が行われる状態を「遊技者にとって有利な有利状態」としてもよい。また、左・中・右の演出図柄のうち、所定の演出図柄が今日の曜日に対応した図柄で停止したときに擬似連続変動しやすいように構成してもよい。また、リーチを伴う変動パターンのうちスーパーリーチ（さらに特定のスーパーリーチでもよい）を伴う変動パターンが実行される状態を「遊技者にとって有利な有利状態」としてもよい。また、特定の予告演出が実行される状態を「遊技者にとって有利な有利状態」としてもよい。

20

【0424】

また、上記の実施の形態1では、有利状態（リーチを伴う変動パターンが実行される状態）になると決定された場合に、今日の曜日に応じた図柄が演出表示装置9における演出図柄表示領域中の「左の表示領域（第1停止図柄の表示領域）」に停止する割合が高くなるように構成されていたが、それ以外の表示領域（「右の表示領域」「中の表示領域」）に今日の曜日に応じた図柄が停止する割合が高くなるように構成されていてもよい。この場合、今日の曜日に応じた図柄が「右の表示領域」に停止する割合が高くなるように構成されるときは、右図柄が最初に停止するように構成されているのが好ましいが、そのように構成されていなくてもよい。また、今日の曜日に応じた図柄が「中の表示領域」に停止する割合が高くなるように構成されるときは、中図柄が最初に停止するように構成されているのが好ましいが、そのように構成されていなくてもよい。

30

40

【0425】

また、上記の実施の形態2では、有利状態（15ラウンドの大当たりが発生する状態）になると決定された場合に、リーチ図柄が今日の曜日に応じた図柄となる割合が高くなるように構成されていたが、非リーチはずれになる（有利状態にならず、しかもリーチにもならない）と決定された場合においても、今日の曜日に応じた図柄が「左の表示領域（第1停止図柄の表示領域）」に停止する割合が高くなるように構成されていてもよい。このような構成によれば、左図柄に今日のように対応した図柄が停止し、さらに右図柄に今日の曜日に対応した図柄が停止すると、大当たり（有利状態）が発生する割合が高くなるため、左図柄が今日の曜日に対応した図柄になった後に、右図柄が今日の曜日に対応した図柄になるか否かについて遊技者に興味を持たせることができる。

50

【 0 4 2 6 】

また、上記の実施の形態 1 では、予告選択処理において、大当たりとなるか否かに応じて予告選択テーブル (1) または (2) を用いて予告演出を実行するか否かと予告選出の態様 (パターン) とを選択するように構成されている。このような構成によれば、今日 (本日) の曜日に対応したキャラクタを用いた予告演出の態様 (月曜日の場合は「月」のキャラクタを用いた予告演出) が他のキャラクタを用いた予告演出の態様よりも高い割合で選択されるとともに、「大当たり」となるときは「はずれ」となるときよりも特定の予告演出の態様 (月曜日の場合は図 5 7 に示す予告演出 A - 2) が高い割合で選択されることになる。よって、特定の態様の予告演出が実行されることによって、大当たりの発生の期待感を向上させることができる。なお、もう少し単純に、「大当たり」となるときは「はずれ」となるときよりも今日の曜日に対応したキャラクタを用いた予告演出の態様が高い割合で選択されるようにしてもよい。

10

【 0 4 2 7 】

上記の実施の形態 3 では、今日の曜日に対応した図柄 (例えば月曜日だれば「 1 」) を確変図柄とし、それ以外の図柄を非確変図柄としていた。しかし、このような構成に限られず、いずれの演出図柄も確変が確定しない非確変図柄とするが、今日の曜日に対応した図柄で大当たりとなると確変大当たりになりやすい (例えば、大当たり遊技中に演出等で確変になる旨の報知を行う) 、また確変大当たり用の大当たり図柄決定テーブルには非確変大当たり用の大当たり図柄決定テーブルより多くの判定値が今日の曜日に対応した図柄に振り分けられているように構成されていてもよい。また、奇数の図柄を確変図柄と偶数の図柄を非確変図柄とし、偶数の図柄で大当たりとなったときに、その図柄が今日の曜日に対応した図柄である場合には確変大当たり昇格しやすいように構成されていてもよい。また、いずれの演出図柄もラウンド数 (1 5 R または 7 R) が確定しない大当たり図柄とするが、今日の曜日に対応した図柄で大当たりとなると 1 5 ラウンド大当たりになりやすい (例えば、大当たり遊技中に演出等で 1 5 ラウンド大当たりになる旨の報知を行う) 、また 1 5 ラウンド用の大当たり図柄決定テーブルには 7 ラウンド用の大当たり図柄決定テーブルより多くの判定値が今日の曜日に対応した図柄に振り分けられているように構成されていてもよい。また、奇数の図柄を 1 5 ラウンド用の大当たり図柄と偶数の図柄を 7 ラウンド用の大当たり図柄とし、偶数の図柄で大当たりとなったときに、その図柄が今日の曜日に対応した図柄である場合には 1 5 ラウンド大当たり昇格しやすいように構成されていてもよい。

20

30

【 0 4 2 8 】

また、上記の実施の形態 1 ~ 3 において、演出図柄だけでなく、演出 (例えば、予告演出、リーチ演出、大当たり中の演出等) においても各曜日に応じたキャラクタが出現可能であり、今日の曜日に対応したキャラクタが出現することによって遊技者にとって有利な有利状態になる割合が高くなるように構成されていてもよい。

【 0 4 2 9 】

また、上記の実施の形態 1 ~ 3 では、リアルタイムクロック 3 5 3 からの現時刻信号にもとづいて曜日を確認し、曜日に応じた図柄やキャラクタの出現させることによって有利状態が発生する可能性を示唆していたが、このような構成にかぎらず、例えば、リアルタイムクロック 3 5 3 からの現時刻信号にもとづいて月、日、時間帯などを確認し、月、日、時間帯などに応じた図柄やキャラクタの出現させることによって有利状態が発生する可能性を示唆してもよい。具体的には、演出図柄を「 1 」 ~ 「 1 2 」とし、現在時刻が 1 時なら「 1 」の図柄や 1 時に対応したキャラクタを出現させることによって有利状態が発生する可能性を示唆し、現在時刻が 3 時なら「 3 」の図柄や 3 時に対応したキャラクタを出現させることによって有利状態が発生する可能性を示唆するようにしてもよい。

40

【 0 4 3 0 】

また、上記の実施の形態 1 ~ 3 では、図柄決定テーブル (図 4 7 ~ 図 5 3 等) や予告選択テーブル (図 5 8、図 5 9) を曜日毎に設け、曜日に応じたテーブルを用いて図柄や予告演出を決定するように構成していた。しかし、そのような構成に限られず、図柄決定テーブルや予告選択テーブルを曜日毎に設けずに、今日の曜日からの加算値 (「 0 」 ~ 「 6

50

」)が設定されたテーブルを設ける。そして、各加算値に判定値を割り振る。そして、このテーブルを用いて加算値を決定し、今日の曜日に加算値を加えた曜日(例えば、今日が月曜日で、決定された加算値が「3」のときは、月曜日から3日後の木曜日)の図柄またはキャラクタを停止図柄または予告演出等で用いるキャラクタなどと決定する。このような構成によっても、曜日毎にテーブルを設けた場合と同様に、曜日に応じた図柄・キャラクタを決定することができる。さらにテーブル数を減らすこともでき、データ容量を削減することが可能となる。

【0431】

また、バトル中の演出において、敵キャラクタが自キャラクタに応じたキャラクタになるようにしてもよい。例えば、自キャラクタが今日の曜日に対応したキャラクタで、敵キャラクタが自キャラクタと相性の良いキャラクタ(例えば、水曜日の「水」系のキャラクタに対し、火曜日の「火」系のキャラクタ)になると、自キャラクタがバトルで勝利しやすい(大当たり等が発生しやすい)ようにしてもよい。

10

【0432】

また、「対戦演出」は、(1)実力行使系(喧嘩、レスリング等)のほか、(2)スポーツ系(100m走で勝ったら当たり、サッカーで勝ったら当たりなど)、(3)ゲーム系(じゃんけんで勝ったら当たり、ポーカーで勝ったら当たりなど)、などのように、勝敗を決するものであって自キャラクタが勝つことにより大当たりとなる演出であれば、どのような演出であってもよい。

【0433】

20

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

【0434】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板(例えば、図4に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音/ランプ基板)に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音/ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音/ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

30

40

【産業上の利用可能性】

【0435】

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】

【0436】

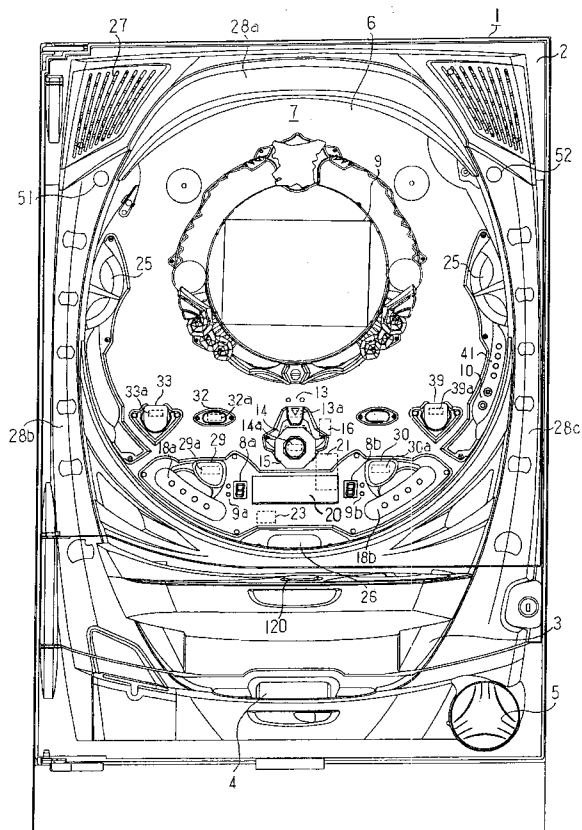
1 パチンコ遊技機

50

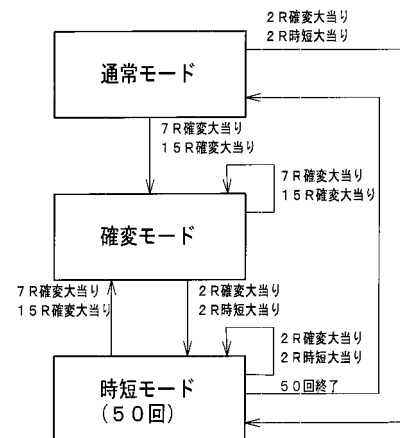
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第1特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 1 5 可変入賞球装置
- 9 a 第1飾り図柄表示器
- 9 b 第2飾り図柄表示器
- 2 0 特別可変入賞球装置（大入賞口）
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用 C P U
- 1 0 9 V D P
- 3 5 3 リアルタイムクロック

10

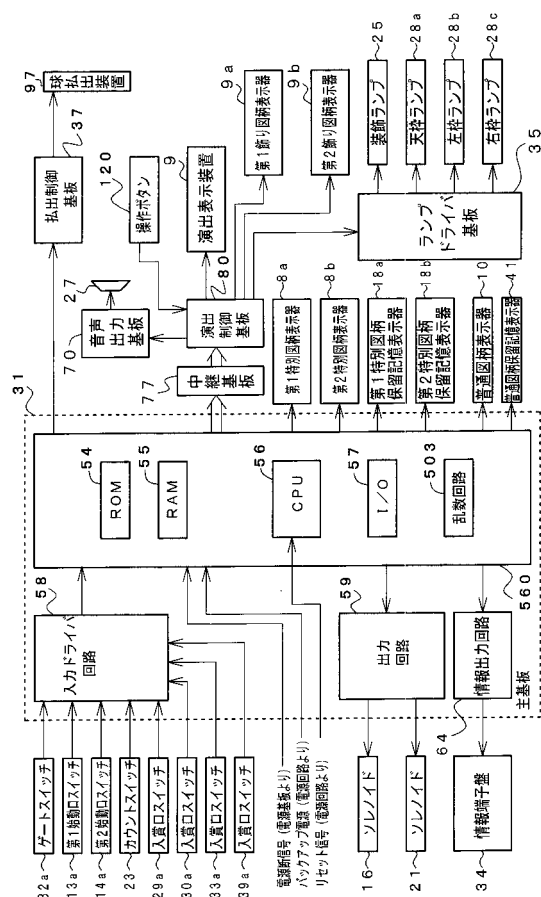
【図1】



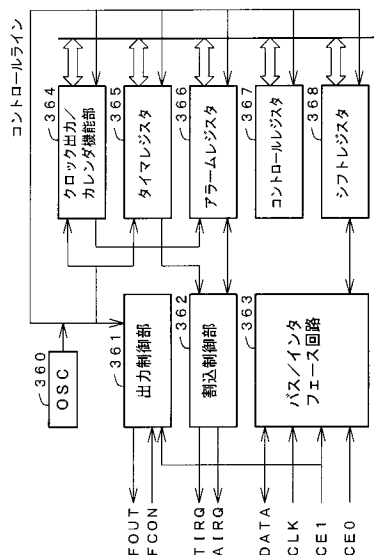
【図2】



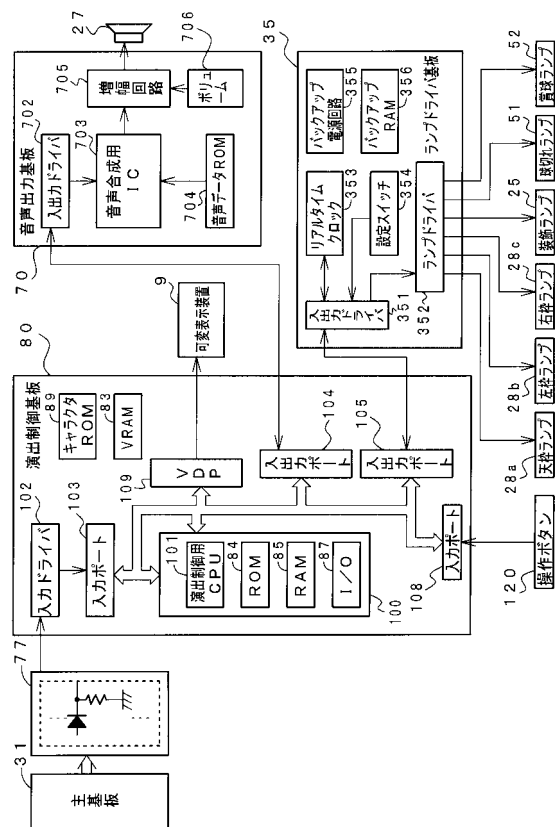
【 図 3 】



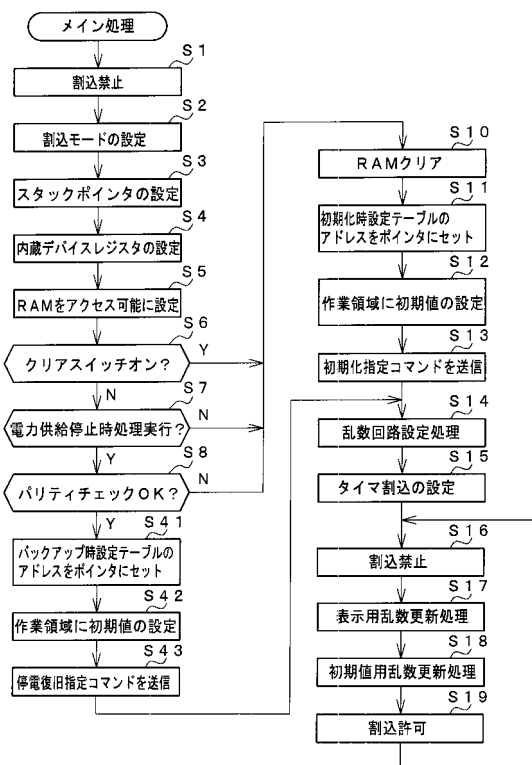
【 図 5 】



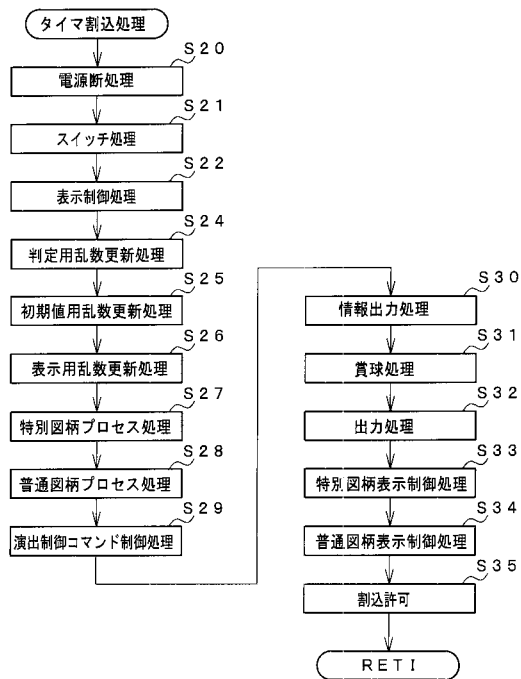
【 図 4 】



【 図 6 】



【圖 7】



【 図 8 】

乱数値	範囲	用途	加算
MR 1	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
MR 2	1～100	大当たり種別決定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 3	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
MR 4	3～13	普通区柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 5	3～13	MR 4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

【 圖 9 】

(A) 通常時大当たり判定テーブル	
ランダムR (0~65535)	表示結果
1020~1059, 13360~13399	大当たり
上記以外	はずれ

(B) 確定時大当たり判定テーブル	
ランダムR (0~65535)	表示結果
1020~1059, 13360~13399, 57700~57739	大当たり
上記以外	はずれ

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
突然短時	1～36	1～36
第1確変	37～53	37～53
第2確変	54～72	54～72
第3確変	73～82	73～82
突然確変	83～100	83～100

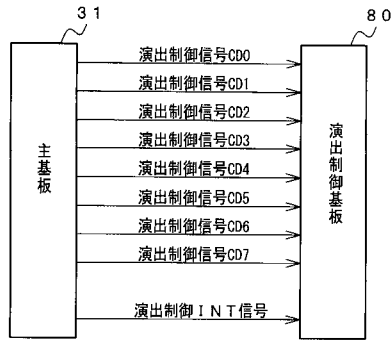
【 図 1 0 】

[illegible]

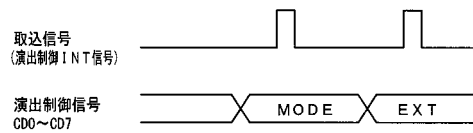
【 図 1 1 】

事前決定	変動番号	コマンド	変動パターン
非リーチはずれ	1	80 00	非時短時通常変動（短縮なし用）
	2	80 01	非時短時通常変動（保留4～8短縮用）
	3	80 02	時短時通常変動（短縮なし用）
	4	80 03	時短時通常変動（保留4～8短縮用）
リーチはずれ	5	80 04	ノーマルリーチ（-2）
	6	80 05	ノーマルリーチ（-1）
	7	80 06	スーパーリーチA（-1）
	8	80 07	スーパーリーチA（+1）
	9	80 08	スーパーリーチB（-1）
	10	80 09	スーパーリーチB（+1）
	11	80 0A	スーパーリーチC（-1）
	12	80 0B	スーパーリーチC（+1）
2R大当たり	13	80 0C	第1の2R用特別変動（突確○r突時）
	14	80 0D	第2の2R用特別変動（突確○r突時）
7R大当たり 15R大当たり	15	80 0E	ノーマルリーチ
	16	80 0F	スーパーリーチA
	17	80 10	スーパーリーチB
	18	80 11	スーパーリーチC
リーチはずれ	19	80 12	高確中バトル2回型引き分け
	20	80 13	高確中バトル3回型引き分け
2R大当たり	21	80 14	高確中バトル2回型負け（突確○r突時）
	22	80 15	高確中バトル3回型負け（突確○r突時）
7R大当たり 15R大当たり	23	80 16	高確中バトル1回型勝ち
	24	80 17	高確中バトル2回型勝ち
	25	80 18	高確中バトル3回型勝ち
	26	80 19	高確中バトル2回型救済
	27	80 1A	高確中バトル3回型救済

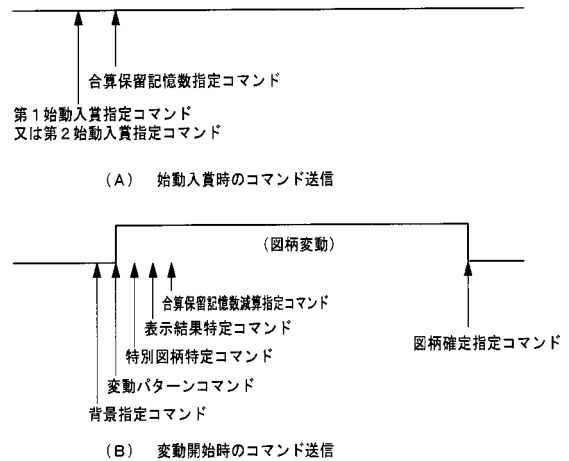
【 図 1 2 】



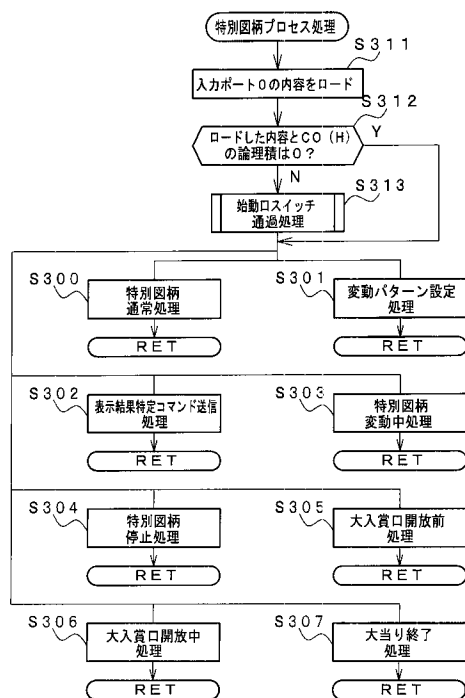
【 図 1 3 】



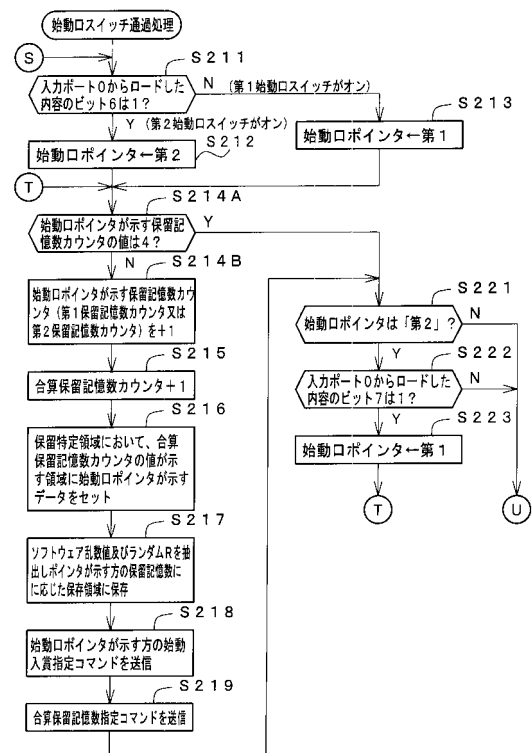
【 図 1 4 】



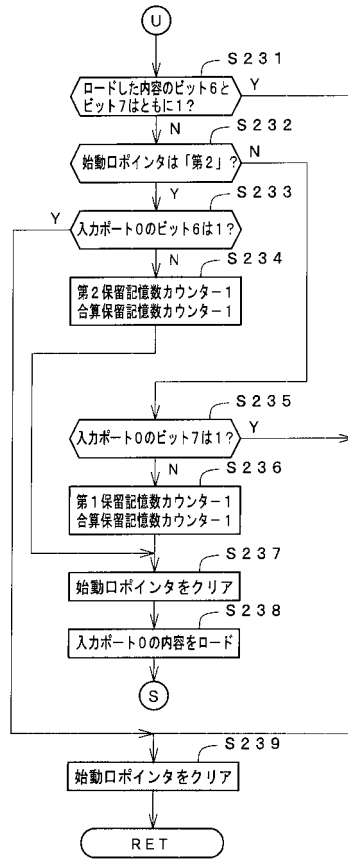
【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【図 17】



【図 18】

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

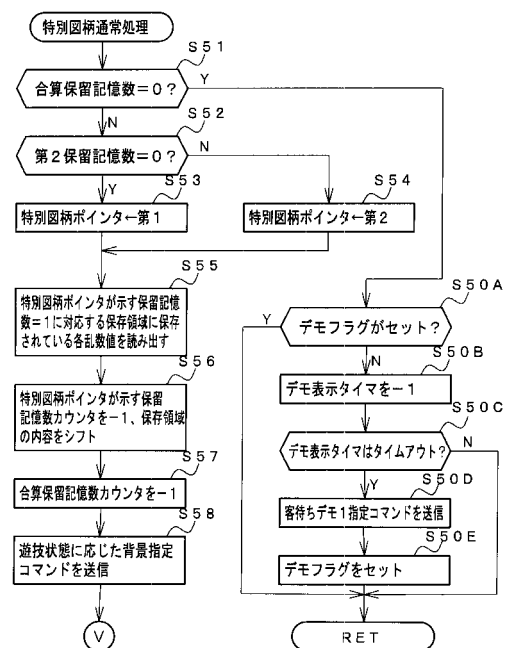
保留記憶数		保留記憶数	
第1保留記憶数 バッファ	第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶数 バッファ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
	第1保留記憶数=2に応じた保存領域		第2保留記憶数=2に応じた保存領域
	第1保留記憶数=3に応じた保存領域		第2保留記憶数=3に応じた保存領域
	第1保留記憶数=4に応じた保存領域		第2保留記憶数=4に応じた保存領域

(B) 保存領域

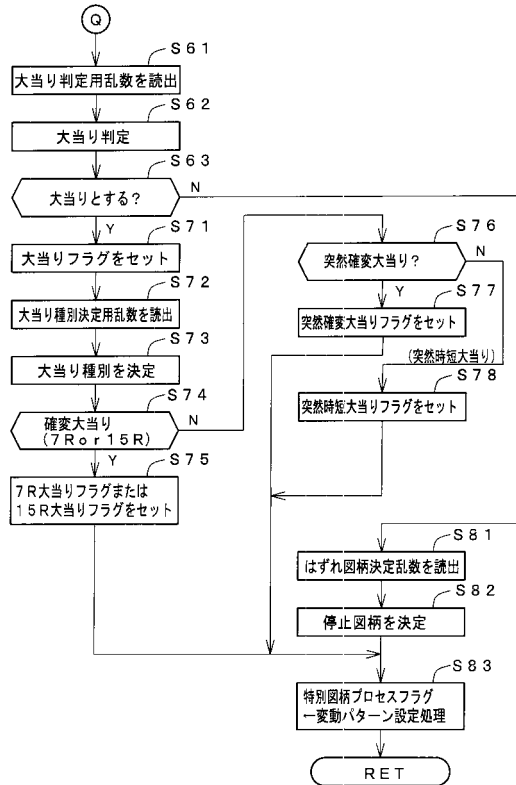
【図 19】

+1	保留記憶特定情報保存領域	保留記憶 1
+2	乱数値保存領域	
+3	保留記憶特定情報保存領域	保留記憶 2
+4	乱数値保存領域	
+5	保留記憶特定情報保存領域	保留記憶 3
+6	乱数値保存領域	
+7	保留記憶特定情報保存領域	保留記憶 4
+8	乱数値保存領域	
+9	保留記憶特定情報保存領域	保留記憶 5
+10	乱数値保存領域	
+11	保留記憶特定情報保存領域	保留記憶 6
+12	乱数値保存領域	
+13	保留記憶特定情報保存領域	保留記憶 7
+14	乱数値保存領域	
+15	保留記憶特定情報保存領域	保留記憶 8
+16	乱数値保存領域	

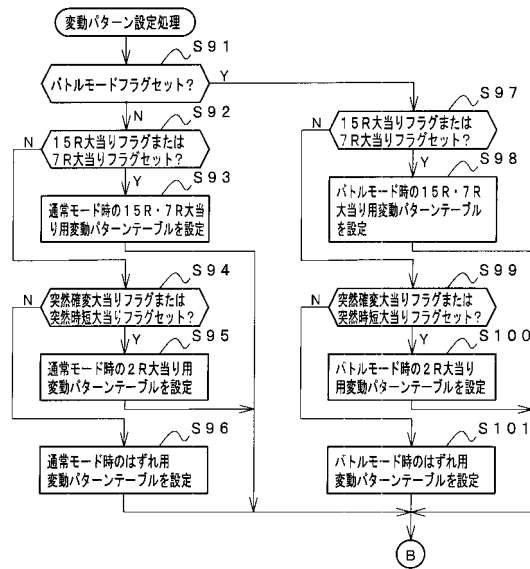
【図 20】



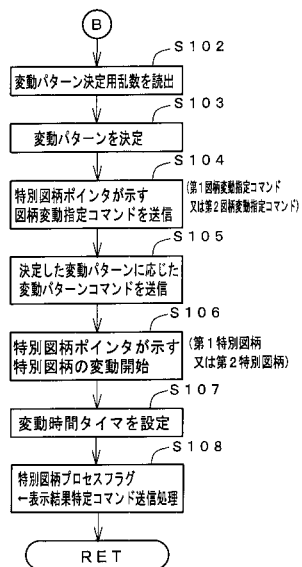
【図 2 1】



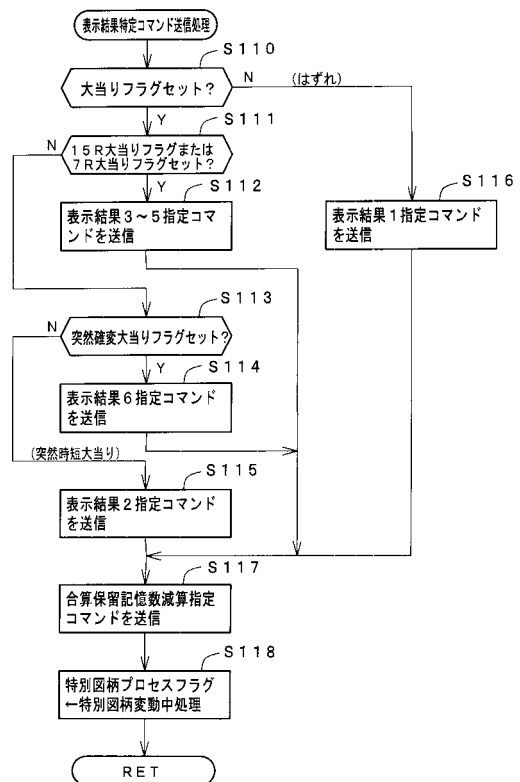
【図 2 2】



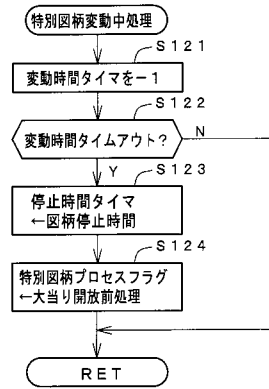
【図 2 3】



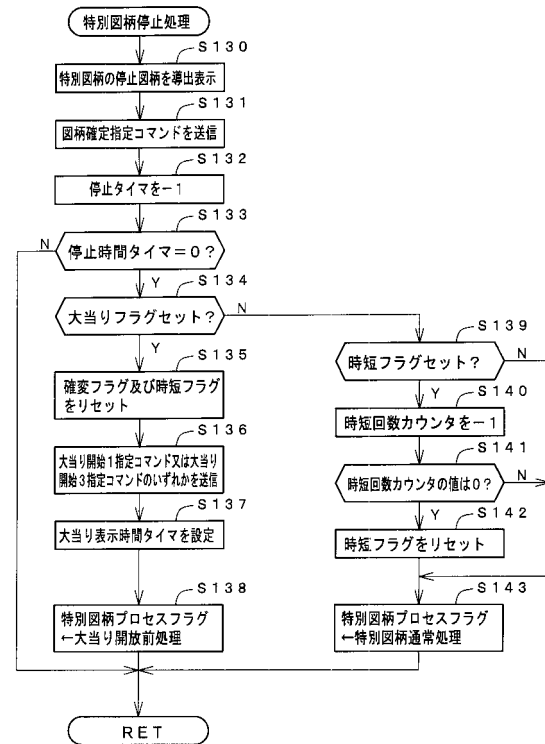
【図 2 4】



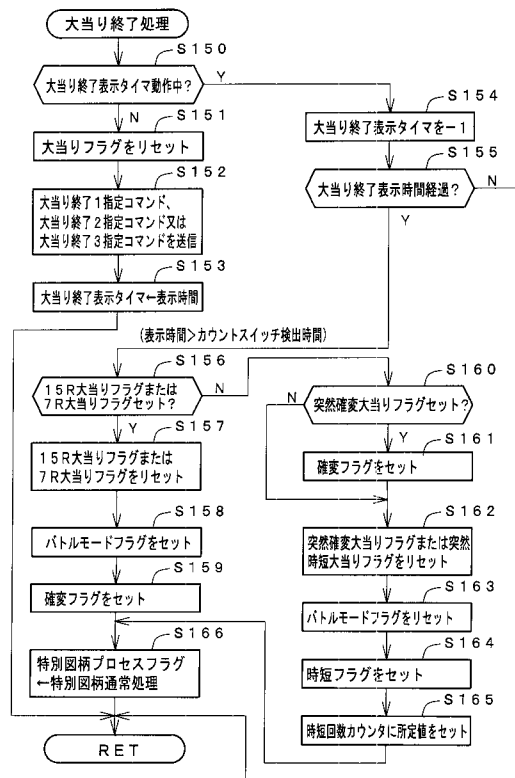
【図 25】



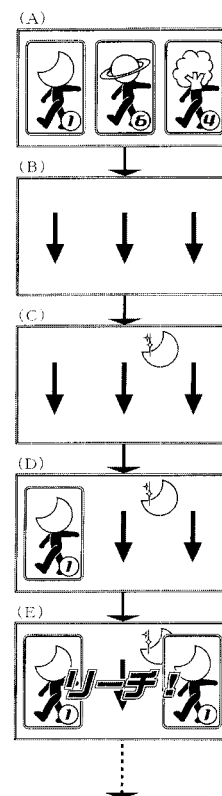
【図 26】



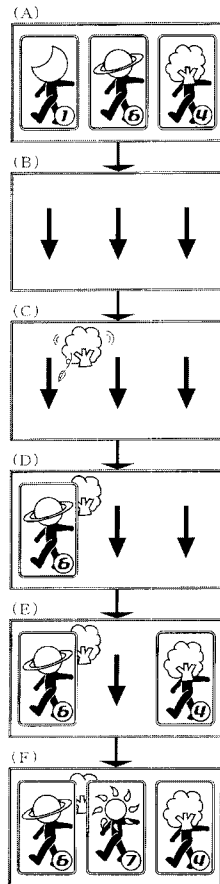
【図 27】



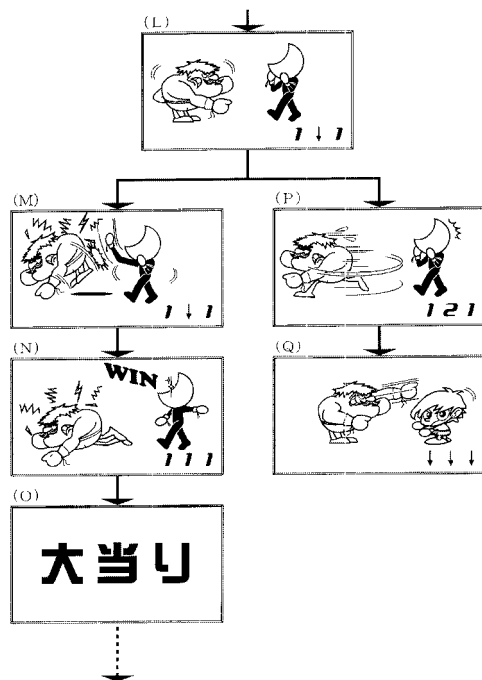
【図 28】



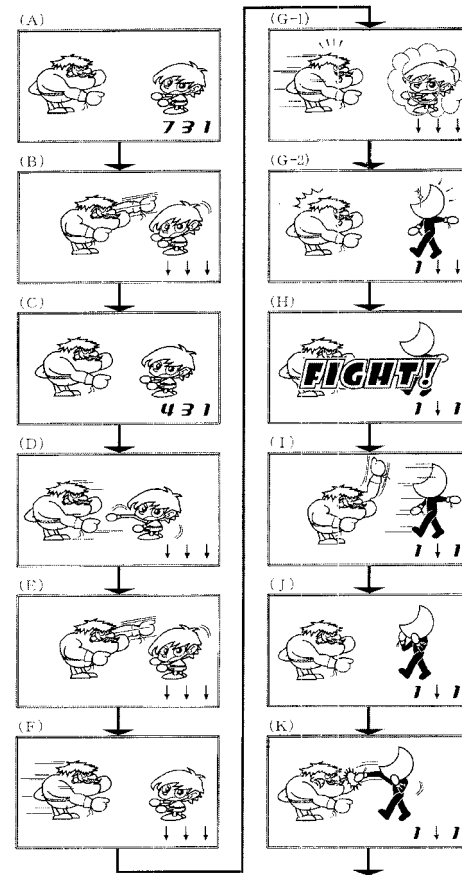
【図 29】



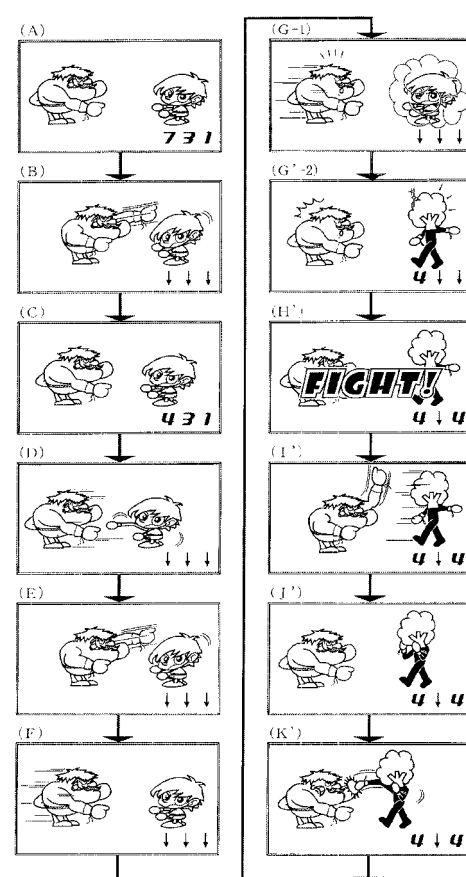
【図 31】



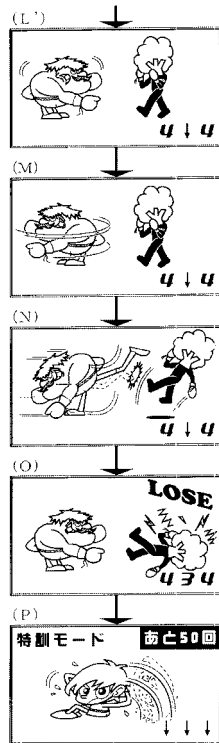
【図 30】



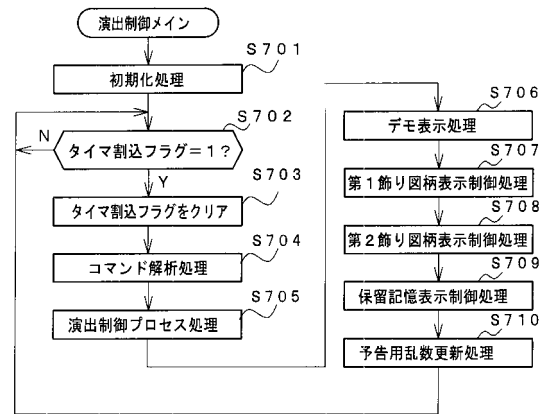
【図 32】



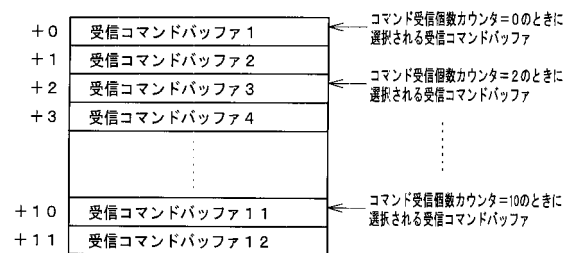
【図 33】



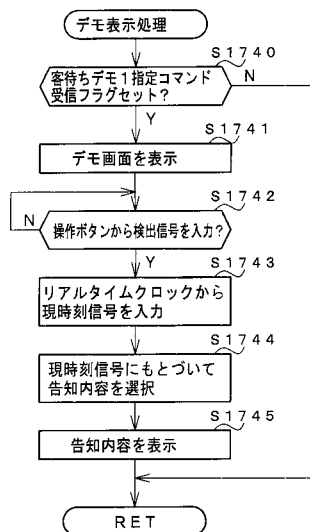
【図 34】



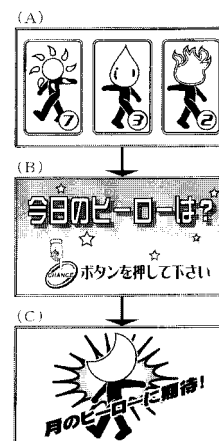
【図 35】



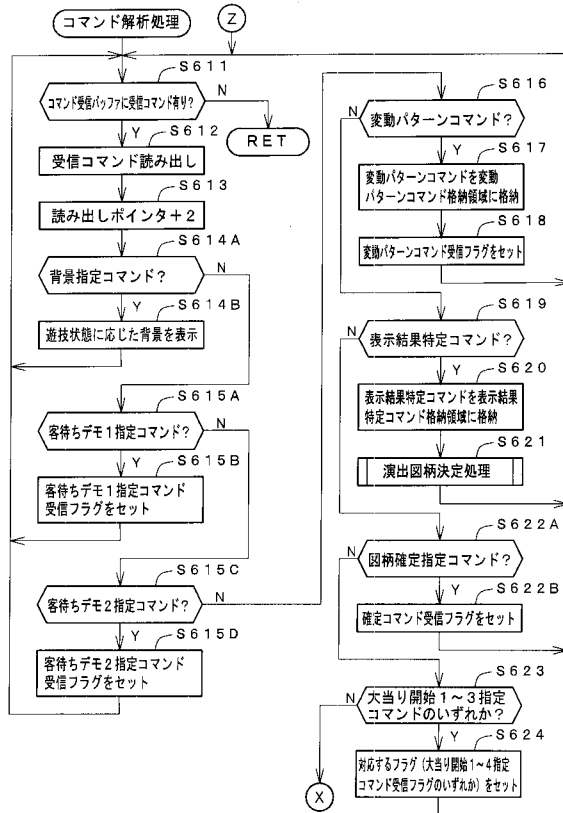
【図 36】



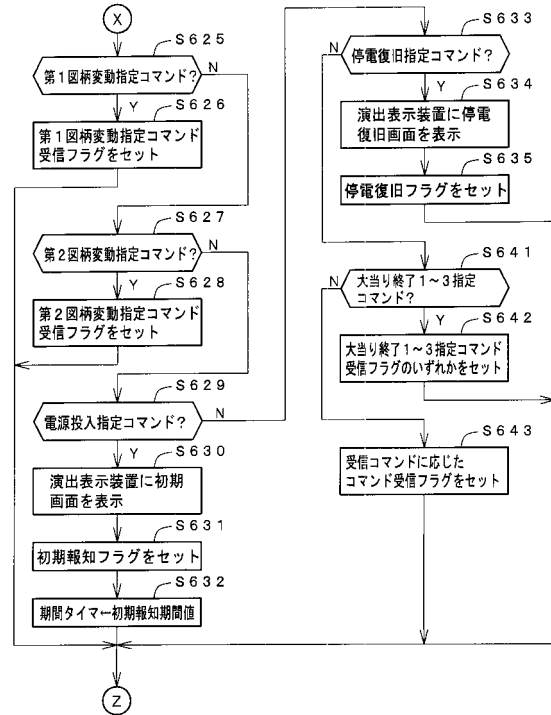
【図 37】



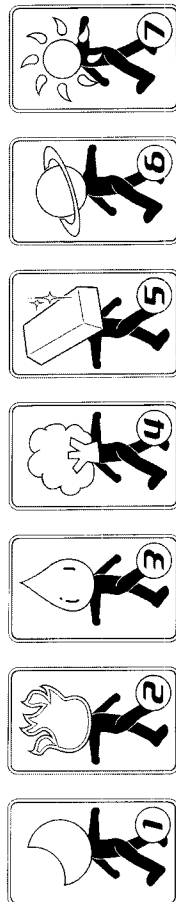
【図38】



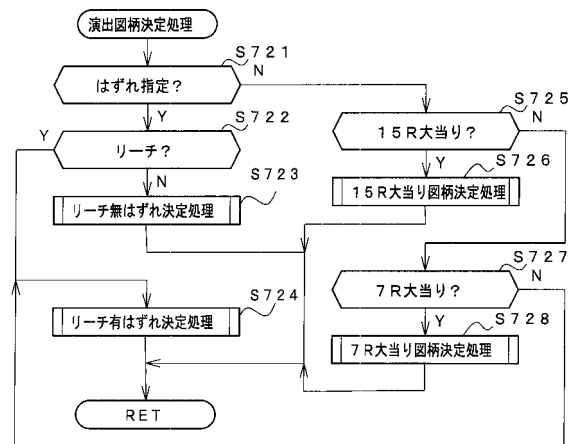
【図39】



【図40】



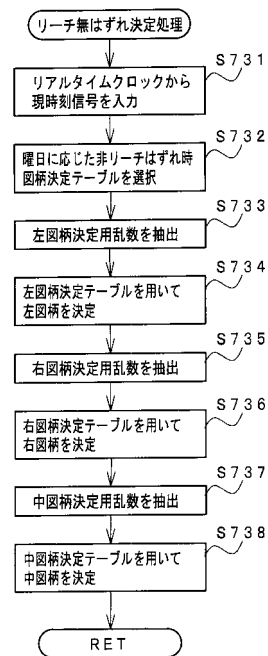
【図41】



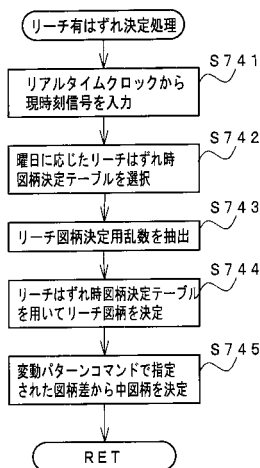
【図 4 2】



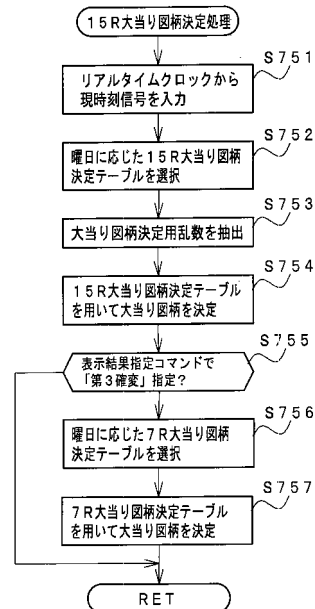
【図 4 3】



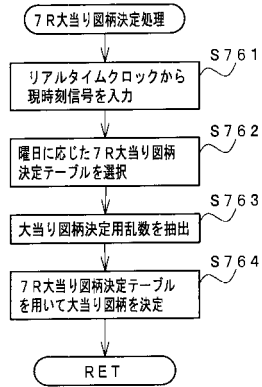
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 46】



【図 47】

(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

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

中図柄決定	1	2	3	4	5	6	7
	14	14	14	14	14	14	13

○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

中図柄は変動パターンコマンドで指定される図柄差から決定

○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

15R大当り図柄決定	1	2	3	4	5	6	7
	397	0	0	0	0	0	0

【図 48】

(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

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

中図柄決定	1	2	3	4	5	6	7
	14	14	14	14	14	14	13

○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

中図柄は変動パターンコマンドで指定される図柄差から決定

○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

15R大当り図柄決定	1	2	3	4	5	6	7
	0	397	0	0	0	0	0

【図 49】

(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

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

中図柄決定	1	2	3	4	5	6	7
	14	14	14	14	14	14	13

○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

中図柄は変動パターンコマンドで指定される図柄差から決定

○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

15R大当り図柄決定	1	2	3	4	5	6	7
	0	0	397	0	0	0	0

【図 5 0】

(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
	2	69	0	68	68	68	68
	3	68	69	0	68	68	68
	4	68	68	69	0	68	68
	5	68	68	68	69	0	68
	6	68	68	68	68	69	0
	7	68	68	68	68	69	0

409

409

409

409

409

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

中図柄は変動パターンコマンドで指定される図柄差から決定

○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

【図 5 1】

(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
	2	69	0	68	68	68	68
	3	68	69	0	68	68	68
	4	68	68	69	0	68	68
	5	68	68	68	69	0	68
	6	68	68	68	68	69	0
	7	68	68	68	68	69	0

409

409

409

409

409

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

中図柄は変動パターンコマンドで指定される図柄差から決定

○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

【図 5 2】

(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
	2	69	0	68	68	68	68
	3	68	69	0	68	68	68
	4	68	68	69	0	68	68
	5	68	68	68	69	0	68
	6	68	68	68	68	69	0
	7	68	68	68	68	69	0

409

409

409

409

409

409

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

中図柄は変動パターンコマンドで指定される図柄差から決定

○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

【図 5 3】

(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	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
	2	69	0	68	68	68	68
	3	68	69	0	68	68	68
	4	68	68	69	0	68	68
	5	68	68	68	69	0	68
	6	68	68	68	68	69	0
	7	68	68	68	68	69	0

409

409

409

409

409

409

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

中図柄は変動パターンコマンドで指定される図柄差から決定

○大当り図柄決定テーブル

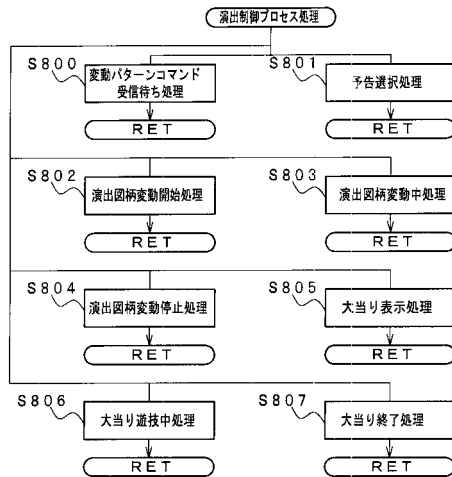
7R大当り図柄決定	1	2	3	4	5	6	7
	67	66	66	66	66	66	0

397

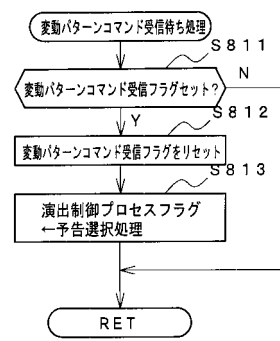
15R大当り図柄決定	1	2	3	4	5	6	7
	0	0	0	0	0	0	397

397

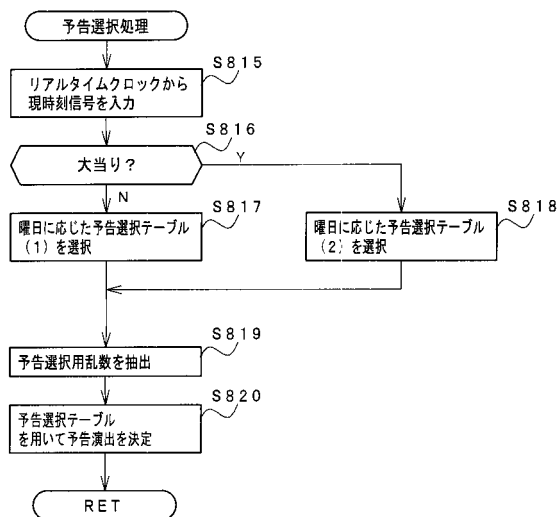
【図 5 4】



【図 5 5】



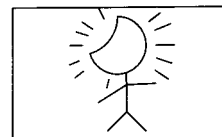
【図 5 6】



【図 5 7】

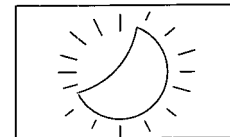
予告演出パターンA (月曜キャラ)

光る



(A-1)

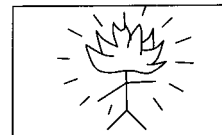
アップで光る



(A-2)

予告演出パターンB (火曜キャラ)

燃える



(B-1)

アップで燃える



(B-2)

【図 58】

予告選択テーブル(1)

月曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	30	10	5	5	5	5	5	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
5	5	5	5	5	5	5	5	110

火曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	5	5	30	10	5	5	5	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
5	5	5	5	5	5	5	5	110

水曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	5	5	5	5	30	10	5	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
5	5	5	5	5	5	5	5	110

木曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	5	5	5	5	5	5	30	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
10	5	5	5	5	5	5	5	110

金曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	5	5	5	5	5	5	5	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
5	30	10	5	5	5	5	5	110

土曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	5	5	5	5	5	5	5	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
5	5	5	30	10	5	5	5	110

日曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	5	5	5	5	5	5	5	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
5	5	5	5	5	30	10	5	110

【図 59】

予告選択テーブル(2)

月曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	15	25	5	5	5	5	5	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
5	5	5	5	5	5	5	5	110

火曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	5	5	15	25	5	5	5	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
5	5	5	5	5	5	5	5	110

水曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	5	5	5	5	15	25	5	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
5	5	5	5	5	5	5	5	110

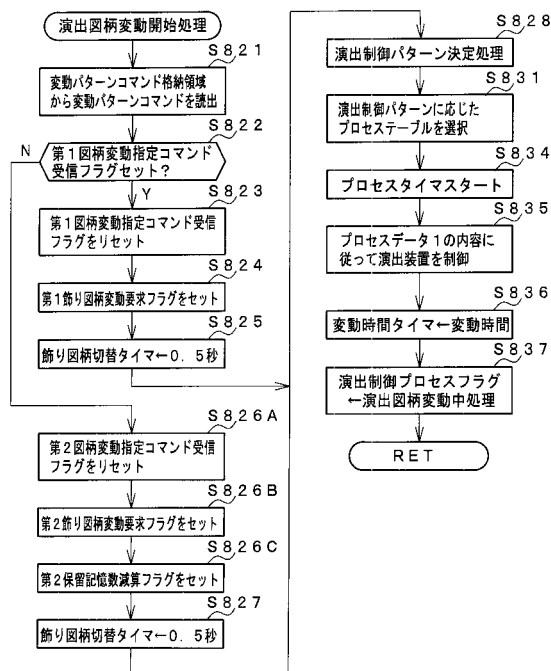
木曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	5	5	5	5	5	5	15	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
25	5	5	5	5	5	5	5	110

金曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	5	5	5	5	5	5	5	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
5	15	25	5	5	5	5	5	110

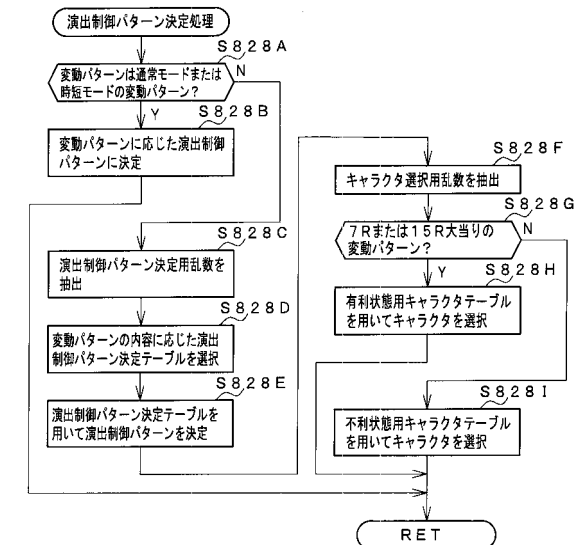
土曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	5	5	5	5	5	5	5	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
5	5	5	15	25	5	5	5	110

日曜日の場合	なし	A-1	A-2	B-1	B-2	C-1	C-2	D-1
なし								
10	5	5	5	5	5	5	5	5
D-2	E-1	E-2	F-1	F-2	G-1	G-2		
5	5	5	5	5	15	25	5	110

【図 60】

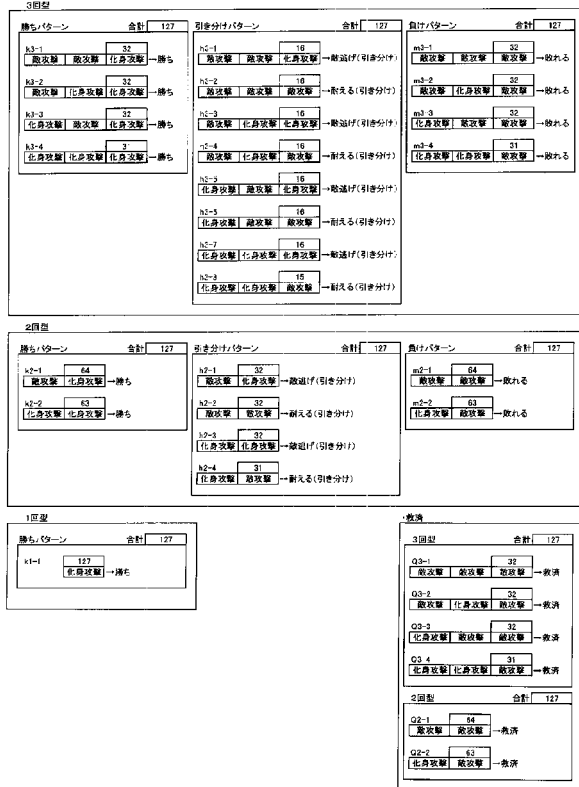


【図 61】

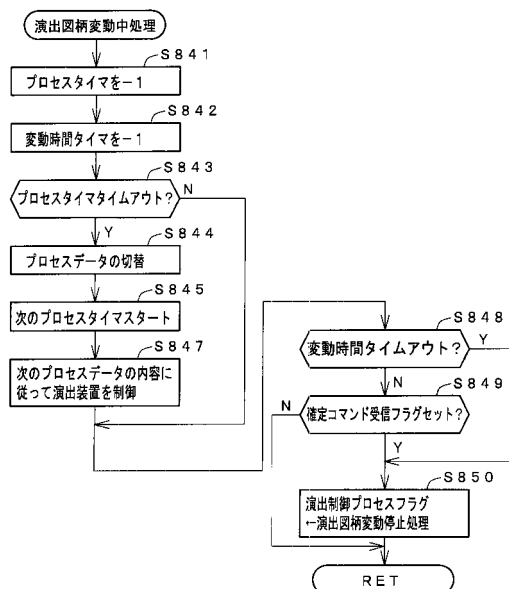


【 ㊦ 6 3 】

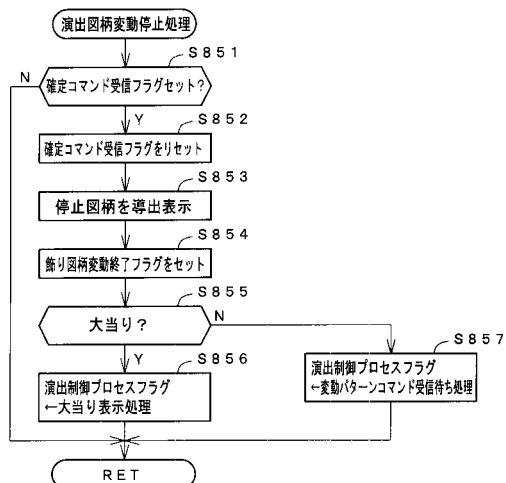
3042



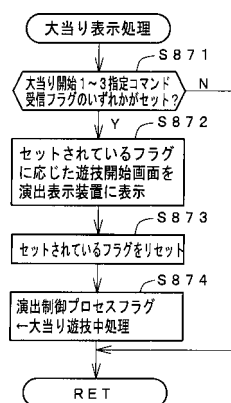
【 ㊦ 6 3 】



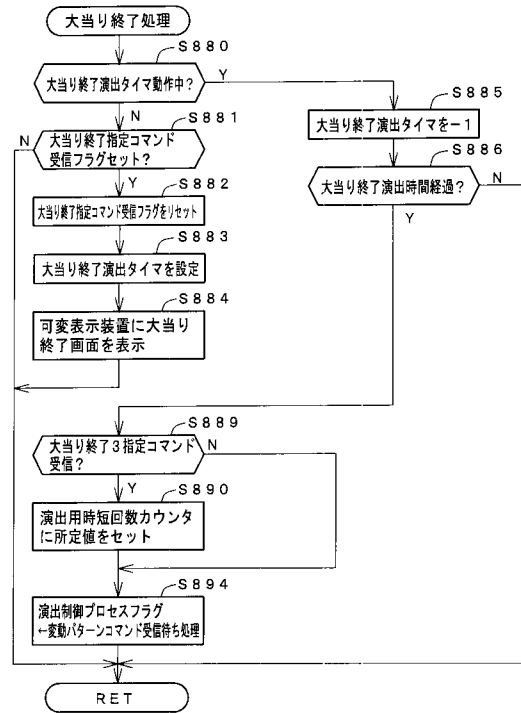
【 図 6 5 】



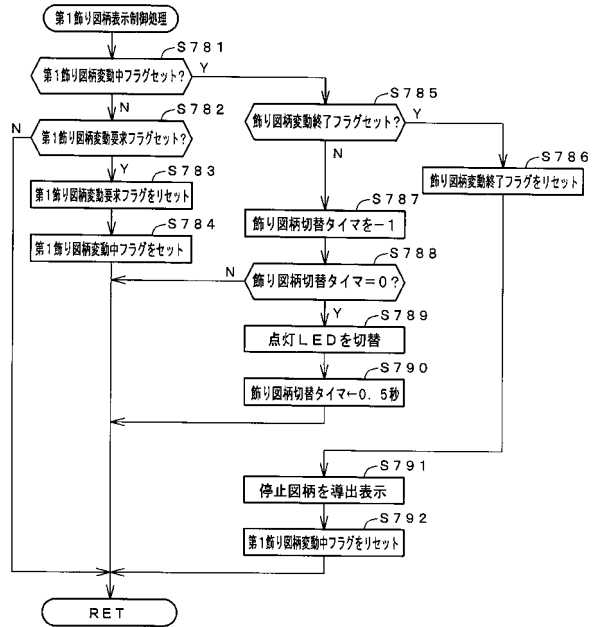
【 図 6 5 】



【図 66】



【図 67】



【図 68】

(月曜日テーブル) (実施の形態2)
 ○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
65	65	65	65	65	66	66

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

中図柄決定						
1	2	3	4	5	6	7
14	14	14	14	14	14	13

○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
27	62	62	62	62	61	61

中図柄は変動パターンコマンドで指定される図柄差から決定

○大当り図柄決定テーブル

1	2	3	4	5	6	7
97	50	50	50	50	50	50

【図 69】

月曜日の場合 (実施の形態3)

確変	カス	カス	カス	カス	カス	カス
1	2	3	4	5	6	7

火曜日の場合

カス	確変	カス	カス	カス	カス	カス
1	2	3	4	5	6	7

水曜日の場合

カス	カス	確変	カス	カス	カス	カス
1	2	3	4	5	6	7

木曜日の場合

カス	カス	カス	確変	カス	カス	カス
1	2	3	4	5	6	7

金曜日の場合

カス	カス	カス	カス	確変	カス	カス
1	2	3	4	5	6	7

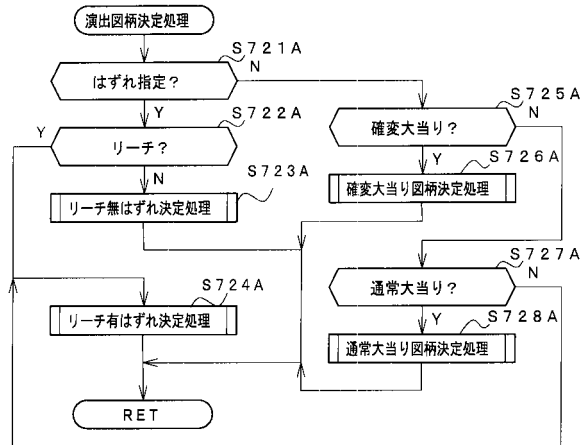
土曜日の場合

カス	カス	カス	カス	カス	確変	カス
1	2	3	4	5	6	7

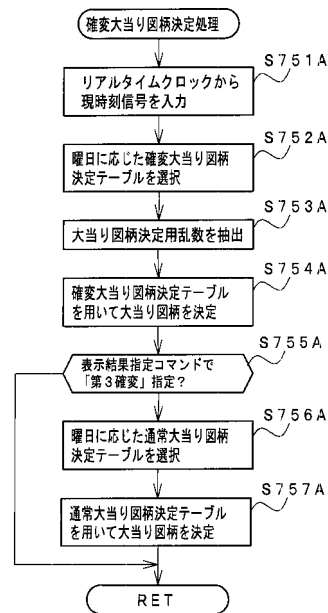
日曜日の場合

カス	カス	カス	カス	カス	カス	確変
1	2	3	4	5	6	7

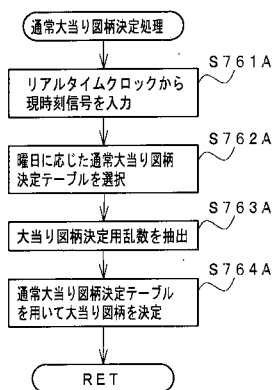
【 図 7 0 】



【圖 7 1】



【 図 7 2 】



【 図 7 3 】

(月曜日テーブル)

(実施の形態3)

○大当たり図柄決定テーブル

非確定大当り図柄決定(非確定大当り、変動中昇格)

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

397

確変図柄決定(確変直大当り)

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

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-167567(JP,A)
特開2007-029242(JP,A)
特開2007-175281(JP,A)
特開2007-097913(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02