

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-191973

(P2018-191973A)

(43) 公開日 平成30年12月6日(2018.12.6)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 〇 L (全 96 頁)

(21) 出願番号 特願2017-97877 (P2017-97877)
 (22) 出願日 平成29年5月17日(2017.5.17)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA50 CA53 CA77 EA10
 FA05 FA16

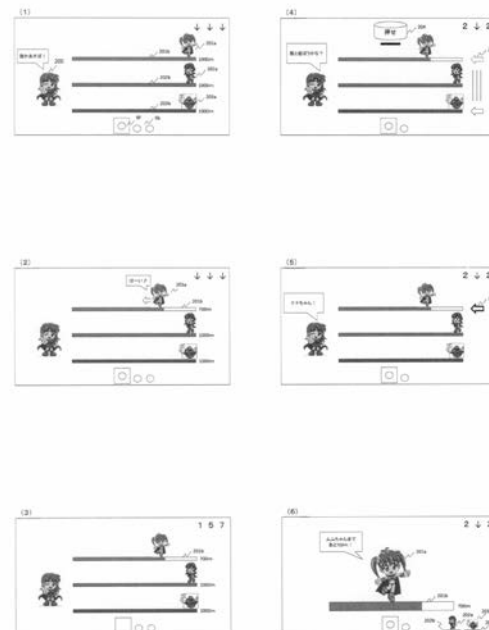
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出効果を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【解決手段】有利状態に制御されることを示唆する特定表示を複数表示可能な特定表示手段と、複数表示される特定表示のうちのいずれかを選択し、選択した特定表示に関連する特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備える。特定表示手段は、特定演出が実行されているときに、選択された特定表示を表示し、選択されなかった特定表示の表示を制限する。

【選択図】 図48



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する特定表示を複数表示可能な特定表示手段と、
複数表示される特定表示のうちのいずれかを選択し、選択した特定表示に関連する特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、

前記特定表示手段は、前記特定演出が実行されているときに、選択された特定表示を表示し、選択されなかった特定表示の表示を制限する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】**【0001】**

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、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、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

20

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

30

【0004】

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

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。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、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

40

【0006】

50

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

【0007】

10

そのような遊技機において、引用文献1には、複数の特定表示（例えば、メータ）を表示し、特定表示に関連する特定演出（例えば、バトル演出）することが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2015-221121号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

しかし、特許文献1に記載された発明では、特定演出が実行されているときには、特定表示が表示されなくなるため（引用文献1の図30参照）、十分に演出効果を向上させることができない。

20

【0010】

そこで、本発明は、演出効果を向上させ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】

【0011】

（1）本発明による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆する特定表示（例えば、第1～第3他キャラクタおよび対応する第1～第3メータ）を複数表示可能な特定表示手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS6007を実行する部分）と、複数表示される特定表示のうちのいずれかを選択し、選択した特定表示に関連する特定演出（例えば、選択キャラクタ移動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8108a～S8108d、S8109a～S8109fを実行する部分）とを備え、特定表示手段は、特定演出が実行されているときに、選択された特定表示（例えば、選択キャラクタおよび対応するメータ）を表示し、選択されなかった特定表示（例えば、非選択キャラクタおよび対応するメータ）の表示を制限する（例えば、非選択キャラクタおよび対応するメータを縮小表示したり、選択キャラクタ等の他の画像よりも暗くしたり、透過度を高めたり、レイヤーを下位にしたり、消去したりすることにより、一定の表示制限を行う。図48（6）参照）ことを特徴とする。

30

40

そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0012】

（2）上記（1）の遊技機において、特定表示手段は、特定演出が実行される前と実行されているときとで、異なる表示態様により特定表示を表示する（例えば、選択キャラクタを異なるサイズで表示するとともに、選択キャラクタを起立姿勢から飛行姿勢に変化させる。図48、図49参照）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0013】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、特定演出実行手段は、複数表示される

50

特定表示のうちのいずれかを選択する選択演出（例えば、キャラクタ選択演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8108a～S8108dを実行する部分）、選択演出を実行した後に特定演出を実行するようにしてもよい（図48、図49参照）。

そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0014】

（4）上記（1）～（3）のいずれかの遊技機において、特定表示の表示態様を変化させる変化演出（例えば、他キャラクタを移動させ（自キャラクタまでの距離を変化させ）、対応するメータの目盛を変化させるキャラクタ移動演出）を実行可能な変化演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8107を実行する部分）を備え、変化演出実行手段は、複数表示される特定表示のうちのいずれかの表示態様を変化させる第1パターンと、複数の特定表示の表示態様を変化させる第2パターンとにより変化演出を実行可能である（例えば、選択キャラクタの移動パターンが移動パターン1-7と決定され、各非選択キャラクタの移動パターンが移動パターン2-6と決定された場合には、直前変動開始時のキャラクタ移動演出において、第1～第3他キャラクタのいずれも第1位置（初期位置）から第2位置に移動し、当該変動開始時のキャラクタ移動演出において、第1他キャラクタのみ第2位置から第3位置に移動することになる。図39、図40）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、演出の興趣を向上させることができる。

【0015】

（5）上記（1）～（4）のいずれかの遊技機において、特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段を備え、変化演出実行手段は、表示態様が変化した特定表示の表示態様を変化する前の表示態様に変化させる変化演出を実行可能である（例えば、移動パターン1-3は、直前変動開始時のキャラクタ移動演出において選択キャラクタが第1位置（初期位置）から第2位置に移動する（「1 2」に相当）が、当該変動開始時のキャラクタ移動演出において第2位置から第1位置（初期位置）に後退する（「2 1」に相当）ことを示す移動パターンである。）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、演出の興趣を向上させることができる。

【0016】

（6）上記（1）～（5）のいずれかの遊技機において、複数表示される特定表示のうちのいずれが選択されるかによって有利状態に制御される期待度が異なる（図38（A）参照）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、演出の興趣を向上させることができる。

【0017】

（7）上記（1）～（6）のいずれかの遊技機において、更新条件の成立を契機に特定数値を更新する更新手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8107を実行する部分）と、特定数値を示唆するメータを表示するメータ表示手段とを備え、メータ表示手段は、更新手段により特定数値が更新されたことによりメータの表示態様を変化させるときに、更新前の特定数値と更新後の特定数値との両方を認識可能な表示態様によりメータを表示する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、選択キャラクタ移動演出が実行される前の残りの距離と、選択キャラクタ移動演出が実行された後の残りの距離との両方を認識可能なように、選択キャラクタ移動演出が実行されて減少した残りの距離1603と、選択キャラクタ移動演出が実行される前の累計移動距離1602と、選択キャラクタ移動演出により移動した距離1604とを表示させる。また、例えば、選択キャラクタ移動演出が実行される前の残りの距離を示す目印である線1612と、選択キャラクタ移動演出が実行された後の残りの距離を示す目印である線1613とを表示させる。図51参照）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、メータ量がどれだけ変化したかを遊技者が認識しやすくなり、分かりやすくなる。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

【 0 0 1 8 】

【 図 1 】 パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【 図 2 】 遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【 図 5 】 4 m s タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【 図 6 】 あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【 図 7 】 各乱数を示す説明図である。

【 図 8 】 大当り判定テーブル、小当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。 10

【 図 9 】 大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【 図 1 0 】 はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【 図 1 1 】 当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【 図 1 2 】 はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【 図 1 3 】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【 図 1 4 】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【 図 1 5 】 図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【 図 1 6 】 変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【 図 1 7 】 変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。 20

【 図 1 8 】 特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【 図 1 9 】 特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【 図 2 0 】 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【 図 2 1 】 保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【 図 2 2 】 入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【 図 2 3 】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【 図 2 4 】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【 図 2 5 】 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【 図 2 6 】 表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【 図 2 7 】 特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。 30

【 図 2 8 】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【 図 2 9 】 大当り終了処理を示すフローチャートである。

【 図 3 0 】 特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【 図 3 1 】 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 2 】 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 3 】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【 図 3 4 】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【 図 3 5 】 始動入賞時コマンド格納領域の一例を示す説明図である。

【 図 3 6 】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。 40

【 図 3 7 】 始動入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。

【 図 3 8 】 キャラクタ演出実行決定テーブルおよび選択前位置決定テーブル決定テーブルの一例を示す説明図である。

【 図 3 9 】 選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【 図 4 0 】 非選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【 図 4 1 】 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 4 2 】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【 図 4 3 】 演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【 図 4 4 】 プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【 図 4 5 】 演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。 50

【図４６】キャラクタ移動態様決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図４７】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図４８】キャラクタ演出の具体例を示す説明図である。

【図４９】キャラクタ演出の具体例を示す説明図である。

【図５０】キャラクタ移動パターンの一列を示す説明図である。

【図５１】メータの表示態様の一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００１９】

実施の形態１．

以下、本発明の第１の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一列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。

【００２０】

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

【００２１】

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。

【００２２】

余剰球受皿（下皿）４を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ１２２が取り付けられている。なお、スティックコントローラ１２２には、遊技者がスティックコントローラ１２２の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン１２１（図３を参照）が設けられ、スティックコントローラ１２２の操作桿の内部には、トリガボタン１２１に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ１２５（図３を参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ１２２の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット１２３（図３を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ１２２には、スティックコントローラ１２２を振動動作させるためのバイブレーション用モータ１２６（図３を参照）が内蔵されている。

【００２３】

打球供給皿（上皿）３を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ１２２の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン１２０が設けられている。プッシュボタン１２０は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン１２０の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン１２０に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ１２４（図３を参照）が設けられていればよい。図１に示す構成例では、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を

10

20

30

40

50

保ったまま、プッシュボタン１２０及びスティックコントローラ１２２の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が上下の位置関係にはなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【００２４】

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。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の３つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置９の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの３つ領域が離れてもよい。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【００２５】

また、演出表示装置９において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当り図柄（例えば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、演出表示装置９に変動表示される図柄の表示結果が大当り図柄でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【００２６】

なお、この実施の形態では、演出表示装置９における液晶表示の演出として演出図柄の変動表示を行う場合を示しているが、演出表示装置９で行われる演出は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、所定のストーリー性をもつ演出を実行して、大当り判定や変動パターンの決定結果にもとづいてストーリーの結果を表示するような演出を実行するようにしてもよい。例えば、プロレスやサッカーの試合や敵味方のキャラクタが戦うバトル演出を行うとともに、大当りであれば試合やバトルに勝利する演出を行い、はずれであれば試合やバトルに敗北する演出を行うようにしてもよい。また、例えば、勝敗などの結果を表示するのではなく、物語などの所定のストーリーを順に展開させていくような演出を実行するようにしてもよい。

【００２７】

演出表示装置９の右方には、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可変表示部）８ａが設けられている。この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａは、０～９の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第１特別図柄表示器８ａは、０～９の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、演出表示装置９の右方（第１特別図柄表示器８ａの右隣）には、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可変表示部）８ｂも設けられている。第２特別図柄表示器８ｂは、０～９の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第２特別図柄表示器８ｂは、０～９の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【 0 0 2 8 】

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 0 ~ 9 の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b は、それぞれ、例えば、0 0 ~ 9 9 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。

【 0 0 2 9 】

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（可変表示部）と総称することがある。

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 を通過（入賞を含む）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（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に確定表示させることである。

【 0 0 3 2 】

なお、図 1 には図示されていないが、演出表示装置 9 の表示画面において、第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 1 特別図柄用の第 4 図柄の変動表示が行われる第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域と、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 2 特別図柄用の第 4 図柄の変動表示が行われる第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域とを設けるようにしてもよい。第 4 図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されたりすることはないため、常に視認することができる。

【 0 0 3 3 】

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 4 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に入賞しない。従って、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、第 2 始動入賞口 1 4 よりも、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞しやすい。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 5 】

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

【0036】

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

10

【0037】

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

【0038】

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

20

【0039】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0040】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部9aと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部9bとが設けられている。第1保留記憶表示部9aには、第1保留記憶の各々に対応して第1保留表示が表示される。また、第2保留記憶表示部9bには、第2保留記憶の各々に対応して第2保留表示が表示される。なお、この実施の形態では、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを個別に表示する場合を示しているが、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数である合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部を設けるように構成してもよい。そのように構成すれば、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。また、そのように構成した場合に、合算保留記憶表示部において、第1保留記憶と第2保留記憶とが第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に並べて表示されるとともに、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される（例えば、第1保留記憶は赤色で表示され、第2保留記憶は青色で表示される）ように構成してもよい。

30

40

【0041】

また、演出表示装置9の表示画面の下部の第1保留記憶表示部9aと第2保留記憶表示部9bとの間には、現在実行中の変動表示に対応した特定表示が表示されるアクティブ表示領域9Fが設けられている。この実施の形態では、アクティブ表示領域9Fには、特定表示として、第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶表示部9bに表示される保留表示と同様の態様の表示が行われる。以下、アクティブ表示領域9Fに表示される保留表示と同様の態様の表示をアクティブ表示ともいう。なお、現在実行中の変動表示に対応した表示であることが認識できるものであれば、必ずしも保留表示と同様の態様の表示である

50

必要はなく、他の図形やキャラクタなどを表示してもよい。

【0042】

なお、この実施の形態において、「可変表示に対応する特定表示」は、アクティブ表示領域9Fに表示されるアクティブ表示と、第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶表示部9bに表示される保留表示とに該当する。なお、特定表示は、この実施の形態で示したものにすぎらず、少なくとも保留表示を含み、何らかの形式で可変表示に対応した表示であればよい。また、この実施の形態では、アクティブ表示領域9Fにおいてアクティブ表示を表示可能に構成する場合を示しているが、必ずしもアクティブ表示の表示を行う必要はなく、アクティブ表示領域9Fを設けなくてもよい。

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

演出表示装置9の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0~9の数字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、普通図柄表示器10は、0~9の数字(または、記号)を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器10は、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、普通図柄表示器10は、7セグメントLEDなどにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器(例えば、「」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ)で構成されていてもよい。

【0046】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄(当り図柄。例えば、図柄「7」)である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態(第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態)に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態(通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判

10

20

30

40

50

定される確率が高められた状態)では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態(特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態)でも、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

【0047】

遊技盤6の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する4つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

10

【0048】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置(図示せず)が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば(例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと)、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の可変表示(変動)が開始されるとともに、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特別図柄および演出図柄の可変表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

20

【0049】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば(例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと)、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の可変表示(変動)が開始されるとともに、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。

30

【0050】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、遊技状態を高確率状態(確変状態)に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる(すなわち、特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における可変表示の実行条件が成立しやすくなる)ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行(この実施の形態では、時短状態に移行)する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置15が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【0051】

40

なお、可変入賞球装置15が開状態となる時間を延長する(開放延長状態ともいう)のではなく、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄(当り図柄)となると、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態(高ベース状態)となる。すなわち、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合や、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者に

50

として不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【0052】

また、普通図柄表示器10における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当たりとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【0053】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【0054】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれが複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか1つの状態にのみ移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。

【0055】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図2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。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0056】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定のバックアップ期間（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、確変フラグなど）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

10

20

30

40

50

る。なお、この実施の形態では、RAM 55の全部が、電源バックアップされているとする。

【0057】

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。

【0058】

乱数回路503は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

10

【0059】

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

20

【0060】

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

【0061】

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

30

【0062】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18bおよび普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う。

40

【0063】

なお、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、ターミナル基板160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。

【0064】

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、演出図柄を可変表示する演出表示装置9の表示制御を行う。

【0065】

50

また、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板 35 を介して、枠側に設けられている枠 LED 28 の表示制御を行うとともに、音声出力基板 70 を介してスピーカ 27 からの音出力の制御を行う。

【0066】

なお、演出制御手段には、後述するように、スティックコントローラ 122 が備えるトリガセンサ 125 や傾倒方向センサユニット 123、バイブレータ用モータ 126、プッシュボタン 120 が備えるプッシュセンサ 124 および役物用モータ 127 にも接続されているのであるが（図 3 参照）、図 2 では図示を省略している。

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

演出制御用 CPU 101 は、受信した演出制御コマンドに従って CGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令を VDP 109 に出力する。CGROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データや動画データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくための ROM である。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 の指令に応じて、CGROM から画像データを読み出す。そして、VDP 109 は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

【0071】

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

【0072】

向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路 74 が搭載されている。単方向性回路として、

例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 571 を介して主基板 31 から演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号が出力されるので、中継基板 77 から主基板 31 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 77 からの信号は主基板 31 の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側）に入り込まない。なお、出力ポート 571 は、図 2 に示された I/O ポート部 57 の一部である。また、出力ポート 571 の外側（中継基板 77 側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【0073】

また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 のトリガボタン 121 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 125 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、プッシュボタン 120 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 124 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 123 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してパイプレータ用モータ 126 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

【0074】

さらに、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してランプドライバ基板 35 に対して LED を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 104 を介して音声出力基板 70 に対して音番号データを出力する。

【0075】

ランプドライバ基板 35 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED ドライバ 352 に入力される。LED ドライバ 352 は、LED を駆動する信号にもとづいて枠 LED 28 などの発光体に電流を供給する。

【0076】

音声出力基板 70 において、音番号データは、入力ドライバ 702 を介して音声合成用 IC 703 に入力される。音声合成用 IC 703 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 705 に出力する。増幅回路 705 は、音声合成用 IC 703 の出力レベルを、ボリューム 706 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 27 に出力する。音声データ ROM 704 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定の演出期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0077】

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）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、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0078】

初期設定処理において、CPU 56 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

10

20

30

40

50

態に設定する（ステップS5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（イレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0079】

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

【0080】

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は初期化处理を実行する。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。

【0081】

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处理を実行する。

【0082】

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

【0083】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。また、CPU56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS44）。そして、ステップS14に移行する。なお、ステップS44において、CPU56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図13参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにともづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 4 】

なお、この実施の形態では、バックアップ R A M 領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップ S 4 4 で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップ R A M 領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

【 0 0 8 5 】

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、C P U 5 6 は、まず、バックアップ R A M 領域に保存している変動時間タイマの値が 0 であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が 0 でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが 0 であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【 0 0 8 6 】

また、C P U 5 6 は、まず、バックアップ R A M 領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が 3 であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが 3 でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【 0 0 8 7 】

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 R A M 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。

【 0 0 8 8 】

初期化処理では、C P U 5 6 は、まず、R A M クリア処理を行う（ステップ S 1 0）。なお、R A M クリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は 0 に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、R A M 5 5 の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、R O M 5 4 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）。

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

また、C P U 5 6 は、乱数回路 5 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）。C P U 5 6 は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行する

10

20

30

40

50

ことによって、乱数回路 5 3 にランダム R の値を更新させるための設定を行う。

【0092】

そして、ステップ S 1 5 において、CPU 5 6 は、所定時間（例えば 4 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 4 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、4 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0093】

初期化処理の実行（ステップ S 1 0 ~ S 1 5）が完了すると、CPU 5 6 は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップ S 1 7）および初期値用乱数更新処理（ステップ S 1 8）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップ S 1 6）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップ S 1 9）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウン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たりとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）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 5 6 0 が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が 1 周（普通図柄当た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。

【0094】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置 9 において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される（ただし、突然確変大当たりの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「1 3 5」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否かを決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 である。

【0095】

タイマ割込が発生すると、CPU 5 6 は、図 5 に示すステップ S 2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップ S 2 0）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 5 6 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 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 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 S 2 1）。

【0096】

次に、CPU 5 6 は、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップ S 2 2）

。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。なお、ステップS27の普通図柄プロセス処理では、ゲート32への遊技球の通過を検出したことにもとづいて普通図柄の変動表示を実行して変動表示結果を導出表示したり、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに可変入賞球装置15を開放状態に制御したり閉鎖状態に制御したりする処理を実行する。

【0100】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップS28）。

【0101】

さらに、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS29）。

【0102】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウンタスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウンタスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の

10

20

30

40

50

変動速度が0.2秒ごとに表示状態(「 」および「×」)を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値(例えば、「 」を示す1と「×」を示す0)を切り替える。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【0106】

その後、割込許可状態に設定し(ステップS34)、処理を終了する。

【0107】

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4ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21~S33(ステップS29を除く。)の処理に相当する。また、この実施の形態では、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

【0108】

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

20

【0109】

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

【0110】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rに、演出図柄が揃って停止表示される(ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄(例えば「135」)が停止表示される場合もある)。

30

【0111】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たりである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当たり」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当たり図柄(突然確変大当たり図柄と同じ図柄。例えば「135」)が停止表示されることがある。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たり図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当たり」の可変表示態様という。

40

【0112】

ここで、小当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数(この実施の形態では0.1秒間の開放を2回)まで許容される当りである。なお、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数(この実施の形態では0.1秒間の開放を2回)まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当たりである(すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである)。つま

50

り、この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0113】

なお、大当り種別が全て確変大当りであるように遊技機を構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に移行されるのみで時短状態（高ベース状態）を伴わない突然確変大当りを設けるようにすることが好ましい。

【0114】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用され疑似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

【0115】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図6において、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図6に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され疑似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

【0116】

なお、この実施の形態では、図6に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、疑似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が32.75秒で固定であり、疑似連なしのスーパーリーチAの場合には変動時間が22.75秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動

10

20

30

40

50

時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3，4用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【0117】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム1 (MR1) : 大当りの種類 (後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り) を決定する (大当り種別判定用)

(2) ランダム2 (MR2) : 変動パターンの種類 (種別) を決定する (変動パターン種別判定用)

(3) ランダム3 (MR3) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)

(4) ランダム4 (MR4) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する (普通図柄当り判定用)

(5) ランダム5 (MR5) : ランダム4の初期値を決定する (ランダム4初期値決定用)

【0118】

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

【0119】

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチAを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチBを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動1回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動2回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動3回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの演出の有無でグループ化してもよい。

【0120】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当り、確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも擬似連や滑り演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが擬似連や滑り演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-2と、リーチも擬似連や滑り演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-3と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン

10

20

30

40

50

種別であるノーマルC A 2 - 4 と、ノーマルリーチおよび再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルC A 2 - 5 と、ノーマルリーチおよび再変動 1 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルC A 2 - 6 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーC A 2 - 7 とに種別分けされている。

【0121】

図 5 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、(1) の大当たり種別判定用乱数、および(4) の普通図柄当た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(ランダム 2、ランダム 3)または初期値用乱数(ランダム 5)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されたハードウェア(遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の外部のハードウェアでもよい。)が生成する乱数を用いる。なお、大当たり判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

【0122】

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

【0123】

図 8 (B) , (C) は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、第 1 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル(第 1 特別図柄用)と、第 2 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル(第 2 特別図柄用)とがある。小当たり判定テーブル(第 1 特別図柄用)には、図 8 (B) に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル(第 2 特別図柄用)には、図 8 (C) に記載されている各数値が設定されている。また、図 8 (B) , (C) に記載されている数値が小当たり判定値である。

【0124】

なお、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当たりと決定するようにし、第 2 特別図柄の変動表示を行う場合には小当たりを設けないようにしてもよい。この場合、図 8 (C) に示す第 2 特別図柄用の小当たり判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第 2 特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当たりが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第 2 特別図柄の変動表示中は小当たりが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当たりが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

【0125】

CPU 5 6 は、所定の時期に、乱数回路 5 3 のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダム R)の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図 8 (A) に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり(後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり)にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図 8

(B)、(C)に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図8(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、図8(B)、(C)に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0126】

10

なお、この実施の形態では、図8(B)、(C)に示すように、小当り判定テーブル(第1特別図柄用)を用いる場合には300分の1の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル(第2特別図柄)を用いる場合には3000分の1の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

【0127】

図8(D)、(E)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブル131a、131bを示す説明図である。このうち、図8(D)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aである。また、図8(E)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

20

【0128】

大当り種別判定テーブル131a、131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8(D)、(E)に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「突然確変大当り」に対して8個の判定値が割り当てられている(40分の8の割合で突然確変大当りと決定される)のに対して、大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」に対して2個の判定値が割り当てられている(40分の2の割合で突然確変大当りと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」の振り分けを行わない(すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある)ようにしてもよい。

30

40

【0129】

なお、この実施の形態では、図8(D)、(E)に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態としての突然確変大当り(2ラウンドの大当り)と、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態としての通常大当りおよび確変大当り(15ラウンドの大当り)とに決定する場合があるとともに、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数(カウント数)の許容量を多くした第2特定遊技状態を決定するようにして

50

もよい。また、例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当たり中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ15ラウンドの大当たりであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに（この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当たりがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に15ラウンド全てを終了していることから大当たり遊技を終了し、第2特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当たり遊技が継続する（恰も15回開放の大当たりを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0130】

この実施の形態では、図8（D）、（E）に示すように、大当たり種別として、「通常大当たり」、「確変大当たり」および「突然確変大当たり」がある。なお、この実施の形態では、大当たり遊技において実行されるラウンド数が15ラウンドおよび2ラウンドの2種類である場合を示しているが、大当たり遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、7ラウンドの大当たり遊技に制御する7R確変大当たりや、5ラウンドの大当たり遊技に制御する5R確変大当たりが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」および「突然確変大当たり」の3種類である場合を示しているが、3種類にかぎらず、例えば、4種類以上の大当たり種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当たり種別が3種類よりも少なくてもよく、例えば、大当たり種別として2種類のみ設けられていてもよい。

【0131】

「通常大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態（高ベース状態）に移行させる大当たりである（後述するステップS167，S168参照）。そして、時短状態に移行した後、変動表示を100回終了すると時短状態が終了する（後述するステップS168，S137～S140参照）。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、100回の変動表示の実行を終了する前に大当たりが発生した場合にも、時短状態が終了する（後述するステップS132参照）。

【0132】

「確変大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態（高確率状態）に移行させる大当たりである（この実施の形態では確変状態に移行されるとともに時短状態（高ベース状態）にも移行される。後述するステップS169，S170参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当たりが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップS132参照）。

【0133】

また、「突然確変大当たり」とは、「通常大当たり」や「確変大当たり」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当たりである。すなわち、「突然確変大当たり」となった場合には、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御される。また、「通常大当たり」や「確変大当たり」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が2.9秒と長いのに対して、「突然確変大当たり」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当たり遊技状態の終了後に確変状態（高確率状態）に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態（高ベース状態）にも移行される。後述するステップS169，S170参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当たりが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップS132参照）。

【 0 1 3 4 】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が 0 . 1 秒間ずつ 2 回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の 2 回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。

【 0 1 3 5 】

大当り種別判定テーブル 1 3 1 a , 1 3 1 b には、ランダム 1 の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。C P U 5 6 は、ランダム 1 の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

【 0 1 3 6 】

図 9 (A) ~ (C) は、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C を示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C は、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2 ）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

例えば、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図 9 (A) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A と、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図 9 (B) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B とで、ノーマル C A 3 - 1 ~ ノーマル C A 3 - 2、スーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

【 0 1 3 9 】

このように、大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C を比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当り種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【 0 1 4 0 】

なお、図 9 (A) , (B) に示すように、この実施の形態では、「通常大当り」または「確変大当り」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2 ）の値が 1 5 0 ~ 2 5 1 であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチ A、スーパーリーチ B）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【 0 1 4 1 】

また、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別（スーパー P A 3 - 3、スーパー P A 3 - 4 の変動パターンを含む変動パターン種別）と、擬似連を伴わない変動パターン種別（スーパー P B 3 - 3、スーパー P B 3 - 4 の変動パターンを含む変動パターン種別）とに分けてもよい。この場合、通常大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A および確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B の両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

【 0 1 4 2 】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C では、例えば、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて突然確変大当り状態に制御する場合には、通常大当りや確変大当りによる大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【 0 1 4 3 】

また、図 9 (D) は、小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D を示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D は、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 2) にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図 9 (D) に示すように、小当りとするに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊 C A 4 - 1 が決定される場合が示されている。

【 0 1 4 4 】

図 1 0 (A) ~ (C) は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C を示す説明図である。このうち、図 1 0 (A) は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が 3 未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A を示している。また、図 1 0 (B) は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が 3 以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B を示している。また、図 1 0 (C) は、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C を示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 2) にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 4 5 】

なお、図 1 0 に示す例では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B ~ 1 3 5 C を用いる場合を示しているが、確変状態や時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図 1 0 (C) に示す例では、合算保留記憶数にかかわらず共通の確変 / 時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C を用いる場合を示しているが、確変 / 時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル (判定値の割合を異ならせたテーブル) を用いるようにしてもよい。

【 0 1 4 6 】

なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が 3 未満である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A と、合算保留記憶数が 3 以上である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B との 2 種類のテーブルを用いる場合を示しているが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものにきぎられない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい (すなわち、合算保留記憶数 0 個用、合算保留記憶数 1 個用、合算保留記憶数 2 個用、合算保留記憶数 3 個用、合算保留記憶数 4 個用 . . . のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい) 。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数 0 ~ 2 用、合算保留記憶数 3 用、合算保留記憶数 4 用 . . . のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 0 1 4 7 】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備える場合を示しているが、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備えるようにしてもよい。例えば、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 1 保留記憶数の値ごとに別々に用意されたはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい（すなわち、第 1 保留記憶数 0 個用、第 1 保留記憶数 1 個用、第 1 保留記憶数 2 個用、第 1 保留記憶数 3 個用、第 1 保留記憶数 4 個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、例えば、第 1 保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、第 1 保留記憶数 0 ~ 2 用、第 1 保留記憶数 3 用、第 1 保留記憶数 4 用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合であっても、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数が多い場合（例えば 3 以上）には、変動時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別が選択されやすいように構成すればよい。また、このような場合であっても、特定の可変表示パターンとしてのスーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対して共通の判定値を割り当てるように構成すればよい。

10

【 0 1 4 8 】

なお、「特定の演出態様」とは、スーパーリーチを伴う変動パターンなど、少なくとも大当りに対する期待度が高く設定され、遊技者に大当りに対する期待感を抱かせることができる変動パターン種別、変動パターンのことである。また、「大当りに対する期待度（信頼度）」とは、その特定の演出態様による可変表示（例えば、スーパーリーチを伴う変動表示）が実行された場合に大当りが出現する出現率（確率）を示している。例えば、スーパーリーチを伴う変動表示が実行される場合の大当り期待度は、（大当りと決定されている場合にスーパーリーチが実行される割合）/（大当りと決定されている場合およびハズレと決定されている場合の両方にスーパーリーチが実行される割合）を計算することによって求められる。

20

【 0 1 4 9 】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 B には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ C A 2 - 1 ~ 非リーチ C A 2 - 3、ノーマル C A 2 - 4 ~ ノーマル C A 2 - 6、スーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

30

【 0 1 5 0 】

なお、図 1 0（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）の値が 2 3 0 ~ 2 5 1 であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチ A、スーパーリーチ B）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【 0 1 5 1 】

また、図 1 0（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）の値が 1 ~ 7 9 であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A、1 3 5 B）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図 1 0（A）、（B）に示す例では 1 ~ 7 9）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。

40

50

【 0 1 5 2 】

なお、この実施の形態では、図 9 に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当り用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当り用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が 3 以上である場合に、図 10 (B) に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうの場合の合算保留記憶数 (第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数でもよい) の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が 3 である場合に (または、例えば、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数が 2 である場合に) 、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない 1 や 2 の場合でも (または、例えば、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数がより少ない 0 や 1 の場合でも) 、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

10

【 0 1 5 3 】

図 11 (A) , (B) は、ROM 54 に記憶されている当り変動パターン判定テーブル 137A ~ 137B を示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル 137A ~ 137B は、可変表示結果を「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数 (ランダム 3) にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル 137A ~ 137B は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマル CA3 - 1 ~ ノーマル CA3 - 2、スーパー CA3 - 3 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 137A が使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊 CA4 - 1、特殊 CA4 - 2 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 137B が使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル 137A ~ 137B は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数 (ランダム 3) の値と比較される数値 (判定値) であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ (判定値) を含む。

20

30

【 0 1 5 4 】

なお、図 11 (A) に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル CA3 - 1 と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル CA3 - 2 と、スーパーリーチを伴う (スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある) 変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパー CA3 - 3 とに種別分けされている場合が示されている。また、図 11 (B) に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 CA4 - 1 と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 CA4 - 2 とに種別分けされている場合が示されている。なお、図 11 (B) において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊 CA4 - 1 は、擬似連や滑り演出を伴わない変動パターンである特殊 PG1 - 1 と特殊 PG2 - 1 を含むようにし、特殊 CA4 - 2 は、擬似連や滑り演出を伴う特殊 PG1 - 2、特殊 PG1 - 3 および特殊 PG2 - 2 を含むように構成してもよい。

40

【 0 1 5 5 】

図 12 は、ROM 54 に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル 138A を示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル 138A は、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パター

50

ン判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【０１５６】

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

【０１５７】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）を表示結果指定コマンドという。

【０１５８】

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。なお、第１特別図柄の可変表示を開始するのか第２特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【０１５９】

コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第４図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを示す演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）である。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄確定指定コマンドを受信すると、第４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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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

【０１６２】

コマンドＡ００１～Ａ００３（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。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始１指定コマンド、大当たり開始２指定コマンド、または小当たり／突然確変大当たり開始指定コマン

ドが用いられる。具体的には、「通常大当り」である場合には大当り開始 1 指定コマンド (A 0 0 1 (H)) が用いられ、「通常大当り」である場合には大当り開始 2 指定コマンド (A 0 0 2 (H)) が用いられ、「突然確変大当り」や「小当り」である場合には小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド (A 0 0 3 (H)) が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、突然大当りである場合に突然確変大当り開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0163】

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

【0164】

コマンド A 3 0 1 (H) は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド (大当り終了 1 指定コマンド: エンディング 1 指定コマンド) である。なお、大当り終了 1 指定コマンド (A 3 0 1 (H)) は、「通常大当り」による大当り遊技を終了する場合に用いられる。コマンド A 3 0 2 (H) は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド (大当り終了 2 指定コマンド: エンディング 2 指定コマンド) である。なお、大当り終了 2 指定コマンド (A 3 0 2 (H)) は、「確変大当り」による大当り遊技を終了する場合に用いられる。コマンド A 3 0 3 (H) は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド (小当り / 突然確変大当り終了指定コマンド: エンディング 3 指定コマンド) である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、突然確変大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0165】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示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 B 0 0 1 (H) は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示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 B 0 0 2 (H) は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示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。

【0166】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第 1 保留記憶数が 1 増加したことを指定する演出制御コマンド (第 1 保留記憶数加算指定コマンド) である。コマンド C 1 0 0 (H) は、第 2 保留記憶数が 1 増加したことを指定する演出制御コマンド (第 2 保留記憶数加算指定コマンド) である。コマンド C 2 0 0 (H) は、第 1 保留記憶数が 1 減少したことを指定する演出制御コマンド (第 1 保留記憶数減算指定コマンド) である。コマンド C 3 0 0 (H) は、第 2 保留記憶数が 1 減少したことを指定する演出制御コマンド (第 2 保留記憶数減算指定コマンド) である。

【0167】

なお、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1保留記憶数と第2保留記憶数について、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する場合を示しているが、保留記憶情報の形態は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、以下のような態様の保留記憶情報を送信するようにしてもよい。

【0168】

（1）保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、増加した方の保留記憶数（第1保留記憶数または第2保留記憶数）をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

10

【0169】

（2）保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0170】

（3）保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか（第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか）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、第2始動入賞指定コマンド）を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

20

【0171】

（4）保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか（第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか）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、第2始動入賞指定コマンド）を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて増加した方の保留記憶数（第1保留記憶数または第2保留記憶数）をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0172】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンド（図柄指定コマンド）である。また、コマンドC6XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す演出制御コマンド（変動カテゴリコマンド）である。

30

【0173】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図22参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時に、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりや小当たりとなることを指定する値や、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのEXTデータに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。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、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当たりや小当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

40

【0174】

50

図15は、図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図15に示すように、この実施の形態では、大当りや小当りとなるか否かと、大当りの種別とに応じて、EXTデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【0175】

例えば、後述する入賞時演出処理において、「はずれ」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄1指定コマンド)を送信する。また、例えば、「通常大当り」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「01(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄2指定コマンド)を送信する。また、例えば、「確変大当り」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「02(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄3指定コマンド)を送信する。また、例えば、「突然確変大当り」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「03(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄4指定コマンド)を送信する。また、例えば、「小当り」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「04(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄5指定コマンド)を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定されるEXTデータと、表示結果指定コマンドに設定されるEXTデータとを共通化してもよい。そのように構成すれば、図柄指定コマンドを設定する際と表示結果指定コマンドを設定する際とで、読み出すデータを共通化することができる。

10

【0176】

図16および図17は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図16および図17に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかに応じて、EXTデータに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

20

【0177】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~79となる場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した変動カテゴリ1コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値1~79の範囲には非リーチCA2-1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ1コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80~89となる場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した変動カテゴリ2コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が90~99となる場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した変動カテゴリ3コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が100~169となる場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した変動カテゴリ4コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が170~199となる場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した変動カテゴリ5コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が200~214となる場合には、EXTデータに「05(H)」を設定した変動カテゴリ6コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が215~229となる場合には、EXTデータに「06(H)」を設定した変動カテゴリ7コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が230~251となる場合には、EXTデータに「07(H)」を設定した変動カテゴリ8コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230~251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイ

30

40

50

クロコンピュータ100は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

【0178】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図10(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、以降の変動カテゴリ9~10、21~29についても同様であり、図9(A)~(D)や図10(C)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

10

【0179】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が確変状態や時短状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~219となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~219となる場合(すなわち、非リーチCA2-3の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「08(H)」を設定した変動カテゴリ9コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が220~251となる場合(すなわち、スーパーCA2-7の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「09(H)」を設定した変動カテゴリ10コマンドを送信する。

20

【0180】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値230~251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップS232の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS226の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

【0181】

30

また、例えば、始動入賞時に、「通常大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~74となる場合(すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「10(H)」を設定した変動カテゴリ21コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が75~149となる場合(すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「11(H)」を設定した変動カテゴリ22コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が150~251となる場合(すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「12(H)」を設定した変動カテゴリ23コマンドを送信する。

40

【0182】

また、例えば、始動入賞時に、「確変大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~38となる場合(すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「13(H)」を設定した変動カテゴリ24コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39~79となる場合(すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「14(H)」を設定した変動カテゴリ25コマンドを送信する。次いで、CPU56は、

50

変動パターン種別判定用乱数の値が 80 ~ 251 となる場合（すなわち、スーパー CA 3 - 3 の変動パターン種別となる場合）には、EXT データに「15 (H)」を設定した変動カテゴリ 26 コマンドを送信する。

【0183】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップ S 232 において、CPU 56 は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が 1 ~ 100 となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が 1 ~ 100 となる場合（すなわち、特殊 CA 4 - 1 の変動パターン種別となる場合）には、CPU 56 は、EXT データに「16 (H)」を設定した変動カテゴリ 27 コマンドを送信する。次いで、CPU 56 は、変動パターン種別判定用乱数の値が 101 ~ 251 場合（すなわち、特殊 CA 4 - 2 の変動パターン種別となる場合）には、EXT データに「17 (H)」を設定した変動カテゴリ 28 コマンドを送信する。

【0184】

また、例えば、始動入賞時に、小当たりとなると判定した場合、CPU 56 は、EXT データに「18 (H)」を設定した変動カテゴリ 29 コマンドを送信する。

【0185】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチ CA 2 - 1、スーパー CA 2 - 7 およびスーパー CA 3 - 3 の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図 9、図 10 参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、非リーチ CA 2 - 1、スーパー CA 2 - 7 またはスーパー CA 3 - 3 の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対してのみ、後述する先読み予告演出が実行されるように構成してもよい。このように構成する場合には、非リーチ CA 2 - 1、スーパー CA 2 - 7 およびスーパー CA 3 - 3 の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図 16 および図 17 に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ 1 コマンド、変動カテゴリ 8 コマンド、変動カテゴリ 23 コマンド、変動カテゴリ 26 コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチ CA 2 - 1、スーパー CA 2 - 7 およびスーパー CA 3 - 3 以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【0186】

なお、この実施の形態では、時短状態（高ベース状態）であるときに第 1 始動入賞口 13 への始動入賞が発生した場合や、大当たり遊技中に第 1 始動入賞口 13 への始動入賞が発生した場合を除いて（ステップ S 1215A, S 1216A 参照）、始動入賞が発生するごとに入賞時判定の処理が実行され、図 15 に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図 16 および図 17 に示す変動カテゴリコマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、受信した図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを予告する先読み予告演出を実行する。

【0187】

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 CPU 101）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 13 および図 14 に示された内容に応じて画像表示装置 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。

【0188】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞があり第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

【0189】

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

10

【0190】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0~CD7の8本の平行信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状(矩形波状)の取込信号(演出制御INT信号)を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御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。

20

【0191】

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

【0192】

図18および図19は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄プロセス処理(ステップS26)のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311, S312)。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS313, S314)。そして、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。

30

40

【0193】

ステップS300~S310の処理は、以下のような処理である。

【0194】

特別図柄通常処理(ステップS300):特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数(合算保留記憶数)を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウ

50

ンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS301に応じた値（この例では1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

【0195】

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

10

【0196】

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

【0197】

20

特別図柄変動中処理（ステップS303）：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に対応した値（この例では4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において第4図柄が停止されるように制御する。

【0198】

30

特別図柄停止処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、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、小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S308に対応した値（この例では8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図30参照）、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

40

【0199】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は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

50

開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A101(H))が送信され、大当り遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。

【0200】

大入賞口開放中処理(ステップS306)：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、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、大当り中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、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。

10

【0201】

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

20

【0202】

小当り開放前処理(ステップS308)：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ(例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ)などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS309に対応した値(この例では9)に更新する。なお、小当り開放前処理は小当り遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当り遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

30

【0203】

小当り開放中処理(ステップS309)：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。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、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS308に対応した値(この例では8)に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS310に対応した値(この例では10)に更新する。

40

【0204】

小当り終了処理(ステップS310)：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小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。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。

40

【0205】

図20は、ステップS312、S314の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図20(A)は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図20(B)は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【0206】

まず、図20(A)を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1

50

保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS1211A)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0207】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1212A)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1213A)。次いで、CPU56は、乱数回路53やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ(図21(B)参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS1214A)。なお、ステップS1214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第1始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

10

【0208】

図21は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域(保留記憶バッファ)の構成例を示す説明図である。図21に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

20

【0209】

なお、この実施の形態では、大当り判定用乱数などの乱数値を保留記憶として第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファに記憶する場合を示しているが、保留記憶として記憶する所定の情報は乱数値にかぎられない。例えば、大当り判定用乱数などにもとづいて大当りや小当りとするか否かをあらかじめ決定しておき、その決定結果を保留記憶として第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファに記憶してもよい。

30

【0210】

次いで、CPU56は、遊技状態が時短状態(高ベース状態)であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS1215A)。セットされていれば、そのままステップS1220Aに移行する。時短フラグがセットされていないければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否かを確認する(ステップS1216A)。特別図柄プロセスフラグの値が5以上であれば(すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば)、CPU56は、そのままステップS1220Aに移行する。

40

【0211】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する(ステップS1217A)。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1218A)とともに、変動カテゴリ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S1219A)。また、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュ

50

ータ100に送信する制御を行う(ステップS1220A)。

【0212】

なお、ステップS1218A、S1219Aの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第1始動入賞口13に始動入賞してステップS1217Aの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0213】

また、この実施の形態では、ステップS1218A～S1220Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞が発生してステップS1217Aの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保

10

【0214】

ただし、ステップS1215AまたはステップS1216AでYと判定したことによりステップS1217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU56は、ステップS1220Aにおいて、第1保留記憶数加算指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド)を送信する制御は行わない。なお、ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値(例えば、「FF(H)」)をEXTデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド)を送信するようにしてもよい。

20

【0215】

また、この実施の形態では、ステップS1215Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、遊技状態が低ベース状態である場合にのみステップS1217Aの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップS1216Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみステップS1217Aの入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみステップS1217Aに移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップS1217Aに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

30

【0216】

また、この実施の形態において、大当り遊技状態(特定遊技状態)とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド(例えば、15ラウンド)にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理(ステップS305参照)から大当り終了処理(ステップS307参照)までの処理が実行されている状態である。

【0217】

次に、図21(B)を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS1211B)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

40

【0218】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1212B)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1213B)。次いで、CPU56は、乱数回路53やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図21(B)参照)における保存領域に格納する処理を実

50

行する（ステップS 1 2 1 4 B）。なお、ステップS 1 2 1 4 Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第2始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0219】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する（ステップS 1 2 1 7 B）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 1 2 1 8 B）とともに、変動カテゴリ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S 1 2 1 9 B）。また、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 1 2 2 0 B）。

【0220】

なお、ステップS 1 2 1 8 B、S 1 2 1 9 Bの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞してステップS 1 2 1 7 Bの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0221】

また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 8 B～S 1 2 2 0 Bの処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生してステップS 1 2 1 7 Bの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第2保留記憶数加算指定コマンドの3つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0222】

なお、第2始動口スイッチ通過処理においても、ステップS 1 2 1 5 Aと同様の処理を行い、時短状態であればステップS 1 2 1 7 Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。すなわち、通常状態（低ベース状態）である場合にのみステップS 1 2 1 7 Bの入賞時演出処理を実行して、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【0223】

また、第2始動口スイッチ通過処理においても、ステップS 1 2 1 6 Aと同様の処理を行い、大当り遊技中であればステップS 1 2 1 7 Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。また、第2始動口スイッチ通過処理において、ステップS 1 2 1 7 Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい（すなわち、第2特別図柄に対しては入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい）。

【0224】

図22は、ステップS 1 2 1 7 A、S 1 2 1 7 Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS 1 2 1 4 A、S 1 2 1 4 Bで抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS 2 2 0）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がい

10

20

30

40

50

ずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示中に大当たりやスーパーリーチとなることを予告するキャラクタ演出を実行する。

【0225】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が通常時の大当たり判定値と一致しなければ(ステップS220のN)、CPU56は、遊技状態が確変状態(高確率状態)であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS221)。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)と図8(A)の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS222)。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動開始前に確変大当たりや突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。)場合がある。そのため、始動入賞時にステップS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態(後述するステップS61参照)とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0226】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ(ステップS222のN)、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)と図8(B)、(C)に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS223)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(B)に示す小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(C)に示す小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。

【0227】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が小当たり判定値とも一致しなければ(ステップS223のN)、CPU56は、「はずれ」となることを示すEXTデータ「00(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS224)。

【0228】

次いで、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う(ステップS225)。この実施の形態では、CPU56は、ステップS225において、遊技状態が確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否か(具体的には、確変フラグや時短フラグがセットされているか否か)を判定する。なお、始動入賞時にステップS225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動開始前に確変大当たりや突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。)場合がある。そのため、始動入賞時にステップS225で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態(後述するステップS61参照)とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現

在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0229】

そして、CPU56は、ステップS225の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する(ステップS226)。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいかな否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図16および図17に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

【0230】

例えば、CPU56は、遊技状態が確変状態や時短状態であると判定した場合には閾値219を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値219以下であるかな否かを判定し、閾値219以下である場合(すなわち、1~219である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「08(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値219以下でない場合(すなわち、220~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「09(H)」を設定すると判定する(図16参照)。

【0231】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値79、89、99、169、199、214および229を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるかな否かを判定し、閾値79以下である場合(すなわち、1~79である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「00(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値89以下である場合(すなわち、80~89である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「01(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値99以下である場合(すなわち、90~99である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「02(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値169以下である場合(すなわち、100~169である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「03(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値199以下である場合(すなわち、170~199である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「04(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値214以下である場合(すなわち、200~214である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「05(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値229以下である場合(すなわち、215~229である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「06(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値229以下でない場合(すなわち、230~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「07(H)」を設定すると判定する(図16参照)。

【0232】

なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に79、89、99、169、199、214および229と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値79以下であるかな否かを判定した後に、閾値89以下であるかな否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の1~79の範囲内となることはなく、80~89の範囲であるかな否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に79、89、99、169、199、214および229と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に229、214、199、169、99、89および79と判定していてもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

【0233】

なお、ステップS225の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態(低確率/低ベース状態)における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なく

10

20

30

40

50

とも「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別とに関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「スーパーリーチはずれ」となるか否かについては判定することができる。

【0234】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値と一致した場合には（ステップS223のY）、CPU56は、「小当り」となることを示すEXTデータ「04（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS227）。

【0235】

次いで、CPU56は、小当り用の閾値を設定する（ステップS228）。なお、この実施の形態では、CPU56は、閾値251を設定するものとし、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値251以下である（1～251である）と判定して、変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「18（H）」を設定すると判定するものとする（図17参照）。なお、小当りである場合には、閾値判定を行うことなく、そのままEXTデータ「18（H）」を設定すると判定するようにしてもよい。

10

【0236】

ステップS220またはステップS222で大当り判定用乱数（ランダムR）が大当り判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップS229）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（D）に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（E）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

20

【0237】

次いで、CPU56は、大当り種別の判定結果に応じたEXTデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS230）。この場合、「通常大当り」となると判定した場合には、CPU56は、「通常大当り」となることを示すEXTデータ「01（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「確変大当り」となると判定した場合には、CPU56は、「確変大当り」となることを示すEXTデータ「02（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当り」となると判定した場合には、CPU56は、「突然確変大当り」となることを示すEXTデータ「03（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

30

【0238】

そして、CPU56は、ステップS229で判定した大当り種別に応じて、大当り用の各閾値を設定する（ステップS231）。

【0239】

例えば、CPU56は、「通常大当り」と判定した場合には、閾値74および149を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合（すなわち、1～74である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「10（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下である場合（すなわち、75～149である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下でない場合（すなわち、150～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

40

【0240】

50

また、例えば、CPU56は、「確変大当り」と判定した場合には、閾値38および79を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値38以下であるか否かを判定し、閾値38以下である場合（すなわち、1～38である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「13（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値79以下である場合（すなわち、39～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「14（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値79以下でない場合（すなわち、80～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「15（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

【0241】

10

また、例えば、CPU56は、「突然確変大当り」と判定した場合には、閾値100を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値100以下であるか否かを判定し、閾値100以下である場合（すなわち、1～100である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「16（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値100以下でない場合（すなわち、101～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「17（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

【0242】

次いで、CPU56は、ステップS226，S228，S231で設定した閾値と、ステップS1214A，S1214Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する（ステップS232）。

20

【0243】

なお、ステップS226，S228，S231において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル（図9、図10参照）を設定するようにし、ステップS232において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

【0244】

そして、CPU56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う（ステップS233）。具体的には、CPU56は、ステップS232でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図16および図17に示すような「00（H）」～「0B（H）」、「10（H）」～「18（H）」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

30

【0245】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当りや小当りとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場合を示したが、大当りや小当りとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当りまたは小当りとなると入賞時判定したことを示す図柄指定コマンドを送信するとともに、大当りまたは小当りの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。そして、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、具体的にいずれの変動パターン種別となるかまでは示されていないものの、包括的にいずれかの大当りの変動パターン種別となることが示された変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて、先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

40

【0246】

図23および図24は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送

50

信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い(ステップS51A)、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

【0247】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップS52)。具体的には、第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、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2」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であれば(すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合)には、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップS54)。

【0248】

この実施の形態では、ステップS52~S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0249】

なお、この実施の形態で示したように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、図22に示した入賞時演出処理において、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値を、低確率状態における大当たり判定値と比較する処理のみを実行するようにし、確変状態(高確率状態)における大当たり判定値とは比較しないようにしてもよい(具体的には、ステップS220の処理のみを実行し、ステップS221、S222の処理は行わないようにしてもよい)。そのように構成すれば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における当たりの判定結果と実際の変動開始時における当たりの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

【0250】

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

【0251】

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

【0252】

10

20

30

40

50

すなわち、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM 55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM 55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、CPU 56は、保留特定領域において合算保留記憶数 = m ($m = 2 \sim 8$) に対応する保存領域に格納されている値(「第1」または「第2」を示す値)を、合算保留記憶数 = $m - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0253】

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

【0254】

そして、CPU 56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S58)。なお、CPU 56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM 55の所定の領域に保存する。

【0255】

また、CPU 56は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS60)。この場合、CPU 56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、時短状態であることを示す時短フラグのみがセットされ、確変フラグがセットされていない場合には、時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、確変フラグも時短フラグもセットされていないければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0256】

なお、具体的には、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル(あらかじめROMにコマンド毎に設定されている)のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理(ステップS28)において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド)の順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド)が送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド(第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド)も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

【0257】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処

10

20

30

40

50

理における以降の処理では、特別図柄ポイントに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 の処理を、第 1 特別図柄を対象とする場合と第 2 特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【 0 2 5 8 】

次いで、C P U 5 6 は、乱数バッファ領域からランダム R (大当り判定用乱数)を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ通過処理のステップ S 1 2 1 4 A や第 2 始動口スイッチ通過処理のステップ S 1 2 1 4 B で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値 (図 8 参照) と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

10

【 0 2 5 9 】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態 (通常状態) の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル (ROM 5 4 における図 8 (A) の右側の数値が設定されているテーブル) と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル (ROM 5 4 における図 8 (A) の左側の数値が設定されているテーブル) とが設けられている。そして、C P U 5 6 は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、C P U 5 6 は、大当り判定用乱数 (ランダム R) の値が図 8 (A) に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には (ステップ S 6 1)、ステップ S 7 1 に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

20

【 0 2 6 0 】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。そして、大当り遊技終了後、次の大当りが発生したときにリセットされる。

30

【 0 2 6 1 】

大当り判定用乱数 (ランダム R) の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ (ステップ S 6 1 の N)、C P U 5 6 は、小当り判定テーブル (図 8 (B)、(C) 参照) を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、C P U 5 6 は、大当り判定用乱数 (ランダム R) の値が図 8 (B)、(C) に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることに決定する。この場合、C P U 5 6 は、特別図柄ポイントが示すデータを確認し、特別図柄ポイントが示すデータが「第 1」である場合には、図 8 (B) に示す小当り判定テーブル (第 1 特別図柄用) を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポイントが示すデータが「第 2」である場合には、図 8 (C) に示す小当り判定テーブル (第 2 特別図柄用) を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には (ステップ S 6 2)、C P U 5 6 は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし (ステップ S 6 3)、ステップ S 7 5 に移行する。

40

【 0 2 6 2 】

なお、ランダム R の値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には (ステップ S 6 2 の N)、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ S 7 5 に移行する。

50

【0263】

ステップS71では、CPU56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップS72）。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、図8（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。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、図8（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

【0264】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【0265】

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

【0266】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0267】

なお、この実施の形態では、まず大当り種別を決定し、決定した大当り種別に対応する特別図柄の停止図柄を決定する場合を示したが、大当り種別および特別図柄の停止図柄の決定方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、あらかじめ特別図柄の停止図柄と大当り種別とを対応付けたテーブルを用意しておき、大当り種別決定用乱数にもとづいてまず特別図柄の停止図柄を決定すると、その決定結果にもとづいて対応する大当り種別も決定されるように構成してもよい。

【0268】

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S76）。

【0269】

図25は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～1

10

20

30

40

50

3 2 C (図 9 (A) ~ (C) 参照) のいずれかを選択する (ステップ S 9 2) 。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。

【 0 2 7 0 】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU 5 6 は、小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 9 3) 。小当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D (図 9 (D) 参照) を選択する (ステップ S 9 4) 。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。

【 0 2 7 1 】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU 5 6 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 9 5) 。なお、この実施の形態では、通常大当りにもとづく大当り遊技終了時に時短状態に移行されるときに時短フラグがセットされるとともに、確変大当りにもとづく大当り遊技終了時にも確変状態に移行されるときに時短状態にも移行されるときから時短フラグがセットされる。従って、ステップ S 9 5 で Y と判定された場合には、通常大当りにもとづく大当り遊技終了後に時短状態にのみ制御されているときに加えて、確変大当りにもとづく大当り遊技終了後に確変状態とともに時短状態に制御されているときがある。

【 0 2 7 2 】

時短フラグがセットされていなければ (ステップ S 9 5 の N) 、すなわち、遊技状態が通常状態であれば、CPU 5 6 は、合算保留記憶数が 3 以上であるか否かを確認する (ステップ S 9 6) 。合算保留記憶数が 3 未満であれば (ステップ S 9 6 の N) 、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A (図 1 0 (A) 参照) を選択する (ステップ S 9 7) 。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。

【 0 2 7 3 】

合算保留記憶数が 3 以上である場合 (ステップ S 9 6 の Y) には、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B (図 1 0 (B) 参照) を選択する (ステップ S 9 8) 。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。

【 0 2 7 4 】

時短フラグがセットされている場合 (ステップ S 9 5 の Y) には、すなわち、遊技状態が確変状態または時短状態であれば、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C (図 1 0 (C) 参照) を選択する (ステップ S 9 9) 。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。

【 0 2 7 5 】

この実施の形態では、ステップ S 9 5 ~ S 9 9 の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が 3 以上である場合には、図 1 0 (B) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B が選択される。また、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、図 1 0 (C) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C が選択される。この場合、後述するステップ S 1 0 0 の処理で変動パターン種別として非リーチ C A 2 - 3 が決定される場合があり、非リーチ C A 2 - 3 の変動パターン種別が決定された場合には、ステップ S 1 0 2 の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチ P A 1 - 2 が決定される (図 1 2 参照) 。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合または合算保留記憶数が 3 以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、確変状態や時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル (図 1 0 (C) 参照) と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル (図 1 0 (B) 参照) とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0276】

なお、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合（例えば、0であるか、0または1である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、ステップS95でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択するようにしてもよい。

【0277】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S94、S97、S98またはS99の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS100）。

【0278】

次いで、CPU56は、ステップS100の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル137A、137B（図11参照）、はずれ変動パターン判定テーブル138A（図12参照）のうちのいずれかを選択する（ステップS101）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS101の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS102）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0279】

次いで、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS103）。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図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。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図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS104）。

【0280】

次に、CPU56は、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS105）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS106）。

【0281】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95～S100の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示す非リーチCA2-1～非リーチCA2-3の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示すノーマルCA2-4～ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【0282】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合

にも、合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、CPU56は、例えば、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して先読み予告演出を行うように構成することが好ましい。

10

【0283】

図26は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111、S112）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、CPU56は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

20

【0284】

一方、CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS110のN）、小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S116）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS117）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS116のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS118）。

30

【0285】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS119）。

【0286】

図27は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

40

【0287】

50

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU56は、保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1122）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

【0288】

次いで、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1126）、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1127）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS1128）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

10

【0289】

図28は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、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S131）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグや、時短状態であることを示す時短フラグ、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタをリセットし（ステップS132）、演出制御用マイクロコンピュータ100に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S133）。具体的には、大当りの種別が「通常大当り」である場合には大当り開始1指定コマンド（コマンドA001（H））を送信する。また、大当りの種別が「確変大当り」である場合には大当り開始2指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り/突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA003（H））を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

20

【0290】

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S134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「通常大当り」や「確変大当り」の場合には15回。「突然確変大当り」の場合には2回。）をセットする（ステップS135）。また、大当り遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当りや確変大当りの場合には、ラウンド時間として29秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。

30

【0291】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていなければ、CPU56は、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す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S137）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU56は、時短回数カウンタの値を-1する（ステップS138）。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS139）、時短フラグをリセットする（ステップS140）。

40

【0292】

次いで、CPU56は、小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S141）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り/突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA003（H））を送信する（ステップS142）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小

50

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 4 3)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば 2 回)をセットする(ステップ S 1 4 4)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理(ステップ S 3 0 8)に対応した値に更新する(ステップ S 1 4 5)。

【0293】

小当りフラグもセットされていなければ(ステップ S 1 4 1 の N)、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 6)。

【0294】

図 2 9 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 6 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 6 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 6 1)、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ S 1 6 2)。ここで、「通常大当り」であった場合には大当り終了 1 指定コマンド(コマンド A 3 0 1 (H))を送信し、「確変大当り」であった場合には大当り終了 2 指定コマンド(コマンド A 3 0 2 (H))を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り / 突然確変大当り終了指定コマンド(コマンド A 3 0 3 (H))を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 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 6 3)、処理を終了する。

【0295】

ステップ S 1 6 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 6 5)。経過していなければ処理を終了する。

【0296】

大当り終了表示時間を経過していれば(ステップ S 1 6 5 の Y)、CPU 5 6 は、今回終了する大当り遊技が通常大当りにもとづくものであるか否かを確認する(ステップ S 1 6 6)。なお、通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップ S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 1」であるか否かを確認することによって判定できる。通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば(ステップ S 1 6 6 の Y)、CPU 5 6 は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる(ステップ S 1 6 7)。また、CPU 5 6 は、時短回数カウンタに所定回数(本例では 1 0 0 回)をセットする(ステップ S 1 6 8)。

【0297】

通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合でなければ(すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば)、CPU 5 6 は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる(ステップ S 1 6 9)とともに、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる(ステップ S 1 7 0)。

【0298】

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 7 1)。

【0299】

なお、この実施の形態では、以上の処理が実行されることによって、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御されることから、遊技状態として、通常状態(低確率 / 低ベース状態)、時短状態(低確率 / 高ベース状態)、および確変状態(高確率 / 高ベース状態)の 3 つの状態があることになる。

【0300】

図 3 0 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 (具体的には、CPU 5 6)が実行する特別図柄表示制御処理(ステップ S 3 2)のプログラムの一

10

20

30

40

50

例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU 56は、特別図柄変動表示用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または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU 56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、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特別図柄表示制御データの値を1加算する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

10

【0301】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する（ステップS3203）。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、CPU 56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示する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処理を行う（ステップS3204）。この場合、CPU 56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップS3204の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップS22の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップS3201において特別図柄プロセスフラグの値が2または3のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを1減算するように構成すればよい。

20

30

【0302】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップS32）において、CPU 56は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示させるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

40

【0303】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図31は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、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、4ms）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

50

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。

【0304】

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）。

【0305】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う（ステップS705）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

10

【0306】

次いで、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセス処理を行う（ステップS706）。第4図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第4図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の第4図柄表示領域において第4図柄の表示制御を実行する。この実施の形態では、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示が行われる。

【0307】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS707）。その後、ステップS702に移行する。

20

【0308】

図32は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

30

【0309】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図13および図14参照）であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

【0310】

図33～図34は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

40

【0311】

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

50

2 バイト (1 コマンド) ずつ読み出すからである。

【 0 3 1 2 】

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 S 6 1 4) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した変動パターンコマンドを、R A M 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 S 6 1 5) 。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 S 6 1 6) 。

【 0 3 1 3 】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば (ステップ S 6 1 7) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した表示結果指定コマンド (表示結果 1 指定コマンド ~ 表示結果 6 指定コマンド) を、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する (ステップ S 6 1 8) 。

10

【 0 3 1 4 】

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 S 6 1 9) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確定コマンド受信フラグをセットする (ステップ S 6 2 0) 。

【 0 3 1 5 】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド (コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 2 (H)) であれば (ステップ S 6 2 1) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする (ステップ S 6 2 2) 。この場合、例えば、大当たり開始 1 指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり開始 1 指定コマンド受信フラグをセットし、大当たり開始 2 指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり開始 2 指定コマンド受信フラグをセットする。

20

【 0 3 1 6 】

受信した演出制御コマンドが小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンド (コマンド A 0 0 3 (H)) であれば (ステップ S 6 2 3) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする (ステップ S 6 2 4) 。

【 0 3 1 7 】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド (コマンド A 3 0 1 ~ A 3 0 2 (H)) であれば (ステップ S 6 2 5) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする (ステップ S 6 2 6) 。この場合、例えば、大当たり終了 1 指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり終了 1 指定コマンド受信フラグをセットし、大当たり終了 2 指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり終了 2 指定コマンド受信フラグをセットする。

30

【 0 3 1 8 】

受信した演出制御コマンドが小当たり / 突然確変大当たり終了指定コマンド (コマンド A 3 0 3 (H)) であれば (ステップ S 6 2 7) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、小当たり / 突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする (ステップ S 6 2 8) 。

【 0 3 1 9 】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば (ステップ S 6 5 1) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した図柄指定コマンドを、R A M に形成されている図柄指定コマンド格納領域に一時格納する (ステップ S 6 5 2) 。

40

【 0 3 2 0 】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば (ステップ S 6 5 3) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した変動カテゴリコマンドを、R A M に形成されている変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納する (ステップ S 6 5 4) 。

【 0 3 2 1 】

受信した演出制御コマンドが第 1 保留記憶数加算指定コマンドであれば (ステップ S 6 5 5) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、R A M に形成されている第 1 保留記憶数保存領域に格納する第 1 保留記憶数の値を 1 加算する (ステップ S 6 5 6) 。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、図柄指定コマンドに一時格納されている図柄指定コマンドと、変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納されている変動カテゴリコマンドと、受信した第 1 保留記憶

50

数加算指定コマンドとを、R A Mに形成されている第1始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する(ステップS 6 5 7)。

【0 3 2 2】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば(ステップS 6 5 8)、演出制御用C P U 1 0 1は、R A Mに形成されている第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する(ステップS 6 5 9)。また、演出制御用C P U 1 0 1は、図柄指定コマンドに一時格納されている図柄指定コマンドと、変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納されている変動カテゴリコマンドと、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドとを、R A Mに形成されている第2始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する(ステップS 6 6 0)。

10

【0 3 2 3】

図3 5は、始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。このうち、図3 5 (A)は、第1始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示し、図3 5 (B)は、第2始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示している。図3 5 (A)に示すように、第1始動入賞時コマンド格納領域には、第1保留記憶数の最大値(この例では4)に対応した領域(格納領域1 ~ 4)が確保されている。また、第2始動入賞時コマンド格納領域には、第2保留記憶数の最大値(この例では4)に対応した領域(格納領域1 ~ 4)が確保されている。この実施の形態では、図2 0の第1始動口スイッチ通過処理のステップS 1 2 1 8 A ~ S 1 2 2 0 Aおよび第2始動口スイッチ通過処理のステップS 1 2 1 8 B ~ S 1 2 2 0 Bで示したように、第1始動入賞口1 3または第2始動入賞口1 4への始動入賞があったときに、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド)の3つのコマンドがセットで送信される。そのため、図3 5に示すように、第1始動入賞時コマンド格納領域および第2始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1 ~ 4には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

20

【0 3 2 4】

この実施の形態では、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドの順にコマンド送信が行われるので、演出制御用C P U 1 0 1は、コマンド解析処理において、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを受信したときに、それぞれ図柄指定コマンド格納領域および変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納する。そして、保留記憶数加算指定コマンドを受信すると、第1保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば第1保留記憶が1増加した場合であることが分かり、第2保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば第2保留記憶が1増加した場合であることが分かるので、第1保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば一時格納した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドとともに第1保留記憶数加算指定コマンドを第1始動入賞時コマンド格納領域に格納し、第2保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば一時格納した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドとともに第2保留記憶数加算指定コマンドを第2始動入賞時コマンド格納領域に格納する(なお、図3 5では、第1始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1 ~ 4の全ての格納領域にコマンドが格納され、第2始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1 ~ 4のうちの格納領域1のみにコマンドが格納されている例が示されている)。

30

40

【0 3 2 5】

なお、図3 5に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、演出図柄の変動表示を開始するタイミングで後述するステップS 6 6 4, S 6 6 8で順次削除される。この場合、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示を優先実行するので、まず、図3 5 (B)に示す第2始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1の記憶内容が削除される。次いで、新たに第2保留記憶が発生しなければ、第1保留記憶のみが記憶されている状態となるので、次に演出図柄の変動表示を開始するタイミングで図3 5 (A)に示す第1始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の

50

格納領域 1 に格納されているものから削除され、第 1 始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。例えば、図 3 5 (A) に示す格納状態において新たな演出図柄の変動表示が開始された場合には、格納領域 1 に格納されている各コマンドが削除され、格納領域 2 に格納されている各コマンドが格納領域 1 にシフトされ、格納領域 3 に格納されている各コマンドが格納領域 2 にシフトされ、格納領域 4 に格納されている各コマンドが格納領域 3 にシフトされる。

【 0 3 2 6 】

また、この実施の形態では、始動入賞の発生時に受信する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドを、包括的に表現する場合に、始動入賞時のコマンドともいう。また、これら始動入賞時のコマンドのうち、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数が増加したことを認識可能な情報を指定するコマンドである保留記憶数加算指定コマンドを、包括的に表現する場合に、保留記憶情報ともいう。また、始動入賞時の入賞時演出処理 (図 2 2 参照) で判定される大当たりや小当たりとなるか否か、大当たり種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

10

【 0 3 2 7 】

また、この実施の形態では、後述する始動入賞時演出設定処理において、受信した始動入賞時のコマンドにもとづいて、予告対象となる可変表示の実行前から実行される先読み予告演出 (本例ではキャラクタ演出) に関する設定を行う。この処理により、図 3 5 に示すように、始動入賞時のコマンドと対応付けて、キャラクタ演出において選択されるキャラクタを示す選択キャラクタデータ、キャラクタ演出においてキャラクタが選択される前のキャラクタの位置を示す選択前位置データ、および先読み予告演出の対象であるか否かを示す先読みフラグデータがそれぞれセットされる。キャラクタ演出の詳細については後述する。

20

【 0 3 2 8 】

受信した演出制御コマンドが第 1 保留記憶数減算指定コマンドであれば (ステップ S 6 6 1) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 保留記憶数保存領域に格納する第 1 保留記憶数の値を 1 減算する (ステップ S 6 6 2) 。

【 0 3 2 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞時コマンド格納領域の 1 つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド (図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第 1 保留記憶数加算指定コマンド、最終表示態様指定データおよび表示変化タイミング指定データ) を削除し、第 1 始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする (ステップ S 6 6 4) 。

30

【 0 3 3 0 】

受信した演出制御コマンドが第 2 保留記憶数減算指定コマンドであれば (ステップ S 6 6 5) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 保留記憶数保存領域に格納する第 2 保留記憶数の値を 1 減算する (ステップ S 6 6 6) 。

【 0 3 3 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 始動入賞時コマンド格納領域の 1 つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド (図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第 2 保留記憶数加算指定コマンド、最終表示態様指定データおよび表示変化タイミング指定データ) を削除し、第 2 始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする (ステップ S 6 6 8) 。

40

【 0 3 3 2 】

なお、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 9 a における第 1 保留表示と、第 2 保留記憶表示部 9 b における第 2 保留表示とは、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数の増減に応じて更新表示される。

【 0 3 3 3 】

50

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS678）。そして、ステップS611に移行する。

【0334】

図36は、図31に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップ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、まず、始動入賞時に先読み予告演出（キャラクタ演出）に関する設定を行う始動入賞時演出設定処理を実行する（ステップS800A）。

【0335】

次いで、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。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

【0336】

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演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に変更する。

【0337】

演出図柄変動開始処理（ステップS801）：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S802）に対応した値に更新する。

【0338】

演出図柄変動中処理（ステップS802）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切り替え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。また、始動入賞時に設定された演出に関する設定内容にもとづいて、演出図柄の変動中に演出が実行されるように制御する。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S803）に対応した値に更新する。

【0339】

演出図柄変動停止処理（ステップS803）：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S804）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。

【0340】

大当り表示処理（ステップS804）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0341】

ラウンド中処理（ステップS805）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップS806）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS807）に対応した値に更新する。

10

20

30

40

50

【0342】

ラウンド後処理（ステップS806）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0343】

大当り終了演出処理（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。

【0344】

次に、先読み予告演出について説明する。この実施の形態では、可変表示がスーパーリーチ等の有利な態様となることや、可変表示の表示結果が大当りとなることを予告する演出として、予告対象となる可変表示の実行前に実行される先読み予告演出が設けられている。なお、この実施の形態では、先読み予告演出は、予告対象となる可変表示の実行中まで継続されるが、予告対象となる可変表示の実行が開始されるまで（または終了するまで）継続されるものであってもよい。

【0345】

この実施の形態では、先読み予告演出として、キャラクタ演出が実行される。キャラクタ演出は、演出表示装置9において表示される自キャラクタ（例えば、図48（A）の自キャラクタ200）と、複数の他キャラクタ（例えば、図48（A）の第1他キャラクタ201a、第2他キャラクタ202aおよび第3他キャラクタ203a）のいずれかをと遊ばせることを目指す演出であり、遊ばせることができるか否かや、遊ばせることができそうであるかにより、大当りに対する期待度が示唆される。なお、この実施の形態では、自キャラクタと他キャラクタとを遊ばせることができたときには、予告対象の可変表示の表示結果が大当りとなるように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、自キャラクタと他キャラクタとを遊ばせることができたときには、できなかったときに比べて、大当りとなる割合が高くなる（すなわち、はずれとなる場合がある）ようにしてもよいし、自キャラクタと複数のうちの特定の他キャラクタとを遊ばせることができたときのみ、大当り確定となるようにしてもよい。

【0346】

キャラクタ演出では、まず演出表示装置9において自キャラクタと複数の他キャラクタとが表示される。そして、自キャラクタから離れた位置（例えば、図48（1）に示すように1000m離れた初期位置）にいる他キャラクタが、自キャラクタに近づくように移動し、自キャラクタに到達することで遊ぶことができるようになる。このように、キャラクタ演出は、他キャラクタを自キャラクタの位置まで移動させること（以下、到達成功ともいう）を目指すものでもあり、他キャラクタを自キャラクタの位置まで移動させることができない場合（以下、到達失敗ともいう）には、遊ばせることができずに終了することになる。すなわち、はずれ確定となる（なお、到達失敗時には大当りに対する期待度が低くなるようにしてもよい（つまり、到達失敗後に大当りとなる場合があるようにしてもよい））。そのため、自キャラクタと他キャラクタとの距離が短くなるにつれて、到達成功に近づき、大当りに対する期待度が高くなることになる。

【0347】

キャラクタ演出には、複数の他キャラクタが自キャラクタ方向にそれぞれ独立して移動するキャラクタ移動演出と、複数の他キャラクタのうちのいずれかを選択するキャラクタ選択演出と、選択したキャラクタ（以下、選択キャラクタともいう）が自キャラクタ方向に移動する選択キャラクタ移動演出とが含まれる。

【0348】

後述するように、選択キャラクタ移動演出では、他キャラクタごとに自キャラクタ方向に移動する距離が異なる割合で決定される。すなわち、他キャラクタごとに到達成功となる割合が異なるように構成されている。そのため、選択キャラクタ移動演出の前に実行されるキャラクタ選択演出において、いずれの他キャラクタが選択されるかが到達成功のた

10

20

30

40

50

めのポイントとなる。

【0349】

また、キャラクタ選択演出の前にキャラクタ移動演出が実行され、キャラクタ移動演出により、複数の他キャラクタが自キャラクタ方向にそれぞれ独立して移動するように構成されている。そのため、キャラクタ選択演出において、選択される他キャラクタがどれだけ自キャラクタ方向に移動しているか、すなわち選択される他キャラクタの位置（以下、選択前位置ともいう）も到達成功のためのポイントとなる。例えば、キャラクタ移動演出により、第3他キャラクタが自キャラクタ方向に所定距離（例えば、500m）移動し、第1他キャラクタおよび第2他キャラクタは初期位置のまま移動していない場合には、キャラクタ選択演出において、自キャラクタに最も近い第3他キャラクタが選択されることで到達成功の可能性が高まり、大当りに対する期待度が高くなる。

10

【0350】

したがって、キャラクタ移動演出では、他キャラクタが自キャラクタ方向に移動すること、特に、到達成功となる割合が高い他キャラクタが移動することが到達成功のためのポイントとなる。また、キャラクタ移動演出において、到達成功となる割合が高い他キャラクタが自キャラクタ方向に移動したとしても、キャラクタ選択演出において当該他キャラクタが選択されなければ、移動した意味がないため、いずれの他キャラクタが選択されてもよいように、複数の他キャラクタが自キャラクタ方向に移動することも到達成功のためのポイントとなる。

【0351】

20

この実施の形態では、キャラクタ演出のうちキャラクタ移動演出は、予告対象となる変動表示の開始前に実行され、キャラクタ選択演出および選択キャラクタ移動演出は、予告対象となる変動表示中にスーパーリーチ演出の一部として実行される。ただし、始動入賞時のコマンドを受信したときに合算保留記憶数が1の場合、すなわち予告対象となる変動表示の開始前に他の変動表示が実行されず、キャラクタ移動演出を実行する期間が確保できない可能性がある場合には、キャラクタ移動演出も予告対象となる変動表示中に実行される。なお、このような構成に限らず、キャラクタ移動演出、選択キャラクタ移動演出および選択キャラクタ移動演出のいずれも、予告対象となる変動表示の開始前に実行されるようにしてもよいし、予告対象となる変動表示中に実行されるようにしてもよい。また、キャラクタ移動演出および選択キャラクタ移動演出は予告対象となる変動表示の開始前に実行され、選択キャラクタ移動演出は予告対象となる変動表示中に実行されるようにしてもよい。また、キャラクタ演出により、通常大当りから確変大当りに昇格することを示唆可能に構成する（例えば、到達成功時には確変大当りに昇格する）場合には、大当り遊技中の任意のタイミングでキャラクタ演出（またはキャラクタ演出のうちの一部）を実行可能としてもよい。

30

【0352】

この実施の形態では、予告対象となる可変表示の実行前にキャラクタ演出が開始されると、演出表示装置9において、自キャラクタと第1～第3他キャラクタとが表示される。そして、所定の契機（本例では、新たな可変表示の開始を契機とするが、擬似連等の特定の演出が開始されたときなど任意の契機であってもよい）で他キャラクタが自キャラクタ方向に移動するキャラクタ移動演出が実行される。キャラクタ移動演出では、第1～第3他キャラクタのいずれか、または複数の自キャラクタに近づくように移動する表示が行われる。なお、第1～第3他キャラクタのいずれも移動しない場合や、自キャラクタから遠くのように移動する表示が行われる場合などもある。

40

【0353】

また、予告対象となる可変表示中において、複数の他キャラクタのうちのいずれかを選択するキャラクタ選択演出が実行される。この実施の形態では、キャラクタ選択演出において、遊技者にプッシュボタン120の操作を促し、操作を検出したことにもとづいて、いずれかの他キャラクタを選択する。

【0354】

50

そして、選択されたキャラクタを自キャラクタ方向に移動させる選択キャラクタ移動演出が実行される。この実施の形態では、選択キャラクタ移動演出において、遊技者にプッシュボタン１２０の操作を促し、操作を検出したことにもとづいて、他キャラクタを自キャラクタ方向に移動させる。

【０３５５】

図３７は、図３６に示された演出制御プロセス処理における始動入賞時演出設定処理（ステップＳ８００Ａ）を示すフローチャートである。始動入賞時演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、新たな始動入賞が発生して、新たに始動入賞時のコマンドを受信したか否かを確認する（ステップＳ６００１）。すなわち、新たな始動入賞が発生したか否かを確認する。具体的には、図３５に示す第１始動入賞時コマンド格納領域または第２始動入賞時コマンド格納領域において新たな第１保留記憶加算指定コマンドまたは第２保留記憶加算指定コマンドが格納されていれば、新たに始動入賞が発生したと判定することができる。

10

【０３５６】

新たに始動入賞時のコマンドを受信していれば（ステップＳ６００１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、新たな始動入賞にもとづく可変表示を対象としたキャラクタ演出の実行の有無、実行する場合のキャラクタ選択演出における選択キャラクタを決定する（ステップＳ６００２）。

【０３５７】

ステップＳ６００２では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、新たに受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、キャラクタ演出実行決定テーブルを用いて抽選処理を行い、実行の有無、実行する場合の選択キャラクタを決定する。また、決定内容に応じて、始動入賞時コマンド格納領域において、新たに受信した始動入賞時のコマンドと対応付けて、選択キャラクタデータを格納する。キャラクタ演出の実行を決定した場合には、図３５に示すように、始動入賞時のコマンドと対応付けて、第１他キャラクタを指定する選択キャラクタデータ「１」、第２他キャラクタを指定する選択キャラクタデータ「２」、第３他キャラクタを指定する選択キャラクタデータ「２」のいずれかが格納される。また、キャラクタ演出の実行を決定しなかった場合には、初期値である選択キャラクタデータ「０」が格納される。

20

【０３５８】

図３８（Ａ）は、キャラクタ演出実行決定テーブルの一例を示す説明図である。キャラクタ演出実行決定テーブルには、変動カテゴリごとに決定事項（「実行なし」、「実行あり（第１他キャラクタ選択）」、「実行あり（第２他キャラクタ選択）」および「実行あり（第３他キャラクタ選択）」）に対して、それぞれ判定値が割り振られている、図３８（Ａ）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、キャラクタ演出実行決定用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。したがって、図３８（Ａ）に示す例では、各変動カテゴリにおける決定事項（「実行なし」、「実行あり（第１他キャラクタ選択）」、「実行あり（第２他キャラクタ選択）」および「実行あり（第３他キャラクタ選択）」）に対応する数値は、各決定事項が選択される割合（％）を示している。

30

40

【０３５９】

なお、この実施の形態では、図３８（Ａ）に示すキャラクタ演出実行決定テーブルの他に、図３８（Ｂ）に示す選択前位置決定テーブル決定テーブルや、図３９に示す選択キャラクタ用移動パターン決定テーブル、図４０に示す非選択キャラクタ用移動パターン決定テーブル等についても、実際には判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために割り当てられた判定値の割合が示されている。また、それらのテーブルが用いられる後述するステップＳ６００４、Ｓ６００５、Ｓ６００６等においても、ステップＳ６００２と同様に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている事項に決定する。

50

【 0 3 6 0 】

また、図 3 8 (A) に示す例では、キャラクタ演出実行決定テーブルには、変動カテゴリコマンドで非リーチはずれ (非リーチ C A 2 - 1) となると判定した場合、スーパーリーチはずれ (例えば、スーパー C A 2 - 7) となると判定した場合、スーパーリーチ大当り (例えば、スーパー C A 3 - 3) となると判定した場合に判定値が割り振られているが、変動カテゴリコマンドでノーマルリーチはずれ (例えば、ノーマル C A 2 - 4 , C A 2 - 5 , C A 2 - 6) となると判定した場合や、ノーマルリーチ大当り (例えば、ノーマル C A 3 - 1 , C A 3 - 2 , C A 3 - 3) となると判定した場合などに、それぞれ独自の判定をするようにしてもよい。

【 0 3 6 1 】

10

図 3 8 (A) に示すキャラクタ演出実行決定テーブルにおいて、「実行なし」は、キャラクタ演出を実行しないと決定することを示し、「実行あり (第 1 他キャラクタ選択) 」は、第 1 他キャラクタが選択されるキャラクタ演出を実行すると決定することを示し、「実行あり (第 2 他キャラクタ選択) 」は、第 2 他キャラクタが選択されるキャラクタ演出を実行すると決定することを示し、「実行あり (第 3 他キャラクタ選択) 」は、第 3 他キャラクタが選択されるキャラクタ演出を実行すると決定することを示す。この実施の形態では、3つの他キャラクタが設けられているが、2つ以下であってもよいし、4つ以上設けられていてもよい。

【 0 3 6 2 】

20

図 3 8 (A) に示すキャラクタ演出実行決定テーブルは、スーパーリーチを含まない変動カテゴリよりもスーパーリーチを含む変動カテゴリである方が、また、表示結果がはずれであるよりも大当りである方が、キャラクタ演出を実行すると決定される割合が高くなっている。また、キャラクタ演出「実行あり (第 3 他キャラクタ選択) 」 > 「実行あり (第 2 他キャラクタ選択) 」 > 「実行あり (第 1 他キャラクタ選択) 」 > 「実行なし」の順に大当りに対する期待度が高くなるように設定されている。したがって、キャラクタ演出が実行されることに対して遊技者に期待感を持たせることができるとともに、キャラクタ演出においていずれのキャラクタが選択されるかについて注目させることができる。

【 0 3 6 3 】

30

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、キャラクタ演出の実行を決定した場合には (ステップ S 6 0 0 3 の Y) 、キャラクタ選択演出において選択する選択キャラクタの選択前位置を決定する (ステップ S 6 0 0 4) 。選択キャラクタの選択前位置は、キャラクタ選択演出の前に実行するキャラクタ移動演出において選択キャラクタをどれだけ移動させるかによって決定される。

【 0 3 6 4 】

40

ステップ S 6 0 0 4 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、新たに受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、選択前位置決定テーブルを用いて抽選処理を行い、複数の選択前位置のいずれかに決定する。また、決定内容に応じて、始動入賞時コマンド格納領域において、新たに受信した始動入賞時のコマンドと対応付けて、選択前位置を指定する選択前位置データを格納する。図 3 5 に示す例では、始動入賞時のコマンドと対応付けて、第 1 位置を指定する選択前位置データ「1」、第 2 位置を指定する選択前位置データ「2」、第 3 位置を指定する選択前位置データ「3」のいずれかが格納されている。また、キャラクタ演出の実行を決定しなかった場合には、初期値である選択前位置データ「0」が格納されている。

【 0 3 6 5 】

図 3 8 (B) は、選択前位置決定テーブルの一例を示す説明図である。図 3 8 (B) に示すように、この実施の形態では、選択前位置として、第 1 位置 (初期位置) 、第 2 位置 (3 0 0 m 前進) および第 3 位置 (5 0 0 m 前進) が設けられている。そして、選択前位置「第 3 位置 (5 0 0 m 前進) 」 > 「第 2 位置 (3 0 0 m 前進) 」 > 「第 1 位置 (初期位置) 」の順に大当りに対する期待度が高くなるように設定されている。このような構成により、キャラクタ移動演出において、選択キャラクタがいずれの位置まで移動するか注

50

目させることができる。なお、厳密にはキャラクタ移動演出中には、いずれの他キャラクタが選択されるか分からないため、全ての他キャラクタがいずれの位置まで移動するかに注目させることができる。

【0366】

この実施の形態では、3つの選択前位置が設けられているが、2つ以下であってもよいし、4つ以上設けられていてもよい。例えば、選択前位置として、自キャラクタに到達する第4位置(1000m前進)を設けるようにしてもよい。第4位置(1000m前進)を設ける場合、例えば、第1他キャラクタが選択キャラクタに決定され、第1他キャラクタの選択前位置が第4位置に決定されると、キャラクタ移動演出において第1他キャラクタが第4位置に移動し(すなわち自キャラクタの位置に到達し)、キャラクタ選択演出において第1他キャラクタが選択された時点で到達成功となり、大当たり確定となる。この場合、キャラクタ選択演出後に、選択キャラクタ移動演出に代えて、大当たりとなることを報知する演出を実行するようにしてもよいし、プッシュボタン120の操作にもとづいて選択キャラクタが第1～第3態様のいずれかにより移動する通常の態様の選択キャラクタ移動演出に代えて、特別な態様の選択キャラクタ移動演出(例えば、プッシュボタン120の操作を必要としないものや、プレミア(プレミアム)画像や動画像を含むものなど)を実行するようにしてもよい。また、キャラクタ移動演出において、いずれかの他キャラクタが第4位置に移動した時点(すなわち自キャラクタの位置に到達した時点)で大当たり確定となるようにしてもよい。この場合、キャラクタ移動演出後に、キャラクタ選択演出および選択キャラクタ移動演出に代えて、大当たりとなることを報知する演出を実行するようにしてもよいし、通常の態様とは異なる特別な態様のキャラクタ選択演出および選択キャラクタ移動演出を実行するようにしてもよい。なお、第4位置には、選択キャラクタのみ移動可能としてもよいし、選択キャラクタに加えて非選択キャラクタも移動可能としてもよい。また、キャラクタ移動演出において、選択キャラクタ(またはいずれかの他キャラクタ)が第4位置に到達した後は、非選択キャラクタ(または他の他キャラクタ)の移動を制限するようにしてもよい(例えば、移動を禁止したり、事前に決定された移動パターンを破棄して初期位置に移動させたり、第4位置に移動させるようにしてもよい)。

【0367】

次いで、演出制御用CPU101は、新たに受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、選択キャラクタのキャラクタ移動演出における移動パターンを決定する(ステップS6005)。

【0368】

ステップS6005では、ステップS6004において決定した選択キャラクタの選択前位置と、合算保留記憶数にもとづいて、図39に示す第1～第4選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルのいずれかを選択し、選択した選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルを用いて抽選処理を行い、選択キャラクタの移動パターンを決定する。

【0369】

合算保留記憶数が1の場合には、図39(A)に示す第1選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルを選択し、選択前位置が第1位置であって合算保留記憶数が2以上の場合には、図39(B)に示す第2選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルを選択し、選択前位置が第2位置であって合算保留記憶数が2以上の場合には、図39(C)に示す第3選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルを選択し、選択前位置が第3位置であって合算保留記憶数が2以上の場合には、図39(D)に示す第4選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルを選択する。

【0370】

始動入賞時のコマンドを受信したときに合算保留記憶数が1の場合(すなわち予告対象となる変動表示の開始前にキャラクタ移動演出を実行する期間が確保できない可能性がある場合)には、キャラクタ移動演出は、予告対象となる変動表示(以下、当該変動ともいう)の開始時に1回実行される。そのため、図39(A)に示す第1選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルでは、いずれの変動カテゴリであるかに関わらず、当該変動開始

時に選択キャラクターが初期位置から選択前位置に移動する移動パターン 1 - 1「1 選択前位置」によりキャラクター移動演出を実行すると決定される。

【0371】

図39(B)～(D)に示す第2～第4選択キャラクター用移動パターン決定テーブルでは、予告対象となる変動表示(すなわち当該変動)の直前に実行される変動表示(以下、直前変動ともいう)の開始時に1回目のキャラクター移動演出が実行され、当該変動の開始時に2回目のキャラクター移動演出が実行される移動パターンのいずれかに決定される。なお、この実施の形態では、最大2回のキャラクター移動演出が実行されるように構成されているが、3回以上実行するようにしてもよい。また、キャラクター移動演出の実行タイミングは、当該変動または直前変動中に限らず、始動入賞が発生してから当該変動が終了する(またはキャラクター演出が終了するまで)までの任意のタイミングであってよい。

10

【0372】

図39(B)～(D)に示す第2～第4選択キャラクター用移動パターン決定テーブルにおいて、直前変動開始時および当該変動開始時に対応して記載されている「1 2」は、当該タイミングにおいて、選択キャラクターが第1位置(初期位置)から第2位置に移動することを示し、「1 3」は、第1位置(初期位置)から第3位置に移動することを示し、「2 3」は、第2位置から第3位置に移動することを示すものである。また、矢印の前後で値が同じ記載は、キャラクター移動演出が実行されるものの移動しないことを示すものである。例えば「1 1」は、第1位置(初期位置)のまま移動しないことを示すものである。また、矢印の前後で値が小さくなる記載は、選択キャラクターが自キャラクターから遠のくように移動することを示すものである。例えば、「2 1」は、第2位置から第1位置(初期位置)に後退することを示すものである。

20

【0373】

例えば、移動パターン1-2は、直前変動開始時にキャラクター移動演出が実行されるものの選択キャラクターが第1位置(初期位置)から移動せず(「0 0」に相当)、さらに当該変動開始時にキャラクター移動演出が実行されるものの第1位置(初期位置)から移動しない(「0 0」に相当)ことを示す移動パターンである。また、移動パターン1-3は、直前変動開始時に選択キャラクターが第1位置(初期位置)から第2位置に移動する(「1 2」に相当)が、当該変動開始時に第2位置から第1位置(初期位置)に後退する(「2 1」に相当)ことを示す移動パターンである。

30

【0374】

移動パターン1-4は、直前変動開始時にキャラクター移動演出が実行されるものの選択キャラクターが第1位置(初期位置)から移動せず(「1 1」に相当)、当該変動開始時に第1位置(初期位置)から第2位置に移動する(「1 2」に相当)ことを示す移動パターンである。また、移動パターン1-5は、直前変動開始時に選択キャラクターが第1位置(初期位置)から第2位置に移動し(「1 2」に相当)、当該変動開始時にキャラクター移動演出が実行されるものの第2位置のまま移動しない(「2 2」に相当)ことを示す移動パターンである。

【0375】

移動パターン1-6は、直前変動開始時にキャラクター移動演出が実行されるものの選択キャラクターが第1位置(初期位置)から移動せず(「1 1」に相当)、当該変動開始時に第1位置(初期位置)から第3位置に移動する(「1 3」に相当)ことを示す移動パターンである。また、移動パターン1-7は、直前変動開始時に選択キャラクターが第1位置(初期位置)から第2位置に移動し(「1 2」に相当)、当該変動開始時に第2位置から第3位置に移動する(「2 3」に相当)ことを示す移動パターンである。

40

【0376】

図39(B)に示す選択キャラクター用移動パターン決定テーブルでは、移動パターン1-3のように、選択キャラクターが自キャラクターに一旦近づくものの、最終的には初期位置まで後退するように移動する移動パターンが設けられている。このような構成により、多様なキャラクターの移動を実現することができ、よりキャラクターの移動に注目させることが

50

できる。また、移動パターン 1 - 3 は非リーチはずれの場合にのみ選択されるように構成されている。そのため、非リーチはずれの場合であっても、一時的に大当りに対する期待感を抱かせることができ、興味を高めることができる。なお、移動パターン 1 - 3 については、非リーチはずれ以外の場合にも選択されるようにしてもよい。

【0377】

この実施の形態では、第 3 位置まで移動させた後（すなわち大当りに対する期待度が高くなった後）に、他キャラクタを後退させると、遊技者を著しく落胆させてしまうおそれがあるため、第 3 位置から後退するような移動パターンは設けられていないが、例えば、第 3 位置から第 2 位置に移動するような移動パターンのみを設けるようにしてもよいし（つまり、第 3 位置から第 1 位置（初期位置）のように 2 段階以上は後退させない）、第 3 位置から第 1 位置（初期位置）に移動するような移動パターンまで設けるようにしてもよい。

10

【0378】

図 39（C）に示す選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルでは、同じ選択前位置であっても、移動パターン 1 - 5 のように、直前変動開始時に選択キャラクタが選択前位置に移動した方が、移動パターン 1 - 4 のように、当該変動開始時に選択キャラクタが選択前位置に移動するよりも、大当りとなる割合が高くなる（すなわち大当り期待度が高くなる）ように構成されているが、このような構成に限らず、大当りとなる割合が低くなる（すなわち大当り期待度が低くなる）ようにしてもよいし、同じ割合となるようにしてもよい。

20

【0379】

また、図 39（D）に示す選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルでは、同じ選択前位置であっても、移動パターン 17 のように、直前変動開始時と当該変動開始時において選択キャラクタが移動した方が、移動パターン 16 のように、いずれかのみ移動するよりも、大当りとなる割合が高くなる（すなわち大当り期待度が高くなる）ように構成されているが、このような構成に限らず、大当りとなる割合が低くなるようにしてもよいし、同じ割合となるようにしてもよい。

【0380】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、新たに受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、選択キャラクタ以外の各他キャラクタ（以下、非選択キャラクタともいう）のキャラクタ移動演出における移動パターンを決定する（ステップ S6006）。

30

【0381】

ステップ S6006 では、ステップ S6004 において決定した選択キャラクタの選択前位置と、合算保留記憶数にもとづいて、図 40 に示す第 1 ～ 第 3 非選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルのいずれかを選択し、選択した非選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルを用いて抽選処理を行い、非選択キャラクタごとに移動パターンを決定する。

【0382】

合算保留記憶数が 1 の場合には、図 40（A）に示す第 1 非選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルを選択し、選択前位置が第 1 位置であって合算保留記憶数が 2 以上の場合には、図 40（B）に示す第 2 非選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルを選択し、選択前位置が第 2 位置または第 3 位置であって合算保留記憶数が 2 以上の場合には、図 40（C）に示す第 3 非選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルを選択する。なお、この実施の形態では、選択キャラクタの選択前位置が第 2 位置のときと第 3 位置のときで同じテーブルを用いるように構成されているが、それぞれ異なる判定値が割り当てられた別のテーブルを用いるようにしてもよい。

40

【0383】

図 40（A）～（C）に示す第 1 ～ 第 3 非選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルでは、スーパーリーチを含まない変動カテゴリよりもスーパーリーチを含む変動カテゴリである方が、また、表示結果がはずれであるよりも大当りである方が、非選択キャラクタ

50

を自キャラクタに近い位置まで移動させると決定される割合が高くなっている。このような構成により、キャラクタ移動演出において、非選択キャラクタがいずれの位置まで移動するか注目させることができる。なお、厳密にはキャラクタ移動演出中には、いずれの他キャラクタが選択されるか分からないため（すなわち選択キャラクタと非選択キャラクタとの区別は不可能であるため）、全ての他キャラクタがいずれの位置まで移動するか注目させることができる。

【0384】

例えば、選択キャラクタの移動パターンが移動パターン1 - 7と決定され、各非選択キャラクタの移動パターンが移動パターン2 - 6と決定された場合には、直前変動開始時のキャラクタ移動演出において、第1～第3他キャラクタのいずれも第1位置（初期位置）から第2位置に移動し、当該変動開始時のキャラクタ移動演出において、第1他キャラクタのみ第2位置から第3位置に移動することになる。

10

【0385】

また、図40（B）の第2非選択キャラクタ用移動パターン決定テーブルには、移動パターン2 - 9のように、非選択キャラクタが自キャラクタに一旦近づくものの、最終的には初期位置まで後退するように移動する移動パターンが設けられている。移動パターン2 - 9も、移動パターン1 - 3と同様に、選択前位置が第1位置（初期位置）に決定され、変動カテゴリが非リーチはずれの場合に選択される。そのため、選択キャラクタの移動パターンが移動パターン1 - 3と決定され、各非選択キャラクタの移動パターンが移動パターン2 - 9と決定された場合には、第1～第3他キャラクタは、直前変動開始時のキャラクタ移動演出において、第1位置（初期位置）から第2位置に一旦移動するものの、当該変動開始時のキャラクタ移動演出において、第1位置（初期位置）に後退するように移動することになる（図50参照）。

20

【0386】

演出制御用CPU101は、ステップS6005において決定した選択キャラクタの移動パターンと、ステップS6006において決定した各非選択キャラクタの移動パターンとを特定可能なデータを始動入賞時のコマンドに対応付けて記憶する。

【0387】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、自キャラクタおよび第1～第3他キャラクタを表示するとともに、自キャラクタと第1～第3他キャラクタとの距離を示す第1～第3メータを表示する（図48（1）参照）。

30

【0388】

次いで、演出制御用CPU101は、先読みフラグをセットする（ステップS6008）。先読みフラグは、後述するステップS8311において、キャラクタ演出が終了しているとリセットされる。なお、ステップS6001の処理の前に、先読みフラグの状態を確認し、セットされているとき（すなわちキャラクタ演出が実行されているとき）には、以降の処理を省略し、キャラクタ演出を重ねて実行しないようにしてもよい。また、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかに関わらず、キャラクタ演出を実行可能に構成されているが、例えば、高ベース状態や確変状態等の特定の状態の場合にのみ、キャラクタ演出を実行可能としてもよい。

40

【0389】

また、キャラクタ移動演出を複数の演出態様により実行可能とし、いずれの演出態様により実行されるかに応じて、移動する他キャラクタの数や移動距離が異なるようにしてもよい。例えば、キャラクタ移動演出が実行されることを示唆する複数種類の開始演出を実行可能とし、いずれの開始演出が実行されるかによって、開始演出後に移動する他キャラクタの数や移動距離が異なるようにしてもよい。

【0390】

また、選択前位置と選択キャラクタとの組み合わせにより、大当りに対する期待度が異なるようにしてもよい。例えば、選択前位置が初期位置である第3他キャラクタが選択されるときよりも、選択前位置が第3位置である第1他キャラクタが選択されるときの方が

50

、到達成功となる割合が高くなるようにしてもよい。

【0391】

図41は、図36に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（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、演出制御用CPU101は、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S801）に対応した値に更新する（ステップS815）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS44参照）のであるが、図41に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

【0392】

図42は、図36に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップ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、まず、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S8001）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8001で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8002）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8002の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8002において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8002において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0393】

図43は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図43に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

【0394】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」や「小当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

10

20

30

40

50

【0395】

演出制御用CPU101は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0396】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、この実施の形態では、確変大当りとなる場合には左中右が奇数図柄で揃った状態で停止表示されることから、奇数図柄は確変大当りとなることを想起させる。そのように確変大当りとなることを想起させる図柄を確変図柄という。一方、この実施の形態では、通常大当りとなる場合には左中右が偶数図柄で揃った状態で停止表示されることから、偶数図柄は確変大当りとならない（通常大当りとなる）ことを想起させる。そのように確変大当りとならないことを想起させる図柄を非確変図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

10

【0397】

次いで、演出制御用CPU101は、キャラクタ演出の実行の有無と、変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8005）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8006）。

20

【0398】

図44は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と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の組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面（アクティブ表示を含む）の変更に關わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

30

【0399】

図44に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。また、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

40

【0400】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8007）。例えば、演出表示装置9において、キャラクタ演出の実行の有無と、変動パターンと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が

50

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。

【0401】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ S 8008）。

【0402】

そして、演出制御用 CPU 101 は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 802）に対応した値にする（ステップ S 8010）。

【0403】

図 45 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップ S 802）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 CPU 101 は、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ S 8101）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ S 8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ S 8103）、プロセスデータの切り替えを行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ S 8104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ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 8105）。

10

【0404】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、キャラクタ移動演出の実行タイミングであれば（ステップ S 8106 の Y）、選択キャラクタの移動パターンおよび各非選択キャラクタの移動パターンにもとづいて、キャラクタ移動演出を実行する（ステップ S 8107）。なお、この実施の形態では、キャラクタ移動演出の実行タイミングは、直前変動または当該変動の変動パターンごとに固定的に定められているが、例えば、複数のタイミングから抽選により決定するようにしてもよい。また、この場合、いずれのタイミングであるかに応じて、大当たりとなる期待度が異なるようにしてもよい。

20

【0405】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、キャラクタ選択演出の実行タイミングであれば（ステップ S 8108 a の Y）、キャラクタ選択演出用の操作促進画像（例えば、図 48（4）参照）を表示する（ステップ S 8108 b）。そして、演出制御用 CPU 101 は、キャラクタ選択演出の検出有効期間中にプッシュボタン 120 の操作が検出されると（ステップ S 8108 c の Y）、選択キャラクタおよび対応するメータを拡大表示するとともに、非選択キャラクタおよび対応するメータを縮小表示する（ステップ S 8108 d）。なお、この実施の形態では、キャラクタ選択演出の実行タイミングは、当該変動の変動パターンごとに固定的に定められているが、例えば、複数のタイミングから抽選により決定するようにしてもよい。また、この場合、いずれのタイミングであるかに応じて、大当たりとなる期待度が異なるようにしてもよい。

30

【0406】

また、この実施の形態では、プッシュボタン 120 の操作が検出されると、選択キャラクタおよび対応するメータを拡大表示するとともに、非選択キャラクタおよび対応するメータを縮小表示するように構成されているが、このような構成に限らず、プッシュボタン 120 の操作が検出されていなくても（または、そもそもプッシュボタン 120 の操作を必要とせず、キャラクタ選択演出用の操作促進画像も表示せずに）、所定のタイミングに達すると、選択キャラクタおよび対応するメータを拡大表示するとともに、非選択キャラクタおよび対応するメータを縮小表示するようにしてもよい。

40

【0407】

また、この実施の形態では、非選択キャラクタおよび対応するメータを縮小表示するように構成されているが、例えば、選択キャラクタ等の他の画像よりも暗くしたり、透過度を高めたり、レイヤーを下位にしたり、消去したりすることにより、一定の表示制限を行うようにしてもよい。

50

【0408】

次いで、演出制御用CPU101は、選択キャラクタ移動演出の実行タイミングであれば（ステップS8109aのY）、選択キャラクタ移動演出用の操作促進画像（例えば、図48（7）、（8）参照）を表示する（ステップS8109b）。なお、この実施の形態では、選択キャラクタ移動演出の実行タイミングは、当該変動の変動パターンごとに固定的に定められているが、例えば、複数のタイミングから抽選により決定するようにしてもよい。また、この場合、いずれのタイミングであるかに応じて、大当たりとなる期待度が異なるようにしてもよい。

【0409】

そして、演出制御用CPU101は、選択キャラクタ移動演出の検出有効期間中にプッシュボタン120の操作が検出されると（ステップS8109cのY）、選択キャラクタの移動態様を決定する（ステップS8108d）。ステップS8108dでは、演出制御用CPU101は、第1～第3選択キャラクタ移動態様決定テーブルのいずれかをを用いて抽選処理を行い、選択キャラクタの移動態様を決定する。

【0410】

選択キャラクタ移動演出では、操作有効期間中にプッシュボタン120の操作が最大3回検出され、検出される度に抽選処理を行い、抽選結果にしたがって選択キャラクタを自キャラクタ方向に移動させる表示制御が行われる。

【0411】

図46（A）～（C）は、第1～第3選択キャラクタ移動態様決定テーブルの一例を示す説明図である。図46（A）に示す第1選択キャラクタ移動態様決定テーブルは、変動表示の表示結果が大当たりであって、選択キャラクタ演出におけるプッシュボタン120の操作検出が1回目または2回目のときに用いられる。図46（B）に示す第2選択キャラクタ移動態様決定テーブルは、変動表示の表示結果が大当たりであって、選択キャラクタ演出におけるプッシュボタン120の操作検出が3回目のときに用いられる。図46（C）に示す第3選択キャラクタ移動態様決定テーブルは、変動表示の表示結果がはずれであるときに用いられる。

【0412】

図46（A）～（C）の第1～第3選択キャラクタ移動態様決定テーブルに示すように、この実施の形態では、選択キャラクタ移動演出における選択キャラクタの移動態様として、第1態様（残り距離の30%前進）、第2態様（残り距離の50%前進）および第3態様（残り距離の100%前進）が設けられている。

【0413】

図46（A）～（C）の第1～第3選択キャラクタ移動態様決定テーブルに示すように、第3他キャラクタ＞第2他キャラクタ＞第1他キャラクタの順に、移動する距離が長く、検出3回目以前に第3態様（残り距離の100%前進）に決定される（すなわち到達成功する）割合が高くなるように構成されている。そのため、他キャラクタごとに到達成功に対する期待度を異ならせることができ、キャラクタ選択演出においていずれの他キャラクタが選択されるかに注目させることができる。

【0414】

次いで、演出制御用CPU101は、決定した移動態様により選択キャラクタを移動させる選択キャラクタ移動演出を実行する（ステップS8109e）。ステップS8109eでは、到達成功した場合には、その旨を報知する画像表示等の演出を実行し（図49（11）参照）、選択キャラクタ移動演出を終了する。そして、選択キャラクタ移動演出において、プッシュボタン120の操作を3回検出したときには、選択キャラクタ移動演出を終了する（S8109f）。ステップS8109fでは、到達失敗が確定した場合には、その旨を報知する画像表示等の演出を実行する。

【0415】

この実施の形態では、選択キャラクタ移動演出が到達失敗に終わった場合、次のキャラクタ演出が実行されると、各他キャラクタが初期位置に位置し、各メータの目盛が初期

10

20

30

40

50

位置に応じた表示となるが、例えば、選択キャラクタ移動演出が到達失敗に終わった時点の各他キャラクタの位置を引き継いで、次のキャラクタ演出を実行する場合があるようにしてもよい。具体的には、選択キャラクタ移動演出終了時に、第1他キャラクタが第2位置、第2他キャラクタおよび第3他キャラクタが第1位置に位置していた場合、次のキャラクタ演出開始時から、第1他キャラクタを第2位置、第2他キャラクタおよび第3他キャラクタを第1位置に位置させ、各メータの目盛を対応する他キャラクタの位置に応じた表示としてもよい。また、例えば、選択キャラクタ移動演出が到達失敗に終わった後に、次のキャラクタ演出に向けて、図48(1)に示すように、各他キャラクタが初期位置に位置し、各メータの目盛が初期位置に応じた表示となるときと(すなわち、初期状態にリセットされるときと)、非選択キャラクタが初期位置に位置し、対応するメータの目盛が初期位置に応じた表示となるが、選択キャラクタが到達位置(1000m前進)に位置し、対応するメータの目盛が到達位置に応じた表示となり、大当たり確定となるときと(すなわち、初期状態にリセットされるように見せて、いわゆる復活演出が実行される)があるようにしてもよい。

10

【0416】

そして、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば(ステップS8111)、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S803)に応じた値に更新する(ステップS8112)。

【0417】

図47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S803)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、まず、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS8301)。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS8305に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップS8304で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS8302の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS8305に移行する。

20

30

【0418】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、決定されている停止図柄(はずれ図柄、大当たり図柄)を停止表示させる制御を行う(ステップS8302)。ステップS8302の処理で大当たり図柄および小当たり図柄のいずれも表示しなかった場合(すなわち、はずれ図柄を表示した場合)には(ステップS8303のN)、演出制御用CPU101は、ステップS8311に移行する。

【0419】

ステップS8302の処理で大当たり図柄または小当たり図柄を停止表示した場合には(ステップS8303のY)、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットし(ステップS8304)、大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始指定コマンド受信フラグ、または小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS8305)。大当たり開始指定コマンド受信フラグまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし(ステップS8306)、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS8307)。なお、演出制御用CPU101は、大当たり開始指定コマンド受信フラグまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

40

【0420】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定す

50

ることによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS 8 3 0 8）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1、可動部材制御データ 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、演出用部品としてのスピーカ 2 7、および演出用部品としての役物）の制御を実行する（ステップS 8 3 0 9）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップS 8 3 1 0）。

【0 4 2 1】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップS 8 3 0 3 の N）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、所定のフラグをリセットする（ステップS 8 3 1 1）。例えば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグや、第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。また、キャラクタ演出が終了したときには、先読みフラグをリセットする。なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第 4 図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図 4 1 のステップS 8 1 1 に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい）。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第 4 図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に演出図柄変動停止処理などにおいてリセットしたり、大当り終了の際に大当り終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。そして、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）に応じた値に更新する（ステップS 8 3 1 2）。

【0 4 2 2】

次に、キャラクタ演出の具体例について説明する。図 4 8 は、キャラクタ演出の具体例を示す説明図である。図 4 8 には、予告対象となる変動表示の直前に実行される変動表示（すなわち直前変動）中にキャラクタ演出が開始される例が示されている。

【0 4 2 3】

キャラクタ演出が開始されると、図 4 8（1）に示すように、演出表示装置 9 において、自キャラクタ 2 0 0 と、第 1 他キャラクタ 2 0 1 a、第 2 他キャラクタ 2 0 2 a および第 3 他キャラクタ 2 0 3 a とが向かい合うように表示される。また、第 1 他キャラクタ 2 0 1 a と自キャラクタ 2 0 0 との距離を示す第 1 メータ 2 0 1 b、第 2 他キャラクタ 2 0 2 a と自キャラクタ 2 0 0 との距離を示す第 2 メータ 2 0 2 b および第 3 他キャラクタ 2 0 3 a と自キャラクタ 2 0 0 との距離を示す第 3 メータ 2 0 3 b が表示される。第 1 メータ 2 0 1 b、第 2 メータ 2 0 2 b および第 3 メータ 2 0 3 b は、対応する他キャラクタと自キャラクタとの距離に応じて、目盛りが変化するように構成されている。

【0 4 2 4】

この実施の形態では、第 1 他キャラクタ 2 0 1 a、第 2 他キャラクタ 2 0 2 a および第 3 他キャラクタ 2 0 3 a は、キャラクタ演出の開始時に、自キャラクタ 2 0 0 から 1 0 0 0 m 離れた初期位置に位置するように設定されているため、第 1 メータ 2 0 1 b、第 2 メータ 2 0 2 b および第 3 メータ 2 0 3 b は、1 0 0 0 m に対応する目盛りが表示されるとともに、右側には「1 0 0 0 m」という文字列が表示されている。なお、この実施の形態の例に限らず、キャラクタ演出の開始時から、いずれかまたは複数の他キャラクタが初期位置以外の位置（例えば、初期位置よりも自キャラクタ 2 0 0 の近い位置）に設定される場合があるようにして、大当りに対する期待度を異ならせるようにしてもよい。例えば、始動入賞時演出設定処理において、始動入賞時のコマンドにもとづいて、キャラクタ演出の実行の有無とともに、キャラクタ演出開始時の各他キャラクタの初期位置を決定することにより実現できる。

【0 4 2 5】

次いで、直前変動開始時のキャラクタ移動演出が開始されると、図 4 8（2）に示すように、自キャラクタ 2 0 0 に対応付けたセリフ画像（「誰かあそばし！」という文字列）が表示される。すると、第 1 他キャラクタ 2 0 1 a に対応付けたセリフ画像（「はーい」

という文字列)が表示されるとともに、第1他キャラクタ201aが自キャラクタ方向に移動する表示が行われる。また、このとき、第1他キャラクタ201aが自キャラクタ方向に300m移動したため、第1メータ201bでは、第1他キャラクタ201aと自キャラクタ200との距離700mに対応する目盛りが表示され、右側には「700m」という文字列が表示される。

【0426】

なお、この実施の形態では、自キャラクタに対応付けたセリフ画像(「誰かあそぼ!」という文字列)が表示されると、他キャラクタに対応付けたセリフ画像(「はーい」)という文字列)が表示されるとともに、他キャラクタが自キャラクタ方向に移動する表示が行われるように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、いずれかまたは複数の他キャラクタに作用する作用演出が実行されることにより、他キャラクタが移動するようにしてもよい。具体的には、後述する図50(4)のように、他キャラクタに作用する爆発演出が実行されることにより、他キャラクタが移動するようにしてもよい。また、キャラクタ演出とは別に実行されている演出に応じて、他キャラクタが移動するようにしてもよい。例えば、擬似連演出が実行されると第1他キャラクタが移動し、カットイン演出が実行されると第2他キャラクタが移動するようにしてもよい。

【0427】

その後、予告対象の変動表示の直前に実行される変動表示(すなわち直前変動)が終了すると、図48(3)に示すように、演出表示装置9の表示画面右上において演出図柄の停止表示が行われる。

【0428】

次いで、予告対象の変動表示(すなわち当該変動)が開始されると、演出表示装置9の表示画面右上において演出図柄の変動表示が行われるとともに、保留表示が1つ消去される。ここでは、当該変動開始時のキャラクタ移動演出が実行されたものの、いずれの他キャラクタも移動しなかったものとする。そして、演出図柄の変動表示がリーチ状態となった後に、スーパーリーチ演出の一部として、キャラクタ選択演出が開始される。なお、この実施の形態では、キャラクタ選択演出は、リーチ成立後に実行されるが、このような構成に限らず、変動表示中の任意のタイミングで実行可能としてもよい。また、キャラクタ演出により、通常大当りから確変大当りに昇格することを示唆可能に構成する(例えば、到達成功時には確変大当りに昇格する)場合には、大当り遊技中の任意のタイミングでキャラクタ選択演出(および選択キャラクタ移動演出)を実行可能としてもよい。

【0429】

キャラクタ選択演出が開始されると、図48(4)に示すように、第1他キャラクタ201aに対応付けたセリフ画像(「誰と遊ぼうかな?」という文字列)が表示されるとともに、プッシュボタン120の外観を模した画像と検出有効期間を示すメータ画像とを含む操作促進画像204が表示される。さらに、第1他キャラクタ201a、第2他キャラクタ202aおよび第2他キャラクタ203aを順に指し示しながら上下に移動する矢印画像205が表示される。操作促進画像204のメータ画像は、他キャラクタと自キャラクタとの残り距離を示すメータ201b, 202b, 203bと混同しないように、離れた位置に表示されるが、さらに色彩や形状を異ならせるようにしてもよい。また、図48(4)に示す例に限らず、メータ201b, 202b, 203bが表示されているときには、メータ画像がプッシュボタン120の外観を模した画像の上方に表示されるようにしてもよいし、縦型のメータ画像を表示するようにしてもよい。

【0430】

次いで、プッシュボタン120の操作を検出すると、図48(5)に示すように、矢印画像205が第1他キャラクタ201aを指し示す位置で停止する表示が行われ、自キャラクタ200に対応するセリフ画像(「ナナちゃん!」という文字列)が表示される。なお、「ナナちゃん」とは第1他キャラクタ201aのキャラクタ名である。

【0431】

その後、図48(6)に示すように、第1他キャラクタ201aおよび第1メータ20

1 b が拡大表示されるとともに、第 2 他キャラクタ 2 0 2 a および第 2 メータ 2 0 2 b と、第 3 他キャラクタ 2 0 3 a および第 3 メータ 2 0 3 b とが縮小表示される。また、第 1 他キャラクタ 2 0 1 a に対応するセリフ画像（「ムムちゃんまであと 7 0 0 m！」という文字列）が表示される。なお、「ムムちゃん」とは自キャラクタ 2 0 0 のキャラクタ名である。図 4 8（5），（6）に示すような表示により、キャラクタ選択演出において第 1 他キャラクタが選択される。

【0 4 3 2】

次いで、キャラクタ演出の選択キャラクタ移動演出が開始されると、図 4 9（7）に示すように、第 1 他キャラクタ 2 0 1 a が、キャラクタ移動演出やキャラクタ選択演出時の起立姿勢とは異なり、飛行姿勢となるように表示態様が変化するとともに、表示サイズが変化する。また、このとき、選択キャラクタ移動演出の内容を示す説明画像（「ボタン操作 × 3 回でムムちゃんに辿り着け！」という文字列）が表示される。このように表示態様変化することにより、キャラクタ移動演出と選択キャラクタ移動演出とでそれぞれ特徴を持たせることができ、演出効果を高めることができる。なお、他キャラクタおよび対応するメータの表示態様については、選択キャラクタ移動演出前と選択キャラクタ移動演出中とで異ならせるようにしてもよいし、キャラクタ選択演出前とキャラクタ選択演出中とで異ならせるようにしてもよいし、キャラクタ選択演出中と選択キャラクタ移動演出中とで異ならせるようにしてもよい。

【0 4 3 3】

次いで、図 4 9（8）に示すように、選択キャラクタ移動演出においてプッシュボタン 1 2 0 の操作を促すために、プッシュボタン 1 2 0 の外観を模した画像と検出有効期間を示すメータ画像とを含む操作促進画像 2 0 4 が表示される。操作促進画像 2 0 4 のメータ画像は、第 1 他キャラクタ 2 0 1 a と自キャラクタとの残り距離を示すメータ 2 0 1 b と混同しないように、離れた位置に表示されるが、さらに色彩や形態を異ならせるようにしてもよい。また、図 4 9（8）に示す例に限らず、メータ 2 0 1 b が表示されているときには、メータ画像がプッシュボタン 1 2 0 の外観を模した画像の上方に表示されるようにしてもよいし、縦型のメータ画像を表示するようにしてもよい。そして、選択キャラクタ移動演出の検出有効期間中に 1 回目のプッシュボタン 1 2 0 の操作が検出され、第 1 態様の移動態様に決定されると、図 4 9（9）に示すように、今回移動する距離を示す移動結果画像（「2 0 0 m」という文字列）が表示されるとともに、第 1 他キャラクタ 2 0 1 a が自キャラクタ方向に 2 0 0 m 移動する表示が行われる。また、メータ 2 0 1 b は、残り距離に応じて目盛り表示が変化する。このとき、メータ 2 0 1 b において、今回移動した距離が点線で表示されているため、移動距離を判別しやすくなっている。なお、図 4 9（9）に示す例に限らず、残り距離に応じて、メータの表示態様（例えば、色彩や模様など）を変化させるようにしてもよい。例えば、他キャラクタが第 2 位置に位置するとき（すなわち残り距離が 7 0 0 m のとき）にはメータの目盛が緑色で表示され、第 3 位置に位置するとき（すなわち残り距離が 5 0 0 m のとき）にはメータの目盛が赤色で表示され、他キャラクタが到達位置に位置するとき（すなわち自キャラクタに到達したとき）にはメータや残り距離を示す文字列が虹色で表示されるようにしてもよい。

【0 4 3 4】

また、メータの目盛が変化すると、メータの下地部分からフルーツ柄等の模様や、「激アツ」や「大当たり」等の文字情報が徐々に表示されるようにしてもよい。例えば、メータの下地部分に「大当たり」の文字情報が表示され、メータの目盛が文字情報を覆い隠すように表示されるようにする。すると、メータの目盛が残り距離 1 0 0 0 m に対応する表示のときには、「大当たり」の文字情報は視認できない。そして、メータの目盛が残り距離 7 0 0 m に対応する表示のときには、目盛の変化に応じて下地部分に表示されている「大当たり」のうち「り」のみが視認できるようになり、メータの目盛が残り距離 0 m に対応する表示のときには、目盛の変化に応じて下地部分に表示されている「大当たり」の全てが視認できるようになる。

【0 4 3 5】

次いで、図49(10)、(11)に示すように、選択キャラクタ移動演出の検出有効期間中に2回目のプッシュボタン120の操作が検出され、第3態様の移動態様に決定されると、自キャラクタ200まで到達したことを示す移動結果画像(「到達」という文字列)が表示されるとともに、第1他キャラクタ201aが自キャラクタ方向に500m移動し、到達する表示が行われる。また、メータ201bは、残り距離0mに応じて目盛り表示が表示され、右側には「0m」という文字列が表示される。

【0436】

次に、キャラクタ移動パターンについて説明する。図50は、キャラクタ移動パターンの一例を示す説明図である。図50には、選択キャラクタの移動パターンが移動パターン1-3と決定され、各非選択キャラクタの移動パターンが移動パターン2-9と決定され、予告対象となる変動表示の直前に実行される変動表示(すなわち直前変動)中にキャラクタ演出が開始される例が示されている。

10

【0437】

キャラクタ演出が開始されると、図50(1)に示すように、演出表示装置9において、自キャラクタ200と、第1他キャラクタ201a、第2他キャラクタ202aおよび第3他キャラクタ203aとが向かい合うように表示される。また、第1メータ201b、第2メータ202bおよび第3メータ203bが表示される。

【0438】

次いで、直前変動開始時のキャラクタ移動演出が開始されると、図50(2)に示すように、自キャラクタ200に対応付けたセリフ画像(「誰かあそぼ!」という文字列)が表示される。すると、第1他キャラクタ201a、第2他キャラクタ202aおよび第3他キャラクタ203aにそれぞれ対応付けられたセリフ画像(「はーい」という文字列)が表示されるとともに、第1他キャラクタ201a、第2他キャラクタ202aおよび第3他キャラクタ203aが自キャラクタ方向に移動する表示が行われる。また、このとき、第1他キャラクタ201a、第2他キャラクタ202aおよび第3他キャラクタ203aが自キャラクタ方向に300m移動したため、第1メータ201b、第2メータ202bおよび第3メータ203bは、自キャラクタ200との距離700mに対応する目盛りが表示され、右側には「700m」という文字列が表示される。

20

【0439】

図50(2)に示す例に限らず、いずれかの他キャラクタが移動するときと、複数の他キャラクタが移動するときとで、キャラクタ移動演出の演出態様を異ならせるようにしてもよい。例えば、いずれかの他キャラクタが移動するときには、自キャラクタ200に対応付けたセリフ画像(「誰かあそぼ!」という文字列)が表示され、複数の他キャラクタが移動するときには、自キャラクタ200に対応付けたセリフ画像(「みんなであそぼ!」という文字列)が表示されるようにしてもよい。

30

【0440】

図50(2)の例では、第1他キャラクタ201a、第2他キャラクタ202aおよび第3他キャラクタ203aは、いずれも同じセリフ画像が対応付けられ、移動の態様も同じであるが、それぞれキャラクタごとに移動の態様を異ならせ、特徴を持たせることにより、演出効果を高めるようにしてもよい。

40

【0441】

その後、予告対象の変動表示の直前に実行される変動表示(すなわち直前変動)が終了すると、図50(3)に示すように、演出表示装置9の表示画面右上において演出図柄の停止表示が行われる。

【0442】

次いで、予告対象の変動表示(すなわち当該変動)が開始されると、演出表示装置9の表示画面右上において演出図柄の変動表示が行われるとともに、保留表示が1つ消去される。

【0443】

そして、当該変動開始時のキャラクタ移動演出が開始されると、図50(5)に示すよ

50

うに、爆発演出として演出表示装置 9 において爆発画像 206 が表示され、図 50 (6) に示すように、第 1 他キャラクタ 201 a、第 2 他キャラクタ 202 a および第 3 他キャラクタ 203 a が、初期位置まで後退する表示が行われる。このとき、第 1 メータ 201 b、第 2 メータ 202 b および第 3 メータ 203 b は、自キャラクタ 200 との距離 1000 m に対応する目盛りが表示され、右側には「1000 m」という文字列が表示される。

【0444】

なお、当該変動開始時のキャラクタ移動演出が実行された後に、いずれの他キャラクタも初期位置に位置する場合には（すなわち大当りに対する期待度が低い場合には）、キャラクタ選択演出や選択キャラクタ移動演出を実行することなく、自キャラクタおよび他キャラクタを消去してキャラクタ演出を終了するようにしてもよいし、次のキャラクタ演出が実行されるまで自キャラクタおよび他キャラクタを表示したままにしてもよい。

10

【0445】

また、例えば、キャラクタ演出終了時（すなわち到達失敗時）の各他キャラクタの位置を引き継いで、次のキャラクタ演出を実行するようにしてもよい。具体的には、キャラクタ演出終了時に、第 1 他キャラクタが第 2 位置、第 2 他キャラクタおよび第 3 他キャラクタが第 1 位置に位置していた場合、次のキャラクタ演出開始時から、第 1 他キャラクタを第 2 位置、第 2 他キャラクタおよび第 3 他キャラクタを第 1 位置に位置させるようにしてもよい。

【0446】

20

また、図 48 ~ 図 50 に示すメータの表示態様に代えて、他キャラクタの移動距離を判別しやすくするために、図 51 に示すような表示態様を適用するようにしてもよい。

【0447】

図 51 は、メータの表示態様の一例を示す説明図である。図 51 に示す例では、メータにおいて、選択キャラクタ移動演出開始時の選択キャラクタから自キャラクタまでの残り距離 1601 を青色（図 51 (A) では 45 度傾いた直線が交差する模様により表示されている）で表示している。また、選択キャラクタ移動演出開始時までにキャラクタ移動演出により選択キャラクタが移動した累計移動距離 1602 を水色（図 51 (A) では水平方向の直線と垂直方向の直線とが交差する模様により表示されている）で表示している。

【0448】

30

また、メータにおける自キャラクタまでの残り距離 1601 を示す青色と、メータにおける選択キャラクタの累計移動距離 1602 を示す水色との境界に、目印として線 1611 を表示している。線 1611 は、メータにおける現在の選択キャラクタの位置を示す目印である。従って、目印である線 1611 により、遊技者は、メータにおける現在の選択キャラクタの位置を認識し易くなる。

【0449】

なお、目印は線に限らず、どのような態様であってもよい。例えば、線 1611 の代わりに、三角形や矢印などの図形を用いてメータにおける現在の選択キャラクタの位置を示すようにしてもよい。また、線 1611 や図形などを組み合わせて表示し、メータにおける現在の選択キャラクタの位置を示すようにしてもよい。後述する各目印についても同様に、線に限らず、どのような態様であってもよい。

40

【0450】

図 51 (B) は、図 51 (A) に示すメータを表示しているときに、選択キャラクタ移動演出が実行されて選択キャラクタが自キャラクタ方向に移動した際のメータの例を示している。図 51 (B) に示す例では、メータにおいて、選択キャラクタ移動演出が実行されて自キャラクタまでの残り距離が減少した後の残りの距離 1603 を青色で表示している。また、メータにおいて、選択キャラクタ移動演出が実行される前の選択キャラクタの累計移動距離 1602 を水色で表示している。また、メータにおいて、選択キャラクタ移動演出により移動した距離 1604 を黒色（図 51 (B) では水平方向の直線を含む模様により表現されている）で表示している。すなわち、選択キャラクタ移動演出により移動

50

した距離 1 6 0 4 (選択キャラクタ移動演出が実行される前の残り距離と、選択キャラクタ移動演出が実行された後の残り距離との差分) について、選択キャラクタ移動演出が実行されて減少した残りの距離 1 6 0 3 や、選択キャラクタ移動演出が実行される前の選択キャラクタの累計移動距離 1 6 0 2 とは異なる態様で表示している。

【 0 4 5 1 】

このように、選択キャラクタ移動演出が実行される前の残り距離と、選択キャラクタ移動演出が実行された後の残り距離 (変化した後の距離) との両方を認識可能なように、選択キャラクタ移動演出が実行されて減少した残り距離 1 6 0 3 と、選択キャラクタ移動演出が実行される前の累計移動距離 1 6 0 2 と、選択キャラクタ移動演出により移動した距離 1 6 0 4 とを表示させる。

10

【 0 4 5 2 】

さらに、選択キャラクタ移動演出により移動した距離 1 6 0 4 (選択キャラクタ移動演出が実行される前の残り距離と、選択キャラクタ移動演出が実行された後の残り距離との差分) について、選択キャラクタ移動演出が実行されて減少した残り距離 1 6 0 3 や、選択キャラクタ移動演出が実行される前の累計移動距離 1 6 0 2 とは異なる態様で表示している。これにより、遊技者は、選択キャラクタ移動演出により移動した距離 1 6 0 4 を示す黒色の表示を確認することで、メータ量がどれだけ変化したかを容易に確認することができる。

【 0 4 5 3 】

また、メータにおいて、選択キャラクタ移動演出が実行される前の累計移動距離 1 6 0 2 を示す水色と、選択キャラクタ移動演出により移動した距離 1 6 0 4 を示す黒色との境界に、目印として線 1 6 1 2 を表示している。線 1 6 1 2 は、選択キャラクタ移動演出が実行される前の残りの距離を示す目印である。従って、目印である線 1 6 1 2 により、遊技者は、選択キャラクタ移動演出が実行される前の残りの距離を認識し易くなる。また、メータにおいて、選択キャラクタ移動演出が実行されて減少した後の残りの距離 1 6 0 3 を示す青色と、選択キャラクタ移動演出により移動した距離を示す黒色との境界に、目印として線 1 6 1 3 を表示している。線 1 6 1 3 は、選択キャラクタ移動演出が実行された後の残りの距離を示す目印である。従って、目印である線 1 6 1 3 により、遊技者は、選択キャラクタ移動演出が実行された後の残りの距離を認識し易くなる。

20

【 0 4 5 4 】

また、図 5 1 (B) に示すメータを遊技者が認識できるように所定時間 (例えば、2 秒間) 表示した後、図 5 1 (C) に示すメータを表示させる。これにより、遊技者は、図 5 1 (B) に示すメータの内容を認識することができる。

30

【 0 4 5 5 】

図 5 1 (C) に示す例では、メータにおいて、選択キャラクタ移動演出が実行されて減少した後の残りの距離 1 6 0 3 を青色で示している。また、選択キャラクタ移動演出が実行された後の累計移動距離 1 6 0 5 を水色で示している。また、メータにおいて、選択キャラクタ移動演出が実行されて減少した後の残りの距離 1 6 0 3 を示す青色と、選択キャラクタ移動演出が実行された後の累計移動距離 1 6 0 5 を示す水色との境界に、目印として線 1 6 1 4 を表示している。従って、目印である線 1 6 1 4 により、遊技者は、選択キャラクタ移動演出が実行された後の選択キャラクタの現在の位置を認識し易くなる。

40

【 0 4 5 6 】

この実施の形態では、複数種類他キャラクタのいずれかと自キャラクタとを遊ばせることができると大当たりとなるキャラクタ演出を実行するように構成されているが、例えば、複数種類の敵キャラクタのいずれかと自キャラクタとを戦わせ、自キャラクタが勝利すると大当たりとなるバトル演出をするような構成であってもよい。

【 0 4 5 7 】

バトル演出では、まず演出表示装置 9 において自キャラクタと複数の敵キャラクタおよび敵キャラクタに対応する体力メータとが表示される。そして、複数の敵キャラクタの体力メータは、所定の契機でそれぞれ独立して変化する。その後、いずれかの敵キャラクタ

50

が選択され、選択された敵キャラクタと自キャラクタとが戦うことになる。そのため、戦闘が開始される前から敵キャラクタの体力メータが減少しているほど、勝利の可能性が高まり、大当りに対する期待度が高くなることになる。

【0458】

バトル演出には、複数の敵キャラクタの体力メータがそれぞれ独立して変化する体力変化演出と、複数の敵キャラクタのうちのいずれかを選択する敵キャラクタ選択演出と、選択した敵キャラクタ（以下、選択敵キャラクタともいう）が自キャラクタと戦う戦闘演出とが含まれる。

【0459】

また、敵キャラクタごとに戦闘演出時の戦闘力が異なる割合で決定される。すなわち、敵キャラクタごとに自キャラクタが勝利できる割合が異なるように構成されている。そのため、戦闘演出の前に実行される敵キャラクタ選択演出において、いずれの敵キャラクタが選択されるかが勝利のためのポイントとなる。

【0460】

また、敵キャラクタ選択演出の前に体力変化演出が実行され、体力変化演出により、複数の敵キャラクタの体力メータがそれぞれ独立して変化するよう構成されている。そのため、敵キャラクタ選択演出において、選択される敵キャラクタの体力メータがどれだけ減少しているかも勝利のためのポイントとなる。

【0461】

したがって、体力変化演出では、敵キャラクタの体力メータが減少すること、特に、戦闘演出時の戦闘力が低い敵キャラクタの体力メータが減少することが勝利のためのポイントとなる。また、体力変化演出において、戦闘演出時の戦闘力が低い敵キャラクタの体力メータが減少したとしても、敵キャラクタ選択演出において当該敵キャラクタが選択されなければ、体力メータが減少した意味がないため、いずれの敵キャラクタが選択されてもよいように、複数の敵キャラクタの体力メータが減少することも勝利のためのポイントとなる。なお、体力変化演出では、複数の敵キャラクタの体力メータが変化することもあれば、いずれかの敵キャラクタの体力メータのみが変化することもあるようにしてもよい。また、体力メータの目盛が一旦減少したものの、回復することもあるようにしてもよい。

【0462】

バトル演出のうち体力変化演出は、予告対象となる変動表示の開始前に実行され、敵キャラクタ選択演出および戦闘演出は、予告対象となる変動表示中にスーパーリーチ演出の一部として実行される。なお、このような構成に限らず、体力変化演出、選択体力変化演出および戦闘演出のいずれも、予告対象となる変動表示の開始前に実行されるようにしてもよいし、予告対象となる変動表示中に実行されるようにしてもよい。また、体力変化演出および選択体力変化演出は予告対象となる変動表示の開始前に実行され、戦闘演出は予告対象となる変動表示中に実行されるようにしてもよい。また、バトル演出により、通常大当りから確変大当りに昇格することを示唆可能に構成する（例えば、勝利時には確変大当りに昇格する）場合には、大当り遊技中の任意のタイミングでバトル演出（またはバトル演出のうちの一部）を実行可能としてもよい。

【0463】

バトル演出に関する設定では、例えば、始動入賞時のコマンドにもとづいて、変動カテゴリがスーパーリーチ大当りの場合には、戦闘演出時の敵キャラクタとして、体力メータの減少が大きい減少した第1敵キャラクタ＞体力メータが大きく減少した第2敵キャラクタ＞体力メータが大きく減少した第3敵キャラクタの順に選択される割合が高く、変動カテゴリがスーパーリーチはずれの場合には、戦闘演出時の敵キャラクタとして、体力メータの減少が少ない第3敵キャラクタ＞体力メータの減少が少ない第2敵キャラクタ＞体力メータの減少が少ない第1敵キャラクタの順に選択される割合が高くなるようにしてもよい。

【0464】

バトル演出を実行する場合にも、敵キャラクタ選択演出が実行されたときに、選択敵キ

10

20

30

40

50

キャラクタおよび対応する体力メータを拡大表示し、非選択敵キャラクタおよび対応する体力メータを、縮小したり、暗くしたり、透過度を高めたり、レイヤーを下位にしたり、消去したりするなどして、一定の表示制限を行うようにしてもよい。また、敵キャラクタおよび対応する体力メータの表示態様を、戦闘演出前と戦闘演出中とで異ならせてもよいし、敵キャラクタ選択演出前と敵キャラクタ選択演出中とで異ならせるようにしてもよいし、敵キャラクタ選択演出中と戦闘演出中とで異ならせてもよい。

【0465】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御されることを示唆する特定表示（例えば、第1～第3他キャラクタおよび対応する第1～第3メータ）を複数表示可能な特定表示手段と、複数表示される特定表示のうちのいずれかを選択し、選択した特定表示に関連する特定演出（例えば、選択キャラクタ移動演出）を実行可能な特定演出実行手段とを備えている。そして、特定表示手段は、特定演出が実行されているときに、選択された特定表示（例えば、選択キャラクタおよび対応するメータ）を表示し、選択されなかった特定表示（例えば、非選択キャラクタおよび対応するメータ）の表示を制限する（例えば、非選択キャラクタおよび対応するメータを縮小表示したり、選択キャラクタ等の他の画像よりも暗くしたり、透過度を高めたり、レイヤーを下位にしたり、消去したりすることにより、一定の表示制限を行う。図48（6）参照）。そのため、特定演出の実行中も引き続き特定表示が表示されるため、演出効果を向上させることができる。

【0466】

上記の構成は、いわゆる保留予告演出（例えば、保留表示が通常の表示態様とは異なる表示態様により表示されることにより、大当たりに対する期待度が予告される）に適用してもよい。例えば、複数の保留表示のうちのいずれかを選択し、選択した保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行するときに、選択した保留表示を表示し、選択されなかった保留表示の表示を制限するようにしてもよい。

【0467】

また、この実施の形態では、特定表示手段は、特定演出が実行される前と実行されているときとで、異なる表示態様により特定表示を表示する（例えば、選択キャラクタを異なるサイズで表示するとともに、選択キャラクタを起立姿勢から飛行姿勢に変化させる）。そのため、演出の特徴を持たせることができ、演出効果を向上させることができる。

【0468】

また、この実施の形態では、特定演出実行手段は、複数表示される特定表示のうちのいずれかを選択する選択演出（例えば、キャラクタ選択演出）を実行可能であり、選択演出を実行した後に特定演出を実行する（図48，図49参照）。そのため、相乗的に演出効果を向上させることができる。

【0469】

また、この実施の形態では、特定表示の表示態様を変化させる変化演出（例えば、他キャラクタを移動させ（自キャラクタまでの距離を変化させ）、対応するメータの目盛を変化させるキャラクタ移動演出）を実行可能な変化演出実行手段を備え、変化演出実行手段は、複数表示される特定表示のうちのいずれかの表示態様を変化させる第1パターンと、複数の特定表示の表示態様を変化させる第2パターンとにより変化演出を実行可能である（例えば、選択キャラクタの移動パターンが移動パターン1～7と決定され、各非選択キャラクタの移動パターンが移動パターン2～6と決定された場合には、直前変動開始時のキャラクタ移動演出において、第1～第3他キャラクタのいずれも第1位置（初期位置）から第2位置に移動し、当該変動開始時のキャラクタ移動演出において、第1他キャラクタのみ第2位置から第3位置に移動することになる。図39，図40）。そのため、多様なパターンにより演出の興趣を向上させることができる。

【0470】

また、この実施の形態では、変化演出実行手段は、表示態様が変化した特定表示の表示態様を変化する前の表示態様に変化させる変化演出を実行可能である（例えば、移動パタ

10

20

30

40

50

ーン 1 - 3 は、直前変動開始時のキャラクタ移動演出において選択キャラクタが第 1 位置（初期位置）から第 2 位置に移動する（「1 2」に相当）が、当該変動開始時のキャラクタ移動演出において第 2 位置から第 1 位置（初期位置）に後退する（「2 1」に相当）ことを示す移動パターンである。）。そのため、多様なパターンにより演出の興趣を向上させることができる。

【0471】

また、この実施の形態では、複数表示される特定表示のうちのいずれが選択されるかによって有利状態に制御される期待度が異なる（図 38（A）参照）。そのため、いずれが選択されるかに注目させることができ、演出の興趣を向上させることができる。

【0472】

また、この実施の形態では、更新条件の成立を契機に特定数値を更新する（例えば、他キャラクタに移動に応じて、メータの目盛を更新する）更新手段と、特定数値を示唆するメータ（例えば、他キャラクタに対応するメータ）を表示するメータ表示手段とを備えている。そして、メータ表示手段は、更新手段により特定数値が更新されたことによりメータの表示態様を変化させるときに、更新前の特定数値と更新後の特定数値との両方を認識可能な表示態様によりメータを表示する（例えば、選択キャラクタ移動演出が実行される前の残りの距離と、選択キャラクタ移動演出が実行された後の残りの距離との両方を認識可能なように、選択キャラクタ移動演出が実行されて減少した残りの距離 1603 と、選択キャラクタ移動演出が実行される前の累計移動距離 1602 と、選択キャラクタ移動演出により移動した距離 1604 とを表示させる。また、例えば、選択キャラクタ移動演出が実行される前の残りの距離を示す目印である線 1612 と、選択キャラクタ移動演出が実行された後の残りの距離を示す目印である線 1613 とを表示させる等）ようにしてもよい。そのため、メータ量がどれだけ変化したかを遊技者が認識しやすくなり、分かりやすくなる。

【0473】

なお、上記の実施の形態に示した構成については、いずれか 1 つの構成のみを遊技機に適用してもよいし、上記の実施の形態のうちの一部または全ての構成を組み合わせる遊技機に適用してもよい。

【0474】

また、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。

【0475】

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 3 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ノランプ基板）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、音ノ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、上記の各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

10

20

30

40

50

に、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35 または音ノ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。

【0476】

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

【0477】

また、上記の実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70 \% : 30 \%$ や $A : B = 30 \% : 70 \%$ のような関係で割合が異なるものだけにかぎらず、 $A : B = 100 \% : 0 \%$ のような関係で割合が異なるもの（すなわち、一方が 100 % の割り振りで他方が 0 % の割り振りとなるようなもの）も含む概念である。

【0478】

また、上記の各実施の形態では、例えば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や演出図柄、普通図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1 種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その 1 種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる 1 種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その 1 種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

【0479】

また、上記の実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。例えば、所定条件（例えば、役（ビッグボーナスやレギュラーボーナス）の当落の決定、所定の演出の実行、RT（リプレイタイム）抽選結果の決定、AT（アシストタイム）抽選結果の決定、ART（アシストリプレイタイム）抽選結果の決定など）が成立した場合に報知する報知演出（音声出力、LED の発光、所定部位（操作レバー、ストップボタン、リール、筐体自体）の振動など）を

実行可能であり、遊技者の動作にもとづいて該報知演出の実行に関する設定が可能であることとしてもよい。その場合、所定条件は、有利状態に制御するか否かの判定結果にもとづかないものであることとしてもよい。また、複数種類の所定条件のうちいずれかが成立したことにもとづいて報知を行う報知演出を実行可能であり、複数種類の所定条件のうちいずれが成立した場合にも共通の報知演出を実行可能であることとしてもよい。また、遊技者の皮膚感覚を刺激する報知演出を実行可能であり、複数種類の所定条件のうちいずれの所定条件が成立した場合に報知演出を実行するかを設定可能であることとしてもよい。

【0480】

また、上記の各実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

10

【0481】

また、上記の実施の形態では、大当り種別として確変大当りや通常大当りがあり、大当り種別として確変大当りと決定されたことにもとづいて、大当り遊技終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置（１つだけ設けられた特別可変入賞球装置内に確変領域が設けられていてもよいし、複数設けられた特別可変入賞球装置のうちの一部に確変領域が設けられていてもよい）を備え、大当り遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて確変が確定し、大当り遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の各実施の形態で示した構成を適用することもできる。

20

【産業上の利用可能性】

【0482】

本発明は、可変表示を行うことが可能な遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

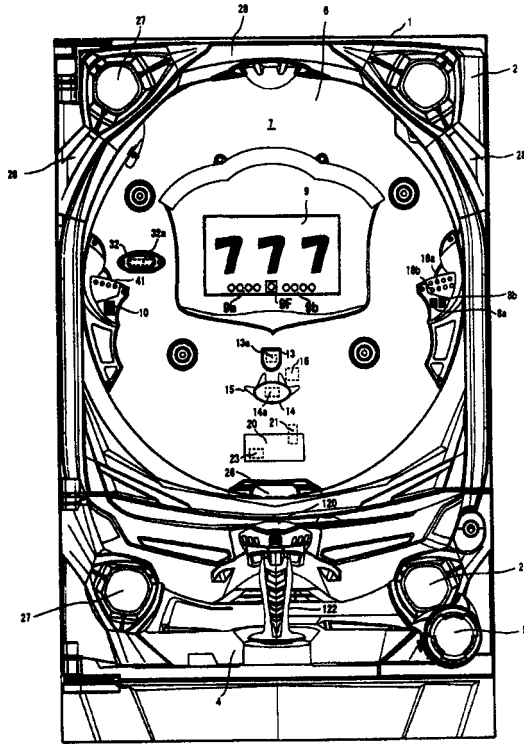
【0483】

- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第１特別図柄表示器
- 8 b 第２特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 9 a 第１保留記憶表示部
- 9 b 第２保留記憶表示部
- 9 F アクティブ表示領域
- 1 3 第１始動入賞口
- 1 4 第２始動入賞口
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 ＣＰＵ
- 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ＣＰＵ
- 1 0 9 ＶＤＰ

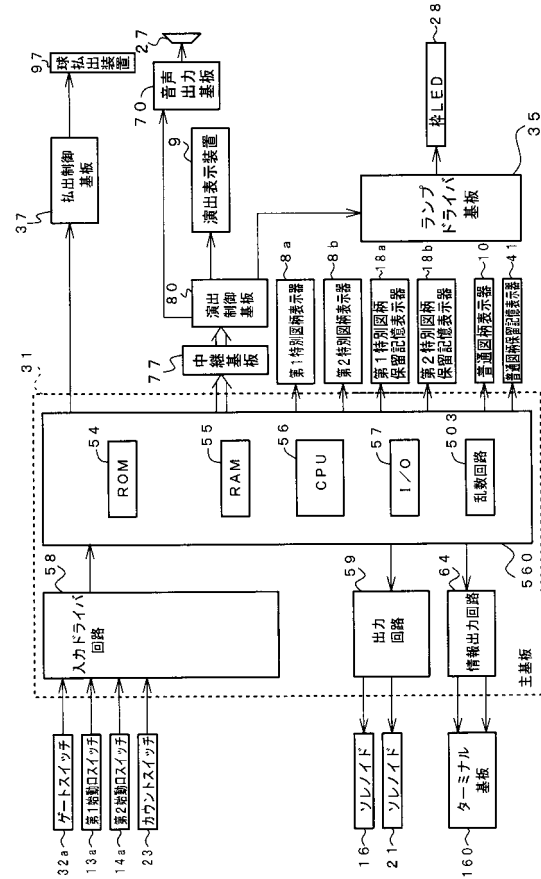
30

40

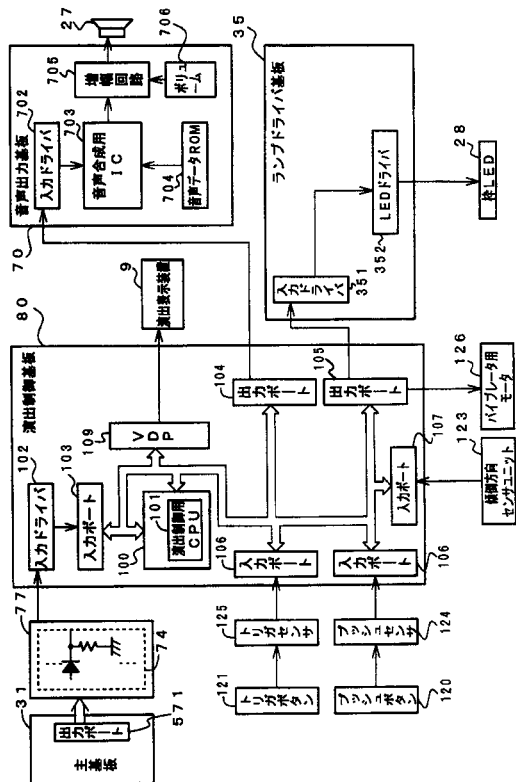
【図 1】



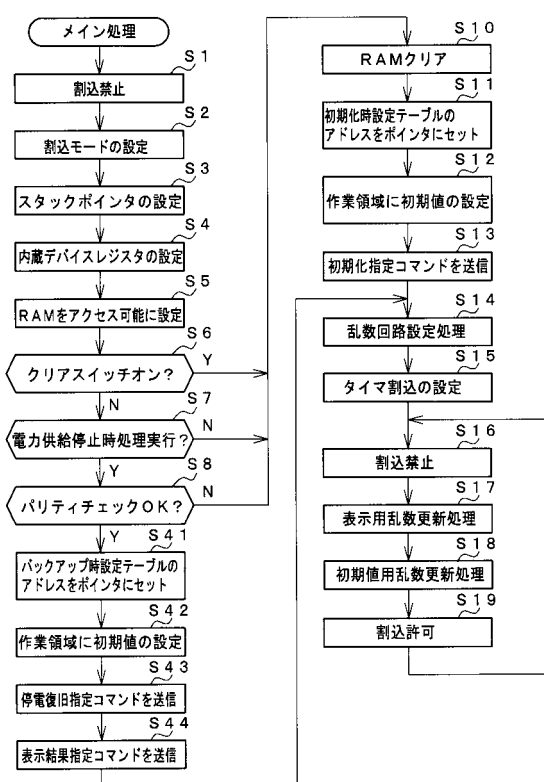
【図 2】



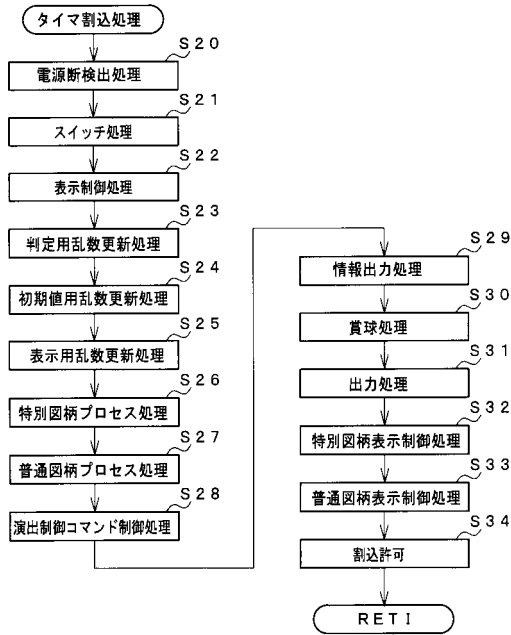
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特変変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAではずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ
大当り	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチで大当り
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAで大当り
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBで大当り
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当り
突然確変大当り/小当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチではずれ後に再変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチではずれ後に滑り変動で突然確変大当り又は小当り

【図 7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当り種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~997	変動パターン判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3~13	普通図柄当り判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3~13	ランダム4切替値決定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8】

大当り判定テーブル

大当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(A)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

小当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較される)
54000~54217 (確率: 1/300)

(B)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

小当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較される)
54000~54022 (確率: 1/3000)

(C)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム2-1と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~15	16~31	32~39

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム2-1と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~15	16~37	38~39

(E)

【図 9】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
通常大当り	1~74	75~149	150~251

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
確変大当り	1~38	39~79	80~251

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変大当り	1~100	101~251

(D)
小当り用変動パターン種別判定テーブル

	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1~251	

【図 10】

(A)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用)

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

(B)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用)

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1~79	80~89	90~199	200~214	215~229	230~251

(C)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確変/時短用)

変動パターン種別	
非リーチCA2-3	スーパーCA2-7
1~219	220~251

【図 11】

(A)
当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~560	ノーマルPA2-3
	561~997	ノーマルPA2-4
ノーマルCA3-2	1~560	ノーマルPB2-3
	561~997	ノーマルPB2-4
スーパーCA3-3	1~268	スーパーPA3-3
	269~660	スーパーPA3-4
	661~800	スーパーPB3-3
	801~997	スーパーPB3-4

(B)
当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
特殊CA4-1	1~540	特殊PG1-1
	541~636	特殊PG1-2
	637~997	特殊PG1-3
特殊CA4-2	1~180	特殊PG2-1
	181~997	特殊PG2-2

【図 12】

はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1~997	非リーチPA1-1
非リーチCA2-2	1~500	非リーチPA1-3
	501~997	非リーチPA1-4
非リーチCA2-3	1~997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-4	1~560	ノーマルPA2-1
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-5	1~997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-6	1~997	ノーマルPB2-1
スーパーCA2-7	1~268	スーパーPA3-1
	269~560	スーパーPA3-2
	561~900	スーパーPB3-1
	901~997	スーパーPB3-2

【図 13】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	X X	変動パターン X X 指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
B C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
B C	0 2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
B C	0 3	表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
B C	0 4	表示結果 4 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
B C	0 5	表示結果 5 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
B D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
B D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
B F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始 1 指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始 2 指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 3	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了 1 指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A 3	0 2	大当り終了 2 指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A 3	0 3	小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

【図 14】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
B 0	0 2	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C 1	0 0	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C 2	0 0	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C 3	0 0	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
C 4	X X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C 6	X X	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

【図 15】

MODE	EXT	名称	内容
C 4	0 0	図柄1指定(はずれ指定)	入賞時判定結果がはずれであることの指定
C 4	0 1	図柄2指定(通常大当り指定)	入賞時判定結果が通常大当りであることの指定
C 4	0 2	図柄3指定(確変大当り指定)	入賞時判定結果が確変大当りであることの指定
C 4	0 3	図柄4指定(突然確変大当り指定)	入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定
C 4	0 4	図柄5指定(小当り指定)	入賞時判定結果が小当りであることの指定

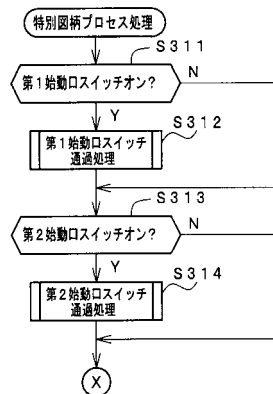
【図 16】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリ1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1~79(非リチCA2-1)になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリ2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が80~89になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリ3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が90~99になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリ4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が100~169になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリ5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が170~199になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリ6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が200~214になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリ7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が215~229になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が230~251(スーパーCA2-7)になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ9	始動入賞時に確変状態でハズレ且つ乱数値が1~219(非リチCA2-3)になると判定したことの指定
C 6	0 9	変動カテゴリ10	始動入賞時に確変状態でハズレ且つ乱数値が220~251(スーパーCA2-7)になると判定したことの指定

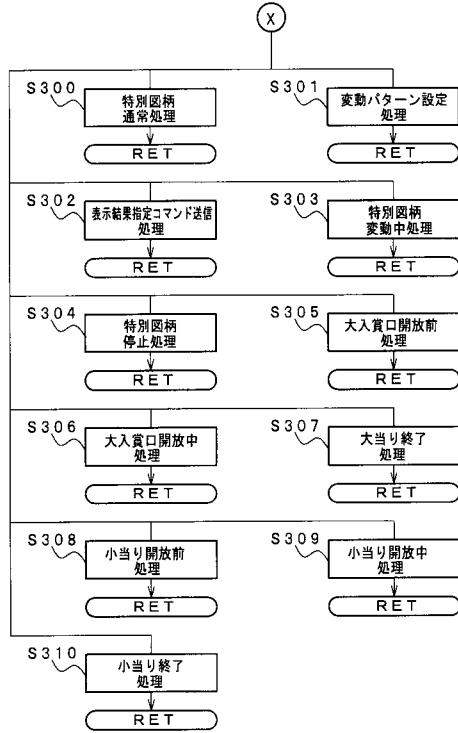
【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ21	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が1~74(ノーマルCA3-1)になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ22	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が75~149(ノーマルCA3-2)になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ23	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が150~251(スーパーCA3-3)になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ24	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が1~38(ノーマルCA3-1)になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ25	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が39~79(ノーマルCA3-2)になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ26	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が80~251(スーパーCA3-3)になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ27	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が1~100(特殊CA4-1)になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ28	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が101~251(特殊CA4-2)になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ29	始動入賞時に小当り且つ乱数値が1~251(特殊CA4-1)になると判定したことの指定

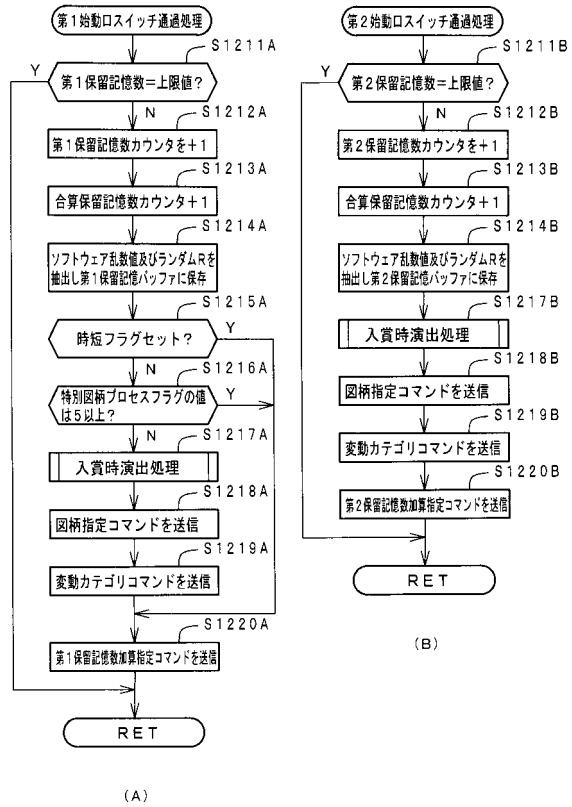
【図 18】



【図 19】



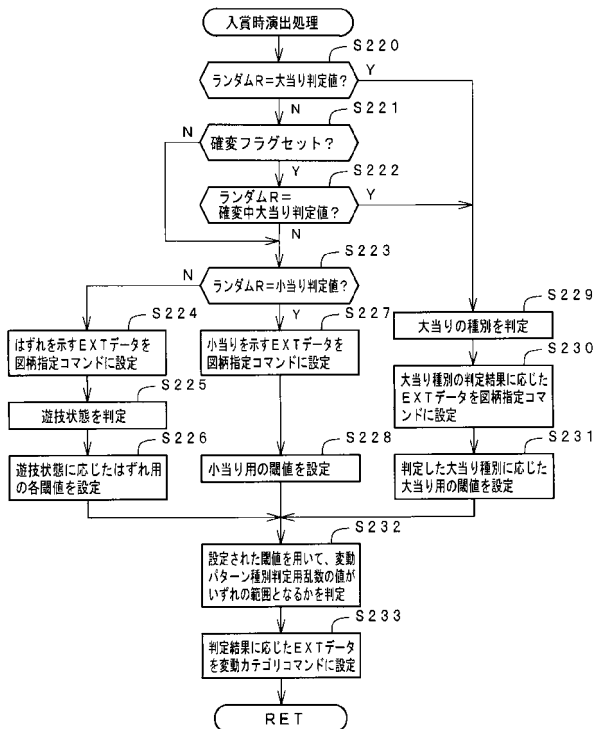
【図 20】



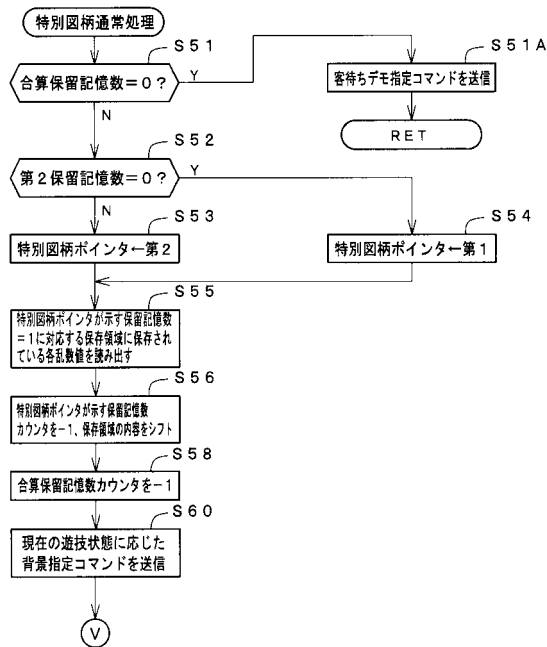
【図 21】

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

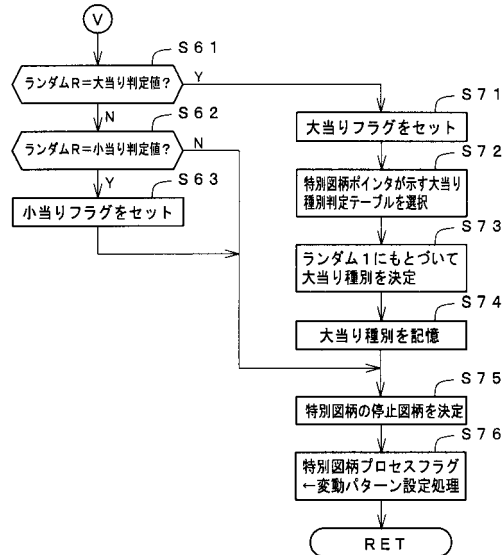
【図 22】



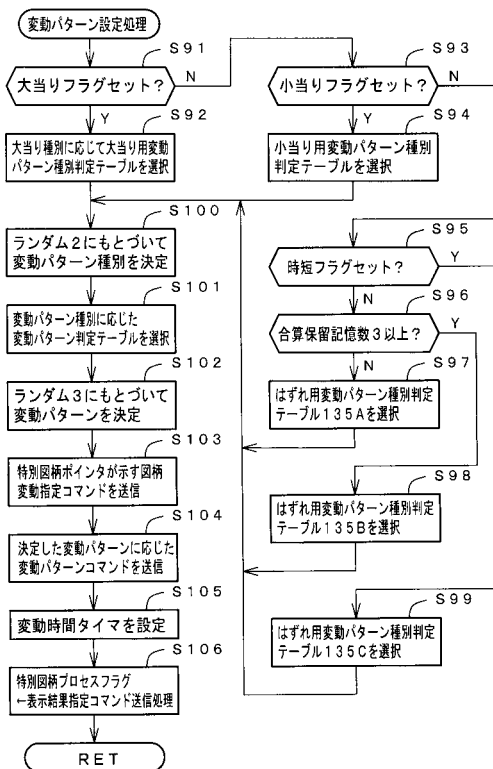
【 図 2 3 】



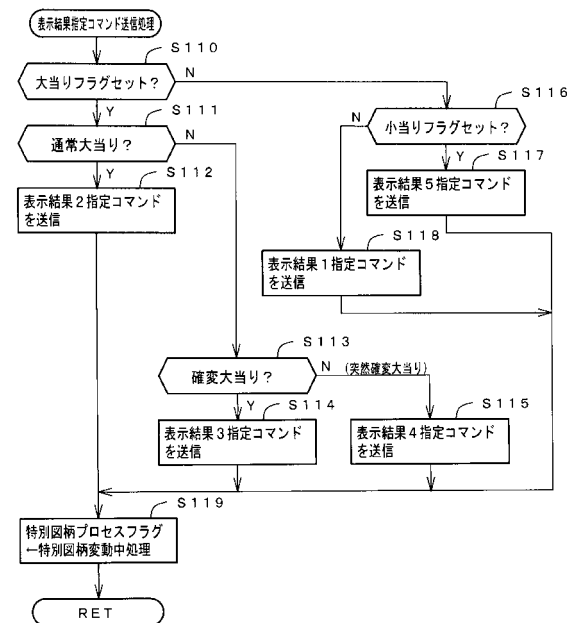
【 図 2 4 】



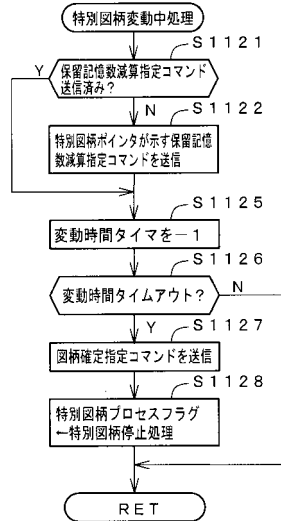
【 図 2 5 】



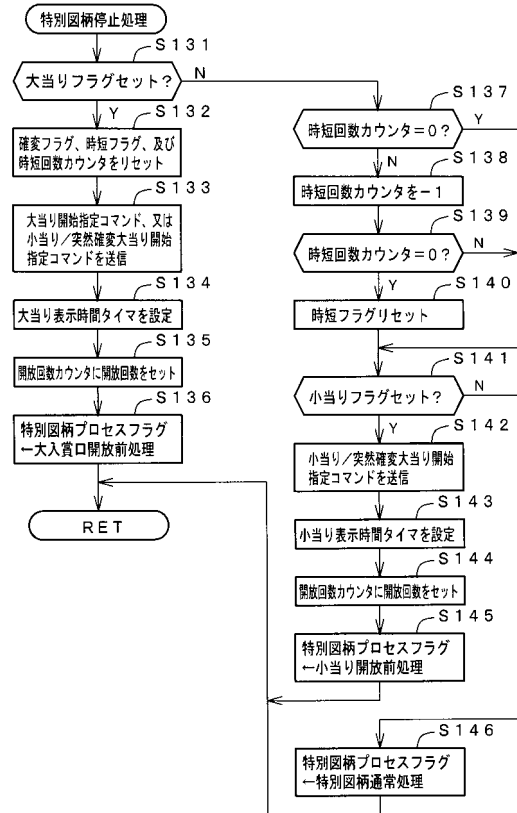
【 図 2 6 】



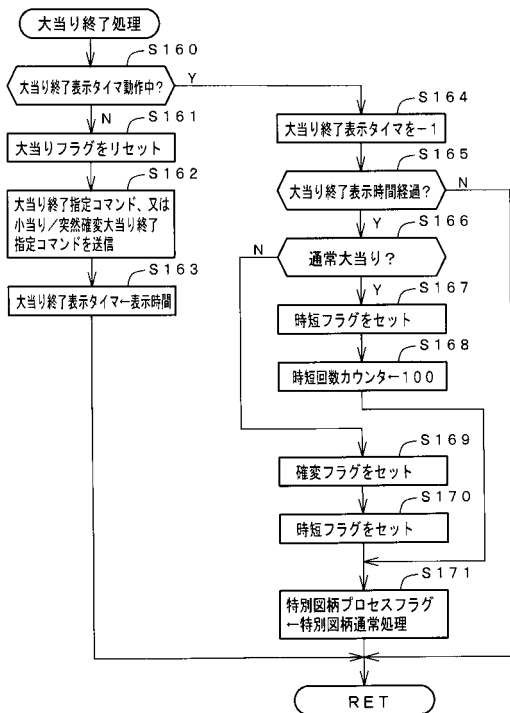
【図 27】



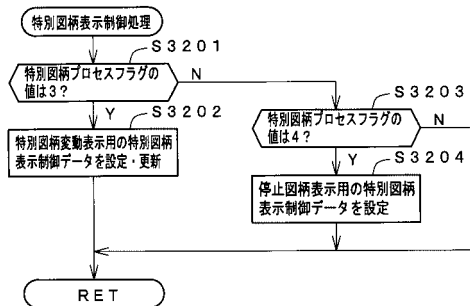
【図 28】



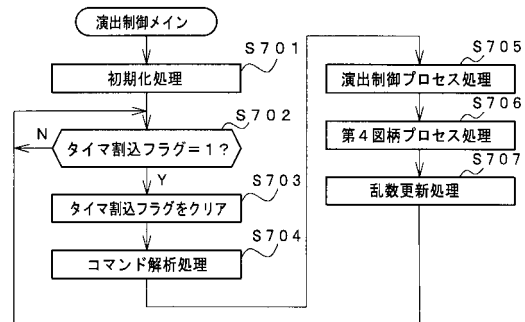
【図 29】



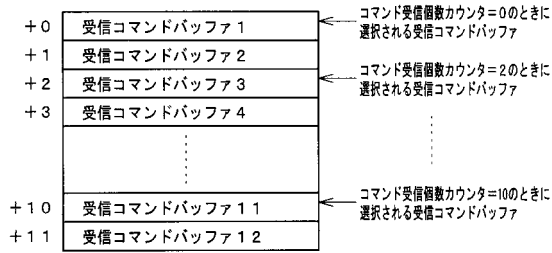
【図 30】



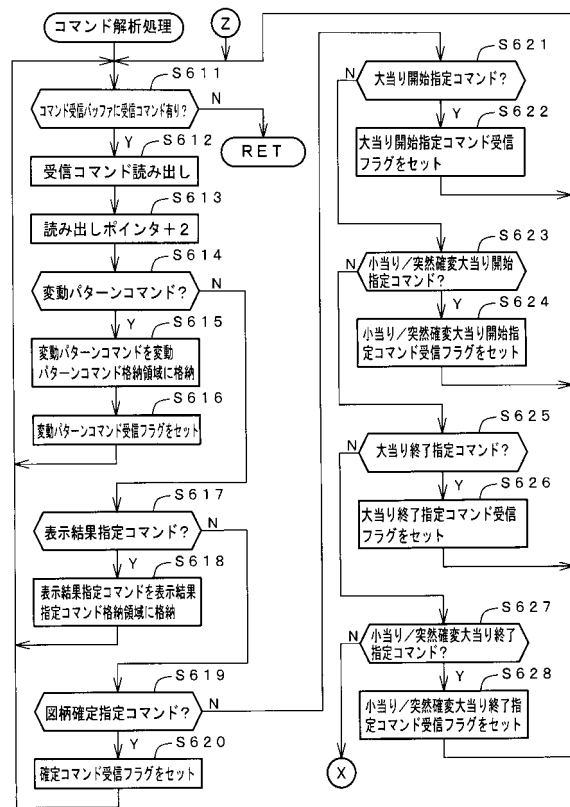
【図 31】



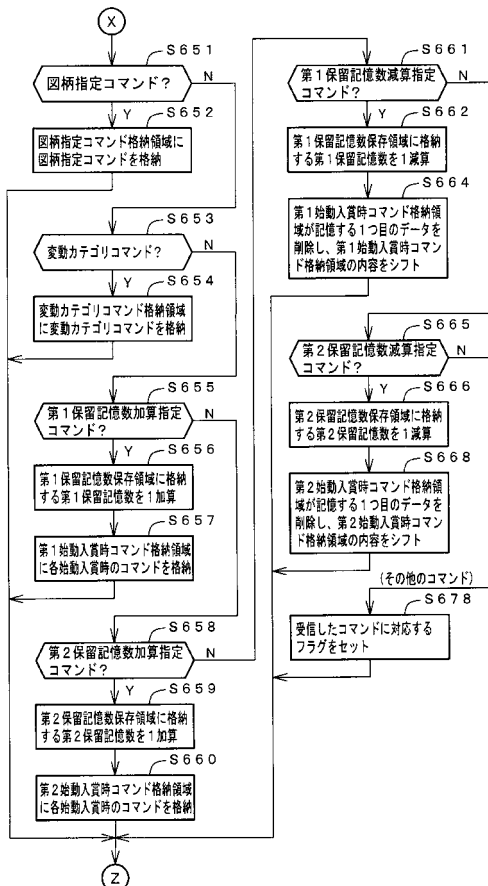
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】

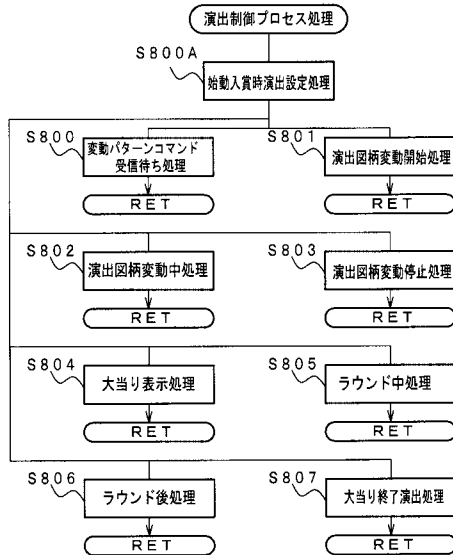
(A) 第1始動入賞時コマンド格納領域

	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	第1保留記憶数加算指定コマンド	選択キャラクタ	選択前位置	先読みフラグ
格納領域1	C400(H)	C600(H)	C000(H)	0	0	0
格納領域2	C400(H)	C600(H)	C000(H)	0	0	0
格納領域3	C400(H)	C600(H)	C000(H)	0	0	0
格納領域4	C402(H)	C615(H)	C000(H)	2	2	1

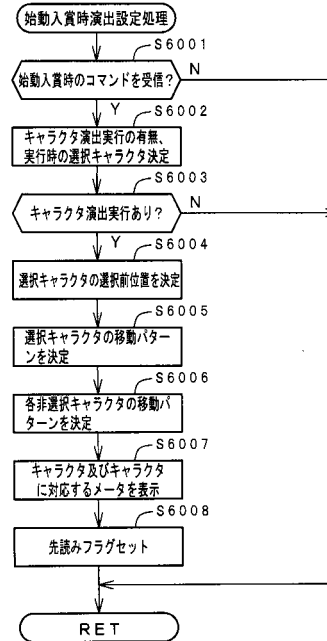
(B) 第2始動入賞時コマンド格納領域

	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	第2保留記憶数加算指定コマンド	選択キャラクタ	選択前位置	先読みフラグ
格納領域1	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0	0	0
格納領域2	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0	0	0
格納領域3	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0	0	0
格納領域4	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0	0	0

【図 36】



【図 37】



【図 38】

(A) キャラクタ演出決定テーブル

実行の有無・選択キャラクタ	非リーチははずれ	スーパーリーチははずれ	スーパーリーチ大当り
実行なし	80%	25%	10%
実行あり(第1他キャラクタ選択)	10%	15%	20%
実行あり(第2他キャラクタ選択)	7%	25%	30%
実行あり(第3他キャラクタ選択)	3%	35%	40%

(B) 選択前位置決定テーブル

選択前位置	非リーチははずれ	スーパーリーチははずれ	スーパーリーチ大当り
第1位置(初期位置)	80%	30%	20%
第2位置(300m前進)	15%	50%	30%
第3位置(500m前進)	5%	20%	50%

【図 39】

(A) 第1選択キャラクタ用移動パターン決定テーブル(合算保留記憶数=1)

移動パターン	当該変動開始時	非リーチははずれ	スーパーリーチははずれ	スーパーリーチ大当り
1-1	1→選択前位置	100%	100%	100%

(B) 第2選択キャラクタ用移動パターン決定テーブル(選択前位置:1、合算保留記憶数≥2)

移動パターン	直前変動開始時	当該変動開始時	非リーチははずれ	スーパーリーチははずれ	スーパーリーチ大当り
1-2	1→1	1→1	0%	100%	100%
1-3	1→2	2→1	100%	0%	0%

(C) 第3選択キャラクタ用移動パターン決定テーブル(選択前位置:2、合算保留記憶数≥2)

移動パターン	直前変動開始時	当該変動開始時	非リーチははずれ	スーパーリーチははずれ	スーパーリーチ大当り
1-4	1→1	1→2	80%	60%	40%
1-5	1→2	2→2	20%	40%	60%

(D) 第4選択キャラクタ用移動パターン決定テーブル(選択前位置:3、合算保留記憶数≥2)

移動パターン	直前変動開始時	当該変動開始時	非リーチははずれ	スーパーリーチははずれ	スーパーリーチ大当り
1-6	1→1	1→3	80%	60%	40%
1-7	1→2	2→3	20%	40%	60%

【図 40】

(A) 第1非選択キャラクタ用移動パターン決定テーブル(合算保留記憶数=1)

移動パターン	当該変動開始時	非リーチははずれ	スーパーリーチははずれ	スーパーリーチ大当り
2-1	1→1	100%	10%	5%
2-2	1→2	0%	60%	35%
2-3	1→3	0%	30%	60%

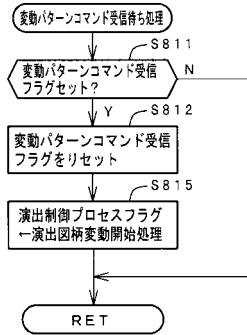
(B) 第2非選択キャラクタ用移動パターン決定テーブル(選択前位置:1、合算保留記憶数≥2)

移動パターン	直前変動開始時	当該変動開始時	非リーチははずれ	スーパーリーチははずれ	スーパーリーチ大当り
2-4	1→1	1→1	0%	30%	10%
2-5	1→1	1→2	0%	25%	15%
2-6	1→2	2→2	0%	20%	20%
2-7	1→1	1→3	0%	15%	25%
2-8	1→2	1→3	0%	10%	30%
2-9	1→2	2→1	100%	0%	0%

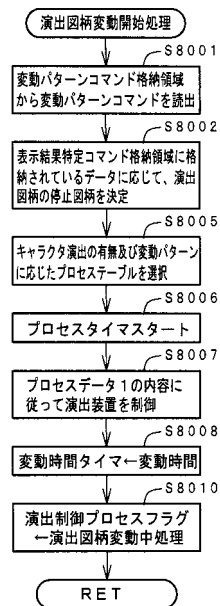
(C) 第3非選択キャラクタ用移動パターン決定テーブル(選択前位置:2or3、合算保留記憶数≥2)

移動パターン	直前変動開始時	当該変動開始時	非リーチははずれ	スーパーリーチははずれ	スーパーリーチ大当り
2-4	1→1	1→1	65%	30%	10%
2-5	1→1	1→2	20%	25%	15%
2-6	1→2	2→2	15%	20%	20%
2-7	1→1	1→3	0%	15%	25%
2-8	1→2	1→3	0%	10%	30%
2-9	1→2	2→1	0%	0%	0%

【図 4 1】



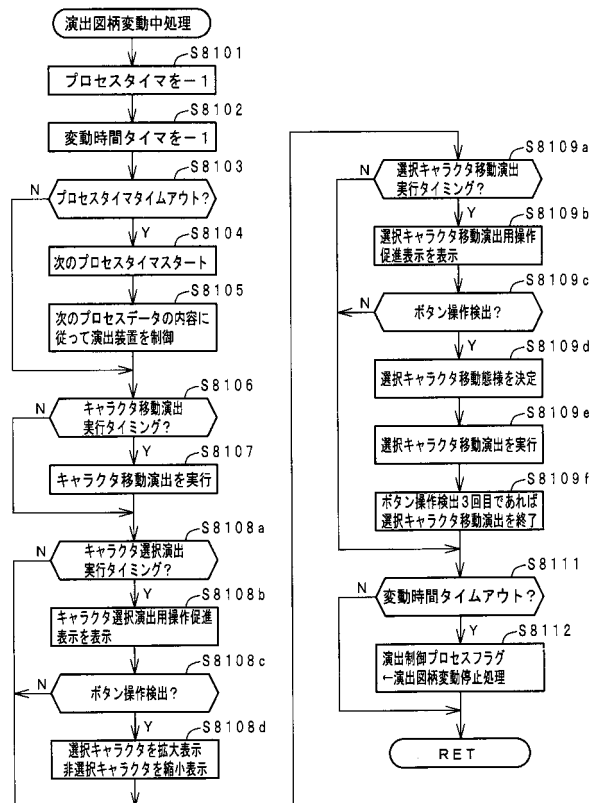
【図 4 2】



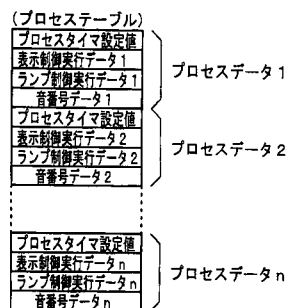
【図 4 3】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	左中右の偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	左中右の奇数の揃い
突然確変大当り ／小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	1 3 5

【図 4 5】



【図 4 4】



【図 46】

(A) 第1キャラクタ移動態様決定テーブル(検出1or2回目、大当たり時)

移動態様	第1他キャラクタ	第2他キャラクタ	第3他キャラクタ
第1態様(残り距離30%前進)	80%	60%	10%
第2態様(残り距離50%前進)	20%	30%	80%
第3態様(残り距離100%前進)	0%	10%	30%

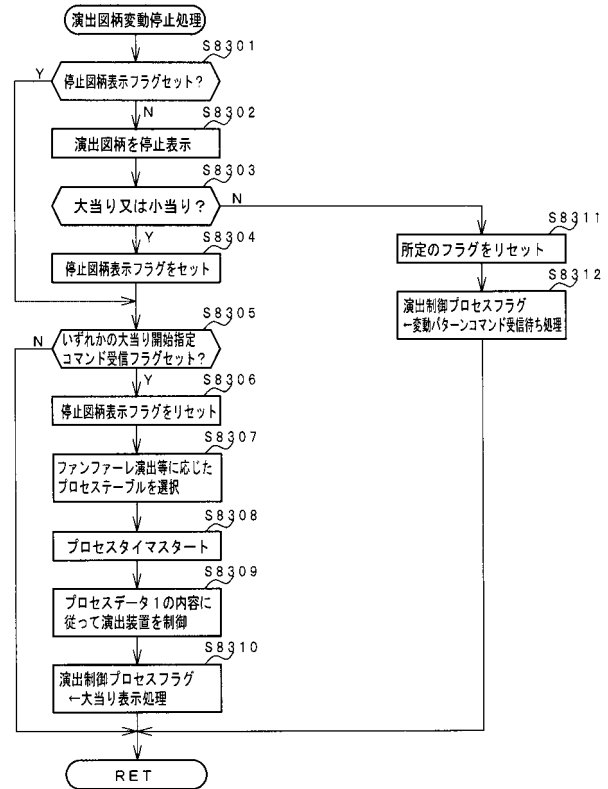
(B) 第2キャラクタ移動態様決定テーブル(検出3回目、大当たり時)

移動態様	第1他キャラクタ	第2他キャラクタ	第3他キャラクタ
第1態様(残り距離30%前進)	0%	0%	0%
第2態様(残り距離50%前進)	0%	0%	0%
第3態様(残り距離100%前進)	100%	100%	100%

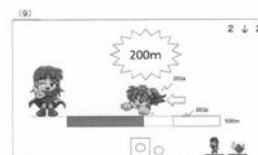
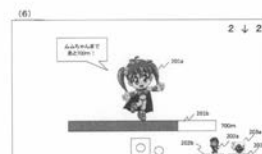
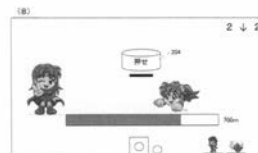
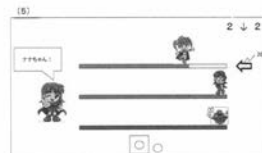
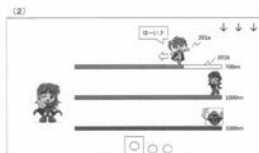
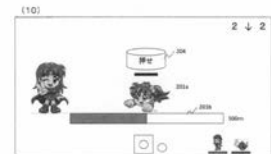
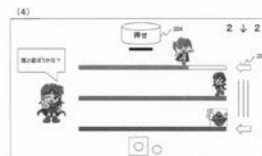
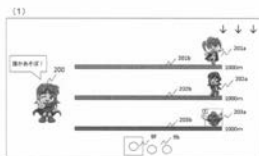
(C) 第3キャラクタ移動態様決定テーブル(はずれ時)

移動態様	第1他キャラクタ	第2他キャラクタ	第3他キャラクタ
第1態様(残り距離30%前進)	80%	65%	25%
第2態様(残り距離50%前進)	20%	35%	75%
第3態様(残り距離100%前進)	0%	0%	0%

【図 47】

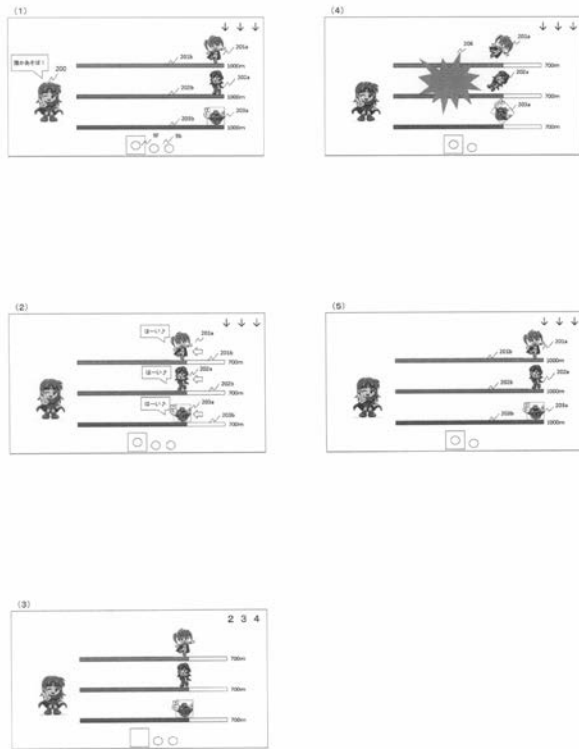


【図 48】



【図 49】

【図 50】



【図 51】

