(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6395754号
(P6395754)
(45)発行日　平成30年9月26日(2018.9.26)　(24)登録日　平成30年9月7日(2018.9.7)

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

請求項の数 2 (全 55 頁)

(21)出願番号　特願2016-84986(P2016-84986)
(22)出願日　平成28年4月21日(2016.4.21)
(62)分割の表示　特願2012-163926(P2012-163926)の分割
原出願日　平成24年7月24日(2012.7.24)
(65)公開番号　特開2016-129788(P2016-129788A)
(43)公開日　平成28年7月21日(2016.7.21)
審査請求日　平成28年4月21日(2016.4.21)
審判番号　不服2017-12886(P2017-12886/J1)
審判請求日　平成29年8月31日(2017.8.31)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100103090
弁理士　岩壁　冬樹
(74)代理人　100124501
弁理士　塩川　誠人
(74)代理人　100135161
弁理士　眞野　修二
(74)代理人　100174964
弁理士　井伊　正幸
(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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示を行う可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数回の可変表示に亘って、連続した予告演出を実行する予告演出実行手段と、
前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、
前記示唆演出実行手段は、複数の示唆画像を選択肢として表示し、該選択肢のうちから選択した前記示唆画像に対応する演出を実行する特別演出実行手段を含み、
前記予告演出実行手段は、複数回の可変表示において、第１予告演出を実行するパターンと、当該第１予告演出よりも前記特定表示結果となる割合が高い第２予告演出を実行するパターンと、前記第１予告演出を実行した後に前記第２予告演出を実行するパターンとのいずれかのパターンで前記予告演出を実行可能であるとともに、
前記第１予告演出の演出態様は複数あり、
前記予告演出実行手段は、前記第１予告演出の演出態様に応じて、前記第１予告演出を実行した後に前記第２予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なるように、前記予告演出を実行し、
前記特別演出実行手段は、
前記選択肢のうち選択しなかった前記示唆画像の視認性を、選択した前記示唆画像より低下させた後、選択した前記示唆画像を表示手段における表示領域の全体に拡大表示し、

複数の前記示唆画像を表示した後、複数の前記示唆画像と当該複数の前記示唆画像が表示されていた背景画像とを含む１つの特定画像と、新たな前記示唆画像とを前記選択肢として表示する
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
可変表示を行う可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数回の可変表示に亘って、連続した予告演出を実行する予告演出実行手段と、
前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、
前記示唆演出実行手段は、複数の示唆画像を選択肢として表示し、該選択肢のうちから選択した前記示唆画像に対応する演出を実行する特別演出実行手段を含み、
前記予告演出実行手段は、
複数回の可変表示において、第１予告演出を実行するパターンと、当該第１予告演出よりも前記特定表示結果となる割合が高い第２予告演出を実行するパターンと、前記第１予告演出を実行した後に前記第２予告演出を実行するパターンとのいずれかのパターンで前記予告演出を実行可能であるとともに、
前記第１予告演出を実行するパターンよりも、前記第１予告演出を実行した後に前記第２予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行されたときに、前記特定表示結果となる割合が高くなるように前記予告演出を実行し、
前記特別演出実行手段は、
前記選択肢のうち選択しなかった前記示唆画像の視認性を、選択した前記示唆画像より低下させた後、選択した前記示唆画像を表示手段における表示領域の全体に拡大表示し、
複数の前記示唆画像を表示した後、複数の前記示唆画像と当該複数の前記示唆画像が表示されていた背景画像とを含む１つの特定画像と、新たな前記示唆画像とを前記選択肢として表示する
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、可変表示を行う可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機やスロット機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定の遊技価値が付与されるものがある。また、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。
【０００３】
なお、遊技価値とは、例えば、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、遊技媒体の払出の条件が成立しやすくなる状態になること、遊技媒体が払い出されること、遊技を行うために必要な得点が付与されることである（ただし、それらは一例である。）。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技媒体が入賞したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定表示結果が導出表示された場合に、特定遊技状態が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再可変表示の前の停止を除く。）。特定

遊技状態が発生すると、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特定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。遊技者は、特定遊技状態をいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【０００５】

そのような遊技機において、表示装置の表示画面に表示される背景画像を変更する（切り替える）ことによって特定遊技状態の期待度（大当りが発生する可能性）を遊技者に報知するものがある（例えば、特許文献１参照）。特許文献１に記載された遊技機では、さらに、背景画像を切り替える際に、切替後の背景画像の候補が表示画面に表示される。背景画像の候補は、特定遊技状態の期待度が異なる複数の背景画像である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００６】

【特許文献１】特開２０１０－１８７７９０号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００８】

本発明は、遊技者を期待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】

【０００９】

（１）本発明による遊技機は、可変表示を行う可変表示手段（例えば、特別図柄表示器８ａ，８ｂ）に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに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、複数回の可変表示に亘って、連続した予告演出を実行する予告演出実行手段と、有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出（例えば、図２９に示す演出）を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ８２４，Ｓ８２７，Ｓ８２８，Ｓ８２９，Ｓ８３０，Ｓ８３１～Ｓ８３３，Ｓ８４１～Ｓ８４３の処理を実行する部分）とを備え、示唆演出実行手段は、複数の示唆画像（例えば、図２９に示す示唆画像９ａ～９ｈ）を選択肢として表示し、選択肢のうちから選択した示唆画像に対応する演出（例えば、複数の示唆画像を含む特定画像９ｉ，９ｊの表示）を実行する特別演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ５３３～Ｓ５３６，Ｓ８３１～Ｓ８３３，Ｓ８４１～Ｓ８４３の処理を実行する部分）を含み、予告演出実行手段は、複数回の可変表示において、第１予告演出を実行するパターンと、当該第１予告演出よりも特定表示結果となる割合が高い第２予告演出を実行するパターンと、第１予告演出を実行した後に第２予告演出を実行するパターンとのいずれかのパターンで予告演出を実行可能であるとともに、第１予告演出の演出態様は複数あり、予告演出実行手段は、第１予告演出の演出態様に応じて、第１予告演出を実行した後に第２予告演出を実行するパターンで予告演出が実行される割合が異なるように、予告演出を実行し、特別演出実行手段は、選択肢のうち選択しなかった示唆画像の視認性を、選択した示唆画像より低下させた後、選択した示唆画像を表示手段における表示領域の全体に拡大表示し、複数の示唆画像を表示した後、複数の示唆画像と当該複数の示唆画像が表示されていた背景画像とを含む１つの特定画像と、新たな示唆画像とを選択肢として表示することを特徴とする。

また、本発明による遊技機の他の態様は、可変表示を行う可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数回の可変表示に亘って、連続した予告演出を実行する予告演出実行手段と、有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、示唆演出実

行手段は、複数の示唆画像を選択肢として表示し、該選択肢のうちから選択した示唆画像に対応する演出を実行する特別演出実行手段を含み、予告演出実行手段は、複数回の可変表示において、第１予告演出を実行するパターンと、当該第１予告演出よりも特定表示結果となる割合が高い第２予告演出を実行するパターンと、第１予告演出を実行した後に第２予告演出を実行するパターンとのいずれかのパターンで予告演出を実行可能であるとともに、第１予告演出を実行するパターンよりも、第１予告演出を実行した後に第２予告演出を実行するパターンで予告演出が実行されたときに、特定表示結果となる割合が高くなるように予告演出を実行し、特別演出実行手段は、選択肢のうち選択しなかった示唆画像の視認性を、選択した示唆画像より低下させた後、選択した示唆画像を表示手段における表示領域の全体に拡大表示し、複数の示唆画像を表示した後、複数の示唆画像と当該複数の示唆画像が表示されていた背景画像とを含む１つの特定画像と、新たな示唆画像とを選択肢として表示することを特徴とする。

また、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、有利状態に制御されるか否かを決定手段による決定前に判定する判定手段と、判定手段による判定にもとづいて、当該判定の対象となった可変表示が開始される前に予告演出を実行する予告演出実行手段とを備えていてもよい。

そのような構成によれば、示唆演出の過程において遊技者の期待感を変化させることができ、さらに、選択肢を認識しやすいという効果を得ることができる。

【００１０】

（２）上記の（１）の遊技機において、特別演出実行手段は、特定画像を１回または複数回表示し、複数回表示する場合には、特定画像を表示するときに、前回特定画像を表示したときよりも多い数の示唆画像を表示する（例えば、図２９に例示するように、１回目の表示切替後に２つの示唆画像を表示し、２回目の表示切替後に４つの示唆画像を表示する）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者の期待感を維持できる。

【００１１】

（３）上記の（１）または（２）の遊技機において、示唆画像は、特定表示結果が導出表示される場合に高い割合で選択される第１示唆画像（例えば、示唆画像９ｅ，９ｆ，９ｇ，９ｈ）と、第１示唆画像に比べて低い割合で選択される第２示唆画像（示唆画像９ａ，９ｂ）とを含み、特別演出実行手段は、特定画像を表示する回が多くなるほど、第１示唆画像を高い割合で選択する（図３９参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、特定画像が表示される回数が多いほど期待度が高いことに対応する画像が表示される可能性が高くなるので、遊技者の期待感を高めることができる。

【００１２】

（４）上記の（１）～（３）の遊技機において、特別演出実行手段は、特定画像に含まれない示唆画像を、特定画像に含まれる示唆画像に比べて、高い割合で最終的に選択する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、最終画像を、特定画像に含まれる示唆画像には含ませないような選択処理を行う）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、示唆画像に対する注目度を高めることができ、示唆画像に対する遊技者の期待感を高めることができる。

（５）上記の（１）～（４）の遊技機において、有利状態に制御されることを予告する予告演出（例えば、可変表示中に実行される演出であって、当該可変表示の表示結果を予告する演出）を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００で実現される）と、所定期間に亘って所定の演出が連続して行われる連続演出（例えば、先読み予告演出や擬似連演出）を実行する連続演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００で実現される）とを備え、連続演出は、第１連続演出と、第１連続演出が実行されるときに比べて、表示結果が特定表示結果になるときに実行頻度が高い第２連続演出とを含み、予告演出実行手段は、演出態様が異なる複数の予告演出のいずれかを実行し、連続演出実行手段は、第１連続演出を開始した後、予告演出実行手段により実行されている予告演出の演出態様の違いに応じて異なる割合で、第１連続演出の中途か

ら第２連続演出に移行させる連続演出態様変更手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００で実現される）を含むように構成されていてもよい。
そのような構成によれば、第１連続演出よりも特定表示結果の期待度が高い第２連続演出が開始されなくても、遊技者を、第２連続演出に期待させることができる。
（６）上記の（１）～（５）の遊技機において、遊技者にとって有利な有利価値（例えば、確変状態）を付与する価値付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０で実現される）と、所定期間に亘って所定の演出が連続して行われる連続演出（例えば、先読み予告演出や擬似連演出）を実行する連続演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００で実現される）とを備え、連続演出は、第１連続演出と、第１連続演出が実行されるときに比べて、表示結果が特定表示結果になるときに実行頻度が高い第２連続演出とを含み、連続演出実行手段は、第１連続演出を開始した後、第１連続演出の中途から第２連続演出に移行させる連続演出態様変更手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００で実現される）を含み、価値付与手段は、連続演出態様変更手段がいずれのタイミングで第２連続演出に移行に移行させたかに応じて、有利価値を付与する割合を異ならせる（例えば、確変状態に移行する場合に、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、高い割合で第２連続演出に移行に移行させる）ように構成されていてもよい。
そのような構成によれば、第１連続演出よりも特定表示結果の期待度が高い第２連続演出が開始されなくても、遊技者を、第２連続演出に期待させることができる。

【図面の簡単な説明】
【００１３】
【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】タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図６】各乱数を示す説明図である。
【図７】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８】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９】はずれ変動パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図１０】はずれ変動パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図１１】大当り変動パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図１２】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】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５】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１６】保留バッファの構成例を示す説明図である。
【図１７】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１８】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１９】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２０】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２１】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図２２】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２３】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図２４】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２５】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
【図２６】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図２７】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図２８】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図２９】示唆演出を示す説明図である。
【図３０】演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。
【図３１】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図３２】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３３】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３４】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
【図３５】示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
【図３６】示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
【図３７】最終画像決定処理を示すフローチャートである。
【図３８】最終画像決定テーブルを示す説明図である。
【図３９】表示切替回数決定／示唆画像決定処理を示すフローチャートである。
【図４０】表示切替回決定テーブルを示す説明図である。
【図４１】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図４２】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図４３】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
実施の形態１．
以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。
【００１５】
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。
【００１６】
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。
【００１７】
遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９では、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示（変動）が行われる。よって、演出表示装置９は、識別情報としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第１特別図柄表示器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。
【００１８】
遊技盤６における演出表示装置９の上部の左側には、識別情報としての第１特別図柄を

可変表示する第１特別図柄表示器（第１可変表示手段）８ａが設けられている。この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａは、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。遊技盤６における演出表示装置９の上部の右側には、識別情報としての第２特別図柄を可変表示する第２特別図柄表示器（第２可変表示手段）８ｂが設けられている。第２特別図柄表示器８ｂは、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。

【００１９】

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、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂは、それぞれ、例えば、００～９９の数字（または、２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【００２０】

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

【００２１】

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１３または第２始動入賞口１４に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が０でない場合であって、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（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、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【００２２】

演出表示装置９は、第１特別図柄表示器８ａでの第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での第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（飾り図柄）の可変表示を行う。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であって、可変表示の期間がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であることをいう。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置９において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【００２３】

遊技盤６における演出表示装置９の上部の中央には、下方向（演出表示装置９の画面上、つまり遊技者から見て演出表示装置９の画面の手前）に移動可能に構成された星形の役物２００が設けられている。この役物２００は、例えば役物落下演出（図示せず）が実行されているときに下方向に移動に移動することによって、役物落下演出が実効されていることを報知する役割を果たす。なお、役物２００内部にはＬＥＤ等が内蔵されており、役物２００が移動（動作）しているときに点灯するように構成されている。

【００２４】

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

【００２５】
また、第１始動入賞口（第１始動口）１３を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口１４を有する可変入賞球装置１５が設けられている。第２始動入賞口（第２始動口）１４に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第２始動口スイッチ１４ａによって検出される。可変入賞球装置１５は、ソレノイド１６によって開状態とされる。可変入賞球装置１５が開状態になることによって、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置１５が開状態になっている状態では、第１始動入賞口１３よりも、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態では、遊技球は第２始動入賞口１４に入賞しない。なお、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。
【００２６】
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。
【００２７】
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。
【００２８】
第１特別図柄表示器８ａの下部には、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（例えば、ＬＥＤ）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。
【００２９】
第２特別図柄表示器８ｂの下部には、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（例えば、ＬＥＤ）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。
【００３０】
また、演出表示装置９の表示画面には、第１保留記憶数を表示する第１保留記憶表示部１８ｃと、第２保留記憶数を表示する第２保留記憶表示部１８ｄとが設けられている。なお、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、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。
【００３１】
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。
【００３２】
また、図１に示すように、可変入賞球装置１５の下方には、特別可変入賞球装置２０が

設けられている。特別可変入賞球装置２０は開閉板を備え、第１特別図柄表示器８ａに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたとき、および第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。

【００３３】

遊技盤６の右側方下部には、普通図柄表示器１０が設けられている。普通図柄表示器１０は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。

【００３４】

遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、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つの表示器（例えば、ＬＥＤ）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は点灯する表示器を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、点灯する表示器を１減らす。

【００３５】

この実施の形態では、特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態である時短状態（時間短縮状態）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の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器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する。なお、この実施の形態では、所定の移行条件が成立した場合には、確変状態（つまり、通常状態および時短状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い遊技状態）かつ時短状態（つまり、通常状態および確変状態に比べて特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）である確変時短状態にも移行される。確変時短状態においても、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置１５の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなるように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。

【００３６】

上記のように、確変時短状態や時短状態において、可変入賞球装置１５の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加されるが、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制御することによって、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度がより一層高まる。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より一層高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。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。

【００３７】

なお、確変時短状態や時短状態において、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りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当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。

【００３８】

また、確変時短状態や時短状態において、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【００３９】

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）のうちのいずれか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。

【００４０】

遊技盤６の遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ＬＥＤ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２つのスピーカ２７Ｒ，２７Ｌが設けられている。遊技領域７の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂおよび右枠ＬＥＤ２８ｃが設けられている。また、左枠ＬＥＤ２８ｂの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球ＬＥＤ５１が設けられ、右枠ＬＥＤ２８ｃの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れＬＥＤ５２が設けられている。天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂおよび右枠ＬＥＤ２８ｃおよび装飾用ＬＥＤ２５は、パチンコ遊技機１に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種ＬＥＤの他にも演出のためのＬＥＤやランプが設置されている。

【００４１】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口１３に入り第１始動口スイッチ１３ａで検出されると、第１特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄（飾り図柄）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。

【００４２】

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（飾り図柄）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。

【００４３】

図２は、主基板（遊技制御基板）３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図２には、払出制御基板３７および演出制御基板８０等も示されている。主基板３１には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）５６０が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ

５６０は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するＲＯＭ５４、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのＲＡＭ５５、プログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ５６およびＩ／Ｏポート部５７を含む。この実施の形態では、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）を発生する乱数回路５０３が内蔵されている。

【００４４】

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

【００４５】

乱数回路５０３は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当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。

【００４６】

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

【００４７】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ＲＯＭ５４等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＩＤナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の各製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行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。

【００４８】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａへの始動入賞が生じたときに乱数回路５０３から数値データをランダムＲとして読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダムＲにもとづいて特定の表示結果としての大当り表示結果にするか否か、すなわち、大当りとするか否かを決定する。そして、大当りとすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に移行させる。

【００４９】

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

ど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、ＲＡＭ５５の全部が、電源バックアップされているとする。

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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との表示制御を行う。

【００５４】

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

【００５５】

演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１およびＲＡＭを含む演出制御用マイクロコンピュータ１００を搭載している。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。演出制御基

板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１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ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。

【００５６】

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

【００５７】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタＲＯＭは、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、キャラクタＲＯＭから読み出したデータをＶＤＰ１０９に出力する。ＶＤＰ１０９は、演出制御用ＣＰＵ１０１から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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。

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

ステップＳ１１およびＳ１２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。

【００７３】

また、ＣＰＵ５６は、サブ基板（主基板３１以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップＳ１３）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置９において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

【００７４】

また、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１４）。ＣＰＵ５６は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路５０３にランダムＲの値を更新させるための設定を行う。

【００７５】

そして、ステップＳ１５において、ＣＰＵ５６は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば２ｍｓに相当する値が

所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、２ｍｓ毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【００７６】

初期化処理の実行（ステップＳ１０～Ｓ１５）が完了すると、ＣＰＵ５６は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップＳ１７）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ１８）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ１６）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ１９）。この実施の形態では、表示用乱数とは、演出図柄の変動パターンを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が１周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【００７７】

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（飾り図柄）を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出が実行される。特別図柄の表示結果を大当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５６０は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ１００である。

【００７８】

タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図５に示すステップＳ２０～Ｓ３４のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップＳ２０）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、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、ＣＰＵ５６は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップＲＡＭ領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路５８を介して、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップＳ２１）。

【００７９】

次に、ＣＰＵ５６は、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂ、普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップＳ２２）。第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび普通図柄表示器１０については、ステップ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。

【００８０】

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）。
【００８１】
図６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（通常大当り、確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）
（２）ランダム４（ＭＲ４）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）
（３）ランダム５（ＭＲ５）：普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）
（４）ランダム６（ＭＲ６）：ランダム５の初期値を決定する（ランダム５初期値決定用）
【００８２】
ステップＳ２３では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、（１）の大当り種別判定用乱数、および（３）の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（１加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム４）または初期値用乱数（ランダム６）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、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に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５６０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。
【００８３】
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。
【００８４】
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。
【００８５】
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）。
【００８６】
さらに、ＣＰＵ５６は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップＳ２９）。
【００８７】
また、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップＳ３０）。具体的には、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置９７を駆動する。
【００８８】
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）。
【００８９】

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）。ＣＰＵ５６は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を＋１する。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂにおける第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示を実行する。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は２ｍｓ毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップＳ２１～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。

【００９３】

第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび演出表示装置９にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の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（最終停止図柄が導出表示される前の状態であって、既に停止表示されている演出図柄により大当り図柄の組み合わせが最終停止される可能性が継続している状態）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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

図７（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、Ｒ

ＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない非確変状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図７（Ａ）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図７（Ａ）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図７（Ａ）に記載されている数値が大当り判定値である。

【００９７】

ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図７（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、確変大当り）にすることに決定する。なお、図７（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（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。

【００９８】

図７（Ｂ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【００９９】

大当り種別判定テーブルは、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」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。

【０１００】

図８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８に示すように、この実施の形態では、リーチ演出（ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ）が実行されない変動パターンとリーチ演出が実行される変動パターンとがある。

【０１０１】

図９および図１０は、ＲＯＭ５４に記憶されているはずれ変動パターン決定テーブルを示す説明図である。図９および図１０に示す例では、はずれ変動パターン決定テーブルとして、低ベース状態（非時短状態）で合算保留記憶数が０～４である場合に使用されるテーブル（図９（Ａ））、低ベース状態で合算保留記憶数が５～８である場合に使用されるテーブル（図９（Ｂ））、高ベース状態（時短状態）で合算保留記憶数が０～２である場合に使用されるテーブル（図１０（Ｃ））、高ベース状態で合算保留記憶数が３～８である場合に使用されるテーブル（図１０（Ｄ））がある。

【０１０２】

図１１は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当り変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【０１０３】

図９および図１０に示すはずれ変動パターン決定テーブルおよび図１１に示す大当り変動パターン決定テーブルには、各々の変動パターンに対応する判定値が設定されている。ただし、図９、図１０および図１１には、判定値そのものではなく、判定値数が記載されている。

【０１０４】

図１２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１２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８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。

【０１０５】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０３（Ｈ）は、大当りとするか否か、および大当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）～８Ｃ０３（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）～８Ｃ０３（Ｈ）を表示結果指定コマンドという。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

コマンドＡ００１～Ａ００２（Ｈ）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。大当り開始指定コマンドには、大当りの種類に応じた大当り開始１指定コマンドおよび大当り開始指定２指定コマンドがある。

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】
コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が時短状態であることを指定する演出制御コマンド（時短状態指定コマンド）である。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が確変状態であることを指定する演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。なお、コマンドＢ０００（Ｈ）～Ｂ００２（Ｈ）を遊技状態指定コマンドという。
【０１１４】
コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数指定コマンド）である。コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、第１保留記憶数を示す。コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第２保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数指定コマンド）である。コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、第２保留記憶数を示す。
【０１１５】
演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）は、主基板３１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から上述した演出制御コマンドを受信すると、図１２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。
【０１１６】
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。
【０１１７】
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
【０１１８】
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本のパラレル信号線で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力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取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。
【０１１９】
図１２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。
【０１２０】
図１３および図１４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５６

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

【０１２１】

ステップＳ３００～Ｓ３０７の処理は、以下のような処理である。

【０１２２】

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

【０１２３】

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、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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）：特別図柄プロセスフラグの値が３であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップＳ３０１でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が０になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０４に対応した値（この例では４）に更新する。

【０１２６】

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

図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置９において演出図柄が停止されるように制御する。

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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。

【０１３０】

図１５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１５（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１５（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。

【０１３１】

まず、図１５（Ａ）を参照して第１始動口スイッチ通過処理について説明する。第１始動口スイッチ１３ａがオン状態の場合に実行される第１始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ２１１Ａ）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、処理を終了する。

【０１３２】

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Ｓ２１２Ａ）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Ｓ２１３Ａ）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファ（図１６参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１４Ａ）。なお、ステップＳ２１４Ａ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）、および変動パターン判定用乱数（ランダム４）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４）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４）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。

【０１３３】

図１６は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図１６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）、および変動パターン判定用乱数（ランダム４）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。

【０１３４】

次いで、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値にもとづいて第１保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ２１８Ａ）。

【０１３５】

次に、図１５（Ｂ）を参照して第２始動口スイッチ通過処理を説明する。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でるか否か）を確認する（ステップＳ２１１Ｂ）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、処理を終了する。

【０１３６】

第２保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１２Ｂ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１３Ｂ）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファ（図１６参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１４Ｂ）。なお、ステップＳ２１４Ｂの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）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）、および変動パターン判定用乱数（ランダム４）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４）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４）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。

【０１３７】

次いで、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値にもとづいて第２保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ２１８Ｂ）。

【０１３８】

図１７および図１８は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０であれば処理を終了する。

【０１３９】

合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、第１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１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、ＣＰＵ６６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）。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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。

【０１４５】

そして、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存した後（ステップＳ５７）、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、ＣＰＵ５６は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存する。

【０１４６】

また、ＣＰＵ５６は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値にもとづいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ５９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【０１４７】
特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口１３を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータすなわち第１特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータ、または第２始動入賞口１４を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータすなわち第２特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理を、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。
【０１４８】
次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。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Ｓ２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当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（図７（Ａ）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、大当り判定の処理を実行するプログラムである。
【０１４９】
大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常状態および時短状態）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（ＲＯＭ５４における図７（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（ＲＯＭ５４における図７（Ａ）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当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や時短状態であるときは、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、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図７（Ａ）に示すいずれかの大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Ｓ６１）、ステップＳ７１に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、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。
【０１５０】
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、確変大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。
【０１５１】
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Ｓ６１のＮ）、ステップＳ７５に移行する。
【０１５２】
大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれかの大当り判定値に一致する場合には、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（ステップＳ７１）。次いで、ＣＰＵ５６は、図７（Ｂ）に示す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」または「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Ｓ２１４

Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。

【０１５３】

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」を設定し、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」を設定する。

【０１５４】

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、大当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「３」、「７」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を通常大当り」に決定した場合には「３」（通常大当り図柄）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」（確変大当り図柄）を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０１５５】

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）。

【０１５６】

図１９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、大当り変動パターン決定テーブルを用いることに決定する（ステップＳ９２）。

【０１５７】

大当りフラグがセットされていないときは、ＣＰＵ５６は、はずれ変動パターン決定テーブルを用いることに決定する（ステップＳ９５）。その後、ステップＳ１０４に移行する。なお、ステップＳ９５の処理で、ＣＰＵ５６は、現在の遊技状態が高ベース状態であるか低ベース状態であるかを確認するとともに現在の合算保留記憶数を確認して、遊技状態および合算保留記憶数に応じたテーブルを選択する（図９および図１０参照）。また、時短フラグがセットされているか否かによって遊技状態を確認し、保留記憶数カウンタの値によって合算保留記憶数を確認する。

【０１５８】

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４（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップＳ９２，Ｓ９５の処理で選択した変動パターン決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Ｓ１０４）。

【０１５９】

そして、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Ｓ１０５）。

【０１６０】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップＳ１０６）。例えば、ステップＳ３３の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、ＲＡＭ５５に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップＳ１０７）。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Ｓ１０８）。

【０１６１】

なお、この実施の形態では、はずれに決定されている場合には、変動パターンが決定されることによってリーチにするか否かが決定されるが、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にするか否かを決定するようにしてもよい。

【０１６２】

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。

【０１６３】

図２０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、はずれに応じて、表示結果１指定～表示結果３指定のいずれかの演出制御コマンド（図１２参照）を送信する制御を行う。具体的には、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１１０）。セットされていない場合には、ステップＳ１１２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（通常大当り、確変大当り）を確認し、大当りの種別に応じた表示結果２～３指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１１）。なお、大当りの種別は、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４の処理で大当り種別バッファに設定されたデータにもとづいて確認する。

【０１６４】

ステップＳ１１２では、ＣＰＵ５６は、表示結果１指定コマンドを送信する制御を行う。

【０１６５】

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Ｓ１１５）。

【０１６６】

図２１は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、ＣＰＵ５６は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１２５）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１２６）、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Ｓ１２７）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、処理を終了する。

【０１６７】

図２２は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、ステップＳ３２の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３２）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、ステップＳ１４０に移行する（ステップＳ１３３）。

【０１６８】

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、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップＳ１３４）、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Ｓ１３５）。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指定コマンドを送信する。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指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が通常大当り、

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。

【０１６９】

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Ｓ１３７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、１５回）をセットする（ステップＳ１３８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に対応した値に更新する（ステップＳ１３９）。

【０１７０】

ステップＳ１４０では、ＣＰＵ５６は、確変フラグがセットされているか否か確認する。確変フラグがセットされている場合には、ステップＳ１４６に移行する。セットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、時短フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１４１）。時短フラグがセットされている場合には、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を－１する（ステップＳ１４２）。

【０１７１】

時短回数カウンタの値が０になった場合には（ステップＳ１４３）、ＣＰＵ５６は、時短フラグをリセットする（ステップＳ１４４）。また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１４５）。

【０１７２】

そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１４６）。

【０１７３】

図２３は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１６０）、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Ｓ１６４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Ｓ１６１）、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Ｓ１６２）。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Ｓ１６３）、処理を終了する。

【０１７４】

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

【０１７５】

大当り終了表示時間を経過している場合には、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が確変大当りであるか否かを確認する（ステップＳ１６６）。確変大当りでなければ（すなわち、通常大当りであれば）、ＣＰＵ５６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Ｓ１６７）。また、ＣＰＵ５６は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに１００回をセットする（ステップＳ１６８）。また、ＣＰＵ５６は、時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１６９）。そして、ステップＳ１７５に移行する。

【０１７６】

確変大当りであれば、ＣＰＵ５６は、確変フラグをセットするとともに（ステップＳ１７１）、時短フラグをセットする（ステップＳ１７２）。また、ＣＰＵ５６は、確変状態指定コマンドおよび時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１７３，Ｓ１７４）。そして、ステップＳ１７５に移行す

る。
【０１７７】
なお、この実施の形態では、ステップＳ１６７，Ｓ１７２の処理でセットされた時短フラグは、可変入賞球装置１５の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２７参照）において、普通図柄の変動表示結果が当りとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置１５を開放する制御を行う。また、時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。
【０１７８】
ステップＳ１７５では、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する。
【０１７９】
次に、演出制御手段の動作を説明する。図２４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、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。
【０１８０】
演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップＳ７０４）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセス処理を行う（ステップＳ７０５）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の表示制御を実行する。
【０１８１】
次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ７０６）。また、合算保留記憶表示部１８ｃの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップＳ７０７）。その後、ステップＳ７０２に移行する。
【０１８２】
図２５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。
【０１８３】
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１２参照）であるのか解析する。
【０１８４】

図２６～図２８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。

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果７指定コマンド）を、ＲＡＭに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８）。

【０１８８】

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

【０１８９】

受信した演出制御コマンドが大当り開始１指定コマンドまたは大当り開始２指定コマンドであれば（ステップＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始１指定コマンド受信フラグまたは大当り開始２指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２２）。

【０１９０】

受信した演出制御コマンドが第１図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２５）、第１図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２６）。受信した演出制御コマンドが第２図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２７）、第２図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２８）。

【０１９１】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップＳ６３１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置９に表示する制御を行う（ステップＳ６３２）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【０１９２】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップＳ６３３）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行う（ステップＳ６３４）。

【０１９３】

受信した演出制御コマンドが大当り終了１指定コマンドであれば（ステップＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了１指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４２）。受信した演出制御コマンドが大当り終了２指定コマンドであれば（ステップＳ６４３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了２指定コマンド受信フラグをセ

ットする（ステップＳ６４４）。
【０１９４】
受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数指定コマンドであれば（ステップＳ６５１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その第１保留記憶数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）を第１保留記憶数保存領域に格納する（ステップＳ６５２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第１保留記憶数指定コマンドで示される第１保留記憶数（具体的には、ＥＸＴデータの値）に従って、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を更新する（ステップＳ６５３）。
【０１９５】
受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数指定コマンドであれば（ステップＳ６５４）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その第２保留記憶数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）を第２保留記憶数保存領域に格納する（ステップＳ６５５）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第２保留記憶数指定コマンドで示される第２保留記憶数（具体的には、ＥＸＴデータの値）に従って、第２保留記憶表示部１８ｄにおける第２保留記憶数の表示を更新する（ステップＳ６５６）。
【０１９６】
受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップＳ６５７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグや、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップＳ６５８）。また、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであれば（ステップＳ６５９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態フラグをセットする（ステップＳ６６０）。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップＳ６６１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグをセットする（ステップＳ６６２）。
【０１９７】
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Ｓ６７７）。そして、ステップＳ６１１に移行する。
【０１９８】
図２９は、示唆演出を示す説明図である。示唆演出は、大当り遊技状態に制御される可能性を示唆する演出であるが、複数の示唆画像が演出表示装置９に選択肢として表示され、選択肢のうちから選択された示唆画像に対応する特別演出を含む。さらに、特別演出には、複数の示唆画像が表示された後、複数の示唆画像を含む特定画像（１つの画像である。）と新たな示唆画像とが選択肢として表示される演出が含まれる。
【０１９９】
また、この実施の形態では、示唆画像は「アルファベット」の図柄が表示されるような態様であるが、「アルファベット」には限定されない。また、示唆画像は、通常の可変表示（示唆演出が実行されていないときの可変表示）で使用される画像（演出図柄）と同じ種類の画像であってもよいし、通常の可変表示で使用される画像を示唆するような画像（通常の可変表示で使用される画像とは異なる画像）であってもよい。
【０２００】
図２９に示す例では、演出表示装置９の表示画面における図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて左中右の演出図柄が変動しているときに（図２９（Ａ）参照）、２つの示唆画像９ａ，９ｂが選択肢として表示される（図２９（Ｂ）参照）。このとき、表示画面における背景画像は、通常背景画像９Ｐから示唆演出開始背景画像９Ｑに変化する。
【０２０１】
さらに、示唆画像９ａ，９ｂを含む特定画像９ｉと新たな示唆画像９ｃ，９ｄとが選択肢として表示される（図２９（Ｃ）参照）。特定画像９ｉは、ズームアウト表示される。すなわち、図２９（Ｂ）に示す表示画面が徐々に縮小表示されることによって、最終的に所定サイズの特定画像９ｉが表示される。なお、特定画像９ｉは１つの画像である。また、表示画面における背景画像は、示唆演出開始背景画像９Ｑから第１背景画像９Ｒに変化

する。
【０２０２】
さらに、特定画像９ｉと示唆画像９ｃ，９ｄとを含む特定画像９ｊと新たな示唆画像９ｅ，９ｆ，９ｇ，９ｈとが選択肢として表示される（図２９（Ｄ）参照）。特定画像９ｊが表示されるときに、特定画像９ｊは、ズームアウト表示される。すなわち、図２９（Ｃ）に示す表示画面が徐々に縮小表示されることによって、最終的に所定サイズの特定画像９ｊが表示される。なお、特定画像９ｊは１つの画像である。また、表示画面における背景画像は、第１背景画像９Ｒから第２背景画像９Ｓに変化する。
【０２０３】
その後、図２９（Ｅ）において、演出制御用マイクロコンピュータ１００によって選択された示唆画像（図２９（Ｅ）に示す例では、示唆画像９ｆ）がズームイン表示される。すなわち、徐々に拡大するように表示される。
【０２０４】
そして、示唆画像９ｆが最終的に選択された画像（最終画像）として表示される（図２９（Ｆ）参照）。このとき、表示画面における背景画像は、第２背景画像９Ｓから最終背景画像９Ｔに変化する。
【０２０５】
図２９に示す例では、示唆演出において、２回の表示切替（（Ｂ）→（Ｃ）、（Ｃ）→（Ｄ））が行われた後、２回目の表示切替後に表示されている選択肢としての示唆画像のうちの１つがズームイン表示されて最終画像になる。
【０２０６】
なお、この実施の形態では、１回目の表示切替後に表示される示唆画像の数（図２９に示す例では２つ）よりも、２回目の表示切替後に表示される示唆画像の数（図２９に示す例では４つ）の方が多い。２回目の表示切替後に表示される示唆画像の数の方が多ければよいので、１回目の表示切替後に表示される示唆画像９ｃ，９ｄの数が２つで、２回目の表示切替後に表示される示唆画像９ｅ，９ｆ，９ｇ，９ｈの数が４つであることは必須のことではない。
【０２０７】
また、この実施の形態では、示唆演出は、大当り遊技状態に制御される可能性を示唆する演出であるが、示唆画像が選択されると、擬似連演出（１回の可変表示（変動）中に１回以上演出図柄が仮停止表示および再変動されるような演出）を実行するようにしたり、大当りになるようにしたりしてもよい。なお、この場合の大当りは、直ちに大当り図柄が表示される（リーチ演出を経ない）ことを意味する。すなわち、示唆画像は、擬似連演出が実行される可能性や大当り（リーチ演出を経ない）を示唆する画像であってもよい。
【０２０８】
さらに、複数種類の示唆対象（例えば、擬似連演出および大当り）に対応する示唆画像を一時に表示画面に表示するようにしてもよい。その場合には、擬似連演出の示唆に対応する示唆画像が選択されたときには擬似連演出が実行され、大当りの示唆に対応する示唆画像が選択されたときには大当り図柄が停止表示される。
【０２０９】
図３０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が用いる乱数を示す説明図である。図３０に示すように、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、第１～第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１～ＳＲ１－３、示唆演出決定用乱数ＳＲ２、最終画像決定用乱数ＳＲ３、および表示切替回数決定用乱数ＳＲ４を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。
【０２１０】
第１～第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１～ＳＲ１－３は、演出図柄の可変表示結果である停止図柄として、演出表示装置９の表示領域における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに停止表示される演出図柄（最終停止図柄）を決定するために用いら

れる乱数である。なお、最終停止図柄は、演出図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリアそれぞれにおいて最終的に停止表示される３つの演出図柄のことである。なお、演出図柄の大当り図柄の組合せは、第１～第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１～ＳＲ１－３のうちのいずれか１個の乱数によって決定される。

【０２１１】

示唆演出決定用乱数ＳＲ２は、示唆演出を実行するか否か決定するための乱数である。

【０２１２】

最終画像決定用乱数ＳＲ３は、示唆演出における最終画像を決定するための乱数である。

【０２１３】

表示切替回数決定用乱数ＳＲ４は、示唆演出における表示切替回数を決定するための乱数である。なお、図２９に示す例では、表示切替回数は、２回である（（Ｂ）→（Ｃ）の場合と、（Ｃ）→（Ｄ）の場合）。

【０２１４】

図３１は、図２４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、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０６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。

【０２１５】

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。

【０２１６】

演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）：演出図柄（飾り図柄）の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新する。

【０２１７】

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）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に対応した値に更新する。

【０２１８】

演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ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。

【０２１９】

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大当り遊技中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に更新する。

【０２２０】

大当り遊技中処理（ステップＳ８０５）：大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置９にお

けるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（ステップＳ８０６）に対応した値に更新する。

【０２２１】

大当り終了演出処理（ステップＳ８０６）：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。

【０２２２】

図３２は、図３１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確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８１２）。そして、演出制御プロセスフラグの値を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Ｓ８１３）。

【０２２３】

図３３は、図３１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、ＲＡＭの変動パターンコマンド格納領域から、受信した変動パターンコマンドを読み出す（ステップＳ８２１）。また、ＲＡＭの表示結果指定コマンド格納領域から、受信した表示結果指定コマンドを読み出す（ステップＳ８２２）。

【０２２４】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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、受信した表示特定指定コマンド）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Ｓ８２３）。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。

【０２２５】

図３４は、演出表示装置９における演出図柄（飾り図柄）の停止図柄の一例を示す説明図である。図３４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図柄が偶数図柄（通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。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図柄が奇数図柄（確変大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った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。なお、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（飾り図柄）の「停止図柄」である。

【０２２６】

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。

【０２２７】

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を大当り図柄という。また、確変大当りを想起させるような停止図柄を確変大当り図柄といい、通常大当りを想起させるような停止図柄を通常大当り図柄という。そして、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。

【０２２８】

大当り図柄を決定する際に、具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８２

３の処理で、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、乱数を用いて左中右の停止図柄（左中右の図柄が揃った演出図柄の組合せ）を決定する。

【０２２９】

はずれの場合には、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。

【０２３０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出決定処理を行う（ステップＳ８２４）。

【０２３１】

図３５は、示唆演出決定処理を示すフローチャートである。示唆演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドで特定される変動パターンがリーチ変動パターン（ノーマルリーチを伴う変動パターン、スーパーリーチαを伴う変動パターン、スーパーリーチβを伴う変動パターン）であるか否か確認する（ステップＳ５０１）。リーチ変動パターンでない場合には、処理を終了する。

【０２３２】

リーチ変動パターンである場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出決定用乱数を抽出する（ステップＳ５０２）。そして、示唆演出決定テーブルと示唆演出決定用乱数とにもとづいて示唆演出を実行するか否か決定する（ステップＳ５０３）。

【０２３３】

図３６は、示唆演出決定テーブルを示す説明図である。示唆演出決定テーブルには、はずれ時に使用されるテーブルと、大当り時に使用されるテーブルとがある。示唆演出決定テーブルには、示唆演出を実行することに対応する判定値と実行しないことに対応する判定値とが設定されている。なお、示唆演出を実行することに対応する判定値のみが設定されていてもよい。また、図３６には、判定そのものではなく、判定値数が示されている。

【０２３４】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５０３の処理で、はずれにすることに決定されている場合には、はずれ時に使用されるテーブルを用い、大当りにすることに決定されている場合には、大当り時に使用されるテーブルを用いる。そして、示唆演出決定用乱数の値が示唆演出決定テーブルにおける示唆演出を実行することに対応する判定値のいずれかに一致した場合に、示唆演出を実行することに決定する。なお、図３６に示すように、大当りの場合には、はずれの場合に比べて、高い割合で示唆演出が実行される。また、はずれにすることに決定されているか否かは、例えば、受信した表示結果指定コマンドで特定可能であるが、変動パターンコマンドによって、はずれにすることに決定されているか否か判定することもできる。

【０２３５】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出を実行しないことに決定した場合には、ステップＳ８２６に移行する。示唆演出を実行することに決定した場合には、最終画像決定処理を実行する（ステップＳ８２７）。

【０２３６】

なお、示唆演出を実行する場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドによってリーチ変動パターンが指定された場合でも、リーチ演出を実行しない。ただし、示唆演出を実行した後に、最終画像（図２９（Ｆ）参照）をリーチ図柄としてリーチ演出を実行してもよい。

【０２３７】

また、変動パターンコマンドによって非リーチ変動パターンが指定された場合にも示唆演出を実行するようにしてもよい。その場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、表示切替回数として「２」が選択されないようにしたり、示唆画像として、はずれ図柄に対応する画像を表示するように制御する。

【０２３８】

図３７は、最終画像決定処理を示すフローチャートである。最終画像決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、最終画像決定用乱数を抽出する（ステップＳ５１１）。そ

して、最終画像決定テーブルと最終画像決定用乱数とにもとづいて最終画像を決定する（ステップＳ５１２）。最終画像は、選択肢である画像のうち、示唆演出の終了時に演出表示装置９に表示される画像である（図２９（Ｆ）参照）。

【０２３９】

図３８は、最終画像決定テーブルを示す説明図である。最終画像決定テーブルには、はずれ時に使用されるテーブルと、大当り時に使用されるテーブルとがある。最終画像決定テーブルには、選択肢になりうる画像（この実施の形態では、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｄ」、「Ｅ」、「Ｆ」、「Ｇ」、「Ｈ」の画像）のそれぞれに対応する判定値が設定されている。なお、図３８には、判定そのものではなく、判定値数が示されている。図３８に示すように、特定の画像（図３８に示す例では、「Ｅ」、「Ｆ」、「Ｇ」、「Ｈ」の画像）に対して、大当り時に使用されるテーブルにおいて、はずれ時に使用されるテーブルに比べて、多くの判定値が割り当てられている。

【０２４０】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５１２の処理で、はずれにすることに決定されている場合には、はずれ時に使用されるテーブルを用い、大当りにすることに決定されている場合には、大当り時に使用されるテーブルを用いる。そして、最終画像決定テーブルにおいて、最終画像決定用乱数の値に一致する判定値に対応する画像を最終画像として決定する。

【０２４１】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定した最終画像を示すデータをＲＡＭに記憶する（ステップＳ５１３）。

【０２４２】

なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンに関わらず最終画像を決定するが、変動パターンに応じて最終画像を決定するようにしてもよい。例えば、変動パターンに応じた最終画像決定テーブルを使用する。また、変動パターンがリーチ変動パターンである場合には、当該リーチのリーチ演出に対応する画像（例えば、リーチ演出中に表示される画像）を最終画像にしてもよい。

【０２４３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示切替回数／示唆画像決定処理を実行する（ステップＳ８２８）。表示切替回数／示唆画像決定処理は、示唆演出における表示切替回数と表示切替後に新たに表示する示唆画像（選択肢）を決定する処理である。

【０２４４】

図３９は、表示切替回数／示唆画像決定処理を示すフローチャートである。表示切替回数／示唆画像決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、最終画像が「Ａ」または「Ｂ」の画像に決定されている場合には、表示切替回数を「０」に決定する（ステップＳ５３１，Ｓ５３２）。

【０２４５】

最終画像が「Ａ」および「Ｂ」以外の画像に決定されている場合には、表示切替回数決定用乱数を抽出する（ステップＳ５３３）。そして、表示切替回数決定テーブルと表示切替回数決定用乱数とにもとづいて表示切替回数を決定するとともに、示唆画像を決定する（ステップＳ５３４）。

【０２４６】

図４０は、表示切替回数決定テーブルを示す説明図である。表示切替回数決定テーブルには、はずれ時に使用されるテーブルと、大当り時に使用されるテーブルとがある。表示切替回数決定テーブルには、決定可能な表示切替回数（この実施の形態では、１回または２回）のそれぞれに対応する判定値が設定されている。なお、図４０には、判定そのものではなく、判定値数が示されている。図４０に示すように、大当り時に使用されるテーブルにおいて、はずれ時に使用されるテーブルに比べて、多い回数に多くの判定値が割り当てられている。

【０２４７】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５３４の処理で、はずれにすることに決定されている場合には、はずれ時に使用されるテーブルを用い、大当りにすることに決定されている場合には、大当り時に使用されるテーブルを用いる。そして、表示切替回数決定テーブルにおいて、表示切替回数決定用乱数の値に一致する判定値に対応する回数を表示切替回数として決定する。

【０２４８】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、所定の乱数を用いて、表示切替後に表示する示唆画像を決定する（ステップＳ５３５）。ステップＳ５３５の処理で、演出制御用ＣＰＵ１０１は、最終画像と表示切替回数とにもとづいて示唆画像を決定する。

【０２４９】

例えば、表示切替回数が１回の場合には、最終画像が「Ｃ」の画像である場合には、「Ｃ」の画像と、「Ｄ」、「Ｅ」、「Ｆ」、「Ｇ」、「Ｈ」の画像のいずれかを表示切替後に表示される示唆画像に決定する。最終画像が「Ｄ」の画像である場合には、「Ｄ」の画像と、「Ｃ」、「Ｅ」、「Ｆ」、「Ｇ」、「Ｈ」の画像のいずれかを表示切替後に表示される示唆画像に決定する。最終画像が「Ｅ」の画像である場合には、「Ｅ」の画像と、「Ｃ」、「Ｄ」、「Ｆ」、「Ｇ」、「Ｈ」の画像のいずれかを表示切替後に表示される示唆画像に決定する。最終画像が「Ｆ」の画像である場合には、「Ｆ」の画像と、「Ｃ」、「Ｄ」、「Ｅ」、「Ｇ」、「Ｈ」の画像のいずれかを表示切替後に表示される示唆画像に決定する。最終画像が「Ｇ」の画像である場合には、「Ｇ」の画像と、「Ｃ」、「Ｄ」、「Ｅ」、「Ｆ」、「Ｈ」の画像のいずれかを表示切替後に表示される示唆画像に決定する。最終画像が「Ｈ」の画像である場合には、「Ｈ」の画像と、「Ｃ」、「Ｄ」、「Ｅ」、「Ｇ」、「Ｇ」の画像のいずれかを表示切替後に表示される示唆画像に決定する。

【０２５０】

なお、表示切替前の画像は、「Ａ」の画像と「Ｂ」の画像である。

【０２５１】

表示切替回数が２回の場合には、１回目の表示切替前の画像は、「Ａ」の画像と「Ｂ」の画像である。１回目の表示切替後に表示される示唆画像は、「Ａ」の画像と「Ｂ」の画像と最終画像以外の２つの画像に決定される。２回目の表示切替後に表示される示唆画像は、「Ａ」の画像、「Ｂ」の画像、最終画像および１回目の表示切替後に表示されなかった画像を除く画像から選択される２つまたは３つのの画像と、最終画像とに決定される。なお、図２９（Ｄ）に示す例では、２回目の表示切替後に表示される示唆画像は、３つのの画像と最終画像とを含む。

【０２５２】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５３５の処理では、１回目の表示切替後に表示される示唆画像と比較すると、２回目の表示切替後に表示される示唆画像として、「Ｅ」、「Ｆ」、「Ｇ」、「Ｈ」の画像を、「Ｃ」、「Ｄ」の画像よりも高い割合で選択する。そのような制御を実現するには、例えば、１回目の表示切替後に表示される示唆画像を決定するための第１表示切替後示唆画像決定テーブルと、２回目の表示切替後に表示される示唆画像を決定するための第２表示切替後示唆画像決定テーブルとを、ＲＯＭにあらかじめ記憶し、第２表示切替後示唆画像決定テーブルにおいて、「Ｅ」、「Ｆ」、「Ｇ」、「Ｈ」の画像に対応する判定値（所定の乱数と比較される判定値）の数を多くし、第１表示切替後示唆画像決定テーブルにおいて、「Ｅ」、「Ｆ」、「Ｇ」、「Ｈ」の画像に対応する判定値の数を少なくすればよい。

【０２５３】

なお、例えば図２９（Ｄ）に示された状態において、同種の示唆画像を複数（一例として、「Ｆ」を２つ）表示してもよい。その場合、例えば、１つの示唆画像が表示される場合に比べて、複数の示唆画像が表示される方が、当該示唆画像が最終画像に決定される割合を高くする。一例として、「Ｆ」が１つ表示される場合に比べて、「Ｆ」が２つ表示されると、「Ｆ」を最終画像として決定する比率を高くする。

【０２５４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定した表示切替回数と表示切替後に表示する示唆画像とをＲＡＭに記憶する（ステップＳ５３６）。

【０２５５】

なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出決定処理（ステップＳ８２４）、最終画像決定処理（ステップＳ８２７）、表示切替回数／示唆画像決定処理（ステップＳ８２９）を別個に実行するが、それぞれの処理のうちのいずれか２つまたは全てを、１つの処理（１つのサブルーチン）で実行するようにしてもよい。

【０２５６】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図２９（Ｂ）に例示されたように、演出表示装置９に、示唆演出の初期画面に相当する画面である「Ａ」の画像と「Ｂ」の画像とを表示する（ステップＳ８２９）。また、演出表示装置９の表示画面の背景画像を、図２９（Ａ），（Ｂ）に例示されたように、通常背景画像９Ｐから示唆演出開始背景画像９Ｑに変更する（ステップＳ８３０）。その後、ステップＳ８３１に移行する。

【０２５７】

ステップＳ８２６では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドで特定される変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する。そして、ステップＳ８３２に移行する。

【０２５８】

図４１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（飾り図柄）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の表示画面の変更に関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。

【０２５９】

図４１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。また、プロセステーブルは、変動パターン、示唆演出の種類に応じて用意されている。

【０２６０】

なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドに１対１に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０２６１】

ステップＳ８３１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出における表示切替回数、表示切替後に表示される示唆画像の種類、および最終画像に応じたプロセステーブルを選択する。また、プロセステーブルは、特定画像９ｉ，９ｊ（図２９参照）の種類（特定画像に含まれる画像の種類）のそれぞれにも応じて、用意されている。

【０２６２】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのようなプロセステーブルに設定されているデータに従って演出表示装置９等の演出装置を制御することによって、図２９に例示されたような示唆演出を実現する。

【０２６３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ８３２）。

【０２６４】
そして、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Ｓ８３３）。例えば、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。
【０２６５】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップＳ８３４）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値にする（ステップＳ８３５）。
【０２６６】
図４２は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ８４０Ａ）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ８４０Ｂ）。
【０２６７】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８４１）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップＳ８４２）。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Ｓ８４３）。
【０２６８】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出における第１切替タイミング（第１回目の表示切替のタイミング）になったら（ステップＳ８４４）、演出表示装置９の表示画面の背景画像を、示唆演出開始背景画像９Ｑ（図２９（Ｂ）参照）から第１背景画像９Ｒ（図２９（Ｃ）参照）に変更する（ステップＳ８４５）。
【０２６９】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１切替タイミングになったか否かを、例えば変動時間タイマを用いて判定する。第１切替タイミングはあらかじめ決められている。よって、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマの値があらかじめ決められている値（第１切替タイミングまでの時間が経過したことに相当する値）だけ減少したら、第１切替タイミングになったと判定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出を実行していない場合には、ステップＳ８４４，Ｓ８４５の処理を実行しない。
【０２７０】
また、示唆演出自体は、プロセステーブルに設定されているデータにもとづいて実行されている。
【０２７１】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出における第２切替タイミング（第２回目の表示切替のタイミング）になったら（ステップＳ８４６）、演出表示装置９の表示画面の背景画像を、第１背景画像９Ｒ（図２９（Ｃ）参照）から第２背景画像９Ｓ（図２９（Ｄ）参照）に変更する（ステップＳ８４７）。
【０２７２】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２切替タイミングになったか否かを、例えば変動時間タイマを用いて判定する。第２切替タイミングはあらかじめ決められている。よって、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマの値があらかじめ決められている値（第１切替タイミングから第２切替タイミングまでの時間が経過したことに相当する値）だけ減少したら、第２切替タイミングになったと判定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演

出を実行していない場合には、ステップＳ８４６，Ｓ８４７の処理を実行しない。また、表示切替回数が１回の場合にも、ステップＳ８４６，Ｓ８４７の処理を実行しない。

【０２７３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出における最終表示タイミング（最終画像を表示するタイミング）になったら（ステップＳ８４８）、演出表示装置９の表示画面の背景画像を、第２背景画像９Ｓ（図２９（Ｄ）参照）から最終背景画像９Ｔ（図２９（Ｆ）参照）に変更する（ステップＳ８４９）。

【０２７４】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、最終表示タイミングになったか否かを、例えば変動時間タイマを用いて判定する。最終表示タイミングはあらかじめ決められている。よって、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマの値があらかじめ決められている値（示唆演出の初期画面が表示されたとき、第１切替タイミング、または第２切替タイミングから最終表示タイミングまでの時間が経過したことに相当する値）だけ減少したら、最終表示タイミングになったと判定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出を実行していない場合には、ステップＳ８４８，Ｓ８４９の処理を実行しない。

【０２７５】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８４８の処理で、表示切替回数が「０」である場合には、変動時間タイマの値が、示唆演出の初期画面が表示されたときから最終表示タイミングまでの時間が経過したことに相当する値）だけ減少したら、最終表示タイミングになったと判定する。表示切替回数が１回である場合には、変動時間タイマの値が、第１切替タイミングから最終表示タイミングまでの時間が経過したことに相当する値）だけ減少したら、最終表示タイミングになったと判定する。表示切替回数が２回である場合には、変動時間タイマの値が、第２切替タイミングから最終表示タイミングまでの時間が経過したことに相当する値）だけ減少したら、最終表示タイミングになったと判定する。

【０２７６】

次いで、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Ｓ８５１）、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Ｓ８５３）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップＳ８５２）、ステップＳ８５３に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【０２７７】

図４３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、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行い（ステップＳ８６１）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には確定コマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８６２）。

【０２７８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りとすることに決定されているか否か確認する（ステップＳ８６５）。大当りとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当りとすることに決定されているか否か確認することもできる。

【０２７９】

大当りとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当り表

示処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８６６）。
【０２８０】
大当りにしないことに決定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８６７）。
【０２８１】
以上のように、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、複数の示唆画像を選択肢として表示し、選択肢のうちから選択した示唆画像に対応する演出（例えば、背景画像の切替）を実行し、さらに、複数の示唆画像を表示した後、１つの画像として複数の示唆画像を含む特定画像９ｉ，９ｊと新たな示唆画像とを選択肢として表示するので、切替後に表示される画像が候補（選択肢）として表示されたときに遊技者が画像の演出に対する興味を失わないようにすることができる上に、画像の演出の過程において遊技者の期待感を変化させることができる。また、遊技者が画像の候補を認識しやすくなる。
【０２８２】
なお、上記の実施の形態では示唆演出は、大当りにすることに決定されている場合には特定の画像を選択肢として選ばれやすくすることによって、大当り遊技状態に制御される可能性を示唆する演出であったが、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、最終画像をリーチ画像として、リーチ演出に発展するような演出を行ってもよい。また、示唆演出をリーチ演出中の演出として実行してもよい。また、最終画像を表示した後に、さらに、予告演出を実行するようにしてもよい。
【０２８３】
また、上記の実施の形態では、特定画像９ｉ，９ｊに含まれる画像は最終画像にならないが、低い割合で（特定画像に含まれる画像以外の画像に比べて）、特定画像９ｉ，９ｊに含まれる画像を最終画像にしてもよい。特定画像９ｉ，９ｊに含まれる画像を最終画像にする場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば、特定画像９ｉ，９ｊに含まれる画像をズームイン表示した後、最終画像として表示する制御を行う。
【０２８４】
遊技制御用マイクロコンピュータ５６０および演出制御用マイクロコンピュータ１００は、さらに、以下のような変形例の制御を行ってもよい。
【０２８５】
（変形例１）演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御されることを予告する予告演出を実行するとともに、所定期間（例えば、複数回の可変表示）に亘って所定の演出が連続して行われる連続演出を実行する。連続演出は、第１連続演出と、第１連続演出が実行されるときに比べて、識別情報の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）になるときに実行頻度が高い第２連続演出とを含む（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当りになる場合に、高い割合で第２連続演出を実行する。）。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様が異なる複数の予告演出のいずれかを実行する。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１連続演出を開始した後、実行している予告演出の演出態様の違いに応じて異なる割合で、第１連続演出の中途から第２連続演出に移行させる。
【０２８６】
そのような制御を行うことによって、第１連続演出よりも特定表示結果の期待度が高い第２連続演出が開始されなくても、遊技者を、第２連続演出を期待する状態にすることができる。
【０２８７】
なお、特定遊技状態に制御されることを予告する予告演出は、可変表示中に実行される演出であって、当該可変表示の表示結果を予告する演出である。また、連続演出は、例えば、保留記憶中に表示結果を大当り図柄にする保留があったときに高い頻度で実行される予告演出（いわゆる先読み予告演出（連続予告演出ともいう））や、１回の可変表示（変動）中に１回以上演出図柄が仮停止表示および再変動されるような擬似連演出である。ま

た、先読み予告演出を実行する場合には、予告対象の変動において、上記の実施の形態における示唆演出を実行するようにしてもよい。

【０２８８】

先読み予告演出を実行する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞が生じたときに、当該始動入賞に応じて開始される可変表示の表示結果や可変表示態様を判定し、判定結果をコマンドで演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、そのコマンドにもとづいて先読み予告演出を実行するか否かと予告演出の態様を決定する。

【０２８９】

また、擬似連演出を実行する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が擬似連演出を伴う変動パターンであることをコマンドで演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信したり、演出制御用マイクロコンピュータ１００が独自に擬似連演出を実行するか否か決定する。

【０２９０】

（変形例２）遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、所定の時期に、遊技者にとって有利な有利価値（例えば、確変状態）を付与する。また、所定期間（例えば、複数回の可変表示）に亘って所定の演出が連続して行われる連続演出を実行する。連続演出は、第１連続演出と、第１連続演出が実行されるときに比べて、識別情報の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）になるときに実行頻度が高い第２連続演出とを含む（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当りになる場合に、高い割合で第２連続演出を実行する。）。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１連続演出を開始した後、第１連続演出の中途から第２連続演出に移行させることがある。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、いずれのタイミングで第２連続演出に移行に移行させたかに応じて、有利価値を付与する割合を異ならせる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特定のタイミングで第２連続演出に移行される場合に、高い割合で遊技状態を確変状態に移行させる。換言すれば、確変状態に移行させる場合に、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、高い割合で第２連続演出に移行に移行させる）。

【０２９１】

そのような制御を行うことによって、第１連続演出よりも特定表示結果の期待度が高い第２連続演出が開始されなくても、遊技者を、第２連続演出を期待する状態にすることができる。

【０２９２】

なお、変形例２でも、連続演出は、例えば、保留記憶中に表示結果を大当り図柄にする保留があったときに高い頻度で実行される予告演出（いわゆる先読み予告演出）や、１回の可変表示（変動）中に１回以上演出図柄が仮停止表示および再変動されるような擬似連演出である。また、先読み予告演出を実行する場合には、予告対象の変動において、上記の実施の形態における示唆演出を実行するようにしてもよい。

【０２９３】

また、有利価値は遊技者にとって有利な度合等であれば、確変状態に限られない。

【０２９４】

また、有利価値は、遊技機に設けられている演出表示装置９等の演出装置を用いた演出に限られない。例えば、演出表示装置９に、特定のＷｅｂサイトと接続するためのＱＲコード（登録商標）などの二次元バーコードを表示するようにしてもよい。その場合、遊技者は、携帯電話機などを介してＷｅｂサイトに接続し、Ｗｅｂサイトから所定のコンテンツの提供を受けることができ、演出表示装置９等における演出から受ける興趣以外の遊技の興趣を得ることができる。

【０２９５】

（３）演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定期間（例えば、複数回の可変表示）に亘って所定の演出が連続して行われる連続演出を実行する。連続演出は、第１連続演出と、第１連続演出が実行されるときに比べて、識別情報の表示結果が特定表示結果（大

当り図柄）になるときに実行頻度が高い第２連続演出とを含む（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当りになる場合に、高い割合で第２連続演出を実行する。）。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１連続演出を実行するときに、演出態様が異なる複数の第１連続演出のいずれかを実行する。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１連続演出を開始した後、第１連続演出の演出態様の違いに応じて異なる割合で、第１連続演出の中途から第２連続演出に移行させる。

【０２９６】

そのような制御を行うことによって、第１連続演出よりも特定表示結果の期待度が高い第２連続演出が開始されなくても、遊技者を、第２連続演出を期待する状態にすることができる。

【０２９７】

なお、変形例３でも、連続演出は、例えば、保留記憶中に表示結果を大当り図柄にする保留があったときに高い頻度で実行される予告演出（いわゆる先読み予告演出）や、１回の可変表示（変動）中に１回以上演出図柄が仮停止表示および再変動されるような擬似連演出である。また、先読み予告演出を実行する場合には、予告対象の変動において、上記の実施の形態における示唆演出を実行するようにしてもよい。

【０２９８】

また、上記の実施の形態では、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が示されたが、２つ以上のコマンドで変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するようにしてもよい。具体的には、２つのコマンドで通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、1つ目のコマンドとして擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチになる前（リーチにならない場合にはいわゆる第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つ目のコマンドとしてリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチになったとき以降（リーチにならない場合にはいわゆる第２停止以後）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。その場合、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（可変表示）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は、２つのコマンドのそれぞれで変動時間を通知し、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で選択するようにしてもよい。２つのコマンドを送信する場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信するようにしてもよく、１つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば、次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はそのような例に限定されず、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つ以上のコマンドで変動パターンを通知するようにすることによって、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。

【０２９９】

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／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板８０における演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置９を制御する演

出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【０３００】

本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入して入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【産業上の利用可能性】

【０３０１】

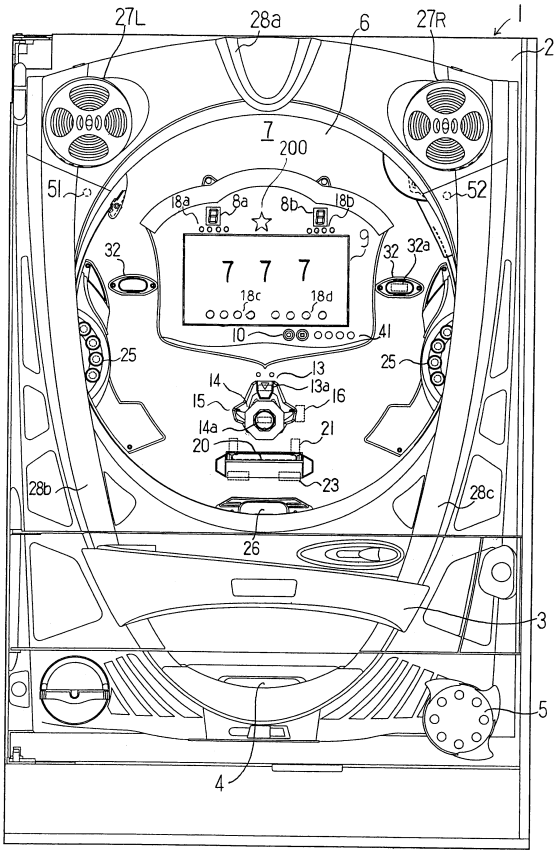
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、可変表示手段を備えた遊技機であって、それらの可変表示手段において各種演出を実行可能な遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

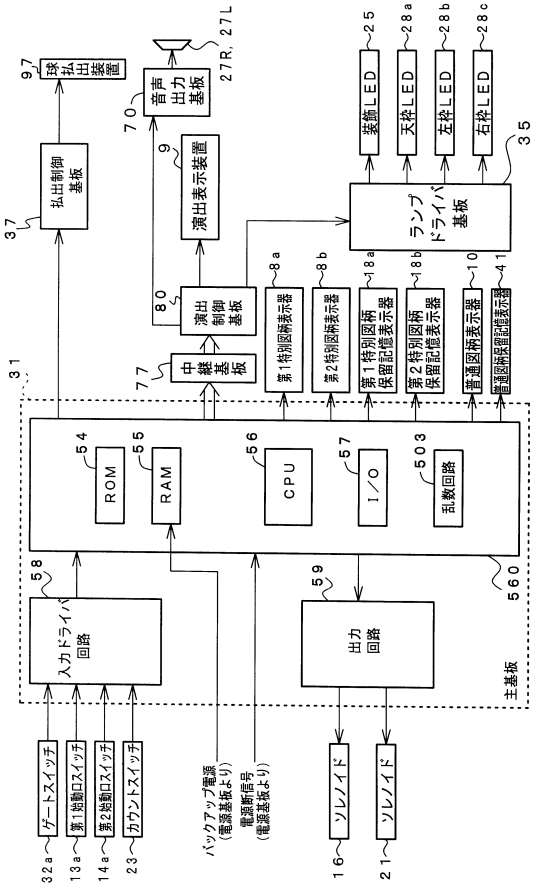
【０３０２】

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

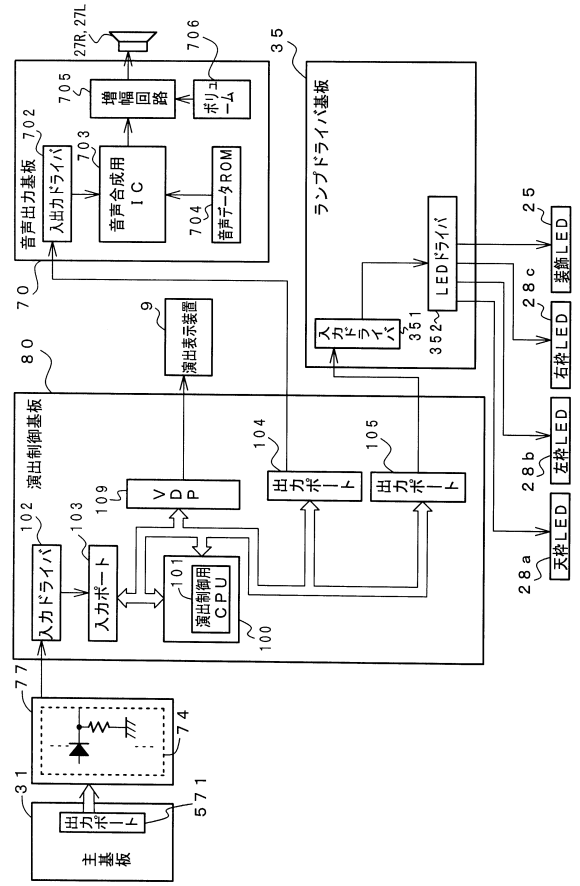
【図１】


27L
28a
6
27R
1
2
7
200
51
52
18a
8a
8b
18b
9
32
32a
7 7 7
18c
18d
10
41
25
13
14
13a
16
15
14a
21
20
23
28b
28c
26
3
5
4

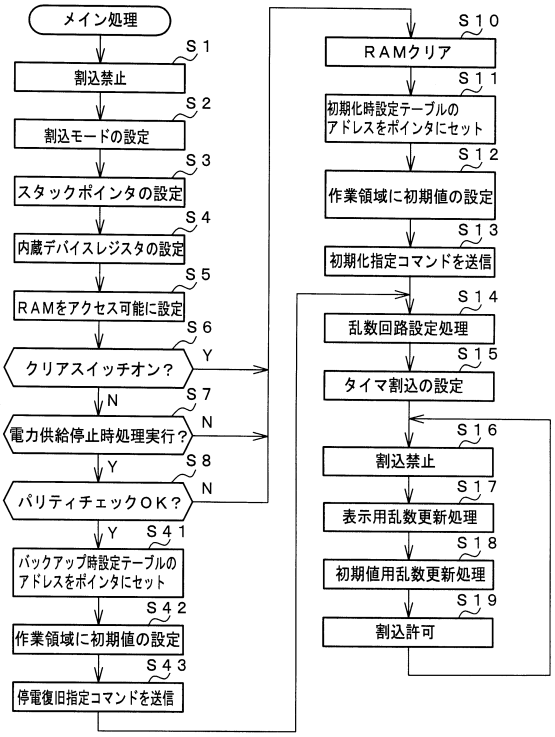
【図２】


97 球払出装置
70 音声出力基板
27R, 27L
25 装飾LED
28a 天枠LED
28b 左枠LED
28c 右枠LED
35 ランプドライバ基板
37 払出制御基板
9 演出表示装置
80 演出制御基板
77 中継基板
8a 第1特別図柄表示器
8b 第2特別図柄表示器
18a 第1特別図柄保留記憶表示器
18b 第2特別図柄保留記憶表示器
10 普通図柄表示器
41 普通図柄保留記憶表示器
31 主基板
54 ROM
55 RAM
56 CPU
57 I/O
503 乱数回路
560
58 入力ドライバ回路
59 出力回路
32a ゲートスイッチ
13a 第1始動口スイッチ
14a 第2始動口スイッチ
23 カウントスイッチ
バックアップ電源（電源基板より）
電源断信号（電源基板より）
16 ソレノイド
21 ソレノイド

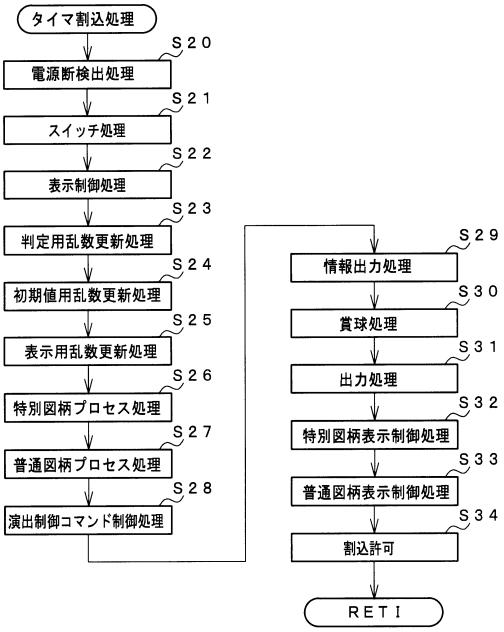
【図３】


27R, 27L
706 ボリューム
705 増幅回路
35 ランプドライバ基板
音声出力基板 702
入出力ドライバ
703 音声合成用IC
704 音声データROM
70
9 演出表示装置
LEDドライバ
25 装飾LED
28c 右枠LED
入力ドライバ 351
352
80 演出制御基板
104 出力ポート
105 出力ポート
28b 左枠LED
28a 天枠LED
102 入力ドライバ
103 入力ポート
109 VDP
101 演出制御用CPU
100
77
74
31
出力ポート
571
主基板

【図４】


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

【図５】



【図６】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0～39	大当り種別判定用	0.002秒毎に１ずつ加算
4	1～30	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に１ずつ加算
6	3～13	ランダム５初期値判定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算

【図７】

大当り判定テーブル

（Ａ）

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）

大当り種別判定テーブル

（Ｂ）

大当り種別判定値（ランダム１と比較される）	
通常大当り	確変大当り
０～１４	１５～３９

【図８】

変動パターン	変動時間（ms）	内容
1	１２０００	非リーチはずれ（短縮なし）
2	４０００	非リーチはずれ（短縮あり）
3	２００００	ノーマルリーチ（はずれ）
4	２００００	ノーマルリーチ（大当り）
5	３００００	スーパーリーチα（はずれ）
6	３００００	スーパーリーチα（大当り）
7	３５０００	スーパーリーチβ（はずれ）
8	３５０００	スーパーリーチβ（大当り）

【図９】

変動パターン	内容	判定値数
1	非リーチはずれ（短縮なし）	１８
3	ノーマルリーチ（はずれ）	6
5	スーパーリーチα（はずれ）	4
7	スーパーリーチβ（はずれ）	2

（Ａ）はずれ変動パターン決定テーブル（低ベース状態で保留記憶数０～４）

変動パターン	内容	判定値数
2	非リーチはずれ（短縮あり）	２０
3	ノーマルリーチ（はずれ）	7
5	スーパーリーチα（はずれ）	2
7	スーパーリーチβ（はずれ）	1

（Ｂ）はずれ変動パターン決定テーブル（低ベース状態で保留記憶数５～８）

【図１０】

変動パターン	内容	判定値数
2	非リーチはずれ（短縮あり）	２０
3	ノーマルリーチ（はずれ）	8
5	スーパーリーチα（はずれ）	1
7	スーパーリーチβ（はずれ）	1

（Ｃ）はずれ変動パターン決定テーブル（高ベース状態で保留記憶数０～２）

変動パターン	内容	判定値数
2	非リーチはずれ（短縮あり）	２０
3	ノーマルリーチ（はずれ）	9
5	スーパーリーチα（はずれ）	1

（Ｄ）はずれ変動パターン決定テーブル（高ベース状態で保留記憶数３～８）

【図１１】

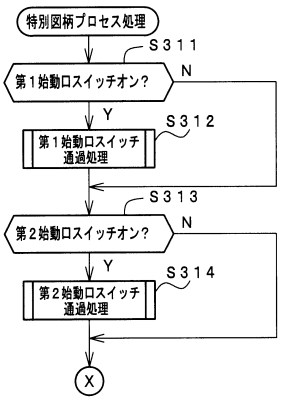
変動パターン	内容	判定値数
4	ノーマルリーチ（大当り）	7
6	スーパーリーチα（大当り）	１０
8	スーパーリーチβ（大当り）	１３

（大当り変動パターン決定テーブル）

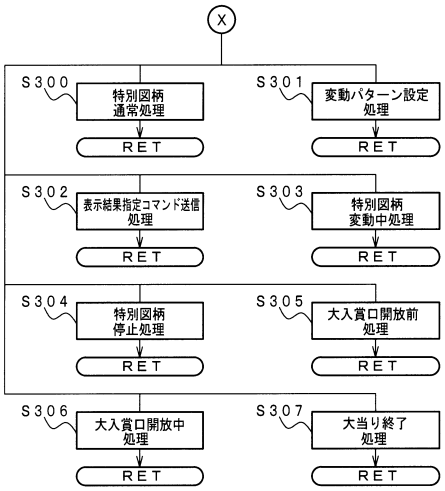
【図１２】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターンＸＸ指定	飾り図柄の変動パターンの指定（XX=変動パターン番号）
８Ｃ	０１	表示結果１指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
８Ｃ	０２	表示結果２指定（通常大当り指定）	通常大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０３	表示結果３指定（確変大当り指定）	確変大当りに決定されていることの指定
８Ｄ	０１	第１図柄変動指定	第１特別図柄の変動を開始することの指定
８Ｄ	０２	第２図柄変動指定	第２特別図柄の変動を開始することの指定
８Ｆ	００	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
９０	００	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
９２	００	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
９Ｆ	００	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
Ａ０	０１	大当り開始１指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０２	大当り開始２指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ１	ＸＸ	大入賞口開放中指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX=01(H)～0F(H)）
Ａ２	ＸＸ	大入賞口開放後指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX=01(H)～0F(H)）
Ａ３	０１	大当り終了１指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
Ａ３	０２	大当り終了２指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
Ｂ０	００	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
Ｂ０	０１	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
Ｂ０	０２	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
Ｃ０	ＸＸ	第１保留記憶数指定	第１保留記憶数がＸＸで示す数になったことに指定
Ｃ１	ＸＸ	第２保留記憶数指定	第２保留記憶数がＸＸで示す数になったことに指定

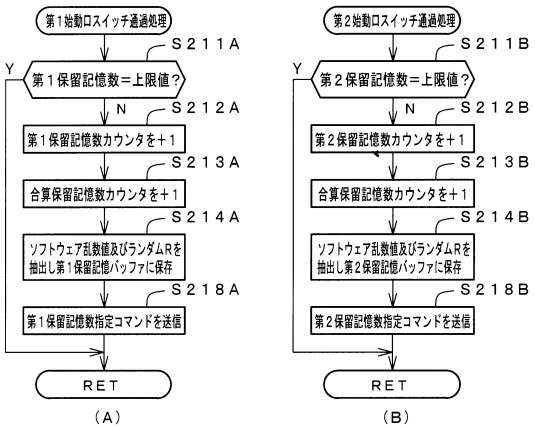
【図１３】



【図１４】



【図１５】

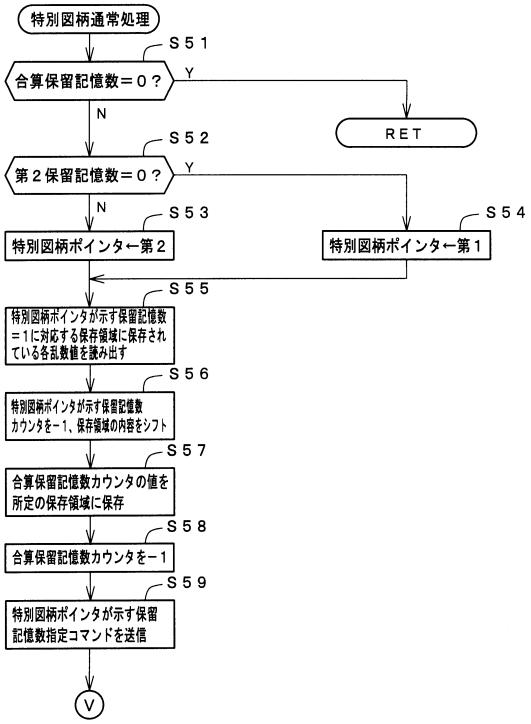


【図１６】

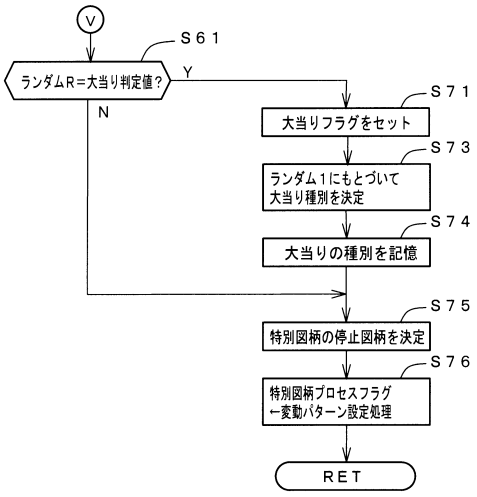
第１保留記憶バッファ	第１保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝４に応じた保存領域

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

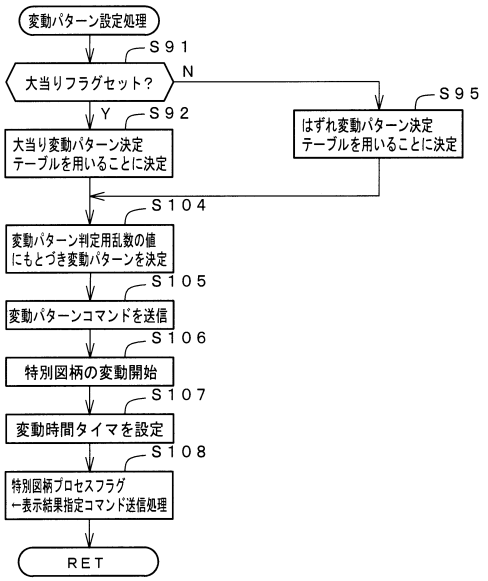
【図１７】



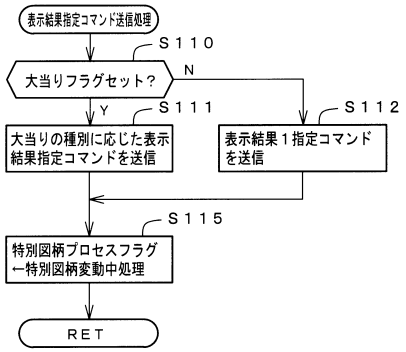
【図１８】



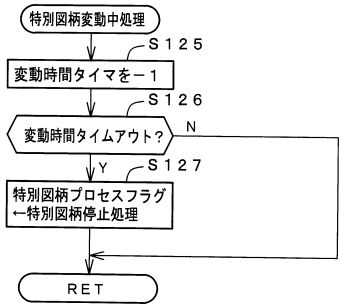
【図１９】



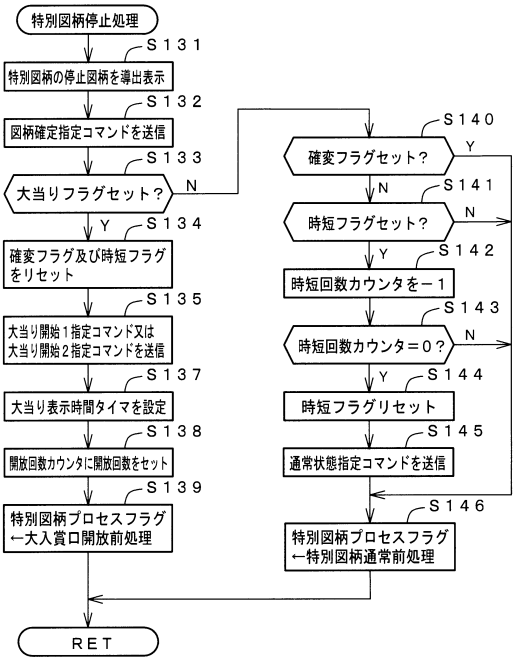
【図２０】



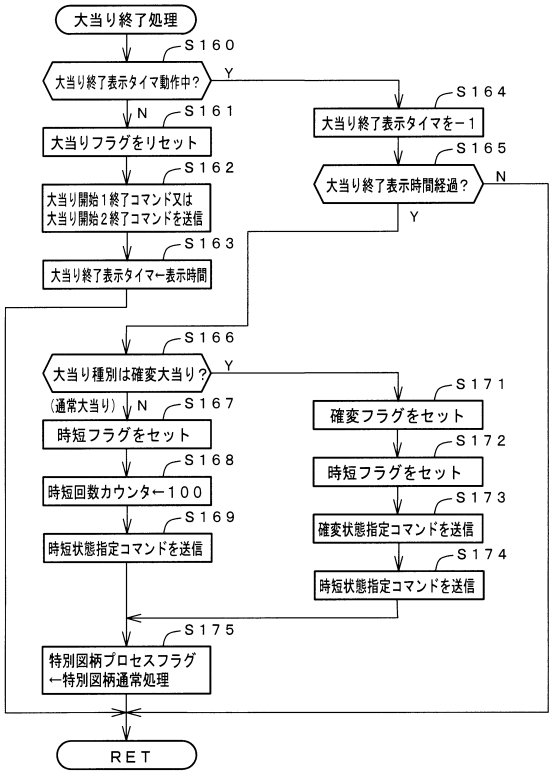
【図２１】



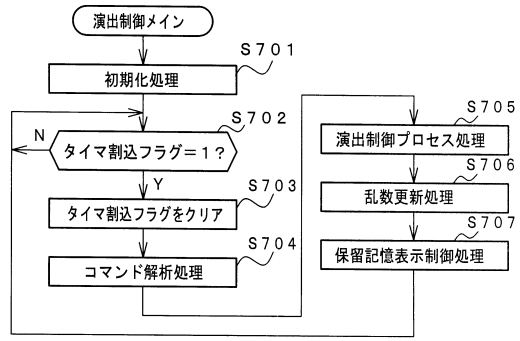
【図２２】



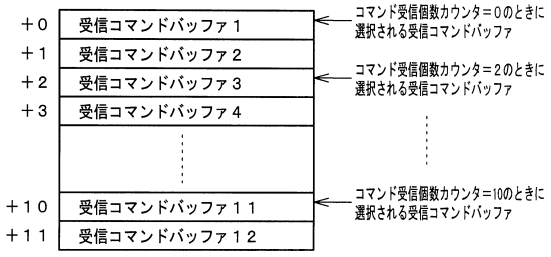
【図２３】



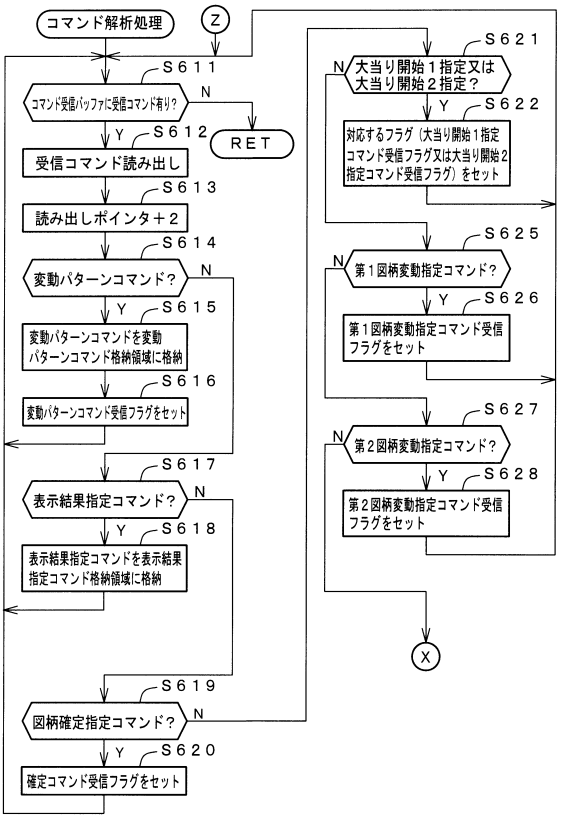
【図２４】



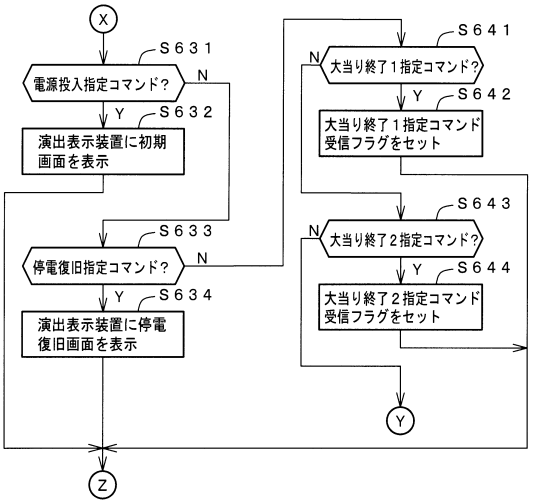
【図２５】



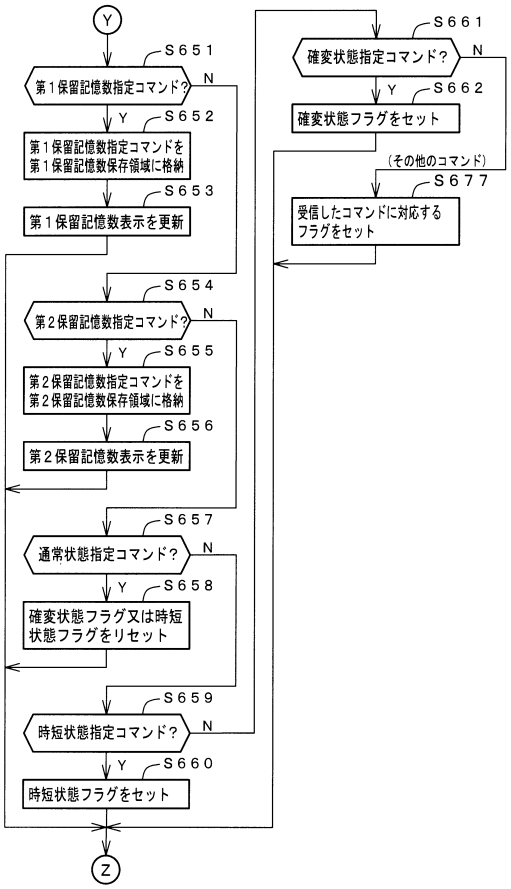
【図２６】



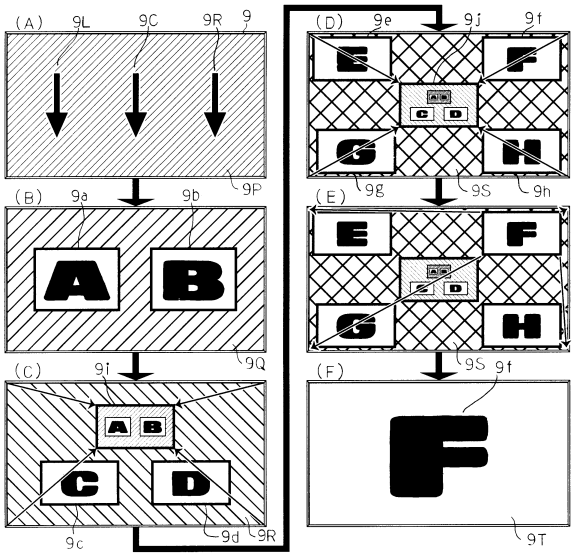
【図２７】



【図２８】



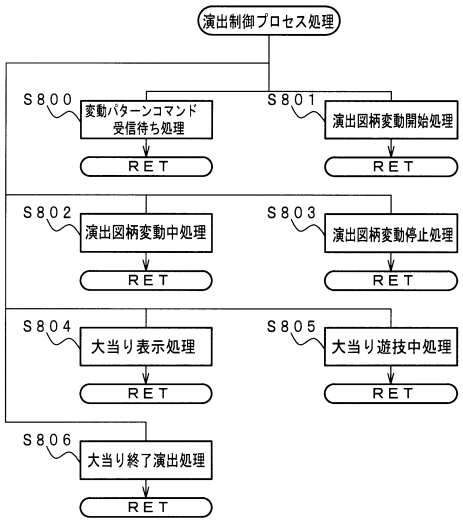
【図２９】



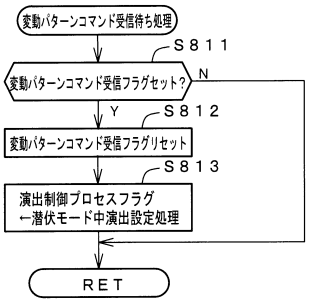
【図３０】

乱数	範囲	用途
ＳＲ１－１	１～８０	第１最終停止図柄決定用
ＳＲ１－２	１～７０	第２最終停止図柄決定用
ＳＲ１－３	１～９６	第３最終停止図柄決定用
ＳＲ２	１～５０	示唆演出決定用
ＳＲ３	１～１８	最終画像決定用
ＳＲ４	１～９	表示切替回数決定用

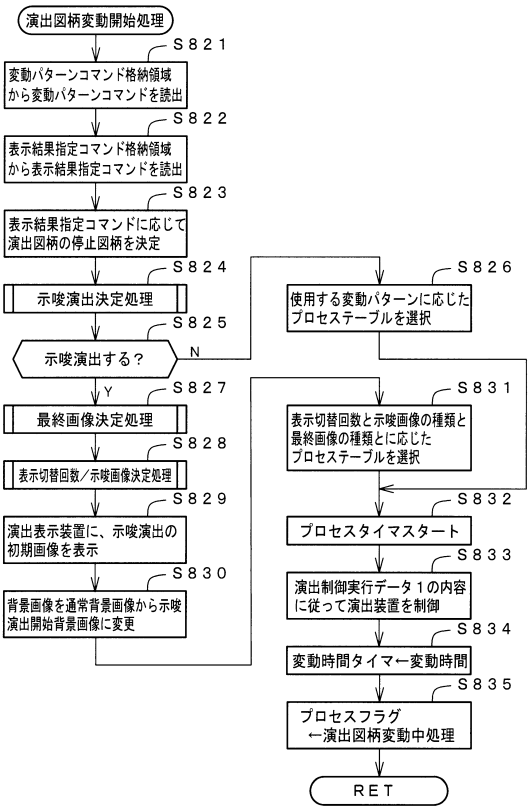
【図３１】



【図３２】



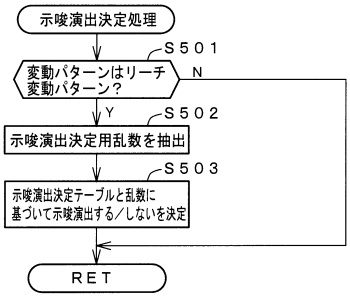
【図３３】



【図３４】

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	偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	奇数の揃い

【図３５】



【図３６】

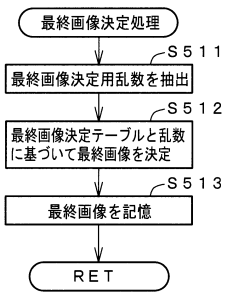
（はずれ時）

示唆演出	判定値数
する	２５
しない	２５

（大当り時）

示唆演出	判定値数
する	４０
しない	１０

【図３７】



【図３８】

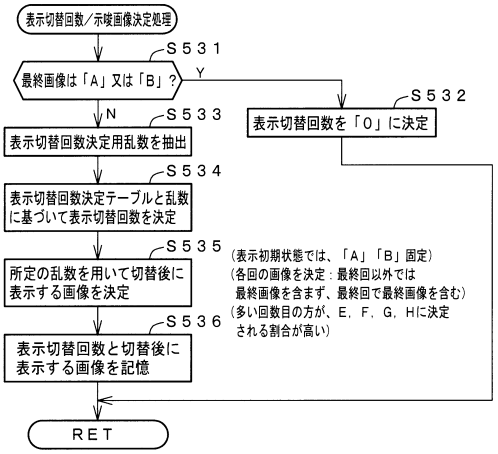
（はずれ時）

最終画像	判定値数
A	4
B	4
C	3
D	3
E	1
F	1
G	1
H	1

（大当り時）

最終画像	判定値数
A	1
B	1
C	2
D	2
E	3
F	3
G	3
H	3

【図３９】



【図４０】

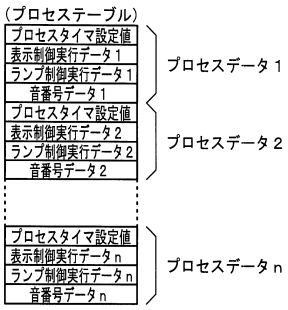
（はずれ時）

表示切替回数	判定値数
1回	6
2回	4

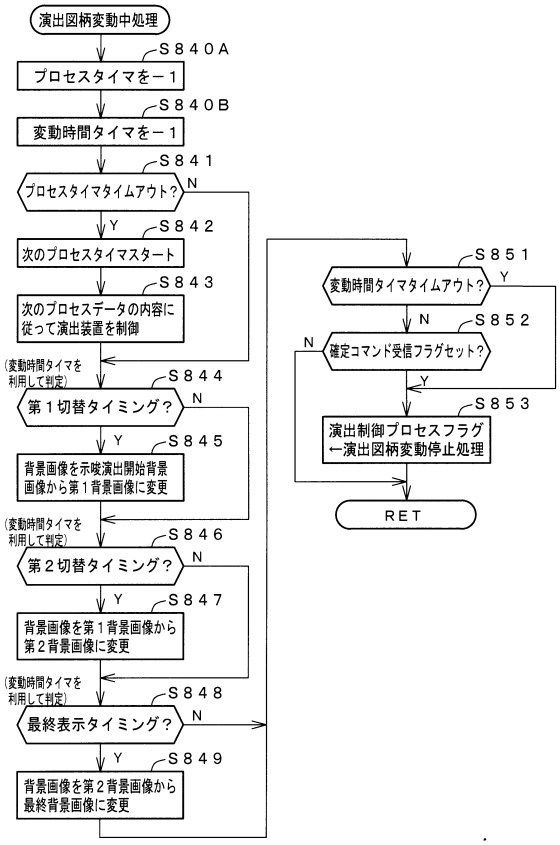
（大当り時）

表示切替回数	判定値数
1回	3
2回	7

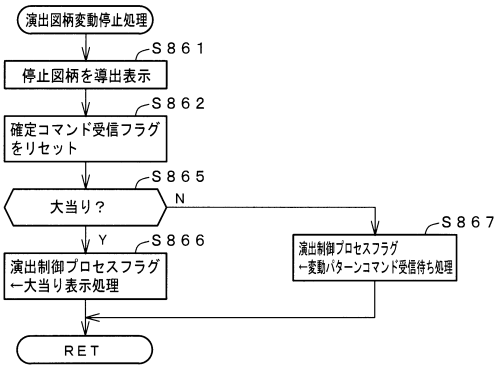
【図４１】



【図４２】



【図４３】


演出図柄変動停止処理
S861
停止図柄を導出表示
S862
確定コマンド受信フラグをリセット
S865
大当り？
N
Y
S866
演出制御プロセスフラグ←大当り表示処理
S867
演出制御プロセスフラグ←変動パターンコマンド受信待ち処理
RET

フロントページの続き

合議体
審判長　石井　哲
審判官　倉持　俊輔
審判官　川崎　優

(56)参考文献　特開２０１１－１４３２０３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１３０７５０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１１００６２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F7/02