

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6823909号
(P6823909)

(45) 発行日 令和3年2月3日 (2021. 2. 3)

(24) 登録日 令和3年1月14日 (2021. 1. 14)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 0

請求項の数 1 (全 106 頁)

(21) 出願番号	特願2015-30943 (P2015-30943)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年2月19日 (2015. 2. 19)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2016-150218 (P2016-150218A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成28年8月22日 (2016. 8. 22)	(74) 代理人	100103090
審査請求日	平成30年1月10日 (2018. 1. 10)		弁理士 岩壁 冬樹
審判番号	不服2019-17434 (P2019-17434/J1)	(74) 代理人	100124501
審判請求日	令和1年12月24日 (2019. 12. 24)		弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	高橋 直人
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

複数箇所それぞれで装飾識別情報を可変表示させる第1可変表示を実行可能な装飾可変表示実行手段と、

装飾識別情報の可変表示に対応して、前記複数箇所と同じ数の演出用可変表示領域それぞれで装飾識別情報よりも小さい演出用識別情報を可変表示させる第2可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段と、

複数の演出用可変表示領域において同一の演出用識別情報が停止表示されたときに、遊技者に価値を付与可能な価値付与手段と、を備え、

第1可変表示と第2可変表示とは、同期して開始および終了し、第1可変表示で表示結果として停止表示される装飾識別情報の組み合わせと、第2可変表示で表示結果として停止表示される演出用識別情報の組み合わせとは、同時に視認可能であり、

前記装飾可変表示実行手段は、第1可変表示にて装飾識別情報が可変表示しているときに可変表示されない特定識別情報を停止表示可能であり、

前記特定識別情報は、前記複数箇所のうちの箇所で停止表示され、

前記演出用可変表示実行手段は、

前記特定識別情報が停止表示されるときに、当該特定識別情報に対応しかつ当該特定識別情報よりも装飾度合いが低い特別識別情報を停止表示し、

前回の可変表示により複数の演出用可変表示領域において停止表示された演出用識別

情報の組み合わせの少なくとも一部に同一の演出用識別情報が含まれるときに、複数の演出用可変表示領域における演出用識別情報を異なる周期により可変表示可能である

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、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技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、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段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（いわゆるパチンコ機）。

10

【0003】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

20

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段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（有利状態）」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。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16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。

30

【0005】

そのような遊技機において、複数の演出用可変表示領域において演出用識別情報の可変表示を実行可能に構成するとともに、所定条件が成立したときに、演出用識別情報を縮小した態様により縮小演出用識別情報の可変表示を実行可能に構成したものがある。例えば、特許文献1には、左中右の図柄表示エリアにおいて左中右の演出図柄の可変表示を実行するとともに、リーチ状態となり可動部材が可動したときに、演出図柄の左中右の図柄表示エリアを第4図柄表示領域の近傍に縮小表示することが記載されている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2014-33907号公報（段落0021，0022，0212-0218、図29、図30）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかし、特許文献1に記載された遊技機では、複数の演出用可変表示領域において同一の演出用識別情報が同期した状態で可変表示されてしまう可能性があり、遊技者を混乱させてしまうおそれがある。

50

【 0 0 0 8 】

そこで、本発明は、制御負担を増加させることなく、遊技者を混乱させてしまうことを防止できる遊技機を適用することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

(手段1) 本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、複数箇所それぞれで装飾識別情報を可変表示させる第1可変表示を実行可能な装飾可変表示実行手段と、装飾識別情報の可変表示に対応して、複数箇所と同じ数の演出用可変表示領域(例えば、システム用小図柄表示領域9Gの左中右の領域)それぞれで装飾識別情報よりも小さい演出用識別情報(例えば、システム用小図柄)を可変表示させる第2可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS500~S502を実行する部分)と、複数の演出用可変表示領域において同一の演出用識別情報(例えば、大当り図柄)が停止表示されたときに、遊技者に価値(例えば、大当り遊技状態に制御されること)を付与可能な価値付与手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS305~S307を実行する部分)と、を備え、第1可変表示と第2可変表示とは、同期して開始および終了し、第1可変表示で表示結果として停止表示される装飾識別情報の組み合わせと、第2可変表示で表示結果として停止表示される演出用識別情報の組み合わせとは、同時に視認可能であり、装飾可変表示実行手段は、第1可変表示にて装飾識別情報が可変表示しているときに可変表示されない特定識別情報を停止表示可能であり、特定識別情報は、複数箇所のうちの箇所で停止表示され、演出用可変表示実行手段は、特定識別情報が停止表示されるときに、当該特定識別情報に対応しかつ当該特定識別情報よりも装飾度合いが低い特別識別情報を停止表示し、前回の可変表示により複数の演出用可変表示領域において停止表示された演出用識別情報の組み合わせの少なくとも一部に同一の演出用識別情報が含まれるときに、複数の演出用可変表示領域における演出用識別情報を異なる周期により可変表示可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS513で選択したプロセステーブルを用いてステップS515, S524を実行することによって、左のシステム用小図柄について「1」~「8」の配列上の全図柄を5秒間で1回転させる変動速度で変動表示し、中のシステム用小図柄について「1」~「8」の図柄配列上の全図柄を9秒間で1回転させる変動速度で変動表示し、右のシステム用小図柄について「1」~「8」の図柄配列上の全図柄を7秒間で1回転させる変動速度で変動表示する)ことを特徴とする。そのような構成によれば、複数の演出用可変表示領域における演出用識別情報を異なる周期により可変表示させることによって、同一の演出用識別情報が同期した状態で可変表示されてしまうことを防止し、制御負担を増加させることなく、遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

【 0 0 1 0 】

(手段2) 手段1において、演出用識別情報と比較して認識しやすい態様により特定演出用識別情報(例えば、演出図柄(通常の演出図柄、演出用小図柄))の可変表示を実行可能な特定演出用可変表示実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS801~S803を実行する部分)を備え、演出用可変表示実行手段は、特定演出用識別情報を表示する表示領域よりも小さい表示領域(例えば、システム用小図柄表示領域9G)において演出用識別情報を表示し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図45~図51に示すように、演出図柄表示領域9Fに表示する通常の演出図柄や演出用小図柄表示領域9Hに表示する演出用小図柄よりも、システム用小図柄表示領域9Gに表示するシステム用小図柄を小さく表示する)、可変表示の実行中に、常に演出用識別情報を表示するとともに常に視認可能な表示領域において演出用識別情報を表示する(例えば、システム用小図柄表示領域9Gは、スーパーリーチ演出や特定演出が実行される場合であっても、それらの演出の邪魔にならない位置に設けられており、演出制御用マイクロコンピュータ100は、スーパーリーチ演出や特定演出の実行中であっても継続して常にシステム用小図柄の可変表示を実行する)ように構成されていてもよい。

10

20

30

40

50

そのような構成によれば、演出用識別情報を常に視認可能に表示することにより、遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

【 0 0 1 1 】

(手段3) 手段1または手段2において、演出用可変表示実行手段は、可変表示を開始するときに複数の演出用可変表示領域において同時に演出用識別情報の可変表示を開始し、可変表示を終了するときに複数の演出用可変表示領域において同時に演出用識別情報を停止表示させる(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS500～S502を実行することによって、変動パターンコマンドの受信を契機として左中右のシステム用小図柄の変動表示を一斉に開始し、変動中にリーチ状態や仮停止状態、再変動状態とすることなく、図柄確定指定コマンドの受信を契機として左中右のシステム用小図柄の変動表示を一斉に停止する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、周期の違いにより遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

10

【 0 0 1 2 】

(手段4) 手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、演出用識別情報と比較して認識しやすい態様により特定演出用識別情報(例えば、演出図柄(通常の演出図柄、演出用小図柄))の可変表示を実行可能な特定演出用可変表示実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS801～S803を実行する部分)を備え、特定演出用可変表示実行手段は、通常の表示態様とは異なる第1特殊表示態様により特定演出用識別情報を表示可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図53(6)に示すように、中の演出図柄として突確/小当り用特殊図柄205を停止表示可能である)、演出用可変表示実行手段は、第1特殊表示態様により特定演出用識別情報が表示されるときに、第1特殊表示態様よりも装飾度合いが低い第2特殊表示態様(例えば、図53に示すように、演出図柄と比較して図柄を装飾する星の絵柄の数が少ない)により演出用識別情報を表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図53(6)に示すように、中のシステム用小図柄として突確/小当り用特殊図柄204を停止表示可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出用識別情報の可変表示に関する処理負担を軽減することができる。

20

【 0 0 1 3 】

(手段5) 手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、遊技媒体(例えば、遊技球)を遊技領域に発射可能な遊技機であって、遊技領域に発射された遊技媒体の進入が制限される態様で設けられ、かつ透光性を有する透光部を含み(図54に示すように透光性を有する透明遊技盤6の遊技釘19で囲まれた制限領域19a内は、遊技球が進入せず透光部を有している)、演出用可変表示実行手段は、所定条件の成立にもとづいて(図56のステップS600に示すように、スーパーリーチであるとの条件にもとづいて)、縮小した演出用識別情報を透光部を通して視認可能に表示する(図55(b)に示すように、演出図柄を縮小した態様の小図柄38eを透光部を有した制限領域19aを通して視認可能に表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技媒体の通過によって遊技に関わる表示が妨げられることを抑制することができる。

30

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 4 】

40

【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】4ms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。

50

【図 9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
 【図 10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
 【図 11】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 12】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 13】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 14】保留特定領域および保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。
 【図 15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
 【図 16】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
 【図 17】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
 【図 18】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 19】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 20】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
 【図 21】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
 【図 22】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 23】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。

10

。【図 24】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
 【図 25】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【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】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
 【図 28】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 29】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
 【図 30】演出図柄の停止図柄および仮停止図柄の一例を示す説明図である。
 【図 31】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
 【図 32】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 33】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 34】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
 【図 35】システム用小図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
 【図 36】システム用小図柄の図柄配列を説明するための説明図である。
 【図 37】システム用小図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
 【図 38】システム用小図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 39】システム用小図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
 【図 40】システム用小図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
 【図 41】第 4 図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
 【図 42】第 4 図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
 【図 43】第 4 図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 44】第 4 図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
 【図 45】演出図柄、システム用小図柄、および第 4 図柄の変動表示の表示態様の具体例を示す説明図である。

20

30

【図 46】演出図柄、システム用小図柄、および第 4 図柄の変動表示の表示態様の具体例を示す説明図である。
 【図 47】演出図柄、システム用小図柄、および第 4 図柄の変動表示の表示態様の具体例を示す説明図である。
 【図 48】演出図柄、システム用小図柄、および第 4 図柄の変動表示の表示態様の具体例を示す説明図である。
 【図 49】演出図柄、システム用小図柄、および第 4 図柄の変動表示の表示態様の具体例を示す説明図である。
 【図 50】演出図柄、システム用小図柄、および第 4 図柄の変動表示の表示態様の具体例を示す説明図である。
 【図 51】演出図柄、システム用小図柄、および第 4 図柄の変動表示の表示態様の具体例

40

50

を示す説明図である。

【図５２】システム用小図柄の変動表示の変動タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図５３】システム用小図柄についても特殊図柄を表示可能に構成する変形例を示す説明図である。

【図５４】第２の実施の形態におけるパチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図５５】第２の実施の形態における遊技中の各種表示を示す説明図である。

【図５６】第２の実施の形態における演出設定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】

【００１５】

10

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。

【００１６】

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。

20

【００１７】

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。

【００１８】

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。

30

40

【００１９】

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けばよい。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）が設けられていけばよい。図１に示

50

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ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【００２０】

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の表示画面の中央部分には、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（本例では、「１」～「８」の図柄。ただし、「１」～「８」の図柄以外に、後述するように、突然確変大当たりや小当たりとなる場合には突確／小当たり用特殊図柄が停止表示される場合があり、擬似連となる場合には仮停止用特殊図柄が仮停止表示される場合がある）の可変表示を行う演出図柄表示領域９Ｆ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９Ｆ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。

【００２１】

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、大当たり図柄（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た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た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、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【００２２】

また、演出表示装置９の表示画面において、演出図柄表示領域９Ｆの右方には、演出図柄を縮小した態様の「左」、「中」、「右」の演出用小図柄（本例では、「１」～「８」の図柄。ただし、「１」～「８」の図柄以外に、後述するように、突然確変大当たりや小当たりとなる場合には突確／小当たり用特殊図柄が停止表示される場合があり、擬似連となる場合には仮停止用特殊図柄が仮停止表示される場合がある）を可変表示する演出用小図柄表示領域９Ｈがある。この実施の形態では、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示が実行される場合には、それに同期して演出図柄表示領域９Ｆにおける演出図柄の可変表示または演出用小図柄表示領域９Ｈにおける演出用小図柄の可変表示のいずれかが実行される。具体的には、この実施の形態では、スーパーリーチ演出が実行される場合や後述する特定演出が実行される場合など、演出表示装置９の表示画面の広範囲の領域を用いて行われる演出が実行される場合には、演出図柄の可変表示が邪魔になることから、演出図柄の可変表示に代えて演出用小図柄の可変表示が実行される。また、この実施の形態では、後述するように、演出モードが演出用小図柄表示モードである場合にも、演出図柄の可変表示に代えて演出用小図柄の可変表示が実行される。また、それ以外の場合には、演出図柄

の可変表示が実行される（ただし、大当り遊技中である場合や客待ちデモンストレーション表示の表示中である場合には、演出図柄および演出用小図柄のいずれも表示されない）。なお、演出用小図柄の可変表示が実行される場合、演出図柄の可変表示が実行される場合と同様の態様で、可変表示態様がリーチ態様となる場合があり、擬似連を伴う可変表示も実行可能である。

【 0 0 2 3 】

また、演出表示装置 9 の表示画面の左上方には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に同期して、「左」、「中」、「右」のシステム用小図柄（本例では、「1」～「8」の図柄）を可変表示するシステム用小図柄表示領域 9 G がある。この実施の形態では、システム用小図柄表示領域 9 G は、スーパーリーチ演出や後述する特定演出が実行される場合であっても、それらの演出の邪魔にならない位置に設けられており、スーパーリーチ演出や後述する特定演出の実行中であっても継続してシステム用小図柄の可変表示が実行される。なお、システム用小図柄の可変表示については、演出図柄や演出用小図柄の可変表示態様がリーチ態様となる場合であってもシステム用小図柄の可変表示態様がリーチ態様となることはなく、演出図柄や演出用小図柄の可変表示で擬似連となる場合であってもシステム用小図柄で擬似連を伴う可変表示が実行されることはない。

【 0 0 2 4 】

なお、この実施の形態では、演出用小図柄表示領域 9 H に表示される演出用小図柄の方が、システム用小図柄表示領域 9 G に表示されるシステム用小図柄よりも大きく、視認しやすい。

【 0 0 2 5 】

また、この実施の形態では、単に「演出図柄」や「演出図柄の可変表示」と表現する場合、演出図柄表示領域 9 F に表示される演出図柄および演出用小図柄表示領域 9 H に表示される演出用小図柄やそれらの可変表示を包括的に含んで表現する場合がある。また、この実施の形態では、演出図柄表示領域 9 F に表示される演出図柄やその可変表示を特に区別して表現する場合に、「通常の演出図柄」や「通常の演出図柄の可変表示」と表現する場合がある。

【 0 0 2 6 】

演出表示装置 9 の表示画面の右上方部には、演出図柄（演出用小図柄を含む）と後述する特別図柄および普通図柄とに次ぐ第 4 図柄を表示する第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d が設けられている。この実施の形態では、後述する第 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 9 c 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 9 d とが設けられている。

【 0 0 2 7 】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置 9 を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置 9 上の表示画面を見ても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、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することはないため、常に視認することができる。また、この実施の形態では、システム用小図柄も、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することはないため、常に視認することができる。

【 0 0 2 8 】

なお、遊技領域に可動部材を設けるように遊技機を構成した場合には、その可動部材が遊技領域のいずれの位置にある場合であっても視認が妨げられない領域にシステム用小図柄および第４図柄が表示されるように構成するようにすればよい。

【００２９】

なお、第１特別図柄用の第４図柄と第２特別図柄用の第４図柄とを、第４図柄と総称することがあり、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃと第２特別図柄用の第４図柄表示領域９ｄを、第４図柄表示領域と総称することがある。

【００３０】

第４図柄の変動（可変表示）は、第４図柄表示領域９ｃ、９ｄを所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおける第１特別図柄用の第４図柄の可変表示とは同期している。第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、第２特別図柄用の第４図柄表示領域９ｄにおける第２特別図柄用の第４図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。

【００３１】

また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（確変大当たりや通常大当たりのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たり（例えば、突然確変大当たり以外の大当たり）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当たりには制御可能である場合には、大当たり遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当たりのラウンド数が同じであっても、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば１秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当たりと、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば３０秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりと期待できない大当たりがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【００３２】

また、第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第２特別図柄用の第４図柄表示領域９ｄにおいて大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（確変大当たりや通常大当たりのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たり（例えば、突然確変大当たり以外の大当たり）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当たりには制御可能である場合には、大当たり遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当たりのラウンド数が同じであっても、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば１秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当たりと、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば３０秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりと期待できない大当たりがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【 0 0 3 3 】

なお、第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d の消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

【 0 0 3 4 】

なお、この実施の形態では、第 4 図柄表示領域を演出表示装置 9 の表示画面の一部に設ける場合を示しているが、演出表示装置 9 とは別に、ランプや L E D などの発光体を用いて第 4 図柄表示領域を実現するようにしてもよい。この場合、例えば、第 4 図柄の変動（可変表示）を、2 つの L E D が交互に点灯する状態を継続することによって実現されるようにしてもよく、2 つの L E D のうちのいずれの L E D が停止表示されたかによって大当り図柄が停止表示されたか否かを表すようにしてもよい。

10

【 0 0 3 5 】

また、この実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とにそれぞれ対応させて別々の第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d を備える場合を示しているが、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに対して共通の第 4 図柄表示領域を演出表示装置 9 の表示画面の一部に設けるようにしてもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに対して共通の第 4 図柄表示領域をランプや L E D などの発光体を用いて実現するようにしてもよい。この場合、第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行するときと、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、一定の時間間隔で異なる表示色の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第 4 図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行するときと、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第 4 図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第 1 特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第 2 特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当り図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

20

【 0 0 3 6 】

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）8 a が設けられている。この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a は、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 L E D）で実現されている。すなわち、第 1 特別図柄表示器 8 a 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 8 a 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）8 b も設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b 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 L E D）で実現されている。すなわち、第 2 特別図柄表示器 8 b は、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。

30

【 0 0 3 7 】

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。

40

【 0 0 3 8 】

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 9 】

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

50

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。

【0040】

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、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことにもついで開始され、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）を最終的に停止表示させることである。

10

【0041】

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。

【0042】

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。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。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。

20

30

【0043】

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。

【0044】

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。

40

【0045】

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。

【0046】

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

50

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。

【0047】

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。

【0048】

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）18cが設けられている。この実施の形態では、合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられていることにより、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、合算保留記憶数表示部18cに代えて、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部と、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部とを設けるように構成してもよい。

【0049】

なお、この実施の形態では、合算保留記憶表示部18cにおいて、第1保留記憶に対応する保留表示であるか第2保留記憶に対応する保留表示であるかを区別することなく表示する場合を示しているが、第1保留記憶に対応する保留表示であるか第2保留記憶に対応する保留表示であるかを区別可能に表示するようにしてもよい。例えば、この実施の形態では、通常態様で保留表示を表示する場合、第1保留記憶に対応する保留表示であるか第2保留記憶に対応する保留表示であるかを区別することなく一律に黒色の丸形表示を表示する場合を示しているが、第1保留記憶に対応する保留表示を黒色の丸形表示で表示する一方で第2保留記憶に対応する保留表示を黄色の丸形表示で表示することによって区別可能としてもよい。また、例えば、第1保留記憶に対応する保留表示と第2保留記憶に対応する保留表示とで保留表示の形状を異ならせてもよい。

【0050】

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。

【0051】

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タスイッチ23で検出される。

【0052】

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

10

20

30

40

50

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。

【0053】

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た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たりと判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。

【0054】

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 LED 28 が設けられている。

【0055】

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過して遊技領域 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。

【0056】

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。

【0057】

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 8 a、8 b 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。

【0058】

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ったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。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。

【0062】

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 ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う

CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 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 CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 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。

【0063】

また、RAM 55 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、RAM 55 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

10

20

【0064】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において CPU 56 が ROM 54 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 CPU 56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 56 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。

【0065】

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

30

【0066】

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。

【0067】

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、ROM 54 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。

40

【0068】

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

50

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。

【0069】

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。

【0070】

なお、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、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。

【0071】

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。

【0072】

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。

【0073】

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、およびプッシュボタン 120 が備えるプッシュセンサ 124 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。

【0074】

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。

【0075】

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。

【0076】

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

10

20

30

40

50

装置 9 に出力する。

【 0 0 7 7 】

演出制御用 CPU 1 0 1 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 1 0 9 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画像データ、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 1 0 9 は、演出制御用 CPU 1 0 1 の指令に応じて、CGROM から画像データを読み出す。そして、VDP 1 0 9 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。

【 0 0 7 8 】

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 8 0 において、まず、入力ドライバ 1 0 2 に入力する。入力ドライバ 1 0 2 は、中継基板 7 7 から入力された信号を演出制御基板 8 0 の内部に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 8 0 の内部から中継基板 7 7 へ方向には信号を通過させない) 信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【 0 0 7 9 】

中継基板 7 7 には、主基板 3 1 から入力された信号を演出制御基板 8 0 に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 8 0 から中継基板 7 7 へ方向には信号を通過させない) 信号方向規制手段としての単方向性回路 7 4 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 5 7 1 を介して主基板 3 1 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 7 7 から主基板 3 1 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 7 7 からの信号は主基板 3 1 の内部 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側) に入り込まない。なお、出力ポート 5 7 1 は、図 2 に示された I/O ポート部 5 7 の一部である。また、出力ポート 5 7 1 の外側 (中継基板 7 7 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。

【 0 0 8 0 】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スティックコントローラ 1 2 2 のトリガボタン 1 2 1 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 1 2 5 から、入力ポート 1 0 6 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プッシュボタン 1 2 0 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 1 2 4 から、入力ポート 1 0 6 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スティックコントローラ 1 2 2 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 1 2 3 から、入力ポート 1 0 6 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、出力ポート 1 0 5 を介してバイブレーションモータ 1 2 6 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 1 2 2 を振動動作させる。

【 0 0 8 1 】

さらに、演出制御用 CPU 1 0 1 は、出力ポート 1 0 5 を介してランプドライバ基板 3 5 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 1 0 1 は、出力ポート 1 0 4 を介して音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力する。

【 0 0 8 2 】

ランプドライバ基板 3 5 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 3 5 1 を介して LED ドライバ 3 5 2 に入力される。LED ドライバ 3 5 2 は、LED を駆動する信号にもとづいて枠 LED 2 8 などの発光体に電流を供給する。

【 0 0 8 3 】

音声出力基板 7 0 において、音番号データは、入力ドライバ 7 0 2 を介して音声合成用 IC 7 0 3 に入力される。音声合成用 IC 7 0 3 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 7 0 5 に出力する。増幅回路 7 0 5 は、音声合成用 IC 7 0 3 の出力レ

10

20

30

40

50

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。

【0084】

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。

10

【0085】

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 をアクセス可能状態に設定する（ステップ S5）。なお、割込モード 2 は、CPU 56 が内蔵する特定レジスタ（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。

20

【0086】

次いで、CPU 56 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、CPU 56 は、通常の初期化処理（ステップ S10～S15）を実行する。

【0087】

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、CPU 56 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。

30

【0088】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 56 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。

40

【0089】

チェック結果が正常であれば、CPU 56 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、ROM 54 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

50

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。

【００９０】

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９参照）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もとづいて、第４図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【００９１】

なお、この実施の形態では、バックアップＲＡＭ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Ｓ４４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ＲＡＭ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。

【００９２】

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、ＣＰＵ５６は、まず、バックアップＲＡＭ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。

【００９３】

また、ＣＰＵ５６は、まず、バックアップＲＡＭ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。

【００９４】

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。

【００９５】

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

10

20

30

40

50

らかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM 55 の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、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、ROM 54 に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップ S 1 1 ）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップ S 1 2 ）。

【 0 0 9 6 】

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 7 】

また、CPU 56 は、サブ基板（主基板 3 1 以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（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 S 1 3 ）。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。

【 0 0 9 8 】

また、CPU 56 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 S 1 4 ）。CPU 56 は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路 503 にランダム R の値を更新させるための設定を行う。

【 0 0 9 9 】

そして、ステップ S 1 5 において、CPU 56 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 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 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。

【 0 1 0 0 】

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 56 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。

【 0 1 0 1 】

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「135」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示

10

20

30

40

50

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。

【0102】

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）。

10

【0103】

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。

20

【0104】

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）。

【0105】

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。

30

【0106】

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。

【0107】

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）。

40

【0108】

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）。

【0109】

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

50

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。

【0110】

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

【0111】

また、CPU 56 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップ S32）。

10

【0112】

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

20

【0113】

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。

【0114】

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 4 ms 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。

30

【0115】

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。

【0116】

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。

40

【0117】

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）。

50

【 0 1 1 8 】

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、所定の小当り図柄（突然確変大当り図柄と同じ図柄。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「小当り」の可変表示態様という。

【 0 1 1 9 】

ここで、小当りとは、大当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、突然確変大当りとは、大当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りであり、かつ、大当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。

【 0 1 2 0 】

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、ロングPC1-1、スーパーPA3-1、スーパーPB3-1の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチ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擬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擬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擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1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。

【 0 1 2 1 】

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、ロングPC1-2、スーパーPA3-2、スーパーPB3-2、特定PD1-1、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擬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擬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擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3

回行われる。また、突然確変大当たりまたは小当たりの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊 P G 1 - 3 の変動パターンについては、再変動が 1 回行われる。

【 0 1 2 2 】

また、リーチする場合に使用される変動パターンのうち、特定 P D 1 - 1 を用いる場合には、ノーマルリーチとなり、さらにスーパーリーチに発展した後、変動表示中の所定の特定演出開始タイミングから特定演出の実行が開始され、大当たり遊技中にまでわたって一連の演出として特定演出が実行される。

【 0 1 2 3 】

なお、この実施の形態では、大当たりとなる場合にのみ特定演出を伴う変動パターンが設けられている場合を示しているが、はずれとなる場合であっても特定演出を伴う変動パターンが設けられていてもよい。この場合、例えば、はずれとなる場合には変動表示が終了するまで、特定 P D 1 - 1 を用いる場合と同様の態様で特定演出を実行し、変動表示を終了するタイミングで特定演出を終了するようにすればよい。

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチを含む変動パターンとして、特定演出を伴うスーパーリーチを含む変動パターン（特定 P D 1 - 1）と、特定演出を伴わないスーパーリーチを含む変動パターン（スーパー P A 3 - 1 , 3 - 2、スーパー P B 3 - 1 , 3 - 2）とがある場合を示しているが、特定演出を伴う場合と伴わない場合とで異なる態様のスーパーリーチ演出を実行してもよい。この場合、この実施の形態では、大当たりの場合にのみ特定演出が実行されるのであるから、スーパーリーチに発展した時点で大当たりとなることが認識できることになる。また、特定演出を伴う場合と伴わない場合とで共通の態様のスーパーリーチ演出を実行してもよい。この場合、例えば、スーパーリーチとなって大当たりとなった後に特定演出を開始するように構成してもよい。

【 0 1 2 6 】

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（ M R 1 ）：大当たりの種類（後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり）を決定する（大当たり種別判定用）

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

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

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

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

10

20

30

40

50

)

【0127】

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。

【0128】

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。

【0129】

図5に示された遊技制御処理におけるステップ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。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。

【0130】

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、ROM54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、通常状態や時短状態（すなわち、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。

【0131】

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、ROM54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。

【0132】

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

10

20

30

40

50

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。

【0133】

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(後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り)にすることに決定する。また、大当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。

【0134】

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。

【0135】

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。

【0136】

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5個の判定値が割り当てられている(40分の5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1個の判定値が割り当てられている(40分の1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。

【0137】

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15ラウンドの通常大当りや確変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、大当り遊技が継続する（恰も15回開放の大当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。

【0138】

この実施の形態では、図8（D）、（E）に示すように、大当り種別として、「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当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、10ラウンドの大当り遊技に制御する10R確変大当りや、7ラウンドの大当り遊技に制御する7R確変大当り、5ラウンドの大当り遊技に制御する5R確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」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種類以上の大当り種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が3種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として2種類のみ設けられていてもよい。

【0139】

「通常大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態のみに移行させる大当りである（後述するステップS167参照）。そして、時短状態に移行した後、変動表示を所定回数（この実施の形態では100回）終了すると時短状態が終了する（ステップS168、S137～S140参照）。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短状態を終了する（ステップS132参照）。

【0140】

「確変大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（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にも移行される。後述するステップS169、S170参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップS132参照）。

【0141】

また、「突然確変大当り」とは、「通常大当り」や「確変大当り」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りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「通常大当り」や「確変大当り」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、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される（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にも移行される。後述するステップS169, S170参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップS132参照）。

10

【0142】

なお、突然確変大当りの態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、大入賞口の開放回数は通常大当りや突然確変大当りと同じ15回（15ラウンド）とし、大入賞口の開放時間のみ0.1秒と極めて短くするようにしてもよい。

【0143】

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。なお、大当り種別が全て確変大当りであるように構成する場合、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（高ペース状態）を伴わない突然確変大当りを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当りと小当りの場合とで同じにすること）が好ましい。

20

【0144】

大当り種別判定テーブル131a, 131b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。CPU56は、ランダム1の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

30

【0145】

図9および図10は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図9および図10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。

40

【0146】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当りとするか否か、小当りとするか否か、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)~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。

50

【 0 1 4 7 】

コマンド 8 D 0 1 (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 8 D 0 2 (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。

【 0 1 4 8 】

コマンド 8 F 0 0 (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 1 0 0 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。

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーション表示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。

【 0 1 5 1 】

コマンド A 0 0 1 , A 0 0 2 (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、「通常大当たり」や「確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド (A 0 0 1 (H)) が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンド (A 0 0 2 (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、突然大当たりである場合に突然確変大当た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、小当た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。

【 0 1 5 2 】

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、大当たり遊技中の第 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、大当たり遊技中の第 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、大当たり遊技中の第 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、大当たり遊技中の第 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。

【 0 1 5 3 】

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、大当り終了指定コマンド (A 3 0 1 (H)) は、「通常大当り」や「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 2 (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 2 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。

10

【 0 1 5 4 】

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。コマンド B 0 0 2 (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。

【 0 1 5 5 】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド (第 1 始動入賞指定コマンド) である。コマンド C 1 0 0 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド (第 2 始動入賞指定コマンド) である。なお、この実施の形態では、以下、第 1 始動入賞指定コマンドと第 2 始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

20

【 0 1 5 6 】

コマンド C 2 X X (H) は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数 (合算保留記憶数) を指定する演出制御コマンド (合算保留記憶数指定コマンド) である。コマンド C 2 X X (H) における「 X X 」が、合算保留記憶数を示す。コマンド C 3 0 0 (H) は、合算保留記憶数を 1 減算することを指定する演出制御コマンド (合算保留記憶数減算指定コマンド) である。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

30

【 0 1 5 7 】

なお、この実施の形態では、保留記憶数を指定するコマンドとして、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、第 1 保留記憶と第 2 保留記憶とのうち増加した方の保留記憶数を指定するコマンドを送信するように構成してもよい。具体的には、第 1 保留記憶が増加した場合に第 1 保留記憶数を指定する第 1 保留記憶数指定コマンドを送信し、第 2 保留記憶が増加した場合に第 2 保留記憶数を指定する第 2 保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【 0 1 5 8 】

また、この実施の形態では、保留記憶情報として、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 とのいずれに始動入賞したかを指定する始動入賞指定コマンドを送信するとともに、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、保留記憶情報として送信する演出制御コマンドは、この実施の形態で示したものにかなされない。例えば、保留記憶数が増加したときに、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示す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) を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数が減少したことを示す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) を送信するようにしてもよい。

40

50

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞があり第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b において特別図柄の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 1 0 0 に送信する。

10

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

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

20

【 0 1 6 3 】

図 9 および図 1 0 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 8 a 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 8 b 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演出表示装置 9 などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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。

30

【 0 1 6 4 】

図 1 1 および図 1 2 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、C P U 5 6) が実行する特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 6) 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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしていたら、すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 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 S 3 1 1 , S 3 1 2) 。また、C P U 5 6 は、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていたら、すなわち第 2 始動入賞口 1 4 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 S 3 1 3 , S 3 1 4) 。そして、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 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 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 のうちのいずれかの処理を行う。

40

50

【 0 1 6 5 】

ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 の処理は、以下のような処理である。

【 0 1 6 6 】

特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 0 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶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 S 3 0 1 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。

10

【 0 1 6 7 】

変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。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 1 0 0 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 S 3 0 2 に対応した値（この例では 2）に更新する。

20

【 0 1 6 8 】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）：特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、表示結果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 S 3 0 3 に対応した値（この例では 3）に更新する。

【 0 1 6 9 】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）：特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップ S 3 0 1 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 4 に対応した値（この例では 4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において第 4 図柄が停止されるように制御する。

30

【 0 1 7 0 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。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 S 3 0 5 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 S 3 0 8 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 S 3 0 0 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 2 2 参照）、ステップ S 2 2 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

【 0 1 7 1 】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）：特別図柄プロセスフラグの値が 5 であると

50

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 S 306 に対応した値（この例では 6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。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 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、大当たり遊技中の第 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、大当たり遊技中の第 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（A 1 0 A（H））が送信される。

10

【0172】

大入賞口開放中処理（ステップ S 306）：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 S 305 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、大当た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 S 307 に対応した値（この例では 7）に更新する。

20

【0173】

大当たり終了処理（ステップ S 307）：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。大当た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 S 300 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【0174】

小当たり開放前処理（ステップ S 308）：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。小当たり開放前処理では、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 S 309 に対応した値（この例では 9）に更新する。なお、小当たり開放前処理は小当たり遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当たり遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理でもある。

30

【0175】

小当たり開放中処理（ステップ S 309）：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 S 308 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 S 310 に対応した値（この例では 10）に更新する。

40

【0176】

小当たり終了処理（ステップ S 310）：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。小当た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 S 300 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【0177】

図 13 は、ステップ S 312、S 314 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャー

50

トである。このうち、図 1 3 (A) は、ステップ S 3 1 2 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 1 3 (B) は、ステップ S 3 1 4 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。

【 0 1 7 8 】

まず、図 1 3 (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 1 3 a 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、CPU 5 6 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 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 S 1 2 1 1 A）。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。

10

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

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

20

【 0 1 8 1 】

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

30

【 0 1 8 2 】

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

40

50

【 0 1 8 3 】

図 1 4 (B) 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 1 4 (B) に示すように、第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値 (この例では 4) に対応した保存領域が確保されている。また、第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値 (この例では 4) に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、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、R A M 5 5 に形成されている。

10

【 0 1 8 4 】

そして、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う (ステップ S 1 2 1 6 A) とともに、合算保留記憶数カウンタの値を E X T データに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う (ステップ S 1 2 1 7 A) 。

【 0 1 8 5 】

次に、図 1 3 (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 1 4 a 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、C P U 5 6 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 S 1 2 1 1 B) 。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。

20

【 0 1 8 6 】

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

【 0 1 8 7 】

次いで、C P U 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 2 保留記憶バッファ (図 1 4 (B) 参照) における保存領域に格納する処理を実行する (ステップ S 1 2 1 5 B) 。なお、ステップ S 1 2 1 5 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 5 6 0 は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

30

40

【 0 1 8 8 】

そして、C P U 5 6 は、第 2 始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う (ステップ S 1 2 1 6 B) とともに、合算保留記憶数カウンタの値を E X T データに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う (ステップ S 1 2 1 7 B) 。

【 0 1 8 9 】

図 1 5 および図 1 6 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 S 3 0 0) 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、C P U 5 6 は、合算保留記憶数の値を確認する (ステップ S 5 1) 。具体的には、合算保留記憶数カウンタの

50

カウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、CPU56は、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、最後に変動表示を停止してから所定期間（例えば、1分）が経過したか否かを確認する（ステップS51A）。なお、最後に変動表示を停止してから所定期間を経過したか否かは、例えば、変動表示を終了する時に（例えば、後述する特別図柄停止処理において）所定のタイマをセットし、ステップS51Aにおいて、この所定のタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより、判定できる。最後に変動表示を停止してから所定期間を経過していれば、CPU56は、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S51B）、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51B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ステップS51A、S51Bの処理を実行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。

10

【0190】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域（図14（A）参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する（ステップS52）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（ステップS52のN）、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合（ステップS52のY）、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。

20

【0191】

ステップS52～S54の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される。なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置15が設けられた第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなり第2保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。

30

【0192】

なお、上記のように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、入賞順を記憶する必要はなくなるのであるから、図14（A）に示した保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）は不要となる。

40

【0193】

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。

【0194】

50

そして、CPU 56 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 S 56）。具体的には、CPU 56 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。

【0195】

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。

【0196】

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。

【0197】

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 S 58）。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。

【0198】

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 S 60）。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。

【0199】

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 S 28）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、合算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、4 ms 経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに 4 ms 経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに 4 ms 経過後に合算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

10

20

30

40

50

れる。

【0200】

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。

10

【0201】

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S1215Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1215B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。

【0202】

20

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（通常状態や時短状態）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（ROM54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当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、CPU56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。

30

【0203】

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。

40

【0204】

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）、CPU56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、CPU56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に決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「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、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（C）に示す

50

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、小当りすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56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S63）、ステップS75に移行する。

【0205】

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S62のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS75に移行する。

【0206】

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。

10

【0207】

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S1215Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1215B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。

20

【0208】

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。

30

【0209】

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」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。

40

【0210】

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。

【0211】

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

50

対応した値に更新する（ステップS76）。

【0212】

図17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を確認する（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、大当り種別に応じた大当り用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS92）。そして、ステップS100に移行する。

【0213】

大当りフラグがセットされていない場合には、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S93）。小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、小当り用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS94）。そして、ステップS100に移行する。

【0214】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56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S95）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では100回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「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た場合には、大当り遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当りが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。

【0215】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS96のN）、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、通常時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS97）。そして、ステップS100に移行する。

【0216】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS96のY）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、短縮時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS98）。そして、ステップS100に移行する。

【0217】

時短フラグがセットされている場合（ステップS95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（この実施の形態では、確変状態に移行される場合には必ず時短状態にも移行されるので（ステップS169、S170参照）、ステップS95でYと判定された場合には、確変状態の場合と時短状態のみに制御されている場合とがある）、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、時短時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS99）。そして、ステップS100に移行する。

【0218】

この実施の形態では、ステップS95～S99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、短縮時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択される。また、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、時短時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択される。この場合、

10

20

30

40

50

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短縮変動用の変動パターン種別が決定される場合があり、短縮変動用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6参照)。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。

【0219】

10

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S 9 5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、通常時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択するようにしてもよい。

【0220】

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S 9 2、S 9 4、S 9 7、S 9 8またはS 9 9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S 1 0 0)。

20

【0221】

次いで、CPU56は、ステップS 1 0 0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、いずれかの当り変動パターン判定テーブル、またははずれ変動パターン判定テーブルを選択する(ステップS 1 0 1)。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S 1 0 1の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS 1 0 2)。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。

30

【0222】

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S 1 0 3)。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S 1 0 4)。

40

【0223】

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S 1 0 5)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理(ステップS 3 0 2)に対応した値に更新する(ステップS 1 0 6)。

【0224】

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

50

S 9 5 ~ S 1 0 0 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と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき、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。

【 0 2 2 5 】

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。

【 0 2 2 6 】

図 1 8 は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2 ）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、C P U 5 6 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 9 参照）を送信する制御を行う。具体的には、C P U 5 6 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 S 1 1 0 ）。セットされていない場合には、ステップ S 1 1 6 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 S 1 1 1 , S 1 1 2 ）。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 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。また、C P U 5 6 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 S 1 1 3 , S 1 1 4 ）。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 S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2」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）、C P U 5 6 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 S 1 1 5 ）。20

【 0 2 2 7 】

一方、C P U 5 6 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 S 1 1 0 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 S 1 1 6 ）。小当りフラグがセットされていれば、C P U 5 6 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 S 1 1 7 ）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップ S 1 1 6 の N ）、すなわち、はずれである場合には、C P U 5 6 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 S 1 1 8 ）。30

【 0 2 2 8 】

そして、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3 ）に対応した値に更新する（ステップ S 1 1 9 ）。

【 0 2 2 9 】

図 1 9 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3 ）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、C P U 5 6 は、まず、合算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 S 1 1 2 1 ）。なお、合算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 S 1 1 2 2 で合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に合算保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す合算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 S 1 1 2 1 では、その合算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、セットした合算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

【 0 2 3 0 】

次いで、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、C P U 5 6 は、合算 50

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)。

【0231】

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。

【0232】

図20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、大当た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)。大当た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、時短状態であることを示す時短フラグ、および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に大当た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、大当たりの種別が「通常大当たり」または「確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(コマンドA001(H))を送信する。また、大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(コマンドA002(H))を送信する。なお、大当たりの種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ(大当たり種別バッファに記憶されているデータ)にもとづいて判定される。

【0233】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間(大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS134)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、「通常大当たり」や「確変大当たり」の場合には15回。「突然確変大当たり」の場合には2回。)をセットする(ステップS135)。また、大当たり遊技における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、突然確変大当たりの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当たりや確変大当たりの場合には、ラウンド時間として2.9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)。

【0234】

また、ステップS131で大当た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となってい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)。

【0235】

次いで、CPU56は、小当た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)。小当た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に小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(コマンドA002(H))を送信する(ステップS142)。また、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間(小当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS143)。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S144)。また、小当たり遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間もセットされる。具体的には、突然確変大当たりのラウンド時間と同じ0.1秒が、小当たり遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間としてセットされる。そして

10

20

30

40

50

、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）。

【0 2 3 6】

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）。

【0 2 3 7】

図2 1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」または「確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA 3 0 1（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 2（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS 1 6 3）、処理を終了する。

【0 2 3 8】

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（ステップS 1 6 4）。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。

【0 2 3 9】

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が通常大当り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」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。通常大当りであれば、CPU 5 6は、時短フラグをセットして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（例えば1 0 0回）をセットする（ステップS 1 6 8）。

【0 2 4 0】

通常大当りでなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りであれば）、CPU 5 6は、確変フラグをセットして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時短状態に移行させる（ステップS 1 7 0）。

【0 2 4 1】

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）。

【0 2 4 2】

図2 2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 5 6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S 3 2 0 1）。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 5 6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S 3 2 0 2）。この場合、CPU 5 6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する。そして、その後、表示制御処理（ステップS 2 2

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 8 a , 8 b 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 8 a , 8 b における特別図柄の変動表示が実行される。

【 0 2 4 3 】

特別図柄プロセスフラグの値が 3 でなければ、CPU 5 6 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 S 3 2 0 3)。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 5 6 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 S 3 2 0 4)。この場合、CPU 5 6 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 S 2 2 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 8 a , 8 b 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 8 a , 8 b 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 S 3 2 0 4 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 S 2 2 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 S 3 2 0 1 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 5 6 0 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 1 0 0 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。

【 0 2 4 4 】

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 S 3 2)において、CPU 5 6 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。

【 0 2 4 5 】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 2 3 は、演出制御基板 8 0 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 1 0 0 (具体的には、演出制御用 CPU 1 0 1)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 CPU 1 0 1 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、4 m s)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 S 7 0 1)。その後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視(ステップ S 7 0 2)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 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 は、そのフラグをクリアし(ステップ S 7 0 3)、以下の演出制御処理を実行する。

【 0 2 4 6 】

演出制御処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 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 S 7 0 4)。

【 0 2 4 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行う(ステップ S 7 0 5

）。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（演出図柄や演出用小図柄の表示制御を含む）を実行する。

【0248】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、システム用小図柄プロセス処理を行う（ステップ S706）。システム用小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（システム用小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 のシステム用小図柄表示領域 9G においてシステム用小図柄の表示制御を実行する。

【0249】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、第 4 図柄プロセス処理を行う（ステップ S707）。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 9c, 9d において第 4 図柄の表示制御を実行する。

【0250】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、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 S708）。

【0251】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、所定のモード変更条件が成立したことにともづいて演出モードを変更する演出モード変更処理を実行する（ステップ S709）。

【0252】

この実施の形態では、演出モードとして、通常の演出モード（通常の演出図柄または演出用小図柄のいずれかが表示される演出モード）と、常時通常の演出図柄に代えて演出用小図柄を表示する演出用小図柄表示モードとがある。例えば、演出制御用 CPU 101 は、所定のタイマなどを用いて遊技機の電源投入時からの経過時間を計測し、所定期間が経過するごとに所定のモード変更条件が成立したと判断して、通常の演出モードまたは演出用小図柄表示モードに切り替えるようにすればよい（もしくは、遊技機がリアルタイムクロックを搭載している場合には、リアルタイムクロックからの日時情報にもとづいて所定の日時となったか否かを判断し、所定の日時となったと判断したことにともづいて演出モードを切り替えてもよい）。そして、例えば、演出用小図柄表示モードに切り替える場合には、演出用小図柄表示モードであることを示す演出用小図柄表示モードフラグをセットし、通常の演出モードに切り替える場合には、その演出用小図柄表示モードフラグをリセットするようにすればよい。

【0253】

なお、所定のモード変更条件の成立は、上記に説明したものにかぎられない。例えば、変動表示ごとに演出モードを変更するか否かを抽選処理により決定し、その抽選処理の決定結果にもとづいて所定のモード変更条件が成立したと判定し、通常の演出モードまたは演出用小図柄表示モードに切り替えるようにしてもよい。また、例えば、変動表示の実行回数をカウントし、変動表示の実行回数が所定回数に達したことにともづいて所定のモード変更条件が成立したと判定し、通常の演出モードまたは演出用小図柄表示モードに切り替えるようにしてもよい。また、例えば、大当りの発生を契機として所定のモード変更条件が成立するように構成してもよい。この場合、例えば、大当り遊技の終了後に確変状態や時短状態（高ベース状態）となったことにともづいて所定のモード変更条件が成立したと判定し、通常の演出モードまたは演出用小図柄表示モードに切り替えるようにしてもよい。また、例えば、突然確変大当りや小当りの発生を契機に確変潜伏演出を実行する遊技機において、確変潜伏演出の開始を契機として所定のモード変更条件が成立したと判定し、通常の演出モードまたは演出用小図柄表示モードに切り替えるようにしてもよい。このように、所定のモード変更条件の成立として様々な態様が考えられる。また、例えば、変動表示が開始される前にあらかじめ大当りとなるか否かや変動態様を先読み判定して、複数の変動表示にわたって連続演出（先読み予告演出）を実行可能に構成した場合に、その

10

20

30

40

50

連続演出を演出表示装置 9 の表示画面の広範囲の領域を用いて実行するのであれば、連続演出の実行を契機として所定のモード変更条件が成立したとして演出用小図柄表示モードに移行するようにしてもよい。

【 0 2 5 4 】

その後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 7 0 2 に移行する。

【 0 2 5 5 】

図 2 4 は、主基板 3 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 ~ 1 2 の 1 2 バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0 ~ 1 1 の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

10

【 0 2 5 6 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 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 9 および図 1 0 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、4 m s 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。

20

【 0 2 5 7 】

図 2 5 および図 2 6 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 0 4 ）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【 0 2 5 8 】

コマンド解析処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ S 6 1 1 ）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。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 CPU 1 0 1 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 S 6 1 2 ）。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 S 6 1 3 ）。+ 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。

30

【 0 2 5 9 】

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 CPU 1 0 1 は、受信した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 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 2 6 0 】

40

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 CPU 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 5 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 S 6 1 8 ）。

【 0 2 6 1 】

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 CPU 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 2 6 2 】

受信した演出制御コマンドがいずれかの大当たり開始指定コマンド（大当たり開始指定コマンド、小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンド）であれば（ステップ S 6 2 1 ）、演出

50

制御用CPU101は、受信した大当り開始指定コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS622）。この場合、例えば、大当り開始指定コマンド（コマンドA001（H））を受信した場合であれば大当り開始指定コマンド受信フラグをセットし、小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を受信した場合であれば小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする。

【0263】

受信した演出制御コマンドがいずれかの大当り終了指定コマンド（大当り終了指定コマンド、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド）であれば（ステップS623）、演出制御用CPU101は、受信した大当り終了指定コマンドに応じた大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS624）。 10

【0264】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば（ステップS625）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において客待ちデモンストレーション表示の表示を開始する（ステップS626）。そして、演出制御CPU101は、客待ちデモンストレーション表示の表示中であることを示す客待ちデモ表示中フラグをセットする（ステップS627）。なお、客待ちデモ表示中フラグは、ステップS626で客待ちデモンストレーション表示の表示が開始されたタイミングでセットされ、次の変動表示が開始されたタイミングで（例えば、後述する演出図柄変動開始処理（ステップS801参照）において）客待ちデモンストレーション表示が消去されるとともに客待ちデモ表示中フラグもリセットされる。 20

【0265】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で最後の変動表示終了後の所定期間（本例では、1分）の経過を計測して客待ちデモ指定コマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100側では、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモンストレーション表示の表示を開始する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100側で単独で最後の変動表示終了後の所定期間（本例では、1分）の経過を計測し、客待ちデモンストレーション表示の表示を開始するように構成してもよい。

【0266】

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S628）、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンドを受信したことを示す第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S629）。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S630）、演出制御用CPU101は、第2図柄変動指定コマンドを受信したことを示す第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S631）。 30

【0267】

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S632）。例えば、受信した演出制御コマンドが第1始動入賞指定コマンドであれば第1始動入賞指定コマンド受信フラグをセットし、受信した演出制御コマンドが第2始動入賞指定コマンドであれば第2始動入賞指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップS611に移行する。 40

【0268】

図27は、図23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～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 50

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。

【0269】

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。

10

【0270】

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。

【0271】

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。

20

【0272】

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。

【0273】

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。

【0274】

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。

30

【0275】

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。

【0276】

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。

40

【0277】

図28は、図27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、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S812）。な

50

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 S 4 4 参照）のであるが、図 2 8 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。

【 0 2 7 8 】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされていなければ、演出制御用 C P U 1 0 1 は、客待ちデモ表示中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 8 1 3）。客待ちデモ表示中フラグがセットされていれば（すなわち、客待ちデモンストレーション表示の表示中であれば）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出図柄の表示中であれば、演出図柄表示領域 9 F に表示されている演出図柄を消去する。または、演出用小図柄表示モード中であり演出用小図柄の表示中である場合には、演出用小図柄表示領域 9 H に表示されている演出用小図柄を消去する（ステップ S 8 1 4）。

10

【 0 2 7 9 】

なお、ステップ S 8 1 4 において、演出図柄表示領域 9 F や演出用小図柄表示領域 9 H に表示されている全ての演出図柄や演出用小図柄を消去するのではなく、一部の演出図柄や演出用小図柄の表示を残すように構成してもよい。また、演出図柄や演出用小図柄を消去するのではなく、演出表示装置 9 の表示画面上において演出図柄や演出用小図柄の表示よりも客待ちデモンストレーション表示を上位のレイヤに重ねて表示することによって、演出図柄や演出用小図柄が見えなくなるようにしてもよい。

20

【 0 2 8 0 】

図 2 9 は、図 2 7 に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 8 0 0 0）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 0 0 0 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 S 8 0 0 1）。すなわち、演出制御用 C P U 1 0 1 によってステップ S 8 0 0 1 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。

30

【 0 2 8 1 】

図 3 0 (A) 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 3 0 (A) に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」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 C P U 1 0 1 は、停止図柄として 3 図柄が同じ偶数図柄（「 2 」、「 4 」、「 6 」または「 8 」）で揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」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 C P U 1 0 1 は、停止図柄として 3 図柄が同じ奇数図柄（「 1 」、「 3 」、「 5 」または「 7 」）で揃った演出図柄の組み合わせを決定する。

40

【 0 2 8 2 】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当たり」や「小当たり」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 C P U 1 0 1 は、停止図柄として所定の突然確変大当たり / 小当たり図柄となる演出図柄の組み合わせを決定する。この実施の形態では、突然確変大当たり / 小当たり図柄として、中図柄に所定の突確 / 小当り用特殊図柄を含む図柄の組み合わせを決定する。なお、「特殊図柄」とは、通常の演出図柄の図柄配列上にない図柄（本例では、「 1 」～「 8 」以外の図柄）であり、この実施の形態では、突然確変大当たりまたは小当たりであることを示唆する突確 / 小当り用特殊図柄と、後述する擬似連の仮停止表

50

示であることを示唆する仮停止用特殊図柄とがある。

【 0 2 8 3 】

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 図柄の組み合わせが演出図柄の「停止図柄」である。

【 0 2 8 4 】

また、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 CPU 101 は、ステップ S 8 0 0 1 において、擬似連中の擬似連仮停止図柄も決定する。図 3 0 (B) は、演出表示装置 9 における演出図柄の仮停止図柄の一例を示す説明図である。図 3 0 (B) に示すように、この実施の形態では、擬似連仮停止図柄として、中図柄に所定の仮停止用特殊図柄を含む図柄の組み合わせを決定する。

10

【 0 2 8 5 】

なお、演出制御用 CPU 101 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 S 8 0 0 1 において、演出制御用 CPU 101 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当た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。

【 0 2 8 6 】

また、この実施の形態では、演出用小図柄表示モード中である場合には、演出用小図柄表示領域 9 H において演出用小図柄の停止図柄や仮停止図柄が表示される場合もあるのであるが、図 3 0 に示す停止図柄や仮停止図柄と全く同様の図柄を縮小した態様で演出用小図柄が停止表示されたり仮停止表示されたりすることになる。

20

【 0 2 8 7 】

演出制御用 CPU 101 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組み合わ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み合わ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。

【 0 2 8 8 】

なお、演出図柄についても、大当た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）を大当たり図柄という。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。また、確変状態となることを想起させる図柄（この実施の形態では、奇数図柄）を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄（この実施の形態では、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

30

【 0 2 8 9 】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、演出用小図柄表示モード中であるか否かを確認する（ステップ S 8 0 0 2 ）。なお、演出用小図柄表示モード中であるか否かは、例えば、演出モード変更処理においてセットされる演出用小図柄表示モードフラグがセットされているか否かを確認することによって判定できる。演出用小図柄表示モード中でなければ（すなわち、通常の演出モード中であれば）、演出制御用 CPU 101 は、変動パターンに応じた通常のプロセステーブル（通常の演出図柄の変動表示を行うためのプロセステーブル）を選択する（ステップ S 8 0 0 3 ）。演出用小図柄表示モード中であれば、演出制御用 CPU 101 は、変動パターンに応じた演出用小図柄用のプロセステーブル（演出用小図柄の変動表示を行うためのプロセステーブル）を選択する（ステップ S 8 0 0 4 ）。

40

【 0 2 9 0 】

そして、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 8 0 0 3 , S 8 0 0 4 で選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ S 8 0 0 5 ）。

【 0 2 9 1 】

図 3 1 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 CPU 101 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

50

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テーブル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。

10

【0292】

図31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、各変動パターンに応じて用意されている。

【0293】

なお、演出制御用CPU101は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップS8003、S8004において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

【0294】

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テーブル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。

20

【0295】

また、演出制御用CPU101は、プロセステーブル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S8006）。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。

30

【0296】

また、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や演出用小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。

【0297】

次いで、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する（ステップS8007）。

40

【0298】

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中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8008）。

【0299】

図32および図33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、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8103）、プロセステーブルデータの切替を行う。すなわち、プロセステ

50

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 8 1 0 4）。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 8 1 0 5）。

【0300】

次いで、演出制御用CPU 101は、擬似連中の仮停止図柄の仮停止表示タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS 8 1 0 6）。なお、仮停止表示タイミングとなっているか否かは、具体的には、演出図柄変動開始処理のステップS 8 0 0 7でセットされる変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。仮停止表示タイミングとなっていれば、演出制御用CPU 101は、通常の演出モード中であれば、演出図柄表示領域9 Fにおいて通常の演出図柄として擬似連仮停止図柄を仮停止表示させる制御を行う。または、演出用小図柄表示モード中であれば、演出用小図柄表示領域9 Hにおいて演出用小図柄として擬似連仮停止図柄を仮停止表示させる制御を行う（ステップS 8 1 0 7）。この場合、例えば、演出図柄表示領域9 Fや演出用小図柄表示領域9 Hにおいて演出図柄や演出用小図柄の擬似連仮停止図柄を振動表示させたり上下に微変動させたりすることによって仮停止表示を行う。

10

【0301】

仮停止表示タイミングでなければ、演出制御用CPU 101は、擬似連中の再変動タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS 8 1 0 8）。なお、再変動タイミングとなっているか否かは、具体的には、演出図柄変動開始処理のステップS 8 0 0 7でセットされる変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。再変動タイミングとなっていれば、演出制御用CPU 101は、通常の演出モード中であれば、通常用の再変動用プロセスデータ（通常の演出図柄を再変動させるためのプロセスデータ）に切り替える。または、演出用小図柄表示モード中であれば、演出用小図柄用の再変動用プロセスデータ（演出用小図柄を再変動させるためのプロセスデータ）に切り替える（ステップS 8 1 0 9）。そして、演出制御用CPU 101は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップS 8 1 1 0）。

20

【0302】

次いで、演出制御用CPU 101は、スーパーリーチの開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS 8 1 1 1）。なお、スーパーリーチの開始タイミングとなっているか否かは、具体的には、演出図柄変動開始処理のステップS 8 0 0 7でセットされる変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。スーパーリーチの開始タイミングであれば、演出制御用CPU 101は、通常の演出図柄を表示している場合であれば、演出用小図柄の表示に変更する（ステップS 8 1 1 2）。なお、演出用小図柄表示モード中である場合には既に演出用小図柄の変動表示が実行されているので、ステップS 8 1 1 2の表示の切り替えは行わない。また、演出制御用CPU 101は、スーパーリーチ用のプロセスデータ（スーパーリーチを実行するためのプロセスデータ）に切り替える（ステップS 8 1 1 3）。そして、演出制御用CPU 101は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップS 8 1 1 4）。

30

【0303】

スーパーリーチの開始タイミングでなければ、演出制御用CPU 101は、スーパーリーチの終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS 8 1 1 5）。なお、スーパーリーチの終了タイミングとなっているか否かは、具体的には、演出図柄変動開始処理のステップS 8 0 0 7でセットされる変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。スーパーリーチの終了タイミングとなっていれば、演出用CPU 101は、演出用小図柄表示モード中であるか否かを確認する（ステップS 8 1 1 6）。なお、演出用小図柄表示モード中であるか否かは、例えば、演出モード変更処理においてセットされる演出用小図柄表示モードフラグがセットされているか否かを確認することによって判定できる。演出用小図柄表示モード中でなければ（すなわち、通常の演出モード中であれば）、演出用小図柄の表示から通常の演出図柄の表示に変更し、演出図柄表示領域9 Fにおいて、

40

50

演出図柄変動開始処理のステップS8001で決定した停止図柄を仮停止表示させる（ステップS8117）。一方、演出用小図柄表示モード中であれば、演出制御用CPU101は、演出用小図柄表示領域9Hにおいて、演出図柄変動開始処理のステップS8001で決定した停止図柄を仮停止表示させる（ステップS8118）。この場合、例えば、演出図柄表示領域9Fや演出用小図柄表示領域9Hにおいて演出図柄や演出用小図柄の停止図柄を振動表示させたり上下に微変動させたりすることによって仮停止表示を行う。

【0304】

次いで、演出制御用CPU101は、特定演出の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS8119）。なお、特定演出の開始タイミングとなっているか否かは、具体的には、演出図柄変動開始処理のステップS8007でセットされる変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。また、特定演出の開始タイミングとなっている場合には、既にその前にスーパーリーチ演出が実行され、演出用小図柄表示領域9Hにおいて演出用小図柄の変動表示が実行されている状態となっている（この実施の形態では、特定演出が実行される場合には、ステップS8111～S8114の処理が実行されてスーパーリーチに発展した後、ステップS8115～S8118の処理は実行されず、ステップS8119～S8123の処理が実行されて特定演出の実行を開始するとともに演出用小図柄の変動表示が継続される）。

10

【0305】

特定演出の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、特定演出用の動画再生を開始する（ステップS8120）。また、演出制御用CPU101は、特定演出の実行中であることを示す特定演出実行中フラグをセットする（ステップS8121）。また、演出制御用CPU101は、特定演出中用のプロセスデータ（特定演出の動画再生以外の部分の表示制御（例えば、演出用小図柄の変動表示の制御）を実行するためのプロセスデータ）に切り替える（ステップS8122）。そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップS8123）。

20

【0306】

なお、この実施の形態では、変動表示中の所定の特定演出の開始タイミングから特定演出用の動画再生を開始する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、変動表示の開始から特定演出用の動画再生を行うように構成してもよい。この場合、変動表示の開始時に演出用小図柄表示モード中でない場合には、通常の演出図柄に代えて演出用小図柄の表示に切り替えて演出用小図柄の変動表示を開始するとともに、特定演出用の動画再生を開始するようにすればよい。

30

【0307】

なお、特定演出の演出期間は、変動表示を終了してから、その後の大当たり遊技の途中で終了する程度の期間（例えば、2分間）となるように設定されている。そして、大当たり遊技中に特定演出の演出期間が経過すると、特定演出の動画再生が終了し、特定演出実行中フラグもリセットされる。

【0308】

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S8124）、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S8125）。

40

【0309】

図34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、まず、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、演出図柄や演出用小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

50

がりセットされる。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S 8 3 0 2の演出図柄や演出用小図柄の停止図柄を確定表示する処理を実行することなく、ステップS 8 3 0 5に移行する。

【0310】

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、決定されている演出図柄や演出用小図柄の停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を確定表示させる制御を行う（ステップS 8 3 0 2）。なお、通常の演出モード中にスーパーリーチが実行された場合には、スーパーリーチ演出の実行中に演出用小図柄の変動表示に変更され（ステップS 8 1 1 2参照）、スーパーリーチを終了するタイミングで演出用小図柄から通常の演出図柄の表示に戻されて停止図柄が仮停止表示されているのであるが（ステップS 8 1 1 7参照）、ステップS 8 3 0 2の処理が実行されることによって、仮停止表示されている停止図柄が最終的に確定表示されることになる。

10

【0311】

次いで、ステップS 8 3 0 2の処理で大当り図柄および小当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S 8 3 0 3のN）、演出制御用CPU101は、ステップS 8 3 1 4に移行する。

【0312】

ステップS 8 3 0 2の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には（ステップS 8 3 0 3のY）、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットする（ステップS 8 3 0 4）。

20

【0313】

次いで、演出制御用CPU101は、いずれかの当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS 8 3 0 5）。なお、いずれかの当り開始指定コマンドを受信したか否かは、具体的には、コマンド解析処理においてセットされる当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ（大当り開始指定コマンド受信フラグ）や、小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ（小当り／突然確変大当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ことにより判定できる。いずれかの当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップS 8 3 0 6）。なお、演出制御用CPU101は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当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。

30

【0314】

次いで、演出制御用CPU101は、演出図柄表示領域9Fにおいて演出図柄の停止図柄を確定表示している場合であれば、演出図柄表示領域9Fにおける演出図柄の表示を消去し、演出用小図柄表示領域9Hにおいて演出用小図柄の停止図柄を確定表示している場合であれば、演出用小図柄表示領域9Hにおける演出用小図柄の表示を消去する（ステップS 8 3 0 7）。

【0315】

なお、ステップS 8 3 0 7において、演出図柄表示領域9Fや演出用小図柄表示領域9Hに表示されている全ての演出図柄や演出用小図柄を消去するのではなく、一部の演出図柄や演出用小図柄の表示を残すように構成してもよい。また、演出図柄や演出用小図柄を消去するのではなく、演出表示装置9の表示画面上において演出図柄や演出用小図柄の表示よりも大当り中の表示を上位のレイヤに重ねて表示することによって、演出図柄や演出用小図柄が見えなくなるようにしてもよい。

40

【0316】

次いで、演出制御用CPU101は、特定演出実行中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 8 3 0 8）。特定演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、特定演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU101は、通常の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S 8 3 0 9）。特定演出実行

50

中フラグがセットされていれば（すなわち、特定演出の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、特定演出中用のファンファール演出に応じたプロセステーブル（特定演出の動画再生以外の部分の表示制御（例えば、大当たり開始を示す表示の表示制御）を行うためのプロセステーブル）を選択する（ステップS8310）。

【0317】

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S8311）、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、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S8312）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8313）。

10

【0318】

大当たりおよび小当た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S8303のN）、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS8314）。

【0319】

なお、特定演出が実行される場合には、その後、ラウンド中処理（ステップS805）やラウンド後処理（ステップS806）において、特定演出中用のラウンド中演出やインターバル演出に応じたプロセステーブル（特定演出の動画再生以外の部分の表示制御（例えば、大当たり中であることやラウンド数を示す表示の表示制御）を行うためのプロセステーブル）が選択されてラウンド中演出やインターバル演出が実行される。そして、大当たり遊技中に特定演出の演出期間が終了すると、特定演出の動画再生が終了するとともに、通常用のラウンド中演出やインターバル演出に応じたプロセステーブルに切り替えられて通常のラウンド中演出やインターバル演出に切り替えられる（特定演出実行中フラグもリセットされる）。なお、特定演出は、大当たり遊技のエンディングの期間にまでわたって実行されるものであってもよい。

20

【0320】

なお、小当たりとなる場合には、大当たりとは異なるので、大当たり遊技中の処理（大当たり表示処理（ステップS804参照）～大当たり終了演出処理（ステップS807参照））に移行するのではなく、変動表示を終了したときに小当たり用のプロセステーブルをセットし、そのセットしたプロセステーブルにもとづいて小当たり遊技期間を経過するまで所定の小当たり遊技中の演出（突然確変大当たり遊技中と同様の演出）を実行するように構成することが望ましい。

30

【0321】

なお、小当たりとなる場合であっても、ステップS8305で小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドを受信していれば、ステップS8306以降と同様の処理を実行するように構成してもよい。

【0322】

40

図35は、図23に示されたメイン処理におけるシステム用小図柄プロセス処理（ステップS706）を示すフローチャートである。システム用小図柄プロセス処理では、演出制御用CPU101は、システム用小図柄プロセスフラグの値に応じてステップS500～S502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、システム用小図柄プロセス処理では、演出表示装置9のシステム用小図柄表示領域9Gにおけるシステム用小図柄の表示状態が制御され、システム用小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システム用小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システム用小図柄の可変表示に関する制御も、一つのシステム用小図柄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システム用小図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期したシステム用小図柄の

50

可変表示とを、別のシステム用小図柄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、いずれのシステム用小図柄プロセス処理によりシステム用小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。さらに、この場合、システム用小図柄自体も、第1特別図柄の変動表示を行う場合と第2特別図柄の変動表示を行う場合とで異なる種類の表示を行うようにしてもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、青色の表示色でシステム用小図柄の変動表示を実行し、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、赤色の表示色でシステム用小図柄の変動表示を実行するなど、何らかの態様で区別可能に表示することが望ましい。

【0323】

10

なお、システム用小図柄の変動表示を行う処理をプロセス処理として構成するのではなく、特別図柄表示制御処理（図22参照）と同様に、システム用小図柄の変動表示用の表示制御データをシステム用小図柄表示制御データ設定用の出力バッファに順次設定していくシステム用小図柄表示制御処理として構成するようにしてもよい。この場合、例えば、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、システム用小図柄の変動表示用の表示制御データの更新を開始することによってシステム用小図柄の変動表示を開始するようにし、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、システム用小図柄の停止図柄表示用の表示制御データを出力バッファに設定し停止図柄を停止表示するようにしてもよい。そして、次の変動パターンコマンドを受信するまで継続して停止図柄を停止表示させるようにしてもよい。

20

【0324】

システム用小図柄変動開始処理（ステップS500）：変動パターンコマンドの受信により、システム用小図柄の変動が開始されるように制御する。そして、システム用小図柄プロセスフラグの値をシステム用小図柄変動中処理（ステップS501）に対応した値に更新する。

【0325】

システム用小図柄変動中処理（ステップS501）：システム用小図柄の変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御する。そして、図柄確定指定コマンドを受信したら、システム用小図柄プロセスフラグの値をシステム用小図柄変動停止処理（ステップS502）に対応した値に更新する。

30

【0326】

システム用小図柄変動停止処理（ステップS502）：システム用小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、システム用小図柄プロセスフラグの値をシステム用小図柄変動開始処理（ステップS500）に対応した値に更新する。

【0327】

図36は、システム用小図柄の図柄配列を説明するための説明図である。図36に示すように、この実施の形態では、左中右のシステム用小図柄として「1」～「8」の図柄が配列されている。また、図36に示すように、「1」～「8」のシステム用小図柄は、表示態様に応じて3つのグループに分類される。具体的には、「2」、「4」、「6」、「8」の偶数図柄で1つのグループ（以下、グループAという）が構成され、グループAに属するシステム用小図柄は青色の表示色で表示される。また、奇数図柄のうち「1」、「3」、「5」で1つのグループ（以下、グループBという）が構成され、グループBに属するシステム用小図柄は緑色の表示色で表示される。さらに、奇数図柄のうち残りの「7」で1つのグループ（以下、グループCという）が構成され、グループCに属するシステム用小図柄は赤色の表示色で表示される。

40

【0328】

この実施の形態では、図36に示すように、「1」～「8」のシステム用小図柄が表示色でグループ分けされているので、左中右のシステム用小図柄の表示色によって遊技者が遊技状況を認識しやすくなるようにしている。例えば、表示結果として大当り図柄が確定

50

表示される場合には、左中右のシステム用小図柄が同じ図柄で揃った状態で停止表示されることから、左中右のシステム用小図柄が同じ表示色の図柄で停止表示されることになり、3図柄が同じ表示色となることによって大当たりとなったことを認識しやすくなることができる。

【0329】

また、この実施の形態では、後述するように、小当たりや突然確変大当たりとなった場合には、システム用小図柄として「135」の図柄の組み合わせが確定表示されるのであるが、図36に示すように、「1」、「3」、「5」の図柄の表示色はいずれも緑色である。従って、この実施の形態では、左中右のシステム用小図柄が同じ緑色の図柄で停止表示されれば、15ラウンドの大当たり（通常大当たり、確変大当たり）以外にも、小当たりまたは突然確変大当たりとなったことを認識しやすくなることができる。

10

【0330】

さらに、表示結果としてリーチはずれ図柄が確定表示される場合であっても（ただし、本例では、システム用小図柄ではリーチは実行されないで、最終的に確定表示される停止図柄がリーチはずれ状態となっているだけである）、左と右のシステム用小図柄は同じ図柄で停止表示されることから、左と右の2つのシステム用小図柄が同じ表示色の図柄で停止表示されることにより、リーチはずれであったことを認識しやすくなることができる。

【0331】

なお、この実施の形態では、システム用小図柄がグループA～Cの3つのグループに分類される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、システム用小図柄が2つのグループに分類されるように構成してもよく、4つ以上のグループに分類されるように構成してもよい。

20

【0332】

また、この実施の形態では、システム用小図柄がグループに応じて表示色が異なることにより表示態様が異なる場合を示したが、表示態様の異ならせ方はそのような態様にかぎられない。例えば、グループに応じてシステム用小図柄のサイズを異ならせたり、グループに応じてアラビア数字または漢数字でシステム用小図柄を表現したり、グループに応じてシステム用小図柄に付加された図形やキャラクタを異ならせたりしてもよく、表示態様の異ならせ方として様々な態様が考えられる。

30

【0333】

また、この実施の形態では、システム用小図柄のみ表示態様（本例では、表示色）を異ならせて複数種類のグループに分類される場合を示したが、そのような態様にかぎらず、演出図柄（通常の演出図柄、演出用小図柄）も表示態様を異ならせて複数種類のグループに分類されるように構成してもよい。

【0334】

また、この実施の形態では、図36に示すように、左中右のシステム用小図柄の全てが同じ図柄構成（本例では、「1」～「8」の図柄構成）である場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、左中右のシステム用小図柄で図柄構成が異なってもよい。例えば、左のシステム用小図柄の図柄配列にのみ「大」の文字図柄が含まれ、中のシステム用小図柄の図柄配列にのみ「当」の文字図柄が含まれ、右のシステム用小図柄の図柄配列にのみ「り」の文字図柄が含まれるように構成し、左中右のシステム用小図柄が「大」、「当」、「り」の図柄の組み合わせで確定表示されたときに大当たりとなるように構成してもよい。

40

【0335】

また、この実施の形態では、図36に示すように、システム用小図柄が数字の図柄「1」～「8」で構成される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、数字の図柄にかぎらず、や など図形で構成される図柄をシステム用小図柄として構成し、これら図形で構成される図柄をシステム用小図柄として変動表示させてもよい。また、例えば、キャラクタを用いた図柄をシステム用小図柄として構成し、これらキャラ

50

クタ図柄をシステム用小図柄として変動表示させてもよい。

【0336】

また、左中右のシステム用小図柄が全く同じ図柄で表示されていなくても少なくとも全て同じグループの図柄（従って、全て同じ表示色の図柄）で表示された場合に意味をもたせ、チャンス目図柄として扱うように構成してもよい。例えば、左中右のシステム用小図柄が全て同じグループの図柄で揃った図柄の組み合わせを、突然確変大当り図柄や小当り図柄として扱ってもよい。また、例えば、システム用小図柄の変動表示においても擬似連を実行可能に構成する場合に、左中右のシステム用小図柄が全て同じグループの図柄で揃った図柄の組み合わせを擬似連用の仮停止図柄（擬似連チャンス目図柄）として仮停止表示させてもよい。さらに、例えば、いわゆる先読み予告演出を実行可能に構成する場合に、予告対象の変動表示より前の1回または複数の変動表示において、左中右のシステム用小図柄が全て同じグループの図柄で揃った図柄の組み合わせを先読み予告用のチャンス目図柄として停止表示させることによって、先読み予告演出を実行するように構成してもよい。

10

【0337】

図37は、図35に示されたシステム用小図柄プロセス処理におけるシステム用小図柄変動開始処理（ステップS500）を示すフローチャートである。システム用小図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド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S511）。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、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグをリ

20

【0338】

なお、この実施の形態では、変動パターンコマンドの受信を契機としてシステム用小図柄の変動表示を開始する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、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など、変動開始時に送信される他のコマンドの受信を契機としてシステム用小図柄の変動表示を開始するように構成してもよい。

【0339】

次いで、演出制御用CPU101は、システム用小図柄表示領域9Gにおいてシステム用小図柄を変動表示させるためのプロセステーブルを選択する（ステップS513）。そして、演出制御用CPU101は、ステップS513で選択したプロセステーブルのプロ

30

【0340】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容に従って演出表示装置9のシステム用小図柄表示領域9Gにおいてシステム用小図柄の変動表示を開始する制御を行う（ステップS515）。具体的には、システム用小図柄表示領域9Gの左中右の図柄表示領域において、それぞれ「1」～「8」のシステム用小図柄の変動表示が開始される。なお、この実施の形態では、ステップS513で選択されるプロセステーブルは、左中右の3つのシステム用小図柄の変動速度（周期）がそれぞれ異なるように設計されており、ステップS513で選択したプロセステーブルを用いてステップS515および後述するステップS524の処理が実行されることによって、左中右の3つのシステム用小図柄がそれぞれ異なる変動速度（同じ周期）で変動表示される。具体的には、この実施の形態では、左のシステム用小図柄を、「1」～「8」の図柄配列上の全図柄を5秒間で1回転させる変動速度で変動表示させるとともに、変動開始から変動終了まで一定の変動速度で左のシステム用小図柄の変動表示を実行するものとする。また、中のシステム用小図柄を、「1」～「8」の図柄配列上の全図柄を9秒間で1回転させる変動速度で変動表示させるとともに、変動開始から変動終了まで一定の変動速度で中のシステム用小図柄の変動表示を実行するものとする。さらに、右のシステム用小図柄を、「1」～「8」の図柄配列上の全図柄を7秒間で1回転させる変動速度で変動表示させるとともに、変動開始から変動終了まで一定の変動速度で右のシステム用小図柄の変動表示を実行するものとする。

40

【0341】

50

なお、左中右のシステム用小図柄の変動速度が異なるものであれば、この実施の形態で示した変動速度以外の変動速度で左中右のシステム用小図柄の変動表示を実行するものであってもよい。

【0342】

なお、この実施の形態では、左中右の3つのシステム用小図柄を必ず異なる変動速度（周期）で変動表示させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、システム用小図柄表示領域9Gに表示されている左中右のシステム用小図柄のいずれかが同じ図柄（例えば、大当り図柄やリーチはずれ図柄）となっているか否かを判定し、同じ図柄が含まれる場合にのみ、左中右の3つのシステム用小図柄を異なる変動速度（周期）で変動表示させるように構成してもよい。また、この場合、例えば、左中右のシステム用小図柄のうちの2つが同じ図柄である場合には、左と右の図柄が同じである場合（リーチはずれ図柄）である場合にのみ、左中右の3つのシステム用小図柄を異なる変動速度（周期）で変動表示させるようにし、2つの図柄が同じであっても左と中の図柄が同じであったり、中と右の図柄が同じであったりした場合などリーチ態様とはならないものである場合には、左中右の3つのシステム用小図柄を同じ変動速度（同じ周期）で変動表示させるようにしてもよい。さらに、この場合、リーチ態様とならないものであっても、例えば、「223」や「667」のように、いわゆるチャンス目と呼ばれる図柄の組み合わせである場合には、左中右の3つのシステム用小図柄を異なる変動速度（周期）で変動表示させるようにしてもよい。

【0343】

また、例えば、同じ図柄が含まれていなくても、左中右のシステム用小図柄のいずれかが同じグループ（図36参照）に属する図柄である場合にのみ、左中右の3つのシステム用小図柄を異なる変動速度（周期）で変動表示させるようにしてもよい。

【0344】

そして、演出制御用CPU101は、システム用小図柄プロセスフラグの値をシステム用小図柄変動中処理（ステップS501）に対応した値にする（ステップS516）。

【0345】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、客待ちデモ表示中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS517）。客待ちデモ表示中フラグがセットされていれば（すなわち、客待ちデモンストレーション表示の表示中であれば）、ステップS519に移行する。

【0346】

客待ちデモ表示中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、大当り遊技中であるか否かを確認する（ステップS518）。なお、大当り遊技中であるか否かは、具体的には、演出制御プロセスフラグの値が「4」～「7」のいずれかとなっているか否かを確認することにより判定できる。大当り遊技中であれば、ステップS519に移行する。

【0347】

そして、客待ちデモ表示中フラグがセットされているか、または大当り遊技中であり、且つシステム用小図柄の表示中であれば、演出制御用CPU101は、システム用小図柄表示領域9Gに表示されているシステム用小図柄を消去する（ステップS519）。

【0348】

なお、ステップS519において、システム用小図柄表示領域9Gに表示されている全てのシステム用小図柄を消去するのではなく、一部のシステム用小図柄の表示を残すように構成してもよい。また、システム用小図柄を消去するのではなく、演出表示装置9の表示画面上においてシステム用小図柄の表示よりも客待ちデモンストレーション表示や大当り中の表示を上位のレイヤに重ねて表示することによって、システム用小図柄が見えなくなるようにしてもよい。

【0349】

図38は、システム用小図柄プロセス処理におけるシステム用小図柄変動中処理（ステ

10

20

30

40

50

ップS501)を示すフローチャートである。システム用小図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、まず、プロセスタイマの値を1減算する(ステップS521)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップS522)、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S523)。また、その次に設定されているプロセスデータの内容に従って演出表示装置9のシステム用小図柄表示領域9Gにおいてシステム用小図柄の変動表示を実行する制御を行う(ステップS524)。具体的には、システム用小図柄表示領域9Gの左中右の図柄表示領域において、それぞれ「1」～「8」のシステム用小図柄の変動表示が行われる。

【0350】

次いで、演出制御用CPU101は、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るか否かを確認する(ステップS525)。セットされていれば、演出制御用CPU101は、システム用小図柄プロセスフラグの値をシステム用小図柄変動停止処理(ステップS502)に対応した値にする(ステップS526)。

【0351】

なお、この実施の形態では、演出図柄や演出用小図柄の変動表示においてリーチ状態となる場合や擬似連が実行される場合であっても、システム用小図柄の変動表示においてはリーチ状態となることや擬似連の再変動が行われることはなく、図柄確定指定コマンドを受信して変動を終了するまで、左中右のシステム図柄が変動表示される。

【0352】

図39は、システム用小図柄プロセス処理におけるシステム用小図柄変動停止処理(ステップS502)を示すフローチャートである。システム用小図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、まず、システム用小図柄表示領域9Gにおいて演出図柄の停止図柄に対応したシステム用小図柄の停止図柄を停止表示させる(ステップS531)。

【0353】

図40は、演出表示装置9におけるシステム用小図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図40に示す例では、演出図柄の停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄(「2」、「4」、「6」または「8」)で揃った演出図柄の組み合わせが停止表示される場合(すなわち、「通常大当り」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合)には、システム用小図柄の停止図柄として、3図柄が演出図柄と全く同じ偶数図柄(「2」、「4」、「6」または「8」)で揃ったシステム用小図柄の組み合わせが停止表示される。また、演出図柄の停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄(「1」、「3」、「5」または「7」)で揃った演出図柄の組み合わせが停止表示される場合(すなわち、「確変大当り」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合)には、システム用小図柄の停止図柄として、3図柄が演出図柄と全く同じ奇数図柄(「1」、「3」、「5」または「7」)で揃ったシステム用小図柄の組み合わせが停止表示される。

【0354】

また、演出図柄の停止図柄として突然確変大当り/小当り図柄となる演出図柄の組み合わせ(中図柄に所定の突確/小当り用特殊図柄を含む図柄の組み合わせ)が停止表示される場合(すなわち、「突然確変大当り」や「小当り」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合)には、システム用小図柄の停止図柄として、「135」のシステム用小図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、この実施の形態では、システム用小図柄については、「1」～「8」の図柄配列上の図柄が表示されるのみで、演出図柄や演出用小図柄で用いられる特殊図柄は用いられないことから、突確/小当り用特殊図柄を含む図柄の組み合わせに代えて、「135」のシステム用小図柄の組み合わせが停止表示される。

【0355】

なお、この実施の形態では、演出図柄(演出用小図柄を含む)とシステム用小図柄とで、突然確変大当り/小当り図柄として異なる図柄の組み合わせを停止表示する場合を示し

10

20

30

40

50

ているが、同じ図柄の組み合わせを停止表示するように構成してもよい。例えば、演出図柄（演出用小図柄を含む）とシステム用小図柄とで、突然確変大当り／小当り図柄として同じ「135」の図柄の組み合わせを停止表示するように構成してもよいし、同じ突確／小当り用特殊図柄を含む図柄の組み合わせを停止表示するように構成してもよい。

【0356】

そして、演出図柄の停止図柄としてはずれ図柄となる演出図柄の組み合わせが停止表示される場合（すなわち、「はずれ」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合）には、システム用小図柄の停止図柄として、演出図柄と全く同じはずれ図柄の組み合わせが停止表示される。

【0357】

そして、演出制御用CPU101は、システム用小図柄プロセスフラグの値をシステム用小図柄変動開始処理（ステップS500）に対応した値にする（ステップS532）。

【0358】

以上のように、図37～図39の処理が実行されることによって、この実施の形態では、変動パターンコマンドの受信を契機として左中右のシステム用小図柄の変動表示が一斉に開始され、変動中に変動速度が加速したり減速したりすることなく一定の変動速度（ただし、本例では、左中右のシステム用小図柄の変動速度は相互に異なる）で変動表示が実行され、さらに変動中にリーチ状態や仮停止状態、再変動状態となることなく、図柄確定指定コマンドの受信を契機として左中右のシステム用小図柄の変動表示が一斉に停止される。

【0359】

なお、この実施の形態では、演出図柄変動表示においてリーチや擬似連を実行する場合であっても、システム用小図柄の変動表示に関してはリーチや、仮停止図柄の仮停止表示、再変動を行わず、左中右のシステム用小図柄の変動表示が変動終了まで継続して実行される場合を示しているが、システム用小図柄の変動表示に関してもリーチや擬似連を実行可能に構成してもよい。

【0360】

図41は、図23に示されたメイン処理における第4図柄プロセス処理（ステップS707）を示すフローチャートである。第4図柄プロセス処理では、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセスフラグの値に応じてステップS900～S902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、第4図柄プロセス処理では、演出表示装置9における第4図柄表示領域9c、9dの表示状態が制御され、第4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第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおける第4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第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおける第4図柄の可変表示に関する制御も、一つの第4図柄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第4図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した第4図柄の可変表示とを、別の第4図柄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、いずれの第4図柄プロセス処理により第4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。

【0361】

なお、第4図柄の変動表示を行う処理をプロセス処理として構成するのではなく、特別図柄表示制御処理（図22参照）と同様に、第4図柄の変動表示用の表示制御データを第4図柄表示制御データ設定用の出力バッファに順次設定していく第4図柄表示制御処理として構成するようにしてもよい。この場合、例えば、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図柄の変動表示用の表示制御データの更新を開始することによって第4図柄の変動表示を開始するようにし、図柄確定指定コマンドを受信したことにともづいて、第4図柄の停止図柄表示用の表示制御データを出力バッファに設定し停止図柄を停止表示するようにしてもよい。そして、次の図柄変動指定コマンドを受信するまで継続して停止図柄を停止表示させるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 6 2 】

第4図柄変動開始処理（ステップS900）：開始時コマンド（本例では、図柄変動指定コマンド）の受信により、第4図柄の変動が開始されるように制御する。そして、第4図柄プロセスフラグの値を第4図柄変動中処理（ステップS901）に対応した値に更新する。

【 0 3 6 3 】

なお、開始時コマンドとは、図柄変動の開始時に遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される演出制御コマンドのことである。具体的には、開始時コマンドには、図柄変動指定コマンドや、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンドが含まれる（ただし、この実施の形態では、これらのうちの10図柄変動指定コマンドの受信にもとづいて第4図柄の変動表示が開始される）。なお、演出制御用CPU101は、それら全てのコマンドを受信したことにもとづいて第4図柄の変動表示を開始するようにしてもいいし、それらのコマンドのうちのいずれか複数または1つのみ受信したことにもとづいて第4図柄の変動表示を開始するようにしてもよい。また、保留記憶数減算指定コマンド（本例では、合算保留記憶数減算指定コマンド）も、開始時コマンドに含めてもよい。

【 0 3 6 4 】

第4図柄変動中処理（ステップS901）：第4図柄の変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御する。そして、図柄確定指定コマンドを受信したら、第4図柄プロセスフラグの値を第4図柄変動停止処理（ステップS902）に対応した値に更新する。20

【 0 3 6 5 】

演出図柄変動停止処理（ステップS902）：第4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、第4図柄プロセスフラグの値を第4図柄変動開始処理（ステップS900）に対応した値に更新する。

【 0 3 6 6 】

図42は、図41に示された第4図柄プロセス処理における第4図柄変動開始処理（ステップS900）を示すフローチャートである。第4図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS9001）。セットされていれば、演出制御用CPU101は、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄を変動表示させるためのプロセステーブルを選択する（ステップS9002）。なお、演出制御用CPU101は、セットされていた第1図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。30

【 0 3 6 7 】

第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS9003）。セットされていれば、演出制御用CPU101は、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて第4図柄を変動表示させるためのプロセステーブルを選択する（ステップS9004）。なお、演出制御用CPU101は、セットされていた第2図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。

【 0 3 6 8 】

次いで、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、受信した表示結果指定コマンド）に応じて、第4図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS9005）。この実施の形態では、受信した表示結果指定コマンドが15ラウンドの大当たり（確変大当たり、通常大当たり）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指定コマンドまたは表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として第4図柄表示領域9c、9dにおいて所定の大当たり用の表示色（例えば、赤色）の表示を点灯状態とすることを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが2ラウンドの当たり（突然確変大当たり、小当たり）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、停止図柄として第4050

4 図柄表示領域 9 c , 9 d において所定の 2 ラウンド当り用の表示色 (例えば、黄色) の表示を点灯状態とすることを決定する。なお、突然確変大当りのときと小当りのときとで第 4 図柄の停止図柄を異ならせてもよい (例えば、異なる表示色 (例えば、黄色と黄緑色) の表示を点灯状態とすることに決定してもよい。また、受信した表示結果指定コマンドがはずれ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 1 指定コマンドである場合)、演出制御用 CPU 101 は、停止図柄として第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d においてははずれ用の表示色 (例えば、青色) の表示を点灯状態とすることを決定する。

【 0 3 6 9 】

なお、ステップ S 9 0 0 5 では、2 つの第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d のうち、受信した図柄変動指定コマンドに対応する方の停止図柄を決定する。例えば、第 1 図柄変動指定コマンドを受信した場合には第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c の停止図柄を決定し、第 2 図柄変動指定コマンドを受信した場合には第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d の停止図柄を決定する。以下、同様に、第 4 図柄プロセス処理において、2 つの第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d のうち、受信した図柄変動指定コマンドに対応する方の第 4 図柄の変動表示が開始され、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて図柄変動指定コマンドに対応する方の第 4 図柄の停止図柄が停止表示され、その停止図柄が次の変動表示が開始されるまで継続して表示される。

【 0 3 7 0 】

また、この実施の形態では、2 つの第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d において同じ表示色や変動パターンで第 4 図柄を変動表示させる場合を示しているが、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c で第 4 図柄の変動表示を行う場合と、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d で第 4 図柄の変動表示を行う場合とで、異なる表示色や変動パターン (例えば、異なる点灯および点滅の時間間隔) で変動表示を実行するようにしてもよい。また、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c で第 4 図柄の変動表示を行う場合と、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d で第 4 図柄の変動表示を行う場合とで、第 4 図柄の停止図柄の態様 (例えば、表示色や形状) を異ならせるようにしてもよい。

【 0 3 7 1 】

なお、第 4 図柄の停止図柄の態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、15 ラウンド大当りの場合であっても、さらに、確変大当りである場合と通常大当りである場合とで、第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d において異なる表示色の表示を点灯状態とするようにしてもよい。また、例えば、確変大当りとなる場合であれば、15 ラウンドの確変大当りと 2 ラウンドの確変大当りとを区別することなく、第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d において同じ表示色の表示を点灯状態とするようにしてもよい。

【 0 3 7 2 】

また、この実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とにそれぞれ対応させて別々の第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d を備える場合を示しているが、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに対して共通の第 4 図柄表示領域を設けるようにしてもよい。この場合、第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行するときと、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、一定の時間間隔で異なる表示色の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第 4 図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行するときと、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第 4 図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第 1 特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第 2 特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当り図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

【 0 3 7 3 】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 9 0 0 2 , S 9 0 0 4 で選択したプロセスステابلのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる (ステップ S

10

20

30

40

50

9 0 0 6)。

【 0 3 7 4 】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容に従って演出表示装置9の第4図柄表示領域9c, 9dにおいて第4図柄の変動表示を開始する制御を行う(ステップS9007)。この場合、ステップS9002で選択されたプロセステーブルのプロセスデータ1の内容に従って第4図柄の変動表示が開始される場合には、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が開始される。例えば、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて一定の時間間隔で所定の表示色(例えば、青色)の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示が開始される。また、ステップS9004で選択されたプロセステーブルのプロセスデータ1の内容に従って第4図柄の変動表示が開始される場合には、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて第4図柄の変動表示が開始される。例えば、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて一定の時間間隔で所定の表示色(例えば、青色)の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示が開始される。

10

【 0 3 7 5 】

そして、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセスフラグの値を第4図柄変動中処理(ステップS901)に対応した値にする(ステップS9008)。

【 0 3 7 6 】

なお、この実施の形態では、第1図柄変動指定コマンドまたは第2図柄変動指定コマンドを受信したことを条件に第4図柄の変動表示を開始する場合を示しているが、さらに変動パターンコマンドを受信したこと(変動パターンコマンド受信フラグがセットされていること)を条件に加えて、第4図柄の変動表示を開始するように構成してもよい。この場合、システム用小図柄変動開始処理のステップS512の変動パターンコマンド受信フラグのリセットの処理は行わないようにし、図42に示す第4図柄変動開始処理において変動パターンコマンド受信フラグの有無を確認してからリセットするようにすればよい。もしくは、演出図柄(演出用小図柄を含む)やシステム用小図柄用とは異なる変動パターンコマンド受信フラグを第4図柄用にセットするようにし、その第4図柄用の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して、第4図柄の変動表示を開始するように構成してもよい。

20

【 0 3 7 7 】

第1図柄変動指定コマンド受信フラグおよび第2図柄変動指定コマンド受信フラグのいずれもセットされていなければ(ステップS9003のN)、演出制御用CPU101は、客待ちデモ表示中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS9009)。客待ちデモ表示中フラグがセットされていれば(すなわち、客待ちデモンストレーション表示の表示中であれば)、ステップS9011に移行する。

30

【 0 3 7 8 】

客待ちデモ表示中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、大当たり遊技中であるか否かを確認する(ステップS9010)。なお、大当たり遊技中であるか否かは、具体的には、演出制御プロセスフラグの値が「4」～「7」のいずれかとなっているか否かを確認することにより判定できる。大当たり遊技中であれば、ステップS9011に移行する。

40

【 0 3 7 9 】

そして、客待ちデモ表示中フラグがセットされているか、または大当たり遊技中であり、且つ第4図柄の表示中であれば、演出制御用CPU101は、第4図柄表示領域9c, 9dに表示されている第4図柄を消去する(ステップS9011)。

【 0 3 8 0 】

なお、ステップS9011において、第4図柄表示領域9c, 9dに表示されている全ての第4図柄を消去するのではなく、一部の第4図柄の表示を残すように構成してもよい。また、第4図柄を消去するのではなく、演出表示装置9の表示画面上において第4図柄の表示よりも客待ちデモンストレーション表示や大当たり中の表示を上位のレイヤに重ねて

50

表示することによって、第4図柄が見えなくなるようにしてもよい。

【0381】

図43は、第4図柄プロセス処理における第4図柄変動中処理（ステップS901）を示すフローチャートである。第4図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、まず、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS9101）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS9102）、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S9103）。また、その次に設定されているプロセスデータの内容に従って演出表示装置9の第4図柄表示領域9c, 9dにおいて第4図柄の変動表示を実行する制御を行う（ステップS9104）。この場合、ステップS9002で選択されたプロセステーブルのプロセスデータの内容に従って第4図柄の変動表示が実行される場合には、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。例えば、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて一定の時間間隔で所定の表示色（例えば、青色）の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示が行われる。また、ステップS9004で選択されたプロセステーブルのプロセスデータ1の内容に従って第4図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて第4図柄の変動表示が実行される。例えば、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて一定の時間間隔で所定の表示色（例えば、青色）の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示が行われる。

【0382】

次いで、演出制御用CPU101は、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るか否かを確認する（ステップS9105）。セットされていれば、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS9106）。そして、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセスフラグの値を第4図柄変動停止処理（ステップS902）に対応した値にする（ステップS9107）。

【0383】

なお、この実施の形態では、第4図柄の変動表示だけではなく、システム用小図柄の変動表示についても、図柄確定指定コマンドを受信したこと（確定コマンド受信フラグがセットされていること）を条件に変動表示を終了するように構成されているが、図柄確定指定コマンドを受信したときに、システム用小図柄用と第4図柄用とで別々の確定コマンド受信フラグをセットするようにし、システム用小図柄の変動表示と第4図柄の変動表示とで、それぞれ別々の確定コマンド受信フラグの有無を確認して変動を終了するように構成してもよい。

【0384】

図44は、第4図柄プロセス処理における第4図柄変動停止処理（ステップS902）を示すフローチャートである。第4図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、まず、第4図柄表示領域9c, 9dにおいてステップS9005で決定した停止図柄を停止表示させる（ステップS9201）。例えば、15ラウンドの大当たり（確変大当たり、通常大当たり）である場合には、第4図柄表示領域9c, 9dにおいて所定のラウンドの大当たり用の表示色（例えば、赤色）の表示を点灯状態とする。また、2ラウンドの当り（突然確変大当たり、小当たり）である場合には、第4図柄表示領域9c, 9dにおいて所定の2ラウンド当り用の表示色（例えば、黄色）の表示を点灯状態とする。また、はずれである場合には、第4図柄表示領域9c, 9dにおいてはずれ用の表示色（例えば、青色）の表示を点灯状態とする。

【0385】

そして、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセスフラグの値を第4図柄変動開始処理（ステップS900）に対応した値にする（ステップS9202）。

【0386】

次に、演出図柄（演出用小図柄を含む）、システム用小図柄、および第4図柄の変動表

示の表示態様の具体例について説明する。図 4 5 ~ 図 5 1 は、演出図柄（演出用小図柄を含む）、システム用小図柄、および第 4 図柄の変動表示の表示態様の具体例を示す説明図である。なお、図 4 5 ~ 図 5 1 において、（１）（２）（３）の順に演出画面の態様が遷移する。また、図 4 5 ~ 図 5 1 に示す例では、第 1 特別図柄の変動表示に応じて演出図柄（演出用小図柄を含む）、システム用小図柄、および第 4 図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第 2 特別図柄の変動表示に応じて演出図柄（演出用小図柄を含む）、システム用小図柄、および第 4 図柄の変動表示が実行される場合も同様である。

【 0 3 8 7 】

まず、図 4 5 を用いて、通常の演出モードにおいて、ノーマルリーチはずれまたはロングリーチはずれとなる変動表示を実行する場合について説明する。第 1 特別図柄の変動表示が開始されるときに、新たに第 1 図柄変動指定コマンドや変動パターンコマンドを受信すると、図 4 5（１）に示すように、新たに変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、演出図柄表示領域 9 F において左中右の演出図柄の変動表示を開始するとともに、システム用小図柄表示領域 9 G において左中右のシステム用小図柄の変動表示を開始する。また、図 4 5（１）に示すように、新たに第 1 図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の変動表示を開始する。

【 0 3 8 8 】

次いで、図 4 5（２）に示すように、演出図柄表示領域 9 F において左の演出図柄が停止表示され（本例では、図柄「 7 」で停止表示）、さらに、図 4 5（３）に示すように、演出図柄表示領域 9 F において右の演出図柄として左の演出図柄と同じ図柄が停止表示され（本例では、図柄「 7 」で停止表示）、リーチ態様となる。ただし、図 4 5（３）に示すように、演出図柄の変動表示がリーチ態様となっている場合であっても、システム用小図柄表示領域 9 G においては左中右全てのシステム用小図柄の変動表示が継続され、リーチ態様とはならない。

【 0 3 8 9 】

この実施の形態では、ノーマルリーチやロングリーチしか発生しない変動表示においては、スーパーリーチとなる変動表示とは異なり、演出表示装置 9 の表示画面の広範囲の領域を用いて演出が行われることはない。従って、演出用小図柄表示領域 9 H における演出用小図柄の変動表示に切り替わることなく、図 4 5（３）に示すように、変動終了まで演出図柄表示領域 9 F においてリーチ態様となった状態で演出図柄の変動表示が実行される。

【 0 3 9 0 】

そして、変動時間を終了すると、図 4 5（４）に示すように、演出図柄表示領域 9 F において中の演出図柄が停止表示される。本例では、中の演出図柄として図柄「 6 」が停止表示され、演出図柄の停止図柄としてリーチはずれ図柄「 7 6 7 」が確定表示される場合が示されている。また、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、システム用小図柄表示領域 9 G においては、システム用小図柄の停止図柄として、演出図柄と同じはずれ図柄「 7 6 7 」が確定表示され、第 4 図柄の停止図柄として、第 4 図柄表示領域 9 c においてははずれ用の表示色（例えば、青色）の表示の点灯状態となる。

【 0 3 9 1 】

ここで、図 4 5（４）において変動表示を終了したときに保留記憶がなく、次の変動表示が直ちに開始されなかったものとする。この場合、変動表示を終了した後、所定期間（例えば、１分）を経過するまでは（ステップ S 5 1 A 参照）、図 4 5（５）に示すように、演出図柄表示領域 9 F においては最後に停止表示された演出図柄の停止図柄（本例では、「 7 6 7 」）が継続して表示され、システム用小図柄表示領域 9 G においては演出図柄と同じはずれ図柄「 7 6 7 」が継続して表示され、第 4 図柄表示領域 9 c においてははずれ用の表示色（例えば、青色）の表示の点灯状態が継続される。

【 0 3 9 2 】

次いで、所定期間（例えば、１分）を経過するまで新たな始動入賞が発生することなく次の変動表示が開始されなかった場合には、客待ちデモ指定コマンドが送信され（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 5 1 B 参照)、図 4 5 (6) に示すように、演出表示装置 9 の表示画面において客待ちデモンストレーション表示が開始される(ステップ S 6 2 6 参照)。図 4 5 (6) に示す例では、客待ちデモンストレーション表示として遊技機メーカーのロゴを示す文字列を表示する場合が示されている。

【 0 3 9 3 】

なお、客待ちデモンストレーション表示は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、客待ちデモンストレーション表示として所定のキャラクタを表示したりしてもよい。また、例えば、客待ちデモンストレーション表示として所定の遊技説明を表示してもよい。この場合、例えば、遊技説明として「この予告が出現すると期待度大！」などの予告紹介を示す文字列を表示してもよい。また、客待ちデモンストレーション表示として音量や輝度の設定画面を表示し、遊技者のボタン操作に従って遊技機のスピーカ 2 7 の音量や演出表示装置 9 の表示画面の輝度などの設定を行うようにしてもよい。さらに、例えば、遊技者が携帯端末(例えば、携帯電話機)を用いてアクセスすることによって、インターネットなどの通信ネットワーク上のサーバに遊技履歴を蓄積可能に構成する場合(いわゆる携帯連動型のシステムを構成する場合)、客待ちデモンストレーション表示としてパスワードの入力画面を表示するように構成してもよい。

【 0 3 9 4 】

また、図 4 5 (6) に示すように、客待ちデモンストレーション表示が開始されると、演出図柄表示領域 9 F に表示されている演出図柄が消去され(ステップ S 8 1 4 参照)、システム用小図柄表示領域 9 G に表示されているシステム用小図柄が消去され(ステップ S 5 1 7 の Y、ステップ S 5 1 9 参照)、第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d に表示されている第 4 図柄が消去される(ステップ S 9 0 0 9 の Y、ステップ S 9 0 1 1 参照)。

【 0 3 9 5 】

なお、演出モードが演出用小図柄表示モードである場合には、演出図柄表示領域 9 F における演出図柄の変動表示に代えて、演出用小図柄表示領域 9 H における演出用小図柄の変動表示が開始され(ステップ S 8 0 0 2 の Y、ステップ S 8 0 0 4 参照)、演出用小図柄表示領域 9 H において、図 4 5 (1) ~ (5) における演出図柄表示領域 9 F の演出図柄の表示と同様の態様で演出用小図柄の表示が行われる。

【 0 3 9 6 】

また、図 4 5 に示す例では、ノーマルリーチはずれやロングリーチはずれとなる場合を示しているが、ノーマルリーチ大当りやロングリーチ大当りとなる場合も最終的に大当り図柄が確定表示される部分が異なるのみで、図 4 5 (1) ~ 図 4 5 (4) と同様の態様で変動表示が実行される。

【 0 3 9 7 】

次に、図 4 6 を用いて、通常の演出モードにおいて、スーパーリーチはずれとなる変動表示を実行する場合について説明する。第 1 特別図柄の変動表示が開始されるときに、新たに第 1 図柄変動指定コマンドや変動パターンコマンドを受信すると、図 4 6 (1) に示すように、新たに変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、演出図柄表示領域 9 F において左中右の演出図柄の変動表示を開始するとともに、システム用小図柄表示領域 9 G において左中右のシステム用小図柄の変動表示を開始する。また、図 4 6 (1) に示すように、新たに第 1 図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の変動表示を開始する。

【 0 3 9 8 】

次いで、図 4 6 (2) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において左の演出図柄が停止表示され(本例では、図柄「7」で停止表示)、さらに、図 4 6 (3) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において右の演出図柄として左の演出図柄と同じ図柄が停止表示され(本例では、図柄「7」で停止表示)、リーチ態様となる。ただし、図 4 6 (3) に示すように、演出図柄の変動表示がリーチ態様となっている場合であっても、システム用小図柄表示領域 9 G においては左中右全てのシステム用小図柄の変動表示が継続され、リーチ態様とはならない。

【 0 3 9 9 】

次いで、スーパーリーチの開始タイミングとなると、図 4 6 (4) に示すように、演出表示装置 9 において「スーパーリーチ！」などの文字列が表示され、スーパーリーチ演出が開始される(ステップ S 8 1 1 3 , S 8 1 1 4 参照)。また、図 4 6 (4) に示すように、演出図柄表示領域 9 F における演出図柄の変動表示が消去され、演出用小図柄表示領域 9 H における演出用小図柄の変動表示に切り替わる(ステップ S 8 1 1 2 参照)。そして、図 4 6 (5) に示すように、スーパーリーチ中において、演出表示装置 9 において所定のキャラクタが表示されるなどの態様でスーパーリーチ演出が実行されるとともに、演出図柄表示領域 9 F における演出図柄の表示は行われず、演出用小図柄表示領域 9 H における演出用小図柄の変動表示が実行される。

10

【 0 4 0 0 】

この実施の形態では、スーパーリーチ中においては、演出表示装置 9 の表示画面の広範囲の領域を用いてスーパーリーチ演出が実行される。従って、演出図柄表示領域 9 F において演出図柄の変動表示を実行していたのではスーパーリーチ演出の邪魔となることから、図 4 6 (4) , (5) に示すように、演出図柄表示領域 9 F における演出図柄の変動表示に代えて演出用小図柄表示領域 9 H における演出用小図柄の変動表示が実行される。

【 0 4 0 1 】

次いで、スーパーリーチの終了タイミングとなると、図 4 6 (6) に示すように、演出用小図柄表示領域 9 H における演出用小図柄の変動表示が消去され、再び演出図柄表示領域 9 F における演出図柄の変動表示に切り替わる。また、演出図柄表示領域 9 F において演出図柄の停止図柄(本例では、リーチはずれ図柄「7 6 7」)が仮停止表示される(ステップ S 8 1 1 7 参照)。この場合、例えば、演出図柄表示領域 9 F において演出図柄の停止図柄を振動表示させたり上下に微変動させたりすることによって仮停止表示を行う。なお、演出図柄の停止図柄が仮停止表示されている間も、図 4 6 (6) に示すように、システム用小図柄表示領域 9 G においては左中右全てのシステム用小図柄の変動表示が継続される。

20

【 0 4 0 2 】

そして、変動時間を終了すると、図 4 6 (7) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において仮停止表示されていた演出図柄の停止図柄を確定表示させる(ステップ S 8 3 0 2 参照)。また、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、システム用小図柄表示領域 9 G においては、システム用小図柄の停止図柄として、演出図柄と同じはずれ図柄「7 6 7」が確定表示され、第 4 図柄の停止図柄として、第 4 図柄表示領域 9 c においてははずれ用の表示色(例えば、青色)の表示の点灯状態となる。

30

【 0 4 0 3 】

ここで、図 4 6 (7) において変動表示を終了したときに保留記憶がなく、次の変動表示が直ちに開始されなかったものとする。この場合、変動表示を終了した後、所定期間(例えば、1 分)を経過するまでは(ステップ S 5 1 A 参照)、図 4 6 (8) に示すように、演出図柄表示領域 9 F においては最後に停止表示された演出図柄の停止図柄(本例では、「7 6 7」)が継続して表示され、システム用小図柄表示領域 9 G においては演出図柄と同じはずれ図柄「7 6 7」が継続して表示され、第 4 図柄表示領域 9 c においてははずれ用の表示色(例えば、青色)の表示の点灯状態が継続される。

40

【 0 4 0 4 】

次いで、所定期間(例えば、1 分)を経過するまで新たな始動入賞が発生することなく次の変動表示が開始されなかった場合には、客待ちデモ指定コマンドが送信され(ステップ S 5 1 B 参照)、図 4 6 (9) に示すように、演出表示装置 9 の表示画面において客待ちデモンストレーション表示が開始される(ステップ S 6 2 6 参照)。図 4 6 (9) に示す例では、客待ちデモンストレーション表示として遊技機メーカーのロゴを示す文字列を表示する場合が示されている。なお、客待ちデモンストレーション表示は、この実施の形態で示したものにきざらず、例えば、客待ちデモンストレーション表示として所定のキャラクタを表示したりしてもよい。

50

【0405】

また、図46(9)に示すように、客待ちデモンストレーション表示が開始されると、演出図柄表示領域9Fに表示されている演出図柄が消去され(ステップS814参照)、システム用小図柄表示領域9Gに表示されているシステム用小図柄が消去され(ステップS517のY、ステップS519参照)、第4図柄表示領域9c, 9dに表示されている第4図柄が消去される(ステップS9009のY、ステップS9011参照)。

【0406】

なお、演出モードが演出用小図柄表示モードである場合には、演出図柄表示領域9Fにおける演出図柄の変動表示に代えて、演出用小図柄表示領域9Hにおける演出用小図柄の変動表示が開始され(ステップS8002のY、ステップS8004参照)、演出用小図柄表示領域9Hにおいて、スーパーリーチとなる前も図46(2), (3)における演出図柄表示領域9Fの演出図柄の表示と同様の態様で演出用小図柄の表示が行われる。

10

【0407】

また、図46に示す例では、スーパーリーチはずれとなる場合を示しているが、スーパーリーチ大当たりとなる場合も最終的に大当たり図柄が確定表示される部分が異なるのみで、図46(1)~図46(7)と同様の態様で変動表示が実行される。

【0408】

次に、図47を用いて、通常の演出モードにおいて、特定演出を伴う変動表示を実行する場合について説明する。第1特別図柄の変動表示が開始されるときに、新たに第1図柄変動指定コマンドや変動パターンコマンドを受信すると、図47(1)に示すように、新たに変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、演出図柄表示領域9Fにおいて左中右の演出図柄の変動表示を開始するとともに、システム用小図柄表示領域9Gにおいて左中右のシステム用小図柄の変動表示を開始する。また、図47(1)に示すように、新たに第1図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示を開始する。

20

【0409】

次いで、図47(2)に示すように、演出図柄表示領域9Fにおいて左の演出図柄が停止表示され(本例では、図柄「7」で停止表示)、さらに、図47(3)に示すように、演出図柄表示領域9Fにおいて右の演出図柄として左の演出図柄と同じ図柄が停止表示され(本例では、図柄「7」で停止表示)、リーチ態様となる。ただし、図47(3)に示すように、演出図柄の変動表示がリーチ態様となっている場合であっても、システム用小図柄表示領域9Gにおいては左中右全てのシステム用小図柄の変動表示が継続され、リーチ態様とはならない。

30

【0410】

次いで、スーパーリーチの開始タイミングとなると、図47(4)に示すように、演出表示装置9において「スーパーリーチ!」などの文字列が表示され、スーパーリーチ演出が開始される(ステップS8113, S8114参照)。また、図47(4)に示すように、演出図柄表示領域9Fにおける演出図柄の変動表示が消去され、演出用小図柄表示領域9Hにおける演出用小図柄の変動表示に切り替わる(ステップS8112参照)。そして、図47(5)に示すように、スーパーリーチ中において、演出表示装置9において所定のキャラクタが表示されるなどの態様でスーパーリーチ演出が実行されるとともに、演出図柄表示領域9Fにおける演出図柄の表示は行われず、演出用小図柄表示領域9Hにおける演出用小図柄の変動表示が実行される。

40

【0411】

次いで、特定演出の開始タイミングとなると、図47(6)に示すように、演出表示装置9において特定演出の動画再生が開始される(ステップS8120参照)。図47に示す例では、特定演出として、味方のキャラクタと敵のキャラクタとがバトルを行うような態様の演出が実行される場合が示されている。なお、特定演出の態様は、この実施の形態で示したものにすぎず、例えば、車や競走馬、陸上選手のレースの動画像を再生したりしてもよく、大当たり遊技までにわたって一連の演出として実行されるものであればよい。

50

【 0 4 1 2 】

次いで、図 4 7 (7) に示すように、特定演出において、例えば、恰も味方のキャラクターがバトルに勝利したかのような演出が実行され、大当たりとなることを示唆するような態様の演出が実行される。なお、図 4 7 (6) , (7) に示すように、特定演出の実行中も、演出図柄表示領域 9 F おける演出図柄の表示は行われず、演出用小図柄表示領域 9 H における演出用小図柄の変動表示が実行される。

【 0 4 1 3 】

この実施の形態では、特定演出の実行中である場合には、スーパーリーチ中と同様に、演出表示装置 9 の表示画面の広範囲の領域を用いて特定演出が実行される。従って、演出図柄表示領域 9 F において演出図柄の変動表示を実行していたのでは特定演出の邪魔となることから、図 4 7 (6) , (7) に示すように、演出図柄表示領域 9 F における演出図柄の変動表示に代えて演出用小図柄表示領域 9 H における演出用小図柄の変動表示が実行される。

10

【 0 4 1 4 】

そして、変動時間を終了すると、図 4 7 (8) に示すように、演出用小図柄表示領域 9 H において演出用小図柄の停止図柄（本例では、大当たり図柄「 7 7 7 」）を確定表示させる（ステップ S 8 3 0 2 参照）。また、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、システム用小図柄表示領域 9 G においては、システム用小図柄の停止図柄として、演出用小図柄と同じ大当たり図柄「 7 7 7 」が確定表示され、第 4 図柄の停止図柄として、第 4 図柄表示領域 9 c において大当たり用の表示色（例えば、赤色）の表示の点灯状態となる。

20

【 0 4 1 5 】

次いで、図 4 7 (9) に示すように、演出表示装置 9 において、大当たり開始表示（本例では、「大当たり開始！」などの文字列）が表示されて、大当たり遊技が開始される。また、図 4 7 (9) に示すように、大当たり遊技が開始されると、演出図柄表示領域 9 F に表示されている演出図柄が消去され（ステップ S 8 3 0 7 参照）、システム用小図柄表示領域 9 G に表示されているシステム用小図柄が消去され（ステップ S 5 1 8 の Y、ステップ S 5 1 9 参照）、第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d に表示されている第 4 図柄が消去される（ステップ S 9 0 1 0 の Y、ステップ S 9 0 1 1 参照）。また、特定演出の実行中であつたことにもとづいて、図 4 7 (9) に示すように、大当たり遊技を開始しても特定演出が継続して実行される（ステップ S 8 3 0 8 の Y、ステップ S 8 3 1 0 参照）。

30

【 0 4 1 6 】

その後、大当たり遊技中のラウンド中演出やインターバル演出において、図 4 7 (1 0) に示すように、大当たり中であることを示す表示（本例では、「大当たり中！」などの文字列）やラウンド数を示す表示（本例では、「ラウンド 1 」などの文字列）が表示されるとともに、特定演出の演出期間が経過するまで、特定演出が継続して実行される。して、大当たり遊技中に特定演出の演出期間が終了すると、特定演出の動画再生が終了するとともに、通常のラウンド中演出やインターバル演出に切り替えられる。

【 0 4 1 7 】

なお、演出モードが演出用小図柄表示モードである場合には、演出図柄表示領域 9 F における演出図柄の変動表示に代えて、演出用小図柄表示領域 9 H における演出用小図柄の変動表示が開始され（ステップ S 8 0 0 2 の Y、ステップ S 8 0 0 4 参照）、演出用小図柄表示領域 9 H において、スーパーリーチとなる前も図 4 7 (2) , (3) における演出図柄表示領域 9 F の演出図柄の表示と同様の態様で演出用小図柄の表示が行われる。

40

【 0 4 1 8 】

次に、図 4 8 を用いて、通常の演出モードにおいて、擬似連を伴う変動表示を実行する場合について説明する。なお、図 4 8 に示す例では、再変動 1 回の擬似連を伴うノーマルリーチはずれの変動表示（図 6 に示すノーマル P B 2 - 1 の変動パターンにもとづく変動表示）を実行する場合を説明する。第 1 特別図柄の変動表示が開始されるときに、新たに第 1 図柄変動指定コマンドや変動パターンコマンドを受信すると、図 4 8 (1) に示すよ

50

うに、新たに変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、演出図柄表示領域 9 F において左中右の演出図柄の変動表示を開始するとともに、システム用小図柄表示領域 9 G において左中右のシステム用小図柄の変動表示を開始する。また、図 4 8 (1) に示すように、新たに第 1 図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の変動表示を開始する。

【 0 4 1 9 】

次いで、擬似連仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、図 4 8 (2) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において擬似連仮停止図柄（本例では、中図柄として仮停止用特殊図柄 2 0 0 (「 1 」 ~ 「 8 」 の図柄配列にはない「 N E X T 」の文字を含む特殊図柄)を含む図柄の組み合わせ)が仮停止表示される(ステップ S 8 1 0 7 参照)。この場合、例えば、演出図柄表示領域 9 F において演出図柄の擬似連仮停止図柄を振動表示させたり上下に微変動させたりすることによって仮停止表示を行う。

10

【 0 4 2 0 】

なお、図 4 8 (2) に示す例では、擬似連仮停止図柄として、中図柄に仮停止用特殊図柄 2 0 0 を含み、左右の演出図柄として異なる図柄（本例では、左が図柄「 7 」で右が図柄「 8 」）を仮停止表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、中図柄に仮停止用特殊図柄 2 0 0 が含まれることにより擬似連仮停止図柄が認識できるのであれば、左右の演出図柄が同じ図柄（例えば、同じ図柄「 7 」）となる図柄の組み合わせを仮停止表示するようにしてもよい。

【 0 4 2 1 】

20

次いで、擬似連仮停止図柄が仮停止表示された後、再変動タイミングとなると、図 4 8 (3) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において左中右の演出図柄の変動表示が再開され、再変動が行われる(ステップ S 8 1 0 9 , S 8 1 1 0 参照)。ただし、図 4 8 (2) , (3) に示すように、演出図柄の仮停止表示や再変動が行われている場合であっても、システム用小図柄表示領域 9 G においては左中右全てのシステム用小図柄の変動表示が継続され、擬似連とはならない。

【 0 4 2 2 】

次いで、図 4 8 (4) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において左の演出図柄が停止表示され(本例では、図柄「 7 」で停止表示)、さらに、図 4 8 (5) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において右の演出図柄として左の演出図柄と同じ図柄が停止表示され(本例では、図柄「 7 」で停止表示)、リーチ態様となる。ただし、図 4 8 (5) に示すように、演出図柄の変動表示がリーチ態様となっている場合であっても、システム用小図柄表示領域 9 G においては左中右全てのシステム用小図柄の変動表示が継続され、リーチ態様とはならない。

30

【 0 4 2 3 】

そして、変動時間を終了すると、図 4 8 (6) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において中の演出図柄が停止表示される。本例では、中の演出図柄として図柄「 6 」が停止表示され、演出図柄の停止図柄としてリーチはずれ図柄「 7 6 7 」が確定表示される場合が示されている。また、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、システム用小図柄表示領域 9 G においては、システム用小図柄の停止図柄として、演出図柄と同じはずれ図柄「 7 6 7 」が確定表示され、第 4 図柄の停止図柄として、第 4 図柄表示領域 9 c においてははずれ用の表示色(例えば、青色)の表示の点灯状態となる。

40

【 0 4 2 4 】

なお、図 4 8 に示す例では、ノーマルリーチはずれとなる場合を示しているが、擬似連且つスーパーリーチとなる変動表示や大当たりとなる変動表示であっても、図 4 8 (2) , (3) と同様の態様で擬似連が実行される。また、図 4 8 に示す例では、再変動 1 回の擬似連を実行する場合を示しているが、再変動 2 回または 3 回の擬似連を実行する場合であっても、図 4 8 (2) , (3) と同様の態様で 2 回目および 3 回目の仮停止表示および再変動が実行される。

【 0 4 2 5 】

50

次に、図 4 9 を用いて、演出用小図柄表示モードにおいて、擬似連を伴う変動表示を実行する場合について説明する。なお、図 4 9 に示す例では、再変動 1 回の擬似連を伴うノーマルリーチはずれの変動表示（図 6 に示すノーマル P B 2 - 1 の変動パターンにもとづく変動表示）を実行する場合を説明する。第 1 特別図柄の変動表示が開始されるときに、新たに第 1 図柄変動指定コマンドや変動パターンコマンドを受信すると、図 4 9（1）に示すように、新たに変動パターンコマンドを受信したこと、および演出用小図柄表示モードであることにもとづいて、演出用小図柄表示領域 9 H において左中右の演出用小図柄の変動表示を開始する（ステップ S 8 0 0 2 の Y、ステップ S 8 0 0 4 参照）とともに、システム用小図柄表示領域 9 G において左中右のシステム用小図柄の変動表示を開始する。また、図 4 9（1）に示すように、新たに第 1 図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の変動表示を開始する。

10

【 0 4 2 6 】

次いで、擬似連仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、図 4 9（2）に示すように、演出用小図柄表示領域 9 H において擬似連仮停止図柄（本例では、中図柄として仮停止用特殊図柄 2 0 1（「1」～「8」の図柄配列にはない「NEXT」の文字を含む特殊図柄）を含む図柄の組み合わせ）が仮停止表示される（ステップ S 8 1 0 7 参照）。この場合、例えば、演出用小図柄表示領域 9 H において演出用小図柄の擬似連仮停止図柄を振動表示させたり上下に微変動させたりすることによって仮停止表示を行う。

【 0 4 2 7 】

なお、図 4 9（2）に示す例では、擬似連仮停止図柄として、中図柄に仮停止用特殊図柄 2 0 1 を含み、左右の演出用小図柄として異なる図柄（本例では、左が図柄「7」で右が図柄「8」）を仮停止表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、中図柄に仮停止用特殊図柄 2 0 1 が含まれることにより擬似連仮停止図柄が認識できるのであれば、左右の演出用小図柄が同じ図柄（例えば、同じ図柄「7」）となる図柄の組み合わせを仮停止表示するようにしてもよい。

20

【 0 4 2 8 】

次いで、擬似連仮停止図柄が仮停止表示された後、再変動タイミングとなると、図 4 9（3）に示すように、演出用小図柄表示領域 9 H において左中右の演出用小図柄の変動表示が再開され、再変動が行われる（ステップ S 8 1 0 9、S 8 1 1 0 参照）。ただし、図 4 9（2）、（3）に示すように、演出用小図柄の仮停止表示や再変動が行われている場合であっても、システム用小図柄表示領域 9 G においては左中右全てのシステム用小図柄の変動表示が継続され、擬似連とはならない。

30

【 0 4 2 9 】

次いで、図 4 9（4）に示すように、演出用小図柄表示領域 9 H において左の演出用小図柄が停止表示され（本例では、図柄「7」で停止表示）、さらに、図 4 9（5）に示すように、演出用小図柄表示領域 9 H において右の演出用小図柄として左の演出用小図柄と同じ図柄が停止表示され（本例では、図柄「7」で停止表示）、リーチ態様となる。ただし、図 4 9（5）に示すように、演出用小図柄の変動表示がリーチ態様となっている場合であっても、システム用小図柄表示領域 9 G においては左中右全てのシステム用小図柄の変動表示が継続され、リーチ態様とはならない。

40

【 0 4 3 0 】

そして、変動時間を終了すると、図 4 9（6）に示すように、演出用小図柄表示領域 9 H において中の演出用小図柄が停止表示される。本例では、中の演出用小図柄として図柄「6」が停止表示され、演出用小図柄の停止図柄としてリーチはずれ図柄「7 6 7」が確定表示される場合が示されている。また、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、システム用小図柄表示領域 9 G においては、システム用小図柄の停止図柄として、演出用小図柄と同じはずれ図柄「7 6 7」が確定表示され、第 4 図柄の停止図柄として、第 4 図柄表示領域 9 c においてははずれ用の表示色（例えば、青色）の表示の点灯状態となる。

【 0 4 3 1 】

50

なお、図 4 9 に示す例では、ノーマルリーチはずれとなる場合を示しているが、擬似連且つスーパーリーチとなる変動表示や大当たりとなる変動表示であっても、図 4 9 (2) , (3) と同様の態様で擬似連が実行される。また、図 4 9 に示す例では、再変動 1 回の擬似連を実行する場合を示しているが、再変動 2 回または 3 回の擬似連を実行する場合であっても、図 4 9 (2) , (3) と同様の態様で 2 回目および 3 回目の仮停止表示および再変動が実行される。

【 0 4 3 2 】

次に、図 5 0 を用いて、通常の演出モードにおいて、突然確変大当たりとなる変動表示を実行する場合について説明する。なお、図 5 0 に示す例では、ノーマルリーチとなった後に突然確変大当たりとなる変動表示 (図 6 に示す特殊 P G 2 - 1 の変動パターンにもとづく変動表示) を実行する場合を説明する。第 1 特別図柄の変動表示が開始されるときに、新たに第 1 図柄変動指定コマンドや変動パターンコマンドを受信すると、図 5 0 (1) に示すように、新たに変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、演出図柄表示領域 9 F において左中右の演出図柄の変動表示を開始するとともに、システム用小図柄表示領域 9 G において左中右のシステム用小図柄の変動表示を開始する。また、図 5 0 (1) に示すように、新たに第 1 図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の変動表示を開始する。

【 0 4 3 3 】

次いで、図 5 0 (2) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において左の演出図柄が停止表示され (本例では、図柄「 7 」で停止表示) 、さらに、図 5 0 (3) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において右の演出図柄として左の演出図柄と同じ図柄が停止表示され (本例では、図柄「 7 」で停止表示) 、リーチ態様となる。ただし、図 5 0 (3) に示すように、演出図柄の変動表示がリーチ態様となっている場合であっても、システム用小図柄表示領域 9 G においては左中右全てのシステム用小図柄の変動表示が継続され、リーチ態様とはならない。

【 0 4 3 4 】

次いで、図 5 0 (4) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において中の演出図柄が一旦仮停止表示される。本例では、中の演出図柄として図柄「 6 」が仮停止表示され、リーチはずれ図柄「 7 6 7 」が仮停止表示される場合が示されている。次いで、図 5 0 (5) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において中の演出図柄が再び再変動される。

【 0 4 3 5 】

そして、変動時間を終了すると、図 5 0 (6) に示すように、演出図柄表示領域 9 F において中の演出図柄として突確 / 小当り用特殊図柄 2 0 2 が停止表示され、演出図柄の停止図柄として突然確変大当たり / 小当り図柄が確定表示される場合が示されている。また、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、システム用小図柄表示領域 9 G においては、システム用小図柄の停止図柄として、突然確変大当たり / 小当り図柄「 1 3 5 」 (演出図柄の突然確変大当たり / 小当り図柄とは異なる図柄の組み合わせ) が確定表示され、第 4 図柄の停止図柄として、第 4 図柄表示領域 9 c において所定の 2 ラウンド当り用の表示色 (例えば、黄色) の表示の点灯状態となる。

【 0 4 3 6 】

なお、図 5 0 に示す例では、突然確変大当たりとなる場合を示しているが、小当りとなる変動表示であっても、図 5 0 と同様の態様で変動表示が実行される。また、図 5 0 に示す例では、ノーマルリーチの後に突然確変大当たりとなる場合を示しているが、その他の擬似連や滑り演出が実行されて突然確変大当たりとなる場合も、図 5 0 (6) と同様の態様で突然確変大当たり / 小当り図柄が確定表示される。

【 0 4 3 7 】

次に、図 5 1 を用いて、演出用小図柄表示モードにおいて、突然確変大当たりとなる変動表示を実行する場合について説明する。なお、図 5 1 に示す例では、ノーマルリーチとなった後に突然確変大当たりとなる変動表示 (図 6 に示す特殊 P G 2 - 1 の変動パターンにもとづく変動表示) を実行する場合を説明する。第 1 特別図柄の変動表示が開始されるとき

10

20

30

40

50

に、新たに第1図柄変動指定コマンドや変動パターンコマンドを受信すると、図5 1 (1) に示すように、新たに変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、演出用小図柄表示領域9 Hにおいて左中右の演出用小図柄の変動表示を開始するとともに、システム用小図柄表示領域9 Gにおいて左中右のシステム用小図柄の変動表示を開始する。また、図5 1 (1) に示すように、新たに第1図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄表示領域9 cにおいて第4図柄の変動表示を開始する。

【0 4 3 8】

次いで、図5 1 (2) に示すように、演出用小図柄表示領域9 Hにおいて左の演出用小図柄が停止表示され(本例では、図柄「7」で停止表示)、さらに、図5 1 (3) に示すように、演出用小図柄表示領域9 Hにおいて右の演出用小図柄として左の演出用小図柄と同じ図柄が停止表示され(本例では、図柄「7」で停止表示)、リーチ態様となる。ただし、図5 1 (3) に示すように、演出用小図柄の変動表示がリーチ態様となっている場合であっても、システム用小図柄表示領域9 Gにおいては左中右全てのシステム用小図柄の変動表示が継続され、リーチ態様とはならない。

【0 4 3 9】

次いで、図5 1 (4) に示すように、演出用小図柄表示領域9 Hにおいて中の演出用小図柄が一旦仮停止表示される。本例では、中の演出用小図柄として図柄「6」が仮停止表示され、リーチはずれ図柄「7 6 7」が仮停止表示される場合が示されている。次いで、図5 1 (5) に示すように、演出用小図柄表示領域9 Hにおいて中の演出用小図柄が再び再変動される。

【0 4 4 0】

そして、変動時間を終了すると、図5 1 (6) に示すように、演出用小図柄表示領域9 Hにおいて中の演出用小図柄として突確/小当り用特殊図柄2 0 3が停止表示され、演出用小図柄の停止図柄として突然確変大当り/小当り図柄が確定表示される場合が示されている。また、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、システム用小図柄表示領域9 Gにおいては、システム用小図柄の停止図柄として、突然確変大当り/小当り図柄「1 3 5」(演出用小図柄の突然確変大当り/小当り図柄とは異なる図柄の組み合わせ)が確定表示され、第4図柄の停止図柄として、第4図柄表示領域9 cにおいて所定の2ラウンド当り用の表示色(例えば、黄色)の表示の点灯状態となる。

【0 4 4 1】

なお、図5 1 に示す例では、突然確変大当りとなる場合を示しているが、小当りとなる変動表示であっても、図5 1 と同様の態様で変動表示が実行される。また、図5 1 に示す例では、ノーマルリーチの後に突然確変大当りとなる場合を示しているが、その他の擬似連や滑り演出が実行されて突然確変大当りとなる場合も、図5 1 (6) と同様の態様で突然確変大当り/小当り図柄が確定表示される。

【0 4 4 2】

また、図5 0 および図5 1 に示す例では、リーチはずれ図柄を仮停止表示した後に中の演出図柄(通常の演出図柄、演出用小図柄)を再変動させて突然確変大当り/小当り図柄を確定表示させる場合を示しているが、そのような内容にかぎらず、例えば、リーチはずれ図柄を仮停止表示させた後に、中の演出図柄を再変動させることなく、そのまま突然確変大当り/小当り図柄を確定表示させてもよい。また、例えば、リーチを発生させることなく、そのまま突然確変大当り/小当り図柄を確定表示させるように構成してもよい。

【0 4 4 3】

次に、この実施の形態における左中右のシステム用小図柄の変動表示の変動タイミングについて説明する。図5 2 は、システム用小図柄の変動表示の変動タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図5 2 に示す例では、前回の変動表示においてリーチはずれとなり、演出図柄表示領域9 Fにおいて演出図柄(演出用小図柄でもよい)としてリーチはずれ図柄「7 6 7」の図柄の組み合わせが確定表示されるとともに、システム用小図柄表示領域9 Gにおいてもシステム用小図柄としてリーチはずれ図柄「7 6 7」の図柄の組み合わせが確定表示されたものとする。従って、図5 2 に示す例では、前回の変動

表示において、システム用小図柄表示領域 9 G では、左と右のシステム用小図柄が赤色の表示色の図柄（本例では、図柄「7」）で停止表示され、中のシステム用小図柄のみ青色の表示色の図柄（本例では、図柄「6」）で停止表示された状態で終了したものとする。

【0444】

次いで、新たに変動パターンコマンドを受信し、新たな変動開始タイミングとなったものとする。この場合、図 5 2 に示すように、システム用小図柄表示領域 9 G において、リーチはずれ図柄（本例では、「767」の図柄の組み合わせ）が表示された状態から、左中右のシステム用小図柄の変動表示が開始される。ただし、この実施の形態では、図 5 2 に示すように、左中右の 3 つのシステム用小図柄は、それぞれ異なる変動速度（同じ周期）で変動表示される。具体的には、この実施の形態では、図 5 2 に示すように、左のシステム用小図柄の変動速度が最も速く、「1」～「8」の図柄配列上の全図柄を 5 秒間で 1 回転させる変動速度で変動表示が実行される。また、図 5 2 に示すように、右のシステム用小図柄の変動速度が 2 番目に速く、「1」～「8」の図柄配列上の全図柄を 7 秒間で 1 回転させる変動速度で変動表示が実行される。そして、図 5 2 に示すように、中のシステム用小図柄の変動速度が最も遅く、「1」～「8」の図柄配列上の全図柄を 9 秒間で 1 回転させる変動速度で変動表示が実行される。

【0445】

一般に、演出図柄（通常の演出図柄、演出用小図柄）の変動表示を行う場合、変動表示中に予告演出が実行されたりスーパーリーチ演出が実行されたりするなど、演出図柄の表示領域において様々な演出が実行され、演出図柄が視認しにくくなる場合がある。また、高速変動中に演出図柄を殆ど透明に表示したりすることによって、演出図柄が殆ど見えなくなる場合もある。さらに、遊技機が可動部材を備える場合には、可動部材の可動によって演出図柄が遮蔽される場合もある。そのように、一般に、演出図柄の変動表示中に演出図柄が視認しにくくなる場合があることから、遊技者が変動表示の状態を認識しにくく、遊技状況を認識しにくくなる事態が生じてしまう。そこで、この実施の形態では、演出図柄とは別にシステム用小図柄を設け、システム用小図柄については、予告演出やスーパーリーチ演出の邪魔にならない位置に表示するとともに、高速変動中に透明表示したり再変動表示したりしないようにし、さらに可動部材を備える場合であっても可動部材がいずれの位置にあっても遮蔽されない位置に表示するようにし、システム用小図柄の変動表示が常に表示されるように構成している。そのように構成することによって、この実施の形態では、演出図柄が視認しにくい状態となっている場合であっても、少なくともシステム用小図柄を視認することができるので、遊技者が変動表示の状態を認識することができ、遊技状況を認識できるようにしている。

【0446】

一方で、この実施の形態では、既に説明したように、もし仮に左中右の 3 つのシステム用小図柄を、同じ変動速度（同じ周期）で変動表示するように構成したとすると、次のような問題が生じる。例えば、前回の変動表示が大当たりとなる変動表示であり、システム用小図柄が同じ図柄で揃った状態（例えば、「777」の図柄の組み合わせ）から次の変動表示が開始されたり、図 5 2 に示すように、前回の変動表示がリーチはずれとなる変動表示であり、システム用小図柄がリーチはずれ図柄（例えば、「767」の図柄の組み合わせ）から次の変動表示が開始されたりした場合には、常に 3 図柄が揃った状態のまま変動終了まで変動表示が行われたり、常にリーチはずれ図柄の状態のまま変動終了まで変動表示が行われたりすることになる。そして、特に、システム用小図柄については、演出によって図柄が見えにくくなったり透明になったりすることはないのであるから、（例えば、演出図柄の方はリーチとなっていないにもかかわらず）恰も全回転リーチとなっているかのように見えたり、リーチ状態が継続しているかのように見えたりする可能性があり、遊技者を混乱させてしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、左中右の 3 つのシステム用小図柄をそれぞれ異なる変動速度（周期）で変動表示させるように構成することによって、上記のような恰も全回転リーチとなっているかのように見えたり、リーチ状態が継続しているかのように見えたりする事態を防止し、遊技者を混乱させることを防止

できるようにしている。

【0447】

例えば、図52に示す例では、リーチはずれ図柄の状態から変動表示が開始されるのであるから、もし仮に左中右の3つのシステム用小図柄を同じ変動速度で変動表示したとすると、左と右の図柄が同じ図柄で揃った状態のまま変動終了までシステム用小図柄の変動表示が実行されてしまい、リーチ状態が継続しているものと遊技者に誤解を与えるおそれがある。そこで、この実施の形態では、左中右の3つのシステム用小図柄をそれぞれ異なる変動速度で変動表示されることによって、図52に示すように、左中右のシステム用小図柄が徐々にずれて表示されるようにし、恰もリーチ状態が継続しているかのように誤解を与えてしまう事態を防止できるようにしている。例えば、変動表示を開始した後、図52に示すA点の時点では、左中右のシステム用小図柄の組み合わせが「725」の組み合わせにずれて、表示色もそれぞれ赤色、青色、緑色と異なる色にずれた状態とすることができ、恰もリーチ状態が継続しているかのように誤解を与えてしまう事態を防止することができる。

10

【0448】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、複数の演出用可変表示領域（本例では、システム用小図柄表示領域9Gの左中右の領域）において演出用識別情報（本例では、システム用小図柄）の可変表示を実行可能であり、複数の演出用可変表示領域において同一の演出用識別情報（本例では、大当り図柄）が停止表示されたときに、遊技者に価値（本例では、大当り遊技状態に制御されること）を付与可能である。また、前回の可変表示により複数の演出用可変表示領域において停止表示された演出用識別情報の組み合わせの少なくとも一部に同一の演出用識別情報が含まれるときに、複数の演出用可変表示領域における演出用識別情報を異なる周期により可変表示可能である（本例では、左のシステム用小図柄について「1」～「8」の図柄配列上の全図柄を5秒間で1回転させる変動速度で変動表示し、中のシステム用小図柄について「1」～「8」の図柄配列上の全図柄を9秒間で1回転させる変動速度で変動表示し、右のシステム用小図柄について「1」～「8」の図柄配列上の全図柄を7秒間で1回転させる変動速度で変動表示する）。そのため、恰も全回転リーチとなっているかのように見えたり、リーチ状態が継続しているかのように見えたりする事態を防止することができ、遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。また、図柄の変動速度（周期）を異ならせるのみで、恰も全回転リーチとなっているかのように見えたり、リーチ状態が継続しているかのように見えたりする事態を防止できるので、制御負担が増加することを防止することができる。従って、制御負担を増加させることなく、遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

20

30

【0449】

なお、この実施の形態では、具体的には、左中右のシステム用小図柄の変動速度（周期）を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出図柄（通常の演出図柄や、演出用小図柄）についても、左中右の演出図柄の変動速度（周期）を異ならせて変動表示を実行するように構成してもよい。

【0450】

また、この実施の形態において、「複数の演出用可変表示領域において同一の演出用識別情報が停止表示される」とは、例えば、左中右の3つの図柄が全ての同じ図柄となる組み合わせ（大当り図柄）や、左と右の図柄のみ同じ図柄となる組み合わせ（リーチはずれ図柄）が含まれる。また、「複数の演出用可変表示領域において同一の演出用識別情報が停止表示される」には、例えば、左と中の図柄のみ同じ図柄となる「223」や「667」のようないわゆるチャンス目と呼ばれる図柄の組み合わせも含まれる。そのように、「複数の演出用可変表示領域において同一の演出用識別情報が停止表示される」とは、複数の図柄のうちの少なくとも一部に同じ図柄となるものが含まれていることにより、遊技者に対して何らかの期待感を与えるような図柄の組み合わせを含む概念である。

40

【0451】

また、この実施の形態では、左のシステム用小図柄を固定的に5秒間で1回転させる変

50

動速度で変動表示させ、中のシステム用小図柄を固定的に9秒間で1回転させる変動速度で変動表示させ、右のシステム用小図柄を固定的に7秒間で1回転させる変動速度で変動表示させるように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、状況に応じて左中右の各システム用小図柄の変動速度を変化させるようにしてもよい。例えば、遊技状態が確変状態や時短状態、高ベース状態であるか否かに応じて、左中右の各システム用小図柄の変動速度を通常状態よりも速くしたり遅くしたりしてもよい。また、例えば、システム用小図柄の図柄配列上の図柄が遊技状況に応じて増減するように構成されている場合に、図柄の増減に応じて左中右の各システム用小図柄の変動速度を速くしたり遅くしたりしてもよい。

【0452】

10

また、この実施の形態では、左中右の3つのシステム用小図柄の変動速度が全て異なる場合を示したが、必ずしも全てのシステム用小図柄の変動速度を異ならせる必要はなく、一部のシステム用小図柄の変動速度が同じであってもよい。例えば、「複数の演出用可変表示領域において同一の演出用識別情報が停止表示される」形態として大当り図柄やリーチはずれ図柄を想定する場合であれば、左と中のシステム用小図柄の変動速度は同じとし、右のシステム用小図柄の変動速度のみ左および中のシステム用小図柄の変動速度と異ならせるようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも、恰も全回転リーチとなっているかのように見えたり、リーチ状態が継続しているかのように見えたりする事態を防止することができ、遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

【0453】

20

また、この実施の形態によれば、演出用識別情報（本例では、システム用小図柄）と比較して認識しやすい態様により特定演出用識別情報（本例では、演出図柄（通常の演出図柄、演出用小図柄））の可変表示を実行可能であり、特定演出用識別情報を表示する表示領域よりも小さい表示領域（本例では、システム用小図柄表示領域9G）において演出用識別情報を表示する。そして、可変表示の実行中に、常に演出用識別情報を表示するとともに常に視認可能な表示領域において演出用識別情報を表示する。そのため、演出用識別情報を常に視認可能に表示することにより、少なくとも演出用識別情報により可変表示状態を認識可能とすることができ、遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

【0454】

30

また、この実施の形態によれば、可変表示を開始するときに複数の演出用可変表示領域において同時に演出用識別情報の可変表示を開始し、可変表示を終了するときに複数の演出用可変表示領域において同時に演出用識別情報を停止表示させる（具体的には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドの受信を契機として左中右のシステム用小図柄の変動表示を一斉に開始し、変動中にリーチ状態や仮停止状態、再変動状態とすることなく、図柄確定指定コマンドの受信を契機として左中右のシステム用小図柄の変動表示を一斉に停止する）。そのため、周期の違いにより遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

【0455】

40

また、この実施の形態によれば、複数の演出用可変表示領域（本例では、演出図柄表示領域9Fの左中右の領域）において第1識別情報（本例では、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（本例では、第2特別図柄）の可変表示とに対応した演出用識別情報（本例では、演出図柄）の可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段を備え、演出用可変表示実行手段は、所定条件が成立したときに（本例では、スーパーリーチ演出や特定演出の実行中に）、演出用識別情報を縮小した態様により可変表示を実行する縮小演出用可変表示実行手段（本例では、演出用小図柄表示領域9Hにおいて演出用小図柄の可変表示を実行する）を含む。また、演出用可変表示実行手段により可変表示が実行されているときに、複数の特別可変表示領域（本例では、システム用小図柄表示領域9Gの左中右の領域）において特別演出用識別情報（本例では、システム用小図柄）の可変表示を実行する特別演出用可変表示実行手段と、第1識別情報の可変表示または第2識別情報の可変表示の

50

いずれが実行されているかを特定可能な特殊識別情報（本例では、第4図柄）の可変表示を実行可能な特殊可変表示実行手段（本例では、第4図柄表示領域9c, 9dにおいて第4図柄の可変表示を実行する）とを備える。そのため、演出用識別情報の可変表示を視認しやすく、遊技状況を認識しやすくすることができる。

【0456】

具体的には、演出図柄や演出用小図柄の可変表示は、演出の状況に応じて相互に切り替わったり表示画面から一瞬見えにくくなったりする場合があるのに対して、システム用小図柄はスーパーリーチ演出や特定演出が実行される場合であっても、それらの演出の邪魔にならない位置に設けられており、システム用小図柄の可変表示は常時表示されるので、可変表示が行われていることを認識しやすくすることができ、遊技状況を認識しやす

10

【0457】

なお、この実施の形態では、1つの液晶表示装置（演出表示装置9）において演出図柄、演出用小図柄、システム用小図柄、および第4図柄を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、1つまたは複数のサブ液晶表示装置を備える遊技機において、演出図柄、演出用小図柄、システム用小図柄、または第4図柄のうちのいずれか1つまたは複数、もしくはいずれか複数の組み合わせを1つまたは複数のサブ液晶表示装置に表示するように構成しても構わない。

20

【0458】

また、この実施の形態によれば、少なくとも第1リーチ演出（本例では、ノーマルリーチ、ロングリーチ）と第2リーチ演出（本例では、スーパーリーチ）とを含むリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段を備え、縮小演出用可変表示実行手段は、第2リーチ演出において縮小した態様の演出用識別情報の可変表示を実行し、特別演出用可変表示実行手段は、第1リーチ演出および第2リーチ演出のいずれにおいても特別演出用識別情報の可変表示を実行する。そのため、可変表示に着目させたいリーチ演出の場合には通常の演出用識別情報の可変表示を実行し、リーチ演出の邪魔になるような場合には縮小した態様の演出用識別情報の可変表示を実行することによって、適切にリーチ演出を実行することが

30

【0459】

なお、この実施の形態では、ノーマルリーチやロングリーチの場合には変動表示自体に注目させたいことから、通常の演出図柄の変動表示を実行し、スーパーリーチの場合には演出表示装置9の表示画面の広範囲の領域を用いて演出が行われることから、スーパーリーチ演出の邪魔にならないように演出用小図柄の変動表示を実行するように構成しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、左中右の図柄が同じ図柄で揃った状態で3図柄が同じ速度で回転する全回転リーチの場合にも、変動表示自体に注目させたいことから、通常の演出図柄の変動表示を実行するようにしてもよい。また、例えば、可動部材の可動を伴うリーチ演出が実行される場合にも演出の邪魔になる可能性があることから、演出用小図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

40

【0460】

また、この実施の形態によれば、少なくとも可変表示中に実行される演出の一部と有利状態中（本例では、大当たり遊技中）に実行される演出の一部とを一連の演出として実行する特定演出（本例では、図47（6）～（10）に示す特定演出）を実行可能な特定演出実行手段を備え、縮小演出用可変表示実行手段は、特定演出において縮小した態様の演出用識別情報の可変表示を実行可能であるとともに、特別演出用可変表示実行手段は、特定演出において特別演出用識別情報の可変表示を実行可能である（本例では、変動表示中に特定演出を実行しているときに、図47（6）～（8）に示すように、演出用小図柄を表示するとともにシステム用小図柄も表示する）。そのため、演出図柄に代えて演出用小図

50

柄に切り替えて表示することによって、一連の演出としての特定演出に注目させることができる。

【0461】

また、この実施の形態によれば、有利状態（本例では、大当り遊技状態）において縮小した態様の演出用識別情報を表示せず、有利状態において特別演出用識別情報を表示しない（本例では、図47（9）、（10）に示すように、大当り遊技に移行すると、演出用小図柄を消去するとともにシステム用小図柄も消去する）。そのため、各識別情報を消去することによって、有利状態（本例では、大当り遊技状態）に注目させることができる。

【0462】

また、この実施の形態によれば、可変表示を終了した後、所定期間（本例では、1分）を経過しても次の可変表示が実行されないときに待機演出（本例では、客待ちデモンストレーション表示）を実行可能な待機演出実行手段を備え、所定期間において縮小した態様の演出用識別情報を表示せず、所定期間において特別演出用識別情報を表示する（本例では、図45（5）および図46（8）に示すように、所定期間が経過するまでは、演出用小図柄ではなく演出図柄を表示するとともにシステム用小図柄を表示する）。そのため、可変表示を終了した後、少なくとも所定期間は前回の可変表示の表示結果を確認できるようにすることができる。

10

【0463】

また、この実施の形態によれば、待機演出（本例では、客待ちデモンストレーション表示）において縮小した態様の演出用識別情報を表示せず、待機演出において特別演出用識別情報を表示しない（本例では、図45（6）および図46（9）に示すように、客待ちデモンストレーション表示中には、演出用小図柄だけでなく演出図柄およびシステム用小図柄も消去する）。そのため、各識別情報を消去することによって、待機演出（本例では、客待ちデモンストレーション表示）に注目させることができる。

20

【0464】

また、この実施の形態によれば、特別演出用可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とに対応した特別演出用識別情報の可変表示を実行する（本例では、第1特別図柄の可変表示を実行するときと第2特別図柄の可変表示を実行するときとで、兼用のシステム用小図柄の可変表示を実行する）。そのため、特別演出用識別情報の可変表示により遊技状況を認識しやすくすることができる。すなわち、システム用小図柄を確認すれば、変動表示中であるか否かが一目瞭然であるので、遊技状況を認識しやすくすることができる。

30

【0465】

また、この実施の形態によれば、縮小演出用可変表示実行手段は、特別演出用識別情報の可変表示と比較して認識しやすい態様により可変表示を実行可能である。具体的には、図46、図47、図49、および図51に示されるように、演出用小図柄表示領域9Hに表示される演出用小図柄の方が、システム用小図柄表示領域9Gに表示されるシステム用小図柄よりも大きく、視認しやすい。そのため、演出用識別情報を用いた演出の演出効果を向上させることができる。すなわち、システム用小図柄よりも、特殊図柄の停止や仮停止などの演出が行われる演出用小図柄の方を視認しやすくすることによって、演出効果を向上させることができる。

40

【0466】

なお、この実施の形態では、演出用小図柄をシステム用小図柄よりも大きいサイズで表示することによって視認しやすくする場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出用小図柄をシステム用小図柄よりも表示画面上の見えやすい位置に表示することによって視認しやすくしてもよいし、演出用小図柄をシステム用小図柄よりも明るい表示色で表示することによって視認しやすくしてもよい。そのように何らかの方法により、演出用小図柄をシステム用小図柄よりも視認しやすくなるように構成すればよい。

【0467】

また、この実施の形態によれば、縮小演出用可変表示実行手段は、縮小した態様の演出

50

用識別情報の可変表示において、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仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を実行可能である一方（本例では、図49（2）、（3）に示すように、演出用小図柄表示領域9Hにおいて擬似連仮停止図柄を仮停止した後に再変動を実行可能である）、特別演出用可変表示実行手段は、特別演出用識別情報の可変表示において再可変表示を実行しない（本例では、図49（2）、（3）に示すように、演出用小図柄の仮停止表示や再変動が行われている場合であっても、システム用小図柄表示領域9Gにおいては左中右全てのシステム用小図柄の変動表示が継続され、擬似連とはならない）。そのため、再可変表示が実行されるとき遊技状況を認識しやすくすることができる。

【0468】

また、この実施の形態によれば、縮小演出用可変表示実行手段は、通常の表示態様とは異なる特殊表示態様により縮小した態様の演出用識別情報を表示可能である一方（本例では、図49（2）に示すように、中の演出用小図柄として仮停止用特殊図柄201を仮停止表示したり、図51（6）に示すように、中の演出用小図柄として突確ノ小当り用特殊図柄203を停止表示可能である）、特別演出用可変表示実行手段は、特殊表示態様による特別演出用識別情報の表示を行わない（図49（2）に示すように、中の演出用小図柄として仮停止用特殊図柄201を仮停止表示している場合であっても、システム用小図柄表示領域9Gにおいては左中右全てのシステム用小図柄の変動表示が継続され、図51（6）に示すように、中の演出用小図柄として突確ノ小当り用特殊図柄203を停止表示している場合であっても、システム用小図柄表示領域9Gにおいては通常の図柄配列上の図柄の組み合わせ「135」が停止表示される）。そのため、特殊表示態様による表示が行われるときの遊技状況を認識しやすくすることができる。

【0469】

なお、この実施の形態では、演出図柄の特殊図柄を表示するときと演出用小図柄の特殊図柄を表示するときとで、大きさが異なるのみで全く同じ図柄を表示する場合を示しているが（図48（2）と図49（2）、図50（6）と図51（6）参照）、演出用小図柄の特殊図柄を表示する場合には、演出図柄の特殊図柄を表示する場合と比較して簡素な装飾の特殊図柄（例えば、後述する図53と同様な態様で装飾度合いが低い図柄）を表示するように構成してもよい。

【0470】

また、この実施の形態では、演出図柄や演出用小図柄として突確ノ小当り用特殊図柄を含む図柄の組み合わせを停止表示したときに、システム用小図柄として、いわゆるばらけ目と呼ばれる図柄の組み合わせ（本例では、「135」の図柄の組み合わせ）を停止表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、システム用小図柄として、「343」の図柄の組み合わせのようなリーチはずれ図柄を停止表示してもよいし、「333」など大当りのような図柄の組み合わせを停止表示してもよい。

【0471】

また、システム用小図柄についても、演出図柄や演出用小図柄と比較して装飾度合いが低いものの通常の図柄配列上の図柄とは異なる特殊図柄を表示するように構成してもよい。図53は、システム用小図柄についても特殊図柄を表示可能に構成する変形例を示す説明図である。なお、図51に示す例では、演出用小図柄表示モードにおいて、突然突確大当りとなる変動表示を実行する場合が示されており、図53（1）～（5）に示す表示態様は、図51（1）～（5）に示す表示態様と同じである。図51（6）に示す例では、中の演出図柄についてのみ突確ノ小当り用特殊図柄203が停止表示される場合を示したが、図53（6）に示す例では、演出図柄の突確ノ小当り用特殊図柄205と比較すると装飾度合いが低いものの、中のシステム用小図柄についても所定の突確ノ小当り用特殊図柄204（本例では、演出図柄と比較して図柄を装飾する星の絵柄の数が少ない）が停止表示される場合が示されている。

【0472】

なお、図53に示す例では、通常の演出モードにおいて、システム用小図柄の突確ノ小

10

20

30

40

50

当り用特殊図柄として、演出図柄の突確／小当り用特殊図柄よりも装飾度合いが低い図柄を停止表示する場合を示したが、演出用小図柄表示モードである場合であっても、同様の態様で、システム用小図柄の突確／小当り用特殊図柄として、演出用小図柄の突確／小当り用特殊図柄よりも装飾度合いが低い図柄を停止表示するように構成してもよい。

【0473】

図53に示す変形例によれば、演出用識別情報（本例では、システム用小図柄）と比較して認識しやすい態様により特定演出用識別情報（本例では、演出図柄）の可変表示を実行可能である。また、通常の表示態様とは異なる第1特殊表示態様により特定演出用識別情報を表示可能であり（本例では、図53（6）に示すように、中の演出図柄として突確／小当り用特殊図柄205を停止表示可能である）、第1特殊表示態様により特定演出用識別情報が表示されるときに、第1特殊表示態様よりも装飾度合いが低い第2特殊表示態様（本例では、演出図柄と比較して図柄を装飾する星の絵柄の数が少ない）により演出用識別情報を表示する（本例では、図53（6）に示すように、中のシステム用小図柄として突確／小当り用特殊図柄204を停止表示可能である）。そのため、特別演出用識別情報の可変表示に関する処理負担を軽減することができる。

10

【0474】

なお、図53に示す例では、演出図柄（演出用小図柄を含む）やシステム用小図柄の突確／小当り用特殊図柄として星の絵柄を含む特殊図柄を用いる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出図柄（演出用小図柄を含む）やシステム用小図柄の突確／小当り用特殊図柄として所定のキャラクタの絵を含む特殊図柄を用い、システム用小図柄の特殊図柄では図柄内のキャラクタが静止しているのに対して、演出図柄（演出用小図柄を含む）の特殊図柄ではキャラクタが動作している態様とすることによって、演出図柄（演出用小図柄を含む）の特殊図柄の方がシステム用小図柄の特殊図柄よりも装飾度合いが高くなるようにしてもよい。

20

【0475】

また、図53に示す例では、演出図柄（演出用小図柄を含む）の特殊図柄とシステム用小図柄の特殊図柄とで、何らかの共通性がある図柄（本例では、数が異なるだけで同じ星の絵柄を含む図柄）を用いる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、共通性のない特殊図柄を用いるようにしてもよい。例えば、演出図柄（演出用小図柄を含む）の特殊図柄としてキャラクタなどの目立つ絵柄を含む図柄を用いるのに対して、システム用小図柄の特殊図柄として星の絵柄など目立たない絵柄を含む図柄を用いることによって、演出図柄（演出用小図柄を含む）の特殊図柄の方がシステム用小図柄の特殊図柄よりも装飾度合いが高くなるようにしてもよい。

30

【0476】

また、図53に示す例では、突確／小当り用特殊図柄を表示する場合を示したが、例えば、システム用小図柄についても擬似連を実行可能に構成し、図53と類似の態様で、システム用小図柄の仮停止用特殊図柄として、演出図柄や演出用小図柄の仮停止用特殊図柄よりも装飾度合いが低い図柄を仮停止表示するように構成してもよい。

【0477】

また、図53に示す例では、演出図柄とシステム用小図柄とで特殊図柄を装飾する星の絵柄の数を異ならせることによって、装飾度合いを異ならせる場合を示したが、装飾度合いの異ならせ方は、本例で示したものにすぎない。例えば、演出図柄とシステム用小図柄とで図柄を装飾する色彩の種類や数を異ならせることによって、装飾度合いを異ならせてもよい。また、例えば、上記に説明したように、演出図柄とシステム用小図柄とで図柄内のキャラクタの動作の有無によって、装飾度合いを異ならせてもよい。また、例えば、演出図柄とシステム用小図柄とで図柄を装飾するエフェクト画像（例えば、キラキラ光るような態様で表示するなどの演出効果を高めるための画像）の有無によって、装飾度合いを異ならせてもよい。そのように、何らかの形式で演出図柄とシステム用小図柄とで特殊図柄の装飾が異なっていると遊技者に認識させることができるものであればよい。

40

【0478】

50

また、図 5 3 に示す例では、システム用小図柄の特殊図柄として、演出図柄の特殊図柄よりも装飾度合いが低い図柄を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、システム用小図柄にかぎらず、演出用小図柄の特殊図柄として、図 5 3 と同様の態様で、通常の演出図柄の特殊図柄よりも装飾度合いが低い図柄を表示するように構成してもよい。

【 0 4 7 9 】

なお、上記の実施の形態では、演出図柄（通常の演出図柄と演出用小図柄とを含む）については、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて変動を開始し、変動パターンコマンドで示される変動時間が経過したことにもとづいて変動を終了し、システム用小図柄については、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて変動を開始し、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて変動を終了し、第 4 図柄については、第 1 図柄変動指定コマンドまたは第 2 図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて変動を開始し、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて変動を終了する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出図柄やシステム用小図柄であっても、第 1 図柄変動指定コマンドまたは第 2 図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて変動を開始してもよいし、第 4 図柄であっても、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて変動を開始するように構成してもよい。また、例えば、演出図柄であっても、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて変動を終了するようにしてもよいし、システム用小図柄や第 4 図柄であっても、変動パターンコマンドで示される変動時間が経過したことにもとづいて変動を終了するように構成してもよい。そのように、図柄の種類ごとに異なるコマンド（一部の図柄間で共通していてもよい）の受信を契機として変動を開始するように構成してもよいし、全ての図柄で共通のコマンドの受信を契機として変動を開始するように構成してもよい。また、図柄の種類ごとに異なるコマンド（一部の図柄間で共通していてもよい）の受信を契機として変動を終了するように構成してもよいし、全ての図柄で共通のコマンドの受信を契機として変動を終了するように構成してもよい。さらに、全ての図柄または一部の図柄において、コマンドの受信を契機とすることなく（例えば、変動時間の経過にもとづいて）、変動を終了するように構成してもよい。

【 0 4 8 0 】

また、上記の実施の形態では、システム用小図柄の変動表示が恰も全回転リーチとなっているかのように見えたり、リーチ状態が継続しているかのように見えたりする不都合を防止するために、左中右のシステム用小図柄をそれぞれ異なる周期により変動表示させる場合を示したが、そのような制御方法にかぎられない。例えば、変動開始時に図柄の差し替えを行ってからシステム用小図柄の変動表示を開始することによって、システム用小図柄の変動表示が恰も全回転リーチとなっているかのように見えたり、リーチ状態が継続しているかのように見えたりする事態を防止できるように構成してもよい。この場合、例えば、変動を開始する時に同一の図柄を含まない組み合わせ（例えば、「1 7 8」の図柄の組み合わせ）に一旦差替表示してから、システム用小図柄の変動表示を開始するように構成すればよい。

【 0 4 8 1 】

また、上記のように構成する場合、特別図柄の変動表示に対応して実行される図柄（本例では、システム用小図柄）の変動表示を行う場合に図柄の差替表示を行う場合にかぎられない。例えば、普通図柄の変動表示に対応して演出表示装置 9 において左中右の図柄（演出図柄やシステム用小図柄に類似した図柄）の変動表示を実行可能に構成されている場合に、その普通図柄に対応した左中右の図柄について差替表示を行ってから変動表示を開始するように構成してもよい。

【 0 4 8 2 】

実施の形態 2 .

第 1 の実施の形態で示した遊技機において、さらに遊技盤を透明な素材で構成するようにしてもよい。以下、遊技盤を透明な素材で構成した第 2 の実施の形態について説明する。

10

20

30

40

50

【 0 4 8 3 】

なお、この実施の形態において、第 1 の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第 1 の実施の形態と異なる部分について説明する。

【 0 4 8 4 】

図 5 4 は、第 2 の実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。図 5 4 に示すように、この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、および第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b が、遊技領域 7 の左方に設けられ、逆に、ゲート 3 2、普通図柄表示器 1 0、および普通図柄保留記憶表示器 4 1 が、遊技領域 7 の右方に設けられている点で、第 1 の実施の形態と異なっている。また、第 1 の実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞順に第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行され、合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部 1 8 c が設けられていたのに対して、この実施の形態では、第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行され、合算保留記憶表示部 1 8 c に代えて、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 1 8 d と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 1 8 e とが設けられている点で異なっている。また、この実施の形態では、第 2 始動入賞口 1 4 および特別可変入賞球装置 2 0 が、遊技領域 7 の右方に設けられている点で、第 1 の実施の形態と異なっている。

【 0 4 8 5 】

また、この実施の形態では、ガラス扉枠 2 の背面には、透明遊技盤 6 が着脱可能に取付けられている。透明遊技盤 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。本実施の形態では、遊技盤が透光性を有する透光部を備えたアクリル樹脂等により形成される。また、透明遊技盤 6 の前面には、打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。

【 0 4 8 6 】

また、透明遊技盤 6 の後方には、種々の演出の表示を行う可変表示手段（変動表示部）としての、演出表示装置 9 が設けられている。ここで、本実施の形態では、演出表示装置 9 は、図 5 4 に示すように、透明遊技盤 6 の上下の点線で書かれた範囲に収納されており、遊技領域 7 の上下を除くほぼ全面において、液晶表示装置（LCD）が設けられる構成とされている。このように、遊技領域 7 のほぼ全面が液晶表示装置（LCD）として使用できるので、透光性を有する透光部を備えた透明遊技盤 6 の全面にわたって、種々の演出表示が実行可能となる。そして、遊技者は、透明遊技盤 6 を通して、その後方の演出表示装置 9 で実行される種々の演出や各種変動表示等の視認が可能となる。なお、演出表示装置 9 の中央部を取囲むように飾り部材 4 7 が設けられており、飾り部材 4 7 の内側において、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう。なお、以下の説明で「変動」と「変動表示」とは同じ概念を示している。）されている。後述するノーマルリーチ等の通常の変動では、この演出表示装置 9 の中央部において、演出図柄の変動表示が行われるので、特に飾り部材 4 7 で取り囲まれた部分を通常領域 9 a と称する。

【 0 4 8 7 】

また、演出表示装置 9 に形成される通常領域 9 a の左下には、遊技媒体としての遊技球の進入を制限するために障害部材としての遊技釘 1 9 で囲まれた領域が形成されている。このように、遊技球の入賞が制限された領域を制限領域 1 9 a と称する。なお、遊技釘 1 9 は、透明遊技盤 6 に発射された遊技球を第 1 始動入賞口 1 3 等に誘導するために透明遊技盤 6 の全面にわたり配列されているが、図 5 4 では、特に遊技球の進入を制限するために通常領域 9 a の左下に配列されている遊技釘 1 9 についてのみ図面上に表している。本実施の形態では、遊技釘 1 9 の間隔が遊技球の幅よりも狭いため遊技球が制限領域 1 9 a 内に進入することがないが、遊技球が稀に進入するようにしてもよい。このように“制限される”とは、必ずしも 1 0 0 % の割合で進入しないものだけでなく、一定の確率で遊技球が進入するものを含める概念としてもよい。また、この実施の形態では、第 1 の実施の

形態で示した第4図柄表示領域9c, 9dに代えて、制限領域19a内に第4図柄表示領域38a, 38bが設けられている。この実施の形態では、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38a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38bとが設けられている。なお、制限領域19aの周囲以外にも遊技釘19が配置されているが、記載を省略している。また、制限領域19aは、遊技領域7内の演出表示装置9が設けられた別の場所に複数設けられるようにしてもよい。

【0488】

また、制限領域19a内には、第1保留記憶数を数字と色とで示す第1保留記憶表示領域38cと第2保留記憶数を数字と色とで示す第2保留記憶表示領域38dとが設けられている。第1保留記憶表示領域38cでは、第1保留記憶表示部18dと同期して、第1始動入賞口13への入賞に応じて、0~4の数字と第1保留記憶に対応した色(たとえば、青色)で、第1保留記憶の表示制御が実行される。また、第2保留記憶表示領域38dでは、第2保留記憶表示部18eと同期して、第2始動入賞口14への入賞に応じて、0~4の数字と第2保留記憶に対応した色(たとえば、白色)で、第2保留記憶の表示制御が実行される。なお、第1保留記憶表示部18dと第1保留記憶表示領域38c、第2保留記憶表示部18eと第2保留記憶表示領域38dとは、それぞれ同じ色で表示され、第1保留記憶表示部18d(第1保留記憶表示領域38c)と第2保留記憶表示部18e(第2保留記憶表示領域38d)とは、異なる色で表示される。このように表示することで

【0489】

この実施の形態では、遊技状態が確変状態(例えば、高確率状態に制御されるとともに時短状態(高ベース状態)にも制御される)である場合に、可変入賞球装置15が開放状態となる頻度が高められ第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなる。そのため、この実施の形態では、遊技状態が確変状態に制御されている場合には、遊技者は遊技領域7の右側を狙って遊技球を発射するように発射操作を行う(いわゆる右打ち)方が有利になる。なお、遊技状態が確変状態に制御された場合には、たとえば、演出表示装置9の通常領域9a内や制限領域19a内に「右打ち」等と表示して右打ちを示唆する表示を行うようにすることが望ましい。なお、この実施の形態では、右打ちをした場合に、遊技球は第2始動入賞口14の方だけに入り、第1始動入賞口13に遊技球は入らない構造であるが、まったく入らないようにするのではなく、所定の割合で第1始動入賞口13へ始動入賞する構造にしてもよい。

【0490】

また、飾り部材47の左側には、遊技球を受入れ可能に開口部が形成されたワープ通路45が設けられている。ワープ通路45は、透明の樹脂で形成されており、遊技球が1個通ることができるほどの幅の開口を有し、遊技球が進入しにくい構造となっている。ワープ通路45へ進入した遊技球は、飾り部材47の下部に設けられ遊技領域7を落下する遊技球を受入れて転動させた後に再度遊技領域7に放出する構造のステージ部48へ導かれる。このようなステージ部48の中央には、第1始動入賞口13の上方位置に向けて遊技球が落下する穴部(図示せず)が設けられている。また、ステージ部48で転動した遊技球が後方へ落下しないように、飾り部材47の下部には、ステージ部48の後方において上方に突出する透明の樹脂で形成された球止め板46が設けられている。

【0491】

図55は、第2の実施の形態における遊技中の各種表示を示す説明図である。図55(a), (b)は、図54に示すパチンコ遊技機1の一部を拡大して示している。演出表示装置9は、前述したように、透明遊技盤6の全面にわたり演出表示が可能である。図55(a)に示すように、変動表示が開始される際、演出表示装置9の飾り部材47で囲んだ通常領域9aでは、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア91、92、93において、演出図柄(第1の実施の形態における「通常の演出図柄」に相当)が変動表示する。

また、飾り部材 4 7 の下方には、保留記憶数の増減に伴い第 1 保留記憶表示部 1 8 d、第 2 保留記憶表示部 1 8 e の保留表示が変更される。

【 0 4 9 2 】

また、遊技釘 1 9 で囲まれた制限領域 1 9 a 内では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b の変動表示時と同期して、第 4 図柄表示領域 3 8 a、第 4 図柄表示領域 3 8 b において、第 4 図柄の変動表示が実行される。また、保留記憶数の増減に伴い第 1 保留記憶表示部 1 8 d、第 2 保留記憶表示部 1 8 e の保留表示に対応して、第 1 保留記憶表示領域 3 8 c、第 2 保留記憶表示領域 3 8 d において、第 1 保留記憶および第 2 保留記憶の表示制御が実行される。

【 0 4 9 3 】

10

図 5 5 (a) の状態において、現在実行されている変動表示が大当たり期待度の高いスーパーリーチである場合には、ノーマルリーチの変動途中に図 5 5 (b) に示すようなスーパーリーチの演出へと発展する。スーパーリーチの演出へと発展した場合、演出表示装置 9 では、通常領域 9 a (飾り部材 4 7) をまたいで演出の表示制御が実行される。この実施の形態では、たとえば、スーパーリーチの文字 9 5 とともに、キャラクター 9 4 が演出表示装置 9 の中央部分に大きく表示されて、今回の変動表示が大当たり期待度の高いスーパーリーチの演出であることを示す演出表示が実行される。

【 0 4 9 4 】

所定の条件として、スーパーリーチの演出表示が実行されることに伴って、通常領域 9 a に表示されていた演出図柄の表示を縮小した態様にして制限領域 1 9 a 内に演出図柄が移動する表示制御が実行される。演出図柄を縮小した態様の図柄のことを小図柄 3 8 e (第 1 の実施の形態における「演出用小図柄」に相当) と称する。図 5 5 (b) に示すように、遊技者は、小図柄 3 8 e に表示される内容によって、現在実行されているスーパーリーチがどのような演出図柄によりリーチ演出が実行されているかを容易に確認することができる。この実施の形態では、小図柄 3 8 e が「 7 7 」と表示されていることから、「 7 7 」図柄でスーパーリーチの演出表示が実行されていることが確認できる。

20

【 0 4 9 5 】

また、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b の変動表示時と同期して、制限領域 1 9 a 内において、第 4 図柄表示領域 3 8 a、第 4 図柄表示領域 3 8 b による第 4 図柄の変動表示が実行される。このような第 4 図柄の変動表示により、遊技者は、現在実行されているスーパーリーチの演出表示が、第 1 特別図柄に対応した演出であるのか、第 2 特別図柄に対応した演出であるのかを認識することができる。

30

【 0 4 9 6 】

また、スーパーリーチによる演出が実行される際には、第 1 保留記憶表示部 1 8 d、第 2 保留記憶表示部 1 8 e の表示が消去されるが、このような場合においても制限領域 1 9 a 内では、第 1 保留記憶および第 2 保留記憶に対応する第 1 保留記憶表示領域 3 8 c、第 2 保留記憶表示領域 3 8 d の表示制御が実行される。よって、通常領域 9 a から第 1 保留記憶表示部 1 8 d、第 2 保留記憶表示部 1 8 e の表示が消えたとしても、遊技者は、現在の保留記憶数がいくつであるのかを認識することが可能となる。

【 0 4 9 7 】

40

このように、透光性を有した透明遊技盤 6 の後方で演出表示装置 9 による演出が実行される際は、遊技盤面のほぼ全面を用いて演出表示を実行することが可能となる。このような遊技盤面の全面において演出表示が実行されるときにおいても、制限領域 1 9 a 内は、遊技釘 1 9 で囲まれているため、遊技媒体としての遊技球が進入することが制限されている。さらに、制限領域 1 9 a 内は、透光性を有する透光部として機能しているため遊技者は、制限領域 1 9 a 内の表示をパチンコ遊技機 1 の前面から確認することができる。このような構成により、遊技球が落下することで制限領域 1 9 a 内の表示が視認しづらくなるような状況 (表示が妨げられること) を抑制することができる。

【 0 4 9 8 】

また、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、演

50

演出制御用CPU101)は、演出図柄変動開始処理(ステップS801参照)において、変動表示における各種演出を設定するための処理を行う演出設定処理を実行する。

【0499】

図56は、第2の実施の形態における演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理において、演出制御用CPU101は、受信コマンドバッファ内に、スーパーリーチの変動パターンを示す変動パターンコマンドがあるか否かを確認することで、今回変動表示を開始する保留記憶に対応する変動表示が、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップS600)。

【0500】

今回実行される変動表示が、スーパーリーチの変動パターンであれば、演出制御用CPU101は、通常領域9aで変動表示される演出図柄をスーパーリーチの実行時に制限領域19a内で縮小表示することに設定する(ステップS601)。ここで、制限領域19a内で縮小表示する小図柄38eは、次の変動開始時に通常領域9aに移動することステップS601において設定する。次いで、今回実行される変動パターンがスーパーリーチであることを示すスーパーリーチ実行中フラグをセットする(ステップS603)。そして、処理を終了する。ステップS600において、今回実行される変動表示が、スーパーリーチの変動パターンでなければ、演出制御用CPU101は、通常領域9aにおいて、演出図柄を通常態様で表示することに設定する(ステップS602)。そして、処理を終了する。

【0501】

この実施の形態では、ステップS601、S602の設定内容や、ステップS603でセットされたスーパーリーチ実行中フラグにもとづいて、演出図柄変動開始処理のステップS8005、S8006、S8012、S8013でプロセステーブルが選択され、ステップS8015、S8105の処理が実行されることによって、図55に示すような演出図柄の変動表示中の表示が行われ、スーパーリーチ演出が実行される。特に、ステップS601の設定内容に従って、図55(b)に示すような態様で、スーパーリーチの演出表示中には演出図柄の変動表示が縮小表示される。

【0502】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、図55(b)に示すように、演出図柄を縮小した態様の小図柄38eが、透光性を有した透明遊技盤6の一部である制限領域19aを通して視認可能に表示されるので、遊技球の通過によって小図柄38eの表示が妨げられることを抑制できる。

【0503】

また、この実施の形態によれば、図55に示すように、第4図柄表示領域38a、38bが、透光性を有した透明遊技盤6の一部である制限領域19aを通して視認可能に表示されるので、遊技球の通過によって第4図柄表示領域38a、38bの表示が妨げられることを抑制できる。

【0504】

また、この実施の形態によれば、図55に示すように、第1保留記憶表示領域38c、第2保留記憶表示領域38dが、透光性を有した透明遊技盤6の一部である制限領域19aを通して視認可能に表示されるので、遊技球の通過によって第1保留記憶表示領域38c、第2保留記憶表示領域38dの表示が妨げられることを抑制できる。

【0505】

また、この実施の形態によれば、図55に示すように、遊技盤が透光性を有する透明遊技盤6で形成されており、遊技釘19で囲まれた制限領域19a内において、遊技に関わる表示が実行されるので、遊技球の通過によって遊技に関わる表示が妨げられることを抑制できる。

【0506】

なお、この実施の形態では、第1の実施の形態で示した「システム用小図柄」が示されていないが、第1の実施の形態と同様に、システム用小図柄表示領域を設けるようにし、

10

20

30

40

50

システム用小図柄の変動表示を実行可能に構成することが望ましい。この場合、システム用小図柄表示領域に表示するシステム用小図柄についても、図55(b)に示した小図柄38eと同様に、透光性を有した透明遊技盤6の一部である制限領域19aを通して視認可能に表示するように構成し、遊技球の通過によってシステム用小図柄の表示が妨げられることを抑制できるようにすることが望ましい。

【0507】

また、この実施の形態では、透明遊技盤6は、全面にわたり透光性を有していたが、全面が透光性を有しているものではなく、少なくとも遊技釘19で囲まれた制限領域19a内が透光性を有しているものとしてもよい。また、遊技盤が光を透過しない非透過のベニヤ材などで形成されるものであっても、制限領域19a内に穴を開けて、遊技盤の裏側の各種表示が見えるようにしてもよい。

【0508】

また、この実施の形態では、透明遊技盤6は、透光性を有する透明な樹脂から形成されている場合を示したが、透明とは、無色透明だけではなく、有色透明のものでもよい。たとえば、赤みがかかった透明等でもよいし、半透明のものでもよい。

【0509】

また、この実施の形態では、制限領域19aは、遊技釘19で囲まれた遊技球の進入が制限される領域であったが、遊技球がまれに進入するワープ通路45が制限領域として機能するものや、遊技球がまれに前面を通過する球止め板46が制限領域として機能するものでもよい。ワープ通路45や球止め板46では、遊技球が進入する(前面を通過する)ことがほとんどないので、これら部材の裏側の位置で演出表示装置9により、遊技に関する表示を実行することで、遊技球により遊技に関する表示が視認し難くなる状態を抑制することができる。このような表示が実行される場合には、遊技盤自体は透光性を有するものでなくてもよい。

【0510】

また、この実施の形態では、障害部材としての遊技釘19で囲まれた領域が制限領域19aとなっていたが、遊技球の進入が制限される領域は、別の障害部材で形成されてもよい。たとえば、遊技釘19の代わりに透明遊技盤6と一体成型される樹脂が遊技釘19と同様の役割を果たす場合に、その樹脂で囲まれた領域に遊技球が進入しづらいようにしてもよい。また、障害部材としては、遊技盤面上に配置される役物、遊技球の通過通路、飾り部材、入賞口、風車等等遊技盤面上に配置される種々のものが考えられる。

【0511】

また、この実施の形態では、制限領域19a内において、第4図柄表示領域38a、第4図柄表示領域38b、第1保留記憶表示領域38c、第2保留記憶表示領域38d、小図柄38e、右打ち表示38f、大当り図柄表示38g、獲得出玉表示38hが表示される場合を示したが、これらとは別の表示が実行されるようにしてもよい。たとえば、遊技者の選択によって自身の過去の遊技履歴を反映させた遊技モードで遊技を行うことが可能とされている遊技機がある。このような遊技機で実行される遊技モードは、“携帯連動モード”と称され、遊技を行うためには、携帯端末等を用いて管理サーバに接続し、予め遊技者自身のID等の発行を受け、遊技者は、遊技を開始する際にID入力等の所定操作をパチンコ遊技機1において行うことによって、遊技モードを携帯連動モードとすることができる。このような携帯連動モードにおいては、遊技の進行状況に応じた様々なミッションクリア条件を満たした場合(たとえば、大当り回数が所定回数に達した場合など)に、現在の遊技のレベル表示等が行われる。これら、携帯連動に関連した表示を、制限領域19a内で表示するようにしてもよい。具体的に携帯連動に関連した表示とは、現在の遊技のレベルの他に、現在挑戦中にミッションの表示、達成したミッションの表示、キャラクタの表示など遊技状況に応じて変化する表示のことである。また、制限領域19aは、図54に示された領域に比べ広く取ることも可能であり、このように制限領域が19aが広い場合には、遊技履歴に関する情報や遊技の説明に関する情報等を制限領域19a内で表示するようにしてもよい。さらに、上述したこれらの表示は、いずれか1つを表示するも

のでもよく、任意の組合せで表示するようにしてもよい。

【0512】

また、この実施の形態では、制限領域19a内でのみ各種遊技に関する表示が実行されていたが、遊技球が進入しづらい制限領域19aと制限領域19a外の領域をまたいで遊技に関する表示が実行されるようにしてもよい。

【0513】

また、この実施の形態では、制限領域19a内で表示される遊技に関する表示は、パチンコ遊技機1を真正面から見た場合に視認可能となっていたが、真正面の位置ではなく、透明遊技盤6に近づいて角度を付けたときに見えるようにしてもよい。

【0514】

また、この実施の形態では、スーパーリーチの変動パターンが受信されていることにもとづいて、制限領域19aで小図柄38eが表示される場合を示した。しかしながら、他のリーチと共に小図柄38eを表示するようにしてもよい。また、スーパーリーチの中でも大当りに制御される期待度に応じて、演出表示装置9で表示される演出の大きさが変わるようにしてもよい。このような場合には、スーパーリーチの中でも大当り期待度が高いスーパーリーチ演出が実行される場合に演出が大きくなり、そのときに、制限領域19a内で小図柄38eの表示が実行されるようにしてもよい。

【0515】

また、この実施の形態では、第4図柄は、制限領域19a内の同じ位置で表示される場合を示したが、非リーチはズレやノーマルリーチのときには、別の位置で表示され（または表示されないようにしてもよい）、スーパーリーチの演出が実行される場合にのみ、制限領域19a内で表示されるようにしてもよい。このようにすることで、普段の変動では変動時間が短い場合特に意識して第4図柄を確認しない場合は表示せず、変動時間が長く、第1特別図柄、第2特別図柄のいずれの変動においてリーチが実行されているか確認したいスーパーリーチの演出の場合には、第4図柄を確認することができる。

【0516】

また、この実施の形態では、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部18dと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18eとが設けられ、それぞれの保留表示に対応した第1保留記憶表示領域38c、第2保留記憶表示領域38dが制限領域19a内に設けられていた。しかしながら、通常領域9aでは、常に保留表示が行われないう

【0517】

また、この実施の形態では、スーパーリーチの演出が実行された場合に、第1保留記憶表示部18dと第2保留記憶表示部18eとの両方が消去される場合を示したが、キャラクタ94といずれかの保留表示部のみが重なる場合には、いずれか一方の保留表示部のみを消去するようにしてもよい。また、保留表示が通常領域9aで改めて表示される際には、消去した一方の保留表示のみを表示するようにすればよい。

【0518】

また、この実施の形態では、スーパーリーチの演出が実行されるタイミングにおいて、演出図柄を縮小した態様の小図柄38eが制限領域19a内に移動し、第1保留記憶表示部18dと第2保留記憶表示部18eとが消去される場合を示した。このような場合に、小図柄38eが通常領域9aに戻るタイミング、または、第1保留記憶表示部18dと第2保留記憶表示部18eとが表示されるタイミングは、スーパーリーチ演出の変動が実行される際中でもよいし、スーパーリーチ演出の終了後のタイミングでもよいし、変動の終了するタイミングでもよいし、次回の変動が開始されるタイミングでもよい。また、次回の変動も続いてスーパーリーチの変動である場合には、通常領域9aへとこれらの表示を戻さない制御を行うようにしてもよい。

【0519】

なお、上記の各実施の形態では、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。

【0520】

また、上記の各実施の形態では、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。

【0521】

また、上記の各実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連（1 回の可変表示中に 1 回以上の図柄の仮停止と再変動とが実行される演出）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 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 つのコマンドの組み合わ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、所定の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。

【0522】

また、上記の各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でなく、 $A : B = 100\% : 0\%$ 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。

【 0 5 2 3 】

また、上記の各実施の形態では、例えば「 1 」～「 8 」の複数種類の特別図柄や演出図柄（演出用小図柄を含む）、システム用小図柄を可変表示し表示結果を導出表示したり、「 」および「 × 」の 2 種類の普通図柄を可変表示し表示結果を導出表示したり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。

10

【 0 5 2 4 】

また、上記の各実施の形態では、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み合わ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。

20

【 0 5 2 5 】

また、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。

【 0 5 2 6 】

また、上記の各実施の形態では、大当たり種別として確変大当たりや通常大当たりがあり、大当たり種別として確変大当たりと決定されたことにもとづいて、大当た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、大当た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、大当た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。

30

【 産業上の利用可能性 】

【 0 5 2 7 】

本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に好適に適用される。

【 符号の説明 】

【 0 5 2 8 】

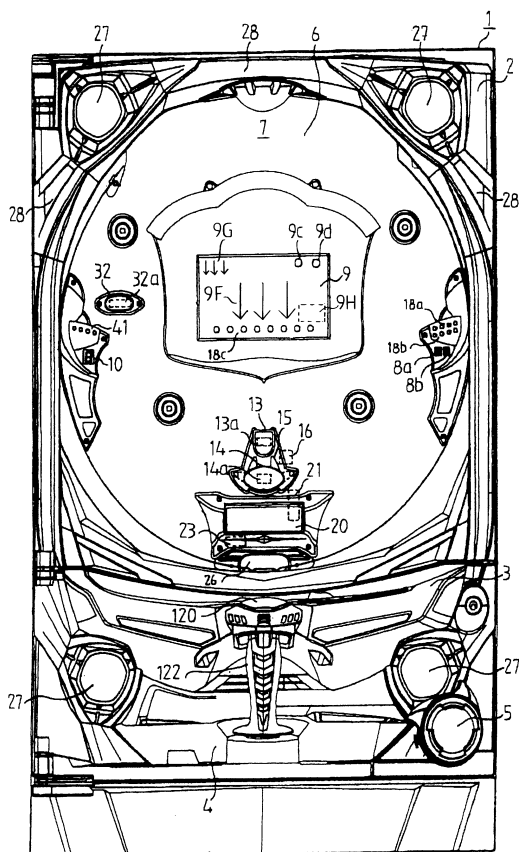
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第 1 特別図柄表示器
- 8 b 第 2 特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 9 c , 9 d 第 4 図柄表示領域
- 9 F 演出図柄表示領域
- 9 G システム用小図柄表示領域
- 9 H 演出用小図柄表示領域
- 1 3 第 1 始動入賞口
- 1 4 第 2 始動入賞口
- 1 8 c 合算保留記憶表示部
- 2 0 特別可変入賞球装置

40

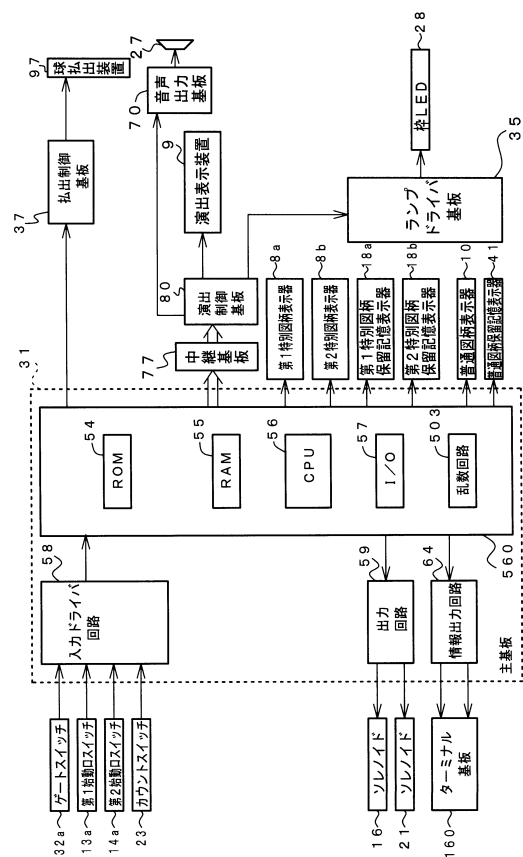
50

- 3 1 遊技制御基板（主基板）
 5 6 C P U
 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
 8 0 演出制御基板
 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
 1 0 1 演出制御用 C P U
 1 0 9 V D P

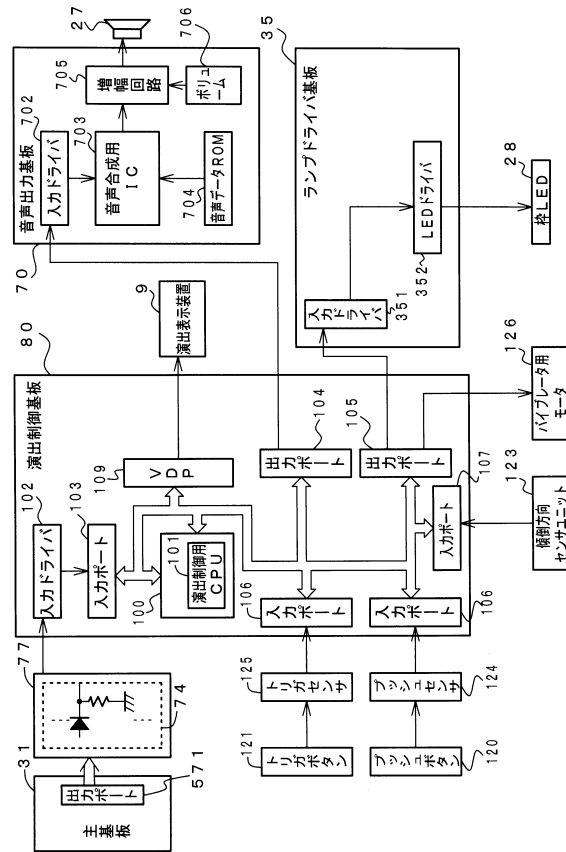
【図 1】



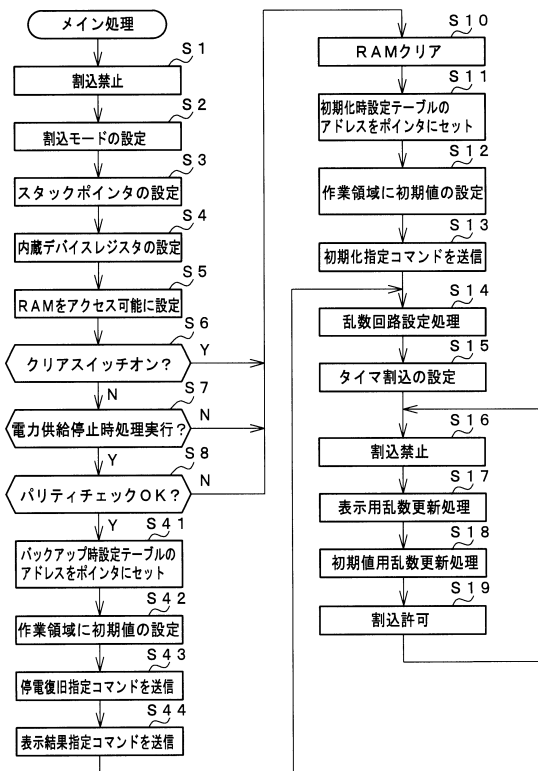
【図 2】



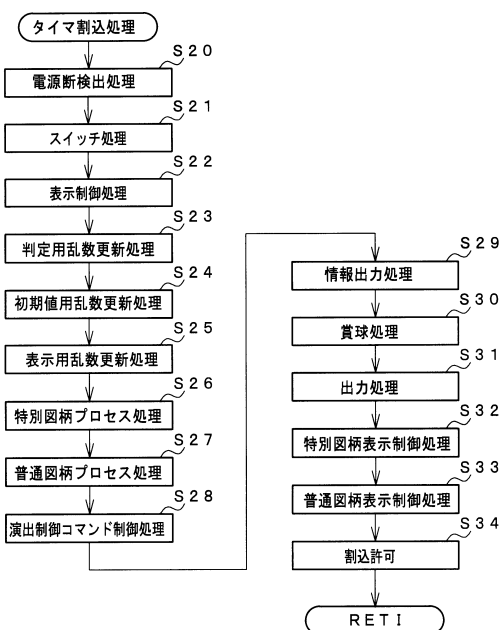
【図3】



【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	特選変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	7.50	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.50	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	10.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	11.75	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	12.75	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	25.50	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
	ロングPC1-1	なし	ロング	22.75	ロングリーチではずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパー	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ではずれ
大当り	スーパーPB3-1	なし	スーパー	22.75	スーパーリーチではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	10.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	11.75	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	12.75	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	25.50	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
	ロングPC1-2	なし	ロング	22.75	ロングリーチで大当り
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパー	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で大当り
	スーパーPB3-2	なし	スーパー	22.75	スーパーリーチで大当り
	特定PD1-1	なし	スーパー	40.00	スーパーリーチの後、特定演出が開始されて大当り
	特殊PG1-1	なし	非リーチ	7.50	通常変動で突然確変大当り又は小当り
突然確変大当り、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 初期値決定用	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 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	16~34	35~39

(D)

大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)

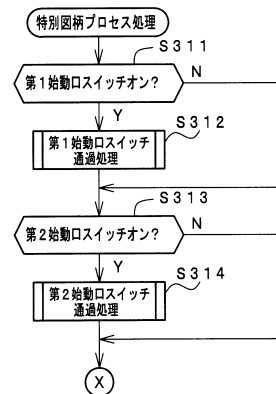
大当り種別判定値 (ランダム 1 と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~15	16~38	39

(E)

【図 9】

MODE	EXT	名称	内容
8 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)
8 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
8 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
8 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
8 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
8 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
8 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
8 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
8 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	大当り開始指定	通常大当り又は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 2	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指定 (XX=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指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当り又は確変大当りであることの指定
A 3	0 2	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

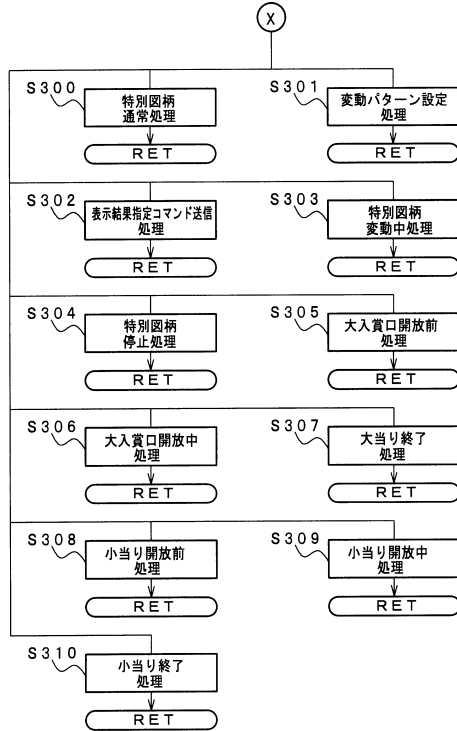
【図 1 1】



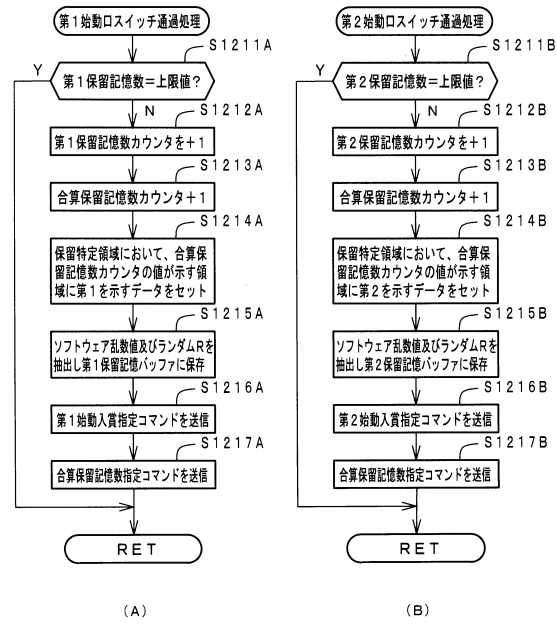
【図 1 0】

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	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
B 0	0 2	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
C 0	0 0	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がXXで示す数になったことの指定 (XX=01 (H) ~0B (H))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を 1 減算することの指定

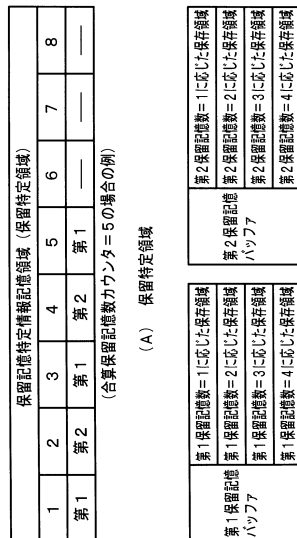
【図 12】



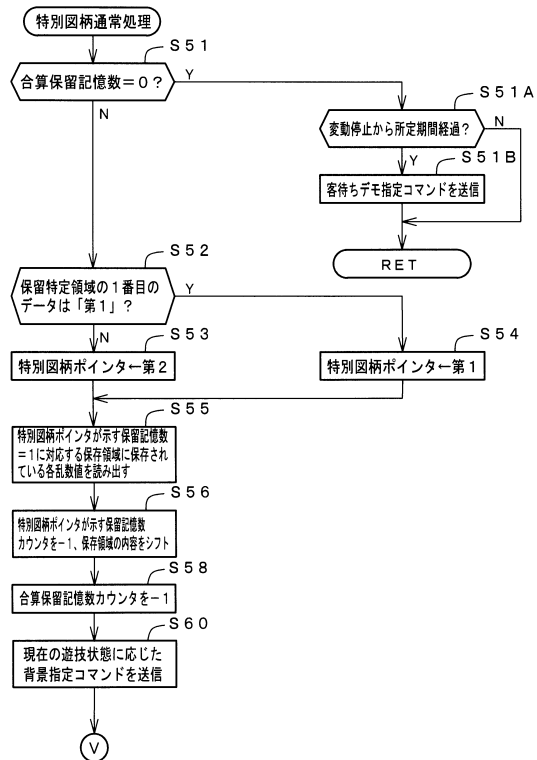
【図 13】



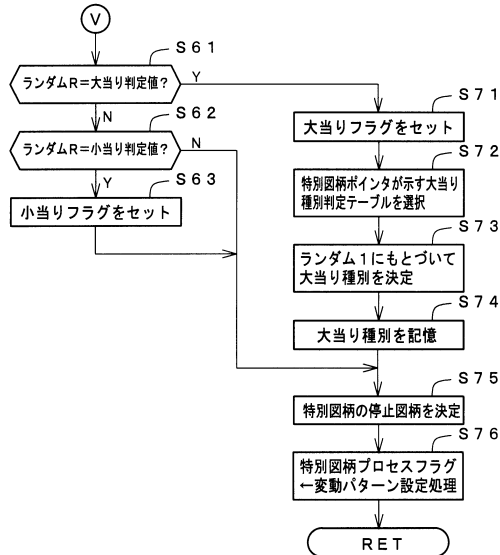
【図 14】



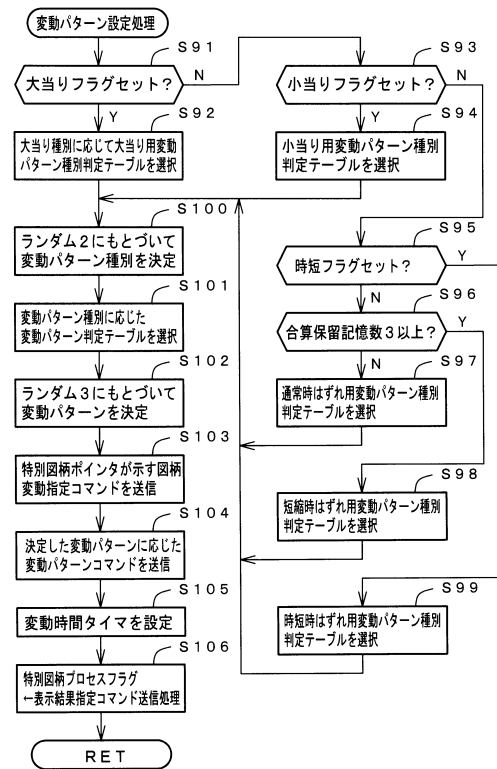
【図 15】



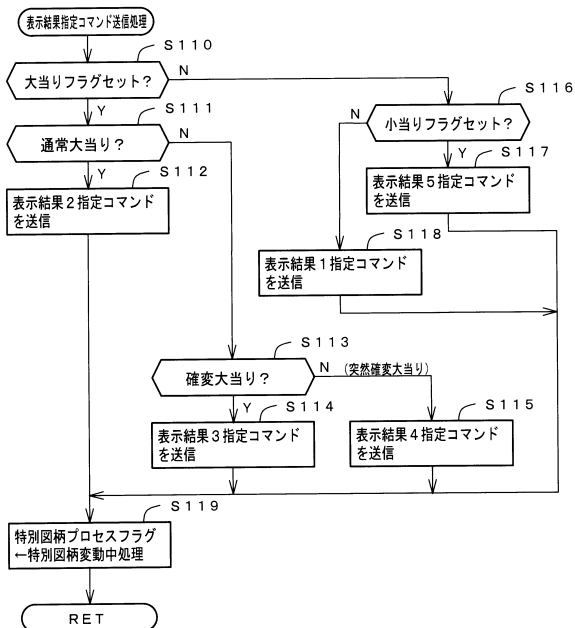
【図 16】



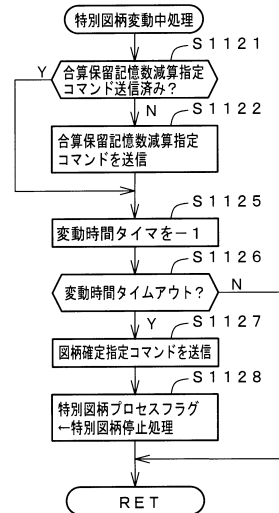
【図 17】



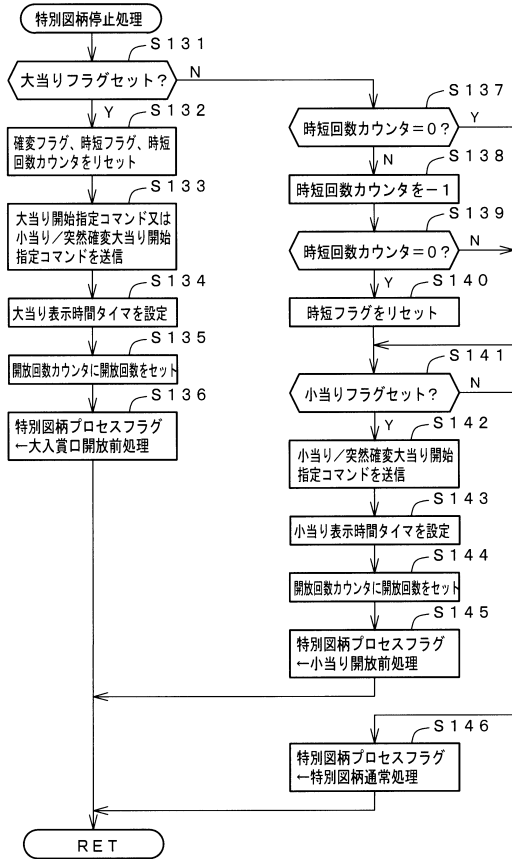
【図 18】



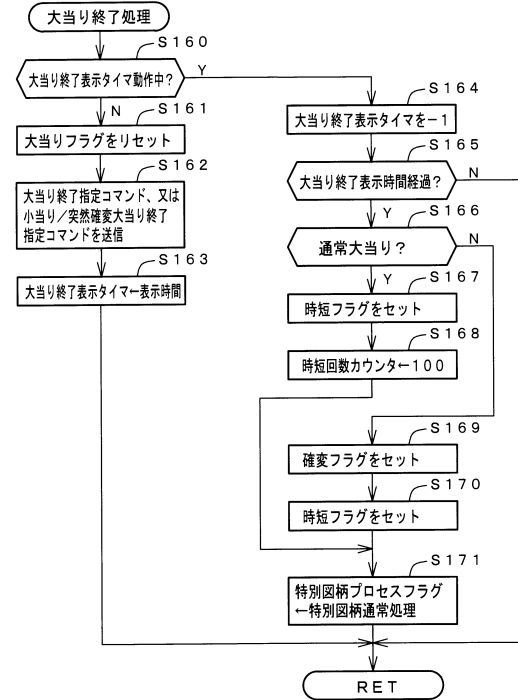
【図 19】



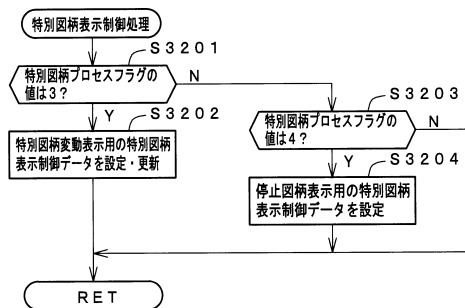
【図 20】



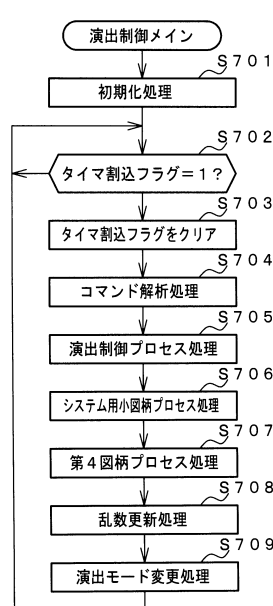
【図 21】



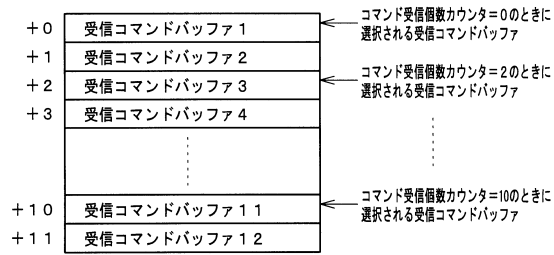
【図 22】



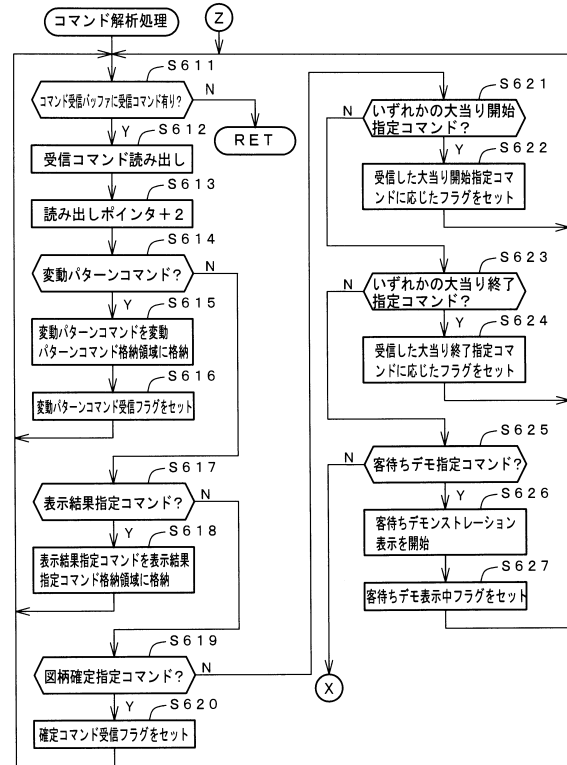
【図 23】



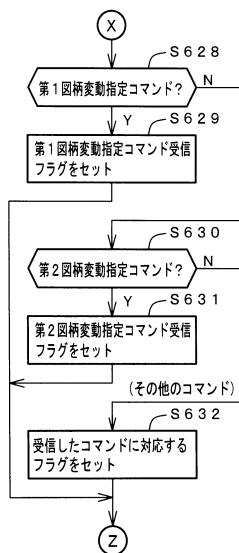
【図 24】



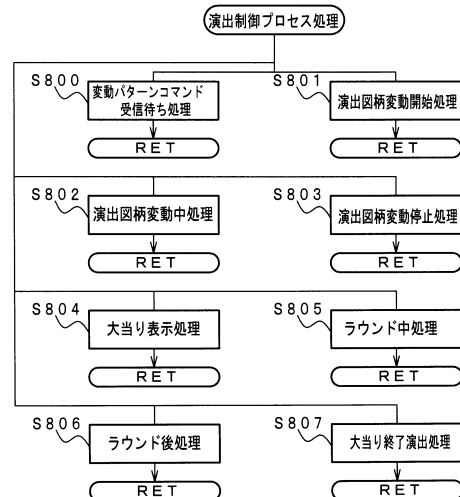
【図 25】



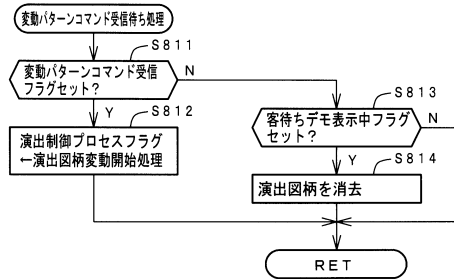
【図 26】



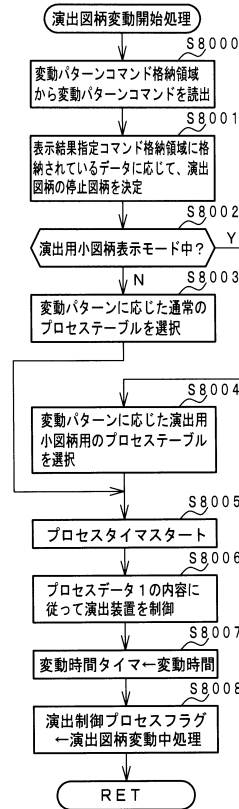
【図 27】



【 図 2 8 】



【 図 2 9 】



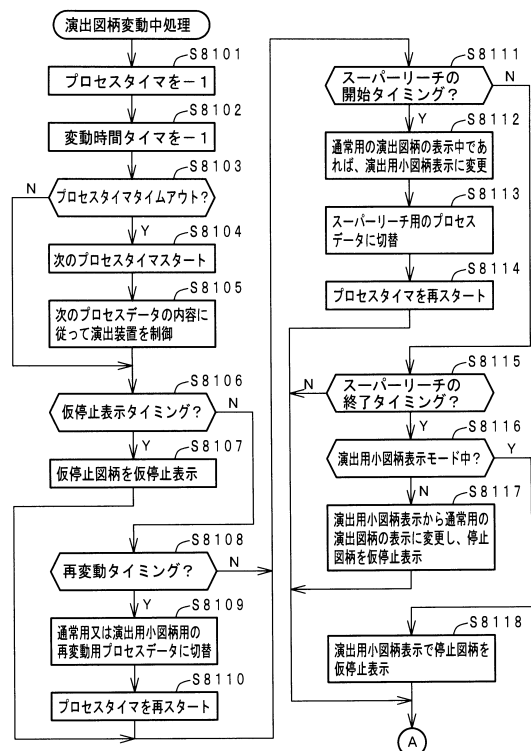
【 図 3 0 】

(A) 演出図柄停止図柄 (演出用小図柄を含む)		
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 ／小当り図柄	中図柄として突確／小当り用特約 図柄を含む図柄の組み合わせ

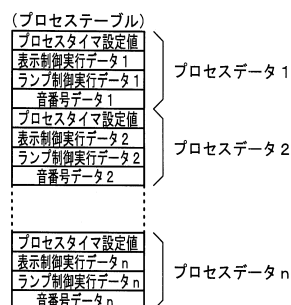
(B) 演出図柄仮停止図柄 (演出用小図柄を含む)

	仮停止図柄組合せの種類	左中右仮停止図柄
	擬似連仮停止図柄	中図柄として仮停止用特殊図柄を含む図柄の組み合わせ

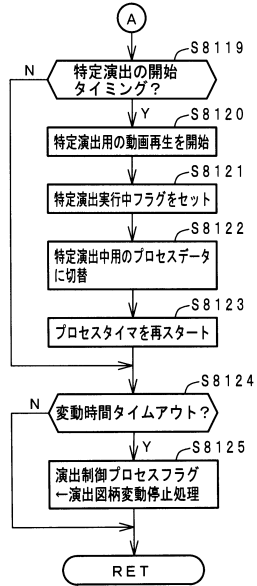
【 図 3 2 】



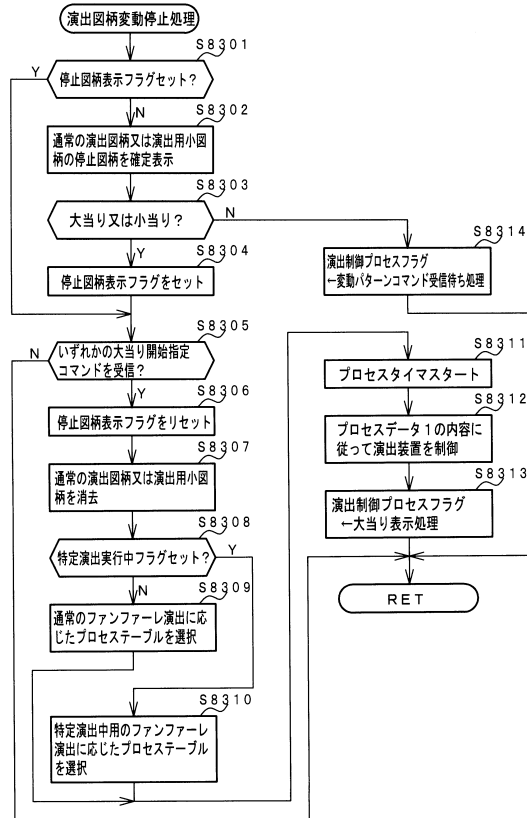
【 図 3 1 】



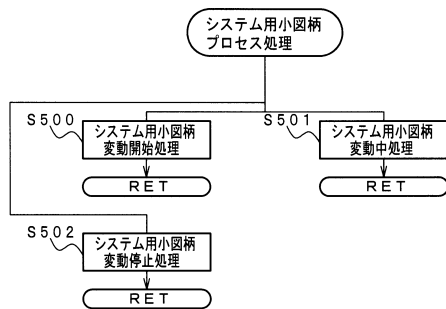
【図 33】



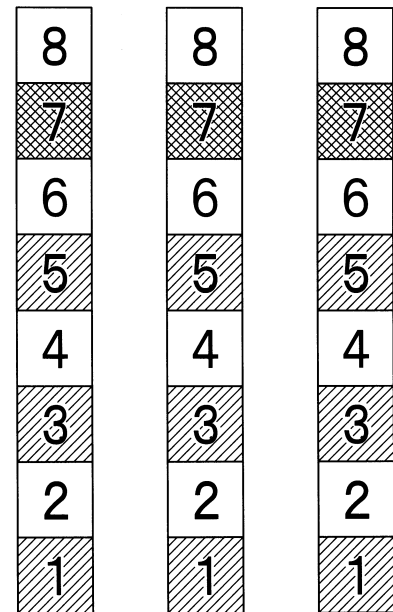
【図 34】



【図 35】



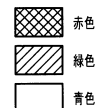
【図 36】



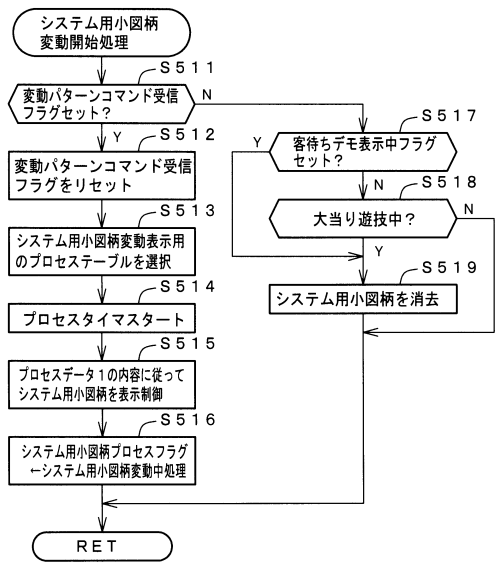
システム用小図柄 (左)

システム用小図柄 (中)

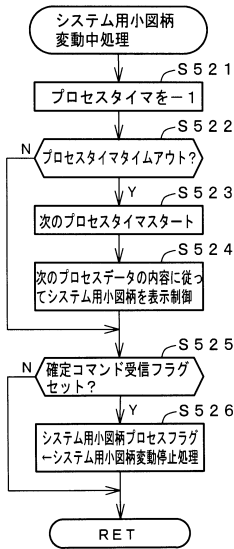
システム用小図柄 (右)



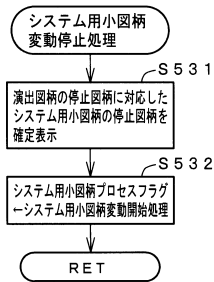
【図 3 7】



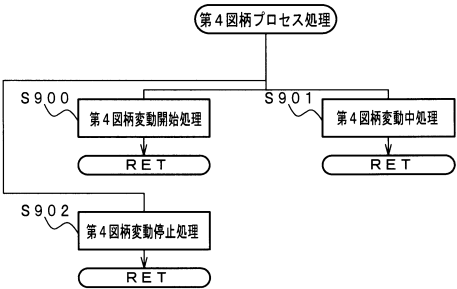
【図 3 8】



【図 3 9】



【図 4 1】

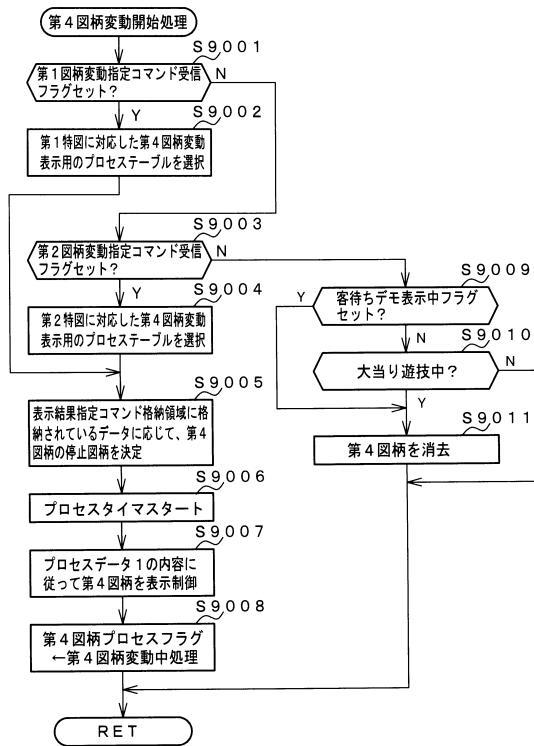


【図 4 0】

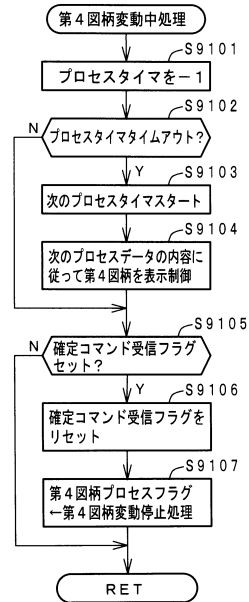
システム用小図柄停止図柄

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	はずれ図柄	演出図柄と同じ はずれ図柄の組み合わせ
通常大当り	通常大当り図柄	演出図柄と同じ 左中右の偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	演出図柄と同じ 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 ／小当り図柄	1 3 5

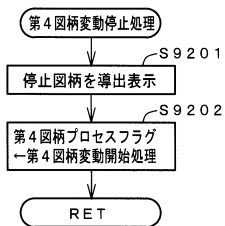
【図 4 2】



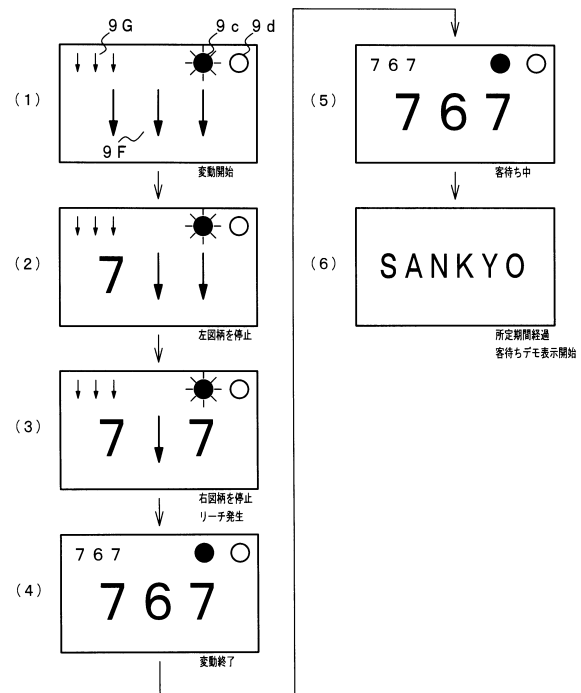
【図 4 3】



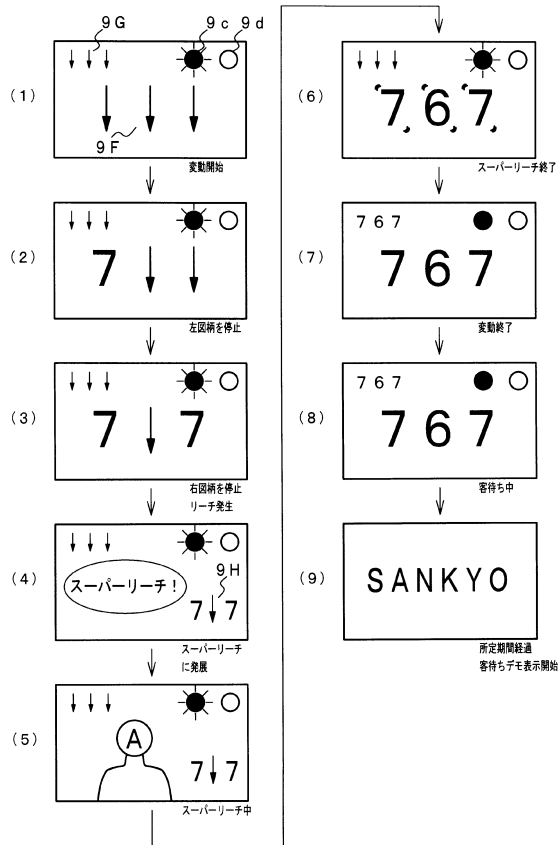
【図 4 4】



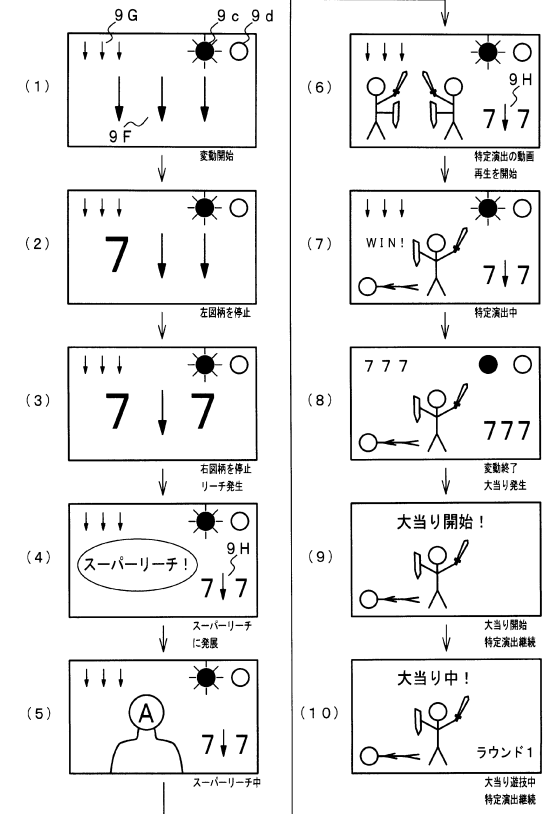
【図 4 5】



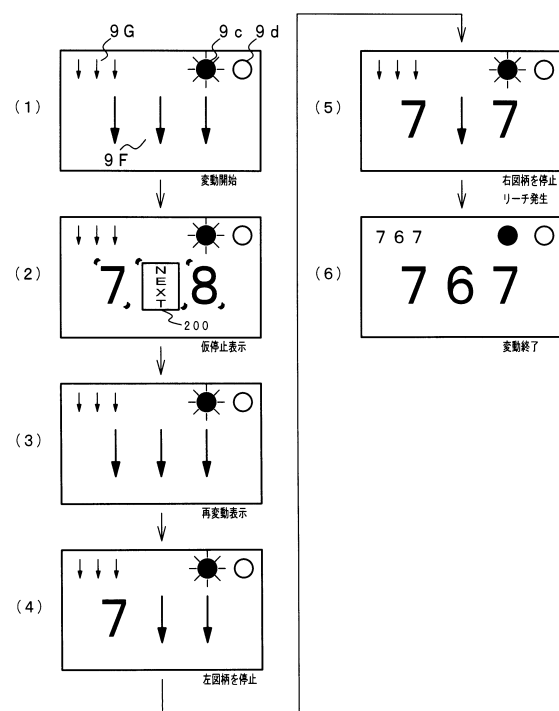
【図 46】



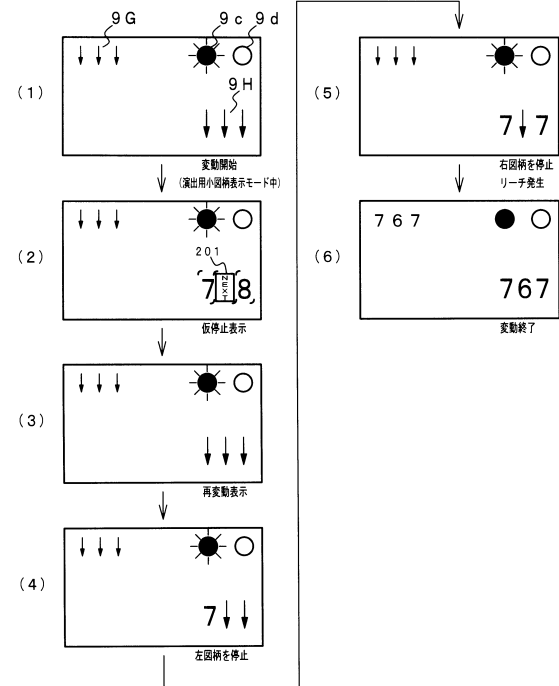
【図 47】



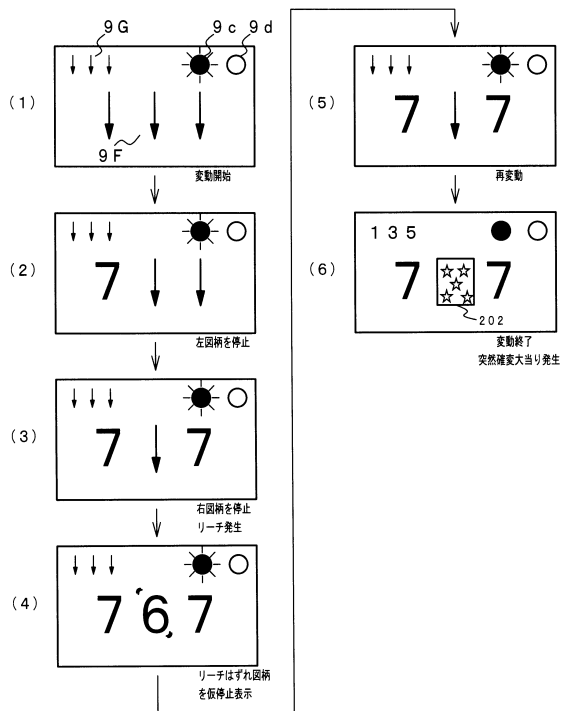
【図 48】



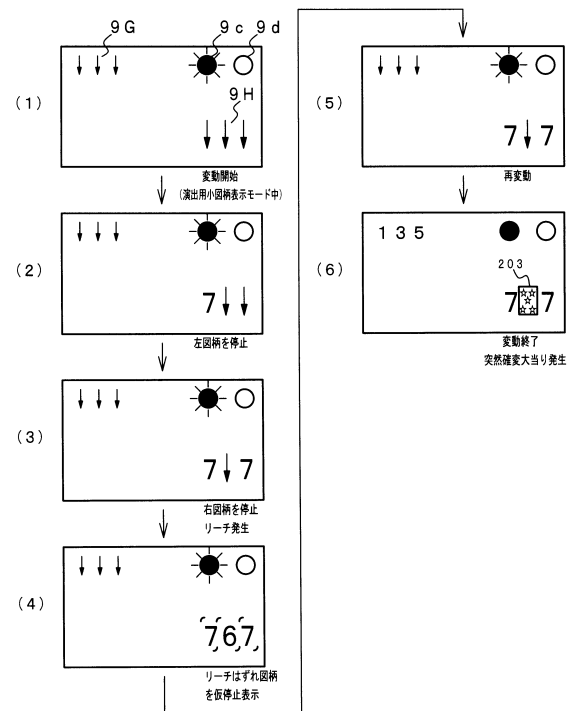
【図 49】



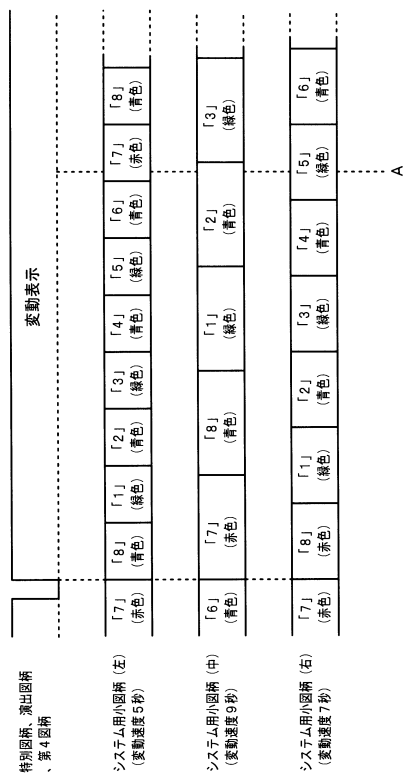
【図 50】



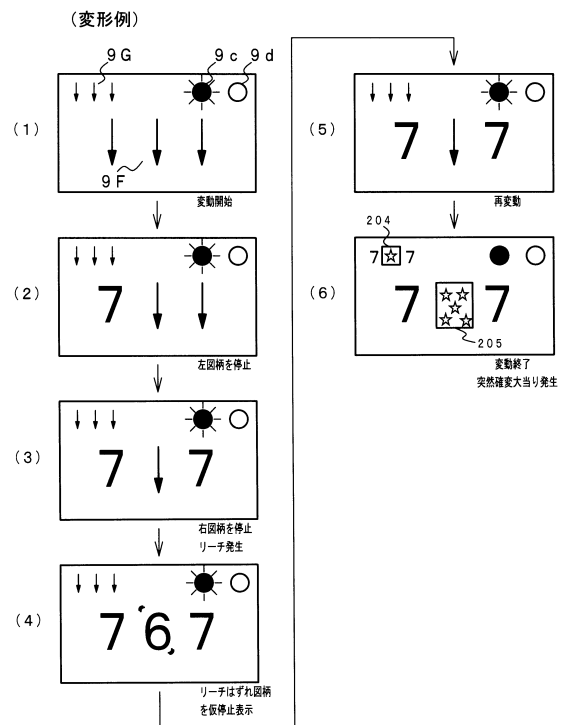
【図 51】



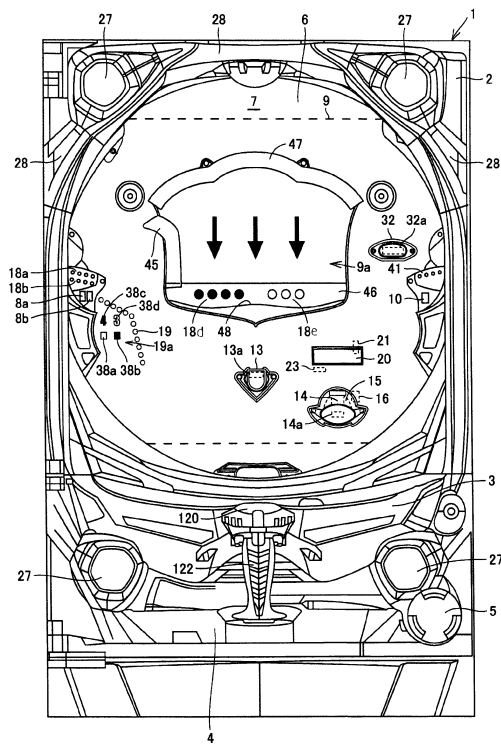
【図 52】



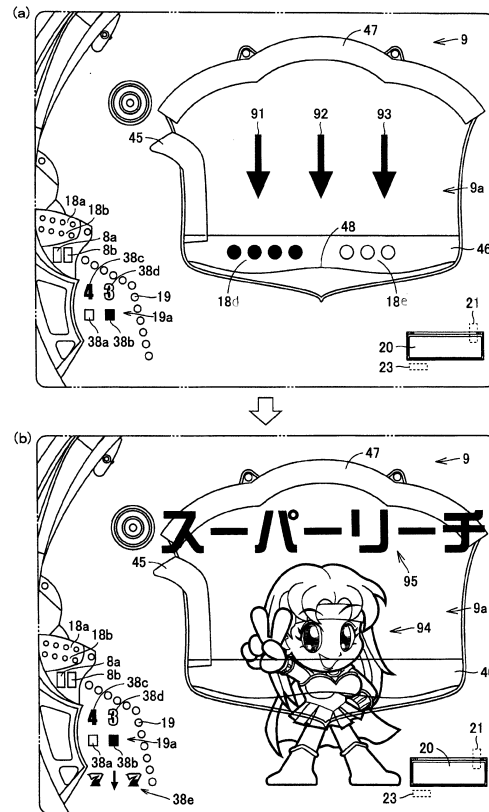
【図 53】



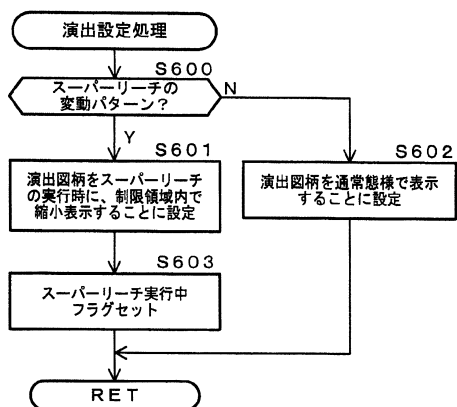
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】



フロントページの続き

合議体

審判長 長崎 洋一

審判官 澤田 真治

審判官 吉 川 康史

- (56)参考文献 特開2002-292021(JP,A)
特開2003-310939(JP,A)
特開2006-181181(JP,A)
特開2013-9842(JP,A)
特開2010-69120(JP,A)
特開2014-68805(JP,A)
特開2010-264033(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02