

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5616850号
(P5616850)

(45) 発行日 平成26年10月29日 (2014. 10. 29)

(24) 登録日 平成26年9月19日 (2014. 9. 19)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 113 頁)

(21) 出願番号	特願2011-129085 (P2011-129085)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成23年6月9日 (2011. 6. 9)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2012-254203 (P2012-254203A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成24年12月27日 (2012. 12. 27)	(74) 代理人	100103090
審査請求日	平成25年5月20日 (2013. 5. 20)		弁理士 岩壁 冬樹
		(74) 代理人	100124501
			弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100134692
			弁理士 川村 武
		(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

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】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示手段を備え、該可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者に有利な特定遊技状態とする遊技機であって、

前記特定遊技状態とするか否かを前記可変表示手段に表示結果が導出表示される前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、複数種類の可変表示パターンから1の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段とを備え、

前記可変表示パターン決定手段は、

可変表示パターンとして、識別情報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可変表示を仮停止させた後に可変表示を再開する再可変表示を所定回実行する再可変表示パターンを決定可能であるとともに、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態とすると決定されている場合には、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態としないと決定されている場合と比較して、再可変表示を実行する回数が多い再可変表示パターンを高い割合で決定し、

前記可変表示制御手段は、前記可変表示パターン決定手段により決定された再可変表示パターンが、再可変表示を第1の回数実行する再可変表示パターンである場合に第1の数

10

20

の特殊識別情報を含む表示態様で可変表示を仮停止させ、再可変表示を第2の回数実行する再可変表示パターンである場合に第2の数の特殊識別情報を含む表示態様で可変表示を仮停止させる

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、各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示手段を備え、該可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者に有利な特定遊技状態とする遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な表示部を複数有する可変表示手段が設けられ、可変表示手段において表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【0003】

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

30

【0005】

そのような遊技機において、識別情報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複数の可変表示領域のうちのいずれかの可変表示領域において特殊識別情報を仮停止させた場合に、一旦仮停止させた全ての識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示（再変動）を所定回（1回または複数回）実行する擬似連を実行可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、左図柄「3」および右図柄「4」を仮停止させ、中の表示領域において特殊識別情報（予告図柄「再変動」）を仮停止させた場合に、再可変表示を実行することが記載されている。また、特殊識別情報（予告図柄「再変動」）を、複数の可変表示領域のうちの最初に停止させる可変表示領域や、2番目に停止させる可変表示領域に仮停止させてもよい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2002-853号公報（段落0077，0081，0082、図12）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

50

【 0 0 0 7 】

しかし、特許文献 1 に記載された遊技機では、最初に停止させる可変表示領域や 2 番目に停止させる可変表示領域に特殊識別情報を仮停止させた場合、まだ変動中の残りの可変表示領域にどのような識別情報が仮停止されるかには遊技者に注目させることができず、遊技に対する興味を十分に高めることができない。

【 0 0 0 8 】

そこで、本発明は、特殊識別情報が仮停止された後も、遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

(手段 1) 本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報 (例えば、演出図柄) を可変表示可能な可変表示手段 (例えば、演出表示装置 9) を備え、該可変表示手段に特定表示結果 (例えば、大当り図柄) が導出表示されたときに遊技者に有利な特定遊技状態 (例えば、大当り遊技状態) とする遊技機であって、特定遊技状態とするか否かを可変表示手段に表示結果が導出表示される前に決定する事前決定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 61 を実行する部分) と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、複数種類の可変表示パターン (例えば、変動パターン) から 1 の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 81 ~ S 92 を実行する部分) と、可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、識別情報の可変表示を
20 実行する可変表示制御手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 8004 ~ S 8008, S 8101 ~ S 8128, S 872 を実行する部分) とを備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示パターンとして、識別情報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可変表示を仮停止させた後に可変表示を再開する再可変表示 (例えば、再変動) を所定回 (例えば、1 回 ~ 4 回) 実行する再可変表示パターン (例えば、図 6 に示す非リーチ PA1 - 4、ノーマル PB2 - 1 ~ ノーマル PB2 - 4、スーパー PA3 - 1 ~ スーパー PA3 - 5、特殊 PG1 - 3) を決定可能であるとともに (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ステップ S 81 ~ S 92 を実行して、非リーチ PA1 - 4、ノーマル PB2 - 1 ~ ノーマル PB2 - 4、スーパー PA3 - 1 ~ スーパー PA3 - 5、特殊 PG1 - 3 を決定可能である)、事前決定手段
30 によって特定遊技状態とすると決定されている場合には、事前決定手段によって特定遊技状態としないと決定されている場合と比較して、再可変表示を実行する回数が多い再可変表示パターンを高い割合で決定し (例えば、図 11 に示す当り変動パターン判定テーブルにおいて、再変動回数 2 回の擬似連を含むノーマル PB2 - 4 に、再変動回数 1 回の擬似連を含むノーマル PB2 - 3 と比較して多くの判定値が割り振られ、逆に、図 12 に示すはずれ変動パターン判定テーブルにおいて、再変動回数 2 回の擬似連を含むノーマル PB2 - 2 に、再変動回数 1 回の擬似連を含むノーマル PB2 - 1 と比較して少ない判定値が割り振られ、再変動回数 3 回の擬似連を含むスーパー PA3 - 4 に、再変動回数 2 回の擬似連を含むスーパー PA3 - 3 と比較して多くの判定値が割り振られ、逆に、図 12 に示すはずれ変動パターン判定テーブルにおいて、再変動回数 3 回の擬似連を含むスーパー
40 PA3 - 2 に、再変動回数 2 回の擬似連を含むスーパー PA3 - 1 と比較して少ない判定値が割り振られ、再変動回数 4 回の擬似連を含むスーパー PA3 - 5 は、図 11 に示す当り変動パターン判定テーブルにのみ割り振られていることによって、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、大当りとなる場合には、再変動回数が多い擬似連を含む変動パターンを高い割合で決定する)、可変表示制御手段は、可変表示パターン決定手段により決定された再可変表示パターンが、再可変表示を第 1 の回数実行する再可変表示パターンである場合に第 1 の数の特殊識別情報を含む表示態様で可変表示を仮停止させ、再可変表示を第 2 の回数実行する再可変表示パターンである場合に第 2 の数の特殊識別情報を含む表示態様で可変表示を仮停止させることを特徴とする。そのような構成により、特殊識別情報が仮停止された後も、遊技に対する興味を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 0 】

(手段2) 手段1において、可変表示制御手段は、可変表示パターン決定手段により再可変表示パターンが決定された場合に、再可変表示回数に応じた数の特殊識別情報を仮停止させる(例えば、(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS1512を実行するときに、図38~図40に示すように、再変動回数を認識可能な組み合わせで青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄を含む特殊表示結果(チャンス目図柄)を決定することにより、ステップS8110において、再変動回数を認識可能にチャンス図柄を仮停止させる)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、仮停止された特殊識別情報の数に応じて再可変表示回数を認識できるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【 0 0 1 1 】

(手段3) 手段1または手段2において、可変表示制御手段は、特殊識別情報が仮停止する可能性を示唆する特殊態様で識別情報の可変表示を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8110を実行するときに、図51(3)(5)に示す態様で、チャンス図柄の所定コマ数前(例えば、2コマ前)の図柄となると低速変動とすることによって、チャンス図柄が仮停止するか否かを煽るような演出を行う)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊識別情報が仮停止されることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 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、可変表示制御手段は、複数種類の特殊識別情報を仮停止可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、青図柄態様のチャンス図柄と、桜図柄態様のチャンス図柄とを仮停止可能である)、異なる種類の特殊識別情報を同数仮停止させたときに、いずれの種類の特殊識別情報を仮停止させたかに応じて、実行される再可変表示の期待回数が異なるように識別情報の可変表示を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、青図柄態様のチャンス図柄1図柄あたり再変動回数1回を示唆し、桜図柄態様のチャンス図柄1図柄あたり再変動回数2回を示唆するように、ステップS1512で特殊表示結果(チャンス目図柄)を決定して、ステップS8110で仮停止表示させる)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、仮停止される特殊識別情報の種類にも注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

【 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、可変表示制御手段は、特殊識別情報を仮停止させていなくても再可変表示を開始可能であり(例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、擬似連が実行される場合でもステップS1504Aでチャンス目演出1を実行しないと決定する場合があります、1回目の仮停止タイミングで、ステップS8111Aを実行して、青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄を仮停止させない場合がある)、再可変表示の実行中のいずれかのタイミングで特殊識別情報を仮停止させることが可能である(例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、チャンス目演出1を実行しない場合でもステップS1504Bでチャンス目演出2を実行すると決定する場合があります、2回目の仮停止タイミングで、ステップS8110Bを実行して、青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄を仮停止させる場合がある)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、再可変表示の実行中でも特殊識別情報が仮停止される場合があるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【 0 0 1 4 】

(手段6) 本発明による遊技機の他の態様は、各々を識別可能な複数種類の識別情報(例えば、演出図柄)を可変表示可能な可変表示手段(例えば、演出表示装置9)を備え、該可変表示手段において導出表示された表示結果があらかじめ定められた特定表示結果(例えば、大当り図柄)となったときに遊技者に有利な特定遊技状態(例えば、大当り遊技状態)とする遊技機であって、特定遊技状態とするか否かを可変表示手段に表示結果が導出

50

表示される前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、複数種類の可変表示パターン（例えば、変動パターン）から1の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS81～S92を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8004～S8008、S8101～S8128、S872を実行する部分）とを備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示パターンとして、識別情報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特殊表示結果（例えば、チャンス目図柄）を仮停止表示させた後に識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示（例えば、再変動）を所定回（例えば、1回～4回）実行する再可変表示パターン（例えば、図6に示す非リーチPA1-4、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-1～スーパーPA3-5、特殊PG1-3）を決定可能であるとともに（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS81～S92を実行して、非リーチPA1-4、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-1～スーパーPA3-5、特殊PG1-3を決定可能である）、事前決定手段によって特定遊技状態とすると決定されている場合には、事前決定手段によって特定遊技状態としないと決定されている場合と比較して、再可変表示回数が多い再可変表示パターンを高い割合で決定し（例えば、図11に示す当り変動パターン判定テーブルにおいて、再変動回数2回の擬似連を含むノーマルPB2-4に、再変動回数1回の擬似連を含むノーマルPB2-3と比較して多くの判定値が割り振られ、逆に、図12に示すはずれ変動パターン判定テーブルにおいて、再変動回数2回の擬似連を含むノーマルPB2-2に、再変動回数1回の擬似連を含むノーマルPB2-1と比較して少ない判定値が割り振られ、再変動回数3回の擬似連を含むスーパーPA3-4に、再変動回数2回の擬似連を含むスーパーPA3-3と比較して多くの判定値が割り振られ、逆に、図12に示すはずれ変動パターン判定テーブルにおいて、再変動回数3回の擬似連を含むスーパーPA3-2に、再変動回数2回の擬似連を含むスーパーPA3-1と比較して少ない判定値が割り振られ、再変動回数4回の擬似連を含むスーパーPA3-5は、図11に示す当り変動パターン判定テーブルにのみ割り振られていることによって、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当たりとなる場合には、再変動回数が多い擬似連を含む変動パターンを高い割合で決定する）、可変表示制御手段は、可変表示パターン決定手段により再可変表示パターン以外の可変表示パターンが決定された場合には、第1の演出態様（例えば、遊技状態に応じて背景色を赤色、緑色または青色とした背景画面を表示）による識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS667、S670、S674を実行して遊技状態に応じた背景画面を表示した後、背景画面の切り替えを行うことなく、最後まで演出図柄の変動表示を実行する）、可変表示パターン決定手段により再可変表示パターンが決定された場合には、第1の演出態様による識別情報の可変表示を開始し、特殊表示結果が仮停止表示した後に第1の演出態様とは異なる第2の演出態様（例えば、山や海の風景の背景画面に切り替え表示）に変更して識別情報の可変表示を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS667、S670、S674を実行して遊技状態に応じた背景画面を表示した後、ステップS8115を実行して演出図柄の変動表示の途中で山や海の風景の背景画面に変更する）ことを特徴とする。そのような構成により、再可変表示を実行可能に構成した遊技機において、可変表示が開始された後も再可変表示が発生することに対する期待感を維持して、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0015】

（手段7）手段6において、可変表示手段は、識別情報を可変表示可能な複数の可変表示領域（例えば、左、中および右の変動表示領域）を含み、可変表示制御手段は、可変表示パターン決定手段により再可変表示パターンが決定された場合には、複数の可変表示領域のうち少なくともいずれか1つの可変表示領域を用いて特殊識別情報（例えば、「山」や

10

20

30

40

50

「海」のチャンス図柄)を仮停止させることによって特殊表示結果を仮停止表示させる(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8110、S8111、S8113において、図38~図41に示すように、左、中および右の変動表示領域のうちの少なくとも1つの変動表示領域に「山」や「海」のチャンス図柄を仮停止させる)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示を開始してから停止表示するまで、いかなるときにも特殊表示結果が仮停止表示しうるので、識別情報の停止態様に注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0016】

(手段8)手段7において、可変表示制御手段は、所定の順序で各可変表示領域に識別情報を仮停止させることにより特殊表示結果を仮停止表示させ(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8108、S8110を実行するときに、まず左の変動表示領域に仮停止図柄を仮停止させ、次に右の変動表示領域に仮停止図柄を仮停止させ、最後に中の変動表示領域に仮停止図柄を仮停止させる)、最後に仮停止させる可変表示領域以外の可変表示領域に特殊識別情報を仮停止させる場合(例えば、左または右の変動表示領域に青図柄態様や桜図柄態様で「山」または「海」のチャンス図柄を仮停止させる場合)には、特殊識別情報が仮停止した以降に仮停止する識別情報を、事前決定手段によって特定遊技状態とすると決定されているか否かに応じて異なる態様で仮停止させる(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8110において、ステップS1512の決定結果に従って、図38~図40に示すように、残仮停止図柄も青図柄態様や桜図柄態様で「山」または「海」のチャンス図柄が仮停止される場合があるようにすることによって、仮停止表示された特殊表示結果(チャンス目図柄)に含まれるチャンス図柄の数に応じて大当りに対する期待度(信頼度)を異ならせる)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示を開始してから特殊表示結果が仮停止表示するまでの早い段階で特殊識別情報が仮停止した場合であっても、残りの識別情報の仮停止の態様に注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0017】

(手段9)手段6から手段8のうちのいずれかにおいて、可変表示制御手段は、第2の演出態様による識別情報の可変表示を実行するときに、第1の演出態様による識別情報の可変表示とは異なる可変表示態様で識別情報の可変表示を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8116、S8117で再変動用のプロセスデータに切り替えた後にステップS8105を実行して再変動を実行するときに、演出表示装置9の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示を縮小表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第1の演出態様であるか第2の演出態様であるかに応じて識別情報の可変表示態様を変化させることができる。

【0018】

(手段10)手段6から手段9のうちのいずれかにおいて、可変表示制御手段は、第2の演出態様による識別情報の可変表示を実行するときに、一連の演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8115を実行するときに、1回目~4回目の再変動タイミングごとに切替用背景画面の切り替えを行って、再変動の回数を重ねるに従って、一連のストーリーが発展していくような態様で背景画面の表示を行う。例えば、山の風景の背景画面への切り替えを行う場合、初回変動後、1回目の再変動を開始する場合には、山の風景に朝日が昇るような態様の背景画面に変更し、2回目の再変動を開始する場合には、山の風景における正午ごろの態様の背景画面に変更し、3回目の再変動を開始する場合には、山の風景における夜間の態様の背景画面に変更し、4回目の再変動を開始する場合には、山の風景における夜間から再び朝日が昇るような態様の背景画面に変更する。また、例えば、海の風景の背景画面への切り替えを行う場合、初回変動後、1回目の再変動を開始する場合には、海の風景に朝日が昇るような態様の背景画面に変更し、2回目の再変動を開始する場合には、海の風景における正午ごろの態様の背景画面に変更し、3回目の再変動を開始する場合には、海の風景における夜間の態様の背景画面に変更し、4回目の再変動を開始する場合には、海の風景における夜間から再び朝日が

10

20

30

40

50

昇るような態様の背景画面に変更する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊表示結果を仮停止表示した後に一連の演出を実行することによって、特殊表示結果が仮停止表示した後の演出に繋がりをもたせることができ、演出効果を高めることができる。

【0019】

(手段11) 手段6から手段10のうちのいずれかにおいて、可変表示制御手段は、可変表示パターン決定手段により再可変表示パターンが決定された場合に、仮停止表示した特殊表示結果に応じて異なる第2の演出態様による識別情報の可変表示を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8115において、1回目に仮停止表示される特殊表示結果(チャンス目図柄)が「山」のチャンス図柄を含む場合、山の風景の背景画面に変更する。また、例えば、1回目に仮停止表示される特殊表示結果(チャンス目図柄)が「海」のチャンス図柄を含む場合、海の風景の背景画面に変更する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊表示結果と第2の演出態様とをリンクさせることによって、どのような特殊表示結果が仮停止表示されるかに注目させることができる。

【0020】

(手段12) 手段6から手段11のうちのいずれかにおいて、可変表示制御手段は、再可変表示を実行した後に、第1の可変表示態様(例えば、スーパーリーチ前半のスーパーリーチを報知する演出)から該第1の可変表示態様とは異なる第2の可変表示態様(例えば、スーパーリーチ後半の所定のキャラクタが登場してバトルなどを行う演出)に発展する態様で識別情報の可変表示を実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8120, S8122を実行してスーパーリーチ前半用のプロセスデータに切り替えてステップS8105を実行し、その後、ステップS8125, S8126を実行してスーパーリーチ後半用のプロセスデータに切り替えてステップS8105を実行する)、特定回以上の再可変表示を実行した場合(例えば、再変動回数3回以上の擬似連を実行した場合)には、第1の可変表示態様での識別情報の可変表示を実行することなく、第2の可変表示態様での識別情報の可変表示の実行に移行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8119でYのときには、ステップS8121, S8122を実行して、いきなりスーパーリーチ後半用のプロセスデータに切り替えてステップS8105を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、再可変表示の態様に応じたその後の可変表示態様の発展態様が選択できるので、再可変表示からその後の可変表示態様までを一連の繋がりをもって違和感なく実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

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

【図9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 1 4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
 【図 1 5】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
 【図 1 6】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 1 7】保留バッファの構成例を示す説明図である。
 【図 1 8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
 【図 1 9】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
 【図 2 0】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
 【図 2 1】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
 【図 2 2】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 2 3】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
 【図 2 4】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
 【図 2 5】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 2 6】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 2 7】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
 【図 2 8】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 2 9】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 3 0】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 3 1】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 3 2】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
 【図 3 3】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 3 4】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
 【図 3 5】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
 【図 3 6】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。
 【図 3 7】擬似連設定処理を示すフローチャートである。
 【図 3 8】チャンス目演出が実行される場合の仮停止図柄決定用テーブルの具体例を示す説明図である。

20

【図 3 9】チャンス目演出が実行される場合の仮停止図柄決定用テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 4 0】チャンス目演出が実行される場合の仮停止図柄決定用テーブルの具体例を示す説明図である。

30

【図 4 1】通常の表示態様時の仮停止図柄決定用テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 4 2】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】大当たり表示処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 4 8】擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 4 9】擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。

40

【図 5 0】擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 5 1】チャンス目演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 5 2】第 2 の実施の形態における擬似連設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】第 2 の実施の形態における擬似連設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 4】第 2 の実施の形態におけるチャンス目演出 1 が実行される場合の仮停止図柄決定用テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 5 5】第 2 の実施の形態におけるチャンス目演出 2 が実行される場合の仮停止図柄決定用テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 5 6】第 2 の実施の形態における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】第 2 の実施の形態におけるチャンス目演出 1 およびチャンス目演出 2 の演出態

50

様の具体例を示す説明図である。

【図５８】第２の実施の形態におけるチャンス目演出１およびチャンス目演出２の演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００２２】

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。

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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タ用モータ１２６（図３を参照）が内蔵されている。

【００２６】

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にはなく、例えば

10

20

30

40

50

左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【0027】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置(LCD)で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9の表示画面には、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置9は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。具体的には、この実施の形態では、演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用(演出用)の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置9の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの3つ領域が離れてもよい。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

10

【0028】

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。

20

【0029】

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。

30

【0030】

演出表示装置9の表示画面の右上方部には、演出図柄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9c、9d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9c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9dとが設けられている。

40

【0031】

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

50

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。

【0032】

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。

【0033】

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。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて大当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、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類(確変大当りや通常大当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り(例えば、突然確変大当り以外の大当り)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りに制御可能である場合には、大当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。第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて大当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、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類(確変大当りや通常大当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り(例えば、突然確変大当り以外の大当り)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りに制御可能である場合には、大当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。なお、第4図柄表示領域9c、9d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。

【0034】

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LED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LEDが交互に点灯する状態を継続することによって実現されるようにしてもよく、2つのLEDのうちのいずれのLED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。

【0035】

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9c、9d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LED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。

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【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、大当り遊技が実行されていない状態)が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った(入賞した)ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄(識別情報の例)を最終的に停止表示させることである。

【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 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に入賞しない。従って、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、第 2 始動入賞口 1 4 よりも、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

10

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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

20

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

30

【 0 0 4 7 】

また、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b のさらに上方には、第 1 始動入賞口 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【 0 0 4 8 】

40

また、演出表示装置 9 の表示画面の下部には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 1 8 c と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 1 8 d とが設けられている。なお、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

【 0 0 4 9 】

演出表示装置 9 は、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の可変表示時間中、および第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図

50

柄の可変表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が停止表示されるときと、第 2 特別図柄表示器 8 b において大当り図柄が停止表示されるときには、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。また、演出表示装置 9 には、演出図柄を変動表示可能な左、中および右の 3 つの変動表示領域が設けられている。そして、例えば、左、中および右の全ての変動表示領域が同じ図柄で揃った状態で停止されると、大当り図柄が停止表示された状態となる。

【 0 0 5 0 】

10

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

【 0 0 5 1 】

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 1 0 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 1 0 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、普通図柄表示器 1 0 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 1 0 は、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。また、普通図柄表示器 1 0 は、7 セグメント L E D 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。

20

【 0 0 5 2 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとするに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。また、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 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。

30

40

【 0 0 5 3 】

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 2 6 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 2 7 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 L E D 2 8 が設けられている。

50

【 0 0 5 4 】

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ルールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、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 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

10

【 0 0 5 5 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の可変表示（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 1 4 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。

20

【 0 0 5 6 】

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 1 5 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 1 5 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。

【 0 0 5 7 】

なお、可変入賞球装置 1 5 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 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる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 1 0 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 1 5 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 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置 1 5 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 1 5 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 1 5 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。

30

40

【 0 0 5 8 】

また、普通図柄表示器 1 0 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 1 5 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。

【 0 0 5 9 】

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

50

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、大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【0060】

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。

【0061】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図2は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0062】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。

【0063】

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

【0064】

乱数回路503は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当りとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 6 5 】

乱数回路 5 0 3 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。

【 0 0 6 6 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数回路 5 0 3 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 5 4 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 5 6 0 の ID ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の製品ごとに異なる数値で付与された ID ナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路 5 0 3 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 5 0 3 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。

【 0 0 6 7 】

また、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に与える入力ドライバ回路 5 8 も主基板 3 1 に搭載されている。また、可変入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの指令に従って駆動する出力回路 5 9 も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 6 8 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b および普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う。

【 0 0 6 9 】

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ホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 7 0 】

この実施の形態では、演出制御基板 8 0 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 7 7 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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。

【 0 0 7 1 】

また、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板 3 5 を介して、枠側に設けられている枠 LED 2 8 の表示制御を行うとともに、音声出力基板 7 0 を介してスピーカ 2 7 からの音出力の制御を行う。

【 0 0 7 2 】

図 3 は、中継基板 7 7、演出制御基板 8 0、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 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 3 5 および音声出力基板 7 0 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 3 5 および音声出力基板 7 0 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 8 0 のみを設けてもよい。

【 0 0 7 3 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 CPU 1 0 1、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 1 0 0 を搭載し

10

20

30

40

50

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CPU101は、内蔵または外付けのROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板77を介して入力される主基板31からの取込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ102および入力ポート103を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御を行わせる。

【0074】

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

【0075】

演出制御用CPU101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VDP109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。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGROMから画像データを読み出す。そして、VDP109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。

【0076】

演出制御コマンドおよび演出制御INT信号は、演出制御基板80において、まず、入力ドライバ102に入力する。入力ドライバ102は、中継基板77から入力された信号を演出制御基板80の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80の内部から中継基板77へ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。

【0077】

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

【0078】

また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122のトリガボタン121に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ125から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ124から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット123から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU1

10

20

30

40

50

01は、出力ポート105を介してバイブレータ用モータ126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ122を振動動作させる。

【0079】

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

【0080】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。

10

【0081】

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

【0082】

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

20

【0083】

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

30

【0084】

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

40

【0085】

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

【0086】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS8）。この実施の形態では、データチェックと

50

してパリティチェックを行う。よって、ステップS 8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。

【0087】

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S 41～S 43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S 41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55内の領域）に設定する（ステップS 42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS 41およびS 42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。

【0088】

また、CPU 56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS 43）。また、CPU 56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（確変大当り、通常大当り、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S 44）。そして、ステップS 14に移行する。なお、ステップS 44において、CPU 56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図13参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【0089】

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S 44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。

【0090】

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、CPU 56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。

【0091】

また、CPU 56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。

【0092】

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。

【0093】

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

【0094】

ステップS11およびS12の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間(例えば4ms)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4ms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、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0098】

初期化処理の実行(ステップS10~S15)が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理(ステップS17)および初期値用乱数更新処理(ステップS18)を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し(ステップS16)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する(ステップS19)。この実施の形態では、表示用乱数とは、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

10

20

30

40

50

て当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウンタ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タ値が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。

【0099】

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リーチ状態（本例では、左右の図柄のみ同じ図柄で停止した状態で中図柄のみ変動を継続させた状態）としたり、所定のキャラクタを用いた演出（例えば、味方と敵のキャラクタがバトルを行うような態様の演出）を行ったりするなど様々な態様の演出により実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出は常に行われる（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。

【0100】

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）。

【0101】

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。

【0102】

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タ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タ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）。

【0103】

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。

【0104】

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。

【0105】

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）。

【0106】

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）。 10

【0107】

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

【0108】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン/オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップS31：出力処理）。 20

【0109】

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

【0110】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。 30

【0111】

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。

【0112】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S33（ステップS29を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。 40

【0113】

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。

【0114】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当り図柄とはなら 50

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。

【0115】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、演出図柄表示領域における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに、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り図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1の変動パターンが用意されている。このうち、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2は、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンであり、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2は、ノーマルリーチとともに擬似連を伴う変動パターンである。また、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2は、スーパーリーチとともに擬似連を伴う変動パターンであり、スーパーPB3-1は、スーパーリーチのみを伴う変動パターンである。

【0119】

なお、「擬似連」とは、識別情報の可変表示（演出図柄の変動表示）が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに（1回の変動表示中に）、所定の順序で（本例では、左、右、中の順に）全ての変動表示領域において演出図柄を一旦仮停止させて一旦非特定表示結果（はずれ図柄）となる特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させた場合に、全ての変動表示領域において変動表示を再度実行する再可変表示（再変動）を1回または複数回実行する演出である。すなわち、実際には1回の変動表示を実行している場合に、恰も複数回の変動が行われているように見せる演出である。また、この実施の形態では

10

20

30

40

50

、擬似連が実行される場合に、全ての変動表示領域において演出図柄が仮停止された状態において、仮停止された演出図柄には後述するチャンス図柄が含まれる。一般に、擬似連の演出が実行される場合には、擬似連中の再変動回数が多くなればなる程、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成されている。従って、擬似連の演出を実行し、より多くの再変動が継続して実行されることによって、遊技者に対して大当りに対する期待度を高めさせることができる。

【 0 1 2 0 】

また、「特殊表示結果」（チャンス目図柄）とは、非特定表示結果（はずれ図柄）のうち特殊な態様の表示結果とすることによって再変動が発生することを示唆するものである。この実施の形態では、後述するように、左中右の少なくともいずれかの変動表示領域にチャンス図柄（本例では、「山」や「海」などの文字を示す図柄）を含む特殊表示結果が仮停止表示された後に、再変動が行われ擬似連が発生する場合を説明する。なお、この実施の形態では、「山」や「海」などの個別の図柄のことを「チャンス図柄」といい、少なくとも1つのチャンス図柄を含む特殊表示結果となる左中右の図柄の組み合わせのことを「チャンス目図柄」といって区別するものとする。

【 0 1 2 1 】

また、この実施の形態では、同じチャンス図柄であっても、白図柄態様、青図柄態様および桜図柄態様の3つの態様の図柄が存在する。例えば、同じ「山」のチャンス図柄が仮停止される場合であっても、白地に「山」の文字の図柄が仮停止される場合（白図柄態様）と、青地に「山」の文字の図柄が仮停止される場合（青図柄態様）と、桜地に「山」の文字の図柄が仮停止される場合（桜図柄態様）とがある。また、例えば、同じ「海」のチャンス図柄が仮停止される場合であっても、白地に「海」の文字の図柄が仮停止される場合（白図柄態様）と、青地に「海」の文字の図柄が仮停止される場合（青図柄態様）と、桜地に「海」の文字の図柄が仮停止される場合（桜図柄態様）とがある。

【 0 1 2 2 】

この実施の形態では、青図柄態様や桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合、複数のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示される場合があり、この場合、仮停止されるチャンス図柄の数によって擬似連中の再変動回数が示唆される。例えば、青図柄態様のチャンス図柄は1図柄あたり再変動1回が行われることを示唆し、青図柄態様のチャンス図柄を2つ含む特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示された場合には、擬似連中に再変動が2回実行されることを示唆し、青図柄態様のチャンス図柄を3つ含む特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示された場合には、擬似連中に再変動が3回以上実行されることを示唆している。また、例えば、桜図柄態様のチャンス図柄は1図柄あたり再変動2回が行われることを示唆し、桜図柄態様のチャンス図柄を1つ含む特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示された場合には、擬似連中に再変動が2回実行されることを示唆している。

【 0 1 2 3 】

この実施の形態では、擬似連が実行される場合、演出図柄の変動開始後、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときに、青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる演出が実行される場合がある。なお、この実施の形態では、このように青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させて再変動回数を示唆する演出のことをチャンス目演出という。なお、この実施の形態では、2回目以降の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる場合や、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる場合であってもチャンス目演出を実行しない場合には、白図柄態様のチャンス図柄を1つだけ含む特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示される。

【 0 1 2 4 】

なお、この実施の形態では、チャンス図柄が「山」や「海」などの文字を示す図柄である場合を示しているが、遊技者が特殊な態様であると認識できるものであれば、チャンス図柄として他の図柄を用いてもよい。例えば、所定のキャラクタの絵（例えば、魔王を模

した絵)を含む図柄をチャンス図柄として用いてもよい。

【 0 1 2 5 】

また、この実施の形態では、1つの変動表示領域に1つのチャンス図柄が仮停止する場合を示しているが、複数の変動表示領域にまたがって1つのチャンス図柄が仮停止するものであってもよい。例えば、左の変動表示領域と中の変動表示領域とにまたがって1つのチャンス図柄が仮停止することによって特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示されてもよい。また、例えば、変動中の段階で複数の変動表示領域が結合して変動表示が行われ、その複数の変動表示領域が結合した領域にチャンス図柄が仮停止することによって特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示されるような態様のものであってもよい。

【 0 1 2 6 】

また、この実施の形態では、左、中または右のいずれかの変動表示領域に特定の図柄(本例では、「山」や「海」のチャンス図柄)を仮停止する図柄の組み合わせを特殊表示結果(チャンス目図柄)として用いる場合を示しているが、遊技者が特殊な態様であると認識できるものであれば、特殊表示結果(チャンス目図柄)は、この実施の形態で示したものにすぎらず、例えば、左、中および右の複数の変動表示領域に仮停止される図柄の組み合わせによって成立するものを用いてもよい。この場合、例えば、「1 1 2」や「2 2 3」など、左中右の図柄のうち2つまでが同じ図柄で揃って特定表示結果(大当たり図柄)の一部を形成するものの、リーチともならないものを特殊表示結果(チャンス目図柄)として用いてもよい。また、例えば、「1 3 5」や「3 5 7」など、所定の順序に従った数字の並びであることを遊技者が認識可能な図柄の組み合わせを特殊表示結果(チャンス目図柄)として用いてもよい。また、このように構成する場合であっても、これらの特殊な図柄の組み合わせ中のいずれかの図柄を青図柄態様や桜図柄態様で仮停止させてチャンス目演出を実行可能に構成すればよい。

【 0 1 2 7 】

また、この実施の形態では、擬似連回数を表す場合に、演出図柄の変動開始後に最初に行われる初回変動を含めずに、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)の仮停止表示後に行われる再変動の回数を指すものとする。例えば、この実施の形態では、1回~4回の擬似連が行われるのであるが、擬似連(1回)とは、初回変動の後、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)の仮停止表示後に再変動が1回行われるもの、すなわち、初回変動も含めると、1回の変動表示中に合計2回の変動が行われるものである。また、擬似連(2回)とは、初回変動の後、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)の仮停止表示後に再変動が2回行われるもの、すなわち、初回変動も含めると、1回の変動表示中に合計3回の変動が行われるものである。また、擬似連(3回)とは、初回変動の後、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)の仮停止表示後に再変動が3回行われるもの、すなわち、初回変動も含めると、1回の変動表示中に合計4回の変動が行われるものである。さらに、擬似連(4回)とは、初回変動の後、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)の仮停止表示後に再変動が4回行われるもの、すなわち、初回変動も含めると、1回の変動表示中に合計5回の変動が行われるものである。なお、擬似連回数の表し方は、この実施の形態で示したものにすぎらず、初回変動も含めて擬似連回数を表すようにしても構わない。

【 0 1 2 8 】

また、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2回行われ、スーパーPA3-2を用いる場合には再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄(本例では、特殊表示結果(チャンス目図柄))を仮停止表示させた場合に、演出図柄の可変表示を再度実行することである。

【 0 1 2 9 】

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 P A 2 - 3 ~ ノーマル P A 2 - 4、ノーマル P B 2 - 3 ~ ノーマル P B 2 - 4、スーパー P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 5、スーパー P B 3 - 2、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 2 の変動パターンが用意されている。このうち、ノーマル P A 2 - 3 ~ ノーマル P A 2 - 4 は、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンであり、ノーマル P B 2 - 3 ~ ノーマル P B 2 - 4 は、ノーマルリーチとともに擬似連を伴う変動パターンである。また、スーパー P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 5 は、スーパーリーチとともに擬似連を伴う変動パターンであり、スーパー P B 3 - 2 は、スーパーリーチのみを伴う変動パターンである。なお、図 6 において、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 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。

10

【 0 1 3 0 】

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 P B 2 - 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 P B 2 - 4 を用いる場合には、再変動が 2 回行われる。さらに、スーパー P A 3 - 3 を用いる場合には再変動が 2 回行われ、スーパー P A 3 - 4 を用いる場合には再変動が 3 回行われ、スーパー P A 3 - 5 を用いる場合には再変動が 4 回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され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。なお、この実施の形態では、大当りとなる場合にのみ再変動回数 4 回の擬似連を伴う変動パターン（スーパー P A 3 - 5）が用いられるので、擬似連中に再変動が 4 回行われた場合には、大当りが確定したことを認識することができる。また、この実施の形態では、スーパーリーチとなる場合にのみ再変動回数 3 回の擬似連を伴う変動パターン（スーパー P A 3 - 2、スーパー P A 3 - 4）が用いられるので、擬似連中に再変動が 3 回行われた場合には、スーパーリーチ発生が確定したことを認識することができる。

20

【 0 1 3 1 】

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。

30

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

(2) ランダム 2 (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)

40

【 0 1 3 2 】

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。

【 0 1 3 3 】

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、リーチを伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、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

50

ン種別とに分けてもよい。また、例えば、擬似連を実行可能に構成する場合には、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、再変動4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、擬似連に加えて滑り演出などの特定演出を実行可能に構成する場合には、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

【0134】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当りである場合および確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン（擬似連があるものとなないもの両方を含む）を含む変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。

【0135】

また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-2と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-3と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-4と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-5と、スーパーリーチを伴う変動パターン（擬似連があるものとなないもの両方を含む）を含む変動パターン種別であるスーパーCA2-6とに種別分けされている。

【0136】

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)の大当り種別判定用乱数、および(4)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(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。

【0137】

図8(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、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と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図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り判定値である。

【0138】

図8(B)、(C)は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当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と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第1特別図柄の

10

20

30

40

50

変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（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り判定テーブル（第2特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（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り判定値である。

【0139】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当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特別図柄用の小当り判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当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。

【0140】

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。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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10個の判定値が割り当てられている(40分の10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3個の判定値が割り当てられている(40分の3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。

10

【0144】

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2ラウンド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15ラウンドの大当り(確変大当りまたは通常大当り)と決定する場合を説明するが、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。

20

【0145】

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。

30

【0146】

「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S170、S171参照)。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される(後述するステップS134参照)。

【0147】

また、「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確変状態に移行されず、時短状態にのみ移行される大当りである(後述するステップS167参照)。そして、時短状態に移行した後、特別図柄および演出図柄の変動表示の実行を所定回数(例えば、100回)終了するまで時短状態が維持される(後述するステップS142~S145参照)。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、所定回数の変動表示の実行を終了する前に大当りが発生した場合にも、時短状態が終了する(後述するステップS134参照)。

40

【0148】

また、「突然確変大当り」とは、「確変大当り」や「通常大当り」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。そして、この実施の形態では、その2ラウンドの大当り遊技状態の

50

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S 1 7 0 , S 1 7 1 参照。ただし、突然確変大当りであるか小当りであるかをより認識しにくくするために、確変状態中に突然確変大当りになった場合にのみ確変状態（高確率状態）に移行するとともに時短状態（高ペース状態）にも移行するようにし、通常状態中に突然確変大当りとなった場合には高確率状態に移行するのみで時短状態（高ペース状態）には移行しないようにしてもよい。）。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップS 1 3 4 参照）。

【0 1 4 9】

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（後述するステップS 1 4 7 ~ S 1 5 1 参照）。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。

【0 1 5 0】

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

【0 1 5 1】

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

【0 1 5 2】

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

【0 1 5 3】

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

【0 1 5 4】

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

【0 1 5 5】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル1 3 2 C では、例えば、特殊CA 4 - 1、特殊CA 4 - 2といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり

大当たり種別が「突然確変大当たり」となることに応じて2ラウンド大当たり状態に制御する場合には、15ラウンド大当たり状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0156】

また、図9(D)は、小当たり用変動パターン種別判定テーブル132Dを示す説明図である。小当たり用変動パターン種別判定テーブル132Dは、可変表示結果を小当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図9(D)に示すように、小当たりとすることに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊CA4-1が決定される場合が示されている。

10

【0157】

図10(A)~(C)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Cを示す説明図である。このうち、図10(A)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aを示している。また、図10(B)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを示している。また、図10(C)は、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Cは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【0158】

なお、図10に示す例では、遊技状態が確変状態または時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135B, 135Cを用いる場合を示しているが、確変状態または時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図10(C)に示す例では、1つの確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを用いる場合を示しているが、確変/時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル(判定値の割合を異ならせたテーブル)を用いるようにしてもよい。

30

【0159】

なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3未満である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル135Aと、合算保留記憶数が3以上である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル135Bとを用いる場合を示しているが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものにきぎられない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい(すなわち、合算保留記憶数0個用、合算保留記憶数1個用、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用、合算保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい)。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数0~2用、合算保留記憶数3用、合算保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【0160】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備える場合を示しているが、第1保留記憶数や第2保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備えるようにしてもよい。例えば、第1特別図柄の

50

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

10

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

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

20

30

【 0 1 6 3 】

図 1 1（A）、（B）は、ROM 5 4 に記憶されている当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B を示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、可変表示結果を「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマル C A 3 - 1 ~ ノーマル C A 3 - 2、スーパー C A 3 - 3 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A が使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 B が使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 3）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

40

【 0 1 6 4 】

50

なお、図 1 1 (A) に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 1 と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 2 と、スーパーリーチを伴う変動パターン（擬似連があるものとないもの両方を含む）を含む変動パターン種別であるスーパー C A 3 - 3 とに種別分けされている場合が示されている。

【 0 1 6 5 】

また、図 1 1 (B) に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 2 とに種別分けされている場合が示されている。なお、図 1 1 (B) において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの特定演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊 C A 4 - 1 は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊 P G 1 - 1 と特殊 P G 2 - 1 を含むようにし、特殊 C A 4 - 2 は、特定演出を伴う特殊 P G 1 - 2、特殊 P G 1 - 3 および特殊 P G 2 - 2 を含むように構成してもよい。

【 0 1 6 6 】

図 1 2 は、ROM 5 4 に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A を示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A は、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【 0 1 6 7 】

なお、図 1 2 に示す例では、変動パターン種別として、非リーチ且つ通常変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 1 と、非リーチかつ特定演出を伴い変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 2 と、非リーチ且つ短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 3 と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 4 と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 5 と、スーパーリーチを伴う変動パターン（擬似連があるものとないもの両方を含む）を含む変動パターン種別であるスーパー C A 2 - 6 とに種別分けされている場合が示されている。

【 0 1 6 8 】

なお、この実施の形態では、図 1 1 (A) に示すように、大当たりとなる場合には、再変動 2 回の擬似連が実行されるノーマル P B 2 - 4 の変動パターンは、再変動 1 回の擬似連が実行されるノーマル P B 2 - 3 の変動パターンと比較して、判定値の割り振りが多い。一方で、図 1 2 に示すように、はずれとなる場合には、再変動 2 回の擬似連が実行されるノーマル P B 2 - 2 の変動パターンは、再変動 1 回の擬似連が実行されるノーマル P B 2 - 1 の変動パターンと比較して、判定値の割り振りが少ない。また、図 1 1 (A) に示すように、大当たりとなる場合には、再変動 3 回の擬似連が実行されるスーパー P A 3 - 4 の変動パターンは、再変動 2 回の擬似連が実行されるスーパー P A 3 - 3 の変動パターンと比較して、判定値の割り振りが多い。一方で、図 1 2 に示すように、はずれとなる場合には、再変動 3 回の擬似連が実行されるスーパー P A 3 - 2 の変動パターンは、再変動 2 回の擬似連が実行されるスーパー P A 3 - 1 の変動パターンと比較して、判定値の割り振りが少ない。さらに、この実施の形態では、図 1 1 (A) に示すように、大当たりとなる場合にのみ、再変動 4 回の擬似連が実行されるスーパー P A 3 - 5 の変動パターンが割り振られている。従って、この実施の形態では、擬似連が実行される場合に、再変動の回数が多くなるに従って、大当たりに対する期待度（信頼度）が高くなる。

【 0 1 6 9 】

なお、「大当たりに対する期待度（信頼度）」とは、特定の可変表示パターンによる可変表示（例えば、スーパーリーチを伴う変動表示）や、特定の予告演出、擬似連などの特定

演出が実行された場合に大当たりが出現する出現率（確率）を示している。例えば、擬似連が実行される場合の大当たり期待度は、（大当たりと決定されている場合に擬似連が実行される割合）／（大当たりと決定されている場合およびハズレと決定されている場合の両方に擬似連が実行される割合）を計算することによって求められる。

【 0 1 7 0 】

図 1 3 および図 1 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 1 3 および図 1 4 に示す例において、コマンド 8 0 X X (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 X X 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 1 6 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 1 0 0 は、コマンド 8 0 X X (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。

10

【 0 1 7 1 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (H) は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (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 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (H) を表示結果指定コマンドという。

20

【 0 1 7 2 】

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。

30

【 0 1 7 3 】

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 7 4 】

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。

40

【 0 1 7 5 】

コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。

【 0 1 7 6 】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 3 (H) は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当たり開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開

50

始 1 指定コマンド、大当り開始 2 指定コマンドおよび小当り / 突然確変大当り開始指定コマンドがある。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、突然確変大当りである場合に突然確変大当り開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0177】

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

【0178】

コマンド A301(H) は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、通常大当りであったことを指定する演出制御コマンド (大当り終了 1 指定コマンド: エンディング 1 指定コマンド) である。コマンド A302(H) は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド (大当り終了 2 指定コマンド: エンディング 2 指定コマンド) である。コマンド A303(H) は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド (小当り / 突然確変大当り終了指定コマンド: エンディング 3 指定コマンド) である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、突然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。

【0179】

コマンド B000(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 B001(H) は、遊技状態が時短状態 (確変状態を含まない) であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド (時短状態背景指定コマンド) である。コマンド B002(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。

【0180】

コマンド C000(H) は、第 1 保留記憶数が 1 増加したことを指定する演出制御コマンド (第 1 保留記憶数加算指定コマンド) である。コマンド C100(H) は、第 2 保留記憶数が 1 増加したことを指定する演出制御コマンド (第 2 保留記憶数加算指定コマンド) である。コマンド C200(H) は、第 1 保留記憶数が 1 減少したことを指定する演出制御コマンド (第 1 保留記憶数減算指定コマンド) である。コマンド C300(H) は、第 2 保留記憶数が 1 減少したことを指定する演出制御コマンド (第 2 保留記憶数減算指定コマンド) である。

【0181】

なお、この実施の形態では、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とについて、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンドを送信する場合を示しているが、保留記憶数そのものを指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。この場合、例えば、第 1 始動入賞口 13 と第 2 始動入賞口 14 とのいずれに始動入賞したかを指定する演出制御コマンドを送信するとともに、保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドとして第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とで共通の演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。

【0182】

また、例えば、第 1 保留記憶数を指定する場合と第 2 保留記憶数を指定する場合とで別々の演出制御コマンド (保留記憶数指定コマンド) を送信するようにしてもよい。この場合、例えば、保留記憶数指定コマンドとして、MODE データとして第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数を特定可能な値 (例えば、第 1 保留記憶数を指定する場合には「C0(H)」、第 2 保留記憶数を指定する場合には「C1(H)」) を含むとともに、EXT デ

10

20

30

40

50

ータとして保留記憶数の値を設定した演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。

【0183】

また、例えば、同じ第1保留記憶数を指定する場合であれば、MODEデータを共通として、EXTデータを異ならせることによって、第1保留記憶数の加算または減算を指定した演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。例えば、共通のMODEデータ「C0(H)」を用い、第1保留記憶数の減算を指定する場合にはコマンドC000(H)を送信するようにし、第1保留記憶数の加算を指定する場合にはコマンドC001(H)を送信するようにしてもよい。さらに、第2保留記憶数を指定する場合にはMODEデータを異ならせて、第2保留記憶数の減算を指定する場合にはコマンドC100(H)を送信するようにし、第2保留記憶数の加算を指定する場合にはコマンドC101(H)を送信

10

【0184】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図13および図14に示された内容に応じて画像表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0185】

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

20

【0186】

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

【0187】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0~CD7の8本のパレル信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状(矩形波状)の取込信号(演出制御INT信号)を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。

30

【0188】

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

40

【0189】

図15は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄プロセス処理(ステップS26)のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図

50

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、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 13 a がオンしていたら、すなわち第 1 始動入賞口 13 への始動入賞が発生していたら、または第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 14 a がオンしていたら、すなわち第 2 始動入賞口 14 への始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S 311, S 312）。そして、ステップ S 300 ~ S 310 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 13 a および第 2 始動口スイッチ 14 a のいずれもオンしていなければ、始動口スイッチ通過処理（ステップ S 312）に移行することなく、内部状態に応じて、ステップ S 300 ~ S 310 のうちのいずれかの処理を行う。

10

【0190】

ステップ S 300 ~ S 310 の処理は、以下のような処理である。

【0191】

特別図柄通常処理（ステップ S 300）：特別図柄プロセスフラグの値が 0 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が 0 でなければ、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示の表示結果を大当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 301 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はリセットされる。

20

【0192】

変動パターン設定処理（ステップ S 301）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 302 に対応した値（この例では 2）に更新する。

【0193】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 302）：特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ 100 に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 303 に対応した値（この例では 3）に更新する。

30

【0194】

特別図柄変動中処理（ステップ S 303）：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 301 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 304 に対応した値（この例では 4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において第 4 図柄が停止されるように制御する。

40

【0195】

特別図柄停止処理（ステップ S 304）：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 305 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 308 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 30

50

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25参照）、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

大当たり終了処理（ステップS307）：特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当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S300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0199】

小当たり開放前処理（ステップS308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当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S309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ごとに実行されるが、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。

【0200】

小当たり開放中処理（ステップS309）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。また、全ての大入賞口の開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS310に対応した値（この例では10）に更新する。

【0201】

小当たり終了処理（ステップS310）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当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S300に対応した値（この例では0）に更新する。

【 0 2 0 2 】

図 1 6 は、ステップ S 3 1 2 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、C P U 5 6 は、まず、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしている場合であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 1）。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしていなければ、ステップ S 2 1 7 に移行する。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしていれば、C P U 5 6 は、第 1 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（ステップ S 2 1 2）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、ステップ S 2 1 7 に移行する。

【 0 2 0 3 】

第 1 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 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 2 1 3）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 2 1 4）。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 1 保留記憶バッファ（図 1 7 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 2 1 5）。なお、ステップ S 2 1 5 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。

【 0 2 0 4 】

図 1 7 は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図 1 7 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。

【 0 2 0 5 】

そして、C P U 5 6 は、第 1 保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 2 1 6）。

【 0 2 0 6 】

次いで、C P U 5 6 は、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしている場合であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 7）。第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていなければ、そのまま処理を終了する。第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていれば、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 2 1 8）。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。

【 0 2 0 7 】

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 2 1 9）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 2 2 0）。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 7 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 2 2 1)。なお、ステップS 2 2 1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)を始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0208】

そして、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS 2 2 2)。

【0209】

図18および図19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、CPU56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カウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い(ステップS 5 1 A)、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS 5 1 Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

【0210】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップS 5 2)。具体的には、第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU56は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップS 5 3)。第2保留記憶数が0であれば(すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合には、CPU66は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップS 5 4)。

【0211】

この実施の形態では、ステップS 5 2～S 5 4の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0212】

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S 5 5)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する。

【0213】

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S56)。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、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0214】

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保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数 $=n$ ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM 55の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数 $=n$ ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【0215】

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。

【0216】

そして、CPU 56は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップS58)。なお、CPU 56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM 55の所定の領域に保存する。

【0217】

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

【0218】

なお、この実施の形態では、変動ごとに背景指定コマンドを毎回送信する場合を示しているが、例えば、変動開始時に前回の変動時から遊技状態が変化したか否かを判定するようにし、遊技状態が変化した場合にのみ変化後の遊技状態に応じた背景指定コマンドを送信するようにしてもよい。そのように構成すれば、背景指定コマンドの送信回数を低減することができ、遊技制御用マイクロコンピュータ560の処理負担を軽減することができる。

【0219】

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

10

20

30

40

50

変動指定コマンド)も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

【0220】

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行われる。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

【0221】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR(大当たり判定用乱数)を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のステップS215、S221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たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値(図8参照)と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当た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、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

20

【0222】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態(高確率状態)の場合は、遊技状態が非確変状態(通常遊技状態および時短状態)の場合よりも、大当た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、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル(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、大当たり判定値の数が確変時大当た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たり判定テーブル(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、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値が図8(A)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には(ステップS61)、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

30

【0223】

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、確変大当たりまたは突然確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

40

【0224】

大当たり判定用乱数(ランダムR)の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ(ステップS61のN)、CPU56は、小当たり判定テーブル(図8(B)、(C)参照)を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値が図8(B)、(C)に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。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(

50

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。

【0225】

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。

【0226】

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。

【0227】

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、始動口スイッチ通過処理のステップS215、S221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。

【0228】

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。

【0229】

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。

【0230】

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。

10

20

30

40

50

【 0 2 3 1 】

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 S 3 0 1 ）に対応した値に更新する（ステップ S 7 6 ）。

【 0 2 3 2 】

図 2 0 は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1 ）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、C P U 5 6 は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 1 ）。大当りフラグがセットされている場合には、C P U 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C （図 9 （ A ） ~ （ C ）参照）のいずれかを選択する（ステップ S 8 2 ）。そして、

10

【 0 2 3 3 】

大当りフラグがセットされていない場合には、C P U 5 6 は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 3 ）。小当りフラグがセットされている場合には、C P U 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D （図 9 （ D ）参照）を選択する（ステップ S 8 4 ）。そして、ステップ S 9 0 に移行する。

【 0 2 3 4 】

小当りフラグもセットされていない場合には、C P U 5 6 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 5 ）。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変状態に移行するときを含む）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、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、時短回数を消化したタイミングや、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば（ステップ S 8 5 の Y ）、C P U 5 6 は、ステップ S 8 9 に移行する。

20

【 0 2 3 5 】

時短フラグがセットされていなければ（ステップ S 8 5 の N ）、C P U 5 6 は、合算保留記憶数が 3 以上であるか否かを確認する（ステップ S 8 6 ）。合算保留記憶数が 3 未満であれば（ステップ S 8 6 の N ）、C P U 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A （図 1 0 （ A ）参照）を選択する（ステップ S 8 7 ）。そして、ステップ S 9 0 に移行する。

30

【 0 2 3 6 】

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

【 0 2 3 7 】

時短フラグがセットされている場合（ステップ S 8 5 の Y ）には、C P U 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C （図 1 0 （ C ）参照）を選択する（ステップ S 8 9 ）。そして、ステップ S 9 0 に移行する。

40

【 0 2 3 8 】

この実施の形態では、ステップ S 8 5 ~ S 8 9 の処理が実行されることによって、合算保留記憶数が 3 以上である場合には、図 1 0 （ B ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B が選択される。また、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）には、図 1 0 （ C ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C が選択される。この場合、後述するステップ S 9 0 の処理で変動パターン種別として非リーチ C A 2 - 3 が決定される場合があり、非リーチ C A 2 - 3 の変動パターン種別が決定

50

された場合には、ステップ S 9 2 の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチ P A 1 - 2 が決定される（図 1 2 参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）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、時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図 1 0（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図 1 0（B）参照）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0239】

なお、この実施の形態では、遊技状態が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、C P U 5 6 は、ステップ S 8 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、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A（図 1 0（A）参照）を選択するようにしてもよい。

【0240】

次いで、C P U 5 6 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 8 2、S 8 4、S 8 7、S 8 8 または S 8 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 9 0）。

【0241】

次いで、C P U 5 6 は、ステップ S 9 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、当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A、1 3 7 B（図 1 1 参照）、はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A（図 1 2 参照）のうちのいずれかを選択する（ステップ S 9 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 9 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 9 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、C P U 5 6 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。

【0242】

次いで、C P U 5 6 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 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 9 3）。具体的には、C P U 5 6 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、C P U 5 6 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、C P U 5 6 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 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 9 4）。

【0243】

次に、C P U 5 6 は、R A M 5 5 に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ S 9 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 9 6）。

【0244】

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 S 8 5 ~ S 8 9、S 9 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

10

20

30

40

50

。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示す非リーチCA2-1～非リーチCA2-3の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示すノーマルCA2-4～ノーマルCA2-5、スーパーCA2-6の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【0245】

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。

10

【0246】

図21は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が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S111、S112）。なお、確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が突然確変大当りであるときには、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S113、S114）。なお、突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「03」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、確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもないときには（すなわち、通常大当りであるときには）、CPU56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S115）。

20

【0247】

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

30

【0248】

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

【0249】

図22は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS121）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS122で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS121では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

40

【0250】

50

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の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S122)。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

【0251】

次いで、CPU56は、変動時間タイマを1減算し(ステップS125)、変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップS126)、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S127)。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S128)。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。

【0252】

図23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S133)。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグや、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認し、確変フラグや時短フラグがセットされていれば、その確変フラグや時短フラグをリセットする(ステップS134)。また、CPU56は、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S135)。具体的には、大当たりの種別が通常大当たりである場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。大当たりの種別が確変大当たりである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。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。

【0253】

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

【0254】

また、ステップS133で大当たりフラグがセットされていなければ、CPU56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か否かを確認する(ステップS140)。確変フラグがセットされていなければ、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S141)。時短フラグがセットされている場合には(すなわち、確変状態をとまわず、時短状態にのみ制御されている場合には)、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する(ステップS142)。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S144)、時短フラグをリセットする(ステップS145)。

【0255】

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S147)。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を送信する(ステップS148)。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 S 1 4 9)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば 2 回)をセットする(ステップ S 1 5 0)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理(ステップ S 3 0 8)に対応した値に更新する(ステップ S 1 5 1)。

【0 2 5 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 7 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 5 2)。

【0 2 5 7】

図 2 4 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ム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ム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ムが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし(ステップ S 1 6 1)、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ S 1 6 2)。ここで、通常大当りであった場合には大当り終了 1 指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了 2 指定コマンドを送信し、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を送信する。そして、大当り終了表示タイムに、画像表示装置 9 において大当り終了表示が行われている時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ S 1 6 3)、処理を終了する。

【0 2 5 8】

ステップ S 1 6 4 では、大当り終了表示タイムの値を 1 減算する。そして、CPU 5 6 は、大当り終了表示タイムの値が 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 5 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、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する(ステップ S 1 6 6)。なお、確変大当りまたは突然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」～「0 3」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ(すなわち、通常大当りであれば)、CPU 5 6 は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる(ステップ S 1 6 7)。また、CPU 5 6 は、時短回数をカウントするための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)。そして、ステップ S 1 7 3 に移行する。

【0 2 6 0】

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遊技状態を確変状態に移行させる(ステップ S 1 7 0)。また、CPU 5 6 は、時短フラグをセットする(ステップ S 1 7 1)。そして、ステップ S 1 7 3 に移行する。

【0 2 6 1】

なお、この実施の形態では、突然確変大当りである場合に無条件に確変状態および時短状態の両方に制御する場合を示しているが、突然確変大当りである場合には確変状態のみに制御して時短状態(高ベース状態)には制御しない(すなわち、高確率 / 低ベース状態)に制御するようにしてもよい。また、例えば、突然確変大当りである場合に、遊技状態が時短状態(高ベース状態)であるか否かを確認するようにし、現在の遊技状態が時短状態(高ベース状態)であれば、確変状態に制御するとともに時短状態を継続し(すなわち、高確率 / 高ベース状態に制御し)、現在の遊技状態が時短状態でなければ(低ベース状態であれば)、高確率 / 低ベース状態に制御するようにしてもよい。

【0 2 6 2】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で、例えば、突然確変大当りが発生した後と小当りが発生した後とで共通態様の演出を実行する(例えば、以降の変動表示を同

10

20

30

40

50

じ色の背景色（例えば、黄色）で実行する）ようにし（すなわち、いわゆる潜伏演出を実行し）、確変状態に制御されているか否かを認識不能であるように制御するようにしてもよい。

【0263】

なお、この実施の形態では、ステップS167, S171でセットした時短フラグは、可変入賞球装置15の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、CPU56は、普通図柄プロセス処理（ステップS27参照）において、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置15を開放する制御を行う。また、ステップS167, S171でセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

10

【0264】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS173）。

【0265】

図25は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS32）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、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56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S22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

20

30

【0266】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する（ステップS3203）。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップS3204）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップS3204の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップS22の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップS3201において特別図柄プロセスフラグの値が2または3のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマン

40

50

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。

【0267】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップS32）において、CPU56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え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。

【0268】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図26は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

【0269】

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

【0270】

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

【0271】

次いで、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセス処理を行う（ステップS706）。第4図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第4図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の第4図柄表示領域9c、9dにおいて第4図柄の表示制御を実行する。

【0272】

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

【0273】

図27は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【0274】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域

10

20

30

40

50

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 1 3 および図 1 4 参照）であるのか解析する。

【 0 2 7 5 】

図 2 8 ~ 図 3 1 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 0 4 ）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【 0 2 7 6 】

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

【 0 2 7 7 】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ S 6 1 4 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した変動パターンコマンドを、R A M に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 5 ）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 1 6 ）。20

【 0 2 7 8 】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 7 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド ~ 表示結果 5 指定コマンド）を、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 8 ）。20

【 0 2 7 9 】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 9 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 0 ）。30

【 0 2 8 0 】

受信した演出制御コマンドが大当り開始 1 指定コマンドまたは大当り開始 2 指定コマンドであれば（ステップ S 6 2 1 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当り開始 1 指定コマンド受信フラグまたは大当り開始 2 指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 2 ）。受信した演出制御コマンドが小当り / 突然確変大当り開始指定コマンドであれば（ステップ S 6 2 3 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、小当り / 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（ステップ S 6 2 4 ）。30

【 0 2 8 1 】

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 S 6 2 5 ）、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 S 6 2 6 ）。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 S 6 2 7 ）、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 S 6 2 8 ）。40

【 0 2 8 2 】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップ S 6 3 1 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置 9 に表示する制御を行う（ステップ S 6 3 2 ）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【 0 2 8 3 】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップ S 6 3 3 ）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行い（ステップ S 6 3 4 ）、停電復旧フラ50

グをセットする（ステップS 6 3 5）。

【 0 2 8 4 】

受信した演出制御コマンドが大当り終了1指定コマンドであれば（ステップS 6 4 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当り終了1指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 4 2）。受信した演出制御コマンドが大当り終了2指定コマンドであれば（ステップS 6 4 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当り終了2指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 4 4）。受信した演出制御コマンドが小当り/突然確変大当り終了指定コマンドであれば（ステップS 6 4 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、小当り/突然確変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S 6 4 6）。

【 0 2 8 5 】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS 6 5 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する（ステップS 6 5 2）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、更新後の第1保留記憶数に従って、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を更新する（ステップS 6 5 3）。

【 0 2 8 6 】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS 6 5 4）、演出制御用CPU 1 0 1は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する（ステップS 6 5 5）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、更新後の第2保留記憶数に従って、第2保留記憶表示部18dにおける第2保留記憶数の表示を更新する（ステップS 6 5 6）。

【 0 2 8 7 】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS 6 5 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1減算する（ステップS 6 5 8）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、更新後の第1保留記憶数に従って、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を更新する（ステップS 6 5 9）。

【 0 2 8 8 】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS 6 6 0）、演出制御用CPU 1 0 1は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1減算する（ステップS 6 6 1）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、更新後の第2保留記憶数に従って、第2保留記憶表示部18dにおける第2保留記憶数の表示を更新する（ステップS 6 6 2）。

【 0 2 8 9 】

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S 6 6 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 6 3 A）。次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9にあらかじめ決められている客待ちデモ画面を表示する制御を行う（ステップS 6 6 4）。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて直ちに客待ちデモ画面を表示するのではなく、客待ちデモ指定コマンドを受信した後、所定期間（例えば、10秒）を経過してから客待ちデモ画面の表示を開始するようにしてもよい。また、演出制御用CPU 1 0 1は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数および第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数をクリアする（ステップS 6 6 5）。すなわち、客待ちデモ指定コマンドを受信して客待ちデモ画面が表示される場合には、第1保留記憶数および第2保留記憶数のいずれもが0となり変動表示が実行されない場合であるので、格納する保留記憶数をリセットする。ステップS 6 6 5の処理が実行されることによって、演出制御用マイクロコンピュータ100で保留記憶数の加算漏れまたは減算漏れが発生し誤った保留記憶数を認識する状態となった場合であっても、保留記憶を途切れさせることによって保留記憶数をリセットして正常な状態に戻すことができる。

【 0 2 9 0 】

10

20

30

40

50

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップS 6 6 6）、演出制御用C P U 1 0 1は、演出表示装置9に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS 6 6 7）。また、演出制御用C P U 1 0 1は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグや、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップS 6 6 8）。

【0 2 9 1】

また、受信した演出制御コマンドが時短状態背景指定コマンドであれば（ステップS 6 6 9）、演出制御用C P U 1 0 1は、演出表示装置9に表示する背景画面を時短状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS 6 7 0）。また、演出制御用C P U 1 0 1は、時短状態フラグをセットする（ステップS 6 7 1）。 10

【0 2 9 2】

また、受信した演出制御コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば（ステップS 6 7 3）、演出制御用C P U 1 0 1は、演出表示装置9に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS 6 7 4）。また、演出制御用C P U 1 0 1は、確変状態フラグをセットする（ステップS 6 7 5）。

【0 2 9 3】

なお、この実施の形態では、擬似連が実行されるか否かにかかわらず、ステップS 6 6 7、S 6 7 0、S 6 7 4で遊技状態に応じて表示された背景画面を用いて演出図柄の変動表示が開始される。そして、擬似連が実行されない場合には、ステップS 6 6 7、S 6 7 0、S 6 7 4で表示された背景画面を変動終了まで変更することなく、演出図柄の変動表示が実行される。これに対して、擬似連が実行される場合には、後述するように、ステップS 6 6 7、S 6 7 0、S 6 7 4で表示された背景画面を用いて初回変動を実行し、特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示した後に、所定のストーリー性をもった切替用背景画面（本例では、山の風景の背景画面または海の背景の背景画面）に切り替えて、1回～4回の再変動が実行される。ただし、より正確には、例えば、擬似連が実行される場合、所定のストーリー性をもった切替用背景画面に切り替えた後に、さらにリーチが発生したタイミングでリーチに対応した背景画面に変更されてリーチ演出が実行されるようにすることが望ましい。また、擬似連が実行されない場合も、変動開始時に表示された遊技状態に応じた背景画面から、リーチが発生したタイミングでリーチに対応した背景画面に変更されてリーチ演出が実行されるようにすることが望ましい。 20 30

【0 2 9 4】

なお、擬似連が実行されない場合であっても、リーチとなる変動表示である場合には、例えば、リーチが発生したタイミングで、所定のストーリー性をもった切替用背景画面（例えば、山の風景の背景画面または海の背景の背景画面）に変更するようにしてもよい。また、この場合、擬似連が実行される場合も、リーチとなる変動表示である場合には、リーチが発生したタイミングで、所定のストーリー性をもった切替用背景画面に変更するようにしてもよい。また、リーチが発生したタイミングで背景画面を変更するように構成する場合、この実施の形態で示したようなストーリー性をもった背景画面に変更するのではなく、リーチに対応した背景画面（例えば、リーチ前とは異なる背景色の画面や、リーチ前には登場しないキャラクタを登場させる画面）に変更するようにしてもよい。 40

【0 2 9 5】

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C P U 1 0 1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S 6 7 6）。そして、ステップS 6 1 1に移行する。

【0 2 9 6】

図3 2は、図2 6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S 7 0 5）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C P U 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS 8 0 0～S 8 0 7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 50

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

【 0 2 9 7 】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0 ）：遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 S 8 0 1 ）に対応した値に変更する。

【 0 2 9 8 】

演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1 ）：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 S 8 0 2 ）に対応した値に更新する。

【 0 2 9 9 】

演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2 ）：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 S 8 0 3 ）に対応した値に更新する。

【 0 3 0 0 】

演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3 ）：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たり表示処理（ステップ S 8 0 4 ）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0 ）に対応した値に更新する。

【 0 3 0 1 】

大当たり表示処理（ステップ S 8 0 4 ）：大当たりである場合には、変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。また、小当たりである場合には、変動時間の終了後、演出表示装置 9 に小当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。例えば、大当たりの開始を指定するファンファーレコマンドを受信したら、ファンファーレ演出を実行する。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 S 8 0 5 ）に対応した値に更新する。

【 0 3 0 2 】

ラウンド中処理（ステップ S 8 0 5 ）：ラウンド中の表示制御を行う。例えば、大入賞口が開放中であることを示す大入賞口開放中表示コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。

【 0 3 0 3 】

ラウンド後処理（ステップ S 8 0 6 ）：ラウンド間の表示制御を行う。例えば、大入賞口が開放後（閉鎖中）であることを示す大入賞口開放後表示コマンドを受信したら、インターバル表示を行う。

【 0 3 0 4 】

大当たり終了演出処理（ステップ S 8 0 7 ）：演出表示装置 9 において、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行う。例えば、大当たりの終了を指定するエンディングコマンドを受信したら、エンディング演出を実行する。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0 ）に対応した値に更新する。

【 0 3 0 5 】

10

20

30

40

50

図 3 3 は、図 2 6 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 S 8 0 0）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 CPU 1 0 1 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 S 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ S 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップ S 8 1 3）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップ S 4 4 参照）のであるが、図 3 3 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。

10

【 0 3 0 6 】

図 3 4 は、図 3 2 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 CPU 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 1）。次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、読み出した変動パターンコマンドで示される変動パターンで擬似連が指定されている場合に、仮停止表示する特殊表示結果（チャンス目図柄）の設定や、チャンス目演出の設定、1 回目の特殊表示結果を仮停止表示した後に切り替える切替用背景画面の設定など擬似連を実行するための各種設定を行う擬似連設定処理を実行する（ステップ S 8 0 0 2）

20

【 0 3 0 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 0 0 1 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 3）。すなわち、演出制御用 CPU 1 0 1 によってステップ S 8 0 0 3 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。

【 0 3 0 8 】

30

図 3 5 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 5 に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果 2 指定コマンドである場合）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄（通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果 3 指定コマンドである場合）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、停止図柄として 3 図柄が奇数図柄（確変大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。

【 0 3 0 9 】

また、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果 4 指定コマンドや表示結果 5 指定コマンドである場合）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、停止図柄として「1 3 5」の演出図柄の組合せを決定する。なお、突然確変大当りの場合に、リーチを伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信している場合には、停止図柄「1 3 5」を決定するとともにリーチ図柄も決定する。なお、この実施の形態では、突然確変大当りや小当りの場合に最終停止される図柄の組み合わせ「1 3 5」を、擬似連を伴う演出図柄の変動表示中に仮停止表示される特殊表示結果（チャンス目図柄）と区別して、突確チャンス目図柄ともいう。なお、突確チャンス目図柄は、この実施の形態で示した「1 3 5」の図柄の組み合わせにかぎらず、突然確変大当りまたは小当りであることを認識可能な図柄の組み合わせであれば、例えば、「1 2 3」や「3 5 7」などの図柄の組み合わせであってもよい。また、例え

40

50

ば、「223」や「445」などの図柄の組み合わせを突確チャンス目図柄として用いてもよい。また、例えば、中図柄に特定の図柄（例えば、特定のキャラクタが付された図柄）が表示される図柄の組み合わせを突確チャンス目図柄として用いてもよい。ただし、突確チャンス目図柄をいずれの態様とする場合であっても、少なくとも、擬似連を実行する場合に仮停止表示される特殊表示結果（チャンス目図柄）と区別可能とするために、特殊表示結果とは異なる態様の図柄の組み合わせとすることが望ましい。

【0310】

また、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（リーチ図柄）を決定する。

10

【0311】

また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。なお、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンドではなく、変動パターンコマンドにもとづいて、大当りや、はずれ、突然確変大当り、小当りであることを特定して、演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。例えば、演出制御CPU101は、大当り用の変動パターンコマンドを受信した場合には、左右中が同じ図柄で揃った大当り図柄を決定し、突然確変大当り／小当り用の変動パターンコマンドを受信した場合には「135」などの停止図柄を決定し、はずれ用の変動パターンコマンドを受信した場合には、これら以外のはずれ図柄を決定するようにしてもよい。

【0312】

20

演出制御用CPU101は、ステップS8003において、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。そして、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【0313】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。また、確変大当りを想起させるような停止図柄を確変大当り図柄といい、通常大当りを想起させるような停止図柄を通常大当り図柄という。そして、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

30

【0314】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8004）。なお、予告演出を実行する場合には、その予告演出に応じたプロセステーブルを選択するようにしてもよい。そして、演出制御用CPU101は、ステップS8004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S8005）。

【0315】

図36は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置9の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）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、その演出態様での演出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

40

50

に設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ２７からの音出力を制御する。

【０３１６】

図３６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、各変動パターンや予告演出の内容に応じて用意されている。なお、予告演出を実行可能に構成する場合において、予告演出を実行することに決定されている場合には、予告演出に対応したデータが設定されているプロセステーブルを選択し、予告演出を実行することに決定されていない場合には、予告演出に対応したデータが

10

【０３１７】

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

【０３１８】

なお、この実施の形態では、擬似連が実行される場合には、ステップＳ８００４において選択されたプロセステーブルに従って擬似連中の初回変動が実行され、その後、再変動ごとにプロセスデータを切り替えてプロセスタイマを再スタートさせることによって（後述するステップＳ８１１４～Ｓ８１１７参照）、各再変動（最終変動を含む）が実行されるものとする。また、この実施の形態では、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するタイミングでも、プロセスデータを切り替えてプロセスタイマを再スタートさせることによって（後述するステップＳ８１１８～Ｓ８１２２，Ｓ８１２３～Ｓ８１２６参照）、スーパーリーチへの発展演出が実行されるものとする。

20

【０３１９】

なお、擬似連やスーパーリーチが実行される場合であっても、プロセスデータの切り替えを行うことなく、ステップＳ８００４で再変動やスーパーリーチへの発展演出も含めたプロセスデータを一括して選択して擬似連やスーパーリーチを伴う演出図柄の変動表示を実行するようにしてもよい。

30

【０３２０】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出図柄を可変表示する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）の制御を開始する（ステップＳ８００６）。例えば、表示制御実行データに従って、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）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

40

【０３２１】

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

【０３２２】

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）。そして、演出制御用Ｃ

50

P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）に対応した値にする（ステップ S 8 0 0 8）。

【 0 3 2 3 】

図 3 7 は、ステップ S 8 0 0 2 の擬似連設定処理を示すフローチャートである。擬似連設定処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、ステップ S 8 0 0 1 で読み出した変動パターンコマンドで示される変動パターンが擬似連を指定するものであるか否かを確認する（ステップ S 1 5 0 1）。具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンドにおいて、非リーチ P A 1 - 4 やノーマル P B 2 - 1 ~ ノーマル P B 2 - 4、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 5、特殊 P G 1 - 3 の変動パターン（図 6 参照）が指定されているか否かを確認する。擬似連が指定されていなければ、そのまま擬似連設定処理を終了する。

10

【 0 3 2 4 】

擬似連が指定されていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、処理数に 1 をセットする（ステップ S 1 5 0 2）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、仮停止させる特殊表示結果（チャンス目図柄）に含むチャンス図柄の種類を図柄「山」とするか図柄「海」とするかを決定する（ステップ S 1 5 0 3）。この実施の形態では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、チャンス図柄の種類を決定するためのチャンス図柄種類決定用乱数を用いた抽選処理を行い、チャンス図柄の種類として、50 パーセントの確率で図柄「山」を決定し、50 パーセントの確率で図柄「海」を決定するものとする。なお、図柄「山」を決定する確率と図柄「海」を決定する確率が同じである場合にかぎらず、各図柄が決定される確率を異ならせてもよい。例えば、70 パーセントの確率で図柄「山」を決定し、30 パーセントの確率で図柄「海」を決定するようにして、図柄「山」を図柄「海」と比較して決定されやすくするようにしてもよい。また、逆に、例えば、30 パーセントの確率で図柄「山」を決定し、70 パーセントの確率で図柄「海」を決定するようにして、図柄「山」を図柄「海」と比較して決定されにくくするようにしてもよい。

20

【 0 3 2 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、1 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときにチャンス目演出を実行するか否かを決定する（ステップ S 1 5 0 4）。具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、チャンス目演出を実行するか否かを決定するためのチャンス目演出決定用乱数を用いた抽選処理を行い、70 パーセントの確率でチャンス目演出を実行すると決定し、30 パーセントの確率でチャンス目演出を実行しないと決定するものとする。なお、この実施の形態では、1 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示されるときに、チャンス目演出が発生する場合の方がチャンス目演出が発生しない場合よりも割合が高い場合を示しているが、このような場合にかぎらず、例えば、50 パーセントの確率でチャンス目演出を実行すると決定して、チャンス目演出が発生する場合とチャンス目演出が発生しない場合との割合が同じであるようにしてもよい。また、例えば、30 パーセントの確率でチャンス目演出を実行すると決定して、チャンス目演出が発生する場合の方がチャンス目演出が発生しない場合よりも割合が低くなるようにしてもよい。さらに、例えば、擬似連を実行する場合には、100 パーセントの確率でチャンス目演出を実行するようにしてもよく、この場合、ステップ S 1 5 0 4 の決定処理は不要となる。

30

40

【 0 3 2 6 】

また、例えば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、擬似連中の再変動回数に応じて、異なる割合でチャンス目演出を実行すると決定するようにしてもよい。例えば、再変動回数が多くなるに従って高い割合でチャンス目演出を実行すると決定するようにしてもよい。また、例えば、大当たりであるか否かに応じて、異なる割合でチャンス目演出を実行すると決定するようにしてもよい。例えば、大当たりである場合には、はずれである場合と比較して、高い割合でチャンス目演出を実行すると決定するようにしてもよい。また、例えば、確変大当たりとなって確変状態に移行される場合には、そうでない場合と比較して、高い割合でチャンス目演出を実行すると決定するようにしてもよい。また、例えば、15 ラウンドの大

50

当り以外に10ラウンドの大当りや7ラウンドの大当りなどラウンド数の異なる大当り遊技状態に制御可能に構成されている場合には、大当り遊技中のラウンド数が多くなるに従って、高い割合でチャンス目演出を実行すると決定するようにしてもよい。

【0327】

チャンス目演出を実行すると決定した場合には(ステップS1505のY)、演出制御用CPU101は、チャンス目演出を実行することを示すチャンス目演出フラグをセットする(ステップS1506)。次いで、演出制御用CPU101は、今回開始する変動表示が確変大当りとなるものであるか否かを確認する(ステップS1507)。なお、確変大当りとなるか否かは、具体的には、表示結果指定コマンド格納領域(ステップS618参照)に表示結果3指定コマンドが格納されているか否かを確認することによって判定できる。確変大当りであれば、演出制御用CPU101は、チャンス目演出が実行される場合の1回目に仮停止表示させる仮停止図柄を決定するためのテーブルとして、再変動回数に応じた確変大当り時仮停止図柄決定用テーブルを選択する(ステップS1508)。なお、再変動回数は、具体的には、ステップS8001で抽出した変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認することによって特定できる。

10

【0328】

確変大当りでなければ、演出制御用CPU101は、今回開始する変動表示が通常大当りとなるものであるか否かを確認する(ステップS1509)。なお、通常大当りとなるか否かは、具体的には、表示結果指定コマンド格納領域(ステップS618参照)に表示結果2指定コマンドが格納されてい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、演出制御用CPU101は、チャンス目演出が実行される場合の1回目に仮停止表示させる仮停止図柄を決定するためのテーブルとして、再変動回数に応じた通常大当り時仮停止図柄決定用テーブルを選択する(ステップS1510)。なお、再変動回数は、具体的には、ステップS8001で抽出した変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認することによって特定できる。

20

【0329】

通常大当りでもなければ(すなわち、はずれである場合や、突然確変大当りである場合、小当りである場合)、演出制御用CPU101は、チャンス目演出が実行される場合の1回目に仮停止表示させる仮停止図柄を決定するためのテーブルとして、再変動回数に応じたはずれ時仮停止図柄決定用テーブルを選択する(ステップS1511)。なお、再変動回数は、具体的には、ステップS8001で抽出した変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認することによって特定できる。

30

【0330】

なお、この実施の形態では、突然確変大当りや小当りである場合にも、はずれ時仮停止図柄決定用テーブルを選択する場合を示しているが、このような場合にかぎらず、例えば、突然確変大当り用や小当り用の仮停止図柄決定用テーブルを用意し、突然確変大当りや小当りである場合には、これらのテーブルを選択するようにしてもよい。また、例えば、ステップS1507において突然確変大当りである場合にもYと判定するようにし、再変動回数に応じた確変大当り時仮停止図柄決定用テーブルを選択するようにしてもよい。

【0331】

次いで、演出制御用CPU101は、チャンス目演出が実行される場合の仮停止図柄を決定するための仮停止図柄決定用乱数1を抽出する。そして、演出制御用CPU101は、ステップS1508、S1510、S1511で選択したチャンス目演出が実行される場合の仮停止図柄決定用テーブルを用いて、抽出した仮停止図柄決定用乱数1にもとづく抽選処理を行い、演出図柄の変動表示において1回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)を決定する(ステップS1512)。また、演出制御用CPU101は、例えば、RAMの設けられた仮停止図柄格納領域(仮停止図柄格納領域のうちの1回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)を格納する領域)に、決定した特殊表示結果(チャンス目図柄)を格納する。

40

【0332】

50

図 38 ~ 図 40 は、チャンス目演出が実行される場合の仮停止図柄決定用テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 38 は、チャンス目演出が実行される場合の確変大当たり時仮停止図柄決定用テーブルの具体例であり、ステップ S 1508 で選択される。また、図 39 は、チャンス目演出が実行される場合の通常大当たり時仮停止図柄決定用テーブルの具体例であり、ステップ S 1510 で選択される。また、図 40 は、チャンス目演出が実行される場合のはずれ時仮停止図柄決定用テーブルの具体例であり、ステップ S 1511 で選択される。

【 0 3 3 3 】

図 38 ~ 図 40 において、「青図柄」とは、チャンス図柄を青図柄態様で仮停止することを示す。例えば、ステップ S 1503 でチャンス図柄の種類を図柄「山」に決定した場合には、青地に「山」の文字の図柄が仮停止される。また、例えば、ステップ S 1503 でチャンス図柄の種類を図柄「海」に決定した場合には、青地に「海」の文字の図柄が仮停止される。また、「桜図柄」とは、チャンス図柄を桜図柄態様で仮停止することを示す。例えば、ステップ S 1503 でチャンス図柄の種類を図柄「山」に決定した場合には、桜地に「山」の文字の図柄が仮停止される。また、例えば、ステップ S 1503 でチャンス図柄の種類を図柄「海」に決定した場合には、桜地に「海」の文字の図柄が仮停止される。なお、図 38 ~ 図 40 において、「 - 」で示された変動表示領域には、「1」~「9」のいずれかの図柄がランダムに決定されるものとする。

【 0 3 3 4 】

再変動回数が 4 回である場合には、(A1) 左、中および右の 3 つの変動表示領域の全てに青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(A2) 左の変動表示領域にのみ桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止され、中および右の 2 つの変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(A3) 中の変動表示領域にのみ桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止され、左および右の 2 つの変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(A4) 右の変動表示領域にのみ桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止され、左および中の 2 つの変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(A5) 左および中の 2 つの変動表示領域に桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(A6) 左および右の 2 つの変動表示領域に桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(A7) 中および右の 2 つの変動表示領域に桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合との 7 つの仮停止態様がある。ただし、このうち、(A5) ~ (A7) の仮停止態様については、図 38 および図 39 に示すように、確変大当たりである場合にのみ割り振りがある。

【 0 3 3 5 】

既に説明したように、この実施の形態では、青図柄態様のチャンス図柄は 1 図柄あたり再変動 1 回が行われることを示唆し、桜図柄態様のチャンス図柄は 1 図柄あたり再変動 2 回が行われることを示唆している。例えば、青図柄態様のチャンス図柄が 3 つ仮停止される (A1) の仮停止態様は、1 回 \times 3 = 3 回で、仮停止表示後に実行される再変動回数が 3 回以上であることを示している。また、例えば、桜図柄態様のチャンス図柄が 1 つ仮停止され、青図柄態様のチャンス図柄が 2 つ仮停止される (A2) ~ (A4) の仮停止態様は、2 回 \times 1 + 1 回 \times 2 = 4 回で、仮停止表示後に実行される再変動回数が 4 回であることを示している。また、例えば、桜図柄態様のチャンス図柄が 2 つ仮停止される (A5) ~ (A7) の仮停止態様は、2 回 \times 2 = 4 回で、仮停止表示後に実行される再変動回数が 4 回であることを示している。

【 0 3 3 6 】

また、再変動回数が 3 回である場合には、(A1) 左、中および右の 3 つの変動表示領域の全てに青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(B2) 左の変動表示領域に桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止され、中の変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(B3) 左の変動表示領域に桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止され、右の変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(B4) 中の変動表示領域に桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止され、左の変動表示領域に青図柄

10

20

30

40

50

態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(B5)中の変動表示領域に桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止され、右の変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(B6)右の変動表示領域に桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止され、左の変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(B7)右の変動表示領域に桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止され、中の変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合との7つの仮停止態様がある。

【0337】

例えば、再変動回数4回の場合と同様に、青図柄態様のチャンス図柄が3つ仮停止される(A1)の仮停止態様は、1回 \times 3=3回で、仮停止表示後に実行される再変動回数が3回以上であることを示している。また、例えば、桜図柄態様のチャンス図柄が1つ仮停止され、青図柄態様のチャンス図柄が1つ仮停止される(B2)~(B7)の仮停止態様は、2回 \times 1+1回 \times 1=3回で、仮停止表示後に実行される再変動回数が3回であることを示している。

10

【0338】

また、再変動回数が2回である場合には、(C1)左および中の2つの変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(C2)左および右の2つの変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(C3)中および右の2つの変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(C4)左の変動表示領域に桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(C5)中の変動表示領域に桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(C6)右の変動表示領域に桜図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合との6つの仮停止態様がある。

20

【0339】

例えば、青図柄態様のチャンス図柄が2つ仮停止される(C1)~(C3)の仮停止態様は、1回 \times 2=2回で、仮停止表示後に実行される再変動回数が2回であることを示している。また、例えば、桜図柄態様のチャンス図柄が1つ仮停止される(C4)~(C6)の仮停止態様は、2回 \times 1=2回で、仮停止表示後に実行される再変動回数が2回であることを示している。

【0340】

また、再変動回数が2回である場合には、(D1)左の変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(D2)中の変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合と、(D3)右の変動表示領域に青図柄態様でチャンス図柄が仮停止される場合との3つの仮停止態様がある。

30

【0341】

例えば、青図柄態様のチャンス図柄が1つ仮停止される(D1)~(D3)の仮停止態様は、1回 \times 1=1回で、仮停止表示後に実行される再変動回数が1回であることを示している。

【0342】

なお、図38~図40に示すように、桜図柄態様のチャンス図柄が2つ仮停止される(A5)~(A7)の仮停止態様は、図38に示す確変大当たり時仮停止図柄決定用テーブルにのみ割り振られている。従って、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)の仮停止表示の際にチャンス目演出が実行されて、桜図柄態様のチャンス図柄が2つ仮停止される(A5)~(A7)の仮停止態様でチャンス図柄が仮停止された場合には、遊技者は、再変動回数4回の擬似連が実行されて大当たり確定となることを認識できるとともに、確変大当たりとなることも認識することができる。

40

【0343】

なお、チャンス目演出における仮停止態様は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、再変動回数4回である場合に、左、中および右の3つの変動表示領域の全てに桜図柄態様のチャンス図柄を仮停止させる場合を設けて、確変大当たり確定となることを認識できるようにしてもよい。

【0344】

50

また、この実施の形態では、再変動回数が4回である場合と3回である場合との両方に、左、中および右の3つの変動表示領域の全てに青図柄態様のチャンス図柄が仮停止される(A1)の仮停止態様を設けることにより、(A1)の仮停止態様で仮停止された場合には、再変動回数が3回以上となることを認識できる(4回であるか3回であるかまでは認識できない)ようにする場合を示しているが、例えば、再変動回数3回である場合にのみ、(A1)の仮停止態様を割り振るようにして、(A1)の仮停止態様で仮停止された場合には、直ちに再変動回数が3回であることを認識できるようにしてもよい。

【0345】

また、この実施の形態では、大当たりとなる場合には、はずれとなる場合と比較して、桜図柄態様のチャンス図柄を含む特殊表示結果(チャンス目図柄)が決定される割合が高い。例えば、再変動回数3回の場合を比較すると、図40に示すように、はずれとなる場合には、桜図柄態様のチャンス図柄が少なくとも1つ仮停止される(B1)~(B7)の仮停止態様が選択される確率が合計60パーセントであるのに対して、図38および図39に示すように、大当たりとなる場合には、(B1)~(B7)の仮停止態様が選択される確率が合計75パーセントと高くなっている。従って、この実施の形態では、チャンス目演出が実行されたときに桜図柄態様のチャンス図柄が仮停止された場合には、青図柄態様のチャンス図柄のみが仮停止された場合と比較して、大当たりに対する期待感を高めることができる。

【0346】

なお、この実施の形態で示した場合にかぎらず、大当たりであるか否かにかかわらず、桜図柄態様のチャンス図柄を含む特殊表示結果(チャンス目図柄)が決定される割合が同じであるように構成してもよい。また、例えば、同じ大当たりとなる場合であっても、確変大当たりとなる場合には、通常大当たりとなる場合と比較して、さらに桜図柄態様のチャンス図柄を含む特殊表示結果(チャンス目図柄)が決定される割合が高くなるようにしてもよい。

【0347】

また、この実施の形態において、チャンス図柄(特殊識別情報)とは、白図柄態様や青図柄態様、桜図柄態様で仮停止される「山」や「海」の文字の図柄である。この実施の形態では、チャンス目演出が実行される場合には、青図柄態様や桜図柄態様で「山」や「海」のチャンス図柄が仮停止されるのであるが、仮停止表示される特殊表示結果(チャンス目図柄)に含まれるチャンス図柄の数によって擬似連中の再変動回数が示唆される。そして、この実施の形態では、擬似連中の再変動回数が多い場合には、再変動回数が少ない場合と比較して、仮停止されるチャンス図柄の数が多くなるようにチャンス目演出が実行される。また、既に説明したように、この実施の形態では、擬似連中の再変動回数が多くなるに従って大当たりに対する期待度が高くなるのであるから、言い換えれば、大当たりとなる場合には、はずれとなる場合と比較して、仮停止されるチャンス図柄の数が多くなるようにチャンス目演出が実行されるといえる。

【0348】

(1) 例えば、まず、図38~図40において、青図柄態様であるか桜図柄態様であるかにかかわらず、仮停止表示される特殊表示結果(チャンス目図柄)に含まれるチャンス図柄の総数で比較する。この場合、再変動回数が4回である場合、確変大当たりとなる場合には、図38に示すように、チャンス図柄が3つ((A1)~(A4)の仮停止態様)となる場合とチャンス図柄が2つ((A5)~(A7)の仮停止態様)となる場合とがあり、通常大当たりとなる場合には、図39に示すように、チャンス図柄が3つとなる場合のみである((A1)~(A4)の仮停止態様しかない)。また、再変動回数が3回である場合、図38~図40に示すように、チャンス図柄が3つ((A1)の仮停止態様)となる場合と、チャンス図柄が2つ((B2)~(B7)の仮停止態様)となる場合とがある。また、再変動回数が2回である場合、図38~図40に示すように、チャンス図柄が2つ((C1)~(C3)の仮停止態様)となる場合と、チャンス図柄が1つ((C4)~(C6)の仮停止態様)となる場合とがある。さらに、再変動回数が1回である場合、図38

～図40に示すように、チャンス図柄が1つ(D1)～(D3)の仮停止態様)となる場合のみである。従って、再変動回数が多くなるに従って、仮停止されるチャンス図柄の総数が多くなる傾向がある。

【0349】

(2)また、例えば、図38～図40において、青図柄態様のチャンス図柄のみに着目して比較する。この場合、再変動回数が4回である場合、図38および図39に示すように、青図柄態様のチャンス図柄が3つ((A1)の仮停止態様)となる場合と、青図柄態様のチャンス図柄が2つ(A2)～(A4)の仮停止態様)となる場合とがある。また、再変動回数が3回である場合、図38～図40に示すように、青図柄態様のチャンス図柄が3つ((A1)の仮停止態様)となる場合と、青図柄態様のチャンス図柄が1つ(B2)～(B7)の仮停止態様)となる場合とがある。また、再変動回数が2回である場合、図38～図40に示すように、青図柄態様のチャンス図柄が2つ((C1)～(C3)の仮停止態様)となる場合がある。さらに、再変動回数が1回である場合、図38～図40に示すように、青図柄態様のチャンス図柄が1つ((D1)～(D3)の仮停止態様)となる場合のみである。従って、再変動回数が多くなるに従って、仮停止される青図柄態様のチャンス図柄の総数が多くなる傾向がある。

【0350】

(3)さらに、例えば、図38～図40において、青図柄態様のチャンス図柄が1図柄あたり再変動1回を示唆し、桜図柄態様のチャンス図柄が1図柄あたり再変動2回を示唆していることを考慮した場合を比較する。この場合、桜図柄態様のチャンス図柄1図柄あたり青図柄態様のチャンス図柄2つに換算することがきる。従って、図38～図40において、(A1)の仮停止態様は青図柄態様のチャンス図柄3つと換算することができ、(A2)～(A7)の仮停止態様は青図柄態様のチャンス図柄4つと換算することができ、(B2)～(B7)の仮停止態様は青図柄態様のチャンス図柄3つと換算することができ、(C1)～(C6)の仮停止態様は青図柄態様のチャンス図柄2つと換算することができ、(D1)～(D3)の仮停止態様は青図柄態様のチャンス図柄1つと換算することができ、すると、再変動回数が4回である場合、青図柄態様のチャンス図柄4つと換算することができる場合((A2)～(A7)の仮停止態様)と、青図柄態様のチャンス図柄3つと換算することができる場合((A1)の仮停止態様)とがある。また、再変動回数が3回である場合、青図柄態様のチャンス図柄3つと換算することができる場合((A1) , (B2)～(B7)の仮停止態様)のみである。また、再変動回数が2回である場合、青図柄態様のチャンス図柄2つと換算することができる場合((C1)～(C6)の仮停止態様)のみである。さらに、再変動回数が1回である場合、青図柄態様のチャンス図柄1つと換算することができる場合((D1)～(D3)の仮停止態様)のみである。従って、青図柄態様のチャンス図柄と桜図柄態様のチャンス図柄との関係を考慮した場合にも、再変動回数が多くなるに従って、仮停止されるチャンス図柄の数が多くなるようになっている。

【0351】

なお、この実施の形態では、再変動回数が多くなるに従って仮停止されるチャンス図柄の数が多くなるようにしたり、大当たりとなる場合にはずれとなる場合と比較して仮停止されるチャンス図柄の数が多くなるようにする場合を示したが、この実施の形態で示したものに かぎらず、遊技に関する所定の期待度(本例では、再変動回数が多い擬似連が実行されることに対する期待度や、大当たりに対する期待度)が高い場合に、所定の期待度が低い場合と比較して、仮停止されるチャンス図柄の数が多くなるものであればよい。例えば、スーパーリーチが発生する場合には、スーパーリーチが発生しない場合と比較して、仮停止されるチャンス図柄の数が多くなるようにしてもよい。また、例えば、確変大当たりとなる場合には、通常大当たりとなる場合と比較して、仮停止されるチャンス図柄の数が多くなるようにしてもよい。また、大当たり遊技終了後の時短状態の継続回数(時短回数)が異なる複数の大当たりを決定可能に構成する場合に、時短回数が多い大当たりとなる場合には、時短回数が少ない大当たりとなる場合と比較して、仮停止されるチャンス図柄の数が多くなる

ようにしてもよい。

【0352】

チャンス目演出を実行しないと決定した場合には（ステップS1505のN）、演出制御用CPU101は、通常の表示態様の仮停止図柄を決定するための仮停止図柄決定用乱数2を抽出する。そして、演出制御用CPU101は、通常の表示態様（本例では、白図柄態様）で1回目に仮停止表示させる仮停止図柄を決定するための仮停止図柄決定用テーブルを用いて、抽出した仮停止図柄決定用乱数2にもとづく抽選処理を行い、演出図柄の変動表示において1回目に仮停止表示させる特殊表示結果（チャンス目図柄）を決定する（ステップS1513）。

【0353】

図41は、通常の表示態様時の仮停止図柄決定用テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図41（A）は、ステップS1503で決定されたチャンス図柄の種類が「山」であった場合に選択される仮停止図柄決定用テーブルを示している。また、図41（B）は、ステップS1503で決定されたチャンス図柄の種類が「海」であった場合に選択される仮停止図柄決定用テーブルを示している。この実施の形態では、図41（A）、（B）に示すように、通常の表示態様（白図柄態様）の特殊表示結果（チャンス目図柄）として、左「山」、中「山」、右「山」、左「海」、中「海」および右「海」の6種類の図柄の組み合わせがあるものとする。なお、図41に示す仮停止図柄決定用テーブルは、後述するステップS1517において、2回目以降に仮停止表示させる特殊表示結果（チャンス目図柄）を決定するためにも用いられる。

【0354】

図41（A）において、左「山」は、左中右の3つの変動表示領域のうち左の変動表示領域に「山」のチャンス図柄が白図柄態様で仮停止されて特殊表示結果（チャンス目図柄）となる図柄の組み合わせを示している。また、中「山」は、左中右の3つの変動表示領域のうち中の変動表示領域に「山」のチャンス図柄が白図柄態様で仮停止されて特殊表示結果（チャンス目図柄）となる図柄の組み合わせを示している。また、右「山」は、左中右の3つの変動表示領域のうち右の変動表示領域に「山」のチャンス図柄が白図柄態様で仮停止されて特殊表示結果（チャンス目図柄）となる図柄の組み合わせを示している。

【0355】

また、図41（B）において、左「海」は、左中右の3つの変動表示領域のうち左の変動表示領域に「海」のチャンス図柄が白図柄態様で仮停止されて特殊表示結果（チャンス目図柄）となる図柄の組み合わせを示している。また、中「海」は、左中右の3つの変動表示領域のうち中の変動表示領域に「海」のチャンス図柄が白図柄態様で仮停止されて特殊表示結果（チャンス目図柄）となる図柄の組み合わせを示している。また、右「海」は、左中右の3つの変動表示領域のうち右の変動表示領域に「海」のチャンス図柄が白図柄態様で仮停止されて特殊表示結果（チャンス目図柄）となる図柄の組み合わせを示している。

【0356】

なお、この実施の形態では、特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示される場合において、チャンス図柄が仮停止される変動表示領域以外の2つの変動表示領域には、「1」～「9」のいずれかの図柄がランダムに決定されるものとする。例えば、左「山」の特殊表示結果（チャンス目図柄）が決定される場合には、左の変動表示領域に「山」のチャンス図柄が白図柄態様で仮停止され、右および中の変動表示領域には「1」～「9」のいずれかの図柄が仮停止される。ただし、チャンス図柄が仮停止される変動表示領域以外の2つの変動表示領域には、異なる図柄が仮停止されるようにすることが望ましい。

【0357】

なお、図41（A）、（B）に示す例では、左「山」、中「山」、右「山」、左「海」、中「海」および右「海」の判定値の割振数が同じであり、いずれの特殊表示結果（チャンス目図柄）も同じ割合で選択される場合を示しているが、選択割合を異ならせてもよい。例えば、左、中または右のいずれの変動表示領域に「山」または「海」のチャンス図柄

10

20

30

40

50

が仮停止されるかに応じて、大当たりとなる割合や、再変動回数が多い擬似連となる割合が異なるようにしてもよい。また、例えば、左、中または右のいずれの変動表示領域にチャンス図柄が仮停止されるかに応じて、確変大当たりとなって確変状態に移行される割合が異なるようにしてもよい。さらに、例えば、15ラウンドの大当たり以外に10ラウンドの大当たりや7ラウンドの大当たりなどラウンド数の異なる大当たり遊技状態に制御可能に構成されている場合には、左、中または右のいずれの変動表示領域にチャンス図柄が仮停止されるかに応じて、ラウンド数の多い大当たり遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

【0358】

また、例えば、ステップS1503でチャンス図柄の種類を決定する際に、仮停止されたチャンス図柄が「山」または「海」のいずれであるかに応じて、大当たりとなる割合や、再変動回数が多い擬似連となる割合が異なるようにしてもよい。また、例えば、仮停止されたチャンス図柄が「山」または「海」のいずれであるかに応じて、確変大当たりとなって確変状態に移行される割合が異なるようにしてもよい。さらに、例えば、15ラウンドの大当たり以外に10ラウンドの大当たりや7ラウンドの大当たりなどラウンド数の異なる大当たり遊技状態に制御可能に構成されている場合には、仮停止されたチャンス図柄が「山」または「海」のいずれであるかに応じて、ラウンド数の多い大当たり遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

【0359】

また、例えば、左、中または右のいずれの変動表示領域に「山」または「海」のチャンス図柄が仮停止されるか、および仮停止されたチャンス図柄が「山」または「海」のいずれであるかの両方に応じて、大当たりとなる割合や、再変動回数が多い擬似連となる割合が異なるようにしてもよい。また、例えば、左、中または右のいずれの変動表示領域に「山」または「海」のチャンス図柄が仮停止されるか、および仮停止されたチャンス図柄が「山」または「海」のいずれであるかの両方に応じて、確変大当たりとなって確変状態に移行される割合が異なるようにしてもよい。さらに、例えば、15ラウンドの大当たり以外に10ラウンドの大当たりや7ラウンドの大当たりなどラウンド数の異なる大当たり遊技状態に制御可能に構成されている場合には、左、中または右のいずれの変動表示領域に「山」または「海」のチャンス図柄が仮停止されるか、および仮停止されたチャンス図柄が「山」または「海」のいずれであるかの両方に応じて、ラウンド数の多い大当たり遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

【0360】

ステップS1513では、演出制御用CPU101は、ステップS1503で「山」または「海」のいずれのチャンス図柄が決定されたかを確認し、チャンス図柄に応じた仮停止図柄決定用テーブルを選択する。例えば、チャンス図柄「山」が決定されている場合には、図41(A)に示すチャンス図柄「山」用の仮停止図柄決定用テーブルを選択し、チャンス図柄「海」が決定されている場合には、図41(B)に示すチャンス図柄「海」用の仮停止図柄決定用テーブルを選択する。そして、選択した仮停止図柄決定用テーブルを用いて、仮停止図柄決定用乱数2にもとづく抽選処理を行い、1回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)として、図41に示す6種類の図柄の組み合わせのうちのいずれかを決定する。また、演出制御用CPU101は、例えば、RAMの設けられた仮停止図柄格納領域(仮停止図柄格納領域のうちの1回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)を格納する領域)に、決定した特殊表示結果(チャンス目図柄)を格納する。

【0361】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS1503で決定したチャンス図柄の種類に応じて切替用背景画面を決定する(ステップS1514)。なお、切替用背景画面とは、擬似連を実行する場合に、変動開始時に表示した背景画面から、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示した後に切り替えて表示する背景画面である。この実施の形態では、「山」のチャンス図柄を含む特殊表示結果(チャンス目図柄)が決定され

10

20

30

40

50

た場合には、切替用背景画面として山の風景の背景画面が決定される。また、「海」のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）が決定された場合には、切替用背景画面として海の風景の背景画面が決定される。なお、例えば、演出制御用CPU101は、山の風景の背景画面を決定した場合には、山の風景の背景画面を決定したことを示す山背景決定フラグをセットし、海の風景の背景画面を決定した場合には、海の風景の背景画面を決定したことを示す海背景決定フラグをセットするようにすればよい。

【0362】

なお、この実施の形態では、擬似連を実行する場合に切替用背景画面に切り替えられた場合には、再変動ごとに一連のストーリーが発展していくような態様で背景画面の表示が行われる。なお、ここでいう「ストーリー」とは、背景画面など各種の演出態様として表示される表示内容が遊技者にとって何らかの連続性を認識できる態様で変化していくことである。例えば、山の風景の背景画面に切り替えられた場合、1回目の再変動では山の風景に朝日が昇るような態様の背景画面が表示され、2回目の再変動では山の風景における正午ごろの態様の背景画面に発展し、3回目の再変動では山の風景における夜間の態様の背景画面に発展し、さらに4回目の再変動では山の風景における夜間から再び朝日が昇るような態様の背景画面に発展する。また、例えば、海の風景の背景画面に切り替えられた場合、1回目の再変動では海の風景に朝日が昇るような態様の背景画面が表示され、2回目の再変動では海の風景における正午ごろの態様の背景画面に発展し、さらに3回目の再変動では海の風景における夜間の態様の背景画面に発展し、さらに4回目の再変動では海の風景における夜間から再び朝日が昇るような態様の背景画面に発展する。なお、この実施の形態で示したものにすぎず、例えば、再変動が実行されるごとにドラマなどの動画像が表示されて表示内容が展開していくものでもよく、遊技者が何らかの連続性を認識できるものであれば、どのような態様であってもよい。

【0363】

次いで、演出制御用CPU101は、現在の処理数が再変動回数に達しているか否かを確認する（ステップS1515）。例えば、変動パターンコマンドで再変動1回の擬似連を伴う変動パターン（非リーチPA1-4、ノーマルPB2-1、ノーマルPB2-3、特殊PG1-3）が指定されている場合には、現在の処理数が1に達しているか否かを判定する。また、例えば、変動パターンコマンドで再変動2回の擬似連を伴う変動パターン（ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1、ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3）が指定されている場合には、現在の処理数が2に達しているか否かを判定する。また、例えば、変動パターンコマンドで再変動3回の擬似連を伴う変動パターン（スーパーPA3-2、スーパーPA3-4）が指定されている場合には、現在の処理数が3に達しているか否かを判定する。また、例えば、変動パターンコマンドで再変動4回の擬似連を伴う変動パターン（スーパーPA3-5）が指定されている場合には、現在の処理数が4に達しているか否かを判定する。処理数が再変動回数に達していれば、擬似連設定処理を終了する。

【0364】

処理数が再変動回数に達していなければ、演出制御用CPU101は、処理数に1を加算する（ステップS1516）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS1503で決定したチャンス図柄に応じて、処理数回目に仮停止表示させる特殊表示結果（チャンス目図柄）を決定する（ステップS1517）。例えば、処理数が2である場合には、演出制御用CPU101は、2回目に仮停止表示させる特殊表示結果（チャンス目図柄）を決定する。また、例えば、処理数が3である場合には、演出制御用CPU101は、3回目に仮停止表示させる特殊表示結果（チャンス目図柄）を決定する。また、例えば、処理数が4である場合には、演出制御用CPU101は、4回目に仮停止表示させる特殊表示結果（チャンス目図柄）を決定する。

【0365】

なお、ステップS1517では、演出制御用CPU101は、ステップS1513と同様の処理によって、2回目以降に仮停止表示させる特殊表示結果（チャンス目図柄）とし

て、通常の表示態様（白図柄態様）の特殊表示結果（チャンス目図柄）を決定する。また、演出制御用CPU101は、例えば、RAMの設けられた仮停止図柄格納領域に、仮停止表示させる順番に応じて（仮停止図柄格納領域のうちの2回目、3回目または4回目に仮停止表示させる特殊表示結果（チャンス目図柄）を格納する領域に）、決定した特殊表示結果（チャンス目図柄）を格納する。

【0366】

なお、この実施の形態では、1回目に仮停止表示された特殊表示結果（チャンス目図柄）に含まれるチャンス図柄が「山」であった場合には、2回目以降に仮停止表示される特殊表示結果（チャンス目図柄）においてもチャンス図柄として「山」が含まれる。また、この実施の形態では、1回目に仮停止表示された特殊表示結果（チャンス目図柄）に含まれるチャンス図柄が「海」であった場合には、2回目以降に仮停止表示される特殊表示結果（チャンス目図柄）においてもチャンス図柄として「海」が含まれる。そのようにすることによって、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示された後に背景画面が切り替えられた場合に、2回目以降に仮停止表示される特殊表示結果（チャンス目図柄）に含まれるチャンス図柄と背景画面とが不整合となる（例えば、山の風景の背景画面が表示されているのに「海」のチャンス図柄が仮停止されてしまう）事態を防止している。

【0367】

なお、1回目に仮停止表示される特殊表示結果（チャンス目図柄）に含まれるチャンス図柄が「山」であっても、2回目以降に「海」のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示されるようにしてもよいし、1回目に仮停止表示される特殊表示結果（チャンス目図柄）に含まれるチャンス図柄が「海」であっても、2回目以降に「山」のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示されるようにしてもよい。

【0368】

また、例えば、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示され、山や海の風景の背景画面に切り替えられた後に、2回目以降に仮停止表示される図柄はチャンス図柄を含まないものであってもよい。

【0369】

そして、ステップS1515に移行し、処理数が再変動回数に達するまで、ステップS1515～S1517の処理を繰り返し実行する。

【0370】

図42および図43は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ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S8104）。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（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップS8105）。

【0371】

次いで、演出制御用CPU101は、擬似連を含む変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信している場合であるか否かを確認する（ステップS8106）。擬似連が実行される場合でなければ、そのままステップS8118に移行する。擬似連が実行される場合であれば、演出制御用CPU101は、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる1回目の仮停止タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS8107）。なお、1回目の仮停止タイミングであるか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。1回目の仮停止タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、チャンス目演出フラグがセットされているか否かを確認

認する（ステップS 8 1 0 8）。チャンス目演出フラグがセットされていれば（すなわち、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示する際にチャンス目演出を実行することに決定されていれば）、演出制御用CPU 1 0 1は、チャンス目演出フラグをリセットする（ステップS 8 1 0 9）。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、チャンス目演出を伴う態様で、ステップS 1 5 1 2で決定した1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる（ステップS 8 1 1 0）。一方、チャンス目演出フラグがセットされていなければ（すなわち、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示する際にチャンス目演出を実行しないことに決定されていれば）、演出制御用CPU 1 0 1は、通常の表示態様（白図柄態様）で、ステップS 1 5 1 3で決定した1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる（ステップS 8 1 1 1）。 10

【0372】

なお、ステップS 8 1 0 7～S 8 1 1 1では包括的に表現しているが、この実施の形態では、特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる場合、所定の順序で左、中および右の各変動表示領域の演出図柄が仮停止される。具体的には、まず左の変動表示領域に仮停止図柄が仮停止され、次に所定時間（例えば1秒）をおいて右の変動表示領域に仮停止図柄が仮停止され、最後に所定時間（例えば1秒）をおいて中の変動表示領域に仮停止図柄が仮停止される。従って、正確には、まずステップS 8 1 0 7で左の変動表示領域の仮停止タイミングであると判定するとステップS 8 1 0 8で左の変動表示領域に仮停止図柄を仮停止し、次にそれ以降のタイマ割込においてステップS 8 1 0 7で右の変動表示領域の仮停止タイミングであると判定するとステップS 8 1 0 8で右の変動表示領域に仮停止図柄を仮停止し、さらにそれ以降のタイマ割込においてステップS 8 1 0 7で中の変動表示領域の仮停止タイミングであると判定するとステップS 8 1 0 8で中の変動表示領域に仮停止図柄を仮停止する。なお、このことは、後述するステップS 8 1 1 2，S 8 1 1 3についても同様である。 20

【0373】

ステップS 8 1 1 0では、演出制御用CPU 1 0 1は、左、右、中の変動表示領域の順に仮停止図柄を仮停止させて、ステップS 1 5 1 2で決定した特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる。この場合、演出制御用CPU 1 0 1は、青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄（「山」や「海」の図柄）を1～3つ含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させることにより、チャンス目演出を実行する。 30

【0374】

なお、既に説明したように、この実施の形態では、左、右、中の変動表示領域の順に仮停止図柄を仮停止させるので、中の変動表示領域に仮停止される仮停止図柄が最終仮停止図柄となる。すると、最終仮停止図柄以外の仮停止図柄（左や右の変動表示領域に仮停止される図柄）として、「山」や「海」のチャンス図柄を仮停止した場合には、そのチャンス図柄を仮停止した段階で、まだ仮停止されていない変動中の図柄（以下、残仮停止図柄ともいう）が存在することになる。例えば、左の変動表示領域においていきなりチャンス図柄を仮停止させた場合には、中および右の変動表示領域の図柄はまだ変動中であり、これらが残仮停止図柄となる。また、例えば、左の変動表示領域ではチャンス図柄以外の図柄を仮停止させたが、次の右の変動表示領域においてチャンス図柄を仮停止させた場合には、中の変動表示領域の図柄はまだ変動中であり残仮停止図柄となる。 40

【0375】

この実施の形態では、ステップS 8 1 1 0において、演出制御用CPU 1 0 1は、最終仮停止図柄以外の仮停止図柄としてチャンス図柄を仮停止させた場合、特殊態様で残仮停止図柄の変動を行って仮停止させることにより、残仮停止図柄もチャンス図柄となる可能性を示唆する演出（チャンス図柄が仮停止するか否かを煽る演出）を実行する。この実施の形態では、演出制御用CPU 1 0 1は、残仮停止図柄について、チャンス図柄の所定コマ数前（例えば、2コマ前）の図柄から低速変動とすることによって、チャンス図柄が仮停止するか否かを煽るような演出を行う。そして、ステップS 1 5 1 2でチャンス図柄を仮停止することに決定されている場合であればチャンス図柄を仮停止させ、そうでなけれ 50

ば、チャンス図柄を所定コマ数（例えば、１コマ）行きすぎた図柄で仮停止させるような演出を行う。

【０３７６】

ステップＳ８１１１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、左、右、中の変動表示領域の順に仮停止図柄を仮停止させて、ステップＳ１５１３で決定した特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、白図柄態様のチャンス図柄（「山」や「海」の図柄）を１つ含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる。なお、ステップＳ８１１１を実行する場合にも、ステップＳ８１１０と同様の態様で、特殊態様の変動および仮停止を行うことによって、チャンス図柄が仮停止するかどうかを煽るような演出を行ってもよい。

10

【０３７７】

なお、ステップＳ８１１０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、ステップＳ１５１２で仮停止図柄格納領域に格納した特殊表示結果（チャンス目図柄）を抽出し仮停止表示する制御を行う。また、ステップＳ８１１１において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、ステップＳ１５１３で仮停止図柄格納領域に格納した特殊表示結果（チャンス目図柄）を抽出し仮停止表示する制御を行う。

【０３７８】

１回目の仮停止タイミングでなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、２回目以降の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる２回目以降の仮停止タイミングとなっているか否かを確認する（ステップＳ８１１２）。なお、２回目以降の仮停止タイミングであるか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。２回目以降の仮停止タイミングとなっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８１１１と同様の処理に従って、通常の表示態様（白図柄態様）で、２回目、３回目または４回目のいずれの特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるタイミングであるかに応じて、ステップＳ１５１７で決定した特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる（ステップＳ８１１３）。

20

【０３７９】

なお、ステップＳ８１１３において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、ステップＳ１５１７で仮停止図柄格納領域に格納した特殊表示結果（チャンス目図柄）を抽出し仮停止表示する制御を行う。

30

【０３８０】

２回目以降の仮停止図柄の仮停止タイミングでもなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、再変動を開始する再変動のタイミングとなっているか否かを確認する（ステップＳ８１１４）。なお、再変動のタイミングであるか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。再変動のタイミングとなっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回の再変動が擬似連中の何回目の再変動であるかに応じて、演出表示装置９に表示する背景画面を、ステップＳ１５１４で決定した切替用背景画面に変更する（ステップＳ８１１５）。例えば、ステップＳ１５１４で切替用背景画面として山の風景の背景画面が決定されている場合には（この場合、１回目に仮停止表示される特殊表示結果（チャンス目図柄）が「山」のチャンス図柄を含む場合である）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、山の風景の背景画面に変更する。また、例えば、ステップＳ１５１４で切替用背景画面として海の風景の背景画面が決定されている場合には（この場合、１回目に仮停止表示される特殊表示結果（チャンス目図柄）が「海」のチャンス図柄を含む場合である）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、海の風景の背景画面に変更する。なお、ステップＳ８１１５において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、山の風景の背景画面と海の風景の背景画面とのいずれに決定されているかを、例えば、ステップＳ１５１４でセットされたフラグが山背景決定フラグまたは海背景決定フラグのいずれであるかを確認することにより判定できる。

40

【０３８１】

また、ステップＳ８１１５では、正確には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、１回目～４回目の再変動タイミングごとに、切替用背景画面の切り替えを行う。例えば、山の風景の背

50

景画面への切り替えを行う場合、初回変動後、1回目の再変動を開始する場合には、山の風景に朝日が昇るような態様の背景画面に変更し、2回目の再変動を開始する場合には、山の風景における正午ごろの態様の背景画面に変更し、3回目の再変動を開始する場合には、山の風景における夜間の態様の背景画面に変更し、4回目の再変動を開始する場合には、山の風景における夜間から再び朝日が昇るような態様の背景画面に変更する。また、例えば、海の風景の背景画面への切り替えを行う場合、初回変動後、1回目の再変動を開始する場合には、海の風景に朝日が昇るような態様の背景画面に変更し、2回目の再変動を開始する場合には、海の風景における正午ごろの態様の背景画面に変更し、3回目の再変動を開始する場合には、海の風景における夜間の態様の背景画面に変更し、4回目の再変動を開始する場合には、海の風景における夜間から再び朝日が昇るような態様の背景画面に変更する。そのようにすることによって、この実施の形態では、再変動の回数を重ねるに従って、一連のストーリーが発展していくような態様で背景画面の表示が行われる。なお、この実施の形態では、1回目～4回目の再変動タイミングごとに切替用背景画面の切り替えを行う場合を示しているが、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示した後の1回目の再変動タイミングのときだけ、切替用背景画面の切り替えを行うようにしてもよい。

10

【0382】

次いで、演出制御用CPU101は、再変動用のプロセスデータへの切り替えを行い（ステップS8116）、プロセスタイマを再スタートする（ステップS8117）。

【0383】

20

なお、演出図柄の変動表示中に擬似連が実行される場合には、まず、演出図柄変動開始処理のステップS8004で選択されたプロセスデータに従ってステップS8006、S8105が実行されることによって初回変動が実行される。そして、特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示され（ステップS8110、S8111、S8113参照）、再変動が開始されるごとにステップS8116でプロセスデータが切り替えられて、切り替え後のプロセスデータに従ってステップS8105が実行されることによって各再変動が実行される。ただし、この実施の形態では、ステップS8116で切り替えられたプロセスデータに従ってステップS8105が実行されることによって再変動が実行される場合には、例えば、演出表示装置9の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示が縮小表示される。

30

【0384】

なお、この実施の形態では、再変動を実行する場合に演出図柄を縮小表示する場合を示しているが、ストーリー性をもった山や海の風景の背景画面に変動表示が重なって演出が煩わしくなることを防止できる態様であれば、この実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、再変動中には、演出図柄を半透明にして表示するなど、様々な態様が考えられる。

【0385】

ステップS8106で擬似連なしと判定された場合や、ステップS8114で再変動タイミングでなかった場合には、演出制御用CPU101は、ノーマルリーチからスーパーリーチへの発展タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS8118）。なお、スーパーリーチへの発展タイミングであるか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。

40

【0386】

なお、この実施の形態では、擬似連が実行されるとともにスーパーリーチも実行される場合には、擬似連中の全ての再変動を実行した後にノーマルリーチが発生するとともにスーパーリーチの発展タイミングが到来してスーパーリーチへの発展が行われるものとする。従って、擬似連が実行される場合には、全ての再変動タイミングが到来して再変動を実行した後に、ステップS8118でYと判定される場合がある。

【0387】

スーパーリーチへの発展タイミングとなっていた場合には、演出制御用CPU101は

50

、再変動回数 3 回以上（本例では、3 回または 4 回）の擬似連を実行した場合であるか否かを確認する（ステップ S 8 1 1 9）。なお、具体的には、ステップ S 8 0 0 1 で抽出した変動パターンコマンドで示される変動パターンを確認することによって、再変動回数 3 回以上の擬似連を実行した場合であるか否かを判定することができる。

【 0 3 8 8 】

再変動回数 3 回以上の擬似連を実行した場合でなければ（すなわち、再変動回数 1 回または 2 回の擬似連を実行した場合や、擬似連を伴わずにスーパーリーチのみが実行される場合）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スーパーリーチ前半用のプロセスデータへの切り替えを行う（ステップ S 8 1 2 0）。一方、再変動回数 3 回以上の擬似連を実行した場合であれば（すなわち、再変動回数 3 回または 4 回の擬似連を実行した場合）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スーパーリーチ後半用のプロセスデータへの切り替えを行う（ステップ S 8 1 2 1）。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセスタイマを再スタートする（ステップ S 8 1 2 2）。

10

【 0 3 8 9 】

この実施の形態では、再変動回数 3 回以上の擬似連が実行される場合以外の場合に、スーパーリーチの演出が行われる場合には、通常、まず「スーパーリーチ！！」などの文字列を表示させてスーパーリーチに発展することを報知するスーパーリーチ前半の演出が実行され、その後に、所定のキャラクタが登場してバトルなどを行うスーパーリーチ後半の演出が実行される。しかしながら、再変動回数が多い擬似連が実行された後にスーパーリーチに発展する場合には、既に擬似連で再変動が何回も行われて大当りに対する期待感が高められているのであるから、スーパーリーチへの発展の報知まで行ったのでは、却って演出が煩わしくなってしまう。逆に、既に擬似連で再変動が何回も行われている場合には、スーパーリーチへの発展の報知を飛ばして、いきなり所定のキャラクタが登場してバトルなどを行うスーパーリーチ後半の演出に移行しても、演出が不自然とならない。そこで、この実施の形態では、再変動回数 3 回以上の擬似連が実行された場合には（ステップ S 8 1 1 9 の Y 参照）、スーパーリーチ前半の演出を飛ばして、いきなりスーパーリーチ後半用のプロセスデータに切り替えて（ステップ S 8 1 2 1 参照）、スーパーリーチ後半の演出に移行するようにしている。なお、再変動回数 3 回以上の擬似連が実行された場合に、ノーマルリーチの発生自体を飛ばして、いきなりスーパーリーチの演出に移行するように構成してもよい。また、この場合、ノーマルリーチの発生自体を飛ばすとともに、この実施の形態と同様に、スーパーリーチ前半の演出も飛ばして、ノーマルリーチもスーパーリーチの報知も行うことなく、いきなりスーパーリーチ後半の所定のキャラクタが登場してバトルなどを行うような演出に移行するようにしても構わない。

20

30

【 0 3 9 0 】

なお、スーパーリーチへの発展タイミングとなると、ステップ S 8 1 2 0、S 8 1 2 1 でスーパーリーチ前半用またはスーパーリーチ後半用のプロセスデータに切り替えられて、以降のタイマ割込において、切り替え後のプロセスデータに従ってステップ S 8 1 0 5 が実行されることによって、スーパーリーチの演出が実行される。

【 0 3 9 1 】

スーパーリーチへの発展タイミングでなければ、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スーパーリーチ前半の演出からスーパーリーチ後半の演出へのスーパーリーチ切替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 2 3）。なお、スーパーリーチ切替タイミングであるか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。

40

【 0 3 9 2 】

スーパーリーチ切替タイミングとなっていた場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、再変動回数 3 回以上の擬似連を実行した場合であるか否かを確認する（ステップ S 8 1 2 4）。なお、具体的には、ステップ S 8 0 0 1 で抽出した変動パターンコマンドで示される変動パターンを確認することによって、再変動回数 3 回以上の擬似連を実行した場合であるか否かを判定することができる。

50

【0393】

再変動回数3回以上の擬似連を実行した場合でなければ（すなわち、再変動回数1回または2回の擬似連を実行した場合や、擬似連を伴わずにスーパーリーチのみが実行される場合）、演出制御用CPU101は、スーパーリーチ後半用のプロセスデータへの切り替えを行う（ステップS8125）。そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイムを再スタートする（ステップS8126）。

【0394】

なお、ステップS8125でスーパーリーチ後半用のプロセスデータに切り替えられると、以降のタイマ割込において、切り替え後のプロセスデータに従ってステップS8105が実行されることによって、スーパーリーチ前半の演出からスーパーリーチ後半の演出に切り替えて、スーパーリーチの演出が実行される。

10

【0395】

一方、再変動回数3回以上の擬似連を実行した場合であれば（すなわち、再変動回数3回または4回の擬似連を実行した場合）、そのままステップS8127に移行する。すなわち、スーパーリーチ前半の演出を飛ばして既にスーパーリーチ後半の演出を実行しているので、ステップS8125、S8126を実行することなく、そのままステップS8127に移行する。

【0396】

なお、この実施の形態では、再変動回数3回以上の擬似連を実行した場合に、スーパーリーチ前半の演出を実行することなく、スーパーリーチ後半の演出に移行する場合を示しているが、この実施の形態で示した構成にかぎられない。特定回以上の再変動を実行した場合にスーパーリーチの態様を異ならせるものであれば、例えば、再変動回数が2回以上（すなわち、2回、3回または4回）の擬似連を実行した場合に、スーパーリーチ前半の演出を実行することなく、スーパーリーチ後半の演出に移行するように構成してもよい。また、例えば、再変動回数が4回の擬似連を実行した場合に、スーパーリーチ前半の演出を実行することなく、スーパーリーチ後半の演出に移行するように構成してもよく、様々な構成が考えられる。

20

【0397】

また、この実施の形態では、スーパーリーチ用のプロセスデータとして前半用のものと後半用のものを用意しておき、再変動回数3回以上の擬似連を実行した場合には、前半用のプロセスデータを飛ばして、いきなり後半用のプロセスデータに切り替えることによって、スーパーリーチ前半の報知を飛ばして直ちに後半の演出に移行するように制御する場合を示したが、このような制御方法にかぎられない。例えば、あらかじめスーパーリーチ前半の演出と後半の演出との両方を含むプロセスデータと、スーパーリーチ後半の演出のみを含むプロセスデータとを用意しておき、再変動回数3回以上の擬似連を実行した場合には、スーパーリーチ後半の演出のみを含むプロセスデータに切り替えるようにすることによって、スーパーリーチ前半の報知を飛ばして直ちに後半の演出に移行するように制御してもよい。また、逆に、再変動回数3回以上の擬似連を実行した場合に、スーパーリーチ前半の演出のみを実行し、スーパーリーチ後半の演出には移行しないように構成してもよい。そのようにすれば、スーパーリーチの報知を行うのみであるので演出時間の長短を気にする必要がなく、変動パターンで特定される変動時間と演出時間との不整合が生じるおそれがなくなり、演出制御用マイクロコンピュータ100側で容易に制御することができる。

30

40

【0398】

また、例えば、再変動回数3回以上の擬似連を実行した場合には、それ以外の場合（擬似連自体を実行しなかった場合や、再変動回数1回または2回の擬似連を実行した場合）とは全く異なる態様のスーパーリーチの演出（例えば、全く異なるキャラクタが登場する演出）を実行するように構成しても構わない。いずれにしても、再変動回数3回以上の擬似連が実行され場合など、再変動回数が多い擬似連が実行され場合には、それ以外の場合と比較して、必要以上に演出内容が複雑にならないようにして演出が煩わしくならないよ

50

うにすることが望ましい。

【0399】

また、例えば、スーパーリーチ前半の演出として、再変動回数3回以上用の演出とそれ以外用の演出とを用意しておき、再変動回数3回以上の擬似連を実行した場合には、再変動回数3回以上用のスーパーリーチ前半用のプロセスデータを選択して、スーパーリーチ前半の演出を実行するようにしてもよい。そのようにすれば、再変動回数3回以上の擬似連を実行したときとそれ以外のときとで、選択するプロセスデータが異なるのみで、同様の処理ステップでスーパーリーチの演出を実行することができ、演出制御用マイクロコンピュータ100側の制御を容易にすることができる。

【0400】

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S8127）、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S8128）。

【0401】

図44は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS871）。そして、停止図柄表示フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、ステップS877に移行する。この実施の形態では、後述するように、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップS876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ステップS878で停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、ステップS871で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ものの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S872～S873の演出図柄の停止図柄を表示する処理を重ねて実行することなく、ステップS877に移行する。

【0402】

停止図柄表示フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、記憶されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、または小当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS872）。なお、演出制御用CPU101は、遊技制御用マイクロコンピュータ560からの図柄確定指定コマンドの受信に応じて演出図柄を停止表示する制御を行うようにしてもよい。

【0403】

そして、ステップS872で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しない場合（すなわち、はずれ図柄を表示する場合：ステップS873のN）には、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS874）。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや第2図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU101は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図33のステップS811に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい）。

【0404】

そして、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S875）。

【0405】

ステップS872で大当り図柄または小当り図柄を表示する場合には（ステップS873のY）、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップS876）、ファンファーレフラグがセットされたか否かを確認する（ステップS877）。ファンファーレフラグがセットされたときは（ステップS877のY）、演出制御用CPU1

10

20

30

40

50

01は、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップS878）。

【0406】

次いで、演出制御用CPU101は、ファンファール演出に応じたプロセスデータを選択し（ステップS879）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップS880）。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）に対応した値に設定する（ステップS881）。ただし、小当りである場合には、大当りではないのであるから、大当り表示処理（ステップS804）～大当り終了演出処理（ステップS807）の大当り中の演出を実行するのではなく、ステップS879でセットしたプロセスデータに従って所定の演出期間にわたって小当り遊技に応じた演出を実行し、ステップS800の変動パターンコマンド受信待ち処理に戻るようにすることが好ましい。

10

【0407】

図45は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップS804）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放中表示コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否か（すなわち、ラウンド1開始時の大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否か）を確認する（ステップS901）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS901のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS902）。

【0408】

20

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27、枠LED28等）の制御を実行する（ステップS903）。例えば、演出表示装置9において大当り図柄を表示するとともに、大当りが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【0409】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS904）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS905）。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データ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS906）。

30

【0410】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS901のY）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップS907）、大入賞口開放中表示コマンドの内容にもとづいてラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップS908）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS909）、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）に対応した値に設定する（ステップS910）。

【0411】

図46は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、大当り遊技の終了時に実行するエンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマの値を1減算する（ステップS971）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、ラウンド中演出（ステップS805参照）またはラウンド後処理（ステップS806参照）において、大当り遊技の全てのラウンドを終了したことにもとづいてセットされる。次いで、演出制御用CPU101は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS972）。

40

【0412】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（ステップS972のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS973）、プロセス

50

データnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27等）を制御する処理を実行する（ステップS974）。例えば、大当たりが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。

【0413】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS975）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS976）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS977）。

【0414】

演出期間計測タイマがタイムアウトしたときは（ステップS972のY）、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS979）。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや第2図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。そして、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S979）。

【0415】

次に、この実施の形態における擬似連の演出態様の具体例について説明する。図47～図50は、擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図47～図50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47は、一例として、再変動回数2回の擬似連を実行する場合であって、「山」のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる場合の演出態様の具体例である。また、図48および図49は、再変動回数3回の擬似連を実行する場合であって、「山」のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる場合の演出態様の具体例である。また、図50は、再変動回数2回の擬似連を実行する場合であって、「海」のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる場合の演出態様の具体例である。なお、これ以外の、例えば、再変動回数1回の擬似連が実行される場合や、再変動回数3回の擬似連が実行され「海」のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示される場合、再変動回数4回の擬似連が実行される場合も、同様の演出態様で演出が実行される。

【0416】

まず、図47を用いて、再変動回数2回の擬似連を実行する場合であって、「山」のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる場合の演出態様の具体例を説明する。図47に示す例では、遊技制御用マイクロコンピュータ560によってスーパーリーチを伴う再変動回数2回の大当たり変動パターン（図6に示すスーパーPA3-3）が決定され、変動パターンコマンドが送信されて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示が実行されるものとする。

【0417】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出図柄の変動表示を開始するときに、まず、受信した背景指定コマンドにもとづいて、図47（1）に示すように、遊技状態に応じた通常の背景画面を表示する。この場合、通常状態背景指定コマンドを受信した場合には通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）を表示し（ステップS667参照）、時短状態背景指定コマンドを受信した場合には時短状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）を表示し（ステップS670参照）、確変状態背景指定コマンドを受信した場合には確変状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）を表示する（ステップS674参照）。また、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を受信したことにともづいて、図47（1）に示すように、左中右の演出図柄の変動表示を開始する。

【0418】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動開始時に、擬似連設定処理（ス

10

20

30

40

50

トップ S 8 0 0 2 参照) を実行し、変動表示中に仮停止表示させる各特殊表示結果(チャンス目図柄)や、チャンス目演出の有無、切替用背景画面を決定する(ステップ S 1 5 0 3 ~ S 1 5 1 4, S 1 5 1 7 参照)。なお、図 4 7 に示す例では、チャンス目演出を実行しないことに決定するとともに、1 回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)として右「山」を決定し、2 回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)として中「山」を決定し、切替用背景画面として山の風景の背景画面を決定したものと

【 0 4 1 9 】

次いで、1 回目の仮停止タイミングとなると、図 4 7 (2) に示すように、1 回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示する(ステップ S 8 1 0 7 ~ S 8 1 1 1 参照)。図 4 7 (2) に示す例では、特殊表示結果(チャンス目図柄)として右「山」が決定されたことにもとづいて、「3 4 山」の図柄の組み合わせが仮停止表示される場合が示されている。なお、図 4 7 (2) に示す例では、チャンス目演出を実行しないことに決定されている場合であるので、右の変動表示領域に白図柄態様で「山」のチャンス図柄が仮停止される。

10

【 0 4 2 0 】

なお、チャンス目演出を実行することに決定されている場合には、図 4 7 (2) において、青図柄態様や桜図柄態様で 1 ~ 3 つの「山」のチャンス図柄が仮停止されることになる。

【 0 4 2 1 】

20

次いで、1 回目の再変動タイミングとなると、図 4 7 (3) に示すように、通常の背景画面から山の風景の背景画面に切り替えられる(ステップ S 8 1 1 5 参照)とともに、1 回目の再変動が開始される(ステップ S 8 1 1 6, S 8 1 1 7, S 8 1 0 5 参照)。なお、図 4 7 (3) に示す例では、1 回目の再変動を開始する場合であるので、1 回目の再変動に対応した山の風景に朝日が昇るような態様の背景画面が表示される。また、図 4 7 (3) に示すように、特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示された後の再変動では、例えば、演出表示装置 9 の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示が縮小表示される。

【 0 4 2 2 】

次いで、2 回目の仮停止タイミングとなると、図 4 7 (4) に示すように、2 回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示する(ステップ S 8 1 1 2, S 8 1 1 3 参照)。図 4 7 (4) に示す例では、特殊表示結果(チャンス目図柄)として中「山」が決定されたことにもとづいて、「7 山 9」の図柄の組み合わせが仮停止表示される場合が示されている。この場合、中の変動表示領域に白図柄態様で「山」のチャンス図柄が仮停止される。なお、2 回目以降に仮停止表示される図柄はチャンス図柄を含まないものであってもよい。また、再変動中にのみ演出図柄の変動表示を縮小表示するのではなく、2 回目以降に仮停止表示される特殊表示結果(チャンス目図柄)も縮小表示するようにしてもよい。

30

【 0 4 2 3 】

次いで、2 回目の再変動タイミングとなると、図 4 7 (5) に示すように、1 回目の再変動に対応した背景画面から 2 回目の再変動に対応した背景画面に切り替えられる(ステップ S 8 1 1 5 参照)とともに、2 回目の再変動が開始される(ステップ S 8 1 1 6, S 8 1 1 7, S 8 1 0 5 参照)。なお、図 4 7 (5) に示す例では、2 回目の再変動を開始する場合であるので、2 回目の再変動に対応した山の風景における正午ごろの態様の背景画面が表示される。また、図 4 7 (5) に示すように、特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示された後の再変動では、例えば、演出表示装置 9 の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示が縮小表示される。

40

【 0 4 2 4 】

次いで、リーチの発生タイミングとなると、図 4 7 (6) に示すように、左右の変動表示領域に同じ図柄(本例では、図柄「7」)が停止表示されてノーマルリーチが発生する

50

。次いで、スーパーリーチの発生タイミングとなると、図47(7)に示すように、例えば、「スーパーリーチ!!」などの文字列が表示されてスーパーリーチに発展することが報知され、スーパーリーチの演出が開始される(ステップS8120, S8122, S8105参照)。次いで、スーパーリーチ前半の演出からスーパーリーチ後半の演出への切替タイミングとなると、図47(8)に示すように、所定のキャラクタが登場してバトルなどを行うスーパーリーチ後半の演出に切り替わる(ステップS8125, S8126, S8105参照)。なお、図47(7), (8)に示すように、スーパーリーチの演出が実行される場合にも、例えば、演出表示装置9の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示が縮小表示されるようにして、演出が煩わしくならないようにするのが望ましい。

【0425】

10

そして、変動時間が経過すると、図47(9)に示すように、最終停止図柄(本例では、大当たり図柄「777」)が最終停止表示される(ステップS872参照)。

【0426】

次に、図48および図49を用いて、再変動回数3回の擬似連を実行する場合であって、「山」のチャンス図柄を含む特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示させる場合の演出態様の具体例を説明する。図48および図49に示す例では、遊技制御用マイクロコンピュータ560によってスーパーリーチを伴う再変動回数3回の大当たり変動パターン(図6に示すスーパーPA3-4)が決定され、変動パターンコマンドが送信されて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示が実行されるものとする。

20

【0427】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出図柄の変動表示を開始するときに、まず、受信した背景指定コマンドにもとづいて、図48(1)に示すように、遊技状態に応じた通常背景画面を表示する。この場合、通常状態背景指定コマンドを受信した場合には通常状態に応じた背景画面(例えば、青色の表示色の背景画面)を表示し(ステップS667参照)、時短状態背景指定コマンドを受信した場合には時短状態に応じた背景画面(例えば、緑色の表示色の背景画面)を表示し(ステップS670参照)、確変状態背景指定コマンドを受信した場合には確変状態に応じた背景画面(例えば、赤色の表示色の背景画面)を表示する(ステップS674参照)。また、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を受信したことにもとづいて、図48(1)に示すように、左中右の演出図柄の変動表示を開始する。

30

【0428】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動開始時に、擬似連設定処理(ステップS8002参照)を実行し、変動表示中に仮停止表示させる各特殊表示結果(チャンス目図柄)や、チャンス目演出の有無、切替用背景画面を決定する(ステップS1503~S1514, S1517参照)。なお、図48および図49に示す例では、チャンス目演出を実行しないことに決定するとともに、1回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)として右「山」を決定し、2回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)として中「山」を決定し、3回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)として中「山」を決定し、切替用背景画面として山の風景の背景画面を決定したものとする。

40

【0429】

次いで、1回目の仮停止タイミングとなると、図48(2)に示すように、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示する(ステップS8107~S8111参照)。図48(2)に示す例では、特殊表示結果(チャンス目図柄)として右「山」が決定されたことにもとづいて、「34山」の図柄の組み合わせが仮停止表示される場合が示されている。なお、図48(2)に示す例では、チャンス目演出を実行しないことに決定されている場合であるので、右の変動表示領域に白図柄態様で「山」のチャンス図柄が仮停止される。

【0430】

50

なお、チャンス目演出を実行することに決定されている場合には、図48(2)において、青図柄態様や桜図柄態様で1~3つの「山」のチャンス図柄が仮停止されることになる。

【0431】

次いで、1回目の再変動タイミングとなると、図48(3)に示すように、通常背景画面から山の風景の背景画面に切り替えられる(ステップS8115参照)とともに、1回目の再変動が開始される(ステップS8116, S8117, S8105参照)。なお、図48(3)に示す例では、1回目の再変動を開始する場合であるので、1回目の再変動に対応した山の風景に朝日が昇るような態様の背景画面が表示される。また、図48(3)に示すように、特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示された後の再変動では、例えば、演出表示装置9の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示が縮小表示される。

10

【0432】

次いで、2回目の仮停止タイミングとなると、図48(4)に示すように、2回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示する(ステップS8112, S8113参照)。図48(4)に示す例では、特殊表示結果(チャンス目図柄)として中「山」が決定されたことにもとづいて、「7山9」の図柄の組み合わせが仮停止表示される場合が示されている。この場合、中の変動表示領域に白図柄態様で「山」のチャンス図柄が仮停止される。なお、2回目以降に仮停止表示される図柄はチャンス図柄を含まないものであってもよい。また、再変動中にのみ演出図柄の変動表示を縮小表示するのではなく、2回目以降に仮停止表示される特殊表示結果(チャンス目図柄)も縮小表示するようにしてもよい。

20

【0433】

次いで、2回目の再変動タイミングとなると、図48(5)に示すように、1回目の再変動に対応した背景画面から2回目の再変動に対応した背景画面に切り替えられる(ステップS8115参照)とともに、2回目の再変動が開始される(ステップS8116, S8117, S8105参照)。なお、図48(5)に示す例では、2回目の再変動を開始する場合であるので、2回目の再変動に対応した山の風景における正午ごろの態様の背景画面が表示される。また、図48(5)に示すように、特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示された後の再変動では、例えば、演出表示装置9の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示が縮小表示される。

30

【0434】

次いで、3回目の仮停止タイミングとなると、図48(6)に示すように、3回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示する(ステップS8112, S8113参照)。図48(6)に示す例では、特殊表示結果(チャンス目図柄)として中「山」が決定されたことにもとづいて、「1山3」の図柄の組み合わせが仮停止表示される場合が示されている。この場合、中の変動表示領域に白図柄態様で「山」のチャンス図柄が仮停止される。

【0435】

次いで、3回目の再変動タイミングとなると、図48(7)に示すように、2回目の再変動に対応した背景画面から3回目の再変動に対応した背景画面に切り替えられる(ステップS8115参照)とともに、3回目の再変動が開始される(ステップS8116, S8117, S8105参照)。なお、図48(7)に示す例では、3回目の再変動を開始する場合であるので、3回目の再変動に対応した山の風景における夜間の態様の背景画面が表示される。また、図48(7)に示すように、特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示された後の再変動では、例えば、演出表示装置9の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示が縮小表示される。

40

【0436】

次いで、リーチの発生タイミングとなると、図48(8)に示すように、左右の変動表示領域に同じ図柄(本例では、図柄「7」)が停止表示されてノーマルリーチが発生する

50

。次いで、スーパーリーチの発生タイミングとなると、図49(9)に示すように、スーパーリーチの演出が開始される。ただし、図48および図49に示す例では、再変動回数3回の擬似連が実行された場合であるので、図47に示す例とは異なり、スーパーリーチへの発展を報知する演出(図47(7)参照)を行うことなく、いきなりスーパーリーチ後半の演出に移行し、図49(9)に示すように、所定のキャラクタが登場してバトルなどを行うスーパーリーチ後半の演出に切り替わる(ステップS8121, S8122, S8105参照)。なお、図49(9)に示すように、スーパーリーチの演出が実行される場合にも、例えば、演出表示装置9の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示が縮小表示されるようにして、演出が煩わしくならないようにするのが望ましい。

【0437】

10

そして、変動時間が経過すると、図49(10)に示すように、最終停止図柄(本例では、大当たり図柄「777」)が最終停止表示される(ステップS872参照)。

【0438】

次に、図50を用いて、再変動回数2回の擬似連を実行する場合であって、「海」のチャンス図柄を含む特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示させる場合の演出態様の具体例を説明する。図50に示す例では、遊技制御用マイクロコンピュータ560によってスーパーリーチを伴う再変動回数2回の大当たり変動パターン(図6に示すスーパーPA3-3)が決定され、変動パターンコマンドが送信されて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示が実行されるものとする。

【0439】

20

演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出図柄の変動表示を開始するときに、まず、受信した背景指定コマンドにもとづいて、図50(1)に示すように、遊技状態に応じた通常背景画面を表示する。この場合、通常状態背景指定コマンドを受信した場合には通常状態に応じた背景画面(例えば、青色の表示色の背景画面)を表示し(ステップS667参照)、時短状態背景指定コマンドを受信した場合には時短状態に応じた背景画面(例えば、緑色の表示色の背景画面)を表示し(ステップS670参照)、確変状態背景指定コマンドを受信した場合には確変状態に応じた背景画面(例えば、赤色の表示色の背景画面)を表示する(ステップS674参照)。また、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を受信したことにもとづいて、図50(1)に示すように、左中右の演出図柄の変動表示を開始する。

30

【0440】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動開始時に、擬似連設定処理(ステップS8002参照)を実行し、変動表示中に仮停止表示させる各特殊表示結果(チャンス目図柄)や、チャンス目演出の有無、切替用背景画面を決定する(ステップS1503~S1514, S1517参照)。なお、図50に示す例では、チャンス目演出を実行しないことに決定するとともに、1回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)として右「海」を決定し、2回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)として中「海」を決定し、切替用背景画面として海の風景の背景画面を決定したものとする。

【0441】

40

次いで、1回目の仮停止タイミングとなると、図50(2)に示すように、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示する(ステップS8107~S8111参照)。図50(2)に示す例では、特殊表示結果(チャンス目図柄)として右「海」が決定されたことにもとづいて、「34海」の図柄の組み合わせが仮停止表示される場合が示されている。なお、図50(2)に示す例では、チャンス目演出を実行しないことに決定されている場合であるので、右の変動表示領域に白図柄態様で「海」のチャンス図柄が仮停止される。

【0442】

なお、チャンス目演出を実行することに決定されている場合には、図50(2)において、青図柄態様や桜図柄態様で1~3つの「海」のチャンス図柄が仮停止されることにな

50

る。

【 0 4 4 3 】

次いで、1回目の再変動タイミングとなると、図50(3)に示すように、通常背景画面から海の風景の背景画面に切り替えられる(ステップS8115参照)とともに、1回目の再変動が開始される(ステップS8116, S8117, S8105参照)。なお、図50(3)に示す例では、1回目の再変動を開始する場合であるので、1回目の再変動に対応した海の風景に朝日が昇るような態様の背景画面が表示される。また、図50(3)に示すように、特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示された後の再変動では、例えば、演出表示装置9の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示が縮小表示される。

10

【 0 4 4 4 】

次いで、2回目の仮停止タイミングとなると、図50(4)に示すように、2回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示する(ステップS8112, S8113参照)。図50(4)に示す例では、特殊表示結果(チャンス目図柄)として中「海」が決定されたことにもとづいて、「7海9」の図柄の組み合わせが仮停止表示される場合が示されている。この場合、中の変動表示領域に白図柄態様で「山」のチャンス図柄が仮停止される。なお、2回目以降に仮停止表示される図柄はチャンス図柄を含まないものであってもよい。また、再変動中にのみ演出図柄の変動表示を縮小表示するのではなく、2回目以降に仮停止表示される特殊表示結果(チャンス目図柄)も縮小表示するようにしてもよい。

20

【 0 4 4 5 】

次いで、2回目の再変動タイミングとなると、図50(5)に示すように、1回目の再変動に対応した背景画面から2回目の再変動に対応した背景画面に切り替えられる(ステップS8115参照)とともに、2回目の再変動が開始される(ステップS8116, S8117, S8105参照)。なお、図50(5)に示す例では、2回目の再変動を開始する場合であるので、2回目の再変動に対応した海の風景における正午ごろの態様の背景画面が表示される。また、図50(5)に示すように、特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示された後の再変動では、例えば、演出表示装置9の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示が縮小表示される。

【 0 4 4 6 】

次いで、リーチの発生タイミングとなると、図50(6)に示すように、左右の変動表示領域に同じ図柄(本例では、図柄「7」)が停止表示されてノーマルリーチが発生する。次いで、スーパーリーチの発生タイミングとなると、図50(7)に示すように、例えば、「スーパーリーチ!!」などの文字列が表示されてスーパーリーチに発展することが報知され、スーパーリーチの演出が開始される(ステップS8120, S8122, S8105参照)。次いで、スーパーリーチ前半の演出からスーパーリーチ後半の演出への切替タイミングとなると、図50(8)に示すように、所定のキャラクタが登場してバトルなどを行うスーパーリーチ後半の演出に切り替わる(ステップS8125, S8126, S8105参照)。なお、図50(7), (8)に示すように、スーパーリーチの演出が実行される場合にも、例えば、演出表示装置9の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示が縮小表示されるようにして、演出が煩わしくならないようにするのが望ましい。

30

40

【 0 4 4 7 】

そして、変動時間が経過すると、図50(9)に示すように、最終停止図柄(本例では、大当たり図柄「777」)が最終停止表示される(ステップS872参照)。

【 0 4 4 8 】

また、この実施の形態では、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示されるときにチャンス目演出が実行される場合がある。図51は、チャンス目演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図51において、(1)(2)(3)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。

【 0 4 4 9 】

50

演出制御用マイクロコンピュータ100は、背景指定コマンドを受信した後、変動パターンコマンドを受信したことにともづいて、図51(1)に示すように、左中右の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動開始時に、擬似連設定処理(ステップS8002参照)を実行し、変動表示中に仮停止表示させる各特殊表示結果(チャンス目図柄)や、チャンス目演出の有無、切替用背景画面を決定する(ステップS1503~S1514, S1517参照)。なお、図51に示す例では、チャンス図柄の種類として「山」の図柄を決定するとともに、チャンス目演出を実行することに決定したものである。また、図51に示す例では、再変動回数が3回であるものとし、1回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)として、図38~図40に示す(B4)の仮停止態様の特殊表示結果(チャンス目図柄)を決定したものである。なお、(B4)の仮停止態様の特殊表示結果(チャンス目図柄)は、図38~図40に示したように、左の変動表示領域において青図柄態様でチャンス図柄を仮停止させ、中の変動表示領域において桜図柄態様でチャンス図柄を仮停止させ、右の変動表示領域においてチャンス図柄以外の図柄を仮停止させるものである。

10

【0450】

1回目の仮停止タイミングとなると、(B4)の仮停止態様の特殊表示結果(チャンス目図柄)に決定されていることにともづいて、まず、図51(2)に示すように、左の変動表示領域において青図柄態様で「山」のチャンス図柄を仮停止させる。

【0451】

次いで、図51(3)に示すように、右の変動表示領域においてチャンス図柄の所定コマ数前(例えば、2コマ前)の図柄となると低速変動とすることによって、右の変動表示領域においてチャンス図柄が仮停止するか否かを煽るような演出を行う。そして、図51に示す例では、(B4)の仮停止態様の特殊表示結果(チャンス目図柄)に決定されている場合であるので、チャンス図柄を所定コマ数(例えば、1コマ)行きすぎて、図51(4)に示すように、右の変動表示領域においてチャンス図柄以外の図柄(本例では、図柄「2」)を仮停止させる。

20

【0452】

次いで、図51(5)に示すように、中の変動表示領域においてチャンス図柄の所定コマ数前(例えば、2コマ前)の図柄となると低速変動とすることによって、右の変動表示領域においてチャンス図柄が仮停止するか否かを煽るような演出を行う。そして、図51に示す例では、(B4)の仮停止態様の特殊表示結果(チャンス目図柄)に決定されている場合であるので、図51(6)に示すように、中の変動表示領域において桜図柄態様で「山」のチャンス図柄を仮停止させる。

30

【0453】

図51に示す例では、青図柄態様のチャンス図柄1つと桜図柄態様のチャンス図柄1つとを含む特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示された場合であるので、遊技者は、1回×1+2回×1=3回で、再変動回数3回の擬似連が実行されることを認識することができる。

【0454】

なお、この実施の形態では、図51(3)(5)に示すように、全ての残仮停止図柄について特殊態様で仮停止させるものとするが、このような場合にかぎられない。例えば、左の変動表示領域でいきなりチャンス図柄が仮停止され、残仮停止図柄が2つある場合であっても、中または右のいずれかの変動表示領域のうちのいずれか一方の残仮停止図柄についてのみ特殊態様で仮停止させるようにしてもよい。また、残仮停止図柄がある場合であっても、残仮停止図柄を特殊態様で仮停止させる場合と通常の態様で仮停止させる場合とがあるようにしてもよい。また、この実施の形態では、残仮停止図柄についてのみ特殊態様で仮停止させる場合を示したが、それ以外の仮停止図柄についても特殊態様で仮停止させるようにしてもよい。例えば、最初に仮停止させる左の変動表示領域において(まだ、チャンス図柄が1つも仮停止されていない段階で)、いきなり特殊態様の変動を行って左の変動表示領域の仮停止図柄を仮停止させてもよい。

40

50

【 0 4 5 5 】

また、この実施の形態では、残仮停止図柄の変動速度を変化させる（本例では、低速変動とさせる）ことによって、特殊態様の変動を行って仮停止させる場合を示したが、このような態様にかぎられない。例えば、残仮停止図柄の表示色を通常とは異なる色に変化させて変動させることにより、特殊態様の変動および仮停止を行ってもよいし、残仮停止図柄の形状を変化させて変動させることにより、特殊態様の変動および仮停止を行ってもよい。

【 0 4 5 6 】

また、例えば、図 5 1 (3) (5) において、「ボタンを押せ」などの文字列を表示して、遊技者による操作を示唆するような態様で、特殊態様の変動および仮停止を行ってもよい。この場合、例えば、遊技者による操作（例えば、プッシュボタン 1 2 0 の押下）がなされたことを条件として、チャンス図柄を仮停止させるようにし、遊技者による操作がなされなかった場合には、チャンス図柄を仮停止させないようにして、遊技者の操作意欲を高めるようにしてもよい。

【 0 4 5 7 】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出図柄の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに所定の順序で（本例では、左、右、中の順に）全ての変動表示領域において演出図柄を一旦仮停止させた場合に、全ての変動表示領域において演出図柄の変動表示を再度実行する再変動を所定回（本例では、1 回 ~ 4 回）実行する疑似連を実行可能である。また、大当たりとすると決定されている場合には、はずれとすると決定されている場合と比較して、再変動回数が多い疑似連を高い割合で実行する。また、疑似連を実行する場合に、全ての変動表示領域において演出図柄が仮停止された状態において、仮停止された演出図柄には「山」や「海」のチャンス図柄が含まれる。また、疑似連を実行する場合に、複数の変動表示領域のうちの少なくとも 1 つの変動表示領域においてチャンス図柄を仮停止させたときには再変動を少なくとも 1 回実行する。そして、1 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときに、チャンス目演出を実行する場合、遊技に関する所定の期待度が高い場合（本例では、再変動回数が多い場合、大当たりとなる場合）には、所定の期待度が低い場合（本例では、再変動回数が少ない場合、はずれとなる場合）と比較して、仮停止させるチャンス図柄の数が多くなるように各変動表示領域において演出図柄を仮停止させる。そのため、チャンス図柄が仮停止された後も、他の変動表示領域にさらにチャンス図柄が仮停止されるか否かに注目させることができる。従って、チャンス図柄が仮停止された後も、まだ変動中の変動表示領域の仮停止態様に注目させることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 4 5 8 】

また、この実施の形態によれば、1 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときに、チャンス目演出を実行する場合、再変動回数に応じた数の「山」や「海」のチャンス図柄を仮停止させる。そのため、仮停止されたチャンス図柄の数に応じて再変動回数を認識できるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 4 5 9 】

また、この実施の形態によれば、1 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときに、チャンス目演出を実行する場合、チャンス図柄を仮停止させた後に残仮停止図柄がある場合には、残仮停止図柄としてチャンス図柄が仮停止する可能性を示唆する特殊態様で残仮停止図柄を変動および仮停止させる（本例では、残仮停止図柄を低速変動させる）。そのため、チャンス図柄が仮停止されることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 4 6 0 】

また、この実施の形態によれば、複数種類のチャンス図柄を仮停止可能であり（本例では、青図柄態様でチャンス図柄を仮停止させる場合と、桜図柄態様でチャンス図柄を仮停止させる場合とがある）、異なる種類のチャンス図柄を同数仮停止させたときに、いずれの種類のチャンス図柄を仮停止させたかに応じて、実行される再変動の期待回数が異なる

10

20

30

40

50

。例えば、青図柄態様のチャンス図柄は、1図柄あたり再変動回数1回を示唆しているのに対して、桜図柄態様のチャンス図柄は、1図柄あたり再変動回数2回を示唆している。そのため、仮停止されるチャンス図柄の種類にも注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0461】

なお、この実施の形態では、青図柄態様や桜図柄態様で「山」のチャンス図柄を複数仮停止可能としたり、青図柄態様や桜図柄態様で「海」のチャンス図柄を複数仮停止可能とする態様でチャンス目演出を実行する場合を示したが、チャンス目演出の態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、通常の白図柄態様で「山」のチャンス図柄を複数仮停止可能としたり、通常の白図柄態様で「海」のチャンス図柄を複数仮停止可能とする態様でチャンス目演出を実行するようにしてもよい。この場合、例えば、左の変動表示領域に白図柄態様で「山」のチャンス図柄を仮停止させた後に、中や右の変動表示領域にも白図柄態様で「山」のチャンス図柄を仮停止させるような演出を実行してもよい。このように構成した場合であっても、例えば、仮停止された白図柄態様の「山」のチャンス図柄が2つであれば、再変動回数2回の擬似連であることを認識できたり、仮停止された白図柄態様の「山」のチャンス図柄が3つであれば、再変動回数3回以上の擬似連であることを認識できたりするものであればよい。

10

【0462】

また、例えば、1回のチャンス目演出において、「山」のチャンス図柄と「海」のチャンス図柄とが混在した状態で仮停止されるものであってもよい。この場合、例えば、左の変動表示領域で「山」のチャンス図柄を仮停止させた後に、中や右の変動表示領域に「海」のチャンス図柄を仮停止させるような演出を実行してもよい。このように構成した場合であっても、例えば、仮停止された「山」のチャンス図柄と「海」のチャンス図柄との合計数が2つであれば、再変動回数2回の擬似連であることを認識できたり、仮停止された「山」のチャンス図柄と「海」のチャンス図柄との合計数が3つであれば、再変動回数3回以上の擬似連であることを認識できたりするものであればよい。

20

【0463】

また、この実施の形態によれば、演出図柄の変動表示中に擬似連を実行可能に構成するとともに、大当たりとすると決定されている場合には、はずれとすると決定されている場合と比較して、再変動回数が多い擬似連を高い割合で実行する。また、擬似連を実行しない場合には、第1の演出態様による演出図柄の変動表示を実行し（本例では、通常背景画面（赤色、緑色または黄色の背景色の背景画面）を表示して変動表示を実行する）、擬似連を実行する場合には、第1の演出態様による演出図柄の変動表示を開始し、特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示した後に第2の演出態様に変更して演出図柄の変動表示を実行する（本例では、山の風景の背景画面や海の風景の背景画面に変更して変動表示を実行する）。そのため、擬似連を実行可能に構成した遊技機において、変動表示が開始された後も擬似連が発生することに対する期待感を維持して、遊技に対する興趣を向上させることができる。例えば、この実施の形態では、変動表示が開始された後も特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示されるまでは第1の演出態様とすることにより擬似連が実行されるか否かを認識できなくし、特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示した後に第2の演出態様とすることにより初めて擬似連が実行されることを認識できるので、変動開始直後には擬似連が実行されるか否かを直ちに認識できなくして、擬似連が発生することに対する期待感を維持することができる。

30

40

【0464】

なお、この実施の形態では、再変動を実行するごとに特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させて擬似連を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、初回変動の終了時にのみ「山」や「海」のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させ、その後は、特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させることなく（例えば、特殊表示結果（チャンス目図柄）以外の図柄の組み合わせを仮停止表示させて）再変動を行うことにより擬似連を実行してもよい。この場合、具体的には、2回

50

目以降の仮停止表示を行う場合に、リーチや大当たりとならない図柄の組み合わせをランダムに決定して仮停止表示させるようにしてもよい。また、例えば、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）としては、この実施の形態で示したように「山」や「海」などのチャンス図柄を含む態様の図柄の組み合わせを仮停止表示するようにし、2回目以降の特殊表示結果（チャンス目図柄）としては、これとは異なる種類のチャンス目図柄を仮停止表示させるようにしてもよい。この場合、例えば、2回目以降の特殊表示結果（チャンス目図柄）として、「1 1 2」や「2 2 3」など、左中右の図柄のうち2つまでが同じ図柄で揃って特定表示結果（大当たり図柄）の一部を形成するものの、リーチともならない図柄の組み合わせを仮停止表示させてもよく、「1 3 5」や「3 5 7」など、所定の順序に従った数字の並びであることを遊技者が認識可能な図柄の組み合わせを仮停止表示させてもよい。

10

【0465】

また、この実施の形態では、擬似連を実行しない場合や、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示する前までは、第1の演出態様として、遊技状態に応じた赤色や緑色、青色の背景色の背景画面を表示し、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示した後に、第2の演出態様として、山や海の風景の背景画面に切り替える場合を示したが、第1の演出態様や第2の演出態様の具体的な態様は、この実施の形態で示したものにかなげられない。例えば、第2の演出態様として、動画データを用いた動画再生を行うことにより、ドラマなどの所定のストーリー性をもった演出に切り替えるようにしてもよく、再変動ごとにドラマの内容が発展していくような態様の演出を実行してもよい。

20

【0466】

また、例えば、演出態様に違いを認識できるものであれば、第1の演出態様についても所定のストーリー性をもった演出を実行してもよい。この場合、例えば、第1の演出態様として、所定の動画データを用いた動画再生を行うことにより所定のストーリー性をもった演出を開始し、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示した後に、第2の演出態様として、異なる動画データを用いた動画再生に切り替えることにより、異なるストーリー性の演出に切り替えて実行するようにしてもよい。

【0467】

また、演出表示装置9における表示態様を変化させることによって、第1の演出態様と第2の演出態様とを異ならせる場合にかぎらず、例えば、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示する前と後とで、スピーカ27を用いて出力する音楽を異ならせることによって、第1の演出態様から第2の演出態様に切り替えるようにしてもよい。また、例えば、可動部材などの役物を備えた遊技機である場合には、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示する前と後とで、役物の動作態様や動作速度、可動する役物の種類を異ならせることによって、第1の演出態様から第2の演出態様に切り替えるようにしてもよい。さらに、例えば、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示する前と後とで、ランプやLEDなどの発光体（例えば、枠LED28）の点灯または点滅パターンを異ならせることによって、第1の演出態様から第2の演出態様に切り替えるようにしてもよい。

30

【0468】

また、この実施の形態では、特殊表示態様（チャンス目図柄）に含まれるチャンス図柄が「山」や「海」などの文字を示す図柄である場合を示しているが、遊技者が特殊な態様であると認識できるものであれば、チャンス図柄として他の図柄を用いてもよい。例えば、所定のキャラクタの絵（例えば、魔王を模した絵）を含む図柄をチャンス図柄として用いてもよい。

40

【0469】

なお、演出図柄の変動表示中に予告演出を実行可能に構成する場合に、大当たりに対する期待度（信頼度）が低い予告演出（例えば、リーチにもならないステップアップ予告演出）が実行された後に、特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示されて擬似連が実行される場合があるように構成してもよい。そのように構成すれば、大当たりに対する期待度

50

(信頼度)が低い予告演出が実行されても、その後に特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示されて擬似連が実行されれば、再び大当りに対する期待感を高めることができ、変動表示が開始された後の擬似連が発生することに対する期待感を維持するという効果をより高めることができる。

【0470】

また、この実施の形態によれば、演出表示装置9には、図柄を変動表示可能な左中右の複数の変動表示領域が含まれ、擬似連が実行される場合には、複数の変動表示領域のうち少なくともいずれか1つの変動表示領域を用いて「山」または「海」のチャンス図柄を仮停止させることによって特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示させる。そのため、変動表示を開始してから停止表示するまで、いかなるときにも特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示しうるので、図柄の停止態様に注目させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【0471】

なお、この実施の形態では、1つの変動表示領域に1つのチャンス図柄が仮停止する場合を示しているが、複数の変動表示領域にまたがって1つのチャンス図柄が仮停止するものであってもよい。例えば、左の変動表示領域と中の変動表示領域とにまたがって1つのチャンス図柄が仮停止することによって特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示されてもよい。

【0472】

また、この実施の形態によれば、所定の順序で(本例では、左、右および中の順で)各変動表示領域に図柄を仮停止させることにより特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示させ、最後に仮停止させる変動表示領域以外の変動表示領域に青図柄態様や桜図柄態様で「山」や「海」のチャンス図柄を仮停止させる場合には、チャンス図柄が仮停止した以降に仮停止する残仮停止図柄を、大当たりとすると決定されているか否かに応じて異なる態様で仮停止させる(本例では、残仮停止図柄も青図柄態様や桜図柄態様で「山」や「海」のチャンス図柄を仮停止させ、大当たりである場合には、はずれである場合と比較して、仮停止表示される特殊表示結果(チャンス目図柄)に含まれる青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄の数が増えるようにする)。そのため、変動表示を開始してから特殊表示結果(チャンス目図柄)が仮停止表示するまでの早い段階でチャンス図柄が仮停止した場合であっても、残りの残仮停止図柄に対する注目度が低下してしまうことを防止し、残仮停止図柄の仮停止の態様に注目させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

【0473】

なお、この実施の形態では、仮停止表示される特殊表示結果(チャンス目図柄)に含まれるチャンス図柄の数が異ならせることによって、通常の表示態様とは異ならせる場合を示したが、通常の表示態様と異なる残仮停止図柄の表示態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、左中右の3つの変動表示領域のうち1つの変動表示領域のみチャンス図柄が仮停止するようにし、通常時には仮停止図柄を白色表示や青色表示で仮停止させる場合に、最終仮停止図柄以外の仮停止図柄としてチャンス図柄が仮停止されたときに、残仮停止図柄を通常時と異なる赤色表示や黄色表示で仮停止させることによって、残仮停止図柄の仮停止の態様を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、チャンス図柄が仮停止した後に、残仮停止図柄の大きさを変化させたり形状を変化させて仮停止させることにより、通常の表示態様と異ならせてもよい。

40

【0474】

また、この実施の形態では、左、右および中の順に仮停止図柄が仮停止する場合を示したが、各仮停止図柄の仮停止の順番は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、左、中および右の順に仮停止図柄を仮停止表示させてもよい。また、各仮停止図柄の仮停止の順番を固定的に定める必要はなく、再変動ごとに仮停止の順番を異ならせてもよい。例えば、1回目の仮停止タイミングでは左、右および中の順に仮停止図柄を仮停止させ、次の2回目の仮停止タイミングでは左、中および右の順に仮停止図柄を仮停止させ

50

てもよい。

【0475】

また、この実施の形態によれば、第2の演出態様による変動表示を実行するときに、第1の演出態様による変動表示とは異なる変動表示態様で演出図柄の変動表示を実行する（本例では、演出表示装置9の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示を縮小表示する）。そのため、第1の演出態様であるか第2の演出態様であるかに応じて演出図柄の変動表示態様を変化させることができる。特に、この実施の形態では、特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させた後に、通常背景画面から山や海の風景の背景画面に切り替えた以降には、演出表示装置9の表示画面の左上端部に演出図柄の変動表示を縮小表示させているので、ストーリー性をもった山や海の風景の背景画面に変動表示が重なって演出が煩わしくなることを防止することができる。

10

【0476】

なお、この実施の形態では、第2の演出態様による変動表示を実行するときの変動表示態様の異ならせ方として、演出図柄の変動表示を縮小表示する場合を示したが、この実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、第2の演出態様による変動表示に移行した以降には、予告演出を実行しないようにしてもよく、演出図柄の変動方向を変更（例えば、縦方向への変動表示から横方向への変動表示に変更）してもよい。また、例えば、演出図柄の種類をシンプルな形状のものに変更（例えば、数字とキャラクタとを組み合わせた図柄から数字のみの図柄に変更）してもよい。また、例えば、演出図柄を半透明にして表示するなど、様々な態様が考えられる。

20

【0477】

また、この実施の形態によれば、第2の演出態様による変動表示を実行するときに、ストーリー性をもった一連の演出を実行する（本例では、1回目の再変動で山や海の風景に朝日が昇るような態様の背景画面を表示し、2回目の再変動で山や海の風景における正午ごろの態様の背景画面に発展させ、3回目の再変動で山や海の風景における夜間の態様の背景画面に発展させ。さらに4回目の再変動で山や海の風景における夜間から再び朝日が昇るような態様の背景画面を表示する）。そのため、特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示した後に一連の演出を実行することによって、特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示した後の演出に繋がりをもたせることができ、演出効果を高めることができる。

30

【0478】

また、この実施の形態によれば、擬似連を実行する場合に、仮停止表示した特殊表示結果（チャンス目図柄）に応じて異なる第2の演出態様による変動表示を実行する（本例では、チャンス図柄「山」を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示した場合には、山の風景の背景画面に切り替えて再変動を実行し、チャンス図柄「海」を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示した場合には、海の風景の背景画面に切り替えて再変動を実行する）。そのため、特殊表示結果（チャンス目図柄）と第2の演出態様とをリンクさせることによって、どのような特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示されるかに注目させることができる。

【0479】

40

また、この実施の形態によれば、再変動を実行した後に、第1の可変表示態様（本例では、スーパーリーチ前半の演出）から第2の可変表示態様（本例では、スーパーリーチ後半の演出）に発展する態様で演出図柄の変動表示を実行可能である。そして、特定回以上の再変動を実行した場合（本例では、再変動回数3回以上の擬似連を実行した場合）には、第1の可変表示態様での変動表示を実行することなく、第2の可変表示態様での変動表示の実行に移行する（本例では、スーパーリーチ前半の演出のスーパーリーチの報知を行うことなく、いきなりスーパーリーチ後半の演出に移行する）。そのため、再変動の態様に応じたその後の変動表示態様の発展態様が選択できるので、再変動からその後の変動表示態様までを一連の繋がりをもって違和感なく実行することができる。

【0480】

50

なお、この実施の形態では、再変動回数が特定回以上の擬似連（本例では、再変動回数3回以上の擬似連）を実行した場合に、スーパーリーチ前半の演出を飛ばして、いきなりスーパーリーチ後半の演出に移行する場合を示したが、この実施の形態で示したものにきられない。例えば、再変動回数が特定回以上の擬似連を実行した場合に、ノーマルリーチを飛ばして、いきなりスーパーリーチに発展する態様の演出を実行してもよい。また、例えば、再変動回数が特定回以上の擬似連を実行した場合に、スーパーリーチ自体を経由せずに、そのまま大当たりとするような演出を実行するようにしてもよい。

【0481】

また、再変動回数が特定回以上の擬似連を実行する場合に、遊技制御用マイクロコンピュータ560側の決定処理により、それ以外の場合と異なる演出を実行可能に構成してもよい。例えば、再変動回数が特定回以上の擬似連が実行され、ストーリー演出が所定段階まで実行される場合には、スーパーリーチを経由せずに大当たりとする変動パターンを設けるようにし、遊技制御用マイクロコンピュータ560による変動パターンの決定処理が行われることにより、再変動回数が特定回以上の擬似連を実行する場合以外と異なる演出を実行可能にしてもよい。

【0482】

なお、この実施の形態で示した遊技機において、既にリーチが成立した状態で「山」や「海」などのチャンス図柄が仮停止して特殊表示結果（チャンス図柄）が仮停止表示され、再変動が開始されて擬似連が実行されるいわゆるリーチ後擬似連を実行可能に構成してもよい。ただし、この場合、リーチ後擬似連を実行する場合に、そのリーチ後擬似連で再変動を実行したものの最終変動でリーチとならないいわゆるガセ擬似連であった場合には、最終的にリーチにもならない状態ではずれとなり、せっかくリーチが発生したのに擬似連が発生したために却って不利な状態に成り下がってはずれたような印象を遊技者に与えてしまう。そこで、変動パターンなどで指定されている擬似連がいわゆるガセ擬似連である場合には、リーチ発生後に特殊表示結果（チャンス図柄）を仮停止表示させないようにし、擬似連が発生しないようにすることが望ましい。

【0483】

また、この実施の形態では、擬似連を実行する場合に、左、中または右のいずれの変動表示領域にチャンス図柄を仮停止させるかや、「山」または「海」のいずれのチャンス図柄を仮停止するかを、演出制御用マイクロコンピュータ560側で決定する場合を示したが、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で決定して、その決定結果を特定可能なコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信したコマンドにもとづいて、左、中または右のいずれの変動表示領域にチャンス図柄を仮停止させるかや、「山」または「海」のいずれのチャンス図柄を仮停止するかを特定して、演出図柄の変動表示中に特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させて擬似連を実行するようにしてもよい。

【0484】

実施の形態2.

第1の実施の形態では、擬似連の演出に移行する前の1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときにのみチャンス目演出を実行する場合を示したが、チャンス目演出を実行するタイミングは、第1の実施の形態で示したものにきられない。例えば、擬似連の演出に移行した後、その擬似連の演出中に第1の実施の形態と同様の態様でチャンス目演出を実行するようにしてもよい。この場合、例えば、2回目や、3回目、4回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときにチャンス目演出を実行するようにしてもよい。また、擬似連を伴う1回の演出図柄の変動表示中にチャンス目演出を複数回実行可能としてもよい。例えば、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときにチャンス目演出を実行可能とするとともに、2回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときにもチャンス目演出を実行可能に構成するようにしてもよい。以下、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときに加えて、2回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときにも

チャンス目演出を実行可能に構成する第2の実施の形態を説明する。

【0485】

なお、本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。

【0486】

図52および図53は、第2の実施の形態における擬似連設定処理を示すフローチャートである。なお、この実施の形態では、以下、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときに実行可能なチャンス目演出を「チャンス目演出1」といい、2回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときに実行可能なチャンス目演出を「チャンス目演出2」といって区別する。擬似連設定処理において、ステップS1501～S1503の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0487】

次いで、演出制御用CPU101は、1回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときにチャンス目演出1を実行するか否かを決定する（ステップS1504A）。なお、ステップS1504Aの具体的な処理は、第1の実施の形態で示したステップS1504の処理と同様である。

【0488】

チャンス目演出1を実行すると決定した場合には（ステップS1505AのY）、演出制御用CPU101は、チャンス目演出1を実行することを示すチャンス目演出1フラグをセットする（ステップS1506A）。次いで、演出制御用CPU101は、今回開始する変動表示が確変大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップS1507A）。なお、確変大当たりとなるか否かは、具体的には、表示結果指定コマンド格納領域（ステップS618参照）に表示結果3指定コマンドが格納されているか否かを確認することによって判定できる。確変大当たりであれば、演出制御用CPU101は、チャンス目演出1が実行される場合の1回目に仮停止表示させる仮停止図柄を決定するためのテーブルとして、再変動回数に応じた確変大当たり時仮停止図柄決定用テーブルを選択する（ステップS1508A）。なお、再変動回数は、具体的には、ステップS8001で抽出した変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認することによって特定できる。

【0489】

確変大当たりでなければ、演出制御用CPU101は、今回開始する変動表示が通常大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップS1509A）。なお、通常大当たりとなるか否かは、具体的には、表示結果指定コマンド格納領域（ステップS618参照）に表示結果2指定コマンドが格納されているか否かを確認することによって判定できる。通常大当たりであれば、演出制御用CPU101は、チャンス目演出1が実行される場合の1回目に仮停止表示させる仮停止図柄を決定するためのテーブルとして、再変動回数に応じた通常大当たり時仮停止図柄決定用テーブルを選択する（ステップS1510A）。なお、再変動回数は、具体的には、ステップS8001で抽出した変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認することによって特定できる。

【0490】

通常大当たりでもなければ（すなわち、はずれである場合や、突然確変大当たりである場合、小当たりである場合）、演出制御用CPU101は、チャンス目演出1が実行される場合の1回目に仮停止表示させる仮停止図柄を決定するためのテーブルとして、再変動回数に応じたはずれ時仮停止図柄決定用テーブルを選択する（ステップS1511A）。なお、再変動回数は、具体的には、ステップS8001で抽出した変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認することによって特定できる。

【0491】

なお、この実施の形態では、突然確変大当たりや小当たりである場合にも、はずれ時仮停止図柄決定用テーブルを選択する場合を示しているが、このような場合にかぎらず、例えば、突然確変大当たり用や小当たり用の仮停止図柄決定用テーブルを用意し、突然確変大当たりや

10

20

30

40

50

小当りである場合には、これらのテーブルを選択するようにしてもよい。また、例えば、ステップ S 1 5 0 7 A において突然確変大当りである場合にも Y と判定するようにし、再変動回数に応じた確変大当り時仮停止図柄決定用テーブルを選択するようにしてもよい。

【 0 4 9 2 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、チャンス目演出 1 が実行される場合の仮停止図柄を決定するための仮停止図柄決定用乱数 1 A を抽出する。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 5 0 8 A , S 1 5 1 0 A , S 1 5 1 1 A で選択したチャンス目演出 1 が実行される場合の仮停止図柄決定用テーブルを用いて、抽出した仮停止図柄決定用乱数 1 A にもとづく抽選処理を行い、演出図柄の変動表示において 1 回目に仮停止表示させる特殊表示結果 (チャンス目図柄) を決定する (ステップ S 1 5 1 2 A)。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、例えば、RAM の設けられた仮停止図柄格納領域 (仮停止図柄格納領域のうちの 1 回目に仮停止表示させる特殊表示結果 (チャンス目図柄) を格納する領域) に、決定した特殊表示結果 (チャンス目図柄) を格納する。

【 0 4 9 3 】

図 5 4 は、第 2 の実施の形態におけるチャンス目演出 1 が実行される場合の仮停止図柄決定用テーブルの具体例を示す説明図である。第 1 の実施の形態で示した図 3 8 のテーブルでは、例えば、再変動回数 4 回の疑似連が実行される場合に、再変動回数が 3 回以上であることを認識可能な (A 1) の仮停止態様、および再変動回数が 4 回であることを認識可能な (A 2) ~ (A 7) の仮停止態様のみが割り振られていたが、この実施の形態では、図 5 4 に示すように、これらの仮停止態様に加えて、再変動回数 2 回に対応した (C 1) ~ (C 3) の仮停止態様、および再変動回数 1 回に対応した (D 1) ~ (D 3) の仮停止態様も割り振られている。すなわち、実際の再変動回数よりも少ない再変動回数を示唆する仮停止態様も割り振られている。従って、この実施の形態では、再変動回数 4 回の疑似連が実行される場合であっても、1 回目の特殊表示結果 (チャンス目図柄) を仮停止表示させるときに実行されるチャンス目演出 1 において、再変動回数 2 回または 1 回しか示唆されない場合がある。なお、この場合、後述するように、1 回目の特殊表示結果 (チャンス目図柄) を仮停止表示させるときにチャンス目演出 2 が実行されて、残りの再変動回数が示唆される場合がある。

【 0 4 9 4 】

なお、図 5 4 では、記載を省略しているが、再変動回数 3 回の場合も同様に、図 3 8 に示した (A 1) , (B 2) ~ (B 7) の仮停止態様に加えて、再変動回数 2 回に対応した (C 1) ~ (C 3) の仮停止態様や、再変動回数 1 回に対応した (D 1) ~ (D 3) の仮停止態様も割り振られて、実際の再変動回数よりも少ない再変動回数を示唆する仮停止態様も割り振られている。また、再変動回数 2 回の場合も同様に、図 3 8 に示した (C 1) ~ (C 6) の仮停止態様に加えて、再変動回数 1 回に対応した (D 1) ~ (D 3) の仮停止態様も割り振られて、実際の再変動回数よりも少ない再変動回数を示唆する仮停止態様も割り振られている。

【 0 4 9 5 】

また、図 5 4 では、一例として、ステップ S 1 5 0 8 A で選択される確変大当り時仮停止図柄決定用テーブルのみが示されているが、ステップ S 1 5 1 0 A で選択される通常大当り時仮停止図柄決定用テーブルや、ステップ S 1 5 1 1 A で選択されるはずれ時仮停止図柄決定用テーブルも同様の態様で、実際の再変動回数よりも少ない再変動回数を示唆する仮停止態様も割り振られている。

【 0 4 9 6 】

また、図 5 4 に示す例では、再変動回数 4 回の場合に、実際の再変動回数よりも少ない再変動回数を示唆する仮停止態様として、再変動回数 2 回に対応した (C 1) ~ (C 3) の仮停止態様、および再変動回数 1 回に対応した (D 1) ~ (D 3) の仮停止態様が割り振られている場合を示したが、これらに加えて、さらに、再変動回数 3 回に対応した (B 2) ~ (B 7) の仮停止態様も割り振られるようにしてもよい。また、再変動回数 2 回に対応した仮停止態様として (C 1) ~ (C 3) の仮停止態様のみが割り振られる場合を示

しているが、これらに加えて、(C4)～(C6)の仮停止態様も割り振られるようにしてもよい。

【0497】

チャンス目演出1を実行しないと決定した場合には(ステップS1505AのN)、演出制御用CPU101は、通常の表示態様の仮停止図柄を決定するための仮停止図柄決定用乱数2Aを抽出する。そして、演出制御用CPU101は、通常の表示態様(本例では、白図柄態様)で1回目に仮停止表示させる仮停止図柄を決定するための仮停止図柄決定用テーブルを用いて、抽出した仮停止図柄決定用乱数2Aにもとづく抽選処理を行い、演出図柄の変動表示において1回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)を決定する(ステップS1513A)。また、演出制御用CPU101は、例えば、RAMの設けられた仮停止図柄格納領域(仮停止図柄格納領域のうちの1回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)を格納する領域)に、決定した特殊表示結果(チャンス目図柄)を格納する。なお、ステップS1513Aの具体的な処理は、第1の実施の形態で示したステップS1513の処理と同様である。

10

【0498】

また、ステップS1514の処理は、第1の実施の形態で示した処理と同様である。次いで、演出制御用CPU101は、現在の処理数が再変動回数に達しているか否かを確認する(ステップS1515A)。なお、ステップS1515Aの具体的な処理は、第1の実施の形態で示したステップS1515の処理と同様であるが、ステップS1514Aでは、処理数が1であるので、変動パターンコマンドで再変動1回の擬似連を伴う変動パターン(非リーチPA1-4、ノーマルPB2-1、ノーマルPB2-3、特殊PG1-3)が指定されている場合に、ステップS1515AでYと判定され、擬似連設定処理が終了される。

20

【0499】

処理数が再変動回数に達していなければ、演出制御用CPU101は、処理数に1を加算して処理数を2とする(ステップS1502B)。次いで、演出制御用CPU101は、擬似連中に実行される再変動回数のうちチャンス目演出でまだ報知されていない回数である残報知回数を算出する(ステップS1503P)。既に説明したように、この実施の形態では、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)の仮停止表示の際に実行されるチャンス目演出1において、実際の再変動回数よりも少ない再変動回数しか示唆されない場合がある。例えば、再変動回数4回の擬似連を実行する場合に、ステップS1512Aで再変動回数2回を示唆する(C1)～(C3)の仮停止態様の特殊表示結果(チャンス目図柄)を決定した場合には、演出制御用CPU101は、残報知回数を4回-2回=2回と算出する。また、例えば、再変動回数4回の擬似連を実行する場合に、ステップS1512Aで再変動回数1回を示唆する(D1)～(D3)の仮停止態様の特殊表示結果(チャンス目図柄)を決定した場合には、演出制御用CPU101は、残報知回数を4回-1回=3回と算出する。また、例えば、再変動回数4回の擬似連を実行する場合に、ステップS1512Aで再変動回数4回を示唆する(A2)～(A7)の仮停止態様の特殊表示結果(チャンス目図柄)を決定した場合には、演出制御用CPU101は、残報知回数を4回-4回=0回と算出する。

30

40

【0500】

ただし、例えば、再変動回数4回の擬似連を実行する場合に、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示するときにチャンス目演出1を実行しないことに決定した場合には、残報知回数は4回-0回=4回となるのであるが、残報知回数が実際の再変動回数と同数となる場合には、演出制御用CPU101は、実際の再変動回数から1減算した値を残報知回数として算出するものとする。例えば、上記のように再変動回数4回の擬似連を実行する場合にチャンス目演出1を実行しない場合には、演出制御用CPU101は、残報知回数を4回-1=3回と算出する。そのようにするのは、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示するときにチャンス目演出1を実行することなく、2回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止するときにチャンス目演出2を実行する

50

ときには、既に1回目の再変動を終了して残りの再変動回数が1つ少なくなっているの
あるから、チャンス目演出2において残りの再変動回数を認識可能とするためである。

【0501】

次いで、演出制御用CPU101は、算出した残報知回数が0となっているか否かを確
認する(ステップS1503Q)。残報知回数が0であれば、そのままステップS151
3Bに移行する。すなわち、残報知回数が0であるということは、既に1回目の特殊表示
結果(チャンス目図柄)を仮停止表示するときに行したチャンス目演出1において実際
の再変動回数が報知されているということであるから、チャンス目演出2を実行する余地
がない。そのため、ステップS1504B以降のチャンス目演出2の実行有無や設定を行
うことなく、そのままステップS1513Bに移行する。

10

【0502】

残報知回数が0でなければ、2回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示さ
せるときにチャンス目演出2を実行するか否かを決定する(ステップS1504B)。な
お、ステップS1504Bの具体的な処理は、第1の実施の形態で示したステップS15
04の処理と同様である。

【0503】

なお、この実施の形態では、ステップS1504Aでチャンス目演出1を実行しないよ
うに決定された場合であっても、ステップS1504Bでチャンス目演出2を実行するこ
とに決定される場合がある。すなわち、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停
止表示するときにはチャンス目演出1は実行されずに、2回目の特殊表示結果(チャン
ス目図柄)を仮停止表示するときにはチャンス目演出2が実行される場合がある。また、逆に
、ステップS1504Aでチャンス目演出1を実行することに決定されたが、ステップS
1504Bでチャンス目演出2を実行したいことに決定される場合もある。すなわち、1
回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示するときにはチャンス目演出1が実
行されるが、2回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示するときにはチャン
ス目演出2が実行されない場合がある。また、もちろん、ステップS1504Aでチャン
ス目演出1を実行することに決定されるとともに、ステップS1504Bでチャンス目演
出2を実行することに決定された場合には、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を
仮停止表示するときにはチャンス目演出1が実行されるとともに、2回目の特殊表示結果
(チャンス目図柄)を仮停止表示するときにもチャンス目演出2が実行される。

20

30

【0504】

なお、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示するときに行されるチ
ャンス目演出1において、実際の再変動回数よりも少ない再変動回数しか示唆されない場
合に、チャンス目演出2を実行しないことに決定してしまうと、擬似連中に実際の再変動
回数が報知されないことになってしまう。従って、チャンス目演出1において実際の再変
動回数よりも少ない再変動回数しか示唆されなかった場合には、ステップS1504Bに
おいて、演出制御用CPU101は、強制的にチャンス目演出2を実行することに決定す
るようにしてもよい。また、チャンス目演出1を実行しないと決定した場合にも、ステッ
プS1504Bにおいて、演出制御用CPU101は、強制的にチャンス目演出2を実行
することに決定するようにしてもよい。

40

【0505】

チャンス目演出2を実行すると決定した場合には(ステップS1505BのY)、演出
制御用CPU101は、チャンス目演出2を実行することを示すチャンス目演出2フラグ
をセットする(ステップS1506B)。次いで、演出制御用CPU101は、今回開始
する変動表示が確変大当たりとなるものであるか否かを確認する(ステップS1507B)
。なお、確変大当たりとなるか否かは、具体的には、表示結果指定コマンド格納領域(ステ
ップS618参照)に表示結果3指定コマンドが格納されているか否かを確認すること
によって判定できる。確変大当たりであれば、演出制御用CPU101は、チャンス目演出2
が実行される場合の1回目に仮停止表示させる仮停止図柄を決定するためのテーブルとし
て、再変動回数に応じた確変大当たり時仮停止図柄決定用テーブルを選択する(ステップS

50

1508B)。なお、再変動回数は、具体的には、ステップS8001で抽出した変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認することによって特定できる。

【0506】

確変大当りでなければ、演出制御用CPU101は、今回開始する変動表示が通常大当りとなるものであるか否かを確認する(ステップS1509B)。なお、通常大当りとなるか否かは、具体的には、表示結果指定コマンド格納領域(ステップS618参照)に表示結果2指定コマンドが格納されてい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、演出制御用CPU101は、チャンス目演出2が実行される場合の1回目に仮停止表示させる仮停止図柄を決定するためのテーブルとして、再変動回数に応じた通常大当り時仮停止図柄決定用テーブルを選択する(ステップS1510B)。なお、再変動回数は、具体的には、ステップS8001で抽出した変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認することによって特定できる。

10

【0507】

通常大当りでもなければ(すなわち、はずれである場合や、突然確変大当りである場合、小当りである場合)、演出制御用CPU101は、チャンス目演出2が実行される場合の1回目に仮停止表示させる仮停止図柄を決定するためのテーブルとして、再変動回数に応じたはずれ時仮停止図柄決定用テーブルを選択する(ステップS1511B)。なお、再変動回数は、具体的には、ステップS8001で抽出した変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認することによって特定できる。

【0508】

20

なお、この実施の形態では、突然確変大当りや小当りである場合にも、はずれ時仮停止図柄決定用テーブルを選択する場合を示しているが、このような場合にかぎらず、例えば、突然確変大当り用や小当り用の仮停止図柄決定用テーブルを用意し、突然確変大当りや小当りである場合には、これらのテーブルを選択するようにしてもよい。また、例えば、ステップS1507Bにおいて突然確変大当りである場合にもYと判定するようにし、再変動回数に応じた確変大当り時仮停止図柄決定用テーブルを選択するようにしてもよい。

【0509】

次いで、演出制御用CPU101は、チャンス目演出2が実行される場合の仮停止図柄を決定するための仮停止図柄決定用乱数1Bを抽出する。そして、演出制御用CPU101は、ステップS1508B、S1510B、S1511Bで選択したチャンス目演出2が実行される場合の仮停止図柄決定用テーブルを用いて、抽出した仮停止図柄決定用乱数1Bにもとづく抽選処理を行い、演出図柄の変動表示において2回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)を決定する(ステップS1512B)。また、演出制御用CPU101は、例えば、RAMの設けられた仮停止図柄格納領域(仮停止図柄格納領域のうちの2回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)を格納する領域)に、決定した特殊表示結果(チャンス目図柄)を格納する。

30

【0510】

図55は、第2の実施の形態におけるチャンス目演出2が実行される場合の仮停止図柄決定用テーブルの具体例を示す説明図である。2回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示させるときにチャンス目演出2を実行する場合には、既に1回目の再変動を行った後であるので、残報知回数は最大で3回である。従って、図55に示すように、残報知回数が3回である場合には、再変動回数3回に対応した(A)、(B2)~(B7)の仮停止態様が割り振られ、残報知回数が2回である場合には、再変動回数2回に対応した(C1)~(C6)の仮停止態様が割り振られ、残報知回数が1回である場合には、再変動回数1回に対応した(D1)~(D3)の仮停止態様が割り振られている。

40

【0511】

なお、図55では、一例として、ステップS1508Bで選択される確変大当り時仮停止図柄決定用テーブルのみが示されているが、ステップS1510Bで選択される通常大当り時仮停止図柄決定用テーブルや、ステップS1511Bで選択されるはずれ時仮停止図柄決定用テーブルも同様の態様で割り振りが行われている。ただし、ステップS151

50

1 Bで選択されるはずれ時仮停止図柄決定用テーブルに関しては、はずれの場合には最大で再変動回数3回の擬似連が実行されるのであり、残報知回数は最大で2回なのであるから、残報知回数2回用に再変動回数2回に対応した(C1)~(C6)の仮停止態様、および残報知回数1回用に再変動回数1回に対応した(D1)~(D3)の仮停止態様のみが割り振られている。

【0512】

残報知回数が0であった場合(ステップS1503QのY)、またはチャンス目演出2を実行しないと決定した場合には(ステップS1505BのN)、演出制御用CPU101は、通常の表示態様の仮停止図柄を決定するための仮停止図柄決定用乱数2Bを抽出する。そして、演出制御用CPU101は、通常の表示態様(本例では、白図柄態様)で2回目に仮停止表示させる仮停止図柄を決定するための仮停止図柄決定用テーブルを用いて、抽出した仮停止図柄決定用乱数2Bにもとづく抽選処理を行い、演出図柄の変動表示において2回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)を決定する(ステップS1513B)。また、演出制御用CPU101は、例えば、RAMの設けられた仮停止図柄格納領域(仮停止図柄格納領域のうちの2回目に仮停止表示させる特殊表示結果(チャンス目図柄)を格納する領域)に、決定した特殊表示結果(チャンス目図柄)を格納する。なお、ステップS1513Bの具体的な処理は、第1の実施の形態で示したステップS1513の処理と同様である。

【0513】

次いで、演出制御用CPU101は、現在の処理数が再変動回数に達しているか否かを確認する(ステップS1515B)。なお、ステップS1515Bの具体的な処理は、第1の実施の形態で示したステップS1515の処理と同様であるが、ステップS1515Bでは、処理数は2~4のいずれかであるので、処理数が再変動回数2回~4回のいずれかに達したと判定されたことにもとづいて、擬似連設定処理が終了される。

【0514】

なお、ステップS1516~S1517の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0515】

図56は、第2の実施の形態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、ステップS8101~S8106の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0516】

擬似連が実行される場合であれば、演出制御用CPU101は、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示させる1回目の仮停止タイミングとなっているか否かを確認する(ステップS8107A)。なお、1回目の仮停止タイミングであるか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。1回目の仮停止タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、チャンス目演出1フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS8108A)。チャンス目演出1フラグがセットされていれば(すなわち、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示する際にチャンス目演出1を実行することに決定されていれば)、演出制御用CPU101は、チャンス目演出1フラグをリセットする(ステップS8109A)。そして、演出制御用CPU101は、チャンス目演出1を伴う態様で、ステップS1512Aで決定した1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示させる(ステップS8110A)。一方、チャンス目演出1フラグがセットされていなければ(すなわち、1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示する際にチャンス目演出1を実行しないことに決定されていれば)、演出制御用CPU101は、通常の表示態様(白図柄態様)で、ステップS1513Aで決定した1回目の特殊表示結果(チャンス目図柄)を仮停止表示させる(ステップS8111A)。なお、ステップS8107A~S8111Aの具体的な処理は、第1の実施の形態で示したステップS8107~S8111の処理と同様である。

【0517】

1 回目の仮停止タイミングでなければ、演出制御用 CPU 101 は、2 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる 2 回目の仮停止タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ S 8107B）。なお、2 回目の仮停止タイミングであるか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。2 回目の仮停止タイミングとなっていれば、演出制御用 CPU 101 は、チャンス目演出 2 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 8108B）。チャンス目演出 2 フラグがセットされていれば（すなわち、2 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示する際にチャンス目演出 2 を実行することに決定されていれば）、演出制御用 CPU 101 は、チャンス目演出 2 フラグをリセットする（ステップ S 8109B）。そして、演出制御用 CPU 101 は、チャンス目演出 2 を伴う態様で、ステップ S 1512B で決定した 2 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる（ステップ S 8110B）。一方、チャンス目演出 2 フラグがセットされていなければ（すなわち、2 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示する際にチャンス目演出 2 を実行しないことに決定されていれば）、演出制御用 CPU 101 は、通常の表示態様（白図柄態様）で、ステップ S 1513B で決定した 2 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる（ステップ S 8111B）。なお、ステップ S 8107B～S 8111B の具体的な処理は、第 1 の実施の形態で示したステップ S 8107～S 8111 の処理と同様である。

10

【0518】

2 回目の仮停止タイミングでなければ、演出制御用 CPU 101 は、3 回目以降の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる 3 回目以降の仮停止タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ S 8112X）。なお、3 回目以降の仮停止タイミングであるか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。3 回目以降の仮停止タイミングとなっていれば、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 8111A，S 8111B と同様の処理に従って、通常の表示態様（白図柄態様）で、3 回目または 4 回目のいずれの特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるタイミングであるかに応じて、ステップ S 1517 で決定した特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる（ステップ S 8113）。

20

【0519】

なお、ステップ S 8114 以降の処理は、第 1 の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

30

【0520】

図 57 および図 58 は、第 2 の実施の形態におけるチャンス目演出 1 およびチャンス目演出 2 の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図 57 は、1 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときにチャンス目演出 1 を実行するとともに、2 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときにチャンス目演出 2 を実行する場合を示している。また、図 58 は、チャンス目演出 1 の実行は行わず、2 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させるときにチャンス目演出 2 のみを実行する場合を示している。なお、図 57 および図 58 において、(1)(2)(3)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。

40

【0521】

まず、図 57 を用いて、チャンス目演出 1 およびチャンス目演出 2 の両方を実行する場合を説明する。演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、背景指定コマンドを受信した後、変動パターンコマンドを受信したことにともづいて、図 57(1) に示すように、左中右の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、変動開始時に、擬似連設定処理（ステップ S 8002 参照）を実行し、変動表示中に仮停止表示させる各特殊表示結果（チャンス目図柄）や、チャンス目演出 1 およびチャンス目演出 2 の有無、切替用背景画面を決定する（ステップ S 1503A～S 1513A，S 1514，S 1503P～S 1513B，S 1517 参照）。なお、図 57 に示す例では、チャンス図柄の種類として「山」の図柄を決定するとともに、チャンス目演出 1 および

50

チャンス目演出 2 の両方を実行することに決定したものとする。また、図 5 7 に示す例では、再変動回数が 4 回であるものとし、1 回目に仮停止表示させる特殊表示結果（チャンス目図柄）として、図 5 4 に示す（D 1）の仮停止態様の特殊表示結果（チャンス目図柄）を決定したものとし、2 回目に仮停止表示させる特殊表示結果（チャンス目図柄）として、図 5 5 に示す（A 1）の仮停止態様の特殊表示結果（チャンス目図柄）を決定したものとする。なお、（D 1）の仮停止態様の特殊表示結果（チャンス目図柄）は、図 5 4 に示したように、左の変動表示領域において青図柄態様でチャンス図柄を仮停止させ、中および右の変動表示領域においてチャンス図柄以外の図柄を仮停止させるものである。また、（A 1）の仮停止態様の特殊表示結果（チャンス目図柄）は、図 5 5 に示したように、左、中および右の全ての変動表示領域において青図柄態様でチャンス図柄を仮停止させるものである。

10

【 0 5 2 2 】

1 回目の仮停止タイミングとなると、チャンス目演出 1 を伴う特殊表示結果（チャンス目図柄）の仮停止表示を行う。具体的には、（D 1）の仮停止態様の特殊表示結果（チャンス目図柄）に決定されていることにもとづいて、図 5 7（2）に示すように、まず左の変動表示領域において青図柄態様で「山」のチャンス図柄を仮停止させ、次いで右の変動表示領域においてチャンス図柄以外の図柄（本例では、図柄「1」）を仮停止させ、最後に中の変動表示領域においてチャンス図柄以外の図柄（本例では、図柄「8」）を仮停止させる。この場合、実際の再変動回数は 4 回であるが、チャンス目演出 1 が実行された段階では、青図柄態様のチャンス図柄が 1 つあることにもとづいて、最低 1 回の再変動があることしか認識することができない。

20

【 0 5 2 3 】

次いで、1 回目の再変動タイミングとなると、図 5 7（3）に示すように、通常的背景画面から山の風景の背景画面に切り替えられる（ステップ S 8 1 1 5 参照）とともに、1 回目の再変動が開始される（ステップ S 8 1 1 6，S 8 1 1 7，S 8 1 0 5 参照）。

【 0 5 2 4 】

次いで、2 回目の仮停止タイミングとなると、チャンス目演出 2 を伴う特殊表示結果（チャンス目図柄）の仮停止表示を行う。具体的には、（A 1）の仮停止態様の特殊表示結果（チャンス目図柄）に決定されていることにもとづいて、図 5 7（4）に示すように、まず左の変動表示領域において青図柄態様で「山」のチャンス図柄を仮停止させ、次いで右の変動表示領域において青図柄態様で「山」のチャンス図柄を仮停止させ、最後に中の変動表示領域において青図柄態様で「山」のチャンス図柄を仮停止させる。この場合、チャンス目演出 2 において、青図柄態様のチャンス図柄が 3 つ仮停止されたことにもとづいて、さらに 3 回の再変動があることを認識することができる。従って、チャンス目演出 1 において認識できた 1 回とあわせて合計 4 回の再変動が行われる擬似連であることを遊技者は認識することができる。

30

【 0 5 2 5 】

次に、図 5 8 を用いて、チャンス目演出 1 を行わずにチャンス目演出 2 のみを実行する場合を説明する。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、背景指定コマンドを受信した後、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、図 5 8（1）に示すように、左中右の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動開始時に、擬似連設定処理（ステップ S 8 0 0 2 参照）を実行し、変動表示中に仮停止表示させる各特殊表示結果（チャンス目図柄）や、チャンス目演出 1 およびチャンス目演出 2 の有無、切替用背景画面を決定する（ステップ S 1 5 0 3 A ~ S 1 5 1 3 A，S 1 5 1 4，S 1 5 0 3 P ~ S 1 5 1 3 B，S 1 5 1 7 参照）。なお、図 5 8 に示す例では、チャンス図柄の種類として「山」の図柄を決定するとともに、チャンス目演出 2 のみを実行することに決定したものとする。また、図 5 8 に示す例では、再変動回数が 4 回であるものとし、2 回目に仮停止表示させる特殊表示結果（チャンス目図柄）として、図 5 5 に示す（A 1）の仮停止態様の特殊表示結果（チャンス目図柄）を決定したものとする。なお、（A 1）の仮停止態様の特殊表示結果（チャンス目図柄）は、図 5 5 に示したよ

40

50

うに、左、中および右の全ての変動表示領域において青図柄態様でチャンス図柄を仮停止させるものである。

【 0 5 2 6 】

1 回目の仮停止タイミングとなると、通常が表示態様で特殊表示結果（チャンス目図柄）の仮停止表示を行う。具体的には、図 5 8（2）に示すように、左中右のいずれか 1 つの変動表示領域にのみ（本例では、左の変動表示領域）白図柄態様で「山」のチャンス図柄を仮停止させ、他の変動表示領域には、チャンス図柄以外の図柄を仮停止させる（本例では、右の変動表示領域に図柄「1」を仮停止させ、中の変動表示領域に図柄「8」を仮停止させる）。この場合、1 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）の仮停止表示ではチャンス目演出 1 が実行されなかったため、遊技者は再変動回数を全く認識することはできない。

10

【 0 5 2 7 】

次いで、1 回目の再変動タイミングとなると、図 5 8（3）に示すように、通常的背景画面から山の風景の背景画面に切り替えられる（ステップ S 8 1 1 5 参照）とともに、1 回目の再変動が開始される（ステップ S 8 1 1 6，S 8 1 1 7，S 8 1 0 5 参照）。

【 0 5 2 8 】

次いで、2 回目の仮停止タイミングとなると、チャンス目演出 2 を伴う特殊表示結果（チャンス目図柄）の仮停止表示を行う。具体的には、（A 1）の仮停止態様の特殊表示結果（チャンス目図柄）に決定されていることにもとづいて、図 5 8（4）に示すように、まず左の変動表示領域において青図柄態様で「山」のチャンス図柄を仮停止させ、次いで右の変動表示領域において青図柄態様で「山」のチャンス図柄を仮停止させ、最後に中の変動表示領域において青図柄態様で「山」のチャンス図柄を仮停止させる。この場合、チャンス目演出 2 において、青図柄態様のチャンス図柄が 3 つ仮停止されたことにもとづいて、この 2 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）の仮停止表示以降に 3 回の再変動があることを認識することができる。そして、既に 1 回目の再変動が実行された後なのであるから、既に実行された 1 回の再変動とあわせて合計 4 回の再変動が行われる擬似連であることを遊技者は認識することができる。

20

【 0 5 2 9 】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、チャンス目演出を実行せず青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄を仮停止させていなくても再変動を開始可能である。そして、擬似連中のいずれかのタイミングでチャンス目演出を実行して青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄を仮停止させることが可能である。例えば、この実施の形態では、1 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示されるときにチャンス目演出 1 が実行されず青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄が仮停止されなくても、1 回目の再変動が開始されて擬似連が実行される場合がある。そして、擬似連が開始された後に、2 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示されるときにチャンス目演出 2 が実行されて青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄が仮停止される場合がある。そのため、擬似連中でも青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄が仮停止される場合があるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【 0 5 3 0 】

なお、この実施の形態では、1 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示されるとき、および 2 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示されるときに、チャンス目演出を実行して青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄が仮停止されるようにする場合を示したが、このような形態にかぎられない。例えば、3 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示されるときや、4 回目の特殊表示結果（チャンス目図柄）が仮停止表示されるときにも、チャンス目演出を実行して青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄を仮停止可能に構成するようにしてもよい。

40

【 0 5 3 1 】

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 8 0、音声出力基板 7 0 およびランプドライバ基板 3 5 が設けられているが、

50

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。

【０５３２】

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

【産業上の利用可能性】

【０５３３】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示領域を含む可変表示手段を備え、該可変表示手段において導出表示された識別情報の組み合わせがあらかじめ定められた特定表示結果となったときに遊技者に有利な特定遊技状態とする遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

【０５３４】

- 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
- １ ３ 第１始動入賞口
- １ ４ 第２始動入賞口
- ２ ０ 特別可変入賞球装置
- ３ １ 遊技制御基板（主基板）
- ５ ６ 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

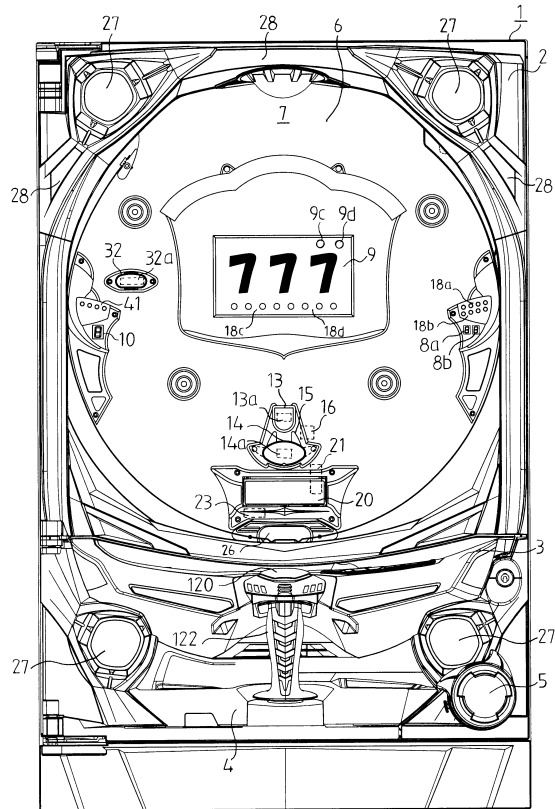
10

20

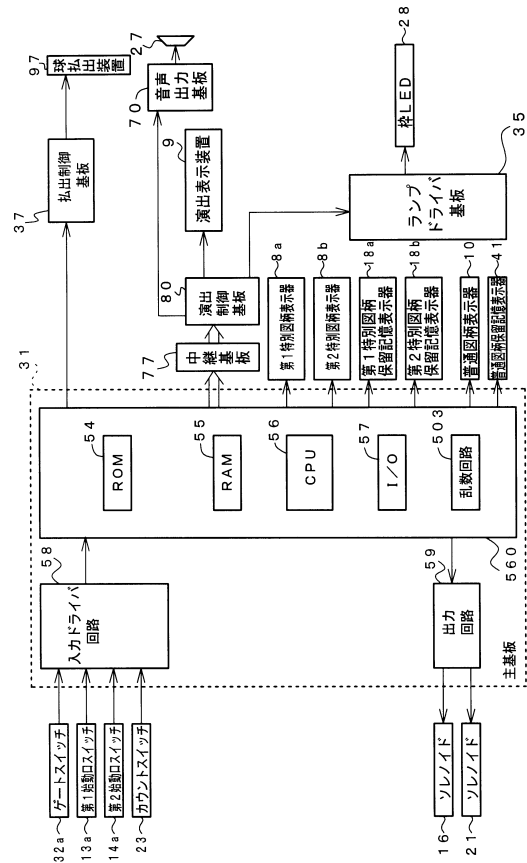
30

40

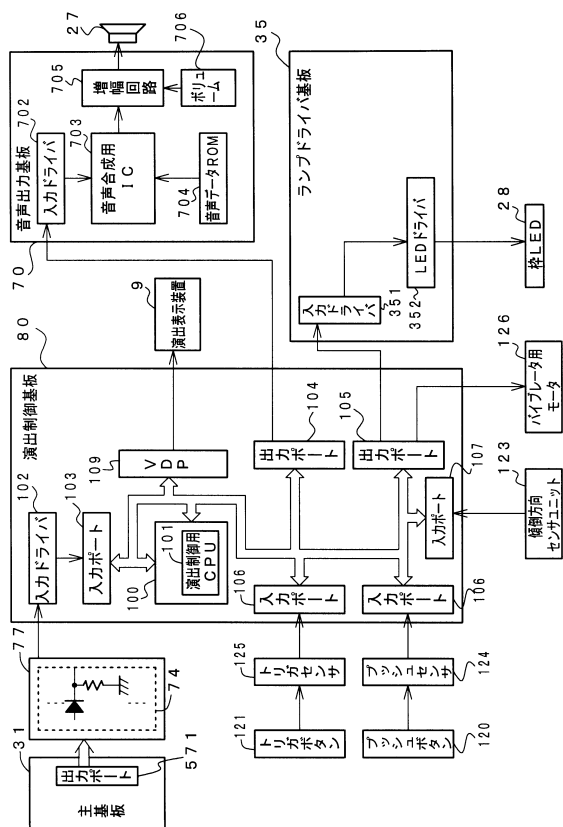
【 図 1 】



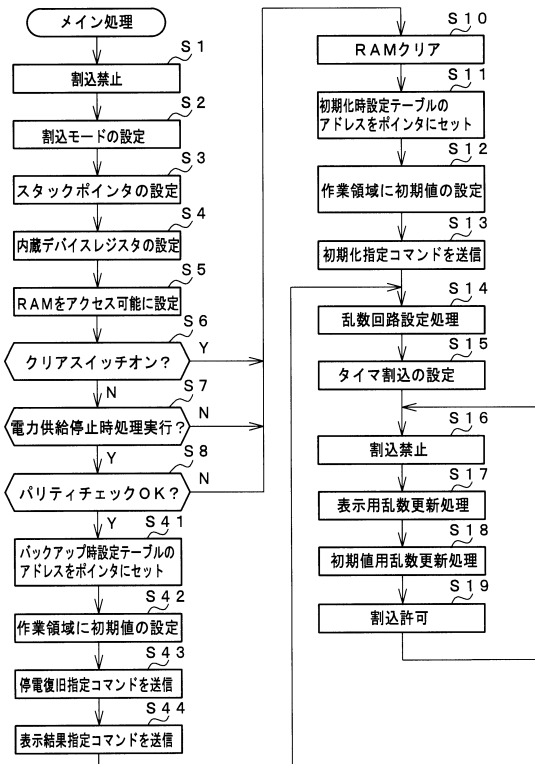
【 図 2 】



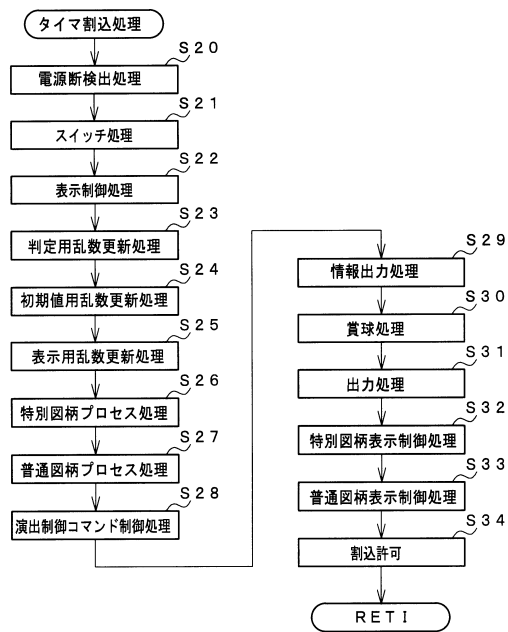
【 図 3 】



【圖 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	特回変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(2回)	スーパー	22.75	通常変動ではずれ後、再変動2回でスーパーリーチではずれ
	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	32.75	スーパーリーチではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回でノーマルリーチで大当り
	スーパーPA3-3	擬似連(2回)	スーパー	22.75	通常変動ではずれ後、再変動2回でスーパーリーチで大当り
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパー	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回でスーパーリーチで大当り
	スーパーPA3-5	擬似連(4回)	スーパー	35.50	通常変動ではずれ後、再変動4回でスーパーリーチで大当り
	スーパーPB3-2	なし	スーパー	32.75	スーパーリーチで大当り
突然確変大当り/小当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチ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
0~9	10~29	30~39

(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
0~9	10~36	37~39

(E)

【図 9】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A

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

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132B

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

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132C

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

(D)
小当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1~251	

【図 10】

(A)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用) 135A

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-6
1~79	80~99	100~169	170~229	230~251

(B)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用) 135B

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-6
1~79	80~89	90~199	200~214	215~229	230~251

(C)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確変/時短用) 135C

変動パターン種別			
非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-6
1~190	191~209	210~219	220~251

【図 11】

(A)
当り変動パターン判定テーブル 137A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~560	ノーマルPA2-3
	561~997	ノーマルPA2-4
ノーマルCA3-2	1~360	ノーマルPB2-3
	361~997	ノーマルPB2-4
スーパーCA3-3	1~161	スーパーPA3-3
	162~461	スーパーPA3-4
	462~629	スーパーPA3-5
	630~997	スーパーPB3-2

(B)
当り変動パターン判定テーブル 137B

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

【図 12】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1~997	非リーチPA1-1
非リーチCA2-2	1~500	非リーチPA1-3
	501~997	非リーチPA1-4
非リーチCA2-3	1~997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-4	1~560	ノーマルPA2-1
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-5	1~560	ノーマルPB2-1
	561~997	ノーマルPB2-2
スーパーCA2-6	1~560	スーパーPA3-1
	561~578	スーパーPA3-2
	579~997	スーパーPB3-1

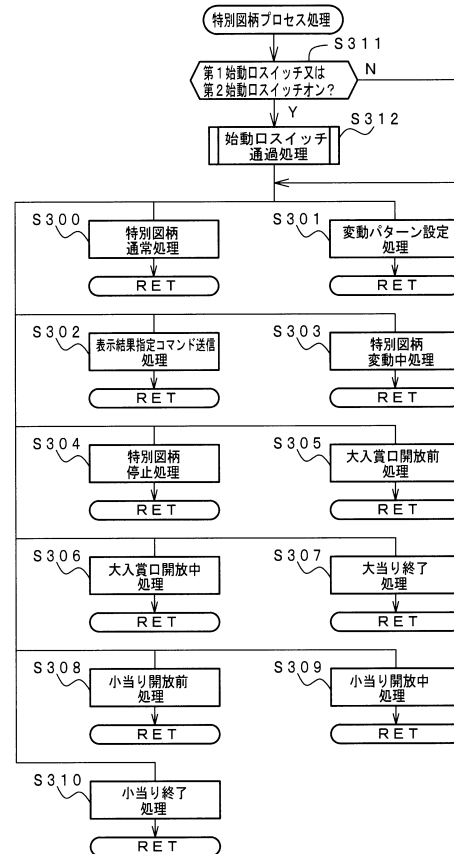
【図 13】

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 (X X=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を指定
A 0	0 1	大当り開始1指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始2指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 3	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	X Xで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X Xで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了1指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A 3	0 2	大当り終了2指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A 3	0 3	小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

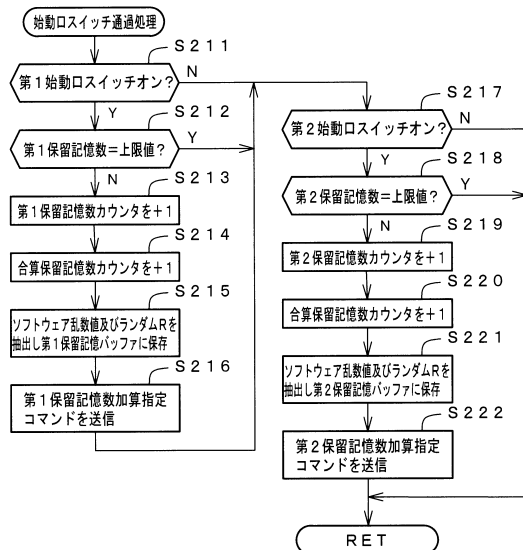
【図 14】

MODE	EXT	名称	内容
B 0 0 0		通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0 0 1		時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
B 0 0 2		確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
C 0 0 0		第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C 1 0 0		第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C 2 0 0		第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C 3 0 0		第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定

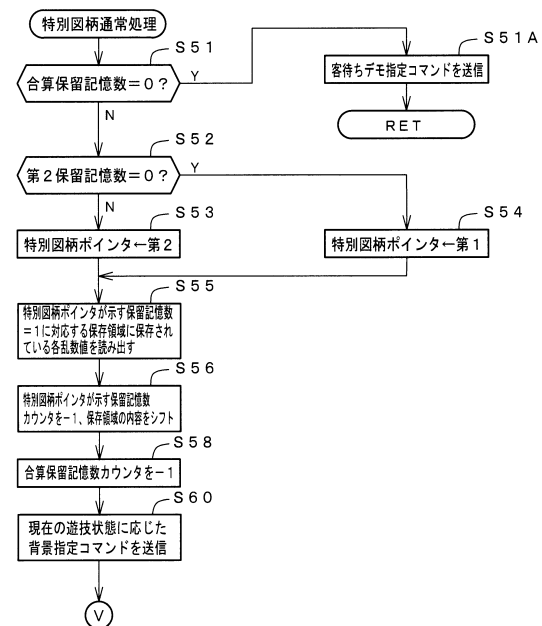
【図 15】



【図 16】



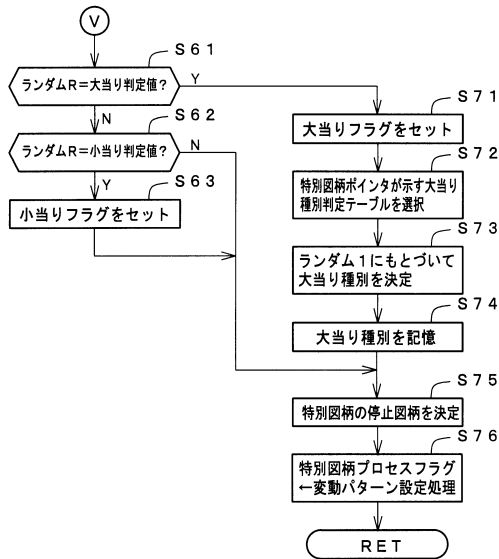
【図 18】



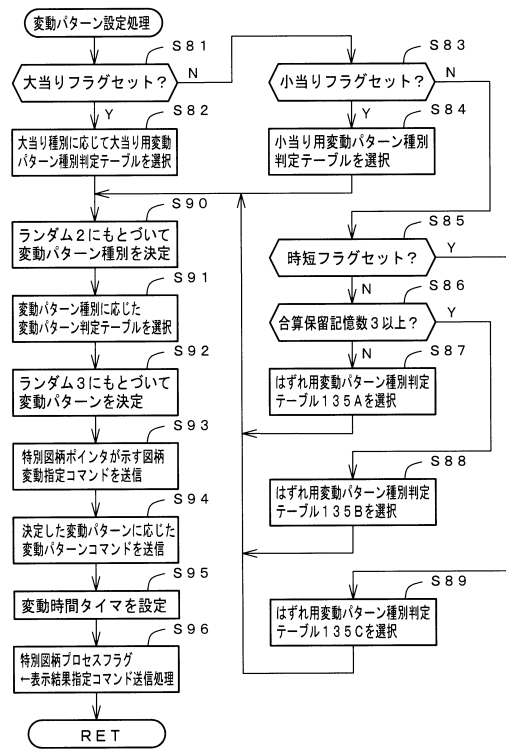
【図 17】

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

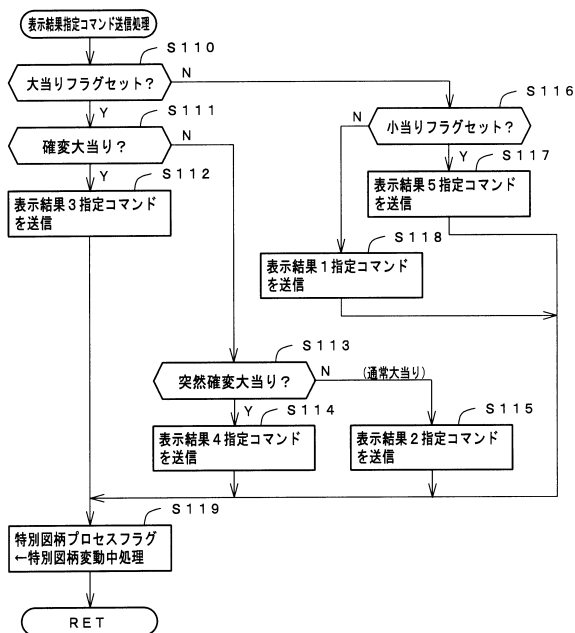
【図 19】



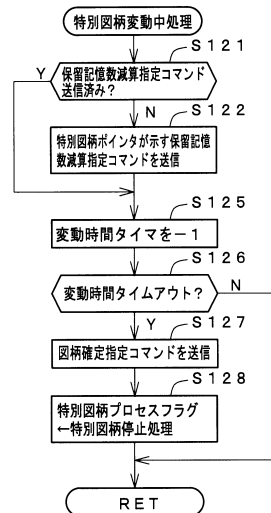
【図 20】



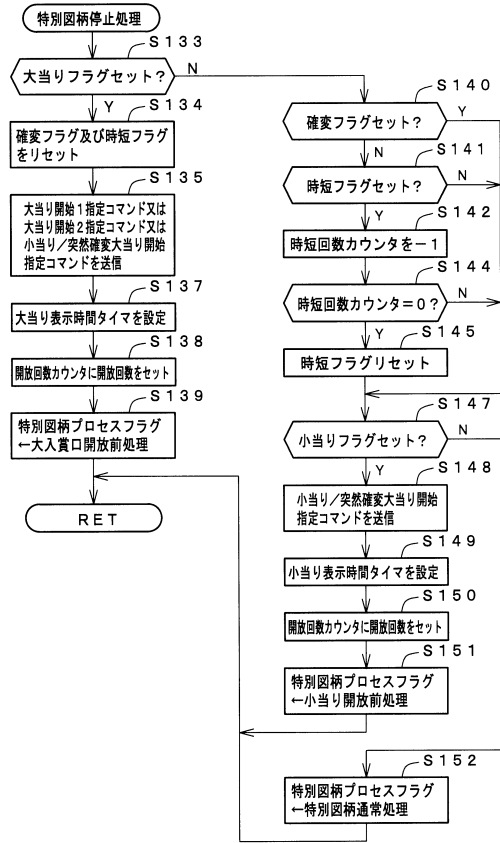
【図 21】



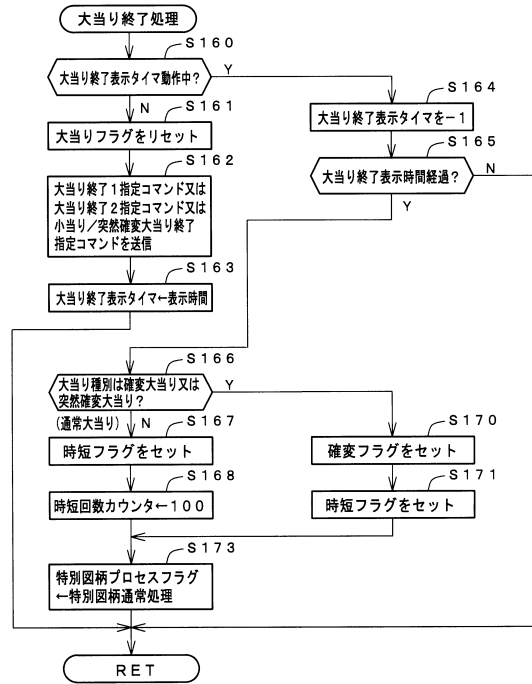
【図 22】



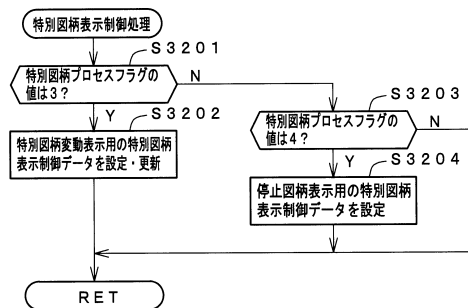
【図 23】



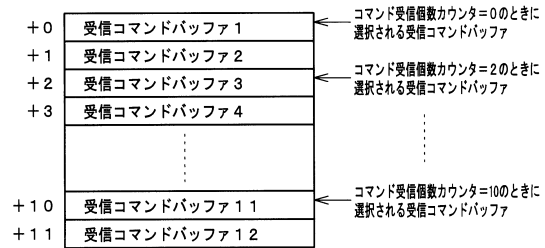
【図 24】



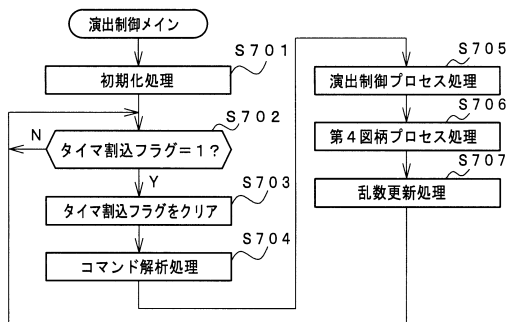
【図 25】



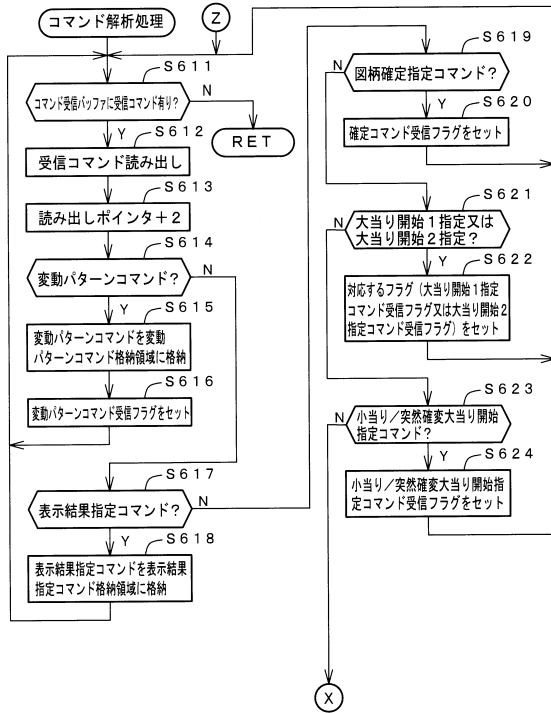
【図 27】



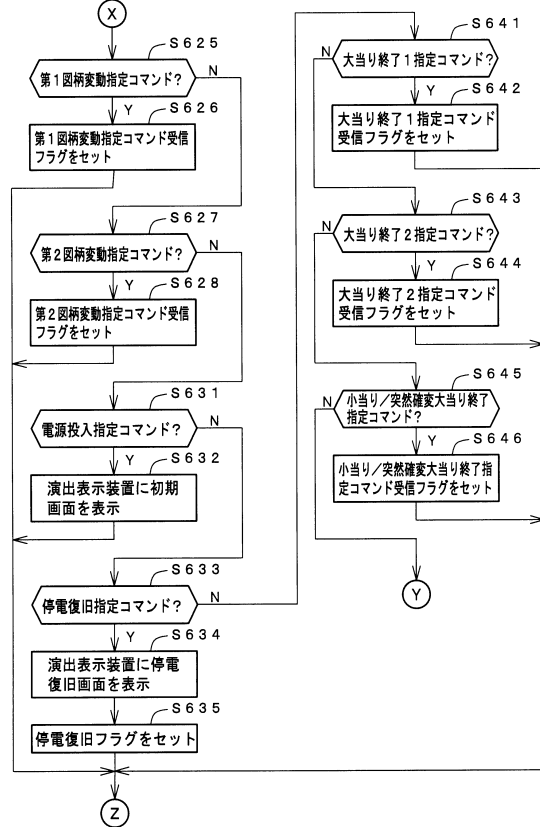
【図 26】



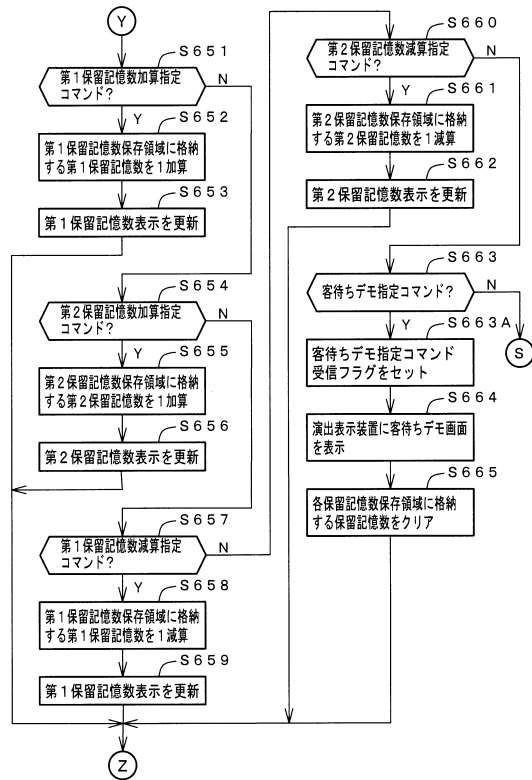
【図 28】



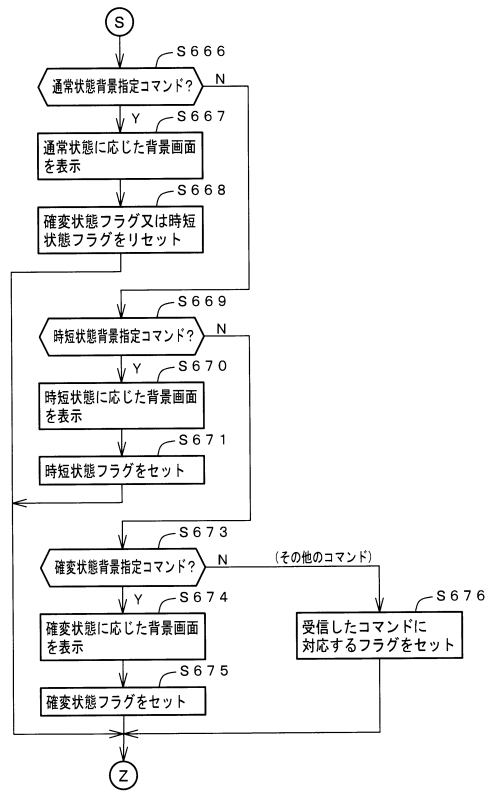
【図 29】



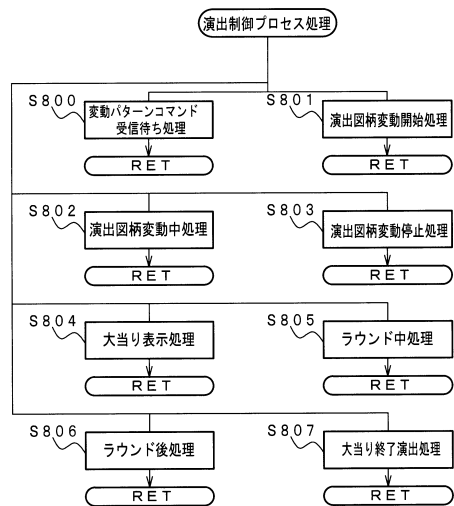
【図 30】



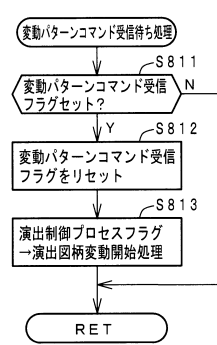
【図 31】



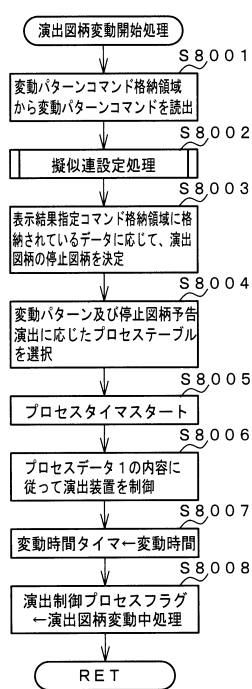
【図 3 2】



【図 3 3】



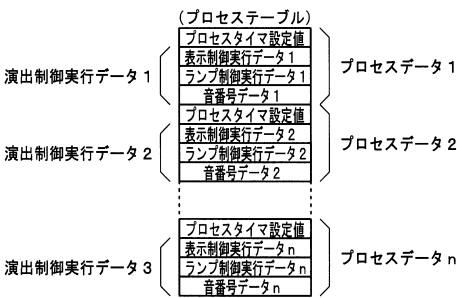
【図 3 4】



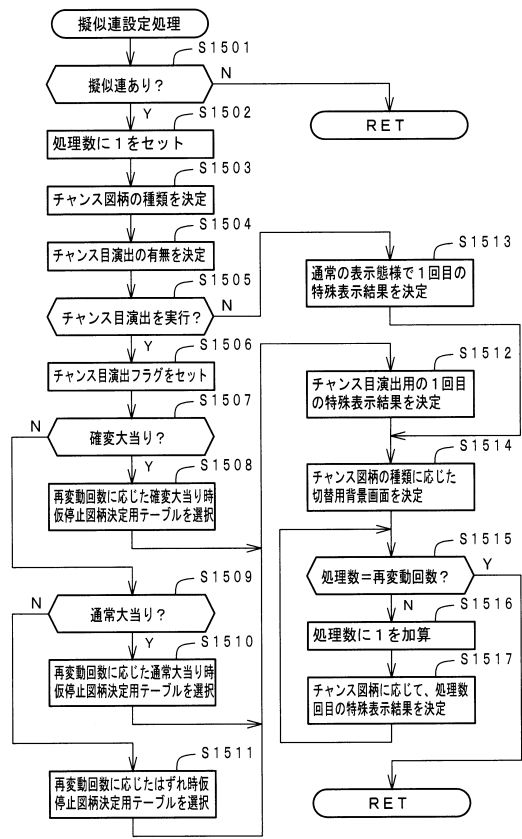
【図 3 5】

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
通常大当たり	通常大当たり図柄	偶数の揃い
確変大当たり	確変大当たり図柄	奇数の揃い
突然確変大当たり ／小当たり	突然確変大当たり図柄 ／小当たり図柄	1 3 5

【図 3 6】



【図 37】



【図 38】

仮停止図柄決定用テーブル [確変大当り時]

再変動回数	仮停止態様	左図柄	中図柄	右図柄	割振数
4回	A 1	青図柄	青図柄	青図柄	10個
	A 2	桜図柄	青図柄	青図柄	25個
	A 3	青図柄	桜図柄	青図柄	25個
	A 4	青図柄	青図柄	桜図柄	25個
	A 5	桜図柄	桜図柄	—	5個
	A 6	桜図柄	—	桜図柄	5個
	A 7	—	桜図柄	桜図柄	5個
3回	B 1	青図柄	青図柄	青図柄	25個
	B 2	桜図柄	青図柄	—	13個
	B 3	桜図柄	—	青図柄	12個
	B 4	青図柄	桜図柄	—	13個
	B 5	—	桜図柄	青図柄	12個
	B 6	青図柄	—	桜図柄	13個
	B 7	—	青図柄	桜図柄	12個
2回	C 1	青図柄	青図柄	—	23個
	C 2	青図柄	—	青図柄	23個
	C 3	—	青図柄	青図柄	24個
	C 4	桜図柄	—	—	10個
	C 5	—	桜図柄	—	10個
	C 6	—	—	桜図柄	10個
1回	D 1	青図柄	—	—	33個
	D 2	—	青図柄	—	33個
	D 3	—	—	青図柄	34個

【図 39】

仮停止図柄決定用テーブル [通常大当り時]

再変動回数	仮停止態様	左図柄	中図柄	右図柄	割振数
4回	A 1	青図柄	青図柄	青図柄	10個
	A 2	桜図柄	青図柄	青図柄	30個
	A 3	青図柄	桜図柄	青図柄	30個
	A 4	青図柄	青図柄	桜図柄	30個
3回	B 1	青図柄	青図柄	青図柄	25個
	B 2	桜図柄	青図柄	—	13個
	B 3	桜図柄	—	青図柄	12個
	B 4	青図柄	桜図柄	—	13個
	B 5	—	桜図柄	青図柄	12個
	B 6	青図柄	—	桜図柄	13個
	B 7	—	青図柄	桜図柄	12個
2回	C 1	青図柄	青図柄	—	23個
	C 2	青図柄	—	青図柄	23個
	C 3	—	青図柄	青図柄	24個
	C 4	桜図柄	—	—	10個
	C 5	—	桜図柄	—	10個
	C 6	—	—	桜図柄	10個
1回	D 1	青図柄	—	—	33個
	D 2	—	青図柄	—	33個
	D 3	—	—	青図柄	34個

【図 40】

仮停止図柄決定用テーブル [はずれ時]

再変動回数	仮停止態様	左図柄	中図柄	右図柄	割振数
3回	A 1	青図柄	青図柄	青図柄	40個
	B 2	桜図柄	青図柄	—	10個
	B 3	桜図柄	—	青図柄	10個
	B 4	青図柄	桜図柄	—	10個
	B 5	—	桜図柄	青図柄	10個
	B 6	青図柄	—	桜図柄	10個
	B 7	—	青図柄	桜図柄	10個
2回	C 1	青図柄	青図柄	—	25個
	C 2	青図柄	—	青図柄	25個
	C 3	—	青図柄	青図柄	25個
	C 4	桜図柄	—	—	8個
	C 5	—	桜図柄	—	8個
	C 6	—	—	桜図柄	9個
1回	D 1	青図柄	—	—	33個
	D 2	—	青図柄	—	33個
	D 3	—	—	青図柄	34個

【図 41】

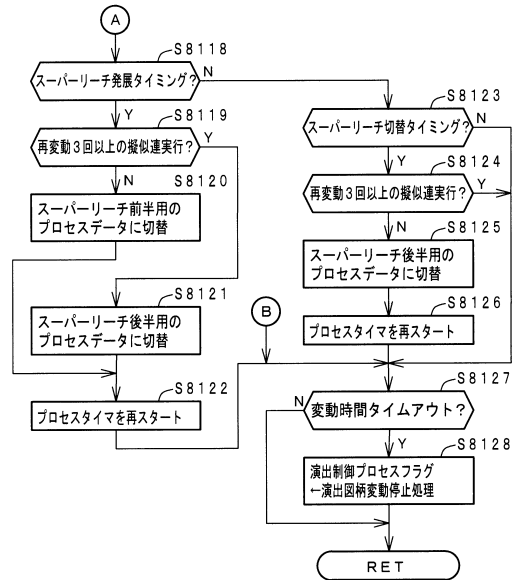
(A) 仮停止図柄決定用テーブル [チャンス図柄「山」の場合]

仮停止図柄	左「山」	中「山」	右「山」
割振数	20個	20個	20個

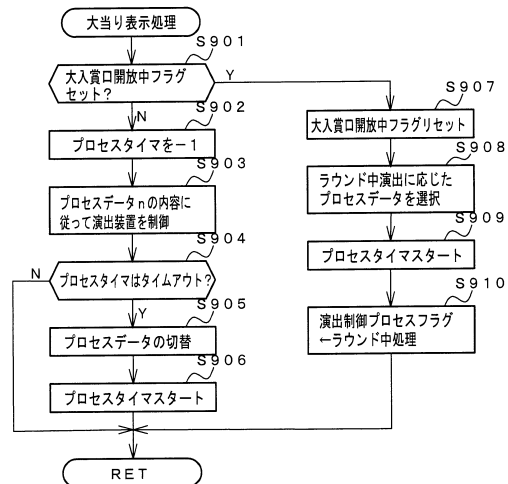
(B) 仮停止図柄決定用テーブル [チャンス図柄「海」の場合]

仮停止図柄	左「海」	中「海」	右「海」
割振数	20個	20個	20個

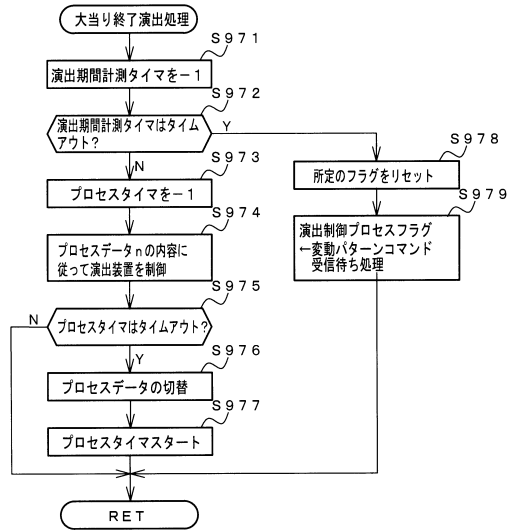
【 図 4 3 】



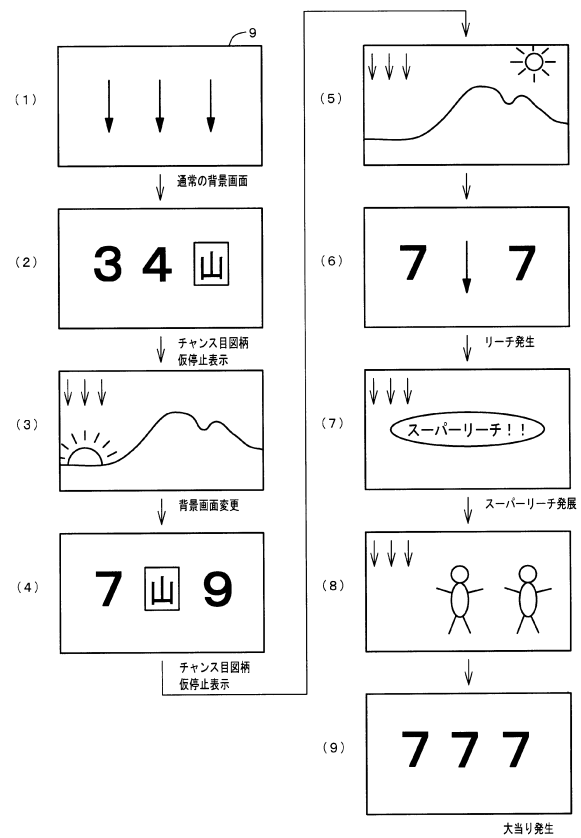
【 図 4 5 】



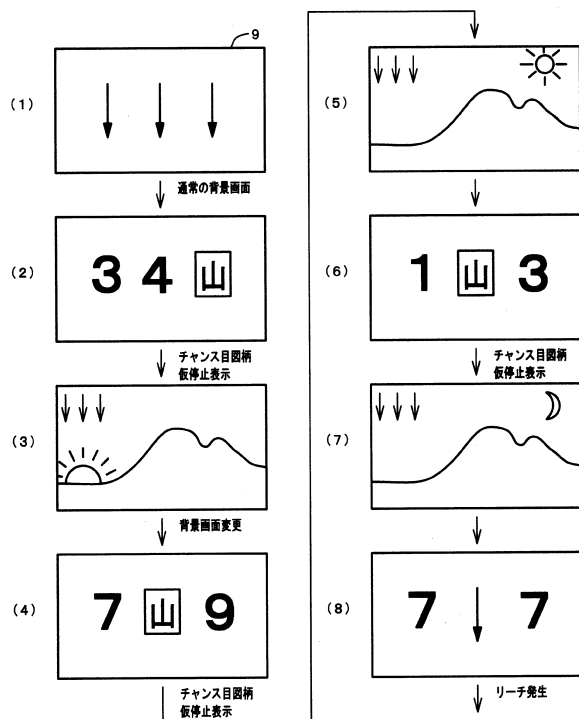
【図 46】



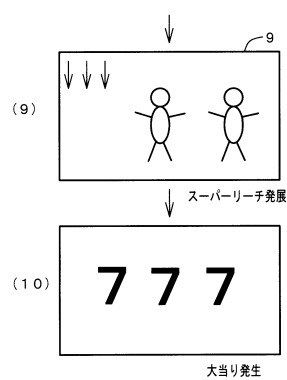
【図 47】



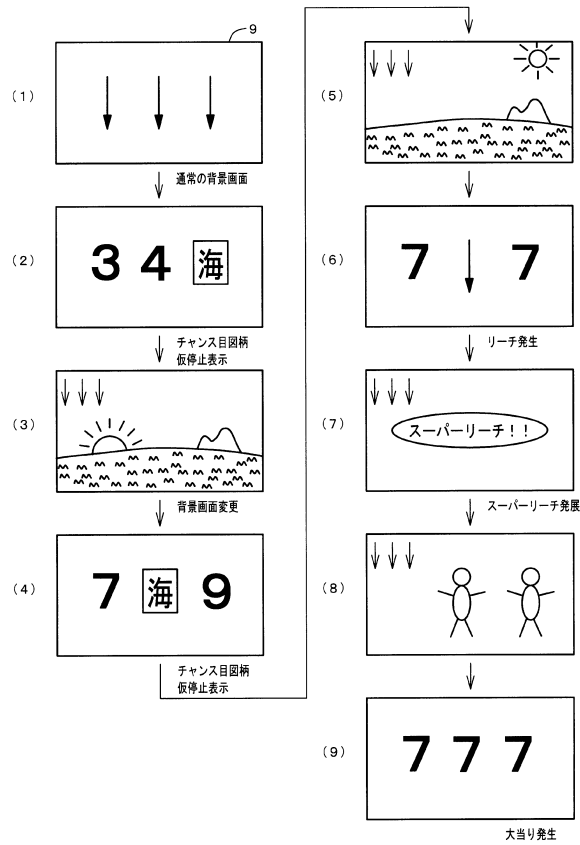
【図 48】



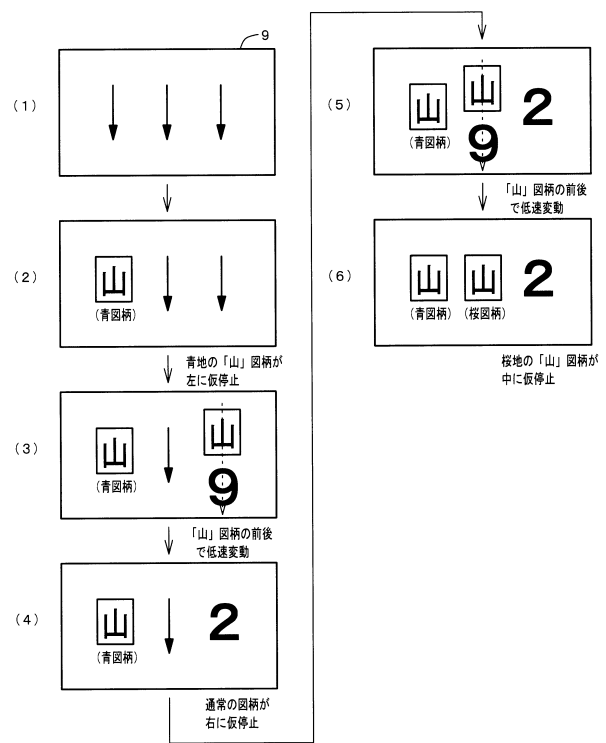
【図 49】



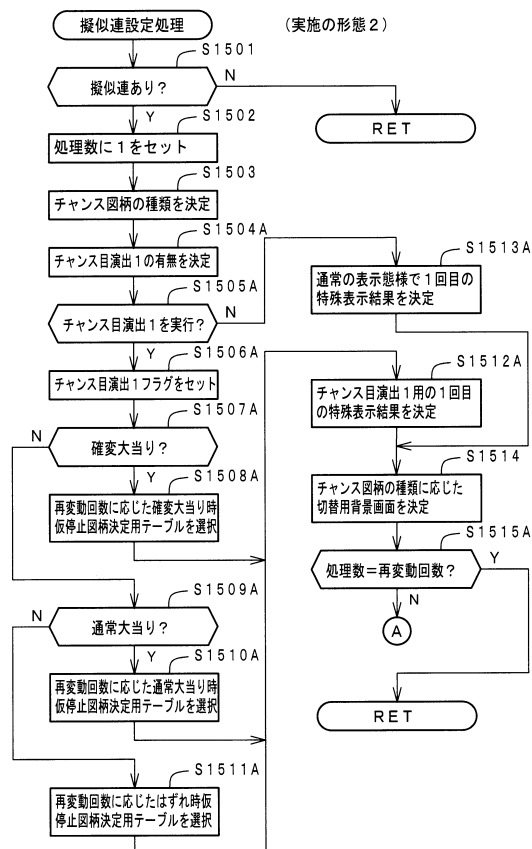
【図 50】



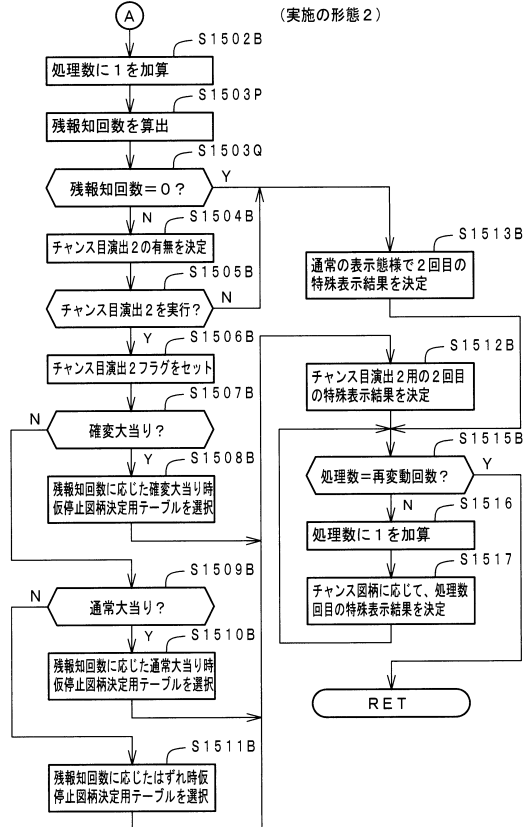
【図 51】



【図 52】



【図 53】



【図 5 4】

仮停止図柄決定用テーブル [確変大当たり時] (チャンス目演出1用) (実施の形態 2)

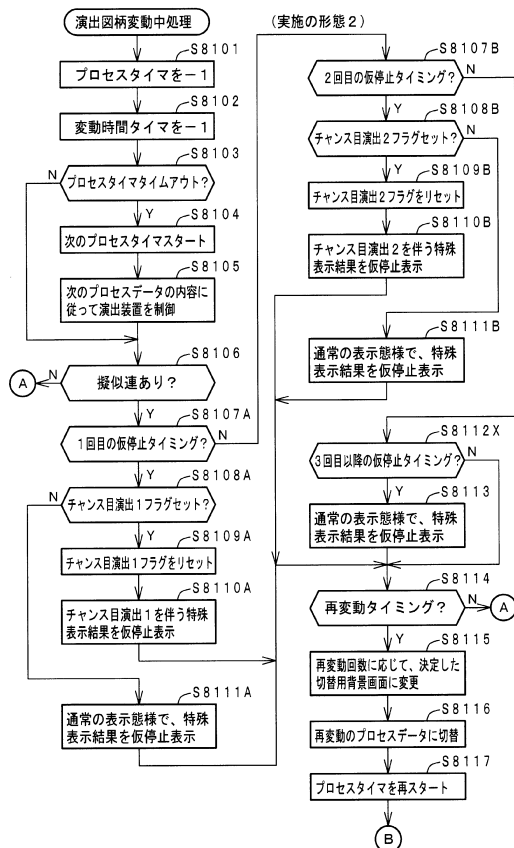
再変動回数	仮停止態様	左図柄	中図柄	右図柄	割振数
4 回	A 1	青図柄	青図柄	青図柄	4 個
	C 1	青図柄	青図柄	—	1 個
	C 2	青図柄	—	青図柄	1 個
	C 3	—	青図柄	青図柄	1 個
	D 1	青図柄	—	—	1 個
	D 2	—	青図柄	—	1 個
	D 3	—	—	青図柄	1 個
	A 2	桜図柄	青図柄	青図柄	2 5 個
	A 3	青図柄	桜図柄	青図柄	2 5 個
	A 4	青図柄	青図柄	桜図柄	2 5 個
	A 5	桜図柄	桜図柄	—	5 個
	A 6	桜図柄	—	桜図柄	5 個
	A 7	—	桜図柄	桜図柄	5 個
1 回	D 1	青図柄	—	—	3 3 個
	D 2	—	青図柄	—	3 3 個
	D 3	—	—	青図柄	3 4 個

【図 5 5】

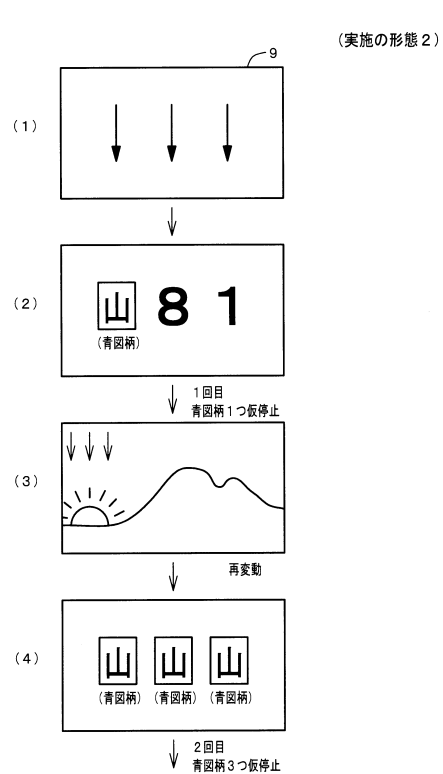
仮停止図柄決定用テーブル [確変大当たり時] (チャンス目演出2用) (実施の形態 2)

残報知回数	仮停止態様	左図柄	中図柄	右図柄	割振数
3 回	A 1	青図柄	青図柄	青図柄	2 5 個
	B 2	桜図柄	青図柄	—	1 3 個
	B 3	桜図柄	—	青図柄	1 2 個
	B 4	青図柄	桜図柄	—	1 3 個
	B 5	—	桜図柄	青図柄	1 2 個
	B 6	青図柄	—	桜図柄	1 3 個
	B 7	—	青図柄	桜図柄	1 2 個
2 回	C 1	青図柄	青図柄	—	2 3 個
	C 2	青図柄	—	青図柄	2 3 個
	C 3	—	青図柄	青図柄	2 4 個
	C 4	桜図柄	—	—	1 0 個
	C 5	—	桜図柄	—	1 0 個
	C 6	—	—	桜図柄	1 0 個
1 回	D 1	青図柄	—	—	3 3 個
	D 2	—	青図柄	—	3 3 個
	D 3	—	—	青図柄	3 4 個

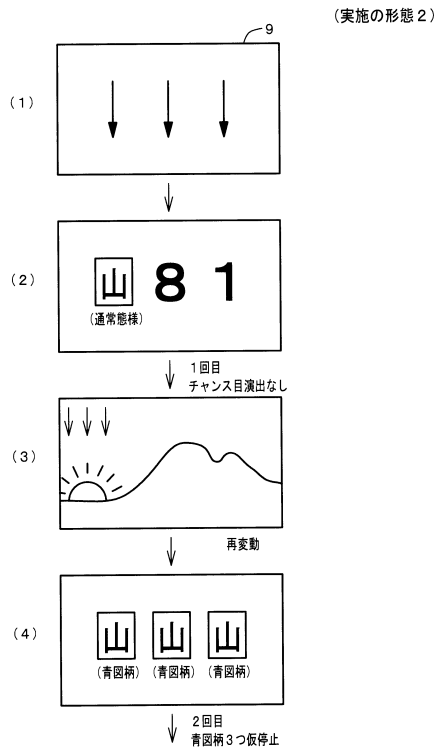
【図 5 6】



【図 5 7】



【図 58】



フロントページの続き

(72)発明者 中村 圭吾

東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 吉 川 康史

(56)参考文献 特開２０１０－１１５３２５（ＪＰ，Ａ）

特開２００９－２５４４２０（ＪＰ，Ａ）

特開２０１１－０４５６０７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)

A 6 3 F 7 / 0 2