

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-88571

(P2010-88571A)

(43) 公開日 平成22年4月22日(2010.4.22)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320
A63F 7/02 315Z

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 76 頁)

(21) 出願番号 特願2008-259879 (P2008-259879)
(22) 出願日 平成20年10月6日 (2008.10.6)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(74) 代理人 100103090
弁理士 岩壁 冬樹
(74) 代理人 100124501
弁理士 塩川 誠人
(74) 代理人 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29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

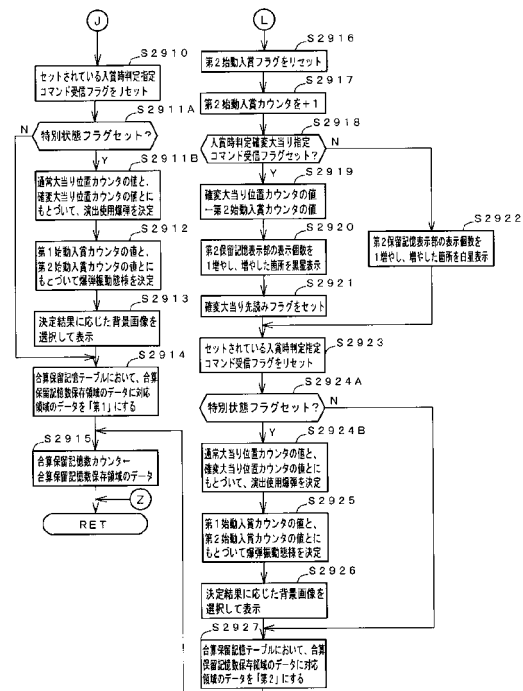
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 大当りになることを予告する演出を実行した後、遊技者の技術介入性を向上させて、遊技興趣を向上させる遊技機を提供する

【解決手段】 第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に遊技球が入賞した場合に、通常大当りとするか、確変大当りとするか、またははずれとするかの判定を行う。第1特別図柄および第2特別図柄の保留記憶の順番に応じて、判定結果にもとづく図形を表示させる。そして、第1特別図柄について通常大当りとする保留記憶の順番と、第2特別図柄について確変大当りとする保留記憶の順番とに応じて演出を行い、遊技者に第1始動入賞口13への遊技球の入賞を促す。第1特別図柄および第2特別図柄の変動時間は、各特別図柄についての保留記憶数に応じて短縮される。

【選択図】 図34



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

第 1 の始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第 1 識別情報を可変表示する第 1 の可変表示部と、第 2 の始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第 2 識別情報を可変表示する第 2 の可変表示部とを備え、前記第 1 の可変表示部または前記第 2 の可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するとともに、所定条件が成立したときに前記特定遊技状態の終了後に通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する遊技機であって、

前記第 1 の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない前記可変表示について、前記特定遊技状態に制御するか否か、および前記特定遊技状態終了後に特別遊技状態に制御するか否かを特定するための情報を一定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶する第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない前記可変表示について、前記特定遊技状態に制御するか否か、および前記特定遊技状態終了後に特別遊技状態に制御するか否かを特定するための情報を一定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶する第 2 保留記憶手段と、

前記第 1 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数が N 個である場合よりも $N + 1$ 個である場合に、前記第 1 識別情報の可変表示の期間を短縮する第 1 可変表示期間短縮手段と、

前記第 2 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数が M 個である場合よりも $M + 1$ 個である場合に、前記第 2 識別情報の可変表示の期間を短縮する第 2 可変表示期間短縮手段と、

前記第 1 保留記憶手段または前記第 2 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に応じた演出を実行可能な演出実行手段とを備え、

前記第 1 の可変表示部における第 1 識別情報の可変表示と前記第 2 の可変表示部における第 2 識別情報の可変表示とを並行して実行可能であり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報から N 個目に記憶された保留記憶情報が、前記特定遊技状態に制御し、かつ、前記特定遊技状態終了後に特別遊技状態に制御しないことを特定するための第 1 特定保留記憶情報であり、さらに、前記第 2 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報から M 個目に記憶された保留記憶情報が、前記特定遊技状態に制御し、かつ、前記特定遊技状態終了後に特別遊技状態に制御することを特定するための第 2 特定保留記憶情報である場合に、特定演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

特定演出として、演出の態様が異なる複数種類の演出が用意され、

演出実行手段は、

第 1 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報から A 個目に記憶された保留記憶情報が第 1 特定保留記憶情報であり、第 2 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報から B 個目に記憶された保留記憶情報が第 2 特定保留記憶情報であり、 B が A 未満の個数である場合または A と B とが等しい個数である場合にも特定演出を実行可能であり、

A は N 以下の個数であり、 B は M 以下の個数であり、

B が A 未満の個数である場合と、 A と B とが等しい個数である場合とで、異なる演出の態様の特定演出を実行する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

特定演出として、演出の態様が異なる複数種類の演出が用意され、

演出実行手段は、

第 1 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報から A 個目に記憶された保留記憶情報が第 1 特定保留記憶情報であり、第 2 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報から B 個目に記憶された保留記憶情報が第 2 特定保留記憶情報であり、A と B とが等しい個数である場合または A が B 未満の個数である場合にも特定演出を実行可能であり、

A は N 以下の個数であり、B は M 以下の個数であり、

A と B とが等しい個数である場合と、A が B 未満の個数である場合とで、異なる演出の態様の特定演出を実行する

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

10

【請求項 4】

特定演出として、演出の態様が異なる複数種類の演出が用意され、

演出実行手段は、

第 1 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報から A 個目に記憶された保留記憶情報が第 1 特定保留記憶情報であり、第 2 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報から B 個目に記憶された保留記憶情報が第 2 特定保留記憶情報であり、B が A 未満の個数である場合または A が B 未満の個数である場合にも特定演出を実行可能であり、

A は N 以下の個数であり、B は M 以下の個数であり、

B が A 未満の個数である場合と、A が B 未満の個数である場合とで、異なる演出の態様の特定演出を実行する

20

請求項 1 から請求項 3 のうちいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

演出実行手段は、特定演出開始後に、第 1 の可変表示部において第 1 識別情報の可変表示が開始されたことに応じて第 1 保留記憶手段から保留記憶情報が消去されたこと、および第 2 の可変表示部において第 2 識別情報の可変表示が開始されたことに応じて第 2 保留記憶手段から保留記憶情報が消去されたことにもとづいて、当該特定演出の演出態様を変化させる

請求項 1 から請求項 4 のうちいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

演出実行手段は、特定演出実行中に第 1 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数、および第 2 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数に応じて、前記特定演出とは異なる演出を実行可能である

請求項 1 から請求項 5 のうちいずれかに記載の遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

第 1 の始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第 1 識別情報を可変表示する第 1 の可変表示部と、第 2 の始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第 2 識別情報を可変表示する第 2 の可変表示部とを備え、第 1 の可変表示部または第 2 の可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するとともに、所定条件が成立したときに特定遊技状態の終了後に通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する遊技機に関する。

40

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が複数設けられ、いずれかの可変表示装置において識別情報の可変表示の表

50

示結果が特定表示結果となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能になるように構成されたものがある。

【 0 0 0 3 】

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

【 0 0 0 4 】

そのような遊技機では、識別情報としての特別図柄を表示する可変表示装置における表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せ（特定表示結果）になることを、通常、「大当り」という。大当りが発生すると、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、大入賞口の開放は、所定回数（例えば 15 ラウンド）実行される。なお、各開放について開放時間（例えば 29.5 秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。

【 0 0 0 5 】

また、可変表示部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、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。リーチ状態において、変動パターンを通常状態における変動パターンとは異なるパターンにすることによって、遊技の興趣が高められている。そして、可変表示部に可変表示される図柄の表示結果がリーチ状態となる条件を満たさない場合には「はずれ」となり、可変表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【 0 0 0 6 】

また、可変表示部においてリーチ態様や大当り態様が表示される旨を事前に報知するいわゆる予告機能を備えたものがある。予告機能にもとづく予告演出は、例えば、最終停止図柄が確定する以前の段階で、特別図柄の可変表示態様や背景画像が変化したり、所定のキャラクタが登場したり変化したり、遊技機に設けられているランプや LED 等の発光手段を明滅させたり、遊技機に設けられているスピーカ等の音出力手段から音声や効果音を出力することによって行われる。

【 0 0 0 7 】

また、識別情報の可変表示が開始される前に、表示結果を報知するための予告演出を実行する遊技機がある。パチンコ遊技機では、識別情報の可変表示の実行条件が成立すると（例えば、始動入賞口に遊技球が入賞すると）、大当りとするか否かを判定するための所定の乱数を抽出し、抽出した乱数を、RAM に設けられている始動入賞記憶（保留記憶）に記憶する。記憶される順は、可変表示の実行条件の発生順である。識別情報の可変表示の開始条件が成立すると、最も過去に記憶された保留記憶にもとづいて大当りとするか否かの抽選を行う。識別情報の可変表示の実行条件が成立したときに、抽出した乱数にもとづいて大当りとするか否かの抽選を行うことによって、実際に可変表示が実行されるときに表示結果が特定表示結果となるか否かを確認できる。そのときに、特定表示結果となることが確認できれば、実際に可変表示が開始される時点よりも前に、表示結果が特定表示結果になることを報知するための予告演出を実行することができる。

【 0 0 0 8 】

また、そのような遊技機には、2 つの可変表示装置を備え、一方の可変表示装置におい

10

20

30

40

50

て表示結果を特定表示結果とすることが決定されているときに、表示結果が特定表示結果になることに応じた演出を実行するものがある（例えば、特許文献 1 参照。）。

【 0 0 0 9 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 6 - 1 4 8 5 0 号公報（段落 0 1 0 0 - 0 1 0 8、図 1 1）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 1 0 】

特許文献 1 記載の遊技機は、表示結果が特定表示結果になることに応じた演出を行って、遊技者に特定表示結果になることを予告するように構成されている。しかし、遊技者は、特定表示結果になることを予告されても、技術介入を行うことができず、ただ傍観するしかなく、遊技興趣を十分に向上させることができない。

10

【 0 0 1 1 】

そこで、本発明は、特定表示結果になることを予告する演出を実行した後に、遊技者の技術介入性を向上させて、遊技興趣を向上させ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 1 2 】

本発明による遊技機は、第 1 の始動領域（例えば、第 1 始動入賞口 1 3）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）を可変表示する第 1 の可変表示部（例えば、第 1 特別図柄表示器 8 a）と、第 2 の始動領域（例えば、第 2 始動入賞口 1 4）を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）を可変表示する第 2 の可変表示部（例えば、第 2 特別図柄表示器 8 b）とを備え、第 1 の可変表示部または第 2 の可変表示部における識別情報の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、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御するとともに、所定条件が成立した（例えば、抽選により確変大当りすると決定した）ときに特定遊技状態の終了後に通常状態（例えば、低確率状態）であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、確変状態）に制御する遊技機であって、第 1 の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、特定遊技状態に制御するか否か、および特定遊技状態終了後に特別遊技状態に制御するか否かを特定するための情報（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 がステップ S 3 2 3 の処理で抽出した大当り判定用乱数（ランダム 1）や大当り種別決定用乱数）を一定の上限数（例えば、4）の範囲内で保留記憶情報として記憶する第 1 保留記憶手段（例えば、R A M 5 5 に形成された保存領域（第 1 保留記憶バッファ））と、第 2 の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、特定遊技状態に制御するか否か、および特定遊技状態終了後に特別遊技状態に制御するか否かを特定するための情報を一定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶する第 2 保留記憶手段（例えば、R A M 5 5 に形成された保存領域（第 2 保留記憶バッファ））と、第 1 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数が N 個（例えば、3 個）である場合よりも N + 1 個（例えば、4 個）である場合に、第 1 識別情報の可変表示の期間を短縮する第 1 可変表示期間短縮手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、ステップ S 2 0 7 の処理で、図 1 9（A）に示す M O D E データ決定テーブルを参照して第 1 保留記憶数が 4 であることにもとづいて M O D E データ（8 5（H））を選択し、第 1 保留記憶数が 3 であるときに選択される M O D E データ（8 0（H））の変動パターン（図 8（A）に示す変動パターン）よりも変動時間が 5 秒短縮された M O D E データが 8 5（H）である変動パターン（図 8（B）に示す変動パターン）を選択することにより、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、第 1 保留記憶数が 4 である場合に、第 1 保留記憶数が 3 であるときよりも第 1 特別図柄の可変表示の期間を短縮させる部分）と、第 2 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数が M 個（例えば、3 個）である場合よりも M + 1 個（例えば、4 個）である場合に、第 2 識別情報の可変表示の期間を短縮する第 2 可変表示期間短縮手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、第 1 特別図柄につい

20

30

40

50

てのステップS207の処理に対応する第2特別図柄についての処理で、図19(B)に示すMODEデータ決定テーブルを参照して第2保留記憶数が4であることにもとづいてMODEデータ(85(H))を選択し、第2保留記憶数が3であるときに選択されるMODEデータ(80(H))の変動パターン(図8(A)に示す変動パターン)よりも変動時間が5秒短縮されたMODEデータが85(H)である変動パターン(図8(B)に示す変動パターン)を選択することにより、演出制御用マイクロコンピュータ100に、第2保留記憶数が4である場合に、第2保留記憶数が3であるときよりも第2特別図柄の可変表示の期間を短縮させる部分)と、第1保留記憶手段または第2保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に応じた演出を実行可能な演出実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、大当り判定用乱数(ランダム1)に応じたステップS252の処理結果および大当り種別決定用乱数(ランダム2)に応じたステップS256の処理結果に対応してステップS258の処理で送信した入賞時判定確変大当り指定コマンドおよびステップS259の処理で送信した入賞時判定通常大当り指定コマンドにもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS638, S2905, S2906, S2918, S2919の処理と、S2911B, S2913の処理またはステップS2924B, S2926の処理とを実行する部分)とを備え、第1の可変表示部における第1識別情報の可変表示と第2の可変表示部における第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、第2特別図柄の可変表示中である第2特別図柄変動中処理の実行中であっても、ステップS314の処理でNと判断して第1変動パターン設定処理(ステップS302)におけるステップS211の処理で第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の変動を開始可能である)、演出実行手段は、第1保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された(例えば、第1保留記憶バッファの1個目に記憶された)保留記憶情報からN個目に記憶された(例えば、第1保留記憶バッファの2個目に記憶された)保留記憶情報(例えば、ステップS323の処理で抽出した大当り判定用乱数(ランダム1)および大当り種別決定用乱数)が、特定遊技状態に制御し、かつ、特定遊技状態終了後に特別遊技状態に制御しないことを特定するための第1特定保留記憶情報(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS252, S256の処理で通常大当りと判定されたステップS323の処理で抽出した大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値)であり、さらに、第2保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された(例えば、第2保留記憶バッファの1個目に記憶された)保留記憶情報からM個目に記憶された(例えば、第2保留記憶バッファの2個目に記憶された)保留記憶情報が、特定遊技状態に制御し、かつ、特定遊技状態終了後に特別遊技状態に制御することを特定するための第2特定保留記憶情報(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、第1特別図柄についてのステップS252, S256の処理に対応する第2特別図柄についての処理で確変大当りと判定されたステップS323の処理で抽出した大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値)である場合に、特定演出(例えば、図40(B)に示す背景画像が第1可変表示装置9aに表示される演出)を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、遊技制御用マイクロコンピュータ560による大当り判定用乱数(ランダム1)に応じたステップS252の処理結果および大当り種別決定用乱数(ランダム2)に応じたステップS256の処理結果に対応して、ステップS258の処理で送信された入賞時判定確変大当り指定コマンドおよびステップS259の処理で送信された入賞時判定通常大当り指定コマンドにもとづいてステップS638, S2905, S2906, S2918, S2919の処理を実行し、通常大当り位置カウンタの値および確変大当り位置カウンタの値が2であることに応じたステップS2911Bの処理またはステップS2924Bの処理の決定結果にもとづいて、ステップS2913の処理またはステップS2926の処理で、図40(B)に示す背景画像を第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる)ことを特徴とする。

【0013】

特定演出として、演出の態様が異なる複数種類の演出(例えば、図40(A), (B))

、(C)、(D)に示す演出)が用意され、演出実行手段は、第1保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報からA個目に記憶された保留記憶情報が第1特定保留記憶情報であり、第2保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報からB個目に記憶された保留記憶情報が第2特定保留記憶情報であり、BがA未満の個数である場合(例えば、第1保留記憶バッファの3(A)個目に記憶されている大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値が、ステップS252、S256の処理で通常大当りと判定された場合であって、第2保留記憶バッファの2(B)個目に記憶されている大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値が、ステップS252、S256の処理で確変大当りと判定された場合)またはAとBとが等しい個数である場合(例えば、第1保留記憶バッファの3(A)個目に記憶されている大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値が、ステップS252、S256の処理で通常大当りと判定された場合であって、第2保留記憶バッファの3(B)個目に記憶されている大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値が、ステップS252、S256の処理で確変大当りと判定された場合)にも特定演出を実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、遊技制御用マイクロコンピュータ560による大当り判定用乱数(ランダム1)に応じたステップS252の処理結果および大当り種別決定用乱数(ランダム2)に応じたステップS256の処理結果に対応して、ステップS258の処理で送信された入賞時判定確変大当り指定コマンドおよびステップS259の処理で送信された入賞時判定通常大当り指定コマンドにもとづいてステップS638、S2905、S2906、S2918、S2919の処理を実行し、通常大当り位置カウンタの値(A)が3であって、確変大当り位置カウンタの値(B)が2である場合、および通常大当り位置カウンタの値(A)および確変大当り位置カウンタの値(B)が3である場合にも、図38に示す爆弾決定テーブルを参照してステップS2911Bの処理またはステップS2924Bの処理の決定結果にもとづいて、ステップS2913の処理またはステップS2926の処理で、図40(B)に示す背景画像、または図40(C)に示す背景画像を第1可変表示装置9aの表示画面に表示可能である)、A(例えば、3)はN(例えば、3)以下の個数であり、B(例えば、2や3)はM(例えば、3)以下の個数であり、BがA未満の個数である場合と、AとBとが等しい個数である場合とで、異なる演出の態様の特定演出(例えば、図40(B)、(C)に示す演出)を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、通常大当り位置カウンタの値(A)が3であって、確変大当り位置(B)カウンタの値が2である場合には、図38に示す爆弾決定テーブルを参照してステップS2911Bの処理またはステップS2924Bの処理の決定結果にもとづいて、ステップS2913の処理またはステップS2926の処理で、図40(C)に示す背景画像を第1可変表示装置9aの表示画面に表示させ、通常大当り位置カウンタの値(A)および確変大当り位置カウンタの値(B)が3である場合には、図38に示す爆弾決定テーブルを参照してステップS2911Bの処理またはステップS2924Bの処理の決定結果にもとづいて、ステップS2913の処理またはステップS2926の処理で、図40(B)に示す背景画像を第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる)ように構成されていてもよい。

【0014】

特定演出として、演出の態様が異なる複数種類の演出が用意され、演出実行手段は、第1保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報からA個目に記憶された保留記憶情報が第1特定保留記憶情報であり、第2保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報からB個目に記憶された保留記憶情報が第2特定保留記憶情報であり、AとBとが等しい個数である場合(例えば、第1保留記憶バッファの2(A)個目に記憶されている大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値が、ステップS252、S256の処理で通常大当りと判定された場合であって、第2保留記憶バッファの2(B)個目に記憶されている大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値が、ステップS252

、S 2 5 6 の処理で確変大当りと判定された場合)またはAがB未満の個数である場合(例えば、第1保留記憶バッファの2(A)個目に記憶されている大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値が、ステップS 2 5 2、S 2 5 6 の処理で通常大当りと判定された場合であって、第2保留記憶バッファの3(A)個目に記憶されている大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値が、ステップS 2 5 2、S 2 5 6 の処理で確変大当りと判定された場合)にも特定演出を実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、遊技制御用マイクロコンピュータ560による大当り判定用乱数(ランダム1)に応じたステップS 2 5 2 の処理結果および大当り種別決定用乱数(ランダム2)に応じたステップS 2 5 6 の処理結果に対応して、ステップS 2 5 8 の処理で送信された入賞時判定確変大当り指定コマンドおよびステップS 2 5 9 の処理で送信された入賞時判定通常大当り指定コマンドにもとづいてステップS 6 3 8、S 2 9 0 5、S 2 9 0 6、S 2 9 1 8、S 2 9 1 9 の処理を実行し、通常大当り位置カウンタの値(A)および確変大当り位置カウンタの値(B)が2である場合、および通常大当り位置カウンタの値(A)が2であって、確変大当り位置カウンタの値(B)が3である場合にも、図38に示す爆弾決定テーブルを参照してステップS 2 9 1 1 Bの処理またはステップS 2 9 2 4 Bの処理の決定結果にもとづいて、ステップS 2 9 1 3 の処理またはステップS 2 9 2 6 の処理で、図40(B)に示す背景画像、または図40(A)に示す背景画像を第1可変表示装置9aの表示画面に表示可能である)、A(例えば、2)はN(例えば、3)以下の個数であり、B(例えば、2や3)はM(例えば、3)以下の個数であり、AとBとが等しい個数である場合と、AがB未満の個数である場合とで、異なる演出の態様の特定演出(例えば、図40(A)、(B)に示す演出)を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、通常大当り位置カウンタの値(A)および確変大当り位置カウンタの値(B)が2である場合には、図38に示す爆弾決定テーブルを参照してステップS 2 9 1 1 Bの処理またはステップS 2 9 2 4 Bの処理の決定結果にもとづいて、ステップS 2 9 1 3 の処理またはステップS 2 9 2 6 の処理で、図40(B)に示す背景画像を第1可変表示装置9aの表示画面に表示させ、通常大当り位置カウンタの値(A)が2であって、確変大当り位置カウンタの値(B)が3である場合には、図38に示す爆弾決定テーブルを参照してステップS 2 9 1 1 Bの処理またはステップS 2 9 2 4 Bの処理の決定結果にもとづいて、ステップS 2 9 1 3 の処理またはステップS 2 9 2 6 の処理で、図40(A)に示す背景画像を第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる)ように構成されていてもよい。

【0015】

特定演出として、演出の態様が異なる複数種類の演出が用意され、演出実行手段は、第1保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報からA個目に記憶された保留記憶情報が第1特定保留記憶情報であり、第2保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報からB個目に記憶された保留記憶情報が第2特定保留記憶情報であり、BがA未満の個数である場合(例えば、第1保留記憶バッファの2(A)個目に記憶されている大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値が、ステップS 2 5 2、S 2 5 6 の処理で通常大当りと判定された場合であって、第2保留記憶バッファの1(B)個目に記憶されている大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値が、ステップS 2 5 2、S 2 5 6 の処理で確変大当りと判定された場合)またはAがB未満の個数である場合(例えば、第1保留記憶バッファの2(A)個目に記憶されている大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値が、ステップS 2 5 2、S 2 5 6 の処理で通常大当りと判定された場合であって、第2保留記憶バッファの3(B)個目に記憶されている大当り判定用乱数値(ランダム1)および大当り種別決定用乱数値が、ステップS 2 5 2、S 2 5 6 の処理で確変大当りと判定された場合)にも特定演出を実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、遊技制御用マイクロコンピュータ560による大当り判定用乱数(ランダム1)に応じたステップS 2 5 2 の処理結果および大当り種別決定用乱数(ランダム2)に応じたステップS 2 5 6 の処理結果に対応して、ステッ

ブ S 2 5 8 の処理で送信された入賞時判定確変大当り指定コマンドおよびステップ S 2 5 9 の処理で送信された入賞時判定通常大当り指定コマンドにもとづいてステップ S 6 3 8 , S 2 9 0 5 , S 2 9 0 6 , S 2 9 1 8 , S 2 9 1 9 の処理を実行し、通常大当り位置カウンタの値 (A) が 2 であって、確変大当り位置カウンタの値 (B) が 1 である場合、および通常大当り位置カウンタの値 (A) が 2 であって、確変大当り位置カウンタの値 (B) が 3 である場合にも、図 3 8 に示す爆弾決定テーブルを参照してステップ S 2 9 1 1 B の処理またはステップ S 2 9 2 4 B の処理の決定結果にもとづいて、ステップ S 2 9 1 3 の処理またはステップ S 2 9 2 6 の処理で、図 4 0 (C) に示す背景画像、または図 4 0 (A) に示す背景画像を第 1 可変表示装置 9 a の表示画面に表示可能である)、A (例えば、2) は N (例えば、3) 以下の個数であり、B (例えば、1, 3) は M (例えば、3) 以下の個数であり、B が A 未満の個数である場合と、A が B 未満の個数である場合とで、異なる演出の態様の特定演出 (例えば、図 4 0 (A) , (C) に示す演出) を実行する (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、通常大当り位置カウンタの値 (A) が 2 であって、確変大当り位置カウンタの値 (B) が 1 である場合には、図 3 8 に示す爆弾決定テーブルを参照してステップ S 2 9 1 1 B の処理またはステップ S 2 9 2 4 B の処理の決定結果にもとづいて、ステップ S 2 9 1 3 の処理またはステップ S 2 9 2 6 の処理で、図 4 0 (C) に示す背景画像を第 1 可変表示装置 9 a の表示画面に表示させ、通常大当り位置カウンタの値 (A) が 2 であって、確変大当り位置カウンタの値 (B) が 3 である場合には、図 3 8 に示す爆弾決定テーブルを参照してステップ S 2 9 1 1 B の処理またはステップ S 2 9 2 4 B の処理の決定結果にもとづいて、ステップ S 2 9 1 3 の処理またはステップ S 2 9 2 6 の処理で、図 4 0 (A) に示す背景画像を第 1 可変表示装置 9 a の表示画面に表示させる) ように構成されていてもよい。

【0016】

演出実行手段は、特定演出開始後に (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、ステップ S 2 9 0 8 の処理で通常大当り先読みフラグをセットし、ステップ S 2 9 2 1 の処理で確変大当り先読みフラグをセットし、ステップ S 2 9 1 3 の処理またはステップ S 2 9 2 6 の処理で図 4 0 (A) , (B) , (C) , (D) に示す背景画像を第 1 可変表示装置 9 a の表示画面に表示させた後に)、第 1 の可変表示部において第 1 識別情報の可変表示が開始されたことに応じて第 1 保留記憶手段から保留記憶情報が消去されたこと (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、ステップ S 2 1 1 の処理を実行することに応じて、ステップ S 5 3 の処理で、R A M 5 5 の第 1 保留記憶バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n (n = 2 , 3 , 4) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = n - 1 に対応する保存領域に格納し)、および第 2 の可変表示部において第 2 識別情報の可変表示が開始されたことに応じて第 2 保留記憶手段から保留記憶情報が消去されたこと (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、第 1 特別図柄についてのステップ S 2 1 1 の処理に対応する第 2 特別図柄についての処理を実行することに応じて、第 1 特別図柄についてのステップ S 5 3 の処理に対応する第 2 特別図柄についての処理で、R A M 5 5 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n (n = 2 , 3 , 4) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = n - 1 に対応する保存領域に格納する) にもとづいて、当該特定演出の演出態様を変化させる (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からステップ S 2 1 0 の処理で送信された第 1 図柄変動指定コマンド、または第 1 特別図柄についてのステップ S 2 1 0 の処理に対応する第 2 特別図柄についての処理で送信された第 2 図柄変動指定コマンドを受信したことにともづいて、ステップ S 6 2 2 , S 6 2 4 , S 2 9 3 0 A の Y , S 2 9 3 0 B の Y の処理と、ステップ S 2 7 0 2 の処理および図 3 8 に示す爆弾決定テーブルを参照したステップ S 2 7 0 4 B の処理、またはステップ S 2 8 0 2 の処理および図 3 8 に示す爆弾決定テーブルを参照したステップ S 2 8 0 4 B の処理とを実行して通常大当り位置カウンタの値または確変大当り位置カウンタの値が変化したことに応じて、ステップ S 2 7 0 6 , S 2 8 0 6 の処理で、第 1 可変表示装置 9 a の表示画面に表示させる背景画像を変化させる) ように構成されていてもよい。

【 0 0 1 7 】

演出実行手段は、特定演出実行中に（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、ステップ S 2 9 0 8 の処理で通常大当り先読みフラグをセットし、ステップ S 2 9 2 1 の処理で確変大当り先読みフラグをセットし、ステップ S 2 9 1 3 の処理またはステップ S 2 9 2 6 の処理で図 4 0 (A) , (B) , (C) , (D) に示す背景画像を第 1 可変表示装置 9 a の表示画面に表示させているときに）第 1 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数（例えば、第 1 始動入賞カウンタの値）、および第 2 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数（例えば、第 2 始動入賞カウンタの値）に応じて、特定演出とは異なる演出（例えば、図 4 1 (A) , (B) , (C) , (D) に示す演出や、図 4 2 (A) , (B) , (C) , (D) に示す演出）を実行可能である（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、ステップ S 2 9 1 2 の処理またはステップ S 2 9 2 5 の処理で、図 3 9 に示す振動態様決定テーブルを参照し、第 1 始動入賞カウンタの値および第 2 始動入賞カウンタの値にもとづいて爆弾振動態様を決定し、ステップ S 2 9 1 3 の処理またはステップ S 2 9 2 6 の処理で、図 4 1 (A) , (B) , (C) , (D) に示す演出や、図 4 2 (A) , (B) , (C) , (D) に示す演出を第 1 可変表示装置 9 a に実行させる）ように構成されていてもよい。

10

【 発明の効果 】

【 0 0 1 8 】

本発明による遊技機は、第 1 の始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第 1 識別情報を可変表示する第 1 の可変表示部と、第 2 の始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第 2 識別情報を可変表示する第 2 の可変表示部とを備え、第 1 の可変表示部または第 2 の可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するとともに、所定条件が成立したときに特定遊技状態の終了後に通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する遊技機であって、第 1 の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、特定遊技状態に制御するか否か、および特定遊技状態終了後に特別遊技状態に制御するか否かを特定するための情報を一定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶する第 1 保留記憶手段と、第 2 の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、特定遊技状態に制御するか否か、および特定遊技状態終了後に特別遊技状態に制御するか否かを特定するための情報を一定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶する第 2 保留記憶手段と、第 1 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数が N 個である場合よりも N + 1 個である場合に、第 1 識別情報の可変表示の期間を短縮する第 1 可変表示期間短縮手段と、第 2 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数が M 個である場合よりも M + 1 個である場合に、第 2 識別情報の可変表示の期間を短縮する第 2 可変表示期間短縮手段と、第 1 保留記憶手段または第 2 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に応じた演出を実行可能な演出実行手段とを備え、第 1 の可変表示部における第 1 識別情報の可変表示と第 2 の可変表示部における第 2 識別情報の可変表示とを並行して実行可能であり、演出実行手段は、第 1 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報から N 個目に記憶された保留記憶情報が、特定遊技状態に制御し、かつ、特定遊技状態終了後に特別遊技状態に制御しないことを特定するための第 1 特定保留記憶情報であり、さらに、第 2 保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報から M 個目に記憶された保留記憶情報が、特定遊技状態に制御し、かつ、特定遊技状態終了後に特別遊技状態に制御することを特定するための第 2 特定保留記憶情報である場合に、特定演出を実行するように構成されているので、遊技者が、遊技球を第 1 の始動領域または第 2 の始動領域を通過させ、第 1 識別情報または第 2 識別情報の可変表示の期間を短縮させ、第 1 特定保留記憶情報にもとづく特定遊技状態と、第 2 特定保留記憶情報にもとづく特定遊技状態とのいずれを先に制御させるかについて遊技者の技術介入性を向上させるという、新たな遊技性により、遊技興趣を向上させることができる。

20

30

40

50

【0019】

特定演出として、演出の態様が異なる複数種類の演出が用意され、演出実行手段は、第1保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報からA個目に記憶された保留記憶情報が第1特定保留記憶情報であり、第2保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報からB個目に記憶された保留記憶情報が第2特定保留記憶情報であり、BがA未満の個数である場合またはAとBとが等しい個数である場合にも特定演出を実行可能であり、AはN以下の個数であり、BはM以下の個数であり、BがA未満の個数である場合と、AとBとが等しい個数である場合とで、異なる演出の態様の特定演出を実行するように構成されているので、AがN以下の個数となり、BがM以下の個数となっても、AがBよりも大きい数であるのか、またはAとBとが等しい数であるのかにもとづいて（つまり、第1保留記憶手段に記憶されている第1特定保留記憶情報にもとづく可変表示が第1の可変表示手段で実行される順番が、第2保留記憶手段に記憶されている第2特定保留記憶情報にもとづく可変表示が第2の可変表示手段で実行される順番よりも遅い場合であるのか、または第2特定保留記憶情報にもとづく可変表示が第2の可変表示手段で実行される順番に同じ場合であるのかにもとづいて）、遊技者の技術介入の難易度に応じた特定演出を継続して実施可能であり、第1特定保留記憶情報にもとづく特定遊技状態と、第2特定保留記憶情報にもとづく特定遊技状態とのいずれに先に制御されるのかについて、遊技者の焦燥感を煽ったり、安心感を与えたりするメリハリのある演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0020】

20

特定演出として、演出の態様が異なる複数種類の演出が用意され、演出実行手段は、第1保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報からA個目に記憶された保留記憶情報が第1特定保留記憶情報であり、第2保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報からB個目に記憶された保留記憶情報が第2特定保留記憶情報であり、AとBとが等しい個数である場合またはAがB未満の個数である場合にも特定演出を実行可能であり、AはN以下の個数であり、BはM以下の個数であり、AとBとが等しい個数である場合と、AがB未満の個数である場合とで、異なる演出の態様の特定演出を実行するように構成されているので、AがN以下の個数となり、BがM以下の個数となっても、AとBとが等しい数であるのか、またはAがBよりも小さい数であるのかにもとづいて（つまり、第1保留記憶手段に記憶されている第1特定保留記憶情報にもとづく可変表示が第1の可変表示手段で実行される順番が、第2保留記憶手段に記憶されている第2特定保留記憶情報にもとづく可変表示が第2の可変表示手段で実行される順番よりも早い場合であるのか、または第2特定保留記憶情報にもとづく可変表示が第2の可変表示手段で実行される順番に同じ場合であるのかにもとづいて）、遊技者の技術介入の難易度に応じた特定演出を継続して実施可能であり、第1特定保留記憶情報にもとづく特定遊技状態と、第2特定保留記憶情報にもとづく特定遊技状態とのいずれに先に制御されるのかについて、遊技者の焦燥感を煽ったり、安心感を与えたりするメリハリのある演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0021】

40

特定演出として、演出の態様が異なる複数種類の演出が用意され、演出実行手段は、第1保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報からA個目に記憶された保留記憶情報が第1特定保留記憶情報であり、第2保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報のうち、最先に記憶された保留記憶情報からB個目に記憶された保留記憶情報が第2特定保留記憶情報であり、BがA未満の個数である場合またはAがB未満の個数である場合にも特定演出を実行可能であり、AはN以下の個数であり、BはM以下の個数であり、BがA未満の個数である場合と、AがB未満の個数である場合とで、異なる演出の態様の特定演出を実行するように構成されているので、AがN以下の個数となり、BがM以下の個数となっても、AがBよりも大きい数であるのか、または小さい数であるのかにもとづいて（つまり、第1保留記憶手段に記憶されている第1特定保留記憶情報にもとづく可変表示が第1の可変表示手段で実行される順番が、第2保留記憶手

50

段に記憶されている第２特定保留記憶情報にもとづく可変表示が第２の可変表示手段で実行される順番よりも遅い場合であるのか、第２特定保留記憶情報にもとづく可変表示が第２の可変表示手段で実行される順番よりも早い場合であるのかにもとづいて）、遊技者の技術介入の難易度に応じた特定演出を継続して実施可能であり、第１特定保留記憶情報にもとづく特定遊技状態と、第２特定保留記憶情報にもとづく特定遊技状態とのいずれに先に制御されるのかについて、遊技者の焦燥感を煽ったり、安心感を与えたりするメリハリのある演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【００２２】

演出実行手段が、特定演出開始後に、第１の可変表示部において第１識別情報の可変表示が開始されたことに応じて第１保留記憶手段から保留記憶情報が消去されたこと、および第２の可変表示部において第２識別情報の可変表示が開始されたことに応じて第２保留記憶手段から保留記憶情報が消去されたことにもとづいて、当該特定演出の演出態様を変化させるように構成されているので、第１識別情報の可変表示が実行された数と、第２識別情報の可変表示が実行された数とに応じて、段階的に遊技者の技術介入の結果の良否を報知可能であり、遊技興趣を向上させることができる。

【００２３】

演出実行手段が、特定演出実行中に第１保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数、および第２保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数に応じて、特定演出とは異なる演出を実行可能であるように構成されているので、第１保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数、および第２保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の個数に応じて、段階的に遊技者の技術介入の結果の良否を報知可能であり、遊技興趣を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００２４】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。

【００２５】

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（弾球遊技機）１を正面からみた正面図である。なお、ここでは、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明による遊技機はパチンコ遊技機に限られず、例えば、画像式の遊技機、コイン遊技機、および、スロット機等であってもよい。

【００２６】

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。

【００２７】

図１に示すように、パチンコ遊技機１は、額縁状に形成されたガラス扉枠２を有する。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。

【００２８】

遊技領域７の中央付近には、第１の実行条件である第１始動条件の成立（例えば、打球が第１始動入賞口１３に入賞し、かつ、入賞したときに保留記憶数が所定の上限数（４個）に達していないこと）にもとづいて各々を識別可能な複数種類の演出用の飾り図柄を可変表示し表示結果を停止表示する第１可変表示装置９ａが設置されている。また、第１可

変表示装置 9 a の表示画面の前面側（遊技者から見て手前側）であって、第 1 可変表示装置 9 a の表示画面の右側下部（遊技者から見て右側の下部）には、第 2 の実行条件である第 2 始動条件の成立（例えば、打球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞し、かつ、入賞したときに保留記憶数が所定の上限値（4 個）に達していないこと）にもとづいて各々を識別可能な複数種類の演出用の飾り図柄を可変表示し表示結果を停止表示する第 2 可変表示装置 9 b が設置されている。図 1 に示す例では、第 2 可変表示装置 9 b は、卵型の役物の表面（卵の殻の部分）に設けられている。

【0029】

なお、この実施の形態において、第 1 可変表示装置 9 a で可変表示される飾り図柄を第 1 飾り図柄（第 1 識別情報）または第 1 演出図柄といい、第 2 可変表示装置 9 b で可変表示される飾り図柄を第 2 飾り図柄（第 2 識別情報）または第 2 演出図柄という。また、第 1 飾り図柄および第 2 飾り図柄のことを総称して単に飾り図柄（識別情報）または演出図柄という場合もある。

【0030】

この実施の形態では、第 1 可変表示装置 9 a は液晶表示装置（LCD）で構成され、また、第 2 可変表示装置 9 b は 3 つの小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で構成されているが、各々を別々の液晶表示装置で表示するように構成されていてもよいし、1 つの液晶表示装置で両方の図柄（第 1 飾り図柄および第 2 飾り図柄）の可変表示を実行するように構成されていてもよい。さらに、1 つの液晶表示装置で両方の図柄（第 1 飾り図柄および第 2 飾り図柄）の可変表示を実行するように構成されている場合には、両方の図柄（第 1 飾り図柄および第 2 飾り図柄）の可変表示を 1 つの飾り図柄（例えば、第 3 飾り図柄）の可変表示としてもよい。

【0031】

図 1 に示すように、卵型の役物の大きさは第 1 可変表示装置 9 a の表示画面の面積に比べて小さいため、第 1 可変表示装置 9 a の表示画面の一部が隠れるだけで、第 1 可変表示装置 9 a の表示画面の大部分は遊技者に視認可能である。

【0032】

第 1 可変表示装置 9 a における表示領域は、第 1 飾り図柄を可変表示するための飾り図柄表示領域（画面中央の領域）と、始動入賞口 1 3，1 4 に入った入賞球数すなわち保留記憶（始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）数を表示するためのメモリ表示領域（画面下側の領域）とに分けられている。

【0033】

第 1 可変表示装置 9 a の飾り図柄表示領域には左・中・右の 3 つの表示領域が設けられ、左・中・右の表示領域において左・中・右の第 1 飾り図柄が可変表示（変動）される。この実施の形態では、左・中・右の第 1 飾り図柄として、「1」～「8」の数字の図柄を用いている。第 1 飾り図柄の可変表示（変動）は、原則として、「1」「2」・・・「8」の図柄が順番に表示される。なお、左の表示領域に表示される第 1 飾り図柄を「左図柄」といい、中の表示領域に表示される第 1 飾り図柄を「中図柄」といい、右の表示領域に表示される第 1 飾り図柄を「右図柄」ということがある。

【0034】

図 1 に示すように、第 1 可変表示装置 9 a の飾り図柄表示領域の面積は、第 2 可変表示装置 9 b の面積よりも大きい。従って、第 1 可変表示装置 9 a の飾り図柄表示領域に表示される第 1 飾り図柄が、第 2 可変表示装置 9 b に表示される第 2 飾り図柄よりも遊技者にとって視認しやすい図柄である。

【0035】

第 1 可変表示装置 9 a のメモリ表示領域（図 1 に示す例では、第 1 可変表示装置 9 a の表示画面の左下部）には、第 1 の実行条件の成立数（第 1 保留記憶数または第 1 始動入賞記憶数ともいう）を表示するための第 1 保留記憶表示部 9 c と、第 2 の実行条件の成立数（第 2 保留記憶数または第 2 始動入賞記憶数ともいう）を表示するための第 2 保留記憶表示部 9 d とがそれぞれ設けられている。第 1 保留記憶数の上限値は 4 個であり、第 2 保留

10

20

30

40

50

記憶数の上限値も４個である。従って、メモリ表示領域には、最大８個の合計保留記憶数（第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計保留記憶数）を表示可能に構成している。なお、図１に示す例では、飾り図柄表示領域とメモリ表示領域とは、それらの領域が境界線で区切られていないが、境界線で区切られていてもよい。また、メモリ表示領域において、合計保留記憶数を数字で表示するようにしてもよい。

【００３６】

第１可変表示装置９ａの第１保留記憶表示部９ｃには、第１の実行条件が成立する毎、つまり始動入賞口１３への有効始動入賞がある毎に、所定形状の図形（例えば、円形）が１つ表示される。また、第１可変表示装置９ａの第２保留記憶表示部９ｄには、第２の実行条件が成立する毎、つまり始動入賞口１４への有効始動入賞がある毎に、所定形状の図形（例えば、星形）が１つ表示される。

10

【００３７】

そして、第１の開始条件の成立（第１飾り図柄が可変表示中でなく、第１飾り図柄が大当り図柄になったことにもとづく大当り中でもないとき）にもとづいて、第１飾り図柄の可変表示が開始される毎に、表示されている所定形状の図形（例えば、円形）を１減らす。また、第２の開始条件の成立（第２飾り図柄が可変表示中でなく、第２飾り図柄が大当り図柄になったことにもとづく大当り中でもないとき）にもとづいて、第２飾り図柄の可変表示が開始される毎に、表示されている所定形状の図形（例えば、星形）を１減らす。

【００３８】

この実施の形態では、第１飾り図柄および第２飾り図柄の保留記憶数をそれぞれ第１可変表示装置９ａのメモリ表示領域において表示するように構成しているが、第１飾り図柄および第２飾り図柄の保留記憶数を表示する表示器（保留記憶表示器）を第１可変表示装置９ａ等とは別個にそれぞれ設けてもよい。具体的には、例えば、ランプＬＥＤ等の発光体、可動物等の動作位置等で保留記憶数を表示するようにしてもよいし、保留記憶数分の図形等を表示するのではなく、数字等で保留記憶数を特定可能に表示するようにしてもよいし、それらの組み合わせであってもよい。

20

【００３９】

第２可変表示装置９ｂの３つの表示器（左・中・右の表示器）において左・中・右の第２飾り図柄が可変表示（変動）される。この実施の形態では、左・中・右の第２飾り図柄として、「１」～「８」の数字の図柄を用いている。第２飾り図柄の変動は、原則として、「１」「２」・・・「８」の図柄が順番に表示される。なお、左の表示器に表示される第２飾り図柄を「左図柄」といい、中の表示器に表示される第２飾り図柄を「中図柄」といい、右の表示器に表示される第２飾り図柄を「右図柄」ということがある。

30

【００４０】

なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入り、賞球の払い出しを行うことである。

【００４１】

遊技領域７の右側下部には、識別情報としての特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器（特別図柄表示装置）８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂが縦に並べて設けられている。この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂは、それぞれ、例えば「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。以下、第１特別図柄表示器８ａにおいて可変表示される識別情報を第１特別図柄といい、第２特別図柄表示器８ｂにおいて可変表示される識別情報を第２特別図柄という。また、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る。

40

【００４２】

第１可変表示装置９ａは、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第１飾り図柄の可変表示を行う。また、第２可変表示装置９ｂは、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用の図柄としての第２飾り図柄の可変表示を行う。すなわち、第１特別図柄と第１飾り図

50

柄の可変表示は同期しており（第１特別図柄の可変表示が開始されたときに第１飾り図柄の可変表示が開始され、第１特別図柄の可変表示が停止したときに第１飾り図柄の可変表示が停止する）、また、第２特別図柄と第２飾り図柄の可変表示は同期している（第２特別図柄の可変表示が開始されたときに第２飾り図柄の可変表示が開始され、第２特別図柄の可変表示が停止したときに第２飾り図柄の可変表示が停止する）。

【００４３】

また、第１特別図柄表示器８ａにおける表示結果（第１特別図柄の停止図柄）と第１可変表示装置９ａにおける表示結果（第１飾り図柄の停止図柄）とは対応している。また、第２特別図柄表示器８ｂにおける表示結果（第２特別図柄の停止図柄）と第２可変表示装置９ｂにおける表示結果（第２飾り図柄の停止図柄）とは対応している。なお、両図柄の対応関係については後述する。

10

【００４４】

飾り図柄の可変表示を行う第１可変表示装置９ａおよび第２可変表示装置９ｂ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。一方、特別図柄の可変表示を行う第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂは、遊技制御基板（主基板）に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。

【００４５】

第１特別図柄表示器８ａの近傍（右横）には、第１始動入賞口１３に入った有効入賞球数すなわち保留記憶（始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）数を表示する４つのＬＥＤからなる第１特別図柄保留記憶表示器１８ａが設けられている。第１特別図柄保留記憶表示器１８ａは、有効始動入賞がある毎に、点灯するＬＥＤの数を１増やす。そして、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が開始される毎に、点灯するＬＥＤの数を１減らす。また、第２特別図柄表示器８ｂの近傍（右横）には、第２始動入賞口１４に入った有効入賞球数すなわち保留記憶数を表示する４つのＬＥＤからなる第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられている。第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂは、有効始動入賞がある毎に、点灯するＬＥＤの数を１増やす。そして、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が開始される毎に、点灯するＬＥＤの数を１減らす。

20

【００４６】

第１可変表示装置９ａの下方には、遊技球が入賞可能な第１始動入賞口１３が形成されている。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。

30

【００４７】

また、第１始動入賞口１３の真下には、第２始動入賞口１４が形成されている。そして、第２始動入賞口１４には開閉動作を行う可変入賞球装置１５が設けられている。可変入賞球装置１５が閉状態のときは第２始動入賞口１４に遊技球が入賞せず、可変入賞球装置１５が開状態のときに第２始動入賞口１４に遊技球が入賞可能となる。可変入賞球装置１５は、ソレノイド１６（図１では図示せず）によって開閉される。可変入賞球装置１５が開状態になることによって、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞し易くなり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。第２始動入賞口１４に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第２始動口スイッチ１４ａによって検出される。なお、遊技者によって左右に打ち分けられた遊技球がそれぞれ入賞するような位置に、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４がそれぞれ形成されていてもよい。具体的には、例えば、第１始動入賞口１３が遊技領域７の中心よりも右側に形成され、第２始動入賞口１４が遊技領域７の中心よりも左側に形成される。そのように構成された場合には、遊技者による技術介入性をより高めることができる。

40

【００４８】

始動入賞口１４の下方には、大当たり遊技状態においてソレノイド２１（図１では図示せず）によって開状態とされる特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は、開閉板を備え、大入賞口を形成する。大入賞口に入った遊技球はカウントス

50

イチ 2 3 で検出される。

【 0 0 4 9 】

第 1 可変表示装置 9 a の上方には、普通図柄表示器 1 0 が設けられている。普通図柄表示器 1 0 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「」および「×」）を可変表示する。

【 0 0 5 0 】

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 において普通図柄の可変表示が開始される。この実施の形態では、左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に左側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、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に変化する。なお当りとなる確率は、低確率状態で 2 / 1 1 であり、確変状態で 1 0 / 1 1 であるとする。つまり、可変入賞球装置 1 5 は確変状態で開状態になり易い。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、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。

【 0 0 5 1 】

遊技盤 6 には、複数の入賞口 3 0 , 3 3 , 3 9 が設けられ、遊技球の入賞口 3 0 , 3 3 , 3 9 への入賞は、それぞれ入賞口スイッチ 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a（図 2 参照）によって検出される。各入賞口 3 0 , 3 3 , 3 9 は、遊技球を受け入れて入賞を許容する領域として遊技盤 6 に設けられる入賞領域を構成している。なお、第 1 始動入賞口 1 3 や第 2 始動入賞口 1 4、大入賞口も、遊技球を受け入れて入賞を許容する入賞領域を構成する。

【 0 0 5 2 】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ 2 5 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部などには、前面枠に設けられた天枠ランプ、左枠ランプおよび右枠ランプなどが設けられている。

【 0 0 5 3 】

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、大当り遊技終了または前回の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第 1 可変表示装置 9 a において第 1 飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a に表示される保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 4 】

また、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、大当り遊技終了または前回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、第 2 可変表示装置 9 b において第 2 飾り図柄の可変表示が開始される。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b に表示される保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 5 】

第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄および第1可変表示装置9aの第1飾り図柄の可変表示は、所定時間が経過したときに停止する。第1特別図柄および第1飾り図柄の停止時の停止図柄が大当り図柄のうちの確変図柄または非確変図柄になると、大当り遊技状態（確変大当りまたは非確変大当り（通常大当りともいう））に移行する。すなわち、一定時間（例えば29.5秒）が経過するまで、または、所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口に入賞するまで特別可変入賞球装置20が開放される。なお、特別可変入賞球装置20が開放されてから一定期間経過するまで、または、所定個数（例えば、10個）の打球が大入賞口に入賞するまでが大当り遊技状態における1ラウンドである。この実施の形態では、停止図柄が確変図柄または非確変図柄になったことにもとづいて大当り遊技状態に移行されたときは、大当り遊技状態が15ラウンド継続される。

10

【0056】

第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄および第2可変表示装置9bの第2飾り図柄の可変表示は、所定時間が経過したときに停止する。第2特別図柄および第2飾り図柄の停止時の停止図柄が大当り図柄のうちの確変図柄または非確変図柄になると、大当り遊技状態（確変大当りまたは非確変大当り）に移行する。すなわち、一定時間（例えば29.5秒）が経過するまで、または、所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口に入賞するまで特別可変入賞球装置20が開放される。なお、特別可変入賞球装置20が開放されてから一定期間経過するまで、または、所定個数（例えば、10個）の打球が大入賞口に入賞するまでが大当り遊技状態における1ラウンドである。この実施の形態では、停止図柄が確変図柄または非確変図柄になったことにもとづいて大当り遊技状態に移行されたときは、大当り遊技状態が15ラウンド継続される。

20

【0057】

次に、遊技状態の種類および遊技状態の遷移について説明する。

【0058】

確変状態（確率変動状態）とは、大当り（つまり図柄が大当り図柄）となる確率が低確率状態よりも高い遊技者にとって有利な遊技状態のことをいう。

【0059】

なお、第1特別図柄の停止図柄が確変図柄に決定されて大当り遊技状態終了後に確変状態に制御された場合は、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄が大当り図柄になる確率が高くなるだけでなく、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄が大当り図柄になる確率も高くなる。すなわち、第1始動入賞にもとづく大当りの判定だけでなく、第2始動入賞にもとづく大当りの判定においても低確率状態よりも高い確率で大当りと判定されることになる。同様に、第2特別図柄の停止図柄が確変図柄に決定されて大当り遊技状態終了後に確変状態に制御された場合は、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄が大当り図柄になる確率が高くなるだけでなく、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄が大当り図柄になる確率も高くなる。すなわち、第2始動入賞にもとづく大当りの判定だけでなく、第1始動入賞にもとづく大当りの判定においても低確率状態よりも高い確率で大当りと判定されることになる。

30

【0060】

次に、リーチ表示態様（リーチ）について説明する。この実施形態におけるリーチ表示態様（リーチ）とは、停止した飾り図柄が大当り図柄の一部を構成しているときに未だ停止していない飾り図柄については可変表示（変動表示）が行われていること（例えば、左・右図柄が同一図柄で停止表示され、中図柄が変動表示されていること）、および全てまたは一部の飾り図柄が大当り図柄の全てまたは一部を構成しながら同期して変動表示している状態である。この実施の形態では、リーチが成立した際に、通常と異なる演出がランプや音で行われる。その演出と可変表示装置9a、9bにおけるリーチ表示態様とをリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ画像（人物等を模した演出表示であり、図柄（飾り図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、第1可変表示装置9aの背景の表示態様（例えば、色等）を変化させたりすることがある。

40

【0061】

50

図 2 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 には、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 は遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。

【0062】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において CPU 56 が ROM 54 に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（または CPU 56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 56 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 31 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。また、遊技制御手段は、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 を含む基本回路 53 で実現されている。

【0063】

また、ゲートスイッチ 32a、第 1 始動口スイッチ 13a、第 2 始動口スイッチ 14a、カウントスイッチ 23 および入賞口スイッチ 30a、33a、39a からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に与える入力ドライバ回路 58 も主基板 31 に搭載され、可変入賞球装置 15 を開閉するソレノイド 16 および特別可変入賞球装置（大入賞口）20 を開閉するソレノイド 21 を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令に従って駆動する出力回路 59 も主基板 31 に搭載されている。また、電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ 560 をリセットするためのシステムリセット回路（図示せず）や、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板 31 に搭載されている。なお、主基板 31 には、試験信号を遊技機外部に出力するための試験信号出力回路（図示せず）も設けられている。

【0064】

この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が、特別図柄を可変表示する特別図柄表示器（第 1 特別図柄表示器 8a、第 2 特別図柄表示器 8b）の表示制御を行うとともに、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 10 の表示制御も行う。さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄保留記憶表示器（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）の表示状態の制御を行うとともに、普通図柄保留記憶表示器 41 の表示状態の制御も行う。

【0065】

この実施の形態では、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板 77 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの演出制御コマンドを受信し、飾り図柄を可変表示する第 1 可変表示装置 9a および第 2 可変表示装置 9b の表示制御を行う。

【0066】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 6 7 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 C P U 1 0 1 および R A M を含む演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を搭載している。なお、R A M は外付けであってもよい。演出制御基板 8 0 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、内蔵または外付けの R O M (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 7 7 を介して入力される主基板 3 1 からの取込信号 (演出制御 I N T 信号) に応じて、入力ドライバ 1 0 2 および入力ポート 1 0 3 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御コマンドにもとづいて、V D P (ビデオディスプレイプロセッサ) 1 0 9 に第 1 可変表示装置 9 a の表示制御を行わせる。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御コマンドにもとづいて、直接、第 2 可変表示装置 9 b の表示制御を実行する。

10

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

さらに、演出制御用 C P U 1 0 1 は、入出力ポート 1 0 5 を介してランプドライバ基板 3 5 に対してランプを駆動する信号を出力する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、入出力ポート 1 0 4 を介して音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力する。

20

【 0 0 7 0 】

ランプドライバ基板 3 5 において、ランプを駆動する信号は、入出力ドライバ 3 5 1 を介してランプドライバ 3 5 2 に入力される。ランプドライバ 3 5 2 は、ランプを駆動する信号を増幅して天枠ランプ、左枠ランプ、右枠ランプなどの枠側に設けられている各ランプに供給する。また、枠側に設けられている装飾ランプ 2 5 に供給する。

【 0 0 7 1 】

音声出力基板 7 0 において、音番号データは、入出力ドライバ 7 0 2 を介して音声合成用 I C 7 0 3 に入力される。音声合成用 I C 7 0 3 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 7 0 5 に出力する。増幅回路 7 0 5 は、音声合成用 I C 7 0 3 の出力レベルを、ボリューム 7 0 6 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 2 7 に出力する。音声データ R O M 7 0 4 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 (例えば飾り図柄の変動期間) における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

30

【 0 0 7 2 】

なお、ランプを駆動する信号および音番号データは、演出制御用 C P U 1 0 1 とランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 との間で、双方向通信 (信号受信側から送信側に応答信号を送信するような通信) によって伝達される。

【 0 0 7 3 】

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従ってキャラクター R O M (図示せず) から必要なデータを読み出す。キャラクター R O M は、第 1 可変表示装置 9 a (なお、第 2 可変表示装置 9 b は液晶表示装置 (L C D) ではないので画像は表示されない) に表示される画像の中でも使用頻度の高いキャラクター画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等 (飾り図柄を含む) をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用 C P U 1 0 1 は、キャラクター R O M から読み出したデータを V D P 1 0 9 に出力する。V D P 1 0 9 は、演出制御用 C P U 1 0 1 から入力されたデータにもとづいて第 1 可変表示装置 9 a の表示制御を実行する。

40

【 0 0 7 4 】

この実施の形態では、第 1 可変表示装置 9 a の表示制御を行う V D P 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。V D P 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と

50

は独立したアドレス空間を有し、そこにVRAMをマッピングする。VRAMは、VDPによって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 109は、VRAM内の画像データを第1可変表示装置9aに出力する。これによって、第1可変表示装置9aの表示画面に画像が表示される。

【0075】

また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して第2可変表示装置9bの各LEDに駆動信号を出力し、第2可変表示装置9bの各LEDにおける左中右の第2飾り図柄の可変表示制御を実行する。

【0076】

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、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ると、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。

【0077】

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、内蔵デバイスレジスタの初期化を行う（ステップS4）。また、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（ステップS5）を行った後、RAMをアクセス可能状態に設定する（ステップS6）。なお、割込みモード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みベクタ（1バイト：最下位ビット0）から合成されるアドレスが、割込み番地を示すモードである。

【0078】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号の状態を1回だけ確認する（ステップS7）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理を実行する（ステップS10～ステップS15）。

【0079】

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S8）。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。この例では、バックアップフラグ領域に「55H」が設定されていればバックアップあり（オン状態）を意味し、「55H」以外の値が設定されていればバックアップなし（オフ状態）を意味する。

【0080】

バックアップありを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行う（ステップS9）。ステップS9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

10

20

30

40

50

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。

【0081】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(ステップS91)、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域(RAM55内の領域)に設定する(ステップS92)。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S91およびS92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(第1特別図柄プロセスフラグ、第2特別図柄プロセスフラグなど)、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。

10

【0082】

また、CPU56は、ROM54に格納されているバックアップ時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(ステップS93)、その内容に従って演出制御基板80に、電力供給が復旧した旨を示す制御コマンド(電力供給復旧時の初期化コマンドとしての復旧コマンド)が送信されるように制御する(ステップS94)。そして、ステップS15に移行する。

20

【0083】

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、状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0084】

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、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ(例えば大当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ)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)。

30

【0085】

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

【0086】

また、CPU56は、ROM54に格納されている初期化時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(ステップS13)、その内容に従ってサブ基板を初期化するための初期化コマンドをサブ基板に送信する処理を実行する(ステップS14)。初期化コマンドとして、可変表示装置9に表示される初期図柄を示すコマンド等がある。

40

【0087】

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

【0088】

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S

50

18)を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し(ステップS16)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する(ステップS19)。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターンを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。初期値用乱数とは、大当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ(大当たり判定用乱数発生カウンタ)等の、カウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理(遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている可変表示装置、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、大当たり決定用乱数発生カウンタ等のカウント値が1周(大当たり決定用乱数発生カウンタ等の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと)すると、そのカウンタに初期値が設定される。

10

【0089】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20~S33の遊技制御処理を実行する。遊技制御処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か(オン状態になったか否か)を検出する電源断検出処理を実行する(ステップS20)。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電圧低下監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、および入賞口スイッチ30a, 33a, 39aの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う(スイッチ処理:ステップS21)。

20

【0090】

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1特別図柄保留記憶表示器18bおよび普通図柄始動記憶表示器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で設定された出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

30

【0091】

次に、遊技制御に用いられる大当たり判定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う(判定用乱数更新処理:ステップS23)。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う(初期値用乱数更新処理, 表示用乱数更新処理:ステップS24, S25)。

40

【0092】

図6は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

- (1) ランダム1: 大当たりを発生させるか否か判定する(大当たり判定用)
- (2) ランダム2: 大当たりの種別を決定する(大当たり種別決定用)
- (3) ランダム3: 特別図柄のはずれ図柄を決定する(はずれ図柄決定用)
- (4) ランダム4: 特別図柄の変動パターンを決定する(変動パターン決定用)
- (5) ランダム5: 普通図柄にもとづく当たりを発生させるか否か判定する(普通図柄当たり判定用)
- (6) ランダム6: ランダム1の初期値を決定する(ランダム1初期値決定用)
- (7) ランダム7: ランダム5の初期値を決定する(ランダム5初期値決定用)

【0093】

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

50

ユータ560は、(1)の大当り判定用乱数、(2)の大当り種別決定用乱数、(3)のはずれ図柄決定用乱数、(5)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タアップ(1加算)を行う。(1)の大当り判定用乱数、(2)の大当り種別決定用乱数、(5)の普通図柄当り判定用乱数が判定用乱数であり、それら以外の乱数((3)のはずれ図柄決定用乱数、(4)の変動パターン決定用乱数、(6)のランダム1初期値決定用乱数、(7)のランダム5初期値決定用乱数)が表示用乱数または初期値用乱数である。なお、遊技効果を高めるために、上記(1)~(7)の乱数以外の乱数も用いられている。

【0094】

さらに、CPU56は、第1特別図柄プロセス処理を行う(ステップS26A)。第1特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて第1特別図柄表示器8aや特別可変入賞球装置20を所定の順序で制御するための第1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、第1特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて各処理中に更新する。次いで、CPU56は、第2特別図柄プロセス処理を行う(ステップS26B)。第2特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて第2特別図柄表示器8bや特別可変入賞球装置20を所定の順序で制御するための第2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、第2特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて各処理中に更新する。

【0095】

また、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、遊技状態に応じて各処理中に更新する。

【0096】

次いで、CPU56は、第1可変表示装置9aおよび第2可変表示装置9bの表示制御に関する演出制御コマンドを送出する処理を行う(飾り図柄コマンド制御処理：ステップS28)。

【0097】

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)。

【0098】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ30a、33a、39a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、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ30a、33a、39a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。

【0099】

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)。

【0100】

また、CPU56は、第1特別図柄プロセスフラグの値に応じて第1特別図柄の演出表示を行うための第1特別図柄表示制御データを第1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とともに、第2特別図柄プロセスフラグの値に応じて第2特別図柄の演出表示を行うための第2特別図柄表示制御データを第2特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う(ステップS32)。CPU56

10

20

30

40

50

は、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表示制御データの値を+1する。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける特別図柄の可変表示を実行する。

【0101】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う(ステップS33)。CPU56は、例えば普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態(「」および「×」)を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値(例えば、「」を示す1と「×」を示す0)を切り替える。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

10

【0102】

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。

【0103】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は2ms毎に起動されることになる。なお、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。

20

【0104】

図7は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダム1と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、低確率状態(確変状態でない確率状態)において用いられる低確率時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。低確率時大当たり判定テーブルには、図7(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図7(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図7(A)に記載されている数値が大当たり判定値である。図7(A)に示すように、本実施の形態では、低確率時の大当たり判定値は、確変時においても大当たり判定値である。

30

【0105】

CPU56は、所定の時期に、大当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダム1)の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図7(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(通常大当たり、または確変大当たり)にすることに決定する。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

40

【0106】

図7(B)は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて、大当たりの種別を「確変大当たり」、「通常大当たり」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。「確変大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである。「通常大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に低確率状態に移行させる大当たりである。

【0107】

大当たり種別判定テーブルには、ランダム2の値と比較される数値であって、「確変大当たり」、「通常大当たり」のそれぞれに対応した判定値(大当たり種別判定値)が設定されてい

50

る。CPU56は、ランダム2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。

【0108】

図8は、この実施の形態で用いられる変動パターンの例を示す説明図である。図8(A)、(B)において、「MODE」とは、演出制御コマンドの分類を示し、「EXT」とは、2バイト構成の演出制御コマンドにおける2バイト目のEXTデータ(拡張データ)を示す。また、「時間」は特別図柄の変動時間を示している。

【0109】

この実施の形態では、第1保留記憶数がN(例えば、3)である場合よりも第1保留記憶数がNを超えている場合(例えば、第1保留記憶数がN+1(例えば、4)である場合)に、第1特別図柄の変動時間が短縮される。具体的には、第1保留記憶数が1~3である場合よりも第1保留記憶数が3を超えた場合(つまり、第1保留記憶数が4である場合)に、第1特別図柄の変動時間が短縮される。具体的には、第1保留記憶数が1~3である場合よりも第1保留記憶数が3を超えた場合(つまり、第1保留記憶数が4である場合)に、第1特別図柄の変動時間が短縮される。また、第2保留記憶数がM(例えば、3)である場合よりも第2保留記憶数がMを超えている場合(例えば、第2保留記憶数がM+1(例えば、4)である場合)に、第2特別図柄の変動時間が短縮される。具体的には、第2保留記憶数が1~3である場合よりも第2保留記憶数が3を超えた場合(つまり、第2保留記憶数が4である場合)に、第2特別図柄の変動時間が短縮される。図8(A)には、特別図柄の変動時間が短縮されない場合に選択される変動パターンが示されている。また、図8(B)には、特別図柄の変動時間が短縮される場合に選択される変動パターンが示されている。図8(B)に示す各変動パターンは、図8(A)に示すEXTデータが同じ各変動パターンから、変動時間が5秒短縮された変動パターンである。本実施の形態では、第1保留記憶数が1~3である場合に、第1特別図柄について図8(A)に示す変動パターンのいずれかを選択し、第2保留記憶数が1~3である場合に、第2特別図柄について図8(A)に示す変動パターンのいずれかを選択するように構成されている。また、第1保留記憶数が4である場合に、第1特別図柄について図8(B)に示す変動パターンのいずれかを選択し、第2保留記憶数が4である場合に、第2特別図柄について図8(B)に示す変動パターンのいずれかを選択するように構成されている。なお、各保留記憶数には、開始する変動に対応する保留記憶の数も含まれている。よって、図8に示すテーブルを参照するときに、保留記憶数が0であることはない。

【0110】

この実施の形態では、第1特別図柄の変動パターンと第2特別図柄の変動パターンを同じ内容の変動パターンとしている。従って、図8に示す各変動パターンは、第1特別図柄および第2特別図柄の共通の変動パターンである。

【0111】

この例では、特別図柄の各変動パターンは、飾り図柄の停止図柄が「はずれ図柄」となる場合の変動パターン(はずれ専用の変動パターン)と、飾り図柄の停止図柄(変動停止時の停止図柄)が「非確変図柄」または「確変図柄」となる場合の変動パターン(通常大当り/確変大当り兼用の変動パターン)とに区別されている。

【0112】

ここで、はずれ専用の変動パターンは、リーチを伴わない通常変動の変動パターンと、ノーマルリーチ(単純なリーチ態様)を伴う変動パターンと、スーパーリーチAを伴う変動パターンと、スーパーリーチBを伴う変動パターンと、スーパーリーチCを伴う変動パターンとに分けられている。また、通常大当り/確変大当り兼用の変動パターンは、ノーマルリーチを伴う変動パターンと、スーパーリーチAを伴う変動パターンと、スーパーリーチBを伴う変動パターンと、スーパーリーチCを伴う変動パターンとに分けられている。

【0113】

ここで、「ノーマルリーチ」は、リーチ成立前の通常変動と同様にリーチ成立後も中図

柄が高速変動する場合や、リーチ成立後に中図柄の変動速度・変動方向が変化する場合や、リーチ成立後にキャラクタが登場する場合や、リーチ成立後に背景が変化する場合などがある。但し、ノーマルリーチの場合は、演出の態様は比較的単純である。これに対し、「スーパーリーチ」は、ノーマルリーチの演出を複数組み合わせたり、ノーマルリーチから別の演出に発展させたり、ストーリー性のある演出を実行したりする。スーパーリーチの場合は、ノーマルリーチよりも大当りの発生を期待させる演出が行われる。一般に、ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が変動時間は長く設定されている。

【0114】

なお、第1特別図柄の変動パターンと第2特別図柄の変動パターンを同じ内容の変動パターンとしていたが、第1特別図柄の変動パターンと第2特別図柄の変動パターンを異なる内容の変動パターンとしてもよい。例えば、図8に示す各変動パターンを第1特別図柄の変動パターンとし、第1特別図柄の変動パターンとは別に、第1特別図柄の変動パターンの内容と異なる内容の変動パターンを第2特別図柄の変動パターンとしてもよい。

【0115】

図9は、変動パターン決定テーブルを示す説明図である。変動パターン決定テーブルは、ランダム3(変動パターン決定用乱数)と比較される判定値が設定されているテーブルである。なお、図9には、判定値そのものではなく、判定値の数が記載されている。また、変動パターン決定テーブルは、ROM54に格納されている。CPU56は、はずれにする場合には、図9(A)に示すはずれ時の変動パターン決定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。本実施の形態では、非リーチ変動に80個の判定値が設定され、ノーマルリーチに35個の判定値が設定され、スーパーリーチAに20個の判定値が設定され、スーパーリーチBに8個の判定値が設定され、スーパーリーチCに7個の判定値が設定されているので、はずれにする場合には、非リーチ変動に決定される割合が高い。

【0116】

また、確変大当りにする場合には、図9(B)に示す確変大当り時の変動パターン決定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。本実施の形態では、ノーマルリーチに5個の判定値が設定され、スーパーリーチAに15個の判定値が設定され、スーパーリーチBに60個の判定値が設定され、スーパーリーチCに70個の判定値が設定されているので、確変大当りにする場合には、スーパーリーチCに決定される割合が高い。

【0117】

また、通常大当りにする場合には、図9(B)に示す通常大当り時の変動パターン決定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。本実施の形態では、ノーマルリーチに5個の判定値が設定され、スーパーリーチAに35個の判定値が設定され、スーパーリーチBに50個の判定値が設定され、スーパーリーチCに60個の判定値が設定されているので、通常大当りにする場合には、スーパーリーチCに決定される割合が高い。

【0118】

図10は、特別図柄の停止図柄と、その後に制御される遊技状態との関係の一例を示す説明図である。

【0119】

(1) 特別図柄の停止図柄：

図10に示すように、特別図柄表示器8a, 8bにて可変表示される特別図柄は「0」～「9」である。このうち、「0」～「5」, 「8」, 「9」がはずれ図柄であり、「7」が確変図柄であり、「6」が非確変図柄である。

【0120】

確変図柄「7」が停止表示されると、15ラウンドの大当り遊技状態に移行され、大当り遊技が終了すると、確率状態が確変状態に制御される。また、非確変図柄「6」が停止表示されると、15ラウンドの大当り遊技状態に移行され、大当り遊技が終了すると、確率状態が低確率状態に制御される。

【0121】

(2) 飾り図柄の停止図柄：

可変表示装置 9 a , 9 b にて可変表示される左中右の飾り図柄は、それぞれ、「 1 」「 2 」「 3 」「 4 」「 5 」「 6 」「 7 」「 8 」の図柄である。

【 0 1 2 2 】

(2 - 1) 飾り図柄のはずれ図柄は、左中右の飾り図柄の組み合わせが同一図柄で揃っていない状態の図柄 (例えば、「 3 5 8 」など。) である。なお、左右の飾り図柄が同一図柄で揃っているが (リーチとなっているが)、中の飾り図柄だけ揃っていない状態もはずれ図柄である。

【 0 1 2 3 】

(2 - 2) 飾り図柄の大当り図柄は、左中右の飾り図柄の組み合わせが同一図柄で揃った状態の図柄である。大当り図柄のうち、左中右の飾り図柄の組み合わせが奇数の図柄 (「 1 」「 3 」「 5 」「 7 」) で揃った状態の図柄が確変図柄である。また、大当り図柄のうち、左中右の飾り図柄の組み合わせが偶数の図柄 (「 2 」「 4 」「 6 」「 8 」) で揃った状態の図柄が非確変図柄である。

【 0 1 2 4 】

図 1 1 および図 1 2 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例を示す説明図である。図 1 1 および図 1 2 に示す例において、コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の変動時間が短縮されない場合 (つまり、保留記憶数が 1 ~ 3 である場合) に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 8 (A) 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、第 1 飾り図柄表示器 9 a または第 2 飾り図柄表示器 9 b において飾り図柄可変表示を開始するように制御し、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。また、コマンド 8 5 X X (H) は、特別図柄の変動時間が短縮される場合 (つまり、保留記憶数が 4 である場合) に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 8 (B) 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。

【 0 1 2 5 】

コマンド 8 B 0 1 (H) ~ 8 B 0 3 (H) は、第 1 可変表示装置 9 a における第 1 飾り図柄の停止図柄 (表示結果) の内容を指定する演出制御コマンドである。なお、この実施の形態では、コマンド 8 B 0 1 (H) ~ 8 B 0 3 (H) を図柄情報指定コマンド (第 1 表示結果指定コマンド) という。コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 3 (H) は、第 2 可変表示装置 9 b における第 2 飾り図柄の停止図柄 (表示結果) の内容を指定する演出制御コマンドである。なお、この実施の形態では、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 3 (H) を図柄情報指定コマンド (第 2 表示結果指定コマンド) という。

【 0 1 2 6 】

コマンド 8 B 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の停止図柄 (表示結果) がはずれ図柄と決定されたことを指定する演出制御コマンド (第 1 特別図柄はずれ指定コマンド) である。コマンド 8 B 0 2 (H) は、第 1 特別図柄の停止図柄が非確変図柄と決定されたこと (つまり非確変大当り (通常大当りともいう。)) と決定されたことを指定する演出制御コマンド (第 1 特別図柄通常大当り指定コマンド) である。コマンド 8 B 0 3 (H) は、第 1 特別図柄の停止図柄が確変図柄と決定されたこと (つまり確変大当りと決定されたこと) を指定する演出制御コマンド (第 1 特別図柄確変大当り指定コマンド) である。

【 0 1 2 7 】

10

20

30

40

50

コマンド 8 C 0 1 (H) は、第 2 特別図柄の停止図柄 (表示結果) がはずれ図柄と決定されたことを指定する演出制御コマンド (第 2 特別図柄はずれ指定コマンド) である。コマンド 8 C 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の停止図柄が非確変図柄と決定されたこと (つまり非確変大当り (通常大当りともいう。)) と決定されたことを指定する演出制御コマンド (第 2 特別図柄通常大当り指定コマンド) である。コマンド 8 C 0 3 (H) は、第 2 特別図柄の停止図柄が確変図柄と決定されたこと (つまり確変大当りと決定されたこと) を指定する演出制御コマンド (第 2 特別図柄確変大当り指定コマンド) である。

【 0 1 2 8 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 1 図柄変動指定コマンド) である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 2 図柄変動指定コマンド) である。第 1 図柄変動指定コマンドと第 2 図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド (または図柄変動指定コマンド) と総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【 0 1 2 9 】

コマンド 8 F 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示 (変動) を終了して表示結果 (停止図柄) を停止表示することを示す演出制御コマンド (第 1 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、第 1 図柄確定指定コマンドを受信すると、第 1 飾り図柄の可変表示 (変動) を終了して表示結果を停止表示する。また、コマンド 8 F 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示 (変動) を終了して表示結果 (停止図柄) を停止表示することを示す演出制御コマンド (第 2 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、第 2 図柄確定指定コマンドを受信すると、第 2 飾り図柄の可変表示 (変動) を終了して表示結果を停止表示する。

【 0 1 3 0 】

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。

【 0 1 3 1 】

コマンド A 0 0 1 (H) , A 0 0 2 (H) は、大当り遊技が開始されることを指定する演出制御コマンド (大当り開始指定コマンド) である。コマンド A 0 0 1 (H) は、第 1 可変表示装置 9 a または第 2 可変表示装置 9 b に通常大当り図柄が停止表示されたことにもとづいて 1 5 ラウンドの通常大当りが決定されたときの大当りの開始を指定する演出制御コマンド (大当り開始 1 指定コマンド) である。コマンド A 0 0 2 (H) は、第 1 可変表示装置 9 a または第 2 可変表示装置 9 b に確変大当り図柄が停止表示されたことにもとづいて 1 5 ラウンドの確変大当りが決定されたときの大当りの開始を指定する演出制御コマンド (大当り開始 2 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、大当り開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、大当り種別に応じたファンファール画面を可変表示装置 9 a , 9 b の表示画面に表示する。

【 0 1 3 2 】

コマンド A 1 0 1 (H) ~ A 1 0 F (H) は、1 5 ラウンド大当り遊技におけるラウンド中の表示 (開放中画面) を指定する演出制御コマンド (大入賞口開放中指定コマンド) である。コマンド A 2 0 1 (H) ~ A 2 0 F (H) は、1 5 ラウンド大当り遊技におけるラウンド後の表示 (開放後画面) を指定する演出制御コマンド (大入賞口開放後指定コマンド) である。

【 0 1 3 3 】

コマンド A 3 0 1 (H) , A 3 0 2 (H) は、大当り遊技が終了することを指定する演出制御コマンド (大当り終了指定コマンドあるいはエンディング指定コマンド) である。コマンド A 3 0 1 (H) は、1 5 ラウンドの通常大当りが決定されたときの大当りの終了を指定する演出制御コマンド (大当り終了 1 指定コマンド) である。コマンド A 3 0 2 (H) は、1 5 ラウンドの確変大当り遊技の終了 (大当り遊技の終了後に確変状態に移行す

10

20

30

40

50

る旨を表示すること)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)である。演出制御用マイクロコンピュータ100は、大当り終了指定コマンドを受信したことにもとづいて、大当り種別に応じたエンディング画面(大当り終了画面)を可変表示装置9a, 9bの表示画面に表示する。

【0134】

コマンドB000(H)は、確率状態が非確変状態(低確率状態)であることを指定する演出制御コマンド(低確率状態指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、確率状態が確変状態であることを指定する演出制御コマンド(高確率状態指定コマンド)である。

【0135】

コマンドB100(H)は、第1可変表示装置9aにおける第1飾り図柄の可変表示の中断を指定する演出制御コマンド(第1中断指定コマンド)である。コマンドB101(H)は、第1可変表示装置9aにおける第1飾り図柄の可変表示の再開を指定する演出制御コマンド(第1再開指定コマンド)である。

【0136】

コマンドB200(H)は、第2可変表示装置9bにおける第2飾り図柄の可変表示の中断を指定する演出制御コマンド(第2中断指定コマンド)である。コマンドB201(H)は、第2可変表示装置9bにおける第2飾り図柄の可変表示の再開を指定する演出制御コマンド(第2再開指定コマンド)である。

【0137】

コマンドC000(H)は、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第2始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第2始動入賞指定コマンド)である。第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【0138】

コマンドC300(H)は、始動入賞時の判定結果がはずれであったことを指定するコマンド(入賞時判定はずれ指定コマンド)である。コマンドC301(H)は、始動入賞時の判定結果が通常大当りであったことを指定するコマンド(入賞時判定通常大当り指定コマンド)である。コマンドC302(H)は、始動入賞時の判定結果が確変大当りであったことを指定するコマンド(入賞時判定確変大当り指定コマンド)である。入賞時判定はずれ指定コマンド、入賞時判定通常大当り指定コマンド、および入賞時判定確変大当り指定コマンドを入賞時判定結果指定コマンドと総称することがある。

【0139】

コマンドE1XX(H)は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数指定コマンド)である。コマンドE1XX(H)における「XX」が、合算保留記憶数を示す。

【0140】

図13は、遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する第1特別図柄プロセス処理(ステップS26A)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、第1特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aおよび特別可変入賞球装置20を制御するための処理が実行される。なお、第2特別図柄プロセス処理(ステップS26B)のプログラムも同様に構成される。すなわち、以下の説明において、「第1」を「第2」と読み替え、「第2」を「第1」と読み替えれば、第2特別図柄プロセス処理が説明されることになる。

【0141】

なお、上述したように、この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bの2つの表示器によって第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行される。

【0142】

10

20

30

40

50

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄プロセス処理を行う際に、遊技盤6に設けられている第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち遊技球が第1始動入賞口13に入賞する始動入賞が発生していたら（ステップS311のY）、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS313）。第1始動口スイッチ通過処理の内容は後述する。

【0143】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2大当り図柄停止処理～第2大当り終了処理のいずれかに応じた値（具体的には、第1特別図柄プロセス処理におけるステップS300～S309に相当する第2特別図柄プロセス処理における各処理に応じた第2特別図柄プロセスフラグの値が「0」～「9」であるとすると、第2大入賞口開放前処理～第2大当り終了処理のいずれかに応じた値は「6」～「9」）であるかどうかを確認する（ステップS314）。第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2大入賞口開放前処理～第2大当り終了処理のいずれかに応じた値である場合には（ステップS314のY）、ステップS315、S316の処理を実行した後、第1特別図柄プロセス処理を終了する。そうでない場合には（ステップS314のN）、ステップS317、S318の処理を実行した後、内部状態（具体的には、第1特別図柄プロセスフラグの値）に応じて、ステップS300～S309のうちのいずれかの処理を行う。なお、この実施の形態では、第2大入賞口開放前処理～第2大当り終了処理であるか否かは、第2特別図柄プロセスフラグの値によって判定できる。第2大入賞口開放前処理～第2大当り終了処理に応じた値は連続する値（例えば、6～9）である。よって、遊技制御用マイクロコンピュータ560のステップS314の判定処理を簡易な処理にすることができる。

【0144】

ステップS315では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1飾り図柄および第1特別図柄の変動中であって、かつ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して第1中断指定コマンドが未送信であるか否かを確認する（ステップS315）。なお、第1飾り図柄および第1特別図柄の変動中であるか否かは、第1特別図柄プロセスフラグの値がステップS303の処理に応じた値であるか否かによって判定できる。変動中でない場合、または第1中断指定コマンドを送信済みの場合（例えば、第1中断指定コマンドの送信時に送信済みフラグをセットするようにして、送信済みフラグがセットされていた場合には処理を終了する。未だ第1中断指定コマンドを送信していない場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して第1中断指定コマンドを送信した後に処理を終了する（ステップS316）。

【0145】

また、ステップS317では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1中断指定コマンドを送信済みであるか否かを確認する（ステップS317）。第1中断指定コマンドを送信済みである場合（例えば、第1中断指定コマンドの送信時に送信済みフラグをセットするようにして、送信済みフラグがセットされているとき）には、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に対して第1再開指定コマンドを送信する（ステップS318）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS300～S309のうちのいずれかの処理を行う。

【0146】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1中断指定コマンドを受信すると、第1飾り図柄の変動（可変表示）を中断する。また、第1再開指定コマンドを受信すると、第1飾り図柄の変動を再開する。

【0147】

ステップS300～S309の処理は、以下のような処理である。

【0148】

第1特別図柄通常処理（ステップS300）：遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄の可変表示が開始できる状態（第1特別図柄が可変表示中でなく、大当

り中でもない状態)になると、第1保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数(保留記憶数)を確認する。第1保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は第1保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。そして、第1保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS301に応じた値(この例では1)に更新する。

【0149】

第1特別図柄停止図柄設定処理(ステップS301):遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当たりとするか否か(第1特別図柄の停止図柄を大当たり図柄とするか否か)を決定する。大当たりとする場合には、第1大当たりフラグをセットし、大当たりの種別(非確変大当たり(通常大当たり)および確変大当たり)を決定する。大当たりとしない場合には、特別図柄のはずれ図柄を決定する。また、大当たりとするか否かや大当たり種別に応じたフラグをセットする。そして、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS302に応じた値(この例では2)に更新する。

【0150】

第1変動パターン設定処理(ステップS302):第1特別図柄の可変表示の変動パターン(図柄変動中の演出態様:なお、変動パターンによって変動時間も特定される。)を、始動入賞発生時に抽出した変動パターン決定用乱数(表示用乱数の一つ)の値に応じてあらかじめ定められた複数種類の変動パターンの中から選択する。また、その時点(特別図柄の変動開始時)の第1保留記憶数と第2保留記憶数にもとづいて、第1特別図柄の変動時間(可変表示時間)の種類(基本の変動時間(図8(A))に示す各変動パターンの変動時間)、基本の変動時間から5秒短縮された変動時間(図8(B))に示す各変動パターンの変動時間)を選択する。そして、選択された変動パターンおよび変動時間の種類にもとづいて、第1特別図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの変動時間を第1変動時間タイマにセットした後、第1変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS303(この例では3)に応じた値に更新する。

【0151】

第1表示結果特定コマンド送信処理(ステップS303):演出制御用マイクロコンピュータ100に、大当たりとするか否か、および大当たりとする場合には大当たりの種別に応じた表示結果特定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS303に対応した値(この例では4)に更新する。

【0152】

第1特別図柄変動中処理(ステップS304):第1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S302でセットされる第1変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる)すると、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS305(この例では5)に対応した値に更新する。

【0153】

第1特別図柄停止処理(ステップS305):第1特別図柄表示器8aにおける可変表示を停止して停止図柄を停止表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に、第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、第1大当たりフラグがセットされている場合には、内部状態(第1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。第1大当たりフラグがセットされていない場合には、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS300に対応した値(この例では0)に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する第1図柄確定指定コマンドを受信すると第1飾り図柄表示器9aにおいて飾り図柄が停止されるように制御する。

【0154】

第1大入賞口開放前処理(ステップS306):第1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

10

20

30

40

50

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（大入賞口の開放時間は、29.5秒）、内部状態（第1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。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

【0155】

第1大入賞口開放中処理（ステップS307）：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たら、ソレノイド21を駆動して特別可変入賞球装置20を閉状態にして大入賞口を閉鎖する。また、ラウンドが終了してから次のラウンドを開始するまでの時間（インターバル時間）を大入賞口制御タイマに設定し、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS308（この例では8）に応じた値に更新する。

10

【0156】

大入賞口開放後処理（ステップS308）：インターバル時間が経過したときに、残りラウンドがあるかどうかを確認する。残りラウンドがある場合には、大入賞口を開放する制御を開始する。具体的には、ソレノイド21を駆動して特別可変入賞球装置20を開状態にして大入賞口を開放する。また、カウンタによってラウンド数をカウントする。また、大入賞口制御タイマに大入賞口開放中処理の実行時間（ラウンド時間）を設定し、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に応じた値に更新する。一方、全てのラウンドを終えた場合には、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する演出（エンディング演出）を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド）を演出制御基板80に送信し、大入賞口制御タイマに大当り終了処理の実行時間（大当り終了時間）を設定した後、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS309に応じた値（この例では9）に更新する。

20

【0157】

大当り終了処理（ステップS309）：大当り遊技状態を終了させるための所定のフラグのセット・リセットの処理等を行う。そして、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に応じた値に更新する。

【0158】

図14は、ステップS313の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第1始動口スイッチ通過処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1保留記憶数が上限値である4になっているか否か確認する（ステップS321）。第1保留記憶数が4になっている場合は（ステップS321のY）、そのまま処理を終了する。

30

【0159】

第1保留記憶数が4になっていない場合には（ステップS321のN）、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1保留記憶数を示す第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS322）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ソフトウェア乱数（大当り判定用乱数等）を生成するためのカウンタの値等を抽出し、それらを、抽出した乱数値として第1保留記憶数カウンタの値に対応する第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップS323）。第1保留記憶バッファにおいて、保存領域は、第1保留記憶数の上限値と同数確保されている。また、大当り判定用乱数等を生成するためのカウンタや保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。「RAMに形成されている」とは、RAM内の領域であることを意味する。なお、ステップS323では、ランダム1～4（図6参照）の値が抽出され、保存領域に保存される。さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS324）。そして、入賞時大当り判定処理を実行し（ステップS325）、処理を終了する。

40

【0160】

図15は、ステップS325の入賞時大当り判定処理を示すフローチャートである。入

50

賞時大当り判定処理において、CPU 56は、低確率時大当り判定テーブル（図7（A）左欄のテーブル）を選択する（ステップS 251）。入賞時大当り判定処理において、CPU 56が、低確率時大当り判定テーブル（図7（A）左欄のテーブル）を選択するのは、低確率時大当り判定テーブル（図7（A）左欄のテーブル）における大当り判定値は、確変時大当り判定テーブル（図7（A）右欄のテーブル）においても大当り判定値であり、入賞時大当り判定処理で大当りすると判定した後に、確率状態が確変状態から低確率状態に移行したり、低確率状態から確変状態に移行したりして、大当り判定の処理（ステップS 62）で、はずれと判定されることを防ぐためである。

【0161】

次いで、CPU 56は、ステップS 323の処理で保存領域に格納された大当り判定用乱数（ランダム1）とステップS 251の処理で選択したテーブル（図7（A）左欄のテーブル）に示す大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS 252）。それらが一致しない場合に（ステップS 253のN）、入賞時判定はずれ指定コマンドを送信し（ステップS 254）、入賞時大当り判定処理を終了する。

【0162】

また、CPU 56は、ステップS 323の処理で保存領域に格納された大当り判定用乱数（ランダム1）とステップS 251で選択したテーブル（図7（A）左欄のテーブル）に示す大当り判定値とを比較し、それらが一致する場合に（ステップS 253のY）、ステップS 323の処理で保存領域に格納された大当り種別判定用乱数（ランダム2）を読み出し（ステップS 255）、読み出した大当り種別判定用乱数（ランダム2）と、図7（B）に示す大当り種別判定値とを比較して、一致する判定値に対応する大当り種別に判定する（ステップS 256）。

【0163】

そして、CPU 56は、確変大当りと判定した場合に（ステップS 257のY）、入賞時判定確変大当り指定コマンドを送信する処理を行い（ステップS 258）、入賞時大当り判定処理を終了する。また、CPU 56は、確変大当りでないと判定した場合（つまり、通常大当りと判定した場合）に（ステップS 257のN）、入賞時判定通常大当り指定コマンドを送信する処理を行い（ステップS 259）、入賞時演出設定処理を終了する。

【0164】

なお、図7（A）に示すように、本実施の形態では、低確率時の大当り判定値（図7（A）左欄に示す判定値）は、確変時においても大当り判定値（図7（A）右欄に示す判定値）である。よって、入賞時大当り判定処理において、低確率時大当り判定テーブル（図7（A）左欄のテーブル）にもとづいて大当りすると判定した場合には、後述する大当り判定処理において確率状態が確変状態であっても、低確率状態であっても大当りと判定される。また、図7（B）に示す大当り種別判定テーブルは、確率状態が確変状態であっても、低確率状態であっても、通常大当りと確変大当りとにそれぞれ同じ判定値が設定されている。よって、入賞時大当り判定処理において、通常大当りまたは確変大当りすると判定した場合には、後述するステップS 70の処理において確率状態が確変状態であっても、低確率状態であっても、入賞時大当り判定処理における判定結果と同様に、通常大当りまたは確変大当りと判定される。

【0165】

図16は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理（ステップS 300）を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特別図柄プロセスフラグの値がステップS 300を示す値となっている場合である。なお、第1特別図柄プロセスフラグの値がステップS 300を示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされておらず、かつ、第1大当り遊技（第1特別図柄が大当り図柄になったことにもとづく大当り遊技）中でもない場合である。

【0166】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1保留

記憶数が0であるかどうかを確認する（ステップS51）。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値が0であるかどうかを確認する。

【0167】

第1保留記憶数が0でなければ、RAM55の第1保留記憶バッファにおける保留記憶数=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の乱数格納バッファに格納するとともに（ステップS52）、各保存領域の内容をシフトする（ステップS53）。すなわち、RAM55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。

【0168】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄停止図柄設定処理（ステップS301）に応じた値に更新する（ステップS56）。

【0169】

図17は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄停止図柄設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。第1特別図柄停止図柄設定処理において、CPU56は、ステップS323の処理で保存領域に格納された大当たり判定用乱数を読み出し（ステップS61）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップS62）。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値（図7（A）参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS63）、ステップS68に移行する。具体的には、低確率状態（確変フラグがセットされていない状態）では、大当たり判定用乱数値と図7における左欄に記載されている数値とを比較し、確変状態（確変フラグがセットされている状態）では、大当たり判定用乱数値と図7における右欄に記載されている数値とを比較する。また、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aおよび第1可変表示装置9aにおいて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。

【0170】

大当たり判定モジュールで大当たりとしないことに決定した場合には（ステップS63のN）、ステップS64に移行する。ステップS64では、CPU56は、ステップS323の処理で保存領域に格納されたはずれ図柄決定用乱数（表示用乱数の一つ）を読み出す（ステップS64）。そして、CPU56は、読み出したはずれ図柄決定用乱数の値にもとづいて、特別図柄のはずれ図柄を決定する処理を実行する（ステップS65）。特別図柄のはずれ図柄として、「0」～「4」、「8」、「9」のいずれかの図柄が決定される。

【0171】

次いで、CPU56は、はずれに応じた飾り図柄情報を第1飾り図柄情報バッファにストアする（ステップS66）。そして、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS67）。

【0172】

大当たり判定モジュールで大当たりとすることに決定した場合には（ステップS63のY）、第1大当たりフラグをセットする（ステップS68）。そして、CPU56は、ステップS323の処理で保存領域に格納された大当たり種別決定用乱数を読み出し（ステップS69）、大当たりの種別（通常大当たり、確変大当たり）を決定する処理を実行する（ステップS70）。

【0173】

大当たり種別の決定処理は、大当たり種別決定テーブル（図示せず）を用いて行う。大当たり種別決定テーブルには、大当たりの種別ごとに所定数の大当たり種別決定用乱数値が予め振り分けられている。CPU56は、ステップS69で読み出した大当たり種別決定用乱数値がどの範囲に属するかによって、大当たり種別、すなわち、通常大当たりおよび確変大当たりのい

10

20

30

40

50

ずれかを決定する。

【0174】

図17には示していないが、特別図柄の大当り図柄は大当り種別に応じて各々種類しが設けられていないので、大当りの種別が決定されることによって、大当り図柄も自動的に決定される。具体的には、通常大当り（非確変大当り）のときは非確変図柄「6」が決定され、確変大当りのときは確変図柄「7」が決定されることになる。

【0175】

次いで、CPU56は、ステップS70にて決定した大当り種別に応じた飾り図柄情報を第1飾り図柄情報バッファにストア（格納）し（ステップS71）、ステップS70の処理で確変大当りとする決定された場合に（ステップS72のY）、第1確変フラグをセ

10

【0176】

図18は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理（ステップS302）を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、CPU56は、まず、第1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S201）。

【0177】

第1大当りフラグがセットされていないときは（ステップS201のN）、CPU56は、はずれ用変動パターン決定テーブルを用いることに決定する（ステップS202）。

20

【0178】

はずれ用変動パターン決定テーブル（図9（A）に示すテーブル）には、はずれと決定されたときに選択される変動パターン（EXT「01」～「07」）が設定され、各変動パターンに複数の判定値が割り当てられている。

【0179】

ステップS201において、第1大当りフラグがセットされていると判定された場合は（ステップS201のY）、CPU56は、第1確変フラグがセットされているかどうかを確認する（ステップS203）。第1確変フラグがセットされているときは（ステップS203のY）、確変大当りが発生することになるので、CPU56は、確変大当り用変動パターン決定テーブル（図9（B）に示すテーブル）を用いることに決定する（ステップS206）。

30

【0180】

確変大当り用変動パターン決定テーブルには、確変大当りと決定されたときに選択される変動パターン（EXT「06」～「09」）が設定され、各変動パターンに複数の判定値が割り当てられている。

【0181】

ステップS203において、第1確変フラグがセットされていないときは（ステップS203のN）、CPU56は、通常大当り用変動パターン決定テーブル（図9（C）に示すテーブル）を用いることに決定する（ステップS205）。

40

【0182】

通常大当り用変動パターン決定テーブルには、通常大当りと決定されたときに選択される変動パターン（EXT「06」～「09」）が設定され、各変動パターンに複数の判定値が割り当てられている。

【0183】

次に、CPU56は、ステップS323で保存領域に格納した変動パターン決定用乱数（表示用乱数の一つ）を読み出し、読み出した変動パターン決定用乱数の値にもとづいて、ステップS202、S204、S205の処理で決定されたテーブルを用いて図柄の変動パターンを決定する（ステップS206）。具体的には、変動パターン決定用乱数値と一致する判定値に対応した変動パターンのEXTデータが次に可変表示される図柄の変動

50

パターンの E X T データと決定される。

【 0 1 8 4 】

次に、C P U 5 6 は、第 1 保留記憶数に応じた第 1 特別図柄の変動時間（第 1 飾り図柄の変動時間も同じ）の種類を選択する（ステップ S 2 0 7）。すなわち、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値が所定値以上であるか否かを判定し、所定値以上であるか否かによって第 1 特別図柄の変動時間の種類を選択する。

【 0 1 8 5 】

図 1 9 は、M O D E データ決定テーブルを示す説明図である。図 1 9（A）に示すように、第 1 保留記憶数が 1 ～ 3 のときは、M O D E データが「8 0（H）」である各変動パターン 1 ～ 9 が選択され、第 1 保留記憶数が 4 のときは、M O D E データが「8 0（H）」である各変動パターン 1 ～ 9 の基本の変動時間から一律 5 秒短縮された、M O D E データが「8 5（H）」である変動時間の変動パターン 1 0 ～ 1 8 が選択される。なお、図 1 9（B）に示すように、第 2 特別図柄の変動パターン決定については、第 2 保留記憶数が 1 ～ 3 のときは、M O D E データが「8 0（H）」である各変動パターン 1 ～ 9 が選択され、第 2 保留記憶数が 4 のときは、M O D E データが「8 0（H）」である各変動パターン 1 ～ 9 の基本の変動時間から一律 5 秒短縮された、M O D E データが「8 5（H）」である変動時間の変動パターン 1 0 ～ 1 8 が選択される。

【 0 1 8 6 】

図 8 を示して説明したように、第 1 特別図柄の変動時間の種類によって変動パターンコマンドの M O D E データが分けられているので、ステップ S 2 0 7 で選択された第 1 特別図柄の変動時間の種類に応じて変動パターンコマンドの M O D E データが自動的に決定されることになる。具体的には、基本の変動時間が選択されたときは、変動パターンコマンドの M O D E データとして「8 0（H）」が決定され、基本の変動時間から一律 5 秒短縮された変動時間が選択されたときは、変動パターンコマンドの M O D E データとして「8 5（H）」が決定される。

【 0 1 8 7 】

変動パターンコマンドは M O D E データと E X T データとで構成されているが、E X T データはステップ S 2 0 6 で決定され、M O D E データはステップ S 2 0 7 で決定されることになる。例えば、はずれと決定されたときは、ステップ S 2 0 7 においてははずれ用変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンの E X T データ（0 1（H）～ 0 5（H）のいずれか、すなわち変動番号 1 ～ 5 の変動パターンのいずれか）が決定される。そして、その時点の第 1 保留記憶数にもとづいて、ステップ S 2 0 7 において第 1 特別図柄の変動時間の種類が決定され、変動時間の種類に対応した変動パターンの M O D E データ（8 0（H），8 5（H）のいずれか）が決定される。

【 0 1 8 8 】

なお、第 1 変動パターン設定処理において、第 1 保留記憶数を確認し、その時点での第 1 保留記憶数に応じた変動パターンを選択するための変動パターン決定テーブルを選択し、選択した変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを選択するようにしてもよい。

【 0 1 8 9 】

次に、C P U 5 6 は、ステップ S 2 0 6 において決定した変動パターンの E X T データおよびステップ S 2 0 7 において決定した変動パターンの M O D E データに応じた変動パターンコマンドを送信する処理を実行する（ステップ S 2 0 8）。そして、C P U 5 6 は、変動パターンコマンドで特定される第 1 特別図柄の変動時間を第 1 変動時間タイマにセットする（ステップ S 2 0 9）。次に、C P U 5 6 は、第 1 図柄変動指定コマンドを送信する処理を実行する（ステップ S 2 1 0）。そして、C P U 5 6 は、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の変動を開始し（ステップ S 2 1 1）、第 1 保留記憶数の値を 1 減らし（第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し：ステップ S 2 1 2）、第 1 特別図柄プロセスフラグの値を第 1 表示結果特定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 3）に対応した値に更新する（ステップ S 2 1 3）。

【0190】

図20は、第1表示結果特定コマンド送信処理（ステップS303）を示すフローチャートである。第1表示結果特定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、はずれに応じて、第1表示結果1指定～第1表示結果3指定のいずれかの演出制御コマンド（図11参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、第1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S118に移行する。第1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、第1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、S113）。大当りの種別が確変大当りでないときには、第1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S112）。 10

【0191】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、第1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S110、S118）。

【0192】

その後、CPU56は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄変動中処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS120）。

【0193】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドにもとづいて、大当りとするか否かについては特定可能である。

【0194】

図21は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動中処理（ステップS304）を示すフローチャートである。第1特別図柄変動中処理において、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS126）、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS127）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。 20

【0195】

図22は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄停止処理（ステップS305）を示すフローチャートである。第1特別図柄停止処理において、CPU56は、ステップS32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして第1特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップS131）。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS132）。そして、第1大当りがセットされていない場合には、ステップS143の処理に移行する（ステップS133）。 30

【0196】

第1大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば確変フラグをリセットし（ステップS134）、低確率状態指定コマンドを送信し、大当りの種別が確変大当りである場合には（ステップS135AのY）、大当り開始2指定コマンドを送信し、大当りの種別が確変大当りでない場合（通常大当りである場合）には（ステップS135AのN）、大当り開始1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS135C）。なお、大当りの種別が確変大当りであるか否かは、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。 40

【0197】

また、第1大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを例えば第1可変表示装置9a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S136）。また、開放回数カウンタに、大当り遊技中のラウンド数（大入賞口の開放回数）をセットする（ステップS137）。具体的には、15回である。そして、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1大入賞口開放前処理（ステップS306）に対応した値に更新する（ステップS138）。 50

【0198】

図23は、第1特別図柄プロセス処理における第1大当り終了処理（ステップS309）を示すフローチャートである。第1大当り終了処理において、CPU56は、まず、大入賞口制御タイマの値を-1する（ステップS471）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを確認する（ステップS472）。大入賞口制御タイマの値が0でなければ（ステップS472のN）、そのまま処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が0になっていれば（ステップS472のY）、CPU56は、大当り後遊技状態設定処理を実行する（ステップS473）。

【0199】

大当り後遊技状態設定処理では、大当り遊技終了後の遊技状態に応じた確変フラグのセット・リセットの処理が実行される。具体的には、大当り遊技終了後に確率状態が確変状態に移行されるときは、確変フラグをセットし、高確率状態指定コマンドを送信する。

【0200】

次に、CPU56は、第1大当りフラグをリセットし（ステップS474）、第1確変大当りフラグがセットされている場合は第1確変大当りフラグをリセットする（ステップS475）。その後、CPU56は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理（ステップS300）に対応する値に更新する（ステップS476）。

【0201】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図24は、演出制御基板80に搭載されている演出制御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。演出制御用マイクロコンピュータ100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、演出制御用マイクロコンピュータ100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。

【0202】

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する（コマンド解析処理：ステップS704）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1演出制御プロセス処理を行う（ステップS705A）。第1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（第1演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して第1可変表示装置9aの表示制御等を実行する。また、第2演出制御プロセス処理を行う（ステップS705B）。第2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（第2演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して第2可変表示装置9bの表示制御等を実行する。また、第1可変表示装置9aのメモリ表示領域の表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップS706）。そして、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タ値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS707）。なお、CPU56が実行する特別図柄プロセス処理のように、第1飾り図柄表示制御処理と第2飾り図柄表示制御処理とを共通化して、すなわち一つのプログラムモジュールで実現するようにして、演出制御用マイクロコンピュータ100が実行するプログラム容量を減らすようにしてもよい。

【0203】

図25～図27は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。なお、演出制御基板80に搭載されている演

10

20

30

40

50

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）は、図24に示すメイン処理とは別の受信割り込み処理で主基板31から送信された演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドを受信コマンドバッファに格納する。

【0204】

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

【0205】

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

【0206】

受信した演出制御コマンドが第1表示結果指定コマンドであれば（ステップS617）、演出制御用CPU101は、その第1表示結果指定コマンド（第1表示結果1指定コマンド～第1表示結果3指定コマンドのいずれか）を、RAMに形成されている第1表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS618）。

【0207】

受信した演出制御コマンドが第2表示結果指定コマンドであれば（ステップS619）、演出制御用CPU101は、その第2表示結果指定コマンド（第2表示結果1指定コマンド～第2表示結果3指定コマンドのいずれか）を、RAMに形成されている第2表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS620）。

【0208】

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S621）、演出制御用CPU101は、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S622）。

【0209】

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S623）、演出制御用CPU101は、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS624）。

【0210】

受信した演出制御コマンドが第1図柄確定指定コマンドであれば（ステップS625）、演出制御用CPU101は、第1図柄確定指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS626）。

【0211】

受信した演出制御コマンドが第2図柄確定指定コマンドであれば（ステップS627）、演出制御用CPU101は、第2図柄確定指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS628）。

【0212】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1指定コマンドまたは大当たり開始2指定コマンドであれば（ステップS629）、演出制御用CPU101は、大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS630）。

【0213】

10

20

30

40

50

受信した演出制御コマンドが大当り終了1指定コマンドまたは大当り終了2指定コマンドであれば(ステップS631)、演出制御用CPU101は、大当り終了1指定コマンド受信フラグまたは大当り終了2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS632)。

【0214】

受信した演出制御コマンドが低確率状態指定コマンドであれば(ステップS633)、演出制御用CPU101は、確率状態が低確率状態であることを示す特別状態フラグをリセットする(ステップS634)。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば(ステップS635)、演出制御用CPU101は、特別状態フラグをセットする(ステップS636)。

10

【0215】

受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果指定コマンドであれば(ステップS637)、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS638)。具体的には、演出制御用CPU101は、入賞時判定はずれ指定コマンドを受信した場合に入賞時判定はずれ指定コマンド受信フラグをセットし、入賞時判定通常大当り指定コマンドを受信した場合に入賞時判定通常大当り指定コマンド受信フラグをセットし、入賞時判定確変大当り指定コマンドを受信した場合に入賞時判定確変大当り指定コマンド受信フラグをセットする。

【0216】

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S639)、演出制御用CPU101は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行う(ステップS640)。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。

20

【0217】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば(ステップS644)、演出制御用CPU101は、その合算保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ(EXTデータ)を合算保留記憶数保存領域に格納する(ステップS645)。

【0218】

受信した演出制御コマンドが第1始動入賞指定コマンドであれば(ステップS648)、演出制御用CPU101は、第1始動入賞フラグをセットする(ステップS649)。受信した演出制御コマンドが第2始動入賞指定コマンドであれば(ステップS650)、演出制御用CPU101は、第2始動入賞フラグをセットする(ステップS651)。

30

【0219】

受信した演出制御コマンドが第1中断指定コマンドであれば(ステップS652)、演出制御用CPU101は、第1中断指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS653)。受信した演出制御コマンドが第2中断指定コマンドであれば(ステップS654)、演出制御用CPU101は、第2中断指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS655)。

【0220】

受信した演出制御コマンドが第1再開指定コマンドであれば(ステップS656)、演出制御用CPU101は、第1再開指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS657)。受信した演出制御コマンドが第2再開指定コマンドであれば(ステップS658)、演出制御用CPU101は、第2再開指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS659)。

40

【0221】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする(ステップS660)。そして、ステップS611の処理に移行する。

【0222】

図28は、図24に示されたメイン処理における第1演出制御プロセス処理(ステップ

50

S 7 0 5 A) を示すフローチャートである。第 1 演出制御プロセス処理では、演出制御 CPU 1 0 1 は、第 1 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、第 2 演出制御プロセス処理 (ステップ S 7 0 5 B) も、制御対象が第 2 可変表示装置 9 b であるという違いはあるが、第 1 演出制御プロセス処理と同様に構成される。すなわち、以下の説明において、「第 1 」を「第 2 」と読み替え、「第 2 」を「第 1 」と読み替えれば、第 2 演出制御プロセス処理が説明されることになる。

【 0 2 2 3 】

第 1 変動パターンコマンド受信待ち処理 (ステップ S 8 0 0) : コマンド受信割込処理によって、変動パターン指定の演出制御コマンド (変動パターンコマンド) を受信したか
10
否が確認する。具体的には、変動パターンコマンドが受信されたことを示すフラグ (変動パターン受信フラグ) がセットされたか否か、および第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされたか否かを確認する。変動パターン受信フラグは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が実行するコマンド解析処理で変動パターンコマンドを受信したことが確認された場合にセットされる。第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が実行するコマンド解析処理で第 1 図柄変動指定コマンドを受信したことが確認された場合にセットされる。変動パターンコマンドおよび第 1 図柄変動指定コマンドを受信した場合には、第 1 飾り図柄の変動パターン (変動期間中の飾り図柄の変動速度や、背景、キャラクタの種類、キャラクタの表示開始時期などの変動態様) を、
20
それぞれの変動パターンに応じてあらかじめ決められている複数種類のうちから選択する。そして、第 1 演出制御プロセスフラグの値を第 1 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。

【 0 2 2 4 】

第 1 演出図柄変動開始処理 (ステップ S 8 0 1) : 左中右の第 1 演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、第 1 演出制御プロセスフラグの値を第 1 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 2 5 】

第 1 演出図柄変動中処理 (ステップ S 8 0 2) : 変動パターンに応じて決められている変動時間の終了を監視する。また、左右図柄の停止制御を行う。変動時間が終了したら、第 1 演出制御プロセスフラグの値を第 1 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。
30

【 0 2 2 6 】

第 1 演出図柄変動停止処理 (ステップ S 8 0 3) : 第 1 演出図柄の変動を最終停止し停止図柄を表示する制御を行う。そして、第 1 演出制御プロセスフラグの値を第 1 変動パターンコマンド受信待ち処理 (ステップ S 8 0 0) または第 1 大当たり表示処理 (ステップ S 8 0 4) に対応した値に更新する。

【 0 2 2 7 】

第 1 大当たり表示処理 (ステップ S 8 0 4) : 変動時間の終了後、大当たり表示の制御を行う。例えば、大当たりの開始を指定する大当たり開始指定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、第 1 演出制御プロセスフラグの値を第 1 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。
40

【 0 2 2 8 】

第 1 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コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。そして、第 1 演出制御プロセスフラグの値を第 1 ラウンド後処理 (ステップ S 8 0 6) に対応した値に更新する。

【 0 2 2 9 】

第 1 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コマンドを受信したら、インターバル表示等を行う。そして、第 1 演出制御プロセスフラグの値を第 1 ラウンド中処理
50

(ステップ S 8 0 5) または第 1 大当り終了演出処理 (ステップ S 8 0 7) に対応した値に更新する。

【 0 2 3 0 】

第 1 大当り終了演出処理 (ステップ S 8 0 7) : 大当り遊技の終了後の大当り終了表示の制御を行う。例えば、大当りの終了を指定する大当り終了指定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、第 1 演出制御プロセスフラグの値を第 1 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 2 3 1 】

図 2 9 は、第 1 演出制御プロセス処理における第 1 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。第 1 変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターン受信フラグがセットされたか否か確認する (ステップ S 8 1 1)。セットされていたら、第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされたか否か確認する (ステップ S 8 1 2)。第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグもセットされていたら、変動パターン受信フラグをリセットする (ステップ S 8 1 3)。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 演出制御プロセスフラグの値を第 1 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 (ステップ S 8 1 4)。

【 0 2 3 2 】

図 3 0 は、第 1 演出制御プロセス処理における第 1 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。第 1 演出図柄変動開始処理において、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、まず、変動パターンコマンドで指定された内容 (変動時間) にもとづいて、第 1 演出図柄の変動パターンを決定し、決定内容に応じたプロセステーブルを選択する (ステップ S 8 1 5)。そして、選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 の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 S 8 1 6)。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 (第 1 可変表示装置 9 a、各種ランプ、スピーカ 2 7) の制御を実行する (ステップ S 8 1 7)。例えば、第 1 可変表示装置 9 a において変動パターンに応じた画像を表示させるために、V D P 1 0 9 に制御信号 (表示制御実行データ) を出力する。また、各種ランプの点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板 3 5 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 2 7 からの音声出力を行わせるために、音声出力基板 7 0 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。そして、変動時間に応じた値を変動時間タイマに設定して変動時間タイマをスタートさせ (ステップ S 8 1 8)、第 1 演出制御プロセスフラグの値を第 1 演出図柄変動中処理 (ステップ S 8 0 2) に応じた値に更新する (ステップ S 8 1 9)。

【 0 2 3 3 】

図 3 1 は、第 1 演出制御プロセス処理における第 1 演出図柄変動中処理 (ステップ S 8 0 2) を示すフローチャートである。第 1 演出図柄変動中処理において、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動中断フラグがセットされているか否か確認し (ステップ S 8 2 1)、変動中断フラグがセットされていなければ第 1 中断指定コマンドを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 2 2)。第 1 中断指定コマンド受信フラグがセットされていれば変動中断フラグをセットし (ステップ S 8 2 3)、第 1 中断指定コマンド受信フラグをリセットする (ステップ S 8 2 4)。

【 0 2 3 4 】

また、ステップ S 8 2 1 で変動中断フラグがセットされていることを確認したら、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 再開指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する (ステップ S 8 3 5)。第 1 再開指定コマンド受信フラグがセットされていれば、変動中断フラグおよび第 1 再開指定コマンド受信フラグをリセットするとともに (ステップ S 8 3 6)、第 1 可変表示装置 9 a において第 1 飾り図柄の変動を再開させる (ステップ S 8 3 7)。第 1 再開指定コマンド受信フラグがセットされていなければ

第 1 演出図柄変動中処理を終了する。

【 0 2 3 5 】

ステップ S 8 2 2 で第 1 中断指定コマンド受信フラグがセットされていないことを確認したら、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、プロセスタイマを 1 減算するとともに (ステップ S 8 2 7)、変動時間タイマを 1 減算する (ステップ S 8 2 8)。プロセスタイマがタイムアップしたら、プロセスデータの切替を行う (ステップ S 8 2 9, S 8 3 0)。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とともに、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する。

10

【 0 2 3 6 】

そして、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、プロセスデータの内容 (表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ) に従って演出装置 (第 1 可変表示装置 9 a、各種ランプ、スピーカ 2 7) の制御を実行する (ステップ S 8 3 0 A)。

【 0 2 3 7 】

また、変動時間タイマがタイムアウトしていれば (ステップ S 8 3 1 の Y)、第 1 演出制御プロセスフラグの値を第 1 演出図柄変動停止処理 (ステップ S 8 0 3) に応じた値に更新する (ステップ S 8 3 2)。

【 0 2 3 8 】

以上のように、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 2 可変表示装置 9 b に大当り図柄が停止表示されて大当り遊技状態となったときには、第 1 中断指定コマンドを受信したことにもとづいて変動中断フラグをセットするとともに変動中断処理を行う。そして、第 1 再開指定コマンドを受信するまでステップ S 8 2 7 ~ S 8 3 1 の処理を実行しないように制御する。すなわち、第 1 飾り図柄の変動を行わない制御がなされる。

20

【 0 2 3 9 】

図 3 2 は、第 1 演出制御プロセス処理における第 1 演出図柄変動停止処理 (ステップ S 8 0 3) を示すフローチャートである。第 1 演出図柄変動停止処理において、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 演出図柄の変動停止を指示する演出制御コマンド (第 1 図柄確定指定コマンド) を受信したことにもとづく第 1 図柄確定指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する (ステップ S 8 4 1)。第 1 図柄確定指定コマンド受信フラグがセットされていれば、コマンド解析処理において格納された第 1 飾り図柄の停止図柄 (最後に停止する中図柄) を停止表示させる制御を行い (ステップ S 8 4 2 A)、第 1 図柄確定指定コマンド受信フラグをリセットする (ステップ S 8 4 2 B)。

30

【 0 2 4 0 】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの第 1 飾り図柄停止指定コマンドの受信に応じて第 1 飾り図柄を停止表示する制御を行うが、このような構成に限られず、変動時間タイマがタイムアップしたことにもとづいて第 1 飾り図柄を停止表示する制御を行うようにしてもよい。

【 0 2 4 1 】

ステップ S 8 4 2 A で停止表示された第 1 飾り図柄の停止図柄が大当り図柄 (非確変図柄、確変図柄) である場合は (ステップ S 8 4 3 の Y)、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、大当り開始 1 又は 2 指定コマンド受信フラグがセットされたか否か確認する (ステップ S 8 4 4)。大当り開始 1 又は 2 指定コマンド受信フラグがセットされたときは (ステップ S 8 4 4 の Y)、セットされている大当り開始 1 又は 2 指定コマンド受信フラグをリセットし、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、大当り開始 1 又は 2 指定コマンドの内容にもとづいて、通常大当りに応じたファンファーレ演出または確変大当りに応じたファンファーレ演出のいずれかを選択する (ステップ S 8 4 5)。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、選択したファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する (ステップ S 8 4 6)。そして、プロセスタイマをスタートさせ (ステップ S 8 4 7)、第 1 演出制御プロセスフラグの値を第 1 大当り表示処理 (ステップ S 8

40

50

04)に対応した値に設定する(ステップS848)。

【0242】

ステップS842Aで停止表示された第1飾り図柄の停止図柄が大当り図柄(非確変図柄、確変図柄)でない場合、すなわち、はずれ図柄である場合(ステップS843のN)は、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定のフラグをリセットする(ステップS849)。そして、第1演出制御プロセスフラグの値を第1変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に対応した値に更新する(ステップS850)。

【0243】

図33および図34は、演出制御メイン処理における保留記憶表示制御処理を示すフローチャートである。保留記憶表示制御処理において、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ(EXTデータ)が保存されている合算保留記憶数保存領域のデータが、合算保留記憶数カウンタの値よりも大きくなっているか否かを確認する(ステップS2901)。合算保留記憶数保存領域のデータが合算保留記憶数カウンタの値よりも大きくなっていない場合には、保留減算処理(ステップS2600)に移行する。

10

【0244】

合算保留記憶数保存領域のデータが合算保留記憶数カウンタの値よりも大きくなっているということは、新たな合算保留記憶数指定コマンドを受信したことを意味する。なお、電源投入時には、ステップS701の初期化処理によって、合算保留記憶数カウンタの値は0になっている。

20

【0245】

合算保留記憶数保存領域のデータが合算保留記憶数カウンタの値よりも大きくなっている場合、演出制御用CPU101は、第1始動入賞指定コマンドを受信したことを示す第1始動入賞フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS2902)。第1始動入賞フラグがセットされていれば(ステップS2902のY)、第1始動入賞フラグをリセットする(ステップS2903)。また、第1始動入賞カウンタの値を+1する(ステップS2904)。そして、演出制御用CPU101は、入賞時判定通常大当り指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS2905)。

【0246】

演出制御用CPU101は、入賞時判定通常大当り指定コマンド受信フラグがセットされている場合に(ステップS2905のY)、通常大当り位置カウンタの値に第1始動入賞カウンタの値をセットする(ステップS2906)。従って、第1始動入賞フラグと入賞時判定通常大当り指定コマンド受信フラグとがセットされている場合に、第1始動入賞カウンタの値が、通常大当り位置カウンタの値になる。ここで、第1始動入賞フラグと入賞時判定通常大当り指定コマンド受信フラグとがセットされているということは、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したときの入賞時大当り判定処理で、通常大当りと判定されたということである。さらに、例えば、第1始動入賞カウンタの値がAである場合に、A個目の保留記憶にもとづいて通常大当りと判定されたということである。そして、第1始動入賞カウンタの値が、通常大当り位置カウンタの値になるということは、通常大当り位置カウンタの値がAになるということである。つまり、通常大当り位置カウンタの値は、何個目の第1保留記憶にもとづいて通常大当りとするのかを示す値である。

30

40

【0247】

演出制御用CPU101は、第1可変表示装置9aの第1保留記憶表示部9cの表示個数を1増やし、増やした箇所を黒丸表示し(ステップS2907)、通常大当り先読みフラグをセットし(ステップS2908)、ステップS2910の処理に移行する。また、演出制御用CPU101は、入賞時判定通常大当り指定コマンド受信フラグがセットされていない場合に(ステップS2905のN)、第1可変表示装置9aの第1保留記憶表示部9cの表示個数を1増やし、増やした箇所を白丸表示し(ステップS2907)、ステップS2910の処理に移行する。

【0248】

50

従って、本実施の形態では、第1保留記憶表示部9cにおける黒丸表示は入賞時に通常大当たりと判定されたことを示し、白丸表示は入賞時に通常大当たりと判定されなかったことを示している。よって、本実施の形態では、第1始動入賞口13への遊技球の始動入賞時に通常大当たりと判定された場合に、第1保留記憶表示部9cにおいて増やした箇所が黒丸表示されるので、A個目が黒丸表示された場合に、第1特別図柄についてのA個目の可変表示後に通常大当たりとなることを遊技者に報知して、通常大当たりの発生を予告し、遊技者に通常大当たりへの期待感を抱かせることができる。

【0249】

演出制御用CPU101は、ステップS2910の処理で、セットされている入賞時判定指定コマンド受信フラグをリセットする(ステップS2910)。本実施の形態では、CPU56が、第1始動入賞口13への始動入賞時に行われた大当たり判定結果に応じて、入賞時判定結果指定コマンド(入賞時判定はずれ指定コマンド、入賞時判定通常大当たり指定コマンド、または入賞時判定確変大当たり指定コマンド)を送信するように構成されている(入賞時大当たり判定処理のステップS254, S258, S259参照)。そして、演出制御用CPU101が、コマンド解析処理のステップS638の処理で、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果指定コマンド受信フラグ(入賞時判定はずれ指定コマンド受信フラグ、入賞時判定通常大当たり指定コマンド受信フラグ、または入賞時判定確変大当たり指定コマンド受信フラグ)をセットするように構成されている。ステップS2910の処理では、演出制御用CPU101が、コマンド解析処理のステップS638の処理でセットした入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをリセットする。

【0250】

そして、演出制御用CPU101は、特別状態フラグがセットされている場合に(ステップS2911AのY)、通常大当たり位置カウンタの値と、後述する確変大当たり位置カウンタの値とにもとづいて、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる背景画像の種類を決定する(ステップS2911B)。本実施の形態では、通常大当たり位置カウンタの値と、後述する確変大当たり位置カウンタの値とに応じて、第1可変表示装置9aの表示画面に巨大爆弾9h、大爆弾9g、中爆弾9f、または小爆弾9eのいずれかを表示させる背景画像が用意され、演出制御用CPU101は、図38に示す爆弾決定テーブルを参照して、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる背景画像の種類(爆弾の大きさ)を決定する。

【0251】

また、演出制御用CPU101は、第1始動入賞カウンタの値と、後述する第2始動入賞カウンタの値とにもとづいて、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる爆弾の態様を決定する(ステップS2912)。本実施の形態では、第1可変表示装置9aの表示画面に表示された巨大爆弾9h、大爆弾9g、中爆弾9f、または小爆弾9eを、第1始動入賞カウンタの値と後述する第2始動入賞カウンタの値とに応じて振動させる背景画像が用意され、演出制御用CPU101は、図39に示す振動態様決定テーブルを参照して、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる背景画像の種類(爆弾の振動態様)を決定する。

【0252】

演出制御用CPU101は、ステップS2911Bの決定結果(爆弾の大きさ)、およびステップS2912の決定結果(爆弾の振動態様)に応じた背景画像を選択して特定演出として第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる(ステップS2913)。なお、図38に示す爆弾決定テーブル、図39に示す振動態様決定テーブル、および本実施の形態で実行される演出の具体的な内容については後述する。特別状態フラグがセットされているとき(つまり確変状態であるとき)のみ特定演出として背景画像に爆弾を表示する演出を実行するのは、確変状態では、可変入賞球装置15が開状態になり易く、遊技球を第2始動入賞口14に入賞させないという遊技者の技術介入の余地が大きいためである。

【0253】

さらに、合算保留記憶テーブルにおいて、合算保留記憶数保存領域のデータ(値)に応

じたデータを「第1」を示すデータにする(ステップS2914)。例えば、合算保留記憶数保存領域のデータが「5」であれば、合算保留記憶テーブルにおける5番目のデータを「第1」を示すデータにする。つまり、増えた保留記憶に対応したデータを「第1」を示すデータにする。合算保留記憶テーブルは、RAMに形成されたテーブルであり、各保留記憶が、第1始動入賞に応じた保留記憶であるのか、第2始動入賞に応じた保留記憶であるのかを示すデータが設定されるテーブルである。

【0254】

そして、合算保留記憶数保存領域のデータを、合算保留記憶数カウンタにセットし(ステップS2915)、処理を終了する。

【0255】

演出制御用CPU101は、ステップS2902の処理で、第2始動入賞フラグがセットされていないと判定した場合に(ステップS2902のN)、第2始動入賞フラグをリセットする(ステップS2916)。また、第2始動入賞カウンタの値を+1する(ステップS2917)。そして、演出制御用CPU101は、入賞時判定確変大当り指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS2918)。

【0256】

演出制御用CPU101は、入賞時判定確変大当り指定コマンド受信フラグがセットされている場合に(ステップS2918のY)、確変大当り位置カウンタの値に第2始動入賞カウンタの値をセットする(ステップS2919)。従って、第2始動入賞フラグと入賞時判定確変大当り指定コマンド受信フラグとがセットされている場合に、第2始動入賞カウンタの値が、確変大当り位置カウンタの値になる。ここで、第2始動入賞フラグと入賞時判定確変大当り指定コマンド受信フラグとがセットされているということは、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したときの入賞時大当り判定処理で、確変大当りと判定されたということである。さらに、例えば、第2始動入賞カウンタの値がBである場合に、B個目の保留記憶にもとづいて確変大当りと判定されたということである。そして、第2始動入賞カウンタの値が、確変大当り位置カウンタの値になるということは、確変大当り位置カウンタの値がBになるということである。つまり、確変大当り位置カウンタの値は、何個目の第2保留記憶にもとづいて確変大当りとするのかを示す値である。

【0257】

演出制御用CPU101は、第1可変表示装置9aの第2保留記憶表示部9dの表示個数を1増やし、増やした箇所を黒星表示し(ステップS2920)、確変大当り先読みフラグをセットし(ステップS2921)、ステップS2923の処理に移行する。また、演出制御用CPU101は、入賞時判定確変大当り指定コマンド受信フラグがセットされていない場合に(ステップS2918のN)、第1可変表示装置9aの第2保留記憶表示部9dの表示個数を1増やし、増やした箇所を白星表示し(ステップS2922)、ステップS2923の処理に移行する。

【0258】

従って、本実施の形態では、第1保留記憶表示部9cにおける黒星表示は入賞時に確変大当りと判定されたことを示し、白星表示は入賞時に確変大当りと判定されなかったことを示している。よって、本実施の形態では、第2始動入賞口14への遊技球の始動入賞時に確変大当りと判定された場合に、第1保留記憶表示部9cにおいて増やした箇所が黒星表示されるので、B個目が黒星表示された場合に、第2特別図柄についてのB個目の可変表示後に確変大当りとなることを遊技者に報知して、確変大当りの発生を予告し、遊技者に確変大当りへの期待感を抱かせることができる。

【0259】

演出制御用CPU101は、ステップS2923の処理で、セットされている入賞時判定指定コマンド受信フラグをリセットする(ステップS2923)。本実施の形態では、CPU56が、第2始動入賞口14への始動入賞時に行われた大当り判定結果に応じて、入賞時判定結果指定コマンド(入賞時判定はずれ指定コマンド、入賞時判定通常大当り指定コマンド、または入賞時判定確変大当り指定コマンド)を送信するように構成されてい

10

20

30

40

50

る（第2特別図柄プロセス処理の第2始動口スイッチ通過処理における入賞時大当り判定処理のステップS254, S258, S259）。そして、演出制御用CPU101が、コマンド解析処理のステップS638の処理で、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果指定コマンド受信フラグ（入賞時判定はずれ指定コマンド受信フラグ、入賞時判定通常大当り指定コマンド受信フラグ、または入賞時判定確変大当り指定コマンド受信フラグ）をセットするように構成されている。ステップS2923の処理では、演出制御用CPU101が、コマンド解析処理のステップS638の処理でセットした入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをリセットする。

【0260】

そして、演出制御用CPU101は、特別状態フラグがセットされている場合に（ステップS2924AのY）、通常大当り位置カウンタの値と、確変大当り位置カウンタの値とにもとづいて、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる背景画像の種類を決定する（ステップS2924B）。演出制御用CPU101は、図38に示す爆弾決定テーブルを参照して、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる背景画像の種類（爆弾の大きさ）を決定する。

【0261】

また、演出制御用CPU101は、第1始動入賞カウンタの値と、第2始動入賞カウンタの値とにもとづいて、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる爆弾の態様を決定する（ステップS2925）。演出制御用CPU101は、図39に示す振動態様決定テーブルを参照して、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる背景画像の種類（爆弾の振動態様）を決定する。

【0262】

演出制御用CPU101は、ステップS2924Bの決定結果（爆弾の大きさ）、およびステップS2925の決定結果（爆弾の振動態様）に応じた背景画像を選択して特定演出として第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる（ステップS2926）。なお、図38に示す爆弾決定テーブル、図39に示す振動態様決定テーブル、および本実施の形態で実行される演出の具体的な内容については後述する。特別状態フラグがセットされているとき（つまり確変状態であるとき）のみ特定演出として背景画像に爆弾を表示する演出を実行するのは、確変状態では、可変入賞球装置15が開状態になり易く、遊技球を第2始動入賞口14に入賞させないという遊技者の技術介入の余地が大きいからである。

【0263】

さらに、合算保留記憶テーブルにおいて、合算保留記憶数保存領域のデータ（値）に応じたデータを「第2」を示すデータにする（ステップS2927）。例えば、合算保留記憶数保存領域のデータが「6」であれば、合算保留記憶テーブルにおける6番目のデータを「第2」を示すデータにする。つまり、増えた保留記憶に対応したデータを「第2」を示すデータにする。そして、ステップS2915の処理に移行する。

【0264】

図35は、保留減算処理（ステップS2600）を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、保留減算処理において、第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS2930A）。

【0265】

第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているということは、第1特別図柄の可変表示が開始されたということである。演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合に（ステップS2930AのY）、第1始動入賞カウンタの値を-1し（ステップS2931）、第1保留減算時処理（ステップS2700）に移行する。また、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていない場合に（ステップS2930AのN）、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS2930B）。第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているということは、第2特別図柄の可変表示が開始されたということであるので、第2始動入賞カウンタの値を-1し（ステップ

S 2 9 3 2)、第2保留減算時処理(ステップS 2 8 0 0)に移行する。第2図柄変動指定コマンド受信フラグもセットされていない場合(ステップS 2 9 3 0 BのN)、第1特別図柄の可変表示も第2特別図柄の可変表示も開始されていないということであるので、処理を終了する。

【0266】

図36は、第1保留減算時処理(ステップS 2 7 0 0)を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、第1保留減算時処理で、通常大当り先読みフラグおよび確変大当り先読みフラグがセットされているか否か確認する(ステップS 2 7 0 1)。通常大当り先読みフラグまたは確変大当り先読みフラグがセットされていない場合に(ステップS 2 7 0 1のN)、ステップS 2 7 0 9の処理に移行する。通常大当り先読みフラグおよび確変大当り先読みフラグがセットされている場合に(ステップS 2 7 0 1のY)、通常大当り位置カウンタの値を-1し(ステップS 2 7 0 2)、通常大当り位置カウンタの値が0であるか否か確認する(ステップS 2 7 0 3)。

10

【0267】

演出制御用CPU101は、通常大当り位置カウンタの値が0でない場合であって(ステップS 2 7 0 3のN)、特別状態フラグがセットされている場合に(ステップS 2 7 0 4 AのY)、通常大当り位置カウンタの値と、確変大当り位置カウンタの値とにもとづいて、特定演出として第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる背景画像の種類を決定する(ステップS 2 7 0 4 B)。演出制御用CPU101は、図38に示す爆弾決定テーブルを参照して、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる背景画像の種類(爆弾の大きさ)を決定する。

20

【0268】

また、演出制御用CPU101は、第1始動入賞カウンタの値と、第2始動入賞カウンタの値とにもとづいて、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる爆弾の態様を決定する(ステップS 2 7 0 5)。演出制御用CPU101は、図39に示す振動態様決定テーブルを参照して、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる背景画像の種類(爆弾の振動態様)を決定する。

【0269】

演出制御用CPU101は、ステップS 2 7 0 4 Bの決定結果(爆弾の大きさ)、およびステップS 2 7 0 5の決定結果(爆弾の振動態様)に応じた背景画像を選択して第1可変表示装置9aの表示画面に表示させ(ステップS 2 7 0 6)、ステップS 2 7 0 9の処理に移行する。つまり、第1特別図柄の可変表示が開始されたことに応じて、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる背景画像を変化させ、遊技者の技術介入の良否を報知し、遊技興趣を向上させることができる。なお、図38に示す爆弾決定テーブル、図39に示す振動態様決定テーブル、および本実施の形態で実行される演出の具体的な内容については後述する。

30

【0270】

演出制御用CPU101は、ステップS 2 7 0 3の処理で、通常大当り位置カウンタの値が0であると判定した場合に(ステップS 2 7 0 3のY)、通常大当り先読みフラグをリセットする(ステップS 2 7 0 7)。そして、演出制御用CPU101は、第1可変表示装置9aの表示画面に、確変大当り位置カウンタの値に応じた大きさの爆弾が消火される背景画像を表示させ(ステップS 2 7 0 8)、ステップS 2 7 0 9の処理に移行する。

40

【0271】

演出制御用CPU101は、ステップS 2 7 0 9の処理で、第1保留記憶表示部9cにおける最も前に表示された丸印(白丸または黒丸)を消去し、各丸印を、消去された丸印の側にシフトして表示するように制御し(ステップS 2 7 0 9)、処理を終了する。

【0272】

図37は、第2保留減算時処理(ステップS 2 8 0 0)を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、第2保留減算時処理で、確変大当り先読みフラグおよび通常大当り先読みフラグがセットされているか否か確認する(ステップS 2 8 0 1)。確変大

50

当り先読みフラグまたは通常大当り先読みフラグがセットされていない場合に（ステップ S 2 8 0 1 の N）、ステップ S 2 8 0 9 の処理に移行する。確変大当り先読みフラグおよび通常大当り先読みフラグがセットされている場合に（ステップ S 2 8 0 1 の Y）、確変大当り位置カウンタの値を - 1 し（ステップ S 2 8 0 2）、確変大当り位置カウンタの値が 0 であるか否か確認する（ステップ S 2 8 0 3）。

【 0 2 7 3 】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、確変大当り位置カウンタの値が 0 でない場合であって（ステップ S 2 8 0 3 の N）、特別状態フラグがセットされている場合に（ステップ S 2 8 0 4 A の Y）、通常大当り位置カウンタの値と、確変大当り位置カウンタの値とにもとづいて、特定演出として第 1 可変表示装置 9 a の表示画面に表示させる背景画像の種類を決定する（ステップ S 2 8 0 4 B）。演出制御用 CPU 1 0 1 は、図 3 8 に示す爆弾決定テーブルを参照して、第 1 可変表示装置 9 a の表示画面に表示させる背景画像の種類（爆弾の大きさ）を決定する。

10

【 0 2 7 4 】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 始動入賞カウンタの値と、第 2 始動入賞カウンタの値とにもとづいて、第 1 可変表示装置 9 a の表示画面に表示させる爆弾の態様を決定する（ステップ S 2 8 0 5）。演出制御用 CPU 1 0 1 は、図 3 9 に示す振動態様決定テーブルを参照して、第 1 可変表示装置 9 a の表示画面に表示させる背景画像の種類（爆弾の振動態様）を決定する。

【 0 2 7 5 】

20

演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 2 8 0 4 B の決定結果（爆弾の大きさ）、およびステップ S 2 8 0 5 の決定結果（爆弾の振動態様）に応じた背景画像を選択して第 1 可変表示装置 9 a の表示画面に表示させ（ステップ S 2 8 0 6）、ステップ S 2 8 0 9 の処理に移行する。つまり、第 2 特別図柄の可変表示が開始されたことに応じて、第 1 可変表示装置 9 a の表示画面に表示させる背景画像を変化させ、遊技者の技術介入の良否を報知し、遊技興趣を向上させることができる。なお、図 3 8 に示す爆弾決定テーブル、図 3 9 に示す振動態様決定テーブル、および本実施の形態で実行される演出の具体的な内容については後述する。

【 0 2 7 6 】

30

なお、本実施の形態は、一旦特定演出（爆弾、振動演出）の実行を開始した後でも、さらに第 1 保留記憶、第 2 保留記憶の消化に応じて爆弾あるいは振動の態様を変化させるものであり、その変化態様として、

（ 1 ）大爆弾 → 中爆弾 → 小爆弾（振動大 → 中 → 小）のように爆弾の大きさ（振動）が段々小さくなる場合

（ 2 ）大爆弾 → 大爆弾（振動大 → 大）のように爆弾（振動）の大きさが変化しない場合

（ 3 ）小爆弾 → 中爆弾 → 大爆弾（振動小 → 中 → 大）のように爆弾（振動）の大きさが段々大きくなる場合

がある。

【 0 2 7 7 】

40

（ 1 ）の場合には、遊技者の技術介入の結果が良好であることを遊技者に認識させ、（ 2 ）の場合には、遊技者の技術介入の結果があまり良好でない（効果なし）ことを遊技者に認識させ、（ 3 ）の場合には、遊技者の技術介入が逆効果（うまく狙えていない）であることを遊技者に認識させることになるので、特定演出の変化により遊技者は自己の技術介入の良否を認識できるようになり、（ 1 ）の場合には、現状の打ち方を維持すればよいが、（ 2 ）, （ 3 ）の場合には、さらに遊技球の打ち出し位置、打ち出しタイミングを変える等の対策を考えさせることにより、従来なかった新たな遊技性を生み出すことができる。また、上記（ 1 ）～（ 3 ）の状態に応じて、直接的に認識できるように文字コメントを表示するようにしてもよい。例えば、（ 1 ）の場合には「すごい！！その調子」、（ 2 ）の場合には「まだまだ。もう少しがんばって」、（ 3 ）の場合には「全然だめ！どこ打ってるの？」等のコメントを文字表示するようにしてもよい。

50

【0278】

演出制御用CPU101は、ステップS2803の処理で、確変大当り位置カウンタの値が0であると判定した場合に（ステップS2803のY）、確変大当り先読みフラグをリセットする（ステップS2807）。そして、演出制御用CPU101は、第1可変表示装置9aの表示画面に、通常大当り位置カウンタの値に応じた大きさの爆弾が爆発する背景画像を表示させ（ステップS2808）、ステップS2809の処理に移行する。

【0279】

演出制御用CPU101は、ステップS2809の処理で、第2保留記憶表示部9dにおける最も前に表示された星印（白星または黒星）を消去し、各星印を、消去された星印の側にシフトして表示するように制御し（ステップS2809）、処理を終了する。

10

【0280】

演出制御用CPU101は、ステップS2933の処理で、合算保留記憶テーブルにおける最も古いデータを消去するために、合算保留記憶テーブルのデータをシフトする（ステップS2933）。また、合算保留記憶数カウンタの値を-1し（ステップS2934）、合算保留記憶数カウンタの値を合算保留記憶数保存領域にセットし（ステップS2935）、処理を終了する。

【0281】

図38は、爆弾決定テーブルを示す説明図である。図38に示すように、爆弾決定テーブルでは、通常大当り先読みフラグおよび確変大当り先読みフラグがセットされている場合に参照される欄に、通常大当り位置カウンタの値（A）および確変大当り位置カウンタの値（B）と、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる爆弾の種類とが対応づけられている。そして、前述したように、本実施の形態では、通常大当り位置カウンタの値と確変大当り位置カウンタの値とに応じて、第1可変表示装置9aの表示画面に巨大爆弾9h、大爆弾9g、中爆弾9f、または小爆弾9eのいずれかを表示させる背景画像が用意されている。通常大当り先読みフラグまたは確変大当り先読みフラグがセットされていない場合に参照される欄には、通常大当り位置カウンタの値（A）および確変大当り位置カウンタの値（B）に関わらず、爆弾は表示されないとされている。本実施の形態における爆弾は、入賞時に、第1特別図柄について通常大当りと判定され、第2特別図柄について確変大当りと判定された場合の遊技者の技術介入の良否を報知するための用いられるからである。図40は、第1可変表示装置9aの表示画面に表示される爆弾を示す説明図である。ここで、図40（A）に示す爆弾は小爆弾9eである。図40（B）に示す爆弾は中爆弾9fである。図40（C）に示す爆弾は大爆弾9gである。図40（D）に示す爆弾は巨大爆弾9hである。なお、図38に示す爆弾決定テーブルが、通常大当り位置カウンタの値（A）または確変大当り位置カウンタの値（B）が0であるときに、ステップS2911B、S2924B、S2704B、S2704Bの処理で参照されることはない。

20

30

【0282】

ここで、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後には、ステップS473の処理で確変フラグがセットされず、低確率状態に制御される。また、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後には、ステップS473の処理で確変フラグがセットされ、確変状態に制御される。よって、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづいて確変大当りとされた場合であっても、その後の第1特別図柄についての可変表示結果にもとづいて通常大当りとされた場合には、当該通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後には、ステップS473の処理で確変フラグがセットされず、低確率状態に制御される。

40

【0283】

しかし、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづいて通常大当りとされた場合であっても、その後の第2特別図柄についての可変表示結果にもとづいて確変大当りとされた場合には、当該確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後には、ステップS473の処理に相当する第2大当り終了処理における処理で確変フラグがセットされ、確変状態に制御される。

【0284】

50

従って、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りと、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りのいずれが先に発生するのかによって、それらの大当り遊技の終了後の確率状態（低確率状態に制御されるのか、確変状態に制御されるのか）が異なる。そして、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りが先に発生し、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りが後に発生すると、それらの大当り遊技の終了後に確変状態に制御され、遊技者にとって有利な状態となる。また、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りが先に発生し、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りが後に発生すると、それらの大当り遊技の終了後に低確率状態に制御され、遊技者にとって有利な状態とならない。

10

【0285】

そこで、本実施の形態では、図38に示すように、通常大当り位置カウンタの値（A）が確変大当り位置カウンタの値（B）よりも小さい場合（ $A < B$ ）には、通常大当り位置カウンタの値（A）が確変大当り位置カウンタの値（B）よりも大きい場合（ $A > B$ ）に比べて大きな爆弾が表示されるように構成されている。具体的には、通常大当り位置カウンタの値（A）が確変大当り位置カウンタの値（B）よりも小さい場合（ $A < B$ ）には小爆弾9eが表示され、通常大当り位置カウンタの値（A）が確変大当り位置カウンタの値（B）よりも大きい場合（ $A > B$ ）には大爆弾9gが表示される。

【0286】

通常大当り位置カウンタの値（A）が確変大当り位置カウンタの値（B）よりも小さい場合（ $A < B$ ）に小爆弾9eが表示されるのは、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りが先に発生し、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りが後に発生し、大当り遊技の終了後に確変状態に制御され、遊技者にとって有利な状態となる可能性が高いことを遊技者に報知する。また、通常大当り位置カウンタの値（A）が確変大当り位置カウンタの値（B）よりも大きい場合（ $A > B$ ）に大爆弾9gが表示されるのは、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りが先に発生し、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りが後に発生し、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御され、遊技者にとって有利な状態とならない可能性が高いことを遊技者に報知する。つまり、本実施の形態では、遊技者が有利な状態になる可能性が高い場合に小爆弾9eが表示され、遊技者が有利な状態にならない可能性が高い場合に大爆弾9gが表示されるように構成されている。

20

30

【0287】

また、本実施の形態では、図38に示すように、通常大当り位置カウンタの値（A）と確変大当り位置カウンタの値（B）とが同じ値である場合（ $A = B$ ）、通常大当り位置カウンタの値（A）が1である場合を除いて、中爆弾9fが表示される。また、通常大当り位置カウンタの値（A）が1である場合には、巨大爆弾9hが表示される。従って、通常大当り位置カウンタの値（A）と確変大当り位置カウンタの値（B）とが同じ値である場合（ $A = B$ ）には、通常大当り位置カウンタの値（A）が確変大当り位置カウンタの値（B）よりも小さい場合（ $A < B$ ）に表示される爆弾（小爆弾9e）や、通常大当り位置カウンタの値（A）が確変大当り位置カウンタの値（B）よりも大きい場合（ $A > B$ ）に表示される爆弾（大爆弾9g）とは異なる爆弾（中爆弾9fまたは巨大爆弾9h）が表示されるように構成されている。つまり、本実施の形態では、遊技者が有利な状態にも、有利でない状態にもなりうると考えられる場合には、有利な状態になる可能性が高い場合の小爆弾9eや、遊技者が有利な状態にならない可能性が高い場合の大爆弾9gと異なる中爆弾9fや巨大爆弾9hが表示されるように構成されている。よって、本実施の形態では、遊技者が有利になる可能性が高い順に、小爆弾9e、中爆弾9f、大爆弾9gのいずれかが表示される。

40

【0288】

ここで、本実施の形態では、保留記憶数が4個になった特別図柄の変動時間は短縮されるように構成されている（図8およびステップS207参照）。従って、通常大当り位置

50

カウンタの値 (A) が確変大当り位置カウンタの値 (B) よりも大きい場合 ($A > B$) や、通常大当り位置カウンタの値 (A) と確変大当り位置カウンタの値 (B) とが同じ値である場合 ($A = B$) であっても、第 1 保留記憶数 (N) が通常大当り位置カウンタの値 (A) よりも大きく ($N > A$)、第 2 保留記憶数 (M) が確変大当り位置カウンタの値 (B) よりも大きければ ($N > B$)、第 1 保留記憶数が 4 個になれば、第 1 特別図柄の変動時間が短縮され、第 2 特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りよりも、第 1 特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りを先に発生させるための技術介入の余地が生じる。

【0289】

従来の遊技機では、遊技者が、通常大当りの後に確変大当りを発生させるために一方の始動口のみには遊技球を入賞させるという技術介入を行う余地がなかった。しかし、本実施の形態では、遊技者が遊技球を第 1 始動入賞口 13 のみに入賞させる (より具体的には、遊技球を可変入賞球装置 15 が閉状態であるときに始動入賞口付近を通過させる) という技術介入を行うことによって、確変大当りを通常大当りの後に発生させることができる。特に、通常大当り位置カウンタの値 (A) が確変大当り位置カウンタの値 (B) よりも大きく ($A > B$)、大爆弾 9g が表示された状態や、通常大当り位置カウンタの値 (A) と確変大当り位置カウンタの値 (B) とが同じ値であり ($A = B$)、中爆弾 9f や巨大爆弾 9h が表示された状態であっても、遊技者が遊技球を第 1 始動入賞口 13 に入賞させることによって、第 2 特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りよりも、第 1 特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りを先に発生させ、有利な状態とすることができる。つまり、本実施の形態では、通常大当り位置カウンタの値 (A) と確変大当り位置カウンタの値 (B) とにもとづいて異なる爆弾を表示させ、遊技者に第 1 始動入賞口 13 への入賞を促している。そして、第 1 始動入賞口 13 への入賞という遊技者の技術介入性を向上させ、新たな遊技性により、遊技興趣を向上させることができる。また、通常大当り位置カウンタの値 (A) が確変大当り位置カウンタの値 (B) よりも大きい場合 ($A > B$) には、第 1 可変表示装置 9a の表示画面に大爆弾 9g を表示させて通常大当りが後に発生する可能性が高いことを報知して、遊技者の焦燥感を煽り、通常大当り位置カウンタの値 (A) が確変大当り位置カウンタの値 (B) よりも小さい場合 ($A < B$) には、小爆弾 9e を表示させて確変大当りが後に発生する可能性が高いことを報知して、遊技者に安心感を与えるメリハリのある演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。また、通常大当り位置カウンタの値 (A) と確変大当り位置カウンタの値 (B) とが同じ値である場合 ($A = B$) には、通常大当り位置カウンタの値 (A) が確変大当り位置カウンタの値 (B) よりも大きい場合 ($A > B$) に表示される大爆弾 9g よりも小さな中爆弾 9f を第 1 可変表示装置 9a の表示画面に表示させ、遊技者の技術介入 (具体的には、例えば、第 2 始動入賞口 14 への遊技球の入賞) により確変大当りが後に発生する可能性が低くなったことを報知して、遊技者に安心感を与えたり、通常大当り位置カウンタの値 (A) が確変大当り位置カウンタの値 (B) よりも小さい場合 ($A < B$) に表示される小爆弾 9e よりも大きな中爆弾 9f を第 1 可変表示装置 9a の表示画面に表示させ、遊技者の技術介入 (具体的には、例えば、第 1 始動入賞口 13 への遊技球の入賞) により確変大当りが後に発生する可能性が高くなったことを報知して、遊技者に焦燥感を与えたりするメリハリのある演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【0290】

なお、通常大当り位置カウンタの値 (A) が 4 である場合 (つまり、第 1 保留記憶数が 4 個である場合) には、既に第 1 特別図柄の変動時間が短縮されており、遊技者の技術介入の余地がないので、爆弾は表示されない。また、図 38 に示すように、通常大当り先読みフラグまたは確変大当り先読みフラグがセットされていない場合 (つまり、入賞時大当り判定処理で、第 1 特別図柄について通常大当りと判定されていない場合または第 2 特別図柄について確変大当りと判定されていない場合)、爆弾は表示されず、通常大当り先読みフラグおよび確変大当り先読みフラグがセットされている場合 (つまり、入賞時大当り判定処理で、第 1 特別図柄について通常大当りと判定され、かつ、第 2 特別図柄について

確変大当りと判定された場合)、爆弾は表示される。

【0291】

また、通常大当り位置カウンタの値(A)と確変大当り位置カウンタの値(B)とが同じ値である場合(A=B)であって、通常大当り位置カウンタの値(A)が1である場合には巨大爆弾9hが表示される。通常大当り位置カウンタの値(A)が1である場合には、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当り、または第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りのいずれかがまもなく発生すると考えられ、遊技者の技術介入(具体的には、例えば、第2始動入賞口14への遊技球の入賞)により確変大当りが後に発生する可能性が低くなったことを報知して遊技者の焦燥感を煽ったり、遊技者の技術介入(具体的には、例えば、第1始動入賞口13への遊技球の入賞)により確変大当りが後に発生する可能性が高くなったことを報知して期待感を煽ったりするためである。

10

【0292】

図39は、振動態様決定テーブルを示す説明図である。図39に示すように、振動態様決定テーブルでは、通常大当り先読みフラグおよび確変大当り先読みフラグがセットされている場合に参照される欄に、第1始動入賞カウンタの値(C)および第2始動入賞カウンタの値(D)と、第1可変表示装置9aの表示画面に表示させる爆弾の振動態様とが対応づけられている。そして、本実施の形態では、第1始動入賞カウンタの値(C)および第2始動入賞カウンタの値(D)とに応じて、第1可変表示装置9aの表示画面において、爆弾を小振動、中振動または大振動させる。通常大当り先読みフラグまたは確変大当り先読みフラグがセットされていない場合に参照される欄には、第1始動入賞カウンタの値(C)および第2始動入賞カウンタの値(D)に関わらず、爆弾は表示されないもので、振動なしとされている。本実施の形態における爆弾は、入賞時に、第1特別図柄について通常大当りと判定され、第2特別図柄について確変大当りと判定された場合の遊技者の技術介入の良否を報知するための用いられるからである。図40には、巨大爆弾9h、大爆弾9g、中爆弾9f、および小爆弾9eの各爆弾の周囲に小振動態様模様9iが付され、それぞれ小振動していることが示されている。図41には、巨大爆弾9h、大爆弾9g、中爆弾9f、および小爆弾9eの各爆弾の周囲に中振動態様模様9jが付され、それぞれ中振動していることが示されている。図42には、巨大爆弾9h、大爆弾9g、中爆弾9f、および小爆弾9eの各爆弾の周囲に大振動態様模様9kが付され、それぞれ大振動していることが示されている。つまり、図39に示す振動態様決定テーブルは、各爆弾に、小振動態様模様9i、中振動態様模様9j、大振動態様模様9kのいずれを付して表示するのかを決定するテーブルである。なお、図39に示す振動態様決定テーブルが、第1始動入賞カウンタの値(C)または第2始動入賞カウンタの値(D)が0であるときに、ステップS2912、S2925、S2705、S2805の処理で参照されることはない。

20

30

【0293】

ここで、本実施の形態では、保留記憶数が4個になった特別図柄の変動時間は短縮されるように構成されている(図8およびステップS207参照)。よって、第1始動入賞カウンタの値(C)が第2始動入賞カウンタの値(D)よりも小さい場合(C<D)には、第2特別図柄の変動時間が短縮される可能性が第1特別図柄の変動時間が短縮される可能性よりも高く、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りよりも、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りが先に発生し、遊技者にとって有利な状態とならない可能性が高い。また、第1始動入賞カウンタの値(C)が第2始動入賞カウンタの値(D)よりも大きい場合(C>D)には、第1特別図柄の変動時間が短縮される可能性が第2特別図柄の変動時間が短縮される可能性よりも高く、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りよりも、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りが先に発生し、遊技者にとって有利な状態となる可能性が高い。

40

【0294】

そこで、本実施の形態では、図39に示すように、第1始動入賞カウンタの値(C)が第2始動入賞カウンタの値(D)よりも大きい場合(C>D)には、第1始動入賞カウン

50

タの値（ C ）が第2始動入賞カウンタの値（ D ）よりも小さい場合（ $C < D$ ）に比べて爆弾が大きく振動して表示され、通常大当りが後に発生する可能性が高いことを報知して、遊技者の焦燥感を煽るように構成されている。具体的には、第1始動入賞カウンタの値（ C ）が第2始動入賞カウンタの値（ D ）よりも大きい場合（ $C > D$ ）には小振動で爆弾が表示され、通常大当りが後に発生する可能性が低いことを報知して、遊技者に安心感を与え、第1始動入賞カウンタの値（ C ）が第2始動入賞カウンタの値（ D ）よりも小さい場合（ $C < D$ ）には大振動で爆弾が表示され、遊技者の技術介入（具体的には、例えば、第2始動入賞口14への遊技球の入賞）により通常大当りが後に発生する可能性が高くなったことを報知して、遊技者の焦燥感を煽る。

【0295】

第1始動入賞カウンタの値（ C ）が第2始動入賞カウンタの値（ D ）よりも大きい場合（ $C > D$ ）に小振動で爆弾が表示されるのは、第1特別図柄の変動時間が短縮されて、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りが先に発生し、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りが後に発生し、大当り遊技の終了後に確変状態に制御され、遊技者にとって有利な状態となる可能性が高いことを遊技者に報知する。また、第1始動入賞カウンタの値（ C ）が第2始動入賞カウンタの値（ D ）よりも小さい場合（ $C < D$ ）に大振動で爆弾が表示されるのは、第2特別図柄の変動時間が短縮され、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りが先に発生し、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りが後に発生し、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御され、遊技者にとって有利な状態とならない可能性が高いことを遊技者に報知する。つまり、本実施の形態では、遊技者が有利な状態になる可能性が高い場合に小振動で爆弾が表示され、遊技者が有利な状態にならない可能性が高い場合に大振動で爆弾が表示されるように構成されている。

【0296】

また、本実施の形態では、図39に示すように、第1始動入賞カウンタの値（ C ）と第2始動入賞カウンタの値（ D ）とが同じ値である場合（ $C = D$ ）、中振動で爆弾が表示される。従って、第1始動入賞カウンタの値（ C ）と第2始動入賞カウンタの値（ D ）とが同じ値である場合（ $C = D$ ）には、第1始動入賞カウンタの値（ C ）が第2始動入賞カウンタの値（ D ）よりも大きい場合（ $C > D$ ）の振動（小振動）や、第1始動入賞カウンタの値（ C ）が第2始動入賞カウンタの値（ D ）よりも小さい場合（ $C < D$ ）の振動（大振動）とは異なる振動（中振動）で爆弾が表示されるように構成されている。つまり、本実施の形態では、遊技者が有利な状態にも、有利でない状態にもなりうると考えられる場合には、有利な状態になる可能性が高い場合の小振動や、遊技者が有利な状態にならない可能性が高い場合の大振動と異なる中振動で爆弾が表示されるように構成されている。よって、本実施の形態では、遊技者が有利になる可能性が高い順に、小振動、中振動、大振動で爆弾が表示される。

【0297】

つまり、本実施の形態では、第1始動入賞カウンタの値（ C ）と第2始動入賞カウンタの値（ D ）とにもとづいて異なる振動態様で爆弾を表示させ、遊技者に第1始動入賞口13への入賞を促している。そして、第1始動入賞口13への入賞という遊技者の技術介入性を向上させ、新たな遊技性により、遊技興趣を向上させることができる。また、第1始動入賞口13への入賞または第2始動入賞口への入賞に応じて段階的に振動態様が変化するので、遊技者の技術介入の結果の良否を報知し、遊技興趣を向上させることができる。そして、遊技者の技術介入の結果、第1始動入賞カウンタの値（ C ）が第2始動入賞カウンタの値（ D ）よりも小さくなった場合（ $C < D$ ）には、第1可変表示装置9aの表示画面に大きく振動する爆弾を表示させて、確変大当りが後に発生する可能性が低くなったことを報知し、遊技者の焦燥感を煽り、第1始動入賞カウンタの値（ C ）が第2始動入賞カウンタの値（ D ）よりも大きくなった場合（ $C > D$ ）には、小さく振動する爆弾を表示させて、確変大当りが後に発生する可能性が高くなったことを報知し、遊技者に安心感を与えるメリハリのある演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。また、遊技者の

10

20

30

40

50

技術介入の結果、第1始動入賞カウンタの値(C)と第2始動入賞カウンタの値(D)とが同じ値になった場合(C=D)には、第1始動入賞カウンタの値(C)が第2始動入賞カウンタの値(D)よりも小さい場合(C<D)の大振動よりも小さな中振動で爆弾を第1可変表示装置9aの表示画面に表示させて、確変大当りが後に発生する可能性が高くなったことを報知し、遊技者に安心感を与えたり、第1始動入賞カウンタの値(C)が第2始動入賞カウンタの値(D)よりも大きい場合(C>D)の小振動よりも大きな中振動で爆弾を第1可変表示装置9aの表示画面に表示させて、確変大当りが後に発生する可能性が低くなったことを報知し、遊技者に焦燥感を与えたりするメリハリのある演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。なお、N, M, A, B, C, Dは自然数(1以上の整数)である。

10

【0298】

図43は、本実施の形態で表示される爆弾爆発の背景画像図である。前述したように、通常大当り位置カウンタおよび確変大当り位置カウンタに値がセットされている場合(つまり、入賞時大当り判定処理で、第1特別図柄について通常大当りと判定され、かつ、第2特別図柄について確変大当りと判定された場合)、爆弾が表示される。そして、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りが先に発生し、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りが後に発生すると、それらの大当り遊技の終了後に低確率状態に制御され、遊技者にとって有利な状態とならないと考えられる。よって、本実施の形態では、第1可変表示装置9aの表示画面に、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りが先に発生した場合には、爆弾が爆発する背景画像を表示させる。

20

【0299】

図43(A)には、大爆弾9gが爆発する様子が示されている。図43(B)には、巨大爆弾9hが爆発する様子が示されている。本実施の形態では、爆弾が爆発する背景画像は、確変大当り位置カウンタの値(B)が1から0になったときである(ステップS2802, S2803, S2808参照)。そして、爆弾決定テーブルに示すように、確変大当り位置カウンタの値(B)が1である場合に表示されるのは、大爆弾9g(通常大当りカウンタの値が2または3であるとき)または巨大爆弾9h(通常大当りカウンタの値が1のとき)である。よって、図43(A)に示す大爆弾9gが爆発する背景画像は、通常大当りカウンタの値が2または3である場合に、第2特別図柄について確変大当りが発生したときに表示される。また、よって、図43(B)に示す巨大爆弾9hが爆発する背景画像は、通常大当りカウンタの値が1である場合に、第2特別図柄について確変大当りが発生したときに表示される。

30

【0300】

図44は、本実施の形態で表示される爆弾消火の背景画像図である。前述したように、通常大当り位置カウンタおよび確変大当り位置カウンタに値がセットされている場合(つまり、入賞時大当り判定処理で、第1特別図柄について通常大当りと判定され、かつ、第2特別図柄について確変大当りと判定された場合)、爆弾が表示される。そして、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りが先に発生し、第2特別図柄についての可変表示結果にもとづく確変大当りが後に発生すると、それらの大当り遊技の終了後に確変状態に制御され、遊技者にとって有利な状態となると考えられる。よって、本実施の形態では、第1可変表示装置9aの表示画面に、第1特別図柄についての可変表示結果にもとづく通常大当りが先に発生した場合には、爆弾が爆発することなく、爆弾に点火された火が消火される背景画像を表示させる。

40

【0301】

図44(A)には、小爆弾9eに点火された火が雨によって消火される様子が示されている。図44(B)には、巨大爆弾9hに点火された火が雨によって消火される様子が示されている。本実施の形態では、爆弾に点火された火が消火される背景画像は、通常大当り位置カウンタの値(A)が1から0になったときである(ステップS2702, S2703, S2708参照)。そして、爆弾決定テーブルに示すように、通常大当り位置カウ

50

ンタの値（Ａ）が１である場合に表示されるのは、小爆弾 9 e（確変大当りカウンタの値が 2，3 または 4 であるとき）または巨大爆弾 9 h（確変大当りカウンタの値が 1 のとき）である。よって、図 4 4（Ａ）に示す小爆弾 9 e に点火された火が消火される背景画像は、確変大当りカウンタの値が 2，3 または 4 である場合に、第 1 特別図柄について通常大当りが発生したときに表示される。また、よって、図 4 4（Ｂ）に示す巨大爆弾 9 h に点火された火が消火される背景画像は、確変大当りカウンタの値が 1 である場合に、第 1 特別図柄について通常大当りが発生したときに表示される。

【 0 3 0 2 】

図 4 5 は、第 1 保留記憶表示部 9 c と第 2 保留記憶表示部 9 d との例を示す説明図である。図 4 5 に示す例において、上段は第 1 特別図柄についての保留記憶数を示し、下段は第 2 特別図柄についての保留記憶数を示している。そして、第 1 特別図柄について入賞時に通常大当りと判定された場合には、第 1 保留記憶表示部 9 c に白い車 9 l が表示され、第 2 特別図柄について入賞時に確変大当りと判定された場合には、第 2 保留記憶表示部 9 d に黒い車 9 m が表示される。そして、各特別図柄が可変表示される毎に（つまり、通常大当りカウンタの値（Ａ）または確変大当りカウンタの値（Ｂ）が減少していく毎に）、第 1 保留記憶表示部 9 c または第 2 保留記憶表示部 9 d に表示された車はゴール 9 n に近づいて行くように表示される。従って、遊技者に、通常大当りまたは確変大当りが発生するタイミングが近づいていることを視覚的に容易に認識させ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 0 3 】

図 4 6 は、変動パターンの変形例を示す説明図である。以上に述べた実施の形態では、飾り図柄の変動時間は基本の変動時間（図 8（Ａ）に示す各変動パターンの変動時間）の変動パターン、および基本の変動時間から 5 秒短縮された変動時間（図 8（Ｂ）に示す各変動パターンの変動時間）の変動パターンが用意されている。そして、基本の変動時間の各変動パターンにつき、MODE データが「8 0（H）」である変動パターンコマンドがそれぞれ用意され、基本の変動時間から 5 秒短縮された各変動パターンにつき、MODE データが「8 5（H）」である変動パターンコマンドがそれぞれ用意されている（図 1 1 参照）。そして、各特別図柄につき、保留記憶数が 1 ～ 3 である場合には変動時間は短縮されず（短縮された変動パターンにもとづく可変表示は実行されず）、保留記憶数が 4 である場合に変動時間が 5 秒短縮されるように構成されていた（短縮された変動パターンにもとづく可変表示が実行されるように構成されていた）。

【 0 3 0 4 】

それに対して、図 4 6 に示す変形例では、図 8 に示す各変動パターンに加えて、基本の変動時間から 3 秒短縮された変動時間（図 4 6（Ａ）に示す各変動パターンの変動時間）の変動パターン（第 1 短縮時変動パターン）、および基本の変動時間から 4 秒短縮された変動時間（図 4 6（Ｂ）に示す各変動パターンの変動時間）の変動パターン（第 2 短縮時変動パターン）が用意されている。なお、本変形例においても、図 8（Ａ）に示す各変動パターンの変動時間の変動パターンは非短縮時変動パターンとして用意され、図 8（Ｂ）に示す基本の変動時間から 5 秒短縮された変動時間の変動パターンは、第 3 短縮時変動パターンとして用意されている。そして、本変形例では、各特別図柄の保留記憶数が 2 である場合に第 1 短縮時変動パターンにもとづく可変表示が実行され（つまり、可変表示時間が 3 秒短縮され）、各特別図柄の保留記憶数が 3 である場合に第 2 短縮時変動パターンにもとづく可変表示が実行され（つまり、可変表示時間が 4 秒短縮され）、各特別図柄の保留記憶数が 4 である場合に第 3 短縮時変動パターンにもとづく可変表示が実行される（つまり、可変表示時間が 5 秒短縮される）ように構成されている。

【 0 3 0 5 】

図 4 7 は、本変形例で用いられる演出制御コマンドの内容の例を示す説明図である。図 4 7 に示す本変形例では、図 1 1 および図 1 2 に示す演出制御コマンドに、第 1 短縮時変動パターンの変動パターンコマンド、および第 2 短縮時変動パターンコマンドが追加されている。なお、第 1 短縮時変動パターンの変動パターンコマンドの MODE データは「8

3 (H)」であり、第2短縮時変動パターンの変動パターンコマンドのMODEデータは「84 (H)」である。演出制御用マイクロコンピュータ100は、MODEデータが「83 (H)」である変動パターンコマンドを受信した場合に、MODEデータが「80 (H)」である変動パターンコマンドを受信した場合よりも特別図柄の可変表示時間を3秒短縮する。また、MODEデータが「84 (H)」である変動パターンコマンドを受信した場合に、MODEデータが「80 (H)」である変動パターンコマンドを受信した場合よりも特別図柄の可変表示時間を4秒短縮する。

【0306】

図48は、本変形例におけるMODEデータ決定テーブルを示す説明図である。図48 (A)に示すように、第1保留記憶数が1のときはMODEデータが「80 (H)」である各変動パターン1~9が選択され、第1保留記憶数が2のときはMODEデータが「83 (H)」である各第1短縮変動パターン19~27が選択され、第1保留記憶数が3のときはMODEデータが「84 (H)」である各第2短縮変動パターン28~36が選択され、第1保留記憶数が4のときはMODEデータが「85 (H)」である各第3短縮変動パターン19~27が選択される。なお、図48 (B)に示すように、第2特別図柄の変動パターン決定については、第2保留記憶数が1のときはMODEデータが「80 (H)」である各変動パターン1~9が選択され、第2保留記憶数が2のときはMODEデータが「83 (H)」である各第1短縮変動パターン19~27が選択され、第2保留記憶数が3のときはMODEデータが「84 (H)」である各第2短縮変動パターン28~36が選択され、第2保留記憶数が4のときはMODEデータが「85 (H)」である各第3短縮変動パターン19~27が選択される。

【0307】

以上に述べたように、本実施の形態によれば、遊技者が、遊技球を第1始動入賞口に入賞させた場合と第2始動入賞口に入賞させた場合とに応じて、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示の期間を短縮させ、第1特別図柄にもとづく通常大当りと、第2特別図柄にもとづく確変大当りのいずれかを先に発生するのかを異ならせ、遊技者の技術介入性を向上させて、新たな遊技性により、遊技興趣を向上させることができる。

【0308】

また、通常大当り位置カウンタの値(A)と確変大当り位置カウンタの値(B)とが同じ値である場合(A=B)には第1可変表示装置9aの表示画面に中爆弾9fを表示させ、通常大当り位置カウンタの値(A)が確変大当り位置カウンタの値(B)よりも大きい場合(A>B)には第1可変表示装置9aの表示画面に大爆弾9gを表示画面に表示させて、遊技者に安心感を与えたり、焦燥感を与えたりするメリハリのある演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【0309】

また、通常大当り位置カウンタの値(A)と確変大当り位置カウンタの値(B)とが同じ値である場合(A=B)には第1可変表示装置9aの表示画面に中爆弾9fを表示させ、通常大当り位置カウンタの値(A)が確変大当り位置カウンタの値(B)よりも小さい場合(A<B)には第1可変表示装置9aの表示画面に小爆弾9eを表示画面に表示させて、遊技者に安心感を与えたり、焦燥感を与えたりするメリハリのある演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【0310】

また、通常大当り位置カウンタの値(A)が確変大当り位置カウンタの値(B)よりも大きい場合(A>B)には第1可変表示装置9aの表示画面に大爆弾9gを表示画面に表示させ、通常大当り位置カウンタの値(A)が確変大当り位置カウンタの値(B)よりも小さい場合(A<B)には第1可変表示装置9aの表示画面に小爆弾9eを表示画面に表示させて、遊技者に安心感を与えたり、焦燥感を与えたりするメリハリのある演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【0311】

また、本実施の形態では、第1始動入賞カウンタの値(C)と第2始動入賞カウンタの

値（D）とにもとづいて異なる振動態様で爆弾を表示させ、遊技者に第1始動入賞口13への入賞を促している。そして、第1始動入賞口13への入賞という遊技者の技術介入性を向上させ、新たな遊技性により、遊技興趣を向上させることができる。また、第1始動入賞口13への入賞または第2始動入賞口への入賞に応じて段階的に振動態様が変化するので、遊技者の技術介入の結果の良否を報知し、遊技興趣を向上させることができる。

【0312】

以上に述べた実施の形態では、第1始動入賞口13には遊技球が常時入賞可能であるが、第2始動入賞口14には可変入賞球装置15が閉状態であるときには遊技球が入賞せず、開状態であるときにのみ遊技球が入賞可能であった。そして、可変入賞球装置15が開状態になり易い確変状態において、爆弾を用いた特定演出を実行して安心感や焦燥感を与えるように構成されていた。具体的には、遊技者に、遊技球を可変入賞球装置15が閉状態であるときに始動入賞口付近を通過させるように遊技するという技術介入の余地を設け、その技術介入の結果の良否が特定演出によって報知するように構成されていた。

10

【0313】

しかし、可変入賞球装置15が、第2始動入賞口14には遊技球が常時入賞可能であるが、第1始動入賞口13に閉状態であるときには遊技球が入賞せず、開状態であるときにのみ遊技球が入賞可能なように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、遊技者に、遊技球を可変入賞球装置15が開状態であるときに始動入賞口付近を通過させるように遊技するという技術介入の余地を設け、その技術介入の結果の良否が特定演出によって報知することとなる。

20

【0314】

また、可変入賞球装置15が設けられず、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14に遊技球が常時入賞可能であり、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技者が遊技球を打ち分けることが可能なように構成されていてもよい。例えば、第1始動入賞口13が遊技領域7の中心よりも右側に形成され、第2始動入賞口14が遊技領域7の中心よりも左側に形成される。そのように構成された場合にも、遊技者に技術介入の余地を与えることができる。そのように構成された場合には、可変入賞球装置15が多く開閉動作される確変状態中のみ特定演出を実行していた本実施の形態と異なり、確率状態に関わらず特定演出を実行するようにしてもよい。

【0315】

また、第2始動入賞口14には、可変入賞球装置15が閉状態であるときにも遊技球が入賞可能であり、開状態であるときには閉状態であるときより容易に遊技球が入賞可能であるように設けられていてもよい。そして、可変入賞球装置15が開状態になり易い確変状態において、特定演出を実行して安心感や焦燥感を与えるように構成されていてもよいし、確率状態に関わらず特定演出を実行するようにしてもよい。

30

【0316】

ここで、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技者が遊技球を打ち分けることが可能なように構成されており、可変入賞球装置15が設けられる場合には、第1始動入賞口13に設けられていてもよいし、第2始動入賞口14に設けられていてもよい。つまり、技術介入として、可変入賞球装置15が閉状態時に遊技球が始動入賞口付近を通過するようにするのか、可変入賞球装置15が開状態時に遊技球が始動入賞口付近を通過するようにするのかは、いずれであってもよい。

40

【産業上の利用可能性】

【0317】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【0318】

【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

50

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】2 m s タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】各乱数を示す説明図である。

【図 7】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 9】変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 10】特別図柄の停止図柄と、その後に制御される遊技状態との関係の一例を示す説明図である。

【図 11】演出制御コマンドの内容の例を示す説明図である。

10

【図 12】演出制御コマンドの内容の例を示す説明図である。

【図 13】第 1 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 14】第 1 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 15】入賞時大当り判定処理を示すフローチャートである。

【図 16】第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 17】第 1 特別図柄停止図柄設定処理を示すフローチャートである。

【図 18】第 1 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 19】MODE データ決定テーブルを示す説明図である。

【図 20】第 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 21】第 1 特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

20

【図 22】第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 23】第 1 大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 24】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 25】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 26】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 27】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 28】第 1 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 29】第 1 変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。

【図 30】第 1 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

30

【図 31】第 1 演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 32】第 1 演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 33】保留記憶表示制御処理を示すフローチャートである。

【図 34】保留記憶表示制御処理を示すフローチャートである。

【図 35】保留減算処理を示すフローチャートである。

【図 36】第 1 保留減算時処理を示すフローチャートである。

【図 37】第 2 保留減算時処理を示すフローチャートである。

【図 38】爆弾決定テーブルを示す説明図である。

【図 39】振動態様決定テーブルを示す説明図である。

【図 40】第 1 可変表示装置の表示画面に表示される小振動中の爆弾を示す説明図である

40

【図 41】第 1 可変表示装置の表示画面に表示される中振動中の爆弾を示す説明図である

【図 42】第 1 可変表示装置の表示画面に表示される大振動中の爆弾を示す説明図である

【図 43】本実施の形態で表示される爆弾爆発の背景画像図である。

【図 44】本実施の形態で表示される爆弾消火の背景画像図である。

【図 45】第 1 保留記憶表示部と第 2 保留記憶表示部との例を示す説明図である。

【図 46】変動パターンの変形例を示す説明図である。

【図 47】本変形例で用いられる演出制御コマンドの内容の例を示す説明図である。

50

【図 48】本変形例におけるMODEデータ決定テーブルを示す説明図である。

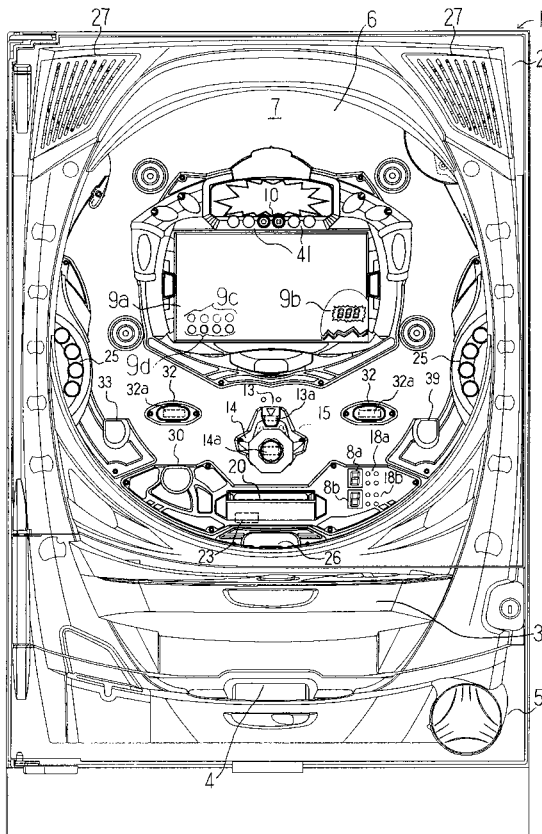
【符号の説明】

【0319】

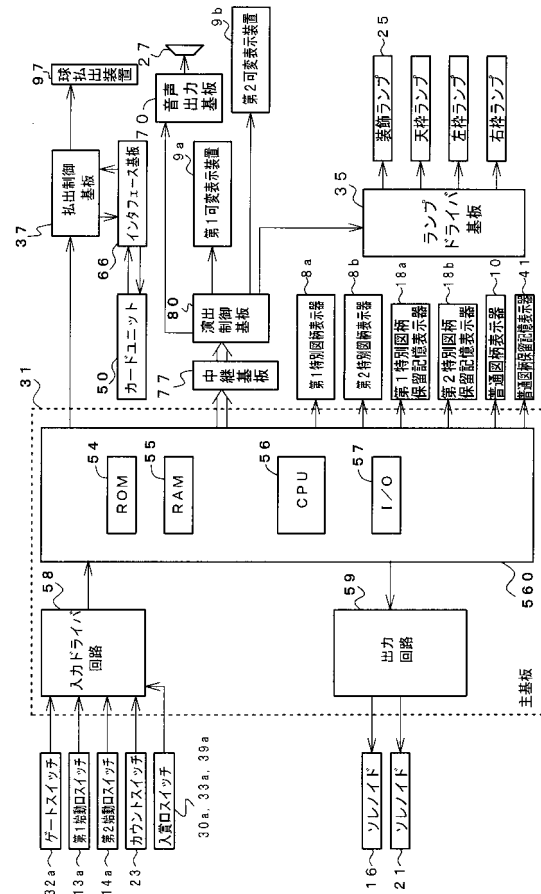
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 a 第1可変表示装置
- 9 b 第2可変表示装置
- 13 第1始動入賞口
- 14 第2始動入賞口
- 20 特別可変入賞球装置
- 31 遊技制御基板（主基板）
- 56 CPU
- 560 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 80 演出制御基板
- 100 演出制御用マイクロコンピュータ
- 101 演出制御用CPU
- 109 VDP

10

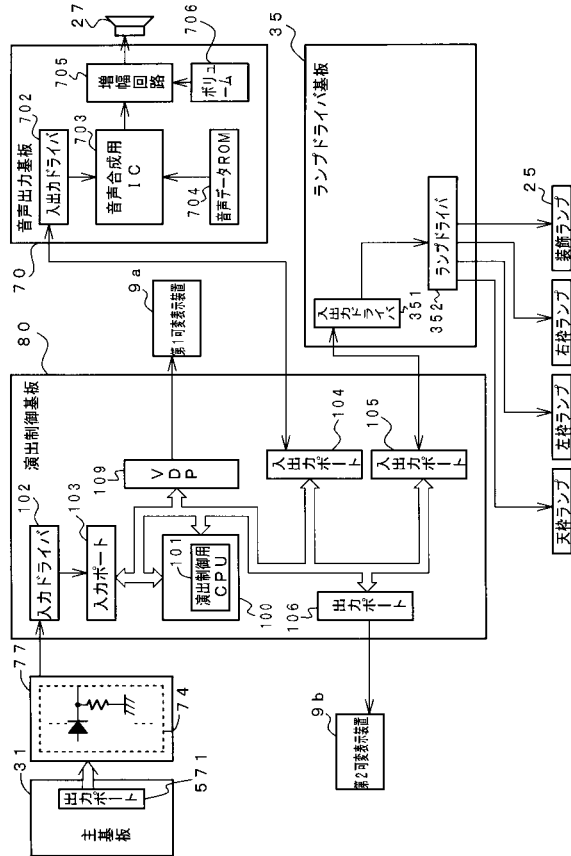
【図 1】



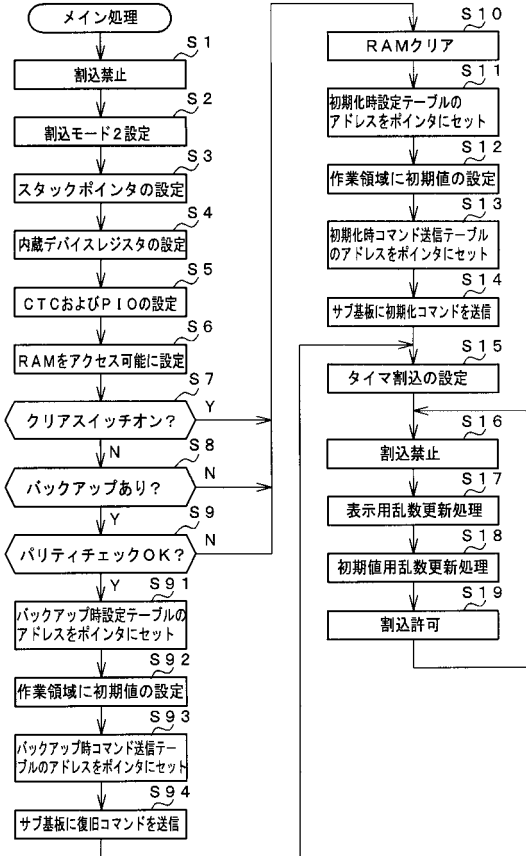
【図 2】



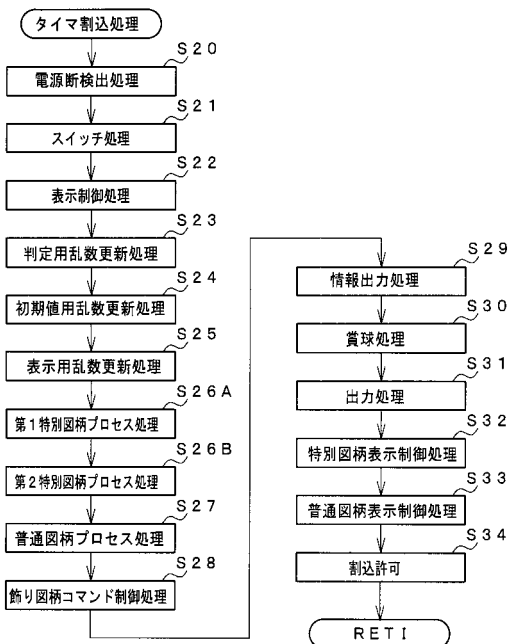
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0~486	大当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
2	0~9	大当り種別決定用	0.002秒毎に1ずつ加算
3	0~9	はずれ図柄決定用	0.002秒毎に1ずつ加算
4	0~149	変動パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
5	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
6	0~486	ランダム1初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
7	3~13	ランダム5初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 7】

大当り判定値 (ランダム1と比較される)	
低確率時 (非確変時)	確変時
7	7, 67, 139, 191, 229, 239, 307, 379, 421, 463

(A)

大当り種別判定値 (ランダム2と比較される)	
通常大当り	確変大当り
0~4	5~9

(B)

【図 8】

(A) 非短縮時

変動番号	MODE	EXT	時間(秒)	変動パターン	選択条件
1	8 0	01H	11.5	非リーチ変動 (はずれ)	はずれ
2	8 0	02H	15.0	ノーマルリーチ (はずれ)	はずれ
3	8 0	03H	43.0	スーパーリーチ A (はずれ)	はずれ
4	8 0	04H	51.0	スーパーリーチ B (はずれ)	はずれ
5	8 0	05H	47.0	スーパーリーチ C (はずれ)	はずれ
6	8 0	06H	17.0	ノーマルリーチ (当り)	通常/確変当り
7	8 0	07H	50.0	スーパーリーチ A (当り)	通常/確変当り
8	8 0	08H	60.0	スーパーリーチ B (当り)	通常/確変当り
9	8 0	09H	55.0	スーパーリーチ C (当り)	通常/確変当り

(B) 短縮時

変動番号	MODE	EXT	時間(秒)	変動パターン	選択条件
10	8 5	01H	6.5	非リーチ変動 (はずれ)	はずれ
11	8 5	02H	10.0	ノーマルリーチ (はずれ)	はずれ
12	8 5	03H	38.0	スーパーリーチ A (はずれ)	はずれ
13	8 5	04H	46.0	スーパーリーチ B (はずれ)	はずれ
14	8 5	05H	42.0	スーパーリーチ C (はずれ)	はずれ
15	8 5	06H	12.0	ノーマルリーチ (当り)	通常/確変当り
16	8 5	07H	45.0	スーパーリーチ A (当り)	通常/確変当り
17	8 5	08H	55.0	スーパーリーチ B (当り)	通常/確変当り
18	8 5	09H	50.0	スーパーリーチ C (当り)	通常/確変当り

【図 9】

(変動パターン決定用乱数: 0 ~ 149)

EXT	変動パターン	判定値数
01H	非リーチ変動 (はずれ)	8 0
02H	ノーマルリーチ (はずれ)	3 5
03H	スーパーリーチ A (はずれ)	2 0
04H	スーパーリーチ B (はずれ)	8
05H	スーパーリーチ C (はずれ)	7

(A) はずれ時

(変動パターン決定用乱数: 0 ~ 149)

EXT	変動パターン	判定値数
06H	ノーマルリーチ (当り)	5
07H	スーパーリーチ A (当り)	1 5
08H	スーパーリーチ B (当り)	6 0
09H	スーパーリーチ C (当り)	7 0

(B) 確変大当り時

(変動パターン決定用乱数: 0 ~ 149)

EXT	変動パターン	判定値数
06H	ノーマルリーチ (当り)	5
07H	スーパーリーチ A (当り)	3 5
08H	スーパーリーチ B (当り)	5 0
09H	スーパーリーチ C (当り)	6 0

(C) 通常大当り時

【図 10】

停止図柄	種類
「0」	はずれ
「1」	はずれ
「2」	はずれ
「3」	はずれ
「4」	はずれ
「5」	はずれ
「6」	通常大当り
「7」	確変大当り
「8」	はずれ
「9」	はずれ

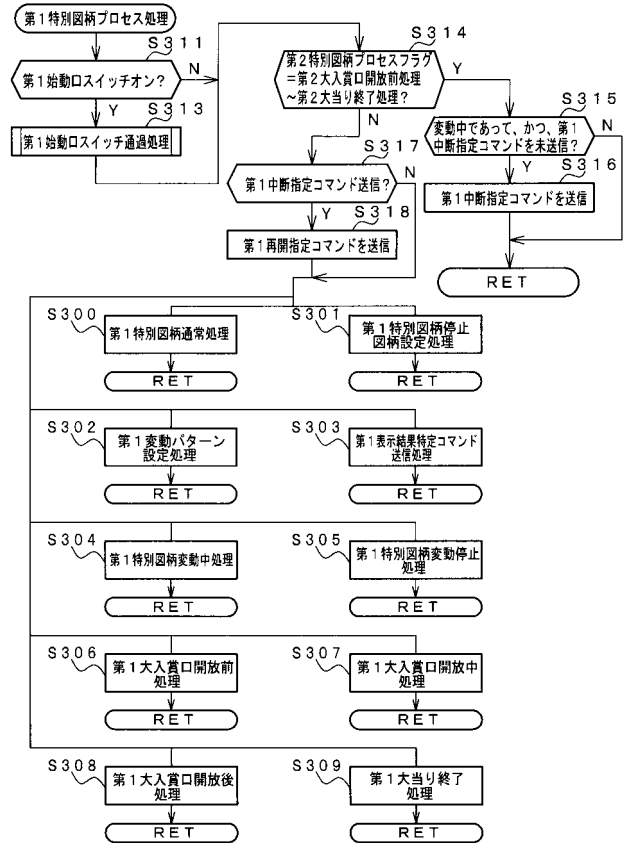
【図 11】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	非短縮時変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 5	X X	短縮時変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=01 (H) ~09 (H))
8 B	0 1	第1表示結果1指定 (第1特別図柄はずれ指定)	第1特別図柄につきはずれに決定されていることの指定
8 B	0 2	第1表示結果2指定 (第1特別図柄通常大当り指定)	第1特別図柄につき通常大当りに決定されていることの指定
8 B	0 3	第1表示結果3指定 (第1特別図柄確変大当り指定)	第1特別図柄につき確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 1	第2表示結果1指定 (第2特別図柄はずれ指定)	第2特別図柄につきはずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	第2表示結果2指定 (第2特別図柄通常大当り指定)	第2特別図柄につき通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	第2表示結果3指定 (第2特別図柄確変大当り指定)	第2特別図柄につき確変大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飾り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飾り図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 1	第1図柄確定指定	第1飾り図柄の変動を終了することの指定
8 F	0 2	第2図柄確定指定	第2飾り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

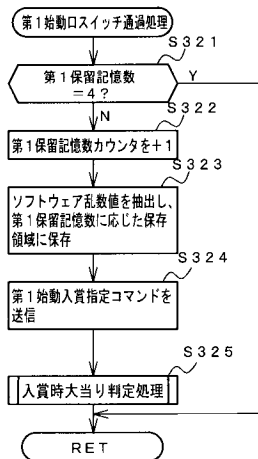
【図 12】

MODE	EXT	名称	内容
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 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
B 0	0 0	低確率状態指定	確率状態が低確率状態であることの指定
B 0	0 1	確変状態指定	確率状態が確変状態であることの指定
B 1	0 0	第 1 中断指定	第 1 飾り図柄の変動を中断させることの指定
B 1	0 1	第 1 再開指定	第 1 飾り図柄の変動を再開させることの指定
B 2	0 0	第 2 中断指定	第 2 飾り図柄の変動を中断させることの指定
B 2	0 1	第 2 再開指定	第 2 飾り図柄の変動を再開させることの指定
C 0	0 0	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C 3	0 0	入賞時判定はずれ指定	始動入賞時の判定結果がはずれであったことの指定
C 3	0 1	入賞時判定通常大当り指定	始動入賞時の判定結果が通常大当りであったことの指定
C 3	0 2	入賞時判定確変大当り指定	始動入賞時の判定結果が確変大当りであったことの指定
E 1	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数が X Xで示す数になったことの指定 (X X=01 (H) ~0F (H))

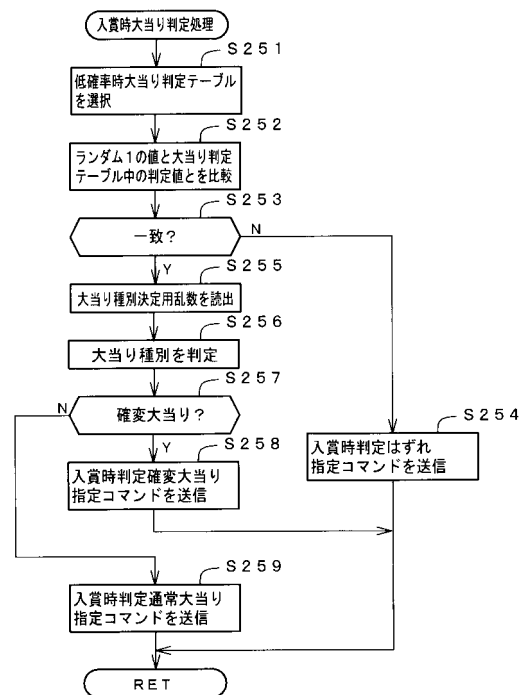
【図 13】



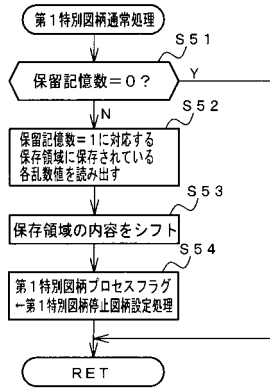
【図 14】



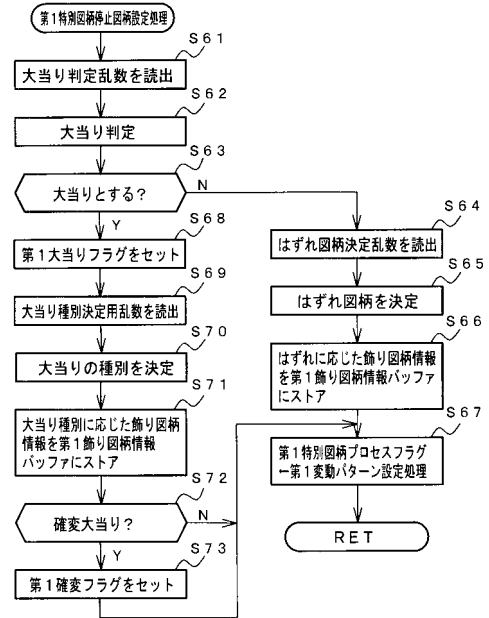
【図 15】



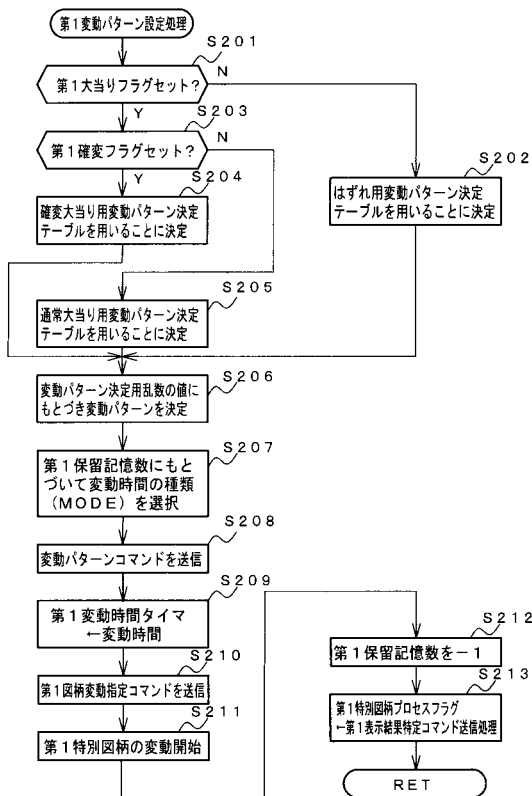
【図 16】



【図 17】



【図 18】



【図 19】

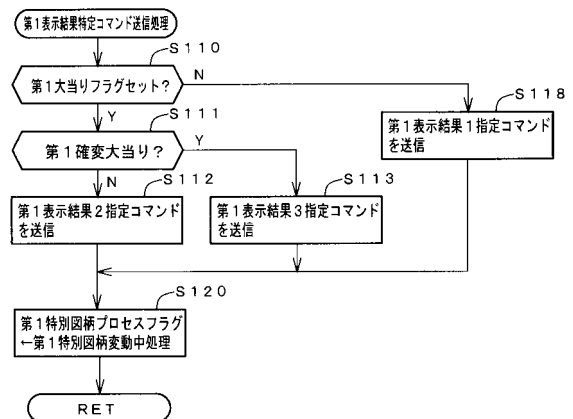
第1保留記憶数	1~3	4
MODE	80	85

(A)

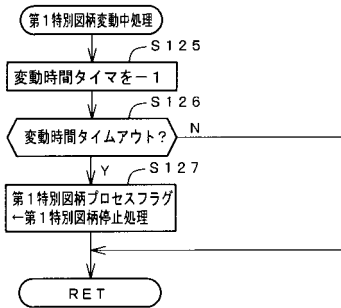
第2保留記憶数	1~3	4
MODE	80	85

(B)

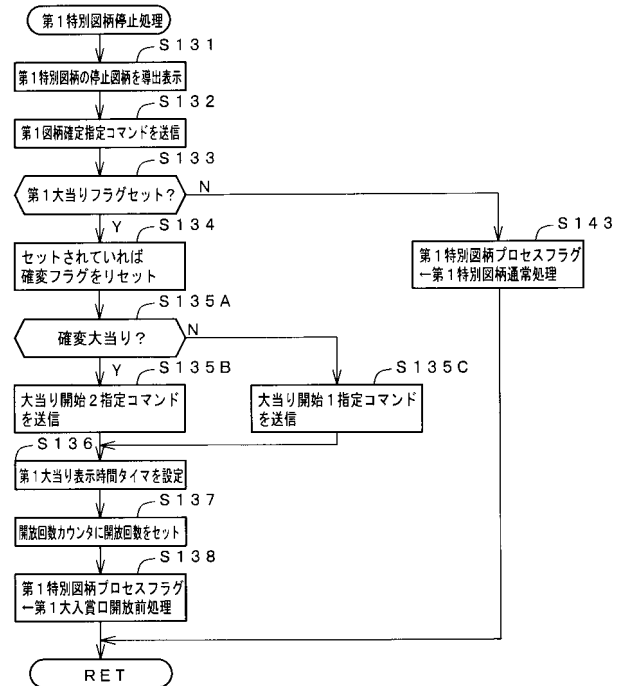
【図 20】



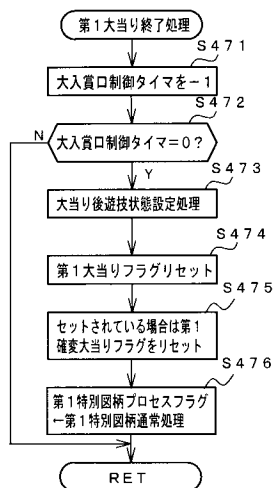
【図 2 1】



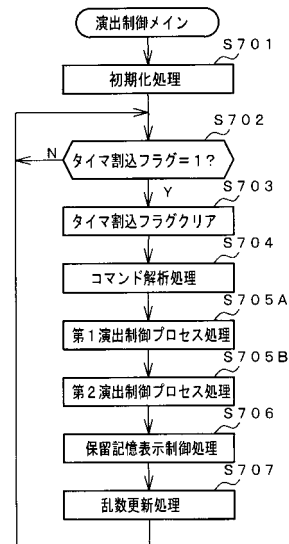
【図 2 2】



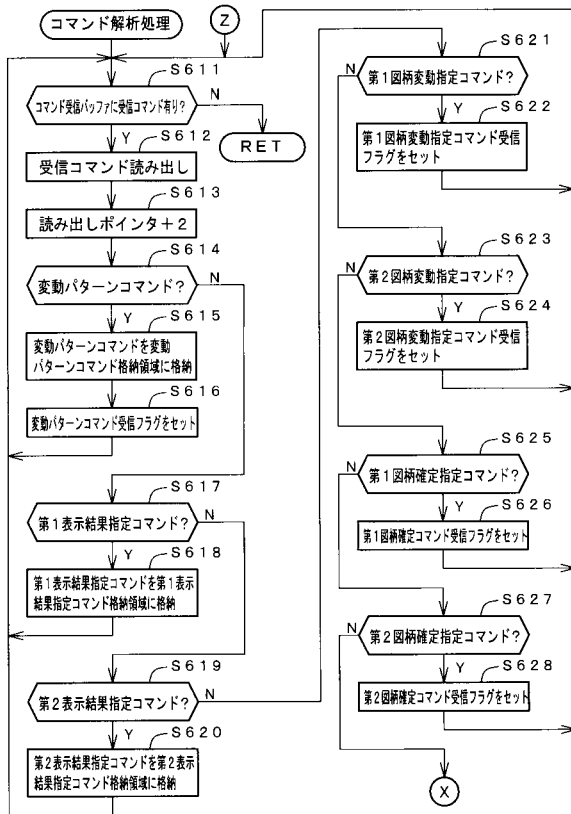
【図 2 3】



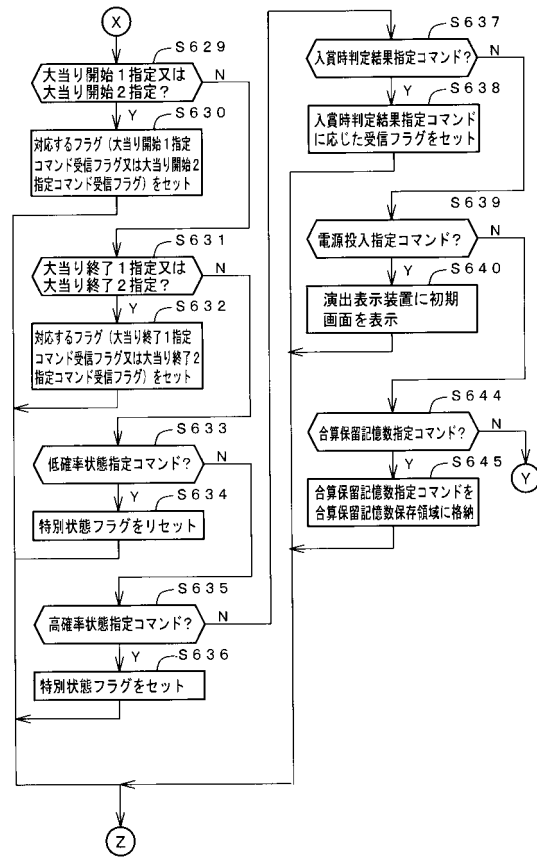
【図 2 4】



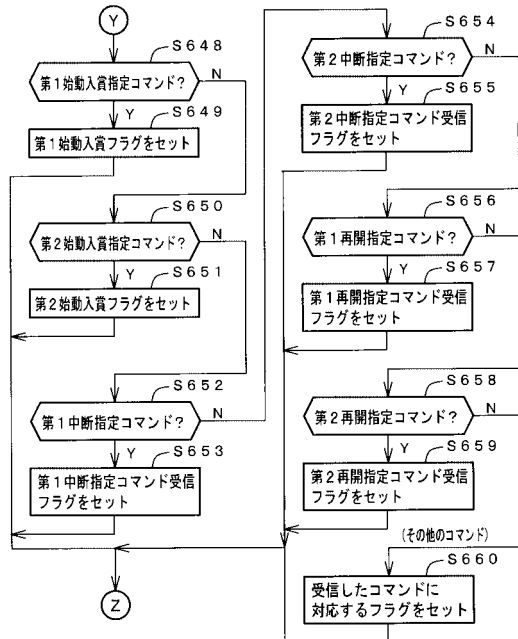
【図 25】



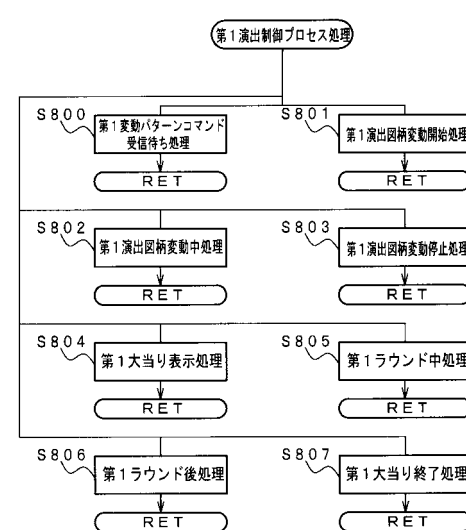
【図 26】



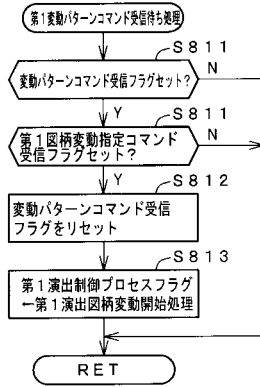
【図 27】



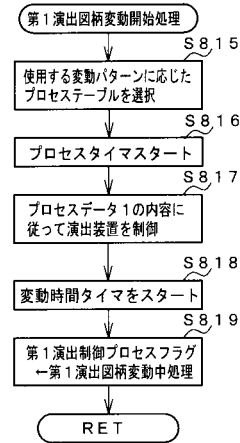
【図 28】



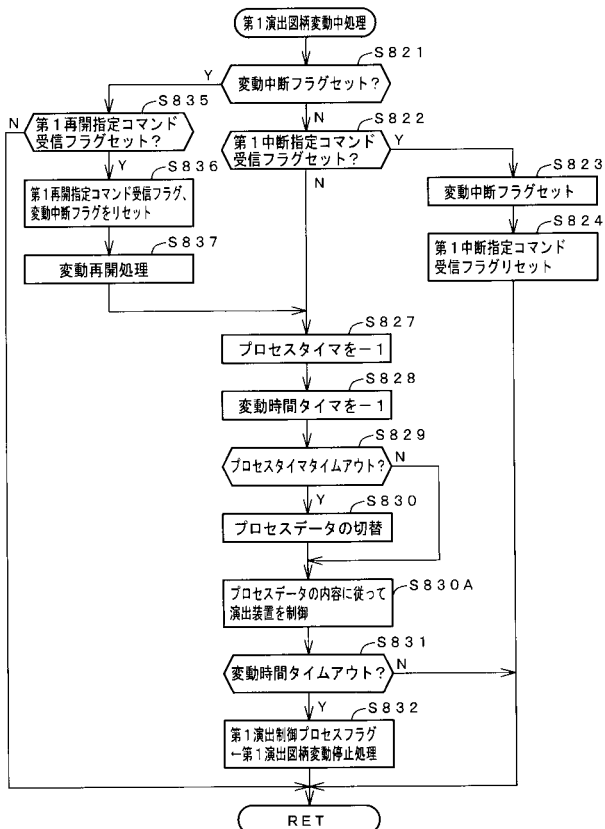
【図 29】



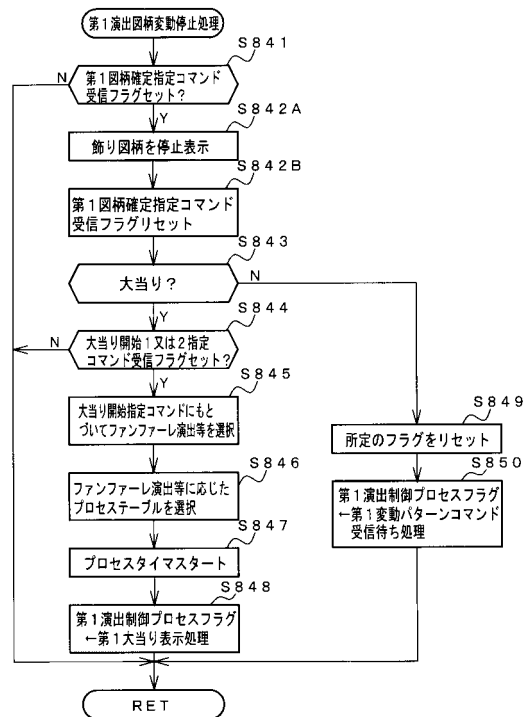
【図 30】



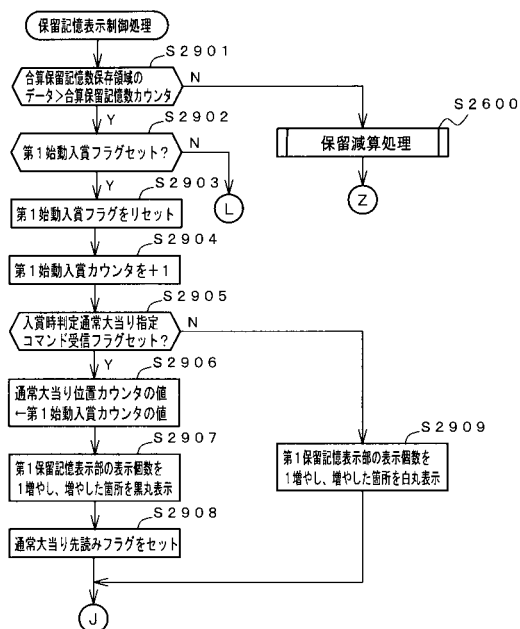
【図 31】



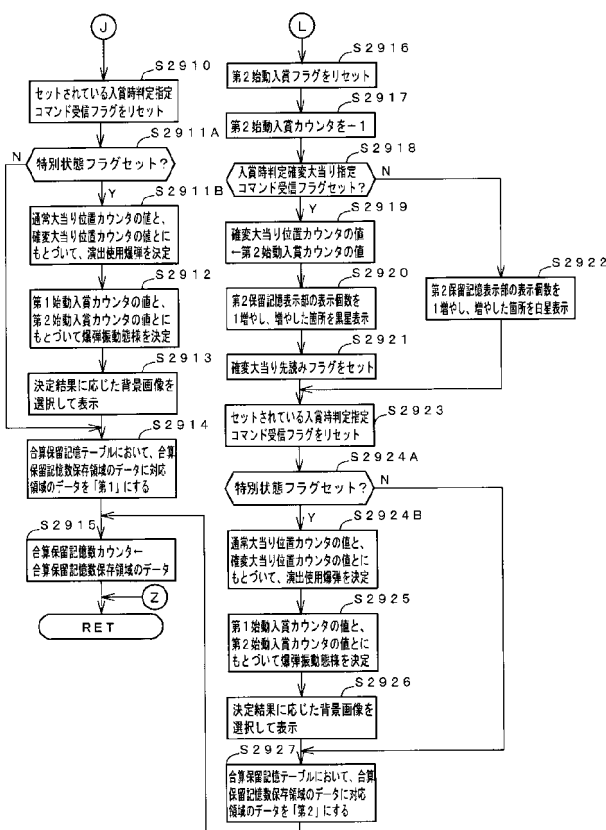
【図 32】



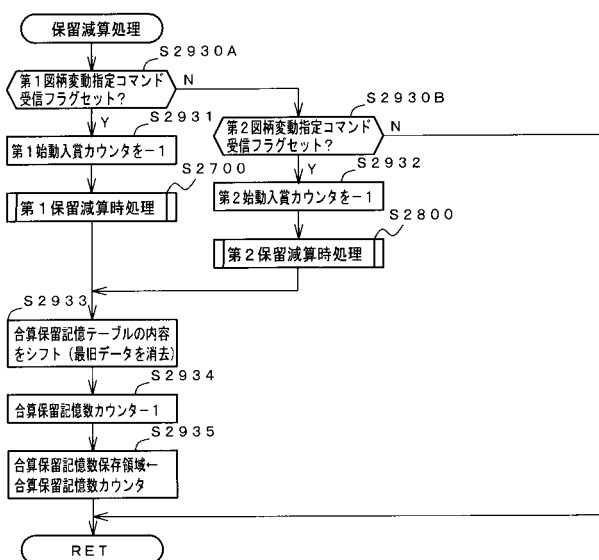
【图 3-3】



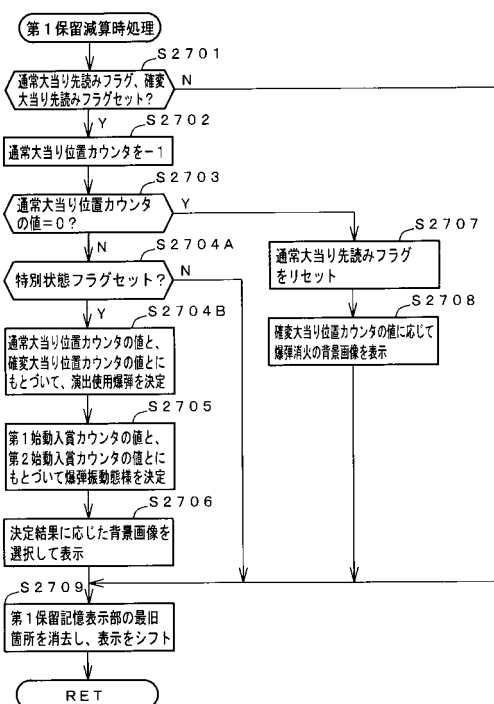
【 ㄨ 3 4 】



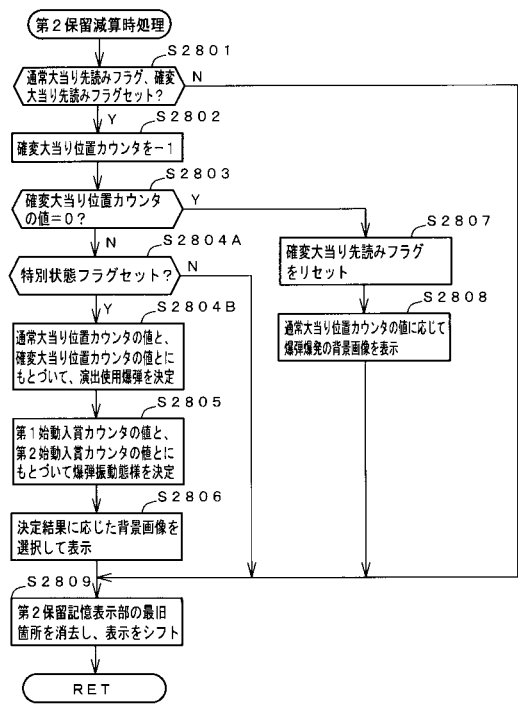
【 図 3 5 】



【 図 3 6 】



【 図 3 7 】



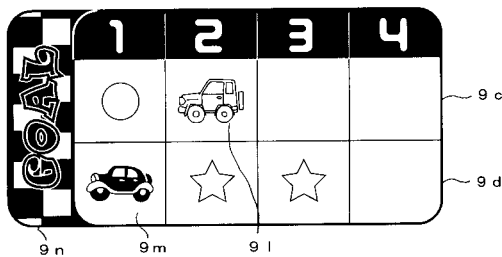
【 図 3 8 】

通常大当り位置カウンタの値(A)	確定大当り位置カウンタの値(B)	演出使用爆弾	カウンタ値の比較
1	1	巨大爆弾	A=B
1	2	小爆弾	A<B
1	3	小爆弾	A<B
1	4	小爆弾	A<B
2	1	大爆弾	A>B
2	2	中爆弾	A=B
2	3	小爆弾	A<B
2	4	小爆弾	A<B
3	1	大爆弾	A>B
3	2	大爆弾	A>B
3	3	中爆弾	A=B
3	4	小爆弾	A<B
4	1	爆弾表示なし	A>B
4	2	爆弾表示なし	A>B
4	3	爆弾表示なし	A>B
4	4	爆弾表示なし	A=B
通常大当り先読みフラグ又は確定大当り先読みフラグがセットされていないとき	—	爆弾表示なし	—

【 図 3 9 】

	第1始動入賞カウンタの値(C)	第2始動入賞カウンタの値(D)	振動態様	カウンタ値の比較
通常大当り先読みフラグおよび確定大当り先読みフラグがセットされているとき	1	1	中振動	C=D
	1	2	大振動	C<D
	1	3	大振動	C<D
	1	4	大振動	C<D
	2	1	小振動	C>D
	2	2	中振動	C=D
	2	3	大振動	C<D
	2	4	大振動	C<D
	3	1	小振動	C>D
	3	2	小振動	C>D
	3	3	中振動	C=D
	3	4	大振動	C<D
通常大当り先読みフラグ又は確定大当り先読みフラグがセットされていないとき	—	—	振動なし(爆弾表示なし)	—

【 図 4 5 】



【 図 4 6 】

(A) 第1短縮時

変動番号	MODE	EXT	時間(秒)	変動パターン	選択条件
19	83	01H	8.5	非リーチ変動 (はずれ)	はずれ
20	83	02H	12.0	ノーマルリーチ (はずれ)	はずれ
21	83	03H	40.0	スーパーリーチA (はずれ)	はずれ
22	83	04H	48.0	スーパーリーチB (はずれ)	はずれ
23	83	05H	44.0	スーパーリーチC (はずれ)	はずれ
24	83	06H	14.0	ノーマルリーチ (当り)	通常/確定当り
25	83	07H	47.0	スーパーリーチA (当り)	通常/確定当り
26	83	08H	57.0	スーパーリーチB (当り)	通常/確定当り
27	83	09H	52.0	スーパーリーチC (当り)	通常/確定当り

(B) 第2短縮時

変動番号	MODE	EXT	時間(秒)	変動パターン	選択条件
28	84	01H	7.5	非リーチ変動 (はずれ)	はずれ
29	84	02H	11.0	ノーマルリーチ (はずれ)	はずれ
30	84	03H	39.0	スーパーリーチA (はずれ)	はずれ
31	84	04H	47.0	スーパーリーチB (はずれ)	はずれ
32	84	05H	43.0	スーパーリーチC (はずれ)	はずれ
33	84	06H	13.0	ノーマルリーチ (当り)	通常/確定当り
34	84	07H	46.0	スーパーリーチA (当り)	通常/確定当り
35	84	08H	56.0	スーパーリーチB (当り)	通常/確定当り
36	84	09H	51.0	スーパーリーチC (当り)	通常/確定当り

【図 4 7】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	非短縮時変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 3	X X	第 1 短縮時変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=01 (H) ~09 (H))
8 4	X X	第 2 短縮時変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=01 (H) ~09 (H))
8 5	X X	第 3 短縮時変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=01 (H) ~09 (H))
8 B	0 1	第 1 表示結果 1 指定 (第 1 特別図柄はずれ指定)	第 1 特別図柄につきはずれに決定されていることの指定
8 B	0 2	第 1 表示結果 2 指定 (第 1 特別図柄通常大当り指定)	第 1 特別図柄につき通常大当りに決定されていることの指定
8 B	0 3	第 1 表示結果 3 指定 (第 1 特別図柄確変大当り指定)	第 1 特別図柄につき確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 1	第 2 表示結果 1 指定 (第 2 特別図柄はずれ指定)	第 2 特別図柄につきはずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	第 2 表示結果 2 指定 (第 2 特別図柄通常大当り指定)	第 2 特別図柄につき通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	第 2 表示結果 3 指定 (第 2 特別図柄確変大当り指定)	第 2 特別図柄につき確変大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 飾り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 飾り図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 1	第 1 図柄確定指定	第 1 飾り図柄の変動を終了することの指定
8 F	0 2	第 2 図柄確定指定	第 2 飾り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

【図 4 8】

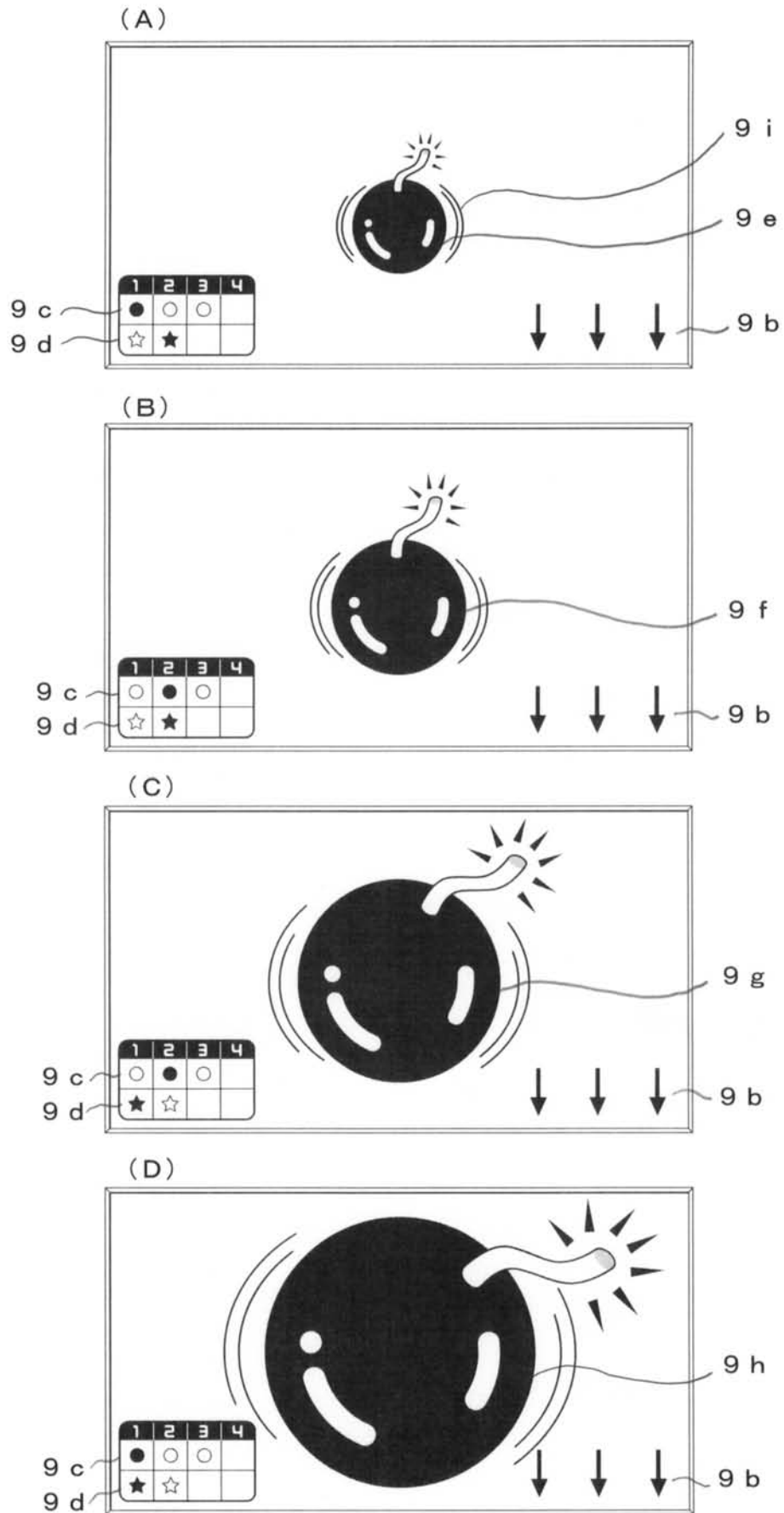
第 1 保留記憶数	1	2	3	4
MODE	8 0	8 3	8 4	8 5

(A)

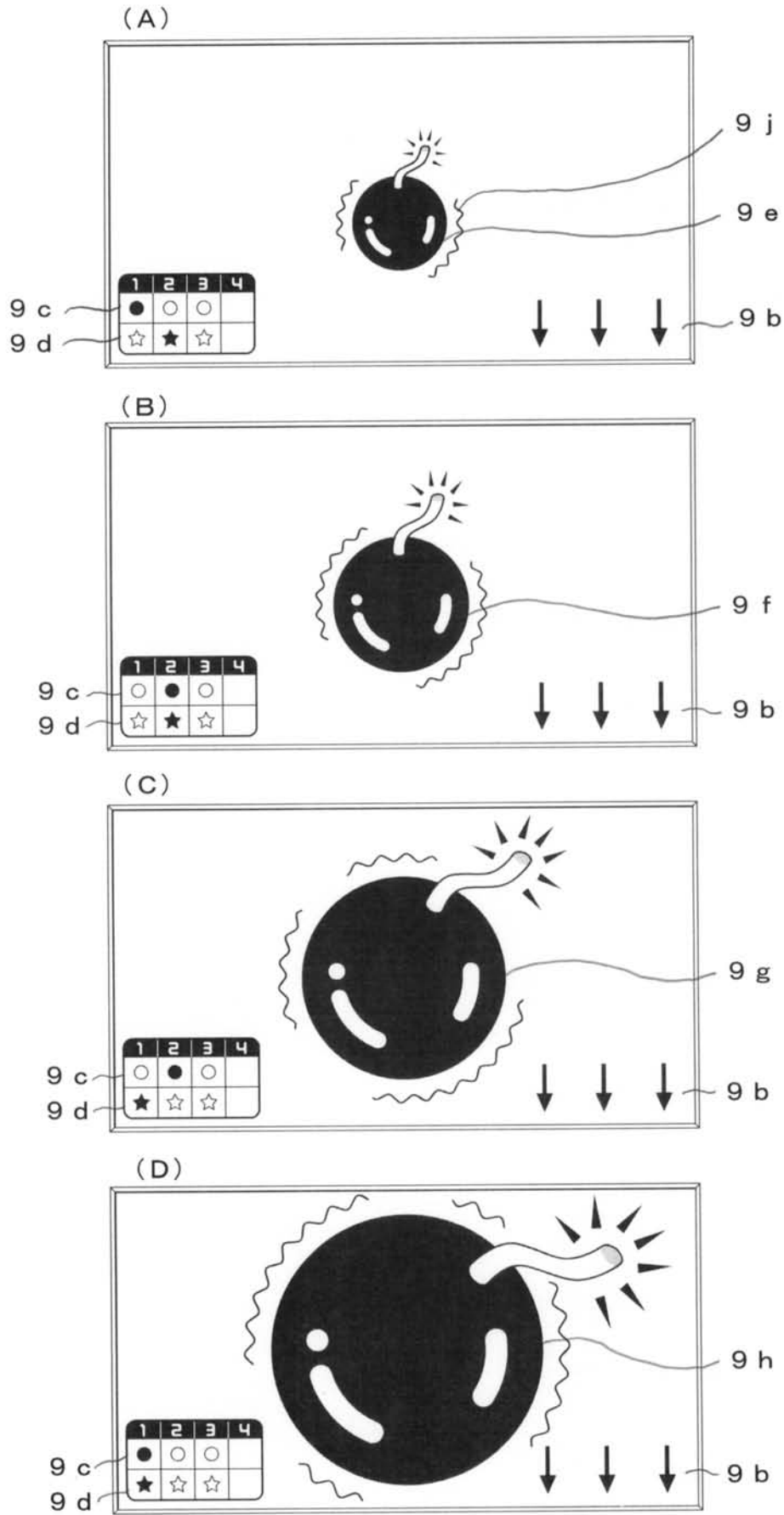
第 2 保留記憶数	1	2	3	4
MODE	8 0	8 3	8 4	8 5

(B)

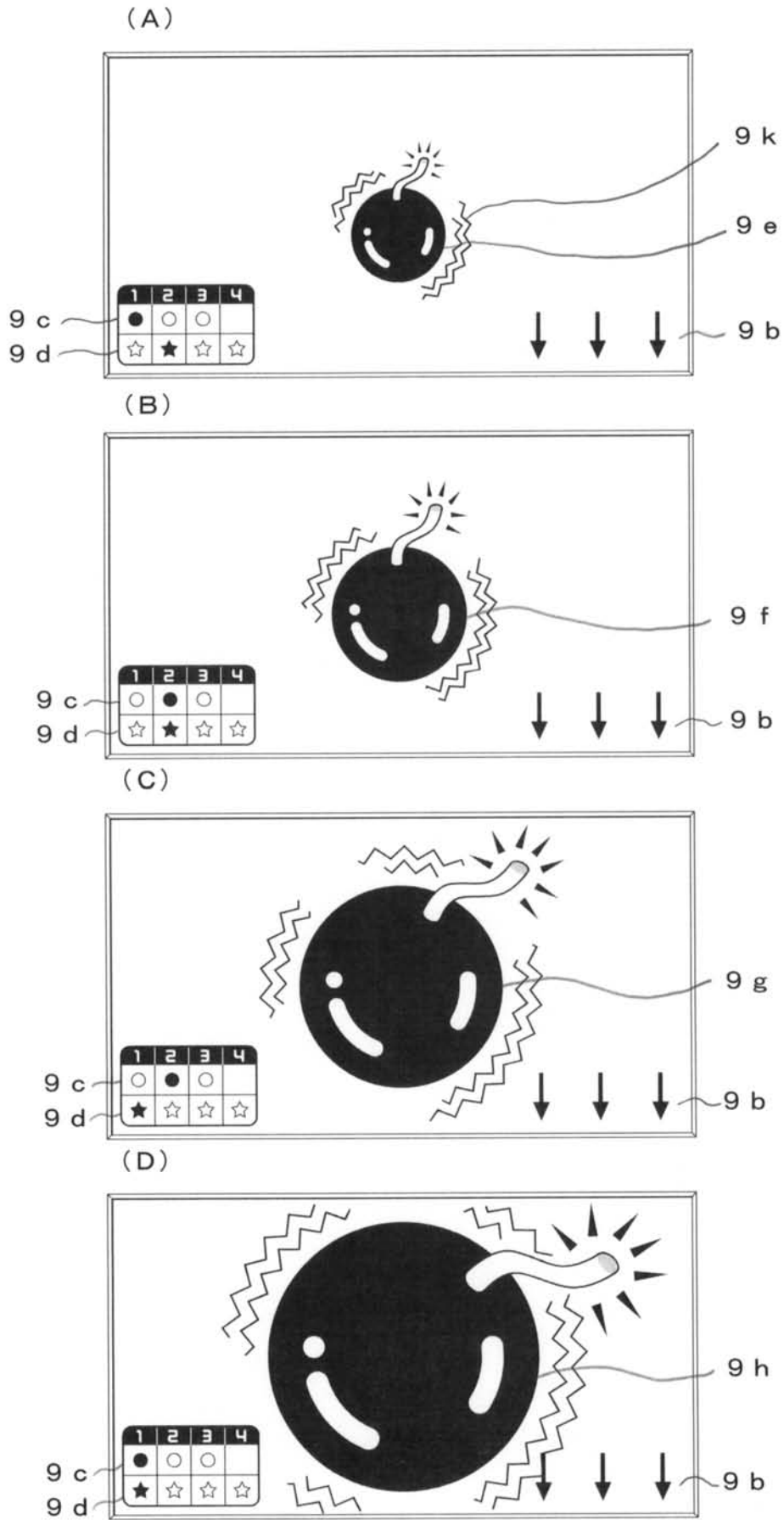
【図 40】



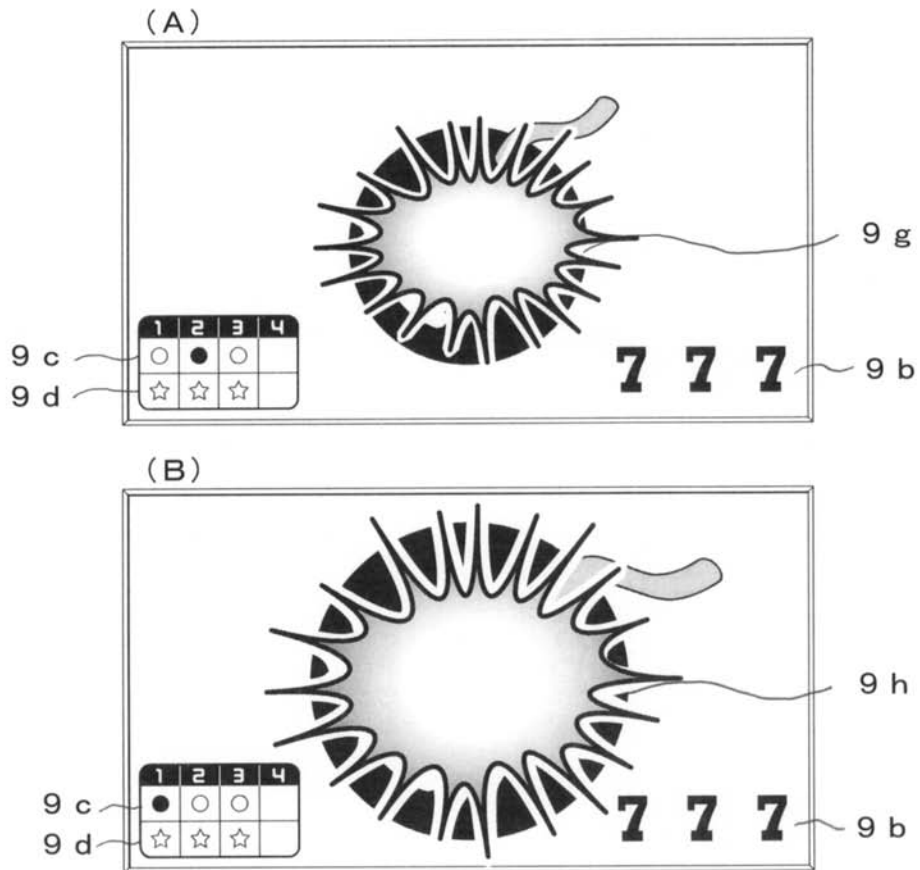
【図 4 1】



【図 4 2】

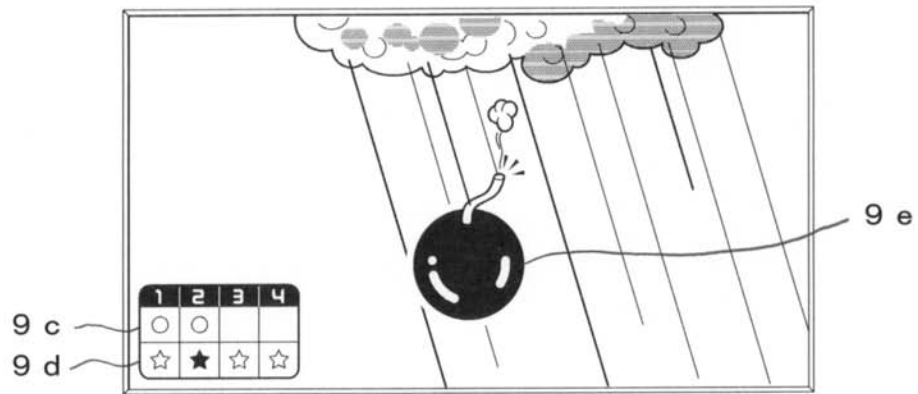


【図 4 3】

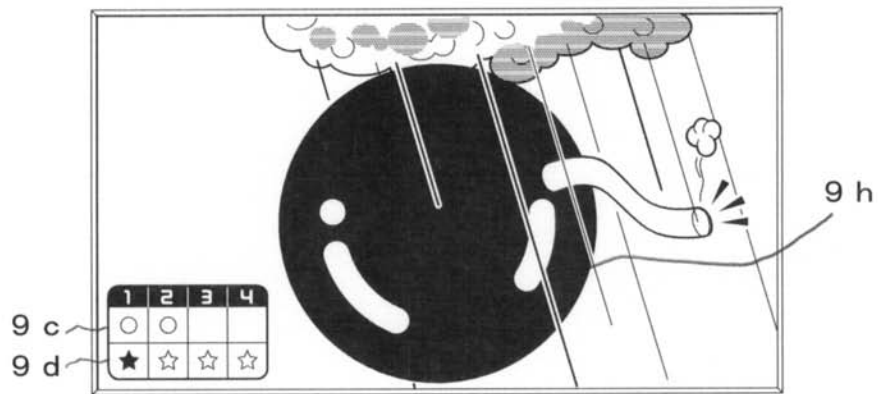


【 図 4 4 】

(A)



(B)



フロントページの続き

(72)発明者 藤田 督人

東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EA10 EB55