

(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2017-205575

(P2017-205575A)

(43) 公開日 平成29年11月24日(2017.11.24)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 102 頁)

(21) 出願番号 特願2017-148927 (P2017-148927)
 (22) 出願日 平成29年8月1日 (2017.8.1)
 (62) 分割の表示 特願2015-92562 (P2015-92562)
 の分割
 原出願日 平成27年4月30日 (2015.4.30)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA50 CA76 EA04

(54) 【発明の名称】 遊技機

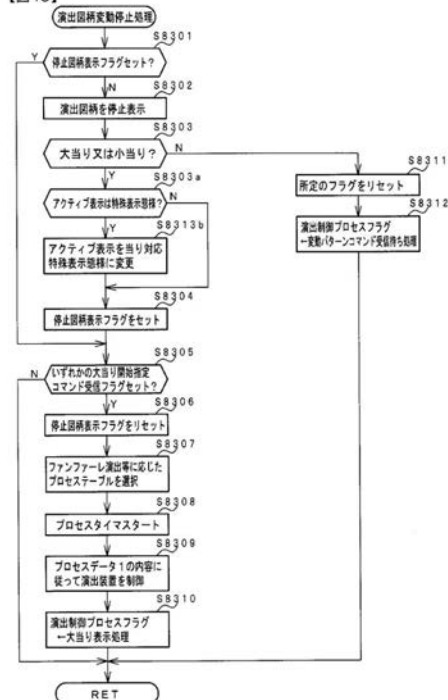
(57) 【要約】

【課題】可変表示に対応した特別画像を表示可能に構成した場合に、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【解決手段】可変表示に対応する特別画像（例えば、アクティブ表示）を表示する特別画像表示手段（例えば、アクティブ表示部18d）を備え、特別画像表示手段は、可変表示中において、特定状態に制御される旨の報知が行われた後に、異なる表示態様（例えば、当り対応特殊表示態様）により特別画像を表示する。

【選択図】図48

【図48】



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
実行中の可変表示に対応する特別画像を表示する特別画像表示手段と、
特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
前記特別画像とは異なる所定画像を表示する所定画像表示手段とを備え、
前記特別画像表示手段は、
前記有利状態に制御される旨の報知が行われた後に、異なる表示態様により前記特別画像を表示し、

前記特定演出が行われた後に前記特別画像を特定態様に変化させることが可能であり、
前記特定演出が複数のタイミングのうちのいずれのタイミングにおいて実行されるかに
応じて異なる割合にて、前記特定演出の実行後に前記特別画像を前記特定態様に変化させ

、
前記所定画像の表示位置と関連のある表示態様にて前記特別画像を表示可能である
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動

10

20

30

40

50

したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【 0 0 0 6 】

そのような遊技機において、可変表示に対応する特別画像を表示可能に構成されたものがある。例えば、特許文献 1 には、特図 1 保留表示器及び特図 2 保留表示器の表示に連動して、第 1 表示装置 4 1、第 2 表示装置 4 3 において、飾り特図始動記憶表示 4 1 b、4 3 a 4 を表示することが記載されている。

10

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 7 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 3 - 1 2 3 6 0 2 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 8 】

しかし、特許文献 1 に記載された遊技機のように、単に可変表示に対応する特別画像を表示可能に構成しただけでは、変化に乏しく、十分に興趣を向上させることができない。

20

【 0 0 0 9 】

そこで、本発明は、可変表示に対応した特別画像を表示可能に構成した場合に、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 0 】

（手段 1）本発明による遊技機は、可変表示（例えば、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄、演出図柄の変動表示）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、実行中の可変表示に対応する特別画像（例えば、アクティブ表示）を表示する特別画像表示手段（例えば、アクティブ表示部 1 8 d）と、特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、特別画像とは異なる所定画像（例えば流星）を表示する所定画像表示手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における、ステップ S 2 7 0 6，S 2 7 1 1 において設定した所定演出に対応するプロセステーブルをステップ S 8 0 0 8 において選択し、ステップ S 8 0 1 0，S 8 1 0 5 を実行する部分）とを備え、特別画像表示手段は、有利状態に制御される旨の報知が行われた（例えば、大当り図柄（または小当り図柄）が停止表示された）後に、異なる表示態様（例えば、当り対応特殊表示態様。図 4 9（7）参照）により特別画像を表示し（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 8 3 1 3 b を実行する部分）、特定演出が行われた後に特別画像を特定態様に变化させることが可能であり、特定演出が複数のタイミングのうちのいずれのタイミングにおいて実行されるかに応じて異なる割合にて、特定演出の実行後に特別画像を特定態様に变化させ、所定画像の表示位置と関連のある表示態様にて特別画像を表示可能である（例えば、ステップ S 8 0 1 0，S 8 1 0 5 の処理を実行することにより、アクティブ表示におけるキャラクタが所定画像の表示位置の方向を向くように表示される）ことを特徴とする。そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。

30

40

また、所定画像の表示位置が特別画像の表示位置に接近したことにもとづいて特殊演出を実行する特殊演出実行手段を備え、所定画像表示手段は、所定画像の表示位置が特別画像の表示位置に接近するパターンと、所定画像の表示位置が特別画像の表示位置に接近しないパターンとで所定画像を表示可能であることとしてもよい。

【 0 0 1 1 】

（手段 2）また、本発明による遊技機は、可変表示（例えば、第 1 特別図柄や第 2 特別図

50

柄、演出図柄の変動表示)を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)と、保留記憶手段によって記憶されている保留記憶に対応する保留画像(例えば、保留表示)を表示する保留画像表示手段(例えば、合算保留記憶表示部18c)と、実行中の可変表示に対応する特別画像(例えば、アクティブ表示)を表示する特別画像表示手段(例えば、アクティブ表示部18d)と、特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、保留画像および特別画像とは異なる所定画像(例えば流星)を表示する所定画像表示手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS2706, S2711において設定した所定演出に対応するプロセステーブルをステップS8008において選択し、ステップS8010, S8105を実行する部分)とを備え、特別画像表示手段は、有利状態に制御される旨の報知が行われた(例えば、大当り図柄(または小当り図柄)が停止表示された)後に、異なる表示態様(例えば、当り対応特殊表示態様。図49(7)参照)により特別画像を表示し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8313bを実行する部分)、特定演出が行われた後に特別画像を特定態様に变化させることが可能であり、特定演出が複数のタイミングのうちのいずれのタイミングにおいて実行されるかに応じて異なる割合にて、特定演出の実行後に特別画像を特定態様に变化させ、保留画像表示手段は、所定画像の表示位置と関連のある表示態様にて保留画像を表示可能である(例えばステップS8010, S8105の処理を実行することにより、ターゲット保留表示におけるキャラクタが所定画像の表示位置の方向を向くように表示される)ことを特徴とする。そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。

また、所定画像の表示位置が保留画像の表示位置に接近したことにもとづいて特殊演出を実行する特殊演出実行手段を備え、所定画像表示手段は、所定画像の表示位置が保留画像の表示位置に接近するパターンと、所定画像の表示位置が保留画像の表示位置に接近しないパターンとで所定画像を表示可能であることとしてもよい。

また、所定画像の表示位置が特別画像の表示位置に接近したことにもとづいて特殊演出を実行する特殊演出実行手段を備え、所定画像表示手段は、所定画像の表示位置が特別画像の表示位置に接近するパターンと、所定画像の表示位置が特別画像の表示位置に接近しないパターンとで所定画像を表示可能であることとしてもよい。

【0012】

(手段3)手段1または手段2において、所定画像表示手段は、可変表示の表示結果を予告する予告演出として所定画像を表示する(例えば、図39(a)に示す所定演出実行抽選テーブルを用いて所定演出の実行の有無を決定することにより、大当りとなること(大当り図柄となること)に対する信頼度を予告する予告演出として所定画像(流星)を表示する)こととしてもよい。そのような構成によれば、予告演出として所定画像の表示が行われることにより、遊技興趣を向上させることができる。

【0013】

(手段4)手段2において、所定画像の表示位置が保留画像の表示位置に接近したことにもとづいて特殊演出(例えば「チャンス」という表示)を実行する特殊演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、演出態様Aにおける第1所定演出がステップS2706において設定された場合に、ステップS8010, S8105を実行する部分)を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、保留画像と所定画像とが絡んだ演出が発生することとなり、遊技興趣を向上させることができる。

【0014】

(手段5)手段1から手段3のいずれかにおいて、所定画像の表示位置が特別画像の表示位置に接近したことにもとづいて特殊演出(例えば「チャンス」という表示)を実行する特殊演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、演出態様Aにおける第2所定演出がステップS2711において設定された場合に、ステップS8010, S8105を実行する部分)を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、特別画像と所定画像とが絡んだ演出が発生することとなり、遊技興趣を向上させるこ

とができる。

【 0 0 1 5 】

(手段6) 手段2において、特別画像表示手段は、可変表示が開始されるときに、保留画像表示手段によって表示されていた該可変表示に対応する保留画像の表示態様と少なくとも一部が共通する表示態様により特別画像を表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS635を実行する部分。アクティブ表示は、可変表示を開始するときに、消去される保留表示の表示態様に応じた表示態様により表示するように更新される。具体的には、消去される保留表示の表示態様が特殊表示態様(本例では、人形表示。図49(4)参照)であれば、アクティブ表示は、第1特殊表示態様(本例では、人形表示。図49(5)参照)により表示される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、いずれの保留画像に対応する可変表示が開始されたのかを認識しやす

10

【 0 0 1 6 】

(手段7) 手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、特別画像表示手段は、有利状態に制御される可能性に応じて、異なる表示態様(例えば、アクティブ表示の通常表示態様や第1特殊表示態様、第2特殊表示態様、第3特殊表示態様)により特別画像を表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS635, S8010, S8105を実行する部分。図45参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別画像に注目させることができる。

【 0 0 1 7 】

(手段8) 手段2において、保留画像表示手段は、有利状態に制御される可能性に応じて、異なる表示態様(例えば、保留表示の通常表示態様や特殊表示態様。)により保留画像を表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8004, S8010, S8105を実行する部分。図37参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留画像に注目させることができる。

20

【 0 0 1 8 】

(手段9) 手段1から手段8のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチ演出や擬似連演出など)を実行する特定演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8010, S8105を実行する部分)を備え、特別画像表示手段は、特定演出が実行されているときと、特定演出が実行されていないときとで、異なる表示態様により特別画像を表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8109を実行する部分。スーパーリーチ演出中には、リーチ対応特殊表示態様(本例では、片手を挙げている人形表示。図49(6)参照)によりアクティブ表示が表示される。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。

30

【 0 0 1 9 】

(手段10) 手段2において、保留画像表示手段は、所定の表示態様により特別画像が表示されているとき(例えば、特殊表示態様によりアクティブ表示が表示されているとき)には、保留画像を視認困難な状態(例えば、非表示や縮小表示、透過度を高めた表示など)に制御する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8112を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別画像に注目させることができる。

40

【 0 0 2 0 】

(手段11) 手段1から手段10のいずれかにおいて、可変表示の実行中に、特別画像の表示態様を変化させるときと、特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出(例えば、アクティブ表示の点滅表示。図50(2)参照)と、該共通演出を実行した後に特別画像の表示態様を変化させる成功演出(例えば、アクティブ表示の表示態様に変化する。図50(3)参照)または特別画像の表示態様を変化させない失敗演出(例えば、アクティブ表示の表示態様に変化しない。図50(4)参照)とを実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8010

50

、S 8 1 0 5 を実行する部分）とを備え、可変表示の実行中における複数タイミング（例えば、第 1 タイミング～第 3 タイミング）のうち、いずれのタイミングで共通演出を実行するかに応じて、成功演出を実行する割合が異なる（例えば、アクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブル（図 4 5（C））参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、共通演出の実行タイミングに注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0 0 2 1】

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図 2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

10

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

【図 5】4 m s タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 7】各乱数を示す説明図である。

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

【図 9】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 0】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 1】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

20

【図 1 2】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 5】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 6】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 7】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

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

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

【図 2 0】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】保留特定領域および保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

30

【図 2 2】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】大当り終了処理を示すフローチャートである。

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

【図 3 1】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

40

【図 3 2】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図 3 3】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 3 4】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 3 5】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】保留予告決定処理を示すフローチャートである。

【図 3 7】保留予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 3 8】第 1 所定演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9】所定演出実行抽選テーブルおよび所定演出態様決定抽選テーブルを示す説明図である。

50

- 【図 4 0】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 4 3】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 4 4】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】アクティブ表示変化演出実行回数決定テーブル、アクティブ表示変化演出種類決定テーブルおよびアクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 6】所定演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】保留予告演出およびアクティブ表示の表示態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 5 0】アクティブ表示変化演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 5 1】第 1 所定演出を実行する場合の表示例である。
- 【図 5 2】第 2 所定演出（演出態様 A）を実行する場合の表示例である。
- 【図 5 3】第 2 所定演出（演出態様 B）を実行する場合の表示例である。
- 【図 5 4】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】

10

【 0 0 2 2 】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。

20

【 0 0 2 3 】

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。

30

【 0 0 2 4 】

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。

40

【 0 0 2 5 】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ 1 2 2 が取り付けられている。なお、スティックコントローラ 1 2 2 には、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン 1 2 1（図 3 を参照）が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内部には、トリガボタン 1 2 1 に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 5（図 3 を参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 1 2 3（図 3 を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6（図 3 を参照）が内蔵されている。

40

50

【 0 0 2 6 】

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

10

【 0 0 2 7 】

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

20

【 0 0 2 8 】

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

30

【 0 0 2 9 】

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

40

【 0 0 3 0 】

50

演出表示装置 9 の表示画面の右上部部には、演出図柄と後述する特別図柄および普通図柄とに次ぐ第 4 図柄を表示する第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d が設けられている。この実施の形態では、後述する第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 1 特別図柄用の第 4 図柄の変動表示が行われる第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c と、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 2 特別図柄用の第 4 図柄の変動表示が行われる第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d とが設けられている。

【 0 0 3 1 】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置 9 を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置 9 上の表示画面を見ている、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第 4 図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が確定表示されるときには、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（確変大当りや通常大当りのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当り（例えば、突然確変大当り以外の大当り）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば 1 秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば 3 0 秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【 0 0 3 5 】

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

10

【0036】

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

20

【0037】

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

【0038】

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

30

40

【0039】

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

50

図柄表示器（第2可変表示部）8bも設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【0040】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過（入賞を含む）したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に確定表示させることである。

【0044】

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

【0045】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしばらくのもの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【0046】

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

【0047】

10

20

30

40

50

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

【0048】

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

【0049】

また、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 13 または第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞すると、所定個（例えば、3 個）の賞球が遊技者に払い出される。なお、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したときと、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したときとで、遊技者に払い出される賞球の数を異ならせるようにしてもよい。例えば、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したときに、1 個の賞球が遊技者に払い出されるようにしてもよい。このように 1 回の入賞に対して賞球の数を少なくする場合には、代わりに、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞しやすいように構成することができる。つまり、遊技者にとっては、1 回の入賞により払い出される賞球の数が少なくなるものの、第 1 特別図柄の変動表示が行われやすくなるため、遊技を楽しむことができる。ただし、この場合には、連荘中の賞球の獲得期待値が所定値（例えば、6400 個）以下となること、特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりとなる大当たり確率が所定値（例えば、260 分の 1）未満であることが望ましい。なお、連荘中とは、例えば、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技後に通常状態に制御されるまでの期間、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技後に制御される確変状態が終了するまで（時短状態や通常状態の制御が開始されるまで）の期間、または大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技後に制御される確変状態もしくは時短状態が終了するまでの期間（通常状態の制御が開始されるまで）のことである。また、大当たり確率が所定値（例えば、260 分の 1）未満であるとは、大当たり確率が所定値であるときよりも、大当たりとなる割合が高いことである（例えば、100 分の 1 の割合で大当たりとなる）。

【0050】

また、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したときにも、1 個の賞球が遊技者に払い出されるようにしてもよい。ただし、この場合にも、連荘中の賞球の獲得期待値や、特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりとなる大当たり確率が適切に調整されることが望ましい。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

10

20

30

40

50

また、演出表示装置 9 の表示画面の下部には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）18c が設けられている。この実施の形態では、合計数を表示する合算保留記憶表示部 18c が設けられていることにより、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、合算保留記憶数表示部 18c に代えて、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部とを設けるように構成してもよい。

【0054】

なお、この実施の形態では、合算保留記憶表示部 18c において、第 1 保留記憶に対応する保留表示であるか第 2 保留記憶に対応する保留表示であるかを区別することなく表示する場合を示しているが、第 1 保留記憶に対応する保留表示であるか第 2 保留記憶に対応する保留表示であるかを区別可能に表示するようにしてもよい。例えば、この実施の形態では、通常表示態様で保留表示を表示する場合、第 1 保留記憶に対応する保留表示であるか第 2 保留記憶に対応する保留表示であるかを区別することなく一律に青色の丸形表示を表示（ただし、後述する保留予告演出を実行する場合には、特殊表示態様として赤色の人形表示を表示）する場合を示しているが、第 1 保留記憶に対応する保留表示を青色の丸形表示で表示する一方で第 2 保留記憶に対応する保留表示を黒色の丸形表示で表示することによって区別可能としてもよい。また、例えば、第 1 保留記憶に対応する保留表示と第 2 保留記憶に対応する保留表示とで保留表示の形状を異ならせてもよい。

【0055】

また、本実施の形態では、保留予告演出の実行の有無にかかわらず、保留表示としてキャラクタの顔が表示されるものとする。ここでは、第 1 保留表示と第 2 保留表示とで共通のキャラクタの顔が表示されることとするが、それぞれ異なるキャラクタの顔が表示されるものであってもよい。また、演出モードや遊技状態によって、保留表示として表示されるキャラクタの顔が異なることとしてもよい。なお、図 49 および図 50 に示す表示例については、各保留表示におけるキャラクタの顔の表示は省略するものである。

【0056】

また、演出表示装置 9 の表示画面の下部には、合算保留記憶表示部 18c とは別にアクティブ表示部 18d が設けられている。この実施の形態では、アクティブ表示部 18d において、実行中の変動表示に対応するアクティブ表示が表示される。後述するように、アクティブ表示は複数種類の表示態様（例えば、通常表示態様、第 1 特殊表示態様、第 2 特殊表示態様または第 3 特殊表示態様）で表示され、いずれの表示態様で表示されるかによって、変動表示の表示結果が大当たりとなる期待度が異なるように構成されている。

【0057】

また、本実施の形態では、表示態様にかかわらず、アクティブ表示部 18d におけるアクティブ表示として、保留表示と同様のキャラクタの顔が表示されるものとする。ここでは、保留表示とアクティブ表示とで共通のキャラクタの顔が表示されることとするが、それぞれ異なるキャラクタの顔が表示されるものであってもよい。また、演出モードや遊技状態によって、アクティブ表示として表示されるキャラクタの顔が異なることとしてもよい。なお、図 49 および図 50 に示す表示例については、アクティブ表示におけるキャラクタの顔の表示は省略するものである。

【0058】

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

定表示される。

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

演出表示装置 9 の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 1 0 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 1 0 は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント L E D）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器 1 0 は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形に形成されている。なお、普通図柄表示器 1 0 は、例えば、0 0 ~ 9 9 の数字（または、2 桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。また、普通図柄表示器 1 0 は、7 セグメント L E D などにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「 」や「 × 」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 L E D 2 8 が設けられている。

【 0 0 6 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レールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変

10

20

30

40

50

表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【0064】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

【0065】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、遊技状態を高確率状態（確変状態）に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器 8 a、8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行（この実施の形態では、時短状態に移行）する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【0066】

なお、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【0067】

また、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【0068】

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

【0069】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベー

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

乱数回路503は、数値データの更新範囲の選択設定機能(初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能)、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値デー

10

20

30

40

50

タの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

【0075】

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

10

【0076】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

【0077】

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

20

【0078】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号を、ターミナル基板160を介して、ホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路64も主基板31に搭載されている。

【0079】

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

30

【0080】

また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板35を介して、枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行うとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行う。

【0081】

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

40

【0082】

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。

【0083】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイク

50

ロコンピュータ100におけるRAMは電源バックアップされていない。演出制御基板80において、演出制御用CPU101は、内蔵または外付けのROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板77を介して入力される主基板31からの取込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ102および入力ポート103を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御を行わせる。

【0084】

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

【0085】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに従ってCGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をVDP109に出力する。CGROMは、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像データや動画データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのROMである。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGROMから画像データを読み出す。そして、VDP109は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122のトリガボタン121に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ125から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ124から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット123から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してパイプレータ用モータ126に駆動信号を出力するこ

10

20

30

40

50

とにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

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

10

20

30

40

50

してパリティチェックを行う。よって、ステップ S 8 では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ R A M 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 R A M 領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【 0 0 9 7 】

チェック結果が正常であれば、C P U 5 6 は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップ S 4 1 ～ S 4 3 の処理）を行う。具体的には、R O M 5 4 に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップ S 4 1 ）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（R A M 5 5 内の領域）に設定する（ステップ S 4 2 ）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップ S 4 1 および S 4 2 の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

10

20

【 0 0 9 8 】

また、C P U 5 6 は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップ S 4 3 ）。また、C P U 5 6 は、バックアップ R A M に保存されている表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板 8 0 に対して送信する（ステップ S 4 4 ）。そして、ステップ S 1 4 に移行する。なお、ステップ S 4 4 において、C P U 5 6 は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップ R A M に保存している場合には、第 1 図柄変動指定コマンドや第 2 図柄変動指定コマンド（図 1 3 参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 図柄変動指定コマンドや第 2 図柄変動指定コマンドを受信したことにともづいて、第 4 図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

30

【 0 0 9 9 】

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

40

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

また、C P U 5 6 は、まず、バックアップ R A M 領域に保存している特別図柄プロセス

50

フラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0102】

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

【0103】

10

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

【0104】

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

20

【0105】

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

【0106】

30

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

【0107】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間(例えば4ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ(時間定数レジスタ)に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0108】

40

初期化処理の実行(ステップS10~S15)が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理(ステップS17)および初期値用乱数更新処理(ステップS18)を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し(ステップS16)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する(ステップS19)。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関し

50

て当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウンタ値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウンタ値が1周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0109】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当り図柄（例えば「135」）が確定表示される場合もある）。特別図柄の表示結果を大当り図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

【0110】

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

【0111】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0112】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウンタ値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

【0113】

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

【0114】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、普通図柄プロセスフラ

10

20

30

40

50

グの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0115】

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

【0116】

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）。

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

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。

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

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

【0127】

ここで、小当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される当りである。なお、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当たりである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当たりと小当たりとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当たりであるか小当たりであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0128】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、「非リーチ」である場合に対応した変動パターンのうち非リーチPA1-2は、変動時間3.5秒の短縮変動の変動パターンである。また、図6に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出

図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

なお、この実施の形態では、図 6 に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 3 2 . 7 5 秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 2 2 . 7 5 秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 1 保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第 2 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 2 保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数 0 ~ 2 用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数 3 , 4 用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【 0 1 3 1 】

図 7 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

- (1) ランダム 1 (M R 1) : 大当りの種類 (後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り) を決定する (大当り種別判定用)
- (2) ランダム 2 (M R 2) : 変動パターンの種類 (種別) を決定する (変動パターン種別判定用)
- (3) ランダム 3 (M R 3) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)
- (4) ランダム 4 (M R 4) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する (普通図柄当り判定用)
- (5) ランダム 5 (M R 5) : ランダム 4 の初期値を決定する (ランダム 4 初期値決定用)

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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

10

【 0 1 3 4 】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当たりや確変大当たりである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 1 と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 2 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 3 - 3 とに種別分けされている。また、突然確変大当たりである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 2 とに種別分けされている。また、小当たりである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 1 と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 2 と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 3 と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 4 と、ノーマルリーチおよび再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 5 と、ノーマルリーチおよび再変動 1 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 6 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 2 - 7 とに種別分けされている。

20

【 0 1 3 5 】

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

30

【 0 1 3 6 】

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

40

【 0 1 3 7 】

図 8 (B) , (C) は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブル

50

とは、ROM 54 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第 1 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）と、第 2 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第 2 特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）には、図 8（B）に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル（第 2 特別図柄用）には、図 8（C）に記載されている各数値が設定されている。また、図 8（B），（C）に記載されている数値が小当り判定値である。

【0138】

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

【0139】

CPU 56 は、所定の時期に、乱数回路 503 のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム R）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図 8（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図 8（B），（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図 8（A）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図 8（B），（C）に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0140】

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

【0141】

図 8（D），（E）は、ROM 54 に記憶されている大当り種別判定テーブル 131a，131b を示す説明図である。このうち、図 8（D）は、遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）131a である。また、図 8（E）は、遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）131b である。

【0142】

大当り種別判定テーブル 131a, 131b は、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数 (ランダム 1) にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図 8 (D), (E) に示すように、大当り種別判定テーブル 131a には「突然確変大当り」に対して 5 個の判定値が割り当てられている (40 分の 5 の割合で突然確変大当りと決定される) のに対して、大当り種別判定テーブル 131b には「突然確変大当り」に対して 1 個の判定値が割り当てられている (40 分の 1 の割合で突然確変大当りと決定される) 場合を説明する。従って、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 13 に始動入賞して第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞して第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブル 131a にのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブル 131b には「突然確変大当り」の振り分けを行わない (すなわち、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある) ようにしてもよい。

10

【0143】

なお、この実施の形態では、図 8 (D), (E) に示すように、所定量の遊技価値を付与する第 1 特定遊技状態としての突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第 2 特定遊技状態としての 15 ラウンドの通常大当りや確変大当りとに決定する場合があるとともに、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第 1 特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第 1 特定遊技状態と比較して、遊技価値として 1 ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数 (カウント数) の許容量を多くした第 2 特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第 1 特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の 1 回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第 2 特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ 15 ラウンドの大当りであっても、1 ラウンドあたり大入賞口を 1 回開放する第 1 特定遊技状態と、1 ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第 2 特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数を実質的に多くなるようにして第 2 特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第 1 特定遊技状態または第 2 特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を 15 回開放したときに (この場合、第 1 特定遊技状態の場合には 15 ラウンド全てを終了し、第 2 特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる)、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第 1 特定遊技状態の場合には内部的に 15 ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、第 2 特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当り遊技が継続する (恰も 15 回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出) ようにしてもよい。

20

30

【0144】

この実施の形態では、図 8 (D), (E) に示すように、大当り種別として、「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当り遊技において実行されるラウンド数が 15 ラウンドおよび 2 ラウンドの 2 種類である場合を示しているが、大当り遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、10 ラウンドの大当り遊技に制御する 10 R 確変大当りや、7 ラウンドの大当り遊技に制御する 7 R 確変大当り、5 ラウンドの大当り遊技に制御する 5 R 確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」の 3 種類である場合を示しているが、3 種類にかぎらず、例えば、4 種類以上の大当り種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が 3 種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として 2 種類のみ設けられていてもよい。

40

【0145】

50

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

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。なお、大当り種別が全て確変大当りであるように構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に移行されるのみで時短状態（高ベース状態）を伴わない突然確変大当りを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当りと小当りの場合とで同じにすること）が好ましい。

【0150】

大当り種別判定テーブル131a，131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム1の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

【0151】

図9（A）～（C）は、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数

10

20

30

40

50

種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0152】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3、特殊CA4-1、特殊CA4-2の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【0153】

例えば、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図9（A）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図9（B）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

【0154】

このように、大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当り種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0155】

なお、図9（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、「通常大当り」または「確変大当り」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が150～251であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【0156】

また、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別（スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）と、擬似連を伴わない変動パターン種別（スーパーPB3-3、スーパーPB3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）とに分けてもよい。この場合、通常大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aおよび確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bの両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

【0157】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル132Cでは、例えば、特殊CA4-1、特殊CA4-2といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて突然確変大当り状態に制御する場合には、通常大当りや確変大当りによる大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0158】

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

【0159】

図10（A）～（C）は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135C

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

【0160】

10

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

【0161】

20

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

30

【0162】

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

40

【0163】

なお、「特定の演出態様」とは、スーパーリーチを伴う変動パターンなど、少なくとも

50

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

【0164】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Bには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチCA2-1～非リーチCA2-3、ノーマルCA2-4～ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

10

【0165】

なお、図10（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が230～251であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【0166】

また、図10（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が1～79であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135B）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第1保留記憶数や第2保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図10（A）、（B）に示す例では1～79）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、可変表示結果が大当りとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。

20

30

【0167】

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

40

【0168】

図11（A）、（B）は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル

50

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

10

20

30

40

50

【 0 1 6 9 】

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

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

図 1 3 および図 1 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 3 および図 1 4 に示す例において、コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置 9 において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターン X X に対応）。つまり、図 6 に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は 1 6 進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 0 X X (H) を受信すると、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【 0 1 7 2 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (H) は、大当りとするか否か、小当りとするか否か、および大当り種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ

100は、コマンド8C01(H)～8C05(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)～8C05(H)を表示結果指定コマンドという。

【0173】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第1図柄変動指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第2図柄変動指定コマンド)である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(または図柄変動指定コマンド)と総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのか第2特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

10

【0174】

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

【0175】

コマンド9000(H)は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド9200(H)は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

20

【0176】

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

【0177】

コマンドA001, A002(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始指定コマンドまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「通常大当たり」や「確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(A001(H))が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(A002(H))が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

30

【0178】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A101(H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中

40

50

の第1ラウンドを終了する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A201（H））が送信され、大当り遊技中の第10ラウンドを終了する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A30A（H））が送信される。

【0179】

コマンドA301（H）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング1指定コマンド）である。なお、大当り終了指定コマンド（A301（H））は、「通常大当り」や「確変大当り」による大当り遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302（H）は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り／突然確変大当り終了指定コマンド：エンディング2指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0180】

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

【0181】

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。なお、この実施の形態では、以下、第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【0182】

コマンドC2XX（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C2XX（H）における「XX」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC300（H）は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数減算指定コマンド）である。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0183】

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

【0184】

また、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したかを指定する始動入賞指定コマンドを送信するとともに、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、保留記憶情報として送信する演出制御コマンドは、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、保留記憶数が増加したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、

第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第 1 保留記憶数減算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

【0185】

コマンド C 4 X X (H) およびコマンド C 6 X X (H) は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンド（図柄指定コマンド）である。また、コマンド C 6 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す演出制御コマンド（変動カテゴリコマンド）である。

10

【0186】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図 2 2 参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞時に、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドの E X T データに、大当たりや小当たりとなることを指定する値や、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドの E X T データに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当たりや小当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

20

【0187】

図 1 5 は、図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 5 に示すように、この実施の形態では、大当たりや小当たりとなるか否かと、大当たりの種別とに応じて、E X T データが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【0188】

例えば、後述する入賞時演出処理において、「はずれ」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 0 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 1 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「通常大当たり」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 1 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 2 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「確変大当たり」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 2 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 3 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「突然確変大当たり」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 3 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 4 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「小当たり」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 4 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 5 指定コマンド）を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定される E X T データと、表示結果指定コマンドに設定される E X T データとを共通化してもよい。そのように構成すれば、図柄指定コマンドを設定する際と表示結果指定コマンドを設定する際とで、読み出すデータを共通化することができる。

30

40

【0189】

図 1 6 および図 1 7 は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 6 および図 1 7 に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかとに応じて、E X T データに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

【0190】

50

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

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値230～251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定

10

20

30

40

50

値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップS 2 3 2の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS 2 2 6の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

【0194】

また、例えば、始動入賞時に、「通常大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となる場合（すなわち、ノーマルCA 3 - 1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 5 6は、EXTデータに「10（H）」を設定した変動カテゴリ2 1コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が75～149となる場合（すなわち、ノーマルCA 3 - 2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「11（H）」を設定した変動カテゴリ2 2コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が150～251となる場合（すなわち、スーパーCA 3 - 3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「12（H）」を設定した変動カテゴリ2 3コマンドを送信する。

【0195】

また、例えば、始動入賞時に、「確変大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となる場合（すなわち、ノーマルCA 3 - 1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 5 6は、EXTデータに「13（H）」を設定した変動カテゴリ2 4コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が39～79となる場合（すなわち、ノーマルCA 3 - 2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「14（H）」を設定した変動カテゴリ2 5コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～251となる場合（すなわち、スーパーCA 3 - 3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「15（H）」を設定した変動カテゴリ2 6コマンドを送信する。

【0196】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当りとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となる場合（すなわち、特殊CA 4 - 1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 5 6は、EXTデータに「16（H）」を設定した変動カテゴリ2 7コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が101～251場合（すなわち、特殊CA 4 - 2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「17（H）」を設定した変動カテゴリ2 8コマンドを送信する。

【0197】

また、例えば、始動入賞時に、小当りとなると判定した場合、CPU 5 6は、EXTデータに「18（H）」を設定した変動カテゴリ2 9コマンドを送信する。

【0198】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチCA 2 - 1、スーパーCA 2 - 7およびスーパーCA 3 - 3の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図9、図10参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチCA 2 - 1、スーパーCA 2 - 7またはスーパーCA 3 - 3の変動パターン種別になるとの入賞時判定結果にもとづいて後述する先

10

20

30

40

50

読み予告演出としての保留予告演出が実行される。なお、非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 7およびスーパーC A 3 - 3の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図16および図17に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ1コマンド、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ23コマンド、変動カテゴリ26コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 7およびスーパーC A 3 - 3以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【0199】

なお、「先読み予告演出」とは、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、後述するように、始動入賞が発生したときに先読み予告演出の一種である保留予告演出の実行を決定すると、次の変動表示を開始するときの保留シフトのタイミングで、保留表示を通常とは異なる表示態様に变化させる保留予告演出の実行を開始する。なお、先読み予告演出の演出態様は、この実施の形態で示したものにすぎらず、例えば、先読み予告演出として、複数変動にわたって連続してチャンス目図柄などの特殊表示結果を確定表示させる演出を実行したり、複数変動にわたって背景画面が変化するような態様の演出を実行したり、複数変動にわたってカウントダウンするような態様の演出を実行したりするなど、様々な態様が考えられる。

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

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

【0204】

図13および図14に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を

10

20

30

40

50

行う演出表示装置 9 などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0205】

図 18 および図 19 は、主基板 31 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 560 (具体的には、CPU 56) が実行する特別図柄プロセス処理 (ステップ S 26) のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 13 a がオンしていたら、すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞が発生していたら、第 1 始動口スイッチ通過処理を実行する (ステップ S 311 , S 312) 。また、CPU 56 は、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 14 a がオンしていたら、すなわち第 2 始動入賞口 14 への始動入賞が発生していたら、第 2 始動口スイッチ通過処理を実行する (ステップ S 313 , S 314) 。そして、ステップ S 300 ~ S 310 のうちのいずれかの処理を行う。第 1 始動入賞口スイッチ 13 a または第 2 始動口スイッチ 14 a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S 300 ~ S 310 のうちのいずれかの処理を行う。

【0206】

ステップ S 300 ~ S 310 の処理は、以下のような処理である。

【0207】

特別図柄通常処理 (ステップ S 300) : 特別図柄プロセスフラグの値が 0 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数 (合算保留記憶数) を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が 0 でなければ、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) をステップ S 301 に応じた値 (この例では 1) に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

【0208】

変動パターン設定処理 (ステップ S 301) : 特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間 (可変表示時間 : 可変表示を開始してから表示結果を導出表示 (確定表示) するまでの時間) を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) をステップ S 302 に対応した値 (この例では 2) に更新する。

【0209】

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

【0210】

特別図柄変動中処理 (ステップ S 303) : 特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過 (ステップ S 301 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる) すると、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) をステップ S 304 に対

応した値（この例では4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において第4図柄が停止されるように制御する。

【0211】

特別図柄停止処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当りフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を確定表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図30参照）、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が確定表示される。

10

【0212】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理はラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A101（H））が送信され、大当り遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A10A（H））が送信される。

20

30

【0213】

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

【0214】

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

40

【0215】

小当り開放前処理（ステップS308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって

50

大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 9 に対応した値（この例では 9）に更新する。なお、小当り開放前処理は小当り遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当り遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【0216】

小当り開放中処理（ステップ S 3 0 9）：特別図柄プロセスフラグの値が 9 であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 1 0 に対応した値（この例では 10）に更新する。

10

【0217】

小当り終了処理（ステップ S 3 1 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 10 であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【0218】

図 20 は、ステップ S 3 1 2，S 3 1 4 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図 20（A）は、ステップ S 3 1 2 の第 1 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図 20（B）は、ステップ S 3 1 4 の第 2 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

20

【0219】

まず、図 20（A）を参照して第 1 始動口スイッチ通過処理について説明する。第 1 始動口スイッチ 13 a がオン状態の場合に実行される第 1 始動口スイッチ通過処理において、CPU 56 は、まず、第 1 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（ステップ S 1 2 1 1 A）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0220】

第 1 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 56 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1 2 1 2 A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1 2 1 3 A）。また、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第 1」を示すデータをセットする（ステップ S 1 2 1 4 A）。

30

【0221】

この実施の形態では、第 1 始動口スイッチ 13 a がオン状態となった場合（すなわち、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が始動入賞した場合）には「第 1」を示すデータをセットし、第 2 始動口スイッチ 14 a がオン状態となった場合（すなわち、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が始動入賞した場合）には「第 2」を示すデータをセットする。例えば、CPU 56 は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第 1 始動口スイッチ 13 a がオン状態となった場合には「第 1」を示すデータとして 01（H）をセットし、第 2 始動口スイッチ 14 a がオン状態となった場合には「第 2」を示すデータとして 02（H）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、00（H）がセットされている。

40

【0222】

図 21（A）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図 21（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では 8）に対応した領域が確保されている。なお、図 21（A）には、合算保留記憶数カウンタの値が 5 である場合の例が示されている。図 21（A）に示すように

50

、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保されており、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への入賞にもとづき入賞順に「第１」または「第２」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、ＲＡＭ５５に形成されている。

【０２２３】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファ（図２１（Ｂ）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ１２１５Ａ）。なお、ステップＳ１２１５Ａの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第１始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第１特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

10

【０２２４】

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

20

【０２２５】

次いで、ＣＰＵ５６は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップＳ１２１６Ａ）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２１７Ａ）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２１８Ａ）。また、ＣＰＵ５６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Ｓ１２１９Ａ）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２０Ａ）。

30

【０２２６】

なお、ステップＳ１２１７Ａ，Ｓ１２１８Ａの処理を実行することによって、この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に始動入賞してステップＳ１２１６Ａの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信する。

40

【０２２７】

また、この実施の形態では、ステップＳ１２１７Ａ～Ｓ１２２０Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞が発生してステップＳ１２１６Ａの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第１始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドのセットが１タイム割込内に一括して送信される。

50

【0228】

次に、図20(B)を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS1211B)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0229】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1212B)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1213B)。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする(ステップS1214B)。

【0230】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図21(B)参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS1215B)。なお、ステップS1215Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第2始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0231】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する(ステップS1216B)。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1217B)とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1218B)。また、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1219B)とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1220B)。

【0232】

なお、ステップS1217B、S1218Bの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞してステップS1216Bの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0233】

また、この実施の形態では、ステップS1217B～S1220Bの処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生してステップS1216Bの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0234】

図22は、ステップS1216A、S1216Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS1215A、S1215Bで抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図8(A)の左欄に示す通常時の大当

り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS220）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示中に大当りやスーパーリーチとなることを予告する保留予告演出を実行する。

10

【0235】

大当り判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（ステップS220のN）、CPU56は、遊技状態が高確率状態（確変状態）であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS221）。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS1215A、S1215Bで抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS222）。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りや突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

20

【0236】

大当り判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップS222のN）、CPU56は、ステップS1215A、S1215Bで抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（B）、（C）に示す小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S223）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1216Aの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1216Bの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

30

40

【0237】

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

【0238】

次いで、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップS225）。この実施の形態では、CPU56は、ステップS225において、遊技状態が確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否か（具体的には、確変フラグおよび時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップS225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく

50

変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップ S 2 2 5 で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りや突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップ S 2 2 5 で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップ S 6 1 参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【 0 2 3 9 】

10

そして、CPU 5 6 は、ステップ S 2 2 5 の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップ S 2 2 6）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいかが否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲内となるかが判定され、図 1 6 および図 1 7 に示す変動カテゴリコマンドに設定する EXT データの値が決定される。

【 0 2 4 0 】

例えば、CPU 5 6 は、遊技状態が確変状態または時短状態であると判定した場合には閾値 2 1 9 を設定する。この場合、CPU 5 6 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 2 1 9 以下であるか否かを判定し、閾値 2 1 9 以下である場合（すなわち、1 ~ 2 1 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 8 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 2 1 9 以下でない場合（すなわち、2 2 0 ~ 2 5 1 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 9 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。

20

【 0 2 4 1 】

また、例えば、CPU 5 6 は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値 7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4 および 2 2 9 を設定する。この場合、CPU 5 6 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 7 9 以下であるか否かを判定し、閾値 7 9 以下である場合（すなわち、1 ~ 7 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 0 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 8 9 以下である場合（すなわち、8 0 ~ 8 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 1 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 9 9 以下である場合（すなわち、9 0 ~ 9 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 2 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 1 6 9 以下である場合（すなわち、1 0 0 ~ 1 6 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 3 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 1 9 9 以下である場合（すなわち、1 7 0 ~ 1 9 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 4 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 2 1 4 以下である場合（すなわち、2 0 0 ~ 2 1 4 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 5 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 2 2 9 以下である場合（すなわち、2 1 5 ~ 2 2 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 6 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 2 2 9 以下でない場合（すなわち、2 3 0 ~ 2 5 1 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 7 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。

30

40

【 0 2 4 2 】

なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に 7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4 および 2 2 9 と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値 7 9 以下であるか否かを判定した後に、閾値 8 9 以下であるか否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の 1 ~ 7 9 の範囲内となることはなく、8 0 ~ 8 9 の範囲であるか否かを判定すること

50

になる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に 7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4 および 2 2 9 と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に 2 2 9、2 1 4、1 9 9、1 6 9、9 9、8 9 および 7 9 と判定していてもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

【0243】

なお、ステップ S 2 2 5 の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも「非リーチはずれ」となる変動パターン種別と「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別とに関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「非リーチはずれ」や「スーパーリーチはずれ」となるか否かについては判定することができる。

10

【0244】

大当たり判定用乱数（ランダム R）が小当たり判定値と一致した場合には（ステップ S 2 2 3 の Y）、CPU 5 6 は、「小当たり」となることを示す E X T データ「0 4（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップ S 2 2 7）。

【0245】

次いで、CPU 5 6 は、小当たり用の閾値を設定する（ステップ S 2 2 8）。なお、この実施の形態では、CPU 5 6 は、閾値 2 5 1 を設定するものとし、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 2 5 1 以下である（1 ~ 2 5 1 である）と判定して、変動カテゴリコマンドの E X T データとして「1 8（H）」を設定すると判定するものとする（図 1 7 参照）。なお、小当たりである場合には、閾値判定を行うことなく、そのまま E X T データ「1 8（H）」を設定すると判定するようにしてもよい。

20

【0246】

ステップ S 2 2 0 またはステップ S 2 2 2 で大当たり判定用乱数（ランダム R）が大当たり判定値と一致した場合には、CPU 5 6 は、ステップ S 1 2 1 5 A、S 1 2 1 5 B で抽出した大当たり種別判定用乱数（ランダム 1）にもとづいて大当たりの種別を判定する（ステップ S 2 2 9）。この場合、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 1 6 A の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8（D）に示す大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）1 3 1 a を用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 1 6 B の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8（E）に示す大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）1 3 1 b を用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

30

【0247】

次いで、CPU 5 6 は、大当たり種別の判定結果に応じた E X T データを図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップ S 2 3 0）。この場合、「通常大当たり」となると判定した場合には、CPU 5 6 は、「通常大当たり」となることを示す E X T データ「0 1（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「確変大当たり」となると判定した場合には、CPU 5 6 は、「確変大当たり」となることを示す E X T データ「0 2（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当たり」となると判定した場合には、CPU 5 6 は、「突然確変大当たり」となることを示す E X T データ「0 3（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

40

【0248】

そして、CPU 5 6 は、ステップ S 2 2 9 で判定した大当たり種別に応じて、大当たり用の各閾値を設定する（ステップ S 2 3 1）。

【0249】

例えば、CPU 5 6 は、「通常大当たり」と判定した場合には、閾値 7 4 および 1 4 9 を設定する。この場合、CPU 5 6 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 7 4 以下であるか否かを判定し、閾値 7 4 以下である場合（す

50

なわち、1～74である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「10(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値149以下である場合(すなわち、75～149である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値149以下でない場合(すなわち、150～251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12(H)」を設定すると判定する(図17参照)。

【0250】

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

【0251】

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

【0252】

次いで、CPU56は、ステップS226、S228、S231で設定した閾値と、ステップS1215A、S1215Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する(ステップS232)。

【0253】

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

【0254】

そして、CPU56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う(ステップS233)。具体的には、CPU56は、ステップS232でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図16および図17に示すような「00(H)」～「09(H)」、「10(H)」～「18(H)」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0255】

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

パターン種別となることが示された変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて、後述する保留予告演出を実行するようにしてもよい。

【0256】

図23および図24は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS51A）、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

10

【0257】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域（図21（A）参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する（ステップS52）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（ステップS52のN）、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合（ステップS52のY）、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。

20

【0258】

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

30

【0259】

なお、上記のように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、入賞順を記憶する必要はなくなるのであるから、図21（A）に示した保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）は不要となる。

40

【0260】

また、上記のように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、遊技状態が時短状態（高ベース状態）である場合や大当り遊技状態中である場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対しては入賞時判定（先読み判定）を行わないようにし、低ベース状態中のみ第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定（先読み判定）を行うようにすることが望ましい。具体的には、図20（A）に示した第1始動口スイッチ通過処理において、ステップS1215Aを終了すると、時短状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）や、大当り遊技中であるか否か（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否か）を確認するようにし、時短状態中または大当り遊技中であれば、ステップS1216A～S1218Bの処理をスキ

50

ップしてステップ S 1 2 1 9 A に移行するようにすればよい。そのようにすれば、時短状態（高ベース状態）中に殆ど第 2 特別図柄の変動表示しか実行されない状態であるにもかかわらず、第 1 保留記憶に対する保留予告演出が実行されてしまう事態を防止し、第 1 保留記憶に存在する大当りをストックした状態で第 2 特別図柄の変動表示でも大当りを狙うことを可能とすることを防止することができ、必要以上に射幸心を煽ることを防止することができる。

【 0 2 6 1 】

次いで、C P U 5 6 は、R A M 5 5 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ S 5 5）。具体的には、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。また、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。

【 0 2 6 2 】

そして、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ S 5 6）。具体的には、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、保留特定領域および第 1 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、保留特定領域および第 2 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【 0 2 6 3 】

すなわち、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、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する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、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。また、C P U 5 6 は、保留特定領域において合算保留記憶数 = m ($m = 2 \sim 8$) に対応する保存領域に格納されている値（「第 1」または「第 2」を示す値）を、合算保留記憶数 = $m - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【 0 2 6 4 】

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

【 0 2 6 5 】

そして、C P U 5 6 は、合算保留記憶数の値を 1 減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する（ステップ S 5 8）。なお、C P U 5 6 は、カウント値が 1 減算される前の合算保留記憶数カウンタの値を R A M 5 5 の所定の領域に保存する。

【 0 2 6 6 】

また、C P U 5 6 は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 6 0）。この場合、C P U 5 6 は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、C P U 5 6 は、時短状態であることを示す時短フラグのみがセットされ、確変フラグがセットされていない場合には、時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、C P U 5 6 は、確変フラグも時短フラグもセットさ

れていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0267】

なお、具体的には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS28）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドの順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に合算保留記憶数減算指定コマンドが送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

10

【0268】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

20

【0269】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1215Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1215Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0270】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態や時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図

40

50

柄とするか否か決定するということでもある。

【0271】

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

【0272】

大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当り判定テーブル（図8（B）、（C）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとするに決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとするに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

【0273】

なお、ランダムRの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップS62のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS75に移行する。

【0274】

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

【0275】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1215Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1215Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【0276】

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

【0277】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図

柄となる「 - 」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「 1 」、「 3 」、「 7 」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「 1 」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「 3 」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「 7 」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「 5 」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【 0 2 7 8 】

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

【 0 2 7 9 】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1 ）に対応した値に更新する（ステップ S 7 6 ）。

【 0 2 8 0 】

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

【 0 2 8 1 】

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

【 0 2 8 2 】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU 5 6 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 5 ）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では 1 0 0 回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当りが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。

【 0 2 8 3 】

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

10

20

30

40

50

【0284】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS96のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図10（B）参照）を選択する（ステップS98）。そして、ステップS100に移行する。

【0285】

時短フラグがセットされている場合（ステップS95のY）には、すなわち、遊技状態が確変状態または時短状態であれば（この実施の形態では、確変状態に移行される場合には必ず時短状態にも移行されるので（ステップS169、S170参照）、ステップS95でYと判定された場合には、確変状態の場合と時短状態のみに制御されている場合とがある）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（図10（C）参照）を選択する（ステップS99）。そして、ステップS100に移行する。

【0286】

この実施の形態では、ステップS95～S99の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図10（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、図10（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、後述するステップS100の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS102の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される（図12参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、確変状態や時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（B）参照）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0287】

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

【0288】

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

【0289】

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

ン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【０２９０】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１０３）。具体的には、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、ＣＰＵ５６は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１０４）。 10

【０２９１】

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

【０２９２】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップＳ９５～Ｓ１００の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図１０に示す非リーチＣＡ２－１～非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図１０に示すノーマルＣＡ２－４～ノーマルＣＡ２－６、スーパーＣＡ２－７の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。 20

【０２９３】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数（第１保留記憶数や第２保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、ＣＰＵ５６は、例えば、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して保留予告演出を行うように構成することが好ましい。 30

【０２９４】

図２６は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、ＣＰＵ５６は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果１指定～表示結果５指定のいずれかの演出制御コマンド（図１３参照）を送信する制御を行う。具体的には、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１１０）。セットされていない場合には、ステップＳ１１６に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果２指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１１，Ｓ１１２）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０１」であるか否かを確認することによって判定できる。また、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果３指定コマンドを送信する制御を行う（ステ 40 50

ップ S 1 1 3 , S 1 1 4)。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップ S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには(すなわち、「突然確変大当り」であるときには)、CPU 56 は、表示結果 4 指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ S 1 1 5)。

【0295】

一方、CPU 56 は、大当りフラグがセットされていないときには(ステップ S 1 1 0 の N)、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ S 1 1 6)。小当りフラグがセットされていれば、CPU 56 は、表示結果 5 指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ S 1 1 7)。小当りフラグもセットされていないときは(ステップ S 1 1 6 の N)、すなわち、はずれである場合には、CPU 56 は、表示結果 1 指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ S 1 1 8)。

【0296】

そして、CPU 56 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理(ステップ S 3 0 3)に対応した値に更新する(ステップ S 1 1 9)。

【0297】

図 27 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理(ステップ S 3 0 3)を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 56 は、まず、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する(ステップ S 1 1 2 1)。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップ S 1 1 2 2 で合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に合算保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップ S 1 1 2 1 では、その合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

【0298】

次いで、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU 56 は、合算保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う(ステップ S 1 1 2 2)。

【0299】

次いで、CPU 56 は、変動時間タイマを 1 減算し(ステップ S 1 1 2 5)、変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップ S 1 1 2 6)、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ S 1 1 2 7)。そして、CPU 56 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理(ステップ S 3 0 4)に対応した値に更新する(ステップ S 1 1 2 8)。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。

【0300】

図 28 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(ステップ S 3 0 4)を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 56 は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ S 1 3 1)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 56 は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、時短状態であることを示す時短フラグ、および時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタをリセットし(ステップ S 1 3 2)、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ S 1 3 3)。具体的には、大当りの種別が「通常大当り」または「確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド(コマンド A 0 0 1 (H))を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド(コマンド A 0 0 2 (H))を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然

10

20

30

40

50

確変大当り」のいずれであるかは、RAM 55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。

【0301】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「通常大当り」や「確変大当り」の場合には15回。「突然確変大当り」の場合には2回。）をセットする（ステップS135）。また、大当り遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当りや確変大当りの場合には、ラウンド時間として29秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。

10

【0302】

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

【0303】

20

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS141）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り/突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する（ステップS142）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS143）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば2回）をセットする（ステップS144）。また、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りのラウンド時間と同じ0.1秒が、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間としてセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS145）。

30

【0304】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップS141のN）、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS146）。

【0305】

図29は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ここで、「通常大当り」または「確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り/突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA302（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。

40

【0306】

ステップS164では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップS164）。そして、CPU56は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち

50

大当り終了表示時間が経過したか否かを確認する（ステップ S 1 6 5）。経過していなければ処理を終了する。

【 0 3 0 7 】

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

10

【 0 3 0 8 】

通常大当りでなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りであれば）、CPU 5 6 は、確変フラグをセットして確変状態に移行させる（ステップ S 1 6 9）とともに、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップ S 1 7 0）。

【 0 3 0 9 】

そして、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップ S 1 7 1）。

【 0 3 1 0 】

図 3 0 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップ S 3 2）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるか否かを確認する（ステップ S 3 2 0 1）。特別図柄プロセスフラグの値が 3 であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU 5 6 は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップ S 3 2 0 2）。この場合、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が 1 コマ / 0 . 2 秒であれば、0 . 2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を + 1 する。そして、その後、表示制御処理（ステップ S 2 2 参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器 8 a , 8 b に対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器 8 a , 8 b における特別図柄の変動表示が実行される。

20

30

【 0 3 1 1 】

特別図柄プロセスフラグの値が 3 でなければ、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるか否かを確認する（ステップ S 3 2 0 3）。特別図柄プロセスフラグの値が 4 であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、CPU 5 6 は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を確定表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップ S 3 2 0 4）。この場合、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の停止図柄を確定表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップ S 2 2 参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器 8 a , 8 b に対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器 8 a , 8 b において特別図柄の停止図柄が確定表示される。なお、ステップ S 3 2 0 4 の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップ S 2 2 の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで確定表示し続けることになる。また、ステップ S 3 2 0 1 において特別図柄プロセスフラグの値が 2 または 3 のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用

40

50

マイクロコンピュータ 560 側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを 1 減算するように構成すればよい。

【0312】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップ S 32）において、CPU 56 は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を確定表示させるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

10

【0313】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 31 は、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、演出制御用 CPU 101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 101 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4 ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップ S 701）。その後、演出制御用 CPU 101 は、タイマ割込フラグの監視（ステップ S 702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU 101 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 CPU 101 は、そのフラグをクリアし（ステップ S 703）、以下の演出制御処理を実行する。

20

【0314】

演出制御処理において、演出制御用 CPU 101 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップ S 704）。

【0315】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、演出制御プロセス処理を行う（ステップ S 705）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置 9 の表示制御を実行する。

30

【0316】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、第 4 図柄プロセス処理を行う（ステップ S 706）。第 4 図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第 4 図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置 9 の第 4 図柄表示領域 9c、9d において第 4 図柄の表示制御を実行する。

【0317】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ S 707）。その後、ステップ S 702 に移行する。

40

【0318】

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

【0319】

50

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

【0320】

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

10

【0321】

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。

20

【0322】

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、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する(ステップ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)。

【0323】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば(ステップS617)、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンド(表示結果1指定コマンド~表示結果5指定コマンド)を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップS618)。

30

【0324】

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

【0325】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば(ステップS621)、演出制御用CPU101は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する(ステップS622)。

【0326】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば(ステップS623)、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップS624)。

40

【0327】

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S625)、演出制御用CPU101は、受信した第1始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップS626)。また、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示を1つ増加させて、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶表示を更新する(ステップS627)

50

）。なお、ステップS 6 2 7では、合算保留記憶表示部1 8 cにおいて、通常表示態様（本例では、青色の丸形表示）の保留表示を1つ増加させる。

【0 3 2 8】

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S 6 2 8）、演出制御用CPU1 0 1は、受信した第2始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS 6 2 9）。また、演出制御用CPU1 0 1は、合算保留記憶表示部1 8 cにおいて保留表示を1つ増加させて、合算保留記憶表示部1 8 cにおける合算保留記憶表示を更新する（ステップS 6 3 0）。なお、ステップS 6 3 0では、合算保留記憶表示部1 8 cにおいて、通常表示態様（本例では、青色の丸形表示）の保留表示を1つ増加させる。

10

【0 3 2 9】

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S 6 3 1）、演出制御用CPU1 0 1は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド）が格納されている格納領域に格納する（ステップS 6 3 2）。また、演出制御用CPU1 0 1は、RAMに設けられた合算保留記憶数保存領域に、合算保留記憶数指定コマンドで指定された合算保留記憶数を格納する（ステップS 6 3 3）。

【0 3 3 0】

20

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS 6 3 4）、演出制御用CPU1 0 1は、合算保留記憶表示部1 8 cにおける保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部1 8 cにおける合算保留記憶数表示を更新するとともに、アクティブ表示部1 8 eにおけるアクティブ表示の表示を更新する（ステップS 6 3 5）。また、演出制御用CPU1 0 1は、合算保留記憶数保存領域に格納する合算保留記憶数の値を1減算する（ステップS 6 3 6）。なお、ステップS 6 3 5では、消去する保留表示の表示態様に応じた表示態様によりアクティブ表示を表示するように更新する。例えば、消去する保留表示を特殊表示態様により表示している場合には、アクティブ表示を第1特殊表示態様（詳細については後述する）により表示するように更新する。

30

【0 3 3 1】

また、演出制御用CPU1 0 1は、ステップS 6 3 5で削除した保留表示が特殊表示態様の保留表示であった場合には（ステップS 6 3 7のY）、保留予告演出の実行中であることを示す保留予告実行フラグをリセットする（ステップS 6 3 8）。すなわち、この場合、保留予告演出を終了した場合であるので、保留予告実行フラグをリセットする。

【0 3 3 2】

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CPU1 0 1は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS 6 3 9）。例えば、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第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットし、受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップS 6 1 1に移行する。

40

【0 3 3 3】

図3 5は、図3 1に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS 7 0 5）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU1 0 1は、まず、保留予告演出を決定する保留予告決定処理を実行する（ステップS 8 0 0 A）。

【0 3 3 4】

ステップS 8 0 0 Aの後、演出制御用CPU1 0 1は、第1所定演出の設定を行うための第1所定演出処理を実行する（ステップS 8 0 0 B）。「第1所定演出」とは、保留表

50

示に対して作用する演出である。具体的には、所定画像（例えば、流星）が表示され、該所定画像の表示位置が、第1所定演出の予告対象である保留表示（以下、「ターゲット保留表示」ということがある）の表示位置の方に近づくように移動する演出である。その際、ターゲット保留表示として表示されているキャラクタの顔が、所定画像が表示されている方向を向くように表示される。そして、該所定画像が保留表示に接近（命中）した場合には特殊演出（例えば、「チャンス」という表示）が実行される一方、該所定画像が保留表示に接近しなかった場合には特殊演出は実行されない。なお、本実施の形態では、ターゲット保留表示が発生した次の変動が開始されるときに第1所定演出の実行が開始されるものとする。

【0335】

なお、本実施の形態では、所定演出として、上述した第1所定演出と、以下に説明する第2所定演出とを実行可能である。「第2所定演出」とは、アクティブ表示部18dにおけるアクティブ表示に対して作用する演出である。具体的には、所定画像（例えば、流星）が表示され、該所定画像の表示位置が、アクティブ表示の表示位置の方に近づくように移動する演出である。その際、アクティブ表示として表示されているキャラクタの顔が、所定画像が表示されている方向を向くように表示される。そして、該所定画像がアクティブ表示に接近（命中）した場合には特殊演出（例えば、「チャンス」という表示）が実行される一方、該所定画像がアクティブ表示に接近しなかった場合には特殊演出は実行されない。なお、本実施の形態では、アクティブ表示に対応する変動が開始されるときに第2所定演出の実行が開始されるものとする。

【0336】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

【0337】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に変更する。

【0338】

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

【0339】

演出図柄変動中処理（ステップS802）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に対応した値に更新する。

【0340】

演出図柄変動停止処理（ステップS803）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）

に対応した値に更新する。

【0341】

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

【0342】

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

10

【0343】

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

【0344】

大当り終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0345】

図36は、保留予告決定処理（ステップS800A）を示すフローチャートである。保留予告決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、1セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドのセット）を新たに受信したか否かを確認する（ステップS6001）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドが新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

20

30

【0346】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU101は、既に保留予告演出の決定済みであることを示す保留予告決定フラグ、または既に保留予告演出を実行中であることを示す保留予告実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6002）。保留予告決定フラグまたは保留予告実行フラグがセットされていれば（すなわち、保留予告演出が既に決定または実行されていれば）、そのまま処理を終了する。

【0347】

なお、この実施の形態では、ステップS6002の処理が実行されることによって、保留予告演出が既に決定または実行されているときに重ねて保留予告演出を決定する処理を行わないように構成しているが、保留予告演出を既に決定または実行している場合であっても、重ねて保留予告演出を決定可能に構成したり、複数の保留予告演出を並行して実行可能に構成したりしてもよい。また、例えば、保留予告演出が既に決定または実行されているときに加えて、アクティブ表示が通常表示態様とは異なる表示態様で表示されているときにも保留予告演出を決定する処理を行わないように構成してもよい。

40

【0348】

保留予告決定フラグおよび保留予告実行フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、まだ保留予告演出が決定も実行もされていなければ）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数保存領域（ステップS633, S636参照）に格納されている合算保留記憶数が2以上であるか否かを確認する（ステップS6003）。合算保留記憶数が

50

2以上でなければ(すなわち、保留記憶が1つしかない場合)、そのまま処理を終了する。すなわち、この実施の形態では、始動入賞のタイミングで保留予告演出を決定すると、次の変動表示において(具体的には開始時の保留シフトのタイミング)保留予告演出が開始されるのであるが、始動入賞のタイミングで保留表示が1つしかないということは、次の変動表示では既にその予告対象の保留表示が消去され保留予告演出を実行する余地がないのであるから、保留予告演出を決定することなく、そのまま処理を終了する。

【0349】

また、始動入賞のタイミングで保留表示が1つしかない場合であっても、任意のタイミング(例えば、始動入賞のタイミングや直前の変動表示中の任意のタイミングなど)で保留表示の表示態様を変化させて保留予告演出を実行するように構成してもよい。

10

【0350】

合算保留記憶数が2以上であれば、演出制御用CPU101は、受信した最新の変動カテゴリコマンドにもとづいて、保留予告演出の有無を決定する(ステップS6004)。なお、ステップS6004では、演出制御用CPU101は、保留予告演出の有無を決定するための保留予告演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、保留予告演出の有無を決定する。

【0351】

図37は、保留予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図37に示すように、この実施の形態では、保留予告演出決定テーブルには、「保留予告演出なし」および「保留予告演出あり」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

20

【0352】

この実施の形態では、始動入賞の発生時に「保留予告演出あり」の実行を決定した場合には、次の変動表示を開始するときの保留シフトのタイミングで保留表示を通常表示態様から特殊表示態様に変更して保留予告演出の実行を開始する。

【0353】

図37に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリコマンドで示される判定結果が非リーチはずれである場合(非リーチCA2-1の変動パターン種別との判定結果であることを示す変動カテゴリ1指定コマンドを受信した場合)や、変動カテゴリコマンドで示される判定結果がスーパーリーチはずれである場合(スーパーCA2-7の変動パターン種別との判定結果であることを示す変動カテゴリ8指定コマンドを受信した場合)、変動カテゴリコマンドで示される判定結果がスーパーリーチ大当りである場合(スーパーCA3-3の変動パターン種別との判定結果であることを示す変動カテゴリ23指定コマンドまたは変動カテゴリ26コマンドを受信した場合)に、保留予告演出の実行が決定される場合がある。

30

【0354】

この実施の形態では、図37に示すように、スーパーリーチ(スーパーリーチはずれ、スーパーリーチ大当り)となる場合には、非リーチはずれとなる場合と比較して高い割合で保留予告演出を実行することに決定する。従って、この実施の形態では、保留予告演出が実行される場合の方が、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなる。

【0355】

40

なお、この実施の形態では、受信した最新の変動カテゴリコマンドにもとづいて、保留予告演出の有無を決定する場合を示しているが、例えば、図柄指定コマンドにもとづいて、保留予告演出の有無を決定するように構成してもよい。例えば、図柄指定コマンドにより入賞時判定結果が確変大当りであることが指定されている場合には、はずれであることが指定されている場合に比べて、高い割合で保留予告演出を実行することに決定するようにしてもよい。

【0356】

また、この実施の形態では、保留表示が変化する特殊表示態様が1種類(本例では、赤色の人形表示)である場合を示しているが、保留表示の変化態様が複数種類あるように構成してもよい。例えば、特殊表示態様として赤色の人形表示に加えて緑色の人形表示を設

50

けるようにし、赤色の人形表示に変化する場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、緑色の人形表示に変化する場合がその次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、通常表示態様（本例では、青色の丸形表示）のままの場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が低くなるように構成してもよい。例えば、保留変化演出を実行するか否かを決定するとともに、保留変化演出を実行する場合には、変動カテゴリコマンドや図柄指定コマンドにもとづいて、異なる割合で複数種類の表示態様のいずれに変化させるかを決定するように構成してもよい。

【0357】

保留予告演出の実行を決定した場合には（ステップS6005のY）、演出制御用CPU101は、RAMに設けられた保留予告演出記憶領域に、予告対象の保留表示（この時点で合算保留記憶表示部18cに最後に表示されている保留表示）を記憶する（ステップS6006）。また、演出制御用CPU101は、保留予告決定フラグをセットする（ステップS6007）。

10

【0358】

なお、この実施の形態では、始動入賞が発生した後の次の変動表示において保留シフトのタイミングで保留表示を変化させる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、始動入賞が発生した後の次の変動表示よりもさらに後の変動表示において、保留シフトのタイミングで保留表示を変化させることを可能とするように構成してもよい。

【0359】

また、この実施の形態では、保留表示が変化するタイミングが保留シフト時のタイミングのみである場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、始動入賞のタイミングで変化させる場合や、変動表示の表示結果として、保留変化図柄が確定表示されたときに変化させる場合、変動表示中に作用演出（例えば、キャラクタなどが保留表示に作用するような態様の演出）を実行して保留表示を変化させる場合も設けるようにし、抽選等によっていずれのタイミングとするかを決定するように構成してもよい。また、この場合、例えば、いずれのタイミングで保留表示が変化したかに応じて、大当りやリーチに対する期待度（信頼度）が異なるようにしてもよい。例えば、遅いタイミングで保留表示が変化した方が、早いタイミングで保留表示が変化した場合と比較して、大当りやリーチに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成してもよい。

20

【0360】

図38は、第1所定演出処理として、図35のステップS800Bにて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図38に示す第1所定演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、1セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドのセット）を新たに受信したか否かを確認する（ステップS3501）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドが新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

30

40

【0361】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU101は、第1所定演出を実行することが決定されていることを示す第1所定演出フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS3504）。第1所定演出フラグがセットされている場合には、第1所定演出処理を終了する。このように、本実施の形態では、既に第1所定演出を実行することが決定されている状態で新たに発生した保留記憶に対しては第1所定演出を実行しない構成（すなわち、複数の第1所定演出を実行しない構成）としているが、これに限るものではなく、既に第1所定演出を実行することが決定されている状態で新たに発生した保留記憶に対しても第1所定演出を実行可能であることとしてもよい。

50

【0362】

一方、第1所定演出フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数保存領域（ステップS633，S636参照）に格納されている合算保留記憶数が2以上であるか否かを確認する（ステップS3506）。合算保留記憶数が2以上でなければ（すなわち、保留記憶が1つしかない場合）、そのまま処理を終了する。すなわち、この実施の形態では、始動入賞のタイミングで第1所定演出を決定すると、次の変動表示において（具体的には開始時の保留シフトのタイミング）第1所定演出が開始されるのであるが、始動入賞のタイミングで保留表示が1つしかないということは、次の変動表示では既にその予告対象の保留表示が消去され第1所定演出を実行する余地がないのであるから、第1所定演出を決定することなく、そのまま処理を終了する。

10

【0363】

また、始動入賞のタイミングで保留表示が1つしかない場合であっても、任意のタイミング（例えば、始動入賞のタイミングや直前の変動表示中の任意のタイミングなど）で所定画像を表示して第1所定演出を実行するように構成してもよい。

【0364】

合算保留記憶数が2以上であれば、演出制御用CPU101は、第1所定演出の実行の有無を決定するための第1所定演出実行抽選を行う（ステップS3508）。具体的には、図39（a）に示す所定演出実行抽選テーブルを用いて第1所定演出の実行の有無を決定する。

【0365】

20

図39（a）は、所定演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図39（a）に示す所定演出実行抽選テーブルには、入賞時判定結果／可変表示結果毎に所定演出（第1所定演出、第2所定演出）の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図39（a）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、所定演出実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0366】

例えば、ステップS3508においては、入賞時判定結果が大当たりである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄2指定コマンド～図柄4指定コマンドのいずれかである場合）、60／100の割合で所定演出（第1所定演出）を実行することが決定され、40／100の割合で所定演出（第1所定演出）を実行しないことが決定される。また、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄1指定コマンドであり、受信した変動カテゴリコマンドが変動カテゴリ8指定コマンドまたは変動カテゴリ10指定コマンドである場合）、40／100の割合で所定演出（第1所定演出）を実行することが決定され、60／100の割合で所定演出（第1所定演出）を実行しないことが決定される。また、入賞時判定結果がその他である場合（受信した図柄指定コマンドが図柄5指定コマンドである場合、または図柄1指定コマンドであり、受信した変動カテゴリコマンドが変動カテゴリ1指定コマンド～変動カテゴリ7指定コマンド、または変動カテゴリ9指定コマンドである場合）、10／100の割合で所定演出（第1所定演出）を実行することが決定され、90／100の割合で所定演出（第1所定演出）を実行しないことが決定される。

30

40

【0367】

このように、本実施の形態では、入賞時判定結果が大当たりである方がはずれである場合よりも高い割合で第1所定演出を実行する構成としている（すなわち、第1所定演出を大当たりに対する信頼度が高い演出としている）が、これに限るものではなく、入賞時判定結果が大当たりである方がはずれである場合よりも低い割合で第1所定演出を実行する構成としてもよい。また、大当たり種別（通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり）、リーチの有無、またはリーチの種類によって第1所定演出の実行割合を異ならせる構成としてもよい。

【0368】

50

また、例えば、後述するステップ S 2 7 0 8 においては、可変表示結果が大当りである場合（受信した表示結果指定コマンドが表示結果 2 指定コマンド～表示結果 4 指定コマンドのいずれかである場合）、6 0 / 1 0 0 の割合で所定演出（第 2 所定演出）を実行することが決定され、4 0 / 1 0 0 の割合で所定演出（第 2 所定演出）を実行しないことが決定される。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合（受信した表示結果指定コマンドが表示結果 1 指定コマンドであり、受信した変動パターンコマンドが示す変動パターンがスーパー P A 3 - 1 , P A 3 - 2 , P B 3 - 1 , P B 3 - 2 のいずれかである場合）、4 0 / 1 0 0 の割合で所定演出（第 2 所定演出）を実行することが決定され、6 0 / 1 0 0 の割合で所定演出（第 2 所定演出）を実行しないことが決定される。また、可変表示結果がその他である場合（受信した表示結果指定コマンドが表示結果 5 指定コマンドである場合、または表示結果 1 指定コマンドであり、受信した変動パターンコマンドが示す変動パターンが非リーチ P A 1 - 1 ~ P A 1 - 4 , ノーマル P A 2 - 1 , P A 2 - 2 , P B 2 - 1 , P B 2 - 2 のいずれかである場合）、1 0 / 1 0 0 の割合で所定演出（第 2 所定演出）を実行することが決定され、9 0 / 1 0 0 の割合で所定演出（第 2 所定演出）を実行しないことが決定される。

10

20

30

40

50

【0369】

このように、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである方がはずれである場合よりも高い割合で第 2 所定演出を実行する構成としている（すなわち、第 2 所定演出を大当りに対する信頼度が高い演出としている）が、これに限るものではなく、可変表示結果が大当りである方がはずれである場合よりも低い割合で第 2 所定演出を実行する構成としてもよい。また、大当り種別（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）、リーチの有無、またはリーチの種類によって第 2 所定演出の実行割合を異ならせる構成としてもよい。

【0370】

なお、本実施の形態では、第 1 所定演出実行抽選または第 2 所定演出実行抽選において、常に図 3 9 (a) に示した所定演出実行抽選テーブルを用いて所定演出の実行の有無を決定することとしたが、状況に応じて異なる割合にて所定演出の実行の有無を決定することとしてもよい。例えば、合算保留記憶数が多いほど所定演出の実行割合が高くなるよう構成するものであってもよい。

【0371】

ステップ S 3 5 0 8 において、第 1 所定演出を実行しないことが決定された場合（ステップ S 3 5 0 9 ; N o）、第 1 所定演出処理を終了する。第 1 所定演出を実行することが決定された場合（ステップ S 3 5 0 9 ; Y e s）、合算保留記憶数をターゲット保留数 K にセットする（ステップ S 3 5 1 0）。ターゲット保留数 K は、何番目の保留表示がターゲット保留表示であるかを示している。第 1 所定演出を実行するときには、このターゲット保留数 K のセットの有無にもとづいて、ターゲット保留表示がいずれの保留表示であるかを特定し、特定した保留表示に対して第 1 所定演出を実行するものである。例えば、ターゲット保留数 K が「2」であれば、2 番目の保留表示をターゲット保留表示として第 1 所定演出を実行する。また、例えば、ターゲット保留数 K が「3」であれば、3 番目の保留表示をターゲット保留表示として第 1 所定演出を実行する。

【0372】

ステップ S 3 5 1 0 の後、実行する第 1 所定演出の演出態様を決定するための第 1 所定演出態様決定抽選を行う（ステップ S 3 5 1 1）。具体的には、図 3 9 (b) に示す所定演出態様決定抽選テーブルを用いて第 1 所定演出の演出態様を決定する。

【0373】

図 3 9 (b) は、所定演出態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図 3 9 (b) に示す所定演出態様決定抽選テーブルには、入賞時判定結果 / 可変表示結果毎に所定演出（第 1 所定演出、第 2 所定演出）の演出態様（演出態様 A、演出態様 B）に対応する判定値が割り当てられているが、図 3 9 (b) に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用 C P U 1 0 1 は、例えば、所定演出態様決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定

事項に決定する。

【0374】

演出態様 A は、変動開始時に所定画像として流星が表示され、変動開始から 2 秒が経過したタイミングで該流星が予告対象（第 1 所定演出であればターゲット保留表示、第 2 所定演出であればアクティブ表示）に接近して命中し、「チャンス」といった表示を伴う特殊演出が実行される演出態様である。演出態様 B は、所定画像として流星が表示され、該流星が予告対象（第 1 所定演出であればターゲット保留表示、第 2 所定演出であればアクティブ表示）に接近するが命中せずに終了する演出態様（いわゆる、ガセ演出）である。なお、いずれの演出態様であっても、予告対象であるターゲット保留表示またはアクティブ表示におけるキャラクタの顔は、流星の表示位置方向を向くよう表示がなされるものである。なお、単一の演出態様が設けられていることとしてもよいし、3 つ以上の演出態様が設けられていることとしてもよい。例えば、所定画像として流星が表示され、該流星が予告対象（第 1 所定演出であればターゲット保留表示、第 2 所定演出であればアクティブ表示）に接近するが命中せず、その後、再び該流星が予告対象に接近して命中し、特殊演出が実行される演出態様がさらに設けられていることとしてもよい。これにより、演出態様 B において流星が予告対象に命中しなかった場合にも、再び該流星が予告対象に接近して命中することに対する期待感を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0375】

また、特殊演出としては本実施の形態に示すものに限られない。例えば、特殊演出として実行する演出は、信頼度を示す表示（「チャンス」、「激アツ」、「・・・」など）や、擬似連を伴う変動であることを示す表示（「擬似」、「NEXT」など）や、複数の変動に亘って行われる連続予告演出を実行することを示す表示（「連続」、「NEXT」など）や、予告演出（カットイン予告、ステップアップ予告など）や、予告対象である保留表示またはアクティブ表示の表示態様の变化など、何らかの演出であればよい。

20

【0376】

例えば、ステップ S 3 5 1 1 においては、入賞時判定結果が大当りである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄 2 指定コマンド～図柄 4 指定コマンドのいずれかである場合）、80 / 100 の割合で演出態様 A が決定され、20 / 100 の割合で演出態様 B が決定される。また、入賞時判定結果がその他である場合（受信した図柄指定コマンドが図柄 1 指定コマンドまたは図柄 5 指定コマンドのいずれかである場合）、40 / 100 の割合で演出態様 A が決定され、60 / 100 の割合で演出態様 B が決定される。

30

【0377】

このように、本実施の形態では、第 1 所定演出の演出態様として、入賞時判定結果が大当りである方がはずれや小当りである場合よりも高い割合で演出態様 A が決定される構成としている（すなわち、演出態様 A を大当りに対する信頼度が高い演出態様としている）が、これに限るものではなく、入賞時判定結果が大当りである方がはずれや小当りである場合よりも低い割合で演出態様 A が決定される構成としてもよい。また、大当り種別（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）、リーチの有無、またはリーチの種類によって演出態様の決定割合を異ならせる構成としてもよい。

40

【0378】

また、例えば、後述するステップ S 2 7 1 0 においては、可変表示結果が大当りである場合（受信した表示結果指定コマンドが表示結果 2 指定コマンド～表示結果 4 指定コマンドのいずれかである場合）、80 / 100 の割合で演出態様 A が決定され、20 / 100 の割合で演出態様 B が決定される。また、可変表示結果がはずれである場合（受信した表示結果指定コマンドが表示結果 1 指定コマンドまたは表示結果 5 指定コマンドのいずれかである場合）、40 / 100 の割合で演出態様 A が決定され、60 / 100 の割合で演出態様 B が決定される。

【0379】

このように、本実施の形態では、第 2 所定演出の演出態様として、可変表示結果が大当りである方がはずれや小当りである場合よりも高い割合で演出態様 A が決定される構成と

50

している（すなわち、演出態様 A を大当りに対する信頼度が高い演出態様としている）が、これに限るものではなく、可変表示結果が大当りである方がはずれや小当りである場合よりも低い割合で演出態様 A が決定される構成としてもよい。また、大当り種別（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）、リーチの有無、またはリーチの種類によって演出態様の決定割合を異ならせる構成としてもよい。

【0380】

また、本実施の形態では、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、共通の演出態様（演出態様 A および演出態様 B）のみが設けられていることとしたが、第 1 所定演出における演出態様としてのみ設けられているものや、第 2 所定演出における演出態様としてのみ設けられているものであってもよい。例えば、第 1 所定演出における演出態様として、上述した演出態様 A および演出態様 B が設けられている一方、第 2 所定演出における演出態様として、上述した演出態様 A および演出態様 B に加え、表示された流星がアクティブ表示に接近して命中したときに「ラッキー」といった表示（演出態様 A とは異なる表示）を伴う特殊演出が実行される演出態様 C が設けられていることとしてもよい。

【0381】

なお、本実施の形態では、所定演出の実行の有無と所定演出の演出態様とを、それぞれ異なる抽選によって決定することとしたが、これに限るものではない。例えば、所定演出の実行の有無と所定演出の演出態様とを、一括して決定するものとしてもよい。

【0382】

ステップ S 3 5 1 1 の後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、決定した演出態様を記憶し（ステップ S 3 5 1 2）、第 1 所定演出フラグをセットする（ステップ S 3 5 1 3）。

【0383】

図 4 0 は、図 3 5 に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ S 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップ S 8 1 3）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップ S 4 4 参照）のであるが、図 4 0 に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

【0384】

図 4 1 は、図 3 5 に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ S 8 0 0 0）。次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 0 0 0 で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ S 8 0 0 1）。すなわち、演出制御用 CPU 1 0 1 によってステップ S 8 0 0 1 の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 0 0 1 において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「2 2 3」や「4 4 5」のように、リーチとならないものの大当り図柄と 1 つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ S 8 0 0 1 にお

いて、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0385】

図42は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図42に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

10

【0386】

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

20

【0387】

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

【0388】

なお、演出図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当たり図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄（この実施の形態では、奇数図柄）を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄（この実施の形態では、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

30

【0389】

次いで、演出制御用CPU101は、保留予告決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8002）。保留予告決定フラグがセットされていれば（すなわち、保留予告演出が決定されていれば）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて、予告対象の保留表示を通常表示態様（本例では、青色の丸形表示）から特殊表示態様（本例では、赤色の人形表示）に変更し、保留予告演出を開始する（ステップS8004）。なお、予告対象の保留表示は、具体的には、保留予告演出記憶領域（ステップS6006参照）の記憶内容を確認することにより特定できる。次いで、演出制御用CPU101は、保留予告決定フラグをリセットするとともに、保留予告実行フラグをセットする（ステップS8005）。

40

【0390】

なお、ステップS8004の処理が実行されて保留予告演出が開始されると、その後、変動表示を終了して次の変動表示を開始し保留シフトするごとに、保留表示が1つずつ消去され、予告対象の保留表示も1つずつシフトしていく。そして、予告対象の変動表示の1つ前の変動表示を終了し、予告対象の変動表示の開始時に予告対象の保留表示が消去されることによって、保留予告演出が終了する（ステップS635、S637、S638参照）。

【0391】

また、この実施の形態では、保留シフト時に特に演出を伴うことなく、そのまま保留表

50

示が変化する場合を示しているが、保留シフト時に何らかの作用演出（例えば、キャラクタが保留表示に作用するような態様の演出）を実行して、保留表示を変化させるようにしてもよい。この場合、例えば、保留表示が変化しない場合であっても、いわゆるガセの作用演出を実行するように構成し、保留表示が変化するか否かに応じて、作用演出に登場するキャラクタの種類や数の選択割合を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、保留表示の変化態様が複数態様ある場合に（例えば、赤色の人形表示に変化する場合と、金色の人形表示に変化する場合とがある）、保留表示がいずれの態様に変化するかに応じて、作用演出に登場するキャラクタの種類や数の選択割合を異ならせるようにしてもよい。

【0392】

次いで、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出を実行するか否かを決定したり、予告演出の演出態様を設定したりする予告演出設定処理を実行する（ステップS8007）。なお、この実施の形態では、予告演出設定処理において、予告演出として、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ表示変化演出を実行可能であり、変動パターンに応じて、異なる割合で実行回数や演出種類、実行タイミングが設定される。なお、アクティブ表示変化演出にかぎらず、予告演出設定処理において、例えば、遊技者の操作を伴うボタン予告演出や、会話予告演出、可動物予告演出、ミニキャラ予告演出、群予告演出など様々な予告演出を設定するように構成してもよい。

【0393】

その後、演出制御用CPU101は、所定演出実行処理を行う（ステップS8007A）。所定演出実行処理では、所定演出（第1所定演出、第2所定演出）を実行するための設定が行われる。

【0394】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターン、および予告演出（所定演出（第1所定演出、第2所定演出）を含む）を決定した場合には予告演出に応じた通常のプロセステーブルを選択する（ステップS8008）。そして、演出制御用CPU101は、ステップS8008で選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8009）。

【0395】

図43は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【0396】

図43に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0397】

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

10

20

30

40

50

を合成して生成するようにしてもよい。

【0398】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8010）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

10

【0399】

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

【0400】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8011）。

【0401】

次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンド）のうち、1つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドを1つ削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップS8012）。

20

【0402】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8013）。

【0403】

図44は、演出制御プロセス処理における予告演出設定処理（ステップS8007）を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンドにもとづいて、アクティブ表示変化演出の有無および実行回数を決定する（ステップS6501）。なお、ステップS6501では、演出制御用CPU101は、アクティブ表示変化演出の有無および実行回数を決定するためのアクティブ表示変化演出実行回数決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、アクティブ表示変化演出の有無および実行回数を決定する。

30

【0404】

図45（A）は、アクティブ表示変化演出実行回数決定テーブルの具体例を示す説明図である。図45（A）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化演出実行回数決定テーブルには、「実行回数0回」、「実行回数1回」および「実行回数2回」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図45に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化演出の実行回数が最大2回に設定されているが、3回以上に設定されていてもよい。

40

【0405】

この実施の形態では、「実行回数0回」に決定した場合には、アクティブ表示変化演出を実行せず、「実行回数1回」または「実行回数2回」に決定した場合には、アクティブ表示変化演出を実行する。また、「実行回数1回」に決定した場合には、アクティブ表示変化演出を1回実行し、「実行回数2回」に決定した場合には、アクティブ表示変化演出を2回実行する。

【0406】

50

また、この実施の形態では、図 4 5 に示すように、アクティブ表示変化演出を実行しない場合よりも、実行する場合の方が、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように判定値が割り振られている。また、図 4 5 に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化演出を実行する回数が多い方が、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように判定値が割り振られている。

【0407】

なお、アクティブ表示変化演出決定テーブルにおける判定値の割り振りの仕方は、この実施の形態で示したものにすぎらず、例えば、非リーチはずれであっても、アクティブ表示変化演出を実行可能に判定値の割り振りを行ってもよい。また、例えば、アクティブ表示変化演出が所定回（例えば、2 回）以上行われた場合には、大当りが確定するように判定値の割り振りを行ってもよい。

10

【0408】

ステップ S 6 5 0 1 の処理が終了すると、演出制御用 CPU 1 0 1 は、決定したアクティブ表示変化演出の実行回数を変数 n にセットする（ステップ S 6 5 0 2）。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変数 n が 0 であれば（ステップ S 6 0 5 3 の Y）、すなわち、アクティブ表示変化演出を実行しないと決定した場合（または決定した実行回数分、後述するステップ S 6 5 0 4 ~ S 6 5 0 3 の処理を繰り返した場合）には、処理を終了する。

【0409】

また、変数 n が 0 でなければ（ステップ S 6 0 5 3 の Y）、すなわち、アクティブ表示変化演出を実行すると決定した場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変数 n を 1 減算し（ステップ S 6 5 0 4）、ステップ S 8 0 0 0 で読み出した変動パターンコマンドにもとづいて、アクティブ表示変化演出の種類を決定する（ステップ S 6 5 0 5）。なお、ステップ S 6 5 0 5 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、アクティブ表示変化演出の種類を決定するためのアクティブ表示変化演出種類決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、アクティブ表示変化演出の種類を決定する。

20

【0410】

図 4 5（B）は、アクティブ表示変化演出種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 4 5（B）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化演出種類決定テーブルには、「演出結果失敗」および「演出結果成功」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図 4 5（B）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化演出の種類として、演出の結果、アクティブ表示の表示態様が変化しない「演出結果失敗」と、演出の結果、アクティブ表示の表示態様が変化する「演出結果成功」とが設けられている。

30

【0411】

この実施の形態では、「演出結果失敗」に決定した場合には、演出の結果として、アクティブ表示の表示態様が変化しないアクティブ表示変化演出を実行し、「演出結果成功」に決定した場合には、演出の結果として、アクティブ表示の表示態様が変化するアクティブ表示変化演出を実行する。なお、アクティブ表示変化演出の種類「演出結果失敗」と「演出結果成功」とでは、演出の結果が異なる（すなわち、終盤の演出の内容が異なる）が、演出の開始から所定期間までは、共通の演出が実行される（図 5 0（2）、（5）参照）。

40

【0412】

この実施の形態では、図 4 5（B）に示すように、「演出結果失敗」である場合よりも、「演出結果成功」である場合の方が、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように判定値が割り振られている。

【0413】

この実施の形態では、アクティブ表示の表示態様として、通常表示態様（本例では、赤色の円形表示）の他に、第 1 特殊表示態様（本例では、赤色の人形表示）、第 2 特殊表示態様（本例では、黒色の人形表示）および第 3 特殊表示態様（本例では、金色の人形表示）が設けられている。また、アクティブ表示の第 1 特殊表示態様は、保留表示の特殊表示

50

態様に対応する。すなわち、ステップ S 6 3 5 において、合算保留記憶表示およびアクティブ表示を更新するときに、消去する保留表示を特殊表示態様により表示している場合には、アクティブ表示を第 1 特殊表示態様により表示するように更新する。以下、第 1 特殊表示態様、第 2 特殊表示態様および第 3 特殊表示態様を、特殊表示態様と総称することがある。

【 0 4 1 4 】

例えば、変動表示の開始時に、アクティブ表示の表示態様が通常表示態様である場合に、アクティブ表示変化演出「演出結果成功」が実行されると、アクティブ表示の表示態様が第 1 特殊表示態様に変化し、2 回目のアクティブ表示変化演出「演出結果成功」が実行されると、アクティブ表示の表示態様が第 2 特殊表示態様に変化する。また、変動表示の開始時に、アクティブ表示の表示態様が第 1 特殊表示態様である場合に、アクティブ表示変化演出「演出結果成功」が実行されると、アクティブ表示の表示態様が第 2 特殊表示態様に変化し、2 回目のアクティブ表示変化演出「演出結果成功」が実行されると、アクティブ表示の表示態様が第 3 特殊表示態様に変化する。したがって、この実施の形態では、保留表示のときに表示態様が特殊表示態様でない場合には、アクティブ表示が第 3 特殊表示態様まで変化しないように構成されているが、例えば、アクティブ表示が通常表示態様の場合には、アクティブ表示変化演出「演出結果成功」を最大 3 回実行可能として、第 3 特殊表示態様まで変化可能としてもよい。

【 0 4 1 5 】

なお、この実施の形態では、アクティブ表示変化演出の種類として、「演出結果失敗」と「演出結果成功」とが設けられているが、「演出結果成功」のみ設けるようにしてもよい。すなわち、アクティブ表示変化演出が開始されると、必ずアクティブ表示の表示態様が変化するようにしてもよい。また、この場合には、ステップ S 6 5 0 5 の処理を省略するようにしてもよい。

【 0 4 1 6 】

また、この実施の形態では、アクティブ表示変化演出の有無と実行回数とを決定した後、実行する演出の種類を決定する場合について説明したが、これに限らず、例えば、アクティブ表示変化演出の有無と、最終的に変化させるアクティブ表示変化演出の表示態様（以下、最終表示態様ともいう）とを決定し、決定した最終表示態様にもとづいて、アクティブ表示変化演出「演出結果成功」を実行する回数を決定するようにしてもよい。

【 0 4 1 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 0 0 0 で読み出した変動パターンコマンドにもとづいて、アクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定する（ステップ S 6 5 0 6）。なお、ステップ S 6 5 0 6 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、アクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定するためのアクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、アクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定する。

【 0 4 1 8 】

図 4 5 (C) は、アクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 4 5 (C) に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブルには、「第 1 タイミング」、「第 2 タイミング」および「第 3 タイミング」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図 4 5 (C) に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化演出の第 1 タイミングとして、「第 1 タイミング」、「第 2 タイミング」および「第 3 タイミング」とが設けられている。

【 0 4 1 9 】

この実施の形態では、「第 1 タイミング」に決定した場合には、例えば、変動表示の開示時にアクティブ表示変化演出を実行し、「第 2 タイミング」に決定した場合には、例えば、リーチ成立前にアクティブ表示変化演出を実行し、「第 3 タイミング」に決定した場合には、例えば、スーパーリーチ開始前にアクティブ表示変化演出を実行する。つまり、「第 1 タイミング」より「第 2 タイミング」、「第 2 タイミング」より「第 3 タイミング

」の方が、実行されるタイミングが遅くなるように構成されている。なお、この実施の形態で示した例に限らず、例えばスーパーリーチの実行中や、演出図柄が停止表示される直前等、任意のタイミングでアクティブ表示変化演出を実行可能としてもよい。

【0420】

この実施の形態では、図45(B)に示すように、「第1タイミング」より「第2タイミング」、「第2タイミング」より「第3タイミング」でアクティブ表示変化演出が実行される方が、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなるように判定値が割り振られている。つまり、実行されるタイミングに応じて、大当りに対する期待度(信頼度)が異なるように構成されている。

【0421】

なお、この実施の形態では、アクティブ表示変化演出が実行されるタイミングが遅い方が、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなる場合を示しているが、例えば、実行されるタイミングが早い方が大当りに対する期待度(信頼度)が高くなるようにしてもよいし、特定のタイミングで実行されたときに、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなるようにしてもよい。

【0422】

次いで、演出制御用CPU101は、RAMに設けられたアクティブ表示変化演出記憶領域に、決定したアクティブ表示変化演出の種類と実行タイミングとを記憶する(ステップS6507)。その後、ステップS6503に移行し、ステップS6501で決定した実行回数分のアクティブ表示変化演出の種類と実行タイミングと決定して記憶するまで、

【0423】

図46は、図41のステップS8007Aにて実行される所定演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図46に示す所定演出実行処理では、まず、演出制御用CPU101は、第1所定演出フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS2701)。セットされている場合、すなわち第1所定演出の実行が決定されている場合には、演出制御用CPU101は、ターゲット保留数Kの値を「1」減算し(ステップS2705)、第1所定演出の実行を設定する(ステップS2706)。具体的には、まず、ターゲット保留数Kの値にもとづいてターゲット保留表示を特定する。例えば、ターゲット保留数Kが「2」であれば、2番目の保留表示をターゲット保留表示として特定する。また、例えば、ターゲット保留数Kが「3」であれば、3番目の保留表示をターゲット保留表示として特定する。そして、ステップS3512において記憶した演出態様を読み出し、特定したターゲット保留表示に対する、読み出した演出態様による第1所定演出の実行を設定する。ここで設定された第1所定演出に応じたプロセステーブルがステップS8008において選択されるものである。

【0424】

そして、演出制御用CPU101は、第1所定演出フラグをリセットする(ステップS2707)。

【0425】

また、ステップS2701において、第1所定演出フラグがセットされていない場合、すなわち、第1所定演出の実行が決定されていない場合、演出制御用CPU101は、第2所定演出の実行の有無を決定するための第2所定演出実行抽選を実行する(ステップS2708)。具体的には、図39(a)に示した所定演出実行抽選テーブルを用いて第2所定演出の実行の有無を決定する。

【0426】

ステップS2708において、第2所定演出を実行しないことが決定された場合には、そのまま所定演出実行処理を終了する。第2所定演出を実行することが決定された場合には、演出制御用CPU101は、実行する第2所定演出の演出態様を決定するための第2所定演出態様決定抽選を行う(ステップS2710)。具体的には、図39(b)に示した所定演出態様決定抽選テーブルを用いて第2所定演出の演出態様を決定する。

【0427】

そして、演出制御用CPU101は、第2所定演出の実行を設定する（ステップS2711）。具体的には、アクティブ表示に対する、ステップS2710において決定した演出態様による第2所定演出の実行を設定する。ここで設定された第2所定演出に応じたプロセステーブルがステップS8008において選択されるものである。

【0428】

このように、本実施の形態では、変動開始時に第1所定演出フラグがセットされている場合には第1所定演出を実行するとともに第2所定演出は実行せず、変動開始時に第1所定演出フラグがセットされていない場合には第1所定演出を実行せずに第2所定演出を実行し得る構成とした。すなわち、一の変動において第1所定演出および第2所定演出のいずれか一方しか実行し得ない構成としたが、これに限るものではなく、一の変動において第1所定演出および第2所定演出の両方を実行可能であることとしてもよい。その場合、第1所定演出および第2所定演出の実行タイミングをずらしたり、各所定演出における所定画像の表示態様（表示位置、表示形態、表示色など）を異ならせることにより、遊技者にそれぞれの所定演出を認識しやすくさせることができる。

【0429】

図47は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8103）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS8104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS8105）。

【0430】

次いで、演出制御用CPU101は、スーパーリーチの開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS8106）。なお、スーパーリーチの開始タイミングとなっているか否かは、例えば、プロセスデータの内容を確認することにより判定できる。スーパーリーチの開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、アクティブ表示が特殊表示態様により表示されているか否かを確認し（ステップS8108）、特殊表示態様により表示されていれば、アクティブ表示をリーチ対応特殊表示態様（例えば、片手を挙げている人形表示。図49（6）参照）に更新する（ステップS8109）。ステップS8109では、直前のアクティブ表示の表示態様を引き継いだリーチ対応特殊表示態様によりアクティブ表示態様が表示される。具体的には、直前のアクティブ表示が第1特殊表示態様（本例では、赤色の人形表示）により表示されている場合には、リーチ対応特殊表示態様として、片手を挙げている赤色の人形表示に変更され、直前のアクティブ表示が第2特殊表示態様（本例では、黒色の人形表示）により表示されている場合には、リーチ対応特殊表示態様として、片手を挙げている黒色の人形表示に変更される。なお、この実施の形態で説明した場合に限らず、例えば、直前のアクティブ表示が特殊表示態様であれば、第1特殊表示態様～第3特殊表示態様のいずれであるかに関わらず、共通のリーチ対応特殊表示態様に変更するようにしてもよい。また、例えば、スーパーリーチの開始タイミングとなったときに、いずれかの保留表示が特殊表示態様であれば、保留表示をリーチ対応特殊表示態様（例えば、片手を挙げている人形表示）に変更するようにしてもよい。

【0431】

そして、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS8114）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に応じた値に更新する（ステップS8115）。

【0432】

図48は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8301）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS8305に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップS8304で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を確定表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS8302の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS8305に移行する。

10

【0433】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において左中右の演出図柄の停止図柄を確定表示させる制御を行う（ステップS8302）。

【0434】

次いで、ステップS8302の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップS8303のN）、演出制御用CPU101は、ステップS8311に移行する。

【0435】

ステップS8302の処理で大当り図柄または小当り図柄を確定表示した場合には（ステップS8303のY）、演出制御用CPU101は、アクティブ表示が特殊表示態様（第1特殊表示態様、第2特殊表示態様および第3特殊表示態様）であるか否かを確認する（ステップS8303）。そして、アクティブ表示が特殊表示態様であれば、演出制御用CPU101は、アクティブ表示を当り対応特殊表示態様（例えば、両手を挙げている人形表示。図49（7）参照）に変更する（ステップS8313b）。また、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットする（ステップS8304）。ステップS8313bでは、直前のアクティブ表示の表示態様を引き継いだ当り対応特殊表示態様によりアクティブ表示態様が表示される。具体的には、直前のアクティブ表示が第1特殊表示態様（本例では、赤色の人形表示）により表示されている場合には、当り対応特殊表示態様として、両手を挙げている赤色の人形表示に変更され、直前のアクティブ表示が第2特殊表示態様（本例では、黒色の人形表示）により表示されている場合には、当り対応特殊表示態様として、両手を挙げている黒色の人形表示に変更される。なお、この実施の形態で説明した場合に限らず、例えば、直前のアクティブ表示が特殊表示態様であれば、第1特殊表示態様～第3特殊表示態様のいずれであるかに関わらず、共通の当り対応特殊表示態様に変更するようにしてもよい。

20

30

【0436】

なお、この実施の形態では、大当り図柄または小当り図柄を確定表示したときに、特殊表示態様により表示されたアクティブ表示を当り対応特殊表示態様に変更するように構成されているが、大当り図柄が確定表示されたときと、小当り図柄が確定表示されたときとで、当り対応特殊表示態様の種別を異ならせるようにしてもよいし、通常大当り図柄が確定表示されたときと、確変大当り図柄が確定表示されたときとで、当り対応特殊表示態様の種別を異ならせるようにしてもよい。また、アクティブ表示が特殊表示態様により表示されている場合に、はずれ図柄が確定表示されると、アクティブ表示をはずれ対応特殊表示態様に変更するようにしてもよい。つまり、演出図柄が停止表示されると、表示結果に応じて、アクティブ表示の表示態様を変更するようにしてもよい。また、例えば、大当り図柄または小当り図柄を確定表示したときに、いずれかの保留表示が特殊表示態様であれば、保留表示を当り対応特殊表示態様（例えば、両手を挙げている人形表示）に変更するようにしてもよい。

40

【0437】

50

また、アクティブ表示を当り対応特殊表示態様に変更する処理は、例えば、演出図柄変動中処理において実行されるように構成してもよい。また、この場合、大当り図柄または小当り図柄が確定表示される前に、アクティブ表示を当り対応特殊表示態様に変更するようにしてもよい。

【0438】

次いで、演出制御用CPU101は、いずれかの当り開始指定コマンド（大当り開始指定コマンド（コマンドA001（H））、小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（A002（H）））を受信したか否かを確認する（ステップS8305）。なお、いずれかの当り開始指定コマンドを受信したか否かは、具体的には、コマンド解析処理において、いずれかの当り開始指定コマンドを受信したことにもとづいてセットされるフラグを確認することにより判定できる。いずれかの当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS8306）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8307）。

【0439】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS8308）、プロセスタータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8309）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8310）。

【0440】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップS8303のN）、演出制御用CPU101は、所定のフラグ（例えば、後述する保留非表示フラグなど）をリセットし（ステップS8311）、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS8312）。なお、この実施の形態で説明した場合に限らず、表示結果がはずれである場合、すなわち、はずれ図柄が導出表示された場合にも、アクティブ表示の表示態様を変更させるようにしてもよい。例えば、はずれ図柄が導出表示されたときに、直前のアクティブ表示が特殊表示態様であれば、はずれ対応特殊表示態様（例えば、うなだれている人形表示。図49（8）参照）に変更するようにしてもよい。

【0441】

なお、この実施の形態では、記載を省略しているが、小当りである場合には、小当りに応じた表示を行うように制御する。例えば、小当りである場合には大当りとは異なるのであるから、そのまま大当り表示処理に移行するのではなく、小当り用のプロセステーブルを選択して小当り遊技用の演出を所定期間行うように構成することが望ましい。

【0442】

次に、保留予告演出およびアクティブ表示の表示態様の具体例について説明する。図49は、保留予告演出およびアクティブ表示の表示態様の具体例を示す説明図である。なお、図49において、（1）（2）（3）の順に演出画面の態様が遷移する。

【0443】

図49（1）に示すように、左中右の図柄表示エリア9L，9C，9Rにおいて演出図柄の変動表示を実行しているときに、新たな始動入賞が発生したものとする。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、新たな始動入賞にもとづく入賞時判定結果にもとづいて保留予告演出の実行を決定したものとする（ステップS6004参照）。そして、変動時間を経過すると、図49（2）に示すように、変動表示を終了し、演出表示装置9において演出図柄の停止図柄が確定表示される。

【0444】

次いで、図49（3）に示すように、左中右の図柄表示エリア9L，9C，9Rにおい

10

20

30

40

50

て演出図柄の変動表示を開始する。ここで、変動表示を開始するときに、保留予告演出として、演出表示装置 9 において保留表示が特殊表示態様（本例では、人形表示（18c - 1 参照））に変更される。そして、変動時間を経過すると、図 49（4）に示すように、変動表示を終了し、演出表示装置 9 において演出図柄の停止図柄が確定表示される。

【0445】

次いで、図 49（5）に示すように、左中右の図柄表示エリア 9L, 9C, 9R において演出図柄の変動表示を開始する。ここで、変動表示を開始するときに、演出表示装置 9 において、アクティブ表示が、消去される保留表示の表示態様（本例では、人形表示（18c - 1 参照））に応じた表示態様である第 1 特殊表示態様（本例では、人形表示（18d - 1 参照））に更新される。

【0446】

次いで、図 49（6）に示すように、演出表示装置 9 において、左右の図柄表示が停止され、リーチ状態となると、アクティブ表示が、リーチ状態に応じた表示態様であるリーチ対応特殊表示態様（本例では、片手を挙げた人形表示）に更新される。

【0447】

そして、図 49（7）に示すように、演出表示装置 9 において、全ての図柄表示が停止され、大当たり図柄が確定表示されると、アクティブ表示が、当たりが確定した状態に応じた表示態様である当り対応特殊表示態様（本例では、両手を挙げた人形表示）に更新される。

【0448】

また、図 49（8）に示すように、演出表示装置 9 において、全ての図柄表示が停止され、はずれ図柄が確定表示されると、アクティブ表示が、はずれが確定した状態に応じた表示態様であるはずれ対応特殊表示態様（本例では、うなだれている人形表示）に更新される。

【0449】

次に、アクティブ表示変化演出の具体例について説明する。図 50 は、アクティブ表示変化演出の具体例を示す説明図である。

【0450】

図 50（1）に示すように、左中右の図柄表示エリア 9L, 9C, 9R において演出図柄の変動表示を開始するときに、アクティブ表示変化演出が開始されると、図 50（2）に示すように、アクティブ表示が点滅表示される。

【0451】

そして、アクティブ表示変化演出の種類が「演出結果失敗」（図 45（B）参照）の場合には、図 49（4）に示すように、アクティブ表示が変化することなく、アクティブ表示の点滅表示が終了し、アクティブ表示変化演出が終了する。

【0452】

また、アクティブ表示変化演出の種類が「演出結果成功」（図 45（B）参照）の場合には、図 49（3）に示すように、アクティブ表示が第 1 特殊表示態様（本例では、人形表示（18d - 1 参照））に変更される。また、図 49（3）に示す例では、アクティブ表示が通常表示態様とは異なる表示態様に変更されると、アクティブ表示に注目させるために、保留表示が非表示に制御される。図 50（2）～（4）に示すように、アクティブ表示変化演出の種類「演出結果失敗」と「演出結果成功」とでは、演出の結果が異なるが、演出の開始から所定期間までは、アクティブ表示が点滅表示するという共通演出（図 50（2））が実行される。

【0453】

次に、図 51～図 53 を用いて、所定演出が実行される際の演出表示装置 9 における表示例について説明する。なお、上述した実施の形態では説明を省略したが、保留表示の表示形態が異なる複数の演出モードが設けられているものとする。複数の演出モードには、アクティブ表示部 18d が左端に表示されるとともに、合算保留記憶表示部 18c が該アクティブ表示部 18d の右側に表示されている演出モード A（図 1 参照）と、アクティブ

10

20

30

40

50

表示部 18d が中央に表示されるとともに、合算保留記憶表示部 18c が該アクティブ表示部 18d の左右に分かれて表示されている演出モード B（左側に第 1 保留記憶に対応する第 1 保留表示、右側に第 2 保留記憶に対応する第 2 保留表示が表示されている）とが含まれており、図 5 1 ~ 図 5 3 では演出モード B における表示例を示すものである。

【0454】

図 5 1 は、本実施の形態における、第 1 所定演出を実行する場合の表示例である。図 5 1 における表示例では、ターゲット保留記憶が発生したときにターゲット保留数 K として「2」がセットされ、第 1 所定演出の演出態様として演出態様 A が決定された場合における第 1 所定演出の実行時の表示例を示すものである。なお、ターゲット保留記憶が発生してから次の変動が開始されるまでの間に、さらに保留記憶が 1 つ発生したものとする。

10

【0455】

例えば、図 5 1 (A) に示すように、アクティブ表示および 2 つの第 2 保留表示が表示されているときに変動が開始される。このとき、ターゲット保留数 K の値が「1」減算されて「1」となる。次に、図 5 1 (B) に示すように、流星の表示が開始されるとともに、ターゲット保留記憶である 1 つ目の第 2 保留表示のキャラクタの顔が流星の方向を向くように表示される。これにより、ターゲット保留記憶が 1 つ目の第 2 保留表示であることを遊技者に認識させ易くし、流星がターゲット保留記憶に命中することを遊技者に期待させることができる。そして、図 5 1 (C) に示すように、流星がターゲット保留記憶である 1 つ目の第 2 保留表示に命中するとともに、「チャンス」が表示される特殊演出が実行される。これにより、ターゲット保留記憶である 1 つ目の第 2 保留表示における期待感を遊技者に与えることができる。

20

【0456】

図 5 2 は、本実施の形態における、第 2 所定演出（演出態様 A）を実行する場合の表示例である。図 5 2 における表示例では、第 2 所定演出の演出態様として演出態様 A が決定された場合における第 2 所定演出の実行時の表示例を示すものである。

【0457】

例えば、図 5 2 (A) に示すように、アクティブ表示および 2 つの第 2 保留表示が表示されているときに変動が開始される。次に、図 5 2 (B) に示すように、流星の表示が開始されるとともに、予告対象であるアクティブ表示のキャラクタの顔が流星の方向を向くように表示される。これにより、予告対象がアクティブ表示であることを遊技者に認識させ易くし、流星がアクティブ表示に命中することを遊技者に期待させることができる。そして、図 5 2 (C) に示すように、流星が予告対象であるアクティブ表示に命中するとともに、「チャンス」が表示される特殊演出が実行される。これにより、実行中の変動における期待感を遊技者に与えることができる。なお、所定演出以外にも、図 5 2 (C) に示す表示と同様の表示がなされる（アクティブ表示に対して「チャンス」が表示される）演出が設けられていることとしてもよい。例えば、実行中の変動における大当りに対する信頼度にもとづいてアクティブ表示の表示態様を変化させる演出として、「チャンス」が付された表示態様にアクティブ表示を変化させる演出を行うこととしてもよい。

30

【0458】

図 5 3 は、本実施の形態における、第 2 所定演出（演出態様 B）を実行する場合の表示例である。図 5 3 における表示例では、第 2 所定演出の演出態様として演出態様 B が決定された場合における第 2 所定演出の実行時の表示例を示すものである。

40

【0459】

例えば、図 5 3 (A) に示すように、アクティブ表示および 2 つの第 2 保留表示が表示されているときに変動が開始される。次に、図 5 3 (B) に示すように、流星の表示が開始されるとともに、予告対象であるアクティブ表示のキャラクタの顔が流星の方向を向くように表示される。これにより、予告対象がアクティブ表示であることを遊技者に認識させ易くし、流星がアクティブ表示に命中することを遊技者に期待させることができる。そして、図 5 3 (C), (D) に示すように、流星が予告対象であるアクティブ表示に命中せずにそのまま流れていくこととなる。

50

【0460】

図54は、演出図柄変動中処理の変形例を示すフローチャートである。図54に示す例では、保留表示が非表示に制御されていることを示す保留非表示フラグがセットされていない場合（ステップS8110のN）には、演出制御用CPU101は、アクティブ表示が特殊表示態様であるか否か（すなわち、通常表示態様とは異なる表示態様であるか否か）を確認する（ステップS8111）。そして、特殊表示態様であれば、演出制御用CPU101は、保留表示を非表示に制御するとともに、保留非表示フラグをセットする（ステップS8112, S8113）。このような制御が行われることによって、アクティブ表示が通常表示態様とは異なる表示態様に変更されたときには、保留表示が非表示になるため、遊技者をアクティブ表示に注目させることができる。なお、保留表示を非表示に制御するものに限らず、例えば、縮小して表示したり、透過度を高めて表示することにより視認困難とすることで、アクティブ表示に注目させるようにしてもよい。

10

【0461】

次いで、図50（5）に示すように、演出表示装置9において、左の図柄表示が停止されたときに、2回目のアクティブ表示変化演出が開始されると、第1特殊表示態様のアクティブ表示（本例では、人形表示）が点滅表示される。

【0462】

そして、アクティブ表示変化演出の種類が「演出結果失敗」（図45（B）参照）の場合には、図50（7）に示すように、アクティブ表示が第1特殊表示態様のまま変化することなく、アクティブ表示の点滅表示が終了し、アクティブ表示変化演出が終了する。

20

【0463】

また、アクティブ表示変化演出の種類が「演出結果成功」（図45（B）参照）の場合には、図50（6）に示すように、アクティブ表示が第1特殊表示態様（本例では、頭部が白色の人形表示）から第2特殊表示態様（本例では、頭部が黒色の人形表示）に変更される。

【0464】

図50に示す例では、2回目のアクティブ表示変化演出が終了したタイミングで、左右の演出図柄が停止され、リーチ状態となっており（図50（6）、（7））、アクティブ表示の表示態様によって、リーチ状態に移行したときの期待度が異なるものとなっている。

30

【0465】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示（例えば、第1特別図柄や第2特別図柄、演出図柄の変動表示）に対応する対応画像（例えば、アクティブ表示や保留表示）を表示する画像表示手段（例えば、アクティブ表示部18dや合算保留記憶表示部18c）を備えている。そして、画像表示手段は、可変表示中において、有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御される旨の報知が行われた（例えば、大当り図柄（または小当り図柄）が停止表示された）後に、異なる表示態様（例えば、当り対応特殊表示態様。図49（7）参照）により対応画像を表示するように構成されている。そのように構成されることによって、対応画像の表示態様に着目させることができ、興趣を向上させることができる。

40

【0466】

なお、この実施の形態では、大当り図柄（または小当り図柄）が確定表示されたときに、異なる表示態様により対応画像を表示する場合について説明したが、例えば、大当り遊技状態に制御されることや大当り遊技後に確変状態に制御されること等、有利な状態に制御されることを示す画像表示（例えば「大当り」という文字画像の表示）や音声出力、発光制御がなされることにより、その旨の報知が行われたときに、異なる表示態様により対応画像を表示するようにしてもよい。また、例えば、大当りか否かを煽る演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出）において、演出の結果として大当りとなることがわかった時点（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した時点）で、対応画像の表示態様を変化させるものであってもよい。また、可変表示中に大当り確定である

50

ことを示す演出が実行された場合には、その時点で対応画像の表示態様を変化させるものであってもよい。また、この実施の形態では、図49(7)に示すように、大当り図柄として、ゾロ目の組み合わせの演出図柄が停止表示されているが、これに限らず、任意の組み合わせの演出図柄が停止表示されてもよい。また、大当り図柄が停止表示されたとき(すなわち当りとなることが示されたとき)に限らず、例えば、チャンス目図柄が仮停止表示されたとき(すなわち再変動が行われることが示されたとき)に、対応画像の表示態様を変化させるものであってもよい。

【0467】

また、この実施の形態では、対応画像の具体例として、アクティブ表示や保留表示を用いて説明したが、アクティブ表示や保留表示とは異なるものであってもよい。例えば、可変表示が開始することに伴って表示が開始される画像(例えば、キャラクタ画像や予告用画像)であってもよい。また、可変表示が行われているか否かに関わらず、常に表示される画像であって、可変表示が開始されたときに表示態様が変わるものを対応画像としてもよい。具体的には、演出表示装置9において、常に表示され、可変表示が開始されると表示態様が変わる(例えば、キャラクタが動くように表示制御される)キャラクタ画像を対応画像としてもよい。また、少なくとも可変表示が開始されるときには表示が開始されており、大当り遊技状態等、有利な状態に制御されることが報知されるときまで継続して表示される画像であれば、キャラクタ画像に限らず、予告用の画像など任意の画像を対応画像としてもよい。

【0468】

また、この実施の形態では、可変表示を開始するときの対応画像の表示態様により期待度が異なる(例えば、可変表示を開始するときに、入賞時判定結果にもとづいて、保留表示の表示態様が変わる保留予告演出が実行される。また、アクティブ表示は、可変表示を開始するときに、消去される保留表示の表示態様に応じた表示態様により表示するように更新される。したがって、保留表示が特殊表示態様により表示されているときには、保留表示に対応する変動表示が大当りとなる期待度が高く、アクティブ表示が特殊表示態様により表示されているときには、当該変動表示が大当りとなる期待度が高くなる)ように構成されている。そのように構成されることによって、対応画像の表示態様に着目させることができ、興趣を向上させることができる。

【0469】

また、この実施の形態では、対応画像の表示態様を複数回変化させることが可能である(例えば、アクティブ表示変化演出を最大2回実行可能である。図45(A)参照。また、保留予告演出とアクティブ表示変化演出とにより、一の変動表示に対応する画像(保留表示またはアクティブ表示)を複数回変化させることもできる)ように構成されている。そのように構成されることによって、対応画像の表示態様が変わることに期待を持たせることができ、興趣を向上させることができる。なお、この実施の形態では、アクティブ表示変化演出を複数回実行可能であるが、同様に、保留予告演出も複数回実行可能とし、保留表示を複数回変化させることができるようにしてもよい。

【0470】

また、この実施の形態では、未だ開始されていない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)を備えている。また、画像表示手段は、保留記憶手段によって保留記憶として記憶されている可変表示に対応する保留画像(例えば、保留表示)を表示する保留画像表示手段(例えば、合算保留記憶表示部18c)と、実行中の可変表示に対応する対応画像(例えば、アクティブ表示)を表示する対応画像表示手段(例えば、アクティブ表示部18d)とを含む。そして、対応画像は、保留画像または対応画像の少なくとも一方であるように構成されている。そのように構成されることによって、保留記憶を遊技者に認識させることができる。

【0471】

また、この実施の形態では、対応画像表示手段は、可変表示が開始されるときに、保留画像表示手段によって表示されていた該可変表示に対応する保留画像の表示態様と少なく

とも一部が共通する表示態様により対応画像を表示する（例えば、アクティブ表示は、可変表示を開始するときに、消去される保留表示の表示態様に応じた表示態様により表示するように更新される。具体的には、消去される保留表示の表示態様が特殊表示態様（本例では、人形表示。図49（4）参照）であれば、アクティブ表示は、第1特殊表示態様（本例では、人形表示。図49（5）参照）により表示される）ように構成されている。そのように構成されることによって、いずれの保留画像に対応する可変表示が開始されたのかを認識しやすくすることができる。

【0472】

また、この実施の形態では、画像表示手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示される可能性に応じて、異なる表示態様（例えば、保留表示の通常表示態様や特殊表示態様。また、アクティブ表示の通常表示態様や第1特殊表示態様、第2特殊表示態様、第3特殊表示態様）により対応画像を表示するように構成されている。そのように構成されることによって、対応画像に注目させることができる。なお、この実施の形態では、アクティブ表示変化演出により複数の特殊表示態様に变化可能であるが、同様に、保留予告演出により複数の特殊表示態様に变化可能としてもよい。

10

【0473】

また、この実施の形態では、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ演出など）を実行する特定演出実行手段を備えている。そして、画像表示手段は、特定演出が実行されているときと、特定演出が実行されていないときとで、異なる表示態様により対応画像を表示する（例えば、スーパーリーチ演出中には、リーチ対応特殊表示態様（本例では、片手を挙げて人形表示。図49（6）参照）によりアクティブ表示が表示される）ように構成されている。そのように構成されることによって、特定演出が実行されることの興趣を向上させることができる。なお、この実施の形態では、スーパーリーチ演出の実行中に、アクティブ表示の表示態様を変化させるように構成されているが、スーパーリーチ演出に限らず、例えば、擬似連演出の擬似連回数に応じてアクティブ表示の表示態様を変化させてもよいし、他の任意の演出に応じてアクティブ表示の表示態様を変化させてもよい。また、この実施の形態で示した例に限らず、特定演出が実行されているときと、特定演出が実行されていないときとで、異なる表示態様により対応画像を表示する構成を備えていなくてもよい。

20

【0474】

また、この実施の形態では、保留画像表示手段は、所定の表示態様により対応画像が表示されているとき（例えば、特殊表示態様によりアクティブ表示が表示されているとき）には、保留画像を視認困難な状態（例えば、非表示や縮小表示、透過度を高めた表示など）に制御するように構成されていてもよい。そのように構成されることによって、対応画像に注目させることができる。

30

【0475】

また、この実施の形態では、可変表示の実行中に、対応画像の表示態様を変化させるときと、対応画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出（例えば、アクティブ表示の点滅表示。図50（2）参照）、該共通演出を実行した後に対応画像の表示態様を変化させる成功演出（例えば、アクティブ表示の表示態様に変化する。図50（3）参照）または対応画像の表示態様を変化させない失敗演出（例えば、アクティブ表示の表示態様に変化しない。図50（4）参照）とを実行可能な演出実行手段とを備えている。そして、可変表示の実行中における複数タイミング（例えば、第1タイミング～第3タイミング）のうち、いずれのタイミングで共通演出を実行するかに応じて、成功演出を実行する割合が異なる（例えば、アクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブル（図45（C））参照）ように構成されている。そのように構成されることによって、共通演出の実行タイミングに注目させることができる。なお、この実施の形態では、演出の結果としてアクティブ表示の表示態様に変化しないアクティブ表示変化演出と、変化するアクティブ表示変化演出とを実行可能であるが、同様に、演出の結果として保留表示の表示態様に変化しない保留予告演出と、変化する保留予告演出とを実行可能としてもよい。

40

50

また、この実施の形態では、複数のタイミングでアクティブ表示変化演出を実行可能であるが、同様に、複数のタイミングで保留予告演出を実行可能としてもよい。また、いずれのタイミングで保留予告演出を実行するかによって、保留表示が変化する割合が異なるようにしてもよい。

【0476】

また、この実施の形態では、保留予告演出とアクティブ表示変化演出とについて、演出内容をそれぞれ決定して実行しているが、例えば、入賞時判定結果にもとづいて、保留予告演出とアクティブ表示変化演出との演出内容を一括決定して実行するようにしてもよい。具体的には、入賞時判定結果にもとづいて、一の変動表示に対応する保留表示の表示態様の变化（演出実行回数（変化成功・変化失敗）、変化後の表示態様、実行タイミングなど）と、当該一の変動表示に対応するアクティブ表示の表示態様の变化（演出実行回数（変化成功・変化失敗）、変化後の表示態様、実行タイミングなど）とを決定して実行するようにしてもよい。この場合には、入賞時判定結果にもとづいて決定した演出内容によって、保留表示のときには変化することなく、入賞時判定結果に対応する当該変動において、アクティブ表示の表示態様が初めて変化することもある。

【0477】

また、以上に説明したように、本実施の形態では、可変表示（例えば、第1特別図柄や第2特別図柄、演出図柄の変動表示）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、実行中の可変表示に対応する特別画像（例えば、アクティブ表示）を表示する特別画像表示手段（例えば、アクティブ表示部18d）と、特別画像とは異なる所定画像（例えば流星）を表示する所定画像表示手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS2706，S2711において設定した所定演出に対応するプロセステーブルをステップS8008において選択し、ステップS8010，S8105を実行する部分）とを備え、特別画像表示手段は、有利状態に制御される旨の報知が行われた（例えば、大当り図柄（または小当り図柄）が停止表示された）後に、異なる表示態様（例えば、当り対応特殊表示態様。図49（7）参照）により特別画像を表示し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8313bを実行する部分）、所定画像の表示位置と関連のある表示態様にて特別画像を表示可能である（例えば、ステップS8010，S8105の処理を実行することにより、アクティブ表示におけるキャラクタが所定画像の表示位置の方向を向くように表示される）こととした。これにより、予告対象が特別画像であることを遊技者に認識させ易くすることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0478】

また、以上に説明したように、本実施の形態では、可変表示（例えば、第1特別図柄や第2特別図柄、演出図柄の変動表示）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、未だ開始されていない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）と、保留記憶手段によって保留記憶として記憶されている可変表示に対応する保留画像（例えば、保留表示）を表示する保留画像表示手段（例えば、合算保留記憶表示部18c）と、実行中の可変表示に対応する特別画像（例えば、アクティブ表示）を表示する特別画像表示手段（例えば、アクティブ表示部18d）とを備え、保留画像および特別画像とは異なる所定画像（例えば流星）を表示し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS2706，S2711において設定した所定演出に対応するプロセステーブルをステップS8008において選択し、ステップS8010，S8105を実行する）、特別画像表示手段は、有利状態に制御される旨の報知が行われた（例えば、大当り図柄（または小当り図柄）が停止表示された）後に、異なる表示態様（例えば、当り対応特殊表示態様。図49（7）参照）により特別画像を表示し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8313bを実行する部分）、保留画像表示手段は、所定画像の表示位置と関連のある表示態様にて保留画像を表示可能である（例えばステップS8010，S8105の処理を実行することにより、ターゲット保留表示におけ

るキャラクタが所定画像の表示位置の方向を向くように表示される)こととした。これにより、予告対象が保留表示であることを遊技者に認識させ易くすることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0479】

なお、本実施の形態では、「所定画像」として流星を表示することとしたが、これに限るものではない。例えば、風船、蝶、矢など、保留画像および特別画像(アクティブ表示)と異なるものであればいずれの画像を「所定画像」として表示することとしてもよい。

【0480】

また、「所定画像」として1種類の画像を表示することとしたが、複数種類の画像を「所定画像」として表示可能であることとしてもよい。例えば、所定演出の演出態様として、流星を「所定画像」として表示する第1態様と、風船を「所定画像」として表示する第2態様とが設けられており、遊技者にとって有利な状態(例えば、大当たり)に制御することに対する信頼度や、特殊演出の実行の有無(予告対象に命中するか否か)などにもとづいて異なる割合にて一の演出態様を選択し(例えば、特殊演出を実行する場合には第1態様を選択しやすく、実行しない場合には第2態様を選択しやすい)、選択した演出態様にて所定演出を行うこととしてもよい。また、一の予告対象(保留表示またはアクティブ表示)に対して複数の所定画像を同時に表示し、いずれかの所定画像が予告対象に接近(命中)する一方で、他の所定画像は予告対象に接近(命中)しない態様の所定演出を実行可能であることとしてもよい。

【0481】

また、本実施の形態では、第1所定演出における「所定画像」と、第2所定演出における「所定画像」とを共通の表示としたが、これに限るものではない。例えば、第1所定演出においては流星を、第2所定演出においては風船を表示することとしてもよい。

【0482】

また、本実施の形態では、予告対象である保留表示またはアクティブ表示に対して作用する(接近する)所定画像を表示することとしたが、これに限るものではない。例えば、予告対象である保留表示またはアクティブ表示とは異なる画像に対して作用する所定画像を表示することとしてもよい。

【0483】

また、所定画像を表示すること自体が信頼度を示す予告演出となっているものであってもよい。また、予告対象の変動において実行する予告演出を示唆する所定画像(例えば、予告対象の変動において実行するリーチの名称)を表示することとしてもよい。

【0484】

また、本実施の形態では、第1所定演出の開始タイミングを、ターゲット保留表示が発生した次の変動開始タイミングとしたが、これに限るものではない。例えば、ターゲット保留表示が消去されるよりも前のタイミングであれば、ターゲット保留表示が発生したタイミング(始動入賞時)や、ターゲット保留表示が発生してから次の変動が開始されるまでのタイミング(始動入賞時から所定時間が経過したタイミング、所定の演出が発生したタイミング、遊技者の動作(例えば、プッシュボタン120への操作)を検出したタイミングなど)や、ターゲット保留表示が発生した次の変動が開始された後のタイミング(ターゲット保留表示が2個目の保留記憶となったタイミング、所定の演出が発生したタイミング、遊技者の動作(例えば、プッシュボタン120への操作)を検出したタイミングなど)など、いずれのタイミングであってもよい。また、ターゲット保留表示が所定個目(例えば、1個目)の保留表示となるタイミングに第1所定演出の実行を開始してもよい。また、擬似連を伴う変動である場合には、再変動がなされる毎に第1所定演出が繰り返し実行されるものであってもよい。

【0485】

また、本実施の形態では、第1所定演出の開始タイミングを常に一定(ターゲット保留表示が発生した次の変動開始タイミング)であることとしたが、これに限るものではなく、例えば、第1所定演出の開始タイミングとして複数のタイミングが設けられており、状

況に応じていずれかのタイミングにて第 1 所定演出を開始することとしてもよい。具体的には、遊技者にとって有利な状態（例えば、大当たり）となるか否か、または特殊演出の実行の有無（ターゲット保留表示に流星が命中するか否か）などにもとづいて異なる割合にて第 1 所定演出の開始タイミングを選択することとしてもよい。例えば、第 1 所定演出の開始タイミングが早いほど、大当たりに対する信頼度が高くなるよう構成してもよい。また、変動が行われる度に、予告対象である保留表示に対して第 1 所定演出が実行されるものであってもよい。

【 0 4 8 6 】

また、本実施の形態では、第 2 所定演出の開始タイミングを、予告対象であるアクティブ表示に対応する変動開始タイミングとしたが、これに限るものではない。例えば、予告対象であるアクティブ表示が消去されるよりも前のタイミングであれば、変動開始から所定時間が経過したタイミング、所定の演出が発生したタイミング、遊技者の動作（例えば、押しボタン 1 2 0 への操作）を検出したタイミングなど、いずれのタイミングであってよい。また、擬似連を伴う変動である場合には、再変動がなされる毎に第 2 所定演出が繰り返し実行されるものであってもよい。

【 0 4 8 7 】

また、本実施の形態では、第 2 所定演出の開始タイミングを常に一定（予告対象であるアクティブ表示に対応する変動開始タイミング）であることとしたが、これに限るものではなく、例えば、第 2 所定演出の開始タイミングとして複数のタイミングが設けられており、状況に応じていずれかのタイミングにて第 2 所定演出を開始することとしてもよい。具体的には、遊技者にとって有利な状態（例えば、大当たり）となるか否か、または特殊演出の実行の有無（アクティブ表示に流星が命中するか否か）などにもとづいて異なる割合にて第 2 所定演出の開始タイミングを選択することとしてもよい。例えば、第 2 所定演出の開始タイミングが早いほど、大当たりに対する信頼度が高くなるよう構成してもよい。

【 0 4 8 8 】

また、本実施の形態では、演出態様 A における第 1 所定演出を実行する場合には、所定画像である流星がターゲット保留表示に命中するタイミングを、第 1 所定演出が開始されてから 2 秒後であることとしたが、これに限るものではない。例えば、所定の演出が発生したタイミング、遊技者の動作（例えば、押しボタン 1 2 0 への操作）を検出したタイミングなどとしてよい。

【 0 4 8 9 】

また、本実施の形態では、第 1 所定演出において所定画像である流星がターゲット保留表示に命中するタイミングを、常に一定（第 1 所定演出が開始されてから 2 秒後）であることとしたが、これに限るものではない。例えば、第 1 所定演出において所定画像である流星がターゲット保留表示に命中するタイミングが設けられており、状況に応じていずれかのタイミングにて第 1 所定演出において所定画像である流星がターゲット保留表示に命中することとしてもよい。具体的には、遊技者にとって有利な状態（例えば、大当たり）となるか否かなどにもとづいて、第 1 所定演出において所定画像である流星がターゲット保留表示に命中するタイミングを決定することとしてもよい。例えば、第 1 所定演出において所定画像である流星がターゲット保留表示に命中するタイミングが早いほど、大当たりに対する信頼度が高くなるよう構成してもよい。

【 0 4 9 0 】

また、本実施の形態では、演出態様 A における第 2 所定演出を実行する場合には、所定画像である流星がアクティブ表示に命中するタイミングを、第 2 所定演出が開始されてから 2 秒後であることとしたが、これに限るものではない。例えば、所定の演出が発生したタイミング、遊技者の動作（例えば、押しボタン 1 2 0 への操作）を検出したタイミング、実行中の変動におけるリーチ発展直前のタイミング、擬似連発展直前のタイミングなどのタイミングで所定画像である流星がアクティブ表示に命中することとしてもよい。

【 0 4 9 1 】

また、本実施の形態では、第 2 所定演出において所定画像である流星がアクティブ表示

に命中するタイミングを、常に一定（第2所定演出が開始されてから2秒後）であることとしたが、これに限るものではない。例えば、第2所定演出において所定画像である流星がアクティブ表示に命中するタイミングが設けられており、状況に応じていずれかのタイミングにて第2所定演出において所定画像である流星がアクティブ表示に命中することとしてもよい。具体的には、遊技者にとって有利な状態（例えば、大当たり）となるか否かなどにもとづいて、第2所定演出において所定画像である流星がアクティブ表示に命中するタイミングを決定することとしてもよい。例えば、第2所定演出において所定画像である流星がアクティブ表示に命中するタイミングが早いほど、大当たりに対する信頼度が高くなるよう構成してもよい。

【0492】

10

また、本実施の形態では、第1所定演出の実行の有無を始動入賞時に決定することとしたが、これに限るものではない。例えば、該始動入賞に対応する変動より前の変動開始時に第1所定演出の実行の有無を決定することとしてもよい。

【0493】

また、本実施の形態では、第2所定演出の実行の有無を該始動入賞に対応する変動開始時に決定することとしたが、これに限るものではない。例えば、始動入賞時に第2所定演出の実行の有無を決定することとしてもよい。

【0494】

また、本実施の形態では、第1所定演出を単一の変動において行うこととしたが、これに限るものではなく、複数の変動に亘って第1所定演出を行うこととしてもよい。例えば、保留記憶数が2以上である場合に実行される第1所定演出において、ターゲット保留表示が発生したタイミングで所定画像の表示を開始し、次の変動が開始されてから第1所定演出を終了することとすれば、複数の変動に亘って第1所定演出を行うこととなる。これにより、遊技者に期待感をより長い期間に亘って与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0495】

また、本実施の形態では、第2所定演出を単一の変動において行うこととしたが、これに限るものではなく、複数の変動に亘って第2所定演出を行うこととしてもよい。例えば、始動入賞が発生したときに該始動入賞に対応する変動を予告対象とする第2所定演出の実行を決定可能な遊技機であれば、始動入賞時に第2所定演出の実行が決定されるとともに所定画像の表示を開始し、予告対象の変動が開始されるまで所定画像を継続して表示しておき、予告対象の変動が開始されてから第2所定演出を終了する（例えば、アクティブ表示に命中させる）こととすれば、複数の変動に亘って第2所定演出を行うこととなる。これにより、遊技者に期待感をより長い期間に亘って与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0496】

また、本実施の形態では、「所定画像の表示位置と関連のある表示態様」として、ターゲット表示またはアクティブ表示におけるキャラクタの顔を所定画像（流星）の表示方向に向かせることとしたが、これに限るものではない。例えば、ターゲット表示またはアクティブ表示において、所定画像に向けて銃を撃ったり、矢を射たり、指を指したり、手を振ったりするなど、いずれの表示を行うものであってもよい。なお、「所定画像の表示位置と関連のある表示態様」とは、所定演出と予告対象との対応関係を示唆する表示態様であり、すなわち、所定演出の予告対象がいずれの保留表示またはアクティブ表示であるかを遊技者が認識可能な表示態様である。

40

【0497】

なお、本実施の形態では、所定画像（流星）を表示したときに一の保留表示におけるキャラクタの顔が該所定画像の方を向くような構成としたが、これに限るものではない。例えば、複数の保留表示やアクティブ表示におけるキャラクタの顔が該所定画像の方を向くような構成としてもよい。

【0498】

50

また、本実施の形態では、可変表示の表示結果を予告する予告演出として所定画像を表示する（例えば、図39（a）に示す所定演出実行抽選テーブルを用いて所定演出の実行の有無を決定することにより、大当たりとなること（大当たり図柄となること）に対する信頼度を予告する予告演出として所定画像（流星）を表示することとした。これにより、そのような構成によれば、予告演出として所定図柄の表示が行われることにより、遊技興趣を向上させることができる。

【0499】

また、本実施の形態では、大当たりとなるか否かを予告する予告演出として所定画像を表示することとしたが、遊技者にとって有利な有利状態となるか否かを予告するものであれば、これに限るものではない。例えば、確変状態や時短状態に制御されるか否かを予告する予告演出として所定画像を表示することとしてもよいし、ラウンド数が多い大当たり（大当たり）に制御されるか否かを予告する予告演出として所定画像を表示することとしてもよいし、大入賞口の開放期間が長い大当たり（開放時間が長い大当たり、または開放回数が多い大当たり）に制御されるか否かを予告する予告演出として所定画像を表示することとしてもよいし、大当たりとは異なる小当たりが設けられているものであれば、小当たりとなるか否かを予告する予告演出として所定画像を表示することとしてもよい。

10

【0500】

また、本実施の形態では、所定画像の表示位置が保留画像の表示位置に接近したことにともづいて特殊演出（例えば「チャンス」という表示）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様Aにおける第1所定演出がステップS2706において設定された場合に、ステップS8010、S8105を実行する）こととした。これにより、保留画像と所定画像とが絡んだ演出が発生することとなり、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0501】

また、本実施の形態では、所定画像の表示位置が特別画像の表示位置に接近したことにともづいて特殊演出（例えば「チャンス」という表示）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様Aにおける第2所定演出がステップS2711において設定された場合に、ステップS8010、S8105を実行する）こととした。これにより、特別画像と所定画像とが絡んだ演出が発生することとなり、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0502】

また、本実施の形態では、「特殊演出」として「チャンス」という表示を行うこととしたが、これに限るものではない。例えば、信頼度を示す表示（「チャンス」、「激アツ」など）や、擬似連を伴う変動であることを示す表示（「擬似」、「NEXT」など）や、複数の変動に亘って行われる連続予告演出を実行することを示す表示（「連続」、「NEXT」など）や、予告演出（カットイン予告、ステップアップ予告など）や、予告対象である保留表示またはアクティブ表示の表示態様の变化（表示色を変化させたり、「?」、「チャンス」、「激熱」などのメッセージを報知する特定アイコンに変化させたりする）や、所定の情報を有する二次元コードを表示する演出や、外部のサーバによって遊技履歴が蓄積される履歴蓄積サービスにおけるポイントやアイテムを付与する演出など、何らかの演出を「特殊演出」として実行するものであればよい。また、確変状態であるか否かを認識困難とする演出を実行しているときであれば、確変状態であることに対する信頼度を示す演出を「特殊演出」として実行することとしてもよい。

40

【0503】

また、「所定画像の表示位置が保留画像の表示位置に接近したこと」とは、所定画像とターゲット保留表示とが接触（命中）したこと（図51を参照）としてもよいし、所定画像とターゲット保留表示とが一定の距離に近付いたこととしてもよいし、または、所定画像とターゲット保留表示とが重複する範囲が一定以上になることとしてもよい。

【0504】

また、「所定画像の表示位置が特別画像の表示位置に接近したこと」とは、所定画像と

50

アクティブ表示とが接触（命中）したこと（図５２を参照）としてもよいし、所定画像とアクティブ表示とが一定の距離に近付いたこととしてもよいし、または、所定画像とアクティブ表示とが重複する範囲が一定以上になることとしてもよい。

【０５０５】

また、本実施の形態では、保留表示とアクティブ表示とで共通したキャラクタの顔が表示されているものとしたが、これに限るものではなく、それぞれ異なるキャラクタの顔が表示されているものであってもよい。また、保留表示およびアクティブ表示としてキャラクタの顔が表示されていないものであってもよい。例えば、通常時は保留表示およびアクティブ表示を円形で表示するとともに、所定画像が表示されたときには、予告対象である保留表示またはアクティブ表示の表示態様が所定画像の表示位置と関連のある表示態様に変化するものであってもよい。

10

【０５０６】

また、本実施の形態では、第１所定演出の実行の有無と第２所定演出の実行の有無とをそれぞれ独立した抽選によって決定することとしたが、これに限るものではない。例えば、保留記憶が発生したときに、該保留記憶に対する第１所定演出または第２所定演出を実行するか否かを一括した抽選によって決定することとしてもよい。

【０５０７】

また、本実施の形態では、所定演出の実行の有無と実行する所定演出の演出態様とをそれぞれ独立した抽選によって決定することとしたが、これに限るものではない。例えば、保留記憶が発生したときに、該保留記憶に対する所定演出の実行の有無と実行する場合における演出態様を一括した抽選によって決定することとしてもよい。

20

【０５０８】

また、本実施の形態では、第１所定演出の実行の有無を決定する第１所定演出実行抽選においても、第２所定演出の実行の有無を決定する第２所定演出実行抽選においても、共通した所定演出実行抽選テーブル（図３９（ａ）参照）を用いて所定演出の実行の有無を決定することとしたが、それぞれ異なる所定演出実行抽選テーブルを用いて各所定演出の実行の有無を決定することとしてもよい。その場合、第１所定演出の実行割合と第２所定演出の実行割合とが異なることとしてもよい。

【０５０９】

また、本実施の形態では、第１所定演出の演出態様を決定する第１所定演出態様決定抽選においても、第２所定演出の演出態様を決定する第２所定演出態様決定抽選においても、共通した所定演出態様決定抽選テーブル（図３９（ｂ）参照）を用いて演出態様を決定することとしたが、それぞれ異なる所定演出態様決定抽選テーブルを用いて演出態様を決定することとしてもよい。その場合、第１所定演出において選択可能な演出態様と、第２所定演出に選択可能な演出態様とがそれぞれ異なることとしてもよい。

30

【０５１０】

また、本実施の形態では、始動入賞が発生した場合に、保留記憶数（第１保留記憶数または第２保留記憶数）が「２」以上である場合のみ第１所定演出を実行可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、保留記憶数（第１保留記憶数または第２保留記憶数）が「１」であっても、始動入賞時から第１所定演出を開始することとすればよい。

40

【０５１１】

また、本実施の形態では、始動入賞が発生した順に保留記憶を消化する構成としたが、これに限るものではなく、第２保留記憶を第１保留記憶より優先して消化する構成としてもよい。

【０５１２】

なお、上記の実施の形態で示した構成は、いわゆる携帯連動型システムと呼ばれる遊技用システムにも適用できる。携帯連動型システムと呼ばれる遊技用システムは、一般に、所定条件の成立にもとづいて所定情報を出力する遊技機と、遊技機によって出力された所定情報にもとづいて、遊技者に対して所定の特典を付与する処理を行う特典付与装置とを

50

備える。

【0513】

具体的には、上記のような遊技用システムでは、遊技機は、変動回数や、大当たり回数、いわゆる連荘数（確変状態継続中の大当たり回数）、ミッション達成回数などの所定条件の成立を遊技履歴として蓄積し、遊技終了時などに所定情報として2次元コードなどを表示する。また、遊技者は、カメラ機能付き携帯電話機などの携帯端末を用いて、遊技機に表示された2次元コードを撮影し、インターネット上のWebサーバ（特典付与装置）に送信する。そして、Webサーバは、受信した情報にもとづいて遊技者の遊技履歴を管理し、その遊技履歴に応じて所定の特典を付与する処理を行う。例えば、Webサーバは、所定の特典として、画像コンテンツや音楽コンテンツなどのデジタルコンテンツを遊技者の携帯端末に対して送信したり、所定のパスワードを遊技者の携帯端末に送信して遊技者が次回遊技を行うときに遊技機の表示画面を遊技者の嗜好にあわせてカスタマイズできるようにする処理を行う。

10

【0514】

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

20

30

【0515】

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

40

【0516】

また、上記の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9等を制御する回路が搭載された第1の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ27など）を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。

【0517】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイク

50

ロコンピュータ５６０が他の基板（例えば、図４に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、または音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板３５に搭載されている回路による機能とを備えた音ノランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板８０における演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、音ノランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置９を制御する演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５または音ノランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

10

20

30

40

50

【０５１８】

また、上記の実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

【０５１９】

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

【０５２０】

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

【０５２１】

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

【産業上の利用可能性】

【０５２２】

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

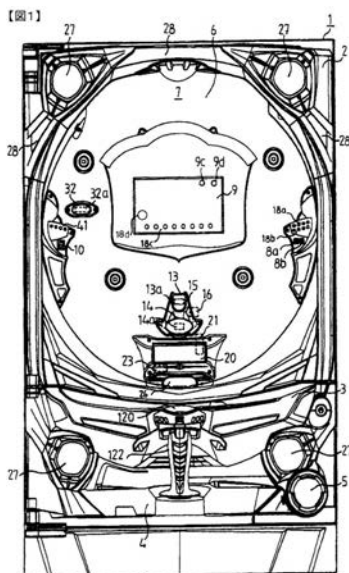
【符号の説明】

【 0 5 2 3 】

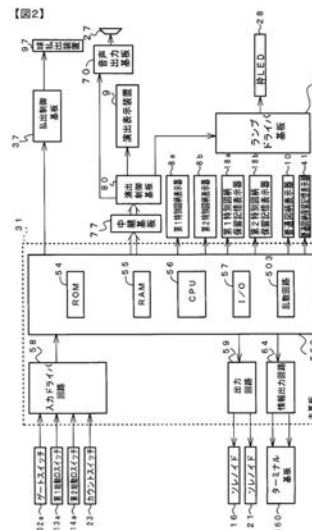
- | | |
|-------|-----------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 8 a | 第 1 特別図柄表示器 |
| 8 b | 第 2 特別図柄表示器 |
| 9 | 演出表示装置 |
| 1 3 | 第 1 始動入賞口 |
| 1 4 | 第 2 始動入賞口 |
| 1 8 c | 合算保留記憶表示部 |
| 1 8 d | アクティブ表示部 |
| 2 0 | 特別可変入賞球装置 |
| 3 1 | 遊技制御基板（主基板） |
| 5 6 | C P U |
| 5 6 0 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 8 0 | 演出制御基板 |
| 1 0 0 | 演出制御用マイクロコンピュータ |
| 1 0 1 | 演出制御用 C P U |
| 1 0 9 | V D P |

10

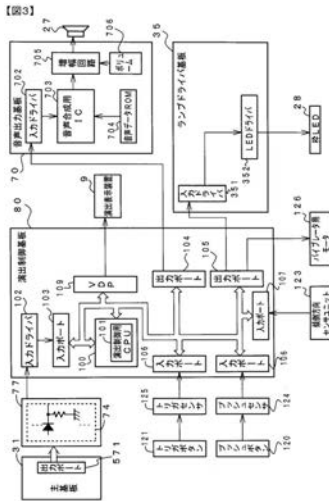
【 図 1 】



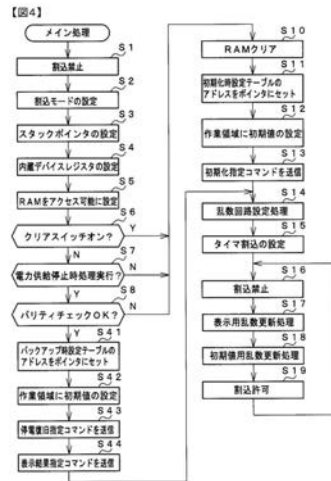
【圖 2】



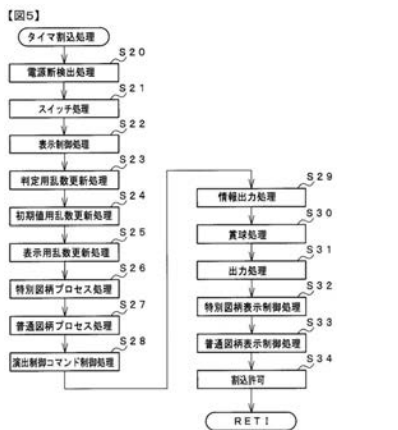
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

[illegible]

【 図 7 】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当たり確率決定	0.0049倍に1つづ加算
ランダム2	1~251	変動パターン選択決定	0.0049倍および0.00125倍込み 繰り加算に1つづ加算
ランダム3	1~997	変動パターン選択決定	0.0049倍および0.00125倍込み 繰り加算に1つづ加算
ランダム4	3~13	普通図形当たり判定	0.0049倍に1つづ加算
ランダム5	3~13	ランダム図形当たり判定	0.0049倍および0.00125倍込み 繰り加算に1つづ加算

【 図 8 】

【圖8】

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

(A)

(A)

小当り判定値 (ランダムR (0~8555) とは照される)
54000~54217 (確率: 1/300)

(B)

小当たり判定テーブル (第2特別図柄用)

小当たり判定値 (ランダムR (0~8555)) と比較される)
54000~54022 (確率: 1/3000)

(C)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~15	16~34	35~39

(D)

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特許図表適用)

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

(E)

【 図 9 】

【図9】

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

(B)

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

(C)

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

(D)

小当り用変動パターン種別判定テーブル	
	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1～251

【 ㊦ 1 0 】

【圖10】

(A)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用)

135A

変動パターン種別				
振り子CA2-1	振り子CA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパ一CA2-7
1~79	80~99	100~169	170~229	230~251

(B)

食動パターン種別

非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7
140~179	80~89	90~119	200~214	215~229	230~251

(C)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確変/時短用)

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

135G

【 义 1 1 】

【图11】

(A)

当り変動パターン判定テーブル

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

(B)

当り変動パターン判定テーブル

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

【 ㊦ 1 2 】

【图12】

はずれ変動パターン判定テーブル

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

【 ㄨ 1 3 】

【圖13】

[illegible]

【図 14】

【図 14】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常状態異常指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B0	01	確変状態異常指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
B0	02	時短状態異常指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
C0	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
C1	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C2	XX	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数が0になることと判定 20(1)号(2)号
C3	00	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を1減算することの指定
C4	XX	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(変動リターン)を指定

【図 15】

【図 15】

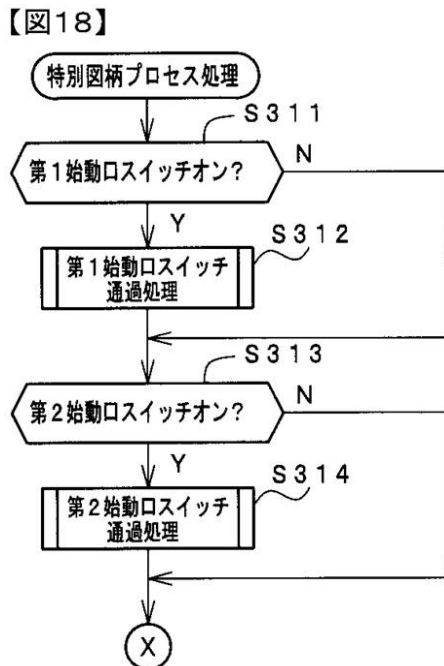
MODE	EXT	名称	内容
C4	00	図柄1指定(はずれ指定)	入賞時判定結果がはずれであることの指定
C4	01	図柄2指定(通常大当り指定)	入賞時判定結果が通常大当りであることの指定
C4	02	図柄3指定(確変大当り指定)	入賞時判定結果が確変大当りであることの指定
C4	03	図柄4指定(突然確変大当り指定)	入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定
C4	04	図柄5指定(小当り指定)	入賞時判定結果が小当りであることの指定

【図 16】

【図 16】

MODE	EXT	名称	内容
C6	00	変動カテゴリ1	始動入賞時に通常状態でハズレ当り変動数が1〜79(80リールQD-1)になると判定したことの指定
C6	01	変動カテゴリ2	始動入賞時に通常状態でハズレ当り変動数が80〜99になると判定したことの指定
C6	02	変動カテゴリ3	始動入賞時に通常状態でハズレ当り変動数が90〜99になると判定したことの指定
C6	03	変動カテゴリ4	始動入賞時に通常状態でハズレ当り変動数が100〜169になると判定したことの指定
C6	04	変動カテゴリ5	始動入賞時に通常状態でハズレ当り変動数が170〜199になると判定したことの指定
C6	05	変動カテゴリ6	始動入賞時に通常状態でハズレ当り変動数が200〜214になると判定したことの指定
C6	06	変動カテゴリ7	始動入賞時に通常状態でハズレ当り変動数が215〜229になると判定したことの指定
C6	07	変動カテゴリ8	始動入賞時に通常状態でハズレ当り変動数が230〜251(スーパードラ-7)になると判定したことの指定
C6	08	変動カテゴリ9	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ当り変動数が1〜219(80リールQD-2)になると判定したことの指定
C6	09	変動カテゴリ10	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ当り変動数が220〜251(スーパードラ-7)になると判定したことの指定

【図 18】



【図 17】

【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
C6	10	変動カテゴリ21	始動入賞時に通常大当り当り変動数が1〜74(ノーマルQD-1)になると判定したことの指定
C6	11	変動カテゴリ22	始動入賞時に通常大当り当り変動数が75〜149(ノーマルQD-2)になると判定したことの指定
C6	12	変動カテゴリ23	始動入賞時に通常大当り当り変動数が150〜251(スーパードラ-2)になると判定したことの指定
C6	13	変動カテゴリ24	始動入賞時に通常大当り当り変動数が1〜38(ノーマルQD-3)になると判定したことの指定
C6	14	変動カテゴリ25	始動入賞時に通常大当り当り変動数が39〜79(ノーマルQD-4)になると判定したことの指定
C6	15	変動カテゴリ26	始動入賞時に通常大当り当り変動数が80〜251(スーパードラ-3)になると判定したことの指定
C6	16	変動カテゴリ27	始動入賞時に突然確変大当り当り変動数が1〜100(特選QD-4)になると判定したことの指定
C6	17	変動カテゴリ28	始動入賞時に突然確変大当り当り変動数が101〜251(特選QD-5)になると判定したことの指定
C6	18	変動カテゴリ29	始動入賞時に小当り当り変動数が1〜251(特選QD-6)になると判定したことの指定

【図 19】



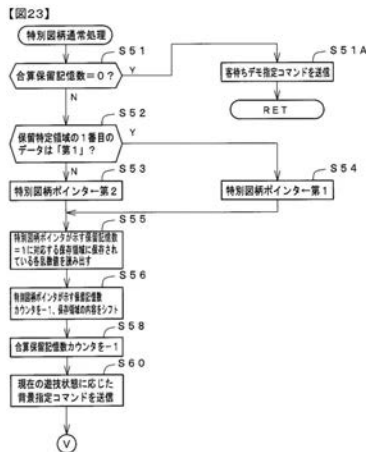
【図20】



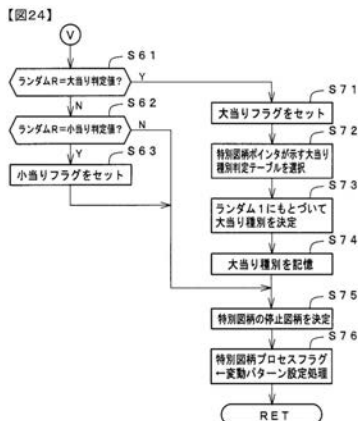
【図21】



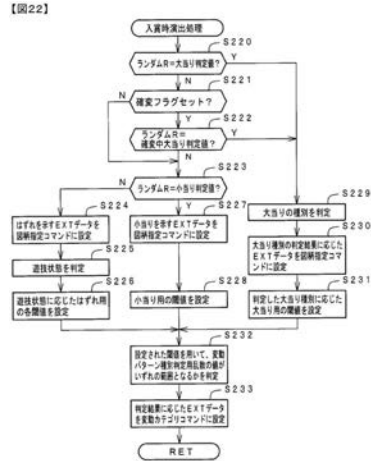
【図23】



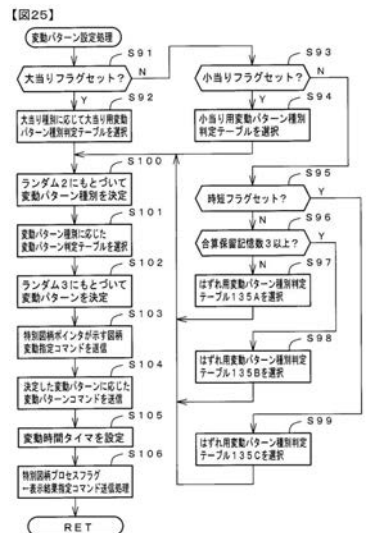
【図24】



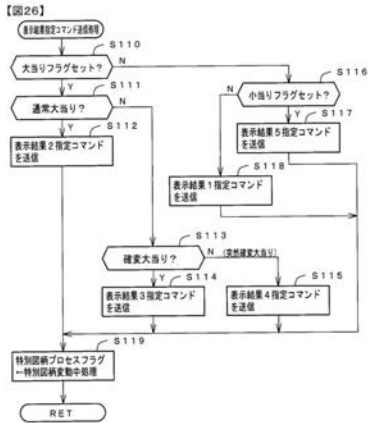
【図22】



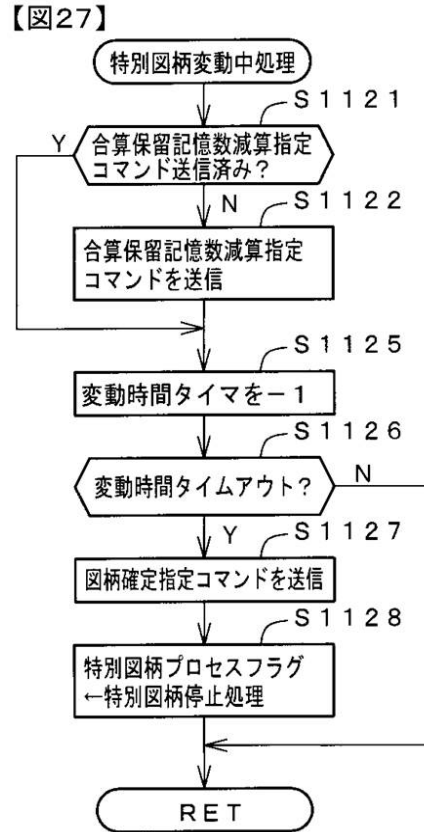
【図25】



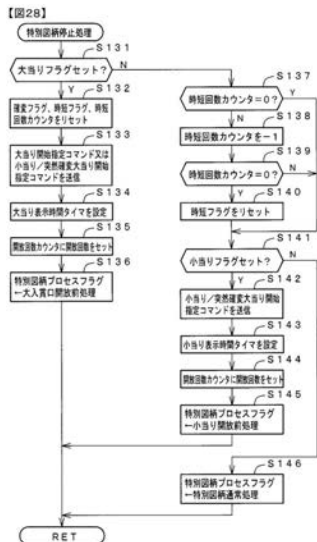
【図 26】



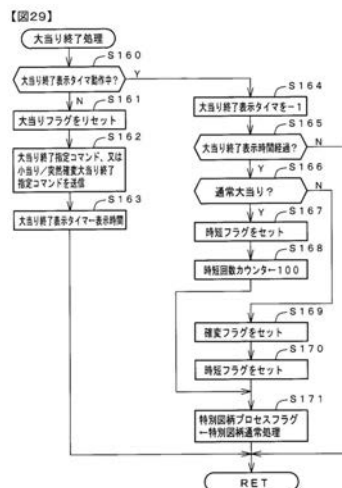
【図 27】



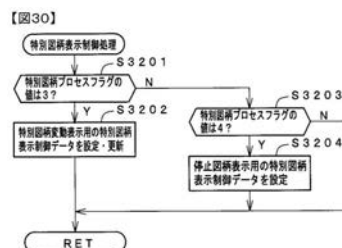
【図 28】



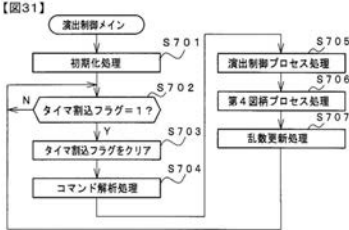
【図 29】



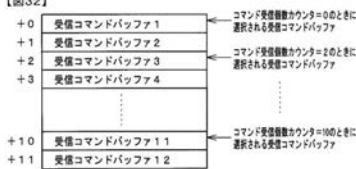
【図 30】



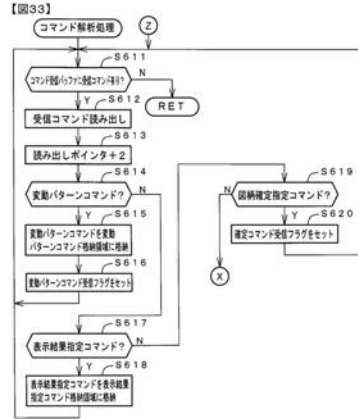
【圖31】



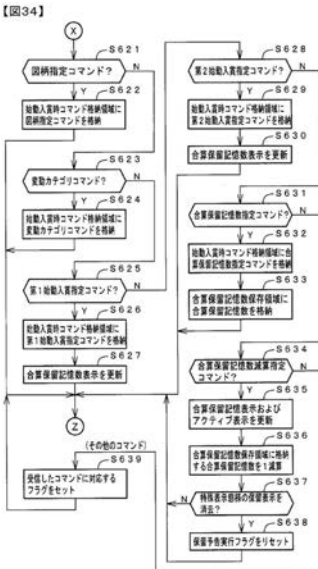
【圖32】



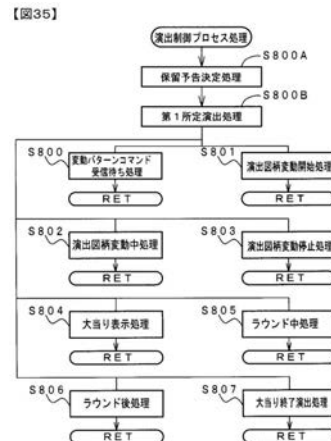
【圖33】



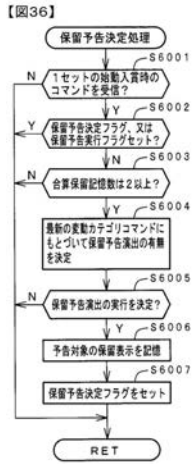
【圖34】



【圖35



【図36】



【図37】

【図37】

保留予告演出決定テーブル

保留予告演出の有無	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当たり
保留予告演出なし	80%	30%	10%
保留予告演出あり	20%	70%	90%

【図39】

【図39】

(a) 所定演出実行抽選テーブル

実行の有無	入賞時判定結果/可変表示結果		
	大当たり	スーパーリーチはずれ	その他
有	60/100	40/100	10/100
無	40/100	60/100	90/100

(b) 所定演出態様決定抽選テーブル

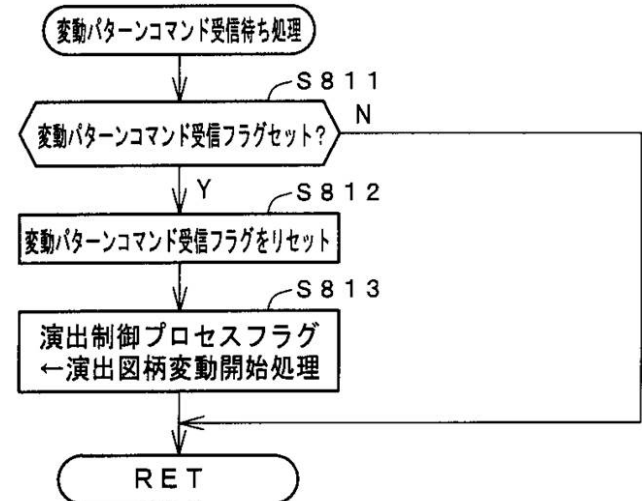
入賞時判定結果 /可変表示結果	演出態様A (命中後、特殊演出)	演出態様B (命中しない)
大当たり	80/100	20/100
その他	40/100	60/100

【図38】



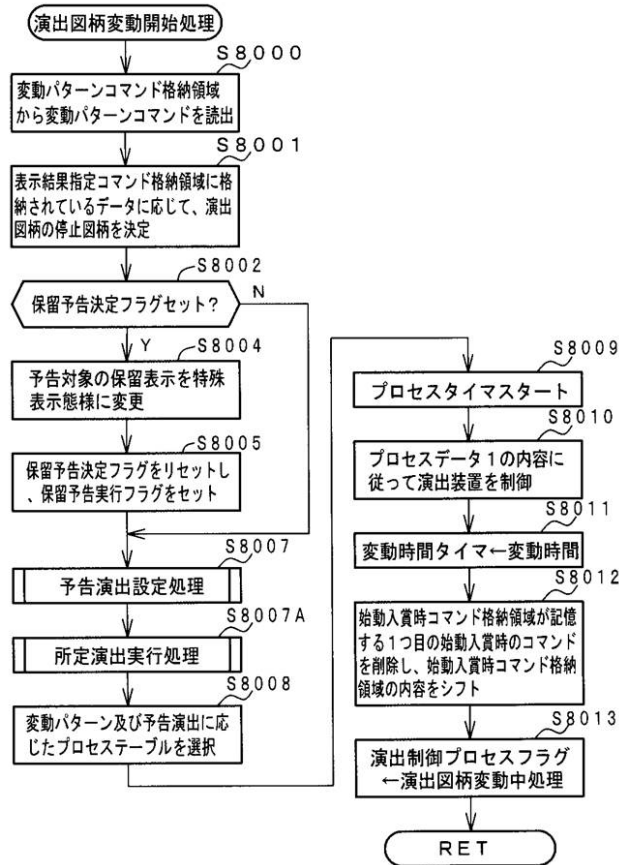
【図40】

【図40】



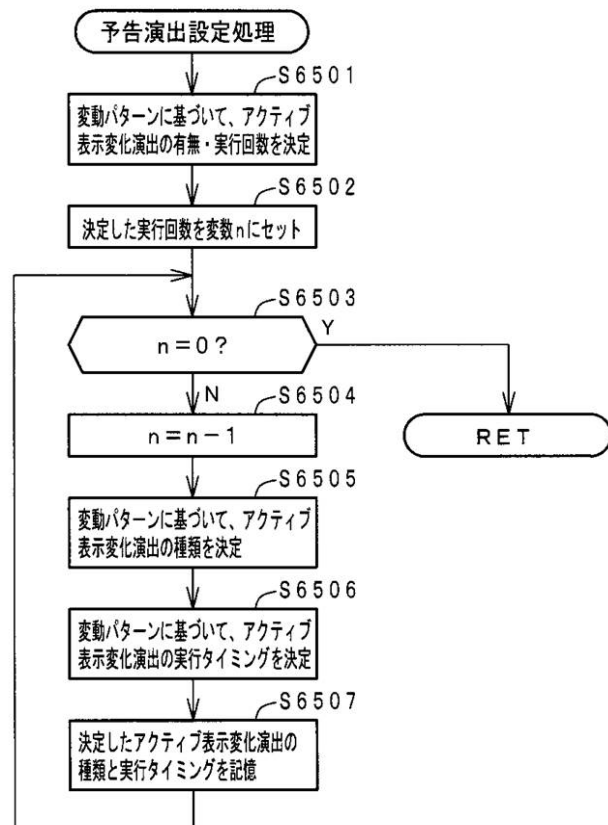
【図 4 1】

【図41】



【図 4 4】

【図44】



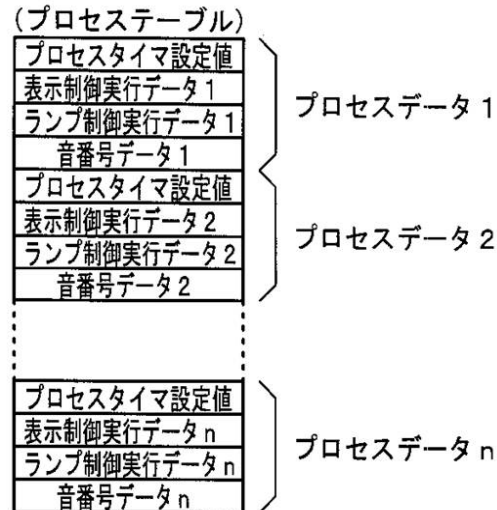
【図 4 2】

【図42】

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

【図 4 3】

【図43】



【図 4 5】

【図45】

(A) アクティブ表示変化演出回数決定テーブル

実行回数	3リールはずれ	4リールはずれ	5リールはずれ	6リールはずれ	7リールはずれ
0回	9.5%	6.5%	5.0%	3.0%	2.0%
1回	5%	3.0%	3.5%	2.5%	2.0%
2回	—	5%	1.5%	4.5%	6.0%

(B) アクティブ表示変化演出種類決定テーブル

種類	3リールはずれ	4リールはずれ	5リールはずれ	6リールはずれ	7リールはずれ
演出結果失敗	9.5%	6.5%	5.0%	3.0%	2.0%
演出結果成功	5%	3.5%	5.0%	7.0%	8.0%

(C) アクティブ表示変化演出タイミング決定テーブル

実行タイミング	3リールはずれ	4リールはずれ	5リールはずれ	6リールはずれ	7リールはずれ
第1タイミング	9.5%	6.5%	5.0%	3.0%	2.0%
第2タイミング	5%	3.0%	3.5%	2.5%	2.0%
第3タイミング	—	5%	1.5%	4.5%	6.0%

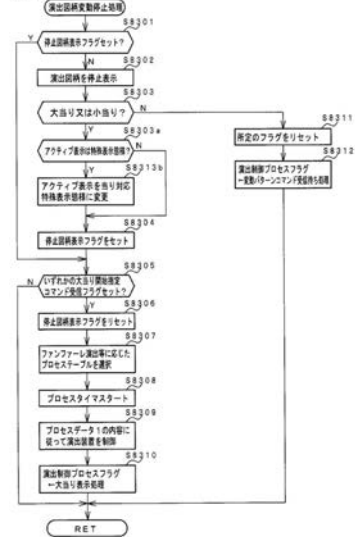
【図 4 6】

【図46】



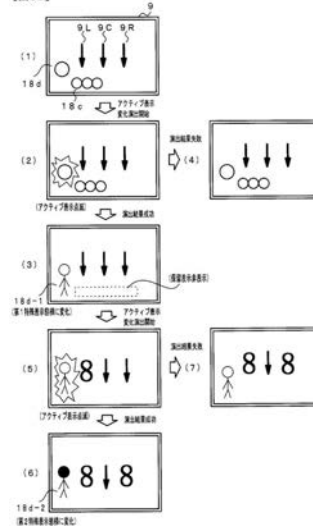
【 図 4 8 】

【圖48】

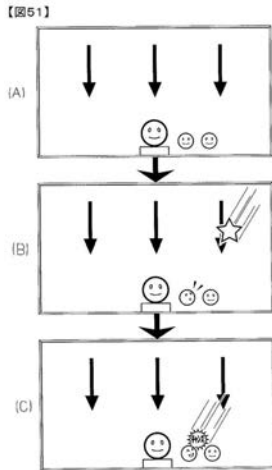


【 図 5 0 】

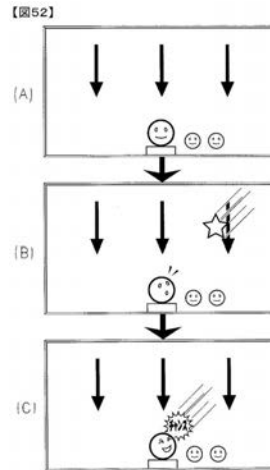
【圖50】



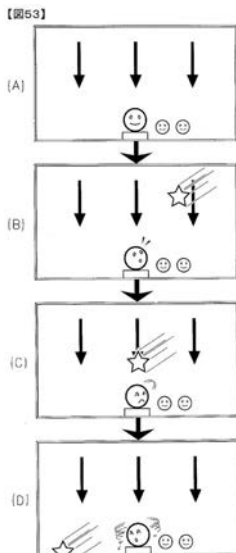
【図 5 1】



【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】

