

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6570827号
(P6570827)

(45) 発行日 令和1年9月4日 (2019.9.4)

(24) 登録日 令和1年8月16日 (2019.8.16)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

請求項の数 3 (全 105 頁)

(21) 出願番号	特願2014-258577 (P2014-258577)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成26年12月22日 (2014.12.22)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2016-116724 (P2016-116724A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成28年6月30日 (2016.6.30)	(74) 代理人	100103090
審査請求日	平成29年11月1日 (2017.11.1)		弁理士 岩壁 冬樹
		(74) 代理人	100124501
			弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(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
		(72) 発明者	中谷 憲太朗
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行うことが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と、

前記保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応して保留表示を表示する保留表示手段と

、

保留表示の表示態様を変化可能な保留表示変化手段と、

保留表示の表示態様が変化するとき、保留表示の表示態様を変化することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

保留表示の表示態様が変化しないときに、前記示唆演出と同様の態様により擬似示唆演出を実行可能な擬似示唆演出実行手段と、

保留表示の表示態様の变化パターンを決定する変化パターン決定手段と、

前記変化パターン決定手段によって決定された変化パターンに応じて、複数の実行頻度の中から前記擬似示唆演出の実行頻度を決定する実行頻度決定手段とを備え、

前記擬似示唆演出実行手段は、前記実行頻度決定手段によって決定された実行頻度に従って前記擬似示唆演出を実行可能であり、

前記実行頻度決定手段は、前記変化パターン決定手段によって同じ変化パターンが決定された場合であっても、異なる実行頻度を決定可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

10

20

可変表示を行うことが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と、
前記保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応して保留表示を表示する保留表示手段と

、
保留表示の表示態様を変化可能な保留表示変化手段と、
保留表示の表示態様が変化するとき、保留表示の表示態様を変化することを示唆する
示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

保留表示の表示態様が変化しないときに、前記示唆演出と同様の態様により擬似示唆演出を実行可能な擬似示唆演出実行手段と、

保留表示の表示態様の变化パターンを決定する変化パターン決定手段とを備え、

前記擬似示唆演出実行手段は、

前記変化パターン決定手段によって決定された変化パターンに応じて、複数の実行頻度
の中のいずれかの実行頻度に従って前記擬似示唆演出を実行可能であり、

前記変化パターン決定手段によって同じ変化パターンが決定された場合であっても、異
なる実行頻度に従って前記擬似示唆演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

遊技媒体を遊技領域に発射可能な遊技機であって、

識別情報の可変表示を行う可変表示手段と、

識別情報の表示結果が特定の表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に
制御可能な遊技制御手段と、

前記有利状態に制御される期待度が異なる複数の報知演出の中からいずれかの報知演出
を実行する報知演出実行手段と、

識別情報の可変表示に対応して特定識別情報の可変表示を行う特定可変表示手段とを備
え、

前記遊技領域に発射された遊技媒体の進入が制限される態様で設けられ、かつ、透光性
を有する透光部を含み、

前記可変表示手段は、所定条件の成立にもとづいて、縮小した所定の識別情報を前記透
光部に重なるように表示し、

前記特定可変表示手段は、第 1 報知演出が実行されるときには第 1 位置において特定識
別情報を表示し、前記第 1 報知演出よりも期待度の高い第 2 報知演出が実行されるときに
は前記第 1 位置とは異なる第 2 位置において特定識別情報を表示し、

特定識別情報が前記第 2 位置にある場合には、所定の識別情報の近傍かつ前記透光部に
重なるように特定識別情報が表示される

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技

10

20

30

40

50

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手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば16ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

10

【0005】

そのような遊技機において、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行可能に構成したものがある。例えば、特許文献1には、保留表示を特別態様で表示する保留予告演出を実行する場合に、保留表示が特殊態様で表示されているときには、保留表示が特殊態様で表示されていないときに比べて高い頻度で示唆演出を実行することが記載されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2014-168557号公報（段落0327-0329、図35）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

特許文献1に記載された遊技機を用いれば、保留表示の表示態様が変化しないタイミングであっても示唆演出と同様の態様により擬似示唆演出を実行可能であり、保留表示が特殊態様で表示されているときには擬似示唆演出の実行頻度も高められる。しかし、擬似示唆演出の実行頻度が一定であり、擬似示唆演出が単調となってしまう。

30

【0008】

そこで、本発明は、擬似示唆演出が単調となることを防止できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

（手段1）本発明による遊技機は、可変表示を行うことが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（第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応して保留表示を表示する保留表示手段（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S6006，S6013，S6014を実行する部分）と、保留表示の表示態様を変化可能な保留表示変化手段（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S6013，S8108を実行する部分）と、保留表示の表示態様が変化するとき、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出（例えば、保留変化示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8005で選択したプロセステーブルに従ってステップS8015，S8105を実行する部分）と、保留表示の表示態様が変化しないときに、示唆演出と同様の態様により擬似示唆演出（例えば、擬似保留変化示唆演出）を実行可能な擬似示唆演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8012で選択したプロセステーブルに従ってステップS8015，S8105を実行する部分）と、保留表

40

50

示の表示態様の变化パターン（例えば、保留表示の最終表示態様や、変化回数、変化タイミング、最終表示態様に至るまでの途中の表示態様）を決定する変化パターン決定手段（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S6004, S6007, S6009を実行する部分）と、変化パターン決定手段によって決定された変化パターンに応じて、複数の実行頻度の中から擬似示唆演出の実行頻度を決定する実行頻度決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS6010を実行する際に、図40に示すように、最終表示態様に依拠して異なる確率で、擬似保留変化示唆演出なし、出現頻度（低）～出現頻度（高）のいずれかに決定する部分）とを備え、擬似示唆演出実行手段は、実行頻度決定手段によって決定された実行頻度に従って擬似示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8010において、決定した出現頻度に従って擬似保留変化示唆演出の有無を決定し、ステップS8012で選択したプロセステーブルに従ってステップS8015, S8105を実行する）、実行頻度決定手段は、変化パターン決定手段によって同じ変化パターンが決定された場合であっても、異なる実行頻度を決定可能であることを特徴とする。そのような構成によれば、変化パターンに応じて擬似示唆演出の実行頻度が異なるので、擬似示唆演出が単調となることを防止することができる。

10

また、本発明による遊技機の他の態様は、可変表示を行うことが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と、保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応して保留表示を表示する保留表示手段と、保留表示の表示態様を変化可能な保留表示変化手段と、保留表示の表示態様が変化するとき、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、保留表示の表示態様が変化しないときに、示唆演出と同様の態様により擬似示唆演出を実行可能な擬似示唆演出実行手段と、保留表示の表示態様の变化パターンを決定する変化パターン決定手段とを備え、擬似示唆演出実行手段は、変化パターン決定手段によって決定された変化パターンに応じて、複数の実行頻度の中のいずれかの実行頻度に従って擬似示唆演出を実行可能であり、変化パターン決定手段によって同じ変化パターンが決定された場合であっても、異なる実行頻度に従って擬似示唆演出を実行可能であることを特徴とする。

20

また、遊技媒体を遊技領域に発射可能な遊技機であって、識別情報の可変表示を行う可変表示手段と、識別情報の表示結果が特定の表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技制御手段と、有利状態に制御される期待度が異なる複数の報知演出の中からいずれかの報知演出を実行する報知演出実行手段と、識別情報の可変表示に対応して特定識別情報の可変表示を行う特定可変表示手段とを備え、遊技領域に発射された遊技媒体の進入が制限される態様で設けられ、かつ、透光性を有する透光部を含み、可変表示手段は、所定条件の成立にもとづいて、縮小した所定の識別情報を透光部に重なるように表示し、特定可変表示手段は、第1報知演出が実行されるときには第1位置において特定識別情報を表示し、第1報知演出よりも期待度の高い第2報知演出が実行されるときには第1位置とは異なる第2位置において特定識別情報を表示し、特定識別情報が第2位置にある場合には、所定の識別情報の近傍かつ透光部に重なるように特定識別情報が表示されるように構成されていてもよい。

30

【0010】

40

（手段2）手段1において、保留表示の表示態様を変化させる変化回数を決定する変化回数決定手段（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S6004の処理で変化回数を決定する部分）と、保留表示の表示態様を変化させる変化タイミングを決定する変化タイミング決定手段（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S6007の処理で変化タイミングを決定する部分）とを備え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、変化回数と変化タイミングとを別々に決定するので、変化回数と変化タイミングとの決定に用いる決定用データの増大化を防止することができる。

【0011】

（手段3）手段1または手段2において、変化パターン決定手段は、信頼度が異なる複数

50

種類の変化パターンの中から、保留表示の表示態様の变化パターンを決定し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6004の処理で最終表示態様を決定する際に、図37に示すように、最終表示態様に応じて大当りやスーパーリーチに対する期待度（信頼度）が異なっている）、実行頻度決定手段は、変化パターン決定手段によって信頼度が高い種類の変化パターンが決定されたときには、擬似示唆演出の実行頻度として、高い実行頻度を決定しやすい（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6010の処理で出現頻度を決定する際に、図40に示すように、最終表示態様が大当りやスーパーリーチに対する期待度（信頼度）が最も高い金色の丸形表示となる場合に最も高い確率で出現頻度（高）を決定し、次に期待度（信頼度）が高い赤色の丸形表示となる場合に次に高い確率で出現頻度（高）を決定する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化パターンの信頼度が高い場合には擬似示唆演出の実行頻度を高めることによって、遊技者の期待感を高めることができ、演出効果を高めることができる。

10

【0012】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、実行頻度決定手段は、保留表示の表示態様が変化するタイミングよりも前のタイミングにおいて実行する擬似示唆演出の実行頻度を決定する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8009、S8010の処理を実行することにより、保留表示の表示態様が金色の丸形表示となる前の擬似保留変化予告演出の実行を決定する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留表示の表示態様が変化する前の遊技者の期待感を高めることができ、演出効果を高めることができる。

20

【0013】

（手段5）手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、遊技媒体（例えば、遊技球）を遊技領域に発射可能な遊技機であって、識別情報（例えば、演出図柄）の可変表示を行う可変表示手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100、演出表示装置9）を備え、遊技領域に発射された遊技媒体の進入が制限される態様で設けられ、かつ透光性を有する透光部を含み（図49に示すように透光性を有する透明遊技盤6の遊技釘19で囲まれた制限領域19a内は、遊技球が進入せず透光部を有している）、可変表示手段は、所定条件の成立にもとづいて（図51のステップS600に示すように、スーパーリーチであるとの条件にもとづいて）、縮小した識別情報を透光部を通して視認可能に表示する（図50（b）に示すように、演出図柄を縮小した態様の小図柄38eを透光部を有した制限領域19aを通して視認可能に表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技媒体の通過によって遊技に関わる表示が妨げられることを抑制することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0014】

【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。

40

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

【図5】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

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

【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10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

50

- 【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。
- 【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】大当た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 C P U が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

10

20

- 【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】保留予告演出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】変化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 3 9】表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 0】出現頻度決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 1】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】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 3】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 4 4】擬似保留変化示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 5】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 4 6】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】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 8】保留予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 9】第 2 の実施の形態におけるパチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
- 【図 5 0】第 2 の実施の形態における遊技中の各種表示を示す説明図である。
- 【図 5 1】第 2 の実施の形態における演出設定処理を示すフローチャートである。

30

40

【発明を実施するための形態】

【0015】

実施の形態 1.

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

【0016】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対

50

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。

【0017】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿） 3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ） 5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

10

【0018】

余剰球受皿（下皿） 4 を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ 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。

20

【0019】

打球供給皿（上皿） 3 を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 1 2 2 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 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 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ればよい。プッシュボタン 1 2 0 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 1 2 0 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 1 2 4（図 3 を参照）が設けられていればよい。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 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 1 2 0 及びスティックコントローラ 1 2 2 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 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が上下の位置関係ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

30

【0020】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の表示画面には、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 8 a 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 8

40

50

b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なることができる。

【0021】

また、演出表示装置9において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当り図柄（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。

10

【0022】

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ー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。

20

【0023】

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9c、9dが設けられている。この実施の形態では、後述する第1特別図柄の変動表示に同期して第1特別図柄用の第4図柄の変動表示が行われる第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cと、第2特別図柄の変動表示に同期して第2特別図柄用の第4図柄の変動表示が行われる第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dとが設けられている。

30

【0024】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ100側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置9を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置9上の表示画面を見ても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置9の表示画面の一部でさらに第4図柄の変動表示を行うことによって、第4図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第4図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

40

【0025】

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

【0026】

第4図柄の変動（可変表示）は、第4図柄表示領域9c、9dを所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現さ

50

れる。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおける第1特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおける第2特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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。

【0030】

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

り図柄が停止表示されたか否かを表すようにしてもよい。

【0031】

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

10

【0032】

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

20

【0033】

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。

30

【0034】

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。

【0035】

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。

40

【0036】

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

50

とを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【0037】

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。

【0038】

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

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 15 の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 20 が設けられている。特別可変入賞球装置 20 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 21 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 23 で検出される。

【0048】

演出表示装置 9 の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 10 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 10 は、0～9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器 10 は、0～9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器 10 は、例えば、00～99 の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。また、普通図柄表示器 10 は、7 セグメント LED などにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

【0049】

遊技球がゲート 32 を通過しゲートスイッチ 32a で検出されると、普通図柄表示器 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10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

10

【0050】

遊技盤6の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する4つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

20

【0051】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球ルールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の可変表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

30

【0052】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の可変表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

40

【0053】

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8a、8bや演出表示装置9における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行（この実施の形態では、時短状態に移行）する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置15が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

50

【0054】

なお、可変入賞球装置15が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

10

【0055】

また、普通図柄表示器10における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

20

【0056】

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、大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【0057】

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。

30

【0058】

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。

40

50

【0059】

また、RAM 55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定のバックアップ期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや、確変フラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM 55の全部が、電源バックアップされているとする。

10

【0060】

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

【0061】

20

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

【0062】

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

30

【0063】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM 54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路503が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路503が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【0064】

40

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。

【0065】

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

50

保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う。

【0066】

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 1 6 0 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 6 4 も主基板 3 1 に搭載されている。

【0067】

この実施の形態では、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板 7 7 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置 9 の表示制御を行う。

10

【0068】

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

【0069】

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 1 2 2 が備えるトリガセンサ 1 2 5 や傾倒方向センサユニット 1 2 3、バイブレータ用モータ 1 2 6、およびプッシュボタン 1 2 0 が備えるプッシュセンサ 1 2 4 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。

【0070】

20

図 3 は、中継基板 7 7、演出制御基板 8 0、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 の回路構成例を示すブロック図である。なお、図 3 に示す例では、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 8 0 のみを設けてもよい。

【0071】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 CPU 1 0 1、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 8 0 において、演出制御用 CPU 1 0 1 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 7 7 を介して入力される主基板 3 1 からの取込信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 1 0 2 および入力ポート 1 0 3 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 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）1 0 9 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

30

【0072】

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 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う VDP 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。VDP 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは独立したアドレス空間を有し、そこに VRAM をマッピングする。VRAM は、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 1 0 9 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。

40

【0073】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに従って CGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令を VDP 1 0 9 に出力する。CGROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データや動画画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくための ROM である。VDP 1 0 9 は、演出制御用 CPU 1 0 1 の指令に応じて、CGROM から画像データを読み出す。そして、VDP 1 0 9 は、読み出した画像データにも

50

とづいて表示制御を実行する。

【0074】

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

【0075】

向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路 74 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 571 を介して主基板 31 から演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 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。

【0076】

また、演出制御用 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してバイブレータ用モータ 126 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

【0077】

さらに、演出制御用 CPU 101 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 CPU 101 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。

【0078】

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 LED 28 などの発光体に電流を供給する。

【0079】

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 IC 703 に入力される。音声合成用 IC 703 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 IC 703 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 ROM 704 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定の演出期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0080】

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

10

20

30

40

50

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。

【0081】

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。

10

【0082】

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。

【0083】

20

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。

【0084】

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

30

【0085】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

40

50

【0086】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。また、CPU56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS44）。そして、ステップS14に移行する。なお、ステップS44において、CPU56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図13参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

10

【0087】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS44で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

20

【0088】

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している変動時間タイマの値が0であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が0でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが0であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0089】

また、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

30

【0090】

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。

【0091】

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）。

40

【0092】

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

50

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。

【0093】

また、CPU 56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。

【0094】

また、CPU 56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。CPU 56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0095】

そして、ステップS15において、CPU 56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。

【0096】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU 56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップ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、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当た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。

【0097】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される（ただし、突然確変大当たりの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示結果を大当た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。

【0098】

タイマ割込が発生すると、CPU 56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

10

20

30

40

50

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

【0099】

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。

10

【0100】

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

20

【0101】

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。

【0102】

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

30

【0103】

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）。

【0104】

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）。

【0105】

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

40

【0106】

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）。

【0107】

50

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

【0108】

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU 56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、

10

【0109】

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。

【0110】

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

20

【0111】

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

【0112】

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

30

【0113】

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

40

【0114】

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」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当たり」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」）が停止表示されることがある。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たり図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当たり」の可変表示態様という。

【0115】

50

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）まで許容される当たりである。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。

【0116】

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、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。

【0117】

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たり図柄または小当たり図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図6において、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当たりまたは小当た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、突然確変大当たりまたは小当たりでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当たりまたは小当たりの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

【0118】

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32.75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22.

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。

10

【0119】

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(MR1): 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(MR2): 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(MR3): 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(MR4): 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)

20

(5) ランダム5(MR5): 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)

【0120】

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。

【0121】

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。

30

【0122】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当りや確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが特定演出を伴

40

50

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。

【0123】

図5に示された遊技制御処理におけるステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(1)の大当たり種別判定用乱数、および(4)の普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム2、ランダム3)または初期値用乱数(ランダム5)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア(遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。)が生成する乱数を用いる。なお、大当たり判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

10

【0124】

図8(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態や時短状態(すなわち、確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図8(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図8(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図8(A)に記載されている数値が大当たり判定値である。

20

【0125】

図8(B)、(C)は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)とがある。小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)には、図8(B)に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)には、図8(C)に記載されている各数値が設定されている。また、図8(B)、(C)に記載されている数値が小当たり判定値である。

30

【0126】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当たりと決定するようにし、第2特別図柄の変動表示を行う場合には小当たりを設けないようにしてもよい。この場合、図8(C)に示す第2特別図柄用の小当たり判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当た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た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た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。

40

【0127】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図8(A)に示

50

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。

10

【0128】

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

【0129】

20

図8（D）、（E）は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブル131a、131bを示す説明図である。このうち、図8（D）は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aである。また、図8（E）は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bである。

【0130】

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。

30

40

【0131】

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

50

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たり中の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ラウンドの大当たりであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに(この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる)、大当た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たり遊技を終了し、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、大当たり遊技が継続する(恰も15回開放の大当た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。

10

【0132】

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

20

【0133】

「通常大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態のみに移行させる大当たりである(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、次の大当た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)。

30

【0134】

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

40

【0135】

また、「突然確変大当たり」とは、「通常大当たり」や「確変大当たり」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)まで許容される大当たりである。すなわち、「突然確変大当たり」となった場合には、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御される。また、「通常大当たり」や「確変大当たり」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が29秒と長いのに対して、「突然確変大当たり」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、大当た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、その突然確変大当た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

50

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S 1 3 2 参照）。

【0 1 3 6】

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。

【0 1 3 7】

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。

【0 1 3 8】

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。

【0 1 3 9】

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）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0 1 4 0】

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。

【0 1 4 1】

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。

【0 1 4 2】

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。

【0 1 4 3】

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1

10

20

30

40

50

50～251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。

【0144】

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。

10

【0145】

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。

【0146】

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。

20

【0147】

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。

30

【0148】

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。

40

【0149】

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

50

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かぎられない。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。

10

【0150】

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。

20

【0151】

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。

30

【0152】

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。

40

【0153】

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。

【0154】

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

50

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た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。

10

【0155】

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、共通の大当た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た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(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。

20

【0156】

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137A~137Bを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当た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137A~137B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CA3-1~ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3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137A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CA4-1、特殊CA4-2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137B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137A~137B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「大当たり」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。

30

40

【0157】

なお、図11(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CA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う(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CA3-3とに種別分けされている場合が示されている。また、図11(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CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む

50

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11(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。

【0158】

図12は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138Aを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138A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138A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。

10

【0159】

図13および図14は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図13および図14に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図6に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

20

【0160】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ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。

30

【0161】

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。

【0162】

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。

40

【0163】

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

50

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。

【0164】

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。

【0165】

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。

【0166】

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、大当たり遊技中の第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。

【0167】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当た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、大当たり終了指定コマンド(A301(H))は、「通常大当たり」や「確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302(H)は、小当たりの遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり/突然確変大当た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、突然確変大当たりである場合に突然確変大当た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、小当た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。

【0168】

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。

【0169】

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。

【0170】

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。

10

【0171】

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。

20

【0172】

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

30

【0173】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(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C4XX(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C6XX(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。

【0174】

40

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図22参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ560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EXT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100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EXT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100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100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

50

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。

【0175】

図15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15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、EXTデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【0176】

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、CPU56は、EXTデータに「00(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、CPU56は、EXTデータに「01(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、CPU56は、EXTデータに「02(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、CPU56は、EXTデータに「03(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、CPU56は、EXTデータに「04(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EXTデータと、表示結果指定コマンドに設定されるEXT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。

【0177】

図16および図17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16および図17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に応じて、EXT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。

【0178】

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 CA 2-7 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 CA 2-7 となることを認識することができる。

【0179】

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。

【0180】

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 S 232 において、CPU 56 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 CA 2-3 の変動パターン種別となる場合）には、CPU 56 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、CPU 56 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 CA 2-7 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。

【0181】

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 CA 2-7 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 CA 2-7 の変動パターン種別に対して共通の判定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 232 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 226 の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

【0182】

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 232 において、CPU 56 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 56 は、EXT データに「10 (H)」を設定した変動カテゴリ 21 コマンドを送信する。次いで、CPU 56 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 22 コマンドを送信する。次いで、CPU 56 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 23 コマンドを送信する。

【0183】

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 232 において、CPU 56 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 56 は、EXT データに「13 (H)」を設定した変動カテゴリ 24 コマンドを送信す

る。次いで、CPU 56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25コマンドを送信する。次いで、CPU 56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26コマンドを送信する。

【0184】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当た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 232において、CPU 56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 56は、EXTデータに「16（H）」を設定した変動カテゴリ27コマンドを送信する。次いで、CPU 56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28コマンドを送信する。

【0185】

また、例えば、始動入賞時に、小当たりとなると判定した場合、CPU 56は、EXTデータに「18（H）」を設定した変動カテゴリ29コマンドを送信する。

【0186】

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先読み予告演出の一種である保留予告演出が実行される。なお、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CA 2-1、スーパーCA 2-7およびスーパーCA 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。

【0187】

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、保留表示を通常態様（本例では、黒色の丸形表示）とは異なる特殊表示態様（本例では、白色や青色、緑色、赤色、金色の丸形表示）で表示する保留予告演出を実行する。なお、この実施の形態では、保留予告演出を実行する場合、始動入賞が発生したタイミングで通常態様またはいずれかの特殊表示態様で保留表示の表示を開始し、その後、保留表示のシフトのタイミングで変動表示が開始されるごとに予告対象の保留表示の表示態様を変化可能であり、最終表示態様として予告対象の保留表示がいずれかの特殊表示態様で表示される演出が実行される。そして、予告対象の変動表示が開始されるタイミングで、予告対象の保留記憶が消化されて、予告対象の特殊表示態様の保留表示が消去されて保留予告演出が終了する（従って、実質的に予告対象の変動表示の1つ前の変動表示が終了するまで保留予告演出が継続される）。

【0188】

また、この実施の形態では、保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出が実行される。「保留変化示唆演出」とは、保留表示の表示態様が変化するタイミング（保留表示のシフトのタイミングのうち実際に保留表示の表示態様が変化するタイミング）で行われる演出であり、保留表示の表示態様が変化することを示唆する演出である。また、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化する可能性があるタイミング（本例では、保留表示のシフトのタイミング）であるが、実際には保留表示の表示態様が変化しないタイミングであっても、擬似保留変化示唆演出を実行する場合があるように構成されている。「擬似保留変化示唆演出」とは、保留表示の表示態様が変化しないタイミングであっても、保留変化示唆演出と同様の態様により行われる演出である。そのように、この実施の形態では、保留表示のシフトのタイミングなど保留表示の表示態様が変化する可能性があるタイミングにおいて保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出を実行可能に構成されているので、保留表示のシフトのタイミングなど保留表示の表示態様が変化する可能性があるタイミングにおいて保留表示の表示態様が変化するか否かに注目させることができる。

10

【0189】

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かぎらず、保留予告演出に加えて、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停止表示させる演出を実行したり、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、背景画面が変化するような態様で演出モードを変更する演出を実行したりするなど、様々な態様が考えられる。

20

【0190】

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。

【0191】

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。

30

【0192】

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。

【0193】

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

40

【0194】

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

50

動)と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示(変動)とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う演出表示装置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。

【0195】

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、CPU56)が実行する特別図柄プロセス処理(ステップS26)のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311, S312)。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS313, S314)。そして、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。

【0196】

ステップS300~S310の処理は、以下のような処理である。

【0197】

特別図柄通常処理(ステップS300):特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶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S301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。

【0198】

変動パターン設定処理(ステップS301):特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間(可変表示時間:可変表示を開始してから表示結果を導出表示(停止表示)するまでの時間)を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、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S302に対応した値(この例では2)に更新する。

【0199】

表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302):特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS303に対応した値(この例では3)に更新する。

【0200】

特別図柄変動中処理(ステップS303):特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過(ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの

値が0になる)すると、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S304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。

【0201】

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。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS305に対応した値(この例では5)に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS308に対応した値(この例では8)に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップ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停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され(図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停止表示される。

【0202】

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各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が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。

【0203】

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、大当たり中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS307に対応した値(この例では7)に更新する。

【0204】

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

【0205】

小当たり開放前処理(ステップS308):特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当たり開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カ

ウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS309に対応した値（この例では9）に更新する。なお、小当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。

【0206】

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

10

【0207】

小当り終了処理（ステップS310）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0208】

図20は、ステップS312、S314の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図20（A）は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図20（B）は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

20

【0209】

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13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、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S1211A）。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。

30

【0210】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1212A）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S1213A）。また、CPU56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S1214A）。

【0211】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13a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14a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、CPU56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13a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14a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

【0212】

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

50

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、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。

【0213】

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。

【0214】

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。

【0215】

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）。

【0216】

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。

【0217】

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タイマ割込内に一括して送信される。

【0218】

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。

【0219】

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）。

【0220】

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。

【0221】

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）。

【0222】

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。

【0223】

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。

【0224】

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

10

20

30

40

50

トである。入賞時演出処理では、CPU 56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

【0225】

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）、CPU 56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、CPU 56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

30

【0226】

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）、CPU 56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、CPU 56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。

40

【0227】

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）、CPU 56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）。

【0228】

次いで、CPU 56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、CPU 56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

50

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。

10

【0 2 2 9】

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、閾値より大きいかな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 3 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以下であるかな否かを判定し、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 3 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以下であるかな否かを判定し、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 3 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

50

否かを判定した後に、閾値 89 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 1～79 の範囲内となることはなく、80～89 の範囲であるか否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に 79、89、99、169、199、214 および 229 と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に 229、214、199、169、99、89 および 79 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。

【0233】

なお、ステップ S 225 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

【0234】

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 223 の Y）、CPU 56 は、「小当たり」となることを示す EXT データ「04（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 227）。

【0235】

次いで、CPU 56 は、小当たり用の閾値を設定する（ステップ S 228）。なお、この実施の形態では、CPU 56 は、閾値 251 を設定するものとし、後述するステップ S 232 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 251 以下である（1～251 である）と判定して、変動カテゴリコマンドの EXT データとして「18（H）」を設定すると判定するものとする（図 17 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 EXT データ「18（H）」を設定すると判定するようにしてもよい。

20

【0236】

ステップ S 220 またはステップ S 222 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 56 は、ステップ S 1215A、S 1215B 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 229）。この場合、CPU 56 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 S 1216A 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）131a 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 14 への始動入賞があった場合（ステップ S 1216B 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）131b 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

【0237】

次いで、CPU 56 は、大当たり種別の判定結果に応じた EXT 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 230）。この場合、「通常大当たり」となると判定した場合には、CPU 56 は、「通常大当たり」となることを示す EXT データ「01（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 56 は、「確変大当たり」となることを示す EXT データ「02（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 56 は、「突然確変大当たり」となることを示す EXT データ「03（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

40

【0238】

そして、CPU 56 は、ステップ S 229 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 231）。

【0239】

例えば、CPU 56 は、「通常大当たり」と判定した場合には、閾値 74 および 149 を

50

設定する。この場合、CPU 56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74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合（すなわち、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）。

【0240】

また、例えば、CPU 56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、CPU 56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）。

【0241】

また、例えば、CPU 56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、CPU 56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）。

【0242】

次いで、CPU 56は、ステップS 2 2 6，S 2 2 8，S 2 3 1で設定した閾値と、ステップS 1 2 1 5 A，S 1 2 1 5 B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S 2 3 2）。

【0243】

なお、ステップS 2 2 6，S 2 2 8，S 2 3 1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S 2 3 2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。

【0244】

そして、CPU 56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S 2 3 3）。具体的には、CPU 56は、ステップS 2 3 2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。

【0245】

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

10

20

30

40

50

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。

【0246】

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

【0247】

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

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

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

50

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たり遊技中であれば、ステップS1216A～S1218Bの処理をスキップしてステップS1219A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た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た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。

【0251】

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

【0252】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS56)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、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。

【0253】

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

【0254】

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。

【0255】

そして、CPU56は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップS58)。なお、CPU56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域に保存する。

【0256】

また、CPU56は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS60)。この場合、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、時短状態であることを示す時短フ

10

20

30

40

50

ラグのみがセットされ、確変フラグがセットされていない場合には、時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、確変フラグも時短フラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0257】

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

【0258】

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。

【0259】

次いで、CPU 56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、CPU 56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。

【0260】

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、CPU 56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、CPU 56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S7

1に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0261】

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

【0262】

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

【0263】

なお、ランダムRの値が大当たり判定値および小当た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。

【0264】

ステップS71では、CPU56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする。そして、大当た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た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特別図柄用の大当た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特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131bを選択する。

【0265】

次いで、CPU56は、選択した大当た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た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（「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」）を大当た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たり種別判定用乱数を読み出し、大当た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、突然確変大当たりが選択される割合が高い。

【0266】

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

【0267】

次いで、CPU 56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、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「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、大当たり種別を「突然確変大当たり」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当たり」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当たり」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、小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0268】

10

なお、この実施の形態では、まず大当たり種別を決定し、決定した大当た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、大当た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たり種別とを対応付けたテーブルを用意しておき、大当た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たり種別も決定されるように構成してもよい。

【0269】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS301）に対応した値に更新する（ステップS76）。

【0270】

20

図25は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU 56は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS91）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 56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、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132C（図9（A）～（C）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS100に移行する。

【0271】

大当たりフラグがセットされていない場合には、CPU 56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU 56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、小当たり用変動パターン種別判定テーブル132D（図9（D）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS100に移行する。

30

【0272】

小当たりフラグもセットされていない場合には、CPU 56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当たり」とすることに決定された場合には、大当た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、大当たり遊技終了後、所定回数（この実施の形態では100回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当た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、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」とすることに決定された場合には、大当た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、次の大当た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。

40

【0273】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、CPU 56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS96のN）、CPU 56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

50

ブル135A（図10（A）参照）を選択する（ステップS97）。そして、ステップS100に移行する。

【0274】

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。

【0275】

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。

【0276】

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。

【0277】

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。

【0278】

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）。

【0279】

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

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。

【0280】

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

【0281】

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）。

【0282】

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

【0283】

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 40

【0284】

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 50

」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（ステップS113、S114）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。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）、CPU56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S115）。

【0285】

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

【0286】

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

【0287】

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S303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、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S1121）。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S1122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S1121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。

【0288】

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、CPU56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S1122）。

【0289】

次いで、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1126）、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1127）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS1128）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【0290】

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S304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS131）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、時短状態であることを示す時短フラグ、および時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタをリセットし（ステップS132）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS133）。具体的には、大当りの種別が「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A001（H））を送信する。また、大当りの種別が突然確

10

20

30

40

50

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A002（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「突然確変大当り」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【0291】

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

【0292】

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）。 20

【0293】

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

【0294】

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）。

【0295】

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

【0296】

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、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップS165)。経過していなければ処理を終了する。

【0297】

大当り終了表示時間を経過していれば(ステップS165のY)、CPU56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S166)。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。通常大当りであれば、CPU56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S167)。また、CPU56は、時短回数カウンタに所定回数(例えば100回)をセットする(ステップS168)。

10

【0298】

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)、CPU56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S169)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S170)。

【0299】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS300)に対応した値に更新する(ステップS171)。

【0300】

20

図30は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄表示制御処理(ステップS32)のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する(ステップS3201)。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば(すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば)、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う(ステップS3202)。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理(ステップS22参照)が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

30

【0301】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する(ステップS3203)。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば(すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には)、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う(ステップS3204)。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理(ステップS22参照)が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップS3204の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップS22の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップS3201において特別図柄プロセスフラグの値が2または3のいずれかであれば(すなわち、表示

40

50

結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ１００側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマン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。

【０３０２】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップＳ３２）において、ＣＰＵ５６は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示さえるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

10

【０３０３】

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ＣＰＵ１０１）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、４ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。

20

【０３０４】

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

【０３０５】

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

30

【０３０６】

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

【０３０７】

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

40

【０３０８】

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

50

～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。

【0309】

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。

【0310】

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

【0311】

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

【0312】

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)。

【0313】

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

【0314】

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)。

【0315】

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)。

40

【0316】

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)。

【0317】

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)。

50

【0318】

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S627）、演出制御用CPU101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S628）。

【0319】

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S629）、演出制御用CPU101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S630）。また、演出制御用CPU101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S631）。

【0320】

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S632）、演出制御用CPU101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S633）。また、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つつつシフトして、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する（ステップS634）。

【0321】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS635）。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S611に移行する。

【0322】

図35は、図31に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、まず、保留予告演出を決定し実行を開始する保留予告演出処理を実行する（ステップS800A）。

【0323】

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。

【0324】

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。

【0325】

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。

【0326】

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。

【0327】

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。

10

【0328】

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。

【0329】

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。

20

【0330】

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。

【0331】

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。

30

【0332】

図36は、保留予告演出処理（ステップS800A）を示すフローチャートである。保留予告演出処理において、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。

40

【0333】

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、既にいずれかの保留予告演出を実行中であることを示す保留予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6002）。保留予告実行中フラグがセットされていれば、ステップS6006に移行する。

【0334】

なお、この実施の形態では、ステップS6002の判定処理が実行されることによって、既に保留予告演出の実行中である場合にはステップS6003に移行しないようにして

50

重ねて保留予告演出の実行を決定しないように制御しているのであるが、そのような態様にかぎらず、既に保留予告演出の実行中であっても新たに保留予告演出の実行を決定可能に構成して、同時に複数の保留記憶を予告対象として保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0335】

保留予告実行中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、現在の合算保留記憶数が4以上であるか否かを確認する（ステップS6003）。なお、現在の合算保留記憶数が4以上であるか否かは、具体的には、合算保留記憶数保存領域（ステップS631，S633参照）に格納されている合算保留記憶数を確認することにより判定できる。合算保留記憶数が4以上でなければ、ステップS6006に移行する。

10

【0336】

この実施の形態では、後述するように、保留予告演出を実行する場合、始動入賞が発生したタイミングや保留表示のシフトのタイミングで保留表示の表示態様が変化するのであるが、最大で3段階にわたって保留表示の表示態様を変化可能である。この場合、最大の3段階にわたって保留表示の表示態様を変化させる場合には、始動入賞発生タイミングで合算保留記憶数が最低でも4つなければ、保留表示の表示態様を3回変化させることができない場合がある。具体的には、3回とも保留表示のシフトのタイミングで変化させる場合には、始動入賞発生後に予告対象の変動表示が開始される前に最低でも3回変動表示が開始されなければならないのであるから、合算保留記憶数が最低でも4つなければ、保留表示の表示態様を3回変化させることができない。そこで、この実施の形態では、ステ

20

【0337】

なお、合算保留記憶数が4未満の場合であっても、保留予告演出を実行可能に構成してもよい。例えば、合算保留記憶数が4未満であっても、保留表示の表示態様を1回または2回変化させる態様であれば実行可能な場合があることから、変化回数が1回または2回である保留予告演出のみを実行可能に構成してもよい。例えば、合算保留記憶数の範囲内の変化回数を決定するようにすれば、合算保留記憶数による保留予告演出の制限を設ける必要はなく、ステップS6003の判定処理は不要となる。

30

【0338】

上記のように構成する場合、例えば、合算保留記憶数が3であった場合には変化回数として1回または2回のみ決定可能に構成し、後述するステップS6007の処理において少なくとも2回目の保留表示のシフトまでに全ての変化を終了する変化タイミングパターンを決定するようにすればよい。また、例えば、合算保留記憶数が2であった場合には変化回数として1回のみ決定可能に構成し、後述するステップS6007の処理において少なくとも1回目の保留表示のシフトまでに全ての変化を終了する変化タイミングパターンを決定するようにすればよい。具体的には、保留予告演出決定テーブルとして、合算保留記憶数4以上用のテーブル（変化回数が1回～3回の保留予告演出A～Lを割り振ったテーブル）と、合算保留記憶数3用のテーブル（変化回数が1回または2回の保留予告演出A～Iのみを割り振ったテーブル）と、合算保留記憶数2用のテーブル（変化回数が1回の保留予告演出A～Eのみを割り振ったテーブル）とを用意しておき、ステップS6003の判定処理に代えて、現在の合算保留記憶数を特定し、現在の保留記憶数が4以上であれば合算保留記憶数4以上用の保留予告演出決定テーブルを選択し、現在の保留記憶数が3であれば合算保留記憶数3用の保留予告演出決定テーブルを選択し、現在の保留記憶数が2であれば合算保留記憶数2用の保留予告演出決定テーブルを選択する。そして、選択した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、最終表示態様、および変化回数を決定するようにすればよい。

40

【0339】

上記のように構成する場合であっても、後述するステップS6007において、決定し

50

た変化回数に応じた変化タイミング決定テーブルを選択し（図38参照）、選択した変化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、変化タイミングを決定するようにすればよい。

【0340】

また、例えば、合算保留記憶数が1の場合であっても、必ず始動入賞発生時のタイミングで保留表示の表示態様を変化させることによって、合算保留記憶数による保留予告演出の制限を不要としてもよい。

【0341】

また、例えば、後述するように、保留表示の表示態様を3回変化させる場合であっても、2回目の保留表示のシフトのタイミングまでに3回全ての保留表示を変化させるパターン（後述する図38の変化タイミングパターンH参照）であれば実行可能であるから、合算保留記憶数が3であれば、そのような変化パターンであれば実行可能に構成してもよい。

【0342】

合算保留記憶数が4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、保留予告演出における保留表示の最終表示態様、および保留予告演出における保留表示の変化回数を決定する（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、最終表示態様、および変化回数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、最終表示態様、および変化回数を決定する。

【0343】

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A～保留予告演出Lに対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図37に示すように、この実施の形態では、保留予告演出の種類として、保留予告演出A～保留予告演出Lの12種類がある。

【0344】

この実施の形態では、保留予告演出を実行する場合、始動入賞が発生したタイミングで通常態様またはいずれかの特殊表示態様で保留表示の表示を開始し、その後、保留表示のシフトのタイミングで変動表示が開始されるごとに予告対象の保留表示の表示態様を変化可能とすることによって、保留表示の表示態様を複数回数変化可能に構成されている。この実施の形態では、図37に示すように、「保留予告演出A」の実行を決定した場合には、保留表示の表示態様を1回だけ変化させ、最終表示態様として特殊表示態様のうちの白色の丸形表示に保留表示を変化させる。また、「保留予告演出B」の実行を決定した場合には、保留表示の表示態様を1回だけ変化させ、最終表示態様として特殊表示態様のうちの青色の丸形表示に保留表示を変化させる。また、「保留予告演出C」の実行を決定した場合には、保留表示の表示態様を1回だけ変化させ、最終表示態様として特殊表示態様のうちの緑色の丸形表示に保留表示を変化させる。また、「保留予告演出D」の実行を決定した場合には、保留表示の表示態様を1回だけ変化させ、最終表示態様として特殊表示態様のうちの赤色の丸形表示に保留表示を変化させる。また、「保留予告演出E」の実行を決定した場合には、保留表示の表示態様を1回だけ変化させ、最終表示態様として特殊表示態様のうちの金色の丸形表示に保留表示を変化させる。

【0345】

また、「保留予告演出F」の実行を決定した場合には、保留表示の表示態様を2回にわたって変化させ、最終表示態様として特殊表示態様のうちの青色の丸形表示に保留表示を変化させる。また、「保留予告演出G」の実行を決定した場合には、保留表示の表示態様を2回にわたって変化させ、最終表示態様として特殊表示態様のうちの緑色の丸形表示に保留表示を変化させる。また、「保留予告演出H」の実行を決定した場合には、保留表示の表示態様を2回にわたって変化させ、最終表示態様として特殊表示態様のうちの赤色の

丸形表示に保留表示を変化させる。また、「保留予告演出I」の実行を決定した場合には、保留表示の表示態様を2回にわたって変化させ、最終表示態様として特殊表示態様のうちの金色の丸形表示に保留表示を変化させる。

【0346】

また、「保留予告演出J」の実行を決定した場合には、保留表示の表示態様を3回にわたって変化させ、最終表示態様として特殊表示態様のうちの緑色の丸形表示に保留表示を変化させる。また、「保留予告演出K」の実行を決定した場合には、保留表示の表示態様を3回にわたって変化させ、最終表示態様として特殊表示態様のうちの赤色の丸形表示に保留表示を変化させる。また、「保留予告演出L」の実行を決定した場合には、保留表示の表示態様を3回にわたって変化させ、最終表示態様として特殊表示態様のうちの金色の丸形表示に保留表示を変化させる。

10

【0347】

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、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たりである場合（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。

20

【0348】

この実施の形態では、図37に示すように、スーパーリーチ大当たりとなる場合にのみ最終表示態様が金色の丸形表示となる保留予告演出E、保留予告演出I、または保留予告演出Lが決定される場合があり、保留予告演出において最終表示態様が金色の丸形表示となればスーパーリーチ大当たりとなることが確定することがわかる。従って、この実施の形態では、最終表示態様が金色の丸形表示となった場合に大当たりに対する期待度（信頼度）が最も高くなる。また、この実施の形態では、図37に示すように、最終表示態様が金色の丸形表示となる場合の次に最終表示態様が赤色の丸形表示となる場合が大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、次に最終表示態様が緑色の丸形表示となる場合が大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、次に最終表示態様が青色の丸形表示となる場合が大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、最終表示態様が白色の丸形表示となる場合が最も大当たりに対する期待度（信頼度）が低くなるように判定値が割り振られている。従って、この実施の形態では、保留表示の最終表示態様が金色、赤色、緑色、青色、白色の順に大当たりに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

30

【0349】

さらに、この実施の形態では、非リーチはずれとなる場合には、最終表示態様が金色の丸形表示となる保留予告演出E、保留予告演出I、および保留予告演出Lに加えて、最終表示態様が赤色の丸形表示となる保留予告演出D、保留予告演出H、および保留予告演出Kに対しても判定値の割り振りがなく、保留予告演出が実行される場合に保留表示の表示態様が赤色の丸形表示まで変化すれば、少なくともスーパーリーチとなることが確定することがわかる。

40

【0350】

なお、この実施の形態では、予告対象の保留表示が金色の丸形表示まで変化すればスーパーリーチ大当たりとなることが確定し、赤色の丸形表示まで変化すればスーパーリーチとなることが確定する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たりに対する期待度（信頼度）が異なる複数種類のスーパーリーチを設けるようにし、予告対象の保留表示が緑色の丸形表示まで変化すれば少なくともスーパーリーチとなることが確定し、さらに赤色の丸形表示まで変化すれば大当たりに対する期待度（信頼度）が高い種類のスーパーリーチとなることが確定するように構成してもよい。

【0351】

50

また、この実施の形態では、非リーチはずれとなる場合であっても保留予告演出（いわゆるガセの保留予告演出）を実行可能に構成する場合を示しているが、非リーチはずれとなる場合には保留予告演出を実行しないように構成してもよい。

【0352】

また、この実施の形態では、図37に示すように、保留予告演出中における保留表示の表示態様の変化回数が多くなるに従ってスーパーリーチ（スーパーリーチ大当りおよびスーパーリーチはずれ）となる割合が高く、さらに保留予告演出中における保留表示の表示態様の変化回数が多くなるに従って大当り（スーパーリーチ大当り）となる割合が高くなるように判定値が割り振られている。従って、この実施の形態では、保留予告演出中における保留表示の表示態様の変化回数が多くなるほど大当りやスーパーリーチに対する期待度が高くなる。

10

【0353】

なお、この実施の形態で示した保留予告演出決定テーブルは一例であり、例えば、非リーチはずれとなる場合であっても低い割合で最終表示態様が赤色の丸形表示となるようにしてもよく、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合であっても低い割合で最終表示態様が金色の丸形表示となるようにしてもよい。

【0354】

また、図37に示す例では、スーパーリーチ大当り、スーパーリーチはずれ、および非リーチはずれとなる場合に保留予告演出を実行可能に保留予告演出決定テーブルを構成する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、ノーマルリーチ（ノーマルリーチ大当りや、ノーマルリーチはずれ）となる場合にも保留予告演出を実行可能に保留予告演出決定テーブルを構成してもよい。また、例えば、図37に示す保留予告演出決定テーブルにおいて、非リーチはずれとなる場合に代えて、ノーマルリーチとなる場合に保留予告演出を実行可能となるように判定値を割り振るようにしてもよい。

20

【0355】

なお、この実施の形態では、最終表示態様として変化可能な保留表示の表示態様が白色、青色、緑色、赤色、および金色の丸形表示の5種類である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、最終表示態様として変化可能な保留表示の表示態様が4種類以下であるように構成してもよい。また、例えば、最終表示態様として変化可能な保留表示の表示態様として、さらに橙色や桜柄の丸形表示などを追加し、5種類以上の中から選択可能に構成してもよい。また、この実施の形態では、保留予告演出を実行する場合に、保留表示を通常態様とは異なる表示色に変化させる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、保留表示を三角形やひし形形状に変化させるなど形状を変化させてもよいし、保留表示の大きさなどを変化させてもよい。また、例えば、保留表示に他の表示を付加して表示したり、保留表示の近傍に他の表示を表示（例えば、保留表示の上方にキャラクタを表示）したりするものであってもよく、様々な変化の態様が考えられる。

30

【0356】

また、この実施の形態では、保留表示の変化回数として1回～3回の3種類の回数の中から選択する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、変化回数として4回以上を決定可能に構成してもよい。

40

【0357】

なお、この実施の形態では、ステップS6004において、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、最終表示態様、および変化回数を決定する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動カテゴリコマンドに代えて、図柄指定コマンド（図15参照）にもとづいて、入賞時判定結果が大当りであるか否かや大当り種類の判定結果を特定し、保留予告演出の有無、最終表示態様、および変化回数を決定するようにしてもよい。

【0358】

また、この実施の形態では、図37に示すように、合算保留記憶数にかかわらず、共通の保留予告演出決定テーブルを用いて保留予告演出の有無、最終表示態様、および変化回

50

数を決定する場合を示したが、合算保留記憶数に応じた複数の保留予告演出決定テーブルを設けるようにし、合算保留記憶数に応じて、いずれかの保留予告演出決定テーブルを選択して保留予告演出の有無、最終表示態様、および変化回数を決定するようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数が4未満であっても保留予告演出を実行可能に構成する場合、図37に示す保留予告演出決定テーブルは合算保留記憶数4以上用のテーブルとし、それ以外に、合算保留記憶数3用のテーブルとして変化回数が1回および2回の保留予告演出A～Iのみを割り振った保留予告演出決定テーブルと、合算保留記憶数2用のテーブルとして変化回数が1回の保留予告演出A～Eのみを割り振った保留予告演出決定テーブルとを設けるようにし、合算保留記憶数に応じて、それらのうちのいずれかの保留予告演出決定テーブルを選択して保留予告演出の有無、最終表示態様、および変化回数を決定するよう

10

【0359】

また、この実施の形態では、ステップS6004において、保留予告演出の有無を決定するとともに、保留表示の最終表示態様および変化回数も一括して決定する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、保留予告演出の有無と保留表示の最終表示態様および変化回数とを別々の抽選処理によって決定するように構成してもよい。この場合、例えば、まず、1つ目の乱数を用いた抽選処理において保留予告演出の有無のみを決定し、保留予告演出を実行すると決定した場合に、2つ目の乱数を用いた抽選処理において保留表示の最終表示態様および変化回数を決定するようにしてもよい。また、さらに、保留表示の最終表示態様および変化回数も別々の抽選処理によって決定するようにし、抽選処理によって決定した保留表示の最終表示態様にもとづいて、さらに別の抽選処理を行って変化回数を決定するようにしてもよい。また、例えば、保留予告演出の有無を保留表示の最終表示態様または変化回数のうちのいずれかと組み合わせて1つの抽選処理で決定するようにしてもよい。例えば、1つ目の乱数を用いた抽選処理において保留予告演出の有無と最終表示態様とを決定し、2つ目の乱数を用いた抽選処理において変化回数を決定するように構成してもよいし、1つ目の乱数を用いた抽選処理において保留予告演出の有無と変化回数とを決定し、2つ目の乱数を用いた抽選処理において最終表示態様を決定するように構成してもよい。このように、保留予告演出の有無、最終表示態様、および変化回数の全てを1つの抽選処理で一括して決定するものであってもよいし、全てを別々の抽選処理で決定するものであってもよいし、いずれか2つを組み合わせて1つの抽選処理で決定し、残りの1つを別の抽選処理で単独で決定するものであってもよい。

20

30

【0360】

さらに、変化タイミングや途中の表示態様も含めて、保留予告演出の有無、最終表示態様、変化回数、変化タイミング、途中の表示態様の全てを1つの抽選処理で一括して決定するものであってもよいし、全てを別々の抽選処理で決定するものであってもよいし、いずれか複数を組み合わせて1つの抽選処理で決定し、2～4の抽選処理により決定するものであってもよい（例えば、さらに残りのいずれか複数を1つの抽選処理により決定するようにしてもよいし、残りをそれぞれ別々の抽選処理で決定するようにしてもよい）。

【0361】

ステップS6004で保留予告演出を実行しないことに決定した場合（ステップS6005のN）、または保留予告実行中フラグがセットされていた場合（ステップS6002のY）には、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて通常態様の保留表示（本例では、黒色の丸形表示）を1増加させる（ステップS6006）。なお、この実施の形態では、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを区別することなく、通常態様の保留表示として一律に黒色の丸形表示を1増加させる場合を示しているが、既に説明したように、例えば、第1保留記憶であれば黒色の丸形表示を1増加させ、第2保留記憶であれば黄色の丸形表示を1増加させることによって、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを区別可能としてもよい。そして、保留予告演出処理を終了する。

40

【0362】

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CP

50

U101は、ステップS6004で決定した保留表示の表示態様の变化回数に応じて、保留表示の表示態様の变化タイミングを決定する（ステップS6007）。なお、ステップS6007では、演出制御用CPU101は、保留表示の表示態様の变化タイミングを決定するための变化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、保留表示の表示態様の变化タイミングを決定する。

【0363】

図38は、变化タイミング決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図38（A）は、ステップS6004で变化回数を1回と決定した場合に用いられる变化タイミング決定テーブル〔变化回数1回用〕の具体例を示している。また、図38（B）は、ステップS6004で变化回数を2回と決定した場合に用いられる变化タイミング決定テーブル〔变化回数2回用〕の具体例を示している。さらに、図38（C）は、ステップS6004で变化回数を3回と決定した場合に用いられる变化タイミング決定テーブル〔变化回数3回用〕の具体例を示している。

【0364】

図38（A）に示すように、变化タイミング決定テーブル〔变化回数1回用〕には、变化タイミングパターンとして、变化タイミングパターンA～Dに対して、それぞれ判定値が割り振られている。变化タイミングパターンAは、始動入賞の発生のタイミングで予告対象の保留表示を既に最終表示態様に变化させた状態で表示するパターンである。また、变化タイミングパターンBは、始動入賞の発生のタイミングでは予告対象の保留表示を通常態様で表示し、その後の1回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を最終表示態様に变化させるパターンである。また、变化タイミングパターンCは、始動入賞の発生のタイミングでは予告対象の保留表示を通常態様で表示し、その後の2回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を最終表示態様に变化させるパターンである。また、变化タイミングパターンDは、始動入賞の発生のタイミングでは予告対象の保留表示を通常態様で表示し、その後の3回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を最終表示態様に变化させるパターンである。

【0365】

図38（B）に示すように、变化タイミング決定テーブル〔变化回数2回用〕には、变化タイミングパターンとして、变化タイミングパターンE～Gに対して、それぞれ判定値が割り振られている。变化タイミングパターンEは、始動入賞の発生のタイミングでは予告対象の保留表示を通常態様とは異なる1回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させた状態で表示し、その後の1回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を最終表示態様に变化させるパターンである。また、变化タイミングパターンFは、始動入賞の発生のタイミングでは予告対象の保留表示を通常態様とは異なる1回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させた状態で表示し、その後の2回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を最終表示態様に变化させるパターンである。また、变化タイミングパターンGは、始動入賞の発生のタイミングでは予告対象の保留表示を通常態様とは異なる1回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させた状態で表示し、その後の3回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を最終表示態様に变化させるパターンである。

【0366】

図38（C）に示すように、变化タイミング決定テーブル〔变化回数3回用〕には、变化タイミングパターンとして、变化タイミングパターンH～Kに対して、それぞれ判定値が割り振られている。变化タイミングパターンHは、始動入賞の発生のタイミングでは予告対象の保留表示を通常態様とは異なる1回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させた状態で表示し、その後の1回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を2回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させ、さらにその後の始動入賞から2回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を最終表示態様に变化させるパターンである。また、变化タイミングパターンIは、始動入賞の発生のタイミングでは予告対象の保留表示を通常態様とは異なる1回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させた状態で

表示し、その後の1回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を2回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させ、さらにその後の始動入賞から3回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を最終表示態様に変化させるパターンである。また、変化タイミングパターンJは、始動入賞の発生のタイミングでは予告対象の保留表示を通常態様とは異なる1回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させた状態で表示し、その後の始動入賞から2回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を2回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させ、さらにその後の始動入賞から3回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を最終表示態様に変化させるパターンである。また、変化タイミングパターンJは、始動入賞の発生のタイミングでは予告対象の保留表示を通常態様で表示し、その後の1回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を1回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させ、さらにその後の始動入賞から2回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を2回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させ、さらにその後の始動入賞から3回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を最終表示態様に変化させるパターンである。

10

【0367】

なお、図38に示した変化タイミング決定テーブルは一例であり、変化タイミング決定テーブルとして様々な態様が考えられる。例えば、この実施の形態では、図38（A）に示す変化タイミング決定テーブル〔変化回数1回用〕や図38（C）に示す変化タイミング決定テーブル〔変化回数3回用〕において、各変化タイミングパターンの割り振りが25%で同じである場合を示したが、割り振りを異ならせてもよい。この場合、例えば、大当たりやスーパーリーチとなるか否かに応じて判定値の割り振りを異ならせてもよく、大当たりやスーパーリーチに対する期待度（信頼度）が高い程、遅いタイミングで保留表示の表示態様に変化しやすいように判定値を割り振るようにしてもよい。

20

【0368】

また、例えば、この実施の形態では、図38（B）に示す変化タイミング決定テーブル〔変化回数2回用〕において、1回目の変化タイミングが必ず始動入賞の発生のタイミングである場合を示したが、始動入賞の発生のタイミングで1回目の変化を行わない変化タイミングパターンが存在してもよい。例えば、始動入賞の発生のタイミングでは予告対象の保留表示を通常態様で表示し、その後の1回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を1回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させ、さらにその後の始動入賞から2回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を最終表示態様に変化させるパターンなどを設け、判定値を割り振るようにしてもよい。また、保留表示のシフトのタイミングで1回目の変化を行うように構成する場合、必ずしも1回目の保留表示のシフトのタイミングで変化させる必要はなく、2回目以降の保留表示のシフトのタイミングで保留表示の1回目の変化を行うようにしてもよい。例えば、始動入賞の発生のタイミングでは予告対象の保留表示を通常態様で表示するとともに、その後の1回目の保留表示のシフトのタイミングでも通常態様の保留表示を維持し、さらにその後の始動入賞から2回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を1回目の表示態様（特殊表示態様）に変化させ、さらにその後の始動入賞から3回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示を最終表示態様に変化させるパターンなどを設け、判定値を割り振るようにしてもよい。

30

40

【0369】

また、この実施の形態では、図38に示すように、保留表示の表示態様の変化タイミングが始動入賞の発生のタイミングかまたは保留表示のシフトのタイミングである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出図柄の変動表示中（例えば、高速変動中）の変化タイミングを含む変化タイミングパターンも図38に示す変化タイミング決定テーブルにおいて割り振るようにし、演出図柄の変動表示中であっても保留表示の表示態様を変化可能に構成しても構わない。

【0370】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS6004で決定した保留表示の表示態

50

様の変化回数が2回以上（すなわち、2回または3回）であるか否かを確認する（ステップS6008）。保留表示の表示態様の変化回数が2回以上でなければ（すなわち、1回であれば）、ステップS6010に移行する。すなわち、この場合、変化回数が1回しかなく、その1回の変化タイミングで保留表示の表示態様が最終表示態様に変化するので、最終表示態様に至るまでの途中の表示態様を決定する必要はないことから、そのままステップS6010に移行する。

【0371】

一方、保留表示の表示態様の変化回数が2回である場合には、2回目の変化タイミングで保留表示の表示態様が最終表示態様に変化するので、その途中の1回目の変化タイミングで変化させる保留表示の表示態様を決定する必要がある。また、保留表示の表示態様の10
変化回数が3回である場合には、3回目の変化タイミングで保留表示の表示態様が最終表示態様に変化するので、その途中の1回目および2回目の変化タイミングで変化させる保留表示の表示態様を決定する必要がある。そこで、保留表示の表示態様の変化回数が2回以上である場合には、演出制御用CPU101は、最終表示態様に変化する前の保留表示の途中の表示態様を決定する（ステップS6009）。なお、ステップS6009では、演出制御用CPU101は、最終表示態様に変化する前の保留表示の途中の表示態様を決定するための表示態様決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、最終表示態様に変化する前の保留表示の途中の表示態様を決定する。

【0372】

図39は、表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図39（A）20
は、ステップS6004で変化回数を2回と決定した場合に用いられる表示態様決定テーブル〔変化回数2回用〕の具体例を示している。また、図39（B）は、ステップS6004で変化回数を3回と決定した場合に用いられる表示態様決定テーブル〔変化回数3回用〕の具体例を示している。図39（A）に示すように、表示態様決定テーブル〔変化回数2回用〕には、表示態様パターンとして、表示態様パターンA～Jに対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図39（B）に示すように、表示態様決定テーブル〔変化回数3回用〕には、表示態様パターンとして、表示態様パターンK～Sに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0373】

ステップS6009では、演出制御用CPU101は、まず、ステップS6004で決定した変化回数が2回であるか3回であるかを確認し、2回であれば、図39（A）に示す表示態様決定テーブル〔変化回数2回用〕を選択する。また、演出制御用CPU10130
は、ステップS6004で決定した最終表示態様を確認し、最終表示態様が青色の丸形表示であれば100%の確率で表示態様パターンAを決定する。表示態様パターンAを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの白色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（青色の丸形表示）に変化する。

【0374】

また、演出制御用CPU101は、最終表示態様が緑色の丸形表示であれば45%の確率で表示態様パターンBを決定し、55%の確率で表示態様パターンCを決定する。表示態様パターンBを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの白色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（緑色の丸形表示）に変化する。また、表示態様パターンCを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの青色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（緑色の丸形表示）に変化する。40

【0375】

また、演出制御用CPU101は、最終表示態様が赤色の丸形表示であれば30%の確率で表示態様パターンDを決定し、30%の確率で表示態様パターンEを決定し、40%の確率で表示態様パターンFを決定する。表示態様パターンDを決定した場合には、1回50

目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの白色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（赤色の丸形表示）に変化する。また、表示態様パターンEを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの青色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（赤色の丸形表示）に変化する。また、表示態様パターンFを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの緑色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（赤色の丸形表示）に変化する。

【0376】

また、演出制御用CPU101は、最終表示態様が金色の丸形表示であれば20%の確率で表示態様パターンGを決定し、25%の確率で表示態様パターンHを決定し、25%の確率で表示態様パターンIを決定し、30%の確率で表示態様パターンJを決定する。表示態様パターンGを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの白色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（金色の丸形表示）に変化する。また、表示態様パターンHを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの青色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（金色の丸形表示）に変化する。また、表示態様パターンIを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの緑色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（金色の丸形表示）に変化する。また、表示態様パターンJを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの赤色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（金色の丸形表示）に変化する。

【0377】

また、演出制御用CPU101は、ステップS6004で決定した変化回数が3回であれば、図39（B）に示す表示態様決定テーブル〔変化回数3回用〕を選択する。また、演出制御用CPU101は、ステップS6004で決定した最終表示態様を確認し、最終表示態様が緑色の丸形表示であれば100%の確率で表示態様パターンKを決定する。表示態様パターンKを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの白色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの青色の丸形表示に変化し、3回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（緑色の丸形表示）に変化する。

【0378】

また、演出制御用CPU101は、最終表示態様が赤色の丸形表示であれば30%の確率で表示態様パターンLを決定し、30%の確率で表示態様パターンMを決定し、40%の確率で表示態様パターンNを決定する。表示態様パターンLを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの白色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの青色の丸形表示に変化し、3回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（赤色の丸形表示）に変化する。また、表示態様パターンMを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの白色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの緑色の丸形表示に変化し、3回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（赤色の丸形表示）に変化する。また、表示態様パターンNを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの青色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの緑色の丸形表示に変化し、3回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（赤色の丸形表示）に変化する。

【0379】

また、演出制御用CPU101は、最終表示態様が金色の丸形表示であれば10%の確率で表示態様パターンOを決定し、15%の確率で表示態様パターンPを決定し、20%

の確率で表示態様パターンQを決定し、25%の確率で表示態様パターンRを決定し、30%の確率で表示態様パターンSを決定する。表示態様パターンOを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの白色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの青色の丸形表示に変化し、3回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（金色の丸形表示）に変化する。また、表示態様パターンPを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの白色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの緑色の丸形表示に変化し、3回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（金色の丸形表示）に変化する。また、表示態様パターンQを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの白色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの赤色の丸形表示に変化し、3回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（金色の丸形表示）に変化する。また、表示態様パターンRを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの青色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの緑色の丸形表示に変化し、3回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（金色の丸形表示）に変化する。また、表示態様パターンSを決定した場合には、1回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの緑色の丸形表示に変化し、2回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が特殊表示態様のうちの赤色の丸形表示に変化し、3回目の変化タイミングで予告対象の保留表示が最終表示態様（金色の丸形表示）に変化する。

10

20

【0380】

なお、図39に示した表示態様決定テーブルは一例であり、表示態様決定テーブルとして様々な態様が考えられる。例えば、大当りやスーパーリーチとなるか否かに応じて判定値の割り振りを異ならせてもよく、大当りやスーパーリーチに対する期待度（信頼度）が高い程、最終表示態様に変化する前の途中の表示態様も期待度（信頼度）が高い表示態様となりやすいように判定値を割り振るようにしてもよい。例えば、大当りやスーパーリーチに対する期待度（信頼度）が高い場合には、最終表示態様が金色の丸形表示であれば、途中の表示態様として白色や青色、緑色よりも赤色の丸形表示が表示されるパターンを選択しやすくしたり、最終表示態様が赤色の丸形表示であれば、途中の表示態様として白色や青色よりも緑色の丸形表示が表示されるパターンを選択しやすくしたりしてもよい。

30

【0381】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS6004で決定した最終表示態様に応じて擬似保留示唆演出の出現頻度を決定する（ステップS6010）。なお、ステップS6010では、演出制御用CPU101は、擬似保留示唆演出の出現頻度を決定するための出現頻度決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、擬似保留示唆演出の出現頻度を決定する。

【0382】

この実施の形態では、保留予告演出が実行される場合には、保留表示の表示態様が変化するタイミングで、保留表示の表示態様が変化することを示唆する保留変化示唆演出が実行される。また、この実施の形態では、保留予告演出が実行される場合に、保留表示の表示態様が変化しないタイミングであっても、保留変化示唆演出と同様の態様により擬似保留変化示唆演出を実行可能に構成されている。そのように、この実施の形態では、保留表示のシフトのタイミングなど保留表示の表示態様が変化する可能性があるタイミングにおいて保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出を実行可能に構成されているので、保留表示のシフトのタイミングなど保留表示の表示態様が変化する可能性があるタイミングにおいて保留表示の表示態様が変化するか否かに注目させることができる。

40

【0383】

図40は、出現頻度決定テーブルの具体例を示す説明図である。図40に示すように、この実施の形態では、出現頻度決定テーブルには、擬似保留変化示唆演出なし、出現頻度

50

(低)、出現頻度(中)、および出現頻度(高)に対して、それぞれ判定値が割り振られている。図40に示すように、この実施の形態では、最終表示態様が大当りに対する期待度(信頼度)が高いもの程、擬似保留変化示唆演出の出現頻度として高い出現頻度を決定するように構成されている。例えば、図40に示すように、最終表示態様が大当りに対する期待度(信頼度)が最も高い金色の丸形表示である場合には90%の確率で出現頻度(高)と決定し、大当りに対する期待度(信頼度)が次に高い赤色の丸形表示である場合には50%の確率で出現頻度(高)と決定し、大当りに対する期待度(信頼度)が次に高い緑色の丸形表示である場合には25%の確率で出現頻度(高)と決定し、大当りに対する期待度(信頼度)がそれより低い白色や青色の丸形表示である場合には出現頻度(高)と決定する場合はない。

10

【0384】

なお、この実施の形態では、保留表示の変化パターンに応じて擬似保留変化示唆演出の出現頻度を決定する場合として、保留表示の変化パターンのうちの最終表示態様にもとづいて出現頻度を決定する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、図40に示す出現頻度決定テーブルにおいて、最終表示態様に代えて、変化タイミングや変化回数に応じて異なる割合で、擬似保留変化示唆演出なし、出現頻度(低)～出現頻度(高)を決定するように判定値を割り振るようにし、ステップS6010において、変化タイミングや変化回数にもとづいて擬似保留変化示唆演出の出現頻度を決定するようにしてもよい。

【0385】

20

さらに、例えば、図40に示す出現頻度決定テーブルにおいて、最終表示態様に化する前の保留表示の途中の表示態様に応じて異なる割合で、擬似保留変化示唆演出なし、出現頻度(低)～出現頻度(高)を決定するように判定値を割り振るようにし、ステップS6010において、最終表示態様に化する前の保留表示の途中の表示態様にもとづいて擬似保留変化示唆演出の出現頻度を決定するように構成しても構わない。例えば、一例として、ステップS6004の処理で最終表示態様を赤色の丸形表示および変化回数を3回と決定し、ステップS6007の処理で変化タイミングパターンKを決定し、ステップS6009の処理で表示態様パターンSと決定した場合には、1回目の保留表示のシフトのタイミングで予告対象の保留表示が緑色の丸形表示に変化し、2回目の保留表示のシフトのタイミングで赤色の丸形表示に変化し、3回目の保留表示のシフトのタイミングで最終表示態様の金色の丸形表示に変化することになる。この場合、途中の表示態様である緑色または赤色のいずれか一方にもとづいて図40に示す出現頻度決定テーブルを用いて出現頻度を決定するようにしてもよい。また、例えば、図40に示す出現頻度決定テーブルを複数表示態様の組み合わせに対応付けて各出現頻度に判定値を割り振るように構成し、途中の表示態様である緑色および赤色の組み合わせにもとづいて出現頻度を決定するようにしてもよい。さらに、途中の表示態様である緑色および赤色に最終表示態様である金色も加えて、これらのうちのいずれか2つの組み合わせにもとづいて出現頻度を決定するようにしてもよく、これら全ての組み合わせにもとづいて出現頻度を決定するように構成してもよい。

30

【0386】

40

また、この実施の形態では、図40に示すように、出現頻度決定テーブルにおいて、出現頻度(低)～出現頻度(高)以外に、「擬似保留変化示唆演出なし」に対しても判定値が割り振られ、ステップS6010の判定処理において、擬似保留変化示唆演出を全く実行しない場合も選択可能に構成されているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「擬似保留変化示唆演出なし」を設けず、出現頻度決定テーブルにおいて出現頻度(低)～出現頻度(高)のみに対して判定値を割り振るようにし、ステップS6010の判定処理において、出現頻度(低)～出現頻度(高)の3つうちのいずれかのみを決定するように構成しても構わない。

【0387】

また、この実施の形態では、出現頻度として出現頻度(低)～出現頻度(高)の3種類

50

を設ける場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、2種類の出現頻度の中から決定するように構成してもよく、逆にさらに細分化して4種類以上の出現頻度の中から決定可能に構成してもよい。

【0388】

そして、演出制御用CPU101は、ステップS6004、S6007、S6009、S6010でそれぞれ決定した保留表示の最終表示態様、変化回数、変化タイミング（図38に示す変化タイミングパターン）、最終表示態様に変化する前の保留表示の途中の表示態様（図39に示す表示態様パターン）、擬似保留変化示唆演出の出現頻度をRAMに設けられた保留表示変化態様記憶領域に記憶する（ステップS6011）。

【0389】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS6007で決定した保留表示の表示態様の变化タイミングの中に始動入賞の発生のタイミングが含まれるか否かを確認する（ステップS6012）。具体的には、ステップS6007において、変化タイミングパターンとして、変化タイミングパターンA、変化タイミングパターンE～G、または変化タイミングパターンH～Jと決定した場合に、保留表示の表示態様の变化タイミングの中に始動入賞の発生のタイミングが含まれると判定する（図38参照）

【0390】

保留表示の表示態様の变化タイミングの中に始動入賞の発生のタイミングが含まれる場合には、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて、決定した1つ目の表示態様で保留表示を1増加させる（ステップS6013）。この場合、例えば、ステップS6007において変化タイミングパターンAが決定された場合（すなわち、変化回数1回である場合）には、始動入賞の発生のタイミングでそのまま最終表示態様まで変化する場合なのであるから、ステップS6004で決定した最終表示態様に変化した状態の保留表示を1つ増加させる。また、例えば、ステップS6007において変化タイミングパターンE～Gが決定された場合（すなわち、変化回数2回である場合）や、変化タイミングパターンH～Jが決定された場合（すなわち、変化回数3回である場合）には、ステップS6009で決定した最終表示態様に変化する前の1つ目の途中の表示態様に変化した状態の保留表示を1つ増加させる。

【0391】

一方、保留表示の表示態様の变化タイミングの中に始動入賞の発生のタイミングが含まれない場合には、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて通常態様の保留表示（本例では、黒色の丸形表示）を1増加させる（ステップS6014）。なお、この実施の形態では、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを区別することなく、通常態様の保留表示として一律に黒色の丸形表示を1増加させる場合を示しているが、既に説明したように、例えば、第1保留記憶であれば黒色の丸形表示を1増加させ、第2保留記憶であれば黄色の丸形表示を1増加させることによって、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを区別可能としてもよい。

【0392】

また、例えば、保留予告演出を実行する場合であっても、例えば、後述するステップS6013や演出図柄変動中処理のステップS8108において、第1保留記憶に対する保留予告演出を実行する場合と第2保留記憶に対する保留予告演出を実行する場合とで、異なる表示色で予告対象の保留表示を変化させるように構成してもよい。例えば、第1保留記憶に対する保留予告演出を実行する場合には、この実施の形態と同様に、予告対象の保留表示を白色や青色、緑色、赤色、金色の丸形表示に変化させる一方で、第2保留記憶に対する保留予告演出を実行する場合には、これらとは異なる橙色や紫色、桜柄などの丸形表示（一部のみが異なるものでも、全てが異なるものでもよい）に変化させるように構成してもよい。

【0393】

次いで、演出制御用CPU101は、保留予告実行中フラグをセットする（ステップS6015）とともに、保留予告演出の実行回数をカウントするための保留予告回数カウン

10

20

30

40

50

タに現在の合算保留記憶数をセットする（ステップS6016）。具体的には、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数保存領域（ステップS631，S633参照）に格納されている合算保留記憶数を抽出し、保留予告回数カウンタにセットする。

【0394】

図41は、図35に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。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S44参照）のであるが、図41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。

【0395】

図42は、図35に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、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S8000）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8000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S8001）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8001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CPU101は、ステップS8001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、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と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CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8001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。

【0396】

図43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43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。

【0397】

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。

【0398】

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

【0399】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（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。

【0400】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、保留予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8002）。保留予告実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、保留予告演出の実行中でなければ）、演出制御用 CPU 101 は、変動パターンに応じた通常のプロセステーブル（保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出を含まないプロセステーブル）を選択する（ステップ S 8006）。そして、ステップ S 8014 に移行する。

【0401】

保留予告実行中フラグがセットされていれば（すなわち、保留予告演出の実行中であれば）、演出制御用 CPU 101 は、保留予告回数カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 8003）。次いで、演出制御用 CPU 101 は、今回変動表示を開始する際の保留表示のシフトのタイミングが保留予告演出における保留表示の表示態様の变化タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ S 8004）。なお、具体的には、演出制御用 CPU 101 は、保留表示変化態様記憶領域（ステップ S 6011 参照）に格納されている変化タイミングパターンを確認することによって、保留表示の表示態様の变化タイミングとなっているか否かを判定できる。保留表示の表示態様の变化タイミングとなっていれば、演出制御用 CPU 101 は、変動パターンおよび保留変化示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 8005）。そして、ステップ S 8014 に移行する。

【0402】

保留表示の表示態様の变化タイミングでなければ、演出制御用 CPU 101 は、保留予告演出処理のステップ S 6010 において擬似保留変化示唆演出なしに決定された場合（図 40 参照）であるか否かを確認する（ステップ S 8007）。なお、擬似保留変化示唆演出なしに決定された場合であるか否かは、具体的には、保留表示変化態様記憶領域（ステップ S 6011 参照）に格納されている内容を確認することによって判定できる。擬似保留変化示唆演出なしに決定されていれば、ステップ S 8013 に移行する。

【0403】

なお、この実施の形態では、保留予告演出処理のステップ S 6010 の判定処理において出現頻度（低）～出現頻度（高）以外に「擬似保留変化示唆演出なし」にも決定可能に構成されていることから、ステップ S 8007 の判定処理を行ってからステップ S 8008 以降の処理に移行可能に構成しているが、ステップ S 6010 の判定処理において出現頻度（低）～出現頻度（高）のいずれかのみに決定可能とし、「擬似保留変化示唆演出なし」を設けないように構成する場合には、ステップ S 8007 の判定処理は不要となる。

【0404】

擬似保留変化示唆演出なしに決定された場合でなければ、演出制御用 CPU 101 は、始動入賞の発生時に保留予告演出の実行を決定してから 3 回以内に開始される変動表示であるか否かを確認する（ステップ S 8008）。なお、始動入賞の発生時に保留予告演出の実行を決定してから 3 回以内に開始される変動表示であるか否かは、例えば、保留予告

演出処理において保留予告演出の実行を決定したときに、保留予告演出の実行を決定してからの変動回数をカウントするためのカウンタを0クリアし、その後、変動表示を開始するごとにカウンタの値を1ずつ加算していき、ステップS8008において、そのカウンタの値が3以下となっているか否かを判定するようにすればよい。始動入賞の発生時に保留予告演出の実行を決定してから3回以内に開始される変動表示でなければ、ステップS8013に移行する。すなわち、この実施の形態では、保留予告演出が実行される場合、最大で3回目の保留表示のシフトのタイミングまで保留表示の表示態様が変化する可能性があるところ、4回目以降の変動表示を実行する場合であれば、これ以上保留表示の表示態様が変化する場合はないので、ステップS8013に移行する。

【0405】

10

始動入賞の発生時に保留予告演出の実行を決定してから3回以内に開始される変動表示であれば、演出制御用CPU101は、予告対象の保留表示が既に特殊表示態様のうちの金色の丸形表示にまで変化しているか否かを確認する（ステップS8009）。既に金色の丸形表示にまで変化していれば、これ以上保留表示の表示態様が変化する場合はないので、ステップS8013に移行する。

【0406】

予告対象の保留表示がまだ金色の丸形表示にまで変化していなければ、演出制御用CPU101は、保留予告演出処理のステップS6010で決定した出現頻度に従って、擬似保留変化示唆演出を実行するか否かを決定する（ステップS8010）。なお、ステップS8010では、演出制御用CPU101は、擬似保留変化示唆演出の有無を決定するための擬似保留変化示唆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、擬似保留変化示唆演出を実行するか否かを決定する。

20

【0407】

図44は、擬似保留変化示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図44（A）は、ステップS6010で出現頻度（低）と決定した場合に用いられる擬似保留変化示唆演出決定テーブル〔出現頻度（低）用〕の具体例を示している。また、図44（B）は、ステップS6010で出現頻度（中）と決定した場合に用いられる擬似保留変化示唆演出決定テーブル〔出現頻度（中）用〕の具体例を示している。また、図44（C）は、ステップS6010で出現頻度（高）と決定した場合に用いられる擬似保留変化示唆演出決定テーブル〔出現頻度（高）用〕の具体例を示している。

30

【0408】

この実施の形態では、図44（A）に示すように、演出制御用CPU101は、出現頻度（低）と決定した場合には、20%の低い確率で擬似保留変化示唆演出を実行すると決定する。また、図44（B）に示すように、演出制御用CPU101は、出現頻度（中）と決定した場合には、50%の確率で擬似保留変化示唆演出を実行すると決定する。また、図44（C）に示すように、演出制御用CPU101は、出現頻度（高）と決定した場合には、80%の高い確率で擬似保留変化示唆演出を実行すると決定する。なお、出現頻度（低）～出現頻度（高）のいずれに決定したかは、具体的には、保留表示変化態様記憶領域（ステップS6011参照）に格納されている内容を確認することによって特定できる。

40

【0409】

なお、この実施の形態では、演出図柄の変動表示を開始するタイミングで抽選処理を行って擬似保留変化示唆演出の有無を決定する場合を示したが、擬似保留変化示唆演出の決定タイミングは、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、始動入賞が発生したタイミングで、保留予告演出処理のステップS6010において出現頻度を決定するとともに、その決定した出現頻度にもとづいて、その後の変動表示ごとの擬似保留変化示唆演出の有無をあらかじめ決定しておき、ステップS6011において変動表示ごとの擬似保留変化示唆演出の有無も保留表示変化態様記憶領域に記憶しておくようにしてもよい。

【0410】

50

また、この実施の形態では、擬似保留変化示唆演出のみ抽選処理により決定し、保留表示の変化タイミングであれば無条件に保留変化示唆演出を実行する場合（ステップS8004，S8005参照）を示したが、そのような態様にかぎらず、保留変化示唆演出についても乱数を用いた抽選処理により決定するようにし、保留表示の表示態様が変化する場合であっても保留変化示唆演出が出現しない場合があるようにしてもよい。

【0411】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8010において擬似保留変化示唆演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップS8011）。擬似保留変化示唆演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU101は、変動パターンおよび擬似保留変化示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8012）

10

。そして、ステップS8014に移行する。

【0412】

一方、ステップS8007で擬似保留変化示唆演出なしに決定された場合であると判定した場合や、ステップS8008で3回以内に開始される変動表示でなかった場合、ステップS8009で既に金色の丸形表示にまで変化済みであった場合、擬似保留変化示唆演出の実行を決定しなかった場合（ステップS8011のN）には、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じた通常のプロセステーブル（保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出を含まないプロセステーブル）を選択する（ステップS8013）。そして、ステップS8014に移行する。

【0413】

20

そして、演出制御用CPU101は、ステップS8005，S8006，S8012，S8013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S8014）。

【0414】

図45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。

30

【0415】

図45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。

【0416】

40

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を合成して生成するようにしてもよい。

【0417】

また、演出図柄の変動表示中に先読み予告演出（本例では、保留予告演出）以外の予告演出（いわゆる当該変動に対する予告演出）を実行可能に構成してもよく、その場合、変動開始時に予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU101は、ス

50

テップS8005, S8006, S8012, S8013において、決定した予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

【0418】

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S8015）。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

【0419】

なお、この実施の形態では、保留変化示唆演出を実行する場合には、ステップS8005で選択したプロセステーブルに従ってステップS8015の処理および後述する演出図柄変動中処理のステップS8105の処理が実行されることによって、変動表示の開始時に保留表示をシフトするタイミングで保留変化示唆演出が実行される。また、擬似保留変化示唆演出を実行することに決定した場合には、ステップS8012で選択したプロセステーブルに従ってステップS8015の処理および後述する演出図柄変動中処理のステップS8105の処理が実行されることによって、変動表示の開始時に保留表示をシフトするタイミングで擬似保留変化示唆演出が実行される。

20

【0420】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる演出図柄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。

【0421】

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S8016）。

【0422】

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S8017）。

30

【0423】

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S8018）。

【0424】

図46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）。

40

【0425】

次いで、演出制御用CPU101は、保留予告実行中フラグがセットされているか否か

50

を確認する（ステップS8106）。保留予告実行中フラグがセットされていれば（すなわち、保留予告演出の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、保留変化示唆演出の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS8107）。この実施の形態では、保留予告演出を実行する場合に、保留表示の表示態様の変化タイミングとしていずれかの保留表示のシフトのタイミングが決定されている場合であっても、変動表示の開始時に保留表示をシフトするタイミングで直ちに保留表示の表示態様を変化させるのではなく、正確には、変動表示の開始時の保留表示をシフトするタイミングよりも若干時間をずらして保留表示の表示態様を変化させるものとする。具体的には、この実施の形態では、保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出の演出期間が2秒間とされており、変動表示の開始から2秒経過してから保留表示の表示態様を変化させるものとする。そのようにすることによって、この実施の形態では、変動開始時に保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出に遊技者を注目させる時間がある程度確保できるようにしている。なお、保留変化示唆演出の終了タイミングとなっているか否かは、具体的には、ステップS8016でセットされる変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。

10

【0426】

なお、この実施の形態では、変動表示の開始から2秒経過してから保留表示の表示態様を変化させる場合を示しているが、保留表示の変化タイミングは、この実施の形態で示したものにかなげられない。例えば、保留表示のシフトと略同一のタイミングと見なせる程度のタイミングであれば、変動表示から1秒後や3秒後に保留表示を変化させてもよいし（この場合、保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出の演出期間を1秒間や3秒間としてもよい）、変動表示の開始と同時に保留表示を変化させてもよい。また、保留表示のシフトのタイミングで保留表示を変化させる場合にかぎらず、例えば、変動表示の途中で保留表示を変化させるように構成してもよい。

20

【0427】

保留変化示唆演出の終了タイミングとなっていれば（ステップS8107のY）、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、決定した表示態様に変更する制御を行う（ステップS8108）。この場合、例えば、今回変更する表示態様が最終表示態様である場合には、演出制御用CPU101は、予告対象の保留表示の表示態様を、ステップS6004で決定した最終表示態様に変化させる。また、例えば、今回変更する表示態様が最終表示態様に変化する前の表示態様である場合には、演出制御用CPU101は、予告対象の保留表示の表示態様を、ステップS6009で決定した最終表示態様に変化する前の1つ目または2つ目の途中の表示態様に変化させる。なお、今回いずれの表示態様に変化させるかは、具体的には、演出制御用CPU101は、保留表示変化態様記憶領域（ステップS6011参照）に格納されている内容を確認することによって特定できる。

30

【0428】

なお、擬似保留変化示唆演出が実行される場合には、特に保留表示の表示態様の変化は伴わないので、ステップS8106～S8108の処理に関係なく、変動開始時にステップS8012で選択されたプロセステーブルに従って擬似保留変化示唆演出が所定の演出期間（本例では、2秒間）にわたって実行され、そのまま擬似保留変化示唆演出が終了することになる。

40

【0429】

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S8109）、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S8110）。

【0430】

図47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

50

いれば、ステップS 8 3 0 8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S 8 3 0 7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、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS 8 3 0 5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S 8 3 0 8に移行する。

【0 4 3 1】

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CPU 1 0 1は、保留予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 8 3 0 2）。保留予告実行中フラグがセットされていれば（すなわち、保留予告演出の実行中であれば）、演出制御用CPU 1 0 1は、保留予告回数カウンタの値が1となっているか否かを確認する（ステップS 8 3 0 3）。保留予告回数カウンタの値が1となっていれば（すなわち、予告対象の変動表示の1つ前の変動表示を終了する場合であれば）、演出制御用CPU 1 0 1は、保留予告実行中フラグをリセットする（ステップS 8 3 0 4）。なお、この場合、保留予告回数カウンタの値も0にリセットするのが望ましい。

10

【0 4 3 2】

なお、この実施の形態では、予告対象の変動表示の1つ前の変動表示を終了するときに保留予告実行中フラグをリセットする場合を示しているが、保留予告実行中フラグのリセットのタイミングは、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、予告対象の変動表示の変動開始時や変動終了時にリセットするようにしてもよい。

20

【0 4 3 3】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS 8 3 0 5）。

【0 4 3 4】

次いで、ステップS 8 3 0 5の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップS 8 3 0 6のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 3 1 4に移行する。

【0 4 3 5】

ステップS 8 3 0 5の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には（ステップS 8 3 0 6のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、停止図柄表示フラグをセットする（ステップS 8 3 0 7）。

30

【0 4 3 6】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、いずれかの大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS 8 3 0 8）。なお、いずれかの大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、具体的には、コマンド解析処理においてセットされる大当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ（大当り開始指定コマンド受信フラグ）や、小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ（小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認することにより判定できる。いずれかの大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU 1 0 1は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS 8 3 0 9）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS 8 3 1 0）。なお、演出制御用CPU 1 0 1は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

40

【0 4 3 7】

そして、演出制御用CPU 1 0 1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S 8 3 1 1）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ

50

S 8 3 1 2)。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 S 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップ S 8 3 1 3）。

【0 4 3 8】

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 S 8 3 0 6 の N）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップ S 8 3 1 4）。

【0 4 3 9】

次に、保留予告演出の演出態様の具体例について説明する。図 4 8 は、保留予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図 4 8 において、（1）（2）（3）の順に演出画面の態様が遷移する。

10

【0 4 4 0】

図 4 8（1）に示すように、左中右の図柄表示エリア 9 L，9 C，9 R において演出図柄の変動表示を実行しているときに、図 4 8（2）に示すように、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 1 0 0 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 S 6 0 0 4 参照）。また、この場合に、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、保留予告演出の種類として保留予告演出 K を決定することにより、最終表示態様を赤色の丸形表示と決定するとともに、変化回数を 3 回に決定したものとする（ステップ S 6 0 0 4、図 3 7 参照）。また、保留表示の表示態様の变化タイミングパターンとして変化タイミングパターン J を決定したものとする（ステップ S 6 0 0 7、図 3 8 参照）。また、最終表示態様に变化する前の保留表示の途中の表示態様パターンとして表示態様パターン N を決定したものとする（ステップ S 6 0 0 9、図 3 9 参照）。さらに、最終表示態様が赤色の丸形表示であることにもとづいて、5 0 % の確率で擬似保留示唆演出の出現頻度として出現頻度（高）と決定したものとする（ステップ S 6 0 1 0、図 4 0 参照）。

20

【0 4 4 1】

図 4 8（2）に示すように、本例では、変化タイミングパターン J および表示態様パターン N と決定されたことにもとづいて、始動入賞の発生のタイミングで、最終表示態様に变化する前の 1 つ目の途中の表示態様（本例では、青色の丸形表示）に変化した状態で保留表示が 1 増加される（ステップ S 6 0 1 3、図 3 8、図 3 9 参照）。

30

【0 4 4 2】

次いで、図 4 8（3）に示すように、1 つ目の保留表示がシフトされ次の変動表示が開始されるタイミングでは、本例では、保留表示の表示態様の变化タイミングではないので（図 3 8 の変化タイミングパターン J 参照）、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、擬似保留変化示唆演出を実行するか否かを決定する（ステップ S 8 0 1 0 参照）。本例では、出現頻度（高）と決定されていることにもとづいて、図 4 4（C）に示す擬似保留変化示唆演出決定テーブル〔出現頻度（高）用〕を用いて、擬似保留変化示唆演出を実行することに決定したものとする。そして、擬似保留変化示唆演出に応じたプロセステーブルを選択し（ステップ S 8 0 1 2 参照）、図 4 8（3）に示すように、演出表示装置 9 において、所定のキャラクタの顔が表示されるとともに、所定のキャラクタのセリフとして「保留が変化するかも！」などの文字列が表示される態様で擬似保留変化示唆演出が実行されるが（ステップ S 8 0 1 2，S 8 0 1 5，S 8 1 0 5 参照）、図 4 8（4）に示すように、擬似保留変化示唆演出を終了しても保留表示の表示態様の変更は行われない。

40

【0 4 4 3】

次いで、図 4 8（5）に示すように、2 つ目の保留表示がシフトされ次の変動表示が開始されるタイミングでは、本例では、保留表示の表示態様の 2 回目の変化タイミングとなっているので（図 3 8 の変化タイミングパターン J 参照）、保留変化示唆演出に応じたプロセステーブルを選択し（ステップ S 8 0 0 5 参照）、演出表示装置 9 において、所定のキャラクタの顔が表示されるとともに、所定のキャラクタのセリフとして「保留が変化するかも！」などの文字列が表示される態様で保留変化示唆演出が実行される（ステップ S

50

8005, S8015, S8105参照)。また、図48(6)に示すように、保留表示の表示態様が青色の丸形表示から緑色の丸形表示に変更される(図39の表示態様パターンN、ステップS8108参照)。

【0444】

次いで、図48(7)に示すように、3つ目(最後)の保留表示がシフトされ次の変動表示が開始されるタイミングでは、本例では、保留表示の表示態様の3回目の変化タイミングとなっているので(図38の変化タイミングパターンJ参照)、保留変化示唆演出に応じたプロセステーブルを選択し(ステップS8005参照)、演出表示装置9において、所定のキャラクタの顔が表示されるとともに、所定のキャラクタのセリフとして「保留が変化するかも!」などの文字列が表示される態様で保留変化示唆演出が実行される(ステップS8005, S8015, S8105参照)。また、図48(8)に示すように、保留表示の表示態様が緑色の丸形表示から最終表示態様の赤色の丸形表示に変更される(図39の表示態様パターンN、ステップS8108参照)。

10

【0445】

そして、その後、予告対象の変動表示が開始されるタイミングで、予告対象の保留記憶が消化されて、予告対象の特殊表示態様(本例では、赤色の丸形表示)の保留表示が消去されて保留予告演出が終了する。

【0446】

なお、この実施の形態では、図48(3), (5), (7)に示すように一律に同様の演出態様で保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出を実行する場合を示したが、例えば、保留表示がいずれの特殊表示態様に変化するかに応じて、保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出の演出態様を異ならせてもよい。例えば、保留表示がいずれの特殊表示態様に変化するかに応じて、保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出に登場するキャラクタの種類を異ならせたり、キャラクタのセリフを異ならせたりしてもよい。

20

【0447】

また、例えば、保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出として、キャラクタなどが予告対象の保留表示に対して作用する態様(例えば、予告対象の保留表示を指で示したり、予告対象の保留表示の上に立ち止まったり、予告対象の保留表示をハンマで叩く仕草をしたりする態様)の演出を実行するようにしてもよい。また、例えば、保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出として、予告対象の保留表示から煙が出るような態様により保留表示が隠蔽されて、保留表示の表示態様が変化するか否かを煽るような演出を実行するようにしてもよい。また、例えば、保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出として、予告対象の保留表示にボタンマークの画像が表示され、プッシュボタン120など操作手段を操作することにより、保留表示の表示態様が変化するか否かを煽るような演出を実行するようにしてもよい。

30

【0448】

さらに、例えば、上記の複数種類の保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出を実行可能に構成し、いずれの保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出を行うかを抽選処理などにより決定して実行するようにしてもよい。この場合、保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出の種類によって保留表示の表示態様が変化するか否かの割合を異ならせたり、変化後の保留表示の表示態様の種類の割合を異ならせたりしてもよい。

40

【0449】

なお、図48では、一例として、最終表示態様を赤色の丸形表示と決定し、変化回数を3回に決定し、変化タイミングパターンJおよび表示態様パターンNと決定するとともに、出現頻度(高)と決定した場合を説明したが、その他の最終表示態様や変化回数、変化タイミングパターン、表示態様パターン、出現頻度を決定した場合も、図48と同様の態様で演出が実行される。

【0450】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、保留表示の表示態様を変化可能であるとともに、保留表示の表示態様が変化するとき、保留表示の表示態様が変化すること

50

を示唆する示唆演出（本例では、保留変化示唆演出）を実行可能であり、保留表示の表示態様が変化しないときに、示唆演出と同様の態様により擬似示唆演出（本例では、擬似保留変化示唆演出）を実行可能である。また、保留表示の表示態様の変化パターン（本例では、保留表示の最終表示態様や、変化回数、変化タイミング、最終表示態様に至るまでの途中の表示態様）を決定し、決定された変化パターンに応じて、複数の実行頻度の中から擬似示唆演出の実行頻度を決定し（本例では、図40に示すように、最終表示態様に応じて異なる確率で、擬似保留変化示唆演出なし、出現頻度（低）～出現頻度（高）のいずれかに決定する）、決定された実行頻度に従って擬似示唆演出を実行する。そのため、変化パターンに応じて擬似示唆演出の実行頻度が異なるので、擬似示唆演出が単調となることを防止することができる。

10

【0451】

なお、この実施の形態では、保留表示の表示態様の変化パターンのうちの最終表示態様にもとづいて出現頻度を決定する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、最終表示態様に代えて、保留表示の表示態様の変化パターンのうちの変化タイミングや、変化回数に、さらには最終表示態様に变化する前の途中の表示態様にもとづいて出現頻度を決定するように構成してもよい。このように、この実施の形態において、「保留表示の表示態様の変化パターン」には、保留表示の最終表示態様や、変化タイミング、変化回数、最終表示態様に变化する前の途中の表示態様など、保留表示の表示態様の变化に関連する様々なパターンが含まれる概念である。

【0452】

20

また、この実施の形態によれば、保留表示の表示態様の変化パターンとして、保留表示の表示態様を複数回数変化させる変化パターン（本例では、図37に示す変化回数2回の保留予告演出F～I、変化回数3回の保留予告演出J～L）を決定可能である。そのため、保留表示の表示態様が複数回変化する場合があるので、段階的に遊技者の期待感を高めることができ、演出効果を高めることができる。

【0453】

また、この実施の形態によれば、保留表示の表示態様を変化させる変化回数を決定する変化回数決定手段（本例では、ステップS6004の処理で変化回数を決定する部分）と、保留表示の表示態様を変化させる変化タイミングを決定する変化タイミング決定手段（本例では、ステップS6007の処理で変化タイミングを決定する部分）とを備える。そのため、変化回数と変化タイミングとを別々に決定するので、変化回数と変化タイミングとの決定に用いる決定用データの増大化を防止することができる。

30

【0454】

また、この実施の形態によれば、信頼度が異なる複数種類の変化パターンの中から、保留表示の表示態様の変化パターンを決定する（本例では、図37に示すように、最終表示態様に応じて大当りやスーパーリーチに対する期待度（信頼度）が異なっている）。そして、信頼度が高い種類の変化パターンが決定されたときには、擬似示唆演出の実行頻度として、高い実行頻度を決定しやすい（本例では、図40に示すように、最終表示態様が大当りやスーパーリーチに対する期待度（信頼度）が最も高い金色の丸形表示となる場合に最も高い確率で出現頻度（高）を決定し、次に期待度（信頼度）が高い赤色の丸形表示となる場合に次に高い確率で出現頻度（高）を決定する）。そのため、変化パターンの信頼度が高い場合には擬似示唆演出の実行頻度を高めることによって、遊技者の期待感を高めることができ、演出効果を高めることができる。

40

【0455】

また、この実施の形態によれば、保留表示の表示態様が変化するタイミングよりも前のタイミングにおいて実行する擬似示唆演出の実行頻度を決定する（本例では、保留表示の表示態様が金色の丸形表示となる前の擬似保留変化予告演出の実行を決定する（ステップS8009、S8010参照））。そのため、保留表示の表示態様が変化する前の遊技者の期待感を高めることができ、演出効果を高めることができる。

【0456】

50

なお、この実施の形態では、保留表示の表示態様が最も期待度（信頼度）の高い金色の丸形表示まで変化した場合では、擬似保留変化示唆演出を全く実行しないようにすることによって、保留表示の表示態様が変化するタイミングよりも前のタイミングにおいて実行する擬似示唆演出の実行頻度を決定するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、金色の丸形表示まで変化した場合であっても、擬似保留変化示唆演出を全く実行しないようにするのではなく、擬似保留変化示唆演出を実行する割合を低下させるようにしてもよい。また、例えば、最終表示態様として金色以外の特殊表示態様に变化した場合であっても、擬似保留変化示唆演出を実行する割合を低下させるようにしてもよく、最終表示態様に至るまでの途中の表示態様に变化したときであっても、表示態様が変化するごとに段階的に擬似保留変化示唆演出を実行する割合を低下させるようにしてもよい。また、金色以外の特殊表示態様に变化した後や、最終表示態様に至るまでの途中の表示態様に变化した後に、擬似保留変化示唆演出を全く実行しないように構成しても構わない。

10

【0457】

また、逆に、保留表示の表示態様を変化させた後に擬似保留変化示唆演出を実行する割合を高めるように構成してもよい。この場合、例えば、最終表示態様に至るまでの途中の表示態様に变化したときであっても、保留表示の表示態様が一度変化したら擬似保留変化示唆演出を実行する割合を高めるようにしたり、表示態様が変化するごとに段階的に擬似保留変化示唆演出を実行する割合を高めるようにしたりしてもよい。また、最終表示態様に至るまでの途中の表示態様に变化した後に、必ず擬似保留変化示唆演出を実行するよう

20

【0458】

また、この実施の形態では、保留予告演出において保留表示のみを変化させる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出表示装置9の表示画面上に現在実行中の変動表示に対応した所定表示が表示されるアクティブ表示領域を設けるようにし、そのアクティブ表示領域において、現在実行中の変動表示に対応して保留表示と同様の態様の表示（アクティブ表示ともいう）を行うように構成してもよい。そして、保留予告演出において予告対象の保留表示の表示態様を変化させるだけでなく、予告対象の変動表示の開始時や実行中であってもアクティブ表示の表示態様を変化可能に構成してもよい。さらに、そのように構成した場合に、この実施の形態で示した保留変化示唆演出や擬似保留変化示唆演出と同様の態様でアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを示唆するアクティブ表示変化示唆演出や擬似アクティブ表示変化示唆演出を実行可能に構成し、保留予告演出処理のステップS6010において擬似アクティブ表示変化示唆演出の出現頻度も決定可能に構成して、その決定した出現頻度にもとづいて擬似アクティブ表示変化示唆演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

30

【0459】

また、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を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する遊技機において、この実施の形態で示した構成を適用するようにしてもよい。例えば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する遊技機に適用する場合、この実施の形態で示した合算保留記憶表示部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してもよい。そして、そのような遊技機では、一般に高ベース状態中である場合には殆ど第2特別図柄の変動表示が連続して実行される状態となることから、高ベース状態中である場合には第2保留記憶に対する保留予告演出のみを実行可能に構成し、この実施の形態と同様の処理に従って保留変化示唆演出を実行したり、擬似保留変化示唆演出の決定および実行を行ったりしてもよい。また、一般に低ベース状態中である場合には第1特別図柄の変動表示の実行頻度が高い状態となることから、低ベース状態中である場合には第1保留記

40

50

憶に対する保留予告演出のみを実行可能に構成し、この実施の形態と同様の処理に従って保留変化示唆演出を実行したり、擬似保留変化示唆演出の決定および実行を行ったりしてもよい。ただし、低ベース状態中である場合には第2特別図柄の変動表示が割り込んで優先実行される場合もあることから、第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合には、保留表示の表示態様の变化や保留予告回数カウンタの更新をスキップするなどして、保留予告演出のつじつまが合わない事態が生じないようにすればよい。

【0460】

実施の形態2.

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

10

【0461】

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

【0462】

図49は、第2の実施の形態におけるパチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。図49に示すように、この実施の形態では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、第1特別図柄保留記憶表示器18a、および第2特別図柄保留記憶表示器18bが、遊技領域7の左方に設けられ、逆に、ゲート32、普通図柄表示器10、および普通図柄保留記憶表示器41が、遊技領域7の右方に設けられている点で、第1の実施の形態と異なっている。また、第1の実施の形態では、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行され、合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられていたのに対して、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が優先して実行され、合算保留記憶表示部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18dと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18eとが設けられている点で異なっている。また、この実施の形態では、第2始動入賞口14および特別可変入賞球装置20が、遊技領域7の右方に設けられている点で、第1の実施の形態と異なっている。

20

【0463】

また、この実施の形態では、ガラス扉枠2の背面には、透明遊技盤6が着脱可能に取付けられている。透明遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取付けられた種々の部品とを含む構造体である。本実施の形態では、遊技盤が透光性を有する透光部を備えたアクリル樹脂等により形成される。また、透明遊技盤6の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域7が形成されている。

30

【0464】

また、透明遊技盤6の後方には、種々の演出の表示を行う可変表示手段(変動表示部)としての、演出表示装置9が設けられている。ここで、本実施の形態では、演出表示装置9は、図49に示すように、透明遊技盤6の上下の点線で書かれた範囲に収納されており、遊技領域7の上下を除くほぼ全面において、液晶表示装置(LCD)が設けられる構成とされている。このように、遊技領域7のほぼ全面が液晶表示装置(LCD)として使用できるので、透光性を有する透光部を備えた透明遊技盤6の全面にわたって、種々の演出表示が実行可能となる。そして、遊技者は、透明遊技盤6を通して、その後方の演出表示装置9で実行される種々の演出や各種変動表示等の視認が可能となる。なお、演出表示装置9の中央部を取囲むように飾り部材47が設けられており、飾り部材47の内側において、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示(可変表示ともいう。なお、以下の説明で「変動」と「変動表示」とは同じ概念を示している。)されている。後述するノーマルリーチ等の通常の変動では、この演出表示装置9の中央部において、演出図柄の変動表示が行われるので、特に飾り部材47で取り囲まれた部分を通常領域9aと称する。

40

50

【0465】

また、演出表示装置9に形成される通常領域9aの左下には、遊技媒体としての遊技球の進入を制限するために障害部材としての遊技釘19で囲まれた領域が形成されている。このように、遊技球の入賞が制限された領域を制限領域19aと称する。なお、遊技釘19は、透明遊技盤6に発射された遊技球を第1始動入賞口13等に誘導するために透明遊技盤6の全面にわたり配列されているが、図49では、特に遊技球の進入を制限するために通常領域9aの左下に配列されている遊技釘19についてのみ図面上に表している。本実施の形態では、遊技釘19の間隔が遊技球の幅よりも狭いため遊技球が制限領域19a内に進入することがないが、遊技球が稀に進入するようにしてもよい。このように“制限される”とは、必ずしも100%の割合で進入しないものだけでなく、一定の確率で遊技球が進入するものを含める概念としてもよい。また、この実施の形態では、第1の実施の形態で示した第4図柄表示領域9c、9dに代えて、制限領域19a内に第4図柄表示領域38a、38bが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示に同期して第1特別図柄用の第4図柄の変動表示が行われる第1特別図柄用の第4図柄表示領域38aと、第2特別図柄の変動表示に同期して第2特別図柄用の第4図柄の変動表示が行われる第2特別図柄用の第4図柄表示領域38bとが設けられている。なお、制限領域19aの周囲以外にも遊技釘19が配置されているが、記載を省略している。また、制限領域19aは、遊技領域7内の演出表示装置9が設けられた別の場所に複数設けられるようにしてもよい。

10

【0466】

20

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

30

【0467】

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

40

【0468】

また、飾り部材47の左側には、遊技球を受入れ可能に開口部が形成されたワープ通路45が設けられている。ワープ通路45は、透明の樹脂で形成されており、遊技球が1個通ることができるほどの幅の開口を有し、遊技球が進入しにくい構造となっている。ワープ通路45へ進入した遊技球は、飾り部材47の下部に設けられ遊技領域7を落下する遊技球を受入れて転動させた後に再度遊技領域7に放出する構造のステージ部48へ導かれ

50

る。このようなステージ部 4 8 の中央には、第 1 始動入賞口 1 3 の上方位置に向けて遊技球が落下する穴部（図示せず）が設けられている。また、ステージ部 4 8 で転動した遊技球が後方へ落下しないように、飾り部材 4 7 の下部には、ステージ部 4 8 の後方において上方に突出する透明の樹脂で形成された球止め板 4 6 が設けられている。

【0469】

図 50 は、第 2 の実施の形態における遊技中の各種表示を示す説明図である。図 50（a）、（b）は、図 49 に示すパチンコ遊技機 1 の一部を拡大して示している。演出表示装置 9 は、前述したように、透明遊技盤 6 の全面にわたり演出表示が可能である。図 50（a）に示すように、変動表示が開始される際、演出表示装置 9 の飾り部材 4 7 で囲んだ通常領域 9 a では、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 1、9 2、9 3 において、演出図柄が変動表示する。また、飾り部材 4 7 の下方には、保留記憶数の増減に伴い第 1 保留記憶表示部 1 8 d、第 2 保留記憶表示部 1 8 e の保留表示が変更される。

10

【0470】

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

【0471】

20

図 50（a）の状態において、現在実行されている変動表示が大当たり期待度の高いスーパーリーチである場合には、ノーマルリーチの変動途中に図 50（b）に示すようなスーパーリーチの演出へと発展する。スーパーリーチの演出へと発展した場合、演出表示装置 9 では、通常領域 9 a（飾り部材 4 7）をまたいで演出の表示制御が実行される。この実施の形態では、たとえば、スーパーリーチの文字 9 5 とともに、キャラクター 9 4 が演出表示装置 9 の中央部分に大きく表示されて、今回の変動表示が大当たり期待度の高いスーパーリーチの演出であることを示す演出表示が実行される。

【0472】

所定の条件として、スーパーリーチの演出表示が実行されることに伴って、通常領域 9 a に表示されていた演出図柄の表示を縮小した態様にして制限領域 1 9 a 内に演出図柄が移動する表示制御が実行される。演出図柄を縮小した態様の図柄のことを小図柄 3 8 e と称する。図 50（b）に示すように、遊技者は、小図柄 3 8 e に表示される内容によって、現在実行されているスーパーリーチがどのような演出図柄によりリーチ演出が実行されているかを容易に確認することができる。この実施の形態では、小図柄 3 8 e が「7 ↓ 7」と表示されていることから、「7」図柄でスーパーリーチの演出表示が実行されていることが確認できる。

30

【0473】

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

40

【0474】

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

【0475】

50

このように、透光性を有した透明遊技盤 6 の後方で演出表示装置 9 による演出が実行される際は、遊技盤面のほぼ全面を用いて演出表示を実行することが可能となる。このような遊技盤面の全面において演出表示が実行されるときにおいても、制限領域 19 a 内は、遊技釘 19 で囲まれているため、遊技媒体としての遊技球が進入することが制限されている。さらに、制限領域 19 a 内は、透光性を有する透光部として機能しているため遊技者は、制限領域 19 a 内の表示をパチンコ遊技機 1 の前面から確認することができる。このような構成により、遊技球が落下することで制限領域 19 a 内の表示が視認しづらくなるような状況（表示が妨げられること）を抑制することができる。

【0476】

また、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、演出制御用 CPU 101）は、演出図柄変動開始処理（ステップ S801 参照）において、変動表示における各種演出を設定するための処理を行う演出設定処理を実行する。

【0477】

図 51 は、第 2 の実施の形態における演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理において、演出制御用 CPU 101 は、受信コマンドバッファ内に、スーパーリーチの変動パターンを示す変動パターンコマンドがあるか否かを確認することで、今回変動表示を開始する保留記憶に対応する変動表示が、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S600）。

【0478】

今回実行される変動表示が、スーパーリーチの変動パターンであれば、演出制御用 CPU 101 は、通常領域 9 a で変動表示される演出図柄をスーパーリーチの実行時に制限領域 19 a 内で縮小表示することに設定する（ステップ S601）。ここで、制限領域 19 a 内で縮小表示する小図柄 38 e は、次の変動開始時に通常領域 9 a に移動することもステップ S601 において設定する。次いで、今回実行される変動パターンがスーパーリーチであることを示すスーパーリーチ実行中フラグをセットする（ステップ S603）。そして、処理を終了する。ステップ S600 において、今回実行される変動表示が、スーパーリーチの変動パターンでなければ、演出制御用 CPU 101 は、通常領域 9 a において、演出図柄を通常態様で表示することに設定する（ステップ S602）。そして、処理を終了する。

【0479】

この実施の形態では、ステップ S601、S602 の設定内容や、ステップ S603 でセットされたスーパーリーチ実行中フラグにもとづいて、演出図柄変動開始処理のステップ S8005、S8006、S8012、S8013 でプロセステーブルが選択され、ステップ S8015、S8105 の処理が実行されることによって、図 50 に示すような演出図柄の変動表示中の表示が行われ、スーパーリーチ演出が実行される。特に、ステップ S601 の設定内容に従って、図 50（b）に示すような態様で、スーパーリーチの演出表示中には演出図柄の変動表示が縮小表示される。

【0480】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、図 50（b）に示すように、演出図柄を縮小した態様の小図柄 38 e が、透光性を有した透明遊技盤 6 の一部である制限領域 19 a を通して視認可能に表示されるので、遊技球の通過によって小図柄 38 e の表示が妨げられることを抑制できる。

【0481】

また、この実施の形態によれば、図 50 に示すように、第 4 図柄表示領域 38 a、38 b が、透光性を有した透明遊技盤 6 の一部である制限領域 19 a を通して視認可能に表示されるので、遊技球の通過によって第 4 図柄表示領域 38 a、38 b の表示が妨げられることを抑制できる。

【0482】

また、この実施の形態によれば、図 50 に示すように、第 1 保留記憶表示領域 38 c、第 2 保留記憶表示領域 38 d が、透光性を有した透明遊技盤 6 の一部である制限領域 19

10

20

30

40

50

aを通して視認可能に表示されるので、遊技球の通過によって第1保留記憶表示領域38c、第2保留記憶表示領域38dの表示が妨げられることを抑制できる。

【0483】

また、この実施の形態によれば、図50に示すように、遊技盤が透光性を有する透明遊技盤6で形成されており、遊技釘19で囲まれた制限領域19a内において、遊技に関わる表示が実行されるので、遊技球の通過によって遊技に関わる表示が妨げられることを抑制できる。

【0484】

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

【0485】

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

【0486】

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

【0487】

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

【0488】

また、この実施の形態では、制限領域19a内において、第4図柄表示領域38a、第4図柄表示領域38b、第1保留記憶表示領域38c、第2保留記憶表示領域38d、小図柄38e、右打ち表示38f、大当たり図柄表示38g、獲得出玉表示38hが表示される場合を示したが、これらとは別の表示が実行されるようにしてもよい。たとえば、遊技者の選択によって自身の過去の遊技履歴を反映させた遊技モードで遊技を行うことが可能とされている遊技機がある。このような遊技機で実行される遊技モードは、“携帯連動モード”と称され、遊技を行うためには、携帯端末等を用いて管理サーバに接続し、予め遊技者自身のID等の発行を受け、遊技者は、遊技を開始する際にID入力等の所定操作をパチンコ遊技機1において行うことによって、遊技モードを携帯連動モードとすることができる。このような携帯連動モードにおいては、遊技の進行状況に応じた様々なミッションクリア条件を満たした場合（たとえば、大当たり回数が所定回数に達した場合など）に、現在の遊技のレベル表示等が行われる。これら、携帯連動に関連した表示を、制限領域19a内で表示するようにしてもよい。具体的に携帯連動に関連した表示とは、現在の遊技のレベルの他に、現在挑戦中にミッションの表示、達成したミッションの表示、キャラクターの表示など遊技状況に応じて変化する表示のことである。また、制限領域19aは、図49に示された領域に比べ広く取ることも可能であり、このように制限領域が19aが広

10

20

30

40

50

い場合には、遊技履歴に関する情報や遊技の説明に関する情報等を制限領域19a内で表示するようにしてもよい。さらに、上述したこれらの表示は、いずれか1つを表示するものでもよく、任意の組合せで表示するようにしてもよい。

【0489】

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

【0490】

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

10

【0491】

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

【0492】

20

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

【0493】

また、この実施の形態では、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部18dと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18eとが設けられ、それぞれの保留表示に対応した第1保留記憶表示領域38c、第2保留記憶表示領域38dが制限領域19a内に設けられていた。しかしながら、通常領域9aでは、常に保留表示が行われないうようにしてもよい。また、スーパーリーチ演出以外の変動では、制限領域19a内で保留記憶領域を表示せず、通常領域9aのみで保留記憶数を表示させ、スーパーリーチの演出が実行された場合にのみ、制限領域19a内で保留表示を行うようにしてもよい。

30

【0494】

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

40

【0495】

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

50

戻さない制御を行うようにしてもよい。

【0496】

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

【0497】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板（例えば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の各実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【0498】

また、上記の各実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連（1回の可変表示中に1回以上の図柄の仮停止と再変動とが実行される演出）の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例が示されたが、2つ以上のコマンドで変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドで通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1つ目のコマンドとして擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチになる前（リーチにならない場合にはいわゆる第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドとしてリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチになったとき以降（リーチにならない場合にはいわゆる第2停止以後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。その場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示（可変表示）における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、2つのコマンドのそれぞれで変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ100で選択するようにしてもよい。2つのコマンドを送信する場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定の期間が経過してから（例えば、次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はそのような例に限定されず、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ以上のコマンドで変動パターンを通知することによって、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0499】

また、上記の各実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$

10

20

30

40

50

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。

【0500】

また、上記の各実施の形態では、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したり、「○」および「×」の2種類の普通図柄を可変表示し表示結果を導出表示したりする場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とは必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

10

【0501】

また、上記の各実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組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。

20

【0502】

また、本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【0503】

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

30

【0504】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で大当たりとなるか否かや変動パターン種別の入賞時判定（先読み判定）を行い、その入賞時判定結果を示すコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、その入賞時判定結果を示すコマンドにもとづいて保留予告演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100側で入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞の発生時に抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）や変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値のみを指定するコマンドを送信するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、それらのコマンドで指定される乱数の値にもとづいて入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。

40

【産業上の利用可能性】

【0505】

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。

50

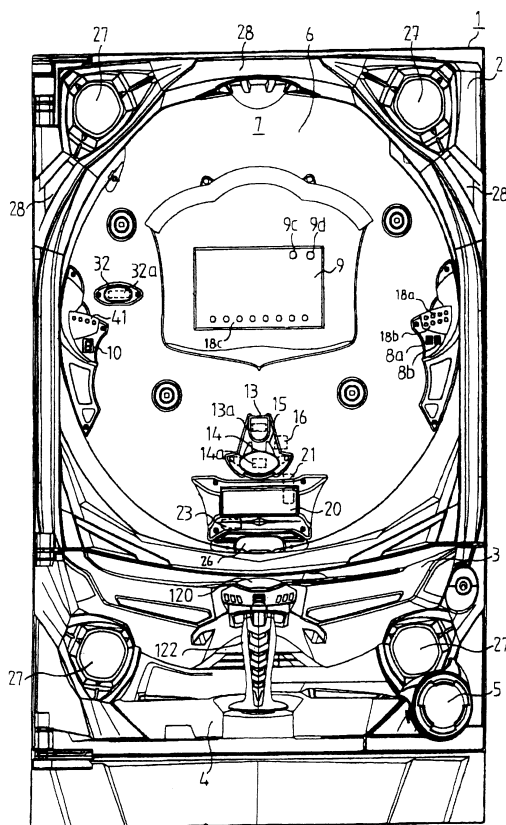
【符号の説明】

【0506】

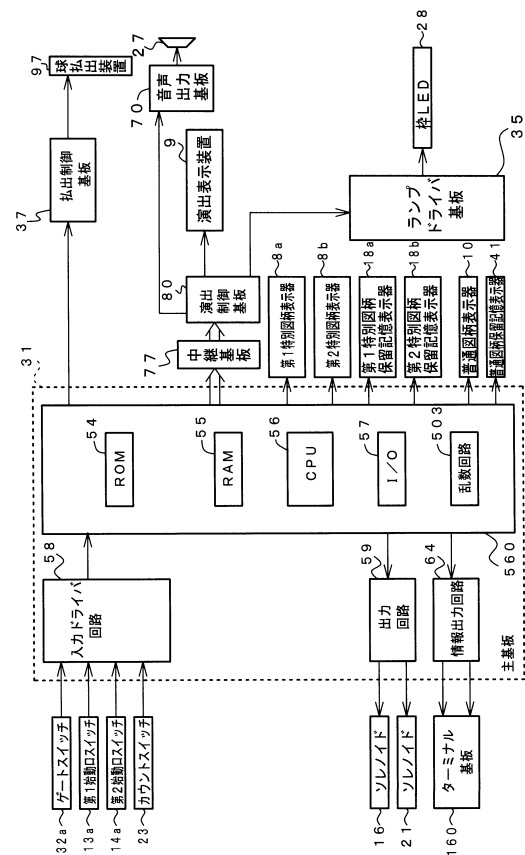
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 13 第1始動入賞口
- 14 第2始動入賞口
- 18 c 合算保留記憶表示部
- 20 特別可変入賞球装置
- 31 遊技制御基板（主基板）
- 56 CPU
- 560 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 80 演出制御基板
- 100 演出制御用マイクロコンピュータ
- 101 演出制御用CPU
- 109 VDP

10

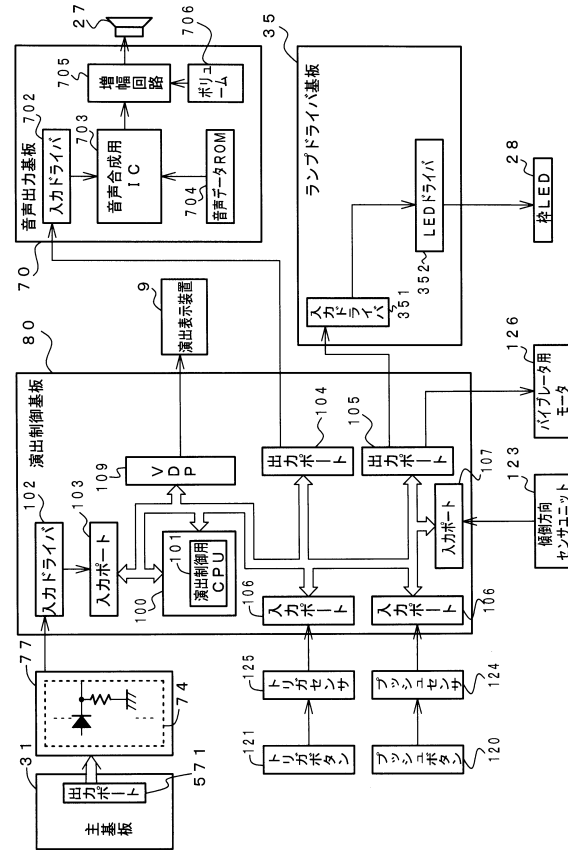
【図1】



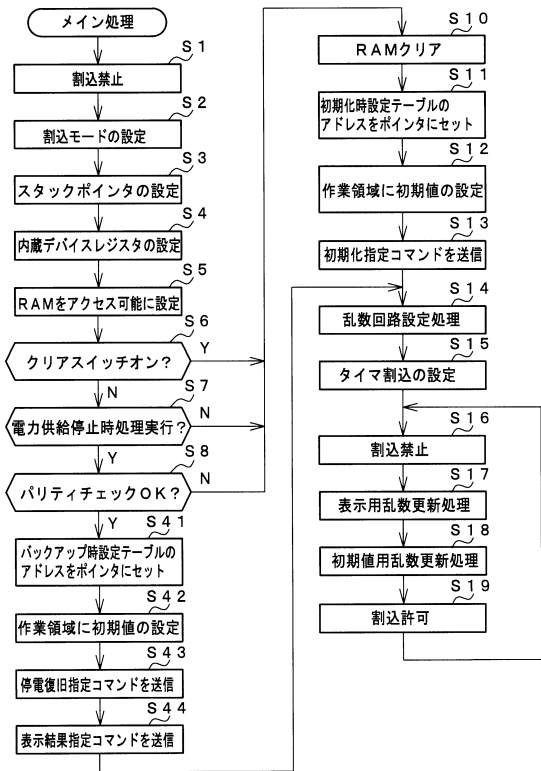
【図2】



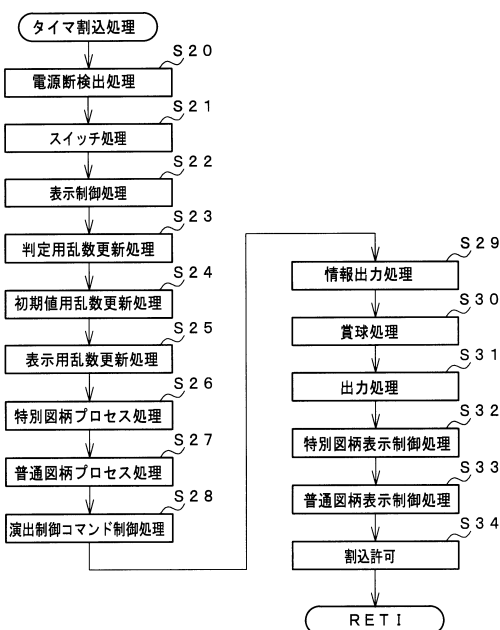
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	時間変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAではずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ
大当たり	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチ大当たり
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回でノーマルリーチ大当たり
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA大当たり
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB大当たり
突然確変大当たり/小当たり	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当たり
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当たり
	特殊PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然確変大当たり又は小当たり
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当たり又は小当たり
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当たり又は小当たり
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチではずれ後に再変動で突然確変大当たり又は小当たり
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチではずれ後に滑り変動で突然確変大当たり又は小当たり

【図 7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム 1	0~39	大当り種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム 2	1~251	変動パターン種別判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 3	1~997	変動パターン判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 4	3~13	普通図柄当り判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム 5	3~13	ランダム 4 初期値決定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8】

大当り判定テーブル

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

(A)

小当り判定テーブル (第 1 特別図柄用)

小当り判定値 (ランダム R [0~65535] と比較される)
54000~54217 (確率: 1/300)

(B)

小当り判定テーブル (第 2 特別図柄用)

小当り判定値 (ランダム R [0~65535] と比較される)
54000~54022 (確率: 1/3000)

(C)

大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)

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

(D)

大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)

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

(E)

【図 9】

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(B)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確定大当り	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	

【図 10】

(A)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (通常用)

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

(B)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (短縮用)

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

(C)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (確定/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

【図 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

【図 1 2】

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

138A

【図 1 3】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果 4 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	通常大当り又は確変大当りのファンファール画面を表示することの指定
A 0	0 2	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファール画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	X Xで示す回数目の大入賞口開放中指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X Xで示す回数目の大入賞口開放後指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当り又は確変大当りであることの指定
A 3	0 2	小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

【図 1 4】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
B 0	0 2	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数が X Xで示す数になったことの指定 (X X=01 (H) ~0B (H))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を 1 減算することの指定
C 4	X X	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
C 6	X X	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) を指定

【図 1 5】

MODE	EXT	名称	内容
C 4	0 0	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
C 4	0 1	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
C 4	0 2	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
C 4	0 3	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
C 4	0 4	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

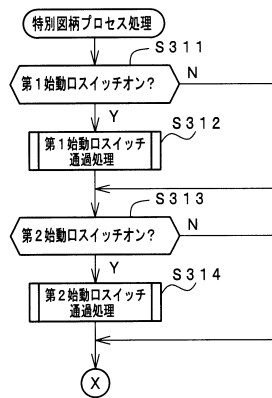
【図 1 6】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリ 1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1~7 9 (非リーチCA2-1) になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリ 2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 8 0~8 9 になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリ 3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 9 0~9 9 になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリ 4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 0 0~1 6 9 になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリ 5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 7 0~1 9 9 になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリ 6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 0 0~2 1 4 になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリ 7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 1 5~2 2 9 になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ 8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 3 0~2 5 1 (スーパーCA2-7) になると判定したことの指定
C 6	0 8	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且つ乱数値が 1~2 1 9 (非リーチCA2-3) になると判定したことの指定
C 6	0 9	変動カテゴリ 1 0	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が 2 2 0~2 5 1 (スーパーCA2-7) になると判定したことの指定

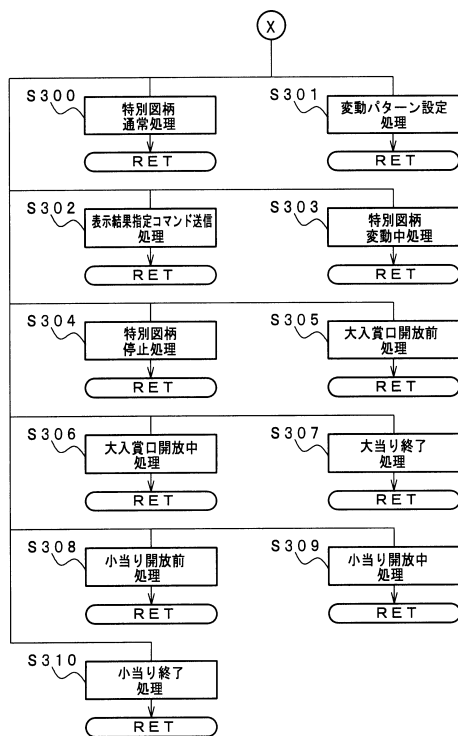
【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が 1~7 4 (ノーマルOA3-1)になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が 7 5~1 4 9 (ノーマルOA3-2)になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が 1 5 0~2 5 1 (スーパ OA3-3)になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が 1~3 8 (ノーマルOA3-1)になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が 3 9~7 9 (ノーマルOA3-2)になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が 8 0~2 5 1 (スーパ OA3-3)になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が 1~1 0 0 (特殊OA4-1)になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が 1 0 1~2 5 1 (特殊OA4-2)になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に小当り且つ乱数値が 1~2 5 1 (特殊OA4-1)になると判定したことの指定

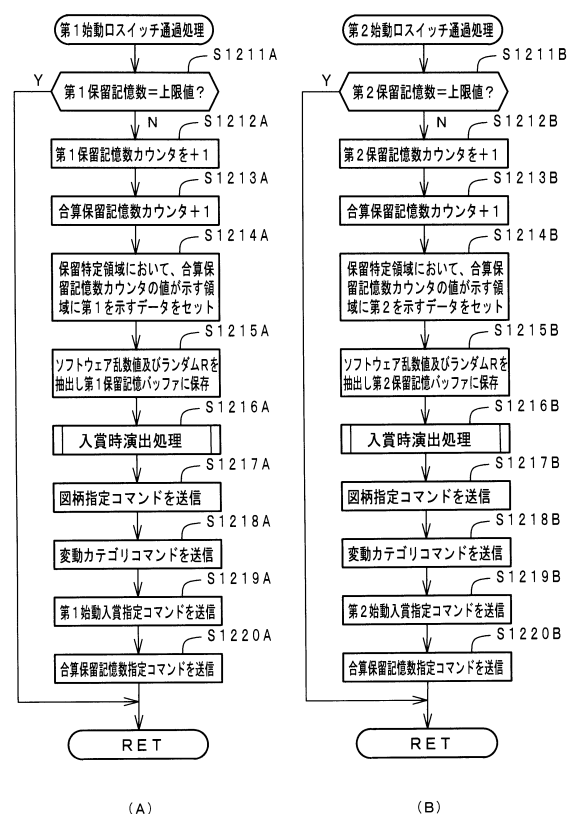
【図 18】



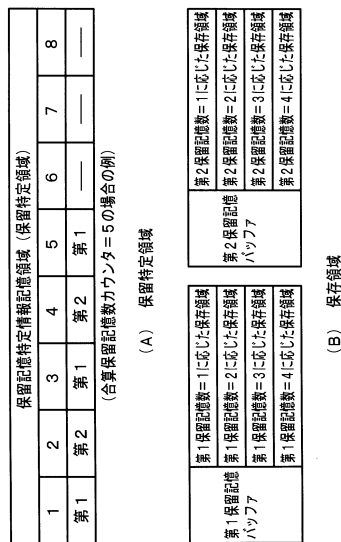
【図 19】



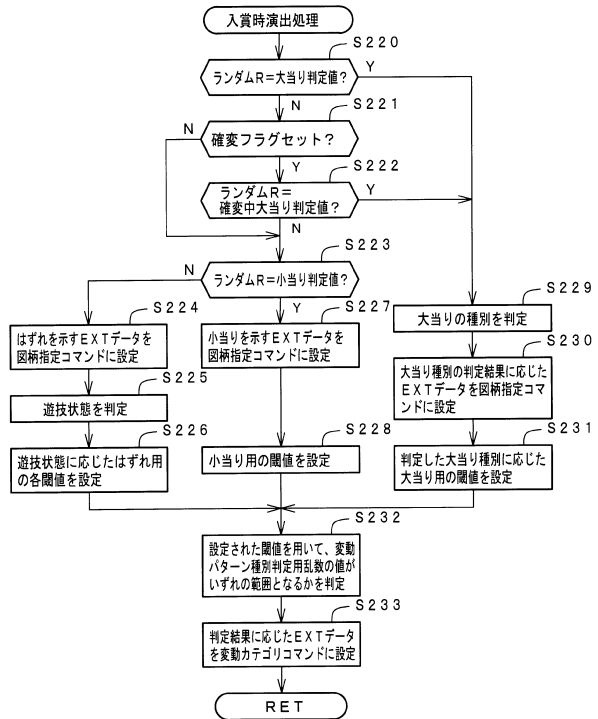
【図 20】



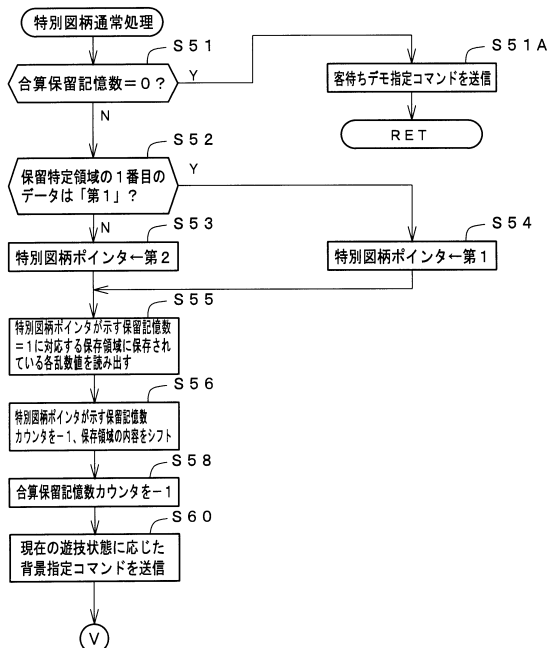
【図 2 1】



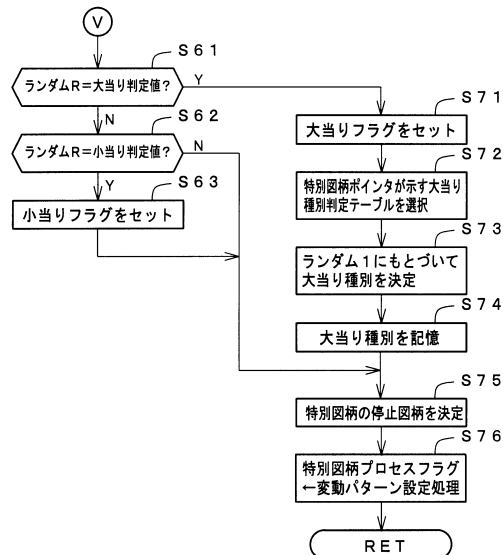
【図 2 2】



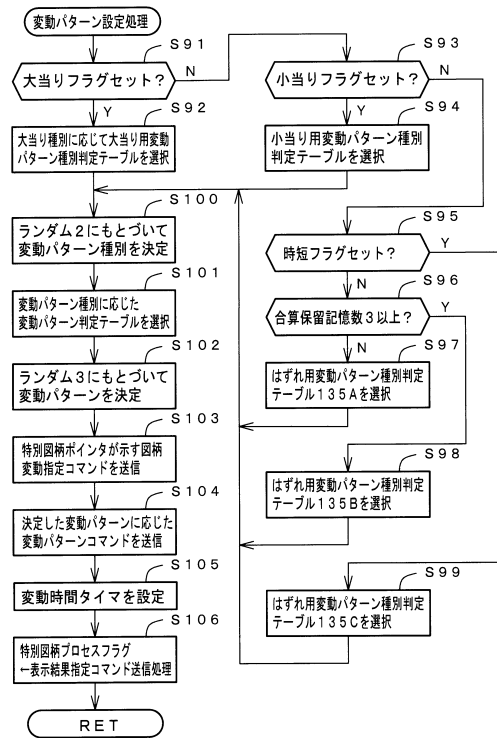
【図 2 3】



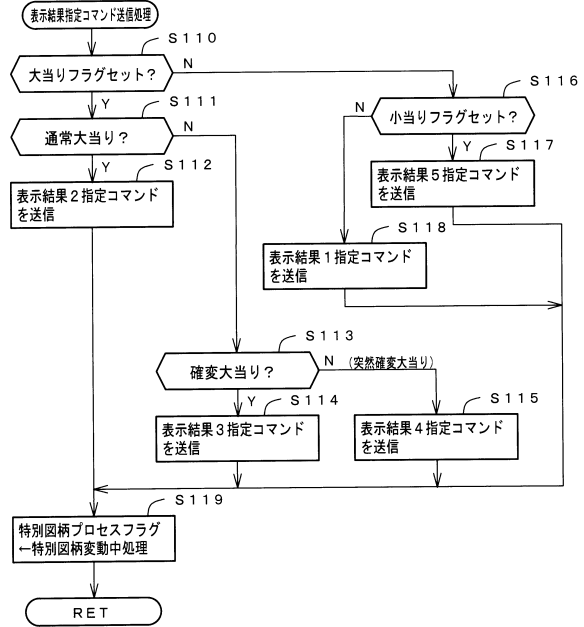
【図 2 4】



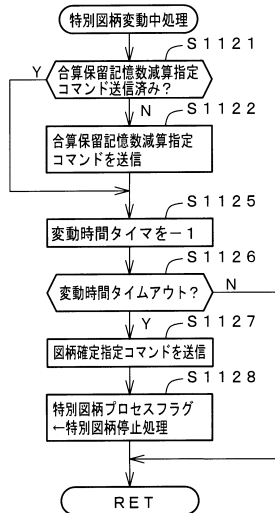
【図 25】



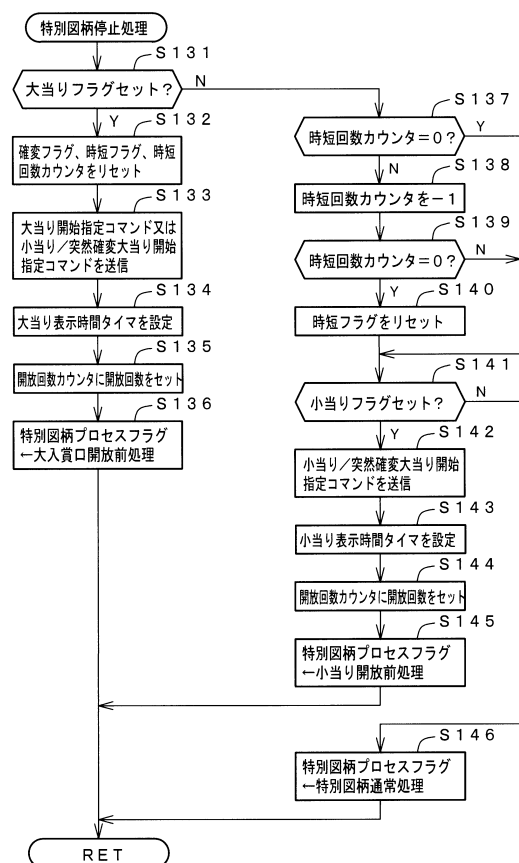
【図 26】



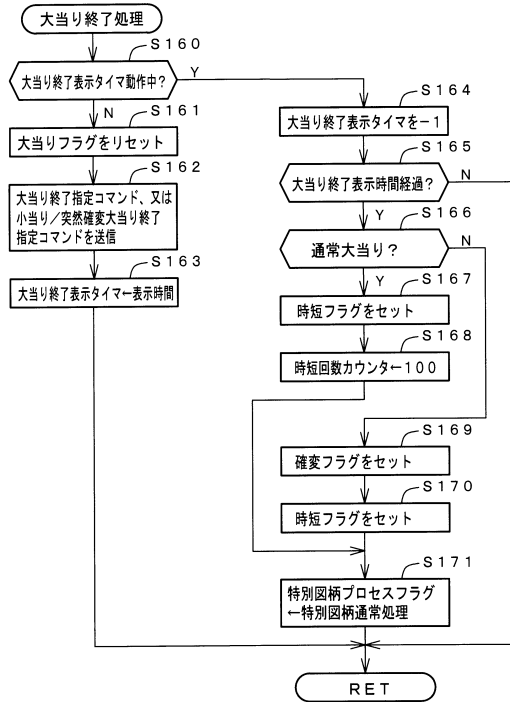
【図 27】



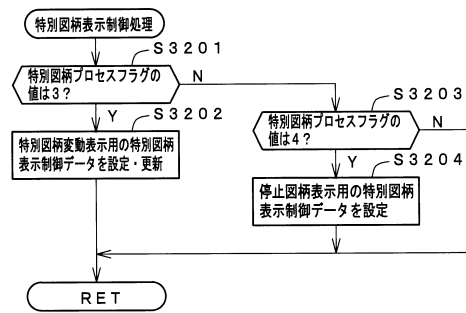
【図 28】



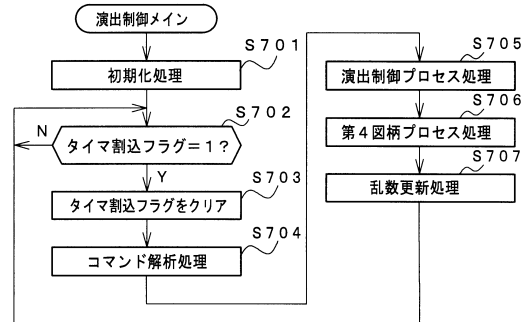
【図 29】



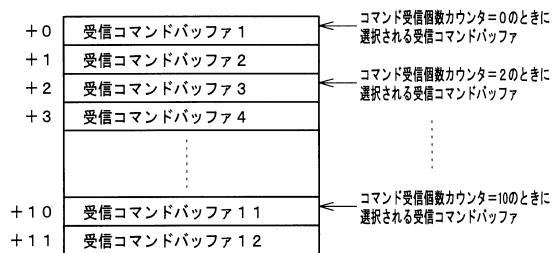
【図 30】



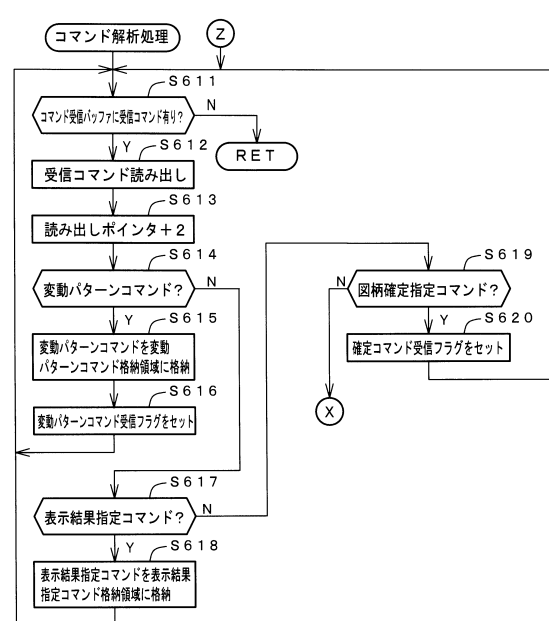
【図 31】



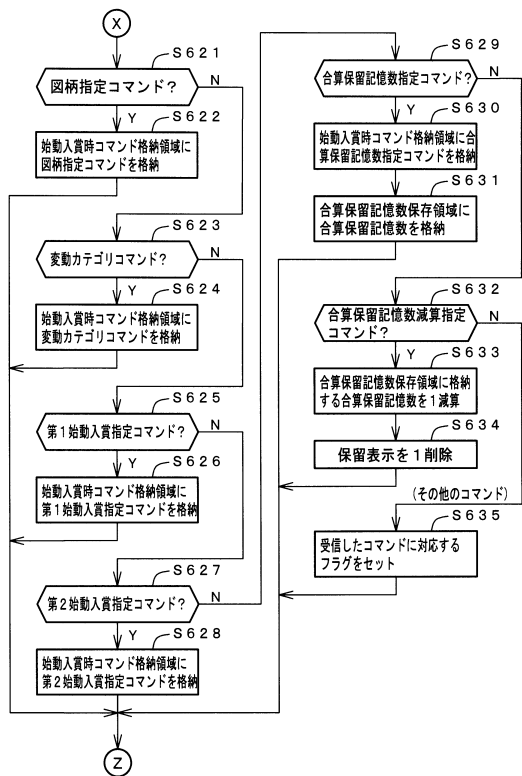
【図 32】



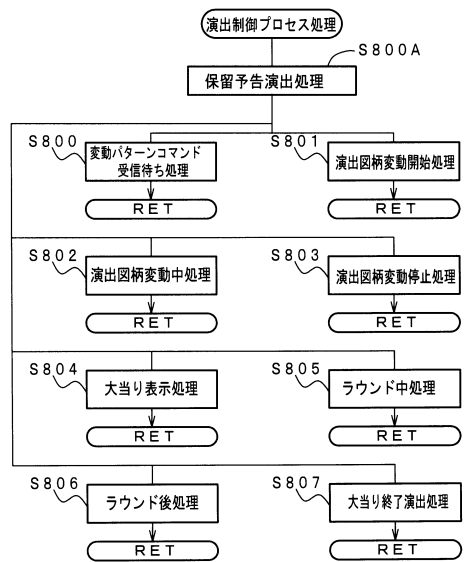
【図 33】



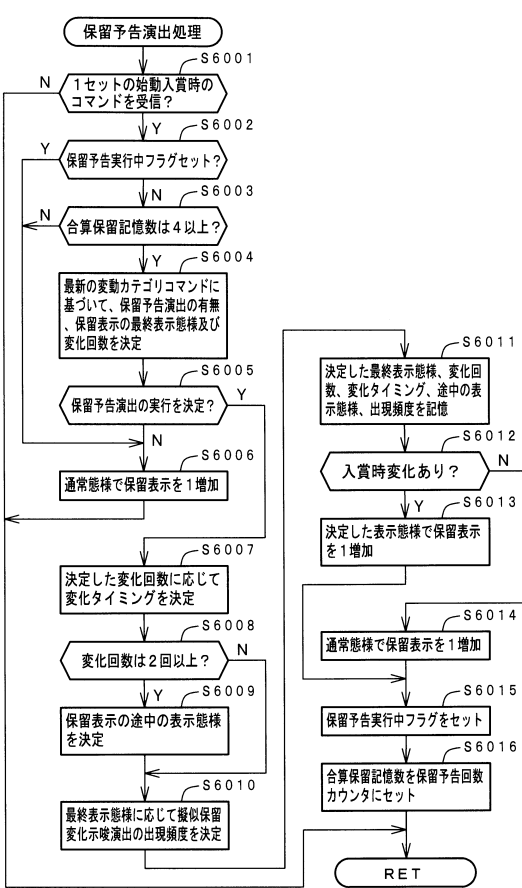
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】

保留予告演出決定テーブル					
保留予告演出の有無・種類	最終表示態様	変化回数	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%	20%	10%
保留予告演出A	白	1回	5%	25%	—
保留予告演出B	青	1回	3%	15%	3%
保留予告演出C	緑	1回	2%	8%	3%
保留予告演出D	赤	1回	—	2%	6%
保留予告演出E	金	1回	—	—	3%
保留予告演出F	青	2回	4%	10%	5%
保留予告演出G	緑	2回	3%	8%	5%
保留予告演出H	赤	2回	—	2%	10%
保留予告演出I	金	2回	—	—	5%
保留予告演出J	緑	3回	3%	8%	10%
保留予告演出K	赤	3回	—	2%	30%
保留予告演出L	金	3回	—	—	10%

【図 38】

(A) 変化タイミング決定テーブル [変化回数 1 回用]

変化タイミングパターン	変化 1 回目	変化 2 回目	変化 3 回目	割り振り
変化タイミングパターン A	入賞時	——	——	25%
変化タイミングパターン B	保留シフト 1 回目	——	——	25%
変化タイミングパターン C	保留シフト 2 回目	——	——	25%
変化タイミングパターン D	保留シフト 3 回目	——	——	25%

(B) 変化タイミング決定テーブル [変化回数 2 回用]

変化タイミングパターン	変化 1 回目	変化 2 回目	変化 3 回目	割り振り
変化タイミングパターン E	入賞時	保留シフト 1 回目	——	30%
変化タイミングパターン F	入賞時	保留シフト 2 回目	——	30%
変化タイミングパターン G	入賞時	保留シフト 3 回目	——	40%

(C) 変化タイミング決定テーブル [変化回数 3 回用]

変化タイミングパターン	変化 1 回目	変化 2 回目	変化 3 回目	割り振り
変化タイミングパターン H	入賞時	保留シフト 1 回目	保留シフト 2 回目	25%
変化タイミングパターン I	入賞時	保留シフト 1 回目	保留シフト 3 回目	25%
変化タイミングパターン J	入賞時	保留シフト 2 回目	保留シフト 3 回目	25%
変化タイミングパターン K	保留シフト 1 回目	保留シフト 2 回目	保留シフト 3 回目	25%

【図 39】

(A) 表示態様決定テーブル [変化回数 2 回用]

表示態様パターン	最終表示態様	1 回目表示態様	2 回目表示態様	割り振り
表示態様パターン A	青	白	——	100%
表示態様パターン B	緑	白	——	45%
表示態様パターン C		青	——	55%
表示態様パターン D	赤	白	——	30%
表示態様パターン E		青	——	30%
表示態様パターン F		緑	——	40%
表示態様パターン G	金	白	——	20%
表示態様パターン H		青	——	25%
表示態様パターン I		緑	——	25%
表示態様パターン J		赤	——	30%

(B) 表示態様決定テーブル [変化回数 3 回用]

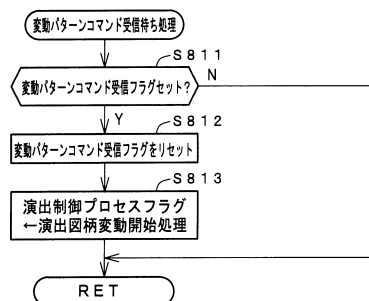
表示態様パターン	最終表示態様	1 回目表示態様	2 回目表示態様	割り振り
表示態様パターン K	緑	白	青	100%
表示態様パターン L	赤	白	青	30%
表示態様パターン M		白	緑	30%
表示態様パターン N		青	緑	40%
表示態様パターン O	金	白	青	10%
表示態様パターン P		白	緑	15%
表示態様パターン Q		白	赤	20%
表示態様パターン R		青	緑	25%
表示態様パターン S		緑	赤	30%

【図 40】

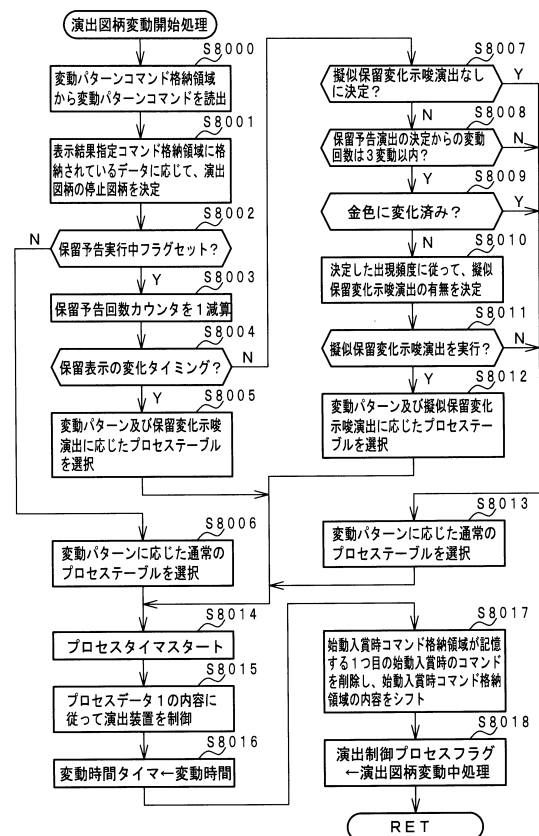
出現頻度決定テーブル

擬似保留変化示唆演出の出現頻度	最終表示態様				
	白	青	緑	赤	金
擬似保留変化示唆演出なし	90%	50%	25%	——	——
出現頻度 (低)	10%	30%	25%	20%	——
出現頻度 (中)	——	20%	25%	30%	10%
出現頻度 (高)	——	——	25%	50%	90%

【図 41】



【図 42】



【図 4 3】

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

【図 4 4】

(A) 擬似保留変化示唆演出決定テーブル〔出現頻度（低）用〕

擬似保留変化示唆演出の有無	割り振り
擬似保留変化示唆演出なし	8 0 %
擬似保留変化示唆演出あり	2 0 %

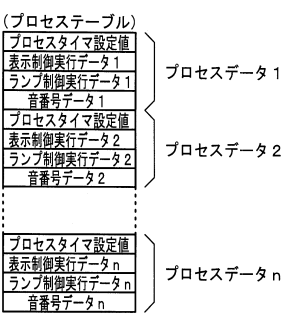
(B) 擬似保留変化示唆演出決定テーブル〔出現頻度（中）用〕

擬似保留変化示唆演出の有無	割り振り
擬似保留変化示唆演出なし	5 0 %
擬似保留変化示唆演出あり	5 0 %

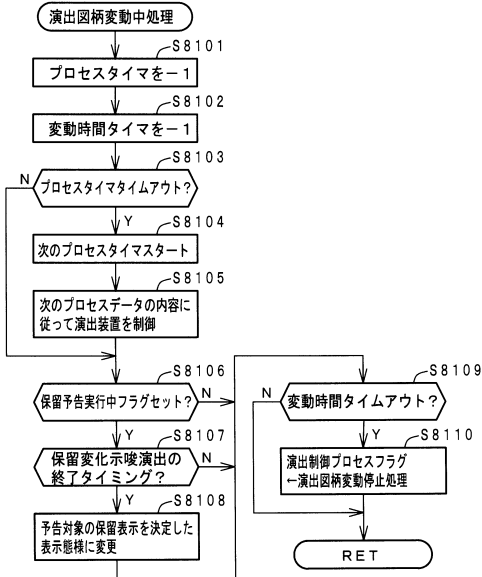
(C) 擬似保留変化示唆演出決定テーブル〔出現頻度（高）用〕

擬似保留変化示唆演出の有無	割り振り
擬似保留変化示唆演出なし	2 0 %
擬似保留変化示唆演出あり	8 0 %

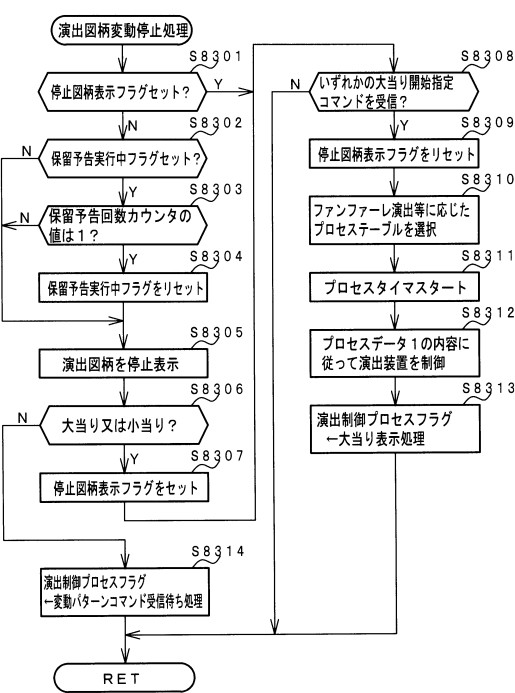
【図 4 5】



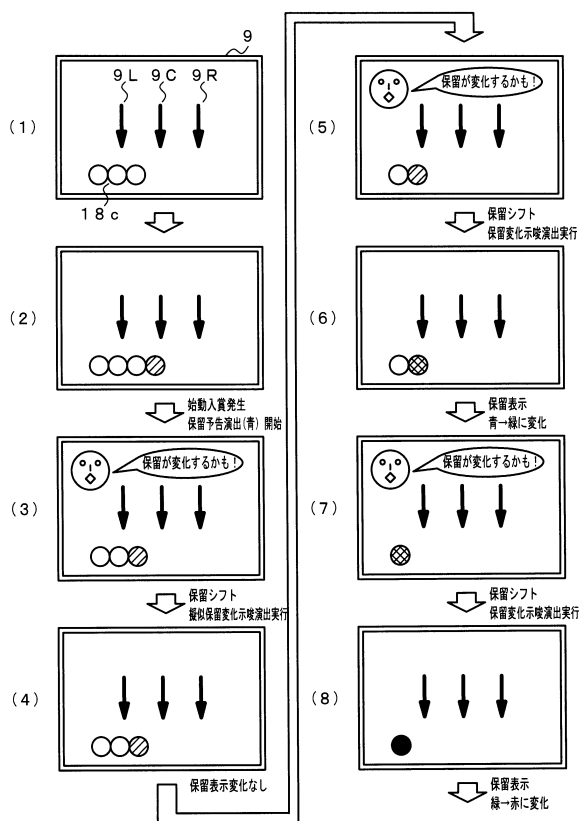
【図 4 6】



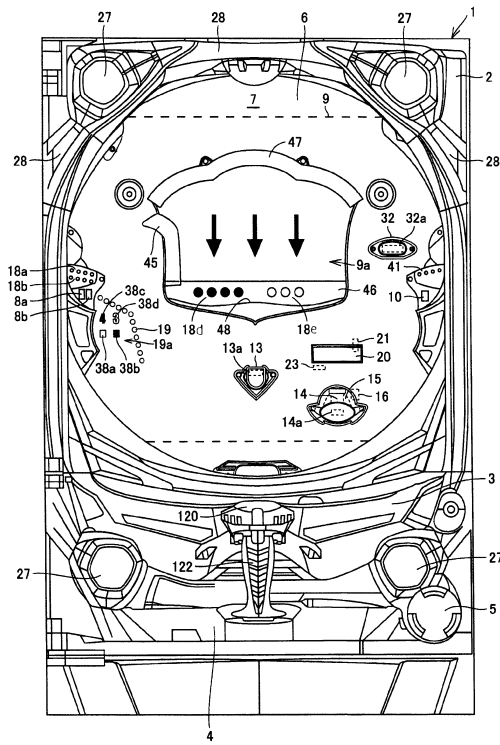
【図 4 7】



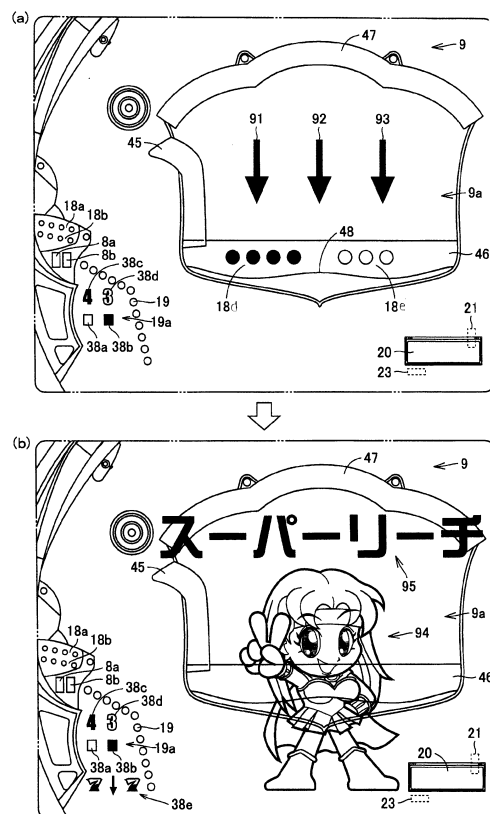
【図 48】



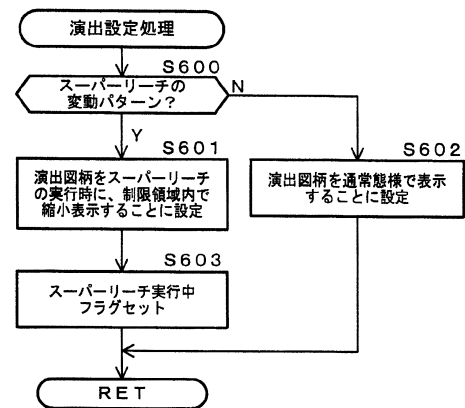
【図 49】



【図 50】



【図 51】



フロントページの続き

(72)発明者 中島 浩一
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 篠崎 正

(56)参考文献 特開２０１４－１９５５５２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１１６３１４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１６８５５７（ＪＰ，Ａ）
特許第６４９５６４７（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１４－１７１６８１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－２３３４４０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 7 / 0 2