

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6722257号
(P6722257)

(45) 発行日 令和2年7月15日 (2020.7.15)

(24) 登録日 令和2年6月23日 (2020.6.23)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 107 頁)

(21) 出願番号	特願2018-215332 (P2018-215332)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年11月16日 (2018.11.16)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2017-34657 (P2017-34657)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	の分割	(72) 発明者	小倉 敏男
原出願日	平成29年2月27日 (2017.2.27)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
(65) 公開番号	特開2019-22787 (P2019-22787A)		式会社三共内
(43) 公開日	平成31年2月14日 (2019.2.14)		
審査請求日	平成30年11月16日 (2018.11.16)	審査官	小泉 早苗
前置審査		(56) 参考文献	特開2016-174724 (JP, A)
)
			特開2012-135660 (JP, A)
)
			特開2016-002252 (JP, A)
)
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第1タイミングにて、前記有利状態に制御されることに対する信頼度の異なる複数の演出態様のうちいずれかの演出態様により第1演出を実行可能であり、該第1タイミングよりも後の第2タイミングにて、前記有利状態に制御されることに対する信頼度の異なる複数の演出態様のうちいずれかの演出態様により第2演出を実行可能な演出実行手段と、

演出内容の異なる複数種類の演出モードのうちいずれかに制御可能な演出モード制御手段と、

可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、

特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、

前記第1タイミングおよび前記第2タイミングは、可変表示中のタイミングであり、

前記第1演出の演出態様の数よりも前記第2演出の演出態様の数のほうが少なく、

前記演出実行手段は、

前記第1演出の演出態様と少なくとも一部が共通する演出態様にて前記第2演出を実行可能であり、

前記第1演出の実行後、該第1演出の演出態様よりも前記有利状態に制御されることに対する信頼度が低い演出態様にて前記第2演出を実行可能であり、

前記第1演出が単独で実行される場合よりも、前記第1演出が実行されてから前記第2

演出が実行される場合の方が、前記有利状態に制御されることに対する信頼度が高く、

前記第1演出の演出態様の数は、演出モードの種類によって異なり、

特定表示の表示態様は、第1態様と、該第1態様よりも有利度が高い第2態様と、を含み、

変化演出の演出態様として、第1態様から第2態様に变化する割合が異なる複数の演出態様があり、

実行された変化演出の演出態様に応じて、該変化演出の後に変化演出が実行される割合が異なり、

前記第1演出は、第1演出態様で実行された後に該第1演出態様よりも前記有利状態に制御されることに対する信頼度が高い第2演出態様に变化可能な特定演出を含み、

10

前記演出モードは、第1演出モードと、該第1演出モードとは異なる第2演出モードと、を含み、

前記第1演出モードのときに、前記特定演出が前記第1演出態様で実行された後に、前記第1演出態様のまま前記特定演出が終了せずに演出態様が前記第2演出態様に变化し、

前記第2演出モードのときに、前記特定演出が前記第1演出態様で実行された後に、前記第1演出態様のまま前記特定演出が終了せずに演出態様が前記第2演出態様に变化するときと、演出態様が前記第2演出態様に变化することなく前記特定演出が終了するときと
がある、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機やスロット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、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示領域が設けられ、可変表示領域において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

30

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示領域による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示領域に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示領域の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

40

【0004】

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

【0005】

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領域において開始される演出図柄（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

50

れた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0006】

10

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

【0007】

20

また、異なるタイミングにて複数の演出を実行可能であり、各演出に対して同じ数の演出態様（例えば、白色、青色、黄色、赤色、虹色の5つの色彩）が設けられているものがあつた（例えば、特許文献1参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2014-138841号公報（図24、図25）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

30

しかしながら、上述した遊技機では、各演出における演出態様の数が同じであることから、興味が不十分であつた。

【0010】

そこで、本発明は、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

（手段A）本発明による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、第1タイミングにて、有利状態に制御されることに対する信頼度の異なる複数の演出態様のうちいずれかの演出態様により第1演出を実行可能であり、該第1タイミングよりも後の第2タイミングにて、有利状態に制御されることに対する信頼度の異なる複数の演出態様のうちいずれかの演出態様により第2演出を実行可能な演出実行手段と、演出内容の異なる複数種類の演出モードのうちいずれかに制御可能な演出モード制御手段と、可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、第1タイミングおよび第2タイミングは、可変表示中のタイミングであり、第1演出の演出態様の数よりも第2演出の演出態様の数のほうが少なく、演出実行手段は、第1演出の演出態様と少なくとも一部が共通する演出態様にて第2演出を実行可能であり、第1演出の実行後、該第1演出の演出態様よりも有利状態に制御されることに対する信頼度が低い演出態様にて第2演出を実行可能であり、第1演出が単独で実行される場合

40

50

よりも、第1演出が実行されてから第2演出が実行される場合の方が、有利状態に制御されることに対する信頼度が高く、第1演出の演出態様の数は、演出モードの種類によって異なり、特定表示の表示態様は、第1態様と、該第1態様よりも有利度が高い第2態様と、を含み、変化演出の演出態様として、第1態様から第2態様に变化する割合が異なる複数の演出態様があり、実行された変化演出の演出態様に応じて、該変化演出の後に変化演出が実行される割合が異なり、第1演出は、第1演出態様で実行された後に該第1演出態様よりも有利状態に制御されることに対する信頼度が高い第2演出態様に变化可能な特定演出を含み、演出モードは、第1演出モードと、該第1演出モードとは異なる第2演出モードと、を含み、第1演出モードのときに、特定演出が第1演出態様で実行された後に、第1演出態様のまま特定演出が終了せずに演出態様が第2演出態様に变化し、第2演出モードのときに、特定演出が第1演出態様で実行された後に、第1演出態様のまま特定演出が終了せずに演出態様が第2演出態様に变化するときに、演出態様が第2演出態様に变化することなく特定演出が終了するときに、がある。

10

(手段1) 本発明による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、第1タイミング(例えば、リーチ前)にて、有利状態に制御されることに対する信頼度の異なる複数の演出態様のうちいずれかの演出態様により第1演出(例えば、リーチ前予告演出)を実行可能であり、該第1タイミングよりも後の第2タイミング(例えば、リーチ中)にて、有利状態に制御されることに対する信頼度の異なる複数の演出態様のうちいずれかの演出態様により第2演出(例えば、リーチ中予告演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS4301を実行してからステップS8013、S8105を実行することにより、リーチ前予告演出およびリーチ中予告演出を実行可能である部分)と、演出内容の異なる複数種類の演出モード(例えば、通常状態に応じた背景画像を表示する低ベースモード、時短状態に応じた背景画像や確変状態に応じた画像を表示する高ベースモード)のうちいずれかに制御可能な演出モード制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS640を行うことにより低ベースモードに制御し、後述するステップS643、S647を行うことにより高ベースモードに制御する部分)と、可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、可変表示に対応する特定表示(例えば、保留表示。アクティブ表示でもよい。)を表示可能な特定表示手段(例えば、第1保留記憶表示部9a、第2保留記憶表示部9b)と、特定表示の表示態様を変化させる変化演出(例えば、作用演出を伴う保留予告演出)を実行可能な変化演出実行手段(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S800A、S8004~S8010、S8106~S8114を実行する部分)と、を備え、第1タイミングおよび第2タイミングは、可変表示中のタイミングであり、第1演出の演出態様の数よりも第2演出の演出態様の数のほうが少なく(例えば、リーチ前予告演出の演出態様の数が5つであるのに対し(図51参照)、リーチ後予告演出の演出態様の数が4つである(図52参照)。)、演出実行手段は、第1演出の演出態様と少なくとも一部が共通する演出態様にて第2演出を実行可能であり、第1演出の実行後、該第1演出の演出態様よりも前記有利状態に制御されることに対する信頼度が低い演出態様にて第2演出を実行可能であり(例えば、図51および図52に示す各予告実行抽選テーブルを用いて演出態様を決定することにより、リーチ前予告演出の演出態様より信頼度が低い演出態様にてリーチ中予告演出を実行可能である)、第1演出が単独で実行される場合よりも、第1演出が実行されてから第2演出が実行される場合の方が、有利状態に制御されることに対する信頼度が高く、第1演出の演出態様の数は、演出モードの種類によって異なり(例えば、図51に示すように、高ベースモードである場合には第1演出態様~第5演出態様の5つの演出態様を選択可能であるのに対し、低ベースモードである場合には第2演出態様~第5演出態様の4つの演出態様を選択可能である)、特定表示の表示態様には、第1態様(例えば、特殊保留。通常保留でもよい。)と、該第1態様よりも有利度が高い第2態様(例えば、青色保留、赤色保留)とがあり、変化演出の演出態様として、第1態様から第2態様に变化する割合が異なる複数の演出態様があり(例えば図48に示す作用演出A~C)、実行された変化

20

30

40

50

演出の演出態様に応じて、該変化演出の後に変化演出が実行される割合が異なる（例えば、保留予告演出において作用演出が実行されても特殊保留のまま変化しなかった場合には、その後再び作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化可能であるが、保留予告演出において作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は作用演出は実行されない）。

そのような構成によれば、変化演出が実行される場合の興趣の向上を図ることができる。

【 0 0 1 2 】

（手段 2）手段 1 において、第 1 演出が単独で実行される場合よりも、第 1 演出が実行されてから第 2 演出が実行される場合の方が、有利状態に制御されることに対する信頼度が高い（例えば、リーチ前予告演出およびリーチ中予告演出が実行される場合とは、少なくともリーチ演出が実行される場合である一方、リーチ前予告演出のみが実行される場合とは、リーチ演出が実行される場合に限らないため、リーチ前予告演出およびリーチ中予告演出が実行される場合の方が、リーチ前予告演出のみが実行される場合よりも大当りに対する信頼度が高い）こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の向上を図ることができる。

10

【 0 0 1 3 】

（手段 3）手段 1 または手段 2 において、第 1 演出および第 2 演出の演出態様を選択可能な態様選択手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における、ステップ S 5 0 0 1 ~ S 5 0 0 3 , S 5 0 0 5 ~ S 5 0 0 7 , S 5 9 0 1 , S 5 9 0 2 , S 5 9 0 6 , S 5 9 0 7 を実行する部分）を備え、演出実行手段は、態様選択手段により選択された演出態様にて第 1 演出および第 2 演出を実行可能であり、態様選択手段は、演出モードに応じて異なる割合にて演出態様を選択可能である（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、図 5 1 および図 5 2 に示す各予告実行抽選テーブルを用いてステップ S 5 0 0 1 ~ S 5 0 0 3 , S 5 0 0 5 ~ S 5 0 0 7 を実行することにより、低ベースモードであるか高ベースモードであるかに応じた割合にて演出態様を選択する）こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の向上を図ることができる。

20

【 0 0 1 4 】

（手段 4）手段 1 から手段 3 のいずれかにおいて、遊技者にとって有利な特別状態（例えば、高ベース状態、高確率状態）と、該特別状態とは異なる非特別状態（例えば、低ベース状態、低確率状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 における、ステップ S 1 4 0 , S 1 6 7 , S 1 6 9 , S 1 7 0 を実行する部分）を備え、演出実行手段は、複数種類の第 1 演出のうちいずれかの種類の第 1 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、リーチ前予告演出として、ステップアップ予告、リーチ前ボタン予告、ミニキャラ予告を実行可能であり）、第 1 演出の種類数は、状態制御手段により制御されている状態によって異なる（例えば、図 5 1 に示す予告実行抽選テーブルを用いて各予告演出の実行の有無を決定することにより、高ベース状態においてはステップアップ予告、リーチ前ボタン予告、およびミニキャラ予告を実行可能であり、低ベース状態においてはステップアップ予告およびリーチ前ボタン予告を実行可能である）こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の向上を図ることができる。

30

40

【 0 0 1 5 】

（手段 5）手段 1 から手段 4 のいずれかにおいて、遊技者にとって有利な特別状態（例えば、高ベース状態、高確率状態）と、該特別状態とは異なる非特別状態（例えば、低ベース状態、低確率状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 における、ステップ S 1 4 0 , S 1 6 7 , S 1 6 9 , S 1 7 0 を実行する部分）を備え、演出実行手段は、複数種類の第 2 演出のうちいずれかの種類の第 2 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、リーチ中予告演出として、群予告、リーチ中ボタン予告、カットイン予告を実行可能であり）、第 2 演出の種類数は、状態制御手段により制御されている状態によって異なる（例えば、図 5 2 に

50

示す予告実行抽選テーブルを用いて各予告演出の実行の有無を決定することにより、高ベース状態においては群予告、リーチ中ボタン予告、およびカットイン予告を実行可能であり、低ベース状態においては群予告およびリーチ中ボタン予告を実行可能である) こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の向上を図ることができる。

【0016】

(手段6) 手段1から手段5のいずれかにおいて、遊技者にとって有利な特別状態(例えば、高ベース状態、高確率状態)と、該特別状態とは異なる非特別状態(例えば、低ベース状態、低確率状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における、ステップS140, S167, S169, S170を実行する部分)と、複数種類の第1演出のうちいずれかの種類の第1演出を選択可能な種類選択手段(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S5001~S5003を実行する部分)とを備え、演出実行手段は、種類選択手段によって選択された種類の第1演出を実行可能であり、種類選択手段は、状態制御手段により制御されている状態に応じて異なる割合にて第1演出の種類を選択する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図51に示す各予告実行抽選テーブルを用いてステップS5001~S5003を実行することにより、低ベース状態であるか高ベース状態であるかに応じた割合にてリーチ前予告演出の種類を選択する) こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の向上を図ることができる。

10

【0017】

(手段7) 手段1から手段6のいずれかにおいて、遊技者にとって有利な特別状態(例えば、高ベース状態、高確率状態)と、該特別状態とは異なる非特別状態(例えば、低ベース状態、低確率状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における、ステップS140, S167, S169, S170を実行する部分)と、複数種類の第2演出のうちいずれかの種類の第2演出を選択可能な種類選択手段(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S5005~S5007を実行する部分)とを備え、演出実行手段は、種類選択手段によって選択された種類の第2演出を実行可能であり、種類選択手段は、状態制御手段により制御されている状態に応じて異なる割合にて第2演出の種類を選択する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図52に示す各予告実行抽選テーブルを用いてステップS5005~S5007を実行することにより、低ベース状態であるか高ベース状態であるかに応じた割合にてリーチ前予告演出の種類を選択する) こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の向上を図ることができる。

20

30

【0018】

(手段8) 手段1から手段7のいずれかにおいて、リーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、リーチを伴う変動パターンである場合にステップS8105を実行する部分)を備え、演出実行手段は、リーチ演出が実行される前に第1演出(例えば、リーチ前予告演出)を実行可能であり、リーチ演出の実行中に第2演出(例えば、リーチ中予告演出)を実行可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、興趣の向上を図ることができる。

【0019】

40

(手段9) 手段1から手段8のいずれかにおいて、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、可変表示に対応する特定表示(例えば、保留表示。アクティブ表示でもよい。)を表示可能な特定表示手段(例えば、第1保留記憶表示部9a、第2保留記憶表示部9b)と、第1態様(例えば、特殊保留。通常保留でもよい。)により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を変化させる変化演出(例えば、作用演出を伴う保留予告演出)を実行可能な変化演出実行手段(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S800A, S8004~S8010, S8106~S8114を実行する部分)とを備え、特定表示の表示態様には、少なくとも、第1態様と、有利度が高い第2態様(例えば、青色保留、赤色保留)とが含まれ、変化演出実行手段は、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化さ

50

せる演出を実行可能であり（例えば、図４２（Ｄ）、（Ｅ）に示す変化パターン３３～３６および図４３（Ｇ）～（Ｉ）に示す変化パターン４０５～４１４にもとづいて保留予告演出を実行する場合には、特殊保留から青色保留や赤色保留に変化する）、実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後に異なる割合により変化演出を実行可能である（例えば、保留予告演出において作用演出が実行されても特殊保留のまま変化しなかった場合には、その後再び作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化可能であるが、保留予告演出において作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は作用演出は実行されない）こととしてもよい。そのような構成によれば、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

10

【００２０】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【図５】４ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図６】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図７】各乱数を示す説明図である。

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

20

【図９】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１０】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１１】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図１２】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図１３】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図１４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図１５】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図１６】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１７】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。

30

【図１８】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１９】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２０】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２１】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図２２】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図２３】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図２４】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図２５】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図２６】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２７】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

40

【図２８】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図２９】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。

【図３０】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図３１】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図３２】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３３】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図３４】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図３５】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図３６】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図３７】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 3 8】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 9】保留予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】最終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 1】最終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 2】変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 3】変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 4】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 5】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 6】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 4 7】作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。 10
- 【図 4 8】作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 9】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 5 0】予告演出設定処理を示す説明図である。
- 【図 5 1】ステップアップ予告実行抽選テーブルと、リーチ前ボタン予告実行抽選テーブルと、ミニキャラ予告実行抽選テーブルとを示す説明図である。
- 【図 5 2】群予告実行抽選テーブルと、リーチ中ボタン予告実行抽選テーブルと、カットイン予告実行抽選テーブルと、演出態様説明用テーブルとを示す説明図である。
- 【図 5 3】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】大当たり表示処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 5 6】ラウンド中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】ラウンド後処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】ラウンド後処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】第 1 大当たり予告 A 実行抽選テーブルと、第 1 大当たり予告 B 実行抽選テーブルと、第 2 大当たり予告 A 実行抽選テーブルと、第 2 大当たり予告 B 実行抽選テーブルとを示す説明図である。
- 【図 6 0】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。
- 【図 6 2】保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。
- 【図 6 3】ステップアップ予告における表示例を示す説明図である。 30
- 【図 6 4】変形例 1 における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。
- 【図 6 5】変形例 2 における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。
- 【図 6 6】第 2 の実施の形態における保留予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 7】第 2 の実施の形態における最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 6 8】第 2 の実施の形態における最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 6 9】第 2 の実施の形態における変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。 40
- 【発明を実施するための形態】
- 【0021】
- 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。パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 50

6を除く)とを含む構造体である。

【0022】

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。

【0023】

余剰球受皿(下皿)4を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置(例えば下皿の中央部分)などに、スティック形状(棒形状)に構成され、遊技者が把持して複数方向(前後左右)に傾倒操作が可能なスティックコントローラ122が取り付けられている。打球供給皿(上皿)3を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置(例えばスティックコントローラ122の上方)などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン120が設けられている。

【0024】

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。

【0025】

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。

【0026】

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。

【0027】

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

10

20

30

40

50

示するように構成されている。

【0028】

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

10

【0029】

演出表示装置9の直下には、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。

【0030】

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。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。

20

【0031】

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。

30

【0032】

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。

40

【0033】

また、演出表示装置9の表示画面には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部9aと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部9bとが設けられている。なお、第1保留記憶表示部9aと第2保留記憶表示部9bとに代えて、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるように構成してもよい。

【0034】

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

50

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。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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

【0038】

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。

【0039】

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過して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてく

10

20

30

40

50

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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

【 0 0 4 5 】

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。

【 0 0 4 6 】

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。

【 0 0 4 7 】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。

【 0 0 4 8 】

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。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。

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

この実施の形態では、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置9の表示制御を行う。また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板35を介して、枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行うとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行う。

【 0 0 5 1 】

図3は、中継基板77、演出制御基板80、ランプドライバ基板35および音声出力基板70の回路構成例を示すブロック図である。演出制御基板80は、演出制御用CPU101、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。演出制御基板80において、演出制

10

20

30

40

50

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

【0052】

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

10

【0053】

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80から中継基板77へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路74が搭載されている。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INT信号が出力されるので、中継基板77から主基板31の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板77からの信号は主基板31の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ560側）に入り込まない。

【0054】

20

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

30

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

40

【0058】

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

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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

【0066】

また、CPU56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップS13）。また、CPU56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。

【0067】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。

10

【0068】

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

20

【0069】

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

30

【0070】

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。

40

【0071】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当た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）。

【0072】

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

50

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。

【0073】

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。

【0074】

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)。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たり情報、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)。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)。

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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。

【0078】

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PA1-2の変動パターンが用意されている。このうち、非リーチPA1-1は、リーチを伴わず且つ擬似連や滑り演出も伴わない変動パターンであって、短縮変動でない通常変動用の変動パターン(本例では、変動時間12.50秒)である。また、非リーチPA1-2は、リーチを伴わず且つ擬似連や滑り演出も伴わない変動パターンであって、通常変動よりも変動時間が短い短縮変動用の変動パターン(本例では、変動時間2.00秒)である。

【0079】

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。

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

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

図 7 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

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

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

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

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

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

【 0 0 8 2 】

図 5 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、(1) の大当り種別判定用乱数、および (4) の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ (1 加算) を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数 (ランダム 2、ランダム 3) または初期値用乱数 (ランダム 5) である。

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

図 8 (B) , (C) は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第 1 特別図柄の

変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第1特別図柄用）と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第2特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（第1特別図柄用）には、図8（B）に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル（第2特別図柄用）には、図8（C）に記載されている各数値が設定されている。また、図8（B），（C）に記載されている数値が小当り判定値である。

【0085】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムR）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図8（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図8（B），（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。

10

【0086】

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。

20

【0087】

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。

【0088】

この実施の形態では、図8（D），（E）に示すように、大当り種別として、「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」がある。

【0089】

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

30

【0090】

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

40

【0091】

また、「突然確変大当り」とは、「通常大当り」や「確変大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「通常大当り」や「確変大当り」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が29秒と長いのに対して、「突然確変大当り」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技

50

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 S 1 6 9 , S 1 7 0 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 S 1 3 2 参照）。

【 0 0 9 2 】

なお、この実施の形態では、「小当たり」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、「突然確変大当たり」による大当たり遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当たり」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、「小当たり」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、「突然確変大当たり」であるか「小当たり」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。

10

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

図 9 (A) ~ (C) は、大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C を示す説明図である。大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C は、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別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。

20

【 0 0 9 5 】

各大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2 ）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマル C A 3 - 1 ~ ノーマル C A 3 - 2、スーパー C A 3 - 3、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。例えば、大当たり種別が「通常大当たり」である場合に用いられる図 9 (A) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A と、大当たり種別が「確変大当たり」である場合に用いられる図 9 (B) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B とで、ノーマル C A 3 - 1 ~ ノーマル C A 3 - 2、スーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

30

【 0 0 9 6 】

また、図 9 (D) は、小当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D を示す説明図である。小当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D は、可変表示結果を小当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2 ）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図 9 (D) に示すように、小当たりとすることに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊 C A 4 - 1 が決定される場合が示されている。

40

【 0 0 9 7 】

図 1 0 (A) ~ (C) は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C を示す説明図である。このうち、図 1 0 (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 1 3 5 A を示している。また、図 1 0 (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 1 3 5 B を示している。また、図 1 0 (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 1 3 5 C を示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判

50

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。

【００９８】

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ＣＡ２－２、ノーマルＣＡ２－３～ノーマルＣＡ２－４、スーパーＣＡ２－５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。

【００９９】

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。

【０１００】

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１～８９であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されること（非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となることから、後述する図１２に示すように非リーチ通常変動の非リーチＰＡ１－１の変動パターンとなること）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１～８９）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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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

10

20

30

40

50

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。

【0103】

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。

10

【0104】

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。

【0105】

20

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。

【0106】

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。

30

【0107】

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。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。

【0108】

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。

40

【0109】

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。また、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。

【0110】

50

コマンドA301(H)は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当り終了指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。なお、大当り終了指定コマンド(A301(H))は、「通常大当り」や「確変大当り」による大当り遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302(H)は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当り/突然確変大当り終了指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。

【0111】

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。

10

【0112】

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

20

【0113】

なお、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1保留記憶数と第2保留記憶数について、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド、第1保留記憶数減算指定コマンド、第2保留記憶数減算指定コマンド)を送信する場合を示しているが、保留記憶情報の形態は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、以下のような態様の保留記憶情報を送信するようにしてもよい。

【0114】

(1)保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、増加した方の保留記憶数(第1保留記憶数または第2保留記憶数)をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

30

【0115】

(2)保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0116】

(3)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(第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか)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、第2始動入賞指定コマンド)を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

40

【0117】

(4)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(第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか)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、第2始動入賞指定コマンド)を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて増加した方の保留記憶数(第1保留記憶数または第2保留記憶数)をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

50

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

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

10

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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 C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 5 およびスーパー C A 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 1 0 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 C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 5 またはスーパー C A 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 C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 5 およびスーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別になると判定した場合にのみ、図 1 6 および図 1 7 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 7 コマンド、変動カテゴリ 2 3 コマンド、変動カテゴリ 2 6 コマンドのみ) を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチ C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 5 およびスーパー C A 3 - 3 以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

20

30

【 0 1 2 2 】

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、白色の丸形表示) とは異なる特別表示態様 (本例では、青色や赤色の丸形表示) に最終的に変化させ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、保留表示が通常態様から特別表示態様に直接変化するのではなく、保留表示が特殊表示態様 (本例では、三角形表示や矩形表示) に一旦変化し、その後の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて予告対象の保留表示がいずれかの特別表示態様に变化する演出が実行される場合がある。以下、通常態様により表示された保留表示を「通常保留」ともいい、特殊表示態様により表示された保留表示を「特殊保留」ともいう。また、特別表示態様のうちの青色の表示色により表示された保留表示を「青色保留」ともいい、赤色の表示色により表示された保留表示を「赤色保留」ともいう。

40

50

【 0 1 2 3 】

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。

【 0 1 2 4 】

また、この実施の形態では、保留表示の表示態様のみを変化可能に保留予告演出を実行する場合を示しているが、例えば、保留表示の表示態様を引き継いだ表示態様により現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示を表示可能に構成されている遊技機において、保留表示が消化されて予告対象の変動表示が実行中となった場合であっても、そのアクティブ表示の表示態様も変更可能に構成してもよい。

【 0 1 2 5 】

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 CPU 101）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。

【 0 1 2 6 】

図 18 および図 19 は、主基板 31 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップ 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、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 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、CPU 56 は、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 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。

【 0 1 2 7 】

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。

【 0 1 2 8 】

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 S 3 0 2 に対応した値（この例では 2）に更新する。

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。大当りフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 1 3 2 】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）：特別図柄プロセスフラグの値が 5 であるときに実行される。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 2 1 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 1 0 0 に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 6 に対応した値（この例では 6）に更新する。

【 0 1 3 3 】

大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、大当り中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 7 に対応した値（この例では 7）に更新する。

【 0 1 3 4 】

大当り終了処理（ステップ S 3 0 7）：特別図柄プロセスフラグの値が 7 であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 1 3 5 】

小当り開放前処理（ステップ S 3 0 8）：特別図柄プロセスフラグの値が 8 であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 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

10

20

30

40

50

プ S 3 0 9 に対応した値（この例では 9）に更新する。

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

小当り終了処理（ステップ S 3 1 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 0 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 1 0 0 に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 1 3 8 】

図 2 0 は、ステップ S 3 1 2，S 3 1 4 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図 2 0（A）は、ステップ S 3 1 2 の第 1 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図 2 0（B）は、ステップ S 3 1 4 の第 2 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【 0 1 3 9 】

まず、図 2 0（A）を参照して第 1 始動口スイッチ通過処理について説明する。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態の場合に実行される第 1 始動口スイッチ通過処理において、CPU 5 6 は、まず、第 1 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（ステップ S 1 2 1 1 A）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

第 1 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1 2 1 2 A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1 2 1 3 A）。次いで、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファ（図 2 1 参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S 1 2 1 4 A）。なお、ステップ S 1 2 1 4 A 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。

【 0 1 4 1 】

図 2 1 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 2 1 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、RAM 5 5 に形成されている。

【 0 1 4 2 】

次いで、CPU 5 6 は、遊技状態が時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 2 1 5 A）。セットされていれば、そのままステップ S 1 2 2 0 A に移行する。時短フラグがセットされていなければ、CPU 5 6 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（ステップ S 1 2 1 6 A）。

特別図柄プロセスフラグの値が5以上であれば(すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば)、CPU56は、そのままステップS1220Aに移行する。

【0143】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、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S1217A)。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S1218A)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S1219A)。また、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1220A)。

10

【0144】

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。

【0145】

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)。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S1214B)。

20

【0146】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する(ステップS1217B)。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S1218B)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S1219B)。また、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1220B)。

30

【0147】

図22は、ステップS1217A、S1217Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS1214A、S1214B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内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。

40

【0148】

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

50

S 2 2 0 の N)、C P U 5 6 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 S 2 2 1)。確変フラグがセットされていれば、C P U 5 6 は、ステップ S 1 2 1 4 A、S 1 2 1 4 B 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 S 2 2 2)。

【 0 1 4 9 】

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 S 2 2 2 の N)、C P U 5 6 は、ステップ S 1 2 1 4 A、S 1 2 1 4 B 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 S 2 2 3)。この場合、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合 (ステップ S 1 2 1 7 A 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 1 4 への始動入賞があった場合 (ステップ S 1 2 1 7 B 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。

10

【 0 1 5 0 】

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 S 2 2 3 の N)、C P U 5 6 は、「はずれ」となることを示す E X T データ「 0 0 (H) 」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う (ステップ S 2 2 4)。

20

【 0 1 5 1 】

次いで、C P U 5 6 は、現在の遊技状態を判定する処理を行う (ステップ S 2 2 5)。そして、C P U 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 E X T データの値が決定される。

【 0 1 5 2 】

大当り判定用乱数 (ランダム R) が小当り判定値と一致した場合には (ステップ S 2 2 3 の Y)、C P U 5 6 は、「小当り」となることを示す E X T データ「 0 4 (H) 」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う (ステップ S 2 2 7)。次いで、C P U 5 6 は、小当り用の閾値を設定する (ステップ S 2 2 8)。

30

【 0 1 5 3 】

ステップ S 2 2 0 またはステップ S 2 2 2 で大当り判定用乱数 (ランダム R) が大当り判定値と一致した場合には、C P U 5 6 は、ステップ S 1 2 1 4 A、S 1 2 1 4 B で抽出した大当り種別判定用乱数 (ランダム 1) にもとづいて大当りの種別を判定する (ステップ S 2 2 9)。この場合、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合 (ステップ S 1 2 1 7 A の入賞時演出処理を実行する場合) には、図 8 (D) に示す大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) 1 3 1 a を用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合 (ステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行する場合) には、図 8 (E) に示す大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) 1 3 1 b を用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

40

【 0 1 5 4 】

次いで、C P U 5 6 は、大当り種別の判定結果に応じた E X T データを図柄指定コマンドに設定する処理を行う (ステップ S 2 3 0)。そして、C P U 5 6 は、ステップ S 2 2 9 で判定した大当り種別に応じて、大当り用の各閾値を設定する (ステップ S 2 3 1)。

【 0 1 5 5 】

次いで、C P U 5 6 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

50

テップ S 1 2 1 4 A , S 1 2 1 4 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) 。そして、C P U 5 6 は、判定結果に応じた E X T 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) 。

【 0 1 5 6 】

図 2 3 および図 2 4 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理 (ステップ S 3 0 0) を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、C P U 5 6 は、合算保留記憶数の値を確認する (ステップ S 5 1) 。具体的には、合算保留記憶数カウンタの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 1 0 0 に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い (ステップ S 5 1 A) 、処理を終了する。

10

【 0 1 5 7 】

合算保留記憶数が 0 でなければ、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する (ステップ S 5 2) 。具体的には、第 2 保留記憶数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタ (第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ) に「第 2 」を示すデータを設定する (ステップ S 5 3) 。第 2 保留記憶数が 0 であれば (すなわち、第 1 保留記憶数のみが溜まっている場合) には、C P U 6 6 は、特別図柄ポインタに「第 1 」を示すデータを設定する (ステップ S 5 4) 。

20

【 0 1 5 8 】

次いで、C P U 5 6 は、R A M 5 5 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する (ステップ S 5 5) 。そして、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする (ステップ S 5 6) 。

【 0 1 5 9 】

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

30

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

次いで、C P U 5 6 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、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ通過処理のステップ S 1 2 1 4 A や第 2 始動口スイッチ通過処理のステップ S 1 2 1 4 B 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。

40

【 0 1 6 2 】

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

50

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（ROM 54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（ROM 54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S 61）、ステップS 71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。

10

【0163】

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。

【0164】

20

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S 61のN）、CPU 56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、CPU 56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、CPU 56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S 62）、CPU 56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S 63）、ステップS 75に移行する。

30

【0165】

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S 62のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS 75に移行する。

【0166】

ステップS 71では、CPU 56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S 72）。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、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、CPU 56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。

40

【0167】

次いで、CPU 56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S 73）。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S 1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS 1214B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

50

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。

【 0 1 6 8 】

また、CPU 56 は、決定した大当たりの種別を示すデータを RAM 55 における大当たり種別バッファに設定する (ステップ S 7 4) 。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。

【 0 1 6 9 】

次いで、CPU 56 は、特別図柄の停止図柄を決定する (ステップ S 7 5) 。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「-」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。

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

図 2 5 は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理 (ステップ S 3 0 1) を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU 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 S 9 1) 。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 1 3 2 A ~ 1 3 2 C (図 9 (A) ~ (C) 参照) のいずれかを選択する (ステップ S 9 2) 。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。

【 0 1 7 2 】

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 S 9 3) 。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 1 3 2 D (図 9 (D) 参照) を選択する (ステップ S 9 4) 。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。

【 0 1 7 3 】

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 S 9 5) 。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。

【 0 1 7 4 】

時短フラグがセットされていなければ (ステップ S 9 5 の N) 、CPU 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 S 9 6) 。合算保留記憶数が 3 未満であれば (ステップ S 9 6 の N) 、CPU 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ーブル 1 3 5 A (図 1 0 (A) 参照) を選択する (ステップ S 9 7) 。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。

【 0 1 7 5 】

合算保留記憶数が 3 以上である場合 (ステップ S 9 6 の Y) には、CPU 56 は、変動

10

20

30

40

50

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。

【0176】

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。

10

【0177】

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CA2-2が決定される場合があり、非リーチCA2-2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。

20

【0178】

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)。

【0179】

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

30

【0180】

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)。

40

【0181】

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)。

【0182】

50

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を確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111、S112）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ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）。

10

【0183】

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）。

20

【0184】

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）。

【0185】

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、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）を既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。

30

【0186】

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

【0187】

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。

40

【0188】

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

50

、時短状態であることを示す時短フラグ、および時短状態における特別図柄の変動可能回数
を示す時短回数カウンタをリセットし（ステップS 1 3 2）、演出制御用マイクロコン
ピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 3）。
具体的には、大当りの種別が「通常大当り」または「確変大当り」である場合には大当り
開始指定コマンド（コマンドA 0 0 1（H））を送信する。また、大当りの種別が突然確
変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA 0 0 2（
H））を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然
確変大当り」のいずれであるかは、RAM 55に記憶されている大当り種別を示すデータ
（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【0189】

10

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S 1 3 4）。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S 1 3
5）。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2.9秒がセットされる。そして、特別
図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）に対応した値に更新
する（ステップS 1 3 6）。

【0190】

20

また、ステップS 1 3 1で大当りフラグがセットされていないならば、CPU 56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S 1 3 7）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU 5
6は、時短回数カウンタの値を-1する（ステップS 1 3 8）。そして、CPU 56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S 1 3 9）、時短フラグ
をリセットする（ステップS 1 4 0）。

【0191】

次いで、CPU 56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ
S 1 4 1）。小当りフラグがセットされていれば、CPU 56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A 0 0 2（H）
）を送信する（ステップS 1 4 2）。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S 1 4 3）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば2
回）をセットする（ステップS 1 4 4）。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S 3 0 8）に対応した値に
更新する（ステップS 1 4 5）。

30

【0192】

小当りフラグもセットされていないならば（ステップS 1 4 1のN）、CPU 56は、特
別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）に対応した値に更新
する（ステップS 1 4 6）。

40

【0193】

図29は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）を
示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU 56は、大当り表示時
間タイマの値を-1する（ステップS 1 4 0 1）。なお、ラウンド1の開始前である場合
には、ステップS 1 4 0 1の処理が実行されることによって、特別図柄停止処理のステッ
プS 1 3 4でセットした大当り表示時間タイマの値が計測されることにより、ラウンド1
の開始前の大当り表示時間（ファンファーレ期間）が計測されることになる。また、ラウ
ンド1以降である場合には、ステップS 1 4 0 1の処理が実行されることによって、後述

50

する大入賞口開放中処理のステップS 1 4 6 9でセットした大当り表示時間タイマの値が計測されることにより、各ラウンド後（最終ラウンド後を除く）のインターバル期間が計測されることになる。

【0194】

大当り表示時間タイマがタイムアウト（大当り表示時間タイマの値が0）したら（ステップS 1 4 1 1）、CPU 5 6は、大入賞口開放中指定コマンドのEXTデータに現在のラウンド数をセットして、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 1 4 1 2）。

【0195】

次いで、CPU 5 6は、大入賞口への遊技球の入賞数をカウントするための入賞個数カウンタを初期化する（ステップS 1 4 1 3）。すなわち、入賞個数カウンタの値を0にする。

10

【0196】

次いで、CPU 5 6は、大入賞口を開放状態に制御する（ステップS 1 4 1 4）。具体的には、ソレノイド21を駆動して特別可変入賞球装置20を開放状態にする。

【0197】

次いで、CPU 5 6は、大当り種別および開始するラウンドに応じた開放時間を、大入賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマにセットする（ステップS 1 4 1 5）。本実施の形態では、いずれの種別の大当りであっても、全てのラウンドにおける大入賞口の開放時間は29.5秒であるため、ステップS 1 4 1 5では、CPU 5 6は、開放時間

20

【0198】

そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を、大入賞口開放中処理（ステップS 3 0 6）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 1 6）。

【0199】

図30は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップS 3 0 6）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、CPU 5 6は、まず、カウントスイッチ23からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップS 1 4 5 2）。カウントスイッチ23がオンしたら、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出したら（ステップS 1 4 5 2のY）、入賞個数カウンタの値を+1する（ステップS 1 4 5 3）。

30

【0200】

次いで、CPU 5 6は、入賞個数カウンタの値が10となっているか否かを確認する（ステップS 1 4 6 2）。入賞個数カウンタの値が10となっていれば、ステップS 1 4 6 5に移行する。従って、この実施の形態では、大入賞口の開放期間（例えば、29.5秒）が経過する前であっても、大入賞口への入賞数が10個に達した場合には、ステップS 1 4 6 2でYと判定されてステップS 1 4 6 5に移行し、大入賞口を閉鎖状態に制御してそのラウンドを終了する場合がある。

【0201】

入賞個数カウンタの値が10未満であれば（ステップS 1 4 6 2のN）、CPU 5 6は、開放時間タイマを1減算し（ステップS 1 4 6 3）、開放時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS 1 4 6 4）。開放時間タイマがタイムアウトしていなければ、そのまま処理を終了する。開放時間タイマがタイムアウトしていれば、CPU 5 6は、大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップS 1 4 6 5）。具体的には、ソレノイド21の駆動を停止して特別可変入賞球装置20の開閉板を閉状態にする。また、CPU 5 6は、現在のラウンド数をEXTデータにセットして、演出制御用マイクロコンピュータ100に大入賞口開放後指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 4 6 6）。

40

【0202】

次いで、CPU 5 6は、開放回数カウンタの値を1減算する（ステップS 1 4 6 7）とともに、減算後の開放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S 1 4 6 8）。開放回数カウンタの値が0となっている場合（すなわち、大当り遊技にお

50

る全てのラウンド（通常大当たりまたは確変大当たりの場合にはラウンド15。突然確変大当たりの場合にはラウンド2。）が終了している場合には、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を、大当たり終了処理（ステップS307）に対応した値に更新する（ステップS1472）。

【0203】

開放回数カウンタの値が0となっていなければ（すなわち、まだ残りのラウンドがあれば）、CPU56は、大当たり表示時間タイマにインターバル期間（最終ラウンド後以外のインターバル演出を行う期間に相当）に相当する値（本例では、0.1秒）を設定する（ステップS1469）。そして、CPU56は、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S1470）。 10

【0204】

図31は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU56は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップS160）、大当た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。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、大当たりフラグをリセットし（ステップS161）、大当た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、「通常大当たり」または「確変大当たり」であった場合には大当たり終了指定コマンド（コマンドA301（H））を送信し、「突然確変大当たり」であった場合には小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンド（コマンドA302（H））を送信する。そして、大当たり終了表示タイマに、演出表示装置9において大当たり終了表示が行われている時間（大当たり終了表示時間）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。 20

【0205】

ステップS164では、大当た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、大当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否かを確認する（ステップS165）。経過していなければ処理を終了する。

【0206】

大当たり終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56は、今回終了する大当たりが通常大当たりであるか否かを確認する（ステップS166）。なお、「通常大当たり」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で大当た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。通常大当たりであれば、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）。 30

【0207】

通常大当たりでなければ（すなわち、確変大当たりまたは突然確変大当たりであれば）、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）。 40

【0208】

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）。 40

【0209】

図32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、C 50

P U 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が 1 コマ / 0 . 2 秒であれば、0 . 2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を + 1 する。そして、その後、表示制御処理（ステップ S 2 2 参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器 8 a , 8 b に対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器 8 a , 8 b における特別図柄の変動表示が実行される。

【 0 2 1 0 】

特別図柄プロセスフラグの値が 3 でなければ、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるか否かを確認する（ステップ S 3 2 0 3）。特別図柄プロセスフラグの値が 4 であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、C P U 5 6 は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップ S 3 2 0 4）。この場合、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップ S 2 2 参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器 8 a , 8 b に対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器 8 a , 8 b において特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【 0 2 1 1 】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 3 3 は、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 0 1 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、R A M 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップ S 7 0 1）。その後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視（ステップ S 7 0 2）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 C P U 1 0 1 は、そのフラグをクリアし（ステップ S 7 0 3）、以下の演出制御処理を実行する。

【 0 2 1 2 】

演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップ S 7 0 4）。

【 0 2 1 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行う（ステップ S 7 0 5）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置 9 の表示制御を実行する。

【 0 2 1 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 4 図柄プロセス処理を行う（ステップ S 7 0 6）。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 9 c , 9 d において第 4 図柄の表示制御を実行する。

【 0 2 1 5 】

次いで、大当たり図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ S 7 0 7）。その後、ステップ S 7 0 2 に移行する。

【 0 2 1 6 】

図34は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1~12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0~11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【0217】

図35~図37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

【0218】

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

20

【0219】

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)。

【0220】

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

【0221】

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)。

【0222】

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)。

【0223】

40

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)。

【0224】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば(ステップS625)、演出制御用CPU101は、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドを、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)。ただし、遊技状態が確変状態や時短状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態中であ

50

る場合には、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが送信されず、第1保留記憶数加算指定コマンドのみが送信される場合もある（ステップS1215A～S1219A参照）ので、その場合には、演出制御用CPU101は、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドを、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。

【0225】

また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて通常態様（本例では、白色の丸形表示）により保留表示を1つ増加させて、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留記憶数表示を更新する（ステップS627）。また、演出制御用CPU101は、RAMに形成されている第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する（ステップS628）。 10

【0226】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS629）、演出制御用CPU101は、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドを、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S630）。

【0227】

また、演出制御用CPU101は、第2保留記憶表示部9bにおいて通常態様（本例では、白色の丸形表示）により保留表示を1つ増加させて、第2保留記憶表示部9bにおける第2保留記憶数表示を更新する（ステップS631）。また、演出制御用CPU101は、RAMに形成されている第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する（ステップS632）。 20

【0228】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS633）、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおける保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留記憶数表示を更新する（ステップS634）。また、演出制御用CPU101は、RAMに形成されている第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1減算する（ステップS635）。 30

【0229】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS636）、演出制御用CPU101は、第2保留記憶表示部9bにおける保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、第2保留記憶表示部9bにおける第2保留記憶数表示を更新する（ステップS637）。また、演出制御用CPU101は、RAMに形成されている第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1減算する（ステップS638）。

【0230】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップS639）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS640）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップS641）。 40

【0231】

なお、本実施の形態では、背景画像が異なる演出モードとして、通常状態に応じた背景画像を表示する低ベースモードと、時短状態に応じた背景画像や確変状態に応じた画像を表示する高ベースモードとが設けられている。すなわち、ステップS640を行うことにより低ベースモードに制御し、後述するステップS643、S647を行うことにより高ベースモードに制御するものである。

【0232】

受信した演出制御コマンドが時短状態背景指定コマンドであれば（ステップS 6 4 2）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9に表示する背景画面を時短状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS 6 4 3）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、時短状態フラグをセットする（ステップS 6 4 4）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグをリセットする（ステップS 6 4 5）。

【0 2 3 3】

受信した演出制御コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば（ステップS 6 4 6）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS 6 4 7）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、確変状態フラグをセットする（ステップS 6 4 8）。

10

【0 2 3 4】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば（ステップS 6 4 9）、演出制御用CPU 1 0 1は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 5 0）。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば（ステップS 6 5 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 5 2）。

【0 2 3 5】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS 6 5 3）。例えば、受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば大当たり開始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大当たり終了指定コマンドであれば大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップS 6 1 1に移行する。

20

【0 2 3 6】

図3 8は、図3 3に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS 7 0 5）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、保留予告演出の有無や変化パターンを設定する保留予告演出設定処理を実行する（ステップS 8 0 0 A）。

【0 2 3 7】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS 8 0 0 ~ S 8 0 7のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、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。

30

【0 2 3 8】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）：遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）に対応した値に変更する。

40

【0 2 3 9】

演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS 8 0 2）に対応した値に更新する。

【0 2 4 0】

演出図柄変動中処理（ステップS 8 0 2）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に対応した値に更新する。

50

【 0 2 4 1 】

演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 2 4 2 】

大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）：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 S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【 0 2 4 3 】

ラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）：ラウンド中の表示制御を行う。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 S 8 0 6）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 S 8 0 7）に対応した値に更新する。

【 0 2 4 4 】

ラウンド後処理（ステップ S 8 0 6）：ラウンド間の表示制御を行う。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 S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【 0 2 4 5 】

大当り終了演出処理（ステップ S 8 0 7）：演出表示装置 9 において、大当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 S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 2 4 6 】

図 3 9 は、保留予告演出設定処理（ステップ S 8 0 0 A）を示すフローチャートである。保留予告演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 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、および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）のセット）を新たに受信したか否かを確認する（ステップ S 6 0 0 1）。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、および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）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。

【 0 2 4 7 】

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 C P U 1 0 1 は、確変状態フラグまたは時短状態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 6 0 0 2）。確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態または時短状態であれば）、そのまま処理を終了する。

【 0 2 4 8 】

確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、新たに受信した保留記憶数加算指定コマンド（始動入賞時コマンド格納領域に新たに格納された保留記憶数加算指定コマンド）が第 1 保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する（ステップ S 6 0 0 3）。第 1 保留記憶数加算指定コマンドを新たに受信した場合でなければ（すなわち、第 2 保留記憶数加算指定コマンドを新たに受信した場合であれば）、そのまま処理を終了する。

【 0 2 4 9 】

ステップ S 6 0 0 2 , S 6 0 0 3 の処理が実行されることによって、この実施の形態では、遊技状態が通常状態に制御されているときに第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞が新たに発生した場合にのみ、ステップ S 6 0 0 4 以降の処理が実行され、保留予告演出を実行

10

20

30

40

50

することが可能に構成されている。

【0250】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、確変状態や時短状態に制御されているときに第2始動入賞口14への始動入賞が発生した場合にも保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0251】

また、例えば、第1始動入賞口13と第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を実行するように構成する場合には、遊技状態が通常状態、確変状態または時短状態であるか否かに関係なく、また第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに対しての始動入賞であるかに関係なく、保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

10

【0252】

次いで、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数が2以上であるか否かを確認する(ステップS6004)。なお、第1保留記憶数が2以上であるか否かは、例えば、第1保留記憶数保存領域(ステップS628, S635参照)に格納されている第1保留記憶数を確認することにより判定できる。第1保留記憶数が2以上でなければ(すなわち、第1保留記憶数が1であれば)、そのまま処理を終了する。

【0253】

この実施の形態では、保留予告演出を実行する場合、始動入賞時には通常態様により保留表示の表示を開始し、その後、保留シフトのタイミングで保留表示を特殊保留や青色保留、赤色保留に変化させるのであるが、始動入賞のタイミングで第1保留記憶数が1しかないということは、その後、第1保留記憶の保留シフトが行われた場合に直ちにその保留を消化して変動表示が行われるのであるから、保留予告演出を実行する余地がない。そこで、この実施の形態では、ステップS6004で第1保留記憶数が2以上でなければ、保留予告演出を実行できないと判断して、そのまま処理を終了するように構成している。

20

【0254】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、始動入賞のタイミングで直ちに青色保留や赤色保留を表示して保留予告演出の実行を開始可能に構成する場合には、第1保留記憶数が1であってもステップS6005以降の処理に移行して保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

30

【0255】

また、例えば、保留表示の表示態様を引き継いだ表示態様により現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示を表示可能に構成した遊技機である場合には、保留予告演出を実行した後にアクティブ表示の表示態様を変化させることも可能であるので、第1保留記憶数が1であってもステップS6005以降の処理に移行して保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0256】

第1保留記憶数が2以上であれば、演出制御用CPU101は、受信した最新の変動カテゴリコマンドおよび第1保留記憶数にもとづいて、最新の保留表示の最終表示態様を決定する(ステップS6005)。ステップS6005では、演出制御用CPU101は、最新の変動カテゴリコマンドおよび第1保留記憶数にもとづいて、最新の保留表示の最終表示態様を決定するための最終表示態様決定テーブルを選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した最終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、最新の保留表示の最終表示態様を決定する。

40

【0257】

図40および図41は、最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図40および図41に示すように、この実施の形態では、最終表示態様決定テーブルにおいて、保留表示の最終表示態様として、通常保留(特殊保留経由なし)、通常保留(特殊保留経由あり)、青色保留、および赤色保留に対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、このうち、「通常保留(特殊保留経由あり)」とは、始動入賞の後の保留シフトの

50

タイミングにおいて特殊保留に一旦変化した後、さらにその後の保留シフトのタイミングで最終的に通常保留に戻るものであり、最終表示態様自体は通常保留であるが保留予告演出は実行されるものである。一方、「通常保留（特殊保留経由なし）」とは、全く特殊保留にも変化することなく、その保留が消化されて保留表示が消去されるまで通常保留のまま変化しないものであり、保留予告演出自体を実行しないものに相当する。

【0258】

なお、第1保留記憶数が2である場合には、始動入賞の後の保留シフトのタイミングで保留表示を変化させる機会は1回しかないのであるから、保留表示を特殊保留に一旦変化させる余地がない。そのため、図40(A)～(C)に示す第1保留記憶数「2」用の最終表示態様決定テーブルには、通常保留（特殊保留経由なし）、青色保留、および赤色保留に対してのみ、それぞれ判定値が割り振られ、通常保留（特殊保留経由あり）に対する判定値の割り振りはない。

10

【0259】

なお、1回の変動表示中に保留表示を複数回変化可能に構成したり、アクティブ表示を表示可能に構成したりする場合には、第1保留記憶数が2である場合であっても、特殊保留を表示可能に構成してもよい。

【0260】

また、図40および図41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変動カテゴリが非リーチはずれ、スーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当たりである場合に、保留予告演出を実行可能に構成されており、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがそれ以外の変動カテゴリである場合には、演出制御用CPU101は、そのまま保留表示の最終表示態様を「通常保留（特殊保留経由なし）」に決定し、保留予告演出を実行しないことに決定する。

20

【0261】

演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域（ステップS628，S635参照）に格納されている第1保留記憶数が「2」である場合には、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ1）であれば、図40(A)に示す保留2個且つ非リーチはずれ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ7）であれば、図40(B)に示す保留2個且つスーパーリーチはずれ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当たりを示すもの（図17に示す変動カテゴリ23，26）であれば、図40(C)に示す保留2個且つスーパーリーチ大当たり用の最終表示態様決定テーブルを選択する。また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域（ステップS628，S635参照）に格納されている第1保留記憶数が「3」または「4」である場合には、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ1）であれば、図41(D)に示す保留3～4個且つ非リーチはずれ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ7）であれば、図41(E)に示す保留3～4個且つスーパーリーチはずれ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当たりを示すもの（図17に示す変動カテゴリ23，26）であれば、図41(F)に示す保留3～4個且つスーパーリーチ大当たり用の最終表示態様決定テーブルを選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した最終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、最新の保留表示の最終表示態様を決定する。

30

40

【0262】

図40および図41に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチはずれやスーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれとなる場合と比較して、最終的に通常保留よりも青色保留や赤色保留に変化する割合が高くなっている。従って、この実施の形態では、保留表示が最終的に青色保留や赤色保留に変化する場合には、最終的に通常保留

50

となる場合と比較して、スーパーリーチに対する期待度（リーチ信頼度）が高くなっている。

【0263】

また、図40および図41に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、最終的に通常保留よりも青色保留や赤色保留に変化する割合が高くなっている。また、図40および図41に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、最終的に青色保留よりも赤色保留に変化する割合がさらに高くなっている。従って、この実施の形態では、予告対象の保留表示が最終的に赤色保留に変化した場合が最も大当たりに対する期待度（大当たり信頼度）が高く、最終的に青色保留に変化した場合が次に大当たりに対する期待度（大当たり信頼度）が高く、最終的に通常保留であった場合が最も大当たりに対する期待度（大当たり信頼度）が低くなっている。

10

【0264】

なお、この実施の形態では、図40および図41に示すように、入賞時判定結果が非リーチはずれ、スーパーリーチはずれ、およびスーパーリーチ大当たりとなる場合に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、そのような態様にかぎられない。例えば、ノーマルリーチとなることが特定可能な変動カテゴリがある場合に、入賞時判定結果がノーマルリーチはずれやノーマルリーチ大当たりとなることにもとづいて保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

20

【0265】

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S6006のN）、すなわち、最終表示態様として通常保留（特殊保留経由なし）に決定した場合や、変動カテゴリがスーパーリーチはずれやスーパーリーチ大当たりを示すものでなかった場合には、そのまま処理を終了する。保留予告演出を実行することに決定した場合（ステップS6006のY）、演出制御用CPU101は、受信した最新の変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数および最終表示態様にもとづいて、予告対象の保留表示の変化パターンを決定する（ステップS6007）。ステップS6007では、演出制御用CPU101は、最新の変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数および最終表示態様にもとづいて、予告対象の保留表示の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルを選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した変化パターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、予告対象の保留表示の変化パターンを決定する。

30

【0266】

図42および図43は、変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。なお、図42および図43において、特殊とは三角形表示の特殊保留を示しており、特殊とは矩形表示の特殊保留を示している。

【0267】

演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域（ステップS628，S635参照）に格納されている第1保留記憶数が「2」である場合には、ステップS6005で決定した最終表示態様が青色保留であれば、図42（A）に示す保留2個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、ステップS6005で決定した最終表示態様が赤色保留であれば、図42（B）に示す保留2個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。

40

【0268】

図42（A）に示すように、保留2個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン21が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。また、図42（B）に示すように、保留2個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン22が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン21は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。ま

50

た、変化パターン 22 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。すなわち、第 1 保留記憶数が「2」であるということは、保留シフトのタイミングが 1 回しかないので、特殊保留を経由することなく、保留シフトのタイミングでそのまま最終表示態様の青色保留や赤色保留に変化させる。

【0269】

また、演出制御用 CPU 101 は、第 1 保留記憶数保存領域（ステップ S628，S635 参照）に格納されている第 1 保留記憶数が「3」である場合には、ステップ S6005 で決定した最終表示態様が通常保留（特殊保留経由あり）であれば、図 42（C）に示す保留 3 個且つ通常保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、ステップ S6005 で決定した最終表示態様が青色保留であれば、図 42（D）に示す保留 3 個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、ステップ S6005 で決定した最終表示態様が赤色保留であれば、図 42（E）に示す保留 3 個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。

10

【0270】

図 42（C）に示すように、保留 3 個且つ通常保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン 31 および変化パターン 32 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 31 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン 32 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させる変化パターンである。

20

【0271】

また、図 42（D）に示すように、保留 3 個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン 33 および変化パターン 34 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 33 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン 34 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。

30

【0272】

また、図 42（E）に示すように、保留 3 個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン 35 および変化パターン 36 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 35 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン 36 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。

40

【0273】

また、演出制御用 CPU 101 は、第 1 保留記憶数保存領域（ステップ S628，S635 参照）に格納されている第 1 保留記憶数が「4」である場合には、ステップ S6005 で決定した最終表示態様が通常保留（特殊保留経由あり）であれば、図 43（F）に示す保留 4 個且つ通常保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、ステップ S6005 で決定した最終表示態様が青色保留であれば、図 43（G）に示す保留 4 個且つ青色保留用

50

の変化パターン決定テーブルを選択する。また、ステップ S 6 0 0 5 で決定した最終表示態様が赤色保留であれば、さらに、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチはずれまたはスーパーリーチはずれを示すもの（図 1 6 に示す変動カテゴリ 1 または変動カテゴリ 7）であれば、図 4 3（H）に示す保留 4 個且つ非リーチはずれ / スーパーリーチはずれ且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当りを示すもの（図 1 7 に示す変動カテゴリ 2 3 , 2 6）であれば、図 4 3（I）に示す保留 4 個且つスーパーリーチ大当り且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【 0 2 7 4 】

図 4 3（F）に示すように、保留 4 個且つ通常保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン 4 0 1、変化パターン 4 0 2、変化パターン 4 0 3 および変化パターン 4 0 4 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 4 0 1 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま通常保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン 4 0 2 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま三角形表示の特殊保留で表示させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン 4 0 3 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま通常保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン 4 0 4 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま矩形表示の特殊保留で表示させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させる変化パターンである。

【 0 2 7 5 】

また、図 4 3（G）に示すように、保留 4 個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン 4 0 5、変化パターン 4 0 6、変化パターン 4 0 7 および変化パターン 4 0 8 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 4 0 5 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま青色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン 4 0 6 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま三角形表示の特殊保留で表示させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン 4 0 7 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま青色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン 4 0 8 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま矩形表示の特殊保留で表示させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。

【 0 2 7 6 】

また、図 4 3 (H) , (I) に示すように、保留 4 個且つ非リーチはずれノスーパーリーチはずれ且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブル、および保留 4 個且つスーパーリーチ大当り且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン 4 0 9、変化パターン 4 1 0、変化パターン 4 1 1、変化パターン 4 1 2、変化パターン 4 1 3 および変化パターン 4 1 4 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 0 2 7 7 】

変化パターン 4 0 9 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま赤色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン 4 1 0 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま三角形表示の特殊保留で表示させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン 4 1 1 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留で表示させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン 4 1 2 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま赤色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン 4 1 3 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま矩形表示の特殊保留で表示させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン 4 1 4 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留で表示させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。

【 0 2 7 8 】

図 4 3 に示すように、この実施の形態では、第 1 保留記憶数が「 4 」である場合には、始動入賞時には予告対象の保留表示を通常保留で表示し、1 回目の保留シフトのタイミングで特殊保留に変化させ、3 回目以降の保留シフトのタイミングで通常保留や青色保留、赤色保留に変化可能に構成されている。従って、この実施の形態では、第 1 保留記憶表示部 9 a において予告対象の保留表示が 4 つ目の位置に表示されているとき（始動入賞後の状態）と 3 つ目の位置に表示されているとき（1 回目の保留シフト後の状態）には、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化することはない。また、図 4 2 (C) ~ (E) に示すように、この実施の形態では、第 1 保留記憶数が「 3 」である場合にも、始動入賞時には予告対象の保留表示を通常保留で表示するので、第 1 保留記憶表示部 9 a において予告対象の保留表示が 3 つ目の位置に表示されているとき（始動入賞後の状態）には、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化することはない。従って、この実施の形態では、予告対象の保留表示が 4 つ目および 3 つ目の位置に表示されている期間においては、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化しにくくなっている。そのため、予告対象の保留表示が早い段階で特殊保留から通常保留に変化して遊技者が落胆することを防止し、保留予告演出を実行する場合の演出効果の低下を防止できるものとなっている。

【0279】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、始動入賞時に直ちに特殊保留や青色保留、赤色保留を表示可能に構成したり、特殊保留を表示した後に次の保留シフトまで待つことなく直ちに後述する作用演出を実行して特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化可能に構成したりすることにより、予告対象の保留表示が4つ目や3つ目の位置に表示されている期間であっても、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化可能となるように構成してもよい。ただし、このように構成する場合であっても、予告対象の保留表示が4つ目や3つ目の位置に表示されている期間においては、少なくとも予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する割合が低くなるように構成することが好ましい。

10

【0280】

また、この実施の形態では、特殊保留が表示された後の保留シフトのタイミングで後述する作用演出が実行可能となり、作用演出が実行されても予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しなかったり、通常保留や青色保留、赤色保留に変化したりする場合がある。例えば、図43(F)に示す変化パターン401, 403では、1つ目の保留シフトのタイミングで特殊保留が表示された後、2回目の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に変化可能である。また、例えば、図43(F)に示す変化パターン402, 404では、1つ目の保留シフトのタイミングで特殊保留が表示された後、2回目の保留シフトのタイミングでは作用演出が実行されるものの特殊保留のまま変化せず、3回目の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に変化可能である。そのように、この実施の形態では、1回の作用演出で特殊保留から通常保留に戻ってしまう場合だけでなく、複数の作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に戻る場合もあるので、保留予告演出を実行する場合の演出効果を向上できるものとなっている。

20

【0281】

また、図42(C)~(E)および図43(F)~(I)に示すように、この実施の形態では、特殊保留として三角形表示の特殊保留と矩形表示の特殊保留との2種類があるのであるが、矩形表示の特殊保留が表示された場合には、三角形表示の特殊保留が表示された場合と比較して、最終表示態様として赤色保留が表示される割合が高くなっている。また、逆に、三角形表示の特殊保留が表示された場合には、矩形表示の特殊保留が表示された場合と比較して、最終表示態様として通常保留に戻る割合が高くなっている。

30

【0282】

また、図43(H), (I)に示すように、この実施の形態では、特殊保留から通常保留に戻っても最終的に赤色保留が表示される(すなわち、一旦通常保留に戻ったと落胆させてから赤色保留が復活して表示されたように見せる)変化パターン(変化パターン411, 414)が設けられており、スーパーリーチ大当たりとなる場合にのみ、この復活パターンの変化パターン411, 414を決定可能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、特殊保留から一旦通常保留に戻った後に最終的に赤色保留となった場合には、大当たりが確定することになり、単に特殊保留から赤色保留となった場合よりも、大当たりに対する期待度(信頼度)が高くなっている。

40

【0283】

なお、復活パターンの変化パターン411, 414となる場合に大当たりが確定するものにかぎらず、スーパーリーチはずれとなる場合であっても低い確率で復活パターンの変化パターン411, 414を決定可能に構成してもよい。少なくとも、そのように構成する場合であっても、特殊保留から一旦通常保留に戻った後に最終的に赤色保留となった場合には、単に特殊保留から赤色保留となった場合よりも、大当たりに対する期待度(信頼度)が高くなっているものであればよい。

【0284】

また、この実施の形態では、最終表示態様が赤色保留となる場合にのみ復活パターンの変化パターン411, 414を設ける場合を示したが、最終表示態様が青色保留となる場

50

合にも、同様の復活パターンの変化パターンを設けるように構成してもよい。

【0285】

また、この実施の形態では、図43(H)、(I)に示すように、保留4個且つ赤色保留に変化する場合のみ、入賞時判定結果が非リーチはずれ/スーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当りであるかに応じて異なる変化パターン決定テーブルを用いる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、図42(A)~(E)に示す保留2個や保留3個用の変化パターン決定テーブルや、図43(F)、(G)に示す保留4個且つ通常保留または青色保留用の変化パターン決定テーブルも、入賞時判定結果に応じて異なる変化パターン決定テーブルを用いるように構成してもよい。この場合、例えば、上記のように最終表示態様が青色保留となる場合にも復活パターンの変化パターンを設ける場合には、図43(H)、(I)と類似の態様により非リーチはずれ/スーパーリーチはずれ用の変化パターン決定テーブルとスーパーリーチ大当り用の変化パターン決定テーブルとを設けるように構成し、特殊保留から一旦通常保留に戻った後に最終的に青色保留となった場合には、大当りとなることが確定するか、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなるように構成してもよい。

10

【0286】

また、さらに細分化して、非リーチはずれ用の変化パターン決定テーブルとスーパーリーチはずれ用の変化パターン決定テーブルとを別々に設けるように構成してもよい。

【0287】

また、この実施の形態では、図43(H)に示すように、保留4個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルとして、非リーチはずれとなる場合とスーパーリーチはずれとなる場合とで共通のテーブルを用いる場合を示したが、非リーチはずれとなる場合とスーパーリーチはずれとなる場合とで異なる変化パターン決定テーブルを用いるように構成してもよい。

20

【0288】

また、図42および図43に示した変化パターンの例を一例であり、様々な変化パターンを設けるように構成してもよい。例えば、図42および図43に示す例では、1回目の保留シフトのタイミングで通常保留から特殊保留に変化させる場合を示したが、始動入賞のタイミングから特殊保留を表示したり、2回目以降の保留シフトのタイミングで通常保留から特殊保留に変化させる変化パターンも設けるように構成してもよい。また、例えば、青色保留に変化した後さらに赤色保留に変化する変化パターンを設けるように構成してもよい。

30

【0289】

また、図42および図43では、三角形表示または矩形表示のいずれかの特殊保留が表示される変化パターンのみを設ける場合を示したが、例えば、三角形表示の特殊保留から矩形表示の特殊保留に変化したり、矩形表示の特殊保留から三角形表示の特殊保留に変化したりする変化パターンも設けるように構成してもよい。

【0290】

そして、演出制御用CPU101は、ステップS6005、S6007で決定した最終表示態様および変化パターンを、予告対象の保留記憶に対応付けて、RAMに設けられた保留予告演出設定情報格納領域に記憶させる(ステップS6008)。なお、この実施の形態では、第1保留記憶表示部9aに表示されている複数の保留表示に対して並行して保留予告演出を実行可能であり、第1保留記憶表示部9aには最大で4つの保留表示を表示可能であることから、保留予告演出設定情報格納領域には4つの格納領域が設けられており、それぞれの保留記憶に対応付けて、最終表示態様および変化パターンが格納される。

40

【0291】

図44は、図38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

50

セットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップS 8 1 3）。

【0292】

図45は、図38に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用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S 8 0 0 0）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS 8 0 0 0で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS 8 0 0 1）。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S 8 0 0 1において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「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。

10

【0293】

図46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46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。

20

【0294】

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。

30

【0295】

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

【0296】

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

40

【0297】

次いで、演出制御用CPU101は、変動中の予告演出を設定するための予告演出設定処理を実行する（ステップS 4 3 0 1）。変動中に実行可能な予告演出としては、実行タイミングがリーチ前であるリーチ前予告演出と、実行タイミングがリーチ中であるリーチ中予告演出とに大別できる。リーチ前予告演出としては、段階的に表示態様が展開していくステップアップ予告演出と、プッシュボタン120への操作を促すリーチ前ボタン予告

50

演出と、ミニキャラクタが登場するミニキャラ予告演出とが設けられている。また、リーチ中予告演出としては、ミニキャラクタが群れを表示する群予告演出と、プッシュボタン 120 への操作を促すリーチ中ボタン予告演出と、キャラクタがカットインするカットイン予告演出とが設けられている。

【0298】

また、変動中に実行可能な予告演出の演出態様としては、第 1 演出態様～第 5 演出態様が設けられており、いずれの演出態様の予告演出が実行されるかによって大当たりとなることに対する信頼度が異なるようになっている。例えば、図 52 (D) に示すように、第 1 演出態様による予告演出では、予告演出に応じた白色の表示が演出表示装置 9 にてなされるとともに、通常音がスピーカ 27 から出力される。第 2 演出態様による予告演出では、予告演出に応じた青色の表示が演出表示装置 9 にてなされるとともに、通常音がスピーカ 27 から出力される。第 3 演出態様による予告演出では、予告演出に応じた緑色の表示が演出表示装置 9 にてなされるとともに、通常音がスピーカ 27 から出力される。第 4 演出態様による予告演出では、予告演出に応じた赤色の表示が演出表示装置 9 にてなされるとともに、第 1 特殊音がスピーカ 27 から出力される。第 5 演出態様による予告演出では、予告演出に応じた唐草模様の表示が演出表示装置 9 にてなされるとともに、第 2 特殊音がスピーカ 27 から出力される。

【0299】

例えば、ステップアップ予告演出では、演出態様に応じた色または模様に対応するステップ (第 1 演出態様であれば白色にてステップアップ画像を表示する第 1 ステップ、第 2 演出態様であれば青色にてステップアップ画像を表示する第 2 ステップ、第 3 演出態様であれば緑色にてステップアップ画像を表示する第 3 ステップ、第 4 演出態様であれば赤色にてステップアップ画像を表示する第 4 ステップ、第 5 演出態様であれば唐草模様にてステップアップ画像を表示する第 5 ステップ) までステップアップ画像を段階的に表示する。また、例えば、リーチ前ボタン予告演出では、演出態様に応じた色または模様のボタン画像を表示し、ミニキャラ予告演出では、演出態様に応じた色または模様のミニキャラクタを表示し、群予告演出では、演出態様に応じた色または模様のキャラクタの群れを表示し、リーチ中ボタン予告演出では、演出態様に応じた色または模様のボタン画像を表示し、カットイン予告演出では、演出態様に応じた色または模様のカットインを表示する。

【0300】

また、いずれの予告演出が実行される際にも、演出態様に応じた音声 (通常音、第 1 特殊音、第 2 特殊音) が出力されるものである。

【0301】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S8002)。確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ (すなわち、通常状態であれば)、演出制御用 CPU 101 は、第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S8003)。第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていれば (すなわち、第 1 特別図柄の変動表示を開始する場合であれば)、ステップ S8004 に移行する。すなわち、この実施の形態では、既に説明したように、遊技状態が通常状態である場合に第 1 保留記憶を対象として保留予告演出が実行されるのであるから、ステップ S8002、S8003 の処理を実行することによって、遊技状態が通常状態である場合に第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合にのみ、ステップ S8004～S8010 の処理を実行して、予告対象の保留表示と特殊保留に変化させたり、作用演出を実行可能に構成したりしている。

【0302】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、第 1 保留記憶の中に特殊保留の表示タイミングとなっているものがあるか否かを確認する (ステップ S8004)。なお、特殊保留の表示タイミングとなっているものがあるか否かは、例えば、保留予告演出設定情報格納領域 (ステップ S6008 参照) に格納されている変化パターンを確認し、今回の変動開始 (保

10

20

30

40

50

留シフト)のタイミングで通常保留 特殊 または特殊 となっているものがあるか否かを確認することにより判定できる。特殊保留の表示タイミングとなっているものがあるれば、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて、特殊保留の表示タイミングとなっている保留表示を特殊保留に変更する(ステップS8005)。この場合、変化パターンにおいて通常保留 特殊 となっている場合には三角形表示の特殊保留に変更し、通常保留 特殊 となっている場合には矩形表示の特殊保留に変更する。

【0303】

次いで、演出制御用CPU101は、第1保留記憶の中に作用演出(保留表示に作用するような態様により実行され、保留表示の表示態様が変化することを示唆する演出)の実行可能タイミングとなっているものがあるか否かを確認する(ステップS8006)。なお、作用演出の実行可能タイミングとなっているか否かは、例えば、保留予告演出設定情報格納領域(ステップS6008参照)に格納されている変化パターンを確認し、今回の変動開始(保留シフト)のタイミングで特殊 特殊 や、特殊 通常保留、特殊 青色保留、特殊 赤色保留、特殊 特殊 、特殊 通常保留、特殊 青色保留、特殊 赤色保留となっているものがあるか否かを確認することにより判定できる。

【0304】

なお、作用演出の実行可能タイミングは、この実施の形態で示したものにかぎらず、他のタイミングでも作用演出を実行可能に構成してもよい。例えば、通常保留から特殊保留に変化する場合にも作用演出を実行可能なタイミングと判断してステップS8007以降の処理を実行して作用演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、通常保留から特殊保留に変化する場合の専用の作用演出を設けるように構成してもよく、この専用の作用演出が実行されても特殊保留に変化しない場合(ガセの作用演出)があるように構成してもよい。

【0305】

第1保留記憶の中に作用演出を実行可能なタイミングとなっているものがあるれば、演出制御用CPU101は、作用演出の有無および種類を決定するための作用演出決定テーブルとして、保留表示の変化態様に応じたテーブルを選択する(ステップS8007)。そして、演出制御用CPU101は、選択した作用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、作用演出の有無および種類を決定する(ステップS8008)。

【0306】

なお、この実施の形態では、第1保留記憶表示部9aに表示される複数の保留表示について並行して保留予告演出を実行可能に構成されているので、第1保留記憶の中に作用演出を実行可能となっているものが同時に複数存在する場合も生じる。この場合には、演出制御用CPU101は、作用演出を実行可能なタイミングとなっている第1保留記憶のうち、先に変動表示が開始されるものから優先して作用演出の有無および種類を決定するようにし、1回の変動表示中に作用演出を1回のみ実行するように制御する。例えば、第1保留記憶表示部9aに表示されている1つ目と3つ目の保留表示が作用演出の実行可能タイミングとなっている場合には、まず1つ目の保留表示に対して作用演出の有無および種類を決定し、作用演出を実行することに決定した場合には、その1つ目の保留表示に対してのみ作用演出を実行する。

【0307】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、時間をずらして作用演出を実行することにより1回の変動表示中に複数回の作用演出を実行可能に構成してもよい。また、1回の変動表示中に作用演出を1回のみ実行するものの、その1回の作用演出が同時に複数の保留表示に対して作用するような態様で作用演出を実行するように構成してもよい。

【0308】

図47および図48は、作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。演出制御用CPU101は、変化パターンにもとづいて三角形表示の特殊保留から通常保留に変化するタイミングであれば、図47(A)に示す特殊 通常保留用の作用演出決定テーブ

ルを選択する。また、矩形表示の特殊保留から通常保留に変化するタイミングであれば、図47(B)に示す特殊 通常保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、三角形表示の特殊保留からそのまま三角形表示の特殊保留のまま変化しないタイミングであれば、図47(C)に示す特殊 特殊 用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留からそのまま矩形表示の特殊保留のまま変化しないタイミングであれば、図47(D)に示す特殊 特殊 用の作用演出決定テーブルを選択する。また、三角形表示の特殊保留から青色保留に変化するタイミングであれば、図48(E)に示す特殊 青色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留から青色保留に変化するタイミングであれば、図48(F)に示す特殊 青色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、三角形表示の特殊保留から赤色保留に変化するタイミングであれば、図48(G)に示す特殊 赤色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留から赤色保留に変化するタイミングであれば、図48(H)に示す特殊 赤色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。

10

【0309】

図47および図48に示すように、作用演出決定テーブルには、作用演出なし、作用演出A、作用演出Bおよび作用演出Cに対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、この実施の形態では、作用演出の種類として作用演出A～Cの3種類があ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、2種類のみ作用演出を用いるように構成したり、4種類以上の作用演出を用いるように構成したりしてもよい。

20

【0310】

図47および図48に示すように、この実施の形態では、作用演出Aが実行された場合には、特殊保留から通常保留に変化する割合が高くなるように判定値が割り振られている。また、作用演出Bが実行された場合には、特殊保留のまま変化しない割合が高くなるように判定値が割り振られている。また、作用演出Cが実行された場合には、特殊保留から青色保留や赤色保留に変化する割合が高くなるように判定値が割り振られている。

【0311】

なお、図47(A)、(B)に示す作用演出決定テーブルは、特殊保留から通常保留に変化する場合に用いられるテーブルであり、保留表示の表示態様を期待度が低いものに成り下げるパターンを選択するためのテーブルであるといえ、特に作用演出Aの選択割合が高くなっていることから作用演出Aは保留表示の表示態様を期待度が低いものに成り下げるパターンの作用演出であるといえる(パターン1)。また、図47(C)、(D)に示す作用演出決定テーブルは、特殊保留のまま変化しない場合に用いられるテーブルであり、保留表示の表示態様を現状維持するパターンを選択するためのテーブルであるといえ、特に作用演出Bの選択割合が高くなっていることから作用演出Bは保留表示の表示態様を現状維持するパターンの作用演出であるといえる(パターン2)。また、図48(E)～(H)に示す作用演出決定テーブルは、特殊保留から青色保留や赤色保留に変化する場合に用いられるテーブルであり、保留表示の表示態様を期待度が高いものに成り上げるパターンを選択するためのテーブルであるといえ、特に作用演出Cの選択割合が高くなっていることから作用演出Cは保留表示の表示態様を期待度が高いものに成り上げるパターンの作用演出であるといえる(パターン3)。

30

40

【0312】

そして、上記のパターン1およびパターン2は保留表示の表示態様を成り下げるか現状維持するものであるもので、作用演出としては変化失敗に見せるためのパターンであり、上記のパターン3は保留表示の表示態様を成り上げるものであるもので、作用演出としては変化成功に見せるためのパターンである。なお、同じ変化失敗に見せるためのパターンであっても、上記のパターン1とパターン2とで作用演出の見せ方を異ならせてもよい。例えば、上記のパターン1に応じた作用演出を実行する場合には「大失敗」などの文字表示を行うとともに、上記のパターン2に応じた作用演出を実行する場合には「失敗」などの文字表示を行って異ならせてもよい。

【0313】

50

また、この実施の形態では、図 4 7 および図 4 8 に示すように、今回の変動表示において保留表示がいずれの表示態様に変化するかに応じて作用演出の有無や種類の決定割合を異ならせる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、今回の変動表示の変化態様に関係なく、保留表示がいずれの最終表示態様に変化するかに応じて作用演出の有無や種類の決定割合を異ならせるように構成してもよい。

【 0 3 1 4 】

また、例えば、予告対象の変動表示の表示結果（例えば、大当たりとなるか否か）や変動カテゴリ（例えば、リーチの有無や種類）に応じて作用演出の有無や種類の決定割合を異ならせるように構成してもよい。

【 0 3 1 5 】

また、例えば、保留表示の表示態様が青色保留からさらに赤色保留に変化する場合があるように構成する場合に、今回の変動表示で青色保留のまま変化しない場合にも作用演出を実行可能に構成してもよい。

【 0 3 1 6 】

また、上記のように保留表示の表示態様が青色保留からさらに赤色保留に変化する場合があるように構成する場合に、今回の変動表示で同じ特殊保留から青色保留に変化する場合であっても、最終表示態様が青色保留であるか赤色保留であるかに応じて作用演出の実行割合や種類を異ならせてもよい。例えば、最終表示態様が赤色保留である方が高い割合で作用演出を実行したり、期待度が高い作用演出（例えば、作用演出 C）を実行したりするように構成してもよい。または、逆に、最終表示態様が青色保留である方が高い割合で作用演出を実行したり、期待度が高い作用演出（例えば、作用演出 C）を実行したりするように構成してもよい。そのように構成すれば、今回実行される変動表示で保留表示の表示態様が変化するか否かに期待感をもたせるだけでなく、その後も保留表示の表示態様が変化する可能性があるかに対して期待感をもたせることができる。

【 0 3 1 7 】

作用演出を実行することに決定した場合には（ステップ S 8 0 0 9 の Y）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターン、およびステップ S 8 0 0 8 で決定した作用演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 8 0 1 0）。そして、ステップ S 8 0 1 2 に移行する。

【 0 3 1 8 】

一方、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていた場合（ステップ S 8 0 0 2 の Y）、第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなかった場合（ステップ S 8 0 0 3 の N）、第 1 保留記憶の中に作用演出の実行可能タイミングとなっているものがなかった場合（ステップ S 8 0 0 6 の N）、または作用演出を実行しないことに決定した場合には（ステップ S 8 0 0 9 の N）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンに応じた通常のプロセステーブル（作用演出を伴わないプロセステーブル）を選択する（ステップ S 8 0 1 1）。そして、ステップ S 8 0 1 2 に移行する。

【 0 3 1 9 】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 0 1 0、S 8 0 1 1 で選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ S 8 0 1 2）。

【 0 3 2 0 】

図 4 9 は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 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

10

20

30

40

50

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。

【0321】

図49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。

【0322】

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。

【0323】

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、ステップS8010、S8011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。

【0324】

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S8013）。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。

【0325】

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

【0326】

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S8014）。

【0327】

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、および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））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S8015）。

【0328】

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S8016）。

【0329】

図50は、予告演出設定処理を示す説明図である。予告演出設定処理において、演出制御用CPU101は、リーチ前予告演出の実行の有無と、実行する場合には演出態様とを決定する処理（ステップS5001～S5003）を行う。例えば、演出制御用CPU1

10

20

30

40

50

01は、ステップアップ予告演出の実行の有無と、実行する場合にはステップアップ予告演出の演出態様とを決定する（ステップS5001）。具体的に、演出制御用CPU101は、図51（A）に示すステップアップ予告実行抽選テーブルを用いて、ステップアップ予告の実行の有無と、実行する場合のステップアップ予告演出の演出態様とを決定する。

【0330】

図51（A）は、ステップアップ予告実行抽選テーブルを示す説明図である。図51（A）に示すステップアップ予告実行抽選テーブルには遊技状態および可変表示結果毎に、実行の有無および実行する場合の演出態様に対応する判定値が割り当てられているが、図51（A）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、ステップアップ予告実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

10

【0331】

まず、遊技状態が高ベース状態（確変状態、時短状態）である場合について説明する。

【0332】

可変表示結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合、ステップアップ予告演出を実行しないことが3%の割合で、第1演出態様にて実行することが7%の割合で、第2演出態様にて実行することが15%の割合で、第3演出態様にて実行することが20%の割合で、第4演出態様にて実行することが25%の割合で、第5演出態様にて実行することが30%の割合で決定される。

20

【0333】

可変表示結果が突然確変大当たりまたは小当たりである場合、ステップアップ予告演出を実行しないことが10%の割合で、第1演出態様にて実行することが10%の割合で、第2演出態様にて実行することが20%の割合で、第3演出態様にて実行することが30%の割合で、第4演出態様にて実行することが20%の割合で、第5演出態様にて実行することが10%の割合で決定される。

【0334】

可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合、ステップアップ予告演出を実行しないことが10%の割合で、第1演出態様にて実行することが15%の割合で、第2演出態様にて実行することが20%の割合で、第3演出態様にて実行することが25%の割合で、第4演出態様にて実行することが20%の割合で、第5演出態様にて実行することが10%の割合で決定される。

30

【0335】

可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合、ステップアップ予告演出を実行しないことが50%の割合で、第1演出態様にて実行することが20%の割合で、第2演出態様にて実行することが15%の割合で、第3演出態様にて実行することが15%の割合で決定される。

【0336】

可変表示結果が非リーチはずれである場合、ステップアップ予告演出を実行しないことが80%の割合で、第1演出態様にて実行することが15%の割合で、第2演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

40

【0337】

次に、遊技状態が低ベース状態（通常状態）である場合について説明する。

【0338】

可変表示結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合、ステップアップ予告演出を実行しないことが10%の割合で、第2演出態様にて実行することが15%の割合で、第3演出態様にて実行することが20%の割合で、第4演出態様にて実行することが25%の割合で、第5演出態様にて実行することが30%の割合で決定される。

【0339】

可変表示結果が突然確変大当たりまたは小当たりである場合、ステップアップ予告演出を実

50

行しないことが20%の割合で、第2演出態様にて実行することが20%の割合で、第3演出態様にて実行することが30%の割合で、第4演出態様にて実行することが20%の割合で、第5演出態様にて実行することが10%の割合で決定される。

【0340】

可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合、ステップアップ予告演出を実行しないことが15%の割合で、第2演出態様にて実行することが20%の割合で、第3演出態様にて実行することが30%の割合で、第4演出態様にて実行することが25%の割合で、第5演出態様にて実行することが10%の割合で決定される。

【0341】

可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合、ステップアップ予告演出を実行しないことが50%の割合で、第2演出態様にて実行することが25%の割合で、第3演出態様にて実行することが25%の割合で決定される。

10

【0342】

可変表示結果が非リーチはずれである場合、ステップアップ予告演出を実行しないことが80%の割合で、第2演出態様にて実行することが20%の割合で決定される。

【0343】

このように、第1演出態様のステップアップ予告演出は、低ベース状態では発生し得ないよう構成されている。

【0344】

次に、演出制御用CPU101は、リーチ前ボタン予告演出の実行の有無と、実行する場合にはリーチ前ボタン予告演出の演出態様とを決定する(ステップS5002)。具体的に、演出制御用CPU101は、図51(B)に示すリーチ前ボタン予告実行抽選テーブルを用いて、リーチ前ボタン予告の実行の有無と、実行する場合のリーチ前ボタン予告演出の演出態様とを決定する。

20

【0345】

図51(B)は、リーチ前ボタン予告実行抽選テーブルを示す説明図である。図51(B)に示すリーチ前ボタン予告実行抽選テーブルには遊技状態および可変表示結果毎に、実行の有無および実行する場合の演出態様に対応する判定値が割り当てられているが、図51(B)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、リーチ前ボタン予告実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

30

【0346】

まず、遊技状態が高ベース状態(確変状態、時短状態)である場合について説明する。

【0347】

可変表示結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合、リーチ前ボタン予告演出を実行しないことが15%の割合で、第1演出態様にて実行することが10%の割合で、第2演出態様にて実行することが10%の割合で、第3演出態様にて実行することが15%の割合で、第4演出態様にて実行することが25%の割合で、第5演出態様にて実行することが30%の割合で決定される。

【0348】

40

可変表示結果が突然確変大当たりまたは小当たりである場合、リーチ前ボタン予告演出を実行しないことが20%の割合で、第1演出態様にて実行することが7%の割合で、第2演出態様にて実行することが13%の割合で、第3演出態様にて実行することが20%の割合で、第4演出態様にて実行することが25%の割合で、第5演出態様にて実行することが15%の割合で決定される。

【0349】

可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合、リーチ前ボタン予告演出を実行しないことが40%の割合で、第1演出態様にて実行することが10%の割合で、第2演出態様にて実行することが15%の割合で、第3演出態様にて実行することが20%の割合で、第4演出態様にて実行することが10%の割合で、第5演出態様にて実行することが5

50

％の割合で決定される。

【 0 3 5 0 】

可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合、リーチ前ボタン予告演出を実行しないことが70％の割合で、第1演出態様にて実行することが15％の割合で、第2演出態様にて実行することが10％の割合で、第3演出態様にて実行することが5％の割合で決定される。

【 0 3 5 1 】

可変表示結果が非リーチはずれである場合、リーチ前ボタン予告演出を実行しないことが85％の割合で、第1演出態様にて実行することが10％の割合で、第2演出態様にて実行することが5％の割合で決定される。

10

【 0 3 5 2 】

次に、遊技状態が低ベース状態（通常状態）である場合について説明する。

【 0 3 5 3 】

可変表示結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合、リーチ前ボタン予告演出を実行しないことが20％の割合で、第2演出態様にて実行することが10％の割合で、第3演出態様にて実行することが15％の割合で、第4演出態様にて実行することが20％の割合で、第5演出態様にて実行することが35％の割合で決定される。

【 0 3 5 4 】

可変表示結果が突然確変大当たりまたは小当たりである場合、リーチ前ボタン予告演出を実行しないことが25％の割合で、第2演出態様にて実行することが20％の割合で、第3演出態様にて実行することが20％の割合で、第4演出態様にて実行することが25％の割合で、第5演出態様にて実行することが10％の割合で決定される。

20

【 0 3 5 5 】

可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合、リーチ前ボタン予告演出を実行しないことが40％の割合で、第2演出態様にて実行することが25％の割合で、第3演出態様にて実行することが20％の割合で、第4演出態様にて実行することが10％の割合で、第5演出態様にて実行することが5％の割合で決定される。

【 0 3 5 6 】

可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合、リーチ前ボタン予告演出を実行しないことが70％の割合で、第2演出態様にて実行することが25％の割合で、第3演出態様にて実行することが5％の割合で決定される。

30

【 0 3 5 7 】

可変表示結果が非リーチはずれである場合、リーチ前ボタン予告演出を実行しないことが85％の割合で、第2演出態様にて実行することが15％の割合で決定される。

【 0 3 5 8 】

このように、第1演出態様のリーチ前ボタン予告演出は、低ベース状態では発生し得ないよう構成されている。

【 0 3 5 9 】

次に、演出制御用CPU101は、ミニキャラ予告演出の実行の有無と、実行する場合にはミニキャラ予告演出の演出態様とを決定する（ステップS5003）。具体的に、演出制御用CPU101は、図51（C）に示すミニキャラ予告実行抽選テーブルを用いて、ミニキャラ予告の実行の有無と、実行する場合のミニキャラ予告演出の演出態様とを決定する。

40

【 0 3 6 0 】

図51（C）は、ミニキャラ予告実行抽選テーブルを示す説明図である。図51（B）に示すミニキャラ予告実行抽選テーブルには遊技状態および可変表示結果毎に、実行の有無および実行する場合の演出態様に対応する判定値が割り当てられているが、図51（B）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、ミニキャラ予告実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

50

【0361】

まず、遊技状態が高ベース状態（確変状態、時短状態）である場合、いずれの可変表示結果であっても、ミニキャラ予告演出を実行しないことが100%の割合で決定される。これにより、高ベース状態では、ミニキャラ予告演出を実行し得ない構成となっている。

【0362】

次に、遊技状態が低ベース状態（通常状態）である場合について説明する。

【0363】

可変表示結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合、ミニキャラ予告演出を実行しないことが30%の割合で、第2演出態様にて実行することが5%の割合で、第3演出態様にて実行することが15%の割合で、第4演出態様にて実行することが20%の割合で、第5演出態様にて実行することが30%の割合で決定される。

10

【0364】

可変表示結果が突然確変大当たりまたは小当たりである場合、ミニキャラ予告演出を実行しないことが50%の割合で、第2演出態様にて実行することが20%の割合で、第3演出態様にて実行することが15%の割合で、第4演出態様にて実行することが10%の割合で、第5演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

【0365】

可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合、ミニキャラ予告演出を実行しないことが60%の割合で、第2演出態様にて実行することが18%の割合で、第3演出態様にて実行することが12%の割合で、第4演出態様にて実行することが7%の割合で、第5演出態様にて実行することが3%の割合で決定される。

20

【0366】

可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合、ミニキャラ予告演出を実行しないことが80%の割合で、第2演出態様にて実行することが15%の割合で、第3演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

【0367】

可変表示結果が非リーチはずれである場合、ミニキャラ予告演出を実行しないことが95%の割合で、第2演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

【0368】

このように、第1演出態様のミニキャラ予告演出は、低ベース状態では発生し得ないよう構成されている。

30

【0369】

また、演出制御用CPU101は、リーチ変動である場合、リーチ中予告演出の実行の有無と、実行する場合には演出態様とを決定する処理（ステップS5005～S5007）を行う。例えば、演出制御用CPU101は、群予告演出の実行の有無と、実行する場合には群予告演出の演出態様とを決定する（ステップS5005）。具体的に、演出制御用CPU101は、図52（A）に示す群予告実行抽選テーブルを用いて、群予告の実行の有無と、実行する場合の群予告演出の演出態様とを決定する。

【0370】

図52（A）は、群予告実行抽選テーブルを示す説明図である。図52（A）に示す群予告実行抽選テーブルには遊技状態および可変表示結果毎に、実行の有無および実行する場合の演出態様に対応する判定値が割り当てられているが、図52（A）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、群予告実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

40

【0371】

まず、遊技状態が高ベース状態（確変状態、時短状態）である場合について説明する。

【0372】

可変表示結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合、群予告演出を実行しないことが20%の割合で、第2演出態様にて実行することが10%の割合で、第3演出態様にて

50

実行することが15%の割合で、第4演出態様にて実行することが25%の割合で、第5演出態様にて実行することが30%の割合で決定される。

【0373】

可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合、群予告演出を実行しないことが50%の割合で、第2演出態様にて実行することが15%の割合で、第3演出態様にて実行することが20%の割合で、第4演出態様にて実行することが10%の割合で、第5演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

【0374】

可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合、群予告演出を実行しないことが70%の割合で、第2演出態様にて実行することが20%の割合で、第3演出態様にて実行することが10%の割合で決定される。

10

【0375】

次に、遊技状態が低ベース状態（通常状態）である場合について説明する。

【0376】

可変表示結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合、群予告演出を実行しないことが25%の割合で、第2演出態様にて実行することが5%の割合で、第3演出態様にて実行することが15%の割合で、第4演出態様にて実行することが25%の割合で、第5演出態様にて実行することが30%の割合で決定される。

【0377】

可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合、群予告演出を実行しないことが55%の割合で、第2演出態様にて実行することが10%の割合で、第3演出態様にて実行することが20%の割合で、第4演出態様にて実行することが10%の割合で、第5演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

20

【0378】

可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合、群予告演出を実行しないことが75%の割合で、第2演出態様にて実行することが15%の割合で、第3演出態様にて実行することが10%の割合で決定される。

【0379】

このように、第1演出態様の群予告演出は、いずれの遊技状態であっても発生し得ないよう構成されている。

30

【0380】

次に、演出制御用CPU101は、リーチ中ボタン予告演出の実行の有無と、実行する場合にはリーチ中ボタン予告演出の演出態様とを決定する（ステップS5006）。具体的に、演出制御用CPU101は、図52（B）に示すリーチ中ボタン予告実行抽選テーブルを用いて、リーチ中ボタン予告の実行の有無と、実行する場合のリーチ中ボタン予告演出の演出態様とを決定する。

【0381】

図52（B）は、リーチ中ボタン予告実行抽選テーブルを示す説明図である。図52（B）に示すリーチ中ボタン予告実行抽選テーブルには遊技状態および可変表示結果毎に、実行の有無および実行する場合の演出態様に対応する判定値が割り当てられているが、図52（B）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、リーチ中ボタン予告実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

40

【0382】

まず、遊技状態が高ベース状態（確変状態、時短状態）である場合について説明する。

【0383】

可変表示結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合、リーチ中ボタン予告演出を実行しないことが30%の割合で、第2演出態様にて実行することが5%の割合で、第3演出態様にて実行することが15%の割合で、第4演出態様にて実行することが20%の割合で、第5演出態様にて実行することが30%の割合で決定される。

50

【0384】

可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合、リーチ中ボタン予告演出を実行しないことが60%の割合で、第2演出態様にて実行することが7%の割合で、第3演出態様にて実行することが13%の割合で、第4演出態様にて実行することが15%の割合で、第5演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

【0385】

可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合、リーチ中ボタン予告演出を実行しないことが80%の割合で、第2演出態様にて実行することが15%の割合で、第3演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

【0386】

次に、遊技状態が低ベース状態（通常状態）である場合について説明する。

【0387】

可変表示結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合、リーチ中ボタン予告演出を実行しないことが35%の割合で、第2演出態様にて実行することが5%の割合で、第3演出態様にて実行することが10%の割合で、第4演出態様にて実行することが20%の割合で、第5演出態様にて実行することが30%の割合で決定される。

【0388】

可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合、リーチ中ボタン予告演出を実行しないことが65%の割合で、第2演出態様にて実行することが7%の割合で、第3演出態様にて実行することが8%の割合で、第4演出態様にて実行することが15%の割合で、第5演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

【0389】

可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合、リーチ中ボタン予告演出を実行しないことが85%の割合で、第2演出態様にて実行することが10%の割合で、第3演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

【0390】

このように、第1演出態様のリーチ中ボタン予告演出は、低ベース状態では発生し得ないよう構成されている。

【0391】

次に、演出制御用CPU101は、カットイン予告演出の実行の有無と、実行する場合にはカットイン予告演出の演出態様とを決定する（ステップS5003）。具体的に、演出制御用CPU101は、図52（C）に示すカットイン予告実行抽選テーブルを用いて、カットイン予告の実行の有無と、実行する場合のカットイン予告演出の演出態様とを決定する。

【0392】

図52（C）は、カットイン予告実行抽選テーブルを示す説明図である。図52（B）に示すカットイン予告実行抽選テーブルには遊技状態および可変表示結果毎に、実行の有無および実行する場合の演出態様に対応する判定値が割り当てられているが、図52（B）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、カットイン予告実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0393】

まず、遊技状態が高ベース状態（確変状態、時短状態）である場合、いずれの可変表示結果であっても、カットイン予告演出を実行しないことが100%の割合で決定される。これにより、高ベース状態では、カットイン予告演出を実行し得ない構成となっている。

【0394】

次に、遊技状態が低ベース状態（通常状態）である場合について説明する。

【0395】

可変表示結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合、カットイン予告演出を実行しないことが30%の割合で、第2演出態様にて実行することが5%の割合で、第3演出態

10

20

30

40

50

様にて実行することが15%の割合で、第4演出態様にて実行することが20%の割合で、第5演出態様にて実行することが30%の割合で決定される。

【0396】

可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合、カットイン予告演出を実行しないことが60%の割合で、第2演出態様にて実行することが7%の割合で、第3演出態様にて実行することが13%の割合で、第4演出態様にて実行することが15%の割合で、第5演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

【0397】

可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合、カットイン予告演出を実行しないことが80%の割合で、第2演出態様にて実行することが15%の割合で、第3演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

10

【0398】

このように、第1演出態様のカットイン予告演出は、低ベース状態では発生し得ないよう構成されている。

【0399】

図53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)。

20

【0400】

次いで、演出制御用CPU101は、作用演出の実行中であって作用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S8106)。なお、作用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S8014でセットされた変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。作用演出の終了タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、保留予告演出設定情報格納領域(ステップS6008参照)に記憶されている変化パターンにもとづいて、その予告対象の保留表示が青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっているか否かを確認する(ステップS8107)。青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて、その予告対象の保留表示の表示態様を青色保留または赤色保留に変更する制御を行う(ステップS8108)。

30

【0401】

青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっていなければ、演出制御用CPU101は、保留予告演出設定情報格納領域(ステップS6008参照)に記憶されている変化パターンにもとづいて、その予告対象の保留表示が通常保留への変更タイミングとなっているか否かを確認する(ステップS8109)。通常保留への変更タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて、その予告対象の保留表示の表示態様を通常保留に変更する制御を行う(ステップS8110)。

40

【0402】

次いで、演出制御用CPU101は、作用演出の終了タイミングとなっていなくても、保留予告演出設定情報格納領域(ステップS6008参照)に記憶されている変化パターンにもとづいて、その他の保留記憶の中に青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっているものがあるか否かを確認する(ステップS8111)。そして、青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっているものがあれば(ステップS8111のY)、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて、その予告対象の保留表示の表示態様を青色保留または赤色保留に変更する制御を行う(ステップS8112)。す

50

なわち、この実施の形態では、特殊保留から青色保留や赤色保留への変更タイミングとなっている変動表示であっても作用演出を実行しないと決定される場合があることから（ステップS 8 0 0 8 , S 8 0 0 9 参照）、作用演出を実行しない場合であっても、特殊保留から青色保留や赤色保留への変更タイミングとなっている保留表示について青色保留または赤色保留に変更する制御を行う。

【 0 4 0 3 】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1 は、作用演出の終了タイミングとなっていなくても、保留予告演出設定情報格納領域（ステップS 6 0 0 8 参照）に記憶されている変化パターンにもとづいて、その他の保留記憶の中に通常保留への変更タイミングとなっているものがあるか否かを確認する（ステップS 8 1 1 3）。そして、通常保留への変更タイミングとなっているものがあれば（ステップS 8 1 1 3 のY）、演出制御用CPU 1 0 1 は、第1 保留記憶表示部9 aにおいて、その予告対象の保留表示の表示態様を通常保留に変更する制御を行う（ステップS 8 1 1 4）。すなわち、この実施の形態では、特殊保留から通常保留への変更タイミングとなっている変動表示であっても作用演出を実行しないと決定される場合があることから（ステップS 8 0 0 8 , S 8 0 0 9 参照）、作用演出を実行しない場合であっても、特殊保留から通常保留への変更タイミングとなっている保留表示について通常保留に変更する制御を行う。

10

【 0 4 0 4 】

そして、演出制御用CPU 1 0 1 は、プッシュボタン1 2 0 の操作を有効とする有効期間中であることを示す有効期間フラグがセットされているか否かを判定し（ステップS 5 4 0 1）、セットされていれば、ステップS 5 4 0 4 へ移行する。セットされていない場合、ボタン予告演出（リーチ前ボタン予告演出、リーチ中ボタン予告演出）の実行タイミングである場合には、有効期間フラグをセットする（ステップS 5 4 0 2 のY , S 5 4 0 3）。

20

【 0 4 0 5 】

その後、プッシュボタン1 2 0 への操作を検出したか（ステップS 5 4 0 4 のY）、または有効期間が終了した場合（ステップS 5 4 0 5 のY）、実行中のボタン予告演出に応じた画像を表示し（ステップS 5 4 0 6）、有効期間フラグをリセットする（ステップS 5 4 0 7）。

【 0 4 0 6 】

30

そして、演出制御用CPU 1 0 1 は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS 8 1 1 5）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップS 8 1 1 6）。

【 0 4 0 7 】

図5 4 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S 8 0 3）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CPU 1 0 1 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S 8 3 0 1）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS 8 3 0 5 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たり図柄を表示した場合には、ステップS 8 3 0 4 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、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS 8 3 0 2 の演出図柄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 5 に移行する。

40

【 0 4 0 8 】

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、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当たり図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS 8 3 0 2）。

【 0 4 0 9 】

50

次いで、ステップS 8 3 0 2の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップS 8 3 0 3のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 3 1 1に移行する。

【0 4 1 0】

ステップS 8 3 0 2の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には（ステップS 8 3 0 3のY）、演出制御用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 4）。

【0 4 1 1】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、いずれかの当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS 8 3 0 5）。なお、いずれかの当り開始指定コマンドを受信したか否かは、具体的には、コマンド解析処理においてセットされる当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ（当り開始指定コマンド受信フラグ）や、小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ（小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。いずれかの当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用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 6）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS 8 3 0 7）。なお、演出制御用CPU 1 0 1は、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。

【0 4 1 2】

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 0 8）、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2 7）の制御を実行する（ステップS 8 3 0 9）。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 0）。

【0 4 1 3】

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 3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 1）。

【0 4 1 4】

図5 5は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップS 8 0 4）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、大入賞口開放中表示コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否か（すなわち、ラウンド1開始時の大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否か）を確認する（ステップS 1 9 0 1）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS 1 9 0 1のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS 1 9 0 2）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ2 7、枠LED 2 8等）の制御を実行する（ステップS 1 9 0 3）。プロセスデータnとは、ステップS 8 6 9において選択されたファンファーレ演出のプロセステーブルにおけるデータであり、プロセスタイマがタイムアウトする毎にステップS 1 9 0 5において切り替えられたデータである。

【0 4 1 5】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS 1 9 0 4）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS 1 9 0 5）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値

10

20

30

40

50

をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS 1 9 0 6）。

【0 4 1 6】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS 1 9 0 1のY）、すなわち、ラウンド1の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、その大入賞口開放中フラグをリセットする（ステップS 1 9 0 7）。

【0 4 1 7】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、ラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS 1 9 0 8）。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS 1 9 0 9）、プロセスタ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S 1 9 1 0）。

10

【0 4 1 8】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS 8 0 5）に対応した値に設定する（ステップS 1 9 1 2）。

【0 4 1 9】

図56は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理（ステップS 8 0 5）を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後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 2 9 0 1）。大入賞口開放後フラグがセットされていないときは（ステップS 2 9 0 1のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS 2 9 0 2）、プロセスタnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27、枠LED28等）の制御を実行する（ステップS 2 9 0 3）。

20

【0 4 2 0】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS 2 9 0 4）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスタの切替を行う（ステップS 2 9 0 5）。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（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスタにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS 2 9 0 6）。

30

【0 4 2 1】

ステップS 2 9 0 1において大入賞口開放後フラグがセットされているときは（ステップS 2 9 0 1のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放後フラグをリセットする（ステップS 2 9 2 0）。

【0 4 2 2】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、インターバル演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS 2 9 2 1）。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS 2 9 2 2）、プロセスタ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S 2 9 2 3）。

40

【0 4 2 3】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、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S 8 0 6）に対応した値に設定する（ステップS 2 9 2 5）。

【0 4 2 4】

図57および図58は、演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理（ステップS 8 0 6）を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 3 9 0 1）。大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップS 3 9 0 1のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放中指定コマンドを

50

受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS3902）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS3902のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS3903）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27、LED25, 28等）の制御を実行する（ステップS3904）。

【0425】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS3905）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS3906）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS3907）。

【0426】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS3902のY）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをリセットする（ステップS3932）。

【0427】

次いで、演出制御用CPU101は、大当たり中の予告演出の実行の有無と、実行する場合の演出態様とを決定するための処理（ステップS5900～S5910）を実行する。大当たり中の予告演出としては、ラウンド3にて実行される第1大当たり予告演出と、ラウンド7にて実行される第2大当たり予告演出とがある。第1大当たり予告演出としては、演出内容の異なる第1大当たり予告Aおよび第1大当たり予告Bが設けられている。第2大当たり予告演出としては、演出内容の異なる第2大当たり予告Aおよび第2大当たり予告Bが設けられている。第1大当たり予告Aおよび第2大当たり予告Aは、所定のキャラクタを表示する演出であり、第1大当たり予告Bおよび第2大当たり予告Bは、所定の背景を表示する演出である。

【0428】

本実施の形態では、通常大当たりにおける大当たり遊技状態中と、確変大当たりにおける大当たり遊技状態中とで、共通の演出を実行することにより、いずれの大当たりとなったのかを遊技者に認識させるべくしている。そして、第1大当たり予告および第2大当たり予告の演出態様により、いずれの大当たりとなったのかを遊技者に示唆するものである。

【0429】

また、大当たり遊技状態において実行可能な予告演出の演出態様としては、上述した第1演出態様～第5演出態様のうち、第1演出態様を除いた第2演出態様～第5演出態様が設けられており、いずれの演出態様の予告演出が実行されるかによっていずれの大当たりとなったかに対する信頼度が異なるようになっている。例えば、図52（D）に示すように、第2演出態様による予告演出では、予告演出に応じた青色の表示が演出表示装置9にてなされるとともに、通常音がスピーカ27から出力される。第3演出態様による予告演出では、予告演出に応じた緑色の表示が演出表示装置9にてなされるとともに、通常音がスピーカ27から出力される。第4演出態様による予告演出では、予告演出に応じた赤色の表示が演出表示装置9にてなされるとともに、第1特殊音がスピーカ27から出力される。第5演出態様による予告演出では、予告演出に応じた唐草模様の表示が演出表示装置9にてなされるとともに、第2特殊音がスピーカ27から出力される。

【0430】

例えば、第1大当たり予告Aおよび第2大当たり予告Aでは、演出態様に応じた色または模様のキャラクタを表示し、第1大当たり予告Bおよび第2大当たり予告Bでは、演出態様に応じた色または模様の背景を表示する。また、いずれの予告演出が実行される際にも、演出態様に応じた音声（通常音、第1特殊音、第2特殊音）が出力されるものである。

【0431】

演出制御用CPU101は、大当たり中の予告演出の実行の有無と、実行する場合の演出態様とを決定するための処理として、まず、次に開始するラウンドがラウンド3であるか否かを確認する（ステップS5900）。なお、ラウンド3であるか否かは、例えば、大

10

20

30

40

50

入賞口開放中指定コマンドのE X Tデータの値を確認することにより判定できる。次に開始するラウンドがラウンド3であれば、演出制御用C P U 1 0 1は、第1大当り予告Aの実行の有無と、実行する場合には第1大当り予告Aの演出態様とを決定する(ステップS 5 9 0 1)。具体的に、演出制御用C P U 1 0 1は、図5 9 (A)に示す第1大当り予告A実行抽選テーブルを用いて、第1大当り予告Aの実行の有無と、実行する場合の第1大当り予告Aの演出態様とを決定する。

【0 4 3 2】

図5 9 (A)は、第1大当り予告A実行抽選テーブルを示す説明図である。図5 9 (A)に示す第1大当り予告A実行抽選テーブルには大当り種別毎に、実行の有無および実行する場合の演出態様に対応する判定値が割り当てられているが、図5 9 (A)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用C P U 1 0 1は、例えば、第1大当り予告A実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

10

【0 4 3 3】

例えば、大当り種別が確変大当りである場合、第1大当り予告Aを実行しないことが10%の割合で、第2演出態様にて実行することが15%の割合で、第3演出態様にて実行することが20%の割合で、第4演出態様にて実行することが25%の割合で、第5演出態様にて実行することが30%の割合で決定される。

【0 4 3 4】

また、例えば、大当り種別が通常大当りである場合、第1大当り予告Aを実行しないことが30%の割合で、第2演出態様にて実行することが25%の割合で、第3演出態様にて実行することが20%の割合で、第4演出態様にて実行することが15%の割合で、第5演出態様にて実行することが10%の割合で決定される。

20

【0 4 3 5】

次いで、演出制御用C P U 1 0 1は、第1大当り予告Bの実行の有無と、実行する場合には第1大当り予告Bの演出態様とを決定する(ステップS 5 9 0 2)。具体的に、演出制御用C P U 1 0 1は、図5 9 (B)に示す第1大当り予告B実行抽選テーブルを用いて、第1大当り予告Bの実行の有無と、実行する場合の第1大当り予告Bの演出態様とを決定する。

【0 4 3 6】

30

図5 9 (B)は、第1大当り予告B実行抽選テーブルを示す説明図である。図5 9 (B)に示す第1大当り予告B実行抽選テーブルには大当り種別毎に、実行の有無および実行する場合の演出態様に対応する判定値が割り当てられているが、図5 9 (B)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用C P U 1 0 1は、例えば、第1大当り予告B実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0 4 3 7】

例えば、大当り種別が確変大当りである場合、第1大当り予告Bを実行しないことが20%の割合で、第2演出態様にて実行することが10%の割合で、第3演出態様にて実行することが15%の割合で、第4演出態様にて実行することが25%の割合で、第5演出態様にて実行することが30%の割合で決定される。

40

【0 4 3 8】

また、例えば、大当り種別が通常大当りである場合、第1大当り予告Bを実行しないことが50%の割合で、第2演出態様にて実行することが20%の割合で、第3演出態様にて実行することが15%の割合で、第4演出態様にて実行することが10%の割合で、第5演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

【0 4 3 9】

そして、演出制御用C P U 1 0 1は、いずれかの第1大当り予告を実行する場合には、実行する第1予告演出と、その演出態様に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS 5 9 0 4)。実行しない場合、通常のプロセステーブルを選択する(ステップS 5 9 1

50

0)。

【0440】

また、ステップS5900において、次に開始するラウンドがラウンド3でない場合、演出制御用CPU101は、次に開始するラウンドがラウンド7であるか否かを確認する(ステップS5905)。なお、ラウンド7であるか否かは、例えば、大入賞口開放中指定コマンドのEXTデータの値を確認することにより判定できる。次に開始するラウンドがラウンド7であれば、演出制御用CPU101は、第2大当り予告Aの実行の有無と、実行する場合には第2大当り予告Aの演出態様とを決定する(ステップS5906)。具体的に、演出制御用CPU101は、図59(C)に示す第2大当り予告A実行抽選テーブルを用いて、第2大当り予告Aの実行の有無と、実行する場合の第2大当り予告Aの演出態様とを決定する。

10

【0441】

図59(C)は、第2大当り予告A実行抽選テーブルを示す説明図である。図59(C)に示す第2大当り予告A実行抽選テーブルには大当り種別毎に、実行の有無および実行する場合の演出態様に対応する判定値が割り当てられているが、図59(C)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、第2大当り予告A実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0442】

例えば、大当り種別が確変大当りである場合、第2大当り予告Aを実行しないことが30%の割合で、第3演出態様にて実行することが15%の割合で、第4演出態様にて実行することが25%の割合で、第5演出態様にて実行することが30%の割合で決定される。

20

【0443】

また、例えば、大当り種別が通常大当りである場合、第2大当り予告Aを実行しないことが60%の割合で、第3演出態様にて実行することが20%の割合で、第4演出態様にて実行することが15%の割合で、第5演出態様にて実行することが5%の割合で決定される。

【0444】

次いで、演出制御用CPU101は、第2大当り予告Bの実行の有無と、実行する場合には第1大当り予告Bの演出態様とを決定する(ステップS5907)。具体的に、演出制御用CPU101は、図59(D)に示す第2大当り予告B実行抽選テーブルを用いて、第2大当り予告Bの実行の有無と、実行する場合の第2大当り予告Bの演出態様とを決定する。

30

【0445】

図59(D)は、第2大当り予告B実行抽選テーブルを示す説明図である。図59(D)に示す第2大当り予告B実行抽選テーブルには大当り種別毎に、実行の有無および実行する場合の演出態様に対応する判定値が割り当てられているが、図59(D)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、第2大当り予告B実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

40

【0446】

例えば、大当り種別が確変大当りである場合、第2大当り予告Bを実行しないことが40%の割合で、第3演出態様にて実行することが15%の割合で、第4演出態様にて実行することが20%の割合で、第5演出態様にて実行することが25%の割合で決定される。

【0447】

また、例えば、大当り種別が通常大当りである場合、第2大当り予告Bを実行しないことが70%の割合で、第3演出態様にて実行することが15%の割合で、第4演出態様にて実行することが10%の割合で、第5演出態様にて実行することが5%の割合で決定さ

50

れる。

【0448】

そして、演出制御用CPU101は、いずれかの第2大当り予告を実行する場合には、実行する第2予告演出と、その演出態様に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS5909）。実行しない場合、ステップS5910へ移行する。

【0449】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS3940）、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S3941）。 10

【0450】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグをラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に設定する（ステップS3944）。

【0451】

ステップS3901において大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされたときは（ステップS3901のY）、演出制御用CPU101は、大当り終了指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS3952）。

【0452】

次いで、演出制御用CPU101は、エンディング演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS3953）。また、演出制御用CPU101は、大当り遊技終了時のエンディング期間に対応した値（例えば、3.0秒間に相当する値）を、大当り遊技の終了時に実行するエンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマにセットする（ステップS3954）。 20

【0453】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS3955）、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S3956）。 30

【0454】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（ステップS807）に対応した値に設定する（ステップS3957）。

【0455】

図60は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出期間計測タイマの値を1減算する（ステップS971）。なお、演出期間計測タイマは、ラウンド後処理（ステップS806参照）において、大当り遊技の全てのラウンドを終了したことにもとづいてセットされる。次いで、演出制御用CPU101は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS972）。 40

【0456】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（ステップS972のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS973）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27等）を制御する処理を実行する（ステップS974）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。

【0457】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS975）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS976）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセ 50

スタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ S 9 7 7）。

【 0 4 5 8 】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップ S 9 7 2 の Y）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、所定のフラグをリセットする（ステップ S 9 7 8）。例えば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグや第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。

【 0 4 5 9 】

そして、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 9 8 0）。

10

【 0 4 6 0 】

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 6 1 および図 6 2 は、保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。このうち、図 6 1 は、予告対象の保留表示が最終的に赤色保留に変化する場合の保留予告演出の演出態様を示している。また、図 6 2 は、予告対象の保留表示が最終的に通常保留に戻る場合の保留予告演出の演出態様を示している。なお、図 6 1 および図 6 2 において、（ 1 ）（ 2 ）（ 3 ）の順に演出画面の態様が遷移する。

【 0 4 6 1 】

まず、図 6 1 を用いて、予告対象の保留表示が最終的に赤色保留に変化する場合の保留予告演出の演出態様について説明する。図 6 1（ 1 ）に示すように、演出表示装置 9 において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに新たに第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞が発生したものとする。本例では、第 1 保留記憶数が 3 である状態で新たに始動入賞が発生して第 1 保留記憶数が 4 に増加したものとし、第 1 保留記憶表示部 9 a において通常保留を 1 つ増加させたものとする。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を赤色保留に決定したものとし、変化パターンとして変化パターン 4 1 0 を決定したものとする。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図 6 1（ 2 ）に示すように、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示を終了する。

20

【 0 4 6 2 】

次いで、保留記憶を 1 つ消化し保留表示を 1 つずつシフト表示して、図 6 1（ 3 ）に示すように、演出表示装置 9 において次の変動表示を開始する。図 6 1（ 3 ）に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン 4 1 0 にもとづいて、その予告対象の保留表示を通常保留から三角形表示の特殊保留に変化させる（ステップ S 8 0 0 5 参照）。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図 6 1（ 4 ）に示すように、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示を終了する。

30

【 0 4 6 3 】

次いで、保留記憶を 1 つ消化し保留表示を 1 つずつシフト表示して、図 6 1（ 5 ）に示すように、演出表示装置 9 において次の変動表示を開始する。図 6 1（ 5 ）に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン 4 1 0 にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出 B に決定したものとする（ステップ S 8 0 0 8 参照）。また、その決定結果にもとづいて、図 6 1（ 5 ）に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出 B を実行する（ステップ S 8 0 1 0，S 8 0 1 3，S 8 1 0 5 参照）。図 6 1（ 5 ）に示す例では、作用演出 B として、キャラクタ B が登場し、そのキャラクタ B が特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図 6 1（ 5 ）に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置 9 の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図 6 1（ 6 ）に示すように、作用演出 B の終了タイミングとなっても、変化パターン 4 1 0 にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しない。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図 6 1（ 7 ）に示すように、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示を終了する。

40

【 0 4 6 4 】

50

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図6-1(8)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図6-1(8)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン410にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Cに決定したものとする(ステップS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図6-1(8)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Cを実行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図6-1(8)に示す例では、作用演出Cとして、キャラクタCが登場し、そのキャラクタCが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図6-1(8)に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図6-1(9)に示すように、作用演出Cの終了タイミングとなると、変化パターン410にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留から赤色保留に変化する(ステップS8107, S8108参照)。

10

【0465】

なお、図6-1に示す例では、特殊保留として三角形表示の特殊保留を表示する場合が示されているが、矩形表示の特殊保留を表示する変化パターンに決定されている場合には、図6-1(3)~(8)において矩形表示の特殊保留が表示される。また、図6-1に示す例では、最終表示態様として赤色保留が表示される場合が示されているが、最終表示態様として青色保留を表示する変化パターンに決定されている場合には、図6-1(9)において特殊保留から青色保留に変化する。

20

【0466】

次に、図6-2を用いて、予告対象の保留表示が最終的に通常保留に戻る場合の保留予告演出の演出態様について説明する。図6-2(1)に示すように、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口13への始動入賞が発生したものとする。本例では、第1保留記憶数が3である状態で新たに始動入賞が発生して第1保留記憶数が4に増加したものとし、第1保留記憶表示部9aにおいて通常保留を1つ増加させたものとする。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を通常保留(特殊保留経由あり)に決定したものとし、変化パターンとして変化パターン402を決定したものとする。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図6-2(2)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

30

【0467】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図6-2(3)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図6-2(3)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて、その予告対象の保留表示を通常保留から三角形表示の特殊保留に変化させる(ステップS8005参照)。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図6-2(4)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0468】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図6-2(5)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図6-2(5)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Bに決定したものとする(ステップS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図6-2(5)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Bを実行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図6-2(5)に示す例では、作用演出Bとして、キャラクタBが登場し、そのキャラクタBが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図6-2(5)に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図6-2(6)に示すように、作用演出Bの終了タイミングとなっても、変化パターン402にもとづいて予告対象の保

40

50

留表示が特殊保留のまま変化しない。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図62(7)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0469】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図62(8)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図62(8)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Aに決定したものとす(ステップS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図62(8)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Aを実行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図62(8)に示す例では、作用演出Aとして、キャラクタAが登場し、そのキャラクタAが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図62(8)に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図62(9)に示すように、作用演出Aの終了タイミングとなると、変化パターン402にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する(ステップS8109, S8110参照)。

10

【0470】

なお、図62に示す例では、特殊保留として三角形表示の特殊保留を表示する場合が示されているが、矩形表示の特殊保留を表示する変化パターンに決定されている場合には、図62(3)~(8)において矩形表示の特殊保留が表示される。

20

【0471】

なお、図61および図62に示した保留予告演出において、保留表示がいずれの表示態様に変化するのか(または変化しないのか)に応じて作用演出の見せ方を異ならせてもよい。例えば、保留表示が特殊保留のまま変化しない場合には「失敗」などの文字表示を行ったり、保留表示が特殊保留から通常保留に成り下がる場合には「大失敗」などの文字表示を行ったり、保留表示が特殊保留から青色保留や赤色保留に成り上がる場合には「成功」などの文字表示を行ったりしてもよい。

【0472】

また、例えば、保留表示の表示態様が青色保留からさらに赤色保留に変化する場合があるように構成する場合に、保留表示が青色保留から赤色保留に成り上がる場合には「成功」などの文字表示を行い、保留表示が特殊保留から一気に赤色保留に成り上がる場合には「大成功」などの文字表示を行ったりしてもよい。

30

【0473】

図63は、ステップアップ予告における表示例を示す説明図である。具体的に、第5演出態様のステップアップ予告の表示例を示している。例えば、第5演出態様のステップアップ予告を実行する場合、まず、図63(A)に示すように、第1ステップを示すウインドウ65Aが表示される。ウインドウ65Aは、白色にて縁取られている。次に、図63(B)に示すように、第2ステップを示すウインドウ65Bが表示される。ウインドウ65Bは、青色にて縁取られている。更に、図63(C)に示すように、第3ステップを示すウインドウ65Cが表示される。ウインドウ65Cは、緑色にて縁取られている。そして、図63(D)に示すように、第4ステップを示すウインドウ65Dが表示される。ウインドウ65Dは、赤色にて縁取られている。最後に、図63(E)に示すように、第5ステップを示すウインドウ65Eが表示される。ウインドウ65Eは、唐草模様にて縁取られている。

40

【0474】

第1演出態様のステップアップ予告を実行する場合、図63(A)に示したウインドウ65Aを表示する。第2演出態様のステップアップ予告を実行する場合、図63(A), (B)に示したウインドウ65A, 65Bを順に表示する。第3演出態様のステップアップ予告を実行する場合、図63(A)~(C)に示したウインドウ65A~65Cを順に表示する。第4演出態様のステップアップ予告を実行する場合、図63(A)~(D)に

50

示したウインドウ 6 5 A ~ 6 5 D を順に表示する。

【 0 4 7 5 】

他の予告演出を実行する場合にも、図 6 3 に示した色または模様と同様の色または模様にて、該他の予告演出における要素（キャラクタ、ボタン画像、カットイン、背景など）が表示される。例えば、第 1 演出態様の予告演出を実行する場合には図 6 3（A）に示したウインドウ 6 3 A の縁取りと同じ白色にて要素が表示され、第 2 演出態様の予告演出を実行する場合には図 6 3（B）に示したウインドウ 6 3 B の縁取りと同じ青色にて要素が表示され、第 3 演出態様の予告演出を実行する場合には図 6 3（C）に示したウインドウ 6 3 C の縁取りと同じ緑色にて要素が表示され、第 4 演出態様の予告演出を実行する場合には図 6 3（D）に示したウインドウ 6 3 D の縁取りと同じ赤色にて要素が表示され、第 5 演出態様の予告演出を実行する場合には図 6 3（E）に示したウインドウ 6 3 E の縁取りと同じ唐草模様にて要素が表示される。

【 0 4 7 6 】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、第 1 タイミング（本例では、リーチ前、大当たり遊技状態におけるラウンド 3）にて、有利状態に制御されることに対する信頼度の異なる複数の演出態様のうちいずれかの演出態様により第 1 演出（本例では、リーチ前予告演出、第 1 大当たり予告演出）を実行可能であり、該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミング（本例では、リーチ中、大当たり遊技状態におけるラウンド 7）にて、有利状態に制御されることに対する信頼度の異なる複数の演出態様のうちいずれかの演出態様により第 2 演出（本例では、リーチ中予告演出、第 2 大当たり予告演出）を実行可能な演出実行手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における、ステップ S 4 3 0 1 を実行してからステップ S 8 0 1 3，S 8 1 0 5 を実行することにより、リーチ前予告演出およびリーチ中予告演出を実行可能であり、ステップ S 5 9 0 1，S 5 9 0 2，S 5 9 0 6，S 5 9 0 7 を実行してからステップ S 3 9 4 1，S 2 9 0 3 を実行することにより、第 1 大当たり予告演出および第 2 大当たり予告演出を実行可能である部分）を備え、第 1 演出の演出態様の数よりも第 2 演出の演出態様の数の方が少なく（本例では、リーチ前予告演出の演出態様の数が 5 つであるのに対し（図 5 1 参照）、リーチ後予告演出の演出態様の数が 4 つである（図 5 2 参照）。また、例えば、第 1 大当たり予告演出の演出態様の数が 4 つであるのに対し（図 5 9（A），（B）参照）、第 2 大当たり予告演出の演出態様の数が 3 つである（図 5 9（C），（D）参照）。）、演出実行手段は、第 1 演出の実行後、該第 1 演出の演出態様よりも信頼度が低い演出態様にて第 2 演出を実行可能である（本例では、図 5 1 および図 5 2 に示す各予告実行抽選テーブルを用いて演出態様を決定することにより、リーチ前予告演出の演出態様より信頼度が低い演出態様にてリーチ中予告演出を実行可能であり、図 5 9 に示す各予告実行抽選テーブルを用いて演出態様を決定することにより、第 1 大当たり予告演出の演出態様より信頼度が低い演出態様にて第 2 大当たり予告演出を実行可能である）こととしてもよい。これにより、興趣の向上を図ることができる。具体的に、実行タイミングの異なる複数の演出における演出態様の数がそれぞれ異なるため、興趣を向上させることができる。

【 0 4 7 7 】

また、仮に、実行タイミングの異なる複数の演出を実行する際に、先の演出の演出態様以上の信頼度を示す演出態様にて後の演出を実行するパターンしか設けられていない場合には、遊技者の緊張感を持続できない可能性がある。そこで、本実施の形態のように、第 1 演出の実行後、該第 1 演出の演出態様よりも信頼度が低い演出態様にて第 2 演出を実行可能であることとすれば、遊技者の緊張感を持続させることができる。

【 0 4 7 8 】

なお、本実施の形態では、リーチ前予告演出を「第 1 演出」とするとともにリーチ中予告演出を「第 2 演出」とすることとし、または、第 1 大当たり予告演出を「第 1 演出」とするとともに第 2 大当たり予告演出を「第 2 演出」とすることとしたが、「第 2 演出」の実行タイミングが「第 1 演出」の実行タイミングより遅いものであれば、これに限るものでは

ない。例えば、複数のリーチ前予告演出のうち、実行タイミングが早い予告演出を「第1演出」とし、実行タイミングが遅い予告演出を「第2演出」とするものであってもよい。また、複数のリーチ中予告演出のうち、実行タイミングが早い予告演出を「第1演出」とし、実行タイミングが遅い予告演出を「第2演出」とするものであってもよい。また、同一ラウンドにて実行可能な複数の予告演出のうち、実行タイミングが早い予告演出を「第1演出」とし、実行タイミングが遅い予告演出を「第2演出」とするものであってもよい。

【0479】

具体的に、味方キャラクタと敵キャラクタが戦い、味方キャラクタが勝利した場合に大当たりとなり、敗北した場合にはずれとなるバトルリーチ演出を実行する遊技機であれば、バトルリーチ演出におけるキャラクタのセリフを表示するテロップ演出を「第1演出」として実行し、バトルリーチ演出において遊技者に操作部材（例えば、プッシュボタン120）への操作を促す操作促進演出を「第2演出」として実行するものであってもよい。また、逆に、テロップ演出を「第2演出」として実行し、操作促進演出を「第1演出」として実行するものであってもよい。

10

【0480】

その他、「第1演出」および「第2演出」として、これから実行する演出内容を示唆する演出（例えば、リーチ演出のタイトルを表示する演出や、リーチ演出における演出画像の一部（バトルリーチ演出におけるキャラクタや該キャラクタの衣装等）を表示する演出）を実行することとしてもよい。その際、示唆された内容の演出が必ずしも実行されないものであってもよい。

20

【0481】

また、本実施の形態では、変動中の予告演出および大当たり中の予告演出の両方について「第1演出」および「第2演出」を設けることとしたが、これに限るものではなく、変動中の予告演出および大当たり中の予告演出のうちいずれか一方のみについて「第1演出」および「第2演出」を設けることとしてもよい。

【0482】

また、本実施の形態では、第1演出の演出態様の数を5つとし、第2演出の演出態様の数を4つとしたが、第1演出の演出態様の数の方が第2演出の演出態様の数より多いものであれば、具体数についてはこれに限るものではない。

30

【0483】

また、本実施の形態では、第2演出の演出態様は全て第1演出の演出態様に含まれることとしたが、これに限るものではない。例えば、第2演出の演出態様の一部のみが第1演出の演出態様に含まれる（例えば、第1演出の演出態様として第1演出態様～第5演出態様（5個）が設けられ、第2演出の演出態様として第3演出態様～第6演出態様（4個）が設けられる）こととしてもよい。または、第1演出の演出態様と第2演出の演出態様とが全く異なる（例えば、第1演出の演出態様として第1演出態様～第5演出態様（5個）が設けられ、第2演出の演出態様として第6演出態様～第9演出態様（4個）が設けられる）ものであってもよい。

【0484】

40

また、本実施の形態では、表示態様（色、模様）および出力音声異なる演出態様を設けることとしたが、これに限るものではない。例えば、他の表示態様（表示する大きさ、表示位置、表示数など）が異なる演出態様を設けることとしてもよいし、他の演出部材（例えば、LED等の発光部材、可動役物）による演出が異なる演出態様を設けることとしてもよい。

【0485】

また、以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出内容の異なる複数種類の演出モード（本例では、通常状態に応じた背景画像を表示する低ベースモード、時短状態に応じた背景画像や確変状態に応じた画像を表示する高ベースモード）のうちいずれかに制御可能な演出モード制御手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100にお

50

ける、ステップS 6 4 0を行うことにより低ベースモードに制御し、後述するステップS 6 4 3, S 6 4 7を行うことにより高ベースモードに制御する部分)を備え、第1演出の演出態様の数は、演出モードの種類によって異なる(本例では、図5 1に示すように、高ベースモードである場合には第1演出態様~第5演出態様の5つの演出態様を選択可能であるのに対し、低ベースモードである場合には第2演出態様~第5演出態様の4つの演出態様を選択可能である)こととしてもよい。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【0 4 8 6】

なお、本実施の形態では、「演出モード」として、高ベースモードおよび低ベースモードが設けられていることとしたが、他の演出モードが設けられていることとしてもよい。例えば、遊技者の動作にもとづいて切り替わる演出モードや、変動中の背景や図柄の表示態様が変化する演出モードや、先読み予告演出の一種として制御され、演出対象の変動が開始される前の変動にて背景を変化させる演出モード(いわゆる、ゾーン予告)や、確変状態であるか否かを遊技者に認識させにくくした演出モード(いわゆる、潜伏モード)が、「演出モード」として設けられていることとしてもよい。

【0 4 8 7】

また、以上に説明したように、この実施の形態によれば、遊技者にとって有利な特別状態(本例では、高ベース状態、高確率状態)と、該特別状態とは異なる非特別状態(本例では、低ベース状態、低確率状態)とに制御可能な状態制御手段(本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0における、ステップS 1 4 0, S 1 6 7, S 1 6 9, S 1 7 0を実行する部分)を備え、第1演出の演出態様の数は、状態制御手段により制御されている状態によって異なる(本例では、図5 1に示す予告実行抽選テーブルを用いて各予告演出の演出態様を決定することにより、高ベース状態においては第1演出態様~第5演出態様を選択可能であり、低ベース状態においては第2演出態様~第5演出態様を選択可能である)こととしてもよい。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【0 4 8 8】

また、以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示を実行可能な可変表示実行手段(本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0におけるステップS 3 0 0~S 3 0 4を実行する部分、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるステップS 8 0 0~S 8 0 3を実行する部分)を備え、第1演出の演出態様の数は、可変表示が行われているか否かによって異なる(本例では、変動中に実行されるリーチ前予告演出は第1演出態様~第5演出態様にて実行可能である一方(図5 1参照)、非変動中である大当たり中に実行される第1大当たり予告演出は第2演出態様~第5演出態様にて実行可能である(図5 1参照))こととしてもよい。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【0 4 8 9】

また、以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出内容の異なる複数種類の演出モード(本例では、通常状態に応じた背景画像を表示する低ベースモード、時短状態に応じた背景画像や確変状態に応じた画像を表示する高ベースモード)のうちいずれかに制御可能な演出モード制御手段(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0における、ステップS 6 4 0を行うことにより低ベースモードに制御し、後述するステップS 6 4 3, S 6 4 7を行うことにより高ベースモードに制御する部分)を備え、演出実行手段は、複数種類の第1演出を実行可能であり(本例では、ステップアップ予告、リーチ前ボタン予告、ミニキャラ予告を実行可能であり)、第1演出の種類数は、演出モードの種類によって異なる(本例では、図5 1に示すように、リーチ前予告演出として、高ベースモードである場合にはステップアップ予告およびリーチ前ボタン予告を実行可能であるのに対し、低ベースモードである場合にはステップアップ予告、リーチ前ボタン予告、ミニキャラ予告を実行可能である)こととしてもよい。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【0 4 9 0】

また、この実施の形態によれば、第1演出が単独で実行される場合よりも、第1演出が

実行されてから第2演出が実行される場合の方が、有利状態に制御されることに対する信頼度が高い（本例では、リーチ前予告演出およびリーチ中予告演出が実行される場合とは、少なくともリーチ演出が実行される場合である一方、リーチ前予告演出のみが実行される場合とは、リーチ演出が実行される場合に限らないため、リーチ前予告演出およびリーチ中予告演出が実行される場合の方が、リーチ前予告演出のみが実行される場合よりも大当りに対する信頼度が高い）こととしてもよい。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【0491】

例えば、第1演出の後に第2演出が実行された場合には、第1演出のみが実行されるよりも信頼度が高いため、仮に第2演出の演出態様が信頼度の低い演出態様であった場合にも遊技者を落胆させることを防止し、遊技者に期待感を与えることができる。

10

【0492】

また、この実施の形態によれば、第1演出および第2演出の演出態様を選択可能な態様選択手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS5001～S5003，S5005～S5007，S5901，S5902，S5906，S5907を実行する部分）を備え、演出実行手段は、態様選択手段により選択された演出態様にて第1演出および第2演出を実行可能であり、態様選択手段は、演出モードに応じて異なる割合にて演出態様を選択可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図51および図52に示す各予告実行抽選テーブルを用いてステップS5001～S5003，S5005～S5007を実行することにより、低ベースモードであるか高ベースモードであるかに応じた割合にて演出態様を選択する）こととしてもよい。これにより、興趣の向上を図ることができる。

20

【0493】

また、この実施の形態によれば、演出実行手段は、複数種類の第1演出のうちいずれかの種類の第1演出を実行可能であり（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、リーチ前予告演出として、ステップアップ予告、リーチ前ボタン予告、ミニキャラ予告を実行可能であり）、第1演出の種類数は、状態制御手段により制御されている状態によって異なる（本例では、図51に示す予告実行抽選テーブルを用いてリーチ前予告演出の実行の有無を決定することにより、高ベース状態においてはステップアップ予告、リーチ前ボタン予告、およびミニキャラ予告を実行可能であり、低ベース状態においてはス

30

【0494】

また、この実施の形態によれば、演出実行手段は、複数種類の第2演出のうちいずれかの種類の第2演出を実行可能であり（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、リーチ中予告演出として、群予告、リーチ中ボタン予告、カットイン予告を実行可能であり）、第2演出の種類数は、状態制御手段により制御されている状態によって異なる（本例では、図52に示す予告実行抽選テーブルを用いて各予告演出の実行の有無を決定することにより、高ベース状態においては群予告、リーチ中ボタン予告、およびカットイン予告を実行可能であり、低ベース状態においては群予告およびリーチ中ボタン予告を実行可能である）こととしてもよい。これにより、興趣の向上を図ることができる。

40

【0495】

また、この実施の形態によれば、複数種類の第1演出のうちいずれかの種類の第1演出を選択可能な種類選択手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS5001～S5003を実行する部分）を備え、演出実行手段は、種類選択手段によって選択された種類の第1演出を実行可能であり、種類選択手段は、状態制御手段により制御されている状態に応じて異なる割合にて第1演出の種類を選択する（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図51に示す各予告実行抽選テーブルを用いてステップS5001～S5003を実行することにより、低ベース状態であるか高ベース状態であるかに応じた割合にてリーチ前予告演出の種類を選択する）こととしても

50

よい。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【0496】

なお、低ベース状態であるか高ベース状態であるかに応じた割合にてリーチ前予告演出の種類を選択するのではなく、低確率状態であるか高確率状態であるかに応じた割合にてリーチ前予告演出の種類を選択するものであってもよい。

【0497】

また、この実施の形態によれば、複数種類の第2演出のうちいずれかの種類の第2演出を選択可能な種類選択手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS5005～S5007を実行する部分）を備え、演出実行手段は、種類選択手段によって選択された種類の第2演出を実行可能であり、種類選択手段は、状態制御手段により制御されている状態に応じて異なる割合にて第2演出の種類を選択する（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図52に示す各予告実行抽選テーブルを用いてステップS5005～S5007を実行することにより、低ベース状態であるか高ベース状態であるかに応じた割合にてリーチ中予告演出の種類を選択する）こととしてもよい。これにより、興趣の向上を図ることができる。

10

【0498】

なお、低ベース状態であるか高ベース状態であるかに応じた割合にてリーチ中予告演出の種類を選択するのではなく、低確率状態であるか高確率状態であるかに応じた割合にてリーチ中予告演出の種類を選択するものであってもよい。

【0499】

20

また、この実施の形態によれば、リーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、リーチを伴う変動パターンである場合にステップS8105を実行する部分）を備え、演出実行手段は、リーチ演出が実行される前に第1演出（本例では、リーチ前予告演出）を実行可能であり、リーチ演出の実行中に第2演出（本例では、リーチ中予告演出）を実行可能であることとしてもよい。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【0500】

また、本実施の形態では、実行される予告演出がいずれの予告演出であるかにかかわらず、第1演出態様～第3演出態様にて予告演出を実行する場合には通常音が出力され、第4演出態様にて予告演出を実行する場合には第1特殊音が出力され、第5演出態様にて予告演出を実行する場合には第2特殊音が出力されることとした。これにより、演出表示手段9を注視していない遊技者に対しても、大当たりとなることに対する信頼度の高い予告演出が実行されたことを認識させることができる。これにより、発生頻度の低い演出態様の予告演出が折角発生したにもかかわらず遊技者が見逃してしまうことを防止することができる。

30

【0501】

また、本実施の形態では、第1大当たり予告演出および第2大当たり予告演出は、確変大当たりとなったことに対する信頼度を示す予告演出であることとしたが、これに限るものではない。例えば、所定のラウンド以降も大当たり遊技状態が継続するか否かを示唆する演出（いわゆる、昇格演出）として、第1大当たり予告演出および第2大当たり予告演出を実行可能であることとしてもよい。

40

【0502】

また、本実施の形態では説明を省略したが、保留表示およびアクティブ表示の両方を表示可能な遊技機であれば、保留表示の表示態様の数とアクティブ表示の表示態様の数とが異なるものであってもよい。例えば、保留表示の表示態様の数が5つ（白色、青色、緑色、赤色、唐草模様）であるのに対し、アクティブ表示の表示態様の数が4つ（青色、緑色、赤色、唐草模様）であることとしてもよい。

【0503】

また、高ベース状態である場合と低ベース状態である場合とで、保留表示の表示態様の数が異なることとしてもよい。例えば、高ベース状態である場合には、保留表示の表示態

50

様のが数が5つ(白色、青色、緑色、赤色、唐草模様)であるのに対し、高ベース状態である場合には、保留表示の表示態様の数が4つ(青色、緑色、赤色、唐草模様)であることとしてもよい。

【0504】

また、以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示に対応する特定表示(本例では、保留表示)を表示可能であり、第1態様(本例では、特殊保留)により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を変化させる変化演出(本例では、作用演出を伴う保留予告演出)を実行可能である。また、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を有利度が高い第2態様(本例では、青色保留や赤色保留)に変化させる演出を実行可能であるとともに、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様(本例では、通常保留)に変化させる演出を実行可能である。そして、第3態様により表示される特定表示は、第1態様により表示される特定表示よりも第2態様に変化する割合が低い(本例では、図42および図43に示すように、特殊保留から通常保留に変化した後にさらに赤色保留に変化する変化パターンは、始動入賞時に第1保留記憶数が4個でスーパーリーチ大当りの場合にのみ選択可能な変化パターン411, 414しかなく、判定値の割り振りが極めて少なく、通常保留のまま変化しない変化パターン31, 32, 401~404の方が判定値の割り振りが多い。なお、特殊保留から通常保留に変化した後は赤色保留に変化する場合がないものであってもよい。)。

そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

10

20

【0505】

また、この実施の形態によれば、第3態様により表示される特定表示は、第1態様により表示される特定表示よりも有利度が低い(本例では、図41に示すように、特殊保留から通常保留に変化する場合(通常保留(特殊保留経由あり)の場合)には、青色保留や赤色保留の場合と比較して、スーパーリーチ大当りやスーパーリーチはずれとなる割合が低く、非リーチはずれとなる割合が高い)。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0506】

具体的には、保留予告演出において失敗態様の作用演出が実行されても第1態様(本例では、特殊保留)が継続して表示されてしまったのでは、第1態様(本例では、特殊保留)に対する期待感が低下するおそれがあるが、この実施の形態では、第1態様(本例では、特殊保留)から第3態様(本例では、通常保留)に変化するので、第1態様に対する期待感を高めることができ、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

30

【0507】

また、この実施の形態では、「第3態様により表示される特定表示」として特殊保留から通常保留に変化した保留表示を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「第3態様により表示される特定表示」として特殊保留を経由することなく最初から通常保留で表示されるものも含むように構成し、そのような通常保留であっても、特殊保留と比較して青色保留や赤色保留に変化する割合が低くなるように構成したり、有利度が低くなるように構成したりしてもよい。

40

【0508】

以上のように、この実施の形態では、同じ通常保留であっても、特殊保留から通常保留に変化した場合には、最初から通常保留が表示されている場合よりも期待度が低く有利度が低くなっている。

【0509】

なお、この実施の形態では、「有利度」として大当り期待度やリーチ(スーパーリーチ)期待度が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、確変期待度が異なるように構成してもよい。

【0510】

50

また、この実施の形態によれば、特定表示の表示態様には、少なくとも、第1態様（本例では、特殊保留。通常保留でもよい。）と、有利度が高い第2態様（本例では、青色保留、赤色保留）とが含まれる。変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に变化させる演出を実行可能であり、実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後に異なる割合により変化演出を実行可能である（本例では、保留予告演出において作用演出が実行されても特殊保留のまま変化しなかった場合には、その後再び作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化可能であるが、保留予告演出において作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は作用演出は実行されない）。そのため、先に実行される変化演出に注目させることができ、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

10

【0511】

なお、この実施の形態では、保留予告演出において作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は作用演出は実行されないように構成されている場合を示しているが、低い割合で作用演出を実行可能に構成してもよい。そのように、「実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後に異なる割合により変化演出を実行」には、特殊保留から青色保留や赤色保留に変化した場合に、その後の作用演出の実行割合が低いものも含まれる。

【0512】

また、この実施の形態によれば、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に变化させる演出を実行可能であり、実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後に異なる演出態様により変化演出を実行可能である（本例では、保留予告演出において作用演出が実行されても特殊保留のまま変化しなかった場合には、その後再び作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化可能であるが、保留予告演出において作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は作用演出は実行されない。保留予告演出において作用演出が実行されて特殊保留のまま変化しなかった場合には、その後再び作用演出が実行されて特殊保留から青色保留に変化する場合と赤色保留に変化する場合とがあり、演出態様のバリエーションが多い。）。そのため、先に実行される変化演出に注目させることができ、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

20

30

【0513】

また、この実施の形態によれば、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に变化させる演出を実行可能であり、実行した変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後にいずれの特定表示を対象として変化演出を実行するかの割合が異なる（本例では、複数の特殊保留が表示されているときに、保留予告演出において作用演出が実行されて1つ目の特殊保留が青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は2つ目以降の特殊保留に対してしか作用演出が実行されて保留表示が変化する場合はないが、1つ目の特殊保留が変化しなかった場合には、その後も1つ目の特殊保留に対しても作用演出が実行されて保留表示が変化可能である）。そのため、先に実行される変化演出に注目させることができ、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

40

【0514】

また、この実施の形態によれば、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に变化させる演出を実行可能であるとともに、複数種類の変化演出を実行可能であり（本例では、保留予告演出において作用演出A～Cを実行可能である）、実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後にいずれの種類の变化演出を実行するかの割合が異なる（本例では、作用演出Bが実行された場合には特殊保留のまま変化しない割合が高く、特殊保留のまま変化しなかった後に作用演出が実行される場合には、通常保留や青色保留、赤色保留に変化する場合が多いことから作用演出Aや作用演出Cの割合が高くなる）。そのため、先に実行される変化演出に注目させ

50

ることができ、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

【0515】

なお、特殊保留から通常保留に変化した後も作用演出を実行可能に構成する場合には、「実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後にいずれの種類の変化演出を実行するか割合が異なる」には、例えば、後に実行される作用演出では保留表示の表示態様に変化しない作用演出（ガセの作用演出）が実行されやすいものが含まれるものであってもよい。

【0516】

また、この実施の形態によれば、変化演出として、第1態様（本例では、特殊保留）により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を有利度が高い第2態様（本例では、青色保留や赤色保留）に変化させる演出を実行可能であるとともに、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様（本例では、通常保留）に変化させる演出を実行可能である。そして、変化演出の実行態様に応じて、異なる割合により特定表示の表示態様を第3態様に変化させる（本例では、図47（A）に示すように、保留予告演出において作用演出Aが実行される場合に特殊保留から通常保留に変化する割合が高い）。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

10

【0517】

また、この実施の形態によれば、第1態様は複数種類あり（本例では、三角形表示の特殊保留と矩形表示の特殊保留）、変化演出として、第1態様（本例では、特殊保留）により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を有利度が高い第2態様（本例では、青色保留や赤色保留）に変化させる演出を実行可能であるとともに、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様（本例では、通常保留）に変化させる演出を実行可能である。そして、特定表示がいずれの種類の第1態様によって表示されているかに応じて、異なる割合により特定表示の表示態様を第3態様に変化させる（本例では、図41（c）に示すように、三角形表示の特殊保留が表示される場合の方が、矩形表示の特殊保留が表示される場合と比較して、特殊保留から通常保留に変化する割合が高い）。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

20

【0518】

なお、この実施の形態では、複数種類の第1態様として形状が異なる2種類の特殊保留（三角形表示と矩形表示）がある場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、表示色が異なる複数種類の保留表示（例えば、青色や緑色の保留表示）があるように構成してもよい。また、例えば、2種類の第1態様（通常保留や特殊保留）にかぎらず、3種類以上の第1態様（通常保留や特殊保留）があるように構成してもよい。

30

【0519】

また、この実施の形態によれば、変化演出として、第1態様（本例では、特殊保留）により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を有利度が高い第2態様（本例では、青色保留や赤色保留）に変化させる演出を実行可能であるとともに、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様（本例では、通常保留）に変化させる演出を実行可能である。そして、所定期間において、特定表示の表示態様を第3態様に変化させる割合が低い（本例では、予告対象の保留表示が4つ目および3つ目の位置に表示されている期間においては、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化しにくくなっている。）。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

40

【0520】

また、この実施の形態によれば、第1態様として通常態様とは異なる特殊態様（本例では、特殊保留）により特定表示を表示させる。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

50

【0521】

なお、この実施の形態では、赤色保留となる場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、青色保留となる場合が次に大当りに対する期待度（信頼度）が高いのであるが、通常保留と特殊保留とでは大当りに対する期待度（信頼度）は同じでもよいし、特殊保留の方が通常保留よりも大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成してもよい。

【0522】

なお、この実施の形態では、第1態様として特殊保留を表示するとともに、第3態様として通常保留を表示し、特殊保留から通常保留に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、通常保留を第1態様の位置づけで表示するようにし、第3態様として保留表示の表示態様の变化済みであることを示す済保留（例えば、「済」の文字表示を含む丸形表示）を表示するように構成してもよい。以下、済保留を表示可能に構成した変形例1について説明する。

10

【0523】

図64は、変形例1における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。なお、変形例1において、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）が実行する処理は、図39～図43、図45、図47～図48、および図53の各処理および各決定テーブルにおいて、特殊保留を通常保留に読み替え、特殊保留から変更した後の通常保留を済保留に読み替えたものと等価である。

【0524】

20

なお、図64に示す変形例1においても、図43に示す変化パターン411、414を読み替えた特殊保留から済保留に変化した後に赤色保留に変化する変化パターンに対する割り振りは極めて少なく、済保留から赤色保留に変化する割合は、通常保留から赤色保留に変化する割合よりも低くなっており、済保留は通常保留よりも有利度が低くなっている。

【0525】

変形例1では、図64（1）に示すように、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口13への始動入賞が発生したものとする。図64に示す例では、第1保留記憶数が3である状態で新たに始動入賞が発生して第1保留記憶数が4に増加したものとし、第1保留記憶表示部9aにおいて通常保留を1つ増加させたものとする。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を済保留に決定したものとし、変化パターンとして変化パターン402（ただし、済保留などに読み替えた変化パターン）を決定したものとす。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図64（2）に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

30

【0526】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図64（3）に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。ただし、図64（3）に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて、その予告対象の保留表示は通常保留のまま変化しない。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図64（4）に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

40

【0527】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図64（5）に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図64（5）に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Bに決定したものとす（ステップS8008参照）。また、その決定結果にもとづいて、図64（5）に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Bを実行する（ステップS8010、S8013、S8105参照）。図64（5）に示す例で

50

は、作用演出 B として、キャラクタ B が登場し、そのキャラクタ B が予告対象の保留表示（通常保留）に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図 6 4（5）に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置 9 の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図 6 4（6）に示すように、作用演出 B の終了タイミングとなっても、変化パターン 4 0 2 にもとづいて予告対象の保留表示が通常保留のまま変化しない。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図 6 4（7）に示すように、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示を終了する。

【0528】

次いで、保留記憶を 1 つ消化し保留表示を 1 つずつシフト表示して、図 6 4（8）に示すように、演出表示装置 9 において次の変動表示を開始する。図 6 4（8）に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン 4 0 2 にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出 A に決定したものとする（ステップ S 8 0 0 8 参照）。また、その決定結果にもとづいて、図 6 4（8）に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出 A を実行する（ステップ S 8 0 1 0，S 8 0 1 3，S 8 1 0 5 参照）。図 6 4（8）に示す例では、作用演出 A として、キャラクタ A が登場し、そのキャラクタ A が予告対象の保留表示（通常保留）に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図 6 4（8）に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置 9 の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図 6 4（9）に示すように、作用演出 A の終了タイミングとなると、変化パターン 4 0 2 にもとづいて予告対象の保留表示が通常保留から済保留に変化する（ステップ S 8 1 0 9，S 8 1 1 0 参照）。

【0529】

図 6 4 に示す変形例 1 によれば、第 1 態様として通常態様（通常保留）により特定表示を表示させる。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0530】

なお、この実施の形態では、通常態様（通常保留）という表現を用いているが、通常態様（通常保留）とは、例えば、保留予告演出が実行される場合に表示される保留表示の表示態様のうち最も表示される頻度が高い表示態様であり、大当たりやリーチの可能性示唆しないまたは可能性が比較的低いことを示唆する表示態様である。

【0531】

また、この実施の形態では、保留表示のみを変化可能に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れない。例えば、保留表示の表示態様を引き継いだ表示態様により現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示を表示可能に構成されている遊技機において、保留表示が消化されて予告対象の変動表示が実行中となった場合であっても、そのアクティブ表示の表示態様も変更可能に構成してもよい。すなわち、特定表示として保留表示を変化可能に構成する場合にかぎらず、特定表示としてアクティブ表示も変化可能に構成してもよい。以下、アクティブ表示の表示態様も変化可能に構成した変形例 2 について説明する。

【0532】

図 6 5 は、変形例 2 における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。なお、変形例 2 において、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、演出制御用 CPU 1 0 1）が実行する処理は、図 3 9～図 4 3、図 4 5、図 4 7～図 4 8、および図 5 3 の各処理および各決定テーブルにおいて、アクティブ表示を表示する処理を追加し、アクティブ表示においても通常保留や特殊保留、青色保留、赤色保留と同様の表示を表示可能に構成し、アクティブ表示の表示態様を変化可能に変化パターンを構成したりすればよい。

【0533】

変形例 2 では、図 6 5 (1) に示すように、演出表示装置 9 において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに新たに第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞が発生したものとす。本例では、第 1 保留記憶数が 2 である状態で新たに始動入賞が発生して第 1 保留記憶数が 3 に増加したものとす、第 1 保留記憶表示部 9 a において通常保留を 1 つ増加させたものとす。また、演出表示装置 9 の表示画面にはアクティブ表示部 9 F が設けられており、現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示がアクティブ表示部 9 F に表示されているものとす。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を通常保留（特殊保留経由あり）に決定したものとす、変化パターンとして変化パターン 4 0 2（ただし、アクティブ表示も変化可能に読み替えた変化パターン）を決定したものとす。そして、変動表示時間が終了したことにともづいて、図 6 5 (2) に示すように、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示を終了する。

10

【 0 5 3 4 】

次いで、保留記憶を 1 つ消化し保留表示を 1 つずつシフト表示して、図 6 5 (3) に示すように、演出表示装置 9 において次の変動表示を開始する。図 6 5 (3) に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン 4 0 2 にもとづいて、その予告対象の保留表示を通常保留から三角形表示の特殊保留に変化させる（ステップ S 8 0 0 5 参照）。そして、変動表示時間が終了したことにともづいて、図 6 5 (4) に示すように、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示を終了する。

【 0 5 3 5 】

次いで、保留記憶を 1 つ消化し保留表示を 1 つずつシフト表示して、図 6 5 (5) に示すように、演出表示装置 9 において次の変動表示を開始する。図 6 5 (5) に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン 4 0 2 にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出 B に決定したものとす（ステップ S 8 0 0 8 参照）。また、その決定結果にもとづいて、図 6 5 (5) に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出 B を実行する（ステップ S 8 0 1 0 , S 8 0 1 3 , S 8 1 0 5 参照）。図 6 5 (5) に示す例では、作用演出 B として、キャラクタ B が登場し、そのキャラクタ B が特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図 6 5 (5) に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置 9 の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図 6 5 (6) に示すように、作用演出 B の終了タイミングとなっても、変化パターン 4 0 2 にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しない。そして、変動表示時間が終了したことにともづいて、図 6 5 (7) に示すように、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示を終了する。

20

30

【 0 5 3 6 】

次いで、保留記憶を 1 つ消化して、図 6 5 (8) に示すように、演出表示装置 9 において次の変動表示を開始する。また、予告対象の変動表示が開始されたことにともづいて、図 6 5 (8) に示すように、現在実行中の予告対象の変動表示に対応して特殊保留と同様の表示態様のアクティブ表示がアクティブ表示部 9 F に表示される。また、図 6 5 (8) に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン 4 0 2 にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出 A に決定したものとす（ステップ S 8 0 0 8 参照）。また、その決定結果にもとづいて、図 6 5 (8) に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出 A を実行する（ステップ S 8 0 1 0 , S 8 0 1 3 , S 8 1 0 5 参照）。図 6 5 (8) に示す例では、作用演出 A として、キャラクタ A が登場し、そのキャラクタ A が特殊保留と同様の表示態様のアクティブ表示に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図 6 5 (8) に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置 9 の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図 6 5 (9) に示すように、作用演出 A の終了タイミングとなると、変化パターン 4 0 2 にもとづいて特殊保留と同様の表示態様のアクティブ表示が通常保留と同様の表示態様のアクティブ表示に変化する（ステップ S 8 1 0 9 , S 8 1 1 0 参照）

40

50

。

【0537】

なお、最終表示態様として青色や青色の表示を決定した場合には、図65(9)において、アクティブ表示が青色保留や赤色保留と同様の表示態様のアクティブ表示に変化する場合もある。

【0538】

また、この実施の形態によれば、第1態様により表示される特定表示に作用する態様により実行される作用演出(本例では、図61(5)や図61(8)、図62(5)、図62(8)に示す態様の作用演出)を含む変化演出を実行可能である。また、1の第1態様により表示される特定表示に対して作用演出を複数回実行可能である(本例では、図43(F)に示す変化パターン402, 404では、1つ目の保留シフトのタイミングで特殊保留が表示された後、2回目の保留シフトのタイミングでは作用演出が実行されるものの特殊保留のまま変化せず、3回目の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に変化可能である)。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果を向上させることができる。

10

【0539】

なお、この実施の形態では、作用演出を最大で2回実行可能な変化パターンが設けられている場合を示しているが、作用演出を3回以上実行可能な変化パターンを設けるように構成してもよい。

【0540】

20

また、この実施の形態によれば、第3態様により表示される特定表示の表示態様が第2態様に変化する場合には、第1態様により表示される特定表示の表示態様が第2態様に変化する場合よりも有利度が高い(本例では、図43に示すように、特殊保留から通常保留に戻っても最終的に赤色保留が表示される変化パターン(変化パターン411, 414)が設けられており、スーパーリーチ大当たりとなる場合にのみ、変化パターン411, 414を決定可能である)。そのため、第3態様により表示される特定表示に対する期待感を高めることができる。

【0541】

なお、この実施の形態では、「第3態様により表示される特定表示の表示態様が第2態様に変化する場合」として特殊保留から通常保留に変化した保留表示がさらに赤色保留に変化する場合を示したが、そのような内容にかぎらず、例えば、最初から通常保留で表示されている保留表示が赤色保留に変化する場合も有利度が高くなるように構成してもよい。

30

【0542】

また、この実施の形態では、始動入賞時に保留表示の最終表示態様および変化パターンを決定し、その後、変動表示ごとに作用演出の有無や種類を決定する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、変化パターンを用いずに、変動表示ごとに、毎回作用演出の有無や種類を決定するとともに、特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化させるか否かを決定するように構成してもよい。

【0543】

40

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、特殊保留から通常保留に変化した場合、この通常保留に変化した保留表示が消化されるまで、他の保留表示が特殊保留から通常保留に変化することを制限するように構成してもよい。以下、特殊保留から通常保留に変化することを制限する第2の実施の形態について説明する。

【0544】

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。

【0545】

50

図66は、第2の実施の形態における保留予告演出設定処理（ステップS800A）を示すフローチャートである。この実施の形態では、保留予告演出設定処理において、第1の実施の形態で示した処理に加えて、ステップS6009、S6010の処理を実行する。ステップS6009では、演出制御用CPU101は、ステップS6007Xで決定した保留表示の変化パターンが変化パターン401～404、412、414（特殊保留から通常保留への変化を含む変化パターン）のいずれかであるか否かを確認する（ステップS6009）。変化パターン401～404、412、414のいずれかであれば、演出制御用CPU101は、特殊保留から通常保留に変化することを制限することを示す制限フラグをセットする（ステップS6010）。

【0546】

10

なお、ステップS6010でセットされた制限フラグは、特殊保留から通常保留に変化した保留表示が消化されたときに、その保留表示に対応する変動表示を開始するときや終了するときに演出図柄変動開始処理や演出図柄変動停止処理においてリセットされる。

【0547】

この実施の形態では、ステップS6005Xの処理において、第1の実施の形態で示したステップS6005の処理とは異なる最終表示態様決定テーブルを用いて、保留表示の最終表示態様を決定する（ステップS6005X）。

【0548】

図67および図68は、第2の実施の形態における最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。ただし、第1保留記憶数が2である場合には、演出制御用CPU101は、図40（A）～（C）と同様の最終表示態様決定テーブルを用いて、保留表示の最終表示態様を決定する。

20

【0549】

この実施の形態では、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域（ステップS628、S635参照）に格納されている第1保留記憶数が「3」または「4」である場合には、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ1）であれば、制限フラグがセットされていない場合には、図67（D-1）に示す保留3～4個且つ非リーチはずれ且つ制限フラグオフ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、制限フラグがセットされている場合には、図67（D-2）に示す保留3～4個且つ非リーチはずれ且つ制限フラグオン用の最終表示態様決定テーブルを選択する。また、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ7）であれば、制限フラグがセットされていない場合には、図67（E-1）に示す保留3～4個且つスーパーリーチはずれ且つ制限フラグオフ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、制限フラグがセットされている場合には、図67（E-2）に示す保留3～4個且つスーパーリーチはずれ且つ制限フラグオン用の最終表示態様決定テーブルを選択する。また、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当たりを示すもの（図17に示す変動カテゴリ23、26）であれば、制限フラグがセットされていない場合には、図68（F-1）に示す保留3～4個且つスーパーリーチ大当たり且つ制限フラグオフ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、制限フラグがセットされている場合には、図68（F-2）に示す保留3～4個且つスーパーリーチ大当たり且つ制限フラグオン用の最終表示態様決定テーブルを選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した最終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、最新の保留表示の最終表示態様を決定する。

30

40

【0550】

また、この実施の形態では、ステップS6007Xの処理において、第1の実施の形態で示したステップS6007の処理とは異なる変化パターン決定テーブルを用いて、保留表示の変化パターンを決定する（ステップS6007X）。

【0551】

図69は、第2の実施の形態における変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。ただし、演出制御用CPU101は、図42（A）～（E）および図43（F）

50

～（Ｈ）に示した変化パターン決定テーブルについては、第１の実施の形態で示したそれらの変化パターン決定テーブルと同様のテーブルを用いて、保留表示の変化パターンを決定する。

【０５５２】

この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶数保存領域（ステップＳ６２８，Ｓ６３５参照）に格納されている第１保留記憶数が「４」であり、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当りを示すもの（図１７に示す変動カテゴリ２３，２６）であり、最終表示態様として赤色保留が決定されている場合には、制限フラグがセットされていない場合には、保留４個且つスーパーリーチ大当り且つ赤色保留且つ制限フラグオフ用の変化パターン決定テーブルを選択し、制限フラグがセット

10

【０５５３】

図６７および図６８に示すように、この実施の形態では、制限フラグがセットされている場合（すなわち、特殊保留から通常保留に変化した保留表示が表示されている場合）には、通常保留（特殊保留経由あり）を決定しないように構成している。また、図６９に示すように、この実施の形態では、制限フラグがセットされている場合には、特殊保留から通常保留への変化を含む変化パターン４１１，４１４を決定しないように構成している。そのような構成により、この実施の形態では、特殊保留から通常保留に変化した場合、この通常保留に変化した保留表示が消化されるまで、他の保留表示が特殊保留から通常保留

20

【０５５４】

なお、この実施の形態では、制限フラグがセットされている場合（特殊保留から通常保留に変化した保留表示が表示されている場合）、他の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する場合がないように制限する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、他の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する割合を低くすることによって制限するように構成してもよい。

【０５５５】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、第３態様により表示される特定表示の数を制限する（本例では、制限フラグがセットされている場合（すなわち、特殊保留から通常保留に変化した保留表示が表示されている場合）には、通常保留（特殊保留経由あり）や特殊保留から通常保留への変化を含む変化パターン４１１，４１４を決定しない）。そのため、変化演出を実行する場合の遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

30

【０５５６】

なお、この実施の形態で示した構成を第１の実施の形態で示した遊技機に適用した場合、例えば、この実施の形態で示した第１特定態様または第２特定態様が第１の実施の形態で示した第２態様に相当し、第１態様（特殊保留）により特定表示を表示した後に、その第１態様（特殊保留）から第１特定態様や第２特定態様に変化するように構成することが可能である。

40

【０５５７】

また、上記に示した第１の実施の形態～第３の実施の形態で示した構成を適宜組み合わせることで遊技機を構成することも可能である。すなわち、上記に示した第１の実施の形態～第３の実施の形態のうちのいずれか複数の実施の形態で示した構成を適宜組み合わせたり、全ての実施の形態で示した構成を組み合わせることで遊技機を構成するようにしてもよい。

【０５５８】

なお、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

50

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。

10

【0559】

また、上記の各実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係で割合が異なるものだけにかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ 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。

20

【0560】

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、普通図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、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。

30

【0561】

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。

40

【0562】

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。

【0563】

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

50

に確変領域が設けられていてもよい)を備え、大当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。

【0564】

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。

10

【産業上の利用可能性】

【0565】

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

【符号の説明】

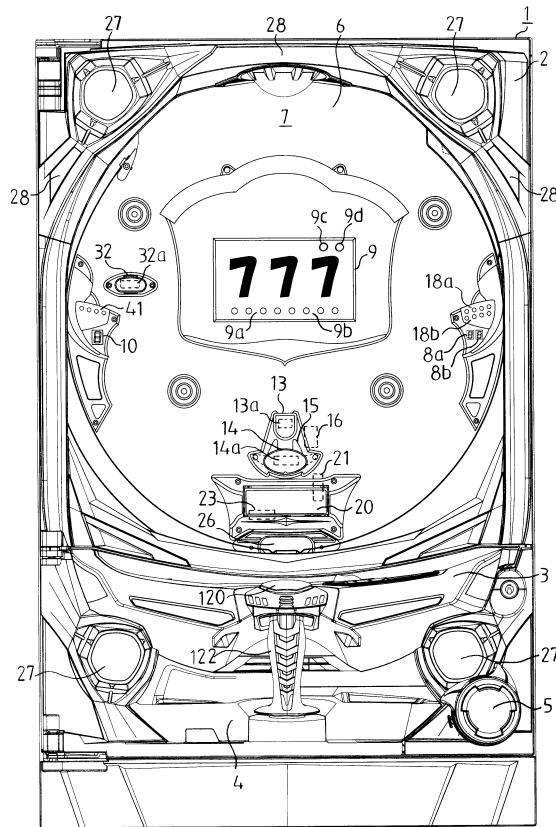
20

【0566】

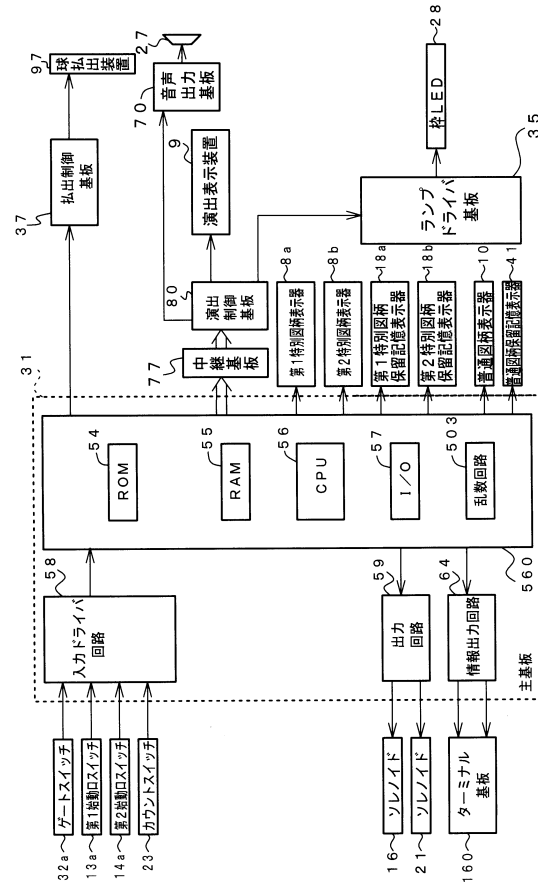
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置(メイン表示装置)
- 9 a 第1保留記憶表示部
- 9 b 第2保留記憶表示部
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板(主基板)
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用C P U
- 1 0 9 V D P

30

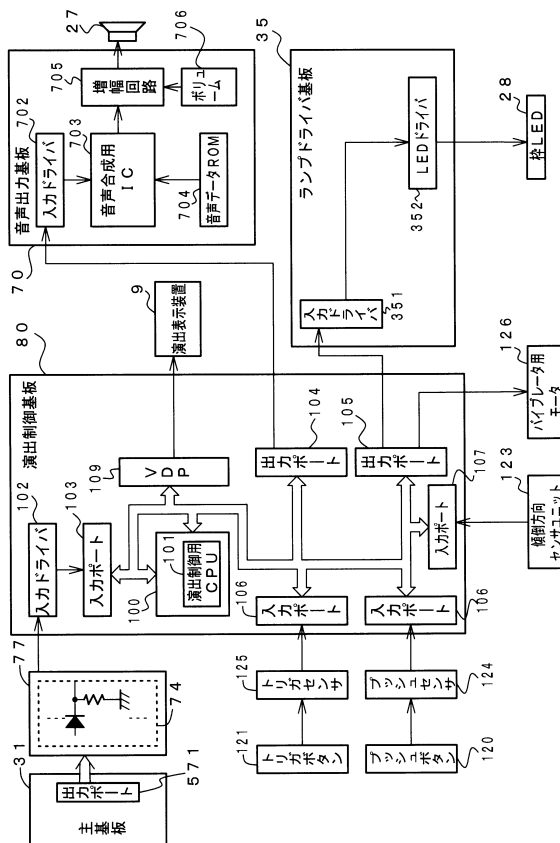
【図 1】



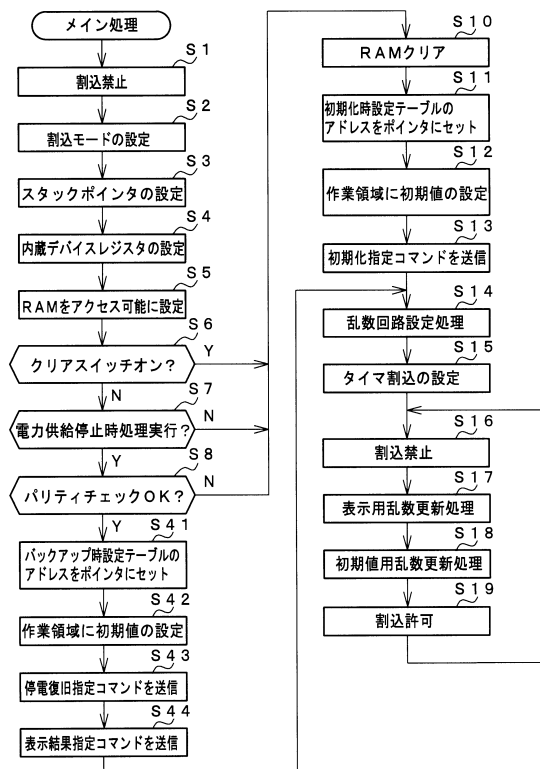
【図 2】



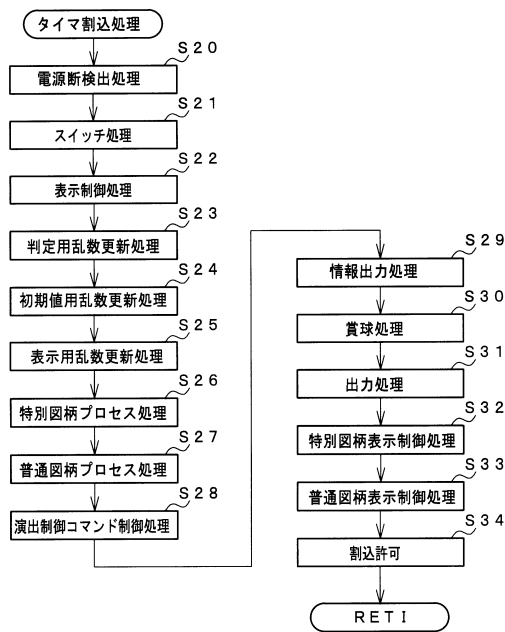
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	12.50	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	2.00	短縮変動ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	10.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	11.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	12.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチはずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	25.50	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチはずれ
	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はずれ
	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
大当り	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	10.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	11.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	12.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチ大当り
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	25.50	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当り
	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で大当り
突然確変大当り/小当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	7.50	通常変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチではずれ後に再変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチではずれ後に滑り変動で突然確変大当り又は小当り

【図 7】

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

【図 8】

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

(A)

小当り判定テーブル（第1特別図柄用）	
小当り判定値（ランダムR [0~65535] と比較される）	
54000~54217（確率：1/300）	

(B)

小当り判定テーブル（第2特別図柄用）	
小当り判定値（ランダムR [0~65535] と比較される）	
54000~54022（確率：1/3000）	

(C)

131a

大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）		
大当り種別判定値（ランダム1 と比較される）		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~15	16~34	35~39

(D)

131b

大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）		
大当り種別判定値（ランダム1 と比較される）		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~15	16~38	39

(E)

【図 9】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A

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

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132B

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

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132C

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

(D)
小当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

小当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1~251	

【図 10】

(A)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用) 135A

変動パターン種別			
非リーチCA2-1	ノーマルCA2-3	ノーマルCA2-4	スーパーCA2-5
0~99	100~169	170~229	230~251

(B)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用) 135B

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-3	ノーマルCA2-4	スーパーCA2-5
0~89	90~199	200~214	215~229	230~251

(C)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確変/時短用) 135C

変動パターン種別	
非リーチCA2-2	スーパーCA2-5
0~219	220~251

【図 11】

(A)
当り変動パターン判定テーブル 137A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~560	ノーマルPA2-3
	561~997	ノーマルPA2-4
ノーマルCA3-2	1~560	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 137B

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

【図 12】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1~997	非リーチPA1-1
非リーチCA2-2	1~997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-3	1~560	ノーマルPA2-1
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-4	1~560	ノーマルPB2-2
	561~997	ノーマルPB2-1
スーパーCA2-5	1~268	スーパーPA3-1
	269~660	スーパーPA3-2
	661~800	スーパーPB3-1
	801~997	スーパーPB3-2

【図 13】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターンX X指定	演出図柄の変動パターンの指定 (X X=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果2指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果3指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果4指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果5指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	通常大当り又は確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	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 14】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	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保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C 1	0 0	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C 2	0 0	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C 3	0 0	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
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 15】

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

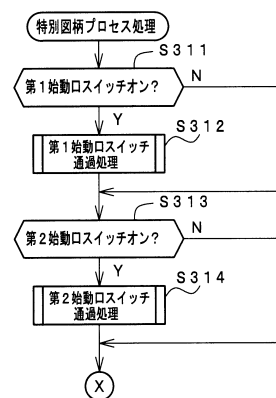
【図 16】

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1～89（非リーチQA2-1）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90～99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100～169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170～199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200～214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215～229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230～251（スーパーQA2-5）になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ 8	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が1～219（非リーチQA2-2）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220～251（スーパーQA2-5）になると判定したことの指定

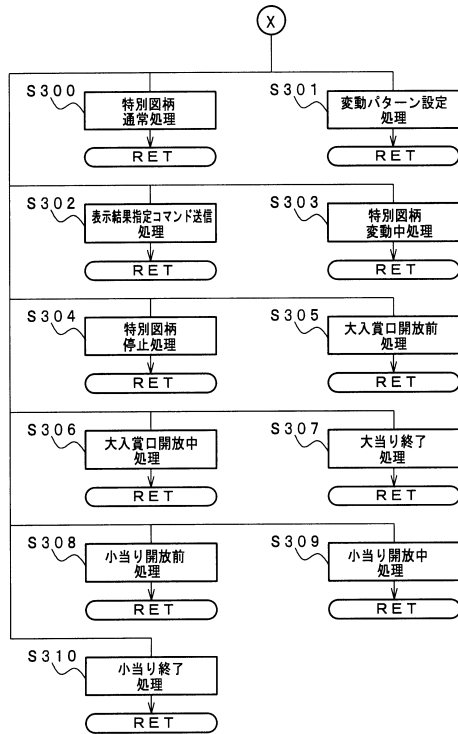
【図 17】

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1～74（ノーマルQA3-1）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75～149（ノーマルQA3-2）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150～251（スーパーQA3-3）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1～38（ノーマルQA3-1）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39～79（ノーマルQA3-2）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80～251（スーパーQA3-3）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1～100（特殊QA4-1）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101～251（特殊QA4-2）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1～251（特殊QA4-1）になると判定したことの指定

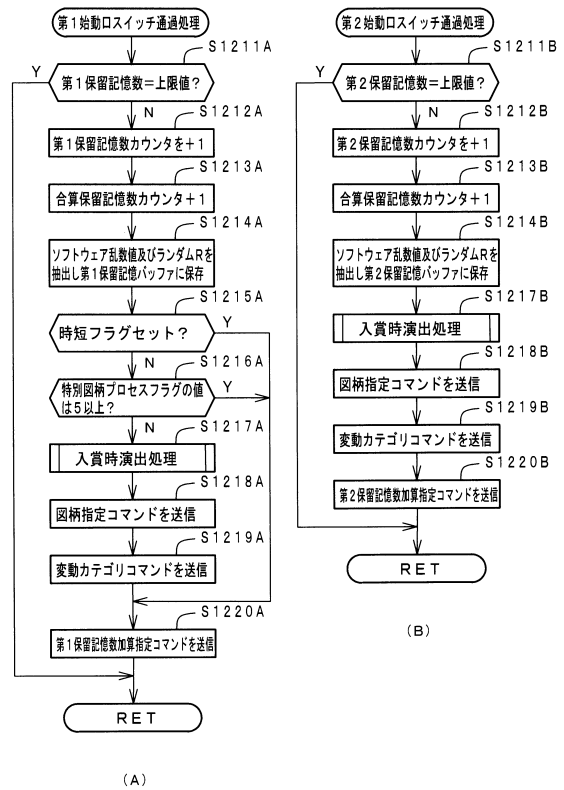
【図 18】



【図 19】



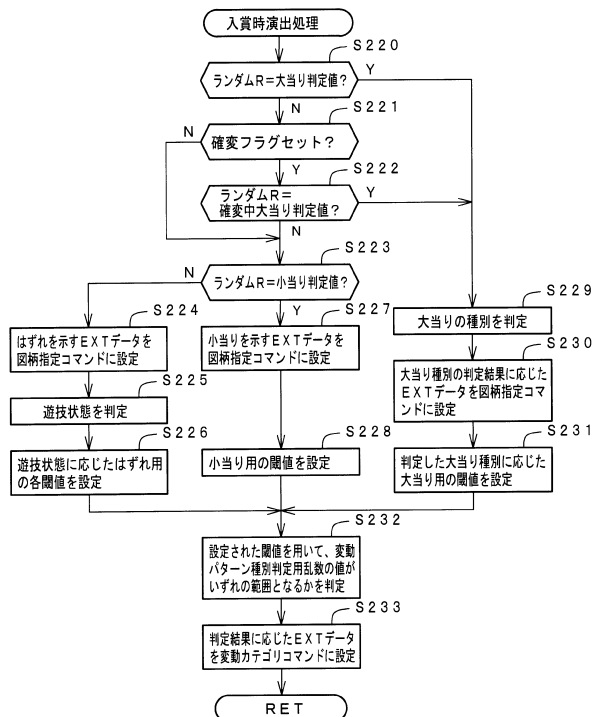
【図 20】



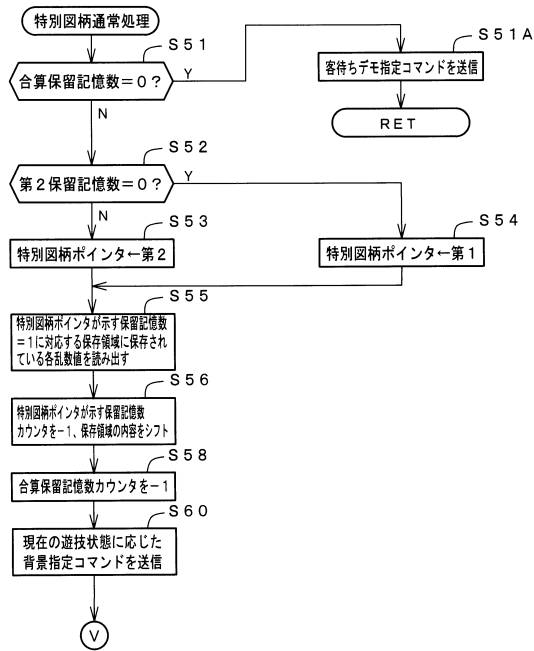
【図 21】



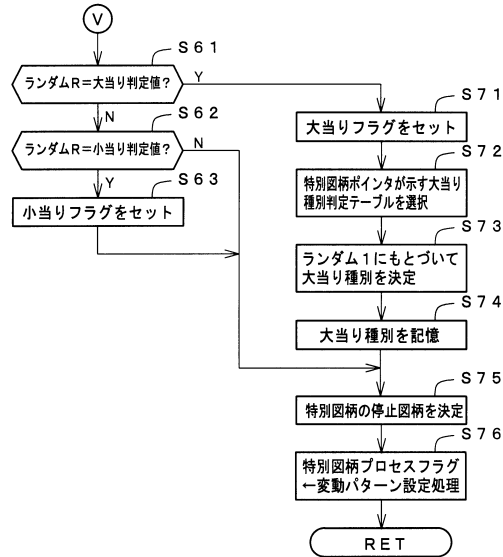
【図 22】



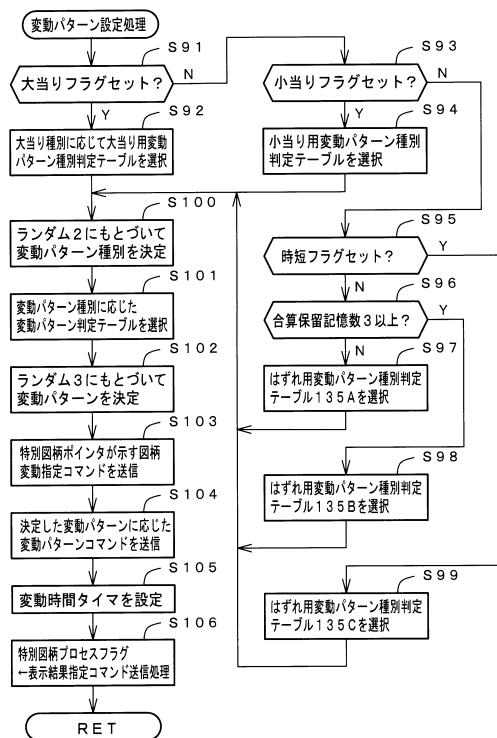
【図 23】



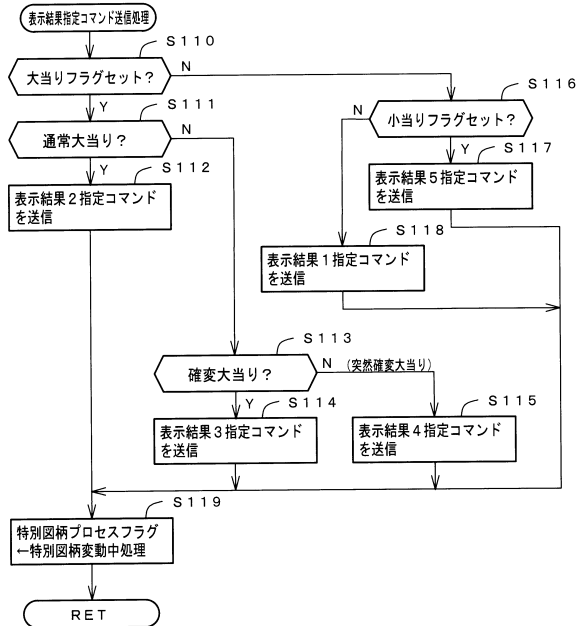
【図 24】



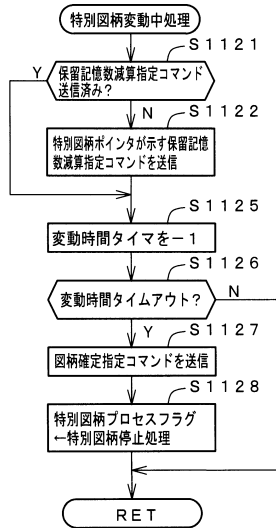
【図 25】



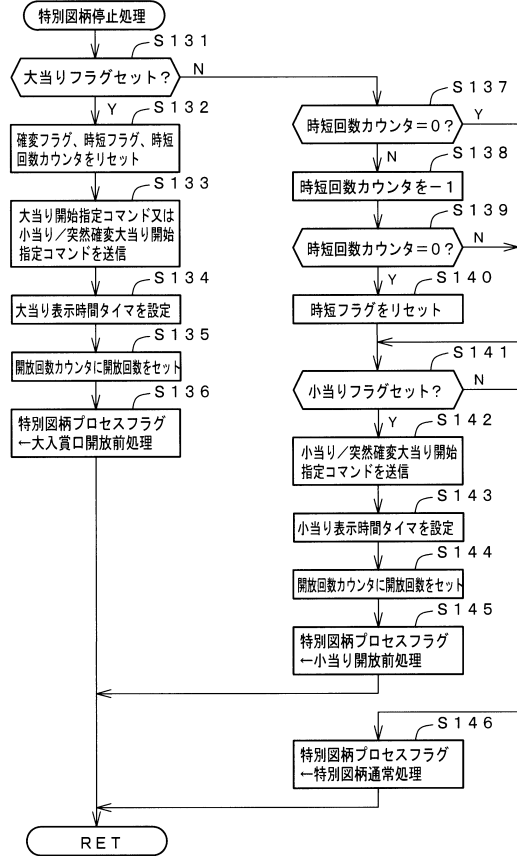
【図 26】



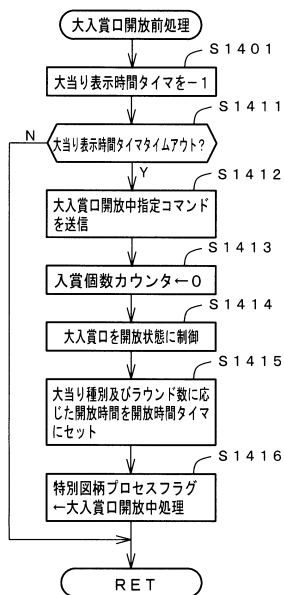
【図 27】



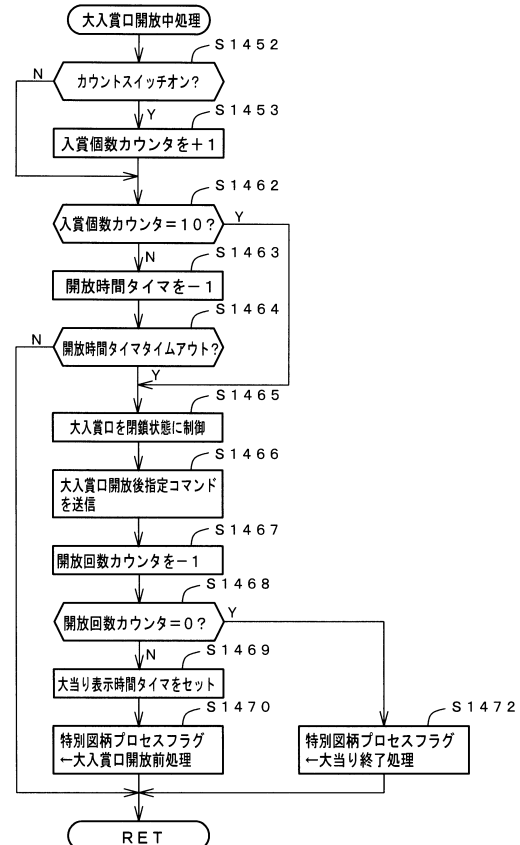
【図 28】



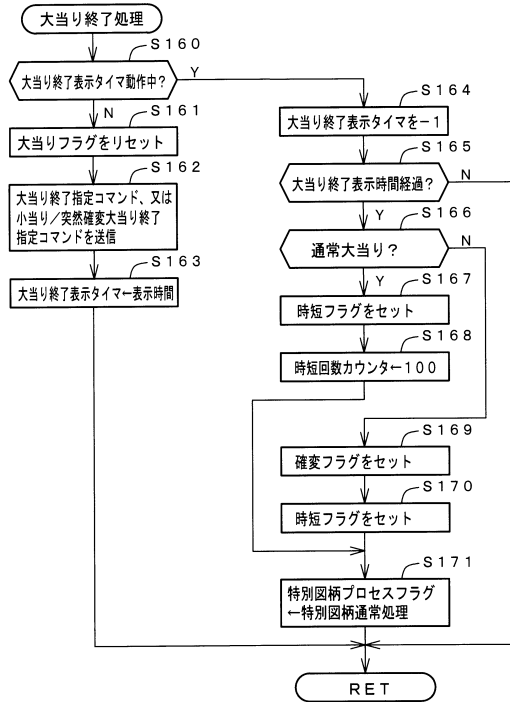
【図 29】



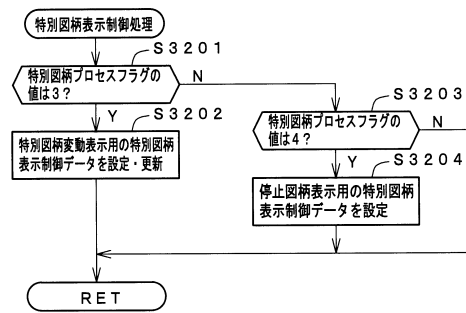
【図 30】



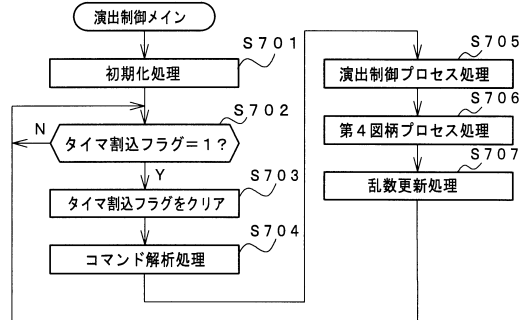
【図 3 1】



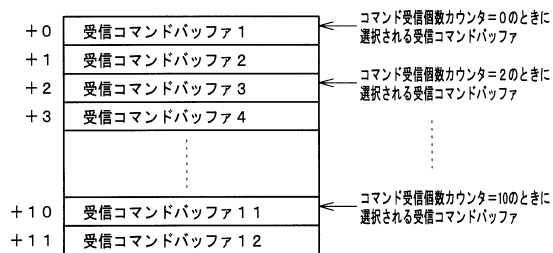
【図 3 2】



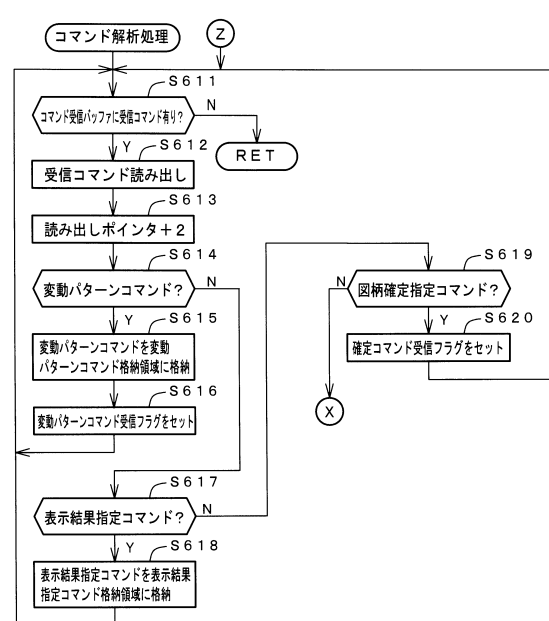
【図 3 3】



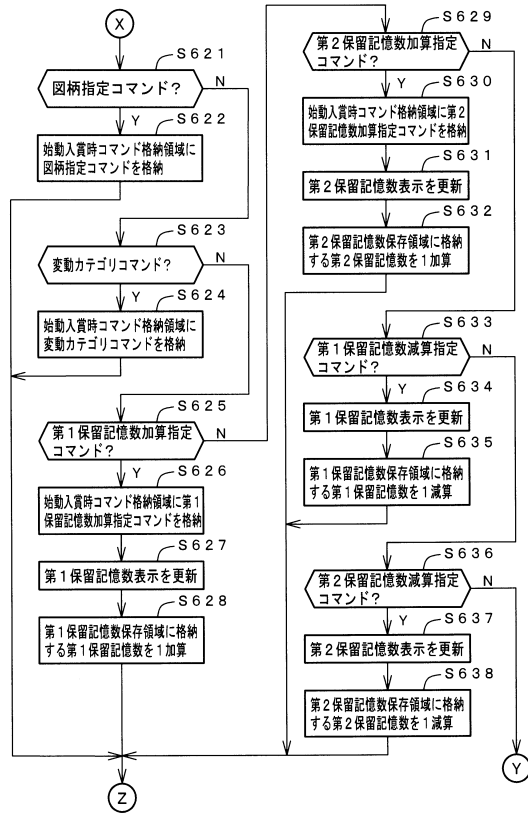
【図 3 4】



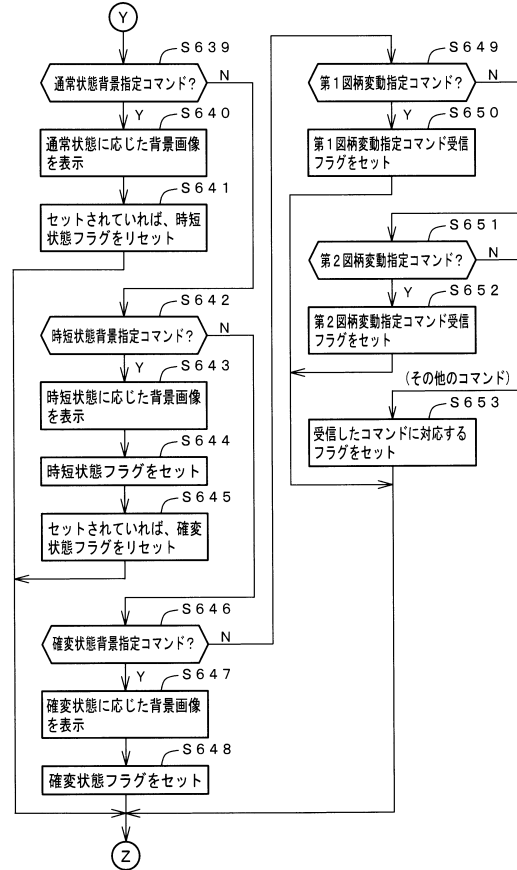
【図 3 5】



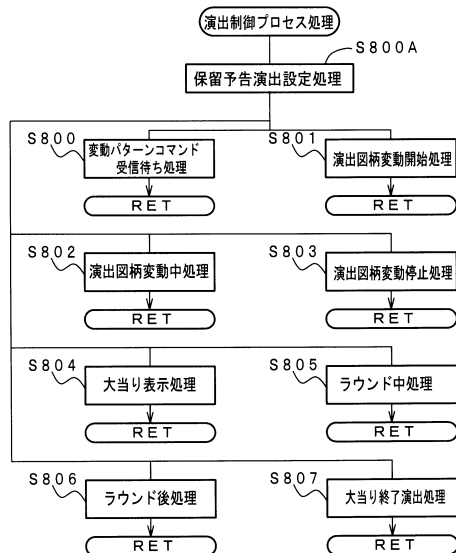
【図 36】



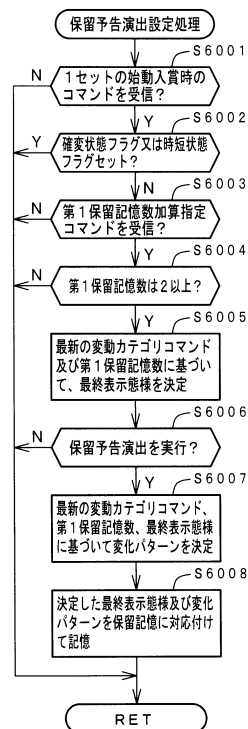
【図 37】



【図 38】



【図 39】



【図 40】

(A) 最終表示態様決定テーブル [非リーチはずれ、保留 2 個用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	85%
青色保留	10%
赤色保留	5%

(B) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチはずれ、保留 2 個用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	40%
青色保留	50%
赤色保留	10%

(C) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留 2 個用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	10%
青色保留	30%
赤色保留	60%

【図 41】

(D) 最終表示態様決定テーブル [非リーチはずれ、保留 3～4 個用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	50%
通常保留 (特殊保留経由あり)	35%
青色保留	10%
赤色保留	5%

(E) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチはずれ、保留 3～4 個用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	35%
通常保留 (特殊保留経由あり)	5%
青色保留	50%
赤色保留	10%

(F) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留 3～4 個用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	5%
通常保留 (特殊保留経由あり)	5%
青色保留	30%
赤色保留	60%

【図 42】

(A) 変化パターン決定テーブル [保留 2 個、青色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 2 1	通常保留→青色保留	100%

(B) 変化パターン決定テーブル [保留 2 個、赤色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 2 2	通常保留→赤色保留	100%

(C) 変化パターン決定テーブル [保留 3 個、通常保留 (特殊保留経由あり) 用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 3 1	通常保留→特殊△→通常保留	70%
変化パターン 3 2	通常保留→特殊□→通常保留	30%

(D) 変化パターン決定テーブル [保留 3 個、青色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 3 3	通常保留→特殊△→青色保留	50%
変化パターン 3 4	通常保留→特殊□→青色保留	50%

(E) 変化パターン決定テーブル [保留 3 個、赤色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 3 5	通常保留→特殊△→赤色保留	30%
変化パターン 3 6	通常保留→特殊□→赤色保留	70%

【図 43】

(F) 変化パターン決定テーブル [保留 4 個、通常保留 (特殊保留経由あり) 用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 4 0 1	通常保留→特殊△→通常保留→通常保留	40%
変化パターン 4 0 2	通常保留→特殊△→特殊△→通常保留	30%
変化パターン 4 0 3	通常保留→特殊□→通常保留→通常保留	20%
変化パターン 4 0 4	通常保留→特殊□→特殊□→通常保留	10%

(G) 変化パターン決定テーブル [保留 4 個、青色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 4 0 5	通常保留→特殊△→青色保留→青色保留	20%
変化パターン 4 0 6	通常保留→特殊△→特殊△→青色保留	30%
変化パターン 4 0 7	通常保留→特殊□→青色保留→青色保留	20%
変化パターン 4 0 8	通常保留→特殊□→特殊□→青色保留	30%

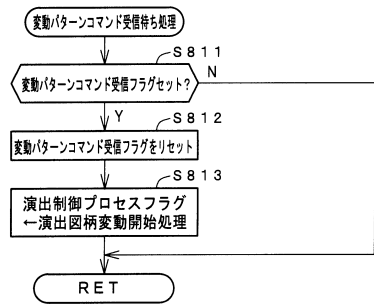
(H) 変化パターン決定テーブル [非リーチはずれ/スーパーリーチはずれ、保留 4 個、赤色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 4 0 9	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	10%
変化パターン 4 1 0	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	20%
変化パターン 4 1 1	通常保留→特殊△→通常保留→赤色保留	——
変化パターン 4 1 2	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	30%
変化パターン 4 1 3	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	40%
変化パターン 4 1 4	通常保留→特殊□→通常保留→赤色保留	——

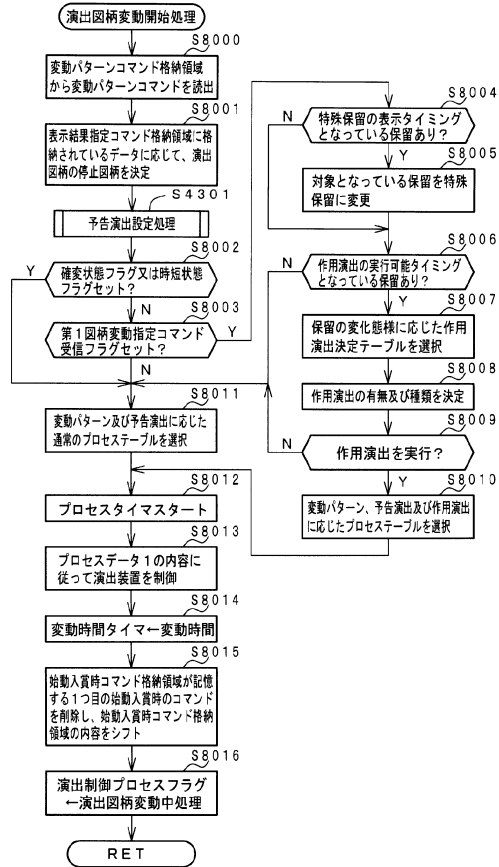
(I) 変化パターン決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留 4 個、赤色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 4 0 9	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	10%
変化パターン 4 1 0	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	15%
変化パターン 4 1 1	通常保留→特殊△→通常保留→赤色保留	5%
変化パターン 4 1 2	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	30%
変化パターン 4 1 3	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	35%
変化パターン 4 1 4	通常保留→特殊□→通常保留→赤色保留	5%

【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】

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 7】

(A) 作用演出決定テーブル【特殊△→通常保留用】

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	10%
作用演出A	40%
作用演出B	30%
作用演出C	20%

(B) 作用演出決定テーブル【特殊□→通常保留用】

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	10%
作用演出A	60%
作用演出B	20%
作用演出C	10%

(C) 作用演出決定テーブル【特殊△→特殊△用】

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	10%
作用演出A	20%
作用演出B	50%
作用演出C	20%

(D) 作用演出決定テーブル【特殊□→特殊□用】

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	10%
作用演出A	20%
作用演出B	50%
作用演出C	20%

【図 48】

(E) 作用演出決定テーブル [特殊△→青色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	10%
作用演出 A	20%
作用演出 B	30%
作用演出 C	40%

(F) 作用演出決定テーブル [特殊□→青色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	10%
作用演出 A	10%
作用演出 B	20%
作用演出 C	60%

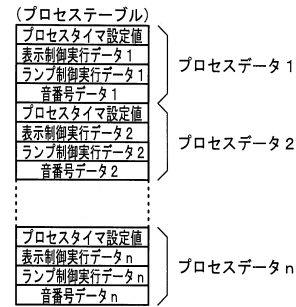
(G) 作用演出決定テーブル [特殊△→赤色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	10%
作用演出 A	10%
作用演出 B	30%
作用演出 C	50%

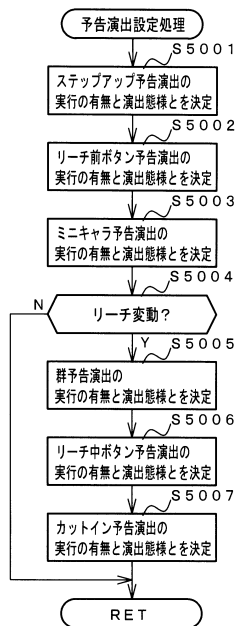
(H) 作用演出決定テーブル [特殊□→赤色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	10%
作用演出 A	5%
作用演出 B	15%
作用演出 C	70%

【図 49】



【図 50】



【図 51】

(A) ステップアップ予告実行抽選テーブル

遊技状態	可変表示結果	実行しない	実行する(演出態様)				
			SU1 (第1)	SU2 (第2)	SU3 (第3)	SU4 (第4)	SU5 (第5)
高ベース	確変・通常大当り	3%	7%	15%	20%	25%	30%
	突確・小当り	10%	10%	20%	30%	20%	10%
	SPリーチはずれ	10%	15%	20%	25%	20%	10%
	ノーマルリーチはずれ	50%	20%	15%	15%	-	-
	非リーチはずれ	80%	15%	5%	-	-	-
低ベース	確変・通常大当り	10%	-	15%	20%	25%	30%
	突確・小当り	20%	-	20%	30%	20%	10%
	SPリーチはずれ	15%	-	20%	30%	25%	10%
	ノーマルリーチはずれ	50%	-	25%	25%	-	-
	非リーチはずれ	80%	-	20%	-	-	-

(B) リーチ前ボタン予告実行抽選テーブル

遊技状態	可変表示結果	実行しない	実行する				
			第1	第2	第3	第4	第5
高ベース	確変・通常大当り	15%	10%	10%	15%	20%	30%
	突確・小当り	20%	7%	13%	20%	25%	15%
	SPリーチはずれ	40%	10%	15%	20%	10%	5%
	ノーマルリーチはずれ	70%	15%	10%	5%	-	-
	非リーチはずれ	85%	10%	5%	-	-	-
低ベース	確変・通常大当り	20%	-	10%	15%	20%	35%
	突確・小当り	25%	-	20%	20%	25%	10%
	SPリーチはずれ	40%	-	25%	20%	10%	5%
	ノーマルリーチはずれ	70%	-	25%	5%	-	-
	非リーチはずれ	85%	-	15%	-	-	-

(C) ミニキャラ予告実行抽選テーブル

遊技状態	可変表示結果	実行しない	実行する				
			第1	第2	第3	第4	第5
高ベース	確変・通常大当り	100%	-	-	-	-	-
	突確・小当り	100%	-	-	-	-	-
	SPリーチはずれ	100%	-	-	-	-	-
	ノーマルリーチはずれ	100%	-	-	-	-	-
	非リーチはずれ	100%	-	-	-	-	-
低ベース	確変・通常大当り	30%	-	5%	15%	20%	30%
	突確・小当り	50%	-	20%	15%	10%	5%
	SPリーチはずれ	60%	-	18%	12%	7%	3%
	ノーマルリーチはずれ	80%	-	15%	5%	-	-
	非リーチはずれ	95%	-	5%	-	-	-

【図 5 2】

(A) 群予告実行抽選テーブル

遊技状態	可変表示結果	実行しない	実行する				
			第1	第2	第3	第4	第5
高ベース	確変・通常大当り	20%	-	10%	15%	25%	30%
	SPリーチはずれ	50%	-	15%	20%	10%	5%
	ノーマルリーチはずれ	70%	-	20%	10%	-	-
低ベース	確変・通常大当り	25%	-	5%	15%	25%	30%
	SPリーチはずれ	55%	-	10%	20%	10%	5%
	ノーマルリーチはずれ	75%	-	15%	10%	-	-

(B) リーチ中ボタン予告実行抽選テーブル

遊技状態	可変表示結果	実行しない	実行する				
			第1	第2	第3	第4	第5
高ベース	確変・通常大当り	30%	-	5%	15%	20%	30%
	SPリーチはずれ	60%	-	7%	13%	15%	5%
	ノーマルリーチはずれ	80%	-	15%	5%	-	-
低ベース	確変・通常大当り	35%	-	5%	10%	20%	30%
	SPリーチはずれ	65%	-	7%	8%	15%	5%
	ノーマルリーチはずれ	85%	-	10%	5%	-	-

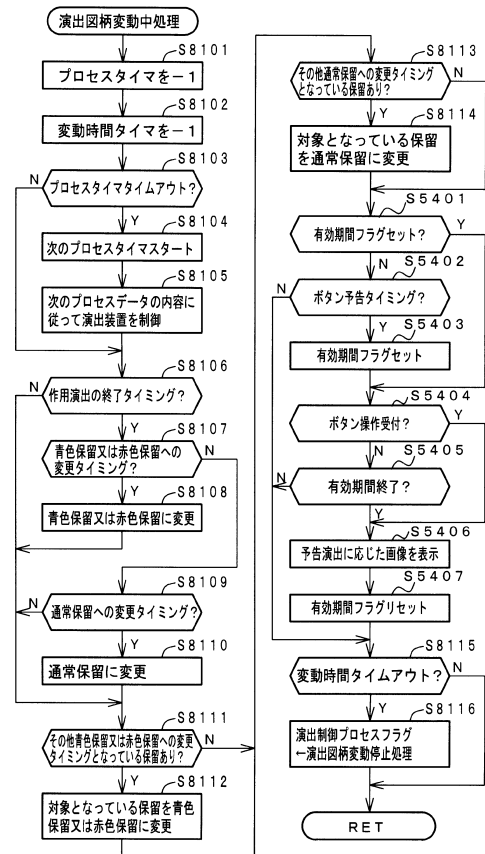
(C) カットイン予告実行抽選テーブル

遊技状態	可変表示結果	実行しない	実行する				
			第1	第2	第3	第4	第5
高ベース	確変・通常大当り	100%	-	-	-	-	-
	SPリーチはずれ	100%	-	-	-	-	-
	ノーマルリーチはずれ	100%	-	-	-	-	-
低ベース	確変・通常大当り	30%	-	5%	15%	20%	30%
	SPリーチはずれ	60%	-	7%	13%	15%	5%
	ノーマルリーチはずれ	80%	-	15%	5%	-	-

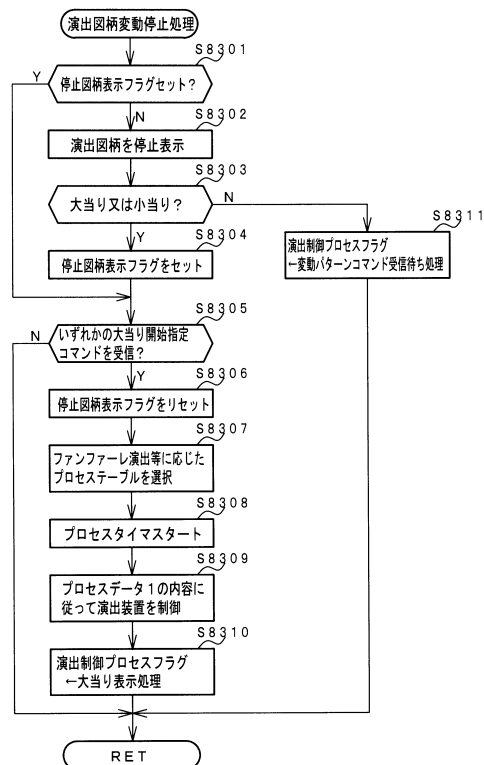
(D) 演出態様説明テーブル

演出態様	表示態様	出力音声
第1演出態様	白色	通常音
第2演出態様	青色	
第3演出態様	緑色	
第4演出態様	赤色	第1特殊音
第5演出態様	唐草模様	第2特殊音

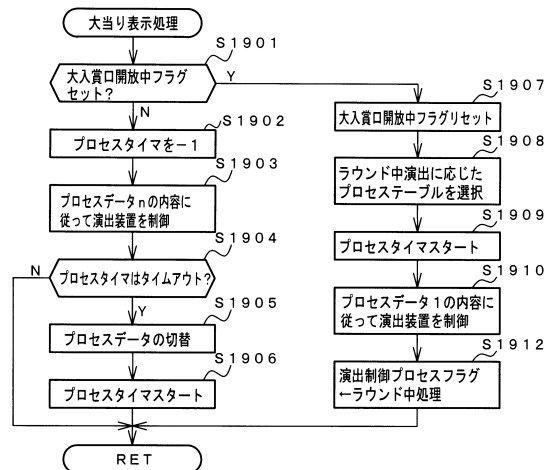
【図 5 3】



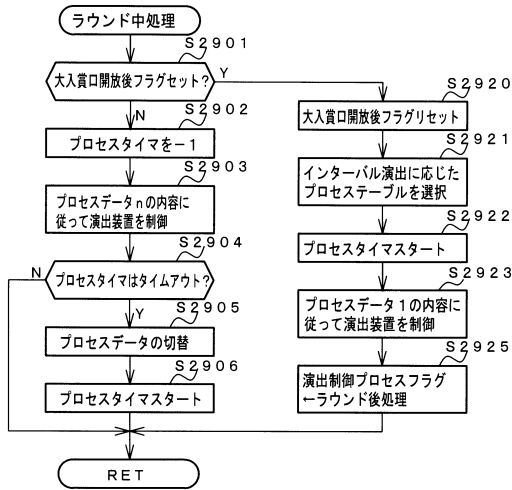
【図 5 4】



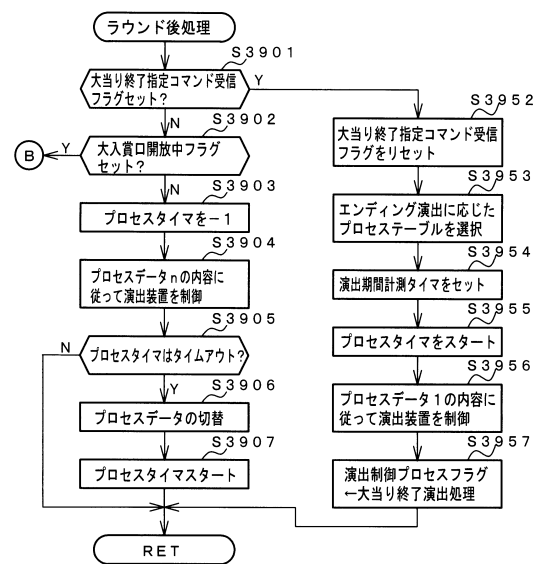
【図 5 5】



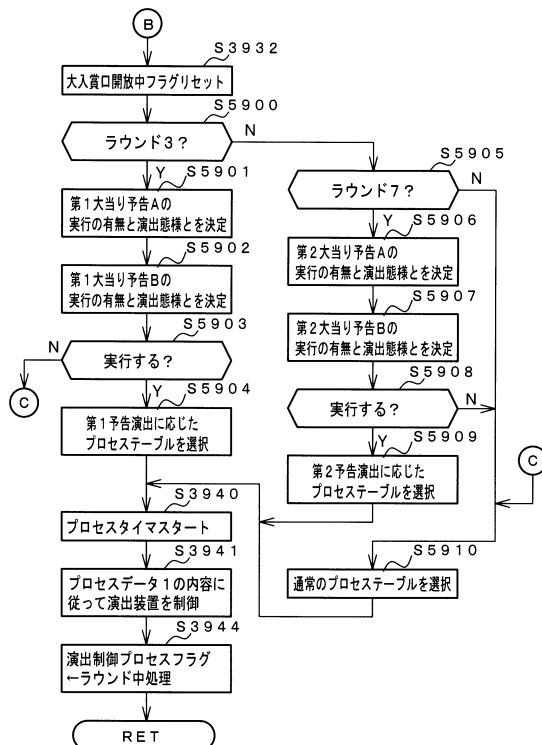
【図 56】



【図 57】



【図 58】



【図 59】

(A) 第1大当り予告A実行抽選テーブル

大当り種別	実行しない	表示態様				
		第1	第2	第3	第4	第5
確変大当り	10%	-	15%	20%	25%	30%
通常大当り	30%	-	25%	20%	15%	10%

(B) 第1大当り予告B実行抽選テーブル

大当り種別	実行しない	表示態様				
		第1	第2	第3	第4	第5
確変大当り	20%	-	10%	15%	25%	30%
通常大当り	50%	-	20%	15%	10%	5%

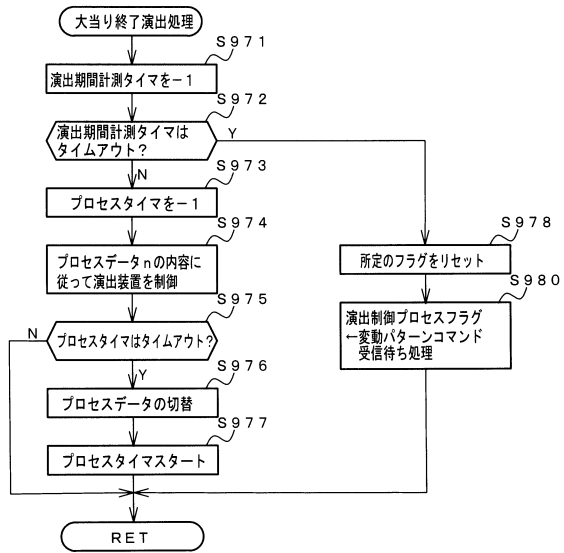
(C) 第2大当り予告A実行抽選テーブル

大当り種別	実行しない	表示態様				
		第1	第2	第3	第4	第5
確変大当り	30%	-	-	15%	25%	30%
通常大当り	60%	-	-	20%	15%	5%

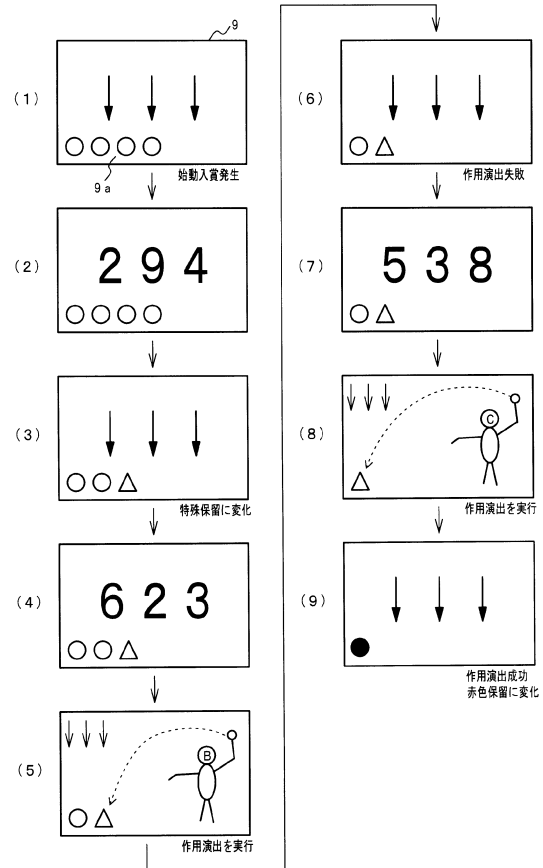
(D) 第2大当り予告B実行抽選テーブル

大当り種別	実行しない	表示態様				
		第1	第2	第3	第4	第5
確変大当り	40%	-	-	15%	20%	25%
通常大当り	70%	-	-	15%	10%	5%

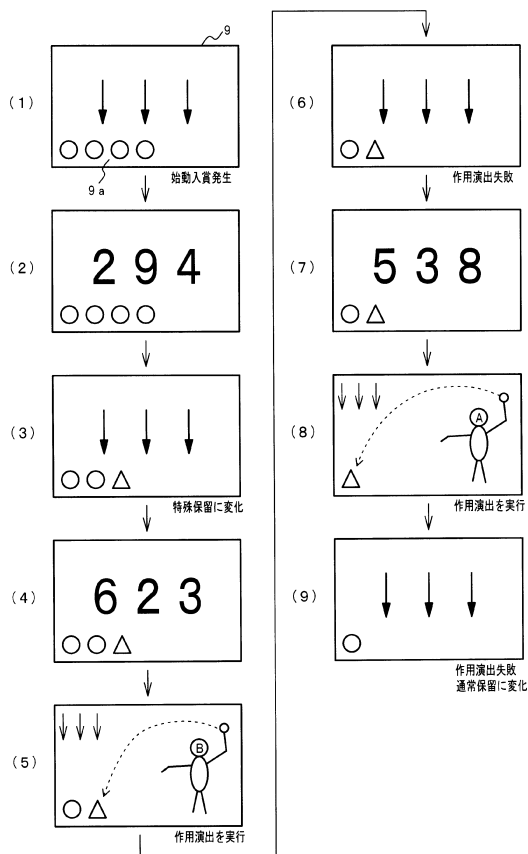
【図 60】



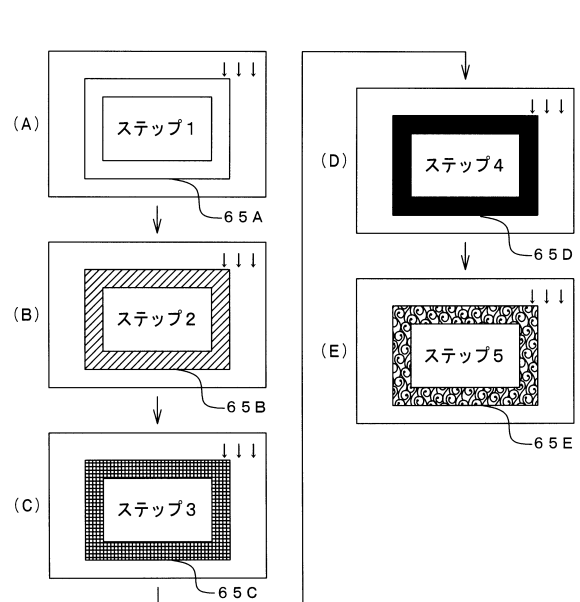
【図 61】



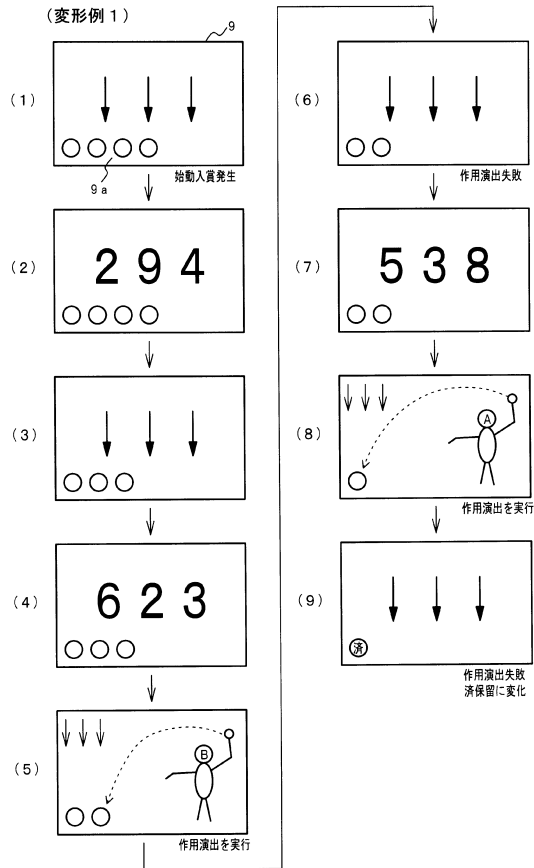
【図 62】



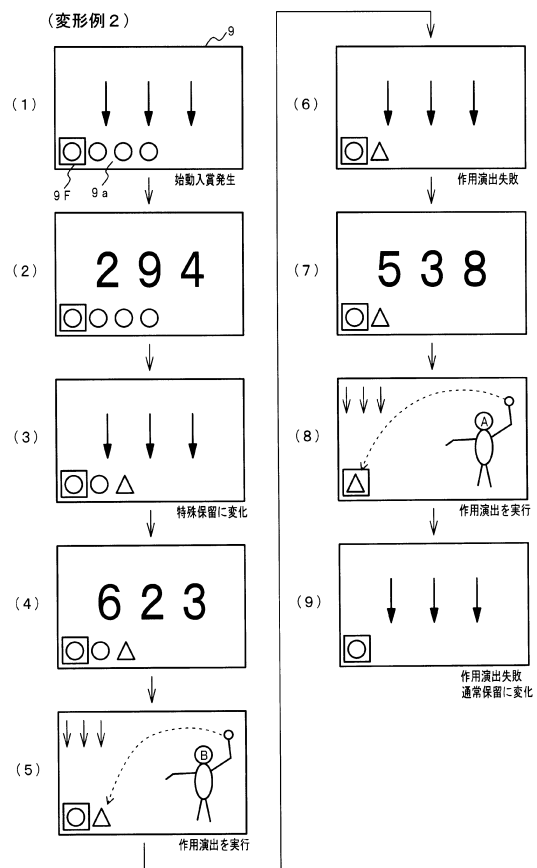
【図 63】



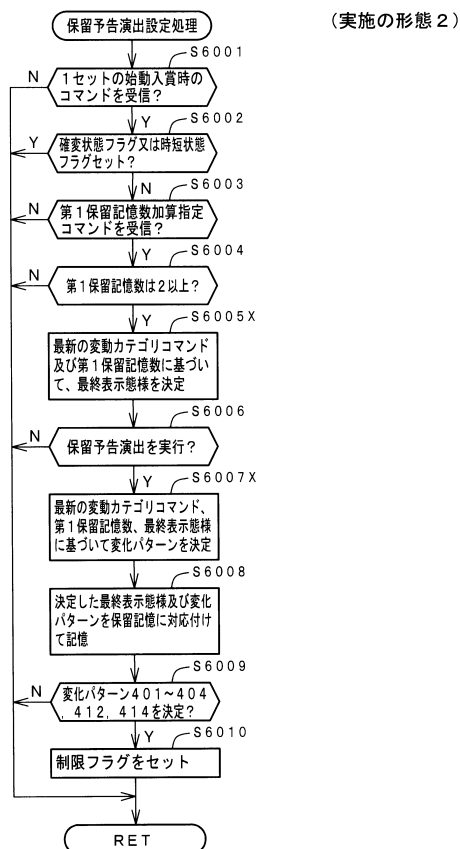
【図 64】



【図 65】



【図 66】



【図 67】

(実施の形態 2)

(D-1) 最終表示態様決定テーブル [非リーチはずれ、保留3~4個、制限フラグオフ用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	50%
通常保留 (特殊保留経由あり)	35%
青色保留	10%
赤色保留	5%

(D-2) 最終表示態様決定テーブル [非リーチはずれ、保留3~4個、制限フラグオン用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	85%
通常保留 (特殊保留経由あり)	—
青色保留	10%
赤色保留	5%

(E-1) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチはずれ、保留3~4個、制限フラグオフ用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	35%
通常保留 (特殊保留経由あり)	5%
青色保留	50%
赤色保留	10%

(E-2) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチはずれ、保留3~4個、制限フラグオン用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	40%
通常保留 (特殊保留経由あり)	—
青色保留	50%
赤色保留	10%

【図 68】

(実施の形態 2)

(F-1) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留 3～4 個、制限フラグオフ用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	5 %
通常保留 (特殊保留経由あり)	5 %
青色保留	3 0 %
赤色保留	6 0 %

(F-2) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留 3～4 個、制限フラグオン用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	1 0 %
通常保留 (特殊保留経由あり)	——
青色保留	3 0 %
赤色保留	6 0 %

【図 69】

(実施の形態 2)

(I-1) 変化パターン決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留 4 個、赤色保留、制限フラグオフ用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 4 0 9	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	1 0 %
変化パターン 4 1 0	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	1 5 %
変化パターン 4 1 1	通常保留→特殊△→通常保留→赤色保留	5 %
変化パターン 4 1 2	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	3 0 %
変化パターン 4 1 3	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	3 5 %
変化パターン 4 1 4	通常保留→特殊□→通常保留→赤色保留	5 %

(I-2) 変化パターン決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留 4 個、赤色保留、制限フラグオン用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 4 0 9	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	1 0 %
変化パターン 4 1 0	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	2 0 %
変化パターン 4 1 1	通常保留→特殊△→通常保留→赤色保留	——
変化パターン 4 1 2	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	3 0 %
変化パターン 4 1 3	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	4 0 %
変化パターン 4 1 4	通常保留→特殊□→通常保留→赤色保留	——

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2