

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6401732号
(P6401732)

(45) 発行日 平成30年10月10日 (2018.10.10)

(24) 登録日 平成30年9月14日 (2018.9.14)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 146 頁)

(21) 出願番号	特願2016-74442 (P2016-74442)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年4月1日 (2016.4.1)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2017-184872 (P2017-184872A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成29年10月12日 (2017.10.12)	(74) 代理人	100103090
審査請求日	平成29年5月12日 (2017.5.12)		弁理士 岩壁 冬樹
		(74) 代理人	100124501
			弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(74) 代理人	100174964
			弁理士 井伊 正幸
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
第1演出装置および第2演出装置と、
可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
前記第1演出装置を用いて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可能な変化演出を実行可能な変化演出実行手段とを備え、
前記特定表示手段は、
特定表示として、保留記憶に対応した保留表示を表示可能であるとともに、
特定表示として、実行中の可変表示に対応した対応表示を表示可能であり、
前記変化演出実行手段は、
複数の表示により構成された前記変化演出を実行可能であるとともに、
前記第1演出装置を用いて特定表示の表示態様を変化可能な第1変化演出と、前記第1
演出装置と前記第2演出装置とを連動させた態様により特定表示の表示態様を変化可能な
第2変化演出とを実行可能であり、
前記第1変化演出または前記第2変化演出のいずれが実行されて特定表示の表示態様が
変化したかに応じて期待度が異なり、
前記変化演出として、保留表示の表示態様を変化可能な保留変化演出と、対応表示の表
示態様を変化可能な対応変化演出とを実行可能であり、
所定状態において、前記保留変化演出または前記対応変化演出のうちのいずれか一方の

10

20

前記変化演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

10

【0003】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

20

【0004】

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

30

【0005】

そのような遊技機において、保留表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、演出役物装置が可動して保留表示が一定期間不可視状態となった後、演出役物装置が元の位置に復帰すると、保留表示が特別表示によって表示される遊技機が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2011-50597号公報（段落0330、図37、図38）

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかし、特許文献1に記載された遊技機では、変化演出の態様が1種類しかなく、変化演出の態様が単調となり、変化演出の演出効果を十分に得られないおそれがある。

【0008】

そこで、本発明は、変化演出の演出効果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】

【0009】

50

(手段1) 本発明による遊技機は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、第1演出装置(例えば、副表示装置9S(サブ表示装置))および第2演出装置(例えば、演出表示装置9(メイン表示装置))と、可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、第1演出装置を用いて特定表示(例えば、保留表示、アクティブ表示)を表示可能な特定表示手段(例えば、合算保留記憶表示部18c、アクティブ表示領域9A)と、特定表示の表示態様を変化可能な変化演出(例えば、保留変化予告演出、アクティブ表示変化予告演出)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S8106~S8117を実行する部分。第6の実施の形態において、演出制御用CPU101におけるステップS6501~S6510, S8003~S8507, S8601~S8615を実行する部分。)とを備え、特定表示手段は、特定表示として、保留記憶に対応した保留表示を表示可能であるとともに、特定表示として、実行中の可変表示に対応した対応表示を表示可能であり、変化演出実行手段は、複数の表示(例えば、キャラクタ画像、ボール画像)により構成された変化演出を実行可能であるとともに(例えば、第6の実施の形態において、演出制御用CPU101は、図66~図71に示すようにキャラクタ画像とボール画像とを表示して保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出を実行する)、第1演出装置を用いて特定表示の表示態様を変化可能な第1変化演出(例えば、第1保留変化予告演出(作用演出Aを伴う保留変化予告演出1、保留変化予告演出3、保留変化予告演出5))と、第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により特定表示の表示態様を変化可能な第2変化演出(例えば、第2保留変化予告演出(作用演出Bを伴う保留変化予告演出2、保留変化予告演出4、保留変化予告演出6))とを実行可能であり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて特定表示の表示態様が変化したかに応じて期待度が異なり(例えば、図60に示すように、第2保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第1保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度(信頼度)が高い)、変化演出として、保留表示の表示態様を変化可能な保留変化演出と、対応表示の表示態様を変化可能な対応変化演出とを実行可能であり、所定状態において、保留変化演出または対応変化演出のうちのいずれか一方の変化演出を実行可能であることを特徴とする。そのような構成によれば、複数種類の変化演出を実行可能とすることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。

【0010】

(手段2) 手段1において、変化演出実行手段は、第1画像(例えば、キャラクタ画像)の表示と第2画像(例えば、ボール画像)の表示とを含む変化演出を実行可能であり(例えば、第6の実施の形態において、演出制御用CPU101は、図66~図71に示すようにキャラクタ画像とボール画像とを表示して保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出を実行する)、第2画像の表示位置は、表示態様を変化させる対象となる特定表示の位置に応じて異なり、第1画像の表示位置は、表示態様を変化させる対象となる特定表示の位置にかかわらず共通である(例えば、第6の実施の形態において、図66~図70に示すように、キャラクタ画像に関しては、保留表示とアクティブ表示とのいずれが予告対象であるかに関係なく、全く同様の位置にキャラクタ画像が表示されるのに対して、ボール画像に関しては、保留表示またはアクティブ表示に応じた位置にボール画像が表示される。また、キャラクタ画像に関しては、いずれの保留表示が予告対象の保留表示であるかに関係なく、全く同様の位置にキャラクタ画像が表示されるのに対して、ボール画像に関しては、予告対象の保留表示に応じた位置にボール画像が表示される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2画像の表示位置に注目させることができる。

【0011】

(手段3) 手段2において、変化演出実行手段は、第2画像を特定表示よりも優先して表示し、且つ第2画像を第1画像よりも優先して表示する(例えば、第6の実施の形態において、図66(D)に示すように、キャラクタ画像の手の部分の方がボール画像に隠れるように表示され、ボール画像の方がキャラクタ画像よりも優先して表示される。また、図

10

20

30

40

50

67 (F)、図68 (F)、図69 (F) および図70 (F) に示すように、予告対象の保留表示やアクティブ表示がボール画像に隠れるように表示され、ボール画像が予告対象の保留表示やアクティブ表示よりも優先して表示される。) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、好適に変化演出を実行することができる。

【0012】

(手段4) 手段2または手段3において、第1画像および第2画像に対応する音を出力する音出力手段(例えば、第6の実施の形態において、演出制御用CPU101におけるステップS8605、S8610を実行する部分)を備え、音出力手段は、第1画像に対応する音と第2画像に対応する音とで異なる音を出力可能である(例えば、第6の実施の形態において、演出制御用CPU101は、キャラクタ画像の表示を開始するときにキャラクタ登場用の演出音を出力し、作用タイミングでボール画像に応じた作用音(爆発音)を出力する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、音の出力により演出効果を向上させることができる。

10

【0013】

(手段5) 手段2から手段4のうちのいずれかにおいて、変化演出実行手段は、第1画像を表示した後に第2画像を表示するとともに(例えば、第6の実施の形態において、図66 (B)、(D) に示すように、キャラクタ画像の表示が開始された後にボール画像の表示が開始される)、複数種類の第2画像を表示可能であり(例えば、第6の実施の形態において、図65 (B) に示すように、青色、緑色または赤色の丸形表示のボール画像や、星を含む丸形表示のボール画像を表示可能である)、共通の第1画像を表示した後に、複数種類のうちのいずれかの第2画像を表示可能である(例えば、第6の実施の形態において、図60 (B) および図63 (B) に示すように、同じキャラクタ画像が表示された場合であっても、予告対象の保留表示やアクティブ表示が青色、緑色または赤色の丸形表示や星を含む丸形表示に変化する場合があり、青色、緑色または赤色の丸形表示のボール画像や、星を含む丸形表示のボール画像が表示される場合がある)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

20

【0014】

(手段6) 手段2から手段5のうちのいずれかにおいて、変化演出実行手段は、複数種類の第1画像を表示可能であるとともに(例えば、第6の実施の形態において、演出制御用CPU101は、図60 (B) および図63 (B) に示すように、キャラクタ画像A~Cを表示可能である)、複数種類の第2画像を表示可能であり(例えば、第6の実施の形態において、図65 (B) に示すように、青色、緑色または赤色の丸形表示のボール画像や、星を含む丸形表示のボール画像を表示可能である)、複数種類のうちのいずれの第1画像が表示されるかに応じて、異なる割合により複数種類のうちのいずれかの第2画像を表示可能である(例えば、第6の実施の形態において、図60 (B) および図63 (B) に示すように、キャラクタ画像A~Cのいずれが表示されるかに応じて、予告対象の保留表示やアクティブ表示が青色、緑色または赤色の丸形表示や星を含む丸形表示に変化する割合が異なり、青色、緑色または赤色の丸形表示のボール画像や、星を含む丸形表示のボール画像が表示される割合が異なる)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、いずれの第1画像が表示されるかに注目させることができる。

30

40

【0015】

(手段7) 手段2から手段6のうちのいずれかにおいて、変化演出実行手段は、第2画像を消去した後に第1画像を消去するとともに(例えば、第6の実施の形態において、図67 (H1)、図68 (H2)、図69 (H1) および図70 (H2) に示すように、ボール画像の表示を終了して予告対象の保留表示やアクティブ表示が変化または無変化の表示が行われ、その後、保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出の演出期間が終了すると、キャラクタ画像が消去される)、第2画像を特定表示に作用させることにより該特定表示の表示態様を変化させることが可能であり(例えば、第6の実施の形態において、図67 (E) ~ (G)、図68 (E) ~ (G)、図69 (E) ~ (G) および図70 (E) ~ (G) に示すように、キャラクタがボールを投げて予告対象の保留表示やアクティブ

50

表示に命中し爆発するような態様の表示を行う)、第2画像の作用態様に応じて第1画像を異なる表示態様に变化させることが可能である(例えば、第6の実施の形態において、演出制御用CPU101がステップS8614、S8615を実行することにより、図67(H1)および図69(H1)に示すように、予告対象の保留表示やアクティブ表示が变化した場合には、キャラクタが万歳をしているような態様にキャラクタ画像(成功時のキャラクタ画像)が変化し、図68(H2)および図70(H2)に示すように、予告対象の保留表示やアクティブ表示が変化しなかった場合には、キャラクタが落ち込んでいるような態様にキャラクタ画像(失敗時のキャラクタ画像)が変化することが可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

10

【0016】

(手段8) 手段2から手段7のうちのいずれかにおいて、変化演出実行手段は、第1画像の表示期間を変化させることにより、変化演出の演出期間を変化させることが可能である(例えば、第6の実施の形態において、演出制御用CPU101がステップS8602、S8604を実行することにより、短縮変動の変動表示である場合には、図65(A2)および図66(C)に示すキャラクタがその場で回転して踊っているような態様のキャラクタ画像の表示を省略する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0017】

(手段9) 手段2から手段8のうちのいずれかにおいて、変化演出実行手段は、第2画像を加工して表示することが可能であり(例えば、第6の実施の形態において、演出制御用CPU101がステップS6507、S8505を実行することにより、図71(D)に示すように、通常のサイズよりも拡大したサイズによりボール画像を表示可能である)、第2画像を加工して表示したか否かに応じて有利度が異なる(例えば、第6の実施の形態において、図60(C)および図63(C)に示すように、ボール画像が拡大表示された場合には、拡大表示されない場合と比較して、予告対象の保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化する割合が高い)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

20

【0018】

(手段10) 本発明による遊技機の他の態様は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、第1演出装置(例えば、副表示装置9S(サブ表示装置))および第2演出装置(例えば、演出表示装置9(メイン表示装置))と、未だ開始されていない可変表示について、保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ)と、保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応して第1演出装置を用いて保留表示を表示可能な保留表示手段(例えば、副表示装置9Sに設けられた合算保留記憶表示部18c)と、保留表示の表示態様を変化可能な変化演出(例えば、保留変化予告演出)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S8106~S8117を実行する部分)とを備え、変化演出実行手段は、第1演出装置を用いて保留表示の表示態様を変化可能な第1変化演出(例えば、第1保留変化予告演出(作用演出Aを伴う保留変化予告演出1、保留変化予告演出3、保留変化予告演出5))と、第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により保留表示の表示態様を変化可能な第2変化演出(例えば、第2保留変化予告演出(作用演出Bを伴う保留変化予告演出2、保留変化予告演出4、保留変化予告演出6))とを実行可能であり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて保留表示の表示態様が変化したかに応じて期待度が異なる(例えば、図37に示すように、第2保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第1保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度(信頼度)が高い)ことを特徴とする。そのような構成によれば、複数種類の変化演出を実行可能とすることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。

30

40

【0019】

50

(手段11) 本発明による遊技機のさらに他の態様は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、第1演出装置(例えば、副表示装置9S(サブ表示装置))および第2演出装置(例えば、演出表示装置9(メイン表示装置))と、可変表示の実行中に第1演出装置を用いて該可変表示に対応する対応表示(例えば、アクティブ表示)を表示可能な対応表示手段(例えば、副表示装置9Sに設けられたアクティブ表示領域9A)と、対応表示の表示態様を変化可能な変化演出(例えば、アクティブ表示変化予告演出)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S8106~S8117を実行する部分)とを備え、変化演出実行手段は、第1演出装置を用いて対応表示の表示態様を変化可能な第1変化演出(例えば、第1アクティブ表示変化予告演出(作用演出Aを伴うアクティブ表示変化予告演出1、アクティブ表示変化予告演出3、アクティブ表示変化予告演出5))と、第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により対応表示の表示態様を変化可能な第2変化演出(例えば、第2アクティブ表示変化予告演出(作用演出Bを伴うアクティブ表示変化予告演出2、アクティブ表示変化予告演出4、アクティブ表示変化予告演出6))とを実行可能であり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて対応表示の表示態様が変化したかに応じて期待度が異なる(例えば、図41に示すように、第2アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第1アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度(信頼度)が高い)ことを特徴とする。そのような構成によれば、複数種類の変化演出を実行可能とすることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。

10

20

【0020】

(手段12) 手段10または手段11において、第2変化演出が実行されて表示態様が変化した場合には、第1変化演出が実行されて表示態様が変化した場合と比較して期待度が高くなる(例えば、図37に示すように、第2保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第1保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度(信頼度)が高い。また、図41に示すように、第2アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第1アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度(信頼度)が高い。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2変化演出が実行されることにより遊技者の期待感を向上させることができる。

30

【0021】

(手段13) 手段10から手段12のうちのいずれかにおいて、第2演出装置は、主表示装置(例えば、演出表示装置9(メイン表示装置))であり、第1演出装置は、副表示装置(例えば、副表示装置9S(サブ表示装置))であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、主表示装置と副表示装置とを用いることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。

【0022】

(手段14) 手段10から手段13のうちのいずれかにおいて、未だ開始されていない可変表示について、保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ)と、保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応して第1演出装置を用いて保留表示を表示可能な保留表示手段(例えば、副表示装置9Sに設けられた合算保留記憶表示部18c)と、可変表示の実行中に第1演出装置を用いて該可変表示に対応する対応表示(例えば、アクティブ表示)を表示可能な対応表示手段(例えば、副表示装置9Sに設けられたアクティブ表示領域9A)とを備え、変化演出実行手段は、保留表示または対応表示の表示態様を変化させる変化演出(例えば、保留変化予告演出、アクティブ表示変化予告演出)を実行可能であり、保留表示の表示態様を変化させるときと対応表示の表示態様を変化させるときとで共通の変化演出を実行可能である(例えば、図45および図47に示すように、第1保留変化予告演出を実行する場合と第1アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで、同様の演出態様で作用演出Aが実行される。また、図

40

50

46および図48に示すように、第2保留変化予告演出を実行する場合と第2アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで、同様の演出態様で作用演出Bが実行される。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留表示と対応表示とのいずれが変化するかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0023】

(手段15) 手段10から手段14のうちのいずれかにおいて、第2演出装置を用いて所定演出(例えば、ブラックアウト演出)を実行しているときに、第2変化演出の実行を制限する変化演出制限手段(例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8111XでYのときにステップS8112~S8117を実行することなくステップS8118に移行する部分)を備えるように構成されて

10

【0024】

(手段16) 手段10から手段15のうちのいずれかにおいて、遊技者に価値を付与する価値付与手段(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S305~307の処理を実行する部分)と、価値が付与されるか否かを示唆する特定演出を実行する特定演出実行手段(例えば、第3の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS554の処理を実行する部分)と、特定演出にもとづいて価値が付与される可能性を遊技者に認識可能とする信頼度報知を実行する信頼度報知手段(例えば、第3の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100にお

20

30

【0025】

(手段17) 手段10から手段16のうちのいずれかにおいて、第1演出装置(例えば、第4の実施の形態におけるサブ画像表示装置5a~5dなど)は、表示領域の周囲を囲む縁部に発光手段(例えば、LEDなど)が設けられ、演出画像を表示し、第2演出装置(例えば、第4の実施の形態におけるメイン画像表示装置5など)は、演出画像を表示し、発光手段の点灯を制御する発光制御手段(例えば、演出制御用CPU101など)を備え、発光制御手段は、第1演出装置と第2演出装置とが互いに関連する演出画像を表示するとき(例えば、第4の実施の形態における図52のステップS756の処理において、メイン画像表示装置5に表示する画像と連続する画像をサブ画像表示装置5a~5dに表示

40

50

できる。

【0026】

(手段18) 手段10から手段17のうちのいずれかにおいて、未だ開始されていない可変表示について、保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ)と、保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応して第1演出装置を用いて保留表示を表示可能な保留表示手段(例えば、副表示装置9Sに設けられた合算保留記憶表示部18c)と、第2演出装置を用いて可変表示を実行する可変表示実行手段(例えば、演出用マイクロコンピュータ100におけるステップS801~S803を実行する部分)と、第1演出装置を表示制御する表示制御手段(例えば、第5の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100における図58のステップS1632, S1635, S1636, S1639, S1641, S1642を実行する部分)と、第1演出装置の位置を変位させる制御を行う位置制御手段(例えば、第5の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100における図58のステップS1634, S1637, S1640, S1643を実行する部分)とを備え、表示制御手段は、位置制御手段による第1演出装置の位置の変位にあわせて、保留表示の表示態様を変化させる(例えば、第5の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図57および図58のステップS1633~S1643に示すように、サブ画像表示装置90の回転動作に合わせ保留表示の表示態様を変化させる)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留表示を行う第1演出装置の位置の変位にあわせて保留表示の表示態様が変化するので、保留表示の変化を明確にし、興趣を向上させることができる。

10

20

【図面の簡単な説明】

【0027】

【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。

30

【図7】各乱数を示す説明図である。

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

【図9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【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。

40

【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。

【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】保留特定領域および保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図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。

50

- 【図 2 6】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】演出制御用 C P U が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 3 3】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】コマンド解析処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 5】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】保留変化予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】保留変化予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 3 8】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】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 0】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 4 1】アクティブ表示変化予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 2】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 4 3】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 4 5】保留変化予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 6】保留変化予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 7】アクティブ表示変化予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 8】アクティブ表示変化予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 9】第 2 の実施の形態における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】第 3 の実施の形態における可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】第 3 の実施の形態における画像表示装置と副画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 5 2】第 4 の実施の形態における可変表示演出処理内の同期表示演出処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 5 3】第 4 の実施の形態における同期表示演出処理における画像表示（各サブ画像表示装置がメイン画像表示装置に隣接するとき）の一例を示す図である。
- 【図 5 4】第 4 の実施の形態における同期表示演出実行中に各サブ画像表示装置がメイン画像表示装置に隣接するときの縁部の L E D の点灯／消灯の態様を示す図である。
- 【図 5 5】第 4 の実施の形態における同期表示演出処理における画像表示（各サブ画像表示装置の一部がメイン画像表示装置に重畳するとき）の一例を示す図である。
- 【図 5 6】第 4 の実施の形態における同期表示演出処理における画像表示（各サブ画像表示装置の全部がメイン画像表示装置に重畳するとき）の一例を示す図である。
- 【図 5 7】第 5 の実施の形態における左回転パターン保留変化演出を示す説明図である。 40
- 【図 5 8】第 5 の実施の形態における演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】第 6 の実施の形態における保留変化予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】第 6 の実施の形態における保留変化予告演出決定テーブル、キャラクタ画像決定テーブル、およびボール画像拡大決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 6 1】第 6 の実施の形態における保留変化タイミング決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 6 2】第 6 の実施の形態における演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】第 6 の実施の形態におけるアクティブ表示変化予告演出決定テーブル、キャラ

クタ画像決定テーブル、およびボール画像拡大決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図64】第6の実施の形態における演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図65】第6の実施の形態におけるキャラクタ画像およびボール画像の具体例を示す説明図である。

【図66】第6の実施の形態における保留変化予告演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図67】第6の実施の形態における保留変化予告演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図68】第6の実施の形態における保留変化予告演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図69】第6の実施の形態におけるアクティブ表示変化予告演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図70】第6の実施の形態におけるアクティブ表示変化予告演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図71】第6の実施の形態におけるボール画像が拡大表示される場合の演出態様を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0028】

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。

【0029】

パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤6を除く）とを含む構造体である。

【0030】

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。

【0031】

余剰球受皿（下皿）4を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ122が取り付けられている。なお、スティックコントローラ122には、遊技者がスティックコントローラ122の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン121（図3を参照）が設けられ、スティックコントローラ122の操作桿の内部には、トリガボタン121に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ125（図3を参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ122の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット123（図3を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ1

10

20

30

40

50

22には、スティックコントローラ122を振動動作させるためのバイブレータ用モータ126（図3を参照）が内蔵されている。

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

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

演出を実行するようにしてもよい。

【0036】

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。

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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

入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【0041】

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

10

【0042】

なお、第4図柄表示領域9c、9dの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同一化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

20

【0043】

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

【0044】

30

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

40

【0045】

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

50

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

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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。

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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。

【0056】

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。

【0057】

また、演出表示装置9の下方には、演出表示装置9を構成する液晶表示装置（LCD）よりも小さいサイズの液晶表示装置（LCD）で構成された副表示装置9Sが設けられている。副表示装置9Sの表示画面には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）18cが設けられている。この実施の形態では、合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられていることにより、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、合算保留記憶数表示部18cに代えて、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部と、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部とを設けるように構成してもよい。また、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14への入賞順に第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示を実行するのであるが、例えば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成した遊技機では、高ベース状態では殆ど第2特別図柄の変動表示が実行され、低ベース状態では第1特別図柄の変動表示の実行割合が高くなると思われることから、低ベース状態では第1保留記憶数のみを表示するようにし、高ベース状態では第2保留記憶数のみを表示するなど、他の表示形態で保留表示を表示するように構成してもよい。

【0058】

また、副表示装置9Sの表示画面には、現在実行中の変動表示に対応した所定表示が表示されるアクティブ表示領域9Aが設けられている。この実施の形態では、アクティブ表示領域9Aには、所定表示として、合算保留記憶表示部18cに表示される保留表示と同様の態様の表示が行われる。以下、アクティブ表示領域9Aに表示される保留表示と同様の態様の表示をアクティブ表示ともいう。なお、現在実行中の変動表示に対応した表示であることが認識できるものであれば、必ずしも保留表示と同様の態様の表示である必要は

10

20

30

40

50

なく、他の図形やキャラクタなどを表示してもよい。

【0059】

なお、この実施の形態では、合算保留記憶表示部18cにおいて、第1保留記憶に対応する保留表示であるか第2保留記憶に対応する保留表示であるかや、第1特別図柄の変動表示に対応するアクティブ表示であるか第2特別図柄の変動表示に対応するアクティブ表示であるかを区別することなく表示する場合を示しているが、第1保留記憶に対応する保留表示であるか第2保留記憶に対応する保留表示であるかや、第1特別図柄の変動表示に対応するアクティブ表示であるか第2特別図柄の変動表示に対応するアクティブ表示であるかを区別可能に表示するようにしてもよい。例えば、この実施の形態では、通常態様で保留表示やアクティブ表示を表示する場合、第1保留記憶に対応する保留表示であるか第2保留記憶に対応する保留表示であるかや、第1特別図柄の変動表示に対応するアクティブ表示であるか第2特別図柄の変動表示に対応するアクティブ表示であるかを区別することなく一律に黒色の丸形表示を表示（ただし、後述する保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出を実行する場合には、保留表示やアクティブ表示を青色や赤色の丸形表示に変更）する場合を示しているが、第1保留記憶に対応する保留表示や第1特別図柄の変動表示に対応するアクティブ表示を黒色の丸形表示で表示する一方で第2保留記憶に対応する保留表示や第2特別図柄の変動表示に対応するアクティブ表示を黄色の丸形表示で表示することによって区別可能としてもよい。また、例えば、第1保留記憶に対応する保留表示と第2保留記憶に対応する保留表示、または第1特別図柄の変動表示に対応するアクティブ表示と第2特別図柄の変動表示に対応するアクティブ表示とで保留表示やアクティブ表示の形状を異ならせてもよい。

【0060】

なお、この実施の形態では、演出表示装置9と副表示装置9Sとの2つの液晶表示装置を備えているのであるが、演出表示装置9をメイン表示装置ともいい、副表示装置9Sをサブ表示装置ともいう。また、この実施の形態において、メイン表示装置とは、演出図柄の変動表示などの主要な各種の演出表示を行うために用いられる液晶表示装置をいう。なお、メイン表示装置とサブ表示装置とで実行される表示は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、一部の予告演出や大当たり中の表示などをサブ表示装置で表示するように構成してもよい。そのように、少なくとも、演出図柄の変動表示などの主要な演出をメイン表示装置で行い、保留表示やアクティブ表示をサブ表示装置で表示するように構成したものであればよい。なお、副表示装置9（サブ表示装置）でも変動表示を行うように構成してもよい。

【0061】

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

【0062】

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（大当たり図柄）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（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）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タスイッチ23で検出される。

【0063】

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

10

【0064】

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たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

20

【0065】

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。

30

【0066】

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。

40

【0067】

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

50

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。

【0068】

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。

10

【0069】

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。

20

【0070】

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。

30

【0071】

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。

【0072】

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。

40

【0073】

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3

50

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

10

【0074】

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

20

【0075】

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

30

【0076】

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

【0077】

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

40

【0078】

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

50

性をより向上させることができる。

【0079】

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。

【0080】

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。

10

【0081】

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

【0082】

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の表示制御や副表示装置9Sの表示制御を行う。

20

【0083】

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。

【0084】

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

30

【0085】

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

【0086】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるRAMは電源バックアップされていない。演出制御基板80において、演出制御用CPU101は、内蔵または外付けのROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板77を介して入力される主基板31からの取込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ102および入力ポート103を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御や副表示装置9Sの表示制御を行わせる。

40

【0087】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100と共動して演出表示装置

50

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

【0088】

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

10

【0089】

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 inputs 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。

【0090】

20

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80から中継基板77へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路74が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図3には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、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。なお、出力ポート571は、図2に示されたI/Oポート部57の一部である。また、出力ポート571の外側（中継基板77側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

30

【0091】

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

40

【0092】

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。

【0093】

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。

50

【0094】

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

【0095】

10

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

【0096】

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。

20

【0097】

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。

30

【0098】

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

【0099】

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

40

【0100】

50

チェック結果が正常であれば、CPU 56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS 41～S 43の処理）を行う。具体的には、ROM 54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS 41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55内の領域）に設定する（ステップS 42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS 41およびS 42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

10

【0101】

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

20

【0102】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS 44で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

30

【0103】

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、CPU 56は、まず、バックアップRAM領域に保存している変動時間タイマの値が0であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が0でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが0であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0104】

40

また、CPU 56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0105】

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

50

【0106】

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

【0107】

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。

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置 9 において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当り図柄（例えば「1 3 5」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示結果を大当り図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 である。

【0 1 1 3】

タイマ割込が発生すると、CPU 5 6 は、図 5 に示すステップ S 2 0 ～ S 3 4 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 S 2 0）。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、CPU 5 6 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 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 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 S 2 1）。

【0 1 1 4】

次に、CPU 5 6 は、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップ S 2 2）。第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および普通図柄表示器 1 0 については、ステップ S 3 2、S 3 3 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。

【0 1 1 5】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップ S 2 3）。CPU 5 6 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 S 2 4、S 2 5）。

【0 1 1 6】

さらに、CPU 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 6）。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 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。

【0 1 1 7】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、CPU 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 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。CPU 5 6 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。

【0 1 1 8】

また、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 S 2 8）。

【0 1 1 9】

さらに、CPU 5 6 は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップ S 2 9）。

【0 1 2 0】

また、CPU 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカ

10

20

30

40

50

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

【0121】

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）。

10

【0122】

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）。

【0123】

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

20

【0124】

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。

【0125】

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

30

【0126】

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

40

【0127】

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

【0128】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリー

50

チ演出が実行され、最終的に演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R に、演出図柄が揃って停止表示される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当り図柄（例えば「1 3 5」）が停止表示される場合もある）。

【0 1 2 9】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当りである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置 9 において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄（突然確変大当り図柄と同じ図柄。例えば「1 3 5」）が停止表示されることがある。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当り図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置 9 における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。

10

【0 1 3 0】

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

20

【0 1 3 1】

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 P A 1-1 ~ 非リーチ P A 1-4 の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2-1 ~ ノーマル P A 2-2、ノーマル P B 2-1 ~ ノーマル P B 2-2、スーパー P A 3-1 ~ スーパー P A 3-2、スーパー P B 3-1 ~ スーパー P B 3-2 の変動パターンが用意されている。なお、図 6 に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチ P A 1-4 の変動パターンについては、再変動が 1 回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2-1 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 P B 2-2 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 P A 3-1 ~ スーパー P A 3-2 を用いる場合には、再変動が 3 回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

30

40

【0 1 3 2】

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

50

た、図6に示すように、突然確変大当たりまたは小当たりでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当たりまたは小当たりの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

【0133】

なお、この実施の形態では、図6に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が自動的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が32.75秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチAの場合には変動時間が22.75秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3、4用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【0134】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム1 (MR1) : 大当たりの種類（後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり）を決定する（大当たり種別判定用）

(2) ランダム2 (MR2) : 変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）

(3) ランダム3 (MR3) : 変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）

(4) ランダム4 (MR4) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当たり判定用）

(5) ランダム5 (MR5) : ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）

【0135】

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

【0136】

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

してもよい。

【0137】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当りや確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも擬似連や滑り演出などの演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが擬似連や滑り演出などの演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-2と、リーチも擬似連や滑り演出などの演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-3と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-4と、ノーマルリーチおよび再変動2回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-5と、ノーマルリーチおよび再変動1回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-6と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA2-7とに種別分けされている。

10

20

【0138】

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

30

【0139】

図8(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態や時短状態(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。

【0140】

図8(B)、(C)は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第1特別図柄の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。

40

【0141】

50

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

10

【0142】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図8(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り)にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図8(B),(C)に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図8(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、図8(B),(C)に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

20

【0143】

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

30

【0144】

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。

40

【0145】

大当り種別判定テーブル131a,131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8(D),(E)に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「突然確変大当り」に対して5個の判定値が割り当てられている(40分の5の割合で突然確変大当りと決定される)のに対して、大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」に対して1個の判定値が割り当てられている(40分の1の割合で突然確変大当りと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表

50

示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」の振り分けを行わない（すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある）ようにしてもよい。

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

「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）。

【0149】

「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

10

20

30

40

50

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)。

【0150】

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

10

【0151】

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

【0152】

なお、前述したように、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。なお、大当たり種別が全て確変大当たりであるように構成する場合、小当たりを設けなくてもよい。また、大当たり種別が全て確変大当たりである場合に小当たりを設けるように構成する場合には、確変状態(高確率状態)に移行されるのみで時短状態(高ベース状態)を伴わない突然確変大当たりを設けるようにすること(大入賞口の開放パターンも突然確変大当たりと小当たりの場合とで同じにすること)が好ましい。

20

30

【0153】

大当たり種別判定テーブル131a, 131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「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。CPU56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。

【0154】

図9(A)~(C)は、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A~132Cを示す説明図である。大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A~132Cは、可変表示結果を大当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。

40

【0155】

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

【0156】

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132Aと、大当たり種別が「確変大当たり」である場合に

50

用いられる図9（B）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

【0157】

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

10

【0158】

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

【0159】

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

20

【0160】

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

30

【0161】

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

【0162】

40

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

50

【0163】

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

10

【0164】

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

20

【0165】

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

30

【0166】

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

40

【0167】

50

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

【0168】

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。

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

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。

【0172】

なお、図11（A）に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う（スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある）変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている場合が示されている。また、図11（B）に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている場合が示されている。なお、図11（B）において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊CA4-1は、擬似連や滑り演出などの演出を伴わない変動パターンである特殊PG1-1と特殊PG2-1を含むようにし、特殊CA4-2は、擬似連や滑り演出などの演出を伴う特殊PG1-2、特殊PG1-3および特殊PG2-2を含むように構成してもよい。

【0173】

図12は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138Aを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【0174】

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。

【0175】

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。

【0176】

コマンド8D01（H）は、第1特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第1図柄変動指定コマンド）である。コマンド8D02（H）は、第2特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第2図柄変動指定コマンド）である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄

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

【0177】

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。

【0178】

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

【0179】

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。

【0180】

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

【0181】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A101(H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを終了する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A201(H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを終了する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A30A(H))が送信される。

【0182】

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

10

20

30

40

50

小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り／突然確変大当り終了指定コマンド：エンディング2指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

コマンドC2XX（H）は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数指定コマンド）である。コマンドC2XX（H）における「XX」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC300（H）は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数減算指定コマンド）である。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

20

【0186】

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

30

【0187】

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

40

【0188】

コマンドC4XX（H）およびコマンドC6XX（H）は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XX（H）は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンド（図柄指定コマンド）である。また、コマン

50

ドC6XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す演出制御コマンド(変動カテゴリコマンド)である。

【0189】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理(図22参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時に、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりや小当たりとなることを指定する値や、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのEXTデータに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当たりや小当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

10

【0190】

図15は、図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図15に示すように、この実施の形態では、大当たりや小当たりとなるか否かと、大当たりの種別とに応じて、EXTデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

20

【0191】

例えば、後述する入賞時演出処理において、「はずれ」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄1指定コマンド)を送信する。また、例えば、「通常大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「01(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄2指定コマンド)を送信する。また、例えば、「確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「02(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄3指定コマンド)を送信する。また、例えば、「突然確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「03(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄4指定コマンド)を送信する。また、例えば、「小当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「04(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄5指定コマンド)を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定されるEXTデータと、表示結果指定コマンドに設定されるEXTデータとを共通化してもよい。そのように構成すれば、図柄指定コマンドを設定する際と表示結果指定コマンドを設定する際とで、読み出すデータを共通化することができる。

30

【0192】

図16および図17は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図16および図17に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかに応じて、EXTデータに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

40

【0193】

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

50

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

10

【0194】

20

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

【0195】

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

30

【0196】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値230～251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップS232の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS226の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

40

【0197】

また、例えば、始動入賞時に、「通常大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～74

50

となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「10（H）」を設定した変動カテゴリ21コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が75～149となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「11（H）」を設定した変動カテゴリ22コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が150～251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「12（H）」を設定した変動カテゴリ23コマンドを送信する。

【0198】

また、例えば、始動入賞時に、「確変大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「13（H）」を設定した変動カテゴリ24コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39～79となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「14（H）」を設定した変動カテゴリ25コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「15（H）」を設定した変動カテゴリ26コマンドを送信する。

【0199】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当りとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となる場合（すなわち、特殊CA4-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「16（H）」を設定した変動カテゴリ27コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が101～251場合（すなわち、特殊CA4-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「17（H）」を設定した変動カテゴリ28コマンドを送信する。

【0200】

また、例えば、始動入賞時に、小当りとなると判定した場合、CPU56は、EXTデータに「18（H）」を設定した変動カテゴリ29コマンドを送信する。

【0201】

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CA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図9、図10参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7またはスーパーCA3-3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変化予告演出が実行される。なお、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図16および図17に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ1コマンド、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ23コマンド、変動カテゴリ26コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3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。

【0202】

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変化予告演出の実行を決定すると、保留表示を通常態様（本例では、黒色の丸形表示）とは異なる特殊表示態様（本例では、青色や赤色の丸形表示）に変化させる保留変化予告演出を実行する。なお、この実施の形態では、保留変化予告演出を実行する場合、始動入賞が発生したタイミングで通常態様で保留表示の表示を開始し、その後、保留表示のシフトのタイミングで作用演出（後述する作用演出Aや作用演出B）が実行されて予告対象の保留表示がいずれかの特殊表示態様に変化する演出が実行される（従って、この実施の形態では、保留変化予告演出には、少なくとも、作用演出を実行する部分と予告対象の保留表示が変化する部分との両方が含まれる）。なお、保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化すると、その後、予告対象の変動表示が開始されるタイミングで、予告対象の保留記憶が消化されて、予告対象の特殊表示態様の保留表示が消去されるとともに、アクティブ表示領域9Aにおいて特殊表示態様のアクティブ表示が表示される。そして、予告対象の変動表示を終了すると、その特殊表示態様のアクティブ表示が消去される。従って、この実施の形態では、保留変化予告演出が実行されると、特殊表示態様の表示（保留表示、アクティブ表示）が予告対象の変動表示を終了するまで継続される。

10

【0203】

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、保留変化予告演出に加えて、例えば、先読み予告演出として、複数変動にわたって連続してチャンス目図柄などの特殊表示結果を停止表示させる演出を実行したり、複数変動にわたってカウントダウンするような態様の演出を実行したり、背景画面が変化するような態様で演出モードを変更する演出を実行したりするなど、様々な態様が考えられる。

20

【0204】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図13および図14に示された内容に応じて演出表示装置9や副表示装置9S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。

30

【0205】

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

【0206】

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

40

【0207】

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

50

て1バイトのデータの取り込み処理を開始する。

【0208】

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

【0209】

図18および図19は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄プロセス処理(ステップS26)のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311, S312)。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS313, S314)。そして、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。

【0210】

ステップS300~S310の処理は、以下のような処理である。

【0211】

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。

【0212】

変動パターン設定処理(ステップS301):特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間(可変表示時間:可変表示を開始してから表示結果を導出表示(停止表示)するまでの時間)を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS302に対応した値(この例では2)に更新する。

【0213】

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

【0214】

特別図柄変動中処理（ステップS303）：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に対応した値（この例では4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において第4図柄が停止されるように制御する。

【0215】

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

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

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

10

20

30

40

50

柄プロセスフラグ)をステップS300に対応した値(この例では0)に更新する。

【0219】

小当り開放前処理(ステップS308):特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ(例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ)などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS309に対応した値(この例では9)に更新する。なお、小当り開放前処理は小当り遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当り遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

10

【0220】

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

【0221】

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

20

【0222】

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

【0223】

まず、図20(A)を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS1211A)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

30

【0224】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1212A)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1213A)。また、CPU56は、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする(ステップS1214A)。

40

【0225】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合(すなわち、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞した場合)には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合(すなわち、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞した場合)には「第2」を示すデータをセットする。例えば、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01(H)をセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02(H)をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記

50

憶領域（保留特定領域）には、00（H）がセットされている。

【0226】

図21（A）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図21（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されている。なお、図21（A）には、合算保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図21（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞にもとづき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。

10

【0227】

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

20

【0228】

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

30

【0229】

次いで、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップS1216A）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1217A）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1218A）。また、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1219A）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1220A）。

40

【0230】

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

50

【0231】

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

【0232】

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

10

【0233】

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

【0234】

20

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

30

【0235】

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

40

【0236】

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

【0237】

また、この実施の形態では、ステップS1217B～S1220Bの処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生してステップS1216Bの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2始動入賞

50

指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0238】

図22は、ステップS1216A、S1216Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS1215A、S1215Bで抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS220）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲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変化予告演出を実行する。

10

【0239】

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

20

30

【0240】

大当り判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップS222のN）、CPU56は、ステップS1215A、S1215Bで抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（B）、（C）に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS223）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1216Aの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1216Bの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

40

【0241】

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

50

【0242】

次いで、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップS225）。この実施の形態では、CPU56は、ステップS225において、遊技状態が確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否か（具体的には、確変フラグおよび時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップS225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りや突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS225で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

10

【0243】

そして、CPU56は、ステップS225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S226）。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16および図17に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

20

【0244】

例えば、CPU56は、遊技状態が確変状態または時短状態であると判定した場合には閾値219を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値219以下であるか否かを判定し、閾値219以下である場合（すなわち、1～219である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「08（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値219以下でない場合（すなわち、220～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「09（H）」を設定すると判定する（図16参照）。

【0245】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値79、89、99、169、199、214および229を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるか否かを判定し、閾値79以下である場合（すなわち、1～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「00（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値89以下である場合（すなわち、80～89である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「01（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値99以下である場合（すなわち、90～99である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「02（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値169以下である場合（すなわち、100～169である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「03（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値199以下である場合（すなわち、170～199である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「04（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値214以下である場合（すなわち、200～214である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「05（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値229以下である場合（すなわち、215～229である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「06（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値229以下でない場合（すなわち、230～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「07（H）」を設定すると判定する（図16参照）。

30

40

50

【0246】

なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に79、89、99、169、199、214および229と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値79以下であるか否かを判定した後に、閾値89以下であるか否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の1～79の範囲内となることはなく、80～89の範囲であるか否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に79、89、99、169、199、214および229と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に229、214、199、169、99、89および79と判定していてもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

10

【0247】

なお、ステップS225の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも「非リーチはずれ」となる変動パターン種別と「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別とに関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「非リーチはずれ」や「スーパーリーチはずれ」となるか否かについては判定することができる。

【0248】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が小当たり判定値と一致した場合には（ステップS223のY）、CPU56は、「小当たり」となることを示すEXTデータ「04（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS227）。

20

【0249】

次いで、CPU56は、小当たり用の閾値を設定する（ステップS228）。なお、この実施の形態では、CPU56は、閾値251を設定するものとし、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値251以下である（1～251である）と判定して、変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「18（H）」を設定すると判定するものとする（図17参照）。なお、小当たりである場合には、閾値判定を行うことなく、そのままEXTデータ「18（H）」を設定すると判定するようにしてもよい。

【0250】

ステップS220またはステップS222で大当たり判定用乱数（ランダムR）が大当たり判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1215A、S1215Bで抽出した大当たり種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて大当たりの種別を判定する（ステップS229）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1216Aの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（D）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1216Bの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（E）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

30

40

【0251】

次いで、CPU56は、大当たり種別の判定結果に応じたEXTデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS230）。この場合、「通常大当たり」となると判定した場合には、CPU56は、「通常大当たり」となることを示すEXTデータ「01（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「確変大当たり」となると判定した場合には、CPU56は、「確変大当たり」となることを示すEXTデータ「02（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当たり」となると判定した場合には、CPU56は、「突然確変大当たり」となることを示すEXTデータ「03（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

【0252】

50

そして、CPU 56は、ステップS 2 2 9で判定した大当たり種別に応じて、大当たり用の各閾値を設定する（ステップS 2 3 1）。

【0 2 5 3】

例えば、CPU 56は、「通常大当たり」と判定した場合には、閾値74および149を設定する。この場合、CPU 56は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合（すなわち、1～74である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「10（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下である場合（すなわち、75～149である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下でない場合（すなわち、150～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

10

【0 2 5 4】

また、例えば、CPU 56は、「確変大当たり」と判定した場合には、閾値38および79を設定する。この場合、CPU 56は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値38以下であるか否かを判定し、閾値38以下である場合（すなわち、1～38である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「13（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値79以下である場合（すなわち、39～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「14（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値79以下でない場合（すなわち、80～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「15（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

20

【0 2 5 5】

また、例えば、CPU 56は、「突然確変大当たり」と判定した場合には、閾値100を設定する。この場合、CPU 56は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値100以下であるか否かを判定し、閾値100以下である場合（すなわち、1～100である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「16（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値100以下でない場合（すなわち、101～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「17（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

30

【0 2 5 6】

次いで、CPU 56は、ステップS 2 2 6，S 2 2 8，S 2 3 1で設定した閾値と、ステップS 1 2 1 5 A，S 1 2 1 5 Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する（ステップS 2 3 2）。

【0 2 5 7】

なお、ステップS 2 2 6，S 2 2 8，S 2 3 1において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル（図9、図10参照）を設定するようにし、ステップS 2 3 2において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

40

【0 2 5 8】

そして、CPU 56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う（ステップS 2 3 3）。具体的には、CPU 56は、ステップS 2 3 2でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図16および図17に示すような「00（H）」～「09（H）」、「10（H）」～「18（H）」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0 2 5 9】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当たりや小当たりとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場

50

合を示したが、大当たりや小当たりとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当たりまたは小当たりとなると入賞時判定したことを示す図柄指定コマンドを送信するとともに、大当たりまたは小当たりの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。そして、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、具体的にいずれの変動パターン種別となるかまでは示されていないものの、包括的にいずれかの大当たりの変動パターン種別となることが示された変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて、後述する保留変化予告演出を実行するようにしてもよい。

【0260】

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

【0261】

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

【0262】

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

【0263】

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

【0264】

また、上記のように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、遊技状態が時短状態（高ベース状態）である場合や大当たり遊技状態中である場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対しては入賞時判定（先読み判定）を行わないようにし

、低ベース状態中のみ第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定（先読み判定）を行うようにすることが望ましい。具体的には、図20（A）に示した第1始動口スイッチ通過処理において、ステップS1215Aを終了すると、時短状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）や、大当り遊技中であるか否か（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否か）を確認するようにし、時短状態中または大当り遊技中であれば、ステップS1216A～S1218Bの処理をスキップしてステップS1219Aに移行するようにすればよい。そのようにすれば、時短状態（高ベース状態）中に殆ど第2特別図柄の変動表示しか実行されない状態であるにもかかわらず、第1保留記憶に対する保留変化予告演出が実行されてしまう事態を防止し、第1保留記憶に存在する大当りをストックした状態で第2特別図柄の変動表示でも大当りを狙うことを可能とすることを防止することができ、必要以上に射幸心を煽ることを防止することができる。

10

【0265】

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

20

【0266】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS56）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域および第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域および第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0267】

30

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数= n （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数= n （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、CPU56は、保留特定領域において合算保留記憶数= m （ $m=2\sim 8$ ）に対応する保存領域に格納されている値（「第1」または「第2」を示す値）を、合算保留記憶数= $m-1$ に対応する保存領域に格納する。

【0268】

40

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

【0269】

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

【0270】

50

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

【0271】

なお、具体的には、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS28）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドの順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に合算保留記憶数減算指定コマンドが送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

【0272】

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

【0273】

次いで、CPU 56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU 56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1215Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1215Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0274】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態や時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU 56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を

行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS 6 1）、ステップS 7 1に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0275】

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。

10

【0276】

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 6 1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 6 2）、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 6 3）、ステップS 7 5に移行する。

20

【0277】

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 6 2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 7 5に移行する。

【0278】

ステップS 7 1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 7 2）。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。

30

【0279】

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 7 3）。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 1215Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS 1215Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当たりが選択される割合が高い。

40

【0280】

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

50

合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0281】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

10

【0282】

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

20

【0283】

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

【0284】

図25は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、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S91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132C（図9（A）～（C）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS100に移行する。

30

【0285】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D（図9（D）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS100に移行する。

【0286】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では100回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当りが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。

40

【0287】

50

時短フラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS96のN）、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135A（図10（A）参照）を選択する（ステップS97）。そして、ステップS100に移行する。

【0288】

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

10

【0289】

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。

20

【0290】

この実施の形態では、ステップS95～S99の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図10（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、図10（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、後述するステップS100の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS102の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される（図12参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、確変状態や時短状態

30

【0291】

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

40

【0292】

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）。

【0293】

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

50

判定テーブル138A(図12参照)のうちのいずれかを選択する(ステップS101)。また、乱数バッファ領域(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム3(変動パターン判定用乱数)を読み出し、ステップS101の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS102)。なお、始動入賞のタイミングでランダム3(変動パターン判定用乱数)を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0294】

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)。

【0295】

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)。

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

図26は、表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302)を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定~表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド(図13参照)を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する(ステップS110)。セットされてい

い場合には、ステップS 1 1 6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S 1 1 1, S 1 1 2）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 1」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 5 6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S 1 1 3, S 1 1 4）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、CPU 5 6は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 1 5）。 10

【0 2 9 9】

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

【0 3 0 0】

そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）に対応した値に更新する（ステップS 1 1 9）。 20

【0 3 0 1】

図27は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 5 6は、まず、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS 1 1 2 1）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS 1 1 2 2で合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に合算保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS 1 1 2 1では、その合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。 30

【0 3 0 2】

次いで、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU 5 6は、合算保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 1 1 2 2）。

【0 3 0 3】

次いで、CPU 5 6は、変動時間タイマを1減算し（ステップS 1 1 2 5）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS 1 1 2 6）、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 1 2 7）。そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）に対応した値に更新する（ステップS 1 1 2 8）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。 40

【0 3 0 4】

図28は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 5 6は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 3 1）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、時短状態であることを示す時短フラグ、および時短状態における特別図柄の変動可能回 50

数を示す時短回数カウンタをリセットし（ステップS132）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS133）。具体的には、大当りの種別が「通常大当り」または「確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド（コマンドA001（H））を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

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

【0308】

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

【0309】

図29は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ここで、「通常大当り」または「確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンド（コマンド

10

20

30

40

50

A 3 0 2 (H)) を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置 9 において大当り終了表示が行われている時間 (大当り終了表示時間) に対応する表示時間に相当する値を設定し (ステップ S 1 6 3)、処理を終了する。

【0 3 1 0】

ステップ S 1 6 4 では、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する (ステップ S 1 6 4)。そして、C P U 5 6 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する (ステップ S 1 6 5)。経過していなければ処理を終了する。

【0 3 1 1】

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

【0 3 1 2】

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

【0 3 1 3】

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

【0 3 1 4】

図 3 0 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 (具体的には、C P U 5 6) が実行する特別図柄表示制御処理 (ステップ S 3 2) のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるか否かを確認する (ステップ S 3 2 0 1)。特別図柄プロセスフラグの値が 3 であれば (すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば)、C P U 5 6 は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う (ステップ S 3 2 0 2)。この場合、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 3 1 5】

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。なお、ステップ S 3 2 0 4 の処理が実行され停止図柄表示用の特別

10

20

30

40

50

図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップ S 2 2 の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップ S 3 2 0 1 において特別図柄プロセスフラグの値が 2 または 3 のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを 1 減算するように構成すればよい。

【0316】

10

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップ S 3 2）において、CPU 5 6 は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示させるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

【0317】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 3 1 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 CPU 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 CPU 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、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4 ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップ S 7 0 1）。その後、演出制御用 CPU 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 CPU 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 CPU 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。

20

【0318】

30

演出制御処理において、演出制御用 CPU 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）。

【0319】

次いで、演出制御用 CPU 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 や副表示装置 9 S の表示制御を実行する。

【0320】

次いで、演出制御用 CPU 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。

40

【0321】

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

【0322】

図 3 2 は、主基板 3 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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

50

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 ～1 2 の1 2 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 ～1 1 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。

【0 3 2 3】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図1 3 および図1 4 参照）であるのか解析する。なお、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理は、4 m s ごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

10

【0 3 2 4】

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

【0 3 2 5】

コマンド解析処理において、演出制御用C P U 1 0 1 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップS 6 1 1）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップS 6 1 2）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+ 2 しておく（ステップS 6 1 3）。+ 2 するのは2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

20

【0 3 2 6】

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

30

【0 3 2 7】

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

【0 3 2 8】

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

【0 3 2 9】

40

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S 6 2 1）、演出制御用C P U 1 0 1 は、受信した図柄指定コマンドを、R A M 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S 6 2 2）。

【0 3 3 0】

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S 6 2 3）、演出制御用C P U 1 0 1 は、受信した変動カテゴリコマンドを、R A M 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S 6 2 4）。

【0 3 3 1】

50

受信した演出制御コマンドが第1始動入賞指定コマンドであれば（ステップS625）、演出制御用CPU101は、受信した第1始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS626）。また、演出制御用CPU101は、副表示装置9Sの合算保留記憶表示部18cにおいて、通常態様の保留表示（本例では、黒色の丸形表示）を1つ増加させ、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する（ステップS627）。

【0332】

受信した演出制御コマンドが第2始動入賞指定コマンドであれば（ステップS628）、演出制御用CPU101は、受信した第2始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS629）。また、演出制御用CPU101は、副表示装置9Sの合算保留記憶表示部18cにおいて、通常態様の保留表示（本例では、黒色の丸形表示）を1つ増加させ、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する（ステップS630）。

【0333】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS631）、演出制御用CPU101は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド）が格納されている格納領域に格納する（ステップS632）。また、演出制御用CPU101は、RAMに設けられた合算保留記憶数保存領域に、合算保留記憶数指定コマンドで指定された合算保留記憶数を格納する（ステップS633）。

【0334】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS634）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数保存領域に格納する合算保留記憶数の値を1減算する（ステップS635）。また、演出制御用CPU101は、副表示装置9Sの合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する（ステップS636）。

【0335】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS637）。例えば、受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットし、受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップS611に移行する。

【0336】

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

【0337】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制

御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

【0338】

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

【0339】

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

【0340】

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

【0341】

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

【0342】

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

【0343】

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

【0344】

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

【0345】

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

【0346】

図36は、保留変化予告演出決定処理（ステップS800A）を示すフローチャートである。保留変化予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、1セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドのセット）を新たに受信したか否かを確認する（ステップS6001）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドが新たに格納されているか否

10

20

30

40

50

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。

【0347】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU101は、既に保留変化予告演出を決定済みであることを示す保留変化予告演出決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6002）。保留変化予告演出決定フラグがセットされていれば、そのまま処理を終了する。

【0348】

ステップS6002の処理が実行されることによって、新たな始動入賞の発生にもとづいて保留変化予告演出の実行を決定した後、まだ次の変動表示が開始されておらず予告対象の保留表示の表示態様がまだ変化していない期間に、さらに新たな始動入賞が発生したような場合には、重ねて保留変化予告演出を決定しないように制御している。

10

【0349】

保留変化予告演出決定フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、現在の合算保留記憶数が2以上であるか否かを確認する（ステップS6003）。なお、現在の合算保留記憶数が2以上であるか否かは、具体的には、合算保留記憶数保存領域（ステップS633，S635参照）に格納されている合算保留記憶数を確認することにより判定できる。合算保留記憶数が2以上でなければ、そのまま処理を終了する。

【0350】

この実施の形態では、保留変化予告演出を実行する場合、始動入賞の後、保留表示のシフトのタイミング（次の変動表示の開始のタイミング）で保留表示の表示態様を変化させる。この場合、始動入賞のタイミングで合算保留記憶が最低でも2つ溜まっていなければ、保留表示のシフトのタイミングで保留表示の表示態様を変化させることはできない。そこで、この実施の形態では、ステップS6003の判定処理を実行することによって、合算保留記憶数が2以上である場合に保留変化予告演出を実行可能とし、保留変化予告演出を決定したにもかかわらず、保留表示のシフトのタイミングでは既に予告対象の保留表示が消化されて表示態様を変化させることができない事態を防止している。

20

【0351】

なお、合算保留記憶数が1である場合であっても、何らかの変化予告演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、始動入賞が発生した後、予告対象の保留表示がシフトされて消去された後であっても、アクティブ表示領域9Aに表示されているアクティブ表示の表示態様を変化させる演出を実行するように構成してもよい。また、この実施の形態では、保留表示をシフトして変動表示を開始するときに作用演出を伴う保留変化予告演出を実行する場合を示しているが、例えば、変動表示開始後の所定秒後（例えば、10秒後や15秒後）など、変動表示中に作用演出を伴う保留変化予告演出を実行するように構成してもよい。そして、この場合、合算保留記憶数が1であっても、現在実行中の変動表示の残り時間に保留変化予告演出の実行タイミングが残っていれば、保留変化予告演出を実行するように構成してもよい。

30

【0352】

また、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14への入賞順に第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示を実行するのであるが、例えば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成した遊技機では、高ベース状態では殆ど第2特別図柄の変動表示が実行され、低ベース状態では第1特別図柄の変動表示の実行割合が高くなると思われることから、低ベース状態中では第1保留記憶に対する先読み判定のみを実行し、高ベース状態中では第2保留記憶に対する先読み判定のみを実行するように構成してもよい。この場合、ステップS6003では、低ベース状態である場合には先読み判定の対象となる第1保留記憶数が2以上であるか否かを判定するようにし、高ベース状態である場合には先読み判定の対象となる第2保留記憶数が2以上であるか否かを判定するように構成してもよい。

40

【0353】

50

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

【0354】

図37は、保留変化予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図37に示すように、この実施の形態では、保留変化予告演出決定テーブルには、保留変化予告演出なし、保留変化予告演出1～6に対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図37に示すように、この実施の形態では、保留変化予告演出として、保留変化予告演出1～6の6種類がある。

10

【0355】

保留変化予告演出1は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出Aを実行するだけで、保留表示の表示態様を通常態様（本例では、黒色の丸形表示）のまま変化させない保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出2は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出Bを実行するだけで、保留表示の表示態様を通常態様（本例では、黒色の丸形表示）のまま変化させない保留変化予告演出である。従って、この実施の形態では、保留変化予告演出1または保留変化予告演出2が実行される場合には、作用演出（作用演出Aまたは作用演出B）が実行されるだけで保留表示の表示態様は変化しないことから、いわゆるガセの保留変化予告演出に該当する。

20

【0356】

保留変化予告演出3は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出Aを実行するとともに、保留表示の表示態様を青色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出4は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出Bを実行するとともに、保留表示の表示態様を青色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出5は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出Aを実行するとともに、保留表示の表示態様を赤色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出6は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出Bを実行するとともに、保留表示の表示態様を赤色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。

30

【0357】

また、図37に示すように、この実施の形態では、保留変化予告演出において実行される作用演出として、作用演出Aおよび作用演出Bの2種類がある。作用演出Aは、副表示装置9S（サブ表示装置）のみを用いて行われる作用演出である。また、作用演出Bは、演出表示装置9（メイン表示装置）および副表示装置9S（サブ表示装置）を用いて行われる作用演出である。なお、作用演出を行う際に液晶表示装置のみを用いて行うのではなく、例えば、保留表示やアクティブ表示が変化するタイミングでスピーカから所定の変化音を出力したり、ランプやLEDなどを発光させたりするなど、他の演出装置による演出を伴うようにしてもよい。

【0358】

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

40

【0359】

この実施の形態では、保留変化予告演出は、副表示装置9Sを用いて保留表示の表示態様を変化可能な演出（本例では、作用演出Aを伴う保留変化予告演出1、保留変化予告演

50

出3、および保留変化予告演出5。以下、第1保留変化予告演出ともいう)と、演出表示装置9と副表示装置9Sとを連動させた態様により保留表示の表示態様を変化可能な演出(本例では、作用演出Bを伴う保留変化予告演出2、保留変化予告演出4、および保留変化予告演出6。以下、第2保留変化予告演出ともいう)とに大別されるのであるが、図37に示すように、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、相対的に第2保留変化予告演出が実行される割合が第1保留変化予告演出が実行される割合よりも高くなっている。また、図37に示すように、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合には、相対的に第2保留変化予告演出が実行される割合が第1保留変化予告演出が実行される割合よりも低くなっている。従って、この実施の形態では、第2保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様に変化した場合には、第1保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様に変化した場合と比較して、大当たりに対する期待度(信頼度)が高くなっている。

10

【0360】

また、この実施の形態では、保留表示の表示態様の変化態様には、予告対象の保留表示が青色の丸形表示に変化する場合と赤色の丸形表示に変化する場合とがあるのであるが、図37に示すように、第1保留変化予告演出が実行された場合には、相対的に青色の丸形表示に変化する割合が赤色の丸形表示に変化する割合よりも高くなっている。また、図37に示すように、第2保留変化予告演出が実行された場合には、相対的に赤色の丸形表示に変化する割合が青色の丸形表示に変化する割合よりも高くなっている。従って、この実施の形態では、第1保留変化予告演出または第2保留変化予告演出のいずれが実行されて保留表示の表示態様に変化したかに応じて、予告対象の保留表示が青色の丸形表示と赤色の丸形表示とのいずれの表示態様に変化するかの割合が異なる。

20

【0361】

また、この実施の形態では、保留変化予告演出が実行されても保留表示の表示態様が変わらない場合(すなわち、ガセの保留変化予告演出(保留変化予告演出1、保留変化予告演出2)を実行する場合)がある。また、図37に示すように、ガセの第1保留変化予告演出(本例では、保留変化予告演出1)が実行される割合の方が、ガセの第2保留変化予告演出(本例では、保留変化予告演出2)が実行される割合よりも高くなっている。従って、この実施の形態では、第1保留変化予告演出または第2保留変化予告演出のいずれが実行されるかに応じて、予告対象の保留表示の表示態様が変わる割合が異なる。具体的には、この実施の形態では、ガセの第2保留変化予告演出(本例では、保留変化予告演出2)の方がガセの第1保留変化予告演出(本例では、保留変化予告演出1)よりも実行割合が低いので、相対的に第2保留変化予告演出が実行された場合の方が第1保留変化予告演出が実行された場合よりも、予告対象の保留表示が変化する割合が高い。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、逆に第1保留変化予告演出が実行された場合の方が第2保留変化予告演出が実行された場合よりも、相対的に予告対象の保留表示が変化する割合が高くなるように構成してもよい。

30

【0362】

なお、保留変化予告演出の決定の割り振りの仕方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、保留表示が変化する前の段階で合算保留記憶表示部18cにおけるいずれの保留表示が予告対象であるかを認識できる場合と認識できない場合とがあるように構成されている場合、予告対象の保留表示を認識できる場合と認識できない場合とで、異なる割合で第1保留変化予告演出または第2保留変化予告演出の実行を決定するようにしてもよい。この場合、例えば、保留変化予告演出における最終変化態様(本例では、青色または赤色の丸形表示)とは異なるが、通常態様とは異なる表示態様(例えば、白色の丸形表示)の保留表示であって、さらに表示態様が変わることを示唆する保留表示(いわゆる白保留表示)を表示可能に構成した場合には、白保留表示が表示されているか否かによって、いずれの保留表示が予告対象となりうるかを類推できる。従って、白保留表示が表示されているか否かによって、異なる割合で第1保留変化予告演出または第2保留変化予告演出の実行を決定するようにしてもよい。

40

【0363】

50

また、この実施の形態では、保留変化予告演出において保留表示の表示態様を1回のみ変化させる場合を示しているが、保留表示の表示態様を複数回変化可能に構成してもよい（さらに、アクティブ表示となった後も含めて複数回変化可能に構成してもよい）。この場合、図36に示す保留変化予告演出決定処理において、変化回数や、それぞれいずれのタイミングで変化させるか、それぞれいずれの表示態様（色など）に変化させるかの変化パターンを一括して決定するように構成してもよい。また、例えば、アクティブ表示となった後も含めて複数回変化可能に構成する場合には、保留変化予告演出決定処理において、アクティブ表示となった後の変化も含む変化パターンを一括して決定してもよいし、保留変化予告演出決定処理では保留表示の変化パターンのみを決定するようにし、アクティブ表示となった後の変化パターンについては変動開始時の演出図柄変動開始処理で決定するように構成してもよい。

10

【0364】

また、この実施の形態では、保留変化予告演出において必ず作用演出が実行される場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、作用演出を行わずに保留表示の表示態様に変化する場合があるように構成してもよい。また、そのような作用演出を伴わない保留変化予告演出を実行する場合であって、上記のように保留表示（アクティブ表示も含めてよい）の表示態様を複数回変化可能に構成する場合、その複数回の変化タイミングのうちのいずれのタイミングで作用演出を実行するかや、作用演出の実行回数も決定するように構成してもよい。

【0365】

20

また、この実施の形態では、作用演出Bが実行される場合の方が、作用演出Aが実行される場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高かったり、いわゆるガセの保留変化予告演出となる割合が少ないなど、有利度合いが高くな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、逆に、作用演出Bが実行される場合の方が、作用演出Aが実行される場合と比較して、有利度合いが低くなるように構成してもよい。

【0366】

そして、保留予告演出の実行を決定した場合には（ステップS6005のY）、演出制御用CPU101は、保留変化予告演出決定フラグをセットする（ステップS6006）。また、演出制御用CPU101は、ステップS6004で決定した保留変化予告演出の種類（本例では、保留変化予告演出1～6）を、RAMに設けられた保留変化予告演出記憶領域に記憶する（ステップS6007）。

30

【0367】

図38は、図35に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS44参照）のであるが、図38に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

40

【0368】

図39は、図35に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS8000）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納さ

50

れているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8001）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8001の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8001において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8001において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

【0369】

図40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40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

【0370】

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

【0371】

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。

【0372】

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

【0373】

次いで、演出制御用CPU101は、副表示装置9Sの合算保留記憶表示部18cに表示されている1つ目の保留表示と同様の表示態様で、副表示装置9Sのアクティブ表示領域9Aにおいて所定表示（アクティブ表示）を表示する（ステップS8002）。例えば、合算保留記憶表示部18cに表示されている1つ目の保留表示が通常態様（本例では、黒色の丸形表示）であった場合には、アクティブ表示領域9Aに所定表示として黒色の丸形表示を表示する。また、例えば、合算保留記憶表示部18cに表示されている1つ目の保留表示が青色の丸形表示であった場合には、アクティブ表示領域9Aに所定表示として青色の丸形表示を表示する。また、例えば、合算保留記憶表示部18cに表示されている

50

1つ目の保留表示が赤色の丸形表示であった場合には、アクティブ表示領域9Aに所定表示として赤色の丸形表示を表示する。

【0374】

なお、この実施の形態では、変動開始時に送信されるコマンドは、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、および合算保留記憶数減算指定コマンドの順にタイマ割込ごとの間隔（4msの間隔）で送信される（図23～図27参照）。従って、表示結果指定コマンドまでを受信した段階で実行される演出図柄変動開始処理では未だ合算保留記憶数減算指定コマンドを受信しておらず、ステップS8002の段階では、保留表示はまだシフトされず合算保留記憶表示部18cに今回開始する変動表示に対応する保留表示がまだ残っている筈である。そこで、ステップS8002では、合算保留記憶表示部18cに表示されている1つ目の保留表示（今回開始される変動表示に対応する保留表示）を確認して、同様の表示態様でアクティブ表示を表示するように制御している。

10

【0375】

なお、ステップS8002でアクティブ表示領域9Aに所定表示（アクティブ表示）を表示した後、次のタイマ割込（4ms後）に合算保留記憶数減算指定コマンドを受信し、合算保留記憶表示部18cから1つ目の保留表示が消去されるのであるから、遊技者から見ると、合算保留記憶表示部18cの1つ目の保留表示がアクティブ表示領域9Aに殆ど同時に移行したように見える。

【0376】

20

次いで、演出制御用CPU101は、保留変化予告演出決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8003）。保留変化予告演出決定フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、保留変化予告演出決定フラグをリセットする（ステップS8004）。また、演出制御用CPU101は、RAMに設けられた保留変化予告演出記憶領域（ステップS6007参照）に記憶されている保留変化予告演出の種類を確認し、変動パターンおよび保留変化予告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S8005）。

【0377】

保留変化予告演出決定フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、ステップS8002で表示したアクティブ表示の表示態様が通常態様であるか否かを確認する（ステップS8006）。通常態様でなければ、ステップS8011に移行する。すなわち、アクティブ表示の表示態様が通常態様でない（すなわち、特殊表示態様（青色や赤色の丸形表示））であることということは、今回開始する変動表示を対象として既に保留変化予告演出を実行した場合であるので、後述するステップS8007～S8010の処理を実行しないようにし、後述するアクティブ表示変化予告演出を重ねて実行しないように制御している。

30

【0378】

なお、例えば、保留表示を複数回変化可能（例えば、通常態様の黒色の丸形表示から、1回目に青色の丸形表示に変化させ、2回目に赤色の丸形表示に変化可能）に構成するような場合には、ステップS8006で通常態様でなかった場合であっても、最終表示態様でなかった場合（例えば、青色の丸形表示）には、さらに変化可能な表示態様が残っているのであるから、ステップS8007以降の処理に移行してアクティブ表示変化予告演出を実行可能に構成してもよい。

40

【0379】

アクティブ表示の表示態様が通常態様（すなわち、黒色の丸形表示）であれば、演出制御用CPU101は、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンドにもとづいて、アクティブ表示変化予告演出の有無および種類を決定する（ステップS8007）。なお、ステップS8007では、演出制御用CPU101は、アクティブ表示変化予告演出の有無および種類を決定するためのアクティブ表示変化予告演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、アクティブ表示変化予告演出の有無および種類を決定

50

する。

【0380】

「アクティブ表示変化予告演出」とは、アクティブ表示を通常態様（本例では、黒色の丸形表示）とは異なる特殊表示態様（本例では、青色や赤色の丸形表示）に変化させる演出である。なお、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出を実行する場合、変動開始時には通常態様でアクティブ表示の表示を開始し、その後、その変動表示中に作用演出（作用演出Aや作用演出B）が実行されてアクティブ表示がいずれかの特殊表示態様に変化する演出が実行される（従って、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出には、少なくとも、作用演出を実行する部分とアクティブ表示が変化する部分との両方が含まれる）。

10

【0381】

図41は、アクティブ表示変化予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図41に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出決定テーブルには、アクティブ表示変化予告演出なし、アクティブ表示変化予告演出1～6に対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図41に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出として、アクティブ表示変化予告演出1～6の6種類がある。

【0382】

アクティブ表示変化予告演出1は、作用演出Aを実行するだけで、アクティブ表示の表示態様を通常態様（本例では、黒色の丸形表示）のまま変化させないアクティブ表示変化予告演出である。また、アクティブ表示変化予告演出2は、作用演出Bを実行するだけで、アクティブ表示の表示態様を通常態様（本例では、黒色の丸形表示）のまま変化させないアクティブ表示変化予告演出である。従って、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出1またはアクティブ表示変化予告演出2が実行される場合には、作用演出（作用演出Aまたは作用演出B）が実行されるだけでアクティブ表示の表示態様は変化しないことから、いわゆるガセのアクティブ表示変化予告演出に該当する。

20

【0383】

アクティブ表示変化予告演出3は、作用演出Aを実行するとともに、アクティブ表示の表示態様を青色の丸形表示に変化させるアクティブ表示変化予告演出である。また、アクティブ表示変化予告演出4は、作用演出Bを実行するとともに、アクティブ表示の表示態様を青色の丸形表示に変化させるアクティブ表示変化予告演出である。また、アクティブ表示変化予告演出5は、作用演出Aを実行するとともに、アクティブ表示の表示態様を赤色の丸形表示に変化させるアクティブ表示変化予告演出である。また、アクティブ表示変化予告演出6は、作用演出Bを実行するとともに、アクティブ表示の表示態様を赤色の丸形表示に変化させるアクティブ表示変化予告演出である。

30

【0384】

この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出は、副表示装置9Sを用いてアクティブ表示の表示態様を変化可能な演出（本例では、作用演出Aを伴うアクティブ表示変化予告演出1、アクティブ表示変化予告演出3、およびアクティブ表示変化予告演出5。以下、第1アクティブ表示変化予告演出ともいう）と、演出表示装置9と副表示装置9Sとを連動させた態様によりアクティブ表示の表示態様を変化可能な演出（本例では、作用演出Bを伴うアクティブ表示変化予告演出2、アクティブ表示変化予告演出4、およびアクティブ表示変化予告演出6。以下、第2アクティブ表示変化予告演出ともいう）とに大別されるのであるが、図41に示すように、大当たりとなる場合（すなわち、大当たり用の変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信した場合）には、相対的に第2アクティブ表示変化予告演出が実行される割合が第1アクティブ表示変化予告演出が実行される割合よりも高くなっている。また、図41に示すように、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合（すなわち、非リーチの変動パターンやリーチを伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信した場合）には、相対的に第2アクティブ表示変化予告演出が実行される割合が第1アクティブ表示変化予告演出が実行される割合よりも低くなっている。従って、この実施の形態では、第2アクティブ表示変化予告演出が実行され

40

50

てアクティブ表示の表示態様が変化した場合には、第1アクティブ表示変化予告演出が実行されてアクティブ表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

【0385】

また、この実施の形態では、アクティブ表示の表示態様の变化態様には、アクティブ表示が青色の丸形表示に変化する場合と赤色の丸形表示に変化する場合とがあるのであるが、図41に示すように、第1アクティブ表示変化予告演出が実行された場合には、相対的に青色の丸形表示に変化する割合が赤色の丸形表示に変化する割合よりも高くなっている。また、図41に示すように、第2アクティブ表示変化予告演出が実行された場合には、相対的に赤色の丸形表示に変化する割合が青色の丸形表示に変化する割合よりも高くなっている。従って、この実施の形態では、第1アクティブ表示変化予告演出または第2アクティブ表示変化予告演出のいずれが実行されてアクティブ表示の表示態様が変化したかに応じて、アクティブ表示が青色の丸形表示と赤色の丸形表示とのいずれの表示態様に変化するかの割合が異なる。

10

【0386】

また、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出が実行されてもアクティブ表示の表示態様が変化しない場合（すなわち、ガセのアクティブ表示変化予告演出（アクティブ表示変化予告演出1、アクティブ表示変化予告演出2）を実行する場合）がある。また、図41に示すように、ガセの第1アクティブ表示変化予告演出（本例では、アクティブ表示変化予告演出1）が実行される割合の方が、ガセの第2アクティブ表示変化予告演出（本例では、アクティブ表示変化予告演出2）が実行される割合よりも高くなっている。従って、この実施の形態では、第1アクティブ表示変化予告演出または第2アクティブ表示変化予告演出のいずれが実行されるかに応じて、アクティブ表示の表示態様が変化する割合が異なる。具体的には、この実施の形態では、ガセの第2アクティブ表示変化予告演出（本例では、アクティブ表示変化予告演出2）の方がガセの第1アクティブ表示変化予告演出（本例では、アクティブ表示変化予告演出1）よりも実行割合が低いので、相対的に第2アクティブ表示変化予告演出が実行された場合の方が第1アクティブ表示変化予告演出が実行された場合よりも、アクティブ表示が変化する割合が高い。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、逆に第1アクティブ表示変化予告演出が実行された場合の方が第2アクティブ表示変化予告演出が実行された場合よりも、相対的にアクティブ表示が変化する割合が高くなるように構成してもよい。

20

30

【0387】

また、この実施の形態では、作用演出Bが実行される場合の方が、作用演出Aが実行される場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高かったり、いわゆるガセのアクティブ表示変化予告演出となる割合が少ないなど、有利度合いが高くな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、逆に、作用演出Bが実行される場合の方が、作用演出Aが実行される場合と比較して、有利度合いが低くなるように構成してもよい。

【0388】

なお、この実施の形態では、保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出とで保留表示やアクティブ表示の変化態様が同じ（いずれも青色または赤色の丸形表示に変化）である場合を示したが、変化態様を異ならせてもよい。例えば、保留変化予告演出では、キャラクタの形状を模した（または、キャラクタ画像が付加された）キャラクタ保留表示に変化させるようにする一方で、アクティブ表示変化予告演出では、アクティブ表示の形状はそのままアクティブ表示の表示色を変化させるようにしてもよい。この場合、例えば、通常態様の保留表示としてはキャラクタAのキャラクタ保留表示Aを表示し、保留変化予告演出が実行されてキャラクタBのキャラクタ保留表示Bに変化すれば、キャラクタ保留表示Aよりも信頼度が高くなり、保留変化予告演出が実行されてキャラクタCのキャラクタ保留表示Cに変化すれば、最も信頼度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、通常態様のアクティブ表示としては黒色の丸形表示を表示し、アクティブ表示変化予告演

40

50

出が実行されてアクティブ表示が青色の丸形表示に変化すれば、通常態様のアクティブ表示よりも信頼度が高くなり、アクティブ表示変化予告演出が実行されてアクティブ表示が赤色の丸形表示に変化すれば、最も信頼度が高くなるようにしてもよい。

【0389】

また、この実施の形態では、保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出とで実行される作用演出の種類がともに作用演出Aおよび作用演出Bで同じであ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、アクティブ表示変化予告演出において実行可能な作用演出の種類としてさらに作用演出Cを設けるようにし（すなわち、アクティブ表示変化予告演出のみ作用演出Cを実行可能とし）、作用演出Cが実行された時点でアクティブ表示に対して作用することが認識できるように構成してもよい。

10

【0390】

または、逆に、例えば、保留変化予告演出において実行可能な作用演出の種類としてさらに作用演出Cを設けるようにし（すなわち、保留変化予告演出のみ作用演出Cを実行可能とし）、作用演出Cが実行された時点で保留表示に対して作用することが認識できるように構成してもよい。

【0391】

さらに、例えば、保留変化予告演出において実行可能な作用演出の種類として作用演出Cを設け、アクティブ表示変化予告演出において実行可能な作用演出の種類として作用演出Dを設けるようにし、作用演出Cが実行されれば保留表示に対して作用することが認識でき、作用演出Dが実行されればアクティブ表示に対して作用することが認識できるとい

20

【0392】

また、図37に示す保留変化予告演出決定テーブルと図41に示すアクティブ表示変化予告演出決定テーブルとにおける判定値の割り振りの仕方は様々な態様が考えられる。例えば、保留変化予告演出決定テーブルとアクティブ表示変化予告演出決定テーブルとにおいて、作用演出Aと作用演出Bとのいずれが実行されるかに応じて、保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出とのいずれが実行されるか（保留表示とアクティブ表示とのいずれに対して作用するか）の割合が異なるように、判定値を割り振るように構成してもよい。また、例えば、作用演出Aと作用演出Bとのいずれが実行されるかに応じて、保留表示やアクティブ表示が変化するか否か（すなわち、いわゆるガセの演出であるか否か）の割合を異ならせたり、いずれの変化態様（すなわち、青色と赤色のいずれの丸形表示となるか）の割合を異ならせるように、判定値を割り振るように構成してもよい。

30

【0393】

そして、アクティブ表示予告演出の実行を決定した場合には（ステップS8008のY）、演出制御用CPU101は、ステップS8007で決定したアクティブ表示変化予告演出の種類（本例では、アクティブ表示変化予告演出1～6）を、RAMに設けられたアクティブ表示変化予告演出記憶領域に記憶する（ステップS8009）。また、演出制御用CPU101は、変動パターンおよびアクティブ表示変化予告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S8010）。

【0394】

一方、ステップS8006でアクティブ表示の表示態様が通常態様でなかった場合、またはステップS8008でアクティブ表示変化演出の実行を決定しなかった場合には、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じた通常のプロセステーブル（保留変化予告演出およびアクティブ表示変化予告演出を伴わないプロセステーブル）を選択する（ステップS8011）。

40

【0395】

なお、この実施の形態では、保留変化予告演出の実行が決定され保留変化予告演出決定フラグがセットされている場合には、ステップS8004、S8005の処理が実行されてステップS8006～S8010の処理は実行されず、保留変化予告演出決定フラグがセットされていない場合にのみ、ステップS8006～S8010の処理が実行される。

50

従って、この実施の形態では、1つの変動表示において保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出とが重複して実行されることはない。そのように構成することによって、この実施の形態では、1つの変動表示において作用演出が重複して実行されて、演出が煩わしくなるのを防止している。

【0396】

なお、1つの変動表示において保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出とを両方実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出とを両方決定した場合には、1つの作用演出を実行して予告対象の保留表示とアクティブ表示との両方の表示態様を変化させるようにしてもよい。また、1つの変動表示中において実行タイミングをずらして保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出とを実行するように構成してもよい。

10

【0397】

また、この実施の形態では、ステップS8003の処理が実行されることによって、保留変化予告演出の実行が決定されていれば、一律に保留変化予告演出をアクティブ表示変化予告演出よりも優先して実行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、逆に、アクティブ表示変化予告演出を保留変化予告演出よりも優先して実行するように構成してもよい。さらに、予告対象の保留表示とアクティブ表示のうちのいずれが期待度が高いか（例えば、より期待度の高い表示色に変化するか）を特定し、期待度が高い方を優先させて保留変化予告演出またはアクティブ表示変化予告演出を実行するように構成してもよい。

20

【0398】

そして、演出制御用CPU101は、ステップS8005、S8010、S8011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S8012）。

【0399】

図42は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9や副表示装置9S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や副表示装置9Sの表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

30

【0400】

図42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。

40

【0401】

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。

【0402】

また、演出図柄の変動表示中に先読み予告演出（本例では、保留変化予告演出）以外の

50

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S8005、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。

【0403】

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や副表示装置9S、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。

10

【0404】

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。

【0405】

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）。

20

【0406】

次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンド）のうち、1つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドを1つ削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップS8015）。

【0407】

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）。

30

【0408】

図43は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8103）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS8104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS8105）。

40

【0409】

次いで、演出制御用CPU101は、作用演出Aを実行する場合（すなわち、保留変化予告演出1、保留変化予告演出3、保留変化予告演出5、アクティブ表示変化予告演出1、アクティブ表示変化予告演出3、またはアクティブ表示変化予告演出5を実行する場合）であって、作用演出Aの開始タイミング（例えば、変動開始1秒後）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Aの開始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Aの開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、副表示装置9S（サブ表示装置）のみを用いた作用演出Aの演出表示を開始

50

する（ステップS8107）。

【0410】

次いで、演出制御用CPU101は、作用演出Aを実行する場合であって、作用演出Aの終了タイミング（例えば、変動開始6秒後）となっているか否かを確認する（ステップS8108）。なお、作用演出A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Aの終了タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、副表示装置9S（サブ表示装置）のみを用いた作用演出Aの演出表示を終了する（ステップS8109）。また、演出制御用CPU101は、保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させる場合であるか否かを確認する（ステップS8110）。保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させる場合であれば、演出制御用CPU101は、予告対象の保留表示またはアクティブ表示の表示態様を、決定した表示態様に変更する（ステップS8111）。

10

【0411】

例えば、演出制御用CPU101は、RAMに設けられた保留変化予告演出記憶領域（ステップS6007参照）に記憶されている保留変化予告演出の種類を確認し、保留変化予告演出3が記憶されていれば、予告対象の保留表示を青色の丸形表示に変更し、保留変化予告演出5が記憶されていれば、予告対象の保留表示を赤色の丸形表示に変更する。また、例えば、演出制御用CPU101は、RAMに設けられたアクティブ表示変化予告演出記憶領域（ステップS8009参照）に記憶されているアクティブ表示変化予告演出の種類を確認し、アクティブ表示変化予告演出3が記憶されていれば、アクティブ表示を青色の丸形表示に変更し、アクティブ表示変化予告演出5が記憶されていれば、アクティブ表示を赤色の丸形表示に変更する。

20

【0412】

次いで、演出制御用CPU101は、作用演出Bを実行する場合（すなわち、保留変化予告演出2、保留変化予告演出4、保留変化予告演出6、アクティブ表示変化予告演出2、アクティブ表示変化予告演出4、またはアクティブ表示変化予告演出6を実行する場合）であって、作用演出Bの開始タイミング（例えば、変動開始1秒後）となっているか否かを確認する（ステップS8112）。なお、作用演出Bの開始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Bの開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、演出表示装置9（メイン表示装置）および副表示装置9S（サブ表示装置）を用いた作用演出Bの演出表示を開始する（ステップS8113）。

30

【0413】

次いで、演出制御用CPU101は、作用演出Bを実行する場合であって、作用演出Bの終了タイミング（例えば、変動開始6秒後）となっているか否かを確認する（ステップS8114）。なお、作用演出B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Bの終了タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、演出表示装置9（メイン表示装置）および副表示装置9S（サブ表示装置）を用いた作用演出Bの演出表示を終了する（ステップS8115）。また、演出制御用CPU101は、保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させる場合であるか否かを確認する（ステップS8116）。保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させる場合であれば、演出制御用CPU101は、予告対象の保留表示またはアクティブ表示の表示態様を、決定した表示態様に変更する（ステップS8117）。

40

【0414】

例えば、演出制御用CPU101は、RAMに設けられた保留変化予告演出記憶領域（ステップS6007参照）に記憶されている保留変化予告演出の種類を確認し、保留変化予告演出4が記憶されていれば、予告対象の保留表示を青色の丸形表示に変更し、保留変化予告演出6が記憶されていれば、予告対象の保留表示を赤色の丸形表示に変更する。ま

50

た、例えば、演出制御用CPU101は、RAMに設けられたアクティブ表示変化予告演出記憶領域（ステップS8009参照）に記憶されているアクティブ表示変化予告演出の種類を確認し、アクティブ表示変化予告演出4が記憶されていれば、アクティブ表示を青色の丸形表示に変更し、アクティブ表示変化予告演出6が記憶されていれば、アクティブ表示を赤色の丸形表示に変更する。

【0415】

そして、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS8118）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に応じた値に更新する（ステップS8119）。

【0416】

図44は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、まず、アクティブ表示領域9Aに表示されているアクティブ表示を消去する制御を行う（ステップS8300）。なお、この実施の形態では、変動表示を終了するごとにアクティブ表示を毎回消去する場合を示しているが、変動表示を終了するときに合算保留記憶表示部18cに1つでも保留表示が表示されていれば、アクティブ表示領域9Aにおいてアクティブ表示を継続して表示するように構成してもよい。

【0417】

次いで、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8301）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS8308に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップS8307で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS8305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S8308に移行する。

【0418】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS8305）。

【0419】

次いで、ステップS8305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S8306のN）、演出制御用CPU101は、ステップS8314に移行する。

【0420】

ステップS8305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S8306のY）、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットする（ステップS8307）。

【0421】

次いで、演出制御用CPU101は、いずれかの当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS8308）。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（大当り開始指定コマンド受信フラグ）や、小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ（小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認することにより判定できる。いずれかの当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS8309）、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S8310）。なお、演出制御用CPU101は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信

10

20

30

40

50

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。

【0422】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS8311）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8312）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8313）。

【0423】

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S8306のN）、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS8314）。

【0424】

次に、保留変化予告演出の演出態様の具体例について説明する。図45および図46は、保留変化予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図45は、第1保留変化予告演出（保留変化予告演出1、保留変化予告演出3、保留変化予告演出5）の演出態様の具体例を示している。また、図46は、第2保留変化予告演出（保留変化予告演出2、保留変化予告演出4、保留変化予告演出6）の演出態様の具体例を示している。なお、図45および図46において、（1）（2）（3）の順に演出画面の態様が遷移する。

【0425】

まず、図45を用いて、第1保留変化予告演出の演出態様について説明する。図45（1）に示す例では、演出表示装置9（メイン表示装置）において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているものとし、副表示装置9S（サブ表示装置）では、アクティブ表示領域9Aに現在実行中に変動表示に対応して所定表示（アクティブ表示）が表示されているとともに、合算保留記憶表示部18cに2つの保留表示が表示されている（すなわち、保留記憶が2つ溜まっている）ものとする。次いで、図45（2）に示すように、新たな始動入賞が発生し、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示が1つ増加して3つになったものとする。また、新たな始動入賞が発生したことにもとづいて、第1保留変化予告演出を実行することに決定したものとする（ステップS6004参照）。なお、図45に示す例では、保留変化予告演出3または保留変化予告演出5を実行することに決定したものとする。そして、図45（3）に示すように変動表示を終了し、保留記憶を1つ消化して、図45（4）に示すように次の変動表示を開始したものとする。また、図45（4）に示すように、保留記憶を1つ消化したことにより、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示が1つ減少して2つになったものとする。

【0426】

次いで、作用演出Aの開始タイミング（例えば、変動開始1秒後）となると、図45（4）に示すように、副表示装置9S（サブ表示装置）において作用演出Aが開始される（ステップS8107参照）。本例では、図45（4）に示すように、作用演出Aとして、副表示装置9S（サブ表示装置）においてアクティブ表示領域9Aおよび合算保留記憶表示部18cの方向に向かって矢200が飛んでいくような態様の演出が実行される。そして、図45（5）に示すように、合算保留記憶表示部18cにおいて、予告対象の保留表示に矢200が命中したような態様の演出が実行される。

【0427】

そして、作用演出Aの終了タイミング（例えば、変動開始6秒後）となると、図45（6）に示すように、副表示装置9S（サブ表示装置）において作用演出Aが終了され（ステップS8109参照）、予告対象の保留表示の表示態様が変更される（ステップS8111参照）。例えば、保留変化予告演出3を実行した場合であれば、図45（6）におい

10

20

30

40

50

て予告対象の保留表示が青色の丸形表示に変更され、保留変化予告演出5を実行した場合であれば、図45(6)において予告対象の保留表示が赤色の丸形表示に変更される。

【0428】

なお、図45に示す例では、第1保留変化予告演出として保留変化予告演出3または保留変化予告演出5を実行する場合が示されているが、保留変化予告演出1が実行される場合には、図45(4)(5)と同様の態様で作用演出Aが実行されるのみで、図45(6)では、保留表示は通常態様(本例では、黒色の丸形表示)のまま変化しない(いわゆるガセの第1保留変化予告演出となる)ことになる。この場合、例えば、図45と同様の態様で矢が飛んでいくような演出を行うものの保留表示を反れて矢が命中しないような演出を実行してもよい。

10

【0429】

次に、図46を用いて、第2保留変化予告演出の演出態様について説明する。図46(1)に示す例では、演出表示装置9(メイン表示装置)において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているものとし、副表示装置9S(サブ表示装置)では、アクティブ表示領域9Aに現在実行中に変動表示に対応して所定表示(アクティブ表示)が表示されているとともに、合算保留記憶表示部18cに2つの保留表示が表示されている(すなわち、保留記憶が2つ溜まっている)ものとする。次いで、図46(2)に示すように、新たな始動入賞が発生し、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示が1つ増加して3つになったものとする。また、新たな始動入賞が発生したことにもとづいて、第2保留変化予告演出を実行することに決定したものとする(ステップS6004参照)。なお、図46に示す例では、保留変化予告演出4または保留変化予告演出6を実行することに決定したものとする。そして、図46(3)に示すように変動表示を終了し、保留記憶を1つ消化して、図46(4)に示すように次の変動表示を開始したものとする。また、図46(4)に示すように、保留記憶を1つ消化したことにより、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示が1つ減少して2つになったものとする。

20

【0430】

次いで、作用演出Bの開始タイミング(例えば、変動開始1秒後)となると、図46(4)に示すように、演出表示装置9(メイン表示装置)および副表示装置9S(サブ表示装置)を用いた作用演出Bが開始される(ステップS8113参照)。本例では、図46(4)に示すように、作用演出Bとして、恰も、副表示装置9S(サブ表示装置)のアクティブ表示領域9Aおよび合算保留記憶表示部18cの方向に向かって、演出表示装置9(メイン表示装置)において矢201が飛んでいくような態様の演出が実行される。そして、図46(5)に示すように、恰も矢201が演出表示装置9(メイン表示装置)から副表示装置9S(サブ表示装置)まで跨って飛んで行って、副表示装置9S(サブ表示装置)の合算保留記憶表示部18cにおいて、予告対象の保留表示に矢201が命中したような態様の演出が実行される。

30

【0431】

そして、作用演出Bの終了タイミング(例えば、変動開始6秒後)となると、図46(6)に示すように、演出表示装置9(メイン表示装置)および副表示装置9S(サブ表示装置)を用いた作用演出Bが終了され(ステップS8115参照)、予告対象の保留表示の表示態様が変更される(ステップS8117参照)。例えば、保留変化予告演出4を実行した場合であれば、図46(6)において予告対象の保留表示が青色の丸形表示に変更され、保留変化予告演出6を実行した場合であれば、図46(6)において予告対象の保留表示が赤色の丸形表示に変更される。

40

【0432】

なお、図46に示す例では、第2保留変化予告演出として保留変化予告演出4または保留変化予告演出6を実行する場合が示されているが、保留変化予告演出2が実行される場合には、図46(4)(5)と同様の態様で作用演出Bが実行されるのみで、図46(6)では、保留表示は通常態様(本例では、黒色の丸形表示)のまま変化しない(いわゆるガセの第2保留変化予告演出となる)ことになる。この場合、例えば、図46と同様の態

50

様で矢が飛んでいくような演出を行うものの保留表示を反れて矢が命中しないような演出を実行してもよい。

【0433】

次に、アクティブ表示変化予告演出の演出態様の具体例について説明する。図47および図48は、アクティブ表示変化予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図47は、第1アクティブ表示変化予告演出（アクティブ表示変化予告演出1、アクティブ表示変化予告演出3、アクティブ表示変化予告演出5）の演出態様の具体例を示している。また、図48は、第2アクティブ表示変化予告演出（アクティブ表示変化予告演出2、アクティブ表示変化予告演出4、アクティブ表示変化予告演出6）の演出態様の具体例を示している。なお、図47および図48において、(1)(2)(3)の順に演出画面の態様が遷移する。

10

【0434】

まず、図47を用いて、第1アクティブ表示変化予告演出の演出態様について説明する。図47(1)に示す例では、演出表示装置9（メイン表示装置）において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているものとし、副表示装置9S（サブ表示装置）では、アクティブ表示領域9Aに現在実行中に変動表示に対応して所定表示（アクティブ表示）が表示されているとともに、合算保留記憶表示部18cに3つの保留表示が表示されている（すなわち、保留記憶が3つ溜まっている）ものとする。また、特に保留変化予告演出は決定されていないものとする。そして、図47(2)に示すように変動表示を終了し、保留記憶を1つ消化して、図47(3)に示すように次の変動表示を開始したものとする。また、図47(3)に示すように、保留記憶を1つ消化したことにより、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示が1つ減少して2つになったものとする。

20

【0435】

また、特に保留変化予告演出が決定されていないことにもとづいて、変動開始時に第1アクティブ表示変化予告演出を実行することに決定したものとする（ステップS8007参照）。なお、図47に示す例では、アクティブ表示変化予告演出3またはアクティブ表示変化予告演出5を実行することに決定したものとする。

【0436】

次いで、作用演出Aの開始タイミング（例えば、変動開始1秒後）となると、図47(3)に示すように、副表示装置9S（サブ表示装置）において作用演出Aが開始される（ステップS8107参照）。本例では、図47(3)に示すように、作用演出Aとして、副表示装置9S（サブ表示装置）においてアクティブ表示領域9Aおよび合算保留記憶表示部18cの方向に向かって矢202が飛んでいくような態様の演出が実行される。そして、図47(4)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおいて、アクティブ表示領域9Aのアクティブ表示に矢202が命中したような態様の演出が実行される。

30

【0437】

そして、作用演出Aの終了タイミング（例えば、変動開始6秒後）となると、図47(5)に示すように、副表示装置9S（サブ表示装置）において作用演出Aが終了され（ステップS8109参照）、アクティブ表示の表示態様が変更される（ステップS8111参照）。例えば、アクティブ表示変化予告演出3を実行した場合であれば、図47(5)においてアクティブ表示が青色の丸形表示に変更され、アクティブ表示変化予告演出5を実行した場合であれば、図47(5)においてアクティブ表示が赤色の丸形表示に変更される。

40

【0438】

なお、図47に示す例では、第1アクティブ表示変化予告演出としてアクティブ表示変化予告演出3またはアクティブ表示変化予告演出5を実行する場合が示されているが、アクティブ表示変化予告演出1が実行される場合には、図47(3)(4)と同様の態様で作用演出Aが実行されるのみで、図47(5)では、アクティブ表示は通常態様（本例では、黒色の丸形表示）のまま変化しない（いわゆるガセの第1アクティブ表示変化予告演出となる）ことになる。この場合、例えば、図47と同様の態様で矢が飛んでいくような

50

演出を行うもののアクティブ表示を反れて矢が命中しないような演出を実行してもよい。

【0439】

また、図45および図47に示すように、この実施の形態では、第1保留変化予告演出を実行する場合と第1アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで、同様の演出態様で作用演出Aが実行される。従って、この実施の形態では、変動表示中に作用演出Aが開始されても、予告対象の保留表示またはアクティブ表示に矢が命中して表示態様に変化するまでは、第1保留変化予告演出と第1アクティブ表示変化予告演出とのいずれが実行されているかは直ちには認識できない。

【0440】

なお、この実施の形態では、図45および図47に示すように、作用演出Aの演出態様が1種類である場合を示しているが、複数種類の演出態様の作用演出Aを実行可能に構成してもよい。例えば、保留表示やアクティブ表示に向かって飛んでいく矢の表示色が異なる複数種類の作用演出A（青色の矢が飛んでいく態様の作用演出Aと、赤色の矢が飛んでいく態様の作用演出A）とを設けるようにし、いずれの種類の作用演出Aが実行されたかによって期待度（大当たり期待度でもよく、確変大当たり期待度や、リーチ期待度、擬似連期待度などでもよい）が異なるように構成してもよい。この場合、例えば、赤色の矢が飛んでいく態様の作用演出Aが実行された場合の方が、青色の矢が飛んでいく態様の作用演出Aが実行された場合よりも期待度が高くなるように構成してもよい。

【0441】

次に、図48を用いて、第2アクティブ表示変化予告演出の演出態様について説明する。図48（1）に示す例では、演出表示装置9（メイン表示装置）において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているものとし、副表示装置9S（サブ表示装置）では、アクティブ表示領域9Aに現在実行中に変動表示に対応して所定表示（アクティブ表示）が表示されているとともに、合算保留記憶表示部18cに3つの保留表示が表示されている（すなわち、保留記憶が3つ溜まっている）ものとする。また、特に保留変化予告演出は決定されていないものとする。そして、図48（2）に示すように変動表示を終了し、保留記憶を1つ消化して、図48（3）に示すように次の変動表示を開始したものとする。また、図48（3）に示すように、保留記憶を1つ消化したことにより、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示が1つ減少して2つになったものとする。

【0442】

また、特に保留変化予告演出が決定されていないことにもとづいて、変動開始時に第2アクティブ表示変化予告演出を実行することに決定したものとする（ステップS8007参照）。なお、図48に示す例では、アクティブ表示変化予告演出4またはアクティブ表示変化予告演出6を実行することに決定したものとする。

【0443】

次いで、作用演出Bの開始タイミング（例えば、変動開始1秒後）となると、図48（3）に示すように、演出表示装置9（メイン表示装置）および副表示装置9S（サブ表示装置）を用いた作用演出Bが開始される（ステップS8113参照）。本例では、図48（3）に示すように、作用演出Bとして、恰も、副表示装置9S（サブ表示装置）のアクティブ表示領域9Aおよび合算保留記憶表示部18cの方向に向かって、演出表示装置9（メイン表示装置）において矢203が飛んでいくような態様の演出が実行される。そして、図48（4）に示すように、恰も矢203が演出表示装置9（メイン表示装置）から副表示装置9S（サブ表示装置）まで跨って飛んで行って、副表示装置9S（サブ表示装置）のアクティブ表示領域9Aにおいて、アクティブ表示に矢203が命中したような態様の演出が実行される。

【0444】

そして、作用演出Bの終了タイミング（例えば、変動開始6秒後）となると、図48（5）に示すように、演出表示装置9（メイン表示装置）および副表示装置9S（サブ表示装置）を用いた作用演出Bが終了され（ステップS8115参照）、予告対象の保留表示の表示態様が変更される（ステップS8117参照）。例えば、アクティブ表示変化予告

演出4を実行した場合であれば、図48(5)においてアクティブ表示が青色の丸形表示に変更され、アクティブ表示変化予告演出6を実行した場合であれば、図48(5)においてアクティブ表示が赤色の丸形表示に変更される。

【0445】

なお、図48に示す例では、第2アクティブ表示変化予告演出としてアクティブ表示変化予告演出4またはアクティブ表示変化予告演出6を実行する場合が示されているが、アクティブ表示変化予告演出2が実行される場合には、図48(3)(4)と同様の態様で作用演出Bが実行されるのみで、図48(5)では、アクティブ表示は通常態様(本例では、黒色の丸形表示)のまま変化しない(いわゆるガセの第2アクティブ表示変化予告演出となる)ことになる。この場合、例えば、図48と同様の態様で矢が飛んでいくような演出を行うもののアクティブ表示を反れて矢が命中しないような演出を実行してもよい。

10

【0446】

また、図46および図48に示すように、この実施の形態では、第2保留変化予告演出を実行する場合と第2アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで、同様の演出態様で作用演出Bが実行される。従って、この実施の形態では、変動表示中に作用演出Bが開始されても、予告対象の保留表示またはアクティブ表示に矢が命中して表示態様が変わるまでは、第2保留変化予告演出と第2アクティブ表示変化予告演出とのいずれが実行されているかは直ちには認識できない。

【0447】

なお、この実施の形態では、図46および図48に示すように、作用演出Bの演出態様が1種類である場合を示しているが、複数種類の演出態様の作用演出Bを実行可能に構成してもよい。例えば、保留表示やアクティブ表示に向かって飛んでいく矢の表示色が異なる複数種類の作用演出B(青色の矢が飛んでいく態様の作用演出Bと、赤色の矢が飛んでいく態様の作用演出B)とを設けるようにし、いずれの種類の作用演出Bが実行されたかによって期待度(大当たり期待度でもよく、確変大当たり期待度や、リーチ期待度、擬似連期待度などでもよい)が異なるように構成してもよい。この場合、例えば、赤色の矢が飛んでいく態様の作用演出Bが実行された場合の方が、青色の矢が飛んでいく態様の作用演出Bが実行された場合よりも期待度が高くなるように構成してもよい。

20

【0448】

また、この実施の形態では、変動開始1秒後から6秒後の5秒間にわたって作用演出(作用演出A、作用演出B)を実行する場合を示したが、作用演出の実行タイミングは、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、変動開始と同時に作用演出を開始してもよいし、高速変動中やリーチ発生後のタイミングで作用演出を実行して、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させるように構成してもよい。また、作用演出Aと作用演出Bとの実行タイミングは、必ずしも同じである必要はなく、異なるタイミングで実行するようにしたり、異なる期間にわたって実行したりするようにしてもよい。

30

【0449】

また、図45～図48において、作用演出の実行を開始するときに、いずれの保留表示またはアクティブ表示に対して作用するのかに関係なく、表示開始時の矢の表示位置は共通の位置であるようにし、いずれの保留表示またはアクティブ表示が予告対象であるかを直ちには認識できないようにすることが望ましい。また、矢の表示位置に加えて、または矢の表示位置に代えて、矢の表示角度も共通とすることによって、いずれの保留表示またはアクティブ表示が予告対象であるかを直ちには認識できないようにすることが望ましい。

40

【0450】

また、例えば、特定の保留表示(例えば、2つ目の保留表示)に飛んでいきそうな位置や角度で矢を表示して作用演出を開始した後、矢の角度などが途中で変化して、他の保留表示(例えば、1つ目の保留表示)に矢が命中するような変則パターンで作用演出実行可能に構成してもよい。

【0451】

また、例えば、副表示装置9S(サブ表示装置)を可動可能に構成し、副表示装置9S

50

(サブ表示装置)を可動させることによって、矢がはずれたり(ガセの保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出)、異なる保留表示やアクティブ表示に矢が命中するように見せる作用演出を実行するように構成してもよい。

【0452】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、第1演出装置(本例では、副表示装置9S(サブ表示装置))および第2演出装置(本例では、演出表示装置9(メイン表示装置))を備え、保留記憶に対応して第1演出装置を用いて保留表示を表示可能であり(本例では、副表示装置9Sに合算保留記憶表示部18cがある)、保留表示の表示態様を変化可能な変化演出(本例では、保留変化予告演出)を実行可能である。この場合、第1演出装置を用いて保留表示の表示態様を変化可能な第1変化演出(本例では、第1保留変化予告演出(作用演出Aを伴う保留変化予告演出1、保留変化予告演出3、保留変化予告演出5))と、第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により保留表示の表示態様を変化可能な第2変化演出(本例では、第2保留変化予告演出(作用演出Bを伴う保留変化予告演出2、保留変化予告演出4、保留変化予告演出6))とを実行可能である。そして、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて保留表示の表示態様が変化したかに応じて期待度が異なる(本例では、図37に示すように、第2保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第1保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度(信頼度)が高い)。そのため、複数種類の変化演出を実行可能とすることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。また、いずれの変化演出が実行されるかによって期待度が異なるので、いずれの変化演出が実行されるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

【0453】

また、この実施の形態によれば、可変表示の実行中に第1演出装置を用いて該可変表示に対応する対応表示(本例では、アクティブ表示)を表示可能であり(本例では、副表示装置9Sにアクティブ表示領域9Aがある)、対応表示の表示態様を変化可能な変化演出(本例では、アクティブ表示変化演出)を実行可能である。この場合、第1演出装置を用いて対応表示の表示態様を変化可能な第1変化演出(本例では、第1アクティブ表示変化予告演出(作用演出Aを伴うアクティブ表示変化予告演出1、アクティブ表示変化予告演出3、アクティブ表示変化予告演出5))と、第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により対応表示の表示態様を変化可能な第2変化演出(本例では、第2アクティブ表示変化予告演出(作用演出Bを伴うアクティブ表示変化予告演出2、アクティブ表示変化予告演出4、アクティブ表示変化予告演出6))とを実行可能である。そして、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて対応表示の表示態様が変化したかに応じて期待度が異なる(本例では、図41に示すように、第2アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第1アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度(信頼度)が高い)。そのため、複数種類の変化演出を実行可能とすることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。また、いずれの変化演出が実行されるかによって期待度が異なるので、いずれの変化演出が実行されるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

【0454】

なお、この実施の形態では、変化演出として保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出との両方を実行可能(ただし、1つの変動表示では保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出とが重複して実行されないように制御)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、変化演出として保留変化予告演出またはアクティブ表示変化予告演出のいずれか一方のみを実行可能(他方の演出は、一切実行しない)に遊技機を構成してもよい。

【0455】

また、例えば、遊技状態や演出状態、遊技機における各種の設定状態が特定の状態であ

る場合には、保留変化予告演出またはアクティブ表示変化予告演出のいずれか一方のみを実行するように構成し、特定の状態とは異なる状態では、他方の演出を実行するように構成してもよい。また、さらなる異なる状態では、保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出との両方を実行可能に構成してもよく、様々な構成態様が考えられる。

【0456】

また、この実施の形態では、第1演出装置が副表示装置9S（サブ表示装置）であり、第2演出装置が演出表示装置9（メイン表示装置）である場合を示したが、第1演出装置および第2演出装置は、そのような液晶表示装置である場合にかぎられない。例えば、第1演出装置や第2演出装置を可動可能な可動部材（演出用役物）で構成してもよい。また、例えば、液晶表示装置を可動可能に構成し、その可動可能に構成した液晶表示装置によって第1演出装置や第2演出装置を構成してもよい。さらに、演出装置として、液晶表示装置や可動部材（演出用役物）だけでなく、ランプやLEDなどの発光体や、スピーカなどの音出力装置を用いてもよい。

10

【0457】

また、この実施の形態では、演出表示装置9（メイン表示装置）と副表示装置9S（サブ表示装置）との2つの演出装置を用いる場合を示したが、2つにかぎらず、3以上の演出装置を用いて、保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0458】

3つの演出装置を用いる例として、例えば、3つの液晶表示装置を用いて作用演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、1つ目の液晶表示装置を可動可能に構成し、その1つ目の液晶表示装置を可動させながら矢を表示して、その矢がメイン表示装置を経由して、サブ表示装置のアクティブ表示や保留表示に方に向かって飛んでいく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。

20

【0459】

また、例えば、3つの演出装置として、液晶表示装置とLEDと演出用役物とを用いて作用演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、演出用役物が可動すると、その可動した演出用役物の近辺に位置するLEDから順にLEDが発光していき、液晶表示装置の近辺に位置するLEDまで発光が達すると、液晶表示装置の表示画面上のアクティブ表示や保留表示の表示態様が変化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。

30

【0460】

また、上記のように3以上の演出装置を用いて作用演出を実行可能に構成する場合、より多くの数の演出装置が連動して作用演出が実行するに従って、有利度合いが高くなる（例えば、ガセの演出となる割合を低くしたり、有利な変化態様に変化する）ように構成してもよい。また、逆に、より多くの数の演出装置が連動して作用演出が実行するに従って、有利度合いが低くなるように構成してもよい。

【0461】

また、この実施の形態において、「第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により対応表示の表示態様を変化可能な第2変化演出」とは、第1演出装置と第2演出装置とが何らかの態様で作用することにより第2変化演出を実行することである。例えば、「第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により対応表示の表示態様を変化可能な第2変化演出」とは、図46および図48に示すように、演出表示装置9（メイン表示装置）の表示画面上において、恰も保留表示やアクティブ表示を表示する副表示装置9S（サブ表示装置）に向かって飛んでいくように矢などの画像を表示するなど、保留表示やアクティブ表示に作用するような演出表示を行うものであってもよい。また、例えば、メイン表示装置に代えて演出用役物を備えるように構成する場合に、保留表示やアクティブ表示に向かって演出用役物が可動することによって、物理的な動作により作用するように見せるものであってもよい。

40

【0462】

50

また、この実施の形態によれば、保留表示が変化可能な表示態様は複数種類（本例では、青色の丸形表示と赤色の丸形表示）あり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて保留表示の表示態様が変化したかに応じて、保留表示がいずれの表示態様に変化するかの割合が異なる（本例では、図37に示すように、第1保留変化予告演出または第2保留変化予告演出のいずれが実行されて保留表示の表示態様が変化したかに応じて、予告対象の保留表示が青色の丸形表示と赤色の丸形表示とのいずれの表示態様に変化するかの割合が異なる）。そのため、いずれの変化演出が実行されるかによって変化態様が異なるので、いずれの変化演出が実行されるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

【0463】

10

また、この実施の形態によれば、対応表示が変化可能な表示態様は複数種類（本例では、青色の丸形表示と赤色の丸形表示）あり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて対応表示の表示態様が変化したかに応じて、対応表示がいずれの表示態様に変化するかの割合が異なる（本例では、図41に示すように、第1アクティブ表示変化予告演出または第2アクティブ表示変化予告演出のいずれが実行されてアクティブ表示の表示態様が変化したかに応じて、アクティブ表示が青色の丸形表示と赤色の丸形表示とのいずれの表示態様に変化するかの割合が異なる）。そのため、いずれの変化演出が実行されるかによって変化態様が異なるので、いずれの変化演出が実行されるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

【0464】

20

また、この実施の形態によれば、変化演出が実行されても保留表示の表示態様が変わらない場合（本例では、ガセの保留変化予告演出（保留変化予告演出1、保留変化予告演出2）が実行される場合）があり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されるかに応じて、保留表示の表示態様が変わる割合が異なる（本例では、図37に示すように、相対的に第2保留変化予告演出が実行された場合の方が第1保留変化予告演出が実行された場合よりも、予告対象の保留表示が変わる割合が高い）。そのため、いずれの変化演出が実行されるかによって保留表示の表示態様が変わる割合が異なるので、いずれの変化演出が実行されるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

【0465】

30

また、この実施の形態によれば、変化演出が実行されても対応表示の表示態様が変わらない場合（本例では、ガセのアクティブ表示変化予告演出（アクティブ表示変化予告演出1、アクティブ表示変化予告演出2）が実行される場合）があり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されるかに応じて、対応表示の表示態様が変わる割合が異なる（本例では、図41に示すように、相対的に第2アクティブ表示変化予告演出が実行された場合の方が第1アクティブ表示変化予告演出が実行された場合よりも、アクティブ表示が変わる割合が高い）。そのため、いずれの変化演出が実行されるかによって対応表示の表示態様が変わる割合が異なるので、いずれの変化演出が実行されるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

【0466】

40

また、この実施の形態によれば、第2変化演出が実行されて表示態様が変わった場合には、第1変化演出が実行されて表示態様が変わった場合と比較して期待度が高くなる（本例では、図37に示すように、第2保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変わった場合には、第1保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変わった場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高い。また、図41に示すように、第2アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変わった場合には、第1アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変わった場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高い。）。そのため、第2変化演出が実行されることにより遊技者の期待感を向上させることができる。

【0467】

50

なお、この実施の形態では、第2保留変化予告演出や第2アクティブ表示変化予告演出

が実行されて保留表示やアクティブ表示の表示態様に変化した場合に、第1保留変化予告演出や第1アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示やアクティブ表示の表示態様に変化した場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、逆に、第1保留変化予告演出や第1アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示やアクティブ表示の表示態様に変化した場合に、第2保留変化予告演出や第2アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示やアクティブ表示の表示態様に変化した場合と比較して、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。

【0468】

また、この実施の形態では、第2保留変化予告演出や第2アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示やアクティブ表示の表示態様に変化した場合の方が大当り期待度が高くなる場合を示したが、大当り期待度にかぎらず、例えば、確変大当りに対する期待度や、リーチ期待度、擬似連が発生することに対する期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、保留表示やアクティブ表示が変化するか否かに対する期待度や、複数種類の変化態様がある場合に保留表示やアクティブ表示がいずれの態様に変化するかにに対する期待度が高くなるようにしてもよい。

【0469】

また、この実施の形態によれば、第2演出装置は、主表示装置（本例では、演出表示装置9（メイン表示装置））であり、第1演出装置は、副表示装置（本例では、副表示装置9S（サブ表示装置））である。そのため、主表示装置と副表示装置とを用いることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。

【0470】

また、この実施の形態によれば、保留表示の表示態様を変化させるときと対応表示の表示態様を変化させるときとで共通の変化演出を実行可能である（本例では、図45および図47に示すように、第1保留変化予告演出を実行する場合と第1アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで、同様の演出態様で作用演出Aが実行される。また、図46および図48に示すように、第2保留変化予告演出を実行する場合と第2アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで、同様の演出態様で作用演出Bが実行される。ただし、厳密には、いずれの保留表示またはアクティブ表示が予告対象であるかによって矢が命中する先が異なるので、一部が共通する演出となっている。）。そのため、保留表示と対応表示とのいずれが変化するかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0471】

なお、この実施の形態では、第1保留変化予告演出を実行する場合と第1アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで実行される作用演出Aと、第2保留変化予告演出を実行する場合と第2アクティブ表示変化予告演出とで実行される作用演出Bとの両方が同様の演出態様で実行される場合を示したが、そのような態様にかぎらず、いずれか一方のみが同様の態様で実行されるように構成してもよい。例えば、第1保留変化予告演出を実行する場合と第1アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで同様の演出態様で作用演出Aを実行する一方で、第2保留変化予告演出を実行する場合と第2アクティブ表示変化予告演出とでは異なる演出態様の作用演出Bを実行するように構成してもよい。また、逆に、例えば、第2保留変化予告演出を実行する場合と第2アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで同様の演出態様で作用演出Bを実行する一方で、第1保留変化予告演出を実行する場合と第1アクティブ表示変化予告演出とでは異なる演出態様の作用演出Aを実行するように構成してもよい。

【0472】

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、演出表示装置9（メイン表示装置）の表示画面の全体を用いて行われたり表示画面を真っ黒な状態にしたりするような所定演出を実行可能に構成してもよい。そして、そのように構成した場合に、所定演出を実行する場合

であれば、演出表示装置 9（メイン表示装置）も用いて行われる作用演出 B を実行してしまうと、所定演出の妨げとなることから、作用演出 B を伴う第 2 保留変化予告演出や第 2 アクティブ表示変化予告演出の実行を制限するように構成してもよい。以下、第 2 保留変化予告演出や第 2 アクティブ表示変化予告演出の実行を制限する第 2 の実施の形態について説明する。

【0473】

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。

【0474】

10

なお、この実施の形態では、所定演出として、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置 9（メイン表示装置）の表示画面を真っ黒な状態とするブラックアウト演出を実行するものとする。また、この実施の形態では、図 39 に示す演出図柄変動開始処理において、ブラックアウト演出を実行するか否かを決定するブラックアウト演出設定処理を実行し、ブラックアウト演出を実行することに決定した場合には、ステップ S8005, S8010, S8011 でブラックアウト演出に応じたプロセステーブルを選択して、ステップ S8013, S8105 を実行することによって、演出図柄の変動表示中にブラックアウト演出を実行するものとする。

【0475】

図 49 は、第 2 の実施の形態における演出図柄変動中処理（ステップ S802）を示すフローチャートである。なお、この実施の形態において、ステップ S8101～S8111 の処理は、第 1 の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

20

【0476】

この実施の形態では、演出図柄変動中処理において、ステップ S8112 の判定処理の前に、演出制御用 CPU101 は、実行中の変動表示においてブラックアウト演出が実行されるか否かを確認する（ステップ S8111X）。なお、ブラックアウト演出が実行されるか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のブラックアウト演出設定処理においてブラックアウト演出の実行を決定したときに、ブラックアウト演出を実行することを示すフラグをセットするようにし、ステップ S8111X では、そのフラグがセットされているか否かを判定するようにすればよい。

30

【0477】

ブラックアウト演出を実行する場合でなければ、演出制御用 CPU101 は、ステップ S8112 の処理に移行する。ブラックアウト演出を実行する場合であれば、演出制御用 CPU101 は、ステップ S8112～S8117 の処理を実行することなく、そのままステップ S8118 に移行する。すなわち、ブラックアウト演出を実行する場合であれば、作用演出 B を伴う第 2 保留変化予告演出や第 2 アクティブ表示変化予告演出を実行しないように制御する。なお、ステップ S8112～S8119 の処理は、第 1 の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0478】

なお、この実施の形態では、ブラックアウト演出を実行する場合に作用演出 B を伴う第 2 保留変化予告演出や第 2 アクティブ表示変化予告演出を完全に禁止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、作用演出 B に代えて作用演出 A を実行して保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させてもよい。また、例えば、ブラックアウト演出を妨げない控え目な態様で作用演出 B を実行して保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させてもよい。また、同じ変動中であっても、作用演出 B とブラックアウト演出との実行タイミングが重ならないように、実行タイミングをずらして実行するように構成してもよい。さらに、元々作用演出 B とブラックアウト演出とで実行タイミングが重ならないようにプロセステーブルなどの演出データを設計するようにしてもよい。

40

【0479】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、第 2 演出装置を用いて所定演出（本

50

例では、ブラックアウト演出)を実行しているときに、第2変化演出の実行を制限する(本例では、作用演出Bを伴う第2保留変化予告演出や第2アクティブ表示変化予告演出を実行しない)。そのため、所定演出の実行を妨げることを防止することができる。

【0480】

なお、この実施の形態では、所定演出がブラックアウト演出である場合を示したが、所定演出は、ブラックアウト演出である場合にかぎらず、例えば、演出表示装置9(メイン表示装置)の表示画面の全体を用いて行われる他の演出であってもよい。例えば、先読み予告演出や先読みゾーン演出を表示画面の全体を用いて行うような場合には、それら先読み予告演出や先読みゾーン演出を所定演出として第2保留変化予告演出や第2アクティブ表示変化予告演出の実行を制限するようにしてもよい。また、変動表示中に実行される予告演出や大当たり遊技中の演出であっても、表示画面の全体を用いて行うような場合には、それらの演出を所定演出として第2保留変化予告演出や第2アクティブ表示変化予告演出の実行を制限するようにしてもよい。

10

【0481】

また、この実施の形態において、「第2変化演出の実行を制限する」とは、第2変化演出(本例では、第2保留変化予告演出や第2アクティブ表示変化予告演出)を完全に禁止する場合にかぎらず、所定演出を妨げないような他の代替演出に差し替えて実行することや、所定演出を妨げないように実行タイミングをずらして実行すること、完全に禁止するのではなく実行割合を低下させることなどを含む概念である。

20

【0482】

実施の形態3.

第1の実施の形態で示した遊技機において、メイン表示装置およびサブ表示装置を用いて所定の信頼度報知を実行するように構成してもよい。以下、メイン表示装置およびサブ表示装置を用いて所定の信頼度報知を実行する第3の実施の形態について説明する。

【0483】

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。

【0484】

また、この実施の形態において、画像表示装置は、第1の実施の形態で示した演出表示装置9(メイン表示装置)に相当し、副画像表示装置は、第1の実施の形態で示した副表示装置9S(サブ表示装置)に相当している。

30

【0485】

また、この実施の形態におけるスーパーリーチ演出には、スーパーリーチ演出の冒頭であって当該スーパーリーチの種類(タイトル)を報知するスーパーリーチタイトル報知期間とスーパーリーチ演出の内容を表示する内容表示期間とが含まれており、スーパーリーチ演出を開始してからスーパーリーチタイトル報知期間においては、画像表示装置に大当たり期待度を示す信頼度報知が実行され、スーパーリーチタイトル報知期間経過後の内容表示期間においては、副画像表示装置に信頼度報知が実行される。そのため、高い画質の画像の表示中に信頼度報知を同じ表示装置にて行うことにより、処理落ちが発生して非表示となってしまうといったことを防止することができる。なお、この実施の形態では、信頼度報知として大当たり期待度を星の数で報知する例を示しているが(例えば図51など)、これに限定されるものではなく、例えば、数字やメッセージ表示により報知するなどしてもよい。また、内容表示期間に副画像表示装置にて実行される信頼度報知は、スーパーリーチタイトル報知期間に画像表示装置にて実行される信頼度報知よりも小さな態様で行われる。

40

【0486】

また、この実施の形態では、変動表示を開始するときに、第1の実施の形態で示した演出図柄変動開始処理(ステップS801参照)に相当する処理において、信頼度報知の実行有無を決定し、実行すると決定した場合に、スーパーリーチタイトル報知期間において

50

画像表示装置に信頼度報知を実行し、内容表示期間において副画像表示装置に信頼度報知を実行する設定を行う信頼度報知実行設定処理を行う。そして、信頼度報知実行設定処理における設定内容に従って、演出図柄の変動表示中に画像表示装置や副画像表示装置を用いて信頼度報知が実行される。

【0487】

図50は、第3の実施の形態における可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。なお、可変表示中演出処理は、第1の実施の形態で示した演出図柄変動中処理（ステップS802参照）に相当する処理である。図50に示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などにもとづいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS551）。一例として、ステップS551の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

10

【0488】

ステップS551にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップS551；No）、リーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する（ステップS552）。リーチ演出実行期間は、例えば変動パターンに応じて選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップS552にてリーチ演出実行期間であると判定されたときには（ステップS552；Yes）、リーチ演出が開始済みであるか否かを、リーチ演出開始済フラグを確認することにより判定する（ステップS553）。リーチ演出開始済フラグは、例えば、ROMの所定領域に記憶されていればよい。リーチ演出が開始済みではないと判定した場合（ステップS553；No）、例えば演出制御パターンから読み出した演出制御実行データなどにもとづいて、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップS554）。そして、リーチ演出開始済フラグをオン状態にセットする（ステップS555）。ステップS555の処理を実行した後、または、ステップS553にてリーチ演出を開始済みであると判定した場合（ステップS553；Yes）、信頼度報知期間であるか否かを判定する（ステップS556）。信頼度報知期間は、演出制御パターンにおいて、予め定められていればよく、例えばスーパーリーチタイトル報知期間と内容表示期間の合計期間であればよい。

20

【0489】

信頼度報知期間であると判定した場合（ステップS556；Yes）、画像表示装置へ信頼度を表示済みであるか否かを、画像表示装置信頼度表示済フラグを確認することにより判定する（ステップS557）。画像表示装置信頼度表示済フラグは、例えば、ROMの所定領域に記憶されていればよい。画像表示装置へ信頼度を表示済みでないと判定した場合（ステップS557；No）、画像表示装置へ信頼度を表示（信頼度報知を実行）する（ステップS558）。そして画像表示装置信頼度表示済フラグをオン状態にセットする（ステップS559）。ステップS559の処理を実行した後、または、ステップS557にて画像表示装置へ信頼度を表示済みであると判定した場合（ステップS557；Yes）、所定時間経過したか否かを判定する（ステップS560）。この実施の形態では、ステップS560の処理において、スーパーリーチタイトル報知期間が経過したか否かを、予め定められたタイマを確認することにより判定する。所定時間経過したと判定した場合（ステップS560；Yes）、副画像表示装置へ信頼度を表示済みであるか否かを、副画像表示装置信頼度表示済フラグを確認することにより判定する（ステップS561）。副画像表示装置信頼度表示済フラグは、例えば、ROMの所定領域に記憶されていればよい。副画像表示装置へ信頼度を表示済みでないと判定した場合（ステップS560；No）、画像表示装置の信頼度表示を消去して副画像表示装置へ信頼度を表示（信頼度報知を実行）する（ステップS562）。そして副画像表示装置信頼度表示済フラグをオン状態にセットする（ステップS563）。

30

40

【0490】

一方、ステップS552にてリーチ演出実行期間でないと判定した場合（ステップS5

50

52; No)、例えば、リーチ演出開始済フラグ、画像表示装置信頼度表示済フラグ、副画像表示装置信頼度表示済フラグといった各種フラグがオン状態であるか否かを判定し(ステップS564)、オン状態であれば(ステップS564; Yes)各種フラグをクリアする(ステップS565)。なお、ステップS564の処理では、副画像表示装置信頼度表示済フラグがオン状態であると判定した場合、副画像表示装置の信頼度表示を消去する。

【0491】

ステップS556にて信頼度報知期間でないと判定した場合(ステップS556; No)、ステップS560にて所定時間経過していないと判定した場合(ステップS560; No)、ステップS561にて副画像表示装置へ信頼度を表示済みであると判定した場合(ステップS561; Yes)、ステップS563の処理を実行した場合、または、ステップS565の処理を実行した場合、例えば変動パターンに対応して選択された演出制御パターンにおける設定などにもとづいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた演出動作制御を行ってから(ステップS566)、可変表示中演出処理を終了する。

【0492】

上記の演出制御プロセス処理が繰り返し行われることによって、スーパーリーチのリーチ演出中に信頼度報知が実行される。

【0493】

続いて、信頼度報知が実行される場合の主な演出動作例を、図51を参照して説明する。図51は、第3の実施の形態における画像表示装置と副画像表示装置における表示動作例を示す図である。まず、スーパーリーチAのリーチ演出が実行されると、図51(a)に示すように、スーパーリーチタイトル報知期間において画像表示装置に信頼度報知が実行される。そして、所定時間(スーパーリーチタイトル報知期間)が経過すると、内容表示期間となり、図51(b)に示すように、副画像表示装置に信頼度報知が実行される。その後、図51(c)に示すようにリーチ演出が終了するまで副画像表示装置に信頼度報知が実行され、リーチ演出期間が終了すると、図51(d)に示すように信頼度報知が消去され、確定飾り図柄が表示される。なお、図示する例では、図51(c)に示すように例えば「勝利」といった「大当たり」となることを示唆する表示を行うことでリーチ演出が終了した後、図51(d)に示すように確定飾り図柄が表示される場合を示しており、図51(c)の状態においても信頼度報知が副画像表示装置にて行われる例を示しているが、図51(c)に示す「大当たり」となることを示唆する表示が行われる前(「はずれ」となる場合にはその示唆表示の前)に信頼度報知が消去されるようにしてもよい。「大当たり」とならなかった場合にも、大当たり期待度の高い信頼度報知が行われていると、遊技者に違和感を与えてしまうこととなり、遊技興趣が低下してしまう。そのため、「大当たり」または「はずれ」となることを示唆する表示が行われる前に信頼度報知を消去することで、遊技者に違和感を与えることを防止することができる。この場合、予め信頼度報知を消去するタイミングをタイマにて設定しておき、ステップS563の処理以降に、タイマ値に応じて消去するようにすればよい。また、スーパーリーチのリーチ演出の最後に確定飾り図柄が表示されるといったように、確定飾り図柄の表示がリーチ演出に含まれるようにしてもよい。この場合、確定飾り図柄の表示前に信頼度報知を消去するようにしてもよいし、確定飾り図柄の表示中においても信頼度報知が行われるようにしてもよい。

【0494】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出制御用CPU101は、図50に示すステップS558の処理にて画像表示装置へ信頼度を表示する信頼度報知を行い所定時間経過後に、ステップS562の処理にて画像表示装置から信頼度表示を消去して、副画像表示装置へ信頼度報知を行う。これによれば、スーパーリーチのリーチ演出中も信頼度報知が実行され、遊技興趣の低下を防止することができる。また、この実施の形態によれば、画像表示装置は副画像表示装置よりも表示領域が大きいいため、リーチ演出の効果をより高めることができる。

【0495】

また、スーパーリーチタイトル報知期間に画像表示装置にて実行される信頼度報知の様子が、内容表示期間に副画像表示装置にて実行される信頼度報知の様よりも大きな態様であるため、遊技の進行状況に応じた信頼度報知を実行することができ、遊技興趣を向上させることができる。さらに、演出制御用CPU101は、スーパーリーチ演出としてスーパーリーチA～Cのいずれかを実行するとともに、信頼度報知において、大当たり期待度に加え、スーパーリーチの種類を報知する。これによれば、スーパーリーチの種類と信頼度とをセットで認識することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0496】

実施の形態4.

第1の実施の形態で示した遊技機において、サブ表示装置の表示領域の周囲を囲む縁部に発光手段(LED)を設けるとともに、メイン表示装置とサブ表示装置とが互いに関連する演出画像を表示するように構成してもよい。以下、サブ表示装置に発光手段(LED)を設けるとともに、メイン表示装置とサブ表示装置とが互いに関連する演出画像を表示する第4の実施の形態について説明する。

【0497】

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。

【0498】

また、この実施の形態において、メイン画像表示装置5は、第1の実施の形態で示した演出表示装置9(メイン表示装置)に相当し、サブ画像表示装置5a～5dは、第1の実施の形態で示した副表示装置9S(サブ表示装置)に相当している。

【0499】

また、この実施の形態では、第1の実施の形態で示した演出図柄変動中処理(ステップS802参照)に相当する可変表示中演出処理において、1の画像がメイン画像表示装置5とサブ画像表示装置5a～5dとにより連続性(関連性)のある表示となったり(1の画像がメイン画像表示装置5とサブ画像表示装置5a～5dとに分割して表示されること)、1の画像がサブ画像表示装置5a～5dにより連続性(関連性)のある表示となる(1の画像がサブ画像表示装置5a～5dに分割して表示されること)同期表示演出処理が実行される。

【0500】

図52は、第4の実施の形態における可変表示中演出処理内の同期表示演出処理の一例を示すフローチャートである。同期表示演出処理において、演出制御用CPU101は、同期表示演出が実行中であることを示す同期表示演出実行中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS750)。例えば、同期表示演出実行中フラグは、RAM内にセットされている。演出制御用CPU101は、ステップS750において、このRAM内にセットされている同期表示演出実行中フラグがオンであるか否かを判定する。

【0501】

同期表示演出実行中フラグがオフであると判定した場合(ステップS750;No)、演出制御用CPU101は、主基板31からの変動パターンコマンドにより指定された変動パターンがPA2-3、PA2-5、PA3-3、PA3-5のいずれかであるか否かを判定する(ステップS751)。なお、この実施の形態において、PA2-3はバトルリーチBの変動パターン(はずれ用)であり、PA2-5はバトルリーチC(非救済)の後にバトルリーチAに発展する変動パターン(はずれ用)であり、PA3-3はバトルリーチBの変動パターン(大当たり用)であり、PA3-5はバトルリーチC(救済)の後にバトルリーチAに発展する変動パターン(大当たり用)である。

【0502】

変動パターンがPA2-3、PA2-5、PA3-3、PA3-5のいずれでもないとして判定した場合(ステップS751;No)、演出制御用CPU101は、同期表示演出処理を終了する。一方、変動パターンがPA2-3、PA2-5、PA3-3、PA3-5

10

20

30

40

50

のいずれかであると判定した場合（ステップS751；Yes）、演出制御用CPU101は、演出制御パターンのうち、同期表示演出の演出制御パターンにもとづく演出の実行において、サブ画像表示装置5a～5dを移動させる（ステップS752）。例えば、演出制御用CPU101は、サブ画像表示装置5a～5dを移動させるための駆動制御信号を生成し、サブ画像表示装置5a～5dへ出力する。駆動制御信号は、サブ画像表示装置5a～5dに搭載された第1ステッピングモータを駆動させるためのパルス電力と、第2ステッピングモータを駆動させるためのパルス電力との組み合わせである。サブ画像表示装置5a～5dに搭載されたモータ駆動回路は、この駆動制御信号に応じて、第1ステッピングモータおよび第2ステッピングモータを駆動し、サブ画像表示装置5a～5dを移動させる。サブ画像表示装置5a～5dは、第1ステッピングモータを駆動させるためのパルス電力の数が多いほど、直線移動の量が大きくなり、第2ステッピングモータを駆動させるためのパルス電力の数が多いほど、回転量が大きくなる。

10

【0503】

次に、演出制御用CPU101は、第1ステッピングモータおよび第2ステッピングモータの駆動に応じたサブ画像表示装置5a～5dの位置を特定する（ステップS754）。

【0504】

例えば、演出制御用CPU101は、サブ画像表示装置5a～5dが初期状態の位置（メイン画像表示装置5の四隅に配置された状態の位置）にあって、サブ画像表示装置5a～5d内の第1ステッピングモータおよび第2ステッピングモータのそれぞれのステップ数がいずれも0であるときに、演出制御用CPU101からサブ画像表示装置5a～5dへ出力するパルス電力の数（ステップ数）のカウントを開始する。なお、パルス電力が正の場合と負の場合とで、第1ステッピングモータの駆動によるサブ画像表示装置5aから5dの移動方向は逆転し、第2ステッピングモータの駆動によるサブ画像表示装置5aから5dの回転方向は逆転する。すなわち、パルス電力が正の場合と負の場合とで、サブ画像表示装置5a～5dの直線移動の方向および回転の方向は逆転する。このことに対応して、演出制御用CPU101は、パルス電力が正の場合にはステップ数を1増加させ、負の場合にはステップ数を1減少させる。

20

【0505】

さらに、演出制御用CPU101は、例えば、RAMに記憶されたサブ画像表示装置態様テーブルを参照し、第1ステッピングモータのステップ数および第2ステッピングモータのステップ数により一意に定まるサブ画像表示装置5a～5dの四隅の座標（メイン画像表示装置5、サブ画像表示装置5a～5dに共通の座標系における座標）を特定する。なお、サブ画像表示装置態様テーブルは、10ステップ毎にサブ画像表示装置5a～5dの四隅の座標が対応付けられている。このため、ステップS754の処理を実行するタイミングで、現在の第1ステッピングモータのステップ数および第2ステッピングモータのステップ数が10の整数倍でない場合には、演出制御用CPU101は、現在の第1ステッピングモータのステップ数および第2ステッピングモータのステップ数の一の位をそれぞれ四捨五入して得られるステップ数に応じたサブ画像表示装置5a～5dの四隅の座標を特定する。また、サブ画像表示装置態様テーブルの構成はこれに限定されず、1ステップ毎にサブ画像表示装置5a～5dの四隅の座標が対応付けられていてもよいし、所定ステップ毎にサブ画像表示装置5a～5dの四隅の座標が対応付けられていてもよい。

30

40

【0506】

再び、図52に戻って説明する。次に、演出制御用CPU101は、ステップS754の処理において特定したサブ画像表示装置5a～5dの位置にもとづいて、メイン画像表示装置5およびサブ画像表示装置5a～5dに対して、1の画像を分割して割り当てる（ステップS755）。例えば、メイン画像表示装置5は移動せず、メイン画像表示装置5の四隅の座標は固定であり、その座標はRAMに記憶されている。演出制御用CPU101は、RAMに記憶されたメイン画像表示装置5の四隅の座標と、ステップS754の処理において特定したサブ画像表示装置5a～5dの四隅の座標とにもとづいて、メイン画

50

像表示装置 5 の表示領域のうち、サブ画像表示装置 5 a ～ 5 d のそれぞれが重畳している表示領域（重畳領域）を特定する。さらに、演出制御用 CPU 101 は、1 の画像をメイン画像表示装置 5 に割り当てる。また、演出制御用 CPU 101 は、1 の画像のうち、サブ画像表示装置 5 a によって生じる重畳領域に含まれる画像と、メイン画像表示装置 5 からはみ出す画像であってサブ画像表示装置 5 a に含まれる画像とについては、サブ画像表示装置 5 a に割り当てる。同様に、演出制御用 CPU 101 は、1 の画像のうち、サブ画像表示装置 5 b によって生じる重畳領域に含まれる画像と、メイン画像表示装置 5 からはみ出す画像であってサブ画像表示装置 5 b に含まれる画像とについては、サブ画像表示装置 5 b に割り当て、1 の画像のうち、サブ画像表示装置 5 c によって生じる重畳領域に含まれる画像と、メイン画像表示装置 5 からはみ出す画像であってサブ画像表示装置 5 c に含まれる画像とについては、サブ画像表示装置 5 c に割り当て、1 の画像のうち、サブ画像表示装置 5 d によって生じる重畳領域に含まれる画像と、メイン画像表示装置 5 からはみ出す画像であってサブ画像表示装置 5 d に含まれる画像とについては、サブ画像表示装置 5 d に割り当てる。

10

【0507】

ここで、1 の画像をメイン画像表示装置 5 に割り当てることとは、例えば、1 の画像をメイン画像表示装置 5 に表示させる際の当該画像の表示位置を、メイン画像表示装置 5 の座標系における座標により指定することを意味する。また、重畳領域に含まれる画像と、メイン画像表示装置 5 からはみ出す画像であってサブ画像表示装置 5 a ～ 5 d に含まれる画像とをサブ画像表示装置 5 a ～ 5 d に割り当てることとは、1 の画像のうち、重畳領域の画像とメイン画像表示装置 5 からはみ出す画像であってサブ画像表示装置 5 a ～ 5 d に含まれる画像（以下、重畳領域の画像とメイン画像表示装置 5 からはみ出す画像であってサブ画像表示装置 5 a ～ 5 d に含まれる画像とをまとめて「サブ画像表示装置対象画像」と称する）を 1 の画像の座標系における座標により特定し、更に、そのサブ画像表示装置対象画像の表示位置を、サブ画像表示装置 5 a ～ 5 d のそれぞれの座標系における座標により指定することを意味する。

20

【0508】

次に、演出制御用 CPU 101 は、メイン画像表示装置 5 およびサブ画像表示装置 5 a ～ 5 d に、それぞれ割り当てた画像を表示させる（ステップ S 756）。

【0509】

例えば、演出制御用 CPU 101 は、メイン画像表示装置 5 およびサブ画像表示装置 5 a ～ 5 d に、表示させるべき画像の表示制御指令を VDP 109 に対して出力する。表示制御指令には、メイン画像表示装置 5 に割り当てられた 1 の画像を特定する情報と、当該 1 の画像の表示位置を示すメイン画像表示装置 5 の座標系における座標と、重畳領域に含まれる画像を示す 1 の画像の座標系における座標と、重複領域の画像の表示位置を示すサブ画像表示装置 5 a ～ 5 d のそれぞれの座標系における座標との情報が含まれる。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 からの表示制御指令にもとづいて、1 の画像に対応する画像データを生成し、当該画像データを 1 の画像の表示位置を示すメイン画像表示装置 5 の座標系における座標を指定してメイン画像表示装置 5 へ出力する。メイン画像表示装置 5 は、座標により指定された表示位置に入力された画像データに対応する 1 の画像を表示する。

30

40

【0510】

さらに、VDP 109 は、サブ画像表示装置 5 a に表示すべきサブ画像表示装置対象画像の表示位置を示す 1 の画像の座標系における座標にもとづいて、サブ画像表示装置 5 a に表示すべきサブ画像表示装置対象画像に対応する画像データを生成し、当該画像データを、サブ画像表示装置 5 a に表示すべきサブ画像表示装置対象画像の表示位置を示すサブ画像表示装置 5 a の座標系における座標を指定してサブ画像表示装置 5 a へ出力する。サブ画像表示装置 5 a は、座標により指定された表示位置に入力された画像データに対応する画像を表示する。サブ画像表示装置 5 b ～ 5 d に対する表示制御も同様である。すなわち、VDP 109 は、サブ画像表示装置 5 b に表示すべきサブ画像表示装置対象画像の表

50

示位置を示す1の画像の座標系における座標にもとづいて、サブ画像表示装置5bに表示すべきサブ画像表示装置対象画像に対応する画像データを生成し、当該画像データを、サブ画像表示装置5bに表示すべきサブ画像表示装置対象画像の表示位置を示すサブ画像表示装置5bの座標系における座標を指定してサブ画像表示装置5bへ出力する。サブ画像表示装置5bは、座標により指定された表示位置に入力された画像データに対応する画像を表示する。VDP109は、サブ画像表示装置5cに表示すべきサブ画像表示装置対象画像の表示位置を示す1の画像の座標系における座標にもとづいて、サブ画像表示装置5cに表示すべきサブ画像表示装置対象画像に対応する画像データを生成し、当該画像データを、サブ画像表示装置5cに表示すべきサブ画像表示装置対象画像の表示位置を示すサブ画像表示装置5cの座標系における座標を指定してサブ画像表示装置5cへ出力する。サブ画像表示装置5cは、座標により指定された表示位置に入力された画像データに対応する画像を表示する。VDP109は、サブ画像表示装置5dに表示すべきサブ画像表示装置対象画像の表示位置を示す1の画像の座標系における座標にもとづいて、サブ画像表示装置5dに表示すべきサブ画像表示装置対象画像に対応する画像データを生成し、当該画像データを、サブ画像表示装置5dに表示すべきサブ画像表示装置対象画像の表示位置を示すサブ画像表示装置5dの座標系における座標を指定してサブ画像表示装置5dへ出力する。サブ画像表示装置5dは、座標により指定された表示位置に入力された画像データに対応する画像を表示する。

10

【0511】

続いて、演出制御用CPU101は、サブ画像表示装置態様テーブルを参照して、サブ画像表示装置5a～5dの縁部55a～55dに配置されたLEDの点灯／消灯を制御する（ステップS757）。具体的には、演出制御用CPU101は、サブ画像表示装置態様テーブルを参照して、ステップS754の処理において特定されたサブ画像表示装置5a～5dの四隅の座標に対応付けられた、消灯させるサブ画像表示装置5a～5dの縁部55a～55dに配置されたLEDにもとづいて、該当するLEDを消灯させ、その他のLEDを点灯させる。このように、演出制御用CPU101は、同期表示演出の実行中は、サブ画像表示装置5a～5dの縁部55a～55dに配置されたLEDの点灯を制限する。

20

【0512】

ステップS757の処理を実行後、演出制御用CPU101は、同期表示演出実行中フラグをオンに設定し（ステップS758）、同期表示演出処理を終了する。

30

【0513】

一方、同期表示演出実行中フラグがオンであると判定した場合（ステップS750；Yes）、演出制御用CPU101は、サブ画像表示装置5a～5dの移動が終了したか否かを判定する（ステップS760）。例えば、駆動制御信号である1つのパルス電力に応じて第1ステッピングモータが駆動してサブ画像表示装置5a～5dが所定距離だけ直線移動する時間と、駆動制御信号である1つのパルス電力に応じて第2ステッピングモータが駆動してサブ画像表示装置5a～5dが所定回転量だけ回転する時間とはそれぞれ固定である。この場合、演出制御用CPU101は、予め定めた第1ステッピングモータに対応するパルス電力の出力数に、サブ画像表示装置5a～5dが1つのパルス電力に応じて直線移動する時間を乗じた時間が経過し、かつ、予め定めた第2ステッピングモータに対応するパルス電力の出力数に、サブ画像表示装置5a～5dが1つのパルス電力に応じて回転する時間を乗じた時間が経過した場合に、サブ画像表示装置5a～5dの移動が終了したと判定し、それ以外の場合には、サブ画像表示装置5a～5dの移動が終了していないと判定する。

40

【0514】

サブ画像表示装置5a～5dの移動が終了していないと判定した場合（ステップS760；No）、演出制御用CPU101は、ステップS752に処理を進める。一方、サブ画像表示装置5a～5dの移動が終了したと判定した場合（ステップS760；Yes）、演出制御用CPU101は、同期表示演出の終了タイミングであるか否かを判定する（

50

ステップS761)。演出制御用CPU101は、例えば、同期表示演出の開始からの経過時間を測定し、その測定時間が演出制御パターンに対応する同期表示演出の時間に達したタイミングで同期表示演出の終了タイミングであると判定する。

【0515】

同期表示演出の終了タイミングでないと判定した場合（ステップS761；No）、演出制御用CPU101は、同期表示演出処理を終了する。一方、同期表示演出の終了タイミングであると判定した場合（ステップS761；Yes）、演出制御用CPU101は、同期表示演出の終了制御を行う（ステップS762）。演出制御用CPU101は、例えば、同期表示演出の画像の出力終了指令をVDP109へ送出する。VDP109は、出力終了指令に応じて、メイン画像表示装置5およびサブ画像表示装置5a～5dにおける1の画像の表示終了の制御を行う。このとき、演出制御用CPU101は、サブ画像表示装置5a～5dの縁部55a～55dに配置されたLEDを消灯させるための電飾信号をランプドライバ基板35に出力し、サブ画像表示装置5a～5dの縁部55a～55dの電飾を終了させる。また、演出制御用CPU101は、サブ画像表示装置5a～5dの位置を初期状態の位置に戻すための駆動制御信号を生成し、サブ画像表示装置5a～5dへ出力する。サブ画像表示装置5a～5dに搭載されたモータ駆動回路は、この駆動制御信号に応じて、第1ステッピングモータおよび第2ステッピングモータを駆動し、サブ画像表示装置5a～5dを初期状態の位置に移動させる。

10

【0516】

次に、演出制御用CPU101は、同期表示演出実行中フラグをオフに設定する（ステップS763）。

20

【0517】

図53～図56は、第4の実施の形態における可変表示演出処理内の同期表示演出処理における画像表示の一例を示す図である。同期演出表示処理において、サブ画像表示装置5a～5dは移動および回転し、図53に示す状態から図55に示す状態を経て、図56に示すようにメイン画像表示装置5の全体に重畳された状態となる。図56に示す態様では、1のサブ画像表示装置5a～5dの磁石のS極は、接触する他のサブ画像表示装置5a～5dの磁石のN極と対向し、1のサブ画像表示装置5a～5dの磁石のN極は、接触する他のサブ画像表示装置5a～5dの磁石のS極と対向し、1のサブ画像表示装置5a～5dと接触する他のサブ画像表示装置5a～5dとの接触状態が維持される。

30

【0518】

図53に示すように、1の画像のうち、メイン画像表示装置5に表示すべきメイン画像表示装置対象画像551がメイン画像表示装置5に表示され、サブ画像表示装置5aに表示すべきサブ画像表示装置対象画像551aがサブ画像表示装置5aに表示され、サブ画像表示装置5bに表示すべきサブ画像表示装置対象画像551bがサブ画像表示装置5bに表示され、サブ画像表示装置5cに表示すべきサブ画像表示装置対象画像551cがサブ画像表示装置5cに表示され、サブ画像表示装置5dに表示すべきサブ画像表示装置対象画像551dがサブ画像表示装置5dに表示される。これにより、メイン画像表示装置5とサブ画像表示装置5a～5dには、互いに関連する演出画像として、メイン画像表示装置対象画像551とサブ画像表示装置対象画像551a～551dとが互いに連続する1の画像が表示される。

40

【0519】

図53に示すように、1の画像は、「カニ」を模したキャラクタ画像（以下、「カニ画像」という）と「柿」および「栗」を模したオブジェクト画像（以下、それぞれ、「柿画像」、「栗画像」という）で構成され、メイン画像表示装置5とサブ画像表示装置5a～5dとに分割して表示される。メイン画像表示装置5には、メイン画像表示装置対象画像551として、おもに、カニ画像の本体部分が表示される。また、サブ画像表示装置5aには、サブ画像表示装置対象画像551aとして、おもに、カニ画像の右爪部分が表示される。サブ画像表示装置5bには、サブ画像表示装置対象画像551bとして、おもに、カニ画像の左爪部分が表示される。サブ画像表示装置5cには、サブ画像表示装置対象画

50

像 5 5 1 c として、おもに、柿画像が表示される。サブ画像表示装置 5 d には、サブ画像表示装置対象画像 5 5 1 d として、おもに、栗画像が表示される。

【0520】

ここで、メイン画像表示装置 5 とサブ画像表示装置 5 a ～ 5 d とが、互いに関連する演出画像として、互いに連続する演出画像を表示する場合とは、例えば、図 5 3 に示すように、メイン画像表示装置 5 に表示された線が、メイン画像表示装置 5 の縁部と隣接するサブ画像表示装置 5 a ～ 5 d の縁部 5 5 a ～ 5 5 d を介して、サブ画像表示装置 5 a ～ 5 d につながった線として表示されることを示す。また、メイン画像表示装置 5 とサブ画像表示装置 5 a ～ 5 d とが、互いに連続する演出画像を表示する場合には、それぞれ、同色または同系色の画像を表示することなども含まれる。

10

【0521】

すなわち、メイン画像表示装置 5 とサブ画像表示装置 5 a ～ 5 d とが、互いに関連する演出画像として、互いに連続する演出画像を表示する場合とは、1 つの画像データとして記憶された画像のうち、その一部をメイン画像表示装置 5 に、その他の部分を分割してサブ画像表示装置 5 a ～ 5 d にそれぞれ表示することを示す。

【0522】

このとき、サブ画像表示装置 5 a ～ 5 d の縁部 5 5 a ～ 5 5 d のうち、メイン画像表示装置 5 が表示するメイン画像表示装置対象画像 5 5 1 に干渉する部分、すなわち、メイン画像表示装置対象画像 5 5 1 と各サブ画像表示装置対象画像 5 5 1 a ～ 5 5 1 d との視覚的な連続性を隔てる部分（縁部の一部）に配置された LED は消灯される。一方、メイン画像表示装置 5 が表示するメイン画像表示装置対象画像 5 5 1 に干渉する部分以外に配置された LED は点灯される。ここで、縁部 5 5 a ～ 5 5 d のうち、斜線が施された部分は、LED を点灯状態であることを示し、斜線が施されていない部分は、LED を消灯状態であることを示す。

20

【0523】

ここで、より具体的に、LED の点灯／消灯の態様について説明する。図 5 4 は、図 5 3 においてメイン画像表示装置 5 とサブ画像表示装置 5 b との隣接部分 b b b の LED の点灯／消灯の態様を示している。図 5 4 に示すように、LED 9 0 d 5 ～ 9 0 d 9、9 0 r 7 は、メイン画像表示装置 5 が表示するメイン画像表示装置対象画像 5 5 1 とサブ画像表示装置 5 b が表示するサブ画像表示装置対象画像 5 5 1 b との視覚的な連続性を隔てる部分（縁部の一部）に配置されているため、消灯状態である。一方、LED 9 0 d 4、9 0 r 4 ～ 9 0 r 6 は、メイン画像表示装置対象画像 5 5 1 とサブ画像表示装置対象画像 5 5 1 b との視覚的な連続性を隔てる部分に配置されていないため、点灯状態である。このように、メイン画像表示装置 5 とサブ画像表示装置 5 a ～ 5 5 d とが表示する画像の視覚的な連続性を隔てる部分に配置された LED を消灯させることにより、その部分を目立たないようにして視認性の低下を防止することができる。なお、サブ画像表示装置 5 a ～ 5 d に表示されるサブ画像表示装置対象画像 5 5 1 a ～ 5 5 1 d が不自然に途切れて見えてしまうことを防止するため、サブ画像表示装置対象画像 5 5 1 a ～ 5 5 1 d に応じて、メイン画像表示装置対象画像 5 5 1 と視覚的な連続性を隔てる部分以外に配置されている LED を消灯させてもよい。例えば、図 5 4 に示すサブ画像表示装置 5 b に表示されるサブ画像表示装置対象画像 5 5 1 b のカニ画像の左爪部分の画像が LED 9 0 r 5、9 0 r 6 を点灯させることにより不自然に途切れて見えてしまわないように、これらを消灯させてもよい。

30

40

【0524】

図 5 5 に示すように、その後、サブ画像表示装置 5 a ～ 5 d は、移動および回転することにより、メイン画像表示装置 5 の一部に重畳した状態となる。このとき、サブ画像表示装置 5 a に表示すべきサブ画像表示装置対象画像 5 5 1 a、サブ画像表示装置 5 b に表示すべきサブ画像表示装置対象画像 5 5 1 b、サブ画像表示装置 5 c に表示すべきサブ画像表示装置対象画像 5 5 1 c、サブ画像表示装置 5 d に表示すべきサブ画像表示装置対象画像 5 5 1 d が変化する。なお、メイン画像表示装置 5 の表示領域のうちサブ画像表示装置

50

5 a～5 dが重畳して外観上は隠れて見えない部分にも、サブ画像表示装置5 a～5 dの各々に表示されるサブ画像表示装置対象画像5 5 1 a～5 5 1 dと同じ画像を表示させてもよい。

【0 5 2 5】

また、サブ画像表示装置5 a～5 dの移動および回転に伴って、サブ画像表示装置5 a～5 dの縁部5 5 a～5 5 dに配置されたL E Dの点灯および消灯の態様に変化する。サブ画像表示装置5 a～5 dの縁部5 5 a～5 5 dのうち、メイン画像表示装置5が表示するメイン画像表示装置対象画像5 5 1に干渉する部分、すなわち、メイン画像表示装置対象画像5 5 1と各サブ画像表示装置対象画像5 5 1 a～5 5 1 dとの視覚的な連続性を隔てる部分（縁部の一部）に配置されたL E Dは消灯される。一方、メイン画像表示装置5が表示するメイン画像表示装置対象画像5 5 1に干渉する部分以外に配置されたL E Dは点灯される。

10

【0 5 2 6】

サブ画像表示装置5 a～5 dが、さらに移動および回転することにより、図5 6に示すように、サブ画像表示装置5 a～5 dは、メイン画像表示装置5の全体に重畳した状態、すなわち、互いに隣接した状態となる。この場合、メイン画像表示装置5に表示されるメイン画像表示装置対象画像5 5 1の全体が、サブ画像表示装置5 aに表示すべきサブ画像表示装置対象画像5 5 1 a、サブ画像表示装置5 bに表示すべきサブ画像表示装置対象画像5 5 1 b、サブ画像表示装置5 cに表示すべきサブ画像表示装置対象画像5 5 1 c、サブ画像表示装置5 dに表示すべきサブ画像表示装置対象画像5 5 1 dに対応付けられて表示される。

20

【0 5 2 7】

また、サブ画像表示装置5 a～5 dが隣接した状態である場合、サブ画像表示装置5 a～5 dの縁部5 5 a～5 5 dのうち、他のサブ画像表示装置5 a～5 dと対向しない部分に配置されたL E Dは点灯され、他のサブ画像表示装置5 a～5 dと対向する部分に配置されたL E Dは消灯される。

【0 5 2 8】

以上説明したように、上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、メイン画像表示装置5とサブ画像表示装置5 a～5 dとが互いに関連する演出画像を表示する同期表示演出を実行するとき、サブ画像表示装置5 a～5 dの縁部5 5 a～5 5 dに配置されたL E Dの点灯を制限する。これにより、メイン画像表示装置5とサブ画像表示装置5 a～5 dとが、互いに関連する演出画像を表示する同期表示演出を実行するときにも、縁部5 5 a～5 5 dを目立たせることによる演出効果（視認性）の低下を抑制することができる。

30

【0 5 2 9】

また、上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、第1ステップモータおよび第2ステップモータを駆動することにより、サブ画像表示装置5 a～5 dを移動させる。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 5 3 0】

また、上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、メイン画像表示装置5とサブ画像表示装置5 a～5 dとが互いに関連性（連続性）のある演出画像を表示する同期表示演出を実行するとき、サブ画像表示装置5 a～5 dの縁部5 5 a～5 5 dのうち、メイン画像表示装置5が表示するメイン画像表示装置対象画像5 5 1と各サブ画像表示装置5 a～5 dが表示する各サブ画像表示装置対象画像5 5 1 a～5 5 1 dとの視覚的な連続性を隔てる部分に配置されたL E Dを消灯させ、その他の部分に配置されたL E Dを点灯させる。これにより、表示領域が連なっているように見え、メイン画像表示装置5およびサブ画像表示装置5 a～5 dが表示する演出画像が一体の画像であるかのように思わせることができる。

40

【0 5 3 1】

また、上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、サブ画像表示装置5

50

a～5dが隣接した状態のとき、各サブ画像表示装置5a～5dの各縁部55a～55dのうち、他の縁部55a～55dと接触する部分に配置されたLEDを点灯させ、その他の部分に配置されたLEDを消灯させる。これにより、サブ画像表示装置5a～5dの縁部55a～55dに配置されたLEDを点灯させることによる演出効果（視認性）の低下を抑制することができる。

【0532】

実施の形態5.

第1の実施の形態で示した遊技機において、サブ表示装置の位置を変位可能に構成し、サブ表示装置の位置の変位にあわせて保留表示の表示態様を変化させるように構成してもよい。以下、サブ表示装置の位置の変位にあわせて保留表示の表示態様を変化させる第5の実施の形態について説明する。

10

【0533】

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。

【0534】

また、この実施の形態において、メイン画像表示装置9（メイン液晶ともいう）は、第1の実施の形態で示した演出表示装置9（メイン表示装置）に相当し、サブ画像表示装置90（サブ液晶ともいう）は、第1の実施の形態で示した副表示装置9S（サブ表示装置）に相当している。また、この実施の形態では、サブ画像表示装置90を左回り（反時計方向）に回転させる左回転パターン保留変化演出と、サブ画像表示装置90を右回り（時計方向）に回転させる右回転パターン保留変化演出とを実行可能である。

20

【0535】

図57は、第5の実施の形態における左回転パターン保留変化演出を示す説明図である。図57（a）～（e）を用いて本実施の形態での左回転パターンの保留変化演出の流れを説明する。図57（a）は、メイン画像表示装置9において左、中、右の演出図柄91～93が変動中の状態であることを示している。また、サブ画像表示装置90の表示画面の下部には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）18cが設けられている。合算保留記憶表示部18cには、入賞順にサブ画像表示装置90の表示画面に左から複数個の保留表示H1～H3が表示される。

30

【0536】

保留変化演出が実行される場合、図57（b）に示すようにサブ画像表示装置90が左回転する。サブ画像表示装置90の回転動作（位置の変位）に合わせ、複数個の保留表示H1～H3が一様に左方向に転がる動作態様で表示される。このとき、保留表示がサブ画像表示装置90の変位に合わせ重力に従って表示画面内を転がることを示すエフェクト表示が行なわれる。ここでエフェクトとは、表示されている画像に対して加工を施すことを意味する。たとえば、保留表示が転がっている場合に、回転している様子を保留表示の周囲に円弧の線で表示するような画像表示のことである。

【0537】

40

図57（b）の段階から、さらにサブ画像表示装置90が左回転すると図57（c）のように複数の保留表示H1～H3が衝突する演出が実行される。この場合、保留表示H1と保留表示H2との間、保留表示H2と保留表示H3との間には、保留表示が衝突したことを示すエフェクト60が表示される。そして、保留表示の衝突の際に合算保留記憶表示部18cのうち、特定の保留表示である2番目の保留表示H1の表示色が青色から赤色へと変化する。これにより、保留表示を一様に転がして動作させるときに、保留表示を衝突させて衝突したことを示すエフェクト60の表示が行なわれる。

【0538】

その後、図57（d）に示すように、サブ画像表示装置90が右回転し、元の位置に戻る。このとき、衝突していた保留表示もサブ画像表示装置90の回転動作に合わせて元の

50

位置に戻る。また、メイン画像表示装置 9 では、左、中、右の演出図柄 9 1 ～ 9 3 がはずれの停止図柄の組合せ「3, 9, 4」で停止表示される。次いで、図 5 7 (e) に示すように保留表示 H 1 が消去され、保留表示 H 2 および保留表示 H 3 が表示画面の左側に移動（シフト）し、保留表示 H 1 に対応する変動表示が開始される。

【0539】

図 5 7 (c) に示すように、サブ画像表示装置 9 0 の回転動作による変位に合わせ保留表示の表示態様が変化するので、保留変化演出による保留表示の変化演出が行なわれていることを明確にすることができる。また、サブ画像表示装置 9 0 の回転動作による変位に合わせ保留表示が一様の動作により変位するので、遊技者を保留表示の動きに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

10

【0540】

また、図 5 7 (b) に示すように、複数の保留表示 H 1 ～ H 3 は、サブ画像表示装置 9 0 の変位に合わせ一様の動作態様で重力に従って転がる表示で示されるので、遊技者を複数の保留表示の動きに注目させることができる。また、複数の保留表示が一様の動作を行なったときに図 5 7 (c) に示すように特定の保留表示である 2 番目の保留表示 H 2 が特殊な表示態様に变化する。よって、一様の動作態様で複数の保留表示が変位した際に、いずれの保留表示が変化するかに遊技者を注目させることができる。

【0541】

また、図 5 7 (c) に示すように、保留表示を一様に転がして動作させるときに、保留表示を衝突させて衝突したことを示すエフェクト 6 0 の表示を行うので、一様の動作態様に
20 応じたエフェクト 6 0 による演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【0542】

また、この実施の形態では、第 1 の実施の形態で示した演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1 参照）において、変動表示における各種演出を設定するための処理（たとえば、結果演出の種類の決定等の処理）を行う演出設定処理が実行される。

【0543】

図 5 8 は、第 5 の実施の形態における演出図柄変動開始処理における演出設定処理を示すフローチャートである。図 5 8 においては、演出設定処理に含まれる各種の演出の設定に関する処理のうち、保留変化演出に係る処理が示されている。演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、次のような処理を行うことによって、保留変化演出で
30 実行される各種演出を設定する。

【0544】

演出設定処理では、先読み予告処理で決定された保留変化演出の実行タイミングにもとづいて各種の演出が実行される。まず、回転なしパターンの保留変化演出を実行するか否かを判定する（ステップ S 1 6 3 1）。回転なしパターンの保留変化演出を実行すると判定された場合には（ステップ S 1 6 3 1 の Y）、ターゲットの保留表示を変化させるように設定し（ステップ S 1 6 3 2）、処理を終了する。回転なしパターンの保留変化演出の実行の有無は、RAM に設けられた演出制御バッファ設定部の値を確認することにより判定する。

【0545】

40

ステップ S 1 6 3 1 において、回転なしパターンの保留変化演出を実行しない場合には（ステップ S 1 6 3 1 の N）、左回転パターンの保留変化演出を実行するか否かを判定する（ステップ S 1 6 3 3）。回転パターンの保留変化演出を実行すると判定された場合には（ステップ S 1 6 3 3 の Y）、図 5 7 (b), (c) に示すように、サブ画像表示装置 9 0（サブ液晶）を左回転するように設定する（ステップ S 1 6 3 4）。次いで、図 5 7 (b) に示すように、保留表示をサブ液晶の傾きに合わせ転がるように動作させるように設定する。また、図 5 7 (c) に示すように、衝突時にエフェクトを発生するように設定する（ステップ S 1 6 3 5）。次いで、図 5 7 (c) に示すように、ターゲットの保留表示を変化させるように設定する（ステップ S 1 6 3 6）。次いで、図 5 7 (c), (d) に示すように、サブ液晶を元の位置に戻すように設定し（ステップ S 1 6 3 7）、処理を
50

終了する。

【0546】

ステップS1633において、左回転パターンの保留変化演出を実行しない場合には（ステップS1633のN）、右回転パターンの保留変化演出を実行するか否かを判定する（ステップS1638）。右回転パターンの保留変化演出を実行しない場合には（ステップS1638のN）、保留変化演出が実行されない場合に相当し、この場合には処理を終了する。右回転パターンの保留変化演出を実行すると判定された場合には（ステップS1638のY）、現在の保留記憶が2個以上であれば（これは、後述するように保留変化の消化順が変わるように見せるために2個以上であるかどうかを判定している）、最新の保留表示を変化させるように設定する（ステップS1639）。しかしながら、現在の保留記憶が1個であれば保留表示を変化させないように設定する。このように、右回転パターンでは、現在の保留記憶が2個以上あればターゲットの保留表示ではなく、最新の保留表示を変化させる。

10

【0547】

次いで、サブ画像表示装置90（サブ液晶）を右回転するように設定する（ステップS1640）。次いで、保留表示をサブ液晶の傾きに合わせ転がるように動作させるように設定する。また、衝突時にエフェクトを発生するように設定する（ステップS1641）。次いで、ターゲットの保留表示を変化させるように設定する（ステップS1642）。また、変化している保留表示があれば、通常態様で表示するように設定する。次いで、サブ液晶を元の位置に戻すように設定し（ステップS1643）、処理を終了する。

20

【0548】

上述したような設定にもとづいて、回転なしパターン、左回転パターン、および右回転パターンのような演出が行なわれる。回転なしパターン、左回転パターン、および右回転パターンのそれぞれは、前述のように設定したそれぞれの演出態様の実行スケジュール（実行タイミング）が予め定められており、演出設定処理では、その実行タイミングのデータが回転なしパターン、左回転パターン、および右回転パターンに応じて合わせて設定される。たとえば、左回転パターンでは、図57（b）、（c）のようなサブ画像表示装置90の回転動作および保留変化演出が、演出図柄変動中処理（ステップS802参照）において実行される。

【0549】

30

S1638～S1642に示すように右回転パターンでは、最新の保留表示に対して偽の保留表示を実行する制御を行ない、その後、ターゲットの保留表示を変化させるとともに偽の保留表示を通常の状態様で表示する制御を行うように設定する。このようにすれば、特殊な状態様で表示されていた保留の順番が入れ替り、あたかも保留表示の消化順が変化したように見せることができる。よって、左回転パターンと右回転パターンとでは、保留表示の消化順が異なるように表示することができる。つまり、サブ画像表示装置90（サブ液晶）を一方側に傾けた場合と他方側に傾けた場合とで、変動表示が開始されたときに当該変動表示に対応する保留表示を消去する順番を異ならせるようにすることができる。よって、遊技者に保留表示の消化順についても注目させることができる。

【0550】

40

以上に説明したように、この実施の形態によれば、図57（c）に示すように、サブ画像表示装置90の変位に合わせ保留表示の表示状態様に変化するので、保留変化演出による保留表示の変化を明確にすることができる。また、サブ画像表示装置90の変位に合わせ保留表示が変位するので、遊技者を保留表示の動きに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0551】

また、この実施の形態によれば、複数の保留表示に対し一様の動作を行なったときに、特定の保留表示である2番目の保留表示H2が特殊な表示状態様に変化する。よって、一様の動作状態様で複数の保留表示が変位した際に、複数の保留表示の動きに注目させることができるとともに、いずれの保留表示が変化するかにも注目させることができる。

50

【0552】

また、この実施の形態によれば、図57(c)に示すように、保留表示を一様に転がして動作させるときに、保留表示を衝突させて衝突したことを示すエフェクト60の表示を行うので、一様の動作態様に応じたエフェクト60による演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【0553】

また、この実施の形態によれば、左回転パターンと右回転パターンとでは、保留表示の消化順が異なるように表示することができるので、遊技者に保留表示の消化順についても注目させることができる。

【0554】

10

実施の形態6.

第1の実施の形態で示した遊技機において、さらに変化演出(アクティブ表示変化予告演出や保留変化予告演出)が複数の表示により構成された態様により実行可能に構成してもよい。以下、複数の表示により構成された態様により変化演出を実行可能な第6の実施の形態について説明する。

【0555】

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。

【0556】

20

なお、この実施の形態において、アクティブ表示領域9Aおよび合算保留記憶表示部18cは演出表示装置9に表示されるものとする。なお、アクティブ表示領域9Aおよび合算保留記憶表示部18cが副表示装置9Sに表示されるように構成してもよい。

【0557】

また、この実施の形態では、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示とが実行されるものとする。なお、例えば、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示を優先して実行する遊技機にこの実施の形態で示した構成を適用することも可能である。

【0558】

30

図59は、第6の実施の形態における保留変化予告演出決定処理(ステップS800A)を示すフローチャートである。保留変化予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、1セットの始動入賞時のコマンド(すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド(第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド)、および合算保留記憶数指定コマンドのセット)を新たに受信したか否かを確認する(ステップS6501)。具体的には、始動入賞時のコマンドを格納する始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド(第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド)、および合算保留記憶数指定コマンドが新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

40

【0559】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU101は、既に保留変化予告演出を決定済みであることを示す保留変化予告演出決定フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS6502)。保留変化予告演出決定フラグがセットされていれば、そのまま処理を終了する。

【0560】

ステップS6502の処理が実行されることによって、新たな始動入賞の発生にもとづいて保留変化予告演出の実行を決定した後、まだ次の変動表示が開始されておらず予告対象の保留表示の表示態様がまだ変化していない期間に、さらに新たな始動入賞が発生した

50

ような場合には、重ねて保留変化予告演出を決定しないように制御している。

【0561】

保留変化予告演出決定フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、現在の合算保留記憶数が2以上であるか否かを確認する（ステップS6503）。なお、現在の合算保留記憶数が2以上であるか否かは、具体的には、合算保留記憶数指定コマンドで指定された合算保留記憶数を格納する合算保留記憶数保存領域に格納されている値を確認することにより判定できる。合算保留記憶数が2以上でなければ、そのまま処理を終了する。

【0562】

この実施の形態では、保留変化予告演出を実行する場合、始動入賞の後、1回目～3回目の保留表示のシフトのタイミングで保留表示の表示態様を変化させる。この場合、始動入賞のタイミングで合算保留記憶が最低でも2つ溜まっていなければ、保留表示のシフトのタイミングで保留表示の表示態様を変化させることはできない。そこで、この実施の形態では、ステップS6503の判定処理を実行することによって、合算保留記憶数が2以上である場合に保留変化予告演出を実行可能とし、保留変化予告演出を決定したにもかかわらず、保留表示のシフトのタイミングでは既に予告対象の保留表示が消化されて表示態様を変化させることができない事態を防止している。

【0563】

なお、合算保留記憶数が1である場合であっても、何らかの変化予告演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、始動入賞が発生した後、予告対象の保留表示がシフトされて消去された後であっても、アクティブ表示領域9Aに表示されているアクティブ表示の表示態様を変化させる演出を実行するように構成してもよい。また、この実施の形態では、保留表示をシフトして変動表示を開始するときに作用演出を伴う保留変化予告演出を実行する場合を示しているが、例えば、変動表示開始後の所定秒後（例えば、10秒後や15秒後）など、変動表示中に作用演出を伴う保留変化予告演出を実行するように構成してもよい。そして、この場合、合算保留記憶数が1であっても、現在実行中の変動表示の残り時間に保留変化予告演出の実行タイミングが残っていれば、保留変化予告演出を実行するように構成してもよい。

【0564】

また、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14への入賞順に第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示を実行するのであるが、例えば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成した遊技機では、高ベース状態では殆ど第2特別図柄の変動表示が実行され、低ベース状態では第1特別図柄の変動表示の実行割合が高くなると思われることから、低ベース状態中では第1保留記憶に対する先読み判定のみを実行し、高ベース状態中では第2保留記憶に対する先読み判定のみを実行するように構成してもよい。この場合、ステップS6503では、低ベース状態である場合には先読み判定の対象となる第1保留記憶数が2以上であるか否かを判定するようにし、高ベース状態である場合には先読み判定の対象となる第2保留記憶数が2以上であるか否かを判定するように構成してもよい。

【0565】

合算保留記憶数が2以上であれば、演出制御用CPU101は、受信した最新の変動カテゴリコマンドにもとづいて、保留変化予告演出の有無および種類を決定する（ステップS6504）。なお、ステップS6504では、演出制御用CPU101は、保留変化予告演出の有無および種類を決定するための保留変化予告演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、保留変化予告演出の有無および種類を決定する。

【0566】

「保留変化予告演出」とは、保留表示を通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる特殊表示態様（本例では、青色、緑色または赤色の丸形表示や、星を含む丸形表示）に変化させる演出である。なお、この実施の形態では、保留変化予告演出を実行する場合、保留表示のシフトのタイミングで作用演出が実行されて保留表示がいずれかの特殊表示

10

20

30

40

50

態様に変化する演出が実行される。

【0567】

図60(A)は、第6の実施の形態における保留変化予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図60(A)に示すように、この実施の形態では、保留変化予告演出決定テーブルには、保留変化予告演出なし、保留変化予告演出1～5に対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図60(A)に示すように、この実施の形態では、保留変化予告演出として、保留変化予告演出1～5の5種類がある。

【0568】

保留変化予告演出1は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出を実行するだけで、保留表示の表示態様を通常態様（本例では、白色の丸形表示）のまま変化させない保留変化予告演出である。従って、この実施の形態では、保留変化予告演出1が実行される場合には、作用演出が実行されるだけで保留表示の表示態様は変化しないことから、いわゆるガセの保留変化予告演出に該当する。

10

【0569】

保留変化予告演出2は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出を実行するとともに、保留表示の表示態様を青色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出3は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出を実行するとともに、保留表示の表示態様を緑色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出4は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出を実行するとともに、保留表示の表示態様を赤色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出5は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出を実行するとともに、保留表示の表示態様を星を含む丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。

20

【0570】

図60(A)に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリコマンドで示される判定結果が非リーチはずれである場合や、スーパーリーチはずれである場合、変動カテゴリコマンドで示される判定結果がスーパーリーチ大当たりである場合に、保留変化予告演出の実行が決定される場合がある。

【0571】

また、図60(A)に示すように、この実施の形態では、保留変化予告演出5が実行される場合（保留表示の表示態様が星を含む丸形表示に変化する場合）が最も大当たり（本例では、スーパーリーチ大当たり）に対する期待度（信頼度）が高く、保留変化予告演出4が実行される場合（保留表示の表示態様が赤色の丸形表示に変化する場合）が次に大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、保留変化予告演出3が実行される場合（保留表示の表示態様が緑色の丸形表示に変化する場合）がさらに次に大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、保留変化予告演出2が実行される場合（保留表示の表示態様が青色の丸形表示に変化する場合）がさらに次に大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、保留変化予告演出1が実行される場合（ガセの保留変化予告演出が実行される場合）が最も大当たりに対する期待度（信頼度）が低くなっている。

30

【0572】

また、図60(A)に示すように、この実施の形態では、保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が少なくとも緑色の丸形表示や赤色の丸形表示、星を含む丸形表示に変化すればスーパーリーチとなることが確定するようになっている。

40

【0573】

なお、図60(A)に示した保留変化予告演出決定テーブルは一例であり、様々な保留変化予告演出決定テーブルの構成が考えられる。例えば、この実施の形態では、保留変化予告演出1～5の5種類の保留変化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ず、6種類以上の保留変化予告演出を実行可能に構成してもよいし、4種類以下の保留変化予告演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、保留変化予告演出5が実行されれば（保留表示の表示態様が星を含む丸形表示に変化すれば）、大当たりとなることが確定となるように構成してもよい。また、例えば、保留変化予告演出

50

が実行されれば必ず保留表示の表示態様が変化するようにし、ガセの保留変化予告演出は実行されないように構成しても構わない。

【0574】

また、保留表示を複数回変化させる変化パターンがあるように構成してもよい。例えば、予告対象の変動表示までに2回以上の変動表示がある場合には、1回目の変動表示で保留表示を通常態様（白色の丸形表示）から青色の丸形表示に変化させ、2回目の変動表示で保留表示をさらに青色の丸形表示から赤色の丸形表示に変化させる変化パターンがあるように構成してもよい。

【0575】

そして、保留予告演出の実行を決定した場合には（ステップS6505のY）、演出制御用CPU101は、ステップS6504で決定した保留表示の変化態様にもとづいてキャラクタ画像を決定する（ステップS6506）。この実施の形態では、保留変化予告演出を実行する場合、第1画像（本例では、キャラクタ画像）と第2画像（本例では、ボール画像）との2つの画像の表示を含む態様により作用演出が実行されて保留変化予告演出が実行される。ステップS6506では、演出制御用CPU101は、キャラクタ画像を決定するためのキャラクタ画像決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、保留変化予告演出において表示するキャラクタ画像を決定する。

【0576】

なお、この実施の形態では、第2画像（本例では、ボール画像）については保留表示の変化態様と一対一に対応しており、ステップS6504の処理で保留変化予告演出の種類（保留表示の変化態様）が決定されることによって、保留変化予告演出において表示されるボール画像も決定される。具体的には、保留変化予告演出5に決定された場合（保留表示の表示態様が星を含む丸形表示に変化する場合）には星を含む丸形表示のボール画像が表示され、保留変化予告演出4に決定された場合（保留表示の表示態様が赤色の丸形表示に変化する場合）には赤色の丸形表示のボール画像が表示され、保留変化予告演出3に決定された場合（保留表示の表示態様が緑色の丸形表示に変化する場合）には緑色の丸形表示のボール画像が表示され、保留変化予告演出2に決定された場合（保留表示の表示態様が青色の丸形表示に変化する場合）には青色の丸形表示のボール画像が表示される。

【0577】

ただし、保留変化予告演出1に決定された場合（ガセの保留変化予告演出が実行される場合）には保留表示の表示態様が変化しないので、この実施の形態では、一律に青色の丸形表示のボール画像が表示されるものとする。

【0578】

なお、保留変化予告演出1に決定された場合（ガセの保留変化予告演出が実行される場合）に一律に青色の丸形表示のボール画像を表示するのではなく、乱数にもとづく抽選処理によりいずれのボール画像を表示するかを決定するようにして、緑色や赤色の丸形表示や星を含む丸形表示のボール画像が表示される場合があ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、ガセの保留変化予告演出が実行される場合には、星を含む丸形表示のボール画像が表示される割合が最も少なく、赤色の丸形表示のボール画像が表示される割合が次に少なく、緑色の丸形表示のボール画像が表示される割合がさらに次に少なく、青色の丸形表示のボール画像が表示される割合が最も多くなるように構成することが望ましい。また、例えば、ガセの保留変化予告演出が実行される場合には、少なくとも星を含む丸形表示のボール画像が表示される場合はないように構成してもよい。

【0579】

また、この実施の形態では、第2画像（本例では、ボール画像）が保留表示の変化態様と一対一に対応してい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、保留変化予告演出2～5に決定された場合（保留表示の表示態様が変化する場合）であっても、乱数にもとづく抽選処理によりいずれのボール画像を表示するかを決定するようにしてもよい。この場合、例えば、保留表示の表示態様が星を含む丸形表示に変化する場合

10

20

30

40

50

であっても、少なくとも星を含む丸形表示のボール画像が表示される割合が最も高いものの、低い割合で青色や緑色、赤色の丸形表示のボール画像が表示される場合があるように構成してもよい。

【0580】

なお、この実施の形態では、保留表示の変化態様や後述するアクティブ表示の変化態様とボール画像とは一対一に対応しているので、見た目上は同様の表示となるものであるが、保留表示やアクティブ表示の変化態様は保留表示やアクティブ表示の表示態様の一態様であり、ボール画像とは異なる概念のものである。

【0581】

図60(B)は、第6の実施の形態におけるキャラクタ画像決定テーブルの具体例を示す説明図である。図60(B)に示すように、この実施の形態では、キャラクタ画像決定テーブルには、キャラクタ画像A～Cに対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図60(B)に示すように、この実施の形態では、キャラクタ画像として、キャラクタ画像A～Cの3種類がある。

【0582】

図60(B)に示すように、この実施の形態では、キャラクタ画像Cが表示された場合に大当りに対する期待度(信頼度)が高い星を含む丸形表示や赤色の丸形表示に保留表示の表示態様に変化する割合が最も高く、キャラクタ画像Bが表示された場合に大当りに対する期待度(信頼度)が高い星を含む丸形表示や赤色の丸形表示に保留表示の表示態様に変化する割合が次に高く、キャラクタ画像Aが表示された場合に大当りに対する期待度(信頼度)が高い星を含む丸形表示や赤色の丸形表示に保留表示の表示態様に変化する割合が最も低い。

【0583】

なお、図60(B)に示したキャラクタ画像決定テーブルは一例であり、様々なキャラクタ画像決定テーブルの構成が考えられる。例えば、この実施の形態では、キャラクタ画像A～Cの3種類のキャラクタ画像を表示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ず、4種類以上のキャラクタ画像を表示可能に構成してもよいし、1種類や2種類のみキャラクタ画像を表示可能に構成してもよい。また、例えば、特定の種類のキャラクタ画像が表示されたら大当りに対する期待度(信頼度)が高い星を含む丸形表示や赤色の丸形表示に保留表示の表示態様に変化するように構成してもよいし、逆に、特定の種類のキャラクタ画像が表示されたら保留表示の表示態様に変化しないことが確定するように構成してもよい。

【0584】

また、この実施の形態では、キャラクタ画像決定テーブルにおいて、予告対象の保留表示の変化態様に応じてキャラクタ画像A～Cの決定割合が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、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のいずれであるかに応じてキャラクタ画像A～Cの決定割合が異なるように構成してもよい。

【0585】

次いで、演出制御用CPU101は、保留表示の表示態様の変化の有無にもとづいてボール画像の拡大の有無を決定する(ステップS6507)。この実施の形態では、保留変化予告演出を実行する場合、第2画像(本例では、ボール画像)を通常のサイズよりも拡大したサイズにより表示して保留変化予告演出を実行することが可能である。ステップS6507では、演出制御用CPU101は、ボール画像の拡大の有無を決定するためのボール画像拡大決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、保留変化予告演出においてボール画像を拡大して表示するか否かを決定する。

【0586】

図60(C)は、第6の実施の形態におけるボール画像拡大決定テーブルの具体例を示す説明図である。図60(C)に示すように、この実施の形態では、ボール画像拡大決定テーブルには、ボール画像の拡大なしおよび拡大ありに対して、それぞれ判定値が割り振

られている。

【0587】

図60(C)に示すように、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化する場合（青色、緑色または赤色の丸形表示や星を含む丸形表示に変化する場合）には、保留表示の表示態様が変わらない場合と比較して、高い割合でボール画像が拡大表示される。

【0588】

なお、図60(C)に示したボール画像拡大決定テーブルは一例であり、様々なボール画像拡大決定テーブルの構成が考えられる。例えば、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変わる場合には、一律に30%の割合でボール画像が拡大表示される場合を示しているが、青色、緑色または赤色の丸形表示や星を含む丸形表示のいずれの表示態様に保留表示が変化するかに応じて、異なる割合によりボール画像が拡大表示されるように構成してもよい。この場合、例えば、星を含む丸形表示に変化する場合が最も高い割合でボール画像が拡大表示され、赤色の丸形表示に変化する場合が次に高い割合でボール画像が拡大表示され、緑色の丸形表示に変化する場合がさらに次に高い割合でボール画像が拡大表示され、青色の丸形表示に変化する場合が最も低い割合でボール画像が拡大表示されるように構成してもよい。

10

【0589】

また、この実施の形態では、ボール画像拡大決定テーブルにおいて、予告対象の保留表示の変化態様に応じてボール画像の拡大の有無の割合が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、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のいずれであるかに応じてボール画像の拡大の有無の割合が異なるように構成してもよい。

20

【0590】

次いで、演出制御用CPU101は、保留表示の表示態様を変化させる保留変化タイミングを決定する（ステップS6508）。ステップS6508では、演出制御用CPU101は、保留変化タイミングを決定するための保留変化タイミング決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、保留変化タイミングを決定する。

【0591】

図61は、第6の実施の形態における保留変化タイミング決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図61(A)は、合算保留記憶数が2である場合に用いられる保留変化タイミング決定テーブル（合算保留記憶数2用）の具体例を示している。また、図61(B)は、合算保留記憶数が3である場合に用いられる保留変化タイミング決定テーブル（合算保留記憶数3用）の具体例を示している。図61(C)は、合算保留記憶数が4以上である場合に用いられる保留変化タイミング決定テーブル（合算保留記憶数4以上用）の具体例を示している。

30

【0592】

ステップS6508では、演出制御用CPU101は、まず、現在の合算保留記憶数を確認し、合算保留記憶数が2であれば図61(A)に示す保留変化タイミング決定テーブル（合算保留記憶数2用）を選択し、選択した保留変化タイミング決定テーブル（合算保留記憶数2用）を用いて乱数にもとづく抽選処理を行い、保留変化タイミングを決定する。また、合算保留記憶数が3であれば図61(B)に示す保留変化タイミング決定テーブル（合算保留記憶数3用）を選択し、選択した保留変化タイミング決定テーブル（合算保留記憶数3用）を用いて乱数にもとづく抽選処理を行い、保留変化タイミングを決定する。また、合算保留記憶数が4以上であれば図61(C)に示す保留変化タイミング決定テーブル（合算保留記憶数4以上用）を選択し、選択した保留変化タイミング決定テーブル（合算保留記憶数4以上用）を用いて乱数にもとづく抽選処理を行い、保留変化タイミングを決定する。

40

【0593】

合算保留記憶数が2である場合には、始動入賞の後、保留表示のシフトのタイミングは1回しかないので、図61(A)に示すように、非リーチはずれ、スーパーリーチはずれ

50

、およびスーパーリーチ大当りのいずれとなる場合であっても、100%の割合で1回目の保留表示のシフトのタイミングを保留変化タイミングとして決定する。

【0594】

また、合算保留記憶数が3である場合には、始動入賞の後、保留表示のシフトのタイミングは2回あるので、1回目または2回目の保留表示のシフトのタイミングを保留変化タイミングとして決定する。この実施の形態では、図61(B)に示すように、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、スーパーリーチはずれや非リーチはずれとなる場合と比較して、高い割合で2回目の保留表示のシフトのタイミングを保留変化タイミングとして決定する。また、図61(B)に示すように、スーパーリーチはずれとなる場合には、非リーチはずれとなる場合と比較して、高い割合で2回目の保留表示のシフトのタイミングを保留変化タイミングとして決定する。従って、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するタイミングが遅くなるに従って、大当たりやスーパーリーチに対する期待度(信頼度)が高くなる。

10

【0595】

また、合算保留記憶数が4以上である場合には、始動入賞の後、保留表示のシフトのタイミングは3回あるので、1回目～3回目の保留表示のシフトのタイミングを保留変化タイミングとして決定する。この実施の形態では、図61(C)に示すように、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、スーパーリーチはずれや非リーチはずれとなる場合と比較して、高い割合で3回目の保留表示のシフトのタイミングを保留変化タイミングとして決定する。また、図61(C)に示すように、スーパーリーチはずれとなる場合には、非リーチはずれとなる場合と比較して、高い割合で2回目や3回目の保留表示のシフトのタイミングを保留変化タイミングとして決定する。従って、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するタイミングが遅くなるに従って、大当たりやスーパーリーチに対する期待度(信頼度)が高くなる。

20

【0596】

なお、図61に示した保留変化タイミング決定テーブルは一例であり、様々な保留変化タイミング決定テーブルの構成が考えられる。例えば、この実施の形態では、合算保留記憶数が4以上であれば、一律に図61(C)に示す保留変化タイミング決定テーブル(合算保留記憶数4以上用)を用いて保留変化タイミングを決定する場合を示したが、さらに合算保留記憶数5用の保留変化タイミング決定テーブルや合算保留記憶数6用の保留変化タイミング決定テーブルなどを設けたりしてもよい。また、この場合、例えば、4回目以降の保留表示のシフトのタイミングを保留変化タイミングとして決定可能に構成してもよい。

30

【0597】

また、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するタイミングが遅くなるに従って、大当たりやスーパーリーチに対する期待度(信頼度)が高くなる場合を示したが、逆に、保留表示の表示態様が変化するタイミングが早くなるに従って、大当たりやスーパーリーチに対する期待度(信頼度)が高くなるように構成してもよい。また、例えば、ある特定のタイミングで保留表示の表示態様が変化した場合に、大当たりやスーパーリーチとなることが確定するように構成してもよい。

40

【0598】

次いで、演出制御用CPU101は、保留変化予告演出決定フラグをセットする(ステップS6509)。また、演出制御用CPU101は、ステップS6504で決定した保留変化予告演出の種類(本例では、保留変化予告演出1～5)、ステップS6506で決定したキャラクタ画像の種類、ステップS6507で決定したボール画像の拡大の有無、およびステップS6508で決定した保留変化タイミングを、RAMに設けられた保留変化予告演出記憶領域に記憶する(ステップS6510)。なお、ステップS6510において、演出制御用CPU101は、例えば、ステップS6508で決定した保留変化タイミングの到来を計測するためのカウンタをセットするようにしてもよい。

【0599】

50

図62は、第6の実施の形態における演出図柄変動開始処理（ステップS801）の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、ステップS8000、S8001の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0600】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の合算保留記憶表示部18cに表示されている1つ目の保留表示と同様の表示態様で、演出表示装置9のアクティブ表示領域9Aにおいて所定表示（アクティブ表示）を表示する（ステップS8002）。例えば、合算保留記憶表示部18cに表示されている1つ目の保留表示が通常態様（本例では、白色の丸形表示）であった場合には、アクティブ表示領域9Aに所定表示として白色の丸形表示を表示する。また、例えば、合算保留記憶表示部18cに表示されている1つ目の保留表示が青色の丸形表示であった場合には、アクティブ表示領域9Aに所定表示として青色の丸形表示を表示する。また、例えば、合算保留記憶表示部18cに表示されている1つ目の保留表示が緑色の丸形表示であった場合には、アクティブ表示領域9Aに所定表示として緑色の丸形表示を表示する。また、例えば、合算保留記憶表示部18cに表示されている1つ目の保留表示が赤色の丸形表示であった場合には、アクティブ表示領域9Aに所定表示として赤色の丸形表示を表示する。また、例えば、合算保留記憶表示部18cに表示されている1つ目の保留表示が星を含む丸形表示であった場合には、アクティブ表示領域9Aに所定表示として星を含む丸形表示を表示する。

【0601】

なお、この実施の形態では、変動開始時に送信されるコマンドは、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、および合算保留記憶数減算指定コマンドの順にタイマ割込ごとの間隔（4msの間隔）で送信される（図23～図27参照）。従って、表示結果指定コマンドまでを受信した段階で実行される演出図柄変動開始処理では未だ合算保留記憶数減算指定コマンドを受信しておらず、ステップS8002の段階では、保留表示はまだシフトされず合算保留記憶表示部18cに今回開始する変動表示に対応する保留表示がまだ残っている筈である。そこで、ステップS8002では、合算保留記憶表示部18cに表示されている1つ目の保留表示（今回開始される変動表示に対応する保留表示）を確認して、同様の表示態様でアクティブ表示を表示するように制御している。

【0602】

なお、ステップS8002でアクティブ表示領域9Aに所定表示（アクティブ表示）を表示した後、次のタイマ割込（4ms後）に合算保留記憶数減算指定コマンドを受信し、合算保留記憶表示部18cから1つ目の保留表示が消去されるのであるから、遊技者から見ると、合算保留記憶表示部18cの1つ目の保留表示がアクティブ表示領域9Aに殆ど同時に移行したように見える。

【0603】

次いで、演出制御用CPU101は、保留変化予告演出決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8003）。保留変化予告演出決定フラグがセットされていれば、保留変化タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS8500）。

【0604】

なお、保留変化タイミングとなっているか否かは、例えば、保留変化予告演出決定処理のステップS6508で決定した保留変化タイミングに応じた値をカウンタにセットし、変動表示を開始するごと（終了するごとでもよい）にそのカウンタの値を1減算していき、ステップS8500でそのカウンタの値が0となっているか否かを確認することにより判定できる。例えば、保留変化タイミングを1回目の保留表示のシフトのタイミングと決定した場合には、カウンタに1をセットし、その後1回目の変動表示を開始するタイミングでカウンタの値が1減算されて0となるので、1回目の保留表示のシフトのタイミングで保留変化タイミングが到来したと判定できる。また、例えば、保留変化タイミングを2回目の保留表示のシフトのタイミングと決定した場合には、カウンタに2をセットし、その後変動表示の開始ごとにカウンタが1ずつ減算され、2回目の変動表示を開始するタイ

ミングでカウンタの値が0となるので、2回目の保留表示のシフトのタイミングで保留変化タイミングが到来したと判定できる。さらに、例えば、保留変化タイミングを3回目の保留表示のシフトのタイミングと決定した場合には、カウンタに3をセットし、その後変動表示の開始ごとにカウンタが1ずつ減算され、3回目の変動表示を開始するタイミングでカウンタの値が0となるので、3回目の保留表示のシフトのタイミングで保留変化タイミングが到来したと判定できる。

【0605】

保留変化タイミングとなっていなければ（ステップS8500のN）、ステップS8011に移行する。保留変化タイミングとなっていれば（ステップS8500のY）、演出制御用CPU101は、保留変化予告演出決定フラグをリセットする（ステップS8004）。また、演出制御用CPU101は、RAMに設けられた保留変化予告演出記憶領域（ステップS6510参照）に記憶されている保留変化予告演出の種類、キャラクタ画像の種類、およびボール画像の拡大の有無を確認し、変動パターンおよび保留変化予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8005）。そして、ステップS8012に移行する。

10

【0606】

保留変化予告演出決定フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、ステップS8002で表示したアクティブ表示の表示態様が通常態様であるか否かを確認する（ステップS8501）。通常態様でなければ、ステップS8011に移行する。すなわち、アクティブ表示の表示態様が通常態様でない（すなわち、青色、緑色または赤色の丸形表示や星を含む丸形表示である）ということは、今回開始する変動表示を対象として既に保留変化予告演出を実行した場合であるので、後述するステップS8502～S8507の処理を実行しないようにし、後述するアクティブ表示変化予告演出を重ねて実行しないように制御している。

20

【0607】

なお、例えば、保留表示を複数回変化可能（例えば、通常態様の白色の丸形表示から、1回目に青色の丸形表示に変化させ、2回目に赤色の丸形表示に変化可能）に構成するような場合には、ステップS8501で通常態様でなかった場合であっても、最終表示態様でなかった場合（例えば、青色の丸形表示）には、さらに変化可能な表示態様が残っているのであるから、ステップS8502以降の処理に移行してアクティブ表示変化予告演出を実行可能に構成してもよい。

30

【0608】

アクティブ表示の表示態様が通常態様（すなわち、白色の丸形表示）であれば、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて、アクティブ表示変化予告演出の有無および種類を決定する（ステップS8502）。なお、ステップS8502では、演出制御用CPU101は、アクティブ表示変化予告演出の有無および種類を決定するためのアクティブ表示変化予告演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、アクティブ表示変化予告演出の有無および種類を決定する。

【0609】

「アクティブ表示変化予告演出」とは、アクティブ表示を通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる特殊表示態様（本例では、青色、緑色または赤色の丸形表示や星を含む丸形表示）に変化させる演出である。なお、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出を実行する場合、変動開始時には通常態様でアクティブ表示の表示を開始し、その後、その変動表示中に作用演出が実行されてアクティブ表示がいずれかの特殊表示態様に変化する演出が実行される。

40

【0610】

図63（A）は、第6の実施の形態におけるアクティブ表示変化予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図63（A）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出決定テーブルには、アクティブ表示変化予告演出なし、アクティブ表示変化予告演出1～5に対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図63（

50

A) に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出として、アクティブ表示変化予告演出 1 ～ 5 の 5 種類がある。

【0611】

アクティブ表示変化予告演出 1 は、作用演出を実行するだけで、アクティブ表示の表示態様を通常態様（本例では、白色の丸形表示）のまま変化させないアクティブ表示変化予告演出である。従って、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出 1 が実行される場合には、作用演出が実行されるだけでアクティブ表示の表示態様は変化しないことから、いわゆるガセのアクティブ表示変化予告演出に該当する。

【0612】

アクティブ表示変化予告演出 2 は、作用演出を実行するとともに、アクティブ表示の表示態様を青色の丸形表示に変化させるアクティブ表示変化予告演出である。また、アクティブ表示変化予告演出 3 は、作用演出を実行するとともに、アクティブ表示の表示態様を緑色の丸形表示に変化させるアクティブ表示変化予告演出である。また、アクティブ表示変化予告演出 4 は、作用演出を実行するとともに、アクティブ表示の表示態様を赤色の丸形表示に変化させるアクティブ表示変化予告演出である。また、アクティブ表示変化予告演出 5 は、作用演出を実行するとともに、アクティブ表示の表示態様を星を含む丸形表示に変化させるアクティブ表示変化予告演出である。

10

【0613】

図 6 3 (A) に示すように、この実施の形態では、変動パターンコマンドで示される変動パターンが非リーチはずれの変動パターンである場合や、リーチはずれの変動パターンである場合、大当りの変動パターンである場合に、アクティブ表示変化予告演出の実行が決定される場合がある。

20

【0614】

また、図 6 3 (A) に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出 5 が実行される場合（アクティブ表示の表示態様が星を含む丸形表示に変化する場合）が最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、アクティブ表示変化予告演出 4 が実行される場合（アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形表示に変化する場合）が次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、アクティブ表示変化予告演出 3 が実行される場合（アクティブ表示の表示態様が緑色の丸形表示に変化する場合）がさらに次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、アクティブ表示変化予告演出 2 が実行される場合（アクティブ表示の表示態様が青色の丸形表示に変化する場合）がさらに次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、アクティブ表示変化予告演出 1 が実行される場合（ガセのアクティブ表示変化予告演出が実行される場合）が最も大当りに対する期待度（信頼度）が低くなっている。

30

【0615】

また、図 6 3 (A) に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出が実行されてアクティブ表示の表示態様が少なくとも緑色の丸形表示や赤色の丸形表示、星を含む丸形表示に変化すればリーチとなることが確定するようになっている。

【0616】

なお、図 6 3 (A) に示したアクティブ表示変化予告演出決定テーブルは一例であり、様々なアクティブ表示変化予告演出決定テーブルの構成が考えられる。例えば、この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出 1 ～ 5 の 5 種類のアクティブ表示変化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ず、6 種類以上のアクティブ表示変化予告演出を実行可能に構成してもよいし、4 種類以下のアクティブ表示変化予告演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、アクティブ表示変化予告演出 5 が実行されれば（アクティブ表示の表示態様が星を含む丸形表示に変化すれば）、大当りとなることが確定となるように構成してもよい。また、例えば、アクティブ表示変化予告演出が実行されれば必ずアクティブ表示の表示態様に変化するようにし、ガセのアクティブ表示変化予告演出は実行されないように構成しても構わない。

40

【0617】

50

また、アクティブ表示を複数回変化させる変化パターンがあるように構成してもよい。例えば、アクティブ表示変化予告演出を実行する変動表示が擬似連を伴う変動表示である場合には、1回目の再変動でアクティブ表示を通常態様（白色の丸形表示）から青色の丸形表示に変化させ、2回目の再変動でアクティブ表示をさらに青色の丸形表示から赤色の丸形表示に変化させる変化パターンがあるように構成してもよい。

【0618】

そして、アクティブ表示変化予告演出の実行を決定した場合には（ステップS8503のY）、演出制御用CPU101は、ステップS8502で決定したアクティブ表示の変化態様にもとづいてキャラクタ画像を決定する（ステップS8504）。この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出を実行する場合、第1画像（本例では、キャラクタ画像）と第2画像（本例では、ボール画像）との2つの画像の表示を含む態様により作用演出が実行されてアクティブ表示変化予告演出が実行される。ステップS8504では、演出制御用CPU101は、キャラクタ画像を決定するためのキャラクタ画像決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、アクティブ表示変化予告演出において表示するキャラクタ画像を決定する。

10

【0619】

なお、この実施の形態では、第2画像（本例では、ボール画像）についてはアクティブ表示の変化態様と一対一に対応しており、ステップS8502の処理でアクティブ表示変化予告演出の種類（アクティブ表示の変化態様）が決定されることによって、アクティブ表示変化予告演出において表示されるボール画像も決定される。具体的には、アクティブ表示変化予告演出5に決定された場合（アクティブ表示の表示態様が星を含む丸形表示に変化する場合）には星を含む丸形表示のボール画像が表示され、アクティブ表示変化予告演出4に決定された場合（アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形表示に変化する場合）には赤色の丸形表示のボール画像が表示され、アクティブ表示変化予告演出3に決定された場合（アクティブ表示の表示態様が緑色の丸形表示に変化する場合）には緑色の丸形表示のボール画像が表示され、アクティブ表示変化予告演出2に決定された場合（アクティブ表示の表示態様が青色の丸形表示に変化する場合）には青色の丸形表示のボール画像が表示される。

20

【0620】

ただし、アクティブ表示変化予告演出1に決定された場合（ガセのアクティブ表示変化予告演出が実行される場合）にはアクティブ表示の表示態様が変わらないので、この実施の形態では、一律に青色の丸形表示のボール画像が表示されるものとする。

30

【0621】

なお、アクティブ表示変化予告演出1に決定された場合（ガセのアクティブ表示変化予告演出が実行される場合）に一律に青色の丸形表示のボール画像を表示するのではなく、乱数にもとづく抽選処理によりいずれのボール画像を表示するかを決定するようにして、緑色や赤色の丸形表示や星を含む丸形表示のボール画像が表示される場合があ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、ガセのアクティブ表示変化予告演出が実行される場合には、星を含む丸形表示のボール画像が表示される割合が最も少なく、赤色の丸形表示のボール画像が表示される割合が次に少なく、緑色の丸形表示のボール画像が表示される割合がさらに次に少なく、青色の丸形表示のボール画像が表示される割合が最も多くなるように構成することが望ましい。また、例えば、ガセのアクティブ表示変化予告演出が実行される場合には、少なくとも星を含む丸形表示のボール画像が表示される場合はないように構成してもよい。

40

【0622】

また、この実施の形態では、第2画像（本例では、ボール画像）がアクティブ表示の変化態様と一対一に対応してい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、アクティブ表示変化予告演出2～5に決定された場合（アクティブ表示の表示態様が変わる場合）であっても、乱数にもとづく抽選処理によりいずれのボール画像を表示するかを決定するようにしてもよい。この場合、例えば、アクティブ表示の表示態様が星

50

を含む丸形表示に変化する場合であっても、少なくとも星を含む丸形表示のボール画像が表示される割合が最も高いものの、低い割合で青色や緑色、赤色の丸形表示のボール画像が表示される場合があるように構成してもよい。

【0623】

図63(B)は、第6の実施の形態におけるキャラクタ画像決定テーブルの具体例を示す説明図である。図63(B)に示すように、この実施の形態では、キャラクタ画像決定テーブルには、キャラクタ画像A～Cに対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図63(B)に示すように、この実施の形態では、キャラクタ画像として、キャラクタ画像A～Cの3種類がある。

【0624】

10

図63(B)に示すように、この実施の形態では、キャラクタ画像Cが表示された場合に大当りに対する期待度(信頼度)が高い星を含む丸形表示や赤色の丸形表示にアクティブ表示の表示態様に変化する割合が最も高く、キャラクタ画像Bが表示された場合に大当りに対する期待度(信頼度)が高い星を含む丸形表示や赤色の丸形表示にアクティブ表示の表示態様に変化する割合が次に高く、キャラクタ画像Aが表示された場合に大当りに対する期待度(信頼度)が高い星を含む丸形表示や赤色の丸形表示にアクティブ表示の表示態様に変化する割合が最も低い。

【0625】

なお、図63(B)に示したキャラクタ画像決定テーブルは一例であり、様々なキャラクタ画像決定テーブルの構成が考えられる。例えば、この実施の形態では、キャラクタ画像A～Cの3種類のキャラクタ画像を表示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ず、4種類以上のキャラクタ画像を表示可能に構成してもよいし、1種類や2種類のみのキャラクタ画像を表示可能に構成してもよい。また、例えば、特定の種類のキャラクタ画像が表示されたら大当りに対する期待度(信頼度)が高い星を含む丸形表示や赤色の丸形表示にアクティブ表示の表示態様に変化するように構成してもよいし、逆に、特定の種類のキャラクタ画像が表示されたらアクティブ表示の表示態様に変化しないことが確定するように構成してもよい。

20

【0626】

また、この実施の形態では、キャラクタ画像決定テーブルにおいて、アクティブ表示の変化態様に応じてキャラクタ画像A～Cの決定割合が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、変動パターンコマンドで示される変動パターンが非リーチはずれ、リーチはずれ、または大当りのいずれの変動パターンであるかに応じてキャラクタ画像A～Cの決定割合が異なるように構成してもよい。

30

【0627】

次いで、演出制御用CPU101は、アクティブ表示の表示態様の変化の有無にもとづいてボール画像の拡大の有無を決定する(ステップS8505)。この実施の形態では、アクティブ表示変化予告演出を実行する場合、第2画像(本例では、ボール画像)を通常のサイズよりも拡大したサイズにより表示してアクティブ表示変化予告演出を実行することが可能である。ステップS8505では、演出制御用CPU101は、ボール画像の拡大の有無を決定するためのボール画像拡大決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、アクティブ表示変化予告演出においてボール画像を拡大して表示するか否かを決定する。

40

【0628】

図63(C)は、第6の実施の形態におけるボール画像拡大決定テーブルの具体例を示す説明図である。図63(C)に示すように、この実施の形態では、ボール画像拡大決定テーブルには、ボール画像の拡大なしおよび拡大ありに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0629】

図63(C)に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の表示態様に変化する場合(青色、緑色または赤色の丸形表示や星を含む丸形表示に変化する場合)には、ア

50

クティブ表示の表示態様が変化しない場合と比較して、高い割合でボール画像が拡大表示される。

【0630】

なお、図63(C)に示したボール画像拡大決定テーブルは一例であり、様々なボール画像拡大決定テーブルの構成が考えられる。例えば、この実施の形態では、アクティブ表示の表示態様が変化する場合には、一律に30%の割合でボール画像が拡大表示される場合を示しているが、青色、緑色または赤色の丸形表示や星を含む丸形表示のいずれの表示態様にアクティブ表示が変化するかに応じて、異なる割合によりボール画像が拡大表示されるように構成してもよい。この場合、例えば、星を含む丸形表示に変化する場合が最も高い割合でボール画像が拡大表示され、赤色の丸形表示に変化する場合が次に高い割合でボール画像が拡大表示され、緑色の丸形表示に変化する場合がさらに次に高い割合でボール画像が拡大表示され、青色の丸形表示に変化する場合が最も低い割合でボール画像が拡大表示されるように構成してもよい。

10

【0631】

また、この実施の形態では、ボール画像拡大決定テーブルにおいて、アクティブ表示の変化態様に応じてボール画像の拡大の有無の割合が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、変動パターンコマンドで示される変動パターンが非リーチはずれ、リーチはずれ、または大当りのいずれの変動パターンであるかに応じてボール画像の拡大の有無の割合が異なるように構成してもよい。

【0632】

また、この実施の形態では、図60に示した保留変化予告演出用の各決定テーブルと図63に示したアクティブ表示変化予告演出用の各決定テーブルとで判定値の割り振りが同様である（特に、図60(B)、(C)および図63(B)、(C)に示すキャラクタ画像決定テーブルとボール画像拡大決定テーブルとは判定値の割り振りが全く同じである）場合を示したが、判定値の割り振りを異ならせてもよい。例えば、保留変化予告演出が実行されて予告対象の保留表示の表示態様が変化する場合の方が、アクティブ表示変化予告演出が実行されてアクティブ表示の表示態様が変化する場合よりも高く（または、逆に低くてもよい）したり、保留変化予告演出が実行される場合の方がアクティブ表示変化予告演出が実行される場合よりも、特定のキャラクタ画像の決定割合やボール画像を拡大表示すると決定する割合を高く（または、逆に低くてもよい）したりしてもよい。

20

30

【0633】

また、この実施の形態では、保留表示の変化態様とアクティブ表示の変化態様の種類が同一（本例では、青色、緑色または赤色の丸形表示、星を含む丸形表示）である場合を示しているが、異なってもよい。例えば、保留表示の変化態様にのみ存在する変化態様や、アクティブ表示の変化態様にのみ存在する変化態様が存在していてもよい（例えば、アクティブ表示の表示態様を変化させる場合のみ、星を含む丸形表示に変化する場合があるようにしてもよい）。

【0634】

また、キャラクタ画像に関しても、保留変化予告演出でのみ登場するキャラクタ画像やアクティブ表示変化予告演出でのみ登場するキャラクタ画像が存在するように構成してもよい。例えば、保留変化予告演出でのみ登場可能なキャラクタDを設けたり、アクティブ表示変化予告演出でのみ登場可能なキャラクタEを設けたりしてもよい。

40

【0635】

また、アクティブ表示を変化させるタイミングを複数種類設けるようにし（例えば、変動開始時や、リーチ成立時、スーパーリーチ発展時）、いずれのタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化させるかを乱数にもとづく抽選処理により決定するように構成してもよい。そのように構成すれば、アクティブ表示が変化するタイミングにバリエーションを設けることができ、アクティブ表示変化予告演出の演出効果を高めることができる。

【0636】

また、上記のようにアクティブ表示を変化させるタイミングを複数種類設けるように構

50

成する場合、それら複数種類の変化タイミングの1つのタイミングが保留変化予告演出における保留表示の表示態様の変化タイミングと共通のタイミングであることが望ましい。そのように構成すれば、保留表示の表示態様が変化するのかアクティブ表示の表示態様が変化するのか直ちには認識しにくくすることができ、保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出の演出効果を高めることができる。

【0637】

また、この実施の形態では、図60および図63に示したように、保留変化予告演出を決定する場合とアクティブ表示変化予告演出を決定する場合とで、別々のテーブルを用いて別々の決定処理により保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出の有無や種類、キャラクタ画像の種類、およびボール画像拡大の有無を決定する場合を示した場、そのよう
10
な処理態様にかぎられない。例えば、始動入賞時に実行される図59の保留変化予告演出決定処理において、共通のテーブルを用いて1の決定処理により保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出の有無や種類、キャラクタ画像の種類、およびボール画像拡大の有無を一括して決定するように構成してもよい。

【0638】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8502で決定したアクティブ表示変化予告演出の種類（本例では、アクティブ表示変化予告演出1～5）、ステップS8504で決定したキャラクタ画像の種類、およびステップS8505で決定したボール画像の拡大の有無を、RAMに設けられたアクティブ表示変化予告演出記憶領域に記憶する（ステップS8506）。また、演出制御用CPU101は、変動パターンおよびアクティブ
20
表示変化予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8507）。そして、ステップS8012に移行する。

【0639】

アクティブ表示の表示態様が通常態様でなかった場合（ステップS8501のN）、アクティブ表示変化予告演出を実行しないことに決定した場合（ステップS8503のN）、または保留変化タイミングでなかった場合（ステップS8500のN）には、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じた通常のプロセステーブルを選択する（ステップS8011）。そして、ステップS8012に移行する。

【0640】

なお、ステップS8012～S8016の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの
30
処理と同様である。

【0641】

図64は、第6の実施の形態における演出図柄変動中処理（ステップS802）の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、ステップS8101～s8105の処理は、第1の実施の形態で示した処理と同様である。

【0642】

次いで、演出制御用CPU101は、保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出を実行する場合であって、キャラクタ画像の表示開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS8601）。なお、キャラクタ画像の表示開始タイミングは、例えば、演出制御パターンなどによりあらかじめ定められていればよい。キャラクタ画像の表示
40
開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、実行中の変動表示が短縮変動の変動表示であるか否かを確認する（ステップS8602）。なお、短縮変動の変動表示であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが短縮変動の変動パターンであるか否かを確認することにより判定できる。

【0643】

短縮変動の変動表示でなければ（ステップS8602のN）、演出制御用CPU101は、通常のカラクタ登場演出（キャラクタ画像の表示を開始する演出）を実行する。（ステップS8603）。短縮変動の変動表示であれば（ステップS8602のY）、演出制御用CPU101は、短縮用のキャラクタ登場演出を実行する（ステップS8604）。
50
なお、この実施の形態では、通常のカラクタ登場演出を実行する場合には、キャラク

タ画像が登場した後、キャラクタ画像のキャラクタがその場で回転して踊るような態様の演出が実行されるのであるが、短縮用のキャラクタ登場演出を実行する場合には、キャラクタ画像が登場するのみで、キャラクタ画像のキャラクタがその場で回転して踊るような態様の演出が省略される。

【0644】

なお、ステップS8603, S8604では、キャラクタ画像の種類としてキャラクタ画像Aが決定されている場合であればキャラクタ画像Aを登場させるキャラクタ登場演出が実行され、キャラクタ画像の種類としてキャラクタ画像Bが決定されている場合であればキャラクタ画像Bを登場させるキャラクタ登場演出が実行され、キャラクタ画像の種類としてキャラクタ画像Cが決定されている場合であればキャラクタ画像Cを登場させるキャラクタ登場演出が実行される。

10

【0645】

また、演出制御用CPU101は、キャラクタ登場用の演出音をスピーカ27から出力する(ステップS8605)。なお、この実施の形態では、キャラクタ画像にはキャラクタ画像A～Cの3種類があるのであるが、キャラクタ画像の種類ごとに異なる演出音を出力してもよいし、いずれのキャラクタ画像が表示される場合であっても共通の演出音を出力するように構成してもよい。

【0646】

次いで、演出制御用CPU101は、ボール画像の表示開始タイミングとなっているか否かを確認する(ステップS8606)。なお、ボール画像の表示開始タイミングは、例えば、演出制御パターンなどによりあらかじめ定められていればよい。ただし、この実施の形態では、ボール画像の表示開始タイミングは、キャラクタ画像の表示開始タイミングの後に到来するものとする。ボール画像の表示開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、ボール画像の表示を開始する(ステップS8607)。

20

【0647】

なお、ステップS8607では、保留表示やアクティブ表示の表示態様が星を含む丸形表示に変化する場合であれば星を含む丸形表示のボール画像の表示が開始され、保留表示やアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形表示に変化する場合であれば赤色の丸形表示のボール画像の表示が開始され、保留表示やアクティブ表示の表示態様が緑色の丸形表示に変化する場合であれば緑色の丸形表示のボール画像の表示が開始され、保留表示やアクティブ表示の表示態様が青色の丸形表示に変化する場合であれば青色の丸形表示のボール画像の表示が開始される。また、保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化しない場合(ガセの保留変化予告演出やアクティブ変化予告演出が実行される場合)にも、青色の丸形表示のボール画像の表示が開始される。

30

【0648】

また、ステップS8607では、ボール画像の拡大表示が決定されている場合であれば、通常のサイズよりも拡大したサイズにより青色、緑色または赤色の丸形表示や星を含む丸形表示のボール画像の表示が開始される。

【0649】

次いで、演出制御用CPU101は、作用開始タイミングとなっているか否かを確認する(ステップS8608)。なお、作用開始タイミングは、例えば、演出制御パターンなどによりあらかじめ定められていればよい。ただし、この実施の形態では、作用開始タイミングは、ボール画像の表示開始タイミングよりもさらに後に到来するものとする。作用開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、作用演出を開始する(ステップS8609)。この実施の形態では、作用演出として、キャラクタ画像のキャラクタがボール画像を保留表示やアクティブ表示に向かって投げるような態様の演出が実行され、予告対象の保留表示やアクティブ表示に命中して爆発するような態様の演出が実行される。

40

【0650】

また、演出制御用CPU101は、ボール画像に応じた作用音をスピーカ27から出力

50

する（ステップS 8 6 1 0）。この実施の形態では、ボール画像が予告対象の保留表示やアクティブ表示に命中して爆発するような態様の表示が行われるタイミングで爆発音のような作用音出力される。なお、ステップS 8 6 1 0で出力される作用音として、少なくともステップS 8 6 0 5で出力されるキャラクタ登場用の演出音とは異なる音出力される。

【0 6 5 1】

ステップS 8 6 1 0では、ボール画像の種類に応じて異なる作用音出力される。この実施の形態では、ボール画像の種類に応じて作用音の音量が異なり、星を含む丸形表示のボール画像が表示される場合が最も作用音の音量が大きく、赤色の丸形表示のボール画像が表示される場合が次に作用音の音量が大きく、緑色の丸形表示のボール画像が表示される場合がさらに次に作用音の音量が大きく、青色の丸形表示のボール画像が表示される場合が作用音の音量が小さい。

10

【0 6 5 2】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、ボール画像の種類に応じて異なる音階の作用音を出力したり、全く異なるメロディーの作用音を出力したりしてもよい。また、例えば、ボール画像の種類に関係なく一律に同じ作用音を出力するように構成してもよい。

【0 6 5 3】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、作用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S 8 6 1 1）。なお、作用終了タイミングは、例えば、演出制御パターンなどによりあらかじめ定められていればよい。ただし、この実施の形態では、作用終了タイミングは、作用開始タイミングよりもさらに後に到来するものとする。作用終了タイミングとなっていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、保留表示またはアクティブ表示の表示態様に変化する場合（すなわち、ガセの保留変化予告演出1以外の保留変化予告演出2～5、またはガセのアクティブ表示変化予告演出1以外のアクティブ表示変化予告演出2～5を実行する場合）であるか否かを確認する（ステップS 8 6 1 2）。

20

【0 6 5 4】

保留表示またはアクティブ表示の表示態様に変化する場合であれば（ステップS 8 6 1 2のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、予告対象の保留表示またはアクティブ表示を決定した表示態様に変更する制御を行う（ステップS 8 6 1 3）。

30

【0 6 5 5】

ステップS 8 6 1 3では、具体的には、保留変化予告演出2を実行する場合であれば予告対象の保留表示の表示態様を青色の丸形表示に変化させ、保留変化予告演出3を実行する場合であれば予告対象の保留表示の表示態様を緑色の丸形表示に変化させ、保留変化予告演出4を実行する場合であれば予告対象の保留表示の表示態様を赤色の丸形表示に変化させ、保留変化予告演出5を実行する場合であれば予告対象の保留表示の表示態様を星を含む丸形表示に変化させる。また、アクティブ表示変化予告演出2を実行する場合であればアクティブ表示の表示態様を青色の丸形表示に変化させ、アクティブ表示変化予告演出3を実行する場合であればアクティブ表示の表示態様を緑色の丸形表示に変化させ、アクティブ表示変化予告演出4を実行する場合であればアクティブ表示の表示態様を赤色の丸形表示に変化させ、アクティブ表示変化予告演出5を実行する場合であればアクティブ表示の表示態様を星を含む丸形表示に変化させる。

40

【0 6 5 6】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、表示中のキャラクタ画像を成功時のキャラクタ画像に変更する制御を行う（ステップS 8 6 1 4）。この実施の形態では、キャラクタが万歳をしているような態様のキャラクタ画像に変化させる。

【0 6 5 7】

一方、保留表示およびアクティブ表示のいずれの表示態様も変化しない場合、すなわちガセの保留変化予告演出1またはガセのアクティブ表示変化演出を実行する場合であれば（ステップS 8 6 1 2のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、表示中のキャラクタ画像を失

50

敗時のキャラクタ画像に変更する制御を行う（ステップS8615）。この実施の形態では、キャラクタが落ち込んでいるような態様のキャラクタ画像に変化させる。

【0658】

なお、ステップS8118～S8119の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0659】

また、この実施の形態では、演出図柄変動中処理において、第1の実施の形態で示したステップS8106～S8117の処理を省略しているが、この実施の形態でも同様にステップS8106～S8117の処理を実行して作用演出Aや作用演出Bを実行可能に構成してもよい。

10

【0660】

図65は、第6の実施の形態におけるキャラクタ画像およびボール画像の具体例を示す説明図である。このうち、図65（A）はキャラクタ画像の具体例を示しており、図65（B）はボール画像の具体例を示している。

【0661】

図65（A）に示すように、この実施の形態では、保留変化予告演出またはアクティブ変化予告演出が実行される場合には、まず、図65（A1）に示すように、キャラクタが正面を向いているような態様のキャラクタ画像の表示が開始される。次いで、図65（A2）に示すように、キャラクタがその場で回転して踊っているような態様にキャラクタ画像が変化し、次いで、図65（A3）および図65（A4）に示すように、キャラクタが物を投げるような態様にキャラクタ画像が変化する。そして、保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化した場合には、図65（A5-1）に示すように、キャラクタが万歳をしているような態様にキャラクタ画像（成功時のキャラクタ画像）に変化し、保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化しなかった場合には、図65（A5-2）に示すように、キャラクタが落ち込んでいるような態様にキャラクタ画像（失敗時のキャラクタ画像）に変化する。

20

【0662】

なお、この実施の形態では、保留変化予告演出やアクティブ変化予告演出が実行される変動表示が短縮変動の変動表示である場合には、保留変化予告演出やアクティブ変化予告演出の演出期間が短縮されるのであるが、具体的には、図65（A2）に示すキャラクタがその場で回転して踊っているような態様のキャラクタ画像の表示が省略されることによって演出期間が短縮される。

30

【0663】

また、図65（B）に示すように、ボール画像には、青色の丸形表示、緑色の丸形表示、赤色の丸形表示、および星を含む丸形表示の4種類がある。この実施の形態では、ボール画像は保留表示やアクティブ表示の変化態様と一対一に対応しており、保留表示やアクティブ表示が青色の丸形表示に変化する場合には青色の丸形表示のボール画像が表示され、保留表示やアクティブ表示が緑色の丸形表示に変化する場合には緑色の丸形表示のボール画像が表示され、保留表示やアクティブ表示が赤色の丸形表示に変化する場合には赤色の丸形表示のボール画像が表示され、保留表示やアクティブ表示が星を含む丸形表示に変化する場合には星を含む丸形表示のボール画像が表示される。また、保留表示やアクティブ表示が変化しない場合（ガセの保留変化予告演出やガセのアクティブ変化予告演出が実行される場合には青色の丸形表示のボール画像が表示される。

40

【0664】

次に、保留変化予告演出の演出態様について説明する。図66～図68は、第6の実施の形態における保留変化予告演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図66～図68では、（A）、（B）、（C）の順に表示画面が遷移する。また、図66～図68に示す例では、合算保留記憶表示部18cに表示されている2つ目の保留表示が予告対象の保留表示であるものとする。

【0665】

50

図66(A)に示すように、アクティブ表示領域9Aにおいてアクティブ表示が表示され、合算保留記憶表示部18cにおいて3つの保留表示が表示されている状態において、キャラクタ画像の表示開始タイミングが到来したものとする。この場合、図66(B)に示すように、キャラクタが正面を向いているような態様の画像が表示され、キャラクタ画像の表示が開始される(ステップS8601~S8604参照)。また、キャラクタ登場用の演出音がスピーカ27から出力される(ステップS8605参照)。また、図66(C)に示すように、キャラクタがその場で回転して踊っているような態様にキャラクタ画像が変化する。ただし、この実施の形態では、短縮変動の変動表示を実行している場合に保留変化予告演出を実行する場合には、図66(C)に示すキャラクタがその場で回転して踊っているような態様のキャラクタ画像の表示は省略される。

10

【0666】

次いで、ボール画像の表示開始タイミングが到来すると、図66(D)に示すように、ボール画像の表示が開始される(ステップS8606~S8607参照)。なお、図66~図68に示す例では、一例として赤色の丸形表示のボール画像が表示される場合が示されているが、青色または緑色の丸形表示のボール画像や星を含む丸形画像のボール画像が表示される場合も同様である。

【0667】

図66(D)に示すように、この実施の形態では、ボール画像がキャラクタ画像のキャラクタの手の部分に重複して表示されることによって、恰もキャラクタがボールを手を持っているかのような表示が行われる。なお、図66(D)に示すように、この実施の形態では、キャラクタ画像とボール画像とが重複する部分については、キャラクタ画像の手の部分の方がボール画像に隠れるように表示され、ボール画像の方がキャラクタ画像よりも優先して表示される。

20

【0668】

次いで、作用開始タイミングとなると、キャラクタ画像の態様およびボール画像の位置が変化することによって、図67(E)および図68(E)に示すように、キャラクタがボールを投げるような態様の表示が行われ、図67(F)および図68(F)に示すように、ボール画像が予告対象の保留表示と重複して表示されることによって、ボールが予告対象の保留表示に命中するような表示が行われる(ステップS8608, S8609参照)。なお、図67(F)および図68(F)に示すように、この実施の形態では、ボール画像と予告対象の保留表示とが重複する部分については、予告対象の保留表示がボール画像に隠れるように表示され、ボール画像が予告対象の保留表示よりも優先して表示される。

30

【0669】

そして、図67(G)および図68(G)に示すように、ボールが予告対象の保留表示に命中した後爆発したかのような表示が行われ、ボール画像の種類に応じた作用音(本例では、爆発音のような作用音)がスピーカ27から出力される(ステップS8610参照)。なお、この実施の形態では、ボール画像の種類に応じて作用音の音量が異なり、星を含む丸形表示のボール画像が表示される場合が最も作用音の音量が大きく、赤色の丸形表示のボール画像が表示される場合が次に作用音の音量が大きく、緑色の丸形表示のボール画像が表示される場合がさらに次に作用音の音量が大きく、青色の丸形表示のボール画像が表示される場合が最も作用音の音量が小さい。本例では、図67(G)および図68(G)において、赤色の丸形表示のボール画像に応じた音量の作用音出力される。

40

【0670】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、図67(G)および図68(G)において、例えば、ボール画像の種類に応じて爆煙の種類(爆煙の大きさや、色、形状など)を異ならせたり、爆発音を複数回出力可能に構成し、ボール画像の種類に応じて爆発音の出力回数を異ならせたりしてもよい。また、例えば、爆煙の種類や、爆発音の出力回数、爆発音の音量に応じて保留表示が変化するか否か(成功/失敗)の割合が異なるように構成してもよい。

50

【0671】

次いで、作用終了タイミングとなると、保留表示の表示態様を変化させる場合であれば、図67(H1)に示すように、ボール画像の表示は終了し、予告対象の保留表示の表示態様に変化する(ステップS8611~S8613参照)。本例では、図67(H1)に示すように、予告対象の保留表示の表示態様が赤色の丸形表示に変化する場合が示されている。そして、図67(H1)に示すように、キャラクタが万歳をしているような態様にキャラクタ画像(成功時のキャラクタ画像)が変化する(ステップS8614参照)。一方、予告対象の保留表示の表示態様を変化させない場合(ガセの保留変化予告演出を実行する場合)であれば、図68(H2)に示すように、予告対象の保留表示の表示態様は変化せず、キャラクタが落ち込んでいるような態様にキャラクタ画像(失敗時のキャラクタ画像)が変化する(ステップS8615参照)。そして、その後、保留変化予告演出の演出期間が終了すると、キャラクタ画像が消去される。

10

【0672】

なお、図66~図68に示す例では、一例として合算保留記憶表示部18cに表示されている2つ目の保留表示が予告対象の保留表示である場合を示したが、他の保留表示(例えば、1つ目や3つ目の保留表示)が予告対象の保留表示である場合も同様の演出が実行される。ただし、キャラクタ画像に関しては、いずれの保留表示が予告対象の保留表示であるかに関係なく、図66~図68と全く同様の位置にキャラクタ画像が表示されるのに対して、ボール画像に関しては、予告対象の保留表示に応じた位置にボール画像が表示されることになる。例えば、予告対象の保留表示が1つ目や3つ目の保留表示である場合には、図67(E)，(F)および図68(E)，(F)において1つめや3つ目の保留表示に向かってボール画像が移動するような表示が行われる点で、いずれの保留表示が予告対象の保留表示であるかに応じてボール画像の表示位置が異なることになる。

20

【0673】

次に、アクティブ表示変化予告演出の演出態様について説明する。図69および図70は、第6の実施の形態におけるアクティブ表示変化予告演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図69および図70では、(E)，(F)，(G)の順に表示画面が遷移する。

【0674】

アクティブ表示変化演出が実行される場合も、まず、図66(A)~(D)と同様の態様により、キャラクタ画像の表示が開始され、ボール画像の表示が開始される。

30

【0675】

次いで、作用開始タイミングとなると、キャラクタ画像の態様およびボール画像の位置が変化することによって、図69(E)および図70(E)に示すように、キャラクタがボールを投げるような態様の表示が行われ、図69(F)および図70(F)に示すように、ボール画像がアクティブ表示と重複して表示されることによって、ボールがアクティブ表示に命中するような表示が行われる(ステップS8608，S8609参照)。なお、図69(F)および図70(F)に示すように、この実施の形態では、ボール画像とアクティブ表示とが重複する部分については、アクティブ表示がボール画像に隠れるように表示され、ボール画像がアクティブ表示よりも優先して表示される。

40

【0676】

そして、図69(G)および図70(G)に示すように、ボールがアクティブ表示に命中した後爆発したかのような表示が行われ、ボール画像の種類に応じた作用音(本例では、爆発音のような作用音)がスピーカ27から出力される(ステップS8610参照)。なお、この実施の形態では、ボール画像の種類に応じて作用音の音量が異なり、星を含む丸形表示のボール画像が表示される場合が最も作用音の音量が大きく、赤色の丸形表示のボール画像が表示される場合が次に作用音の音量が大きく、緑色の丸形表示のボール画像が表示される場合がさらに次に作用音の音量が大きく、青色の丸形表示のボール画像が表示される場合が最も作用音の音量が小さい。本例では、図69(G)および図70(G)において、赤色の丸形表示のボール画像に応じた音量の作用音が出力される。

50

【0677】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、図69（G）および図70（G）において、例えば、ボール画像の種類に応じて爆煙の種類（爆煙の大きさや、色、形状など）を異ならせたり、爆発音を複数回出力可能に構成し、ボール画像の種類に応じて爆発音の出力回数を異ならせたりしてもよい。また、例えば、爆煙の種類や、爆発音の出力回数、爆発音の音量に応じてアクティブ表示が変化するか否か（成功／失敗）の割合が異なるように構成してもよい。

【0678】

次いで、作用終了タイミングとなると、アクティブ表示の表示態様を変化させる場合であれば、図69（H1）に示すように、ボール画像の表示は終了し、アクティブ表示の表示態様に変化する（ステップS8611～S8613参照）。本例では、図69（H1）に示すように、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形表示に変化する場合が示されている。そして、図69（H1）に示すように、キャラクタが万歳をしているような態様にキャラクタ画像（成功時のキャラクタ画像）が変化する（ステップS8614参照）。一方、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合（ガセのアクティブ表示変化予告演出を実行する場合）であれば、図70（H2）に示すように、アクティブ表示の表示態様は変化せず、キャラクタが落ち込んでいるような態様にキャラクタ画像（失敗時のキャラクタ画像）が変化する（ステップS8615参照）。そして、その後、アクティブ表示変化予告演出の演出期間が終了すると、キャラクタ画像が消去される。

【0679】

なお、図66～図68に示す保留変化予告演出と図69および図70に示すアクティブ表示変化予告演出とを比較すると、キャラクタ画像に関しては、保留表示とアクティブ表示とのいずれが予告対象であるかに関係なく、全く同様の位置にキャラクタ画像が表示されるのに対して、ボール画像に関しては、保留表示またはアクティブ表示に応じた位置にボール画像が表示されることになる。例えば、予告対象が保留表示である場合には、図67（E），（F）および図68（E），（F）に示すように予告対象の保留表示に向かってボール画像が移動するような表示が行われるのに対して、予告対象がアクティブ表示である場合には、図69（E），（F）および図70（E），（F）に示すようにアクティブ表示に向かってボール画像が移動するような表示が行われる点で、ボール画像の表示位置が異なることになる。

【0680】

また、図67（E），（F）、図68（E），（F）、図69（E），（F）および図70（E），（F）、に示したボール画像が保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出の態様は一例であり、様々な態様が考えられる。例えば、いずれの保留表示が予告対象の保留表示であるかや、予告対象が保留表示であるかアクティブ表示であるかに関係なく、ボール画像が移動する軌道も途中まで共通であるように構成し、命中する所定期間前に軌道が変化して予告対象の保留表示やアクティブ表示に命中するように構成してもよい。

【0681】

また、この実施の形態では、ボール画像が拡大表示される場合がある。図71は、第6の実施の形態におけるボール画像が拡大表示される場合の演出態様を説明するための説明図である。なお、図71では、（A），（B），（C）の順に表示画面が遷移する。また、図71に示す例では、保留変化予告演出決定処理のステップS6507または可変表示開始設定処理のステップS8505においてボール画像の拡大が決定されているものとする。

【0682】

図71（A）～（C）の演出態様は、図66（A）～（C）に示した演出態様と同様である。ボール画像の表示開始タイミングが到来すると、図71（D）に示すように、ボール画像の表示が開始される（ステップS8606～S8607参照）のであるが、本例では、ボール画像の拡大が決定されていることにもとづいて、通常のサイズよりも拡大したサイズによりボール画像の表示が開始される。なお、以降の演出態様は、ボール画像が通

常のサイズよりも拡大したサイズにより表示される点異なるのみで、図 6 7～図 7 0 と同様の演出態様により保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出が実行される。

【0683】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、第 1 の実施の形態で示した構成に加えて、特定表示（本例では、保留表示、アクティブ表示）の表示態様を変化可能な変化演出（本例では、保留変化予告演出、アクティブ表示変化予告演出）を実行可能に構成されている。また、複数の表示（本例では、キャラクタ画像、ボール画像）により構成された変化演出を実行可能である。そのため、第 1 の実施の形態と同様に、演出態様の多様化により遊技興趣を向上させることができる。

【0684】

また、この実施の形態によれば、第 1 画像（本例では、キャラクタ画像）の表示と第 2 画像（本例では、ボール画像）の表示とを含む変化演出を実行可能である。また、第 2 画像の表示位置は、表示態様を変化させる対象となる特定表示の位置に応じて異なり、第 1 画像の表示位置は、表示態様を変化させる対象となる特定表示の位置にかかわらず共通である（本例では、図 6 6～図 7 0 に示すように、キャラクタ画像に関しては、保留表示とアクティブ表示とのいずれが予告対象であるかに関係なく、全く同様の位置にキャラクタ画像が表示されるのに対して、ボール画像に関しては、保留表示またはアクティブ表示に応じた位置にボール画像が表示される。また、キャラクタ画像に関しては、いずれの保留表示が予告対象の保留表示であるかに関係なく、全く同様の位置にキャラクタ画像が表示されるのに対して、ボール画像に関しては、予告対象の保留表示に応じた位置にボール画像が表示される）。そのため、第 1 画像の表示位置は共通とすることによって制御負担を抑えつつ、第 2 画像の表示位置に注目させることができる。

【0685】

なお、この実施の形態では、第 1 画像がキャラクタ画像である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 画像として建築物やモニュメントの画像を表示するようにしてもよく、何らかの形式で予告対象の保留表示やアクティブ表示に関係なく共通の位置に表示されるものであればよい。

【0686】

また、この実施の形態では、第 2 画像がボール画像である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 2 画像として星形表示やハート形表示などボール以外の形状の画像を表示するようにしてもよいし、文字を含む画像を表示するようにしてもよく、何らかの形式で予告対象の保留表示やアクティブ表示に応じて表示位置が異なったり、表示位置が移動したりするものであればよい。

【0687】

また、この実施の形態によれば、第 2 画像を特定表示よりも優先して表示し、且つ第 2 画像を第 1 画像よりも優先して表示する（本例では、図 6 6（D）に示すように、キャラクタ画像の手の部分の方がボール画像に隠れるように表示され、ボール画像の方がキャラクタ画像よりも優先して表示される。また、図 6 7（F）、図 6 8（F）、図 6 9（F）および図 7 0（F）に示すように、予告対象の保留表示やアクティブ表示がボール画像に隠れるように表示され、ボール画像が予告対象の保留表示やアクティブ表示よりも優先して表示される。）。そのため、実際に保留表示やアクティブ表示に作用する第 2 画像は視認できるので、好適に変化演出を実行することができる。

【0688】

なお、この実施の形態では、第 1 画像（本例では、キャラクタ画像）と特定表示（本例では、保留表示やアクティブ表示）との優先関係については特に言及していないが、いずれを優先して表示してもよい。例えば、キャラクタ画像と保留表示やアクティブ表示が重複して表示されることがある場合、キャラクタ画像の方を優先して表示してもよいし、保留表示やアクティブ表示の方を優先して表示してもよい。

【0689】

また、この実施の形態では、優先表示の態様として、非優先側の画像（本例では、キャラクタ画像）の表示位置を優先表示の位置からずらすようにしている。

ラクタ画像、保留表示、アクティブ表示）が優先側の画像（本例では、ボール画像）に隠れる態様で重畳表示されることによって、優先側の画像が優先表示される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、非優先側の画像の全部または一部を消去することによって優先側の画像を優先表示するようにしてもよいし、非優先側の画像を透明または半透明とすることによって優先側の画像を優先表示するようにしてもよい。そのような何らかの形式で優先側の画像を優先表示できるものであればよい。

【0690】

また、この実施の形態によれば、第1画像および第2画像に対応する音を出力する。また、第1画像に対応する音と第2画像に対応する音とで異なる音を出力可能である（本例では、キャラクタ画像の表示を開始するときにキャラクタ登場用の演出音を出力し、作用

10

【0691】

なお、この実施の形態では、第1画像に対応する音としてキャラクタ画像の登場時の演出音を出力し、第2画像に対応する音として作用音（爆発音）を出力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、第1画像に対応する音としてキャラクタが動作する際の動作音を出力したり、第2画像に対する音として第2画像が登場するときの登場時の演出音を出力したりしてもよい。そのように何らかの形式で第1画像に対応する音と第2画像に対応する音とで異なる音を出力するものであればよい。

【0692】

20

また、例えば、ボール画像（第2画像）に対する音の出力タイミングとして、ボール画像の登場時（表示開始時）と作用時（保留表示やアクティブ表示の変化時）との両方のタイミングで音出力可能に構成してもよい。また、この場合、ボール画像の種類によって出力音の音階や種類を異ならせ音出力タイミングによって出力音の音量を異ならせたり、逆にボール画像の種類によって出力音の音量を異ならせ音出力タイミングによって出力音の音階や種類を異ならせたりしてもよい。例えば、ボール画像の登場時に青色の丸形表示に変化させる場合には音階Aで小音量の音を出力し、ボール画像の登場時に緑色の丸形表示に変化させる場合には音階Bで小音量の音を出力し、ボール画像の登場時に赤色の丸形表示に変化させる場合には音階Cで小音量の音を出力し、ボール画像の登場時に星を含む丸形表示に変化させる場合には特殊音で小音量の音を出力し、ボール画像の作用時に青色の丸形表示に変化させる場合には音階Aで大音量の音を出力し、ボール画像の作用時に緑色の丸形表示に変化させる場合には音階Bで大音量の音を出力し、ボール画像の作用時に赤色の丸形表示に変化させる場合には音階Cで大音量の音を出力し、ボール画像の作用時に星を含む丸形表示に変化させる場合には特殊音で大音量の音を出力するように構成してもよい。

30

【0693】

また、この実施の形態によれば、第1画像を表示した後に第2画像を表示するとともに（本例では、図66（B）、（D）に示すように、キャラクタ画像の表示が開始された後にボール画像の表示が開始される）、複数種類の第2画像を表示可能である（本例では、図65（B）に示すように、青色、緑色または赤色の丸形表示のボール画像や、星を含む丸形表示のボール画像を表示可能である）。また、共通の第1画像を表示した後に、複数種類のうちのいずれかの第2画像を表示可能である（本例では、図60（B）および図63（B）に示すように、同じキャラクタ画像が表示された場合であっても、予告対象の保留表示やアクティブ表示が青色、緑色または赤色の丸形表示や星を含む丸形表示に変化する場合があり、青色、緑色または赤色の丸形表示のボール画像や、星を含む丸形表示のボール画像が表示される場合がある）。そのため、演出効果を向上させることができる。

40

【0694】

また、この実施の形態によれば、複数種類の第1画像を表示可能であるとともに（本例では、図60（B）および図63（B）に示すように、キャラクタ画像A～Cを表示可能である）、複数種類の第2画像を表示可能である（本例では、図65（B）に示すように

50

、青色、緑色または赤色の丸形表示のボール画像や、星を含む丸形表示のボール画像を表示可能である）。また、複数種類のうちのいずれの第1画像が表示されるかに応じて、異なる割合により複数種類のうちのいずれかの第2画像を表示可能である（本例では、図60（B）および図63（B）に示すように、キャラクタ画像A～Cのいずれが表示されるかに応じて、予告対象の保留表示やアクティブ表示が青色、緑色または赤色の丸形表示や星を含む丸形表示に変化する割合が異なり、青色、緑色または赤色の丸形表示のボール画像や、星を含む丸形表示のボール画像が表示される割合が異なる）。そのため、いずれの第1画像が表示されるかに注目させることができる。

【0695】

また、この実施の形態によれば、第2画像を消去した後に第1画像を消去するとともに（本例では、図67（H1）、図68（H2）、図69（H1）および図70（H2）に示すように、ボール画像の表示を終了して予告対象の保留表示やアクティブ表示が変化または無変化の表示が行われ、その後、保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出の演出期間が終了すると、キャラクタ画像が消去される）、第2画像を特定表示に作用させることにより該特定表示の表示態様を変化させることが可能である（本例では、図67（E）～（G）、図68（E）～（G）、図69（E）～（G）および図70（E）～（G）に示すように、キャラクタがボールを投げて予告対象の保留表示やアクティブ表示に命中し爆発するような態様の表示を行う）。そして、第2画像の作用態様に応じて第1画像を異なる表示態様に変化させることが可能である（本例では、図67（H1）および図69（H1）に示すように、予告対象の保留表示やアクティブ表示が変化した場合には、キャラクタが万歳をしているような態様にキャラクタ画像（成功時のキャラクタ画像）が変化し、図68（H2）および図70（H2）に示すように、予告対象の保留表示やアクティブ表示が変化しなかった場合には、キャラクタが落ち込んでいるような態様にキャラクタ画像（失敗時のキャラクタ画像）が変化する）。そのため、演出効果を向上させることができる。

【0696】

また、この実施の形態によれば、第1画像の表示期間を変化させることにより、変化演出の演出期間を変化させることが可能である（本例では、短縮変動の変動表示である場合には、図65（A2）および図66（C）に示すキャラクタがその場で回転して踊っているような態様のキャラクタ画像の表示を省略する）。そのため、実際に保留表示やアクティブ表示に作用する第2画像はそのままで第1画像の表示期間により時間調整を行うので、第2画像が保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出の部分を重点的に見せることができ、演出効果を向上させることができる。

【0697】

なお、この実施の形態では、キャラクタ登場演出の部分を短縮する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、キャラクタ登場演出の部分と作用演出の部分との両方を短縮することによって、保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出の演出期間を変化させるように構成してもよい。ただし、そのように構成する場合であっても、作用演出の部分の短縮度合いよりもキャラクタ登場演出の部分の短縮度合いを大きくするように構成すれば、作用演出の部分を重点的に見せることができ、同様の効果を得ることができる。

【0698】

また、この実施の形態では、一部の演出や動画像を省略することによってキャラクタ登場演出の部分を短縮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、一部の動画像を早送りして表示することによってキャラクタ登場演出の部分を短縮するように構成してもよく、何らかの方法によりキャラクタ画像の表示期間を短縮できるものであればよい。

【0699】

また、この実施の形態では、短縮変動の変動表示である場合にキャラクタ画像の表示期間を短縮することによって保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出の演出期間を

変化させる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、リーチ演出の有無によってキャラクタ画像の表示期間を異ならせたりしてもよく、スーパーリーチ演出を伴う変動表示など変動時間が長い変動表示である場合に、逆にキャラクタ画像の表示期間を長くして保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出の演出期間を変化させてもよい。

【0700】

また、この実施の形態によれば、第2画像を加工して表示することが可能である（本例では、図71（D）に示すように、通常のサイズよりも拡大したサイズによりボール画像を表示可能である）。また、第2画像を加工して表示したか否かに応じて有利度が異なる（本例では、図60（C）および図63（C）に示すように、ボール画像が拡大表示された場合には、拡大表示されない場合と比較して、予告対象の保留表示やアクティブ表示の表示態様が増える割合が高い）。そのため、第2画像の加工の有無に注目させることができ、演出効果を向上させることができる。

10

【0701】

なお、この実施の形態では、第2画像の加工の態様として、第2画像（本例では、ボール画像）を拡大表示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、逆に第2画像を縮小表示したり、第2画像を透過表示したりするなど、何らかの形式で元の第2画像を加工して表示するものであればよい。

【0702】

また、この実施の形態では、第2画像が青色、緑色または赤色の丸形表示や、星を含む丸形表示のいずれであるかに関係なく、一律に拡大表示可能である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2画像の色や形状によって加工して表示（例えば、拡大、縮小、透過）される場合がないように構成してもよい。この場合、例えば、第2画像が文字を含む画像である場合には下降して表示される場合がないように構成してもよい。そのように構成すれば、第2画像が加工されて文字が認識しにくくなる事態を防止することができる。

20

【0703】

また、この実施の形態では、保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出との両方を実行可能に構成し、保留表示とアクティブ表示との両方の表示態様を変化可能に構成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、保留変化予告演出またはアクティブ表示変化予告演出のいずれか一方のみを実行可能に構成し、保留表示またはアクティブ表示のいずれか一方の表示態様のみを変化可能に構成するようにしてもよい。

30

【0704】

また、この実施の形態で示した保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出においてキャラクタ画像やボール画像を表示する構成は、適宜第1の実施の形態で示した構成に適用して遊技機を構成することが可能である。例えば、第1の実施の形態で示した演出表示装置9（メイン表示装置）と副表示装置9S（サブ表示装置）とを用いて作用演出Aや作用演出Bを実行する構成において、この実施の形態で示した保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出を適用し、第1画像（本例では、キャラクタ画像）と第2画像（本例では、ボール画像）とを表示して保留表示やアクティブ表示を変化させるように構成してもよい。

40

【0705】

上記のように、演出表示装置9と副表示装置9Sとを用いて保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出を実行するように構成する場合、保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出を演出表示装置9と副表示装置9Sとにまたがって実行するように構成してもよい。例えば、副表示装置9S側（または演出表示装置9側でもよい）に表示されているキャラクタ画像がボール画像を投げて演出表示装置9側（または副表示装置9S側でもよい）に表示されている保留表示やアクティブ表示に命中して表示態様が増えるように構成してもよい。また、演出表示装置9と副表示装置9Sとにまたがって実行する保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出とは別に、例えば、演出表示装置9（または

50

副表示装置 9 S でもよい) のみで完結する保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出を設けるようにし、演出表示装置 9 と副表示装置 9 S とにまたがって保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出が実行されたか否かによって期待度 (大当り期待度やリーチ期待度、確変期待度) が異なるように構成してもよい。例えば、演出表示装置 9 と副表示装置 9 S とにまたがって保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出が実行された場合には、演出表示装置 9 (または副表示装置 9 S) のみで完結する保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出が実行された場合と比較して、期待度が高く (または低くてもよい) なるように構成してもよい。

【0706】

なお、上記に示した第 1 の実施の形態～第 6 の実施の形態で示した構成を適宜組み合わせ、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 6 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て遊技機を構成するようにしてもよい。

【0707】

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

【0708】

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

【0709】

また、上記の各実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連 (1 回の可変表示中に 1 回以上の図柄の仮停止と再変動とが実行される演出) の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に通知するために、変動を開始するときに 1 つの変動パターンコマンドを送信する例が示されたが、2 つ以上のコマンドで変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に通知するようにしてもよい。具体的には、2 つのコマンドで通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1 つ目のコマンドとして擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチになる前 (リーチにならない場合にはいわゆる第 2 停止の前) の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2 つ目のコマンドとしてリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチになったとき以降 (リーチにならない場合にはいわゆる第 2 停止以後) の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。その場合、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、2 つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示 (可変表示) にお

10

20

30

40

50

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を削減することができる。

10

【0710】

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。

【0711】

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。

20

【0712】

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。

30

【0713】

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。

【0714】

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

40

【0715】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で大当たりとなるか否かや変動パターン種別の入賞時判定（先読み判定）を行い、その入賞時判定結果を示すコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、その入賞時判定結果を示すコマンドにもとづいて保留変化

50

予告演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００側で入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞の発生時に抽出した大当たり判定用乱数（ランダムＲ）や変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値のみを指定するコマンドを送信するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ１００側で、それらのコマンドで指定される乱数の値にもとづいて入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。

【産業上の利用可能性】

【０７１６】

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。

10

【符号の説明】

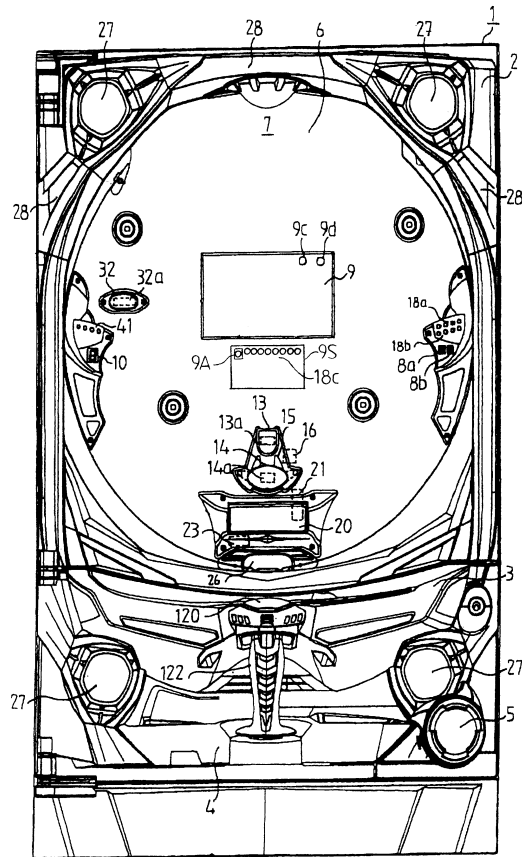
【０７１７】

- 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 アクティブ表示領域
- ９ S 副表示装置（サブ表示装置）
- １ ３ 第１始動入賞口
- １ ４ 第２始動入賞口
- １ ８ c 合算保留記憶表示部
- ２ ０ 特別可変入賞球装置
- ３ １ 遊技制御基板（主基板）
- ５ ６ ＣＰＵ
- 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ＣＰＵ
- １ ０ ９ ＶＤＰ

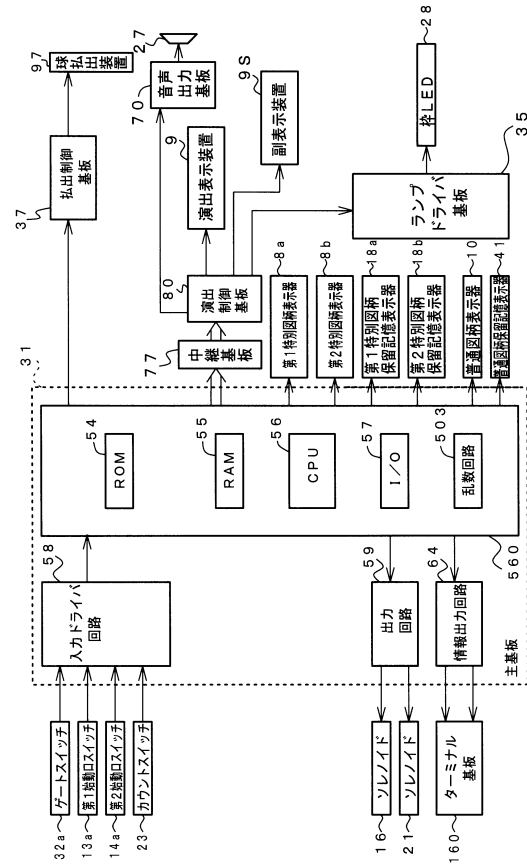
20

30

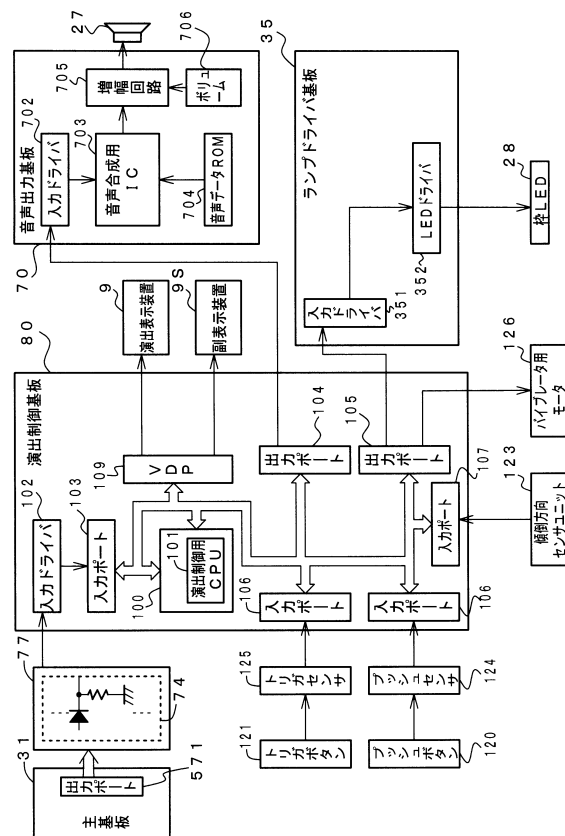
【図 1】



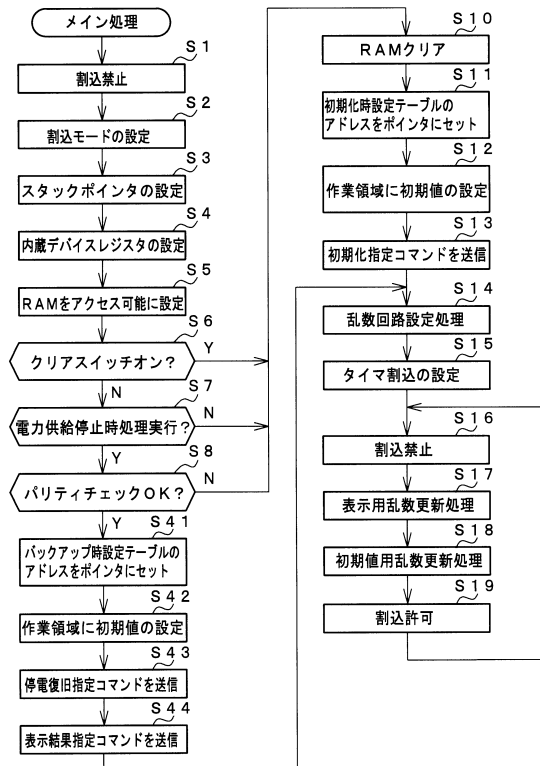
【図 2】



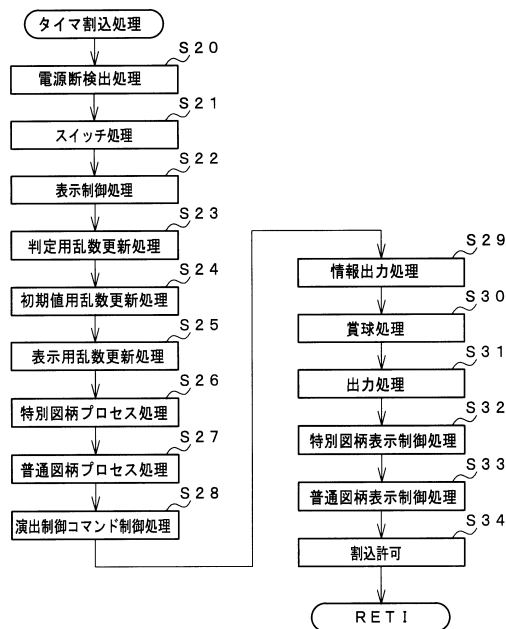
【図 3】



【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	時間変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパリーチPA3-1	擬似連(3回)	スーパリーチ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リーチAではずれ
	スーパリーチPA3-2	擬似連(3回)	スーパリーチ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リーチBではずれ
大当たり	スーパリーチPB3-1	なし	スーパリーチA	22.75	スーパリーチAではずれ
	スーパリーチPB3-2	なし	スーパリーチB	25.50	スーパリーチBではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチで大当たり
	スーパリーチPA3-3	擬似連(3回)	スーパリーチ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リーチAで大当たり
	スーパリーチPA3-4	擬似連(3回)	スーパリーチ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リーチBで大当たり
	スーパリーチPB3-3	なし	スーパリーチA	22.75	スーパリーチAで大当たり
	スーパリーチPB3-4	なし	スーパリーチB	25.50	スーパリーチBで大当たり
突然確変大当たり/小当たり	特選PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然確変大当たり又は小当たり
	特選PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当たり又は小当たり
	特選PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当たり又は小当たり
	特選PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチではずれ後に再変動で突然確変大当たり又は小当たり
	特選PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチではずれ後に滑り変動で突然確変大当たり又は小当たり

【図 7】

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

大当たり判定テーブル	
大当たり判定値 (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)

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

(B)

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

(C)

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

(D)

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

(E)

【図 9】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

132A

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

132B

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

132C

(D)
小当り用変動パターン種別判定テーブル

小当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1〜251	

132D

【図 10】

(A)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用)

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

135A

(B)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用)

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

135B

(C)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確変／時短用)

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

135C

【図 11】

(A)
当り変動パターン判定テーブル

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

137A

(B)
当り変動パターン判定テーブル

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

137B

【図 12】

はずれ変動パターン判定テーブル

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

138A

【図 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 (XX=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果 4 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	通常大当り又は確変大当りのファンファー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	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=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始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がXXで示す数になったことの指定 (XX=01 (01)~08 (08))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を1減算することの指定
C 4	X X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C 6	X X	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) を指定

【図 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

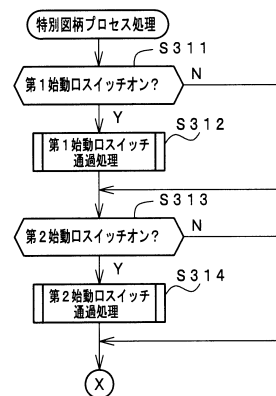
【図 16】

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1~79 (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80~89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90~99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100~169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170~199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200~214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215~229になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が230~251 (スーパーQA2-7)になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ9	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が1~219 (非リーチQA2-3)になると判定したことの指定
C 6	0 9	変動カテゴリ10	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が220~251 (スーパーQA2-7)になると判定したことの指定

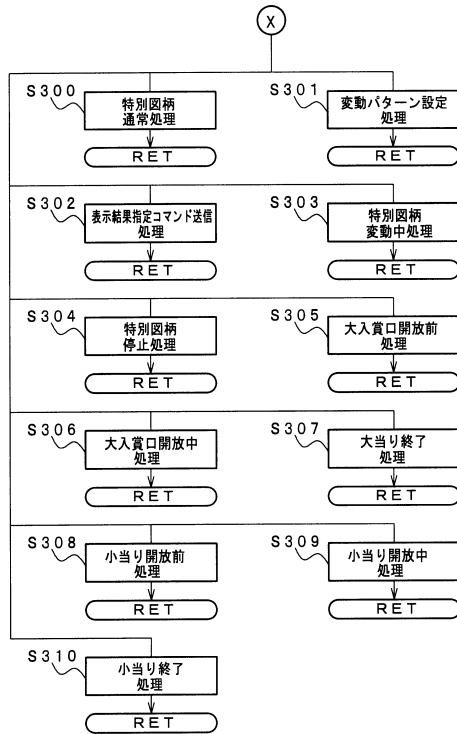
【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ21	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22	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23	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24	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25	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26	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27	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28	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29	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

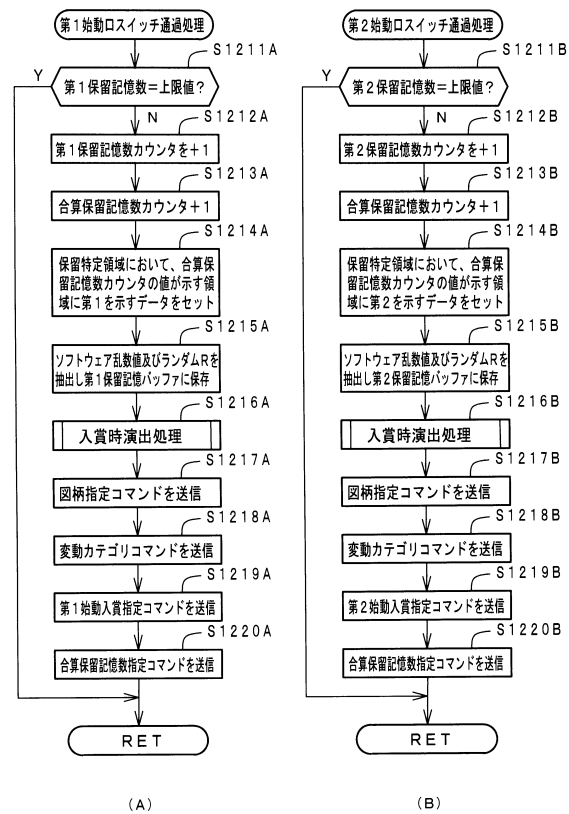
【図 18】



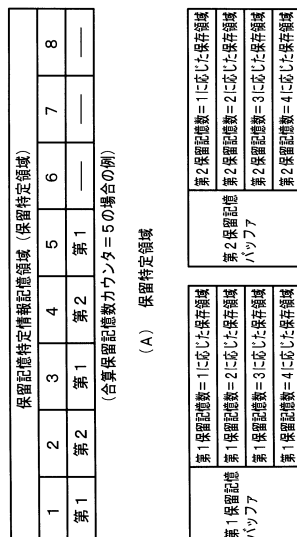
【図 19】



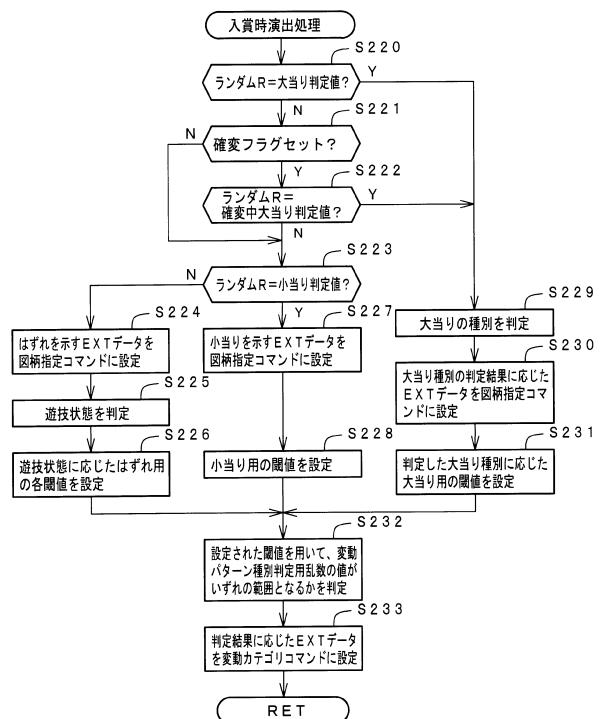
【図 20】



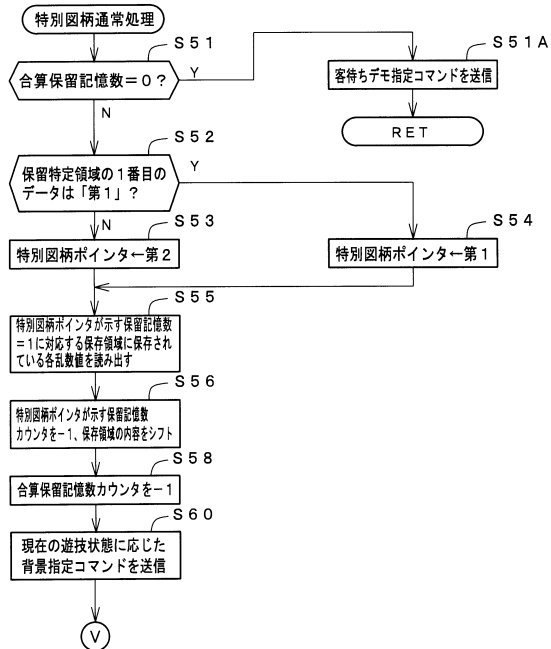
【図 21】



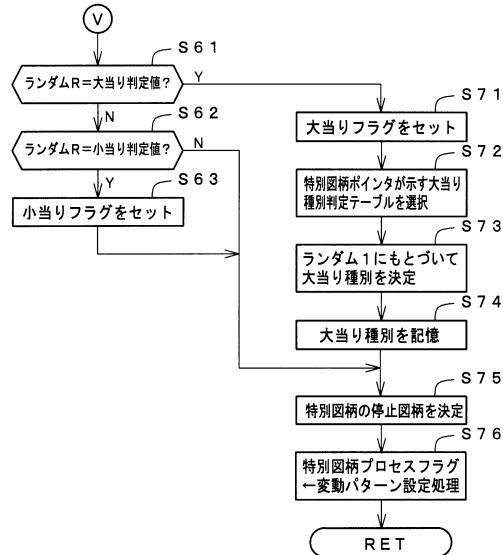
【図 22】



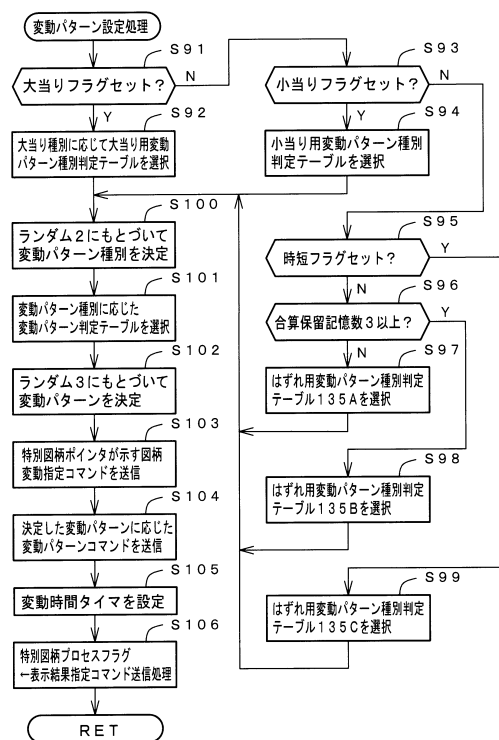
【図 23】



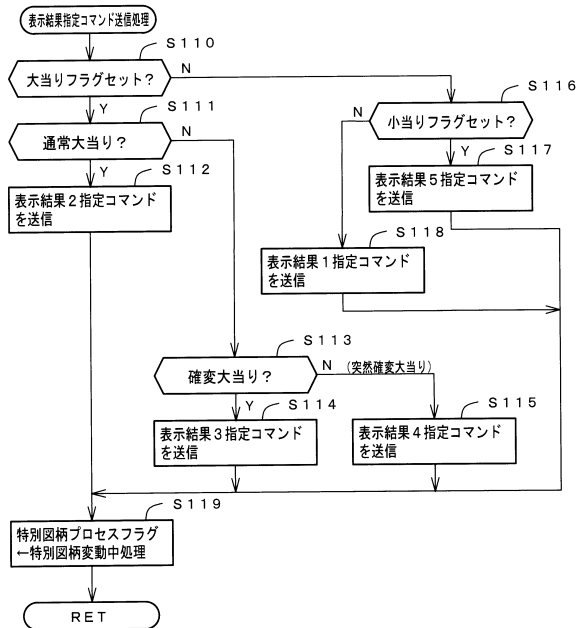
【図 24】



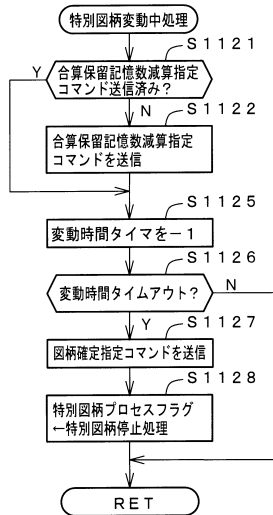
【図 25】



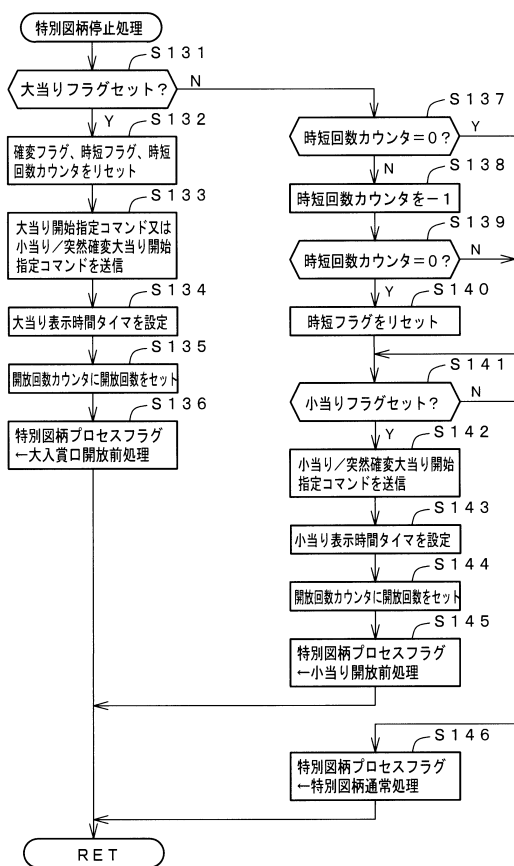
【図 26】



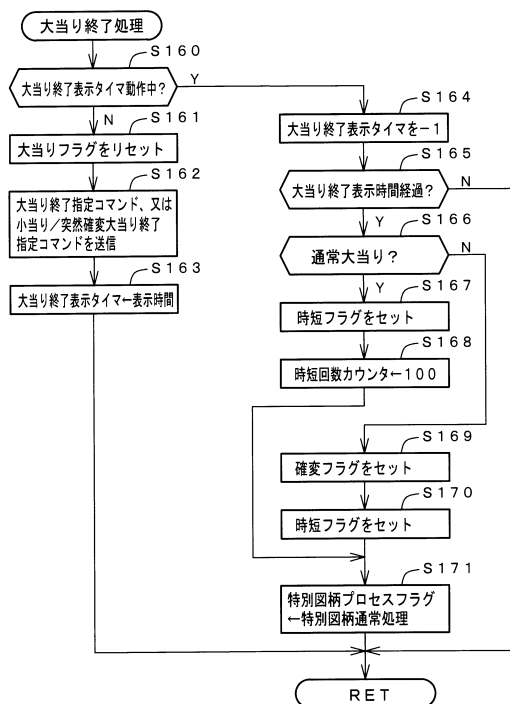
【図 27】



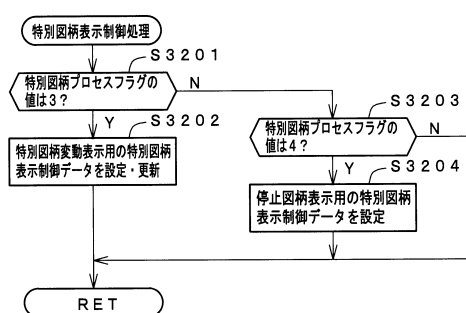
【図 28】



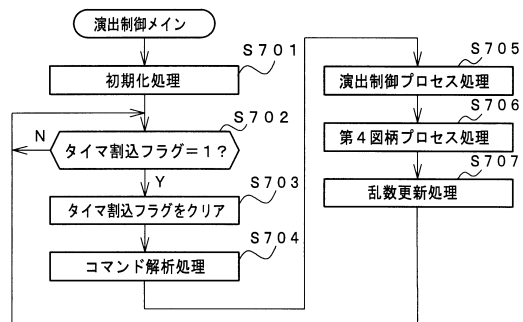
【図 29】



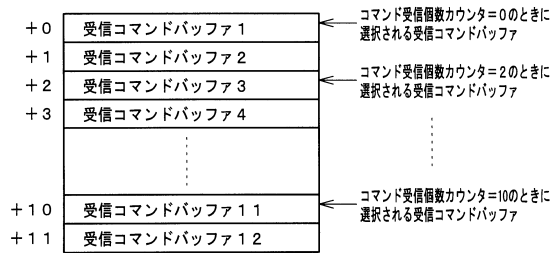
【図 30】



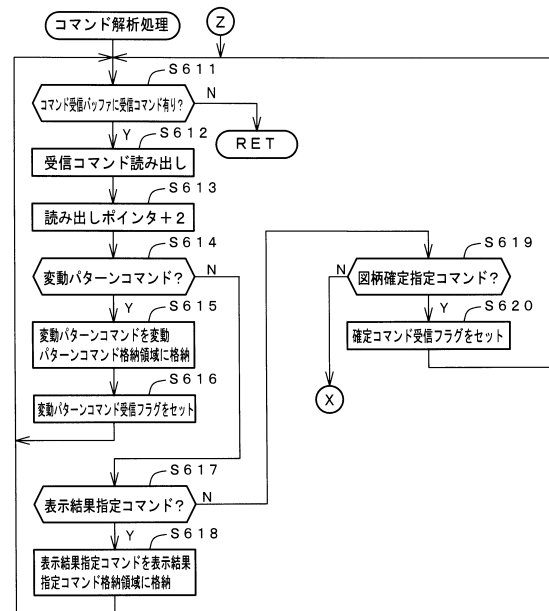
【図 31】



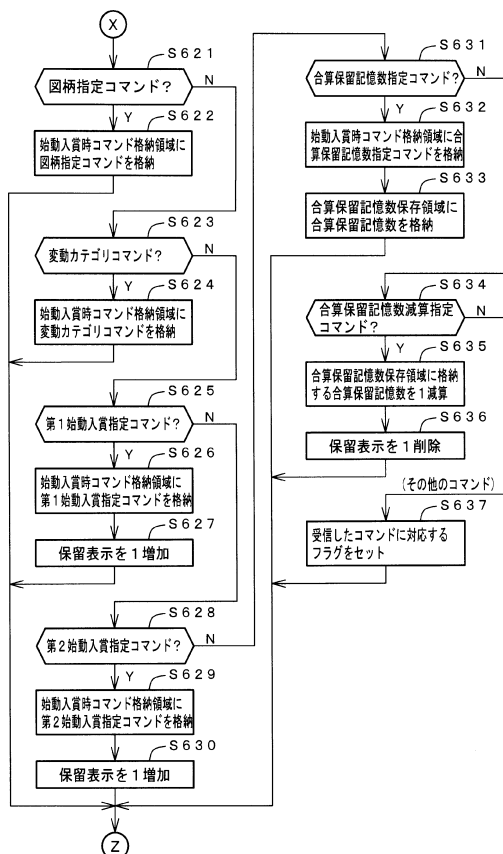
【図 3 2】



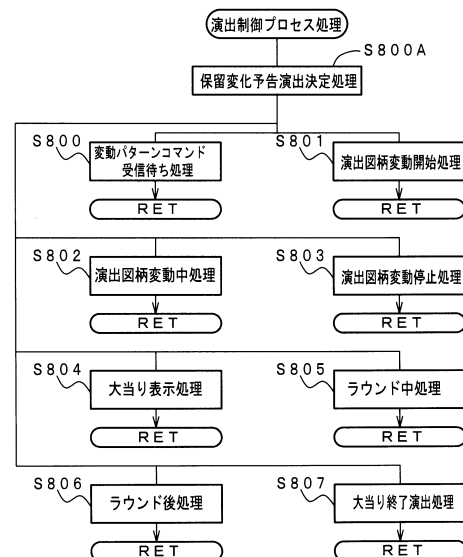
【図 3 3】



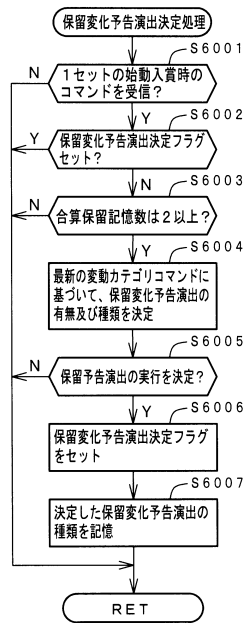
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 36】

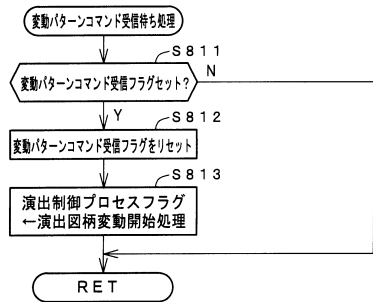


【図 37】

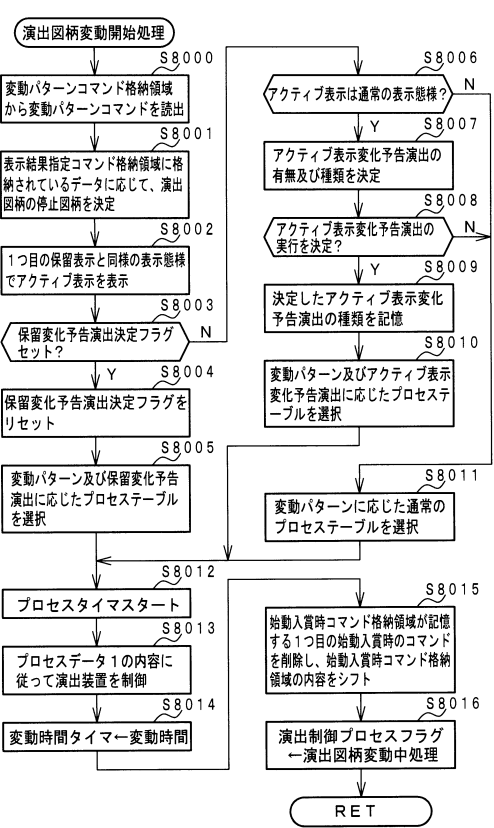
保留変化予告演出決定テーブル

保留変化予告演出の 種類	作用演出の種類	変化態様	非リーチはすれ ばずれ	スーパリーチ 大当り	スーパリーチ 小当り
保留変化予告演出なし	作用演出A	変化なし	80%	50%	40%
保留変化予告演出1	作用演出B	変化なし	10%	10%	5%
保留変化予告演出2	作用演出A	青色	5%	5%	5%
保留変化予告演出3	作用演出B	青色	20%	10%	5%
保留変化予告演出4	作用演出A	赤色	5%	5%	15%
保留変化予告演出5	作用演出B	赤色	5%	5%	25%

【図 38】



【図 39】



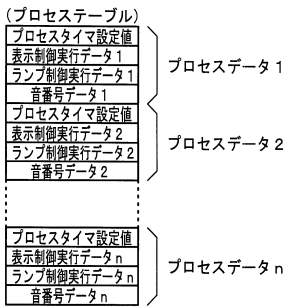
【図 4 0】

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

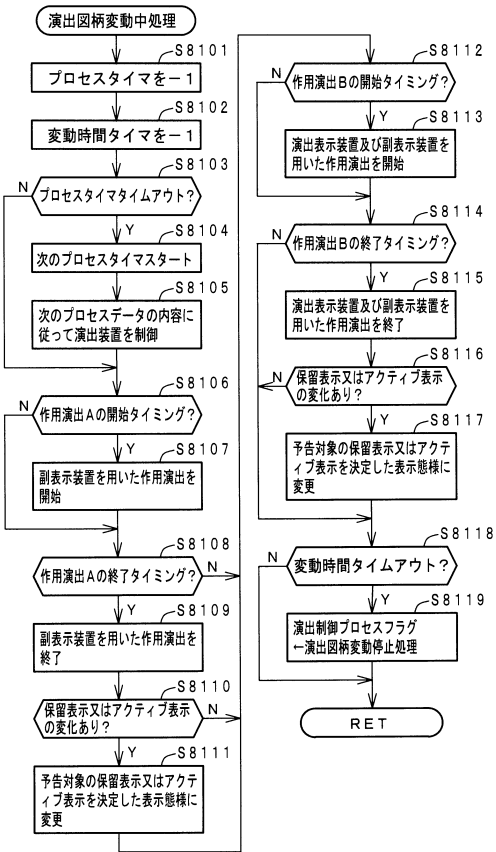
【図 4 1】

アクティブ表示変化予告演出決定テーブル	アクティブ表示変化予告演出の種類	変化態様	非リーチはずれ	リーチはずれ	大当り
アクティブ表示変化予告演出なし	作用演出A	変化なし	80%	20%	10%
アクティブ表示変化予告演出1	作用演出B	変化なし	10%	10%	5%
アクティブ表示変化予告演出2	作用演出A	変化なし	5%	5%	5%
アクティブ表示変化予告演出3	作用演出B	青色	5%	30%	10%
アクティブ表示変化予告演出4	作用演出A	青色	—	20%	10%
アクティブ表示変化予告演出5	作用演出B	赤色	—	—	25%
アクティブ表示変化予告演出6	作用演出A	赤色	—	15%	35%

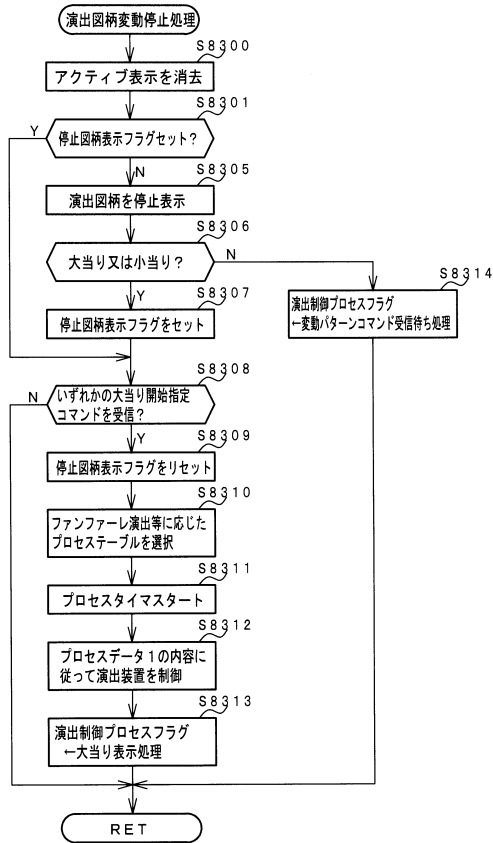
【図 4 2】



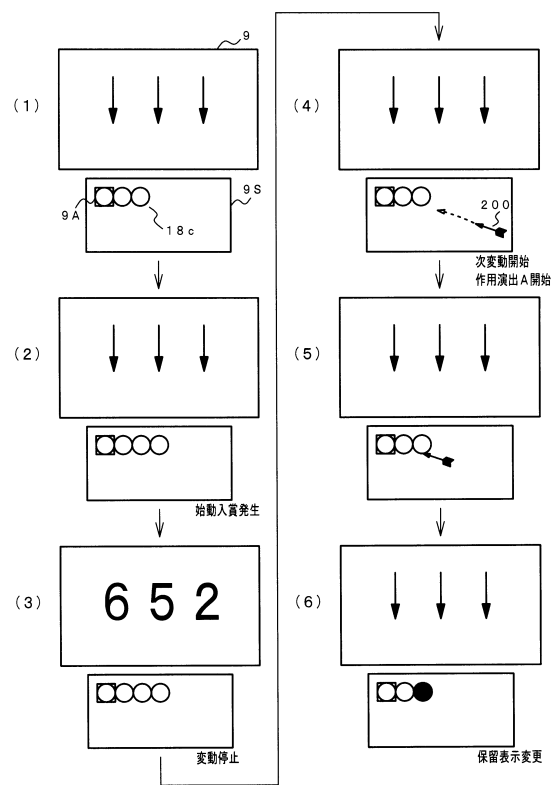
【図 4 3】



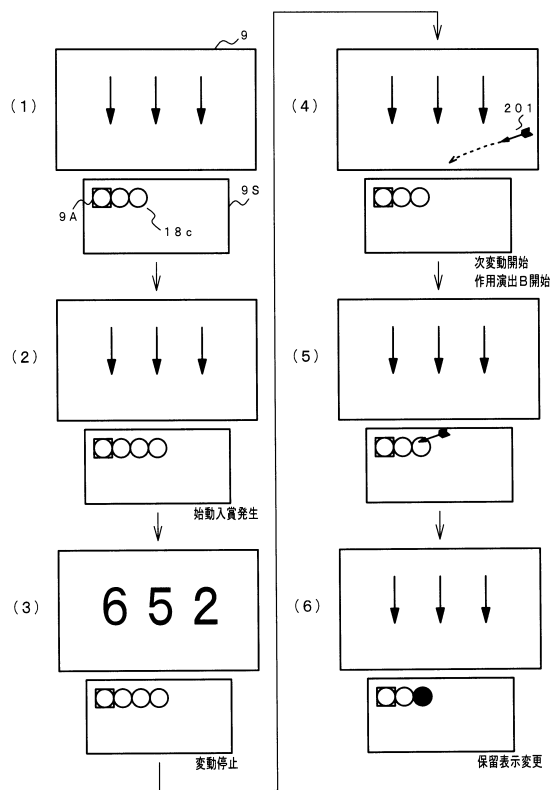
【図 4 4】



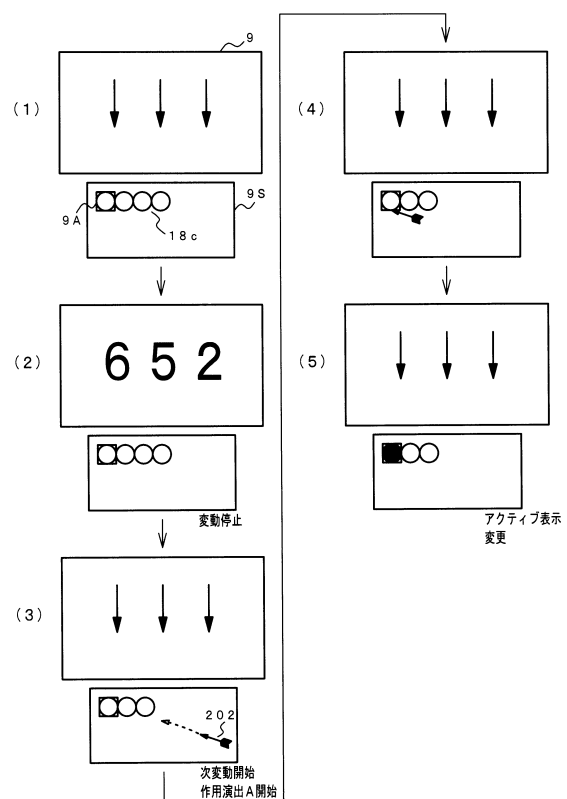
【図 4 5】



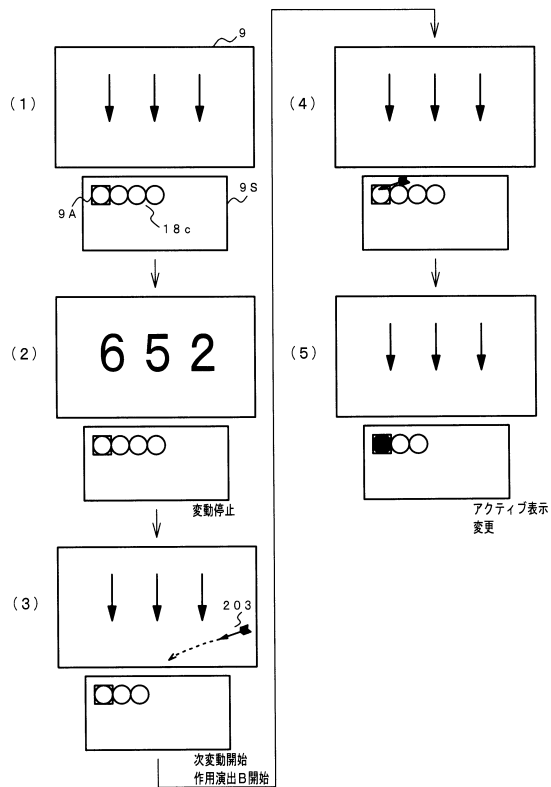
【図 4 6】



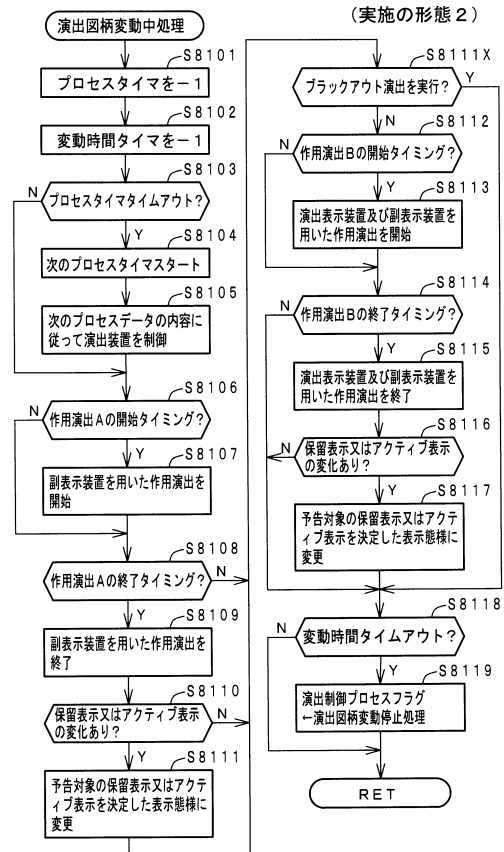
【図 4 7】



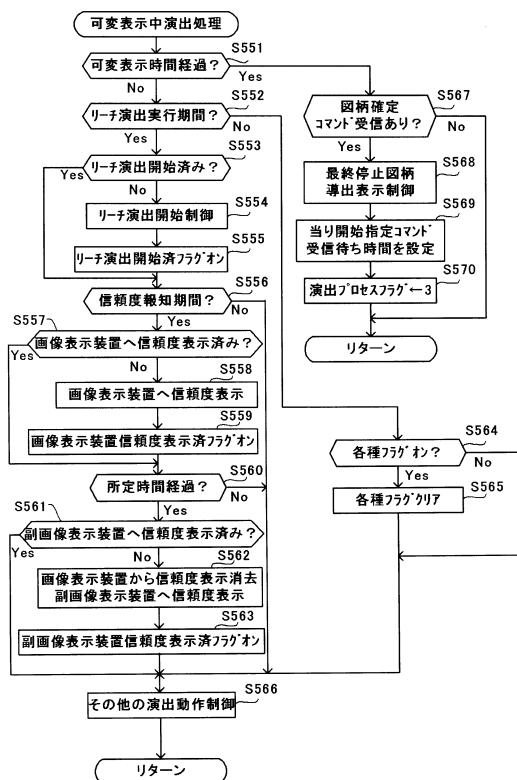
【図 48】



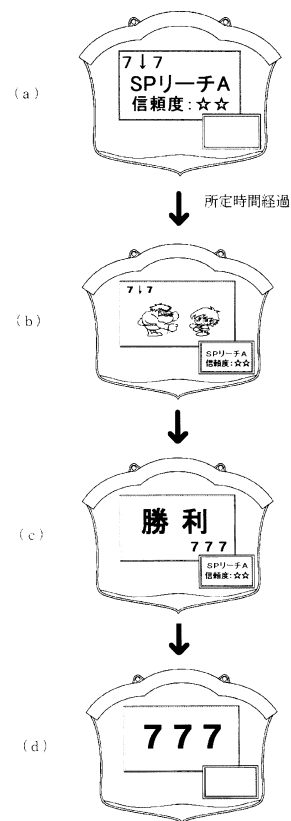
【図 49】



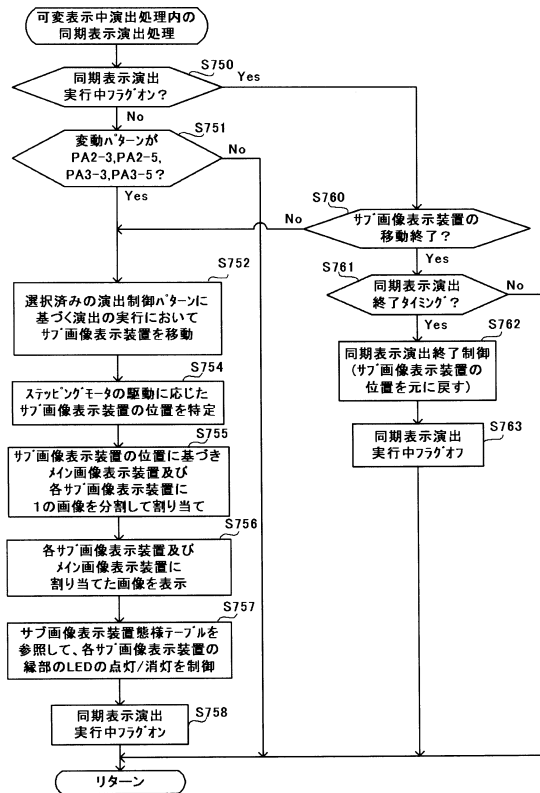
【図 50】



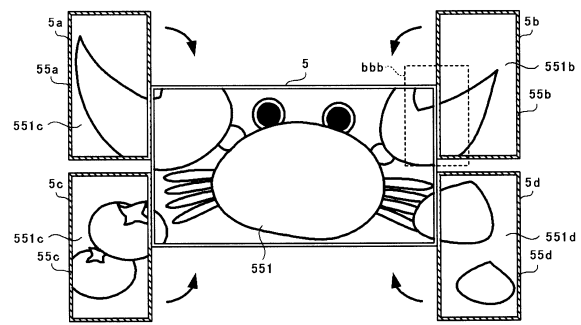
【図 51】



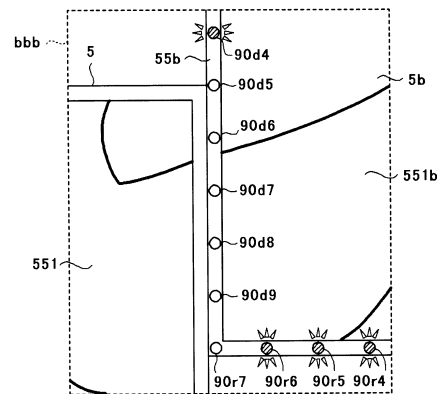
【図 5 2】



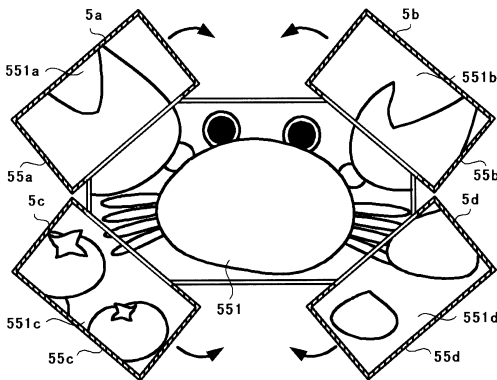
【図 5 3】



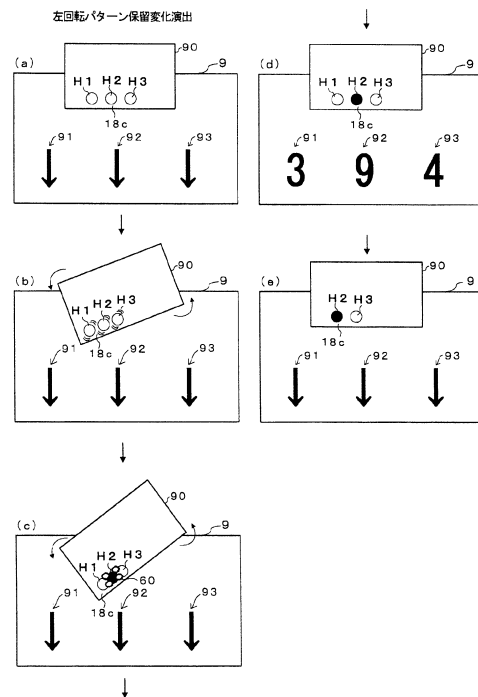
【図 5 4】



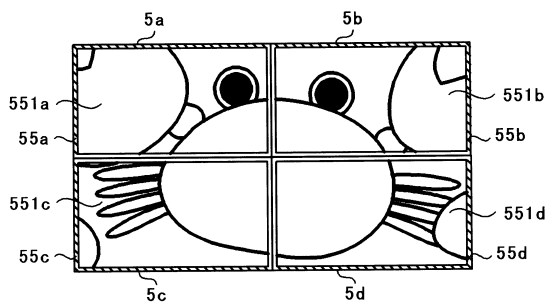
【図 5 5】



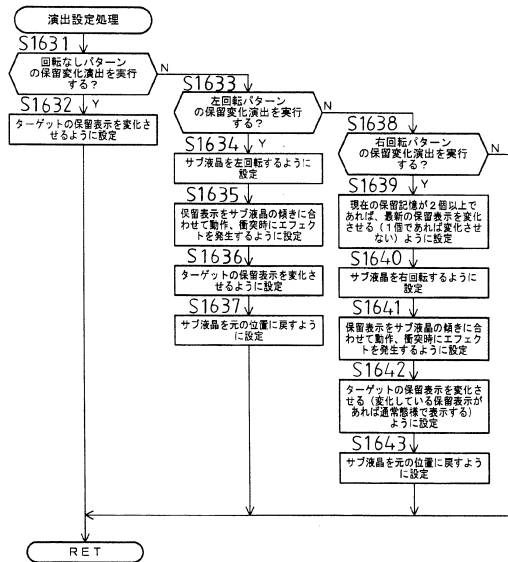
【図 5 7】



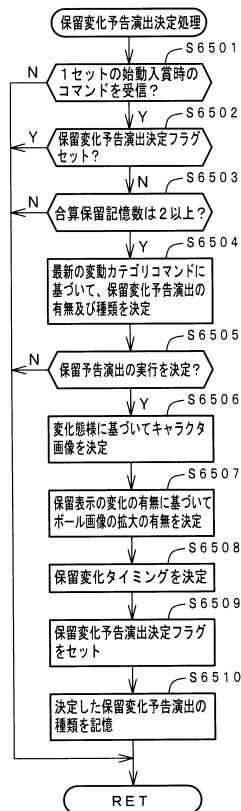
【図 5 6】



【図 5 8】



【図 59】



(実施の形態6)

【図 6 0】

Ａ）保留変化予告演出決定テーブル

保留変化予告演出の有無・種類	非一子はずれ	二子一子はずれ	スーパー一子 スーパリーチ
保留変化予告演出なし	—	—	—
保留変化予告演出１	変化なし	８５％	５０％
保留変化予告演出２	変化なし	１０％	５％
保留変化予告演出３	青色	５％	５％
保留変化予告演出４	緑色	—	１０％
保留変化予告演出５	赤色	—	１５％
保留変化予告演出５	☆	—	５％
保留変化予告演出５	—	—	２５％

(実施の形態 ６)

【图 6-1】

変化態様				
変化なし	青色	緑色	赤色	⊕
キャラクタ画像の増幅				
キャラクタ画像A	85%	50%	30%	20%
キャラクタ画像B	10%	30%	40%	30%
キャラクタ画像C	5%	20%	30%	50%
				85%

(c) ボール画像拡大決定テーブル

変化態様				
変化なし	青色	緑色	赤色	⊕
ボール画像拡大の増幅				
拡大なし	95%		70%	
拡大あり	5%		30%	

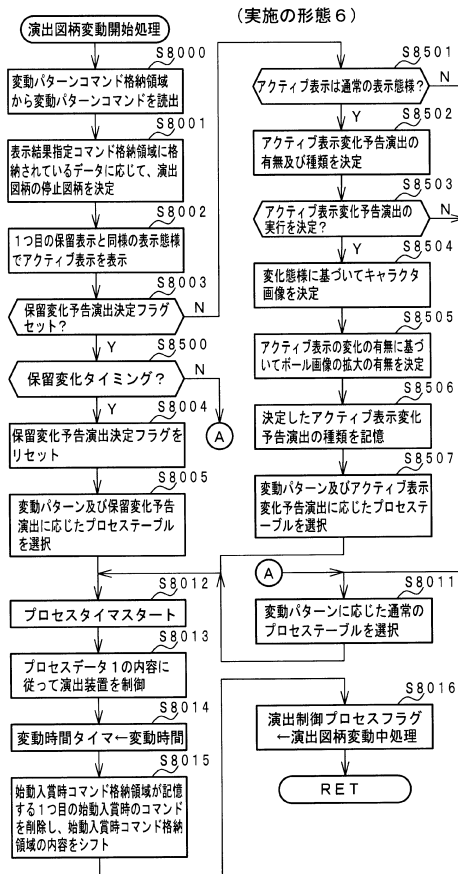
【図 6 1】

A) 保留変化タイムミング決定テーブル [合算保留記憶数=2]			
保留変化タイムミング	非リーチはすれはすれ	スーパリーチはすれはすれ	スーパリーチはすれはすれ
保留シフト1回目	100%	100%	100%
B) 保留変化タイムミング決定テーブル [合算保留記憶数=3]			
保留変化タイムミング	非リーチはすれはすれ	スーパリーチはすれはすれ	スーパリーチはすれはすれ
保留シフト1回目	70%	40%	30%
保留シフト2回目	30%	60%	70%
C) 保留変化タイムミング決定テーブル [合算保留記憶数=4以上]			
保留変化タイムミング	非リーチはすれはすれ	スーパリーチはすれはすれ	スーパリーチはすれはすれ
保留シフト1回目	70%	20%	10%
保留シフト2回目	20%	50%	20%
保留シフト3回目	10%	30%	70%

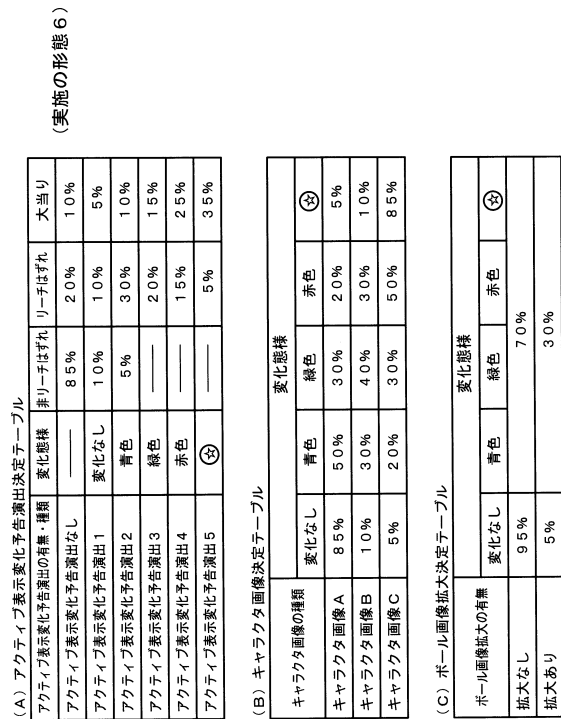
C) 保留変化タイプミニング決定テーブル「合算保留記憶数4以上」

スパーバーチー 大当り	スパーバーチー はすれ	スパーバーチー はすれ	スパーバーチー はすれ
20%	20%	70%	10%
20%	50%	20%	70%
30%	30%	10%	70%

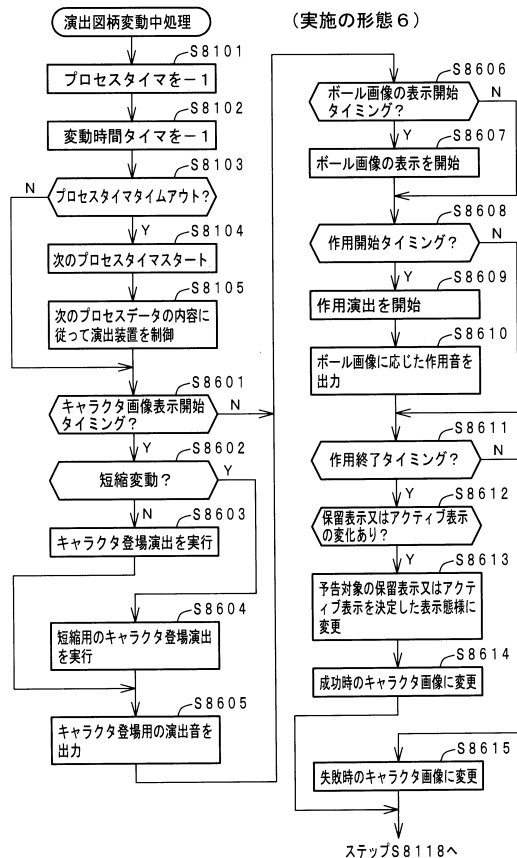
【図 6 2】



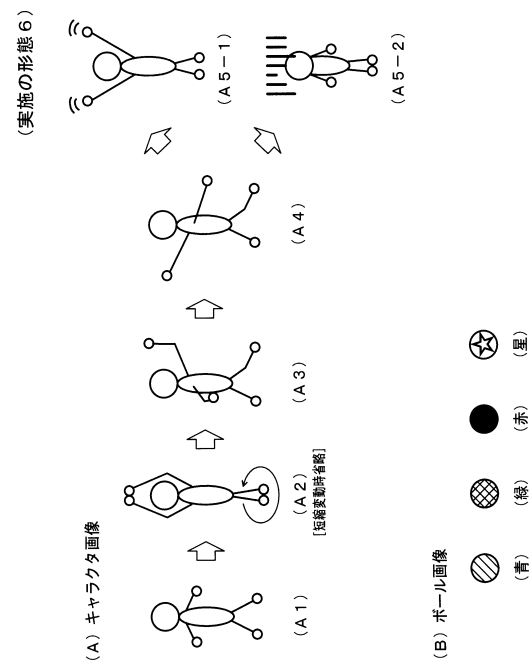
【図 6 3】



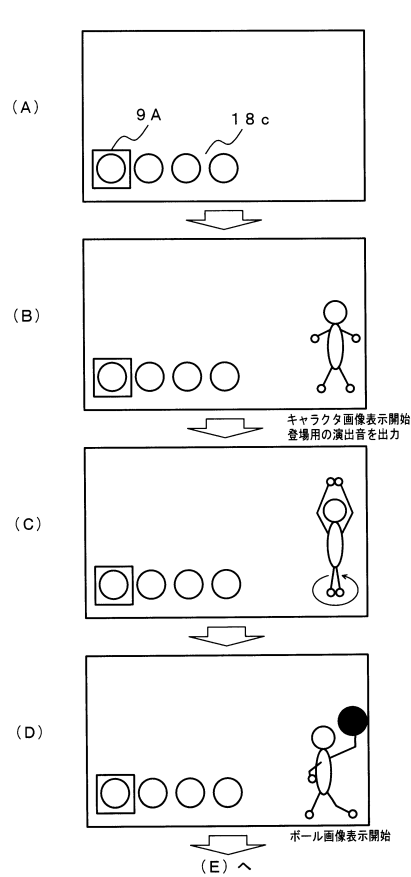
【図 6 4】



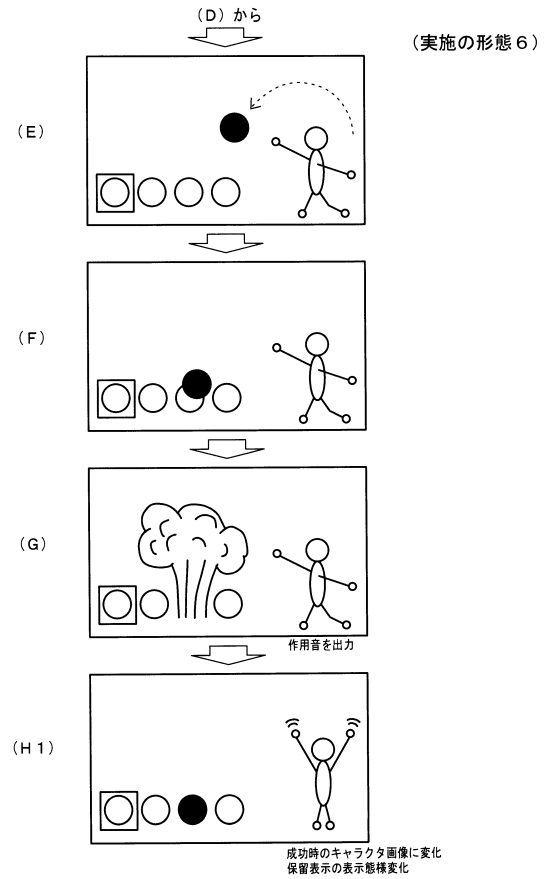
【図 6 5】



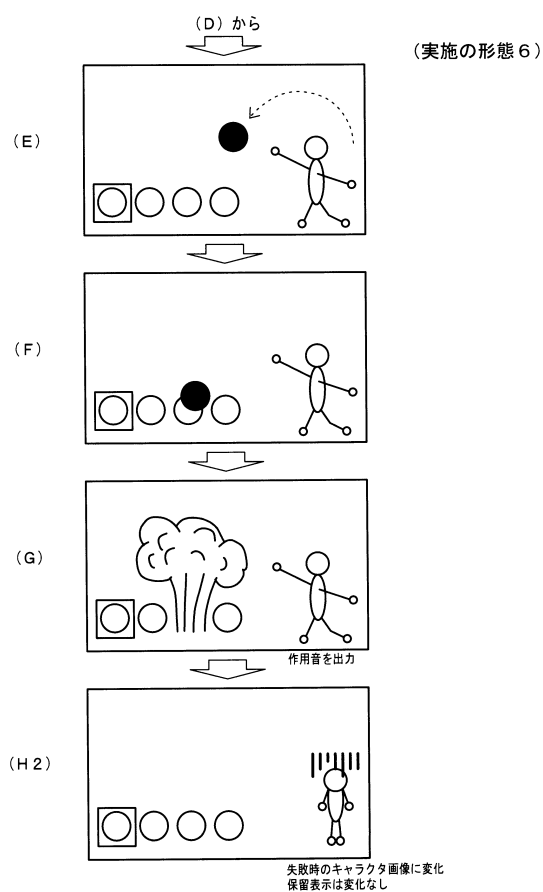
【図 6 6】



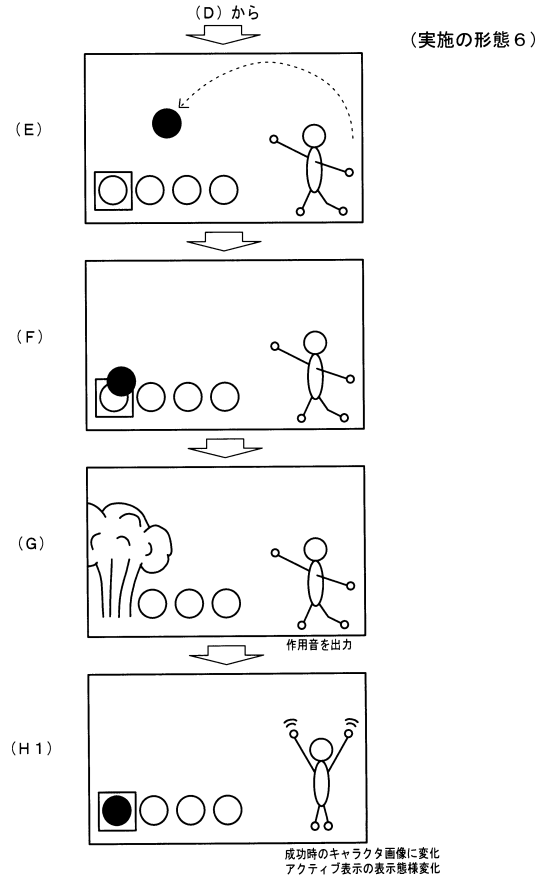
【図 6 7】



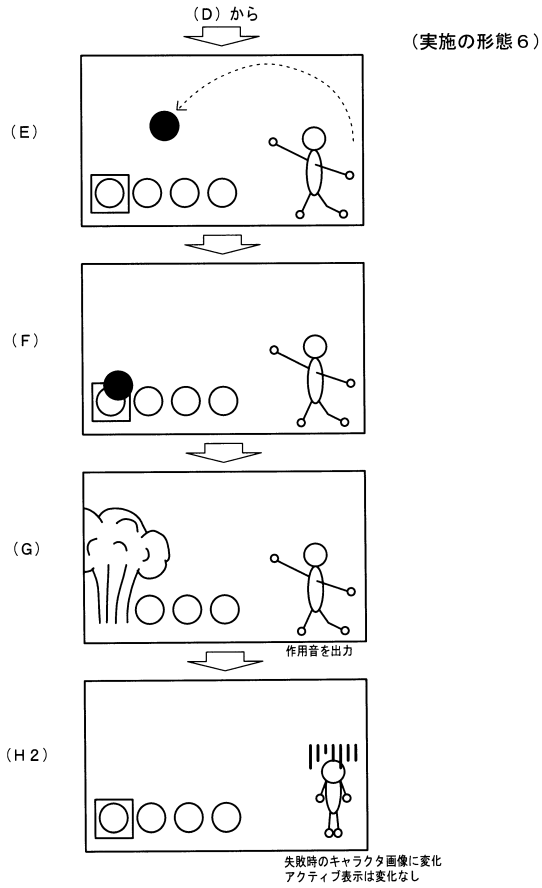
【図 6 8】



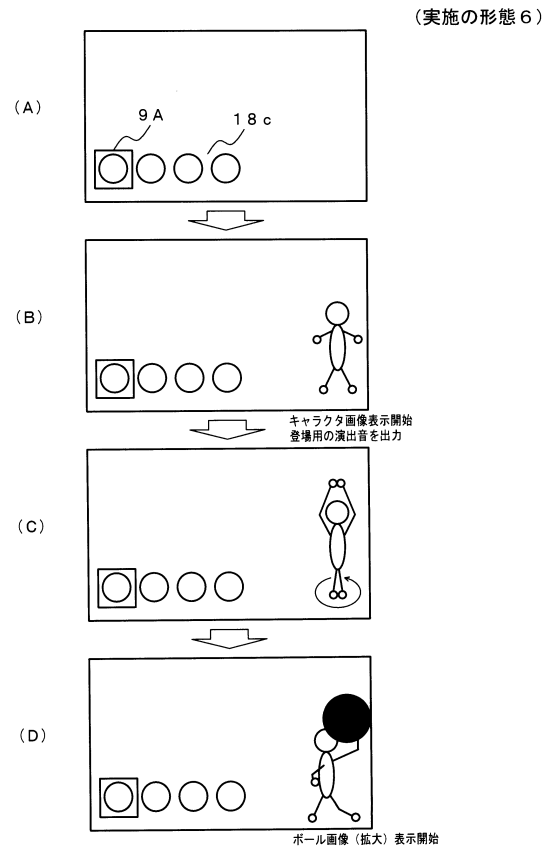
【図 6 9】



【図 70】



【図 71】



フロントページの続き

審査官 小河 俊弥

- (56)参考文献 特開2015-100507 (JP, A)
特開2013-123602 (JP, A)
特開2015-159960 (JP, A)
特開2004-321712 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02