

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6985070号
(P6985070)

(45) 発行日 令和3年12月22日 (2021. 12. 22)

(24) 登録日 令和3年11月29日 (2021. 11. 29)

(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 183 頁)

(21) 出願番号	特願2017-169932 (P2017-169932)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年9月5日 (2017. 9. 5)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-42262 (P2019-42262A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成31年3月22日 (2019. 3. 22)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年3月12日 (2020. 3. 12)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	廣瀬 貴理
		(56) 参考文献	特開2017-060824 (JP, A)
			)
			特許第6739409 (JP, B2)
			特開2016-214676 (JP, A)
			)
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 所定領域に前記可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、
 前記所定領域に所定画像を前記特定表示として表示する第1演出パターンと、前記所定
 領域に前記所定画像とは異なる特別画像を前記特定表示として表示した後に、当該特別画
 像を前記所定画像に変化させる第2演出パターンと、前記所定領域に前記特別画像を前記
 特定表示として表示した後に、当該特別画像の態様を特殊態様に変化させる第3演出パ
 ターンと、の何れかの演出パターンにより演出を実行可能な演出実行手段と、
 可変表示の開始条件が成立する前に前記有利状態に制御されると判定可能な判定手段と
 、を備え、
 前記演出パターンに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり、
 前記所定画像の態様として、通常態様と該通常態様よりも前記有利状態に制御される割
 合が高い特別態様とがあり、
 前記特別態様として、第1特別態様と該第1特別態様よりも前記有利状態に制御される
 割合が高い第2特別態様とがあり、
 前記特別画像の表示態様として、第1態様と該第1態様よりも前記有利状態に制御され
 る割合が高い第2態様とがあるとともに、前記特殊態様として、第1特殊態様と該第1特
 殊態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2特殊態様とがあり、
 前記演出実行手段は、

10

20

前記判定手段による判定に基づいて前記第2演出パターン又は前記第3演出パターンにより演出を実行可能であり、

前記第1演出パターンにより演出が実行されるときに前記通常態様の前記所定画像を前記特別態様の前記所定画像に変化させることが可能であり、

前記第2演出パターンにより演出が実行されるときに前記特別画像を前記特別態様の前記所定画像に変化させることが可能であり、

前記第1演出パターンにより演出が実行されるときに前記通常態様の前記所定画像が前記第2特別態様の前記所定画像に変化する割合と、前記第2演出パターンにより演出が実行されるときに前記特別画像が前記第2特別態様の前記所定画像に変化する割合とが異なり、

10

前記演出実行手段は、

前記第2演出パターンによる演出において、前記所定領域に前記第1態様または前記第2態様の前記特別画像を前記特定表示として表示した後に、当該特別画像を、前記第1特別態様または前記第2特別態様の所定画像に変化させることが可能であり、

前記第3演出パターンによる演出において、前記所定領域に前記第1態様または前記第2態様の前記特別画像を前記特定表示として表示した後に、当該特別画像を、前記第1特殊態様または前記第2特殊態様に変化させることが可能であり、

前記第2演出パターン又は前記第3演出パターンにより演出を実行するときに、前記特別画像を、開始条件が成立した可変表示に対応する前記特定表示として複数の可変表示にわたって表示可能である

20

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、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）。

30

【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。

【0004】

40

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。

50

【0005】

そのようなパチンコ遊技機として、特許文献1には、保留アイコンを複数の表示態様で表示することができる遊技台が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2014-117517号公報（図18）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

10

しかし、特許文献1に記載されているような遊技機では、可変表示に対応する特定表示に関する演出の興趣を向上させる余地が存在する。

【0008】

そこで、本発明は、特定表示に関する演出の興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明は、上記の課題を解決するために、次のような手段を採る。なお、後述する発明を実施するための形態の説明及び図面で使用した符号を参考のために付記するが、本発明の構成要素は該符号を付したのものには限定されない。

20

【0010】

手段1の遊技機は、

可変表示（パチンコ遊技機1の場合は、特別図柄の変動表示、演出図柄の変動表示、スロットマシンの場合は、識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で外周に配列された左リール、中リール、及び右リールの回転）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（パチンコ遊技機1の場合は大当たり遊技状態等、スロットマシンの場合はAT、RT、ART等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1、スロットマシン）であって、

所定領域（第1保留記憶表示部9a、アクティブ表示部9F）に前記可変表示に対応する特定表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な特定表示手段（演出制御用マイクロコンピュータ100）と、

30

前記所定領域に所定画像（例えば、図76等に示す画像15TM001、画像15TM001a、及び画像15TM001b、並びに、画像15TM002、及び画像15TM002b等）を前記特定表示（保留表示、アクティブ表示）として表示する第1演出パターン（第1予告パターン）と、前記所定領域に前記所定画像とは異なる特別画像（例えば、図77等に示す、キャラクタを含む通常態様の特別画像15TM003）を前記特定表示（アクティブ表示）として表示した後に、当該特別画像を前記所定画像に変化させる（例えば、図77（8）及び図78（9）（10）に示すように、キャラクタ及び大きな炎を含む第2態様の特別画像15TM003bを非表示とし、画像15TM002bを表示する）第2演出パターン（第2予告パターン）と、前記所定領域に前記特別画像（例えば、図77等に示す、キャラクタを含む特別画像15TM003）を前記特定表示（アクティブ表示）として表示した後に、当該特別画像の態様を特殊態様に変化させる（例えば、図77（8）及び図78（12）に示すように、キャラクタ及び大きな炎を含む第2態様の特別画像15TM003bから、キャラクタ及び大きな炎、並びに台詞（「チャンス」又は「激熱」）を含む特殊態様の特別画像15TM003cに変化させる）第3演出パターン（第3予告パターン）と、の何れかの演出パターンにより演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100）と、

40

可変表示の開始条件が成立する前に前記有利状態に制御されると判定可能な判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS220、S222を実行する部分）と、を備え、

前記演出パターンに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図73

50

に示すように、第1予告パターンより第2予告パターンの方が大当たり期待度は高くなり、第2予告パターンより第3予告パターンの方が大当たり期待度は高くなる）、

前記所定画像の態様として、通常態様と該通常態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い特別態様とがあり、

前記特別態様として、第1特別態様と該第1特別態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2特別態様とがあり、

前記特別画像の表示態様として、第1態様と該第1態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2態様とがあるとともに、前記特殊態様として、第1特殊態様と該第1特殊態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2特殊態様とがあり、

前記演出実行手段は、

前記第1演出パターンにより演出が実行されるときに前記通常態様の前記所定画像を前記特別態様の前記所定画像に変化させることが可能であり、

前記第2演出パターンにより演出が実行されるときに前記特別画像を前記特別態様の前記所定画像に変化させることが可能であり、

前記第1演出パターンにより演出が実行されるときに前記通常態様の前記所定画像が前記第2特別態様の前記所定画像に変化する割合と、前記第2演出パターンにより演出が実行されるときに前記特別画像が前記第2特別態様の前記所定画像に変化する割合とが異なり、

前記演出実行手段は、

前記判定手段による判定に基づいて前記第2演出パターン（第2予告パターン）又は前記第3演出パターン（第3予告パターン）により演出を実行可能であり、

前記第2演出パターンによる演出において、前記所定領域に前記第1態様または前記第2態様の前記特別画像を前記特定表示として表示した後に、当該特別画像を、前記第1特別態様または前記第2特別態様の所定画像に変化させることが可能であり、

前記第3演出パターンによる演出において、前記所定領域に前記第1態様または前記第2態様の前記特別画像を前記特定表示として表示した後に、当該特別画像を、前記第1特殊態様または前記第2特殊態様に変化させることが可能であり、

前記第2演出パターン又は前記第3演出パターンにより演出を実行するときに、前記特別画像を、開始条件が成立した可変表示に対応する前記特定表示として複数の可変表示にわたって表示可能である

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、演出パターンに応じて有利状態に制御される割合が異なるので、遊技者を特定表示に注目させて、特定表示に関する演出の興趣を向上させることができる。

【0011】

手段2の遊技機は、

手段1の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100）により実行された演出の演出パターンに応じて、当該演出の実行後に前記特定表示の表示態様が変化する割合が異なる（第1予告パターンによる演出が実行された後は、予告対象となった可変表示に対応した特定表示の色が変化する可能性があり、第2予告パターンによる演出が実行された後も、予告対象となった可変表示に対応した特定表示（丸形のアクティブ表示）の色が変化する可能性があるが、第3予告パターンによる演出が実行された後は、予告対象となった可変表示に対応した特定表示（キャラクタのアクティブ表示）が消去されるまで特定表示の表示態様が変化しない）、

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、演出が実行された後も、特定表示の表示態様に関して遊技者に興味を持たせることができる。

【0012】

手段3の遊技機は、

手段1又は手段2の遊技機であって、

可変表示の開始条件が成立する前に前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS220、S222を実行する部分）を備え、

前記演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100）は、

前記判定手段による判定に基づいて前記第2演出パターン（第2予告パターン）又は前記第3演出パターン（第3予告パターン）により演出を実行可能であり、

前記第2演出パターン又は前記第3演出パターンにより演出を実行するときに、前記特別画像（例えば、図77及び図78等）に示す、キャラクタを含む通常態様の特別画像15TM003、キャラクタ及び小さな炎を含む第1態様の特別画像15TM003a、キャラクタ及び大きな炎を含む第2態様の特別画像15TM003b、又は、キャラクタ及び大きな炎、並びに台詞（「チャンス」又は「激熱」）を含む特殊態様の特別画像15TM003c）を、開始条件が成立した可変表示に対応した特定表示（アクティブ表示）として複数の可変表示にわたって表示可能である（第2予告パターン及び第3予告パターンでは、キャラクタを含む特別画像がアクティブ表示部9Fに複数変動にわたって継続して表示され続ける）、

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、第2演出パターン又は第3演出パターンにより演出を実行するときに、開始条件が成立した可変表示に対応した特定表示に遊技者を注目させて、特定表示に関する演出の興趣を向上させることができる。

【0013】

手段4の遊技機は、

手段3の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100）は、

前記判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS220、S222を実行する部分）による判定に基づいて、開始条件が成立していない可変表示に対応した特定表示（保留表示）の表示態様を変化させる変化演出（保留表示の表示態様を特殊態様（三角形若しくは矩形）又は特別態様（青色若しくは赤色）に変化させる演出）を実行可能であり、

前記第2演出パターン（第2予告パターン）又は前記第3演出パターン（第3予告パターン）により演出を実行するときに、前記変化演出の実行を制限する（例えば、図77（2）～（7）に示す、第2予告パターン及び第3予告パターンでは、保留表示の画像15TM004を特殊態様（三角形若しくは矩形）又は特別態様（青色若しくは赤色）に変化させない）、

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、第2演出パターン又は第3演出パターンにより演出を実行するときに、開始条件が成立していない可変表示に対応した特定表示の表示態様を変化させる変化演出の実行を制限することにより、開始条件が成立した可変表示に対応した特定表示に遊技者をより注目させることができる。

【0014】

手段5の遊技機は、

手段3又は手段4の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100）は、

前記判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS220、S222を実行する部分）による判定に基づいて、開始条件が成立していない可変表示に対応した特定表示（保留表示）の表示態様を変化させる変化演出（保留表示の表示態様を特殊態様（三角形若しくは矩形）又は特別態様（青色若しくは赤色）に変化させる演出）を実行可能であり、

前記第1演出パターン（第1予告パターン）により演出を実行するときに、前記変化演出を実行可能である（例えば、図76（1）～（7）に示すように、第1予告パターンで

は、保留表示の画像 1 5 T M 0 0 1 が特殊態様用の画像 1 5 T M 0 0 1 a に変化し、さらに特別態様用の画像 1 5 T M 0 0 1 b に変化する変化演出が実行される場合がある)、ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、第 1 演出パターンにより演出を実行するときに、開始条件が成立していない可変表示に対応した特定表示に遊技者を注目させて、特定表示に関する演出の興趣を向上させることができる。

【0015】

手段 6 の遊技機は、

手段 3 ～手段 5 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

前記第 2 演出パターン（第 2 予告パターン）又は前記第 3 演出パターン（第 3 予告パターン）により演出を実行するときに、開始条件が成立していない可変表示に対応した特定表示（保留表示）を、前記特別画像（例えば、図 7 7 等に示す、キャラクタを含む特別画像 1 5 T M 0 0 3、1 5 T M 0 0 3 a、及び 1 5 T M 0 0 3 b）に関連する関連態様（例えば、図 7 7 等に示す、アクティブ表示部 9 F に表示されているキャラクタに火をつける演出を行うための炎の画像 1 5 T M 0 0 4）で表示可能である、ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、第 2 演出パターン又は第 3 演出パターンにより演出を実行するときに、開始条件が成立していない可変表示に対応した特定表示に関して遊技者に興味を持たせることができる。

【0016】

手段 7 の遊技機は、

手段 1 ～手段 6 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記第 2 演出パターン（第 2 予告パターン）で演出が実行されるときの前記特別画像（キャラクタを含む特別画像）の表示期間よりも、前記第 3 演出パターン（第 3 予告パターン）で演出が実行されるときの前記特別画像（キャラクタを含む特別画像）の表示期間が長い（例えば、図 7 9 等に示すように、第 2 予告パターンでは、アクティブ表示としてキャラクタを含む特別画像 1 5 T M 0 0 3 a 及び特別画像 1 5 T M 0 0 3 b が表示された後に、キャラクタを含まない丸形の画像 1 5 T M 0 0 2 b が表示されるが、第 3 予告パターンでは、アクティブ表示としてキャラクタを含む特別画像 1 5 T M 0 0 3 a 及び特別画像 1 5 T M 0 0 3 b が表示された後も、キャラクタを含む特別画像 1 5 T M 0 0 3 c が継続して表示されるため、第 2 予告パターンよりも第 3 予告パターンの方が、より長い期間、キャラクタを含む特別画像が表示されることになる）

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、特別画像が表示される演出に多様性を持たせることができ、特別画像が表示される演出の興趣を向上させることができる。

【0017】

手段 8 の遊技機は、

手段 1 ～手段 7 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記第 1 演出パターン（第 1 予告パターン）により演出が実行される場合と、前記第 2 演出パターン（第 2 予告パターン）により演出が実行される場合とで、前記所定画像（保留表示の画像又はアクティブ表示の画像）が特別態様（赤色）で表示される割合が異なる（例えば、第 1 予告パターンによる演出が実行される場合よりも第 2 予告パターンによる演出が実行される場合の方が、丸形の画像（1 5 T M 0 0 1 又は 1 5 T M 0 0 2）が特別態様（赤色）で表示される割合が高くなる）、

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、第 1 演出パターン及び第 2 演出パターンの何れの演出パターンにより演出が実行されるかに関して遊技者に興味を持たせることができる。

【0018】

なお、上述した手段 1 ～手段 8 に係る発明が、後述する手段 9 ～手段 1 5 に係る発明の

10

20

30

40

50

構成、手段 A 1 ～手段 A 1 7 に係る発明の構成、及び、手段 B 1 ～手段 B 8 に係る発明の構成の、一部又は全部を備えるようにしても良い。

【0019】

例えば、特開 2011-250965 号公報（図 7）には、可変表示装置において飾り図柄が変動表示されているときの演出ステージとして、昼ステージと夜ステージの 2 種類があり、特別図柄保留記憶表示部に表示されるアイコンの形状が、昼ステージでは太陽、夜ステージでは星となる遊技機が開示されている。しかし、特開 2011-250965 号公報に記載されているような遊技機では、複数の演出モードが存在することによる興趣を向上させる余地が存在する。そこで、手段 9 ～手段 15 に係る発明は、複数の演出モードが存在することによる興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

10

【0020】

手段 9 の遊技機は、

可変表示（パチンコ遊技機 1 の場合は、特別図柄の変動表示、演出図柄の変動表示、スロットマシンの場合は、識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で外周に配列された左リール、中リール、及び右リールの回転）に対応する特定表示（アクティブ表示、保留表示）を表示可能な遊技機であって、

前記特定表示の表示態様として、複数の表示態様（通常態様「モード対応色」、特殊態様「モード対応色点滅」、第 1 特別態様「青色」、第 2 特別態様「赤色」）が存在し、

演出態様（背景画像等）が異なる複数の演出モード（雨モード、雪モード、台風モード）に制御可能な演出制御手段（演出制御マイクロコンピュータ 100）と、

20

前記特定表示に対応した付加表示（例えば、図 84、図 85、及び図 86 に示す、アクティブ表示 15 TM102 の近傍に表示されている付加表示 15 TM103、アクティブ表示 15 TM112 の近傍に表示されている付加表示 15 TM113、及び、アクティブ表示 15 TM122 の近傍に表示されている付加表示 15 TM123）を表示可能な付加表示手段（演出制御用マイクロコンピュータ 100）と、を備え、

前記演出制御手段により制御される演出モード（雨モード、雪モード、台風モード）と、前記特定表示の表示態様とに応じて、前記付加表示の表示態様を異ならせることが可能である（例えば、雨モードの場合はアクティブ表示 15 TM102 と同じく付加表示 15 TM103 を水色で表示し、雪モードの場合はアクティブ表示 15 TM112 と同じく付加表示 15 TM113 を銀色で表示し、台風モードの場合はアクティブ表示 15 TM122 と同じく付加表示 15 TM123 を灰色で表示することが可能である）、

30

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、演出モードと特定表示の表示態様とに応じて、付加表示の表示態様を異ならせることが可能であるため、複数の演出モードが存在することによる興趣を向上させることができる。

【0021】

手段 10 の遊技機は、

手段 9 の遊技機であって、

前記特定表示（アクティブ表示、保留表示）の表示態様として、通常態様（モード対応色）、特殊態様（モード対応色点滅）及び特別態様（青色、赤色）が存在し、

40

前記演出制御手段（演出制御マイクロコンピュータ 100）により制御される演出モード（雨モード、雪モード、台風モード）に応じて、前記通常態様の特定表示の表示色が異なり（通常態様の特定表示の色は「モード対応色」であり、例えば、図 84（1）、図 85（1）、及び図 86（1）に示す、特定表示（アクティブ表示 15 TM103 及び保留表示 15 TM101、アクティブ表示 15 TM113 及び保留表示 15 TM111、並びにアクティブ表示 15 TM123 及び保留表示 15 TM121）の表示色は、雨モードの場合は「水色」、雪モードの場合は「銀色」、台風モードの場合は「灰色」である）、

前記付加表示手段（演出制御用マイクロコンピュータ 100）は、前記通常態様（モード対応色）の特定表示が表示されることに伴い、前記演出制御手段により制御される演出モード（雨モード、雪モード、台風モード）に対応した表示色（モード対応色）で前記付

50

加表示を表示可能である（例えば、図 8 4（1）、図 8 5（1）、及び図 8 6（1）に示す、付加表示（付加表示 1 5 T M 1 0 3、付加表示 1 5 T M 1 1 3、及び付加表示 1 5 T M 1 2 3）の表示色は、雨モード場合は「水色」、雪モードの場合は「銀色」、台風モードの場合は「灰色」である）、

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、演出モードに応じて通常態様の特定表示の表示色が異なり、演出モードに対応した表示色で付加表示を表示可能であるため、演出モードによる表示色の違いを遊技者に印象付けることができ、興趣を向上させることができる。

【0022】

手段 1 1 の遊技機は、

10

手段 1 0 の遊技機であって、

前記付加表示手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、前記特定表示（アクティブ表示、保留表示）が前記特別態様（青色、赤色）で表示されるときには、前記特定表示が前記通常態様（モード対応色）で表示されるときよりも、前記演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）により制御される演出モード（雨モード、雪モード、台風モード）に対応した表示色（モード対応色）とは異なる特別色（青色、赤色）で前記付加表示を表示する割合が高い（例えば、図 8 1 に示すように、雨モードのときは、特定表示が通常態様（水色）で表示された場合よりも第 2 特別態様（赤色）で表示された場合の方が、付加表示を特別色（赤色）で表示する割合が高く、雪モードのときは、特定表示が通常態様（銀色）で表示された場合よりも第 2 特別態様（赤色）で表示された場合の方が、付加表示を特別色（赤色）で表示する割合が高く、台風モードのときは、特定表示が通常態様（灰色）で表示された場合よりも第 2 特別態様（赤色）で表示された場合の方が、付加表示を特別色（赤色）で表示する割合が高い、）、

20

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、特定表示が特別態様であることを遊技者に強調することができる、興趣を向上させることができる。

【0023】

手段 1 2 の遊技機は、

手段 1 1 の遊技機であって、

前記特定表示（アクティブ表示、保留表示）が前記特殊態様（モード対応色点滅）で表示されるときには、前記特定表示が前記特別態様（青色、赤色）で表示されるときよりも、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御される割合が低く、

30

前記付加表示手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、前記特定表示が前記特殊態様（モード対応色点滅）で表示されるときには、前記特定表示が前記特別態様（青色、赤色）で表示されるときよりも、前記演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）により制御される演出モード（雨モード、雪モード、台風モード）に対応した表示色（モード対応色）で前記付加表示を表示する割合が高い（例えば、図 8 1 に示すように、雨モードのときは、特定表示が特別態様（赤色）で表示された場合よりも特殊態様（水色点滅）で表示された場合の方が、付加表示を演出モードに対応した表示色（水色）で表示する割合が高く、雪モードのときは、特定表示が特別態様（赤色）で表示された場合よりも特殊態様（銀色点滅）で表示された場合の方が、付加表示を演出モードに対応した表示色（銀色）で表示する割合が高く、台風モードのときは、特定表示が特別態様（赤色）で表示された場合よりも特殊態様（灰色点滅）で表示された場合の方が、付加表示を演出モードに対応した表示色（灰色）で表示する割合が高い、）、

40

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、有利状態に制御される割合が低い特殊態様の特定表示に関して、付加表示による演出効果を抑えることにより、遊技者に過剰な期待を持たせることを抑制できる。

【0024】

手段 1 3 の遊技機は、

50

手段１０～手段１２から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記特定表示（アクティブ表示、保留表示）が前記特殊態様（モード対応色点滅）で表示されているときには、前記特定表示が前記通常態様（モード対応色）で表示されているときよりも、前記特定表示の表示態様が前記特別態様（青色、赤色）に変化する割合が高い（例えば、図８３（Ｄ）及び（Ｅ）に示すように、何れの演出モードにおいても、通常態様（モード対応色）から特別態様（赤色）に変化する変化パターン６０９より、特殊態様（モード対応色点滅）から特別態様（赤色）に変化する変化パターン６１０の方が、選択される割合が高い）、

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、特定表示が特殊態様で表示されているときには、遊技者に特定表示の表示態様が特別態様に変化することを期待させることができ、興趣を向上させることができる。

【００２５】

手段１４の遊技機は、

手段９～手段１３から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記付加表示手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００）は、開始条件が成立した可変表示に対応する特定表示（アクティブ表示）が非表示となることに伴い、当該特定表示に対応した付加表示を非表示とする（例えば、図８７（６）及び（７）に示すように、リーチ状態が成立するまでは、アクティブ表示１５ＴＭ１０２及び付加表示１５ＴＭ１０３が表示されているが、スーパーリーチ発展に伴い、アクティブ表示１５ＴＭ１０２及び付加表示１５ＴＭ１０３が非表示となる）、

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、特定表示と付加表示との表示上の整合を図ることができる。

【００２６】

手段１５の遊技機は、

手段９～手段１４から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００）により制御される演出モード（雨モード、雪モード、台風モード）に応じて、前記特定表示（アクティブ表示、保留表示）の表示態様を変化させる変化演出（アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出、保留表示の表示態様を変化させる変化演出）の実行割合が異なる（例えば、図８３に示すように、台風モードよりも雪モードの方が、アクティブ表示の表示態様に変化する割合が高く、雪モードよりも雨モードの方が、アクティブ表示の表示態様に変化する割合が高い）、

ことを特徴とする遊技機である。

このような構成によれば、演出モードと変化演出に関連性を持たせて、興趣を向上させることができる。

【００２７】

遊技機として、可変表示に対応する特定表示を表示可能に構成され、該特定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、特開２０１６－１５４６４３号公報（段落０００７，図３０）には、変化演出を実行可能な演出モードと、変化演出を実行しない演出モードと、に切替可能な遊技機が開示されている。しかし、特開２０１６－１５４６４３号公報に記載された遊技機では、変化演出を実行しない演出モードにおいて、遊技者にとって変化を期待できない特定表示が表示されることで興趣が低下してしまうおそれがある。そこで、手段Ａ１～手段Ａ１７に係る発明は、特定演出を実行しない演出モードにおいて興趣を低下させないようにする遊技機を提供することを目的とする。

【００２８】

手段Ａ１の遊技機は、

可変表示（特別図柄の変動表示、演出図柄の変動表示）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

可変表示に関する情報である保留記憶に対応して特定表示（保留表示）を表示可能な特定表示手段（第1保留記憶表示部9a、第2保留記憶表示部9b）と、

特定表示に対応する可変表示が実行される前に前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS220、S222を実行する部分）と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、特定表示の表示態様を変化させる変化演出（保留表示の表示態様を変化させる保留予告演出）を含む特定演出（保留予告演出を含む先読み予告演出）を実行可能な特定演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS800A、S8004～S8010、S8106～S8114を実行する部分）と、

10

可変表示中に特定表示を表示可能であり前記特定演出を実行可能な第1演出モード（晴れモード、雨モード）と、可変表示中に特定表示を非表示とし前記特定演出を実行しない第2演出モード（雷モード）と、に制御可能な演出モード制御手段（図66において、演出制御用マイクロコンピュータ100が、選択された演出モードに応じた背景画像を演出表示装置9に表示する際に、晴れモード及び雨モードの場合には保留表示を表示可能とし、雷モードの場合には保留表示を非表示とするように設定する部分）と、を備える、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定演出を実行しない第2演出モードにおいて、可変表示中に特定表示を非表示とするため、特定演出が実行されないにもかかわらず特定表示が表示されることによる興趣の低下を防止することができる。

20

【0029】

手段A2の遊技機は、

可変表示（パチンコ遊技機1の場合は、特別図柄の変動表示、演出図柄の変動表示、スロットマシンの場合は、識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で外周に配列された左リール、中リール、及び右リールの回転）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（パチンコ遊技機1の場合は大当たり遊技状態等、スロットマシンの場合はAT、RT、ART等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1、スロットマシン）であって、

可変表示に対応して特定表示（パチンコ遊技機1の場合は保留表示及びアクティブ表示、スロットマシンの場合はAT、RT、ART等の有利状態に当選したときに、その有利状態に制御される各ゲームに対応した特定表示）を表示可能な特定表示手段（パチンコ遊技機1の場合は第1保留記憶表示部9a、第2保留記憶表示部9b、及びアクティブ表示ガイド1000、スロットマシンの場合は演出制御基板に搭載されたサブ制御部（サブCPU）により表示制御され、特定表示を表示可能な液晶表示器）と、

30

可変表示に関連する所定条件が成立しているか否かを判定する判定手段（パチンコ遊技機1の場合は遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS220、S222、S61を実行する部分、スロットマシンの場合はメイン制御部（メインCPU）が、ゲームの開始時（スタートスイッチを操作直後）にRAMに記憶されている現在の遊技状態フラグによって示される遊技状態に基づいてATの抽選、RTの抽選、及びARTの抽選、並びに、AT、RT、及びARTの回数の上乗せ抽選を行う部分）と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、前記所定条件が成立していることを示唆する特定態様（例えば、三角形又は矩形の特殊態様、青色態様、赤色態様）に特定表示の態様を変化させる変化演出（パチンコ遊技機1の場合は保留予告演出、アクティブ予告演出、スロットマシンの場合は未実行のゲーム又は実行中のゲームに対応した特定表示の表示態様を変化させる演出）を含む特定演出を実行可能な特定演出実行手段（パチンコ遊技機1の場合は演出制御用マイクロコンピュータ100、スロットマシンの場合はサブ制御部（サブCPU））と、

40

可変表示中に特定表示を表示可能であり前記特定演出を実行可能な第1演出モード（パチンコ遊技機1の場合は晴れモード及び雨モード、スロットマシンの場合はこれに相当する演出モード）と、可変表示中に特定表示を非表示とし前記特定演出を実行しない第2演出モード（パチンコ遊技機1の場合は雷モード、スロットマシンの場合はこれに相当する

50

演出モード）と、に制御可能な演出モード制御手段（パチンコ遊技機 1 の場合は演出制御用マイクロコンピュータ 100、スロットマシンの場合はサブ制御部（サブ CPU））と、を備える、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定演出を実行しない第 2 演出モードにおいて、可変表示中に特定表示を非表示とするため、特定演出が実行されないにもかかわらず特定表示が表示されることによる興趣の低下を防止することができる。

【0030】

手段 A 3 の遊技機は、

手段 A 1 又は手段 A 2 の遊技機（パチンコ遊技機 1、スロットマシン）であって、

前記特定表示手段を含む演出表示手段（演出表示装置 9 等）を備え、

前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードとで、特定表示とは異なる情報についての表示レイアウトが異なる（雷モードでは、晴れモードや雨モードとは異なり、第 1 保留表示ガイド 1001a～1001d、第 2 保留表示ガイド 1002a～1002d、アクティブ表示ガイド 1000 等が表示されない）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 1 演出モードと第 2 演出モードのそれぞれに応じた適切な表示レイアウトを適用することが可能となる。

【0031】

手段 A 4 の遊技機は、

手段 A 1～手段 A 3 から選択されるいずれかの遊技機（パチンコ遊技機 1、スロットマシン）であって、

遊技者の動作（押しボタン 120 の操作、スティックコントローラ 122 の操作等）を検出可能な動作検出手段を（押しセンサ 124、傾倒方向センサユニット 123 が接続される演出制御基板 80 等）備え、

前記演出モード制御手段は、遊技者の動作に基づいて前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードとを切り換える、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者が第 1 演出モード及び第 2 演出モードのいずれの演出モードで遊技を行うかを選択することが可能となる。

【0032】

手段 A 5 の遊技機は、

手段 A 1～手段 A 4 から選択されるいずれかの遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

複数の保留記憶を記憶可能な保留記憶手段（第 1 保留記憶数を格納する第 1 保留記憶数保存領域、第 2 保留記憶数を格納する第 2 保留記憶数保存領域を有する RAM を備える演出制御用マイクロコンピュータ 100）と、

前記第 2 演出モードに制御されているか否かに関わらず、保留記憶の数を認識可能に報知する報知手段（第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶数特別表示領域 1011、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶数特別表示領域 1012）を備える、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 2 演出モードに制御されているときにも、遊技者が保留記憶の数を認識することができる。

【0033】

手段 A 6 の遊技機は、

手段 A 1～手段 A 5 から選択されるいずれかの遊技機（パチンコ遊技機 1、スロットマシン）であって、

特定表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な表示装置（演出表示装置 9 等）において、演出モードによらず共通の情報を表示可能である（例えば、確変状態において実行可能な残りの変動表示回数（所謂 ST 機における残りの ST 回数）、時短状態において実行可能な残りの変動表示回数、連荘数、連荘中の出玉数等は、何れの演出モードであっ

10

20

30

40

50

ても表示する)、
ことを特徴とする。

このような構成によれば、演出モードによらず表示すべき情報を適切に表示させることが可能となる。

【0034】

手段A7の遊技機は、

手段A1～手段A6から選択されるいずれかの遊技機（パチンコ遊技機1、スロットマシン）であって、

前記第1演出モードとして、前記特定演出の実行割合が異なる複数の演出モードが存在する（晴れモードにおける保留予告演出の実行割合よりも、雨モードにおける保留予告演出の実行割合の方が低い）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1演出モードの多様性により興趣を向上させることが可能となる。

【0035】

手段A8の遊技機は、

手段A1～手段A7から選択されるいずれかの遊技機（パチンコ遊技機1、スロットマシン）であって、

可変表示の表示結果が導出表示される前に前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（パチンコ遊技機1の場合は遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS220、S222、S61を実行する部分、スロットマシンの場合はメイン制御部（メインCPU）が、ゲームの開始時（スタートスイッチを操作直後）にRAMに記憶されている現在の遊技状態フラグによって示される遊技状態に基づいてATの抽選、RTの抽選、及びARTの抽選、並びに、AT、RT、及びARTの回数の上乗せ抽選を行う部分）と、

前記決定手段による決定結果に基づいて、前記有利状態に制御されることを予告する予告演出（変動中予告演出）を実行可能な予告演出実行手段（パチンコ遊技機1の場合は演出制御用マイクロコンピュータ100、スロットマシンの場合はサブ制御部（サブCPU））とを備え、

演出モードに応じて、前記予告演出の種類が異なる（晴れモード及び雨モードでは実行されずに、雷モードでのみ実行可能な演出（ブラックアウト予告、雷光エフェクト予告演出）が存在する）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、各演出モードで実行される予告演出に対して興味を抱かせることができる。

【0036】

手段A9の遊技機は、

手段A1～手段A8から選択されるいずれかの遊技機（パチンコ遊技機1、スロットマシン）であって、

可変表示の表示結果が導出表示される前に前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（パチンコ遊技機1の場合は遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS220、S222、S61を実行する部分、スロットマシンの場合はメイン制御部（メインCPU）が、ゲームの開始時（スタートスイッチを操作直後）と、

前記決定手段による決定結果に基づいて、前記有利状態に制御されることを予告する予告演出（変動中予告演出）を実行可能な予告演出実行手段（パチンコ遊技機1の場合は演出制御用マイクロコンピュータ100、スロットマシンの場合はサブ制御部（サブCPU））とを備え、

演出モードによらず共通の種類の予告演出を実行可能である（何れの演出モードにおいてもリーチ状態成立後のカットイン予告が実行可能である）、

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

このような構成によれば、予告演出の種類が増えてしまい、制御負担が増大することを防止することができる。

【0037】

手段A10の遊技機は、

手段A1～手段A9から選択されるいずれかの遊技機（パチンコ遊技機1、スロットマシン）であって、

前記特定演出実行手段は、変化演出として、第1態様（例えば、特殊保留。通常保留でもよい。）により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を変化させる演出（例えば、作用演出を伴う保留予告演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS800A, S8004～S8010, S8106～S8114を実行する部分）、

10

特定表示の表示態様には、少なくとも、前記第1態様と、有利度が高い第2態様（例えば、青色保留、赤色保留）とが含まれ、

前記特定演出実行手段は、

変化演出として、前記第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を前記第2態様に変化させる演出を実行可能であり（例えば、図40（D）、（E）に示す変化パターン33～36および図41（G）～（I）に示す変化パターン405～414にもとづいて保留予告演出を実行する場合には、特殊保留から青色保留や赤色保留に変化する）、

実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後に異なる割合により変化演出を実行可能である（例えば、保留予告演出において作用演出が実行されても特殊保留のまま変化しなかった場合には、その後再び作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化可能であるが、保留予告演出において作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は作用演出は実行されない）、ことを特徴とする。

20

そのような構成によれば、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

【0038】

手段A11の遊技機は、

手段A10の遊技機であって、

30

前記特定演出実行手段は、変化演出として、第1態様（例えば、特殊保留）により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様（例えば、青色保留や赤色保留）に変化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様（例えば、通常保留）に変化させる演出を実行可能である（例えば、図40（C）に示す変化パターン31, 32および図41（F）に示す変化パターン401～404にもとづく保留予告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、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0039】

手段A12の遊技機は、

40

手段A11の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、第1態様として通常態様（例えば、通常保留）により特定表示を表示させる（図52参照）、ことを特徴とする。

そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0040】

手段A13の遊技機は、

手段A11の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、第1態様として通常態様とは異なる特殊態様（例えば、特殊保留）により特定表示を表示させる（例えば、図40（C）～（E）に示す変化パターン

50

31～36および図41に示す変化パターン401～414にもとづいて保留予告演出を実行する場合には、特殊保留が一旦表示される)、ことを特徴とする。

そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0041】

手段A14の遊技機は、

手段A11～手段A13から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、第1態様により表示される特定表示に作用する態様により実行される作用演出(例えば、図50(5)や図50(8)、図51(5)、図51(8)に示す態様の作用演出)を含む変化演出を実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8010で選択したプロセステーブルに従ってステップS8013, S8105を実行することによって、保留予告演出において作用演出を実行する)、

1の第1態様により表示される特定表示に対して作用演出を複数回実行可能である(例えば、図41(F)に示す変化パターン402, 404では、1つ目の保留シフトのタイミングで特殊保留が表示された後、2回目の保留シフトのタイミングでは作用演出が実行されるものの特殊保留のまま変化せず、3回目の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に変化可能である)、ことを特徴とする。

そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の演出効果を向上させることができる。

【0042】

手段A15の遊技機は、

手段A11～手段A14から選択されるいずれかの遊技機であって、

第3態様により表示される特定表示の表示態様が第2態様に変化する場合には、第1態様により表示される特定表示の表示態様が第2態様に変化する場合よりも有利度が高い(例えば、図41に示すように、特殊保留から通常保留に戻っても最終的に赤色保留が表示される変化パターン(変化パターン411, 414)が設けられており、スーパーリーチ大当たりとなる場合にのみ、変化パターン411, 414を決定可能である)、ことを特徴とする。

そのような構成によれば、第3態様により表示される特定表示に対する期待感を高めることができる。

【0043】

手段A16の遊技機は、

手段A11～手段A15から選択されるいずれかの遊技機であって、

第3態様により表示される特定表示の数を制限する制限手段(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S6005X, S6007X, S6009, S6010を実行する部分)を備える、ことを特徴とする。

そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0044】

手段A17の遊技機は、

手段A10～手段A16から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記特定表示手段は、少なくとも、通常態様(例えば、「白」)と、通常態様よりも期待度の高い第1特定態様(例えば、「赤」)と、演出内容を示唆する第2特定態様(例えば、演出示唆表示態様(第1特殊示唆態様、第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様、SP示唆態様))とを含むいずれかの表示態様により特定表示を表示可能であり(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S3713, S3717, S3721, S3725, S3726, S4702, S4705, S4708, S4711, S4714を実行する部分)、

第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出を実行可能な演出実行手段(例え

10

20

30

40

50

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S8010、S8011と同様の処理において選択したプロセステーブルに応じてステップS8013、S8105と同様の処理を実行することにより、特殊ゾーン演出、疑似連、およびスーパーリーチ演出を実行可能な部分)を備え、

前記特定表示手段は、第2特定態様により特定表示を表示した後、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されたとき(例えば、示唆された内容の演出が実行された5秒後)に該特定表示の表示態様を第2特定態様から第1特定態様に変化可能である(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は、ステップS4702、S4705、S4708、S4711、S4714を実行することにより、保留変化パターンとしてP02~P05のいずれかが選択されていた場合には、第2表示態様である演出示唆表示態様にて表示していた保留表示またはアクティブ表示を、第1特定態様である「赤」に変化可能である)、ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特定態様に対する期待感を高めることができる。

【0045】

例えば、特開2014-168556号公報(段落0365-0368、図43)には、白い矢が飛んでくる態様の变化演出を行い、特定表示に白い矢が刺されれば特別態様に変化する成功パターンと、特定表示に白い矢が刺さなければ変化しない失敗パターンとがあることが記載されている。しかし、特開2014-168556号公報に記載された遊技機では、変化演出が単調となり、変化演出が実行される場合の興趣を十分に向上させることができない虞がある。そこで、手段B1~手段B8に係る発明は、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0046】

(手段B1)本発明による遊技機は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、可変表示に対応する特定表示(例えば、保留表示。アクティブ表示でもよい。)を表示可能な特定表示手段(例えば、第1保留記憶表示部9a、第2保留記憶表示部9b)と、第1態様(例えば、特殊保留。通常保留でもよい。)により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を変化させる変化演出(例えば、作用演出を伴う保留予告演出)を実行可能な変化演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS800A、S8004~S8010、S8106~S8114を実行する部分)とを備え、特定表示の表示態様には、少なくとも、第1態様と、有利度が高い第2態様(例えば、青色保留、赤色保留)とが含まれ、変化演出実行手段は、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させる演出を実行可能であり(例えば、図40(D)、(E)に示す変化パターン33~36および図41(G)~(I)に示す変化パターン405~414にもとづいて保留予告演出を実行する場合には、特殊保留から青色保留や赤色保留に変化する)、実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後に異なる割合により変化演出を実行可能である(例えば、保留予告演出において作用演出が実行されても特殊保留のまま変化しなかった場合には、その後再び作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化可能であるが、保留予告演出において作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は作用演出は実行されない)ことを特徴とする。そのような構成によれば、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

【0047】

(手段B2)手段B1において、変化演出実行手段は、変化演出として、第1態様(例えば、特殊保留)により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様(例えば、青色保留や赤色保留)に変化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様(例えば、通常保留)に変化させる演出を実行可能である(例えば、図40(C)に示す変化パターン31、32および図41(F)に示す変化パターン401~404にもとづく保留予告演出を実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0048】

(手段 B 3) 手段 B 2 において、変化演出実行手段は、第 1 態様として通常態様（例えば、通常保留）により特定表示を表示させる（図 5 2 参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0049】

(手段 B 4) 手段 B 2 において、変化演出実行手段は、第 1 態様として通常態様とは異なる特殊態様（例えば、特殊保留）により特定表示を表示させる（例えば、図 4 0 (C) ~ (E) に示す変化パターン 3 1 ~ 3 6 および図 4 1 に示す変化パターン 4 0 1 ~ 4 1 4 にもとづいて保留予告演出を実行する場合には、特殊保留が一旦表示される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

10

【0050】

(手段 B 5) 手段 B 2 から手段 B 4 のうちのいずれかにおいて、変化演出実行手段は、第 1 態様により表示される特定表示に作用する態様により実行される作用演出（例えば、図 5 0 (5) や図 5 0 (8)、図 5 1 (5)、図 5 1 (8) に示す態様の作用演出）を含む変化演出を実行可能であり（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 8 0 1 0 で選択したプロセステーブルに従ってステップ S 8 0 1 3, S 8 1 0 5 を実行することによって、保留予告演出において作用演出を実行する）、1 の第 1 態様により表示される特定表示に対して作用演出を複数回実行可能である（例えば、図 4 1 (F) に示す変化パターン 4 0 2, 4 0 4 では、1 つ目の保留シフトのタイミングで特殊保留が表示された後、2 回目の保留シフトのタイミングでは作用演出が実行されるものの特殊保留のまま変化せず、3 回目の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に変化可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の演出効果を向上させることができる。

20

【0051】

(手段 B 6) 手段 B 2 から手段 B 5 のうちのいずれかにおいて、第 3 態様により表示される特定表示の表示態様が第 2 態様に変化する場合には、第 1 態様により表示される特定表示の表示態様が第 2 態様に変化する場合よりも有利度が高い（例えば、図 4 1 に示すように、特殊保留から通常保留に戻っても最終的に赤色保留が表示される変化パターン（変化パターン 4 1 1, 4 1 4）が設けられており、スーパーリーチ大当たりとなる場合にのみ、変化パターン 4 1 1, 4 1 4 を決定可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第 3 態様により表示される特定表示に対する期待感を高めることができる。

30

【0052】

(手段 B 7) 手段 B 2 から手段 B 6 のうちのいずれかにおいて、第 3 態様により表示される特定表示の数を制限する制限手段（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 1 0 0 におけるステップ S 6 0 0 5 X, S 6 0 0 7 X, S 6 0 0 9, S 6 0 1 0 を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0053】

40

(手段 B 8) 手段 B 1 から手段 B 7 のうちのいずれかにおいて、特定表示手段は、少なくとも、通常態様（例えば、「白」）と、通常態様よりも期待度の高い第 1 特定態様（例えば、「赤」）と、演出内容を示唆する第 2 特定態様（例えば、演出示唆表示態様（第 1 特殊示唆態様、第 2 特殊示唆態様、擬似連示唆態様、S P 示唆態様））とを含むいずれかの表示態様により特定表示を表示可能であり（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 1 0 0 における、ステップ S 3 7 1 3, S 3 7 1 7, S 3 7 2 1, S 3 7 2 5, S 3 7 2 6, S 4 7 0 2, S 4 7 0 5, S 4 7 0 8, S 4 7 1 1, S 4 7 1 4 を実行する部分）、第 2 特定態様の特定表示により示唆された内容の演出を実行可能な演出実行手段（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 1 0 0 における、ステップ S 8 0 1 0, S 8 0 1 1 と同様の処理において選択したプロ

50

セステーブルに応じてステップ S 8 0 1 3, S 8 1 0 5 と同様の処理を実行することにより、特殊ゾーン演出、擬似連、およびスーパーリーチ演出を実行可能な部分を備え、特定表示手段は、第 2 特定態様により特定表示を表示した後、第 2 特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されたとき（例えば、示唆された内容の演出が実行された 5 秒後）に該特定表示の表示態様を第 2 特定態様から第 1 特定態様に変化可能である（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 1 0 0 は、ステップ S 4 7 0 2, S 4 7 0 5, S 4 7 0 8, S 4 7 1 1, S 4 7 1 4 を実行することにより、保留変化パターンとして P 0 2 ~ P 0 5 のいずれかが選択されていた場合には、第 2 表示態様である演出示唆表示態様にて表示していた保留表示またはアクティブ表示を、第 1 特定態様である「赤」に変化可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定態様に対する期待感を高めることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0 0 5 4】

【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 C P U が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5】4 m s タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

20

【図 7】各乱数を示す説明図である。

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

【図 9】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 0】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 1】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 5】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

30

【図 1 6】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 7】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

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

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

【図 2 0】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図 2 2】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 6】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】大当り終了処理を示すフローチャートである。

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

【図 3 1】演出制御用 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。

50

- 【図 3 5】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】 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 7】 保留予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】 最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 3 9】 最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 0】 変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 1】 変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 2】 変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】 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 4】 演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。 10
- 【図 4 5】 作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 6】 作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 7】 プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 4 8】 演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】 演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】 保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。
- 【図 5 1】 保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。
- 【図 5 2】 変形例 1 における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。
- 【図 5 3】 変形例 2 における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。
- 【図 5 4】 第 2 の実施の形態における保留予告演出設定処理を示すフローチャートである 20
- 。
- 【図 5 5】 第 2 の実施の形態における最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 5 6】 第 2 の実施の形態における最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 5 7】 第 2 の実施の形態における変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 5 8】 第 3 の実施の形態における保留表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】 第 3 の実施の形態における保留表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】 (A) は保留変化パターン決定テーブルを示す説明図であり、(B) は赤保留 30
の選択割合を示す説明図である。
- 【図 6 1】 変化タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 2】 (A) は第 1 特殊示唆実行抽選テーブルを示す説明図であり、(B) は第 2 特殊示唆実行抽選テーブルを示す説明図であり、(C) は擬似連示唆実行抽選テーブルを示す説明図であり、(D) は S P 示唆実行抽選テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 3】 第 3 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 6 4】 第 3 の実施の形態における第 2 特殊示唆態様にて保留表示を表示する場合における表示例を示す説明図である。
- 【図 6 5】 第 3 の実施の形態における第 2 特殊示唆態様にて保留表示を表示する場合における表示例を示す説明図である。 40
- 【図 6 6】 遊技者が選択可能な各演出モードにおける保留表示およびアクティブ表示の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 7】 各演出モードにおける保留予告演出の実行割合の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 8】 各演出モードにおいて実行される演出の具体例を示すタイムチャートである。
- 【図 6 9】 雷モードにおいてのみ実行可能な演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 0】 晴れモードにおいて実行可能な演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 1】 雨モードにおいて実行可能な演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 2】 雷モードにおいて実行可能な演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 3】 変動カテゴリ別予告パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 7 4】 (1) は第 1 予告パターンにおける保留表示の最終表示態様を決定するための 50

テーブルを示す説明図であり、(2)は第2予告パターンにおけるアクティブ表示の表示態様を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(3)は第2予告パターン及び第3予告パターンにおける特別画像の表示態様を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(4)は第3予告パターンの特別画像の最終表示態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図75】第1予告パターンにおける変化パターンの具体例を示す説明図である。

【図76】第1予告パターンにおける演出態様の具体例を示す説明図である。

【図77】第2予告パターン及び第3予告パターンにおける演出態様の具体例を示す説明図である。

【図78】第2予告パターン及び第3予告パターンにおける演出態様の具体例を示す説明図である。 10

【図79】第2予告パターン及び第3予告パターンにおいて実行される演出の具体例を示すタイムチャートである。

【図80】各演出モードに関する特徴の具体例を示す説明図である。

【図81】各演出モードにおける保留表示、アクティブ表示、及び付加表示の表示態様を決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

【図82】各演出モードにおけるアクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

【図83】各演出モードにおけるアクティブ表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。 20

【図84】雨モードにおける保留表示、アクティブ表示、及び付加表示の具体例を示す説明図である。

【図85】雪モードにおける保留表示、アクティブ表示、及び付加表示の具体例を示す説明図である。

【図86】台風モードにおける保留表示、アクティブ表示、及び付加表示の具体例を示す説明図である。

【図87】雨モードにおいて実行可能な演出の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0055】

実施の形態1. 30

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。

【0056】

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。 40

【0057】

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。

【0058】

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 50

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

10

【0059】

打球供給皿（上皿）3 を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 1 2 2 の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていけばよい。プッシュボタン 1 2 0 の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 1 2 0 に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 1 2 4（図 3 を参照）が設けられていけばよい。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン 1 2 0 及びスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が上下の位置関係ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

20

【0060】

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

30

【0061】

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。

40

50

【0062】

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。

【0063】

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。

10

【0064】

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。

20

【0065】

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

30

【0066】

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。

【0067】

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。

40

【0068】

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。

【0069】

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

50

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。

【0070】

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

【0071】

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。

【0072】

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。

【0073】

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

【0074】

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。

【0075】

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。

【0076】

また、演出表示装置9の表示画面には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部9aと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部9bとが設けられている。なお、

この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、第1保留記憶表示部9aと第2保留記憶表示部9bとに代えて、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるように構成してもよい。

【0077】

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

10

【0078】

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

20

【0079】

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。

30

【0080】

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

40

50

【0081】

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。

【0082】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口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。

10

【0083】

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

20

【0084】

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。

30

【0085】

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。

40

【0086】

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

50

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た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。

【0087】

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。

10

【0088】

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。

【0089】

20

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

30

【0090】

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

40

【0091】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において CPU 56 が ROM 54 に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュ

50

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。

【００９２】

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

10

【００９３】

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。

【００９４】

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

20

【００９５】

なお、大当たり遊技状態の発生を示す大当た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。

【００９６】

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

30

【００９７】

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。

【００９８】

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。

40

【００９９】

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。

【０１００】

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

50

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

【0101】

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

10

【0102】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに従ってCGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をVDP109に出力する。CGROMは、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像データや動画画像データ、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。

20

【0103】

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

【0104】

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への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

40

【0105】

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

50

とにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

【0106】

さらに、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してランプドライバ基板 35 に対して LED を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 104 を介して音声出力基板 70 に対して音番号データを出力する。

【0107】

ランプドライバ基板 35 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED ドライバ 352 に入力される。LED ドライバ 352 は、LED を駆動する信号にもとづいて枠 LED 28 などの発光体に電流を供給する。

【0108】

音声出力基板 70 において、音番号データは、入力ドライバ 702 を介して音声合成用 IC 703 に入力される。音声合成用 IC 703 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 705 に出力する。増幅回路 705 は、音声合成用 IC 703 の出力レベルを、ボリューム 706 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 27 に出力する。音声データ ROM 704 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定の演出期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0109】

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、CPU 56）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、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0110】

初期設定処理において、CPU 56 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、CPU 56 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。

【0111】

次いで、CPU 56 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、CPU 56 は、通常の初期化処理（ステップ S10～S15）を実行する。

【0112】

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、CPU 56 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。

【0113】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 56 は、バックアップ RAM 領域のデータチェックを行う（ステップ S8）。この実施の形態では、データチェックと

10

20

30

40

50

してパリティチェックを行う。よって、ステップS 8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ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。

【0114】

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。

【0115】

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。

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

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。

【0119】

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。

【0120】

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）。

【0121】

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。

【0122】

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。

【0123】

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。

【0124】

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。

【0125】

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

10

20

30

40

50

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

【0126】

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

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

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

【0132】

さらに、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS29）。

【0133】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカ

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。

【0134】

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

【0135】

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）。

【0136】

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

【0137】

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。

【0138】

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

【0139】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-2の変動パターンが用意されている。このうち、非リーチPA1-1は、リーチを伴わず且つ擬似連や滑り演出も伴わない変動パターンであって、短縮変動でない通常変動用の変動パターン（本例では、変動時間12.50秒）である。また、非リーチPA1-2は、リーチを伴わず且つ擬似連や滑り演出も伴わない変動パターンであって、通常変動よりも変動時間が短い短縮変動用の変動パターン（本例では、変動時間2.00秒）である。

40

【0140】

なお、この実施の形態では、図6に示すように、非リーチはずれとなる場合には擬似連や滑り演出を伴う変動パターンが含まれない場合を示しているが、非リーチはずれとなる場合にも擬似連や滑り演出を伴う変動パターンを設けるように構成してもよい。

【0141】

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

50

合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。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

10

【0142】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当たり図柄または小当たり図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図6において、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当たりまたは小当たりとなる場合に使用される変動パターンである。また、図6に示すように、突然確変大当たりまたは小当たりでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当たりまたは小当たりの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

20

【0143】

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)

30

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

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

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

(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)

【0144】

40

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

【0145】

50

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

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

なお、この実施の形態では、図8（B）、（C）に示すように、小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）を用いる場合には300分の1の割合で小当たりと決定されるのに対して、小当たり判定テーブル（第2特別図柄）を用いる場合には3000分の1の割合で小当た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、「小当たり」と決定される割合が高い。

【0149】

図8（D）、（E）は、ROM54に記憶されている大当た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）大当たり種別を決定する場合の大当た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）大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bである。

【0150】

大当たり種別判定テーブル131a、131bは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の

判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）にもとづいて、大当たりの種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突然確変大当たり」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、大当たり種別判定テーブル131aには「突然確変大当たり」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たりと決定される）のに対して、大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」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たりと決定される）場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当たり」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当たり」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」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、「突然確変大当たり」と決定される場合がある）ようにしてもよい。

10

【0151】

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

20

【0152】

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

30

【0153】

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

【0154】

40

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S169、S170参照）。そして、次の大当たりが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップS132参照）

50

。

【0155】

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

【0156】

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

10

【0157】

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

20

【0158】

図9（A）～（C）は、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0159】

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

30

【0160】

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

【0161】

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。

40

【0162】

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

50

B)を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【0163】

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。

【0164】

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。

【0165】

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

【0166】

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。

【0167】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Bには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチCA2-1～非リーチCA2-2、ノーマルCA2-3～ノーマルCA2-4、スーパーCA2-5の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【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1～89であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬

10

20

30

40

50

似連や滑り演出などの演出も伴わない) 通常変動の変動表示が実行されること(非リーチ C A 2-1 の変動パターン種別となることから、後述する図 1 2 に示すように非リーチ通常変動の非リーチ P A 1-1 の変動パターンとなること)がわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル(はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A, 1 3 5 B)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 1 0 (A), (B) に示す例では 1 ~ 8 9)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。

10

【0170】

図 1 1 (A), (B) は、ROM 5 4 に記憶されている当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B を示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、可変表示結果を「大当たり」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 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマル C A 3-1 ~ ノーマル C A 3-2、スーパー C A 3-3 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A が使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊 C A 4-1、特殊 C A 4-2 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 B が使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム 3)の値と比較される数値(判定値)であって、演出図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ(判定値)を含む。

20

【0171】

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

30

【0172】

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

40

【0173】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (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

50

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。

【0174】

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

10

【0175】

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。

【0176】

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

20

【0177】

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。

【0178】

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

30

【0179】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。また、A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

40

【0180】

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

50

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。

【0181】

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。

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

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

【0186】

(3) 保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか(第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか)を指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド)を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0187】

(4) 保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか(第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか)を指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド)を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて増加した方の保留記憶数(第1保留記憶数または第2保留記憶数)をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【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C4X

10

20

30

40

50

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

【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1～89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1～89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1～89の範囲には非リーチCA2-1

50

の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ1コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が90~99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100~169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170~199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200~214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215~229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230~251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。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CA2-5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7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CA2-5となることを認識することができる。

【0194】

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8~9、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CA2-2の変動パターン種別となる場合）には、CPU56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。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CA2-5の変動パターン種別となる場合）には、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。

【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CA2-5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CA2-5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。

【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CA2-5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CA2-5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予告演出が実行される。なお、非リーチCA2-1、スーパーCA2-5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7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CA2-5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

10

20

30

40

50

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

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】

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

【0205】

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

30

【0206】

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。

40

【0207】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

50

【0208】

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。

10

【0209】

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。

【0210】

20

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。

【0211】

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。

30

【0212】

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。

40

【0213】

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

50

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 S 306 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 E X T 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（A 1 0 1（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（A 1 0 A（H））が送信される。

10

【0214】

大入賞口開放中処理（ステップ S 306）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 305 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 S 307 に対応した値（この例では 7）に更新する。

【0215】

20

大当たり終了処理（ステップ S 307）：特別図柄プロセスフラグの値が 7 であるときに実行される。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 300 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【0216】

小当たり開放前処理（ステップ S 308）：特別図柄プロセスフラグの値が 8 であるときに実行される。小当たり開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 21 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 309 に対応した値（この例では 9）に更新する。なお、小当たり開放前処理は小当たり遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当たり遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理でもある。

30

【0217】

小当たり開放中処理（ステップ S 309）：特別図柄プロセスフラグの値が 9 であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 308 に対応した値（この例では 8）に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 310 に対応した値（この例では 10）に更新する。

40

【0218】

小当たり終了処理（ステップ S 310）：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。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 300 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【0219】

図 20 は、ステップ S 312、S 314 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図 20（A）は、ステップ S 312 の第 1 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図 20（B）は、ステップ S 314 の第 2 始動口ス

50

イチ通過処理を示すフローチャートである。

【0220】

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。

【0221】

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）。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S1214A）。なお、ステップS1214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0222】

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

【0223】

次いで、CPU56は、遊技状態が時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1215A）。セットされていれば、そのままステップS1220Aに移行する。時短フラグがセットされていなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否かを確認する（ステップS1216A）。特別図柄プロセスフラグの値が5以上であれば（すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば）、CPU56は、そのままステップS1220Aに移行する。

【0224】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップS1217A）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1218A）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1219A）。また、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1220A）。

【0225】

なお、ステップS 1 2 1 8 A、S 1 2 1 9 Aの処理を実行することによって、この実施の形態では、C P U 5 6は、第1始動入賞口1 3に始動入賞してステップS 1 2 1 7 A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1 0 0に対して送信する。

【0 2 2 6】

また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 8 A～S 1 2 2 0 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3への始動入賞が発生してステップS 1 2 1 7 A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、および第1保留記憶数加算指定コマンドの3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。

10

【0 2 2 7】

ただし、ステップS 1 2 1 5 AまたはステップS 1 2 1 6 AでYと判定したことによりステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、C P U 5 6は、ステップS 1 2 2 0 Aにおいて、第1保留記憶数加算指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御は行わない。なお、ステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値（例えば、「F F（H）」）をE X Tデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信するようにしてもよい。

【0 2 2 8】

20

また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 5 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3への始動入賞があった場合には、遊技状態が通常状態である場合にのみステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 6 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみステップS 1 2 1 7 Aに移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップS 1 2 1 7 Aに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

【0 2 2 9】

また、この実施の形態において、大当り遊技状態（特定遊技状態）とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド（例えば、1 5ラウンド）にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5参照）から大当り終了処理（ステップS 3 0 7参照）までの処理が実行されている状態である。

30

【0 2 3 0】

次に、図2 0（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1 4 a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、C P U 5 6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S 1 2 1 1 B）。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。

40

【0 2 3 1】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、C P U 5 6は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 1 2 1 2 B）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 1 2 1 3 B）。次いで、C P U 5 6は、乱数回路5 0 3やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図2 1参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS 1 2 1 4 B）。なお、ステップS 1 2 1 4 Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用

50

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。

【０２３２】

次いで、ＣＰＵ５６は、入賞時演出処理を実行する（ステップＳ１２１７Ｂ）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２１８Ｂ）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２１９Ｂ）。また、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２０Ｂ）。

10

【０２３３】

なお、ステップＳ１２１８Ｂ、Ｓ１２１９Ｂ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Ｓ１２１７Ｂ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。

【０２３４】

20

また、この実施の形態では、ステップＳ１２１８Ｂ～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Ｓ１２１７Ｂ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、および第２保留記憶数加算指定コマンドの３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。

【０２３５】

なお、第２始動口スイッチ通過処理においても、ステップＳ１２１５Ａと同様の処理を行い、時短状態（確変状態とともに時短状態に制御されている場合も含む）であればステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。すなわち、通常状態である場合にのみステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行して、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、後述するように、時短状態であるときには第２保留記憶に対してのみ先読み予告演出を実行するのであるから、逆に時短状態である場合にのみステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行して図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにし、通常状態である場合にはステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行せず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。

30

【０２３６】

また、第２始動口スイッチ通過処理においても、ステップＳ１２１６Ａと同様の処理を行い、大当たり遊技中であればステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。また、第２始動口スイッチ通過処理において、ステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい（すなわち、第２特別図柄に対しては入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい）。そのように構成すれば、先読み予告演出がある程度の期間実行される場合に、変動時間が短くて先読み予告演出が途中で途切れてしまうことを確実に防止することができる。

40

【０２３７】

図２２は、ステップＳ１２１７Ａ、Ｓ１２１７Ｂの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ステップＳ１２１４Ａ、Ｓ１２１４Ｂで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムＲ）と図８（Ａ）の左欄に示す通常時の大当た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

50

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

10

【0238】

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S1214A、S1214Bで抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の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

【0239】

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S1214A、S1214B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S1217A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S1217Bの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

30

【0240】

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）。

40

【0241】

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

50

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

【0 2 4 2】

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

10

【0 2 4 3】

例えば、CPU 5 6は、遊技状態が確変状態または時短状態であると判定した場合には閾値2 1 9を設定する。この場合、CPU 5 6は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値2 1 9以下であるかな否かを判定し、閾値2 1 9以下である場合（すなわち、1～2 1 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 7（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値2 1 9以下でない場合（すなわち、2 2 0～2 5 1である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 8（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。

20

【0 2 4 4】

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

30

40

【0 2 4 5】

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8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4および2 2 9と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値8 9以下であるかな否かを判定した後に、閾値9 9以下であるかな否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の1～8 9の範囲内となることはなく、9 0～9 9の範囲であるかな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8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4および2 2 9と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に2 2 9、2 1 4、1 9 9、1 6 9、9 9および8 9と判定していてもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

50

【0246】

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。

【0247】

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）。 10

【0248】

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。

【0249】

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S1214A、S1214B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S1217A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S1217B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。 20 30

【0250】

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。 40

【0251】

そして、CPU56は、ステップS229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S231）。 40

【0252】

例えば、CPU56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、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 50

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)。

【0253】

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

10

【0254】

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

20

【0255】

次いで、CPU56は、ステップS226、S228、S231で設定した閾値と、ステップS1214A、S1214Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する(ステップS232)。

【0256】

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

30

【0257】

そして、CPU56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う(ステップS233)。具体的には、CPU56は、ステップS232でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図16および図17に示すような「00(H)」～「08(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。

【0258】

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

40

【0259】

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S

50

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

10

【0260】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップS52)。具体的には、第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、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)。第2保留記憶数が0であれば(すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合)には、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップS54)。

20

【0261】

この実施の形態では、ステップS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14への入賞順に第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

【0262】

30

なお、この実施の形態で示したように第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、図22に示した入賞時演出処理において、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値を、低確率状態における大当たり判定値と比較する処理のみを実行するようにし、確変状態における大当たり判定値とは比較しないようにしてもよい(具体的には、ステップS220の処理のみを実行し、ステップS221、S222の処理は行わないようにしてもよい)。そのように構成すれば、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する場合に、入賞時判定における大当たりの判定結果と実際の変動開始時における大当たりの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

【0263】

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。

40

【0264】

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、C

50

P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、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、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。

【0265】

すなわち、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、R A M 5 5 の第 1 保留記憶バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、R A M 5 5 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。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。

【0266】

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

【0267】

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

【0268】

なお、具体的には、C P U 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 R O M 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 S 2 8）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、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）の順に演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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、4 m s 経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに 4 m s 経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに 4 m s 経過後に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）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 1 0 0 に対して送信される。

【0269】

特別図柄通常処理では、最初に、第 1 始動入賞口 1 3 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 1 4 を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータすなわち第 2 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処

理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【0270】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214B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。

10

【0271】

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

20

【0272】

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。

30

【0273】

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

40

【0274】

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

50

【0275】

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

【0276】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【0277】

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

【0278】

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。

【0279】

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。

【0280】

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）。

【0281】

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～1

10

20

30

40

50

32C (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。

【0282】

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。

【0283】

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。

【0284】

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。

【0285】

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。

【0286】

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。

【0287】

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

縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、確変状態や時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（B）参照）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0288】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S94、S97、S98またはS99の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS100）。 10

【0289】

次いで、CPU56は、ステップS100の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル137A、137B（図11参照）、はずれ変動パターン判定テーブル138A（図12参照）のうちのいずれかを選択する（ステップS101）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS101の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS102）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。 20

【0290】

次いで、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS103）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS104）。 30

【0291】

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

【0292】

図26は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111、S112）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」 40 50

」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、CPU 56は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

【0293】

一方、CPU 56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS110のN）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS116）。小当りフラグがセットされていれば、CPU 56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS117）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS116のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU 56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS118）。

【0294】

そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS119）。

【0295】

図27は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 56は、まず、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その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。

【0296】

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU 56は、保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1122）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU 56は、第1保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU 56は、第2保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

【0297】

次いで、CPU 56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1126）、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1127）。そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS1128）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【0298】

図28は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS131）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、時短状態であることを示す時短フラグ、および時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタをリセットし（ステップ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

10

20

30

40

50

「確変大当り」のいずれであるかは、RAM 55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【0299】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「通常大当り」や「確変大当り」の場合には15回。「突然確変大当り」の場合には2回。）をセットする（ステップS135）。また、大当り遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当りや確変大当りの場合には、ラウンド時間として29秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。 10

【0300】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていなければ、CPU56は、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップS137）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU56は、時短回数カウンタの値を-1する（ステップS138）。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS139）、時短フラグをリセットする（ステップS140）。 20

【0301】

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS141）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する（ステップS142）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS143）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば2回）をセットする（ステップS144）。また、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りのラウンド時間と同じ0.1秒が、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間としてセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS145）。 30

【0302】

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）。 40

【0303】

図29は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ここで、「通常大当り」または「確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA302（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。 40

【0304】

ステップS164では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップS164）。そして、CPU56は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち 50

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

【0305】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56は、今回終了する大当りが通常大当りであるか否かを確認する（ステップS166）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。通常大当りであれば、CPU56は、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS167）。また、CPU56は、時短回数カウンタに所定回数（例えば100回）をセットする（ステップS168）。 10

【0306】

通常大当りでなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りであれば）、CPU56は、確変フラグをセットして確変状態に移行させる（ステップS169）とともに、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS170）。

【0307】

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

【0308】

図30は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS32）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。 20 30

【0309】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する（ステップS3203）。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップS3204）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。 40

【0310】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図31は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4ms）を決 50

めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

【0311】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS704）。 10

【0312】

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

【0313】

次いで、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセス処理を行う（ステップS706）。第4図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第4図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の第4図柄表示領域9c、9dにおいて第4図柄の表示制御を実行する。 20

【0314】

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

【0315】

図32は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかわかるコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。 30

【0316】

図33～図35は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0317】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。 40

【0318】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップS614）、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップS615）。そして、変動パターンコ 50

マンド受信フラグをセットする（ステップS 6 1 6）。

【0 3 1 9】

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CPU 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、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS 6 1 8）。

【0 3 2 0】

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CPU 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 1】

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CPU 1 0 1は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップS 6 2 2）。

【0 3 2 2】

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CPU 1 0 1は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS 6 2 4）。

【0 3 2 3】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS 6 2 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS 6 2 6）。ただし、遊技状態が確変状態や時短状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態中である場合には、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが送信されず、第1保留記憶数加算指定コマンドのみが送信される場合もある（ステップS 1 2 1 5 A～S 1 2 1 9 A参照）ので、その場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

【0 3 2 4】

また、演出制御用CPU 1 0 1は、第1保留記憶表示部9 aにおいて通常態様（本例では、白色の丸形表示）により保留表示を1つ増加させて、第1保留記憶表示部9 aにおける第1保留記憶数表示を更新する（ステップS 6 2 7）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、RAMに形成されている第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する（ステップS 6 2 8）。

【0 3 2 5】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS 6 2 9）、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS 6 3 0）。

【0 3 2 6】

また、演出制御用CPU 1 0 1は、第2保留記憶表示部9 bにおいて通常態様（本例では、白色の丸形表示）により保留表示を1つ増加させて、第2保留記憶表示部9 bにおける第2保留記憶数表示を更新する（ステップS 6 3 1）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、RAMに形成されている第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する（ステップS 6 3 2）。

【0 3 2 7】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS 6

10

20

30

40

50

33)、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおける保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留記憶数表示を更新する(ステップS634)。また、演出制御用CPU101は、RAMに形成されている第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1減算する(ステップS635)。

【0328】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば(ステップS636)、演出制御用CPU101は、第2保留記憶表示部9bにおける保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、第2保留記憶表示部9bにおける第2保留記憶数表示を更新する(ステップS637)。また、演出制御用CPU101は、RAM

10

【0329】

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

【0330】

受信した演出制御コマンドが時短状態背景指定コマンドであれば(ステップS642)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を時短状態に応じた背景画面(例えば、緑色の表示色の背景画面)に変更する(ステップS643)。また、演出制御用CPU101は、時短状態フラグをセットする(ステップS644)。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグをリセットする(ステップS645)。

20

【0331】

受信した演出制御コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば(ステップS646)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面(例えば、赤色の表示色の背景画面)に変更する(ステップS647)。また、演出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットする(ステップS648)。

30

【0332】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば(ステップS649)、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS650)。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば(ステップS651)、演出制御用CPU101は、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS652)。

【0333】

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S653)。例えば、受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットし、受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップS611に移行する。

40

【0334】

図36は、図31に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理(ステップS705)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、まず、保留予告演出の有無や変化パターンを設定する保留予告演出設定処理を実行する(ステップS800A)。

【0335】

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

50

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。

【0336】

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

10

【0337】

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

【0338】

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

【0339】

20

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

【0340】

大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）：変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【0341】

ラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップ S 8 0 6）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップ S 8 0 7）に対応した値に更新する。

30

【0342】

ラウンド後処理（ステップ S 8 0 6）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【0343】

大当り終了演出処理（ステップ S 8 0 7）：演出表示装置 9 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

40

【0344】

図 3 7 は、保留予告演出設定処理（ステップ S 8 0 0 A）を示すフローチャートである。保留予告演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、1 セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数加算指定コマンド）のセット）を新たに受信したか否かを確認する（ステップ S 6 0 0 1）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に 1 セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンドまたは第 2 保

50

留記憶数加算指定コマンド)が新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0345】

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、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS6002)。確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていれば(すなわち、確変状態または時短状態であれば)、そのまま処理を終了する。

【0346】

確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ(すなわち、通常状態であれば)、演出制御用CPU101は、新たに受信した保留記憶数加算指定コマンド(始動入賞時コマンド格納領域に新たに格納された保留記憶数加算指定コマンド)が第1保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する(ステップS6003)。第1保留記憶数加算指定コマンドを新たに受信した場合でなければ(すなわち、第2保留記憶数加算指定コマンドを新たに受信した場合であれば)、そのまま処理を終了する。

【0347】

ステップS6002、S6003の処理が実行されることによって、この実施の形態では、遊技状態が通常状態に制御されているときに第1始動入賞口13への始動入賞が新たに発生した場合にのみ、ステップS6004以降の処理が実行され、保留予告演出を実行することが可能に構成されている。

【0348】

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

【0349】

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

【0350】

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

【0351】

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

【0352】

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

【0353】

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

【0354】

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

10

【0355】

図38および図39は、最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図38および図39に示すように、この実施の形態では、最終表示態様決定テーブルにおいて、保留表示の最終表示態様として、通常保留（特殊保留経由なし）、通常保留（特殊保留経由あり）、青色保留、および赤色保留に対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、このうち、「通常保留（特殊保留経由あり）」とは、始動入賞の後の保留シフトのタイミングにおいて特殊保留に一旦変化した後、さらにその後の保留シフトのタイミングで最終的に通常保留に戻るものであり、最終表示態様自体は通常保留であるが保留予告演出は実行されるものである。一方、「通常保留（特殊保留経由なし）」とは、全く特殊保留にも変化することなく、その保留が消化されて保留表示が消去されるまで通常保留のまま変化しないものであり、保留予告演出自体を実行しないものに相当する。

20

【0356】

なお、第1保留記憶数が2である場合には、始動入賞の後の保留シフトのタイミングで保留表示を変化させる機会は1回しかないのであるから、保留表示を特殊保留に一旦変化させる余地がない。そのため、図38（A）～（C）に示す第1保留記憶数「2」用の最終表示態様決定テーブルには、通常保留（特殊保留経由なし）、青色保留、および赤色保留に対してのみ、それぞれ判定値が割り振られ、通常保留（特殊保留経由あり）に対する判定値の割り振りはない。

30

【0357】

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

【0358】

また、図38および図39に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチはずれ、スーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当たりである場合に、保留予告演出を実行可能に構成されており、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがそれ以外の変動カテゴリである場合には、演出制御用CPU101は、そのまま保留表示の最終表示態様を「通常保留（特殊保留経由なし）」に決定し、保留予告演出を実行しないことに決定する。

40

【0359】

演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域（ステップS628，S635参照）に格納されている第1保留記憶数が「2」である場合には、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ1）であれば、図38（A）に示す保留2個且つ非リーチはずれ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ7）であれば、図38（B）に示す保留2個且つスーパーリーチはずれ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される

50

変動カテゴリがスーパーリーチ大当りを示すもの（図17に示す変動カテゴリ23, 26）であれば、図38（C）に示す保留2個且つスーパーリーチ大当り用の最終表示態様決定テーブルを選択する。また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域（ステップS628, S635参照）に格納されている第1保留記憶数が「3」または「4」である場合には、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ1）であれば、図39（D）に示す保留3～4個且つ非リーチはずれ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ7）であれば、図39（E）に示す保留3～4個且つスーパーリーチはずれ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当りを示すもの（図17に示す変動カテゴリ23, 26）であれば、図39（F）に示す保留3～4個且つスーパーリーチ大当り用の最終表示態様決定テーブルを選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した最終表示態様決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、最新の保留表示の最終表示態様を決定する。

10

【0360】

図38および図39に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチはずれやスーパーリーチ大当りとなる場合には、非リーチはずれとなる場合と比較して、最終的に通常保留よりも青色保留や赤色保留に変化する割合が高くなっている。従って、この実施の形態では、保留表示が最終的に青色保留や赤色保留に変化する場合には、最終的に通常保留となる場合と比較して、スーパーリーチに対する期待度（リーチ信頼度）が高くなっている。

20

【0361】

また、図38および図39に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当りとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、最終的に通常保留よりも青色保留や赤色保留に変化する割合が高くなっている。また、図38および図39に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当りとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、最終的に青色保留よりも赤色保留に変化する割合がさらに高くなっている。従って、この実施の形態では、予告対象の保留表示が最終的に赤色保留に変化した場合が最も大当りに対する期待度（大当り信頼度）が高く、最終的に青色保留に変化した場合が次に大当りに対する期待度（大当り信頼度）が高く、最終的に通常保留であった場合が最も大当りに対する期待度（大当り信頼度）が低くなっている。

30

【0362】

なお、この実施の形態では、図38および図39に示すように、入賞時判定結果が非リーチはずれ、スーパーリーチはずれ、およびスーパーリーチ大当りとなる場合に保留予告演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ノーマルリーチとなることが特定可能な変動カテゴリがある場合に、入賞時判定結果がノーマルリーチはずれやノーマルリーチ大当りとなることにもとづいて保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0363】

40

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

50

処理を行い、予告対象の保留表示の変化パターンを決定する。

【0364】

図40および図41は、変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。なお、図40および図41において、特殊△とは三角形表示の特殊保留を示しており、特殊□とは矩形表示の特殊保留を示している。

【0365】

演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域（ステップS628，S635参照）に格納されている第1保留記憶数が「2」である場合には、ステップS6005で決定した最終表示態様が青色保留であれば、図40（A）に示す保留2個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、ステップS6005で決定した最終表示態様が赤色保留であれば、図40（B）に示す保留2個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【0366】

図40（A）に示すように、保留2個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン21が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。また、図40（B）に示すように、保留2個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン22が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン21は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン22は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。すなわち、第1保留記憶数が「2」であるということは、保留シフトのタイミングが1回しかないので、特殊保留を経由することなく、保留シフトのタイミングでそのまま最終表示態様の青色保留や赤色保留に変化させる。

【0367】

また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域（ステップS628，S635参照）に格納されている第1保留記憶数が「3」である場合には、ステップS6005で決定した最終表示態様が通常保留（特殊保留経由あり）であれば、図40（C）に示す保留3個且つ通常保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、ステップS6005で決定した最終表示態様が青色保留であれば、図40（D）に示す保留3個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、ステップS6005で決定した最終表示態様が赤色保留であれば、図40（E）に示す保留3個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【0368】

図40（C）に示すように、保留3個且つ通常保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン31および変化パターン32に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン31は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン32は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させる変化パターンである。

【0369】

また、図40（D）に示すように、保留3個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン33および変化パターン34に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン33は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン34は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通

常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。

【0370】

また、図40(E)に示すように、保留3個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン35および変化パターン36に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン35は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン36は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。

10

【0371】

また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域(ステップS628, S635参照)に格納されている第1保留記憶数が「4」である場合には、ステップS6005で決定した最終表示態様が通常保留(特殊保留経由あり)であれば、図41(F)に示す保留4個且つ通常保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、ステップS6005で決定した最終表示態様が青色保留であれば、図41(G)に示す保留4個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。また、ステップS6005で決定した最終表示態様が赤色保留であれば、さらに、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチはずれまたはスーパーリーチはずれを示すもの(図16に示す変動カテゴリ1または変動カテゴリ7)であれば、図41(H)に示す保留4個且つ非リーチはずれ/スーパーリーチはずれ且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当りを示すもの(図17に示す変動カテゴリ23, 26)であれば、図41(I)に示す保留4個且つスーパーリーチ大当り且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。

20

【0372】

図41(F)に示すように、保留4個且つ通常保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン401、変化パターン402、変化パターン403および変化パターン404に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン401は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま通常保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン402は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま三角形表示の特殊保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン403は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま通常保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン404は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま矩形表示の特殊保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させる変化パターンである。

30

40

【0373】

また、図41(G)に示すように、保留4個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブ

50

ルには、変化パターン４０５、変化パターン４０６、変化パターン４０７および変化パターン４０８に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０５は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま青色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン４０６は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま三角形表示の特殊保留で表示させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン４０７は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま青色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン４０８は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま矩形表示の特殊保留で表示させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。

【０３７４】

また、図４１（Ｈ）、（Ｉ）に示すように、保留４個且つ非リーチはずれ／スーパーリーチはずれ且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブル、および保留４個且つスーパーリーチ大当り且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン４０９、変化パターン４１０、変化パターン４１１、変化パターン４１２、変化パターン４１３および変化パターン４１４に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０３７５】

変化パターン４０９は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま赤色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン４１０は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま三角形表示の特殊保留で表示させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン４１１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留で表示させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン４１２は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま赤色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン４１３は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま矩形表示の特殊保留で表示させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン４１４は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び

通常保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。

【0376】

図41に示すように、この実施の形態では、第1保留記憶数が「4」である場合には、始動入賞時には予告対象の保留表示を通常保留で表示し、1回目の保留シフトのタイミングで特殊保留に変化させ、3回目以降の保留シフトのタイミングで通常保留や青色保留、赤色保留に変化可能に構成されている。従って、この実施の形態では、第1保留記憶表示部9aにおいて予告対象の保留表示が4つ目の位置に表示されているとき（始動入賞後の状態）と3つ目の位置に表示されているとき（1回目の保留シフト後の状態）には、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化することはない。また、図40（C）～（E）に示すように、この実施の形態では、第1保留記憶数が「3」である場合にも、始動入賞時には予告対象の保留表示を通常保留で表示するので、第1保留記憶表示部9aにおいて予告対象の保留表示が3つ目の位置に表示されているとき（始動入賞後の状態）には、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化することはない。従って、この実施の形態では、予告対象の保留表示が4つ目および3つ目の位置に表示されている期間においては、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化しにくくなっている。そのため、予告対象の保留表示が早い段階で特殊保留から通常保留に変化して遊技者が落胆することを防止し、保留予告演出を実行する場合の演出効果の低下を防止できるものとなっている。

【0377】

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

【0378】

また、この実施の形態では、特殊保留が表示された後の保留シフトのタイミングで後述する作用演出が実行可能となり、作用演出が実行されても予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しなかったり、通常保留や青色保留、赤色保留に変化したりする場合がある。例えば、図41（F）に示す変化パターン401、403では、1つ目の保留シフトのタイミングで特殊保留が表示された後、2回目の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に変化可能である。また、例えば、図41（F）に示す変化パターン402、404では、1つ目の保留シフトのタイミングで特殊保留が表示された後、2回目の保留シフトのタイミングでは作用演出が実行されるものの特殊保留のまま変化せず、3回目の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に変化可能である。そのように、この実施の形態では、1回の作用演出で特殊保留から通常保留に戻ってしまう場合だけでなく、複数の作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に戻る場合もあるので、保留予告演出を実行する場合の演出効果を向上できるものとなっている。

【0379】

また、図40（C）～（E）および図41（F）～（I）に示すように、この実施の形態では、特殊保留として三角形表示の特殊保留と矩形表示の特殊保留との2種類があるのであるが、矩形表示の特殊保留が表示された場合には、三角形表示の特殊保留が表示された場合と比較して、最終表示態様として赤色保留が表示される割合が高くなっている。また、逆に、三角形表示の特殊保留が表示された場合には、矩形表示の特殊保留が表示された場合と比較して、最終表示態様として通常保留に戻る割合が高くなっている。

【0380】

また、図41(H)，(I)に示すように、この実施の形態では、特殊保留から通常保留に戻っても最終的に赤色保留が表示される（すなわち、一旦通常保留に戻ったと落胆させてから赤色保留が復活して表示されたように見せる）変化パターン（変化パターン411，414）が設けられており、スーパーリーチ大当たりとなる場合にのみ、この復活パターンの変化パターン411，414を決定可能に判定値が割り振られている。従って、この実施の形態では、特殊保留から一旦通常保留に戻った後に最終的に赤色保留となった場合には、大当たりが確定することになり、単に特殊保留から赤色保留となった場合よりも、大当たりに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

【0381】

10

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

【0382】

また、この実施の形態では、最終表示態様が赤色保留となる場合にのみ復活パターンの変化パターン411，414を設ける場合を示したが、最終表示態様が青色保留となる場合にも、同様の復活パターンの変化パターンを設けるように構成してもよい。

20

【0383】

また、この実施の形態では、図41(H)，(I)に示すように、保留4個且つ赤色保留に変化する場合のみ、入賞時判定結果が非リーチはずれ／スーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当たりであるかに応じて異なる変化パターン決定テーブルを用いる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、図40(A)～(E)に示す保留2個や保留3個用の変化パターン決定テーブルや、図41(F)，(G)に示す保留4個且つ通常保留または青色保留用の変化パターン決定テーブルも、入賞時判定結果に応じて異なる変化パターン決定テーブルを用いるように構成してもよい。この場合、例えば、上記のように最終表示態様が青色保留となる場合にも復活パターンの変化パターンを設ける場合には、図41(H)，(I)と類似の態様により非リーチはずれ／スーパーリーチはずれ用の変化パターン決定テーブルとスーパーリーチ大当たり用の変化パターン決定テーブルとを設けるように構成し、特殊保留から一旦通常保留に戻った後に最終的に青色保留となった場合には、大当たりとなることが確定するか、大当たりに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成してもよい。

30

【0384】

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

【0385】

また、この実施の形態では、図41(H)に示すように、保留4個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルとして、非リーチはずれとなる場合とスーパーリーチはずれとなる場合とで共通のテーブルを用いる場合を示したが、非リーチはずれとなる場合とスーパーリーチはずれとなる場合とで異なる変化パターン決定テーブルを用いるように構成してもよい。

40

【0386】

また、図40および図41に示した変化パターンの例を一例であり、様々な変化パターンを設けるように構成してもよい。例えば、図40および図41に示す例では、1回目の保留シフトのタイミングで通常保留から特殊保留に変化させる場合を示したが、始動入賞のタイミングから特殊保留を表示したり、2回目以降の保留シフトのタイミングで通常保留から特殊保留に変化させる変化パターンも設けるように構成してもよい。また、例えば、青色保留に変化した後さらに赤色保留に変化する変化パターンを設けるように構成して

50

もよい。

【0387】

また、図40および図41では、三角形表示または矩形表示のいずれかの特殊保留が表示される変化パターンのみを設ける場合を示したが、例えば、三角形表示の特殊保留から矩形表示の特殊保留に変化したり、矩形表示の特殊保留から三角形表示の特殊保留に変化したりする変化パターンも設けるように構成してもよい。

【0388】

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

【0389】

図42は、図36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）。

【0390】

図43は、図36に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS8000）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8001）。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。

【0391】

図44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44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。

【0392】

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。

【0393】

演出制御用 CPU 101 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0394】

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

【0395】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8002）。確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、演出制御用 CPU 101 は、第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8003）。第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示を開始する場合であれば）、ステップ S 8004 に移行する。すなわち、この実施の形態では、既に説明したように、遊技状態が通常状態である場合に第 1 保留記憶を対象として保留予告演出が実行されるのであるから、ステップ S 8002、S 8003 の処理を実行することによって、遊技状態が通常状態である場合に第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合にのみ、ステップ S 8004～S 8010 の処理を実行して、予告対象の保留表示と特殊保留に変化させたり、作用演出を実行可能に構成したりしている。

【0396】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、第 1 保留記憶の中に特殊保留の表示タイミングとなっているものがあるか否かを確認する（ステップ S 8004）。なお、特殊保留の表示タイミングとなっているものがあるか否かは、例えば、保留予告演出設定情報格納領域（ステップ S 6008 参照）に格納されている変化パターンを確認し、今回の変動開始（保留シフト）のタイミングで通常保留→特殊△または特殊□となっているものがあるか否かを確認することにより判定できる。特殊保留の表示タイミングとなっているものがあれば、演出制御用 CPU 101 は、第 1 保留記憶表示部 9a において、特殊保留の表示タイミングとなっている保留表示を特殊保留に変更する（ステップ S 8005）。この場合、変化パターンにおいて通常保留→特殊△となっている場合には三角形表示の特殊保留に変更し、通常保留→特殊□となっている場合には矩形表示の特殊保留に変更する。

【0397】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、第 1 保留記憶の中に作用演出（保留表示に作用するような態様により実行され、保留表示の表示態様が変化することを示唆する演出）の実行可能タイミングとなっているものがあるか否かを確認する（ステップ S 8006）。なお、作用演出の実行可能タイミングとなっているか否かは、例えば、保留予告演出設定情報格納領域（ステップ S 6008 参照）に格納されている変化パターンを確認し、今回の変動開始（保留シフト）のタイミングで特殊△→特殊△や、特殊△→通常保留、特殊△→青色保留、特殊△→赤色保留、特殊□→特殊□、特殊□→通常保留、特殊□→青色保留、特殊□→赤色保留となっているものがあるか否かを確認することにより判定できる。

【0398】

なお、作用演出の実行可能タイミングは、この実施の形態で示したものにかぎらず、他のタイミングでも作用演出を実行可能に構成してもよい。例えば、通常保留から特殊保留に変化する場合にも作用演出を実行可能なタイミングと判断してステップ S 8007 以降

10

20

30

40

50

の処理を実行して作用演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、通常保留から特殊保留に変化する場合の専用の作用演出を設けるように構成してもよく、この専用の作用演出が実行されても特殊保留に変化しない場合（ガセの作用演出）があるように構成してもよい。

【0399】

第1保留記憶の中に作用演出を実行可能なタイミングとなっているものがあれば、演出制御用CPU101は、作用演出の有無および種類を決定するための作用演出決定テーブルとして、保留表示の変化態様に応じたテーブルを選択する（ステップS8007）。そして、演出制御用CPU101は、選択した作用演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、作用演出の有無および種類を決定する（ステップS8008）。 10

【0400】

なお、この実施の形態では、第1保留記憶表示部9aに表示される複数の保留表示について並行して保留予告演出を実行可能に構成されているので、第1保留記憶の中に作用演出を実行可能となっているものが同時に複数存在する場合も生じる。この場合には、演出制御用CPU101は、作用演出を実行可能なタイミングとなっている第1保留記憶のうち、先に変動表示が開始されるものから優先して作用演出の有無および種類を決定するようにし、1回の変動表示中に作用演出を1回のみ実行するように制御する。例えば、第1保留記憶表示部9aに表示されている1つ目と3つ目の保留表示が作用演出の実行可能タイミングとなっている場合には、まず1つ目の保留表示に対して作用演出の有無および種類を決定し、作用演出を実行することに決定した場合には、その1つ目の保留表示に対してのみ作用演出を実行する。 20

【0401】

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

【0402】

図45および図46は、作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。演出制御用CPU101は、変化パターンにもとづいて三角形表示の特殊保留から通常保留に変化するタイミングであれば、図45（A）に示す特殊△→通常保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留から通常保留に変化するタイミングであれば、図45（B）に示す特殊□→通常保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、三角形表示の特殊保留からそのまま三角形表示の特殊保留のまま変化しないタイミングであれば、図45（C）に示す特殊△→特殊△用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留からそのまま矩形表示の特殊保留のまま変化しないタイミングであれば、図45（D）に示す特殊□→特殊□用の作用演出決定テーブルを選択する。また、三角形表示の特殊保留から青色保留に変化するタイミングであれば、図46（E）に示す特殊△→青色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留から青色保留に変化するタイミングであれば、図46（F）に示す特殊□→青色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、三角形表示の特殊保留から赤色保留に変化するタイミングであれば、図46（G）に示す特殊△→赤色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留から赤色保留に変化するタイミングであれば、図46（H）に示す特殊□→赤色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。 30 40

【0403】

図45および図46に示すように、作用演出決定テーブルには、作用演出なし、作用演出A、作用演出Bおよび作用演出Cに対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、この実施の形態では、作用演出の種類として作用演出A～Cの3種類がある場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、2種類のみ作用演出を用いるように構成したり、4種類以上の作用演出を用いるように構成したりしてもよい。 50

【0404】

図45および図46に示すように、この実施の形態では、作用演出Aが実行された場合には、特殊保留から通常保留に変化する割合が高くなるように判定値が割り振られている。また、作用演出Bが実行された場合には、特殊保留のまま変化しない割合が高くなるように判定値が割り振られている。また、作用演出Cが実行された場合には、特殊保留から青色保留や赤色保留に変化する割合が高くなるように判定値が割り振られている。

【0405】

なお、図45（A）、（B）に示す作用演出決定テーブルは、特殊保留から通常保留に変化する場合に用いられるテーブルであり、保留表示の表示態様を期待度が低いものに成り下げるパターンを選択するためのテーブルであるといえ、特に作用演出Aの選択割合が高くなっていることから作用演出Aは保留表示の表示態様を期待度が低いものに成り下げるパターンの作用演出であるといえる（パターン1）。また、図45（C）、（D）に示す作用演出決定テーブルは、特殊保留のまま変化しない場合に用いられるテーブルであり、保留表示の表示態様を現状維持するパターンを選択するためのテーブルであるといえ、特に作用演出Bの選択割合が高くなっていることから作用演出Bは保留表示の表示態様を現状維持するパターンの作用演出であるといえる（パターン2）。また、図46（E）～（H）に示す作用演出決定テーブルは、特殊保留から青色保留や赤色保留に変化する場合に用いられるテーブルであり、保留表示の表示態様を期待度が高いものに成り上げるパターンを選択するためのテーブルであるといえ、特に作用演出Cの選択割合が高くなっていることから作用演出Cは保留表示の表示態様を期待度が高いものに成り上げるパターンの作用演出であるといえる（パターン3）。

【0406】

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

【0407】

また、この実施の形態では、図45および図46に示すように、今回の変動表示において保留表示がいずれの表示態様に変化するかに応じて作用演出の有無や種類の決定割合を異ならせる場合を示しているが、そのような態様にカギられない。例えば、今回の変動表示の変化態様に関係なく、保留表示がいずれの最終表示態様に変化するかに応じて作用演出の有無や種類の決定割合を異ならせるように構成してもよい。

【0408】

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

【0409】

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

【0410】

また、上記のように保留表示の表示態様が青色保留からさらに赤色保留に変化する場合があるように構成する場合に、今回の変動表示で同じ特殊保留から青色保留に変化する場合であっても、最終表示態様が青色保留であるか赤色保留であるかに応じて作用演出の実行割合や種類を異ならせてもよい。例えば、最終表示態様が赤色保留である方が高い割合で作用演出を実行したり、期待度が高い作用演出（例えば、作用演出C）を実行したりす

るように構成してもよい。または、逆に、最終表示態様が青色保留である方が高い割合で作用演出を実行したり、期待度が高い作用演出（例えば、作用演出C）を実行したりするように構成してもよい。そのように構成すれば、今回実行される変動表示で保留表示の表示態様が変化するか否かに期待感をもたせるだけでなく、その後も保留表示の表示態様が変化する可能性があるかに対して期待感をもたせることができる。

【0411】

作用演出を実行することに決定した場合には（ステップS8009のY）、演出制御用CPU101は、変動パターン、およびステップS8008で決定した作用演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8010）。そして、ステップS8012に移行する。

10

【0412】

一方、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていた場合（ステップS8002のY）、第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなかった場合（ステップS8003のN）、第1保留記憶の中に作用演出の実行可能タイミングとなっているものがなかった場合（ステップS8006のN）、または作用演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS8009のN）、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（作用演出を伴わないプロセステーブル）を選択する（ステップS8011）。そして、ステップS8012に移行する。

【0413】

そして、演出制御用CPU101は、ステップ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）。

20

【0414】

図47は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

30

【0415】

図47に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0416】

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。

40

【0417】

また、演出図柄の変動表示中に先読み予告演出（本例では、保留予告演出）以外の予告演出（いわゆる当該変動に対する予告演出）を実行可能に構成してもよく、その場合、変動開始時に予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8010、S8011において、決定した予告演出に対応したプロセステーブル

50

を選択する。

【0418】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ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

【0419】

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。

【0420】

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）。

【0421】

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

20

【0422】

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）。

【0423】

図48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）。

30

【0424】

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

40

【0425】

青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっていなければ、演出制御用CPU1

50

01は、保留予告演出設定情報格納領域（ステップS6008参照）に記憶されている変化パターンにもとづいて、その予告対象の保留表示が通常保留への変更タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS8109）。通常保留への変更タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて、その予告対象の保留表示の表示態様を通常保留に変更する制御を行う（ステップS8110）。

【0426】

次いで、演出制御用CPU101は、作用演出の終了タイミングとなっていなくても、保留予告演出設定情報格納領域（ステップS6008参照）に記憶されている変化パターンにもとづいて、その他の保留記憶の中に青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっているものがあるか否かを確認する（ステップS8111）。そして、青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっているものがあれば（ステップS8111のY）、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて、その予告対象の保留表示の表示態様を青色保留または赤色保留に変更する制御を行う（ステップS8112）。すなわち、この実施の形態では、特殊保留から青色保留や赤色保留への変更タイミングとなっている変動表示であっても作用演出を実行しないと決定される場合があることから（ステップS8008、S8009参照）、作用演出を実行しない場合であっても、特殊保留から青色保留や赤色保留への変更タイミングとなっている保留表示について青色保留または赤色保留に変更する制御を行う。

【0427】

次いで、演出制御用CPU101は、作用演出の終了タイミングとなっていなくても、保留予告演出設定情報格納領域（ステップS6008参照）に記憶されている変化パターンにもとづいて、その他の保留記憶の中に通常保留への変更タイミングとなっているものがあるか否かを確認する（ステップS8113）。そして、通常保留への変更タイミングとなっているものがあれば（ステップS8113のY）、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて、その予告対象の保留表示の表示態様を通常保留に変更する制御を行う（ステップS8114）。すなわち、この実施の形態では、特殊保留から通常保留への変更タイミングとなっている変動表示であっても作用演出を実行しないと決定される場合があることから（ステップS8008、S8009参照）、作用演出を実行しない場合であっても、特殊保留から通常保留への変更タイミングとなっている保留表示について通常保留に変更する制御を行う。

【0428】

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S8115）、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S8116）。

【0429】

図49は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8301）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS8305に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップS8304で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS8302の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS8305に移行する。

【0430】

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、大当たり図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS8302）。

【0431】

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

【0432】

ステップS8302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S8303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S8304）。

【0433】

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S8305）。なお、いずれかの当り開始指定コマンドを受信したか否かは、具体的には、コマンド解析処理において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S8306）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8307）。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。

【0434】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS8308）、プロセスデータ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S8309）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8310）。

【0435】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップS8303のN）、演出制御用CPU101は、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S8311）。

【0436】

次に、保留予告演出の演出態様の具体例について説明する。図50および図51は、保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。このうち、図50は、予告対象の保留表示が最終的に赤色保留に変化する場合の保留予告演出の演出態様を示している。また、図51は、予告対象の保留表示が最終的に通常保留に戻る場合の保留予告演出の演出態様を示している。なお、図50および図51において、（1）（2）（3）の順に演出画面の態様が遷移する。

【0437】

まず、図50を用いて、予告対象の保留表示が最終的に赤色保留に変化する場合の保留予告演出の演出態様について説明する。図50（1）に示すように、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口13への始動入賞が発生したものとする。本例では、第1保留記憶数が3である状態で新たに始動入賞が発生して第1保留記憶数が4に増加したものとし、第1保留記憶表示部9aにおいて通常保留を1つ増加させたものとする。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を赤色保留に決定したものとし、変化パターンとして変化パターン410を決定したものとする。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図50（2）に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0438】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図50(3)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図50(3)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン410にもとづいて、その予告対象の保留表示を通常保留から三角形表示の特殊保留に変化させる(ステップS8005参照)。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図50(4)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0439】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図50(5)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図50(5)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン410にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Bに決定したものとする(ステップS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図50(5)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Bを実行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図50(5)に示す例では、作用演出Bとして、キャラクタBが登場し、そのキャラクタBが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図50(5)に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図50(6)に示すように、作用演出Bの終了タイミングとなっても、変化パターン410にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しない。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図50(7)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0440】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図50(8)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図50(8)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン410にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Cに決定したものとする(ステップS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図50(8)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Cを実行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図50(8)に示す例では、作用演出Cとして、キャラクタCが登場し、そのキャラクタCが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図50(8)に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図50(9)に示すように、作用演出Cの終了タイミングとなると、変化パターン410にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留から赤色保留に変化する(ステップS8107, S8108参照)。

【0441】

なお、図50に示す例では、特殊保留として三角形表示の特殊保留を表示する場合が示されているが、矩形表示の特殊保留を表示する変化パターンに決定されている場合には、図50(3)～(8)において矩形表示の特殊保留が表示される。また、図50に示す例では、最終表示態様として赤色保留が表示される場合が示されているが、最終表示態様として青色保留を表示する変化パターンに決定されている場合には、図50(9)において特殊保留から青色保留に変化する。

【0442】

次に、図51を用いて、予告対象の保留表示が最終的に通常保留に戻る場合の保留予告演出の演出態様について説明する。図51(1)に示すように、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口13への始動入賞が発生したものとする。本例では、第1保留記憶数が3である状態で新たに始動入賞が発生して第1保留記憶数が4に増加したものとし、第1保留記憶表示部9aにおいて通常保留を1つ増加させたものとする。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を通

常保留（特殊保留経由あり）に決定したものとし、変化パターンとして変化パターン402を決定したものとする。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図51（2）に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0443】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図51（3）に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図51（3）に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて、その予告対象の保留表示を通常保留から三角形表示の特殊保留に変化させる（ステップS8005参照）。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図51（4）に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

10

【0444】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図51（5）に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図51（5）に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Bに決定したものとする（ステップS8008参照）。また、その決定結果にもとづいて、図51（5）に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Bを実行する（ステップS8010、S8013、S8105参照）。図51（5）に示す例では、作用演出Bとして、キャラクタBが登場し、そのキャラクタBが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図51（5）に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図51（6）に示すように、作用演出Bの終了タイミングとなっても、変化パターン402にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しない。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図51（7）に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

20

【0445】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図51（8）に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図51（8）に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Aに決定したものとする（ステップS8008参照）。また、その決定結果にもとづいて、図51（8）に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Aを実行する（ステップS8010、S8013、S8105参照）。図51（8）に示す例では、作用演出Aとして、キャラクタAが登場し、そのキャラクタAが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図51（8）に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図51（9）に示すように、作用演出Aの終了タイミングとなると、変化パターン402にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する（ステップS8109、S8110参照）。

30

【0446】

なお、図51に示す例では、特殊保留として三角形表示の特殊保留を表示する場合が示されているが、矩形表示の特殊保留を表示する変化パターンに決定されている場合には、図51（3）～（8）において矩形表示の特殊保留が表示される。

40

【0447】

なお、図50および図51に示した保留予告演出において、保留表示がいずれの表示態様に変化するのか（または変化しないのか）に応じて作用演出の見せ方を異ならせてもよい。例えば、保留表示が特殊保留のまま変化しない場合には「失敗」などの文字表示を行ったり、保留表示が特殊保留から通常保留に成り下がる場合には「大失敗」などの文字表示を行ったり、保留表示が特殊保留から青色保留や赤色保留に成り上がる場合には「成功」などの文字表示を行ったりしてもよい。

50

【0448】

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

【0449】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示に対応する特定表示（本例では、保留表示）を表示可能であり、第1態様（本例では、特殊保留）により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を変化させる変化演出（本例では、作用演出を伴う保留予告演出）を実行可能である。また、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を有利度が高い第2態様（本例では、青色保留や赤色保留）に変化させる演出を実行可能であるとともに、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様（本例では、通常保留）に変化させる演出を実行可能である。そして、第3態様により表示される特定表示は、第1態様により表示される特定表示よりも第2態様に変化する割合が低い（本例では、図40および図41に示すように、特殊保留から通常保留に変化した後にさらに赤色保留に変化する変化パターンは、始動入賞時に第1保留記憶数が4個でスーパーリーチ大当りの場合にのみ選択可能な変化パターン411, 414しかなく、判定値の割り振りが極めて少なく、通常保留のまま変化しない変化パターン31, 32, 401～404の方が判定値の割り振りが多い。なお、特殊保留から通常保留に変化した後は赤色保留に変化する場合がないものであってもよい。）。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0450】

また、この実施の形態によれば、第3態様により表示される特定表示は、第1態様により表示される特定表示よりも有利度が低い（本例では、図39に示すように、特殊保留から通常保留に変化する場合（通常保留（特殊保留経由あり）の場合）には、青色保留や赤色保留の場合と比較して、スーパーリーチ大当りやスーパーリーチはずれとなる割合が低く、非リーチはずれとなる割合が高い）。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0451】

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

【0452】

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

【0453】

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

【0454】

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

に構成してもよい。

【0455】

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

10

【0456】

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

20

【0457】

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

30

【0458】

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

40

【0459】

また、この実施の形態によれば、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させる演出を実行可能であるとともに、複数種類の変化演出を実行可能であり（本例では、保留予告演出において作用演出A～Cを実行可能である）、実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後にいずれの種類の演出を実行するか割合が異なる（本例では、作用演出Bが実行された場合には特殊保留のまま変化しない割合が高く、特殊保留のまま変化しなかった後に作用演出が

50

実行される場合には、通常保留や青色保留、赤色保留に変化する場合が多いことから作用演出Aや作用演出Cの割合が高くなる）。そのため、先に実行される変化演出に注目させることができ、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

【0460】

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

【0461】

また、この実施の形態によれば、変化演出として、第1態様（本例では、特殊保留）により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を有利度が高い第2態様（本例では、青色保留や赤色保留）に変化させる演出を実行可能であるとともに、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様（本例では、通常保留）に変化させる演出を実行可能である。そして、変化演出の実行態様に応じて、異なる割合により特定表示の表示態様を第3態様に変化させる（本例では、図45（A）に示すように、保留予告演出において作用演出Aが実行される場合に特殊保留から通常保留に変化する割合が高い）。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0462】

また、この実施の形態によれば、第1態様は複数種類あり（本例では、三角形表示の特殊保留と矩形表示の特殊保留）、変化演出として、第1態様（本例では、特殊保留）により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を有利度が高い第2態様（本例では、青色保留や赤色保留）に変化させる演出を実行可能であるとともに、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様（本例では、通常保留）に変化させる演出を実行可能である。そして、特定表示がいずれの種類の第1態様によって表示されているかに応じて、異なる割合により特定表示の表示態様を第3態様に変化させる（本例では、図39（c）に示すように、三角形表示の特殊保留が表示される場合の方が、矩形表示の特殊保留が表示される場合と比較して、特殊保留から通常保留に変化する割合が高い）。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0463】

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

【0464】

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

【0465】

また、この実施の形態によれば、第1態様として通常態様とは異なる特殊態様（本例で

は、特殊保留)により特定表示を表示させる。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0466】

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

【0467】

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

【0468】

図52は、変形例1における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。なお、変形例1において、演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行する処理は、図37~図41、図43、図45~図46、および図48の各処理および各決定テーブルにおいて、特殊保留を通常保留に読み替え、特殊保留から変更した後の通常保留を済保留に読み替えたものと等価である。

【0469】

なお、図52に示す変形例1においても、図41に示す変化パターン411、414を読み替えた特殊保留から済保留に変化した後に赤色保留に変化する変化パターンに対する割り振りは極めて少なく、済保留から赤色保留に変化する割合は、通常保留から赤色保留に変化する割合よりも低くなっており、済保留は通常保留よりも有利度が低くなっている。

【0470】

変形例1では、図52(1)に示すように、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口13への始動入賞が発生したものとする。図52に示す例では、第1保留記憶数が3である状態で新たに始動入賞が発生して第1保留記憶数が4に増加したものとし、第1保留記憶表示部9aにおいて通常保留を1つ増加させたものとする。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を済保留に決定したものとし、変化パターンとして変化パターン402(ただし、済保留などに読み替えた変化パターン)を決定したものとする。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図52(2)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0471】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図52(3)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。ただし、図52(3)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて、その予告対象の保留表示は通常保留のまま変化しない。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図52(4)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0472】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図52(5)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図52(5)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Bに決定したものとする(ステップS8008参照)。また、その決定結果にも

とづいて、図52(5)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Bを実行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図52(5)に示す例では、作用演出Bとして、キャラクタBが登場し、そのキャラクタBが予告対象の保留表示(通常保留)に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図52(5)に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図52(6)に示すように、作用演出Bの終了タイミングとなっても、変化パターン402にもとづいて予告対象の保留表示が通常保留のまま変化しない。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図52(7)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

10

【0473】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図52(8)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図52(8)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Aに決定したものとする(ステップS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図52(8)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Aを実行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図52(8)に示す例では、作用演出Aとして、キャラクタAが登場し、そのキャラクタAが予告対象の保留表示(通常保留)に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図52(8)に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図52(9)に示すように、作用演出Aの終了タイミングとなると、変化パターン402にもとづいて予告対象の保留表示が通常保留から済保留に変化する(ステップS8109, S8110参照)。

20

【0474】

図52に示す変形例1によれば、第1態様として通常態様(通常保留)により特定表示を表示させる。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0475】

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

30

【0476】

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

40

【0477】

図53は、変形例2における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。なお、変形例2において、演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行する処理は、図37~図41、図43、図45~図46、および図48の各処理および各決定テーブルにおいて、アクティブ表示を表示する処理を追加し、アクティブ表示においても通常保留や特殊保留、青色保留、赤色保留と同様の表示を表示可能に構成し、アクティブ表示の表示態様を変化可能に変化パターンを構成したりすればよ

50

い。

【0478】

変形例2では、図53(1)に示すように、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口13への始動入賞が発生したものとする。本例では、第1保留記憶数が2である状態で新たに始動入賞が発生して第1保留記憶数が3に増加したものとし、第1保留記憶表示部9aにおいて通常保留を1つ増加させたものとする。また、演出表示装置9の表示画面にはアクティブ表示部9Fが設けられており、現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示がアクティブ表示部9Fに表示されているものとする。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を通常保留(特殊保留経由あり)に決定したものとし、変化パターンとして変化パターン402(ただし、アクティブ表示も変化可能に読み替えた変化パターン)を決定したものとす。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図53(2)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

10

【0479】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図53(3)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図53(3)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて、その予告対象の保留表示を通常保留から三角形表示の特殊保留に変化させる(ステップS8005参照)。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図53(4)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

20

【0480】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図53(5)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図53(5)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Bに決定したものとす(ステップS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図53(5)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Bを実行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図53(5)に示す例では、作用演出Bとして、キャラクタBが登場し、そのキャラクタBが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図53(5)に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図53(6)に示すように、作用演出Bの終了タイミングとなっても、変化パターン402にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しない。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図53(7)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

30

【0481】

次いで、保留記憶を1つ消化して、図53(8)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。また、予告対象の変動表示が開始されたことにもとづいて、図53(8)に示すように、現在実行中の予告対象の変動表示に対応して特殊保留と同様の表示態様のアクティブ表示がアクティブ表示部9Fに表示される。また、図53(8)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Aに決定したものとす(ステップS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図53(8)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Aを実行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図53(8)に示す例では、作用演出Aとして、キャラクタAが登場し、そのキャラクタAが特殊保留と同様の表示態様のアクティブ表示に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図53(8)に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図53(9)に示すように、作用演出Aの終了タイミングとなると、

40

50

変化パターン４０２にもとづいて特殊保留と同様の表示態様のアクティブ表示が通常保留と同様の表示態様のアクティブ表示に変化する（ステップＳ８１０９，Ｓ８１１０参照）。

【０４８２】

なお、最終表示態様として青色や黄色の表示を決定した場合には、図５３（９）において、アクティブ表示が青色保留や黄色保留と同様の表示態様のアクティブ表示に変化する場合もある。

【０４８３】

また、この実施の形態によれば、第１態様により表示される特定表示に作用する態様により実行される作用演出（本例では、図５０（５）や図５０（８）、図５１（５）、図５１（８）に示す態様の作用演出）を含む変化演出を実行可能である。また、１の第１態様により表示される特定表示に対して作用演出を複数回実行可能である（本例では、図４１（Ｆ）に示す変化パターン４０２，４０４では、１つ目の保留シフトのタイミングで特殊保留が表示された後、２回目の保留シフトのタイミングでは作用演出が実行されるものの特殊保留のまま変化せず、３回目の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に変化可能である）。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果を向上させることができる。

10

【０４８４】

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

20

【０４８５】

また、この実施の形態によれば、第３態様により表示される特定表示の表示態様が第２態様に変化する場合には、第１態様により表示される特定表示の表示態様が第２態様に変化する場合よりも有利度が高い（本例では、図４１に示すように、特殊保留から通常保留に戻っても最終的に赤色保留が表示される変化パターン（変化パターン４１１，４１４）が設けられており、スーパーリーチ大当たりとなる場合にのみ、変化パターン４１１，４１４を決定可能である）。そのため、第３態様により表示される特定表示に対する期待感を高めることができる。

【０４８６】

30

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

【０４８７】

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

40

【０４８８】

実施の形態２．

第１の実施の形態で示した遊技機において、特殊保留から通常保留に変化した場合、この通常保留に変化した保留表示が消化されるまで、他の保留表示が特殊保留から通常保留に変化することを制限するように構成してもよい。以下、特殊保留から通常保留に変化することを制限する第２の実施の形態について説明する。

【０４８９】

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

50

明する。

【0490】

図54は、第2の実施の形態における保留予告演出設定処理（ステップS800A）を示すフローチャートである。この実施の形態では、保留予告演出設定処理において、第1の実施の形態で示した処理に加えて、ステップS6009、S6010の処理を実行する。ステップS6009では、演出制御用CPU101は、ステップS6007Xで決定した保留表示の変化パターンが変化パターン401～404、412、414（特殊保留から通常保留への変化を含む変化パターン）のいずれかであるか否かを確認する（ステップS6009）。変化パターン401～404、412、414のいずれかであれば、演出制御用CPU101は、特殊保留から通常保留に変化することを制限することを示す制限フラグをセットする（ステップS6010）。 10

【0491】

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

【0492】

この実施の形態では、ステップS6005Xの処理において、第1の実施の形態で示したステップS6005の処理とは異なる最終表示態様決定テーブルを用いて、保留表示の最終表示態様を決定する（ステップS6005X）。 20

【0493】

図55および図56は、第2の実施の形態における最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。ただし、第1保留記憶数が2である場合には、演出制御用CPU101は、図38（A）～（C）と同様の最終表示態様決定テーブルを用いて、保留表示の最終表示態様を決定する。 20

【0494】

この実施の形態では、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域（ステップS628、S635参照）に格納されている第1保留記憶数が「3」または「4」である場合には、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ1）であれば、制限フラグがセットされていない場合には、図55（D-1）に示す保留3～4個且つ非リーチはずれ且つ制限フラグオフ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、制限フラグがセットされている場合には、図55（D-2）に示す保留3～4個且つ非リーチはずれ且つ制限フラグオン用の最終表示態様決定テーブルを選択する。また、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ7）であれば、制限フラグがセットされていない場合には、図55（E-1）に示す保留3～4個且つスーパーリーチはずれ且つ制限フラグオフ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、制限フラグがセットされている場合には、図55（E-2）に示す保留3～4個且つスーパーリーチはずれ且つ制限フラグオン用の最終表示態様決定テーブルを選択する。また、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当たりを示すもの（図17に示す変動カテゴリ23、26）であれば、制限フラグがセットされていない場合には、図56（F-1）に示す保留3～4個且つスーパーリーチ大当たり且つ制限フラグオフ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、制限フラグがセットされている場合には、図56（F-2）に示す保留3～4個且つスーパーリーチ大当たり且つ制限フラグオン用の最終表示態様決定テーブルを選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した最終表示態様決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、最新の保留表示の最終表示態様を決定する。 30 40

【0495】

また、この実施の形態では、ステップS6007Xの処理において、第1の実施の形態で示したステップS6007の処理とは異なる変化パターン決定テーブルを用いて、保留表示の変化パターンを決定する（ステップS6007X）。 50

【0496】

図57は、第2の実施の形態における変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。ただし、演出制御用CPU101は、図40(A)～(E)および図41(F)～(H)に示した変化パターン決定テーブルについては、第1の実施の形態で示したそれらの変化パターン決定テーブルと同様のテーブルを用いて、保留表示の変化パターンを決定する。

【0497】

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

10

【0498】

図55および図56に示すように、この実施の形態では、制限フラグがセットされている場合（すなわち、特殊保留から通常保留に変化した保留表示が表示されている場合）には、通常保留（特殊保留経由あり）を決定しないように構成している。また、図57に示すように、この実施の形態では、制限フラグがセットされている場合には、特殊保留から通常保留への変化を含む変化パターン411，414を決定しないように構成している。そのような構成により、この実施の形態では、特殊保留から通常保留に変化した場合、この通常保留に変化した保留表示が消化されるまで、他の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する場合がないように制限している。

20

【0499】

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

【0500】

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

30

【0501】

実施の形態3.

第1の実施の形態では、通常態様よりも期待度が高い表示態様（青色保留や赤色保留）に保留表示を変化させる場合を示したが、演出内容を示唆する表示態様に保留表示を変化可能に構成してもよい。以下、演出内容を示唆する表示態様に保留表示を変化可能に構成する第3の実施の形態について説明する。

40

【0502】

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。

【0503】

また、第1の実施の形態では、第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶表示部9bを設ける場合を示したが、この実施の形態では、これらに代えて、合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているものとする。なお、この実施の形態で示した態

50

様にかぎらず、第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶表示部9bを備えた遊技機に、この実施の形態で示した構成を適用するようにしてもよい。

【0504】

また、第1の実施の形態では、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設けられている場合を示したが、この実施の形態では、これらに代えて、15R確変大当り、8R確変大当り、および突然確変大当りが設けられているものとする。

【0505】

本実施の形態において、合算保留記憶表示部において表示される保留表示の表示態様として、15R／8R確変大当りとなることに対する信頼度を示す通常表示態様と、所定の演出の実行を示唆する演出示唆表示態様とが設けられている。

10

【0506】

通常表示態様には、白色で表示される「白」、赤色で表示される「赤」、および金色で表示される「金」が含まれており、15R／8R確変大当りとなることに対する信頼度は、金>赤>白となっている。

【0507】

演出示唆表示態様には、「特殊」という文字を表示することにより特殊ゾーン演出の予告対象であることを示唆する第1特殊示唆態様と、「特殊？」という文字を表示することにより特殊ゾーン演出の予告対象であることを示唆する第2特殊示唆態様と、「NEXT」という文字を表示することにより擬似連を実行することを示唆する擬似連示唆態様と、「SP」という文字を表示することによりスーパーリーチに発展することを示唆するSP示唆態様とが含まれる。第1特殊示唆態様は、特殊ゾーン演出の予告対象である場合にのみ選択され得る表示態様である一方、第2特殊示唆態様は、特殊ゾーン演出の予告対象であるか否かにかかわらず選択され得る表示態様である。また、擬似連示唆態様は、擬似連を実行する場合にのみ選択され得る表示態様であり、SP示唆態様は、スーパーリーチに発展する場合にのみ選択され得る表示態様である。

20

【0508】

なお、特殊ゾーン演出とは、1回の変動または複数回の連続した変動にて、通常背景とは異なる特殊背景を表示する演出である。また、特殊ゾーン演出は、実行回数が多いほど15R／8R確変大当りに対する信頼度が高い構成となっている。以下、特殊ゾーン演出の実行を開始することを「特殊ゾーンに突入する」ということがある。特殊ゾーンに突入する直前には、突入成功演出が実行される。突入成功演出は、特殊ゾーンに突入することを示唆した後に、特殊ゾーンに突入することが確定した旨を示す演出（例えば、後述する図64（4）、（5）に示すように、「特殊ゾーンチャンス！」と表示した後に「成功！」と表示する演出）である。また、特殊ゾーンに突入しないときには、特殊ゾーンに突入することを示唆することにより遊技者に期待感を与える突入失敗演出が実行されることがある。例えば、突入成功演出と同様に特殊ゾーンに突入することを示唆した後に、特殊ゾーンに突入しない旨を示す演出（例えば、「特殊ゾーンチャンス！」と表示した後に「失敗・・・」と表示する演出）を突入失敗演出として実行可能である。以下、突入成功演出と突入失敗演出とを「突入予告演出」と総称することがある。突入予告演出は、変動開始時から3秒間に亘って行われる演出である。そして、特殊ゾーンに突入する場合には、変動開始から3秒後（突入成功演出の終了時）に特殊ゾーン演出が開始されるものである。なお、突入予告演出を実行する変動の変動時間が3秒より短い場合には、変動停止の1秒前に突入予告演出を強制的に終了するものとする。その際、特殊ゾーンに突入する場合には、突入成功演出を強制的に終了するとともに特殊ゾーン演出を開始するものとする。

30

40

【0509】

また、本実施の形態では、合算保留記憶表示部において、未だ変動が行われていない保留記憶に対する保留表示が行われるとともに、該保留記憶に対する変動表示を開始してから終了するまでの間、該保留記憶に対する保留表示を、合算保留記憶表示部とは異なるアクティブ表示部において継続して表示し続ける。すなわち、該アクティブ表示部において、実行中の変動表示に対応したアクティブ表示（変動表示対応画像）が表示されることと

50

なる。アクティブ表示は、実行中の変動にもとづいて大当りが発生することに対する信頼度を示す画像である。アクティブ表示の表示態様としては、上述した保留表示と同一の表示態様（通常表示態様である「白」、「赤」、「金」、演出示唆表示態様である第1特殊示唆態様および第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様、SP示唆態様）が設けられている。

【0510】

本実施の形態では、保留表示およびアクティブ表示を表示の表示態様については、対応する保留記憶が発生したとき（始動入賞時）に決定されるようになっている。具体的に、始動入賞が発生したときに、まず、通常表示態様の変化態様（後述する保留変化パターンおよび変化タイミング）を決定し、次に、演出示唆表示態様にて表示するか否かを決定する。演出示唆表示態様にて表示しないことが決定された場合には、始動入賞時のタイミングから通常表示態様にて保留表示が開始される。また、演出示唆表示態様にて表示することが決定された場合には、始動入賞時のタイミングから演出示唆表示態様にて保留表示の表示を開始し、示唆内容の演出を実行したとき（例えば、特殊ゾーン演出を開始してから5秒後、擬似連における再変動を行ってから5秒後、スーパーリーチを開始してから5秒後）、または実行しないことが確定したとき（例えば、突入失敗演出を実行したとき）に通常示唆表示態様に变化するようになっている。

10

【0511】

また、この実施の形態では、演出制御プロセス処理（ステップS705）において、保留表示に関する制御を行う保留表示制御処理を実行する。図58および図59は、第3の実施の形態における保留表示制御処理を示すフローチャートである。保留表示制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、新たに発生した保留記憶に対する保留表示の保留変化パターンを決定するための保留変化パターン決定抽選を実行する（ステップS3701）。具体的には、図60（A）に示す保留変化パターン決定テーブルを用いて保留変化パターンを決定する。

20

【0512】

図60（A）は、保留変化パターン決定テーブルを示す説明図である。図60（A）に示す各保留変化パターン決定テーブルには入賞時判定結果（15R確変大当りまたは8R確変大当り、スーパーリーチはずれ、その他）に応じて保留変化パターンに対応する判定値が割り当てられているが、図60（A）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、保留変化パターン決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

30

【0513】

例えば、入賞時判定結果が15R確変大当りまたは8R確変大当りである場合、10%の割合でP01が、15%の割合でP02が、20%の割合でP03が、25%の割合でP04が、30%の割合でP05が、保留変化パターンとして決定される。

【0514】

例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合、70%の割合でP01が、15%の割合でP02が、7%の割合でP03が、5%の割合でP04が、3%の割合でP05が、保留変化パターンとして決定される。

40

【0515】

例えば、入賞時判定結果がその他である場合、100%の割合でP01が保留変化パターンとして決定される。

【0516】

このような割合にて保留変化パターンを決定することにより、15R確変大当りまたは8R確変大当りとなることに対する保留表示またはアクティブ表示の表示態様が有する信頼度は、白<赤<金となっている。

【0517】

また、本実施の形態における保留変化パターンは、「赤」にならない保留変化パターン（以下、「赤なし」ということがある。例えば、P01。）と、「赤」になる保留変化パ

50

ターン（以下、「赤あり」ということがある。例えば、P 0 1 以外。）とに大別できる。そこで、赤ありおよび赤なしの選択割合を、図 6 0（B）に示している。

【0 5 1 8】

図示するように、入賞時判定結果が 1 5 R 確変大当たりまたは 8 R 確変大当たりである場合、9 0 % の割合で赤ありを選択し、1 0 % の割合で赤なしを選択する。入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合、3 0 % の割合で赤ありを選択し、7 0 % の割合で赤なしを選択する。入賞時判定結果がその他である場合、1 0 0 % の割合で赤なしを選択する。

【0 5 1 9】

この実施の形態では、特殊ゾーン演出の実行の選択割合と、図 6 0（B）に示した赤ありの選択割合とを比較すると、入賞時判定結果が 1 5 R 確変大当たりまたは 8 R 確変大当たりである場合、赤ありの選択割合の方が特殊ゾーン演出を実行する割合よりも高い一方、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合、赤ありの選択割合の方が特殊ゾーン演出を実行する割合よりも低くなっている。従って、赤ありが選択された場合の方が、特殊ゾーン演出を実行することが選択された場合よりも、1 5 R 確変大当たりまたは 8 R 確変大当たりとなることに対する信頼度が高くなっている。すなわち、本実施の形態においては、表示態様が「赤」の保留表示またはアクティブ表示が表示されることは、特殊ゾーン演出よりも信頼度が高いよう構成されている。

【0 5 2 0】

なお、本実施の形態では、入賞時判定結果が 1 5 R 確変大当たり、8 R 確変大当たりまたはスーパーリーチはずれである場合にのみ P 0 2 ～ P 0 5 を選択可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、入賞時判定結果が突然確変大当たり、小当たり、ノーマルリーチはずれまたは非リーチはずれであっても、P 0 2 ～ P 0 5 を選択可能であることとしてもよい。

【0 5 2 1】

次に、演出制御用 C P U 1 0 1 は、始動入賞時コマンド格納領域における格納領域（合算保留記憶数に応じた格納領域）に、ステップ S 3 7 0 1 にて決定した保留変化パターンを示すデータを格納することにより保留変化パターンを記憶する（ステップ S 3 7 0 2）。記憶した保留変化パターンが変化なしの保留変化パターン（P 0 1 または P 0 3）である場合、ステップ S 3 7 1 0 へ移行する。記憶した保留変化パターンが変化ありの保留変化パターン（P 0 2、P 0 4、P 0 5 のいずれか）である場合、変化タイミングを決定するための変化タイミング決定抽選を行う（ステップ S 3 7 0 4）。具体的には、図 6 1（A）に示す第 1 変化タイミング決定抽選テーブルまたは図 6 1（B）に示す第 2 変化タイミング決定抽選テーブルを用いて変化タイミングを決定する。

【0 5 2 2】

図 6 1（A）は、第 1 変化タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。図 6 1（B）は、第 2 変化タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。図 6 1（A）、（B）に示す各変化タイミング決定抽選テーブルには合算保留記憶数毎に変化タイミングに対応する判定値が割り当てられているが、図 6 1（A）、（B）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用 C P U 1 0 1 は、例えば、変化タイミング決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0 5 2 3】

まず、図 6 1（A）に示す第 1 変化タイミング決定抽選テーブルを用いて変化タイミング決定抽選を行った場合について説明する。第 1 変化タイミング決定抽選テーブルは、入賞時判定結果が大当たりである場合に用いられる変化タイミング決定抽選テーブルである。

【0 5 2 4】

例えば、合算保留記憶数が「1」である場合、6 0 % の割合でアクティブ中を、4 0 % の割合でアクティブ開始時を、変化タイミングとして決定する。

【0 5 2 5】

例えば、合算保留記憶数が「2」である場合、50%の割合でアクティブ中を、30%の割合でアクティブ開始時を、20%の割合で1個目を、変化タイミングとして決定する。

【0526】

例えば、合算保留記憶数が「3」である場合、40%の割合でアクティブ中を、30%の割合でアクティブ開始時を、20%の割合で1個目を、10%の割合で2個目を、変化タイミングとして決定する。

【0527】

例えば、合算保留記憶数が「4」である場合、30%の割合でアクティブ中を、25%の割合でアクティブ開始時を、20%の割合で1個目を、15%の割合で2個目を、10%の割合で3個目を、変化タイミングとして決定する。

10

【0528】

例えば、合算保留記憶数が「5」である場合、22%の割合でアクティブ中を、20%の割合でアクティブ開始時を、18%の割合で1個目を、16%の割合で2個目を、14%の割合で3個目を、10%の割合で4個目を、変化タイミングとして決定する。

【0529】

例えば、合算保留記憶数が「6」である場合、22%の割合でアクティブ中を、18%の割合でアクティブ開始時を、16%の割合で1個目を、14%の割合で2個目を、12%の割合で3個目を、10%の割合で4個目を、8%の割合で5個目を、変化タイミングとして決定する。

20

【0530】

例えば、合算保留記憶数が「7」である場合、20%の割合でアクティブ中を、18%の割合でアクティブ開始時を、16%の割合で1個目を、14%の割合で2個目を、12%の割合で3個目を、10%の割合で4個目を、6%の割合で5個目を、4%の割合で6個目を、変化タイミングとして決定する。

【0531】

例えば、合算保留記憶数が「8」である場合、20%の割合でアクティブ中を、18%の割合でアクティブ開始時を、16%の割合で1個目を、14%の割合で2個目を、12%の割合で3個目を、8%の割合で4個目を、6%の割合で5個目を、4%の割合で6個目を、2%の割合で7個目を、変化タイミングとして決定する。

30

【0532】

次に、図61(B)に示す第2変化タイミング決定抽選テーブルを用いて変化タイミング決定抽選を行った場合について説明する。第2変化タイミング決定抽選テーブルは、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合に用いられる変化タイミング決定抽選テーブルである。

【0533】

例えば、合算保留記憶数が「1」である場合、40%の割合でアクティブ中を、60%の割合でアクティブ開始時を、変化タイミングとして決定する。

【0534】

例えば、合算保留記憶数が「2」である場合、20%の割合でアクティブ中を、30%の割合でアクティブ開始時を、50%の割合で1個目を、変化タイミングとして決定する。

40

【0535】

例えば、合算保留記憶数が「3」である場合、10%の割合でアクティブ中を、20%の割合でアクティブ開始時を、30%の割合で1個目を、40%の割合で2個目を、変化タイミングとして決定する。

【0536】

例えば、合算保留記憶数が「4」である場合、10%の割合でアクティブ中を、15%の割合でアクティブ開始時を、20%の割合で1個目を、25%の割合で2個目を、30%の割合で3個目を、変化タイミングとして決定する。

50

【0537】

例えば、合算保留記憶数が「5」である場合、10%の割合でアクティブ中を、14%の割合でアクティブ開始時を、16%の割合で1個目を、18%の割合で2個目を、20%の割合で3個目を、22%の割合で4個目を、変化タイミングとして決定する。

【0538】

例えば、合算保留記憶数が「6」である場合、8%の割合でアクティブ中を、10%の割合でアクティブ開始時を、12%の割合で1個目を、14%の割合で2個目を、16%の割合で3個目を、18%の割合で4個目を、22%の割合で5個目を、変化タイミングとして決定する。

【0539】

例えば、合算保留記憶数が「7」である場合、4%の割合でアクティブ中を、6%の割合でアクティブ開始時を、10%の割合で1個目を、12%の割合で2個目を、14%の割合で3個目を、16%の割合で4個目を、18%の割合で5個目を、20%の割合で6個目を、変化タイミングとして決定する。

【0540】

例えば、合算保留記憶数が「8」である場合、2%の割合でアクティブ中を、4%の割合でアクティブ開始時を、6%の割合で1個目を、8%の割合で2個目を、12%の割合で3個目を、14%の割合で4個目を、16%の割合で5個目を、18%の割合で6個目を、20%の割合で7個目を、変化タイミングとして決定する。

【0541】

このように、本実施の形態では、大当りである場合よりも、はずれである場合の方が保留表示を開始してから早い時期を変化タイミングとして決定しやすい構成になっている。従って、保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化するタイミングとしては、保留表示を開始してから遅い時期であるほど大当りに対する信頼度が高い構成となっている。逆に、保留表示を開始してから早い時期であるほど大当りに対する信頼度が高い構成であってもよいし、変化タイミングは大当りに対する信頼度を示さないものであってもよい。

【0542】

なお、本実施の形態では、入賞時判定結果が大当りでもスーパーリーチはずれでもない場合（その他である場合）には、保留変化パターンとしてP01のみが選択され得る構成としてあるため、その他用の変化タイミング決定抽選テーブルは設けられていないが、その他であっても表示態様が変化する保留変化パターンを選択可能な構成とするものであれば、その他用の変化タイミング決定抽選テーブルが設けられていることとしてもよい。

【0543】

その後、演出制御用CPU101は、決定した変化タイミングを始動入賞時コマンド格納領域に記憶する（ステップS3705）。そして、ステップS3702にて記憶した保留変化パターンが、変化回数が2回の保留変化パターン（すなわち、P04）である場合（ステップS3706のY）、変化タイミング決定抽選を再度行い（ステップS3707）、決定された変化タイミングがステップS3705において記憶した変化タイミングと異なる場合には（ステップS3708のN）、ステップS3707にて決定した変化タイミングを始動入賞時コマンド格納領域に記憶する（ステップS3709）。ステップS3707において決定した変化タイミングが、ステップS3705において記憶した変化タイミングと同一であった場合（ステップS3708のY）、ステップS3705において記憶した変化タイミングと異なる変化タイミングが決定されるまで変化タイミング決定抽選（ステップS3707）を繰り返し実行する。これにより、2回の異なる変化タイミングを決定することとしている。なお、2つの変化タイミングの組み合わせパターンが複数設けられており、そのうちのいずれかを選択することにより、2回の変化タイミングを一括して決定することとしてもよい。

【0544】

その後、演出制御用CPU101は、演出示唆表示態様にて保留表示を表示することに関する処理（ステップS3710～S3725）を実行する。該処理には、具体的に、第

10

20

30

40

50

1 特殊示唆態様にて保留表示を表示することに関する第1処理（ステップS 3 7 1 0～S 3 7 1 3）と、第2特殊示唆態様にて保留表示を表示することに関する第2処理（ステップS 3 7 1 4～S 3 7 1 7）と、擬似連示唆態様にて保留表示を表示することに関する第3処理（ステップS 3 7 1 8～S 3 7 2 1）と、S P示唆態様にて保留表示を表示することに関する第4処理（ステップS 3 7 2 2～S 3 7 2 5）とが含まれる。

【0 5 4 5】

以下、第1特殊示唆態様における保留表示を「第1特殊示唆保留」、第2特殊示唆態様における保留表示を「第2特殊示唆保留」、擬似連示唆態様における保留表示を「擬似連示唆保留」、S P示唆態様における保留表示を「S P示唆保留」ということがある。

【0 5 4 6】

まず、演出制御用CPU 1 0 1は、新たな保留記憶が予告対象の特殊ゾーンに突入予定であるか否かを判定する（ステップS 3 7 1 0）。例えば、特殊ゾーンに突入することを決定したときにフラグをセットしておき、該フラグがセットされていれば、新たな保留記憶が予告対象の特殊ゾーンに突入予定であると判定するものである。

【0 5 4 7】

新たな保留記憶が予告対象の特殊ゾーンに突入予定である場合、第1特殊示唆保留の表示を実行するか否かを決定するための第1特殊示唆実行抽選を行う（ステップS 3 7 1 1）。具体的には、図6 2（A）に示す第1特殊示唆実行抽選テーブルを用いて第1特殊示唆保留を実行するか否かを決定する。

【0 5 4 8】

図6 2（A）は、第1特殊示唆実行抽選テーブルを示す説明図である。図6 2（A）に示す第1特殊示唆実行抽選テーブルには、入賞時判定結果および保留変化パターン毎に第1特殊示唆保留の表示の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図6 2（A）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU 1 0 1は、例えば、第1特殊示唆実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0 5 4 9】

例えば、入賞時判定結果が1 5 R確変大当たりまたは8 R確変大当たりである場合、保留変化パターンがP 0 1であれば、4 0 %の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行することが、6 0 %の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP 0 1以外であれば、8 0 %の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行することが、2 0 %の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

【0 5 5 0】

例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合、保留変化パターンがP 0 1であれば、3 0 %の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行することが、7 0 %の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP 0 1以外であれば、6 0 %の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行することが、4 0 %の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

【0 5 5 1】

第1特殊示唆保留の表示を実行することが決定された場合、新たな保留記憶に対する保留表示として、第1特殊示唆保留の表示を開始する（ステップS 3 7 1 3）。

【0 5 5 2】

ステップS 3 7 1 0において新たな保留記憶が予告対象の特殊ゾーンに突入予定でない場合、またはステップS 3 7 1 2において第1特殊示唆保留の表示を実行しない場合、演出制御用CPU 1 0 1は、新たな保留記憶が予告対象の突入予告演出を実行する（特殊ゾーンに移行する予定である場合（突入成功演出を実行する予定である場合）と、特殊ゾーンに移行しない予定であるものの、突入失敗演出を実行する予定である場合とを含む）か否かを判定する（ステップS 3 7 1 4）。例えば、特殊ゾーンに突入することを決定したときにフラグをセットしておき、該フラグがセットされていれば、新たな保留記憶が予告対象の突入成功演出を実行する予定であると判定するものである。また、例えば、突入失敗

10

20

30

40

50

演出を実行することを決定したときにフラグをセットしておき、該フラグがセットされていれば、新たな保留記憶が予告対象の突入失敗演出を実行する予定であると判定するものである。

【0553】

突入予告演出を実行する予定である場合、第2特殊示唆保留の表示を実行するか否かを決定するための第2特殊示唆実行抽選を行う（ステップS3715）。具体的には、図62（B）に示す第2特殊示唆実行抽選テーブルを用いて第2特殊示唆保留の表示を実行するか否かを決定する。

【0554】

図62（B）は、第2特殊示唆実行抽選テーブルを示す説明図である。図61（B）に示す第2特殊示唆実行抽選テーブルには、入賞時判定結果および保留変化パターン毎に第2特殊示唆保留の表示の実行の有無に対応する判定値として、突入成功演出を実行する場合と突入失敗演出を実行する場合とで異なる値が割り当てられているが、図62（B）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、第2特殊示唆実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

10

【0555】

まず、入賞時判定結果が15R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合について説明する。

【0556】

例えば、突入成功演出を実行する予定である場合（特殊ゾーンに移行する予定である場合）、保留変化パターンがP01であれば、40％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、60％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、80％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、20％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

20

【0557】

例えば、突入失敗演出を実行する予定である場合（特殊ゾーンに移行しない予定である場合）、保留変化パターンがP01であれば、80％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、20％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、40％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、60％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

30

【0558】

次に、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合について説明する。

【0559】

例えば、突入成功演出を実行する予定である場合（特殊ゾーンに移行する予定である場合）、保留変化パターンがP01であれば、30％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、70％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、60％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、40％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

40

【0560】

例えば、突入失敗演出を実行する予定である場合（特殊ゾーンに移行しない予定である場合）、保留変化パターンがP01であれば、60％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、40％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、30％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、70％の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

【0561】

50

最後に、入賞時判定結果がその他である場合について説明する。

【0562】

例えば、突入失敗演出を実行する予定である場合（特殊ゾーンに移行しない予定である場合）、いずれの保留変化パターンであっても、100%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが決定される。なお、本実施の形態では、入賞時判定結果がその他である場合には、特殊ゾーンに突入しない構成であるため、突入成功演出を実行する場合における第2特殊示唆保留の表示の実行の有無を決定するための判定値は割り振られていない。

【0563】

このように、本実施の形態では、入賞時判定結果が15R確変大当り、8R確変大当り、またはスーパリーチはずれである場合に限り、第2特殊示唆態様にて保留表示を表示可能であることとしたが、これに限るものではなく、入賞時判定結果が突然確変大当り、小当り、ノーマルリーチはずれ、または非リーチはずれである場合にも第2特殊示唆態様にて保留表示を表示可能であるとしてもよい。

10

【0564】

また、このように、保留変化パターンがP01以外であるとき、突入成功演出を実行する場合の方が、突入失敗演出を実行する場合よりも高い割合で第2特殊示唆保留の表示を実行するよう構成されている。すなわち、第2特殊示唆保留の表示が実行されるとき、特殊ゾーンに突入した場合の方が、特殊ゾーンに突入しない場合よりも表示態様が「赤」に変化しやすい構成となっている。なお、特殊ゾーンに突入しない場合には表示態様が「赤」に変化しない構成であってもよい。

20

【0565】

ここで、図62(B)に示した第2特殊示唆実行抽選テーブルと、図60(B)に示した赤保留の選択割合とを比較する。例えば、入賞時判定結果が15R確変大当りまたは8R確変大当りである場合には、赤ありの選択割合は90%である一方（図60(B)参照）、第2特殊示唆保留の実行割合は90%未満である（図62(B)参照）。また、例えば、入賞時判定結果がスーパリーチはずれである場合には、赤ありの選択割合は30%である一方（図60(B)参照）、第2特殊示唆保留の実行割合は30%以上である（図62(B)参照）。従って、15R確変大当りまたは8R確変大当りとなることに対する信頼度は、赤保留>第2特殊示唆保留となっている。

30

【0566】

第2特殊示唆保留の表示を実行することが決定された場合、新たな保留記憶に対する保留表示として、第2特殊示唆保留の表示を開始する（ステップS3717）。

【0567】

ステップS3714において新たな保留記憶が予告対象の突入予告演出を実行しない場合、またはステップS3716において第2特殊示唆保留の表示を実行しない場合、演出制御用CPU101は、新たな保留記憶が疑似連を伴う疑似連保留であるか否かを判定する（ステップS3718）。疑似連保留である場合、疑似連示唆保留の表示を実行するか否かを決定するための疑似連示唆実行抽選を行う（ステップS3719）。具体的には、図62(C)に示す疑似連示唆実行抽選テーブルを用いて疑似連示唆保留の表示を実行するか否かを決定する。

40

【0568】

図62(C)は、疑似連示唆実行抽選テーブルを示す説明図である。図62(C)に示す疑似連示唆実行抽選テーブルには、入賞時判定結果および保留変化パターン毎に疑似連示唆保留の表示の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図62(C)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、疑似連示唆実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0569】

例えば、入賞時判定結果が大当りである場合、保留変化パターンがP01であれば、2

50

0 %の割合で擬似連示唆保留の表示を実行することが、80 %の割合で擬似連示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、30 %の割合で擬似連示唆保留の表示を実行することが、70 %の割合で擬似連示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

【0570】

例えば、入賞時判定結果がはずれである場合、保留変化パターンがP01であれば、10 %の割合で擬似連示唆保留の表示を実行することが、90 %の割合で擬似連示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、20 %の割合で擬似連示唆保留の表示を実行することが、80 %の割合で擬似連示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

10

【0571】

擬似連示唆保留の表示を実行することが決定された場合、新たな保留記憶に対する保留表示として、擬似連示唆保留の表示を開始する（ステップS3721）。

【0572】

ステップS3718において新たな保留記憶が擬似連保留でない場合、またはステップS3720において擬似連示唆保留の表示を実行しない場合、演出制御用CPU101は、新たな保留記憶がスーパーリーチに発展するSPリーチ保留であるか否かを判定する（ステップS3722）。SPリーチ保留である場合、SP示唆保留の表示を実行するか否かを決定するためのSP示唆実行抽選を行う（ステップS3723）。具体的には、図62（D）に示すSP示唆実行抽選テーブルを用いてSP示唆保留の表示を実行するか否かを決定する。

20

【0573】

図62（D）は、SP示唆実行抽選テーブルを示す説明図である。図62（D）に示すSP示唆実行抽選テーブルには、入賞時判定結果および保留変化パターン毎にSP示唆保留の表示を実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図62（D）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、SP示唆実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0574】

例えば、入賞時判定結果が大当たりである場合、保留変化パターンがP01であれば、30 %の割合でSP示唆保留の表示を実行することが、70 %の割合でSP示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、40 %の割合でSP示唆保留の表示を実行することが、60 %の割合でSP示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

30

【0575】

例えば、入賞時判定結果がはずれである場合、保留変化パターンがP01であれば、20 %の割合でSP示唆保留の表示を実行することが、80 %の割合でSP示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、30 %の割合でSP示唆保留の表示を実行することが、70 %の割合でSP示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

40

【0576】

SP示唆態様における保留表示を実行することが決定された場合、新たな保留記憶に対する保留表示として、SP示唆保留の表示を開始する（ステップS3725）。

【0577】

ここで、図62（C）に示した擬似連示唆実行抽選テーブルと、図62（D）に示したSP示唆実行抽選テーブルとを比較すると、保留変化パターンがP01以外である場合において、擬似連示唆保留の表示の実行割合とSP示唆保留の表示の実行割合とが異なる。すなわち、演出示唆表示態様の種類にもとづいて異なる割合にて、演出示唆表示態様から「赤」に変化させる構成になっている。これにより、演出示唆表示態様の種類に注目させることができる。

50

【0578】

ステップS3722において新たな保留記憶がSPリーチ保留でない場合、またはステップS3724においてSP示唆保留の表示を実行しない場合、演出制御用CPU101は、ステップS3702において記憶した保留変化パターンに応じた表示態様にて、新たな保留記憶に対する保留表示の表示を開始する（ステップS3726）。具体的に、P01, P02, P04のいずれかであれば「白」にて保留表示を開始し、P03またはP05であれば「赤」にて保留表示を開始する。

【0579】

なお、本実施の形態では、ステップS3710～S3725に示したように、演出示唆態様の保留表示の表示タイミングを始動入賞時としたが、これに限るものではない。例えば、保留表示のシフト時、変動表示中、またはアクティブ表示中など、いずれのタイミングに演出示唆態様の保留表示またはアクティブ表示を表示可能であることとしてもよい。

【0580】

また、本実施の形態では、第1処理、第2処理、第3処理、第4処理の順に処理を実行することにより、実行優先度（すなわち、実行頻度）が第1特殊示唆態様＞第2特殊示唆態様＞擬似連示唆態様＞SP示唆態様となってしまうことが考えられる。そこで、例えば、第1特殊示唆態様、第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様およびSP示唆態様のうちのいずれの演出示唆表示態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示するかを一括して決定可能なテーブルを設けることにより、実行優先度（実行頻度）に偏りが生じるのを防ぐことができる。または、本実施の形態のように各演出示唆表示態様にて保留表示またはアクティブ表示を実行するか否かを順に抽選するものであっても、先に実行される抽選であるほど実行割合を低くする（後に実行される抽選であるほど実行割合を高くする）ことにより、実行優先度（実行頻度）に偏りが生じるのを防ぐことができる。

【0581】

また、本実施の形態では、複数の演出示唆表示態様のうち単一の演出示唆表示態様でのみ保留表示を表示可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、複数の演出示唆表示態様にて保留表示を表示可能であることとしてもよい。例えば、第1特殊示唆表示態様およびSP示唆表示態様にて保留表示を実行することが決定された場合には、「特殊」という文字と「SP」という文字とを含む保留表示を表示することとしてもよい。具体的には、上述した第1処理～第4処理をそれぞれ独立して実行することにより、複数の演出示唆表示態様にて保留表示を表示可能であることとしてもよい。なお、第1特殊示唆表示態様および第2特殊示唆表示態様が示唆する予告演出はいずれも特殊ゾーン演出であるため、第1特殊示唆表示態様および第2特殊示唆表示態様の両方にて保留表示を実行することはないよう構成してもよい。例えば、第1特殊示唆表示態様の保留表示の方が第2特殊示唆表示態様の保留表示よりも優先的に表示されることとすればよい。

【0582】

図63は、第3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。演出図柄変動中処理において、アクティブ表示の変化タイミングであるか否かを判定する（ステップS4701）。具体的に、上述したアクティブ情報格納領域において、変化タイミングとしてアクティブ中が格納されており、変動開始から所定時間（例えば、13秒）が経過したときに、アクティブ表示の変化タイミングであると判定する。なお、上述したように、変化タイミングとしてアクティブ中が格納されているものの、対応する変動の変動時間が13秒より短い場合には、変動が停止する1秒前をアクティブ表示の変化タイミングとして判定するものとする。アクティブ表示の変化タイミングである場合には、アクティブ情報格納領域における保留変化パターンを参照して、アクティブ表示の表示態様を変化させる（ステップS4702）。例えば、保留変化パターンがP02であれば「赤」に変化させ、P04またはP05であれば「金」に変化させる。

【0583】

また、第1特殊示唆態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示している場合には、

(ステップS 4 7 0 3のY)、突入成功演出の終了タイミングであるか否かを判定する(ステップS 4 7 0 4)。具体的に、3秒以上の変動時間を有する変動において突入成功演出を開始した場合には、突入成功演出を開始してから3秒が経過したタイミングを突入成功演出の終了タイミングであると判定し、3秒未満の変動時間を有する変動中に突入成功演出を開始した場合には、変動停止の1秒前のタイミングを突入成功演出の終了タイミングであると判定する。突入成功演出の終了タイミングである場合、第1特殊示唆態様にて表示している保留表示またはアクティブ表示の表示態様を、5秒後に保留表示パターンに応じた表示態様に变化させる(ステップS 4 7 0 5)。具体的には、保留変化パターンがP 0 1であれば「白」に、P 0 2である場合には変化タイミング以前であれば「白」に、変化タイミング以降であれば「赤」に、保留変化パターンがP 0 3であれば「赤」に、P 0 4である場合には両方の変化タイミング以前であれば「白」に、一方の変化タイミング以降であるが他方の変化タイミング以前である場合には「赤」に、両方の変化タイミング以降であれば「金」に、P 0 5である場合には変化タイミング以前であれば「赤」に、変化タイミング以降であれば「金」に、变化させる。

10

【0584】

なお、突入成功演出を実行した変動の変動時間が8秒未満である場合(突入成功演出を実行するための期間(3秒間)と、突入成功演出を終了してから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までの待機期間(5秒間)との合計期間よりも変動時間が短い場合)、変動停止の1秒前に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こととする。

20

【0585】

また、第2特殊示唆態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示している場合には、(ステップS 4 7 0 6のY)、突入予告演出(突入成功演出または突入失敗演出)の終了タイミングであるか否かを判定する(ステップS 4 7 0 7)。具体的に、3秒以上の変動時間を有する変動において突入予告演出を開始した場合には、突入予告演出を開始してから3秒が経過したタイミングを突入予告演出の終了タイミングであると判定し、3秒未満の変動時間を有する変動中に突入予告演出を開始した場合には、変動停止の1秒前のタイミングを突入予告演出の終了タイミングであると判定する。突入予告演出の終了タイミングである場合、第2特殊示唆態様にて表示している保留表示またはアクティブ表示の表示態様を、5秒後に保留表示パターンに応じた表示態様に变化させる(ステップS 4 7 0 8)。具体的には、保留変化パターンがP 0 1であれば「白」に、P 0 2である場合には変化タイミング以前であれば「白」に、変化タイミング以降であれば「赤」に、保留変化パターンがP 0 3であれば「赤」に、P 0 4である場合には両方の変化タイミング以前であれば「白」に、一方の変化タイミング以降であるが他方の変化タイミング以前である場合には「赤」に、両方の変化タイミング以降であれば「金」に、P 0 5である場合には変化タイミング以前であれば「赤」に、変化タイミング以降であれば「金」に、变化させる。

30

【0586】

なお、突入予告演出を実行した変動の変動時間が8秒未満である場合(突入予告演出を実行するための期間(3秒間)と、突入予告演出を終了してから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までの待機期間(5秒間)との合計期間よりも変動時間が短い場合)、変動停止の1秒前に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こととする。

40

【0587】

また、擬似連示唆態様にてアクティブ表示を表示している場合には、(ステップS 4 7 0 9のY)、擬似連の開始タイミングであるか否かを判定する(ステップS 4 7 1 0)。具体的に、擬似連ではチャンス目図柄が停止表示された後に再変動が開始されるものが一般的であるが、ステップS 4 7 1 0においては、1回目の再変動タイミングを擬似連の開始タイミングとして判定する。なお、1回目のチャンス目図柄の停止タイミングを擬似連の開始タイミングとして判定するものであってもよい。

【0588】

50

擬似連の開始タイミングである場合、擬似連示唆態様にて表示しているアクティブ表示の表示態様を、5秒後に保留表示パターンに応じた表示態様に変化させる（ステップS4711）。具体的には、保留変化パターンがP01であれば「白」に、P02である場合には変化タイミング以前であれば「白」に、変化タイミング以降であれば「赤」に、保留変化パターンがP03であれば「赤」に、P04である場合には一方の変化タイミング以降であるが他方の変化タイミング以前である場合には「赤」に、両方の変化タイミング以降であれば「金」に、P05である場合には変化タイミング以前であれば「赤」に、変化タイミング以降であれば「金」に、変化させる。

【0589】

なお、擬似連の開始タイミングから5秒が経過する前に変動が終了する変動パターンが設けられており、該変動パターンの変動中にアクティブ表示の表示態様を変化させる場合には、変動停止の所定時間前（例えば、1秒前）にアクティブ表示の表示態様を変化させることとしてもよい。

【0590】

また、SP示唆態様にてアクティブ表示を表示している場合には、（ステップS4712のY）、スーパーリーチ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップS4713）。具体的に、変動パターン毎に予め定められたタイミングをスーパーリーチ演出の開始タイミングとして判定する。スーパーリーチ演出の開始タイミングである場合、SP示唆態様にて表示しているアクティブ表示の表示態様を、5秒後に保留表示パターンに応じた表示態様に変化させる（ステップS4714）。具体的には、保留変化パターンがP01であれば「白」に、P02である場合には変化タイミング以前であれば「白」に、変化タイミング以降であれば「赤」に、保留変化パターンがP03であれば「赤」に、P04である場合には一方の変化タイミング以降であるが他方の変化タイミング以前である場合には「赤」に、両方の変化タイミング以降であれば「金」に、P05である場合には変化タイミング以前であれば「赤」に、変化タイミング以降であれば「金」に、変化させる。

【0591】

なお、スーパーリーチ演出の開始タイミングから5秒が経過する前に変動が終了する変動パターンが設けられており、該変動パターンの変動中にアクティブ表示の表示態様を変化させる場合には、変動停止の所定時間前（例えば、1秒前）にアクティブ表示の表示態様を変化させることとしてもよい。

【0592】

その後、演出制御用CPU101は、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）。

【0593】

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S8115）、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S8116）。

【0594】

図64および図65は、第3の実施の形態における第2特殊示唆態様にて保留表示を表示する場合における表示例を示す説明図である。まず、（1）アクティブ表示と2個の保留表示とが表示されている変動中に、（2）新たな保留記憶が発生して該保留記憶に対応する保留表示が第2特殊示唆態様（「特殊？」）にて表示される。このとき、該保留記憶を予告対象とする特殊ゾーン演出を実行することが決定されるとともに、実行回数Kとして「3」が、残余回数Rとして「3」がセットされたこととする。また、保留変化パター

ンとしてP04が決定され、変化タイミングとして1個目および2個目が決定されたこととする。

【0595】

そして、(3)はずれ目で変動が終了し、(4)次の変動が開始される。このとき、新たな変動に対応するアクティブ表示が表示されるとともに、保留表示がシフトする。そして、残余回数Rが「2」となり、残余回数Rに「1」加算した値と実行回数Kが同値となることから、突入予告演出が実行される。それから3秒が経過すると、(5)突入成功演出であったことが報知され、特殊ゾーンに突入する。それから5秒後のタイミングで、(6)第2特殊示唆態様にて表示していた保留表示の表示態様が「赤」に変化する(ステップS4708参照)。

10

【0596】

その後、(7)はずれ目で変動が終了し、(8)次の変動が開始される。このとき、新たな変動に対応するアクティブ表示が表示されるとともに、保留表示がシフトする。そして、「赤」にて表示していた保留表示の保留変化パターンはP04であるとともに、変化タイミングに1個目が含まれることから、表示態様が「金」に変化する。

【0597】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示を実行可能な遊技機であって、可変表示に対応する特定表示(本例では、保留表示、アクティブ表示)を、少なくとも、通常態様(本例では、「白」)と、通常態様よりも期待度の高い第1特定態様(本例では、「赤」)と、演出内容を示唆する第2特定態様(本例では、演出示唆表示態様(第1特殊示唆態様、第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様、SP示唆態様))とを含むいずれかの表示態様にて表示可能な特定表示手段(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS3713, S3717, S3721, S3725, S3726, S4702, S4705, S4708, S4711, S4714を実行する部分)と、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出を実行可能な演出実行手段(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS8010, S8011と同様の処理において選択したプロセステーブルに応じてステップS8013, S8105と同様の処理を実行することにより、特殊ゾーン演出、擬似連、およびスーパーリーチ演出を実行可能な部分)とを備え、特定表示手段は、第2特定態様にて特定表示を表示した後、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されたとき(本例では、示唆された内容の演出が実行された5秒後)に該特定表示の表示態様を第2特定態様から第1特定態様に変化可能である(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4702, S4705, S4708, S4711, S4714を実行することにより、保留変化パターンとしてP02~P05のいずれかが選択されていた場合には、第2表示態様である演出示唆表示態様にて表示していた保留表示またはアクティブ表示を、第1特定態様である「赤」に変化可能である)こととした。これにより、特定態様に対する期待感を高めることができる。

20

30

【0598】

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

40

【0599】

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

【0600】

[保留表示及びアクティブ表示に関する複数の演出モード]

50

前述した保留表示の表示態様を変化させる保留予告演出、及び、前述したアクティブ表示の表示態様を変化させる演出（以下、アクティブ予告演出とも称する）に関して、演出モードに応じて演出の実行割合が異なるように構成しても良い。以下、図66～図72を用いて、演出モードに応じて保留予告演出の実行割合及びアクティブ予告演出の実行割合を異ならせる例について説明する。

【0601】

図66（A）は、遊技者が選択可能な演出モード選択画面の一例を示す図である。本実施形態における演出モード選択画面は、遊技状態が通常状態であり演出制御用CPU101が客待ちデモンストレーションを実行している期間に、プッシュボタン120が操作されることにより表示される。演出モード選択画面では、「晴れモード」、「雨モード」、及び「雷モード」の3つの演出モードを選択可能となっている。

10

【0602】

演出モード選択画面において、遊技者がスティックコントローラ122を操作して、画面に表示されたカーソルを「晴れモード」のアイコン900aが表示されている位置にあわせてプッシュボタン120を操作することで、以降の演出モードとして「晴れモード」が選択される。「晴れモード」が選択されると、図66（B）に示すように、演出制御用CPU101が、演出表示装置9に表示される背景画像を、太陽と山を含む晴れの風景をあらわした晴れ画像に切り替える。そして、以降の演出図柄の変動表示は晴れ画像を背景画像として実行される。

【0603】

20

演出モード選択画面において、遊技者がスティックコントローラ122を操作して、画面に表示されたカーソルを「雨モード」のアイコン900bが表示されている位置にあわせてプッシュボタン120を操作することで、以降の演出モードとして「雨モード」が選択される。「雨モード」が選択されると、図66（C）に示すように、演出制御用CPU101が、演出表示装置9に表示される背景画像を、雨雲と雨粒を含む雨の風景をあらわした雨画像に切り替える。そして、以降の演出図柄の変動表示は雨画像を背景画像として実行される。

【0604】

演出モード選択画面において、遊技者がスティックコントローラ122を操作して、画面に表示されたカーソルを「雷モード」のアイコン900cが表示されている位置にあわせてプッシュボタン120を操作することで、以降の演出モードとして「雷モード」が選択される。「雷モード」が選択されると、図66（D）に示すように、演出制御用CPU101が、演出表示装置9に表示される背景画像を、雷雲と雷光を含む雷の風景をあらわした雷画像に切り替える。そして、以降の演出図柄の変動表示は雷画像を背景画像として実行される。

30

【0605】

晴れモードにおける背景画像、雨モードにおける背景画像、及び雷モードにおける背景画像は、いずれも通常状態における背景画像として適用されるものであり（前述したS640）、遊技状態が時短状態であれば時短状態の演出モードに対応した背景画像が表示され（前述したS643）、遊技状態が確変状態であれば確変状態の演出モードに対応した背景画像が表示される（前述したS647）ものとする。

40

【0606】

ここで、図66（B）及び（C）に示すように、晴れモード及び雨モードでは、画面下部の中央にアクティブ表示ガイド1000が表示され、アクティブ表示ガイドの左側に第1保留表示ガイド1001a～1001dが表示され、アクティブ表示ガイドの右側に第2保留表示ガイド1002a～1002dが表示されている。これらはいずれも、変動表示に対応した情報（保留表示及びアクティブ表示）が表示されるべき位置を遊技者に報知するガイド情報であると共に、変動表示に対応した情報（保留表示及びアクティブ表示）が表示されているか否かを遊技者が容易に把握することができるようにするためのガイド情報である。

50

【0607】

画面下部中央に表示されるアクティブ表示ガイド1000は、アクティブ表示が表示されるべき位置を示すものであり、本例では、左上、左下、右上、及び右下の4隅に位置する黒塗りの枠により構成されている。演出図柄の変動表示が実行されているときには、アクティブ表示ガイド1000の枠内にアクティブ表示が表示され、演出図柄の変動表示が実行されていないときには、アクティブ表示ガイド1000の枠内にアクティブ表示が表示されない。図66(B)及び(C)の例では、演出図柄の変動表示が実行されている期間内であるため、アクティブ表示ガイド1000の枠内にアクティブ表示が表示されている。

【0608】

10

画面下部左側(第1保留記憶表示部9a)に表示される第1保留表示ガイド1001a~1001dは、第1保留記憶に対応した保留表示が表示されるべき位置を示すものであり、本例では下向きの二等辺三角形である。第1保留記憶数の上限が4であるため、4つの第1保留表示ガイド1001a~1001dが表示されており、例えば、第1保留記憶数が4のときには、第1保留表示ガイド1001a~1001dの上方に、それぞれ第1保留記憶に対応した保留表示が表示される。図66(B)及び(C)の例では、第1保留記憶数が3であるため、第1保留表示ガイド1001a~1001cの上方に、それぞれ第1保留記憶に対応した保留表示が表示され、第1保留表示ガイド1001dの上方には、保留表示が表示されていない。上方に保留表示が表示されていない第1保留表示ガイドは、始動条件が成立していない第1特別図柄の変動表示に対応した表示情報であるともいえる。

20

【0609】

画面下部右側(第2保留記憶表示部9b)に表示される第2保留表示ガイド1002a~1002dは、第2保留記憶に対応した保留表示が表示されるべき位置を示すものであり、本例では長方形である。第2保留記憶数の上限が4であるため、4つの第2保留表示ガイド1002a~1002dが表示されており、例えば、第2保留記憶数が4のときには、第2保留表示ガイド1002a~1002dの上方に、それぞれ第2保留記憶に対応した保留表示が表示される。図66(B)及び(C)の例では、第2保留記憶数が0であるため、第2保留表示ガイド1002a~1002dの上方には、いずれにも第2保留記憶に対応した保留表示が表示されていない。上方に保留表示が表示されていない第2保留表示ガイドは、始動条件が成立していない第2特別図柄の変動表示に対応した表示情報であるともいえる。

30

【0610】

演出図柄の変動表示が終了すると、アクティブ表示ガイド1000の枠内に表示されているアクティブ表示が消去されると共に、第1保留表示ガイド1001a~1001dの上方に表示されている各保留表示(第2保留記憶数が0であり第1保留記憶数が1以上の場合)、又は、第2保留表示ガイド1002a~1002dの上方に表示されている各保留表示(第2保留記憶数が1以上の場合)が、それぞれ1個分ずつ中央側(アクティブ表示ガイド1000側)にシフトするシフト演出が実行される。

【0611】

40

即ち、第2保留記憶数が0であり第1保留記憶数が1以上の場合には、シフト演出の実行に伴い、第1保留表示ガイド1001aの上方に表示されている保留表示がアクティブ表示ガイド1000の枠内にシフトしてアクティブ表示として表示されると共に、第1保留表示ガイド1001b~1001dの上方に表示されている各保留表示が、第1保留表示ガイド1001a~1001cの上方にそれぞれシフトする。

【0612】

また、第2保留記憶数が1以上の場合には、シフト演出の実行に伴い、第2保留表示ガイド1002aの上方に表示されている保留表示がアクティブ表示ガイド1000の枠内にシフトしてアクティブ表示として表示されると共に、第2保留表示ガイド1002b~1002dの上方に表示されている各保留表示が、第2保留表示ガイド1002a~100

50

0 2 c の上方にそれぞれシフトする。

【0 6 1 3】

なお、図 6 6 (B) に示す晴れモードの例では、第 1 保留表示ガイド 1 0 0 1 b の上方に表示されている保留表示が保留予告演出の対象であり赤色保留となっており、第 1 保留表示ガイド 1 0 0 1 a 及び第 1 保留表示ガイド 1 0 0 1 c の上方に表示されている他の保留表示、並びに、アクティブ表示は通常態様となっている。また、図 6 6 (C) に示す雨モードの例では、第 1 保留表示ガイド 1 0 0 1 a ~ 1 0 0 1 c の上方に表示されている保留表示、及びアクティブ表示は全て通常態様となっている。

【0 6 1 4】

一方で、図 6 6 (D) に示す雷モードでは、晴れモード及び雨モードとは異なり、アクティブ表示ガイド 1 0 0 0、並びに、第 1 保留表示ガイド 1 0 0 1 a ~ 1 0 0 1 d 及び第 2 保留表示ガイド 1 0 0 2 a ~ 1 0 0 2 d のいずれも画面に表示されず、また、アクティブ表示、並びに、第 1 保留記憶に対応した保留表示及び第 2 保留記憶に対応した保留表示のいずれも画面に表示されない。なお、本例では変動表示に関連したこれらの表示情報（アクティブ表示ガイド 1 0 0 0、第 1 保留表示ガイド 1 0 0 1 a ~ 1 0 0 1 d、第 2 保留表示ガイド 1 0 0 2 a ~ 1 0 0 2 d、アクティブ表示、第 1 保留記憶に対応した保留表示、第 2 保留記憶に対応した保留表示）が画面に表示されない例を示しているが、これらの表示情報を視認性が極めて低い態様、例えば、これらの表示情報の輪郭を遊技者が認識できない程度の低い視認性で表示させるようにしても良い。

【0 6 1 5】

このように、演出モードとして雷モードを選択することによって、アクティブ表示及び保留表示を画面に表示させないようにすることが可能となる。また、アクティブ表示及び保留表示が画面に表示されないにもかかわらず、アクティブ表示ガイド 1 0 0 0、並びに、第 1 保留表示ガイド 1 0 0 1 a ~ 1 0 0 1 d 及び第 2 保留表示ガイド 1 0 0 2 a ~ 1 0 0 2 d が表示されたままであると、遊技者が違和感を感じたり、演出図柄の変動表示状況や、第 1 保留記憶数及び第 2 保留記憶数を誤認したりする可能性があるため、雷モードでは、アクティブ表示ガイド 1 0 0 0、並びに、第 1 保留表示ガイド 1 0 0 1 a ~ 1 0 0 1 d 及び第 2 保留表示ガイド 1 0 0 2 a ~ 1 0 0 2 d 自体も表示しないようにしている。

【0 6 1 6】

即ち、演出制御用 CPU 1 0 1 が、アクティブ表示及び保留表示の視認性が異なると共にアクティブ予告演出及び保留予告演出の実行割合が異なる複数の演出モードに制御可能である場合に、遊技者によって選択された演出モードに応じた適切な表示レイアウト（アクティブ表示及び保留表示に関連した表示レイアウト）を適用することで、遊技者に違和感を与えないようにしている。

【0 6 1 7】

ここで、雷モードが選択されると、第 1 保留記憶数及び第 2 保留記憶数を遊技者が把握し難くなるという問題がある。そこで、この実施の形態では、図 6 6 (B) ~ (D) に示すように、選択された演出モードによらず、演出表示装置 9 において、画面の左端中央部には第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶数特別表示領域 1 0 1 1 を設け、画面の右端中央部には第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶数特別表示領域 1 0 1 2 を設けている。本例では、第 1 保留記憶数が 3 であり、第 2 保留記憶数が 0 の状態であるため、図 6 6 (B) ~ (D) に示すように、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 0 1 1 には「3」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 0 1 2 には「0」と表示されている。

【0 6 1 8】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から、第 1 保留記憶数加算指定コマンド (C 0 0 0 (H)) を受信すると、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 0 1 1 に表示されている第 1 保留記憶数に 1 を加算する表示更新を行い、第 1 保留記憶数減算指定コマンド (C 2 0 0 (H)) を受信すると、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 0 1 1 に表示されている第 1 保留記憶数から 1 を減算する表示更新を行う。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から、第 2 保留記憶数加算指定

コマンド（C100（H））を受信すると、第2保留記憶数特別表示領域1012に表示されている第2保留記憶数に1を加算する表示更新を行い、第2保留記憶数減算指定コマンド（C300（H））を受信すると、第2保留記憶数特別表示領域1012に表示されている第2保留記憶数から1を減算する表示更新を行う。

【0619】

前述したように、パチンコ遊技機1は、遊技制御用マイクロコンピュータ560に記憶されている第1保留記憶数を表示する（遊技制御用マイクロコンピュータ560側で表示制御が行われる）第1特別図柄保留記憶表示器18a、及び、遊技制御用マイクロコンピュータ560に記憶されている第2保留記憶数を表示する（遊技制御用マイクロコンピュータ560側で表示制御が行われる）第2特別図柄保留記憶表示器18bを備えている。即ち、主基板31側で第1保留記憶数及び第2保留記憶数の表示更新制御を行うための表示器を備えている。

10

【0620】

そして、本実施形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信したコマンドである、第1保留記憶数加算指定コマンド（C000（H））及び第1保留記憶数減算指定コマンド（C200（H））、並びに、第2保留記憶数加算指定コマンド（C100（H））及び第2保留記憶数減算指定コマンド（C300（H））に基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ100側（演出制御基板80側）でも、演出表示装置9における第1保留記憶数及び第2保留記憶数の表示制御を行っている。

【0621】

20

演出制御基板80側における第1保留記憶数及び第2保留記憶数の表示制御は、複数の部分において各々行われている。即ち、複数系統（本例では2系統）の表示制御が実行されている。1つ目は、第1保留記憶数に対応した数の保留表示を第1保留記憶表示部9aに表示する制御及び第2保留記憶数に対応した数の保留表示を第2保留記憶表示部9bに表示する制御であり、2つ目は、第1保留記憶数を第1保留記憶数特別表示領域1011に表示する制御及び第2保留記憶数を第2保留記憶数特別表示領域1012に表示する制御である。演出モードが、晴れモード及び雨モードのいずれかである場合には、前者及び後者の両方の表示制御が適用され、雷モードである場合には、後者の表示制御のみが適用されることになる。

【0622】

30

（各演出モードにおける予告演出の実行割合）

図66（A）における各演出モードに対応したアイコン900a～900cに表示されるように、晴れモードでは、保留予告演出（及びアクティブ予告演出）の実行割合が3つの演出モードの中で最も高く、変動中予告演出（開始条件が成立した変動表示を対象とした予告演出でありアクティブ予告演出を除く）の実行割合が3つの演出モードの中で最も低くなるように、各演出の実行割合が設定されている。

【0623】

また、雨モードでは、保留予告演出（及びアクティブ予告演出）の実行割合が3つの演出モード中で2番目に高く、変動中予告演出（開始条件が成立した変動表示を対象とした予告演出でありアクティブ予告演出を除く）の実行割合が3つの演出モードの中で2番目に高くなるように、各演出の実行割合が設定されている。

40

【0624】

そして、雷モードでは、保留予告演出（及びアクティブ予告演出）が実行されず（実行割合が0であり）、変動中予告演出（開始条件が成立した変動表示を対象とした予告演出でありアクティブ予告演出を除く）の実行割合が3つの演出モードの中で最も高くなるように、各演出の実行割合が設定されている。

【0625】

図67は、各演出モードにおける保留予告演出の実行割合を示す図である。前述した図38及び図39に示したように、保留予告演出における最終表示態様（保留予告演出を実行するか否か）は、最新の変動カテゴリコマンド及び第1保留記憶数に基づいて決定され

50

(S6005)、保留予告演出を実行する場合には(S6006でY)、最新の変動カテゴリコマンド及び第1保留記憶数、並びに決定された最終表示態様に基づいて変化パターンが決定される(S6007)。

【0626】

図67に示すように、(A) [非リーチはずれ、保留2個用]、(B) [スーパーリーチはずれ、保留2個用]、(C) [スーパーリーチ大当たり、保留2個用]、(D) [非リーチはずれ、保留3～4個用]、(E) [スーパーリーチはずれ、保留3～4個用]、及び(F) [スーパーリーチ大当たり、保留3～4個用]のいずれの場合においても、3つの演出モードのうち、晴れモードにおいて保留予告演出が実行される割合(最終表示態様が、通常保留(特殊保留経由あり)、青色保留、及び赤色保留のいずれかになる割合)が最も高くなっている。なお、晴れモードにおける最終表示態様の割り振りは、図38及び図39に例示した割合と同じとしている。

10

【0627】

また、(A) [非リーチはずれ、保留2個用]、(B) [スーパーリーチはずれ、保留2個用]、(C) [スーパーリーチ大当たり、保留2個用]、(D) [非リーチはずれ、保留3～4個用]、(E) [スーパーリーチはずれ、保留3～4個用]、及び(F) [スーパーリーチ大当たり、保留3～4個用]のいずれの場合においても、雨モードにおいて保留予告演出が実行される割合(最終表示態様が、通常保留(特殊保留経由あり)、青色保留、及び赤色保留のいずれかになる割合)は、晴れモードの約半分となっている。

20

【0628】

一方、(A) [非リーチはずれ、保留2個用]、(B) [スーパーリーチはずれ、保留2個用]、(C) [スーパーリーチ大当たり、保留2個用]、(D) [非リーチはずれ、保留3～4個用]、(E) [スーパーリーチはずれ、保留3～4個用]、及び(F) [スーパーリーチ大当たり、保留3～4個用]のいずれの場合であっても、雷モードにおいては、保留表示に関連した表示情報(第1保留表示ガイド1001a～1001d、第2保留表示ガイド1002a～1002d、第1保留記憶に対応した保留表示、第2保留記憶に対応した保留表示)が表示されないため、保留予告演出は実行されない(保留予告演出の実行割合は0%となる)。

【0629】

また、本実施形態においては、アクティブ予告演出に関しても、晴れモードが最も実行割合が高く、雨モードが2番目に実行割合が高く(例えば、晴れモードの約半分の割合でアクティブ予告演出が実行され)、雷モードにおいては、アクティブ表示に関連した表示情報(アクティブ表示及びアクティブ表示ガイド1000)が表示されないため、アクティブ予告演出は実行されない(アクティブ予告演出の実行割合は0%となる)。

30

【0630】

また、晴れモード及び雨モードにおいては、保留表示に関連した表示情報(第1保留表示ガイド1001a～1001d、第2保留表示ガイド1002a～1002d、第1保留記憶に対応した保留表示、第2保留記憶に対応した保留表示)が表示されるため、シフト演出を実行可能であるのに対して、雷モードにおいては、保留表示に関連した表示情報が表示されないため、シフト演出が実行されない。

40

【0631】

仮に、保留予告演出が実行されない雷モードにおいて、保留表示を表示させたままの状態としておくと、遊技者にとっては態様の変化を期待できない保留表示が表示され続けることで興趣が低下してしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、保留予告演出が実行されない雷モードでは、保留表示自体を表示させないようにすることで興趣の低下を防止するようにしている。また、保留表示を表示させない場合にアクティブ表示のみ表示させるようにすると遊技者に違和感を与えてしまうため、雷モードではアクティブ表示も表示させないようにしている。

【0632】

また、晴れモード及び雨モードでは、保留表示に関連した情報である第1保留表示ガイ

50

ド1001a～1001d、及び第2保留表示ガイド1002a～1002d、アクティブ表示に関連した情報であるアクティブ表示ガイド1000を表示したのに対して、雷モードでは、これらの情報を消去する（非表示とする）ようにしており、遊技者に誤解や違和感を与えないように演出モードに応じた適切な表示レイアウトを採用している。

【0633】

図66（A）に示すように、遊技者が、演出モード選択画面において、保留表示を表示させて高い割合で保留予告演出を実行させたいければ晴れモードを選択し、保留表示を表示させて零ではない低い割合で保留予告演出を実行させたいければ雨モードを選択し、保留表示を表示させず保留予告演出を実行させないようにするのであれば雷モードを選択することにより、遊技者の嗜好に応じた演出モードで遊技を行うことができる。また、保留表示を表示可能な演出モードの中でも、保留予告演出を高い割合で実行させたいか否かに応じて演出モード（晴れモード又は雨モード）を選択することが可能であり、演出モードの多様性により興趣を高めることができる。

10

【0634】

また、図66（D）に示すように、保留表示を表示させない雷モードにおいて、第1保留記憶数を第1保留記憶数特別表示領域1011に表示する制御及び第2保留記憶数を第2保留記憶数特別表示領域1012に表示することで、保留表示無しでも遊技者が保留記憶数を把握できるようにしている。

【0635】

（各演出モードにおいて実行される予告演出）

20

次に、晴れモード、雨モード、及び雷モードの各演出モードにおいて実行される予告演出の具体例に関して、図68～図72を用いて説明する。図68は、各演出モードでリーチ演出を伴う変動パターンに基づいて演出図柄の変動表示が実行される場合に、その変動表示において実行される各種演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【0636】

図68のT0のタイミングで、演出制御用CPU101が、リーチ演出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ことに基づいて、演出図柄の変動表示を開始したものとする。このとき、演出モードが、晴れモード及び雨モードのいずれかである場合には、第1保留記憶の中に特殊保留の表示タイミングとなっているものが存在する可能性がある。特殊保留の表示タイミングとなっているものがあれば、演出制御用CPU101は、特殊保留の表示タイミングとなっている保留表示を特殊保留に変更する（図43のステップS8005の処理）。

30

【0637】

また、演出モードが、晴れモード及び雨モードのいずれかである場合には、第1保留記憶の中に作用演出（保留表示に作用するような態様により実行され、保留表示の表示態様に変化することを示唆する演出）の実行可能タイミングとなっているものが存在する可能性がある。第1保留記憶の中に作用演出を実行可能なタイミングとなっているものがあれば、演出制御用CPU101は、作用演出の有無および種類を決定するための作用演出決定テーブルとして、保留表示の変化態様に応じたテーブルを選択する（図43のステップS8007）。そして、演出制御用CPU101は、選択した作用演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、作用演出の有無および種類を決定する（ステップS8008）。

40

【0638】

作用演出を実行することに決定した場合には（ステップS8009のY）、演出制御用CPU101は、変動パターン、およびステップS8008で決定した作用演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8010）。そして、ステップS8012に移行する。これにより、図68の（T1）～（T3）の期間において、作用演出として、キャラクタが登場し、そのキャラクタが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行されることになる（図50の（5）及び（8）、図51の（5）及び（8）等を参照）。

50

【0639】

一方、演出モードが雷モードである場合には、保留表示が表示されておらず、保留表示の表示態様が変化することも無く、作用演出が実行されることもないため、図68に示す変動表示の開始直後から前半にかけて興趣が低下するおそれがある。従って、本実施形態では、雷モードにおいて、他の演出モード（晴れモード及び雨モード）であれば作用演出が実行される期間に相当する期間に、ブラックアウト予告演出（T1～T3の期間）や雷光エフェクト予告演出（T2～T3）を実行することで興趣の低下を防止するようにしている。

【0640】

図69には、ブラックアウト予告演出及び雷光エフェクト予告演出の具体例を示す。ブラックアウト予告演出及び雷光エフェクト予告演出は、雷モードにおいてのみ実行可能な予告演出であり、他の演出モード（晴れモード及び雨モード）では実行されない演出である。図69（A）で、雷モードにおいて演出図柄の変動表示が開始されると、その直後に、所定の割合で、演出表示装置9に表示される背景画像（雷画像）を含む所定の画像の視認性が低下して視認困難となるブラックアウト予告演出が実行される（図69（B））。

【0641】

本例では、図69（B）に示すように、演出表示装置9に表示される画像の視認性を低下させる視認困難演出としてのブラックアウト予告演出の実行期間であっても、演出図柄の変動表示は、画面左上で、通常よりも縮小された態様で実行されており、遊技者は演出図柄の変動表示を視認することが可能となっている。また、図示しないが、第4図柄の変動表示も第4図柄表示領域において視認可能な態様で実行されているものとする。なお、このような形態に限らず、ブラックアウト予告演出の実行期間は、演出図柄の変動表示を視認困難としても良い。

【0642】

ブラックアウト予告演出は、実行されている変動表示の表示結果がはずれ図柄となる場合には30%、実行されている変動表示の表示結果が大当たり図柄となる場合には70%の割合で実行されるものとする。遊技者は、雷モードにおいて演出図柄の変動表示が開始されると、画面が暗くなるか否か（ブラックアウト予告演出が実行されるか否か）に関心を抱くこととなり、雷モードにおいて保留予告演出及び作用演出が実行されないことによる興趣の低下を防止することができる。

【0643】

また、ブラックアウト予告演出の実行期間であっても、図69（B）及び（C）に示すように、第1保留記憶数特別表示領域1011に表示されている第1保留記憶数（本例では1）、及び第2保留記憶数特別表示領域1012に表示されている第2保留記憶数（本例では0）は、遊技者に視認可能に表示されているため、遊技者はブラックアウト予告演出の実行期間中であっても、第1保留記憶数及び第2保留記憶数を把握することができる。

【0644】

また、図69（C）に示すように、ブラックアウト予告演出が実行された後に（図68に示すT2のタイミングで）、所定の割合で、背景画像とは異なる態様で雷光の画像が表示される雷光エフェクト予告演出が実行される。雷光エフェクト予告演出において表示される雷光の画像は、表示優先度が背景画像よりも高く（表示されるレイヤが背景画像よりも上位であり）、ブラックアウト予告演出の実行中にも遊技者に視認可能（画面表示可能）である。

【0645】

雷光エフェクト予告演出は、実行されている変動表示の表示結果がはずれ図柄となる場合には10%、実行されている変動表示の表示結果が大当たり図柄となる場合には90%の割合で実行されるものとする。即ち、雷光エフェクト予告演出はブラックアウト予告演出よりも大当たりとなる割合が高い演出であり、信頼度が高い演出である。遊技者はブラックアウト予告演出が実行されると、これに続けて雷光エフェクト予告演出が実行されるか否

かに関心を抱くことになり、雷モードにおいて保留予告演出及び作用演出が実行されないことによる興味の低下を防止することができる。

【0646】

雷光エフェクト予告演出は、ブラックアウト予告演出の終了と共に終了する（図68のT3）。図69（D）に示すように、ブラックアウト予告演出が終了すると、雷画像の背景が再度視認可能な状態に戻り、演出図柄の変動表示が継続される。

【0647】

なお、本実施形態では、ブラックアウト予告演出が実行された場合にのみ、雷光エフェクト予告演出が実行可能となる例を示したが、このような形態に限らず、ブラックアウト予告演出が実行されるか否かに関係無く、雷光エフェクト予告演出を実行可能としても良い。

10

【0648】

なお、ブラックアウト予告演出を、晴れモードや雨モードのように保留表示及び保留予告演出を実行可能な演出モードにおいても実行可能としても良い。晴れモードや雨モードにおいてブラックアウト予告演出が実行された場合には、その演出期間中、保留表示及びアクティブ表示は背景画像と同様に視認困難となり、第1保留表示ガイド1001a～1001d、第2保留表示ガイド1002a～1002d、及びアクティブ表示ガイド1000も背景画像と同様に視認困難となる。但し、その演出期間中でも、第1保留記憶数特別表示領域1011に表示されている第1保留記憶数、及び第2保留記憶数特別表示領域1012に表示されている第2保留記憶数は、図69（B）に示した例と同様に、遊技者に視認可能である。

20

【0649】

即ち、演出制御基板80側において実行される2系統の保留記憶数表示制御（第1保留記憶表示部9a及び第2保留記憶表示部9bにおける保留表示の表示、第1保留記憶数特別表示領域1011及び第2保留記憶数特別表示領域1012における保留記憶数の表示）のうち、一方（第1保留記憶表示部9a及び第2保留記憶表示部9bにおける保留表示の表示）に関しては、ブラックアウト予告演出の実行期間中は保留記憶数（表示されている保留表示の数）が視認困難となるが、他方（第1保留記憶数特別表示領域1011及び第2保留記憶数特別表示領域1012における保留記憶数の表示）に関しては、ブラックアウト予告演出の実行期間中も遊技者にとって保留記憶数を視認可能なままである。

30

【0650】

次いで、各演出モードにおいてリーチ状態が成立した後に実行される予告演出の具体例に関して、図70～図72を用いて説明する。

【0651】

（晴れモードの場合）

演出モードが晴れモードである場合に、変動パターンに応じたリーチ演出の実行タイミング（図68のT4）になると、図70（A）に示すように、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の演出図柄（本例では「7」）が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ！！」という文字1100が画面上部に表示されるリーチ演出が実行される。

40

【0652】

そして、図70（B）に示すように、リーチ演出の実行直後に（図68のT5に示すタイミングで）、所定の割合でカットイン予告演出が実行される。カットイン予告演出は、カットイン画像1200の表示及びカットイン画像1200に表示される文字により、大当たりとなる期待度を示唆する演出である。

【0653】

実行されている変動表示の表示結果がはずれ図柄となる場合には60%の割合でカットイン画像1200が表示されず、40%の割合でカットイン画像1200が表示される。ここで、38%の割合でカットイン画像1200に「チャンス！」の文字が表示され、2%の割合でカットイン画像1200に「激熱！！」の文字が表示される。

【0654】

50

実行されている変動表示の表示結果が大当たり図柄となる場合には10%の割合でカットイン画像1200が表示されず、90%の割合でカットイン画像1200が表示される。ここで、40%の割合でカットイン画像1200に「チャンス！」の文字が表示され、50%の割合でカットイン画像1200に「激熱！！」の文字が表示される。

【0655】

従って、遊技者は、リーチ演出の実行直後にカットイン画像1200が表示されるか否かに関心を抱き、カットイン画像1200が表示された場合には、そこに表示される文字に注目することになり、リーチ状態成立後の興趣を向上させることが可能となる。図70(B)に示す例では、カットイン画像1200が表示されており、そこに「激熱！！」の文字が表示されているため、遊技者は大当たりの発生を期待することになる。

10

【0656】

次いで、カットイン予告演出の直後に(図68のT6に示すタイミングで)、所定の割合でモードキャラクタ予告演出が実行される。モードキャラクタ予告演出とは、図70(C)に示すように、現在の演出モード(ここでは晴れモード)に対応したキャラクタの画像(晴れモードでは顔に「晴」の文字が表示されたキャラクタの画像1300a)を表示させることにより、大当たりとなる期待度を示唆する演出である。

【0657】

実行されている変動表示の表示結果がはずれ図柄となる場合には、5%の割合で晴れモードに対応したキャラクタの画像1300aが表示され、実行されている変動表示の表示結果が大当たり図柄となる場合には、20%の割合で晴れモードに対応したキャラクタの画像1300aが表示される。従って、遊技者はカットイン予告演出の実行後に現在の演出モードである晴れモードに対応したキャラクタの画像1300aが出現するか否かに関心を抱くことになる。

20

【0658】

なお、モードキャラクタ予告演出は、何れの演出モード(晴れモード、雨モード、及び雷モード)においても、カットイン予告演出が実行されるか否かに関係無く実行可能である。モードキャラクタ予告演出が終了すると(図68のT7に示すタイミング)、図71(D)に示すように、リーチ状態における中図柄の変動表示が継続して、最終的に表示結果が導出表示される(図68のT8に示すタイミング)。

【0659】

(雨モードの場合)

演出モードが雨モードである場合に、変動パターンに応じたリーチ演出の実行タイミング(図68のT4)になると、図71(A)に示すように、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の演出図柄(本例では「7」)が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ！！」という文字1100が画面上部に表示されるリーチ演出が実行される。

30

【0660】

そして、図71(B)に示すように、リーチ演出の実行直後に(図68のT5に示すタイミングで)、晴れモードの場合及び後述する雷モードの場合と同じ態様及び同じ割合で、カットイン予告演出が実行される。

【0661】

従って、遊技者は、リーチ演出の実行直後にカットイン画像1200が表示されるか否か、及びカットイン画像1200が表示される場合には、そこに表示される文字に注目することになり、リーチ状態成立後の興趣を向上させることが可能となる。図71(B)に示す例では、カットイン画像1200が表示されており、そこに「激熱！！」の文字が表示されている。

40

【0662】

次いで、カットイン予告演出の直後に(図68のT6に示すタイミングで)、所定の割合でモードキャラクタ予告演出が実行される。即ち、図71(C)に示すように、現在の演出モード(ここでは雨モード)に対応したキャラクタの画像(雨モードでは顔に「雨」の文字が表示されたキャラクタの画像1300b)を表示させることにより、大当たりとな

50

る期待度を示唆する。

【0663】

実行されている変動表示の表示結果がはずれ図柄となる場合には、10%の割合で雨モードに対応したキャラクタの画像1300bが表示され、実行されている変動表示の表示結果が大当たり図柄となる場合には、50%の割合で雨モードに対応したキャラクタの画像1300bが表示される。従って、遊技者はカットイン予告演出の実行後に現在の演出モードである雨モードに対応したキャラクタの画像1300bが出現するか否かに関心を抱くことになる。モードキャラクタ予告演出が終了すると（図68のT7に示すタイミング）、図71（D）に示すように、リーチ状態における中図柄の変動表示が継続して、最終的に表示結果が導出表示される（図68のT8に示すタイミング）。 10

【0664】

（雷モードの場合）

演出モードが雷モードである場合に、変動パターンに応じたリーチ演出の実行タイミング（図68のT4）になると、図72（A）に示すように、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の演出図柄（本例では「7」）が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ！」という文字1100が画面上部に表示されるリーチ演出が実行される。

【0665】

そして、図72（B）に示すように、リーチ演出の実行直後に（図68のT5に示すタイミングで）、晴れモードの場合及び雨モードの場合と同じ態様及び同じ割合で、カットイン予告演出が実行される。 20

【0666】

従って、遊技者は、リーチ演出の実行直後にカットイン画像1200が表示されるか否か、及びカットイン画像1200が表示される場合には、そこに表示される文字に注目することになり、リーチ状態成立後の興趣を向上させることが可能となる。図72（B）に示す例では、カットイン画像1200が表示されており、そこに「激熱！！」の文字が表示されている。

【0667】

次いで、カットイン予告演出の直後に（図68のT6に示すタイミングで）、所定の割合でモードキャラクタ予告演出が実行される。即ち、図72（C）に示すように、現在の演出モード（ここでは雷モード）に対応したキャラクタの画像（雷モードでは顔に「雷」の文字が表示されたキャラクタの画像1300c）を表示させることにより、大当たりとなる期待度を示唆する。 30

【0668】

実行されている変動表示の表示結果がはずれ図柄となる場合には、15%の割合で雷モードに対応したキャラクタの画像1300cが表示され、実行されている変動表示の表示結果が大当たり図柄となる場合には、90%の割合で雷モードに対応したキャラクタの画像1300cが表示される。従って、遊技者はカットイン予告演出の実行後に現在の演出モードである雷モードに対応したキャラクタの画像1300cが出現するか否かに関心を抱くことになる。モードキャラクタ予告演出が終了すると（図68のT7に示すタイミング）、図72（D）に示すように、リーチ状態における中図柄の変動表示が継続して、最終的に表示結果が導出表示される（図68のT8に示すタイミング）。 40

【0669】

このように、演出モードに応じて実行可能な予告演出の種類が異なる（例えば、雷モードにおいてのみブラックアウト予告演出及び雷光エフェクト予告演出を実行可能となっている）ため、遊技者は、各演出モードにおいて実行される予告演出に興味を持つことになり、いずれの演出モードを選択するかに関しても関心を持つことになる。

【0670】

また、本実施形態では、晴れモード、雨モード、及び雷モードのいずれの演出モードにおいても、リーチ状態成立直後にカットイン予告演出を実行可能となっている。このように、演出モードによらず共通の種類の演出を実行可能とすることで、演出の種類が過度に 50

多くなってしまう演出用データの記憶量が過度に増大してしまうことを防止することができる。また、本実施例では、このカットイン予告演出の実行割合、及び、カットイン予告演出が実行される場合における各態様の割り振り（「チャンス！」の文字が表示される割合、「激熱！！」の文字が表示される割合）も、演出モードによらず共通である。そのため、カットイン予告演出の実行制御（例えば、実行割合及び態様の割り振りを決定するためのテーブル）を演出モードによらず共通化することが可能となり、制御を簡素化することができる。

【0671】

なお、カットイン予告演出の実行割合を、演出モードに応じて異ならせるようにしても良く、例えば、雷モードで最も実行割合が高く、雨モードで次に実行割合が高く、晴れモードでは最も実行割合が低いようにしても良い。

10

【0672】

さらに、本実施形態では、晴れモード、雨モード、及び雷モードのいずれの演出モードにおいても、予告演出の1種類であるキャラクタ予告演出を実行可能となっている。キャラクタ予告演出は、演出モードに応じて異なる態様（晴れモードに応じたキャラクタの画像1300a、雨モードに応じたキャラクタの画像1300b、雷モードに応じたキャラクタ1300cの画像）で実行されるものであり、演出モードに応じて異なる割合で実行される（雷モードで最も実行割合が高く、雨モードで次に実行割合が高く、晴れモードでは最も実行割合が低い）ようになっているため、演出モードに応じた興味を生じさせることができる。

20

【0673】

本実施形態では、保留表示が表示されず保留予告演出が実行されない雷モードに関して、実行中の変動表示を対象とした変動中予告演出の種類が、保留表示が表示され保留予告演出を実行可能な他の演出モード（晴れモード、雨モード）より多く、また、変動中予告演出の実行割合も他の演出モードより高く設定されているため、保留予告演出及び作用演出が実行されないことによる興味の低下を抑止することができる。また、保留予告演出の実行割合が晴れモードよりも低い雨モードでは、晴れモードよりも、変動中予告演出の実行割合が高く設定されている。なお、雨モードにおいて実行可能な変動中予告演出の種類を、晴れモードより多く設けても良い。

【0674】

30

なお、本実施形態とは逆に、保留表示が表示されず保留予告演出が実行されない雷モードに関して、実行中の変動表示を対象とした変動中予告演出の種類が、保留表示が表示され保留予告演出を実行可能な他の演出モード（晴れモード、雨モード）より少なくなるようにしても良く、また、変動中予告演出の実行割合を他の演出モードより低く設定しても良い。予告演出が高頻度で実行されることを好まない遊技者にとって好適な演出モードとすることができる。また、保留予告演出の実行割合が晴れモードよりも低い雨モードに関しても、晴れモードよりも変動中予告演出の実行割合を低く設定しても良く、雨モードにおいて実行可能な変動中予告演出の種類を、晴れモードより少なくしても良い。

【0675】

（演出モード選択画面に関する他の例）

40

上記の例では、遊技状態が通常状態であり客待ちデモンストレーションが実行されている期間に、遊技者の操作に応じて演出モード選択画面（図66（A））が演出表示装置9に表示され、「晴れモード」、「雨モード」、及び「雷モード」の中から、任意の演出モードを選択可能な例を示したが、このような形態に限らず、大当たり遊技状態に制御されている期間に実行される演出として、演出モード選択画面が表示され、当該大当たり遊技状態終了後における演出モードを、遊技者が選択可能な構成としても良い。

【0676】

即ち、演出制御用CPU101は、図36に示す、大当たり表示処理（S804）、ラウンド中処理（S805）、ラウンド後処理（S806）、及び大当たり終了演出処理（S807）において実行される何れかの演出として、演出モード選択画面を表示して、当該大

50

当り遊技状態終了後の確変状態又は時短状態における演出モードを、「晴れモード」、「雨モード」、及び「雷モード」の中から選択可能としても良い。遊技者は、大当り遊技状態中に、スティックコントローラ122及びプッシュボタン120の操作によって、当該大当り遊技状態終了後の演出モードを選択することになる。

【0677】

ここで、晴れモード、雨モード、及び雷モードの、何れの演出モードに制御されている場合であっても、現在の遊技状態が、通常状態であるか、確変状態であるか、又は時短状態であるかを示す情報に関しては、共通の情報として表示されるものとする。また、時短状態に制御されてから実行された変動表示回数(n)又は時短状態で実行可能な残りの変動表示回数(本例では、100-n)に関しても、何れの演出モードでも共通の情報として表示される。

10

【0678】

なお、確変状態において実行可能な変動表示回数の上限値(例えば60回等)が予め定められている所謂スペシャルタイム(ST)方式の遊技機も存在する。ST方式の遊技機では、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御され、次の大当りが発生することなく当該上限値に相当する数の変動表示が実行されると、確変状態が終了して通常状態に移行する。このようなST方式の遊技機では、当該上限値までの残り変動表示回数(残りST回数)が、演出モードによらず共通の情報として表示される。

【0679】

さらに、晴れモード、雨モード、及び雷モードの、何れの演出モードに制御されている場合であっても、連荘数が共通の情報として表示される。連荘とは、1の大当り遊技状態終了後に通常状態に移行することなく確変状態又は時短状態で実行された変動表示に基づいて次の大当りが発生することであり、連荘数とは、「連荘が連続して発生した数+1」、により算出される。また、大当り遊技状態に制御されている期間に遊技者に払い出された玉数である大当中出玉数や、大当り遊技状態を含む連荘中に遊技者に払い出された玉数の累計値である連荘中出玉数に関しても、共通の情報として表示される。このように、いずれの演出モードであっても遊技者の関心が高い情報に関しては適切に表示させるようにしている。

20

【0680】

なお、本例では、演出モードに応じて背景画像を異ならせるようにしているが、このような形態に限らず、演出モードに応じて出現するキャラクタを異ならせるようにしても良い。例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、その勝敗によって大当りとなるか否かを報知するバトル演出が実行される場合に、演出モードに応じて味方キャラクタを異ならせるようにしても良い。遊技者は、演出モード選択画面において自分の気に入った味方キャラクタを選択することにより、その味方キャラクタが出現する予告演出やバトル演出が実行される演出モードに制御されることになる。

30

【0681】

また、本実施形態では、演出モード選択画面において、遊技者がスティックコントローラ122及びプッシュボタン120を操作することで、所望の演出モードを選択可能である例を説明したが、このような形態に限らず、タッチセンサにより遊技者の動作を検出して演出モードを選択可能としても良く、赤外線方式等による人感センサにより遊技者の動作を検出して演出モードを選択可能としても良い。

40

【0682】

また、演出モード選択画面において、遊技者がいずれの演出モードも選択しなかった場合(選択期間内にプッシュボタン120を操作しなかった場合)には、予め定められた演出モード(所謂デフォルトの演出モード)に制御されるようにしても良い。この場合に制御される演出モードは、保留表示が行われ保留予告演出の実行割合が最も高い演出モード(晴れモード)であっても良く、保留表示が行われ保留予告演出の実行割合が2番目に高い演出モード(雨モード)であっても良く、保留表示が行われず保留予告演出が実行されない演出モード(雷モード)であっても良い。また、前回選択された演出モードが、今回

50

選択操作が行われなかった場合に自動的に選択されるようにしても良い。

【0683】

なお、遊技者の操作によらず演出モードを切り換え可能としても良く、大当り遊技状態に制御されているときに、演出制御用CPU101が演出モードを何れにするかの抽選を行い、抽選結果に基づいて当該大当り遊技状態終了後の演出モードを決定するようにしても良い。また、演出制御用CPU101が、所定回数（例えば50回）の変動表示毎に自動的に演出モードを切り換える（例えば、晴れモード、雨モード、雷モードの順番で切り換える）ようにしても良い。また、ST方式の遊技機の場合には、前述した上限値までの残り変動表示回数（残りST回数）に応じて、演出モードが切り替わるようにしても良く、例えば、残りST回数が60回から41回までの期間では晴れモードに制御され、40回から21回までの期間では雨モードに制御され、20回以下の期間では雷モードに制御されるようにしても良い。また、演出制御用CPU101が、遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態）に応じて自動的に演出モードを切り換えるようにしても良く、例えば、通常状態では晴れモード又は雨モードに制御し、時短状態及び確変状態では雷モードに制御するようにしても良い。

10

【0684】

（保留記憶数表示制御に関する他の例）

上記の実施形態では、演出制御基板80側における第1保留記憶数及び第2保留記憶数の表示制御は、演出表示装置9における複数の領域において各々行われており、2系統の表示制御が実行されている。1つ目は、第1保留記憶数に対応した数の保留表示を第1保留記憶表示部9aに表示する制御及び第2保留記憶数に対応した数の保留表示を第2保留記憶表示部9bに表示する制御であり、2つ目は、第1保留記憶数を第1保留記憶数特別表示領域1011に表示する制御及び第2保留記憶数を第2保留記憶数特別表示領域1012に表示する制御である。このような形態に限らず、2つ目（後者）に関しては、第1保留記憶数及び第2保留記憶数を、保留表示が表示される演出表示装置9とは異なる表示装置に表示させるようにしても良い。例えば、演出表示装置9とは異なる液晶表示装置（所謂サブ液晶装置）に第1保留記憶数及び第2保留記憶数を表示させるようにしても良く、液晶表示装置9の上方（第1特別図柄保留記憶表示器18a及び第2特別図柄保留記憶表示器18bよりも演出表示装置9に近い位置）に設置されているセンター飾りに、7セグメントLEDにより構成された第1保留記憶数用の表示器及び第2保留記憶数用の表示器を設けて、第1保留記憶数及び第2保留記憶数を表示させるようにしても良い。また、第1保留記憶数用の表示器として2つのLEDを設け、第2保留記憶数用の表示器として2つのLEDを設けて、それぞれ、2つのLEDの消灯、点灯、点滅により保留記憶数0～4を示すようにしても良い（例えば、両方消灯で0、一方のみ点灯で1、他方のみ点灯で2、両方点灯で3、両方点滅で4、等）。

20

30

【0685】

（表示レイアウトに関する他の例）

本実施形態では、前述したように、アクティブ表示の視認性（アクティブ表示が表示されるか否か）及び保留表示の視認性（保留表示が表示されるか否か）、並びに、アクティブ予告演出の実行割合（アクティブ予告演出が実行されるか否か）及び保留予告演出の実行割合（保留予告演出が実行されるか否か）が異なる複数の演出モードが存在している。晴れモード及び雨モードでは、アクティブ表示及び保留表示を視認可能であり、且つ、アクティブ予告演出及び保留予告演出を実行可能である（実行される割合が0ではない）のに対して、雷モードでは、アクティブ表示及び保留表示を視認不能となっており、且つ、アクティブ予告演出及び保留予告演出が実行されない。

40

【0686】

そして、演出表示装置9において、アクティブ表示および保留表示に関連した情報の表示レイアウトも、演出モードによって異なっている。晴れモード及び雨モードでは、アクティブ表示及びアクティブ表示ガイド1000が表示されると共に、保留表示並びに第1保留表示ガイド1001a～1001d及び第2保留表示ガイド1002a～1002d

50

が表示されるのに対して、雷モードでは、アクティブ表示及びアクティブ表示ガイド1000が何れも非表示となり、保留表示並びに第1保留表示ガイド1001a～1001d及び第2保留表示ガイド1002a～1002dが何れも非表示となる。

【0687】

このように、演出モードに応じてアクティブ表示及び保留表示に関連した情報の表示レイアウトを異ならせるようにしている。なお、通常状態に対応した演出モードでは、アクティブ表示ガイド1000及び第1保留表示ガイド1001a～1001dを表示させる一方で第2保留表示ガイド1002a～1002dは表示させないようにしても良く、時短状態又は確変状態に対応した演出モードでは、アクティブ表示ガイド1000及び第2保留表示ガイド1002a～1002dを表示させる一方で第1保留表示ガイド1001a～1001dは表示させないようにしても良い。また、時短状態又は確変状態に対応した演出モードでは、第2保留表示ガイド1002a～1002dを表示させる一方でアクティブ表示ガイド1000及び第1保留表示ガイド1001a～1001dは表示させないようにしても良い。

10

【0688】

また、遊技状態によらず第2保留表示ガイド1002a～1002dに相当する情報を表示させないようにしても良く、例えば、通常状態に対応した演出モードでは、アクティブ表示ガイド1000及び第1保留表示ガイド1001a～1001dを表示させる（第2保留表示ガイド1002a～1002dに相当する情報は元々存在しない）一方で、時短状態又は確変状態に対応した演出モードでは、アクティブ表示ガイド1000及び第1保留表示ガイド1001a～1001dを表示させない（第2保留表示ガイド1002a～1002dに相当する情報は元々存在しない）ようにしても良い。即ち、時短状態又は確変状態に対応した演出モードでは、第2保留記憶に対応した保留表示は表示されるものの、第2保留記憶に対応した保留表示が表示されるべき位置を示す（始動条件が成立していない第2特別図柄の可変表示に対応した）第2保留表示ガイド1002a～1002dに相当する情報は表示されず、開始条件が成立した第2特別図柄の可変表示に対応したアクティブ表示1000に相当する情報も表示されないようにしても良い。

20

【0689】

また、通常状態に対応した演出モードでは、第1保留記憶に対応した保留表示を横並びに表示させるのに対して、時短状態又は確変状態に対応した演出モードでは、第2保留記憶に対応した保留表示を縦並びに表示させるようにしても良い。また、通常状態に対応した演出モードでは、第1保有記憶に対応した保留表示を通常サイズや通常形状（例えば丸形）で表示させるのに対して、時短状態又は確変状態に対応した演出モードでは、第2保留記憶に対応した保留表示を通常サイズよりも大きな特殊サイズや特殊形状（例えばキャラクタの形状等）で表示させるようにしても良い。なお、前述したように、遊技状態が時短状態又は確変状態のとき（時短状態又は確変状態に対応した演出モードに制御されているとき）には（例えば、図37のS6002でYの場合には）、遊技状態が通常状態のとき（通常状態に対応した演出モードに制御されているとき）よりも保留予告演出の実行割合が低い（図37の例では、保留予告演出が実行されない）。

30

【0690】

また、アクティブ表示（及びアクティブ表示ガイド1000）を表示可能であると共にアクティブ予告演出を実行可能である一方、保留表示（並びに第1保留表示ガイド1001a～1001d及び第2保留表示ガイド1002a～1002d）を表示せず保留予告演出を実行しない演出モードと、アクティブ表示（及びアクティブ表示ガイド1000）を表示せずアクティブ予告演出を実行しない一方、保留表示（並びに第1保留表示ガイド1001a～1001d及び第2保留表示ガイド1002a～1002d）を表示可能であると共に保留予告演出を実行可能である演出モードと、に切り換え可能であっても良い。

40

【0691】

また、演出モードに応じて、遊技者が選択したキャラクタが表示される割合、キャラク

50

タが表示される位置、表示されるキャラクタの大きさが異なるようにしても良い。また、演出モードに応じて保留記憶数が表示される位置や表示される大きさが異なるようにしても良い。また、演出モードに応じて第4図柄が表示される位置や表示される大きさが異なるようにしても良い。また、作用演出やバトル演出等、特定の演出の実行中には、演出図柄の変動表示（即ち特別図柄の変動表示に対応した演出情報の変動表示）が演出表示装置9の表示画面の端部において縮小した態様で実行されるが、演出モードに応じて、縮小表示される演出図柄の表示位置や大きさ（縮小度）が異なるようにしても良い。また、普通図柄の変動表示に対応した演出情報の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部において実行される場合に、演出モードに応じて、その演出情報の表示位置や大きさが異なるようにしても良い。

10

【0692】

また、演出モードに応じて、遊技者が独自に設定した内容（カスタマイズした内容）に関する情報が表示される割合（表示させるか否か）、当該情報が表示される位置、当該情報が表示される大きさが異なるようにしても良い。例えば、音量や輝度のレベルを調整するための調整情報（例えば、現在の音量や輝度のレベルが示されたレベルバー）が表示される割合（レベルバーを表示させるか否か）、当該調整情報が表示される位置、当該調整情報が表示される大きさが異なるようにしても良い。なお、演出制御用CPU101が客待ちデモンストレーションを実行している期間に限らず、演出図柄（特別図柄）の変動表示が実行されている期間、及び、大当り遊技状態に制御されている期間においても、調整情報を表示させて、音量や輝度のレベルを変化させることが可能としても良い。

20

【0693】

また、演出モードに応じて、実行された演出の種類及び数に基づいて付与されるポイント数（入賞領域への遊技球の入賞に基づいて付与される当該遊技機において使用可能な価値とは異なるものであり、経験値ともいう）が表示される位置や大きさが異なるようにしても良い。また、特定のミッションを達成できたか否かにより大当りとなる可能性を報知するミッション演出に関して、演出モードに応じて、ミッション演出に関する情報が表示される割合（表示させるか否か）、当該情報が表示される位置、当該情報が表示される大きさが異なるようにしても良い。

【0694】

また、演出モードに応じて、前述した連荘中出玉数を表示させるか否か、連荘中出玉数を表示させる位置、連荘中出玉数を表示させる大きさが異なるようにしても良い。また、演出モードに応じて、連荘中に発生した大当りの種別を表示させる割合（表示させるか否か）、大当り種別の表示位置、大当り種別を表示させる大きさが異なるようにしても良い。また、演出モードに応じて、連荘数を表示させる割合（表示させるか否か）、連荘数の表示位置、連荘数を表示させる大きさが異なるようにしても良い。

30

【0695】

また、遊技領域の中央より左側に遊技球を発射した場合（左打ちした場合）よりも、遊技領域の中央より右側に遊技球を発射した場合（右打ちした場合）の方が、特別可変入賞球装置に遊技球が入賞しやすい構成となっている場合（特別可変入賞球装置が遊技領域の中央より右側に設けられている場合を含む）、変動表示の表示結果が大当り図柄となったときには、右打ちを指示する表示を演出表示装置9で行うことになる。演出モードに応じて、右打ちを指示する表示の表示割合（表示させるか否か）、表示位置、表示させる大きさが異なるようにしても良い。

40

【0696】

また、変動表示の実行中に出力される楽曲（所謂BGM）を選択可能な場合には、演出モードに応じて、楽曲を選択するための画像を表示させる割合（表示させるか否か）、画像を表示させる位置、表示させる画像の大きさ（あるいは選択可能な楽曲の数）が異なるようにしても良い。

【0697】

以上に示した演出モードに応じた表示レイアウトの相違例に関して、遊技機が、演出表

50

示装置 9 と、演出表示装置 9 とは異なる液晶表示装置（所謂サブ表示装置）とを備える場合に、これら複数（2 つ）の表示装置のうちの一部（例えばサブ表示装置）では、演出モードによらず共通の表示レイアウトを採用し、他の表示装置（例えば演出表示装置 9）では、演出モードに応じて異なる表示レイアウトを採用しても良い。また、2 つの表示装置の両方において、演出モードに応じて表示レイアウトを相違させるようにしても良い。

【0698】

（保留予告演出以外の先読み予告演出の例）

上記の実施形態では、始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示に関して、有利状態に制御されるか否かを予告する先読み予告演出として、先読み予告演出の対象となる可変表示に対応した保留表示の表示態様を変化させる保留予告演出を例示したが、これに限らず、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チャンス目予告演出や、先読み予告演出の対象となる変動までの残り変動回数を複数変動にわたってカウントダウンするカウントダウン予告演出等を、他の種類の先読み予告演出として実行可能である。

10

【0699】

ここで、雷モードにおいて、保留予告演出は実行されないものの、チャンス目予告演出や、カウントダウン予告演出等の、他の種類の先読み予告演出を実行可能としても良い。そして、雷モードにおいては、保留予告演出を実行可能な他の演出モード（晴れモード及び雨モード）よりも、他の種類の先読み予告演出の実行割合が高くなるようにしても良い。また、雷モードにおいては、保留予告演出を実行可能な他の演出モード（晴れモード及び雨モード）よりも、保留予告演出以外に実行可能な先読み予告演出の種類が多くなるようにしても良い。これによれば、保留予告演出が実行されないことによる興趣の低下を抑制することができる。

20

【0700】

なお、雷モードにおいては、保留予告演出と同様に他の種類の先読み予告演出を実行しない（つまり一切の先読み予告演出を実行しない）ようにしても良く、他の演出モード（晴れモード及び雨モード）よりも低い割合で他の種類の先読み予告演出を実行する（ただし実行割合が 0 ではない）ようにしても良い。

【0701】

（スロットマシンの例）

上記の実施形態では、可変表示を実行可能であり、可変表示に対応した特定表示を表示可能な遊技機として、パチンコ遊技機 1 を例示したが、このような構成の遊技機は、パチンコ遊技機 1 に限られず、スロットマシンであっても良い。

30

【0702】

スロットマシンは、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数のリール（例えば左リール、中リール、及び右リールの 3 つ）を有する可変表示装置を備えている。遊技者が賭数（メダル 1～3 枚）を設定して、スタートレバーを操作することにより各リールが回転を開始し、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。

40

【0703】

各リールの回転及び停止は、各リールそれぞれに対応したリールモータによって行われ、各リールモータに対応したモータ駆動回路は、遊技を制御する遊技制御基板に設けられている。遊技制御基板にはメイン CPU 等を有するメイン制御部が設けられ、メイン制御部がモータ駆動回路に制御命令を送信することにより、リールモータの回転及び停止が制御される。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に応じて（あるいは表示結果によらず内部抽選結果に応じて）入賞が発生する。

【0704】

入賞となる役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役の入賞では、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技

50

者が得ることができる。特別役の入賞では、次のゲームからレギュラーボーナス（RB）やビッグボーナス（BB）といった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるという利益を遊技者が得ることができる。再遊技役の入賞では、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行なうことができるという利益を得ることができる。

【0705】

このようなスロットマシンにおいては、ボーナス終了後に、遊技者にとって有利な状態として、再遊技役の当選確率を通常時よりも高めることにより、遊技用価値の減少量を抑えつつゲームを行なうことが可能なりプレイタイム（RTと称する）に制御させ、所定の転落入賞役に入賞することを含む終了条件が成立したときにRTを終了させるものがある。また、内部抽選結果を報知するナビ演出（例えば、押し順を誘導）を実行可能な報知期間となるアシストタイム（ATと称する）に演出状態を制御可能となるものがある。また遊技状態がRTであって演出状態がATに制御されている状態をアシストプレイタイム（ART）ともいう。メイン制御部が、各遊技状態や当選した役等に対応したフラグをセットして、セットされているフラグに対応した処理（サブ制御部への演出制御コマンドの送信を含む）を実行することにより遊技の制御が行われる。また、各遊技状態や当選した役に応じた演出を演出制御基板側で実行するための演出制御コマンドが、メイン制御部からサブ制御部に送信される。

10

【0706】

役の抽選、ATの抽選、RTの抽選、及びARTの抽選、並びに、AT、RT、及びARTの回数の上乗せ抽選は、例えば、ゲームの開始時（スタートスイッチを操作直後）に、RAMに記憶されている現在の遊技状態フラグによって示される遊技状態に基づいて行われ、当選した役の当選フラグが記憶される。当選した役が実際に成立する否かは、RAMに記憶されている当選フラグや停止ボタンの操作タイミングなどによって決定される。

20

【0707】

なお、上記実施形態におけるパチンコ遊技機の演出制御基板80には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU101と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROMと、演出制御用CPU101のワークエリアを提供するRAMと、演出表示装置9における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部とが搭載されていたが、スロットマシンでも同様に演出制御基板が設けられており、プログラムに従って制御動作を行うサブCPU、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM、及びサブCPUのワークエリアを提供するRAM等、を有するサブ制御部や、液晶表示装置における表示動作を制御する表示制御回路等が搭載されている。

30

【0708】

このようなスロットマシンにおいて、サブCPUは、液晶表示装置に、未だ実行されていないゲーム（可変表示）に対応した特定表示を、第1態様及び第2態様のいずれかの態様で表示するようにしても良い。例えば、AT、RT、あるいはART等の有利状態に当選したときに、その有利状態に制御される各ゲームに対応した特定表示を第1態様で表示しておき、その後、ゲーム（可変表示）に関連する所定の条件が成立したことに応じて特定表示を第1態様から第2態様に変化させるようにしても良い。

【0709】

40

例えば、50ゲームのATに当選した場合には、1個目から50個目までの特定表示をそれぞれ第1態様（例えば青色）で表示する。そして、ATが1ゲーム消化される毎（1ゲームが終了する毎、あるいは賭数が設定されてスタートレバーが操作される毎）に、1個目の第1態様の特定表示を消去し、2個目以降の特定表示を1つずつシフトさせる（ n 個目の特定表示を $n-1$ 個目の位置にシフトさせる）移動演出を実行する。そして、AT期間中にAT回数の上乗せ抽選が行われる場合には、決定された上乗せ回数を含むAT回数に対応した数の特定表示を第2態様（例えば赤色）で表示する。例えば、ATの残りが n ゲームのときに20ゲームの上乗せ抽選に当選した場合には1～（ $n+20$ ）個目までの各特定表示を第2態様で表示する。即ち、特定表示の表示態様を第1態様から第2態様に変化させる演出を実行する。

50

【0710】

なお、A Tに限らず、R TやA R T等の場合にも、上記A Tの例と同様に特定表示の表示制御を行うようにしても良い。

【0711】

また、各ゲームに対応した特定表示に関して、有利状態である可能性が低い場合には第1態様で表示し、有利状態である可能性が高い場合には第2態様で表示するようにしても良い。例えば、A T期間外の特定表示に関しては、80%の割合で第1態様で表示され（20%の割合で第2態様で表示され）、A T期間内の特定表示に関しては、80%の割合で第2態様で表示される（20%の割合で第1態様で表示される）ようにしても良い。また、A T期間に表示される各特定表示に関して、当該特定表示を基準としてA Tが終了するまでのゲーム数が所定ゲーム数未満である場合には、当該特定表示を80%の割合で第1態様で表示させ（20%の割合で第2態様で表示させ）、当該特定表示を基準としてA Tが終了するまでのゲーム数が所定ゲーム数以上ある場合には、当該特定表示を80%の割合で第2態様で表示させる（20%の割合で第1態様で表示させる）ようにしても良い。

10

【0712】

以上に例示した構成において、所定の契機が発生したこと（例えば、A T、R T、及びA R T等の有利状態に制御可能な役に当選したこと、所定の小役に当選したこと、特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行するか否かを決定する演出抽選に当選したこと等）に応じて、本来であれば第2態様で表示される割合が高かったものの第1態様で表示されていた特定表示の表示態様を、第1態様から第2態様に変化させることにより、興趣を高めることができる。

20

【0713】

このように、特定表示を表示可能であると共に、特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能なスロットマシンに関しても、前述したパチンコ遊技機1と同様に、特定表示を表示可能であると共に変化演出を実行可能な第1演出モード（前述した晴れモード及び雨モードに相当）と、特定表示を非表示とし変化演出を実行しない第2演出モード（前述した雷モードに相当）と、が存在するものとする。即ち、第2演出モードが選択された場合には、特定表示が表示されず変化演出も実行されないことになり、第1演出モードと、第2演出モードとを、遊技者の操作等によって切り換えることが可能である。

30

【0714】

[第1予告パターン～第3予告パターンによる演出例]

次に、保留表示又はアクティブ表示として表示される画像を用いた演出に関する例を説明する。以下に示す例では、演出制御用CPU101は、（1）保留表示又はアクティブ表示として丸形の画像を表示する第1予告パターンと、（2）アクティブ表示としてキャラクターを含む特別画像を表示すると共に、その特別画像を丸形の画像に変化させる第2予告パターンと、（3）アクティブ表示としてキャラクターを含む特別画像を表示すると共に、その特別画像を台詞付きの態様に変化させる第3予告パターンと、により演出を実行可能である。

【0715】

本実施形態において、演出制御用CPU101は、図36の保留予告演出設定処理（S800A）において、1セットの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、及び保留記憶数加算指定コマンド）を受信し、且つ、第1保留記憶数が2以上である場合に、受信した始動入賞時のコマンドに基づいて、第1予告パターン～第3予告パターンの何れの予告パターンにより予告演出を実行するかを決定する。

40

【0716】

図73は、変動カテゴリ別予告パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが「非リーチはずれ」である場合、「スーパーリーチはずれ」である場合、及び「スーパーリーチ大当たり」である場合について、それぞれ「第1予告パターン」、「第2予告パターン」、及び「第3予告パターン」に関する

50

判定値が割り振られているものとする。

【0717】

演出制御用CPU101は、始動入賞時のコマンドを受信したときに抽出した予告パターン決定用乱数が、何れの予告パターンの判定値に含まれるか、あるいは何れの予告パターンの判定値にも含まれないかを判定することで、第1予告パターン～第3予告パターンのいずれかの予告パターンにより予告演出を実行するか否か、及び、いずれかの予告パターンにより予告演出を実行する場合には、第1予告パターン～第3予告パターンのいずれの予告パターンにより予告演出を実行するか、を決定する。

【0718】

演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが「非リーチはずれ」を示している場合には、10%の割合で第1予告パターンにより予告演出を実行することに決定し、5%の割合で第2予告パターンにより予告演出を実行することに決定し、2%の割合で第3予告パターンにより予告演出を実行することに決定し、83%の割合で第1予告パターン～第3予告パターンの何れの予告パターンによる予告演出も実行しないことに決定する。また、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチはずれ」を示している場合には、15%の割合で第1予告パターンにより演出を実行することに決定し、20%の割合で第2予告パターンにより演出を実行することに決定し、25%の割合で第3予告パターンにより演出を実行することに決定し、40%の割合で第1予告パターン～第3予告パターンの何れの予告パターンによる予告演出も実行しないことに決定する。また、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ大当たり」を示している場合には、20%の割合で第1予告パターンにより演出を実行することに決定し、30%の割合で第2予告パターンにより演出を実行することに決定し、40%の割合で第3予告パターンにより演出を実行することに決定し、10%の割合で第1予告パターン～第3予告パターンの何れの予告パターンによる予告演出も実行しないことに決定する。

【0719】

図73に示すように、この実施の形態では、始動入賞時の判定結果がスーパーリーチはずれやスーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれとなる場合と比較して、第1予告パターンよりも第2予告パターンや第3予告パターンが選択される割合が高くなっている。従って、第2予告パターンや第3予告パターンにより予告演出が実行される場合には、第1予告パターンにより予告演出が実行される場合と比較して、スーパーリーチに対する期待度（リーチ信頼度）が高くなっている。

【0720】

また、図73に示すように、この実施の形態では、始動入賞時の判定結果がスーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、第2予告パターンや第3予告パターンが選択される割合が高くなっている。また、始動入賞時の判定結果がスーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、第2予告パターンよりも第3予告パターンが選択される割合が高くなっている。

【0721】

従って、第3予告パターンにより予告演出が実行された場合は、最も大当たりに対する期待度（大当たり信頼度）が高く、第2予告パターンにより予告演出が実行された場合は、次に大当たりに対する期待度（大当たり信頼度）が高く、第1予告パターンにより演出が実行された場合は、最も大当たりに対する期待度（大当たり信頼度）が低くなる。

【0722】

このように、第1予告パターン～第3予告パターンのいずれの予告パターンにより予告演出が実行されるかに応じて大当たり期待度が異なることから、遊技者を、アクティブ表示部9Fに表示されるアクティブ表示、あるいは、第1保留記憶表示部9aに表示される保留表示に注目させて、アクティブ表示や保留表示の表示態様を変化させる演出の興趣を向上させることができる。

【0723】

なお、本例では、図 7 3 に示すように、大当たり期待度が、第 1 予告パターン、第 2 予告パターン、第 3 予告パターンの順で高くなるが、これに限らず、大当たり期待度は、予告パターンに応じて異なるようにすれば良い。例えば、大当たり期待度が、第 3 予告パターン、第 2 予告パターン、第 1 予告パターンの順で高くなるようにしてもよい。また、2 つの予告パターンに関しては大当たり期待度が同じであるが、他の予告パターンに関しては大当たり期待度が異なるようにしても良く、例えば、第 2 予告パターン及び第 3 予告パターンに関しては、大当たり期待度が同じであるが、第 1 予告パターンよりも大当たり期待度が高いようにしても良い。

【0724】

(第 1 予告パターンの演出態様決定)

演出制御用 CPU 101 は、「第 1 予告パターン」による予告演出を実行することに決定した場合には、保留表示の最終表示態様を決定する。ここで決定される保留表示の最終表示態様とは、第 1 予告パターンによる保留予告演出の対象となる保留表示に対応した変動表示が開始される直前（第 1 保留記憶表示部 9 a の保留表示がアクティブ表示部 9 F にシフトする直前）における当該保留表示の最終的な表示態様である。本例では、第 1 予告パターンによる予告演出において、第 1 保留記憶表示部 9 a に通常態様の保留表示（例えば、図 7 6 等に示す丸形白色の画像 1 5 T M 0 0 1）を表示した後に、当該通常保留を青色保留又は赤色保留（例えば、図 7 6 に示す丸形赤色の画像 1 5 T M 0 0 1 b 等）に変化させるようにしている。即ち、第 1 予告パターンによる予告演出が実行される場合には、通常保留が必ず青色保留又は赤色保留の何れかに変化するため、最終表示態様は、青色保留及び赤色保留の何れかとなる。

【0725】

図 7 4 (1) は、保留表示最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが「非リーチはずれ」である場合、「スーパーリーチはずれ」である場合、及び「スーパーリーチ大当たり」である場合について、それぞれ保留表示の最終的な表示色（「青色」及び「赤色」）に関する判定値が割り振られているものとする。

【0726】

演出制御用 CPU 101 は、始動入賞時のコマンドを受信したときに抽出した最終表示態様決定用乱数が、何れの態様（表示色）の判定値に含まれるかを判定することで、当該始動入賞に対応した保留表示の最終的な表示色を「青色」及び「赤色」の何れかに決定する。

【0727】

演出制御用 CPU 101 は、受信した変動カテゴリコマンドが「非リーチはずれ」を示している場合には、保留表示の最終的な表示色を、75% の割合で青色に決定し、25% の割合で赤色に決定する。また、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチはずれ」を示している場合には、保留表示の最終的な表示色を、40% の割合で青色に決定し、60% の割合で赤色に決定する。また、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ大当たり」を示している場合には、保留表示の最終的な表示色を、20% の割合で青色に決定し、80% の割合で赤色に決定する。

【0728】

図 7 4 (1) に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチはずれやスーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれとなる場合と比較して、最終的に保留表示は青色よりも赤色で表示される割合が高くなっている。従って、この実施の形態では、保留表示が最終的に赤色で表示される場合には、保留表示が最終的に青色で表示される場合と比較して、スーパーリーチに対する期待度（リーチ信頼度）が高くなっている。

【0729】

また、図 7 4 (1) に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、保留表示が最終的に赤色で表示される割合が高くなっている。また、スーパーリーチ大当たりとなる場合

には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、保留表示が最終的に青色で表示される割合よりも保留表示が最終的に赤色で表示される割合が高くなっている。従って、第1予告パターンにおける保留表示の最終表示態様として、保留表示が最終的に赤色で表示された場合は、保留表示が最終的に青色で表示された場合よりも大当りに対する期待度（大当り信頼度）が高くなっている。

【0730】

演出制御用CPU101は、第1予告パターンにおける保留表示の最終表示態様を決定すると、予告演出の対象となる保留表示を通常態様（丸形白色）で表示してから当該保留表示を最終表示態様に变化させるまでの変化パターンを決定する。図75は、第1予告パターンの変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。なお、図75において、特殊△とは三角形表示の特殊保留を示しており、特殊□とは矩形表示の特殊保留を示している。

10

【0731】

演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域（ステップS628，S635参照）に格納されている第1保留記憶数が「2」である場合には、決定した最終表示態様が青色保留であれば、図75（A）に示す保留2個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、決定した最終表示態様が赤色保留であれば、図75（B）に示す保留2個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【0732】

図75（A）に示すように、保留2個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン501が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。また、図75（B）に示すように、保留2個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン502が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン501は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン502は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。すなわち、第1保留記憶数が「2」であるということは、保留シフトのタイミングが1回しかないので、特殊保留を経由することなく、保留シフトのタイミングでそのまま最終表示態様の青色保留や赤色保留に変化させる。

20

30

【0733】

また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域（ステップS628，S635参照）に格納されている第1保留記憶数が「3」である場合には、決定した最終表示態様が青色保留であれば、図75（C）に示す保留3個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、決定した最終表示態様が赤色保留であれば、図75（D）に示す保留3個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【0734】

また、図75（C）に示すように、保留3個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン503および変化パターン504に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン503は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン504は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。

40

【0735】

また、図75（D）に示すように、保留3個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン505および変化パターン506に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン505は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表

50

示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン506は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。

【0736】

また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域（ステップS628，S635参照）に格納されている第1保留記憶数が「4」である場合には、決定した最終表示態様が青色保留であれば、図75（E）に示す保留4個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。また、決定した最終表示態様が赤色保留であり、且つ、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチはずれまたはスーパーリーチはずれを示すもの（図16に示す変動カテゴリ1または変動カテゴリ7）であれば、図75（F）に示す保留4個且つ非リーチはずれ／スーパーリーチはずれ且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。また、決定した最終表示態様が赤色保留であり、且つ、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当たりを示すもの（図17に示す変動カテゴリ23，26）であれば、図75（G）に示す保留4個且つスーパーリーチ大当たり且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【0737】

また、図75（E）に示すように、保留4個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン507、変化パターン508、変化パターン509および変化パターン510に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン507は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま青色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン508は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま三角形表示の特殊保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン509は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま青色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン510は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま矩形表示の特殊保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。

【0738】

また、図75（F），（G）に示すように、保留4個且つ非リーチはずれ／スーパーリーチはずれ且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブル、および保留4個且つスーパーリーチ大当たり且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン511、変化パターン512、変化パターン513および変化パターン514に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0739】

変化パターン511は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま赤色保留で表示させる変化パ

ターンである。また、変化パターン512は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま三角形表示の特殊保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン513は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま赤色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン514は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま矩形表示の特殊保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。

10

【0740】

図75(C)～(G)に示すように、この実施の形態では、特殊保留として三角形表示の特殊保留と矩形表示の特殊保留との2種類があるのであるが、矩形表示の特殊保留が表示された場合には、三角形表示の特殊保留が表示された場合と比較して、最終表示態様として赤色保留が表示される割合が高くなっている。

20

【0741】

なお、図75に示す変化パターンの割り振りでは、保留表示が特殊保留(三角形表示又は矩形表示)から通常保留(丸形白色表示)に変化する変化パターンを設けていない例を示しているが、前述した図39～図41等にしたように、保留表示が特殊保留から通常保留に変化する変化パターンを設けるようにしても良い。そして、保留表示が特殊保留から通常保留に変化する変化パターンが存在する場合においても、特殊保留が表示された場合には、通常保留が表示された場合と比較して、その保留表示が青色保留又は赤色保留に変化する割合が高く、また、青色保留及び赤色保留のうち、より大当り期待度が高い赤色保留に変化する割合が高いものとする。

【0742】

また、保留表示が特殊保留から通常保留に変化する変化パターンを設ける場合には、図39等にしたように、保留表示の最終表示態様を決定する際に、特殊保留を経由させて通常保留に変化させるか否かも決定すると良い。また、三角形表示の特殊保留が表示された場合には、矩形表示の特殊保留が表示された場合と比較して、最終表示態様として通常保留に戻る割合が高くなるようにすると良い。

30

【0743】

次いで、演出制御用CPU101は、第1予告パターンに関して決定した保留表示の最終表示態様および変化パターンを、予告対象の保留記憶に対応付けて、RAMに設けられた保留予告演出設定情報格納領域に記憶させる。

【0744】

ここで、第1予告パターンにより予告演出を実行する場合には、前述した図45及び図46等にしたように、保留表示を、特殊保留から青色保留又は赤色保留に変化させるとき、特殊保留から通常保留に変化させるとき、あるいは、保留表示を特殊保留のまま変化させないときに、作用演出(作用演出A～作用演出C)を実行可能である。このように、第1予告パターンにより予告演出を実行する場合には、上記の実施形態で説明した保留予告演出に関する演出制御を適用可能である。

40

【0745】

(第2予告パターンの演出態様決定)

「第2予告パターン」による演出では、まず、アクティブ表示部9Fに、丸形の画像(本例では、図77(1)に示す丸形白色の画像15TMO02)とは異なる特別画像(本例では、図77に示す、キャラクタを含む特別画像15TMO03)をアクティブ表示と

50

して表示させると共に、第1保留記憶表示部9aに表示されている全ての通常保留（本例では、図77（1）に示す丸形白色の画像15TM001）を、炎を模した態様の関連保留（画像15TM004）に変化させる。

【0746】

そして、当該第2予告パターンによる予告演出のターゲットとなる変動表示が開始される前の変動表示毎に、また、当該第2予告パターンによる予告演出のターゲットとなる変動表示において、アクティブ表示部9Fに表示されているキャラクタを含む特別画像を、小さな炎をさらに含む第1態様（第1態様の特別画像15TM003a）、又は、大きな炎をさらに含む第2態様（第2態様の特別画像15TM003b）で表示する。

【0747】

さらに、当該第2予告パターンによる予告演出のターゲットとなる変動表示が開始されたことに伴い、アクティブ表示部9Fに表示されている特別画像を丸形の画像（本例では、図78（10）（11）に示す丸形赤色の画像15TM002b）に変化させるようにしている（図77及び図78を参照）。

【0748】

演出制御用CPU101は、「第2予告パターン」による予告演出を実行することに決定した場合に、アクティブ表示部9Fに表示される特別画像を丸形の画像に変化させるときの、変化先となる丸形の画像の表示色を決定する。図74（2）は、これを決定するためのアクティブ表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが「非リーチはずれ」である場合、「スーパーリーチはずれ」である場合、及び「スーパーリーチ大当たり」である場合について、それぞれ丸形のアクティブ表示の表示色（「青色」及び「赤色」）に関する判定値が割り振られているものとする。

【0749】

演出制御用CPU101は、始動入賞時のコマンドを受信したときに抽出したアクティブ表示色決定用乱数が、何れの態様（表示色）の判定値に含まれるかを判定することで、変化先となる丸形のアクティブ表示の表示色を「青色」及び「赤色」の何れかに決定する。

【0750】

演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが「非リーチはずれ」を示している場合には、変化先となる丸形のアクティブ表示の表示色を、75%の割合で青色に決定し、25%の割合で赤色に決定する。また、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチはずれ」を示している場合には、変化先となる丸形のアクティブ表示の表示色を、40%の割合で青色に決定し、60%の割合で赤色に決定する。また、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ大当たり」を示している場合には、変化先となる丸形のアクティブ表示の表示色を、20%の割合で青色に決定し、80%の割合で赤色に決定する。

【0751】

図74（2）に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチはずれやスーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれとなる場合と比較して、アクティブ表示は青色よりも赤色で表示される割合が高くなっている。従って、この実施の形態では、アクティブ表示が赤色で表示される場合には、アクティブ表示が青色で表示される場合と比較して、スーパーリーチに対する期待度（リーチ信頼度）が高くなっている。

【0752】

また、図74（2）に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、アクティブ表示が赤色で表示される割合が高くなっている。また、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、アクティブ表示が青色で表示される割合よりもアクティブ表示が赤色で表示される割合が高くなっている。従って、第2予告パターンの予告演出において特別画像の変化先となった丸形の画像が赤色

10

20

30

40

50

で表示された場合は、青色で表示された場合よりも大当りに対する期待度（大当り信頼度）が高くなっている。

【0753】

ここで、本例においては、図74（1）及び（2）に示すように、各変動カテゴリに関して、第2予告パターンにおけるアクティブ表示の表示色（青色又は赤色）の決定割合を、第1予告パターンにおける保留表示の最終表示色（青色又は赤色）の決定割合と同じ割合としている。これにより、可変表示に対応した丸形の画像（保留表示およびアクティブ表示）の各表示色に関して、その表示色と大当り期待度との関係が予告パターンによらず一貫性を有するようにしている。

【0754】

このような形態に限らず、一部又は全部の変動カテゴリに関して、第2予告パターンにおけるアクティブ表示の表示色の決定割合と、第1予告パターンにおける保留表示の最終表示色の決定割合とを異ならせるようにしても良い。例えば、演出制御用CPU101が受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ大当り」を示している場合に、第1予告パターンが選択されたときは、保留表示の最終表示色を、30%の割合で青色に決定し、70%の割合で赤色に決定する一方、第2予告パターンが選択されたときは、変化先となる丸形のアクティブ表示の表示色を、5%の割合で青色に決定し、95%の割合で赤色に決定するようにしても良い。即ち、第2予告パターンの予告演出は、第1予告パターンの予告演出と比較して、可変表示に対応した丸形の画像が赤色で表示される割合が高くなり、可変表示に対応した丸形の画像が赤色で表示された場合における大当り期待度も高くなるようにしても良い。

【0755】

また、演出制御用CPU101は、アクティブ表示部9Fに表示されているキャラクタを含む特別画像を、小さな炎を含む第1態様（図77に示す第1態様の特別画像15TM003a）、及び、大きな炎を含む第2態様（図77及び図78に示す第2態様の特別画像15TM003b）の何れの態様により表示させるかを、変動表示の実行毎に決定する。

【0756】

図74（3）は、第2予告パターンにより予告演出が実行されているときに、特別画像を第1態様及び第2態様の何れの態様により表示させるかを決定するための特別画像表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。予告演出の対象となる変動表示（ターゲットの変動表示）に対応した変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが「非リーチはずれ」である場合、「スーパーリーチはずれ」である場合、及び「スーパーリーチ大当り」である場合について、それぞれ第1態様（小さな炎）及び第2態様（大きな炎）に関する判定値が割り振られているものとする。

【0757】

演出制御用CPU101は、変動表示を開始するときに抽出した特別画像表示態様決定用乱数が、何れの態様の判定値に含まれるかを判定することで、当該変動表示における特別画像の表示態様を第1態様（小さな炎）及び第2態様（大きな炎）の何れかに決定する。

【0758】

演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが「非リーチはずれ」を示している場合には、特別画像の表示態様を、75%の割合で第1態様（小さな炎）に決定し、25%の割合で第2態様（大きな炎）に決定する。また、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチはずれ」を示している場合には、特別画像の表示態様を、40%の割合で第1態様（小さな炎）に決定し、60%の割合で第2態様（大きな炎）に決定する。また、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ大当り」を示している場合には、特別画像の表示態様を、25%の割合で第1態様（小さな炎）に決定し、75%の割合で第2態様（大きな炎）に決定する。

【0759】

図74(3)に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチはずれやスーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれとなる場合と比較して、特別画像は第1態様(小さな炎)よりも第2態様(大きな炎)で表示される割合が高くなっている。従って、この実施の形態では、特別画像が第2態様(大きな炎)で表示される場合には、特別画像が第1態様(小さな炎)で表示される場合と比較して、スーパーリーチに対する期待度(リーチ信頼度)が高くなっている。

【0760】

また、図74(3)に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、特別画像が第2態様(大きな炎)で表示される割合が高くなっている。また、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、特別画像が第1態様(小さな炎)で表示される割合よりも特別画像が第2態様(大きな炎)で表示される割合が高くなっている。従って、第2予告パターンの予告演出において、キャラクタ及び大きな炎を含む特別画像15TM003bが表示された場合は、キャラクタ及び小さな炎を含む特別画像15TM003aが表示された場合よりも大当たりに対する期待度(大当たり信頼度)が高くなっている。

【0761】

(第3予告パターンの演出態様決定)

「第3予告パターン」による演出では、「第2予告パターン」による演出と同様に、まず、アクティブ表示部9Fに、丸形の画像(本例では、図77(1)に示す丸形白色の画像15TM002)とは異なる特別画像(本例では、図77に示す、キャラクタを含む特別画像15TM003)をアクティブ表示として表示させると共に、第1保留記憶表示部9aに表示されている全ての通常保留(本例では、図77(1)に示す丸形白色の画像15TM001)を、炎を模した態様の関連保留(画像15TM004)に変化させる。

【0762】

そして、「第2予告パターン」による演出と同様に、当該第3予告パターンによる予告演出のターゲットとなる変動表示が開始される前の変動表示毎に、また、当該第3予告パターンによる予告演出のターゲットとなる変動表示において、アクティブ表示部9Fに表示されているキャラクタを含む特別画像を、小さな炎をさらに含む第1態様(第1態様の特別画像15TM003a)、又は、大きな炎をさらに含む第2態様(第2態様の特別画像15TM003b)で表示する。

【0763】

さらに、当該第3予告パターンによる予告演出のターゲットとなる変動表示が開始されたことに伴い、アクティブ表示部9Fに表示されているキャラクタ及び炎を含む第1態様又は第2態様の特別画像(15TM003a、15TM003b)を、台詞付きの特殊態様(本例では、図78(13)に示す特別画像15TM003c)に変化させるようにしている(図77及び図78を参照)。

【0764】

演出制御用CPU101は、「第3予告パターン」による予告演出を実行することに決定した場合に、アクティブ表示部9Fに表示されている特別画像を台詞付きの特殊態様に変化させるときの、台詞の内容を決定する。図74(4)は、これを決定するための特別画像台詞決定テーブルの具体例を示す説明図である。変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが「非リーチはずれ」である場合、「スーパーリーチはずれ」である場合、及び「スーパーリーチ大当たり」である場合について、それぞれ台詞(「チャンス」及び「激熱」)に関する判定値が割り振られているものとする。

【0765】

演出制御用CPU101は、始動入賞時のコマンドを受信したときに抽出した台詞決定用乱数が、何れの台詞の判定値に含まれるかを判定することで、特殊態様の特別画像において表示させる台詞を「チャンス」及び「激熱」の何れかに決定する。即ち、最終的な特別画像の表示態様を、「チャンス」の台詞を含む第1特殊態様の特別画像と「激熱」の台

10

20

30

40

50

詞を含む第2特殊態様の特別画像の何れにするかを決定する。

【0766】

演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが「非リーチはずれ」を示している場合には、特別画像において表示させる台詞を、100%の割合で「チャンス」に決定し、「激熱」には決定しない。また、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチはずれ」を示している場合には、特別画像において表示させる台詞を、40%の割合で「チャンス」に決定し、60%の割合で「激熱」に決定する。また、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ大当たり」を示している場合には、特別画像において表示させる台詞を、20%の割合で「チャンス」に決定し、80%の割合で「激熱」に決定する。

10

【0767】

図74(4)に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチはずれやスーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれとなる場合と比較して、「チャンス」よりも「激熱」の台詞が表示される割合が高くなっている。従って、この実施の形態では、「激熱」の台詞が表示される場合には、「チャンス」の台詞が表示される場合と比較して、スーパーリーチに対する期待度(リーチ信頼度)が高くなっている。

【0768】

また、図74(4)に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、「激熱」の台詞が表示される割合が高くなっている。また、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合と比較して、「チャンス」の台詞が表示される割合よりも「激熱」の台詞が表示される割合が高くなっている。従って、第3予告パターンの予告演出において最終的に「激熱」の台詞を含む第2特殊態様の特別画像が表示された場合には、最終的に「チャンス」の台詞を含む第1特殊態様の特別画像が表示された場合よりも大当たりに対する期待度(大当たり信頼度)が高くなっている。

20

【0769】

また、演出制御用CPU101は、第2予告パターンの場合と同様にして、図74(3)に示す特別画像表示態様決定テーブルに基づいて、アクティブ表示部9Fに表示されているキャラクタを含む特別画像を、小さな炎を含む第1態様(図77に示す第1態様の特別画像15TM003a)、及び、大きな炎を含む第2態様(図77及び図78に示す第2態様の特別画像15TM003b)の何れの態様により表示させるかを、変動表示の実行毎に決定する。

30

【0770】

(第1予告パターンによる予告演出の具体例)

次に、各予告パターンによる予告演出の具体例について説明する。

図76は、第1予告パターンによる予告演出の一例を示す説明図であり、予告対象となった保留表示が通常保留から赤色保留に変化する例を示している。

【0771】

まず、図76(1)に示すように、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口13への始動入賞が発生したものとする。本例では、第1保留記憶数が2である状態で新たに始動入賞が発生して第1保留記憶数が3に増加したものとし、第1保留記憶表示部9aにおいて通常保留を1つ増加させたものとする。このとき、アクティブ表示部9Fには、丸形白色の画像15TM002が通常態様のアクティブ表示として表示され、第1保留記憶表示部9aには、丸形白色の画像15TM001が通常態様の保留表示として3つ表示されている。

40

【0772】

また、演出制御用CPU101は、始動入賞に基づく変動カテゴリコマンドの受信に基づいて、新たな保留表示の最終表示態様を赤色保留に決定したものとし、変化パターンを変化パターン505に決定したものとする。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図76(2)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了

50

する。

【0773】

次いで、演出制御用CPU101は、アクティブ表示部9Fに表示されているアクティブ表示（画像15TM002）を消去すると共に、第1保留記憶表示部9aに表示されている保留表示（画像15TM001）を1つずつアクティブ表示部9F側にシフト表示して、図76（3）に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。このシフト表示において、最もアクティブ表示部9Fに近い位置に保留表示として表示されていた丸形白色の画像15TM001が、アクティブ表示部9Fにシフトしてアクティブ表示（丸形白色の画像15TM002）として表示されることになる。ここで、アクティブ表示部9Fにシフトされる前の画像15TM001よりも、アクティブ表示部9Fにシフトされた後の画像15TM002の方が大きく表示される（より大きな円形となる）ようにしても良い。即ち、保留表示がアクティブ表示部9Fにシフトしてアクティブ表示となるとときに拡大表示されるようにしても良い。

10

【0774】

また、図76（3）に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン505にもとづいて、その予告対象の保留表示を通常保留から特殊保留（本例では、図76（3）等に示す、三角形の画像15TM001a）に変化させる（ステップS8005参照）。そして、変動表示時間が終了したことにともづいて、図76（4）に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0775】

次いで、演出制御用CPU101は、アクティブ表示部9Fに表示されているアクティブ表示（画像15TM002）を消去すると共に、第1保留記憶表示部9aに表示されている保留表示（画像15TM001及び画像15TM001a）を1つずつアクティブ表示部9F側にシフト表示して、図76（5）に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。

20

【0776】

図76（5）に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン505にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Cに決定したものとする（ステップS8008参照）。また、その決定結果にもとづいて、図76（5）に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Cを実行する（ステップS8010、S8013、S8105参照）。図76（5）に示す例では、作用演出Cとして、キャラクターCが登場し、そのキャラクターCが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図76（5）に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。

30

【0777】

次いで、本例では、図76（6）に示すように、作用演出Cの終了タイミングとなると、変化パターン505にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留（三角形の画像15TM001a）から赤色保留（丸形赤色の画像15TM001b）に変化する（ステップS8107、S8108参照）。そして、変動表示時間が終了したことにともづいて、図76（7）に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

40

【0778】

次いで、演出制御用CPU101は、アクティブ表示部9Fに表示されているアクティブ表示（画像15TM002）を消去すると共に、第1保留記憶表示部9aに表示されている保留表示（画像15TM001b）をアクティブ表示部9F側にシフト表示して、図76（8）に示すように、演出表示装置9において次の変動表示（即ち、保留変化予告のターゲットとなった変動表示）を開始する。これにより、アクティブ表示部9Fには、丸形赤色の画像15TM002bがアクティブ表示として表示されることになる。

【0779】

このように、開始されていない変動表示に対応した保留表示（丸形の画像）の表示色を

50

変化させる変化演出を実行可能であることにより、通常態様の保留表示（丸形白色の画像 1 5 T M 0 0 1）が表示された場合であっても、その通常態様の保留表示が、より期待度の高い青色保留（丸形青色の画像）又は赤色保留（丸形赤色の画像 1 5 T M 0 0 1 b）に変化する可能性があるため、遊技者を保留表示に注目させて、保留表示に関する演出の興趣を向上させることができる。

【0780】

なお、図76に示す例では、特殊保留として三角形表示の特殊保留を表示する場合が表示されているが、矩形表示の特殊保留を表示する変化パターンに決定されている場合には、図76（3）～（5）において矩形表示の特殊保留が表示される。また、図76に示す例では、最終表示態様として赤色保留が表示される場合が示されているが、最終表示態様として青色保留を表示する変化パターンに決定されている場合には、図76（5）～（7）において特殊保留から青色保留に変化し、図76（8）においてアクティブ表示部9Fには丸形青色の画像がアクティブ表示として表示されることになる。

【0781】

本実施形態では、第1予告パターンによる予告演出が実行される場合に、当該予告演出の対象となる変動表示が実行される前に（即ち、図76（7）までの段階で）、保留表示を最終表示態様（青色保留又は赤色保留）に変化させており、当該予告演出の対象となった変動表示の開始に伴い、最終表示態様となった保留表示をアクティブ表示部9Fにシフトさせて、その最終表示態様に相当する表示態様のアクティブ表示（丸形青色又は丸形赤色の画像）として表示させるようにしている。

【0782】

ここで、保留表示の最終表示態様が青色保留となった場合に、当該青色保留がアクティブ表示部9Fにシフトしたタイミング（予告演出の対象となった変動表示が開始されるタイミング）で、アクティブ表示部9Fに丸形赤色の画像 1 5 T M 0 0 2 bが表示される可能性がある（即ち、予告演出の対象となった変動表示に対応した画像の表示色を青色から赤色に変化させる可能性がある）ようにしても良く、また、当該青色保留がアクティブ表示部9Fにシフトした後のタイミング（予告演出の対象となった変動表示が開始された後のタイミング）で、アクティブ表示部9Fに表示されている丸形青色の画像が丸形赤色の画像 1 5 T M 0 0 2 bに変化する可能性があるようにしても良い。即ち、演出制御用CPU101は、図61等にしたように、アクティブ開始時又はアクティブ中にアクティブ表示の表示態様を変化させることが可能であるようにしても良い。

【0783】

例えば、青色保留がアクティブ表示部9Fにシフトするタイミング（予告演出の対象となった変動表示が開始されるタイミング）において、実行される変動表示の表示結果がはずれとなる場合には、表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合で、アクティブ表示部9Fに丸形青色の画像を表示し（即ちシフトに伴い表示色を変化させず）、実行される変動表示の表示結果が大当たりとなる場合には、表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で、アクティブ表示部9Fに丸形赤色の画像 1 5 T M 0 0 2 bを表示する（即ちシフトに伴い表示色をより期待度の高い表示色に変化させる）ようにしても良い。

【0784】

また、予告演出の対象となった変動表示の表示結果が大当たりとなる場合には、表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で、当該変動表示の実行中に、アクティブ表示部9Fに表示されている丸形青色の画像を丸形赤色の画像 1 5 T M 0 0 2 bに変化させる（即ち変動中にアクティブ表示の表示態様をより期待度の高い表示態様に変化させる）ようにしても良い。

【0785】

（第2予告パターン及び第3予告パターンによる予告演出の具体例）

次に、第2予告パターンによる予告演出及び第3予告パターンによる予告演出の具体例に関して、図77～図79を用いて説明する。このうち、図77（1）～（8），図78（9）～（11）及び（14）は、第2予告パターンによる予告演出の一例を示しており

、図77(1)～(8)及び図78(12)～(14)は、第3予告パターンによる予告演出の一例を示している。

【0786】

図77(1)は、第1保留記憶数が2の状態、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動表示(図79に示すT1のタイミングで開始された変動表示)を実行している状態を示している。このとき、アクティブ表示部9Fには、丸形白色の画像15TM002が通常態様のアクティブ表示として表示され、第1保留記憶表示部9aには、丸形白色の画像15TM001が通常態様の保留表示として2つ表示されている。

【0787】

そして、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに、図77(2)に示すように(図79のT2に示すタイミングで)、新たに第1始動入賞口13への始動入賞が発生し、演出制御用CPU101が、第2予告パターン又は第3予告パターンの何れかで予告演出を実行することに決定したものとする。前述したように、演出制御用CPU101は、第2予告パターンによる予告演出を実行することに決定した場合には、キャラクタを含む特別画像の変化先となる丸形の画像の表示色を決定し(本例では赤色に決定したものとする)、第3予告パターンによる予告演出を実行することに決定した場合には、キャラクタを含む特別画像に表示する台詞を決定する(本例では「激熱」に決定したものとする)。また、このとき第1保留記憶数が3であることに基づいて、先読みカウンタの値として3をセットする。即ち、先読みカウンタの値は、予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

【0788】

また、演出制御用CPU101は、第2予告パターン又は第3予告パターンの何れかで予告演出を実行することに決定したことに基づいて、アクティブ表示部9Fに表示されている丸形白色の画像15TM002(通常態様のアクティブ表示)を、キャラクタを含む特別画像15TM003に変化させると共に、第1保留記憶表示部9aに表示されている丸形白色の画像15TM001(通常態様の保留表示)を、炎の画像15TM004に変化させる。

【0789】

さらに、演出制御用CPU101は、第2予告パターン又は第3予告パターンの何れかで予告演出を実行することに決定したことに基づいて、図77(2)及び図79のT2に示すように、保留表示の表示態様を変化させる変化演出の実行を禁止する。変化演出の禁止期間は、アクティブ表示としての特別画像15TM003及び保留表示としての炎の画像15TM004が表示されてから、予告演出の対象となる変動表示が終了するまでの期間(図79に示すT2からT9までの期間)としている。これにより、変化演出の禁止期間内は、保留表示として表示された炎の画像15TM004が他の態様に変化することは無い。また、変化演出の禁止期間内において新たな始動入賞が発生した場合には、当該始動入賞に対応した通常態様の保留表示として丸形白色の画像15TM001が表示され、変化演出の禁止期間内に、その通常態様の保留表示が他の態様(例えば、青色保留若しくは赤色保留(丸形赤色の画像15TM001b)、又は関連保留(炎の画像15TM004))に変化することはない。

【0790】

具体的には、変化演出の禁止期間内においては、新たな始動入賞が発生したときに、第1予告パターン～第3予告パターンの何れの予告演出も新たに実行しないようにすることで、保留表示の表示態様を変化することを禁止することができる。

【0791】

このように、第2予告パターン又は第3予告パターンによる予告演出が実行されているときには、保留表示の表示態様を変化することを禁止しており、これにより、アクティブ表示部9Fに表示されている特別画像に遊技者を注目させ、特別画像を用いた予告演出の興趣を向上させることができる。

【0792】

本例では、始動入賞に基づいて第1保留記憶数が3となっているため、第1保留記憶表示部9aに表示されている3番目の炎の画像15TM004が、第2予告パターン又は第3予告パターンによる予告演出の対象となる変動表示に対応した保留表示である。この後に実行される変動表示において、アクティブ表示部9Fに表示されている特別画像のキャラクターが小さな炎又は大きな炎で覆われる演出が実行されることになるため、炎の画像15TM004は、特別画像（キャラクター）による演出に関連した画像であり、アクティブ表示に関連した関連保留として表示される。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図77（3）に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0793】

このように、第2予告パターン又は第3予告パターンによる予告演出が実行される場合には、第1保留記憶表示部9aの保留表示を、アクティブ表示部9Fに表示される特別画像15TM003に関連する関連態様（炎の画像15TM004）で表示させることにより、遊技者は、丸形の画像の表示色を変化させる第1予告パターンとは異なる予告パターンにより予告演出が実行されていることを把握し易くなる。また、保留表示の表示態様に関して遊技者に興味を持たせることができる。

【0794】

演出制御用CPU101は、図77（4）に示すように（図79のT3に示すタイミングで）、演出表示装置9において次の変動表示を開始すると共に、第1保留記憶表示部9aに表示されている関連保留（炎の画像15TM004）の数を3から2に減少させ、先読みカウンタの値を3から2に更新する。ここで、第1保留記憶表示部9aに表示されている1番目の炎の画像15TM004（最もアクティブ表示部9Fに近い保留表示であり、開始条件が成立した変動表示に対応した保留表示）を消去した後に、2番目の炎の画像15TM004（次にアクティブ表示部9Fに近い保留表示）及び3番目の炎の画像15TM004（最もアクティブ表示部9Fから遠い保留表示）を、それぞれ、1番目の保留表示及び2番目の保留表示の位置にシフトさせるようにしても良い。また、1番目の炎の画像15TM004及び2番目の炎の画像15TM004を消去することなく継続して表示させたままで、3番目の画像15TM004のみを消去するようにしても良い。

【0795】

また、演出制御用CPU101は、変動表示を開始するとき（図79のT3に示すタイミング）に抽出した特別画像表示態様決定用乱数と、予告演出の対象となる変動表示（図79のT3に示すタイミングで実行される変動表示の2回後に実行されるターゲットの変動表示）に対応した変動カテゴリコマンドに基づいて、アクティブ表示部9Fに表示されているキャラクターを含む特別画像15TM003を、キャラクター及び小さな炎を含む特別画像15TM003a、並びに、キャラクター及び大きな炎を含む特別画像15TM003bのいずれに変化させるかを決定する。さらに、その決定結果に基づいて、特別画像15TM003を、特別画像15TM003a又は特別画像15TM003bに変化させる。図77（4）の例では、特別画像15TM003を特別画像15TM003aに変化させている。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図77（5）に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0796】

ここで、図79のT1に示すタイミングで開始された変動表示の終了、及び、図79のT3に示すタイミングで開始される次の変動表示の開始に伴い、第1保留記憶表示部9aに表示されている関連保留（炎の画像15TM004）の数は減少するが、アクティブ表示部9Fには、キャラクターを含む特別画像（15TM003又は15TM003a）が消去されることなく継続して表示されたままの状態となっている。このように、第2予告パターン及び第3予告パターンによる予告演出が一旦実行されると、複数の変動表示にわたってキャラクターを含む特別画像がアクティブ表示部9Fに継続して表示されることになる。

【0797】

演出制御用CPU101は、図77(6)に示すように(図79のT4に示すタイミングで)、演出表示装置9において次の変動表示を開始すると共に、第1保留記憶表示部9aに表示されている関連保留(炎の画像15TM004)の数を2から1に減少させ、先読みカウンタの値を2から1に更新する。

【0798】

また、演出制御用CPU101は、変動表示を開始するとき(図79のT4に示すタイミング)に抽出した特別画像表示態様決定用乱数と、予告演出の対象となる変動表示(図79のT4に示すタイミングで実行される変動表示の次に実行されるターゲットの変動表示)に対応した変動カテゴリコマンドに基づいて、アクティブ表示部9Fにキャラクタ及び小さな炎を含む特別画像15TM003a及びキャラクタ及び大きな炎を含む特別画像15TM003bのいずれを表示させるかを決定し、その決定結果に基づいて、特別画像15TM003a又は特別画像15TM003bを表示する。図77(6)の例では、アクティブ表示部9Fに特別画像15TM003aを表示させている。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図77(7)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

10

【0799】

本例では、図79のT3に示すタイミングで開始された変動表示と、図79のT4に示すタイミングで開始された変動表示に関して、何れもアクティブ表示部9Fにキャラクタ及び小さな炎を含む特別画像15TM003aを表示させることに決定されているため、これら2回の変動表示にわたって、アクティブ表示部9Fには特別画像15TM003aが消去されることなく、また態様が変化することなく継続して表示されることになる。

20

【0800】

演出制御用CPU101は、図77(8)に示すように(図79のT5に示すタイミングで)、演出表示装置9において次の変動表示を開始すると共に、第1保留記憶表示部9aに表示されている関連保留(炎の画像15TM004)の数を1から0に減少させ、先読みカウンタの値を1から0に更新する。先読み予告カウンタの値が0となったことにより、予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されることを特定可能である。

【0801】

また、演出制御用CPU101は、変動表示を開始するとき(図79のT5に示すタイミング)に抽出した特別画像表示態様決定用乱数と、予告演出の対象となる変動表示(実行を開始する変動表示であり、ターゲットの変動表示)に対応した変動カテゴリコマンドに基づいて、アクティブ表示部9Fにキャラクタ及び小さな炎を含む特別画像15TM003a及びキャラクタ及び大きな炎を含む特別画像15TM003bのいずれを表示させるかを決定し、その決定結果に基づいて、特別画像15TM003a又は特別画像15TM003bを表示する。図77(8)の例では、アクティブ表示部9Fに特別画像15TM003bを表示させている。

30

【0802】

本例では、図79のT3に示すタイミングで開始された変動表示及び図79のT4に示すタイミングで開始された変動表示に関しては、何れもアクティブ表示部9Fにキャラクタ及び小さな炎を含む特別画像15TM003aを表示させているが、図79のT5に示すタイミングで開始される変動表示(ターゲットの変動表示)に関しては、アクティブ表示部9Fにキャラクタ及び大きな炎を含む特別画像15TM003bを表示させる。従って、予告演出の対象となる変動表示の開始に伴い、アクティブ表示部9Fに表示されている特別画像15TM003aが特別画像15TM003bに変化する。ここで、これら3回の変動表示(T3、T4、T5のタイミングで開始された変動表示)、及び、始動入賞時に実行されていた変動表示(T1のタイミングで開始された変動表示)を含む4回の変動表示にわたって、キャラクタを含む特別画像がアクティブ表示部9Fから消去されることなく継続して表示されていることになる。

40

【0803】

このように、第2予告パターン又は第3予告パターンにより予告演出を実行するときに

50

は、アクティブ表示部 9 F に複数回の変動表示にわたってキャラクタを含む特別画像を表示させるようにすることで、遊技者をキャラクタに注目させて、そのキャラクタの表示態様がどのように変化するかに関心を持たせることで、予告演出の興趣を向上させることができる。

【0804】

演出制御用 CPU 101 は、第 2 予告パターンによる予告演出を実行している場合には、図 78 (9) に示すように (図 79 の T6 に示すタイミングで)、アクティブ表示部 9 F に表示されている特別画像 15 TM003b を煙の画像 15 TM005 に変化させた後、さらに (図 79 の T7 に示すタイミングで) 煙の画像 15 TM005 を丸形赤色の画像 15 TM002b (アクティブ表示表示態様決定テーブルにより決定した表示色のアクティブ表示) に変化させる。即ち、アクティブ表示の表示態様を、第 1 予告パターンにおける予告演出が実行された場合と同様の表示態様 (図 76 (8) を参照) に変化させることが可能である。

10

【0805】

このように、本実施形態では、アクティブ表示の表示態様として、通常態様のアクティブ表示 (丸形白色の画像 15 TM002) と、通常のアクティブ表示よりも大当たり期待度の高い青色のアクティブ表示 (丸形青色の画像)、及び、青色のアクティブ表示よりも大当たり期待度の高い赤色のアクティブ表示 (丸形赤色の画像 15 TM002b) とが存在しており、青色のアクティブ表示又は赤色のアクティブ表示を表示可能な予告演出として、特別画像を表示させない (丸形の画像の表示色を白色から青色又は赤色に変化させる) 第 1 予告パターンによる予告演出と、特別画像を表示させる (キャラクタを含む特別画像を丸形青色の画像又は丸形赤色の画像に変化させる) 第 2 予告パターンによる予告演出とが存在する。このように、第 1 予告パターンによる演出を経由して青色のアクティブ表示又は赤色のアクティブ表示を表示可能であると共に、第 2 予告パターンによる演出を経由して青色のアクティブ表示又は赤色のアクティブ表示を表示可能とすることにより、予告演出の興趣を向上させることができる。

20

【0806】

本例では、図 76 (8) 及び図 78 (10) に示すように、アクティブ表示として丸形赤色の画像 15 TM002b が表示されるケースとして、第 1 予告パターンによる予告演出において、保留表示が赤色保留 (丸形赤色の画像 15 TM001b) に変化して、その赤色保留がアクティブ表示部 9 F にシフトして丸形赤色のアクティブ表示 (丸形赤色の画像 15 TM002b) として表示される場合と、第 2 予告パターンによる予告演出において、アクティブ表示部 9 F に表示されている特別画像の変化先が丸形赤色の画像 15 TM001b となる場合と、が存在する。

30

【0807】

ここで、図 74 (1) 及び (2) に示したように、各変動カテゴリに関して、第 2 予告パターンにおけるアクティブ表示の表示色 (青色又は赤色) の決定割合を、第 1 予告パターンにおける保留表示の最終表示色 (青色又は赤色) の決定割合と同じ割合としているが、図 73 に示したように、第 2 予告パターンによる予告演出が実行される場合には、第 1 予告パターンによる予告演出が実行される場合よりも、スーパーリーチに発展する可能性 (変動カテゴリが「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」である割合) が高く、また、大当たり期待度 (変動カテゴリが「スーパーリーチ大当たり」である割合) も高い。その結果、第 2 予告パターンにおいて特別画像の変化先が丸形赤色のアクティブ表示 (丸形赤色の画像 15 TM002b) となる割合は、第 1 予告パターンにおいて保留表示の最終表示態様が赤色保留 (丸形赤色の画像 15 TM001b) となる割合よりも高くなる。

40

【0808】

このように、保留表示又はアクティブ表示として丸形赤色の画像 (15 TM001b、15 TM002b) が表示された場合に、当該丸形赤色の画像 (15 TM001b、15 TM002b) が、第 1 予告パターン及び第 2 予告パターンの何れを経由して表示された

50

ものであるかに応じて、スーパーリーチに発展する可能性や大当たり期待度が異なる。これにより、第1予告パターン及び第2予告パターンの何れの予告パターンにより予告演出が実行されるかに関して遊技者に興味を持たせることができる。

【0809】

また、本実施形態では、アクティブ表示部9Fに表示されている特別画像15TM003bを、煙の画像15TM005を経由して丸形赤色の画像15TM002bに変化させることで、キャラクタを含む特別画像から、キャラクタを含まない丸形の画像（第1予告パターンの予告演出におけるアクティブ表示と同様の態様）に変化することを遊技者に示唆して、アクティブ表示部9Fに遊技者を注目させることができる。

【0810】

なお、予告演出の対象となった変動表示の表示結果が大当たりとなる場合には、表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で、当該変動表示の実行中に、アクティブ表示部9Fに表示されている丸形青色の画像を丸形赤色の画像15TM002bに変化させる（即ち変動中にアクティブ表示の表示態様をより期待度の高い表示態様に変化させる）ようにしても良い。

【0811】

そして、図78(11)に示すように、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の演出図柄（本例では、「7」）が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ！！」という文字が画面上部に表示されるリーチ演出が実行され、さらに図78(14)に示すように（図79に示すT8のタイミングで）、キャラクタ同士がバトルを行うスーパーリーチへと発展する。ここで、スーパーリーチに発展するタイミングで、アクティブ表示（丸形赤色の画像15TM002b）及び保留表示は非表示となり、当該予告対象の変動表示が終了するまで（図79のT9に示すタイミングまで）表示されない。

【0812】

演出制御用CPU101は、第3予告パターンによる予告演出を実行している場合には、図78(12)に示すように（図79のT6に示すタイミングで）、アクティブ表示部9Fに表示されている特別画像15TM003bを台詞（特別画像台詞決定テーブルにより決定した台詞であり、本例では「激熱」）付きの特別画像15TM003cに変化させる。即ち、最終的なアクティブ表示の表示態様を、第1予告パターン及び第2予告パターンにおける予告演出が実行された場合とは異なる表示態様に変化させることが可能である。

【0813】

このように、第3予告パターンでは、第2予告パターンでは表示されない台詞付きの特別画像を表示可能となっており、表示される台詞に応じて大当たり期待度が異なることから、遊技者は、特別画像におけるキャラクタの台詞に注目することになり、第3予告パターンにおける予告演出の興趣を向上させることができる。

【0814】

また、第2予告パターンと第3予告パターンとでは、始動入賞時から予告演出の対象となる変動表示（ターゲットの変動表示）が実行されてアクティブ表示部9Fの特別画像が変化するまでの期間（図79に示すT1からT6までの期間）は、特別画像として共通の画像を表示可能であるため、遊技者は何れの予告パターンにより予告演出が実行されているかを把握し難い。これにより、何れの予告パターンにより予告演出が実行されているかに関心を持たせることができる。また、予告演出の対象となる変動表示（ターゲットの変動表示）が実行されてから所定期間を経過すると、特別画像の変化先によって（例えば、煙の画像15TM005が表示されるか又は台詞付きの特別画像15TM003c等が表示されるかに応じて）何れの予告パターンにより予告演出が実行されていたのかを遊技者が把握することができるので、特に予告演出の対象となる変動表示においてアクティブ表示に注目させることができる。

【0815】

また、第2予告パターンにより予告演出が実行される場合には、アクティブ表示部9F

10

20

30

40

50

に特別画像 1 5 T M 0 0 3 が表示されてから、特別画像の変化先が丸形の画像（丸形青色の画像又は丸形赤色の画像 1 5 T M 0 0 2 b）となることを示唆する煙の画像 1 5 T M 0 0 5 が表示されるまでの期間（図 7 9 の T 2 ～ T 6 までの期間）、アクティブ表示部 9 F にキャラクタを含む特別画像が表示されるのに対して、第 3 予告パターンにより予告演出が実行される場合には、アクティブ表示部 9 F に特別画像 1 5 T M 0 0 3 が表示されてから、最終的に台詞付きの特別画像 1 5 T M 0 0 3 c が消去されるまでの期間（図 7 9 の T 2 ～ T 8 までの期間）、アクティブ表示部 9 F にキャラクタを含む特別画像が表示されることになる。

【0816】

このように、予告パターンに応じて、アクティブ表示部 9 F に特別画像が表示される期間が異なることにより、特別画像が表示される演出を多様化して、特別画像が表示される演出の興趣を向上させることができる。また、本例では、第 3 予告パターンは、第 2 予告パターンよりもスーパーリーチに発展する可能性が高く、大当たり期待度も高いため、遊技者にとっては、アクティブ表示部 9 F に特別画像が表示されている期間ができるだけ長くなることを期待することになり、アクティブ表示部 9 F における特別画像の表示期間にも関心を持たせることができる。

【0817】

そして、図 7 8（13）に示すように、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の演出図柄（本例では、「7」）が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ！！」という文字が画面上部に表示されるリーチ演出が実行され、さらに図 7 8（14）に示すように（図 7 9 に示す T 8 のタイミングで）、キャラクタ同士がバトルを行うスーパーリーチへと発展する。ここで、スーパーリーチに発展するタイミングで、アクティブ表示（台詞付きの特別画像 1 5 T M 0 0 3 c）及び保留表示は非表示となり、当該予告対象の変動表示が終了するまで（図 7 9 の T 9 に示すタイミングまで）表示されない。

【0818】

即ち、第 3 予告パターンによる予告演出が実行された場合には、アクティブ表示として台詞付きの特別画像 1 5 T M 0 0 3 c が表示され、その後、アクティブ表示の表示態様は、台詞付きの特別画像 1 5 T M 0 0 3 c から変化することなく、当該予告演出の対象となった変動表示が終了する。

【0819】

これに対して、第 1 予告パターンによる予告演出に関しては、前述したように、予告演出の実行により保留表示の表示態様が最終表示態様（青色保留）に変化した場合であっても、当該予告演出の対象となった変動表示の開始時（青色保留のアクティブ表示部 9 F へのシフト時）又は当該予告演出の対象となった変動表示の開始後（アクティブ表示部 9 F に丸形青色の画像が表示された後）に、アクティブ表示を、保留表示の最終表示態様（青色保留）よりも期待度の高い表示態様（丸形赤色の画像 1 5 T M 0 0 2 b）に変化させるようにしても良い。また、第 2 予告パターンによる予告演出に関しても、前述したように、予告演出の実行によりアクティブ表示部 9 F に表示されているアクティブ表示が特別画像から丸形の画像（丸形青色の画像）に変化した場合であっても、当該予告演出の対象となった変動表示の実行中に、アクティブ表示部 9 F に表示されている丸形の画像（丸形青色の画像）を、より期待度の高い表示態様（丸形赤色の画像 1 5 T M 0 0 2 b）に変化させるようにしても良い。

【0820】

即ち、第 3 予告パターンによる予告演出が実行された場合には、それ以降、予告演出の対象となった変動表示に対応したアクティブ表示の表示態様が変化する可能性は残っていないが、第 1 予告パターンまたは第 2 予告パターンによる予告演出が実行された場合には、それ以降も、予告演出の対象となった変動表示に対応したアクティブ表示の表示態様が変化する可能性が存在する。このような構成とした場合には、予告演出が実行された後も、遊技者は、引き続きアクティブ表示の表示態様に関して興味を持つことになる。

【0821】

上記の実施形態では、第2予告パターン又は第3予告パターンによる予告演出が実行されている期間内は、保留表示の表示態様を変化させない（第1予告パターン～第3予告パターンによる新たな予告演出の実行を禁止する）例を示したが、このような形態に限らず、第2予告パターン又は第3予告パターンによる予告演出が実行されている期間内は、特別画像に関連する関連保留（炎の画像15TM004）に関しては表示態様を変化させない一方で、新たに発生した始動入賞に対応した通常態様の保留表示（丸形白色の画像15TM001）に関しては、青色保留又は赤色保留（画像15TM001b）に変化させることを許容しても良い（即ち、第1予告パターンによる新たな予告演出を実行可能としても良い）。このような構成とした場合に、第2予告パターン又は第3予告パターンによる予告演出が実行されているときは、第2予告パターン及び第3予告パターンの何れの予告演出も実行されていないときよりも低い割合で保留表示の表示態様を変化させる（第1予告パターンによる新たな予告演出を実行させる）ようにしても良い。

10

【0822】

上記の実施形態では、図77に示すように、第2予告パターン又は第3予告パターンによる予告演出が実行されることに伴い、アクティブ表示部9Fに表示される特別画像15TM003との関連性が存在する画像15TM004を保留表示として表示させるようにしたが、このような形態に限らず、アクティブ表示部9Fに表示される特別画像15TM003との関連性が存在しない画像（例えば丸形白色の画像15TM001）を保留表示として表示するようにしても良い。

【0823】

20

上記の実施形態では、第2予告パターン及び第3予告パターンによる予告演出において、始動入賞発生に伴い更新された第1保留記憶数と同じ数の関連保留（炎の画像15TM004）が表示され、当該第1保留記憶数（例えば3）に対応した位置（例えば第1保留記憶表示部9aの左から3番目）に予告演出の対象となる変動表示に対応した関連保留が表示されることになる。そのため遊技者は、予告演出の対象となる変動表示に対応した関連保留（予告演出のターゲット）を容易に把握可能である。これに対して、第2予告パターン又は第3予告パターンによる予告演出を実行することに決定した場合であっても、直ちに予告演出を実行せずに、次回以降の始動入賞発生に伴い特別画像を表示すると共に、更新された第1保留記憶数と同じ数の関連保留（炎の画像15TM004）を表示するパターンをさらに設けても良い。これによれば、予告演出の対象となる変動表示に対応した関連保留を遊技者が把握困難となり、いずれの関連保留が予告演出の対象であるかに関心を持たせることができる。

30

【0824】

上記の実施形態では、第2予告パターン及び第3予告パターンによる予告演出において、キャラクタを含む特別画像として、小さな炎をさらに含む特別画像15TM003a又は大きな炎をさらに含む特別画像15TM003bの何れを表示させるかによって、スーパーリーチに発展する期待度や大当たり期待度を遊技者に示唆する例を示したが、このような形態に限らず、例えば、丸形の保留表示や丸形のアクティブ表示と同様に、特別画像の表示色を変化させることによって、スーパーリーチに発展する期待度や大当たり期待度を遊技者に示唆するようにしても良い。

40

【0825】

上記の実施形態において、第2予告パターン及び第3予告パターンによる予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されるときには、当該ターゲットの変動表示に対応した始動入賞時のコマンド（変動カテゴリコマンド）ではなく、当該ターゲットの変動表示に対応した変動パターンコマンドや表示結果指定コマンドに基づいて演出態様を決定するようにしても良い。例えば、変動パターンコマンドに基づいて、小さな炎を含む特別画像15TM003a及び大きな炎を含む特別画像15TM003bの何れを表示させるかを決定しても良い。また、第2予告パターンの場合には、変動パターンコマンドに基づいて、特別画像の変化先となる丸形の画像（アクティブ表示）の表示色（青色又は赤色）を決定しても良く、第3予告パターンの場合には、変動パターンコマンドに基づいて、特別画像の

50

台詞（「チャンス」又は「激熱」）を決定しても良い。

【0826】

上記の実施形態では、図74（4）に示すように、第3予告パターンの予告演出を実行する場合に、特別画像に表示させる台詞として「チャンス」及び「激熱」の2つを例示したが、これに限らず、例えば「大当たり」という台詞を表示させるようにしても良い。変動カテゴリコマンド（あるいは変動パターンコマンド）が「スーパーリーチ大当たり」を示している場合にのみ、「大当たり」という台詞が選択可能となるようにすることで、遊技者は、特別画像におけるキャラクタの台詞が「大当たり」となること（所謂確定予告）を特に期待することになり、第3予告パターンによる予告演出の興趣をさらに向上させることができる。

10

【0827】

上記の実施形態では、第2予告パターンによる予告演出が実行される場合、図77（8）及び図78（9）及び（10）に示すように、アクティブ表示部9Fに表示されていたキャラクタ及び炎を含む特別画像（小さな炎の特別画像15TM003a又は大きな炎の特別画像15TM003b）が消去されて丸形赤色の画像15TM002bに変化する例を示したが、このような形態に限らず、特別画像に含まれていたキャラクタのみが消去される一方で、特別画像に含まれていた炎（小さな炎又は大きな炎）は消去されることなくアクティブ表示部9Fに継続して表示され、その炎を背景画像として、煙の画像15TM005や丸形赤色の画像15TM002bがさらに表示されるようにしても良い。即ち、第2予告パターンによる予告演出において、特別画像（15TM003a又は15TM003b）を丸形赤色の画像15TM002b等に変化させるときに、変化先となる画像（煙の画像15TM005、丸形赤色の画像15TM002b）の表示態様に、特別画像の表示態様を反映させるようにしても良い。

20

【0828】

上記の実施形態では、第2予告パターンの予告演出が実行される場合、図78（9）及び（10）に示すように、アクティブ表示部9Fに表示されていた特別画像15TM003bを消去すると共に煙の画像15TM005を表示した後に、これに代わり丸形青色又は丸形赤色の画像15TM002bを表示している。ここで、煙の画像15TM005の表示態様によって、変化先となる丸形の画像の表示色（アクティブ表示の表示態様）を示唆するようにしても良い。例えば、変化先となる丸形の画像の表示色が青色である場合には、煙の画像15TM005における煙を青色で表示し、変化先となる丸形の画像の表示色が赤色である場合（丸形赤色の画像15TM002bに変化する場合）には、煙の画像15TM005における煙を赤色で表示するようにしても良い。また、図78の（9）で（図79のT6に示すタイミングで）、小さな煙の画像が表示された場合には、変化先が丸形青色の画像となり、大きな煙の画像が表示された場合には、変化先が丸形赤色の画像15TM002bとなるようにしても良い。

30

【0829】

また、第2予告パターンの予告演出において、図78（9）に相当する画面では（図79のT6に示すタイミングでは）、キャラクタを含む特別画像を継続して表示させたまま、そのキャラクタの表示色や台詞等によって、変化先となる丸形の画像の表示色（アクティブ表示の表示態様）を示唆するようにしても良い。例えば、変化先となる丸形の画像の表示色が青色である場合には、特別画像のキャラクタを青色で表示し、変化先となる丸形の画像の表示色が赤色である場合（丸形赤色の画像15TM002bに変化する場合）には、特別画像のキャラクタを赤色で表示するようにしても良い。

40

【0830】

〔演出モードに関する他の例〕

次に、演出態様が異なる複数の演出モードに関する他の例を説明する。本実施形態では、演出図柄の背景画像等が異なる複数の演出モードとして、「雨モード」、「雪モード」、及び「台風モード」の3つの演出モードを例示する。各演出モードに関して、その演出モードに対応した「モード対応色」が存在する。例えば、各演出モードにおいて、保留表

50

示及びアクティブ表示が通常態様で表示されるときに表示色は、その演出モードにおけるモード対応色となる。また、本実施形態では、アクティブ表示をモード対応色とは異なる表示色で表示させるアクティブ表示変化演出の実行割合が演出モードに応じて異なる。また、アクティブ表示変化演出が実行されるときに、アクティブ表示に対応して表示される付加表示をモード対応色とは異なる表示色で表示させる付加表示変化演出の実行割合も演出モードに応じて異なる。

【0831】

以下の実施形態においては、後述する図84～図87に示すように、第1保留記憶表示部9aに丸形の保留表示が表示され、アクティブ表示部9fにキャラクタ形のアクティブ表示が表示され、アクティブ表示部9fの近傍（キャラクタ形のアクティブ表示の上方）に傘形の付加表示が表示される例について説明する。

10

【0832】

図80は、「雨モード」、「雪モード」、及び「台風モード」の概要を示す説明図である。本例では、演出図柄の変動表示が50回実行される毎に、「雨モード」から「雪モード」、「雪モード」から「台風モード」、「台風モード」から「雨モード」に、演出モードが遷移する。

【0833】

図80（A）及び図81に示すように、演出モードが「雨モード」のときには、モード対応色が「水色」となり、通常態様の保留表示は「水色」で表示され、通常態様のアクティブ表示も「水色」で表示される。また、アクティブ表示変化演出の実行割合は3つの演出モードの中で最も高く、付加表示変化演出の実行割合は3つの演出モードの中で最も低い。

20

【0834】

図80（B）及び図81に示すように、演出モードが「雷モード」のときには、モード対応色が「銀色」となり、通常態様の保留表示は「銀色」で表示され、通常態様のアクティブ表示も「銀色」で表示される。また、アクティブ表示変化演出の実行割合は3つの演出モードの中で2番目に高く、付加表示変化演出の実行割合も3つの演出モードの中で2番目に高い。

【0835】

図80（C）及び図81に示すように、演出モードが「台風モード」のときには、モード対応色が「灰色」となり、通常態様の保留表示は「灰色」で表示され、通常態様のアクティブ表示も「灰色」で表示される。また、アクティブ表示変化演出の実行割合は3つの演出モードの中で最も低く、付加表示変化演出の実行割合は3つの演出モードの中で最も高い。

30

【0836】

（保留表示並びにアクティブ表示及び付加表示の表示色）

図81は、各演出モードにおける保留表示、並びに、アクティブ表示及び付加表示の表示態様の具体例を示す説明図である。各演出モードに関して、保留表示及びアクティブ表示の表示態様として、前述した通常態様の他に、特殊態様及び特別態様が存在し、さらに特別態様として第1特別態様及び第2特別態様が存在する。

40

【0837】

演出モードが「雨モード」のときには、通常態様の保留表示はモード対応色の水色で表示される。また、特殊態様の保留表示もモード対応色の水色で表示されるが、通常態様の保留表示とは異なり、モード対応色である水色の保留表示が点滅する態様で表示される。また、第1特別態様の保留表示は青色で表示され、第2特別態様の保留表示は赤色で表示される。また、通常態様のアクティブ表示はモード対応色の水色で表示される。また、特殊態様のアクティブ表示もモード対応色の水色で表示されるが、通常態様のアクティブ表示とは異なり、モード対応色である水色のアクティブ表示が点滅する態様で表示される。また、第1特別態様のアクティブ表示は青色で表示され、第2特別態様のアクティブ表示は赤色で表示される。

50

【0838】

アクティブ表示が通常態様（水色）で表示されているときは、付加表示は、85%の割合で水色で表示され、12%の割合で青色で表示され、3%の割合で赤色で表示される。即ち、付加表示は、通常態様のアクティブ表示と同じモード対応色で表示される割合が最も高く、第1特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合が2番目に高く、第2特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合が最も低い。

【0839】

アクティブ表示が特殊態様（水色の点滅態様）で表示されているときは、付加表示は、100%の割合でモード対応色の水色で表示される。

【0840】

アクティブ表示が第1特別態様（青色）で表示されているときは、付加表示は、15%の割合で水色で表示され、80%の割合で青色で表示され、5%の割合で赤色で表示される。即ち、付加表示は、第1特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合が最も高く、通常態様のアクティブ表示と同じモード対応色で表示される割合が2番目に高く、第2特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合が最も低い。

【0841】

アクティブ表示が第2特別態様（赤色）で表示されているときは、付加表示は、5%の割合で水色で表示され、15%の割合で青色で表示され、80%の割合で赤色で表示される。即ち、付加表示は、第2特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合が最も高く、第1特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合が2番目に高く、通常態様のアクティブ表示と同じモード対応色で表示される割合が最も低い。

【0842】

演出モードが「雪モード」のときには、通常態様の保留表示はモード対応色の銀色で表示される。また、特殊態様の保留表示もモード対応色の銀色で表示されるが、通常態様の保留表示とは異なり、モード対応色である銀色の保留表示が点滅する態様で表示される。また、第1特別態様の保留表示は青色で表示され、第2特別態様の保留表示は赤色で表示される。また、通常態様のアクティブ表示はモード対応色の銀色で表示される。また、特殊態様のアクティブ表示もモード対応色の銀色で表示されるが、通常態様のアクティブ表示とは異なり、モード対応色である銀色のアクティブ表示が点滅する態様で表示される。また、第1特別態様のアクティブ表示は青色で表示され、第2特別態様のアクティブ表示は赤色で表示される。

【0843】

アクティブ表示が通常態様（銀色）で表示されているときは、付加表示は、95%の割合で銀色で表示され、3%の割合で青色で表示され、2%の割合で赤色で表示される。即ち、付加表示は、通常態様のアクティブ表示と同じモード対応色で表示される割合が最も高く、第1特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合が2番目に高く、第2特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合が最も低い。

【0844】

アクティブ表示が特殊態様（銀色の点滅態様）で表示されているときは、付加表示は、100%の割合でモード対応色の銀色で表示される。

【0845】

アクティブ表示が第1特別態様（青色）で表示されているときは、付加表示は、7%の割合で銀色で表示され、90%の割合で青色で表示され、3%の割合で赤色で表示される。即ち、付加表示は、第1特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合が最も高く、通常態様のアクティブ表示と同じモード対応色で表示される割合が2番目に高く、第2特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合が最も低い。

【0846】

アクティブ表示が第2特別態様（赤色）で表示されているときは、付加表示は、3%の割合で銀色で表示され、7%の割合で青色で表示され、90%の割合で赤色で表示される。即ち、付加表示は、第2特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合が最

10

20

30

40

50

も高く、第1特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合が2番目に高く、通常態様のアクティブ表示と同じモード対応色で表示される割合が最も低い。

【0847】

演出モードが「台風モード」のときには、通常態様の保留表示はモード対応色の灰色で表示される。また、特殊態様の保留表示もモード対応色の灰色で表示されるが、通常態様の保留表示とは異なり、モード対応色である灰色の保留表示が点滅する態様で表示される。また、第1特別態様の保留表示は青色で表示され、第2特別態様の保留表示は赤色で表示される。また、通常態様のアクティブ表示はモード対応色の灰色で表示される。また、特殊態様のアクティブ表示もモード対応色の灰色で表示されるが、通常態様のアクティブ表示とは異なり、モード対応色である灰色のアクティブ表示が点滅する態様で表示される。また、第1特別態様のアクティブ表示は青色で表示され、第2特別態様のアクティブ表示は赤色で表示される。

10

【0848】

アクティブ表示が通常態様（灰色）で表示されているときは、付加表示は、100%の割合で灰色で表示される。即ち、付加表示が通常態様のアクティブ表示と同じモード対応色で表示される割合は、第1特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合及び第2特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合よりも高い。

【0849】

アクティブ表示が特殊態様（灰色の点滅態様）で表示されているときは、付加表示は、100%の割合でモード対応色の灰色で表示される。

20

【0850】

アクティブ表示が第1特別態様（青色）で表示されているときは、付加表示は、100%の割合で青色で表示される。即ち、付加表示が第1特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合は、通常態様のアクティブ表示と同じモード対応色で表示される割合及び第2特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合よりも高い。

【0851】

アクティブ表示が第2特別態様（赤色）で表示されているときは、付加表示は、100%の割合で赤色で表示される。即ち、付加表示が第2特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合は、通常態様のアクティブ表示と同じモード対応色で表示される割合及び第1特別態様のアクティブ表示と同じ表示色で表示される割合よりも高い。

30

【0852】

図81に示すように、アクティブ表示が第1特別態様（青色）で表示される場合において、付加表示がアクティブ表示と同じ表示色（青色）で表示される割合は、台風モードの場合が最も高く（100%）、雪モードの場合が2番目に高く（90%）、雨モードの場合が最も低い（80%）。また、アクティブ表示が第2特別態様（赤色）で表示される場合においても、付加表示がアクティブ表示と同じ表示色（赤色）で表示される割合は、台風モードの場合が最も高く（100%）、雪モードの場合が2番目に高く（90%）、雨モードの場合が最も低い（80%）。即ち、アクティブ表示の表示色が特別色（青色又は赤色）に変化した場合において、これに伴い付加表示の表示色がアクティブ表示と同じ特別色に変化する割合は、台風モードの場合が最も高く、雪モードの場合が2番目に高く、雨モードの場合が最も低い。

40

【0853】

図82は、各演出モードにおけるアクティブ表示の最終表示態様を決定するための最終表示態様決定テーブルを示す図である。図82に示すように、この実施の形態では、「雨モード」、「雪モード」、及び「台風モード」の、各演出モードにおけるアクティブ表示の最終表示態様として、通常態様（モード対応色）、特殊態様（モード対応色点滅）、並びに、第1特別態様（青色）及び第2特別態様（赤色）があり、それぞれの最終表示態様に関して判定値が割り振られている。

【0854】

演出制御用CPU101は、始動入賞が発生したときに、遊技制御用マイクロコンピュ

50

ータ560から第1保留記憶数加算指定コマンド及び変動カテゴリコマンドを受信すると、第1保留記憶数加算指定コマンドが指定する更新後の第1保留記憶数と、変動カテゴリコマンドが指定する変動カテゴリに基づいて、図82(A)～(F)に示す最終表示態様決定テーブルの何れかを選択する。

【0855】

演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが「非リーチはずれ」を指定しており、第1保留記憶数加算指定コマンドが指定する第1保留記憶数が2である場合には、図82(A)に示す「非リーチはずれ、保留2個用」のテーブルを選択する。

【0856】

また、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチはずれ」を指定しており、第1保留記憶数加算指定コマンドが指定する第1保留記憶数が2である場合には、図82(B)に示す「スーパーリーチはずれ、保留2個用」のテーブルを選択する。

10

【0857】

また、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ大当たり」を指定しており、第1保留記憶数加算指定コマンドが指定する第1保留記憶数が2である場合には、図82(C)に示す「スーパーリーチ大当たり、保留2個用」のテーブルを選択する。

【0858】

演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが「非リーチはずれ」を指定しており、第1保留記憶数加算指定コマンドが指定する第1保留記憶数が3又は4である場合には、図82(D)に示す「非リーチはずれ、保留3～4個用」のテーブルを選択する。

20

【0859】

また、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチはずれ」を指定しており、第1保留記憶数加算指定コマンドが指定する第1保留記憶数が3又は4である場合には、図82(E)に示す「スーパーリーチはずれ、保留3～4個用」のテーブルを選択する。

【0860】

また、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ大当たり」を指定しており、第1保留記憶数加算指定コマンドが指定する第1保留記憶数が3又は4である場合には、図82(F)に示す「スーパーリーチ大当たり、保留3～4個用」のテーブルを選択する。

30

【0861】

また、アクティブ表示の最終表示態様に関しては、図82に示すように、演出モードに応じて異なる判定値が割り振られている。演出制御用CPU101は、上記のように図82(A)～(F)に示す最終表示態様決定テーブルの何れかを選択すると、現在の演出モードが「雨モード」、「雷モード」、及び「台風モード」のいずれの演出モードであるかを確認し、選択した最終表示態様決定テーブルにおいて、現在の演出モードに対応した判定値の割り振りに基づいてアクティブ表示の最終表示態様を決定する。

40

【0862】

即ち、演出制御用CPU101は、始動入賞時(第1保留記憶数加算指定コマンド及び変動カテゴリコマンドの受信時)に抽出した最終表示態様決定用乱数が、通常態様(モード対応色)、特殊態様(モード対応色点滅)、並びに、第1特別態様(青色)及び第2特別態様(赤色)、のいずれの判定値に含まれるかを判定する。その判定結果に基づいて、当該始動入賞に対応した変動表示に関するアクティブ表示の最終表示態様を決定する。

【0863】

図82に示すように、何れの演出モードに関しても、アクティブ表示の最終表示態様が第1特別態様(青色)又は第2特別態様(赤色)となる場合には、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様(モード対応色)となる場合と比較して、大当たり期待度が高い。また

50

、何れの演出モードに関しても、アクティブ表示の最終表示態様が第1特別態様（青色）又は第2特別態様（赤色）となる場合には、アクティブ表示の最終表示態様が特殊態様（モード対応色点滅）となる場合と比較して、大当たり期待度が高い。また、何れの演出モードに関しても、アクティブ表示の最終表示態様が第2特別態様（赤色）となる場合には、アクティブ表示の最終表示態様が第1特別態様（青色）となる場合と比較して、大当たり期待度が高い。

【0864】

また、図82に示すように、（A）〔非リーチはずれ、保留2個用〕、（B）〔スーパーリーチはずれ、保留2個用〕、（C）〔スーパーリーチ大当たり、保留2個用〕、（D）〔非リーチはずれ、保留3～4個用〕、（E）〔スーパーリーチはずれ、保留3～4個用〕、及び（F）〔スーパーリーチ大当たり、保留3～4個用〕のいずれの場合においても、アクティブ表示の最終表示態様が特別態様（青色又は赤色）になる割合は、「台風モード」、「雪モード」、「雨モード」の順に高くなっている。従って、前述したように、アクティブ表示変化演出の実行割合は、雨モードが最も高くなり、雪モードが2番目に高くなり、台風モードが最も低くなる。

【0865】

また、（A）〔非リーチはずれ、保留2個用〕、（B）〔スーパーリーチはずれ、保留2個用〕、（D）〔非リーチはずれ、保留3～4個用〕、及び（E）〔スーパーリーチはずれ、保留3～4個用〕のいずれかである場合は、最終表示態様が第2特別態様（赤色）になる割合は、「台風モード」、「雪モード」、「雨モード」の順で高くなる。これに対して、（C）〔スーパーリーチ大当たり、保留2個用〕、及び（F）〔スーパーリーチ大当たり、保留3～4個用〕のいずれかである場合には、最終表示態様が第2特別態様（赤色）になる割合は、「雨モード」、「雪モード」、「台風モード」の順で高くなる。即ち、「台風モード」に関しては、アクティブ表示変化演出の実行割合は最も低いものの、アクティブ変化演出が実行された場合には、第1特別態様（青色）よりも大当たり期待度の高い第2特別態様（赤色）に変化する可能性が最も高いことになる。

【0866】

図82に示すように、演出モードが「雨モード」である場合には、アクティブ表示変化演出の実行割合が高いものの、最終表示態様が第2特別態様となる割合は低いので、アクティブ表示変化演出が実行された場合に、遊技者に過剰な期待感を持たせることを抑制できる。一方で、演出モードが「台風モード」である場合には、アクティブ表示変化演出の実行割合が低いものの、最終表示態様が第2特別態様となる割合は高いので、アクティブ表示変化演出が実行された場合に、遊技者に他の演出モードのとき以上の期待感を持たせることができる。

【0867】

このように、演出モードに応じて、アクティブ表示変化演出の実行割合や、アクティブ表示変化演出が実行されたときに期待度の高い第2特別態様（赤色）に変化する割合、を異ならせることにより、遊技者は、何れの演出モードに制御されているのかに関心を持つと共に、アクティブ表示の表示態様にも注目することになる。これにより、複数の演出モードが存在することによる興趣を向上させることができる。

【0868】

演出制御用CPU101は、アクティブ表示の最終表示態様を決定した後に、アクティブ表示を最終表示態様に変化させるまでの変化パターンを決定する。図83は、アクティブ表示の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。演出制御用CPU101は、変動カテゴリコマンド、決定したアクティブ表示の最終表示態様、及び現在の演出モードに基づいて、図83に示すいずれの変化パターンによりアクティブ表示を最終表示態様に変化させるかを決定する。

【0869】

演出制御用CPU101は、決定した最終表示態様が通常態様であれば、図83（A）に示す〔通常態様〕用の変化パターン決定テーブルを選択する。図83（A）に示すよう

に、〔通常態様〕用の変化パターン決定テーブルには、「雨モード」、「雪モード」、及び「台風モード」いずれの場合も〔変化パターン601〕が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。〔変化パターン601〕は、アクティブ表示を通常態様（モード対応色）で表示した後、表示態様を変化させない変化パターンである。

【0870】

また、演出制御用CPU101は、決定した最終表示態様が特殊態様であれば、図83（B）に示す〔特殊態様〕用の変化パターン決定テーブルを選択する。図83（B）に示すように、〔特殊態様〕用の変化パターン決定テーブルには、〔変化パターン602〕及び〔変化パターン603〕に対して、それぞれ判定値が割り振られている。〔変化パターン602〕は、アクティブ表示を特殊態様（モード対応色点滅）で表示した後、表示態様を変化させない変化パターンである。また、〔変化パターン603〕は、アクティブ表示を通常態様（モード対応色）で表示した後、表示態様を特殊態様（モード対応色点滅）に変化させる変化パターンである。

10

【0871】

また、演出制御用CPU101は、決定した最終表示態様が第1特別態様（青色）であれば、図83（C）に示す〔第1特別態様〕用の変化パターン決定テーブルを選択する。図83（C）に示すように、〔第1特別態様〕用の変化パターン決定テーブルには、〔変化パターン604〕、〔変化パターン605〕、〔変化パターン606〕、及び〔変化パターン607〕に対して、それぞれ判定値が割り振られている。〔変化パターン604〕は、アクティブ表示を第1特別態様（青色）で表示した後、表示態様を変化させない変化パターンである。また、〔変化パターン605〕は、アクティブ表示を通常態様（モード対応色）で表示した後、表示態様を第1特別態様（青色）に変化させる変化パターンである。また、〔変化パターン606〕は、アクティブ表示を特殊態様（モード対応色点滅）で表示した後、表示態様を第1特別態様（青色）に変化させる変化パターンである。また、〔変化パターン607〕は、アクティブ表示を通常態様（モード対応色）で表示した後、表示態様を特殊態様（モード対応色点滅）に変化させ、さらに表示態様を第1特別態様（青色）に変化させる変化パターンである。

20

【0872】

また、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが「非リーチはずれ」又は「スーパーリーチはずれ」の何れかを指定しており、且つ、決定した最終表示態様が第2特別態様（赤色）であれば、図83（D）に示す〔はずれ且つ第2特別態様〕用の変化パターン決定テーブルを選択する。また、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ大当たり」を指定しており、且つ、決定した最終表示態様が第2特別態様（赤色）であれば、図83（E）に示す〔大当たり且つ第2特別態様〕用の変化パターン決定テーブルを選択する。

30

【0873】

図83（D）に示す〔はずれ且つ第2特別態様〕用の変化パターン決定テーブル、及び図83（E）に示す〔大当たり且つ第2特別態様〕用の変化パターン決定テーブルには、〔変化パターン608〕、〔変化パターン609〕、〔変化パターン610〕、〔変化パターン611〕、〔変化パターン612〕、〔変化パターン613〕、〔変化パターン614〕、及び〔変化パターン615〕に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

40

【0874】

〔変化パターン608〕は、アクティブ表示を第2特別態様（赤色）で表示した後、表示態様を変化させない変化パターンである。〔変化パターン609〕は、アクティブ表示を通常態様（モード対応色）で表示した後、表示態様を第2特別態様（赤色）に変化させる変化パターンである。〔変化パターン610〕は、アクティブ表示を特殊態様（モード対応色点滅）で表示した後、アクティブ表示を第2特別態様（赤色）に変化させる変化パターンである。〔変化パターン611〕は、アクティブ表示を第1特別態様（青色）で表示した後、表示態様を第2特別態様（赤色）に変化させる変化パターンである。〔変化パターン612〕は、アクティブ表示を通常態様（モード対応色）で表示した後、表示態様

50

を特殊態様（モード対応色点滅）に変化させ、さらに表示態様を第2特別態様（赤色）に変化させる変化パターンである。〔変化パターン613〕は、アクティブ表示を通常態様（モード対応色）で表示した後、表示態様を第1特別態様（青色）に変化させ、さらに表示態様を第2特別態様（赤色）に変化させる変化パターンである。〔変化パターン614〕は、アクティブ表示を特殊態様（モード対応色点滅）で表示した後、表示態様を第1特別態様（青色）に変化させ、さらに表示態様を第2特別態様（赤色）に変化させる変化パターンである。〔変化パターン615〕は、アクティブ表示を通常態様（モード対応色）で表示した後、アクティブ表示を特殊態様（モード対応色点滅）に変化させ、さらに表示態様を第1特別態様（青色）に変化させた後に、表示態様を第2特別態様（赤色）に変化させる変化パターンである。

10

【0875】

また、以上に示した変化パターンに関しては、図83に示すように、演出モードに応じて異なる判定値が割り振られている。演出制御用CPU101は、上記のように図83（A）～（E）に示す変化パターン決定テーブルの何れかを選択すると、現在の演出モードが「雨モード」、「雷モード」、及び「台風モード」のいずれの演出モードであるかを確認し、選択した変化パターン決定テーブルにおいて、現在の演出モードに対応した判定値の割り振りに基づいて変化パターンを決定する。

【0876】

即ち、演出制御用CPU101は、始動入賞時（第1保留記憶数加算指定コマンド及び変動カテゴリコマンドの受信時）に抽出した変化パターン決定用乱数が、各変化パターンのいずれの判定値に含まれるかを判定する。その判定結果に基づいて、当該始動入賞に対応した変動表示に関するアクティブ表示の変化パターンを決定する。

20

【0877】

図83に示すように、何れの演出モードに関しても、アクティブ表示が特殊態様で表示された場合には、アクティブ表示が通常態様で表示された場合よりも、特別態様（青色又は赤色）に変化する割合が高くなっている。例えば、変化パターン605（通常態様から青色）よりも変化パターン606（特殊態様から青色）の方が選択される割合が高く、変化パターン609（通常態様から赤色）よりも変化パターン610（特殊態様から赤色）の方が選択される割合が高い。このような構成にすることで、アクティブ表示が特殊態様で表示された場合に、遊技者は、アクティブ表示が大当たり期待度の高い特別態様に変化することを期待することになり、アクティブ表示変化演出の興趣を高めることができる。

30

【0878】

また、アクティブ表示が最初に表示されたときの表示態様から他の表示態様に変化する割合は、「雨モード」の場合が最も高く、「雪モード」の場合が2番目に高く、「台風モード」の場合が最も低くなっている。このように、表示されているアクティブ表示が他の表示態様に変化する割合と、演出モードとの間に関連性を持たせることにより、遊技者は、何れの演出モードに制御されているかに関心を持つと共に、表示されているアクティブ表示の表示態様が変化するか否かに関心を持つことになる。

【0879】

ここで、図83に示すように、アクティブ表示を最初に通常態様とは異なる表示態様（特殊態様（モード対応色点滅）、又は、第1特別態様（青色）若しくは第2特別態様（赤色））で表示させる変化パターン（変化パターン602、604、606、608、610、611、及び614）が存在する。このような変化パターンが選択された場合には、演出制御用CPU101は、保留表示の段階で（変化演出の対象となるアクティブ表示に対応した変動表示が開始される前の段階で）表示態様を変化させておくか、又は、保留表示がアクティブ表示部9Fにシフトしたタイミングで（変化演出の対象となるアクティブ表示に対応した変動表示が開始されるタイミングで）表示態様を変化させるものとする。

40

【0880】

具体的には、変化パターン602、606、610、及び614では、保留表示が第1保留記憶表示部9aに表示されている段階で特殊態様（対応モード色点滅）に変化させる

50

か、又は、保留表示がアクティブ表示部 9 F にシフトするタイミングで特殊態様（対応モード色点滅）に変化させる。また、変化パターン 6 0 4 及び 6 1 1 では、保留表示が第 1 保留記憶表示部 9 a に表示されている段階で第 1 特別態様（青色）に変化させるか、又は、保留表示がアクティブ表示部 9 F にシフトするタイミングで第 1 特別態様（青色）に変化させる。また、変化パターン 6 0 8 では、保留表示が第 1 保留記憶表示部 9 a に表示されている段階で第 2 特別態様（赤色）に変化させるか、又は、保留表示がアクティブ表示部 9 F にシフトするタイミングで第 2 特別態様（赤色）に変化させる。

【0881】

このように、保留表示が第 1 保留記憶表示部 9 a に表示されている段階で保留表示の表示態様を変化させる演出を実行する場合には、前述した図 4 0 及び図 4 1 に示す変化パターンにより保留表示の表示態様を変化させるようにすると良い。また、保留表示の表示態様を変化させる際に、図 4 5 及び図 4 6 に示す作用演出を実行するようにしても良い。また、図 8 3 に示した変化パターンによりアクティブ表示の表示態様を変化させる際に、図 4 5 及び図 4 6 に示す作用演出と同様の演出を実行するようにしても良い。

【0882】

また、保留表示の段階で表示態様を変化させるか、若しくは、保留表示がアクティブ表示部 9 F にシフトしたタイミング（アクティブ開始時）で表示態様を変化させるか、又は、保留表示がアクティブ表示部 9 F にシフトした後のタイミング（アクティブ中）で表示態様を変化させるか、の決定に関して、図 6 1 に示した変化タイミング決定抽選テーブルにより決定するようにしても良い。

【0883】

（各演出モードの具体的態様）

次に、図 8 4 ～図 8 7 を用いて、各演出モードにおける保留表示、並びに、アクティブ表示及び付加表示に関する具体的態様に関して説明する。

【0884】

（雨モードの具体的態様）

図 8 4 は、演出モードが「雨モード」であるときの具体例を示す説明図である。演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出モードを「雨モード」に移行するときに、演出表示装置 9 に表示される背景画像を、雨雲と雨粒を含む雨の風景をあらわした雨画像に切り替える。そして、以降の演出図柄の変動表示は雨画像を背景として実行される。「雨モード」の場合のモード対応色は「水色」である。図 8 4 は、アクティブ表示が、（1）通常態様である場合、（2）特殊態様である場合、（3）第 1 特別態様である場合、及び（4）第 2 特別態様である場合、をそれぞれ示している。

【0885】

図 8 4 に示す例では、第 1 保留記憶数が 3 の状態であり、第 1 保留記憶表示部 9 a には、「雨」と表示された丸形の保留表示 1 5 T M 1 0 1 が 3 つ表示されている。また、アクティブ表示部 9 F には、「雨」と表示されたキャラクタ形のアクティブ表示 1 5 T M 1 0 2 が表示されており、そのアクティブ表示 1 5 T M 1 0 2 の近傍（上方）には、傘形の付加表示 1 5 T M 1 0 3 が表示されている。このように、「雨モード」においては、保留表示 1 5 T M 1 0 1 及びアクティブ表示 1 5 T M 1 0 2 に何れも「雨」と表示されており、保留表示及びアクティブ表示が「雨モード」に対応した表示態様となっている。

【0886】

図 8 4 （1）は、「雨モード」において、アクティブ表示が通常態様で表示されているときの説明図である。このとき、図 8 1 に示したように、アクティブ表示 1 5 T M 1 0 2 はモード対応色である水色で表示され、付加表示 1 5 T M 1 0 3 はモード対応色である水色か、又は、青色若しくは赤色の何れかで表示されることになる。図 8 4 （1）の例では、付加表示 1 5 T M 1 0 3 はモード対応色である水色で表示されており、アクティブ表示と同様の表示色となっている。

【0887】

図 8 4 （2）は、「雨モード」において、アクティブ表示が特殊態様で表示されている

10

20

30

40

50

ときの説明図である。このとき、図 8 1 に示したように、モード対応色である水色で表示されたアクティブ表示 1 5 T M 1 0 2 が点滅することになる。また、付加表示 1 5 T M 1 0 3 はモード対応色である水色で表示されることになる。

【0 8 8 8】

図 8 4 (3) は、「雨モード」において、アクティブ表示が第 1 特別態様で表示されているときの説明図である。このとき、図 8 1 に示したように、アクティブ表示 1 5 T M 1 0 2 は青色で表示され、付加表示 1 5 T M 1 0 3 はモード対応色である水色か、又は、青色若しくは赤色の何れかで表示されることになる。図 8 4 (3) の例では、付加表示 1 5 T M 1 0 3 は青色で表示されており、アクティブ表示と同様の表示色となっている。

【0 8 8 9】

図 8 4 (4) は、「雨モード」において、アクティブ表示が第 2 特別態様で表示されているときの説明図である。このとき、図 8 1 に示したように、アクティブ表示 1 5 T M 1 0 2 は赤色で表示され、付加表示 1 5 T M 1 0 3 はモード対応色である水色か、又は、青色若しくは赤色の何れかで表示されることになる。図 8 4 (4) の例では、付加表示 1 5 T M 1 0 3 は赤色で表示されており、アクティブ表示と同様の表示色となっている。

【0 8 9 0】

ここで、図 8 4 (1) ～ (4) に示した例では、第 1 保留記憶表示部 9 a に表示される 3 つの保留表示 1 5 T M 1 0 1 が何れも通常態様であるため、これらはモード対応色である水色で表示されている。しかしながら、図 8 1 に示したように、「雨モード」においては、モード対応色である水色で表示された保留表示 1 5 T M 1 0 1 が点滅する場合があり (特殊態様) 、また、保留表示 1 5 T M 1 0 1 が青色 (第 1 特別態様) 又は赤色 (第 2 特別態様) で表示される場合がある。

【0 8 9 1】

(雪モードの具体的態様)

図 8 5 は、演出モードが「雪モード」であるときの具体例を示す説明図である。演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出モードを「雪モード」に移行するときに、演出表示装置 9 に表示される背景画像を、雪山と雪の結晶等を含む雪の風景をあらわした雪画像に切り替える。そして、以降の演出図柄の変動表示は雪画像を背景として実行される。「雪モード」の場合のモード対応色は「銀色」である。図 8 5 は、アクティブ表示が、(1) 通常態様である場合、(2) 特殊態様である場合、(3) 第 1 特別態様である場合、及び (4) 第 2 特別態様である場合、をそれぞれ示している。

【0 8 9 2】

図 8 5 に示す例では、第 1 保留記憶数が 3 の状態であり、第 1 保留記憶表示部 9 a には、「雪」と表示された丸形の保留表示 1 5 T M 1 1 1 が 3 つ表示されている。また、アクティブ表示部 9 f には、「雪」と表示されたキャラクタ形のアクティブ表示 1 5 T M 1 1 2 が表示されており、そのアクティブ表示 1 5 T M 1 1 2 の近傍 (上方) には、傘形の付加表示 1 5 T M 1 1 3 が表示されている。このように、「雪モード」においては、保留表示 1 5 T M 1 1 1 及びアクティブ表示 1 5 T M 1 1 2 に何れも「雪」と表示されており、保留表示及びアクティブ表示が「雪モード」に対応した表示態様となっている。

【0 8 9 3】

図 8 5 (1) は、「雪モード」において、アクティブ表示が通常態様で表示されているときの説明図である。このとき、図 8 1 に示したように、アクティブ表示 1 5 T M 1 1 2 はモード対応色である銀色で表示され、付加表示 1 5 T M 1 1 3 はモード対応色である銀色か、又は、青色若しくは赤色の何れかで表示されることになる。図 8 5 (1) の例では、付加表示 1 5 T M 1 1 3 はモード対応色である銀色で表示されており、アクティブ表示と同様の表示色となっている。

【0 8 9 4】

図 8 5 (2) は、「雪モード」において、アクティブ表示が特殊態様で表示されているときの説明図である。このとき、図 8 1 に示したように、モード対応色である銀色で表示されたアクティブ表示 1 5 T M 1 1 2 が点滅することになる。また、付加表示 1 5 T M 1

10

20

30

40

50

1 3はモード対応色である銀色で表示されることになる。

【0895】

図85(3)は、「雪モード」において、アクティブ表示が第1特別態様で表示されているときの説明図である。このとき、図81に示したように、アクティブ表示15TM112は青色で表示され、付加表示15TM113はモード対応色である銀色か、又は、青色若しくは赤色の何れかで表示されることになる。図85(3)の例では、付加表示15TM113は青色で表示されており、アクティブ表示と同様の表示色となっている。

【0896】

図85(4)は、「雪モード」において、アクティブ表示が第2特別態様で表示されているときの説明図である。このとき、図81に示したように、アクティブ表示15TM112は赤色で表示され、付加表示15TM113はモード対応色である銀色か、又は、青色若しくは赤色の何れかで表示されることになる。図85(4)の例では、付加表示15TM113は赤色で表示されており、アクティブ表示と同様の表示色となっている。

【0897】

ここで、図85(1)～(4)に示した例では、第1保留記憶表示部9aに表示される3つの保留表示15TM111が何れも通常態様であるため、これらはモード対応色である銀色で表示されている。しかしながら、図81に示したように、「雪モード」においては、モード対応色である銀色で表示された保留表示15TM111が点滅する場合があり(特殊態様)、また、保留表示15TM111が青色(第1特別態様)又は赤色(第2特別態様)で表示される場合がある。

【0898】

(台風モードの具体的態様)

図86は、演出モードが「台風モード」であるときの具体例を示す説明図である。演出制御用CPU101は、演出モードを「台風モード」に移行するときに、演出表示装置9に表示される背景画像を、雨雲と暴風雨を含む台風の風景をあらわした台風画像に切り替える。そして、以降の演出図柄の変動表示は台風画像を背景として実行される。「台風モード」の場合のモード対応色は「灰色」である。図86は、アクティブ表示が、(1)通常態様である場合、(2)特殊態様である場合、(3)第1特別態様である場合、及び(4)第2特別態様である場合、をそれぞれ示している。

【0899】

図86に示す例では、第1保留記憶数が3の状態であり、第1保留記憶表示部9aには、「台」と表示された丸形の保留表示15TM121が3つ表示されている。また、アクティブ表示部9Fには、「台」と表示されたキャラクタ形のアクティブ表示15TM122が表示されており、そのアクティブ表示15TM122の近傍(上方)には、傘形の付加表示15TM123が表示されている。このように、「台風モード」においては、保留表示15TM121及びアクティブ表示15TM122に何れも「台」と表示されており、保留表示及びアクティブ表示が「台風モード」に対応した表示態様となっている。

【0900】

図86(1)は、「台風モード」において、アクティブ表示が通常態様で表示されているときの説明図である。このとき、図81に示したように、アクティブ表示15TM122はモード対応色である灰色で表示され、付加表示15TM123もモード対応色である灰色で表示されることになる。

【0901】

図86(2)は、「台風モード」において、アクティブ表示が特殊態様で表示されているときの説明図である。このとき、図81に示したように、モード対応色である灰色で表示されたアクティブ表示15TM122が点滅することになる。また、付加表示15TM123はモード対応色である灰色で表示されることになる。

【0902】

図86(3)は、「台風モード」において、アクティブ表示が第1特別態様で表示されているときの説明図である。このとき、図81に示したように、アクティブ表示15TM

10

20

30

40

50

1 2 2 は青色で表示され、付加表示 1 5 T M 1 2 3 も青色で表示されることになる。

【0903】

図 8 6 (4) は、「台風モード」において、アクティブ表示が第 2 特別態様で表示されているときの説明図である。このとき、図 8 1 に示したように、アクティブ表示 1 5 T M 1 2 2 は赤色で表示され、付加表示 1 5 T M 1 2 3 も赤色で表示されることになる。

【0904】

ここで、図 8 6 (1) ~ (4) に示した例では、第 1 保留記憶表示部 9 a に表示される 3 つの保留表示 1 5 T M 1 2 1 が何れも通常態様であるため、これらはモード対応色である灰色で表示されている。しかしながら、図 8 1 に示したように、「台風モード」においては、モード対応色である灰色で表示された保留表示 1 5 T M 1 2 1 が点滅する場合があり（特殊態様）、また、保留表示 1 5 T M 1 2 1 が青色（第 1 特別態様）又は赤色（第 2 特別態様）で表示される場合がある。

【0905】

このように、「雨モード」及び「雪モード」においては、アクティブ表示が通常態様（モード対応色）で表示されるときに、付加表示がモード対応色とは異なる表示色（青色又は赤色）で表示される場合があるが、「台風モード」においては、アクティブ表示が通常態様（モード対応色）で表示されるときに、付加表示も必ずモード対応色で表示される。また、「雨モード」及び「雪モード」においては、アクティブ表示が第 1 特別態様（青色）で表示されるときに、付加表示が異なる表示色（モード対応色又は赤色）で表示される場合があるが、「台風モード」においては、アクティブ表示が第 1 特別態様（青色）で表示されるときに、付加表示は必ず青色で表示される。また、「雨モード」及び「雪モード」においては、アクティブ表示が第 2 特別態様（赤色）で表示されるときに、付加表示が異なる表示色（モード対応色又は青色）で表示される場合があるが、「台風モード」においては、アクティブ表示が第 2 特別態様（赤色）で表示されるときに、付加表示は必ず赤色で表示される。

【0906】

なお、このような形態に限らず、「雨モード」及び「雪モード」においても、アクティブ表示が通常態様（モード対応色）で表示されるときに、付加表示が必ずモード対応色で表示されるようにしても良い。

【0907】

このように、「雨モード」、「雪モード」、及び「台風モード」の各演出モードに関して固有のモード対応色（水色、銀色、及び灰色）が存在している。そして、アクティブ表示がモード対応色で表示される場合（通常態様の場合）には、付加表示もモード対応色で表示される割合が高い（「雨モード」で 8 5 %、「雪モード」で 9 5 %、「台風モード」で 1 0 0 %）。また、モード対応色のアクティブ表示が点滅している場合（特殊態様の場合）には、付加表示も必ずモード表示色で表示される。即ち、演出モードとアクティブ表示の表示態様とに応じて、付加表示の表示色を異ならせることが可能であるため、複数の演出モードが存在することによる興趣を向上させることができる。

【0908】

また、各演出モードに関して、アクティブ表示がモード対応色で表示される場合には、付加表示もモード対応色で表示される割合が高いため、演出モードによる表示色の違い（本例では、「雨モード」であれば水色、「雪モード」であれば銀色、「台風モード」であれば灰色、というモード対応色の違い）を遊技者に印象付けることができ、複数の演出モードが存在することによる興趣を向上させることができる。

【0909】

一方で、アクティブ表示は、何れの演出モードにおいても青色（第 1 特別態様）で表示可能となっている。即ち、アクティブ表示は、演出モードによらず共通の第 1 特別色（青色）で表示可能であり、アクティブ表示が第 1 特別色（青色）で表示されている場合には、アクティブ表示が通常態様（モード対応色）で表示される場合よりも、付加表示が第 1 特別色（青色）で表示される割合が高い（本例では、「雨モード」であれば 8 0 %、「雪

モード」であれば90%、「台風モード」であれば100%）。また、アクティブ表示は、何れの演出モードにおいても赤色（第2特別態様）で表示可能となっている。即ち、アクティブ表示は、演出モードによらず共通の第2特別色（赤色）で表示可能であり、アクティブ表示が第2特別色（赤色）で表示されている場合には、アクティブ表示が通常態様（モード対応色）で表示される場合よりも、付加表示が第2特別色（赤色）で表示される割合が高い（本例では、「雨モード」であれば80%、「雪モード」であれば90%、「台風モード」であれば100%）。

【0910】

このように、アクティブ表示がモード対応色よりも期待度の高い特別色（青色又は赤色）で表示される場合には、付加表示の表示色も、高い割合でアクティブ表示と同じ特別色（青色又は赤色）とすることにより、アクティブ表示が特別色で表示されていることを遊技者に強調することができ、アクティブ表示変化演出の興趣を向上させることができる。

10

【0911】

また、本実施形態では、各演出モードにおけるアクティブ表示として、雨モードの場合には「雨」と表示されたアクティブ表示15TM102が表示され、雪モードの場合には「雪」と表示されたアクティブ表示15TM112が表示され、台風モードの場合には、「台」と表示されたアクティブ表示15TM122が表示されている。従って、各演出モードにおいて、アクティブ表示が特別色（青色又は赤色）で表示されているときにも、そのアクティブ表示を、現在の演出モード固有の態様（雨モードの場合は「雨」の文字、雪モードの場合は「雪」の文字、台風モードの場合は「台」の文字、を含む態様）で表示させていることになる。このように、演出モードによらず共通の特別色（青色又は赤色）でアクティブ表示を表示する一方で、当該アクティブ表示を現在の演出モードに対応した態様（例えば、アクティブ表示に表示される文字やアクティブ表示の輪郭等）で表示することにより、現在の演出モードを遊技者に認識させつつ、アクティブ表示及び付加表示の表示色がモード対応色よりも期待度の高い表示色となったことを把握し易いようにしている。

20

【0912】

また、本実施形態では、何れの演出モードにおいても、アクティブ表示を特殊態様（「雨モード」であれば水色の点滅態様、「雪モード」であれば銀色の点滅態様、「台風モード」であれば灰色の点滅態様）で表示させるときに、付加表示を、その演出モードにおけるモード対応色（「雨モード」であれば水色、「雪モード」であれば銀色、「台風モード」であれば灰色）で表示するようにしている。このように、アクティブ表示が特殊態様で表示されているときには、付加表示を現在の演出モードにおけるモード対応色（即ち通常態様のアクティブ表示と同じ表示色）で表示させることで、付加表示による演出効果を抑えて、遊技者に過剰な期待を持たせることを抑制している。

30

【0913】

なお、アクティブ表示が特殊態様（モード対応色で点滅する態様）で表示されているときに、付加表示を、アクティブ表示と同様にモード対応色で点滅させるようにしても良い。

【0914】

40

図87は、アクティブ表示の変化パターンとして変化パターン615が選択された場合に実行される演出の具体的態様を示す説明図である。本例では演出モードが雨モードに制御されているため、演出表示装置9には背景画像として雨画像が表示されている。また、第1保留記憶表示部9aには「雨」の文字を含む保留表示15TM101が表示され、アクティブ表示部9fには「雨」の文字を含むアクティブ表示15TM102が表示されている。

【0915】

図87（1）に示す状態は、演出図柄の変動表示が停止したときの状態であり、当該変動表示に対応したアクティブ表示15TM102がモード対応色の水色（通常態様）で表示されると共に、付加表示15TM103もモード対応色の水色で表示されている。また

50

、2つの保留表示15TM101もモード対応色である水色（通常態様）で表示されている。

【0916】

そして、次の変動表示が開始されることに伴い、図87（2）に示すように、アクティブ表示部9Fに表示されていたアクティブ表示と、当該アクティブ表示に対応する付加表示が消去されると共に、アクティブ表示部9Fに最も近い位置に表示されていた1つ目の保留表示が、アクティブ表示部9Fにシフトされて通常態様（水色）のアクティブ表示15TM102として表示され、2つ目の保留表示15TM101が、1つ目の保留表示の位置にシフトされる。シフト後の新たなアクティブ表示15TM102はモード対応色である水色（通常態様）で表示され、その新たなアクティブ表示15TM102に対応した付加表示15TM103もモード対応色である水色で表示される。

10

【0917】

そして、図87（3）に示すように、変動表示の実行中に、モード対応色（水色）で表示されていたアクティブ表示15TM102が点滅態様（特殊態様）に変化する。このとき、アクティブ表示15TM102の表示色自体はモード対応色（水色）のまま変化しておらず、付加表示15TM103の表示態様は変化することなくモード対応色（水色）で表示されている。

【0918】

次いで、図87（4）に示すように、変動表示の実行中に、モード対応色（水色）で点滅していた特殊態様のアクティブ表示15TM102が第1特別態様（青色）に変化する。これに伴い、付加表示15TM103の表示色もモード対応色（水色）から第1特別色（青色）に変化する。さらに、図87（5）に示すように、変動表示の実行中に、第1特別態様（青色）のアクティブ表示15TM102が第2特別態様（赤色）に変化する。これに伴い、付加表示15TM103の表示色も第1特別色（青色）から第2特別色（赤色）に変化する。

20

【0919】

そして、図87（6）に示すように、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の演出図柄（本例では、「7」）が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ！！」という文字が画面上部に表示されるリーチ演出が実行され、さらに図87（7）に示すように、キャラクター同士がバトルを行うスーパーリーチへと発展する。ここで、スーパーリーチに発展するタイミングで、保留表示15TM101、並びに、アクティブ表示15TM102及び付加表示15TM103は何れも非表示となり、当該変動表示が終了するまで表示されない。

30

【0920】

このように、演出図柄の変動表示が実行されているときにアクティブ表示を非表示とする場合には、これに合わせて付加表示も非表示とすることにより、特定表示と付加表示との表示上の整合を図ることができる。

【0921】

上記の実施形態では、変動表示の実行回数が所定回数（50回）に達したことを契機として演出モードが変化する例を示したが、このような形態に限らず、所定の演出が実行されたこと（例えば、保留予告演出が実行されたこと、スーパーリーチの変動パターンで変動表示が実行されたこと等）を契機として演出モードが変化するようにしても良い。また、変動表示の実行回数が所定回数に達したときに、あるいは、所定の演出が実行されたときに、演出モードを変化させるか否かの抽選を実行して、抽選結果に応じて演出モードを変化させるようにしても良い。

40

【0922】

上記の実施形態では、演出モードが「雨モード」、「雪モード」、「台風モード」の順序で変化するようにしているが、これに限らず、例えば、「雨モード」の後に「雪モード」に変化する場合と、「雨モード」の後に「台風モード」に変化する場合の、2パターンが存在するようにしても良い。例えば、複数存在する演出モードのうち何れの演出モード

50

に変化させるのかを抽選により決定し、抽選結果に応じた演出モードに変化させるようにしても良い。

【0923】

上記の実施形態では、特殊態様の保留表示及び特殊態様のアクティブ表示を、「モード対応色で点滅させた態様」とした場合を示しているが、これに限らず、モード対応色及び特別色（青色及び赤色）の何れとも異なる表示色で表示させるようにしても良い。例えば、特殊態様の保留表示及び特殊態様のアクティブ表示を、演出モードによらず共通の「白色で点滅させる態様」としても良く、雨モードの場合には「雨」の文字が表示された保留表示及びアクティブ表示が白色で点滅し、雪モードの場合には「雪」の文字が表示された保留表示及びアクティブ表示が白色で点滅し、台風モードの場合には「台」の文字が表示された保留表示及びアクティブ表示が白色で点滅するようにしても良い。なお、特殊態様の保留表示及び特殊態様のアクティブ表示を、演出モードによらず共通の表示態様としても良く、何れの演出モードにおいても同じ輪郭（演出モードに応じた文字「雨」「雪」及び「台」も表示されない）の保留表示及びアクティブ表示が白色で点滅するようにしても良い。

10

【0924】

また、特殊態様の保留表示及び特殊態様のアクティブ表示の輪郭を、通常態様及び特別態様の何れとも異なる輪郭（例えば、「三角形」又は「四角形」等）で表示させるようにしても良い。例えば、雨モードの場合には三角形がモード対応色の水色で表示され、雪モードの場合には三角形がモード対応色の銀色で表示され、台風モードの場合には三角形がモード対応色の灰色で表示されるようにしても良い。この三角形には、上述したように、現在の演出モードに応じた文字が表示されるようにしても良く、現在の演出モードに応じた文字が表示されないようにしても良い。

20

【0925】

上記の実施形態では、各保留表示及びアクティブ表示に、現在の演出モードに応じた文字（雨モードであれば「雨」、雪モードであれば「雪」、台風モードであれば「台」）が表示されている例を示したが、これに限らず、各保留表示及びアクティブ表示が、現在の演出モードに応じた輪郭（例えば、雨モードであれば雨粒、雪モードであれば雪の結晶、台風モードであれば雲）で表示されるようにしても良い。

【0926】

上記の実施形態では、キャラクタ形のアクティブ表示の上方に傘形の付加表示が表示される例を示したが、これに限らず、付加表示は、アクティブ表示の左方若しくは右方、又は下方に表示されるようにしても良く、アクティブ表示の近傍に表示されていれば良い。また、付加表示は、アクティブ表示の輪郭の内部（例えば、キャラクタの顔の部分等）に表示されるようにしても良く、アクティブ表示に対応したものであれば良い。

30

【0927】

また、付加表示は、アクティブ表示の輪郭の外部に表示され、アクティブ表示の表示色の変化に応じて表示色が変化可能な部分であっても良い。例えば、付加表示は、アクティブ表示の周囲に表示され、アクティブ表示の表示色の変化に伴い同様に表示色が変化する気体又は液体を模した画像としても良い。

40

【0928】

また、付加表示は、アクティブ表示の近傍に出現して、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクションを行うキャラクタ等の画像であっても良く、変化先となるアクティブ表示の表示態様に応じて、キャラクタのアクションやキャラクタの表示色を異ならせるようにしても良い。

【0929】

また、付加表示は、図66等示すように、アクティブ表示に対応したアクティブ表示ガイド1000であっても良い。即ち、付加表示は、アクティブ表示の近傍（例えば周囲又は下方）に表示され、アクティブ表示の表示位置を示すものであると共に、変動表示が実行されていないときにも表示可能なインターフェース画像であっても良い。また、付加

50

表示は、図 6 6 等 に示すように、保留表示に対応した第 1 保留表示ガイド 1 0 0 1 a ~ 1 0 0 1 d、第 2 保留表示ガイド 1 0 0 2 a ~ 1 0 0 2 d であっても良い。即ち、付加表示は、保留表示の近傍（例えば周囲又は下方）に表示され、保留表示の表示位置を示すものであると共に、対応する保留記憶が無いときにも表示可能なインターフェース画像であっても良い。そして、変化演出の対象となるアクティブ表示や保留表示の表示態様に応じて、対応するインターフェース（アクティブ表示ガイド 1 0 0 0、第 1 保留表示ガイド 1 0 0 1 a ~ 1 0 0 1 d、第 2 保留表示ガイド 1 0 0 2 a ~ 1 0 0 2 d）の表示色を異ならせるようにしても良い。

【0930】

また、付加表示は、アクティブ表示に対応した変動表示（即ち実行中の変動表示）に関する大当たり期待度を示唆する予告演出において表示される画像であっても良く、例えば、擬似連（再変動）が実行されることを予告する画像（例えば「NEXT」と表示された画像）や、スーパーリーチに発展することを予告する画像（例えば「発展」と表示された画像）や、アクティブ表示の表示態様が変化することを予告する画像（例えば「変化」と表示された画像）であっても良い。これらの画像は、例えば、アクティブ表示部の近傍に出現するアイテムの画像であっても良く、変化先となるアクティブ表示の表示態様に応じて、アイテムの形態や表示色を異ならせるようにしても良い。

【0931】

また、上記の実施形態において、アクティブ表示及び保留表示の表示態様を変化させるときの演出態様を、各演出モードによって異ならせるようにしても良い。例えば、「雨モード」では雨モード固有のキャラクタが出現して作用演出のアクションを行い、「雪モード」では雪モード固有のキャラクタが出現して作用演出のアクションを行い、「台風モード」では台風モード固有のキャラクタが出現して作用演出のアクションを行うようにしても良い。一方で、アクティブ表示及び保留表示の表示態様を変化させるときの演出態様を、演出モードによらず共通としても良く、「雨モード」、「雪モード」、及び「台風モード」で共通のキャラクタが出現して作用演出のアクションを行うようにしても良い。

【0932】

上記の実施形態では、背景画像が異なる演出モードに応じて、アクティブ表示及び付加表示等の表示態様（表示色）や、アクティブ表示変化演出の実行割合が異なる例を示したが、例えば、変動表示される演出図柄の態様が異なる演出モードに応じて、アクティブ表示及び付加表示等の表示態様（表示色）や、アクティブ表示変化演出の実行割合が異なるようにしても良い。また、複数回の変動表示にわたって実行される先読み予告演出に関する演出態様が異なる複数の先読み予告モードが存在する場合に、その先読み予告モードに応じて、アクティブ表示及び付加表示等の表示態様（表示色）や、アクティブ表示変化演出の実行割合が異なるようにしても良い。また、制御されている遊技状態（例えば高ベース状態と低ベース状態）に応じて、アクティブ表示及び付加表示等の表示態様（表示色）や、アクティブ表示変化演出の実行割合が異なるようにしても良い。また、各パチンコ遊技機 1 の演出制御用 CPU 1 0 1 が、リアルタイムクロック（RTC）からの出力に基づいて予め定められた時刻（又は予め定められた時間間隔）に一斉演出を実行する構成において、一斉演出が実行されているか否かに応じて、あるいは、実行される一斉演出の種類に応じて、アクティブ表示及び付加表示等の表示態様（表示色）や、アクティブ表示変化演出の実行割合が異なるようにしても良い。

【0933】

上記の実施形態では、演出モードに応じてアクティブ表示変化演出の実行割合が異なる例を示したが、演出モードに応じて保留予告演出を含む先読み予告演出の実行割合が異なるようにしても良く、この場合には、図 6 6 ~ 図 7 2 等 に示した演出制御を適用することが可能である。例えば、アクティブ表示及び付加表示、並びに保留表示を何れも表示させず、保留予告演出及びアクティブ表示変化演出を実行しない演出モードを設けても良い（図 7 2 等の雷モードに相当）。さらに、このような演出モードにおいて、第 1 保留表示ガイド 1 0 0 1 a ~ 1 0 0 1 d、第 2 保留表示ガイド 1 0 0 2 a ~ 1 0 0 2 d、及びアクテ

ィブ表示ガイド1000を表示させないようにしても良い（図72を参照）。

【0934】

上記の実施形態では、雨モード及び雪モードにおいて、アクティブ表示が通常態様（モード対応色）で表示されているときに、付加表示がモード対応色とは異なる表示色（青色又は赤色）で表示される場合がある例について説明したが、このような形態に限らず、アクティブ表示が通常態様（モード対応色）で表示されているときには、付加表示も必ずモード対応色で表示されるようにしても良い。また、上記の実施形態では、雨モード及び雪モードにおいて、アクティブ表示が第1特別色（青色）で表示されているときに、付加表示が第1特別色とは異なる表示色（モード対応色又は赤色）で表示される場合がある例について説明したが、このような形態に限らず、アクティブ表示が第1特別色（青色）で表示されているときには、付加表示も必ず第1特別色（青色）で表示されるようにしても良い。上記の実施形態では、雨モード及び雪モードにおいて、アクティブ表示が第2特別色（赤色）で表示されているときに、付加表示が第2特別色とは異なる表示色（モード対応色又は青色）で表示される場合がある例について説明したが、このような形態に限らず、アクティブ表示が第2特別色（赤色）で表示されているときには、付加表示も必ず第2特別色（赤色）で表示されるようにしても良い。

10

【0935】

上記の実施形態では、付加表示が、開始条件が成立した変動表示に対応したアクティブ表示、に対応して表示される例について説明したが、このような形態に限らず、付加表示は、開始条件が成立していない変動表示に対応した保留表示、に対応して表示されるものであっても良い。

20

【0936】

また、上記の実施形態において、付加表示の表示色を、モード対応色、第1特別色（青色）、及び第2特別色（赤色）の何れにするかを、当該付加表示に対応して表示されている特定表示（アクティブ表示又は保留表示）に対応する変動表示の変動パターンや表示結果（はずれ又は大当たり）に基づいて決定するようにしても良い。例えば、「非リーチはずれ」の場合には、付加表示の表示色を、80%の割合でモード対応色とし、20%の割合で第1特別色（青色）とし、「スーパーリーチはずれ」の場合には、付加表示の表示色を、40%の割合でモード対応色とし、25%の割合で第1特別色（青色）とし、35%の割合で第2特別色（赤色）とし、「スーパーリーチ大当たり」の場合には、付加表示の表示色を、20%の割合でモード対応色とし、30%の割合で第1特別色（青色）とし、50%の割合で第2特別色（赤色）とする。これにより、スーパーリーチの期待度（リーチ信頼度）及び大当たり期待度に関しては、第2特別色（赤色）が最も高く、第1特別色（青色）が2番目に高く、モード対応色が最も低くなる。

30

【0937】

（他の変形例）

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

40

50

体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ100で選択するようにしてもよい。2つのコマンドを送信する場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定の期間が経過してから（例えば、次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はそのような例に限定されず、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ以上のコマンドで変動パターンを通知することによって、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0938】

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。

【0939】

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。

【0940】

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。

【0941】

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。

【0942】

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。

【0943】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で大当たりとなるか否かや変動パターン種別の入賞時判定（先読み判定）を行い、その入賞時判定結果を示すコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、その入賞時判定結果を示すコマンドにもとづいて保留予告演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100側で入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。この

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

【産業上の利用可能性】

【0944】

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

【符号の説明】

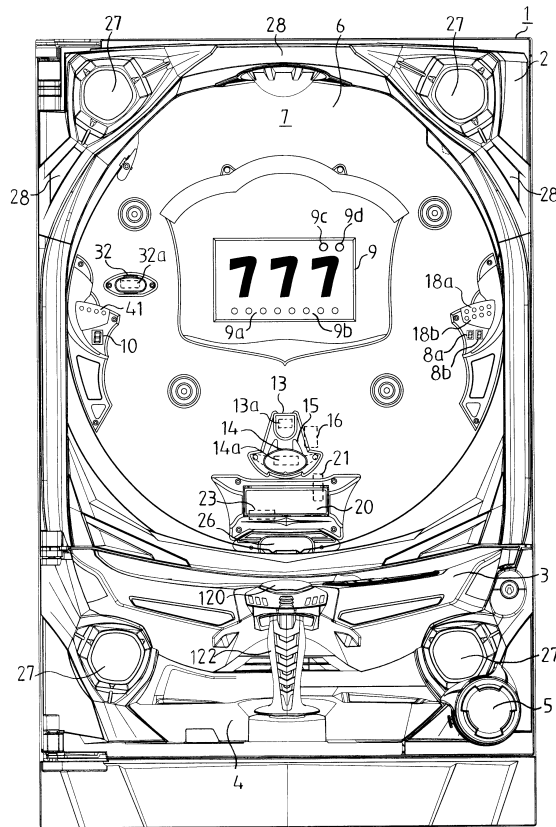
10

【0945】

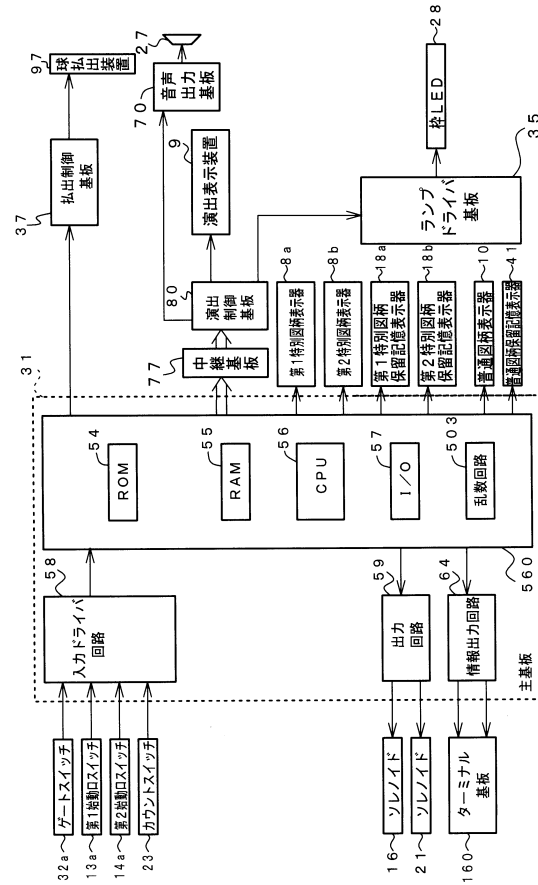
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置（メイン表示装置）
- 9 a 第1保留記憶表示部
- 9 b 第2保留記憶表示部
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用C P U
- 1 0 9 V D P

20

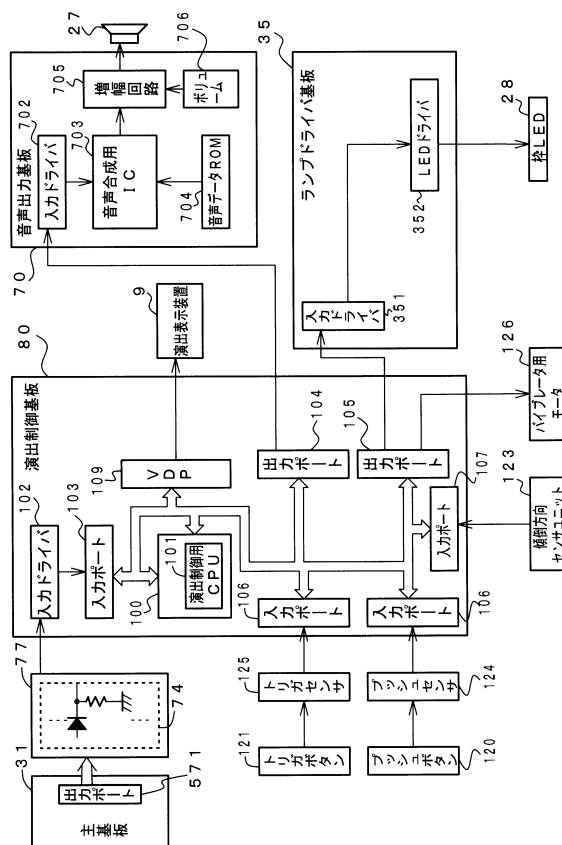
【図 1】



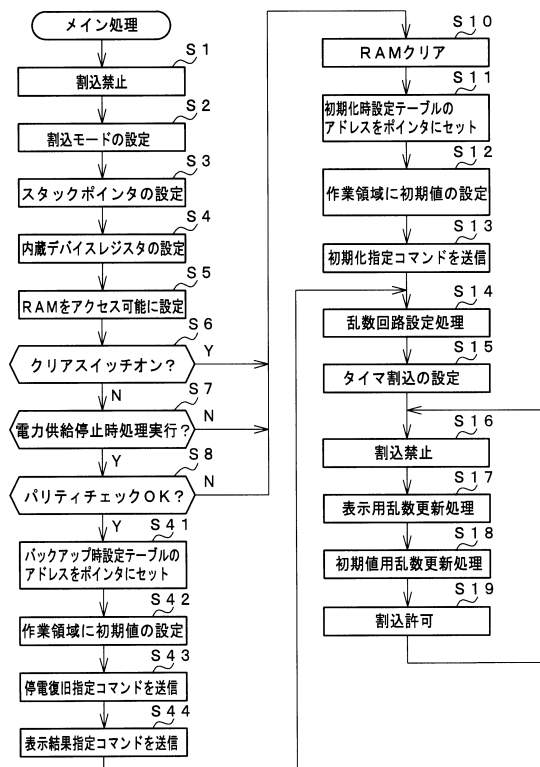
【図 2】



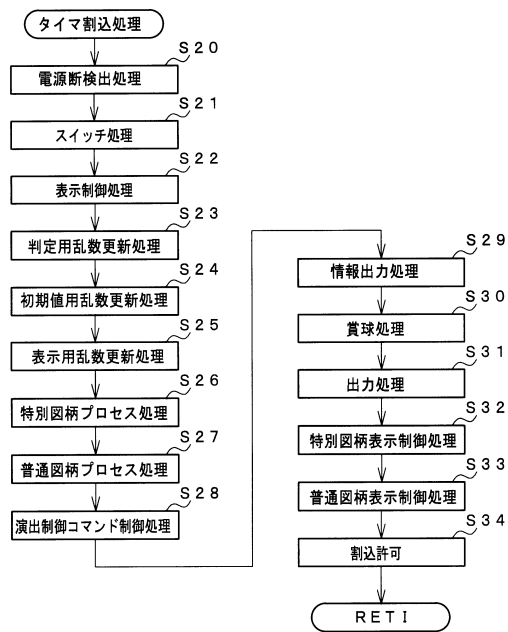
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	12.50	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	2.00	短縮変動ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	10.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	11.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	12.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチはずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	25.50	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチはずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAはずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBはずれ
	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
大当り	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	10.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	11.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	12.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチ大当り
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	25.50	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当り
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA大当り
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB大当り
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当り
突然確変大当り/小当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	7.50	通常変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチではずれ後に再変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチではずれ後に滑り変動で突然確変大当り又は小当り

【図 7】

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

【図 8】

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

(A)

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

(B)

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

(C)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

131a

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

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

131b

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

(E)

【図 9】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A

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

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132B

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

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132C

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

(D)
小当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1~251

【図 10】

(A)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用) 135A

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

(B)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用) 135B

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

(C)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確変/時短用) 135C

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

【図 11】

(A)
当り変動パターン判定テーブル 137A

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

(B)
当り変動パターン判定テーブル 137B

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

【図 12】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

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

【図 13】

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

【図 14】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
B 0	0 2	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C 1	0 0	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C 2	0 0	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C 3	0 0	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
C 4	X X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C 6	X X	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定

【図 15】

MODE	EXT	名称	内容
C 4	0 0	図柄1指定（はずれ指定）	入賞時判定結果がはずれであることの指定
C 4	0 1	図柄2指定（通常大当り指定）	入賞時判定結果が通常大当りであることの指定
C 4	0 2	図柄3指定（確変大当り指定）	入賞時判定結果が確変大当りであることの指定
C 4	0 3	図柄4指定（突然確変大当り指定）	入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定
C 4	0 4	図柄5指定（小当り指定）	入賞時判定結果が小当りであることの指定

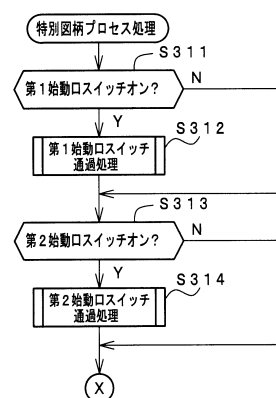
【図 16】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリ 1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1～89（非リーチQA2-1）になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリ 2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が90～99になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリ 3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が100～169になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリ 4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が170～199になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリ 5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が200～214になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリ 6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が215～229になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリ 7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が230～251（スーパーQA2-5）になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ 8	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が1～219（非リーチQA2-2）になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ 9	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が220～251（スーパーQA2-5）になると判定したことの指定

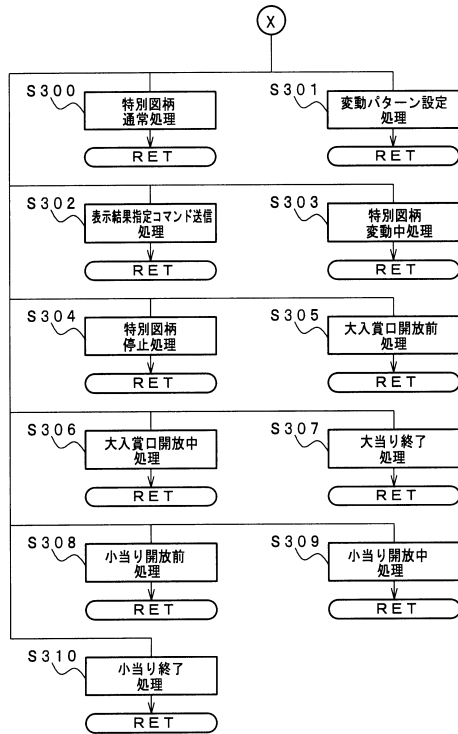
【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が1～74（ノーマルQA3-1）になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が75～149（ノーマルQA3-2）になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が150～251（スーパーQA3-3）になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が1～38（ノーマルQA3-1）になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が39～79（ノーマルQA3-2）になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が80～251（スーパーQA3-3）になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が1～100（特殊QA4-1）になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が101～251（特殊QA4-2）になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に小当り且つ乱数値が1～251（特殊QA4-1）になると判定したことの指定

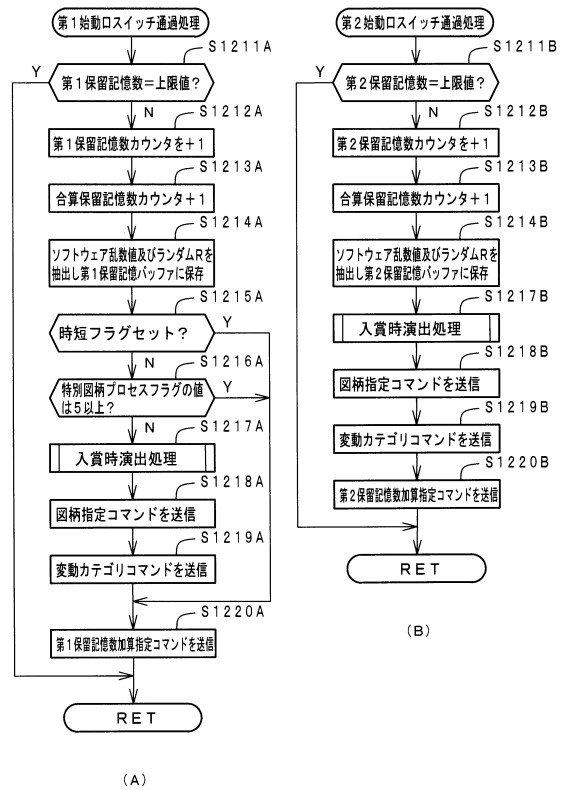
【図 18】



【図 19】



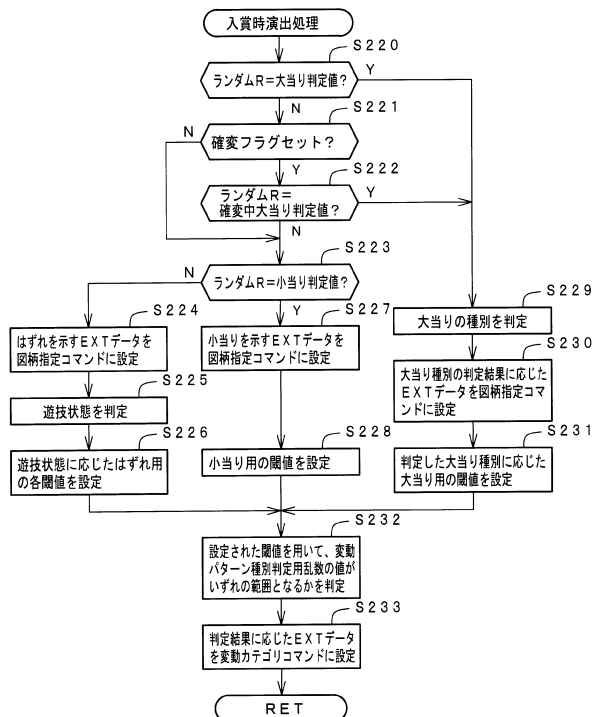
【図 20】



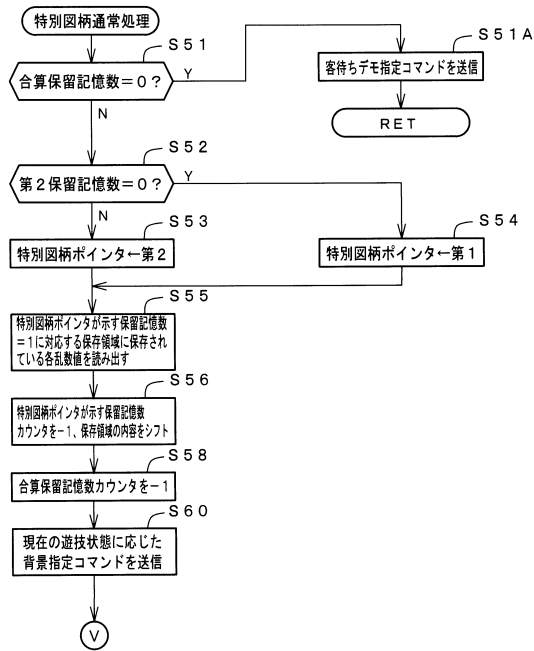
【図 21】



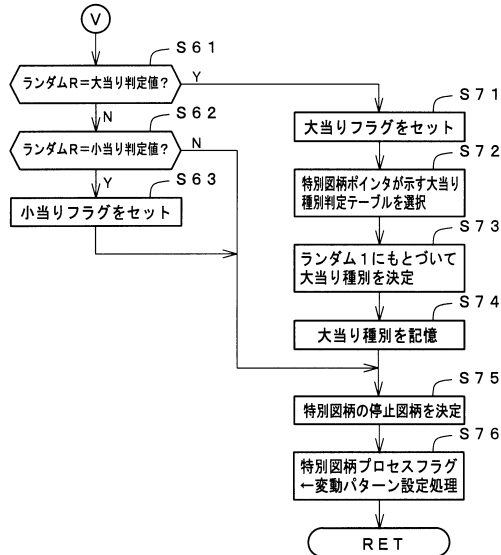
【図 22】



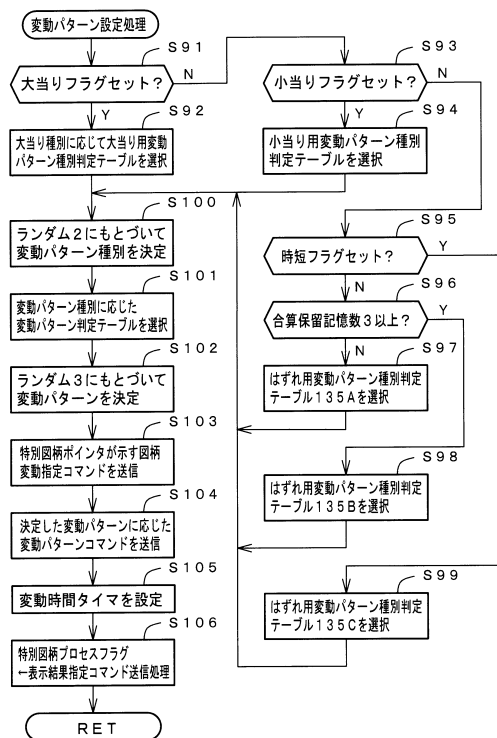
【図 2 3】



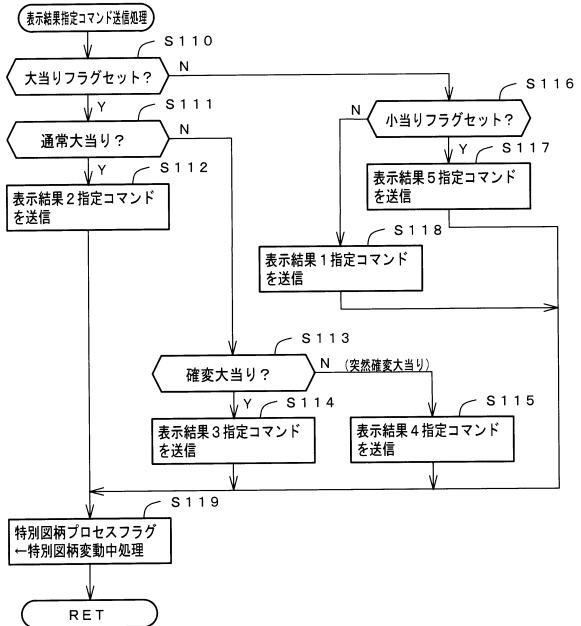
【図 24】



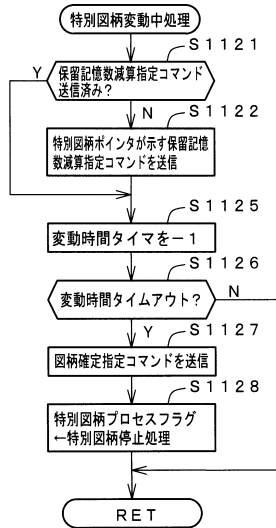
【図 25】



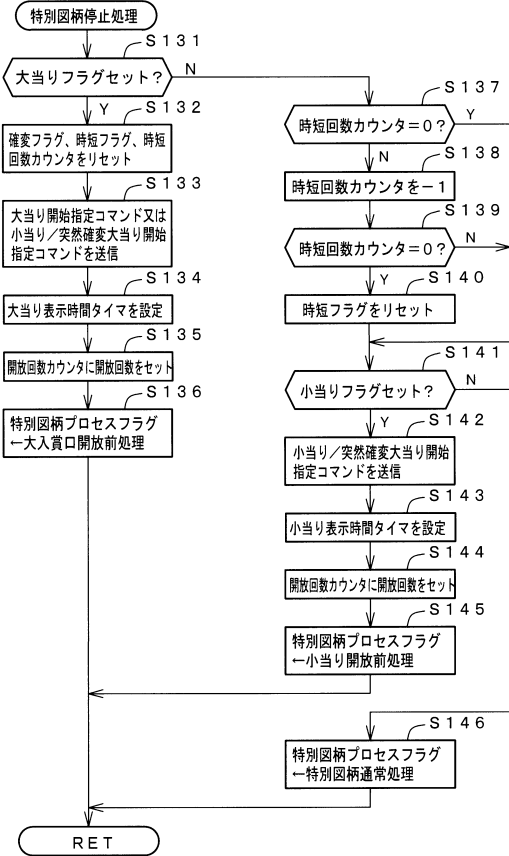
【図 2 6】



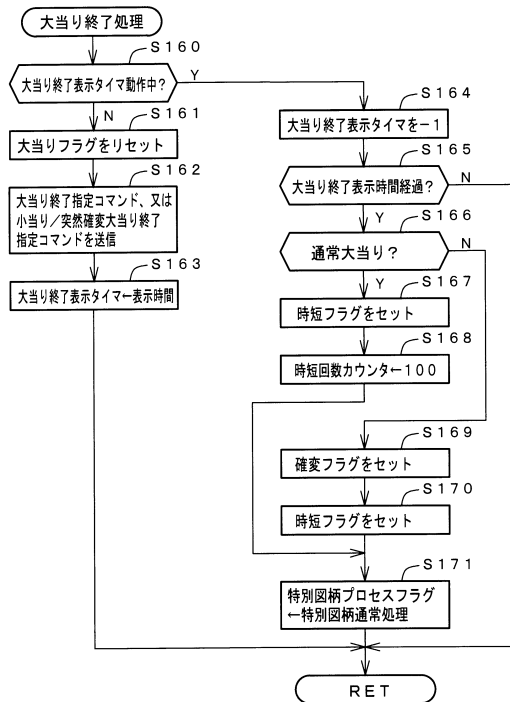
【図 27】



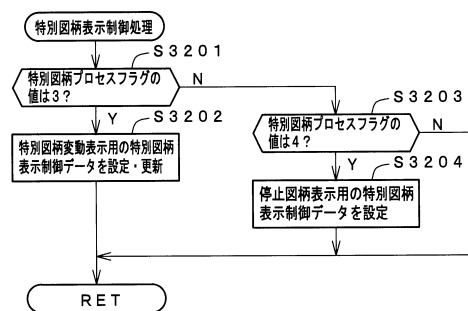
【図 28】



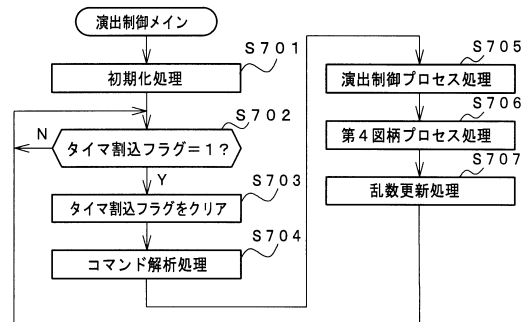
【図 29】



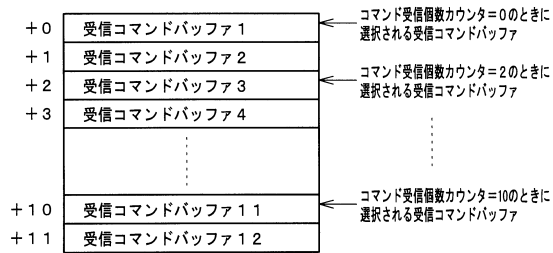
【図 30】



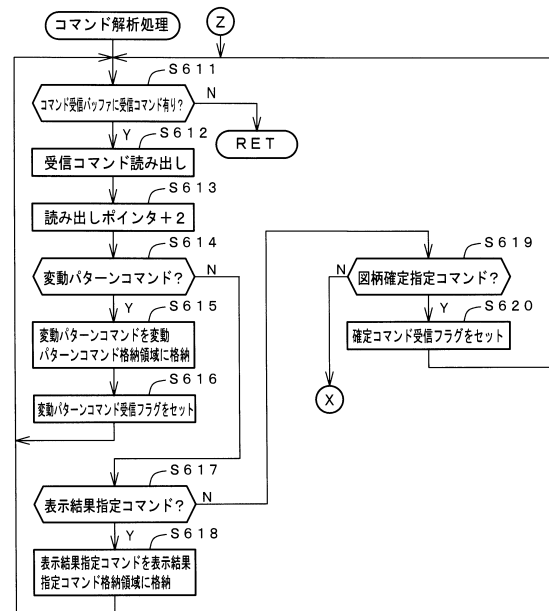
【図 31】



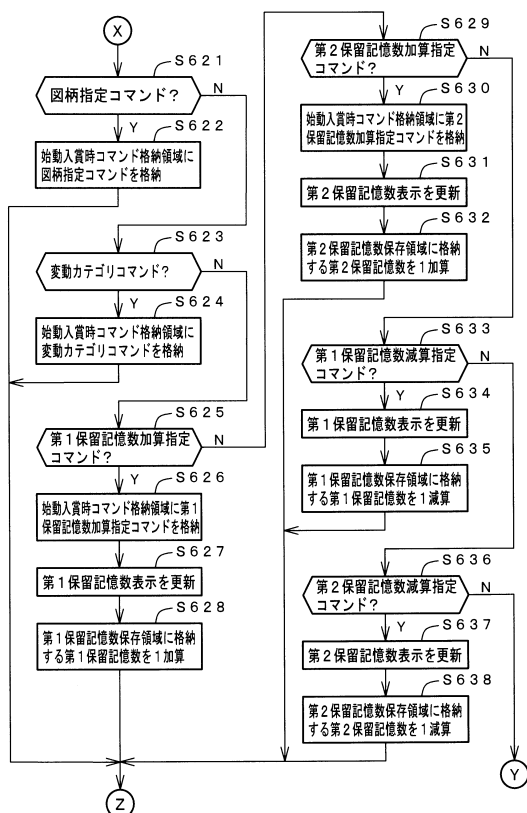
【図 3 2】



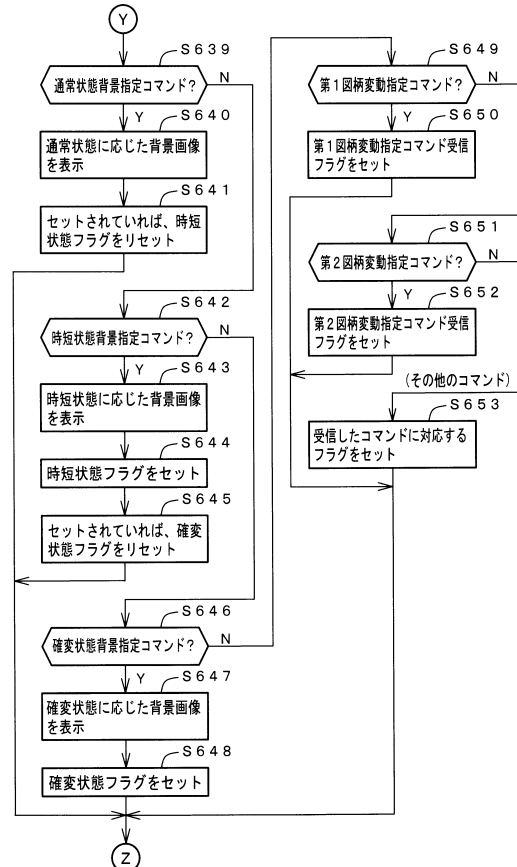
【図 3 3】



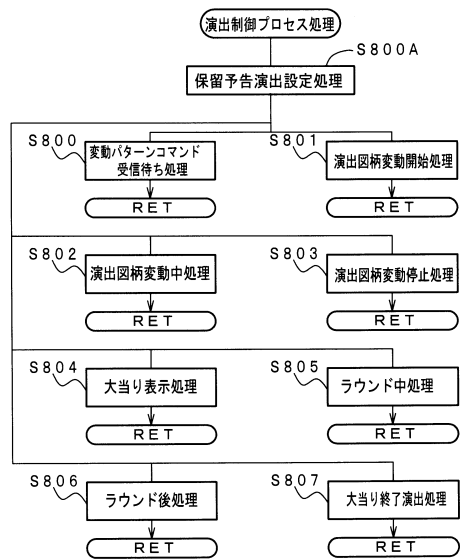
【図 3 4】



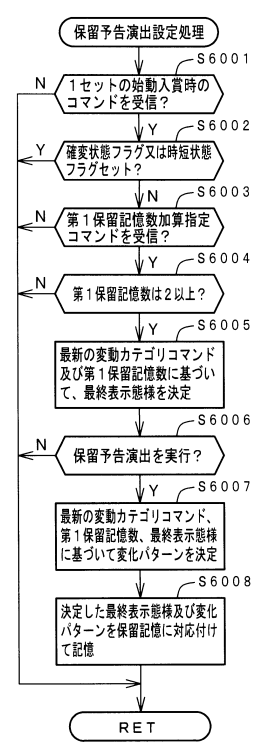
【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】

(A) 最終表示態様決定テーブル [非リーチはずれ、保留2個用]

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

(B) 最終表示態様決定テーブル [スーパリーチはずれ、保留2個用]

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

(C) 最終表示態様決定テーブル [スーパリーチ大当り、保留2個用]

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

【図 3 9】

(D) 最終表示態様決定テーブル [非リーチはずれ、保留3~4個用]

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

(E) 最終表示態様決定テーブル [スーパリーチはずれ、保留3~4個用]

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

(F) 最終表示態様決定テーブル [スーパリーチ大当り、保留3~4個用]

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

【図 4 4】

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 5】

(A) 作用演出決定テーブル [特殊△→通常保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	4 0 %
作用演出 B	3 0 %
作用演出 C	2 0 %

(B) 作用演出決定テーブル [特殊□→通常保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	6 0 %
作用演出 B	2 0 %
作用演出 C	1 0 %

(C) 作用演出決定テーブル [特殊△→特殊△用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	2 0 %
作用演出 B	5 0 %
作用演出 C	2 0 %

(D) 作用演出決定テーブル [特殊□→特殊□用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	2 0 %
作用演出 B	5 0 %
作用演出 C	2 0 %

【図 4 6】

(E) 作用演出決定テーブル [特殊△→青色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	2 0 %
作用演出 B	3 0 %
作用演出 C	4 0 %

(F) 作用演出決定テーブル [特殊□→青色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	1 0 %
作用演出 B	2 0 %
作用演出 C	6 0 %

(G) 作用演出決定テーブル [特殊△→赤色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	1 0 %
作用演出 B	3 0 %
作用演出 C	5 0 %

(H) 作用演出決定テーブル [特殊□→赤色保留用]

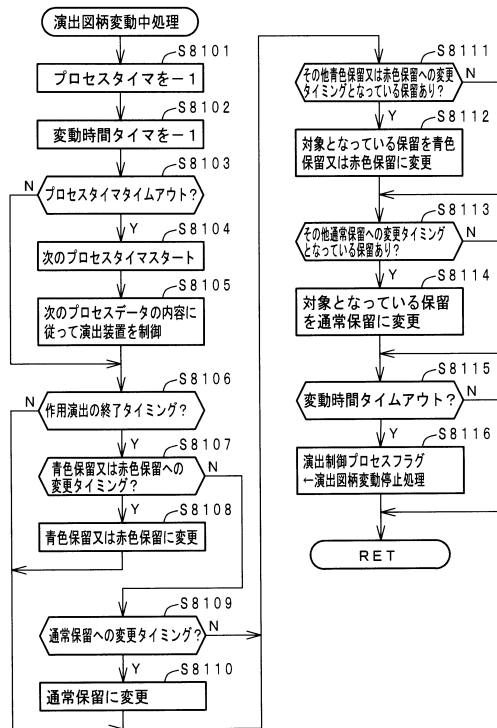
作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	5 %
作用演出 B	1 5 %
作用演出 C	7 0 %

【図 4 7】

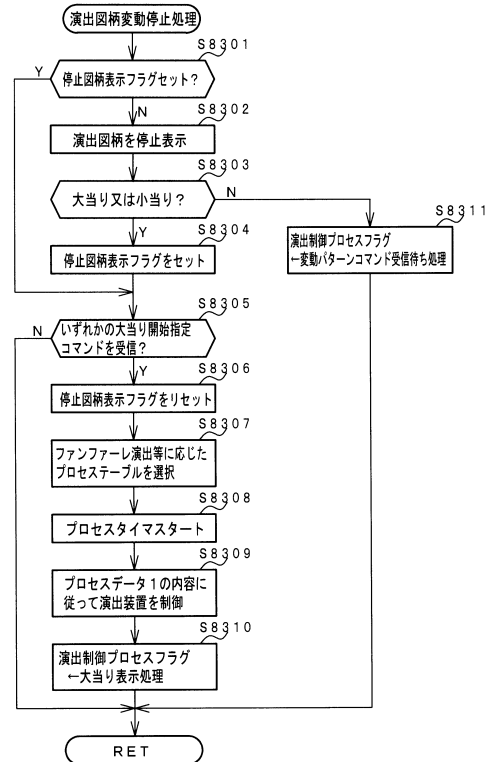
(プロセステーブル)

プロセスタイム設定値	プロセスデータ 1
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	
プロセスタイム設定値	プロセスデータ 2
表示制御実行データ 2	
ランプ制御実行データ 2	
音番号データ 2	
...	
プロセスタイム設定値	プロセスデータ n
表示制御実行データ n	
ランプ制御実行データ n	
音番号データ n	

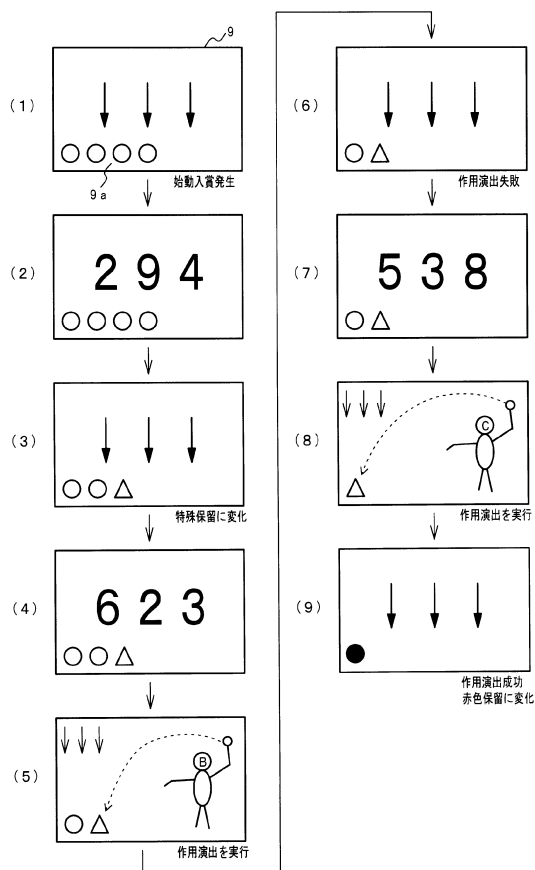
【図 48】



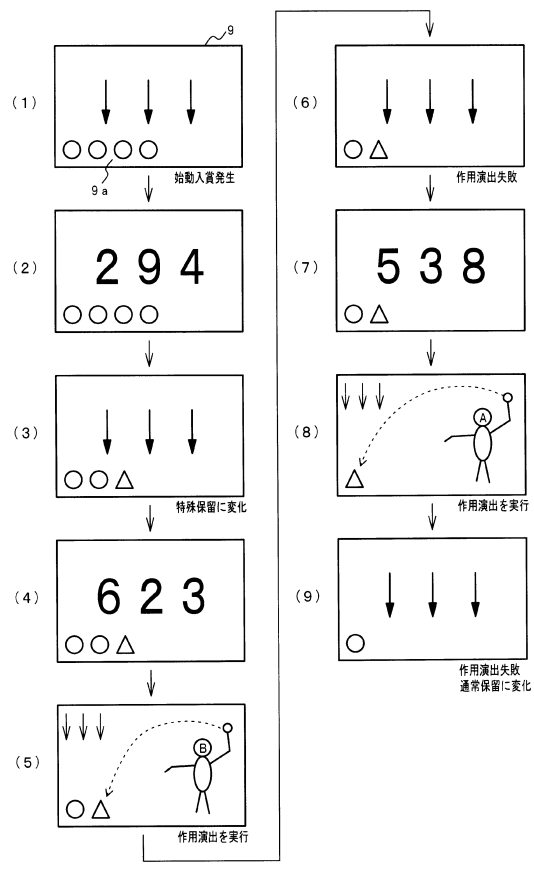
【図 49】



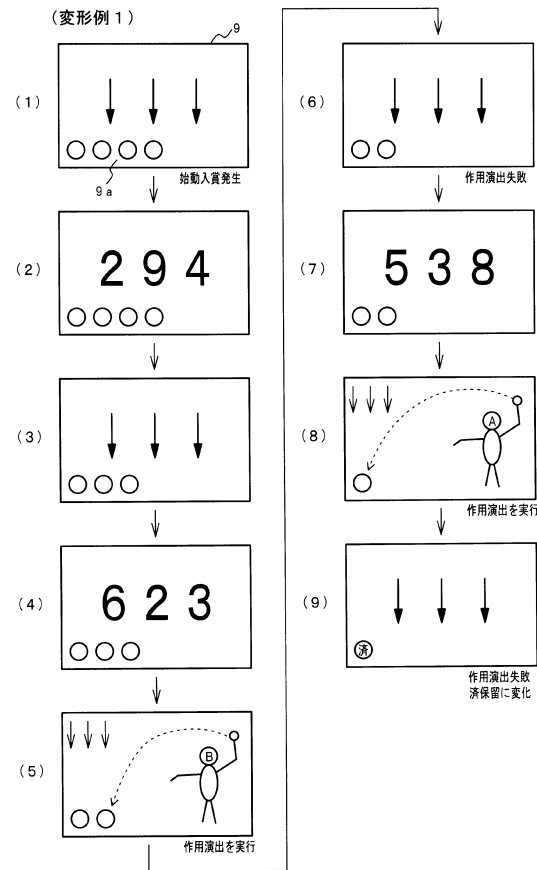
【図 50】



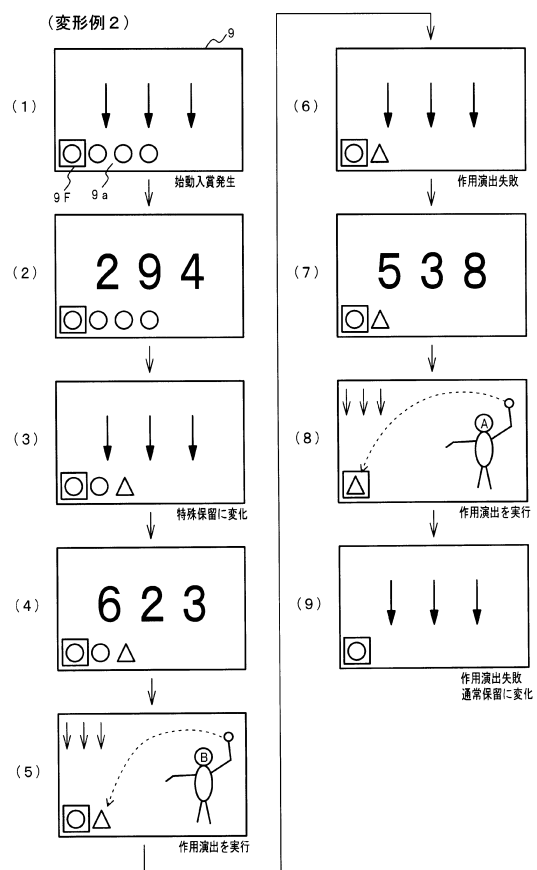
【図 51】



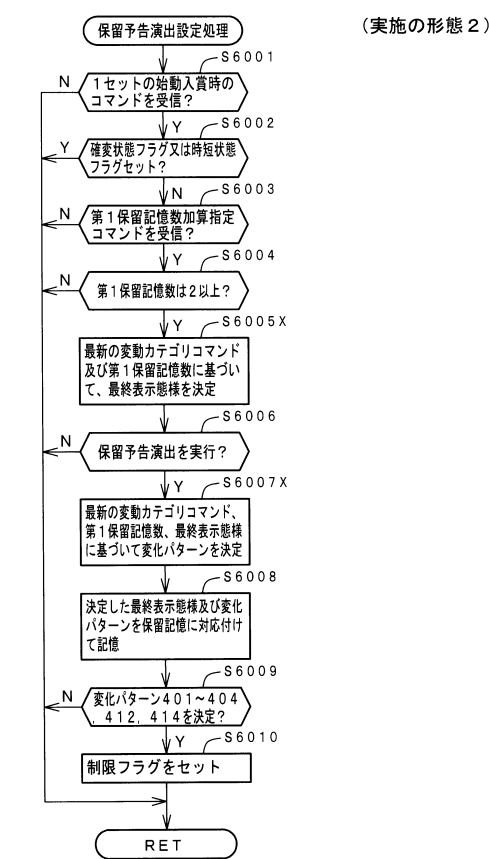
【図 5 2】



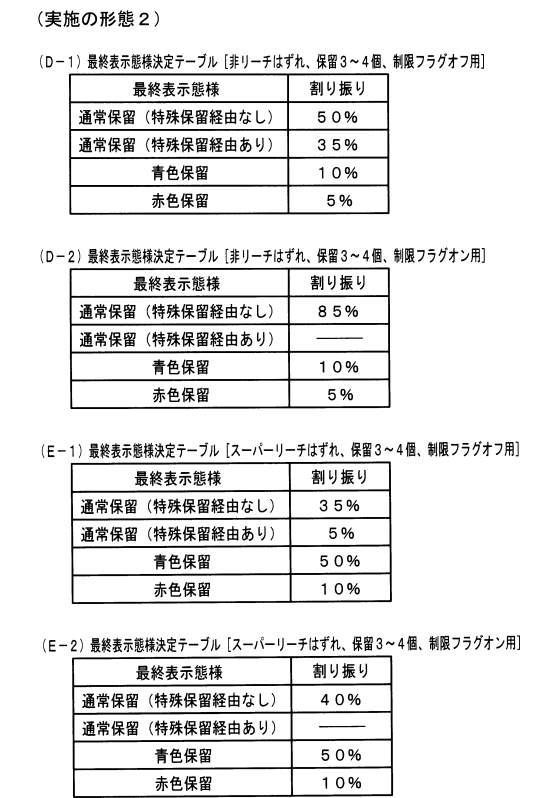
【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】



【図 56】

(実施の形態 2)

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

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

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

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

【図 57】

(実施の形態 2)

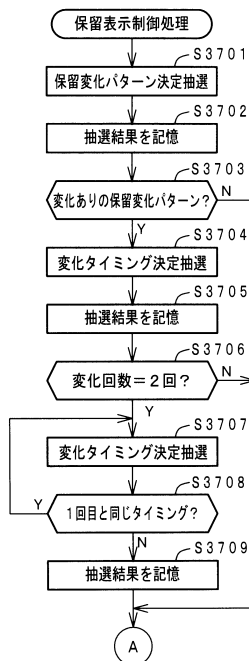
(I-1) 変化パターン決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留 4 個、赤色保留、制限フラグオフ用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 409	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	10 %
変化パターン 410	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	15 %
変化パターン 411	通常保留→特殊△→通常保留→赤色保留	5 %
変化パターン 412	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	30 %
変化パターン 413	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	35 %
変化パターン 414	通常保留→特殊□→通常保留→赤色保留	5 %

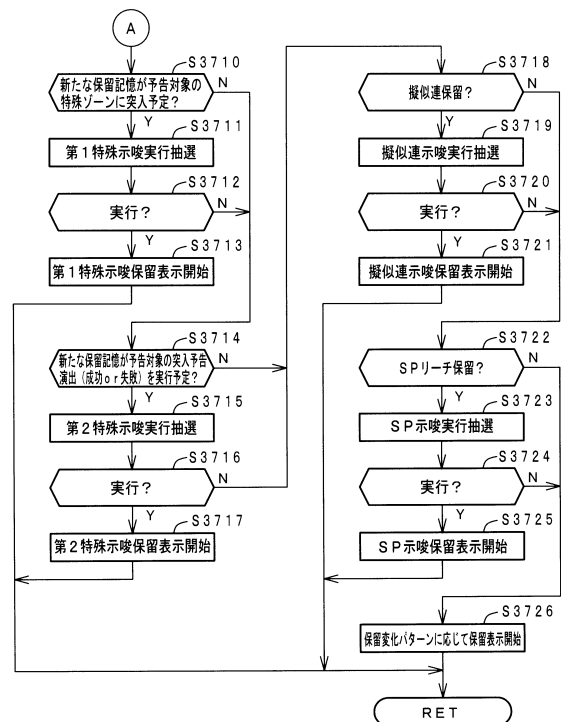
(I-2) 変化パターン決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留 4 個、赤色保留、制限フラグオン用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 409	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	10 %
変化パターン 410	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	20 %
変化パターン 411	通常保留→特殊△→通常保留→赤色保留	—
変化パターン 412	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	30 %
変化パターン 413	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	40 %
変化パターン 414	通常保留→特殊□→通常保留→赤色保留	—

【図 58】



【図 59】



【図 6 0】

(A) 保留変化パターン決定テーブル

保留変化パターン	変化態様	変化回数	選択割合		
			15R/8R 大当り	SPリーチ はずれ	その他
P01	白	0	10%	70%	100%
P02	白→赤	1	15%	15%	0%
P03	赤	0	20%	7%	0%
P04	白→赤→金	2	25%	5%	0%
P05	赤→金	1	30%	3%	0%

(B)赤保留の選択割合

赤保留の有無	15R/8R 大当たり	SP1ーチ はずれ	その他
赤あり (P01以外)	90%	30%	0%
赤なし (P01)	10%	70%	100%

【図 6 1】

(A) 第1変化タイミング決定抽選テーブル(大当り用)

変化 タイミング	合算保留記憶数毎の選択割合							
	1	2	3	4	5	6	7	8
アクティブ中	60%	50%	40%	30%	22%	22%	20%	20%
アクティブ開始時	40%	30%	30%	25%	20%	18%	18%	18%
1個目	-	20%	20%	20%	18%	16%	16%	16%
2個目	-	-	10%	15%	16%	14%	14%	14%
3個目	-	-	-	10%	14%	12%	12%	12%
4個目	-	-	-	-	10%	10%	10%	8%
5個目	-	-	-	-	-	8%	6%	6%
6個目	-	-	-	-	-	-	4%	4%
7個目	-	-	-	-	-	-	-	2%

(B) 第2変化タイミング決定抽選テーブル(SPリーチはずれ用)

[illegible]

【図 6 2】

(A)第1特殊示唆実行抽選テーブル

入賞時 判定結果	実行の 有無	保留変化パターン	
		P01	P01以外
15R/8R 大当り	する	40%	80%
	しない	60%	20%
SPリーチ はずれ	する	30%	60%
	しない	70%	40%

(B)第2特殊示唆実行抽選テーブル

入賞時 判定結果	実行の有無	突入成功		突入失敗	
		P01	P01以外	P01	P01以外
15R/8R 大当り	する しない	40% 60%	80% 20%	80% 20%	40% 60%
SPリーチ はずれ	する しない	30% 70%	60% 40%	60% 40%	30% 70%
その他	する しない	— —	— —	0% 100%	0% 100%

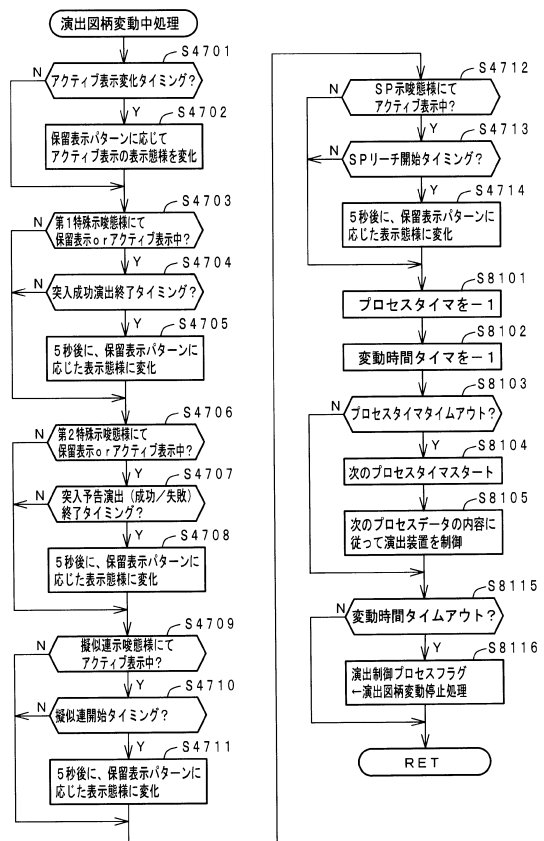
(C) 擬似連示唆実行抽選テーブル

入賞時 判定結果	実行の 有無	保留変化パターン	
		P01	P01以外
大当たり	する	20%	30%
	しない	80%	70%
はずれ	する	10%	20%
	しない	90%	80%

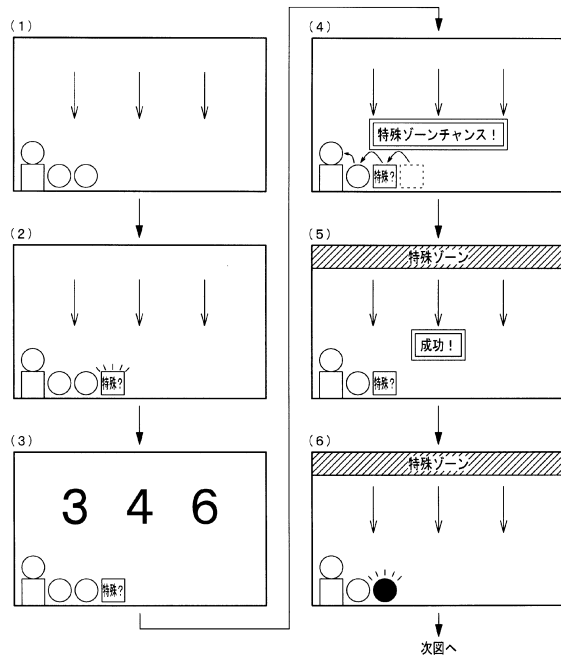
(D) SPIリーチ示唆実行抽選テーブル

入賞時 判定結果	実行の有無	保留変化パターン	
		P01	P01以外
大当たり	する	30%	40%
	しない	70%	60%
はずれ	する	20%	30%
	しない	80%	70%

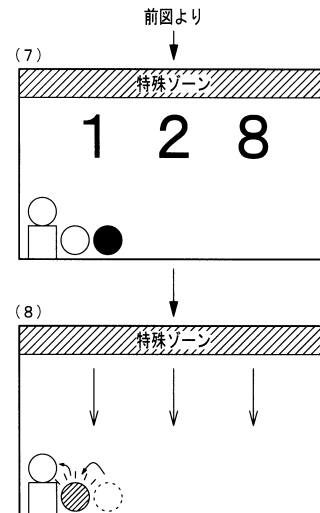
【图 6-3】



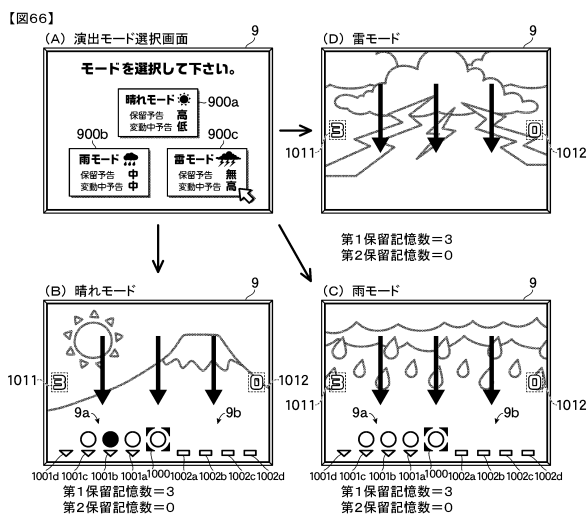
【図 64】



【図 65】



【図 66】



【図 67】

(A) 最終表示態様決定テーブル[非リーチはずれ、保留2個用]

最終表示態様	割り振り		
	晴れモード	雨モード	雷モード
通常保留(特殊保留経由なし)	85%	92%	0%
青色保留	10%	5%	0%
赤色保留	5%	3%	0%

(B) 最終表示態様決定テーブル[スーパリーチはずれ、保留2個用]

最終表示態様	割り振り		
	晴れモード	雨モード	雷モード
通常保留(特殊保留経由なし)	40%	70%	0%
青色保留	50%	25%	0%
赤色保留	10%	5%	0%

(C) 最終表示態様決定テーブル[スーパリーチ大当り、保留2個用]

最終表示態様	割り振り		
	晴れモード	雨モード	雷モード
通常保留(特殊保留経由なし)	10%	55%	0%
通常保留(特殊保留経由あり)	30%	15%	0%
青色保留	60%	30%	0%

(D) 最終表示態様決定テーブル[非リーチはずれ、保留3〜4個用]

最終表示態様	割り振り		
	晴れモード	雨モード	雷モード
通常保留(特殊保留経由なし)	50%	74%	0%
通常保留(特殊保留経由あり)	35%	18%	0%
青色保留	10%	5%	0%
赤色保留	5%	3%	0%

(E) 最終表示態様決定テーブル[スーパリーチはずれ、保留3〜4個用]

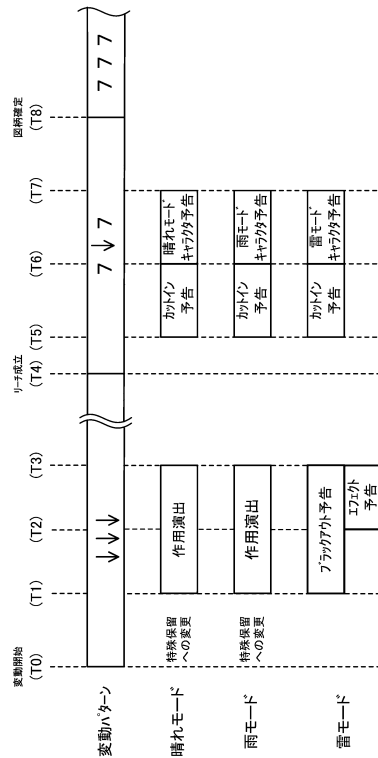
最終表示態様	割り振り		
	晴れモード	雨モード	雷モード
通常保留(特殊保留経由なし)	35%	67%	0%
通常保留(特殊保留経由あり)	5%	3%	0%
青色保留	50%	25%	0%
赤色保留	10%	5%	0%

(F) 最終表示態様決定テーブル[スーパリーチ大当り、保留3〜4個用]

最終表示態様	割り振り		
	晴れモード	雨モード	雷モード
通常保留(特殊保留経由なし)	5%	52%	0%
通常保留(特殊保留経由あり)	5%	3%	0%
青色保留	30%	15%	0%
赤色保留	60%	30%	0%

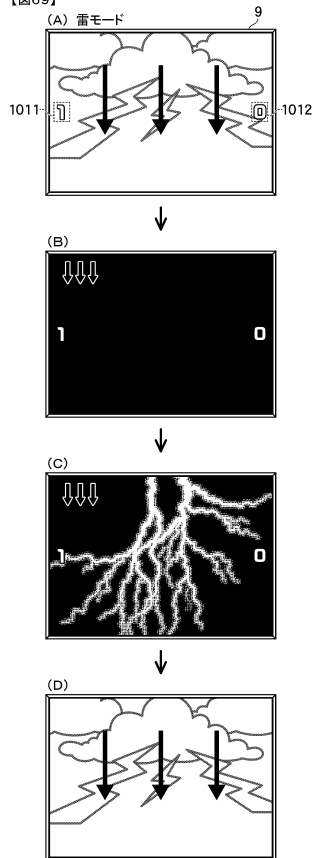
【図 68】

【図68】



【図 69】

【図69】

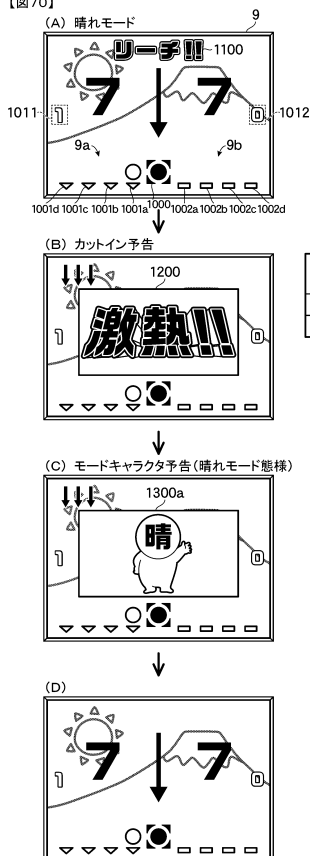


表示結果	ブラックアウト予告	
	無	有
はずれ	70%	30%
大当り	30%	70%

表示結果	雷光エフェクト予告	
	無	有
はずれ	90%	10%
大当り	10%	90%

【図 70】

【図70】

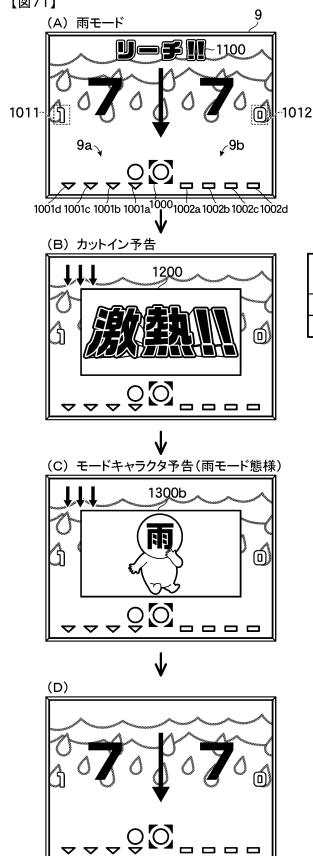


表示結果	カットイン予告		
	無	「チャンス!」	「激熱!!」
はずれ	60%	38%	2%
大当り	10%	40%	50%

表示結果	モードキャラクタ予告	
	無	有
はずれ	95%	5%
大当り	80%	20%

【図 71】

【図71】

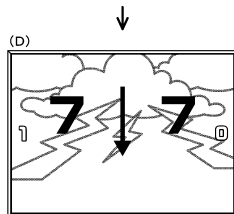
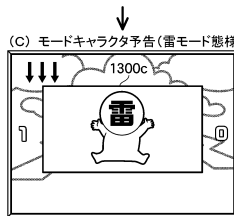
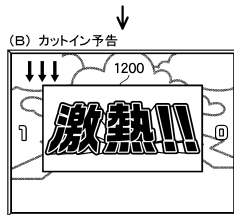
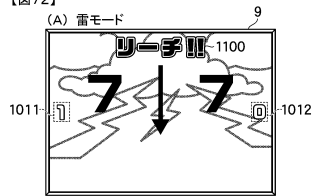


表示結果	カットイン予告		
	無	「チャンス!」	「激熱!!」
はずれ	60%	38%	2%
大当り	10%	40%	50%

表示結果	モードキャラクタ予告	
	無	有
はずれ	90%	10%
大当り	50%	50%

【図 72】

【図72】



表示結果	カットイン予告		
	無	「チャンス!」	「激熱!!」
はずれ	60%	38%	2%
大当たり	10%	40%	50%

晴れモード } 共通
雨モード }
雷モード }

表示結果	モードキャラクタ予告	
	無	有
はずれ	85%	15%
大当たり	10%	90%

【図 73】

【図73】

変動カテゴリー別予告パターン決定テーブル

変動カテゴリー	割り振り		
	第1予告パターン	第2予告パターン	第3予告パターン
非リーチはずれ	10%	5%	2%
スーパーリーチはずれ	15%	20%	25%
スーパーリーチ大当たり	20%	30%	40%

【図 74】

【図74】

(1) 第1予告パターン

保留表示最終表示態様決定テーブル

変動カテゴリー	保留表示色	
	青色	赤色
非リーチはずれ	75%	25%
スーパーリーチはずれ	40%	60%
スーパーリーチ大当たり	20%	80%

(2) 第2予告パターン

アクティブ表示表示態様決定テーブル

変動カテゴリー	アクティブ表示色	
	青色	赤色
非リーチはずれ	75%	25%
スーパーリーチはずれ	40%	60%
スーパーリーチ大当たり	20%	80%

(3) 第2予告パターン及び第3予告パターン

特別画像表示態様決定テーブル

変動カテゴリー	割り振り	
	小さな炎	大きな炎
非リーチはずれ	75%	25%
スーパーリーチはずれ	40%	60%
スーパーリーチ大当たり	25%	75%

(4) 第3予告パターン

特別画像台詞決定テーブル

変動カテゴリー	割り振り	
	台詞「チャンス」	台詞「激熱」
非リーチはずれ	100%	0%
スーパーリーチはずれ	40%	60%
スーパーリーチ大当たり	20%	80%

【図 75】

【図75】

第1予告パターン

・保留2個

(A) 変化パターン決定テーブル[保留2個 青色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン501	通常保留→青色保留	100%

(B) 変化パターン決定テーブル[保留2個 赤色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン502	通常保留→赤色保留	100%

・保留3個

(C) 変化パターン決定テーブル[保留3個 青色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン503	通常保留→特殊△→青色保留	50%
変化パターン504	通常保留→特殊□→青色保留	50%

(D) 変化パターン決定テーブル[保留3個 赤色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン505	通常保留→特殊△→赤色保留	30%
変化パターン506	通常保留→特殊□→赤色保留	70%

・保留4個

(E) 変化パターン決定テーブル[保留4個 青色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン507	通常保留→特殊△→青色保留→青色保留	20%
変化パターン508	通常保留→特殊△→特殊△→青色保留	30%
変化パターン509	通常保留→特殊□→青色保留→青色保留	20%
変化パターン510	通常保留→特殊□→特殊□→青色保留	30%

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

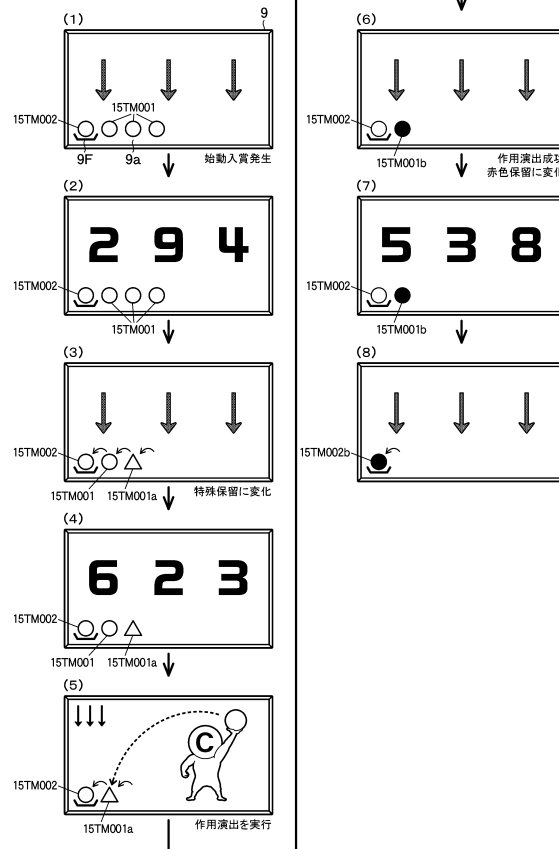
変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン511	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	10%
変化パターン512	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	20%
変化パターン513	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	30%
変化パターン514	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	40%

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

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン511	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	10%
変化パターン512	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	20%
変化パターン513	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	30%
変化パターン514	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	40%

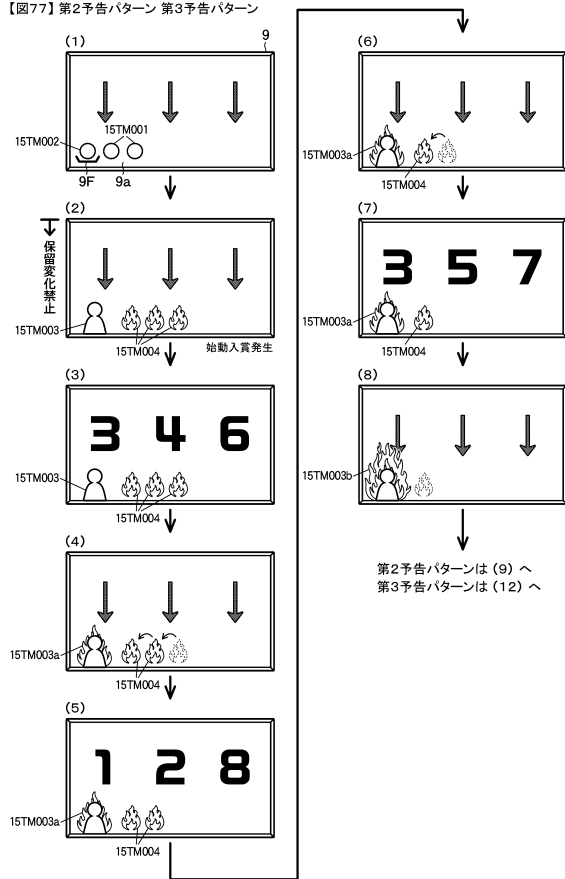
【図 76】

【図76】第1予告パターン



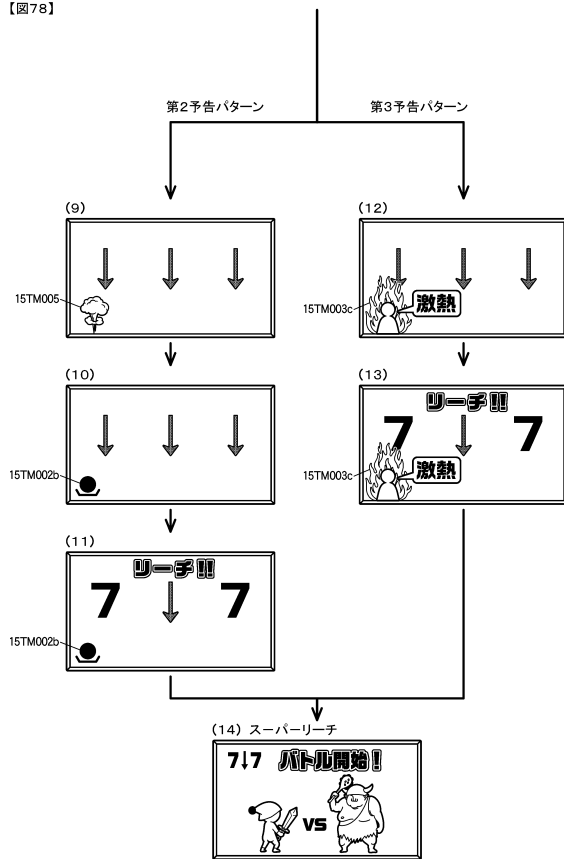
【図 77】

【図77】 第2予告パターン 第3予告パターン



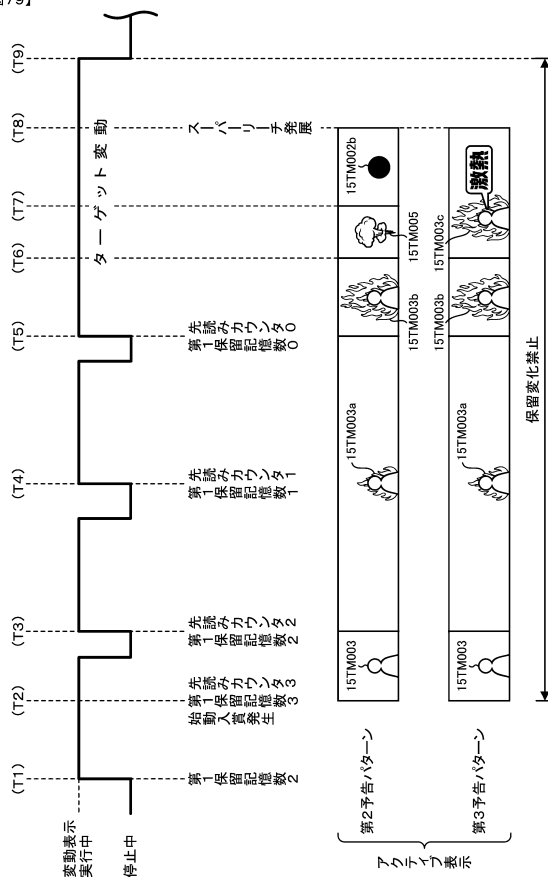
【図 78】

【図78】



【図 79】

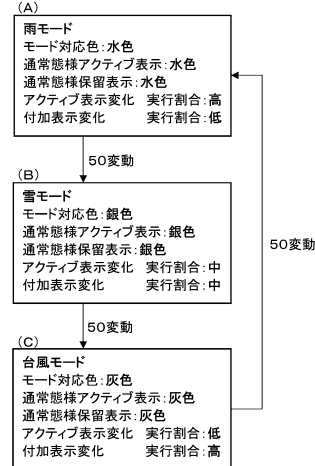
【図79】



【図 80】

【図80】

演出モード遷移図



【図 8 1】

【図81】

演出モード	特定表示	通常態様	特殊態様	第1特別態様	第2特別態様
雨モード モード対応色 水色	保留表示	水色	水色点滅	青色	赤色
	アクティブ表示	水色	水色点滅	青色	赤色
	付加表示	水色(85%) 青色(12%) 赤色(3%)	水色(100%)	水色(15%) 青色(80%) 赤色(5%)	水色(5%) 青色(15%) 赤色(80%)
雪モード モード対応色 銀色	保留表示	銀色	銀色点滅	青色	赤色
	アクティブ表示	銀色	銀色点滅	青色	赤色
	付加表示	銀色(95%) 青色(3%) 赤色(2%)	銀色(100%)	銀色(7%) 青色(90%) 赤色(3%)	銀色(3%) 青色(7%) 赤色(90%)
台風モード モード対応色 灰色	保留表示	灰色	灰色点滅	青色	赤色
	アクティブ表示	灰色	灰色点滅	青色	赤色
	付加表示	灰色(100%)	灰色(100%)	青色(100%)	赤色(100%)

【図 8 2】

【図82】

(A) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル[非リーチはずれ、保留2個用]

最終表示態様	雨モード	雪モード	台風モード
通常態様(モード対応色)	70%	82%	88%
特殊態様(モード対応色点滅)	15%	10%	7%
第1特別態様(青色)	10%	5%	3%
第2特別態様(赤色)	5%	3%	2%

(B) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル[スーパーリーチはずれ、保留2個用]

最終表示態様	雨モード	雪モード	台風モード
通常態様(モード対応色)	30%	63%	75%
特殊態様(モード対応色点滅)	10%	7%	5%
第1特別態様(青色)	50%	25%	17%
第2特別態様(赤色)	10%	5%	3%

(C) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル[スーパーリーチ大当り、保留2個用]

最終表示態様	雨モード	雪モード	台風モード
通常態様(モード対応色)	25%	26%	27%
特殊態様(モード対応色点滅)	10%	4%	3%
第1特別態様(青色)	25%	15%	10%
第2特別態様(赤色)	40%	55%	60%

(D) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル[非リーチはずれ、保留3〜4個用]

最終表示態様	雨モード	雪モード	台風モード
通常態様(モード対応色)	70%	82%	88%
特殊態様(モード対応色点滅)	15%	10%	7%
第1特別態様(青色)	10%	5%	3%
第2特別態様(赤色)	5%	3%	2%

(E) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル[スーパーリーチはずれ、保留3〜4個用]

最終表示態様	雨モード	雪モード	台風モード
通常態様(モード対応色)	30%	63%	75%
特殊態様(モード対応色点滅)	10%	7%	5%
第1特別態様(青色)	50%	25%	17%
第2特別態様(赤色)	10%	5%	3%

(F) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル[スーパーリーチ大当り、保留3〜4個用]

最終表示態様	雨モード	雪モード	台風モード
通常態様(モード対応色)	25%	26%	27%
特殊態様(モード対応色点滅)	10%	4%	3%
第1特別態様(青色)	25%	15%	10%
第2特別態様(赤色)	40%	55%	60%

【図 8 3】

【図83】

(A) アクティブ表示 変化パターン決定テーブル [通常態様]

変化パターン名	変化パターンの内容	雨モード	雪モード	台風モード
変化パターン601	通常態様	100%	100%	100%

(B) アクティブ表示 変化パターン決定テーブル [特殊態様]

変化パターン名	変化パターンの内容	雨モード	雪モード	台風モード
変化パターン602	特殊態様	40%	50%	60%
変化パターン603	通常態様→特殊態様	60%	50%	40%

(C) アクティブ表示 変化パターン決定テーブル [第1特別態様(青色態様)]

変化パターン名	変化パターンの内容	雨モード	雪モード	台風モード
変化パターン604	青色態様	10%	25%	50%
変化パターン605	通常態様→青色態様	15%	10%	5%
変化パターン606	特殊態様→青色態様	35%	30%	20%
変化パターン607	通常態様→特殊態様→青色態様	40%	35%	25%

(D) アクティブ表示 変化パターン決定テーブル [非リーチはずれ/スーパーリーチはずれ 第2特別態様(赤色態様)]

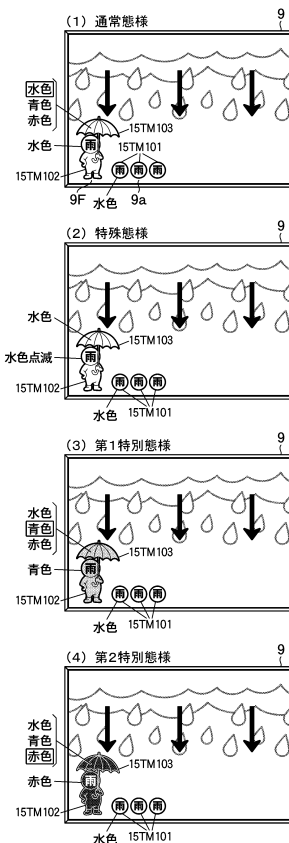
変化パターン名	変化パターンの内容	雨モード	雪モード	台風モード
変化パターン608	赤色態様	10%	30%	50%
変化パターン609	通常態様→赤色態様	10%	5%	3%
変化パターン610	特殊態様→赤色態様	15%	13%	10%
変化パターン611	青色態様→赤色態様	10%	5%	3%
変化パターン612	通常態様→特殊態様→赤色態様	15%	14%	10%
変化パターン613	通常態様→青色態様→赤色態様	10%	5%	4%
変化パターン614	特殊態様→青色態様→赤色態様	15%	14%	10%
変化パターン615	通常態様→特殊態様→青色態様→赤色態様	15%	14%	10%

(E) アクティブ表示 変化パターン決定テーブル [スーパーリーチ大当り 第2特別態様(赤色態様)]

変化パターン名	変化パターンの内容	雨モード	雪モード	台風モード
変化パターン608	赤色態様	5%	25%	45%
変化パターン609	通常態様→赤色態様	5%	5%	5%
変化パターン610	特殊態様→赤色態様	20%	15%	10%
変化パターン611	青色態様→赤色態様	5%	5%	5%
変化パターン612	通常態様→特殊態様→赤色態様	20%	15%	10%
変化パターン613	通常態様→青色態様→赤色態様	5%	5%	5%
変化パターン614	特殊態様→青色態様→赤色態様	20%	15%	10%
変化パターン615	通常態様→特殊態様→青色態様→赤色態様	20%	15%	10%

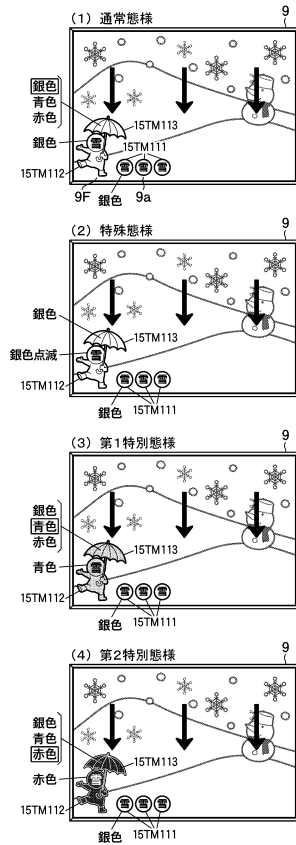
【図 8 4】

【図84】雨モード



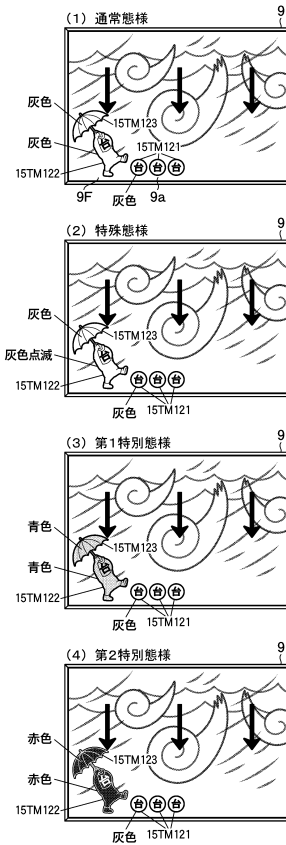
【図 85】

【図85】雪モード



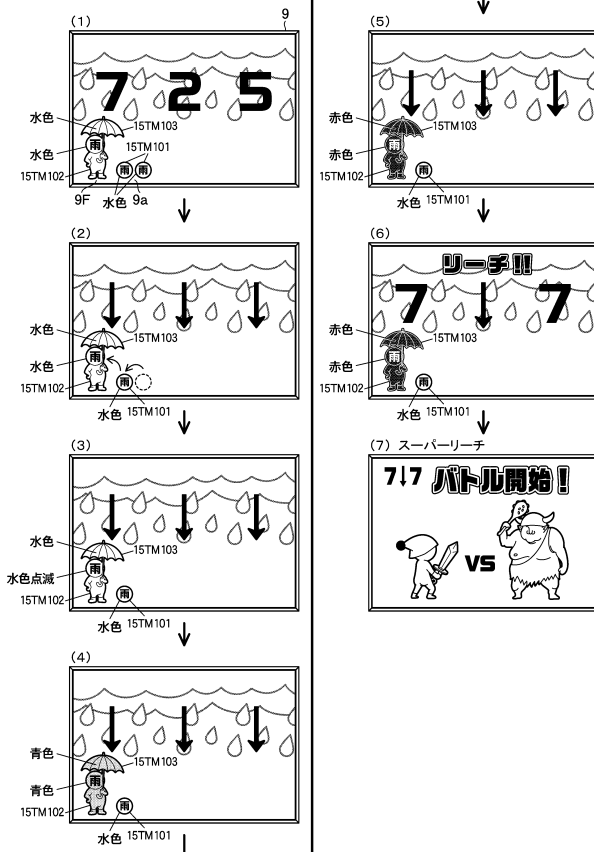
【図 86】

【図86】台風モード



【図 87】

【図87】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2