(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6740202号
(P6740202)
(45)発行日　令和2年8月12日(2020.8.12)　(24)登録日　令和2年7月28日(2020.7.28)

(51)Int.Cl.　F I
*A63F 7/02 (2006.01)*　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 106 頁)

(21)出願番号　特願2017-224250(P2017-224250)
(22)出願日　平成29年11月22日(2017.11.22)
(65)公開番号　特開2019-92806(P2019-92806A)
(43)公開日　令和1年6月20日(2019.6.20)
審査請求日　平成30年12月21日(2018.12.21)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　尾崎　俊彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示を行うことが可能であり、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、
複数の保留記憶を記憶可能な保留記憶手段と、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、
前記特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、
前記変化演出実行手段は、
所定領域に表示されている特殊態様の特定表示を、可変表示に対応する特定対応表示に変化させる第１表示パターンによる変化演出を実行可能であり、
前記所定領域に前記特殊態様の特定表示が表示されている状態から、特定領域に可変表示に対応する特別対応表示が表示されている状態に変化させる第２表示パターンによる変化演出を実行可能であり、
前記特定領域を含む領域において特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
前記保留記憶手段に記憶された保留記憶数を特定可能な情報を、前記特定領域とは異なる領域に表示する保留記憶数表示手段と、をさらに備え、
前記特定表示手段は、前記特定演出が実行される場合に、前記特別対応表示の少なくとも一部を視認困難とすることが可能であり、
前記特定対応表示は、複数種類の表示態様を含み、いずれの表示態様により前記特定対

応表示が表示されるかによって、前記有利状態に制御される割合が異なり、
前記特別対応表示は、複数種類の表示態様を含み、いずれの表示態様により前記特別対応表示が表示されるかによって、前記有利状態に制御される割合が異なり、
前記特定対応表示の表示態様と前記特別対応表示の表示態様とは、相互に対応する表示態様を含み、
特定の表示態様により前記特定対応表示が表示される場合よりも、前記特定の表示態様に対応する表示態様により前記特別対応表示が表示される場合の方が、前記有利状態に制御される割合が高く、
特定の表示態様により前記特定対応表示が表示される場合と、特定の表示態様に対応する表示態様により前記特別対応表示が表示される場合とで、表示されている前記特定対応表示または前記特別対応表示の表示態様がさらに変化する割合が異なる
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】
本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【０００３】
また、所定の遊技媒体を１ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

【０００４】
なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【０００５】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当りが発生すると、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り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技

ということがある。
【０００６】
また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。
【０００７】
そのような遊技機において、可変表示に対応する特定表示の表示パターンとして、所定領域に可変表示に対応する特定対応表示を表示する表示パターンと、所定領域に対応する領域に可動体を動作させるとともに、該可動体と可変表示とに対応する特別対応表示を表示する表示パターンとがあるように構成されたものがある。例えば、特許文献１には、始動記憶が消化される際に、消化対象となる始動記憶の表示を所定の表示部から消去するとともに、通常消化領域にて、または可動役物によって始動記憶消化演出を実行するように構成することが記載されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００８】
【特許文献１】特開２０１３－６６６５４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００９】
しかし、特許文献１に記載された遊技機では、特定領域にわたって可変表示に対応する特別対応表示を表示するので、特定領域を含む領域において他の特定演出が重複して実行される際の表示制御を適切に行わなければ、遊技に対する興趣が低下してしまうおそれがある。
【００１０】
そこで、本発明は、特別対応表示の表示と特定演出とを重複して実行する際に適切な表示制御を実現でき、遊技に対する興趣の低下を抑えることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【００１１】
（手段Ａ）本発明による遊技機は、可変表示を行うことが可能であり、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、複数の保留記憶を記憶可能な保留記憶手段と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、変化演出実行手段は、所定領域に表示されている特殊態様の特定表示を、可変表示に対応する特定対応表示に変化させる第１表示パターンによる変化演出を実行可能であり、所定領域に特殊態様の特定表示が表示されている状態から、特定領域（例えば、変形例２において、図４６（５）に示す演出表示装置９の表示画面のうち可動部材７８の上方に位置する領域）に可変表示に対応する特別対応表示（例えば、アクティブ画像９Ｅ）が表示されている状態に変化させる第２表示パターンによる変化演出を実行可能であり（例えば、変形例２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Ｓ８５０３を実行する部分）、特定領域を含む領域において特定演出（例えば、擬似連）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８０１０，Ｓ８０１１で擬似連を含むプロセステーブルを選択してステップＳ８０１３，Ｓ８１０５を実行する部分）

と、保留記憶手段に記憶された保留記憶数を特定可能な情報を、特定領域とは異なる領域に表示する保留記憶数表示手段と、をさらに備え、特定表示手段は、特定演出が実行される場合に、特別対応表示の少なくとも一部を視認困難とすることが可能であり（例えば、変形例２において、図４７（２）に示すように、可動部材７８が上方に若干動作し、アクティブ画像９Ｅが可動部材７８によって視認困難な状態となる）、特定対応表示は、複数種類の表示態様を含み、いずれの表示態様により特定対応表示が表示されるかによって、有利状態に制御される割合が異なり、特別対応表示は、複数種類の表示態様を含み、いずれの表示態様により特別対応表示が表示されるかによって、有利状態に制御される割合が異なり、特定対応表示の表示態様と特別対応表示の表示態様とは、相互に対応する表示態様を含み、特定の表示態様により特定対応表示が表示される場合よりも、特定の表示態様に対応する表示態様により特別対応表示が表示される場合の方が、有利状態に制御される割合が高く、特定の表示態様により特定対応表示が表示される場合と、特定の表示態様に対応する表示態様により特別対応表示が表示される場合とで、表示されている特定対応表示または特別対応表示の表示態様がさらに変化する割合が異なることを特徴とする。

（手段１）また、本発明による他の遊技機として、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、特定表示として特定領域（例えば、変形例２において、図４６（５）に示す演出表示装置９の表示画面のうち可動部材７８の上方に位置する領域）にわたって可変表示に対応する特別対応表示（例えば、アクティブ画像９Ｅ）を表示可能な特定表示手段（例えば、変形例２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Ｓ８５０３を実行する部分）と、特定領域を含む領域において特定演出（例えば、擬似連）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８０１０，Ｓ８０１１で擬似連を含むプロセステーブルを選択してステップＳ８０１３，Ｓ８１０５を実行する部分）とを備え、特定表示手段は、特定演出が実行される場合に、特別対応表示の少なくとも一部を視認困難とすることが可能である（例えば、変形例２において、図４７（２）に示すように、可動部材７８が上方に若干動作し、アクティブ画像９Ｅが可動部材７８によって視認困難な状態となる）ことを特徴としてもよい。そのような構成によれば、特別対応表示の表示と特定演出とを重複して実行する際に適切な表示制御を実現でき、遊技に対する興趣の低下を抑えることができる。

【００１２】

（手段２）手段１において、特定演出実行手段は、特定演出として、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仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行可能であり（例えば、図４７に示す擬似連を実行可能である）、可変表示を一旦仮停止させる際に可動体を動作させることが可能であり（例えば、図４７（２）に示すように、仮停止表示のタイミングで可動部材７８を上方に若干動作させる）、特定表示手段は、可変表示を一旦仮停止させる際に可動体が動作される場合に、特別対応表示を非表示状態とする（例えば、変形例４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Ｓ８５０６Ｘを実行して、仮停止表示にタイミングでアクティブ画像９Ｅを一旦消去する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の仮停止の演出効果を高めることができるとともに、表示の処理負担を軽減することができる。

【００１３】

（手段３）手段１から手段２のうちのいずれかにおいて、特定表示手段は、所定領域（例えば、アクティブ表示部９Ｆ）に可変表示に対応する特定対応表示（例えば、変形例２において、図４５（６）に示す青色や赤色、金色の表示色のアクティブ表示）を表示可能であり、特定対応表示には、複数種類の表示態様（例えば、青色、赤色、および金色の表示色）が含まれ、いずれの表示態様により特定対応表示が表示されるかに応じて、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なり（例えば、変形例２において、図５０に示すように、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、赤色の表示色のアクティブ表示に変化する割合が、青色の表示色のアクティブ表示に変化する割合よりも高くなっている）、特別対応表示には、複数

種類の表示態様（例えば、青色および赤色の表示色）が含まれ、いずれの表示態様により特別対応表示が表示されるかに応じて、有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例２において、図５０に示すように、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、赤色の表示色のアクティブ画像９Ｅに変化する割合が、青色の表示色のアクティブ画像９Ｅに変化する割合よりも高くなっている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定対応表示および特別対応表示がどのような表示態様となるかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１４】

（手段４）手段３において、特定対応表示の表示態様と特別対応表示の表示態様とは、相互に対応する表示態様を含み（例えば、変形例２において、アクティブ表示とアクティブ画像とについてそれぞれ青色の表示色で表示される場合があるとともに、アクティブ表示とアクティブ画像とについてそれぞれ赤色の表示色で表示される場合がある）、特定の表示態様により特定対応表示が表示される場合と、特定の表示態様に対応する表示態様により特別対応表示が表示される場合とで、有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例２において、図５０に示すように、赤色の表示色でアクティブ画像が表示された場合の方が、赤色の表示色でアクティブ表示が表示された場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように割り振られている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、相互に対応する表示態様であっても、特定対応表示および特別対応表示の表示態様の種類がいずれであるかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１５】

（手段５）手段３または手段４において、特定対応表示の表示態様と特別対応表示の表示態様とは、相互に対応する表示態様を含み（例えば、変形例２において、アクティブ表示とアクティブ画像とについてそれぞれ青色の表示色で表示される場合があるとともに、アクティブ表示とアクティブ画像とについてそれぞれ赤色の表示色で表示される場合がある）、特定の表示態様により特定対応表示が表示される場合と、特定の表示態様に対応する表示態様により特別対応表示が表示される場合とで、特定対応表示および特別対応表示の表示態様がさらに変化する割合が異なる（例えば、変形例２において、図５０に示すように、特定保留Ａが表示された場合にのみ、アクティブ表示が青色の表示色からさらに金色の表示色に変化する場合がある）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定対応表示および特別対応表示の表示態様の種類と表示態様がさらに変化することに対する期待度とを関連付けることができ、特定対応表示および特別対応表示による演出を明確化することができる。

【００１６】

（手段６）手段１から手段５のうちのいずれかにおいて、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）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２７（Ｄ），（Ｅ）に示す変化パターン３３～３６および図２９（Ｉ）～（Ｊ）および図３０（Ｋ）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、異なる割合により、該変化演出の後に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。

【００１７】

（手段７）手段６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２７（Ｃ）に示す変化パターン３１，３２および図２９（Ｈ）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。

【００１８】

（手段８）手段７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４３参照）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。

【００１９】

（手段９）手段７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２７（Ｃ）～（Ｅ）に示す変化パターン３１～３６および図２９（Ｉ）～（Ｊ）および図３０（Ｋ）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）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。

【００２０】

（手段１０）手段７から手段９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３９（５）や図３９（８）、図４０（５）、図４０（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２９（Ｈ）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）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。

【００２１】

（手段１１）手段７から手段１０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２９（Ｊ）および図３０（Ｋ）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）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。

【００２２】

（手段１２）手段７から手段１１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１００におけるステップＳ６００５Ｘ，Ｓ６００７Ｘ，Ｓ６００９，Ｓ６０１０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。

【００２３】
（手段１３）本発明による遊技機の他の態様は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示。アクティブ表示でもよい。）を表示可能な特定表示手段（例えば、第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂ）と、特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様の変化を示唆する変化示唆演出（例えば、作用演出）を実行可能な変化示唆演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８０１０で選択したプロセステーブルに従ってステップＳ８０１３，Ｓ８１０５を実行する部分）とを備え、特定表示の表示態様には、少なくとも、通常態様（例えば、通常保留）、第１特殊態様（例えば、特定保留Ａ）および第２特殊態様（例えば、特定保留Ｂ）が含まれ、変化示唆演出実行手段は、第１特殊態様により特定表示が表示されているときおよび第２特殊態様により特定表示が表示されているときには、通常態様により特定表示が表示されているときよりも高い割合により変化示唆演出を実行し（例えば、特定保留Ａまたは特定保留Ｂが表示されている場合に作用演出が実行される場合があり、通常保留が表示されている場合には作用演出が実行される場合はない）、変化示唆演出には、変化前の特定表示の態様よりも期待度の高い態様に変化する成功パターン（例えば、図２６に示す成功パターン）と、変化前の特定表示の態様よりも期待度の高い態様に変化しない失敗パターン（例えば、図２６に示す失敗パターン）とが含まれ、第１特殊態様により特定表示が表示されている場合に変化示唆演出の失敗パターンが実行されたときには、第１特殊態様による特定表示の表示が継続され（例えば、図４１に示すように、特定保留Ａが表示されているときに失敗パターンの保留予告演出が実行される場合には特定保留Ａのまま変化しない）、第２特殊態様により特定表示が表示されている場合に変化示唆演出の失敗パターンが実行されたときには、特定表示の表示態様が通常態様に変化する（例えば、図４２に示すように、特定保留Ｂが表示されているときに失敗パターンの保留予告演出が実行される場合には特定保留Ｂから通常保留に変化する）ことを特徴とする。そのような構成によれば、変化示唆演出が実行される前の特定表示の表示態様と、変化示唆演出が実行されて特定表示の表示態様が変化するかとに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【００２４】
（手段１４）手段１３において、第１特殊態様により特定表示が表示されているときに変化示唆演出が実行された場合よりも、第２特殊態様により特定表示が表示されているときに変化示唆演出が実行された場合の方が、低い割合により成功パターンが実行され（例えば、図２６に示すように、特定保留のうち特定保留Ａが表示された場合には、特定保留Ｂが表示された場合と比較して、失敗パターンの割合が低く、最終的に青色保留や赤色保留に変化する割合が高くなっている）、第１特殊態様により特定表示が表示されているときに変化示唆演出の成功パターンが実行された場合よりも、第２特殊態様により特定表示が表示されているときに変化示唆演出の成功パターンが実行された場合の方が、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御される割合が高い（例えば、図２７（Ｄ）および図２９（Ｉ）に示すように、特定保留Ａが表示される場合には、特定保留Ｂが表示される場合と比較して、最終的に青色保留に変化する割合が高く、図２７（Ｅ）、図２９（Ｊ）および図３０（Ｋ）に示すように、特定保留Ｂが表示される場合にのみ、最終的に赤色保留に変化する場合があり、保留表示が特定保留Ｂから変化する場合の方が、保留表示が特定保留Ａから変化する場合と比較して、より大当りに対する期待度（信頼度）が高い赤色保留に変化する割合が高くなっている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２特殊態様により特定表示が表示されているときに変化示唆演出が実行されることにより一層注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【００２５】
（手段１５）手段１３または手段１４において、変化示唆演出実行手段は、態様が異なる複数種類の変化示唆演出（例えば、、作用演出Ａ～Ｃ）を実行可能であり、第１特殊態様により表示されている特定表示を対象として変化示唆演出を実行する場合と、第２特殊態

様により表示されている特定表示を対象として変化示唆演出を実行する場合とで、複数種類の変化示唆演出のうちのいずれの変化示唆演出を実行するかの割合が異なる（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ８００６Ａ～Ｓ８００６Ｄを実行し、特定保留Ａが表示されている場合には作用演出Ａを実行し、特定保留Ｂが表示されている場合には作用演出Ｂを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化示唆演出の種類と特殊態様の種類とを関連付けることにより、いずれの種類の変化示唆演出が実行されやすいかを明確化することができる。

【００２６】

（手段１６）手段１３から手段１５のうちのいずれかにおいて、変化示唆演出実行手段は、第１特殊態様（例えば、特定保留Ａ、アクティブ表示Ａ）により表示されている特定表示（例えば、保留表示、アクティブ表示）を対象として変化示唆演出（例えば、作用演出Ａ）を実行する場合と、第２特殊態様（例えば、特定保留Ｂ、アクティブ表示Ｂ）により表示されている特定表示を対象として変化示唆演出（例えば、作用演出Ｂ）を実行する場合とで、いずれのタイミングにおいて変化示唆演出を実行するかの割合が異なる（例えば、変形例２において、図４５に示すように、特定保留Ａやアクティブ表示Ａが表示される場合には、予告対象の変動表示が開始されてから所定期間（例えば、１０秒）が経過したタイミングで作用演出Ａが実行されるのに対して、図４６に示すように、特定保留Ｂやアクティブ表示Ｂが表示される場合には、予告対象の変動表示の開始直後に作用演出Ｂが実行される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定表示の表示態様の種類によって、遊技者が注目すべきポイントを明確にすることができる。

【００２７】

（手段１７）手段１３から手段１６のうちのいずれかにおいて、通常態様、第１特殊態様および第２特殊態様は、少なくとも一部が共通する表示態様であり（例えば、変形例２において、図４５および図４６に示すように、通常保留、特定保留Ａ、特定保留Ｂ、アクティブ表示Ａ、およびアクティブ表示Ｂは、同じサイズの丸形表示である点で共通する）、変化示唆演出が実行された場合に変化する特定表示の表示態様として、通常態様と少なくとも一部が共通する第１特別態様（例えば、変形例２において、図４５（６）に示すように、同じサイズの丸形表示である点で共通する青色や赤色、金色の表示色のアクティブ表示）と、通常態様と共通しない第２特別態様（例えば、変形例２において、図４６（５）に示すアクティブ画像９Ｅ）とが含まれ、第１特殊態様により表示されている特定表示を対象として変化示唆演出を実行する場合と、第２特殊態様により表示されている特定表示を対象として変化示唆演出を実行する場合とで、特定表示の表示態様が第１特別態様と第２特別態様とのいずれに変化するかの割合が異なる（例えば、変形例２において、図４５に示すように、特定保留Ａやアクティブ表示Ａが表示される場合に同じサイズの丸形表示である青色や赤色の表示色のアクティブ表示に変化する場合があり、図４６に示すように、特定保留Ｂやアクティブ表示Ｂが表示される場合にアクティブ画像９Ｅに変化する場合がある）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊態様の種類と変化後の特定表示の表示態様の種類とを関連付けることにより、いずれの種類の変化示唆演出が実行されやすいかを明確化することができる。

【００２８】

（手段１８）手段１３から手段１７のうちのいずれかにおいて、第１特殊態様による特定表示と第２特殊態様による特定表示とを同時に表示可能であり（例えば、変形例５において、同時に特定保留Ａが表示される保留予告演出と特定保留Ｂが表示される保留予告演出とを並行して実行可能である）、第１特殊態様による特定表示と第２特殊態様による特定表示とが同時に表示されている場合に変化示唆演出が実行される場合には、少なくとも第１特殊態様による特定表示と第２特殊態様による特定表示とのいずれか一方の表示態様が変化する割合が高い（例えば、変形例５において、同時に特定保留Ａが表示される保留予告演出と特定保留Ｂが表示される保留予告演出とが並行して実行されている場合には、少なくともいずれか一方の保留予告演出が成功パターンで実行され青色保留や赤色保留に変化する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、複数の特定表示が同時

に表示された場合に、遊技者の期待感をより高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００２９】

（手段１９）本発明による遊技機のさらに他の態様は、可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、可変表示に対応する特定表示（例えば、、保留表示、アクティブ表示）を表示可能な特定表示手段（例えば、第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂ、アクティブ表示部９Ｆ）を備え、特定表示の表示パターンには、所定領域（例えば、アクティブ表示部９Ｆ）に可変表示に対応する特定対応表示（例えば、変形例２において、図４５（６）に示す青色や赤色、金色の表示色のアクティブ表示）を表示する第１表示パターン（例えば、表示パターンＡ）と、所定領域に対応する領域に可動体（例えば、可動部材７８）を動作させるとともに、該可動体と可変表示とに対応する特別対応表示（例えば、変形例２において、図４６（５）に示すアクティブ画像９Ｅ）を表示する第２表示パターン（例えば、表示パターンＢ）とが含まれ、第１表示パターンにより特定表示が表示される場合と第２表示パターンにより特定表示が表示される場合とで、有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例２において、図５０に示すように、表示パターンＢの方が表示パターンＡよりも大当りとなる割合が高くなるように割り振りされている）ことを特徴とする。そのような構成によれば、所定領域に対応する領域に可動体を動作させる演出が実行されるので、特定表示に対応する演出の演出効果を高めることができ、いずれの表示パターンにより特定表示が表示されるかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００３０】

（手段２０）本発明による遊技機のさらに他の態様は、可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示、アクティブ表示）を表示可能な特定表示手段（例えば、第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂ、アクティブ表示部９Ｆ）を備え、特定表示の表示パターンには、所定領域（例えば、アクティブ表示部９Ｆ）に可変表示に対応する特定対応表示（例えば、変形例３において、変形例２と同様に、図４５（６）に示す青色や赤色、金色の表示色のアクティブ表示）を表示する第１表示パターン（例えば、表示パターンＡ）と、所定領域に対応する領域に特定対応表示とは異なる特別画像（例えば、変形例２において、図５２（５）に示すテロップ画像２０１）を表示させるとともに、該特別画像と可変表示とに対応する特別対応表示を表示する第２表示パターン（例えば、表示パターンＢ）とが含まれ、第１表示パターンにより特定表示が表示される場合と第２表示パターンにより特定表示が表示される場合とで、有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例３において、変形例２と同様に、図５０に示すように、表示パターンＢの方が表示パターンＡよりも大当りとなる割合が高くなるように割り振りされている）ことを特徴とする。そのような構成によれば、所定領域に対応する領域に特別画像が表示されるので、特定表示に対応する演出の演出効果を高めることができ、いずれの表示パターンにより特定表示が表示されるかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００３１】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【図５】４ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図６】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図７】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８】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９】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１０】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１１】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１２】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１３】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１４】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１５】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１６】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１７】入賞時演出処理を示すフローチャートである。
【図１８】演出制御用ＣＰＵが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図１９】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
【図２０】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図２１】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図２２】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図２３】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図２４】保留予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２５】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２６】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２７】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２８】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２９】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３０】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３１】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３２】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３３】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
【図３４】作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図３５】作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図３６】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図３７】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図３８】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３９】保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。
【図４０】保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。
【図４１】保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。
【図４２】保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。
【図４３】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４４】変形例２におけるパチンコ遊技機１を正面から見た正面図である。
【図４５】変形例２におけるアクティブ予告演出の演出態様の例を示す説明図である。
【図４６】変形例２におけるアクティブ予告演出の演出態様の例を示す説明図である。
【図４７】変形例２における擬似連が実行される場合の演出態様の例を示す説明図である。
【図４８】変形例２における演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図４９】変形例２におけるアクティブ予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５０】変形例２におけるアクティブ予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図５１】変形例２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５２】変形例３におけるアクティブ予告演出の演出態様の例を示す説明図である。
【図５３】変形例４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５４】変形例５における保留予告演出設定処理を示すフローチャートである。

【図５５】第２の実施の形態における保留予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５６】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５７】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５８】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。
【発明を実施するための形態】
【００３２】
実施の形態１．
以下、本発明の第１の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。
【００３３】
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。
【００３４】
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。
【００３５】
余剰球受皿（下皿）４を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ１２２が取り付けられている。なお、スティックコントローラ１２２には、遊技者がスティックコントローラ１２２の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン１２１（図３を参照）が設けられ、スティックコントローラ１２２の操作桿の内部には、トリガボタン１２１に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ１２５（図３を参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ１２２の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット１２３（図３を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ１２２には、スティックコントローラ１２２を振動動作させるためのバイブレータ用モータ１２６（図３を参照）が内蔵されている。
【００３６】
打球供給皿（上皿）３を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ１２２の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン１２０が設けられている。プッシュボタン１２０は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン１２０の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン１２０に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ１２４（図３を参照）が設けられていればよい。図１に示

す構成例では、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン１２０及びスティックコントローラ１２２の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が上下の位置関係にはなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

演出表示装置９の表示画面の右上方部には、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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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、種類が異なっていてもよい。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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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ことに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器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。

【００５８】

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。

【００５９】

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って遊技領域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。

【００６０】

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。

【００６１】

この実施の形態では、確変大当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。

【００６２】

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。

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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。

【００６６】
図２は、主基板（遊技制御基板）３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図２は、払出制御基板３７および演出制御基板８０等も示されている。主基板３１には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）５６０が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するＲＯＭ５４、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのＲＡＭ５５、プログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ５６およびＩ／Ｏポート部５７を含む。この実施の形態では、ＲＯＭ５４およびＲＡＭ５５は遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、１チップマイクロコンピュータである。１チップマイクロコンピュータには、少なくともＣＰＵ５６のほかＲＡＭ５５が内蔵されていればよく、ＲＯＭ５４は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、Ｉ／Ｏポート部５７は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路５０３が内蔵されている。

【００６７】
また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定のバックアップ期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ５５の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや、確変フラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、ＲＡＭ５５の全部が、電源バックアップされているとする。

【００６８】
なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０においてＣＰＵ５６がＲＯＭ５４に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（またはＣＰＵ５６）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ５６がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板３１以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【００６９】
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。

【００７０】
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。

【００７１】
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。

【００７２】

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

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

フラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【００９２】

また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ４３）。また、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭに保存されている表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板８０に対して送信する（ステップＳ４４）。そして、ステップＳ１４に移行する。なお、ステップＳ４４において、ＣＰＵ５６は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップＲＡＭに保存している場合には、第１図柄変動指定コマンドや第２図柄変動指定コマンド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。

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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。

【００９７】

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）。

【００９８】

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。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】
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。
【０１０５】
また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップＳ２３）。ＣＰＵ５６は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：ステップＳ２４，Ｓ２５）。
【０１０６】
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。
【０１０７】
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。
【０１０８】
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）。
【０１０９】
さらに、ＣＰＵ５６は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップＳ２９）。
【０１１０】
また、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップＳ３０）。具体的には、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置９７を駆動する。
【０１１１】
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）。
【０１１２】
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）。
【０１１３】
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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

図６は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図６に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－２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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＢ２－１～ノーマルＰＢ２－２、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－２の変動パターンが用意されている。なお、図６に示すように、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－１を用いる場合には、再変動が１回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－２を用いる場合には、再変動が２回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２を用いる場合には、再変動が３回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

【０１１９】

また、図６に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマル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、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。ま

た、図６に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル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、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊ＰＧ１－３の変動パターンについては、再変動が１回行われる。

【０１２０】

図７（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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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７（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７（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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

なお、図７（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の値が１５０～２５１であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

また、図７（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７（Ｄ）に示すように、小当りとすることに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊ＣＡ４－１が決定される場合が示されている。

【０１２８】

図８（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８（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８（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８（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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

なお、図８（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。

【０１３１】

また、図８（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の値が１～８９であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されること（非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となることから、後述する図１０に示すように非リーチ通常変動の非リーチＰＡ１－１の変動パターンとなること）がわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｂ）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第１保留記憶数や第２保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図８（Ａ），（Ｂ）に示す例では１～８９）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの演出も伴わず、可変表示結果が大当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。

【０１３２】

図９（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７

Ｂは、可変表示結果を「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＡ３－１～ノーマルＣＡ３－２、スーパーＣＡ３－３のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ｂが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【０１３３】

図１０は、ＲＯＭ５４に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【０１３４】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図１７参照）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、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否か、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にとなるかを判定する。また、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）を送信可能である。入賞時判定結果指定コマンドには、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否か、大当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）と、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）とがある。この実施の形態では、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、大当りや小当りとなることを指定する値や、大当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、表示結果が大当りや小当りとなるか否か、大当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。

【０１３５】

図１１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１１に示すように、この実施の形態では、大当りや小当りとなるか否かと、大当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。

【０１３６】

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、「突然確変大当り」となると判定された場合には、Ｃ

ＰＵ５６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。

【０１３７】

図１２および図１３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１２および図１３に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかとに応じて、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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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８（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７（Ａ）～（Ｄ）や図８（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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

【０１４５】
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。
【０１４６】
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で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７、図８参照）、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１２および図１３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。
【０１４７】
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）や特定表示態様（本例では、特定保留Ａ、特定保留Ｂ）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変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」ともいい、特定表示態様により表示された保留表示を「特定保留」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。
【０１４８】
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。
【０１４９】
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。
【０１５０】
図１４および図１５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５６

０（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。

【０１５１】

ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。

【０１５２】

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りとするか否かを決定する。大当りとする場合には大当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、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。また、特別図柄通常処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、背景指定コマンド（通常状態背景指定コマンド、時短状態背景指定コマンド、確変状態背景指定コマンド）や、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）を送信する制御も行う。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。大当りフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０８に対応した値（この例では８）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が４となったことにもとづいて、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、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。

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当り遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

図１６は、ステップＳ３１２，Ｓ３１４の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図１６（Ａ）は、ステップＳ３１２の第１始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図１６（Ｂ）は、ステップＳ３１４の第２始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【０１６４】

まず、図１６（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。

【０１６５】

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（ＲＡＭ５５に形成されている）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、変動パターン種別判定用乱数および変動パターン判定用乱数が抽出され、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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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）。

【０１６８】

なお、ステップＳ１２１８Ａ，Ｓ１２１９Ａの処理を実行することによって、この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に始動入賞してステップＳ１２１７Ａ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。

【０１６９】

また、この実施の形態では、ステップＳ１２１８Ａ～Ｓ１２２０Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞が発生してステップＳ１２１７Ａ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。

【０１７０】

ただし、ステップＳ１２１５ＡまたはステップＳ１２１６ＡでＹと判定したことによりステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２２０Ａ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Ｓ１２１７Ａ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、「ＦＦ（Ｈ）」）をＥＸＴ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。

【０１７１】

また、この実施の形態では、ステップＳ１２１５Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合には、遊技状態が通常状態である場合にのみステップＳ１２１７Ａ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Ｓ１２１６Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合には、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Ｓ１２１７Ａ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Ｓ１２１７Ａ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Ｓ１２１７Ａ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。

【０１７２】

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、１５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Ｓ３０５参照）から大当り終了処理（ステップＳ３０７参照）までの処理が実行されている状態である。

【０１７３】

次に、図１６（Ｂ）を参照して第２始動口スイッチ通過処理について説明する。第２始動口スイッチ１４ａがオン状態の場合に実行される第２始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ１２１１Ｂ）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【０１７４】
第２保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１２Ｂ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１３Ｂ）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファ（ＲＡＭ５５に形成されている）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ１２１４Ｂ）。なお、ステップＳ１２１４Ｂ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、変動パターン種別判定用乱数および変動パターン判定用乱数が抽出され、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。
【０１７５】
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）。
【０１７６】
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。
【０１７７】
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。
【０１７８】
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。
【０１７９】
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。

【０１８０】

図１７は、ステップＳ１２１７Ａ，Ｓ１２１７Ｂの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ステップＳ１２１４Ａ，Ｓ１２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２０）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第１始動入賞口１３や第２始動入賞口１４に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲に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。

【０１８１】

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。

【０１８２】

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、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、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。

【０１８３】

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）。

【０１８４】

次いで、ＣＰＵ５６は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップＳ２２５）。この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５において、遊技状態が確変状態で

あるか否かおよび時短状態であるか否か（具体的には、確変フラグおよび時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップＳ２２５で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２５で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りや突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２５で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態とは、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。

【０１８５】

そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップＳ２２６）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいか否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲にとなるかが判定され、図１２および図１３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。

【０１８６】

例えば、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態または時短状態であると判定した場合には閾値２１９を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２３２において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値２１９以下であるか否かを判定し、閾値２１９以下である場合（すなわち、１～２１９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０７（Ｈ）」を設定すると判定する（図１２参照）。また、閾値２１９以下でない場合（すなわち、２２０～２５１である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０８（Ｈ）」を設定すると判定する（図１２参照）。

【０１８７】

また、例えば、ＣＰＵ５６は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値８９、９９、１６９、１９９、２１４および２２９を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２３２において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値８９以下であるか否かを判定し、閾値８９以下である場合（すなわち、１～８９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「００（Ｈ）」を設定すると判定する（図１２参照）。また、閾値９９以下である場合（すなわち、９０～９９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０１（Ｈ）」を設定すると判定する（図１２参照）。また、閾値１６９以下である場合（すなわち、１００～１６９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０２（Ｈ）」を設定すると判定する（図１２参照）。また、閾値１９９以下である場合（すなわち、１７０～１９９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０３（Ｈ）」を設定すると判定する（図１２参照）。また、閾値２１４以下である場合（すなわち、２００～２１４である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０４（Ｈ）」を設定すると判定する（図１２参照）。また、閾値２２９以下である場合（すなわち、２１５～２２９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０５（Ｈ）」を設定すると判定する（図１２参照）。また、閾値２２９以下でない場合（すなわち、２３０～２５１である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０６（Ｈ）」を設定すると判定する（図１２参照）。

【０１８８】

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８９、９９、１６９、１９９、２１４および２２９と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値８９以下であるか否かを判定した後に、閾値９９以下であるか否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の１

～８９の範囲内となることはなく、９０～９９の範囲であるか否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に８９、９９、１６９、１９９、２１４および２２９と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に２２９、２１４、１９９、１６９、９９および８９と判定していってもよい。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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が小当り判定値と一致した場合には（ステップＳ２２３のＹ）、ＣＰＵ５６は、「小当り」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）。

【０１９１】

次いで、ＣＰＵ５６は、小当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１３参照）。なお、小当りである場合には、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。

【０１９２】

ステップＳ２２０またはステップＳ２２２で大当り判定用乱数（ランダムＲ）が大当り判定値と一致した場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２１４Ａ，Ｓ１２１４Ｂで抽出した大当り種別判定用乱数にもとづいて大当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、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）１３１ａを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第２始動入賞口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、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）１３１ｂを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

【０１９３】

次いで、ＣＰＵ５６は、大当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、「通常大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「通常大当り」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、「確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「確変大当り」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、「突然確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「突然確変大当り」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。

【０１９４】

そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２９で判定した大当り種別に応じて、大当り用の各閾値を設定する（ステップＳ２３１）。

【０１９５】

例えば、ＣＰＵ５６は、「通常大当り」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１３参照）。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１３参照）。また、閾値１４９以下でない場合（すなわち、１５０～２５１である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「１２（Ｈ）」を設定すると判定する（図１３参照）。

【０１９６】

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１３参照）。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１３参照）。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１３参照）。

【０１９７】

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１３参照）。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１３参照）。

【０１９８】

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）。

【０１９９】

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７、図８参照）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。

【０２００】

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１２および図１３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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図１８は、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、４ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。

【０２０３】

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）。

【０２０４】

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。

【０２０５】

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。

【０２０６】

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。

【０２０７】

図１９は、主基板３１の遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、２バイト構成の演出制御コマンドを６個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ１～１２の１２バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、０～１１の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【０２０８】

図２０～図２２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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンド（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）であれば（ステップＳ６１４）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動パターンコマンドを、ＲＡＭに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１５）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６１６）。

【０２１１】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンド（大当りとするか否か、小当りとするか否か、および大当り種別を示す演出制御コマンド）であれば（ステップＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した表示結果指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８）。

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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（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）であれば（ステップＳ６２５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第１保留記憶数加算指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップＳ６２６）。ただし、遊技状態が確変状態や時短状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態中である場合には、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが送信されず、第１保留記憶数加算指定コマンドのみが送信される場合もある（ステップＳ１２１５Ａ～Ｓ１２１９Ａ参照）ので、その場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第１保留記憶数加算指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

【０２１６】

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

【０２１７】

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（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）であれば（ステップＳ６２９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第２保留記憶数加算指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップＳ６３０）。

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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（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）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）。

【０２２２】

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（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）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）。

【０２２３】

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（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）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）。

【０２２４】

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（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）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（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）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）。

【０２２５】

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り開始指定コマンド（ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド）であれば大当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り終了指定コマンド（大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド）であれば大当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。

【０２２６】

図２３は、図１８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）。

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

ラウンド中処理（ステップＳ８０５）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウン

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

図２４は、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。保留予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、１セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、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Ｓ６００１）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に１セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンドまたは第２保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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。

【０２４０】

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。

【０２４１】

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。

【０２４２】
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あれば、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。
【０２４３】
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。
【０２４４】
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。
【０２４５】
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。
【０２４６】
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。
【０２４７】
図２５および図２６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２５および図２６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／特定保留経由なし）、通常保留（特殊保留経由あり）、青色保留、赤色保留、特定保留Ａ、および通常保留（特定保留Ｂ経由あり）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。また、「通常保留（特定保留Ｂ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定保留Ｂ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／特定保留経由なし）」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。
【０２４８】

また、「青色保留」とは、保留表示の表示態様が最終的に大当りとなる可能性を示唆する青色保留に変化する保留予告演出が実行されるものである。また、「赤色保留」とは、保留表示の表示態様が最終的に大当りとなる可能性が青色保留よりも高いことを示唆する赤色保留に変化する保留予告演出が実行されるものである。また、「特定保留Ａ」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定保留Ａに変化した後、その後の保留シフトのタイミングでも特定保留Ａが変化することなく、特定保留Ａが最終表示態様となる保留予告演出が実行されるものである。

【０２４９】

この実施の形態では、「青色保留」または「赤色保留」と決定された場合には、特殊保留や特定保留が表示されても、その後実行される作用演出で大当りとなる可能性を示唆する青色保留や赤色保留に変化するので、成功パターンの保留予告演出に分類される。また、「通常保留（特殊保留経由あり）」、「特定保留Ａ」または「通常保留（特定保留Ｂ経由あり）」と決定された場合には、特殊保留や特定保留が表示され、その後作用演出が実行されても青色保留や赤色保留に変化することなく、最後まで特定保留Ａのまま変化しないか通常保留に戻るので、失敗パターンの保留予告演出に分類される。

【０２５０】

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や特定保留に一旦変化させる余地がない。そのため、図２５（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／特定保留経由なし）、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）、特定保留Ａ、および通常保留（特定保留Ｂ経由あり）に対する判定値の割り振りはない。

【０２５１】

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、特殊保留や特定保留を表示可能に構成してもよい。

【０２５２】

また、図２５および図２６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／特定保留経由なし）」に決定し、保留予告演出を実行しないことに決定する。

【０２５３】

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１２に示す変動カテゴリ１）であれば、図２５（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１２に示す変動カテゴリ７）であれば、図２５（Ｂ）に示す保留２個且つスーパーリーチはずれ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当りを示すもの（図１３に示す変動カテゴリ２３，２６）であれば、図２５（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１２に示す変動カテゴリ１）であれば、図２６（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１２に示す変動カテゴリ７）であれ

ば、図２６（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１３に示す変動カテゴリ２３，２６）であれば、図２６（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。

【０２５４】

図２５および図２６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。

【０２５５】

また、図２５および図２６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２５および図２６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。

【０２５６】

なお、この実施の形態では、図２５および図２６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。

【０２５７】

また、この実施の形態では、図２６に示すように、特定保留が表示される失敗パターンである「特定保留Ａ」と「通常保留（特定保留Ｂ経由あり）」とを比較すると、「特定保留Ａ」の方が「通常保留（特定保留Ｂ経由あり）」よりも選択割合が低くなっている。従って、この実施の形態では、特定保留のうち特定保留Ａが表示された場合には、特定保留Ｂが表示された場合と比較して、失敗パターンの割合が低く、最終的に青色保留や赤色保留に変化する割合が高くなっている。

【０２５８】

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／特定保留経由なし）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。

【０２５９】
図２７～図３０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２７～図３０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。また、特定Ａとは特定保留Ａを示しており、特定Ｂとは特定保留Ｂを示している。
【０２６０】
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２７（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２７（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。
【０２６１】
図２７（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２７（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。
【０２６２】
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２７（Ｃ）に示す保留３個且つ通常保留（特殊保留経由あり）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２７（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２７（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し、ステップＳ６００５で決定した最終表示態様が特定保留Ａであれば、図２８（Ｆ）に示す保留３個且つ特定保留Ａ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通常保留（特定保留Ｂ経由あり）であれば、図２８（Ｇ）に示す保留３個且つ通常保留（特定保留Ｂ経由あり）用の変化パターン決定テーブルを選択する。
【０２６３】
図２７（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。
【０２６４】
また、図２７（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、変化パターン３４、変化パターン３５１および変化パターン

３５２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。また、変化パターン３５１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特定保留Ａ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３５２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特定保留Ｂ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。

【０２６５】

また、図２７（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、変化パターン３６および変化パターン３５３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。また、変化パターン３５３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特定保留Ｂ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。

【０２６６】

また、図２８（Ｆ）に示すように、保留３個且つ特定保留Ａ用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン３５４のみに対して判定値が割り振られている。変化パターン３５４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特定保留Ａ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が特定保留Ａのまま変化しない変化パターンである。

【０２６７】

また、図２８（Ｇ）に示すように、保留３個且つ通常保留（特定保留Ｂ経由あり）用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン３５５のみに対して判定値が割り振られている。変化パターン３５５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特定保留Ｂ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。

【０２６８】

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２９（Ｈ）に示す保留４個且つ通常保留（特殊保留経由あり）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２９（Ｉ）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１２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２９（Ｊ）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１３に示す変動カテゴリ２３，２６）であれば、図３０（Ｋ）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。また、ステップＳ６００５で決定した最終表示態様が特定保留Ａであれば、図３０（Ｌ）に示す保留４個且つ特定保留Ａ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通常保留（特定保留Ｂ経由あり）であれば、図３０（Ｍ）に示す保留４個且つ通常保留（特定保留Ｂ経由あり）用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【０２６９】

図２９（Ｈ）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。

【０２７０】

また、図２９（Ｉ）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４０５、変化パターン４０６、変化パターン４０７、変化パターン４０８、変化パターン４５１および変化パターン４５２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。また、変化パターン４５１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特定保留Ａ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が特定保留Ａのまま変化せず、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４５２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特定保留Ｂ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が特定保留Ｂのまま変化せず、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。

【０２７１】

また、図２９（Ｊ）および図３０（Ｋ）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、変化パターン４１４および変化パターン４５３に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０２７２】

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。また、変化パターン４５３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特定保留Ｂ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が特定保留Ｂのまま変化せず、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。

【０２７３】

また、図３０（Ｌ）に示すように、保留４個且つ特定保留Ａ用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン４５４のみに対して判定値が割り振られている。変化パターン４

５４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特定保留Ａ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が特定保留Ａのまま変化せず、３回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の保留表示が特定保留Ａのまま変化しない変化パターンである。

【０２７４】

また、図３０（Ｍ）に示すように、保留４個且つ通常保留（特定保留Ｂ経由あり）用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン４５５のみに対して判定値が割り振られている。変化パターン４５５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特定保留Ｂ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が特定保留Ｂのまま変化せず、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。

【０２７５】

図２９および図３０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や特定保留に変化させ、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や特定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２７（Ｃ）～（Ｅ）および図２８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や特定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や特定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。

【０２７６】

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、特定保留、青色保留、赤色保留を表示可能に構成したり、特殊保留や特定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や特定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や特定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や特定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。

【０２７７】

また、この実施の形態では、特殊保留や特定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や特定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２９（Ｈ）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２９（Ｈ）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。

【０２７８】

また、図２７（Ｃ）～（Ｅ）、図２９（Ｈ）～（Ｊ）および図３０（Ｋ）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。

【０２７９】

また、図２９（Ｊ）および図３０（Ｋ）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、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

【０２８０】

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。

【０２８１】

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。

【０２８２】

また、この実施の形態では、図２９（Ｊ）および図３０（Ｋ）に示すように、保留４個且つ赤色保留に変化する場合のみ、入賞時判定結果が非リーチはずれ／スーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当りであるかに応じて異なる変化パターン決定テーブルを用いる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、図２７（Ａ）～（Ｅ）および図２８（Ｆ），（Ｇ）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２９（Ｈ），（Ｉ）および図３０（Ｌ），（Ｍ）に示す保留４個且つ通常保留、特定保留Ａ、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２９（Ｊ）および図３０（Ｋ）と類似の態様により非リーチはずれ／スーパーリーチはずれ用の変化パターン決定テーブルとスーパーリーチ大当り用の変化パターン決定テーブルとを設けるように構成し、特殊保留や特定保留から一旦通常保留に戻った後に最終的に青色保留となった場合には、大当りとなることが確定するか、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成してもよい。

【０２８３】

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。

【０２８４】

また、この実施の形態では、図２９（Ｊ）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。

【０２８５】

また、この実施の形態では、図２７（Ｄ）および図２９（Ｉ）に示すように、特定保留Ａが表示される場合には、特定保留Ｂが表示される場合と比較して、最終的に青色保留に変化する割合が高くなっている。また、図２７（Ｅ）、図２９（Ｊ）および図３０（Ｋ）に示すように、特定保留Ｂが表示される場合にのみ、最終的に赤色保留に変化する場合があるように構成されている。従って、この実施の形態では、保留表示が特定保留Ｂから変化する場合の方が、保留表示が特定保留Ａから変化する場合と比較して、より大当りに対する期待度（信頼度）が高い赤色保留に変化する割合が高くなっている。

【０２８６】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、保留表示が特定保留Ｂから変化する場合の方が大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成されていれば、例えば、保留表示が特定保留Ａから変化する場合であっても低い割合で赤色保留に変化する場合があるように構成してもよい。

【０２８７】

また、図２７～図３０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２７～図３０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や特定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や特定保留を表示したり、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や特定保留に変化させる変化パターンも設けるように構成してもよい。また、例えば、青色保留に変化した後さらに赤色保留に変化する変化パターンを設けるように構成してもよい。

【０２８８】

また、図２７～図３０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や特定保留Ａまたは特定保留Ｂのいずれかの特定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。特定保留Ａから特定保留Ｂに変化したり、特定保留Ｂから特定保留Ａ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。

【０２８９】

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。

【０２９０】

図３１は、図２３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）。

【０２９１】

図３２は、図２３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。

【０２９２】

図３３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３３に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には、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「確変大当り」を示している場合には、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。

【０２９３】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」や「小当り」を示している場合には、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、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。

【０２９４】

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

【０２９５】

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。

【０２９６】

次いで、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Ｓ８００２）。確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８００３）。第１図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、第１特別図柄の変動表示を開始する場合であれば）、ステップＳ８００４に移行する。すなわち、この実施の形態では、既に説明したように、遊技状態が通常状態である場合に第１保留記憶を対象として保留予告演出が実行されるのであるから、ステップＳ８００２，Ｓ８００３の処理を実行することによって、遊技状態が通常状態である場合に第１特別図柄の変動表示を実行する場合にのみ、ステップＳ８００４～Ｓ８０１０の処理

を実行して、予告対象の保留表示と特殊保留に変化させたり、作用演出を実行可能に構成したりしている。

【０２９７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶の中に特殊保留や特定保留の表示タイミングとなっているものがあるか否かを確認する（ステップＳ８００４）。なお、特殊保留や特定保留の表示タイミングとなっているものがあるか否かは、例えば、保留予告演出設定情報格納領域（ステップＳ６００８参照）に格納されている変化パターンを確認し、今回の変動開始（保留シフト）のタイミングで通常保留→特殊△、特殊□、特定Ａまたは特定Ｂ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。特殊保留や特定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、第１保留記憶表示部９ａにおいて、特殊保留や特定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や特定保留に変更する（ステップＳ８００５）。この場合、変化パターンにおいて通常保留→特殊△となっている場合には三角形表示の特殊保留に変更し、通常保留→特殊□となっている場合には矩形表示の特殊保留に変更し、通常保留→特定Ａとなっている場合には特定保留Ａに変更し、通常保留→特定Ｂとなっている場合には特定保留Ｂに変更する。

【０２９８】

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

【０２９９】

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や特定保留に変化する場合にも作用演出を実行可能なタイミングと判断してステップＳ８００７以降の処理を実行して作用演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、通常保留から特殊保留や特定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や特定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。

【０３００】

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、作用演出の実行タイミングとなっている保留表示が特定保留Ａであるか否かを確認する（ステップＳ８００６Ａ）。特定保留Ａであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、作用演出Ａの実行を決定する（ステップＳ８００６Ｂ）。特定保留Ａでなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、作用演出の実行タイミングとなっている保留表示が特定保留Ｂであるか否かを確認する（ステップＳ８００６Ｃ）。特定保留Ｂであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、作用演出Ｂの実行を決定する（ステップＳ８００６Ｄ）。

【０３０１】

なお、この実施の形態では、特定保留Ａである場合には無条件に作用演出Ａを実行することに決定し、特定保留Ｂである場合には無条件に作用演出Ｂを実行することに決定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、乱数にもとづく抽選処理を実行し、複数種類の作用演出の中から実行する作用演出を決定するように構成してもよい。このように構成する場合であっても、例えば、特定保留Ａである場合には高い割合で作用演出Ａを実行し、特定保留Ｂである場合には高い割合で作用演出Ｂを実行するなど、

特定保留Ａか特定保留Ｂかで作用演出の種類が異なるように構成されていればよい。

【０３０２】

特定保留Ｂでもなければ、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）。

【０３０３】

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。

【０３０４】

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。

【０３０５】

図３４および図３５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３４（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３４（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３４（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３４（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３５（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３５（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３５（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３５（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。

【０３０６】

図３４および図３５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種類のみの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。

【０３０７】

図３４および図３５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。

【０３０８】

なお、図３４（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３４（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３５（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）。

【０３０９】

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。

【０３１０】

また、この実施の形態では、図３４および図３５に示すように、今回の変動表示において保留表示がいずれの表示態様に変化するかに応じて作用演出の有無や種類の決定割合を異ならせる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、今回の変動表示の変化態様に関係なく、保留表示がいずれの最終表示態様に変化するかに応じて作用演出の有無や種類の決定割合を異ならせるように構成してもよい。

【０３１１】

また、例えば、予告対象の変動表示の表示結果（例えば、大当りとなるか否か）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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

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。

【０３１４】

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。

【０３１５】

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。

【０３１６】

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）。

【０３１７】

図３６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。

【０３１８】

図３６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。

【０３１９】

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。

【０３２０】

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

【０３２１】

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。

【０３２２】

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。

【０３２３】

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）。

【０３２４】

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）。

【０３２５】

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）。

【０３２６】

図３７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）。

【０３２７】

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）。

【０３２８】

青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留予告演出設定情報格納領域（ステップＳ６００８参照）に記憶されている変化パターンにもとづいて、その予告対象の保留表示が通常保留への変更タイミングとなっているか否かを確認する（ステップＳ８１０９）。通常保留への変更タイミングとなって

いれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部９ａにおいて、その予告対象の保留表示の表示態様を通常保留に変更する制御を行う（ステップＳ８１１０）。

【０３２９】

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。

【０３３０】

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。

【０３３１】

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）。

【０３３２】

図３８は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８３０１）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップＳ８３０５に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップＳ８３０４で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を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。

【０３３３】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップＳ８３０２）。

【０３３４】

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。

【０３３５】

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）。

【０３３６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、いずれかの大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップＳ８３０５）。なお、いずれかの大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、具体的には、コマンド解析処理においてセットされる大当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ（大当り開始指定コマンド受信フラグ）や、小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ（小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認することにより判定できる。いずれかの大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用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。

【０３３７】

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）。

【０３３８】

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）。

【０３３９】

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３９～図４２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３９は、予告対象の保留表示が特殊保留に一旦変化し、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４０は、予告対象の保留表示が特殊保留に一旦変化し、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。また、図４１は、予告対象の保留表示が特定保留Ａで表示される場合の保留予告演出の演出態様を示している。また、図４２は、予告対象の保留表示が特定保留Ｂで表示される場合の保留予告演出の演出態様を示している。なお、図３９～図４２において、（１）（２）（３）の順に演出画面の態様が遷移する。

【０３４０】

まず、図３９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３９（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３９（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。

【０３４１】
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３９（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３９（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３９（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。
【０３４２】
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３９（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３９（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３９（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３９（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３９（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３９（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３９（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。
【０３４３】
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３９（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３９（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３９（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３９（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３９（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３９（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）。
【０３４４】
なお、図３９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３９（３）～（８）において矩形表示の特殊保留が表示される。また、図３９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３９（９）において特殊保留から青色保留に変化する。
【０３４５】
次に、図４０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４０（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４０（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。

【０３４６】

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４０（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４０（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４０（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。

【０３４７】

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４０（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４０（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４０（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４０（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４０（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４０（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４０（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。

【０３４８】

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４０（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４０（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４０（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４０（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４０（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４０（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）。

【０３４９】

なお、図４０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４０（３）～（８）において矩形表示の特殊保留が表示される。

【０３５０】

次に、図４１を用いて、予告対象の保留表示が特定保留Ａで表示される場合の保留予告演出の演出態様について説明する。図４１（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特

定保留Ａに決定したものとし、変化パターンとして変化パターン４５４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４１（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。

【０３５１】

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４１（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４１（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４５４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定保留Ａ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４１（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。

【０３５２】

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４１（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４１（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４５４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Ａを実行することに決定したものとする（ステップＳ８００６Ｂ参照）。また、その決定結果にもとづいて、図４１（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Ａを実行する（ステップＳ８０１０，Ｓ８０１３，Ｓ８１０５参照）。図４１（５）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が特定保留Ａ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４１（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４１（６）に示すように、作用演出Ａの終了タイミングとなっても、変化パターン４５４にもとづいて予告対象の保留表示が特定保留Ａ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４１（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。

【０３５３】

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４１（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４１（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４５４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Ａを実行することに決定したものとする（ステップＳ８００６Ｂ参照）。また、その決定結果にもとづいて、図４１（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４１（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が特定保留Ａ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４１（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４１（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４５４にもとづいて予告対象の保留表示が特定保留Ａのまま変化せず、特定保留Ａがそのまま最終表示態様となる。

【０３５４】

なお、図４１に示す例では、特定保留Ａのまま変化しない場合を示しているが、最終表示態様が青色保留に変化する場合には、図４１（９）において特定保留Ａから青色保留に変化する。

【０３５５】

次に、図４２を用いて、予告対象の保留表示が特定保留Ｂ表示される場合の保留予告演出の演出態様について説明する。図４２（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特定

保留Ｂに決定したものとし、変化パターンとして変化パターン４５５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４２（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。

【０３５６】

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４２（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４２（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４５５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定保留Ｂ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４２（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。

【０３５７】

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４２（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４２（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４５５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Ｂを実行することに決定したものとする（ステップＳ８００６Ｄ参照）。また、その決定結果にもとづいて、図４２（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４２（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が特定保留Ｂ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４２（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４２（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４５５にもとづいて予告対象の保留表示が特定保留Ｂ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４２（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。

【０３５８】

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４２（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４２（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４５５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Ｂを実行することに決定したものとする（ステップＳ８００６Ｄ参照）。また、その決定結果にもとづいて、図４２（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Ｂを実行する（ステップＳ８０１０，Ｓ８０１３，Ｓ８１０５参照）。図４２（８）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が特定保留Ｂ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４２（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４２（９）に示すように、作用演出Ｂの終了タイミングとなると、変化パターン４５５にもとづいて予告対象の保留表示が特定保留Ｂから通常保留に変化する（ステップＳ８１０９，Ｓ８１１０参照）。

【０３５９】

なお、図４２に示す例では、特定保留Ｂから通常保留に変化する場合を示しているが、最終表示態様が青色保留や赤色保留に変化する場合には、図４２（９）において特定保留Ｂから青色保留や赤色保留に変化する。

【０３６０】

また、この実施の形態では、図４２に示すように、始動入賞時に第１保留記憶数が４となった場合に、１回目の作用演出では特定保留Ｂのまま変化せず、２回目の作用演出で特定保留Ｂから通常保留に変化する場合を示しているが、１回目の作用演出で特定保留Ｂから通常保留に変化する場合があるように構成してもよい。

【０３６１】

なお、図３９～図４２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や特定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や特定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や特定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。

【０３６２】

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や特定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。

【０３６３】

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、特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様の変化を示唆する変化示唆演出（本例では、作用演出）を実行可能である。また、特定表示の表示態様には、少なくとも、通常態様（本例では、通常保留）、第１特殊態様（本例では、特定保留Ａ）および第２特殊態様（本例では、特定保留Ｂ）が含まれる。また、第１特殊態様により特定表示が表示されているときおよび第２特殊態様により特定表示が表示されているときには、通常態様により特定表示が表示されているときよりも高い割合により変化示唆演出を実行する（本例では、特定保留Ａまたは特定保留Ｂが表示されている場合に作用演出が実行される場合があり、通常保留が表示されている場合には作用演出が実行される場合はない）。また、変化示唆演出には、変化前の特定表示の態様よりも期待度の高い態様に変化する成功パターンと、変化前の特定表示の態様よりも期待度の高い態様に変化しない失敗パターンとが含まれる（図２６参照）。そして、第１特殊態様により特定表示が表示されている場合に変化示唆演出の失敗パターンが実行されたときには、第１特殊態様による特定表示の表示が継続され（本例では、図４１に示すように、特定保留Ａが表示されているときに失敗パターンの保留予告演出が実行される場合には特定保留Ａのまま変化しない）、第２特殊態様により特定表示が表示されている場合に変化示唆演出の失敗パターンが実行されたときには、特定表示の表示態様が通常態様に変化する（本例では、図４２に示すように、特定保留Ｂが表示されているときに失敗パターンの保留予告演出が実行される場合には特定保留Ｂから通常保留に変化する）。そのため、変化示唆演出が実行される前の特定表示の表示態様によって、失敗パターンの変化示唆演出が実行された後の特定表示の表示態様が通常態様に変化するか否かが異なるので、変化示唆演出が実行される前の特定表示の表示態様と、変化示唆演出が実行されて特定表示の表示態様が変化するかとに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３６４】

なお、この実施の形態では、失敗パターンの保留予告演出が実行される場合に、特定保留Ａが表示されている場合には１００％の割合で特定保留Ａのまま変化せず、特定保留Ｂが表示されている場合には１００％の割合で通常保留に変化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、特定保留Ａが表示されている場合であっても低い割合で通常保留に変化する場合があるように構成したり、特定保留Ｂが表示されている場合であっても低い割合で特定保留Ｂのまま変化しない場合があるように構成したりしてもよい。

【０３６５】

また、この実施の形態によれば、第１特殊態様により特定表示が表示されているときに変化示唆演出が実行された場合よりも、第２特殊態様により特定表示が表示されているときに変化示唆演出が実行された場合の方が、低い割合により成功パターンが実行される（本例では、図２６に示すように、特定保留のうち特定保留Ａが表示された場合には、特定保留Ｂが表示された場合と比較して、失敗パターンの割合が低く、最終的に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、第１特殊態様により特定表示が表示されているときに変化示唆演出の成功パターンが実行された場合よりも、第２特殊態様によ

り特定表示が表示されているときに変化示唆演出の成功パターンが実行された場合の方が、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御される割合が高い（本例では、図２７（Ｄ）および図２９（Ｉ）に示すように、特定保留Ａが表示される場合には、特定保留Ｂが表示される場合と比較して、最終的に青色保留に変化する割合が高く、図２７（Ｅ）、図２９（Ｊ）および図３０（Ｋ）に示すように、特定保留Ｂが表示される場合にのみ、最終的に赤色保留に変化する場合があり、保留表示が特定保留Ｂから変化する場合の方が、保留表示が特定保留Ａから変化する場合と比較して、より大当りに対する期待度（信頼度）が高い赤色保留に変化する割合が高くなっている）。そのため、第２特殊態様により特定表示が表示されているときに変化示唆演出が実行されることにより一層注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３６６】

また、この実施の形態によれば、態様が異なる複数種類の変化示唆演出（本例では、作用演出Ａ～Ｃ）を実行可能である。また、第１特殊態様により表示されている特定表示を対象として変化示唆演出を実行する場合と、第２特殊態様により表示されている特定表示を対象として変化示唆演出を実行する場合とで、複数種類の変化示唆演出のうちのいずれの変化示唆演出を実行するかの割合が異なる（本例では、特定保留Ａが表示されている場合には作用演出Ａを実行し、特定保留Ｂが表示されている場合には作用演出Ｂを実行する）。そのため、変化示唆演出の種類と特殊態様の種類とを関連付けることにより、いずれの種類の変化示唆演出が実行されやすいかを明確化することができる。

【０３６７】

なお、この実施の形態で示した構成はアクティブ表示を表示可能に構成した場合に適用してもよく、例えば、失敗パターンのアクティブ表示の予告演出が実行されている場合に、特定保留Ａと同様の態様のアクティブ表示が表示されている場合にはアクティブ表示の表示態様を変化させず、特定保留Ｂと同様の態様のアクティブ表示が表示されている場合には通常態様のアクティブ表示に変化させるように構成してもよい。

【０３６８】

また、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２７、図２９および図３０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。

【０３６９】

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２６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。

【０３７０】

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。

【０３７１】

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。

【０３７２】

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。

【０３７３】

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。

【０３７４】

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。

【０３７５】

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。

【０３７６】

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。

【０３７７】

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の割合が異なる（本例では、複数の特殊保留が表示されているときに、保留予告演出において作用演出が実行されて１つ目の特殊保留が青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は２つ目以降の特殊保留に対してしか作用演出が実行されて保留表示が変化する場合はないが、１つ目の特殊保留が変化しなかった場合には、その後も１つ目の特殊保留に対しても作用演出が実行されて保留表示が変化可能である）。そのため、先に実行される変化演出に注目させることができ、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

【０３７８】

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変化演出を実行するかの割合が異なる（本例では、作用演出Ｂが実行された場合には特殊保留のまま変化しない割合が高く、特殊保留のまま変化しなかった後に作用演出が実行される場合には、通常保留や青色保留、赤色保留に変化する場合が多いことから作用演出Ａや作用演出Ｃの割合が高くなる）。そのため、先に実行される変化演出に注目させることができ、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。

【０３７９】

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の割合が異なる」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。

【０３８０】

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３４（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。

【０３８１】

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２６（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。

【０３８２】

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。

【０３８３】

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。

【０３８４】

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。

【０３８５】

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。

【０３８６】

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。

【０３８７】

図４３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２４～図３０、図３２、図３４～図３５、および図３７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。

【０３８８】

なお、図４３に示す変形例１においても、図２９および図３０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。

【０３８９】

変形例１では、図４３（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４３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４３（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。

【０３９０】

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４３（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４３（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４３（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。

【０３９１】

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４３（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４３（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４３（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４３（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４３（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４３（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４３（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。

【０３９２】

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４３（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４３（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４３（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４３（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４３（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４３（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）。

【０３９３】

図４３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。

【０３９４】

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。

【０３９５】

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なアクティブ予告演出を実行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なアクティブ予告演出を実行可能に構成した変形例２について説明する。

【０３９６】

図４４は、変形例２におけるパチンコ遊技機１を正面から見た正面図である。図４４に示すように、変形例２では、演出表示装置９の表示画面において、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとの間に、アクティブ表示を表示するアクティブ表示部９Ｆが設けられている。また、演出表示装置９の表示画面の左方には、竜の形状を模した可動部材７８が設けられており、演出表示装置９の表示画面の一部を重複するように動作することが可能である。なお、図４４に示す例では、一般入賞口２９，３０，３３，３９が設けられており、これら一般入賞口に入賞した遊技球を検出するための入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａも設けられている。

【０３９７】

図４５および図４６は、変形例２におけるアクティブ予告演出の演出態様の例を示す説明図である。このうち、図４５は、特定保留Ａが表示される場合に実行されるアクティブ予告演出の演出態様の例を示している。また、図４６は、特定保留Ｂが表示される場合に実行されるアクティブ予告演出の演出態様の例を示している。

【０３９８】

まず、図４５を用いて、特定保留Ａが表示される場合に実行されるアクティブ予告演出の演出態様について説明する。図４５（１）に示すように、演出図柄の変動表示中に第１保留記憶表示部９ａに保留表示が２つ表示されているものとし、アクティブ表示部９Ｆには現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示が表示されているものとする。また、第１保留記憶表示部９ａに表示されている１つ目の保留表示が予告対象の保留表示であるものとし、その１つ目の予告対象の保留表示が特定保留Ａで表示されているものとする。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図４５（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。

【０３９９】

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４５（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４５（３）に示す例では、予告対象の保留記憶（特定保留Ａ）が消化され、その予告対象の演出図柄の変動表示が開始される場合が示されている。また、図４５（３）に示すように、予告対象の演出図柄の変動表示が開始されたことにもとづいて、消化された特定保留Ａを引き継いで、アクティブ表示部９Ｆに特定保留Ａと同様の態様でアクティブ表示（以下、アクティブ表示Ａという）が表示される。

【０４００】

次いで、図４５（４）に示すように、予告対象の演出図柄の変動表示が所定期間（例えば、１０秒）実行され、その所定期間が経過して作用演出の実行タイミングとなると、図４５（５）に示すように、作用演出Ａが実行される。図４５（５）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がアクティブ表示Ａ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４５（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。

【０４０１】

次いで、作用演出Ａの終了タイミングとなると、成功パターンのアクティブ予告演出であれば、図４５（６）に示すように、アクティブ表示部９Ｆに表示されているアクティブ表示が特定アクティブ表示Ａから青色や赤色の表示色のアクティブ表示に変化する。なお、失敗パターンのアクティブ予告演出であれば、図４５（６）において、特定アクティブ表示Ａのまま変化しない。

【０４０２】

次に、図４６を用いて、特定保留Ｂが表示される場合に実行されるアクティブ予告演出の演出態様について説明する。図４６（１）に示すように、演出図柄の変動表示中に第１保留記憶表示部９ａに保留表示が２つ表示されているものとし、アクティブ表示部９Ｆには現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示が表示されているものとする。また、第１保留記憶表示部９ａに表示されている１つ目の保留表示が予告対象の保留表示であるものとし、その１つ目の予告対象の保留表示が特定保留Ｂで表示されているものとする。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図４６（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。

【０４０３】

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４６（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４６（３）に示す例では、予告対象の保留記憶（特定保留Ｂ）が消化され、その予告対象の演出図柄の変動表示が開始される場合が示されている。また、図４６（３）に示すように、予告対象の演出図柄の変動表示が開始されたことにもとづいて、消化された特定保留Ｂを引き継いで、アクティブ表示部９Ｆに特定保留Ｂと同様の態様でアクティブ表示（以下、アクティブ表示Ｂという）が表示される。

【０４０４】

次いで、特定保留Ｂを引き継いでアクティブ表示Ｂが表示される場合には、図４６（４）に示すように、その予告対象の演出図柄の変動表示を開始した直後に直ちに作用演出Ｂが実行される。図４６（４）に示す例では、作用演出Ｂとして、アクティブ表示部９Ｆに表示されるアクティブ表示Ｂの周囲に所定のエフェクト画像２００（例えば、アクティブ表示Ｂの周囲がキラキラ光るような態様の画像）が表示される演出が実行される場合を示している。

【０４０５】

次いで、作用演出Ｂの終了タイミングとなると、成功パターンのアクティブ予告演出であれば、図４６（５）に示すように、可動部材７８が動作し、演出表示装置９の表示画面の下方が可動部材７８よって覆われた状態となり、第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂおよびアクティブ表示部９Ｆが視認困難な状態となる。なお、この場合、保留表示やアクティブ表示を表示するためのインターフェース画像（保留表示を表示する台座の部分の画像やアクティブ表示を表示する台座の部分の画像）も視認困難となる。また、図４６（５）に示すように、演出表示装置９の表示画面のうち可動部材７８の上方に位置する領域に所定のアクティブ画像９Ｅ（例えば、可動部材７８の上方がキラキラ光るような態様の画像）が表示される。また、図４６（５）に示すように、第１保留記憶表示部９ａおよび第２保留記憶表示部９ｂが視認困難な状態となったことに伴い、演出表示装置９の表示画面の左上方に第１保留記憶数を数字で表示する第１保留記憶数表示部９ｓと第２保留記憶数を数字で表示する第２保留記憶数表示部９ｔとが表示される。

【０４０６】

なお、図４６に示す例では、可動部材７８が動作することによってアクティブ表示が視認困難となる場合を示しているが、本例で示した態様にかぎられない。例えば、アクティブ表示等自体を消去したり、表示レイヤとしてアクティブ表示が表示されている表示レイ

ヤよりも表示優先度が高い上位の表示レイヤに他の画像を表示したり（遊技者の見た目としては上位レイヤ側の画像しか見えないためアクティブ表示が視認困難となる）することにより、アクティブ表示が視認困難となるものであってもよい。

【０４０７】

また、アクティブ画像９Ｅは、アクティブ表示部９Ｆに表示されるアクティブ表示が可動部材７８によって視認困難となることに伴って表示されるもので、現在実行中に変動表示に対応して表示されるものであり、この意味で一種のアクティブ表示であるといえる。また、変形例２では、アクティブ画像９Ｅの表示色も青色と赤色の２種類があり、青色でアクティブ画像９Ｅが表示されるか赤色でアクティブ画像９Ｅが表示されるかによって、大当りに対する期待度（信頼度）が異なる。

【０４０８】

また、本例では、可動部材７８によって第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂおよびアクティブ表示部９Ｆが視認困難な状態となっている間、これら第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂおよびアクティブ表示部９Ｆを演出表示装置９の表示画面が消去するものとする。なお、可動部材７８によって第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂおよびアクティブ表示部９Ｆが視認困難な状態となっている場合であっても、第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂおよびアクティブ表示部９Ｆ自体は継続して表示するように構成してもよい。

【０４０９】

また、本例では、第１保留記憶表示部９ａおよび第２保留記憶表示部９ｂが視認困難な状態となっている間に演出表示装置９の表示画面上に第１保留記憶数表示部９ｓと第２保留記憶数表示部９ｔとを表示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、演出表示装置９以外に第１保留記憶数や第２保留記憶数を表示可能な表示器を設け、第１保留記憶表示部９ａおよび第２保留記憶表示部９ｂが視認困難な状態となっている間はそれらの表示器に第１保留記憶数や第２保留記憶数を表示するように構成してもよい。また、例えば、第１保留記憶数表示部９ｓおよび第２保留記憶数表示部９ｔの両方またはいずれか一方について、演出の実行中に第１保留記憶表示部９ａや第２保留記憶表示部９ｂが視認困難な状態となっている場合だけでなく、常に表示するように構成してもよい。

【０４１０】

また、本例では、可動部材７８が動作することによってアクティブ表示部９Ｆだけでなく第１保留記憶表示部９ａおよび第２保留記憶表示部９ｂも視認困難となる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、可動部材７８が動作することによってアクティブ表示部９Ｆが視認困難となるだけで、第１保留記憶表示部９ａおよび第２保留記憶表示部９ｂは視認可能に構成されていてもよい。

【０４１１】

また、失敗パターンのアクティブ予告演出であれば、図４６（５）において、可動部材７８の動作やアクティブ画像９Ｅの表示は行われず、アクティブ表示部９Ｆに表示されるアクティブ表示Ａが通常態様のアクティブ表示（通常保留と同様の態様のアクティブ表示）に変化する。

【０４１２】

また、変形例２では、演出図柄の変動表示中に擬似連が実行される場合にも可動部材７８が動作する場合がある。図４７は、変形例２における擬似連が実行される場合の演出態様の例を示す説明図である。図４７に示す例では、特定保留Ｂが表示されている場合にアクティブ予告演出が実行されたものとし、図４７（１）に示すように、演出表示装置９の表示画面の下方が可動部材７８よって覆われた状態となり、第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂおよびアクティブ表示部９Ｆが視認困難な状態となっているとともに、可動部材７８の上方にアクティブ画像９Ｅが表示されているものとする。

【０４１３】

次いで、図４７（２）に示すように、所定の仮停止表示タイミングとなったことにもと

づいて、左中右の演出図柄が擬似連チャンス目図柄（本例では、「２２３」の図柄の組み合わせ）で仮停止表示したものとする。この場合、図４７（２）に示すように、可動部材７８が上方に若干動作し、アクティブ画像９Ｅが可動部材７８によって視認困難な状態となる。

【０４１４】

次いで、再変動タイミングとなると、図４７（３）に示すように、左中右の演出図柄の変動表示が再開され再変動が実行される。また、図４７（３）に示すように、可動部材７８が下方に若干動作して元の位置に戻り、アクティブ画像９Ｅが再び視認容易な状態に戻る。

【０４１５】

なお、本例では、擬似連の仮停止表示タイミングにおいて可動部材７８が動作することによってアクティブ画像９Ｅが視認困難な状態となる場合を示しているが、擬似連の仮停止表示タイミングにおいて可動部材７８の動作に伴ってアクティブ画像９Ｅの表示位置を上方に移動させることにより、アクティブ画像９Ｅの視認性を確保するように構成してもよい。

【０４１６】

変形例２では、図４７に示す態様により擬似連を伴う変動表示中に可動部材７８が動作する場合があり、擬似連中の仮停止および再変動の回数が複数回ある場合には、図４７（２），（３）に示す可動部材７８の動作も仮停止および再変動の回数に応じて複数回実行されることになる。

【０４１７】

図４８は、変形例２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。変形例２では、演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、アクティブ予告演出の有無や予告パターンを設定するアクティブ予告演出設定処理を実行する（ステップＳ８００Ｂ）。なお、ステップＳ３００～Ｓ８０７の処理は、図２３に示したそれらの処理と同様である。

【０４１８】

なお、図４８に示す例では、演出制御プロセス処理においてアクティブ予告演出設定処理（ステップＳ８００Ｂ）のみを実行する場合を示しているが、アクティブ予告演出設定処理（ステップＳ８００Ｂ）に加えて、図２３に示した保留予告演出設定処理（ステップＳ８００Ａ）も実行するように構成してもよい。

【０４１９】

図４９は、変形例２におけるアクティブ予告演出設定処理（ステップＳ８００Ｂ）を示すフローチャートである。アクティブ予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、１セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、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Ｓ６５０１）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に１セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンドまたは第２保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【０４２０】

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Ｓ６５０２）。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。

【０４２１】

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Ｓ６５０３）。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。

【０４２２】

ステップＳ６５０２，Ｓ６５０３の処理が実行されることによって、変形例２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Ｓ６５０４以降の処理が実行され、アクティブ予告演出を実行することが可能に構成されている。

【０４２３】

なお、変形例２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アクティブ予告演出を実行可能に構成してもよい。

【０４２４】

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、アクティブ予告演出を実行可能に構成してもよい。

【０４２５】

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あれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した最新の変動カテゴリコマンドにもとづいて、アクティブ予告演出の有無および予告パターンを決定する（ステップＳ６５０４）。ステップＳ６００４では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、最新の変動カテゴリコマンドにもとづいて、アクティブ予告演出の有無および予告パターンを決定するためのアクティブ予告演出決定テーブルを選択する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択したアクティブ予告演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、アクティブ予告演出の有無および予告パターンを決定する。

【０４２６】

図５０は、変形例２におけるアクティブ予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図５０に示すように、変形例２では、アクティブ予告演出決定テーブルにおいて、予告パターン０～予告パターン７に対して、それぞれ判定値が割り振られている。このうち、予告パターン０はアクティブ予告演出を実行しないことを示す予告パターンであり、予告パターン０を決定した場合にはアクティブ予告演出は実行されない。

【０４２７】

予告パターン１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特定保留Ａに変化させ、その後、予告対象の変動表示において特定保留Ａと同様の態様でアクティブ表示Ａを表示させ、最終的にアクティブ表示Ａのまま変化しない予告パターンである。また、予告パターン２は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特定保留Ｂに変化させ、その後、予告対象の変動表示において特定保留Ｂと同様の態様でアクティブ表示Ｂを表示させ、最終的にアクティブ表示Ｂから通常態様のアクティブ表示に変化させる予告パターンである。

【０４２８】

また、予告パターン３は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特定保留Ａに変化させ、その後、予告対象の変動表示において特定保留Ａと同様の態様でアクティブ表示Ａを表示させ、最終的にアクティブ表示Ａから青色の表示色のアクティブ表示に変化させる予告パターンである。また、予告パターン４は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特定保留Ａに変化させ、

その後、予告対象の変動表示において特定保留Ａと同様の態様でアクティブ表示Ａを表示させ、最終的にアクティブ表示Ａから赤色の表示色のアクティブ表示に変化させる予告パターンである。

【０４２９】

また、予告パターン５は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特定保留Ａに変化させ、その後、予告対象の変動表示において特定保留Ａと同様の態様でアクティブ表示Ａを表示させ、アクティブ表示Ａから青色の表示色のアクティブ表示に変化させた後、さらに青色のアクティブ表示から金色のアクティブ表示に変化させる予告パターンである。

【０４３０】

また、予告パターン６は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特定保留Ｂに変化させ、その後、予告対象の変動表示において特定保留Ｂと同様の態様でアクティブ表示Ｂを表示させ、最終的にアクティブ表示Ｂから青色の表示色のアクティブ画像（図４６参照）に変化させる予告パターンである。また、予告パターン７は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特定保留Ｂに変化させ、その後、予告対象の変動表示において特定保留Ｂと同様の態様でアクティブ表示Ｂを表示させ、最終的にアクティブ表示Ｂから赤色の表示色のアクティブ画像（図４６参照）に変化させる予告パターンである。

【０４３１】

なお、図５０に示す例では、予告パターン１～２は、アクティブ表示やアクティブ画像が作用演出で大当りとなる可能性を示唆する青色や赤色、金色の表示色に変化することなく、アクティブ表示Ａのまま変化しないか通常態様に変化するので、失敗パターンのアクティブ予告演出に分類される。また、予告パターン３～７は、アクティブ表示やアクティブ画像が作用演出で大当りとなる可能性を示唆する青色や赤色、金色の表示色に変化するので、成功パターンのアクティブ予告演出に分類される。

【０４３２】

なお、図５０に示すように、変形例２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りである場合に、アクティブ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、アクティブ予告演出を実行しないことに決定する。

【０４３３】

図５０に示すように、変形例２では、特定保留Ａやアクティブ表示Ａが表示されて最終的に青色や赤色、金色の表示色のアクティブ表示に変化する表示パターン（表示パターンＡ）と、特定保留Ｂやアクティブ表示Ｂが表示されて最終的に青色や赤色のアクティブ画像９Ｅに変化する表示パターン（表示パターンＢ）とがあるのであるが、表示パターンＢの方が表示パターンＡよりも大当りとなる割合が高くなるように割り振りされている。なお、図５０に示した態様にかぎらず、表示パターンＡの方が表示パターンＢよりも大当りとなる割合が高くなるように割り振りしてもよい。

【０４３４】

また、図５０に示すように、変形例２では、特定保留Ａが表示されたか特定保留Ｂが表示されたかによって、アクティブ表示またはアクティブ画像が青色の表示色となるか赤色の表示色となるかの割合が異なっている。そのため、特定保留の種類と変化後のアクティブ表示やアクティブ画像の種類（本例では、表示色）とを関連付けることにより、いずれの種類の作用演出が実行されやすいか（例えば、可動部材７８が動作するか）を明確化することができる。

【０４３５】

また、図５０に示すように、変形例２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、赤色の表示色のアクティブ

表示やアクティブ画像に変化する割合が、青色の表示色のアクティブ表示やアクティブ画像に変化する割合よりも高くなっている。従って、変形例２では、赤色の表示色のアクティブ表示やアクティブ画像に変化した場合には、青色の表示色のアクティブ表示やアクティブ画像に変化した場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高い。そのため、アクティブ表示およびアクティブ画像がどのような表示態様（本例では、表示色）となるかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４３６】

また、図５０に示すように、変形例２では、アクティブ表示とアクティブ画像とについてそれぞれ青色の表示色で表示される場合があるとともに、アクティブ表示とアクティブ画像とについてそれぞれ赤色の表示色で表示される場合がある。そして、例えば、同じ赤色の表示色で表示される場合であってもアクティブ表示が表示される場合とアクティブ画像が表示される場合とで割り振りが異なっている（本例では、赤色の表示色でアクティブ画像が表示された場合の方が、赤色の表示色でアクティブ表示が表示された場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように割り振られている）。そのため、相互に対応する表示態様であっても（例えば、同じ赤色の表示色であっても）、アクティブ表示およびアクティブ画像の表示態様（本例では、表示色）の種類がいずれであるかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、図５０に示した態様にかぎらず、例えば、逆に、赤色の表示色でアクティブ表示が表示された場合の方が、赤色の表示色でアクティブ画像が表示された場合よりも、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。

【０４３７】

また、図５０に示すように、変形例２では、特定保留Ａが表示された場合にのみ、アクティブ表示が青色の表示色からさらに金色の表示色に変化する場合があり、大当り確定となるように構成されている。そのため、アクティブ表示およびアクティブ画像の表示態様の種類と表示態様がさらに変化することに対する期待度とを関連付けることができ、アクティブ表示およびアクティブ画像による演出を明確化することができる。なお、図５０に示した態様にかぎらず、例えば、はずれとなる場合であっても低い割合で青色の表示色からさらに金色の表示色に変化する場合があるように構成したり、特定保留Ｂが表示された場合にも青色の表示色からさらに金色の表示色に変化する場合があるように構成したりしてもよい。また、例えば、赤色の表示色からさらに金色の表示色に変化する場合があるように構成しても構わない。

【０４３８】

また、図５０に示す例では、アクティブ予告演出が実行される場合には、特定保留が一旦表示される場合を示したが、特殊保留が一旦表示されるように構成してもよい。また、図５０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定保留に変化する場合を示したが、始動入賞時から特定保留を表示したり、２回目の保留シフトのタイミングで通常保留から特定保留に変化したりするように構成してもよい。また、予告対象の変動表示が開始されるまでは特定保留を表示せず、予告対象の変動表示が開始されてから初めて特定保留と同様の態様でアクティブ表示を表示するように構成してもよい。

【０４３９】

アクティブ予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップＳ６５０５のＮ）、そのまま処理を終了する。アクティブ予告演出を実行することに決定した場合（ステップＳ６５０５のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６５０４で決定したアクティブ予告演出の予告パターンを、予告対象の保留記憶に対応付けて、ＲＡＭに設けられたアクティブ予告演出設定情報格納領域に記憶させる（ステップＳ６５０６）。なお、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、アクティブ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、アクティブ予告演出の予告パターンが格納される。

【０４４０】

図５１は、変形例２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。図５１において、ステップＳ８１０１～Ｓ８１０５の処理は、図３７に示したそれらの処理と同様である。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、作用演出Ｂの実行中であって作用演出Ｂ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Ｓ８５０１）。なお、作用演出Ｂの終了タイミングとなっているか否かは、具体的には、ステップＳ８０１４でセットされた変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。作用演出Ｂの終了タイミングとなっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、成功パターンの予告パターン６，７を決定した場合であれば、可動部材７８用のモータを正方向に駆動して、演出表示装置９の表示画面の下方を覆うように可動部材７８を動作させる（ステップＳ８５０２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９において、アクティブ表示とともにアクティブ表示部９Ｆを消去し、アクティブ画像９Ｅの表示を開始する（ステップＳ８５０３）。この場合、特定保留Ｂと同様の態様で表示されているアクティブ表示（アクティブ表示Ｂ）を消去し、決定した予告パターンに従って青色または赤色の表示色でアクティブ画像９Ｅの表示を開始する。

【０４４１】

なお、失敗パターンの予告パターン２を決定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、可動部材を動作させることなく、アクティブ表示部９Ｆに表示されているアクティブ表示Ｂを通常態様のアクティブ表示に変化させる。

【０４４２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、擬似連を伴う変動表示であって仮停止表示タイミングとなっているか否かを確認する（ステップＳ８５０４）。なお、仮停止表示タイミングとなっているか否かは、具体的には、擬似連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ているか否かを判定するとともに、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。仮停止表示タイミングとなっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、可動部材７８が演出表示装置９の表示画面の下方まで動作している状態であれば、可動部材７８用のモータを逆方向に駆動して、可動部材を上方に若干動作させて、アクティブ画像を視認困難な状態にする（ステップＳ８５０５）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９において、擬似連チャンス目図柄を仮停止表示させる（ステップＳ８５０６）。

【０４４３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、擬似連を伴う変動表示であって再変動タイミングとなっているか否かを確認する（ステップＳ８５０７）。なお、再変動タイミングとなっているか否かは、具体的には、擬似連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ているか否かを判定するとともに、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。再変動タイミングとなっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、可動部材７８が演出表示装置９の表示画面の下方まで動作している状態であれば、可動部材７８用のモータを正方向に駆動して、可動部材を下方に若干動作させて、再びアクティブ画像を視認できる状態にする（ステップＳ８５０８）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９において、左中右の演出図柄を再び変動させ、再変動を開始させる（ステップＳ８５０９）。

【０４４４】

なお、図５１では、記載を省略しているが、演出制御用ＣＰＵ１０１は、作用演出Ａの終了タイミングとなっている場合には、成功パターンの予告パターン３～５に決定した場合であれば、特定保留Ａと同様の態様で表示されているアクティブ表示（アクティブ表示Ａ）を、決定した予告パターンに従って青色、赤色または金色の表示色のアクティブ表示に変化させる。また、失敗パターンの予告パターン１に決定した場合であれば、アクティブ表示部９に表示されているアクティブ表示Ａをそのまま変化させない。

【０４４５】

また、ステップＳ８１１５～Ｓ８１１６は、図３７に示したそれらの処理と同様である。

【０４４６】

以上に説明したように、変形例２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、アクティブ表示）を表示可能であり、特定表示の表示パターンには、所定領域（本例では、アクティブ表示部９Ｆ）に可変表示に対応する特定対応表示（本例では、図４５（６）に示す青色や赤色、金色の表示色のアクティブ表示）を表示する第１表示パターン（本例では、表示パターンＡ）と、所定領域に対応する領域に可動体（本例では、可動部材７８）を動作させるとともに、該可動体と可変表示とに対応する特別対応表示（本例では、図４６（５）に示すアクティブ画像９Ｅ）を表示する第２表示パターン（本例では、表示パターンＢ）とが含まれる。また、第１表示パターンにより特定表示が表示される場合と第２表示パターンにより特定表示が表示される場合とで、有利状態に制御される割合が異なる（本例では、図５０に示すように、表示パターンＢの方が表示パターンＡよりも大当りとなる割合が高くなるように割り振りされている）。そのため、所定領域に対応する領域に可動体を動作させる演出が実行されるので、特定表示に対応する演出の演出効果を高めることができ、いずれの表示パターンにより特定表示が表示されるかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４４７】

また、変形例２によれば、特定対応表示には、複数種類の表示態様（本例では、青色、赤色、および金色の表示色）が含まれ、いずれの表示態様により特定対応表示が表示されるかに応じて、有利状態に制御される割合が異なる（本例では、図５０に示すように、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、赤色の表示色のアクティブ表示に変化する割合が、青色の表示色のアクティブ表示に変化する割合よりも高くなっている）。また、特別対応表示には、複数種類の表示態様（本例では、青色および赤色の表示色）が含まれ、いずれの表示態様により特別対応表示が表示されるかに応じて、有利状態に制御される割合が異なる（本例では、図５０に示すように、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、赤色の表示色のアクティブ画像９Ｅに変化する割合が、青色の表示色のアクティブ画像９Ｅに変化する割合よりも高くなっている）。そのため、特定対応表示および特別対応表示がどのような表示態様となるかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４４８】

また、変形例２によれば、特定対応表示の表示態様と特別対応表示の表示態様とは、相互に対応する表示態様を含む（本例では、アクティブ表示とアクティブ画像とについてそれぞれ青色の表示色で表示される場合があるとともに、アクティブ表示とアクティブ画像とについてそれぞれ赤色の表示色で表示される場合がある）。また、特定の表示態様により特定対応表示が表示される場合と、特定の表示態様に対応する表示態様により特別対応表示が表示される場合とで、有利状態に制御される割合が異なる（本例では、図５０に示すように、赤色の表示色でアクティブ画像が表示された場合の方が、赤色の表示色でアクティブ表示が表示された場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように割り振られている）。そのため、相互に対応する表示態様であっても、特定対応表示および特別対応表示の表示態様の種類がいずれであるかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４４９】

また、変形例２によれば、特定対応表示の表示態様と特別対応表示の表示態様とは、相互に対応する表示態様を含む（本例では、アクティブ表示とアクティブ画像とについてそれぞれ青色の表示色で表示される場合があるとともに、アクティブ表示とアクティブ画像とについてそれぞれ赤色の表示色で表示される場合がある）。また、特定の表示態様により特定対応表示が表示される場合と、特定の表示態様に対応する表示態様により特別対応表示が表示される場合とで、特定対応表示および特別対応表示の表示態様がさらに変化する割合が異なる（本例では、図５０に示すように、特定保留Ａが表示された場合にのみ、アクティブ表示が青色の表示色からさらに金色の表示色に変化する場合がある）。そのため、特定対応表示および特別対応表示の表示態様の種類と表示態様がさらに変化すること

に対する期待度とを関連付けることができ、特定対応表示および特別対応表示による演出を明確化することができる。

【０４５０】

また、変形例２によれば、特定表示として特定領域（本例では、図４６（５）に示す演出表示装置９の表示画面のうち可動部材７８の上方に位置する領域）にわたって可変表示に対応する特別対応表示（本例では、アクティブ画像９Ｅ）を表示可能であり、特定領域を含む領域において特定演出（本例では、擬似連）を実行可能である。また、特定演出が実行される場合に、特別対応表示の少なくとも一部を視認困難とすることが可能である（本例では、図４７（２）に示すように、可動部材７８が上方に若干動作し、アクティブ画像９Ｅが可動部材７８によって視認困難な状態となる）。そのため、特別対応表示の表示と特定演出とを重複して実行する際に適切な表示制御を実現でき、遊技に対する興趣の低下を抑えることができる。

【０４５１】

また、変形例２によれば、第１特殊態様（本例では、特定保留Ａ、アクティブ表示Ａ）により表示されている特定表示（本例では、保留表示、アクティブ表示）を対象として変化示唆演出（本例では、作用演出Ａ）を実行する場合と、第２特殊態様（本例では、特定保留Ｂ、アクティブ表示Ｂ）により表示されている特定表示を対象として変化示唆演出（本例では、作用演出Ｂ）を実行する場合とで、いずれのタイミングにおいて変化示唆演出を実行するかの割合が異なる（本例では、図４５に示すように、特定保留Ａやアクティブ表示Ａが表示される場合には、予告対象の変動表示が開始されてから所定期間（例えば、１０秒）が経過したタイミングで作用演出Ａが実行されるのに対して、図４６に示すように、特定保留Ｂやアクティブ表示Ｂが表示される場合には、予告対象の変動表示の開始直後に作用演出Ｂが実行される）。そのため、特定表示の表示態様の種類によって、遊技者が注目すべきポイントを明確にすることができる。

【０４５２】

なお、変形例２では、特定保留Ａやアクティブ表示Ａが表示されている場合には１００％の割合で予告対象の変動表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで作用演出Ａを実行し、特定保留Ｂやアクティブ表示Ｂが表示されている場合には１００％の割合で予告対象の変動表示の開始直後に作用演出Ｂが実行される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定保留Ａやアクティブ表示Ａが表示されている場合であっても低い割合で予告対象の変動表示の開始直後に作用演出Ａが実行されるようにしたり、特定保留Ｂやアクティブ表示Ｂが表示されている場合であっても低い割合で所定期間が経過したタイミングで作用演出Ｂが実行されるようにしたりしてもよい。

【０４５３】

また、変形例２によれば、通常態様、第１特殊態様および第２特殊態様は、少なくとも一部が共通する表示態様である（本例では、図４５および図４６に示すように、通常保留、特定保留Ａ、特定保留Ｂ、アクティブ表示Ａ、およびアクティブ表示Ｂは、同じサイズの丸形表示である点で共通する）。また、変化示唆演出が実行された場合に変化する特定表示の表示態様として、通常態様と少なくとも一部が共通する第１特別態様（本例では、図４５（６）に示すように、同じサイズの丸形表示である点で共通する青色や赤色、金色の表示色のアクティブ表示）と、通常態様と共通しない第２特別態様（本例では、図４６（５）に示すアクティブ画像９Ｅ）とが含まれる。また、第１特殊態様により表示されている特定表示を対象として変化示唆演出を実行する場合と、第２特殊態様により表示されている特定表示を対象として変化示唆演出を実行する場合とで、特定表示の表示態様が第１特別態様と第２特別態様とのいずれに変化するかの割合が異なる（本例では、図４５に示すように、特定保留Ａやアクティブ表示Ａが表示される場合に同じサイズの丸形表示である青色や赤色の表示色のアクティブ表示に変化する場合があり、図４６に示すように、特定保留Ｂやアクティブ表示Ｂが表示される場合にアクティブ画像９Ｅに変化する場合がある）。そのため、特殊態様の種類と変化後の特定表示の表示態様の種類とを関連付けることにより、いずれの種類の変化示唆演出が実行されやすいかを明確化することができる

。
【０４５４】
なお、変形例２では、特定保留Ａやアクティブ表示Ａが表示される場合には１００％の割合で同じサイズの丸形表示である青色や赤色の表示色のアクティブ表示に変化し、特定保留Ｂやアクティブ表示Ｂが表示される場合には１００％の割合でアクティブ画像９Ｅに変化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、特定保留Ａやアクティブ表示Ａが表示される場合であっても低い割合でアクティブ画像９Ｅに変化したり、特定保留Ｂやアクティブ表示Ｂが表示される場合であっても低い割合で同じサイズの丸形表示である青色や赤色の表示色のアクティブ表示に変化したりするように構成してもよい。
【０４５５】
また、変形例２では、アクティブ表示の表示態様を変化させる場合に作用演出の実行タイミングを異ならせたりアクティブ画像９Ｅに変化させたりする場合を示したが、そのような態様にかぎらず、保留表示の表示態様を変化させる場合に適用してもよい。例えば、保留予告演出において保留表示を変化させる場合の作用演出の実行タイミングを異ならせたり、可動部材７８を動作させてアクティブ画像と同様の態様の画像に変化させたりしてもよい。
【０４５６】
また、保留予告演出を実行する場合に適用する場合、例えば、作用演出の実行タイミングの異ならせ方として、始動入賞のタイミング（例えば、始動入賞直後）で作用演出を実行したり、始動入賞後の異なる保留シフトのタイミングで作用演出を実行したりすることにより、作用演出の実行タイミングを異ならせてもよい。また、例えば、１つの変動表示中に作用演出を実行可能なタイミングを複数設けるように構成してもよい。
【０４５７】
変形例２では、特定保留Ｂが表示される場合に可動部材７８によって第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂおよびアクティブ表示部９Ｆが視認困難となる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、可動部材７８の動作に代えて演出表示装置９の表示画面の下方に所定のテロップ画像が表示されることによって、第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂおよびアクティブ表示部９Ｆが視認困難となるように構成してもよい。以下、テロップ画像が表示される変形例３について説明する。
【０４５８】
図５２は、変形例３におけるアクティブ予告演出の演出態様の例を示す説明図である。図５２は、特定保留Ｂが表示される場合に実行されるアクティブ予告演出の演出態様の例を示している。図５２において、図５２（１）～（４）の演出態様は、図４６（１）～（４）に示した演出態様と同様である。次いで、図５２（５）では、作用演出Ｂの終了タイミングとなると、可動部材７８の動作に代えて、演出表示装置９の表示画面の下方に所定のテロップ画像２０１（本例では、「ラッキータイム！！」などの文字表示を含む画像）が表示され、第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂおよびアクティブ表示部９Ｆが視認困難な状態となる。また、図５２（５）に示すように、演出表示装置９の表示画面のうちテロップ画像２０１の上方に位置する部分に所定のアクティブ画像９Ｅが表示される。また、図５２（５）に示すように、第１保留記憶表示部９ａおよび第２保留記憶表示部９ｂが視認困難な状態となったことに伴い、演出表示装置９の表示画面の左上方に第１保留記憶数表示部９ｓと第２保留記憶数表示部９ｔとが表示される。
【０４５９】
なお、テロップ画像として表示する画像は、図５２に示したものにかぎられない。例えば、計測結果（電源投入時にセットした計測タイマやリアルタイムクロックを用いた計測結果）にもとづく一斉演出（特別な演出の実行割合が高くなる演出）に対応するテロップ画像を表示したり、先読み演出または当該変動での背景変化演出に伴うテロップ画像（例えば、ゾーン演出によるテロップ画像）、時短状態や確変状態中であることを示すテロップ画像を表示するように構成してもよい。

【０４６０】
なお、特定保留Ａが表示される場合に実行されるアクティブ予告演出の演出態様は、図４５に示したものと同様である。
【０４６１】
以上に説明したように、変形例３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、アクティブ表示）を表示可能であり、特定表示の表示パターンには、所定領域（本例では、アクティブ表示部９Ｆ）に可変表示に対応する特定対応表示（本例では、図４５（６）に示す青色や赤色、金色の表示色のアクティブ表示）を表示する第１表示パターン（本例では、表示パターンＡ）と、所定領域に対応する領域に特定対応表示とは異なる特別画像（本例では、図５２（５）に示すテロップ画像２０１）を表示させるとともに、該特別画像と可変表示とに対応する特別対応表示（本例では、図５２（５）に示すアクティブ画像９Ｅ）を表示する第２表示パターン（本例では、表示パターンＢ）とが含まれる。また、第１表示パターンにより特定表示が表示される場合と第２表示パターンにより特定表示が表示される場合とで、有利状態に制御される割合が異なる（本例では、図５０に示すように、表示パターンＢの方が表示パターンＡよりも大当りとなる割合が高くなるように割り振りされている）。そのため、所定領域に対応する領域に特別画像が表示されるので、特定表示に対応する演出の演出効果を高めることができ、いずれの表示パターンにより特定表示が表示されるかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０４６２】
また、変形例２では、擬似連の仮停止表示のタイミングで可動部材７８が動作してアクティブ画像９Ｅが視認困難となる場合を示したが、可動部材７８が動作してアクティブ画像９Ｅが視認困難となっている間、アクティブ画像９Ｅを消去するように構成してもよい。以下、可動部材７８が動作してアクティブ画像９Ｅが視認困難となっている間、アクティブ画像９Ｅを消去する変形例４について説明する。
【０４６３】
図５３は、変形例４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。図５３において、ステップＳ８１０１～Ｓ８１０５、Ｓ８５０１～Ｓ８５０６およびステップＳ８１１５～Ｓ８１１６の処理は、図３７に示したそれらの処理と同様である。ステップＳ８５０６で擬似連チャンス目図柄を仮停止表示させると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９においてアクティブ画像９Ｅを一旦消去する（ステップＳ８５０６Ｘ）。
【０４６４】
ステップＳ８５０７～Ｓ８５０９の処理は、図３７に示したそれらの処理と同様である。ステップＳ８５０９で再変動を開始させると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９においてアクティブ画像９Ｅを再び表示する（ステップＳ８５０９Ｘ）。
【０４６５】
以上に説明したように、変形例４によれば、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仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行する（本例では、図４７に示す擬似連を実行可能である）。また、可変表示を一旦仮停止させる際に可動体を動作させることが可能である（本例では、図４７（２）に示すように、仮停止表示のタイミングで可動部材７８を上方に若干動作させる）。また、可変表示を一旦仮停止させる際に可動体が動作される場合に、特別対応表示を非表示状態とする（本例では、仮停止表示にタイミングでアクティブ画像９Ｅを一旦消去する）。そのため、可変表示の仮停止の演出効果を高めることができるとともに、表示の処理負担を軽減することができる。
【０４６６】
また、この実施の形態では、同時に複数の保留予告演出を並行して実行可能に構成されており、例えば、同時に特定保留Ａが表示される保留予告演出と特定保留Ｂが表示される保留予告演出とを並行して実行可能に構成されている。ここで、特定保留Ａが表示される

保留予告演出と特定保留Ｂが表示される保留予告演出とが並行して実行されている場合、少なくともいずれか一方の保留予告演出が成功パターンとなる割合が高くなるように構成してもよい。以下、同時に特定保留Ａが表示される保留予告演出と特定保留Ｂが表示される保留予告演出とが並行して実行されている場合、少なくともいずれか一方の保留予告演出が成功パターンとなる割合が高くなるように構成された変形例５について説明する。

【０４６７】

図５４は、変形例５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。図５４において、ステップＳ６００１～Ｓ６００６およびステップＳ６００７～Ｓ６００８の処理は、図２４に示したそれらの処理と同様である。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、失敗パターンの保留予告演出（いわゆるガセの保留予告演出）を実行することに決定したか否かを確認する（ステップＳ６００６Ａ）。具体的には、図２６に示す「通常保留（特殊保留経由あり）」や「特定保留Ａ」、「通常保留（特定保留Ｂ経由あり）」と決定したか否かを確認する。失敗パターンの保留予告演出の実行を決定した場合でなければ（ステップＳ６００ＡのＮ）、すなわち、成功パターンの保留予告演出の実行を決定した場合であれば、ステップＳ６００７に移行する。

【０４６８】

新たに失敗パターンの保留予告演出の実行を決定した場合であれば（ステップＳ６００６ＡのＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在実行中の保留予告演出がある場合であって、その実行中の保留予告演出が失敗パターンの保留予告演出であるか否かを確認する（ステップＳ６００６Ｂ）。実行中の保留予告演出が失敗パターンの保留予告演出でなければ（ステップＳ６００６ＢのＮ）、すなわち、実行中の保留予告演出がないか、実行中の保留予告演出が成功パターンの保留予告演出であれば、ステップＳ６００７に移行する。

【０４６９】

実行中の保留予告演出が失敗パターンの保留予告演出であれば（ステップＳ６００６ＢのＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６００７～Ｓ６００８の処理を実行することなく、そのまま保留予告演出設定処理を終了する。すなわち、新たに決定した失敗パターンの保留予告演出の実行をキャンセルする。

【０４７０】

以上の処理が実行されることによって、変形例５では、既に失敗パターンの保留予告演出が実行されている場合には、重複して失敗パターンの保留予告演出の実行を決定しないようにし（本例では、決定しても実行をキャンセルし）、同時に複数の保留予告演出が並行して実行されているのに、いずれの保留予告演出も失敗パターンで実行されて青色保留や赤色保留に全く変化しない場合がないように構成している。従って、同時に特定保留Ａが表示される保留予告演出と特定保留Ｂが表示される保留予告演出とが並行して実行されている場合には、少なくともいずれか一方の保留予告演出が成功パターンで実行され青色保留や赤色保留に変化することになる。

【０４７１】

以上に説明したように、変形例５によれば、第１特殊態様による特定表示と第２特殊態様による特定表示とを同時に表示可能である（本例では、同時に特定保留Ａが表示される保留予告演出と特定保留Ｂが表示される保留予告演出とを並行して実行可能である）。また、第１特殊態様による特定表示と第２特殊態様による特定表示とが同時に表示されている場合に変化示唆演出が実行される場合には、少なくとも第１特殊態様による特定表示と第２特殊態様による特定表示とのいずれか一方の表示態様が変化する割合が高い（本例では、同時に特定保留Ａが表示される保留予告演出と特定保留Ｂが表示される保留予告演出とが並行して実行されている場合には、少なくともいずれか一方の保留予告演出が成功パターンで実行され青色保留や赤色保留に変化する）。そのため、複数の特定表示が同時に表示された場合に、遊技者の期待感をより高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４７２】

なお、変形例５では、既に失敗パターンの保留予告演出が実行されている場合には、重複して失敗パターンの保留予告演出の実行を決定しても実行をキャンセルするように処理する場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、既に失敗パターンの保留予告演出が実行されている場合には、失敗パターンを含まないテーブルを用いて保留予告演出を決定するように構成してもよい。また、例えば、既に失敗パターンの保留予告演出が実行されている場合には、大当りとなる保留記憶に対してしか新たな保留予告演出を決定しないように構成してもよい。そのように何らかの処理形式で、同時に複数の保留予告演出が並行して実行されているのに、いずれの保留予告演出も失敗パターンで実行されて青色保留や赤色保留に全く変化しない場合がないように構成されているものであればよい。

【０４７３】

また、変形例５で示した構成を変形例２で示したアクティブ予告演出を実行する場合に適用してもよく、既に失敗パターンのアクティブ予告演出が実行されている場合には、重複して失敗パターンのアクティブ予告演出の実行を決定しないように構成してもよい。

【０４７４】

また、変形例５では、同時に特定保留Ａが表示される保留予告演出と特定保留Ｂが表示される保留予告演出とが並行して実行されている場合には、少なくともいずれか一方の保留予告演出が成功パターンで実行される割合が高くなるように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定保留Ａと特定保留Ｂとのいずれか一方の特定保留が表示される保留予告演出が単独で実行されている場合の方が、成功パターンの保留予告演出が実行される割合が高くなるように構成してもよい。

【０４７５】

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３９（５）や図３９（８）、図４０（５）、図４０（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２９（Ｈ）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。

【０４７６】

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。

【０４７７】

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２９および図３０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。

【０４７８】

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。

【０４７９】

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。

【０４８０】

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。

【０４８１】

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。

【０４８２】

また、この実施の形態では、第１の実施の形態で示した特定保留（特定保留Ａ、特定保留Ｂ）の表示は行わない場合を示しているが、第１の実施の形態と同様に特定保留も表示可能に構成してもよい。

【０４８３】

図５５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）。

【０４８４】

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。

【０４８５】

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）。

【０４８６】

図５６および図５７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２５（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。

【０４８７】

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１２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５６（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５６（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１２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５６（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５６（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りを示すもの（図１３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５７（Ｆ－１）に示す保留３～４個且つスーパーリーチ大当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５７（Ｆ－２）に示す保留３～４個且つスーパーリーチ大当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。

【０４８８】

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）。

【０４８９】

図５８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２７（Ａ）～（Ｅ）、図２８（Ｆ）～（Ｇ）、図２９（Ｈ）～（Ｊ）、および図３０（Ｌ）～（Ｍ）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。

【０４９０】

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１３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。

【０４９１】

図５６および図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（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５８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。

【０４９２】

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。

【０４９３】

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。

【０４９４】

また、上記に示した第１の実施の形態～第２の実施の形態、および変形例１～変形例５で示した構成を適宜組み合わせて遊技機を構成することも可能である。すなわち、上記に示した第１の実施の形態～第２の実施の形態、および変形例１～変形例５のうちのいずれか複数の実施の形態や変形例で示した構成を適宜組み合わせたり、全ての実施の形態および変形例で示した構成を組み合わせて遊技機を構成するようにしてもよい。

【０４９５】

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ようにすることによって、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。

【０４９６】

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。

【０４９７】

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ななく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、１種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その１種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる１種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その１種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

【０４９８】

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。

【０４９９】

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。

【０５００】

また、上記の各実施の形態では、大当り種別として確変大当りや通常大当りがあり、大当り種別として確変大当りと決定されたことにもとづいて、大当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、大当り遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて確変が確定し、大当り遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の各実施の形態で示した構成を適用することもできる。

【０５０１】

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

【０５０２】

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。

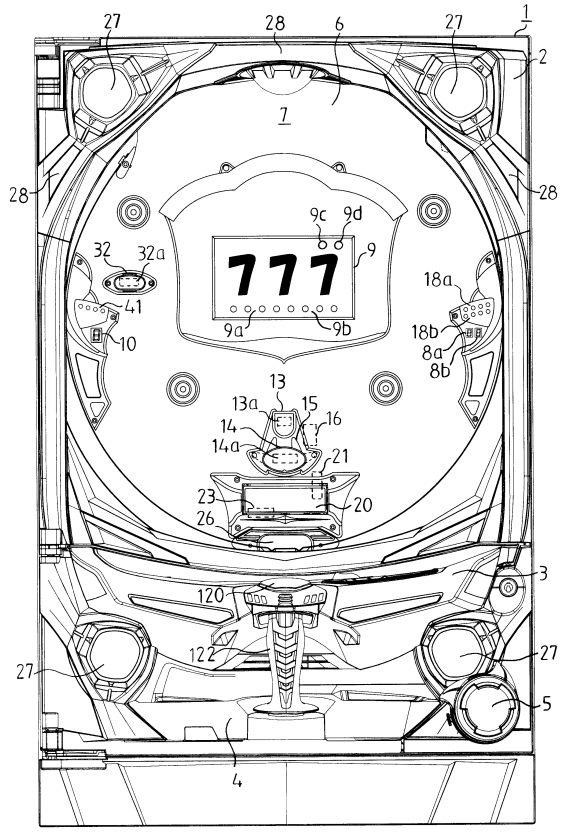
【符号の説明】

【０５０３】

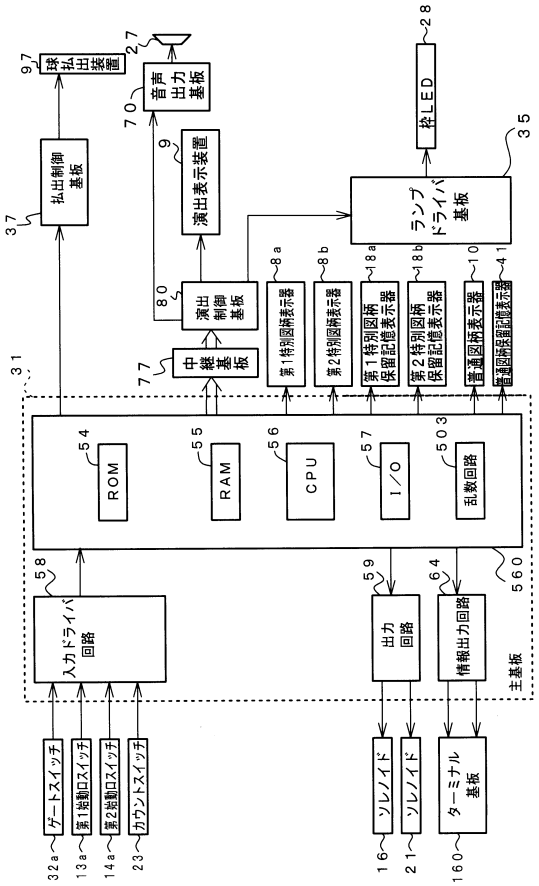
１　　パチンコ遊技機
８ａ　第１特別図柄表示器
８ｂ　第２特別図柄表示器
９　　演出表示装置（メイン表示装置）
９ａ　第１保留記憶表示部
９ｂ　第２保留記憶表示部
１３　第１始動入賞口
１４　第２始動入賞口
２０　特別可変入賞球装置
３１　遊技制御基板（主基板）
５６　ＣＰＵ
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ
８０　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ

１０１　演出制御用ＣＰＵ
１０９　ＶＤＰ

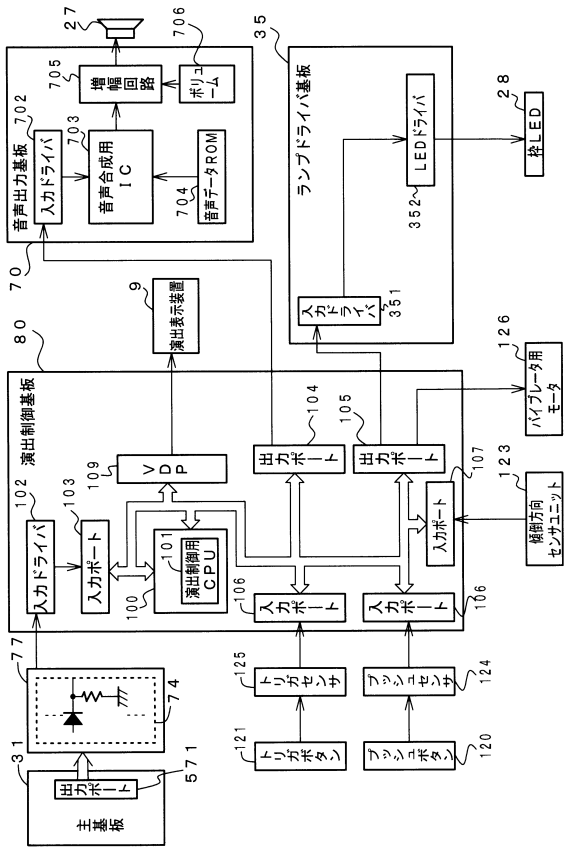
【図１】



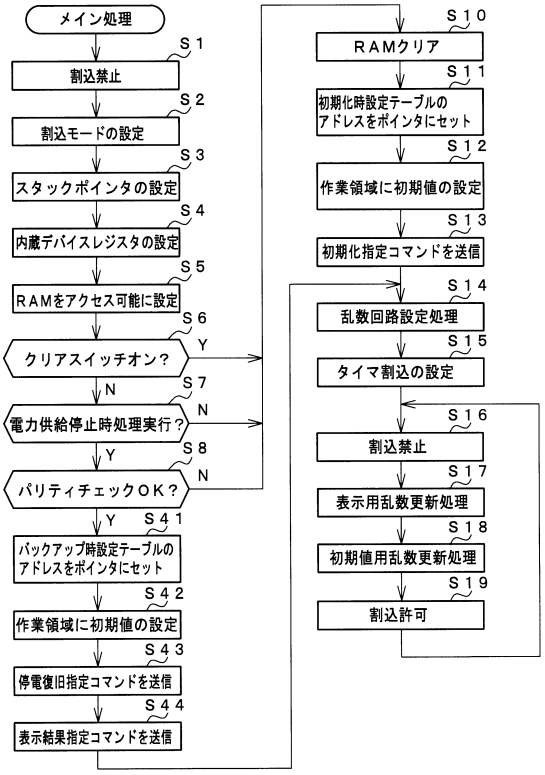

【図２】



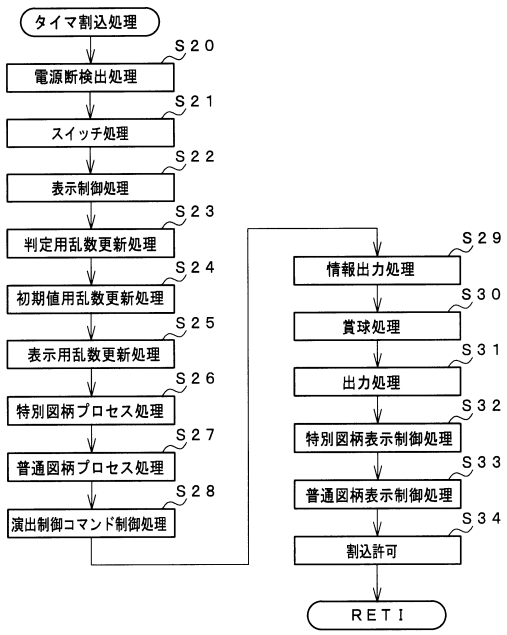
【図３】




【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 | リーチはずれ後に滑り変動で突然確変大当り又は小当り |

【図７】

（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

| | 変動パターン種別 |
|---|---|
| | 特殊CA4-1 |
| 小当り | 1～251 |

【図８】

（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９】

(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１０】

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１１】

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

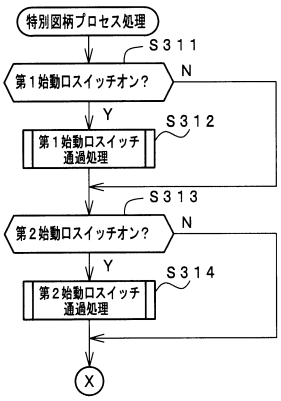
【図１２】

| MODE | EXT | 名称 | 内容 |
|---|---|---|---|
| C6 | 00 | 変動カテゴリ１ | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1～89（非リーチCA2-1）になると判定したことの指定 |
| C6 | 01 | 変動カテゴリ２ | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が90～99になると判定したことの指定 |
| C6 | 02 | 変動カテゴリ３ | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が100～169になると判定したことの指定 |
| C6 | 03 | 変動カテゴリ４ | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が170～199になると判定したことの指定 |
| C6 | 04 | 変動カテゴリ５ | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が200～214になると判定したことの指定 |
| C6 | 05 | 変動カテゴリ６ | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が215～229になると判定したことの指定 |
| C6 | 06 | 変動カテゴリ７ | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が230～251（スーパーCA2-5）になると判定したことの指定 |
| C6 | 07 | 変動カテゴリ８ | 始動入賞時に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CA2-2）になると判定したことの指定 |
| C6 | 08 | 変動カテゴリ９ | 始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が220～251（スーパーCA2-5）になると判定したことの指定 |

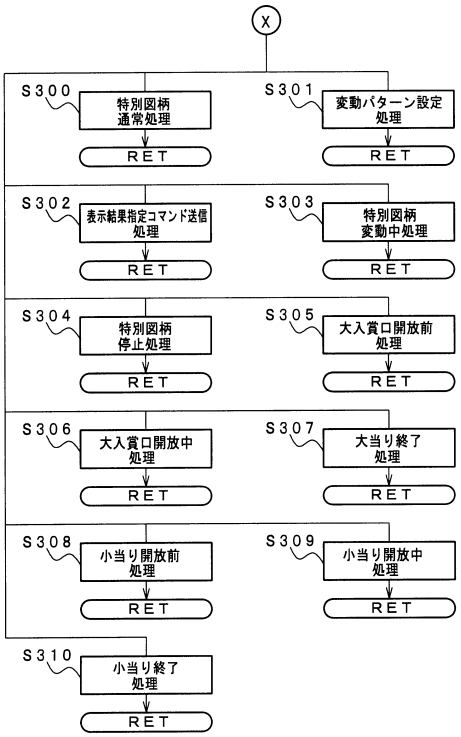
【図１３】

| MODE | EXT | 名称 | 内容 |
|---|---|---|---|
| C6 | 10 | 変動カテゴリ21 | 始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が<br>1～74（ノーマルCA3-1)になると判定したことの指定 |
| C6 | 11 | 変動カテゴリ22 | 始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が<br>75～149（ノーマルCA3-2)になると判定したことの指定 |
| C6 | 12 | 変動カテゴリ23 | 始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が<br>150～251（スーパーCA3-3)になると判定したことの指定 |
| C6 | 13 | 変動カテゴリ24 | 始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が<br>1～38（ノーマルCA3-1)になると判定したことの指定 |
| C6 | 14 | 変動カテゴリ25 | 始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が<br>39～79（ノーマルCA3-2)になると判定したことの指定 |
| C6 | 15 | 変動カテゴリ26 | 始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が<br>80～251（スーパーCA3-3)になると判定したことの指定 |
| C6 | 16 | 変動カテゴリ27 | 始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が<br>1～100（特殊CA4-1)になると判定したことの指定 |
| C6 | 17 | 変動カテゴリ28 | 始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が<br>101～251（特殊CA4-2)になると判定したことの指定 |
| C6 | 18 | 変動カテゴリ29 | 始動入賞時に小当り且つ乱数値が<br>1～251（特殊CA4-1)になると判定したことの指定 |

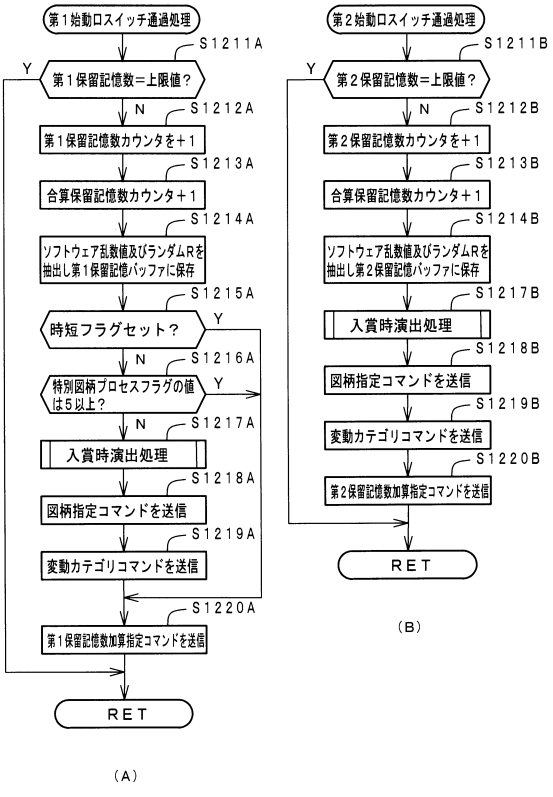
【図１４】



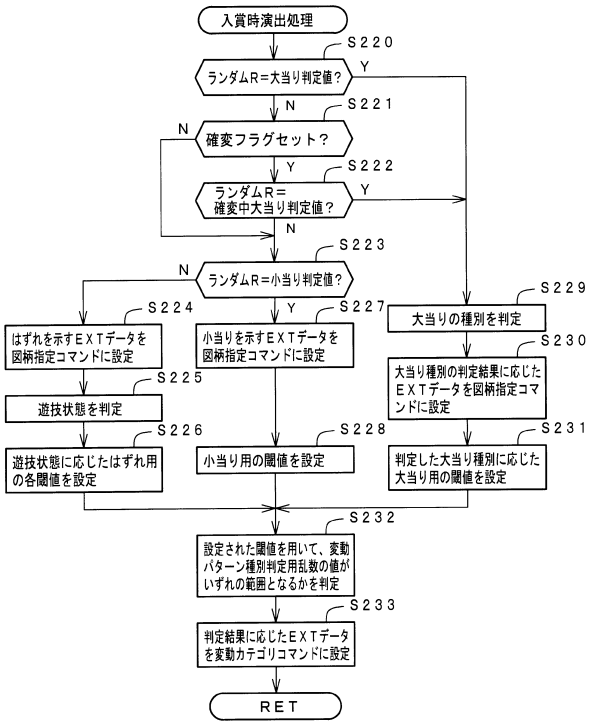

【図１５】



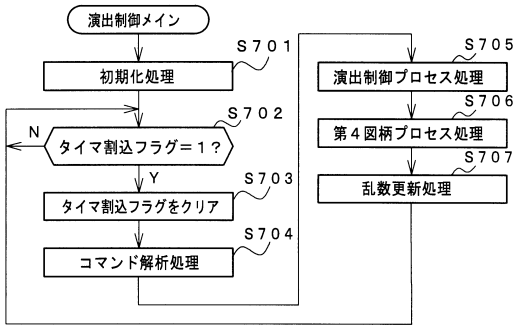

【図１６】



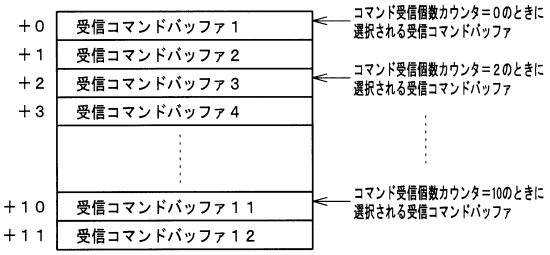
【図１７】



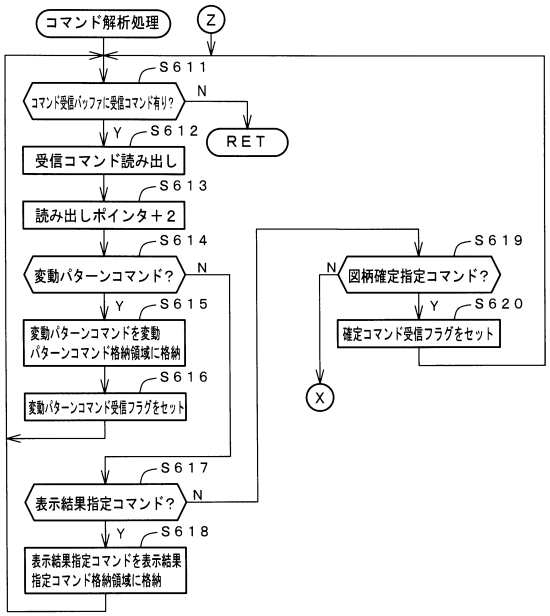

【図１８】



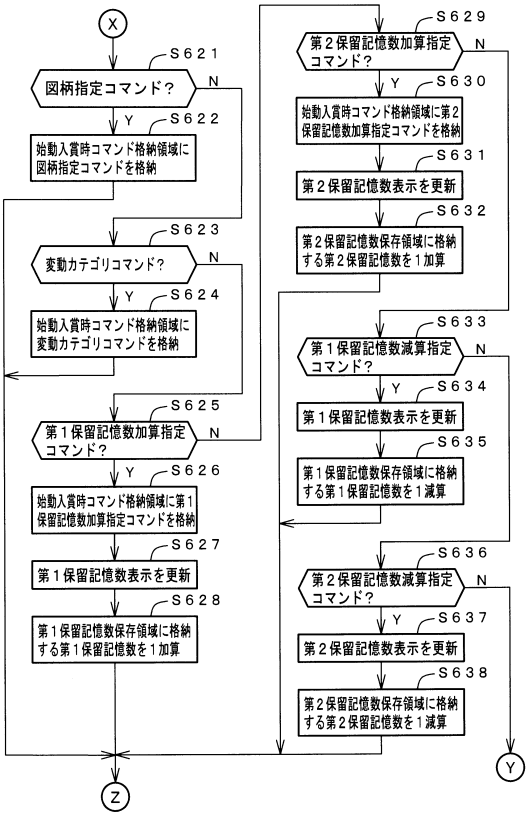

【図１９】



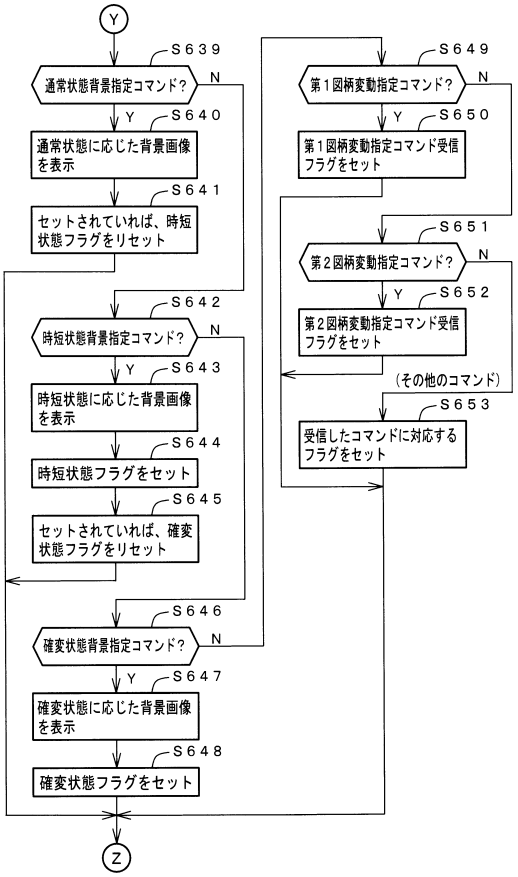

【図２０】



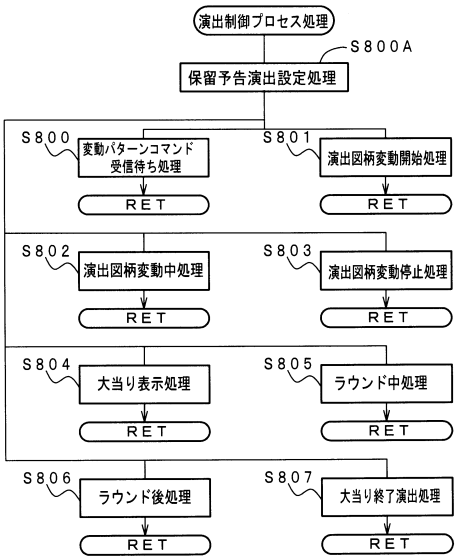

【図２１】



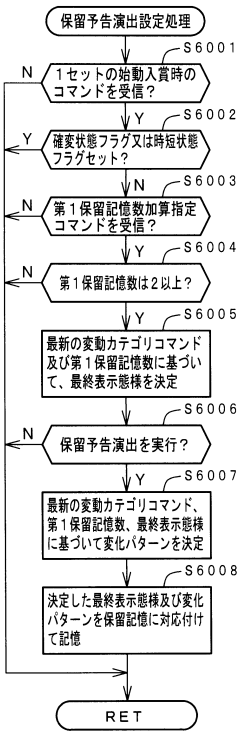
【図２２】




【図２３】




【図２４】




【図２５】

(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／特定保留経由なし） | ８５% |
| 青色保留 | １０% |
| 赤色保留 | ５% |

(B) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチはずれ、保留２個用]

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

(C) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留２個用]

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

【図２６】

(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 | 変化の成否 |
|---|---|---|
| 通常保留（特殊／特定保留経由なし） | ４５％ | ――― |
| 通常保留（特殊保留経由あり） | ３５％ | 失敗パターン |
| 青色保留 | １０％ | 成功パターン |
| 赤色保留 | ５％ | 成功パターン |
| 特定保留Ａ | １％ | 失敗パターン |
| 通常保留（特定保留Ｂ経由あり） | ４％ | 失敗パターン |

(E) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチはずれ、保留３～４個用]

| 最終表示態様 | 割り振り | 変化の成否 |
|---|---|---|
| 通常保留（特殊／特定保留経由なし） | ３５％ | ――― |
| 通常保留（特殊保留経由あり） | ５％ | 失敗パターン |
| 青色保留 | ４５％ | 成功パターン |
| 赤色保留 | １０％ | 成功パターン |
| 特定保留Ａ | １％ | 失敗パターン |
| 通常保留（特定保留Ｂ経由あり） | ４％ | 失敗パターン |

(F) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留３～４個用]

| 最終表示態様 | 割り振り | 変化の成否 |
|---|---|---|
| 通常保留（特殊／特定保留経由なし） | ５％ | ――― |
| 通常保留（特殊保留経由あり） | ５％ | 失敗パターン |
| 青色保留 | ３０％ | 成功パターン |
| 赤色保留 | ５５％ | 成功パターン |
| 特定保留Ａ | １％ | 失敗パターン |
| 通常保留（特定保留Ｂ経由あり） | ４％ | 失敗パターン |

【図２７】

(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２１ | 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２２ | 通常保留→赤色保留 | １００％ |

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

| 変化パターン名 | 変化パターンの内容 | 割り振り |
|---|---|---|
| 変化パターン３１ | 通常保留→特殊△→通常保留 | ７０％ |
| 変化パターン３２ | 通常保留→特殊□→通常保留 | ３０％ |

(D) 変化パターン決定テーブル [保留３個、青色保留用]

| 変化パターン名 | 変化パターンの内容 | 割り振り |
|---|---|---|
| 変化パターン３３ | 通常保留→特殊△→青色保留 | ４５％ |
| 変化パターン３４ | 通常保留→特殊□→青色保留 | ４５％ |
| 変化パターン３５１ | 通常保留→特定Ａ→青色保留 | ７％ |
| 変化パターン３５２ | 通常保留→特定Ｂ→青色保留 | ３％ |

(E) 変化パターン決定テーブル [保留３個、赤色保留用]

| 変化パターン名 | 変化パターンの内容 | 割り振り |
|---|---|---|
| 変化パターン３５ | 通常保留→特殊△→赤色保留 | ２５％ |
| 変化パターン３６ | 通常保留→特殊□→赤色保留 | ７０％ |
| 変化パターン３５３ | 通常保留→特定Ｂ→赤色保留 | ５％ |

【図２８】

(F) 変化パターン決定テーブル [保留３個、特定保留Ａ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３５４ | 通常保留→特定Ａ→特定Ａ | １００％ |

(G) 変化パターン決定テーブル [保留３個、通常保留（特定保留Ｂ経由あり）用]

| 変化パターン名 | 変化パターンの内容 | 割り振り |
|---|---|---|
| 変化パターン３５５ | 通常保留→特定Ｂ→通常保留 | １００％ |

【図２９】

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

| 変化パターン名 | 変化パターンの内容 | 割り振り |
|---|---|---|
| 変化パターン４０１ | 通常保留→特殊△→通常保留→通常保留 | ４０％ |
| 変化パターン４０２ | 通常保留→特殊△→特殊△→通常保留 | ３０％ |
| 変化パターン４０３ | 通常保留→特殊□→通常保留→通常保留 | ２０％ |
| 変化パターン４０４ | 通常保留→特殊□→特殊□→通常保留 | １０％ |

(I) 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４０５ | 通常保留→特殊△→青色保留→青色保留 | １５％ |
| 変化パターン４０６ | 通常保留→特殊△→特殊△→青色保留 | ３０％ |
| 変化パターン４０７ | 通常保留→特殊□→青色保留→青色保留 | １５％ |
| 変化パターン４０８ | 通常保留→特殊□→特殊□→青色保留 | ３０％ |
| 変化パターン４５１ | 通常保留→特定Ａ→特定Ａ→青色保留 | ７％ |
| 変化パターン４５２ | 通常保留→特定Ｂ→特定Ｂ→青色保留 | ３％ |

(J) 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 | ２５％ |
| 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 | ――― |
| 変化パターン４５３ | 通常保留→特定Ｂ→特定Ｂ→赤色保留 | ５％ |

【図３０】

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

| 変化パターン名 | 変化パターンの内容 | 割り振り |
|---|---|---|
| 変化パターン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 | ２５％ |
| 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％ |
| 変化パターン４５３ | 通常保留→特定Ｂ→特定Ｂ→赤色保留 | ５％ |

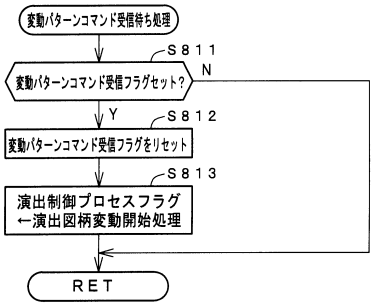
（L）変化パターン決定テーブル［保留４個、特定保留Ａ用］

| 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４５４ | 通常保留→特定Ａ→特定Ａ→特定Ａ | １００％ |

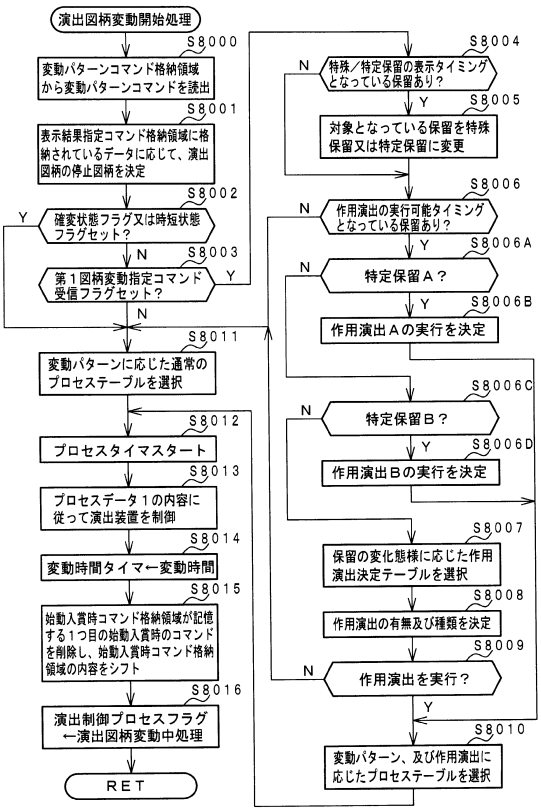
（M）変化パターン決定テーブル［保留４個、通常保留（特定保留Ｂ経由あり）用］

| 変化パターン名 | 変化パターンの内容 | 割り振り |
|---|---|---|
| 変化パターン４５５ | 通常保留→特定Ｂ→特定Ｂ→通常保留 | １００％ |

【図３１】




【図３２】




【図３３】

| 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） | １３５ |

【図３４】

(A) 作用演出決定テーブル [特殊Δ→通常保留用]

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

(B) 作用演出決定テーブル [特殊□→通常保留用]

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

(C) 作用演出決定テーブル [特殊Δ→特殊Δ用]

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

(D) 作用演出決定テーブル [特殊□→特殊□用]

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

【図３５】

(E) 作用演出決定テーブル [特殊Δ→青色保留用]

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

(F) 作用演出決定テーブル [特殊□→青色保留用]

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

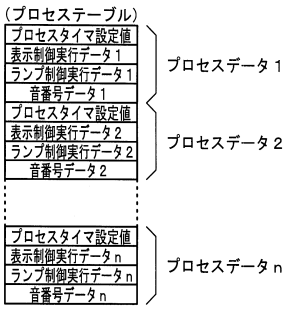
(G) 作用演出決定テーブル [特殊Δ→赤色保留用]

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

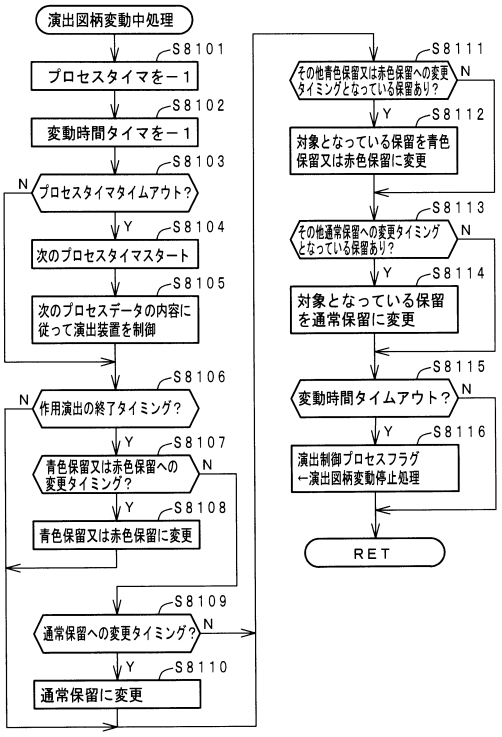
(H) 作用演出決定テーブル [特殊□→赤色保留用]

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

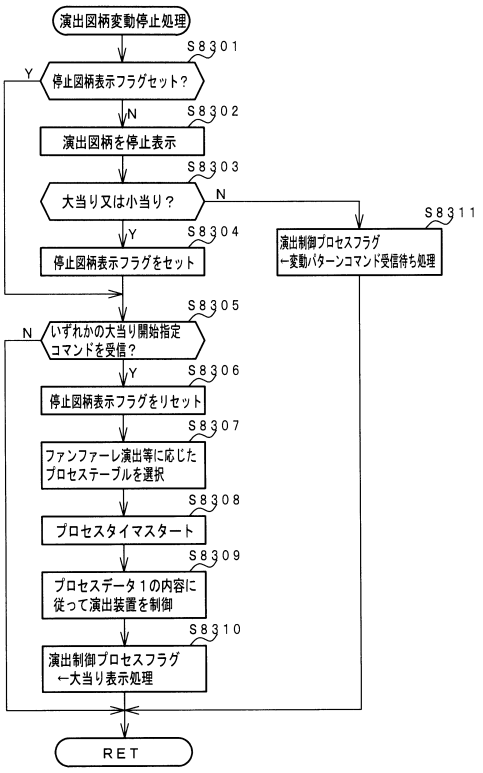
【図３６】



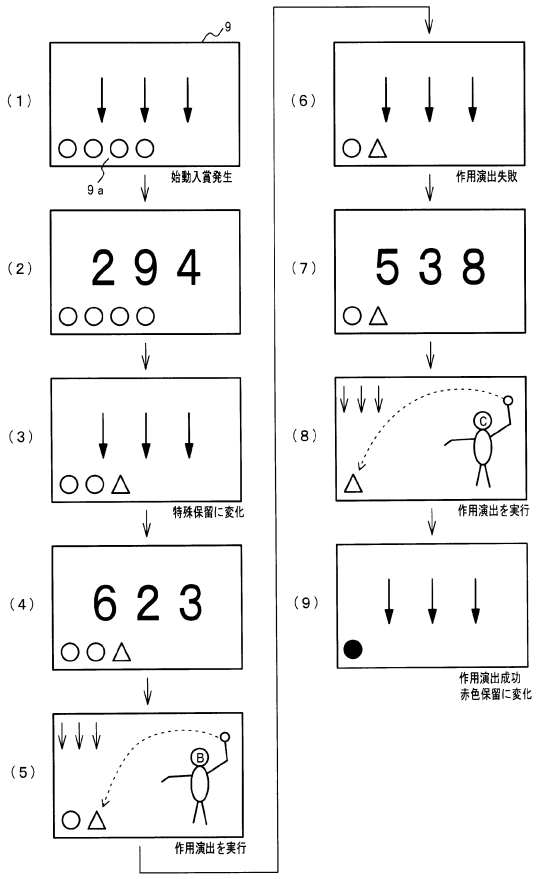

【図３７】



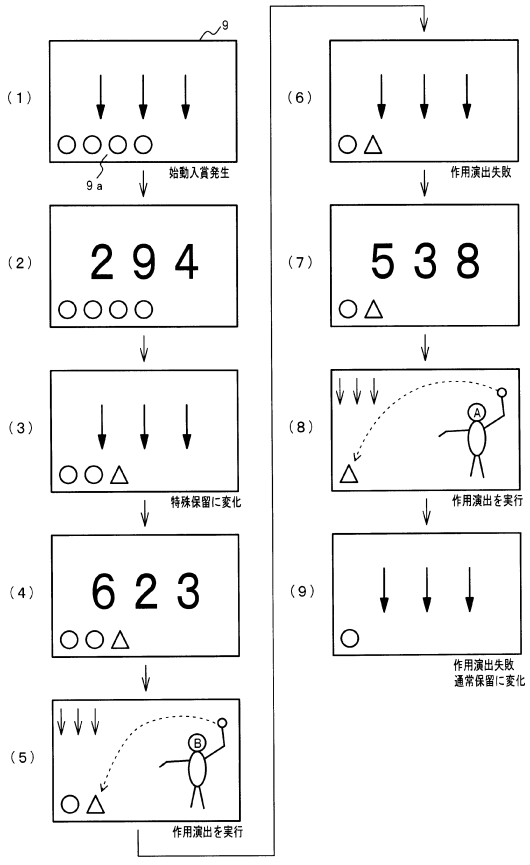
【図３８】



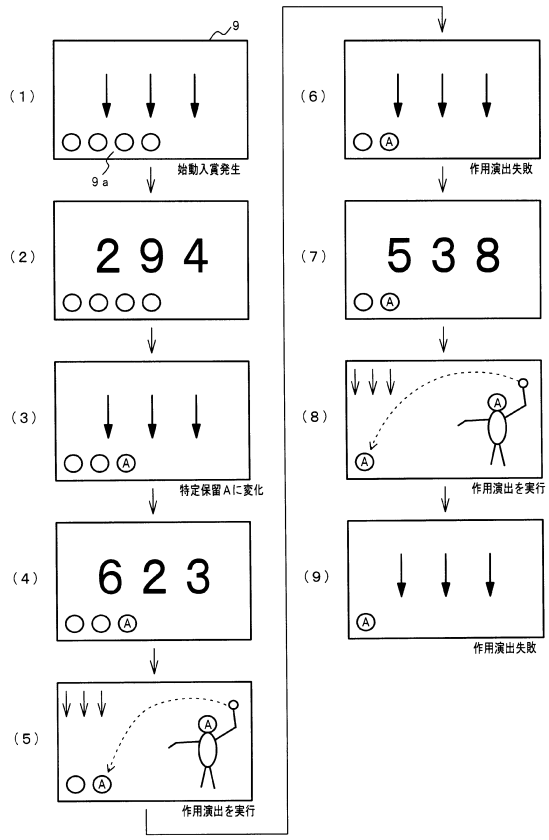

【図３９】



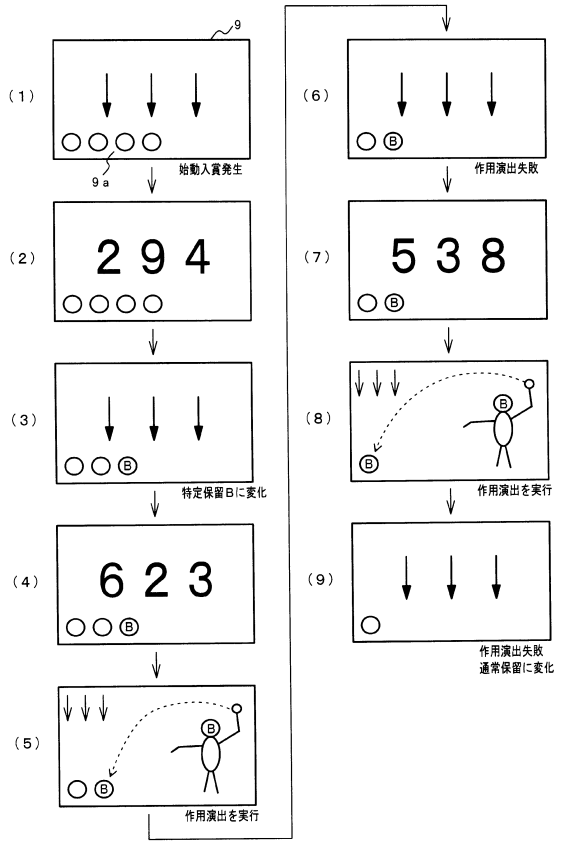

【図４０】



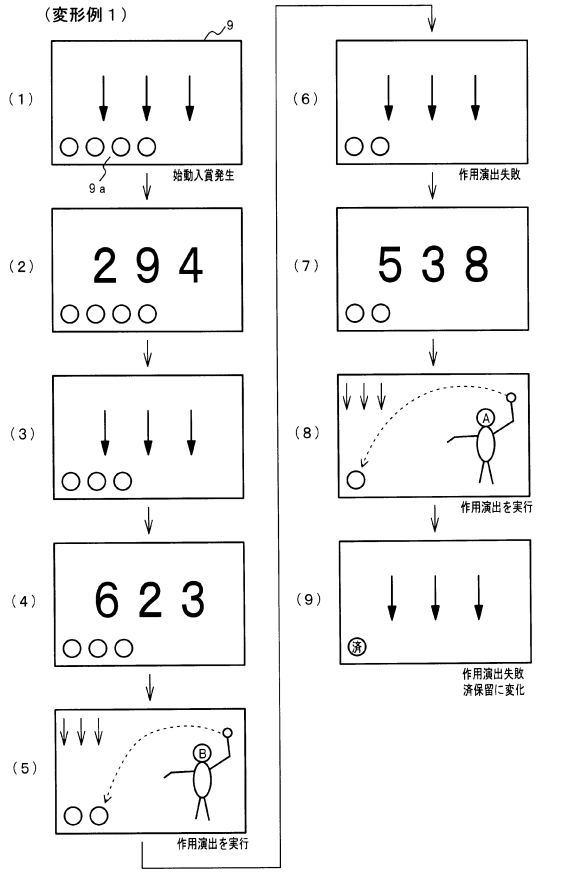

【図４１】



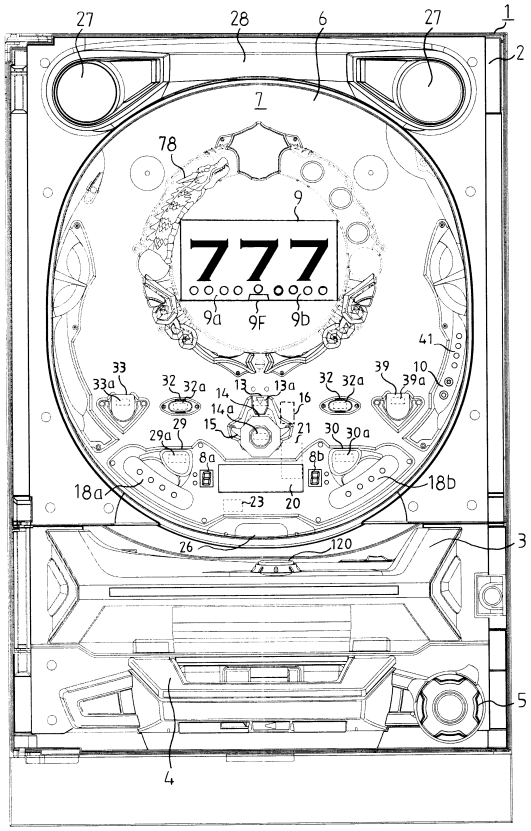
【図４２】



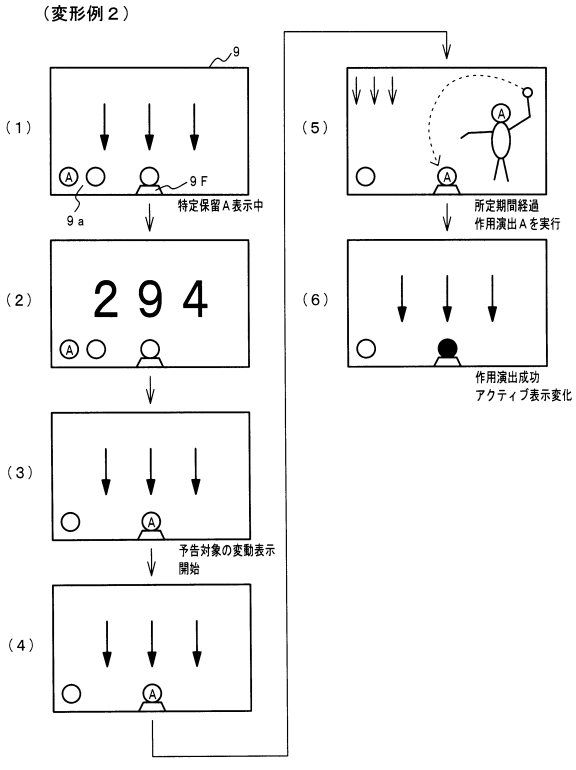

【図４３】



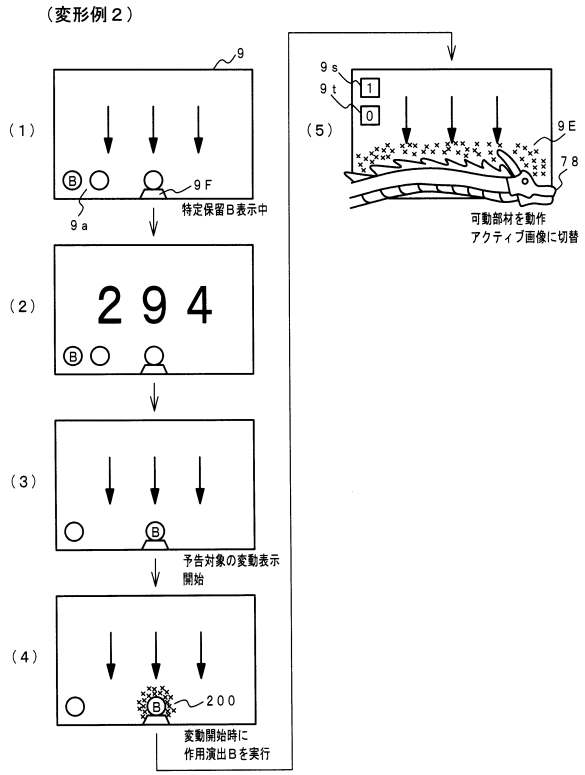

【図４４】



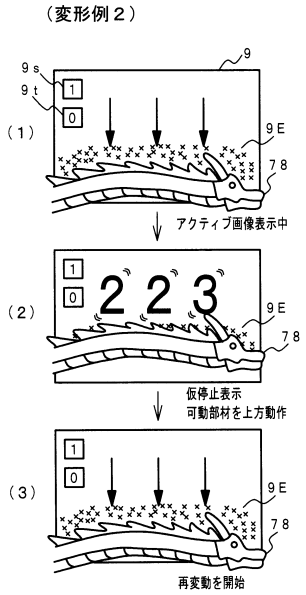

【図４５】



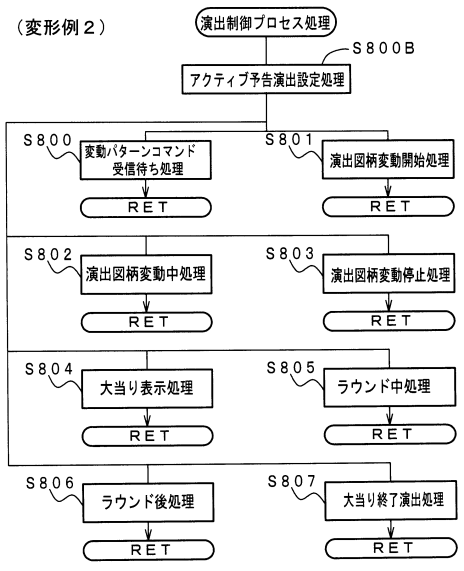
【図４６】



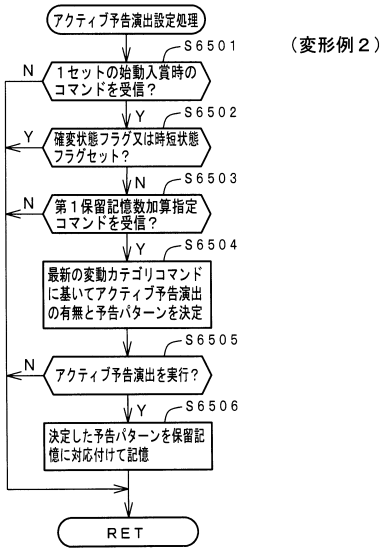

【図４７】




【図４８】




【図４９】



【図５０】

（変形例２）

（Ａ）アクティブ予告演出決定テーブル［非リーチはずれ用］

| 予告パターン | 予告パターンの内容 | 割り振り | 変化の成否 |
|---|---|---|---|
| 予告パターン０ | アクティブ予告演出なし | ８５％ | ――― |
| 予告パターン１ | 通常保留→特定Ａ→特定Ａ | ５％ | 失敗パターン |
| 予告パターン２ | 通常保留→特定Ｂ→通常表示 | ４％ | 失敗パターン |
| 予告パターン３ | 通常保留→特定Ａ→青色表示 | ３％ | 成功パターン |
| 予告パターン４ | 通常保留→特定Ａ→赤色表示 | ２％ | 成功パターン |
| 予告パターン５ | 通常保留→特定Ａ→青色表示→金色表示 | ――― | 成功パターン |
| 予告パターン６ | 通常保留→特定Ｂ→青色表示 | １％ | 成功パターン |
| 予告パターン７ | 通常保留→特定Ｂ→赤色表示 | ――― | 成功パターン |

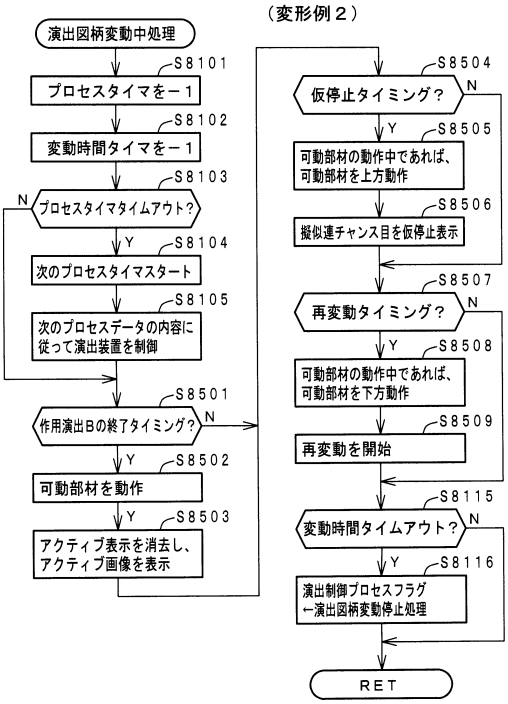
（Ｂ）アクティブ予告演出決定テーブル［スーパーリーチはずれ用］

| 予告パターン | 予告パターンの内容 | 割り振り | 変化の成否 |
|---|---|---|---|
| 予告パターン０ | アクティブ予告演出なし | ２０％ | ――― |
| 予告パターン１ | 通常保留→特定Ａ→特定Ａ | ２０％ | 失敗パターン |
| 予告パターン２ | 通常保留→特定Ｂ→通常表示 | ２０％ | 失敗パターン |
| 予告パターン３ | 通常保留→特定Ａ→青色表示 | １５％ | 成功パターン |
| 予告パターン４ | 通常保留→特定Ａ→赤色表示 | １０％ | 成功パターン |
| 予告パターン５ | 通常保留→特定Ａ→青色表示→金色表示 | ――― | 成功パターン |
| 予告パターン６ | 通常保留→特定Ｂ→青色表示 | １０％ | 成功パターン |
| 予告パターン７ | 通常保留→特定Ｂ→赤色表示 | ５％ | 成功パターン |

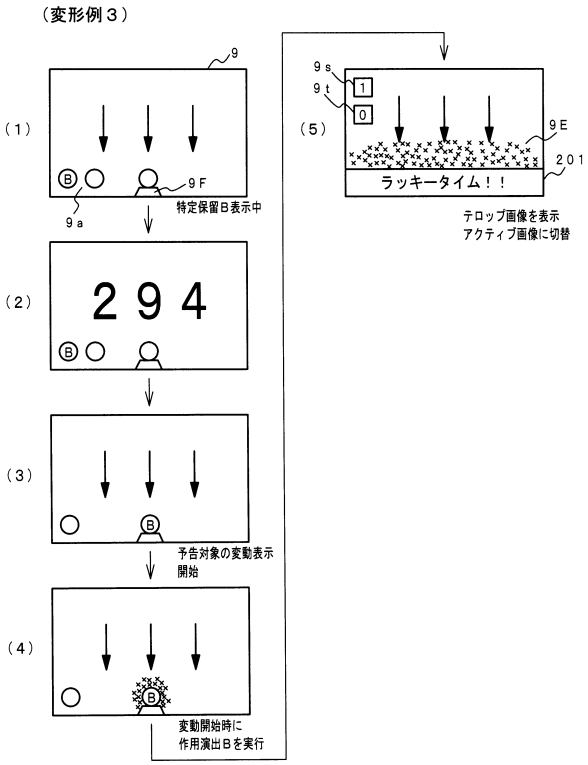
（Ｃ）アクティブ予告演出決定テーブル［スーパーリーチ大当り用］

| 予告パターン | 予告パターンの内容 | 割り振り | 変化の成否 |
|---|---|---|---|
| 予告パターン０ | アクティブ予告演出なし | ２０％ | ――― |
| 予告パターン１ | 通常保留→特定Ａ→特定Ａ | ５％ | 失敗パターン |
| 予告パターン２ | 通常保留→特定Ｂ→通常表示 | ５％ | 失敗パターン |
| 予告パターン３ | 通常保留→特定Ａ→青色表示 | １０％ | 成功パターン |
| 予告パターン４ | 通常保留→特定Ａ→赤色表示 | １５％ | 成功パターン |
| 予告パターン５ | 通常保留→特定Ａ→青色表示→金色表示 | ５％ | 成功パターン |
| 予告パターン６ | 通常保留→特定Ｂ→青色表示 | １５％ | 成功パターン |
| 予告パターン７ | 通常保留→特定Ｂ→赤色表示 | ２５％ | 成功パターン |

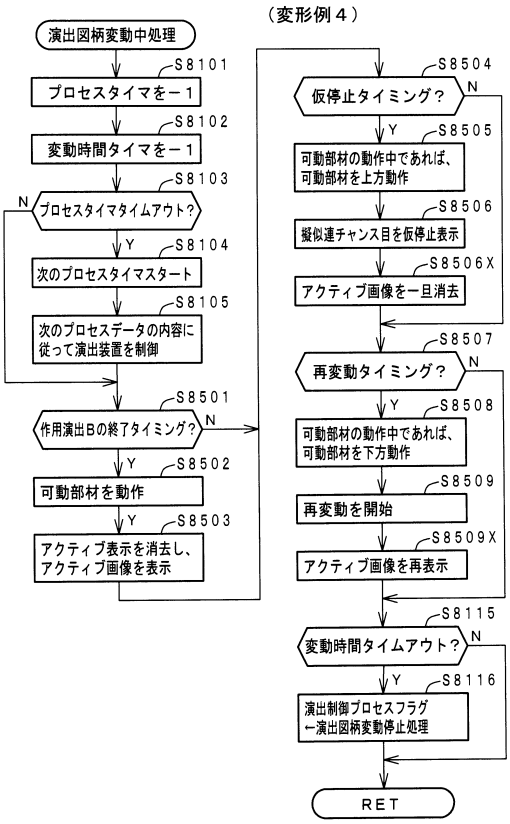
【図５１】




【図５２】

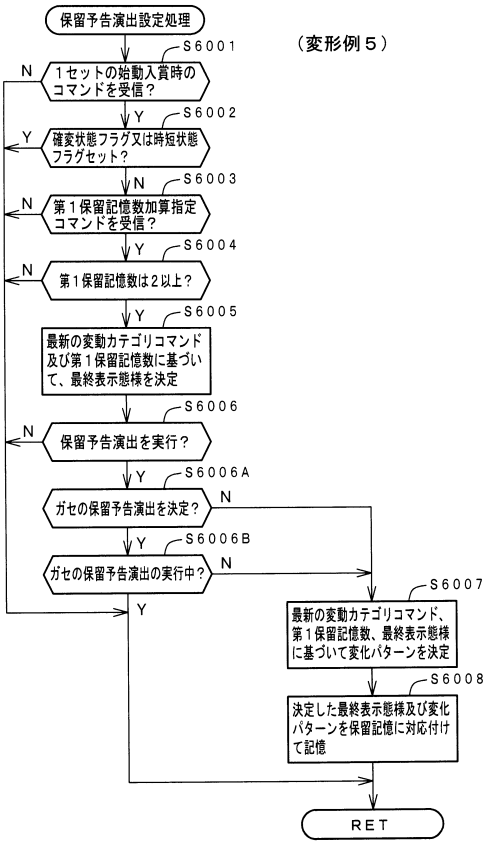



【図５３】



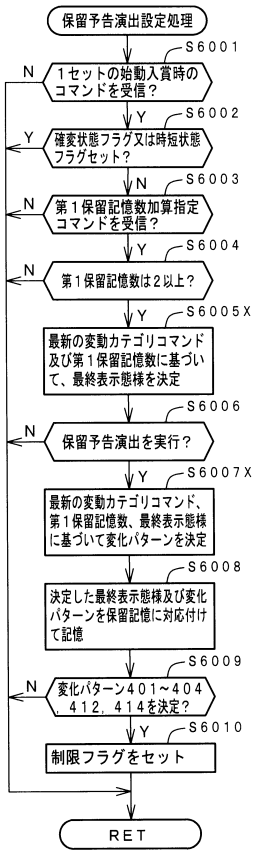
【図５４】

（変形例５）




【図５５】

（実施の形態２）




【図５６】

（実施の形態２）

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

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

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

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

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

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

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

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

【図５７】

（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５８】

（実施の形態２）

（Ｋ－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％ |

（Ｋ－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 | ―― |

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１２－１２５３４１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１８５３２２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１００５０７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－２０１６９７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２