

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6769934号
(P6769934)

(45) 発行日 令和2年10月14日 (2020. 10. 14)

(24) 登録日 令和2年9月28日 (2020. 9. 28)

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

請求項の数 1 (全 120 頁)

(21) 出願番号	特願2017-161902 (P2017-161902)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年8月25日 (2017. 8. 25)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-37516 (P2019-37516A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成31年3月14日 (2019. 3. 14)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	平成31年3月20日 (2019. 3. 20)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	篠崎 正

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

有利状態へ制御されるかを、特別態様を含む複数種類の表示態様のうちいずれかの所定表示を行うことによって示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、

前記示唆演出における演出状態を、特定表示の表示態様を変化させることによって報知する報知手段と、

を備え、

前記報知手段は、

特定表示が特定態様となった場合に、前記示唆演出の演出状態が遊技者にとって有利な演出状態であることを報知し、

所定表示の表示態様に対応することなく特定表示の表示態様を変化させる第1変化パターンと、所定表示の表示態様に対応して、該所定表示を特定表示に作用させ、特定表示の表示態様を変化させる第2変化パターンと、の少なくとも一方で、特定表示の表示態様を変化させることによって前記示唆演出における演出状態を報知し、

前記第2変化パターンにおいて、前記特別態様の所定表示が特定表示に作用した場合に、該特定表示を動作させてから表示態様を前記特定態様へ変化させる、

遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるパチンコ遊技機がある。また、遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンがある。

【 0 0 0 3 】

そのような遊技機における演出としてバトル演出がある。バトル演出では、敵の体力が体力バーなどの形式で表示されることが多い。例えば、特許文献 1 には、敵の H P 表示を行うものが開示されている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 3 - 3 1 0 8 2 5 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、特許文献 1 に記載された遊技機では、バトル演出表示などの所定表示と、H P 表示などの特定表示とが連携した表示を行うことができていないため、興趣を十分に向上させることができなかった。

【 0 0 0 6 】

そこで、本発明は、所定表示と特定表示とを用いて興趣を向上させることが可能な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 】

【 0 0 0 7 】

(1) 遊技を行うことが可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン等) であって、

有利状態 (例えば、大当たり、突確、A R T (A T)、ボーナス等) へ制御されるかを、特別態様を含む複数種類の表示態様のうちいずれかの所定表示 (例えば、バトル等) を行うことによって示唆する示唆演出 (例えば、バトル演出等) を実行する示唆演出実行手段 (例えば、演出制御基板等) と、

前記示唆演出における演出状態 (例えば、味方が優勢か否か等) を、特定表示 (例えば、ゲージ G 等) の表示態様を変化 (例えば、体力バーを減少等) させることによって報知する報知手段 (例えば、演出制御基板等) と、

を備え、

前記報知手段は、

特定表示が特定態様となった場合に、前記示唆演出の演出状態が遊技者にとって有利な演出状態であることを報知し、

所定表示の表示態様 (例えば、弱攻撃、中攻撃発生時のバトル等) に対応することなく特定表示の表示態様を変化させる第 1 変化パターンと、所定表示の表示態様 (例えば、強攻撃発生時のバトル等) に対応して、該所定表示を特定表示に作用させ、特定表示の表示態様を変化させる第 2 変化パターンと、の少なくとも一方で、特定表示の表示態様を変化させることによって前記示唆演出における演出状態を報知し、

前記第 2 変化パターンにおいて、前記特別態様の所定表示が特定表示に作用した場合に、該特定表示を動作させてから表示態様を前記特定態様へ変化させる遊技機。

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、所定表示と特定表示とを用いて興趣を向上させることが可能

10

20

30

40

50

となり、遊技者の興趣を向上できる。

【0009】

本実施形態では、所定表示として、味方Mと相手Aの1対1のバトルを例に説明したが、これに限るものではない。例えば、味方1人で相手が2人以上など、味方と相手の人数は何人であってもよい。さらに、ロボット対ロボットや、人間対構造物などでもよく、人間に限るものではない。なお、人間対構造物として、例えば武将が城門を突破する武将对城門などが挙げられる。この場合の所定表示は、バトルに代えて城門攻撃となり、特定表示は、体力に代えて城門の強度などとなる。なお、所定表示は、演出の要素のうちの一部の要素であってもよい。例えば、1対1のバトルにおける一方であってもよい。すなわち、所定表示は、演出全体でなくてもよい。

10

【0010】

本実施形態では、特定表示としてゲージGを例に説明したが、これに限るものではない。例えば、数字そのものを用いるようにしてもよい。具体的には、バトルを、味方1人に相手が100人で、1ターンごとに相手を攻撃し、人数を減らしていくバトルとしたとき、バトルごとに、残りの人数を特定表示として表示する。そして、敵が吹き飛ばされたときには、残り人数を示す数字も吹き飛ばされ、その後、残り人数を表示するようにする。

【0011】

特定表示として、ゲージや数字の他に、針メーターやエッジワイズタイプのメーターであってもよい。また、特定表示がいずれの態様であっても、演出表示装置9に表示してもよいし、演出表示装置9とは異なる表示部に特定表示を表示してもよい。また、例えば針メーターは、機械式メーターであってもよい。演出表示装置9とは異なる表示部に特定表示を表示する場合、相手が錐揉みした場合には、表示部も錐揉みを行うことで、所定表示の表示態様に対応して表示態様を変化させることができる。

20

【0012】

第1変化パターンは、特定表示のうち、演出状態を示す内容だけを変化させるパターンとしてもよい。一方、第2変化パターンは、演出状態を示す内容を変化させるだけでなく、特定表示自体を変化させるパターンとしてもよい。例えば、本実施形態のように、第1変化パターンは、図67(b)に示されるように、演出状態を示す体力バーのみを変化させるパターンである。一方、第2変化パターンは、図67(c)に示されるように、演出状態を示す内容を変化させるだけでなく、特定表示自体を変化させるパターンである。なお、第1変化パターン及び第2変化パターンはそれぞれ1つに限らず、複数存在してもよい。すなわち、何種類かの第1変化パターンや何種類かの第2変化パターンが存在してもよい。

30

【0013】

有利度とは、遊技者にとって有利な特典が付与される確率、特典の有利量が決定される確率、有利な状態の継続率などであれば良い。ここで、遊技者にとって有利な特典とは、遊技者にとって有利な有利状態へ移行させることが可能となる権利（有利状態を発生するか否かを決定する抽選に当選すること、有利状態へ移行する入賞が許容されることなど）、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利、遊技用価値が付与される期待値が高い遊技状態に制御される権利、現在の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態か否かが報知される権利、有利状態に制御される期間（固定ゲーム数、終了条件によって変動する変動数やゲーム数の平均値等）など、遊技者にとって直接的な有利な特典であっても良いし、遊技者にとって直接的に有利ではないが、例えば、インターネット上で特典を得るための条件となる等、遊技者にとって間接的に有利な特典であっても良い。

40

【0014】

(2)前記第2変化パターンにおける所定表示の表示態様（例えば、図70(b)の衝撃波攻撃発生時のバトル等）は、所定表示（例えば、バトルによる衝撃波等）が特定表示（例えば、ゲージG等）に作用する（例えば、ゲージGを吹き飛ばす等）表示態様である(1)に記載の遊技機。

50

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、所定表示と特定表示との関連性を高めることが可能となり興趣を向上することができる。

【 0 0 1 6 】

上記「作用」は、例えば味方がゲージ G にパンチをすることでゲージ G に作用したり、味方の攻撃によって吹き飛んだ相手がゲージ G に衝突することでゲージ G に作用したりするような直接的な作用であってもよいが、必ずしもゲージ G と物理的に接触するような作用でなくてもよい。例えば、味方がゲージ G に向かって指を指すような物理的に接触しない作用であってもよい。

【 0 0 1 7 】

(3) 前記第 2 変化パターンにおける特定表示の表示態様 (例えば、図 6 7 (c) のゲージ G が錐揉みする態様等) は、所定表示の表示態様において行われる動作 (例えば、強攻撃による相手 A の錐揉み等) に対応した表示態様である (1) に記載の遊技機。

【 0 0 1 8 】

このような構成によれば、所定表示と特定表示との関連性を高めることが可能となり興趣を向上することができる。

【 0 0 1 9 】

本実施形態では、相手 A の錐揉みという動作に対応した態様となっているが、所定表示における動作であれば、どのような動作に対応してもよい。例えば味方 M の動作に対応してもよいし、人間以外の動作に対応してもよい。人間以外の動作として、例えば動物の動作や、生物以外にも例えば所定表示が綱引きを用いたものであった場合、綱が双方から引っ張られるという動作に対応して、ゲージも両端から引っ張られるような態様で表示するようにしてもよい。また、鼓動などのような動作に対応して動く態様であってもよい。

【 0 0 2 0 】

(4) 前記第 2 変化パターンにおける特定表示の表示態様は、特定表示の大きさを大きくする表示態様 (例えば、図 6 7 (c) のゲージ G 等) である (1) に記載の遊技機。

【 0 0 2 1 】

このような構成によれば、興趣を向上することができる。

【 0 0 2 2 】

「大きさを大きくする」には、単純に大きくするだけではなく、遊技者側に特定表示が近づくことように大きくすることも含んでもよい。

【 0 0 2 3 】

(5) 前記第 2 変化パターンで特定表示の表示態様を変化させることによって演出状態を報知された場合の期待度 (例えば、大当たり確定等) は、前記第 1 変化パターンで特定表示の表示態様を変化させることによって演出状態を報知された場合の期待度より高い (第 1 変化パターンは、ハズレ時にも発生する) (1) から (4) のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 2 4 】

このような構成によれば、第 2 変化パターンが発生した場合の昂揚感を高めることができる。

【 0 0 2 5 】

本実施形態において、第 2 変化パターンによる報知は、大当たり確定としていたが、これに限るものではない。上記 (5) に示されるように、第 2 変化パターンによって報知された場合の期待度は、第 1 変化パターンによって報知された場合の期待度より高ければよい。また、第 2 変化パターンが複数存在する場合には、第 1 変化パターンによって報知された場合の期待度より高ければ、それぞれの期待度が異なってもよいし、同じであってもよい。

【 0 0 2 6 】

(6) 前記第 2 変化パターンにおける特定表示の表示態様の变化量と、前記第 1 変化パターンにおける特定表示の表示態様の变化量とが異なる (例えば、図 6 9 (c) の減少テ

10

20

30

40

50

ーブルに示される変化量等) (1) から (5) のいずれかに記載の遊技機。

【0027】

このような構成によれば、第1変化パターン及び第2変化パターンの各々に異なる変化量に対応付けられているので、効果的に演出を行うことができる。

【0028】

(7) 前記第2変化パターンで特定表示の表示態様を変化させることによって演出状態を報知される割合は、前記第1変化パターンで特定表示の表示態様を変化させることによって演出状態を報知される割合よりも小さい(第2変化パターンによる報知は大当たり時のみで第1変化パターンはハズレ時と大当たり時のいずれでも報知される)(5)に記載の遊技機。

10

【0029】

このような構成によれば、遊技者は第2変化パターンの発生を待ち望むようになるため興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0030】

【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。

20

【図5】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

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

【図9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

30

【図14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図15】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図16】変動カテゴリーコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図17】変動カテゴリーコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図18】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図19】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図20】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図21】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図22】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図23】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

40

【図24】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図25】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図26】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図27】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図28】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図29】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図30】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図31】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32】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

50

- 【図 3 3】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】保留予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 3 9】最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 0】変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 1】変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 2】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 4 3】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 4 5】作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 6】作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 4 7】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 4 8】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。
- 【図 5 1】保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。
- 【図 5 2】変形例 1 における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。 20
- 【図 5 3】変形例 2 における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。
- 【図 5 4】第 2 の実施の形態における保留予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】第 2 の実施の形態における最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 5 6】第 2 の実施の形態における最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 5 7】第 2 の実施の形態における変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 5 8】第 3 の実施の形態における保留表示制御処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 5 9】第 3 の実施の形態における保留表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】(A) は保留変化パターン決定テーブルを示す説明図であり、(B) は赤保留の選択割合を示す説明図である。
- 【図 6 1】変化タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 2】(A) は第 1 特殊示唆実行抽選テーブルを示す説明図であり、(B) は第 2 特殊示唆実行抽選テーブルを示す説明図であり、(C) は擬似連示唆実行抽選テーブルを示す説明図であり、(D) は S P 示唆実行抽選テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 3】第 3 の実施の形態における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】第 3 の実施の形態における第 2 特殊示唆態様にて保留表示を表示する場合における表示例を示す説明図である。 40
- 【図 6 5】第 3 の実施の形態における第 2 特殊示唆態様にて保留表示を表示する場合における表示例を示す説明図である。
- 【図 6 6】バトル演出の概要を示す図である。
- 【図 6 7】演出表示装置に表示される各種バトル画面を示す図である。
- 【図 6 8】シナリオテーブルを示す図である。
- 【図 6 9】バトル演出で用いられる各種テーブルを示す図である。
- 【図 7 0】第 2 変化パターンの他の例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【 0 0 3 1 】
- 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。

【００３２】

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。

10

【００３３】

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。

【００３４】

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

20

30

【００３５】

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

40

【００３６】

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

50

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。

【0037】

10

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

20

【0038】

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。

【0039】

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。

30

【0040】

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。

40

【0041】

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

50

示するように構成されている。

【0042】

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

【0043】

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。

10

【0044】

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。

【0045】

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。

20

【0046】

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。

【0047】

30

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。

40

【0048】

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。

【0049】

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

50

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。

【0050】

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。

10

【0051】

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。

【0052】

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。

20

【0053】

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。

30

【0054】


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タスイッチ23で検出される。

40

【0055】

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

50

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。

【0056】

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

【0057】

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。

【0058】

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過して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の可変表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

【0059】

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。

【0060】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、遊技状態を高確率状態（確変状態）に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行（この実施の形態では、時短状態に移行）する。

また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 15 が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【0061】

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

【0062】

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。

【0063】

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

【0064】

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。

【0065】

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

く、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部 57 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路 503 が内蔵されている。

【0066】

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

10

【0067】

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

20

【0068】

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

30

【0069】

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。

【0070】

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。

40

【0071】

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

【0072】

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

50

する演出表示装置 9 の表示制御を行う。

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

なお、演出制御手段には、後述するように、スティックコントローラ 1 2 2 が備えるトリガセンサ 1 2 5 や傾倒方向センサユニット 1 2 3、パイプレータ用モータ 1 2 6、およびプッシュボタン 1 2 0 が備えるプッシュセンサ 1 2 4 にも接続されているのであるが（図 3 参照）、図 2 では図示を省略している。

10

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 C P U 1 0 1、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する R A M を含む演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を搭載している。なお、R A M は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R A M は電源バックアップされていない。演出制御基板 8 0 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、内蔵または外付けの R O M （図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 7 7 を介して入力される主基板 3 1 からの取込信号（演出制御 I N T 信号）に応じて、入力ドライバ 1 0 2 および入力ポート 1 0 3 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御コマンドにもとづいて、V D P （ビデオディスプレイプロセッサ）1 0 9 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

20

【 0 0 7 7 】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う V D P 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。V D P 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは独立したアドレス空間を有し、そこに V R A M をマッピングする。V R A M 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、V D P 1 0 9 は、V R A M 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。

30

【 0 0 7 8 】

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

40

【 0 0 7 9 】

演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号は、演出制御基板 8 0 において、まず、入力ドライバ 1 0 2 に入力する。入力ドライバ 1 0 2 は、中継基板 7 7 から入力された信号を演出制御基板 8 0 の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 8 0 の内部から中継基板 7 7 へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【 0 0 8 0 】

中継基板 7 7 には、主基板 3 1 から入力された信号を演出制御基板 8 0 に向かう方向に

50

しか通過させない（演出制御基板 80 から中継基板 77 へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路 74 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 571 を介して主基板 31 から演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号が出力されるので、中継基板 77 から主基板 31 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 77 からの信号は主基板 31 の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側）に入り込まない。なお、出力ポート 571 は、図 2 に示された I / O ポート部 57 の一部である。また、出力ポート 571 の外側（中継基板 77 側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

10

【0081】

また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 のトリガボタン 121 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 125 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、プッシュボタン 120 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 124 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 123 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してバイブレータ用モータ 126 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

20

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

30

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

【0085】

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

40

【0086】

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（

50

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。

【００８７】

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、通常の初期化处理（ステップＳ１０～Ｓ１５）を実行する。

10

【００８８】

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）が行われたか否かを確認する（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は初期化处理を実行する。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。

【００８９】

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处理を実行する。

20

【００９０】

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。

30

40

【００９１】

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（通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり、小当たり、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板８０に対して送信する（ステップＳ４４）。そして、ステップＳ１４に移行する。なお、ステップＳ４４において、ＣＰＵ５６は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップＲＡＭに保存している場合には、第１図柄変動指定コマンドや第２図柄変動指定コマンド（図１３参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１図柄変動指定コマ

50

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。

【0092】

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。

10

【0093】

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。

【0094】

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。

20

【0095】

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。

【0096】

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)。

30

【0097】

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。

40

【0098】

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。

【0099】

50

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

【0100】

そして、ステップS15において、CPU 56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0101】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU 56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0102】

タイマ割込が発生すると、CPU 56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 56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）。

【0103】

次に、CPU 56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。

【0104】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当たり判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU 56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

10

20

30

40

50

カウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：ステップ S 2 4，S 2 5）。

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、C P U 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。C P U 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 1 0 7 】

また、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップ S 2 8）。

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

また、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 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 S 3 0）。具体的には、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 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 3 7 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 9 7 を駆動する。

【 0 1 1 0 】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した R A M 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、C P U 5 6 は、出力ポートの出力状態に対応した R A M 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 S 3 1：出力処理）。

【 0 1 1 1 】

また、C P U 5 6 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 S 3 2）。

【 0 1 1 2 】

さらに、C P U 5 6 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 S 3 3）。C P U 5 6 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「 x 」）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「 x 」を示す 0 ）を切り替える。また、C P U 5 6 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 S 2 2 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 1 0 における普通図柄の演出表示を実行する。

【 0 1 1 3 】

その後、割込許可状態に設定し（ステップ S 3 4）、処理を終了する。

【 0 1 1 4 】

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 4 m s 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 S 2 1 ~ S 3 3（ステ

10

20

30

40

50

ップS 2 9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。

【 0 1 1 5 】

図 6 は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図 6 に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチ P A 1 - 1 ~ 非リーチ P A 1 - 2 の変動パターンが用意されている。このうち、非リーチ P A 1 - 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 1 2 . 5 0 秒）である。また、非リーチ P A 1 - 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 . 0 0 秒）である。

【 0 1 1 6 】

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。

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

図 7 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。（ 1 ）ランダム 1（ M R 1 ）：大当たりの種類（後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり）

を決定する（大当り種別判定用）（２）ランダム２（MR２）：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）（３）ランダム３（MR３）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）（４）ランダム４（MR４）：普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）（５）ランダム５（MR５）：ランダム４の初期値を決定する（ランダム４初期値決定用）

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

なお、この実施の形態では、図８（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、小当り判定テーブル（

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

【0125】

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

【0126】

大当り種別判定テーブル131a、131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8(D)、(E)に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「突然確変大当り」に対して5個の判定値が割り当てられている(40分の5の割合で突然確変大当りと決定される)のに対して、大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」に対して1個の判定値が割り当てられている(40分の1の割合で突然確変大当りと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」の振り分けを行わない(すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある)ようにしてもよい。

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

また、「突然確変大当たり」とは、「通常大当たり」や「確変大当たり」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当たりである。すなわち、「突然確変大当たり」となった場合には、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御される。また、「通常大当たり」や「確変大当たり」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が29秒と長いのに対して、「突然確変大当たり」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS169, S170参照）。そして、次の大当たりが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップS132参照）。

【0131】

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

【0132】

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

【0133】

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

【0134】

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

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

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

10

【0138】

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

【0139】

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

20

【0140】

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

30

【0141】

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

40

【0142】

図10(A)～(C)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cを示す説明図である。このうち、図10(A)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aを示している。また、図10(B)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを示している。また、図10(C)は、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判

50

定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０１４３】

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

【０１４４】

なお、図１０（Ａ）、（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【０１４５】

また、図１０（Ａ）、（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が１～８９であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されること（非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となることから、後述する図１２に示すように非リーチ通常変動の非リーチＰＡ１－１の変動パターンとなること）がわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ、１３５Ｂ）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第１保留記憶数や第２保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図１０（Ａ）、（Ｂ）に示す例では１～８９）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。

【０１４６】

図１１（Ａ）、（Ｂ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＡ３－１～ノーマルＣＡ３－２、スーパーＣＡ３－３のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ｂが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【０１４７】

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

は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【0148】

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

10

【0149】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C05(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C05(H)を表示結果指定コマンドという。

【0150】

20

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

【0151】

コマンド8F00(H)は、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを示す演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信すると、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

30

【0152】

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

40

【0153】

コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。

【0154】

コマンドA001,A002(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始指定コマンドまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「通常大当たり」や「確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(A001(H))が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり/突然確変大当たり

50

開始指定コマンド（A 0 0 2（H））が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当りである場合に突然確変大当り開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0155】

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

【0156】

コマンドA301（H）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング1指定コマンド）である。なお、大当り終了指定コマンド（A301（H））は、「通常大当り」や「確変大当り」による大当り遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302（H）は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り／突然確変大当り終了指定コマンド：エンディング2指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0157】

コマンドB000（H）は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（通常状態背景指定コマンド）である。コマンドB001（H）は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（確変状態背景指定コマンド）である。コマンドB002（H）は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（時短状態背景指定コマンド）である。

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンド(図柄指定コマンド)である。また、コマンドC6XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す演出制御コマンド(変動カテゴリコマンド)である。

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

例えば、後述する入賞時演出処理において、「はずれ」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄1指定コマンド)を送信する。また、例えば、「通常大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「01(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄2指定コマンド)を送信する。また、例えば、「確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「02(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄3指定コマンド)を送信する。また、例えば、「突然確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「03(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄4指定コマンド)を送信する。また、例えば、「小当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「04(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄5指定コマンド)を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定されるEXTデータと、表示結果指定コマ

ンドに設定されるE X T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。

【0168】

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

【0169】

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、E X T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、E X T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、E X T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、E X T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、E X T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、E X T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、E X T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。

【0170】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値89、99、169、199、214および229は、具体的には、図10(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、以降の変動カテゴリ8～9、21～29についても同様であり、図9(A)～(D)や図10(C)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

【0171】

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

10

20

30

40

50

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。

【0172】

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。

10

【0173】

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。

20

【0174】

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。

30

【0175】

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。

40

【0176】

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。

【0177】

50

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 5 およびスーパーC A 3 - 3 の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図9、図10参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 5 またはスーパーC A 3 - 3 の変動パターン種別になるとの入賞時判定結果にもとづいて先読み予告演出の一種である保留予告演出が実行される。なお、非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 5 およびスーパーC A 3 - 3 の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図16 および図17 に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ1 コマンド、変動カテゴリ7 コマンド、変動カテゴリ23 コマンド、変動カテゴリ26 コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 5 およびスーパーC A 3 - 3 以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

10

【0178】

なお、「先読み予告演出」とは、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、後述するように、始動入賞が発生したときに先読み予告演出の一種である保留予告演出の実行を決定すると、保留表示を通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる特別表示態様（本例では、青色や赤色の丸形表示）に最終的に変化させる保留予告演出を実行する。なお、この実施の形態では、保留予告演出を実行する場合、保留表示が通常態様から特別表示態様に直接変化するのではなく、保留表示が特殊表示態様（本例では、三角形表示や矩形表示）に一旦変化し、その後の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて予告対象の保留表示がいずれかの特別表示態様に变化する演出が実行される場合がある。以下、通常態様により表示された保留表示を「通常保留」ともいい、特殊表示態様により表示された保留表示を「特殊保留」ともいう。また、特別表示態様のうちの青色の表示色により表示された保留表示を「青色保留」ともいい、赤色の表示色により表示された保留表示を「赤色保留」ともいう。

20

30

【0179】

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。

【0180】

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。

40

【0181】

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

【0182】

50

図 18 および図 19 は、主基板 31 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 560 (具体的には、CPU 56) が実行する特別図柄プロセス処理 (ステップ S26) のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 13a がオンしていたら、すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞が発生していたら、第 1 始動口スイッチ通過処理を実行する (ステップ S311, S312)。また、CPU 56 は、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 14a がオンしていたら、すなわち第 2 始動入賞口 14 への始動入賞が発生していたら、第 2 始動口スイッチ通過処理を実行する (ステップ S313, S314)。そして、ステップ S300 ~ S310 のうちのいずれかの処理を行う。第 1 始動入賞口スイッチ 13a または第 2 始動口スイッチ 14a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S300 ~ S310 のうちのいずれかの処理を行う。

【0183】

ステップ S300 ~ S310 の処理は、以下のような処理である。

【0184】

特別図柄通常処理 (ステップ S300) : 特別図柄プロセスフラグの値が 0 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数 (合算保留記憶数) を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が 0 でなければ、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) をステップ S301 に応じた値 (この例では 1) に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

【0185】

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。

【0186】

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。

【0187】

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。

【0188】

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

10

【0189】

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

20

【0190】

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

30

【0191】

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

40

【0192】

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

50

【0193】

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。

【0194】

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。

10

【0195】

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

【0196】

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

20

【0197】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1213A）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図21参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1214A）。なお、ステップS1214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

30

【0198】

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

40

【0199】

50

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いければ、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。

【0200】

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

10

【0201】

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。

20

【0202】

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。

【0203】

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。

30

【0204】

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。

40

【0205】

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）

50

までの処理が実行されている状態である。

【0206】

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

【0207】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1212B)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1213B)。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図21参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS1214B)。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(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第2始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0208】

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)。

【0209】

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。

【0210】

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。

【0211】

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 S 1 2 1 7 B 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。

【 0 2 1 2 】

また、第 2 始動口スイッチ通過処理においても、ステップ S 1 2 1 6 A と同様の処理を行い、大当り遊技中であればステップ S 1 2 1 7 B 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 S 1 2 1 7 B 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。

10

【 0 2 1 3 】

図 2 2 は、ステップ S 1 2 1 7 A , S 1 2 1 7 B 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、CPU 5 6 は、まず、ステップ S 1 2 1 4 A , S 1 2 1 4 B で抽出した大当り判定用乱数（ランダム R）と図 8（A）の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 2 2 0）。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 1 3 や第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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。

20

【 0 2 1 4 】

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 S 2 2 0 の N）、CPU 5 6 は、遊技状態が高確率状態（確変状態）であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 2 2 1）。確変フラグがセットされていれば、CPU 5 6 は、ステップ S 1 2 1 4 A , S 1 2 1 4 B で抽出した大当り判定用乱数（ランダム R）と図 8（A）の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 2 2 2）。なお、始動入賞時にステップ S 2 2 1 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 S 2 2 1 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 S 2 2 1 で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップ S 6 1 参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

30

40

【 0 2 1 5 】

大当り判定用乱数（ランダム R）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップ S 2 2 2 の N）、CPU 5 6 は、ステップ S 1 2 1 4 A , S 1 2 1 4 B で抽出した大当り判定用乱数（ランダム R）と図 8（B）,（C）に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 2 2 3）。この場合、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 1 7 A の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8（B）に示す小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）に設定されて

50

いる小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(C)に示す小当り判定テーブル(第2特別図柄用)に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【0216】

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)。

【0217】

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

【0218】

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、閾値より大きいかが否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図16および図17に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

【0219】

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16参照)。また、閾値219以下でない場合(すなわち、220~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「08(H)」を設定すると判定する(図16参照)。

【0220】

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16参照)。また、閾値99以下である場合(すなわち、90~99である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「01(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値169以下である場合(すなわち、100~169である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「02(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値199以下である場合(すなわち、170~199である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「03(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値214以下である場合(すなわち、2

00～214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16参照)。また、閾値229以下である場合(すなわち、215～229である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「05(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値229以下でない場合(すなわち、230～251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「06(H)」を設定すると判定する(図16参照)。

【0221】

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。

【0222】

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。

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

ステップS220またはステップS222で大当たり判定用乱数(ランダムR)が大当たり判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり種別判定用乱数(ランダム1)にもとづいて大当たりの種別を判定する(ステップS229)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(D)に示す大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(E)に示す大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

【0226】

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

)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「確変大当り」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。

【0227】

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)。

【0228】

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17参照)。また、閾値149以下である場合(すなわち、75~149である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値149以下でない場合(すなわち、150~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12(H)」を設定すると判定する(図17参照)。

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

そして、CPU56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う(ステップS233)。具体的には、CPU56は、ステップS232で

いずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図 16 および図 17 に示すような「00(H)」～「08(H)」、「10(H)」～「18(H)」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0234】

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。

10

【0235】

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

20

【0236】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップS52)。具体的には、第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU56は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップS53)。第2保留記憶数が0であれば(すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合)には、CPU66は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップS54)。

30

【0237】

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

40

【0238】

なお、この実施の形態で示したように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、図22に示した入賞時演出処理において、大当り判定用乱数(ランダムR)の値を、低確率状態における大当り判定値と比較する処理のみを実行するようにし、確変状態における大当り判定値とは比較しないようにしてもよい(具体的には、ステップ

50

S 2 2 0 の処理のみを実行し、ステップ S 2 2 1 , S 2 2 2 の処理は行わないようにしてもよい)。そのように構成すれば、第 2 特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当りの判定結果と実際の変動開始時における大当りの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

【 0 2 3 9 】

次いで、C P U 5 6 は、R A M 5 5 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する (ステップ S 5 5)。具体的には、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。また、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。

10

【 0 2 4 0 】

そして、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする (ステップ S 5 6)。具体的には、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

20

【 0 2 4 1 】

すなわち、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、R A M 5 5 の第 1 保留記憶バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、R A M 5 5 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各第 1 保留記憶数 (または、各第 2 保留記憶数) に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数 (または、第 2 保留記憶数) = 1 , 2 , 3 , 4 の順番と一致するようになっている。

30

【 0 2 4 2 】

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

【 0 2 4 3 】

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

40

【 0 2 4 4 】

なお、具体的には、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル (あらかじめ R O M にコマンド毎に設定されている) のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理 (ステップ S 2 8) において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コ

50

マンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）の順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）が送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

10

【0245】

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

【0246】

20

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0247】

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

30

40

【0248】

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

50

【 0 2 4 9 】

大当り判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップ S 6 1 の N）、CPU 5 6 は、小当り判定テーブル（図 8（B）、（C）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 5 6 は、大当り判定用乱数（ランダム R）の値が図 8（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることに決定する。この場合、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第 1」である場合には、図 8（B）に示す小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第 2」である場合には、図 8（C）に示す小当り判定テーブル（第 2 特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（ステップ S 6 2）、CPU 5 6 は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップ S 6 3）、ステップ S 7 5 に移行する。

10

【 0 2 5 0 】

なお、ランダム R の値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップ S 6 2 の N）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ S 7 5 に移行する。

【 0 2 5 1 】

ステップ S 7 1 では、CPU 5 6 は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップ S 7 2）。具体的には、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、図 8（D）に示す第 1 特別図柄用の大当り種別判定用テーブル 1 3 1 a を選択する。また、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、図 8（E）に示す第 2 特別図柄用の大当り種別判定用テーブル 1 3 1 b を選択する。

20

【 0 2 5 2 】

次いで、CPU 5 6 は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップ S 7 3）。なお、この場合、CPU 5 6 は、第 1 始動口スイッチ通過処理のステップ S 1 2 1 4 A や第 2 始動口スイッチ通過処理のステップ S 1 2 1 4 B で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図 8（D）、（E）に示すように、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

30

【 0 2 5 3 】

また、CPU 5 6 は、決定した大当りの種別を示すデータを RAM 5 5 における大当り種別バッファに設定する（ステップ S 7 4）。例えば、大当り種別が「通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 1」が設定され、大当り種別が「確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 2」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 3」が設定される。

40

【 0 2 5 4 】

次いで、CPU 5 6 は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 7 5）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

50

【 0 2 5 5 】

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

【 0 2 5 6 】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）に対応した値に更新する（ステップ S 7 6）。 10

【 0 2 5 7 】

図 2 5 は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU 5 6 は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 9 1）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C（図 9（A）~（C）参照）のいずれかを選択する（ステップ S 9 2）。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。

【 0 2 5 8 】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU 5 6 は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 3）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D（図 9（D）参照）を選択する（ステップ S 9 4）。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。 20

【 0 2 5 9 】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU 5 6 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 5）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では 1 0 0 回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当りが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。 30

【 0 2 6 0 】

時短フラグがセットされていなければ（ステップ S 9 5 の N）、CPU 5 6 は、合算保留記憶数が 3 以上であるか否かを確認する（ステップ S 9 6）。合算保留記憶数が 3 未満であれば（ステップ S 9 6 の N）、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A（図 1 0（A）参照）を選択する（ステップ S 9 7）。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。 40

【 0 2 6 1 】

合算保留記憶数が 3 以上である場合（ステップ S 9 6 の Y）には、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B（図 1 0（B）参照）を選択する（ステップ S 9 8）。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。

【 0 2 6 2 】

時短フラグがセットされている場合（ステップ S 9 5 の Y）には、すなわち、遊技状態 50

が確変状態または時短状態であれば（この実施の形態では、確変状態に移行される場合には必ず時短状態にも移行されるので（ステップS169、S170参照）、ステップS95でYと判定された場合には、確変状態の場合と時短状態のみに制御されている場合とがある）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（図10（C）参照）を選択する（ステップS99）。そして、ステップS100に移行する。

【0263】

この実施の形態では、ステップS95～S99の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図10（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、図10（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、後述するステップS100の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-2が決定される場合があり、非リーチCA2-2の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS102の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される（図12参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、確変状態や時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（B）参照）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0264】

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

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

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

た値に更新する（ステップS106）。

【0268】

図26は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111, S112）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113, S114）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、CPU56は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

10

【0269】

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

20

【0270】

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

【0271】

図27は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

30

40

【0272】

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU56は、保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1122）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

【0273】

次いで、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1126）、演出制御用マイクロコンピュータ

50

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

【0274】

図28は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(ステップS304)を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS131)。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、時短状態であることを示す時短フラグ、および時短状態における特別図柄の変動可能回数
10を示す時短回数カウンタをリセットし(ステップS132)、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS133)。具体的には、大当たりの種別が「通常大当たり」または「確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(コマンドA001(H))を送信する。また、大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(コマンドA002(H))を送信する。なお、大当たりの種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ(大当たり種別バッファに記憶されているデータ)にもとづいて判定される。

【0275】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間(大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS134)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、「通常大当たり」や「確変大当たり」の場合には15回。「突然確変大当たり」の場合には2回。)をセットする(ステップS135)。また、大当たり遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当たりの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当たりや確変大当たりの場合には、ラウンド時間として2.9秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理(ステップS305)に対応した値に更新する(ステップS136)。
20

【0276】

また、ステップS131で大当たりフラグがセットされていなければ、CPU56は、時短状態における特別図柄の変動可能回数
30を示す時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する(ステップS137)。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU56は、時短回数カウンタの値を-1する(ステップS138)。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には(ステップS139)、時短フラグをリセットする(ステップS140)。

【0277】

次いで、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS141)。小当たりフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(コマンドA002(H))を送信する(ステップS142)。また、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間(小当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS143)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば2回)をセットする(ステップS144)。また、小当たり遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間もセットされる。具体的には、突然確変大当たりのラウンド時間と同じ0.1秒が、小当たり遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間としてセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開始前処理(ステップS308)に対応した値に更新する(ステップS145)。
40

【0278】

小当たりフラグもセットされていなければ(ステップS141のN)、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS300)に対応した値に更新
50

する（ステップ S 1 4 6）。

【 0 2 7 9 】

図 2 9 は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップ S 3 0 7）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 5 6 は、大当り終了表示タイムが設定されているか否か確認し（ステップ S 1 6 0）、大当り終了表示タイムが設定されている場合には、ステップ S 1 6 4 に移行する。大当り終了表示タイムが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップ S 1 6 1）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 6 2）。ここで、「通常大当り」または「確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンド A 3 0 1（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り / 突然確変大当り終了指定コマンド（コマンド A 3 0 2（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイムに、演出表示装置 9 において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ S 1 6 3）、処理を終了する。

10

【 0 2 8 0 】

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

【 0 2 8 1 】

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

20

【 0 2 8 2 】

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

30

【 0 2 8 3 】

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

【 0 2 8 4 】

図 3 0 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップ S 3 2）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるか否かを確認する（ステップ S 3 2 0 1）。特別図柄プロセスフラグの値が 3 であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU 5 6 は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップ S 3 2 0 2）。この場合、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が 1 コマ / 0 . 2 秒であれば、0 . 2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を + 1 する。そして、その後、表示制御処理（ステップ S 2 2 参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器 8 a , 8 b に対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器 8 a , 8 b における特別図柄の変動表示が実行される。

40

【 0 2 8 5 】

特別図柄プロセスフラグの値が 3 でなければ、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグ

50

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

10

【0286】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図31は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、4ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う(ステップS701)。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視(ステップS702)を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(ステップS703)、以下の演出制御処理を実行する。

20

【0287】

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)。

【0288】

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

30

【0289】

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。

【0290】

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

40

【0291】

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

【0292】

図33~図35は、コマンド解析処理(ステップS704)の具体例を示すフローチャ

50

ートである。主基板 3 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【 0 2 9 3 】

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

10

【 0 2 9 4 】

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

【 0 2 9 5 】

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

20

【 0 2 9 6 】

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

【 0 2 9 7 】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば（ステップ S 6 2 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した図柄指定コマンドを、R A M に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップ S 6 2 2）。

30

【 0 2 9 8 】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップ S 6 2 3）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した変動カテゴリコマンドを、R A M に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ S 6 2 4）。

【 0 2 9 9 】

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

40

【 0 3 0 0 】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 保留記憶表示部 9 a において通常態様（本例では、白色の丸形表示）により保留表示を 1 つ増加させて、第 1 保留記憶表示部 9 a における第 1 保留記憶数表示を更新する（ステップ S 6 2 7）。また、演出制御用 C P U 1 0 1

50

は、R A Mに形成されている第 1 保留記憶数保存領域に格納する第 1 保留記憶数の値を 1 加算する（ステップ S 6 2 8）。

【 0 3 0 1 】

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

【 0 3 0 2 】

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

10

【 0 3 0 3 】

受信した演出制御コマンドが第 1 保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップ S 6 3 3）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 保留記憶表示部 9 a 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 9 a における第 1 保留記憶数表示を更新する（ステップ S 6 3 4）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、R A M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（

20

【 0 3 0 4 】

受信した演出制御コマンドが第 2 保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップ S 6 3 6）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 保留記憶表示部 9 b 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 9 b における第 2 保留記憶数表示を更新する（ステップ S 6 3 7）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、R A M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 S 6 3 8）。

【 0 3 0 5 】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップ S 6 3 9）、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 4 0）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 4 1）。

30

【 0 3 0 6 】

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

40

【 0 3 0 7 】

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

【 0 3 0 8 】

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

50

ップS 6 5 1)、演出制御用CPU 1 0 1は、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS 6 5 2)。

【0309】

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

【0310】

図36は、図31に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理(ステップS 7 0 5)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、保留予告演出の有無や変化パターンを設定する保留予告演出設定処理を実行する(ステップS 8 0 0 A)。

【0311】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS 8 0 0 ~ S 8 0 7のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

【0312】

変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS 8 0 0)：遊技制御用マイクロコンピュータ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S 8 0 1)に対応した値に変更する。

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

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

【0317】

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

【 0 3 1 8 】

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

【 0 3 1 9 】

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

【 0 3 2 0 】

図 3 7 は、保留予告演出設定処理（ステップ S 8 0 0 A ）を示すフローチャートである。保留予告演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、1 セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数加算指定コマンド）のセット）を新たに受信したか否かを確認する（ステップ S 6 0 0 1 ）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に 1 セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。1 セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

10

【 0 3 2 1 】

1 セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 6 0 0 2 ）。確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態または時短状態であれば）、そのまま処理を終了する。

20

【 0 3 2 2 】

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

30

【 0 3 2 3 】

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

【 0 3 2 4 】

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 1 4 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。

40

【 0 3 2 5 】

また、例えば、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 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 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 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。

【 0 3 2 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 0 0 4 ）。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 S 6 2 8 , S 6 3 5 参照）に格納されている第 1 保留記憶

50

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。

【0327】

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。

10

【0328】

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。

【0329】

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。

20

【0330】

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。

【0331】

30

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

40

【0332】

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

【0333】

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

50

留を表示可能に構成してもよい。

【0334】

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

【0335】

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

【0336】

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

【0337】

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

【0338】

なお、この実施の形態では、図38および図39に示すように、入賞時判定結果が非リ

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

【0339】

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

10

【0340】

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

20

【0341】

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

【0342】

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

30

40

【0343】

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

【0344】

50

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

【0345】

10

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

【0346】

20

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

【0347】

30

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

40

【0348】

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

50

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。

10

【0349】

また、図 41 (G) に示すように、保留 4 個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン 405、変化パターン 406、変化パターン 407 および変化パターン 408 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 405 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミ
20
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
30
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
40
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。

20

30

【0350】

また、図 41 (H) , (I) に示すように、保留 4 個且つ非リーチはずれノスーパーリーチはずれ且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブル、および保留 4 個且つスーパーリーチ大当り且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン 409、変化
40
パターン 410、変化パターン 411、変化パターン 412、変化パターン 413 および変化パターン 414 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0351】

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
50
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

50

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

【 0 3 5 2 】

図 4 1 に示すように、この実施の形態では、第 1 保留記憶数が「4」である場合には、始動入賞時には予告対象の保留表示を通常保留で表示し、1 回目の保留シフトのタイミングで特殊保留に変化させ、3 回目以降の保留シフトのタイミングで通常保留や青色保留、赤色保留に変化可能に構成されている。従って、この実施の形態では、第 1 保留記憶表示部 9 a において予告対象の保留表示が 4 つ目の位置に表示されているとき（始動入賞後の状態）と 3 つ目の位置に表示されているとき（1 回目の保留シフト後の状態）には、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化することはない。また、図 4 0 (C) ~ (E) に示すように、この実施の形態では、第 1 保留記憶数が「3」である場合にも、始動入賞時には予告対象の保留表示を通常保留で表示するので、第 1 保留記憶表示部 9 a において予告対象の保留表示が 3 つ目の位置に表示されているとき（始動入賞後の状態）には、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化することはない。従って、この実施の形態では、予告対象の保留表示が 4 つ目および 3 つ目の位置に表示されている期間においては、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化しにくくなっている。そのため、予告対象の保留表示が早い段階で特殊保留から通常保留に変化して遊技者が落胆することを防止し、保留予告演出を実行する場合の演出効果の低下を防止できるものとなっている。

【 0 3 5 3 】

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

【 0 3 5 4 】

また、この実施の形態では、特殊保留が表示された後の保留シフトのタイミングで後述する作用演出が実行可能となり、作用演出が実行されても予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しなかったり、通常保留や青色保留、赤色保留に変化したりする場合がある。例えば、図 4 1 (F) に示す変化パターン 4 0 1 , 4 0 3 では、1 つ目の保留シフトのタ

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

【0355】

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

【0356】

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

【0357】

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

【0358】

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。

【0359】

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

10

20

30

40

50

【0360】

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。

【0361】

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

【0362】

10

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

【0363】

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

20

【0364】

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。

30

【0365】

図42は、図36に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する(ステップS811)。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする(ステップS812)。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理(ステップS801)に対応した値に更新する(ステップS813)。

【0366】

図43は、図36に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理(ステップS801)を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップS8000)。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて演出図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップS8001)。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8001において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄(例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ)も決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを

40

50

演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【0367】

図44は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図44に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

【0368】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当たり」や「小当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

【0369】

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。

【0370】

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

【0371】

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。

【0372】

次いで、演出制御用CPU101は、第1保留記憶の中に特殊保留の表示タイミングとなっているものがあるか否かを確認する（ステップS8004）。なお、特殊保留の表示タイミングとなっているものがあるか否かは、例えば、保留予告演出設定情報格納領域（ステップS6008参照）に格納されている変化パターンを確認し、今回の変動開始（保留シフト）のタイミングで通常保留 特殊 または特殊 となっているものがあるか否かを確認することにより判定できる。特殊保留の表示タイミングとなっているものがあれば、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて、特殊保留の表示タイミ

10

20

30

40

50

ングとなっている保留表示を特殊保留に変更する（ステップS8005）。この場合、変化パターンにおいて通常保留 特殊 となっている場合には三角形表示の特殊保留に変更し、通常保留 特殊 となっている場合には矩形表示の特殊保留に変更する。

【0373】

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

10

【0374】

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

20

【0375】

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

【0376】

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。

30

【0377】

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。

40

【0378】

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

50

ば、図45(C)に示す特殊 特殊 用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留からそのまま矩形表示の特殊保留のまま変化しないタイミングであれば、図45(D)に示す特殊 特殊 用の作用演出決定テーブルを選択する。また、三角形表示の特殊保留から青色保留に変化するタイミングであれば、図46(E)に示す特殊 青色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留から青色保留に変化するタイミングであれば、図46(F)に示す特殊 青色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、三角形表示の特殊保留から赤色保留に変化するタイミングであれば、図46(G)に示す特殊 赤色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留から赤色保留に変化するタイミングであれば、図46(H)に示す特殊 赤色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。

10

【0379】

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

【0380】

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

20

【0381】

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

30

【0382】

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

40

【0383】

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

50

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。

【0384】

また、例えば、予告対象の変動表示の表示結果（例えば、大当たりとなるか否か）や変動カテゴリ（例えば、リーチの有無や種類）に応じた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。

【0385】

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。

【0386】

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。

【0387】

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。

【0388】

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。

【0389】

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）。

【0390】

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

10

20

30

40

50

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。

【0391】

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

【0392】

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テ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。

10

【0393】

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。

【0394】

また、演出制御用CPU101は、プロセステータ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。

20

【0395】

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。

30

【0396】

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）。

【0397】

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）。

40

【0398】

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）。

【0399】

図48は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8103）、プロセステータの切替を行う。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S8

50

104)。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)。

【0400】

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

10

【0401】

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

20

【0402】

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

30

【0403】

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。

40

【0404】

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)。

50

【 0 4 0 5 】

図 4 9 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 3 0 1）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップ S 8 3 0 5 に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ S 8 3 0 4 で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 8 3 0 2 の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ S 8 3 0 5 に移行する。

10

【 0 4 0 6 】

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 C P U 1 0 1 は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ S 8 3 0 2）。

【 0 4 0 7 】

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

20

【 0 4 0 8 】

ステップ S 8 3 0 2 の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ S 8 3 0 3 の Y）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをセットする（ステップ S 8 3 0 4）。

【 0 4 0 9 】

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

30

【 0 4 1 0 】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ S 8 3 0 8）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1、可動部材制御データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 2 7）の制御を実行する（ステップ S 8 3 0 9）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップ S 8 3 1 0）。

40

【 0 4 1 1 】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップ S 8 3 0 3 の N）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップ S 8 3 1 1）。

【 0 4 1 2 】

50

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

【0413】

まず、図50を用いて、予告対象の保留表示が最終的に赤色保留に変化する場合の保留予告演出の演出態様について説明する。図50(1)に示すように、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口13への始動入賞が発生したものとす。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に増加したものとす、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。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す、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。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図50(2)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0414】

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

【0415】

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

【0416】

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

作用演出Cの終了タイミングとなると、変化パターン410にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留から赤色保留に変化する(ステップS8107, S8108参照)。

【0417】

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

【0418】

次に、図51を用いて、予告対象の保留表示が最終的に通常保留に戻る場合の保留予告演出の演出態様について説明する。図51(1)に示すように、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口13への始動入賞が発生したものとする。本例では、第1保留記憶数が3である状態で新たに始動入賞が発生して第1保留記憶数が4に増加したものとし、第1保留記憶表示部9aにおいて通常保留を1つ増加させたものとする。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を通常保留(特殊保留経由あり)に決定したものとし、変化パターンとして変化パターン402を決定したものとする。そして、変動表示時間が終了したことにともづいて、図51(2)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0419】

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

【0420】

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

【0421】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図51(8)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図51(8)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Aに決定したものとする(ステップS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図51(8)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Aを実行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図51(8)に示す例では、作用演出Aとして、キャラクタAが登場し、そのキャラクタAが特殊保留に向かって

10

20

30

40

50

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5 1 (8) に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図5 1 (9) に示すように、作用演出Aの終了タイミングとなると、変化パターン4 0 2にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する(ステップS 8 1 0 9 , S 8 1 1 0参照)。

【0 4 2 2】

なお、図5 1に示す例では、特殊保留として三角形表示の特殊保留を表示する場合が示されているが、矩形表示の特殊保留を表示する変化パターンに決定されている場合には、図5 1 (3) ~ (8) において矩形表示の特殊保留が表示される。

【0 4 2 3】

なお、図5 0および図5 1に示した保留予告演出において、保留表示がいずれの表示態様に変化するのか(または変化しないのか)に応じて作用演出の見せ方を異ならせてもよい。例えば、保留表示が特殊保留のまま変化しない場合には「失敗」などの文字表示を行ったり、保留表示が特殊保留から通常保留に成り下がる場合には「大失敗」などの文字表示を行ったり、保留表示が特殊保留から青色保留や赤色保留に成り上がる場合には「成功」などの文字表示を行ったりしてもよい。

【0 4 2 4】

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

【0 4 2 5】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示に対応する特定表示(本例では、保留表示)を表示可能であり、第1態様(本例では、特殊保留)により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を変化させる変化演出(本例では、作用演出を伴う保留予告演出)を実行可能である。また、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を有利度が高い第2態様(本例では、青色保留や赤色保留)に変化させる演出を実行可能であるとともに、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様(本例では、通常保留)に変化させる演出を実行可能である。そして、第3態様により表示される特定表示は、第1態様により表示される特定表示よりも第2態様に変化する割合が低い(本例では、図4 0および図4 1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4 1 1 , 4 1 4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3 1 , 3 2 , 4 0 1 ~ 4 0 4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。

【0 4 2 6】

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3 9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。

【0 4 2 7】

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

10

20

30

40

50

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。

【0428】

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。

【0429】

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。

【0430】

なお、この実施の形態では、「有利度」として大当たり期待度やリーチ（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。

【0431】

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。

【0432】

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。

【0433】

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。

【0434】

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

10

20

30

40

50

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。

【0435】

10

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

【0436】

20

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变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。

【0437】

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

30

【0438】

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

40

【0439】

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、

50

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。

【0440】

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。

10

【0441】

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。

【0442】

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。

20

【0443】

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

30

【0444】

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

【0445】

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

40

【0446】

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

50

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とも
とづいて、図52(2)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終
了する。

【0447】

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

10

【0448】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図52(5)に示
すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図52(5)に示す例では
、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイ
ミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を
作用演出Bに決定したものとする(ステップS8008参照)。また、その決定結果にも
とづいて、図52(5)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Bを実
行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図52(5)に示す例で
は、作用演出Bとして、キャラクタBが登場し、そのキャラクタBが予告対象の保留表示
(通常保留)に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している
。また、図52(5)に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示
装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図5
2(6)に示すように、作用演出Bの終了タイミングとなっても、変化パターン402にも
とづいて予告対象の保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
了したことにともづいて、図52(7)に示すように、演出表示装置9において演出図柄
の変動表示を終了する。

20

【0449】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図52(8)に示
すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。図52(8)に示す例では
、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイ
ミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を
作用演出Aに決定したものとする(ステップS8008参照)。また、その決定結果にも
とづいて、図52(8)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Aを実
行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図52(8)に示す例で
は、作用演出Aとして、キャラクタAが登場し、そのキャラクタAが予告対象の保留表示
(通常保留)に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している
。また、図52(8)に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示
装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図5
2(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, S
8110参照)。

30

40

【0450】

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

【0451】

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

50

【 0 4 5 2 】

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

【 0 4 5 3 】

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

【 0 4 5 4 】

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

【 0 4 5 5 】

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

【 0 4 5 6 】

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 5 3（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 5 3（5）に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン 4 0 2 にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出 B に決定したものとする（ステップ S 8 0 0 8 参照）。また、その決定結果にもとづいて、図 5 3（5）に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出 B を実行する（ステップ S 8 0 1 0，S 8 0 1 3，S 8 1 0 5 参照）。図 5 3（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 5 3（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 5 3（6）に示すように、作用演出 B の終了タイミングとなっても、変化パターン 4 0 2 にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しない。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて

10

20

30

40

50

、図53(7)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を終了する。

【0457】

次いで、保留記憶を1つ消化して、図53(8)に示すように、演出表示装置9において次の変動表示を開始する。また、予告対象の変動表示が開始されたことにもとづいて、図53(8)に示すように、現在実行中の予告対象の変動表示に対応して特殊保留と同様の表示態様のアクティブ表示がアクティブ表示部9Fに表示される。また、図53(8)に示す例では、変動表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Aに決定したものとす(ステップS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図53(8)に示すように、その演出図柄の変動表示において作用演出Aを実行する(ステップS8010, S8013, S8105参照)。図53(8)に示す例では、作用演出Aとして、キャラクタAが登場し、そのキャラクタAが特殊保留と同様の表示態様のアクティブ表示に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図53(8)に示す例では、作用演出の実行中は演出図柄の変動表示が演出表示装置9の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図53(9)に示すように、作用演出Aの終了タイミングとなると、変化パターン402にもとづいて特殊保留と同様の表示態様のアクティブ表示が通常保留と同様の表示態様のアクティブ表示に変化する(ステップS8109, S8110参照)。

10

【0458】

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

20

【0459】

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

30

【0460】

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。

【0461】

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

40

【0462】

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

50

。

【 0 4 6 3 】

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。

【 0 4 6 4 】

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。

【 0 4 6 5 】

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。

【 0 4 6 6 】

図 5 4 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 S 8 0 0 A）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 S 6 0 0 9 , S 6 0 1 0 の処理を実行する。ステップ S 6 0 0 9 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 6 0 0 7 X で決定した保留表示の変化パターンが変化パターン 4 0 1 ~ 4 0 4 , 4 1 2 , 4 1 4（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 S 6 0 0 9）。変化パターン 4 0 1 ~ 4 0 4 , 4 1 2 , 4 1 4 のいずれかであれば、演出制御用 CPU 1 0 1 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 S 6 0 1 0）。

【 0 4 6 7 】

なお、ステップ S 6 0 1 0 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。

【 0 4 6 8 】

この実施の形態では、ステップ S 6 0 0 5 X の処理において、第 1 の実施の形態で示したステップ S 6 0 0 5 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 S 6 0 0 5 X）。

【 0 4 6 9 】

図 5 5 および図 5 6 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 CPU 1 0 1 は、図 3 8（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。

【 0 4 7 0 】

この実施の形態では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 保留記憶数保存領域（ステップ S 6 2 8 , S 6 3 5 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 1 6 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 5 5（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 5 5（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 1 6 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

10

20

30

40

50

ない場合には、図 5 5 (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 5 5 (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 1 7 に示す変動カテゴリ 2 3 , 2 6) であれば、制限フラグがセットされていない場合には、図 5 6 (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 5 6 (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 CPU 1 0 1 は、選択した最終表示態様決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、最新の保留表示の最終表示態様を決定する。

10

【 0 4 7 1 】

また、この実施の形態では、ステップ S 6 0 0 7 X の処理において、第 1 の実施の形態で示したステップ S 6 0 0 7 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 S 6 0 0 7 X) 。

【 0 4 7 2 】

図 5 7 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 CPU 1 0 1 は、図 4 0 (A) ~ (E) および図 4 1 (F) ~ (H) に示した変化パターン決定テーブルについては、第 1 の実施の形態で示したそれらの変化パターン決定テーブルと同様のテーブルを用いて、保留表示の変化パターンを決定する。

20

【 0 4 7 3 】

この実施の形態では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 保留記憶数保存領域 (ステップ S 6 2 8 , S 6 3 5 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 1 7 に示す変動カテゴリ 2 3 , 2 6) 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。

30

【 0 4 7 4 】

図 5 5 および図 5 6 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 5 7 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 4 1 1 , 4 1 4 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。

【 0 4 7 5 】

40

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。

【 0 4 7 6 】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、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 4 1 1 , 4 1 4 を決定しない)

50

。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。

【0477】

実施の形態3.

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

【0478】

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。

【0479】

また、第1の実施の形態では、第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶表示部9bを設ける場合を示したが、この実施の形態では、これらに代えて、合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているものとする。なお、この実施の形態で示した態様にかかわらず、第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶表示部9bを備えた遊技機に、この実施の形態で示した構成を適用するようにしてもよい。

【0480】

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

【0481】

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

【0482】

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

【0483】

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

【0484】

なお、特殊ゾーン演出とは、1回の変動または複数回の連続した変動にて、通常背景とは異なる特殊背景を表示する演出である。また、特殊ゾーン演出は、実行回数が多いほど15R/8R確変大当たりに対する信頼度が高い構成となっている。以下、特殊ゾーン演出の実行を開始することを「特殊ゾーンに突入する」ということがある。特殊ゾーンに突入する直前には、突入成功演出が実行される。突入成功演出は、特殊ゾーンに突入することを示唆した後に、特殊ゾーンに突入することが確定した旨を示す演出（例えば、後述する図64（4）、（5）に示すように、「特殊ゾーンチャンス！」と表示した後に「成功！」と表示する演出）である。また、特殊ゾーンに突入しないときには、特殊ゾーンに突

10

20

30

40

50

入することを示唆することにより遊技者に期待感を与える突入失敗演出が実行されることがある。例えば、突入成功演出と同様に特殊ゾーンに突入することを示唆した後に、特殊ゾーンに突入しない旨を示す演出（例えば、「特殊ゾーンチャンス！」と表示した後に「失敗・・・」と表示する演出）を突入失敗演出として実行可能である。以下、突入成功演出と突入失敗演出とを「突入予告演出」と総称することがある。突入予告演出は、変動開始時から3秒間に亘って行われる演出である。そして、特殊ゾーンに突入する場合には、変動開始から3秒後（突入成功演出の終了時）に特殊ゾーン演出が開始されるものである。なお、突入予告演出を実行する変動の変動時間が3秒より短い場合には、変動停止の1秒前に突入予告演出を強制的に終了するものとする。その際、特殊ゾーンに突入する場合には、突入成功演出を強制的に終了するとともに特殊ゾーン演出を開始するものとする。

10

【0485】

また、本実施の形態では、合算保留記憶表示部において、未だ変動が行われていない保留記憶に対する保留表示が行われるとともに、該保留記憶に対する変動表示を開始してから終了するまでの間、該保留記憶に対する保留表示を、合算保留記憶表示部とは異なるアクティブ表示部において継続して表示し続ける。すなわち、該アクティブ表示部において、実行中の変動表示に対応したアクティブ表示（変動表示対応画像）が表示されることとなる。アクティブ表示は、実行中の変動にもとづいて大当たりが発生することに対する信頼度を示す画像である。アクティブ表示の表示態様としては、上述した保留表示と同一の表示態様（通常表示態様である「白」、「赤」、「金」、演出示唆表示態様である第1特殊示唆態様および第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様、SP示唆態様）が設けられている。

20

【0486】

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

30

【0487】

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

40

【0488】

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

【0489】

例えば、入賞時判定結果が15R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合、10%

50

の割合でP01が、15%の割合でP02が、20%の割合でP03が、25%の割合でP04が、30%の割合でP05が、保留変化パターンとして決定される。

【0490】

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

【0491】

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

【0492】

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

【0493】

また、本実施の形態における保留変化パターンは、「赤」にならない保留変化パターン（以下、「赤なし」ということがある。例えば、P01。）と、「赤」になる保留変化パターン（以下、「赤あり」ということがある。例えば、P01以外。）とに大別できる。そこで、赤ありおよび赤なしの選択割合を、図60（B）に示している。

【0494】

図示するように、入賞時判定結果が15R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合、90%の割合で赤ありを選択し、10%の割合で赤なしを選択する。入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合、30%の割合で赤ありを選択し、70%の割合で赤なしを選択する。入賞時判定結果がその他である場合、100%の割合で赤なしを選択する。

【0495】

この実施の形態では、特殊ゾーン演出の実行の選択割合と、図60（B）に示した赤ありの選択割合とを比較すると、入賞時判定結果が15R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合、赤ありの選択割合の方が特殊ゾーン演出を実行する割合よりも高い一方、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合、赤ありの選択割合の方が特殊ゾーン演出を実行する割合よりも低くなっている。従って、赤ありが選択された場合の方が、特殊ゾーン演出を実行することが選択された場合よりも、15R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなることに対する信頼度が高くなっている。すなわち、本実施の形態においては、表示態様が「赤」の保留表示またはアクティブ表示が表示されることは、特殊ゾーン演出よりも信頼度が高いよう構成されている。

【0496】

なお、本実施の形態では、入賞時判定結果が15R確変大当たり、8R確変大当たりまたはスーパーリーチはずれである場合にのみP02～P05を選択可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、入賞時判定結果が突然確変大当たり、小当たり、ノーマルリーチはずれまたは非リーチはずれであっても、P02～P05を選択可能であるとしてもよい。

【0497】

次に、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域における格納領域（合算保留記憶数に応じた格納領域）に、ステップS3701にて決定した保留変化パターンを示すデータを格納することにより保留変化パターンを記憶する（ステップS3702）。記憶した保留変化パターンが変化なしの保留変化パターン（P01またはP03）である場合、ステップS3710へ移行する。記憶した保留変化パターンが変化ありの保留変化パターン（P02、P04、P05のいずれか）である場合、変化タイミングを決定するための変化タイミング決定抽選を行う（ステップS3704）。具体的には、図61（A）に示す第1変化タイミング決定抽選テーブルまたは図61（B）に示す第2変化タイミング決定抽選テーブルを用いて変化タイミングを決定する。

【 0 4 9 8 】

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

【 0 4 9 9 】

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

10

【 0 5 0 0 】

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

【 0 5 0 1 】

例えば、合算保留記憶数が「 2 」である場合、 5 0 % の割合でアクティブ中を、 3 0 %
の割合でアクティブ開始時を、 2 0 % の割合で 1 個目を、変化タイミングとして決定する
。

【 0 5 0 2 】

20

例えば、合算保留記憶数が「 3 」である場合、 4 0 % の割合でアクティブ中を、 3 0 %
の割合でアクティブ開始時を、 2 0 % の割合で 1 個目を、 1 0 % の割合で 2 個目を、変化
タイミングとして決定する。

【 0 5 0 3 】

例えば、合算保留記憶数が「 4 」である場合、 3 0 % の割合でアクティブ中を、 2 5 %
の割合でアクティブ開始時を、 2 0 % の割合で 1 個目を、 1 5 % の割合で 2 個目を、 1 0
% の割合で 3 個目を、変化タイミングとして決定する。

【 0 5 0 4 】

例えば、合算保留記憶数が「 5 」である場合、 2 2 % の割合でアクティブ中を、 2 0 %
の割合でアクティブ開始時を、 1 8 % の割合で 1 個目を、 1 6 % の割合で 2 個目を、 1 4
% の割合で 3 個目を、 1 0 % の割合で 4 個目を、変化タイミングとして決定する。

30

【 0 5 0 5 】

例えば、合算保留記憶数が「 6 」である場合、 2 2 % の割合でアクティブ中を、 1 8 %
の割合でアクティブ開始時を、 1 6 % の割合で 1 個目を、 1 4 % の割合で 2 個目を、 1 2
% の割合で 3 個目を、 1 0 % の割合で 4 個目を、 8 % の割合で 5 個目を、変化タイミング
として決定する。

【 0 5 0 6 】

例えば、合算保留記憶数が「 7 」である場合、 2 0 % の割合でアクティブ中を、 1 8 %
の割合でアクティブ開始時を、 1 6 % の割合で 1 個目を、 1 4 % の割合で 2 個目を、 1 2
% の割合で 3 個目を、 1 0 % の割合で 4 個目を、 6 % の割合で 5 個目を、 4 % の割合で 6
個目を、変化タイミングとして決定する。

40

【 0 5 0 7 】

例えば、合算保留記憶数が「 8 」である場合、 2 0 % の割合でアクティブ中を、 1 8 %
の割合でアクティブ開始時を、 1 6 % の割合で 1 個目を、 1 4 % の割合で 2 個目を、 1 2
% の割合で 3 個目を、 8 % の割合で 4 個目を、 6 % の割合で 5 個目を、 4 % の割合で 6
個目を、 2 % の割合で 7 個目を、変化タイミングとして決定する。

【 0 5 0 8 】

次に、図 6 1 (B) に示す第 2 変化タイミング決定抽選テーブルを用いて変化タイミン
グ決定抽選を行った場合について説明する。第 2 変化タイミング決定抽選テーブルは、入
賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合に用いられる変化タイミング決定抽選テ

50

ーブルである。

【 0 5 0 9 】

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

【 0 5 1 0 】

例えば、合算保留記憶数が「 2 」である場合、 2 0 % の割合でアクティブ中を、 3 0 % の割合でアクティブ開始時を、 5 0 % の割合で 1 個目を、変化タイミングとして決定する。

【 0 5 1 1 】

例えば、合算保留記憶数が「 3 」である場合、 1 0 % の割合でアクティブ中を、 2 0 % の割合でアクティブ開始時を、 3 0 % の割合で 1 個目を、 4 0 % の割合で 2 個目を、変化タイミングとして決定する。

10

【 0 5 1 2 】

例えば、合算保留記憶数が「 4 」である場合、 1 0 % の割合でアクティブ中を、 1 5 % の割合でアクティブ開始時を、 2 0 % の割合で 1 個目を、 2 5 % の割合で 2 個目を、 3 0 % の割合で 3 個目を、変化タイミングとして決定する。

【 0 5 1 3 】

例えば、合算保留記憶数が「 5 」である場合、 1 0 % の割合でアクティブ中を、 1 4 % の割合でアクティブ開始時を、 1 6 % の割合で 1 個目を、 1 8 % の割合で 2 個目を、 2 0 % の割合で 3 個目を、 2 2 % の割合で 4 個目を、変化タイミングとして決定する。

20

【 0 5 1 4 】

例えば、合算保留記憶数が「 6 」である場合、 8 % の割合でアクティブ中を、 1 0 % の割合でアクティブ開始時を、 1 2 % の割合で 1 個目を、 1 4 % の割合で 2 個目を、 1 6 % の割合で 3 個目を、 1 8 % の割合で 4 個目を、 2 2 % の割合で 5 個目を、変化タイミングとして決定する。

【 0 5 1 5 】

例えば、合算保留記憶数が「 7 」である場合、 4 % の割合でアクティブ中を、 6 % の割合でアクティブ開始時を、 1 0 % の割合で 1 個目を、 1 2 % の割合で 2 個目を、 1 4 % の割合で 3 個目を、 1 6 % の割合で 4 個目を、 1 8 % の割合で 5 個目を、 2 0 % の割合で 6 個目を、変化タイミングとして決定する。

30

【 0 5 1 6 】

例えば、合算保留記憶数が「 8 」である場合、 2 % の割合でアクティブ中を、 4 % の割合でアクティブ開始時を、 6 % の割合で 1 個目を、 8 % の割合で 2 個目を、 1 2 % の割合で 3 個目を、 1 4 % の割合で 4 個目を、 1 6 % の割合で 5 個目を、 1 8 % の割合で 6 個目を、 2 0 % の割合で 7 個目を、変化タイミングとして決定する。

【 0 5 1 7 】

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

40

【 0 5 1 8 】

なお、本実施の形態では、入賞時判定結果が大当りでもスーパーリーチはずれでもない場合（その他である場合）には、保留変化パターンとして P 0 1 のみが選択され得る構成としてあるため、その他用の変化タイミング決定抽選テーブルは設けられていないが、その他であっても表示態様に変化する保留変化パターンを選択可能な構成とするものであれば、その他用の変化タイミング決定抽選テーブルが設けられていることとしてもよい。

【 0 5 1 9 】

その後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定した変化タイミングを始動入賞時コマンド格

50

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

10

【0520】

その後、演出制御用CPU101は、演出示唆表示態様にて保留表示を表示することに関する処理（ステップS3710～S3725）を実行する。該処理には、具体的に、第1特殊示唆態様にて保留表示を表示することに関する第1処理（ステップS3710～S3713）と、第2特殊示唆態様にて保留表示を表示することに関する第2処理（ステップS3714～S3717）と、擬似連示唆態様にて保留表示を表示することに関する第3処理（ステップS3718～S3721）と、SP示唆態様にて保留表示を表示することに関する第4処理（ステップS3722～S3725）とが含まれる。

20

【0521】

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

【0522】

まず、演出制御用CPU101は、新たな保留記憶が予告対象の特殊ゾーンに突入予定であるか否かを判定する（ステップS3710）。例えば、特殊ゾーンに突入することを決定したときにフラグをセットしておき、該フラグがセットされていれば、新たな保留記憶が予告対象の特殊ゾーンに突入予定であると判定するものである。

30

【0523】

新たな保留記憶が予告対象の特殊ゾーンに突入予定である場合、第1特殊示唆保留の表示を実行するか否かを決定するための第1特殊示唆実行抽選を行う（ステップS3711）。具体的には、図62（A）に示す第1特殊示唆実行抽選テーブルを用いて第1特殊示唆保留を実行するか否かを決定する。

【0524】

図62（A）は、第1特殊示唆実行抽選テーブルを示す説明図である。図62（A）に示す第1特殊示唆実行抽選テーブルには、入賞時判定結果および保留変化パターン毎に第1特殊示唆保留の表示の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図62（A）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、第1特殊示唆実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

40

【0525】

例えば、入賞時判定結果が15R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合、保留変化パターンがP01であれば、40%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行することが、60%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、80%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行することが、20%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

【0526】

例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合、保留変化パターンがP0

50

1であれば、30%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行することが、70%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、60%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行することが、40%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

【0527】

第1特殊示唆保留の表示を実行することが決定された場合、新たな保留記憶に対する保留表示として、第1特殊示唆保留の表示を開始する（ステップS3713）。

【0528】

ステップS3710において新たな保留記憶が予告対象の特殊ゾーンに突入予定でない場合、またはステップS3712において第1特殊示唆保留の表示を実行しない場合、演出制御用CPU101は、新たな保留記憶が予告対象の突入予告演出を実行する（特殊ゾーンに移行する予定である場合（突入成功演出を実行する予定である場合）と、特殊ゾーンに移行しない予定であるものの、突入失敗演出を実行する予定である場合とを含む）か否かを判定する（ステップS3714）。例えば、特殊ゾーンに突入することを決定したときにフラグをセットしておき、該フラグがセットされていれば、新たな保留記憶が予告対象の突入成功演出を実行する予定であると判定するものである。また、例えば、突入失敗演出を実行することを決定したときにフラグをセットしておき、該フラグがセットされていれば、新たな保留記憶が予告対象の突入失敗演出を実行する予定であると判定するものである。

【0529】

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

【0530】

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

【0531】

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

【0532】

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

【0533】

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

【0534】

次に、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合について説明する。

【0535】

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

【0536】

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

10

【0537】

最後に、入賞時判定結果がその他である場合について説明する。

【0538】

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

20

【0539】

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

30

【0540】

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

【0541】

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

40

【0542】

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

【0543】

50

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

【0544】

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

10

【0545】

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

20

【0546】

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

【0547】

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

【0548】

30

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

【0549】

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

40

【0550】

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

50

【 0 5 5 1 】

例えば、入賞時判定結果がはずれである場合、保留変化パターンが P 0 1 であれば、20 % の割合で S P 示唆保留の表示を実行することが、80 % の割合で S P 示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンが P 0 1 以外であれば、30 % の割合で S P 示唆保留の表示を実行することが、70 % の割合で S P 示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

【 0 5 5 2 】

S P 示唆態様における保留表示を実行することが決定された場合、新たな保留記憶に対する保留表示として、S P 示唆保留の表示を開始する（ステップ S 3 7 2 5 ）。

【 0 5 5 3 】

ここで、図 6 2 (C) に示した擬似連示唆実行抽選テーブルと、図 6 2 (D) に示した S P 示唆実行抽選テーブルとを比較すると、保留変化パターンが P 0 1 以外である場合において、擬似連示唆保留の表示の実行割合と S P 示唆保留の表示の実行割合とが異なる。すなわち、演出示唆表示態様の種類にもとづいて異なる割合にて、演出示唆表示態様から「赤」に変化させる構成になっている。これにより、演出示唆表示態様の種類に注目させることができる。

【 0 5 5 4 】

ステップ S 3 7 2 2 において新たな保留記憶が S P リーチ保留でない場合、またはステップ S 3 7 2 4 において S P 示唆保留の表示を実行しない場合、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 3 7 0 2 において記憶した保留変化パターンに応じた表示態様にて、新たな保留記憶に対する保留表示の表示を開始する（ステップ S 3 7 2 6 ）。具体的に、P 0 1 , P 0 2 , P 0 4 のいずれかであれば「白」にて保留表示を開始し、P 0 3 または P 0 5 であれば「赤」にて保留表示を開始する。

【 0 5 5 5 】

なお、本実施の形態では、ステップ S 3 7 1 0 ~ S 3 7 2 5 に示したように、演出示唆態様の保留表示の表示タイミングを始動入賞時としたが、これに限るものではない。例えば、保留表示のシフト時、変動表示中、またはアクティブ表示中など、いずれのタイミングに演出示唆態様の保留表示またはアクティブ表示を表示可能であることとしてもよい。

【 0 5 5 6 】

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

【 0 5 5 7 】

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

10

20

30

40

50

2 特殊示唆表示態様の保留表示よりも優先的に表示されることとすればよい。

【0558】

図63は、第3の実施の形態における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、アクティブ表示の変化タイミングであるか否かを判定する（ステップS4701）。具体的に、上述したアクティブ情報格納領域において、変化タイミングとしてアクティブ中が格納されており、変動開始から所定時間（例えば、13秒）が経過したときに、アクティブ表示の変化タイミングであると判定する。なお、上述したように、変化タイミングとしてアクティブ中が格納されているものの、対応する変動の変動時間が13秒より短い場合には、変動が停止する1秒前をアクティブ表示の変化タイミングとして判定するものとする。アクティブ表示の変化タイミ

10

【0559】

また、第1特殊示唆態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示している場合には、（ステップS4703のY）、突入成功演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS4704）。具体的に、3秒以上の変動時間を有する変動において突入成功演出を開始した場合には、突入成功演出を開始してから3秒が経過したタイミングを突入成功演出の終了タイミングであると判定し、3秒未満の変動時間を有する変動中に突入成功演出を開始した場合には、変動停止の1秒前のタイミングを突入成功演出の終了タイミングであると判定する。突入成功演出の終了タイミングである場合、第1特殊示唆態様にて表示している保留表示またはアクティブ表示の表示態様を、5秒後に保留表示パターンに応じた表示態様に变化させる（ステップS4705）。具体的には、保留変化パターンがP01であれば「白」に、P02である場合には変化タイミング以前であれば「白」に、変化タイミング以降であれば「赤」に、保留変化パターンがP03であれば「赤」に、P04である場合には両方の変化タイミング以前であれば「白」に、一方の変化タイミング以降であるが他方の変化タイミング以前である場合には「赤」に、両方の変化タイミング以降であれば「金」に、P05である場合には変化タイミング以前であれば「赤」に、変化タイミング以降であれば「金」に、变化させる。

20

30

【0560】

なお、突入成功演出を実行した変動の変動時間が8秒未満である場合（突入成功演出を実行するための期間（3秒間）と、突入成功演出を終了してから保留表示またはアクティブ表示の表示態様を变化させるまでの待機期間（5秒間）との合計期間よりも変動時間が短い場合）、変動停止の1秒前に保留表示またはアクティブ表示の表示態様を变化させることとする。

【0561】

また、第2特殊示唆態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示している場合には、（ステップS4706のY）、突入予告演出（突入成功演出または突入失敗演出）の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS4707）。具体的に、3秒以上の変動時間を有する変動において突入予告演出を開始した場合には、突入予告演出を開始してから3秒が経過したタイミングを突入予告演出の終了タイミングであると判定し、3秒未満の変動時間を有する変動中に突入予告演出を開始した場合には、変動停止の1秒前のタイミングを突入予告演出の終了タイミングであると判定する。突入予告演出の終了タイミングである場合、第2特殊示唆態様にて表示している保留表示またはアクティブ表示の表示態様を、5秒後に保留表示パターンに応じた表示態様に变化させる（ステップS4708）。具体的には、保留変化パターンがP01であれば「白」に、P02である場合には変化タイミング以前であれば「白」に、変化タイミング以降であれば「赤」に、保留変化パターンがP03であれば「赤」に、P04である場合には両方の変化タイミング以前であれば「白」に、一方の変化タイミング以降であるが他方の変化タイミング以前である場合

40

50

には「赤」に、両方の変化タイミング以降であれば「金」に、P 0 5 である場合には変化タイミング以前であれば「赤」に、変化タイミング以降であれば「金」に、変化させる。

【 0 5 6 2 】

なお、突入予告演出を実行した変動の変動時間が 8 秒未満である場合（突入予告演出を実行するための期間（ 3 秒間）と、突入予告演出を終了してから保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させるまでの待機期間（ 5 秒間）との合計期間よりも変動時間が短い場合）、変動停止の 1 秒前に保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させることとする。

【 0 5 6 3 】

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

【 0 5 6 4 】

擬似連の開始タイミングである場合、擬似連示唆態様にて表示しているアクティブ表示の表示態様を、5 秒後に保留表示パターンに応じた表示態様に変化させる（ステップ S 4 7 1 1）。具体的には、保留変化パターンが P 0 1 であれば「白」に、P 0 2 である場合には変化タイミング以前であれば「白」に、変化タイミング以降であれば「赤」に、保留変化パターンが P 0 3 であれば「赤」に、P 0 4 である場合には一方の変化タイミング以降であるが他方の変化タイミング以前である場合には「赤」に、両方の変化タイミング以降であれば「金」に、P 0 5 である場合には変化タイミング以前であれば「赤」に、変化タイミング以降であれば「金」に、変化させる。

【 0 5 6 5 】

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

【 0 5 6 6 】

また、S P 示唆態様にてアクティブ表示を表示している場合には、（ステップ S 4 7 1 2 の Y）、スーパーリーチ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ S 4 7 1 3）。具体的に、変動パターン毎に予め定められたタイミングをスーパーリーチ演出の開始タイミングとして判定する。スーパーリーチ演出の開始タイミングである場合、S P 示唆態様にて表示しているアクティブ表示の表示態様を、5 秒後に保留表示パターンに応じた表示態様に変化させる（ステップ S 4 7 1 4）。具体的には、保留変化パターンが P 0 1 であれば「白」に、P 0 2 である場合には変化タイミング以前であれば「白」に、変化タイミング以降であれば「赤」に、保留変化パターンが P 0 3 であれば「赤」に、P 0 4 である場合には一方の変化タイミング以降であるが他方の変化タイミング以前である場合には「赤」に、両方の変化タイミング以降であれば「金」に、P 0 5 である場合には変化タイミング以前であれば「赤」に、変化タイミング以降であれば「金」に、変化させる。

【 0 5 6 7 】

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

【 0 5 6 8 】

その後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ S 8 1 0 1）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ S 8 1 0 2）。プロセス

10

20

30

40

50

タイマがタイムアウトしたら（ステップS 8 1 0 3）、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S 8 1 0 4）。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S 8 1 0 5）。

【0569】

そして、演出制御用CPU 101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS 8 1 1 5）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップS 8 1 1 6）。

【0570】

図64および図65は、第3の実施の形態における第2特殊示唆態様にて保留表示を表示する場合における表示例を示す説明図である。まず、（1）アクティブ表示と2個の保留表示とが表示されている変動中に、（2）新たな保留記憶が発生して該保留記憶に対応する保留表示が第2特殊示唆態様（「特殊？」）にて表示される。このとき、該保留記憶を予告対象とする特殊ゾーン演出を実行することが決定されるとともに、実行回数Kとして「3」が、残余回数Rとして「3」がセットされたこととする。また、保留変化パターンとしてP04が決定され、変化タイミングとして1個目および2個目が決定されたこととする。

【0571】

そして、（3）はずれ目で変動が終了し、（4）次の変動が開始される。このとき、新たな変動に対応するアクティブ表示が表示されるとともに、保留表示がシフトする。そして、残余回数Rが「2」となり、残余回数Rに「1」加算した値と実行回数Kが同値となることから、突入予告演出が実行される。それから3秒が経過すると、（5）突入成功演出であったことが報知され、特殊ゾーンに突入する。それから5秒後のタイミングで、（6）第2特殊示唆態様にて表示していた保留表示の表示態様が「赤」に変化する（ステップS 4 7 0 8 参照）。

【0572】

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

【0573】

次に、変動パターンがスーパーPB3-1及びスーパーPB3-3のときに行われるリーチ演出であるスーパーAの演出態様について説明する。本実施形態におけるスーパーAは、バトル演出である。なお、作用演出の実行が決定されている場合には、作用演出実行後に、上記バトル演出が行われる。

【0574】

図66は、バトル演出の概要を示す図である。図66に示されるように、バトル演出では、味方と相手（敵）のバトルが最長で5ターンに渡って行われる。味方が相手の体力を0にすると大当たりとなる。1つのターンでは、5ターン目を除き、味方または相手が他方に攻撃を行う。5ターン目は、必ず味方の攻撃が行われる。味方の攻撃には、強攻撃、中攻撃、及び弱攻撃の3種類ある。このうち、強攻撃は、大当たり確定演出である。中攻撃は、弱攻撃より相手に与えるダメージが大きい。このように、スーパーAのリーチ演出は、有利状態（大当たり）へ制御されるか否かを所定表示（バトル）を行うことによって示唆する示唆演出である。

【0575】

図67は、演出表示装置9に表示される各種バトル画面を示す図である。図67（a）は、バトル開始画面を示す図である。図67（a）には、ゲージG、味方M、相手A、及び小図柄Fが示されている。このように、バトル演出において、相手の体力はゲージGで表現される。従って、体力が減少するたびに、ゲージ内の体力バーも減少する。よって、

10

20

30

40

50

示唆演出における演出状態は、特定表示（ゲージ）の表示態様を変化させることによって報知される。なお、小図柄とは、演出図柄に代えて小さく表示される図柄であり、演出図柄の表示内容を示す図柄である。図 6 7 の場合、演出図柄「7」でリーチが発生していることを示す小図柄 F が表示されている。

【 0 5 7 6 】

ゲージの表示態様の変化には、中攻撃及び弱攻撃発生時に行われる第 1 変化パターンと、強攻撃発生時に行われる第 2 変化パターンの 2 つのパターンが存在する。演出制御基板 8 0 は、第 1 変化パターンと、第 2 変化パターンとの少なくとも一方で、特定表示の表示態様を変化させることによって示唆演出における演出状態を報知する。第 1 変化パターンでは、バトルに対応することなくゲージの表示態様を変化させる。具体的に、本実施形態における第 1 変化パターンは、体力バーのみが変化するパターンである。図 6 7 (b) は、第 1 変化パターンの一例を示す図である。図 6 7 (b) では、味方 M が相手 A に弱攻撃を行い、ゲージ G に示されるように、弱攻撃に対応する体力だけ、体力バーのみが変化する。

10

【 0 5 7 7 】

第 2 変化パターンでは、所定表示の表示態様に対応して表示態様を変化させる。本実施形態における第 2 変化パターンの表示態様は、バトルの表示態様において行われる動作に対応した表示態様である。具体的に、本実施形態における第 2 変化パターンでは、味方によって攻撃された相手の態様と同じ態様でゲージ G が変化する。図 6 7 (c) は、第 2 変化パターンの一例を示す図である。図 6 7 (c) では、味方 M が相手 A に強攻撃を行うことで、相手 A は錐揉みした態様となる。この相手 A の錐揉みした態様と同じく、ゲージ G も錐揉みした態様となる。このようにすることで、バトル演出とゲージ G との関連性を高めることが可能となり興趣を向上することができる。

20

【 0 5 7 8 】

図 6 7 (c) に示されるように、本実施形態における第 2 変化パターンにおけるゲージ G の表示態様は、ゲージ G の大きさを大きくする表示態様にもなっている。ゲージ G を大きくすることで、遊技者はゲージ G が近づいてくるように感じるので、興趣を向上することができる。

【 0 5 7 9 】

なお、図 6 7 (c) においても小図柄 F は表示されるが、表示態様が図 6 7 (a) (b) とは異なる。具体的には、図 6 7 (a) (b) において、小図柄 F は、他の図と重ならないため、背景に演出図柄がそのまま表示される。一方、図 6 7 (c) における小図柄 F は、他の図と重なるため、枠で囲まれて、他の図と重なることなく演出図柄が表示される。このように、本実施形態では、演出図柄が他の図と重なる場合には、演出図柄は枠で囲まれて、他の図と重なることなく表示される。遊技者は、いずれの図柄でリーチとなったのかを演出中に確認したいことがあり、このように見やすく表示することで、遊技者の要望に沿った表示を行うことができる。また、小図柄 F を他の図と重ならない領域に移動させて、背景に演出図柄をそのまま表示するようにしてもよい。その他、図 6 7 には、第 1 保留記憶表示部 9 a、及び第 2 保留記憶表示部 9 b は表示されていないが、第 1 保留記憶表示部 9 a、及び第 2 保留記憶表示部 9 b を表示し、かつ他の図と重なる場合には、演出図柄と同様に、白枠で囲んだり、白抜きで表示したり、他の図と重ならない領域に移動させるようにしてもよい。

30

40

【 0 5 8 0 】

第 2 変化パターンにより大当たりが確定するため、第 2 変化パターンでゲージ G の表示態様を変化させることによって演出状態を報知された場合の期待度は、第 1 変化パターンでゲージ G の表示態様を変化させることによって演出状態を報知された場合の期待度より高い。このようにすることで、第 2 変化パターンが発生した場合の昂揚感を高めることができる。また、第 2 変化パターンにより大当たりが確定することは、大当たり時にのみしか第 2 変化パターンが発生しないことを意味する。一方、第 1 変化パターンは、ハズレ時にも大当たり時にも発生する。従って、第 2 変化パターンでゲージ G の表示態様を変化させること

50

によって演出状態を報知される割合は、第1変化パターンでゲージGの表示態様を変化させることによって演出状態を報知される割合よりも小さい。これにより、遊技者は第2変化パターンの発生を待ち望むようになるため興味を高めることができる。

【0581】

このように、演出制御基板80は、バトル演出の表示態様に対応することなくゲージGの表示態様を変化させる第1変化パターンと、バトル演出の表示態様に対応して表示態様を変化させる第2変化パターンとの少なくとも一方で、ゲージGの表示態様を変化させることによって示唆演出における演出状態を報知するので、バトル演出とゲージGとを用いて興味を向上させることが可能となる。なお、ゲージGは、錐揉みしている状態はムービー表示され、それ以外はスプライト表示される。すなわち、第2変化パターン発生時には、

10

【0582】

なお、スプライト表示とムービー表示とを切り替える際に、単純に切り替えてしまうと、遊技者に切れ目が認識されてしまう可能性が高く、その場合、興味が低下する可能性がある。そこで、例えば味方が相手を攻撃する際の動作（例えば、殴るために振りかぶるような動作）を大々的にムービーとして表示したり、攻撃名を演出表示装置9の画面全体に表示したり、カットインを挿入するなどして、切れ目を認識しづらくさせるようにしてもよい。上述した味方が相手を攻撃する際の動作は、第2変化パターンで味方（所定表示）が行う動作に関連づけた態様であることが好ましい。関連づけた態様として、例えば、第2変化パターンで味方が行う動作を行うために、気力をためるような態様などが挙げられる。このような切れ目を認識しづらくする演出とは逆に、切れ目を利用した演出を行ってもよい。こうした演出として、例えば、切り替える際に、ブラックアウトさせて、フリーズしたような演出が挙げられる。このようにすることで、遊技者の興味を向上することができる。

20

【0583】

また、バトル演出において、発生する攻撃や有利度を示唆する演出を行うようにしてもよい。例えば、弱攻撃、中攻撃、強攻撃、相手攻撃の各々を示唆する演出を行う。演出例として、背景の色を異なせたり（味方の攻撃は赤エフェクト、敵攻撃は青エフェクトなど）、相手や味方のオーラの色を異なせたり、オーラの大きさを異なせたり、カットイン（文字や図柄）を発生させたりする演出が挙げられる。また、他のキャラクタが参戦するかもしれないような演出を行ってもよい。また、武器を使用する場合には、武器の強さ等で発生する攻撃を示唆する演出を行うようにしてもよい。なお、色によって示唆する演出は、演出表示装置9以外で行ってもよい。例えば、枠LED28で異なる色を表示することで、色によって示唆する演出を行うことができる。なお、いずれかのターンまたは全てのターンにおいて、強攻撃が発生するかもしれないことを示唆する演出を行ってもよい。このように、発生する攻撃を示唆する演出を行うことで、バトル演出全体において遊技者の昂揚感を高めることができるので、遊技者の興味を向上することができる。

30

【0584】

さらに、バトル演出において、発生する攻撃の効果音を攻撃ごとに異なるようにしてもよい。例えば、弱攻撃、中攻撃、強攻撃の効果音は同じだが、強攻撃の効果音のボリュームが大きい、強攻撃は他の攻撃と異なる効果音とする、弱攻撃、中攻撃は効果音が発生するが、強攻撃を無音とすることなどが挙げられる。このように、効果音を異なるようにすることで、演出表示装置9による演出との相乗効果が得られるとともに、攻撃時に遊技者にインパクトを与えることができるので、遊技者の興味を向上することができる。

40

【0585】

本実施形態におけるバトル演出は、予め定められたシナリオによって実行される。図68は、シナリオテーブルを示す図である。図68(a)は、ハズレ時（変動パターンがスーパーPB3-1）に用いられるシナリオテーブルを示す図である。図68(b)は、当たり時（変動パターンがスーパーPB3-3）に用いられるシナリオテーブルを示す図で

50

ある。

【0586】

各シナリオテーブルにおける数字1～5は、ターンを示す。また、二重丸は強攻撃、丸は中攻撃、三角は弱攻撃、バツは相手攻撃を示す。よって、ハズレ時のシナリオテーブルにおけるシナリオ1において、ターン1は相手攻撃、ターン2は相手攻撃、ターン3は弱攻撃、ターン4は相手攻撃、ターン5は弱攻撃である。シナリオ2において、ターン1は弱攻撃、ターン2は弱攻撃、ターン3は相手攻撃、ターン4は弱攻撃、ターン5は弱攻撃である。シナリオ3において、ターン1は中攻撃、ターン2は相手攻撃、ターン3は中攻撃、ターン4は相手攻撃、ターン5は弱攻撃である。シナリオ4において、ターン1は弱攻撃、ターン2は弱攻撃、ターン3は中攻撃、ターン4は相手攻撃、ターン5は中攻撃である。上述したように、強攻撃は大当たり確定演出のため、図68(a)のシナリオテーブルには存在しない。

10

【0587】

大当たり時のシナリオテーブルにおけるシナリオ6～シナリオ10は、ハズレ時のシナリオテーブルにおけるシナリオ1～シナリオ5のターン5を強攻撃にしたものである。例えば、シナリオ1において、ターン1は相手攻撃、ターン2は相手攻撃、ターン3は弱攻撃、ターン4は相手攻撃であり、シナリオ5においても、ターン1は相手攻撃、ターン2は相手攻撃、ターン3は弱攻撃、ターン4は相手攻撃であり、ターン1～ターン4までは全く同じである。従って、遊技者は最後まで期待を持ち続けることができる。

【0588】

20

大当たり時のシナリオテーブルには、シナリオ6～シナリオ10に加え、シナリオ11が設けられている。シナリオ11は、1ターン目で強攻撃となり、大当たりとなるシナリオである。なお、図6に示したように、変動パターンがスーパーPB3-3での特図変動時間は22.75秒であり、これはいずれのシナリオでも同じである。従って、シナリオ11を他のシナリオと同様に行うと、シナリオ11は、他のシナリオと比較して時間が余ることとなる。よって、シナリオ11の場合は、例えば演出図柄の変動を開始してから、バトル演出に移行するまでの時間を他のシナリオよりも長くしたり、他のシナリオでは見られない時間の要する派手な強攻撃を行うなどして、時間調整を行う。あるいは、シナリオ11用の特図変動時間を持つ変動パターンを設け、主基板31がシナリオを選択し、演出制御基板80に通知するようにしてもよい。

30

【0589】

以上説明したシナリオテーブルでは、ハズレ時も大当たり時もシナリオの番号が大きいほど、味方が優勢に見えるシナリオとなっている。また、シナリオテーブルでは、シナリオ11を除いて、全て5ターンまで実行されるシナリオとなっているが、例えば、3ターン目に強攻撃が出てバトルが終了するような、2ターン目から4ターン目のいずれかまでに強攻撃が実行されるシナリオであってもよい。この場合も演出時間の長さに応じて時間調整を行ったり、各シナリオ用の特図変動時間を持つ変動パターンを設けるようにしてもよい。

【0590】

図69は、バトル演出で用いられる各種テーブルを示す図である。図69(a)は、ハズレ時のシナリオ選択テーブルを示す図である。ハズレ時のシナリオ選択テーブルは、各シナリオの決定割合を示すテーブルである。変動パターンがスーパーPB3-1のとき、演出制御用CPU101は、ハズレ時のシナリオ選択テーブルを用いて、乱数にもとづく選択処理を行う。選択処理によってシナリオ1が選択される割合は35%であり、シナリオ2が選択される割合は30%であり、シナリオ3が選択される割合は20%であり、シナリオ4が選択される割合は10%であり、シナリオ5が選択される割合は5%である。上述したように、シナリオの番号が大きいほど、味方が優勢に見えるシナリオであるため、ハズレ時は、シナリオの番号が小さいほど選択されやすい。

40

【0591】

図69(b)は、大当たり時のシナリオ選択テーブルを示す図である。大当たり時のシナリ

50

オ選択テーブルは、各シナリオの決定割合を示すテーブルである。変動パターンがスーパーPB3-3のとき、演出制御用CPU101は、大当たり時のシナリオ選択テーブルを用いて、乱数にもとづく選択処理を行う。選択処理によってシナリオ6が選択される割合は8%であり、シナリオ7が選択される割合は15%であり、シナリオ8が選択される割合は25%であり、シナリオ9が選択される割合は25%であり、シナリオ10が選択される割合は30%であり、シナリオ11が選択される割合は2%である。上述したように、シナリオの番号が大きいほど、味方が優勢に見えるシナリオであるため、大当たり時は、シナリオ11を除き、シナリオの番号が大きいほど選択されやすい。なお、シナリオ11はレア演出として扱うため、選択割合は小さい。

【0592】

10

図69(c)は、減少テーブルを示す図である。減少テーブルは、各攻撃で減少させる体力を示すテーブルである。相手Aの初期体力は100である。弱攻撃で減少させる体力は10である。中攻撃で減少させる体力は20である。強攻撃で減少させる体力は、残り全ての体力である。従って、強攻撃時の残りの体力が例えば50の場合は、体力を50減少させる。このように、第2変化パターンにおけるゲージGの表示態様の变化量と、第1変化パターンにおけるゲージGの表示態様の变化量とが異なる。よって、第1変化パターン及び第2変化パターンの各々に異なる変化量に対応付けられているので、効果的に演出を行うことができる。なお、中攻撃または弱攻撃で減少させる体力は、相手Aの体力を0にしない範囲で、複数のパターンを設けたり、ランダムに定めるようにしてもよい。

【0593】

20

次に、第2変化パターンの他の例について説明する。図70は、第2変化パターンの他の例を示す図である。図70(a)は、バトル演出の強攻撃に対応してゲージGを震えるように変化させる第2変化パターンを示す。弱攻撃や中攻撃はさほど体力が減らないため、ゲージGの体力バーの変化量も少ないが、強攻撃の場合は、体力バーが0となるため変化量が多い。その変化量が多いため、ゲージGを震わすことで、ゲージG自体にも影響が出たように遊技者に感じさせることができるので、興趣を向上することができる。

【0594】

図70(b)は、バトル演出がゲージGに作用する表示態様とした第2変化パターンを示す。味方Mが相手Aに対し、強攻撃である強烈な衝撃波攻撃を行う。この衝撃波攻撃がゲージGまで作用し、ゲージGが吹き飛ばされる。上述した図70(a)や、図67(c)では、バトル演出がゲージGに作用していない。一般的に、バトルとゲージは互いに物理的な影響を与えることがない分離されているものと考えられているところ、バトルをゲージに作用させることで、分離されているにもかかわらずゲージに作用するほどの強烈な攻撃であるという印象を遊技者に与え、また遊技者は爽快感も味わえるため、遊技者の興趣を向上することができる。また、バトル演出とゲージGとの関連性を高めることが可能となり興趣を向上することができる。

30

【0595】

次に、上記バトル演出のスロットマシンへの適用例について説明する。パチンコ遊技機とスロットマシンとの演出で異なる点は、パチンコ遊技機では1変動で収まる演出が多く(保留演出を除く)、スロットマシンでは、複数ゲームに渡って行われる連続演出が多い点である。パチンコ遊技機では、大まかにいうと1/100~1/400で大当たりするところ、スロットマシンには小役が存在するため、1ゲームごとに何らかの役が当選する可能性がある。そして、スロットマシンでは、この小役とARTやボーナスが重複抽選されることもあり、複数ゲームに渡る連続演出がよく用いられる。そこで、スロットマシンの連続演出への適用例について説明する。スロットマシンの連続演出には、種々の演出があるが、ここではCZ(チャンスゾーン)を例にする。一般的なCZは、予めゲーム数が定められており、その定められたゲーム数において、特定の条件を満たすとART(またはAT)に当選するというものが多い。上記特定の条件として、例えば、小役ごとにARTの当選確率が定められており、小役当選時にARTの抽選が行われ、その抽選で当選することが挙げられる。

40

50

【 0 5 9 6 】

まず、パチンコ遊技機で説明した実施形態と大きく異なる点は、スロットマシンでは、小役を利用して、ターン（１ゲーム）ごとに強攻撃、中攻撃、弱攻撃、相手攻撃などの抽選を行うことができる点である。この場合、図 6 8 で説明したようなシナリオテーブルは不要となる。一方、上述したように、小役ごとに A R T の当選を判定するための A R T 抽選テーブルが必要となる。例えば、ベルは 2 %、弱スイカは 4 %、強スイカは 6 %、弱チェリーは 1 0 %、強チェリーは 2 0 %、強チャンス目は 3 0 % など、小役当選時に A R T を抽選するためのテーブルである。

【 0 5 9 7 】

また、各小役ごとに、図 6 9（c）に示したような減少テーブルを用意しておくことが考えられる。しかし、例えば、残り体力 2 0 で、減少数を 2 0 とするチェリーが当選（A R T には非当選）したとき、体力が 0 となってしまう、不都合が生じる。そのような場合には、減少数を 1 0 とするなど、減少数を補正する。減少数を突如補正すると不自然なため、各小役ごとに減少させる体力を一定値で定めておくのではなく、範囲で定めておき、小役が当選するたびに、その範囲内で減少させることにより、不自然さを解消することができる。

【 0 5 9 8 】

このように、A R T 抽選テーブルや減少テーブルを定めておき、A R T 当選時に強攻撃を行い、図 6 7（c）に示した強攻撃時画面や、図 7 0 に示した画面を表示することで、バトル演出とゲージとの関連性を高めることが可能となり、興趣を向上することができる。なお、上述したように、各小役ごとに A R T 抽選が行われることから、小役ごとに強攻撃を定めておくようにしておくことで、スロットマシンならではの演出を行うようにしてもよい。

【 0 5 9 9 】

上記スロットマシンの適用例では、C Z を例にしたが、例えば擬似ボーナスを C Z 扱いするスロットマシンもあるなど、C Z の態様はさまざまである。C Z がいずれの態様であっても、また C Z に限らず、複数ゲームに渡り継続する連続演出であれば、本実施形態を適用することができる。

【 0 6 0 0 】

以上説明したように、スロットマシンでは 1 ゲームごとに抽選して、シナリオを使用することなく演出を実行可能であるが、パチンコ遊技機で説明したような、シナリオを使用した演出もスロットマシンで実行可能である。具体的に、スロットマシンの演出では、フェイク演出（例えばフェイク前兆）などがある。フェイク前兆は、例えばチェリーなど A R T と重複抽選される小役が当選したとき、A R T の前兆と同じような演出を行い、結果としてハズレとなる演出である。

【 0 6 0 1 】

こうしたフェイク演出の場合、結果が定まっているため、図 6 8（a）のシナリオテーブルと、図 6 9（c）に示した減少テーブルをそのまま用いて、１ターンを 1 ゲームに対応させることで、シナリオを使用した演出をスロットマシンが実行可能となる。

【 0 6 0 2 】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示を実行可能な遊技機であって、可変表示に対応する特定表示（本例では、保留表示、アクティブ表示）を、少なくとも、通常態様（本例では、「白」）と、通常態様よりも期待度の高い第 1 特定態様（本例では、「赤」）と、演出内容を示唆する第 2 特定態様（本例では、演出示唆表示態様（第 1 特殊示唆態様、第 2 特殊示唆態様、擬似連示唆態様、S P 示唆態様））とを含むいずれかの表示態様にて表示可能な特定表示手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における、ステップ S 3 7 1 3，S 3 7 1 7，S 3 7 2 1，S 3 7 2 5，S 3 7 2 6，S 4 7 0 2，S 4 7 0 5，S 4 7 0 8，S 4 7 1 1，S 4 7 1 4 を実行する部分）と、第 2 特定態様の特定表示により示唆された内容の演出を実行可能な演出実行手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における、ステップ S 8 0 1 0，S 8 0 1

10

20

30

40

50

1と同様の処理において選択したプロセステーブルに応じてステップS8013, S8105と同様の処理を実行することにより、特殊ゾーン演出、擬似連、およびスーパーリーチ演出を実行可能な部分)とを備え、特定表示手段は、第2特定態様にて特定表示を表示した後、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されたとき(本例では、示唆された内容の演出が実行された5秒後)に該特定表示の表示態様を第2特定態様から第1特定態様に变化可能である(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4702, S4705, S4708, S4711, S4714を実行することにより、保留変化パターンとしてP02~P05のいずれかが選択されていた場合には、第2表示態様である演出示唆表示態様にて表示していた保留表示またはアクティブ表示を、第1特定態様である「赤」に変化可能である)こととした。これにより、特定態様に対する期待感を高めることができる。

10

【0603】

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

【0604】

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

20

【0605】

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。

30

40

【0606】

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。

50

【0607】

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

10

【0608】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、(1)遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1、スロットマシン等)であって、

有利状態(例えば、大当たり、ART、ボーナス等)へ制御されるか否かを所定表示(例えば、バトル等)を行うことによって示唆する示唆演出(例えば、バトル演出等)を実行する示唆演出実行手段(例えば、演出制御基板等)と、

前記示唆演出における演出状態(例えば、味方が優勢か否か等)を、特定表示(例えば、ゲージG)の表示態様を変化(例えば、体力バーを減少等)させることによって報知する報知手段(例えば、演出制御基板等)と、

20

を備え、

前記報知手段は、所定表示の表示態様(例えば、弱攻撃、中攻撃発生時のバトル等)に対応することなく特定表示の表示態様を変化させる第1変化パターンと、所定表示の表示態様(例えば、強攻撃発生時のバトル等)に対応して表示態様を変化させる第2変化パターンとの少なくとも一方で、特定表示の表示態様を変化させることによって前記示唆演出における演出状態を報知する遊技機。

【0609】

このような構成によれば、所定表示と特定表示とを用いて興趣を向上させることが可能となり、遊技者の興趣を向上できる。

【0610】

30

(2)前記第2変化パターンにおける所定表示の表示態様(例えば、図70(b)の衝撃波攻撃発生時のバトル等)は、所定表示(例えば、バトルによる衝撃波等)が特定表示(例えば、ゲージG等)に作用する(例えば、ゲージGを吹き飛ばす等)表示態様である(1)に記載の遊技機。

【0611】

このような構成によれば、所定表示と特定表示との関連性を高めることが可能となり興趣を向上することができる。

【0612】

(3)前記第2変化パターンにおける特定表示の表示態様(例えば、図67(c)のゲージGが錐揉みする態様等)は、所定表示の表示態様において行われる動作(例えば、強攻撃による相手Aの錐揉み等)に対応した表示態様である(1)に記載の遊技機。

40

【0613】

このような構成によれば、所定表示と特定表示との関連性を高めることが可能となり興趣を向上することができる。

【0614】

(4)前記第2変化パターンにおける特定表示の表示態様は、特定表示の大きさを大きくする表示態様(例えば、図67(c)のゲージG等)である(1)に記載の遊技機。

【0615】

このような構成によれば、興趣を向上することができる。

【0616】

50

(5) 前記第2変化パターンで特定表示の表示態様を変化させることによって演出状態を報知された場合の期待度(例えば、大当たり確定等)は、前記第1変化パターンで特定表示の表示態様を変化させることによって演出状態を報知された場合の期待度より高い(第1変化パターンは、ハズレ時にも発生する)(1)から(4)のいずれかに記載の遊技機。

【0617】

このような構成によれば、第2変化パターンが発生した場合の昂揚感を高めることができる。

【0618】

(6) 前記第2変化パターンにおける特定表示の表示態様の变化量と、前記第1変化パターンにおける特定表示の表示態様の变化量とが異なる(例えば、図69(c)の減少テーブルに示される変化量等)(1)から(5)のいずれかに記載の遊技機。

10

【0619】

このような構成によれば、第1変化パターン及び第2変化パターンの各々に異なる変化量に対応付けられているので、効果的に演出を行うことができる。

【0620】

(7) 前記第2変化パターンで特定表示の表示態様を変化させることによって演出状態を報知される割合は、前記第1変化パターンで特定表示の表示態様を変化させることによって演出状態を報知される割合よりも小さい(第2変化パターンによる報知は大当たり時のみで第1変化パターンはハズレ時と大当たり時のいずれでも報知される)(5)に記載の遊技機。

20

【0621】

このような構成によれば、遊技者は第2変化パターンの発生を待ち望むようになるため興趣を高めることができる。

【0622】

また、上記の各実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

30

【0623】

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。

【0624】

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

40

【0625】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で大当たりとなるか否かや変動パターン種別の入賞時判定(先読み判定)を行い、その入賞時判定結果を示すコマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド)を送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、その入賞時判定結果を示すコマンドにもとづいて保留予告演出を実行する場合を示したが、そのような態様にきざらず、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

50

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

【産業上の利用可能性】

【0626】

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

【符号の説明】

10

【0627】

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

20

【図1】

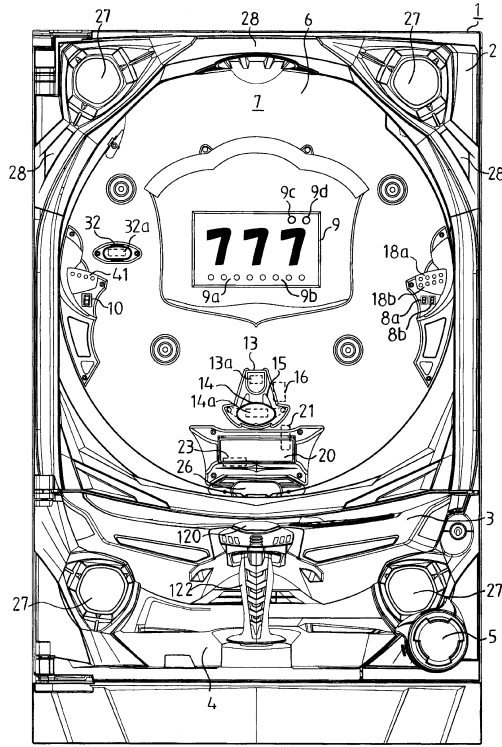


図1

【図2】

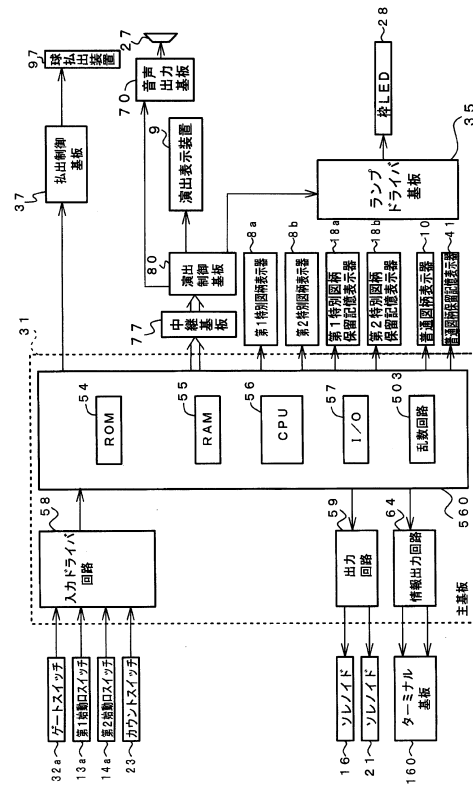
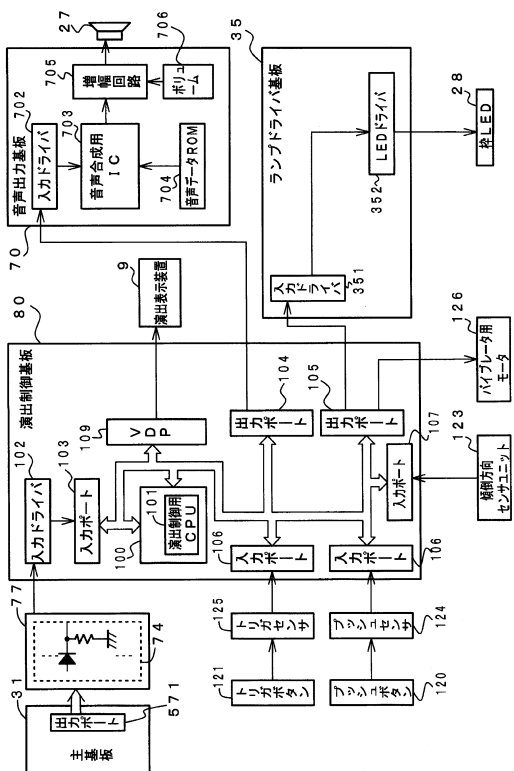


図2

【図3】



【図 5】

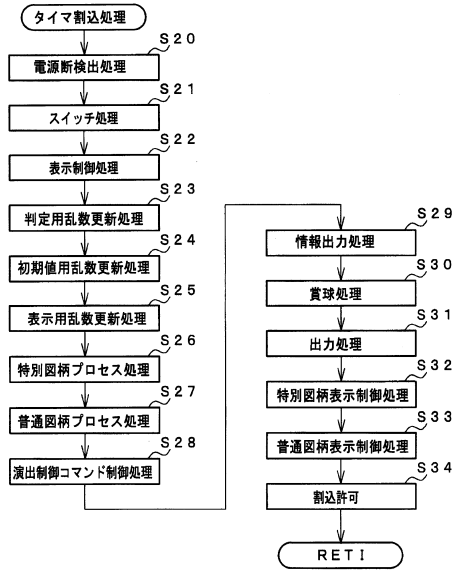


図 5

【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
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	
ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	10.75	ノーマルリーチで当たり	
ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	11.75	ノーマルリーチで当たり	
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当たり	
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当たり	
スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA当たり	
スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB当たり	
スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで当たり	
スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで当たり	
特殊PG1-1	なし	非リーチ	7.50	通常変動で突然確変大当たり又は小当たり	
特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当たり又は小当たり	
特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当たり又は小当たり	
特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチはずれ後に再変動で突然確変大当たり又は小当たり	
特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチはずれ後に滑り演出で突然確変大当たり又は小当たり	

図 6

【図 7】

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

図 7

【図 8】

大当り判定テーブル

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

(A)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(B)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(C)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(E)

図 8

【図 9】

(A) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A

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

(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		
確定大当り	ノーマルCA3-1 1~38	ノーマルCA3-2 39~79	スーパーCA3-3 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	
突然確定大当り	特殊CA4-1 1~100	特殊CA4-2 101~251

(D) 小当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

小当り	変動パターン種別
	特殊CA4-1 1~251

図 9

【図 10】

(A) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用) 135A

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

(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 0~89	非リーチCA2-2 90~199	ノーマルCA2-3 200~214	ノーマルCA2-4 215~229	スーパーCA2-5 230~251

(C) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確定/時短用) 135C

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

図 10

【図 11】

(A) 当り変動パターン判定テーブル 137A

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

(B) 当り変動パターン判定テーブル 137B

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

図 11

【図 12】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1~997	非リーチPA1-1
非リーチCA2-2	1~997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-3	1~560	ノーマルPA2-1
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-4	1~560	ノーマルPB2-1
	561~997	ノーマルPB2-2
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 12

【図 13】

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

図 13

【図 14】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
B 0	0 2	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C 1	0 0	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C 2	0 0	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C 3	0 0	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
C 4	X X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C 6	X X	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定

図 14

【図 15】

MODE	EXT	名称	内容
C 4	0 0	図柄1指定（はずれ指定）	入賞時判定結果がはずれであることの指定
C 4	0 1	図柄2指定（通常大当り指定）	入賞時判定結果が通常大当りであることの指定
C 4	0 2	図柄3指定（確変大当り指定）	入賞時判定結果が確変大当りであることの指定
C 4	0 3	図柄4指定（突然確変大当り指定）	入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定
C 4	0 4	図柄5指定（小当り指定）	入賞時判定結果が小当りであることの指定

図 15

【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が1～7 4（ノーマルQA3-1）になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が7 5～1 4 9（ノーマルQA3-2）になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が1 5 0～2 5 1（スーパーQA3-3）になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が1～3 8（ノーマルQA3-1）になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が3 9～7 9（ノーマルQA3-2）になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が8 0～2 5 1（スーパーQA3-3）になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が1～1 0 0（特殊QA4-1）になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が1 0 1～2 5 1（特殊QA4-2）になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に小当り且つ乱数値が1～2 5 1（特殊QA4-1）になると判定したことの指定

図 17

【図 16】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリ 1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1～8 9（非リーチQA2-1）になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリ 2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が9 0～9 9になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリ 3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1 0 0～1 6 9になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリ 4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1 7 0～1 9 9になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリ 5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が2 0 0～2 1 4になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリ 6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が2 1 5～2 2 9になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリ 7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が2 3 0～2 5 1（スーパーQA2-5）になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ 8	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が1～2 1 9（非リーチQA2-2）になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ 9	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が2 2 0～2 5 1（スーパーQA2-5）になると判定したことの指定

図 16

【図 18】

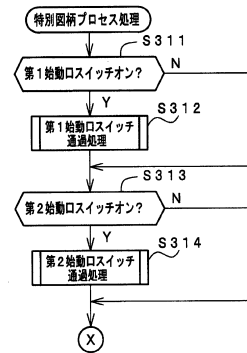


図 18

【図 19】

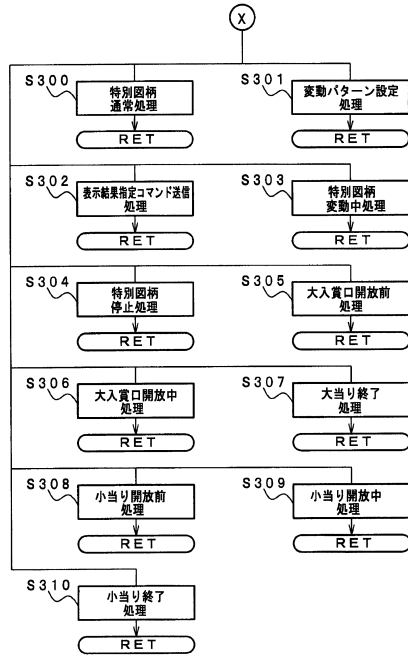


図 19

【図 20】

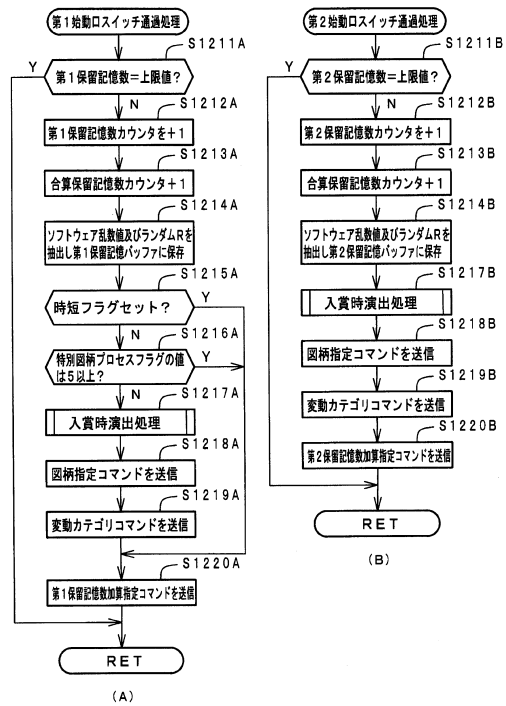


図 20

【図 21】



図 21

【図 22】

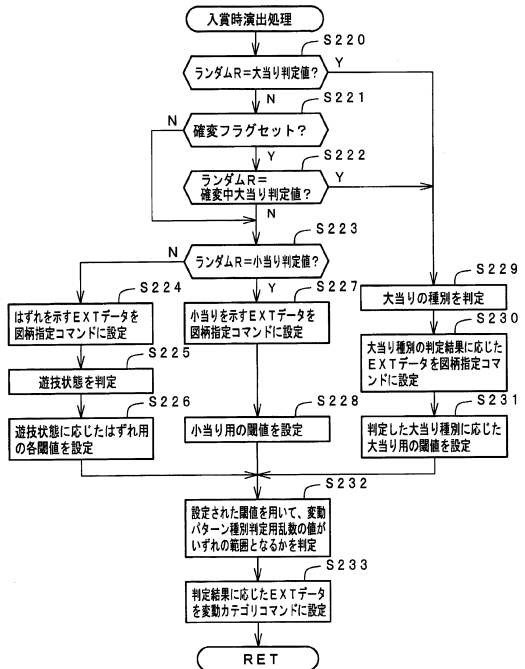


図 22

【図 23】

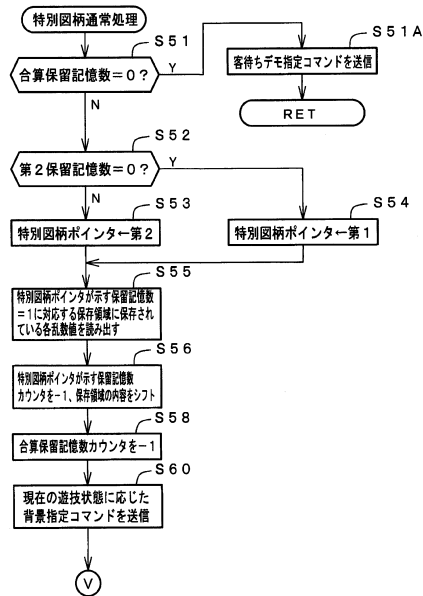


図 23

【図 24】

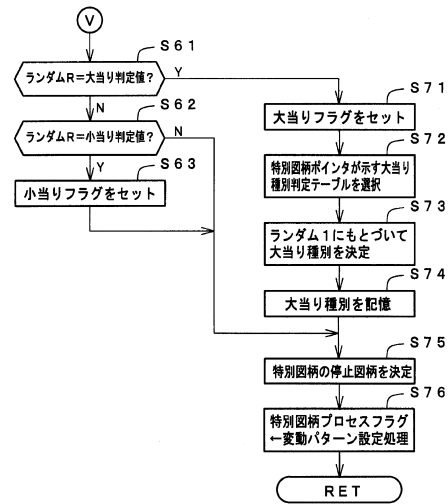


図 24

【図 25】

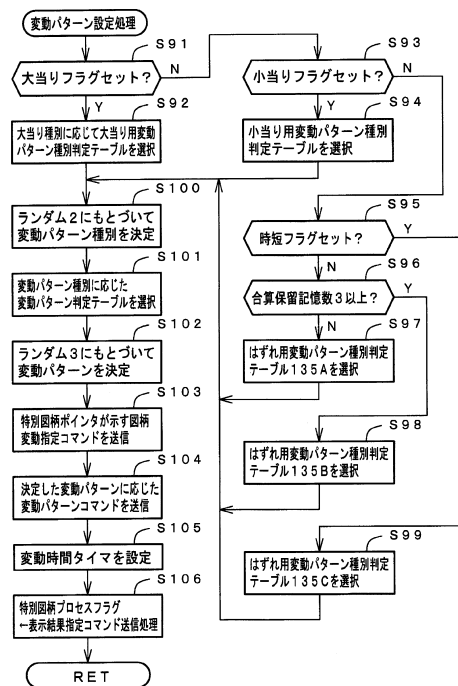


図 25

【図 26】

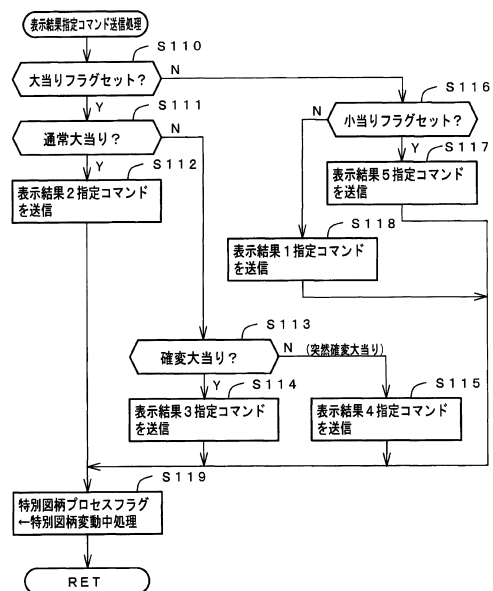


図 26

【図 27】

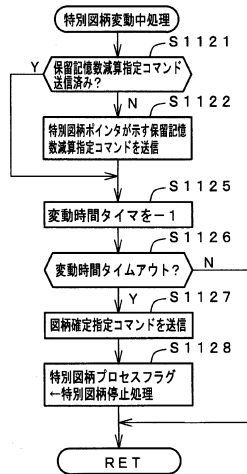


図 27

【図 28】

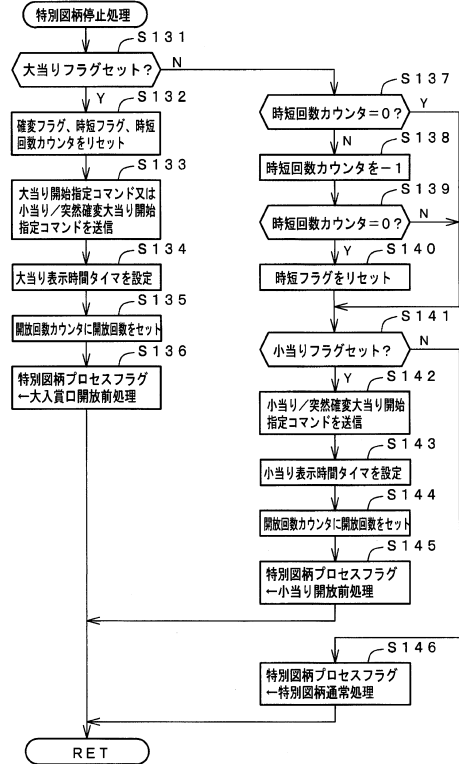


図 28

【図 29】

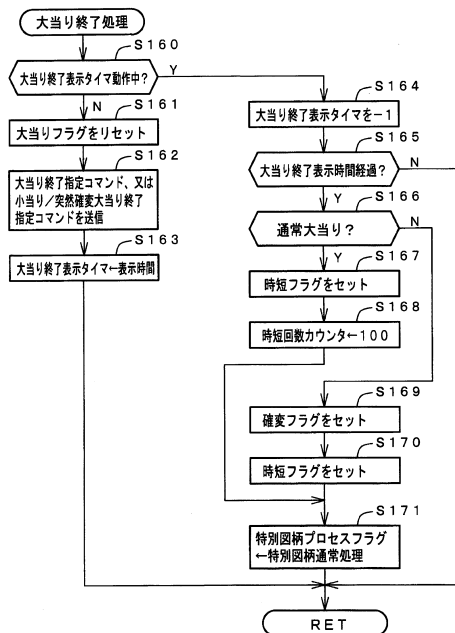


図 29

【図 30】

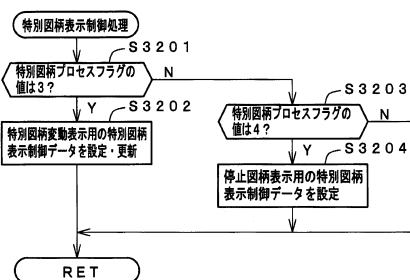


図 30

【図 31】

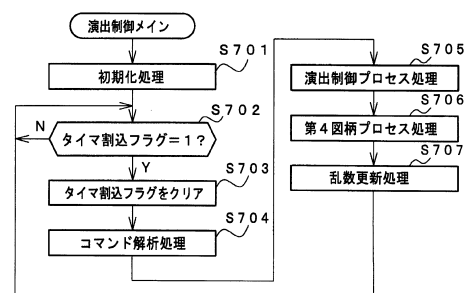


図 31

【図 32】

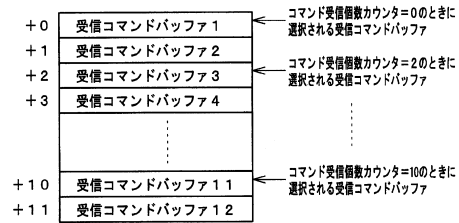


図 32

【図 33】

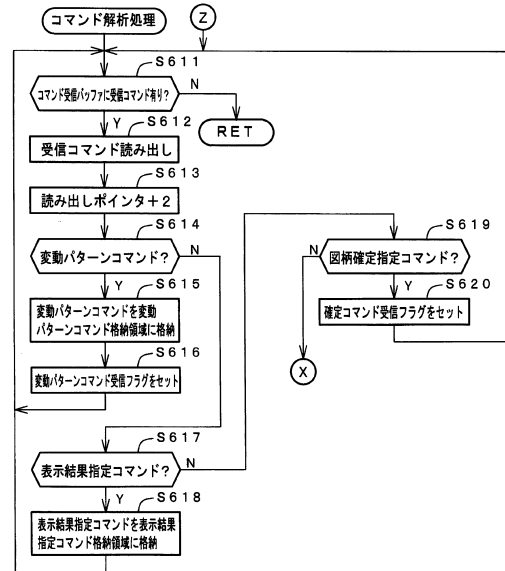


図 33

【図 34】

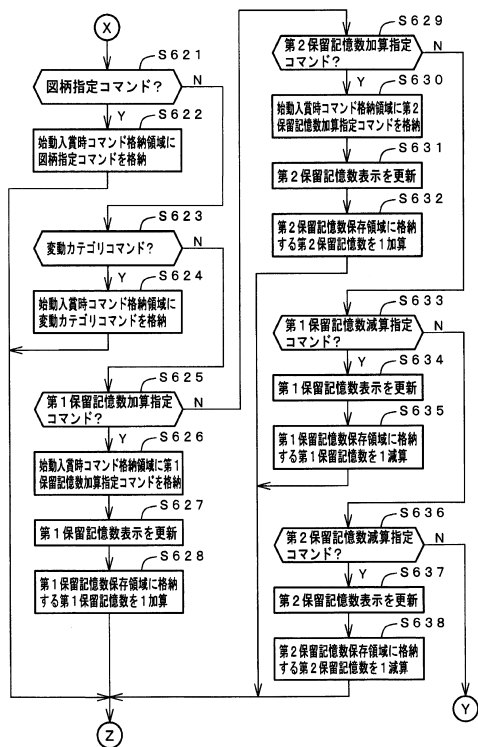


図 34

【図 35】

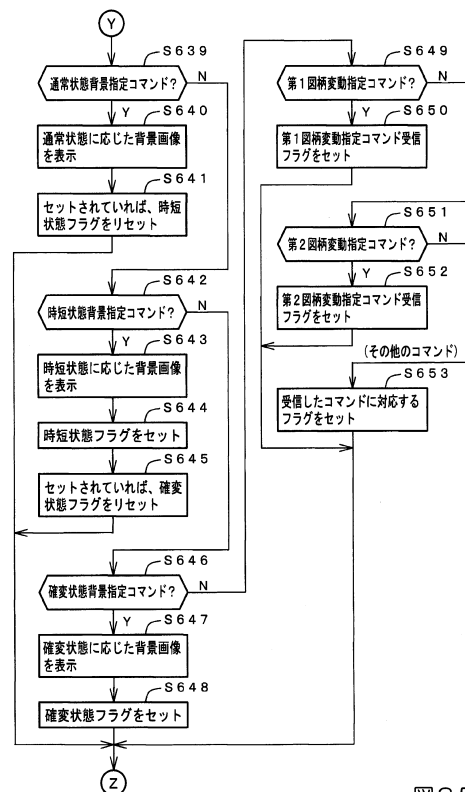


図 35

【図 36】

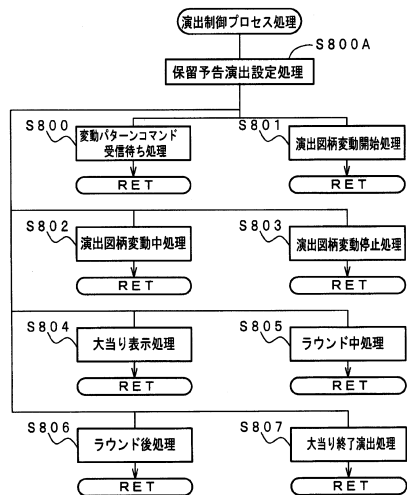


図 36

【図 37】

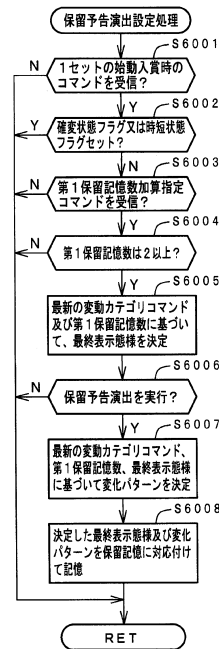


図 37

【図 38】

(A) 最終表示態様決定テーブル [非リーチはずれ、保留2個用]

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

(B) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチはずれ、保留2個用]

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

(C) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留2個用]

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

図 38

【図 39】

(D) 最終表示態様決定テーブル [非リーチはずれ、保留3〜4個用]

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

(E) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチはずれ、保留3〜4個用]

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

(F) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留3〜4個用]

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

図 39

【図 40】

(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	50%
変化パターン34	通常保留→特殊□→青色保留	50%

(E) 変化パターン決定テーブル [保留3個、赤色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン35	通常保留→特殊△→赤色保留	30%
変化パターン36	通常保留→特殊□→赤色保留	70%

図40

【図 41】

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

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン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%

(G) 変化パターン決定テーブル [保留4個、青色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン405	通常保留→特殊△→青色保留→青色保留	20%
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	20%
変化パターン408	通常保留→特殊□→特殊□→青色保留	30%

(H) 変化パターン決定テーブル [非リチはずれ/スパーリチはずれ、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	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	—

(I) 変化パターン決定テーブル [スパーリチ大当り、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	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%

図41

【図 42】

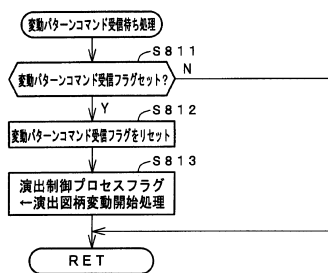


図42

【図 43】

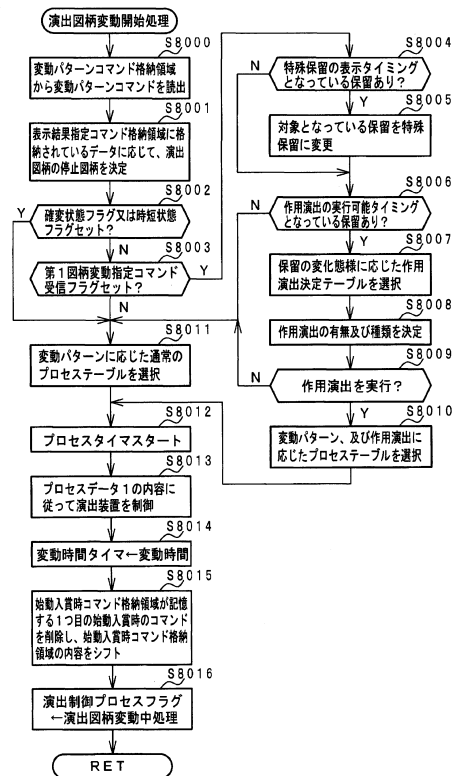


図43

【図 4 4】

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

図 4 4

【図 4 5】

(A) 作用演出決定テーブル [特殊△→通常保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	4 0 %
作用演出 B	3 0 %
作用演出 C	2 0 %

(B) 作用演出決定テーブル [特殊△→通常保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	6 0 %
作用演出 B	2 0 %
作用演出 C	1 0 %

(C) 作用演出決定テーブル [特殊△→特殊△用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	2 0 %
作用演出 B	5 0 %
作用演出 C	2 0 %

(D) 作用演出決定テーブル [特殊□→特殊□用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	2 0 %
作用演出 B	5 0 %
作用演出 C	2 0 %

図 4 5

【図 4 6】

(E) 作用演出決定テーブル [特殊△→青色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	2 0 %
作用演出 B	3 0 %
作用演出 C	4 0 %

(F) 作用演出決定テーブル [特殊□→青色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	1 0 %
作用演出 B	2 0 %
作用演出 C	6 0 %

(G) 作用演出決定テーブル [特殊△→赤色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	1 0 %
作用演出 B	3 0 %
作用演出 C	5 0 %

(H) 作用演出決定テーブル [特殊□→赤色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	5 %
作用演出 B	1 5 %
作用演出 C	7 0 %

図 4 6

【図 4 7】

(プロセステーブル)

プロセスタイム設定値	プロセスデータ 1
表示制御実行データ 1	
ランプ制御実行データ 1	
音番号データ 1	プロセスデータ 2
プロセスタイム設定値	
表示制御実行データ 2	
ランプ制御実行データ 2	プロセスデータ n
音番号データ 2	
プロセスタイム設定値	
表示制御実行データ n	
ランプ制御実行データ n	
音番号データ n	

図 4 7

【 図 4 8 】

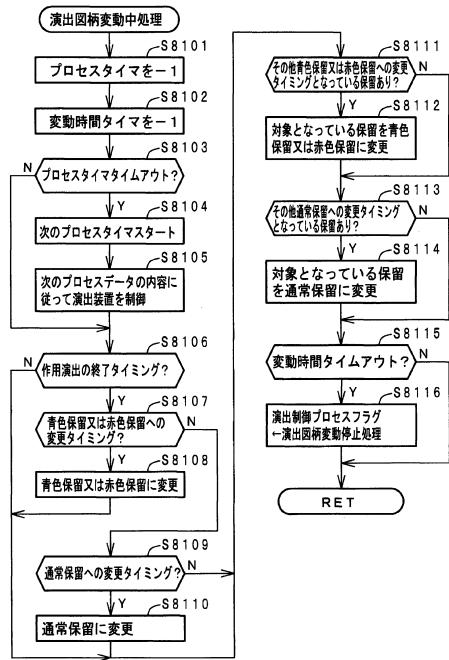


图 48

【 図 4 9 】

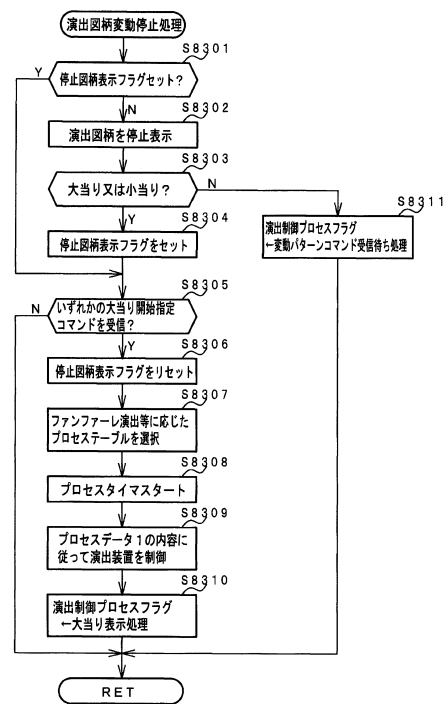


图 49

【 図 5 0 】

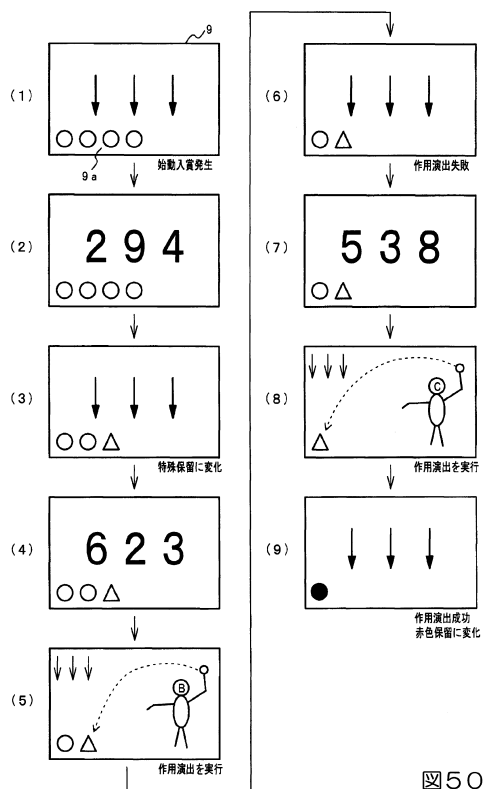


图50

【 図 5 1 】

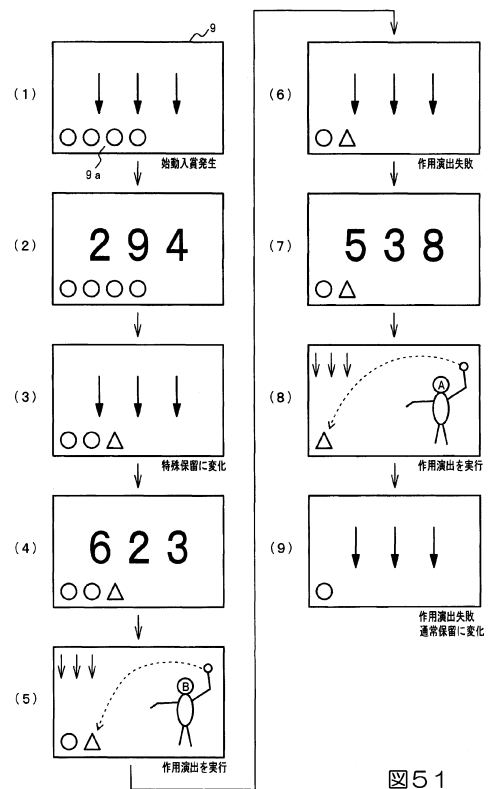


図 5 1

【図 52】

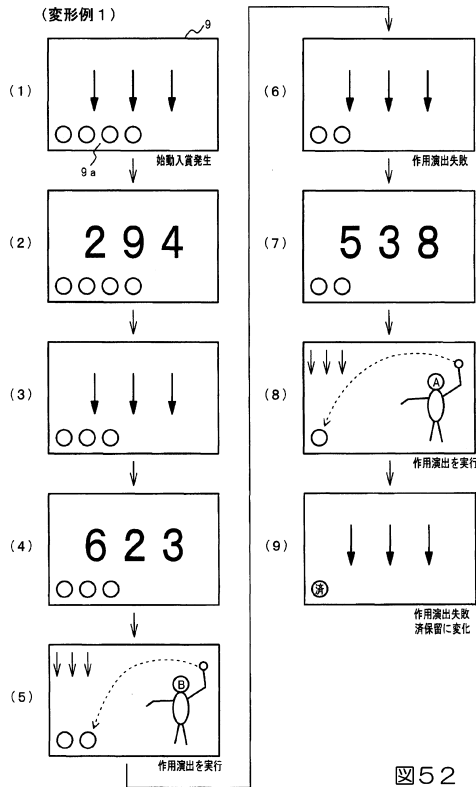


図 52

【図 53】

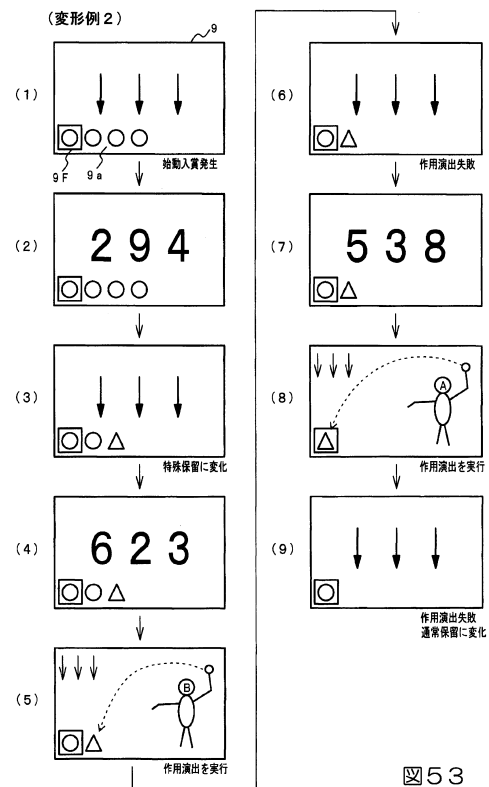


図 53

【図 54】

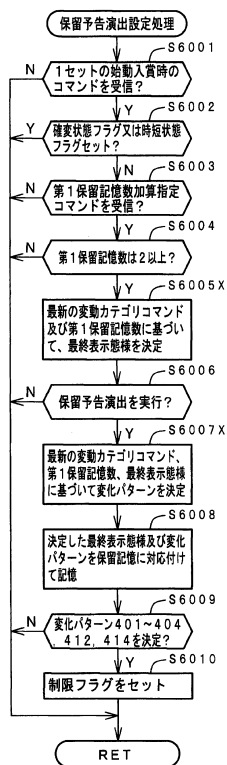


図 54

【図 55】

(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 55

【図 56】

(実施の形態 2)

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

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

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

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

図 56

【図 57】

(実施の形態 2)

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

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 409	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	10 %
変化パターン 410	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	15 %
変化パターン 411	通常保留→特殊△→通常保留→赤色保留	5 %
変化パターン 412	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	30 %
変化パターン 413	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	35 %
変化パターン 414	通常保留→特殊□→通常保留→赤色保留	5 %

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

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 409	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	10 %
変化パターン 410	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	20 %
変化パターン 411	通常保留→特殊△→通常保留→赤色保留	—
変化パターン 412	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	30 %
変化パターン 413	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	40 %
変化パターン 414	通常保留→特殊□→通常保留→赤色保留	—

図 57

【図 58】

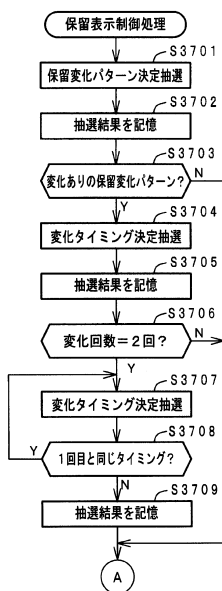


図 58

【図 59】

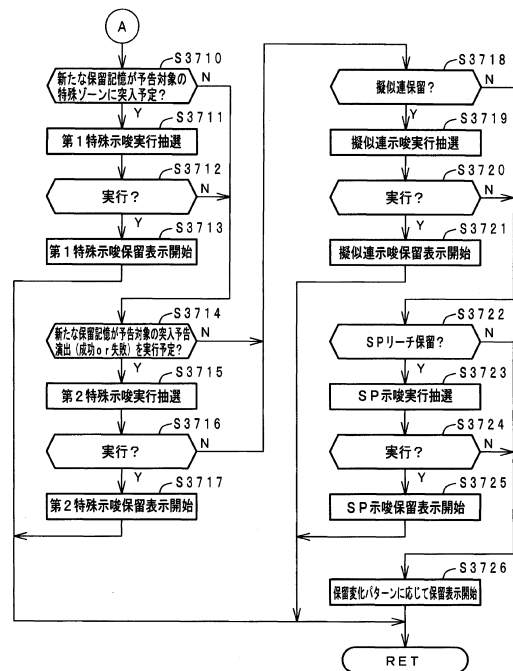


図 59

【図 60】

(A) 保留変化パターン決定テーブル

保留変化パターン	変化態様	変化回数	選択割合		
			15R/8R 大当り	SPリーチ はずれ	その他
P01	白	0	10%	70%	100%
P02	白→赤	1	15%	15%	0%
P03	赤	0	20%	7%	0%
P04	白→赤→金	2	25%	5%	0%
P05	赤→金	1	30%	3%	0%

(B) 赤保留の選択割合

赤保留の有無	15R/8R 大当り	SPリーチ はずれ	その他
赤あり (P01以外)	90%	30%	0%
赤なし (P01)	10%	70%	100%

図 60

【図 61】

(A) 第1変化タイミング決定抽選テーブル(大当り用)

変化 タイミング	合算保留記憶数毎の選択割合							
	1	2	3	4	5	6	7	8
アクティブ中	60%	50%	40%	30%	22%	22%	20%	20%
アクティブ開始時	40%	30%	30%	25%	20%	18%	18%	18%
1個目	—	20%	20%	20%	18%	16%	16%	16%
2個目	—	—	10%	15%	16%	14%	14%	14%
3個目	—	—	—	10%	14%	12%	12%	12%
4個目	—	—	—	—	10%	10%	10%	8%
5個目	—	—	—	—	—	8%	6%	6%
6個目	—	—	—	—	—	—	4%	4%
7個目	—	—	—	—	—	—	—	2%

(B) 第2変化タイミング決定抽選テーブル(SPリーチはずれ用)

変化 タイミング	合算保留記憶数毎の選択割合							
	1	2	3	4	5	6	7	8
アクティブ中	40%	20%	10%	10%	10%	8%	4%	2%
アクティブ開始時	60%	30%	20%	15%	14%	10%	6%	4%
1個目	—	50%	30%	20%	16%	12%	10%	6%
2個目	—	—	40%	25%	18%	14%	12%	8%
3個目	—	—	—	30%	20%	16%	14%	12%
4個目	—	—	—	—	22%	18%	16%	14%
5個目	—	—	—	—	—	22%	18%	16%
6個目	—	—	—	—	—	—	20%	18%
7個目	—	—	—	—	—	—	—	20%

図 61

【図 62】

(A) 第1特殊示唆実行抽選テーブル

入賞時 判定結果	実行の 有無	保留変化パターン	
		P01	P01以外
15R/8R 大当り	する しない	40% 60%	80% 20%
SPリーチ はずれ	する しない	30% 70%	60% 40%

(B) 第2特殊示唆実行抽選テーブル

入賞時 判定結果	実行の 有無	突入成功		突入失敗	
		P01	P01以外	P01	P01以外
15R/8R 大当り	する しない	40% 60%	80% 20%	80% 20%	40% 60%
SPリーチ はずれ	する しない	30% 70%	60% 40%	60% 40%	30% 70%
その他	する しない	— —	— —	0% 100%	0% 100%

(C) 疑似連示唆実行抽選テーブル

入賞時 判定結果	実行の 有無	保留変化パターン	
		P01	P01以外
大当り	する しない	20% 80%	30% 70%
はずれ	する しない	10% 90%	20% 80%

(D) SPリーチ示唆実行抽選テーブル

入賞時 判定結果	実行の 有無	保留変化パターン	
		P01	P01以外
大当り	する しない	30% 70%	40% 60%
はずれ	する しない	20% 80%	30% 70%

図 62

【図 63】

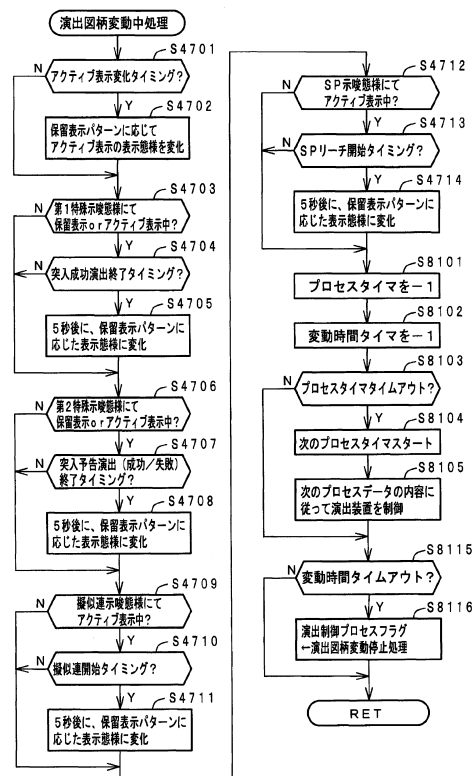


図 63

【図 64】

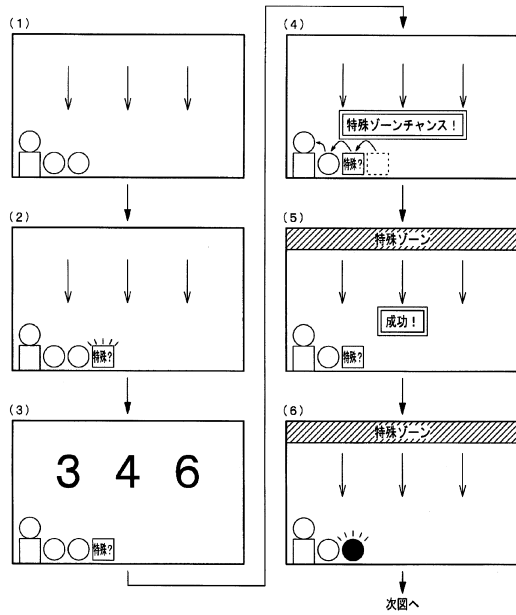


図 64

【図 65】

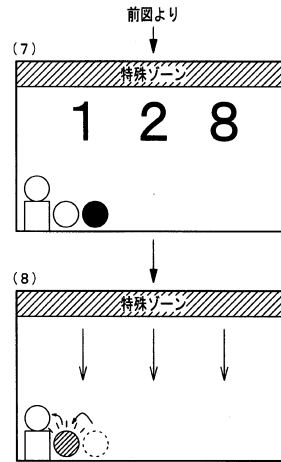


図 65

【図 66】

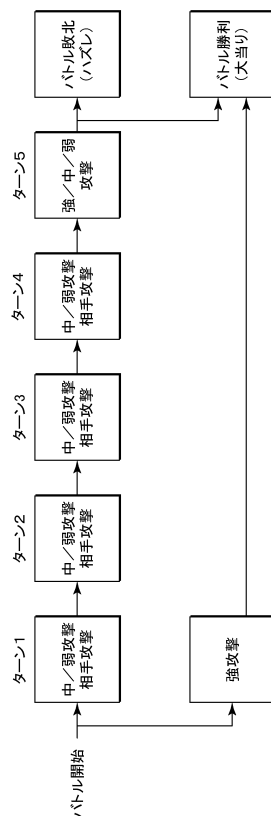


図 66

【図 67】

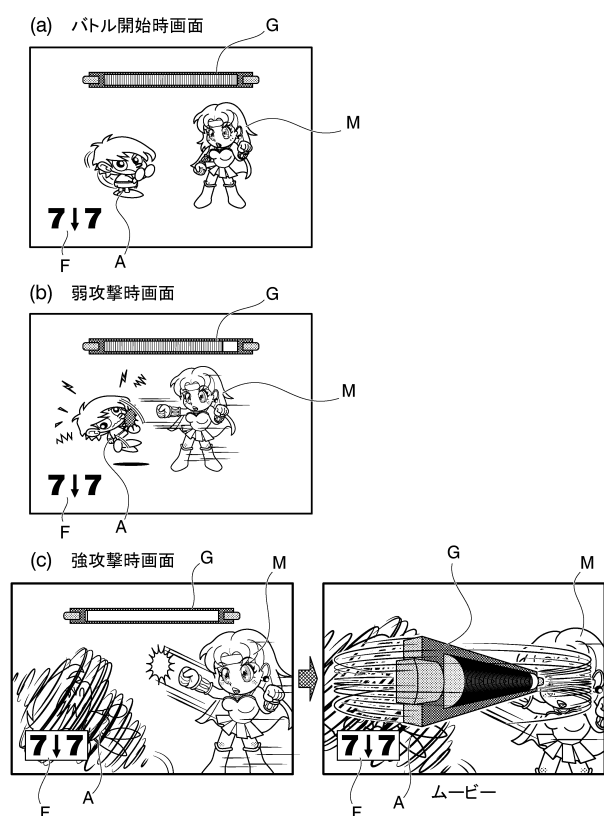


図 67

【図 68】

(a) シナリオテーブル(ハズレ時)

	1	2	3	4	5
シナリオ1	×	×	△	×	△
シナリオ2	△	△	×	△	△
シナリオ3	○	×	○	×	△
シナリオ4	△	×	×	○	○
シナリオ5	○	△	○	×	○

(b) シナリオテーブル(大当たり時)

	1	2	3	4	5
シナリオ6	×	×	△	×	◎
シナリオ7	△	△	×	△	◎
シナリオ8	○	×	○	×	◎
シナリオ9	△	×	×	○	◎
シナリオ10	○	△	○	×	◎
シナリオ11	◎	—	—	—	—

◎:強攻撃
○:中攻撃
△:弱攻撃
×:相手攻撃

図68

【図 69】

(c) 減少テーブル

	10	20	全体力
弱攻撃			
中攻撃			
強攻撃			

(b) シナリオ選択テーブル(大当たり時)

	8	15	20	25	30	2
シナリオ6						
シナリオ7						
シナリオ8						
シナリオ9						
シナリオ10						
シナリオ11						

(a) シナリオ選択テーブル(ハズレ時)

	35	30	20	10	5
シナリオ1					
シナリオ2					
シナリオ3					
シナリオ4					
シナリオ5					

図69

【図 70】

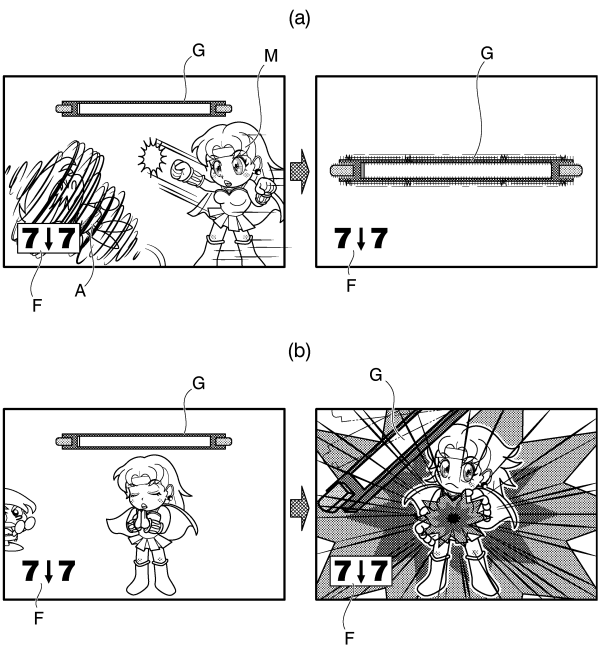


図70

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2015-061580(JP,A)
特開2017-123927(JP,A)
特開2011-212303(JP,A)
特開2017-124258(JP,A)
特開2015-013037(JP,A)
特開2015-008765(JP,A)
特開2015-211747(JP,A)
特開2016-144583(JP,A)
特開2017-131277(JP,A)
特開2015-221165(JP,A)
特開2015-134027(JP,A)
特開2012-075737(JP,A)
特開2011-055868(JP,A)
特開2013-212136(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02