(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6498886号
(P6498886)
(45)発行日　平成31年4月10日(2019.4.10)　(24)登録日　平成31年3月22日(2019.3.22)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 315Z

請求項の数 1　(全 151 頁)

(21)出願番号　特願2014-159702(P2014-159702)
(22)出願日　平成26年8月5日(2014.8.5)
(65)公開番号　特開2016-36369(P2016-36369A)
(43)公開日　平成28年3月22日(2016.3.22)
審査請求日　平成28年3月4日(2016.3.4)
審判番号　不服2018-3987(P2018-3987/J1)
審判請求日　平成30年3月22日(2018.3.22)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100103090
弁理士　岩壁　冬樹
(74)代理人　100124501
弁理士　塩川　誠人
(74)代理人　100135161
弁理士　眞野　修二
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
保留記憶に対応して保留表示を表示させる保留表示制御手段と、
前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
前記決定手段による決定結果にもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段と、
前記決定手段の決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による判定結果にもとづいて、判定の対象となった保留記憶に対応する保留表示を通常態様とは異なる表示態様に変化させて表示することにより前記有利状態に制御される可能性を予告する予告演出を実行する予告演出実行手段と、
保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、
前記保留表示制御手段は、
保留表示の表示に伴う特定演出を実行し、所定の状態における保留表示として、所定の周期により動作する特定保留表示を表示させることが可能であり、
特定保留表示の表示中に新たな特定保留表示を表示させるときに、表示中の特定保留表示の動作と前記新たな特定保留表示の動作とを同期させ、
特定保留表示は、通常態様により表示されているものと予告演出によって通常態様とは異なる表示態様により表示されているものとで動作が異なり、

前記示唆演出実行手段は、
示唆演出後に予告演出が実行される第１示唆演出と、示唆演出後に予告演出が実行されない第２示唆演出とを示唆演出として実行可能であり、
保留表示が通常態様とは異なる特殊態様により表示されているときには、保留表示が通常態様により表示されているときに比べて高い頻度により第２示唆演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。
【０００３】
なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り（特定遊技状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。
【０００５】
また、パチンコ遊技機では、始動領域（例えば、始動入賞口）を遊技球が通過したにもかかわらず未だ開始されていない可変表示について、所定情報（例えば、大当り判定用乱数、変動パターン判定用乱数）を保留記憶として記憶し、保留記憶の各々に対応して保留表示を所定の表示領域（例えば、保留記憶表示部）に表示させる。
【０００６】
そのような遊技機において、保留表示として、所定の周期で動作表示する特定保留表示を表示可能に構成されたものがある。例えば、特許文献１には、丸形表示の周縁に黒丸が配置され、その黒丸が所定方向に遅い速度または速い速度で回転する態様の特定保留表示を表示可能に構成することが記載されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００７】
【特許文献１】特開２０１２－２５４２０１号公報（段落０３９５、図４２）

【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００８】
しかし、特許文献１に記載された遊技機のように、単に特定保留表示を表示可能に構成しただけでは、同時に複数の特定保留表示が表示される場合にそれら複数の特定保留表示の動作表示が不統一となり、保留表示の見栄えが悪くなるおそれがある。
【０００９】
そこで、本発明は、特定保留表示を表示可能に構成した場合に保留表示の見栄えを確保することができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【００１０】
（手段１）本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第１保留記憶バッファ、第２保留記憶バッファ）と、保留記憶に対応して保留表示を表示させる保留表示制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８００Ａを実行する部分）と、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ６１を実行する部分）と、決定手段による決定結果にもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１８１３，Ｓ８１０５を実行する部分）と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ１２１７Ａ，Ｓ１２１７Ｂを実行する部分）と、判定手段による判定結果にもとづいて、判定の対象となった保留記憶に対応する保留表示を通常態様とは異なる表示態様（例えば、特殊態様や第１特別態様、第２特別態様）に変化させて表示することにより有利状態に制御される可能性を予告する予告演出（例えば、先読み演出）を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が先読み演出決定処理（ステップＳ８００Ｆ）の決定結果にもとづいて、ステップＳ１８１３，Ｓ１８４５を実行する部分）と、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が先読み演出決定処理（ステップＳ８００Ｆ，Ｓ６７１１０）の決定結果にもとづいて、ステップＳ１８１３，Ｓ１８４５を実行する部分）とを備え、保留表示制御手段は、保留表示の表示に伴う特定演出（例えば、出現演出）を実行し、所定の状態（例えば、確変状態（高確率／高ベース状態））における保留表示として、所定の周期（例えば、１秒）により動作する特定保留表示（例えば、図５９に示す特定保留表示）を表示させることが可能であり、特定保留表示の表示中に新たな特定保留表示を表示させるときに、表示中の特定保留表示の動作と新たな特定保留表示の動作とを同期させ（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ６０１２～Ｓ６０２５，Ｓ６０２７～Ｓ６０３８を実行する部分）、特定保留表示は、通常態様により表示されているものと予告演出によって通常態様とは異なる表示態様により表示されているものとで動作が異なり、示唆演出実行手段は、示唆演出後に予告演出が実行される第１示唆演出と、示唆演出後に予告演出が実行されない第２示唆演出とを示唆演出として実行可能であり、保留表示が通常態様とは異なる特殊態様により表示されているときには、保留表示が通常態様により表示されているときに比べて高い頻度により第２示唆演出を実行可能であることを特徴とする。そのような構成によれば、特定保留表示の動作を同期させるので、特定保留表示を表示可能に構成した場合に保留表示の見栄えを確保することができる。
【図面の簡単な説明】
【００１１】
【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。
【図３】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロ

ック図である。
【図４】主基板におけるＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図５】４ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図６】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。
【図７】各乱数を示す説明図である。
【図８】大当り判定テーブル、小当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図９】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１０】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１１】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１２】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１３】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１５】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１６】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１７】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１８】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
【図１９】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
【図２０】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【図２１】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。
【図２２】入賞時演出処理を示すフローチャートである。
【図２３】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２４】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２５】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２６】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
【図２７】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【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。
【図３３】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３４】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３５】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３６】始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。
【図３７】入賞時判定結果を保存する領域（入賞時判定結果記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。
【図３８】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図３９】保留表示制御処理を示すフローチャートである。
【図４０】保留表示制御処理を示すフローチャートである。
【図４１】保留表示制御処理を示すフローチャートである。
【図４２】保留表示制御処理を示すフローチャートである。
【図４３】保留予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図４４】遊技状態（モード）と、保留表示の態様、出現演出の有無、および保留表示の動作表示の同期タイミングとの関係を示した説明図である。
【図４５】先読み演出決定処理を示すフローチャートである。
【図４６】先読み演出実行決定テーブルを示す説明図である。
【図４７】最終表示態様決定テーブル及び先読み演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図４８】第１先読み演出変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。
【図４９】第２先読み演出変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。
【図５０】第２先読み演出変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。
【図５１】第３先読み演出変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。
【図５２】示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。
【図５３】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
【図５４】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５５】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
【図５６】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図５７】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図５８】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図５９】特定保留表示の具体例を説明するための説明図である。
【図６０】出現演出および特定保留表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。
【図６１】出現演出および特定保留表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。
【図６２】先読み演出の具体例を示す説明図である。
【図６３】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６４】示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。
【図６５】第２の実施の形態における先読み演出決定処理を示すフローチャートである。
【図６６】第２の実施の形態における先読み演出実行決定テーブル及び最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。
【図６７】第２の実施の形態における先読み演出パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図６８】第２の実施の形態における先読み演出変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。
【図６９】第２の実施の形態における示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。
【図７０】第２の実施の形態における演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７１】第２の実施の形態における第１先読み演出パターンにもとづく先読み演出の具体例を示す説明図である。
【図７２】第２の実施の形態における第２先読み演出パターンにもとづく先読み演出の具体例を示す説明図である。
【図７３】第２の実施の形態における第２先読み演出パターンにもとづく先読み演出の具体例を示す説明図である。
【図７４】第３の実施の形態におけるコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図７５】第３の実施の形態における始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。
【図７６】第３の実施の形態における特殊演出を説明するための説明図である。
【図７７】第３の実施の形態における特殊演出を説明するための説明図である。
【図７８】第３の実施の形態における演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７９】第４の実施の形態における異常報知制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図８０】第４の実施の形態における演出画像などの例を示す図である
【図８１】第４の実施の形態における演出画像などの例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
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。

【００１３】

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。

【００１４】

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。

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

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。

【００１８】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行される

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

【００１９】

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。

【００２０】

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。なお、「可変表示が同期する」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。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には、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（通常大当りや確変大当りのいずれであるかに応じて表示色を異ならせてもよい。）で点灯されたままになる。第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第２特別図柄用の第４図柄表示領域９ｄにおいて大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（通常大当りや確変大当りのいずれであるかに応じて表示色を異ならせてもよい。）で点灯されたままになる。なお、第４図柄表示領域９ｃ，９ｄの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

【００２１】

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

【００２２】

また、この実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とにそれぞれ対応させて別々の第４図柄表示領域９ｃ，９ｄを備える場合を示しているが、第１特別図柄と第２特別図柄とに対して共通の第４図柄表示領域を演出表示装置９の表示画面の一部に設けるようにしてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とに対して共通の第４図柄表示領域をランプやＬＥＤなどの発光体を用いて実現するようにしてもよい。この場合、第１特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行するときと、第２特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、一定の時間間隔で異なる表示

色の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第４図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、第１特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行するときと、第２特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第４図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第１特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第２特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当り図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

【００２３】

遊技盤６における下部の左側には、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。遊技盤６における下部の右側には、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が設けられている。第２特別図柄表示器８ｂは、０～９の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第２特別図柄表示器８ｂは、０～９の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【００２４】

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

【００２５】

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。

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

また、この実施の形態では、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４に遊技球が入賞すると、所定個（例えば、３個）の賞球が遊技者に払い出される。なお、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したときと、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したときとで、遊技者に払い出される賞球の数を異ならせるようにしてもよい。例えば、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したときに、１個の賞球が遊技者に払い出されるようにしてもよい。このように１回の入賞に対して賞球の数を少なくする場合には、代わりに、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞しやすいように構成することができる。つまり、遊技者にとっては、１回の入賞により払い出される賞球の数が少なくなるものの、第１特別図柄の変動表示が行われやすくなるため、遊技を楽しむことができる。ただし、この場合には、連荘中の賞球の獲得期待値が所定値（例えば、６４００個）以下となること、特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなる大当り確率が所定値（例えば、２６０分の１）未満であることが望ましい。なお、連荘中とは、例えば、大当り遊技が開始されてから大当り遊技後に通常状態に制御されるまでの期間、大当り遊技が開始されてから大当り遊技後に制御される確変状態が終了するまで（時短状態や通常状態の制御が開始されるまで）の期間、または大当り遊技が開始されてから、大当り遊技後に制御される確変状態もしくは時短状態が終了するまでの期間（通常状態の制御が開始されるまで）のことである。また、大当り確率が所定値（例えば、２６０分の１）未満であるとは、大当り確率が所定値であるときよりも、大当りとなる割合が高いことである（例えば、１００分の１の割合で大当りとなる）。

【００３４】

また、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したときにも、１個の賞球が遊技者に払い出されるようにしてもよい。ただし、この場合にも、連荘中の賞球の獲得期待値や、特別図

柄の可変表示の表示結果が大当りとなる大当り確率が適切に調整されることが望ましい。

【００３５】

第１特別図柄表示器８ａの側方には、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。

【００３６】

第２特別図柄表示器８ｂの側方には、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。

【００３７】

また、演出表示装置９の表示画面の下部には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する合算保留記憶表示部１８ｃが設けられている。この実施の形態では、合計数を表示する合算保留記憶表示部１８ｃが設けられていることによって、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、この実施の形態では、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、第１保留記憶と第２保留記憶とが第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順に並べて表示されるとともに、第１保留記憶であるか第２保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される（例えば、第１保留記憶は赤色で表示され、第２保留記憶は青色で表示される）。また、この実施の形態では、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数である合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部を設ける場合を示しているが、第１保留記憶数と第２保留記憶数とを個別に表示するように構成してもよい。

【００３８】

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。

【００３９】

なお、この実施の形態では、後述するように、特別図柄の変動表示を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が変動時間を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ１００によって、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間に従って演出図柄の変動表示が制御される。そのため、変動パターンコマンドにもとづいて変動時間が特定されることから、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とは、原則として同期して実行されるはずである。ただし、万一変動パターンコマンドのデータ化けなどが生じた場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側で認識している変動時間と、演出制御用マイクロコンピュータ１００側で認識している変動時間との間にズレが生じる可能性がある。そのため、コマンドのデータ化けなどの不測の事態が生じた場合には、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とが完全には同期しない事態が生じる可能性がある。

【００４０】

演出表示装置９の周囲の飾り部において、左側には、モータ８６の回転軸に取り付けら

れ、モータ８６が回転すると移動する可動部材７８が設けられている。この実施の形態では、可動部材７８は、予告演出（可動物予告演出）やスーパーリーチ演出が実行されるときに動作する。なお、可動物予告演出やスーパーリーチ演出にかぎらず、例えば、擬似連の演出において可動部材７８が動作するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、可動物予告演出やスーパーリーチ演出が実行される場合には、後述するように、可動部材７８の可動に加えて、導光板の発光制御が行われる。

【００４１】

また、演出表示装置９の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ８７の回転軸に取り付けられ、モータ８７が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）７９ａ，７９ｂが設けられている。演出羽根役物７９ａ，７９ｂは、例えば、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。なお、演出羽根役物予告演出にかぎらず、例えば、擬似連の演出やスーパーリーチ演出において演出羽根役物７９ａ，７９ｂが動作するようにしてもよい。

【００４２】

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

【００４３】

遊技領域６には、遊技球の入賞にもとづいてあらかじめ決められている所定数の景品遊技球の払出を行うための入賞口（普通入賞口）２９，３０，３３，３９も設けられている。入賞口２９，３０，３３，３９に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａで検出される。

【００４４】

遊技盤６の右側方には、普通図柄表示器１０が設けられている。普通図柄表示器１０は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。

【００４５】

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。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。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）である場合に、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置１５の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第２始動入賞口１４に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つのＬＥＤによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ３２ａによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯するＬＥＤを１増やす。そして、普通図柄表示器１０の可変表示が開始される毎に、点灯するＬＥＤを１減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態。高確率状態。）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。

【００４６】

遊技盤６の遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ＬＥＤ２５が設け

られ、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の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２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。

【００４７】

打球供給皿３を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン１２０が設けられている。操作ボタン１２０には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン１２０は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

【００４８】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口１３に入り第１始動口スイッチ１３ａで検出されると、第１特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第１特別図柄および演出図柄の可変表示は、第１始動入賞口１３への入賞に対応する。第１特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第１保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第１保留記憶数を１増やす。

【００４９】

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。

【００５０】

この実施の形態では、確変大当りとなった場合には、大当り遊技終了後にいわゆる確変状態に移行され、遊技状態を高確率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。

【００５１】

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

って不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【００５２】

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。

【００５３】

また、この実施の形態では、高ベース状態に移行される場合には、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（特別図柄時短状態）にも移行される。そのように時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【００５４】

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。

【００５５】

図２は、主基板（遊技制御基板）３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図２は、払出制御基板３７および演出制御基板８０等も示されている。主基板３１には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）５６０が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するＲＯＭ５４、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのＲＡＭ５５、プログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ５６およびＩ／Ｏポート部５７を含む。この実施の形態では、ＲＯＭ５４およびＲＡＭ５５は遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、１チップマイクロコンピュータである。１チップマイクロコンピュータには、少なくともＣＰＵ５６のほかＲＡＭ５５が内蔵されていればよく、ＲＯＭ５４は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、Ｉ／Ｏポート部５７は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路５３が内蔵されている。

【００５６】

また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板９１０において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ５５の一部または全部の内容は保存される。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など）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等

の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、ＲＡＭ５５の全部が、電源バックアップされているとする。

【００５７】

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

【００５８】

乱数回路５３は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当りとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路５３は、初期値（例えば、０）と上限値（例えば、６５５３５）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【００５９】

乱数回路５３は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

【００６０】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数回路５３が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ＲＯＭ５４等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＩＤナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路５３が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路５３が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【００６１】

また、ゲートスイッチ３２ａ、始動口スイッチ１３ａ、カウントスイッチ２３、入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａ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。

【００６２】

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。

【００６３】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号を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（図示せず）も主基板３１に搭載されている。

【００６４】

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

【００６５】
また、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板３５を介して、遊技盤に設けられている装飾ＬＥＤ２５、および枠側に設けられている枠ＬＥＤ２８の表示制御を行うとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ２７からの音出力の制御を行う。
【００６６】
図３は、中継基板７７、演出制御基板８０、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０の回路構成例を示すブロック図である。なお、図３に示す例では、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０を設けずに、演出制御に関して演出制御基板８０のみを設けてもよい。
【００６７】
演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するＲＡＭを含む演出制御用マイクロコンピュータ１００を搭載している。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていない。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵または外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。
【００６８】
この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００と共動して演出表示装置９の表示制御を行うＶＤＰ１０９が演出制御基板８０に搭載されている。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００とは独立したアドレス空間を有し、そこにＶＲＡＭをマッピングする。ＶＲＡＭは、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、ＶＤＰ１０９は、ＶＲＡＭ内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置９に出力する。
【００６９】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってＣＧＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をＶＤＰ１０９に出力する。ＣＧＲＯＭは、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのＲＯＭである。ＶＤＰ１０９は、演出制御用ＣＰＵ１０１の指令に応じて、ＣＧＲＯＭから画像データを読み出す。そして、ＶＤＰ１０９は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。
【００７０】
演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。
【００７１】
中継基板７７には、主基板３１から入力された信号を演出制御基板８０に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路７４が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図３には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート５７１を介して主基板３１から演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号が出力される

ので、中継基板７７から主基板３１の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板７７からの信号は主基板３１の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側）に入り込まない。なお、出力ポート５７１は、図２に示されたＩ／Ｏポート部５７の一部である。また、出力ポート５７１の外側（中継基板７７側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【００７２】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０６を介して、可動部材７８を動作させるためにモータ８６を駆動する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０６を介して、演出羽根役物７９ａ，７９ｂを動作させるためのモータ８７を駆動する。

【００７３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入力ポート１０７を介して、遊技者による操作ボタン１２０の押圧操作に応じて操作ボタン１２０からの信号を入力する。

【００７４】

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

【００７５】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤやランプを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤ／ランプドライバ３５２に入力される。ＬＥＤ／ランプドライバ３５２は、ＬＥＤやランプを駆動する信号にもとづいて枠ＬＥＤ２８などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ＬＥＤ２５などに電流を供給する。

【００７６】

音声出力基板７０において、音番号データは、入力ドライバ７０２を介して音声合成用ＩＣ７０３に入力される。音声合成用ＩＣ７０３は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路７０５に出力する。増幅回路７０５は、音声合成用ＩＣ７０３の出力レベルを、ボリューム７０６で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ２７に出力する。音声データＲＯＭ７０４には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（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。

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

次いで、ＣＰＵ５６は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップＳ６）

。その確認においてオンを検出した場合には、ＣＰＵ５６は、通常の初期化処理（ステップＳ１０～Ｓ１５）を実行する。

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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。

【００８３】

また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ４３）。また、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭに保存されている表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板８０に対して送信する（ステップＳ４４）。そして、ステップＳ１４に移行する。なお、ステップＳ４４において、ＣＰＵ５６は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップＲＡＭに保存している場合には、第１図柄変動指定コマンドや第２図柄変動指定コマンド（図１３参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１図柄変動指定コマンドや第２図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第４図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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）。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

また、ＣＰＵ５６は、乱数回路５３を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１４）。ＣＰＵ５６は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路５３にランダムＲの値を更新させるための設定を行う。

【００９２】

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

期的にタイマ割込がかかるとする。

【００９３】

初期化処理の実行（ステップＳ１０～Ｓ１５）が完了すると、ＣＰＵ５６は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップＳ１７）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ１８）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ１６）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ１９）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当りとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当りとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が１周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【００９４】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置９において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならずに突然確変大当り図柄（例えば「１３５」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示結果を大当り図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ１００である。

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

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

）。ＣＰＵ５６は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：ステップＳ２４，Ｓ２５）。

【００９８】

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

【００９９】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２７）。普通図柄プロセス処理では、ＣＰＵ５６は、普通図柄表示器１０の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。なお、ステップＳ２７の普通図柄プロセス処理では、ゲート３２への遊技球の通過を検出したことにもとづいて普通図柄の変動表示を実行して変動表示結果を導出表示したり、普通図柄の変動表示結果が当りとなったときに可変入賞球装置１５を開放状態に制御したり閉鎖状態に制御したりする処理を実行する。

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

また、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップＳ３０）。具体的には、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置９７を駆動する。

【０１０３】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、ＣＰＵ５６は、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップＳ３１：出力処理）。

【０１０４】

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

【０１０５】

さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３３）。ＣＰＵ５６は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が０．２秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す１と「×」を示す０）を切り替える。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。

【０１０６】

その後、割込許可状態に設定し（ステップＳ３４）、処理を終了する。

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに、演出図柄が揃って停止表示される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならずに突然確変大当り図柄（例えば「１３５」）が停止表示される場合もある）。

【０１１１】

第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに小当りである「５」が停止表示される場合には、演出表示装置９において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄（突然確変大当り図柄と同じ図柄。例えば「１３５」）が停止表示されることがある。第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに小当り図柄である「５」が停止表示されることに対応する演出表示装置９における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。

【０１１２】

ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当りとは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の０．１秒間の開放が２回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１１３】

なお、大当り種別が全て確変大当りであるように遊技機を構成する場合、小当りを設け

なくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に移行されるのみで時短状態（高ベース状態）を伴わない突然確変大当りを設けるようにすることが好ましい。

【０１１４】

図６は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図６に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－４の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＢ２－１～ノーマルＰＢ２－２、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－２の変動パターンが用意されている。なお、図６に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチＰＡ１－４の変動パターンについては、再変動が１回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－１を用いる場合には、再変動が１回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－２を用いる場合には、再変動が２回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２を用いる場合には、再変動が３回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

【０１１５】

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

【０１１６】

なお、この実施の形態では、図６に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチＡの場合には変動時間が３２．７５秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチＡの場合には変動時間が２２．７５秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第１特別図柄の変動表示を行う場合には、第１保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第２特別図柄の変動表示を行う場合には、第２保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第１保留記憶数や第２保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数０～２用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数３，４用の変動パターン種別判定テーブルと

を用意しておき）、第１保留記憶数または第２保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【０１１７】

図７は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

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

（２）ランダム２（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）

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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。

【０１２２】

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（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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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

【０１２５】

ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５３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）に示すいずれかの大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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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８個の判定値が割り当てられている（４０分の８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２個の判定値が割り当てられている（４０分の２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。

【０１２９】

なお、この実施の形態では、図８（Ｄ），（Ｅ）に示すように、所定量の遊技価値を付与する第１特定遊技状態としての突然確変大当り（２ラウンドの大当り）と、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第２特定遊技状態としての通常大当りおよび確変大当り（１５ラウンドの大当り）とに決定する場合があるとともに、第１特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第１特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第１特定遊技状態と比較して、遊技価値として１ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第２特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第１特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の１回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第２特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ１５ラウンドの大当りであっても、１ラウンドあたり大入賞口を１回開放する第１特定遊技状態と、１ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第２特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第２特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第１特定遊技状態または第２特定

遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を１５回開放したときに（この場合、第１特定遊技状態の場合には１５ラウンド全てを終了し、第２特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第１特定遊技状態の場合には内部的に１５ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、第２特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当り遊技が継続する（恰も１５回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

【０１３０】

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、７ラウンドの大当り遊技に制御する７Ｒ確変大当りや、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。

【０１３１】

「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（高ベース状態）に移行させる大当りである（後述するステップＳ１６７，１６８参照）。そして、時短状態に移行した後、変動表示を１００回終了すると時短状態が終了する（後述するステップＳ１６８，Ｓ１３７～１４０参照）。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、１００回の変動表示の実行を終了する前に大当りが発生した場合にも、時短状態が終了する（後述するステップＳ１３２参照）。

【０１３２】

「確変大当り」とは、１５ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確率状態）に移行させる大当りである（この実施の形態では確変状態に移行されるとともに時短状態（高ベース状態）にも移行される。後述するステップＳ１６９，Ｓ１７０参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップＳ１３２参照）。

【０１３３】

また、「突然確変大当り」とは、「通常大当り」や「確変大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、２ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「通常大当り」や「確変大当り」では、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が２９秒と長いのに対して、「突然確変大当り」では１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が０．１秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確率状態）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（高ベース状態）にも移行される。後述するステップＳ１６９，Ｓ１７０参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップＳ１３２参照）。

【０１３４】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が０．１秒間ずつ２回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の２回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないように

し、遊技の興趣を向上させている。

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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、小当りとすることに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊ＣＡ４－１が決定される場合が示されている。

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備える場合を示しているが、第１保留記憶数や第２保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備えるようにしてもよい。例えば、第１特別図柄の変動表示を行う場合には、第１保留記憶数の値ごとに別々に用意されたはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい（すなわち、第１保留記憶数０個用、第１

保留記憶数１個用、第１保留記憶数２個用、第１保留記憶数３個用、第１保留記憶数４個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、例えば、第１保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、第１保留記憶数０～２用、第１保留記憶数３用、第１保留記憶数４用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合であっても、第１保留記憶数や第２保留記憶数が多い場合（例えば３以上）には、変動時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別が選択されやすいように構成すればよい。また、このような場合であっても、特定の可変表示パターンとしてのスーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対して共通の判定値を割り当てるように構成すればよい。

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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。

【０１５１】

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

【０１５２】

なお、この実施の形態では、図９に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当り用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当り用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合に、図１０（Ｂ）に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定

テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうる場合の合算保留記憶数（第１保留記憶数や第２保留記憶数でもよい）の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が３である場合に（または、例えば、第１保留記憶数や第２保留記憶数が２である場合に）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない１や２の場合でも（または、例えば、第１保留記憶数や第２保留記憶数がより少ない０や１の場合でも）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）は、大当りとするか否か、小当りとするか否か、および大当り種別を示す演出制御コマンドである。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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

コマンドＡ００１～Ａ００３（Ｈ）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当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、大当りの種類に応じて、大当り開始１指定コマンド、大当り開始２指定コマンド、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「通常大当り」である場合には大当り開始１指定コマンド（Ａ００１（Ｈ））が用いられ、「通常大当り」である場合には大当り開始２指定コマンド（Ａ００２（Ｈ））が用いられ、「突然確変大当り」や「小当り」である場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（Ａ００３（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。
【０１６３】
コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がＥＸＴデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第１ラウンドを実行する際には、ラウンド１を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１（Ｈ））が送信され、大当り遊技中の第１０ラウンドを実行する際には、ラウンド１０を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０Ａ（Ｈ））が送信される。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がＥＸＴデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第１ラウンドを終了する際には、ラウンド１を指定する大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０１（Ｈ））が送信され、大当り遊技中の第１０ラウンドを終了する際には、ラウンド１０を指定する大入賞口開放後指定コマンド（Ａ３０Ａ（Ｈ））が送信される。
【０１６４】
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１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１指定コマンド（Ａ３０１（Ｈ））は、「通常大当り」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、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２指定コマンド：エンディング２指定コマンド）である。なお、大当り終了２指定コマンド（Ａ３０２（Ｈ））は、「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Ａ３０３（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３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。
【０１６５】
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。コマンドＢ００２（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。
【０１６６】
コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第１始動入賞指定コマンド）である。コマンドＣ１００（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第２始動入賞指定コマンド）である。なお、この実施の形態では、以下、第１始動入賞指定コマンドと第２始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。
【０１６７】
コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数指定コマンド）である。コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、合算保留記憶数を示す。コマンドＣ３００（Ｈ）は、合算保留記憶数を１減算することを指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数減算指定コマンド）である。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するようにし

てもよい。

【０１６８】

なお、この実施の形態では、保留記憶数を指定するコマンドとして、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、保留記憶情報の形態は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、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または第２保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよいし、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。

【０１６９】

（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。

【０１７０】

（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。

【０１７１】

（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。

【０１７２】

（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。

【０１７３】

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、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否か、大当りの種別の判定結果を示す演出制御コマンド（図柄指定コマンド）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。

【０１７４】

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、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否か、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲にとなるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、大当りや小当りとなることを指定する値や、大当りの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ１００

に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当りや小当りとなるか否か、大当りの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

【０１７５】

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、大当りや小当りとなるか否かと、大当りの種別とに応じて、ＥＸＴデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【０１７６】

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

【０１７７】

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、ＥＸＴデータに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

【０１７８】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップＳ２３２において、ＣＰＵ５６は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が１～７９となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が１～７９となる場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「００（Ｈ）」を設定した変動カテゴリ１コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値１～７９の範囲には非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動カテゴリ１コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１となることを認識することができる。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が８０～８９となる場合には、ＥＸＴデータに「０１（Ｈ）」を設定した変動カテゴリ２コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が９０～９９となる場合には、ＥＸＴデータに「０２（Ｈ）」を設定した変動カテゴリ３コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が１００～１６９となる場合には、ＥＸＴデータに「０３（Ｈ）」を設定した変動カテゴリ４コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が１７０～１９９となる場合には、ＥＸＴデータに「０４（Ｈ）」を設定した変動カテゴリ５コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が２００～２１４となる場合には、ＥＸＴデータに「０５（Ｈ）」を設定した変動カテゴリ６コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

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。

【０１８５】

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。

【０１８６】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとでは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－７およびスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図９、図１０参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－７またはスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対して、後述する保留予告演出が実行される。なお、非リーチＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－７およびスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図１６および図１７に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ１コマンド、変動カテゴリ８コマンド、変動カテゴリ２３コマンド、変動カテゴリ２６コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－７およびスーパーＣＡ３－３以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【０１８７】

なお、「保留予告演出」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いわゆる先読み予告演出の一種であり、合算保留記憶表示部１８ｃにおける保留表示を通常とは異なる表示態様で表示することにより行われる予告演出である。この実施の形態では、保留予告演出は、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生したことにもとづいて後述する出現演出や保留表示が表示されたタイミングで実行される。なお、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生したことにもとづいて後述する出現演出や保留表示が表示されたタイミングでは通常の表示態様で保留表示の表示を一旦開始し、その後の所定タイミング（例えば、保留のシフトのタイミング）で通常とは異なる表示態様に保留表示を変化させることにより保留予告演出を実行するようにしてもよい。

【０１８８】

なお、この実施の形態では、時短状態（高ベース状態）であるときに第１始動入賞口１３への始動入賞が発生した場合や、大当り遊技中に第１始動入賞口１３への始動入賞が発生した場合を除いて（ステップＳ１２１５Ａ，Ｓ１２１６Ａ参照）、始動入賞が発生するごとに入賞時判定の処理が実行され、図１５に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図１６および図１７に示す変動カテゴリコマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当りとなるか否かやリーチとなるか否かを予告する保留予告演出を実行する。

【０１８９】

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画像表示装置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。

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

図１８および図１９は、主基板３１に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップＳ２６）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことを検出するための第１始動口スイッチ１３ａがオンしていたら

、すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞が発生していたら、第１始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１１，Ｓ３１２）。また、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口スイッチ１４ａがオンしていたら、すなわち第２始動入賞口１４への始動入賞が発生していたら、第２始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１３，Ｓ３１４）。そして、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。第１始動入賞口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。

【０１９５】

ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。

【０１９６】

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

【０１９７】

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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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。

【０２００】

特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。大当りフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０８に対応した値（この例では８）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０

０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。

【０２０１】

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ラウンド毎に実行されるが、第１ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がＥＸＴデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第１ラウンドを実行する際には、ラウンド１を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１（Ｈ））が送信され、大当り遊技中の第１０ラウンドを実行する際には、ラウンド１０を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０Ａ（Ｈ））が送信される。

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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。
【０２０６】
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。
【０２０７】
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。
【０２０８】
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。
【０２０９】
第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１２Ａ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１３Ａ）。また、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第１」を示すデータをセットする（ステップＳ１２１４Ａ）。
【０２１０】
この実施の形態では、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態となった場合（すなわち、第１始動入賞口１３に遊技球が始動入賞した場合）には「第１」を示すデータをセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態となった場合（すなわち、第２始動入賞口１４に遊技球が始動入賞した場合）には「第２」を示すデータをセットする。例えば、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態となった場合には「第１」を示すデータとして０１（Ｈ）をセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態となった場合には「第２」を示すデータとして０２（Ｈ）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、００（Ｈ）がセットされている。
【０２１１】
図２１（Ａ）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図２１（Ａ）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保されている。なお、図２１（Ａ）には、合算保留記憶数カウンタの値が５である場合の例が示されている。図２１（Ａ）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保されており、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への入賞にもとづき入賞順に「第１」または「第２」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、ＲＡＭ５５に形成されている。
【０２１２】
次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファ（図２１（Ｂ）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ１２１５Ａ）。なお、ステップＳ１２１５Ａの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）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。

【０２１３】

図２１（Ｂ）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図２１（Ｂ）に示すように、第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。また、第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）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。

【０２１４】

なお、この実施の形態では、大当り判定用乱数などの乱数値を保留記憶として第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファに記憶する場合を示しているが、保留記憶として記憶する所定の情報は乱数値にかぎられない。例えば、大当り判定用乱数などにもとづいて大当りや小当りとするか否かをあらかじめ決定しておき、その決定結果を保留記憶として第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファに記憶してもよい。

【０２１５】

次いで、ＣＰＵ５６は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップ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始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２０Ａ）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２１Ａ）。

【０２１６】

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、遊技状態（高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か）にかかわらず、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。

【０２１７】

また、この実施の形態では、ステップＳ１２１８Ａ～Ｓ１２２１Ａ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たときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第１始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【０２１８】

次に、図２１（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。

【０２１９】

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

【０２２０】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファ（図２１（Ｂ）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ１２１５Ｂ）。なお、ステップＳ１２１５Ｂの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）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。

【０２２１】

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始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２０Ｂ）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２１Ｂ）。

【０２２２】

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、遊技状態（高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か）にかかわらず、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。

【０２２３】

また、この実施の形態では、ステップＳ１２１８Ｂ～Ｓ１２２１Ｂ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たときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第２始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【０２２４】

図２２は、ステップＳ１２１７Ａ，Ｓ１２１７Ｂの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ステップＳ１２１５Ａ，Ｓ１２１５Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図８（Ａ）の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２０）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第１始動入賞口１３や第２始動入賞口１４に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじ

め大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲にとなるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００によって演出図柄の変動表示中に大当りやスーパーリーチとなることを予告する保留予告演出を実行する。

【０２２５】

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

【０２２６】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップＳ２２２のＮ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２１５Ａ，Ｓ１２１５Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図８（Ｂ），（Ｃ）に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２３）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（ステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理を実行する場合）には、図８（Ｂ）に示す小当り判定テーブル（第１特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（ステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行する場合）には、図８（Ｃ）に示す小当り判定テーブル（第２特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【０２２７】

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）。

【０２２８】

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、確変フラグや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。

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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（低確率／低

ベース状態）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「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、「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。

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

ステップＳ２２０またはステップＳ２２２で大当り判定用乱数（ランダムＲ）が大当り判定値と一致した場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２１５Ａ，Ｓ１２１５Ｂで抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム１）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップ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）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）１３１ａを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（ステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行する場合）には、図８（Ｅ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）１３１ｂを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

【０２３７】

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

【０２３８】

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）。

【０２３９】

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）。

【０２４０】
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）。
【０２４１】
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）。
【０２４２】
次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２６，Ｓ２２８，Ｓ２３１で設定した閾値と、ステップＳ１２１５Ａ，Ｓ１２１５Ｂ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）。
【０２４３】
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。
【０２４４】
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）」～「０Ｂ（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。
【０２４５】
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。
【０２４６】
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回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、次回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。

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

なお、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に示した入賞時判定処理において、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、高確率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Ｓ２２０の処理のみを実行し、ステップＳ２２１，Ｓ２２２の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第２特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当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が整合しない状況が生ずることを防止することができる。

【０２５０】

また、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、第１始動入賞口１３への始動入賞があったときには、遊技状態が低ベース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ようにしてもよいし、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ようにしてもよい。このとき、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。

【０２５１】

なお、この実施の形態において、大当り遊技状態（特定遊技状態）とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド（例えば、１５ラウンド）にわたって大入

賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５参照）から大当り終了処理（ステップＳ３０７参照）までの処理が実行されている状態である。

【０２５２】

また、第２始動口スイッチ通過処理においても、第１始動口スイッチ通過処理と同様の処理を行い、時短状態であればステップ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（低ベース状態）である場合にのみステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行するようにしてもよい。また、大当り遊技中であればステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよいし、第２始動口スイッチ通過処理において、ステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい（すなわち、第２特別図柄に対しては入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい）。

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】
また、ＣＰＵ５６は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ６０）。この場合、ＣＰＵ５６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、ＣＰＵ５６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、ＣＰＵ５６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。
【０２５９】
なお、具体的には、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめＲＯＭにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップＳ２８）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドの順に演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、４ｍｓ経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに４ｍｓ経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに４ｍｓ経過後に合算保留記憶数減算指定コマンドが送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第１図柄変動指定コマンド、第２図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信される。
【０２６０】
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。
【０２６１】
次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当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Ｓ１２１５Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１５Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図８参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当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、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。
【０２６２】
大当り判定の処理では、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）の場合よりも、大当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、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（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、大当り判定値の数が確変時大当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、確変時大当り判定テーブルを使用して大当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、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図８（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当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、大当りと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、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０２６３】

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、「確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。そして、大当り遊技終了後、次の大当りが発生したときにリセットされる。

【０２６４】

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Ｓ６１のＮ）、ＣＰＵ５６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、ＣＰＵ５６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、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第１」である場合には、図８（Ｂ）に示す小当り判定テーブル（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Ｓ６２）、ＣＰＵ５６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Ｓ６３）、ステップＳ７５に移行する。

【０２６５】

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Ｓ６２のＮ）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップＳ７５に移行する。

【０２６６】

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

【０２６７】

次いで、ＣＰＵ５６は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップＳ７３）。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１５Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１５Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当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。

【０２６８】

また、ＣＰＵ５６は、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ５５における大当り

種別バッファに設定する（ステップＳ７４）。例えば、大当り種別が「通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０１」が設定され、大当り種別が「確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０２」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０３」が設定される。

【０２６９】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７５）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」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」、「９」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。

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

小当りフラグもセットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９５）。なお、この実施の形態では、通常大当りにもとづく大当り遊技終了時に時短状態に移行されるときに時短フラグがセットされるとともに、確変大当りにもとづく大当り遊技終了時にも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ことから時短フラグがセットされる。従って、ステップＳ９５でＹと判定された場合には、通常大当りにもとづく大当り遊技終了後に時短状態にのみ制御されているときに加えて、確変大当りにもとづく大当り遊技終了後に確変状態とともに時短状態に制御されているときがある。

【０２７５】

時短フラグがセットされていなければ（ステップＳ９５のＮ）、すなわち、遊技状態が通常状態であれば、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数が３以上であるか否かを確認する（ス

テップＳ９６）。合算保留記憶数が３未満であれば（ステップＳ９６のＮ）、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ（図１０（Ａ）参照）を選択する（ステップＳ９７）。そして、ステップＳ１００に移行する。

【０２７６】

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

【０２７７】

時短フラグがセットされている場合（ステップＳ９５のＹ）には、すなわち、遊技状態が確変状態または時短状態であれば、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。

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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）。

【０２８１】

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。

【０２８２】

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）。

【０２８３】

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）。

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

」であるか否かを確認することによって判定できる。また、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果３指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１３，Ｓ１１４）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０２」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」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）。

【０２８７】

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）。

【０２８８】

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）。

【０２８９】

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、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する（ステップＳ１１２１）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップＳ１１２２で合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に合算保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップＳ１１２１では、その合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

【０２９０】

次いで、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１１２２）。

【０２９１】

次いで、ＣＰＵ５６は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１１２５）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１１２６）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１２７）。そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）に対応した値に更新する（ステップＳ１１２８）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【０２９２】

図２８は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１３１）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグや、時短状態であることを示す時短フラグ、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタをリセットし（ステップＳ１３２）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３３）。具体的には、大当りの種別が「通常大当り」である場合には大当り開始１指定コマンド（コマンドＡ００１（Ｈ））を送信する。また、大当りの種別が「確変大当り」である場合には

大当り開始２指定コマンド（コマンドＡ００２（Ｈ））を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドＡ００３（Ｈ））を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれであるかは、ＲＡＭ５５に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【０２９３】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３４）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「通常大当り」や「確変大当り」の場合には１５回。「突然確変大当り」の場合には２回。）をセットする（ステップＳ１３５）。また、大当り遊技における１ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として０．１秒がセットされ、通常大当りや確変大当りの場合には、ラウンド時間として２９秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に対応した値に更新する（ステップＳ１３６）。

【０２９４】

また、ステップＳ１３１で大当りフラグがセットされていなければ、ＣＰＵ５６は、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値が０であ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）。

【０２９５】

次いで、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１４１）。小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドＡ００３（Ｈ））を送信する（ステップＳ１４２）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１４３）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば２回）をセットする（ステップＳ１４４）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップＳ３０８）に対応した値に更新する（ステップＳ１４５）。

【０２９６】

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

【０２９７】

図２９は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１６０）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１６４に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップＳ１６１）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１６２）。ここで、「通常大当り」であった場合には大当り終了１指定コマンド（コマンドＡ３０１（Ｈ））を送信し、「確変大当り」であった場合には大当り終了２指定コマンド（コマンドＡ３０２（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Ａ３０３（Ｈ））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置９において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ１６３）、処理を終了する。

【０２９８】

ステップＳ１６４では、大当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ５６

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

【０２９９】

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

【０３００】

通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合でなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば）、ＣＰＵ５６は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップＳ１６９）とともに、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップＳ１７０）。

【０３０１】

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

【０３０２】

なお、この実施の形態では、以上の処理が実行されることによって、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御されることから、遊技状態として、通常状態（低確率／低ベース状態）、時短状態（低確率／高ベース状態）、および確変状態（高確率／高ベース状態）の３つの状態があることになる。

【０３０３】

図３０は、主基板３１に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップＳ３２）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値が３であるか否かを確認する（ステップＳ３２０１）。特別図柄プロセスフラグの値が３であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、ＣＰＵ５６は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップＳ３２０２）。この場合、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を＋１する。そして、その後、表示制御処理（ステップＳ２２参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器８ａ，８ｂに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器８ａ，８ｂにおける特別図柄の変動表示が実行される。

【０３０４】

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

柄が停止表示される。なお、ステップＳ３２０４の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップＳ２２の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップＳ３２０１において特別図柄プロセスフラグの値が２または３のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ１００側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを１減算するように構成すればよい。

【０３０５】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップＳ３２）において、ＣＰＵ５６は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示さえるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

【０３０６】

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。

【０３０７】

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）。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

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

【０３１１】

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。

【０３１２】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信され、ＲＡＭに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図１３および図１４参照）であるのか解析する。なお、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理は、４ｍｓごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果６指定コマンド）を、ＲＡＭに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８）。

【０３１７】

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

【０３１８】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンド（コマンドＡ００１～Ａ００２（Ｈ））であれば（ステップＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２２）。この場合、例えば、大当り開始１指定コマンドを受信した場合であれば、大当り開始１指定コマンド受信フラグをセットし、大当り開始２指定コマンドを受信した場合であれば、大当り開始２指定コマンド受信フラグをセットする。

【０３１９】

受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドＡ００３（Ｈ））であれば（ステップＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小当り／突然

確変大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２４）。

【０３２０】

受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンド（コマンドＡ３０１～Ａ３０２（Ｈ））であれば（ステップＳ６２５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２６）。この場合、例えば、大当り終了１指定コマンドを受信した場合であれば、大当り終了１指定コマンド受信フラグをセットし、大当り終了２指定コマンドを受信した場合であれば、大当り終了２指定コマンド受信フラグをセットする。

【０３２１】

受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドＡ３０３（Ｈ））であれば（ステップＳ６２７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２８）。

【０３２２】

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Ｓ６５１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した図柄指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップＳ６５２）。

【０３２３】

図３６は、始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。図３６に示すように、始動入賞時コマンド格納領域には、合算保留記憶数の最大値（この例では８）に対応した領域（格納領域１～８）が確保されている。この実施の形態では、図２０に示された始動口スイッチ通過処理におけるステップＳ１２１８Ａ～Ｓ１２２１Ａ，Ｓ１２１８Ｂ～Ｓ１２２１Ｂで、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への始動入賞があったときに、１タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第１始動入賞指定コマンドまたは第２始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドが実質的に一括して送信される。そのため、図３６に示すように、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【０３２４】

この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド解析処理において、受信した順にコマンドを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内に格納していく。この実施の形態では、１タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順にコマンド送信が行われるので、コマンド受信が正常に行われれば、図３６に示すように、各格納領域１～８に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順に格納されていくことになる（なお、図３６では、格納領域１～５までコマンドが格納されている例が示されている）。

【０３２５】

図３６に示す例では、前回の変動表示において７個までの保留記憶が発生して最新のコマンドが格納されている格納領域に合算保留記憶数７を指定する合算保留記憶数指定コマンド（Ｃ２０７（Ｈ））が格納され、その後、保留記憶が１つ消化されて２番目の保留記憶にもとづく変動表示が開始されている状況での始動入賞時コマンド格納領域の格納状態が示されている。

【０３２６】

なお、図３６に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、演出図柄の変動表示を開始するタイミングで後述するステップＳ６６５で順次削除される。この場合、この実施の形態では、１つ目の格納領域１に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。例えば、図３６に示す格納状態において新たな演出図柄の変動表示が開始された場合

には、格納領域１に格納されている各コマンドが削除され、格納領域２に格納されている各コマンドが格納領域１にシフトされ、格納領域３に格納されている各コマンドが格納領域２にシフトされ、格納領域４に格納されている各コマンドが格納領域３にシフトされ、格納領域５に格納されている各コマンドが格納領域４にシフトされる。

【０３２７】

なお、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、始動入賞時コマンド格納領域に代えて、第１始動入賞時コマンド格納領域と第２始動入賞時コマンド格納領域とを設ける。また、この場合、第２特別図柄の変動表示を優先実行するので、演出図柄の変動表示を開始するタイミングで、まず、第２始動入賞時コマンド格納領域の格納領域１の記憶内容が削除される。次いで、新たに第２保留記憶が発生しなければ、第１保留記憶のみが記憶されている状態となるので、次に演出図柄の変動表示を開始するタイミングで第１始動入賞時コマンド格納領域の１つ目の格納領域１に格納されているものから削除され、第１始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。例えば、新たな演出図柄の変動表示が開始された場合には、格納領域１に格納されている各コマンドが削除され、格納領域２に格納されている各コマンドが格納領域１にシフトされ、格納領域３に格納されている各コマンドが格納領域２にシフトされ、格納領域４に格納されている各コマンドが格納領域３にシフトされる。

【０３２８】

また、この実施の形態では、始動入賞の発生時に受信する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、包括的に表現する場合に、始動入賞時のコマンドともいう。また、これら始動入賞時のコマンドのうち、第１保留記憶数または第２保留記憶数が増加したことを認識可能な情報を指定するコマンドである始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、包括的に表現する場合に、保留記憶情報ともいう。また、始動入賞時の入賞時判定処理（図２２参照）で判定される大当りや小当りとなるか否か、大当り種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

【０３２９】

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Ｓ６５３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動カテゴリコマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８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Ｓ６５４）。

【０３３０】

受信した演出制御コマンドが第１始動入賞指定コマンドであれば（ステップＳ６５５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第１始動入賞指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８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Ｓ６５６）。

【０３３１】

受信した演出制御コマンドが第２始動入賞指定コマンドであれば（ステップＳ６５８）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第２始動入賞指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８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Ｓ６５９）。

【０３３２】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば（ステップＳ６６１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８のうち最新の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび始動入賞指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップＳ６６２）。

【０３３３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）によって示される入賞時判定結果を入賞時判定結果記憶バッファにおいて合算保留記憶数に対応付けられた領域に保存する（ステップＳ６６３）。なお、始動入賞時に大当りの有無や変動パターンを判定し、判定結果をそれぞれ別のコマンドで送信するように構成されている場合には、ステップＳ６６３において、始動入賞時の判定処理にもとづいて送信される全てのコマンドを受信しているか否かを確認することによって、コマンドの送受信処理が正常に行われているか否かを判断することができる。

【０３３４】

図３７は、入賞時判定結果を保存する領域（入賞時判定結果記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図３７に示すように、この実施の形態では、入賞時判定結果記憶バッファにおいて合算保留記憶数に対応付けられた８個の保存領域が確保されている。また、この実施の形態では、入賞時判定結果にもとづいて、入賞時判定結果によって特定される変動表示が大当りとなる可能性を、特定される変動表示に対応する保留表示を通常態様以外の表示態様に変化させて表示することによって予告する先読み演出が実行される。そのため、図３７に示す例では、入賞時判定結果（すなわち、入賞時判定結果によって特定される変動表示および特定される変動表示に対応する保留表示）に対応付け可能な先読み演出に関連するデータとして、現在の保留表示の表示態様を示す保留表示態様と、先読み演出によって最終的にどの表示態様に変化させて表示するかを示す最終表示態様と、実行される先読み演出のパターンを示す先読み演出パターンと、先読み演出が実行される場合の保留表示が変化するタイミング（本例では保留表示が何回シフトしたタイミングで変化するか）を示すシフト回数カウンタと、保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆する示唆演出の態様を示す示唆演出態様（図３７の例では保留表示が変化するタイミングで実行される示唆演出態様）とが示されている。

【０３３５】

入賞時判定結果記憶バッファにセットされたデータは、後述する演出図柄変動開始処理（ステップＳ１８００の処理が実行されるタイミングなど）において、先にセットされたものから順に削除され、対応する保留表示も同時にシフトして表示される。例えば、図３７（Ａ）に示す状態で、後述する演出図柄変動開始処理（ステップＳ１８００の処理が実行されるタイミングなど）が１回行われると、入賞時判定結果記憶バッファにセットされたデータは、図３７（Ｂ）に示す状態に移行する。さらに演出図柄変動開始処理（ステップＳ１８００の処理が実行されるタイミングなど）が２回行われると、入賞時判定結果記憶バッファにセットされたデータは、図３７（Ｃ）に示す状態に移行する。

【０３３６】

なお、図３７に示す例では、入賞時判定結果が第１始動入賞と第２始動入賞とのいずれにもとづくものであるかが特定されているため、後述するステップＳ６７１１１の処理において、第１始動入賞にもとづく保留表示と第２始動入賞にもとづく保留表示とを異なる表示態様で表示する（例えば、第１始動入賞にもとづく保留表示を赤色で表示し、第２始動入賞にもとづく保留表示を青色で表示する）ようにしてもよい。

【０３３７】

また、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、いずれの入賞時判定結果であるかを区別するために、第１始動入賞口１３への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第１入賞時判定結果記憶バッファと、第２始動入賞口１４への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第２入賞時判定結果記憶バッファとを用意するようにしてもよい。この場合には、第１入賞時判定結果記憶バッファには、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入賞時判定結果記憶バッファには、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。また、この場合には、第１入賞時判定結果記憶バッファおよび第２入賞時判定結果記憶バッファには、受信した入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータが記憶される。なお、入賞時判定結果記憶バッファ（第１入

賞時判定結果記憶バッファおよび第２入賞時判定結果記憶バッファ）は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭに形成されている。

【０３３８】

また、この実施の形態では、図３６に示す始動入賞時コマンド格納領域と図３７に示す入賞時判定結果記憶バッファとが別々に設けられているが、例えば、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域１と、入賞時判定結果記憶バッファ１とを対応付けて、単一の格納領域として設けるようにしてもよい。また、この実施の形態では、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、演出図柄の変動表示を開始するタイミングであるステップＳ６６５で順次削除され、入賞時判定結果記憶バッファに記憶された各データは、後述する演出図柄変動開始処理（ステップＳ１８００の処理が実行されるタイミングなど）において順次削除されるが、同じタイミングで削除されるようにしてもよい。

【０３３９】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップＳ６６４）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域の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（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）を削除し、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Ｓ６６５）。

【０３４０】

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Ｓ６６９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９における背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の背景色の背景画面）に変更する（ステップＳ６７０）。従って、この実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確率／低ベース状態）である場合には、通常状態に応じた背景画面が表示されることによって通常状態に応じた演出モード（以下、通常演出モードともいう）に制御される。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変状態フラグや、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Ｓ６７１）。

【０３４１】

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Ｓ６７２）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９における背景画面を時短状態に応じた背景画面（例えば、緑色の背景色の背景画面）に変更する（ステップＳ６７３）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態（低確率／高ベース状態）である場合には、時短状態に応じた背景画面が表示されることによって時短状態に応じた演出モード（以下、時短演出モードともいう）に制御される。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態フラグをセットする（ステップＳ６７４）。

【０３４２】

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Ｓ６７５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９における背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、赤色の背景色の背景画面）に変更する（ステップＳ６７６）。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態）である場合には、確変状態に応じた背景画面が表示されることによって確変状態に応じた演出モード（以下、確変演出モードともいう）に制御される。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグをセットする（ステップＳ６７７）。

【０３４３】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップＳ６７８）。そして、ステップＳ６１１に移行する。

【０３４４】

図３８は、図３１に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、演出図柄の変動回数を示す変動回数カウンタの値が１００であるか否かを確

認し、変動回数カウンタの値が１００でなければステップＳ８００Ｄに移行する。また、変動回数カウンタの値が１００であれば、変動回数カウンタをリセットするとともに（ステップＳ８００Ｂ）、演出モードを示す特別モードフラグがセットされていればリセットし、セットされていなければセットする（ステップＳ８００Ｃ）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別モードフラグの状態を確認し（ステップＳ８００Ｄ）、セットされていれば、保留表示の表示制御を行う保留表示制御処理を実行する（ステップＳ８００Ａ）。また、特別モードフラグがセットされていなければ、先読み演出決定処理を実行する（ステップＳ８００Ｆ）。このように、この実施の形態では、演出図柄の変動表示が１００回行われるごとに演出モードが切り替えられ、演出モードによって実行される演出が異なるように構成されている。なお、演出モードが変化したときには、変化前に設定され、実行されている演出を、それらが終了するまで継続させてもよいし、中止させてもよい。例えば、演出モードが変化したときに、変化前に設定され、実行されている演出に関するデータをクリアする（すなわち実行を中止させる）ようにしてもよい。また、この実施の形態で示す場合に限らず、例えば、演出モードに関わらず、それらの演出を実行可能としてもよい。つまり、それらの演出を組み合わせて実行するようにしてもよい。例えば、ステップＳ８００Ｆの処理にもとづいて実行される先読み演出と、ステップＳ８００Ｅの処理にもとづいて実行される出現演出や保留表示の動作表示とを組み合わせて実行するようにしてもよい。

【０３４５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置９の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第１特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第２特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第１特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第２特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

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

【０３５４】

図３９～図４２は、保留表示制御処理（ステップＳ８００Ａ）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、客待ちデモンストレーション表示中であるか否かを確認する（ステップＳ６０００）。なお、客待ちデモンストレーション表示中であるか否かは、例えば、演出図柄の変動表示中でなく（例えば、後述するステップＳ１８１４でセットされる変動時間タイマの値が０であり）、第１保留記憶および第２保留記憶のいずれもない（例えば、ステップＳ６５６，Ｓ６５９，Ｓ６６２，Ｓ６６６で更新される第１保留記憶数および第２保留記憶数のいずれもが０である）ことを確認することにより判定できる。客待ちデモンストレーション表示中であれば、そのまま保留表示制御処理を終了する。すなわち、客待ちデモンストレーション表示中に新たに始動入賞が発生しても、直ちに変動表示が開始され殆ど保留表示を表示する時間がないことから、ステップＳ６００１以降の保留表示を表示する処理を行うことなく（保留表示の表示を行わずに）、そのまま処理を終了する。

【０３５５】

なお、演出図柄の変動表示中であっても、第１保留記憶および第２保留記憶のいずれもなく、実行中の変動表示の残り時間が極めて少なく変動表示の終了直前である場合（例えば、残り１秒以内である場合）にも、新たに始動入賞が発生しても実質的に保留表示を表示する時間が殆どないことから、ステップＳ６００１以降の保留表示を表示する処理を行うことなく（保留表示の表示を行わずに）、そのまま処理を終了するようにしてもよい。

【０３５６】

また、例えば、演出図柄の変動表示を停止してから直ちに客待ちデモンストレーション表示を開始するのではなく、最後の変動表示を終了してから所定期間（例えば、１分間）経過後に客待ちデモンストレーション表示を開始するように構成している場合であれば、この所定期間中も保留記憶がなく変動表示を実行していない期間なのであるから、ステップＳ６０００でＹと判定し、そのまま処理を終了するようにしてもよい。

【０３５７】

なお、客待ちデモンストレーション表示中で、ステップＳ６０００でＹと判定して保留表示制御処理を終了した場合には、合算保留記憶数指定コマンドを受信しても保留表示を増加させていないのであるから、その後に合算保留記憶数減算指定コマンドを受信しても、コマンド解析処理のステップＳ６６５の処理を実行しないように制御する。この場合、例えば、コマンド解析処理のステップＳ６６１でＹと判定し新たな合算保留記憶数指定コマンドを受信したと判定した場合に、客待ちデモンストレーション表示中であるか否かを確認し、客待ちデモンストレーション表示中であれば、その旨を示すフラグをセットし、

その後、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信したときに（ステップＳ６６４のＹ参照）、そのフラグがセットされていればステップＳ６６５の処理を実行しないようにすればよい。

【０３５８】

客待ちデモンストレーション表示中でなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、新たな始動入賞が発生して新たに始動入賞時のコマンドを受信したか否かを確認する（ステップＳ６００１）。具体的には、図３６に示す始動入賞時コマンド格納領域において新たなコマンドが格納されていれば、新たに始動入賞が発生して新たに始動入賞時のコマンドを受信したと判定することができる。

【０３５９】

新たに始動入賞時のコマンドを受信してれば（ステップＳ６００１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態）であるか否かを確認する（ステップＳ６００２）。なお、遊技状態が確変状態であるか否かは、具体的には、確変状態フラグ（ステップＳ６７７参照）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。

【０３６０】

確変状態でなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技状態が時短状態（低確率／高ベース状態）であるか否かを確認する（ステップＳ６００３）。なお、遊技状態が時短状態であるか否かは、具体的には、時短状態フラグ（ステップＳ６７４参照）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。

【０３６１】

遊技状態が時短状態（低確率／高ベース状態）であれば（言い換えれば、時短演出モード中であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留予告演出を実行するか否かを決定するための保留予告決定テーブルを用いて、新たに受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、保留予告演出を実行するか否かを決定するための乱数を用いた抽選処理を行い、保留予告演出を実行するか否かを決定する（ステップＳ６００４）。

【０３６２】

図４３は、保留予告演出を実行するか否かを決定するための保留予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。図４３に示すように、各保留予告決定テーブルには、保留予告演出なし、および保留予告演出ありに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０３６３】

また、図４３に示すように、保留予告決定テーブルには、変動カテゴリコマンドで非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となることを特定した場合（具体的には、コマンドＣ６００（Ｈ）を受信している場合）、変動カテゴリコマンドでスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となることを特定した場合（具体的には、コマンドＣ６０７（Ｈ）を受信している場合）、および変動カテゴリコマンドでスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となることを特定した場合（具体的には、コマンドＣ６１２（Ｈ）またはコマンドＣ６１５（Ｈ）を受信している場合）にのみ判定値が割り振られている。従って、この実施の形態では、非リーチはずれ、スーパーリーチはずれ、またはスーパーリーチ大当りとなる場合にのみ保留予告演出が実行されうる。この実施の形態では、図４３に示すように、非リーチはずれとなる場合には５％の割合で保留予告演出を実行することに決定され、スーパーリーチはずれとなる場合には６０％の割合で保留予告演出を実行することに決定され、スーパーリーチ大当りとなる場合には８０％の割合で保留予告演出を実行することに決定される。

【０３６４】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、非リーチはずれ、スーパーリーチはずれ、およびスーパーリーチ大当り以外の変動カテゴリとなる場合も保留予告演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、変動カテゴリコマンドにもとづいて大当りとなるか否かのみを特定し、その特定結果に従って保留予告演出を実行可能に構成してもよい。また、この実施の形態では、非リーチはずれとなる場合やスーパーリーチはずれとなる

場合にも保留予告演出（いわゆるガセの保留予告演出）を実行する場合を示しているが、非リーチはずれとなる場合には保留予告演出を実行しないようにしたり、スーパーリーチ大当りとなる場合にのみ保留予告演出を実行するようにしたりしてもよい。

【０３６５】

また、この実施の形態では、確変状態（高確率／高ベース状態）または時短状態（低確率／高ベース状態）である場合にステップＳ６００４または後述するステップＳ６０１２の処理が実行されて保留予告演出を実行する場合があるのであるが、既に説明したように、時短状態（高ベース状態）である場合には、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定の処理は実行されず図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは送信されないので（ステップＳ１２１５Ａ参照）、第２保留記憶に対してのみ保留予告演出が実行される場合がある。

【０３６６】

保留予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップＳ６００５のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常の演出態様で出現演出の実行を開始する（ステップＳ６００６）。

【０３６７】

この実施の形態では、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態）や時短状態（低確率／高ベース状態）である場合には、通常態様の保留表示とは異なる特定保留表示を表示する。「特定保留表示」とは、所定の周期で動作表示する保留表示であり、この実施の形態では、１秒間の周期で反時計回りに１回転する態様の特定保留表示が表示される。なお、「特定保留表示」は、この実施の形態で示したものにかぎらず、所定の周期で動作表示するものであれば、例えば、所定の周期で左右方向や上下方向に揺動するものや、所定の周期で大きさが変化するもの、所定の周期で保留表示内の模様や色が変化するものであってもよい。

【０３６８】

また、この実施の形態では、特定保留表示が表示される場合には出現演出が実行される。「出現演出」とは、特定保留表示の表示に伴って実行される演出であり、この実施の形態では、出現演出として、保留表示が濃淡が薄く視認しにくい状態から徐々に濃度が濃くなり視認しやすい状態に変化するような態様の演出が実行される。なお、この実施の形態では、出現演出を開始してから１秒程度をかけて保留表示の濃度が最大となり視認しやすい状態になるものとする。

【０３６９】

なお、「出現演出」は、この実施の形態で示したものにかぎらず、特定保留表示の表示に伴って実行される演出であれば、どのような演出態様の演出であってもよい。例えば、保留表示の濃度が徐々に変化しているものにかぎらず、出現演出として、保留表示の大きさが小さく視認しにくい状態から徐々に大きくなり視認しやすい状態に変化するような態様の演出を実行してもよい。また、出現演出において必ずしも保留表示が表示される必要はなく、遊技者が特定保留表示の表示に伴って実行されていることを認識できるのであれば、出現演出として、保留表示を表示することなく所定のキャラクタを表示するような態様の演出を実行してもよい。また、この実施の形態では、出現演出を開始してから１秒程度をかけて保留表示が視認しやすい状態となる場合を示しているが、出現演出の演出期間は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、出現演出の演出期間が極めて短く（例えば、０．１秒）、殆ど直ぐに保留表示が表示されるように見えるものであってもよい。

【０３７０】

また、この実施の形態では、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態）である場合には、出現演出の実行中から保留表示の動作表示を開始する。従って、確変状態（高確率／高ベース状態）である場合には、保留表示が動作表示しながら濃度が徐々に濃くなるような演出が実行され、出現演出の実行中から特定保留表示の表示が開始されるような態様の表示が行われる。一方、遊技状態が時短状態（低確率／高ベース状態）である場合には

、出現演出の実行後に保留表示の動作表示を開始する。従って、時短状態（低確率／高ベース状態）である場合には、保留表示が動作表示しない状態で濃度が徐々に濃くなるような演出が実行され、出現演出を終了した後に保留表示の動作表示が開始され、出現演出の実行後に特定保留表示の表示が開始されるような態様の表示が行われる。

【０３７１】

また、この実施の形態では、保留予告演出を実行しないことに決定した場合には、通常の演出態様で特定保留表示や出現演出が実行されるのであるが、保留予告演出を実行することに決定した場合には、先読み予告態様で特定保留表示や出現演出が実行される。この実施の形態では、保留表示を白色の丸形表示の内部に白色の三角表示で表示する態様で通常の演出態様の特定保留表示や出現演出を実行するのに対して、保留表示を白色の丸形表示の内部に赤色の三角表示で表示する態様で先読み予告態様の特定保留表示や出現演出を実行する。以下、この実施の形態では、通常の演出態様の特定保留表示や出現演出をそれぞれ「通常特定保留表示」や「通常出現演出」ともいい、先読み予告態様の特定保留表示や出現演出をそれぞれ「先読み特定保留表示」や「先読み出現演出」ともいう。

【０３７２】

なお、「通常特定保留表示」や「通常出現演出」、「先読み特定保留表示」、「先読み出現演出」の態様は、この実施の形態で示したものにかぎらず、保留予告演出（先読み予告演出）が実行されているか否かを認識可能なものであればよい。例えば、「通常特定保留表示」や「通常出現演出」では保留表示を回転させるのに対して、「先読み特定保留表示」や「先読み出現演出」では保留表示を左右方向や上下方向に揺動するようにしてもよい。

【０３７３】

ステップＳ６００６では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の動作表示を伴わない通常出現演出の実行を開始する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて通常出現演出の実行を開始する。この際に、例えば、合算保留記憶表示部１８ｃに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、保留記憶が１つもなければ）合算保留記憶表示部１８ｃの１つ目の領域で通常出現演出の実行を開始し、合算保留記憶表示部１８ｃに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、保留記憶が２つあれば）合算保留記憶表示部１８ｃの２つ目の領域で通常出現演出の実行を開始する。

【０３７４】

なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回新たに受信し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第２保留記憶数加算指定コマンドであるかを確認し、第１保留記憶数加算指定コマンドであれば、第１保留記憶表示部９ａにおいて通常出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、第１保留記憶表示部９ａに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、第１保留記憶が１つもなければ）第１保留記憶表示部９ａの１つ目の領域で通常出現演出の実行を開始し、第１保留記憶表示部９ａに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、第１保留記憶が１つあれば）第１保留記憶表示部９ａの２つ目の領域で通常出現演出の実行を開始する。一方、第２保留記憶数加算指定コマンドであれば、第２保留記憶表示部９ｂにおいて通常出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、第２保留記憶表示部９ｂに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、第２保留記憶が１つもなければ）第２保留記憶表示部９ｂの１つ目の領域で通常出現演出の実行を開始し、第２保留記憶表示部９ｂに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、第２保留記憶が１つあれば）第２保留記憶表示部９ｂの２つ目の領域で通常出現演出の実行を開始する。

【０３７５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の動作表示を伴わない通常出現演出の実行中であることを示す通常出現演出実行中フラグ（動作なし）をセットする（ステップＳ

６００７）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出現演出の演出期間を計測するための出現演出期間計測タイマに所定値（本例では、１秒に相当する値）をセットする（ステップＳ６００８）。そして、ステップＳ６０２７に移行する。

【０３７６】

保留予告演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ６００５のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の動作表示を伴わない先読み出現演出の実行を開始する（ステップＳ６００９）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて先読み出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、合算保留記憶表示部１８ｃに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、保留記憶が１つもなければ）合算保留記憶表示部１８ｃの１つ目の領域で先読み出現演出の実行を開始し、合算保留記憶表示部１８ｃに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、保留記憶が１つあれば）合算保留記憶表示部１８ｃの２つ目の領域で先読み出現演出の実行を開始する。

【０３７７】

なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、保留予告演出が実行されるということは、第２保留記憶が１増加する場合であるので、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部９ｂにおいて先読み出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、第２保留記憶表示部９ｂに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、第２保留記憶が１つもなければ）第２保留記憶表示部９ｂの１つ目の領域で先読み出現演出の実行を開始し、第２保留記憶表示部９ｂに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、第２保留記憶が１つあれば）第２保留記憶表示部９ｂの２つ目の領域で先読み出現演出の実行を開始する。

【０３７８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の動作表示を伴わない先読み出現演出の実行中であることを示す先読み出現演出実行中フラグ（動作なし）をセットする（ステップＳ６０１０）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出現演出期間計測タイマに所定値（本例では、１秒に相当する値）をセットする（ステップＳ６０１１）。そして、ステップＳ６０２７に移行する。

【０３７９】

遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態）であれば（ステップＳ６００２のＹ。言い換えれば、確変演出モード中であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６００４と同様の処理に従って、保留予告決定テーブルを用いて、新たに受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、乱数を用いた抽選処理を行い、保留予告演出を実行するか否かを決定する（ステップＳ６０１２）。

【０３８０】

保留予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップＳ６０１３のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃに既に特定保留表示（通常特定保留表示、先読み特定保留表示）が表示されているか否かを確認する（ステップＳ６０１４）。既に特定保留表示されている場合には、表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっているか否かを確認する（ステップＳ６０１５）。この実施の形態では、前述したように丸形表示の内部に三角表示で表示する態様で特定保留表示を表示するのであるが、その三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態が所定の基準動作位置となっている状態であるものとする。表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常出現演出を直ちには開始せず、通常出現演出の開始を待機していることを示す通常待機フラグをセットする（ステップＳ６０１６）。そして、ステップＳ６０２７に移行する。

【０３８１】

特定保留表示が表示されていない場合（ステップＳ６０１４のＮ）または表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっている場合（ステップＳ６０１５のＹ）

には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の動作表示を伴う通常出現演出の実行を開始する（ステップＳ６０１７）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて通常出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、合算保留記憶表示部１８ｃに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、保留記憶が１つもなければ）合算保留記憶表示部１８ｃの１つ目の領域で通常出現演出の実行を開始し、合算保留記憶表示部１８ｃに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、保留記憶が１つあれば）合算保留記憶表示部１８ｃの２つ目の領域で通常出現演出の実行を開始する。

【０３８２】

なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回新たに受信し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第２保留記憶数加算指定コマンドであるかを確認し、第１保留記憶数加算指定コマンドであれば、第１保留記憶表示部９ａにおいて通常出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、第１保留記憶表示部９ａに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、第１保留記憶が１つもなければ）第１保留記憶表示部９ａの１つ目の領域で通常出現演出の実行を開始し、第１保留記憶表示部９ａに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、第１保留記憶が１つあれば）第１保留記憶表示部９ａの２つ目の領域で通常出現演出の実行を開始する。一方、第２保留記憶数加算指定コマンドであれば、第２保留記憶表示部９ｂにおいて通常出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、第２保留記憶表示部９ｂに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、第２保留記憶が１つもなければ）第２保留記憶表示部９ｂの１つ目の領域で通常出現演出の実行を開始し、第２保留記憶表示部９ｂに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、第２保留記憶が１つあれば）第２保留記憶表示部９ｂの２つ目の領域で通常出現演出の実行を開始する。

【０３８３】

なお、ステップＳ６０１７で保留表示の動作表示を伴う通常出現演出の実行を開始する場合、保留表示が所定の基準動作位置となっている状態（本例では、保留表示の丸形表示の内部の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態）から保留表示の回転動作が開始されるものとする。

【０３８４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の動作表示を伴う通常出現演出の実行中であることを示す通常出現演出実行中フラグ（動作あり）をセットする（ステップＳ６０１８）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出現演出期間計測タイマに所定値（本例では、１秒に相当する値）をセットする（ステップＳ６０１９）。そして、ステップＳ６０２７に移行する。

【０３８５】

保留予告演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ６０１３のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃに既に特定保留表示（通常特定保留表示、先読み特定保留表示）が表示されているか否かを確認する（ステップＳ６０２０）。既に特定保留表示されている場合には、表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっているか否かを確認する（ステップＳ６０２１）。表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み出現演出を直ちには開始せず、先読み出現演出の開始を待機していることを示す先読み待機フラグをセットする（ステップＳ６０２２）。そして、ステップＳ６０２７に移行する。

【０３８６】

特定保留表示が表示されていない場合（ステップＳ６０２０のＮ）または表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっている場合（ステップＳ６０２１のＹ）には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の動作表示を伴う先読み出現演出の実行を開始する（ステップＳ６０２３）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表

示部１８ｃにおいて先読み出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、合算保留記憶表示部１８ｃに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、保留記憶が１つもなければ）合算保留記憶表示部１８ｃの１つ目の領域で先読み出現演出の実行を開始し、合算保留記憶表示部１８ｃに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、保留記憶が１つあれば）合算保留記憶表示部１８ｃの２つ目の領域で先読み出現演出の実行を開始する。

【０３８７】

なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、保留予告演出が実行されるということは、第２保留記憶が１増加する場合であるので、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部９ｂにおいて先読み出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、第２保留記憶表示部９ｂに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、第２保留記憶が１つもなければ）第２保留記憶表示部９ｂの１つ目の領域で先読み出現演出の実行を開始し、第２保留記憶表示部９ｂに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、第２保留記憶が１つあれば）第２保留記憶表示部９ｂの２つ目の領域で先読み出現演出の実行を開始する。

【０３８８】

なお、ステップＳ６０２３で保留表示の動作表示を伴う先読み出現演出の実行を開始する場合、保留表示が所定の基準動作位置となっている状態（本例では、保留表示の丸形表示の内部の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態）から保留表示の回転動作が開始されるものとする。

【０３８９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の動作表示を伴う先読み出現演出の実行中であることを示す先読み出現演出実行中フラグ（動作あり）をセットする（ステップＳ６０２４）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出現演出期間計測タイマに所定値（本例では、１秒に相当する値）をセットする（ステップＳ６０２５）。そして、ステップＳ６０２７に移行する。

【０３９０】

遊技状態が確変状態でも時短状態でもなかった場合（ステップＳ６００３のＮ。すなわち、通常状態（低確率／低ベース状態）であった場合）には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特定保留表示ではない通常態様の保留表示を１増加させる（ステップＳ６０２６）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて通常態様で保留表示（例えば、白色の丸形表示）を１つ増加させる。

【０３９１】

なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回新たに受信し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れば、第１保留記憶表示部９ａにおいて通常態様で第１保留表示（例えば、白色の丸形表示）を１つ増加させる。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回新たに受信した保留記憶数加算指定コマンドが第２保留記憶数加算指定コマンドであれば、第２保留記憶表示部９ｂにおいて通常態様で第２保留表示（例えば、白色の丸形表示）を１つ増加させる。

【０３９２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常待機フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６０２７）。通常待機フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっているか否かを確認する（ステップＳ６０２８）。表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常待機フラグをリセットする（ステッ

プＳ６０２９）。
【０３９３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の動作表示を伴う通常出現演出の実行を開始する（ステップＳ６０３０）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて通常出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、合算保留記憶表示部１８ｃに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、保留記憶が１つもなければ）合算保留記憶表示部１８ｃの１つ目の領域で通常出現演出の実行を開始し、合算保留記憶表示部１８ｃに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、保留記憶が１つあれば）合算保留記憶表示部１８ｃの２つ目の領域で通常出現演出の実行を開始する。
【０３９４】
なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回新たに受信し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第２保留記憶数加算指定コマンドであるかを確認し、第１保留記憶数加算指定コマンドであれば、第１保留記憶表示部９ａにおいて通常出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、第１保留記憶表示部９ａに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、第１保留記憶が１つもなければ）第１保留記憶表示部９ａの１つ目の領域で通常出現演出の実行を開始し、第１保留記憶表示部９ａに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、第１保留記憶が１つあれば）第１保留記憶表示部９ａの２つ目の領域で通常出現演出の実行を開始する。一方、第２保留記憶数加算指定コマンドであれば、第２保留記憶表示部９ｂにおいて通常出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、第２保留記憶表示部９ｂに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、第２保留記憶が１つもなければ）第２保留記憶表示部９ｂの１つ目の領域で通常出現演出の実行を開始し、第２保留記憶表示部９ｂに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、第２保留記憶が１つあれば）第２保留記憶表示部９ｂの２つ目の領域で通常出現演出の実行を開始する。
【０３９５】
なお、ステップＳ６０３０で保留表示の動作表示を伴う通常出現演出の実行を開始する場合、保留表示が所定の基準動作位置となっている状態（本例では、保留表示の丸形表示の内部の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態）から保留表示の回転動作が開始されるものとする。
【０３９６】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常出現演出実行中フラグ（動作あり）をセットする（ステップＳ６０３１）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出現演出期間計測タイマに所定値（本例では、１秒に相当する値）をセットする（ステップＳ６０３２）。そして、ステップＳ６０３９に移行する。
【０３９７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み待機フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６０３３）。先読み待機フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっているか否かを確認する（ステップＳ６０３４）。表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み待機フラグをリセットする（ステップＳ６０３５）。
【０３９８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の動作表示を伴う先読み出現演出の実行を開始する（ステップＳ６０３６）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて先読み出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、合算保留記憶表示部１８ｃに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、保留記憶

が１つもなければ）合算保留記憶表示部１８ｃの１つ目の領域で先読み出現演出の実行を開始し、合算保留記憶表示部１８ｃに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、保留記憶が１つあれば）合算保留記憶表示部１８ｃの２つ目の領域で先読み出現演出の実行を開始する。

【０３９９】

なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、保留予告演出が実行されるということは、第２保留記憶が１増加する場合であるので、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部９ｂにおいて先読み出現演出の実行を開始する。また、この際に、例えば、第２保留記憶表示部９ｂに保留表示が１つも表示されていなければ（すなわち、第２保留記憶が１つもなければ）第２保留記憶表示部９ｂの１つ目の領域で先読み出現演出の実行を開始し、第２保留記憶表示部９ｂに保留表示が１つ表示されていれば（すなわち、第２保留記憶が１つあれば）第２保留記憶表示部９ｂの２つ目の領域で先読み出現演出の実行を開始する。

【０４００】

なお、ステップＳ６０３６で保留表示の動作表示を伴う通常出現演出の実行を開始する場合、保留表示が所定の基準動作位置となっている状態（本例では、保留表示の丸形表示の内部の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態）から保留表示の回転動作が開始されるものとする。

【０４０１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み出現演出実行中フラグ（動作あり）をセットする（ステップＳ６０３７）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出現演出期間計測タイマに所定値（本例では、１秒に相当する値）をセットする（ステップＳ６０３８）。そして、ステップＳ６０３９に移行する。

【０４０２】

なお、この実施の形態では、ステップＳ６０１４～Ｓ６０２５，Ｓ６０２７～Ｓ６０３８の処理が実行されることによって、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態）である場合には、既に表示されている特定保留表示の動作表示と同期する態様で保留表示の動作表示を伴う出現演出（通常出現演出、先読み出現演出）の実行を開始するように制御する。

【０４０３】

なお、この実施の形態において、保留表示の動作表示が「同期する」とは、動作表示を伴う複数の保留表示間で、保留表示が所定の基準動作位置となるタイミングが同じタイミングとなるようにすることである。具体的には、この実施の形態では、特定保留表示が複数表示されている場合や保留表示の動作を伴う出現演出を実行する場合に、保留表示の丸形表示の内部の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態となるタイミングが同じタイミングとなるように表示制御している。

【０４０４】

なお、保留表示の動作表示を同期させる態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、複数表示されている保留表示の回転周期が１秒のものと２秒のものとがあるなど、動作周期の異なる保留表示が混在している場合であっても、保留表示が上方向を向いている状態となるタイミングが同じタイミングとなる（この場合、回転周期２秒の保留表示が１回転して再び上方向となるときに、回転周期１秒の保留表示は２回転して再び上方向となることになる）ものであってもよい。また、例えば、回転動作する保留表示と揺動動作する保留表示とがあるなど、動作態様の異なる保留表示が混在している場合であっても、一方の保留表示を上方向を向いている状態から回転動作を開始し、他方の保留表示を最下端の位置から上下方向に揺動動作を開始した場合に、１サイクルの動作周期後に、一方の保留表示が再び上方向を向いている状態となり、他方の保留表示が再び再下端の位置にいる状態となるものであってもよい。そのように、何らかの形態で保留表示が所

定の基準動作位置となるタイミングが同じタイミングとなっているものであればよい。

【０４０５】

また、この実施の形態では、ステップＳ６０１４～Ｓ６０２５，Ｓ６０２７～Ｓ６０３８の処理が実行されることによって、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態）である場合に、新たな始動入賞が発生したタイミングで既に表示されている特定保留表示が所定の基準動作位置でなかった場合には、所定の基準動作位置となるまで待ってから保留表示の動作表示を伴う出現演出（通常出現演出、先読み出現演出）の実行を開始することによって、既に表示されている特定保留表示の動作表示と同期する態様で保留表示の動作表示を伴う出現演出を実行するようにしている。そのため、始動入賞が発生したタイミングと保留表示の動作表示を伴う出現演出が開始されるタイミングとの間に時間的なズレが生じることになるが、この実施の形態では、保留表示の動作周期は１秒程度であるので、大きく違和感を感じることはない。

【０４０６】

なお、始動入賞が発生したタイミングでは一旦動作表示を伴わない態様で出現演出（例えば、静止画像）を表示しておき、所定の基準動作位置となったタイミングで出現演出の動作表示を開始するようにしてもよい。また、例えば、所定の基準動作位置となるまで待つことなく、始動入賞の発生と同時に既に表示される保留表示と同期させて保留表示の動作表示を伴う出現演出を開始するようにしてもよい。この場合、例えば、常にバックグランドで保留表示の動作を伴う出現演出を実行するようにしておき、始動入賞の発生のタイミングで、そのバックグランドで実行していた出現演出の表示を開始するようにすればよい。

【０４０７】

また、この実施の形態で示したように、新たな始動入賞が発生した後に所定の基準動作位置（動作表示の同期がとれる位置）となるまで待ってから保留表示の動作表示を伴う出現演出を実行するように構成した場合、動作表示の同期がとれる位置となるまで待っている間にさらに新たな始動入賞が発生するケースも考えられる。そのような場合には、例えば、待機中の保留に対する出現演出や特定保留表示の態様などの情報を一旦記憶し、最新の始動入賞に対してＳ６０１４～Ｓ６０２５，Ｓ６０２７～Ｓ６０３８の処理を実行するようにすればよい。そして、保留が複数ある場合であっても、出現演出や特定保留表示における動作表示の同期タイミングは同じであるので、最新の始動入賞に対して動作表示の同期がとれる位置となったときに、最新の保留に対する出現演出と待機中であった保留に対する出現演出とを同時に開始することによって、保留表示の動作表示を伴う出現演出を同時に開始するようにすればよい。

【０４０８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出現演出期間計測タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップＳ６０３９）。出現演出期間計測タイマの値が０となっていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出現演出期間計測タイマの値を１減算する（ステップＳ６０４０）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、減算後の出現演出期間計測タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップＳ６０４１）。

【０４０９】

減算後の出現演出期間計測タイマの値が０となっていれば（すなわち、出現演出の演出期間を終了すれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常出現演出実行中フラグ（動作なし）がセットされているか否かを確認する（ステップＳ６０４２）。通常出現演出実行中フラグ（動作なし）がセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常出現演出実行中フラグ（動作なし）をリセットする（ステップＳ６０４３）。

【０４１０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃに既に特定保留表示（通常特定保留表示、先読み特定保留表示）が表示されているか否かを確認する（ステップＳ６０４４）。既に特定保留表示されている場合には、表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっているか否かを確認する（ステップＳ６０４５）。表示中の

特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常特定保留表示の表示を直ちには開始せず、通常特定保留表示の表示開始を待機していることを示す通常保留待機フラグをセットする（ステップＳ６０４６）。そして、ステップＳ６０５９に移行する。

【０４１１】

特定保留表示が表示されていない場合（ステップＳ６０４４のＮ）または表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっている場合（ステップＳ６０４５のＹ）には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常特定保留表示の表示を開始する（ステップＳ６０４７）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて通常出現演出を実行していた位置に通常特定保留表示を１増加させる。

【０４１２】

なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部９ａにおいて通常出現演出を実行していた場合には、その第１保留記憶表示部９ａにおいて通常出現演出を実行していた位置に通常特定保留表示を１増加させる。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部９ｂにおいて通常出現演出を実行していた場合には、その第２保留記憶表示部９ｂにおいて通常出現演出を実行していた位置に通常特定保留表示を１増加させる。

【０４１３】

なお、ステップＳ６０４７で通常特定保留表示の表示を開始する場合、保留表示が所定の基準動作位置となっている状態（本例では、保留表示の丸形表示の内部の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態）から保留表示の回転動作が開始されるものとする。

【０４１４】

また、この実施の形態では、ステップＳ６０４７の処理が実行される前に実行されていた通常出現演出において、保留表示の濃度が徐々に濃くなっていくような演出が行われているので、見た目上は、保留表示の濃度が徐々に濃くなって視認しやすい状態となった後に保留表示の動作表示が開始されるような表示が行われることになる。

【０４１５】

通常出現演出実行中フラグ（動作なし）がセットされていなければ（ステップＳ６０４２のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み出現演出実行中フラグ（動作なし）がセットされているか否かを確認する（ステップＳ６０４８）。先読み出現演出実行中フラグ（動作なし）がセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み出現演出実行中フラグ（動作なし）をリセットする（ステップＳ６０４９）。

【０４１６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃに既に特定保留表示（通常特定保留表示、先読み特定保留表示）が表示されているか否かを確認する（ステップＳ６０５０）。既に特定保留表示されている場合には、表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっているか否かを確認する（ステップＳ６０５１）。表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み特定保留表示の表示を直ちには開始せず、先読み特定保留表示の表示開始を待機していることを示す先読み保留待機フラグをセットする（ステップＳ６０５２）。そして、ステップＳ６０５９に移行する。

【０４１７】

特定保留表示が表示されていない場合（ステップＳ６０５０のＮ）または表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっている場合（ステップＳ６０５１のＹ）には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み特定保留表示の表示を開始する（ステップＳ６０５３）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて先

読み出現演出を実行していた位置に先読み特定保留表示を１増加させる。
【０４１８】
なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、保留予告演出が実行されるということは、第２保留記憶が１増加する場合であるので、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部９ｂにおいて先読み出現演出を実行していた位置に先読み特定保留表示を１増加させる。
【０４１９】
なお、ステップＳ６０５３で先読み特定保留表示の表示を開始する場合、保留表示が所定の基準動作位置となっている状態（本例では、保留表示の丸形表示の内部の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態）から保留表示の回転動作が開始されるものとする。
【０４２０】
また、この実施の形態では、ステップＳ６０５３の処理が実行される前に実行されていた先読み出現演出において、保留表示の濃度が徐々に濃くなっていくような演出が行われているので、見た目上は、保留表示の濃度が徐々に濃くなって視認しやすい状態となった後に保留表示の動作表示が開始されるような表示が行われることになる。
【０４２１】
先読み出現演出実行中フラグ（動作なし）がセットされていなければ（ステップＳ６０４８のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常出現演出実行中フラグ（動作あり）がセットされているか否かを確認する（ステップＳ６０５４）。通常出現演出実行中フラグ（動作あり）がセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常出現演出実行中フラグ（動作あり）をリセットする（ステップＳ６０５５）。
【０４２２】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常特定保留表示の表示を開始する（ステップＳ６０５６）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて通常出現演出を実行していた位置に通常特定保留表示を１増加させる。
【０４２３】
なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部９ａにおいて通常出現演出を実行していた場合には、その第１保留記憶表示部９ａにおいて通常出現演出を実行していた位置に通常特定保留表示を１増加させる。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部９ｂにおいて通常出現演出を実行していた場合には、その第２保留記憶表示部９ｂにおいて通常出現演出を実行していた位置に通常特定保留表示を１増加させる。
【０４２４】
なお、この実施の形態では、ステップＳ６０５６の処理が実行される前に動作表示を伴う出現演出が実行されており、ちょうど１サイクルの動作周期の動作表示が行われたタイミングで出現演出の演出期間が終了してステップＳ６０５６の処理で通常特定表示に切り替わるので、複数の特定保留表示が表示されている場合であっても、他の特定保留表示の動作表示と同期して通常特定保留表示が表示されることになる。また、見た目上は、保留表示の動作表示を実行しながら保留表示の濃度が徐々に濃くなって視認しやすい状態となるような表示が行われる。
【０４２５】
通常出現演出実行中フラグ（動作あり）もセットされていなければ（ステップＳ６０５４のＮ。すなわち、先読み出現演出実行中フラグ（動作あり）がセットされていれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み出現演出実行中フラグ（動作あり）をリセットする（

ステップＳ６０５７）。
【０４２６】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み特定保留表示の表示を開始する（ステップＳ６０５８）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて先読み出現演出を実行していた位置に先読み特定保留表示を１増加させる。
【０４２７】
なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、保留予告演出が実行されるということは、第２保留記憶が１増加する場合であるので、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部９ｂにおいて先読み出現演出を実行していた位置に先読み特定保留表示を１増加させる。
【０４２８】
なお、この実施の形態では、ステップＳ６０５８の処理が実行される前に動作表示を伴う出現演出が実行されており、ちょうど１サイクルの動作周期の動作表示が行われたタイミングで出現演出の演出期間が終了してステップＳ６０５８の処理で先読み特定表示に切り替わるので、複数の特定保留表示が表示されている場合であっても、他の特定保留表示の動作表示と同期して先読み特定保留表示が表示されることになる。また、見た目上は、保留表示の動作表示を実行しながら保留表示の濃度が徐々に濃くなって視認しやすい状態となるような表示が行われる。
【０４２９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常保留待機フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６０５９）。通常保留待機フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっているか否かを確認する（ステップＳ６０６０）。表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常保留待機フラグをリセットする（ステップＳ６０６１）。
【０４３０】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常特定保留表示の表示を開始する（ステップＳ６０６２）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて通常出現演出を実行していた位置に通常特定保留表示を１増加させる。
【０４３１】
なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部９ａにおいて通常出現演出を実行していた場合には、その第１保留記憶表示部９ａにおいて通常出現演出を実行していた位置に通常特定保留表示を１増加させる。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部９ｂにおいて通常出現演出を実行していた場合には、その第２保留記憶表示部９ｂにおいて通常出現演出を実行していた位置に通常特定保留表示を１増加させる。
【０４３２】
なお、ステップＳ６０６２で通常特定保留表示の表示を開始する場合、保留表示が所定の基準動作位置となっている状態（本例では、保留表示の丸形表示の内部の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態）から保留表示の回転動作が開始されるものとする。
【０４３３】
また、この実施の形態では、ステップＳ６０６２の処理が実行される前に実行されていた通常出現演出において、保留表示の濃度が徐々に濃くなっていくような演出が行われているので、見た目上は、保留表示の濃度が徐々に濃くなって視認しやすい状態となった後

に保留表示の動作表示が開始されるような表示が行われることになる。

【０４３４】

通常保留待機フラグがセットされていなければ（ステップＳ６０５９のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み保留待機フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６０６３）。先読み保留待機フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっているか否かを確認する（ステップＳ６０６４）。表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み保留待機フラグをリセットする（ステップＳ６０６５）。

【０４３５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み特定保留表示の表示を開始する（ステップＳ６０６６）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて先読み出現演出を実行していた位置に先読み特定保留表示を１増加させる。

【０４３６】

なお、合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとを設け、合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数加算指定コマンドと第２保留記憶数加算指定コマンドとを用い、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成とする場合には、保留予告演出が実行されるということは、第２保留記憶が１増加する場合であるので、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部９ｂにおいて先読み出現演出を実行していた位置に先読み特定保留表示を１増加させる。

【０４３７】

なお、ステップＳ６０６６で先読み特定保留表示の表示を開始する場合、保留表示が所定の基準動作位置となっている状態（本例では、保留表示の丸形表示の内部の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態）から保留表示の回転動作が開始されるものとする。

【０４３８】

また、この実施の形態では、ステップＳ６０６６の処理が実行される前に実行されていた先読み出現演出において、保留表示の濃度が徐々に濃くなっていくような演出が行われているので、見た目上は、保留表示の濃度が徐々に濃くなって視認しやすい状態となった後に保留表示の動作表示が開始されるような表示が行われることになる。

【０４３９】

なお、この実施の形態では、ステップＳ６０４２～Ｓ６０５３，Ｓ６０５９～Ｓ６０６６の処理が実行されることによって、遊技状態が時短状態（低確率／高ベース状態）である場合には、保留表示の動作表示を伴わない出現演出（通常出現演出、先読み出現演出）を実行した後に、既に表示されている特定保留表示の動作表示と同期する態様で保留表示の動作表示を開始するように制御する。この場合、出現演出の演出期間が終了したタイミングで既に表示されている特定保留表示が所定の基準動作位置でなかった場合には、所定の基準動作位置となるまで待ってから特定保留表示を表示して保留表示の動作表示を開始するようにしている。なお、この実施の形態では、保留表示の動作表示を伴わない出現演出に用いる動画データは、出現演出の演出期間が経過した後も所定期間（例えば、動作周期の１秒間）濃度が最大となった状態の保留表示を表示できるだけのデータ長があるものとし、動作表示の同期がとれるタイミングまで待ってから特定保留表示の表示を開始しても途切れることなく保留表示を表示できるものとする。

【０４４０】

また、この実施の形態では、ステップＳ６００９，Ｓ６０２３，Ｓ６０３６，Ｓ６０５３，Ｓ６０５８，Ｓ６０６６が実行されて先読み出現演出や先読み特定保留表示が表示されることによって保留予告演出が実行されるのであるが、変動表示が開始され保留表示が１つずつ消化されるに従って、予告対象の先読み特定保留表示の表示位置が１つずつシフトされていき、最終的に予告対象の先読み特定保留表示が消化されて合算保留記憶表示部１８ｃから消去されることにより、保留予告演出が終了することになる（ステップＳ１８

００参照）。
【０４４１】
また、この実施の形態では、ステップＳ６０１４，Ｓ６０４４，Ｓ６０５０で既に表示中の特定保留表示があるか否かを判定する際に、その特定保留表示が通常特定保留表示であるか先読み特定保留表示であるかを特に区別していない。従って、この実施の形態では、既に通常特定保留表示を表示しているときに新たに先読み特定保留表示を表示したり、既に先読み特定保留表示を表示しているときに新たに通常特定保留表示を表示したりする場合があるものとなっており、通常特定保留表示と先読み特定保留表示とを同時に表示させることが可能であり、通常特定保留表示の動作表示と先読み特定保留表示の動作表示とを同期させるものとなっている。
【０４４２】
図４４は、遊技状態（モード）と、保留表示の態様、出現演出の有無、および保留表示の動作表示の同期タイミングとの関係を示した説明図である。この実施の形態では、図３９～図４２に示す保留表示制御処理が実行されることによって、図４４に示すように、遊技状態が確変状態（確変演出モード）である場合と時短状態（時短演出モード）である場合に、保留表示として特定保留表示が表示され、その特定保留表示の表示に伴って出現演出が実行される。一方、遊技状態が通常状態（通常演出モード）である場合には、通常態様の保留表示が表示され、出現演出も実行されない。なお、通常状態（通常演出モード）である場合に、通常態様の保留表示が表示されるものの出現演出を実行するように構成してもよい。
【０４４３】
また、図４４に示すように、遊技状態が確変状態（確変演出モード）である場合には、既に特定保留表示が表示されている場合に、出現演出の実行中から、既に表示中の特定保留表示の動作表示に同期して保留表示の動作表示が開始される。また、図４４に示すように、遊技状態が時短状態（時短演出モード）である場合には、既に特定保留表示が表示されている場合に、出現演出の実行後に、既に表示中の特定保留表示の動作表示に同期して保留表示の動作表示が開始される。
【０４４４】
次に、ステップＳ８００Ｆで実行が決定される先読み演出について説明する。この実施の形態では、先読み演出として、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、予告対象となる変動表示（保留記憶）に対応する保留表示が、通常の表示態様（以下、通常態様）とは異なる表示態様（後述する特殊態様または第１特別態様もしくは第２特別態様）に変化して表示される演出が行われる。
【０４４５】
図４５は、先読み演出決定処理を示すフローチャートである。先読み演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、新たに始動入賞時のコマンドを受信してれば（ステップＳ６７１００のＹ）、合算保留記憶数が１より大きいか否かを確認する（ステップＳ６７１０１）。合算保留記憶数が１より大きくなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する（ステップＳ６７１１１）。例えば、合算保留記憶表示部１８ｃの１つ目～５つ目の保留表示が表示されていた場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、６つ目の保留表示を通常態様で表示するように制御する。なお、この実施の形態では、先読み演出として保留表示の表示態様を変化させるタイミングが保留表示をシフトさせるタイミングに限られているため、シフトする機会がない合算保留記憶数が１の場合には先読み演出が実行されないが、先読み演出として始動入賞時にも表示態様を変化させる（または最初から通常態様以外の表示態様で表示させる）ことを許容する場合には、合算保留記憶数が１の場合にも先読み演出が実行され得るため、ステップＳ６７１０１の処理が省略される。また、合算保留記憶数が１のときにも先読み演出の実行を許容する場合であっても、例えば、後述する第２先読み演出パターン（保留表示の表示態様が２回変化する）にもとづいて先読み演出が実行されることは制限するようにしてもよい。

【０４４６】
合算保留記憶数が１より大きければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する最新の入賞時判定結果（今回受信した入賞時判定結果指定コマンドに示される入賞時判定結果）を抽出する（ステップＳ６７１０２）。
【０４４７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した入賞時判定結果にもとづいて、先読み演出を実行するか否かを決定する（ステップＳ６７１０４）。
【０４４８】
この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示が通常態様以外の表示態様に変化中であること（すなわち合算保留記憶表示部１８ｃにおいて通常態様以外の表示態様で保留表示が表示されていること）を示す保留表示変化中フラグの状態に応じて、図４６に示す先読み演出実行決定テーブルを用いて、先読み演出を実行するか否かを決定する。
【０４４９】
図４６は、先読み演出実行決定テーブルを示す説明図である。先読み演出実行決定テーブルには、入賞時判定結果ごとに決定事項（「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」）に対応する判定値が割り当てられているが、図４６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、先読み演出を実行するか否かを決定するための乱数を抽出し、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（「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」）に決定する。したがって、図４６に示す例では、各入賞時判定結果における「先読み演出を実行する」と「先読み演出を実行しない」とに対応する数値は、決定事項として「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」が選択される割合（％）を示している。
【０４５０】
なお、この実施の形態では、図４６に示す先読み演出実行決定テーブルの他に、図４７（Ａ）に示す最終表示態様決定テーブル、図４７（Ｂ），（Ｃ）に示す先読み演出パターン決定テーブル、図４８～図５１に示す先読み演出変化タイミング決定テーブルおよび図５２に示す示唆演出態様決定テーブルについても、実際には判定値が割り当てられているが、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。また、それらのテーブルが用いられる後述するステップＳ６７１０６、Ｓ６７１０７、Ｓ６７１０８、Ｓ６７１１０においても、ステップＳ６７１０４と同様に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、最終表示態様、先読み演出パターン、変化タイミング（シフト回数）または示唆演出の演出態様を決定するための乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている事項に決定する。
【０４５１】
ステップＳ６７１０４では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示変化中フラグの状態に応じて、図４６（Ａ）に示す先読み演出実行決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）または図４６（Ｂ）に示す先読み演出実行決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）を選択する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、選択した先読み演出実行決定テーブルにおいて入賞時判定結果ごとに定められた割合で、先読み演出を実行するか否かを決定する。例えば、入賞時判定結果で「非リーチはずれ」であることが示されているときには、保留表示変化中フラグの状態にかかわらず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、１％の割合で先読み演出を実行すると決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、入賞時判定結果で「スーパーリーチ確変大当り」であることが示されており、保留表示変化中フラグがセットされていないときには、９５％の割合で先読み演出を実行すると決定し、保留表示変化中フラグがセットされているときには、演出制御用ＣＰＵ１０１は、５５％の割合で先読み演出を実行すると決定する。
【０４５２】

図４６に示す先読み演出実行決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果が「はずれ」である場合に比べて、表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」である場合の方が、先読み演出が実行される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。また、図４６に示す先読み演出実行決定テーブルにおいて特徴的なことは、同じ表示結果であっても、期待度が高いリーチ演出が行われる方が（例えばノーマルリーチよりもスーパーリーチが行われる方が）、先読み演出が実行される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、先読み演出が実行されたときには、先読み演出が実行されないときに比べて、予告対象の変動表示において大当りが発生する割合を高くすることや、大当りとなる期待度が高いリーチ演出が行われる割合を高くすることができる。したがって、先読み演出が実行されることに対して遊技者に期待感を持たせることができる。

【０４５３】

また、図４６に示す先読み演出実行決定テーブルにおいて特徴的なことは、保留表示変化中フラグがセットされているとき（すなわち、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているとき）には、保留表示変化中フラグがセットされていないとき（すなわち、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、いずれの保留表示も通常態様以外の表示態様で表示されていないとき）に比べて、先読み演出が実行される割合が低くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、既に合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、新たに先読み演出が実行されることが少なくなるため、例えば保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆する示唆演出が実行されたときに、通常態様で表示されている保留表示よりも、通常態様以外の表示態様で表示されている保留表示の表示態様がさらに変化する割合を高くすることができる（つまり、先に開始されている第２先読み演出パターンにもとづく先読み演出（詳細は後述する）によって特殊態様から特別態様に変化して表示される割合を高くすることができる）。詳細については後述するが、この実施の形態では、先読み演出による保留表示の表示態様として、通常態様の他に、特殊態様、第１特別態様および第２特別態様が設けられ、それぞれ大当りとなる期待度が異なるように構成されている（厳密には、この実施の形態では、最終表示態様が特殊態様であれば大当りとなる期待度は０であるが、特殊態様の保留表示は第１特別態様または第２特別態様に変化する可能性があるため、保留表示が特殊態様で表示されることにも大当りとなる期待度があるといえる）。そのため、遊技者にとっては、より大当りとなる期待度が高い表示態様に変化することが望ましい。そのため、既に合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、その保留表示がさらに大当りとなる期待度が高い表示態様に変化しやすいため、先読み演出（示唆演出）が実行されるときの保留表示の表示態様にも関心を持たせることができ、先読み演出の興趣を高めることができる。

【０４５４】

なお、図４６に示す例では、入賞時判定結果で「非リーチはずれ」である場合にも１％の割合で先読み演出を実行すると決定されるが、「非リーチはずれ」の場合には、先読み演出を実行すると決定されないようにしてもよい。また、図４６に示す例では、入賞時判定結果で示される変動パターン（変動カテゴリ）ごとに先読み演出を実行するか否かを決定するための判定値（割合）が設定されているが、例えば、表示結果ごと（例えば、「はずれ」、「通常大当り」もしくは「確変大当り」または「突然確変大当り」もしくは「小当り」）に先読み演出を実行するか否かを決定するための判定値（割合）が設定されていてもよい。

【０４５５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出を実行すると決定した場合には（ステップＳ６７１０５のＹ）、ステップＳ６７１０６に移行する。一方、先読み演出を実行しないと決定した場合には（ステップＳ６７１０５のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様

で表示する（ステップＳ６７１１１）。

【０４５６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出において、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示を、最終的にどの表示態様で表示するかを決定する（ステップＳ６７１０６）。この実施の形態では、先読み演出による保留表示の表示態様として、通常態様（本例では「○」で表示される（図６２参照））の他に、特殊態様（本例では「○」内に「×」が含まれる）、第１特別態様（本例では「○」内に「△」が含まれる）および第２特別態様（本例では「○」内に「○」が含まれる）が設けられている。ただし、後述するように、特殊態様で表示された保留表示は、その保留表示に対応する保留情報にもとづく変動表示が開始されるまでに、特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化して表示されることがある。

【０４５７】

図４７（Ａ）は、最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。ステップＳ６７１０６において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図４７（Ａ）に示す最終表示態様決定テーブルを用いて、最終的にどの表示態様で表示するか（以下、最終表示態様ともいう）を決定する。具体的には、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、最終表示態様決定テーブルにおいて入賞時判定結果（変動表示の表示結果）ごとに定められた割合で、最終表示態様を決定する。例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「はずれ」であることが示されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、最終表示態様を６０％の割合で特殊態様に決定し、３０％の割合で第１特別態様に決定し、１０％の割合で第２特別態様に決定する。また、例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」であることが示されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、最終表示態様を２０％の割合で第１特別態様に決定し、８０％の割合で第２特別態様に決定する。

【０４５８】

図４７（Ａ）に示す最終表示態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果が「はずれ」である場合に比べて、表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」である場合の方が、第２特別態様に決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、保留表示が第２特別態様で表示されたときには、第１特別態様で表示されたときに比べて、予告対象の変動表示において大当りが発生する割合を高くすることができる。したがって、第１特別態様よりも第２特別態様で表示された方が大当りとなる期待度を高くすることができ、先読み演出が実行されたときに、保留表示がどの表示態様で表示されるかについて着目させることができる。また、最終表示態様が特殊態様であるときには、必ず変動表示の表示結果が「はずれ」であるため、特殊態様で表示された保留表示は、特別態様に変化しやすいが（後述する第２先読み演出パターンにもとづく先読み演出による）、変化しなければ対応する変動表示の表示結果が必ず「はずれ」となる。したがって、保留表示が特殊態様で表示されたときに、その保留表示の表示態様が変化するか否かに関心を持たせることができ、遊技興趣を高めることができる。

【０４５９】

なお、図４７（Ａ）に示す例では、入賞時判定結果で示される表示結果ごと（「はずれ」、「通常大当り」もしくは「確変大当り」または「突然確変大当り」もしくは「小当り」）に最終表示態様を決定するための判定値（割合）が設定されているが、「通常大当り」と「確変大当り」とで異なる判定値（割合）が設定されていてもよいし、表示結果が「通常大当り」もしくは「確変大当り」または「突然確変大当り」もしくは「小当り」であっても、少ない割合であれば、最終表示態様が特殊態様に決定されるように判定値（割合）が設定されていてもよい。また、例えば、図４６の先読み演出実行決定テーブルと同様に、入賞時判定結果で示される変動パターン（変動カテゴリ）ごとに最終表示態様を決定するための判定値（割合）が設定されていてもよい。そのようにすることで、保留表示が第２特別態様で表示されたときに、予告対象の変動表示において大当りが発生する割合を高くすることの他に、期待度が高いリーチ演出が行われる割合も高くすることができる。

また、入賞時判定結果で示される変動パターン（変動カテゴリ）ごとに最終表示態様を決定する場合に、最終表示態様が特殊態様と決定されるのは、入賞時判定結果で示される変動パターンが「非リーチはずれ」の場合のみとしてもよい。そのようにすることで、特殊態様で表示された保留表示は、特別態様に変化しやすいが（後述する第２先読み演出パターンにもとづく先読み演出による）、変化しなければ、対応する変動表示がリーチ状態にもならずにはずれとなる。そのため、特殊態様で表示された保留表示の表示態様が変化するか否かによって、変動表示の内容および表示結果に大きな差をつけることができ、遊技興趣を高めることができる。

【０４６０】

また、この実施の形態では、最終表示態様として第１特別態様と第２特別態様との２種類の表示態様が設けられているが、これに限らず、３種類以上の表示態様を設け、それぞれ期待度が異なる（表示結果に応じて選択される割合が異なる）ようにしてもよい。

【０４６１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出の演出パターン（以下、先読み演出パターンともいう）を決定する（ステップＳ６７１０７）。

【０４６２】

この実施の形態では、先読み演出パターンとして、第１先読み演出パターン、第２先読み演出パターンおよび第３先読み演出パターンが設けられている。第１先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで通常態様で表示され、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングで、通常態様から特殊態様に変化して表示される。また、第２先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで通常態様で表示され、任意の第１シフトタイミングで通常態様から特殊態様に変化して表示され、第１シフトタイミング後の予告対象の変動表示が開始されるまでの任意の第２シフトタイミングで特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化して表示される。また、第３先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで通常態様で表示され、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングで通常態様から第１特別態様または第２特別態様に変化して表示される。

【０４６３】

保留表示のシフトタイミングとは、新たな変動表示が開始されるタイミングであって、後述する演出図柄変動開始処理において、合算保留記憶表示部１８ｃにおける１つ目の保留表示を消去し、残りの保留表示を１つずつシフトして、合算保留記憶表示部１８ｃにおける合算保留記憶数表示を更新するタイミング（具体的には、ステップＳ１８００が実行されるタイミング）である。例えば、合算保留記憶表示部１８ｃの１つ目～５つ目の保留表示が表示されていた場合に、シフトタイミング（すなわち新たな変動表示が開始されるタイミング）で１つ目の保留表示が消去されるとともに、２つ目に表示されていた保留表示が１つ目の表示領域にシフトされ、３つ目に表示されていた保留表示が２つ目の表示領域にシフトされ、４つ目に表示されていた保留表示が３つ目の表示領域にシフトされ、５つ目に表示されていた保留表示が４つ目の表示領域にシフトされる。

【０４６４】

図４７（Ｂ），（Ｃ）は、先読み演出パターン決定テーブルを示す説明図である。ステップＳ６７１０７において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶数にもとづいて、先読み演出パターン決定テーブルを選択し、選択した先読み演出パターン決定テーブルを用いて、先読み演出パターンを決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶数が２の場合には、図４７（Ｂ）に示す先読み演出パターン決定テーブル（合算保留記憶数＝２）を選択し、合算保留記憶数が２より大きいの場合には、図４７（Ｃ）に示す先読み演出パターン決定テーブル（合算保留記憶数＞２）を選択する。この実施の形態では、第２先読み演出パターンは、表示態様が２段階（通常態様から特殊態様、特殊態様から特別態様）変化するため、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示に

少なくとも２回以上のシフトタイミングがなければ、全ての変化が終わる前に保留表示が消去されてしまい、実行することができない。したがって、合算保留記憶数が２の場合（すなわち最新の入賞時判定結果に対応する保留表示に２回以上のシフトタイミングがない場合）には、第２先読み演出パターンに決定されないように判定値が設定された図４７（Ｂ）に示す先読み演出パターン決定テーブル（合算保留記憶数＝２）が用いられる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択した先読み演出パターン決定テーブルを用いて、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様ごとに定められた割合で、先読み演出パターンを第１先読み演出パターン、第２先読み演出パターンおよび第３先読み演出パターンのいずれかに決定する。

【０４６５】

例えば、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様が第１特別態様または第２特別態様であり、合算保留記憶数が２である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出パターンを、１００％の割合で第３先読み演出パターンに決定する。また、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様が第１特別態様であり、合算保留記憶数が２より大きい場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出パターンを、８０％の割合で第２先読み演出パターンに決定し、２０％の割合で第３先読み演出パターンに決定する。また、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様が第２特別態様であり、合算保留記憶数が２より大きい場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出パターンを、６０％の割合で第２先読み演出パターンに決定し、４０％の割合で第３先読み演出パターンに決定する。また、例えば、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様が特殊態様である場合には、合算保留記憶数に関わらず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出パターンを第１先読み演出パターンに決定する。なお、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するタイミングは、シフトタイミングのみであるが、これに限らず、例えば、変動中のリーチ発生前や、１つ目の演出図柄が停止する前、２つ目の演出図柄が停止する前、リーチ中、変動停止時などの任意のタイミングでも変化可能としてもよい。この場合、何回目のシフトタイミングで変化させるかを決定するだけでなく、どのタイミングで変化させるかを決定するようにすればよい。また、任意のタイミングで保留表示の表示態様を変化可能とする場合には、合算保留記憶数が２つの場合であっても、第２先読み演出パターン（すなわち保留表示の表示態様が２回変化する）にもとづいて先読み演出を実行させることを許容するようにしてもよい。

【０４６６】

図４７（Ｂ），（Ｃ）に示す先読み演出パターン決定テーブルにおいて特徴的なことは、最終表示態様が第１特別態様である場合に比べて、第２特別態様である場合の方が、第３先読み演出パターンに決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、第３先読み演出パターンで先読み演出が行われたとき（すなわち始動入賞時に保留表示が通常態様で表示され、その後、特別態様に変化して表示されるとき）には、第２先読み演出パターンで先読み演出が行われたとき（すなわち保留表示が通常態様から特殊態様に変化して表示され、さらに特殊態様から特別態様に変化して表示されるとき）に比べて、大当りとなる期待度が第１特別態様よりも高い第２特別態様に最終的に変化して表示される割合が高くなる。したがって、先読み演出パターンごとに大当りとなる期待度を異ならせることができ、先読み演出がどの先読み演出パターンで実行されるかについて着目させることができる。なお、この実施の形態では、第３先読み演出パターンで先読み演出が行われたときには、第２先読み演出パターンで先読み演出が行われたときに比べて、大当りとなる期待度が高い第２特別態様に最終的に変化して表示される割合が高くなるように設定されているが、これに限らず、第２先読み演出パターンで先読み演出が行われたときには、第３先読み演出パターンで先読み演出が行われたときに比べて、大当りとなる期待度が高い第２特別態様に最終的に変化して表示される割合が高くなるようにしてもよい。すなわち、第２先読み演出パターンが第３先読み演出パターンよりも大当りとなる期待度が高くなるようにしてもよい。

【０４６７】

また、図４７（Ｃ）に示す先読み演出パターン決定テーブルにおいて特徴的なことは、通常態様の保留表示が特別態様に変化する第３先読み演出パターンよりも、特殊態様の保留表示が特別態様に変化する第２先読み演出パターン方が、先読み演出パターンとして決定される割合が高いことである。このように設定されることによって、通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示の方が、特別態様に変化して表示される割合が高くなる。したがって、特殊態様の保留表示を通常態様の保留表示よりも特別態様に変化させやすくすることができ、保留表示が特殊態様で表示されたときの期待感を高めることができる。

【０４６８】

なお、この実施の形態では、説明を簡略化するために、第１先読み演出パターンにおいて、保留表示が通常態様から特殊態様に変化して表示されるタイミングと、第２先読み演出パターンにおいて、保留表示が通常態様から特殊態様に変化して表示される第１タイミングおよび特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化して表示される第２タイミングと、第３先読み演出パターンにおいて、保留表示が通常態様から第１特別態様または第２特別態様に変化して表示されるタイミングとを、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングとしているが、これに限らず、他のタイミングであってもよい。例えば、予告対象の変動表示が開始されるまでに実行される変動表示中（１つの変動表示または複数の変動表示にまたがった期間）の任意のタイミングで表示態様を変化させるようにしてもよい。この場合には、例えば、合算保留記憶数が１の場合にも、先読み演出を実行可能とし、さらに合算保留記憶数にかかわらず第２先読み演出パターンを決定可能とし、始動入賞時に保留表示を通常態様で表示し、その保留表示（保留情報）に対応する変動表示が開始されるまでに通常態様から特殊態様に変化して表示させ、特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化して表示させるようにしてもよい。

【０４６９】

また、この実施の形態では、第１先読み演出パターン～第３先読み演出パターンの３つのパターンについて説明するが、これに限らず、例えば、通常態様から第１特別態様に変化し、さらに第２特別態様に変化するパターンや、通常態様から特殊態様、特殊態様から第１特別態様に変化し、さらに第２特別態様に変化するパターンを用いてもよい。つまり、大当りとなる期待度が異なる複数段階の保留表示の表示態様が設けられ、保留表示の表示態様が段階的に変化して表示される先読み演出には、変化の回数に上限が設けられていない。

【０４７０】

先読み演出パターンを決定すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示の表示態様を変化させる変化タイミング（本例では、保留表示のシフト回数）を決定し、決定した変化タイミング（シフト回数）を、変化タイミング（シフト回数）を特定するためのシフト回数カウンタにセットする（ステップＳ６７１０８）。この実施の形態では、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示の表示態様が変化するタイミングは、任意の保留表示のシフトタイミングである。したがって、変化タイミング（シフト回数）を決定することによって、予告対象の変動表示に対応する保留表示に対して何回目のシフトが行われるタイミングで表示態様を変化させるかが決定される。例えば、変化タイミング（シフト回数）を２と決定すると、予告対象の変動表示に対応する保留表示に対して２回目のシフトが行われるタイミングで、その保留表示の表示態様を変化させる。

【０４７１】

図４８～図５１は、変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。ステップＳ６７１０８において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様と、ステップＳ６７１０７で決定した先読み演出パターンと、保留表示変化中フラグの状態とにもとづいて変化タイミング決定テーブルを選択し、選択した変化タイミング決定テーブルと合算保留記憶数とにもとづいて、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様が特殊態様で、ステップＳ６７１０７で決定

した先読み演出パターンが第１先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされていないときには、図４８（Ａ）に示す第１先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）を選択し、保留表示変化中フラグがセットされているときには、図４８（Ｂ）に示す第１先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）を選択する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択した第１先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を１～７のいずれかに決定する。

【０４７２】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７１０７で決定した先読み演出パターンが第２先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされておらず、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様が第１特別態様であるときには、図４９（Ａ）に示す第２先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）（通常態様から特殊態様への第１変化タイミングおよび特殊態様から第１特別態様への第２変化タイミング）を選択し、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様が第２特別態様であるときには、図４９（Ｂ）に示す第２先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）（通常態様から特殊態様への第１変化タイミングおよび特殊態様から第２特別態様への第２変化タイミング）を選択する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７１０７で決定した先読み演出パターンが第２先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされている場合には、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様にかかわらず、図５０（Ａ）に示す第２先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）（通常態様から特殊態様への第１変化タイミングおよび特殊態様から第１特別態様または第２特別態様への第２変化タイミング）を選択する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択した第２先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の第１変化タイミング（シフト回数）を１～６のいずれかに決定するとともに、第２変化タイミング（シフト回数）を２～７のいずれかに決定する。

【０４７３】

なお、上述したように、図４９～図５０に示す第２先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルには、乱数に対応する判定値の割合が示されており、実際には、例えば、１～１０００の乱数を用いる場合には、乱数に対応する１～１０００の判定値が割り当てられている。したがって、例えば、判定値の割合が０．５であれば（図４９（Ａ）の第１シフトタイミング：６、第１シフトタイミング：７）、判定値１～５が割り当てられている。また、この実施の形態では、図４９～図５０に示す第２先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルを用いて、第１変化タイミングと第２変化タイミングとが同時に決定されているが、それぞれ別に決定するようにしてもよい。

【０４７４】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７１０７で決定した先読み演出パターンが第３先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされておらず、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様が第１特別態様であるときには、図５１（Ａ）に示す第３先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）（通常態様から第１特別態様への変化タイミング）を選択し、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様が第２特別態様であるときには、図５１（Ｂ）に示す第３先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）（通常態様から第２特別態様への変化タイミング）を選択する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７１０７で決定した先読み演出パターンが第３先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされている場合には、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様にかかわらず、図５１（Ｃ）に示す第３先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）（通常態様から第１特別態様ま

たは第２特別態様への第２変化タイミング）を選択する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択した第３先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を１～７のいずれかに決定する。

【０４７５】

例えば、図４８（Ａ）に示す第１先読み演出変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）を用いるときに、合算保留記憶数が３である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、７０％の割合で変化タイミング（シフト回数）を１と決定し、３０％の割合で変化タイミング（シフト回数）を２と決定する。また、図４８（Ｂ）に示す第１先読み演出変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）を用いるときに、合算保留記憶数が３である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、３０％の割合で変化タイミング（シフト回数）を１と決定し、７０％の割合で変化タイミング（シフト回数）を２と決定する。

【０４７６】

また、例えば、図４９（Ａ）に示す第２先読み演出変化タイミング決定テーブル（保留表示中フラグ非セット時）（通常態様から特殊態様への第１変化タイミングおよび特殊態様から第１特別態様への第２変化タイミング）を用いるときに、合算保留記憶数が４である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、３０％の割合で第１変化タイミング（シフト回数）を１、第２変化タイミング（シフト回数）を２と決定し、５０％の割合で第１変化タイミング（シフト回数）を１、第２変化タイミング（シフト回数）を３と決定し、２０％の割合で第１変化タイミング（シフト回数）を２、第２変化タイミング（シフト回数）を３と決定する。

【０４７７】

また、例えば、図４９（Ｂ）に示す第２先読み演出変化タイミング決定テーブル（保留表示中フラグ非セット時）（通常態様から特殊態様への第１変化タイミングおよび特殊態様から第２特別態様への第２変化タイミング）を用いるときに、合算保留記憶数が４である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、５０％の割合で第１変化タイミング（シフト回数）を１、第２変化タイミング（シフト回数）を２と決定し、３０％の割合で第１変化タイミング（シフト回数）を１、第２変化タイミング（シフト回数）を３と決定し、２０％の割合で第１変化タイミング（シフト回数）を２、第２変化タイミング（シフト回数）を３と決定する。

【０４７８】

また、例えば、図５０（Ａ）に示す第２先読み演出変化タイミング決定テーブル（保留表示中フラグセット時）（通常態様から特殊態様への第１変化タイミングおよび特殊態様から第１特別態様または第２特別態様への第２変化タイミング）を用いるときに、合算保留記憶数が４である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、２０％の割合で第１変化タイミング（シフト回数）を１、第２変化タイミング（シフト回数）を２と決定し、３０％の割合で第１変化タイミング（シフト回数）を１、第２変化タイミング（シフト回数）を３と決定し、５０％の割合で第１変化タイミング（シフト回数）を２、第２変化タイミング（シフト回数）を３と決定する。

【０４７９】

また、例えば、図５１（Ａ）に示す第３先読み演出変化タイミング決定テーブル（保留表示中フラグ非セット時）（通常態様から第１特別態様への変化タイミング）を用いるときに、合算保留記憶数が３である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、５０％の割合で変化タイミング（シフト回数）を１と決定し、５０％の割合で変化タイミング（シフト回数）を２と決定する。また、例えば、図５１（Ｂ）に示す第３先読み演出変化タイミング決定テーブル（保留表示中フラグ非セット時）（通常態様から第２特別態様への変化タイミング）を用いるときに、合算保留記憶数が３である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、７０％の割合で変化タイミング（シフト回数）を１と決定し、３０％の割合で変化タイミング（シフト回数）を２と決定する。また、例えば、図５１（Ｃ）に示す第３先読み

演出変化タイミング決定テーブル（保留表示中フラグセット時）（通常態様から第１特別態様または第２特別態様への変化タイミング）を用いるときに、合算保留記憶数が３である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、３０％の割合で変化タイミング（シフト回数）を１と決定し、７０％の割合で変化タイミング（シフト回数）を２と決定する。

【０４８０】

図４８～図５１に示す先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、保留表示変化中フラグがセットされているとき（すなわち、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているとき）には、保留表示変化中フラグがセットされていないとき（すなわち、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されていないとき）に比べて、変化タイミングが遅くなる（変化タイミングに達するまでのシフト回数が多くなる）割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、新たに実行される先読み演出は、変化タイミングが遅めに決定されやすく（変化タイミングに達するまでのシフト回数が多くなりやすく）、既に通常態様以外の表示態様で表示されている保留表示が消去された後に変化する割合が高くなる。つまり、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様（例えば特殊表示）で表示されているときには、通常態様で表示されている保留表示よりも、通常態様以外の表示態様（例えば特殊表示）で表示されている保留表示の表示態様がさらに変化する割合を高くすることができる。そのため、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、その保留表示がさらに大当りとなる期待度が高い表示態様に変化しやすいため、先読み演出（示唆演出）が実行されるときの保留表示の表示態様にも関心を持たせることができ、先読み演出の興趣を高めることができる。

【０４８１】

また、図４８～図５１に示す先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、最終表示態様が第１特別態様であるときには、第１特別態様よりも大当りとなる期待度が高い第２特別態様であるときよりも、変化タイミングが遅くなる（変化タイミングに達するまでのシフト回数が多くなる）割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、保留表示の表示態様が早いタイミングで（少ないシフト回数）で変化した方が、大当りとなる期待度が高い第２特別態様に変化する割合を高くすることができる。したがって、保留表示が変化するタイミング（すなわち何番目の保留表示が変化するか）に関心を持たせることができ、遊技興趣を高めることができる。なお、図４８～図５１に示す例に限らず、最終表示態様が第１特別態様であるときには、第２特別態様であるときよりも、変化タイミングが早くなる（変化タイミングに達するまでのシフト回数が少なくなる）割合が高くなるように判定値が設定されていてもよい。この場合には、保留表示の表示態様が遅いタイミングで（多くのシフト回数）で変化した方が、大当りとなる期待度が高い第２特別態様に変化しやすくすることができる。また、この実施の形態では、保留表示変化中フラグがセットされていれば、最終表示態様にかかわらず、同じ先読み演出変化タイミング決定テーブル（本例では図５０（Ａ）の第２先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）または図５１（Ｃ）の第３先読み演出変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時））が用いられるが、保留表示変化中フラグがセットされているときにも、最終表示態様に応じて、それぞれ異なる変化タイミングに決定されるように判定値が割り当てられた先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０４８２】

なお、この実施の形態では、説明を簡略化するために、保留表示の表示態様を変化させるタイミングを、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングとしているが、始動入賞時点から予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のタイミングで表示態様を変化可能とする場合には、例えば、変化させるタイミング（始動入賞時や特定の

シフトタイミング、特定の変動表示中など）を特定可能な複数種類の変化タイミングパターンを設け、入賞時判定結果に応じていずれかを選択するようにしてもよい。

【０４８３】

また、この実施の形態では、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とのいずれに入賞しても、入賞順に変動表示が行われ、高ベース（すなわち第２始動入賞口１４に入賞しやすい）状態であっても、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とのいずれかに入賞したことにもとづいて先読み演出が実行され得るように構成されている。そのため、先読み演出決定処理の先読み演出パターンを決定する処理（ステップＳ６７１０７）や、変化タイミングを決定する処理（ステップＳ６７１０８）では、図４７～図５１に示すように、第１保留記憶数と第２保留記憶数とが合算された合算保留記憶数にもとづいて、先読み演出パターンと変化タイミングとが決定されている。しかし、上述したように、遊技状態に応じて、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とのいずれかの始動入賞にもとづく先読み演出の実行が制限されるように構成されている場合、例えば、第２始動入賞口１４に入賞したことにもとづく変動表示を優先的に行い、高ベース状態では、第１始動入賞口１３に入賞したことにもとづく先読み演出の実行が制限され、低ベース状態では第２始動入賞口１４に入賞したことにもとづく先読み演出の実行が制限されるように構成されている場合には、先読み演出パターンを決定する処理（ステップＳ６７１０７）や、変化タイミングを決定する処理（ステップＳ６７１０８）において、合算保留記憶数ではなく、先読み演出の実行対象となる保留記憶数（第１保留記憶数または第２保留記憶数）にもとづいて、先読み演出パターンと変化タイミングとを決定するようにしてもよい。

【０４８４】

変化タイミング（シフト回数）を決定すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する（ステップＳ６７１１０）。この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆する示唆演出がシフトタイミングで実行可能である。また、示唆演出は、第１演出態様（本例では楕円の枠内に「チャンス！」の文字が表示される）または第２演出態様（本例では長方形の枠内に「チャンス！」の文字が表示される）で実行される。ステップＳ６７１１０では、保留表示の変化タイミングで実行される示唆演出の演出態様が、第１演出態様または第２演出態様のいずれかに決定される。

【０４８５】

この実施の形態では、示唆演出の演出態様に応じて、異なる割合で保留表示が特殊態様、第１特別態様または第２特別態様に変化する。具体的には、示唆演出が第２演出態様で実行される場合には、示唆演出が第１演出態様で実行される場合に比べて、保留表示の表示態様が変化する割合が高い。なお、詳細については後述するが、示唆演出は、保留表示の変化タイミング以外のシフトタイミングでも実行される。そのため、これらを区別するために、保留表示の変化タイミングで実行される示唆演出を示唆演出（成功パターン）ともいい、保留表示の変化タイミング以外のシフトタイミングで実行される示唆演出を示唆演出（失敗パターン）ともいう。この実施の形態では、示唆演出（成功パターン）と示唆演出（失敗パターン）とのいずれについても、第１演出態様または第２演出態様で実行される。

【０４８６】

図５２は、示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。ステップＳ６７１１０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図５２（Ａ）に示す示唆演出態様決定テーブルを用いて、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、２０％の割合で演出態様を第１演出態様に決定し、８０％の割合で演出態様を第２演出態様に決定する。

【０４８７】

図５２に示す示唆演出態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、変化タイミングにおいては、第１演出態様よりも第２演出態様に決定される割合が高く、非変化タイミングにおいては、第２演出態様よりも第１演出態様に決定される割合が高くなるように判定値が

設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、示唆演出の演出態様に応じて、保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる割合で示唆することができる。したがって、示唆演出に多様性を持たせることができるとともに、いずれの演出態様の示唆演出が実行されるかに着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、図５２に示す例に限らず、例えば、入賞時判定結果記憶バッファに記憶されているいずれかのシフト回数カウンタの値が０以上である場合、すなわち、保留表示の表示態様が変化する予定がある場合に用いられる示唆演出態様決定テーブルをさらに設け、非変化タイミングに示唆演出（失敗パターン）を実行する割合が高くなるように判定値を設定するようにしてもよい。このようにすることで、示唆演出（失敗パターン）であっても、実行される頻度によって期待を持たせることができる。

【０４８８】

なお、この実施の形態では、示唆演出の演出態様に応じて、保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる割合で示唆するが、示唆演出の演出態様に応じて、保留表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかを異なる割合で示唆するようにしてもよい。例えば、示唆演出が第１演出態様Ａ（例えば、楕円の枠内の「チャンス！」の文字が赤色で表示される）で実行される場合には、第１演出態様Ｂ（例えば、楕円の枠内の「チャンス！」の文字が白色で表示される）で実行される場合に比べて、大当り期待度が高い第２特別態様に変化する割合が高くなるようにしてもよい。

【０４８９】

また、示唆演出において、合算保留記憶数表示部１８ｃにおいて表示されている保留表示のうちのいずれかの保留表示を特定し、特定した保留表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆する演出を行うようにしてもよい。この場合には、いずれの保留表示を特定するか（特定された保留表示の状態）に応じて、異なる判定値（割合）が設定された示唆演出態様決定テーブルを用いて、演出態様を決定するようにしてもよい。

【０４９０】

また、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するシフトタイミングで、示唆演出が必ず実行されるように構成されているが、示唆演出が実行されないことがあってもよい。この場合には、示唆演出によって示唆されることなく、保留表示の表示態様を突然変化させることができるため、意外感を高めることができる。

【０４９１】

また、この実施の形態では、示唆演出の演出態様として第１演出態様と第２演出態様との２種類の演出態様が設けられているが、これに限らず、３種類以上の演出態様を設け、それぞれ表示態様が変化する期待度が異なる（変化タイミングであるか否かに応じて選択される割合が異なる）ようにしてもよい。

【０４９２】

示唆演出の演出態様を決定すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶数表示部１８ｃにおいて、新たな保留表示を通常態様で表示させるように制御する（ステップＳ６７１１１）。なお、ステップＳ６７１１１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、新たな保留表示を通常態様で表示させるように制御するとともに、保留表示態様（本例では通常態様）を示すデータと、ステップＳ６７１０６で決定した最終表示態様を示すデータと、ステップＳ６７１０７で決定した先読み演出パターンを示すデータと、ステップＳ６７１０８でセットしたシフト回数カウンタと、ステップＳ６７１１０で決定した示唆演出の演出態様を示すデータとを、入賞時判定結果と対応付けて入賞時判定結果記憶バッファ（図３７）に格納する。これらのデータを記憶させておくことで、後述する演出図柄変動開始処理において、先読み演出決定処理で決定された最終表示態様や、先読み演出パターン、変化タイミング、示唆演出態様を特定することができる。

【０４９３】

以上のように、この実施の形態では、入賞時判定結果指定コマンドを受信すると、先読み演出決定処理において、先読み演出を実行するか否かと実行する場合の内容とが決定され、新たな保留表示を通常態様で表示させるように制御する処理が行われる。なお、この

実施の形態では、先読み演出における保留表示の変化タイミングが始動入賞時に決定されることはないが、始動入賞時に決定されることを許容する場合には、ステップＳ６７１１において、新たな保留表示を通常態様以外の表示態様（特殊態様や特別態様）で表示させるように制御する。

【０４９４】

なお、この実施の形態では、いずれかの保留表示が特殊態様（または特別態様）で表示されている場合や、先行して先読み演出が実行されることが決定されている場合にも、新たに先読み演出を実行することが許容されているが、これに限らず、先読み演出を重ねて実行することを一定の割合で制限する（例えば、いずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には重ねて実行することを制限したり、３つ以上の先読み演出を重ねて実行することを制限したりする）ようにしてもよい。このような制限をすることで、どの保留表示に注目すればよいか遊技者にとって分かりやすくすることができる。

【０４９５】

また、この実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか入賞順に変動表示が実行されるが、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、（１）第１特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行うように構成することと、（２）第２特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行うように構成することと、（３）第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示を対象として先読み演出を行うように構成することとの３種類の構成が考えられる。

【０４９６】

第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記（１）の構成を加えた場合には、第１保留記憶数の上限値（本例では４）に応じて、シフト回数カウンタには最大４がセットされる。ただし、上記（１）の構成で、第１特別図柄の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行しても、第２始動入賞口１４への入賞が発生すると、第２特別図柄の変動表示が割り込んで（入賞順ではなく優先して）実行されるため、例えば、第２特別図柄の変動表示が行われる場合には、シフトタイミングであっても、後述する演出図柄変動開始処理のステップＳ１８０２でシフト回数カウンタの値を減算しないように構成することが望ましい。また、上記（３）の構成で、第１特別図柄の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行した場合も同様に、第２特別図柄の変動表示が行われる場合には、後述する演出図柄変動開始処理のステップＳ１８０２でシフト回数カウンタの値を減算しないように構成することが望ましい。

【０４９７】

また、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記（２）の構成を加えた場合には、第２保留記憶数の上限値（本例では４）に応じて、シフト回数カウンタには最大４がセットされる。この場合には、上記（１）の構成とは異なり、第１特別図柄または第２特別図柄のいずれの変動表示が行われるときでも、シフトタイミングになればシフト回数カウンタの値を減算する。また、上記（３）の構成で、第２特別図柄の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行した場合も同様に、第１特別図柄または第２特別図柄のいずれの変動表示が行われるときでも、シフトタイミングになればシフト回数カウンタの値を減算する。

【０４９８】

なお、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されている場合には、高ベース中には、第１特別図柄の変動表示を対象として先読み演出を行わないように構成してもよい。また、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されている場合には、大当り遊技中の第１始動入賞口１３への入賞にもとづく先読み演出を行わないように構成してもよい。このような構成は、例えば、高ベース中や大当り遊技中には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、第１始動入賞口１３への入賞が発生しても、ステップＳ１２１７の入賞時演出処理を実行しないようにしたり、演出制御用マイクロコンピュータ５６０において受信した入賞時判定結果指定コマンドを破棄したり、先読み演

出を実行することに決定されても、実行しないように制御することで実現することができる。また、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に上記（３）の構成を加える場合に、高ベース中または大当り遊技中には、第１始動入賞口１３への入賞にもとづく先読み演出を行わないが、第２始動入賞口１４への入賞にもとづく先読み演出は行うようにしてもよい。このような構成は、例えば、高ベース中や大当り遊技中には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、第１始動入賞口１３への入賞が発生しても、ステップＳ１２１７の入賞時演出処理を実行しないようにしたり、演出制御用マイクロコンピュータ５６０において受信した第１始動入賞口１３への入賞にもとづく入賞時判定結果指定コマンドを破棄したり、先読み演出を実行することに決定されても、実行しないように制御することで実現することができる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側で、高ベース状態や大当り遊技中であるときに、第１始動入賞口１３に始動入賞したことにもとづく入賞時演出処理（すなわち先読み演出）の実行を制限する構成である場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００側で、高ベース状態では第２始動入賞口１４に始動入賞したことにもとづく先読み演出のみを実行可能とし、低ベース状態では第１始動入賞口１３に始動入賞したことにもとづく先読み演出のみを実行可能とする（すなわち、低ベース状態では第２始動入賞口１４に始動入賞したことにもとづく入賞時判定結果指定コマンドを受信しても先読み演出を実行すると決定しない）ようにしてもよい。

【０４９９】

なお、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記（１）の構成を加える場合には、第２始動入賞口１４への入賞にもとづく保留記憶が存在している状態で、第１始動入賞口１３への入賞が発生したときには、その第１始動入賞口１３への入賞にもとづく保留記憶を対象とした先読み演出を実行しないようにしてもよい。また、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記（１）の構成を加える場合には、第１始動入賞口１３への入賞にもとづく保留記憶を対象とした先読み演出の実行を決定している状態で、第２始動入賞口１４への入賞が発生したときには、すでに決定していた先読み演出の実行をキャンセルするようにしてもよい。

【０５００】

なお、この実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか入賞順に変動表示が実行されるが、第１特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行う構成（上記（１））、または第２特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行う構成（上記（２））を加えるようにしてもよい。また、この実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか入賞順に変動表示が実行されるが、例えば、高ベース中または大当り遊技中には、第１始動入賞口１３への入賞にもとづく先読み演出を行わないようにしてもよい。

【０５０１】

図５３は、図３１に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８１２）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に対応した値に更新する（ステップＳ８１３）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップＳ４４参照）のであるが、図５３に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

【０５０２】

図５４は、図３８に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップ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、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する１つ目の入賞時判定結果（最も古い判定結果）と対応付けられた各種データとを削除し、入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトするとともに、合算保留記憶表示部１８ｃにおける１つ目の保留表示を消去し、残りの保留表示を１つずつシフトして、合算保留記憶表示部１８ｃにおける合算保留記憶数表示を更新する（ステップＳ１８００）。例えば、合算保留記憶表示部１８ｃの１つ目～５つ目の保留表示が表示されていた場合に、シフトタイミングで１つ目の保留表示が消去されるとともに、２つ目に表示されていた保留表示が１つ目の表示領域にシフトされ、３つ目に表示されていた保留表示が２つ目の表示領域にシフトされ、４つ目に表示されていた保留表示が３つ目の表示領域にシフトされ、５つ目に表示されていた保留表示が４つ目の表示領域にシフトされる。なお、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行するとき（具体的には、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場合）には、第１入賞時判定結果記憶バッファが記憶する１つ目の入賞時判定結果を削除し、第１入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。また、第２特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行するとき（具体的には、第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合）には、第２入賞時判定結果記憶バッファが記憶する１つ目の入賞時判定結果を削除し、第２入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。

【０５０３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果記憶バッファ（図３７参照）において、いずれかの入賞時判定結果に対応付けられた変化タイミング（シフト回数）を特定するためのシフト回数カウンタの値が０より大きいか否かを確認する（ステップＳ１８０１）。シフト回数カウンタの値が０より大きいということは、合算保留記憶表示部１８ｃに表示されている保留表示のうちのいずれかについて、表示態様を変化させる先読み演出を実行することが決定されていることを示している。したがって、ステップＳ１８０１では、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されているか否かが確認されている。なお、特別モードフラグがセットされているとき、すなわち先読み演出決定処理（ステップＳ８００Ｆ）が実行されないときには、ステップＳ１８０１～Ｓ１８０３ｃの処理を省略し、ステップＳ１８０４に移行するようにしてもよい。

【０５０４】

いずれのシフト回数カウンタの値も０より大きくない場合（ステップＳ１８０１のＮ）、すなわち、シフト回数カウンタの値が０または設定されておらず、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、処理をステップＳ１８０３ａに移行する。

【０５０５】

一方、シフト回数カウンタの値が０より大きい場合（ステップＳ１８０１のＹ）、すなわち、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、全てのシフト回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ１８０２）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、減算後のシフト回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップＳ１８０３）。ステップＳ１８０２でシフト回数カウンタの値を１減算した結果、シフト回数カウンタの値が０になったということは、合算保留記憶表示部１８ｃに表示されている保留表示のうちのいずれかの表示態様を変化させる先読み演出を実行するタイミングであることを示している。したがって、ステップＳ１８０３では、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングであるか否かが確認されている。

【０５０６】

ステップＳ１８０３において、シフト回数カウンタの値が０ではない場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングではない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、処理をステップＳ１８０３ａに移行する。一方、シフト回数カウンタの値が０である場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タ

イミングである場合には、処理をステップＳ１８０８に移行する。なお、ステップＳ１８０８では、値が０になったシフト回数カウンタは、何も設定されていない状態（例えばＮｕｌｌ）にセットされる。このような処理がされることによって、既に変化タイミングに至ったもの（シフト回数カウンタの値が０まで減算されたもの）を再度ステップＳ１８０３で変化対象とすることを回避することができる。

【０５０７】

なお、始動入賞時に保留表示の表示態様を変化させることを許容する場合には、例えば以下のように処理が行われることで、変化タイミングでの保留表示の表示態様の変化が実現される。先読み演出パターンを第２先読み演出パターンとし、第１変化タイミングを始動入賞時、第２変化タイミングを１回目のシフトタイミングとするときには、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出決定処理のステップＳ６７１０８で、第１シフト回数カウンタの値を０と設定し、第２シフト回数カウンタの値を１と設定する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出決定処理のステップＳ６７１１１で、第１シフト回数カウンタの値が０であることにもとづいて、新たな保留表示を特殊態様で表示する制御を行うとともに、第１シフト回数カウンタを何も設定されていない状態（例えばＮｕｌｌ）にセットする。このように処理が行われることによって、その後に行われる演出図柄変動開始処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８０１、Ｓ１８０２で第２シフト回数カウンタの値のみを１減算して０とし、ステップＳ１８０３で、第２シフト回数カウンタの値が０となったことにもとづいて、特殊態様から特別態様に変化させる第２変化タイミングであると判定することができる。

【０５０８】

ステップＳ１８０３ａでは、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃに表示されている保留表示のうちに、先読み演出により特殊態様または特別態様で表示されている保留表示があるか否かを確認する（ステップＳ１８０３ａ）。例えば、入賞時判定結果記憶バッファ（図３７）の保留表示態様を参照することによって確認することができる。なお、入賞時判定結果記憶バッファ（図３７）に記憶される保留表示態様を示すデータは、例えば、先読み演出決定処理において登録され、後述するステップＳ１８０８で更新される。ステップＳ１８０３ａで特殊態様または特別態様で表示されている保留表示がないと判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出によりいずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されていることを示す保留表示変化中フラグがセットされていれば、リセットする（ステップＳ１８０３ｂ）。このように、いずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されているか否かに応じて、保留表示変化中フラグの状態を更新することによって、先読み演出により既にいずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、その通常態様以外の表示態様で表示された保留表示が、他の通常態様で表示された保留表示に比べて変化しやすくすることができる（先読み演出決定処理、図４６、図４８～図５１参照）。

【０５０９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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Ｓ１８０４）。

【０５１０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８０４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Ｓ１８０５）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１によってステップＳ１８０５の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【０５１１】

図５５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

５５に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当りを示している場合には（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図柄が偶数図柄（通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には（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図柄が奇数図柄（確変大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った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。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果４指定コマンドや表示結果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。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。

【０５１２】

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。

【０５１３】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。また、確変大当りを想起させるような停止図柄を確変大当り図柄といい、通常大当りを想起させるような停止図柄を通常大当り図柄という。そして、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。

【０５１４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出の演出態様を決定する（ステップＳ１８０６）。ここで、ステップＳ１８０６の処理は、先読み演出によって保留表示の表示態様が変化するタイミングで実行されるものではない。したがって、ステップＳ１８０６では、保留表示の表示態様が変化することを示唆するものの、結果的には表示態様が変化しないときに実行される示唆演出（失敗パターン）の演出態様を決定する。なお、特別モードフラグがセットされているとき、すなわち先読み演出決定処理（ステップＳ８００Ｆ）が実行されないときには、ステップＳ１８０６の処理を省略するようにしてもよい。

【０５１５】

ステップＳ１８０６では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示変化中フラグがセットされていないとき、すなわち合算保留表示部１８ｃにおいていずれの保留表示も特殊態様または特別態様で表示されていないときには、図５２（Ｂ）に示す非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）の割合で、示唆演出（失敗パターン）を実行しない、または第１演出態様もしくは第２演出態様で実行すると決定する。保留表示変化中フラグがセットされているとき、すなわち先読み演出により合算保留表示部１８ｃにおいていずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されているときには、図５２（Ｃ）に示す非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）の割合で、示唆演出（失敗パターン）を実行しない、または第１演出態様もしくは第２演出態様で実行すると決定する。なお、非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル決定テーブルには、決定事項（「演出なし」、「第１演出態様」または「第２演出態様」）に対応する判定値が割り当てられているが、図５２（Ｂ），（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、示唆演出（失敗パターン）の演出態様を決定するための乱数を抽出し、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（「演出なし」、「第１演出態様」または「第２演出態様」）に決定する。

【０５１６】
例えば、保留表示変化中フラグがセットされていないとき、すなわち合算保留表示部１８ｃにおいていずれの保留表示も特殊態様または特別態様で表示されていないときには、８０％の割合で示唆演出（失敗パターン）を実行しないと決定され、１５％の割合で示唆演出を第１演出態様で実行すると決定され、５％の割合で示唆演出を第２演出態様で実行すると決定される。また、保留表示変化中フラグがセットされているとき、すなわち先読み演出により合算保留表示部１８ｃにおいていずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されているときには、０％の割合で示唆演出（失敗パターン）を実行しないと決定され、８０％の割合で示唆演出を第１演出態様で実行すると決定され、２０％の割合で示唆演出を第２演出態様で実行すると決定される。

【０５１７】
図５２（Ｂ），（Ｃ）に示すように、この実施の形態では、保留表示変化中フラグがセットされている場合、すなわち先読み演出により合算保留表示部１８ｃにおいていずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されている場合には、そうでない場合に比べて高い割合で示唆演出が実行される。したがって、保留表示が特殊態様で表示されているときの期待感を高めることができ、遊技興趣を高めることができる。なお、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するタイミングでも示唆演出が実行されるため、保留表示が特殊態様で表示されているときには、常に示唆演出が実行されるように構成されているが、保留表示が特殊態様で表示されているときであっても、示唆演出が実行されないことがあってもよい。ただし、この場合にも、保留表示が特殊態様で表示されていないときに比べて高い割合で示唆演出が実行されることが望ましい。

【０５１８】
また、保留表示変化中フラグがセットされている場合、すなわち先読み演出により合算保留表示部１８ｃにおいていずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されている場合には、その保留表示の最終表示態様が第１特別態様または第２特別態様のいずれであるかに応じて、異なる割合で示唆演出の演出態様を第１演出態様Ａまたは第１演出態様Ｂに決定するようにしてもよい。例えば、最終表示態様が第１特別態様よりも期待度が高い第２特別態様に決定されている場合には、示唆演出の演出態様が第１演出態様Ｂよりも第１演出態様Ａに決定される割合を高くするようにしてもよい。

【０５１９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定した示唆演出（失敗パターン）の演出態様と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ１８０７）。そして、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Ｓ１８１２）。

【０５２０】
図５６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や、合算保留記憶表示部１８ｃにおける先読み演出の態様を示すデータ、示唆演出の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置９の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータ（例えば、先読み演出が実行されないときに用いられるプロセステーブルの表示制御実行データに記載さ

れた先読み演出の態様を示すデータ）には、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【０５２１】

図５６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。

【０５２２】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【０５２３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７Ｒ，２７Ｌ）の制御を実行する（ステップＳ１８１３）。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２７Ｒ，２７Ｌ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。

【０５２４】

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。

【０５２５】

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し（ステップＳ１８１４）、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Ｓ１８１５）。

【０５２６】

ステップＳ１８０３でいずれかのシフト回数カウンタの値が０であると判断した場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングである場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示変化中フラグがセットされていれば、セットする（ステップＳ１８０８）。また、ステップＳ１８０８では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果記憶バッファにおいて、値が０になったシフト回数カウンタを何も設定されていない状態（例えばＮｕｌｌ）にセットするとともに、対応する保留表示態様を示すデータを更新する。例えば、第１シフト回数カウンタの値が０になった場合には、第２シフト回数カウンタの値が０であれば（すなわち第２先読み演出パターンでなければ）、対応する保留表示態様を通常態様から最終表示態様に示された表示態様に更新し、第２シフト回数カウンタの値が０でなければ（すなわち第２先読み演出パターンであれば）、対応する保留表示態様を通常態様から特殊態様に更新する。また、第２シフト回数カウンタの値が０になった場合には（すなわち第２先読み演出パターンの第２変化タイミングであれば）、対応する保留表示態様を特殊態様から最終表示態様に示された表示態様に更新する。このような処理を実行することによって、先読み演出決定処理では、現在表示されている保留表示の表示態様にもとづいて先読み演出の実行の有無や内容を決定することができる。

【０５２７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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Ｓ１８０９）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８０９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Ｓ１８１０）。

【０５２８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出パターン、最終表示態様および示唆演出態様と、変動パターンとに応じた表示態様変化時用のプロセステーブルを選択する（ステップＳ１８１１）。そして、ステップＳ１８１２に移行する。

【０５２９】

表示態様変化時用のプロセステーブルとは、演出図柄の変動表示とともに、演出図柄の変動開始時に、示唆演出（成功パターン）を実行し、特定の保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行する制御を行うためのプロセスデータが設定されたテーブルである。この実施の形態では、実行する示唆演出（成功パターン）や先読み演出の態様に応じて複数種類の表示態様変化時用のプロセステーブルが設けられている。また、この実施の形態では、先読み演出決定処理において決定され、入賞時判定結果記憶バッファ記憶されている示唆演出（成功パターン）の演出態様（本例では、第１演出態様または第２演出態様）と、先読み演出パターン（本例では、第１先読み演出パターン～第３先読み演出パターンのいずれか）と、最終表示態様（本例では、第１表示態様または第２表示態様）とにもとづいて、どのような態様で示唆演出（成功パターン）を実行し、どの保留表示をどのような表示態様に変化させる先読み演出を実行するかを特定することができる。したがって、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出（成功パターン）の演出態様、先読み演出パターンおよび最終表示態様と、変動パターンとに応じて、複数種類の表示態様変化時用のプロセステーブルのうちのいずれかを選択し、選択した表示態様変化時用のプロセステーブルのプロセスデータ１の内容に従って演出装置の制御を実行することによって、先読み演出決定処理で決定された演出態様で示唆演出（成功パターン）を実行し、予告対象の変動表示に対応する保留表示を決定された表示態様に変化させる先読み演出を実行することができる。

【０５３０】

図５７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、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ８１０１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ８１０２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８１０３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップＳ８１０４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップＳ８１０５）。また、この実施の形態では、ステップＳ８１０５の処理が実行されることによって、可動物予告演出を実行する際に、モータ８６を駆動させることによって可動部材７８を可動させたり、演出羽根役物予告演出を実行する際に、モータ８７を駆動させることによって演出羽根役物７９ａ，７９ｂを可動させる演出が行われる。また、この実施の形態では、後述するように、スーパーリーチ演出が実行される際にも、モータ８６を駆動させることによって可動部材７８が可動される。

【０５３１】

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Ｓ８１０６）、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Ｓ８１０７）。

【０５３２】

図５８は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットさ

れているか否かを確認する（ステップＳ８３０１）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップＳ８３０５に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップＳ８３０４で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップＳ８３０２の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップＳ８３０５に移行する。

【０５３３】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップＳ８３０２）。ステップＳ８３０２の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップＳ８３０３のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８３１１に移行する。

【０５３４】

ステップＳ８３０２の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には（ステップＳ８３０３のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップＳ８３０４）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８３０５）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップＳ８３０６）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８３０７）。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

【０５３５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ８３０８）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１、可動部材制御データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ２７、および演出用部品としての可動部材７８と演出羽根役物７９ａ，７９ｂ）の制御を実行する（ステップＳ８３０９）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８３１０）。

【０５３６】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップＳ８３０３のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、所定のフラグをリセットするとともに（ステップＳ８３１１）、変動回数カウンタの値を１加算する（ステップＳ８３１１ａ）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１図柄変動指定コマンド受信フラグや、第２図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第４図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図５３のステップＳ８１１に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい）。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第４図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に演出図柄変動停止処理などにおいてリセットしたり、大当り終了の際に大当り終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８３１２）。

【０５３７】
次に、この実施の形態で表示される特定保留表示の具体例について説明する。図５９は、特定保留表示の具体例を説明するための説明図である。このうち、図５９（Ａ）は、通常特定保留表示の具体例を示している。また、図５９（Ｂ）は、先読み特定保留表示の具体例を示している。
【０５３８】
保留予告演出を実行しないことに決定され、通常特定保留表示が表示される場合には、図５９（Ａ）に示すように、保留表示を白色の丸形表示の内部に白色の三角表示で表示する態様で特定保留表示が表示される。そして、図５９（Ａ）に示すように、１秒間の周期で反時計回りに１回転する態様で動作表示が行われる。一方、保留予告演出を実行することに決定され、先読み特定保留表示が表示される場合には、図５９（Ｂ）に示すように、保留表示を白色の丸形表示の内部に赤色の三角表示で表示する態様で特定保留表示が表示される。そして、図５９（Ｂ）に示すように、１秒間の周期で反時計回りに１回転する態様で動作表示が行われる。
【０５３９】
なお、この実施の形態では、通常特定保留表示および先読み特定保留表示の具体例として、図５９に示すように、保留表示の形状が同じで表示色が異なるもの（本例では、特定保留表示中の一部の表示色が異なるもの）を示したが、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、通常特定保留表示と先読み特定保留表示とで保留表示の形状が異なるもの（例えば、丸形表示と矩形表示）であってもよい。また、例えば、通常特定保留表示と先読み特定保留表示とで動作表示の態様が異なるもの（例えば、回転動作するものと揺動動作するもの）であってもよい。このように、通常態様の保留表示とは異なる特定保留表示であることを認識できるとともに、その特定保留表示の中の異なる種類のものであることを認識できるものであればよい。
【０５４０】
次いで、この実施の形態における出現演出および特定保留表示の表示態様について説明する。図６０および図６１は、出現演出および特定保留表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。このうち、図６０は、確変状態（高確率／高ベース状態）時における出現演出および特定保留表示の表示態様の具体例を示している。また、図６１は、時短状態（低確率／高ベース状態）時における出現演出および特定保留表示の表示態様の具体例を示している。なお、図６０および図６１において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の順に演出画面の態様が遷移する。
【０５４１】
まず、図６０を参照して、確変状態（高確率／高ベース状態）時における出現演出および特定保留表示の表示態様を説明する。図６０（Ａ）に示すように、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて特定保留表示（図６０では、通常特定保留表示）を２つ表示しているときに、図６０（Ｂ）に示すように、新たに第２始動入賞口１４への始動入賞が発生したものとする。この場合、図６０（Ｂ）に示すタイミングでは、表示中の２つの特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっていない（本例では、特定保留表示中の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態でない）ので（ステップＳ６０１５のＮ参照）、出現演出を直ちには開始せず、出現演出の開始を待機する。
【０５４２】
次いで、図６０（Ｃ）に示すように、表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となる（本例では、特定保留表示中の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態となる）と（ステップＳ６０２８のＹ参照）、保留表示の動作表示を伴う出現演出の実行を開始し（ステップＳ６０３０参照）、既に実行中の特定保留表示の動作表示に同期して保留表示を動作表示させながら、濃度が薄い状態から徐々に濃度が濃い状態に変化するような態様で出現演出を実行する。
【０５４３】
そして、出現演出の演出期間を終了し（ステップＳ６０４１のＹ参照）、保留表示が最

大の濃度で表示されている状態となると、図６０（Ｄ）に示すように、出現演出を実行していた位置で特定保留表示の表示を開始する（ステップＳ６０５６参照）

【０５４４】

図６０に示すような態様の表示が行われることによって、既に実行中の特定保留表示の動作表示に同期して保留表示を動作表示させながら、濃度が薄い状態から徐々に濃度が濃い状態に変化するような態様で特定保留表示が表示されていくような演出が実行され、出現演出の実行中から、表示中の特定保留表示の動作表示に同期して新たな特定保留表示の動作表示が開始されるような演出が実行される。

【０５４５】

次に、図６１を参照して、時短状態（低確率／高ベース状態）時における出現演出および特定保留表示の表示態様を説明する。図６１（Ａ）に示すように、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて特定保留表示（図６１では、通常特定保留表示）を２つ表示しているときに、図６１（Ｂ）に示すように、新たに第２始動入賞口１４への始動入賞が発生したものとする。この場合、図６１（Ｂ）に示すタイミングでは、保留表示の動作表示を伴わない出現演出の実行を開始し（ステップＳ６００６参照）、動作表示を伴わない保留表示が濃度が薄い状態から徐々に濃度が濃い状態に変化するような態様で出現演出を実行する。

【０５４６】

次いで、出現演出の演出期間を終了し（ステップＳ６０４１のＹ参照）、図６１（Ｃ）に示すように、保留表示が最大の濃度で表示されている状態となると、図６１（Ｃ）に示すタイミングでは、表示中の２つの特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となっていない（本例では、特定保留表示中の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態でない）ので（ステップＳ６０４５のＮ参照）、特定保留表示の表示を直ちには開始せず、特定保留表示の表示開始を待機する。

【０５４７】

次いで、図６１（Ｄ）に示すように、表示中の特定保留表示の動作位置が所定の基準動作位置となる（本例では、特定保留表示中の三角表示の三角形の１頂点が上方向を向いている状態となる）と（ステップＳ６０６０のＹ参照）、特定保留表示の表示を開始し（ステップＳ６０６２参照）、保留表示の動作表示を開始する。

【０５４８】

図６１に示すような態様の表示が行われることによって、動作表示を伴わない保留表示の濃度が薄い状態から徐々に濃度が濃い状態に変化し、最大の濃度まで変化した後に特定保留表示が表示されて動作表示が開始されるような演出が実行され、出現演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に同期して新たな特定保留表示の動作表示が開始されるような演出が実行される。

【０５４９】

なお、図６０および図６１に示す例では、特定保留表示として通常特定保留表示のみを表示する場合が示されているが、先読み特定保留表示が表示される場合も、一部または全ての通常特定保留表示が先読み特定保留表示に置き換わるだけで、同様の表示態様で出現演出や特定保留表示が表示される。

【０５５０】

また、この実施の形態では、図６０および図６１に示すように、出現演出や特定保留表示を表示する場合において、表示中の特定保留表示の動作表示と同期がとれるタイミングとなるまで待ってから動作表示を開始する態様で出現演出や特定保留表示を表示する場合を示したが、例えば、そのタイミングで保留が消化されて保留表示のシフトが行われ、表示中の特定保留表示が消去される場合には、同期がとれるタイミングまで待つことなく、動作表示を伴う態様で出現演出を開始したり特定保留表示の表示を開始したりしてもよい。

【０５５１】

また、演出表示装置９の表示画面が真っ暗になるような態様のいわゆるブラックアウト演出が実行され、保留表示が画面上から消えるような場合があるように構成されている場

合には、同期がとれるタイミングまで待つことなく、そのブラックアウト演出の終了後に動作表示を伴う態様で出現演出を開始したり特定保留表示の表示を開始したりしてもよい。この場合、例えば、ブラックアウト演出の終了後に、全ての特定保留表示を所定の基準動作位置から動作表示をやり直すことによって、全ての特定保留表示の動作表示を同期させて表示するようにすればよい。

【０５５２】

また、この実施の形態では、図６０および図６１に示すように、同期がとれるタイミング（本例では、所定の基準動作位置となったタイミング）までは動作表示自体を開始せず、同期がとれるタイミングで動作表示を開始することによって、特定保留表示の動作態様を同期させて表示する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、同期がとれるタイミングであるか否かにかかわらず、例えば、始動入賞したタイミングから動作表示を伴った特定保留表示の表示を開始するようにしてもよい。そして、例えば、既に表示されている特定保留表示とは異なる動作速度でその新たな特定保留表示を動作表示させるようにし、既に表示されている特定保留表示の動作表示に追いつくかまたは追いつかれたタイミングから、既に表示されている特定保留表示と同じ動作速度に変化させる（このタイミングは出現演出の実行中でもよいし実行後でもよい）ことにより、特定保留表示の動作態様を同期させて表示するようにしてもよい。また、例えば、既に表示されている特定保留表示とは同期がずれたまま新たな特定保留表示を動作表示させ、特定のタイミング（例えば、保留表示のシフトのタイミング）で、新たな特定保留表示の動作表示を既に表示されている特定保留表示の動作表示に同期させるようにしてもよい。

【０５５３】

次に、先読み演出の具体例について説明する。図６２は、先読み演出の具体例を示す説明図である。図６２（Ａ）に示されるように、演出表示装置９において、合算保留記憶表示部１８ｃに３つの保留表示が通常態様（本例では「○」）で表示されているときに、はずれ図柄の導出表示が行われると、新たな変動表示が開始される。次に、保留表示のシフトが行われるタイミングが変化タイミングであれば、あらかじめ決定されていた第２演出態様（本例では長方形の枠内に「チャンス！」の文字が表示される）の示唆演出が実行される（図６２（Ｂ））。そして、あらかじめ決定されていた先読み演出パターンが第３先読み演出パターンであって、最終表示態様が第１特別態様であるときには、２つ目の保留表示が第１特別態様（本例では「○」内に「△」が含まれる）に変化して表示され（図６２（Ｃ１））、最終表示態様が第２特別態様であるときには、２つ目の保留表示が第２特別態様（本例では「○」内に「○」が含まれる）に変化して表示される（図６２（Ｃ２））。

【０５５４】

また、あらかじめ決定されていた先読み演出パターンが第１先読み演出パターンまたは第２先読み演出パターンである場合には、２つ目の保留表示が特殊態様（本例では「○」内に「×」が含まれる）に変化して表示される（図６２（Ｃ３））。次に、はずれ図柄の導出表示が行われると（図６２（Ｄ））、新たな変動表示が開始される。そして、保留表示のシフトが行われるタイミングが変化タイミングであって、あらかじめ決定されていた示唆演出（成功パターン）の演出態様が第２演出態様であれば、第２演出態様（本例では長方形の枠内に「チャンス！」の文字が表示される）の示唆演出が実行される（図６２（Ｅ１））。そして、あらかじめ決定されていた先読み演出パターンが第２先読み演出パターンであって、最終表示態様が第１特別態様であるときには、１つ目の保留表示が第１特別態様（本例では「○」内に「△」が含まれる）に変化して表示され（図６２（Ｆ１））、最終表示態様が第２特別態様であるときには、１つ目の保留表示が第２特別態様（本例では「○」内に「○」が含まれる）に変化して表示される（図６２（Ｆ２））。また、新たな変動表示が開始され、保留表示のシフトが行われるタイミングが非変化タイミングであって、決定された示唆演出（失敗パターン）の演出態様が第１演出態様であれば、第１演出態様（本例では楕円の枠内に「チャンス！」の文字が表示される）の示唆演出が実行されるが（図６２（Ｅ２））、保留表示の表示態様は変化しない（図６２（Ｆ３））。

【０５５５】
図６３は、演出図柄変動開始処理の変形例を示すフローチャートである。また、図６４は、示唆演出態様決定テーブルの変形例を示す説明図である。図６３，図６４に示す変形例では、演出図柄変動開始処理のステップＳ１８０６において非変化タイミング時の示唆演出（失敗パターン）の演出態様が決定されると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定された演出態様が、期待度が高い第２演出態様であって、かつ保留変化中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０６ａ）。そして、第２演出態様であって、かつ保留変化中フラグがセットされている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出の実行を制限する示唆演出制限フラグをセットする（ステップＳ１８０６ｂ）。
【０５５６】
また、演出図柄変動開始処理のステップＳ１８０６では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示変化中フラグがセットされている場合には、示唆演出制限フラグの状態に応じて、図６４（Ｃ１）に示す非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）（示唆演出制限フラグ非セット時）、または図６４（Ｃ２）に示す非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）（示唆演出制限フラグセット時）を用いて、示唆演出（失敗パターン）の演出態様を決定する。図６４（Ｃ１），（Ｃ２）に示されているように、示唆演出制限フラグセット時には、第２演出態様よりも期待度が低い第１演出態様の示唆演出が実行されることが制限されていている。このようにすることで、保留表示が特殊態様または特別態様で表示されているときに、期待度が高い第２演出態様の示唆演出（失敗パターン）が実行された後には、期待度が劣る第１演出態様の示唆演出（失敗パターン）が実行されることを制限することができ、期待感を持たせられなくなることを防止することができる。なお、示唆演出制限フラグセットは、保留表示変化中フラグをリセットするタイミングで同時にリセットされるため（ステップＳ１８０３ｃ）、表示中の特殊態様または特別態様の保留表示が消去され、新たに保留表示が特殊態様または特別態様で表示されたときには、第１演出態様の示唆演出（失敗パターン）を実行できるようになる。なお、図６４に示す例では、変化タイミングでは示唆演出制限フラグの状態にかかわらず、同じ割合で判定値が設定された示唆演出態様決定テーブルを用いるが、これに限らず、変化タイミングであっても、示唆演出制限フラグの状態に応じて、異なる割合で判定値が設定された示唆演出態様決定テーブル（例えば、示唆演出制限フラグが設定されている場合に用いられる示唆演出態様決定テーブルは、第１演出態様に決定されず、演出なしまたは第２演出態様と決定されるように判定値が設定される）を用いるようにしてもよい。
【０５５７】
以上に説明したように、この実施の形態によれば、少なくとも、始動領域（本例では、第２始動入賞口１４）を遊技球が通過した後に保留表示の表示に伴う特定演出（本例では、出現演出）を実行する。また、所定の遊技状態（本例では、確変状態（高確率／高ベース状態）、時短状態（低確率／高ベース状態））における保留表示として、所定の周期で動作表示する特定保留表示（本例では、図５９に示す特定保留表示）を表示させることが可能である。そして、特定保留表示の表示中に始動領域を遊技球が通過したことにもとづいて新たな特定保留表示を表示させるときに、特定演出の実行中から、または特定演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させる。そのため、特定保留表示の動作表示を同期させるので、特定保留表示を表示可能に構成した場合に保留表示の見栄えを確保することができる。すなわち、同時に複数の特定保留表示が表示される場合に、それらの特定保留表示の動作表示が不統一であったのでは保留表示の見栄えが悪く、特定保留表示を用いた演出効果が低減してしまうおそれがあるが、この実施の形態では、特定保留表示の動作表示を同期させることにより保留表示の見栄えを確保し、そのような特定保留表示を用いた演出効果が低減してしまうような事態を防止している。
【０５５８】
また、この実施の形態によれば、所定の演出モード（本例では、確変演出モード（赤色

の背景色の背景画面を表示する演出モード）、時短演出モード（緑色の背景色の背景画面を表示する演出モード））における保留表示として、所定の周期で動作表示する特定保留表示（本例では、図５９に示す特定保留表示）を表示させることが可能である。そして、特定保留表示の表示中に始動領域を遊技球が通過したことにもとづいて新たな特定保留表示を表示させるときに、特定演出の実行中から、または特定演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させる。そのため、特定保留表示の動作表示を同期させるので、特定保留表示を表示可能に構成した場合に保留表示の見栄えを確保することができる。

【０５５９】

また、この実施の形態によれば、保留予告演出として、所定の周期で動作表示する特定保留表示（本例では、図５９（Ｂ）に示す先読み特定保留表示）を表示させることが可能である。そして、特定保留表示の表示中に始動領域を遊技球が通過したことにもとづいて新たな特定保留表示を表示させるときに、特定演出の実行中から、または特定演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させる。そのため、特定保留表示の動作表示を同期させるので、特定保留表示を表示可能に構成した場合に保留表示の見栄えを確保することができる。

【０５６０】

また、この実施の形態によれば、特定保留表示として、第１特定保留表示（本例では、図５９（Ａ）に示す通常特定保留表示）と、該第１特定保留表示とは表示態様が異なる第２特定保留表示（本例では、図５９（Ｂ）に示す先読み特定保留表示）とを同時に表示させることが可能である。そして、第１特定保留表示の動作表示と第２特定保留表示の動作表示とを同期させる。そのため、表示態様が異なる特定保留表示の動作表示も同期させるので、特定保留表示を表示可能に構成した場合に保留表示の見栄えを確保することができる。

【０５６１】

なお、この実施の形態では、所定の遊技状態（本例では、確変状態（高確率／高ベース状態）、時短状態（低確率／高ベース状態））である場合や、所定の演出モード（本例では、確変演出モード（赤色の背景色の背景画面を表示する演出モード）、時短演出モード（緑色の背景色の背景画面を表示する演出モード））である場合に全ての保留記憶に対して特定保留表示を表示する場合を示したが、必ずしも全ての保留記憶に対して特定保留表示を表示する必要はなく、一部の保留記憶に対してのみ特定保留表示を表示するものであってもよい。例えば、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態）や時短状態（低確率／高ベース状態）である場合に新たな始動入賞が発生すると、乱数を用いた抽選処理により特定保留表示とするか否かを決定し、特定保留表示とすると決定した場合には出現演出を伴って特定保留表示を表示し、特定保留表示としないと決定した場合には通常態様の保留表示を表示するようにしてもよい。そのように特定保留表示と通常態様の保留表示とが混在して表示される場合であっても、少なくとも一部に複数の特定保留表示が表示される場合に、それらの特定保留表示の動作表示が同期して表示されるものであればよい。

【０５６２】

また、この実施の形態では、所定の遊技状態（本例では、確変状態（高確率／高ベース状態）、時短状態（低確率／高ベース状態））である場合や、所定の演出モード（本例では、確変演出モード（赤色の背景色の背景画面を表示する演出モード）、時短演出モード（緑色の背景色の背景画面を表示する演出モード））である場合にのみ保留予告演出を実行する場合を示したが、通常状態（低確率／低ベース状態）であっても保留予告演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、保留予告演出を伴わない通常態様の保留表示を表示する場合には、保留表示として白色の丸形表示を表示するのに対して、通常状態（低確率／低ベース状態）であるときに保留予告演出を実行することに決定した場合には、保留予告演出を伴う通常態様の保留表示として赤色の丸形表示を表示するなどして、保留予告演出を実行していることが認識できるものであればよい。

【０５６３】

また、この実施の形態では、所定の遊技状態（本例では、確変状態（高確率／高ベース状態）、時短状態（低確率／高ベース状態））である場合や、所定の演出モード（本例では、確変演出モード（赤色の背景色の背景画面を表示する演出モード）、時短演出モード（緑色の背景色の背景画面を表示する演出モード））である場合に特定保留表示を表示したり、保留予告演出として特定保留表示を表示したりする構成を示したが、それら全ての構成を必ずしも備える必要はなく、いずれか１つのみの構成を備えるようにしてもよい。例えば、所定の遊技状態である場合にのみ特定保留表示を表示可能に構成したり、所定の演出モードである場合にのみ特定保留表示を表示可能に構成したり、保留予告演出としてのみ特定保留表示を表示可能に構成したりしてもよい。

【０５６４】

また、この実施の形態では、出現演出の実行中から、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させる構成と、出現演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させる構成とを示したが、それら両方の構成を必ずしも備える必要はなく、いずれか１つのみの構成を備えるようにしてもよい。例えば、出現演出の実行中から、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させる構成のみを備えるように構成してもよく、出現演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させる構成のみを備えるように構成してもよい。

【０５６５】

また、この実施の形態では、確変状態（高確率／高ベース状態：確変演出モード）である場合に、出現演出の実行中から、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させるようにし、時短状態（低確率／高ベース状態：時短演出モード）である場合に、出現演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させるように構成する場合を示したが、逆に、時短状態（低確率／高ベース状態：時短演出モード）である場合に、出現演出の実行中から、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させるようにし、確変状態（高確率／高ベース状態：確変演出モード）である場合に、出現演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させるように構成してもよい。

【０５６６】

また、この実施の形態では、所定の遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態）や時短状態（低確率／高ベース状態）である場合を示したが、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、所定の遊技状態として、高確率／低ベース状態である場合に特定保留表示を表示するように構成してもよいし、低確率／低ベース状態である場合に特定保留表示を表示するように構成しても構わない。

【０５６７】

また、この実施の形態では、所定の演出モードが確変演出モードや時短演出モードである場合を示したが、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、通常演出モードである場合に特定保留表示を表示するように構成してもよい。また、確変状態に制御されているか否かを認識不能な演出や制御を行ういわゆる確変潜伏モードに移行可能な遊技機において、確変潜伏モードである場合に特定保留表示を表示するように構成してもよい。また、例えば、いわゆるミッションモードに移行してミッション演出（例えば、「５分以内にリーチをかけろ！」などの達成条件を提示する演出）を実行可能に構成した遊技機において、ミッションモードである場合に特定保留表示を表示するように構成してもよい。また、例えば、遊技状態などには関係なく、所定時刻となったことや抽選処理に当選したことなどの条件が成立したことにもとづいて演出モードを変更（例えば、所定時刻となったことや抽選処理に当選したことにもとづいて、山の風景の背景画面や海の風景の背景画面に変更）するように構成された遊技機において、特定の演出モードである場合に特定保留表示を表示するように構成してもよい。そのように、所定の演出モードは、少なくとも複数の変動表示にわたって何らかのモード変更を認識できるものであればよい。

【０５６８】
また、この実施の形態において、出現演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させる制御を行う場合に、出現演出を終了してから、保留表示の動作表示を開始させるまでの期間は静止画像の保留表示を表示しておき、動作表示の次の周期の開始から動画像の保留表示に切り替えることによって、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させるようにしてもよい。
【０５６９】
また、この実施の形態において、出現演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させるタイミングは、この実施の形態で示したように動作表示を同期させることができるタイミング（本例では、所定の基準動作位置となるタイミング）である場合にかぎらず、様々なタイミングが考えられる。例えば、出現演出を終了した後の次の保留表示をシフトさせるタイミングで、新たな特定保留表示の動作表示を同期させるようにしてもよい。また、例えば、スーパーリーチ演出やいわゆるブラックアウト演出などの所定の演出の実行中に保留表示を消去するように構成する場合であれば、スーパーリーチ演出やブラックアウト演出などの所定の演出の実行後の保留表示を再開するタイミングで、新たな特定保留表示の動作表示を同期させるようにしてもよい。また、これら保留表示のシフトのタイミングやスーパーリーチ演出やブラックアウト演出実行後の保留表示再開のタイミングで特定保留表示の動作表示を同期させる制御は、図４４に示した出現演出の実行中や実行後に同期させる制御に代えて実行するようにしてもよいし、図４４に示した出現演出の実行中や実行後に同期させる制御に加えて実行するようにしてもよい。
【０５７０】
また、この実施の形態では、保留記憶に対応する保留表示（合算保留記憶表示部１８ｃにおける保留表示）を通常態様以外の表示態様（本例では特殊態様、第１特別態様または第２特別態様）に変化させて表示することにより、大当りとなる可能性を予告する先読み演出を実行する予告演出実行手段と、保留表示の表示態様が変化すること（変化する可能性があること）を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備えている。そして、予告演出実行手段は、表示されている保留表示のうちに通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示があるか否かに応じて、異なる割合で表示されている保留表示のうちのいずれかを通常態様とは異なる表示態様に変化させて表示する。例えば、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示は、他の保留表示に比べて表示態様が変化しやすい。これは、合算保留記憶表示部１８ｃに表示されている保留表示のいずれかが特殊態様または特別態様で表示されていることを示す保留変化中フラグがセットされているか否かに応じて、新たな先読み演出を実行するか否かを異なる割合で決定すること（セットされているときには新たに実行する割合を低下させる）、新たに実行する先読み演出の変化タイミングを異なる割合で決定すること（セットされているときには変化タイミングを遅らせる（特殊態様または特別態様で表示されている保留表示が消去された後に変化する割合を高める））ことによって実現される。そのように構成されることによって、先読み演出が実行されるときの保留表示の表示態様にも関心を持たせることができ、先読み演出の興趣を高めることができる。
【０５７１】
なお、この実施の形態では、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、保留変化中フラグがセットされている場合（すなわちいずれかの保留表示が通常態様とは異なる表示態様で表示されているとき）には、新たな先読み演出を実行する割合を異ならせることや、新たに実行する先読み演出の変化タイミングを遅らせることで、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合に、その保留表示が他の保留表示に比べて表示態様が変化しやすくなることが実現されているが、実現方法はこれに限られない。例えば、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば

変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成とする（つまり、変化タイミングは先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成とする）。そして、この構成において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄変動開始処理で、特殊態様の保留表示があるか否かを確認し、特殊態様の保留表示がある場合には、高い割合で通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示を、表示態様を変化させる対象として決定する。このようにすることで、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合に、その保留表示が他の保留表示に比べて表示態様が変化しやすくなるようにすることができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）ように構成してもよい。そして、この構成において、演出図柄変動開始処理で、特殊態様の保留表示があるか否かを確認し、特殊態様の保留表示がある場合には、高い割合で通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示を、表示態様を変化させる対象として決定することで、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合に、その保留表示が他の保留表示に比べて表示態様が変化しやすくなるようにすることができる。

【０５７２】

また、この実施の形態では、予告演出実行手段は、保留記憶に対応する保留表示を通常態様とは異なる表示態様である複数種類の特別態様（例えば、第１特別態様または第２特別態様。なお、特殊態様を含めるようにしてもよい（詳細は後述する））のいずれかに変化させて表示することにより、特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御される可能性を異なる期待度で予告する予告演出を実行可能であり（例えば、第２特別態様に変化して表示される場合には、第１特別態様に変化して表示される場合に比べて、大当りとなる割合が高いため期待度が高くなる）。また、予告演出実行手段は、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと（第３先読み演出パターンにもとづいて先読み演出を実行するとき）、通常態様とは異なる表示態様（例えば、特殊態様。なお、第１特別態様を含めるようにしてもよい（詳細は後述する））で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するとき（第２先読み演出パターンにもとづいて先読み演出を実行するとき）とで、異なる割合で複数種類の特別態様のいずれかに変化させて表示する（第３先読み演出パターンにもとづいて先読み演出が実行されるときの方が、第２先読み演出パターンにもとづいて先読み演出が実行されるときに比べて、期待度が高い第２特別態様に変化して表示される割合が高い）。そのように構成されることによって、変動表示の表示結果が特定表示結果（大当り）となる可能性を異なる期待度で予告することができるため、先読み演出の興趣を高めることができる。

【０５７３】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、入賞時判定結果にもとづいて最終表示態様と先読み演出パターンとを決定することによって、異なる期待度で予告演出を実行することができるとともに、通常態様から変化するときと特殊態様から変化するときとで異なる割合で第１特別態様または第２特別態様に変化させて表示することができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留

表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、入賞時判定結果にもとづいて変化後の表示態様を決定することによって、異なる期待度で予告演出を実行することができる。また、入賞時判定結果と保留表示の表示態様とにもとづいて変化後に表示態様を決定することによって、通常態様から変化するときと特殊態様から変化するときとで異なる割合で第１特別態様または第２特別態様に変化させて表示することができる。

【０５７４】

なお、この実施の形態で用いられた複数種類の保留表示の表示態様のうち、特殊態様は、特別態様に変化する可能性があるため、特別態様とは別のカテゴリであるように説明したが、最も大当り期待度が低い特別態様と位置付けて、特別態様と同じカテゴリとしてもよい。つまり、この実施の形態では、特殊態様と特別態様とを分けて説明し、特殊態様から特別態様（第１特別態様または第２特別態様）に変化して表示される先読み演出パターンを第２先読み演出パターンとしたが、先読み演出では、大当り期待度が低い表示態様から大当り期待度が高い表示態様に変化して表示されればよく、特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化してもよいし、第１特別態様からより大当り期待度が高い第２特別態様に変化してもよい。

【０５７５】

また、この実施の形態では、保留表示が特殊態様に変化しても、その後特殊態様から特別態様に変化しないことがある（第１先読み演出パターンにもとづく先読み演出による）が、例えば、特殊態様に変化すると、必ずその後特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化するようにしてもよい。このようにすることで、表示態様が特殊態様に変化したときの期待度を高めることができる。

【０５７６】

また、この実施の形態では、予告演出実行手段は、表示されている保留表示のうちのいずれの保留表示の表示態様を変化させて表示するかにより特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御される可能性を異なる期待度で予告する先読み演出を実行可能である。これは、例えば、変化タイミングが早い場合には、大当り期待度が高い第２特別態様に変化する割合が高く、変化タイミングが遅い場合には、大当り期待度が低い第１特別態様に変化する割合が高くなるように変化タイミングを決定することによって実現される。また、この実施の形態では、保留表示の表示態様の変化は最大２回までしか行われていないが、表示態様の種類を増やすことによって、段階的に変化可能な回数も増やすようにしてもよい。この場合には、変化タイミングが早い場合には、その後さらに期待度が高い表示態様に変化する機会（例えば、シフトタイミングの回数）が多くなるため、期待度を高めることができる。そのように構成されることによって、可変表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を異なる期待度で予告することができるため、先読み演出の興趣を高めることができる。

【０５７７】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、例えば、大当りとなることが示されている入賞時判定結果に対応する保留表示については、早い段階（シフト回数が少ない段階）で変化させる割合を高くすることによって、いずれの保留表示の表示態様が変化するかによって異なる期待度で予告する先読み演出を実行可能である。同様に、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化さ

せるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、大当りとなることが示されている入賞時判定結果に対応する保留表示については、早い段階（シフト回数が少ない段階）で変化させる割合を高くすることによって、いずれの保留表示の表示態様が変化するかによって異なる期待度で予告する先読み演出を実行可能である。

【０５７８】

また、この実施の形態では、保留表示の表示態様（先読み演出による保留表示の表示態様）は、通常態様と該通常態様とは異なる複数段階の表示態様（特殊態様、第１特別態様および第２特別態様）とを含み、予告演出実行手段は、表示されている保留表示のうちに通常態様とは異なる表示態様（特殊態様や第１特別態様）で表示されている保留表示がある場合には、高い割合で通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示を現段階よりも高い段階の表示態様（第１特別態様や第２特別態様）に変化させて表示する。これは、合算保留記憶表示部１８ｃに表示されている保留表示のいずれかが特殊態様または特別態様で表示されていることを示す保留変化中フラグがセットされているか否かに応じて、新たな先読み演出を実行するか否かを異なる割合で決定すること（セットされているときには新たに実行する割合を低下させる）、新たに実行する先読み演出の変化タイミングを異なる割合で決定すること（セットされているときには変化タイミングを遅らせる（特殊態様または特別態様で表示されている保留表示が消去された後に変化する割合を高める））ことの他に、特殊態様から特別態様に変化して表示される第２先読み演出パターンの方が、通常態様から特別態様に変化して表示される第３先読み演出パターンよりも決定される割合が高いことによって実現される。そのように構成されることによって、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示が現段階よりも高い段階の表示態様に変化する割合が高いため、先読み演出の興趣を高めることができる。

【０５７９】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、演出図柄変動開始処理で、特殊態様の保留表示があるか否かを確認し、特殊態様の保留表示がある場合には、高い割合で通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示を、表示態様を変化させる対象として決定すること、先読み演出決定処理で、第２先読み演出パターンが、第３先読み演出パターンよりも決定される割合が高くなるようにすることによって、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示が現段階よりも高い段階の表示態様に変化する割合が高くなるようにすることができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、演出図柄変動開始処理で、特殊態様の保留表示があるか否かを確認し、特殊態様の保留表示がある場合には、高い割合で通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示を、表示態様を変化させる対象として決定することによって、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示が現段階よりも高い段階の表示態様に変化する割合が高くなるようにすることができる。

【０５８０】

また、この実施の形態では、予告演出実行手段は、保留表示を通常態様とは異なる表示態様である複数種類の特別態様のいずれかに変化させて表示する予告演出を実行可能であ

る。また、保留表示の表示態様は、通常態様に比べて特別態様に変化しやすい特殊態様を含む。そして、予告演出実行手段は、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと、特殊態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で複数種類の特別態様のいずれかに変化させて表示する。例えば、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときには、特殊態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときときよりも、大当り期待度が高い第２特別態様に変化する割合が高い。そのように構成されることによれば、可変表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を異なる期待度で予告することができ、予告演出の興趣を高めることができる。

【０５８１】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、入賞時判定結果にもとづいて最終表示態様と先読み演出パターンとを決定することによって、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと、特殊態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で第１特別態様または第２特別態様に変化させて表示することができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、入賞時判定結果と保留表示の表示態様とにもとづいて変化後に表示態様を決定することによって、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと、特殊態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で第１特別態様または第２特別態様に変化させて表示することができる。

【０５８２】

また、この実施の形態では、示唆演出実行手段は、保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる期待度で示唆する複数種類の示唆演出（第１演出態様または第２演出態様の示唆演出）を実行可能であり、示唆演出実行手段によって所定の期待度の示唆演出（例えば、第２演出態様の示唆演出）が実行されたが、保留表示の表示態様が変化しなかったときに所定の期待度よりも低い期待度の示唆演出（例えば、第２演出態様よりも変化する期待度が低い第１演出態様の示唆演出）が実行されることを制限する示唆演出制限手段を備える。例えば、第２演出態様の示唆演出が実行されたが、保留表示の表示態様が変化しなかったときに示唆演出制限フラグをセットし、示唆演出制限フラグがセットされている間は第２演出態様よりも変化する期待度が低い第１演出態様の示唆演出を実行することが制限される。また、示唆演出制限フラグは、通常態様以外の表示態様で表示された保留表示が消去されると、リセットされる。そのように構成されることによって、期待感を持たせられなくなることを防止することができる。

【０５８３】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、いずれかの保留表示の

表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定するとともに、示唆演出の演出態様を決定することによって保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる期待度で示唆する複数種類の示唆演出を実行することができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定するとともに、示唆演出の演出態様を決定することによって保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる期待度で示唆する複数種類の示唆演出を実行することができる。

【０５８４】

また、この実施の形態では、先読み演出が重ねて実行されることを許容しており、複数の保留表示の表示態様が同時に変化することも許容されているが、同時に変化することを制限するようにしてもよい。例えば、新たな先読み演出の変化タイミングを決定したときに、先に決定された先読み演出の変化タイミングを示すデータを、入賞時判定結果記憶バッファを参照し、変化タイミングが同じであれば、新たな先読み演出の変化タイミングを再決定するようにしてもよい。このようにすることで、複数の保留表示の表示態様が同時に変化することで、１つ１つの演出に着目させることができる。

【０５８５】

また、この実施の形態では、示唆演出として、演出表示装置９において所定の表示制御が行われているが、これとともに（またはこれに代えて）、スピーカから音声を出力する演出や、ランプを点灯させる演出などを行うようにしてもよい。

【０５８６】

実施の形態２.

第１の実施の形態では、動作表示を伴う特定保留表示を表示する構成に加えて、複数のタイミングで複数種類の態様に保留表示を変化可能にする先読み演出とともに、保留表示の表示態様が変化するか否かを示唆する示唆演出を実行可能に構成する場合について示したが、第１の実施の形態で示した例とは異なる態様の先読み演出および示唆演出を実行可能に構成する第２の実施の形態について説明する。

【０５８７】

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。

【０５８８】

また、この実施の形態で示す入賞時判定結果指定コマンドとは、第１の実施の形態で示した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドに相当する。

【０５８９】

この実施の形態では、第１の実施の形態において図４５に示した先読み演出決定処理（ステップＳ８００Ｆ）に代えて、図６５に示した先読み演出決定処理を実行する。図６５は、第２の実施の形態における先読み演出決定処理を示すフローチャートである。なお、第２の実施の形態における先読み演出決定処理は、新たに始動入賞時のコマンドを受信したときに実行される。先読み演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出の実行が制限されていることを示す先読み演出制限フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６７２０１）。なお、先読み演出制限フラグは、後述するステップＳ６７２１１においてセットされる。先読み演出制限フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部において、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する（ステップＳ６７２１６）。例えば、合算保留記憶表示部の１つ目～５つ目の保留表示が表示されていた場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、６つ目の保留表示を通常態様で表示するように制御する。

【０５９０】

先読み演出制限フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する過去の入賞時判定結果（今回受信した入賞時判定結果指定コマンドに示される入賞時判定結果を除く）を全て抽出する（ステップＳ６７２０２）。

【０５９１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した入賞時判定結果が全て「非リーチ」を示す判定結果であるか否かを確認する（ステップＳ６７２０３）。この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７２０３において、抽出した入賞時判定結果が、全て変動パターンが「非リーチはずれ」になることを示す値であるか否かを判定する（すなわち、リーチを伴わないはずれ変動となるか否かを確認する）。

【０５９２】

ステップＳ６７２０３において抽出した入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」を示す判定結果である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７２０４に移行する。一方、抽出した入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」を示す判定結果でない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する（ステップＳ６７２１６）。すなわち、この実施の形態では、リーチ演出を伴う変動表示が行われる保留記憶がある場合には、新たに受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて先読み演出を実行しないように構成されている。なお、図６５に示す例に限らず、リーチ演出を伴う変動表示が行われる保留記憶がある場合であっても、新たに受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて先読み演出を実行するようにしてもよい。

【０５９３】

ステップＳ６７２０４では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する最新の入賞時判定結果（今回受信した入賞時判定結果指定コマンドに示される入賞時判定結果）を抽出し、抽出した入賞時判定結果にもとづいて、先読み演出を実行するか否かを決定する（ステップＳ６７２０４）。

【０５９４】

この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図６６（Ａ）に示す先読み演出実行決定テーブルを用いて、先読み演出を実行するか否かを決定する。

【０５９５】

図６６（Ａ）は、第２の実施の形態における先読み演出実行決定テーブルを示す説明図である。先読み演出実行決定テーブルには、入賞時判定結果ごとに決定事項（「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」）に対応する判定値が割り当てられている。

【０５９６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出を実行すると決定した場合には（ステップＳ６７２０５のＹ）、ステップＳ６７２０５ａに移行する。一方、先読み演出を実行しないと決定した場合には（ステップＳ６７２０５のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する（ステップＳ６７２１６）。

【０５９７】

ステップＳ６７２０５ａでは、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出の対象となる保留表示を特定するための演出用合算保留記憶数カウンタに、合計保留記憶数をセットする（ステップＳ６７２０５ａ）。演出用合算保留記憶数カウンタの値は、後述する演出図柄変動開始処理のステップＳ１８０２ａにおいて１減算され、ステップＳ１８１１ａにおいて、先読み演出の対象となる保留表示を特定するために用いられる。例えば、合算保留記憶数をカウントするための演出用合算保留記憶数カウンタの値が４である場合には、合算保留記憶表示部の４つ目の保留表示の表示態様を変化させる先読み演出が実行される。

【０５９８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出において、予告対象となる変動表示（

保留情報）に対応する保留表示を、最終的にどの表示態様で表示するかを決定する（ステップＳ６７２０６）。この実施の形態では、保留表示の表示態様として、通常態様の他に、特殊態様、第１特別態様および第２特別態様が設けられている。ただし、後述するように、特殊態様で表示された保留表示は、その保留表示に対応する保留情報にもとづく変動表示が開始されるまでに、特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化して表示される。したがって、ステップＳ６７２０６では、最終的な表示態様は第１特別態様または第２特別態様のいずれかに決定される。以下、第１特別態様と第２特別態様とを特別態様と総称することがある。

【０５９９】

図６６（Ｂ）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を示す説明図である。ステップＳ６７２０６において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図６６（Ｂ）に示す最終表示態様決定テーブルを用いて、最終的にどの表示態様で表示するか（以下、最終表示態様ともいう）を決定する。具体的には、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、最終表示態様決定テーブルにおいて入賞時判定結果（変動表示の表示結果）ごとに定められた割合で、最終表示態様を決定する。

【０６００】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出の演出パターン（以下、先読み演出パターンともいう）を決定する（ステップＳ６７２０７）。

【０６０１】

この実施の形態では、先読み演出パターンとして、第１先読み演出パターンと第２先読み演出パターンとが設けられている。第１先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、一旦特殊態様で表示されることなく、第１特別態様または第２特別態様で表示される。なお、第１先読み演出パターンは、始動入賞のタイミングで予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が第１特別態様または第２特別態様で表示されるものと、予告対象の変動表示（保留情報）が開始されるまでの任意のシフトタイミングで予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が通常態様から第１特別態様または第２特別態様に変化して表示されるものとを含む。一方、第２先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで特殊態様により表示され、その予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングで、特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化して表示される。

【０６０２】

図６７は、第２の実施の形態における先読み演出パターン決定テーブルを示す説明図である。ステップＳ６７２０７において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出パターン決定テーブルと合計保留記憶数とにもとづいて、先読み演出パターンを決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が当り（例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」）である場合、図６７（Ａ）に示す当り時先読み演出パターン決定テーブルを用いる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図６７（Ａ）に示す当り時先読み演出パターン決定テーブルにおいて合計保留記憶数ごとに定められた割合で、先読み演出パターンを第１先読み演出パターンと第２先読み演出パターンとのいずれかに決定する。

【０６０３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が「はずれ」である場合、図６７（Ｂ）に示す当り時先読み演出パターン決定テーブルを用いる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図６７（Ｂ）に示すはずれ時先読み演出パターン決定テーブルにおいて合計保留記憶数ごとに定められた割合で、先読み演出パターンを第１先読み演出パターンと第２先読み演出パターンとのいずれかに決定する。

【０６０４】

先読み演出パターンを決定すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示の表示態様を変化させる変化タイミング（本例では、保留

表示のシフト回数）を決定し、決定した変化タイミング（シフト回数）を、変化タイミング（シフト回数）を特定するためのシフト回数カウンタにセットする（ステップＳ６７２０８）。この実施の形態では、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示の表示態様が変化するタイミングは、任意の保留表示のシフトタイミングである。したがって、変化タイミング（シフト回数）を決定することによって、予告対象の変動表示に対応する保留表示に対して何回目のシフトが行われるタイミングで表示態様を変化させるかが決定される。例えば、変化タイミング（シフト回数）を２と決定すると、予告対象の変動表示に対応する保留表示に対して２回目のシフトが行われるタイミングで、その保留表示の表示態様を変化させる。

【０６０５】

図６８は、第２の実施の形態における変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。ステップＳ６７２０８において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変化タイミング決定テーブルと合計保留記憶数とにもとづいて、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が当り（例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」）であり、ステップＳ６７２０７で決定した先読み演出パターンが第１先読み演出パターンである場合に、図６８（Ａ）に示す当り時第１先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図６８（Ａ）に示す当り時第１先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて合計保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を０（入賞時）～７のいずれかに決定する。

【０６０６】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が「はずれ」であり、ステップＳ６７２０７で決定した先読み演出パターンが第１先読み演出パターンである場合に、図６８（Ｂ）に示すはずれ時第１先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図６８（Ｂ）に示すはずれ時第１先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて合計保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を０（入賞時）～７のいずれかに決定する。

【０６０７】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が当り（例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」）であり、ステップＳ６７２０７で決定した先読み演出パターンが第２先読み演出パターンである場合に、図６８（Ｃ）に示す当り時第２先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図６８（Ｃ）に示す当り時第２先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて合計保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を０（入賞時）～７のいずれかに決定する。

【０６０８】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が「はずれ」であり、ステップＳ６７２０７で決定した先読み演出パターンが第２先読み演出パターンである場合に、図６８（Ｄ）に示すはずれ時第２先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いる。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図６８（Ｄ）に示すはずれ時第２先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて合計保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を０（入賞時）～７のいずれかに決定する。

【０６０９】

変化タイミング（シフト回数）を決定すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７２０７において決定した先読み演出パターンが、第２先読み演出パターンである場合には（ステップＳ６７２０９のＹ）、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態

様を決定する（ステップＳ６７２１０）。この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出がシフトタイミングで実行可能である。また、示唆演出は、第１演出態様または第２演出態様で実行される。ステップＳ６７２１０では、保留表示の変化タイミングで実行される示唆演出の演出態様が、第１演出態様または第２演出態様のいずれかに決定される。

【０６１０】

図６９は、第２の実施の形態における示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。ステップＳ６７２１０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図６９に示す示唆演出態様決定テーブルを用いて、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する。具体的には、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、最終表示態様決定テーブルにおいて入賞時判定結果（変動表示の表示結果）ごとに定められた割合で、演出態様を第１演出態様または第２演出態様のいずれかに決定する。

【０６１１】

示唆演出の演出態様を決定すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出の実行が制限されていることを示す先読み演出制限フラグをセットする（ステップＳ６７２１１）。

【０６１２】

先読み演出制限フラグがセットされると、ステップＳ６７２０１の処理によって、先読み演出を重ねて実行しないように制御される。すなわち、この実施の形態では、いずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には、新たに先読み演出を実行しないように制御される。そのため、複数の保留表示が特殊態様で表示されることが制限される。したがって、複数の保留表示が特殊態様で表示されることで、どの保留表示に注目すればよいか遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

【０６１３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、新たな保留表示を特殊態様で表示させるように制御する（ステップＳ６７２１２）。なお、ステップＳ６７２１２では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、新たな保留表示を特殊態様で表示させるように制御するとともに、ステップＳ６７２０６で決定した最終表示態様を示す情報と、ステップＳ６７２１０で決定した示唆演出の演出態様を示す情報とを、ＲＡＭに形成された保存領域に格納する。

【０６１４】

また、ステップＳ６７２０７において決定した先読み演出パターンが、第２先読み演出パターンでない場合には（ステップＳ６７２０９のＮ）、すなわち第１先読み演出パターンに決定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７２０８で決定した変化タイミングが始動入賞時であるか否かを確認する（ステップＳ６７２１３）。具体的には、シフト回数カウンタの値が０であるか否かを確認する。そして、変化タイミングが始動入賞時であれば（ステップＳ６７２１３のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、新たな保留表示をステップＳ６７２０７で決定した最終表示態様で表示させるように制御する（ステップＳ６７２１４）。

【０６１５】

また、ステップＳ６７２１３において変化タイミングが入賞時でなければ（ステップＳ６７２１３のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、上述のステップＳ６７２１０と同様に、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する（ステップＳ６７２１５）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて、新たな保留表示を通常態様で表示させるように制御する（ステップＳ６７２１６）。なお、ステップＳ６７２１６においても（例えば、ステップＳ６７２１５から移行した場合のみ）、ステップＳ６７２１２と同様に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、新たな保留表示を表示させるように制御するとともに、ステップＳ６７２０６で決定した最終表示態様を示す情報と、ステップＳ６７２１５で決定した示唆演出の演出態様を示す情報とを、ＲＡＭに形成された保存領域に格納する。

【０６１６】

図７０は、第２の実施の形態における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。この実施の形態では、第１の実施の形態とは異なり、演出図柄変動開始処理において、シフト回数カウンタの値が０より大きい場合（ステップＳ１８０１のＹ）、すなわち、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出用合算保留記憶数カウンタの値を１減算する（ステップＳ１８０２ａ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、シフト回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ１８０２ｂ）。

【０６１７】

次いで、ステップＳ１８０３～Ｓ１８０５の処理は、第１の実施の形態で示したステップＳ１８０３～Ｓ１８０５の処理と同様である。

【０６１８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出の演出態様を決定する（ステップＳ１８０６ａ）。

【０６１９】

ステップＳ１８０６ａでは、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出制限フラグがセットされていないとき、すなわち合算保留表示部１８ｃにおいていずれの保留表示も特殊態様で表示されていないときには、図７０（Ａ）に示す示唆演出（通過パターン）決定テーブルの割合で、示唆演出（通過パターン）を実行しない、または第１演出態様もしくは第２演出態様で実行すると決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出制限フラグがセットされているとき、すなわち合算保留表示部１８ｃにおいていずれかの保留表示が特殊態様で表示されているときには、図７０（Ｂ）に示す示唆演出（通過パターン）決定テーブルの割合で、示唆演出（通過パターン）を実行しない、または第１演出態様もしくは第２演出態様で実行すると決定する。なお、示唆演出（通過パターン）決定テーブルには、決定事項（「演出なし」、「第１演出態様」または「第２演出態様」）に対応する判定値が割り当てられているが、図７０（Ａ）、（Ｂ）に示すに示す例では、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、示唆演出（通過パターン）の演出態様を決定するための乱数を抽出し、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（「演出なし」、「第１演出態様」または「第２演出態様」）に決定する。

【０６２０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定した示唆演出（通過パターン）の演出態様と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ１８０７）。

【０６２１】

なお、ステップＳ１８１２～Ｓ１８１５の処理は、第１の実施の形態で示したステップＳ１８１２～Ｓ１８１５の処理と同様である。

【０６２２】

ステップＳ１８０３でシフト回数カウンタの値が０であると判断した場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングである場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出制限フラグがセットされていれば、それをリセットする（ステップＳ１８０８ａ）。このような処理が実行されることによって、この実施の形態では、保留表示が特殊態様で表示されている期間は新たに先読み演出を実行することを制限することができ、複数の保留表示が特殊態様で表示されることを制限することができる。

【０６２３】

次いで、ステップＳ１８０９～Ｓ１８１０の処理は、第１の実施の形態で示したステップＳ８００１～Ｓ８００２の処理と同様である。

【０６２４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出の演出態様と、演出用合算保留記憶数カウンタによって特定される保留表示の最終表示態様と、変動パターンとに応じた表示態様変化時用のプロセステーブルを選択する（ステップＳ１８１１ａ）。そして、ステップＳ１８１２に移行する。

【０６２５】
表示態様変化時用のプロセステーブルとは、演出図柄の変動表示とともに、演出図柄の変動開始時に、示唆演出（成功パターン）を実行し、特定の保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行する制御を行うためのプロセスデータが設定されたテーブルである。この実施の形態では、実行する示唆演出（成功パターン）や先読み演出の態様に応じて複数種類の表示態様変化時用のプロセステーブルが設けられている。また、この実施の形態では、先読み演出決定処理において決定され（ステップＳ６７２１０またはＳ６７２１５）、記憶されている示唆演出（成功パターン）の演出態様（本例では、第１演出態様または第２演出態様）と、演出用合算保留記憶数カウンタによって特定される演出対象の保留表示（例えば、演出用合算保留記憶数カウンタの値が２のときには、合算保留記憶表示部における２つ目の保留表示）と、先読み演出決定処理において決定され（ステップＳ６７２０６）、記憶されている最終表示態様（本例では、第１表示態様または第２表示態様）とにもとづいて、どのような態様で示唆演出（成功パターン）を実行し、どの保留表示をどのような表示態様に変化させる先読み演出を実行するかを特定することができる。したがって、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出（成功パターン）の演出態様と、演出用合算保留記憶数カウンタによって特定される保留表示の最終表示態様と、変動パターンとに応じて、複数種類の表示態様変化時用のプロセステーブルのいずれかを選択し、選択した表示態様変化時用のプロセステーブルのプロセスデータ１の内容に従って演出装置の制御を実行することによって、先読み演出決定処理で決定された演出態様で示唆演出（成功パターン）を実行し、予告対象の変動表示に対応する保留表示を決定された表示態様に変化させる先読み演出を実行することができる。

【０６２６】
次に、先読み演出の具体例について説明する。図７１は、第２の実施の形態における第１先読み演出パターンにもとづく先読み演出の具体例を示す説明図である。図７１（Ａ）に示されるように、演出表示装置９において、演出図柄の変動表示中であって、合算保留記憶表示部に２つの保留表示が通常態様（本例では「○」）で表示されているときに始動入賞が行われると、先読み演出の態様（先読み演出パターン、最終表示態様、変化タイミング）および示唆演出の態様が決定され、決定結果に応じて新たな保留表示が表示される。図７１に示す例では、先読み演出パターンを第１先読み演出パターンと決定し、最終表示態様を第１特別態様または第２特別態様と決定し、変化タイミングを始動入賞時（シフト回数０）またはシフト回数１と決定する。また、示唆演出（成功パターン）の演出態様を、第１演出態様または第２演出態様と決定する。

【０６２７】
この実施の形態では、第１先読み演出パターンにもとづく先読み演出では、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、一旦特殊態様で表示されることなく、最終表示態様の第１特別態様または第２特別態様で表示される。また、保留表示が第１特別態様または第２特別態様で表示されるタイミングは、始動入賞のタイミングまたは任意のシフトタイミングである。そこで、変化タイミングが始動入賞時（シフト回数０）に決定され、最終表示態様が第１特別態様に決定された場合には、図７１（Ｂ１）に示すように、始動入賞のタイミングで、合算保留記憶表示部に３つ目の保留表示が第１特別態様（本例では「○」内に「×」が含まれる）で表示される。また、変化タイミングが始動入賞時（シフト回数０）に決定され、最終表示態様が第２特別態様に決定された場合には、図７１（Ｂ２）に示すように、始動入賞のタイミングで、合算保留記憶表示部に３つ目の保留表示が第２特別態様（本例では「○」内に「×」が２つ含まれる）で表示される。

【０６２８】
また、最終表示態様が第１特別態様または第２特別態様であっても、変化タイミングが始動入賞のタイミング（シフト回数０）ではなく、任意のシフトタイミング（ここでは、シフト回数１）に決定された場合には、図７１（Ｂ３）に示すように、始動入賞のタイミングでは、合算保留記憶表示部に３つ目の保留表示が通常態様（本例では「○」）で表示される。そして、演出図柄の変動表示が停止し（図７１（Ｃ））、１つ目の保留表示に対

応する保留情報にもとづく変動表示が開始されると、１つ目の保留表示が消去され、２つ目と３つ目の保留表示がそれぞれシフトされる。

【０６２９】

このとき、変化タイミングがシフト回数１に決定され、示唆演出（成功パターン）の演出態様が第１演出態様に決定されている場合には、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出として、演出表示装置９において、表示領域の右側から黒い矢が飛んでくる表示制御がおこなわれる（図７１（Ｄ１））。

【０６３０】

そして、最終表示態様が第１特別態様に決定されている場合には、図７１（Ｅ１）に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の２つ目の保留表示（図７１（Ｂ３）で新たに表示された保留表示に相当）に黒い矢が刺さる演出（第１演出態様の示唆演出（成功パターン））が行われるとともに、黒い矢が刺さった保留表示が第１特別態様（本例では「○」内に「×」が含まれる）に変化して表示される。また、最終表示態様が第２特別態様に決定されている場合には、図７１（Ｅ２）に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の２つ目の保留表示（図７１（Ｂ３）で新たに表示された保留表示に相当）に黒い矢が刺さる演出（第１演出態様の示唆演出（成功パターン））が行われるとともに、黒い矢が刺さった保留表示が第２特別態様（本例では「○」内に「×」が２つ含まれる）に変化して表示される。

【０６３１】

また、変化タイミングがシフト回数１に決定され、示唆演出（成功パターン）の演出態様が第２演出態様に決定されている場合には、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出として、演出表示装置９において、表示領域の右側から白い矢が飛んでくる表示制御がおこなわれる（図７１（Ｄ２））。

【０６３２】

そして、最終表示態様が第１特別態様に決定されている場合には、図７１（Ｅ３）に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の２つ目の保留表示（図７１（Ｂ３）で新たに表示された保留表示に相当）に白い矢が刺さる演出（第２演出態様の示唆演出（成功パターン））が行われるとともに、白い矢が刺さった保留表示が第１特別態様（本例では「○」内に「×」が含まれる）に変化して表示される。また、最終表示態様が第２特別態様に決定されている場合には、図７１（Ｅ４）に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の２つ目の保留表示（図７１（Ｂ３）で新たに表示された保留表示に相当）に白い矢が刺さる演出（第２演出態様の示唆演出（成功パターン））が行われるとともに、白い矢が刺さった保留表示が第２特別態様（本例では「○」内に「×」が２つ含まれる）に変化して表示される。

【０６３３】

既に説明しているように、この実施の形態では、示唆演出（成功パターン）の演出態様が第２演出態様であるときには、第１演出態様であるときに比べて、保留表示の表示態様が第１特別態様よりも大当りとなる期待度が高い第２特別態様になる割合が高くなるように構成されている。したがって、示唆演出（成功パターン）の演出態様が第１演出態様であるとき、すなわち黒い矢が飛んできて保留表示に刺さったときには、保留表示が期待度の低い第１特別態様に変化する割合が高い。つまり図７１（Ｄ１）から図７１（Ｅ１）に移行する割合が高い。一方、示唆演出（成功パターン）の演出態様が第２演出態様であるとき、すなわち白い矢が飛んできて保留表示に刺さったときには、保留表示が期待度の高い第２特別態様に変化する割合が高い。つまり図７１（Ｄ２）から図７１（Ｅ４）に移行する割合が高い。このように構成されることによって、矢が飛んできて保留表示に刺さる示唆演出（成功パターン）であっても、第２演出態様で行われて欲しいと感じさせるとともに、示唆演出が第１演出態様で行われたとき、すなわち黒い矢が飛んできたときには、保留表示に刺さらずに通過して欲しい（示唆演出（通過パターン）であってほしい）と感じさせることができる。

【０６３４】

図７２および図７３は、第２の実施の形態における第２先読み演出パターンにもとづく先読み演出の具体例を示す説明図である。図７２（Ａ）に示されるように、演出表示装置９において、演出図柄の変動表示中であって、合算保留記憶表示部に２つの保留表示が通常態様（本例では「○」）で表示されているときに始動入賞が行われると、先読み演出（先読み演出パターン、最終表示態様、変化タイミング）および示唆演出の態様が決定され、決定結果に応じて新たな保留表示が表示される。図７２、図７３に示す例では、先読み演出パターンを第２先読み演出パターンと決定し、最終表示態様を第１特別態様または第２特別態様と決定し、変化タイミングをシフト回数１またはシフト回数２と決定する。また、示唆演出の演出態様を、第１演出態様または第２演出態様と決定する。

【０６３５】

この実施の形態では、第２先読み演出パターンにもとづく先読み演出では、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで特殊態様で表示され、任意のシフトタイミングで、最終表示態様の第１特別態様または第２特別態様に変化して表示される。そのため、先読み演出パターンが第２先読み演出パターンと決定されると、図７２（Ｂ）に示すように、始動入賞のタイミングで、合算保留記憶表示部に３つ目の保留表示が特殊態様（本例では「○」の外側に６本の線が描かれている）で表示される。

【０６３６】

そして、演出図柄の変動表示が停止し（図７２（Ｃ））、１つ目の保留表示に対応する保留情報にもとづく変動表示が開始されると、１つ目の保留表示が消去され、２つ目と３つ目の保留表示がそれぞれシフトされる。このとき、示唆演出の演出態様が第２演出態様に決定されていると、保留表示が変化することを示唆する示唆演出として、演出表示装置９において、表示領域の右側から白い矢が飛んでくる（第２演出態様）表示制御がおこなわれる（図７２（Ｄ））。

【０６３７】

ここで、変化タイミングがシフト回数１に決定され、最終表示態様が第１特別態様に決定されている場合には、図７２（Ｅ１）に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の２つ目の保留表示（図７２（Ｂ３）で新たに表示された特殊態様の保留表示に相当）に白い矢が刺さる演出（第２演出態様の示唆演出（成功パターン））が行われるとともに、白い矢が刺さった保留表示が特殊態様から第１特別態様（本例では「○」内に「×」が含まれる）に変化して表示される。また、変化タイミングがシフト回数１に決定され、最終表示態様が第２特別態様に決定されている場合には、図７２（Ｅ２）に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の２つ目の保留表示（図７２（Ｂ３）で新たに表示された特殊態様の保留表示に相当）に白い矢が刺さる演出（第２演出態様の示唆演出（成功パターン））が行われるとともに、白い矢が刺さった保留表示が特殊態様から第２特別態様（本例では「○」内に「×」が２つ含まれる）に変化して表示される。

【０６３８】

また、変化タイミングがシフト回数２に決定されているときには、図７２（Ｅ３）に示すように、シフトのタイミングで、白い矢がいずれの保留表示にも刺さらず通過する示唆演出（第２演出態様の示唆演出（通過パターン））が行われる。なお、図７２（Ｅ３）に示す示唆演出は、演出図柄変動開始処理において示唆演出（通過パターン）を第２演出態様で実行すると決定されたときに行われる。このように、この実施の形態では、示唆演出として、演出表示装置９において、表示領域の右側から黒い矢（第１演出態様）または白い矢（第２演出態様）が飛んでくる表示制御を行うことで、保留表示の表示態様が変化することを示唆し、矢が保留表示に刺さると（示唆演出（成功パターン）が行われると）表示態様が変化し、矢がいずれの保留表示にも刺さらず通過すると（示唆演出（通過パターン）が行われると）表示態様が変化しない。

【０６３９】

その後、演出図柄の変動表示が停止し（図７３（Ｆ））、１つ目の保留表示に対応する保留情報にもとづく変動表示が開始されると、１つ目の保留表示が消去され、２つ目の保

留表示がシフトされる。このとき、保留表示が変化することを示唆する示唆演出として、演出表示装置９において、表示領域の右側から黒い矢が飛んでくる（第１演出態様）表示制御がおこなわれる（図７３（Ｇ））。

【０６４０】

そして、変化タイミングがシフト回数２に決定され、最終表示態様が第１特別態様に決定されている場合には、図７３（Ｈ１）に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の１つ目の保留表示（図７２（Ｂ３）で新たに表示された特殊態様の保留表示に相当）に黒い矢が刺さる演出（第１演出態様の示唆演出（成功パターン））が行われるとともに、黒い矢が刺さった保留表示が特殊態様から第１特別態様（本例では「○」内に「×」が含まれる）に変化して表示される。また、変化タイミングがシフト回数２に決定され、最終表示態様が第２特別態様に決定されている場合には、図７３（Ｈ２）に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の１つ目の保留表示（図７２（Ｂ３）で新たに表示された特殊態様の保留表示に相当）に黒い矢が刺さる演出（第２演出態様の示唆演出（成功パターン））が行われるとともに、黒い矢が刺さった保留表示が特殊態様から第２特別態様（本例では「○」内に「×」が２つ含まれる）に変化して表示される。

【０６４１】

図７１に示すように、この実施の形態では、第１先読み演出パターンにもとづく先読み演出では、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、一旦特殊態様で表示されることなく、最終表示態様の第１特別態様または第２特別態様で表示される。このとき、最終表示態様に表示されるタイミングは、始動入賞のタイミングの他に、任意のシフトタイミングを含む。また、図７２および図７３に示すように、第２先読み演出パターンにもとづく先読み演出では、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで特殊態様で表示され、任意のシフトタイミングで最終表示態様の第１特別態様または第２特別態様で表示される。このように、この実施の形態では、複数のタイミングで保留表示を第１特別態様または第２特別態様に変化させて表示することが可能であるため、保留表示の表示態様を変化させるタイミングに多様性を持たせることができるとともに、保留表示が特殊態様で表示されたときには、保留表示に対応する保留記憶にもとづく可変表示が開始されるまでに、保留表示を特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化させて表示するため、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４２】

以上に説明したように、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、入賞時演出処理等を実行することによって実現される、始動入賞時に変動表示の表示結果および変動パターンを判定する判定手段を備えている。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、先読み演出決定処理や演出図柄変動開始処理等を実行することによって実現される、判定手段による判定結果にもとづいて保留記憶に対応する保留表示（合算保留記憶表示部における保留記憶）を第１特別態様または第２特別態様で表示させる先読み演出を実行する演出実行手段を備えている。そして、演出実行手段は、複数のタイミング（始動入賞のタイミングやシフトタイミングなど）で保留表示を第１特別態様または第２特別態様に変化させて表示することが可能であり、保留表示が特殊態様で表示されたときは、保留表示に対応する保留記憶にもとづく可変表示が開始されるまでに、その保留表示を特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化させて表示するように制御するように構成されている。そのように構成されていることによって、複数のタイミングで保留表示を第１特別態様または第２特別態様に変化させて表示することが可能であるため、保留表示の表示態様を変化させるタイミングに多様性を持たせることができるとともに、保留表示が特殊態様で表示されたときには、保留表示を特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化させて表示するため、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４３】

また、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、先読み演出決定処理や演出図柄変動開始処理等を実行することによって実現される、保留表示の表示態様が変化するか否かを示唆する示唆演出（示唆演出（成功パターン）および示唆演出（通

過パターン））を実行する示唆演出実行手段を備えている。そして、示唆演出実行手段は、保留表示が特殊態様で表示されているときには、保留表示が特殊態様で表示されていないときに比べて高い頻度で示唆演出を実行するように構成されている。そのように構成されていることによって、保留表示が特殊態様で表示されたときには、高い頻度で示唆演出が実行されるため、期待感を高めることでき、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４４】

なお、この実施の形態では、保留表示が特殊態様で表示されたときには、保留表示は、必ず特殊態様から第１特別態様または第２特別態様に変化させて表示されるが、例えば、特殊態様のまま変化させないようにしてもよい。この場合には、保留表示が特殊態様から特別態様に変化されることなく、その保留表示（保留情報）に対応する変動表示が開始されたときには、特殊態様から特別態様に変化されたときに比べて大当りとなる割合が低くなるように構成することが望ましい。このようにすることで、保留表示の表示態様が特殊態様から特別態様に変化することに対して、より関心を持たせることができる。また、この場合には、保留表示が特殊態様で表示されている状態の方が、通常状態で表示されている状態に比べて、特別態様に変化して表示される割合が高くなるように構成することが望ましい。このようにすることで、保留表示の表示態様が通常態様から特殊態様に変化することに対して関心を持たせることができ、さらに特殊態様で表示されているときの期待感を高めることもできる。また、逆に、保留表示が特殊態様で表示されている状態の方が、通常状態で表示されている状態に比べて、特別態様に変化して表示される割合が低くなるように構成してもよい。このようにすることで、特殊態様から表示態様が変化することに対して遊技者に強く望ませることができる。

【０６４５】

実施の形態３．

第１の実施の形態で示した遊技機において、可変入賞球装置１５が開放状態に制御されているときに第２始動入賞口１４に始動入賞したことにもとづく変動表示が実行されているときに特殊演出を実行するように構成していてもよい。以下、可変入賞球装置１５が開放状態に制御されているときに第２始動入賞口１４に始動入賞したことにもとづく変動表示が実行されているときに特殊演出を実行するように構成する第３の実施の形態について説明する。

【０６４６】

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。

【０６４７】

また、この実施の形態では、第１の実施の形態で示した第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部および第２保留記憶表示部を備えるものとする。また、第１の実施の形態で示した始動入賞時コマンド格納領域に代えて、第１始動入賞時コマンド格納領域および第２始動入賞時コマンド格納領域を備えるものとする。

【０６４８】

図７４は、第３の実施の形態におけるコマンド解析処理（ステップＳ７０４）の具体例を示すフローチャートである。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して、第１の実施の形態で示した演出制御コマンドに加えて、遊技状態が高ベース状態であるときに第２始動入賞が生じたことを示す高ベース時第２始動入賞指定コマンドと、遊技状態が低ベース状態であるときに第２始動入賞が生じたことを示す低ベース時第２始動入賞指定コマンドとがある。図７４に示すフローチャートでは、この実施の形態で示すコマンド解析処理のうち、高ベース時第２始動入賞指定コマンドを受信した場合の処理と、低ベース時第２始動入賞指定コマンドを受信した場合の処理の処理が示されている。なお、これらの処理以外のコマンド解析処理における処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【０６４９】
この実施の形態では、コマンド解析処理において、受信した演出制御コマンドが高ベース時第２始動入賞指定コマンドである場合には（ステップＳ１６０１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２始動入賞時コマンド格納領域において、演出実行情報として「０」（特殊演出を実行しないことを示す。）を設定する（ステップＳ１６０２）。
【０６５０】
受信した演出制御コマンドが低ベース時第２始動入賞指定コマンドである場合には（ステップＳ１６０３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２始動入賞時コマンド格納領域において、演出実行情報として「１」（特殊演出を実行することを示す。）を設定する（ステップＳ１６０４）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２始動入賞時コマンド格納領域において「０」が設定されている演出実行情報がある場合には、それらを「１」に変更する（ステップＳ１６０５）。
【０６５１】
この実施の形態では、基本的には、高ベース状態において当り遊技中に記憶された保留記憶にもとづく識別情報の可変表示が行われているときに特殊演出は実行されないが、ステップＳ１６０５の処理が実行されることによって、高ベース状態において当り遊技状態に制御されているときに記憶された保留記憶が記憶されているときに、当り遊技状態において第２始動入賞が生じた場合に、記憶されている保留記憶（高ベース状態において当り遊技状態に制御されているときに記憶された保留記憶）にもとづく識別情報の可変表示が行われるときに特殊演出が実行されるようになる。
【０６５２】
なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１６０２，Ｓ１６０４の処理で、第２始動入賞時コマンド格納領域における、最後に変動カテゴリコマンドが格納された格納領域（つまり、最新の受信コマンドが格納された領域）において、演出実行情報を設定する。
【０６５３】
図７５は、第３の実施の形態における始動入賞時コマンド格納領域（第１始動入賞時コマンド格納領域、第２始動入賞時コマンド格納領域）の具体例を示す説明図である。この実施の形態では、図７５に示すように、始動入賞時コマンド格納領域（第１始動入賞時コマンド格納領域、第２始動入賞時コマンド格納領域）には、第１の実施の形態で示した第１保留記憶数加算指定コマンドや第２保留記憶数加算指定コマンドに代えて、第１始動入賞指定コマンドや第２始動入賞指定コマンドが格納される。
【０６５４】
また、この実施の形態では、低ベース状態において当り遊技状態（普通図柄の停止図柄が当り図柄であった場合に移行する。）中に記憶された保留記憶にもとづく識別情報の可変表示が行われているときに特殊演出が実行される。図７５に示すように、特殊演出を実行すべきか否かを示す情報（特殊演出を実行する条件が成立していることを示す情報）が、「演出実行情報」として、始動入賞時コマンド格納領域に格納される。
【０６５５】
図７６および図７７は、第３の実施の形態における特殊演出を説明するための説明図である。図７６（Ａ１）～（Ｄ１）には、特殊演出が実行される例が示され、図７６（Ａ２）～（Ｄ２）には、特殊演出が実行されない例が示されている。
【０６５６】
図７６（Ａ１）～（Ｄ１）に示す例では、低ベース状態において、第２保留記憶が増加し（図７６（Ａ１），（Ｂ１）参照）、第２保留記憶にもとづく演出図柄の可変表示が開始されると、特殊演出が実行される（図７６（Ｃ１），（Ｄ１）参照）。
【０６５７】
なお、この実施の形態では、図７６（Ｃ１），（Ｄ１）に示すように、特殊演出は、演出表示装置９における表示画面において特殊な（特殊演出の非実行時には表示されない。）キャラクタ画像（雲状のキャラクタ画像）９ｊが表示される演出である。
【０６５８】

図７６（Ａ２）～（Ｄ２）に示す例では、高ベース状態において、第２保留記憶が増加したが（図７６（Ａ２），（Ｂ２）参照）、第２保留記憶にもとづく演出図柄の可変表示が開始されるても、特殊演出は実行されない（図７６（Ｃ２），（Ｄ２）参照）。

【０６５９】

図７７に示す例では、低ベース状態において第２始動入賞が生じたときに、高ベース状態において生じた第２始動入賞にもとづく保留記憶があるときには、その始動入賞にもとづいて開始される演出図柄の変動中に特殊演出が実行される。すなわち、高ベース状態において生じた第２始動入賞について、所定の条件が成立すると、その始動入賞にもとづいて開始される演出図柄の変動中に特殊演出が実行される例が示されている。

【０６６０】

図７８は、第３の実施の形態における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。この実施の形態では、演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合（第２特別図柄の変動が開始される場合）には（ステップＳ８０００Ａ）、第２始動入賞時コマンド格納領域における、開始される変動に対応する格納領域（格納領域１）において演出実行情報として「１」が設定されているか否か確認する（ステップＳ８０００Ｂ）。「１」が設定されている場合には、特殊演出（図７６（Ｃ１）参照）を開始する（ステップＳ８０００Ｃ）。そして、第１の実施の形態で示したステップＳ８００１以降の処理に移行する。

【０６６１】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００）は、通常状態（低ベース状態）で当り遊技状態において記憶された保留記憶にもとづく識別情報（特別図柄および演出図柄）の可変表示が行われているときに特殊演出を実行し、特別遊技状態（高ベース状態）で当り遊技状態において記憶された保留記憶にもとづく識別情報の可変表示が行われているときに特殊演出を実行しないが、遊技状態が通常状態であるときに、特別遊技状態で当り遊技状態において記憶された保留記憶が保留記憶手段に記憶されている場合に、遊技球が第２始動領域を通過したときには、保留記憶手段に記憶されている保留記憶（特別遊技状態で当り遊技状態において記憶された保留記憶）にもとづく識別情報の可変表示が行われるときに特殊演出を実行するので、特殊演出の実行頻度が上がり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６２】

なお、この実施の形態で示した構成は、特に、低ベース状態において、高ベース状態と比較すると可変入賞球装置１５の開放頻度は高くないが可変入賞球装置１５の開放時間が長い（例えば、高ベース状態では１秒や２秒程度しか開放しないのに対して、低ベース状態では５秒や６秒の長期間開放する）ような遊技機に適用すれば、特殊演出を実行することによる遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６３】

実施の形態４．

第１の実施の形態で示した遊技機において、遊技機において異常が発生したことを示す異常情報を異常表示領域に表示可能に構成し、その異常表示領域が可動部材の可動によって覆われない領域となるように構成するようにしてもよい。以下、遊技機において異常が発生したことを示す異常情報を異常表示領域に表示可能に構成し、その異常表示領域が可動部材の可動によって覆われない領域となるように構成する第４の実施の形態について説明する。

【０６６４】

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。

【０６６５】

また、この実施の形態では、第１の実施の形態で示した第１保留記憶数と第２保留記憶

数との合計である合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部１８ｃに代えて、第１保留記憶表示部および第２保留記憶表示部を備えるものとする。

【０６６６】

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（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）は、第１の実施の形態で示した処理に加えて、遊技機において異常が発生したことを報知する異常報知制御処理を実行する。

【０６６７】

また、この実施の形態では、演出表示装置９の下側に可動可能な副画像表示装置５１が設けられている（図８０および図８１参照）。副画像表示装置５１は、例えば演出表示装置９よりも小型のＬＣＤ（液晶表示装置）などから構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。副画像表示装置５１の表示領域では、演出表示装置９における可変表示と関連する演出画像などが表示される。この実施の形態では、副画像表示装置５１は、演出画像を表示しないときには、遊技盤６の背面に隠れており、演出表示装置９の表示領域を覆わない位置（第２位置）にある。副画像表示装置５１は、演出画像を表示するときに、演出表示装置９の表示領域の前面側（遊技者側）の所定位置（第１位置）に進出する。第１位置に進出した副画像表示装置５１は、演出表示装置９の表示領域の一部を前面側（遊技者側）から覆うことになる。なお、演出表示装置９をメイン液晶、副画像表示装置５１をサブ液晶ともいう。サブ液晶においてメイン液晶における可変表示と関連する各種演出画像を表示するため、また、サブ液晶はメイン液晶の前面側に進出するため、サブ液晶はメイン液晶の近傍に設けられていることが好ましい。

【０６６８】

図７９は、第４の実施の形態における異常報知制御処理の一例を示すフローチャートである。異常報知制御処理は、異常報知画像の表示や異常報知音の出力などによって、発生した異常を報知するため、および、報知の終了条件が成立した異常の報知を終了させるための処理である。なお、異常には、その種類ごと優先順位が設定されており、異常の報知では、当該優先順位の高い異常が優先して報知されるようになっている（特に異常報知音について）。優先順位を特定するためのデータなどは、ＲＯＭに予め記憶されているものとする。

【０６６９】

図７９に示す異常報知制御処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、異常判定処理を行う（ステップＳ１７０１）。異常判定処理は、パチンコ遊技機１における異常（例えば、異常入賞や、磁気異常、振動異常、満タンエラー、球切れエラー、扉開放エラー）の有無や異常終了の有無を判定する処理である。異常判定処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、遊技機に設けられている異常検出用センサ群からの信号などにもとづいて異常の有無や異常終了の有無を判定する。異常の発生条件や終了条件は、異常の種類ごとに予め定められているものとする。異常がある（異常が発生している）と判定した場合には、異常が検出されたことになる。異常の終了があると判定した場合には、異常終了が検出されたことになる。なお、発生条件や終了条件は、所定の操作部への操作によって変更可能としてもよい。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、主基板３１から異常検出指定コマンドが送信されている場合には、当該コマンドが指定する異常が発生していると判定する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、主基板３１から異常終了指定コマンドが送信されている場合には、当該コマンドが指定する異常が終了している（異常終了あり）と判定する。なお、パチンコ遊技機１の電源がオフされるまでまたは所定期間経過まで異常の報知が継続される異常については、異常終了の有無の判定を行わない。

【０６７０】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１７０１のあと、新たな異常の発生があるかを判定する（ステップＳ１７０２）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１７０１にて発生していると判定した異常のうちに、後述の演出側異常フラグがオフ状態になっている異常がある場合、当該異常が新たな異常であるので、新たな異常の発生があると判定する（ステップＳ１７０２；Ｙｅｓ）。このときには、新たな異常に対応する演出側

異常フラグをオン状態にする（ステップＳ１７０３）。演出側異常フラグは、異常の種類それぞれに対応するように、ＲＡＭに所定領域に設けられる。演出側異常フラグは、当該フラグに対応する異常の報知の制御が行われている間においてオン状態になり、報知の制御が行われていないときにオフ状態になる。新たな異常は、複数発生することもある。また、他の異常の報知が終了する前に新たな異常が発生することもある。これらの場合には、複数の演出側異常フラグがオン状態になる。

【０６７１】

ステップＳ１７０３のあと、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば演出制御基板８０のＶＤＰ１０９などに対して所定の表示制御指令を伝送するなどして、演出表示装置９の表示領域のうちの異常表示領域に、前述の新たな異常（ステップＳ１７０３でオン状態にした演出側異常フラグに対応する異常）に対応する異常報知画像を表示させる制御を開始させる（ステップＳ１７０４）。異常報知画像は、前述の新たな異常を報知する画像であり、異常の種類に応じた態様の画像である。異常表示領域は、例えば、異常の種類に応じて予め設定されている。異常表示領域は、演出表示装置９の表示領域（演出表示装置９において画像を表示可能な領域）のうちの、第１位置に位置する副画像表示装置５１（図８０および図８１参照）に重ならない（覆われない）領域内に設けられる。異常表示領域は、例えば、演出図柄の可変表示の邪魔にならない比較的小さな領域であったり（図８０など）、演出図柄の可変表示の代わりとなる比較的大きな領域であったりする（図８１など）。つまり、異常報知画像は、異常の種類に応じて、大きく表示されたり、小さく表示されたりする。なお、前述の小さな領域の位置（演出表示装置９の表示領域における位置）は、例えば、異常の種類に応じて異なる。このため、異常報知画像は、異常の種類によって異なる位置に表示される。それぞれの表示位置は、例えば、予め設定されていればよい。異常報知画像を大きく表示する場合（異常表示領域が大きい場合）には、演出表示装置９の表示領域には他の画像（他の異常報知画像も含む。）が表示されない。なお、ここでは、異常表示領域が大きい場合には、異常表示領域は固定であるが、例えば、当該異常表示領域も、異常表示領域が小さい場合と同様に、異常の種類に応じて位置が異なってもよい。

【０６７２】

異常報知画像は、演出表示装置９に表示される演出画像（例えば、可変表示中演出の画像やデモ画像）などに重畳して表示される。例えば、異常報知画像のレイヤー（演出表示装置９の表示領域と同じ大きさのレイヤー）が、演出画像のレイヤー（演出表示装置９の表示領域と同じ大きさのレイヤー）の前面（遊技者側）に位置するように、両者は重畳して表示される。このため、演出画像の表示の制御と異常報知画像の表示の制御とが、実際に画像が表示されるかとは別に、並行して実行される。前述の小さな領域に表示される異常報知画像のレイヤーは、異常報知画像以外の部分を透明にする（異常報知画像の表示位置は異常の種類に応じて異なるので、透明部分の形状などは異常の種類に応じて異なる。）。これによって、演出画像の少なくとも一部が視認可能になる。なお、例えば、前述の小さな領域の位置は、異常の種類に応じて異なるので、レイヤーにおける異常表示領域の位置（演出表示装置９の表示領域における異常表示領域の位置）も、異常の種類に応じて異なる。前述の大きな領域に表示される異常報知画像のレイヤーは、異常報知画像以外の部分を不透明（例えば、真っ黒）にする。これによって、演出画像は視認できなくなる。

【０６７３】

複数の演出側異常フラグがオン状態になっているときには、当該複数の異常について複数の異常報知画像を表示する制御が行われる。この場合、複数の異常報知画像全てが前述の小さな領域に表示されるものである場合には、複数の異常報知画像全てが実際に表示される（異常報知画像の表示位置が異常の種類に応じて異なり、透明部分の形状なども異常の種類に応じて異なるため）。複数の異常報知画像に前述の大きな領域に表示されるものが含まれる場合には、大きな領域に表示される異常報知画像（複数の場合には、優先順位が再上位のもの）のみが実際に表示される。例えば、異常報知画像それぞれについてレイヤー（演出表示装置９の表示領域と同じ大きさのレイヤー）を作成し、各レイヤーを異常の優先順位が上位のものほど前面に位置するように重ねて表示するようにする。これによ

って、異常報知画像の表示の制御は、実際に画像が表示されるかとは別に、全ての異常報知画像について並行して行われ、優先度の高い異常の報知が優先して実際に表示されやすい。このため、新たな異常の優先度によっては、ステップＳ１７０４で表示の制御が開始されても、異常報知画像が実際に表示されない場合がある。この実施の形態では、異常報知画像が前述の大きな領域に表示される異常の優先順位は、異常報知画像が前述の小さな領域に表示される異常の優先順位よりも高くなっている。このため、異常報知画像が前述の小さな領域に表示されるレイヤーの方が、異常報知画像が前述の大きな領域に表示されるレイヤーよりも前面に来ることはない。ただし、優先順位は任意であり、異常報知画像が前述の大きな領域に表示される異常の優先順位が、異常報知画像が前述の小さな領域に表示される異常の優先順位よりも低い場合があってもよい。この場合、異常報知画像が前述の小さな領域に表示されるレイヤーの方が、異常報知画像が前述の大きな領域に表示されるレイヤーよりも前面に来るので、大きな領域と小さな領域とに２以上の異常報知画像が表示される場合も生じる。また、後述のように、１つのレイヤーで複数の異常報知画像を順次表示していく構成を採用する場合、当該１つのレイヤーで表示される複数の異常報知画像のうち最上位の優先順位が他のレイヤーの異常の優先順位と比較されればよい。

【０６７４】

また、演出側異常フラグがオン状態となっている複数の異常報知画像が前述の小さな領域に表示されるもののみである場合には、異常報知画像が被らずに全て表示される（異常表示領域の位置が異常の種類に応じて異なり、異常報知画像の表示位置が異常の種類によって異なる位置になるため）。なお、異常表示画像が表示されるレイヤーにおける異常表示領域（前述の小さな領域）の位置は可変としてもよい。例えば、前述の小さな領域に表示される複数の異常報知画像についてのレイヤーをまとめて１つとし、１つのレイヤーで当該複数の異常報知画像を順次表示していく構成とする。この場合、異常表示領域も１つのレイヤーに複数用意し、当該複数の異常表示領域にも優先順位を設定しておき、１つのレイヤーで表示する複数の異常報知画像のうち優先順位が最も上位の異常報知画像を優先順位の最上位の異常表示領域に表示し、次順位の異常報知画像を次順位の異常表示領域に表示し、以下、各順位の異常報知画像を、対応する順位の異常表示領域に表示していくようにしてもよい。具体的には、例えば、複数の異常表示領域を縦に並べ（上の方が、優先順位が上位とする。）、異常の優先順位が最上位の異常報知画像を、上から１番目の異常表示領域に表示し、次順位の異常報知画像を上から２番目の異常表示領域に表示し、次次順位の異常報知画像を上から３番目の異常表示領域に表示していく。なお、このような場合には、新たに表示される異常報知画像の異常の優先順位によっては、当該異常報知画像の表示開始によって、すでに表示されている異常報知画像の表示位置を移動させる。また、１つのレイヤーにおける複数の異常報知画像の表示順に従って、複数の異常表示領域（それぞれが表示順に対応しているものとする。例えば、一番上の異常表示領域は表示が最も古い異常報知画像の表示領域で、上から二番目の異常表示領域は表示が２番目に古い異常報知画像の表示領域など）に当該複数の異常報知画像を表示していってもよい（例えば、上から順に表示していく。同時の場合には優先順位に従ってまたはランダムなどで順序を決定する）。なお、異常報知画像の表示位置を異常の種類に応じて固定とする場合に、例えば、全ての異常報知画像を表示したときの一枚の画像（例えば、レイヤーで、異常報知画像以外の部分を透明とした画像）の画像データを用意し、この画像データを用いて異常報知画像を表示するようにしてもよい。例えば、発生した異常に対応して実際に表示する異常報知画像以外の異常報知画像を前述の画像データの画像上で透明とするなどすることによって、表示すべき異常報知画像のみを表示するようにしてもよい。

【０６７５】

なお、異常報知画像の表示の制御は、報知の終了タイミングまで継続される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１からの終了指令があるまで、異常報知画像の表示を継続させる制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１０１が当該異常報知制御処理を実行するごとにＶＤＰ１０９などへの表示制御指令を行うことで、異常報知画像の表示を継続させてもよい。

【０６７６】

ステップＳ１７０４のあと、オン状態の演出側異常フラグに対応する異常のうち、新たな異常の優先順位が最も高いか（新たな異常が複数ある場合には、優先順位が最も高い異常が複数の新たな異常に含まれるか）を判定する（ステップＳ１７０５）。なお、オン状態の演出側異常フラグが１つで、当該１つのフラグが新たな異常に対応するものである場合には、当該新たな異常の優先順位が最も高いことになる。

【０６７７】

新たな異常の優先順位が最も高い場合（ステップＳ１７０５；Ｙｅｓ）、当該優先順位が最も高い異常に対応する異常報知音を出力させることを開始する動作制御を行う（ステップＳ１７０６）。ステップＳ１７０６では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、音声制御基板７０の音声合成用ＩＣ７０３などに対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ２７から異常報知音を出力させる制御を音声制御基板７０の音声合成用ＩＣ７０３などに開始させる。なお、この制御を行うときには、演出制御用ＣＰＵ１０１または音声制御基板７０の音声合成用ＩＣ７０３などは、演出音（可変表示中演出やデモ画面表示などに応じた出力される音声や効果音など）のボリュームを０にする制御を行う。これによって、演出音の音声出力はなされないが、制御的には、演出音の再生が継続されることになる（つまり、演出音を出力するための制御自体は継続する）。なお、当該動作制御前において、異常報知音が出力されていた場合、当該出力されていた異常報知音についての動作制御を終了させる。なお、異常が複数の場合に各異常についても異常報知音を再生する動作制御を行うが優先順位が最上位でない異常についての異常報知音のボリュームを０にして実際の音声出力をさせないようにしてもよい。なお、異常報知音の出力は、出力終了タイミングまで継続される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１からの終了指令があるまで、音声制御基板７０の音声合成用ＩＣ７０３などが異常報知音の再生出力を継続させる。また、演出制御用ＣＰＵ１０１が当該異常報知制御処理を実行するごとに音声制御基板７０の音声合成用ＩＣ７０３などへの指令を行うことで、異常報知音の出力を継続させてもよい。

【０６７８】

なお、異常報知画像の表示や異常報知音の出力などの異常の報知は、異常が終了したか否かに関わらず所定期間だけ行われる場合がある。ただし、異常報知音については、優先順位の高い他の異常が途中で発生した場合には、当該異常報知音の出力が終了する場合がある。このような異常は予め設定されていればよい。また、前述の所定期間は、異常の種類に応じて異なってもよい。演出制御用ＣＰＵ１０１は、前述の新たな異常が、前述の所定期間だけ報知される異常である場合に、当該異常に対応する所定期間に応じたタイマ初期値をＲＡＭ１２２に設けられた所定のタイマ（異常ごとに対応して設けられるものとする。）に設定する。このような設定は、例えば、ステップＳ１７０４で行う。

【０６７９】

ステップＳ１７０６のあと、新たな異常の優先順位が最上位でない場合（ステップＳ１７０５；Ｎｏ）、新たな異常発生が無い場合（ステップＳ１７０２；Ｎｏ）、報知を終了する異常があるかを判定する（ステップＳ１７０７）。

【０６８０】

報知の終了タイミングは、例えば、当該報知が、異常が終了したか否かに関わらず所定期間だけ行われるものである場合には、当該所定期間の経過時である。また、それ以外の異常の場合には、例えば、異常判定処理にて異常終了と判定されたときである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１７０７において、上記所定のタイマのタイマ値（０でないタイマ値）を１減じ、減じたあとのタイマ値が０である場合には、当該所定のタイマに対応する異常の報知が終了タイミングであると判定し、これによって、報知を終了する異常があると判定する（ステップＳ１７０７；Ｙｅｓ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、対応するタイマがなく、かつ、演出側異常フラグがオン状態になっている異常について、ステップＳ１７０１の異常判定処理にて異常終了と判定されたときには、当該異常の報知が終了タイミングであると判定し、これによって、報知を終了する異常があると判定する（ステップＳ１７０７；Ｙｅｓ）。これらの場合（ステップＳ１７０７；Ｙｅｓ）には、報知を終了する異常の種類に対応する演出側異常フラグをオフ状態とする（ステップＳ

１７０８）。その後、例えば演出制御基板８０のＶＤＰ１０９などに対して所定の表示制御指令を伝送するなどして、当該報知を終了する演出に対応する異常報知画像の表示を終了させて、当該異常報知画像が表示されないようにする（ステップＳ１７０９）。例えば、レイヤーを削除することによって、当該異常報知画像が表示されないようにする。上述のように、１つのレイヤーに異常報知画像を表示していく場合であって、各優先順位の異常報知画像を、対応する優先順位の異常表示領域に表示していく場合や、異常報知画像の表示順に従って、複数の異常表示領域に異常報知画像を表示していく場合、ステップＳ１７０９で異常報知画像が減るので、ステップＳ１７０９では、異常報知画像の表示位置（異常表示領域のいずれか）をこれらの規則に従って表示しなおすように制御するとよい。報知を終了する異常が複数ある場合、ステップＳ１７０８やＳ１７０９では、複数のフラグがオフされたり、複数の異常報知画像の表示が終了したりする。

【０６８１】

ステップＳ１７０９のあと、報知を終了する異常の異常報知音が現在実際に出力されているかを判定し（ステップＳ１７１０）、出力されている場合に、音声制御基板７０の音声合成用ＩＣ７０３などに対する指令の出力によりスピーカ２７から異常報知音を出力させることを終了させる（ステップＳ１７１１）。なお、このとき、オン状態の演出側異常フラグがまだあるかを判定し、オン状態の演出側異常フラグがある場合には、その演出側異常フラグに対応する異常のうち優先順位が最も高い異常（オン状態になっている演出側異常フラグが１つの場合には当該フラグに対応する異常）に対応する異常報知音を出力させることを開始する動作制御を行う。例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、音声制御基板７０の音声合成用ＩＣ７０３などに対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ２７から当該異常報知音を出力させることを開始させる。なお、上述のように、優先順位が最上位の異常についての異常報知音以外の異常報知音のボリュームを０にして実際の音声出力をさせない制御を行っている場合には、今回実際の出力を開始させる異常報知音のボリュームを上げる制御を行ってもよい。

【０６８２】

ステップＳ１７１１のあと、報知を終了する異常の異常報知音が現在実際に再生出力されていない場合（ステップＳ１７１０；Ｎｏ）、報知を終了する異常がない場合（ステップＳ１７０７；Ｎｏ）、異常報知制御処理は終了する。なお、異常の種類によっては、異常の報知において、異常報知画像の表示と異常報知音の出力とのいずれかが行われなくてもよい。この場合には、ステップＳ１７０４～Ｓ１７０６、ステップＳ１７０９～Ｓ１７１１の処理のいずれかが適宜省略されればよい。

【０６８３】

上記一連の処理によって、異常が発生したときには、当該異常を報知する異常報知画像が異常表示領域に表示されることになる。また、異常を報知する異常報知音も再生出力されることになる。さらに、複数の異常が発生した場合には、画像については当該複数の異常それぞれについて異常報知画像が表示される場合がある。報知音については、優先順位が最上位の異常報知音のみ実際に再生出力される。また、異常の報知中であっても、可変表示演出などの実行はそのまま継続される（ただし、演出音は実施に出力されない。また、画像も実際に表示されない場合がある。）。

【０６８４】

次に、この実施の形態における演出画像などの一例を、図面を参照して説明する。なお、図中、演出表示装置９の表示領域内の太線矢印は、演出図柄が可変表示されている様子を示す。

【０６８５】

図８０は、第４の実施の形態における、異常として、異常１および異常２が発生したときの演出画像などを示す図である。例えば、演出図柄の可変表示中に（図８０（Ａ）、出力される音は演出音）、異常１が発生すると、異常１が発生したことを報知する異常報知画像（「異常１発生」）を異常表示領域に表示する（図８０（Ｂ）、出力される音は異常１の異常報知音）。その後、リーチが成立し、スーパーリーチＣの演出が実行されると、

副画像表示装置５１が第１位置に移動し、副画像表示装置５１に演出画像（「スーパーリーチＣ！！」）が表示される（図８０（Ｃ）、出力される音は異常１の異常報知音）。その後、異常２が発生すると、異常２が発生したことを報知する異常報知画像（「異常２発生」）を異常表示領域に表示する（図８０（Ｄ））。なお、これ以降、出力される音は異常２の異常報知音に代わる。異常１よりも異常２の方が、優先順位が上位のためである。その後、例えば、所定期間が経過すると、異常２の報知が終了し、異常２が発生したことを報知する異常報知画像が消去される（図８０（Ｅ）、出力される音は異常１の異常報知音に戻る。）。その後、スーパーリーチＣが実行された可変表示が終了して、次の可変表示（次変動）が実行される（図８０（Ｆ）、出力される音は異常１の異常報知音）。このとき、スーパーリーチＣが終了しているので、副画像表示装置５１は第２位置に移動している。なお、このあと、異常２の報知が終了し、異常２が発生したことを報知する異常報知画像が消去される。

【０６８６】

図８１は、第４の実施の形態における、異常として、異常５が発生したときの演出画像などを示す図である。異常５では、演出表示装置９の表示領域では演出画像が表示されず、当該表示領域ではブラックアウトが行われ、異常５の異常報知画像が表示される。このように、異常の種類に応じて、異常報知の態様を変えてもよい。例えば、演出図柄の可変表示中に（図８１（Ａ）、出力される音は演出音）、スーパーリーチＣの実行とともに異常５が発生すると、異常５が発生したことを報知する異常報知画像（「異常５発生」）を異常表示領域に表示する（図８１（Ｂ）、出力される音は異常５の異常報知音）。このとき、異常報知画像は、異常１などの発生時よりも大きく表示され、可変表示中演出の画像などは表示されず、背景などは暗くなる。ただし、可変表示中演出などの実行は、画像などが実際に表示されないだけで、制御的には継続されている。その後、例えば、所定期間が経過すると、異常５の報知が終了し、異常５が発生したことを報知する異常報知画像が消去され、演出表示装置９の表示領域に表示される画像は、可変表示中演出の画像などに戻される（図８１（Ｃ）、出力される音も演出音に戻る。）。

【０６８７】

図８０や図８１のように、異常報知画像を表示する異常表示領域は、重り領域以外の領域に設けられる。この重り領域とは、演出表示装置９の表示領域のうち、副画像表示装置５１と重なる領域であり、具体的には、第１位置に位置する副画像表示装置５１によって覆われる領域と、第１位置と第２位置との間を移動する副画像表示装置５１によって覆われる領域（副画像表示装置５１の経路となる経路領域）と、によって構成される。すなわち、異常報知画像は、これら領域以外の領域において表示されることになる。このため、異常報知画像は、第１位置に位置する副画像表示装置５１や第１位置と第２位置との間を移動する副画像表示装置５１によって隠れないため、遊技者は異常報知画像を視認しやすい。さらに、異常報知画像を表示する異常表示領域を遊技機に設けられている保持部材によっても覆われない領域とすることで、異常報知画像が保持部材によっても隠れないため、遊技者は異常報知画像を視認しやすい。また、この実施の形態では、副画像表示装置５１が第１位置と第２位置との間を移動している間に異常が発生して異常報知画像を表示する場合であっても、当該副画像表示装置５１の移動は中断されない。これによって、副画像表示装置５１の移動の制御を単純化できる。また、異常の報知が行われているとき、可変表示中演出（遊技の進行に対応した演出であり、特に、演出図柄の可変表示）は中断されないので、異常の報知の終了後にスムーズに可変表示中演出の表示（異常報知画像の無い表示）などに復帰できる。さらに、異常表示領域を演出図柄が可変表示される領域以外の領域とすることで（図８０）、演出図柄を視認可能に異常報知画像が表示されるので、異常の報知の終了後にスムーズに可変表示中演出の表示などに復帰できる。また、異常報知画像を半透明としてもよく、このようにすれば、可変表示中演出の画像全体を視認可能になり、異常の報知の終了後にスムーズに可変表示中演出の表示などに復帰できる。また、上記構成では、複数の異常が同時期に発生した場合、複数の異常について、互いに識別可能に異常報知画像を表示し、さらに、異常報知画像は、可変表示中演出の演出図柄とは

異なる位置に表示されるので、可変表示中演出の画像の重要な部分を視認可能になり、複数種類（ここでは２種類）の異常が同時期に発生した場合であっても、当該複数種類の異常を個々に認識させやすく、かつ、遊技の進行も把握させやすい。さらに、異常報知画像を半透明とすることによって、可変表示中演出の画像全体を視認可能になり、遊技の進行を把握させやすい。また、複数の異常が発生したときには、優先順位の上位の異常報知音のみが出力されるので、異常報知音を聞き取りやすい。さらに、異常報知音の出力時には、演出音も出力させないので、異常報知音を聞き取りやすい。異常報知画像は、少なくとも副画像表示装置５１が第１位置に位置するときに覆われない領域に表示することで、第１位置に位置する副画像表示装置５１が存在しても異常報知画像を視認させやすくすることができる。

【０６８８】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、表示領域を有する表示装置（本例では、演出表示装置９）と、第１位置と当該第１位置とは異なる第２位置との間を移動する可動部材（本例では、副画像表示装置５１）とを備える。また、遊技機において発生した異常を検出し、異常を検出したことに応じて、異常が発生したことを示す異常情報（本例では、異常報知画像）を表示領域のうちの異常表示領域に表示させる異常表示制御を行う。そして、可動部材は、少なくとも第１位置に位置するときに表示領域の一部を遊技者側から覆い、異常表示領域は、第１位置に位置する可動部材によって覆われない領域であるように構成されている。そのため、第１位置に可動部材があっても異常情報を視認させやすくすることができる。

【０６８９】

なお、この実施の形態において、表示装置の表示領域が演出表示装置９の表示領域であり、第１の実施の形態で示した保留表示が表示される表示領域と同じものである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、保留表示が表示される表示領域とは別に設けられた表示領域に異常表示領域が設けられ、可動部材の可動によって覆われたりするものであってもよい。

【０６９０】

また、上記の第２の実施の形態～第４の実施の形態に示した構成については、いずれか１つの構成のみを第１の実施の形態で示した遊技機に適用してもよいし、いずれか２つの構成を組み合わせて第１の実施の形態で示した遊技機に適用してもよい。さらに、上記の第２の実施の形態～第４の実施の形態に示した全ての構成を組み合わせて第１の実施の形態で示した遊技機に適用してもよい。

【０６９１】

なお、上記の実施の形態で示した構成は、いわゆる携帯連動型システムと呼ばれる遊技用システムにも適用できる。携帯連動型システムと呼ばれる遊技用システムは、一般に、所定条件の成立にもとづいて所定情報を出力する遊技機と、遊技機によって出力された所定情報にもとづいて、遊技者に対して所定の特典を付与する処理を行う特典付与装置とを備える。

【０６９２】

具体的には、上記のような遊技用システムでは、遊技機は、変動回数や、大当り回数、いわゆる連荘数（確変状態継続中の大当り回数）、ミッション達成回数などの所定条件の成立を遊技履歴として蓄積し、遊技終了時などに所定情報として２次元コードなどを表示する。また、遊技者は、カメラ機能付き携帯電話機などの携帯端末を用いて、遊技機に表示された２次元コードを撮影し、インターネット上のＷｅｂサーバ（特典付与装置）に送信する。そして、Ｗｅｂサーバは、受信した情報にもとづいて遊技者の遊技履歴を管理し、その遊技履歴に応じて所定の特典を付与する処理を行う。例えば、Ｗｅｂサーバは、所定の特典として、画像コンテンツや音楽コンテンツなどのデジタルコンテンツを遊技者の携帯端末に対して送信したり、所定のパスワードを遊技者の携帯端末に送信して遊技者が次回遊技を行うときに遊技機の表示画面を遊技者の嗜好にあわせてカスタマイズできるようにする処理を行う。

【０６９３】
なお、上記の実施の形態においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連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を示したが、２つ乃至それ以上のコマンドにより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つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、１つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第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つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第２停止の後）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。この場合、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の方では２つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、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の方で選択を行うようにしてもよい。２つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信する様にしてもよく、１つ目のコマンドを送信した後、所定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この例に限定されるわけではなく、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つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、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。

【０６９４】
また、上記の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。

【０６９５】
また、上記の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板８０、音声出力基板７０およびランプドライバ基板３５が設けられているが、演出装置を制御する回路を１つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置９等を制御する回路が搭載された第１の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、ＬＥＤ、スピーカ２７など）を制御する回路が搭載された第２の演出制御基板との２つの基板を設けるようにしてもよい。

【０６９６】
また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が他の基板（例えば、図４に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、または音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板３５に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板８０における演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置９を制御する演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５または音／ランプ基板から受信したコマン

ドに応じて表示制御を行うことができる。

【０６９７】

また、上記の実施の形態では、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。

【０６９８】

また、上記の実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが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。

【０６９９】

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

【０７００】

また、上記の実施の形態では、例えば「１」～「９」の複数種類の特別図柄や演出図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要ななく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、１種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その１種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる１種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その１種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

【０７０１】

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

【産業上の利用可能性】

【０７０２】

本発明は、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機に好適に適用される。

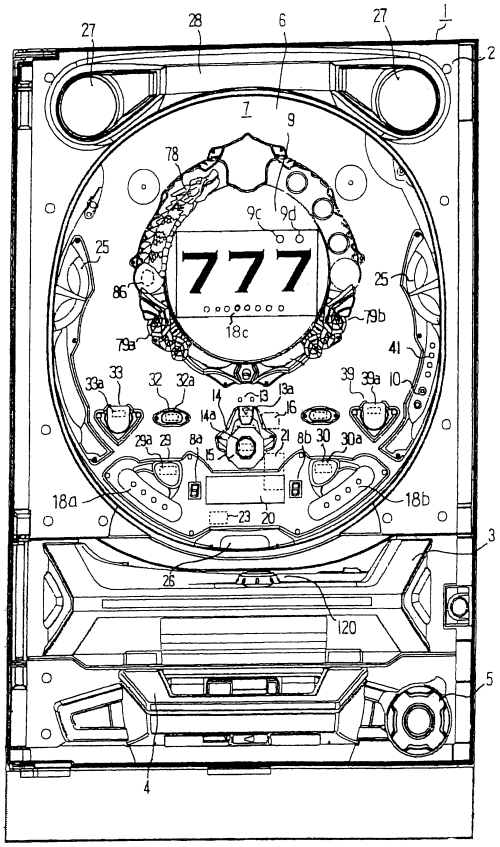
【符号の説明】

【０７０３】

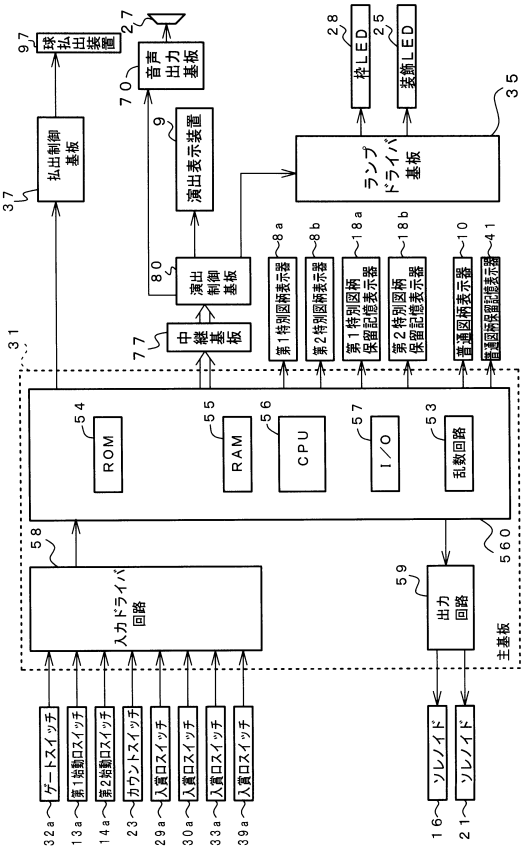
１　　パチンコ遊技機
８ａ　　第１特別図柄表示器
８ｂ　　第２特別図柄表示器

９　　演出表示装置
１３　　第１始動入賞口
１４　　第２始動入賞口
１８ｃ　　合算保留記憶表示部
２０　　特別可変入賞球装置
３１　　遊技制御基板（主基板）
５６　　ＣＰＵ
５６０　　遊技制御用マイクロコンピュータ
７８　　可動部材
８０　　演出制御基板
１００　　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　　演出制御用ＣＰＵ
１０９　　ＶＤＰ

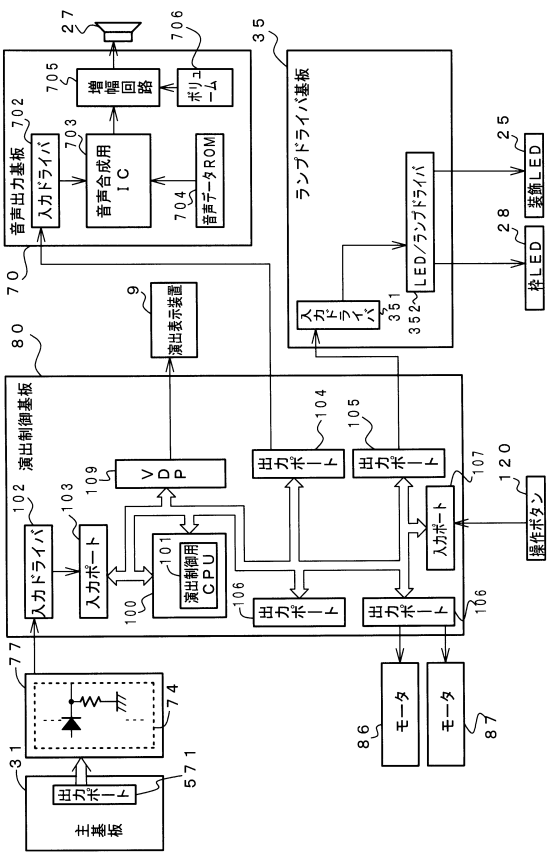
【図１】



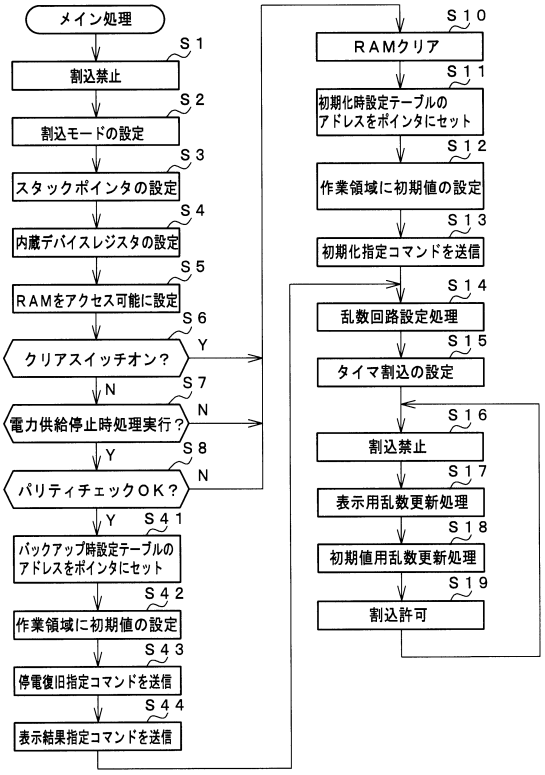
【図２】



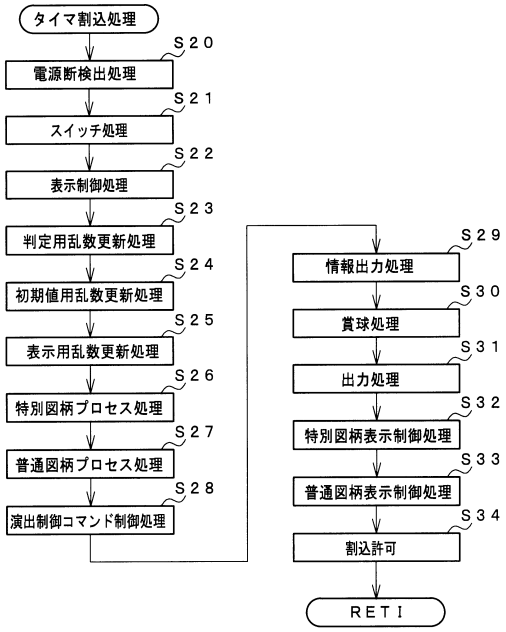
【図３】



【図４】



【図５】



【図６】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチはずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチはずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAはずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBはずれ
	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
大当り	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチ大当り
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当り
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA大当り
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB大当り
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当り
突然確変大当り／小当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチはずれ後に再変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチはずれ後に滑り変動で突然確変大当り又は小当り

【図７】

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８】

大当り判定テーブル

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

（A）

小当り判定テーブル（第１特別図柄用）

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

（B）

小当り判定テーブル（第２特別図柄用）

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

（C）

131a

大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

大当り種別判定値（ランダム２－１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	１６～３１	３２～３９

（D）

131b

大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

大当り種別判定値（ランダム２－１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	１６～３７	３８～３９

（E）

【図９】

（A）

大当り用変動パターン種別判定テーブル　132A

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

（B）

大当り用変動パターン種別判定テーブル　132B

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

（C）

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	132C
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変大当り	1～100	101～251

（D）

小当り用変動パターン種別判定テーブル

	変動パターン種別	132D
	特殊CA4-1	
小当り	1～251	

【図１０】

（A）

はずれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用）　135A

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

（B）

はずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）　135B

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1～79	80～89	90～199	200～214	215～229	230～251

（C）

はずれ用変動パターン種別判定テーブル（確変／時短用）

変動パターン種別	135C
非リーチCA2-3	スーパーCA2-7
1～219	220～251

【図１１】

(A)

当り変動パターン判定テーブル　137A

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

(B)

当り変動パターン判定テーブル　137B

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

【図１２】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

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

【図１３】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターンＸＸ指定	演出図柄の変動パターンの指定（XX＝変動パターン番号）
８Ｃ	０１	表示結果１指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
８Ｃ	０２	表示結果２指定（通常大当り指定）	通常大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０３	表示結果３指定（確変大当り指定）	確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０４	表示結果４指定（突然確変大当り指定）	突然確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０５	表示結果５指定（小当り指定）	小当りに決定されていることの指定
８Ｄ	０１	第１図柄変動指定	第１特別図柄の変動を開始することの指定
８Ｄ	０２	第２図柄変動指定	第２特別図柄の変動を開始することの指定
８Ｆ	００	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
９０	００	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
９２	００	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
９Ｆ	００	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
Ａ０	０１	大当り開始１指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０２	大当り開始２指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０３	小当り／突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ１	ＸＸ	大入賞口開放中指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（ＸＸ=01（H）～0F（H））
Ａ２	ＸＸ	大入賞口開放後指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（ＸＸ=01（H）～0F（H））
Ａ３	０１	大当り終了１指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
Ａ３	０２	大当り終了２指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
Ａ３	０３	小当り／突然確変大当り終了指定	小当り終了画面（突然確変大当り終了画面と兼用）を表示することの指定

【図１４】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
C1	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C2	XX	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がXXで示す数になったことの指定（XX＝01（H）～08（H））
C3	00	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を1減算することの指定
C4	XX	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
C6	XX	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定

【図１５】

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

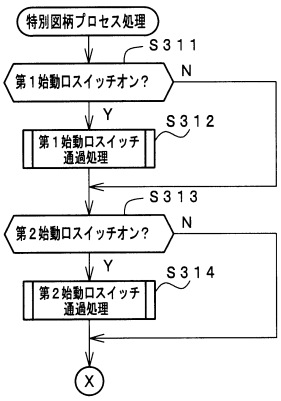
【図１６】

MODE	EXT	名称	内容
Ｃ６	００	変動カテゴリ１	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が１～７９（非リーチCA2-1）になると判定したことの指定
Ｃ６	０１	変動カテゴリ２	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が８０～８９になると判定したことの指定
Ｃ６	０２	変動カテゴリ３	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が９０～９９になると判定したことの指定
Ｃ６	０３	変動カテゴリ４	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が１００～１６９になると判定したことの指定
Ｃ６	０４	変動カテゴリ５	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が１７０～１９９になると判定したことの指定
Ｃ６	０５	変動カテゴリ６	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が２００～２１４になると判定したことの指定
Ｃ６	０６	変動カテゴリ７	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が２１５～２２９になると判定したことの指定
Ｃ６	０７	変動カテゴリ８	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が２３０～２５１（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定
Ｃ６	０８	変動カテゴリ９	始動入賞時に確変状態でハズレ且つ乱数値が１～２１９（非リーチCA2-3）になると判定したことの指定
Ｃ６	０９	変動カテゴリ１０	始動入賞時に確変状態でハズレ且つ乱数値が２２０～２５１（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定

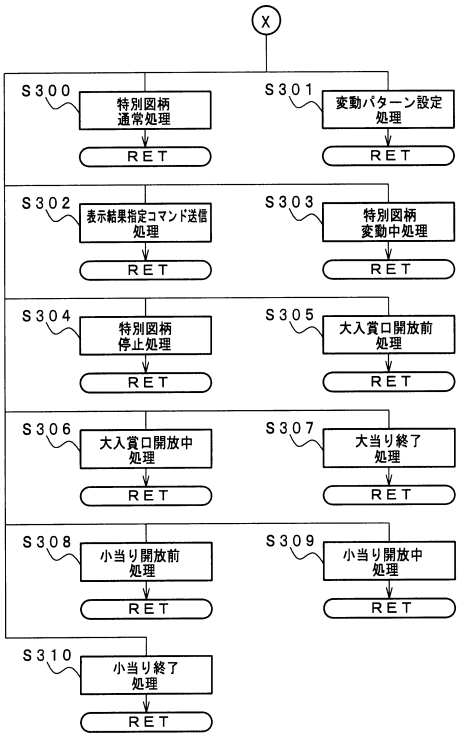
【図１７】

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

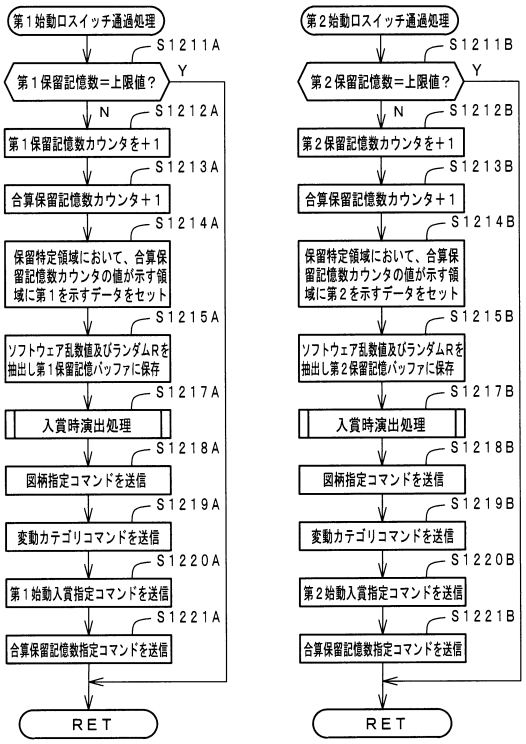
【図１８】



【図１９】



【図２０】



【図２１】

保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）							
1	2	3	4	5	6	7	8
第１	第１	第２	第１	第２	－	－	－

（合算保留記憶数カウンタ＝５の場合の例）

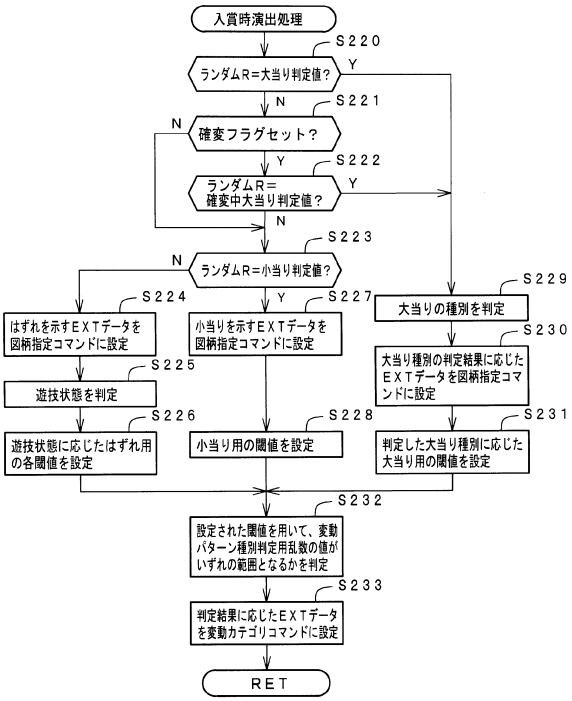
（Ａ）保留特定領域

第１保留記憶バッファ	第１保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝４に応じた保存領域

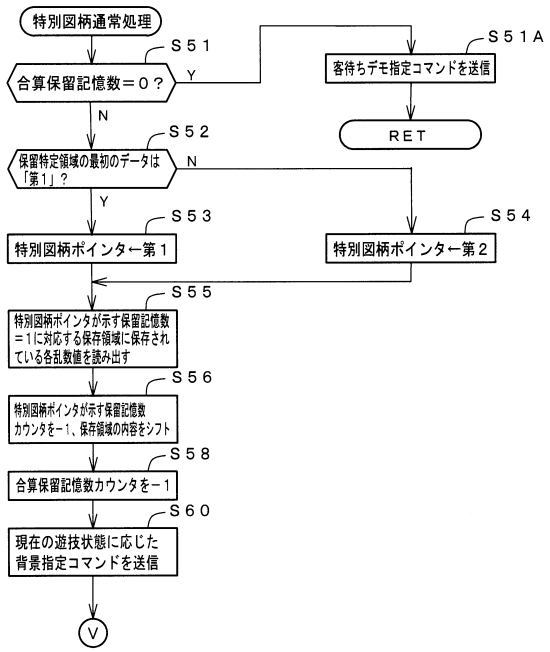
第２保留記憶バッファ	第２保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝４に応じた保存領域

（Ｂ）保留領域

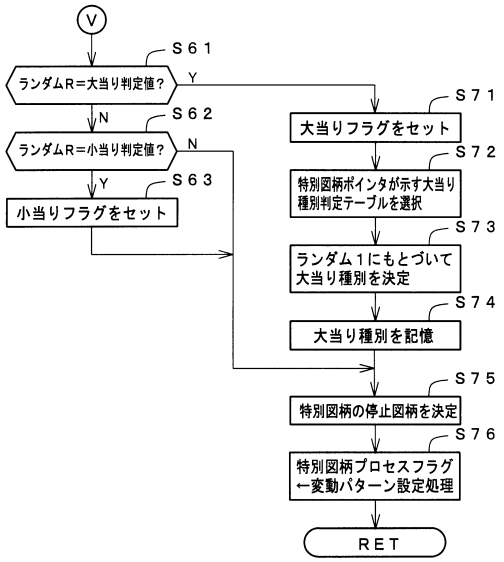
【図２２】



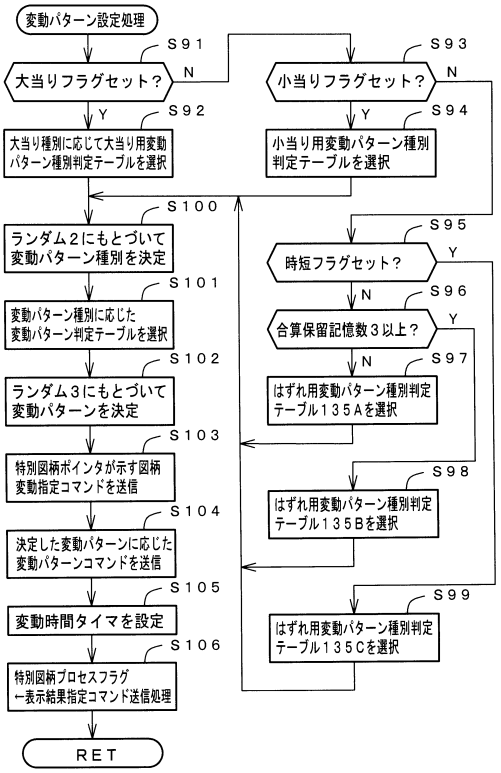
【図２３】



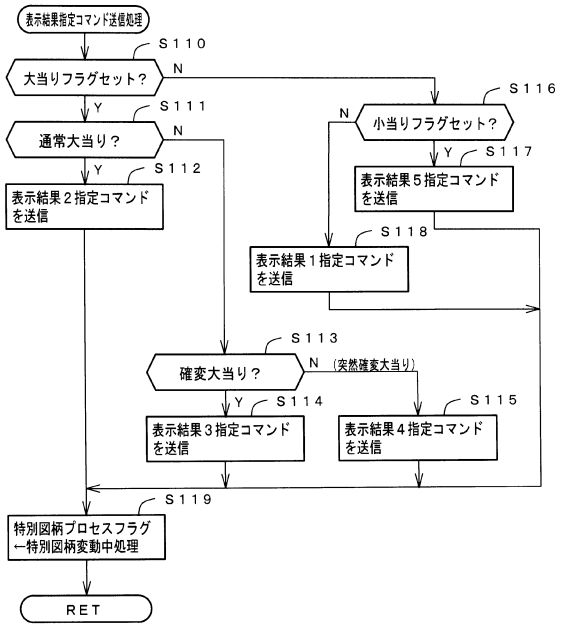
【図２４】



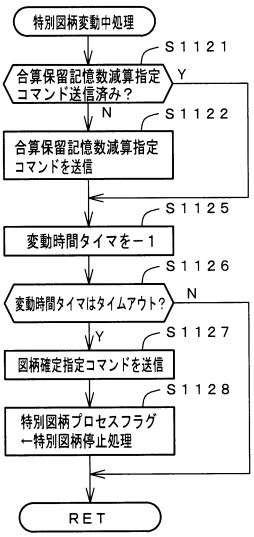
【図２５】



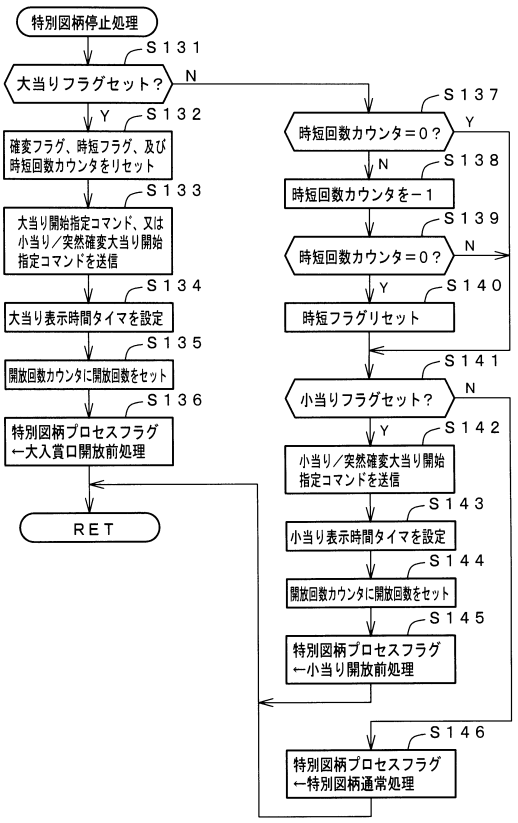
【図２６】



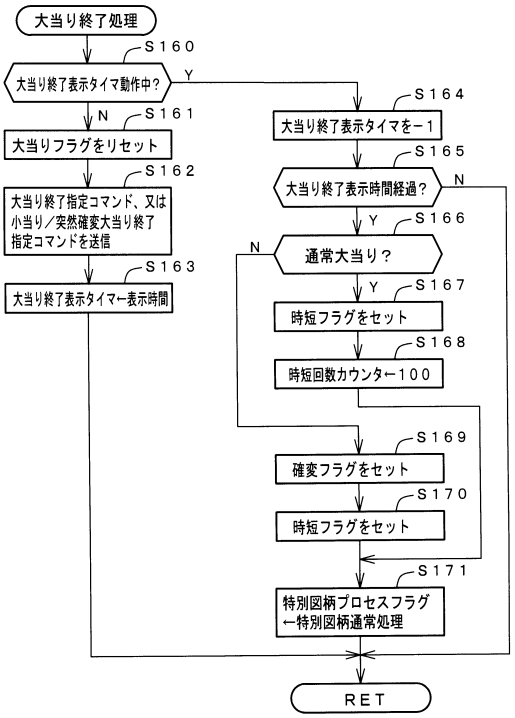
【図２７】



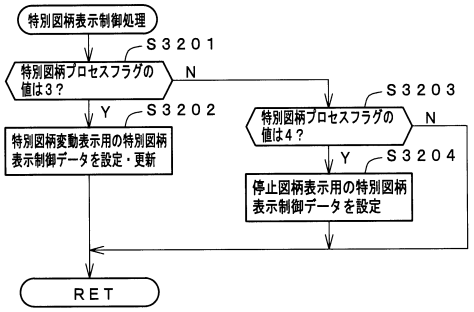
【図２８】



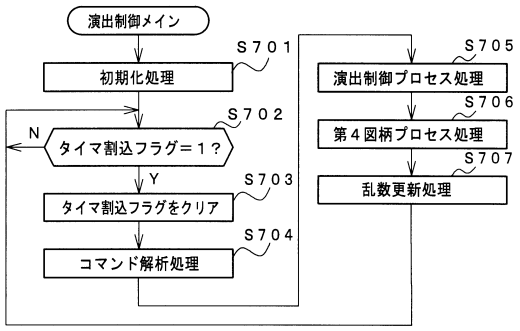
【図２９】



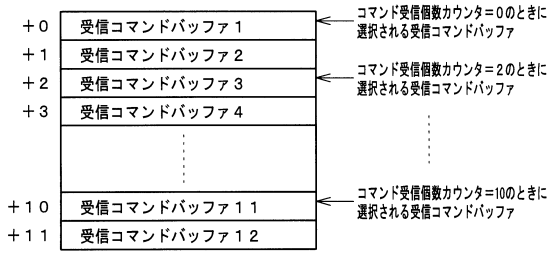
【図３０】



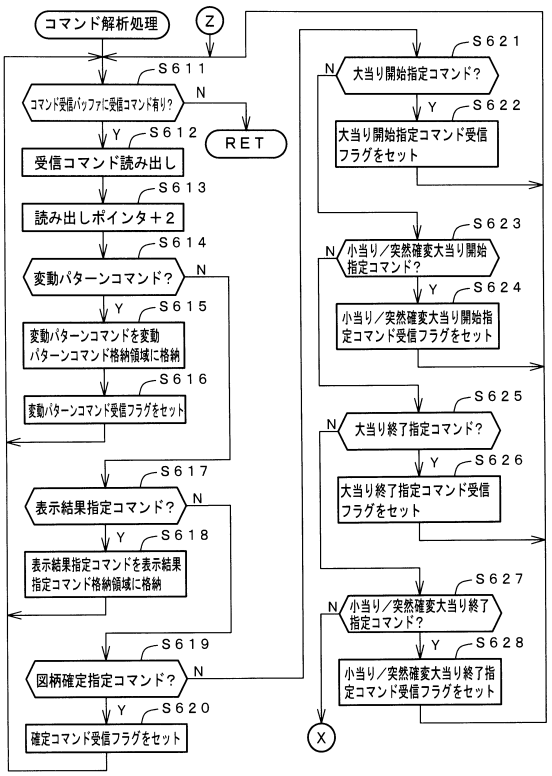
【図３１】



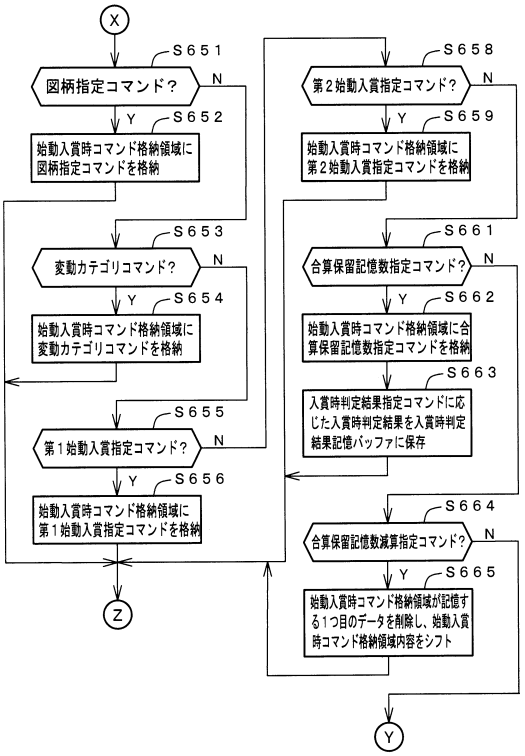
【図３２】



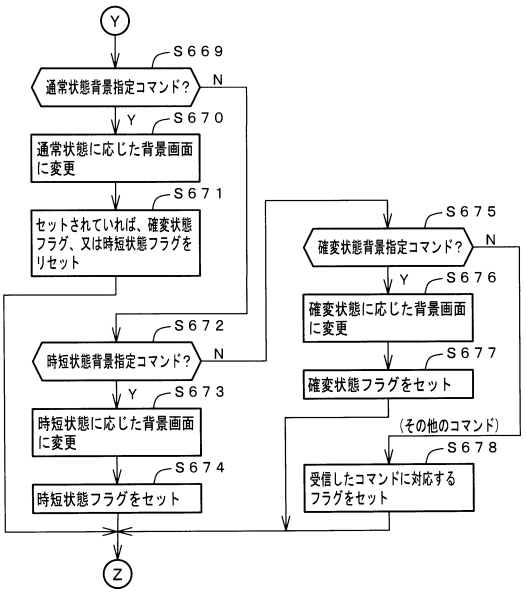
【図３３】



【図３４】



【図３５】



【図３６】

始動入賞時コマンド格納領域

	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	始動入賞指定コマンド	合算保留記憶数指定コマンド
格納領域1	C400(H)	C600(H)	C000(H)	C203(H)
格納領域2	C400(H)	C600(H)	C100(H)	C204(H)
格納領域3	C400(H)	C600(H)	C000(H)	C205(H)
格納領域4	C402(H)	C612(H)	C000(H)	C206(H)
格納領域5	C400(H)	C600(H)	C100(H)	C207(H)
格納領域6	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)
格納領域7	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)
格納領域8	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)

【図３７】

(A)入賞時判定結果記憶バッファ

	入賞時判定結果	保留表示態様	最終表示態様	先読み演出パターン	シフト回数カウンタ		示唆演出態様
					第1シフト回数カウンタ	第2シフト回数カウンタ	
入賞時判定結果記憶バッファ1	第2始動入賞／はずれ	通常態様	−	−	−	−	−
入賞時判定結果記憶バッファ2	第1始動入賞／はずれ	通常態様	−	−	−	−	−
入賞時判定結果記憶バッファ3	第1始動入賞／はずれ	通常態様	−	−	−	−	−
入賞時判定結果記憶バッファ4	第1始動入賞／はずれ	通常態様	−	−	−	−	−
入賞時判定結果記憶バッファ5	第1始動入賞／通常大当り	通常態様	第2特別態様	第2先読み演出パターン	1	3	第2演出態様
入賞時判定結果記憶バッファ6							
入賞時判定結果記憶バッファ7							
入賞時判定結果記憶バッファ8							

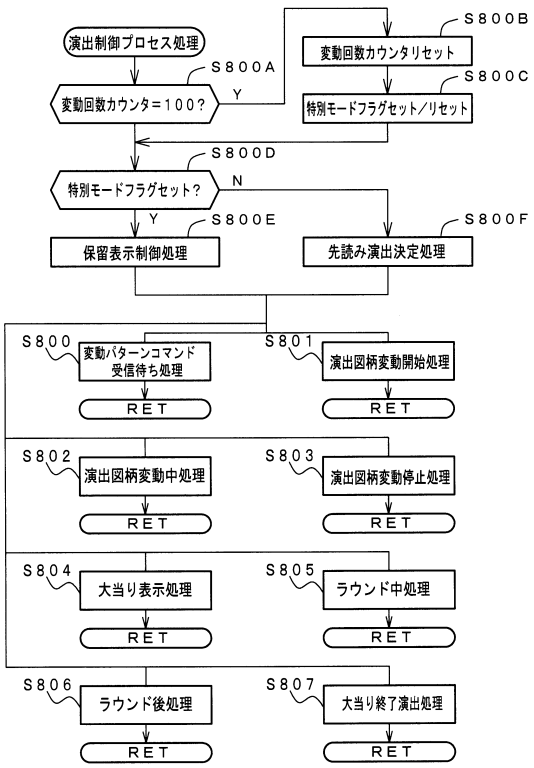
(B)入賞時判定結果記憶バッファ(1回シフト後)

	入賞時判定結果	保留表示態様	最終表示態様	先読み演出パターン	シフト回数カウンタ		示唆演出態様
					第1シフト回数カウンタ	第2シフト回数カウンタ	
入賞時判定結果記憶バッファ1	第1始動入賞／はずれ	通常態様	−	−	−	−	−
入賞時判定結果記憶バッファ2	第1始動入賞／はずれ	通常態様	−	−	−	−	−
入賞時判定結果記憶バッファ3	第1始動入賞／はずれ	通常態様	−	−	−	−	−
入賞時判定結果記憶バッファ4	第1始動入賞／通常大当り	特殊態様	第2特別態様	第2先読み演出パターン	0	2	第2演出態様
入賞時判定結果記憶バッファ5							
入賞時判定結果記憶バッファ6							
入賞時判定結果記憶バッファ7							
入賞時判定結果記憶バッファ8							

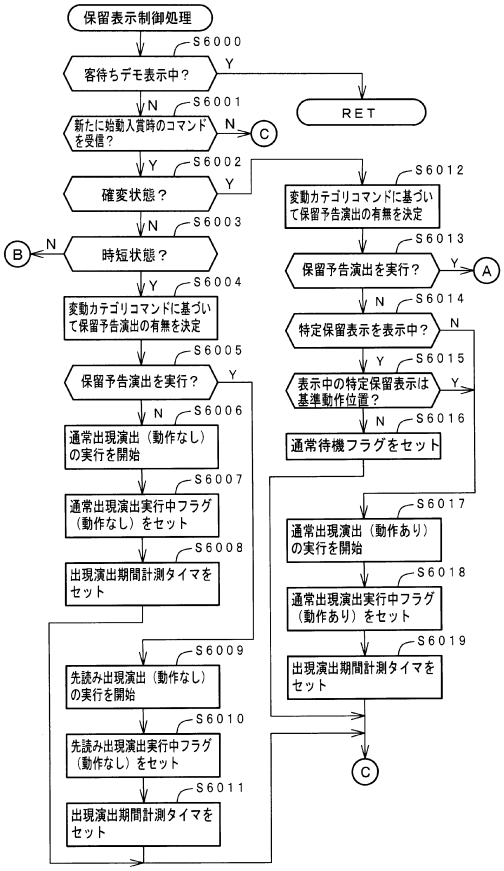
(C)入賞時判定結果記憶バッファ(3回シフト後)

	入賞時判定結果	保留表示態様	最終表示態様	先読み演出パターン	シフト回数カウンタ		示唆演出態様
					第1シフト回数カウンタ	第2シフト回数カウンタ	
入賞時判定結果記憶バッファ1	第1始動入賞／はずれ	通常態様	−	−	−	−	−
入賞時判定結果記憶バッファ2	第1始動入賞／通常大当り	第2特別態様	第2特別態様	第2先読み演出パターン	−	0	第2演出態様
入賞時判定結果記憶バッファ3							
入賞時判定結果記憶バッファ4							
入賞時判定結果記憶バッファ5							
入賞時判定結果記憶バッファ6							
入賞時判定結果記憶バッファ7							
入賞時判定結果記憶バッファ8							

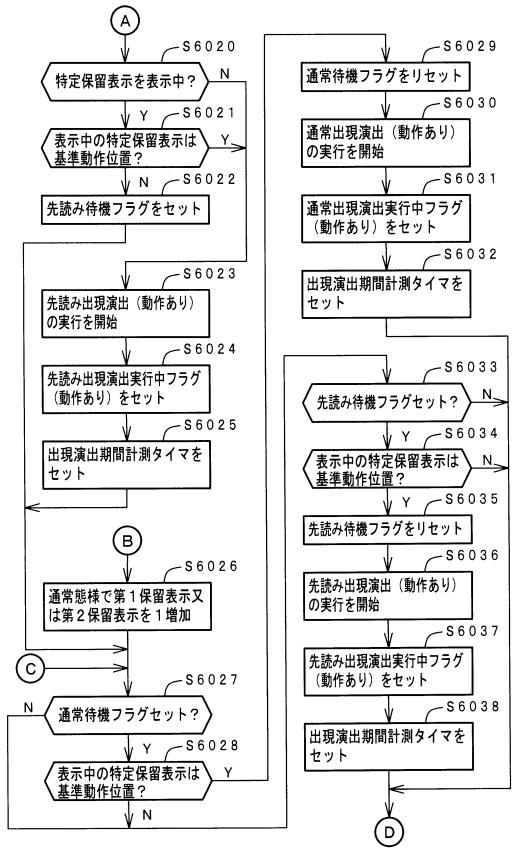
【図３８】



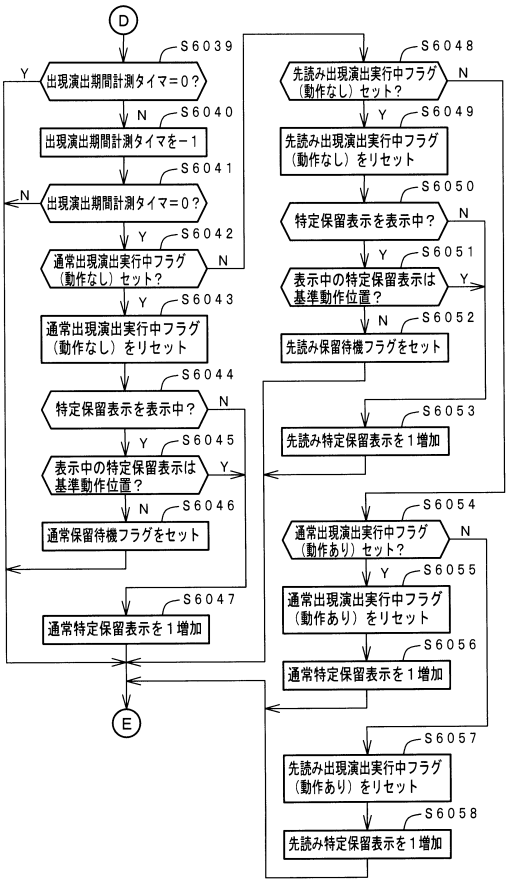
【図３９】



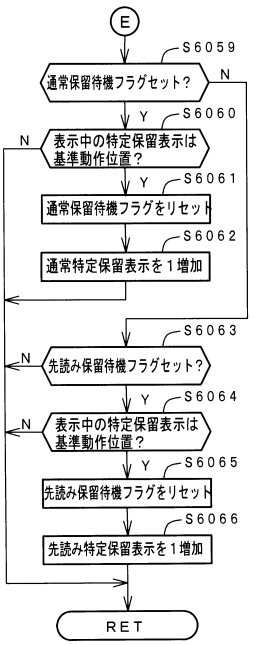
【図４０】



【図４１】



【図４２】



【図４３】

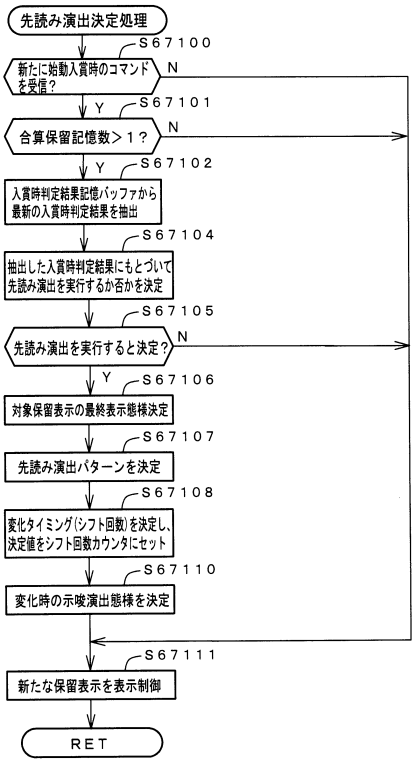
保留予告決定テーブル

変動カテゴリ	保留予告演出なし	保留予告演出あり
非リーチはずれ	９５％	５％
スーパーリーチはずれ	４０％	６０％
スーパーリーチ大当り	２０％	８０％

【図４４】

遊技状態（モード）	保留表示の態様	出現演出	動作表示の同期タイミング
確変状態（確変演出モード）	特定保留表示	あり	出現演出の実行中から同期
時短状態（時短演出モード）	特定保留表示	あり	出現演出の実行後に同期
通常状態（通常演出モード）	通常態様の保留表示	なし	――――

【図４５】



【図４６】

（A）先読み演出実行決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）

入賞時判定結果		先読み演出実行する	先読み演出実行しない
変動カテゴリ	内容		
変動カテゴリ1，9	入賞時に非リーチはずれと判定	1	99
変動カテゴリ2，3，4，5，6，7	入賞時にノーマルリーチはずれと判定	5	95
変動カテゴリ8，10	入賞時にスーパーリーチはずれと判定	15	85
変動カテゴリ21，22	入賞時にノーマルリーチ通常大当りと判定したことの指定	80	20
変動カテゴリ23	入賞時にスーパーリーチ通常大当りと判定したことの指定	85	15
変動カテゴリ24，25	入賞時にノーマルリーチ確変大当りと判定したことの指定	90	10
変動カテゴリ26	入賞時にスーパーリーチ確変大当りと判定したことの指定	95	5
変動カテゴリ27，28，29	入賞時に突然確変大当り／小当りと判定したことの指定	70	30

（B）先読み演出実行決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）

入賞時判定結果		先読み演出実行する	先読み演出実行しない
変動カテゴリ	内容		
変動カテゴリ1，9	入賞時に非リーチはずれと判定	1	99
変動カテゴリ2，3，4，5，6，7	入賞時にノーマルリーチはずれと判定	3	97
変動カテゴリ8，10	入賞時にスーパーリーチはずれと判定	5	95
変動カテゴリ21，22	入賞時にノーマルリーチ通常大当りと判定したことの指定	40	60
変動カテゴリ23	入賞時にスーパーリーチ通常大当りと判定したことの指定	45	55
変動カテゴリ24，25	入賞時にノーマルリーチ確変大当りと判定したことの指定	50	50
変動カテゴリ26	入賞時にスーパーリーチ確変大当りと判定したことの指定	55	45
変動カテゴリ27，28，29	入賞時に突然確変大当り／小当りと判定したことの指定	35	65

【図４７】

（A）最終表示態様決定テーブル

入賞時判定結果	特殊態様	第１特別態様	第２特別態様
はずれ	60	30	10
通常大当り／確変大当り	0	20	80
突然確変大当り／小当り	0	50	50

（B）先読み演出パターン決定テーブル（合算保留記憶数＝２）

最終表示態様	第１先読み演出パターン（通常態様→特殊態様）	第２先読み演出パターン（通常態様→特殊態様→特別態様）	第３先読み演出パターン（通常態様→特別態様）
特殊態様	100	0	0
第１特別態様	0	0	100
第２特別態様	0	0	100

（C）先読み演出パターン決定テーブル（合算保留記憶数＞２）

最終表示態様	第１先読み演出パターン（通常態様→特殊態様）	第２先読み演出パターン（通常態様→特殊態様→特別態様）	第３先読み演出パターン（通常態様→特別態様）
特殊態様	100	0	0
第１特別態様	0	80	20
第２特別態様	0	60	40

【図４８】

（A）第１先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）
（通常態様から特殊態様への変化タイミング）

変化タイミング（シフト回数）	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	－	100	70	50	45	40	35	30
2	－	－	30	30	25	25	25	25
3	－	－	－	20	20	20	20	20
4	－	－	－	－	10	10	10	10
5	－	－	－	－	－	5	7	7
6	－	－	－	－	－	－	3	5
7	－	－	－	－	－	－		3

（B）第１先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）
（通常態様から特殊態様への変化タイミング）

変化タイミング（シフト回数）	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	－	100	30	20	10	5	3	3
2	－	－	70	30	20	10	7	5
3	－	－	－	50	25	20	10	7
4	－	－	－	－	45	25	20	10
5	－	－	－	－	－	40	25	20
6	－	－	－	－	－	－	35	25
7	－	－	－	－	－	－		30

【図４９】

（A）第２先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）
（通常態様から特殊態様への第１変化タイミングおよび特殊態様から第１特別態様への第２変化タイミング）

第１変化タイミング（シフト回数）	第２変化タイミング（シフト回数）	合算保留記憶数							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	－	－	100	30	20	13	10	7
	3	－	－	－	50	25	15	10.5	7.3
	4	－	－	－	－	35	17	11	7.6
	5	－	－	－	－	－	19	11.5	8
	6	－	－	－	－	－	－	12	8.5
	7	－	－	－	－	－	－	－	8.7
2	3	－	－	－	20	7	7	6	5
	4	－	－	－	－	10	9	6.5	5.5
	5	－	－	－	－	－	11	7	6
	6	－	－	－	－	－	－	9	6.3
	7	－	－	－	－	－	－	－	6.5
3	4	－	－	－	－	3	3	3	3
	5	－	－	－	－	－	5	4	3.3
	6	－	－	－	－	－	－	5	3.6
	7	－	－	－	－	－	－	－	3.9
4	5	－	－	－	－	－	1	1.5	2
	6	－	－	－	－	－	－	2	2.3
	7	－	－	－	－	－	－	－	2.5
5	6	－	－	－	－	－	－	1	1
	7	－	－	－	－	－	－	－	1.5
6	7	－	－	－	－	－	－	－	0.5

（B）第２先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）
（通常態様から特殊態様への第１変化タイミングおよび特殊態様から第２特別態様への第２変化タイミング）

第１変化タイミング（シフト回数）	第２変化タイミング（シフト回数）	合算保留記憶数							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	－	－	100	50	35	19	12	8.7
	3	－	－	－	30	25	17	11.5	8.5
	4	－	－	－	－	20	15	11	8
	5	－	－	－	－	－	13	10.5	7.6
	6	－	－	－	－	－	－	10	7.3
	7	－	－	－	－	－	－	－	7
2	3	－	－	－	20	10	11	9	6.5
	4	－	－	－	－	7	9	7	6.3
	5	－	－	－	－	－	7	6.5	6
	6	－	－	－	－	－	－	6	5.5
	7	－	－	－	－	－	－	－	5
3	4	－	－	－	－	3	5	5	3.9
	5	－	－	－	－	－	3	4	3.6
	6	－	－	－	－	－	－	3	3.3
	7	－	－	－	－	－	－	－	3
4	5	－	－	－	－	－	1	2	2.5
	6	－	－	－	－	－	－	1.5	2.3
	7	－	－	－	－	－	－	－	2
5	6	－	－	－	－	－	－	1	1.5
	7	－	－	－	－	－	－	－	1
6	7	－	－	－	－	－	－	－	0.5

【図５０】

（A）第２先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）
（通常態様から特殊態様への第１変化タイミングおよび特殊態様から第１特別態様または第２特別態様への第２変化タイミング）

第１変化タイミング（シフト回数）	第２変化タイミング（シフト回数）	合算保留記憶数							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	－	－	100	20	3	1	1	0.5
	3	－	－	－	30	7	3	1.5	1
	4	－	－	－	－	10	5	2	1.5
	5	－	－	－	－	－	7	3	2
	6	－	－	－	－	－	－	4	2.3
	7	－	－	－	－	－	－	－	2.5
2	3	－	－	－	50	20	9	5	3
	4	－	－	－	－	25	11	6	3.3
	5	－	－	－	－	－	13	6.5	3.6
	6	－	－	－	－	－	－	7	3.9
	7	－	－	－	－	－	－	－	5
3	4	－	－	－	－	35	15	9	5.5
	5	－	－	－	－	－	17	10	6
	6	－	－	－	－	－	－	10.5	6.3
	7	－	－	－	－	－	－	－	6.5
4	5	－	－	－	－	－	19	11	7
	6	－	－	－	－	－	－	11.5	7.3
	7	－	－	－	－	－	－	－	7.6
5	6	－	－	－	－	－	－	12	8
	7	－	－	－	－	－	－	－	8.5
6	7	－	－	－	－	－	－	－	8.7

【図５１】

（A）第３先読み演出変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）
（通常態様から第１特別態様への変化タイミング）

変化タイミング（シフト回数）	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	－	100	50	30	20	20	20	20
2	－	－	50	50	45	40	35	30
3	－	－	－	20	25	25	25	25
4	－	－	－	－	10	10	10	10
5	－	－	－	－	－	5	7	7
6	－	－	－	－	－	－	3	5
7	－	－	－	－	－	－		3

（B）第３先読み演出変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）
（通常態様から第２特別態様への変化タイミング）

変化タイミング（シフト回数）	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	－	100	70	50	45	40	35	30
2	－	－	30	30	25	25	25	25
3	－	－	－	20	20	20	20	20
4	－	－	－	－	10	10	10	10
5	－	－	－	－	－	5	7	7
6	－	－	－	－	－	－	3	5
7	－	－	－	－	－	－		3

（C）第３先読み演出変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）
（通常態様から第１特別態様へまたは第２特別態様の変化タイミング）

変化タイミング（シフト回数）	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	－	100	30	20	10	5	3	3
2	－	－	70	30	20	10	7	5
3	－	－	－	50	25	20	10	7
4	－	－	－	－	45	25	20	10
5	－	－	－	－	－	40	25	20
6	－	－	－	－	－	－	35	25
7	－	－	－	－	－	－		30

【図５２】

(A)変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
0	20	80

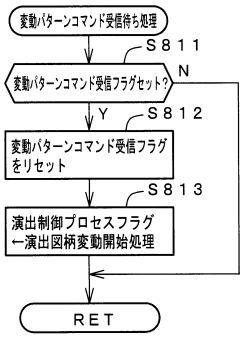
(B)非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
80	15	5

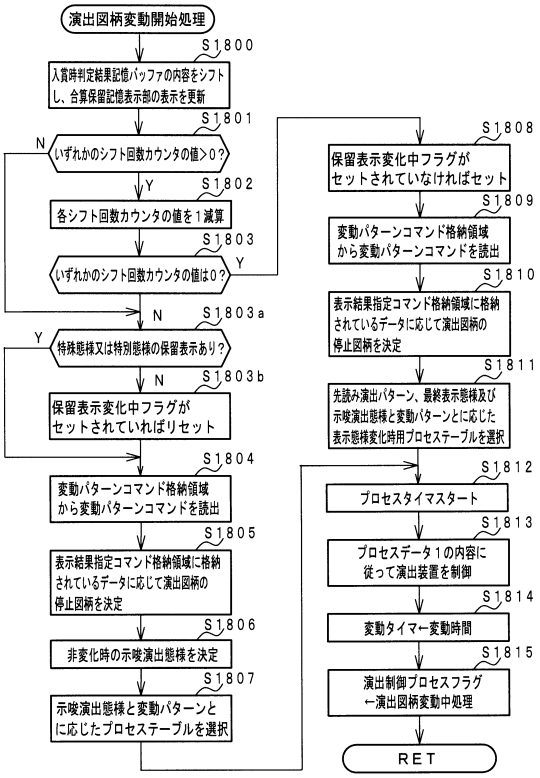
(C)非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
0	80	20

【図５３】



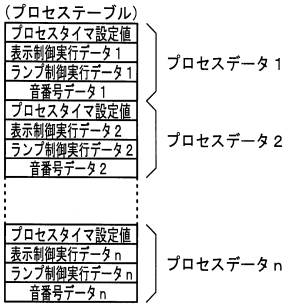
【図５４】



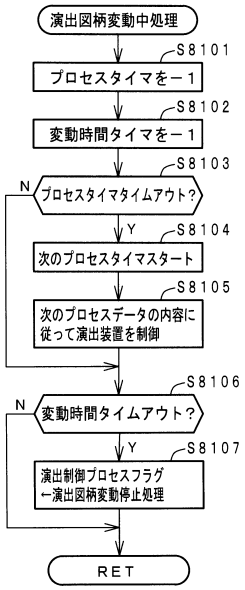
【図５５】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定（リーチなし）	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定（リーチあり）		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	左中右の偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	左中右の奇数の揃い
突然確変大当り／小当り	突然確変大当り図柄（小当り図柄）	１３５

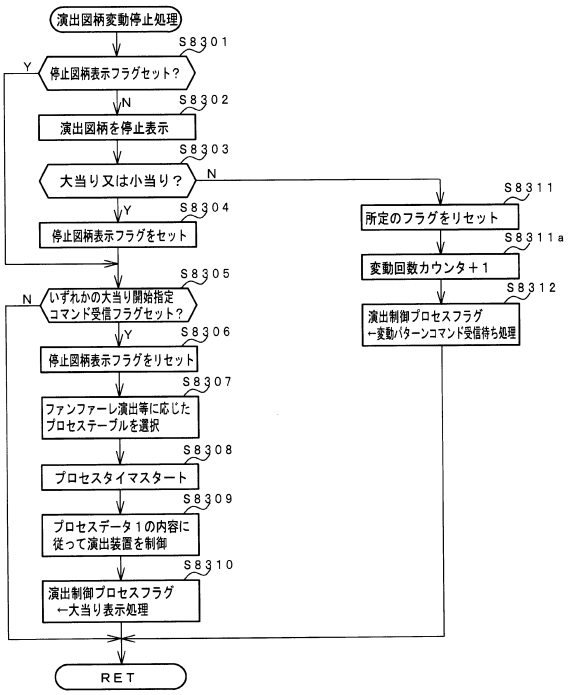
【図５６】



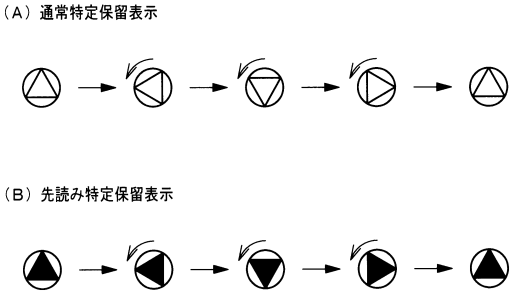
【図５７】



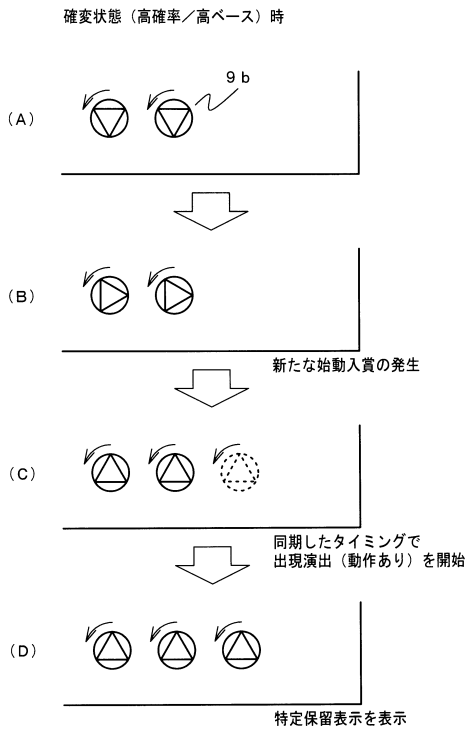
【図５８】



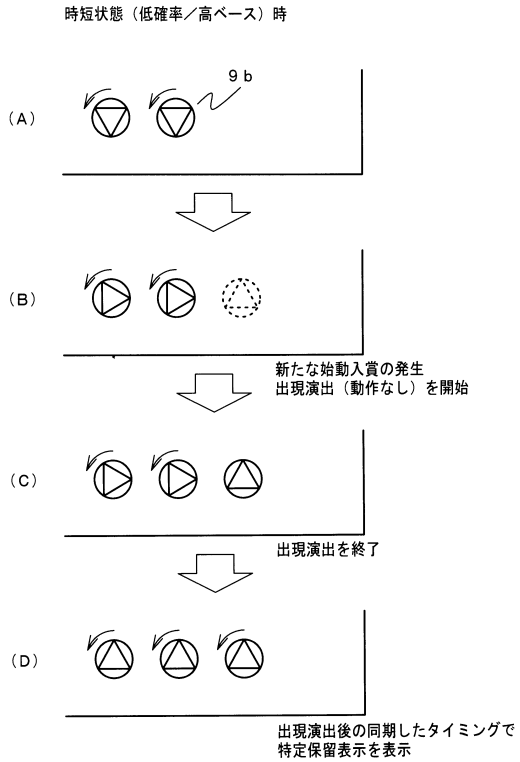
【図５９】



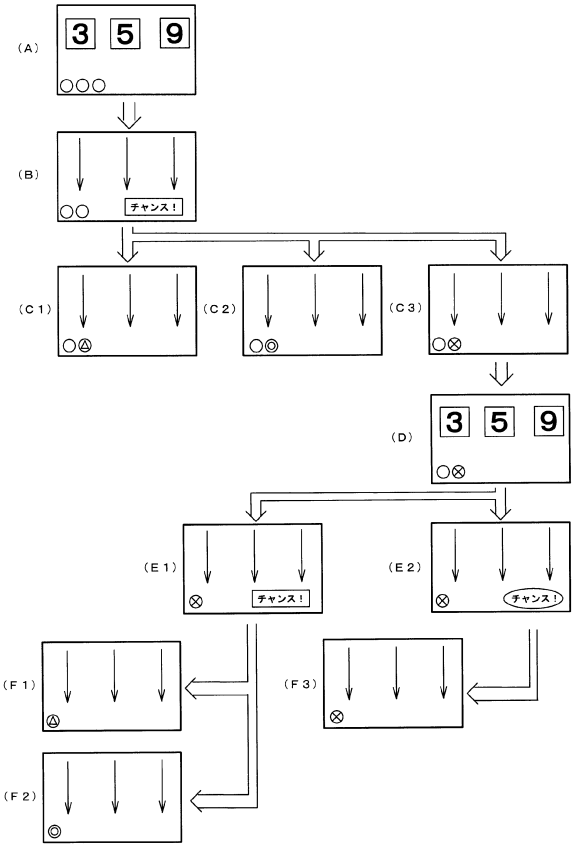
【図６０】



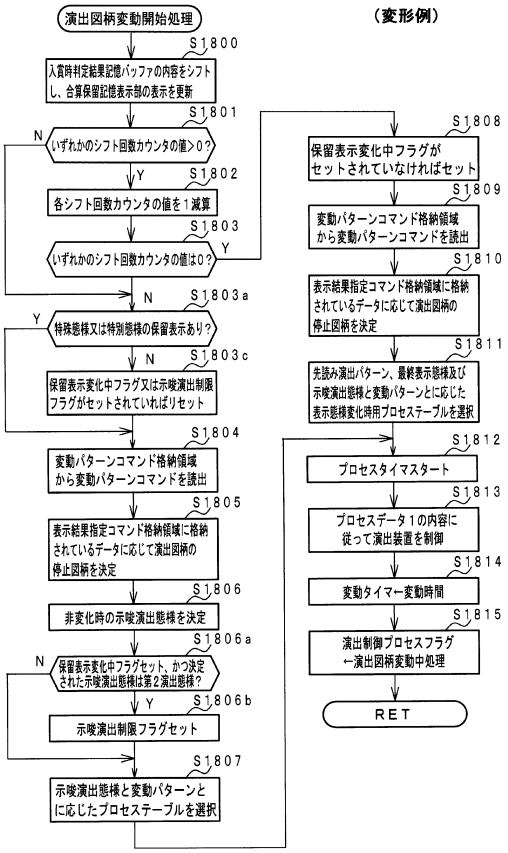
【図６１】



【図６２】



【図６３】



【図６４】

(A)変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
0	20	80

(B)非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
80	15	5

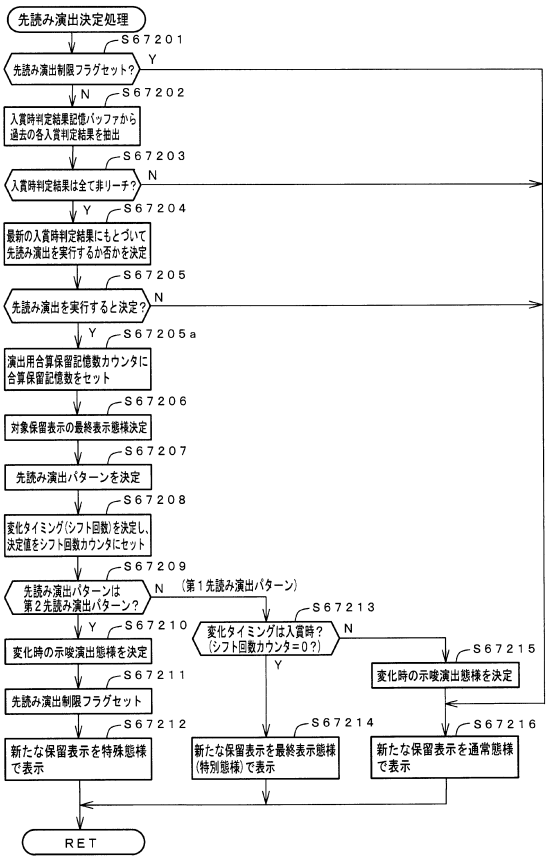
(C1)非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)
(示唆演出制限フラグ非セット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
0	80	20

(C2)非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)
(示唆演出制限フラグセット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
80	0	20

【図６５】



【図６６】

(A)先読み演出実行決定テーブル

入賞時判定結果		先読み演出実行する	先読み演出実行しない
変動カテゴリ	内容		
変動カテゴリ1，9	入賞時に非リーチはずれと判定	1	99
変動カテゴリ2，3，4，5，6，7	入賞時にノーマルリーチはずれと判定	5	95
変動カテゴリ8，10	入賞時にスーパーリーチはずれと判定	15	85
変動カテゴリ21，22	入賞時にノーマルリーチ通常大当りと判定したことの指定	80	20
変動カテゴリ23	入賞時にスーパーリーチ通常大当りと判定したことの指定	85	15
変動カテゴリ24，25	入賞時にノーマルリーチ確変大当りと判定したことの指定	90	10
変動カテゴリ26	入賞時にスーパーリーチ確変大当りと判定したことの指定	95	5
変動カテゴリ27，28，29	入賞時に突然確変大当り／小当りと判定したことの指定	70	30

(B)最終表示態様決定テーブル

入賞時判定結果	第1特別態様	第2特別態様
はずれ	80	20
通常大当り／確変大当り	20	80
突然確変大当り／小当り	50	50

【図６７】

(A)当り時先読み演出パターン決定テーブル

先読み演出パターン	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
第1先読み演出パターン（通常態様→特別態様に変化（変化タイミングは入賞時を含む））	100	35	30	25	20	15	10	5
第2先読み演出パターン（入賞時に特殊態様で表示→特別態様に変化）	0	65	70	75	80	85	90	95

(B)はずれ時先読み演出パターン決定テーブル

先読み演出パターン	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
第1先読み演出パターン（通常態様→特別態様に変化（変化タイミングは入賞時を含む））	100	65	70	75	80	85	90	95
第2先読み演出パターン（入賞時に特殊態様で表示→特別態様に変化）	0	35	30	25	20	15	10	5

【図６８】

(A)当り時第1先読み演出変化タイミング決定テーブル(通常態様から特別態様への変化タイミング)

変化タイミング（シフト回数）	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
0(入賞時)	100	70	50	45	40	35	30	30
1	－	30	30	25	25	25	25	25
2	－	－	20	20	20	20	20	20
3	－	－	－	10	10	10	10	9
4	－	－	－	－	5	7	7	7
5	－	－	－	－	－	3	5	5
6	－	－	－	－	－	－	3	3
7	－	－	－	－	－	－	－	1

(B)はずれ時第1先読み演出変化タイミング決定テーブル(通常態様から特別態様への変化タイミング)

変化タイミング（シフト回数）	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
0(入賞時)	100	30	20	10	5	3	3	1
1	－	70	30	20	10	7	5	3
2	－	－	50	25	20	10	7	5
3	－	－	－	45	25	20	10	7
4	－	－	－	－	40	25	20	9
5	－	－	－	－	－	35	25	20
6	－	－	－	－	－	－	30	25
7	－	－	－	－	－	－	－	30

(C)当り時第2先読み演出変化タイミング決定テーブル(特殊態様から特別態様への変化タイミング)

変化タイミング（シフト回数）	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
0(入賞時)	－	－	－	－	－	－	－	－
1	－	100	30	25	20	10	5	3
2	－	－	70	30	23	15	10	5
3	－	－	－	45	27	20	15	7
4	－	－	－	－	30	25	20	10
5	－	－	－	－	－	30	23	20
6	－	－	－	－	－	－	27	25
7	－	－	－	－	－	－	－	30

(D)はずれ時第2先読み演出変化タイミング決定テーブル(特殊態様から特別態様への変化タイミング)

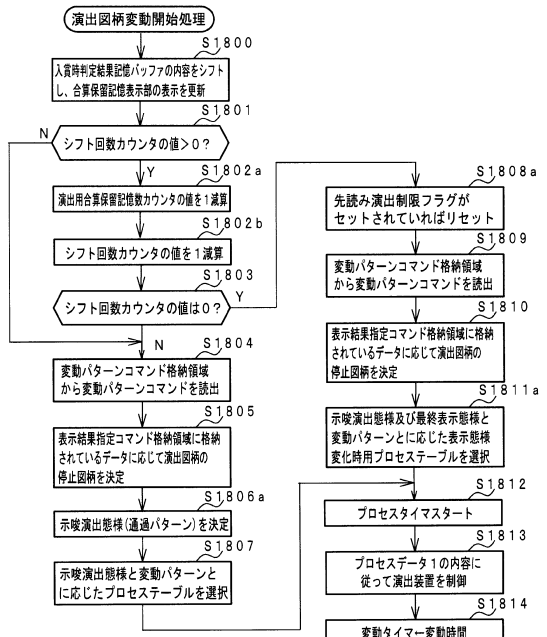
変化タイミング（シフト回数）	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
0(入賞時)	－	－	－	－	－	－	－	－
1	－	100	70	45	30	30	27	30
2	－	－	30	30	27	25	23	25
3	－	－	－	25	23	20	20	20
4	－	－	－	－	20	15	15	10
5	－	－	－	－	－	10	10	7
6	－	－	－	－	－	－	5	5
7	－	－	－	－	－	－	－	3

【図６９】

示唆演出態様決定テーブル

入賞時判定結果	第1演出態様	第2演出態様
はずれ	80	20
通常大当り／確変大当り	20	80
突然確変大当り／小当り	50	50

【図７０】



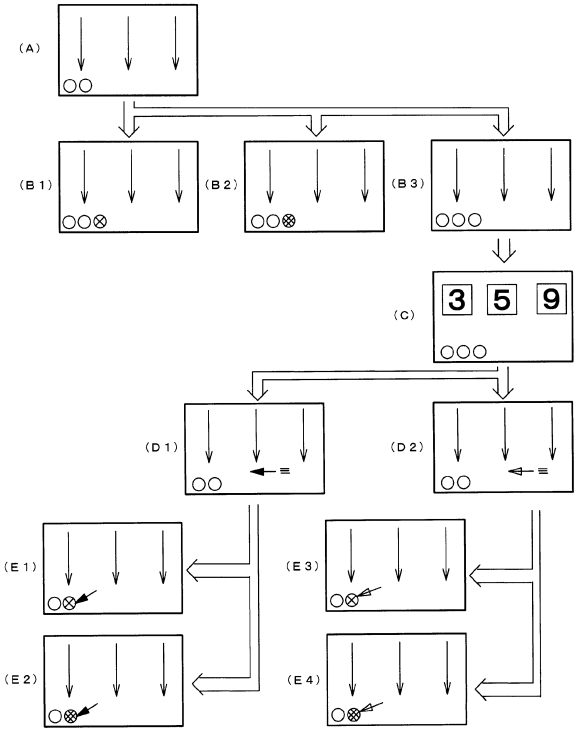
(A) S1806：先読み演出制限フラグ非セット時

演出なし	60
第1演出態様	30
第2演出態様	10

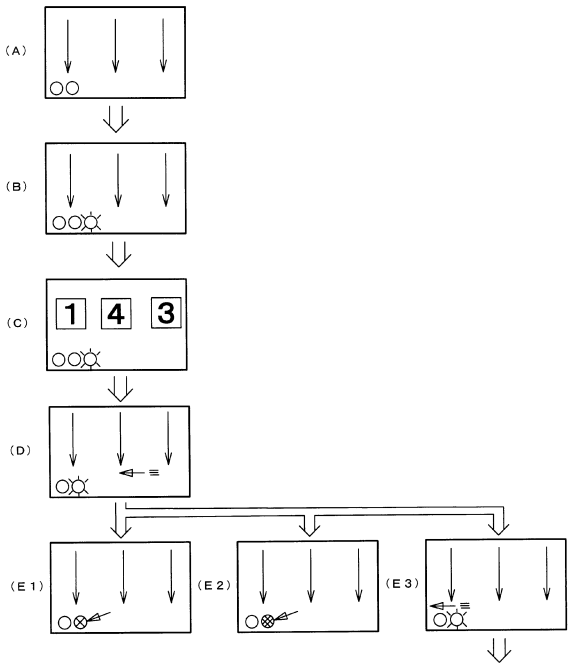
(B) S1806：先読み演出制限フラグセット時

演出なし	0
第1演出態様	60
第2演出態様	40

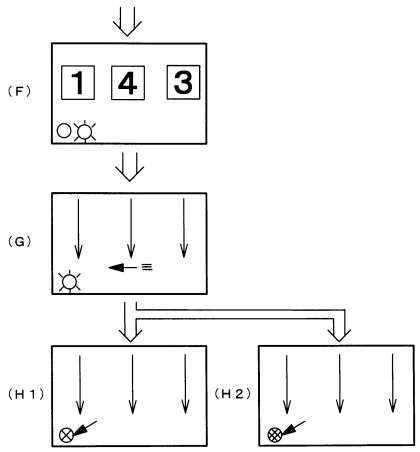
【図７１】



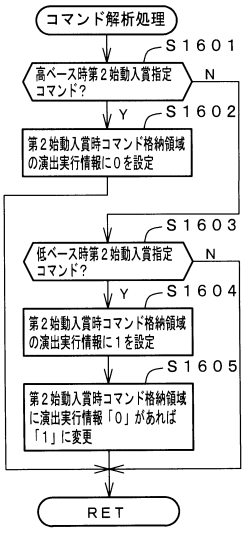
【図７２】



【図７３】



【図７４】



（実施の形態３）

【図７５】

第１始動入賞時コマンド格納領域

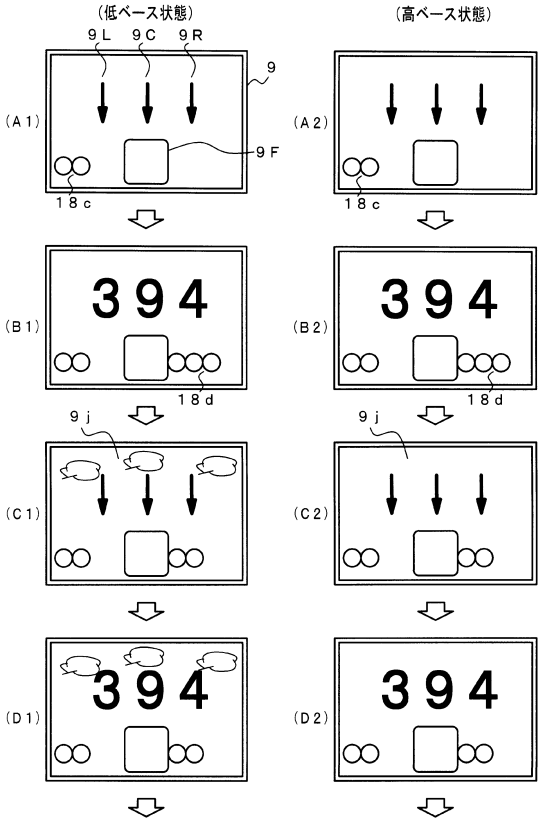
	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	始動入賞指定コマンド	演出実行情報
格納領域１	C４００（H）	C６００（H）	C０００（H）	－
格納領域２	C４００（H）	C６００（H）	C０００（H）	－
格納領域３	C４００（H）	C６００（H）	C０００（H）	－
格納領域４	C４０２（H）	C６１２（H）	C０００（H）	－

第２始動入賞時コマンド格納領域

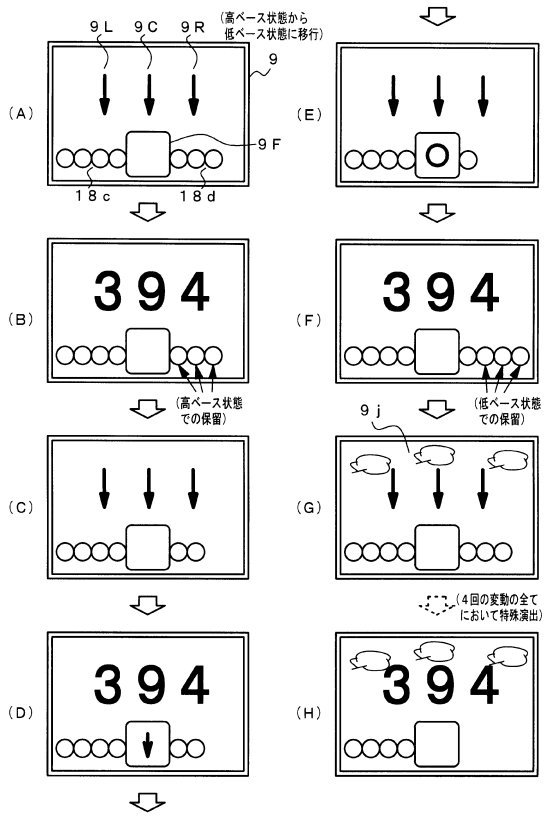
	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	始動入賞指定コマンド	演出実行情報
格納領域１	C４００（H）	C６００（H）	C１００（H）	１
格納領域２	C４００（H）	C６０８（H）	C１００（H）	０
格納領域３	C４００（H）	C６０９（H）	C１００（H）	０
格納領域４	C４００（H）	C６０８（H）	C１００（H）	０

１：特殊演出を実行する
０：特殊演出を実行しない

【図７６】

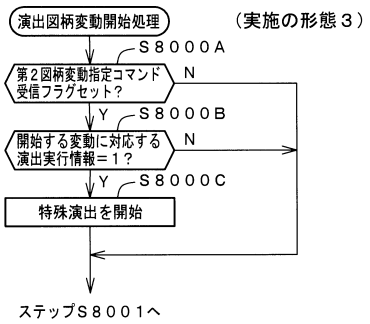


【図７７】

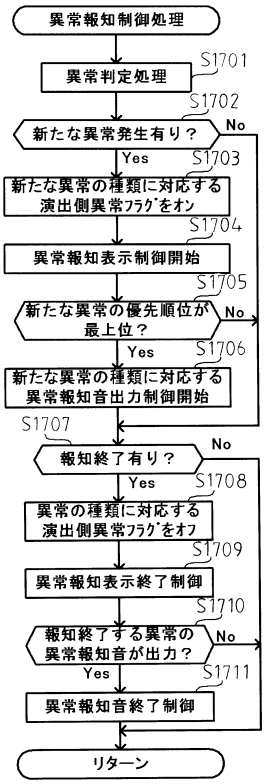


【図７８】

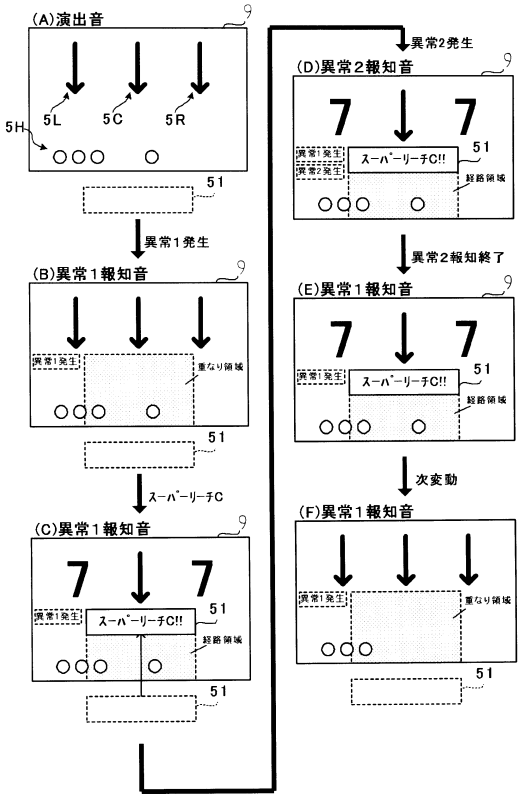
（実施の形態３）



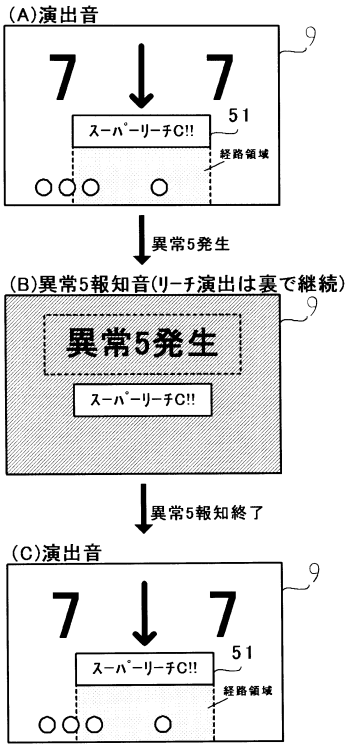
【図７９】


異常報知制御処理
異常判定処理
S1701
新たな異常発生有り？
S1702
No
Yes
新たな異常の種類に対応する演出側異常ﾌﾗｸﾞをオン
S1703
異常報知表示制御開始
S1704
新たな異常の優先順位が最上位？
S1705
No
Yes
新たな異常の種類に対応する異常報知音出力制御開始
S1706
S1707
報知終了有り？
No
Yes
異常の種類に対応する演出側異常ﾌﾗｸﾞをオフ
S1708
異常報知表示終了制御
S1709
報知終了する異常の異常報知音が出力？
S1710
No
Yes
異常報知音終了制御
S1711
リターン

【図８０】


(A)演出音
9
5H
5L
5C
5R
51
異常1発生
(B)異常1報知音
重なり領域
スーパーリーチC
(C)異常1報知音
スーパーリーチC!!
経路領域
異常2発生
(D)異常2報知音
異常2報知終了
(E)異常1報知音
次変動
(F)異常1報知音

【図８１】


(A)演出音
9
7
7
スーパーリーチC!!
51
経路領域
異常5発生
(B)異常5報知音(リーチ演出は裏で継続)
異常5発生
スーパーリーチC!!
異常5報知終了
(C)演出音

フロントページの続き

合議体
審判長　石井　哲
審判官　瀬津　太朗
審判官　川崎　優

(56)参考文献　特開２０１１－２０６４３０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２０８２４３（ＪＰ，Ａ）
特許第６１１０８０５（ＪＰ，Ｂ２）
特許第６１１０８０６（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１４－９０８８１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１１７２８６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－２１３６５３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－２１３６５４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F7/02