(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2015-83199
(P2015-83199A)
(43)公開日　平成27年4月30日(2015.4.30)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 有　請求項の数 1　OL　（全 112 頁）

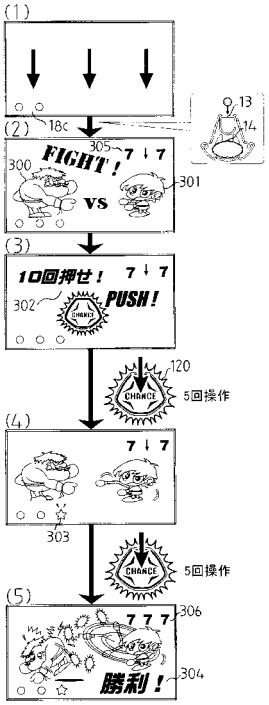
(21)出願番号　特願2014-262063 (P2014-262063)
(22)出願日　平成26年12月25日 (2014.12.25)
(62)分割の表示　特願2012-127701 (P2012-127701)の分割
原出願日　平成24年6月5日 (2012.6.5)

(71)出願人　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

Fターム(参考)　2C333 AA11　CA29　CA53　EA04　EA10
FA09　FA17

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】保留予告演出を実行する場合に、保留予告演出に関して意外性ある演出を実現し、遊技に対する興趣を向上できるようにする。
【解決手段】入賞時判定の判定結果にもとづいて保留予告演出（例えば、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出）を実行し、演出図柄の変動表示の実行中の所定期間に操作手段（例えば、プッシュボタン）を複数回数操作させる所定予告演出（例えば、連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂ）を実行する。そして、保留予告演出を実行する場合、所定条件が成立したこと（例えば、スーパーリーチ大当りやスーパーリーチはずれとなる保留記憶が記憶されたこと）にもとづいて、所定期間に操作手段を複数回数操作させると保留表示の表示態様を変化させる（例えば、通常保留表示から特別保留表示に変化させる）。
【選択図】図５４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だに開始されていない識別情報の可変表示について、保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の各々に対応して所定の表示態様で保留表示を表示する保留表示手段と、
前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、保留記憶にもとづいて所定の判定を行う始動判定手段と、
前記始動判定手段の判定結果にもとづいて保留予告演出を実行する保留予告演出実行手段と、
識別情報の可変表示の実行中の所定期間に前記操作手段を複数回数操作させる所定予告演出を実行する所定予告演出実行手段とを備え、
前記所定予告演出実行手段は、前記所定予告演出として前記操作手段を第１回数操作させる演出を実行可能であり、
前記保留予告演出実行手段は、所定条件が成立したことにもとづいて、前記所定期間に前記操作手段を前記第１回数よりも少ない第２回数操作させると前記保留表示の表示態様を変化させることにより前記保留予告演出を実行する
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、始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる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。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部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部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】

そのような遊技機において、操作手段による操作に応じて演出情報の態様を変化させるように構成されたものがある。例えば、特許文献１には、保留表示（保留画像）が変化可能なときに、遊技者による押しボタンの操作により保留画像から変化後画像に変化させることが記載されている。具体的には、特許文献１に記載された遊技機では、「ＰＵＳＨ」の文字列を含むハート型の保留画像を表示させ、遊技者による押しボタンの操作に応じて、「大当り８０％」や「大当り５０％」の文字列を含むハート型の変化後画像に変化させている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００６】

【特許文献１】特開２００５－２６１５２４号公報（段落００２６－００２７、段落００４１、段落００５９－００７７、図１２－１４）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

しかし、特許文献１に記載された遊技機では、操作手段による操作を伴う保留予告演出を実行することが記載されているが、操作手段の操作を促すような表示をした上で、操作手段による操作がなされたときに保留表示の表示態様を変化させている。そのため、保留予告演出に関して何ら意外性がなく、遊技に対する興趣を十分に高めることができるとはいえない。

【０００８】

そこで、本発明は、保留予告演出を実行する場合に、保留予告演出に関して意外性ある演出を実現し、遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００９】

（手段１）本発明による遊技機は、始動領域（例えば、第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第１特別図柄、第２特別図柄、演出図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、演出表示装置９）に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させる遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、プッシュボタン１２０）と、始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だに開始されていない識別情報の可変表示について、保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第１保留記憶バッファ、第２保留記憶バッファ）と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶の各々に対応して所定の表示態様で保留表示を表示する保留表示手段（例えば、第１保留記憶表示部１８ｃ、第２保留記憶表示部１８ｄ）と、始動領域を遊技媒体が通過したときに、保留記憶にもとづいて所定の判定を行う始動判定手段（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、始動判定手段の判定結果にもとづいて保留予告演出（例えば、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出）を実行する保留予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＳ８１１２，Ｓ８１２６，Ｓ８１３６を実行する部分）と、識別情報の可変表示の実行中の所定期間（例えば、操作有効期間）に操作手段を複数回数操作させる所定予告演出（例えば、連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂ）を実行する所定予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイ

クロコンピュータ１００におけるステップＳ８１３０～Ｓ８１３４，Ｓ８１３７～Ｓ８１３９を実行する部分）とを備え、所定予告演出実行手段は、所定予告演出として操作手段を第１回数操作させる演出を実行可能であり、保留予告演出実行手段は、所定条件が成立したこと（例えば、スーパーリーチ大当りやスーパーリーチはずれとなる保留記憶が記憶されたこと）にもとづいて、所定期間に操作手段を第１回数よりも少ない第２回数操作させると保留表示の表示態様を変化させることにより保留予告演出を実行する（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Ｓ８１３６を実行する部分）ことを特徴とする。

そのような構成により、所定予告演出に関して操作手段の操作をしているときに思いがけず保留表示の表示態様が変化して保留予告演出が実行される場合があるので、保留予告演出に関して意外性ある演出を実現することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、所定予告演出に関して第１回数の操作手段の操作を行っている途中で保留表示の表示態様が変化して保留予告演出が実行されるようにすることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１０】

（手段２）手段１において、保留表示手段は、識別情報の可変表示を開始した後も、当該識別情報の可変表示に対応する保留表示を継続して表示可能であり（例えば、第２の実施の形態において、図５９に示すように、演出表示装置９の表示画面に第１現在変動表示部１８ｅおよび第２現在変動表示部１８ｆが設けられている）、保留予告演出実行手段は、当該識別情報の可変表示を開始した後に、継続して表示されている保留表示の表示態様を変化させることにより保留予告演出を実行可能である（例えば、第２の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８１１２Ｘ，Ｓ８１２６Ｘ，Ｓ８１３６Ｘを実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留記憶が記憶されている期間が短かった場合であっても、保留表示を変化させて保留予告演出が実行されやすくすることができる。

【００１１】

（手段３）手段１または手段２において、操作有効期間内に操作手段による操作がなされたときに、保留予告演出実行手段による保留予告演出と所定予告演出実行手段による所定予告演出との両方が実行される場合がある（例えば、図５５に示す変形例において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ８１２４でＹのときに、ステップＳ８１３７でＹであればステップＳ８１３８を実行するとともに、同時にステップＳ８１３９Ｂを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留表示と演出情報とを操作手段による操作により同時期に変化させることが可能となる。

【００１２】

（手段４）手段１または手段２において、識別情報の可変表示において操作手段による操作がなされたことにより表示態様が変化する演出情報（例えば、操作示唆表示や特定表示）を用いた操作予告演出（例えば、ボタン予告演出）を実行する操作予告演出実行手段（例えば、第３の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８１０９，Ｓ８１２８を実行する部分）を備え、保留予告演出実行手段による保留予告演出において保留表示の表示態様を変化させるための操作手段の操作と、操作予告演出実行手段による操作予告演出において演出情報の表示態様を変化させるための操作手段の操作とを、遊技者が選択的に実行できる（例えば、第３の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ８１１２で図６２に示すように「連打！」の文字列を含むボタン保留表示を表示し、ステップＳ８１０９を実行して図６２に示すように「長押し！」の文字列を含むボタン操作示唆表示を表示することによって、遊技者が操作を認識して選択できる）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留表示と演出情報とを操作手段による操作により同時期に変化させることが可能となるとともに、保留表示と演出情報とのうち遊技者が意図していない方の表示態様が変化してしまうことを防止して、却って遊技に対する興趣を減退させてしまうことを防止することができる。

【図面の簡単な説明】
【００１３】
【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】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３７】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【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】先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。
【図４０】先読み予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。
【図４１】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４２】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４３】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
【図４４】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図４５】予告演出設定処理を示すフローチャートである。

【図４６】予告信頼度パターン決定テーブルの例を示す説明図である。
【図４７】予告決定テーブルの例を示す説明図である。
【図４８】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図４９】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図５０】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図５１】大当り表示処理を示すフローチャートである。
【図５２】大当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図５３】先読み予告演出とボタン予告演出とが同時に実行される場合の変化態様の具体例を示す説明図である。
【図５４】先読み予告演出と連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂとが同時に実行される場合の変化態様の具体例を示す説明図である。
【図５５】演出図柄変動中処理の変形例を示すフローチャートである。
【図５６】第２の実施の形態におけるコマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図５７】第２の実施の形態における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図５８】第２の実施の形態における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図５９】第２の実施の形態における先読み予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図６０】第３の実施の形態における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図６１】第３の実施の形態における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図６２】第３の実施の形態における先読み予告演出およびボタン予告演出の表示態様の具体例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
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。
【００１５】
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。
【００１６】
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。
【００１７】
余剰球受皿（下皿）４を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ１２２が取り付けられている。なお、スティックコントローラ１２２には、遊技者がスティックコントローラ１２２の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン１２１（図３を参照）が設けられ、スティックコントローラ１２２の操作桿の内

部には、トリガボタン１２１に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ１２５（図３を参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ１２２の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット１２３（図３を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ１２２には、スティックコントローラ１２２を振動動作させるためのバイブレータ用モータ１２６（図３を参照）が内蔵されている。

【００１８】

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

【００１９】

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。

【００２０】

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。

【００２１】

なお、この実施の形態では、演出表示装置９における液晶表示の演出として演出図柄の変動表示を行う場合を示しているが、演出表示装置９で行われる演出は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、所定のストーリー性をもつ演出を実行して、大当り判定や変動パターンの決定結果にもとづいてストーリーの結果を表示するような演出を実行

するようにしてもよい。例えば、プロレスやサッカーの試合や敵味方のキャラクタが戦うバトル演出を行うとともに、大当りであれば試合やバトルに勝利する演出を行い、はずれであれば試合やバトルに敗北する演出を行うようにしてもよい。また、例えば、勝敗などの結果を表示するのではなく、物語などの所定のストーリーを順に展開させていくような演出を実行するようにしてもよい。

【００２２】

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。

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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

【００２６】

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（確変大当りや通常大当りのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当り（例えば、突然確変大当り以外の大当り）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば１秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば３０秒）、実質的に大入賞口へ

の遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【００２７】

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

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

また、演出表示装置９の表示画面の下部には、第１保留記憶数を表示する第１保留記憶表示部１８ｃと第２保留記憶数を表示する第２保留記憶表示部１８ｄとが設けられている。なお、第１保留記憶表示部１８ｃおよび第２保留記憶表示部１８ｄに代えて、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する合算保留記憶表示部を設けるように構成してもよい。そのように構成すれば、合計数を表示する合算保留記憶表示部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。また、そのように構成する場合、合算保留記憶表示部において、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）ように構成することが望ましい。

【００４４】

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。

【００４５】

また、図１に示すように、可変入賞球装置１５の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は開閉板を備え、第１特別図柄表示器８ａに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第２特別図柄表示器８ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド２１によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ２３で検出される。また、特別可変入賞球装置２０には、後述する点灯演出中に遊技球が入賞したときに点灯表示される大入賞口ＬＥＤ２０Ａが設けられている。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

遊技盤６の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する４つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、前面枠に設けられた枠ＬＥＤ２８が設けられている。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

この実施の形態では、確変大当りとなった場合には、遊技状態を高確率状態（確変状態）に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器８ａ，８ｂや演出表示装置９における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行（この実施の形態では、時短状態に移行）する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置１５が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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

【００５５】
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。

【００５６】
図２は、主基板（遊技制御基板）３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図２は、払出制御基板３７および演出制御基板８０等も示されている。主基板３１には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）５６０が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するＲＯＭ５４、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのＲＡＭ５５、プログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ５６およびＩ／Ｏポート部５７を含む。この実施の形態では、ＲＯＭ５４およびＲＡＭ５５は遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、１チップマイクロコンピュータである。１チップマイクロコンピュータには、少なくともＣＰＵ５６のほかＲＡＭ５５が内蔵されていればよく、ＲＯＭ５４は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、Ｉ／Ｏポート部５７は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路５０３が内蔵されている。

【００５７】
また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ５５の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや、確変フラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、ＲＡＭ５５の全部が、電源バックアップされているとする。

【００５８】
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。

【００５９】
乱数回路５０３は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当りとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路５０３は、初期値（例えば、０）と上限値（例えば、６５５３５）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

また、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に与える入力ドライバ回路５８も主基板３１に搭載されている。また、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令に従って駆動する出力回路５９も主基板３１に搭載されている。

【００６３】

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。

【００６４】

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

【００６５】

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。

【００６６】

また、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板３５を介して、枠側に設けられている枠ＬＥＤ２８、および大入賞口に設けられている大入賞口ＬＥＤ２０Ａ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。

【００６７】

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

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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

【００７４】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２のトリガボタン１２１に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ１２５から、入力ポート１０６を介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プッシュボタン１２０に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ１２４から、入力ポート１０６を介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２の操作桿に対する

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

【００７５】

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

【００７６】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、ＬＥＤを駆動する信号にもとづいて枠ＬＥＤ２８や大入賞口ＬＥＤ２０Ａなどの発光体に電流を供給する。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】
　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。
【００８８】
　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。
【００８９】
　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）。
【００９０】
　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。
【００９１】
　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。
【００９２】
　また、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１４）。ＣＰＵ５６は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路５０３にランダムＲの値を更新させるための設定を行う。
【００９３】
　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。
【００９４】
　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。

【００９５】

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。

【００９６】

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）。

【００９７】

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。

【００９８】

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）。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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）。

【０１０２】

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）。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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）。

【０１０５】

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）。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【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。
【０１１０】
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。
【０１１１】
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）。
【０１１２】
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。
【０１１３】
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。
【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特定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、通常大当りや確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定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特定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、リーチも特定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、通常状態や時短状態（すなわち、確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図８（Ａ）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図８（Ａ）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図８（Ａ）に記載されている数値が大当り判定値である。
【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５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図８（Ａ）に示すいずれかの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５個の判定値が割り当てられている（４０分の５の割合で突然確変大当りと決定される）のに対して、大当り種別判定テーブル１３１ｂには「突然確変大当り」に対して１個の判定値が割り当てられている（４０分の１の割合で突然確変大当りと決定される）場合を説明する。従って、この実施の形態では、第１始動入賞口１３に始動入賞して第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２始動入賞口１４に始動入賞して第２特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブル１３１ａにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブル１３１ｂには「突然確変大当り」の振り分けを行わない（すなわち、第１特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある）ようにしてもよい。

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

【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、１０ラウンドの大当り遊技に制御する１０Ｒ確変大当りや、７ラウンドの大当り遊技に制御する７Ｒ確変大当り、５ラウンドの大当り遊技に制御する５Ｒ確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」の３種類である場合を示しているが、３種類にかぎらず、例えば、４種類以上の大当り種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が３種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として２種類のみ設けられていてもよい。

【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のみに移行させる大当りである（後述するステップＳ１６７参照）。そして、時短状態に移行した後、変動表示を所定回数（この実施の形態では１００回）終了すると時短状態が終了する（ステップＳ１６８，Ｓ１３７～Ｓ１４０参照）。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短状態を終了する（ステップＳ１３２参照）。
【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にも移行される。後述するステップＳ１６９，Ｓ１７０参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップＳ１３２参照）。
【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に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップＳ１６９，Ｓ１７０参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップＳ１３２参照）。
【０１３４】
なお、突然確変大当りの態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、大入賞口の開放回数は通常大当りや突然確変大当りと同じ１５回（１５ラウンド）とし、大入賞口の開放時間のみ０．１秒と極めて短くするようにしてもよい。
【０１３５】
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。なお、大当り種別が全て確変大当りであるように構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に移行されるのみで時短状態（高ベース状態）を伴わない突然確変大当りを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当りと小当りの場合とで同じにすること）が好ましい。
【０１３６】
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。
【０１３７】
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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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特定演出も伴わない）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特定演出も伴わず、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。

【０１５３】

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や時短状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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特定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、特定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、特定演出を伴う特殊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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

コマンドＡ００１，Ａ００２（Ｈ）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当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」や「確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド（Ａ００１（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（Ａ００２（Ｈ））が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、突然大当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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

なお、この実施の形態では、保留記憶情報として、第１保留記憶数と第２保留記憶数とについて、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド、第２保留記憶数加算指定コマンド）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、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または時短状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップＳ２３２において、ＣＰＵ５６は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が１～２１９となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が１～２１９となる場合（すなわち、非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０８（Ｈ）」を設定した変動カテゴリ９コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が２２０～２５１となる場合（すなわち、スーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「０９（Ｈ）」を設定した変動カテゴリ１０コマンドを送信する。

【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先読み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、「先読み予告演出」とは、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、後述するように、第１保留記憶表示部１８ｃや第２保留記憶表示部１８ｄにおける保留表示を変化させる「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行する場合を説明する。なお、「保留球変化」の態様の先読み予告演出にかぎらず、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後に開始される変動表示から演出を開始し、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の複数回の変動表示にわたって連続して実行される先読み予告演出（例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」の態様の先読み予告演出）を実行可能に構成してもよい。ただし、必ずしも複数回の変動表示にわたって予告演出を実行する必要は無く、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の１回のみの変動表示において予告演出を行うものであってもよい。また、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の変動表示から予告演出を開始して、その予告演出の対象となる変動表示の直前の変動表示までで予告演出を終了するものであってもよいし、その予告演出の対象となる変動表示にもわたって予告演出を行うものであってもよい。また、複数回の変動表示にわたって必ずしも連続して実行する必要はなく、例えば、１回おきまたは２回おきに間欠的に複数回の可変表示において予告演出を実行してもよい。ただし、例えば、「カウントダウン」の態様の先読み予告演出に関しては、カウントダウンが１回のみであったり間欠的あったりすると演出が不自然となってしまうので、複数の変動表示にわたって連続して行うことが望ましい。

【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先読み予告を実行する。

【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ータ５６０から上述した演出制御コマンドを受信すると、図１３および図１４に示された内容に応じて演出表示装置９の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板７０に対して音番号データを出力したりする。

【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演出表示装置９などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【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Ｓ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が４となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図３０参照）、ステップＳ２２の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【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各ラウンド毎に実行されるが、第１ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がＥＸＴデータに設定されて送信されるので

、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第１ラウンドを実行する際には、ラウンド１を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１（Ｈ））が送信され、大当り遊技中の第１０ラウンドを実行する際には、ラウンド１０を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０Ａ（Ｈ））が送信される。

【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であるか否か）を確認する（ステップＳ１２１１Ａ）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理

を終了する。

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

【０２１０】

図２１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。

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

なお、ステップＳ１２１８Ａ，Ｓ１２１９Ａの処理を実行することによって、この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に始動入賞してステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信する。

【０２１４】

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

時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第１保留記憶数加算指定コマンドの３つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【０２１５】

ただし、ステップＳ１２１５ＡまたはステップＳ１２１６ＡでＹと判定したことによりステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２２０Ａにおいて、第１保留記憶数加算指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御は行わない。なお、ステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値（例えば、「ＦＦ（Ｈ）」）をＥＸＴデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信するようにしてもよい。

【０２１６】

また、この実施の形態では、ステップＳ１２１５Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合には、遊技状態が通常状態（確変状態および時短状態以外の遊技状態）である場合にのみステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップＳ１２１６Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみステップＳ１２１７Ａに移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップＳ１２１７Ａに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

【０２１７】

また、この実施の形態において、大当り遊技状態（特定遊技状態）とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド（例えば、１５ラウンド）にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５参照）から大当り終了処理（ステップＳ３０７参照）までの処理が実行されている状態である。

【０２１８】

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

【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）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファ（図２１参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ１２１４Ｂ）。なお、ステップＳ１２１４Ｂの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第２始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第２特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パター

ン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【０２２０】

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

【０２２１】

なお、ステップＳ１２１８Ｂ，Ｓ１２１９Ｂの処理を実行することによって、この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞口１４に始動入賞してステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信する。

【０２２２】

また、この実施の形態では、ステップＳ１２１８Ｂ～Ｓ１２２０Ｂの処理が実行されることによって、第２始動入賞口１４への始動入賞が発生してステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第２保留記憶数加算指定コマンドの３つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【０２２３】

なお、第２始動口スイッチ通過処理においても、ステップＳ１２１５Ａと同様の処理を行い、通常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、通常状態である場合にのみステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行して、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。なお、確変状態や時短状態であるときには第２保留記憶に対してのみ先読み予告演出を実行するように構成する場合には、逆に確変状態や時短状態である場合にのみステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行して図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにし、通常状態である場合にはステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行せず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。

【０２２４】

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

【０２２５】

図２２は、ステップＳ１２１７Ａ，Ｓ１２１７Ｂの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ステップＳ１２１４Ａ，Ｓ１２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（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先読み予告演出を実行する。

【０２２６】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（ステップＳ２２０のＮ）、ＣＰＵ５６は、遊技状態が高確率状態（確変状態）であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２２１）。確変フラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２１４Ａ，Ｓ１２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図８（Ａ）の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２２）。なお、始動入賞時にステップＳ２２１で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２１で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りや突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２１で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップＳ６１参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【０２２７】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップＳ２２２のＮ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２１４Ａ，Ｓ１２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図８（Ｂ），（Ｃ）に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２３）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（ステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理を実行する場合）には、図８（Ｂ）に示す小当り判定テーブル（第１特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（ステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行する場合）には、図８（Ｃ）に示す小当り判定テーブル（第２特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【０２２８】

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）。

【０２２９】

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

【０２３０】
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。
【０２３１】
例えば、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態または時短状態であると判定した場合には閾値２１９を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２３２において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値２１９以下であるか否かを判定し、閾値２１９以下である場合（すなわち、１～２１９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０８（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６参照）。また、閾値２１９以下でない場合（すなわち、２２０～２５１である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０９（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６参照）。
【０２３２】
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）。
【０２３３】
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。
【０２３４】
なお、ステップＳ２２５の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも「非リーチはずれ」となる変動パターン種別と「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別とに関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「非リーチはずれ」や「スーパーリーチ

はずれ」となるか否かについては判定することができる。

【０２３５】

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）。

【０２３６】

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。

【０２３７】

ステップＳ２２０またはステップＳ２２２で大当り判定用乱数（ランダムＲ）が大当り判定値と一致した場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２１４Ａ，Ｓ１２１４Ｂで抽出した大当り種別判定用乱数（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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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）。

【０２４０】

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）。

【０２４１】

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）。

【０２４２】

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）。

【０２４３】

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

【０２４４】

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。

【０２４５】

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）」～「０９（Ｈ）」、「１０（Ｈ）」～「１８（Ｈ）」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータに設定する処理を行う。

【０２４６】

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、後述する先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【０２４７】

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、ＣＰ

Ｕ５６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。

【０２４８】

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

【０２４９】

この実施の形態では、ステップＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示に対して、第２特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第２特別図柄の変動表示を開始させるための第２の開始条件が第１特別図柄の変動表示を開始させるための第１の開始条件に優先して成立するように制御される。

【０２５０】

なお、この実施の形態で示したように第２特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、図２２に示した入賞時演出処理において、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値を、通常状態や時短状態における大当り判定値と比較する処理のみを実行するようにし、確変状態における大当り判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップ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の間にズレが生じることを防止することができる。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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。

【０２５３】

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。

【０２５４】

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。

【０２５５】

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。

【０２５６】

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。

【０２５７】

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

【０２５８】

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。
【０２５９】
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Ｓ１２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り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。
【０２６０】
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（通常状態や時短状態）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。
【０２６１】
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。
【０２６２】
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。
【０２６３】
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。
【０２６４】
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。

【０２６５】

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

【０２６６】

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。

【０２６７】

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」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。

【０２６８】

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。

【０２６９】

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）。

【０２７０】

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。

【０２７１】
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。
【０２７２】
小当りフラグもセットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９５）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では１００回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当りが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。
【０２７３】
時短フラグがセットされていなければ（ステップＳ９５のＮ）、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数が３以上であるか否かを確認する（ステップＳ９６）。合算保留記憶数が３未満であれば（ステップＳ９６のＮ）、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ（図１０（Ａ）参照）を選択する（ステップＳ９７）。そして、ステップＳ１００に移行する。
【０２７４】
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。
【０２７５】
時短フラグがセットされている場合（ステップＳ９５のＹ）には、すなわち、遊技状態が確変状態または時短状態であれば（この実施の形態では、確変状態に移行される場合には必ず時短状態にも移行されるので（ステップＳ１６９，Ｓ１７０参照）、ステップＳ９５でＹと判定された場合には、確変状態の場合と時短状態のみに制御されている場合とがある）、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃ（図１０（Ｃ）参照）を選択する（ステップＳ９９）。そして、ステップＳ１００に移行する。
【０２７６】
この実施の形態では、ステップＳ９５～Ｓ９９の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が３以上である場合には、図１０（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂが選択される。また、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、図１０（Ｃ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃが選択される。この場合、後述するステップＳ１００の処理で変動パターン種別として非リーチＣＡ２－３が決定される場合があり、非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別が決定された場合には、ステップＳ１０２の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチＰＡ１－２が決定される（図１２参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合または合算保留記憶数が３以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、確変状態や時短状態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。

【０２７７】

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。

【０２７８】

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）。

【０２７９】

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。

【０２８０】

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）。

【０２８１】

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）。

【０２８２】

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。

【０２８３】

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先読み予告演出を行うように構成することが好ましい。

【０２８４】

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）。

【０２８５】

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）。

【０２８６】

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）。

【０２８７】

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

ンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

【０２８８】

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

【０２８９】

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。

【０２９０】

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、時短状態であることを示す時短フラグ、および時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタをリセットし（ステップＳ１３２）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３３）。具体的には、大当りの種別が「通常大当り」または「確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド（コマンドＡ００１（Ｈ））を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドＡ００２（Ｈ））を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」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。

【０２９１】

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）。

【０２９２】

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

【０２９３】

次いで、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１４１）。小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコ

ンピュータ１００に小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドＡ００２（Ｈ））を送信する（ステップＳ１４２）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１４３）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば２回）をセットする（ステップＳ１４４）。また、小当り遊技における大入賞口の１回あたりの開放時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りのラウンド時間と同じ０．１秒が、小当り遊技における大入賞口の１回あたりの開放時間としてセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップＳ３０８）に対応した値に更新する（ステップＳ１４５）。

【０２９４】

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）。

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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）。

【０３００】

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。

【０３０１】

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。

【０３０２】

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。

【０３０３】

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Ｓ

７０３）、以下の演出制御処理を実行する。
【０３０４】
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）。
【０３０５】
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。
【０３０６】
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。
【０３０７】
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。
【０３０８】
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。
【０３０９】
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。
【０３１０】
図３３～図３７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。
【０３１１】
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。
【０３１２】
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）。

【０３１３】

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５指定コマンド）を、ＲＡＭに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８）。

【０３１４】

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）。

【０３１５】

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（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）。

【０３１６】

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Ａ００２（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）。

【０３１７】

受信した演出制御コマンドが第１図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２５）、第１図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２６）。受信した演出制御コマンドが第２図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２７）、第２図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２８）。

【０３１８】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップＳ６３１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置９に表示する制御を行う（ステップＳ６３２）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【０３１９】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップＳ６３３）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行い（ステップＳ６３４）、停電復旧フラグをセットする（ステップＳ６３５）。

【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（Ｈ））であれば（ステップＳ６４１）、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Ｓ６４２）。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であれば（ステップＳ６４５）、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Ｓ６４６）。

【０３２１】

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）。

【０３２２】

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）。

【０３２３】
受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップＳ６５５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第１保留記憶数加算指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップＳ６５６Ａ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶数保存領域に格納する第１保留記憶数の値を１加算する（ステップＳ６５６Ｂ）。
【０３２４】
受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップＳ６５７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第２保留記憶数加算指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップＳ６５８Ａ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶数保存領域に格納する第２保留記憶数の値を１加算する（ステップＳ６５８Ｂ）。
【０３２５】
受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップＳ６５９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部１８ｃにおける保留表示を１つ消去し、残りの保留表示を１つずつシフトして、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数表示を更新する（ステップＳ６６０Ａ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶数保存領域に格納する第１保留記憶数の値を１減算する（ステップＳ６６０Ｂ）。
【０３２６】
受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップＳ６６１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部１８ｄにおける保留表示を１つ消去し、残りの保留表示を１つずつシフトして、第２保留記憶表示部１８ｄにおける第２保留記憶数表示を更新する（ステップＳ６６２Ａ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶数保存領域に格納する第２保留記憶数の値を１減算する（ステップＳ６６２Ｂ）。
【０３２７】
受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば（ステップＳ６６３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９にあらかじめ決められている客待ちデモ画面を表示する制御を行う（ステップＳ６６４）。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて直ちに客待ちデモ画面を表示するのではなく、客待ちデモ指定コマンドを受信した後、所定期間（例えば、１０秒）を経過してから客待ちデモ画面の表示を開始するようにしてもよい。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶数保存領域に格納する第１保留記憶数および第２保留記憶数保存領域に格納する第２保留記憶数をクリアする（ステップＳ６６５）。すなわち、客待ちデモ指定コマンドを受信して客待ちデモ画面が表示される場合には、第１保留記憶数および第２保留記憶数が０となり変動表示が実行されない場合であるので、格納する第１保留記憶数および第２保留記憶数をリセットする。ステップＳ６６５の処理が実行されることによって、演出制御用マイクロコンピュータ１００で第１保留記憶数や第２保留記憶数の加算漏れまたは減算漏れが発生し誤った第１保留記憶数や第２保留記憶数を認識する状態となった場合であっても、保留記憶を途切れさせることによって第１保留記憶数および第２保留記憶数をリセットして正常な状態に戻すことができる。
【０３２８】
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Ｓ６６６）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップＳ６６７）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグや、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（

ステップＳ６６８）。
【０３２９】
また、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Ｓ６６９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップＳ６７０）。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Ｓ６７１）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、時短状態フラグをリセットする（ステップＳ６７２）。
【０３３０】
また、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Ｓ６７３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９に表示する背景画面を時短状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップＳ６７４）。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Ｓ６７５）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、確変状態フラグをリセットする（ステップＳ６７６）。
【０３３１】
受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（ステップＳ６７８）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップＳ６７９）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した大入賞口開放中指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６８０）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納された大入賞口開放中指定コマンドを確認することによって、大当り遊技中の何ラウンド目であるかを認識することができる。
【０３３２】
受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（ステップＳ６８１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放後フラグをセットする（ステップＳ６８２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した大入賞口開放後指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている大入賞口開放後指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６８３）。
【０３３３】
受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップＳ６８４）。そして、ステップＳ６１１に移行する。
【０３３４】
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、先読み予告演出の有無や演出態様を決定する先読み予告演出決定処理を実行する（ステップＳ８００Ａ）。
【０３３５】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。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。
【０３３６】

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。

【０３３７】

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。

【０３３８】

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。

【０３３９】

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。

【０３４０】

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。

【０３４１】

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。

【０３４２】

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。

【０３４３】

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。

【０３４４】

図３９は、先読み予告演出決定処理（ステップＳ８００Ａ）を示すフローチャートである。先読み予告演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、１セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンドまたは第２保留記憶数加算指定コマンド）のセット）を新たに受信したか否かを確認する（ステップＳ６００１）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に１セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンドまたは第２保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【０３４５】

１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は

、既に先読み予告演出の実行を決定済みであることを示す先読み予告決定フラグ、または既に先読み予告演出を実行中であることを示す先読み予告実行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Ｓ６００２）。なお、先読み予告決定フラグは、後述するステップＳ６０１０においてセットされる。また、先読み予告実行中フラグは、後述する演出図柄変動中処理のステップＳＳ８１１３においてセットされる。先読み予告決定フラグまたは先読み予告実行中フラグがセットされていれば、ステップＳ６０１１に移行する。

【０３４６】

なお、ステップＳ６００２の処理が実行されることによって、この実施の形態では、既に先読み予告演出の実行を決定済みでないこと、および先読み予告演出を実行中でないことを条件に先読み予告演出の決定処理が実行される。そして、先読み予告演出の実行が決定された後には既に先読み予告決定フラグがセットされ、先読み予告演出を開始した後には既に先読み予告実行中フラグがセットされていることから、先読み予告演出の決定処理を再度実行することなく、既に決定した演出態様で先読み予告演出が実行される。なお、「非リーチはずれ」の入賞時判定結果にもとづき先読み予告演出の実行を決定したときや先読み予告演出を実行しているときにスーパーリーチや大当りとなる始動入賞が発生した場合には、決定済みまたは実行中の先読み予告演出から切り替えてスーパーリーチや大当りの演出（例えば、リーチ予告や大当り予告）を実行するようにしてもよい。なお、ステップＳ６００２の先読み予告決定フラグや先読み予告実行中フラグの有無の判定処理を設けないようにし、先読み予告演出の実行を決定済みであるか否かや先読み予告演出の実行中であるか否かにかかわらず、ステップＳ６００３以降の処理を実行するようにしてもよい。

【０３４７】

先読み予告決定フラグおよび先読み予告実行中フラグのいずれもセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６００３）。確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域中の最新のコマンドを格納している格納領域に第１保留記憶数加算指定コマンドが格納されているか否かを確認する（ステップＳ６００４）。第１保留記憶数加算指定コマンドが格納されていれば（すなわち、第１保留記憶が増加し、第１保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出の有無および先読み予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして先読み予告振分テーブルＡを選択する（ステップＳ６００５）。第１保留記憶数加算指定コマンドが格納されていなければ、ステップＳ６０１１に移行する。

【０３４８】

確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態または時短状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域中の最新のコマンドを格納している格納領域に第２保留記憶数加算指定コマンドが格納されているか否かを確認する（ステップＳ６００６）。第２保留記憶数加算指定コマンドが格納されていれば（すなわち、第２保留記憶が増加し、第２保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告振分テーブルＢを選択する（ステップＳ６００７）。第２保留記憶数加算指定コマンドが格納されていなければ、ステップＳ６０１１に移行する。

【０３４９】

ステップＳ６００３～Ｓ６００７の処理が実行されることによって、この実施の形態では、遊技状態が通常状態であれば第１保留記憶に対応する変動表示に対してのみ先読み予告演出の設定および実行が可能であり、遊技状態が確変状態または時短状態であれば第２保留記憶に対応する変動表示に対してのみ先読み予告演出の設定および実行が可能である。

【０３５０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出の演出態様を決定するための先読み予告演出態様決定用乱数を抽出し、受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、抽出した先読み予告演出態様決定用乱数の値がステップＳ６００５，Ｓ６００７で選択した先読み予告振分テーブルに含まれるいずれの判定値と合致するかを判定することによって、先読み予告演出の実行有無と演出態様とを決定する（ステップＳ６００８）。

【０３５１】

図４０は、先読み予告演出の振り分けを示す先読み予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。現在の遊技状態が通常状態あれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６００５で選択した図４０（Ａ）に示す通常状態時の先読み予告振分テーブルＡを用いて、受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別の入賞時判定結果にもとづいて、先読み予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、先読み予告振分テーブルＡを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１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（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（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（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（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（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（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）のいずれの場合にも、図４０（Ａ）に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。

【０３５２】

また、現在の遊技状態が確変状態または時短状態であれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６００７で選択した図４０（Ｂ）に示す確変／時短状態時の先読み予告振分テーブルＢを用いて、受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別の入賞時判定結果にもとづいて、先読み予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、先読み予告振分テーブルＢを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１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（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドＣ６０Ａ（Ｈ）を受信している場合）には、図４０（Ｂ）に示すように、割り振りがなく、先読み予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドＣ６０９（Ｈ）またはコマンドＣ６０Ｂ（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（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（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）には、図４０（Ｂ）に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。

【０３５３】

なお、図４０に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリコマンドによって変動パターン種別の入賞時判定結果として「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」のいずれかの判定結果が示されている場合に、先読み予告演出が実行される場合がある。

【０３５４】

なお、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」の場合にのみ先読み予告演出が実行される場合を示したが、この実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」の場合に高い割合で先読み予告演出が実行さ

れるようにし、それ以外の入賞時判定結果となる場合であっても低い割合で先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、スーパーリーチとなる場合（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当り」の場合）には、「非リーチはずれ」の場合と比較して高い割合で先読み予告演出が実行されるようにしてもよく、さらに、「スーパーリーチ大当り」の場合には、「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」の場合と比較して高い割合で先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。

【０３５５】

また、ステップＳ６００８では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り遊技中であるか否かも確認するようにし、大当り遊技中であれば、強制的に先読み予告演出を実行しないように決定することが望ましい。なお、大当り遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当り表示処理～大当り終了演出処理を示す値（具体的には、４～７）となっているか否かを確認することによって判定できる。

【０３５６】

なお、大当り遊技中であっても先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。例えば、始動入賞が発生し始動入賞時のコマンドを受信したタイミングではなく、大当り遊技中の特定のラウンド（例えば、１０ラウンド）において、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドを読み出して先読み予告演出を実行するか否かを決定して、その特定のラウンドにおいて先読み予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、先読み予告演出として、連続した態様の演出ではなく、例えば、今回の大当り遊技終了後の変動表示において大当りが確定することを報知するいわゆる一発告知態様の演出を実行してもよく、「保留球変化」と同様の先読み予告演出のみを実行するようにしてもよい。

【０３５７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップＳ６００９）。例えば、先読み予告振分テーブルＡ，Ｂに振り分けがないことにより先読み予告演出を実行しないことに決定された場合には、そのままステップＳ６０１１に移行する。

【０３５８】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、既に先読み予告演出の実行を決定済みであることを示す先読み予告決定フラグをセットする（ステップＳ６０１０）。

【０３５９】

ステップＳ６０１１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の保留記憶数加算指定コマンドが第１保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する。第１保留記憶数加算指定コマンドが格納されていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて保留表示として第１通常保留表示（本例では、白色の丸形表示）を１つ増加させる（ステップＳ６０１２）。

【０３６０】

最新の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なければ（すなわち、第２保留記憶数加算指定コマンドが格納されている場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部１８ｄにおいて保留表示として第２通常保留表示（本例では、白色の丸形表示）を１つ増加させる（ステップＳ６０１３）。

【０３６１】

なお、以下、第１通常保留表示および第２通常保留表示を包括的に表現する場合に、単に「通常保留表示」と表現する場合がある。

【０３６２】

図４１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４１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。

【０３６３】

図４２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、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップＳ８０００）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８０００で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップＳ８００１）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１によってステップＳ８００１の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８００１において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップＳ８００１において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【０３６４】

図４３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４３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図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果３指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として３図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

【０３６５】

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

【０３６６】

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。

【０３６７】

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

【０３６８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置９において予告演出（先読み予告演出以外の予告演出）を実行するか否かを決定したり、実行する予告演出の種類を決定する予告演出設定処理を実行する（ステップＳ８００２）。なお、この実施の形態では、予告演出設定処理において、後述するボタン予告演出や、連打予告演出Ａ，Ｂ、予告演出Ａ～Ｄを決定する。

【０３６９】

なお、予告演出設定処理において、後述するボタン予告演出や、連打予告演出Ａ，Ｂ、予告演出Ａ～Ｄ以外の予告演出の有無や演出態様も決定可能に構成してもよい。例えば、予告演出設定処理において、ステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出、可動物予告演出、演出羽根役物予告演出などの有無や演出態様も決定するように構成してもよい。

【０３７０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンおよび予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８００３）。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Ｓ８００４）。

【０３７１】

図４４は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１０１が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置９等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置９の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【０３７２】

図４４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。

【０３７３】

なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップＳ８００３において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

【０３７４】

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。

【０３７５】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出

表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８００５）。例えば、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、変動開始時に後述する予告演出Ａ，Ｂを実行することに決定されている場合には、ステップＳ８００３でセットされたプロセステーブルに従って、予告演出Ａ，Ｂを開始する。

【０３７６】

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。

【０３７７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップＳ８００６）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド）のうち、今回変動表示を実行する方の特別図柄に対応した１つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドを１つ削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップＳ８００７）。

【０３７８】

ステップＳ８００７では、第１特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば（例えば、第１図柄変動指定コマンドや第１保留記憶数減算指定コマンドを受信している場合であれば）、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内容を削除し（この実施の形態では、第２特別図柄の変動表示が優先実行されることから、第１特別図柄の変動表示が実行されるということは、始動入賞時コマンド格納領域に格納されているコマンドは、全て第１始動入賞口１３への始動入賞時に受信したコマンドである）、始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を１つずつシフトする。

【０３７９】

また、第２特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば（例えば、第２図柄変動指定コマンドや第２保留記憶数減算指定コマンドを受信している場合であれば）、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち、第２始動入賞口１４への始動入賞時に受信したコマンドが格納されている１番目の格納領域の内容を削除し（例えば、第２保留記憶数加算指定コマンドが格納されている１番目の格納領域の内容を削除し）、始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を１つずつシフトする。例えば、始動入賞時コマンド格納領域の１つ目の格納領域に第１始動入賞口１３への始動入賞時に受信したコマンドが格納され、２つ目の格納領域に第２始動入賞口１４への始動入賞時に受信したコマンドが格納されている場合には、２つ目の格納領域の内容を削除し、３つ目以降の格納領域の内容をシフトする。

【０３８０】

なお、例えば、第１始動入賞時コマンド格納領域と第２始動入賞時格納領域とを別々に設けるように構成する場合には、第１特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば、第１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内容を削除して第１始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を１つずつシフトし、第２特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば、第２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内容を削除して第２始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を１つずつシフトするようにしてもよい。

【０３８１】
そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値にする（ステップＳ８００８）。
【０３８２】
図４５は、演出図柄変動開始処理における予告演出設定処理（ステップＳ８００２）を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、演出図柄の変動表示中に出現する予告演出の信頼度の組み合わせのパターン（予告信頼度パターンともいう）を決定する（ステップＳ６５００）。
【０３８３】
図４６は、予告信頼度パターンを決定するための予告信頼度パターン決定テーブルの例を示す説明図である。このうち、図４６（Ａ）は、はずれと決定されている場合に予告信頼度パターンを決定するための予告信頼度パターン決定テーブル（はずれ用）である。また、図４６（Ｂ）は、大当りと決定されている場合に予告信頼度パターンを決定するための予告信頼度パターン決定テーブル（大当り用）である。
【０３８４】
図４６に示すように、この実施の形態では、予告信頼度パターンとして、予告信頼度パターン１～予告信頼度パターン９のいずれかのパターンが決定される。また、図４６に示すように、この実施の形態では、予告信頼度パターンを決定することによって、演出図柄の変動開始時に実行する予告演出、全図柄変動中（高速変動中）に実行する予告演出、変動減速時に実行する予告演出、およびリーチ成立後（ノーマルリーチ発生後、スーパーリーチに発展する前の段階）に実行する予告演出の信頼度を一括して決定する。
【０３８５】
また、図４６に示すように、この実施の形態では、１回の演出図柄の変動表示中において、後のタイミングで実行される予告演出の信頼度が、先のタイミングで実行される予告演出の信頼度と少なくとも同じであるか高い信頼度となるように決定される。例えば、図４６に示すように、中信頼度の予告演出が実行された後には必ず中信頼度または高信頼度の予告演出が実行される（低信頼度の予告演出は出現しない）ように決定され、高信頼度の予告演出が実行された後には必ず高信頼度の予告演出が実行される（低信頼度や中信頼度の予告演出は出現しない）ように決定される。そのように構成することによって、この実施の形態では、予告演出が出現した後に大当りとなる信頼度が低い予告演出が出現して却って大当りに対する期待感が減退してしまうことを防止し、遊技者が一度抱いた期待感を損なうことを防止している。
【０３８６】
また、図４６に示すように、この実施の形態では、大当りと決定されている場合には、はずれと決定されている場合と比較して、より信頼度の高い予告演出が実行されるように設定された予告信頼度パターン（例えば、高信頼度や中信頼度が多く低信頼度が少ない予告信頼度パターン）を高い割合で決定するように、予告信頼度パターン決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。
【０３８７】
ステップＳ６５００では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回実行する変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する。なお、今回の変動表示が大当りとなるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。また、例えば、ステップＳ８０００で読み出した変動パターンコマンドが大当り用の変動パターンコマンドであるか否かを確認することにより判定してもよい。そして、はずれとなる場合であれば図４６（Ａ）に示す予告信頼度パターン決定テーブル（はずれ用）を選択し、大当りとなる場合であれば図４６（Ｂ）に示す予告信頼度パターン決定テーブル（大当り用）を選択する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択した予告信頼度パターン決定テーブルを用いて、予告信頼度パターンを決定するための予告信頼度パターン決定用乱数にもとづく抽選処理を実行することによって、予告信頼度パターン１～予告信頼度パターン９のいずれとするかを決定する。

【０３８８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６５００で決定した予告信頼度パターンにもとづいて、演出図柄の変動開始時における予告演出の有無および予告演出の種類を決定する（ステップＳ６５０１）。
【０３８９】
図４７は、予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための予告決定テーブルの例を示す説明図である。このうち、図４７（Ａ）は、はずれと決定されている場合に低信頼度の予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための低信頼度予告決定テーブル（はずれ用）である。また、図４７（Ｂ）は、大当りと決定されている場合に低信頼度の予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための低信頼度予告決定テーブル（大当り用）である。また、図４７（Ｃ）は、はずれと決定されている場合に中信頼度の予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための中信頼度予告決定テーブル（はずれ用）である。また、図４７（Ｄ）は、大当りと決定されている場合に中信頼度の予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための中信頼度予告決定テーブル（大当り用）である。また、図４７（Ｅ）は、はずれと決定されている場合に高信頼度の予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための高信頼度予告決定テーブル（はずれ用）である。また、図４７（Ｆ）は、大当りと決定されている場合に高信頼度の予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための高信頼度予告決定テーブル（大当り用）である。
【０３９０】
ステップＳ６５０１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、ステップＳ６５００で決定した予告信頼度パターンで示される変動開始時の信頼度が低信頼度であるか中信頼度であるかを確認する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回実行する変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する。なお、今回の変動表示が大当りとなるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。また、例えば、ステップＳ８０００で読み出した変動パターンコマンドが大当り用の変動パターンコマンドであるか否かを確認することにより判定してもよい。そして、低信頼度かつはずれとなる場合であれば図４７（Ａ）に示す低信頼度予告決定テーブル（はずれ用）を選択し、低信頼度かつ大当りとなる場合であれば図４７（Ｂ）に示す低信頼度予告決定テーブル（大当り用）を選択する。また、中信頼度かつはずれとなる場合であれば図４７（Ｃ）に示す中信頼度予告決定テーブル（はずれ用）を選択し、中信頼度かつ大当りとなる場合であれば図４７（Ｄ）に示す中信頼度予告決定テーブル（大当り用）を選択する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択した予告決定テーブルを用いて、予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための予告決定用乱数にもとづく抽選処理を実行することによって、予告演出の有無および予告演出の種類を決定する。
【０３９１】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６５００で決定した予告信頼度パターンにもとづいて、演出図柄の全図柄変動中（高速変動中）における予告演出の有無および予告演出の種類を決定する（ステップＳ６５０２）。
【０３９２】
ステップＳ６５０２では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、ステップＳ６５００で決定した予告信頼度パターンで示される全図柄変動中の信頼度が低信頼度であるか中信頼度であるかを確認する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回実行する変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する。なお、今回の変動表示が大当りとなるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。また、例えば、ステップＳ８０００で読み出した変動パターンコマンドが大当り用の変動パターンコマンドであるか否かを確認することにより判定してもよい。そして、低信頼度かつはずれとなる場合であれば図４７（Ａ）に示す低信頼度予告決定テーブル（はずれ用）を選択し、低信頼度かつ大当りとなる場合であれば図４７（Ｂ）に示す低信頼度予告決定テーブル（大当り用）を選択する。また、中信頼度かつはずれ

となる場合であれば図４７（Ｃ）に示す中信頼度予告決定テーブル（はずれ用）を選択し、中信頼度かつ大当りとなる場合であれば図４７（Ｄ）に示す中信頼度予告決定テーブル（大当り用）を選択する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択した予告決定テーブルを用いて、予告決定用乱数にもとづく抽選処理を実行することによって、予告演出の有無および予告演出の種類を決定する。

【０３９３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６５００で決定した予告信頼度パターンにもとづいて、演出図柄の変動減速時における予告演出の有無および予告演出の種類を決定する（ステップＳ６５０３）。

【０３９４】

ステップＳ６５０３では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、ステップＳ６５００で決定した予告信頼度パターンで示される変動減速時の信頼度が低信頼度であるか中信頼度であるかを確認する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回実行する変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する。なお、今回の変動表示が大当りとなるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。また、例えば、ステップＳ８０００で読み出した変動パターンコマンドが大当り用の変動パターンコマンドであるか否かを確認することにより判定してもよい。そして、低信頼度かつはずれとなる場合であれば図４７（Ａ）に示す低信頼度予告決定テーブル（はずれ用）を選択し、低信頼度かつ大当りとなる場合であれば図４７（Ｂ）に示す低信頼度予告決定テーブル（大当り用）を選択する。また、中信頼度かつはずれとなる場合であれば図４７（Ｃ）に示す中信頼度予告決定テーブル（はずれ用）を選択し、中信頼度かつ大当りとなる場合であれば図４７（Ｄ）に示す中信頼度予告決定テーブル（大当り用）を選択する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択した予告決定テーブルを用いて、予告決定用乱数にもとづく抽選処理を実行することによって、予告演出の有無および予告演出の種類を決定する。

【０３９５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６５００で決定した予告信頼度パターンにもとづいて、演出図柄のリーチ成立後における予告演出の有無および予告演出の種類を決定する（ステップＳ６５０４）。

【０３９６】

ステップＳ６５０４では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、ステップＳ６５００で決定した予告信頼度パターンで示されるリーチ成立後の信頼度が低信頼度であるか中信頼度であるか高信頼度であるかを確認する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回実行する変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する。なお、今回の変動表示が大当りとなるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。また、例えば、ステップＳ８０００で読み出した変動パターンコマンドが大当り用の変動パターンコマンドであるか否かを確認することにより判定してもよい。そして、低信頼度かつはずれとなる場合であれば図４７（Ａ）に示す低信頼度予告決定テーブル（はずれ用）を選択し、低信頼度かつ大当りとなる場合であれば図４７（Ｂ）に示す低信頼度予告決定テーブル（大当り用）を選択する。また、中信頼度かつはずれとなる場合であれば図４７（Ｃ）に示す中信頼度予告決定テーブル（はずれ用）を選択し、中信頼度かつ大当りとなる場合であれば図４７（Ｄ）に示す中信頼度予告決定テーブル（大当り用）を選択する。また、高信頼度かつはずれとなる場合であれば図４７（Ｅ）に示す高信頼度予告決定テーブル（はずれ用）を選択し、高信頼度かつ大当りとなる場合であれば図４７（Ｆ）に示す高信頼度予告決定テーブル（大当り用）を選択する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択した予告決定テーブルを用いて、予告決定用乱数にもとづく抽選処理を実行することによって、予告演出の有無および予告演出の種類を決定する。

【０３９７】

また、図４７に示すように、この実施の形態では、中信頼度の予告演出として、ボタン

予告演出、連打予告演出Ａまたは連打予告演出Ｂのいずれかを決定可能である。「ボタン予告演出」とは、プッシュボタン１２０による操作を伴う予告演出である。ボタン予告演出では、まずプッシュボタン１２０による操作を示唆するボタン操作示唆表示が表示され、プッシュボタン１２０による押圧操作が少なくとも１回検出されたことにもとづいて、ボタン操作示唆表示を特定表示（大当りとなる可能性を示唆する表示）に変更する演出が実行される。

【０３９８】

なお、ボタン予告演出や連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂを実行することに決定した場合には、予告演出設定処理において、それらボタン予告演出や連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂにおけるプッシュボタン１２０の操作有効期間の設定も行う。例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動開始時にボタン予告演出や連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂを実行することに決定した場合には、操作有効期間を変動開始時（例えば、変動を開始してから高速変動を開始するまでの期間）とすることを特定可能な情報を設定し、全図柄変動中（高速変動中）にボタン予告演出や連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂを実行することに決定した場合には、操作有効期間を高速変動期間とすることを特定可能な情報を設定し、変動減速時にボタン予告演出や連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂを実行することに決定した場合には、操作有効期間を変動減速時（例えば、高速変動を終了してからリーチが発生するまでの期間）とすることを特定可能な情報を設定し、リーチ成立後にボタン予告演出や連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂを実行することに決定した場合には、操作有効期間をリーチ成立後とすることを特定可能な情報を設定する。

【０３９９】

また、この実施の形態では、ステップＳ６５０１～Ｓ６５０４において、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時またはリーチ成立後のいずれの予告演出を決定する場合であるかを区別することなく、図４７に示す共通の予告決定テーブルを用いて予告演出の決定を行う場合を示しているが、いずれのタイミングで実行される予告演出を決定する場合であるかに応じて判定値の振り分けを異ならせた予告決定テーブルを用いて予告演出の決定を行うようにしてもよい。例えば、変動開始時用、全図柄変動中（高速変動中）用、変動減速時用およびリーチ成立後用の４種類の予告決定テーブルを用意しておき、ステップＳ６５０１では変動開始時用の予告決定テーブルを用いて予告演出の決定を行い、ステップＳ６５０２では全図柄変動中（高速変動中）用の予告決定テーブルを用いて予告演出の決定を行い、ステップＳ６５０３では変動減速時用の予告決定テーブルを用いて予告演出の決定を行い、ステップＳ６５０４ではリーチ成立後用の予告決定テーブルを用いて予告演出の決定を行うようにしてもよい。また、例えば、同じ種類の予告演出を決定した場合であっても、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時またはリーチ成立後のいずれの実行タイミングであるかに応じて、予告演出の実行の仕方を異ならせたり、予告演出の内容自体を異ならせたりするように構成してもよい。

【０４００】

なお、この実施の形態では、後述するように、ボタン予告演出を実行するときに先読み予告演出も実行される場合には、プッシュボタン１２０による操作が行われたことにもとづいて、ボタン予告演出においてボタン操作示唆表示から特定表示に変更されると同時に、先読み予告演出においてボタン保留表示から特殊保留表示に変更される場合がある。

【０４０１】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８００２の予告演出設定処理において、ボタン予告演出を実行すると決定した場合には、ボタン予告演出の実行を決定したことを示すボタン予告決定フラグをセットする。

【０４０２】

また、「連打予告演出Ａ」および「連打予告演出Ｂ」とは、プッシュボタン１２０による連続操作を伴う予告演出である。連打予告演出Ａおよび連打予告演出Ｂでは、まずプッシュボタン１２０による連続操作を示唆するボタン連打示唆表示が表示され、プッシュボタン１２０による押圧操作が所定の数（後述する第１所定数（例えば、１０回））以上検

出されたことにもとづいて、ボタン連打示唆表示を特殊表示（大当りとなる可能性を示唆する表示）に変更する演出が実行される。なお、後述するように、この実施の形態では、連打予告演出Ａでは、プッシュボタン１２０による押圧操作が第１所定数に達してもプッシュボタン１２０の操作感は変化しないのに対して、連打予告演出Ｂでは、プッシュボタン１２０による押圧操作回数が第１所定数となる前の第２所定数（例えば、５回）に達するとプッシュボタン１２０の操作感が重くなる。この実施の形態では、図４７（Ｄ）に示すように、連打予告演出Ｂが実行される場合には、連打予告演出Ａが実行される場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が若干高くなるように割り振られているので、プッシュボタン１２０の連打中にプッシュボタン１２０の操作感が重くなった場合には、より大当りに対する期待感を感じさせることができる。

【０４０３】

なお、この実施の形態では、後述するように、連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂを実行するときに先読み予告演出も実行される場合には、プッシュボタン１２０が第１所定数操作されてボタン連打示唆表示から特殊表示に変更される途中の第２所定数操作されたタイミングで、通常保留表示から特別保留表示に変更される場合がある。

【０４０４】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８００２の予告演出設定処理において、連打予告演出Ａを実行すると決定した場合には、連打予告演出Ａの実行を決定したことを示す連打予告Ａ決定フラグをセットする。また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８００２の予告演出設定処理において、連打予告演出Ｂを実行すると決定した場合には、連打予告演出Ｂの実行を決定したことを示す連打予告Ｂ決定フラグをセットする。

【０４０５】

図４８および図４９は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ８１０１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ８１０２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８１０３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップＳ８１０４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップＳ８１０５）。この場合、変動開始時や全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、リーチ成立後に予告演出Ａ，Ｂを実行することに決定されている場合には、プロセステーブルに従って、変動開始時や全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、リーチ成立後に予告演出Ａ，Ｂを実行する。また、リーチ成立後に予告演出Ｃ，Ｄを実行することに決定されている場合には、プロセステーブルに従って、リーチ成立後に予告演出Ｃ，Ｄを実行する。

【０４０６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン予告演出の実行中であることを示すボタン予告実行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Ｓ８１０６）。ボタン予告実行中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理（ステップＳ８００２参照）において、ボタン予告演出を実行することに決定されているか否かを確認する（ステップＳ８１０７）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理においてセットされるボタン予告決定フラグがセットされているか否かを確認し、ボタン予告決定フラグがセットされていればボタン予告演出を実行することに決定されていると判定する。

【０４０７】

ボタン予告演出を実行することに決定されていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン予告演出におけるプッシュボタン１２０の操作有効期間の開始時間を経過したか否かを確認する（ステップＳ８１０８）。なお、この実施の形態では、図４５～図４７で説明し

たように、ボタン予告演出を実行するか否かは、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後それぞれについて個別に決定される。そのため、ステップＳ８１０８では、例えば、変動時間タイマの値を確認することによって、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、またはリーチ成立後のいずれの段階であるかを確認する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理において変動開始時にボタン予告演出を実行することに決定されている場合であれば、変動開始と同時に操作有効期間の開始期間となったと判定し、予告演出設定処理において全図柄変動中にボタン予告演出を実行することに決定されている場合であれば、高速変動期間となったときに操作有効期間の開始期間となったと判定し、予告演出設定処理において変動減速時にボタン予告演出を実行することに決定されている場合であれば、変動減速期間となったときに操作有効期間の開始期間となったと判定し、予告演出設定処理においてリーチ成立後にボタン予告演出を実行することに決定されている場合であれば、リーチが発生すると操作有効期間の開始期間となったと判定する。

【０４０８】

なお、「操作有効期間」とは、ボタン予告演出や連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂが実行される場合に演出情報の表示態様（本例では、後述するボタン操作示唆表示や特定表示、ボタン連打示唆表示、特殊表示）を変化させるためのプッシュボタン１２０の操作を有効に受け付ける期間のことである。従って、ボタン予告演出や連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂが実行される場合であっても、操作有効期間以外の期間にプッシュボタン１２０を操作しても演出情報はボタン操作示唆表示やボタン連打示唆表示のまま変化せず、操作有効期間内にプッシュボタン１２０が操作されたときに演出情報がボタン操作示唆表示やボタン連打示唆表示から特定表示や特殊表示に変化される。

【０４０９】

操作有効期間の開始時間を経過していれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９においてプッシュボタン１２０による操作を示唆するボタン操作示唆表示（例えば、「ＰＵＳＨ！」などの文字列とともにプッシュボタン１２０の形状を模した絵柄を含む表示）を表示する（ステップＳ８１０９）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン予告実行中フラグをセットして（ステップＳ８１１０）、ボタン予告演出を開始する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理においてセットされたボタン予告決定フラグをリセットする。

【０４１０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８１１１）。先読み予告決定フラグがセットされていれば（すなわち、先読み予告演出決定処理において先読み予告演出の実行が決定されていれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部１８ｃまたは第２保留記憶表示部１８ｄにおける予告対象の保留表示を第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示に変化させる（ステップＳ８１１２）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告実行中フラグをセットする（ステップＳ８１１３）。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出決定処理においてセットされた先読み予告決定フラグをリセットする。

【０４１１】

この実施の形態では、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行することに決定された場合には、決定後にボタン予告演出が開始される場合には、ステップＳ８１１２の処理が実行されることによって、そのボタン予告演出の開始のタイミングで、予告対象の保留表示がプッシュボタン１２０の操作を促す態様のボタン保留表示（例えば、プッシュボタン１２０の形状を模した態様の保留表示）に変更されて先読み予告演出の実行が開始される。そして、その後、プッシュボタン１２０による操作を検出したことにもとづいてボタン保留表示を特殊保留表示（例えば、「熱」などの文字を含む丸形表示）に変更させる。ただし、この実施の形態では、後述するように、先読み予告演出の実行の決定後に連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂが実行されるタイミングでも先読み予告演出が実行される場合があるのであるが、その場合にはボタン保留表示が表示されることなく、通常保留

表示から直ちに特別保留表示に変化するような態様で先読み予告演出が実行される。
【０４１２】
なお、この実施の形態では、ボタン予告演出とともに先読み予告演出が実行される場合に、第１保留記憶表示部１８ｃで表示するボタン保留表示のことを第１ボタン保留表示といい、第２保留記憶表示部１８ｄで表示するボタン保留表示のことを第２ボタン保留表示という。また、第１ボタン保留表示と第２ボタン保留表示とを包括的に表現する場合に、単に「ボタン保留表示」ともいう。
【０４１３】
また、この実施の形態では、ボタン予告演出とともに先読み予告演出が実行される場合に、最終的にボタン保留表示から特殊保留表示に変化するのであるが、第１保留記憶表示部１８ｃで表示する特殊保留表示のことを第１特殊保留表示といい、第２保留記憶表示部１８ｄで表示する特殊保留表示のことを第２特殊保留表示という。また、第１特殊保留表示と第２特殊保留表示とを包括的に表現する場合に、単に「特殊保留表示」ともいう。
【０４１４】
なお、この実施の形態では、連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂとともに先読み予告演出が実行される場合に、最終的に特別保留表示に変化するのであるが、第１保留記憶表示部１８ｃで表示する特別保留表示のことを第１特別保留表示といい、第２保留記憶表示部１８ｄで表示する特別保留表示のことを第２特別保留表示という。また、第１特別保留表示と第２特別保留表示とを包括的に表現する場合に、単に「特別保留表示」ともいう。
【０４１５】
なお、この実施の形態では、ボタン予告演出とともに「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が実行される場合に、最終的に特殊保留表示として「熱」などの文字を含む丸形表示の保留表示を表示させる場合を示しているが、このような態様にかぎらず、例えば、星形表示の保留表示を表示させたり、金色の保留表示を表示させたり、ハート形の保留表示を表示させるなど、この実施の形態で示したものに限定されない。なお、特殊保留表示として星形表示や金色表示、ハート形表示など複数種類の態様の演出を実行可能に構成し、いずれの演出態様であるかに応じて大当りに対する期待度（信頼度）を異ならせるようにしてもよい。
【０４１６】
また、この実施の形態では、連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂとともに「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が実行される場合に、最終的に特別保留表示として星形表示の保留表示を表示させる場合を示しているが、このような態様にかぎらず、例えば、「熱」などの文字を含む丸形表示の保留表示を表示させたり、金色の保留表示を表示させたり、ハート形の保留表示を表示させるなど、この実施の形態で示したものに限定されない。なお、特別保留表示として「熱」などの文字を含む丸形表示の保留表示や金色表示、ハート形表示など複数種類の態様の演出を実行可能に構成し、いずれの演出態様であるかに応じて大当りに対する期待度（信頼度）を異ならせるようにしてもよい。
【０４１７】
なお、上記のように、複数種類の態様の特殊保留表示や特別保留表示を用意するように構成する場合には、例えば、先読み予告演出決定処理のステップＳ６０１０において、いずれの種類の特殊保留表示や特別保留表示を表示するかを特定可能な情報もセットしておくようにすればよい。この場合、例えば、ステップＳ６０１０において、先読み予告決定フラグをセットするとともに、特殊保留表示や特別保留表示の種類を特定可能なフラグをセットするように構成してもよい。また、例えば、先読み予告決定フラグが複数ビットで構成される場合には、先読み予告決定フラグの空きのビットに特殊保留表示や特別保留表示の種類を特定可能な情報を付加しておくようにしてもよい。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、後述するステップＳ８１２６やステップＳ８１３６を実行する際に、ステップＳ６０１０でセットされた情報にもとづいて特殊保留表示や特別保留表示の種類を特定し、特定した種類の特殊保留表示や特別保留表示に変化させるようにすればよい。
【０４１８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連打予告演出Ａの実行中であることを示す連打予告Ａ実行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Ｓ８１１４）。連打予告Ａ実行中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理（ステップＳ８００２参照）において、連打予告演出Ａを実行することに決定されているか否かを確認する（ステップＳ８１１５）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理においてセットされる連打予告Ａ決定フラグがセットされているか否かを確認し、連打予告Ａ決定フラグがセットされていれば連打予告演出Ａを実行することに決定されていると判定する。

【０４１９】

連打予告演出Ａを実行することに決定されていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連打予告演出Ａにおけるプッシュボタン１２０の操作有効期間の開始時間を経過したか否かを確認する（ステップＳ８１１６）。なお、この実施の形態では、図４５～図４７で説明したように、連打予告演出Ａを実行するか否かは、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後それぞれについて個別に決定される。そのため、ステップＳ８１１６では、例えば、変動時間タイマの値を確認することによって、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、またはリーチ成立後のいずれの段階であるかを確認する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理において変動開始時に連打予告演出Ａを実行することに決定されている場合であれば、変動開始と同時に操作有効期間の開始期間となったと判定し、予告演出設定処理において全図柄変動中に連打予告演出Ａを実行することに決定されている場合であれば、高速変動期間となったときに操作有効期間の開始期間となったと判定し、予告演出設定処理において変動減速時に連打予告演出Ａを実行することに決定されている場合であれば、変動減速期間となったときに操作有効期間の開始期間となったと判定し、予告演出設定処理においてリーチ成立後に連打予告演出Ａを実行することに決定されている場合であれば、リーチが発生すると操作有効期間の開始期間となったと判定する。

【０４２０】

操作有効期間の開始時間を経過していれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９においてプッシュボタン１２０による連続操作を示唆するボタン連打示唆表示（例えば、「１０回押せ！　ＰＵＳＨ！」などの文字列とともにプッシュボタン１２０の形状を模した絵柄を含む表示）を表示する（ステップＳ８１１７）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連打予告Ａ実行中フラグをセットして（ステップＳ８１１８）、連打予告演出Ａを開始する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理においてセットされた連打予告Ａ決定フラグをリセットする。

【０４２１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連打予告演出Ｂの実行中であることを示す連打予告Ｂ実行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Ｓ８１１９）。連打予告Ｂ実行中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理（ステップＳ８００２参照）において、連打予告演出Ｂを実行することに決定されているか否かを確認する（ステップＳ８１２０）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理においてセットされる連打予告Ｂ決定フラグがセットされているか否かを確認し、連打予告Ｂ決定フラグがセットされていれば連打予告演出Ｂを実行することに決定されていると判定する。

【０４２２】

連打予告演出Ｂを実行することに決定されていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連打予告演出Ｂにおけるプッシュボタン１２０の操作有効期間の開始時間を経過したか否かを確認する（ステップＳ８１２１）。なお、この実施の形態では、図４５～図４７で説明したように、連打予告演出Ｂを実行するか否かは、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後それぞれについて個別に決定される。そのため、ステップＳ８１２１では、例えば、変動時間タイマの値を確認することによって、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、またはリーチ成立後のいずれの段階であ

るかを確認する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理において変動開始時に連打予告演出Ｂを実行することに決定されている場合であれば、変動開始と同時に操作有効期間の開始期間となったと判定し、予告演出設定処理において全図柄変動中に連打予告演出Ｂを実行することに決定されている場合であれば、高速変動期間となったときに操作有効期間の開始期間となったと判定し、予告演出設定処理において変動減速時に連打予告演出Ｂを実行することに決定されている場合であれば、変動減速期間となったときに操作有効期間の開始期間となったと判定し、予告演出設定処理においてリーチ成立後に連打予告演出Ｂを実行することに決定されている場合であれば、リーチが発生すると操作有効期間の開始期間となったと判定する。

【０４２３】

操作有効期間の開始時間を経過していれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９においてプッシュボタン１２０による連続操作を示唆するボタン連打示唆表示（例えば、「１０回押せ！　ＰＵＳＨ！」などの文字列とともにプッシュボタン１２０の形状を模した絵柄を含む表示）を表示する（ステップＳ８１２２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連打予告Ｂ実行中フラグをセットして（ステップＳ８１２３）、連打予告演出Ｂを開始する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理においてセットされた連打予告Ｂ決定フラグをリセットする。

【０４２４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プッシュボタン１２０による押圧操作を検出したか否かを確認する（ステップＳ８１２４）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プッシュセンサ１２４からの操作検出信号を入力したか否かを確認する。プッシュボタン１２０による押圧操作を検出していなければ、そのままステップＳ８１４０に移行する。

【０４２５】

プッシュボタン１２０による押圧操作を検出していれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告実行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Ｓ８１２５）。先読み予告実行中フラグがセットされていなければ、そのままステップＳ８１２７に移行する。先読み予告実行中フラグがセットされていれば（すなわち、予告対象の保留表示をボタン保留表示に変化させて先読み予告演出を実行している場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部１８ｃに表示されている第１ボタン保留表示または第２保留記憶表示部１８ｄに表示されている第２ボタン保留表示を第１特殊保留表示または第２特殊保留表示に変更する（ステップＳ８１２６）。この場合、例えば、第１保留記憶表示部１８ｃに第１ボタン保留表示（プッシュボタン１２０の形状を模した態様の保留表示）が表示されている場合には、その第１ボタン保留表示を第１特殊保留表示（「熱」などの文字を含む丸形表示）に変更する。また、例えば、第２保留記憶表示部１８ｄに第２ボタン保留表示（プッシュボタン１２０の形状を模した態様の保留表示）が表示されている場合には、その第２ボタン保留表示を第２特殊保留表示（「熱」などの文字を含む丸形表示）に変更する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされている先読み予告実行中フラグをリセットする。

【０４２６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン予告実行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Ｓ８１２７）。ボタン予告実行中フラグがセットされていなければ、そのままステップＳ８１３０に移行する。ボタン予告実行中フラグがセットされていれば（すなわち、ボタン予告演出の実行中であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９に表示されているボタン操作示唆表示（例えば、「ＰＵＳＨ！」などの文字列とともにプッシュボタン１２０の形状を模した絵柄を含む表示）を特定表示（例えば、「チャンス」などの文字列を含む表示）に変更する（ステップＳ８１２８）。そして、ボタン予告実行中フラグをリセットする（ステップＳ８１２９）。

【０４２７】

なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン予告実行中フラグがセットされたままプッシュボタン１２０による操作を検出することなく、全図柄変動（高速変動）の開始時間や、

変動減速の開始時間、リーチ成立時間、スーパーリーチ発展時間に到達した場合（すなわち、操作有効期間を経過してしまった場合）には、ボタン操作示唆表示を消去するとともにボタン予告実行中フラグをリセットしてボタン予告演出を終了するものとする。例えば、変動開始時のボタン予告演出を実行したもののプッシュボタン１２０による操作を検出することなく全図柄変動中（高速変動中）に至った場合や、全図柄変動中のボタン予告演出を実行したもののプッシュボタン１２０による操作を検出することなく変動減速時に至った場合、変動減速時のボタン予告演出を実行したもののプッシュボタン１２０による操作を検出することなくリーチ成立に至った場合、リーチ成立後のボタン予告演出を実行したもののプッシュボタン１２０による操作を検出することなくスーパーリーチ発展に至った場合には、ボタン予告実行中フラグをリセットしてボタン予告演出を終了する。

【０４２８】

なお、この実施の形態では、ステップＳ８１２４～Ｓ８１２９の処理が実行されることによって、「保留球変化」の態様の先読み予告演出とボタン予告演出とが並行して実行されているときに（すなわち、先読み予告演出とボタン予告演出との両方の実行が決定され、ボタン予告演出の操作有効期間内である場合に）、プッシュボタン１２０による操作を検出したことにもとづいて、同じタイミングで演出表示装置９に表示されている第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示を第１特殊保留表示や第２特殊保留表示に変更するとともに、ボタン操作示唆表示を特定表示に変更する。

【０４２９】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出とボタン予告演出とが並行して実行される場合には、先読み予告演出において一旦ボタン保留表示を表示してからプッシュボタン１２０が操作されたタイミングで特殊保留表示に変化させる場合を示したが、ボタン保留表示を経由することなく、プッシュボタン１２０が操作されたタイミングで通常保留表示から直ちに特殊保留表示に変化するようにしてもよい。そのように構成する場合には、ステップＳ８１１２の処理は不要となる。

【０４３０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連打予告Ａ実行中フラグまたは連打予告Ｂ実行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Ｓ８１３０）。連打予告Ａ実行中フラグおよび連打予告Ｂ実行中フラグのいずれもセットされていなければ、そのままステップＳ８１４０に移行する。連打予告Ａ実行中フラグまたは連打予告Ｂ実行中フラグがセットされていれば（すなわち、連打予告演出Ａまたは連打予告演出Ｂの実行中であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プッシュボタン１２０の操作回数をカウントするための連打回数カウンタの値を１加算する（ステップＳ８１３１）。

【０４３１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連打回数カウンタの値が第２所定数（例えば、５回）以上となっているか否かを確認する（ステップＳ８１３２）。連打回数カウンタの値が第２所定数以上となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連打予告Ｂ実行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Ｓ８１３３）。連打予告Ｂ実行中フラグがセットされていなければ、ステップＳ８１３５に移行する。連打予告Ｂ実行中フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プッシュボタン１２０の操作の重みを変更する制御を行う（ステップＳ８１３４）。この場合、例えば、プッシュボタン１２０内に操作負荷を調整するためのソレノイドを設けるようにし、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ソレノイドに印加する電圧値を変化させることによって、プッシュボタン１２０の操作の重みを変更するようにしてもよい。

【０４３２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８１３５）。先読み予告決定フラグがセットされていれば（すなわち、先読み予告演出決定処理において先読み予告演出の実行が決定されていれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部１８ｃに表示されている第１通常保留表示または第２保留記憶表示部１８ｄに表示されている第２通常保留表示を第１特別保留表示

または第２特別保留表示に変更する（ステップＳ８１３６）。この場合、例えば、第１保留記憶表示部１８ｃに第１通常保留表示（白色の丸形表示）が表示されている場合には、その第１通常保留表示を第１特別保留表示（星形表示）に変更する。また、例えば、第２保留記憶表示部１８ｄに第２通常保留表示（白色の丸形表示）が表示されている場合には、その第２通常保留表示を第２特別保留表示（星形表示）に変更する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされている先読み予告決定フラグをリセットする。

【０４３３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連打回数カウンタの値が第１所定数（例えば、１０回）以上となっているか否かを確認する（ステップＳ８１３７）。連打回数カウンタの値が第１所定数以上となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９に表示されているボタン連打示唆表示（例えば、「１０回押せ！　ＰＵＳＨ！」などの文字列とともにプッシュボタン１２０の形状を模した絵柄を含む表示）を特殊表示（例えば、「勝利！」などの文字列を含む表示）に変更する（ステップＳ８１３８）。そして、連打予告Ａ実行中フラグや連打予告Ｂ実行中フラグをリセットする（ステップＳ８１３９）。

【０４３４】

なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連打予告Ａ実行中フラグや連打予告Ｂ実行中フラグがセットされたままプッシュボタン１２０による操作回数が第１所定数に到達することなく、全図柄変動（高速変動）の開始時間や、変動減速の開始時間、リーチ成立時間、スーパーリーチ発展時間に到達した場合（すなわち、操作有効期間を経過してしまった場合）には、ボタン連打示唆表示を消去するとともに連打予告Ａ実行中フラグや連打予告Ｂ実行中フラグをリセットして連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂを終了するものとする。例えば、変動開始時の連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂを実行したもののプッシュボタン１２０による操作回数が第１所定数に到達することなく全図柄変動中（高速変動中）に至った場合や、全図柄変動中の連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂを実行したもののプッシュボタン１２０による操作回数が第１所定数に到達することなく変動減速時に至った場合、変動減速時の連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂを実行したもののプッシュボタン１２０による操作回数が第１所定数に到達することなくリーチ成立に至った場合、リーチ成立後の連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂを実行したもののプッシュボタン１２０による操作回数が第１所定数に到達することなくスーパーリーチ発展に至った場合には、連打予告Ａ実行中フラグや連打予告Ｂ実行中フラグをリセットして連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂを終了する。

【０４３５】

ステップＳ８１３０～Ｓ３１３９の処理が実行されることによって、連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂが実行される場合には、プッシュボタン１２０が第１所定数操作されたことにもとづいてボタン連打示唆表示から特殊表示に変化する態様の演出が実行される。また、連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂとともに先読み予告演出が実行される場合には、特にステップＳ８１３５～Ｓ８１３６の処理が実行されることによって、プッシュボタン１２０の操作回数が第１所定数に達する前の第２所定数で保留表示が通常保留表示から特別保留表示に突然変化したかのような態様の演出が実行される。

【０４３６】

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Ｓ８１４０）、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Ｓ８１４１）。

【０４３７】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出とボタン予告演出や連打予告演出Ａ，Ｂとで個別に操作有効期間を定めるのではなく、先読み予告演出の予告対象の保留表示が消化されるまでの期間にボタン予告演出や連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂが実行されプッシュボタン１２０の操作が行われたことにもとづいて第１特殊保留表示や第２特殊保留表示、第１特別保留表示、第２特別保留表示に変化させる場合を示しているが、先読み予告演出とボタン予告演出や連打予告演出Ａ，Ｂとで個別に操作有効期間を定めてもよい。この

場合、例えば、変動表示中の一部の期間や変動表示を停止する直前の期間等を操作有効期間と定め、その操作有効期間内にプッシュボタン１２０による操作を検出した場合にのみ保留表示を第１特殊保留表示や第２特殊保留表示、第１特別保留表示、第２特別保留表示に変化させるようにしてもよい。また、例えば、変動表示に関係なく、先読み予告演出の予告対象の保留表示が消化されるまでの期間を操作有効期間と定め、その操作有効期間内にプッシュボタン１２０による操作を検出した場合にのみ保留表示を第１特殊保留表示や第２特殊保留表示、第１特別保留表示、第２特別保留表示に変化させるようにしてもよい。また、この場合、先読み予告演出の操作有効期間とボタン予告演出の操作有効期間との重複する期間にプッシュボタン１２０による操作が行われた場合にのみ、同じタイミングで演出表示装置９に表示されている第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示が第１特殊保留表示や第２特殊保留表示に変化するとともに、ボタン操作示唆表示が特定表示に変更される場合がある。また、この場合、先読み予告演出の操作有効期間と連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂの操作有効期間との重複する期間にプッシュボタン１２０による連続操作が行われた場合にのみ、演出表示装置９に表示されている第１通常保留表示や第２通常保留表示が第１特別保留表示や第２特別保留表示に変化するとともに、ボタン連打示唆表示が特殊表示に変更される場合がある。

【０４３８】

また、第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示が表示されて先読み予告演出が開始されたもののプッシュボタン１２０による操作が行われなかった場合には、先読み予告演出において第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示のまま第１特殊保留表示や第２特殊保留表示には変化しないことになる。この場合、先読み予告演出が終了するまでにプッシュボタン１２０の操作が行われなかった場合には、予告対象の保留記憶が消化されて第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示が消去されることにより、先読み予告演出が終了することになる（ステップＳ６６０Ａ，Ｓ６６２Ａ参照）。なお、この場合、コマンド解析処理において、ステップＳ６６０Ａ，Ｓ６６２Ａの処理で第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示のまま消去された場合には、セットされている先読み予告実行中フラグもリセットするものとする。なお、プッシュボタン１２０の操作が全く行われなかった場合には、例えば、予告対象の保留記憶を消化する１つ前や２つ前の変動表示において、強制的に第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示を第１特殊保留表示や第２特殊保留表示に変更するようにしてもよい。また、先読み予告演出において、ボタン保留表示の表示中に操作有効期間を経過してもプッシュボタン１２０による操作がなされなかった場合には、その操作有効期間が経過したタイミングでボタン保留表示を通常保留表示に戻すようにしてもよい。

【０４３９】

また、この実施の形態では、先読み予告演出を実行することに決定されても、決定後にボタン予告演出や、連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂが出現しなかった場合には先読み予告演出が実行されることなく予告対象の保留表示が消化されてしまうことになる。この場合、予告対象の保留表示が消化されるまでにボタン予告演出、連打予告演出Ａ、および連打予告演出Ｂのいずれも出現しなかった場合には、予告対象の保留記憶が消化されて予告対象の保留表示が消去されるタイミングで（ステップＳ６６０Ａ，Ｓ６６２Ａ参照）、セットされている先読み予告決定フラグもリセットされるものとする。なお、ボタン予告演出や、連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂが出現しなかった場合には、例えば、予告対象の保留記憶を消化する１つ前や２つ前の変動表示において、強制的に保留表示を特殊保留表示や特別保留表示に変更するようにしてもよい。

【０４４０】

図５０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Ｓ８３０７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Ｓ８３０６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Ｓ８３０７に移行する。

【０４４１】

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）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示中であれば、演出表示装置９における特定表示や特殊表示、ボタン操作示唆表示、ボタン連打示唆表示を消去する（ステップＳ８３０４）。

【０４４２】

次いで、ステップＳ８３０２の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップＳ８３０５のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８３１３に移行する。

【０４４３】

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Ｓ８３０５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Ｓ８３０６）、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Ｓ８３０７）。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Ｓ８３０８）、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Ｓ８３０９）。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。

【０４４４】

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Ｓ８３１０）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１、可動部材制御データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８３１１）。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Ｓ８３１２）。

【０４４５】

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Ｓ８３０５のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、所定のフラグをリセットする（ステップＳ８３１３）。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４１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。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、ボタン予告実行中フラグや、連打予告Ａ実行中フラグ、連打予告Ｂ実行中フラグをリセットするとともに、連打回数

カウンタをクリアする。

【０４４６】

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Ｓ８３１４）。

【０４４７】

図５１は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップＳ８０４）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放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Ｓ１９０１）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップＳ１９０１のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算し（ステップＳ１９０２）、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（演出表示装置９、スピーカ２７、ＬＥＤ２５，２８等）の制御を実行する（ステップＳ１９０３）。例えば、演出表示装置９において大当り表示図柄を表示するとともに、大当りが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【０４４８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップＳ１９０４）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ１９０５）。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データ（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）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ１９０６）。

【０４４９】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップＳ１９０１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップＳ１９０７）、ラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ１９０８）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ１９０９）、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）に対応した値に設定する（ステップＳ１９１０）。

【０４５０】

なお、大当り表示用のプロセス処理とは別に小当り表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当りである場合には、例えば、所定期間（大入賞口が０．１秒間２回開放するのに十分な時間。例えば０．５秒間）、突然確変大当り時と同様の態様の演出を行うようにしてもよい。

【０４５１】

また、小当りや突然確変大当りである場合に、小当り／突然確変大当り開始指定コマンドの受信にもとづいて演出を実行するのではなく、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、小当り／突然確変大当り用の変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、小当りまたは突然確変大当りであることを示唆するような演出を所定期間実行するようにしてもよい。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小当りまたは突然確変大当りであることを示唆するような演出を行うためのプロセスデータをプロセス時間ごとに切り替え、切り替えたプロセスデータに従って演出を行う。

【０４５２】

図５２は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップＳ８０７）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマを１減算する（ステップＳ８８０）。そして、減算後の演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップＳ８８１）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、ラウンド中処理（ステップＳ８０５参照）において、エンディングコマンドの受信を確認したことにもとづいてセットされる。

【０４５３】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップＳ８８１のＮ）、演出制

御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算する（ステップＳ８８２）。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、可動部材制御データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８８３）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【０４５４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップＳ８８４のＮ）、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８８４のＹ）、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Ｓ８８５）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ８８６）。

【０４５５】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップＳ８８１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、所定のフラグをリセットする（ステップＳ８８８）。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などのコマンド受信フラグをリセットする。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、ボタン予告実行中フラグや、連打予告Ａ実行中フラグ、連打予告Ｂ実行中フラグをリセットするとともに、連打回数カウンタをクリアする。

【０４５６】

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Ｓ８８９）。

【０４５７】

次に、先読み予告演出とボタン予告演出とが同時に実行される場合の変化態様の具体例について説明する。図５３は、先読み予告演出とボタン予告演出とが同時に実行される場合の変化態様の具体例を示す説明図である。なお、図５３において、（１）（２）の順に、または（３）（４）（５）の順に演出画面の態様が遷移する。なお、図５３に示す例では、第２保留記憶表示部１８ｄにおいて先読み予告演出を実行する場合が示されているが、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて先読み予告演出を実行する場合も同様である。また、図５３に示す例では、全図柄変動中（高速変動中）にボタン予告演出を実行する場合が示されているが、変動開始時や、変動減速時、リーチ成立後にボタン予告演出を実行する場合も同様である。

【０４５８】

第２始動入賞口１４への始動入賞が発生したことにもとづいて先読み予告演出の実行を決定した後の変動表示において、ボタン操作示唆表示を表示してボタン予告演出が開始されると（ステップＳ８１０９，Ｓ８１１０参照）、第２保留記憶表示部１８ｄにおいて予告対象の第２保留表示を第２ボタン保留表示に変化させて「保留球変化」の態様の先読み予告演出が開始（ステップＳ８１１２，Ｓ８１１３参照）され、図５３（１）に示すように、演出表示装置９において第２ボタン保留表示２００とボタン操作示唆表示２０１とが同時に表示された状態となる。具体的には、図５３（１）に示すように、第２ボタン保留表示２００として、プッシュボタン１２０の形状を模した態様の保留表示が表示されるとともに、ボタン操作示唆表示２０１として、「ＰＵＳＨ！」などの文字列とともにプッシュボタン１２０の形状を模した絵柄を含む表示が表示される。

【０４５９】

次いで、先読み予告演出とボタン予告演出とが並行して実行されている間に、プッシュボタン１２０による押圧操作が検出されると（ステップＳ８１２４参照）、図５３（２）に示すように、第２ボタン保留表示２００が第２特殊保留表示２０２に変更される（ステップＳ８１２６参照）と同時に、ボタン操作示唆表示２０１が特定表示２０３に変更される（ステップＳ８１２８参照）。具体的には、図５３（２）に示すように、第２特殊保留

表示２０２として、「熱」などの文字を含む丸形表示に変更されるとともに、特定表示２０３として、「チャンス」などの文字列を含む表示に変更される。

【０４６０】

また、この実施の形態では、プッシュボタン１２０による操作を検出したことにもとづいて、同じタイミングで演出表示装置９に表示されている第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示を第１特殊保留表示や第２特殊保留表示に変更するとともに、ボタン操作示唆表示を特定表示に変更する場合を示したが、第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示を第１特殊保留表示や第２特殊保留表示に変更するタイミングと、ボタン操作示唆表示を特定表示に変更するタイミングとをずらすように制御してもよい。

【０４６１】

先読み予告演出とボタン予告演出とで特殊保留表示や特定表示に変更するタイミングをずらすように構成した場合には、第２始動入賞口１４への始動入賞が発生したことにもとづいて先読み予告演出の実行を決定した後の変動表示において、ボタン操作示唆表示を表示してボタン予告演出が開始されると（ステップＳ８１０９，Ｓ８１１０参照）、第２保留記憶表示部１８ｄにおいて予告対象の第２保留表示を第２ボタン保留表示に変化させて「保留球変化」の態様の先読み予告演出が開始（ステップＳ８１１２，Ｓ８１１３参照）され、図５３（３）に示すように、演出表示装置９において第２ボタン保留表示２００とボタン操作示唆表示２０１とが同時に表示された状態となる。具体的には、図５３（３）に示すように、第２ボタン保留表示２００として、プッシュボタン１２０の形状を模した態様の保留表示が表示されるとともに、ボタン操作示唆表示２０１として、「ＰＵＳＨ！」などの文字列とともにプッシュボタン１２０の形状を模した絵柄を含む表示が表示される。

【０４６２】

次いで、先読み予告演出とボタン予告演出とが並行して実行されている間に、プッシュボタン１２０による押圧操作が検出されると（図５２のステップＳ８１２４参照）、図５３（４）に示すように、まず、ボタン操作示唆表示２０１だけが特定表示２０３に変更され（図５２のステップＳ８１２８参照）、第２保留記憶表示部１８ｄでは第２ボタン保留表示２００が表示されたままの状態となる。具体的には、図５３（４）に示すように、特定表示２０３として、「チャンス」などの文字列を含む表示に変更されるだけで、第２ボタン保留表示２００として、プッシュボタン１２０の形状を模した態様の保留表示が表示されたままの状態となる。

【０４６３】

次いで、特定表示２０３に変更されてから所定時間（例えば、１秒）が経過すると、図５３（５）に示すように、第２ボタン保留表示２００が第２特殊保留表示２０２に変更される。具体的には、図５３（５）に示すように、特定表示２０３として、「チャンス」などの文字列を含む表示が表示された状態で、第２特殊保留表示２０２として、「熱」などの文字を含む丸形表示に変更される。

【０４６４】

なお、図５３（３）～（５）のように制御する場合、例えば、図５３（４）に示すように特定表示２０３に表示を変更したタイミングで遅延タイマ（例えば、１秒）をセットするようにし、その遅延タイマがタイムアウトしたことにもとづいて、図５３（５）に示すように、第２ボタン保留表示２００から第２特殊保留表示２０２に変化させるように制御すればよい。

【０４６５】

次に、先読み予告演出と連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂとが同時に実行される場合の変化態様の具体例について説明する。図５４は、先読み予告演出と連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂとが同時に実行される場合の変化態様の具体例を示す説明図である。なお、図５４において、（１）（２）（３）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。なお、図５４に示す例では、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて先読み予告演出を実行する場合が示されているが、第２保留記憶表示部１８ｄにおいて先読み予告演出を実行する場合も同様

である。また、図５４に示す例では、リーチ成立後に連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂを実行する場合が示されているが、変動開始時や、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時に連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂを実行する場合も同様である。

【０４６６】

図５４に示す例では、図５４（１）に示すように　左中右の演出図柄の変動表示を開始した後、リーチが発生する前に、第１始動入賞口１３への始動入賞が発生し、図５４（２）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて保留表示が２つから３つに増加したものとする。また、先読み予告演出決定処理において先読み予告演出の実行を決定したものとする（ステップＳ６００８参照）。

【０４６７】

次いで、変動開始時にリーチ成立後に連打予告演出Ａまたは連打予告演出Ｂの実行を決定したものとし、左右の演出図柄が同じ図柄で停止してリーチが発生したことにもとづいて操作有効期間の開始時間になったものとして、図５４（２）に示すように、例えば、敵のキャラクタ３００と味方のキャラクタ３０１とがバトルを始めるような演出を開始し、図５４（３）に示すように、ボタン連打示唆表示３０２として、「１０回押せ！　ＰＵＳＨ！」などの文字列とともにプッシュボタン１２０の形状を模した絵柄が表示され（ステップＳ８１１７，Ｓ８１２２参照）、連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂが開始される。なお、連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂが開始されると、図５４（２）に示すように、演出図柄の変動表示は、例えば、演出表示装置９の表示画面の端部に縮小表示３０５された状態となる。

【０４６８】

次いで、遊技者によってプッシュボタン１２０が連打され、プッシュボタン１２０の操作回数が第２所定数（本例では、５回）に達したものとする。すると、図５４（４）に示すように、連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂの途中で第１保留記憶表示部１８ｃにおいて予告対象の保留表示が第１特別保留表示３００（本例では、星形の保留表示）に変化する（ステップＳ８１３６参照）。

【０４６９】

そして、さらに遊技者によってプッシュボタン１２０が連打され、プッシュボタン１２０の操作回数が第１所定数に達したものとする（本例では、プッシュボタン１２０がさらに５回操作され１０回に達したものとする）。すると、図５４（５）に示すように、味方のキャラクタ３０１が敵のキャラクタ３００を倒してバトルに勝利したような態様の演出が実行され、特殊表示３０４として「勝利！」などの文字列が表示される（ステップＳ８１３８参照）。そして、図５４（５）に示すように、例えば、大当りとなる場合には、演出表示装置９の表示画面の端部において大当り図柄「７７７」が縮小表示３０６される。なお、リーチを伴う変動表示である場合には、図５４（５）に示すような態様で特殊表示３０４を表示して連打予告演出Ａや連打予告演出Ｂを終了した後、さらにリーチ演出を実行してから、演出図柄の停止図柄を停止表示させてもよい。

【０４７０】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、所定の始動領域（本例では、第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４）を遊技球が通過したときに、抽出した所定の数値データ（例えば、ランダムＲ（大当り判定用乱数）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２））にもとづいて入賞時判定を行い、その入賞時判定の判定結果にもとづいて保留予告演出（本例では、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出）を実行する。また、演出図柄の変動表示の実行中の所定期間（本例では、操作有効期間）に操作手段（本例では、プッシュボタン１２０）を複数回数操作させる所定予告演出（本例では、連打予告演出Ａ、連打予告演出Ｂ）を実行する。そして、保留予告演出を実行する場合、所定条件が成立したこと（本例では、スーパーリーチ大当りやスーパーリーチはずれとなる保留記憶が記憶されたこと）にもとづいて、所定期間に操作手段を複数回数操作させると保留表示の表示態様を変化させる（本例では、通常保留表示から特別保留表示に変化させる）ことにより保留予告演出を実行する。そのため、所定予告演出に関して操作手段の操作をしてい

るときに思いがけず保留表示の表示態様が変化して保留予告演出が実行される場合があるので、保留予告演出に関して意外性ある演出を実現することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４７１】

なお、「所定条件」とは、保留予告演出の実行を許容するための条件であり、例えば、大当りとなると入賞時判定された場合やリーチが発生すると入賞時判定された場合に、所定条件が成立したとして保留予告演出を実行可能となる。なお、「所定条件」は、保留予告演出の実行を許容するための契機となるようなものであればよく、例えば、予告演出としてではなく、リーチ発生後のリーチ演出としてプッシュボタン１２０などの操作手段が連続操作される演出が実行されることにもとづいて、所定条件が成立したとして保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

【０４７２】

なお、この実施の形態では、「所定期間」が変動表示中の変動開始時や、高速変動中、変動減速時、リーチ成立後の操作有効期間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、「所定期間」は、（１）先読み予告演出の予告対象の保留記憶が発生してから、その予告対象の変動表示が開始されるまでの期間でもよいし、（２）先読み予告演出の予告対象の保留記憶が消化されるまでに実行される各変動表示の実行期間、（３）予告対象の保留記憶の元となった始動入賞が発生してから、例えば、１０秒以内など任意に設定されている期間などであってもよい。また、例えば、後述する第２の実施の形態のように現在実行中の変動表示に対して保留表示と同様の態様の現在変動表示を表示可能に構成する場合には、「所定期間」は、先読み予告演出の予告対象の保留記憶が発生してから、その予告対象の変動表示が終了するまでの期間であってもよい。このように、「所定期間」は、実行中の変動表示において実行される予告演出（本例では、ボタン予告演出、連打予告演出Ａ，Ｂ）における操作有効期間と同じ期間でなくてもよく（また、リーチ中に操作手段による操作を伴う操作演出を実行可能に構成した場合には、そのリーチ中の操作演出における操作有効期間と同じ期間でなくてもよく）、少なくとも先読み予告演出において操作手段の操作が有効となっている期間と重複している期間であればよい。

【０４７３】

また、この実施の形態によれば、所定予告演出として操作手段を第１回数（本例では、第１所定数（例えば、１０回））操作させる演出を実行可能であり、操作手段を第１回数よりも少ない第２回数（本例では、第２所定数（例えば、５回））操作させると保留表示の表示態様を変化させることにより保留予告演出を実行する。そのため、所定予告演出に関して第１回数の操作手段の操作を行っている途中で保留表示の表示態様が変化して保留予告演出が実行されるようにすることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４７４】

なお、この実施の形態では、プッシュボタン１２０を第２所定数（例えば、５回）操作させたときに先読み予告演出において通常保留表示から特別保留表示に変化させる場合を示したが、連打予告演出Ａ，Ｂの表示態様が変化する第１所定数（例えば、１０回）より少ない操作回数で変化するものであればよく、例えば、先読み予告演出と連打予告演出Ａ，Ｂとが並行して実行される場合に、プッシュボタン１２０の１回目の操作のタイミングで通常保留表示から特別保留表示に変化させても構わない。また、逆に、第２所定数の方が第１所定数よりも多い回数であるように構成し、先に第１所定数が到来して連打予告演出Ａ，Ｂの表示態様が変化した後に、第２所定数が到来して先読み予告演出の表示態様が変化するように構成してもよい。

【０４７５】

また、この実施の形態では、先読み予告演出を単独で実行するのではなく、先読み予告演出の決定後にボタン予告演出や連打予告演出Ａ，Ｂが出現したときに、プッシュボタン１２０の操作のタイミングで先読み予告演出における表示態様とボタン予告演出における

表示態様とを同時に変化させたり、プッシュボタン１２０の連打中に先読み予告演出における表示態様とボタン予告演出における表示態様とを変化させたりする場合を示したが、この実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、「保留球変化」の先読み予告演出として、大当りに対する期待度（信頼度）が異なる複数種類の先読み予告演出を設けておき、例えば、図３９のステップＳ６００８の処理で、先読み予告演出の有無を決定するとともに先読み予告演出の種類も決定するようにしてもよい。そして、この実施の形態で示したようなボタン予告演出や連打予告演出Ａ，Ｂと並行してのみ実行可能な種類の先読み予告演出とは別に、例えば、先読み予告演出の決定と同時にボタン保留表示を表示して先読み予告演出の実行を開始し、プッシュボタン１２０が操作されれば他の演出とは関係なくボタン保留表示を特殊保留表示などに変化させる（すなわち、先読み予告演出を単独で実行可能なもの）種類の先読み予告演出があるように構成してもよい。さらに、このように単独で実行可能な先読み予告演出の種類として、（１）始動入賞の発生と同時に最初からボタン保留表示を表示して（その後、プッシュボタン１２０が操作されたタイミングでボタン保留表示を変化させる）先読み予告演出を開始するものと、（２）始動入賞の発生時には最初は通常保留表示を表示し、その後の変動表示中における操作有効期間内にプッシュボタン１２０が操作されたタイミングで通常保留表示を変化させるものとを用意しておき、それらのいずれかを選択可能に構成するようにしてもよい。

【０４７６】

また、この実施の形態では、先読み予告演出と連打予告演出Ａ，Ｂとが並行して実行される場合に、プッシュボタン１２０が複数回操作されている途中で通常保留表示から特別保留表示に突然変化するような演出を実行する場合を示したが、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、先読み予告演出にける保留表示の表示態様を複数設けておき、そのうち大当りに対する期待度（信頼度）が最も低いものを表示している状態や、表示態様が変化する可能性を示唆する態様の保留表示（例えば、「？」などの記号を含む保留表示）から、特別保留表示に変化するような演出を実行してもよい。

【０４７７】

また、この実施の形態によれば、プッシュボタン１２０による操作がなされたことにより態様が変化する「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行可能であるとともに、プッシュボタン１２０による操作がなされたことにより態様が変化するボタン予告演出を実行可能である。また、先読み予告演出の操作有効期間とボタン予告演出の操作有効期間とは重複する場合があり、先読み予告演出の操作有効期間とボタン予告演出の操作有効期間とが重複している期間にプッシュボタン１２０による操作がなされたことにより、先読み予告演出およびボタン予告演出の両方の態様を変化させる。そのため、複数の予告演出で表示されている演出情報をプッシュボタン１２０による操作により同時期に変化させることが可能となるとともに、プッシュボタン１２０を複数回操作しなくても複数の演出情報を変化させることができるので、プッシュボタン１２０による操作の回数が増加することを防止し、遊技者に却って操作に対して煩わしさを感じさせてしまうことを防止することができる。

【０４７８】

例えば、操作手段による操作を伴う演出を複数種類実行可能に構成する場合がある。例えば、特開２００９－８９７３４号公報には、操作ボタンからの検知信号を入力したことにもとづいて図柄変動ゲームに関わる表示領域および表示画像の大きさを変更する演出と、操作ボタンからの検知信号を入力したことにもとづいて大当り予告を実行する演出とを選択的に実行することが記載されている。しかしながら、一般に、特開２００９－８９７３４号公報に記載されたような遊技機では、操作手段による操作を伴う演出のいずれかを選択的に実行できるにすぎず、操作手段による操作を伴う複数の演出を同じタイミングで並行して実行することはできない。これに対して、この実施の形態では、操作手段による操作を伴う複数の演出（本例では、先読み予告演出とボタン予告演出）を同じタイミングで並行して実行可能であるとともに、プッシュボタン１２０による操作により同時期に変化させることができるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、プッシ

ュボタン１２０を複数回操作しなくても１回操作しただけで、先読み予告演出とボタン予告演出との両方を変化させることができるので、プッシュボタン１２０による操作の回数が増加することを防止し、遊技者に却って操作に対して煩わしさを感じさせてしまうことを防止することができる。

【０４７９】

なお、この実施の形態では、操作手段としてプッシュボタン１２０による操作を検出したことにもとづいて、先読み予告演出およびボタン予告演出の態様を変化させる場合を示しているが、プッシュボタン１２０以外の操作手段による操作を検出したことにもとづいて、先読み予告演出およびボタン予告演出の態様を変化させてもよい。例えば、スティックコントローラ１２２のトリガボタン１２１が押圧操作されたことにもとづいて、先読み予告演出およびボタン予告演出の態様を変化させてもよい。また、例えば、スティックコントローラ１２２が前後方向や左右方向に傾倒操作されたことにもとづいて、先読み予告演出およびボタン予告演出の態様を変化させてもよい。また、例えば、遊技機がジョグダイヤルなどの回転操作可能な操作手段を備えている場合、そのジョクダイヤルなどの操作手段が回転操作されたことにもとづいて、先読み予告演出およびボタン予告演出の態様を変化させてもよい。

【０４８０】

なお、この実施の形態では、プッシュボタン１２０を操作したときに先読み予告演出とボタン予告演出との両方を変化させる場合を示したが、ボタン予告演出に代えて、先読み予告演出と連打予告演出Ａ，Ｂとの両方を変化させるように構成してもよい。以下、プッシュボタン１２０を操作したときに先読み予告演出と連打予告演出Ａ，Ｂとの両方を変化させる変形例について説明する。

【０４８１】

図５５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）の変形例を示すフローチャートである。なお、図５５に示す変形例において、ステップＳ８１０１～Ｓ８１３４，Ｓ８１３７～Ｓ８１３９，Ｓ８１４０～Ｓ８１４１の処理は、図４８および図４９で示した処理と同様である。そして、図５５に示す変形例では、図４８および図４９で示したステップＳ８１３５～Ｓ８１３６の処理に代えて、ステップＳ８１３９の処理の後にステップＳ８１３９Ａ～Ｓ８１３９Ｂの処理を実行する。

【０４８２】

ステップＳ８１３９Ａでは、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告決定フラグがセットされているか否かを確認する。先読み予告決定フラグがセットされていれば（すなわち、先読み予告演出決定処理において先読み予告演出の実行が決定されていれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部１８ｃに表示されている第１通常保留表示または第２保留記憶表示部１８ｄに表示されている第２通常保留表示を第１特別保留表示または第２特別保留表示に変更する（ステップＳ８１３９Ｂ）。なお、ステップＳ８１３９Ｂの具体的な処理内容は、図４９で示したステップＳ８１３６の処理と同様である。

【０４８３】

図５５に示す変形例では、ステップＳ８１３０～Ｓ８１３９Ｂの処理が実行されることによって、プッシュボタン１２０が第１所定数（例えば、１０回）操作されたタイミングで、ボタン連打示唆表示から特殊表示に変化すると同時に通常保留表示が特別保留表示に変化する。

【０４８４】

以上のことから、図５５に示す変形例によれば、操作有効期間内に操作手段による操作がなされたときに、保留予告演出と所定予告演出との両方が実行される場合がある。そのため、先読み予告演出と所定予告演出が並行して実行される場合にも、保留表示と演出情報とを操作手段による操作により同時期に変化させることが可能となる。

【０４８５】

また、この実施の形態によれば、プッシュボタン１２０による操作により表示態様が変化する演出として、未だに変動表示が開始されていない保留記憶を予告対象とする「保留

球変化」の態様の先読み予告演出と、今回の変動表示を予告対象とするボタン予告演出とを実行可能である。そのため、プッシュボタン１２０による操作により、今回の変動表示で大当りとなる可能性と、保留記憶として待機中の変動表示が大当りとなる可能性との両方を認識することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４８６】

なお、この実施の形態では、ボタン予告演出が実行される場合にプッシュボタン１２０が操作されたタイミングで保留表示の変化が実行される場合を示したが、プッシュボタン１２０が操作されたタイミングがリーチ演出の実行中であった場合には、直ちに保留表示を変化させるのではなく、そのリーチ演出が終了するのを待ってから保留表示を変化させるようにしてもよい。そのように、プッシュボタン１２０が操作されたときに実行される変動表示（例えば、リーチ演出中であるか否か）に応じて、保留表示を変化させるタイミングを異ならせるようにしてもよく、また、例えば、保留表示の変化態様を異ならせるように構成してもよい。

【０４８７】

また、この実施の形態によれば、１回の変動表示中の第１のタイミングおよび該第１のタイミングより後の第２のタイミングにおいて、大当りとなる可能性があることを予告する予告演出を実行可能である。例えば、変動開始時に予告演出を実行可能であるとともに、変動開始後の全図柄変動中（高速変動中）にも予告演出を実行可能であり、さらに全図柄変動後の変動減速時にも予告演出を実行可能であり、さらに変動減速後のリーチ成立後にも予告演出を実行可能である。また、大当りに対する期待度（信頼度）が異なる複数種類の予告演出（本例では、低信頼度、中信頼度、および高信頼度の予告演出）を実行可能であり、第２のタイミング（後のタイミング）で予告演出を実行する場合には、第１のタイミング（先のタイミング）で予告演出を実行する場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が同程度の予告演出または大当りに対する期待度（信頼度）が高い予告演出を実行する。そのため、予告演出が出現した後に大当りに対する期待度（信頼度）が低い予告演出が出現して却って大当りに対する期待感が減退してしまうことを防止することができ、遊技者が一度抱いた期待感を損なわないようにすることができる。

【０４８８】

なお、この実施の形態では、図４６に示す予告信頼度パターン決定テーブルを用いて、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後に実行しうる予告演出の信頼度をまず一括して決定した後に、その決定した信頼度に応じた予告演出を変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後毎に個別に決定することによって、後のタイミングで実行される予告演出の信頼度が、先のタイミングで実行される予告演出の信頼度と少なくとも同じであるか高い信頼度となるように決定する場合を示しているが、このような決定方法にかぎられない。例えば、まず変動開始時の予告演出を決定し、次に変動開始時の予告演出と信頼度が同じであるか高い信頼度の予告演出のみを含むテーブルを用いて全図柄変動中の予告演出を決定し、さらに全図柄変動中の予告演出と信頼度が同じであるか高い信頼度の予告演出のみを含むテーブルを用いて変動減速時の予告演出を決定するというように、実行時期ごとに順番に予告演出を決定するようにしてもよい。なお、このように決定する場合、先のタイミングよりも信頼度が同じであるか高い信頼度の予告演出のみを含むテーブルを複数備えていなければならない。そこで、先のタイミングで決定された予告演出にかかわらず、まず乱数を用いた抽選処理によって予告演出を決定し、その決定した予告演出が先のタイミングで決定された予告演出よりも信頼度が低いものであれば、同じ信頼度の予告演出または高い信頼度の予告演出に強制的に変更するように構成してもよい。そのように構成すれば、あらかじめ用意しなければならないテーブル数を低減することができ、必要な記憶容量を低減することができる。

【０４８９】

また、逆に、まずリーチ成立後の予告演出を決定し、次にリーチ成立後の予告演出と信頼度が同じであるか低い信頼度の予告演出のみを含むテーブルを用いて変動減速時の予告

演出を決定し、さらに変動減速時の予告演出と信頼度が同じであるか低い信頼度の予告演出のみを含むテーブルを用いて全図柄変動中の予告演出を決定するというように、変動時間の終わりに近い方から順番に予告演出を決定するようにしてもよい。なお、このように決定する場合も、後のタイミングよりも信頼度が同じであるか低い信頼度の予告演出のみを含むテーブルを複数備えていなければならない。そこで、後のタイミングで決定された予告演出にかかわらず、まず乱数を用いた抽選処理によって予告演出を決定し、その決定した予告演出が後のタイミングで決定された予告演出よりも信頼度が高いものであれば、同じ信頼度の予告演出または低い信頼度の予告演出に強制的に変更するように構成してもよい。そのように構成すれば、あらかじめ用意しなければならないテーブル数を低減することができ、必要な記憶容量を低減することができる。

【０４９０】

また、この実施の形態では、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後の各タイミングで実行される予告演出のいずれを比較しても、必ず後のタイミングで実行される予告演出の信頼度が、先のタイミングで実行される予告演出の信頼度と少なくとも同じであるか高い信頼度となるように決定する場合を示しているが、必ずしも、そのように決定される場合に限定されない。例えば、最初に実行される変動開始時の予告演出の信頼度を基準として、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後に実行される予告演出の信頼度が、変動開始時の予告演出の信頼度と同程度か高い信頼度となっていれば、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後に実行される予告演出の間では、後のタイミングで実行される予告演出の信頼度が、先のタイミングで実行される予告演出の信頼度よりも低い信頼度となる場合があるようにしてもよい。例えば、変動開始時に中信頼度の予告演出を決定した場合、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後に実行される予告演出がそれぞれ中信頼度か高信頼度の予告演出となっていればよく、例えば、全図柄変動中に高信頼度の予告演出を実行した後に、変動減速時に中信頼度の予告演出を実行する場合があってもよい。そのように構成しても、少なくとも、変動開始時の予告演出よりも低い信頼度の予告演出が後に実行される場合はないので、ある程度大当りに対する期待感が減退してしまうことを防止することができる。

【０４９１】

また、この実施の形態によれば、プッシュボタン１２０による所定回数（本例では、第１所定数（１０回））の操作を伴う連打予告演出Ｂを実行可能である。そして、連打予告演出Ｂの実行中に、プッシュボタン１２０による所定回数のうちの特定回数（本例では、第２所定数（５回））の操作がなされたことにより、プッシュボタン１２０の操作感を変化させる。そのため、プッシュボタン１２０の操作感を変化させることによって遊技に対する興趣を向上させることができるとともに、所定回数のうちの途中の特定回数からプッシュボタン１２０の操作感を変化させるので、プッシュボタン１２０の操作感が変化したことを遊技者に確実に認識させることができる。

【０４９２】

なお、この実施の形態では、プッシュボタン１２０の操作の重みを変更すること（ステップＳ８１３４参照）によって、操作手段の操作感を変化させる場合を示しているが、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、プッシュボタン１２０やスティックコントローラ１２２の表面の硬度を変化させることによって、操作手段の操作感を変化させてもよい。この場合、例えば、プッシュボタン１２０やスティックコントローラ１２２の表面を柔らかい合成樹脂製の材料で形成し、その合成樹脂製の表面の内側に注入する空気の量を変化させることによって、操作手段の表面の固さを見た目上変化させてもよい。また、例えば、プッシュボタン１２０やスティックコントローラ１２２内部に電熱線などを設けて、プッシュボタン１２０やスティックコントローラ１２２の温度を変化させることにより、操作手段の操作感を変化させてもよい。また、例えば、プッシュボタン１２０やスティックコントローラ１２２の近辺に送風部を設け、遊技者の手に風が当たるように送風することによって、操作手段の操作感を変化させてもよい。

【０４９３】
また、この実施の形態では、今回の変動表示中に実行する連打予告演出Ｂにおいてプッシュボタン１２０の操作の重みを変更して操作感を変化させる場合を示したが、例えば、「保留球変化」の態様の先読み予告演出においても、同様に操作手段の操作感を変化させてもよい。この場合、例えば、プッシュボタン１２０が第１特定回数（例えば、７回）押圧操作されたことにもとづいてボタン保留表示を特殊保留表示に変更するようにし、プッシュボタン１２０が第１特定回数に達する前の第２特定回数（例えば、５回）押圧操作された段階で、プッシュボタン１２０の操作の重みを変更して操作感を変化させてもよい。
【０４９４】
実施の形態２．
第１の実施の形態では、先読み予告演出において予告対象の変動表示が開始されると、その予告対象の保留記憶に対する保留表示が消去されることから、予告対象の変動表示が開始される前までの期間に先読み予告演出が実行可能である場合を示したが、予告対象の変動表示が開始されても、その予告対象の保留記憶に対する保留表示を維持するようにし、予告対象の変動表示が開始された後も先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。以下、予告対象の変動表示が開始された後も先読み予告演出を実行可能に構成した第２の実施の形態について説明する。
【０４９５】
なお、以下、主として、第１の実施の形態と異なる部分について説明を行い、第１の実施の形態と同様の構成および処理については説明を省略する。
【０４９６】
この実施の形態では、演出表示装置９の表示画面において、第１保留記憶表示部１８ｃおよび第２保留記憶表示部１８ｄとは別に、現在実行中である変動表示に対応した保留表示（正確には、既に変動を開始して保留記憶は消化されているので、保留表示と同様の態様の表示。以下、現在変動表示という。）を表示する第１現在変動表示部１８ｅおよび第２現在変動表示部１８ｆとが設けられている（後述する図５９参照）。なお、現在実行中の変動表示が第１特別図柄の変動表示である場合には、第１現在変動表示部１８ｅにおいて現在変動表示が表示され、現在実行中の変動表示が第２特別図柄の変動表示である場合には、第２現在変動表示部１８ｆにおいて現在変動表示が表示される。
【０４９７】
なお、以下、第１現在変動表示部１８ｅに表示される現在変動表示を第１現在変動表示といい、第２現在変動表示部１８ｆに表示される現在変動表示を第２現在変動表示という。また、第１現在変動表示と第２現在変動表示とを包括的に表現する場合に、単に「現在変動表示」ともいう。
【０４９８】
図５６は、第２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、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第１保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップＳ６５９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部１８ｃにおける保留表示を１つ消去し、残りの保留表示を１つずつシフトして、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数表示を更新するとともに、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて消去した保留表示と同様の態様の第１現在変動表示を、第１現在変動表示部１８ｅにおいて表示する（ステップＳ６６０Ｘ）。例えば、第１保留記憶表示部１８ｃから保留表示として白色の丸形表示（第１通常保留表示）を消去した場合には、第１現在変動表示部１８ｅに第１現在変動表示として白色の丸形表示を表示する。また、例えば、既に先読み予告演出の実行中であり、第１保留記憶表示部１８ｃから保留表示としてプッシュボタン１２０の形状を模した態様の保留表示（第１ボタン保留表示）や、「熱」などの文字を含む丸形表示（第１特殊保留表示）、星形表示（第１特別保留表示）を消去した場合には、第１現在変動表示部１８ｅに第１現在変動表示としてプッシュボタン１２０の形状を模した態様の表示や、「熱」などの文字を含む丸形表示、星形表示を表示する。なお、前回実行した変動表示が第２特別図

柄の変動表示であり、第２現在変動表示部１８ｆに第２現在変動表示が表示されている場合には、ステップＳ６６０Ｘにおいて、その第２現在変動表示を消去する。

【０４９９】

また、受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップＳ６６１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部１８ｄにおける保留表示を１つ消去し、残りの保留表示を１つずつシフトして、第２保留記憶表示部１８ｄにおける第２保留記憶数表示を更新するとともに、第２保留記憶表示部１８ｄにおいて消去した保留表示と同様の態様の第２現在変動表示を、第２現在変動表示部１８ｆにおいて表示する（ステップＳ６６２Ｘ）。例えば、第２保留記憶表示部１８ｄから保留表示として白色の丸形表示（第２通常保留表示）を消去した場合には、第２現在変動表示部１８ｆに第２現在変動表示として白色の丸形表示を表示する。また、例えば、既に先読み予告演出の実行中であり、第２保留記憶表示部１８ｄから保留表示としてプッシュボタン１２０の形状を模した態様の保留表示（第２ボタン保留表示）や、「熱」などの文字を含む丸形表示（第２特殊保留表示）、星形表示（第２特別保留表示）を消去した場合には、第２現在変動表示部１８ｆに第２現在変動表示としてプッシュボタン１２０の形状を模した態様の表示や、「熱」などの文字を含む丸形表示、星形表示を表示する。なお、前回実行した変動表示が第１特別図柄の変動表示であり、第１現在変動表示部１８ｅに第１現在変動表示が表示されている場合には、ステップＳ６６２Ｘにおいて、その第１現在変動表示を消去する。

【０５００】

なお、コマンド解析処理において、ステップＳ６６０Ｘ，Ｓ６６２Ｘ以外の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【０５０１】

図５７および図５８は、第２の実施の形態における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。この実施の形態では、演出図柄変動中処理において、ステップＳ８１１１で先読み予告決定フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告対象の変動表示の開始前であれば、第１保留記憶表示部１８ｃまたは第２保留記憶表示部１８ｄにおける予告対象の保留表示を第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示に変化させる。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、既に予告対象の変動表示の実行中であれば、第１現在変動表示部１８ｅまたは第２現在変動表示部１８ｆにおける現在変動表示を第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示と同様の態様の表示に変化させる（ステップＳ８１１２Ｘ）。

【０５０２】

また、ステップＳ８１２５で先読み予告実行中フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告対象の変動表示の開始前であれば、第１保留記憶表示部１８ｃに表示されている第１ボタン保留表示または第２保留記憶表示部１８ｄに表示されている第２ボタン保留表示を第１特殊保留表示または第２特殊保留表示に変更する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、既に予告対象の変動表示の実行中であれば、第１現在変動表示部１８ｅまたは第２現在変動表示部１８ｆにおける現在変動表示を第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示と同様の態様の表示から第１特殊保留表示や第２特殊保留表示と同様の態様の表示に変化させる（ステップＳ８１２６Ｘ）。

【０５０３】

また、ステップＳ８１３５で先読み予告決定フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告対象の変動表示の開始前であれば、第１保留記憶表示部１８ｃに表示されている第１通常保留表示または第２保留記憶表示部１８ｄに表示されている第２通常保留表示を第１特別保留表示または第２特別保留表示に変更する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、既に予告対象の変動表示の実行中であれば、第１現在変動表示部１８ｅまたは第２現在変動表示部１８ｆにおける現在変動表示を第１通常保留表示や第２通常保留表示と同様の態様の表示から第１特別保留表示や第２特別保留表示と同様の態様の表示に変化させる（ステップＳ８１３６Ｘ）。

【０５０４】
なお、演出図柄変動中処理において、ステップＳ８１１２Ｘ，Ｓ８１２６Ｘ，Ｓ８１３６Ｘ以外の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。
【０５０５】
図５９は、第２の実施の形態における先読み予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図５９に示す例では、一例として、第１特別図柄の変動表示が実行されるときに先読み予告演出を実行する場合が示されているが、第２特別図柄の変動表示が実行される場合に先読み予告演出を実行する場合の演出態様も同様である。
【０５０６】
図５９に示すように、この実施の形態では、演出表示装置９の表示画面において、第１保留記憶表示部１８ｃおよび第２保留記憶表示部１８ｄとは別に第１現在変動表示部１８ｅおよび第２現在変動表示部１８ｆとが設けられている。そして、先読み予告演出の予告対象の変動表示が開始された場合には、その予告対象の保留記憶に対する保留表示が第１保留記憶表示部１８ｃから消去され、消去された保留表示と同様の態様の第１現在変動表示が第１現在変動表示部１８ｅに表示される。なお、図５９（Ａ）に示す例では、予告対象の保留記憶に対する保留表示が白色の丸形表示（第１通常保留表示）のままだったものとし、第１現在変動表示部１８ｅに第１現在変動表示として白色の丸形表示が表示されている例が示されている。
【０５０７】
そして、予告対象の変動表示が開始されてしまった後に、例えば、連打予告演出Ａ，Ｂが実行される際にプッシュボタン１２０の操作が第２所定数行われた場合には、図５９（Ｂ）に示すように、第１現在変動表示部１８ｅにおける第１現在変動表示が第１特別保留表示と同様の態様の表示（本例では、星形表示）に変化する（ステップＳ８１３６Ｘ参照）。なお、図５９では、記載を省略しているが、この実施の形態においても、連打予告演出Ａ，Ｂが実行される場合には、図５４と同様の態様で連打予告演出Ａ，Ｂが実行される。
【０５０８】
以上に説明したように、この実施の形態によれば、変動表示を開始した後も、現在実行中の変動表示に対応する保留表示（本例では、第１現在変動表示部１８ｅおよび第２現在変動表示部１８ｆにおける現在変動表示）を継続して表示可能である。そして、変動表示を開始した後に、継続して表示されている保留表示の表示態様を変化させることにより保留予告演出を実行可能である。そのため、保留記憶が記憶されている期間が短かった場合であっても、保留表示を変化させて保留予告演出が実行されやすくすることができる。
【０５０９】
実施の形態３．
第１の実施の形態では、プッシュボタン１２０を操作した場合に先読み予告演出の保留表示の表示態様とボタン予告演出の表示態様との両方が変化するように構成する場合を示したが、逆に、先読み予告演出における保留表示の表示態様を変化させるための操作と、ボタン予告演出における表示態様を変化させるための操作とを遊技者が区別して行えるように構成してもよい。以下、先読み予告演出における保留表示の表示態様を変化させるための操作と、ボタン予告演出における表示態様を変化させるための操作とを遊技者が区別して行えるように構成した第３の実施の形態について説明する。
【０５１０】
なお、この実施の形態において、先読み予告演出と連打予告演出Ａ，Ｂとが並行して実行される場合にプッシュボタン１２０を第１所定数操作したタイミングで先読み予告演出の表示態様が変化し、第２所定数操作したタイミングで連打予告演出Ａ，Ｂの表示態様が変化する部分の構成は、第１の実施の形態と同様である。よって、以下、主として、第１の実施の形態と異なる部分について説明を行い、第１の実施の形態と同様の構成および処理については説明を省略する。すなわち、以下、特に第１の実施の形態と大きく構成が異なる先読み予告演出とボタン予告演出（１回のみの操作を前提とする予告演出）とが並行

して実行される部分の構成を主として説明する。

【０５１１】

図６０および図６１は、第３の実施の形態における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。この実施の形態において、ステップＳ８１０１～Ｓ８１２３の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。ただし、この実施の形態では、ボタン予告演出と先読み予告演出とが並行して実行される場合に、ボタン予告演出ではプッシュボタン１２０を長押しさせるものとし、先読み予告演出ではプッシュボタン１２０を連打させるものとする。従って、この実施の形態では、ステップＳ８１０９では、ボタン操作示唆表示として、例えば、「長押し！」などの操作態様を示す文字列とともにプッシュボタン１２０の形状を模した絵柄を含む表示が表示され、ステップＳ８１１２では、第１ボタン保留表示や第２ボタン保留表示として、「連打！」などの操作態様を示す文字列を含むプッシュボタン１２０の形状を模した態様の保留表示に変更される。

【０５１２】

ステップＳ８１２３ａでは、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン予告演出の実行中にプッシュボタン１２０による押圧操作開始を検出したことを示す操作検出フラグがセットされているか否かを確認する。操作検出フラグがセットされていれば（すなわち、ボタン予告演出の実行中にプッシュボタン１２０の押圧操作が開始された後であり、押圧操作の計測時間中であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン予告演出の実行中にプッシュボタン１２０の押圧操作が開始されてからの経過時間を計測するための操作検出後タイマを１減算する（ステップＳ８１２３ｂ）。なお、ステップＳ８１２４～Ｓ８１２５の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【０５１３】

ステップＳ８１２５で先読み予告実行中フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作検出フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８１２５ａ）。操作検出フラグがセットされていれば（すなわち、ボタン予告演出の実行中にプッシュボタン１２０の押圧操作時間の計測中であれば）、そのままステップＳ８１２７に移行する。操作検出フラグがセットされていなければ（すなわち、ボタン予告演出の実行中にプッシュボタン１２０の押圧操作時間を計測している場合でなければ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プッシュボタン１２０の操作回数をカウントするための操作回数カウンタの値を１加算する（ステップＳ８１２５ｂ）。

【０５１４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作回数カウンタの値が所定数（例えば、１０回）以上となっているか否かを確認する（ステップＳ８１２５ｃ）。操作回数カウンタの値が所定数以上となっていれば、ステップＳ８１２６に移行し、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部１８ｃまたは第２保留記憶表示部１８ｄに表示されている第１ボタン保留表示または第２ボタン保留表示を第１特殊保留表示または第２特殊保留表示に変更する（ステップＳ８１２６）。

【０５１５】

また、ステップＳ８１２４でプッシュボタン１２０による押圧操作を検出していなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作検出フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８１２６ａ）。操作検出フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作検出後タイマをリセットする（ステップＳ８１２６ｂ）とともに、操作検出フラグをリセットする（ステップＳ８１２６ｃ）。すなわち、ステップＳ８１２６ａでＹと判定したということは、ボタン予告演出の実行中にプッシュボタン１２０の押圧操作時間の計測中であるにもかかわらず、計測の途中でプッシュボタン１２０の押圧操作を中断したことを意味するから、操作検出後タイマおよび操作検出フラグをリセットして、押圧操作時間の計測を終了する。そして、ステップＳ８１４０に移行する。

【０５１６】

次いで、ステップＳ８１２７の処理は第１の実施の形態で示した処理と同様であるが、

ステップＳ８１２７でボタン予告実行中フラグがセットされていなければ、そのままステップＳ８１３０に移行する。ボタン予告実行中フラグがセットされていれば（すなわち、ボタン予告演出の実行中であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作検出フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８１２７ａ）。操作検出フラグがセットされていれば（すなわち、ボタン予告演出の実行中にプッシュボタン１２０の押圧操作が開始された後であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作検出後タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップＳ８１２７ｂ）。操作検出後タイマがタイムアウトしていれば、ステップＳ８１２８に移行し、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９に表示されているボタン操作示唆表示（例えば、「長押し！」などの操作態様を示す文字列とともにプッシュボタン１２０の形状を模した絵柄を含む表示）を特定表示（例えば、「チャンス」などの文字列を含む表示）に変更する（ステップＳ８１２８）。そして、ボタン予告実行中フラグをリセットする（ステップＳ８１２９）。

【０５１７】

操作検出フラグがセットされていなければ（すなわち、ボタン予告演出の実行中にまだプッシュボタン１２０の押圧操作の開始を検出していなければ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作検出後タイマに所定時間（例えば、５秒）をセットし（ステップＳ８１２９ａ）、操作検出フラグをセットする（ステップＳ８１２９ｂ）。

【０５１８】

なお、ステップＳ８１３０～Ｓ８１４１の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【０５１９】

次に、第３の実施の形態における先読み予告演出およびボタン予告演出の表示態様の具体例について説明する。図６２は、第３の実施の形態における先読み予告演出およびボタン予告演出の表示態様の具体例を示す説明図である。なお、図６２に示す例では、第２保留記憶表示部１８ｄにおいて先読み予告演出を実行する場合が示されているが、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて先読み予告演出を実行する場合も同様である。

【０５２０】

ボタン操作示唆表示を表示してボタン予告演出が開始されると同時に（ステップＳ８１０９，Ｓ８１１０参照）、第２保留記憶表示部１８ｄに第２ボタン保留表示を表示して「保留球変化」の態様の先読み予告演出を開始すると（ステップＳ８１１２，Ｓ８１１３参照））、図６２に示すように、演出表示装置９においてボタン保留表示２００とボタン操作示唆表示２０１とが同時に表示された状態となる。具体的には、図６２に示すように、ボタン保留表示２００として、「連打！」などの操作態様を示す文字列を含むプッシュボタン１２０の形状を模した態様の保留表示が表示されるとともに、ボタン操作示唆表示２０１として、「長押し！」などの操作態様を示す文字列とともにプッシュボタン１２０の形状を模した絵柄を含む表示が表示される。このように、先読み予告演出の操作態様（プッシュボタン１２０の連打）とボタン予告演出の操作態様（プッシュボタン１２０の長押し）とを認識可能に提示することができる。

【０５２１】

その後、先読み予告演出とボタン予告演出とが並行して実行されている間に、プッシュボタン１２０による連打操作が検出されると（ステップＳ８１２４，Ｓ８１２５ｂ，Ｓ８１２５ｃ参照）、第２ボタン保留表示２００が第２特殊保留表示２０２に変更される（ステップＳ８１２６参照）。また、プッシュボタン１２０による長押し操作が検出されると（ステップＳ８１２４，Ｓ８１２３ａ，Ｓ８１２３ｂ，Ｓ８１２７ａ，Ｓ８１２７ｂ参照）、ボタン操作示唆表示２０１が特定表示２０３に変更される（ステップＳ８１２８参照）。具体的には、特殊保留表示２０２として、「熱」などの文字を含む丸形表示に変更されるとともに、特定表示２０３として、「チャンス」などの文字列を含む表示に変更される。

【０５２２】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、プッシュボタン１２０による操作が

なされたことにより態様が変化する「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行可能であるとともに、プッシュボタン１２０による操作がなされたことにより態様が変化するボタン予告演出を実行可能である。また、先読み予告演出の操作有効期間とボタン予告演出の操作有効期間とは重複する場合があり、先読み予告演出の態様を変化させるためのプッシュボタン１２０の操作態様と、ボタン予告演出の態様を変化させるためのプッシュボタン１２０の操作態様とを認識可能に提示（本例では、表示）する。そのため、複数の予告演出で表示されている演出情報をプッシュボタン１２０による操作により同時期に変化させることが可能となるとともに、遊技者が意図していない方の演出情報の態様が変化してしまうことを防止して、却って遊技に対する興趣を減退させてしまうことを防止することができる。

【０５２３】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出の態様を変化させる操作態様が連打操作であり、ボタン予告演出の態様を変化させる態様が長押し操作である場合を示しているが、操作態様の異ならせ方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、逆に、プッシュボタン１２０による長押し操作がなされたときに先読み予告演出の態様を変化させ、プッシュボタン１２０による連打操作がなされたときにボタン予告演出の態様を変化させてもよい。

【０５２４】

また、この実施の形態では、先読み予告演出における操作態様とボタン予告演出における操作態様とを区別可能に表示する場合を示したが、先読み予告演出における操作態様と連打予告演出Ａ，Ｂにおける操作態様とを区別可能に表示するように構成してもよい。例えば、先読み予告演出の種類を複数設けて、単独で実行可能な種類の先読み予告演出も設けるように構成した場合に、その単独で実行可能な先読み予告演出における操作態様（例えば、長押し）と連打予告演出Ａ，Ｂにおける操作態様（連打）とを区別可能に表示するように構成してもよい。

【０５２５】

また、例えば、遊技機が操作手段としてジョクダイヤルを備えている場合、先読み予告演出とボタン予告演出とでジョグダイヤルの回転操作順を異ならせるようにしてもよい。例えば、先読み予告演出に関しては、ボタン保留表示として「左右左」などの回転操作順を示す文字列を含む保留表示を表示する一方で、ボタン予告演出に関しては、ボタン操作示唆表示として「ひたすら左に回せ」などの操作態様を示す文字列を含む表示を表示させてもよい。そして、例えば、ジョクダイヤルの回転角度にかかわりなく左回転、右回転および左回転の順にジョグダイヤルの回転操作を検出した場合には先読み予告演出の態様を変化させるようにし、ジョグダイヤルが所定角度（例えば、１８０度）以上左回転したことを検出した場合にボタン予告演出を変化させるようにしてもよい。

【０５２６】

また、この実施の形態では、操作手段として共通のプッシュボタン１２０を用い、プッシュボタン１２０の操作態様を連打操作とするか長押し操作とするかによって、先読み予告演出とボタン予告演出との操作態様を異ならせる場合を示したが、先読み予告演出とボタン予告演出とで異なる操作手段を用いることによって操作態様を異ならせてもよい。例えば、先読み予告演出とボタン予告演出とのいずれか一方では、プッシュボタン１２０による操作がなされたことにもとづいて表示態様を変化させるようにし、他方ではスティックコントローラボタン１２０のトリガボタン１２１が操作されたことにもとづいて表示態様を変化させるようにしてもよい。

【０５２７】

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

２つの基板を設けるようにしてもよい。

【０５２８】

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

【０５２９】

その他にも、パチンコ遊技機１の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、演出表示装置９の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【産業上の利用可能性】

【０５３０】

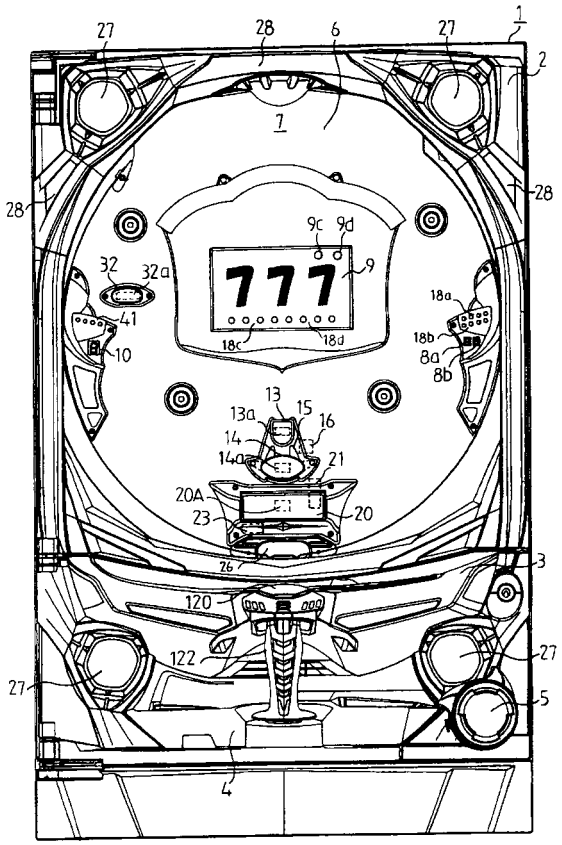
本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

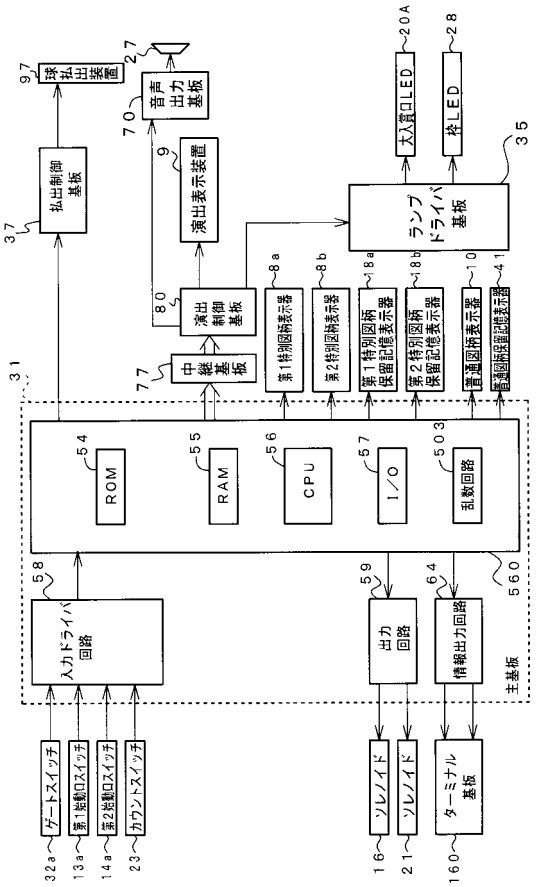
【０５３１】

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　第１保留記憶表示部
１８ｄ　第２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
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
１２０　プッシュボタン

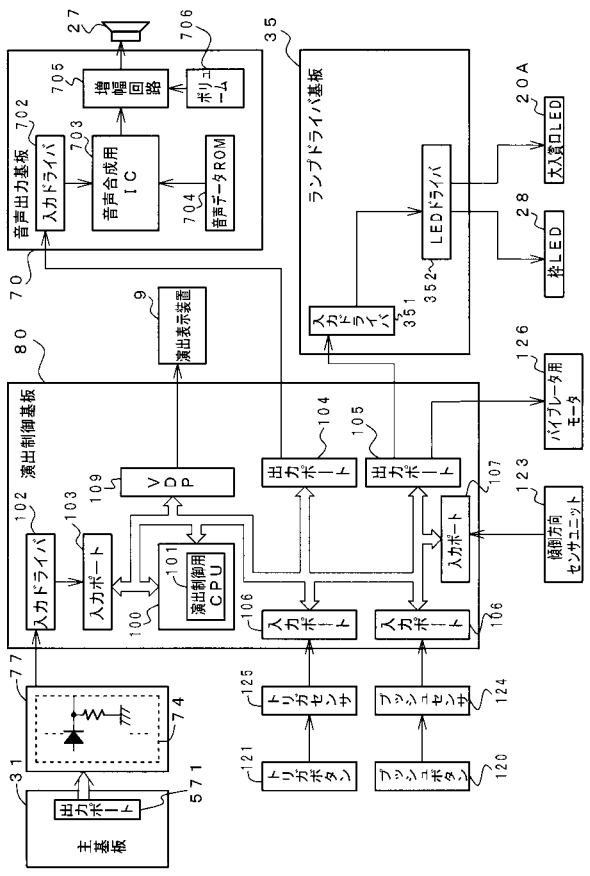
【図１】


777

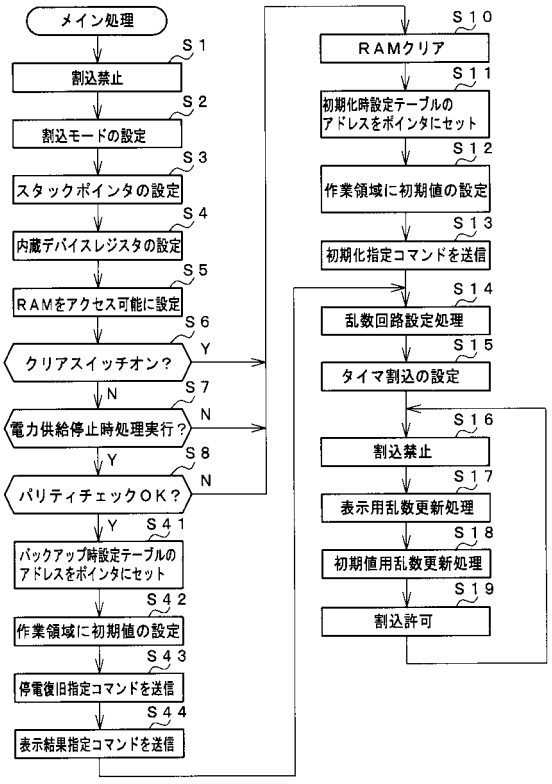
【図２】


払出制御基板
音声出力基板
演出表示装置
ランプドライバ基板
大入賞口LED
枠LED
演出制御基板
中継基板
ROM
RAM
CPU
I/O
乱数回路
入力ドライバ回路
出力回路
情報出力回路
主基板
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
ソレノイド
ターミナル基板

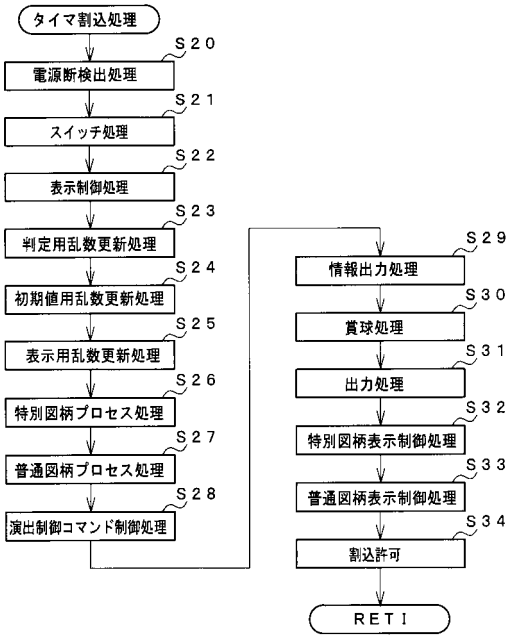
【図３】


音声出力基板
増幅回路
ボリューム
入力ドライバ
音声合成用IC
音声データROM
ランプドライバ基板
LEDドライバ
大入賞口LED
枠LED
演出表示装置
演出制御基板
VDP
I/Oポート
入力ポート
演出制御用CPU
バイブレータ用モータ
傾斜方向センサユニット
主基板

【図４】


メイン処理
割込禁止
割込モードの設定
スタックポインタの設定
内蔵デバイスレジスタの設定
RAMをアクセス可能に設定
クリアスイッチオン？
電力供給停止時処理実行？
パリティチェックOK？
バックアップ時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
作業領域に初期値の設定
停電復旧指定コマンドを送信
表示結果指定コマンドを送信
RAMクリア
初期化時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
作業領域に初期値の設定
初期化指定コマンドを送信
乱数回路設定処理
タイマ割込の設定
割込禁止
表示用乱数更新処理
初期値用乱数更新処理
割込許可

【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１と比較される）		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0～15	16～34	35～39

（D）

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１と比較される）		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0～15	16～38	39

（E）

【図９】

（Ａ）
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132A

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

（Ｂ）
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132B

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

（Ｃ）
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132C

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

（Ｄ）
小当り用変動パターン種別判定テーブル　132D

	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1～251

【図１０】

（Ａ）
はずれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用）　135A

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	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）　135C

変動パターン種別	
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	０２	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	０２	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ときの表示指定
Ｂ０	０１	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
Ｂ０	０２	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
Ｃ０	００	第１保留記憶数加算指定	第１保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ１	００	第２保留記憶数加算指定	第２保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ２	００	第１保留記憶数減算指定	第１保留記憶数が１減少したことの指定
Ｃ３	００	第２保留記憶数減算指定	第２保留記憶数が１減少したことの指定
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

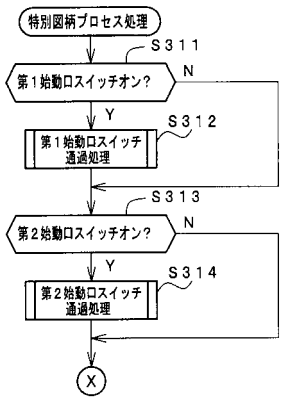
【図１６】

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又は時短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又は時短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

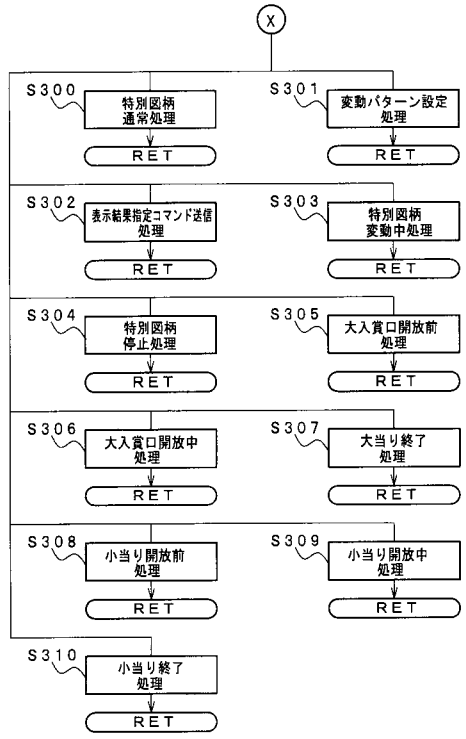
【図１７】

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

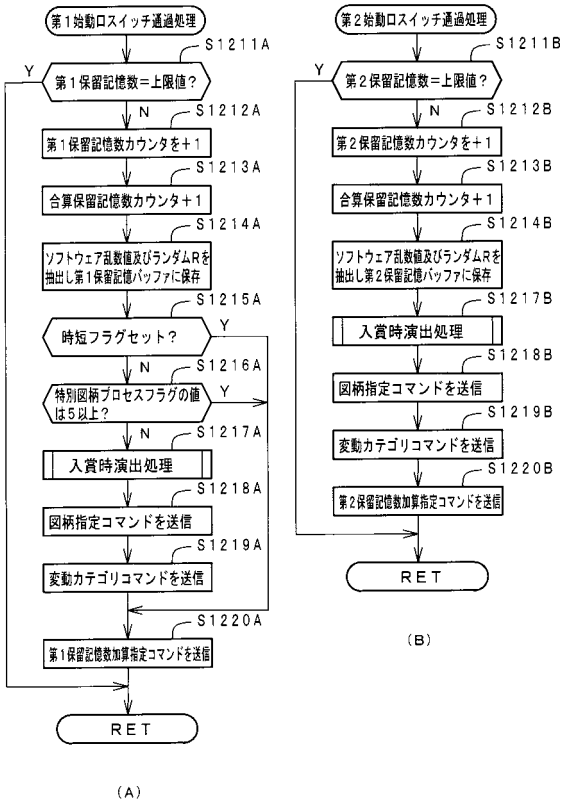
【図１８】



【図１９】



【図２０】

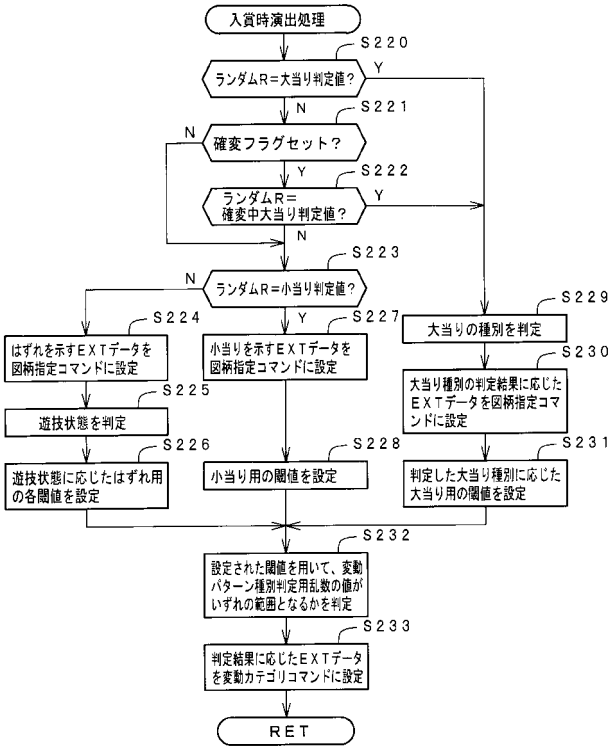


【図２１】

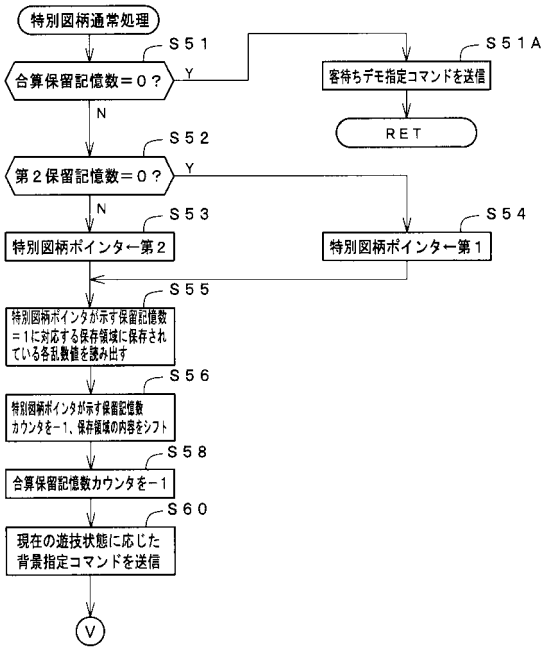
第１保留記憶バッファ	第１保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝４に応じた保存領域

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

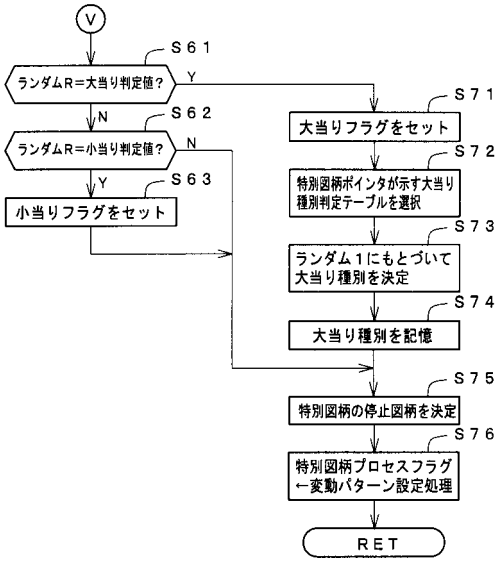
【図２２】



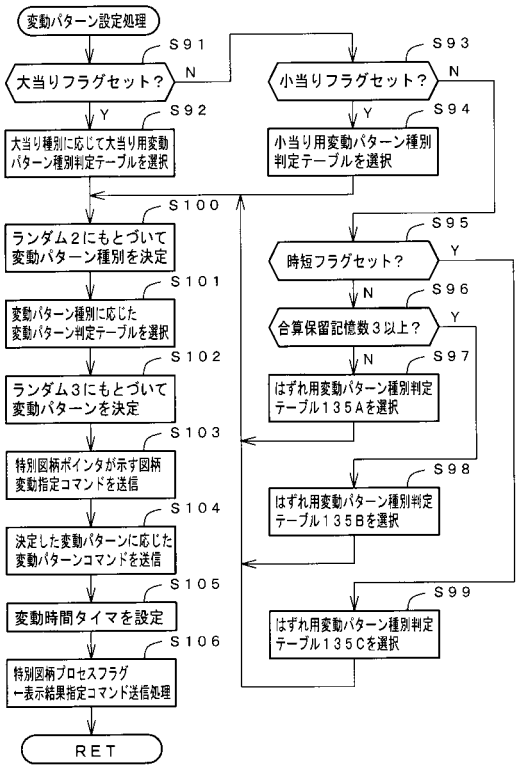
【図２３】



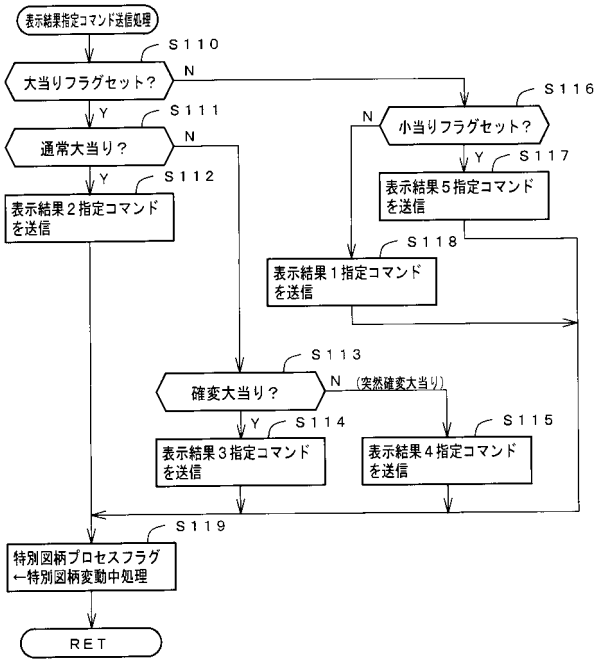
【図２４】



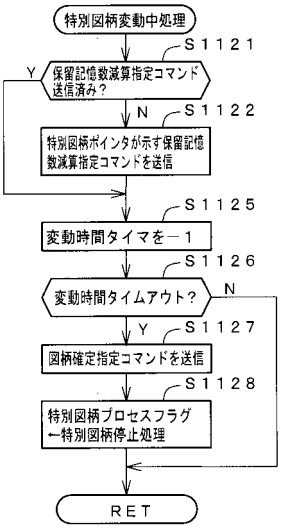
【図２５】



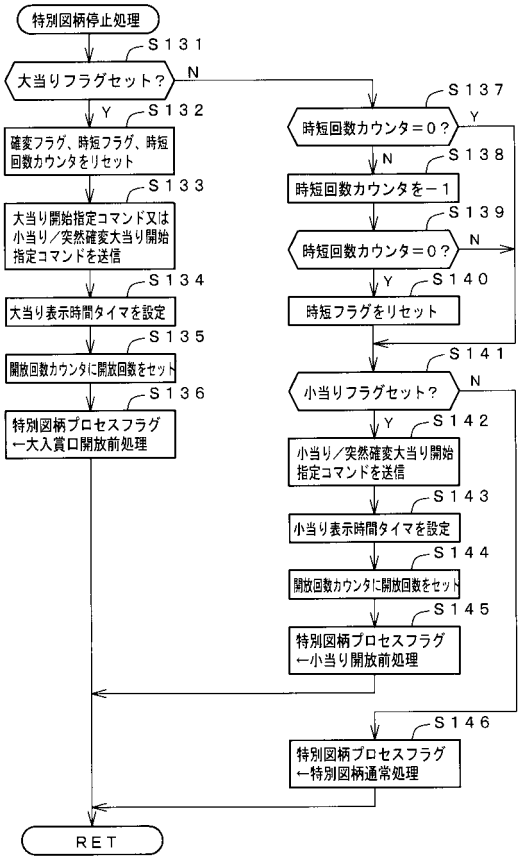
【図２６】



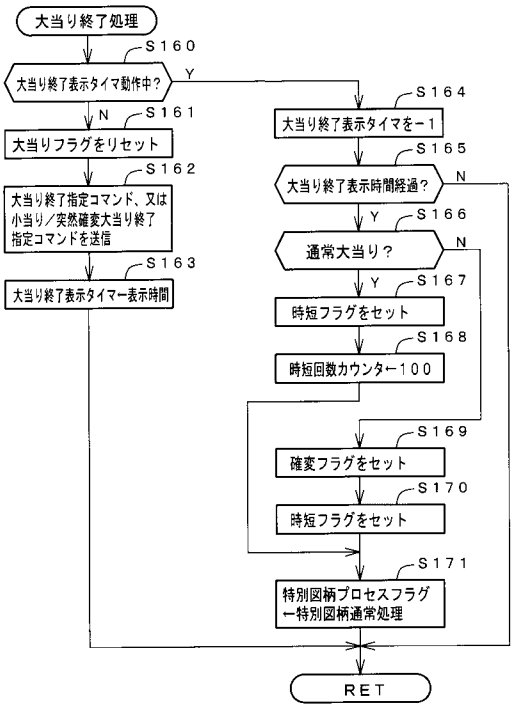
【図２７】



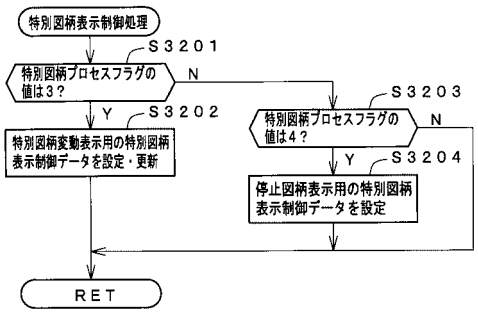
【図２８】



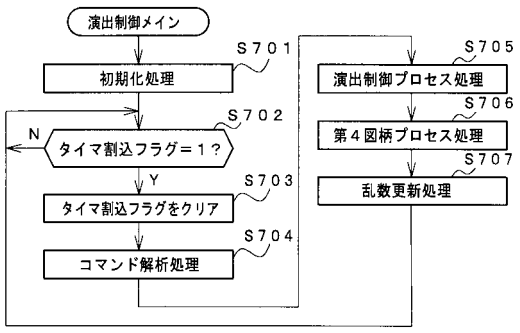
【図２９】



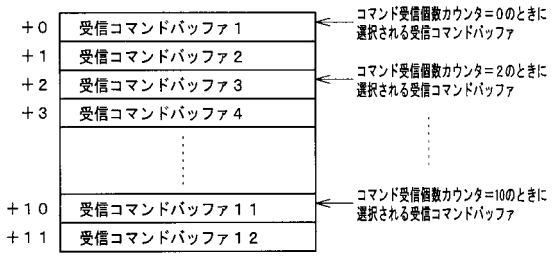
【図３０】



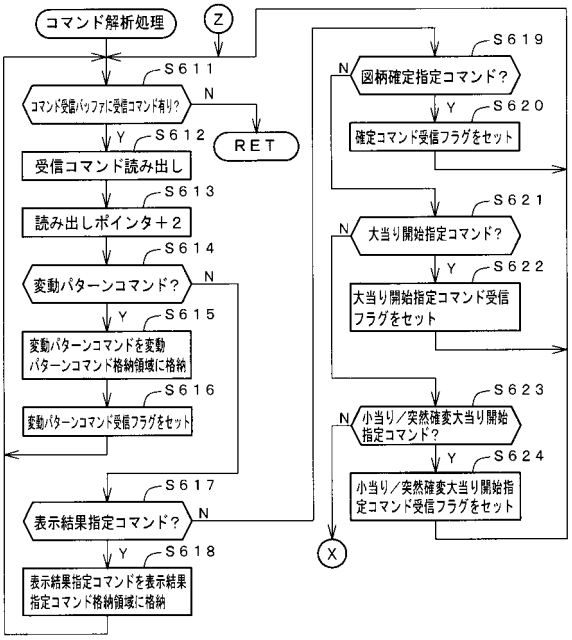
【図３１】



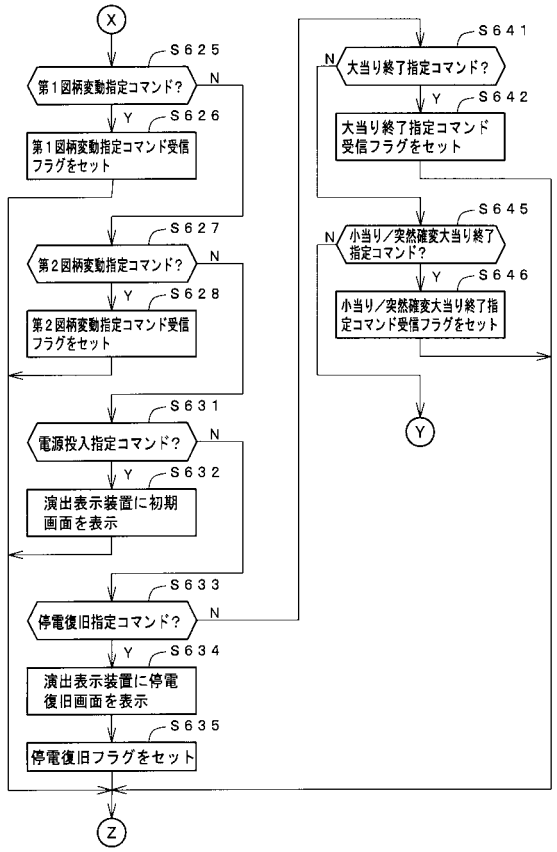
【図３２】



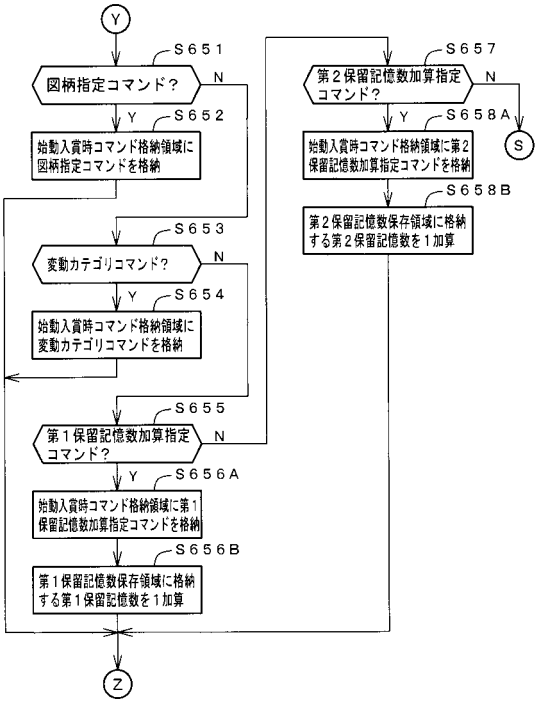
【図３３】



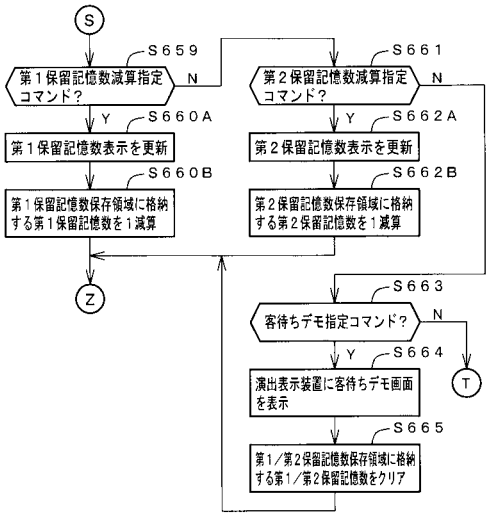
【図３４】



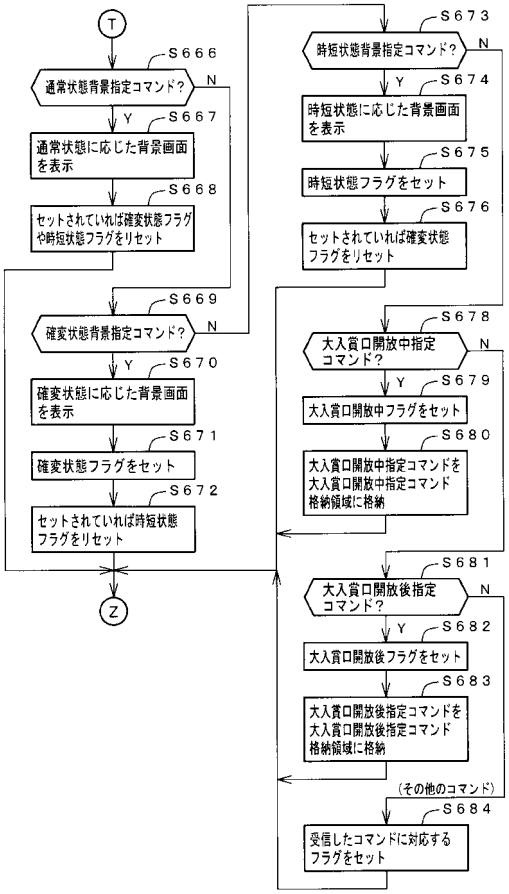
【図３５】



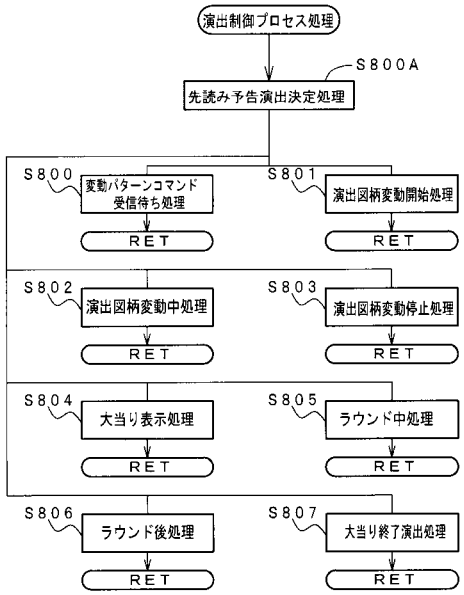
【図３６】



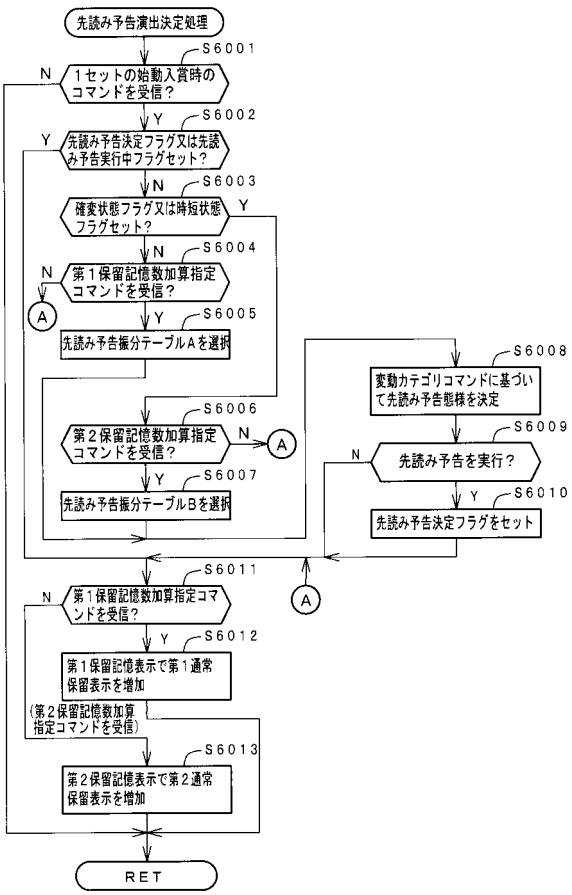
【図３７】



【図３８】



【図３９】



【図４０】

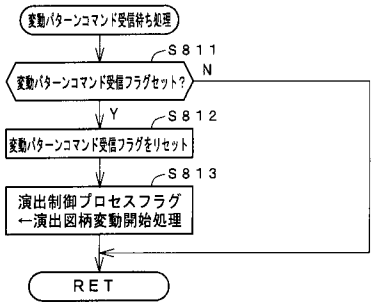
（A）先読み予告振分テーブルA（通常状態時）

先読み予告態様	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り
保留球変化	○	○	○

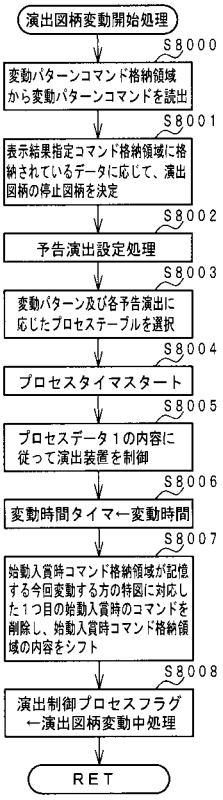
（B）先読み予告振分テーブルB（確変／時短状態時）

先読み予告態様	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り
保留球変化	×	○	○

【図４１】



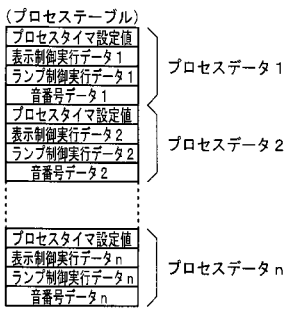
【図４２】



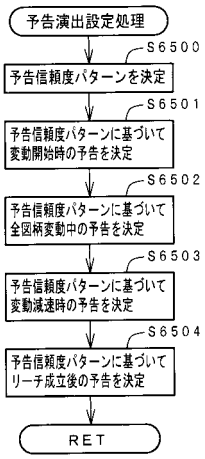
【図４３】

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４４】



【図４５】



【図４６】

（A）予告信頼度パターン決定テーブル（はずれ用）

予告信頼度パターン	変動開始時	全図柄変動中	変動減速時	リーチ成立後	割振
予告信頼度パターン1	低信頼度	低信頼度	低信頼度	低信頼度	２５％
予告信頼度パターン2	低信頼度	低信頼度	低信頼度	中信頼度	１５％
予告信頼度パターン3	低信頼度	低信頼度	低信頼度	高信頼度	１５％
予告信頼度パターン4	低信頼度	低信頼度	中信頼度	中信頼度	１０％
予告信頼度パターン5	低信頼度	低信頼度	中信頼度	高信頼度	１０％
予告信頼度パターン6	低信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度	１０％
予告信頼度パターン7	低信頼度	中信頼度	中信頼度	高信頼度	５％
予告信頼度パターン8	中信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度	５％
予告信頼度パターン9	中信頼度	中信頼度	中信頼度	高信頼度	５％

（B）予告信頼度パターン決定テーブル（大当り用）

予告信頼度パターン	変動開始時	全図柄変動中	変動減速時	リーチ成立後	割振
予告信頼度パターン1	低信頼度	低信頼度	低信頼度	低信頼度	５％
予告信頼度パターン2	低信頼度	低信頼度	低信頼度	中信頼度	５％
予告信頼度パターン3	低信頼度	低信頼度	低信頼度	高信頼度	５％
予告信頼度パターン4	低信頼度	低信頼度	中信頼度	中信頼度	１０％
予告信頼度パターン5	低信頼度	低信頼度	中信頼度	高信頼度	１０％
予告信頼度パターン6	低信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度	１０％
予告信頼度パターン7	低信頼度	中信頼度	中信頼度	高信頼度	１５％
予告信頼度パターン8	中信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度	１５％
予告信頼度パターン9	中信頼度	中信頼度	中信頼度	高信頼度	２５％

【図４７】

（A）低信頼度予告決定テーブル（はずれ用）

予告種類	割振
予告A	２０％
予告B	２０％
予告なし	６０％

（B）低信頼度予告決定テーブル（大当り用）

予告種類	割振
予告A	１０％
予告B	１０％
予告なし	８０％

（C）中信頼度予告決定テーブル（はずれ用）

予告種類	割振
ボタン予告	１０％
連打予告A	１０％
連打予告B	１０％
予告なし	７０％

（D）中信頼度予告決定テーブル（大当り用）

予告種類	割振
ボタン予告	１５％
連打予告A	１５％
連打予告B	２０％
予告なし	５０％

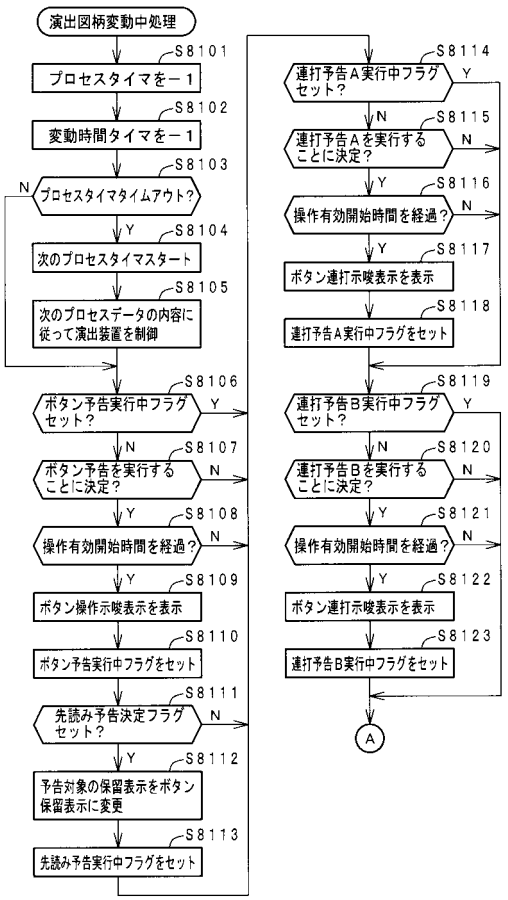
（E）高信頼度予告決定テーブル（はずれ用）

予告種類	割振
予告C	１０％
予告D	１０％
予告なし	８０％

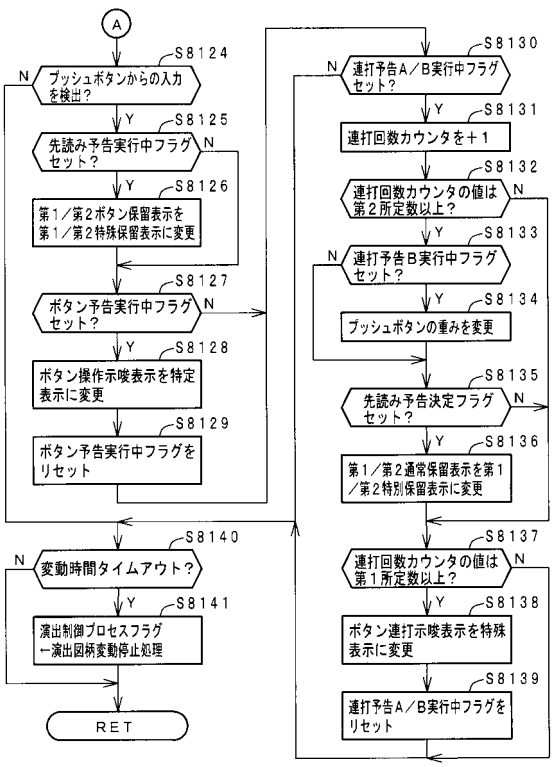
（F）高信頼度予告決定テーブル（大当り用）

予告種類	割振
予告C	４０％
予告D	４０％
予告なし	２０％

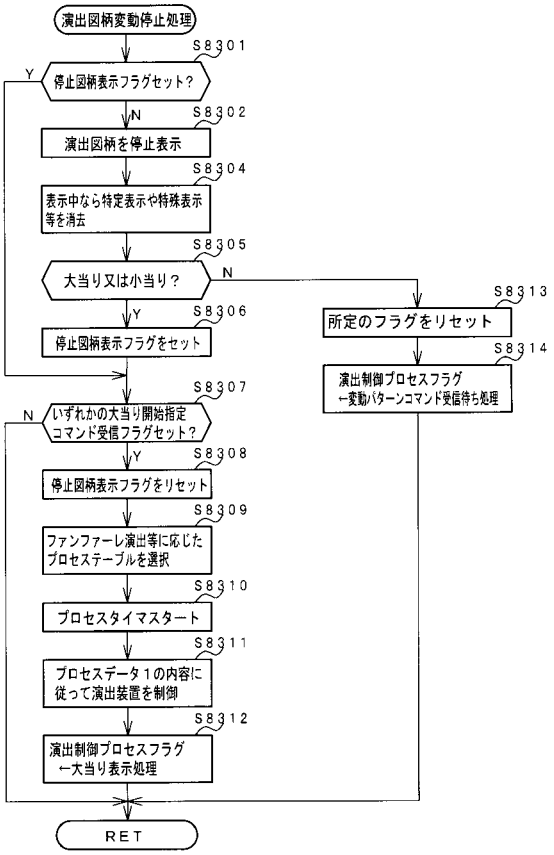
【図４８】



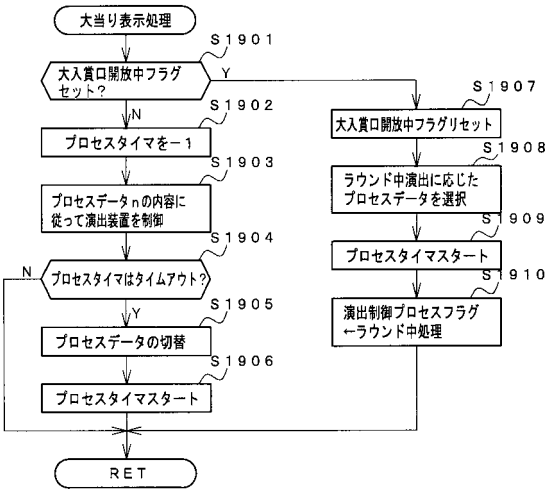
【図４９】



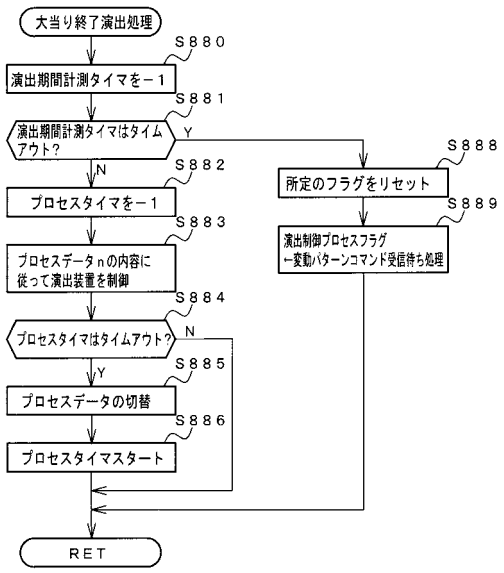
【図５０】



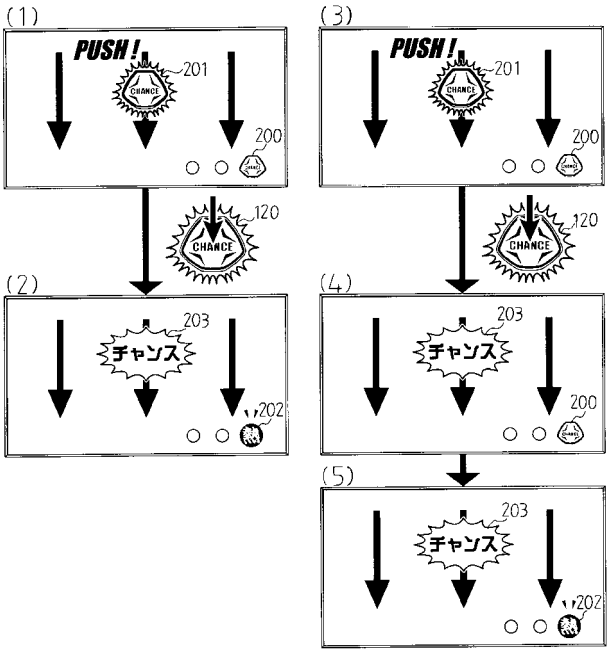
【図５１】



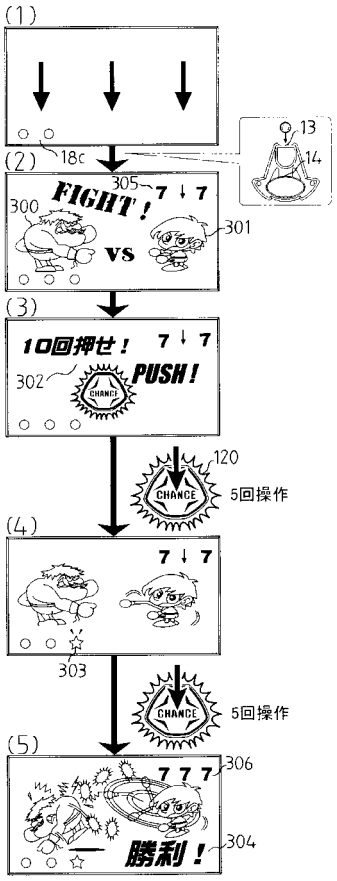
【図５２】



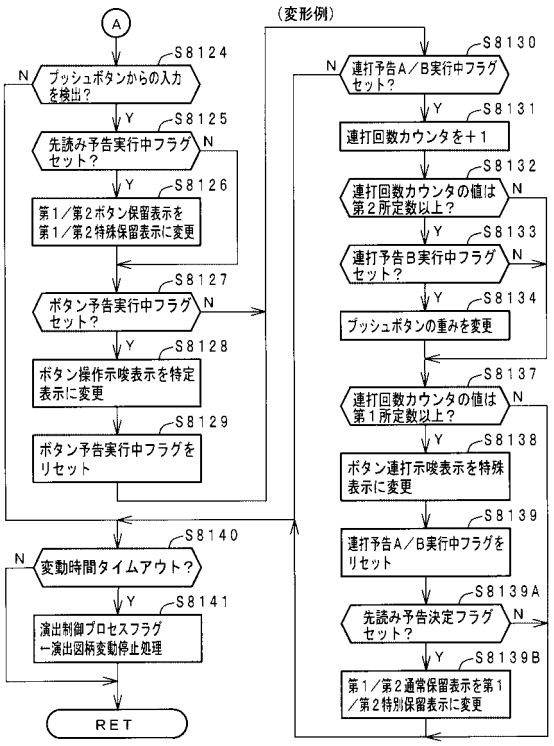
【図５３】



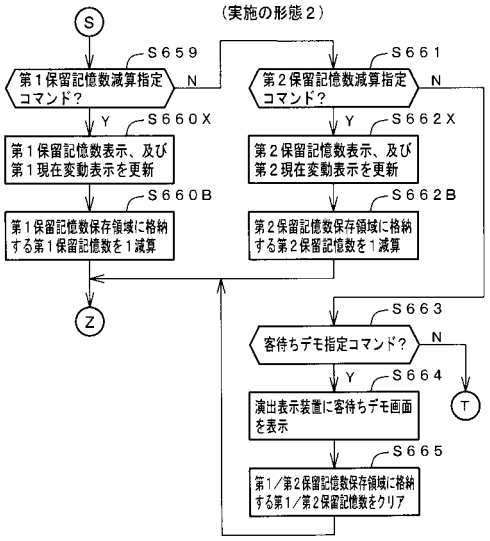
【図５４】



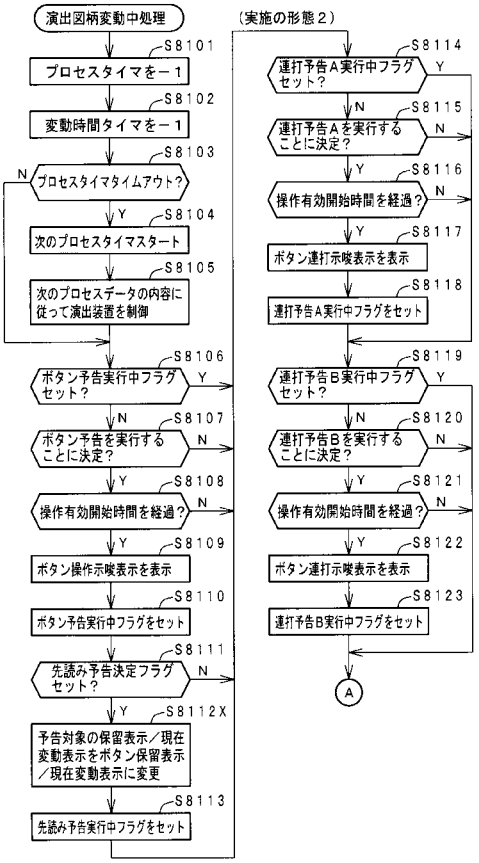
【図５５】



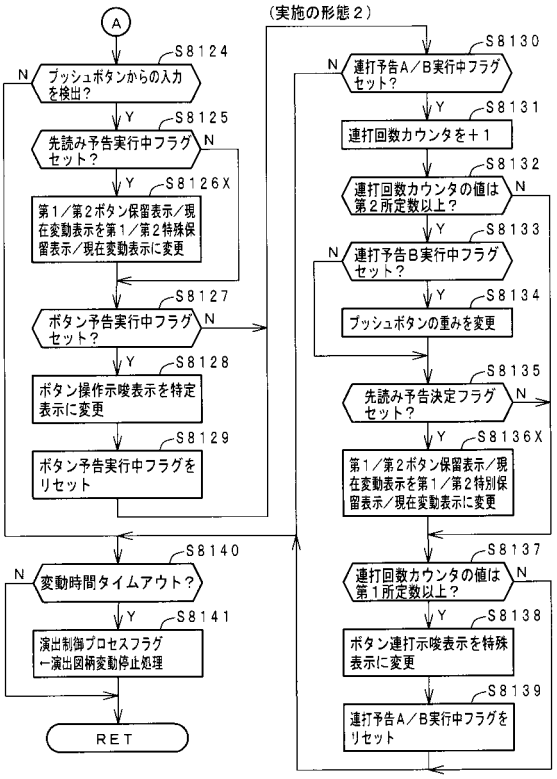
【図５６】



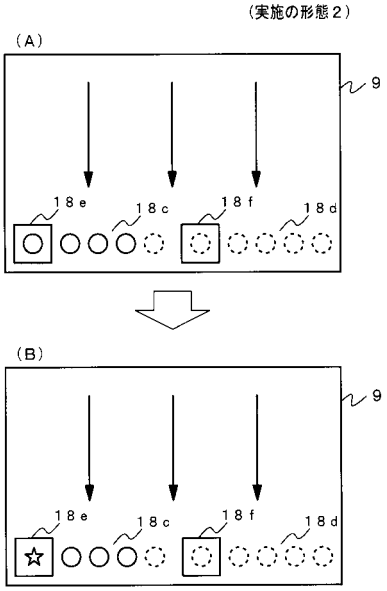
【図５７】



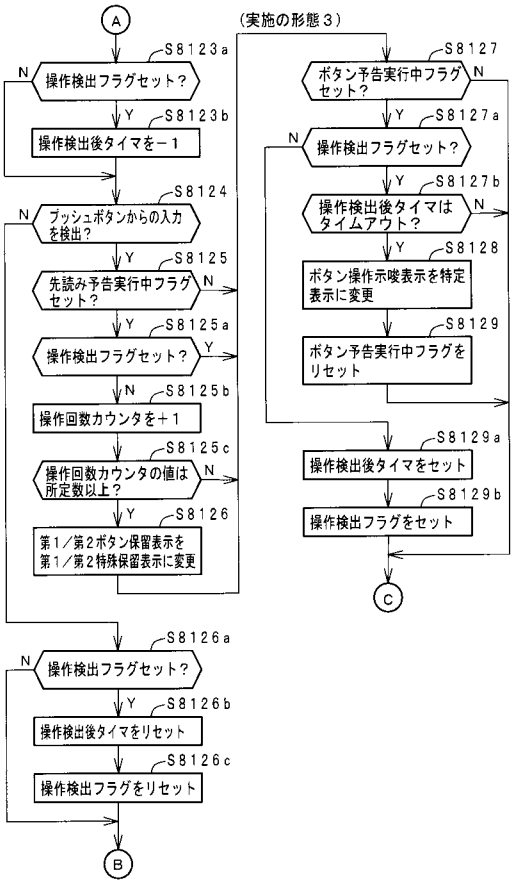
【図５８】



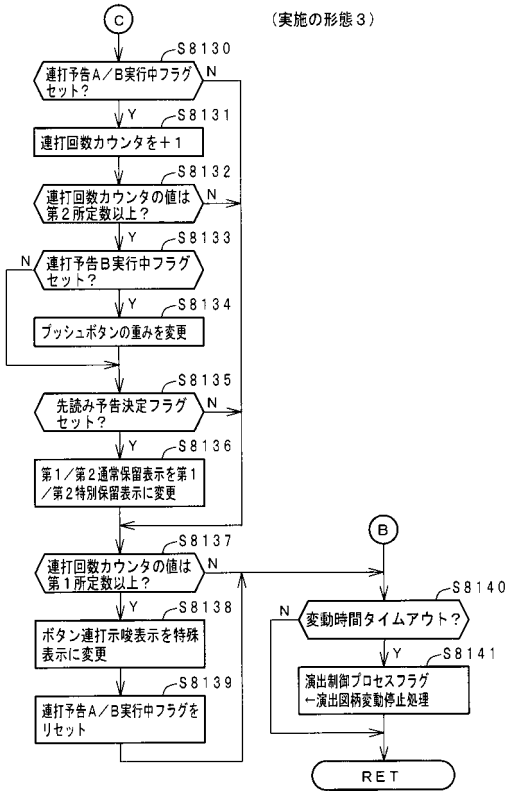
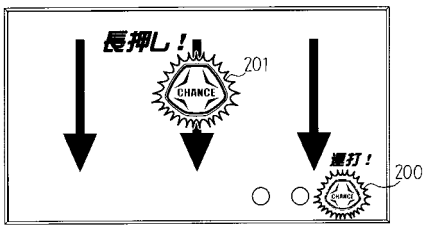
【図５９】



【図６０】



【図６１】



【図６２】