(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7673721号
(P7673721)

(45)発行日　令和7年5月9日(2025.5.9)

(24)登録日　令和7年4月28日(2025.4.28)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全476頁）

(21)出願番号　特願2022-179957(P2022-179957)
(22)出願日　令和4年11月10日(2022.11.10)
(65)公開番号　特開2024-69756(P2024-69756A)
(43)公開日　令和6年5月22日(2024.5.22)
審査請求日　令和6年6月13日(2024.6.13)
早期審査対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100167900
弁理士　福井 仁
(72)発明者　北田 昇平
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　橋本 慎司
愛知県名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地 株式会社ジェイ・ティ内
審査官　山田 克典

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域を前面側に有する遊技盤と、
所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、を備え、
前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機において、
前記遊技盤の正面から見て視認可能な所定の装飾手段と、
前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段と、を備え、
前記第１の回転手段は、
前記遊技盤の盤面に交差する方向を軸方向とする所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、
前記回転板部は、
当該回転板部の裏面側であって前記遊技盤に対応して配置された前記所定の装飾手段の少なくとも一部を前記遊技盤の正面から見て視認可能な視認部を備え、遊技者による所定の遊技に基づいて所定の条件が満たされた場合に、前記所定の停止状態から前記所定の回転状態に切り替わり得るよう構成された遊技機であって、
本遊技機は、
前記遊技盤を正面から見た場合に、前記遊技盤の盤面に沿って移動可能かつ所定態様で

回転可能な第２の回転手段が、少なくとも前記回転板部の前記視認部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部の前記視認部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、
　前記所定の遊技の実行状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部の前記視認部を通して特定位置の前記所定の装飾手段の少なくとも一部を視認可能な第１の状態と、
　前記第２の回転手段が前記第２位置へ移動することによって、前記第２の回転手段の所定領域が前記回転板部の前記視認部を通して視認可能となり、前記所定の装飾手段の少なくとも一部のうち当該第２の回転手段によって遮られた領域が視認不能となる第２の状態と、になり得るよう構成され、
前記第２の回転手段が移動可能な第１の経路と、
前記第２の回転手段が移動した場合に前記第１の経路よりも遊技者が有利と認識し得る第２の経路と、を有し、
前記第２の回転手段が前記第１の経路を移動する場合であっても、前記第２の回転手段が前記第２の経路を移動する場合であっても、共通の特定経路を移動した後に前記第１の経路または前記第２の経路を移動し得るよう構成され、
複数の前記第２の回転手段が前記第１位置と、前記第２位置との間を移動可能に構成され、
前記遊技盤を正面から見た場合に、複数の前記第２の回転手段の一方の前記第２の回転手段が、他方の前記第２の回転手段の移動を遮らないように前記第１位置と前記第２位置との間を移動し得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
　従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
　ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２００５－０７４１７５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
　しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。
【０００５】
　本発明の目的は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】

本発明の遊技機は、遊技領域を前面側に有する遊技盤と、所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段と、特別情報取得手段にて取得された特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、を備え、特別情報判定手段にて特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機において、遊技盤の正面から見て視認可能な所定の装飾手段と、遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段と、を備え、第１の回転手段は、遊技盤の盤面に交差する方向を軸方向とする所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、回転板部は、この回転板部の裏面側であって遊技盤に対応して配置された所定の装飾手段の少なくとも一部を遊技盤の正面から見て視認可能な視認部を備え、遊技者による所定の遊技に基づいて所定の条件が満たされた場合に、所定の停止状態から所定の回転状態に切り替わり得るよう構成された遊技機であって、本遊技機は、遊技盤を正面から見た場合に、遊技盤の盤面に沿って移動可能かつ所定態様で回転可能な第２の回転手段が、少なくとも回転板部の視認部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部の視認部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、所定の遊技の実行状態において、所定の回転状態にある回転板部の視認部を通して特定位置の所定の装飾手段の少なくとも一部を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段が第２位置へ移動することによって、第２の回転手段の所定領域が回転板部の視認部を通して視認可能となり、所定の装飾手段の少なくとも一部のうちこの第２の回転手段によって遮られた領域が視認不能となる第２の状態と、になり得るよう構成され、第２の回転手段が移動可能な第１の経路と、第２の回転手段が移動した場合に第１の経路よりも遊技者が有利と認識し得る第２の経路と、を有し、第２の回転手段が第１の経路を移動する場合であっても、第２の回転手段が第２の経路を移動する場合であっても、共通の特定経路を移動した後に第１の経路または第２の経路を移動し得るよう構成され、複数の第２の回転手段が第１位置と、第２位置との間を移動可能に構成され、遊技盤を正面から見た場合に、複数の第２の回転手段の一方の第２の回転手段が、他方の第２の回転手段の移動を遮らないように第１位置と第２位置との間を移動し得るよう構成されたことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】本発明の主参考形態に係るパチンコ機の正面図

【図２】遊技盤の正面図

【図３】図柄表示装置の表示画面を示す図

【図４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図

【図５】内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図

【図６】大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図

【図７】大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図

【図８】タイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図９】作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図

【図１０】通常処理のフローチャートを示す図

【図１１】メイン処理のフローチャートを示す図

【図１２】遊技回制御処理のフローチャートを示す図

【図１３】データ設定処理のフローチャートを示す図

【図１４】変動開始処理のフローチャートを示す図

【図１５】遊技状態移行処理のフローチャートを示す図

【図１６】大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図

【図１７】大入賞口開放処理のフローチャートを示す図

【図１８】開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図

【図１９】音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図
【図２０】サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図
【図２１】表示制御装置の電気的構成を示すブロック図
【図２２】音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図
【図２３】保留決定処理のフローチャートを示す図
【図２４】保留発生処理のフローチャートを示す図
【図２５】保留シフト処理のフローチャートを示す図
【図２６】図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図
【図２７】演出決定処理のフローチャートを示す図
【図２８】遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図
【図２９】本発明の参考形態Ｍに係る作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図
【図３０】保留発生処理のフローチャートを示す図
【図３１】保留シフト処理のフローチャートを示す図
【図３２】先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図
【図３３】演出決定処理のフローチャートを示す図
【図３４】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図３５】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図
【図３６】第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図３７】第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図３８】第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図３９】第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生前に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図４０】第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図４１】先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図４２】本発明の参考形態Ｎに係る先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図
【図４３】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図４４】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図
【図４５】第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図４６】本発明の参考形態Ｏに係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図４７】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図
【図４８】第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図４９】本発明の参考形態Ｐに係る作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図
【図５０】保留発生処理のフローチャートを示す図
【図５１】保留シフト処理のフローチャートを示す図
【図５２】先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図
【図５３】演出決定処理のフローチャートを示す図
【図５４】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図５５】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図

【図５６】第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図５７】第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図５８】第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図５９】第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生中に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図６０】第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶され、この予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生する場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図６１】本発明の参考形態Ｑに係る保留シフト処理のフローチャートを示す図
【図６２】演出決定処理のフローチャートを示す図
【図６３】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図６４】遊技回終了用演出の決定処理のフローチャートを示す図
【図６５】先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図
【図６６】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図
【図６７】第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図６８】第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図６９】第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図７０】第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生中に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図７１】第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶され、この予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生する場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図７２】本発明の参考形態Ｒに係る保留発生処理のフローチャートを示す図
【図７３】保留シフト処理のフローチャートを示す図
【図７４】開始時先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図
【図７５】演出決定処理のフローチャートを示す図
【図７６】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図７７】開始時先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図
【図７８】遊技回終了用演出の決定処理のフローチャートを示す図
【図７９】終了時先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図
【図８０】終了時先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図
【図８１】第１サブ側保留エリアの第３エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、第１サブ側保留エリアの記憶エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図８２】第１サブ側保留エリアの第３エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、第１サブ側保留エリアの記憶エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図８３】本発明の参考形態Ｓに係る音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図
【図８４】演出決定処理のフローチャートを示す図
【図８５】予告表示の操作予告パートを示す図
【図８６】予告表示の予告結果報知パートを示す図
【図８７】予告表示を発生させるタイミングを示す図
【図８８】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図８９】演出実行処理のフローチャートを示す図
【図９０】リーチ表示の発生後における図柄表示装置の表示画面と、予告表示のタイミングチャートとを示す図
【図９１】本発明の参考形態Ｔに係る予告表示の操作予告パートを示す図
【図９２】予告表示の予告結果報知パートを示す図
【図９３】予告表示を発生させるタイミングを示す図
【図９４】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図９５】演出実行処理のフローチャートを示す図
【図９６】リーチ表示の発生後における図柄表示装置の表示画面と、予告表示のタイミングチャートとを示す図
【図９７】本発明の参考形態Ｕに係る演出実行処理のフローチャートを示す図
【図９８】リーチ表示の発生後における図柄表示装置の表示画面と、予告表示のタイミングチャートとを示す図
【図９９】本発明の参考形態Ｖに係る遊技盤の正面図
【図１００】上側回転式役物の正面図および断面図
【図１０１】上側回転式役物の分解斜視図
【図１０２】内側円環体および外側円環体を正面側に進出させた状態を示す上側回転式役物の正面図および断面図
【図１０３】右下回転式役物の正面図および側面図
【図１０４】左下回転式役物の正面図および側面図
【図１０５】音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図
【図１０６】音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図
【図１０７】演出決定処理のフローチャートを示す図
【図１０８】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図１０９】上側役物演出を実行している状態を示す図
【図１１０】下側役物演出の決定処理のフローチャートを示す図
【図１１１】下側役物演出を実行している状態を示す正面図
【図１１２】下側役物演出を実行している状態を示す右側面図
【図１１３】黒色文字の「ＢＩＧ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図
【図１１４】黒色文字の「ｓｍａｌｌ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図
【図１１５】虹色文字の「ＢＩＧ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図
【図１１６】虹色文字の「ｓｍａｌｌ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図
【図１１７】本発明の参考形態Ｗに係る遊技盤の正面図
【図１１８】上側回転式役物の正面図および断面図
【図１１９】右下回転式役物の正面図および側面図
【図１２０】左下回転式役物の正面図および側面図
【図１２１】音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図
【図１２２】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図１２３】上側役物演出の決定処理のフローチャートを示す図
【図１２４】上側役物演出を実行している状態を示す図
【図１２５】特殊発光にて上側役物演出を実行している状態を示す図
【図１２６】下側役物演出の決定処理のフローチャートを示す図
【図１２７】下側役物演出を実行している状態を示す正面図
【図１２８】上側回転式役物の回転を停止させた状態を示す図
【図１２９】黒色文字の「ＢＩＧ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図

【図１３０】黒色文字の「ｓｍａｌｌ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図
【図１３１】虹色文字の「ＢＩＧ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図
【図１３２】虹色文字の「ｓｍａｌｌ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図
【図１３３】特殊経路にて下側役物演出を実行している状態を示す図
【図１３４】特殊経路にて下側役物演出を更に実行している状態を示す図
【図１３５】本発明の一実施形態に係る遊技盤の正面図
【図１３６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図
【図１３７】タイマ割込み処理のフローチャートを示す図
【図１３８】特電作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図
【図１３９】通常処理のフローチャートを示す図
【図１４０】遊技回制御処理のフローチャートを示す図
【図１４１】データ設定処理のフローチャートを示す図
【図１４２】変動開始処理のフローチャートを示す図
【図１４３】遊技状態移行処理のフローチャートを示す図
【図１４４】大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図
【図１４５】大入賞口開放処理のフローチャートを示す図
【図１４６】天井時短移行処理のフローチャートを示す図
【図１４７】開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図
【図１４８】特電入賞装置用処理のフローチャートを示す図
【図１４９】特電入賞装置開閉処理のフローチャートを示す図
【図１５０】特電開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図
【図１５１】電役サポート用処理のフローチャートを示す図
【図１５２】電役データ設定処理のフローチャートを示す図
【図１５３】電役変動開始処理のフローチャートを示す図
【図１５４】電役変動終了処理のフローチャートを示す図
【図１５５】外部信号出力処理のフローチャートを示す図
【図１５６】演出決定処理のフローチャートを示す図
【図１５７】「天井時短」の遊技状態の発生前における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図
【図１５８】「天井時短」の遊技状態の発生後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図
【図１５９】「天井時短」の遊技状態の終了後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図
【図１６０】特電作動口に遊技球が入賞した場合における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図
【図１６１】特電作動口に遊技球が入賞した後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図
【図１６２】Ｖ入賞口に遊技球が入賞した場合における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図
【図１６３】特電開閉実行モードの終了後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図
【発明を実施するための形態】
【０００９】
〔主参考形態〕
以下、本発明の主参考形態を図面に基づいて説明する。
図１は、本発明の主参考形態に係るパチンコ機の正面図である。
パチンコ機１は、遊技機の一種であるパチンコ遊技機である。このパチンコ機１は、図

１に示すように、パチンコ機１の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に対して前方（正面側）に回動可能に取り付けられた遊技機本体１２とを備えている。

【００１０】

遊技機本体１２は、左右両側部のうち一方を支持側として回動可能となるように外枠１１に支持される内枠（図示略）と、内枠の前方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として前方へ回動可能となるように内枠に支持される前扉枠１２１と、内枠の後方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として後方へ回動可能となるように内枠に支持される裏パックユニット（図示略）とを備えている。

【００１１】

なお、遊技機本体１２は、その回動先端部に設けられた施錠装置（図示略）を備えている。この施錠装置は、遊技機本体１２を外枠１１に対して開放不能な施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠１２１を内枠に対して開放不能な施錠状態とする機能を有している。これらの施錠状態は、パチンコ機１の前面に露出させて設けられたシリンダ錠１３に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことによって解除される。

【００１２】

前扉枠１２１は、内枠の前面側全体を覆うようにして設けられた略楕円形状の窓部１２２と、窓部１２２に嵌め込まれた窓パネル１２３とを有している。なお、本参考形態では、窓パネル１２３は、ガラスによって無色透明に形成されているが、合成樹脂などによって無色透明に形成されていてもよい。

また、前扉枠１２１は、窓部１２２の上方に設けられた表示ランプ部１２４と、表示ランプ部１２４の左右両側に設けられるとともに、遊技状況に応じた効果音などを出力するスピーカ部１２５と、窓部１２２の下方に設けられた上側膨出部１４および下側膨出部１５とを備えている。

【００１３】

上側膨出部１４および下側膨出部１５は、上下に並設されるとともに、共に前方へ膨出するように設けられている。

上側膨出部１４は、上方に開口するようにして内側に設けられた上皿１４１と、遊技者に操作されることによって、情報の入力を受け付ける押ボタン１４２とを有している。上皿１４１は、裏パックユニットに設けられた払出装置４８（図４参照）にて払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構４９（図４参照）側へ導くための機能を有している。押ボタン１４２は、遊技者の操作に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような期待演出などの所定の操作演出を実行可能な操作手段として機能する。

下側膨出部１５は、同じく上方に開口するようにして内側に設けられた下皿１５１を有している。下皿１５１は、上皿１４１内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有している。

【００１４】

さらに、前扉枠１２１は、下皿１５１の右方に設けられた発射手段としての発射ハンドル１６を備えている。この発射ハンドル１６は、パチンコ機１の遊技者に操作されることによって、内枠の下方に設けられた遊技球発射機構４９から内枠の上方に設けられた遊技領域に向けて遊技球を発射する。発射ハンドル１６は、その回転操作量を変更することによって、遊技領域に向けて発射する遊技球の発射強度、すなわち発射の勢いを変更する。

【００１５】

図２は、遊技盤の正面図である。

遊技盤２は、図２に示すように、その表面に取り付けられた内レール部２１および外レール部２２を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部２１および外レール部２２によって区画されるようにして遊技盤２に形成されている。この遊技領域は、窓部１２２を介して略全域を前方から視認することができる。

内レール部２１および外レール部２２は、遊技領域への遊技球の誘導レール２３を構成し、この誘導レール２３は、遊技者が発射ハンドル１６を回転操作したことによって遊技

球発射機構４９から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。

【００１６】

誘導レール２３は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル１６の回転操作量が大きくなるにしたがって、誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本参考形態では、誘導レール２３の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。

【００１７】

遊技盤２は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤２は、各開口部に設けられた一般入賞口２４、上作動口（第１始動入球手段）２５、下作動口（第２始動入球手段）２６、可変入賞装置２７、およびアウト口２８を有している。また、遊技盤２は、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられたスルーゲート３１と、上部右側に設けられた主表示装置３２と、中央部に設けられた可変表示ユニット３３等とを有している。さらに、遊技盤２は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘ＮＬや、風車ＷＭ等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【００１８】

一般入賞口２４、上作動口２５、下作動口２６、および可変入賞装置２７の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ３０１～３０４（図４参照）を備え、これらの検知センサ３０１～３０４は、遊技盤２の背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口２４は、検知センサ３０１を備え、上作動口２５は、検知センサ３０２を備え、下作動口２６は、検知センサ３０３を備え、可変入賞装置２７は、検知センサ３０４を備えている。パチンコ機１は、検知センサ３０１～３０４の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ３０１～３０４は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【００１９】

具体的には、パチンコ機１は、一般入賞口２４への入球が発生した場合には１０個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、上作動口２５への入球が発生した場合および下作動口２６への入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、可変入賞装置２７への入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口２５，２６の賞球個数を相違させてもよい。

【００２０】

アウト口２８は、遊技盤２の遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、このアウト口２８を通って遊技領域から排出される。また、アウト口２８は、遊技球の入球を検知する検知センサ３０５（図４参照）を備え、この検知センサ３０５は、遊技盤２の背面側に配設されている。なお、パチンコ機１は、アウト口２８への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【００２１】

各スルーゲート３１は、遊技球の入球を検知する検知センサ３０６（図４参照）を備え、この検知センサ３０６は、遊技盤２の背面側に配設されている。なお、パチンコ機１は、各スルーゲート３１への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【００２２】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口２８への

遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート３１への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート３１への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【００２３】

上作動口２５および下作動口２６は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤２に設置されている。各作動口２５，２６は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口２５を上方に配置し、下作動口２６を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されている。下作動口２６は、左右一対の可動片によって構成されたガイド片（サポート片）としての電動役物２６１を有している。

【００２４】

電動役物２６１は、遊技盤２の背面側に搭載された電動役物駆動部２６２に連結されている。この電動役物２６１は、電動役物駆動部２６２にて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、電動役物２６１の上端を左右方向に近接させることによって、下作動口２６を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物２６１の上端を左右方向に離間させることによって、下作動口２６を開放した状態である。

【００２５】

ここで、電動役物２６１を閉鎖状態に設定した場合には、この電動役物２６１の上端と、上作動口２５との間隔は、遊技球１個分よりも狭くなる。また、電動役物２６１を開放状態に設定した場合には、この電動役物２６１の上端と、上作動口２５との間隔は、遊技球１個分よりも広くなる。したがって、遊技球は、電動役物２６１を閉鎖状態に設定した場合には、下作動口２６に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、下作動口２６に入賞することができる。

【００２６】

なお、電動役物２６１は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、下作動口２６に遊技球が入賞しにくい状態（閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、下作動口２６に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、下作動口２６は、このような切り換えを電動役物２６１の設定によって行うのではなく、下作動口２６の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、下作動口２６は、電動役物２６１を備えていなくてもよい。

【００２７】

可変入賞装置２７は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口２７１と、大入賞口２７１を開閉するための開閉扉２７２と、開閉扉２７２を駆動する可変入賞駆動部２７３とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット３３等を避けて可変入賞装置２７に遊技球を導くことができる。

【００２８】

ここで、遊技盤２は、可変入賞装置２７の前面側を覆うようにして設けられたカバー２９を備えている。このカバー２９は、可変入賞装置２７を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネル２９１と、この透明パネル２９１の周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル２９２とを備えている。

したがって、遊技者は、透明パネル２９１および窓部１２２を介して可変入賞装置２７を前方から視認することができる。

【００２９】

大入賞口２７１は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口２７１は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ３０４を備えている。パチンコ機１は、その検知結果に

基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【００３０】

開閉扉２７２は、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口２７１の開口を閉鎖するようにして遊技盤２に設けられている。この開閉扉２７２は、窓パネル１２３に向かって前進して遊技盤２から突出することによって、大入賞口２７１の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤２の内部に向かって後退して遊技盤２に埋没することによって、大入賞口２７１の開口を開放する開放状態とを有している。

可変入賞駆動部２７３は、開閉扉２７２を駆動することによって、開閉扉２７２を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【００３１】

具体的には、開閉扉２７２は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉２７２は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉２７２を開放状態に設定し、大入賞口２７１に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを１回のラウンド遊技という。

【００３２】

主表示装置３２は、メイン表示部３４と、役物用表示部３５とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。

なお、主表示装置３２は、その前面側に設けられた窓パネル１２３に向かって膨出するようにして遊技盤２に設けられている。すなわち、主表示装置３２は、窓パネル１２３を介してパチンコ機１の前方から視認可能となっている。また、主表示装置３２と、窓パネル１２３との間の距離は、遊技球１個分よりも狭くなっている。これによって、パチンコ機１は、主表示装置３２と、窓パネル１２３との間を遊技球が落下していくのを防止している。換言すれば、パチンコ機１は、主表示装置３２の前方を遊技球が落下していくのを防止している。

【００３３】

メイン表示部３４は、上作動口２５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第１結果表示部３４１と、下作動口２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第２結果表示部３４２とを備えている（図４参照）。なお、メイン表示部３４は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

【００３４】

第１結果表示部３４１は、上作動口２５への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口２５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第１結果表示部３４１は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードへ移行する。

第２結果表示部３４２は、下作動口２６への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、下作動口２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第２結果表示部３４２は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードへ移行する。

【００３５】

役物用表示部３５は、各スルーゲート３１への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、各スルーゲート３１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。役物用表示部３５は、内部抽選の結果が電役開放

状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、下作動口２６に設けられた電動役物２６１は、所定の態様で開放状態となる。

【００３６】

なお、本参考形態では、メイン表示部３４および役物用表示部３５は、セグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部３４および役物用表示部３５に変動表示させる絵柄としては、複数種の文字を変動表示させる構成、複数種の記号を変動表示させる構成、複数種のキャラクタを変動表示させる構成、または複数種の色を切り換えて表示させる構成などを採用できる。

【００３７】

可変表示ユニット３３は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切換表示）する図柄表示装置３６を備えている。また、可変表示ユニット３３は、図柄表示装置３６を囲むようにして配設されたセンターフレーム３７を備えている。このセンターフレーム３７の上部は、その前面側に設けられた窓パネル１２３に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機１は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面Ｇの視認性が低下するといった不都合を生じない構成となっている。

【００３８】

図柄表示装置３６は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されている。この図柄表示装置３６は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置３６は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部３４の第２結果表示部３４２にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

なお、図柄表示装置３６は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置、またはＣＲＴ等の他の表示装置であってもよい。

【００３９】

センターフレーム３７は、図柄表示装置３６の左下側の領域に設けられた第１保留ランプ部３７１と、図柄表示装置３６の右下側の領域に設けられた第２保留ランプ部３７２と、図柄表示装置３６の上側の領域に設けられた第３保留ランプ部３７３とを備えている。

【００４０】

第１保留ランプ部３７１は、上作動口２５に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第１保留ランプ部３７１は、遊技球を最大４個まで保留することができ、第１結果表示部３４１および図柄表示装置３６の変動表示に対応している。

第２保留ランプ部３７２は、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第２保留ランプ部３７２は、遊技球を最大４個まで保留することができ、第２結果表示部３４２および図柄表示装置３６の変動表示に対応している。

第３保留ランプ部３７３は、各スルーゲート３１に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第３保留ランプ部３７３は、遊技球を最大４個まで保留することができ、役物用表示部３５の変動表示に対応している。

なお、各保留ランプ部３７１～３７３は、後述する図柄表示装置３６の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

【００４１】

図３は、図柄表示装置の表示画面を示す図である。

図柄表示装置３６の表示画面Ｇは、図３に示すように、３列の表示領域に区画されており、各表示領域には、左から順に左図柄列Ｚ１、中図柄列Ｚ２、および右図柄列Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、「１」～「８」の数字からなる８種類の図柄を下方か

ら上方に向かって昇順となるとともに、「８」の次は「１」となるように配列して構成されている。なお、図３では、各表示領域の中心線を一点鎖線で示している。

【００４２】

図柄表示装置３６は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面Ｇにおいて遊技回用の演出を実行する。この遊技回用の演出は、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示から停止表示に切り換わり、最終的には、有効ラインＬ上に所定の図柄を停止表示した状態で終了する。

すなわち、遊技回とは、各作動口２５，２６への入賞に基づいて、メイン表示部３４および図柄表示装置３６にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示するまでをいう。

【００４３】

なお、図柄表示装置３６における図柄の変動表示の態様は、これに限定されることはなく任意である。例えば、図柄列の列数、各図柄列のスクロールの方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、各図柄列の図柄は、数字のみの態様に代えて、絵と数字とを組み合わせた態様としてもよく、絵のみの態様としてもよい。

【００４４】

＜パチンコ機の電気的構成＞

図４は、パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

パチンコ機１は、図４に示すように、主制御装置４と、音声発光制御装置５と、表示制御装置６とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機１は、払出制御装置４６と、電源・発射制御装置４７とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置４６は、前述した払出装置４８に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置４７は、前述した遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

【００４５】

主制御装置４は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板４１と、電源を監視する停電監視基板４５とを備えている。なお、主制御装置４は、主制御基板４１などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡手段を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡手段としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

【００４６】

主制御基板４１は、主制御基板４１に実装されたＭＰＵ４２と、このＭＰＵ４２を構成しているＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４とを備えている。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本参考形態では、ＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４は、ＭＰＵ４２に対して１チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置４以外の他の制御装置のＭＰＵについても同様である。

【００４７】

ＲＯＭ４３は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。このＲＯＭ４３は、当否テーブル記憶エリア４３１や、振分テーブル記憶エリア４３２や、リーチ用テーブル記憶エリア４３３などの各種エリアを有している。これらのエ

リアについては後に詳細に説明する。
　ＲＡＭ４４は、ＲＯＭ４３に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このＲＡＭ４４は、各種カウンタエリア４４１や、保留球格納エリア４４２や、電役保留エリア４４３などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。
【００４８】
　ＭＰＵ４２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ４２の入力ポートは、主制御装置４に設けられた停電監視基板４５と、複数の検知センサ３０１～３０６とに接続されている。ＭＰＵ４２の出力ポートは、停電監視基板４５と、払出制御装置４６と、音声発光制御装置５とに接続されている。また、ＭＰＵ４２の出力ポートは、下作動口２６の電動役物２６１を開閉動作させる電動役物駆動部２６２と、可変入賞装置２７の開閉扉２７２を開閉動作させる可変入賞駆動部２７３と、メイン表示部３４と、役物用表示部３５とに接続されている。
【００４９】
　なお、主制御基板４１は、ドライバ回路を有している。ＭＰＵ４２は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、ＭＰＵ４２は、電動役物駆動部２６２の駆動制御を実行して電動役物２６１を開閉させる。また、開閉実行モードでは、ＭＰＵ４２は、可変入賞駆動部２７３の駆動制御を実行して大入賞口２７１を開閉させる。また、各遊技回では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の表示制御を実行して各作動口２５，２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、ＭＰＵ４２は、役物用表示部３５の表示制御を実行して各スルーゲート３１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。
【００５０】
　停電監視基板４５は、主制御基板４１と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置４７とを中継し、電源・発射制御装置４７から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。したがって、ＭＰＵ４２は、停電監視基板４５を介して電力を受給する。
　検知センサ３０１～３０６は、一般入賞口２４、上作動口２５、下作動口２６、および可変入賞装置２７の各種入賞口や、アウト口２８や、各スルーゲート３１に１対１で対応して設けられている。ＭＰＵ４２は、検知センサ３０１～３０６の検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口２８や、各スルーゲート３１への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、ＭＰＵ４２は、上作動口２５または下作動口２６への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。
【００５１】
　払出制御装置４６は、主制御装置４から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置４８に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。
【００５２】
　電源・発射制御装置４７は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、電源・発射制御装置４７は、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板４１や払出制御装置４６等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。なお、電源・発射制御装置４７は、バックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部を備えている。この電断時用電源部は、パチンコ機１への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置４のＲＡＭ４４に記憶保持用の電力を供給する。
【００５３】
　また、電源・発射制御装置４７は、遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構４９は、遊技盤２の誘導レール２３に向けて延びる発射レールと、上皿１４１に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール２３に向けて発射させる電動アクチュ

エータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置４７は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

【００５４】

＜主制御装置のＭＰＵにて内部抽選を実行するための電気的構成＞

図５は、内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図である。

ＭＰＵ４２は、図５に示すように、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４の値（情報）を用いることによって、内部抽選などを実行する。具体的には、ＭＰＵ４２は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタＣ１を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタＣ２を使用し、リーチ表示を発生させるか否かの抽選にリーチ乱数カウンタＣ３を使用する。また、ＭＰＵ４２は、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に乱数初期値カウンタＣＩＮＩを使用し、メイン表示部３４および図柄表示装置３６における表示継続時間の決定に変動種別カウンタＣＳを使用する。さらに、ＭＰＵ４２は、下作動口２６の電動役物２６１を電役開放状態とするか否かの抽選に電動役物開放カウンタＣ４を使用する。なお、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１（図４参照）に設けられている。

【００５５】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後、０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、ＲＡＭ４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値は、上作動口２５または下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４に取得情報記憶手段として設けられた保留球格納エリア４４２（図４参照）に格納される。また、抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、電動役物開放カウンタＣ４の値は、各スルーゲート３１に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の電役保留エリア４４３（図４参照）に格納される。

【００５６】

保留球格納エリア４４２は、第１結果表示部用保留エリアＲａと、第２結果表示部用保留エリアＲｂと、実行エリアＡＥとを備えている。

【００５７】

第１取得情報記憶手段として設けられた第１結果表示部用保留エリアＲａは、第１エリアＲａ１～第４エリアＲａ４の４つの記憶エリアを備えている。各エリアＲａ１～Ｒａ４は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。ＭＰＵ４２は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を保留情報として上作動口２５への遊技球の入賞に合わせて各エリアＲａ１～Ｒａ４に時系列的に格納していく。具体的には、ＭＰＵ４２は、上作動口２５への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリアＲａ１→第２エリアＲａ２→第３エリアＲａ３→第４エリアＲａ４の順に保留情報を時系列的に格納していく。

【００５８】

このように、第１結果表示部用保留エリアＲａは、４つの記憶エリアを備えているので、上作動口２５への遊技球の入賞は、最大４個まで保留されるようになっている。また、第１結果表示部用保留エリアＲａは、各エリアＲａ１～Ｒａ４に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、上作動口２５に係る保留個数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個、または５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【００５９】

第２取得情報記憶手段として設けられた第２結果表示部用保留エリアＲｂは、第１エリアＲｂ１～第４エリアＲｂ４の４つの記憶エリアを備えている。各エリアＲｂ１～Ｒｂ４

は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。ＭＰＵ４２は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を保留情報として下作動口２６への遊技球の入賞に合わせて各エリアＲｂ１～Ｒｂ４に時系列的に格納していく。具体的には、ＭＰＵ４２は、下作動口２６への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリアＲｂ１→第２エリアＲｂ２→第３エリアＲｂ３→第４エリアＲｂ４の順に保留情報を時系列的に格納していく。

【００６０】

このように、第２結果表示部用保留エリアＲｂは、４つの記憶エリアを備えているので、下作動口２６への遊技球の入賞は、最大４個まで保留されるようになっている。また、第２結果表示部用保留エリアＲｂは、各エリアＲｂ１～Ｒｂ４に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、下作動口２６に係る保留個数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個、または５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【００６１】

実行エリアＡＥは、各結果表示部３４１，３４２の変動表示を開始する際に、第１結果表示部用保留エリアＲａ、または第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納された保留情報を移動させるためのエリアである。

【００６２】

電役保留エリア４４３は、第１結果表示部用保留エリアＲａおよび第２結果表示部用保留エリアＲｂと同様に４つの記憶エリアを備えている。したがって、各スルーゲート３１への遊技球の入賞は、最大４個まで保留されるようになっている。

なお、各スルーゲート３１に係る保留個数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個、または５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【００６３】

＜各カウンタの詳細な説明＞

以下、各カウンタの詳細について説明する。

まず、電動役物開放カウンタＣ４について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値２５０に達した後、０に戻ることによって、０～２５０の範囲内でループするループカウンタとなっている。

電動役物開放カウンタＣ４は、定期的に更新され、その更新された値は、各スルーゲート３１に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してＲＡＭ４４の電役保留エリア４４３に格納される。

そして、ＭＰＵ４２は、電役保留エリア４４３に格納された電動役物開放カウンタＣ４の値に基づいて、下作動口２６の電動役物２６１を電役開放状態とするか否かの抽選（電動役物開放抽選）を実行する。

【００６４】

ここで、パチンコ機１は、電動役物２６１を開放状態に設定することによって、下作動口２６への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有している。具体的には、パチンコ機１は、電動役物２６１を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、電動役物２６１を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。

【００６５】

低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選において、電役開放状態に当選する確率は同一（例えば、共に４／５）となっている。しかしながら、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電役開放状態に当選した際に、電動役物２６１を開放状態に設定する回数が多く、電動役物２６１を開放状態に設定する１回の開放時間も長くなっている。また、高頻度サポートモードでは、１回の電役開放状態における各回の開放の間に、電動役物２６１を閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、１

回の開放時間よりも短くなっている。さらに、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電動役物開放抽選を終えてから次回の電動役物開放抽選を行うまでに待機する時間として最低限確保される確保時間（役物用表示部３５における１回の変動表示の継続時間）が短くなっている。

【００６６】

したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、下作動口２６に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、下作動口２６よりも上作動口２５に入賞する確率を高くすることができる。また、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口２５よりも下作動口２６に入賞する確率を高くすることができる。

そして、下作動口２６への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【００６７】

このように、本参考形態では、パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球を発生させやすく、下作動口２６への遊技球の入球を発生させにくい左打ちルート（第１の経路）と、下作動口２６への遊技球の入球を発生させやすく、上作動口２５への遊技球の入球を発生させにくい右打ちルート（第２の経路）とを備えている。

【００６８】

なお、低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードの構成は、これに限定されることはない。例えば、高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選にて電役開放状態に当選する確率を低頻度サポートモードと比較して高くするように構成してもよい。また、例えば、複数種類の確保時間を用意し、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、短い確保時間を選択し易いように構成してもよく、選択される確保時間の平均を短くするように構成してもよい。さらに、電動役物２６１を開放状態に設定する回数、開放時間、および確保時間の各条件を組み合わせることによって、高頻度サポートモードは、電動役物２６１を開放状態に設定する頻度を低頻度サポートモードと比較して相対的に高くするように構成してもよい。

【００６９】

次に、大当たり乱数カウンタＣ１について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値５９９に達した後、０に戻ることによって、０～５９９の範囲内でループするループカウンタとなっている。また、大当たり乱数カウンタＣ１は、１周ループするごとに、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値を初期値として読み込む。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様に０～５９９の範囲内でループするループカウンタである。

【００７０】

大当たり乱数カウンタＣ１は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口２５または下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してＲＡＭ４４の保留球格納エリア４４２に格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の値は、上作動口２５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納され、下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納される。

そして、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行する。

【００７１】

図６は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図である。

大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たり発生に当選する乱数の値は、図６に示すように、当否情報群記憶手段として設けられたＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１（図４参照）に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。

【００７２】

ここで、パチンコ機１は、大当たり発生に当選しにくい低確率モード（低確率状態）と、大当たり発生に当選しやすい高確率モード（高確率状態）との２つの当否抽選モードを有している。また、当否テーブルは、図６（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、図６（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とを備えている。

ＭＰＵ４２は、これらの当否テーブルと、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行する。

【００７３】

これらの当否テーブルは、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」の複数の大当たり発生の抽選の結果（当否結果）を有している。

具体的には、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図６（ａ）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は２個である。

これに対して、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図６（ｂ）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は２１個である。ここで、低確率モード用の当否テーブルに記憶された大当たり当選となる乱数の値は、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値に含まれている。

【００７４】

なお、各当否テーブルに記憶される乱数の値や個数は任意であり、高確率モードは、低確率モードと比較して「大当たり当選」となる確率が高くなっていればよい。また、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値は、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値を含んでいなくてもよく、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値の一部を含んでいてもよい。

【００７５】

また、各当否抽選モードにおいて、「大当たり当選」となる乱数の値以外は、大当たり発生に当選せずに外れ結果となる。

ここで、パチンコ機１は、前述したように、「特別外れ結果（小当たり結果）」と、「通常外れ結果」との２種類の外れ結果を有している。これらの外れ結果は、いずれも当否抽選モードや、サポートモードの移行契機とはならない点で共通している。しかしながら、「特別外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機となるのに対して、「通常外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機とはならない点で異なっている。

【００７６】

次に、大当たり種別カウンタＣ２について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値２９に達した後、０に戻ることによって、０～２９の範囲内でループするループカウンタとなっている。

大当たり種別カウンタＣ２は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口２５または下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してＲＡＭ４４の保留球格納エリア４４２に格納される。具体的には、大当たり種別カウンタＣ２の値は、上作動口２５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納され、下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納される。

そして、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選（振分抽選）を実行する。

【００７７】
図７は、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図である。
大当たりの種別の振分先に係る乱数の値は、図７に示すように、振分情報群記憶手段として設けられたＲＯＭ４３の振分テーブル記憶エリア４３２（図４参照）に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルは、図７（ａ）に示す第１振分テーブル（第１振分情報群）と、図７（ｂ）に示す第２振分テーブル（第２振分情報群）とを備えている。
ＭＰＵ４２は、これらの振分テーブルと、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値とを比較することによって、大当たりの種別の抽選を実行する。
【００７８】
第１振分テーブルは、第１結果表示部用保留エリアＲａから実行エリアＡＥにシフトされた大当たり種別カウンタＣ２の値、すなわち上作動口２５への入賞に基づく大当たり種別カウンタＣ２の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。
第１振分テーブルは、図７（ａ）に示すように、「低確結果（低確率対応の特別振分結果）」、「非明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の潜伏高確率結果）」、「明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の高確率結果）」、および「最有利結果（高確率対応の特別振分結果）」の複数の振分結果を振分先としている。具体的には、第１振分テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」のうち、「０～９」を「低確結果」に振り分け、「１０～１４」を「非明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「１５～１９」を「明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「２０～２９」を「最有利結果」に振り分けている。
【００７９】
第２振分テーブルは、第２結果表示部用保留エリアＲｂから実行エリアＡＥにシフトされた大当たり種別カウンタＣ２の値、すなわち下作動口２６への入賞に基づく大当たり種別カウンタＣ２の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。
第２振分テーブルは、図７（ｂ）に示すように、「低確結果」および「最有利結果」の２つの振分結果を振分先としている。具体的には、第２振分テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」のうち、「０～９」を「低確結果」に振り分け、「１０～２９」を「最有利結果」に振り分けている。
【００８０】
各振分結果は、以下の（１）～（３）の条件の少なくともいずれかに差異を有している。
（１）開閉実行モード終了後の当否抽選モード
（２）開閉実行モード終了後のサポートモード
（３）開閉実行モードにおける可変入賞装置２７の開閉制御の態様
【００８１】
まず、（１）の当否抽選モードの相違について説明する。
「低確結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが低確率モードに設定される振分結果である。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。
「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、および「最有利結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが高確率モードに設定される振分結果である。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。
【００８２】
次に、（２）のサポートモードの相違について説明する。
「低確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度

サポートモードは、遊技回が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合には低頻度サポートモードに移行する。

【００８３】

「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードをそのまま維持する振分結果である。ここで、開閉実行モード終了前のサポートモードが高頻度サポートモードであった場合には、高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

「明示少ラウンド高確結果」および「最有利結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【００８４】

なお、（３）の開閉実行モードにおける可変入賞装置２７の開閉制御の態様の相違については後に詳細に説明する。

【００８５】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値２３８に達した後、０に戻ることによって、０～２３８の範囲内でループするループカウンタとなっている。

リーチ乱数カウンタＣ３は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口２５または下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してＲＡＭ４４の保留球格納エリア４４２に格納される。具体的には、リーチ乱数カウンタＣ３の値は、上作動口２５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納され、下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納される。

そして、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行する。

【００８６】

リーチ表示は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に発生する期待演出である。

具体的には、ＭＰＵ４２は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に、リーチ用テーブルと、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値とを比較することによって、リーチ表示を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選においてリーチ表示を発生させるとなった場合にリーチ表示を発生させる。なお、リーチ用テーブルは、リーチ表示の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３（図４参照）に記憶されている。

【００８７】

ここで、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置３６は、停止結果として、同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示する。また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置３６は、停止結果として、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示する。さらに、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」に振り分けられた場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、図柄表示装置３６は、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄（例えば「３・４・１」）の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示する。

【００８８】

リーチ表示は、同一の数字を有する図柄の組み合わせを最終的に停止表示させる場合（当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」または「低確結果」に振り分けられた場合）には、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関わらず発生する。また、リーチ表示は、特別な図柄の組み合わせを最終的に停止表示させる場合（当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」に振り分けられた場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合）には、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関わらず発生しない。

【００８９】

リーチ表示の態様は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち、一部の図柄列（例えば、図柄列Ｚ１および図柄列Ｚ３）を有効ラインＬ上に停止表示させることによって、同一の図柄の組み合わせを表示して停止結果を示唆し、その状態で残りの図柄列（例えば、図柄列Ｚ２）を変動表示する。

したがって、パチンコ機１は、リーチ表示を発生させることによって、図柄表示装置３６にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」または「最有利結果」に振り分けられたのではないかと遊技者に期待させることができる。

【００９０】

なお、リーチ表示の態様は、これに限定されることはなく、一部の図柄列を停止表示させた上で残りの図柄列を変動表示させるとともに、所定のキャラクタなどを動画として背景に表示してもよく、各図柄列を縮小表示または非表示にした上で所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇの略全体に表示してもよい。

【００９１】

ここで、パチンコ機１は、図柄表示装置３６の変動表示の一種として期待演出を有している。期待演出とは、図柄表示装置３６にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となったのではないかと遊技者に期待させるような演出をいう。具体的には、パチンコ機１は、前述したリーチ表示と、予告表示との２種類の期待演出を有している。

【００９２】

予告表示は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合に、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合よりも演出を発生しやすくする期待演出である。この予告表示は、演出を発生しやすくする代わりに、出現率の低い演出を選択しやすくするようにしてもよく、これらを組み合わせるようにしてもよい。

なお、リーチ表示を発生させるか否かの抽選は、主制御装置４にて実行されていたのに対し、予告表示を発生させるか否かの抽選は、音声発光制御装置５にて実行される。

【００９３】

予告表示の態様は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち、全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３を変動表示させている、一部の図柄列（例えば、図柄列Ｚ１）を有効ラインＬ上に停止表示させた上で複数の図柄列（例えば、図柄列Ｚ２，Ｚ３）を変動表示させている、またはリーチ表示を発生させている状況において、所定のタイミングに基づいて所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する態様や、遊技者に押ボタン１４２を押下させることに基づいて所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する態様を例示できる。この予告表示は、リーチ表示を発生させる場合およびリーチ表示を発生させない場合のいずれの場合においても発生するが、リーチ表示を発生させない場合よりもリーチ表示を発生させる場合に発生しやすくなるように設定されている。

なお、予告表示は、これに限定されることはなく、例えば、背景を変更して表示してもよく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の形態を変更して表示してもよい。

【００９４】

最後に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値１９８に達した後、０に戻ることによって、０～１９８の範囲内でループするループカウンタとなっている。

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理の実行ごとに少なくとも１回更新され、その更新の都度、抽選カウンタ用バッファに格納される。

そして、ＭＰＵ４２は、抽選カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタＣＳの値に基づいて、メイン表示部３４における絵柄の表示継続時間と、図柄表示装置３６における図柄の表示継続時間とを決定する。なお、これらの表示継続時間については後に詳細に説明する。

【００９５】

＜主制御装置にて実行される各種処理について＞

主制御装置４のＭＰＵ４２は、遊技を進行させるタイマ割込み処理および通常処理や、電源投入に伴って起動するメイン処理を実行する。以下、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理について順に説明する。

なお、ＭＰＵ４２は、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理の他、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力によって起動するＮＭＩ割込み処理を実行するが、この処理についての説明は省略する。

【００９６】

＜タイマ割込み処理＞

図８は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

タイマ割込み処理では、ＭＰＵ４２は、図８に示すように、ステップＳ１０１～Ｓ１０５を定期的に（例えば、２ｍｓｅｃ周期で）実行する。

【００９７】

ステップＳ１０１では、ＭＰＵ４２は、複数の検知センサ３０１～３０６の読み込み処理を実行する。この読み込み処理では、ＭＰＵ４２は、複数の検知センサ３０１～３０６の状態を読み込み、その状態を判定して入賞検知情報としてＲＡＭ４４に保存する。ＭＰＵ４２は、各種入賞口に対応した検知センサ３０１～３０４が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定し、この設定したコマンドを払出制御装置４６に送信する。例えば、ＭＰＵ４２は、可変入賞装置２７に対応した検知センサ３０４が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、特定単位個数である１５個の賞球を指示するための賞球コマンドを払出制御装置４６に送信する。

なお、払出制御装置４６は、ＭＰＵ４２から送信される賞球コマンドに基づいて、払出装置４８に賞球の払い出しを実行させる払出制御を行う。

【００９８】

ステップＳ１０２では、ＭＰＵ４２は、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４２は、前述したように、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの前回値に１を加算して更新するとともに、更新後の値をＲＡＭ４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、ＭＰＵ４２は、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの前回値に１を加算する際に最大値に達していた場合には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値を０に戻してクリアする。

【００９９】

ステップＳ１０３では、ＭＰＵ４２は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４２は、前述したように、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の前回値にそれぞれ１を加算して更新するとともに、更新後の値をＲＡＭ４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、ＭＰＵ４２は、各カウンタＣ１～Ｃ４の前回値にそれぞれ１を加算する際に最大値に達していた場合には、各カウンタＣ１～Ｃ４の値を０に戻してクリアする。

【０１００】
ステップＳ１０４では、ＭＰＵ４２は、スルー用の入賞処理を実行する。このスルー用の入賞処理では、ＭＰＵ４２は、各スルーゲート３１に対応した検知センサ３０６が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、ステップＳ１０３にて更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電役保留エリア４４３に格納する。また、ＭＰＵ４２は、第３保留ランプ部３７３を点灯させるためのコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置５に送信する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるコマンドに基づいて、第３保留ランプ部３７３を点灯させる。また、各スルーゲート３１に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第３保留ランプ部３７３は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。
【０１０１】
ステップＳ１０５では、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を実行する。
以下、作動口用の入賞処理について詳細に説明する。
【０１０２】
＜作動口用の入賞処理＞
図９は、作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。
作動口用の入賞処理では、ＭＰＵ４２は、図９に示すように、ステップＳ２０１～Ｓ２０８を実行する。
【０１０３】
ステップＳ２０１では、ＭＰＵ４２は、上作動口２５に対応した検知センサ３０２が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、上作動口２５に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０１にて上作動口２５に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップＳ２０２において、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第１始動保留記憶数ＲａＮとして第１結果表示部用保留エリアＲａにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０５以降の処理を実行する。
【０１０４】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０１にて上作動口２５に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップＳ２０３において、下作動口２６に対応した検知センサ３０３が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、下作動口２６に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０３にて下作動口２６に遊技球が入賞していないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０３にて下作動口２６に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップＳ２０４において、第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第２始動保留記憶数ＲｂＮとして第２結果表示部用保留エリアＲｂにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０５以降の処理を実行する。
【０１０５】
ステップＳ２０２またはステップＳ２０４の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０５において、ステップＳ２０２またはステップＳ２０４にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮまたはＲｂＮ）が上限値（本参考形態では４）未満であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０５にて始動保留記憶数Ｎが上限値未満でないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０５にて始動保留記憶数Ｎが上限値未満であると判定した場合には、ステップＳ２０６において、その始動保留記憶数Ｎの値に１を加算して更新する。
【０１０６】
ステップＳ２０７では、ＭＰＵ４２は、タイマ割込み処理のステップＳ１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタ

Ｃ３の各値の組を結果表示部用保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０６にて更新した始動保留記憶数Ｎと対応する記憶エリアに保留情報として格納する。

【０１０７】

例えば、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０２にて第１始動保留記憶数ＲａＮをセットした場合には、タイマ割込み処理のステップＳ１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を第１結果表示部用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０６にて更新した第１始動保留記憶数ＲａＮと対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０２にて第１始動保留記憶数ＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２０６にて更新した第１始動保留記憶数ＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＲａ４に保留情報を格納する。

【０１０８】

また、例えば、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０４にて第２始動保留記憶数ＲｂＮをセットした場合には、タイマ割込み処理のステップＳ１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を第２結果表示部用保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０６にて更新した第２始動保留記憶数ＲｂＮと対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０４にて第２始動保留記憶数ＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２０６にて更新した第２始動保留記憶数ＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＲｂ４に保留情報を格納する。

【０１０９】

ステップＳ２０８では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０２にて第１始動保留記憶数ＲａＮをセットした場合には、第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第１保留発生コマンドを設定し、この設定した第１保留発生コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第１保留発生コマンドは、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。また、第１保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第１保留発生コマンドに基づいて、第１保留ランプ部３７１を点灯させる他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。また、上作動口２５に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第１保留ランプ部３７１は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【０１１０】

さらに、第１保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１（図４参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値と、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３（図４参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【０１１１】

また、ステップＳ２０８では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０４にて第２始動保留記憶

数ＲｂＮをセットした場合には、第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第２保留発生コマンドを設定し、この設定した第２保留発生コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第２保留発生コマンドは、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。また、第２保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第２保留発生コマンドに基づいて、第２保留ランプ部３７２を点灯させる他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。また、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第２保留ランプ部３７２は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【０１１２】

さらに、第２保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１（図４参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値と、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３（図４参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【０１１３】

＜通常処理＞

図１０は、通常処理のフローチャートを示す図である。

ＭＰＵ４２は、電源投入に伴って起動する後述のメイン処理を実行した後、遊技を進行させるための主要な処理である通常処理を実行する。この通常処理では、ＭＰＵ４２は、図１０に示すように、ステップＳ３０１～Ｓ３１４を実行する。具体的には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０１～Ｓ３０９を４ｍｓｅｃ周期で定期的に実行し、残余時間が発生した場合にステップＳ３０８～Ｓ３１１を繰り返し実行し、ステップＳ３０８の判定結果に応じてステップＳ３１２以降を実行する。

【０１１４】

ステップＳ３０１では、ＭＰＵ４２は、タイマ割込み処理、作動口用の入賞処理、または前回の通常処理で設定したコマンドをサブ側の各制御装置に送信するための外部出力処理を実行する。この外部出力処理では、例えば、ＭＰＵ４２は、賞球コマンドが設定されているか否かを判定し、賞球コマンドが設定されていると判定した場合には、その賞球コマンドを払出制御装置４６に送信する。また、例えば、ＭＰＵ４２は、遊技回用の演出に対応したコマンドや、開閉実行モード用の演出に対応したコマンドなどの演出用のコマンドが設定されているか否かを判定し、演出用のコマンドが設定されていると判定した場合には、その演出用のコマンドを音声発光制御装置５に送信する。

【０１１５】

ステップＳ３０２では、ＭＰＵ４２は、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４２は、前述したように、変動種別カウンタＣＳの前回値に１を加算して更新するとともに、更新後の値をＲＡＭ４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、ＭＰＵ４２は、変動種別カウンタＣＳの前回値に１を加算する際に最大値に達していた場合には、変動種別カウンタＣＳの値を０に戻してクリアする。

【０１１６】

ステップＳ３０３では、ＭＰＵ４２は、遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、ＭＰＵ４２は、当否抽選および振分抽選を実行するとともに、図柄表示装置３６に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定およびメイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定などを実行する。

ステップＳ３０４では、ＭＰＵ４２は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード、高確率モード、および高頻度サポートモードなどの各遊技状態への移行処理を実行する。

なお、ステップＳ３０３の遊技回制御処理およびステップＳ３０４の遊技状態移行処理については後に詳細に説明する。

【０１１７】

ステップＳ３０５では、ＭＰＵ４２は、デモ表示実行判定処理を実行する。このデモ表示実行判定処理では、ＭＰＵ４２は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、３０ｓｅｃ）を経過したか否かを判定し、開始待ち期間を経過していると判定した場合には、デモ表示を開始させるためのデモコマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ３０５にて設定したデモコマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるデモコマンドに基づいて、デモ表示実行処理を開始する。

【０１１８】

ここで、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０５の処理の実行回数をカウントすることによって開始待ち期間が経過したか否かを判定する。例えば、開始待ち期間を３０ｓｅｃとし、ステップＳ３０５の処理を繰り返し実行する間隔が４ｍｓｅｃである場合には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０５の処理の実行回数をカウントして７５００回に達したときに開始待ち期間を経過したと判定する。なお、開始待ち期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて開始待ち期間を測定してもよい。また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０５の処理の実行回数をカウントしているときに新たな遊技回を開始した場合には、そのカウントの値をリセットする。

【０１１９】

ステップＳ３０６では、ＭＰＵ４２は、下作動口２６に設けられた電動役物２６１の駆動制御を実行するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の電役保留エリア４４３に格納された電動役物開放カウンタＣ４の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物２６１の開閉処理を実行する。また、ＭＰＵ４２は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部３５の表示制御を実行する。

【０１２０】

ステップＳ３０７では、ＭＰＵ４２は、遊技球発射制御処理を実行する。この遊技球発射制御処理では、ＭＰＵ４２は、遊技者が発射ハンドル１６を回転操作したことに基づいて、電源・発射制御装置４７に遊技球を発射させる発射制御を実行させる。具体的には、電源・発射制御装置４７は、所定の周期（本参考形態では０．６ｓｅｃ）で遊技球発射機構４９のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる。なお、ソレノイドは、発射ハンドル１６の回転操作量に応じた発射強度で遊技球を発射するように励磁される。また、電源・発射制御装置４７は、所定の発射条件が整っている場合に、遊技球発射機構４９のソレノイドに対して駆動信号を供給し、遊技球を発射させる。

【０１２１】

ステップＳ３０８では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリア（図示略）に停電フラグがセットされているか否かを判定する。この停電フラグは、ＭＰＵ４２のＮＭＩ端子に対して停電監視基板４５から停電信号が入力されることによってＲＡＭ４４にセットされる。停電監視基板４５は、停電の発生を確認した場合に、この停電信号を出力する。なお、この停電フラグは、次回のメイン処理の実行時にクリアされる。

【０１２２】
ここで、パチンコ機１は、ＲＡＭ４４等の所定のエリアに１を代入することによって各種のフラグをセットし、０を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機１は、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリアに１を代入することによって停電フラグをセットし、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリアに０を代入することによって停電フラグをクリアする。
【０１２３】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０８にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ３０９以降の処理を実行することなく、ステップＳ３１２以降の電断時処理を実行する。具体的には、ステップＳ３１２では、ＭＰＵ４２は、タイマ割込み処理の発生を禁止する。ステップＳ３１３では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ判定値（ＲＡＭ４４のチェックサム）を算出して保存する。ステップＳ３１４では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４へのアクセスを禁止する。その後、ＭＰＵ４２は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。
【０１２４】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０８にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ３０９において、次回の通常処理を実行するタイミングに至ったか否か、すなわち現在の通常処理を開始したときから所定時間（本参考形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０９にて次回の通常処理を実行するタイミングに至っていないと判定した場合、すなわち残余時間が発生した場合には、ステップＳ３１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行し、ステップＳ３１１において、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。なお、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０９にて次回の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定するまでステップＳ３０８～Ｓ３１１を繰り返し実行する。
【０１２５】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０９にて次回の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定した場合、すなわち残余時間が発生していない場合には、ステップＳ３０１を再び実行することによって、次回の通常処理を開始する。
【０１２６】
＜メイン処理＞
図１１は、メイン処理のフローチャートを示す図である。
メイン処理では、ＭＰＵ４２は、図１１に示すように、ステップＳ４０１～Ｓ４１２を実行する。
ステップＳ４０１では、ＭＰＵ４２は、電源投入に伴って立ち上げ処理を実行する。この立ち上げ処理では、ＭＰＵ４２は、サブ側の制御基板（音声発光制御装置５の制御基板等）が動作可能な状態になるのを待つために、電源投入後、所定の時間（例えば、５００ｍｓｅｃ程度）が経過するまで待機する。
【０１２７】
ステップＳ４０２では、ＭＰＵ４２は、許可禁止用期間である１ｓｅｃが経過したか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０２にて１ｓｅｃが経過していないと判定した場合には、ステップＳ４０２の処理を繰り返し実行する。また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０２にて１ｓｅｃが経過したと判定した場合には、ステップＳ４０３以降の処理を実行する。
【０１２８】
ここで、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０２の処理の実行回数をカウントすることによって１ｓｅｃが経過したか否かを判定する。例えば、ステップＳ４０２の処理を繰り返し実行する間隔が０．１ｍｓｅｃである場合には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０２の処理の実行回数をカウントして１００００回に達したときに１ｓｅｃが経過したと判定する。なお、許可禁止用期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用い

て許可禁止用期間を測定してもよい。

【０１２９】

ステップＳ４０３では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４へのアクセスを許可する。

ステップＳ４０４では、ＭＰＵ４２は、電源・発射制御装置４７に設けられたＲＡＭ消去スイッチ（図示略）がオンになっているか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０４にてＲＡＭ消去スイッチがオンになっていると判定した場合には、ステップＳ４０９以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０４にてＲＡＭ消去スイッチがオンになっていないと判定した場合には、ステップＳ４０５において、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。

【０１３０】

そして、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０５にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ４０９以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０５にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ４０６において、ＲＡＭ判定値を算出する。

ステップＳ４０７では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０６にて算出したＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定することによって、ＲＡＭ４４に記憶されたデータの有効性を確認する。具体的には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０６にて算出したＲＡＭ判定値と、通常処理のステップＳ３１３（電断時処理）にて保存されたＲＡＭ判定値とを比較し、これらが一致した場合には、ＲＡＭ判定値は正常であると判定し、一致しない場合には、ＲＡＭ判定値は異常であると判定する。

【０１３１】

そして、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０７にてＲＡＭ判定値が正常でないと判定した場合には、ステップＳ４０９以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０７にてＲＡＭ判定値が正常であると判定した場合には、ステップＳ４０８において、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。

【０１３２】

なお、ＲＡＭ４４に記憶されたデータの有効性は、ＲＡＭ判定値の整合性を確認する方法とは異なる方法によって判定してもよく、例えば、電断時処理にてＲＡＭ４４の所定のエリアにキーワードを書き込み、このキーワードが正常に書き込まれているか否かをメイン処理にて判定することによって、ＲＡＭ４４に記憶されたデータの有効性を確認してもよい。

【０１３３】

前述したように、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０４にてＲＡＭ消去スイッチがオンになっていると判定した場合、ステップＳ４０５にて停電フラグがセットされていないと判定した場合、またはステップＳ４０７にてＲＡＭ判定値が正常でないと判定した場合には、ステップＳ４０９以降の処理を実行する。

具体的には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０９において、ＲＡＭ４４の作業領域をクリアし、ステップＳ４１０において、ＲＡＭ４４の初期化を実行する。

【０１３４】

したがって、例えば、遊技場の管理者は、遊技場の営業開始時にＲＡＭ消去スイッチを押下しながらパチンコ機１の電源を投入することによって、ＲＡＭ４４に記憶されたデータを初期化することができる。また、パチンコ機１は、停電監視基板４５にて停電の発生を確認していない場合や、ＲＡＭ判定値が異常であった場合には、ＲＡＭ４４に記憶されたデータを初期化する。

【０１３５】

ステップＳ４０８またはステップＳ４１０の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４１１において、サブ側の制御基板（音声発光制御装置５の制御基板等）に対して初期コマンドを送信し、ステップＳ４１２において、タイマ割込み処理の発生を許可し、前

述した通常処理に移行する。
なお、サブ側の制御基板は、ステップＳ４１１にて送信された初期コマンドを受信することによって、主制御基板４１との通信が正常に行われていることを認識するとともに、自己の初期化を実行する。
【０１３６】
＜遊技回制御処理＞
図１２は、遊技回制御処理のフローチャートを示す図である。
遊技回制御処理では、ＭＰＵ４２は、図１２に示すように、ステップＳ５０１～Ｓ５０９を実行する。
ステップＳ５０１では、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０１にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ５０２以降の処理を実行することなく、遊技回制御処理を終了する。したがって、開閉実行モード中であると判定した場合には、ＭＰＵ４２は、各作動口２５，２６への遊技球の入賞を検知しているか否かに関わらず遊技回の進行を開始しない。
なお、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された開閉実行モード中フラグを参照することによって、開閉実行モード中であるか否かを判定している。以下の各処理においても同様である。ＭＰＵ４２は、開閉実行モードへの移行時に開閉実行モード中フラグをセットし、開閉実行モードの終了時に開閉実行モード中フラグをクリアする。
【０１３７】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０１にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップＳ５０２において、メイン表示部３４が変動表示中であるか否か、すなわち遊技回を進行中であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０２にてメイン表示部３４が変動表示中でないと判定した場合には、ステップＳ５０３～Ｓ５０５の遊技回開始用処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０２にてメイン表示部３４が変動表示中であると判定した場合には、ステップＳ５０６～Ｓ５０９の遊技回進行用処理を実行する。
【０１３８】
まず、ステップＳ５０３～Ｓ５０５の遊技回開始用処理について説明する。
ステップＳ５０３では、ＭＰＵ４２は、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶されている保留個数と、第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されている保留個数とを把握し、これらの保留個数の合計数ＣＲＮが「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０３にて合計数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には、遊技回制御処理を終了する。
【０１３９】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０３にて合計数ＣＲＮが「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ５０４において、第１結果表示部用保留エリアＲａまたは第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を遊技回の消化用に設定するためのデータ設定処理を実行する。その後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０５において、メイン表示部３４および図柄表示装置３６に変動表示を開始させて遊技回を消化するための変動開始処理を実行し、遊技回制御処理を終了する。
以下、ステップＳ５０４のデータ設定処理およびステップＳ５０５の変動開始処理について詳細に説明する。
【０１４０】
図１３は、データ設定処理のフローチャートを示す図である。
データ設定処理では、ＭＰＵ４２は、図１３に示すように、ステップＳ６０１～Ｓ６１１を実行する。
ステップＳ６０１では、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理のステップＳ２０４にてセットされた第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ６０１にて第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ６０２～Ｓ６０６の第１結果表示部

用のデータ設定処理を実行し、ステップＳ６０１にて第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６０７～Ｓ６１１の第２結果表示部用のデータ設定処理を実行する。

【０１４１】

このように、データ設定処理は、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第１結果表示部用のデータ設定処理と、第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第２結果表示部用のデータ設定処理とを有している。

そして、ＭＰＵ４２は、ステップＳ６０１にて第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下でないと判定した場合には、第１結果表示部用のデータ設定処理を実行することなく、第２結果表示部用のデータ設定処理を実行する。換言すれば、ＭＰＵ４２は、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報があると判定した場合には、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された保留情報があるか否かに関わらず第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定する。

【０１４２】

まず、ステップＳ６０２～Ｓ６０６の第１結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップＳ６０２では、ＭＰＵ４２は、第１結果表示部用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ６０３では、ＭＰＵ４２は、第１結果表示部用保留エリアＲａの第１エリアＲａ１に格納された保留情報を実行エリアＡＥに移動する。

ステップＳ６０４では、ＭＰＵ４２は、第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＲａ１～Ｒａ４に格納されている保留情報を第１エリアＲａ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ４２は、第２エリアＲａ２の保留情報を第１エリアＲａ１にシフトし、第３エリアＲａ３の保留情報を第２エリアＲａ２にシフトし、第４エリアＲａ４の保留情報を第３エリアＲａ３にシフトする。

【０１４３】

ステップＳ６０５では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された第２結果表示部フラグをクリアする。この第２結果表示部フラグは、遊技回の消化に際して第１結果表示部３４１および第２結果表示部３４２のうち、どちらのメイン表示部３４に変動表示を開始させているかを特定するためのフラグである。このステップＳ６０５では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部フラグをクリアしているので、遊技回の消化に際し、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて、第１結果表示部３４１に変動表示を開始させることを示している。

【０１４４】

ステップＳ６０６では、ＭＰＵ４２は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第１シフト時コマンドを設定する。その後、ＭＰＵ４２は、データ設定処理を終了する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ６０６にて設定した第１シフト時コマンドを音声発光制御装置５に送信する。この第１シフト時コマンドは、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第１シフト時コマンドに基づいて、第１保留ランプ部３７１の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置５は、上作動口２５に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第１保留ランプ部３７１の点灯個数を減少させる。

【０１４５】

次に、ステップＳ６０７～Ｓ６１１の第２結果表示部用のデータ設定処理について説明

する。
ステップＳ６０７では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮの値に１を減算して更新する。
ステップＳ６０８では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２エリアＲｂ１に格納された保留情報を実行エリアＡＥに移動する。
ステップＳ６０９では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＲｂ１～Ｒｂ４に格納されている保留情報を第１エリアＲｂ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ４２は、第２エリアＲｂ２の保留情報を第１エリアＲｂ１にシフトし、第３エリアＲｂ３の保留情報を第２エリアＲｂ２にシフトし、第４エリアＲｂ４の保留情報を第３エリアＲｂ３にシフトする。
【０１４６】
ステップＳ６１０では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグをセットする。このステップＳ６１０では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部フラグをセットしているので、遊技回の消化に際し、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて、第２結果表示部３４２に変動表示を開始させることを示している。
【０１４７】
ステップＳ６１１では、ＭＰＵ４２は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第２シフト時コマンドを設定する。その後、ＭＰＵ４２は、データ設定処理を終了する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ６１１にて設定した第２シフト時コマンドを音声発光制御装置５に送信する。この第２シフト時コマンドは、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第２シフト時コマンドに基づいて、第２保留ランプ部３７２の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置５は、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第２保留ランプ部３７２の点灯個数を減少させる。
【０１４８】
図１４は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。
変動開始処理では、ＭＰＵ４２は、図１４に示すように、ステップＳ７０１～Ｓ７１８を実行する。
ステップＳ７０１では、ＭＰＵ４２は、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０１にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合には、ステップＳ７０２において、低確率モード用の当否テーブル（図６（ａ）参照）をＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１から読み出し、ステップＳ７０１にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップＳ７０３において、高確率モード用の当否テーブル（図６（ｂ）参照）をＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１から読み出す。
【０１４９】
ステップＳ７０２またはステップＳ７０３の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０４において、当否判定処理を実行する。この当否判定処理では、ＭＰＵ４２は、実行エリアＡＥに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ステップＳ７０２またはステップＳ７０３にて読み出した当否テーブルとを比較することによって、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。なお、前述したように、当否結果は、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」のいずれかであり、当否抽選モードが低確率モードであっても高確率モードであっても同様である。
【０１５０】

ステップＳ７０５では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０４にて判定した当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０５にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ７０６以降の処理を実行し、ステップＳ７０５にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ７１２以降の処理を実行する。

【０１５１】

まず、ステップＳ７０５において、ＭＰＵ４２にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ７０６以降の処理）について説明する。

ステップＳ７０６では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされているか否かを判定する。

【０１５２】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０６にてＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、上作動口２５への遊技球の入賞に基づく第１結果表示部３４１に変動表示を開始させることを示しているので、ステップＳ７０７において、第１振分テーブル（図７（ａ）参照）をＲＯＭ４３の振分テーブル記憶エリア４３２から読み出す。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０６にてＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、下作動口２６への遊技球の入賞に基づく第２結果表示部３４２に変動表示を開始させることを示しているので、ステップＳ７０８において、第２振分テーブル（図７（ｂ）参照）をＲＯＭ４３の振分テーブル記憶エリア４３２から読み出す。

【０１５３】

ステップＳ７０７またはステップＳ７０８の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９において、振分判定処理を実行する。この振分判定処理では、ＭＰＵ４２は、実行エリアＡＥに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値と、ステップＳ７０７またはステップＳ７０８にて読み出した振分テーブルとを比較することによって、振分抽選の結果（振分結果）を判定する。

【０１５４】

ステップＳ７１０では、ＭＰＵ４２は、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。この大当たり結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１または第２結果表示部３４２に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報をステップＳ７０９にて判定した振分結果に応じて決定し、その決定した情報をＲＡＭ４４に記憶させる。ここで、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９にて判定した振分結果と、ＲＯＭ４３に予め記憶された大当たり結果用の停止結果テーブルとを比較することによって、メイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この大当たり結果用の停止結果テーブルは、メイン表示部３４に停止表示させる絵柄の態様を振分結果ごとに相違させて規定している。

【０１５５】

ステップＳ７１１では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９にて判定した振分結果に応じたフラグをＲＡＭ４４にセットする。具体的には、ＭＰＵ４２は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合には、低確結果フラグをセットし、「非明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、非明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合には、最有利結果フラグをセットする。その後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７１６以降の処理を実行する。

なお、以下の各処理において、ＭＰＵ４２は、これらのフラグを参照することによって、振分結果の判定を実行する。

【０１５６】

次に、ステップＳ７０５において、ＭＰＵ４２にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ７１２以降の処理）について説明する。

ステップＳ７１２では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０４にて判定した当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ７１２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ７１３以降の処理を実行し、ステップＳ７１２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップＳ７１５以降の処理を実行する。

【０１５７】

ステップＳ７１３では、ＭＰＵ４２は、特別外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この特別外れ結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１または第２結果表示部３４２に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報をＲＡＭ４４に記憶させる。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３に予め記憶された特別外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

ステップＳ７１４では、ＭＰＵ４２は、特別外れフラグをＲＡＭ４４にセットする。

なお、以下の各処理において、ＭＰＵ４２は、この特別外れフラグを参照することによって、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かの判定を実行する。

【０１５８】

これに対して、ステップＳ７１５では、ＭＰＵ４２は、通常外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この通常外れ結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１または第２結果表示部３４２に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報をＲＡＭ４４に記憶させる。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３に予め記憶された通常外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この通常外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルおよび特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

【０１５９】

ステップＳ７１１、ステップＳ７１４、およびステップＳ７１５のいずれかの処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７１６において、表示継続時間（表示継続期間）の設定処理を実行する。

表示継続時間の設定処理では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の抽選カウンタ用バッファにおける変動種別カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。

【０１６０】

また、表示継続時間の設定処理では、ＭＰＵ４２は、図柄表示装置３６にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９にて判定した振分結果が「低確結果」または「最有利結果」である場合、並びにステップＳ７０４にて判定した当否結果が「通常外れ結果」であるとともに、リーチ発生抽選に当選した場合には、リーチ表示が発生すると判定する。なお、ＭＰＵ４２は、前述したように、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３に予め記憶されたリーチ用テーブルと、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値とを比較することによって、リーチ発生抽選を実行する。

【０１６１】

ＭＰＵ４２は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３に記憶されたリーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

これに対して、ＭＰＵ４２は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３に記憶されたリーチ非発生用表示継続時間テーブ

ルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

【０１６２】

具体的には、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を短くするように設定されている。したがって、上作動口２５に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、上作動口２５に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。そして、下作動口２６に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、下作動口２６に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。また、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、低頻度サポートモードである場合と比較して、表示継続時間を短くするように設定されている。換言すれば、保留個数が同じであれば、高頻度サポートモードである場合の表示継続時間は、低頻度サポートモードである場合のそれよりも短い。

さらに、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間は、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは異なっている。

【０１６３】

なお、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を長くなる等のように前述した関係とは逆の関係に設定されていてもよく、保留個数やサポートモードに応じて変動しない構成としてもよい。また、当否結果および振分結果のそれぞれに対して個別に表示継続時間テーブルを設定してもよい。

【０１６４】

ステップＳ７１７では、ＭＰＵ４２は、変動用コマンドおよび種別コマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ７１７にて設定した変動用コマンドおよび種別コマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。

【０１６５】

変動用コマンドは、表示継続時間に係る情報を含んでいる。また、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を含んでいない。

ここで、前述したように、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間と、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは互いに異なっている。

したがって、リーチ表示が発生するか否かの情報を変動用コマンドに含めなかったとしても、表示継続時間に係る情報に基づいて、サブ側の制御装置である音声発光制御装置５にてリーチ表示が発生するか否かを判定することは可能である。この意味では、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を間接的に含んでいるとも言える。なお、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を直接的に含んでいてもよい。

【０１６６】

種別コマンドは、当否結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、当否結果に係る情報として、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」に係る各情報を含んでいる。また、種別コマンドは、振分結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、振分結果に係る情報として、「低確結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、および「最有利結果」に係る各情報を含んでいる。

なお、以下の説明では、当否結果および振分結果を総称して遊技結果とする。換言すれば、種別コマンドは、遊技結果に係る情報を含んでいる。

【０１６７】

ステップＳ７１８では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされているか否かを判定し、その判定結果に基づいてメイン表示部３４に変動表示を開始さ

せる。その後、ＭＰＵ４２は、変動開始処理を終了する。
　具体的には、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、遊技回の消化に際し、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて、第１結果表示部３４１に変動表示を開始させることを示しているので、第１結果表示部３４１に変動表示を開始させる。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、遊技回の消化に際し、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて、第２結果表示部３４２に変動表示を開始させることを示しているので、第２結果表示部３４２に変動表示を開始させる。
【０１６８】
　遊技回制御処理の説明に戻り、図１２を参照してステップＳ５０６～Ｓ５０９の遊技回進行用処理について説明する。
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０２において、メイン表示部３４が変動表示中であるか否かを判定し、メイン表示部３４が変動表示中であると判定した場合には、ステップＳ５０６～Ｓ５０９の遊技回進行用処理を実行する。
【０１６９】
　ステップＳ５０６では、ＭＰＵ４２は、変動開始処理のステップＳ７１６にてセットした表示継続時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の表示継続時間カウンタにセットされた値が「０」以下になったか否かを判定する。なお、この表示継続時間カウンタの値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。
【０１７０】
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０６にて表示継続時間が経過していないと判定した場合には、ステップＳ５０７において、変動表示用処理を実行する。この変動表示用処理では、ＭＰＵ４２は、変動表示中のメイン表示部３４の表示を更新する。その後、ＭＰＵ４２は、遊技回制御処理を終了する。
【０１７１】
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０６にて表示継続時間が経過していると判定した場合には、ステップＳ５０８において、変動終了処理を実行する。この変動終了処理では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４に変動表示を開始させる際に実行された変動開始処理のステップＳ７１０、ステップＳ７１３、およびステップＳ７１５のいずれかの処理においてＲＡＭ４４に記憶した情報（メイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報）を特定する。そして、ＭＰＵ４２は、遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中のメイン表示部３４に表示させるようにメイン表示部３４の表示制御を実行する。
【０１７２】
　ここで、メイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄は、遊技結果の種類ごとに異なっている。したがって、遊技場の管理者などは、遊技回の終了に際してメイン表示部３４を目視することによって、遊技結果を確認することができる。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機１に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。
　また、メイン表示部３４は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇと比較して表示領域が狭く、メイン表示部３４に停止表示させる絵柄は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに停止表示させる図柄列Ｚ１～Ｚ３と比較して遊技者にとって認識しにくいものとなっている。したがって、遊技者は、遊技回の終了に際し、メイン表示部３４ではなく図柄表示装置３６の表示画面Ｇを確認することによって、大当たり発生に当選したか否か等を判断することになるので、表示画面Ｇへの注目度を高めることができる。
【０１７３】
　ステップＳ５０９では、ＭＰＵ４２は、変動終了コマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ５０９にて設定した変動終了コマンド

を音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、遊技回制御処理を終了する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される変動終了コマンドに基づいて、その遊技回の演出を終了させるための処理を実行する。ここで、音声発光制御装置５は、変動終了コマンドの受信を必要とすることなく、独自に遊技回の演出を終了するように構成されていてもよい。

【０１７４】

＜遊技状態移行処理＞

図１５は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

遊技状態移行処理では、ＭＰＵ４２は、図１５に示すように、ステップＳ８０１～Ｓ８１４を実行する。

ステップＳ８０１では、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０１にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップＳ８０２以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０１にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ８１１以降の処理を実行する。

【０１７５】

まず、ステップＳ８０１において、ＭＰＵ４２にて開閉実行モード中でないと判定された場合の処理（ステップＳ８０２以降の処理）について説明する。

ステップＳ８０２では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の変動表示が終了したか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０２にてメイン表示部３４の変動表示が終了していないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０２にてメイン表示部３４の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップＳ８０３において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４２は、当否結果が「大当たり当選」または「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【０１７６】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０３にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、ＲＡＭ４４に開閉実行モード中フラグをセットした後、ステップＳ８０４以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０３にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものでないと判定した場合（当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合）には、遊技状態移行処理を終了する。

【０１７７】

ステップＳ８０４では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０４にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ８０５において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた開閉カウンタＳＯＣに「２」をセットする。この開閉カウンタＳＯＣは、開閉実行モードへの移行に際して可変入賞装置２７の大入賞口２７１を開閉する総回数をＭＰＵ４２にて特定するためのカウンタである。

【０１７８】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０４にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ８０６において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【０１７９】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０６にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、ステップＳ８０７において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたラウンドカウンタＲＣに「２」をセットする。また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０６にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合、すなわち振分結果が「低確

結果」または「最有利結果」であると判定した場合には、ステップＳ８０８において、ラウンドカウンタＲＣに「１５」をセットする。このラウンドカウンタＲＣは、開閉実行モードへの移行に際してラウンド遊技の回数をＭＰＵ４２にて特定するためのカウンタである。

【０１８０】

ここで、パチンコ機１は、終了条件が互いに異なる複数の開閉実行モードを有している。具体的には、パチンコ機１は、開閉実行モードとして、当否結果が「大当たり当選」である場合に移行するラウンド数規定モードと、当否結果が「特別外れ結果」である場合に移行する開閉数規定モードとを有している。

【０１８１】

ラウンド数規定モードは、予め定められた回数のラウンド遊技を実行したことを条件として終了する。ここで、ラウンド遊技の回数は、ラウンドカウンタＲＣにセットした値に対応している。

開閉数規定モードは、予め定められた総回数の大入賞口２７１の開閉を実行したこと、または予め定められた個数の遊技球が大入賞口２７１に入賞したことを条件として終了する。ここで、大入賞口２７１の開閉の総回数は、開閉カウンタＳＯＣにセットした値に対応している。この開閉数規定モードは、ラウンド遊技の実行回数を条件として終了することはない。

【０１８２】

なお、パチンコ機１は、１回のラウンド遊技につき、１回の大入賞口２７１の開閉を実行する。また、１回のラウンド遊技は、以下の２つの条件のうち、いずれかの条件を満たすまで継続する。換言すれば、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、以下の２つの条件のうち、いずれかの条件を満たすことによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定する。

（１）予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること

（２）大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達すること

【０１８３】

ステップＳ８０５、ステップＳ８０７、およびステップＳ８０８のいずれかの処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０９において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたタイマカウンタＴにオープニング用の待機時間（待機期間）として「１０００」をセットする。このタイマカウンタＴにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は２ｓｅｃとなる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

【０１８４】

このように、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０３において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、遊技結果の種類に関わらずタイマカウンタＴにオープニング用の待機時間をセットする。換言すれば、オープニング用の待機時間は、遊技結果の種類に関わらず同一である。

なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、オープニング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【０１８５】

ステップＳ８１０では、ＭＰＵ４２は、オープニングコマンドを設定する。その後、ＭＰＵ４２は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ８１０にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

【０１８６】

次に、ステップＳ８０１において、ＭＰＵ４２にて開閉実行モード中であると判定された場合の処理（ステップＳ８１１以降の処理）について説明する。

ステップＳ８１１では、ＭＰＵ４２は、大入賞口開閉処理を実行する。

【０１８７】

図１６は、大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開閉処理では、ＭＰＵ４２は、図１６に示すように、ステップＳ９０１～Ｓ９２４を実行する。

ステップＳ９０１では、ＭＰＵ４２は、大入賞口２７１が開放中であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０１にて大入賞口２７１が開放中でないと判定した場合には、ステップＳ９０２以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０１にて大入賞口２７１が開放中であると判定した場合には、ステップＳ９０６以降の処理を実行する。

【０１８８】

まず、ステップＳ９０１において、ＭＰＵ４２にて大入賞口２７１が開放中でないと判定された場合の処理（ステップＳ９０２以降の処理）について説明する。

ステップＳ９０２では、ＭＰＵ４２は、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であり、かつラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０２にて開閉カウンタＳＯＣの値およびラウンドカウンタＲＣの値の双方が「０」以下であると判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【０１８９】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０２にて開閉カウンタＳＯＣの値およびラウンドカウンタＲＣの値の少なくともいずれか一方が「０」以下ではないと判定した場合には、ステップＳ９０３において、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下ではないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【０１９０】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ９０４において、大入賞口開放処理を実行する。

以下、ステップＳ９０４の大入賞口開放処理について詳細に説明する。

【０１９１】

図１７は、大入賞口開放処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開放処理では、ＭＰＵ４２は、図１７に示すように、ステップＳ１００１～Ｓ１００７を実行する。

ステップＳ１００１では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【０１９２】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００１にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ１００２において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた入賞カウンタＰＣに「８」をセットし、ステップＳ１００３において、タイマカウンタＴに「８５」をセットする。前述したように、タイマカウンタＴは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、タイマカウンタＴにセットされた時間は０．１７ｓｅｃとなる。

【０１９３】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００１にて当否結果が「特別外れ結果」で

ないと判定した場合には、ステップＳ１００４において、入賞カウンタＰＣに「８」をセットし、ステップＳ１００５において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【０１９４】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００５にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、前述したステップＳ１００３において、タイマカウンタＴに「８５」をセットする。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００５にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合には、ステップＳ１００６において、タイマカウンタＴに「１５０００」をセットする。前述したように、タイマカウンタＴは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、タイマカウンタＴにセットされた時間は３０ｓｅｃとなる。

【０１９５】

ステップＳ１００３またはステップＳ１００６の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００７において、大入賞口２７１の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、ＭＰＵ４２は、可変入賞駆動部２７３の駆動制御を実行することによって、開閉扉２７２を開放状態に設定する。その後、ＭＰＵ４２は、大入賞口開放処理を終了する。

【０１９６】

なお、ステップＳ１００２またはステップＳ１００４にて入賞カウンタＰＣにセットされた値は、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数の上限を規定している。ここで、本参考形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００１にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合、および「特別外れ結果」でないと判定した場合に同一の値（本参考形態では「８」）を入賞カウンタＰＣにセットしているが、互いに異なる値を入賞カウンタＰＣにセットしてもよい。

【０１９７】

また、ステップＳ１００３またはステップＳ１００６にてタイマカウンタＴにセットされた値は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、ＭＰＵ４２は、前述したように、タイマカウンタＴに「８５」または「１５０００」をセットすることによって、長さの異なる２種類の上限継続時間を設定している。具体的には、ＭＰＵ４２は、上限継続時間を３０ｓｅｃに設定した長時間態様（長期間態様）と、上限継続時間を長時間態様のそれよりも短い０．１７ｓｅｃに設定した短時間態様（短期間態様）とを設定している。

【０１９８】

ここで、パチンコ機１は、前述したように、０．６ｓｅｃの周期で遊技球発射機構４９のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる。また、ＭＰＵ４２は、前述したように、入賞カウンタＰＣに「８」をセットすることによって、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数の上限を８個に設定している。

したがって、長時間態様の上限継続時間は、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも十分に長いので、上限である８個の遊技球を大入賞口２７１に入賞させることは容易である。

これに対して、短時間態様の上限継続時間は、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短い（更に言及すれば遊技球の発射周期よりも短い）ので、遊技球を大入賞口２７１に入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては１個程度の遊技球を大入賞口２７１に入賞させることは可能である。

【０１９９】

大入賞口開閉処理の説明に戻り、図１６を参照してステップＳ９０５以降の処理について説明する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０４の大入賞口開放処理を実行した後、ステップＳ９０５において、開放コマンドを設定する。また、ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ９０５にて設定した開放コマンドを音声発光制御装置５に送信する

。その後、ＭＰＵ４２は、大入賞口開閉処理を終了する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される開放コマンドに基づいて、開閉扉２７２を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。
【０２００】
次に、ステップＳ９０１において、ＭＰＵ４２にて大入賞口２７１が開放中であると判定された場合の処理（ステップＳ９０６以降の処理）について説明する。
ステップＳ９０６では、ＭＰＵ４２は、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。すなわち、ＭＰＵ４２は、大入賞口開放処理のステップＳ１００３またはステップＳ１００６にてタイマカウンタＴにセットされた上限継続時間が経過したか否かを判定する。
【０２０１】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０６にてタイマカウンタＴの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ９０７以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０６にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ９１８以降の処理を実行する。
【０２０２】
まず、ステップＳ９０６において、ＭＰＵ４２にてタイマカウンタＴの値が「０」以下でないと判定された場合の処理（ステップＳ９０７以降の処理）について説明する。
ステップＳ９０７では、ＭＰＵ４２は、大入賞口２７１への入賞が発生したか否かを判定する。なお、大入賞口２７１への入賞が発生したか否かの判定は、大入賞口２７１に対応した検知センサ３０４の検知結果に基づいて実行される。
【０２０３】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０７にて大入賞口２７１への入賞が発生していないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０７にて大入賞口２７１への入賞が発生したと判定した場合には、ステップＳ９０８において、入賞カウンタＰＣの値に１を減算して更新する。
【０２０４】
ステップＳ９０９では、ＭＰＵ４２は、入賞カウンタＰＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０９にて入賞カウンタＰＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０９にて入賞カウンタＰＣの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ９１０において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、ＭＰＵ４２は、可変入賞駆動部２７３の駆動制御を実行することによって、開閉扉２７２を閉鎖状態に設定する。
【０２０５】
ステップＳ９１１では、ＭＰＵ４２は、閉鎖コマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ９１１にて設定した閉鎖コマンドを音声発光制御装置５に送信する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉２７２を閉鎖状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。
【０２０６】
ステップＳ９１２では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９１２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、後述するステップＳ９２３以降の処理を実行する。
【０２０７】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９１２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップＳ９１３以降の処理を実行する。

ステップＳ９１３では、ＭＰＵ４２は、ラウンドカウンタＲＣの値に１を減算して更新する。

【０２０８】

ステップＳ９１４では、ＭＰＵ４２は、ラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９１４にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ９１５において、タイマカウンタＴの値に「５００」をセットする。その後、ＭＰＵ４２は、大入賞口開閉処理を終了する。

【０２０９】

ここで、ステップＳ９１５にてタイマカウンタＴにセットされた値は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、閉鎖状態に設定してから再び開閉扉２７２を開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。なお、本参考形態では、開放待機時間は１ｓｅｃである。この開放待機時間は、開閉実行モードの種類や進行状況に関わらず同一である。

【０２１０】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９１４にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ９１６以降の処理を実行する。

ステップＳ９１６では、ＭＰＵ４２は、タイマカウンタＴにエンディング用の待機時間（待機期間）として「２０００」をセットする。このタイマカウンタＴにセットされた値は、前述したように、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、エンディング用の待機時間は４ｓｅｃとなる。なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

【０２１１】

エンディング用の待機時間は、オープニング用の待機時間と同様に、遊技結果の種類に関わらず同一である。すなわち、このエンディング用の待機時間は、開閉実行モードの種類に関わらず同一である。

なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、エンディング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【０２１２】

ステップＳ９１７では、ＭＰＵ４２は、エンディングコマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ９１７にて設定したエンディングコマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了を認識し、所定の処理を実行する。

【０２１３】

次に、ステップＳ９０６おいて、ＭＰＵ４２にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定された場合の処理（ステップＳ９１８以降の処理）について説明する。

ステップＳ９１８では、ＭＰＵ４２は、前述したステップＳ９１０と同様に閉鎖実行処理を実行する。

ステップＳ９１９では、ＭＰＵ４２は、前述したステップＳ９１１と同様に閉鎖コマンドを設定する。

【０２１４】

ステップＳ９２０では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２０にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ９２１以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２０にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ９２３以降の処理を実行する。

【０２１５】

まず、ステップＳ９２０において、ＭＰＵ４２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定された場合の処理（ステップＳ９２１以降の処理）について説明する。

ステップＳ９２１では、ＭＰＵ４２は、ラウンドカウンタＲＣの値に１を減算して更新する。

【０２１６】

ステップＳ９２２では、ＭＰＵ４２は、ラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２２にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、前述したステップＳ９１５以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２２にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であると判定した場合には、前述したＳ９１６以降の処理を実行する。

【０２１７】

次に、ステップＳ９１２またはステップＳ９２０において、ＭＰＵ４２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定された場合の処理（ステップＳ９２３以降の処理）について説明する。

ステップＳ９２３では、ＭＰＵ４２は、開閉カウンタＳＯＣの値に１を減算して更新する。

【０２１８】

ステップＳ９２４では、ＭＰＵ４２は、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２４にて開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、前述したステップＳ９１５以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２４にて開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であると判定した場合には、前述したＳ９１６以降の処理を実行する。

【０２１９】

遊技状態移行処理の説明に戻り、図１５を参照してステップＳ８１２以降の処理について説明する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１１の大入賞口開閉処理を実行した後、ステップＳ８１２において、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であり、かつラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。

【０２２０】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１２にて開閉カウンタＳＯＣの値およびラウンドカウンタＲＣの値の少なくともいずれか一方が「０」以下ではないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１２にて開閉カウンタＳＯＣの値およびラウンドカウンタＲＣの値の双方が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ８１３において、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。

【０２２１】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下でないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ８１４において、ＲＡＭ４４に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、ＭＰＵ４２は、遊技状態移行処理を終了する。

以下、開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。

【０２２２】

図１８は、開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。

開閉実行モード終了時の移行処理では、ＭＰＵ４２は、図１８に示すように、ステップＳ１１０１～Ｓ１１１２を実行する。

ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４２は、振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。

【０２２３】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０１にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、ステップＳ１１０２以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０１にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップＳ１１０５以降の処理を実行する。

【０２２４】

まず、ステップＳ１１０１において、ＭＰＵ４２にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であると判定された場合の処理（ステップＳ１１０２以降の処理）について説明する。

ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４２は、高頻度サポートフラグをＲＡＭ４４にセットする。ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、ＭＰＵ４２は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

【０２２５】

ステップＳ１１０３では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された回数制限フラグをクリアする。

ここで、高頻度サポートモードは、ＲＡＭ４４に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされていない場合には、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【０２２６】

ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４２は、高確率モードフラグをＲＡＭ４４にセットする。ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、ＭＰＵ４２は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【０２２７】

なお、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する際には、ＭＰＵ４２は、振分結果に応じてＲＡＭ４４にセットしたフラグ（低確結果フラグ、非明示少ラウンド高確結果フラグ、明示少ラウンド高確結果フラグ、および最有利結果フラグ）や、特別外れフラグをクリアする。また、前述した変動開始処理のステップＳ７０１では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に高確率モードフラグがセットされているか否かを判定することによって、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定している。

【０２２８】

次に、ステップＳ１１０１において、ＭＰＵ４２にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップＳ１１０５以降の処理）について説明する。

ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４２は、振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。

【０２２９】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０５にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、ステップＳ１１０６以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０５にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップＳ１１０８以降の処理を実行する。

【０２３０】

まず、ステップＳ１１０５において、ＭＰＵ４２にて振分結果が「非明示少ラウンド高

確結果」であると判定された場合の処理（ステップＳ１１０６以降の処理）について説明する。
　ステップＳ１１０６では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定する。
【０２３１】
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０６にてＲＡＭ４４に高頻度サポートフラグがセットされていると判定した場合には、前述したステップＳ１１０３以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０６にてＲＡＭ４４に高頻度サポートフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ１１０７において、高確率モードフラグをＲＡＭ４４にセットする。ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、ＭＰＵ４２は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。
【０２３２】
　次に、ステップＳ１１０５において、ＭＰＵ４２にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップＳ１１０８以降の処理）について説明する。
　ステップＳ１１０８では、ＭＰＵ４２は、振分結果が「低確結果」であるか否かを判定する。
【０２３３】
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０８にて振分結果が「低確結果」でないと判定した場合（当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合）には、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０８にて振分結果が「低確結果」であると判定した場合には、ステップＳ１１０９以降の処理を実行する。
【０２３４】
　ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４２は、高確率モードフラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ４２は、当否抽選モードを低確率モードに設定する。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となって、振分結果が「低確結果」以外になるまで継続する。
【０２３５】
　ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４２は、高頻度サポートフラグをＲＡＭ４４にセットする。ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、ＭＰＵ４２は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。
　ステップＳ１１１１では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた遊技回数カウンタの値に「１００」をセットする。
　ステップＳ１１１２では、ＭＰＵ４２は、回数制限フラグをＲＡＭ４４にセットする。ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に既に回数制限フラグがセットされている場合には、これを維持する。その後、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。
【０２３６】
　ここで、高頻度サポートモードは、ＲＡＭ４４に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされている場合には、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である１００回の遊技回を消化するまで継続する。ＭＰＵ４２は、１００回の遊技回を消化した場合には、高頻度サポートフラグおよび回数制限フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ４２は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。
　なお、ＭＰＵ４２は、これらの処理を通常処理のステップＳ３０６において、電役サポート用処理として実行するが、詳細な説明は省略する。

【０２３７】
　このように、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。
【０２３８】
　また、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるときに当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。
【０２３９】
　これに対して、現在のサポートモードが低頻度サポートモードであるときに当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、低頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび低頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。
【０２４０】
　また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「低確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、低確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続し、高頻度サポートモードは、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、１００回の遊技回を消化した場合には、低頻度サポートモードに移行する。
【０２４１】
　また、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合、すなわち当否抽選において当否結果が「特別外れ結果」または「通常外れ結果」となった場合には、遊技状態は移行しない。
【０２４２】
　＜音声発光制御装置の電気的構成＞
　図１９は、音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
　音声発光制御装置５は、図１９に示すように、音声発光制御基板５１と、この音声発光制御基板５１に実装されたＭＰＵ５２と、このＭＰＵ５２を構成しているＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４とを備えている。ここで、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。
【０２４３】
　ＲＯＭ５３は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。
　ＲＡＭ５４は、ＲＯＭ５３に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このＲＡＭ５４は、コマンドリスト格納エリア５４１や、各種カウンタエリア５４２や、サブ側保留情報格納エリア５４３などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。
【０２４４】

ＭＰＵ５２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ５２の入力ポートは、前述したように、主制御装置４に接続されている。また、ＭＰＵ５２の入力ポートは、押ボタン１４２に接続されている。ＭＰＵ５２の出力ポートは、各種ランプ部１２４，３７１～３７３と、スピーカ部１２５と、表示制御装置６とに接続されている。

ＭＰＵ５２は、主制御装置４から送信されるコマンドや、遊技者に操作されることによって、押ボタン１４２から入力される情報に基づいて、各種ランプ部１２４，３７１～３７３や、スピーカ部１２５の駆動制御を実行する。

また、ＭＰＵ５２は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置６に送信する。なお、音声発光制御装置５は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置６と電気的に接続されている。

【０２４５】

図２０は、サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図である。

サブ側保留情報格納エリア５４３は、図２０に示すように、第１サブ側保留エリアＳＲａと、第２サブ側保留エリアＳＲｂと、実行エリアＳＡＥとを備えている。

【０２４６】

第１サブ側取得情報記憶手段として設けられた第１サブ側保留エリアＳＲａは、第１エリアＳＲａ１～第４エリアＳＲａ４の４つの記憶エリアを備えている。各エリアＳＲａ１～ＳＲａ４は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

【０２４７】

ＭＰＵ５２は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第１保留発生コマンドの受信に合わせて各エリアＳＲａ１～ＳＲａ４に時系列的に格納していく。具体的には、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１保留発生コマンドを受信した場合に、第１エリアＳＲａ１→第２エリアＳＲａ２→第３エリアＳＲａ３→第４エリアＳＲａ４の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【０２４８】

このように、第１サブ側保留エリアＳＲａは、４つの記憶エリアを備えているので、第１保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大４個まで保留されるようになっている。また、第１サブ側保留エリアＳＲａは、各エリアＳＲａ１～ＳＲａ４に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【０２４９】

第２サブ側取得情報記憶手段として設けられた第２サブ側保留エリアＳＲｂは、第１エリアＳＲｂ１～第４エリアＳＲｂ４の４つの記憶エリアを備えている。各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

【０２５０】

ＭＰＵ５２は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第２保留発生コマンドの受信に合わせて各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４に時系列的に格納していく。具体的には、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第２保留発生コマンドを受信した場合に、第１エリアＳＲｂ１→第２エリアＳＲｂ２→第３エリアＳＲｂ３→第４エリアＳＲｂ４の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【０２５１】

このように、第２サブ側保留エリアＳＲｂは、４つの記憶エリアを備えているので、第２保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大４個まで保留されるようになっている。また、第２サブ側保留エリアＳＲｂは、各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【０２５２】
実行エリアＳＡＥは、図柄表示装置３６の変動表示を開始する際に、第１サブ側保留エリアＳＲａ、または第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報を移動させるためのエリアである。
【０２５３】
＜表示制御装置の電気的構成＞
図２１は、表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
表示制御装置６は、図２１に示すように、表示制御基板６１と、ＭＰＵ６２と、このＭＰＵ６２を構成しているプログラムＲＯＭ６３およびワークＲＡＭ６４と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）６５と、キャラクタＲＯＭ６６と、ビデオＲＡＭ６７とを備えている。ここで、ＭＰＵ６２は、プログラムＲＯＭ６３およびワークＲＡＭ６４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。なお、ＭＰＵ６２、ＶＤＰ６５、キャラクタＲＯＭ６６、およびビデオＲＡＭ６７は、表示制御基板６１に実装されている。
【０２５４】
ＭＰＵ６２は、音声発光制御装置５から送信されるコマンドを解析するとともに、このコマンドに基づいて所定の演算処理を行ってＶＤＰ６５の制御を実行する。具体的には、ＭＰＵ６２は、ＶＤＰ６５に対するコマンドを生成することによってＶＤＰ６５の制御を実行する。
【０２５５】
プログラムＲＯＭ６３は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。
ワークＲＡＭ６４は、プログラムＲＯＭ６３に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。
【０２５６】
ＶＤＰ６５は、図柄表示装置３６に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ６５は、ＩＣチップ化されているため、「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。このＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データをビデオＲＡＭ６７に記憶させる。
【０２５７】
キャラクタＲＯＭ６６は、図柄表示装置３６に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとして機能する。このキャラクタＲＯＭ６６は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等を保持している。
ビデオＲＡＭ６７は、図柄表示装置３６に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、図柄表示装置３６の表示内容は、このビデオＲＡＭ６７の内容を書き替えることによって変更される。
【０２５８】
このビデオＲＡＭ６７は、展開用バッファ６８と、フレームバッファ６９とを備えている。
ＶＤＰ６５は、前述したように、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に１フレーム分の描画データを作成する。なお、１フレーム分の描画データとは、予め定められた更新タイミングで図柄表示装置３６の表示画面Ｇにおける画像が更新される構成において、１の更新タイミ

ングにおける画像を表示させるために必要なデータのことをいう。
【０２５９】
ここで、フレームバッファ６９は、複数のフレーム領域６９１，６９２を備えている。具体的には、フレームバッファ６９は、第１フレーム領域６９１と、第２フレーム領域６９２とを備えている。
【０２６０】
各フレーム領域６９１，６９２は、１フレーム分の描画データを記憶可能な容量に設定されている。具体的には、各フレーム領域６９１，６９２は、表示画面Ｇのドット（画素）に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアを含んでいる。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを格納可能な記憶容量を有している。より詳細には、各単位エリアは、フルカラー方式を採用しており、Ｒ（赤），Ｇ（緑），Ｂ（青）のそれぞれについて、２５６色の設定を可能としている。換言すれば、各単位エリアは、ＲＧＢ各色に１バイト（８ビット）の記憶容量を有し、全体として少なくとも３バイトの記憶容量を有している。
【０２６１】
ＶＤＰ６５は、一方のフレーム領域（例えば第１フレーム領域６９１）に作成された描画データを用いて図柄表示装置３６への描画が実行されている状況において、他のフレーム領域（例えば第２フレーム領域６９２）に対して次に用いられる描画データの作成を実行する。つまり、フレームバッファ６９は、ダブルバッファ方式を採用している。
【０２６２】
また、ＶＤＰ６５は、第１フレーム領域６９１または第２フレーム領域６９２に作成された描画データに基づいて、表示画面Ｇの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置３６に出力する。より詳細には、ＶＤＰ６５は、出力対象のフレーム領域６９１，６９２に描画データを転送させる。ＶＤＰ６５は、この描画データを図柄表示装置３６の解像度に対応したものとすべく、スケーラ（図示略）にて解像度の調整を行って階調データに変換する。そして、ＶＤＰ６５は、この階調データに基づいて、表示画面Ｇの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置３６に出力する。
【０２６３】
＜音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について＞
図２２は、音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、ＭＰＵ５２は、図２２に示すように、ステップＳ２００１～Ｓ２００６を定期的に（例えば、２ｍｓｅｃ周期で）実行する。
【０２６４】
ステップＳ２００１では、ＭＰＵ５２は、コマンド格納処理を実行する。このコマンド格納処理では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２からコマンドを受信した場合に、そのコマンドをＲＡＭ５４に格納する。具体的には、ＲＡＭ５４は、ＭＰＵ４２から送信されたコマンドの格納および読み出しをするためのリングバッファを有し、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。なお、ＭＰＵ５２は、リングバッファに格納した順序にしたがってリングバッファからコマンドを読み出す。
【０２６５】
ステップＳ２００２では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信されたコマンドに基づいて保留決定処理を実行する。保留決定処理では、ＭＰＵ５２は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを決定する。この保留決定処理については後に詳細に説明する。
ステップＳ２００３では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信されたコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。この演出決定処理については後に詳細に説明する。

ステップＳ２００４では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００２の保留決定処理およびステップＳ２００３の演出決定処理の内容に基づいて、演出実行処理を実行する。具体的には、演出実行処理では、ＭＰＵ５２は、各種ランプ部１２４，３７１～３７３の発光制御を実行し、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【０２６６】

ステップＳ２００５では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信されたデモコマンドに基づいてデモ表示実行処理を実行する。デモ表示実行処理では、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、３０ｓｅｃ）を経過した場合にデモ表示を実行する。具体的には、デモ表示実行処理では、ＭＰＵ５２は、各種ランプ部１２４の発光制御を実行し、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【０２６７】

ステップＳ２００６では、ステップＳ２００２の保留決定処理およびステップＳ２００３の演出決定処理で設定したコマンドを表示制御装置６に送信するためのコマンド送信処理を実行する。このコマンド送信処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１にコマンドリストとして格納された各種コマンドを表示制御装置６に送信するタイミングに至ったか否かを判定し、各種コマンドを表示制御装置６に送信するタイミングに至ったと判定した場合には、そのコマンドを表示制御装置６に送信する。その後、ＭＰＵ５２は、タイマ割込み処理を終了する。

【０２６８】

＜音声発光制御装置にて実行される保留決定処理について＞

図２３は、保留決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを実行するために保留決定処理を実行する。この保留決定処理では、ＭＰＵ５２は、図２３に示すように、ステップＳ２１０１～Ｓ２１０４を実行する。

【０２６９】

ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された保留発生コマンド（第１保留発生コマンドまたは第２保留発生コマンド）を受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２１０１にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２１０３以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２１０１にて保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２１０２において、保留発生処理を実行する。この保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア５４３にサブ側保留情報を格納する。この保留発生処理については後に詳細に説明する。

【０２７０】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２１０２の処理を実行した後、またはステップＳ２１０１にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２１０３以降の処理を実行する。

ステップＳ２１０３では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された保留シフト時コマンド（第１シフト時コマンドまたは第２シフト時コマンド）を受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２１０３にて保留シフト時コマンドを受信していないと判定した場合には、保留決定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２１０３にて保留シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２１０４において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、ＭＰＵ５２は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア５４３に格納されたサブ側保留情報のシフトを実行する。この保留シフト処理については後に詳細に説明する。その後、ＭＰＵ５２は、保留発生処理を終了する。

【０２７１】
＜保留発生処理＞
図２４は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。
保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、図２４に示すように、ステップＳ２２０１～Ｓ２２０９を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア５４３にサブ側保留情報を格納する。
【０２７２】
ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２２０２において、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮとして第１サブ側保留エリアＳＲａにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。
【０２７３】
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第２保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップＳ２２０３において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮとして第２サブ側保留エリアＳＲｂにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。
【０２７４】
ステップＳ２２０２またはステップＳ２２０３の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４において、そのサブ側始動保留記憶数ＳＮ（ＳＲａＮまたはＳＲｂＮ）の値に１を加算して更新する。
【０２７５】
ステップＳ２２０５では、ＭＰＵ５２は、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。
具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、ＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられている。
【０２７６】
ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出によって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。
【０２７７】
予告保留発生カウンタは、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後、０に戻るループカウンタとなっている。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、ＲＡＭ５４の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。
そして、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ＲＯＭ５３に記憶されている。
【０２７８】
ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０５にて予告保留発生抽選に

当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７において、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【０２７９】
　具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。
　ここで、予告保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。
　なお、ＭＰＵ５２は、第１保留発生コマンドおよび第２保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを予告保留情報に含ませている。
【０２８０】
　例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納する。
【０２８１】
　また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に予告保留情報を格納する。
【０２８２】
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップＳ２２０８において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【０２８３】
　具体的には、ＭＰＵ５２は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。
　ここで、通常保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。したがって、サブ側保留情報（予告保留情報および通常保留情報）は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。
　なお、ＭＰＵ５２は、第１保留発生コマンドおよび第２保留発生コマンドに基づいて、

大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを通常保留情報に含ませている。

【０２８４】

例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に通常保留情報を格納する。

【０２８５】

また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報を格納する。

【０２８６】

ステップＳ２２０７の予告保留発生処理、またはステップＳ２２０８の通常保留発生処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０９において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０２８７】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面Ｇに表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

【０２８８】

＜保留シフト処理＞

図２５は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、前述したように、保留決定処理のステップＳ２１０４において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、ＭＰＵ５２は、図２５に示すように、ステップＳ２３０１～Ｓ２３０８を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトする。

【０２８９】

ステップＳ２３０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０１にて第１シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２３０２～Ｓ２３０４の第１サブ側保留エリアＳＲａのデータ設定処理を実行し、ステップＳ２３０１にて第１シフト時コマンドを受信していないと判定

した場合（第２シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップＳ２３０５～Ｓ２３０７の第２サブ側保留エリアＳＲｂのデータ設定処理を実行する。

【０２９０】

まず、ステップＳ２３０２～Ｓ２３０４の第１サブ側保留エリアＳＲａのデータ設定処理について説明する。

ステップＳ２３０２では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ２３０３では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動する。

ステップＳ２３０４では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＳＲａ１～ＳＲａ４に格納されているサブ側保留情報を第１エリアＳＲａ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ５２は、第２エリアＳＲａ２のサブ側保留情報を第１エリアＳＲａ１にシフトし、第３エリアＳＲａ３のサブ側保留情報を第２エリアＳＲａ２にシフトし、第４エリアＳＲａ４のサブ側保留情報を第３エリアＳＲａ３にシフトする。

【０２９１】

次に、ステップＳ２３０５～Ｓ２３０７の第２サブ側保留エリアＳＲｂのデータ設定処理について説明する。

ステップＳ２３０５では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ２３０６では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動する。

ステップＳ２３０７では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４に格納されているサブ側保留情報を第１エリアＳＲｂ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ５２は、第２エリアＳＲｂ２のサブ側保留情報を第１エリアＳＲｂ１にシフトし、第３エリアＳＲｂ３のサブ側保留情報を第２エリアＳＲｂ２にシフトし、第４エリアＳＲｂ４のサブ側保留情報を第３エリアＳＲｂ３にシフトする。

【０２９２】

ステップＳ２３０４またはステップＳ２３０７の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０８において、保留表示シフト時コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される保留表示シフト時コマンドに含まれている。この保留表示シフト時コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０２９３】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、通常保留および予告保留のシフトを表示画面Ｇに表示させて実行する。

【０２９４】

図２６は、図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄および通常保留絵柄を示す図である。

ＭＰＵ６２は、図２６に示すように、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１～第４エリアＳＲａ４の４つの記憶エリアに対応して設けられた台座Ｂ１１～Ｂ１４と、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１～第４エリアＳＲｂ４の４つの記憶エリアに対応して設けられた台座Ｂ２１～Ｂ２４と、実行エリアＳＡＥに対応して台座Ｂ１１，Ｂ２１の間に設けられた実行用台座ＡＢとを表示画面Ｇに表示する。

【０２９５】

なお、第１保留ランプ部３７１は、左側から右側に向かって第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１～第４エリアＳＲａ４の４つの記憶エリアに対応して設けられている。これに対して、台座Ｂ１１～Ｂ１４は、右側から左側に向かって第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１～第４エリアＳＲａ４の４つの記憶エリアに対応して設けられている。

また、第２保留ランプ部３７２は、左側から右側に向かって第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１～第４エリアＳＲｂ４の４つの記憶エリアに対応して設けられている。これと同様に、台座Ｂ２１～Ｂ２４は、左側から右側に向かって第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１～第４エリアＳＲｂ４の４つの記憶エリアに対応して設けられている。

【０２９６】

台座Ｂ１１～Ｂ１４、台座Ｂ２１～Ｂ２４、および実行用台座ＡＢは、その上に予告保留絵柄または通常保留絵柄を載置することによって、予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１１～Ｂ１４の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１１～Ｂ１４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０２９７】

また、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ２１～Ｂ２４の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ２１～Ｂ２４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０２９８】

さらに、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアＳＡＥに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ＡＢの上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ＡＢの上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０２９９】

ここで、図２６の例では、ＭＰＵ６２は、台座Ｂ１１，Ｂ１２の上に通常保留絵柄を載置し、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄を載置し、実行用台座ＡＢの上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、ＭＰＵ６２は、台座Ｂ２１の上に通常保留絵柄を載置し

ている。また、この例では、ＭＰＵ６２は、台座Ｂ１４，Ｂ２２～Ｂ２４の上に絵柄を載置していない。

なお、本参考形態では、通常保留および予告保留の絵柄は、互いに異なっているが、同一としてもよい。また、本参考形態では、ＭＰＵ６２は、台座Ｂ１１～Ｂ１４、台座Ｂ２１～Ｂ２４、および実行用台座ＡＢを表示画面Ｇに表示していたが、各台座を表示画面Ｇに表示しなくてもよい。

【０３００】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図２７は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、図２７に示すように、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。

【０３０１】

ステップＳ２４０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された変動用コマンドおよび種別コマンドを受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０１にて各コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４０９以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０１にて各コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４０２において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」であるか否かを判定する。

【０３０２】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０２にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」であると判定した場合には、ステップＳ２４０３において、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定し、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数および偶数の数字は、抽選などによってランダムに決定される。

【０３０３】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０２にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」でないと判定した場合には、ステップＳ２４０４において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「通常外れ結果」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０４にて遊技結果が「通常外れ結果」でないと判定した場合、すなわち遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、ステップＳ２４０５において、共通用の図柄決定処理を実行する。この共通用の図柄決定処理では、ＭＰＵ５２は、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、ＭＰＵ５２は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「３・４・１」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。

【０３０４】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０４にて遊技結果が「通常外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ２４０６において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、ＭＰＵ５２は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０３０５】

ＭＰＵ５２は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。な

お、リーチ表示の図柄の組み合わせは、抽選などによってランダムに決定される。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として前述した各図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、ＭＰＵ５２は、同一の数字を有する図柄の組み合わせ、特別な図柄の組み合わせ、およびリーチ表示の図柄の組み合わせのいずれとも異なる組み合わせの図柄を抽選などによってランダムに決定する。
【０３０６】
　ステップＳ２４０３、ステップＳ２４０５、およびステップＳ２４０６のいずれかの処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０７において、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ２４０７では、ＭＰＵ５２は、例えば、遊技者に押ボタン１４２を押下させることに基づいて所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する等の予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。
【０３０７】
　また、ＭＰＵ５２は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【０３０８】
　ステップＳ２４０８では、ＭＰＵ５２は、変動開始コマンドと、ステップＳ２４０３、ステップＳ２４０５、およびステップＳ２４０６のいずれかの処理にて決定した停止結果に係る情報を含む停止結果コマンドとを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに変動開始コマンドおよび停止結果コマンドを記憶する。これらの変動開始コマンドおよび停止結果コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【０３０９】
　表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドおよび停止結果コマンドに基づいて、変動表示の開始および停止結果の表示を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、変動表示を開始した後、ＭＰＵ５２にて決定された停止結果を有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる。
【０３１０】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０８の処理を実行した後、またはステップＳ２４０１にて変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４０９以降の処理を実行する。
　ステップＳ２４０９では、ＭＰＵ５２は、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。
【０３１１】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０９にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１３以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０９にてオープニングコマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１０において、オープニングコマンドの内容

に基づいて、遊技結果の種類を判定する。

【０３１２】

ステップＳ２４１１では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１０にて判定した遊技結果の種類に対応する開閉実行モード用の演出の決定処理を実行する。開閉実行モード用の演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１０にて遊技結果が「特別外れ結果」または「非明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Ａを選択する。また、ＭＰＵ５２は、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Ｂを選択する。また、ＭＰＵ５２は、遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Ｃまたは演出Ｄを選択する。また、ＭＰＵ５２は、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Ｄを選択する。

なお、演出Ａおよび演出Ｂの継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口２７１の開閉を短時間態様で２回実行する場合の時間と対応している。また、演出Ｃおよび演出Ｄの継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口２７１の開閉を長時間態様で１５回実行する場合の時間と対応している。

【０３１３】

また、ＭＰＵ５２は、演出Ａ～演出Ｄの選択結果に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【０３１４】

ステップＳ２４１２では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１１にて選択した開閉実行モード用の演出に係る情報を含む開閉実行モード用コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに開閉実行モード用コマンドを記憶する。この開閉実行モード用コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０３１５】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された開閉実行モード用コマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された開閉実行モード用の演出を実行する。

【０３１６】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１２の処理を実行した後、またはステップＳ２４０９にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１３以降の処理を実行する。

ステップＳ２４１３では、ＭＰＵ５２は、その他の処理を実行する。その他の処理では、ＭＰＵ５２は、例えば、ＭＰＵ４２から送信された開放コマンド、閉鎖コマンドおよびエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を進行させるための処理を実行する。その後、ＭＰＵ５２は、演出決定処理を終了する。

【０３１７】

＜遊技結果と遊技状態等との関係について＞

以下、遊技結果と、各種処理の実行に基づく遊技状態等との関係について説明する。

図２８は、遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図である。具体的には、図２８は、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図であり、遊技結果を列方向に並べ、遊技状態等を行方向に並べている。

パチンコ機１は、図２８に示すように、「通常外れ結果」を除く遊技結果として、「大当たり当選」および「特別外れ結果」の当否結果と、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、「最有利結果」、および「低確結果」の振分結果とを有している。

【０３１８】

ここで、「特別外れ結果」は、図２８の表２列目に示すように、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合（図中記号×）に選択される遊技結果である。また、振分結果は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合（図中記号○）に選択される遊技結果である。

以下、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係について説明する。なお、本参考形態では、パチンコ機１は、遊技結果と、遊技状態等との関係を以下のように設定しているが、遊技結果と、遊技状態等との組み合わせ、遊技結果の内容、および遊技状態等の内容については任意である。

【０３１９】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口２７１の開閉は、短時間態様で２回実行される。また、「特別外れ結果」では、当否抽選モードは移行しない。

「非明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、２回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口２７１の開閉は、短時間態様で２回実行される。また、「非明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。

このように、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モードの種類は異なるが、大入賞口２７１の開閉が短時間態様で２回実行される点においては共通している。

【０３２０】

また、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出Ａとなる。さらに、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは移行しない。また、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置３６は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Ｇに表示しない。

【０３２１】

したがって、遊技者は、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」のいずれであるかを把握することはできない。換言すれば、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」となって高確率モードに移行した場合であっても、図柄表示装置３６は、開閉実行モード終了後の遊技回では、当否抽選モードは移行していないかのごとく偽装を施す。

このため、遊技者は、当否抽選モードが高確率モードに移行したか否かの予測を楽しみながら遊技を行うことができる。

【０３２２】

「明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、２回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口２７１の開閉は、短時間態様で２回実行される。また、「明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。また、「明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出Ｂとなる。また、「明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。さらに、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置３６は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Ｇに表示する。

したがって、遊技者は、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」であることを把握することができる。

【０３２３】

「最有利結果」および「低確結果」では、開閉実行モードは、１５回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口２７１の開閉は、長時間態様で１５回実行される。

ここで、「最有利結果」では、停止結果は、同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなるとともに、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、開閉実行モード用の演出は、演出Ｃまたは演出Ｄとなる。具体的には、停止結果が同一の奇数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、開閉実行モード用の演出は、演出Ｃとなり、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、開閉実行モード用の演出は、演出Ｄとなる。

また、「低確結果」では、停止結果は、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなるとともに、当否抽選モードは、低確率モードに移行し、開閉実行モード用の演出は、演出Ｄとなる。さらに、「最有利結果」および「低確結果」では、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。

【０３２４】

したがって、遊技者は、停止結果が同一の奇数の数字を有する図柄の組み合わせとなって、開閉実行モード用の演出が演出Ｃとなった場合には、遊技結果が「最有利結果」であることを把握することができる。しかしながら、遊技者は、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「最有利結果」および「低確結果」のいずれであるかを把握することはできない。

【０３２５】

そして、開閉実行モード終了後の遊技回では、開閉実行モード用の演出が最終的に演出Ｄであれば、図柄表示装置３６は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Ｇに表示しない。

【０３２６】

具体的には、図柄表示装置３６は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Ｇに表示することなく、高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合には低頻度サポートモードに移行することを報知する画像を表示画面Ｇに表示する。換言すれば、振分抽選において「最有利結果」となった場合であっても、図柄表示装置３６は、開閉実行モード終了後の遊技回では、開閉実行モード用の演出が最終的に演出Ｄであれば、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく偽装を施す。

【０３２７】

そして、振分結果が「最有利結果」であった場合には、図柄表示装置３６は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、１００回の遊技回を消化した後に高確率モードであることを明示する画像を表示画面Ｇに表示する。換言すれば、図柄表示装置３６は、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく施していた偽装を解除する。

【０３２８】

〔主参考形態の変形例〕

なお、本発明の主参考形態は、前記主参考形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲の変形、改良等を含むものである。

（１）本参考形態では、パチンコ機１は、１回のラウンド遊技につき、１回の大入賞口２７１の開閉を実行していた。これに対して、パチンコ機１は、１回のラウンド遊技につき、複数回の大入賞口２７１の開閉を実行してもよい。

（２）本参考形態では、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること、または大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、上限個数は、上限継続時間に応じて変動するようにしてもよく、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定するための条件は任意である。

【０３２９】

（３）本参考形態では、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、大入賞

口２７１への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数である８個に達することによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機１は、上限個数を８個以外の任意の個数に設定してもよい。また、例えば、パチンコ機１は、振分結果に応じて上限個数を相違させて設定してもよい。さらに、例えば、パチンコ機１は、１回の開閉実行モード中におけるラウンドごとに上限個数を相違させて設定してもよい。

【０３３０】

（４）本参考形態では、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機１は、遊技球が入球したことを契機として開閉扉２７２を閉鎖状態に設定する終了契機口を備え、予め定められた時間が経過することによって、この終了契機口への入球を可能とするように構成されていてもよい。

（５）本参考形態では、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過することによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、大入賞口２７１への入賞が発生したときから予め定められた時間が経過することによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定してもよい。

【０３３１】

（６）本参考形態では、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定することなく、次回のラウンド遊技に移行するようにしてもよい。

（７）本参考形態では、短時間態様の上限継続時間は、遊技球の発射周期よりも短く設定されていた。これに対して、例えば、短時間態様の上限継続時間は、遊技球の発射周期以上の時間であって、遊技球の発射周期のｎ倍（ｎ＝１，２，３のいずれか）以下の時間に設定されていてもよい。

【０３３２】

（８）本参考形態では、パチンコ機１は、２種類の開閉実行モードを有していた。具体的には、パチンコ機１は、短時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を２回実行する開閉実行モードと、長時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を１５回実行する開閉実行モードとを有していた。これに対して、パチンコ機１は、上限継続時間の態様や、ラウンド遊技の実行回数について、これらとは相違する開閉実行モードを有していてもよい。また、パチンコ機１は、上限継続時間の態様を相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成に代えて、半開や全開といったように開閉扉２７２の開放の度合いを相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成としてもよい。さらに、上限継続時間の態様は、遊技者からは同一の態様に見えるものの正確な上限継続時間は相違するように設定してもよい。

【０３３３】

（９）本参考形態では、遊技結果と、開閉実行モード用の演出とは、１対１で対応するように予め設定されていた。これに対して、例えば、開閉実行モード用の演出は、遊技結果に対応させることなく、複数種類の演出からランダムに選択して設定するようにしてもよく、複数種類の演出から抽選などによって選択して設定し、その選択率を遊技結果に応じて相違させるようにしてもよい。

【０３３４】

（１０）本参考形態では、ＭＰＵ５２は、遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定し、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一であった。これに対して、ＭＰＵ５２は、停止結果に係る情報をランダムに決定し、いずれの遊技結果で

あるかを遊技者に把握しにくいようにしてもよい。
【０３３５】
（１１）本参考形態では、ＭＰＵ４２は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタＣ１を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタＣ２を使用していた。これに対して、ＭＰＵ４２は、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり乱数カウンタＣ１を使用してもよい。この場合には、大当たり種別カウンタＣ２は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられていなくてもよい。
【０３３６】
（１２）本参考形態では、パチンコ機１は、「特別外れ結果」と、「通常外れ結果」との２種類の外れ結果を有し、ＭＰＵ４２は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルと、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行していた。換言すれば、ＭＰＵ４２は、大当たり乱数カウンタＣ１の値を使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行していた。これに対して、ＭＰＵ４２は、「特別外れ結果」に係る抽選を実行するためにＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた大当たり乱数カウンタＣ１とは異なる新たなカウンタを使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行してもよい。
【０３３７】
（１３）本参考形態では、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は２個であり、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は１個であった。換言すれば、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードでは、高確率モードよりも高くなるように設定されていた。これに対して、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードでは、高確率モードよりも低くなるように設定されていてもよく、低確率モードおよび高確率モードで同一となるように設定されていてもよい。また、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードおよび高確率モードの少なくともいずれかで０となるように設定されていてもよい。
【０３３８】
（１４）本参考形態では、パチンコ機１は、当否抽選モードおよびサポートモードを設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出していたが、これら以外の遊技状態を設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。例えば、パチンコ機１は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。また、例えば、パチンコ機１は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードに移行させるか否かによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。さらに、例えば、パチンコ機１は、開閉実行モードの終了後に高確率モードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。
【０３３９】
（１５）本参考形態では、パチンコ機１は、上作動口２５に係る保留情報を第１結果表示部用保留エリアＲａに格納し、下作動口２６に係る保留情報を第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納することによって、上作動口２５に係る保留情報と、下作動口２６に係る保留情報とを別々に格納していた。これに対して、パチンコ機１は、上作動口２５に係る保留情報と、下作動口２６に係る保留情報とを一緒に格納してもよい。
（１６）本参考形態では、ＭＰＵ４２は、上作動口２５に係る保留情報があるか否かに関わらず下作動口２６に係る保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定していた。これに対して、ＭＰＵ４２は、上作動口２５に係る保留情報と、下作動口２６に係る保留情報とを、それぞれの保留情報の入賞順に遊技回の消化用に設定してもよい。
【０３４０】

（１７）本参考形態では、主制御装置４は、音声発光制御装置５にコマンドを送信し、音声発光制御装置５は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置６に送信することによって、表示制御装置６の制御を実行していた。これに対して、主制御装置４は、表示制御装置６にコマンドを送信し、表示制御装置６は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを音声発光制御装置５に送信することによって、音声発光制御装置５の制御を実行してもよい。なお、主制御装置４から音声発光制御装置５に送信されるコマンドや、音声発光制御装置５から表示制御装置６に送信されるコマンドは、本参考形態に記載したコマンドに限らず任意である。

（１８）本参考形態では、パチンコ機１は、主制御装置４と、音声発光制御装置５と、表示制御装置６とを別々の制御装置として備えていた。これに対して、例えば、音声発光制御装置５と、表示制御装置６とを同一の制御装置として備えていてもよく、音声発光制御装置５および表示制御装置６の少なくともいずれかの制御装置を主制御装置４と同一の制御装置として備えていてもよい。

【０３４１】

（１９）本参考形態では、図柄表示装置３６は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面Ｇにおいて遊技回用の演出を実行していた。これに対して、遊技回用の演出は、本参考形態に記載した演出に限らず任意である。例えば、パチンコ機１は、遊技盤２に設けられた可動式の装飾部材と、図柄表示装置３６とを組み合わせて動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。また、例えば、パチンコ機１は、遊技盤２に設けられた発光部材と、図柄表示装置３６とを組み合わせて動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。さらに、例えば、パチンコ機１は、これらの装飾部材および発光部材と、図柄表示装置３６とを組み合わせて動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。

【０３４２】

（２０）本参考形態では、パチンコ機１は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて、内部抽選（当否抽選および振分抽選）を実行し、その後、メイン表示部３４および図柄表示装置３６は、変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部３４および図柄表示装置３６は、内部抽選を実行する前に変動表示を開始し、その変動表示の停止結果として、変動表示を開始した後に行われた内部抽選の結果を表示してもよい。この場合には、変動表示を開始した後、その変動表示を停止する前に、内部抽選を実行するとともに、停止結果等の設定を実行すればよい。

【０３４３】

（２１）本参考形態では、パチンコ機１は、メイン表示部３４を備え、メイン表示部３４は、絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部３４は、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果に関わらず同一の停止結果を表示してもよく、ランダムに停止結果を表示することによって、内部抽選の結果を識別できないようにしてもよい。また、例えば、パチンコ機１は、メイン表示部３４を備えていなくてもよい。

【０３４４】

（２２）本参考形態では、図柄表示装置３６は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面Ｇにおいて遊技回用の演出を実行していた。これに対して、図柄表示装置３６は、内部抽選の結果を明示する図柄（絵柄）を表示することによって、表示画面Ｇにおいて遊技回用の演出を実行してもよい。

【０３４５】

例えば、図柄表示装置３６は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を表示する領域よりも狭い領域および各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を表示する領域の周縁の領域の少なくともいずれかに

所定の領域を設定し、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄の変動表示を停止する際に、この所定の領域に内部抽選の結果を明示する図柄を表示してもよい。この所定の領域に表示する図柄は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄の変動表示中には、変動表示を実行していてもよく、非表示となっていてもよい。

【０３４６】

ここで、所定の領域に表示する図柄は、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様を採用してもよく、これらの組み合わせを採用してもよい。また、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様ではなくても、相互に類似する図柄や、その組み合わせを採用することによって、遊技者にとって識別しにくいようにしてもよい。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、遊技回の終了に際してメイン表示部３４を目視することなく、図柄表示装置３６を目視することによって、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機１に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

【０３４７】

（２３）本参考形態では、パチンコ機１は、単独で動作するように構成されていたが、携帯電話機などの外部機器と連動させることによって、情報を送受信するように構成されていてもよい。例えば、遊技者が遊技機に設けられたボタン等を操作することによって、光学コードを出力することができるように遊技機を構成するとともに、この光学コードの情報を携帯電話等に設けられたカメラにて撮像して読み取り、ウェブサイトにアクセスすることによって、遊技機の情報をウェブサーバーに送信できるように遊技機を構成してもよい。また、遊技者がウェブサイトにアクセスすることによって発行されたパスワードを遊技機に設けられたボタン等を操作して遊技機に入力することによって、ウェブサーバーの情報を受信できるように遊技機を構成してもよい。

【０３４８】

（２４）本参考形態では、本発明の遊技機としてパチンコ機１を例示して説明していた。これに対して、本発明の遊技機は、パチンコ機１とは異なる他のタイプのパチンコ機であってもよく、例えば、本発明の遊技機は、特定の領域に遊技球が入球すると、電動役物を所定の回数だけ開放させるパチンコ機や、特定の領域に遊技球が入球すると、大当たりの権利を発生させるパチンコ機などであってもよい。また、本発明の遊技機は、アレンジボール機や、雀球等の他のタイプの遊技機であってもよい。

【０３４９】

〔参考形態Ｍ〕

以下、本発明の参考形態Ｍを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０３５０】

本参考形態では、主制御装置４は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、作動口用の入賞処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態における作動口用の入賞処理の内容について説明する。

【０３５１】

＜作動口用の入賞処理＞

図２９は、本発明の参考形態Ｍに係る作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、ＭＰＵ４２は、図２９に示すように、ステップＳ２０１～Ｓ２０８Ｍを実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０８の処理に代えて、ステップＳ２０８Ｍの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【０３５２】

ステップＳ２０８Ｍでは、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０２にて第１始動保留記憶数ＲａＮをセットした場合には、第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第１保留発生コマンドを設定し、この設定した第１保留

発生コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第１保留発生コマンドは、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。また、第１保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第１保留発生コマンドに基づいて、第１保留ランプ部３７１を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、上作動口２５に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第１保留ランプ部３７１は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【０３５３】

さらに、第１保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１（図４参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値と、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３（図４参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【０３５４】

また、ステップＳ２０８Ｍでは、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０４にて第２始動保留記憶数ＲｂＮをセットした場合には、第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第２保留発生コマンドを設定し、この設定した第２保留発生コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第２保留発生コマンドは、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。また、第２保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第２保留発生コマンドに基づいて、第２保留ランプ部３７２を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第２保留ランプ部３７２は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【０３５５】

さらに、第２保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１（図４参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値と、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３（図４参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【０３５６】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記主参考形態とは異

なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態における保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理の内容について説明する。

【０３５７】

＜保留発生処理＞

図３０は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、図３０に示すように、ステップＳ２２０１～Ｓ２２０９を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア５４３にサブ側保留情報を格納する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４の処理を実行した後、ステップＳ２２０５の処理を実行する前に、ステップＳ２２１０Ｍの処理を実行し、ステップＳ２２０７の処理に代えて、ステップＳ２２０７Ｍの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【０３５８】

ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２２０２において、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮとして第１サブ側保留エリアＳＲａにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。

【０３５９】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第２保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップＳ２２０３において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮとして第２サブ側保留エリアＳＲｂにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。

【０３６０】

ステップＳ２２０２またはステップＳ２２０３の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４において、そのサブ側始動保留記憶数ＳＮ（ＳＲａＮまたはＳＲｂＮ）の値に１を加算して更新する。

【０３６１】

ステップＳ２２１０Ｍでは、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２１０Ｍにて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップＳ２２０５において、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、ＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられている。

【０３６２】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出によって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本参考形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は省略する。

【０３６３】

予告保留発生カウンタは、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後、０に戻るループカウンタとなっている。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、ＲＡＭ５４の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッフ

ァに適宜格納される。
そして、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ＲＯＭ５３に記憶されている。

【０３６４】

ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０５にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【０３６５】

具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。
ここで、予告保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。
なお、ＭＰＵ５２は、第１保留発生コマンドおよび第２保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを予告保留情報に含ませている。

【０３６６】

例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納する。

【０３６７】

また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に予告保留情報を格納する。

【０３６８】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させないと判定した場合、またはステップＳ２２１０Ｍにて予告保留情報があると判定された場合には、ステップＳ２２０８において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御

を実行する。
【０３６９】
　具体的には、ＭＰＵ５２は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。
【０３７０】
　例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に通常保留情報を格納する。
【０３７１】
　また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報を格納する。
【０３７２】
　このように、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留を１つのみサブ側保留エリアに発生させることができ、複数の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっている。
　なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、複数の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっているが、できるようになっていてもよい。
【０３７３】
　ステップＳ２２０７Ｍの予告保留発生処理、またはステップＳ２２０８の通常保留発生処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０９において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【０３７４】
　表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面Ｇに表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。
【０３７５】
　＜保留シフト処理＞
　図３１は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。
　保留シフト処理では、ＭＰＵ５２は、図３１に示すように、ステップＳ２３０９Ｍ～Ｓ２３０８を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０１の処理

を実行する前に、ステップＳ２３０９Ｍの処理を実行し、ステップＳ２３０４の処理を実行した後、ステップＳ２３１０Ｍの処理を実行し、ステップＳ２３０７の処理を実行した後、ステップＳ２３１１Ｍの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【０３７６】

ステップＳ２３０９Ｍでは、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生判定処理を実行する。

以下、先読み演出発生判定処理について詳細に説明する。

【０３７７】

＜先読み演出発生判定処理＞

図３２は、先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出発生判定処理では、ＭＰＵ５２は、図３２に示すように、ステップＳ５００１～Ｓ５０１１を実行する。

ステップＳ５００１では、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００１にて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップＳ５００２以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００１にて予告保留情報があると判定した場合には、ステップＳ５００２において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この先読み演出発生中フラグは、先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生時に先読み演出発生中フラグをセットし、先読み演出の終了時に先読み演出発生中フラグをクリアする。

【０３７８】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に先読み演出が発生していることを示しているので、ステップＳ５００３以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮを取得する。

【０３７９】

ここで、先読み保留数ＰＮは、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得する。

【０３８０】

なお、この場合において、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に通常保留情報が格納されていたとしても第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも後に第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された通常保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得する。

【０３８１】

ステップＳ５００４では、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を取得する。具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。

ステップＳ５００５では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００４にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結

果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００５にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ５００６以降の処理を実行し、ステップＳ５００５にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ５００９以降の処理を実行する。

【０３８２】

まず、ステップＳ５００５において、ＭＰＵ５２にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ５００６以降の処理）について説明する。

ステップＳ５００６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３にて取得した先読み保留数ＰＮが「４」以下であるか否かを判定する。

【０３８３】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００６にて先読み保留数ＰＮが「４」以下でないと判定した場合には、ステップＳ５００７以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００６にて先読み保留数ＰＮが「４」以下であると判定した場合には、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

ステップＳ５００８では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットする。その後、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生判定処理を終了する。

【０３８４】

次に、ステップＳ５００５において、ＭＰＵ５２にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ５００９以降の処理）について説明する。

ステップＳ５００９では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００４にて取得したリーチ発生抽選の結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００９にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定した場合には、ステップＳ５０１０以降の処理を実行し、ステップＳ５００９にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定した場合には、ステップＳ５０１１以降の処理を実行する。

【０３８５】

まず、ステップＳ５００９において、ＭＰＵ５２にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ５０１０以降の処理）について説明する。

ステップＳ５０１０では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３にて取得した先読み保留数ＰＮが「３」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００９にて先読み保留数ＰＮが「３」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ５００７以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００９にて先読み保留数ＰＮが「３」以下でないと判定した場合には、ステップＳ５００７以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【０３８６】

次に、ステップＳ５００９において、ＭＰＵ５２にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ５０１１以降の処理）について説明する。

ステップＳ５０１１では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３にて取得した先読み保留数ＰＮが「２」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５０１１にて先読み保留数ＰＮが「２」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ５００７以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５０１１にて先読み保留数ＰＮが「２」以下でないと判定した場合には、ステップＳ５００７以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【０３８７】

このように、本参考形態では、先読み演出発生判定処理は、先読み保留数ＰＮが「４」

以下である場合に、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットして先読み演出を発生させると判定する。
　具体的には、先読み演出は、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であれば、先読み保留数ＰＮが「４」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であれば、先読み保留数ＰＮが「３」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でなければ、先読み保留数ＰＮが「２」以下である場合に発生するようになっている。
【０３８８】
　換言すれば、先読み演出は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である先読み保留数ＰＮが「４」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、先読み保留数ＰＮが「３」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定する。
　なお、本参考形態では、先読み演出は、予告保留情報を実行する場合にも発生するので、先読み保留数ＰＮが「４」の場合に発生すれば、４回連続して発生することになり、先読み保留数ＰＮが「３」の場合に発生すれば、３回連続して発生することになり、先読み保留数ＰＮが「２」の場合に発生すれば、２回連続して発生することになる。
【０３８９】
　保留シフト処理の説明に戻り、図３１を参照してステップＳ２３０１以降の処理について説明する。
　ステップＳ２３０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０１にて第１シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２３０２～Ｓ２３１０Ｍの第１サブ側保留エリアＳＲａのデータ設定処理を実行し、ステップＳ２３０１にて第１シフト時コマンドを受信していないと判定した場合（第２シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップＳ２３０５～Ｓ２３１１Ｍの第２サブ側保留エリアＳＲｂのデータ設定処理を実行する。
【０３９０】
　まず、ステップＳ２３０２～Ｓ２３１０Ｍの第１サブ側保留エリアＳＲａのデータ設定処理について説明する。
　ステップＳ２３０２では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの値に１を減算して更新する。
　ステップＳ２３０３では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動する。
　ステップＳ２３０４では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＳＲａ１～ＳＲａ４に格納されているサブ側保留情報を第１エリアＳＲａ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ５２は、第２エリアＳＲａ２のサブ側保留情報を第１エリアＳＲａ１にシフトし、第３エリアＳＲａ３のサブ側保留情報を第２エリアＳＲａ２にシフトし、第４エリアＳＲａ４のサブ側保留情報を第３エリアＳＲａ３にシフトする。
【０３９１】
　ステップＳ２３１０Ｍでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された第２保留演出フラグをクリアする。この第２保留演出フラグは、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したことを特定するためのフラグである。このステップＳ２３１０Ｍでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された第２保留演出フラグをクリアしているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したことを示している。

【０３９２】
次に、ステップＳ２３０５～Ｓ２３１１Ｍの第２サブ側保留エリアＳＲｂのデータ設定処理について説明する。
ステップＳ２３０５では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの値に１を減算して更新する。
ステップＳ２３０６では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動する。
ステップＳ２３０７では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４に格納されているサブ側保留情報を第１エリアＳＲｂ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ５２は、第２エリアＳＲｂ２のサブ側保留情報を第１エリアＳＲｂ１にシフトし、第３エリアＳＲｂ３のサブ側保留情報を第２エリアＳＲｂ２にシフトし、第４エリアＳＲｂ４のサブ側保留情報を第３エリアＳＲｂ３にシフトする。
【０３９３】
ステップＳ２３１１Ｍでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグをセットする。この第２保留演出フラグは、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したことを特定するためのフラグである。このステップＳ２３１１Ｍでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグをセットしているので、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したことを示している。
【０３９４】
ステップＳ２３１０ＭまたはステップＳ２３１１Ｍの処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０８において、保留表示シフト時コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される保留表示シフト時コマンドに含まれている。この保留表示シフト時コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【０３９５】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、通常保留および予告保留のシフトを表示画面Ｇに表示させて実行する。
【０３９６】
＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞
図３３は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、前記主参考形態と略同様に、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、図３３に示すように、ステップＳ２４０７の処理に代えて、ステップＳ２４０７Ｍの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。
【０３９７】
ステップＳ２４０７Ｍでは、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を実行する。この

演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ２４０７Ｍでは、ＭＰＵ５２は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【０３９８】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【０３９９】

図３４は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図３４に示すように、ステップＳ５１０１～Ｓ５１０８を実行する。

【０４００】

ステップＳ５１０１では、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０１にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ５１０２以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０１にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ５１０６以降の処理を実行する。

【０４０１】

まず、ステップＳ５１０１において、ＭＰＵ５２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定された場合の処理（ステップＳ５１０２以降の処理）について説明する。

ステップＳ５１０２では、ＭＰＵ５２は、先読み演出消化決定処理を実行する。

以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

【０４０２】

＜先読み演出消化決定処理＞

図３５は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、図３５に示すように、ステップＳ５２０１～Ｓ５２１４を実行する。

【０４０３】

ステップＳ５２０１では、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮを取得する。

【０４０４】

ここで、実行時先読み保留数ＡＰＮは、今回のサブ側保留情報の実行時において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、前述したように、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得する。

【０４０５】

その後、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納された通常保留情報

を実行する場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「３」を取得する。

なお、この場合において、さらに第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報を格納していた場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「４」を取得することになる。

【０４０６】

ステップＳ５２０２では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１にて取得した実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定した場合には、ステップＳ５２０３以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定した場合には、ステップＳ５２１０以降の処理を実行する。

【０４０７】

まず、ステップＳ５２０２において、ＭＰＵ５２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定した場合の処理（ステップＳ５２０３以降の処理）について説明する。

ステップＳ５２０３では、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットする。この保留合成予告の消化回数ＣＮについては後に詳細に説明する。

【０４０８】

ステップＳ５２０４では、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生処理を実行する。この先読み演出発生処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、先読み演出の発生を決定する。具体的には、ＭＰＵ５２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の先読み演出の発生を決定する。

【０４０９】

ステップＳ５２０５では、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに先読み演出発生コマンドを記憶する。ここで、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される先読み演出発生コマンドに含まれている。この先読み演出発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０４１０】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、先読み演出を表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ６２は、先読み演出の消化回数ＰＲ

Ｎが「０」であれば、１回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０４１１】

ステップＳ５２０６では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新する。

ステップＳ５２０７では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して更新する。

【０４１２】

ステップＳ５２０８では、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ５２は、先読み演出を終了させる。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ５２０９の処理を実行することなく、先読み演出消化決定処理を終了する。

【０４１３】

次に、ステップＳ５２０２において、ＭＰＵ５２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定した場合の処理（ステップＳ５２１０以降の処理）について説明する。

ステップＳ５２１０では、ＭＰＵ５２は、保留合成予告発生処理を実行する。この保留合成予告発生処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに基づいて、保留合成予告の発生を決定する。

【０４１４】

ここで、保留合成予告は、複数回の遊技回を合成することによって、１回の遊技回として遊技者に見せかける予告表示である。この保留合成予告は、先読み演出の発生中にのみ発生し、先読み演出を消化することなく、保留を消化するようになっている。本参考形態では、保留合成予告は、図柄表示装置３６にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する疑似変動表示を複数回の遊技回にわたって実行する疑似連演出を発生させることによって、複数の遊技回を疑似的に合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかける。

なお、本参考形態では、保留合成予告は、疑似連演出を採用しているが、これ以外の予告表示を採用してもよい。要するに、保留合成予告は、複数の遊技回を疑似的に合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるようにした予告表示であればよい。

【０４１５】

具体的には、ステップＳ５２１０の保留合成予告発生処理では、ＭＰＵ５２は、保留合成予告の消化回数ＣＮが「０」であれば、１回目の保留合成予告、すなわち１回目の疑似連演出の発生を決定し、保留合成予告の消化回数ＣＮが「１」であれば、２回目の保留合成予告、すなわち２回目の疑似連演出の発生を決定し、保留合成予告の消化回数ＣＮが「Ｎ」であれば、Ｎ＋１回目の保留合成予告、すなわちＮ＋１回目の疑似連演出の発生を決定する。

【０４１６】

ステップＳ５２１１では、ＭＰＵ５２は、保留合成予告発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留合成予告発生コマンドを記憶する。ここで、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される保留合成予告発生コマンドに含まれている。この保留合成予告発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０４１７】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成予告発生コマンドと、この保留合成予告発生コマンドに含まれている保留合成予告の消化回数ＣＮとに基づいて、保留合成予告の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、保留合成予告を表示画面Ｇに表示させて保留合成予告の発生を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ５２は、保留合成予告の消化回数ＣＮが「０」であれば、１回目の保留合成予告、すなわち１回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知し、保留合成予告の消化回数ＣＮが「１」であれば、２回目の保留合成予告、すなわち２回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知し、保留合成予告の消化回数ＣＮが「Ｎ」であれば、Ｎ＋１回目の保留合成予告、すなわちＮ＋１回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知する。

【０４１８】

ステップＳ５２１２では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値に１を加算して更新する。

ステップＳ５２１３では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「１」以下であるか否かを判定する。

【０４１９】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１３にて保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「１」以下であると判定した場合（１回目の保留合成予告を発生させた場合）には、前述したステップＳ５２０４以降の処理を実行する。換言すれば、ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生と、１回目の保留合成予告、すなわち１回目の疑似連演出の発生とを１回の遊技回中に実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１３にて保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「１」以下でないと判定した場合（２回目以降の保留合成予告を発生させた場合）には、ステップＳ５２１４において、ステップＳ５２０１にて取得した実行時先読み保留数ＡＰＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

【０４２０】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１４にて実行時先読み保留数ＡＰＮの値が「０」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ５２０８以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１４にて実行時先読み保留数ＡＰＮの値が「０」以下でないと判定した場合には、先読み演出消化決定処理を終了する。

このように、ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生と、２回目以降の保留合成予告、すなわち２回目以降の疑似連演出の発生とを１回の遊技回中に実行しないようになっている。

【０４２１】

演出パターンの決定処理の説明に戻り、図３４を参照してステップＳ５１０３以降の処理について説明する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理を実行した後、前述したステップＳ５１０３以降の処理を実行する。

【０４２２】

ステップＳ５１０３では、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０３にて保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ５１０４において、疑似連演出の決定処理を実行する。疑似連演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、前述した疑似変動表示を１回の遊技回中に複数回にわたって実行する通常の疑似連演出を発生させる予告表示を発生させるか否

かの抽選を実行する。
【０４２３】
ステップＳ５１０４の処理を実行した後、またはステップＳ５１０３にて保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「０」以下でないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５０１５において、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、先読み演出以外、および疑似連演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。その後、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を終了する。
このように、ＭＰＵ５２は、保留合成予告が発生している場合には、通常の疑似連演出を発生させないようになっている。
【０４２４】
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０１にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ５１０６において、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされているか否かを判定する。
【０４２５】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０６にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていないと判定した場合には、前述したステップＳ５１０４以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０６にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ５１０７において、第２保留演出発生処理を実行する。この第２保留演出発生処理では、ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合にのみ実行する第２保留演出を発生させる。この第２保留演出については後に詳細に説明する。
【０４２６】
ステップＳ５１０８では、ＭＰＵ５２は、第２保留演出発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに第２保留演出発生コマンドを記憶する。この第２保留演出発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【０４２７】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された第２保留演出発生コマンドに基づいて、第２保留演出の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、第２保留演出を表示画面Ｇに表示させて第２保留演出の発生を遊技者に報知する。
【０４２８】
＜先読み演出の発生と、その後の流れについて＞
図３６は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図３６（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図３６（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図３６（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図３６（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、３回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図３６（Ｅ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、こ

の予告保留情報に係る４回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【０４２９】

ＭＰＵ６２は、図３６（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３６（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４３０】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０４３１】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図３６の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０４３２】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３６（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置し、台座Ｂ１４の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１３の上にシフトして載置する。

【０４３３】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３６（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４３４】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０４３５】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図３６（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得することになる。

【０４３６】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合にのみ、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０４３７】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図３６の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合について説明する。

【０４３８】

図３６の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０４３９】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図３６（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「３」を取得することになる。

【０４４０】
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【０４４１】
具体的には、ＭＰＵ６２は、図３６（Ｂ）に示すように、８個の目盛りを有するゲージＧＢを表示画面Ｇの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージＧＢの右下に配置するように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図３６（Ｂ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１，Ｂ１２の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図３６（Ｂ）の例では、台座Ｂ１３の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。
【０４４２】
また、図３６（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。
【０４４３】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図３６（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。
【０４４４】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３６（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０４４５】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【０４４６】
ここで、図３６（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステ

ップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「３」に更新している。

また、図３６（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「２」を取得することになる。

【０４４７】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０４４８】

また、図３６（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。

【０４４９】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３６（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【０４５０】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３６（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４５１】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０４５２】

ここで、図３６（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。

また、図３６（Ｄ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。

【０４５３】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０４５４】

また、図３６（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、３回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを６個まで溜めた３回目の先読み演出を実行している。

【０４５５】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３６（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【０４５６】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３６（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４５７】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０４５８】

ここで、図３６（Ｅ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

また、図３６（Ｅ）の例では、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が格納されているのみであるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「０」を取得することになる。

【０４５９】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮ

が先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【０４６０】

また、図３６（Ｅ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、４回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「３」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを８個まで溜めた４回目の先読み演出を実行している。

【０４６１】

このように、図３６の例では、先読み演出は、４回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、最大の８個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることを把握することができる。

【０４６２】

図３７は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図３７（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図３７（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図３７（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図３７（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る３回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【０４６３】

ＭＰＵ６２は、図３７（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３７（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４６４】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０４６５】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図３７の例では、

ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０４６６】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３７（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。

【０４６７】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３７（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４６８】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０４６９】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図３７（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになる。

【０４７０】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である

場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０４７１】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図３７の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【０４７２】

図３７の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０４７３】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図３７（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「２」を取得することになる。

【０４７４】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０４７５】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３７（Ｂ）に示すように、８個の目盛りを有するゲージＧＢを表示画面Ｇの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージＧＢの右下に配置するように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図３７（Ｂ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図３７（Ｂ）の例では、台座Ｂ１２の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【０４７６】

また、図３７（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた

１回目の先読み演出を実行している。

【０４７７】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３７（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【０４７８】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３７（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４７９】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０４８０】

ここで、図３７（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。

また、図３７（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。

【０４８１】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０４８２】

また、図３７（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。

【０４８３】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結

果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
　具体的には、ＭＰＵ６２は、図３７（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。
【０４８４】
　そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３７（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０４８５】
　その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【０４８６】
　ここで、図３７（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。
　また、図３７（Ｄ）の例では、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が格納されているのみであるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「０」を取得することになる。
【０４８７】
　したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。
　そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
　その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。
【０４８８】
　また、図３７（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、３回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを６個まで溜めた３回目の先読み演出を実行している。
【０４８９】
　このように、図３７の例では、先読み演出は、３回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、６個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【０４９０】
図３８は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図３８（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図３８（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図３８（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。
【０４９１】
ＭＰＵ６２は、図３８（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３８（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０４９２】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【０４９３】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図３８の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報を格納している。
ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。
【０４９４】
ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図３８（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。
【０４９５】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３８（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４９６】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【０４９７】
また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。
ここで、図３８（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。
【０４９８】
したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【０４９９】
そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。
なお、図３８の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。
【０５００】
図３８の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【０５０１】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。
ここで、図３８（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。
【０５０２】
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先

読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０５０３】

また、図３８（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。

【０５０４】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３８（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【０５０５】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３８（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０５０６】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０５０７】

ここで、図３８（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

また、図３８（Ｃ）の例では、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が格納されているのみであるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「０」を取得することになる。

【０５０８】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【０５０９】

また、図３８（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納さ

れたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。

【０５１０】

このように、図３８の例では、先読み演出は、２回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、４個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【０５１１】

図３９は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生前に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図３９（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図３９（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図３９（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図３９（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る３回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【０５１２】

ＭＰＵ６２は、図３９（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３９（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０５１３】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０５１４】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図３９の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０５１５】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３９（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【０５１６】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３９（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０５１７】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０５１８】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図３９（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、および第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになる。

【０５１９】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０５２０】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報

を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。
なお、図３９の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。
【０５２１】
図３９の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【０５２２】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。
ここで、図３９（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「２」を取得することになる。
【０５２３】
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【０５２４】
具体的には、ＭＰＵ６２は、図３９（Ｂ）に示すように、８個の目盛りを有するゲージＧＢを表示画面Ｇの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージＧＢの右下に配置するように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図３９（Ｂ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図３９（Ｂ）の例では、台座Ｂ１２の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。
【０５２５】
また、図３９（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。
【０５２６】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図３９（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保

留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【０５２７】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３９（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０５２８】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０５２９】

ここで、図３９（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。

また、図３９（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。

【０５３０】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０５３１】

また、図３９（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。

【０５３２】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３９（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【０５３３】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３９（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０５３４】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０５３５】

ここで、図３９（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

また、図３９（Ｄ）の例では、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が格納されているのみであるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「０」を取得することになる。

【０５３６】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【０５３７】

また、図３９（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、３回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを６個まで溜めた３回目の先読み演出を実行している。

【０５３８】

このように、図３９の例では、先読み演出は、３回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、６個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【０５３９】

＜先読み演出の発生後、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて＞

図４０は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図４０（Ａ）は、第１サブ側

保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図４０（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図４０（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している場合に、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図４０（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図４０（Ｅ）は、１回目の保留合成予告を発生させている状態を示す図である。また、図４０（Ｆ）は、２回目の保留合成予告を発生させている状態を示す図である。

【０５４０】

ＭＰＵ６２は、図４０（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４０（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０５４１】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０５４２】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図４０の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０５４３】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４０（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【０５４４】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４０（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留

情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０５４５】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【０５４６】
また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。
ここで、図４０（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。
【０５４７】
したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【０５４８】
そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。
なお、図４０の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。
【０５４９】
図４０の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【０５５０】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。
ここで、図４０（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。
【０５５１】
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０５５２】

また、図４０（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。

【０５５３】

ここで、先読み演出の発生後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、図４０（Ｃ）に示すように、台座Ｂ２１の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【０５５４】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４０（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【０５５５】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４０（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０５５６】

ここで、図４０（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

また、図４０（Ｄ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。

【０５５７】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定するので、ステップＳ５２１０において、保留合成予告発生処理を実行し、ステップＳ５２１１において、保留合成予告発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成予告発生コマンドと、この

保留合成予告発生コマンドに含まれている保留合成予告の消化回数ＣＮとに基づいて、保留合成予告を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて保留合成予告の発生を遊技者に報知する。

【０５５８】

具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する際に、図４０（Ｅ）に示すように、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに悪魔のキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「もう１回！」にて１回目の保留合成予告、すなわち１回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知することになる。

【０５５９】

その後、ＭＰＵ５２は、１回目の疑似連演出を消化したので、ステップＳ５２１２において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値に１を加算して「１」に更新することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「１」以下であると判定するので、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する（図４０（Ｄ），（Ｅ）参照）。

【０５６０】

また、図４０（Ｄ），（Ｅ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。

【０５６１】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４０（Ｆ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【０５６２】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４０（Ｆ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０５６３】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０５６４】

ここで、図４０（Ｆ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エ

リアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「０」に更新している。

また、図４０（Ｆ）の例では、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が格納されているのみであるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「０」を取得することになる。

【０５６５】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定するので、ステップＳ５２１０において、保留合成予告発生処理を実行し、ステップＳ５２１１において、保留合成予告発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成予告発生コマンドと、この保留合成予告発生コマンドに含まれている保留合成予告の消化回数ＣＮとに基づいて、保留合成予告を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて保留合成予告の発生を遊技者に報知する。

【０５６６】

具体的には、ＭＰＵ５２は、１回目の疑似連演出を消化したので、ステップＳ５２１２において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値に１を加算して「１」に更新している。したがって、ＭＰＵ６２は、図４０（Ｆ）に示すように、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右上に「×２」を表示して２回目の保留合成予告、すなわち２回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知する。

【０５６７】

その後、ＭＰＵ５２は、２回目の疑似連演出を消化したので、ステップＳ５２１２において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値に１を加算して「２」に更新することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「１」以下でないと判定し、ステップＳ５２１４にて実行時先読み保留数ＡＰＮの値が「０」以下であると判定することになる。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。これによって、ＭＰＵ５２は、３回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させる。

【０５６８】

このように、図４０の例では、先読み演出は、２回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、４個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【０５６９】

＜先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて＞

図４１は、先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図４１（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに通常保留情報が記憶され、第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図４１（Ｂ）は、各エリアに通常保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図４１（Ｃ）は、各エリアに通常保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。

【０５７０】
ＭＰＵ６２は、図４１（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４１（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０５７１】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【０５７２】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップＳ２２０８において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図４１の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に通常保留情報を格納し、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報を格納している。
ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて通常保留の発生を遊技者に報知する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。また、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ２１の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。
【０５７３】
ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図４１（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトすることなく載置する。
このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。
【０５７４】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４１（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０５７５】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止

結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０５７６】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図４１（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている。

【０５７７】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００１にて予告保留情報がないと判定するので、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットしないことになる。

そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットしなかった場合には、ステップＳ５１０６において、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされているか否かを判定する。

【０５７８】

ここで、図４１（Ｂ）の例では、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したので、ステップＳ２３１１Ｍにおいて、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグをセットしている。

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０６において、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていると判定するので、ステップＳ５１０７において、第２保留演出発生処理を実行し、ステップＳ５１０８において、第２保留演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された第２保留演出発生コマンドに基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて第２保留演出の発生を遊技者に報知する。

【０５７９】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４１（Ｂ）に示すように、「リーチになればチャンス！」の文字を表示画面Ｇの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Ｇの中央に表示させることによって、第２保留演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

【０５８０】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４１（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【０５８１】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４１（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０５８２】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当

否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０５８３】

ここで、図４１（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したので、ステップＳ２３１０Ｍにおいて、ＲＡＭ５４に記憶された第２保留演出フラグをクリアしている。

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０６において、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていないと判定するので、ステップＳ５１０４において、疑似連演出の決定処理を実行し、ステップＳ５１０５において、その他の演出パターンの決定処理を実行する。

【０５８４】

このように、図４１の例では、先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに通常保留情報が記憶されているので、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合には、ＭＰＵ５２は、第２保留演出を発生させる。また、第２保留演出は、先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合にのみ実行するので、遊技者は、先読み演出の発生している状態や、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合に実行する演出とは異なる演出を楽しむことができる。

【０５８５】

このように、本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、図柄表示装置３６に演出を実行させる演出実行手段として機能している。

そして、ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理は、上作動口２５（第１始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって先読み演出（期間演出）を図柄表示装置３６に実行させる期間演出発生手段として機能している。

また、ステップＳ２４０７Ｍの演出パターンの決定処理は、下作動口２６（第２始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる第２保留演出（特別演出）を図柄表示装置３６に実行させる特別演出発生手段として機能し、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させている。

【０５８６】

なお、本参考形態では、第１始動入球手段は、上作動口２５を採用し、第２始動入球手段は、下作動口２６を採用しているが、どのような構成を採用してもよい。例えば、第１始動入球手段は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよく、第２始動入球手段は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよい。また、第１始動入球手段および第２始動入球手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

【０５８７】

このような構成によれば、演出パターンの決定処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させ、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させる。これによれば、パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている場合には、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【０５８８】

また、本参考形態では、サブ側保留情報格納エリア５４３は、上作動口２５または下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段として機能する。

そして、サブ側保留情報格納エリア５４３は、図柄表示装置３６にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリアＳＡＥ（実行領域）と、図柄表示装置３６にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ（複数の保留領域）とを備えている。

【０５８９】

また、ステップＳ２００２の保留決定処理は、上作動口２５または下作動口２６への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア５４３に保留情報（サブ側保留情報）を記憶させる情報格納手段として機能する。

さらに、ステップＳ２００２の保留決定処理は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａ（第１の保留領域）に保留情報を記憶させるステップＳ２２０２の処理（第１保留格納手段）と、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａと異なる第２サブ側保留エリアＳＲｂ（第２の保留領域）に保留情報を記憶させるステップＳ２２０３の処理（第２保留格納手段）と、第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるステップＳ２１０４の保留シフト処理（保留シフト手段）とを備えている。

そして、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【０５９０】

このような構成によれば、保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態であっても、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。

【０５９１】

なお、本参考形態では、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせているが、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせなくてもよく、例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を入球順に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせてもよい。

【０５９２】

また、本参考形態では、期間演出は、第１保留格納手段にて第１サブ側保留エリアＳＲａに保留情報を記憶させた場合に、この保留情報よりも前に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出によって、この保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出である。

【０５９３】

ここで、期間演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、演出パターンの決定処理は、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【０５９４】

なお、本参考形態では、期間演出は、先読み演出を採用しているが、所定期間にわたって図柄表示装置３６に実行させる演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの

他の演出を採用してもよい。
【０５９５】
　また、本参考形態では、先読み演出は、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知している。
　具体的には、先読み演出は、４回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、３回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定していた。
【０５９６】
　このような構成によれば、先読み演出は、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。
【０５９７】
　なお、本参考形態では、先読み演出は、連続して発生する回数に基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知しているが、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知することができればよく、例えば、演出の継続時間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するようにしてもよい。
【０５９８】
　また、本参考形態では、先読み演出消化決定処理は、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２サブ側保留エリアＳＲｂに優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、優先保留情報に基づく演出（１回目の保留合成予告）と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出（２回目の保留合成予告）とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかける演出合成手段として機能している。
【０５９９】
　このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２サブ側保留エリアＳＲｂに優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機１は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。
【０６００】
　なお、本参考形態では、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成しているが、優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも前に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成するようにしてもよい。
【０６０１】
　また、本参考形態では、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出（特殊演出）と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止している。
　そして、疑似連演出は、先読み演出および第２保留演出とは異なる演出であり、先読み演出と重複して実行可能な演出である。
【０６０２】
　このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留

情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機１は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。

【０６０３】

なお、本参考形態では、特殊演出は、疑似連演出を採用しているが、先読み演出および第２保留演出とは異なる演出であり、先読み演出と重複して実行可能な演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する演出であってもよく、背景を変更して表示する演出であってもよく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の形態を変更して表示する演出であってもよい。

【０６０４】

また、本参考形態では、ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理は、第１の契機の成立（上作動口２５への遊技球の入球）に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する先読み演出（発展演出）を図柄表示装置３６に実行させる発展演出発生手段として機能している。

また、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立（下作動口２６への遊技球の入球）に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段として機能している。

そして、先読み演出消化決定処理は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段として機能している。

【０６０５】

このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【０６０６】

なお、本参考形態では、第１の契機の成立は、上作動口２５への遊技球の入球を採用し、第２の契機の成立は、下作動口２６への遊技球の入球を採用しているが、どのような要素を採用してもよい。例えば、第１の契機の成立は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよく、第２の契機の成立は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよい。また、第１の契機の成立および第２の契機の成立は、遊技球の入球とは異なる要素を採用してもよい。

【０６０７】

また、このような構成によれば、保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態であっても、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【０６０８】

また、このような構成によれば、発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場

合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。

【０６０９】

また、このような構成によれば、先読み演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【０６１０】

また、このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、所定回数の遊技回中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２サブ側保留エリアＳＲｂに優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機１は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【０６１１】

また、このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機１は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【０６１２】

また、本参考形態では、ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出（遊技回演出）を図柄表示装置３６に実行させる第１遊技回演出発生手段として機能している。

また、先読み演出消化決定処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させる第２遊技回演出発生手段としても機能している。

そして、先読み演出消化決定処理は、第１遊技回演出発生手段の疑似連演出および第２遊技回演出発生手段の疑似連演出を合成し、１回の遊技回演出として遊技者に見せかける遊技回演出合成手段としても機能している。

【０６１３】

このような構成によれば、第１遊技回演出発生手段は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させ、第２遊技回演出発生手段は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させる。そして、遊技回演出合成手段は、第１遊技回演出発生手段の疑似連演出および第２遊技回演出発生手段の疑似連演出を合成し、１回の疑似連演出として遊技者に見せかけることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０６１４】

なお、本参考形態では、遊技回演出は、疑似連演出を採用しているが、１回の遊技回にわたって発生する演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する演出であってもよく、背景を変更して表示する演出であってもよく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の形態を変更して表示する演出であってもよい。

【０６１５】

また、本参考形態では、各作動口２５，２６は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口２５を上方に配置し、下作動口２６を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されていた。これに対して、各作動口２５，２６は、例えば、水平左右方向の両側に配置するようにしてもよく、どのような位置関係に

なっていてもよい。また、各作動口２５，２６は、別々の流路を通った遊技球を入球可能とするように構成されていたが、例えば、共通の流路を通った遊技球を各作動口２５，２６のいずれか一方に振り分け、この振り分けられた遊技球を入球可能とするように構成されていてもよい。

【０６１６】

また、本参考形態では、ステップＳ２４０７Ｍの演出パターンの決定処理は、所定の契機の成立（上作動口２５または下作動口２６への遊技球の入球）に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の疑似連演出（連続演出）を図柄表示装置３６に実行させる連続演出発生手段として機能している。

そして、疑似連演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の疑似連演出を実行する保留合成予告（合成連続演出）と、１回の遊技回中に一連の疑似連演出を実行する通常の疑似連演出（通常連続演出）とを備えている。

【０６１７】

このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させるステップＳ２４０７Ｍの演出パターンの決定処理を備えている。そして、疑似連演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の疑似連演出を実行する保留合成予告と、１回の遊技回中に一連の疑似連演出を実行する通常の疑似連演出とを備えている。したがって、パチンコ機１は、疑似連演出の種類を多様化することができる。

【０６１８】

なお、本参考形態では、連続演出は、疑似連演出を採用しているが、複数回の演出を連続させる演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する演出であってもよく、背景を変更して表示する演出であってもよく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の形態を変更して表示する演出であってもよい。

【０６１９】

なお、本参考形態では、所定の契機の成立は、上作動口２５または下作動口２６への遊技球の入球を採用しているが、どのような要素を採用してもよい。例えば、所定の契機の成立は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよい。また、所定の契機の成立は、遊技球の入球とは異なる要素を採用してもよい。

【０６２０】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）演出パターンの決定処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させ、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させる。これによれば、パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている場合には、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【０６２１】

（２）保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態であっても、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。

【０６２２】

（３）期間演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまう

ことになる。このような構成によれば、演出パターンの決定処理は、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。
（４）先読み演出は、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。
【０６２３】
（５）先読み演出消化決定処理は、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２サブ側保留エリアＳＲｂに優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機１は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。
【０６２４】
（６）先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機１は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。
【０６２５】
（７）音声発光制御装置５および表示制御装置６は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【０６２６】
（８）保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態であっても、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【０６２７】
（９）発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。
（１０）先読み演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。
【０６２８】
（１１）先読み演出消化決定処理は、所定回数の遊技回中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２サブ側保留エリアＳＲｂに優先的に消化

される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機１は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【０６２９】

（１２）先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機１は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【０６３０】

（１３）第１遊技回演出発生手段は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させ、第２遊技回演出発生手段は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させる。そして、遊技回演出合成手段は、第１遊技回演出発生手段の疑似連演出および第２遊技回演出発生手段の疑似連演出を合成し、１回の疑似連演出として遊技者に見せかけることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【０６３１】

（１４）音声発光制御装置５および表示制御装置６は、所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させるステップＳ２４０７Ｍの演出パターンの決定処理を備えている。そして、疑似連演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の疑似連演出を実行する保留合成予告と、１回の遊技回中に一連の疑似連演出を実行する通常の疑似連演出とを備えている。したがって、パチンコ機１は、複数種の一連の疑似連演出を同一の一連の疑似連演出として遊技者に見せかけることができるので、疑似連演出の種類を多様化することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【０６３２】

〔参考形態Ｎ〕

以下、本発明の参考形態Ｎを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０６３３】

前記参考形態Ｍでは、保留合成予告は、図柄表示装置３６にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する疑似変動表示を複数回の遊技回にわたって実行する疑似連演出を発生させることによって、複数の遊技回を疑似的に合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけていた。

これに対して、本参考形態では、保留合成演出は、先読み演出の発生中にのみ発生し、保留合成演出の開始から終了までの複数回の遊技回を合成することによって、１回分の先読み演出を消化させるようになっている点で前記参考形態Ｍと異なる。

【０６３４】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態Ｍとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、先読み演出発生判定処理、および演出パターンの決定処理は、前記参考形態Ｍとは異なっている。以下、本参考形態における先読み演出発生判定処理、および演出パターンの決定処理の内容について説明する。

【０６３５】

＜先読み演出発生判定処理＞

図４２は、本発明の参考形態Ｎに係る先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す

図である。
先読み演出発生判定処理では、ＭＰＵ５２は、図４２に示すように、ステップＳ５００１～Ｓ５０１２Ｎを実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８の処理を実行した後、ステップＳ５０１２Ｎの処理を実行する点で前記参考形態Ｍと異なる。
【０６３６】
ステップＳ５０１２Ｎでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアしてリセットする。この保留合成演出発生中フラグについては後に詳細に説明する。
【０６３７】
図４３は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図４３に示すように、ステップＳ５１０１～Ｓ５１０８を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０２の処理に代えて、ステップＳ５１０２Ｎの処理を実行し、ステップＳ５１０３の処理を実行しない点で前記参考形態Ｍと異なる。
【０６３８】
ステップＳ５１０２Ｎでは、ＭＰＵ５２は、先読み演出消化決定処理を実行する。
以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。
【０６３９】
＜先読み演出消化決定処理＞
図４４は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、図４４に示すように、ステップＳ５２０１～Ｓ５２２４Ｎを実行する。
【０６４０】
ステップＳ５２０１では、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮを取得する。
【０６４１】
ここで、実行時先読み保留数ＡＰＮは、今回のサブ側保留情報の実行時において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。
例えば、前述したように、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得する。
【０６４２】
その後、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納された通常保留情報を実行する場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「３」を取得する。
なお、この場合において、さらに第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報を格納していた場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「４」を取得することになる。
【０６４３】
ステップＳ５２０２では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１にて取得した実行時先読

み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であるか否かを判定する。
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定した場合には、ステップＳ５２１５Ｎ以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定した場合には、ステップＳ５２１６Ｎ以降の処理を実行する。
【０６４４】
　まず、ステップＳ５２０２において、ＭＰＵ５２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定した場合の処理（ステップＳ５２１５Ｎ以降の処理）について説明する。
　ステップＳ５２１５Ｎでは、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この保留合成演出発生中フラグは、保留合成演出が発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ５２は、保留合成演出の発生時に保留合成演出発生中フラグをセットし、保留合成演出の終了時に保留合成演出発生中フラグをクリアする。
【０６４５】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１５ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、保留合成演出が発生していないことを示しているので、前記参考形態Ｍと同様にステップＳ５２０４以降の処理を実行し、先読み演出を発生させる。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１５ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、保留合成演出が発生していることを示しているので、ステップＳ５２２２Ｎ以降の処理を実行する。このステップＳ５２２２Ｎ以降の処理については後に詳細に説明する。
【０６４６】
　次に、ステップＳ５２０２において、ＭＰＵ５２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定した場合の処理（ステップＳ５２１６Ｎ以降の処理）について説明する。
　ステップＳ５２１６Ｎでは、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１５Ｎと同様に、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。
【０６４７】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１６ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、保留合成演出が発生していないことを示しているので、ステップＳ５２１７Ｎにおいて、保留合成演出開始処理を実行する。この保留合成演出開始処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、保留合成演出の開始を決定する。
【０６４８】
　ここで、保留合成演出は、複数回の遊技回を合成することによって、１回分の先読み演出を消化させる予告表示である。この保留合成演出は、先読み演出の発生中にのみ発生し、保留合成演出の開始から終了までの複数回の遊技回を合成することによって、１回分の先読み演出を消化させるようになっている。
　具体的には、ステップＳ５２１７Ｎの保留合成演出開始処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、１回分の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を決定する。
【０６４９】
　ステップＳ５２１８Ｎでは、ＭＰＵ５２は、保留合成演出開始コマンドを設定する。ここで、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される保留合成演出開始コマンドに含まれている。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留合成演出開始コマンドを記憶する。この保留合成演出開始コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０６５０】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成演出開始コマンドと、この保留合成演出開始コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、保留合成演出の開始を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、保留合成演出を表示画面Ｇに表示させて保留合成演出の開始を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ６２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知する。
【０６５１】
ステップＳ５２１９Ｎでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグをセットする。その後、ＭＰＵ５２は、先読み演出消化決定処理を終了する。
【０６５２】
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１６ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、保留合成演出が発生していることを示しているので、ステップＳ５２２０Ｎにおいて、保留合成演出消化処理を実行する。この保留合成演出消化処理では、ＭＰＵ５２は、保留合成演出の消化を決定する。
具体的には、ステップＳ５２２０Ｎの保留合成演出消化処理では、ＭＰＵ５２は、１回分の先読み演出を進行させることなく引き延ばして延長する保留合成演出の消化を決定する。
【０６５３】
ステップＳ５２２１Ｎでは、ＭＰＵ５２は、保留合成演出消化コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留合成演出消化コマンドを記憶する。その後、ＭＰＵ５２は、先読み演出消化決定処理を終了する。この保留合成演出消化コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【０６５４】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成演出消化コマンドに基づいて、保留合成演出の消化を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、保留合成演出を表示画面Ｇに表示させて保留合成演出の消化を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ６２は、１回分の先読み演出を進行させることなく引き延ばして延長する保留合成演出の消化を遊技者に報知する。
【０６５５】
次に、ステップＳ５２１５Ｎにおいて、ＭＰＵ５２にてＲＡＭ５４に保留合成演出発生

中フラグがセットされていると判定した場合の処理（ステップＳ５２２２Ｎ以降の処理）について説明する。
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１５ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、保留合成演出が発生していることを示しているので、ステップＳ５２２２Ｎにおいて、保留合成演出終了処理を実行する。この保留合成演出終了処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、保留合成演出の終了を決定する。
【０６５６】
　ここで、保留合成演出は、複数回の遊技回を合成することによって、１回分の先読み演出を消化させる予告表示である。この保留合成演出は、先読み演出の発生中にのみ発生し、保留合成演出の開始から終了までの複数回の遊技回を合成することによって、１回分の先読み演出を消化させるようになっている。
　具体的には、ステップＳ５２２２Ｎの保留合成演出終了処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、１回分の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を決定する。
【０６５７】
　ステップＳ５２２３Ｎでは、ＭＰＵ５２は、保留合成演出終了コマンドを設定する。ここで、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される保留合成演出終了コマンドに含まれている。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留合成演出終了コマンドを記憶する。この保留合成演出終了コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【０６５８】
　表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成演出終了コマンドと、この保留合成演出終了コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、保留合成演出の終了を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、保留合成演出を表示画面Ｇに表示させて保留合成演出の終了を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ６２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知する。
【０６５９】
　ステップＳ５２２４Ｎでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアする。その後、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ｍと同様に、ステップＳ５２０６以降の処理を実行する。
【０６６０】
＜先読み演出の発生後、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて＞
　図４５は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図４５（Ａ）は、第１サブ側

保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図４５（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図４５（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している場合に、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図４５（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出に係る保留合成演出を開始させている状態を示す図である。また、図４５（Ｅ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出に係る保留合成演出を消化させている状態を示す図である。また、図４５（Ｆ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出に係る保留合成演出を終了させている状態を示す図である。

【０６６１】

ＭＰＵ６２は、図４５（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４５（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０６６２】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０６６３】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図４５の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０６６４】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４５（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【０６６５】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスク

ロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４５（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０６６６】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０６６７】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図４５（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。

【０６６８】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０６６９】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図４５の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【０６７０】

図４５の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０６７１】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図４５（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。

【０６７２】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２１５Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

ここで、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５０１２Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアしてリセットしている。換言すれば、ＭＰＵ５２は、先読み演出を発生させる場合には、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアしてリセットする。

【０６７３】

したがって、ＭＰＵ５２は、保留合成演出を開始していない場合には、ステップＳ５２１５ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定するので、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０６７４】

また、図４５（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。

【０６７５】

ここで、先読み演出の発生後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１および第２エリアＳＲｂ２に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、図４５（Ｃ）に示すように、台座Ｂ２１，２２の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【０６７６】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４５（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ２２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ２１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【０６７７】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４５（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０６７８】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０６７９】

ここで、図４５（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エ

リアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

また、図４５（Ｄ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されており、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「２」を取得することになる。

【０６８０】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定するので、ステップＳ５２１６Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、保留合成演出を開始していない場合には、ステップＳ５２１６ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定するので、ステップＳ５２１７Ｎにおいて、保留合成演出開始処理を実行し、ステップＳ５２１８Ｎにおいて、保留合成演出開始コマンドを設定する。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１９Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグをセットする。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成演出開始コマンドと、この保留合成演出開始コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、保留合成演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて保留合成演出の開始を遊技者に報知する。

【０６８１】

具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、２回目の先読み演出の半分を消化すべくゲージＧＢの目盛りを３個まで溜めた保留合成演出の開始を遊技者に報知する。

【０６８２】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４５（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【０６８３】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４５（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０６８４】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０６８５】
ここで、図４５（Ｅ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。
また、図４５（Ｅ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。
【０６８６】
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定するので、ステップＳ５２１６Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、保留合成演出を開始している場合には、ステップＳ５２１６ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定するので、ステップＳ５２２０Ｎにおいて、保留合成演出消化処理を実行し、ステップＳ５２２１Ｎにおいて、保留合成演出消化コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成演出消化コマンドに基づいて、保留合成演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて保留合成演出の消化を遊技者に報知する。
【０６８７】
具体的には、ＭＰＵ６２は、２回目の先読み演出を進行させることなく引き延ばして延長する保留合成演出の消化を遊技者に報知する。換言すれば、ＭＰＵ６２は、ゲージＧＢの目盛りを３個のまま維持する。
【０６８８】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図４５（Ｆ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。
【０６８９】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４５（Ｆ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０６９０】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【０６９１】
ここで、図４５（Ｆ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。
また、図４５（Ｆ）の例では、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が格納されているのみ

であるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「０」を取得することになる。

【０６９２】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２１５Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、保留合成演出を開始している場合には、ステップＳ５２１５ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定するので、ステップＳ５２２２Ｎにおいて、保留合成演出終了処理を実行し、ステップＳ５２２３Ｎにおいて、保留合成演出終了コマンドを設定する。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２２４Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアする。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成演出終了コマンドと、この保留合成演出終了コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、保留合成演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて保留合成演出の終了を遊技者に報知する。

【０６９３】

具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、２回目の先読み演出の半分を消化すべくゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた保留合成演出の終了を遊技者に報知する。

【０６９４】

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「０」に更新し、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。これによって、ＭＰＵ５２は、３回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させる。

【０６９５】

このように、図４５の例では、先読み演出は、２回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、４個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【０６９６】

このように、本参考形態では、先読み演出発生処理は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する先読み演出（発展演出）を図柄表示装置３６に実行させる第１発展演出発生手段として機能している。

また、保留合成演出開始処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させる第２発展演出発生手段として機能している。

そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行する発展演出合成手段として機能している。

【０６９７】

このような構成によれば、先読み演出発生処理は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する先読み演出を図柄表示装置３６に実行させ、保留合成演出開始処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に

快適に遊技させることができる。
【０６９８】
　また、本参考形態では、各作動口２５，２６は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口２５を上方に配置し、下作動口２６を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されていた。これに対して、各作動口２５，２６は、例えば、水平左右方向の両側に配置するようにしてもよく、どのような位置関係になっていてもよい。また、各作動口２５，２６は、別々の流路を通った遊技球を入球可能とするように構成されていたが、例えば、共通の流路を通った遊技球を各作動口２５，２６のいずれか一方に振り分け、この振り分けられた遊技球を入球可能とするように構成されていてもよい。
【０６９９】
　また、このような構成によれば、保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出発生処理にて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態であっても、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、保留合成演出開始処理にて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。
【０７００】
　また、このような構成によれば、発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行するので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。
【０７０１】
　このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｍにおける（１）～（１１）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。
（１５）先読み演出発生処理は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する先読み演出を図柄表示装置３６に実行させ、保留合成演出開始処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【０７０２】
（１６）保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出発生処理にて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態であっても、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、保留合成演出開始処理にて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。
【０７０３】
（１７）発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において

、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行するので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【０７０４】

〔参考形態Ｏ〕

以下、本発明の参考形態Ｏを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０７０５】

前記参考形態Ｍでは、ＭＰＵ５２は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に継続させていた。

これに対して、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に中止させる点で前記参考形態Ｍと異なる。

【０７０６】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態Ｍとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出パターンの決定処理は、前記参考形態Ｍとは異なっている。以下、本参考形態における演出パターンの決定処理の内容について説明する。

【０７０７】

図４６は、本発明の参考形態Ｏに係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図４６に示すように、ステップＳ５１０１～Ｓ５１０８を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理に代えてステップＳ５１０２Ｏの先読み演出消化決定処理を実行し、ステップＳ５１０３の処理を実行しない点で前記参考形態Ｍと異なる。

以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

【０７０８】

＜先読み演出消化決定処理＞

図４７は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、図４７に示すように、ステップＳ５２０１～Ｓ５２０９を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０３の処理、およびステップＳ５２１０～５２１４の処理を実行しない点で前記参考形態Ｍと異なる。

【０７０９】

ステップＳ５２０１では、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮを取得する。

【０７１０】

ここで、実行時先読み保留数ＡＰＮは、今回のサブ側保留情報の実行時において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、前述したように、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納され

た予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得する。

【０７１１】

その後、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納された通常保留情報を実行する場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「３」を取得する。

なお、この場合において、さらに第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報を格納していた場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「４」を取得することになる。

【０７１２】

ステップＳ５２０２では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１にて取得した実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定した場合には、前記参考形態Ｍと同様に、ステップＳ５２０４以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定した場合には、ステップＳ５２０９以降の処理を実行する。

【０７１３】

＜先読み演出の発生後、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて＞

図４８は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図４８（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図４８（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図４８（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している場合に、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図４８（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出を終了した状態を示す図である。また、図４８（Ｅ）は、先読み演出を終了した後、１回目の変動表示を開始した状態を示す図である。また、図４８（Ｆ）は、先読み演出を終了した後、２回目の変動表示を開始した状態を示す図である。

【０７１４】

ＭＰＵ６２は、図４８（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４８（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０７１５】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０７１６】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合に

は、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図４８の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０７１７】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４８（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。

【０７１８】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４８（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０７１９】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０７２０】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図４８（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになる。

【０７２１】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０７２２】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアするまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図４８の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【０７２３】

図４８の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０７２４】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図４８（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「２」を取得することになる。

【０７２５】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０７２６】

また、図４８（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。

【０７２７】

ここで、先読み演出の発生後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、図４８（Ｃ）に示すように、台座Ｂ２１の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【０７２８】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４８（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトすることなく載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を

台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置する。
　このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。
【０７２９】
　そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４８（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０７３０】
　ここで、図４８（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。
　また、図４８（Ｄ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「２」を取得することになる。
【０７３１】
　したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ５２は、２回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させる。
【０７３２】
　このように、図４８の例では、先読み演出は、１回のみ発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、２個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。
【０７３３】
　なお、本参考形態では、先読み演出を終了させた場合には、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合であっても第２保留演出を発生させないようになっているが、第２保留演出を発生させるようになっていてもよい。
【０７３４】
　次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
　具体的には、ＭＰＵ６２は、図４８（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。
【０７３５】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４８（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０７３６】

ここで、先読み演出を終了させることなく、先読み演出を継続していた場合には、先読み演出は、３回連続して発生していることになるので、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定してしまうことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、６個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握してしまうことになる。

【０７３７】

しかしながら、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かは先読み演出の連続回数に関わらず予め決まってしまっているので、先読み演出の連続回数との間に矛盾を生じてしまう場合がある。

本参考形態では、ＭＰＵ５２は、２回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させているので、このような矛盾を回避することができる。

【０７３８】

なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、２回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させているが、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かと、先読み演出の連続回数との間に矛盾を生じない場合、換言すれば、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合には、先読み演出を継続するようにしてもよい。

また、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、２回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させているが、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合には、必ず４回以上の先読み演出を実行することになるので、先読み演出を継続するようにしてもよい。

【０７３９】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４８（Ｆ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【０７４０】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４８（Ｆ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０７４１】

図４８の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ６２は、リーチ表示を発生させることになる。

【０７４２】

また、本参考形態では、ステップＳ５１０２Ｏの先読み演出消化決定処理は、第１の契機の成立（上作動口２５への遊技球の入球）に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する先読み演出（発展演出）を図柄表示装置３６に実行させる発展演出発生手段として機能している。

また、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立（下作動口２６への遊技球の入球）に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段として機能している。

そして、先読み演出消化決定処理は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に中止させる発展演出中止手段として機能している。

【０７４３】

このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に中止させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【０７４４】

なお、本参考形態では、第１の契機の成立は、上作動口２５への遊技球の入球を採用し、第２の契機の成立は、下作動口２６への遊技球の入球を採用しているが、どのような要素を採用してもよい。例えば、第１の契機の成立は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよく、第２の契機の成立は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよい。また、第１の契機の成立および第２の契機の成立は、遊技球の入球とは異なる要素を採用してもよい。

【０７４５】

また、このような構成によれば、発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に中止させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。

【０７４６】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｍにおける（４），（８），（１０）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（１８）音声発光制御装置５および表示制御装置６は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に中止させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【０７４７】

（１９）発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている

状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に中止させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。

【０７４８】

〔参考形態Ｐ〕

以下、本発明の参考形態Ｐを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０７４９】

本参考形態では、主制御装置４は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、作動口用の入賞処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態における作動口用の入賞処理の内容について説明する。

【０７５０】

＜作動口用の入賞処理＞

図４９は、本発明の参考形態Ｐに係る作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、ＭＰＵ４２は、図４９に示すように、ステップＳ２０１～Ｓ２０８Ｐを実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０８の処理に代えて、ステップＳ２０８Ｐの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【０７５１】

ステップＳ２０８Ｐでは、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０２にて第１始動保留記憶数ＲａＮをセットした場合には、第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第１保留発生コマンドを設定し、この設定した第１保留発生コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第１保留発生コマンドは、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。また、第１保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第１保留発生コマンドに基づいて、第１保留ランプ部３７１を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、上作動口２５に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第１保留ランプ部３７１は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【０７５２】

さらに、第１保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１（図４参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値と、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３（図４参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【０７５３】

また、ステップＳ２０８Ｐでは、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０４にて第２始動保留記憶数ＲｂＮをセットした場合には、第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第２保留発生コマンドを設定し、この設定した第２保留発生コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第２保留発生コマンドは、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。また、第２保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第２保留発生コマンドに基づいて、第２保留ランプ部３７２を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第２保留ランプ部３７２は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【０７５４】

さらに、第２保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１（図４参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値と、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３（図４参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【０７５５】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態における保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理の内容について説明する。

【０７５６】

＜保留発生処理＞

図５０は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、図５０に示すように、ステップＳ２２０１～Ｓ２２０９を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア５４３にサブ側保留情報を格納する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４の処理を実行した後、ステップＳ２２０５の処理を実行する前に、ステップＳ２２１０Ｐの処理を実行し、ステップＳ２２０７の処理に代えて、ステップＳ２２０７Ｐの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【０７５７】

ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２２０２において、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮとして第１サブ側保留エリアＳＲａにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。

【０７５８】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第２保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、

ステップＳ２２０３において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮとして第２サブ側保留エリアＳＲｂにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。

【０７５９】

ステップＳ２２０２またはステップＳ２２０３の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４において、そのサブ側始動保留記憶数ＳＮ（ＳＲａＮまたはＳＲｂＮ）の値に１を加算して更新する。

【０７６０】

ステップＳ２２１０Ｐでは、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２１０Ｐにて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップＳ２２０５において、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、ＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられている。

【０７６１】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出によって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本参考形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は省略する。複数の予告表示を実行する予告保留を実装する場合には、ＭＰＵ５２は、例えば、予告表示の種類ごとに複数のフラグを用意し、これらのフラグのうち、１つのフラグ、または複数のフラグを立てて各種の予告表示を実行すればよい。

【０７６２】

予告保留発生カウンタは、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後、０に戻るループカウンタとなっている。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、ＲＡＭ５４の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ＲＯＭ５３に記憶されている。

【０７６３】

ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０５にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｐにおいて、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【０７６４】

具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮ

と対応する記憶エリアに格納する。
ここで、予告保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。
なお、ＭＰＵ５２は、第１保留発生コマンドおよび第２保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを予告保留情報に含ませている。
【０７６５】
例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納する。
【０７６６】
また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に予告保留情報を格納する。
【０７６７】
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させないと判定した場合、またはステップＳ２２１０Ｐにて予告保留情報があると判定された場合には、ステップＳ２２０８において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【０７６８】
具体的には、ＭＰＵ５２は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。
ここで、通常保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。
なお、ＭＰＵ５２は、第１保留発生コマンドおよび第２保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを通常保留情報に含ませている。
【０７６９】
例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に通常保留情報を格納する。
【０７７０】

また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報を格納する。

【０７７１】

このように、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留を１つのみサブ側保留エリアに発生させることができ、複数の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっている。

なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、複数の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっているが、できるようになっていてもよい。

【０７７２】

ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理、またはステップＳ２２０８の通常保留発生処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０９において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０７７３】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面Ｇに表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

【０７７４】

＜保留シフト処理＞

図５１は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

保留シフト処理では、ＭＰＵ５２は、図５１に示すように、ステップＳ２３０９Ｐ～Ｓ２３０８を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０１の処理を実行する前に、ステップＳ２３０９Ｐの処理を実行し、ステップＳ２３０４の処理を実行した後、ステップＳ２３１０Ｐの処理を実行し、ステップＳ２３０７の処理を実行した後、ステップＳ２３１１Ｐの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【０７７５】

ステップＳ２３０９Ｐでは、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生判定処理を実行する。

以下、先読み演出発生判定処理について詳細に説明する。

【０７７６】

＜先読み演出発生判定処理＞

図５２は、先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出発生判定処理では、ＭＰＵ５２は、図５２に示すように、ステップＳ６００１～Ｓ６０１２を実行する。

ステップＳ６００１では、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００１にて予告保留情報がないと判定した場合には、ステ

ップＳ６００２以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００１にて予告保留情報があると判定した場合には、ステップＳ６００２において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この先読み演出発生中フラグは、先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生時に先読み演出発生中フラグをセットし、先読み演出の終了時に先読み演出発生中フラグをクリアする。
【０７７７】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に先読み演出が発生していることを示しているので、ステップＳ６００３以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【０７７８】
　ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【０７７９】
　例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第４エリアＳＲａ４に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【０７８０】
　また、例えば、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に予告保留情報が格納されており、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、第２エリアＳＲｂ２、および第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報が格納されている場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に格納された予告保留情報よりも先に第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、および第２エリアＳＲｂ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、および第２エリアＳＲｂ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【０７８１】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップＳ６００４以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮを取得する。
【０７８２】

ここで、先読み保留数ＰＮは、ステップＳ６００１にて第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに予告保留情報があると判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第４エリアＳＲａ４に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。

なお、この場合において、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。

【０７８３】

また、先読み保留数ＰＮは、ステップＳ６００１にて第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに予告保留情報があると判定した場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に予告保留情報が格納されており、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、第２エリアＳＲｂ２、および第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報が格納されている場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に格納された予告保留情報よりも先に第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。

なお、この場合において、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。

【０７８４】

ステップＳ６００５では、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を取得する。具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。

ステップＳ６００６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００５にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００６にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ６００７以降の処理を実行し、ステップＳ６００６にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ６０１０以降の処理を実行する。

【０７８５】

まず、ステップＳ６００６において、ＭＰＵ５２にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ６００７以降の処理）について説明する。

ステップＳ６００７では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４にて取得した先読み保留数ＰＮが「４」以下であるか否かを判定する。

【０７８６】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００７にて先読み保留数ＰＮが「４」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６００８以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００７にて先読み保留数ＰＮが「４」以下であると判定した場合には、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

ステップＳ６００９では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットする。その後、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生判定処理を終了する。

【０７８７】

次に、ステップＳ６００６において、ＭＰＵ５２にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ６０１０以降の処理）について説明する。

ステップＳ６０１０では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００５にて取得したリーチ発生抽選の結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１０にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定した場合には、ステップＳ６０１１以降の処理を実行し、ステップＳ６０１０にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定した場合には、ステップＳ６０１２以降の処理を実行する。

【０７８８】

まず、ステップＳ６０１０において、ＭＰＵ５２にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ６０１１以降の処理）について説明する。

ステップＳ６０１１では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４にて取得した先読み保留数ＰＮが「３」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１０にて先読み保留数ＰＮが「３」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ６００８以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１０にて先読み保留数ＰＮが「３」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６００８以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【０７８９】

次に、ステップＳ６０１０において、ＭＰＵ５２にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ６０１２以降の処理）について説明する。

ステップＳ６０１２では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４にて取得した先読み保留数ＰＮが「２」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１２にて先読み保留数ＰＮが「２」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ６００８以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１２にて先読み保留数ＰＮが「２」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６００８以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【０７９０】

このように、本参考形態では、先読み演出発生判定処理は、先読み保留数ＰＮが「４」以下である場合に、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットして先読み演出を発生させると判定する。

具体的には、先読み演出は、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であれば、先読み保留数ＰＮが「４」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であれば、先読み保留数ＰＮが「３」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でなければ、先読み保留数ＰＮが「２」以下である場合に発生するようになっている。

【０７９１】

換言すれば、先読み演出は、各サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、各サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である先読み保留数ＰＮが「４」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、先読み保留数ＰＮが「３」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定する。

なお、本参考形態では、先読み演出は、予告保留情報を実行する場合にも発生するので

、先読み保留数ＰＮが「４」の場合に発生すれば、４回連続して発生することになり、先読み保留数ＰＮが「３」の場合に発生すれば、３回連続して発生することになり、先読み保留数ＰＮが「２」の場合に発生すれば、２回連続して発生することになる。

【０７９２】

保留シフト処理の説明に戻り、図５１を参照してステップＳ２３０１以降の処理について説明する。

ステップＳ２３０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０１にて第１シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２３０２～Ｓ２３１０Ｐの第１サブ側保留エリアＳＲａのデータ設定処理を実行し、ステップＳ２３０１にて第１シフト時コマンドを受信していないと判定した場合（第２シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップＳ２３０５～Ｓ２３１１Ｐの第２サブ側保留エリアＳＲｂのデータ設定処理を実行する。

【０７９３】

まず、ステップＳ２３０２～Ｓ２３１０Ｐの第１サブ側保留エリアＳＲａのデータ設定処理について説明する。

ステップＳ２３０２では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ２３０３では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動する。

ステップＳ２３０４では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＳＲａ１～ＳＲａ４に格納されているサブ側保留情報を第１エリアＳＲａ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ５２は、第２エリアＳＲａ２のサブ側保留情報を第１エリアＳＲａ１にシフトし、第３エリアＳＲａ３のサブ側保留情報を第２エリアＳＲａ２にシフトし、第４エリアＳＲａ４のサブ側保留情報を第３エリアＳＲａ３にシフトする。

【０７９４】

ステップＳ２３１０Ｐでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された第２保留演出フラグをクリアする。この第２保留演出フラグは、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したことを特定するためのフラグである。このステップＳ２３１０Ｐでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された第２保留演出フラグをクリアしているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したことを示している。

【０７９５】

次に、ステップＳ２３０５～Ｓ２３１１Ｐの第２サブ側保留エリアＳＲｂのデータ設定処理について説明する。

ステップＳ２３０５では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ２３０６では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動する。

ステップＳ２３０７では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４に格納されているサブ側保留情報を第１エリアＳＲｂ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ５２は、第２エリアＳＲｂ２のサブ側保留情報を第１エリアＳＲｂ１にシフトし、第３エリアＳＲｂ３のサブ側保留情報を第２エリアＳＲｂ２にシフトし、第４エリアＳＲｂ４のサブ側保留情報を第３エリアＳＲｂ３にシフトする。

【０７９６】

ステップＳ２３１１Ｐでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグをセット

する。この第２保留演出フラグは、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したことを特定するためのフラグである。このステップＳ２３１１Ｐでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグをセットしているので、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したことを示している。

【０７９７】

ステップＳ２３１０ＰまたはステップＳ２３１１Ｐの処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０８において、保留表示シフト時コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される保留表示シフト時コマンドに含まれている。この保留表示シフト時コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０７９８】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、通常保留および予告保留のシフトを表示画面Ｇに表示させて実行する。

【０７９９】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図５３は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、前記主参考形態と略同様に、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、図５３に示すように、ステップＳ２４０７の処理に代えて、ステップＳ２４０７Ｐの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【０８００】

ステップＳ２４０７Ｐでは、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ２４０７Ｐでは、ＭＰＵ５２は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【０８０１】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【０８０２】

図５４は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図５４に示すように、ステップＳ６１０１～Ｓ６１０７を実行する。

【０８０３】
ステップＳ６１０１では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされているか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０１にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６１０２以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０１にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ６１０５以降の処理を実行する。
【０８０４】
まず、ステップＳ６１０１において、ＭＰＵ５２にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていないと判定された場合の処理（ステップＳ６１０２以降の処理）について説明する。
ステップＳ６１０２では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６１０４以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。
以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。
【０８０５】
＜先読み演出消化決定処理＞
図５５は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、図５５に示すように、ステップＳ６２０１～Ｓ６２０６を実行する。
【０８０６】
ステップＳ６２０１では、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生処理を実行する。この先読み演出発生処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、先読み演出の発生を決定する。具体的には、ＭＰＵ５２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の先読み演出の発生を決定する。
【０８０７】
ステップＳ６２０２では、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに先読み演出発生コマンドを記憶する。ここで、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される先読み演出発生コマンドに含まれている。この先読み演出発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【０８０８】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、先読み演出を表示画面Ｇに表示させて先読み

演出の発生を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ６２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０８０９】

ステップＳ６２０３では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新する。

ステップＳ６２０４では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して更新する。

【０８１０】

ステップＳ６２０５では、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ６２０６において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ５２は、先読み演出を終了させる。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６２０６の処理を実行することなく、先読み演出消化決定処理を終了する。

【０８１１】

演出パターンの決定処理の説明に戻り、図５４を参照してステップＳ６１０４以降の処理について説明する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理を実行した後、ステップＳ６１０４以降の処理を実行する。

【０８１２】

ステップＳ６１０４では、ＭＰＵ５２は、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。その後、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を終了する。

【０８１３】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０１にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ６１０５において、第２保留演出発生処理を実行する。この第２保留演出発生処理では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合にのみ実行する第２保留演出を発生させる。この第２保留演出については後に詳細に説明する。

【０８１４】

ステップＳ６１０６では、ＭＰＵ５２は、第２保留演出発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに第２保留演出発生コマンドを記憶する。この第２保留演出発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０８１５】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された第２保留演出発生コマンドに基づいて、第２保留演出の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画

データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、第２保留演出を表示画面Ｇに表示させて第２保留演出の発生を遊技者に報知する。

【０８１６】

ステップＳ６１０７では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ５２は、先読み演出を終了させる。その後、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を終了する。

【０８１７】

＜先読み演出の発生と、その後の流れについて＞

図５６は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図５６（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図５６（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図５６（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図５６（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、３回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図５６（Ｅ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る４回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【０８１８】

ＭＰＵ６２は、図５６（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５６（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０８１９】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０８２０】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｐにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図５６の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０８２１】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図５６（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置さ

れていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置し、台座Ｂ１４の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１３の上にシフトして載置する。

【０８２２】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５６（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０８２３】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０８２４】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図５６（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０８２５】

ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０８２６】

図５６（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された３個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０８２７】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得することになる。

【０８２８】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告

保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合にのみ、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０８２９】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図５６の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された通常保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【０８３０】

図５６の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得し、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０８３１】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０８３２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図５６（Ｂ）に示すように、８個の目盛りを有するゲージＧＢを表示画面Ｇの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージＧＢの右下に配置するように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図５６（Ｂ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１，Ｂ１２の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図５６（Ｂ）の例では、台座Ｂ１３の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【０８３３】
　また、図５６（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。
【０８３４】
　次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
　具体的には、ＭＰＵ６２は、図５６（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。
【０８３５】
　そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５６（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０８３６】
　その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【０８３７】
　ここで、図５６（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「３」に更新している。
【０８３８】
　また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。
　先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
　そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【０８３９】
　また、図５６（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。
【０８４０】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図５６（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【０８４１】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５６（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０８４２】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０８４３】

ここで、図５６（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。

【０８４４】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０８４５】

また、図５６（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、３回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを６個まで溜めた３回目の先読み演出を実行している。

【０８４６】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図５６（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【０８４７】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表

示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５６（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０８４８】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０８４９】

ここで、図５６（Ｅ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

【０８５０】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ６２０６において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【０８５１】

また、図５６（Ｅ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、４回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「３」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを８個まで溜めた４回目の先読み演出を実行している。

【０８５２】

このように、図５６の例では、先読み演出は、４回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、最大の８個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることを把握することができる。

【０８５３】

図５７は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図５７（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図５７（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図５７（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図５７（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る３回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【０８５４】

ＭＰＵ６２は、図５７（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマン

ドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５７（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０８５５】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０８５６】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｐにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図５７の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０８５７】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図５７（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。

【０８５８】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５７（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０８５９】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０８６０】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図５７（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１およ

び第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０８６１】

ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０８６２】

図５７（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０８６３】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになる。

【０８６４】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０８６５】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図５７の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【０８６６】

図５７の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、

ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得し、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０８６７】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０８６８】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図５７（Ｂ）に示すように、８個の目盛りを有するゲージＧＢを表示画面Ｇの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージＧＢの右下に配置するように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図５７（Ｂ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図５７（Ｂ）の例では、台座Ｂ１２の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【０８６９】

また、図５７（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。

【０８７０】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図５７（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【０８７１】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５７（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０８７２】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０８７３】
ここで、図５７（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。
【０８７４】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【０８７５】
また、図５７（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。
【０８７６】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図５７（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。
【０８７７】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５７（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０８７８】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【０８７９】
ここで、図５７（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。
【０８８０】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先

読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ６２０６において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。
【０８８１】
また、図５７（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、３回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを６個まで溜めた３回目の先読み演出を実行している。
【０８８２】
このように、図５７の例では、先読み演出は、３回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、６個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。
【０８８３】
図５８は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図５８（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図５８（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図５８（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。
【０８８４】
ＭＰＵ６２は、図５８（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５８（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０８８５】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【０８８６】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｐにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図５８の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報を格納している。
ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の

絵柄を載置する。

【０８８７】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図５８（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【０８８８】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５８（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０８８９】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０８９０】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図５８（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。

【０８９１】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０８９２】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図５８の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【０８９３】

図５８の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶

された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０８９４】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０８９５】

また、図５８（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。

【０８９６】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図５８（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【０８９７】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５８（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０８９８】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０８９９】

ここで、図５８（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

【０９００】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み

演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ６２０６において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【０９０１】

また、図５８（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。

【０９０２】

このように、図５８の例では、先読み演出は、２回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、４個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【０９０３】

図５９は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生中に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図５９（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図５９（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図５９（Ｃ）は、第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図５９（Ｄ）は、第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図５９（Ｅ）は、第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された後、３回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。

【０９０４】

ＭＰＵ６２は、図５９（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５９（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０９０５】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０９０６】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｐにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図５９の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０９０７】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図５９（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置し、台座Ｂ１４の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１３の上にシフトして載置する。

【０９０８】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５９（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０９０９】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０９１０】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図５９（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０９１１】

ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０９１２】

図５９（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された３個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側

保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０９１３】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得することになる。

【０９１４】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合にのみ、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０９１５】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図５９の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された通常保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【０９１６】

図５９の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得し、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０９１７】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演

出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【０９１８】
具体的には、ＭＰＵ６２は、図５９（Ｂ）に示すように、８個の目盛りを有するゲージＧＢを表示画面Ｇの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージＧＢの右下に配置するように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図５９（Ｂ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１，Ｂ１２の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図５９（Ｂ）の例では、台座Ｂ１３の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。
【０９１９】
また、図５９（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。
【０９２０】
ここで、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップＳ２２０８において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図５９（Ｂ）の例では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報を格納している。
ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて通常保留の発生を遊技者に報知する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ２１の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。
【０９２１】
ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図５９（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトすることなく載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１３の上にシフトすることなく載置する。
このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。
【０９２２】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６

２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５９（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０９２３】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０９２４】

ここで、図５９（Ｃ）の例では、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したので、ステップＳ２３１１Ｐにおいて、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグをセットしている。

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０１において、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていると判定するので、ステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理を実行することなく、ステップＳ６１０５において、第２保留演出発生処理を実行し、ステップＳ６１０６において、第２保留演出発生コマンドを設定する。また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０７において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された第２保留演出発生コマンドに基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて第２保留演出の発生を遊技者に報知する。

【０９２５】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図５９（Ｃ）に示すように、「リーチになればチャンス！」の文字を表示画面Ｇの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Ｇの中央に表示させることによって、第２保留演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

【０９２６】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図５９（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。

【０９２７】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５９（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０９２８】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０９２９】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２

３０９Ｐの先読み演出発生判定処理を実行する。
ここで、図５９（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【０９３０】
ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【０９３１】
図５９（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【０９３２】
そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになる。
【０９３３】
したがって、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ６００８において、再びＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【０９３４】
そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。
【０９３５】
図５９の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得し、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【０９３６】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【０９３７】
具体的には、ＭＰＵ６２は、図５９（Ｄ）に示すように、８個の目盛りを有するゲージＧＢを表示画面Ｇの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージＧＢの右下に配置するように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図５９（Ｄ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図５９（Ｄ）の例では、台座Ｂ１２の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。
【０９３８】
また、図５９（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。
【０９３９】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図５９（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。
【０９４０】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図５９（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０９４１】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【０９４２】
ここで、図５９（Ｅ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。
【０９４３】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０９４４】

また、図５９（Ｅ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。

【０９４５】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図５７（Ｄ）と同様に、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する（図示略）。

【０９４６】

また、図５７（Ｄ）と同様に、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、３回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを６個まで溜めた３回目の先読み演出を実行している（図示略）。

【０９４７】

このように、図５９の例では、先読み演出は、３回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、６個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【０９４８】

なお、図５９の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶された場合について説明していた。
これに対して、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の先読み演出を消化している状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶された場合には、先読み演出は、３回連続して発生しているにも関わらず、リーチ表示は発生しないという矛盾した状況となる場合がある。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に記憶された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定することになる。

【０９４９】

図６０は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶され、この予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生する場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図６０（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図６０（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図

である。また、図６０（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図６０（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、３回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図６０（Ｅ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、４回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。

【０９５０】

ＭＰＵ６２は、図６０（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６０（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０９５１】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０９５２】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｐにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図６０の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０９５３】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図６０（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置し、台座Ｂ１４の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１３の上にシフトして載置する。

【０９５４】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６０（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０９５５】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【０９５６】
また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理を実行する。
ここで、図６０（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【０９５７】
ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【０９５８】
図６０（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された３個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【０９５９】
そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップＳ６００４以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了するので、先読み演出を発生させないことになる。
なお、図６０の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された際に、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に記憶されている通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。
【０９６０】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図６０（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。
【０９６１】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６０（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０９６２】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０９６３】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図６０（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０９６４】

ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０９６５】

図６０（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０９６６】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップＳ６００４以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了するので、先読み演出を発生させないことになる。

なお、図６０（Ｃ）では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された際に、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に記憶されている通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、リーチ表示を発生させている。

【０９６７】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図６０（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄であ

る白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【０９６８】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６０（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０９６９】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０９７０】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図６０（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０９７１】

ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０９７２】

図６０（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された１個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０９７３】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。

【０９７４】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大

当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０９７５】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

【０９７６】

図６０の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【０９７７】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【０９７８】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図６０（Ｄ）に示すように、８個の目盛りを有するゲージＧＢを表示画面Ｇの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージＧＢの右下に配置するように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図６０（Ｄ）の例では、実行用台座ＡＢの上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図６０（Ｄ）の例では、台座Ｂ１１の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【０９７９】

また、図６０（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。

【０９８０】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図６０（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【０９８１】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６０（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、

保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０９８２】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【０９８３】

ここで、図６０（Ｅ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

【０９８４】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ６２０６において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【０９８５】

また、図６０（Ｅ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。

【０９８６】

このように、図６０の例では、先読み演出は、２回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、４個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【０９８７】

このように、本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、図柄表示装置３６に演出を実行させる演出実行手段として機能している。

また、本参考形態では、サブ側保留情報格納エリア５４３は、始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段として機能する。

そして、サブ側保留情報格納エリア５４３は、図柄表示装置３６にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリアＳＡＥ（実行領域）と、図柄表示装置３６にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ（複数の保留領域）とを備えている。

【０９８８】

また、ステップＳ２００２の保留決定処理は、始動入球手段への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア５４３に保留情報（サブ側保留情報）を記憶させる情報格納手段と

して機能する。
さらに、ステップＳ２００２の保留決定処理は、上作動口２５（第１始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａ（第１の保留領域）に保留情報を記憶させるステップＳ２２０２の処理（第１保留格納手段）と、下作動口２６（第２始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａと異なる第２サブ側保留エリアＳＲｂ（第２の保留領域）に保留情報を記憶させるステップＳ２２０３の処理（第２保留格納手段）と、第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせるステップＳ２１０４の保留シフト処理（保留シフト手段）とを備えている。
そして、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。
【０９８９】
また、本参考形態では、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出（先読み演出）を発生させる継続演出保留情報（予告保留情報）とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段として機能している。
そして、本参考形態では、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に継続演出とは異なる事前演出（リーチ表示）を含む場合に、この事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる継続演出実行手段として機能している。
【０９９０】
このような構成によれば、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させるので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【０９９１】
なお、本参考形態では、始動入球手段は、上作動口２５および下作動口２６を採用しているが、どのような構成を採用してもよい。例えば、始動入球手段は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよい。また、始動入球手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。
また、本参考形態では、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させることによって、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けるように構成されていた。これに対して、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理は、継続演出保留情報に含まれている当否結果が「大当り当選」である場合に、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けるように構成されていなくてもよく、継続演出は、５回以上連続して発生可能に構成されていてもよい。
【０９９２】
また、本参考形態では、継続演出は、先読み演出を採用しているが、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させることができれば、どのような演出であってもよく、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出を採用してもよい。
【０９９３】
また、本参考形態では、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理、およびステ

ップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理は、ステップＳ２１０４の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断している。

【０９９４】

このような構成によれば、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理は、ステップＳ２１０４の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【０９９５】

なお、本参考形態では、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理は、ステップＳ２１０４の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断しているが、その判断のタイミングは、保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度でなくてもよい。例えば、事前演出判断手段は、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に１度だけ判断を実行するように構成されていてもよく、継続演出の実行前に１度だけ判断を実行するように構成されていてもよい。

【０９９６】

また、本参考形態では、事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【０９９７】

なお、本参考形態では、事前演出は、リーチ表示であるが、これ以外の演出であってもよい。例えば、事前演出は、遊技者に押ボタンの押下を促すような演出であってもよく、疑似連演出であってもよく、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示した画像を徐々に拡大していくような演出であってもよく、表示継続時間の長短を変化させるような演出であってもよい。また、事前演出は、図柄表示装置３６に画像を表示する演出に限らず、例えば、役物を駆動させるような演出であってもよい。要するに、事前演出は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出であれば、どのような演出であってもよい。

【０９９８】

また、本参考形態では、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知している。

具体的には、先読み演出は、４回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、３回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定していた。

このような構成によれば、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【０９９９】

また、本参考形態では、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化する（ステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理）。

【１０００】
　このような構成によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。
【１００１】
　なお、本参考形態では、ステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理は、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理にて事前演出を含むと判断した場合に、この事前演出を含む保留情報を消化した後、次の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させているが、次の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させてもよく、他の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させなくてもよい。要するに、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化すればよい。
【１００２】
　このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。
（１）ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させるので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１００３】
（２）ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理は、ステップＳ２１０４の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。
【１００４】
（３）事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。
（４）継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。
【１００５】
（５）継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。
【１００６】
〔参考形態Ｑ〕
　以下、本発明の参考形態Ｑを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

前記参考形態Ｐでは、先読み演出は、予告保留情報をサブ側保留エリアの記憶エリアに格納した際に、実行エリアに格納されていたサブ側保留情報を実行する場合に発生せず、予告保留情報を実行する場合に発生していた。

これに対して、本参考形態では、先読み演出は、予告保留情報を実行する場合に発生せず、予告保留情報をサブ側保留エリアの記憶エリアに格納した際に、実行エリアに格納されていたサブ側保留情報を実行する場合に発生している点で前記参考形態Ｐと異なる。

【１００７】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態Ｐとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、保留シフト処理および演出決定処理は、前記参考形態Ｐとは異なっている。以下、本参考形態における保留シフト処理および演出決定処理の内容について説明する。

【１００８】

＜保留シフト処理＞

図６１は、本発明の参考形態Ｑに係る保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

保留シフト処理では、ＭＰＵ５２は、図６１に示すように、ステップＳ２３０１～Ｓ２３０８を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０９Ｐの処理を実行しない点で前記参考形態Ｐと異なる。

【１００９】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図６２は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ｐと略同様に、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、図６２に示すように、ステップＳ２４０７Ｐの処理に代えて、ステップＳ２４０７Ｑの処理を実行し、ステップＳ２４１３のその他の処理を実行する前に、ステップＳ２４１４Ｑ～Ｓ２４１６Ｑの処理を実行する点で前記参考形態Ｐと異なる。

【１０１０】

ステップＳ２４０７Ｑでは、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ２４０７Ｑでは、ＭＰＵ５２は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【１０１１】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【１０１２】

図６３は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ｐと略同様に、ステップＳ６１０１～Ｓ６１０７を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、図６３に示すように、ステップＳ６１０２～Ｓ６１０３の処理を実行しない点で前記参考形態Ｐと異なる。

【１０１３】

演出決定処理の説明に戻り、図６２を参照してステップＳ２４１４Ｑ～Ｓ２４１６Ｑの処理について説明する。

ステップＳ２４１４Ｑでは、ＭＰＵ５２は、変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。

【１０１４】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４Ｑにて変動終了コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１３以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４Ｑにて変動終了コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１５Ｑにおいて、遊技回終了用演出の決定処理を実行する。この遊技回終了用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動終了コマンドに対応する遊技回終了用演出を選択する。

【１０１５】

ステップＳ２４１６Ｑでは、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１５Ｑにて選択した遊技回終了用演出に係る情報を含む遊技回終了用コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに遊技回終了用コマンドを記憶する。この遊技回終了用コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１０１６】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された遊技回終了用コマンドに基づいて、遊技回終了用演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された遊技回終了用演出を実行する。

以下、遊技回終了用演出の決定処理について詳細に説明する。

【１０１７】

図６４は、遊技回終了用演出の決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回終了用演出として、変動終了コマンドに対応する遊技回終了用演出を選択するために遊技回終了用演出の決定処理を実行する。この遊技回終了用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、図６４に示すように、ステップＳ６３０１～Ｓ６３０４を実行する。

【１０１８】

ステップＳ６３０１では、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生判定処理を実行する。

以下、先読み演出発生判定処理について詳細に説明する。

【１０１９】

＜先読み演出発生判定処理＞

図６５は、先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出発生判定処理では、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ｐと略同様に、ステップＳ６００１～Ｓ６０１２を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、図６４に示すように、ステップＳ６００４の処理に代えて、ステップＳ６００４Ｑの処理を実行する点で前記参考形態Ｐと異なる。

【１０２０】

ステップＳ６００１では、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００１にて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップＳ６００２以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００１にて予告保留情報があると判定した

場合には、ステップＳ６００２において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この先読み演出発生中フラグは、先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生時に先読み演出発生中フラグをセットし、先読み演出の終了時に先読み演出発生中フラグをクリアする。

【１０２１】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に先読み演出が発生していることを示しているので、ステップＳ６００３以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１０２２】

ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１０２３】

例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第４エリアＳＲａ４に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１０２４】

また、例えば、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に予告保留情報が格納されており、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、第２エリアＳＲｂ２、および第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報が格納されている場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に格納された予告保留情報よりも先に第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、および第２エリアＳＲｂ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、および第２エリアＳＲｂ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１０２５】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップＳ６００４Ｑ以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮを取得する。

【１０２６】

ここで、先読み保留数ＰＮは、ステップＳ６００１にて第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに予告保留情報があると判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの記

憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数と、実行エリアＳＡＥに格納されたサブ側保留情報の数の合計数である。
　例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第４エリアＳＲａ４に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。
　なお、この場合において、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。
【１０２７】
　また、先読み保留数ＰＮは、ステップＳ６００１にて第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに予告保留情報があると判定した場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数と、実行エリアＳＡＥに格納されたサブ側保留情報の数の合計数である。
　例えば、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に予告保留情報が格納されており、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、第２エリアＳＲｂ２、および第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報が格納されている場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に格納された予告保留情報よりも先に第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。
　なお、この場合において、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。
【１０２８】
　ステップＳ６００５では、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を取得する。具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。
　ステップＳ６００６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００５にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００６にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ６００７以降の処理を実行し、ステップＳ６００６にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ６０１０以降の処理を実行する。
【１０２９】
　まず、ステップＳ６００６において、ＭＰＵ５２にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ６００７以降の処理）について説明する。
　ステップＳ６００７では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４にて取得した先読み保留数ＰＮが「４」以下であるか否かを判定する。
【１０３０】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００７にて先読み保留数ＰＮが「４」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６００８以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００７にて先読み保留数ＰＮが「４」以下であると判定した場合には、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
　ステップＳ６００９では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットする。その後、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生判定処理を終了する。
【１０３１】

次に、ステップＳ６００６において、ＭＰＵ５２にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ６０１０以降の処理）について説明する。
ステップＳ６０１０では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００５にて取得したリーチ発生抽選の結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１０にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定した場合には、ステップＳ６０１１以降の処理を実行し、ステップＳ６０１０にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定した場合には、ステップＳ６０１２以降の処理を実行する。

【１０３２】

まず、ステップＳ６０１０において、ＭＰＵ５２にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ６０１１以降の処理）について説明する。
ステップＳ６０１１では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４にて取得した先読み保留数ＰＮが「３」以下であるか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１０にて先読み保留数ＰＮが「３」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ６００８以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１０にて先読み保留数ＰＮが「３」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６００８以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【１０３３】

次に、ステップＳ６０１０において、ＭＰＵ５２にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ６０１２以降の処理）について説明する。
ステップＳ６０１２では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４にて取得した先読み保留数ＰＮが「２」以下であるか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１２にて先読み保留数ＰＮが「２」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ６００８以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１２にて先読み保留数ＰＮが「２」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６００８以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【１０３４】

このように、本参考形態では、先読み演出発生判定処理は、先読み保留数ＰＮが「４」以下である場合に、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットして先読み演出を発生させると判定する。
具体的には、先読み演出は、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であれば、先読み保留数ＰＮが「４」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であれば、先読み保留数ＰＮが「３」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でなければ、先読み保留数ＰＮが「２」以下である場合に発生するようになっている。

【１０３５】

換言すれば、先読み演出は、各サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数と、実行エリアに格納されたサブ側保留情報の数の合計数である先読み保留数ＰＮが「４」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、先読み保留数ＰＮが「３」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定する。
なお、本参考形態では、先読み演出は、実行エリアに格納されたサブ側保留情報を実行する場合にも発生するので、先読み保留数ＰＮが「４」の場合に発生すれば、４回連続して発生することになり、先読み保留数ＰＮが「３」の場合に発生すれば、３回連続して発生することになり、先読み保留数ＰＮが「２」の場合に発生すれば、２回連続して発生することになる。

【１０３６】
遊技回終了用演出の決定処理の説明に戻り、図６４を参照してステップＳ６３０２以降の処理について説明する。
ステップＳ６３０２では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６３０２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６３０４以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６３０２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。
以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。
【１０３７】
＜先読み演出消化決定処理＞
図６６は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ｐと略同様に、ステップＳ６２０１Ｑ～Ｓ６２０６を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、図６６に示すように、ステップＳ６２０１の処理に代えて、ステップＳ６２０１Ｑの処理を実行する点で前記参考形態Ｐと異なる。
【１０３８】
ステップＳ６２０１Ｑでは、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生処理を実行する。この先読み演出発生処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、先読み演出の発生を決定する。具体的には、ＭＰＵ５２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の先読み演出の発生を決定する。なお、本参考形態では、先読み演出の内容は、前記参考形態Ｐと異なっている。この先読み演出の内容については、後に詳細に説明する。
【１０３９】
ステップＳ６２０２では、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに先読み演出発生コマンドを記憶する。ここで、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される先読み演出発生コマンドに含まれている。この先読み演出発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【１０４０】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、先読み演出を表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ６２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み

演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の先読み演出の発生を遊技者に報知する。なお、本参考形態では、先読み演出の内容は、前記参考形態Ｐと異なっている。この先読み演出の内容については、後に詳細に説明する。

【１０４１】

ステップＳ６２０３では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新する。

ステップＳ６２０４では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して更新する。

【１０４２】

ステップＳ６２０５では、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ６２０６において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ５２は、先読み演出を終了させる。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６２０６の処理を実行することなく、先読み演出消化決定処理を終了する。

【１０４３】

遊技回終了用演出の決定処理の説明に戻り、図６４を参照してステップＳ６３０４以降の処理について説明する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６３０３の先読み演出消化決定処理を実行した後、またはステップＳ６３０２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６３０４以降の処理を実行する。

【１０４４】

ステップＳ６３０４では、ＭＰＵ５２は、その他の遊技回終了用演出の決定処理を実行する。その他の遊技回終了用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、先読み演出以外の遊技回の演出を終了させるための遊技回終了用演出の決定処理を実行する。その後、ＭＰＵ５２は、遊技回終了用演出の決定処理を終了する。

【１０４５】

＜先読み演出の発生と、その後の流れについて＞

図６７は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図６７（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図６７（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図６７（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、３回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図６７（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、４回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図６７（Ｅ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る遊技回を消化している状態を示す図である。

【１０４６】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６７（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１０４７】

その後、ＭＰＵ６２は、図６７（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１０４８】

ここで、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｐにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図６７の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１０４９】

また、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了を実行する際に、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図６７（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１０５０】

ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１０５１】

図６７（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された３個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１０５２】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得することになる。

【１０５３】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告

保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合にのみ、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１０５４】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図６７の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された通常保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【１０５５】

図６７の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合に、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得し、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１０５６】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１０５７】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図６７（Ａ）に示すように、天使のキャラクタを表示画面Ｇの左端に配置し、このキャラクタのセリフにて遊技者に対して先読み演出を消化したことを示唆する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図６７（Ａ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１～Ｂ１３の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図６７（Ａ）の例では、台座Ｂ１４の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【１０５８】
　また、図６７（Ａ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×１」にて１回目の先読み演出を実行している。
【１０５９】
　次に、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
　具体的には、ＭＰＵ６２は、図６７（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置し、台座Ｂ１４の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１３の上にシフトして載置する。
【１０６０】
　そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６７（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１０６１】
　その後、ＭＰＵ６２は、図６７（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。
【１０６２】
　ここで、図６７（Ｂ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「３」に更新している。
【１０６３】
　また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。
　先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
　そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【１０６４】
　また、図６７（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「

×２」にて２回目の先読み演出を実行している。
【１０６５】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図６７（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。
【１０６６】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６７（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１０６７】
その後、ＭＰＵ６２は、図６７（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。
【１０６８】
ここで、図６７（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。
【１０６９】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【１０７０】
また、図６７（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、３回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×３」にて３回目の先読み演出を実行している。
【１０７１】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図６７（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄であ

る白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【１０７２】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６７（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１０７３】

その後、ＭＰＵ６２は、図６７（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１０７４】

ここで、図６７（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

【１０７５】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ６２０６において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【１０７６】

また、図６７（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、４回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「３」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×４」にて４回目の先読み演出を実行している。

【１０７７】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図６７（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【１０７８】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６

２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６７（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１０７９】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１０８０】

このように、図６７の例では、先読み演出は、４回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、天使のキャラクタのセリフ「×４」にて４回目の先読み演出を実行しているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることを把握することができる。

【１０８１】

図６８は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図６８（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図６８（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図６８（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、３回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図６８（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る遊技回を消化している状態を示す図である。

【１０８２】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６８（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１０８３】

その後、ＭＰＵ６２は、図６８（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１０８４】

ここで、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｐにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図６８の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１０８５】
　また、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了を実行する際に、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理を実行する。
　ここで、図６８（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【１０８６】
　ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【１０８７】
　図６８（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【１０８８】
　そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになる。
【１０８９】
　したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
　また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、２回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【１０９０】
　そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。
　なお、図６８の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含

まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【１０９１】

図６８の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合に、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得し、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１０９２】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１０９３】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図６８（Ａ）に示すように、天使のキャラクタを表示画面Ｇの左端に配置し、このキャラクタのセリフにて遊技者に対して先読み演出を消化したことを示唆する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図６８（Ａ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１，Ｂ１２の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図６８（Ａ）の例では、台座Ｂ１３の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【１０９４】

また、図６８（Ａ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×１」にて１回目の先読み演出を実行している。

【１０９５】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図６８（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。

【１０９６】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６８（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、

保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１０９７】

その後、ＭＰＵ６２は、図６８（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１０９８】

ここで、図６８（Ｂ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。

【１０９９】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１１００】

また、図６８（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×２」にて２回目の先読み演出を実行している。

【１１０１】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図６８（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【１１０２】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６８（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１１０３】

その後、ＭＰＵ６２は、図６８（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１１０４】

ここで、図６８（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エ

リアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

【１１０５】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ６２０６において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【１１０６】

また、図６８（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、３回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×３」にて３回目の先読み演出を実行している。

【１１０７】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図６８（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【１１０８】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６８（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１１０９】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１１１０】

このように、図６８の例では、先読み演出は、３回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、天使のキャラクタのセリフ「×３」にて３回目の先読み演出を実行しているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【１１１１】

図６９は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された場合におけ

る図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図６９（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図６９（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図６９（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る遊技回を消化している状態を示す図である。

【１１１２】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６９（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１１１３】

その後、ＭＰＵ６２は、図６９（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１１１４】

ここで、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｐにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図６９の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１１１５】

また、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了を実行する際に、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図６９（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。

【１１１６】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１１１７】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中

フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。
なお、図６９の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。
【１１１８】
図６９の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合に、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【１１１９】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【１１２０】
また、図６９（Ａ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×１」にて１回目の先読み演出を実行している。
【１１２１】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図６９（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。
【１１２２】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６９（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１１２３】
その後、ＭＰＵ６２は、図６９（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１１２４】
ここで、図６９（Ｂ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。
【１１２５】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ６２０６において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。
【１１２６】
また、図６９（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×２」にて２回目の先読み演出を実行している。
【１１２７】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図６９（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。
【１１２８】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図６９（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１１２９】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【１１３０】
このように、図６９の例では、先読み演出は、２回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、天使のキャラクタのセリフ「×２」にて２回目の先読み演出を実行しているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」で

あることが確定しないことを把握することができる。

【１１３１】

図７０は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生中に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図７０（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図７０（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図７０（Ｃ）は、第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図７０（Ｄ）は、第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図７０（Ｅ）は、第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された後、３回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。

【１１３２】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図７０（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１１３３】

その後、ＭＰＵ６２は、図７０（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１１３４】

ここで、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｐにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図７０の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１１３５】

また、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了を実行する際に、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図７０（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１１３６】

ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」

であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１１３７】

図７０（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された３個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１１３８】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得することになる。

【１１３９】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合にのみ、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１１４０】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図７０の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された通常保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【１１４１】

図７０の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合に、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得し、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１１４２】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１１４３】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図７０（Ａ）に示すように、天使のキャラクタを表示画面Ｇの左端に配置し、このキャラクタのセリフにて遊技者に対して先読み演出を消化したことを示唆する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図７０（Ａ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１～Ｂ１３の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図７０（Ａ）の例では、台座Ｂ１４の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【１１４４】

また、図７０（Ａ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×１」にて１回目の先読み演出を実行している。

【１１４５】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図７０（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置し、台座Ｂ１４の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１３の上にシフトして載置する。

【１１４６】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図７０（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１１４７】

その後、ＭＰＵ６２は、図７０（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１１４８】

ここで、図７０（Ｂ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「３」に更新している。

【１１４９】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１１５０】

また、図７０（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×２」にて２回目の先読み演出を実行している。

【１１５１】

ここで、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップＳ２２０８において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図７０（Ｂ）の例では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて通常保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ２１の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【１１５２】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図７０（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトすることなく載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１３の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【１１５３】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図７０（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１１５４】
その後、ＭＰＵ６２は、図７０（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。
【１１５５】
ここで、図７０（Ｃ）の例では、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したので、ステップＳ２３１１Ｐにおいて、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグをセットしている。
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０１において、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていると判定するので、ステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理を実行することなく、ステップＳ６１０５において、第２保留演出発生処理を実行し、ステップＳ６１０６において、第２保留演出発生コマンドを設定する。また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０７において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された第２保留演出発生コマンドに基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて第２保留演出の発生を遊技者に報知する。
【１１５６】
具体的には、ＭＰＵ６２は、図７０（Ｃ）に示すように、「リーチになればチャンス！」の文字を表示画面Ｇの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Ｇの中央に表示させることによって、第２保留演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
【１１５７】
ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図７０（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。
【１１５８】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図７０（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１１５９】
その後、ＭＰＵ６２は、図７０（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結

果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１１６０】

また、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了を実行する際に、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図７０（Ｄ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１１６１】

ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１１６２】

図７０（Ｄ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された１個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１１６３】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。

【１１６４】

したがって、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８において、再びＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１１６５】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

【１１６６】

図７０の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し

、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【１１６７】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【１１６８】
具体的には、ＭＰＵ６２は、図７０（Ｄ）に示すように、天使のキャラクタを表示画面Ｇの左端に配置し、このキャラクタのセリフにて遊技者に対して先読み演出を消化したことを示唆する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図７０（Ｄ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図７０（Ｄ）の例では、台座Ｂ１２の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。
【１１６９】
また、図７０（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×１」にて１回目の先読み演出を実行している。
【１１７０】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図７０（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。
【１１７１】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図７０（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１１７２】
その後、ＭＰＵ６２は、図７０（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。
【１１７３】
ここで、図７０（Ｅ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して

「１」に更新している。
【１１７４】
　また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。
　先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
　そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
　その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ６２０６において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。
【１１７５】
　また、図７０（Ｅ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×２」にて２回目の先読み演出を実行している。
【１１７６】
　次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
　具体的には、ＭＰＵ６２は、図６８（Ｄ）と同様に、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する（図示略）。
【１１７７】
　そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。なお、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１１７８】
　このように、図７０の例では、先読み演出は、２回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、天使のキャラクタのセリフ「×２」にて２回目の先読み演出を実行しているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。
【１１７９】
　なお、図７０の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶された場合について説明していた。
　これに対して、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の先読み演出を消化している状態において、第２サブ側保留エリアＳ

ＲｂのＲｂ１に通常保留情報が記憶された場合には、先読み演出は、３回連続して発生しているにも関わらず、リーチ表示は発生しないという矛盾した状況となる場合がある。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に記憶された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定することになる。

【１１８０】

図７１は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶され、この予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生する場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図７１（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図７１（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図７１（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図７１（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、３回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図７１（Ｅ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、４回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。

【１１８１】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図７１（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１１８２】

その後、ＭＰＵ６２は、図７１（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１１８３】

ここで、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｐにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図７１の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１１８４】

また、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了を実行する際に、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図７１（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１１８５】
ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【１１８６】
図７１（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された３個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【１１８７】
そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップＳ６００４Ｑ以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了するので、先読み演出を発生させないことになる。
なお、図７１の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された際に、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に記憶されている通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。
【１１８８】
図７１の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された際に、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に記憶されている通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合に、先読み演出を発生させないことになる。
【１１８９】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図７１（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置し、台座Ｂ１４の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１３の上にシフトして載置する。
【１１９０】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６

２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図７１（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１１９１】

その後、ＭＰＵ６２は、図７１（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１１９２】

また、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了を実行する際に、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図７１（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１１９３】

ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１１９４】

図７１（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１１９５】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップＳ６００４Ｑ以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了するので、先読み演出を発生させないことになる。

【１１９６】

図７１の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された際に、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に記憶されている通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の遊技回の終了を実行した場合に、先読み演出を発生させないことになる。

【１１９７】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図７１（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保

留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。

【１１９８】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図７１（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１１９９】

その後、ＭＰＵ６２は、図７１（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

なお、図７１（Ｃ）では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された際に、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に記憶されている通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、リーチ表示を発生させている。

【１２００】

また、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了を実行する際に、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図７１（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１２０１】

ここで、ＭＰＵ５２は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１２０２】

図７１（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された１個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１２０３】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。

【１２０４】
したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【１２０５】
そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。
【１２０６】
図７１の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ６００３において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４Ｑにおいて、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し、ステップＳ６００８において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【１２０７】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【１２０８】
具体的には、ＭＰＵ６２は、図７１（Ｃ）に示すように、天使のキャラクタを表示画面Ｇの左端に配置し、このキャラクタのセリフにて遊技者に対して先読み演出を消化したことを示唆する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図７１（Ｃ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図７１（Ｃ）の例では、台座Ｂ１２の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。
【１２０９】
また、図７１（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×１」にて１回目の先読み演出を実行している。
【１２１０】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図７１（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄であ

る白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【１２１１】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図７１（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１２１２】

その後、ＭＰＵ６２は、図７１（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１２１３】

ここで、図７１（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

【１２１４】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｑにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ６２０６において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【１２１５】

また、図７１（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×２」にて２回目の先読み演出を実行している。

【１２１６】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図７１（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【１２１７】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６

２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図７１（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１２１８】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１２１９】

このように、図７１の例では、先読み演出は、２回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、天使のキャラクタのセリフ「×２」にて２回目の先読み演出を実行しているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【１２２０】

このように、本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、図柄表示装置３６に演出を実行させる演出実行手段として機能している。

また、本参考形態では、サブ側保留情報格納エリア５４３は、始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段として機能する。

そして、サブ側保留情報格納エリア５４３は、図柄表示装置３６にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリアＳＡＥ（実行領域）と、図柄表示装置３６にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ（複数の保留領域）とを備えている。

【１２２１】

また、ステップＳ２００２の保留決定処理は、始動入球手段への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア５４３に保留情報（サブ側保留情報）を記憶させる情報格納手段として機能する。

さらに、ステップＳ２００２の保留決定処理は、上作動口２５（第１始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａ（第１の保留領域）に保留情報を記憶させるステップＳ２２０２の処理（第１保留格納手段）と、下作動口２６（第２始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａと異なる第２サブ側保留エリアＳＲｂ（第２の保留領域）に保留情報を記憶させるステップＳ２２０３の処理（第２保留格納手段）と、第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせるステップＳ２１０４の保留シフト処理（保留シフト手段）とを備えている。

そして、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【１２２２】

また、本参考形態では、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出（先読み演出）を発生させる継続演出保留情報（予告保留情報）とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段として機能している。

そして、本参考形態では、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３の先読み演出消化決定処理は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に継続演出とは異なる事前演出（リーチ表示）を含む場合に、この事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる終了時継続演出実行手段として機能している。

【１２２３】
このような構成によれば、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３の先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させるので、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができ、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１２２４】
なお、本参考形態では、始動入球手段は、上作動口２５および下作動口２６を採用しているが、どのような構成を採用してもよい。例えば、始動入球手段は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよい。また、始動入球手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。
また、本参考形態では、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３の先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させることによって、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けるように構成されていた。これに対して、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３の先読み演出消化決定処理は、継続演出保留情報に含まれている当否結果が「大当り当選」である場合には、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けるように構成されていなくてもよく、継続演出は、５回以上連続して発生可能に構成されていてもよい。
【１２２５】
また、本参考形態では、継続演出は、先読み演出を採用しているが、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させることができれば、どのような演出であってもよく、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出を採用してもよい。
【１２２６】
また、本参考形態では、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３の先読み演出消化決定処理は、ステップＳ２１０４の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断している。
【１２２７】
このような構成によれば、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３の先読み演出消化決定処理は、ステップＳ２１０４の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。
【１２２８】
なお、本参考形態では、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理は、ステップＳ２１０４の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留

情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断しているが、その判断のタイミングは、保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度でなくてもよい。例えば、事前演出判断手段は、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に１度だけ判断を実行するように構成されていてもよく、継続演出の実行前に１度だけ判断を実行するように構成されていてもよい。

【１２２９】

また、本参考形態では、事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【１２３０】

なお、本参考形態では、事前演出は、リーチ表示であるが、これ以外の演出であってもよい。例えば、事前演出は、遊技者に押ボタンの押下を促すような演出であってもよく、疑似連演出であってもよく、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示した画像を徐々に拡大していくような演出であってもよく、表示継続時間の長短を変化させるような演出であってもよい。また、事前演出は、図柄表示装置３６に画像を表示する演出に限らず、例えば、役物を駆動させるような演出であってもよい。要するに、事前演出は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出であれば、どのような演出であってもよい。

【１２３１】

また、本参考形態では、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知している。

具体的には、先読み演出は、４回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、３回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定していた。

このような構成によれば、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【１２３２】

また、本参考形態では、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化する（ステップＳ６３０３の先読み演出消化決定処理）。

【１２３３】

このような構成によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【１２３４】

なお、本参考形態では、ステップＳ６３０３の先読み演出消化決定処理は、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理にて事前演出を含むと判断した場合に、この事前演出を含む保留情報に係る遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させているが、この遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させなくてもよく、他の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させてもよい。要するに、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化すればよい。

【１２３５】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３の先読

み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させるので、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができ、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１２３６】

（２）ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３の先読み演出消化決定処理は、ステップＳ２１０４の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【１２３７】

（３）事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

（４）継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【１２３８】

（５）継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【１２３９】

〔参考形態Ｒ〕

以下、本発明の参考形態Ｒを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

前記参考形態Ｐでは、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、先読み演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けるように構成されていた。

これに対して、本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、先読み演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けるだけでなく、先読み演出の実行途中における異なる種類の先読み演出の発生を避けるように構成されている点で前記参考形態Ｐと異なる。

【１２４０】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態Ｐとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理は、前記参考形態Ｐとは異なっている。以下、本参考形態における保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理の内容について説明する。

【１２４１】

＜保留発生処理＞

図７２は、本発明の参考形態Ｒに係る保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、図７２に示すように、ステップＳ２２０１～Ｓ２２０９を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア５４３にサブ側保留情報を格納する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２１０Ｐの処理に代えて、ステップＳ２２１０Ｒの処理を実行し、ステップＳ２２０７Ｐの処理に代えて、ステップＳ２２０７Ｒの処理を実行する点で前記参考形態Ｐと異なる。

【１２４２】

ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２２０２において、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮとして第１サブ側保留エリアＳＲａにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。

【１２４３】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第２保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップＳ２２０３において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮとして第２サブ側保留エリアＳＲｂにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。

【１２４４】

ステップＳ２２０２またはステップＳ２２０３の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４において、そのサブ側始動保留記憶数ＳＮ（ＳＲａＮまたはＳＲｂＮ）の値に１を加算して更新する。

【１２４５】

ステップＳ２２１０Ｒでは、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に２以上の予告保留情報があるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２１０Ｒにて２以上の予告保留情報がないと判定した場合（サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に０または１の予告保留情報があると判定した場合）には、ステップＳ２２０５において、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、ＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられている。

【１２４６】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出によって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本参考形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は省略する。複数の予告表示を実行する予告保留を実装する場合には、ＭＰＵ５２は、例えば、予告表示の種類ごとに複数のフラグを用意し、これらのフラグのうち、１つのフラグ、または複数のフラグを立てて各種の予告表示を実行すればよい。

【１２４７】

予告保留発生カウンタは、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後、０に戻るループカウンタとなっている。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、ＲＡＭ５４の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ＲＯＭ５３に記憶されている。

【１２４８】

ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０５にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｒにおいて、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【１２４９】

具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。

ここで、予告保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

なお、ＭＰＵ５２は、第１保留発生コマンドおよび第２保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを予告保留情報に含ませている。

【１２５０】

また、予告保留情報は、先読み演出の種類に係る情報を含んでいる。具体的には、予告保留情報は、開始時先読み演出を実行することを特定する開始時先読み演出フラグと、終了時先読み演出を実行することを特定する終了時先読み演出フラグとを含んでいる。本参考形態では、開始時先読み演出は、前記参考形態Ｐにおける先読み演出と同一の演出であり、終了時先読み演出は、前記参考形態Ｑにおける先読み演出と同一の演出である。

【１２５１】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理において、開始時先読み演出フラグおよび終了時先読み演出フラグの双方のフラグをＲＡＭ５４にセットしていないと判定した場合には、開始時先読み演出フラグおよび終了時先読み演出フラグのいずれか一方のフラグをランダムに選択して予告保留情報に関連付けてＲＡＭ５４にセットする。

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理において、開始時先読み演出フラグおよび終了時先読み演出フラグのいずれか一方のフラグをＲＡＭ５４にセットしていると判定した場合には、開始時先読み演出フラグおよび終了時先読み演出フラグのいずれか他方のフラグを予告保留情報に関連付けてＲＡＭ５４にセットする。

【１２５２】

例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納する。

【１２５３】

また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に予告保留情報を格納する。

【１２５４】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させないと判定した場合、またはステップＳ２２１０Ｒにて２以上の予告保留情報があると判定された場合には、ステップＳ２２０８において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【１２５５】

具体的には、ＭＰＵ５２は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。

ここで、通常保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

なお、ＭＰＵ５２は、第１保留発生コマンドおよび第２保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを通常保留情報に含ませている。

【１２５６】

例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に通常保留情報を格納する。

【１２５７】

また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報を格納する。

【１２５８】

このように、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留を２つまでサブ側保留エリアに発生させることができるようになっている。

なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、３以上の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっているが、できるようになっていてもよい。

【１２５９】

ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理、またはステップＳ２２０８の通常保留発生処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０９において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格

納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１２６０】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面Ｇに表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

【１２６１】

＜保留シフト処理＞

図７３は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

保留シフト処理では、ＭＰＵ５２は、図７３に示すように、ステップＳ２３０９Ｒ～Ｓ２３０８を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０９Ｐの処理に代えて、ステップＳ２３０９Ｒの処理を実行する点で前記参考形態Ｐと異なる。

【１２６２】

ステップＳ２３０９Ｒでは、ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出発生判定処理を実行する。

以下、開始時先読み演出発生判定処理について詳細に説明する。

【１２６３】

＜開始時先読み演出発生判定処理＞

図７４は、開始時先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

開始時先読み演出発生判定処理では、ＭＰＵ５２は、図７４に示すように、ステップＳ６００１Ｒ～Ｓ６０１２を実行する。

ステップＳ６００１Ｒでは、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００１Ｒにて開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報がないと判定した場合には、ステップＳ６００２Ｒ以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００１Ｒにて開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定した場合には、ステップＳ６００２Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この開始時先読み演出発生中フラグは、開始時先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出の発生時に先読み演出発生中フラグをセットし、開始時先読み演出の終了時に開始時先読み演出発生中フラグをクリアする。

【１２６４】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００２ＲにてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に開始時先読み演出が発生していることを示しているので、ステップＳ６００３Ｒ以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００２ＲにてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６００３Ｒにおいて、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１２６５】

ここで、ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行さ

れるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１２６６】

例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第４エリアＳＲａ４に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１２６７】

また、例えば、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、第２エリアＳＲｂ２、および第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報が格納されている場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、および第２エリアＳＲｂ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、および第２エリアＳＲｂ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１２６８】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３Ｒにて開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップＳ６０１３Ｒ以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３Ｒにて開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップＳ６０１３Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この終了時先読み演出発生中フラグは、終了時先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ５２は、終了時先読み演出の発生時に終了時先読み演出発生中フラグをセットし、終了時先読み演出の終了時に終了時先読み演出発生中フラグをクリアする。

【１２６９】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１３ＲにてＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に終了時先読み演出が発生していることを示しているので、ステップＳ６００４以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１３ＲにてＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮを取得する。

【１２７０】

ここで、先読み保留数ＰＮは、ステップＳ６００１Ｒにて第１サブ側保留エリアＳＲａ

の記憶エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の数と、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第４エリアＳＲａ４に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。

なお、この場合において、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。

【１２７１】

また、先読み保留数ＰＮは、ステップＳ６００１Ｒにて第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定した場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の数と、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、第２エリアＳＲｂ２、および第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報が格納されている場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。

なお、この場合において、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。

【１２７２】

ステップＳ６００５Ｒでは、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報を取得する。具体的には、ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。

ステップＳ６００６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００５Ｒにて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００６にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ６００７以降の処理を実行し、ステップＳ６００６にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ６０１０以降の処理を実行する。

【１２７３】

まず、ステップＳ６００６において、ＭＰＵ５２にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ６００７以降の処理）について説明する。

ステップＳ６００７では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４にて取得した先読み保留数ＰＮが「４」以下であるか否かを判定する。

【１２７４】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００７にて先読み保留数ＰＮが「４」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６００８Ｒ以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発

生判定処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００７にて先読み保留数ＰＮが「４」以下であると判定した場合には、ステップＳ６００８Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットする。
　ステップＳ６００９では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットする。その後、ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。
【１２７５】
　次に、ステップＳ６００６において、ＭＰＵ５２にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ６０１０以降の処理）について説明する。
　ステップＳ６０１０では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００５Ｒにて取得したリーチ発生抽選の結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１０にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定した場合には、ステップＳ６０１１以降の処理を実行し、ステップＳ６０１０にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定した場合には、ステップＳ６０１２以降の処理を実行する。
【１２７６】
　まず、ステップＳ６０１０において、ＭＰＵ５２にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ６０１１以降の処理）について説明する。
　ステップＳ６０１１では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４Ｒにて取得した先読み保留数ＰＮが「３」以下であるか否かを判定する。
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１０にて先読み保留数ＰＮが「３」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ６００８Ｒ以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１０にて先読み保留数ＰＮが「３」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６００８Ｒ以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。
【１２７７】
　次に、ステップＳ６０１０において、ＭＰＵ５２にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ６０１２以降の処理）について説明する。
　ステップＳ６０１２では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４Ｒにて取得した先読み保留数ＰＮが「２」以下であるか否かを判定する。
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１２にて先読み保留数ＰＮが「２」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ６００８Ｒ以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１２にて先読み保留数ＰＮが「２」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６００８Ｒ以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。
【１２７８】
　このように、本参考形態では、開始時先読み演出発生判定処理は、先読み保留数ＰＮが「４」以下である場合に、ステップＳ６００８Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットして開始時先読み演出を発生させると判定する。
　具体的には、開始時先読み演出は、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であれば、先読み保留数ＰＮが「４」以下である場合に発生し、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であれば、先読み保留数ＰＮが「３」以下である場合に発生し、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でなければ、先読み保留数ＰＮが「２」以下である場合に発生するようになっている。
【１２７９】
　換言すれば、開始時先読み演出は、各サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始

時先読み演出フラグに係る予告保留情報の数と、各サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である先読み保留数ＰＮが「４」の場合に発生すれば、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、先読み保留数ＰＮが「３」の場合に発生すれば、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定する。

なお、本参考形態では、開始時先読み演出は、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報を実行する場合にも発生するので、先読み保留数ＰＮが「４」の場合に発生すれば、４回連続して発生することになり、先読み保留数ＰＮが「３」の場合に発生すれば、３回連続して発生することになり、先読み保留数ＰＮが「２」の場合に発生すれば、２回連続して発生することになる。

【１２８０】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図７５は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ｐと略同様に、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、図７５に示すように、ステップＳ２４０７Ｐの処理に代えて、ステップＳ２４０７Ｒの処理を実行し、ステップＳ２４１３のその他の処理を実行する前に、ステップＳ２４１４Ｒ～Ｓ２４１６Ｒの処理を実行する点で前記参考形態Ｐと異なる。

【１２８１】

ステップＳ２４０７Ｒでは、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ２４０７Ｒでは、ＭＰＵ５２は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【１２８２】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【１２８３】

図７６は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ｐと略同様に、ステップＳ６１０１～Ｓ６１０７Ｒを実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、図７６に示すように、ステップＳ６１０２，Ｓ６１０３の処理に代えて、ステップＳ６１０２Ｒ，Ｓ６１０３Ｒの処理を実行し、ステップＳ６１０７の処理に代えて、ステップＳ６１０７Ｒの処理を実行する点で前記参考形態Ｐと異なる。

【１２８４】

ステップＳ６１０１では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０１にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６１０２Ｒ以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０１にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ６１０５以降の処理を実行する。

【１２８５】

まず、ステップＳ６１０１において、ＭＰＵ５２にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていないと判定された場合の処理（ステップＳ６１０２Ｒ以降の処理）について説明する。

ステップＳ６１０２Ｒでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０２ＲにてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６１０４以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０２ＲにてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ６１０３Ｒにおいて、開始時先読み演出消化決定処理を実行する。

以下、開始時先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

【１２８６】

＜開始時先読み演出消化決定処理＞

図７７は、開始時先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

開始時先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ｐと略同様に、ステップＳ６２０１Ｒ～Ｓ６２０６Ｒを実行する。

【１２８７】

ステップＳ６２０１Ｒでは、ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出発生処理を実行する。この開始時先読み演出発生処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、開始時先読み演出の発生を決定する。具体的には、ＭＰＵ５２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の開始時先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の開始時先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の開始時先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の開始時先読み演出の発生を決定する。

【１２８８】

ステップＳ６２０２Ｒでは、ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに開始時先読み演出発生コマンドを記憶する。ここで、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される開始時先読み演出発生コマンドに含まれている。この開始時先読み演出発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１２８９】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された開始時先読み演出発生コマンドと、この開始時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、開始時先読み演出の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、開始時先読み演出を表示画面Ｇに表示させて開始時先読み演出の発生を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ６２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の開始時先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の開始時先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の開始時先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の開始時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１２９０】
ステップＳ６２０３では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新する。
ステップＳ６２０４では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して更新する。
【１２９１】
ステップＳ６２０５では、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ６２０６Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に格納されている開始時先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出を終了させる。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６２０６Ｒの処理を実行することなく、開始時先読み演出消化決定処理を終了する。
【１２９２】
演出パターンの決定処理の説明に戻り、図７６を参照してステップＳ６１０４以降の処理について説明する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０３Ｒの開始時先読み演出消化決定処理を実行した後、ステップＳ６１０４以降の処理を実行する。
【１２９３】
ステップＳ６１０４では、ＭＰＵ５２は、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、先読み演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。その後、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を終了する。
【１２９４】
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６１０１にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ６１０５において、第２保留演出発生処理を実行する。この第２保留演出発生処理では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合にのみ実行する第２保留演出を発生させる。
【１２９５】
ステップＳ６１０６では、ＭＰＵ５２は、第２保留演出発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに第２保留演出発生コマンドを記憶する。この第２保留演出発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【１２９６】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された第２保留演出発生コマンドに基づいて、第２保留演出の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、第２保留演出を表示画面Ｇに表示させて第２保留演出の発生を遊技者に報知する。
【１２９７】
ステップＳ６１０７Ｒでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に格納されている開始時先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出を終了

させる。その後、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を終了する。
【１２９８】
演出決定処理の説明に戻り、図７５を参照してステップＳ２４１４Ｒ～Ｓ２４１６Ｒの処理について説明する。
ステップＳ２４１４Ｒでは、ＭＰＵ５２は、変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。
【１２９９】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４Ｒにて変動終了コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１３以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４Ｒにて変動終了コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１５Ｒにおいて、遊技回終了用演出の決定処理を実行する。この遊技回終了用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動終了コマンドに対応する遊技回終了用演出を選択する。
【１３００】
ステップＳ２４１６Ｒでは、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１５Ｒにて選択した遊技回終了用演出に係る情報を含む遊技回終了用コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに遊技回終了用コマンドを記憶する。この遊技回終了用コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【１３０１】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された遊技回終了用コマンドに基づいて、遊技回終了用演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された遊技回終了用演出を実行する。
以下、遊技回終了用演出の決定処理について詳細に説明する。
【１３０２】
図７８は、遊技回終了用演出の決定処理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回終了用演出として、変動終了コマンドに対応する遊技回終了用演出を選択するために遊技回終了用演出の決定処理を実行する。この遊技回終了用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、図７８に示すように、ステップＳ６３０１Ｒ～Ｓ６３０４を実行する。
【１３０３】
ステップＳ６３０１Ｒでは、ＭＰＵ５２は、終了時先読み演出発生判定処理を実行する。
以下、終了時先読み演出発生判定処理について詳細に説明する。
【１３０４】
＜終了時先読み演出発生判定処理＞
図７９は、終了時先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。
終了時先読み演出発生判定処理では、ＭＰＵ５２は、図７９に示すように、ステップＳ６４０１～Ｓ６４１２を実行する。
【１３０５】
ステップＳ６４０１では、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があるか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０１にて終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が

ないと判定した場合には、ステップＳ６４０２以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０１にて終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定した場合には、ステップＳ６４０２において、ＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この終了時先読み演出発生中フラグは、終了時先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ５２は、終了時先読み演出の発生時に終了時先読み演出発生中フラグをセットし、終了時先読み演出の終了時に終了時先読み演出発生中フラグをクリアする。
【１３０６】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０２にてＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に終了時先読み演出が発生していることを示しているので、ステップＳ６４０３以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０２にてＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６４０３において、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【１３０７】
　ここで、ＭＰＵ５２は、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【１３０８】
　例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第４エリアＳＲａ４に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【１３０９】
　また、例えば、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、第２エリアＳＲｂ２、および第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報が格納されている場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、および第２エリアＳＲｂ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、および第２エリアＳＲｂ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。
【１３１０】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０３にて終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の

実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップＳ６４１３以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０３にて終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップＳ６４１３において、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この開始時先読み演出発生中フラグは、開始時先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出の発生時に開始時先読み演出発生中フラグをセットし、開始時先読み演出の終了時に開始時先読み演出発生中フラグをクリアする。
【１３１１】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４１３にてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に開始時先読み演出が発生していることを示しているので、ステップＳ６４０４以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４１３にてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６４０４において、先読み保留数ＰＮを取得する。
【１３１２】
　ここで、先読み保留数ＰＮは、ステップＳ６４０１にて第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数と、実行エリアＳＡＥに格納されたサブ側保留情報の数の合計数である。
　例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第４エリアＳＲａ４に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。
　なお、この場合において、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。
【１３１３】
　また、先読み保留数ＰＮは、ステップＳ６４０１にて第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定した場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数と、実行エリアＳＡＥに格納されたサブ側保留情報の数の合計数である。
　例えば、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、第２エリアＳＲｂ２、および第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報が格納されている場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。
　なお、この場合において、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得する。
【１３１４】
　ステップＳ６４０５では、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報を取得する。具体的には、ＭＰＵ５２は、終

了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。

ステップＳ６４０６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０５にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０６にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ６４０７以降の処理を実行し、ステップＳ６４０６にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ６４１０以降の処理を実行する。

【１３１５】

まず、ステップＳ６４０６において、ＭＰＵ５２にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ６４０７以降の処理）について説明する。

ステップＳ６４０７では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０４にて取得した先読み保留数ＰＮが「４」以下であるか否かを判定する。

【１３１６】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０７にて先読み保留数ＰＮが「４」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６４０８以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０７にて先読み保留数ＰＮが「４」以下であると判定した場合には、ステップＳ６４０８において、ＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグをセットする。

ステップＳ６４０９では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットする。その後、ＭＰＵ５２は、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。

【１３１７】

次に、ステップＳ６４０６において、ＭＰＵ５２にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ６４１０以降の処理）について説明する。

ステップＳ６４１０では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０５にて取得したリーチ発生抽選の結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４１０にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定した場合には、ステップＳ６４１１以降の処理を実行し、ステップＳ６４１０にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定した場合には、ステップＳ６４１２以降の処理を実行する。

【１３１８】

まず、ステップＳ６４１０において、ＭＰＵ５２にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ６４１１以降の処理）について説明する。

ステップＳ６４１１では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０４にて取得した先読み保留数ＰＮが「３」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４１０にて先読み保留数ＰＮが「３」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ６４０８以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４１０にて先読み保留数ＰＮが「３」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６４０８以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。

【１３１９】

次に、ステップＳ６４１０において、ＭＰＵ５２にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ６４１２以降の処理）について説明する。

ステップＳ６４１２では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０４にて取得した先読み保留数ＰＮが「２」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４１２にて先読み保留数ＰＮが「２」以下であると判定し

た場合には、前述したステップＳ６４０８以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４１２にて先読み保留数ＰＮが「２」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６４０８以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。
【１３２０】
　このように、本参考形態では、終了時先読み演出発生判定処理は、先読み保留数ＰＮが「４」以下である場合に、ステップＳ６４０８において、ＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグをセットして終了時先読み演出を発生させると判定する。
　具体的には、終了時先読み演出は、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であれば、先読み保留数ＰＮが「４」以下である場合に発生し、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であれば、先読み保留数ＰＮが「３」以下である場合に発生し、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でなければ、先読み保留数ＰＮが「２」以下である場合に発生するようになっている。
【１３２１】
　換言すれば、終了時先読み演出は、各サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数と、実行エリアに格納されたサブ側保留情報の数の合計数である先読み保留数ＰＮが「４」の場合に発生すれば、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、先読み保留数ＰＮが「３」の場合に発生すれば、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定する。
　なお、本参考形態では、終了時先読み演出は、実行エリアに格納されたサブ側保留情報を実行する場合にも発生するので、先読み保留数ＰＮが「４」の場合に発生すれば、４回連続して発生することになり、先読み保留数ＰＮが「３」の場合に発生すれば、３回連続して発生することになり、先読み保留数ＰＮが「２」の場合に発生すれば、２回連続して発生することになる。
【１３２２】
　遊技回終了用演出の決定処理の説明に戻り、図７８を参照してステップＳ６３０２Ｒ以降の処理について説明する。
　ステップＳ６３０２Ｒでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ６３０２ＲにてＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６３０４以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６３０２ＲにてＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ６３０３Ｒにおいて、終了時先読み演出消化決定処理を実行する。
　以下、終了時先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。
【１３２３】
＜終了時先読み演出消化決定処理＞
　図８０は、終了時先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。
　先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、図８０に示すように、ステップＳ６５０１～Ｓ６５０６を実行する。
【１３２４】
　ステップＳ６５０１では、ＭＰＵ５２は、終了時先読み演出発生処理を実行する。この終了時先読み演出発生処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、終了時先読み演出の発生を決定する。具体的には、ＭＰＵ５２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の終了時先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の終了時先読み演出の発

生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の終了時先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の終了時先読み演出の発生を決定する。

【１３２５】

ステップＳ６５０２では、ＭＰＵ５２は、終了時先読み演出発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに終了時先読み演出発生コマンドを記憶する。ここで、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される終了時先読み演出発生コマンドに含まれている。この終了時先読み演出発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１３２６】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された終了時先読み演出発生コマンドと、この終了時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、終了時先読み演出の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、終了時先読み演出を表示画面Ｇに表示させて終了時先読み演出の発生を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ６２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の終了時先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の終了時先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の終了時先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の終了時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１３２７】

ステップＳ６５０３では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新する。

ステップＳ６５０４では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して更新する。

【１３２８】

ステップＳ６５０５では、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６５０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ６５０６において、ＲＡＭ５４に格納されている終了時先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ５２は、終了時先読み演出を終了させる。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６５０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６５０６の処理を実行することなく、終了時先読み演出消化決定処理を終了する。

【１３２９】

遊技回終了用演出の決定処理の説明に戻り、図７８を参照してステップＳ６３０４以降の処理について説明する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６３０３Ｒの終了時先読み演出消化決定処理を実行した後、またはステップＳ６３０２ＲにてＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６３０４以降の処理を実行する。

【１３３０】

ステップＳ６３０４では、ＭＰＵ５２は、その他の遊技回終了用演出の決定処理を実行する。その他の遊技回終了用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、終了時先読み演出以外の遊技回の演出を終了させるための遊技回終了用演出の決定処理を実行する。その後、ＭＰＵ５２は、遊技回終了用演出の決定処理を終了する。

【１３３１】

＜先読み演出の発生と、その後の流れについて＞

図８１は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、第１サブ側保留エリアの記憶エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図８１（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図８１（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、１回目の開始時先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図８１（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、２回目の開始時先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図８１（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る３回目の開始時先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図８１（Ｅ）は、第１サブ側保留エリアの記憶エリアに記憶された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に基づいて、１回目の終了時先読み演出を消化している状態を示す図である。

【１３３２】

ＭＰＵ６２は、図８１（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図８１（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１３３３】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１３３４】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｒにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図８１の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１３３５】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図８１（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保

留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。

【１３３６】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図８１（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１３３７】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１３３８】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図８１（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３Ｒにおいて、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１３３９】

ここで、ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１３４０】

図８１（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１３４１】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００３Ｒにて開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６０１３ＲにてＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を

取得することになる。

【１３４２】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ６００８Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットする。

【１３４３】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報を消化するまで連続して開始時先読み演出を発生させる。

なお、図８１の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【１３４４】

図８１の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ６００３Ｒにおいて、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得し、ステップＳ６００８Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットする。

【１３４５】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８ＲにてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３Ｒにおいて、開始時先読み演出消化決定処理を実行する。

開始時先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｒにおいて、開始時先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２Ｒにおいて、開始時先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された開始時先読み演出発生コマンドと、この開始時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、開始時先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて開始時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１３４６】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図８１（Ｂ）に示すように、８個の目盛りを有するゲージＧＢを表示画面Ｇの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージＧＢの右下に配置するように図柄表示装置３６に表示させることによって、開始時先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この開始時

先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図８１（Ｂ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図８１（Ｂ）の例では、台座Ｂ１２の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【１３４７】

また、図８１（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、１回目の開始時先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の開始時先読み演出を実行している。

【１３４８】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図８１（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【１３４９】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図８１（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１３５０】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１３５１】

ここで、図８１（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、１回目の開始時先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。

【１３５２】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８ＲにてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３Ｒにおいて、開始時先読み演出消化決定処理を実行する。

開始時先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｒにおいて、開始時先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２Ｒにおいて、開始時先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された開始時先読み演出発生コマンドと、この開始時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、開始時先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて開始時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１３５３】

また、図８１（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納さ

れたサブ側保留情報に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、２回目の開始時先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の開始時先読み演出を実行している。

【１３５４】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｒにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。さらに、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させないと判定した場合、またはステップＳ２２１０Ｒにて２以上の予告保留情報があると判定された場合には、ステップＳ２２０８において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図８１（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に通常保留情報を格納し、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留絵柄および予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて通常保留および予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置し、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１３５５】

なお、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４１３において、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定するので、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了を実行する際に、ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理において、ステップＳ６４０４以降の処理を実行することはなく、終了時先読み演出を発生させることもない。

【１３５６】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図８１（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。

【１３５７】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図８１（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始

している。
【１３５８】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【１３５９】
ここで、図８１（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、２回目の開始時先読み演出を消化したので、ステップＳ６２０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。
【１３６０】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８ＲにてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３Ｒにおいて、開始時先読み演出消化決定処理を実行する。
開始時先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｒにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２Ｒにおいて、開始時先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された開始時先読み演出発生コマンドと、この開始時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、開始時先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ６２０６Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に格納されている開始時先読み演出発生中フラグをクリアして開始時先読み演出を終了させる。
【１３６１】
また、図８１（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、３回目の開始時先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを６個まで溜めた３回目の開始時先読み演出を実行している。
【１３６２】
このように、図８１の例では、開始時先読み演出は、３回連続して発生しているので、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、６個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。
【１３６３】
また、ステップＳ６２０６Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に格納されている開始時先読み演出発生中フラグをクリアして開始時先読み演出を終了させているので、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了を実行する際に、ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理において、ステップＳ６４０４以降の処理を実行する。
ここで、図８１（Ｄ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。

【１３６４】
したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップＳ６４０４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６４０８において、ＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグをセットする。
【１３６５】
そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０８において、ＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報を消化するまで連続して終了時先読み演出を発生させる。
なお、図８１の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。
【１３６６】
図８１の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合に、ステップＳ６４０３において、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６４０４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し、ステップＳ６４０８において、ＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグをセットする。
【１３６７】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０８にてＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３Ｒにおいて、終了時先読み演出消化決定処理を実行する。
終了時先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６５０１において、終了時先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６５０２において、終了時先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された終了時先読み演出発生コマンドと、この終了時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、終了時先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて終了時先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【１３６８】
また、図８１（Ｅ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、１回目の終了時先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×１」にて１回目の終了時先読み演出を実行している。
【１３６９】
図８２は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、第１サブ側保留エリアの記憶エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図８２（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、１回目の終了時先読み演出を消化している状態を

示す図である。また、図８２（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、２回目の終了時先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図８２（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、３回目の終了時先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図８２（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る遊技回を消化している状態を示す図である。また、図８２（Ｅ）は、第１サブ側保留エリアの記憶エリアに記憶された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に基づいて、１回目の開始時先読み演出を消化している状態を示す図である。

【１３７０】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図８２（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１３７１】

その後、ＭＰＵ６２は、図８２（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１３７２】

ここで、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｒにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図８２の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１３７３】

また、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了を実行する際に、ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図８２（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０３において、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１３７４】

ここで、ＭＰＵ５２は、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１３７５】

図８２（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第

１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１３７６】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０３にて終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６４１３にてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになる。

【１３７７】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップＳ６４０４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ６４０８において、ＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、２回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップＳ６４０４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６４０８において、ＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグをセットする。

【１３７８】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０８において、ＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報を消化するまで連続して終了時先読み演出を発生させる。

なお、図８２の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【１３７９】

図８２の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、１回目の遊技回の終了を実行した場合に、ステップＳ６４０３において、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６４０４において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得し、ステップＳ６４０８において、ＲＡＭ５４に

終了時先読み演出発生中フラグをセットする。
【１３８０】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０８にてＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３Ｒにおいて、終了時先読み演出消化決定処理を実行する。
終了時先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６５０１において、終了時先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６５０２において、終了時先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された終了時先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、終了時先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて終了時先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【１３８１】
具体的には、ＭＰＵ６２は、図８２（Ａ）に示すように、天使のキャラクタを表示画面Ｇの左端に配置し、このキャラクタのセリフにて遊技者に対して先読み演出を消化したことを示唆する。この終了時先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図８２（Ａ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１，Ｂ１２の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図８２（Ａ）の例では、台座Ｂ１３の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。
【１３８２】
また、図８２（Ａ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、１回目の終了時先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×１」にて１回目の終了時先読み演出を実行している。
【１３８３】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図８２（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。
【１３８４】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図８２（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１３８５】
その後、ＭＰＵ６２は、図８２（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。
【１３８６】

ここで、図８２（Ｂ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、１回目の終了時先読み演出を消化したので、ステップＳ６５０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。

【１３８７】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０８にてＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３Ｒにおいて、終了時先読み演出消化決定処理を実行する。

終了時先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６５０１において、終了時先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６５０２において、終了時先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された終了時先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、終了時先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて終了時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１３８８】

また、図８２（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、２回目の終了時先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６５０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×２」にて２回目の終了時先読み演出を実行している。

【１３８９】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図８２（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【１３９０】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図８２（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１３９１】

その後、ＭＰＵ６２は、図８２（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１３９２】

ここで、図８２（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、２回目の終了時先読み演出を消化したので、ステップＳ６５０４において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

【１３９３】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０８にてＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６３０３Ｒにおいて、終了時先読み演出消化決定処理を実行する。

終了時先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６５０１において、終了時先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６５０２において、終了時先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された終了時先読み演出発生コマンドと、この終了時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、終了時先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて終了時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６５０５にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ６５０６において、ＲＡＭ５４に格納されている終了時先読み演出発生中フラグをクリアして終了時先読み演出を終了させる。

【１３９４】

また、図８２（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、３回目の終了時先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６５０３において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×３」にて３回目の終了時先読み演出を実行している。

【１３９５】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｒにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。さらに、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させないと判定した場合、またはステップＳ２２１０Ｒにて２以上の予告保留情報があると判定された場合には、ステップＳ２２０８において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図８２（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に通常保留情報を格納し、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留絵柄および予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて通常保留および予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置し、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１３９６】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図８２（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上

に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。

【１３９７】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図８２（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１３９８】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１３９９】

このように、図８２の例では、終了時先読み演出は、３回連続して発生しているので、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、天使のキャラクタのセリフ「×３」にて３回目の先読み演出を実行しているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【１４００】

なお、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６０１３Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定するので、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了を実行する際に、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理において、ステップＳ６００４以降の処理を実行することはなく、開始時先読み演出を発生させることもない。

【１４０１】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図８２（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【１４０２】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図８２（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１４０３】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当

否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１４０４】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図８２（Ｅ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。

【１４０５】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ６００８Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットする。

【１４０６】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報を消化するまで連続して開始時先読み演出を発生させる。

なお、図８２の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【１４０７】

図８２の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ６００３Ｒにおいて、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップＳ６００４において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し、ステップＳ６００８Ｒにおいて、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットする。

【１４０８】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００８ＲにてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ６１０３Ｒにおいて、開始時先読み演出消化決定処理を実行する。

開始時先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６２０１Ｒにおいて、開始時先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ６２０２Ｒにおいて、開始時先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された開始時先読み演出発生コマンドと、この開始時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、開始時先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて開始時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１４０９】

また、図８２（Ｅ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納さ

れたサブ側保留情報に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、１回目の開始時先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６００９において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の開始時先読み演出を実行している。

【１４１０】

このように、本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、図柄表示装置３６に演出を実行させる演出実行手段として機能している。

また、本参考形態では、サブ側保留情報格納エリア５４３は、始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段として機能する。

そして、サブ側保留情報格納エリア５４３は、図柄表示装置３６にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリアＳＡＥ（実行領域）と、図柄表示装置３６にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ（複数の保留領域）とを備えている。

【１４１１】

また、ステップＳ２００２の保留決定処理は、始動入球手段への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア５４３に保留情報（サブ側保留情報）を記憶させる情報格納手段として機能する。

さらに、ステップＳ２００２の保留決定処理は、上作動口２５（第１始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａ（第１の保留領域）に保留情報を記憶させるステップＳ２２０２の処理（第１保留格納手段）と、下作動口２６（第２始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａと異なる第２サブ側保留エリアＳＲｂ（第２の保留領域）に保留情報を記憶させるステップＳ２２０３の処理（第２保留格納手段）と、第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせるステップＳ２１０４の保留シフト処理（保留シフト手段）とを備えている。

そして、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【１４１２】

また、本参考形態では、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出（開始時先読み演出）を発生させる継続演出保留情報（予告保留情報）とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段として機能している。

そして、本参考形態では、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６１０３Ｒの開始時先読み演出消化決定処理は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に継続演出とは異なる事前演出（リーチ表示および終了時先読み演出）を含む場合に、この事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる継続演出実行手段として機能している。

【１４１３】

このような構成によれば、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６１０３Ｒの開始時先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させるので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１４１４】

また、本参考形態では、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理は、所定回数の遊技

回にわたって演出を継続させる継続演出（終了時先読み演出）を発生させる継続演出保留情報（予告保留情報）とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段として機能している。

そして、本参考形態では、ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３Ｒの終了時先読み演出消化決定処理は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に継続演出とは異なる事前演出（リーチ表示および開始時先読み演出）を含む場合に、この事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる終了時継続演出実行手段として機能している。

【１４１５】

このような構成によれば、ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３Ｒの終了時先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させるので、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができ、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１４１６】

なお、本参考形態では、始動入球手段は、上作動口２５および下作動口２６を採用しているが、どのような構成を採用してもよい。例えば、始動入球手段は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよい。また、始動入球手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

また、本参考形態では、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理（ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理）、およびステップＳ６１０３Ｒの開始時先読み演出消化決定処理（ステップＳ６３０３Ｒの終了時先読み演出消化決定処理）は、事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させることによって、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けるように構成されていた。これに対して、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理（ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理）、およびステップＳ６１０３Ｒの開始時先読み演出消化決定処理（ステップＳ６３０３Ｒの終了時先読み演出消化決定処理）は、継続演出保留情報に含まれている当否結果が「大当り当選」である場合には、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けるように構成されていなくてもよく、継続演出は、５回以上連続して発生可能に構成されていてもよい。

【１４１７】

また、本参考形態では、継続演出は、開始時先読み演出および終了時先読み演出を採用しているが、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させることができれば、どのような演出であってもよく、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出を採用してもよい。

【１４１８】

また、本参考形態では、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６１０３Ｒの開始時先読み演出消化決定処理と、ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３Ｒの終了時先読み演出消化決定処理とは、ステップＳ２１０４の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断している。

【１４１９】

このような構成によれば、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理、お

よびステップＳ６１０３Ｒの開始時先読み演出消化決定処理と、ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３Ｒの終了時先読み演出消化決定処理とは、ステップＳ２１０４の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【１４２０】

なお、本参考形態では、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６１０３Ｒの開始時先読み演出消化決定処理と、ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理、およびステップＳ６３０３Ｒの終了時先読み演出消化決定処理とは、ステップＳ２１０４の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断しているが、その判断のタイミングは、保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度でなくてもよい。例えば、事前演出判断手段は、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に１度だけ判断を実行するように構成されていてもよく、継続演出の実行前に１度だけ判断を実行するように構成されていてもよい。

【１４２１】

また、本参考形態では、事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【１４２２】

また、本参考形態では、事前演出は、継続演出（開始時先読み演出または終了時先読み演出）とは異なる種類の異種継続演出（開始時先読み演出または終了時先読み演出）であるので、継続演出および異種継続演出の同時発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【１４２３】

なお、本参考形態では、事前演出は、リーチ表示および先読み演出であるが、これ以外の演出であってもよい。例えば、事前演出は、遊技者に押ボタンの押下を促すような演出であってもよく、疑似連演出であってもよく、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示した画像を徐々に拡大していくような演出であってもよく、表示継続時間の長短を変化させるような演出であってもよい。また、事前演出は、図柄表示装置３６に画像を表示する演出に限らず、例えば、役物を駆動させるような演出であってもよい。要するに、事前演出は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出であれば、どのような演出であってもよい。

【１４２４】

また、本参考形態では、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知している。

具体的には、開始時先読み演出および終了時先読み演出は、４回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、３回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定していた。

このような構成によれば、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【１４２５】
　また、本参考形態では、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理の判断結果またはステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化する（ステップＳ６１０３Ｒの開始時先読み演出消化決定処理またはステップＳ６３０３Ｒの終了時先読み演出消化決定処理）。
【１４２６】
　このような構成によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。
【１４２７】
　また、このような構成によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。
【１４２８】
　なお、本参考形態では、ステップＳ６１０３Ｒの開始時先読み演出消化決定処理は、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理にて事前演出を含むと判断した場合に、この事前演出を含む保留情報を消化した後、次の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させているが、次の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させてもよく、他の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させなくてもよい。要するに、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化すればよい。
【１４２９】
　また、本参考形態では、ステップＳ６３０３Ｒの終了時先読み演出消化決定処理は、ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理にて事前演出を含むと判断した場合に、この事前演出を含む保留情報に係る遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させているが、この遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させなくてもよく、他の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させてもよい。要するに、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置３６に実行させる遊技回は、ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化すればよい。
【１４３０】
　また、本参考形態では、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる第１継続演出（開始時先読み演出または終了時先読み演出）を発生させる第１継続演出保留情報（開始時先読み演出に係る予告保留情報または終了時先読み演出に係る予告保留情報）とするか否かを判断可能な第１継続演出発生判断手段としても機能している。
　さらに、本参考形態では、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる第２継続演出（終了時先読み演出または開始時先読み演出）を発生させる第２継続演出保留情報（終了時先読み演出に係る予告保留情報または開始時先読み演出に係る予告保留情報）とするか否かを判断可能な第２継続演出発生判断手段としても機能している。
　そして、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理は、上作動口２５および下作動口２

６への遊技球の入球に基づいてサブ側保留情報格納エリア５４３に記憶された保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第２継続演出を含む場合に、第１継続演出保留情報とすると判断している。

【１４３１】

このような構成によれば、ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理は、上作動口２５および下作動口２６への遊技球の入球に基づいてサブ側保留情報格納エリア５４３に記憶された保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第２継続演出を含む場合に、第１継続演出保留情報とすると判断するので、パチンコ機１は、異なる種類の継続演出を並行して発生させることができ、同じ種類の継続演出を並行して発生させる場合と比較して継続演出の混同を防止することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１４３２】

また、本参考形態では、第１継続演出および第２継続演出は、遊技回にて演出を実行するタイミング（遊技回の開始時および遊技回の終了時）が異なるので、パチンコ機１は、異なる種類の継続演出を並行して発生させることができ、同じ種類の継続演出を並行して発生させる場合と比較して継続演出の混同を防止することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１４３３】

なお、本参考形態では、第１継続演出および第２継続演出は、遊技回にて演出を実行するタイミングを遊技回の開始時および遊技回の終了時とすることによって、遊技回にて演出を実行するタイミングを相違させていた。これに対して、第１継続演出および第２継続演出は、遊技回にて演出を実行するタイミングを、これ以外のタイミングとすることによって、遊技回にて演出を実行するタイミングを相違させてもよい。

【１４３４】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｐおよび前記参考形態Ｑの作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理は、上作動口２５および下作動口２６への遊技球の入球に基づいてサブ側保留情報格納エリア５４３に記憶された保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第２継続演出を含む場合に、第１継続演出保留情報とすると判断するので、パチンコ機１は、異なる種類の継続演出を並行して発生させることができ、同じ種類の継続演出を並行して発生させる場合と比較して継続演出の混同を防止することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１４３５】

（２）第１継続演出および第２継続演出は、遊技回にて演出を実行するタイミングが異なるので、パチンコ機１は、異なる種類の継続演出を並行して発生させることができ、同じ種類の継続演出を並行して発生させる場合と比較して継続演出の混同を防止することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１４３６】

〔参考形態Ｓ〕

以下、本発明の参考形態Ｓを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【１４３７】

本参考形態では、音声発光制御装置５は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、タイマ割込み処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態におけるタイマ割込み処理の内容について説明する。

【１４３８】

＜音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について＞

図８３は、本発明の参考形態Ｓに係る音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処

理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、ＭＰＵ５２は、図８３に示すように、ステップＳ２００１～Ｓ２００６を定期的に（例えば、２ｍｓｅｃ周期で）実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００３，Ｓ２００４の処理に代えて、ステップＳ２００３Ｓ，Ｓ２００４Ｓの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。
【１４３９】
ステップＳ２００３Ｓでは、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信されたコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。この演出決定処理については後に詳細に説明する。
ステップＳ２００４Ｓでは、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００２の保留決定処理およびステップＳ２００３Ｓの演出決定処理の内容に基づいて、演出実行処理を実行する。具体的には、演出実行処理では、ＭＰＵ５２は、各種ランプ部１２４，３７１～３７３の発光制御を実行し、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【１４４０】
＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞
図８４は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、図８４に示すように、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０７の処理に代えて、ステップＳ２４０７Ｓの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。
【１４４１】
ステップＳ２４０３、ステップＳ２４０５、およびステップＳ２４０６のいずれかの処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０７Ｓにおいて、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ２４０７Ｓでは、ＭＰＵ５２は、例えば、遊技者に押ボタン１４２を押下させることに基づいて所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する等の予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。
【１４４２】
本参考形態では、演出パターンの決定処理にて抽選を実行する予告表示のうち、押ボタン１４２に関連した予告表示についてのみ説明し、その他の予告表示についての説明を省略する。
なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させるか否かの抽選と、その他の予告表示を発生させるか否かの抽選とを実行しているが、押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させるか否かの抽選のみを実行してもよい。
【１４４３】
ここで、押ボタン１４２に関連した予告表示は、押ボタン１４２の操作態様を遊技者に示唆する操作予告パートと、操作予告パートにて示唆した押ボタン１４２の操作態様に応じて押ボタン１４２が操作されたときに予告表示の結果を遊技者に報知する予告結果報知パートとの２つのパートで構成されている。
なお、本参考形態では、押ボタン１４２に関連した予告表示の内容は、１種類としているが、２種類以上としてもよく、２種類以上とした場合には、予告表示の種類ごとに期待度を相違させるようにしてもよい。
【１４４４】
図８５は、予告表示の操作予告パートを示す図である。図８６は、予告表示の予告結果報知パートを示す図である。具体的には、図８６（Ａ）は、押ボタン１４２に関連した予

告表示の成功演出を示す図であり、図８６（Ｂ）は、押ボタン１４２に関連した予告表示の失敗演出を示す図である。

押ボタン１４２に関連した予告表示は、操作予告パートにおいて、押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆し、予告結果報知パートにおいて、予告表示の結果を遊技者に報知する。

【１４４５】

具体的には、押ボタン１４２に関連した予告表示は、操作予告パートにおいて、押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆するので、ＭＰＵ５２は、図８５に示すように、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに押ボタン１４２を示す画像ＧＢ１と、操作予告パートの継続時間を示すタイマゲージＧＢ２とを表示させ、この画像ＧＢ１に重ねて「ＰＵＳＨ」の文字を表示させる。また、ＭＰＵ５２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に天使のキャラクタＧＢ３を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆する。

【１４４６】

そして、押ボタン１４２に関連した予告表示は、押ボタン１４２を押下したときに予告結果報知パートに移行し、予告結果報知パートにおいて、ＭＰＵ５２は、図８６（Ａ）に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。また、ＭＰＵ５２は、図８６（Ｂ）に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する。

【１４４７】

ここで、予告結果報知パートにおいて、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、失敗演出を選択しにくくなる所定の確率を有し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、成功演出を選択しにくく、失敗演出を選択しやすくなる所定の確率を有する抽選を実行する。そして、ＭＰＵ５２は、この抽選に当選した場合には、成功演出を遊技者に報知し、この抽選に当選しなかった場合には、失敗演出を遊技者に報知する。換言すれば、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択しやすくなっている。

【１４４８】

なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択しやすくなっているが、これとは逆の関係になっていてもよい。

また、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択しやすくなっているが、成功演出および失敗演出を選択するための抽選を実行することなく、成功演出および失敗演出を選択するようになっていてもよい。具体的には、例えば、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択してもよい。

【１４４９】

図８７は、予告表示を発生させるタイミングを示す図である。

押ボタン１４２に関連した予告表示は、図８７に示すように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間ＰＤ１を経過した後、リーチ表示の発生から図柄の変動表示の停止までの期間ＰＤ２の開始後の所定のタイミングで発生する。換言すれば、押ボタン１４２に関連した予告表示は、図８７の丸印内に押の文字で示すように、リーチ表示の発生後の所定のタイミングで発生する。

そして、この押ボタン１４２に関連した予告表示は、図柄の変動表示の停止前に終了する。具体的には、押ボタン１４２に関連した予告表示は、期間ＰＤ２よりも短い所定の期間ＰＤ３に発生する。

【１４５０】

なお、本参考形態では、押ボタン１４２に関連した予告表示は、リーチ表示の発生後の所定のタイミングで発生しているが、図柄の変動表示の開始後の所定のタイミングや、リーチ表示の発生後に発展し得るスーパーリーチの発生後の所定のタイミングや、図柄の変動表示の停止前の所定のタイミングなどのタイミングで発生するようになっていてもよい。

また、本参考形態では、押ボタン１４２に関連した予告表示は、１回だけ発生しているが、遊技回の開始から終了までの所定のタイミングで複数回にわたって発生するようになっていてもよい。

【１４５１】

図８８は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

ステップＳ２４０７Ｓの演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図８８に示すように、ステップＳ７００１～Ｓ７００４の処理を実行する。

ステップＳ７００１では、ＭＰＵ５２は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１４５２】

ＭＰＵ５２は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップＳ７００２以降の処理を実行することなく、ステップＳ７００４以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップＳ７００２において、押ボタン１４２に関連した予告表示の設定処理を実行する。この予告表示の設定処理では、ＭＰＵ５２は、押ボタン１４２に関連した予告表示の結果と、押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させるタイミングと、押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させる期間ＰＤ３を設定する。

【１４５３】

ここで、ＭＰＵ５２は、前述したように、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、失敗演出を選択しにくくなる所定の確率を有し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、成功演出を選択しにくく、失敗演出を選択しやすくなる所定の確率を有する抽選を実行する。そして、ＭＰＵ５２は、この抽選に当選した場合には、成功演出を遊技者に報知するように予告表示の結果を設定し、この抽選に当選しなかった場合には、失敗演出を遊技者に報知するように予告表示の結果を設定する。

【１４５４】

また、ＭＰＵ５２は、前述したように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間ＰＤ１を経過した後、リーチ表示の発生から図柄の変動表示の停止までの期間ＰＤ２の開始後の所定のタイミングで発生するように予告表示を発生させるタイミングを設定する。

なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、期間ＰＤ２の開始後すぐに予告表示を発生させるタイミングを設定しているが、これとは異なるタイミングで発生するように予告表示を発生させるタイミングを設定してもよい。

また、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、予告表示の設定処理を実行し、押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させているが、予告表示を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選結果に基づいて、予告表示を発生させるようにしてもよい。

【１４５５】

ここで、ＭＰＵ５２は、変動用コマンドの内容に基づいて、図柄の変動表示の開始から図柄の変動表示の停止までの時間（表示継続時間）を取得し、この表示継続時間に基づいて、期間ＰＤ１，ＰＤ２を設定する。例えば、ＭＰＵ５２は、変動用コマンドの内容に基づいて、２０ｓｅｃの表示継続時間を取得した場合には、期間ＰＤ１を５ｓｅｃに設定し、期間ＰＤ２を１５ｓｅｃに設定する。この場合には、ＭＰＵ５２は、例えば、期間ＰＤ３を１０ｓｅｃに設定する。

なお、期間ＰＤ３は、一定の長さの期間でなくてもよく、期間ＰＤ３の長短に応じて成功演出および失敗演出の選択率を変動させてもよい。また、期間ＰＤ３は、当否抽選の結

果が「大当たり当選」である場合に長くなるように設定し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合に短くなるように設定してもよく、これとは逆の関係になるように設定してもよい。要するに、期間ＰＤ３は、期間ＰＤ２よりも短くなるように設定すればよい。

【１４５６】

ステップＳ７００２の予告表示の設定処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７００３において、経過時間の設定処理を実行する。この経過時間の設定処理では、ＭＰＵ５２は、操作予告パートにおいて、押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆し、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出した後、予告結果報知パートに移行し、予告結果報知パートにおいて、予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定する。

【１４５７】

具体的には、ＭＰＵ５２は、期間ＰＤ２および期間ＰＤ３の差（最大経過時間）よりも短い時間となるように経過時間を設定する。例えば、前述したように、期間ＰＤ２を１５ｓｅｃに設定し、期間ＰＤ３を１０ｓｅｃに設定した場合には、これらの期間ＰＤ２，ＰＤ３の差の５ｓｅｃよりも短い時間となるように経過時間を設定する。本参考形態では、ＭＰＵ５２は、０～最大経過時間（例えば、５ｓｅｃ）の間の経過時間をランダムに設定する。換言すれば、ＭＰＵ５２は、図柄の変動表示の停止までに予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように経過時間を設定している。

【１４５８】

なお、本参考形態では、経過時間は、図柄の変動表示の停止までに予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように設定されているが、図柄の変動表示の停止後や、次の遊技回における図柄の変動表示の開始後に予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように設定されていてもよい。

また、本参考形態では、経過時間は、ランダムに設定しているが、ランダムに設定することなく所定の経過時間に設定してもよい。また、経過時間は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合に長くなるように設定し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合に短くなるように設定してもよく、これとは逆の関係になるように設定してもよい。要するに、ＭＰＵ５２は、０～最大経過時間の間の経過時間を設定すればよい。

【１４５９】

ステップＳ７００３の処理を実行した後、またはステップＳ７００１にてリーチ表示が発生しないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７００４において、その他の演出パターンの設定処理を実行する。その他の演出パターンの設定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。また、ＭＰＵ５２は、押ボタン１４２に関連した予告表示とは異なる他の予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。

【１４６０】

＜音声発光制御装置にて実行される演出実行処理について＞

図８９は、演出実行処理のフローチャートを示す図である。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００２の保留決定処理およびステップＳ２００３Ｓの演出決定処理の内容に基づいて、図８９に示すように、ステップＳ７１０１～Ｓ７１１９の処理を実行する。

【１４６１】

ステップＳ７１０１では、ＭＰＵ５２は、押ボタン１４２に関連した予告表示の発生タイミングとなったか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、予告表示の発生タイミングとなっていないと判定した場合には、ステップＳ７１０２～Ｓ７１０５の処理を実行することなく、ステップＳ７１０６以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、予告表示の発生タイミングとなったと判定した場合、換

言すれば、期間ＰＤ１を経過して期間ＰＤ２を開始したと判定した場合には、ステップＳ７１０２において、操作予告パートの実行処理を実行する。

操作予告パートの実行処理では、ＭＰＵ５２は、操作予告パートを実行するために、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【１４６２】

操作予告パートの実行処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０３において、操作予告パート実行コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに操作予告パート実行コマンドを記憶する。この操作予告パート実行コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１４６３】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された操作予告パート実行コマンドに基づいて、操作予告パートを図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、操作予告パートを実行する。

【１４６４】

具体的には、ＭＰＵ６２は、前述したように、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに押ボタン１４２を示す画像ＧＢ１と、操作予告パートの継続時間を示すタイマゲージＧＢ２とを表示させ、この画像ＧＢ１に重ねて「ＰＵＳＨ」の文字を表示させる。また、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に天使のキャラクタＧＢ３を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆する（図８５参照）。なお、タイマゲージＧＢ２は、時間の経過とともに減少していき、タイマゲージＧＢ２の０となるまでの期間は、予告表示を発生させる期間ＰＤ３と対応している。

【１４６５】

ステップＳ７１０３にて操作予告パート実行コマンドを設定した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０４において、ステップＳ７００２の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させる期間ＰＤ３をＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられたタイマカウンタＳＴにセットする。このタイマカウンタＳＴにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、例えば、タイマカウンタＳＴに「５０００」をセットした場合には、期間ＰＤ３は１０ｓｅｃとなる。

【１４６６】

ステップＳ７１０４の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０５において、ＲＡＭ５４に操作予告フラグをセットする。この操作予告フラグは、操作予告パートを実行していることを特定するためのフラグである。

【１４６７】

ステップＳ７１０５の処理を実行した後、またはステップＳ７１０１にて予告表示の発生タイミングとなっていないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０６において、ＲＡＭ５４に操作予告フラグがセットされているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０６にてＲＡＭ５４に操作予告フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ７１０７～Ｓ７１１３の処理を実行することなく、ステップＳ７１１４以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０６にてＲＡＭ５４に操作予告フラグが

セットされていると判定した場合には、ステップＳ７１０７において、タイマカウンタＳＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。

【１４６８】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０７にてタイマカウンタＳＴの値が「０」以下であると判定した場合（ステップＳ７００２の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させる期間ＰＤ３を経過したと判定した場合）には、ステップＳ７１０８～Ｓ７１１０の処理を実行することなく、ステップＳ７１１１以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０７にてタイマカウンタＳＴの値が「０」以下でないと判定した場合（ステップＳ７００２の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させる期間ＰＤ３を経過していないと判定した場合）には、ステップＳ７１０８において、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したか否かを判定する。

【１４６９】

ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出していないと判定した場合には、ステップＳ７１０９～Ｓ７１１３の処理を実行することなく、ステップＳ７１１４以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したと判定した場合には、ステップＳ７１０９において、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットする。このボタン押下フラグは、押ボタン１４２の押下を検出したことを特定するためのフラグである。

【１４７０】

ステップＳ７１０９にてＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットした後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１０において、ステップＳ７００３の経過時間の設定処理にて設定された経過時間をＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられたタイマカウンタＳＴにセットする。このタイマカウンタＳＴにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、例えば、タイマカウンタＳＴに「１０００」をセットした場合には、経過時間は２ｓｅｃとなる。

【１４７１】

ステップＳ７１１０の処理を実行した後、またはステップＳ７１０７にてタイマカウンタＳＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１１において、操作予告パートの終了処理を実行する。

操作予告パートの終了処理では、ＭＰＵ５２は、操作予告パートを終了するために、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【１４７２】

操作予告パートの終了処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１２において、操作予告パート終了コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに操作予告パート終了コマンドを記憶する。この操作予告パート終了コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１４７３】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された操作予告パート終了コマンドに基づいて、操作予告パートを図柄表示装置３６にて終了するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画デ

ータを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、操作予告パートを終了する。
【１４７４】
具体的には、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示された画像ＧＢ１、タイマゲージＧＢ２、および天使のキャラクタＧＢ３を消去する。
【１４７５】
ステップＳ７１１２にて操作予告パート終了コマンドを設定した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１３において、ＲＡＭ５４に記憶された操作予告フラグをクリアする。
【１４７６】
ステップＳ７１１３にてＲＡＭ５４に記憶された操作予告フラグをクリアした後、ステップＳ７１０６にてＲＡＭ５４に操作予告フラグがセットされていないと判定した場合、またはステップＳ７１０８にて遊技者による押ボタン１４２の押下を検出していないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１４において、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされているか否かを判定する。
【１４７７】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１４にてＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ７１１５～Ｓ７１１８の処理を実行することなく、ステップＳ７１１９以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１４にてＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ７１１５において、タイマカウンタＳＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。
【１４７８】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１５にてタイマカウンタＳＴの値が「０」以下ではないと判定した場合（ステップＳ７００３の経過時間の設定処理にて設定された経過時間を経過していないと判定した場合）には、ステップＳ７１１６～Ｓ７１１８の処理を実行することなく、ステップＳ７１１９以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１５にてタイマカウンタＳＴの値が「０」以下であると判定した場合（ステップＳ７００３の経過時間の設定処理にて設定された経過時間を経過したと判定した場合）には、ステップＳ７１１６において、結果報知パートの実行処理を実行する。
結果報知パートの実行処理では、ＭＰＵ５２は、結果報知パートを実行するために、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【１４７９】
結果報知パートの実行処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１７において、結果報知パート実行コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに結果報知パート実行コマンドを記憶する。この結果報知パート実行コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【１４８０】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された結果報知パート実行コマンドに基づいて、結果報知パートを図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、結果報知パートを実行する。
【１４８１】
具体的には、ＭＰＵ６２は、ステップＳ７００２の予告表示の設定処理にて設定された

押ボタン１４２に関連した予告表示の結果に基づいて、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する（図８６（Ａ）参照）。また、ＭＰＵ６２は、ステップＳ７００２の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン１４２に関連した予告表示の結果に基づいて、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する（図８６（Ｂ）参照）。

【１４８２】

ステップＳ７１１７にて結果報知パート実行コマンドを設定した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１８において、ＲＡＭ５４に記憶されたボタン押下フラグをクリアする。

【１４８３】

ステップＳ７１１８にてＲＡＭ５４に記憶されたボタン押下フラグをクリアした後、ステップＳ７１１４にてＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされていないと判定した場合、またはステップＳ７１１５にてタイマカウンタＳＴの値が「０」以下ではないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１９において、その他の演出の実行処理を実行する。

その他の演出の実行処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００２の保留決定処理およびステップＳ２００３Ｓの演出決定処理の内容に基づいて、押ボタン１４２に関連した予告表示とは異なる他の演出を実行する。

その後、ＭＰＵ５２は、演出実行処理を終了する。

【１４８４】

＜リーチ表示の発生とその後の流れについて＞

図９０は、リーチ表示の発生後における図柄表示装置の表示画面と、予告表示のタイミングチャートとを示す図である。具体的には、図９０（Ａ）は、リーチ表示の発生後に押ボタン１４２に関連した予告表示の操作予告パートを実行した状態を示す図であり、図９０（Ｂ）は、期間ＰＤ３内に遊技者による押ボタン１４２の押下を検出した状態を示す図であり、図９０（Ｃ）は、期間ＰＤ３内に遊技者による押ボタン１４２の押下を検出しなかった状態を示す図である。また、図９０（Ｄ）は、予告表示の結果報知パートにて成功演出を遊技者に報知した状態を示す図であり、図９０（Ｅ）は、予告表示の結果報知パートにて失敗演出を遊技者に報知した状態を示す図である。なお、図９０（Ａ）～（Ｅ）では、図柄表示装置３６の表示画面Ｇを上段に配置し、タイミングチャートを下段に配置している。

【１４８５】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１４８６】

ここで、ＭＰＵ５２は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定し、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。

そして、ＭＰＵ６２は、図９０（Ａ）に示すように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間ＰＤ１を経過した後、リーチ表示を発生させる。

なお、図９０では、上段に配置された図柄表示装置３６の表示画面Ｇの状態となるタイミングを下段に配置されたタイミングチャートに黒丸で示している。

【１４８７】

また、ＭＰＵ５２は、押ボタン１４２に関連した予告表示の発生タイミングとなったか否かを判定し、予告表示の発生タイミングとなったと判定した場合、換言すれば、期間Ｐ

Ｄ１を経過して期間ＰＤ２を開始したと判定した場合には、ステップＳ７１０２において、操作予告パートの実行処理を実行する。
　この操作予告パートの実行処理では、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに押ボタン１４２を示す画像ＧＢ１と、操作予告パートの継続時間を示すタイマゲージＧＢ２とを表示させ、この画像ＧＢ１に重ねて「ＰＵＳＨ」の文字を表示させる。また、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に天使のキャラクタＧＢ３を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆する。なお、タイマゲージＧＢ２は、時間の経過とともに減少していき、タイマゲージＧＢ２の０となるまでの期間は、予告表示を発生させる期間ＰＤ３と対応している。
【１４８８】
　予告表示を発生させる期間ＰＤ３では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したか否かを判定する。
　ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したと判定した場合には、ステップＳ７１０９において、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットし、ステップＳ７１１０において、ステップＳ７００３の経過時間の設定処理にて設定された経過時間をＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられたタイマカウンタＳＴにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１１において、操作予告パートの終了処理を実行する。
　この操作予告パートの終了処理では、ＭＰＵ６２は、図９０（Ｂ）に示すように、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示された画像ＧＢ１、タイマゲージＧＢ２、および天使のキャラクタＧＢ３を消去する。
　なお、図９０では、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したタイミングを下段に配置されたタイミングチャートに白丸で示している。
【１４８９】
　また、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したと判定した場合には、ステップＳ７１１５において、タイマカウンタＳＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。
【１４９０】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１５にてタイマカウンタＳＴの値が「０」以下であると判定した場合（ステップＳ７００３の経過時間の設定処理にて設定された経過時間を経過したと判定した場合）には、ステップＳ７１１６において、結果報知パートの実行処理を実行する。
【１４９１】
　この結果報知パートの実行処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７００２の予告表示の設定処理にて設定された予告表示の結果に基づいて、成功演出または失敗演出を遊技者に報知する。
　具体的には、ステップＳ７００２の予告表示の設定処理にて予告表示の結果として成功演出を設定した場合には、ＭＰＵ６２は、図９０（Ｃ）に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。なお、図９０（Ｃ）では、下段に配置されたタイミングチャートにステップＳ７００３の経過時間の設定処理にて設定された経過時間ＤＥを示している。ＭＰＵ５２は、図柄の変動表示の停止までに予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように経過時間ＤＥをランダムに設定している。
【１４９２】
　また、ステップＳ７００２の予告表示の設定処理にて予告表示の結果として失敗演出を設定した場合には、ＭＰＵ６２は、図９０（Ｄ）に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する。
　なお、本参考形態では、失敗演出は、花火を打ち上げさせない内容となっているので、パチンコ機１は、経過時間ＤＥの経過後に予告表示の失敗演出を遊技者に報知しているものの、遊技者は、予告表示の失敗演出を認識することはできないようになっている。これ

に対して、予告表示の失敗演出は、遊技者に認識できるような内容になっていてもよい。
【１４９３】
　これに対して、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出することなく、押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させる期間ＰＤ３を経過したと判定した場合には、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットすることなく、経過時間をＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられたタイマカウンタＳＴにセットすることなく、ステップＳ７１１１において、操作予告パートの終了処理を実行する。
　この操作予告パートの終了処理では、ＭＰＵ６２は、図９０（Ｅ）に示すように、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示された画像ＧＢ１、タイマゲージＧＢ２、および天使のキャラクタＧＢ３を消去する。
【１４９４】
　なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出することなく、押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させる期間ＰＤ３を経過したと判定した場合には、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットすることなく、経過時間をＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられたタイマカウンタＳＴにセットすることなく、ステップＳ７１１１において、操作予告パートの終了処理を実行しているが、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットし、経過時間をＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられたタイマカウンタＳＴにセットするようにしてもよい。換言すれば、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出することなく、押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させる期間ＰＤ３を経過したと判定した場合に、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したものとして、その後の処理を実行してもよい。
【１４９５】
　その後、期間ＰＤ２を経過した場合には、ＭＰＵ６２は、図柄の変動表示を停止させる（図９０（Ｄ）参照）。
【１４９６】
　このように、本参考形態では、操作予告パートは、押ボタン１４２の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示手段として機能し、結果報知パートは、操作予告パートにて示唆した押ボタン１４２の操作態様に応じて押ボタン１４２が操作された場合に、所定の操作演出として花火演出を実行させる操作演出実行手段として機能している。
　なお、本参考形態では、操作手段は、押ボタン１４２としているが、例えば、方向キーや、十字キーや、ジョイスティックや、ジョグダイヤルなどであってもよい。要するに、操作手段は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能であれば、どのようなものであってもよい。
【１４９７】
　また、本参考形態では、操作予告パートは、図柄表示装置３６を介して押ボタン１４２の操作態様を遊技者に示唆し、結果報知パートは、図柄表示装置３６を介して花火演出を実行させていた。換言すれば、本参考形態では、操作予告パートおよび結果報知パートは、画像を介して押ボタン１４２の操作態様を遊技者に示唆し、花火演出を実行させていた。
　これに対して、操作演出示手段および操作演出実行手段は、音声や、役物の動作などの他の情報を介して操作手段の操作態様を遊技者に示唆し、所定の操作演出を実行させてもよい。
【１４９８】
　また、本参考形態では、所定の操作演出は、花火演出としているが、これ以外の演出であってもよい。例えば、所定の操作演出は、保留絵柄を変化させる演出であってもよく、キャラクタのセリフを表示させる演出であってもよく、カットインを発生させる演出であってもよく、役物を動作させる演出であってもよく、図柄の変動表示の開始時または停止時に発生する先読み演出であってもよく、複数のキャラクタから１のキャラクタを選択する演出であってもよく、背景画像や、滞在するモードなどを変更する演出であってもよい。要するに、所定の操作演出は、遊技者による操作手段の操作に基づいて、実行可能な演出であれば、どのような演出であってもよい。

【１４９９】
　また、本参考形態では、花火演出は、押ボタン１４２が操作された後、所定の経過時間ＤＥを経過した場合に実行されている。
　このような構成によれば、花火演出は、押ボタン１４２が操作された後、所定の経過時間ＤＥを経過した場合に実行されるので、パチンコ機１は、遊技者にて押ボタン１４２が操作された後、花火演出を実行するタイミングを多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１５００】
　なお、花火演出は、押ボタン１４２が操作された後、所定の経過時間ＤＥを経過した場合に実行されていれば、所定の経過時間ＤＥを経過するまでの間、どのように押ボタン１４２が操作されてもよい。例えば、押ボタン１４２は、複数回にわたって押下されてもよく、継続して押下されていてもよい。
　また、押ボタン１４２は、遊技者に操作された場合に、この操作の度に抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、遊技者に操作されたと判断するようになっていてもよい。これによれば、押ボタン１４２の操作と、花火演出の実行との組み合わせを更に多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１５０１】
　また、前述したように、本参考形態では、経過時間ＤＥは、ランダムに設定されているので、遊技者は、押ボタン１４２を操作した後、すぐに花火演出の実行を認識できない場合であっても、経過時間ＤＥの経過後における花火演出の実行を期待して遊技を継続することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１５０２】
　なお、本参考形態では、経過時間は、ランダムに設定されているが、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合に長くなるように設定し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合に短くなるように設定してもよい。換言すれば、所定の経過時間は、所定の抽選における当選期待度が高い場合に長くなり、当選期待度が低い場合に短くなるように設定されていてもよい。
　このように構成すれば、所定の経過時間は、所定の抽選における当選期待度が高い場合に長くなり、当選期待度が低い場合に短くなるように設定されるので、当選期待度は、操作手段が操作された後、操作演出を実行するまでの時間が長くなるほど高くなることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１５０３】
　また、本参考形態では、操作手段は、押ボタン１４２の１つとしているが、２以上の操作手段を備えていてもよい。
　例えば、操作手段は、第１の操作手段としての押ボタン１４２と、第１の操作手段とは異なる第２の操作手段とを備えていてもよい。この場合において、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出としての花火演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるように構成されていてもよい。
【１５０４】
　ここで、第２の操作手段は、第１の操作手段とは異なるものであればよく、押ボタン１４２とは異なる押ボタンの他、方向キーや、十字キーや、ジョイスティックや、ジョグダイヤルなどであってもよい。
　なお、第１の操作手段および第２の操作手段は、例えば、十字キーの上下および左右のように、一体的に設けられていてもよい。
【１５０５】
　また、所定条件は、リーチ表示の発生中だけでなく、どのような条件であってもよく、例えば、遊技回の変動表示中や、開閉実行モードの実行中や、デモ表示の実行中や、オー

プニングまたはエンディングの実行中などであってもよい。
なお、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出における特定のタイミングであれば、どのようなタイミングであってもよい。例えば、前述した花火演出であれば、特定タイミングは、花火の打ち上げを開始したタイミングであってもよく、花火の開いたタイミングであってもよい。
【１５０６】
このような構成によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行するタイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技者は、第１の操作手段および第２の操作手段を選択して操作することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１５０７】
このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。
（１）花火演出は、押ボタン１４２が操作された後、所定の経過時間ＤＥを経過した場合に実行されるので、パチンコ機１は、遊技者にて押ボタン１４２が操作された後、花火演出を実行するタイミングを多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
（２）経過時間ＤＥは、ランダムに設定されているので、遊技者は、押ボタン１４２を操作した後、すぐに花火演出の実行を認識できない場合であっても、経過時間ＤＥの経過後における花火演出の実行を期待して遊技を継続することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１５０８】
〔参考形態Ｔ〕
以下、本発明の参考形態Ｔを図面に基づいて説明する。
なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。
【１５０９】
前記参考形態Ｓでは、押ボタン１４２に関連した予告表示は、操作予告パートを実行した後、押ボタン１４２を１回だけ押下できるようになっていた。
これに対して、本参考形態では、押ボタン１４２に関連した予告表示は、操作予告パートを実行した後、押ボタン１４２を複数回にわかって押下できるようになっている点で前記参考形態Ｓと異なる。
【１５１０】
図９１は、本発明の参考形態Ｔに係る予告表示の操作予告パートを示す図である。図９２は、予告表示の予告結果報知パートを示す図である。具体的には、図９２（Ａ）は、押ボタン１４２に関連した予告表示の成功演出を示す図であり、図９２（Ｂ）は、押ボタン１４２に関連した予告表示の失敗演出を示す図である。
押ボタン１４２に関連した予告表示は、操作予告パートにおいて、押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆し、予告結果報知パートにおいて、予告表示の結果を遊技者に報知する。
【１５１１】
具体的には、押ボタン１４２に関連した予告表示は、操作予告パートにおいて、押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆するので、ＭＰＵ５２は、図９１に示すように、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に天使のキャラクタＧＢ３を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆する。
【１５１２】
そして、押ボタン１４２に関連した予告表示は、押ボタン１４２を押下したときに予告結果報知パートに移行し、予告結果報知パートにおいて、ＭＰＵ５２は、図９２（Ａ）に

示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。また、ＭＰＵ５２は、図９２（Ｂ）に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する。

【１５１３】

ここで、予告結果報知パートにおいて、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、失敗演出を選択しにくくなる所定の確率を有し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、成功演出を選択しにくく、失敗演出を選択しやすくなる所定の確率を有する抽選を実行する。そして、ＭＰＵ５２は、この抽選に当選した場合には、成功演出を遊技者に報知し、この抽選に当選しなかった場合には、失敗演出を遊技者に報知する。換言すれば、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択しやすくなっている。

【１５１４】

なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択しやすくなっているが、これとは逆の関係になっていてもよい。

また、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択しやすくなっているが、成功演出および失敗演出を選択するための抽選を実行することなく、成功演出および失敗演出を選択するようになっていてもよい。具体的には、例えば、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択してもよい。

【１５１５】

図９３は、予告表示を発生させるタイミングを示す図である。

押ボタン１４２に関連した予告表示は、図９３に示すように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間ＰＤ１を経過した後、リーチ表示の発生から図柄の変動表示の停止までの期間ＰＤ２の開始後の所定のタイミングで発生する。換言すれば、押ボタン１４２に関連した予告表示は、図９３の丸印内に押の文字で示すように、リーチ表示の発生後の所定のタイミングで発生する。

そして、この押ボタン１４２に関連した予告表示は、図柄の変動表示の停止前に終了する。具体的には、押ボタン１４２に関連した予告表示は、期間ＰＤ２と同一の所定の期間ＰＤ３に発生する。

【１５１６】

なお、本参考形態では、押ボタン１４２に関連した予告表示は、リーチ表示の発生後の所定のタイミングで発生しているが、図柄の変動表示の開始後の所定のタイミングや、リーチ表示の発生後に発展し得るスーパーリーチの発生後の所定のタイミングや、図柄の変動表示の停止前の所定のタイミングなどのタイミングで発生するようになっていてもよい。

また、本参考形態では、押ボタン１４２に関連した予告表示は、前述したように、操作予告パートを実行した後、押ボタン１４２を複数回にわかって押下できるようになっている点で前記参考形態Ｓと異なる。

【１５１７】

ここで、本参考形態では、押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させる期間ＰＤ３は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出した後、予告結果報知パートに移行し、予告結果報知パートにおいて、予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定しない通常期間ＰＤ３１と、経過時間を設定する特定期間ＰＤ３２とを有している。

なお、本参考形態では、予告表示を発生させる期間ＰＤ３の前期を通常期間ＰＤ３１とし、後期を特定期間ＰＤ３２としているが、これとは逆になっていてもよい。

【１５１８】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態Ｓとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出パターンの決定処理、および演出実行処理は、前記参考形態Ｓとは異なっている。以下、本参考形態における演出パターンの決定処理、および演出実行処理の内容について説明する。

【１５１９】

図９４は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図９４に示すように、ステップＳ７００１～Ｓ７００４の処理を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７００２の処理に代えてステップＳ７００２Ｔの処理を実行し、ステップ７００３の処理を実行しない点で前記参考形態Ｓと異なる。

【１５２０】

ステップＳ７００１では、ＭＰＵ５２は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１５２１】

ＭＰＵ５２は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップＳ７００２Ｔ以降の処理を実行することなく、ステップＳ７００４以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップＳ７００２Ｔにおいて、押ボタン１４２に関連した予告表示の設定処理を実行する。この予告表示の設定処理では、ＭＰＵ５２は、押ボタン１４２に関連した予告表示の結果と、押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させるタイミングと、押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させる期間ＰＤ３を設定する。

【１５２２】

ここで、ＭＰＵ５２は、前述したように、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、失敗演出を選択しにくくなる所定の確率を有し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、成功演出を選択しにくく、失敗演出を選択しやすくなる所定の確率を有する抽選を実行する。そして、ＭＰＵ５２は、この抽選に当選した場合には、成功演出を遊技者に報知するように予告表示の結果を設定し、この抽選に当選しなかった場合には、失敗演出を遊技者に報知するように予告表示の結果を設定する。

【１５２３】

また、ＭＰＵ５２は、前述したように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間ＰＤ１を経過した後、リーチ表示の発生から図柄の変動表示の停止までの期間ＰＤ２の開始後の所定のタイミングで発生するように予告表示を発生させるタイミングを設定する。

なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、期間ＰＤ２の開始後すぐに予告表示を発生させるタイミングを設定しているが、これとは異なるタイミングで発生するように予告表示を発生させるタイミングを設定してもよい。

また、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、予告表示の設定処理を実行し、押ボタン１４２に関連した予告表示を発生させているが、予告表示を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選結果に基づいて、予告表示を発生させるようにしてもよい。

【１５２４】

ここで、ＭＰＵ５２は、変動用コマンドの内容に基づいて、図柄の変動表示の開始から図柄の変動表示の停止までの時間（表示継続時間）を取得し、この表示継続時間に基づいて、期間ＰＤ１，ＰＤ２を設定する。例えば、ＭＰＵ５２は、変動用コマンドの内容に基づいて、２０ｓｅｃの表示継続時間を取得した場合には、期間ＰＤ１を５ｓｅｃに設定し、期間ＰＤ２を１５ｓｅｃに設定する。この場合には、ＭＰＵ５２は、期間ＰＤ３を１５ｓｅｃに設定する。また、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、通常期間ＰＤ３１を１２ｓｅｃに設定し、特定期間ＰＤ３２を３ｓｅｃに設定するが、通常期間ＰＤ３１および特定期間ＰＤ３２の時間配分は、これ以外の時間配分に設定してもよい。

【１５２５】
ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理を実行した後、またはステップＳ７００１にてリーチ表示が発生しないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７００４において、その他の演出パターンの設定処理を実行する。その他の演出パターンの設定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。また、ＭＰＵ５２は、押ボタン１４２に関連した予告表示とは異なる他の予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。
【１５２６】
＜音声発光制御装置にて実行される演出実行処理について＞
図９５は、演出実行処理のフローチャートを示す図である。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００２の保留決定処理およびステップＳ２００３Ｓの演出決定処理の内容に基づいて、図９５に示すように、ステップＳ７１０１～Ｓ７１１９の処理を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０４の処理に代えてステップＳ７１０４Ｔの処理を実行し、ステップＳ７１０６の処理を実行した後、ステップＳ７１１４の処理を実行する前に、ステップＳ７１２０Ｔ以降の処理を実行し、ステップＳ７１１５の処理に代えてステップＳ７１２８Ｔの処理を実行する点で前記参考形態Ｓと異なる。
【１５２７】
ステップＳ７１０１では、ＭＰＵ５２は、押ボタン１４２に関連した予告表示の発生タイミングとなったか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、予告表示の発生タイミングとなっていないと判定した場合には、ステップＳ７１０２～Ｓ７１０５の処理を実行することなく、ステップＳ７１０６以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、予告表示の発生タイミングとなったと判定した場合、換言すれば、期間ＰＤ１を経過して期間ＰＤ２を開始したと判定した場合には、ステップＳ７１０２において、操作予告パートの実行処理を実行する。
操作予告パートの実行処理では、ＭＰＵ５２は、操作予告パートを実行するために、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【１５２８】
操作予告パートの実行処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０３において、操作予告パート実行コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに操作予告パート実行コマンドを記憶する。この操作予告パート実行コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【１５２９】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された操作予告パート実行コマンドに基づいて、操作予告パートを図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、操作予告パートを実行する。
【１５３０】
具体的には、ＭＰＵ６２は、前述したように、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に天使のキャラクタＧＢ３を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを

押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆する（図９１参照）。

【１５３１】

ステップＳ７１０３にて操作予告パート実行コマンドを設定した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０４Ｔにおいて、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理にて設定された通常期間ＰＤ３１をＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられたタイマカウンタＳＴにセットする。このタイマカウンタＳＴにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、例えば、タイマカウンタＳＴに「６０００」をセットした場合には、通常期間ＰＤ３１は１２ｓｅｃとなる。

【１５３２】

ステップＳ７１０４Ｔの処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０５において、ＲＡＭ５４に操作予告フラグをセットする。この操作予告フラグは、操作予告パートを実行していることを特定するためのフラグである。

【１５３３】

ステップＳ７１０５の処理を実行した後、またはステップＳ７１０１にて予告表示の発生タイミングとなっていないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０６において、ＲＡＭ５４に操作予告フラグがセットされているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０６にてＲＡＭ５４に操作予告フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ７１２０Ｔ以降の処理を実行することなく、ステップＳ７１１９以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０６にてＲＡＭ５４に操作予告フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ７１２０Ｔにおいて、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したか否かを判定する。

【１５３４】

ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出していないと判定した場合には、ステップＳ７１２１Ｔ以降の処理を実行することなく、ステップＳ７１２４Ｔ以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したと判定した場合には、ステップＳ７１２１Ｔにおいて、タイマカウンタＳＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。

【１５３５】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２１ＴにてタイマカウンタＳＴの値が「０」以下でないと判定した場合（ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理にて設定された通常期間ＰＤ３１を経過していないと判定した場合）には、ステップＳ７１２２Ｔにおいて、結果報知パートの実行処理を実行する。

結果報知パートの実行処理では、ＭＰＵ５２は、結果報知パートを実行するために、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【１５３６】

結果報知パートの実行処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２３Ｔにおいて、結果報知パート実行コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに結果報知パート実行コマンドを記憶する。この結果報知パート実行コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１５３７】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された結果報知パート実行コマンドに基づいて、結果報知パートを図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンド

の内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、結果報知パートを実行する。

【１５３８】

具体的には、ＭＰＵ６２は、ステップＳ７００２の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン１４２に関連した予告表示の結果に基づいて、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する（図９２（Ａ）参照）。また、ＭＰＵ６２は、ステップＳ７００２の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン１４２に関連した予告表示の結果に基づいて、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する（図９２（Ｂ）参照）。

【１５３９】

ここで、本参考形態では、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理にて予告表示の結果として成功演出を設定した場合には、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出する都度、ＭＰＵ６２は、結果報知パートにおいて、予告表示の成功演出を遊技者に報知するようになっているが、所定の確率（例えば２０％）の抽選を実行し、この抽選に当選した場合にのみ、予告表示の成功演出を遊技者に報知するようになっていてもよい。また、この場合には、予告表示の成功演出を１回でも遊技者に報知した後は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出する都度、予告表示の成功演出を遊技者に報知するようにしてもよい。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１９以降の処理を実行する。

【１５４０】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２１ＴにてタイマカウンタＳＴの値が「０」以下であると判定した場合（ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理にて設定された通常期間ＰＤ３１を経過して特定期間ＰＤ３２に移行したと判定した場合）には、ステップＳ７１０９において、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットする。このボタン押下フラグは、押ボタン１４２の押下を検出したことを特定するためのフラグである。

【１５４１】

ステップＳ７１０９にてＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットした後、またはステップＳ７１２０Ｔにて遊技者による押ボタン１４２の押下を検出していないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２４Ｔにおいて、図柄の変動表示の停止タイミングとなったか否かを判定する。

【１５４２】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２４Ｔにて図柄の変動表示の停止タイミングとなっていないと判定した場合には、ステップＳ７１２５Ｔ以降の処理を実行することなく、ステップＳ７１１９の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２４Ｔにて図柄の変動表示の停止タイミングとなったと判定した場合には、ステップＳ７１２５Ｔにおいて、操作予告パートの終了処理を実行する。

【１５４３】

操作予告パートの終了処理では、ＭＰＵ５２は、操作予告パートを終了するために、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

操作予告パートの終了処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２６Ｔにおいて、操作予告パート終了コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに操作予告パート終了コマンドを記憶する。この操作予告パート終了コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１５４４】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された操作予告パート終了コマン

ドに基づいて、操作予告パートを図柄表示装置３６にて終了するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、操作予告パートを終了する。

【１５４５】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示された天使のキャラクタＧＢ３を消去する。

【１５４６】

ステップＳ７１２６Ｔにて操作予告パート終了コマンドを設定した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２７Ｔにおいて、ＲＡＭ５４に記憶された操作予告フラグをクリアする。

【１５４７】

ステップＳ７１２７ＴにてＲＡＭ５４に記憶された操作予告フラグをクリアした後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１４において、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされているか否かを判定する。

【１５４８】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１４にてＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ７１２８Ｔ～Ｓ７１１８の処理を実行することなく、ステップＳ７１１９以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１４にてＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ７１２８Ｔにおいて、予告表示の結果の差し替え処理を実行する。

【１５４９】

予告表示の結果の差し替え処理では、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、予告表示の結果を成功演出に差し替え、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、予告表示の結果を失敗演出に差し替える。

なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、特定期間ＰＤ３２において、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出した場合には、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理を実行しているが、これを実行することなく、予告表示の結果を維持するようにしてもよい。

【１５５０】

ステップＳ７１２８Ｔの処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１６において、結果報知パートの実行処理を実行する。

結果報知パートの実行処理では、ＭＰＵ５２は、結果報知パートを実行するために、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【１５５１】

結果報知パートの実行処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１７において、結果報知パート実行コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに結果報知パート実行コマンドを記憶する。この結果報知パート実行コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１５５２】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された結果報知パート実行コマンドに基づいて、結果報知パートを図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤ

Ｐ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、結果報知パートを実行する。

【１５５３】

具体的には、ＭＰＵ６２は、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理にて差し替えられた押ボタン１４２に関連した予告表示の結果に基づいて、前述したように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する（図９２（Ａ）参照）。また、ＭＰＵ６２は、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理にて差し替えられた押ボタン１４２に関連した予告表示の結果に基づいて、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する（図９２（Ｂ）参照）。

【１５５４】

ステップＳ７１１７にて結果報知パート実行コマンドを設定した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１８において、ＲＡＭ５４に記憶されたボタン押下フラグをクリアする。

【１５５５】

ステップＳ７１１８にてＲＡＭ５４に記憶されたボタン押下フラグをクリアした後、ステップＳ７１２３Ｔの処理を実行した後、ステップＳ７１０６にてＲＡＭ５４に操作予告フラグがセットされていないと判定した場合、ステップＳ７１２４Ｔにて図柄の変動表示の停止タイミングとなっていないと判定した場合、またはステップＳ７１１４にてＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされていないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１９において、その他の演出の実行処理を実行する。

その他の演出の実行処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００２の保留決定処理およびステップＳ２００３Ｓの演出決定処理の内容に基づいて、押ボタン１４２に関連した予告表示とは異なる他の演出を実行する。

その後、ＭＰＵ５２は、演出実行処理を終了する。

【１５５６】

＜リーチ表示の発生とその後の流れについて＞

図９６は、リーチ表示の発生後における図柄表示装置の表示画面と、予告表示のタイミングチャートとを示す図である。具体的には、図９６（Ａ）は、リーチ表示の発生後に押ボタン１４２に関連した予告表示の操作予告パートを実行した状態を示す図であり、図９６（Ｂ）は、通常期間ＰＤ３１内に遊技者による押ボタン１４２の押下を検出し、予告表示の成功演出を遊技者に報知した状態を示す図であり、図９６（Ｃ）は、通常期間ＰＤ３１内に遊技者による押ボタン１４２の押下を検出し、予告表示の失敗演出を遊技者に報知した状態を示す図である。また、図９６（Ｄ）は、特定期間ＰＤ３２内に遊技者による押ボタン１４２の押下を検出し、予告表示の成功演出を遊技者に報知した状態を示す図であり、図９６（Ｅ）は、特定期間ＰＤ３２内に遊技者による押ボタン１４２の押下を検出し、予告表示の失敗演出を遊技者に報知した状態を示す図である。なお、図９６（Ａ）～（Ｅ）では、図柄表示装置３６の表示画面Ｇを上段に配置し、タイミングチャートを下段に配置している。

【１５５７】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１５５８】
ここで、ＭＰＵ５２は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定し、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。
そして、ＭＰＵ６２は、図９６（Ａ）に示すように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間ＰＤ１を経過した後、リーチ表示を発生させる。
なお、図９６では、上段に配置された図柄表示装置３６の表示画面Ｇの状態となるタイミングを下段に配置されたタイミングチャートに黒丸で示している。
【１５５９】
また、ＭＰＵ５２は、押ボタン１４２に関連した予告表示の発生タイミングとなったか否かを判定し、予告表示の発生タイミングとなったと判定した場合、換言すれば、期間ＰＤ１を経過して期間ＰＤ２を開始したと判定した場合には、ステップＳ７１０２において、操作予告パートの実行処理を実行する。
この操作予告パートの実行処理では、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に天使のキャラクタＧＢ３を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆する。
【１５６０】
予告表示を発生させる期間ＰＤ３では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したか否かを判定する。
通常期間ＰＤ３１（予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定しない期間）では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したと判定した場合には、ステップＳ７１２２Ｔにおいて、結果報知パートの実行処理を実行する。
なお、図９６では、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したタイミングを下段に配置されたタイミングチャートに白丸で示している。
【１５６１】
この結果報知パートの実行処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理にて設定された予告表示の結果に基づいて、成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように予告表示の結果を設定する。
具体的には、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理にて予告表示の結果として成功演出を設定した場合には、ＭＰＵ６２は、図９６（Ｂ）に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。
また、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理にて予告表示の結果として失敗演出を設定した場合には、ＭＰＵ６２は、図９６（Ｃ）に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する。
なお、本参考形態では、失敗演出は、花火を打ち上げさせない内容となっているので、パチンコ機１は、予告表示の失敗演出を遊技者に報知しているものの、遊技者は、予告表示の失敗演出を認識することはできないようになっている。これに対して、予告表示の失敗演出は、遊技者に認識できるような内容になっていてもよい。
【１５６２】
特定期間ＰＤ３２（予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定する期間）では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したと判定した場合には、ステップＳ７１０９において、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットし、ステップＳ７１２４Ｔにおいて、図柄の変動表示の停止タイミングとなったか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２４Ｔにて図柄の変動表示の停止タイミングとなったと判定した場合には、ステップＳ７１２５Ｔにおいて、操作予告パートの終了処理を実行する。
この操作予告パートの終了処理では、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに

表示された天使のキャラクタＧＢ３を消去する。
【１５６３】
　その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１４において、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされているか否かを判定し、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ７１２８Ｔにおいて、予告表示の結果の差し替え処理を実行する。
【１５６４】
　予告表示の結果の差し替え処理では、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、予告表示の結果を成功演出に差し替え、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、予告表示の結果を失敗演出に差し替える。
【１５６５】
　その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１６において、結果報知パートの実行処理を実行する。
【１５６６】
　この結果報知パートの実行処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２８Ｔにて差し替えられた予告表示の結果に基づいて、成功演出または失敗演出を遊技者に報知する。
　具体的には、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理にて予告表示の結果として成功演出を設定した場合には、ＭＰＵ６２は、図９６（Ｄ）に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。
　また、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理にて予告表示の結果として失敗演出を設定した場合には、ＭＰＵ６２は、図９６（Ｅ）に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する。
　なお、本参考形態では、失敗演出は、花火を打ち上げさせない内容となっているので、パチンコ機１は、予告表示の失敗演出を遊技者に報知しているものの、遊技者は、予告表示の失敗演出を認識することはできないようになっている。これに対して、予告表示の失敗演出は、遊技者に認識できるような内容になっていてもよい。
【１５６７】
　その後、ＭＰＵ６２は、図柄の変動表示を停止させる。
【１５６８】
　なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２４Ｔにて図柄の変動表示の停止タイミングとなったと判定した場合に、ステップＳ７１１６において、結果報知パートの実行処理を実行している。換言すれば、ＭＰＵ５２は、図柄の変動表示の停止タイミングとなった場合に、結果報知パートの実行処理を実行するように経過期間を設定している。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ｓと同様に、経過時間をランダムに設定してもよい。換言すれば、ＭＰＵ５２は、図柄の変動表示の停止までに予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように経過時間を設定すればよい。この場合には、経過時間は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合に長くなるように設定し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合に短くなるように設定してもよく、これとは逆の関係になるように設定してもよい。なお、経過時間は、図柄の変動表示の停止後や、次の遊技回における図柄の変動表示の開始後に予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように設定されていてもよい。
【１５６９】
　また、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出することなく、経過時間を設定する特定期間ＰＤ３２を経過したと判定した場合には、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットすることなく、ステップＳ７１２５Ｔにおいて、操作予告パートの終了処理を実行しているが、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットするようにしてもよい。換言すれば、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出することなく、経過時間を設定する特定期間ＰＤ３２を経過したと判定した場合に、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したものとして、その後の処理を実行してもよい。
【１５７０】

このように、本参考形態では、操作予告パートは、押ボタン１４２の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示手段として機能し、結果報知パートは、操作予告パートにて示唆した押ボタン１４２の操作態様に応じて押ボタン１４２が操作された場合に、所定の操作演出として花火演出を実行させる操作演出実行手段として機能している。

なお、本参考形態では、操作手段は、押ボタン１４２としているが、例えば、方向キーや、十字キーや、ジョイスティックや、ジョグダイヤルなどであってもよい。要するに、操作手段は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能であれば、どのようなものであってもよい。

【１５７１】

また、本参考形態では、操作予告パートは、図柄表示装置３６を介して押ボタン１４２の操作態様を遊技者に示唆し、結果報知パートは、図柄表示装置３６を介して花火演出を実行させていた。換言すれば、本参考形態では、操作予告パートおよび結果報知パートは、画像を介して押ボタン１４２の操作態様を遊技者に示唆し、花火演出を実行させていた。

これに対して、操作演出示手段および操作演出実行手段は、音声や、役物の動作などの他の情報を介して操作手段の操作態様を遊技者に示唆し、所定の操作演出を実行させてもよい。

【１５７２】

また、本参考形態では、所定の操作演出は、花火演出としているが、これ以外の演出であってもよい。例えば、所定の操作演出は、保留絵柄を変化させる演出であってもよく、キャラクタのセリフを表示させる演出であってもよく、カットインを発生させる演出であってもよく、役物を動作させる演出であってもよく、図柄の変動表示の開始時または停止時に発生する先読み演出であってもよく、複数のキャラクタから１のキャラクタを選択する演出であってもよく、背景画像や、滞在するモードなどを変更する演出であってもよい。要するに、所定の操作演出は、遊技者による操作手段の操作に基づいて、実行可能な演出であれば、どのような演出であってもよい。

【１５７３】

また、本参考形態では、花火演出は、押ボタン１４２が操作された後、図柄の変動表示の停止タイミングとなった場合（所定の経過時間を経過した場合）に実行されている。

このような構成によれば、花火演出は、押ボタン１４２が操作された後、所定の経過時間を経過した場合に実行されるので、パチンコ機１は、遊技者にて押ボタン１４２が操作された後、花火演出を実行するタイミングを多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１５７４】

また、本参考形態では、所定の経過時間は、花火演出を実行させるタイミングと、図柄の変動表示の停止タイミングとを揃えるように設定されている。換言すれば、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングとを揃えるように設定されている。

なお、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出における特定のタイミングであれば、どのようなタイミングであってもよい。例えば、前述した花火演出であれば、特定タイミングは、花火の打ち上げを開始したタイミングであってもよく、花火の開いたタイミングであってもよい。

【１５７５】

このような構成によれば、所定の経過時間は、花火演出における特定タイミングと、図柄の変動表示の停止タイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、花火演出における特定タイミングを把握することができ、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

なお、本参考形態では、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングは、図柄の変動表示の停止タイミングとしているが、図柄の変動表示の開始タイミングであってもよく、図柄の変動表示の停止および開始を跨ぐタイミングであってもよい。

【１５７６】

また、本参考形態では、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングとを揃えるように設定されているが、所定の操作演出における特定タイミングと、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングとを揃えるように設定されていてもよい。

このような構成によれば、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

なお、他の演出は、所定の操作演出とは異なるものであればよく、保留絵柄を変化させる演出であってもよく、キャラクタのセリフを表示させる演出であってもよく、カットインを発生させる演出であってもよく、役物を動作させる演出であってもよく、図柄の変動表示の開始時または停止時に発生する先読み演出であってもよく、複数のキャラクタから１のキャラクタを選択する演出であってもよく、背景画像や、滞在するモードなどを変更する演出であってもよい。

【１５７７】

また、本参考形態では、パチンコ機１は、第１の期間（特定期間ＰＤ３２）に押ボタン１４２が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更可能であり、第１の期間とは異なる第２の期間（通常期間ＰＤ３１）に押ボタン１４２が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更しないようになっている。そして、花火演出は、特定期間ＰＤ３２に押ボタン１４２が操作された後、所定の経過時間を経過した場合に実行される。

このような構成によれば、パチンコ機１は、特定期間ＰＤ３２に押ボタン１４２が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更可能であり、通常期間ＰＤ３１に押ボタン１４２が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更しないので、特定期間ＰＤ３２および通常期間ＰＤ３１の移行に基づいて、花火演出における特定タイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１５７８】

また、本参考形態では、前述したように、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理にて予告表示の結果として成功演出を設定した場合には、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出する都度、ＭＰＵ６２は、結果報知パートにおいて、所定の確率（例えば２０％）の抽選を実行し、この抽選に当選した場合にのみ、予告表示の成功演出を遊技者に報知するようになっていてもよい。

このように構成した場合には、パチンコ機１は、通常期間ＰＤ３１は、押ボタン１４２が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間として機能し、特定期間ＰＤ３２は、押ボタン１４２が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間として機能する。

このような構成によれば、パチンコ機１は、押ボタン１４２が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる通常期間ＰＤ３１と、押ボタン１４２が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる特定期間ＰＤ３２とを備えるので、通常期間ＰＤ３１および特定期間ＰＤ３２の移行に基づいて、花火演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１５７９】

また、本参考形態では、操作手段は、押ボタン１４２の１つとしているが、２以上の操作手段を備えていてもよい。

例えば、操作手段は、第１の操作手段としての押ボタン１４２と、第１の操作手段とは異なる第２の操作手段とを備えていてもよい。この場合において、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出としての花火演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が

操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるように構成されていてもよい。

【１５８０】

ここで、第２の操作手段は、第１の操作手段とは異なるものであればよく、押ボタン１４２とは異なる押ボタンの他、方向キーや、十字キーや、ジョイスティックや、ジョグダイヤルなどであってもよい。

なお、第１の操作手段および第２の操作手段は、例えば、十字キーの上下および左右のように、一体的に設けられていてもよい。

【１５８１】

また、所定条件は、リーチ表示の発生中だけでなく、どのような条件であってもよく、例えば、遊技回の変動表示中や、開閉実行モードの実行中や、デモ表示の実行中や、オープニングまたはエンディングの実行中などであってもよい。

なお、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出における特定のタイミングであれば、どのようなタイミングであってもよい。例えば、前述した花火演出であれば、特定タイミングは、花火の打ち上げを開始したタイミングであってもよく、花火の開いたタイミングであってもよい。

【１５８２】

このような構成によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行するタイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技者は、第１の操作手段および第２の操作手段を選択して操作することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１５８３】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｓにおける（１）と同様の作用効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）所定の経過時間は、花火演出における特定タイミングと、図柄の変動表示の停止タイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、花火演出における特定タイミングを把握することができ、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

（２）パチンコ機１は、特定期間ＰＤ３２に押ボタン１４２が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更可能であり、通常期間ＰＤ３１に押ボタン１４２が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更しないので、特定期間ＰＤ３２および通常期間ＰＤ３１の移行に基づいて、花火演出における特定タイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１５８４】

〔参考形態Ｕ〕

以下、本発明の参考形態Ｕを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【１５８５】

前記参考形態Ｔでは、ＭＰＵ５２は、予告表示の結果の差し替え処理において、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、予告表示の結果を成功演出に差し替え、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、予告表示の結果を失敗演出に差し替えていた。

これに対して、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、予告表示の結果の差し替え処理において、所定の条件に基づいて、予告表示の結果を差し替えるようになっている点で前記参考形態Ｔと異なる。

【１５８６】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態Ｔとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出実行処理は、前記参考形態Ｔと

は異なっている。以下、本参考形態における演出実行処理の内容について説明する。

【１５８７】

＜音声発光制御装置にて実行される演出実行処理について＞

図９７は、本発明の参考形態Ｕに係る演出実行処理のフローチャートを示す図である。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００２の保留決定処理およびステップＳ２００３Ｓの演出決定処理の内容に基づいて、図９７に示すように、ステップＳ７１０１～Ｓ７１１９の処理を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０５の処理を実行した後、ステップＳ７１２９Ｕの処理を実行し、ステップＳ７１２３Ｔの処理を実行した後、ステップＳ７１３０Ｕの処理を実行し、ステップＳ７１１４の処理を実行した後、ステップＳ７１３１Ｕの処理を実行する点で前記参考形態Ｔと異なる。

【１５８８】

ステップＳ７１２９Ｕでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された押ボタン１４２の押下回数ＰＵＮに「０」を代入してリセットする。この押ボタン１４２の押下回数ＰＵＮは、通常期間ＰＤ３１（予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定しない期間）において、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出した回数を示す値である。

ステップＳ７１３０Ｕでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された押ボタン１４２の押下回数ＰＵＮの値に１を加算して更新する。

【１５８９】

ステップＳ７１３１Ｕでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された押ボタン１４２の押下回数ＰＵＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１３１Ｕにて押下回数ＰＵＮが「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１３１Ｕにて押下回数ＰＵＮが「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理を実行することなく、ステップＳ７１１６以降の処理を実行する。

【１５９０】

＜リーチ表示の発生とその後の流れについて＞

図９８は、リーチ表示の発生後における図柄表示装置の表示画面と、予告表示のタイミングチャートとを示す図である。具体的には、図９８（Ａ）は、リーチ表示の発生後に押ボタン１４２に関連した予告表示の操作予告パートを実行した状態を示す図であり、図９８（Ｂ）は、通常期間ＰＤ３１内に遊技者による押ボタン１４２の押下を検出し、予告表示の成功演出を遊技者に報知した状態を示す図であり、図９８（Ｃ）は、通常期間ＰＤ３１内に遊技者による押ボタン１４２の押下を検出しなかった状態を示す図である。また、図９８（Ｄ）は、特定期間ＰＤ３２内に遊技者による押ボタン１４２の押下を検出し、予告表示の成功演出を遊技者に報知した状態を示す図であり、図９８（Ｅ）は、特定期間ＰＤ３２内に遊技者による押ボタン１４２の押下を検出し、予告表示の失敗演出を遊技者に報知した状態を示す図である。なお、図９８（Ａ）～（Ｅ）では、図柄表示装置３６の表示画面Ｇを上段に配置し、タイミングチャートを下段に配置している。

【１５９１】

なお、図９８の例では、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理において、当否抽選の結果が「通常外れ結果」であるものの、成功演出を選択して予告表示の結果を設定した場合について説明する。

【１５９２】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止

結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【１５９３】

ここで、ＭＰＵ５２は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定し、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。

そして、ＭＰＵ６２は、図９８（Ａ）に示すように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間ＰＤ１を経過した後、リーチ表示を発生させる。

なお、図９６では、上段に配置された図柄表示装置３６の表示画面Ｇの状態となるタイミングを下段に配置されたタイミングチャートに黒丸で示している。

【１５９４】

また、ＭＰＵ５２は、押ボタン１４２に関連した予告表示の発生タイミングとなったか否かを判定し、予告表示の発生タイミングとなったと判定した場合、換言すれば、期間ＰＤ１を経過して期間ＰＤ２を開始したと判定した場合には、ステップＳ７１０２において、操作予告パートの実行処理を実行する。

この操作予告パートの実行処理では、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に天使のキャラクタＧＢ３を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆する。

【１５９５】

予告表示を発生させる期間ＰＤ３では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したか否かを判定する。

通常期間ＰＤ３１（予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定しない期間）では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したと判定した場合には、ステップＳ７１２２Ｔにおいて、結果報知パートの実行処理を実行する。

【１５９６】

この結果報知パートの実行処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理にて設定された予告表示の結果に基づいて、成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように予告表示の結果を設定する。

具体的には、本参考形態では、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理において、当否抽選の結果が「通常外れ結果」であるものの、成功演出を選択して予告表示の結果を設定しているので、ＭＰＵ６２は、図９８（Ｂ）に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。

【１５９７】

これに対して、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出していないと判定した場合には、ステップＳ７１２２Ｔ以降の処理を実行することなく、ステップＳ７１２４Ｔ以降の処理を実行するので、ＭＰＵ６２は、図９８（Ｃ）に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知しないことになる。

なお、図９８では、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したタイミングを下段に配置されたタイミングチャートに白丸で示している。

【１５９８】

特定期間ＰＤ３２（予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定する期間）では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したと判定した場合には、ステップＳ７１０９において、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットし、ステップＳ７１２４Ｔにおいて、図柄の変動表示の停止タイミングとなったか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２４Ｔにて図柄の変動表示の停止タイミングとなったと判定した場合には、ステップＳ７１２５Ｔにおいて、操作予告パートの終了処理を実行する。

この操作予告パートの終了処理では、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示された天使のキャラクタＧＢ３を消去する。

【１５９９】

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１４において、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされているか否かを判定し、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ７１３１Ｕにおいて、ＲＡＭ５４に記憶された押ボタン１４２の押下回数ＰＵＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１３１Ｕにて押下回数ＰＵＮが「０」以下であると判定した場合（通常期間ＰＤ３１内に一度も遊技者による押ボタン１４２の押下を検出しなかった場合）には、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理を実行する。

【１６００】

予告表示の結果の差し替え処理では、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、予告表示の結果を成功演出に差し替え、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、予告表示の結果を失敗演出に差し替える。

本参考形態では、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理において、当否抽選の結果が「通常外れ結果」であるものの、成功演出を選択して予告表示の結果を設定しているので、ＭＰＵ５２は、予告表示の結果を失敗演出に差し替える。

【１６０１】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１３１Ｕにて押下回数ＰＵＮが「０」以下でないと判定した場合（通常期間ＰＤ３１内に一度でも遊技者による押ボタン１４２の押下を検出した場合）には、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理を実行することなく、ステップＳ７１１６以降の処理を実行する。

本参考形態では、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理において、当否抽選の結果が「通常外れ結果」であるものの、成功演出を選択して予告表示の結果を設定しているので、ＭＰＵ５２は、予告表示の結果を成功演出に設定している。

【１６０２】

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１６において、結果報知パートの実行処理を実行する。

【１６０３】

この結果報知パートの実行処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理にて設定された予告表示の結果、またはステップＳ７１２８Ｔにて差し替えられた予告表示の結果に基づいて、成功演出または失敗演出を遊技者に報知する。

具体的には、本参考形態では、通常期間ＰＤ３１内に一度でも遊技者による押ボタン１４２の押下を検出した場合（図９８（Ｂ）参照）には、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理において、当否抽選の結果が「通常外れ結果」であるものの、成功演出を選択して予告表示の結果を設定しているので、ＭＰＵ６２は、図９８（Ｄ）に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。

また、通常期間ＰＤ３１内に一度も遊技者による押ボタン１４２の押下を検出しなかった場合（図９８（Ｃ）参照）には、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理にて予告表示の結果として失敗演出を設定しているので、ＭＰＵ６２は、図９８（Ｅ）に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する。

なお、本参考形態では、失敗演出は、花火を打ち上げさせない内容となっているので、パチンコ機１は、予告表示の失敗演出を遊技者に報知しているものの、遊技者は、予告表示の失敗演出を認識することはできないようになっている。これに対して、予告表示の失敗演出は、遊技者に認識できるような内容になっていてもよい。

【１６０４】

その後、ＭＰＵ６２は、図柄の変動表示を停止させる。

【１６０５】

また、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２４Ｔにて図柄の変動表示の停

止タイミングとなったと判定した場合に、ステップＳ７１１６において、結果報知パートの実行処理を実行している。換言すれば、ＭＰＵ５２は、図柄の変動表示の停止タイミングとなった場合に、結果報知パートの実行処理を実行するように経過期間を設定している。

これに対して、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ｓと同様に、経過時間をランダムに設定してもよい。換言すれば、ＭＰＵ５２は、図柄の変動表示の停止までに予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように経過時間を設定すればよい。この場合には、経過時間は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合に長くなるように設定し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合に短くなるように設定してもよく、これとは逆の関係になるように設定してもよい。なお、経過時間は、図柄の変動表示の停止後や、次の遊技回における図柄の変動表示の開始後に予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように設定されていてもよい。

【１６０６】

また、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出することなく、経過時間を設定する特定期間ＰＤ３２を経過したと判定した場合には、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットすることなく、ステップＳ７１２５Ｔにおいて、操作予告パートの終了処理を実行しているが、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットするようにしてもよい。換言すれば、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出することなく、経過時間を設定する特定期間ＰＤ３２を経過したと判定した場合に、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したものとして、その後の処理を実行してもよい。

【１６０７】

また、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、通常期間ＰＤ３１内に一度も遊技者による押ボタン１４２の押下を検出しなかった場合には、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理を実行しているが、これ以外の条件に基づいて、予告表示の結果を差し替えるようになっていてもよい。

また、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、通常期間ＰＤ３１内に一度も遊技者による押ボタン１４２の押下を検出しなかった場合には、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理を実行している。これに対して、ＭＰＵ５２は、通常期間ＰＤ３１内に一度も遊技者による押ボタン１４２の押下を検出しなかった場合に、予告表示の結果の差し替え処理とは異なる処理を実行してもよく、例えば、特定期間ＰＤ３２を通常期間ＰＤ３１に差し替える処理を実行してもよい。

【１６０８】

このように、本参考形態では、操作予告パートは、押ボタン１４２の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示手段として機能し、結果報知パートは、操作予告パートにて示唆した押ボタン１４２の操作態様に応じて押ボタン１４２が操作された場合に、所定の操作演出として花火演出を実行させる操作演出実行手段として機能している。

なお、本参考形態では、操作手段は、押ボタン１４２としているが、例えば、方向キーや、十字キーや、ジョイスティックや、ジョグダイヤルなどであってもよい。要するに、操作手段は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能であれば、どのようなものであってもよい。

【１６０９】

また、本参考形態では、操作予告パートは、図柄表示装置３６を介して押ボタン１４２の操作態様を遊技者に示唆し、結果報知パートは、図柄表示装置３６を介して花火演出を実行させていた。換言すれば、本参考形態では、操作予告パートおよび結果報知パートは、画像を介して押ボタン１４２の操作態様を遊技者に示唆し、花火演出を実行させていた。

これに対して、操作演出示手段および操作演出実行手段は、音声や、役物の動作などの他の情報を介して操作手段の操作態様を遊技者に示唆し、所定の操作演出を実行させてもよい。

【１６１０】

また、本参考形態では、所定の操作演出は、花火演出としているが、これ以外の演出であってもよい。例えば、所定の操作演出は、保留絵柄を変化させる演出であってもよく、

キャラクタのセリフを表示させる演出であってもよく、カットインを発生させる演出であってもよく、役物を動作させる演出であってもよく、図柄の変動表示の開始時または停止時に発生する先読み演出であってもよく、複数のキャラクタから１のキャラクタを選択する演出であってもよく、背景画像や、滞在するモードなどを変更する演出であってもよい。要するに、所定の操作演出は、遊技者による操作手段の操作に基づいて、実行可能な演出であれば、どのような演出であってもよい。

【１６１１】

また、本参考形態では、花火演出は、押ボタン１４２が操作された後、図柄の変動表示の停止タイミングとなったと判断された場合（所定の経過時間を経過した場合）に実行されている。

このような構成によれば、花火演出は、押ボタン１４２が操作された後、所定の経過時間を経過した場合に実行されるので、パチンコ機１は、遊技者にて押ボタン１４２が操作された後、花火演出を実行するタイミングを多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１６１２】

また、本参考形態では、所定の経過時間は、花火演出を実行させるタイミングと、図柄の変動表示の停止タイミングとを揃えるように設定されている。換言すれば、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングとを揃えるように設定されている。

なお、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出における特定のタイミングであれば、どのようなタイミングであってもよい。例えば、前述した花火演出であれば、特定タイミングは、花火の打ち上げを開始したタイミングであってもよく、花火の開いたタイミングであってもよい。

【１６１３】

このような構成によれば、所定の経過時間は、花火演出における特定タイミングと、図柄の変動表示の停止タイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、花火演出における特定タイミングを把握することができ、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

なお、本参考形態では、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングは、図柄の変動表示の停止タイミングとしているが、図柄の変動表示の開始タイミングであってもよく、図柄の変動表示の停止および開始を跨ぐタイミングであってもよい。

【１６１４】

また、本参考形態では、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングとを揃えるように設定されているが、所定の操作演出における特定タイミングと、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングとを揃えるように設定されていてもよい。

このような構成によれば、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

なお、他の演出は、所定の操作演出とは異なるものであればよく、保留絵柄を変化させる演出であってもよく、キャラクタのセリフを表示させる演出であってもよく、カットインを発生させる演出であってもよく、役物を動作させる演出であってもよく、図柄の変動表示の開始時または停止時に発生する先読み演出であってもよく、複数のキャラクタから１のキャラクタを選択する演出であってもよく、背景画像や、滞在するモードなどを変更する演出であってもよい。

【１６１５】

また、本参考形態では、パチンコ機１は、第１の期間（特定期間ＰＤ３２）に押ボタン１４２が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更可能であり、第１の期間とは異なる第２の期間（通常期間ＰＤ３１）に押ボタン１４２が操作された場合に花火

演出における特定タイミングを変更しないようになっている。そして、花火演出は、特定期間ＰＤ３２に押ボタン１４２が操作された後、所定の経過時間を経過した場合に実行される。

このような構成によれば、パチンコ機１は、特定期間ＰＤ３２に押ボタン１４２が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更可能であり、通常期間ＰＤ３１に押ボタン１４２が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更しないので、特定期間ＰＤ３２および通常期間ＰＤ３１の移行に基づいて、花火演出おける特定タイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１６１６】

また、本参考形態では、前述したように、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理にて予告表示の結果として成功演出を設定した場合には、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出する都度、ＭＰＵ６２は、結果報知パートにおいて、所定の確率（例えば２０％）の抽選を実行し、この抽選に当選した場合にのみ、予告表示の成功演出を遊技者に報知するようになっていてもよい。

このように構成した場合には、パチンコ機１は、通常期間ＰＤ３１は、押ボタン１４２が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間として機能し、特定期間ＰＤ３２は、押ボタン１４２が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間として機能する。

このような構成によれば、パチンコ機１は、押ボタン１４２が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる通常期間ＰＤ３１と、押ボタン１４２が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる特定期間ＰＤ３２とを備えるので、通常期間ＰＤ３１および特定期間ＰＤ３２の移行に基づいて、花火演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１６１７】

また、本参考形態では、結果報知パートは、操作予告パートにて示唆した押ボタン１４２の操作態様に応じて押ボタン１４２が操作される都度、複数回にわたって花火演出を実行させている。具体的には、花火演出は、通常期間ＰＤ３１における押ボタン１４２の操作回数が１回以上であれば、当否抽選の結果が「大当たり当選」および「通常外れ結果」の双方の場合に成功演出を報知可能になっている。また、花火演出は、通常期間ＰＤ３１における押ボタン１４２の操作回数が０回であれば、当否抽選の結果が「大当たり当選」の場合にのみ成功演出を報知可能になっている。換言すれば、花火演出は、押ボタン１４２の操作回数に基づいて、演出の価値が変化している。

このような構成によれば、花火演出は、押ボタン１４２の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、パチンコ機１は、花火演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、本参考形態では、パチンコ機１は、演出の価値を変化させるべく、演出の期待度を変化させていたが、演出の内容を変化させてもよく、演出に基づいて遊技球の払い出しを変化させてもよい。要するに、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化すればよい。また、パチンコ機１は、操作手段の操作回数を０回または１回以上の２段階にて演出の価値を変化させていたが、３以上の複数の段階にて演出の価値を変化させるようにしてもよい。

【１６１８】

また、本参考形態では、パチンコ機１は、所定の操作設定期間としての通常期間ＰＤ３１における押ボタン１４２の操作態様に基づいて、花火演出の価値を現出させる設定情報として押下回数ＰＵＮを記憶可能な操作設定記憶手段としてのＲＡＭ５４を備えている。そして、前述したように、花火演出は、ＲＡＭ５４に記憶された押下回数ＰＵＮに基づいて、演出の価値が変化する。

このような構成によれば、花火演出は、ＲＡＭ５４に記憶された押下回数ＰＵＮに基づ

いて、演出の価値が変化するので、パチンコ機１は、花火演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
なお、本参考形態では、パチンコ機１は、１つの設定情報に１つの演出の価値の変化を関連付けるようにしていたが、複数の設定情報に複数の演出の価値の変化をそれぞれ関連付けるようにしてもよい。また、設定情報は、押下回数ＰＵＮの数値であったが、単なるフラグであってもよく、押ボタン１４２を継続して押下した時間であってもよく、どのような情報であってもよい。要するに、設定情報は、操作手段の操作態様に基づいて、所定の操作演出の価値を現出させることができればよい。
【１６１９】
また、本参考形態では、操作手段は、押ボタン１４２の１つとしているが、２以上の操作手段を備えていてもよい。
例えば、操作手段は、第１の操作手段としての押ボタン１４２と、第１の操作手段とは異なる第２の操作手段とを備えていてもよい。この場合において、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出としての花火演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるように構成されていてもよい。
【１６２０】
ここで、第２の操作手段は、第１の操作手段とは異なるものであればよく、押ボタン１４２とは異なる押ボタンの他、方向キーや、十字キーや、ジョイスティックや、ジョグダイヤルなどであってもよい。
なお、第１の操作手段および第２の操作手段は、例えば、十字キーの上下および左右のように、一体的に設けられていてもよい。
【１６２１】
また、所定条件は、リーチ表示の発生中だけでなく、どのような条件であってもよく、例えば、遊技回の変動表示中や、開閉実行モードの実行中や、デモ表示の実行中や、オープニングまたはエンディングの実行中などであってもよい。
なお、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出における特定のタイミングであれば、どのようなタイミングであってもよい。例えば、前述した花火演出であれば、特定タイミングは、花火の打ち上げを開始したタイミングであってもよく、花火の開いたタイミングであってもよい。
【１６２２】
このような構成によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行するタイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技者は、第１の操作手段および第２の操作手段を選択して操作することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１６２３】
このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｔと同様の作用効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。
（１）花火演出は、押ボタン１４２の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、パチンコ機１は、花火演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
（２）花火演出は、ＲＡＭ５４に記憶された押下回数ＰＵＮに基づいて、演出の価値が変化するので、パチンコ機１は、花火演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１６２４】
〔参考形態Ｖ〕
以下、本発明の参考形態Ｖを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分や、その形状や配置を異にするものの同一の機能を有する部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【１６２５】

ここで、従来の遊技機は、例えば、装飾装置としての回転体を備えている。この回転体は、例えば、演出装置である表示装置において、変動演出を実行する場合などに、この変動演出に対する装飾として回転動作を実行している。

このような回転体は、例えば、回転部の表面側にレンズや装飾部を備え、その裏面側に発光体としてのＬＥＤを備えており、そのＬＥＤの光と回転部の回転により装飾性を高めている。

【１６２６】

しかしながら、このような従来の回転体は、回転部の表面側にて装飾を行っているのみであり、その装飾は単調になってしまいがちであった。

このため、遊技機における回転体は、その装飾性に対して更なる向上を求められている。

【１６２７】

本発明の遊技機は、前述した課題を解決するための構成として、

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段と、

特別情報取得手段にて取得された特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段とを備え、

特別情報判定手段にて特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段と、

遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段と、

遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、第１の回転手段とは異なる第２の回転手段とを備え、

第１の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

回転板部は、

裏面側に位置する発光手段の光を視認可能に構成され、

第２の回転手段は、

遊技盤を正面から見た場合に、回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部の裏面側に移動してくることによって、遊技盤を正面から見た場合に、回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、

遊技機は、

所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、

第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有することを特徴とする。

【１６２８】

このような遊技機によれば、回転体は、回転部の表面側だけに依ることなく装飾性を向上させることができる。

具体的には、従来の回転体における回転部は、例えば、表面側に設けられた透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられた発光体であるＬＥＤとを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させることは可能である。

しかしながら、このような回転体は、回転部の裏面側を視認することはできないようになっている。したがって、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【１６２９】

これに対して、本発明の遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。換言すれば、第１の回転手段における回転板部の表面側だけに依ることなく、回転板部の裏面側に移動してくる第２の回転手段の位置に応じて視認可能な対象を多様化して装飾性を向上させることができる。

【１６３０】

また、本発明の遊技機において、各種の構成は、どのように具体化されていてもよく、各実施形態および各参考形態に限定されるものではない。

例えば、特別情報取得手段は、所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得するものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、所定の取得条件は、各種入賞口への入賞や、所定の開口部への遊技球の入球や、遊技領域に設けられたゲートへの遊技球の通過などであってもよく、所定の抽選を実行した場合の抽選結果や、発射ハンドルや押ボタンやタッチパネルなどを介した遊技者の操作入力や、演出装置にて特定の演出を実行した場合などであってもよい。

【１６３１】

特別情報判定手段は、特別情報取得手段にて取得された特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定するものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。また、遊技機は、特別情報判定手段にて特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行するものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どようようなものであってもよい。例えば、特定制御状態は、開閉実行モードや、高確率モードや、高頻度サポートモードなどであってもよい。

【１６３２】

発光手段は、遊技盤の正面から見て視認可能なものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのような発光体であってもよい。例えば、発光手段は、ＬＥＤ方式、プラズマ方式、ブラウン管方式、有機ＥＬ方式などのディスプレイであってもよく、プロジェクションマッピングなどであってもよく、センターフレームに設けられた各種のランプ部であってもよく、外枠に設けられた各種のランプ部であってもよく、透光性を有するポリカーボネート製の遊技盤の裏面側に設けられた各種のランプ部であってもよく、ＬＥＤや、蛍光灯や、トリチウムガスなどの発光するものであってもよく、化学反応にて発光するものであってもよい。

【１６３３】

第１の回転手段は、遊技盤の正面から見て回転可能に構成されるものであり、所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備えたものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのような回転体であってもよい。例えば、第１の回転手段は、センターフレームに設けられた各種の役物であってもよく、外枠に設けられた各種の役物であってもよく、遊技盤に設けられた回転式のディスプレイであってもよく、遊技盤に設けられた風車などの各種の役物であってもよく、透光性を有するポリカーボネート製の押ボタンの内部に収納された各種の役物であってもよい。また、例えば、第１の回転手段は、大入賞口を開閉するための開閉扉や、払出装置にて遊技球を排出するための払出用歯車や、遊技領域に向けて遊技球を発射するための発射ハンドルや、遊技機に設置または内蔵された球体や、遊技者の操作入力を受け付けるための押しボタンやジョグダイヤルなどであってもよい。

【１６３４】

また、第１の回転手段は、遊技盤の盤面や、各種入賞口の内部などに設けられていてもよく、どのような部位に設けられていてもよい。第１の回転手段は、どのような駆動源にて回転可能となっていてもよく、ソレノイドなどのアクチュエータを利用して回転可能と

なっていてもよく、アウト口に入球した遊技球や、その他の流下する遊技球の力を利用して回転可能となっていてもよい。第１の回転手段の回転速度は、変化するようになっていてもよい。

【１６３５】

回転板部は、裏面側に位置する発光手段の光を視認可能に構成されていればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。回転板部は、透明であってもよく、半透明であってもよく、どのような材質であってもよい。回転板部は、一律の透光率を有していてもよく、部位に応じて異なる透光率を有していてもよい。回転板部は、１枚板であってもよく、２以上の複数枚の板であってもよい。回転板部は、所定の回転軸に固定されていてもよい。

所定の回転軸は、透明であってもよく、半透明であってもよく、不透明であってもよく、どのような材質であってもよい。所定の回転軸は、移動自在となっていてもよく、所定の位置に固定されていてもよい。所定の回転軸は、取り外し可能であってもよく、取り外し不能であってもよい。

【１６３６】

第２の回転手段は、遊技盤の正面から見て回転可能に構成されるものであり、遊技盤を正面から見た場合に、回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部の裏面側に移動してくることによって、遊技盤を正面から見た場合に、回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成されたものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのような回転体であってもよい。例えば、第２の回転手段は、センターフレームに設けられた各種の役物であってもよく、外枠に設けられた各種の役物であってもよく、遊技盤に設けられた回転式のディスプレイであってもよく、遊技領域に発射された遊技球であってもよく、透光性を有するポリカーボネート製の押ボタンの内部に収納された各種の役物であってもよく、遊技機に設置または内蔵された球体や、遊技者の操作入力を受け付けるための押しボタンやジョグダイヤルなどであってもよい。

【１６３７】

また、第２の回転手段は、どのように回転可能となっていてもよく、他の部材と接触した力を利用して回転可能となっていてもよい。第２の回転手段は、どのような経路を通って回転板部の裏面側に移動してもよく、１つの経路を通ることができるだけでなく、複数の経路を通ることができるようになっていてもよい。第２の回転手段は、視認可能であれば、透光性を有していてもよく、透光性を有していなくてもよい。第２の回転手段の回転速度は、変化するようになっていてもよい。第２の回転手段の移動速度は、変化するようになっていてもよい。

【１６３８】

本発明の一例としての本参考形態では、パチンコ機１は、前記主参考形態における遊技盤２とは異なる遊技盤２Ｖを備えている。以下、本参考形態における遊技盤について説明する。

【１６３９】

図９９は、本発明の参考形態Ｖに係る遊技盤の正面図である。

遊技盤２Ｖは、図９９に示すように、その表面に取り付けられた内レール部２１および外レール部２２を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部２１および外レール部２２によって区画されるようにして遊技盤２Ｖに形成されている。この遊技領域は、窓部１２２を介して略全域を前方から視認することができる。

内レール部２１および外レール部２２は、遊技領域への遊技球の誘導レール２３を構成し、この誘導レール２３は、遊技者が回転体である発射ハンドル１６を回転操作したことによって遊技球発射機構４９から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。

【１６４０】

誘導レール２３は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル１６の回転操作量が大きくなるにしたがっ

て、誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本参考形態では、誘導レール２３の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。

【１６４１】

ここで、遊技盤２Ｖは、ポリカーボネート製であり、透光性を有しているので、遊技者は、遊技盤２Ｖの裏面側の光（後述する電飾等の発光）を視認可能となっている。また、遊技盤２Ｖは、透光性を有しているので、遊技者は、ステージの裏面側や、各種入賞口の裏面側などの遊技盤２Ｖの裏面側に移動してきた遊技球を視認可能となっており、遊技球は、遊技者から視認不能とならないようになっている。これによれば、遊技球は、遊技領域に向けて発射された後、この遊技領域から排出されるまで遊技者から視認不能とならないようにすることができる。

【１６４２】

遊技盤２Ｖは、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された特別情報取得手段である大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤２Ｖは、各開口部に設けられた一般入賞口（図示略）、上作動口（第１始動入球手段）２５、下作動口（第２始動入球手段）２６、可変入賞装置２７、およびアウト口２８を有している。また、遊技盤２Ｖは、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられた特別情報取得手段であるスルーゲート３１と、上部右側に設けられた発光体である主表示装置３２と、中央部に設けられた発光体である可変表示ユニット３３等とを有している。さらに、遊技盤２Ｖは、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘ＮＬや、風車ＷＭ等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【１６４３】

各釘ＮＬは、遊技盤２Ｖの遊技領域に植設されており、各釘ＮＬの間隔は、遊技球１個分よりも広い間隔となっている箇所と、遊技球１個分よりも狭い間隔となっている箇所とを有している。遊技球１個分よりも広い間隔となっている箇所は、遊技球を落下させるとともに、落下に際して釘ＮＬに接触することによって、遊技球に回転を付与している。遊技球１個分よりも狭い間隔となっている箇所は、遊技球を釘ＮＬに沿って誘導するとともに、誘導に際して釘ＮＬに接触することによって、遊技球に回転を付与している。

【１６４４】

風車ＷＭは、遊技盤２Ｖに植設された所定の回転軸となる回転軸体を中心として遊技盤２Ｖの正面から見て回転可能に構成されている。この風車ＷＭは、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る円盤状の風車板と、この風車板の裏面側に形成された矩形板状の３枚のリブとを備えている。この風車板は、その裏面側に複数の遊技球を同時に移動可能とする大きさに形成されている。また、回転軸体は、遊技球１個分よりも長く、遊技球２個分よりも短くなっているので、風車板の裏面側に移動した遊技球は、１の遊技球にて他の遊技球を遮らないように移動することになる。

ここで、風車板および各リブは、透光性を有している。したがって、風車ＷＭは、遊技盤２Ｖの正面から見た場合に、厚みのあるリブのある部位（第１領域）は、第１の透光率を有し、厚みのないリブのない部位（第２領域）は、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有している。換言すれば、リブのある部位およびリブのない部位は、遊技盤２Ｖの正面から見た場合に、互いに隣り合うように設けられている。また、各部位は、互いに異なる厚さを有することによって、互いに異なる透光率を有している。

【１６４５】

ここで、風車板および各リブは、透光性を有しているので、遊技者は、風車ＷＭの裏面側の光（後述する電飾等の発光）を視認可能となっている。また、風車板および各リブは、透光性を有しているので、遊技者は、風車板の裏面側に移動してきた遊技球を視認可能となっており、遊技球は、遊技者から視認不能とならないようになっている。これによれば、遊技球は、遊技領域に向けて発射された後、この遊技領域から排出されるまで遊技者から視認不能とならないようにすることができる。

【１６４６】

一般入賞口、上作動口２５、下作動口２６、および可変入賞装置２７の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ３０１～３０４（図４参照）を備え、これらの検知センサ３０１～３０４は、遊技盤２Ｖの背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口は、検知センサ３０１を備え、上作動口２５は、検知センサ３０２を備え、下作動口２６は、検知センサ３０３を備え、可変入賞装置２７は、検知センサ３０４を備えている。パチンコ機１は、検知センサ３０１～３０４の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ３０１～３０４は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【１６４７】

具体的には、パチンコ機１は、一般入賞口への入球が発生した場合には１０個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、上作動口２５への入球が発生した場合および下作動口２６への入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、可変入賞装置２７への入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口２５，２６の賞球個数を相違させてもよい。

したがって、一般入賞口や、各作動口２５，２６や可変入賞装置２７への入賞は、パチンコ機１にて賞球の払い出しを実行するので、遊技者にとって有利な有利状態である。

【１６４８】

なお、パチンコ機１は、裏パックユニットに設けられた払出装置４８（図４参照）に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

払出装置４８は、遊技球を１個ずつ収納するためのスリットを有する払出用歯車と、この払出用歯車を回転させるためのステッピングモータとを備え、ステッピングモータにて回転体である払出用歯車を回転させることによって、遊技球を１個ずつ送り出して遊技球を排出できるようになっている。

【１６４９】

アウト口２８は、遊技盤２Ｖの遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、このアウト口２８を通って遊技領域から排出される。また、アウト口２８は、遊技球の入球を検知する検知センサ３０５（図４参照）を備え、この検知センサ３０５は、遊技盤２Ｖの背面側に配設されている。なお、パチンコ機１は、アウト口２８への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

したがって、アウト口２８への入球は、パチンコ機１にて賞球の払い出しを実行しないので、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態である。

【１６５０】

各スルーゲート３１は、遊技球の入球を検知する検知センサ３０６（図４参照）を備え、この検知センサ３０６は、遊技盤２Ｖの背面側に配設されている。なお、パチンコ機１は、各スルーゲート３１への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【１６５１】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口２８への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート３１への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート３１への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【１６５２】

上作動口２５および下作動口２６は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤２Ｖに

設置されている。各作動口２５，２６は、遊技領域を流下する回転体である遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口２５を上方に配置し、下作動口２６を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されている。下作動口２６は、左右一対の可動片によって構成されたガイド片（サポート片）としての電動役物２６１を有している。

なお、遊技球は、風車板の裏面側を通り、各作動口２５，２６への入賞を発生する確率の高い第１の移動経路と、この経路と重複する経路である風車板の裏面側を通り、第１の移動経路よりも各作動口２５，２６への入賞を発生する確率の低い第２の移動経路とを備えている。

【１６５３】

電動役物２６１は、遊技盤２Ｖの背面側に搭載された電動役物駆動部２６２に連結されている。この電動役物２６１は、電動役物駆動部２６２にて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、回転体である電動役物２６１を回転させて電動役物２６１の上端を左右方向に近接させることによって、下作動口２６を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物２６１を回転させて電動役物２６１の上端を左右方向に離間させることによって、下作動口２６を開放した状態である。

【１６５４】

ここで、電動役物２６１を閉鎖状態に設定した場合には、この電動役物２６１の上端と、上作動口２５との間隔は、遊技球１個分よりも狭くなる。また、電動役物２６１を開放状態に設定した場合には、この電動役物２６１の上端と、上作動口２５との間隔は、遊技球１個分よりも広くなる。したがって、遊技球は、電動役物２６１を閉鎖状態に設定した場合には、下作動口２６に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、下作動口２６に入賞することができる。

【１６５５】

なお、電動役物２６１は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、下作動口２６に遊技球が入賞しにくい状態（閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、下作動口２６に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、下作動口２６は、このような切り換えを電動役物２６１の設定によって行うのではなく、下作動口２６の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、下作動口２６は、電動役物２６１を備えていなくてもよい。

【１６５６】

遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、各作動口２５，２６に遊技球を導くことができる。具体的には、遊技球の到達位置を中央部へとシフトさせた場合には、遊技球は、多数の釘ＮＬの間を通って風車ＷＭに到達する。遊技球は、多数の釘ＮＬの間では、遊技盤２Ｖの正面から見た場合に、風車ＷＭの風車板を通すことなく視認可能となっているが、風車板の裏面側に移動してくることによって、風車板を通して視認可能となる。ここで、風車ＷＭの回転状態は、規制部であるリブに遊技球が当接した場合に、このリブを介して遊技球に押し動かされることによって、時計回り状態（第１の回転状態）または反時計回り状態（第２の回転状態）に変化する。

【１６５７】

したがって、風車ＷＭの時計回り状態と、第１位置である多数の釘ＮＬの間から第２位置である風車板の裏面側への遊技球の移動とに基づいて、各作動口２５，２６への入賞を発生しやすくなる。これに対して、風車ＷＭの反時計回り状態と、遊技球の移動とに基づいて、アウト口２８への入球を発生しやすくなる。また、遊技球は、あらゆる回転方向に回転することができ、この遊技球の回転方向によって、各作動口２５，２６への入賞を発生する確率が異なり得るようになっている。そして、遊技球の回転状態は、風車ＷＭのリブに遊技球が当接した場合に風車ＷＭの回転状態や摩擦などの影響によって変化することになる。

【１６５８】
可変入賞装置２７は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく開口する大入賞口２７１と、大入賞口２７１を開閉するための開閉扉２７２と、開閉扉２７２を駆動する可変入賞駆動部２７３とを備えている。
なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット３３等を避けて可変入賞装置２７に遊技球を導くことができる。
【１６５９】
ここで、遊技盤２Ｖは、可変入賞装置２７の前面側を覆うようにして設けられたカバー２９を備えている。このカバー２９は、可変入賞装置２７を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネル２９１と、この透明パネル２９１の周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル２９２とを備えている。
したがって、遊技者は、透明パネル２９１および窓部１２２を介して可変入賞装置２７を前方から視認することができる。
ここで、透明パネル２９１は、透光性を有しているので、遊技者は、透明パネル２９１の裏面側の光（後述する電飾等の発光）を視認可能となっている。また、透明パネル２９１は、透光性を有しているので、遊技者は、透明パネル２９１の裏面側に移動してきた遊技球を視認可能となっており、遊技球は、遊技者から視認不能とならないようになっている。これによれば、遊技球は、遊技領域に向けて発射された後、この遊技領域から排出されるまで遊技者から視認不能とならないようにすることができる。
【１６６０】
大入賞口２７１は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口２７１は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ３０４を備えている。パチンコ機１は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。
【１６６１】
開閉扉２７２は、矩形板状に形成されるとともに、下方側の一辺を中心軸として回動自在に遊技盤２Ｖに設けられている。この開閉扉２７２は、窓パネル１２３に向かって回動して遊技盤２Ｖから突出することによって、大入賞口２７１の開口を開放する開放状態と、遊技盤２Ｖの内部に向かって回動して遊技盤２Ｖに埋没することによって、大入賞口２７１の開口を閉鎖する閉鎖状態とを有している。
可変入賞駆動部２７３は、回転体である開閉扉２７２を駆動することによって、開閉扉２７２を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。
【１６６２】
具体的には、開閉扉２７２は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において特定制御状態である開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉２７２は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。
なお、開閉実行モードとは、開閉扉２７２を開放状態に設定し、大入賞口２７１に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを１回のラウンド遊技という。
【１６６３】
主表示装置３２は、メイン表示部３４と、役物用表示部３５とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器（図示略）や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。
なお、主表示装置３２は、その前面側に設けられた窓パネル１２３に向かって膨出するようにして遊技盤２Ｖに設けられている。すなわち、主表示装置３２は、窓パネル１２３を介してパチンコ機１の前方から視認可能となっている。また、主表示装置３２と、窓パネル１２３との間の距離は、遊技球１個分よりも狭くなっている。これによって、パチン

コ機１は、主表示装置３２と、窓パネル１２３との間を遊技球が落下していくのを防止している。換言すれば、パチンコ機１は、主表示装置３２の前方を遊技球が落下していくのを防止している。

【１６６４】

メイン表示部３４は、上作動口２５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第１結果表示部３４１と、下作動口２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第２結果表示部３４２とを備えている（図４参照）。なお、メイン表示部３４は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

【１６６５】

第１結果表示部３４１は、上作動口２５への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口２５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第１結果表示部３４１は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードへ移行する。

第２結果表示部３４２は、下作動口２６への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、下作動口２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第２結果表示部３４２は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードへ移行する。

【１６６６】

役物用表示部３５は、各スルーゲート３１への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、各スルーゲート３１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。役物用表示部３５は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、下作動口２６に設けられた電動役物２６１は、所定の態様で開放状態となる。

【１６６７】

なお、本参考形態では、メイン表示部３４および役物用表示部３５は、セグメント表示器や、ドット表示器などにより構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部３４および役物用表示部３５に変動表示させる絵柄としては、複数種の文字を変動表示させる構成、複数種の記号を変動表示させる構成、複数種のキャラクタを変動表示させる構成、または複数種の色を切り換えて表示させる構成などを採用できる。

【１６６８】

可変表示ユニット３３は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切換表示）する発光体である図柄表示装置３６を備えている。また、可変表示ユニット３３は、図柄表示装置３６を囲むようにして配設されたセンターフレーム３７を備えている。このセンターフレーム３７の上部は、その前面側に設けられた窓パネル１２３に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機１は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面Ｇの視認性が低下するといった不都合を生じない構成となっている。

【１６６９】

図柄表示装置３６は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されている。この図柄表示装置３６は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置３６は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部３４の第２結果表示部３４２にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

なお、図柄表示装置３６は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置、またはＣＲＴ等の他の表示装置であってもよい。

【１６７０】

パチンコ機１は、変動表示の実行中や、開閉実行モードの実行中などの遊技状態（所定の遊技状態）に、遊技領域に設けられた多数のＬＥＤなどの発光体である電飾を発光させることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。具体的には、電飾の発光状況は、開閉実行モードに遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような期待演出に関連付けられた第１の発光状況と、このような期待演出に関連付けられていない第２の発光状況とを備えている。ここで、期待演出の発生は、開閉実行モードに遊技状態を移行し得ることを遊技者に示唆するので、遊技者にとって有利な有利状態である。これに対して、期待演出の非発生は、開閉実行モードに遊技状態を移行し得ることを遊技者に示唆しないので、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態である。そして、パチンコ機１は、内部抽選の結果に基づいて、各発光状況を切り替えて発生させている。

【１６７１】

センターフレーム３７は、図柄表示装置３６の左下側の領域に設けられた発光体である第１保留ランプ部３７１と、図柄表示装置３６の右下側の領域に設けられた発光体である第２保留ランプ部３７２と、第２保留ランプ部３７２の右側の領域に設けられた発光体である第３保留ランプ部３７３とを備えている。

【１６７２】

第１保留ランプ部３７１は、上作動口２５に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第１保留ランプ部３７１は、遊技球を最大４個まで保留することができ、第１結果表示部３４１および図柄表示装置３６の変動表示に対応している。

第２保留ランプ部３７２は、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第２保留ランプ部３７２は、遊技球を最大４個まで保留することができ、第２結果表示部３４２および図柄表示装置３６の変動表示に対応している。

第３保留ランプ部３７３は、各スルーゲート３１に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第３保留ランプ部３７３は、遊技球を最大４個まで保留することができ、役物用表示部３５の変動表示に対応している。

なお、各保留ランプ部３７１～３７３は、図柄表示装置３６の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

【１６７３】

このように、遊技者は、所定の遊技状態において、遊技盤２Ｖの正面から各電飾の光を視認することができ、遊技盤２Ｖや、透明パネル２９１や、風車ＷＭの風車板などの種々の透光性を有する部材を通して各部材の裏面側に位置する特定位置の電飾の光を視認することができる第１の状態にて遊技することになる。ここで、遊技盤２Ｖや、透明パネル２９１や、風車ＷＭの風車板などの種々の透光性を有する部材の裏面側に遊技球が移動した場合には、遊技球は、金属製であり、透光性を有していないので、この電飾の光は遊技球にて遮られることになり、遊技者は、代わりに遊技盤２Ｖや、透明パネル２９１や、風車ＷＭの風車板などの種々の透光性を有する部材を通して遊技球を視認することができる第２の状態にて遊技することになる。

【１６７４】

また、センターフレーム３７は、図柄表示装置３６の上側中央の領域に設けられた回転体である上側回転式役物７と、図柄表示装置３６の下側の領域に設けられた回転体である下側回転式役物８と備えている。

下側回転式役物８は、図柄表示装置３６の右下側の領域に設けられた右下回転式役物８１と、図柄表示装置３６の左下側の領域に設けられた左下回転式役物８２とを備えている。

以下、上側回転式役物７および下側回転式役物８について詳細に説明する。

【１６７５】

図１００は、上側回転式役物の正面図および断面図である。具体的には、図１００の左図は、上側回転式役物７の正面図であり、右図は、左図に示す上側回転式役物７のＡ－Ａ断面図である。

上側回転式役物７は、図１００に示すように、花の形状を模した役物である。この上側回転式役物７は、５枚の花弁７１と、これらの花弁７１の中央に位置し、各花弁７１を支持する円盤状の花弁支持体７２とを備えている。

５枚の花弁７１のうち、１枚の花弁７１は、略中央に形成された丸穴に取り付けられたレンズ７１１を備えている。このレンズ７１１は、凸レンズである。したがって、遊技者は、レンズ７１１を介して図柄表示装置３６の表示画面Ｇなどのように花弁７１の背面側にあるものを拡大して見ることができる。

【１６７６】

図１０１は、上側回転式役物の分解斜視図である。

各花弁７１は、図１００および図１０１に示すように、花弁支持体７２側に向かうに従って幅狭となる形状に形成されている。各花弁７１は、花弁支持体７２側の端部に形成された凸部７１２を備えている。この凸部７１２は、正面側を長辺とし、背面側を短辺とする断面台形状に形成されている。

花弁支持体７２は、図１０１に示すように、互いに等間隔となるように背面側に形成されるとともに、径方向に沿って形成された５本の溝部７２１を備えている。各溝部７２１は、正面側を長辺とし、背面側を短辺とする断面台形状に形成されている。

各花弁７１は、その凸部７１２を花弁支持体７２の各溝部７２１の内部に挿通させることによって、花弁支持体７２の径方向に沿って進退自在となるように花弁支持体７２に支持されている。

【１６７７】

また、上側回転式役物７は、図１００および図１０１に示すように、花弁支持体７２を中心軸回りに回転させる花弁回転機構７３と、花弁支持体７２の径方向に沿って各花弁７１を進退させることによって、各花弁７１を拡縮する花弁拡縮機構７４と、花弁支持体７２を鉛直上下方向に沿って昇降させる花弁昇降機構７５（図１００参照）とを備えている。

【１６７８】

花弁回転機構７３は、花弁支持体７２の中心に固定されるとともに、花弁支持体７２の中心軸に沿って延在する円柱状の円柱軸体７３１と、花弁支持体７２の中心軸に沿って延在するとともに、円柱軸体７３１を軸回りに回転自在とするように内部に収納する円筒状の円筒体７３２と、円筒体７３２の背面側に固定されるとともに、円柱軸体７３１を回転させる円柱駆動部７３３とを備えている。

【１６７９】

円筒体７３２は、背面側の端部に形成されたフランジ部７３４を有している。

円柱駆動部７３３は、出力軸を円柱軸体７３１に固定するとともに、ハウジングを円筒体７３２のフランジ部７３４に固定したモータを有している。したがって、円柱駆動部７３３は、モータを駆動することによって、円柱軸体７３１を軸回りに回転させることができる（図１００中反時計回り矢印参照）。そして、各花弁７１および花弁支持体７２は、円柱軸体７３１の回転に伴って花弁支持体７２の軸回りに回転することになる。換言すれば、円柱駆動部７３３は、花弁支持体７２の軸回りに各花弁７１および花弁支持体７２を回転させる駆動制御を実行する。

【１６８０】

花弁拡縮機構７４は、円柱軸体７３１に沿って進退自在となるように円柱軸体７３１を内部に挿通させた円環状の内側円環体７４１と、内側円環体７４１の外周面の正面側を覆うとともに、円柱軸体７３１および内側円環体７４１の軸回りに回転自在となるように内側円環体７４１に嵌め込まれた円環状の外側円環体７４２とを備えている。また、花弁拡縮機構７４は、各花弁７１および外側円環体７４２のそれぞれを接続する５本のリンク７４３と、円筒体７３２の外周面に固定されるとともに、内側円環体７４１を円柱軸体７３１に沿って進退させる円環体駆動部７４４とを備えている。

【１６８１】
内側円環体７４１は、図１００に示すように、外周面に沿って全周に形成された断面矩形状の凹部を有している。また、外側円環体７４２は、可撓性を有する材料にて形成されるとともに、内周面に沿って全周に形成された断面矩形状の凸部を有している。
内側円環体７４１および外側円環体７４２は、外側円環体７４２を撓ませて外側円環体７４２の凸部を内側円環体７４１の凹部に嵌め込むことによって、一体化されている。したがって、内側円環体７４１および外側円環体７４２は、円柱軸体７３１に沿って進退自在となり、外側円環体７４２は、円柱軸体７３１および内側円環体７４１の軸回りに回転自在となっている。
【１６８２】
また、外側円環体７４２は、図１００および図１０１に示すように、互いに等間隔となるように外周面に沿って取り付けられた５個のブラケット７４５を有している。そして、前述した花弁７１は、背面に固定されたブラケット７１３を備えている（図１０１参照）。
リンク７４３は、外側円環体７４２のブラケット７４５に一端を回動自在に支持されるとともに、花弁７１のブラケット７１３に他端を回動自在に支持されている。
【１６８３】
円環体駆動部７４４は、出力軸を内側円環体７４１に固定するとともに、ハウジングを円筒体７３２の外周面に固定したアクチュエータを有している。したがって、円環体駆動部７４４は、アクチュエータを駆動することによって、内側円環体７４１および外側円環体７４２を円柱軸体７３１に沿って進退させることができる。
【１６８４】
図１０２は、内側円環体および外側円環体を正面側に進出させた状態を示す上側回転式役物の正面図および断面図である。具体的には、図１０２の左図は、上側回転式役物７の正面図であり、右図は、左図に示す上側回転式役物７のＡ－Ａ断面図である。
内側円環体７４１および外側円環体７４２を円柱軸体７３１に沿って正面側（図中矢印方向側）に進出させた場合には、各花弁７１は、図１０２に示すように、リンク７４３を介して花弁支持体７２の径方向外側に向かって進出する。換言すれば、各花弁７１は、花弁支持体７２を中心として放射状に拡がることになる。
これに対して、内側円環体７４１および外側円環体７４２を円柱軸体７３１に沿って背面側に後退させた場合には、各花弁７１は、図１００に示すように、リンク７４３を介して花弁支持体７２の径方向内側に向かって後退する。換言すれば、各花弁７１は、花弁支持体７２を中心として放射状に縮まることになる。
したがって、円環体駆動部７４４は、花弁支持体７２を中心として各花弁７１を拡縮する駆動制御を実行する。
【１６８５】
ここで、円柱軸体７３１は、正面側の端部に形成された拡径部７３５を有している。この拡径部７３５は、内側円環体７４１および外側円環体７４２の正面側への移動を規制している。また、円筒体７３２の正面側の端面は、内側円環体７４１および外側円環体７４２の背面側への移動を規制している。換言すれば、内側円環体７４１および外側円環体７４２は、円筒体７３２の端面および円柱軸体７３１の拡径部７３５の間を円柱軸体７３１に沿って進退自在となっている。
【１６８６】
花弁昇降機構７５は、図１００に示すように、円筒体７３２を支持するとともに、鉛直上下方向に沿って昇降自在となるようにセンターフレーム３７の裏面側に取り付けられた鉛直上下方向を長辺方向とする矩形板状の上側長板７５１と、センターフレーム３７の裏面側に取り付けられるとともに、上側長板７５１を鉛直上下方向に沿って昇降させる上側長板駆動部７５２とを備えている。
【１６８７】
上側長板７５１は、センターフレーム３７の裏面側に鉛直上下方向に沿って形成されたガイド溝（図示略）に摺動自在となるように取り付けられている。この上側長板７５１は

、鉛直上下方向に沿って背面側に形成されたギヤ７５３を有している。また、上側長板７５１は、下端部に形成された丸穴を有し、この丸穴の内部に円筒体７３２を挿通させるとともに、上側長板７５１の背面に円筒体７３２のフランジ部７３４を固定することによって、円筒体７３２を支持している。

上側長板駆動部７５２は、出力軸のギヤを上側長板７５１のギヤ７５３に?み合わせるとともに、ハウジングをセンターフレーム３７の裏面側に固定されたモータを有している。したがって、上側長板駆動部７５２は、モータを駆動することによって、上側長板７５１を鉛直上下方向に沿って昇降させることができる（図中上下方向矢印参照）。換言すれば、上側長板駆動部７５２は、各花弁７１および花弁支持体７２を鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を実行する。

【１６８８】

図１０３は、右下回転式役物の正面図および側面図である。具体的には、図１０３の左図は、右下回転式役物８１の正面図であり、右図は、右下回転式役物８１の側面図である。

右下回転式役物８１は、図１０３に示すように、長辺方向の両端を半円形状とする矩形板状の右下プレート８１１と、透光性を有していない右下プレート８１１の裏面側に配置されるとともに、鉛直上下方向に沿って昇降自在となるようにセンターフレーム３７の裏面側に取り付けられた鉛直上下方向を長辺方向とする矩形板状の右下長板８１２とを備えている。また、右下回転式役物８１は、右下長板８１２に固定されるとともに、右下プレート８１１を回転させる右下プレート駆動部８１３と、センターフレーム３７の裏面側に取り付けられるとともに、右下長板８１２を鉛直上下方向に沿って昇降させる右下長板駆動部８１４とを備えている。

【１６８９】

右下プレート８１１は、両端部の正面に取り付けられた円盤状の２枚のパネル８１５，８１６を備えている。パネル８１５は、黒色文字にて「ＢＩＧ」の文字を表示している。パネル８１６は、虹色文字にて「ＢＩＧ」の文字を表示している。

右下長板８１２は、センターフレーム３７の裏面側に鉛直上下方向に沿って形成されたガイド溝（図示略）に摺動自在となるように取り付けられている。この右下長板８１２は、鉛直上下方向に沿って右側面側に形成されたギヤ８１７を有している。

【１６９０】

右下プレート駆動部８１３は、出力軸を右下プレート８１１の中心に固定するとともに、ハウジングを右下長板８１２の背面に固定したモータを有している。したがって、右下プレート駆動部８１３は、モータを駆動することによって、右下プレート８１１を中心軸回りに回転させることができる（図中反時計回り矢印参照）。

右下長板駆動部８１４は、出力軸のギヤを右下長板８１２のギヤ８１７に中間ギヤ８１４Ｖを介して?み合わせるとともに、ハウジングをセンターフレーム３７の裏面側に固定されたモータを有している。したがって、右下長板駆動部８１４は、モータを駆動することによって、右下長板８１２を鉛直上下方向に沿って昇降させることができる（図中上下方向矢印参照）。

【１６９１】

図１０４は、左下回転式役物の正面図および側面図である。具体的には、図１０４の左図は、左下回転式役物８２の正面図であり、右図は、左下回転式役物８２の側面図である。

左下回転式役物８２は、図１０４に示すように、長辺方向の両端を半円形状とする矩形板状の左下プレート８２１と、透光性を有していない左下プレート８２１の裏面側に配置されるとともに、鉛直上下方向に沿って昇降自在となるようにセンターフレーム３７の裏面側に取り付けられた鉛直上下方向を長辺方向とする矩形板状の左下長板８２２とを備えている。また、左下回転式役物８２は、左下長板８２２に固定されるとともに、左下プレート８２１を回転させる左下プレート駆動部８２３と、センターフレーム３７の裏面側に取り付けられるとともに、左下長板８２２を鉛直上下方向に沿って昇降させる左下長板駆動部８２４とを備えている。

【１６９２】

左下プレート８２１は、両端部の正面に取り付けられた円盤状の２枚のパネル８２５，８２６を備えている。パネル８２５は、黒色文字にて「ｓｍａｌｌ」の文字を表示している。パネル８２６は、虹色文字にて「ｓｍａｌｌ」の文字を表示している。

左下長板８２２は、センターフレーム３７の裏面側に鉛直上下方向に沿って形成されたガイド溝（図示略）に摺動自在となるように取り付けられている。この左下長板８２２は、鉛直上下方向に沿って左側面側に形成されたギヤ８２７を有している。

【１６９３】

左下プレート駆動部８２３は、出力軸を左下プレート８２１の中心に固定するとともに、ハウジングを左下長板８２２の背面に固定したモータを有している。したがって、左下プレート駆動部８２３は、モータを駆動することによって、左下プレート８２１を中心軸回りに回転させることができる（図中反時計回り矢印参照）。

左下長板駆動部８２４は、出力軸のギヤを左下長板８２２のギヤ８２７に中間ギヤ８２４Ｖを介して?み合わせるとともに、ハウジングをセンターフレーム３７の裏面側に固定されたモータを有している。したがって、左下長板駆動部８２４は、モータを駆動することによって、左下長板８２２を鉛直上下方向に沿って昇降させることができる（図中上下方向矢印参照）。

【１６９４】

＜音声発光制御装置の電気的構成＞

図１０５は、音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置５は、図１０５に示すように、音声発光制御基板５１と、この音声発光制御基板５１に実装されたＭＰＵ５２と、このＭＰＵ５２を構成しているＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４とを備えている。ここで、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【１６９５】

ＲＯＭ５３は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

ＲＡＭ５４は、ＲＯＭ５３に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このＲＡＭ５４は、コマンドリスト格納エリア５４１や、各種カウンタエリア５４２や、サブ側保留情報格納エリア５４３などの各種エリアを有している。

【１６９６】

ＭＰＵ５２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ５２の入力ポートは、前述したように、主制御装置４に接続されている。また、ＭＰＵ５２の入力ポートは、押ボタン１４２に接続されている。ＭＰＵ５２の出力ポートは、発光体である各種ランプ部１２４，３７１～３７３と、スピーカ部１２５と、表示制御装置６とに接続されている。また、ＭＰＵ４２の出力ポートは、円柱駆動部７３３、円環体駆動部７４４、および上側長板駆動部７５２の上側回転式役物駆動部と、右下プレート駆動部８１３、右下長板駆動部８１４、左下プレート駆動部８２３、および左下長板駆動部８２４の下側回転式役物駆動部に接続されている。

ＭＰＵ５２は、主制御装置４から送信されるコマンドや、遊技者に操作されることによって、押ボタン１４２から入力される情報に基づいて、各種ランプ部１２４，３７１～３７３や、スピーカ部１２５や、上側回転式役物駆動部や、下側回転式役物駆動部の駆動制御を実行する。

また、ＭＰＵ５２は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置６に送信する。なお、音声発光制御装置５は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置６と電気的に接続されている。

【１６９７】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、タイマ割込み処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態におけるタイマ割込み処理の内容について説明する。

【１６９８】

＜音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について＞

図１０６は、音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、ＭＰＵ５２は、図１０６に示すように、ステップＳ２００１～Ｓ２００６を定期的に（例えば、２ｍｓｅｃ周期で）実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００３，Ｓ２００４の処理に代えて、ステップＳ２００３Ｖ，Ｓ２００４Ｖの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【１６９９】

ステップＳ２００３Ｖでは、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信されたコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。この演出決定処理については後に詳細に説明する。

ステップＳ２００４Ｖでは、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００２の保留決定処理およびステップＳ２００３Ｖの演出決定処理の内容に基づいて、演出実行処理を実行する。具体的には、演出実行処理では、ＭＰＵ５２は、各種ランプ部１２４，３７１～３７３の発光制御を実行し、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。また、演出実行処理では、ＭＰＵ５２は、上側回転式役物７、および下側回転式役物８の回転等の駆動制御を実行し、図柄表示装置３６の表示制御を実行する。

【１７００】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図１０７は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１０７に示すように、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０７の処理に代えて、ステップＳ２４０７Ｖの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【１７０１】

ステップＳ２４０７Ｖでは、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ２４０７Ｖでは、ＭＰＵ５２は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【１７０２】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップＳ２００４Ｖの演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。また、ＭＰＵ５２は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップＳ２００４Ｖの演出実行処理において、図柄表示装置３６の表示制御を実するとともに、上側回転式役物７、および下側回転式役物８の回転等の駆動制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【１７０３】

図１０８は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パ

ターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１０８に示すように、ステップＳ８００１～Ｓ８００６を実行する。

【１７０４】

ステップＳ８００１では、ＭＰＵ５２は、種別コマンドの内容に基づいて、当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ８００１にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ８００２以降の処理を実行することなく、ステップＳ８００６の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８００１にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ８００２において、上側役物演出の決定処理を実行する。この上側役物演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７の駆動制御を実行させることによって、遊技者に当否結果が「大当たり当選」であることを報知するための上側役物演出の発生を決定する。

【１７０５】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００４Ｖの演出実行処理において、ステップＳ８００２の上側役物演出の決定処理の内容に基づいて、上側役物演出を実行する。ここで、ＭＰＵ５２は、図柄表示装置３６にて図柄の変動表示を停止した後、変動終了コマンドを受信する前（メイン表示部３４の第１結果表示部３４１にて変動表示を停止する前、またはメイン表示部３４の第２結果表示部３４２にて変動表示を停止する前）に上側役物演出を実行する。

具体的には、上側役物演出では、ＭＰＵ５２は、各種ランプ部１２４，３７１～３７３の発光制御を実行し、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。ＭＰＵ５２は、花弁支持体７２の軸回りに各花弁７１および花弁支持体７２を回転させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる。ＭＰＵ５２は、花弁支持体７２を中心として各花弁７１を拡縮する駆動制御を円環体駆動部７４４に実行させる。ＭＰＵ５２は、各花弁７１および花弁支持体７２を鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を上側長板駆動部７５２に実行させる。

【１７０６】

ステップＳ８００２の上側役物演出の決定処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８００３において、上側役物演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに上側役物演出コマンドを記憶する。この上側役物演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１７０７】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された上側役物演出コマンドに基づいて、上側役物演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、上側役物演出を表示画面Ｇに表示させて当否結果が「大当たり当選」であることを遊技者に報知する。ここで、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６にて図柄の変動表示を停止した後、変動終了コマンドを受信する前に上側役物演出を実行する。

【１７０８】

図１０９は、上側役物演出を実行している状態を示す図である。

遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、各作動口２５，２６に遊技球を導くことができる。具体的

には、遊技球の到達位置を中央部へとシフトさせた場合には、遊技球は、多数の釘ＮＬの間を通って回転体である風車ＷＭに到達する。そして、遊技球は、風車ＷＭの回転状態と、遊技球の移動とに基づいて、各作動口２５，２６への入賞を発生させることになる。その後、各作動口２５，２６への入賞に基づく当否抽選において「大当たり当選」となった場合には、ＭＰＵ６２は、図１０９に示すように、図柄の変動表示を停止した後、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に図柄を縮小して表示させる。

なお、図１０９の例では、ＭＰＵ６２は、「６６６」の図柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に表示させている。

【１７０９】

その後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信する前に上側役物演出を実行する。

具体的には、ＭＰＵ５２は、花弁支持体７２の軸回りに各花弁７１および花弁支持体７２を回転させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる（図中反時計回り矢印参照）。また、ＭＰＵ５２は、各花弁７１および花弁支持体７２を鉛直下方向に向かって降下させる駆動制御を上側長板駆動部７５２に実行させる（図中下向き矢印参照）。そして、ＭＰＵ５２は、各花弁７１および花弁支持体７２を最下位置まで下降させた後、花弁支持体７２を中心として各花弁７１を拡大する駆動制御を円環体駆動部７４４に実行させる（図中外向き放射状矢印参照）。

【１７１０】

ＭＰＵ６２は、円柱駆動部７３３にて花弁支持体７２の軸回りに回転させている花弁７１のレンズ７１１の軌道と対応する図柄表示装置３６の表示画面Ｇの表示位置に複数の光点ＧＰを表示させる。換言すれば、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに円軌道を描くように複数の光点ＧＰを表示させる。ここで、複数の光点ＧＰは、黒色の背景上に表示された白色の点であり、互いに等間隔となるように配置されている。

したがって、レンズ７１１にて拡大された光点ＧＰは、遊技盤２Ｖの正面から見た場合に、反時計回りに移動しているように見えることになる。

【１７１１】

ステップＳ８００３の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、図１０８に示すように、ステップＳ８００４において、下側役物演出の決定処理を実行する。この下側役物演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物８の駆動制御を実行させることによって、遊技者に振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを報知するための下側役物演出の発生を決定する。

【１７１２】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００４Ｖの演出実行処理において、ステップＳ８００４の下側役物演出の決定処理の内容に基づいて、下側役物演出を実行する。ここで、ＭＰＵ５２は、上側役物演出を実行した後、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出を実行する。

具体的には、下側役物演出では、ＭＰＵ５２は、各種ランプ部１２４，３７１～３７３の発光制御を実行し、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。ＭＰＵ５２は、花弁支持体７２の軸回りに各花弁７１および花弁支持体７２を回転させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる。ここで、ＭＰＵ５２は、上側役物演出を実行した後の状態（各花弁７１および花弁支持体７２を最下位置まで下降させた後、花弁支持体７２を中心として各花弁７１を拡大した状態）を維持して下側役物演出を実行する。

【１７１３】

また、ＭＰＵ５２は、右下プレート８１１を中心軸回りに回転させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３に実行させるとともに、右下長板８１２を鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を右下長板駆動部８１４に実行させる。ＭＰＵ５２は、左下プレート８２１を中心軸回りに回転させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３に実行させるとともに、左下長板８２２を鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を左下長板駆動部８２４に

実行させる。
【１７１４】
図１１０は、下側役物演出の決定処理のフローチャートを示す図である。
ＭＰＵ５２は、遊技者に振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを報知するために、下側役物演出の決定処理を実行する。この下側役物演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１１０に示すように、ステップＳ８１０１～Ｓ８１０７を実行する。
【１７１５】
ステップＳ８１０１では、ＭＰＵ５２は、種別コマンドの内容に基づいて、振分結果が「最有利結果」であるか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０１にて振分結果が「最有利結果」であると判定した場合には、ステップＳ８１０２において、ＢＩＧ文字の決定処理を実行する。ＢＩＧ文字の決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技者に振分結果が「最有利結果」であることを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物８の駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を「ＢＩＧ」とすることを決定する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０１にて振分結果が「最有利結果」でないと判定した場合（振分結果が「低確結果」であると判定した場合）には、ステップＳ８１０３において、ｓｍａｌｌ文字の決定処理を実行する。ｓｍａｌｌ文字の決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技者に振分結果が「低確結果」であることを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物８の駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を「ｓｍａｌｌ」とすることを決定する。
【１７１６】
ステップＳ８１０２の処理、またはステップＳ８１０３の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０４において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報を取得する。具体的には、ＭＰＵ５２は、サブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報を取得する。
【１７１７】
ステップＳ８１０５では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０４にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０５にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ８１０６において、虹色文字の決定処理を実行する。虹色文字の決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技者に保留エリアにて大当たり発生となることを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物８の駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を虹色文字とすることを決定する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０５にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ８１０７において、黒色文字の決定処理を実行する。黒色文字の決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技者に保留エリアにて大当たり発生とならないことを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物８の駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を黒色文字とすることを決定する。
ステップＳ８１０６の処理、またはステップＳ８１０７の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、下側役物演出の決定処理を終了する。
【１７１８】
ステップＳ８００４の下側役物演出の決定処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、図１０８に示すように、ステップＳ８００５において、下側役物演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリ

ストに下側役物演出コマンドを記憶する。この下側役物演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１７１９】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された下側役物演出コマンドに基づいて、下側役物演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、下側役物演出を表示画面Ｇに表示させて振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを遊技者に報知する。ここで、ＭＰＵ６２は、上側役物演出を実行した後、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出を実行する。

【１７２０】

図１１１は、下側役物演出を実行している状態を示す正面図である。図１１２は、下側役物演出を実行している状態を示す右側面図である。

上側役物演出を実行した後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出を実行する。

具体的には、ＭＰＵ５２は、図１１１および図１１２に示すように、上側役物演出を実行した後の状態（各花弁７１および花弁支持体７２を最下位置まで下降させた後、花弁支持体７２を中心として各花弁７１を拡大した状態）を維持し、花弁支持体７２の軸回りに各花弁７１および花弁支持体７２を回転させる駆動制御を円柱駆動部７３３に継続させる（図１１１中反時計回り矢印参照）。

【１７２１】

また、ＭＰＵ５２は、右下プレート８１１を中心軸回りに回転させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３に実行させるとともに（図中反時計回り矢印参照）、右下長板８１２を鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を右下長板駆動部８１４に実行させる（図中上向き矢印参照）。ＭＰＵ５２は、左下プレート８２１を中心軸回りに回転させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３に実行させるとともに（図中反時計回り矢印参照）、左下長板８２２を鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を左下長板駆動部８２４に実行させる（図中上向き矢印参照）。

ここで、各花弁７１、右下プレート８１１、および左下プレート８２１は、図１１２に示すように、所定の距離を隔てて配置されているので、上側回転式役物７および下側回転式役物８は、下側役物演出の実行に際して接触しないようになっている。

【１７２２】

ＭＰＵ６２は、図１１１に示すように、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの左上位置に天使のキャラクタＧＢ４を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ＢＩＧ　ｏｒ　ｓｍａｌｌ／レインボーは大チャンス！」にて振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを報知すること、および保留エリアにて大当たり発生となることを報知することを遊技者に示唆する。

【１７２３】

図１１３は、黒色文字の「ＢＩＧ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。

下側役物演出を開始した後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。

具体的には、ステップＳ８１０２にてＢＩＧ文字の決定処理を実行し、ステップＳ８１０７にて黒色文字の決定処理を実行した場合には、ＭＰＵ５２は、図１１３に示すように、各花弁７１および花弁支持体７２の回転を停止させることによって、所定の位置（花弁

支持体７２の右側位置）にレンズ７１１を有する花弁７１を停止させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる。

【１７２４】

また、ＭＰＵ５２は、右下プレート８１１の回転を停止させるとともに、右下長板８１２の上昇を停止させることによって、レンズ７１１を介して黒色文字にて「ＢＩＧ」の文字を表示するパネル８１５を見ることができる位置（図１１２参照）に右下プレート８１１を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３および右下長板駆動部８１４に実行させる。

ＭＰＵ５２は、左下プレート８２１の回転を停止させるとともに、左下長板８２２の上昇を停止させることによって、左下プレート８２１を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３および左下長板駆動部８２４に実行させる。

【１７２５】

図１１４は、黒色文字の「ｓｍａｌｌ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。

下側役物演出を開始した後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。

具体的には、ステップＳ８１０３にてｓｍａｌｌ文字の決定処理を実行し、ステップＳ８１０７にて黒色文字の決定処理を実行した場合には、ＭＰＵ５２は、図１１４に示すように、各花弁７１および花弁支持体７２の回転を停止させることによって、所定の位置（花弁支持体７２の左側位置）にレンズ７１１を有する花弁７１を停止させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる。

【１７２６】

また、ＭＰＵ５２は、左下プレート８２１の回転を停止させるとともに、左下長板８２２の上昇を停止させることによって、レンズ７１１を介して黒色文字にて「ｓｍａｌｌ」の文字を表示するパネル８２５を見ることができる位置に左下プレート８２１を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３および左下長板駆動部８２４に実行させる。

ＭＰＵ５２は、右下プレート８１１の回転を停止させるとともに、右下長板８１２の上昇を停止させることによって、右下プレート８１１を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３および右下長板駆動部８１４に実行させる。

【１７２７】

図１１５は、虹色文字の「ＢＩＧ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。

下側役物演出を開始した後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。

具体的には、ステップＳ８１０２にてＢＩＧ文字の決定処理を実行し、ステップＳ８１０６にて虹色文字の決定処理を実行した場合には、ＭＰＵ５２は、図１１５に示すように、各花弁７１および花弁支持体７２の回転を停止させることによって、所定の位置（花弁支持体７２の右側位置）にレンズ７１１を有する花弁７１を停止させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる。

【１７２８】

また、ＭＰＵ５２は、右下プレート８１１の回転を停止させるとともに、右下長板８１２の上昇を停止させることによって、レンズ７１１を介して虹色文字にて「ＢＩＧ」の文字を表示するパネル８１６を見ることができる位置に右下プレート８１１を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３および右下長板駆動部８１４に実行させる。

ＭＰＵ５２は、左下プレート８２１の回転を停止させるとともに、左下長板８２２の上昇を停止させることによって、左下プレート８２１を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３および左下長板駆動部８２４に実行させる。

【１７２９】

図１１６は、虹色文字の「ｓｍａｌｌ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。

下側役物演出を開始した後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。

具体的には、ステップＳ８１０３にてｓｍａｌｌ文字の決定処理を実行し、ステップＳ８１０６にて虹色文字の決定処理を実行した場合には、ＭＰＵ５２は、図１１６に示すように、各花弁７１および花弁支持体７２の回転を停止させることによって、所定の位置（花弁支持体７２の左側位置）にレンズ７１１を有する花弁７１を停止させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる。

【１７３０】

また、ＭＰＵ５２は、左下プレート８２１の回転を停止させるとともに、左下長板８２２の上昇を停止させることによって、レンズ７１１を介して虹色文字にて「ｓｍａｌｌ」の文字を表示するパネル８２６を見ることができる位置に左下プレート８２１を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３および左下長板駆動部８２４に実行させる。

ＭＰＵ５２は、右下プレート８１１の回転を停止させるとともに、右下長板８１２の上昇を停止させることによって、右下プレート８１１を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３および右下長板駆動部８１４に実行させる。

【１７３１】

ＭＰＵ５２は、下側役物演出を終了する場合には、花弁支持体７２を中心として各花弁７１を縮小する駆動制御を円環体駆動部７４４に実行させるとともに、花弁支持体７２の軸回りに各花弁７１および花弁支持体７２を回転させることによって、所定の位置（花弁支持体７２の上側位置）にレンズ７１１を有する花弁７１を停止させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる。その後、ＭＰＵ５２は、各花弁７１および花弁支持体７２を鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を上側長板駆動部７５２に実行させる。

【１７３２】

ＭＰＵ５２は、下側役物演出を終了する場合には、右下プレート８１１を回転させることによって、所定の位置（パネル８１５を上側とし、パネル８１６を下側とする位置）に右下プレート８１１を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３に実行させる。その後、ＭＰＵ５２は、右下プレート８１１を鉛直下方向に向かって下降させる駆動制御を右下長板駆動部８１４に実行させる。

また、ＭＰＵ５２は、下側役物演出を終了する場合には、左下プレート８２１を回転させることによって、所定の位置（パネル８２５を上側とし、パネル８２６を下側とする位置）に左下プレート８２１を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３に実行させる。その後、ＭＰＵ５２は、左下プレート８２１を鉛直下方向に向かって下降させる駆動制御を左下長板駆動部８２４に実行させる。

【１７３３】

ステップＳ８００５の処理を実行した後、またはステップＳ８００１にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、図１０８に示すように、ステップＳ８００６において、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、上側役物演出および下側役物演出とは異なる他の演出を発生させるか否かの決定や、予告表示を発生させるか否かの抽選などを実行する。その後、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を終了する。

【１７３４】

このように、本参考形態では、パチンコ機１（遊技機）は、上作動口２５または下作動口２６への入賞（所定の取得条件）の成立に基づいて大当たり乱数カウンタＣ１（特別情報）を取得するステップＳ１０５の作動口用の入賞処理（特別情報取得手段）と、特別情報取得手段にて取得された特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定するステップＳ５０５の変動開始処理（特別情報判定手段）とを備えている。そして、遊技機は、特別情報判定手段にて特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な開閉実行モード（特定制御状態）に移行する。

【１７３５】

本参考形態では、遊技機は、遊技盤２Ｖの正面から見て視認可能な発光体である図柄表

示装置３６（発光手段）を備えている。なお、本参考形態では、発光体は、図柄表示装置３６としているが、遊技盤に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）などの発光部材であってもよく、発光部材は、遊技盤の正面から見て視認可能となっていれば、どのような部位に設けられていてもよい。

【１７３６】

本参考形態では、遊技機は、遊技盤２Ｖの正面から見て回転可能に構成された回転体である上側回転式役物７（第１の回転手段）を備えている。この回転体は、花弁支持体７２（所定の回転軸）を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る花弁７１（回転板部）を備えている。回転板部は、裏面側に位置する発光体の光を視認可能に構成されている。換言すれば、この回転体は、透光性を有する回転体である。

【１７３７】

なお、回転体は、遊技盤の盤面や、各種入賞口の内部などに設けられていてもよく、どのような部位に設けられていてもよい。回転体は、どのような駆動源にて回転可能となっていてもよく、ソレノイドなどのアクチュエータを利用して回転可能となっていてもよく、アウト口に入球した遊技球や、その他の流下する遊技球の力を利用して回転可能となっていてもよい。回転体の回転速度は、変化するようになっていてもよい。

また、所定の回転軸は、鉛直上下方向とは異なる方向に移動自在となっていてもよく、所定の位置に固定されていてもよい。回転板部は、１枚板であってもよく、２以上の複数枚の板であってもよい。回転板部は、拡縮しないようになっていてもよく、所定の回転軸に固定されていてもよい。回転板部は、裏面側に位置する発光体の光を縮小して視認可能に構成されていてもよく、拡縮して視認可能に構成されていなくてもよい。

【１７３８】

本参考形態では、遊技機は、遊技盤２Ｖの正面から見て回転可能に構成された回転体である下側回転式役物８（第２の回転手段）を備えている。この回転体は、遊技盤２Ｖを正面から見た場合に、レンズ７１１を介してパネル８１５，８１６，８２５，８２６を見ることができない位置（回転板部を通すことなく視認可能な第１位置）と、回転板部の裏面側に移動してくることによって、遊技盤２Ｖを正面から見た場合に、レンズ７１１を介してパネル８１５，８１６，８２５，８２６を見ることができる位置（回転板部を通して視認可能な第２位置）との間を移動可能に構成されている。換言すれば、この回転体は、第１位置および第２位置の間を移動する回転体である。

【１７３９】

なお、回転体は、どのように回転可能となっていてもよく、他の部材と接触した力を利用して回転可能となっていてもよい。回転体は、どのような経路を通って回転板部の裏面側に移動してもよく、１つの経路を通ることができるだけでなく、複数の経路を通ることができるようになっていてもよい。回転体は、視認可能であれば、透光性を有していてもよく、透光性を有していなくてもよい。回転体の回転速度は、変化するようになっていてもよい。回転体の移動速度は、変化するようになっていてもよい。

【１７４０】

本参考形態では、遊技機は、遊技回（所定の遊技状態）において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光体の光を視認可能な上側役物演出（第１の状態）と、回転体の第２位置への移動によって、回転体にて特定位置の発光体の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して回転体を視認可能な下側役物演出（第２の状態）とを有している。

【１７４１】

なお、第１の状態および第２の状態は、遊技機の遊技状態であれば、いつ移行するようになっていてもよい。換言すれば、第１の状態および第２の状態は、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射した後、この遊技球を遊技領域から排出するまでの間に移行するようになっていればよい。第１の状態は、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光体の光を視認可能であればよく、特定位置の発光体における他の

部材を介した反射光（または透過光）を視認可能となっていてもよい。第２の状態は、回転体にて特定位置の発光体の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して回転体を視認可能であればよく、回転体にて特定位置の発光体における他の部材を介した反射光（または透過光）を遮っていてもよい。

【１７４２】

このような構成によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光体（発光手段）の光を視認可能な第１の状態と、回転体（第２の回転手段）の第２位置への移動によって、回転体（第２の回転手段）にて特定位置の発光体（発光手段）の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して回転体（第２の回転手段）を視認可能な第２の状態とを有するので、回転体（第１の回転手段）における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、前述した構成によれば、回転体（第１の回転手段）の表面側にて装飾性を提供するとともに、回転体（第１の回転手段）の裏面側にて装飾性を高めることができる。

【１７４３】

本参考形態では、回転板部は、第１の透光率を有するレンズ７１１の中央部（第１領域）と、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、第１領域とは異なるレンズ７１１の周縁部（第２領域）とを備えている。

なお、回転板部は、レンズ状でなくてもよく、遊技盤の正面から見て薄く透光率の低い部位（第１領域）と、遊技盤の正面から見て厚く透光率の高い部位（第２領域）とを備えた形状であれば、どのような形状の部材であってもよい。

【１７４４】

このような構成によれば、回転板部は、第１の透光率を有する第１領域と、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、第１領域とは異なる第２領域とを備えるので、第１の状態における特定位置の発光体（発光手段）の光や、第２の状態における回転体（第２の回転手段）の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、裏面側を視認可能な回転体（第１の回転手段）に対しても透光率の異なる各領域を設けているので、回転体（第１の回転手段）の裏面側の光の見え方を多彩にすることができ、裏面側を視認可能な回転体（第１の回転手段）の単体としても従来の演出用回転体と変わらない高い装飾性を提供することができる。

【１７４５】

本参考形態では、第１領域および第２領域は、遊技盤の正面から見て互いに異なる厚さを有することによって、互いに異なる透光率を有している。

このような構成によれば、第１領域および第２領域は、遊技盤の正面から見て互いに異なる厚さを有することによって、互いに異なる透光率を有するので、回転板部の構成を簡素にすることができる。

【１７４６】

本参考形態では、第１領域および第２領域は、遊技盤の正面から見て互いに隣り合うように設けられている。

このような構成によれば、第１領域および第２領域は、遊技盤の正面から見て互いに隣り合うように設けられるので、遊技盤の正面から見て所定の距離を隔てて設けられる場合と比較して回転板部の構成を簡素にすることができる。

【１７４７】

本参考形態では、遊技機は、複数の回転体を備えている。そして、複数の回転体は、回

転体における回転板部の裏面側に同時に移動可能となっている。
なお、遊技機は、３以上の複数の回転体を備えていてもよい。各回転体は、回転体における回転板部の裏面側に１の回転体が移動した後、この回転体が回転板部の裏面側に留まっている間に、他の回転体が回転板部の裏面側に移動してきてもよい。
【１７４８】
このような構成によれば、複数の回転体（第２の回転手段）は、回転体（第１の回転手段）における回転板部の裏面側に同時に移動可能であるので、第１の状態における特定位置の発光体（発光手段）の光や、第２の状態における回転体（第２の回転手段）の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１７４９】
本参考形態では、複数の回転体は、遊技盤を正面から見た場合に、１の回転体にて他の回転体を遮らないように移動するようになっている。
なお、１の回転体は、他の回転体の全部を遮らないように移動するようになっていれば、他の回転体の一部を遮るように移動してもよい。
【１７５０】
このような構成によれば、複数の回転体（第２の回転手段）は、遊技盤を正面から見た場合に、１の回転体（第２の回転手段）にて他の回転体（第２の回転手段）を遮らないように移動するので、遊技者は、複数の回転体（第２の回転手段）の全てを視認することができる。
【１７５１】
本参考形態では、所定の回転状態にある回転体における所定の回転軸は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まるようになっている。
なお、回転体における所定の回転軸は、所定の回転状態にあれば、どのような期間に移動することなく留まるようになっていてもよく、遊技機の遊技状態における所定の期間であってもよく、それ以外の期間であってもよい。換言すれば、回転体における所定の回転軸は、所定の回転状態になければ、留まることなく移動するようになっていてもよい。
【１７５２】
このような構成によれば、所定の回転状態にある回転体（第１の回転手段）における所定の回転軸は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まるので、遊技者は、所定の回転状態にある回転体（第１の回転手段）における回転板部を安定して視認することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１７５３】
本参考形態では、回転体は、回転体における所定の回転軸が移動することなく留まっている状況にて第２位置に移動可能となっている。
このような構成によれば、回転体（第２の回転手段）は、回転体（第１の回転手段）における所定の回転軸が移動することなく留まっている状況にて第２位置に移動可能であるので、遊技者は、回転体（第１の回転手段）における所定の回転軸が移動することなく留まっている状況にて回転体（第２の回転手段）の移動状況に注目することになる。
【１７５４】
このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。
（１）パチンコ機１は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある花弁７１を通して特定位置の図柄表示装置３６の光を視認可能な第１の状態と、下側回転式役物８の第２位置への移動によって、下側回転式役物８にて特定位置の図柄表示装置３６の光を遮って、所定の回転状態にある花弁７１を通して下側回転式役物８を視認可能な第２の状態とを有するので、上側回転式役物７における花弁７１を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１７５５】
（２）花弁７１は、第１の透光率を有するレンズ７１１の中央部と、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、第１領域とは異なるレンズ７１１の周縁部とを備えるので、第

１の状態における特定位置の図柄表示装置３６の光や、第２の状態における下側回転式役物８の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。また、裏面側を視認可能な上側回転式役物７に対しても透光率の異なる各領域を設けているので、上側回転式役物７の裏面側の光の見え方を多彩にすることができ、裏面側を視認可能な上側回転式役物７の単体としても従来の演出用回転体と変わらない高い装飾性を提供することができる。

（３）レンズ７１１の中央部およびレンズ７１１の周縁部は、遊技盤２Ｖの正面から見て互いに異なる厚さを有することによって、互いに異なる透光率を有するので、花弁７１の構成を簡素にすることができる。

（４）レンズ７１１の中央部およびレンズ７１１の周縁部は、遊技盤２Ｖの正面から見て互いに隣り合うように設けられるので、遊技盤２Ｖの正面から見て所定の距離を隔てて設けられる場合と比較して花弁７１の構成を簡素にすることができる。

【１７５６】

（５）複数の下側回転式役物８（右下回転式役物８１および左下回転式役物８２）は、上側回転式役物７における花弁７１の裏面側に同時に移動可能であるので、第１の状態における特定位置の図柄表示装置３６の光や、第２の状態における下側回転式役物８の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

（６）複数の下側回転式役物８（右下回転式役物８１および左下回転式役物８２）は、遊技盤２Ｖを正面から見た場合に、１の下側回転式役物８にて他の下側回転式役物８を遮らないように移動するので、遊技者は、複数の下側回転式役物８の全てを視認することができる。

【１７５７】

（７）所定の回転状態にある上側回転式役物７における花弁支持体７２は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まるので、遊技者は、所定の回転状態にある上側回転式役物７における花弁７１を安定して視認することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

（８）下側回転式役物８は、上側回転式役物７における花弁支持体７２が移動することなく留まっている状況にて第２位置に移動可能であるので、遊技者は、上側回転式役物７における花弁支持体７２が移動することなく留まっている状況にて下側回転式役物８の移動状況に注目することになる。

【１７５８】

〔参考形態Ｗ〕

以下、本発明の参考形態Ｗを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【１７５９】

図１１７は、本発明の参考形態Ｗに係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態Ｖでは、センターフレーム３７は、上側回転式役物７と、下側回転式役物８と備え、下側回転式役物８は、右下回転式役物８１と、左下回転式役物８２とを備えていた。

これに対して、本参考形態では、センターフレーム３７は、回転体である上側回転式役物７Ｗと、回転体である下側回転式役物８Ｗと備え、下側回転式役物８Ｗは、右下回転式役物８１Ｗと、左下回転式役物８２Ｗとを備えている点で前記参考形態Ｖと異なる。

【１７６０】

図１１８は、上側回転式役物の正面図および断面図である。具体的には、図１１８の左図は、上側回転式役物７Ｗの正面図であり、右図は、左図に示す上側回転式役物７ＷのＡ－Ａ断面図である。

上側回転式役物７Ｗは、図１１８に示すように、花の形状を模した役物である。この上側回転式役物７Ｗは、５枚の花弁７１と、これらの花弁７１の中央に位置し、各花弁７１を支持する円盤状の花弁支持体７２とを備えている。

５枚の花弁７１のうち、図中左上に位置する花弁７１は、略中央に形成された丸穴に取り付けられたレンズ７１４と、背面側に突出して設けられるとともに、レンズ７１４の花弁支持体７２側に円弧状に形成された断面矩形状の円弧状凸部７１５とを備えている。また、５枚の花弁７１のうち、図中右上に位置する花弁７１は、略中央に形成された丸穴に取り付けられたレンズ７１６と、背面側に突出して設けられるとともに、レンズ７１６の花弁支持体７２側に円弧状に形成された断面矩形状の円弧状凸部７１７とを備えている。各レンズ７１４，７１６は、凸レンズである。したがって、遊技者は、レンズ７１４，７１６を介して図柄表示装置３６の表示画面Ｇなどのように花弁７１の背面側にあるものを拡大して見ることができる。ここで、各レンズ７１４，７１６の透光率は、互いに異なっている。具体的には、レンズ７１４の素材の透光率は、レンズ７１６の素材の透光率よりも高くなっているので、レンズ７１４の透光率は、レンズ７１６の透光率よりも高くなっている。

【１７６１】

図１１９は、右下回転式役物の正面図および側面図である。具体的には、図１１９の左図は、右下回転式役物８１Ｗの正面図であり、右図は、右下回転式役物８１Ｗの側面図である。

右下回転式役物８１Ｗは、図１１９に示すように、長辺方向の両端を半円形状とする矩形板状の右下プレート８１１と、透光性を有していない右下プレート８１１の裏面側に配置されるとともに、鉛直上下方向に沿って昇降自在となるようにセンターフレーム３７の裏面側に取り付けられた鉛直上下方向を長辺方向とする矩形板状の右下長板８１２Ｗとを備えている。また、右下回転式役物８１Ｗは、右下長板８１２Ｗに固定されるとともに、右下プレート８１１を回転させる右下プレート駆動部８１３と、センターフレーム３７の裏面側に取り付けられるとともに、右下長板８１２Ｗを鉛直上下方向に沿って昇降させる右下長板駆動部８１４とを備えている。

【１７６２】

右下プレート８１１は、両端部の正面に取り付けられた円盤状の２枚のパネル８１５，８１６を備えている。パネル８１５は、黒色文字にて「ＢＩＧ」の文字を表示している。パネル８１６は、虹色文字にて「ＢＩＧ」の文字を表示している。

回転体である右下長板８１２Ｗは、鉛直上方側に位置するとともに、右下プレート駆動部８１３を固定する上方長板８１２Ｗ１と、鉛直下方側に位置するとともに、センターフレーム３７の裏面側に取り付けられた下方長板８１２Ｗ２と、上方長板８１２Ｗ１の下端部の背面側に固定されるとともに、下方長板８１２Ｗ２に対して上方長板８１２Ｗ１を回転させる上方長板駆動部８１８を備えている。下方長板８１２Ｗ２は、鉛直上下方向に沿って右側面側に形成されたギヤ８１７を有している。

【１７６３】

右下プレート駆動部８１３は、出力軸を右下プレート８１１の中心に固定するとともに、ハウジングを右下長板８１２Ｗの背面に固定したモータを有している。したがって、右下プレート駆動部８１３は、モータを駆動することによって、右下プレート８１１を中心軸回りに回転させることができる（図中反時計回り矢印参照）。

右下長板駆動部８１４は、出力軸のギヤを右下長板８１２Ｗのギヤ８１７に中間ギヤ８１４Ｖを介して?み合わせるとともに、ハウジングをセンターフレーム３７の裏面側に固定されたモータを有している。したがって、右下長板駆動部８１４は、モータを駆動することによって、右下長板８１２Ｗを鉛直上下方向に沿って昇降させることができる（図中上下方向矢印参照）。

【１７６４】

上方長板駆動部８１８は、出力軸を下方長板８１２Ｗ２の上端部に形成された穴に固定するとともに、ハウジングを上方長板８１２Ｗ１の下端部の背面に固定したモータを有している。したがって、上方長板駆動部８１８は、モータを駆動することによって、下方長板８１２Ｗ２に対して上方長板８１２Ｗ１をモータの出力軸回りに回転させることができる（図中時計回り矢印参照）。

【１７６５】
図１２０は、左下回転式役物の正面図および側面図である。具体的には、図１２０の左図は、左下回転式役物８２Ｗの正面図であり、右図は、左下回転式役物８２Ｗの側面図である。
左下回転式役物８２Ｗは、図１２０に示すように、長辺方向の両端を半円形状とする矩形板状の左下プレート８２１と、透光性を有していない左下プレート８２１の裏面側に配置されるとともに、鉛直上下方向に沿って昇降自在となるようにセンターフレーム３７の裏面側に取り付けられた鉛直上下方向を長辺方向とする矩形板状の左下長板８２２Ｗとを備えている。また、左下回転式役物８２Ｗは、左下長板８２２Ｗに固定されるとともに、左下プレート８２１を回転させる左下プレート駆動部８２３と、センターフレーム３７の裏面側に取り付けられるとともに、左下長板８２２Ｗを鉛直上下方向に沿って昇降させる左下長板駆動部８２４とを備えている。
【１７６６】
左下プレート８２１は、両端部の正面に取り付けられた円盤状の２枚のパネル８２５，８２６を備えている。パネル８２５は、黒色文字にて「ｓｍａｌｌ」の文字を表示している。パネル８２６は、虹色文字にて「ｓｍａｌｌ」の文字を表示している。
回転体である左下長板８２２Ｗは、鉛直上方側に位置するとともに、左下プレート駆動部８２３を固定する上方長板８２２Ｗ１と、鉛直下方側に位置するとともに、センターフレーム３７の裏面側に取り付けられた下方長板８２２Ｗ２と、上方長板８２２Ｗ１の下端部の背面側に固定されるとともに、下方長板８２２Ｗ２に対して上方長板８２２Ｗ１を回転させる上方長板駆動部８２８を備えている。下方長板８２２Ｗ２は、鉛直上下方向に沿って左側面側に形成されたギヤ８２７を有している。
【１７６７】
左下プレート駆動部８２３は、出力軸を左下プレート８２１の中心に固定するとともに、ハウジングを左下長板８２２Ｗの背面に固定したモータを有している。したがって、左下プレート駆動部８２３は、モータを駆動することによって、左下プレート８２１を中心軸回りに回転させることができる（図中反時計回り矢印参照）。
左下長板駆動部８２４は、出力軸のギヤを左下長板８２２Ｗのギヤ８２７に中間ギヤ８２４Ｖを介して?み合わせるとともに、ハウジングをセンターフレーム３７の裏面側に固定されたモータを有している。したがって、左下長板駆動部８２４は、モータを駆動することによって、左下長板８２２Ｗを鉛直上下方向に沿って昇降させることができる（図中上下方向矢印参照）。
【１７６８】
上方長板駆動部８２８は、出力軸を下方長板８２２Ｗ２の上端部に形成された穴に固定するとともに、ハウジングを上方長板８２２Ｗ１の下端部の背面に固定したモータを有している。したがって、上方長板駆動部８２８は、モータを駆動することによって、下方長板８２２Ｗ２に対して上方長板８２２Ｗ１をモータの出力軸回りに回転させることができる（図中反時計回り矢印参照）。
【１７６９】
＜音声発光制御装置の電気的構成＞
図１２１は、音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
音声発光制御装置５は、図１２１に示すように、音声発光制御基板５１と、この音声発光制御基板５１に実装されたＭＰＵ５２と、このＭＰＵ５２を構成しているＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４とを備えている。ここで、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。
【１７７０】
ＲＯＭ５３は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

ＲＡＭ５４は、ＲＯＭ５３に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このＲＡＭ５４は、コマンドリスト格納エリア５４１や、各種カウンタエリア５４２や、サブ側保留情報格納エリア５４３などの各種エリアを有している。

【１７７１】

ＭＰＵ５２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ５２の入力ポートは、前述したように、主制御装置４に接続されている。また、ＭＰＵ５２の入力ポートは、押ボタン１４２に接続されている。ＭＰＵ５２の出力ポートは、発光体である各種ランプ部１２４，３７１～３７３と、スピーカ部１２５と、表示制御装置６とに接続されている。また、ＭＰＵ４２の出力ポートは、円柱駆動部７３３、円環体駆動部７４４、および上側長板駆動部７５２の上側回転式役物駆動部と、右下プレート駆動部８１３、右下長板駆動部８１４、上方長板駆動部８１８、左下プレート駆動部８２３、左下長板駆動部８２４、および上方長板駆動部８２８の下側回転式役物駆動部に接続されている。

ＭＰＵ５２は、主制御装置４から送信されるコマンドや、遊技者に操作されることによって、押ボタン１４２から入力される情報に基づいて、各種ランプ部１２４，３７１～３７３や、スピーカ部１２５や、上側回転式役物駆動部や、下側回転式役物駆動部の駆動制御を実行する。

また、ＭＰＵ５２は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置６に送信する。なお、音声発光制御装置５は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置６と電気的に接続されている。

【１７７２】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態Ｖとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出パターンの決定処理は、前記参考形態Ｖとは異なっている。以下、本参考形態における演出パターンの決定処理の内容について説明する。

【１７７３】

図１２２は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１２２に示すように、前記参考形態Ｖと同様に、ステップＳ８００１～Ｓ８００６を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８００２～Ｓ８００５の処理に代えて、ステップＳ８００２Ｗ～Ｓ８００５Ｗの処理を実行する点で前記参考形態Ｖと異なる。

【１７７４】

ステップＳ８００１では、ＭＰＵ５２は、種別コマンドの内容に基づいて、当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ８００１にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ８００２Ｗ以降の処理を実行することなく、ステップＳ８００６の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８００１にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ８００２Ｗにおいて、上側役物演出の決定処理を実行する。この上側役物演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７Ｗの駆動制御を実行させることによって、遊技者に当否結果が「大当たり当選」であることを報知するための上側役物演出の発生を決定する。

【１７７５】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００４Ｖの演出実行処理において、ステップＳ８００２Ｗの上側役物演出の決定処理の内容に基づいて、上側役物演出を実行する。ここで、ＭＰＵ５２は、図柄表示装置３６にて図柄の変動表示を停止した後、変動終了コマンドを受信する前に上側役物演出を実行する。

具体的には、上側役物演出では、ＭＰＵ５２は、各種ランプ部１２４，３７１～３７３の発光制御を実行し、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。ＭＰＵ５２は、花弁支持体７２の軸回りに各花弁７１および花弁支持体７２を回転させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる。ＭＰＵ５２は、花弁支持体７２を中心として各花弁７１を拡縮する駆動制御を円環体駆動部７４４に実行させる。ＭＰＵ５２は、各花弁７１および花弁支持体７２を鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を上側長板駆動部７５２に実行させる。

【１７７６】

図１２３は、上側役物演出の決定処理のフローチャートを示す図である。

ＭＰＵ５２は、遊技者に当否結果が「大当たり当選」であることを報知するために、上側役物演出の決定処理を実行する。また、上側役物演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、振分抽選において「最有利結果」となったのではないかと遊技者に期待させるために光点ＧＰの特殊発光を発生させる抽選処理を実行する。この上側役物演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１２３に示すように、ステップＳ８２０１～Ｓ８２０８を実行する。

【１７７７】

ステップＳ８２０１では、ＭＰＵ５２は、種別コマンドの内容に基づいて、振分結果が「最有利結果」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ８２０１にて振分結果が「最有利結果」であると判定した場合には、ステップＳ８２０２において、特殊発光の発生確率を高確率（例えば７０％）に設定する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８２０１にて振分結果が「最有利結果」でないと判定した場合（「低確結果」であると判定した場合）には、ステップＳ８２０３において、特殊発光の発生確率を低確率（例えば３０％）に設定する。

ここで、特殊発光を発生させた場合には、複数の光点ＧＰは、通常発光の白色の点ではなく、赤色の点となる。

【１７７８】

ステップＳ８２０２の処理またはステップＳ８２０３の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８２０４において、ステップＳ８２０２の処理またはステップＳ８２０３の処理にて設定した確率に基づいて、特殊発光の抽選処理を実行する。

【１７７９】

ステップＳ８２０４にて特殊発光の抽選処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８２０５において、特殊発光の抽選に当選したか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ８２０５にて特殊発光の抽選に当選していないと判定した場合には、ステップＳ８２０６において、通常発光の決定処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８２０５にて特殊発光の抽選に当選したと判定した場合には、ステップＳ８２０７において、特殊発光の決定処理を実行する。

【１７８０】

ステップＳ８２０６の処理またはステップＳ８２０７の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８２０８において、その他の上側役物演出の決定処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７Ｗの駆動制御を実行させることによって、遊技者に当否結果が「大当たり当選」であることを報知するための上側役物演出の発生を決定する。

【１７８１】

ステップＳ８００２Ｗの上側役物演出の決定処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、図１２２に示すように、ステップＳ８００３Ｗにおいて、上側役物演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに上側役物演出コマンドを記憶する。この上側役物演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１７８２】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された上側役物演出コマンドに基づいて、上側役物演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラ

ムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、上側役物演出を表示画面Ｇに表示させて当否結果が「大当たり当選」であることを遊技者に報知する。ここで、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６にて図柄の変動表示を停止した後、変動終了コマンドを受信する前に上側役物演出を実行する。

【１７８３】

図１２４は、上側役物演出を実行している状態を示す図である。

遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、各作動口２５，２６に遊技球を導くことができる。具体的には、遊技球の到達位置を中央部へとシフトさせた場合には、遊技球は、多数の釘ＮＬの間を通って風車ＷＭに到達する。そして、遊技球は、風車ＷＭの回転状態と、遊技球の移動とに基づいて、各作動口２５，２６への入賞を発生させることになる。その後、各作動口２５，２６への入賞に基づく当否抽選において「大当たり当選」となった場合には、ＭＰＵ６２は、図１２４に示すように、図柄の変動表示を停止した後、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に図柄を縮小して表示させる。

なお、図１２４の例では、ＭＰＵ６２は、「６６６」の図柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に表示させている。

【１７８４】

その後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信する前に上側役物演出を実行する。

具体的には、ＭＰＵ５２は、花弁支持体７２の軸回りに各花弁７１および花弁支持体７２を回転させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる（図中反時計回り矢印参照）。また、ＭＰＵ５２は、各花弁７１および花弁支持体７２を鉛直下方向に向かって降下させる駆動制御を上側長板駆動部７５２に実行させる（図中下向き矢印参照）。そして、ＭＰＵ５２は、各花弁７１および花弁支持体７２を最下位置まで下降させた後、花弁支持体７２を中心として各花弁７１を拡大する駆動制御を円環体駆動部７４４に実行させる（図中外向き放射状矢印参照）。

【１７８５】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２にてステップＳ８２０６の通常発光の決定処理を実行した場合には、円柱駆動部７３３にて花弁支持体７２の軸回りに回転させている花弁７１のレンズ７１４，７１６の軌道と対応する図柄表示装置３６の表示画面Ｇの表示位置に複数の光点ＧＰを表示させる。換言すれば、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに円軌道を描くように複数の光点ＧＰを表示させる。ここで、複数の光点ＧＰは、黒色の背景上に表示された白色の点であり（通常発光）、互いに等間隔となるように配置されている。

したがって、レンズ７１４，７１６にて拡大された光点ＧＰは、遊技盤２Ｖの正面から見た場合に、反時計回りに移動しているように見えることになる。

【１７８６】

ここで、各レンズ７１４，７１６の透光率は、互いに異なっている。具体的には、レンズ７１４の透光率は、レンズ７１６の透光率よりも高くなっている。

したがって、レンズ７１６にて拡大された光点ＧＰは、レンズ７１４にて拡大された光点ＧＰよりも見えにくくなることになる。

【１７８７】

図１２５は、特殊発光にて上側役物演出を実行している状態を示す図である。

遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部に

おける遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、各作動口２５，２６に遊技球を導くことができる。具体的には、遊技球の到達位置を中央部へとシフトさせた場合には、遊技球は、多数の釘ＮＬの間を通って風車ＷＭに到達する。そして、遊技球は、風車ＷＭの回転状態と、遊技球の移動とに基づいて、各作動口２５，２６への入賞を発生させることになる。その後、各作動口２５，２６への入賞に基づく当否抽選において「大当たり当選」となった場合には、ＭＰＵ６２は、図１２５に示すように、図柄の変動表示を停止した後、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に図柄を縮小して表示させる。

なお、図１２５の例では、ＭＰＵ６２は、「６６６」の図柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に表示させている。

【１７８８】

その後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信する前に上側役物演出を実行する。

具体的には、ＭＰＵ５２は、花弁支持体７２の軸回りに各花弁７１および花弁支持体７２を回転させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる（図中反時計回り矢印参照）。また、ＭＰＵ５２は、各花弁７１および花弁支持体７２を鉛直下方向に向かって降下させる駆動制御を上側長板駆動部７５２に実行させる（図中下向き矢印参照）。そして、ＭＰＵ５２は、各花弁７１および花弁支持体７２を最下位置まで下降させた後、花弁支持体７２を中心として各花弁７１を拡大する駆動制御を円環体駆動部７４４に実行させる（図中外向き放射状矢印参照）。

【１７８９】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２にてステップＳ８２０７の特殊発光の決定処理を実行した場合には、円柱駆動部７３３にて花弁支持体７２の軸回りに回転させている花弁７１のレンズ７１４，７１６の軌道と対応する図柄表示装置３６の表示画面Ｇの表示位置に複数の光点ＧＰを表示させる。換言すれば、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに円軌道を描くように複数の光点ＧＰを表示させる。ここで、複数の光点ＧＰは、黒色の背景上に表示された赤色の点であり（特殊発光）、互いに等間隔となるように配置されている。換言すれば、複数の光点ＧＰは、通常発光の白色の点ではなく、特殊発光の赤色の点となっている。

したがって、レンズ７１４，７１６にて拡大された光点ＧＰは、遊技盤２Ｖの正面から見た場合に、反時計回りに移動しているように見えることになる。

【１７９０】

ここで、各レンズ７１４，７１６の透光率は、互いに異なっている。具体的には、レンズ７１４の透光率は、レンズ７１６の透光率よりも高くなっている。

したがって、レンズ７１６にて拡大された光点ＧＰは、レンズ７１４にて拡大された光点ＧＰよりも見えにくくなることになる。

【１７９１】

ステップＳ８００３Ｗの処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、図１２２に示すように、ステップＳ８００４Ｗにおいて、下側役物演出の決定処理を実行する。この下側役物演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７Ｗの駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物８Ｗの駆動制御を実行させることによって、遊技者に振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを報知するための下側役物演出の発生を決定する。

【１７９２】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００４Ｖの演出実行処理において、ステップＳ８００４Ｗの下側役物演出の決定処理の内容に基づいて、下側役物演出を実行する。ここで、ＭＰＵ５２は、上側役物演出を実行した後、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出を実行する。

具体的には、下側役物演出では、ＭＰＵ５２は、各種ランプ部１２４，３７１～３７３の発光制御を実行し、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。ＭＰＵ５２は、花弁支持

体７２の軸回りに各花弁７１および花弁支持体７２を回転させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる。ここで、ＭＰＵ５２は、上側役物演出を実行した後の状態（各花弁７１および花弁支持体７２を最下位置まで下降させた後、花弁支持体７２を中心として各花弁７１を拡大した状態）を維持して下側役物演出を実行する。

【１７９３】

また、ＭＰＵ５２は、右下プレート８１１を中心軸回りに回転させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３に実行させるとともに、右下長板８１２Ｗを鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を右下長板駆動部８１４に実行させる。また、ＭＰＵ５２は、下方長板８１２Ｗ２に対して上方長板８１２Ｗ１をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部８１８に実行させる。ＭＰＵ５２は、左下プレート８２１を中心軸回りに回転させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３に実行させるとともに、左下長板８２２Ｗを鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を左下長板駆動部８２４に実行させる。また、ＭＰＵ５２は、下方長板８２２Ｗ２に対して上方長板８２２Ｗ１をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部８２８に実行させる。

【１７９４】

図１２６は、下側役物演出の決定処理のフローチャートを示す図である。

ＭＰＵ５２は、遊技者に振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを報知するために、下側役物演出の決定処理を実行する。この下側役物演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１２６に示すように、ステップＳ８１０１～Ｓ８１１３を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０６の処理を実行した後、ステップＳ８１０８以降の処理を実行し、ステップＳ８１０７の処理を実行した後、ステップＳ８１０９以降の処理を実行する点で前記参考形態Ｖと異なる。

【１７９５】

ステップＳ８１０１では、ＭＰＵ５２は、種別コマンドの内容に基づいて、振分結果が「最有利結果」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０１にて振分結果が「最有利結果」であると判定した場合には、ステップＳ８１０２において、ＢＩＧ文字の決定処理を実行する。ＢＩＧ文字の決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技者に振分結果が「最有利結果」であることを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７Ｗの駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物８Ｗの駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を「ＢＩＧ」とすることを決定する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０１にて振分結果が「最有利結果」でないと判定した場合（振分結果が「低確結果」であると判定した場合）には、ステップＳ８１０３において、ｓｍａｌｌ文字の決定処理を実行する。ｓｍａｌｌ文字の決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技者に振分結果が「低確結果」であることを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７Ｗの駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物８Ｗの駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を「ｓｍａｌｌ」とすることを決定する。

【１７９６】

ステップＳ８１０２の処理、またはステップＳ８１０３の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０４において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報を取得する。具体的には、ＭＰＵ５２は、サブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報を取得する。

【１７９７】

ステップＳ８１０５では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０４にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０５にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ８１０６において、虹色文字の決定処理を実行する。虹色文字の決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技者に保留エリアにて大当たり発生となることを報知する

ために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７Ｗの駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物８Ｗの駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を虹色文字とすることを決定する。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０８において、特殊経路の発生確率を高確率（例えば７０％）に設定する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０５にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ８１０７において、黒色文字の決定処理を実行する。黒色文字の決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技者に保留エリアにて大当たり発生とならないことを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物７Ｗの駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物８Ｗの駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を黒色文字とすることを決定する。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１０９において、特殊経路の発生確率を低確率（例えば３０％）に設定する。

ここで、特殊経路を発生させた場合には、右下プレート８１１の中心および左下プレート８２１の中心の移動経路は、通常経路の単調に上昇する経路ではなく、円弧を描くような経路となる。

【１７９８】

ステップＳ８１０８の処理またはステップＳ８１０９の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１１０において、ステップＳ８１０８の処理またはステップＳ８１０９の処理にて設定した確率に基づいて、特殊経路の抽選処理を実行する。

【１７９９】

ステップＳ８１１０にて特殊経路の抽選処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１１１において、特殊発光の抽選に当選したか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１１１にて特殊経路の抽選に当選していないと判定した場合には、ステップＳ８１１２において、通常経路の決定処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１１１にて特殊経路の抽選に当選したと判定した場合には、ステップＳ８１１３において、特殊経路の決定処理を実行する。

ステップＳ８１１２の処理またはステップＳ８１１３の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、下側役物演出の決定処理を終了する。

【１８００】

ステップＳ８００４Ｗの下側役物演出の決定処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、図１２２に示すように、ステップＳ８００５Ｗにおいて、下側役物演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに下側役物演出コマンドを記憶する。この下側役物演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１８０１】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された下側役物演出コマンドに基づいて、下側役物演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、下側役物演出を表示画面Ｇに表示させて振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを遊技者に報知する。ここで、ＭＰＵ６２は、上側役物演出を実行した後、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出を実行する。

【１８０２】

図１２７は、下側役物演出を実行している状態を示す正面図である。

上側役物演出を実行した後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信

する前に下側役物演出を実行する。
　具体的には、ＭＰＵ５２は、図１２７に示すように、上側役物演出を実行した後の状態（各花弁７１および花弁支持体７２を最下位置まで下降させた後、花弁支持体７２を中心として各花弁７１を拡大した状態）を維持し、花弁支持体７２の軸回りに各花弁７１および花弁支持体７２を回転させる駆動制御を円柱駆動部７３３に継続させる（図中反時計回り矢印参照）。
【１８０３】
　また、ＭＰＵ５２は、右下プレート８１１を中心軸回りに回転させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３に実行させるとともに（図中反時計回り矢印参照）、右下長板８１２Ｗを鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を右下長板駆動部８１４に実行させる（図中上向き矢印参照）。ＭＰＵ５２は、左下プレート８２１を中心軸回りに回転させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３に実行させるとともに（図中時計回り矢印参照）、左下長板８２２Ｗを鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を左下長板駆動部８２４に実行させる（図中上向き矢印参照）。
　ここで、各花弁７１、右下プレート８１１、および左下プレート８２１は、所定の距離を隔てて配置されているので、上側回転式役物７Ｗおよび下側回転式役物８Ｗは、下側役物演出の実行に際して接触しないようになっている。
　なお、本参考形態では、右下プレート８１１および円弧状凸部７１５は、下側役物演出の結果を遊技者に報知する場合に当接することになり、左下プレート８２１および円弧状凸部７１７は、下側役物演出の結果を遊技者に報知する場合に当接することになる。この点については後に詳細に説明する。
【１８０４】
　ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの左上位置に天使のキャラクタＧＢ４を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ＢＩＧ　ｏｒ　ｓｍａｌｌ／レインボーは大チャンス！」にて振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを報知すること、および保留エリアにて大当たり発生となることを報知することを遊技者に示唆する。
【１８０５】
　図１２８は、上側回転式役物の回転を停止させた状態を示す図である。
　下側役物演出を開始した後、ＭＰＵ５２は、図１２８に示すように、各花弁７１および花弁支持体７２の回転を停止させることによって、所定の位置（花弁支持体７２の右下位置）にレンズ７１４を有する花弁７１を停止させるとともに、所定の位置（花弁支持体７２の左下位置）にレンズ７１６を有する花弁７１を停止させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる。
【１８０６】
　図１２９は、黒色文字の「ＢＩＧ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。
　各花弁７１および花弁支持体７２の回転を停止させた後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。
　具体的には、ステップＳ８１０２にてＢＩＧ文字の決定処理を実行し、ステップＳ８１０７にて黒色文字の決定処理を実行した場合には、ＭＰＵ５２は、図１２９に示すように、右下プレート８１１の回転を停止させるとともに、右下長板８１２Ｗの上昇を停止させることによって、レンズ７１４を介して黒色文字にて「ＢＩＧ」の文字を表示するパネル８１５を見ることができる位置に右下プレート８１１を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３および右下長板駆動部８１４に実行させる。ここで、右下プレート８１１および円弧状凸部７１５は、互いに当接することになる。
【１８０７】
　また、ＭＰＵ５２は、左下プレート８２１の回転を停止させるとともに、左下長板８２２Ｗの上昇を停止させることによって、レンズ７１６を介して「ｓｍａｌｌ」の文字を表示するパネル８２５，８２６を見ることができない位置に左下プレート８２１を停止させ

る駆動制御を左下プレート駆動部８２３および左下長板駆動部８２４に実行させる。
【１８０８】
図１３０は、黒色文字の「ｓｍａｌｌ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。
各花弁７１および花弁支持体７２の回転を停止させた後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。
具体的には、ステップＳ８１０３にてｓｍａｌｌ文字の決定処理を実行し、ステップＳ８１０７にて黒色文字の決定処理を実行した場合には、ＭＰＵ５２は、図１３０に示すように、左下プレート８２１の回転を停止させるとともに、左下長板８２２Ｗの上昇を停止させることによって、レンズ７１６を介して黒色文字にて「ｓｍａｌｌ」の文字を表示するパネル８２５を見ることができる位置に左下プレート８２１を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３および左下長板駆動部８２４に実行させる。ここで、左下プレート８２１および円弧状凸部７１７は、互いに当接することになる。
【１８０９】
また、ＭＰＵ５２は、右下プレート８１１の回転を停止させるとともに、右下長板８１２Ｗの上昇を停止させることによって、レンズ７１４を介して「ＢＩＧ」の文字を表示するパネル８１５，８１６を見ることができない位置に右下プレート８１１を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３および右下長板駆動部８１４に実行させる。
【１８１０】
図１３１は、虹色文字の「ＢＩＧ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。
各花弁７１および花弁支持体７２の回転を停止させた後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。
具体的には、ステップＳ８１０２にてＢＩＧ文字の決定処理を実行し、ステップＳ８１０６にて虹色文字の決定処理を実行した場合には、ＭＰＵ５２は、図１３１に示すように、右下プレート８１１の回転を停止させるとともに、右下長板８１２Ｗの上昇を停止させることによって、レンズ７１４を介して虹色文字にて「ＢＩＧ」の文字を表示するパネル８１６を見ることができる位置に右下プレート８１１を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３および右下長板駆動部８１４に実行させる。ここで、右下プレート８１１および円弧状凸部７１５は、互いに当接することになる。
【１８１１】
また、ＭＰＵ５２は、左下プレート８２１の回転を停止させるとともに、左下長板８２２Ｗの上昇を停止させることによって、レンズ７１６を介して「ｓｍａｌｌ」の文字を表示するパネル８２５，８２６を見ることができない位置に左下プレート８２１を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３および左下長板駆動部８２４に実行させる。
【１８１２】
図１３２は、虹色文字の「ｓｍａｌｌ」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。
各花弁７１および花弁支持体７２の回転を停止させた後、ＭＰＵ５２およびＭＰＵ６２は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。
具体的には、ステップＳ８１０３にてｓｍａｌｌ文字の決定処理を実行し、ステップＳ８１０６にて虹色文字の決定処理を実行した場合には、ＭＰＵ５２は、図１３２に示すように、左下プレート８２１の回転を停止させるとともに、左下長板８２２Ｗの上昇を停止させることによって、レンズ７１６を介して虹色文字にて「ｓｍａｌｌ」の文字を表示するパネル８２６を見ることができる位置に左下プレート８２１を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３および左下長板駆動部８２４に実行させる。ここで、左下プレート８２１および円弧状凸部７１７は、互いに当接することになる。
【１８１３】
また、ＭＰＵ５２は、右下プレート８１１の回転を停止させるとともに、右下長板８１２Ｗの上昇を停止させることによって、レンズ７１４を介して「ＢＩＧ」の文字を表示す

るパネル８１５，８１６を見ることができない位置に右下プレート８１１を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３および右下長板駆動部８１４に実行させる。

【１８１４】

図１３３は、特殊経路にて下側役物演出を実行している状態を示す図である。図１３４は、特殊経路にて下側役物演出を更に実行している状態を示す図である。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１１３の特殊経路の決定処理を実行した場合には、図１３３に示すように、右下プレート８１１を中心軸回りに回転させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３に実行させるとともに（図中反時計回り矢印参照）、右下長板８１２Ｗを鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を右下長板駆動部８１４に実行させる（図中上向き矢印参照）。

【１８１５】

また、ＭＰＵ５２は、下方長板８１２Ｗ２に対して上方長板８１２Ｗ１をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部８１８に実行させることによって、右下プレート８１１の中心を右方向に傾斜させる（図中時計回り矢印参照）。その後、ＭＰＵ５２は、図１３４に示すように、下方長板８１２Ｗ２に対して上方長板８１２Ｗ１をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部８１８に実行させることによって、右下プレート８１１の中心を左方向に傾斜させる（図中反時計回り矢印参照）。

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１１３の特殊経路の決定処理を実行した場合には、下方長板８１２Ｗ２に対して上方長板８１２Ｗ１をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部８１８に実行させることによって、右下プレート８１１の中心の移動経路を単調に上昇する通常経路ではなく、右回りの円弧（図中矢印ＣＲ参照）を描くような特殊経路としている。

【１８１６】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１１３の特殊経路の決定処理を実行した場合には、図１３３に示すように、左下プレート８２１を中心軸回りに回転させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３に実行させるとともに（図中時計回り矢印参照）、左下長板８２２Ｗを鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を左下長板駆動部８２４に実行させる（図中上向き矢印参照）。

【１８１７】

また、ＭＰＵ５２は、下方長板８２２Ｗ２に対して上方長板８２２Ｗ１をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部８２８に実行させることによって、左下プレート８２１の中心を左方向に傾斜させる（図中反時計回り矢印参照）。その後、ＭＰＵ５２は、図１３４に示すように、下方長板８２２Ｗ２に対して上方長板８２２Ｗ１をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部８２８に実行させることによって、左下プレート８２１の中心を右方向に傾斜させる（図中時計回り矢印参照）。

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ８１１３の特殊経路の決定処理を実行した場合には、下方長板８２２Ｗ２に対して上方長板８２２Ｗ１をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部８２８に実行させることによって、左下プレート８２１の中心の移動経路を単調に上昇する通常経路ではなく、左回りの円弧（図中矢印ＣＬ参照）を描くような特殊経路としている。

【１８１８】

ＭＰＵ５２は、下側役物演出を終了する場合には、花弁支持体７２を中心として各花弁７１を縮小する駆動制御を円環体駆動部７４４に実行させるとともに、花弁支持体７２の軸回りに各花弁７１および花弁支持体７２を回転させることによって、所定の位置（花弁支持体７２の左上位置）にレンズ７１４を有する花弁７１を停止させるとともに、所定の位置（花弁支持体７２の右上位置）にレンズ７１６を有する花弁７１を停止させる駆動制御を円柱駆動部７３３に実行させる。その後、ＭＰＵ５２は、各花弁７１および花弁支持体７２を鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を上側長板駆動部７５２に実行させる。

【１８１９】

ＭＰＵ５２は、下側役物演出を終了する場合には、右下プレート８１１を回転させるこ

とによって、所定の位置（パネル８１５を上側とし、パネル８１６を下側とする位置）に右下プレート８１１を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部８１３に実行させる。その後、ＭＰＵ５２は、右下プレート８１１を鉛直下方向に向かって下降させる駆動制御を右下長板駆動部８１４に実行させる。

また、ＭＰＵ５２は、下側役物演出を終了する場合には、左下プレート８２１を回転させることによって、所定の位置（パネル８２５を上側とし、パネル８２６を下側とする位置）に左下プレート８２１を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部８２３に実行させる。その後、ＭＰＵ５２は、左下プレート８２１を鉛直下方向に向かって下降させる駆動制御を左下長板駆動部８２４に実行させる。

【１８２０】

ステップＳ８００５Ｗの処理を実行した後、またはステップＳ８００１にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、図１２２に示すように、ステップＳ８００６において、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、上側役物演出および下側役物演出とは異なる他の演出を発生させるか否かの決定や、予告表示を発生させるか否かの抽選などを実行する。その後、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を終了する。

【１８２１】

本参考形態では、回転板部は、第１の透光率を有するレンズ７１６（第１領域）と、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、第１領域とは異なるレンズ７１４（第２領域）とを備えている。

【１８２２】

このような構成によれば、回転板部は、第１の透光率を有する第１領域と、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、第１領域とは異なる第２領域とを備えるので、第１の状態における特定位置の発光体（発光手段）の光や、第２の状態における回転体（第２の回転手段）の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、裏面側を視認可能な回転体（第１の回転手段）に対しても透光率の異なる各領域を設けているので、回転体（第１の回転手段）の裏面側の光の見え方を多彩にすることができ、裏面側を視認可能な回転体（第１の回転手段）の単体としても従来の演出用回転体と変わらない高い装飾性を提供することができる。

【１８２３】

本参考形態では、第２の状態は、回転体の回転状況と、回転体の移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得るようになっている。具体的には、第２の状態は、回転体の移動状況を特殊経路とした場合には、遊技者にとって有利な有利状態を発生しやすく、回転体の移動状況を通常経路とした場合には、有利状態よりも不利な不利状態を発生しやすくなっている。

なお、回転体の移動状況は、有利状態および不利状態を発生し得るものであれば、どのようなものであってもよく、第１位置から第２位置に移動するものだけでなく、第２位置から第１位置に移動するものであってもよい。

【１８２４】

このような構成によれば、第２の状態は、回転体（第１の回転手段）の回転状況と、回転体（第２の回転手段）の移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得るので、遊技機は、回転体（第１の回転手段）の回転状況と、回転体（第２の回転手段）の移動状況とに遊技者を注目させることができる。

【１８２５】

ここで、第２の状態は、回転体の移動状況のみに基づいて、有利状態および不利状態を発生し得るのではなく、回転体の回転状況のみに基づいて、有利状態および不利状態を発生し得るようになっていてもよく、回転体の移動状況および回転体の回転状況の組み合わせに基づいて、有利状態および不利状態を発生し得るようになっていてもよい。

【１８２６】
例えば、回転体は、回転板部を所定の回転方向に回転させる第１の回転状態と、回転板部を所定の回転方向と逆方向に回転させる第２の回転状態とを備え、第２の状態は、第１の回転状態と、回転体の第２位置への移動とに基づいて、有利状態を発生しやすくなり、第２の回転状態と、回転体の第２位置への移動とに基づいて、不利状態を発生しやすくなっていてもよい。
このような構成によれば、第２の状態は、第１の回転状態と、回転体（第２の回転手段）の第２位置への移動とに基づいて、有利状態を発生しやすくなり、第２の回転状態と、回転体（第２の回転手段）の第２位置への移動とに基づいて、不利状態を発生しやすくなるので、遊技者は、回転体（第１の回転手段）の回転方向に注目することになる。
【１８２７】
本参考形態では、回転体は、複数の移動経路を有し、第２の状態は、回転体の移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るようになっている。具体的には、第２の状態では、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率は、回転体の移動状況を特殊経路とした場合に高くなり、回転体の移動状況を通常経路とした場合に低くなっている。
なお、回転体は、３以上の複数の移動経路を有していてもよい。回転体の移動経路は、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るものであれば、どのようなものであってもよく、第１位置から第２位置に移動するものだけでなく、第２位置から第１位置に移動するものであってもよい。
【１８２８】
このような構成によれば、第２の状態は、回転体（第２の回転手段）の移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、回転体（第２の回転手段）の移動経路に遊技者を注目させることができる。
さらに、回転体（第１の回転手段）は、その裏面側を視認可能となっているので、遊技者は、回転体（第２の回転手段）の複数の移動経路を視認することができ、各移動経路に意味を持たせた場合に遊技への注目度を更に向上させることができる。
【１８２９】
本参考形態では、回転体は、有利状態を発生する確率の高い特殊経路（第１の移動経路）と、第１の移動経路よりも有利状態を発生する確率の低い通常経路（第２の移動経路）とを備え、第１の移動経路および第２の移動経路は、互いに重複する経路を含むようになっている。具体的には、特殊経路および通常経路は、互いに重複する経路である始点および終点を含むようになっている。
なお、第１の移動経路および第２の移動経路は、始点および終点だけでなく、互いに重複する他の経路を含んでいてもよく、互いに重複する経路を含んでいなくてもよい。
【１８３０】
このような構成によれば、第１の移動経路および第２の移動経路は、互いに重複する経路を含むので、遊技者は、回転体（第２の回転手段）の移動経路を判別しにくくなり、回転体（第２の回転手段）の移動経路に注目することになる。
【１８３１】
本参考形態では、回転体は、回転体に当接することによって、回転体の回転を規制する円弧状凸部７１５，７１７（規制部）を備えている。
なお、規制部は、回転体に当接することができれば、どのような形状であってもよい。規制部は、回転体の回転を完全に停止するまで規制することができなくてもよく、回転体に当接した場合に、回転体に押し動かされてもよい。
【１８３２】
このような構成によれば、回転体（第１の回転手段）は、回転体（第２の回転手段）に当接することによって、回転体（第２の回転手段）の回転を規制する規制部を備えるので、回転体（第１の回転手段）における規制部にて回転体（第２の回転手段）の回転を規制することによって、回転体（第２の回転手段）の回転を変化させることができ、所定位置

における回転体（第２の回転手段）の挙動を安定させることができる。
【１８３３】
本参考形態では、回転体の回転状態は、規制部に回転体が当接した場合に変化しないようになっていた。これに対して、回転体の回転状態は、規制部に回転体が当接した場合に変化するようになっていてもよい。
なお、回転体の回転状態は、規制部に回転体が当接した場合に、この規制部を介して回転体に押し動かされることによって、変化するようになっていてもよく、他の動力によって、変化するようになっていてもよい。
【１８３４】
このような構成によれば、回転体（第１の回転手段）の回転状態は、規制部に回転体（第２の回転手段）が当接した場合に変化するので、遊技機は、回転体（第１の回転手段）の回転状態を多様化することができる。
【１８３５】
本参考形態では、回転体の回転方向は、変化しないようになっていた。これに対して、回転体は、複数の回転方向を有し、第２の状態は、回転体の回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るようになっていてもよい。
なお、回転体は、３以上の複数の回転方向を有していてもよい。回転体の回転方向は、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るものであれば、どのような回転方向であってもよい。
【１８３６】
このような構成によれば、第２の状態は、回転体（第２の回転手段）の回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、回転体（第２の回転手段）の回転方向に遊技者を注目させることができる。
【１８３７】
また、回転体の回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るように第２の状態を構成した場合には、回転体の回転状態は、回転体の回転を規制する規制部に回転体が当接した場合に逆回転となるなど変化するようになっていてもよい。
なお、回転体の回転状態は、規制部に回転体が当接した場合に、この規制部に押し動かされることによって、変化するようになっていてもよく、他の動力によって、変化するようになっていてもよい。
【１８３８】
このような構成によれば、回転体（第２の回転手段）の回転状態は、回転体（第２の回転手段）の回転を規制する規制部に回転体（第２の回転手段）が当接した場合に変化するので、遊技機は、回転体（第２の回転手段）の回転状態を多様化することができる。
【１８３９】
本参考形態では、第１の状態は、発光体の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得るようになっている。具体的には、第１の状態は、発光体の発光状況を特殊発光とした場合には、遊技者にとって有利な有利状態を報知しやすく、発光体の発光状況を通常発光とした場合には、有利状態よりも不利な不利状態を報知しやすくなっている。
なお、発光体の発光状況は、有利状態および不利状態を報知し得るものであれば、どのようなものであってもよく、発光色や、明滅や、これらの切り替え速度などであってもよい。
【１８４０】
このような構成によれば、第１の状態は、発光体（発光手段）の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得るので、遊技機は、発光体（発光手段）の発光状況に遊技者を注目させることができる。
【１８４１】

本参考形態では、発光体は、遊技者にとって有利な有利状態を遊技者に示唆する特殊発光（第１の発光状況）と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態を遊技者に示唆する通常発光（第２の発光状況）とを備え、遊技機は、第１の発光状況および第２の発光状況を切り替えて発生させている。

このような構成によれば、遊技機は、有利状態を遊技者に示唆する第１の発光状況と、不利状態を遊技者に示唆する第２の発光状況とを切り替えて発生させるので、遊技者は、有利状態および不利状態を容易に判別することができる。

【１８４２】

本参考形態では、遊技機は、特別情報判定手段の判定結果に基づいて、第１の発光状況および第２の発光状況を切り替えて発生させている。

このような構成によれば、遊技機は、特別情報判定手段の判定結果に基づいて、第１の発光状況および第２の発光状況を切り替えて発生させるので、遊技者は、発光体（発光手段）の発光状況に基づいて、特別情報判定手段の判定結果を推測することができる。したがって、遊技機は、発光体（発光手段）の発光状況に遊技者を更に注目させることができる。

【１８４３】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｖにおける（１），（５）～（７）と同様の作用効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）花弁７１は、第１の透光率を有するレンズ７１６と、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、第１領域とは異なるレンズ７１４とを備えるので、第１の状態における特定位置の図柄表示装置３６の光や、第２の状態における下側回転式役物８の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。また、裏面側を視認可能な上側回転式役物７Ｗに対しても透光率の異なる各領域を設けているので、上側回転式役物７Ｗの裏面側の光の見え方を多彩にすることができ、裏面側を視認可能な上側回転式役物７Ｗの単体としても従来の演出用回転体と変わらない高い装飾性を提供することができる。

【１８４４】

（２）第２の状態は、上側回転式役物７Ｗの回転状況と、下側回転式役物８Ｗの移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得るので、パチンコ機１は、上側回転式役物７Ｗの回転状況と、下側回転式役物８Ｗの移動状況とに遊技者を注目させることができる。

（３）第２の状態は、第１の回転状態と、下側回転式役物８Ｗの第２位置への移動とに基づいて、有利状態を発生しやすくなり、第２の回転状態と、下側回転式役物８Ｗの第２位置への移動とに基づいて、不利状態を発生しやすくなるので、遊技者は、上側回転式役物７Ｗの回転方向に注目することになる。

【１８４５】

（４）第２の状態は、下側回転式役物８Ｗの移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、下側回転式役物８Ｗの移動経路に遊技者を注目させることができる。さらに、上側回転式役物７Ｗは、その裏面側を視認可能となっているので、遊技者は、下側回転式役物８Ｗの複数の移動経路を視認することができ、各移動経路に意味を持たせた場合に遊技への注目度を更に向上させることができる。

（５）特殊経路および通常経路は、互いに重複する経路を含むので、遊技者は、下側回転式役物８Ｗの移動経路を判別しにくくなり、下側回転式役物８Ｗの移動経路に注目することになる。

【１８４６】

（６）上側回転式役物７Ｗは、下側回転式役物８Ｗに当接することによって、下側回転式役物８Ｗの回転を規制する円弧状凸部７１５，７１７を備えるので、上側回転式役物７Ｗにおける円弧状凸部７１５，７１７にて下側回転式役物８Ｗの回転を規制することによって、下側回転式役物８Ｗの回転を変化させることができ、所定位置における下側回転式役物８Ｗの挙動を安定させることができる。

【１８４７】
（７）第１の状態は、図柄表示装置３６の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得るので、パチンコ機１は、図柄表示装置３６の発光状況に遊技者を注目させることができる。
（８）パチンコ機１は、有利状態を遊技者に示唆する特殊発光と、不利状態を遊技者に示唆する通常発光とを切り替えて発生させるので、遊技者は、有利状態および不利状態を容易に判別することができる。
（９）パチンコ機１は、ステップＳ５０５の変動開始処理の判定結果に基づいて、特殊発光および通常発光を切り替えて発生させるので、遊技者は、図柄表示装置３６の発光状況に基づいて、ステップＳ５０５の変動開始処理の判定結果を推測することができる。したがって、遊技機は、図柄表示装置３６の発光状況に遊技者を更に注目させることができる。
【１８４８】
〔実施形態Ｘ〕
以下、本発明の一実施形態を図面に基づいて説明する。
なお、以下の説明では、既に説明した部分や、その形状や配置を異にするものの同一の機能を有する部分については、同一符号を付してその説明を省略する。
【１８４９】
ここで、従来の遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する。この特別遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、前述した特別遊技状態の他、所定の条件に基づいて、複数の遊技状態間を移行するようになっている。
【１８５０】
しかしながら、複数の遊技状態間の移行を適切にできない場合には、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができないという問題がある。
【１８５１】
本発明の遊技機は、前述した課題を解決するための構成として、
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射力を調整可能であり、第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技、および前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技を実行可能な発射手段と、
図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて前記変動表示の始動条件を発生可能な始動入球手段と、
前記変動表示の始動条件の成立を補助する補助手段と、
前記変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態を実行する特別遊技実行手段と、
前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動表示の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態を実行可能な遊技機であって、
所定の前記発射力にて前記第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な前記遊技領域に設けられた第１入球手段と、
開状態および閉状態に切り替え可能な開閉切替手段、および特定入球領域を有する第２入球手段と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる開放実行手段と、
前記所定期間の前記開閉切替手段の開放中に遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて、前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技を

実行する特定遊技実行手段とを備え、
　前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更することを特徴とする。
【１８５２】
　このような遊技機によれば、遊技機は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。
【１８５３】
　具体的には、従来の遊技機は、例えば、特別遊技状態を発生させることなく所定の変動表示の実行回数が所定回数になった場合に電動役物に対する制御状態を切り替えて「天井時短」の遊技状態を実行可能としている。この「天井時短」の遊技状態は、低確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態であり、特別遊技状態を発生させることなく天井時短の遊技回数を消化した場合に電動役物に対する制御状態を切り替えて「通常」の遊技状態に移行することになる。この「通常」の遊技状態は、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態である。なお、本実施形態では、特別遊技状態を発生させることなく天井時短の遊技回数を消化した場合に移行する「通常」の遊技状態は、「天井時短スルー」の遊技状態とも表現する。
【１８５４】
　しかしながら、この「通常」の遊技状態は、特別遊技状態を経由して他の遊技状態に移行可能となっているので、電動役物の制御状態は、特別遊技状態を発生させることなく高頻度サポートモードに制御状態を変更されることはなく、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができないという問題がある。
【１８５５】
　これに対して、本発明の遊技機によれば、遊技者は、第１入球手段に遊技球を入球させることによって、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の開閉切替手段の開放中に遊技球を特定入球領域に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特定期間の特定期間遊技を実行させることができる。そして、遊技機は、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の特定期間遊技の実行を終了した場合に、特別遊技状態を経由することなく第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更するので、本遊技機は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。
【１８５６】
　また、本発明の遊技機において、各種の構成は、どのように具体化されていてもよく、各実施形態および各参考形態に限定されるものではない。
　例えば、補助手段は、変動表示の始動条件の成立を補助する手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、補助手段は、ガイド片を有する電動役物や、遊技盤に対して突没自在に設けられたブリッジを有する電動役物や、これらの電動役物の駆動制御を実行するための電役サポート用処理であってもよい。
【１８５７】
　特別遊技実行手段は、変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態を実行する手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、特別遊技状態の利益遊技は、遊技者に対して利益を付与できる遊技であれば、どのような遊技であってもよく、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出して遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、遊技球が入球可能な状態に電動役物を移行させることによって、少量の遊技球を払い出して遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、変動表示手段にて図柄の変動表示を実行することによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、クルーンに形成された複数の入賞口のうち、どの入賞口に遊技球が入賞するかに応じて遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、ランプ等の発光制御や、スピー

カ等の音声制御や、液晶ディスプレイ等の表示制御を実行することによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、押ボタンの操作入力を受け付けることによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、デモ表示の実行中に遊技機の説明などを表示させることによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよい。

【１８５８】

遊技機は、特別遊技状態を発生させることなく所定の変動表示の実行回数が所定回数になった場合に補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態を実行可能なものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、特定遊技状態は、遊技機に実装された複数の遊技状態の一種であればよく、低確率モードかつ高頻度サポートモードである「天井時短」または「時短」の遊技状態であってもよく、高確率モードかつ高頻度サポートモードである「確変」の遊技状態であってもよく、高確率モードかつ低頻度サポートモードである「潜確」の遊技状態であってもよく、低確率モードかつ低頻度サポートモードである「通常」の遊技状態であってもよい。なお、遊技機は、例えば、変動表示の内容、演出の内容、および背景の色などの液晶ディスプレイ等の表示制御や、ランプ等の発光制御や、スピーカ等の音声制御などを遊技状態ごとに相違させることによって、各種の遊技状態を遊技者に認識させることができるようになっている。

【１８５９】

第１入球手段は、所定の発射力にて第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられていればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、第１入球手段は、所定の開口部を遊技球が通過することができるようになっていればよく、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。第１入球手段は、遊技球の入球に基づいて、賞球の払い出しを実行してもよく、賞球の払い出しを実行しなくてもよく、変動表示の始動条件を発生可能となっていてもよい。

【１８６０】

第２入球手段は、開状態および閉状態に切り替え可能な開閉切替手段、および特定入球領域を有していればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、開閉切替手段は、開状態および閉状態に切り替え可能であれば、どのような構成であってもよく、例えば、開口部を閉鎖するようにして遊技盤に設けられる開閉扉であってもよく、開口部を閉鎖するようにして遊技盤に対して突没自在に設けられるブリッジであってもよく、開口部を閉鎖するようにして遊技盤に設けられるガイド片であってもよい。また、特定入球領域は、所定の入球領域を遊技球が通過することができるようになっていればよく、入球領域を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、入球領域を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。特定入球領域は、遊技球の入球に基づいて、賞球の払い出しを実行してもよく、賞球の払い出しを実行しなくてもよく、変動表示の始動条件を発生可能となっていてもよい。

【１８６１】

開放実行手段は、第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、開放実行手段は、第１入球手段への遊技球の入球に基づいて即座に開閉切替手段に所定期間の開放を実行させてもよく、第１入球手段への遊技球の入球に基づく抽選を実行し、この抽選結果に応じて開閉切替手段に所定期間の開放を実行させてもよい。また、開放実行手段は、第１入球手段への遊技球の入球に基づく抽選を実行する場合には、第１入球手段への遊技球の入球を保留する手段を備えていてもよい。

【１８６２】

特定遊技実行手段は、所定期間の開閉切替手段の開放中に遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて、利益遊技として特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技を実行する手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであって

もよい。ここで、特定遊技実行手段は、特定入球領域への遊技球の入球に基づいて即座に特定期間の特定期間遊技を実行させてもよく、特定入球領域への遊技球の入球に基づく抽選を実行し、この抽選結果に応じて特定期間の特定期間遊技を実行させてもよい。また、特定遊技実行手段は、特定入球領域への遊技球の入球に基づく抽選を実行する場合には、特定入球領域への遊技球の入球を保留する手段を備えていてもよい。

【１８６３】

ここで、特定期間遊技の利益遊技は、遊技者に対して利益を付与できる遊技であれば、どのような遊技であってもよく、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出して遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、遊技球が入球可能な状態に電動役物を移行させることによって、少量の遊技球を払い出して遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、変動表示手段にて図柄の変動表示を実行することによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、クルーンに形成された複数の入賞口のうち、どの入賞口に遊技球が入賞するかに応じて遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、ランプ等の発光制御や、スピーカ等の音声制御や、液晶ディスプレイ等の表示制御を実行することによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、押ボタンの操作入力を受け付けることによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、デモ表示の実行中に遊技機の説明などを表示させることによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよい。なお、特定期間遊技の利益遊技は、特別遊技状態の利益遊技と同種の利益遊技であってもよく、異なる利益遊技であってもよい。

【１８６４】

遊技機は、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の特定期間遊技の実行を終了した場合に、第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更するものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、所定遊技状態は、遊技機に実装された複数の遊技状態の一種であればよく、低確率モードかつ高頻度サポートモードである「天井時短」または「時短」の遊技状態であってもよく、高確率モードかつ高頻度サポートモードである「確変」の遊技状態であってもよく、高確率モードかつ低頻度サポートモードである「潜確」の遊技状態であってもよく、低確率モードかつ低頻度サポートモードである「通常」の遊技状態であってもよい。そして、第１制御状態は、特定遊技状態に対応していない補助手段の制御状態であればよく、第２制御状態は、特定遊技状態に対応した補助手段の制御状態であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。具体的には、各制御状態は、変動表示の始動条件の成立を補助する制御状態、および変動表示の始動条件の成立を補助しない双方の制御状態であればよい。

【１８６５】

以下、上記の発明を実現するための一例を具体的な構成を基に説明する。

なお、本遊技機は、本発明における特定遊技状態としての消化後遊技状態と、第１入球手段としての特定経路入球口と、第２入球手段としての開閉入球部と、開閉切替手段としての特定開閉部と、特定入球領域としての特定入球部と、開放実行手段としての特定開放実行部と、特定期間遊技としての特定入球遊技と、特定遊技実行手段としての特定入球遊技実行部と、所定遊技状態としての非対応遊技状態とを備えている。

【１８６６】

本発明の一例としての本実施形態では、パチンコ機１は、前記主参考形態における遊技盤２とは異なる遊技盤２Ｘを備えている。以下、本実施形態における遊技盤について説明する。

【１８６７】

図１３５は、本発明の一実施形態に係る遊技盤の正面図である。

遊技盤２Ｘは、図１３５に示すように、その表面に取り付けられた内レール部２１および外レール部２２を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部２１

および外レール部２２によって区画されるようにして遊技盤２Ｘに形成されている。この遊技領域は、窓部１２２（図１参照）を介して略全域を前方から視認することができる。

内レール部２１および外レール部２２は、遊技領域への遊技球の誘導レール２３を構成し、この誘導レール２３は、遊技者が発射ハンドル１６を回転操作したことによって遊技球発射機構４９から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。

ここで、発射ハンドル１６は、遊技盤２Ｘの正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射力を調整可能であり、左打ち方向に遊技球を発射して行う左打ち遊技、および左打ち方向とは異なる右打ち方向に遊技球を発射して行う右打ち遊技を実行可能となっている。

【１８６８】

誘導レール２３は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル１６の回転操作量が大きくなるにしたがって、誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本実施形態では、誘導レール２３の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。

【１８６９】

遊技盤２Ｘは、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤２Ｘは、各開口部に設けられた特定経路入球口である一般入賞口２４、上作動口（第１始動入球口）２５、下作動口（第２始動入球口）２６、可変入賞装置２７、特定経路入球口であるアウト口２８、特定経路入球口である特電作動口９１、および開閉入球部である特電入賞装置９２を有している。また、遊技盤２Ｘは、中央部右側に設けられたスルーゲート３１と、上部右側に設けられた主表示装置３２と、中央部に設けられた可変表示ユニット３３等とを有している。さらに、遊技盤２Ｘは、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘ＮＬや、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【１８７０】

特定経路入球口である一般入賞口２４、上作動口２５、下作動口２６、可変入賞装置２７、特定経路入球口である特電作動口９１、および開閉入球部である特電入賞装置９２の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ３０１～３０４，３０７～３０９（図１３６参照）を備え、これらの検知センサ３０１～３０４，３０７～３０９は、遊技盤２Ｘの背面側に配設されている。具体的には、特定経路入球口である一般入賞口２４は、検知センサ３０１を備え、上作動口２５は、検知センサ３０２を備え、下作動口２６は、検知センサ３０３を備え、可変入賞装置２７は、検知センサ３０４を備え、特定経路入球口である特電作動口９１は、検知センサ３０７を備え、開閉入球部である特電入賞装置９２は、検知センサ３０８，３０９を備えている。パチンコ機１は、検知センサ３０１～３０４，３０７～３０９の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ３０１～３０４，３０７～３０９は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【１８７１】

具体的には、パチンコ機１は、特定経路入球口である一般入賞口２４への入球が発生した場合には１０個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、上作動口２５への入球が発生した場合および下作動口２６への入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、可変入賞装置２７への入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、特定経路入球口である特電作動口９１への入球が発生した場合には１個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、開閉入球部である特電入賞装置９２への入球が発生した場合には１個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口２５，２６の賞球個数を相違させてもよい。

ここで、特定経路入球口である一般入賞口２４は、右打ち遊技をした場合に、釘ＮＬなどの誘導部材にて遊技球が誘導されることによって流下して到達可能な遊技領域の位置に設けられている。

【１８７２】

特定経路入球口であるアウト口２８は、右打ち遊技をした場合に、釘ＮＬなどの誘導部材にて遊技球が誘導されることによって流下して到達可能な遊技領域の位置に設けられている。この特定経路入球口であるアウト口２８は、遊技盤２Ｘの遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、この特定経路入球口であるアウト口２８を通って遊技領域から排出される。また、特定経路入球口であるアウト口２８は、遊技球の入球を検知する検知センサ３０５（図１３６参照）を備え、この検知センサ３０５は、遊技盤２Ｘの背面側に配設されている。なお、パチンコ機１は、特定経路入球口であるアウト口２８への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【１８７３】

スルーゲート３１は、右打ち遊技をした場合に、釘ＮＬなどの誘導部材にて遊技球が誘導されることによって流下して到達可能な遊技領域の位置に設けられている。このスルーゲート３１は、遊技球の入球を検知する検知センサ３０６（図１３６参照）を備え、この検知センサ３０６は、遊技盤２Ｘの背面側に配設されている。なお、パチンコ機１は、スルーゲート３１への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【１８７４】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、特定経路入球口であるアウト口２８への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート３１への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート３１への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【１８７５】

上作動口２５および下作動口２６は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤２Ｘに設置されている。各作動口２５，２６は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口２５を上方に配置し、下作動口２６を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されている。下作動口２６は、左右一対の可動片によって構成されたガイド片（サポート片）としての電動役物２６１を有している。

【１８７６】

電動役物２６１は、遊技盤２Ｘの背面側に搭載された電動役物駆動部２６２に連結されている。この電動役物２６１は、電動役物駆動部２６２にて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、電動役物２６１の上端を左右方向に近接させることによって、下作動口２６を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物２６１の上端を左右方向に離間させることによって、下作動口２６を開放した状態である。

【１８７７】

ここで、電動役物２６１を閉鎖状態に設定した場合には、この電動役物２６１の上端と、上作動口２５との間隔は、遊技球１個分よりも狭くなる。また、電動役物２６１を開放状態に設定した場合には、この電動役物２６１の上端と、上作動口２５との間隔は、遊技球１個分よりも広くなる。したがって、遊技球は、電動役物２６１を閉鎖状態に設定した場合には、下作動口２６に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、下作動口２６に入賞することができる。

【１８７８】

なお、電動役物２６１は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、下作動口２６に

遊技球が入賞しにくい状態（閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、下作動口２６に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、下作動口２６は、このような切り換えを電動役物２６１の設定によって行うのではなく、下作動口２６の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、下作動口２６は、電動役物２６１を備えていなくてもよい。

【１８７９】

ここで、パチンコ機１は、電動役物２６１を開放状態に設定することによって、下作動口２６への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有している。具体的には、パチンコ機１は、特定経路入球口であるスルーゲート３１に遊技球が入球することに基づいて、電動役物２６１に所定期間の開放を実行させる。このパチンコ機１は、特定開閉部である電動役物２６１を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、電動役物２６１を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。

【１８８０】

高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、特定入球部である下作動口２６に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として左打ち方向（第１方向）に左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、下作動口２６よりも上作動口２５に入賞する確率を高くする左打ち遊技（第１の遊技）をすることができる。また、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ち方向（第２方向）に右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口２５よりも下作動口２６に入賞する確率を高くする右打ち遊技（第２の遊技）をすることができる。ここで、スルーゲート３１は、所定の発射力にて右打ち方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられている。下作動口２６および電動役物２６１は、開閉入球部として機能している。

そして、下作動口２６への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【１８８１】

可変入賞装置２７は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口２７１と、大入賞口２７１を開閉するための開閉扉２７２と、開閉扉２７２を駆動する可変入賞駆動部２７３とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット３３等を避けて可変入賞装置２７に遊技球を導くことができる。

【１８８２】

ここで、遊技盤２Ｘは、可変入賞装置２７の前面側を覆うようにして設けられたカバー２９を備えている。このカバー２９は、可変入賞装置２７を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネル２９１と、この透明パネル２９１の周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル２９２とを備えている。

したがって、遊技者は、透明パネル２９１および窓部１２２を介して可変入賞装置２７を前方から視認することができる。

【１８８３】

大入賞口２７１は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口２７１は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ３０４を備えている。パチンコ機１は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【１８８４】
開閉扉２７２は、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口２７１の開口を閉鎖するようにして遊技盤２Ｘに設けられている。この開閉扉２７２は、窓パネル１２３に向かって前進して遊技盤２Ｘから突出することによって、大入賞口２７１の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤２Ｘの内部に向かって後退して遊技盤２Ｘに埋没することによって、大入賞口２７１の開口を開放する開放状態とを有している。
可変入賞駆動部２７３は、開閉扉２７２を駆動することによって、開閉扉２７２を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。
【１８８５】
具体的には、開閉扉２７２は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、図柄表示装置３６にて実行される特定入球遊技である変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態である開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉２７２は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。
なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉２７２を開放状態に設定し、大入賞口２７１に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを１回のラウンド遊技という。
【１８８６】
特定経路入球口である特電作動口９１は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するようにして配設されている。
また、特定経路入球口である特電作動口９１は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この特定経路入球口である特電作動口９１は、右打ち遊技をした場合に、釘ＮＬなどの誘導部材にて遊技球が誘導されることによって流下して到達可能な遊技領域の位置に設けられている。この特定経路入球口である特電作動口９１は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ３０７を備えている。パチンコ機１は、その検知結果に基づいて、所定数（本実施形態では１個）の賞球の払い出しを実行する。
【１８８７】
開閉入球部である特電入賞装置９２は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口するとともに、開閉入球部である特電入賞装置９２の左側の領域に配置された特定入球部であるＶ入賞口９２１と、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口するとともに、開閉入球部である特電入賞装置９２の右側の領域に配置された通常入賞口９２２と、開閉入球部である特電入賞装置９２を開閉するための特定開閉部である開閉扉９２３と、特定開閉部である開閉扉９２３を駆動する特電入賞駆動部９２４とを備えている。
なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として右打ち方向（第２方向）に中打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、特定経路入球口である特電作動口９１、および開閉入球部である特電入賞装置９２に遊技球を導くことができる。したがって、特定経路入球口である特電作動口９１は、所定の発射力にて右打ち方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられている。
【１８８８】
ここで、本実施形態では、特定経路入球口である特電作動口９１、および開閉入球部である特電入賞装置９２に遊技球を導くことができる特定の経路は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として右打ち方向（第２方向）に中打ちすることによって、到達可能となっているが、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ち方向（第２方向）に右打ちすることによって、到達可能となっていてもよい。換言すれば、特定経路入球口は、所定の発射力にて第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊

技領域に設けられていればよい。

【１８８９】

特定入球部であるＶ入賞口９２１は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この特定入球部であるＶ入賞口９２１は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ３０８を備えている。パチンコ機１は、その検知結果に基づいて、所定数（本実施形態では１個）の賞球の払い出しを実行する。

通常入賞口９２２は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この通常入賞口９２２は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ３０９を備えている。パチンコ機１は、その検知結果に基づいて、所定数（本実施形態では１個）の賞球の払い出しを実行する。

【１８９０】

特定開閉部である開閉扉９２３は、矩形板状に形成されるとともに、特定入球部であるＶ入賞口９２１、および通常入賞口９２２の開口を閉鎖するようにして遊技盤２Ｘに設けられている。この特定開閉部である開閉扉９２３は、鉛直下方側の端部に挿通された水平軸回りに回動して遊技盤２Ｘの盤面と面一になることによって、特定入球部であるＶ入賞口９２１、および通常入賞口９２２の開口を閉鎖する閉鎖状態と、この水平軸回りに回動して遊技盤２Ｘの盤面から突出することによって、特定入球部であるＶ入賞口９２１、および通常入賞口９２２の開口を開放する開放状態とを有している。

特電入賞駆動部９２４は、特定開閉部である開閉扉９２３を駆動することによって、特定開閉部である開閉扉９２３を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【１８９１】

具体的には、特定開閉部である開閉扉９２３は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、特定経路入球口である特電作動口９１に遊技球が入賞し、特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行した場合には、特定開閉部である開閉扉９２３は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、特定入球遊技である特電開閉実行モードとは、特定開閉部である開閉扉９２３を開放状態に設定し、特定入球部であるＶ入賞口９２１、および通常入賞口９２２に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、特定入球遊技である特電開閉実行モードにおいて、特定開閉部である開閉扉９２３を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを１回の特電ラウンド遊技という。

【１８９２】

主表示装置３２は、メイン表示部３４と、役物用表示部３５とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。

なお、主表示装置３２は、その前面側に設けられた窓パネル１２３（図１参照）に向かって膨出するようにして遊技盤２Ｘに設けられている。すなわち、主表示装置３２は、窓パネル１２３を介してパチンコ機１の前方から視認可能となっている。また、主表示装置３２と、窓パネル１２３との間の距離は、遊技球１個分よりも狭くなっている。これによって、パチンコ機１は、主表示装置３２と、窓パネル１２３との間を遊技球が落下していくのを防止している。換言すれば、パチンコ機１は、主表示装置３２の前方を遊技球が落下していくのを防止している。

【１８９３】

メイン表示部３４は、上作動口２５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第１結果表示部３４１と、下作動口２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第２結果表示部３４２とを備えている（図１３６参照）。なお、メイン表示部３４は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

【１８９４】

第１結果表示部３４１は、上作動口２５への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口２５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第１結果表示部３４１は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードへ移行する。

第２結果表示部３４２は、下作動口２６への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、下作動口２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第２結果表示部３４２は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードへ移行する。

【１８９５】

役物用表示部３５は、スルーゲート３１への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、スルーゲート３１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。役物用表示部３５は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、下作動口２６に設けられた電動役物２６１は、所定の態様で開放状態となる。

【１８９６】

なお、本実施形態では、メイン表示部３４および役物用表示部３５は、セグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部３４および役物用表示部３５に変動表示させる絵柄としては、複数種の文字を変動表示させる構成、複数種の記号を変動表示させる構成、複数種のキャラクタを変動表示させる構成、または複数種の色を切り換えて表示させる構成などを採用できる。

【１８９７】

可変表示ユニット３３は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切換表示）する図柄表示装置３６を備えている。また、可変表示ユニット３３は、図柄表示装置３６を囲むようにして配設されたセンターフレーム３７を備えている。このセンターフレーム３７の上部は、その前面側に設けられた窓パネル１２３に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機１は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面Ｇの視認性が低下するといった不都合を生じない構成となっている。

【１８９８】

図柄表示装置３６は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されている。この図柄表示装置３６は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置３６は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部３４の第２結果表示部３４２にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

なお、図柄表示装置３６は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置、またはＣＲＴ等の他の表示装置であってもよい。

【１８９９】

センターフレーム３７は、図柄表示装置３６の左下側の領域に設けられた第１保留ランプ部３７１と、図柄表示装置３６の右下側の領域に設けられた第２保留ランプ部３７２と、図柄表示装置３６の上側の領域に設けられた第３保留ランプ部３７３とを備えている。

【１９００】

第１保留ランプ部３７１は、上作動口２５に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第１保留ランプ部３７１は、遊技球を最大４個まで保留することができ、第１結果表示部３４１および図柄表示装置３６の変動表示に対応している。

第２保留ランプ部３７２は、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第２保留ランプ部３７２は、遊技球を最大４個まで保留することができ、第２結果表示部３４２および図柄表示装置３６の変動表示に対応している。

第３保留ランプ部３７３は、スルーゲート３１に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第３保留ランプ部３７３は、遊技球を最大４個まで保留することができ、役物用表示部３５の変動表示に対応している。

なお、各保留ランプ部３７１～３７３は、後述する図柄表示装置３６の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

【１９０１】

＜パチンコ機の電気的構成＞

図１３６は、パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

パチンコ機１は、図１３６に示すように、主制御装置４と、音声発光制御装置５と、表示制御装置６とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機１は、払出制御装置４６と、電源・発射制御装置４７とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置４６は、前述した払出装置４８に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置４７は、前述した遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

【１９０２】

主制御装置４は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板４１と、電源を監視する停電監視基板４５とを備えている。なお、主制御装置４は、主制御基板４１などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡部を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡部としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

【１９０３】

主制御基板４１は、主制御基板４１に実装されたＭＰＵ４２と、このＭＰＵ４２を構成しているＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４とを備えている。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本実施形態では、ＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４は、ＭＰＵ４２に対して１チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置４以外の他の制御装置のＭＰＵについても同様である。

【１９０４】

ＲＯＭ４３は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶部である。このＲＯＭ４３は、当否テーブル記憶エリア４３１や、振分テーブル記憶エリア４３２や、リーチ用テーブル記憶エリア４３３などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

ＲＡＭ４４は、ＲＯＭ４３に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶部である。このＲＡＭ４４は、各種カウンタエリア４４１や、保留球格納エリア４４２や、電役保留エリア４４３などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

【１９０５】

ＭＰＵ４２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ４２の入力ポートは

、主制御装置４に設けられた停電監視基板４５と、複数の検知センサ３０１～３０９とに接続されている。ＭＰＵ４２の出力ポートは、停電監視基板４５と、払出制御装置４６と、音声発光制御装置５とに接続されている。また、ＭＰＵ４２の出力ポートは、下作動口２６の電動役物２６１を開閉動作させる電動役物駆動部２６２と、可変入賞装置２７の開閉扉２７２を開閉動作させる可変入賞駆動部２７３と、開閉入球部である特電入賞装置９２の特定開閉部である開閉扉９２３を開閉動作させる特電入賞駆動部９２４と、メイン表示部３４と、役物用表示部３５とに接続されている。

【１９０６】

なお、主制御基板４１は、ドライバ回路を有している。ＭＰＵ４２は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、ＭＰＵ４２は、電動役物駆動部２６２の駆動制御を実行して電動役物２６１を開閉させる。また、開閉実行モードでは、ＭＰＵ４２は、可変入賞駆動部２７３の駆動制御を実行して大入賞口２７１を開閉させる。また、特定入球遊技である特電開閉実行モードでは、ＭＰＵ４２は、特電入賞駆動部９２４の駆動制御を実行して開閉入球部である特電入賞装置９２を開閉させる。また、各遊技回では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の表示制御を実行して各作動口２５，２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、ＭＰＵ４２は、役物用表示部３５の表示制御を実行してスルーゲート３１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

【１９０７】

停電監視基板４５は、主制御基板４１と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置４７とを中継し、電源・発射制御装置４７から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。したがって、ＭＰＵ４２は、停電監視基板４５を介して電力を受給する。

検知センサ３０１～３０９は、特定経路入球口である一般入賞口２４、上作動口２５、下作動口２６、可変入賞装置２７、特定経路入球口である特電作動口９１、および開閉入球部である特電入賞装置９２の各種入賞口や、特定経路入球口であるアウト口２８や、スルーゲート３１などに１対１で対応して設けられている。ＭＰＵ４２は、検知センサ３０１～３０９の検知結果に基づいて、各種入賞口や、特定経路入球口であるアウト口２８や、スルーゲート３１などへの入賞判定（入球判定）を行っている。なお、ＭＰＵ４２は、上作動口２５または下作動口２６への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

【１９０８】

払出制御装置４６は、主制御装置４から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置４８に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

【１９０９】

電源・発射制御装置４７は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、電源・発射制御装置４７は、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板４１や払出制御装置４６等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。なお、電源・発射制御装置４７は、バックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部を備えている。この電断時用電源部は、パチンコ機１への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置４のＲＡＭ４４に記憶保持用の電力を供給する。

【１９１０】

また、電源・発射制御装置４７は、遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構４９は、遊技盤２Ｘの誘導レール２３に向けて延びる発射レールと、上皿１４１に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール２３に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置４７は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

【１９１１】

さらに、ＭＰＵ４２は、電気信号の送信を可能とする外部端子４０Ｘを備えている。外部端子４０Ｘは、例えば、当否結果が「大当たり当選」となって開閉実行モードに移行したことを示す大当たり信号や、特定入球部であるＶ入賞口９２１に遊技球が入球して特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行したことを示す特定信号であるＶ入賞信号や、変動表示を実行したことを示す変動開始信号や、当否抽選モードおよびサポートモードを示すモード信号の他、パチンコ機１の各種の状態を示す信号をホールコンピュータに対して送信するための端子である。

【１９１２】

＜主制御装置にて実行される各種処理について＞

主制御装置４のＭＰＵ４２は、遊技を進行させるタイマ割込み処理、および通常処理を実行する。以下、タイマ割込み処理、および通常処理について順に説明する。

なお、ＭＰＵ４２は、タイマ割込み処理、および通常処理の他、電源投入に伴って起動するメイン処理や、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力によって起動するＮＭＩ割込み処理を実行するが、この処理についての説明は省略する。

【１９１３】

＜タイマ割込み処理＞

図１３７は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

タイマ割込み処理では、ＭＰＵ４２は、前記主参考形態と略同様に、ステップＳ１０１～Ｓ１０６Ｘの処理を定期的に（例えば、２ｍｓｅｃ周期で）実行する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ４２は、図１３７に示すように、ステップＳ１０５の作動口用の入賞処理を実行した後、ステップＳ１０６Ｘの特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【１９１４】

＜特電作動口用の入賞処理＞

図１３８は、特電作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理では、ＭＰＵ４２は、図１３８に示すように、ステップＳ３００１～Ｓ３０１１の処理を実行する。

【１９１５】

ステップＳ３００１では、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ３００１にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ３００２以降の処理を実行することなく、特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を終了する。

なお、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された開閉実行モード中フラグを参照することによって、開閉実行モード中であるか否かを判定している。以下の各処理においても同様である。特別遊技実行部であるＭＰＵ４２は、開閉実行モードへの移行時に開閉実行モード中フラグをセットし、開閉実行モードの終了時に開閉実行モード中フラグをクリアする。ここで、開閉実行モードは、大当たりの一種であるので、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に開閉実行モード中フラグをセットする場合に、併せてＲＡＭ４４に大当たりフラグをセットし、ＲＡＭ４４に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアする場合に、併せてＲＡＭ４４に記憶された大当たりフラグをクリアする。

【１９１６】

ステップＳ３００２では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に特電開放フラグがセットされているか否かを判定する。この特電開放フラグは、開閉入球部である特電入賞装置９２の開放が発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ４２は、開閉入球部である特電入賞装置９２の開放時に特電開放フラグをセットし、開閉入球部である特電入賞装置９２の閉鎖時に特電開放フラグをクリアする。

【１９１７】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ３００２にてＲＡＭ４４に特電開放フラグがセットされていないと判定した場合には、開閉入球部である特電入賞装置９２の開放が発生していないことを示しているので、開閉入球部である特電入賞装置９２を開放すべく、ステップＳ３０

０３以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３００２にてＲＡＭ４４に特電開放フラグがセットされていると判定した場合には、既に開閉入球部である特電入賞装置９２の開放が発生していることを示しているので、開閉入球部である特電入賞装置９２を閉鎖すべく、ステップＳ３００７以降の処理を実行する。
【１９１８】
　まず、ステップＳ３００２において、ＲＡＭ４４に特電開放フラグがセットされていないと判定した場合の処理（ステップＳ３００３以降の処理）について説明する。
　ステップＳ３００３では、ＭＰＵ４２は、特定経路入球口である特電作動口９１に対応した検知センサ３０７が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、特定経路入球口である特電作動口９１に遊技球が入賞（開放入賞）したか否かを判定する。
【１９１９】
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ３００３にて特定経路入球口である特電作動口９１に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップＳ３００４以降の処理を実行することなく、特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３００３にて特定経路入球口である特電作動口９１に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップＳ３００４において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたタイマカウンタＴに「４００」をセットする。前述したように、タイマカウンタＴは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、タイマカウンタＴにセットされた時間は０．８ｓｅｃとなる。
【１９２０】
　ステップＳ３００５では、ＭＰＵ４２は、特電入賞装置の開放実行処理を実行する。この特電入賞装置の開放実行処理では、ＭＰＵ４２は、特電入賞駆動部９２４の駆動制御を実行することによって、特定開閉部である開閉扉９２３を開放状態に設定する。
　また、ステップＳ３００４にてタイマカウンタＴにセットされた値は、特定開閉部である開閉扉９２３を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、ＭＰＵ４２は、前述したように、タイマカウンタＴに「４００」をセットすることによって、上限継続時間を０．８ｓｅｃに設定している。
【１９２１】
　ここで、パチンコ機１は、前述したように、０．６ｓｅｃの周期で遊技球発射機構４９のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる。
　したがって、開閉入球部である特電入賞装置９２の上限継続時間は、遊技球の発射周期よりも長いので、１～２個程度の遊技球を特定入球部であるＶ入賞口９２１や通常入賞口９２２に入賞させることは可能である。
【１９２２】
　ステップＳ３００６では、ＭＰＵ４２は、特電開放フラグをＲＡＭ４４にセットする。その後、ＭＰＵ４２は、特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を終了する。
【１９２３】
　次に、ステップＳ３００２において、ＲＡＭ４４に特電開放フラグがセットされていると判定した場合の処理（ステップＳ３００７以降の処理）について説明する。
　ステップＳ３００７では、ＭＰＵ４２は、特定入球部であるＶ入賞口９２１に対応した検知センサ３０８が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、特定入球部であるＶ入賞口９２１に遊技球が入賞したか否かを判定する。
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ３００７にて特定入球部であるＶ入賞口９２１に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップＳ３００９以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３００７にて特定入球部であるＶ入賞口９２１に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップＳ３００８において、Ｖ入賞フラグをＲＡＭ４４にセットする。このＶ入賞フラグは、特定入球部であるＶ入賞口９２１に遊技球が入賞したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ４２は、特定入球部であるＶ

入賞口９２１に遊技球が入賞した時にＶ入賞フラグをセットし、特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時にＶ入賞フラグをクリアする。

【１９２４】

ステップＳ３００８の処理を実行した後、またはステップＳ３００７にて特定入球部であるＶ入賞口９２１に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３００９において、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ３００９にてタイマカウンタＴの値が「０」以下ではないと判定した場合には、ステップＳ３０１０以降の処理を実行することなく、特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を終了する。

【１９２５】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３００９にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ３０１０において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、ＭＰＵ４２は、特電入賞駆動部９２４の駆動制御を実行することによって、特定開閉部である開閉扉９２３を閉鎖状態に設定する。

ステップＳ３０１１では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された特電開放フラグをクリアする。その後、ＭＰＵ４２は、特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を終了する。

【１９２６】

ここで、開閉実行モード、および特定入球遊技である特電開閉実行モードは、共に大当たりの一種であるので、開閉実行モード中において、特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行可能となっている場合には、遊技者は、特定開閉部である開閉扉９２３の開放や、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行に注目してしまい、開閉実行モードを楽しむことができないという問題がある。

これに対して、パチンコ機１は、ステップＳ３００１にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ３００２以降の処理を実行することなく、特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を終了するようになっている。換言すれば、パチンコ機１は、開閉実行モード中において、特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行不能となっているので、遊技者は、特定開閉部である開閉扉９２３の開放や、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行を気にすることなく、開閉実行モードを楽しむことができる。

【１９２７】

また、メイン表示部３４の変動表示中において、特定開閉部である開閉扉９２３の開放や、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行を無効にした場合には、遊技者は、メイン表示部３４の変動表示を終了させるまで特定の経路を狙って遊技球を発射するのを待たなければならず、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行を目的とする場合には、メイン表示部３４の変動表示を開始させないようにしなければならないという問題がある。

そして、特定の経路を狙って遊技球を発射するのを待っている間のメイン表示部３４の変動表示は、本来であれば、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数として計数されるべき変動表示であるのに計数されることなく無駄になってしまうという問題がある。

これに対して、パチンコ機１は、メイン表示部３４の変動表示が終了したか否かを判定することなく、特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行可能となっているので、遊技者は、変動表示の実行を気にすることなく、特定経路入球口である特電作動口９１に遊技球を入球させることによって、特定開閉部である開閉扉９２３に所定期間の開放を実行させることができる。

【１９２８】

＜通常処理＞

図１３９は、通常処理のフローチャートを示す図である。

ＭＰＵ４２は、電源投入に伴って起動する後述のメイン処理を実行した後、遊技を進行させるための主要な処理である通常処理を実行する。この通常処理では、ＭＰＵ４２は、

図１３９に示すように、ステップＳ３０１～Ｓ３１４を実行する。具体的には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０１～Ｓ３０９を４ｍｓｅｃ周期で定期的に実行し、残余時間が発生した場合にステップＳ３０８～Ｓ３１１を繰り返し実行し、ステップＳ３０８の判定結果に応じてステップＳ３１２以降を実行する。

【１９２９】

ステップＳ３０１では、ＭＰＵ４２は、タイマ割込み処理、作動口用の入賞処理、または前回の通常処理で設定したコマンドをサブ側の各制御装置に送信するための外部出力処理を実行する。この外部出力処理では、例えば、ＭＰＵ４２は、賞球コマンドが設定されているか否かを判定し、賞球コマンドが設定されていると判定した場合には、その賞球コマンドを払出制御装置４６に送信する。また、例えば、ＭＰＵ４２は、遊技回用の演出に対応したコマンドや、開閉実行モード用の演出に対応したコマンドなどの演出用のコマンドが設定されているか否かを判定し、演出用のコマンドが設定されていると判定した場合には、その演出用のコマンドを音声発光制御装置５に送信する。

【１９３０】

ステップＳ３１５Ｘでは、ＭＰＵ４２は、外部信号出力処理を実行する。この外部信号出力処理では、ＭＰＵ４２は、例えば、当否結果が「大当たり当選」となって開閉実行モードに移行したことを示す大当たり信号や、特定入球部であるＶ入賞口９２１に遊技球が入球して特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行したことを示す特定信号であるＶ入賞信号や、変動表示を実行したことを示す変動開始信号や、当否抽選モードおよびサポートモードを示すモード信号の他、パチンコ機１の各種の状態を示す信号をホールコンピュータに対して外部端子４０Ｘを介して送信する。なお、ステップＳ３１５Ｘの外部信号出力処理については後に詳細に説明する。

【１９３１】

ステップＳ３０２では、ＭＰＵ４２は、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４２は、前述したように、変動種別カウンタＣＳの前回値に１を加算して更新するとともに、更新後の値をＲＡＭ４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、ＭＰＵ４２は、変動種別カウンタＣＳの前回値に１を加算する際に最大値に達していた場合には、変動種別カウンタＣＳの値を０に戻してクリアする。

【１９３２】

ステップＳ３０３Ｘでは、ＭＰＵ４２は、遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、ＭＰＵ４２は、当否抽選および振分抽選を実行するとともに、図柄表示装置３６に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定およびメイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定などを実行する。

ステップＳ３０４Ｘでは、ＭＰＵ４２は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード、高確率モード、および高頻度サポートモードなどの各遊技状態への移行処理を実行する。

なお、ステップＳ３０３Ｘの遊技回制御処理およびステップＳ３０４Ｘの遊技状態移行処理については後に詳細に説明する。

【１９３３】

ステップＳ３０５では、ＭＰＵ４２は、デモ表示実行判定処理を実行する。このデモ表示実行判定処理では、ＭＰＵ４２は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、３０ｓｅｃ）を経過したか否かを判定し、開始待ち期間を経過していると判定した場合には、デモ表示を開始させるためのデモコマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ３０５にて設定したデモコマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるデモコマンドに基づいて、デモ表示実行処理を開始する。

【１９３４】

ここで、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０５の処理の実行回数をカウントすることによって開始待ち期間が経過したか否かを判定する。例えば、開始待ち期間を３０ｓｅｃとし、

ステップＳ３０５の処理を繰り返し実行する間隔が４ｍｓｅｃである場合には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０５の処理の実行回数をカウントして７５００回に達したときに開始待ち期間を経過したと判定する。なお、開始待ち期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて開始待ち期間を測定してもよい。また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０５の処理の実行回数をカウントしているときに新たな遊技回を開始した場合には、そのカウントの値をリセットする。

【１９３５】

ステップＳ３０６Ｘでは、ＭＰＵ４２は、下作動口２６に設けられた電動役物２６１の駆動制御を実行するための特定開放実行部である電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の電役保留エリア４４３に格納された電動役物開放カウンタＣ４の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物２６１の開閉処理を実行する。また、ＭＰＵ４２は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部３５の表示制御を実行する。なお、ステップＳ３０６Ｘの電役サポート用処理については後に詳細に説明する。

【１９３６】

ステップＳ３１６Ｘでは、ＭＰＵ４２は、特定入球遊技である特電開閉実行モードを進行させるための特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理を実行する。特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理では、ＭＰＵ４２は、特定開閉部である開閉扉９２３を開放状態に設定し、特定入球部であるＶ入賞口９２１、および通常入賞口９２２に遊技球を入球可能とする処理を実行する。

なお、ステップＳ３１６Ｘの特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理については後に詳細に説明する。

【１９３７】

ステップＳ３０７では、ＭＰＵ４２は、遊技球発射制御処理を実行する。この遊技球発射制御処理では、ＭＰＵ４２は、遊技者が発射ハンドル１６を回転操作したことに基づいて、電源・発射制御装置４７に遊技球を発射させる発射制御を実行させる。具体的には、電源・発射制御装置４７は、所定の周期（本実施形態では０．６ｓｅｃ）で遊技球発射機構４９のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる。なお、ソレノイドは、発射ハンドル１６の回転操作量に応じた発射強度で遊技球を発射するように励磁される。また、電源・発射制御装置４７は、所定の発射条件が整っている場合に、遊技球発射機構４９のソレノイドに対して駆動信号を供給し、遊技球を発射させる。

【１９３８】

ステップＳ３０８では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリア（図示略）に停電フラグがセットされているか否かを判定する。この停電フラグは、ＭＰＵ４２のＮＭＩ端子に対して停電監視基板４５から停電信号が入力されることによってＲＡＭ４４にセットされる。停電監視基板４５は、停電の発生を確認した場合に、この停電信号を出力する。なお、この停電フラグは、次回のメイン処理の実行時にクリアされる。

【１９３９】

ここで、パチンコ機１は、ＲＡＭ４４等の所定のエリアに１を代入することによって各種のフラグをセットし、０を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機１は、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリアに１を代入することによって停電フラグをセットし、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリアに０を代入することによって停電フラグをクリアする。

【１９４０】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０８にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ３０９以降の処理を実行することなく、ステップＳ３１２以降の電断時処理を実行する。具体的には、ステップＳ３１２では、ＭＰＵ４２は、タイマ割込み処理の発生を禁止する。ステップＳ３１３では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ判定値（ＲＡＭ４４のチェックサム）を算出して保存する。ステップＳ３１４では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４へ

のアクセスを禁止する。その後、ＭＰＵ４２は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【１９４１】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０８にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ３０９において、次回の通常処理を実行するタイミングに至ったか否か、すなわち現在の通常処理を開始したときから所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０９にて次回の通常処理を実行するタイミングに至っていないと判定した場合、すなわち残余時間が発生した場合には、ステップＳ３１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行し、ステップＳ３１１において、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。なお、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０９にて次回の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定するまでステップＳ３０８～Ｓ３１１を繰り返し実行する。

【１９４２】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０９にて次回の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定した場合、すなわち残余時間が発生していない場合には、ステップＳ３０１を再び実行することによって、次回の通常処理を開始する。

【１９４３】

＜遊技回制御処理＞

図１４０は、遊技回制御処理のフローチャートを示す図である。

遊技回制御処理では、ＭＰＵ４２は、図１４０に示すように、ステップＳ５０１～Ｓ５１０Ｘを実行する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０９の処理を実行した後、ステップＳ５１０Ｘの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

ステップＳ５１０Ｘでは、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたゲームカウンタＧＣの値に１を減算して更新する。このゲームカウンタＧＣは、所定回数の遊技回を消化した場合に高頻度サポートモードに移行させる機能である「天井時短」の遊技状態（消化後遊技状態）を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をＭＰＵ４２にて特定するためのカウンタである。その後、ＭＰＵ４２は、遊技回制御処理を終了する。

以下、ステップＳ５０４のデータ設定処理およびステップＳ５０５の変動開始処理について詳細に説明する。

【１９４４】

図１４１は、データ設定処理のフローチャートを示す図である。

データ設定処理では、ＭＰＵ４２は、図１４１に示すように、ステップＳ６０１～Ｓ６１１を実行する。

ステップＳ６０１では、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理のステップＳ２０４にてセットされた第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ６０１にて第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ６０２～Ｓ６０６の第１結果表示部用のデータ設定処理を実行し、ステップＳ６０１にて第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６０７～Ｓ６１１の第２結果表示部用のデータ設定処理を実行する。

【１９４５】

このように、データ設定処理は、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第１結果表示部用のデータ設定処理と、第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第２結果表示部用のデータ設定処理とを有している。

そして、ＭＰＵ４２は、ステップＳ６０１にて第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下でないと判定した場合には、第１結果表示部用のデータ設定処理を実行することなく、第２結果表示部用のデータ設定処理を実行する。換言すれば、ＭＰＵ４２は、下作動口２６

への遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報があると判定した場合には、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された保留情報があるか否かに関わらず第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定する。

【１９４６】

まず、ステップＳ６０２～Ｓ６０６の第１結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップＳ６０２では、ＭＰＵ４２は、第１結果表示部用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ６０３では、ＭＰＵ４２は、第１結果表示部用保留エリアＲａの第１エリアＲａ１に格納された保留情報を実行エリアＡＥに移動する。

ステップＳ６０４では、ＭＰＵ４２は、第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＲａ１～Ｒａ４に格納されている保留情報を第１エリアＲａ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ４２は、第２エリアＲａ２の保留情報を第１エリアＲａ１にシフトし、第３エリアＲａ３の保留情報を第２エリアＲａ２にシフトし、第４エリアＲａ４の保留情報を第３エリアＲａ３にシフトする。

【１９４７】

ステップＳ６０５では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された第２結果表示部フラグをクリアする。この第２結果表示部フラグは、遊技回の消化に際して第１結果表示部３４１および第２結果表示部３４２のうち、どちらのメイン表示部３４に変動表示を開始させているかを特定するためのフラグである。このステップＳ６０５では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部フラグをクリアしているので、遊技回の消化に際し、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて、第１結果表示部３４１に変動表示を開始させることを示している。

【１９４８】

ステップＳ６０６では、ＭＰＵ４２は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第１シフト時コマンドを設定する。その後、ＭＰＵ４２は、データ設定処理を終了する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ６０６にて設定した第１シフト時コマンドを音声発光制御装置５に送信する。この第１シフト時コマンドは、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第１シフト時コマンドに基づいて、第１保留ランプ部３７１の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置５は、上作動口２５に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第１保留ランプ部３７１の点灯個数を減少させる。

【１９４９】

次に、ステップＳ６０７～Ｓ６１１の第２結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップＳ６０７では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ６０８では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２エリアＲｂ１に格納された保留情報を実行エリアＡＥに移動する。

ステップＳ６０９では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＲｂ１～Ｒｂ４に格納されている保留情報を第１エリアＲｂ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ４２は、第２エリアＲｂ２の保留情報を第１エリアＲｂ１にシフトし、第３エリアＲｂ３の保留情報を第２エリアＲｂ２にシフトし、第４エリアＲｂ４の保留情報を第３エリアＲｂ３にシフトする。

【１９５０】
ステップＳ６１０では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグをセットする。このステップＳ６１０では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部フラグをセットしているので、遊技回の消化に際し、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて、第２結果表示部３４２に変動表示を開始させることを示している。
【１９５１】
ステップＳ６１１では、ＭＰＵ４２は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第２シフト時コマンドを設定する。その後、ＭＰＵ４２は、データ設定処理を終了する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ６１１にて設定した第２シフト時コマンドを音声発光制御装置５に送信する。この第２シフト時コマンドは、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第２シフト時コマンドに基づいて、第２保留ランプ部３７２の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置５は、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第２保留ランプ部３７２の点灯個数を減少させる。
【１９５２】
図１４２は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。
変動開始処理では、ＭＰＵ４２は、図１４２に示すように、ステップＳ７０１～Ｓ７１８を実行する。
ステップＳ７０１では、ＭＰＵ４２は、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０１にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合には、ステップＳ７０２において、低確率モード用の当否テーブル（図６（ａ）参照）をＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１から読み出し、ステップＳ７０１にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップＳ７０３において、高確率モード用の当否テーブル（図６（ｂ）参照）をＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１から読み出す。
【１９５３】
ステップＳ７０２またはステップＳ７０３の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０４において、当否判定処理を実行する。この当否判定処理では、ＭＰＵ４２は、実行エリアＡＥに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ステップＳ７０２またはステップＳ７０３にて読み出した当否テーブルとを比較することによって、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。なお、前述したように、当否結果は、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」のいずれかであり、当否抽選モードが低確率モードであっても高確率モードであっても同様である。
【１９５４】
ステップＳ７０５では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０４にて判定した当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０５にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ７０６以降の処理を実行し、ステップＳ７０５にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ７１２以降の処理を実行する。
【１９５５】
まず、ステップＳ７０５において、ＭＰＵ４２にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ７０６以降の処理）について説明する。
ステップＳ７０６では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされているか否かを判定する。
【１９５６】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０６にてＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、上作動口２５への遊技球の入賞に基づく第１結果表示部３４１に変動表示を開始させることを示しているので、ステップＳ７０７において、第１振分テーブル（図７（ａ）参照）をＲＯＭ４３の振分テーブル記憶エリア４３２から読み出す。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０６にてＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、下作動口２６への遊技球の入賞に基づく第２結果表示部３４２に変動表示を開始させることを示しているので、ステップＳ７０８において、第２振分テーブル（図７（ｂ）参照）をＲＯＭ４３の振分テーブル記憶エリア４３２から読み出す。

【１９５７】

ステップＳ７０７またはステップＳ７０８の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９において、振分判定処理を実行する。この振分判定処理では、ＭＰＵ４２は、実行エリアＡＥに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値と、ステップＳ７０７またはステップＳ７０８にて読み出した振分テーブルとを比較することによって、振分抽選の結果（振分結果）を判定する。

【１９５８】

ステップＳ７１０では、ＭＰＵ４２は、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。この大当たり結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１または第２結果表示部３４２に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報をステップＳ７０９にて判定した振分結果に応じて決定し、その決定した情報をＲＡＭ４４に記憶させる。ここで、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９にて判定した振分結果と、ＲＯＭ４３に予め記憶された大当たり結果用の停止結果テーブルとを比較することによって、メイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この大当たり結果用の停止結果テーブルは、メイン表示部３４に停止表示させる絵柄の態様を振分結果ごとに相違させて規定している。

【１９５９】

ステップＳ７１１では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９にて判定した振分結果に応じたフラグをＲＡＭ４４にセットする。具体的には、ＭＰＵ４２は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合には、低確結果フラグをセットし、「非明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、非明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合には、最有利結果フラグをセットする。その後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７１６以降の処理を実行する。

なお、以下の各処理において、ＭＰＵ４２は、これらのフラグを参照することによって、振分結果の判定を実行する。

【１９６０】

次に、ステップＳ７０５において、ＭＰＵ４２にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ７１２以降の処理）について説明する。

ステップＳ７１２では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０４にて判定した当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ７１２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ７１３以降の処理を実行し、ステップＳ７１２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップＳ７１５以降の処理を実行する。

【１９６１】

ステップＳ７１３では、ＭＰＵ４２は、特別外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この特別外れ結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１または第２結果表示部３４２に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報をＲＡＭ４４に記憶させる。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３に予め記憶された特別外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイ

ン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

ステップＳ７１４では、ＭＰＵ４２は、特別外れフラグをＲＡＭ４４にセットする。

なお、以下の各処理において、ＭＰＵ４２は、この特別外れフラグを参照することによって、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かの判定を実行する。

【１９６２】

これに対して、ステップＳ７１５では、ＭＰＵ４２は、通常外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この通常外れ結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１または第２結果表示部３４２に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報をＲＡＭ４４に記憶させる。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３に予め記憶された通常外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この通常外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルおよび特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

【１９６３】

ステップＳ７１１、ステップＳ７１４、およびステップＳ７１５のいずれかの処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７１６において、表示継続時間（表示継続期間）の設定処理を実行する。

表示継続時間の設定処理では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の抽選カウンタ用バッファにおける変動種別カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。

【１９６４】

また、表示継続時間の設定処理では、ＭＰＵ４２は、図柄表示装置３６にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９にて判定した振分結果が「低確結果」または「最有利結果」である場合、並びにステップＳ７０４にて判定した当否結果が「通常外れ結果」であるとともに、リーチ発生抽選に当選した場合には、リーチ表示が発生すると判定する。なお、ＭＰＵ４２は、前述したように、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３に予め記憶されたリーチ用テーブルと、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値とを比較することによって、リーチ発生抽選を実行する。

【１９６５】

ＭＰＵ４２は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３に記憶されたリーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

これに対して、ＭＰＵ４２は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３に記憶されたリーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

【１９６６】

具体的には、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を短くするように設定されている。したがって、上作動口２５に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、上作動口２５に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。そして、下作動口２６に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、下作動口２６に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。また、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、低頻度サポートモードである場合と比較して、表示継続時間を短くするように設定

されている。換言すれば、保留個数が同じであれば、高頻度サポートモードである場合の表示継続時間は、低頻度サポートモードである場合のそれよりも短い。
　さらに、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間は、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは異なっている。
【１９６７】
　なお、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を長くなる等のように前述した関係とは逆の関係に設定されていてもよく、保留個数やサポートモードに応じて変動しない構成としてもよい。また、当否結果および振分結果のそれぞれに対して個別に表示継続時間テーブルを設定してもよい。
【１９６８】
　ステップＳ７１７では、ＭＰＵ４２は、変動用コマンドおよび種別コマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ７１７にて設定した変動用コマンドおよび種別コマンドを音声発光制御装置５に送信する。
　なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。
【１９６９】
　変動用コマンドは、表示継続時間に係る情報を含んでいる。また、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を含んでいない。
　ここで、前述したように、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間と、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは互いに異なっている。
　したがって、リーチ表示が発生するか否かの情報を変動用コマンドに含めなかったとしても、表示継続時間に係る情報に基づいて、サブ側の制御装置である音声発光制御装置５にてリーチ表示が発生するか否かを判定することは可能である。この意味では、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を間接的に含んでいるとも言える。なお、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を直接的に含んでいてもよい。
【１９７０】
　種別コマンドは、当否結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、当否結果に係る情報として、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」に係る各情報を含んでいる。また、種別コマンドは、振分結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、振分結果に係る情報として、「低確結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、および「最有利結果」に係る各情報を含んでいる。
　なお、以下の説明では、当否結果および振分結果を総称して遊技結果とする。換言すれば、種別コマンドは、遊技結果に係る情報を含んでいる。
【１９７１】
　ステップＳ７１８では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされているか否かを判定し、その判定結果に基づいてメイン表示部３４に変動表示を開始させる。その後、ＭＰＵ４２は、変動開始処理を終了する。
　具体的には、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、遊技回の消化に際し、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて、第１結果表示部３４１に変動表示を開始させることを示しているので、第１結果表示部３４１に変動表示を開始させる。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、遊技回の消化に際し、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて、第２結果表示部３４２に変動表示を開始させることを示しているので、第２結果表示部３４２に変動表示を開始させる。
【１９７２】
　なお、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７１８において、利益遊技として変動表示を実行する

場合に、開閉実行モードを実行する場合とは異なることを識別可能な特定信号として変動開始信号をホールコンピュータに対して外部端子４０Ｘを介して送信するように構成されている。

具体的には、ＭＰＵ４２は、前述したステップＳ３１５Ｘの外部信号出力処理において、変動表示を実行したことを示す変動開始信号をホールコンピュータに対して外部端子４０Ｘを介して送信する。ここで、ＭＰＵ４２は、変動表示を実行した場合には、変動開始信号のみをホールコンピュータに対して外部端子４０Ｘを介して送信する。

【１９７３】

＜遊技状態移行処理＞

図１４３は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

遊技状態移行処理では、ＭＰＵ４２は、図１４３に示すように、ステップＳ８０１～Ｓ８１４Ｘを実行する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０２の処理を実行した後、ステップＳ８０３の処理を実行する前にステップＳ８１５Ｘの天井時短移行処理を実行し、ステップＳ８１４の処理に代えて、ステップＳ８１４Ｘの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【１９７４】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０２にてメイン表示部３４の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップＳ８１５Ｘにおいて、天井時短移行処理を実行する。天井時短移行処理では、ＭＰＵ４２は、所定回数の遊技回を消化した場合に高頻度サポートモードに移行させる機能である「天井時短」の遊技状態（消化後遊技状態）を発生させる。その後、ＭＰＵ４２は、前記主参考形態と同様に、ステップＳ８０３以降の処理を実行する。

【１９７５】

ステップＳ８１４Ｘでは、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、ＭＰＵ４２は、遊技状態移行処理を終了する。

以下、ステップＳ８１１の大入賞口開閉処理、ステップＳ８１５Ｘの天井時短移行処理、およびステップＳ８１４Ｘの開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。

【１９７６】

図１４４は、大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開閉処理では、ＭＰＵ４２は、図１４４に示すように、ステップＳ９０１～Ｓ９２４を実行する。

ステップＳ９０１では、ＭＰＵ４２は、大入賞口２７１が開放中であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０１にて大入賞口２７１が開放中でないと判定した場合には、ステップＳ９０２以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０１にて大入賞口２７１が開放中であると判定した場合には、ステップＳ９０６以降の処理を実行する。

【１９７７】

まず、ステップＳ９０１において、ＭＰＵ４２にて大入賞口２７１が開放中でないと判定された場合の処理（ステップＳ９０２以降の処理）について説明する。

ステップＳ９０２では、ＭＰＵ４２は、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であり、かつラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０２にて開閉カウンタＳＯＣの値およびラウンドカウンタＲＣの値の双方が「０」以下であると判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【１９７８】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０２にて開閉カウンタＳＯＣの値およびラウンドカウンタＲＣの値の少なくともいずれか一方が「０」以下ではないと判定した場合には、ステップＳ９０３において、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下ではないと判

定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。
【１９７９】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ９０４において、大入賞口開放処理を実行する。
以下、ステップＳ９０４の大入賞口開放処理について詳細に説明する。
【１９８０】
図１４５は、大入賞口開放処理のフローチャートを示す図である。
大入賞口開放処理では、ＭＰＵ４２は、図１４５に示すように、ステップＳ１００１～Ｓ１００７を実行する。
ステップＳ１００１では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。
【１９８１】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００１にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ１００２において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた入賞カウンタＰＣに「８」をセットし、ステップＳ１００３において、タイマカウンタＴに「８５」をセットする。前述したように、タイマカウンタＴは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、タイマカウンタＴにセットされた時間は０．１７ｓｅｃとなる。
【１９８２】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００１にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップＳ１００４において、入賞カウンタＰＣに「８」をセットし、ステップＳ１００５において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。
【１９８３】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００５にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、前述したステップＳ１００３において、タイマカウンタＴに「８５」をセットする。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００５にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合には、ステップＳ１００６において、タイマカウンタＴに「１５０００」をセットする。前述したように、タイマカウンタＴは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、タイマカウンタＴにセットされた時間は３０ｓｅｃとなる。
【１９８４】
ステップＳ１００３またはステップＳ１００６の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００７において、大入賞口２７１の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、ＭＰＵ４２は、可変入賞駆動部２７３の駆動制御を実行することによって、開閉扉２７２を開放状態に設定する。その後、ＭＰＵ４２は、大入賞口開放処理を終了する。
【１９８５】
なお、ステップＳ１００２またはステップＳ１００４にて入賞カウンタＰＣにセットされた値は、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数の上限を規定している。ここで、本実施形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００１にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合、および「特別外れ結果」でないと判定した場合に同一の値（本実施形態では「８」）を入賞カウンタＰＣにセットしているが、互いに異なる値を入賞カウンタＰＣにセットしてもよい。
【１９８６】
また、ステップＳ１００３またはステップＳ１００６にてタイマカウンタＴにセットされた値は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、ＭＰＵ４２は、前述したように、タイマカウンタＴに「８５」または「１５０００」をセットすることによって、長さの異なる２種類の上限継続時間を設定している。具体的には、ＭＰＵ４２は、上限継続時間を３０ｓｅｃに設定

した長時間態様（長期間態様）と、上限継続時間を長時間態様のそれよりも短い０．１７ｓｅｃに設定した短時間態様（短期間態様）とを設定している。

【１９８７】

ここで、パチンコ機１は、前述したように、０．６ｓｅｃの周期で遊技球発射機構４９のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる。また、ＭＰＵ４２は、前述したように、入賞カウンタＰＣに「8」をセットすることによって、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数の上限を８個に設定している。

したがって、長時間態様の上限継続時間は、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも十分に長いので、上限である８個の遊技球を大入賞口２７１に入賞させることは容易である。

これに対して、短時間態様の上限継続時間は、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短い（更に言及すれば遊技球の発射周期よりも短い）ので、遊技球を大入賞口２７１に入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては１個程度の遊技球を大入賞口２７１に入賞させることは可能である。

【１９８８】

大入賞口開閉処理の説明に戻り、図１４４を参照してステップＳ９０５以降の処理について説明する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０４の大入賞口開放処理を実行した後、ステップＳ９０５において、開放コマンドを設定する。また、ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ９０５にて設定した開放コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される開放コマンドに基づいて、開閉扉２７２を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【１９８９】

次に、ステップＳ９０１において、ＭＰＵ４２にて大入賞口２７１が開放中であると判定された場合の処理（ステップＳ９０６以降の処理）について説明する。

ステップＳ９０６では、ＭＰＵ４２は、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。すなわち、ＭＰＵ４２は、大入賞口開放処理のステップＳ１００３またはステップＳ１００６にてタイマカウンタＴにセットされた上限継続時間が経過したか否かを判定する。

【１９９０】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０６にてタイマカウンタＴの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ９０７以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０６にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ９１８以降の処理を実行する。

【１９９１】

まず、ステップＳ９０６において、ＭＰＵ４２にてタイマカウンタＴの値が「０」以下でないと判定された場合の処理（ステップＳ９０７以降の処理）について説明する。

ステップＳ９０７では、ＭＰＵ４２は、大入賞口２７１への入賞が発生したか否かを判定する。なお、大入賞口２７１への入賞が発生したか否かの判定は、大入賞口２７１に対応した検知センサ３０４の検知結果に基づいて実行される。

【１９９２】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０７にて大入賞口２７１への入賞が発生していないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０７にて大入賞口２７１への入賞が発生したと判定した場合には、ステップＳ９０８において、入賞カウンタＰＣの値に１を減算して更新する。

【１９９３】

ステップＳ９０９では、ＭＰＵ４２は、入賞カウンタＰＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０９にて入賞カウンタＰＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０９にて入賞カウンタＰＣの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ９１０において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、ＭＰＵ４２は、可変入賞駆動部２７３の駆動制御を実行することによって、開閉扉２７２を閉鎖状態に設定する。
【１９９４】
ステップＳ９１１では、ＭＰＵ４２は、閉鎖コマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ９１１にて設定した閉鎖コマンドを音声発光制御装置５に送信する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉２７２を閉鎖状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。
【１９９５】
ステップＳ９１２では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９１２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、後述するステップＳ９２３以降の処理を実行する。
【１９９６】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９１２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップＳ９１３以降の処理を実行する。
ステップＳ９１３では、ＭＰＵ４２は、ラウンドカウンタＲＣの値に１を減算して更新する。
【１９９７】
ステップＳ９１４では、ＭＰＵ４２は、ラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９１４にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ９１５において、タイマカウンタＴの値に「５００」をセットする。その後、ＭＰＵ４２は、大入賞口開閉処理を終了する。
【１９９８】
ここで、ステップＳ９１５にてタイマカウンタＴにセットされた値は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、閉鎖状態に設定してから再び開閉扉２７２を開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。なお、本実施形態では、開放待機時間は１ｓｅｃである。この開放待機時間は、開閉実行モードの種類や進行状況に関わらず同一である。
【１９９９】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９１４にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ９１６以降の処理を実行する。
ステップＳ９１６では、ＭＰＵ４２は、タイマカウンタＴにエンディング用の待機時間（待機期間）として「２０００」をセットする。このタイマカウンタＴにセットされた値は、前述したように、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、エンディング用の待機時間は４ｓｅｃとなる。なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。
【２０００】
エンディング用の待機時間は、オープニング用の待機時間と同様に、遊技結果の種類に関わらず同一である。すなわち、このエンディング用の待機時間は、開閉実行モードの種類に関わらず同一である。
なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、エンディング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【２００１】
ステップＳ９１７では、ＭＰＵ４２は、エンディングコマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ９１７にて設定したエンディングコマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、大入賞口開閉処理を終了する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了を認識し、所定の処理を実行する。
【２００２】
次に、ステップＳ９０６おいて、ＭＰＵ４２にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定された場合の処理（ステップＳ９１８以降の処理）について説明する。
ステップＳ９１８では、ＭＰＵ４２は、前述したステップＳ９１０と同様に閉鎖実行処理を実行する。
ステップＳ９１９では、ＭＰＵ４２は、前述したステップＳ９１１と同様に閉鎖コマンドを設定する。
【２００３】
ステップＳ９２０では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２０にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ９２１以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２０にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ９２３以降の処理を実行する。
【２００４】
まず、ステップＳ９２０において、ＭＰＵ４２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定された場合の処理（ステップＳ９２１以降の処理）について説明する。
ステップＳ９２１では、ＭＰＵ４２は、ラウンドカウンタＲＣの値に１を減算して更新する。
【２００５】
ステップＳ９２２では、ＭＰＵ４２は、ラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２２にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、前述したステップＳ９１５以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２２にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であると判定した場合には、前述したＳ９１６以降の処理を実行する。
【２００６】
次に、ステップＳ９１２またはステップＳ９２０において、ＭＰＵ４２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定された場合の処理（ステップＳ９２３以降の処理）について説明する。
ステップＳ９２３では、ＭＰＵ４２は、開閉カウンタＳＯＣの値に１を減算して更新する。
【２００７】
ステップＳ９２４では、ＭＰＵ４２は、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２４にて開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、前述したステップＳ９１５以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２４にて開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であると判定した場合には、前述したＳ９１６以降の処理を実行する。
【２００８】
図１４６は、天井時短移行処理のフローチャートを示す図である。
天井時短移行処理では、ＭＰＵ４２は、図１４６に示すように、ステップＳ３１０１～

Ｓ３１０７の処理を実行する。
　ステップＳ３１０１では、ＭＰＵ４２は、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。
【２００９】
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ３１０１にて当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合（当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合）には、ステップＳ３１０２以降の処理を実行することなく、天井時短移行処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３１０１にて当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、ステップＳ３１０２において、ＲＡＭ４４に天井時短フラグがセットされているか否かを判定する。この天井時短フラグは、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させたことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ４２は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態の発生時に天井時短フラグをセットし、開閉実行モードの終了時または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に天井時短フラグをクリアする。
【２０１０】
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ３１０２にてＲＡＭ４４に天井時短フラグがセットされていると判定した場合には、既に消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させているので、ステップＳ３１０３以降の処理を実行することなく、天井時短移行処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３１０２にてＲＡＭ４４に天井時短フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ３１０３において、ゲームカウンタＧＣが「０」以下であるか否かを判定する。
【２０１１】
　このように、パチンコ機１は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を計数しないようになっている。換言すれば、パチンコ機１は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後、大当たり発生の抽選に当選して消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットするまでは、その後どれだけ遊技回を消化したとしても消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させることはできないようになっている。
【２０１２】
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ３１０３にてゲームカウンタＧＣが「０」以下でないと判定した場合には、所定回数の遊技回を消化していないので、ステップＳ３１０４以降の処理を実行することなく、天井時短移行処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３１０３にてゲームカウンタＧＣが「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ３１０４において、高頻度サポートフラグをＲＡＭ４４にセットする。これによって、ＭＰＵ４２は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。
【２０１３】
　ステップＳ３１０５では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた遊技回数カウンタの値に「９５０」をセットする。
　ステップＳ３１０６では、ＭＰＵ４２は、回数制限フラグをＲＡＭ４４にセットする。
　ステップＳ３１０７では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に天井時短フラグをセットする。その後、ＭＰＵ４２は、天井時短移行処理を終了する。
【２０１４】
　ここで、高頻度サポートモードは、ＲＡＭ４４に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされている場合には、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である９５０回の遊技回を消化するまで継続する。ＭＰＵ４２は、９５０回の遊技回を消化した場合には、高頻度サポートフラグおよび回数制限フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ４２は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定す

る。
なお、ＭＰＵ４２は、これらの処理を通常処理のステップＳ３０６において、電役サポート用処理として実行するが、詳細な説明は省略する。
【２０１５】
このように、低確率モードにおいて所定回数の遊技回を消化した場合には、遊技状態は、高頻度サポートモードに移行する。低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続し、高頻度サポートモードは、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、９５０回の遊技回を消化した場合には、低頻度サポートモードに移行する。
【２０１６】
図１４７は、開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。
開閉実行モード終了時の移行処理では、ＭＰＵ４２は、図１４７に示すように、ステップＳ１１０１～Ｓ１１１４Ｘを実行する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１１２の処理を実行した後、ステップＳ１１１３Ｘ，Ｓ１１１４Ｘの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。
【２０１７】
ステップＳ１１１３Ｘでは、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された天井時短フラグをクリアする。
ステップＳ１１１４では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたゲームカウンタＧＣの値に「６００」をセットする。その後、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。
なお、ＭＰＵ４２は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合には、この開閉実行モード終了時の移行処理において、所定の確率で低確率モードかつ高頻度サポートモードである「時短」の遊技状態に移行させているが、必ず移行させるようにしてもよく、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合（「特別外れ結果」、または「通常外れ結果」となった場合）に、「時短」の遊技状態に移行させてもよい。また、「時短」の遊技状態では、遊技領域に向けて遊技球を発射した場合に、遊技球の発射球数は、遊技球の賞球数よりも大きくなり、遊技球を増加させることはできないように構成されている。
【２０１８】
このように、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の所定回数（本実施形態では６００回）は、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「低確結果」となった場合に初期化されることになる。
【２０１９】
ここで、従来の遊技機は、「通常」の遊技状態において、どれだけ遊技回を消化したとしても大当たり発生の抽選に当選するまでは高確率モードや高頻度サポートモードに移行することはなく、この「通常」の遊技状態は、遊技球を大きく減少させる遊技状態であるので、遊技者は、快適に遊技をすることができないという問題があった。
【２０２０】
近年の遊技機は、このような問題を解決すべく、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を有しており、この消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態は、大当たり発生の抽選に当選した後、所定回数の遊技回を消化した場合に発生し、高頻度サポートモードに移行するので、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができ、遊技者は、快適に遊技をすることができるようになる。
また、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を有する遊技機は、大当たり発生の抽選に当選した場合や、この遊技機をリセットした場合に、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットするので、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を一般

的に計数しないようになっている。
　このように、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態は、遊技者の利益を大きく左右するので、その発生条件や、リセット条件は、厳重に管理されている。
【２０２１】
　しかしながら、前述したように、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を計数しないようになっている場合には、その後どれだけ遊技回を消化したとしても消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させることはできないので、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後の遊技機にて遊技をすることは、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットした後の遊技機にて遊技をすることと比較して遊技者の不利益となる。
　また、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットした後の遊技機において、大当たり発生の抽選に当選することなく遊技を終了する場合には、自身の遊技によって消化した遊技回の回数は、第３者の利益となってしまうので、その遊技者の不利益となる。
　このように、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を有する遊技機は、遊技者の遊技に対する意欲を低下させてしまうという問題がある。
【２０２２】
　本発明の遊技機は、このような問題を解決すべく、遊技者の意思に基づいて消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットできるようにすることによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態の恩恵を維持しつつ、遊技者の不利益を防止することを目的としている。
【２０２３】
　＜特電入賞装置用処理＞
　図１４８は、特電入賞装置用処理のフローチャートを示す図である。
　特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理では、ＭＰＵ４２は、図１４８に示すように、ステップＳ３２０１～Ｓ３２１１を実行する。
　ステップＳ３２０１では、ＭＰＵ４２は、特定入球遊技である特電開閉実行モード中であるか否かを判定する。
【２０２４】
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ３２０１にて特定入球遊技である特電開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップＳ３２０２以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３２０１にて特定入球遊技である特電開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ３２０７以降の処理を実行する。
　なお、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された特電開閉実行モード中フラグを参照することによって、特定入球遊技である特電開閉実行モード中であるか否かを判定している。以下の各処理においても同様である。ＭＰＵ４２は、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行時に特電開閉実行モード中フラグをセットし、特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に特電開閉実行モード中フラグをクリアする。
【２０２５】
　まず、ステップＳ３２０１において、ＭＰＵ４２にて特定入球遊技である特電開閉実行モード中でないと判定した場合の処理（ステップＳ３２０２以降の処理）について説明する。
　ステップＳ３２０２では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４にＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する。
【２０２６】
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ３２０２にてＲＡＭ４４にＶ入賞フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ３２０３以降の処理を実行することなく、特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３２０２にてＲＡＭ４４にＶ入賞フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ３２０３において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたＶ入賞ラウンドカウンタＶＲＣに「２」をセットする。このＶ入賞ラウンドカウンタＶＲＣは、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行に際して特電ラウンド遊技の回数をＭＰＵ４２にて特定するためのカウンタである。

【２０２７】

ステップＳ３２０４では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたタイマカウンタＴに「１０００」をセットする。このタイマカウンタＴにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、タイマカウンタＴにセットされた時間は２ｓｅｃとなる。

ステップＳ３２０５では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に特電開閉実行モード中フラグをセットする。ここで、特定入球遊技である特電開閉実行モードは、開閉実行モードと同様に、大当たりの一種であるので、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に特電開閉実行モード中フラグをセットする場合に、併せてＲＡＭ４４に大当たりフラグをセットする。

【２０２８】

なお、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３２０５において、ＲＡＭ４４に特電開閉実行モード中フラグをセットした場合に、開閉実行モードを実行する場合とは異なることを識別可能な特定信号としてＶ入賞信号をホールコンピュータに対して外部端子４０Ｘを介して送信するように構成されている。

具体的には、ＭＰＵ４２は、前述したステップＳ３１５Ｘの外部信号出力処理において、ＲＡＭ４４に特電開閉実行モード中フラグをセットしたことを示す特定信号であるＶ入賞信号をホールコンピュータに対して外部端子４０Ｘを介して送信する。

【２０２９】

ステップＳ３２０６では、ＭＰＵ４２は、Ｖ入賞コマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ３２０６にて設定したＶ入賞コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理を終了する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるＶ入賞コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。

【２０３０】

次に、ステップＳ３２０１において、ＭＰＵ４２にて特定入球遊技である特電開閉実行モード中であると判定した場合の処理（ステップＳ３２０７以降の処理）について説明する。

ステップＳ３２０７では、ＭＰＵ４２は、特電入賞装置開閉処理を実行する。

【２０３１】

図１４９は、特電入賞装置開閉処理のフローチャートを示す図である。

特電入賞装置開閉処理では、ＭＰＵ４２は、図１４９に示すように、ステップＳ３３０１～Ｓ３３１４を実行する。

ステップＳ３３０１では、ＭＰＵ４２は、開閉入球部である特電入賞装置９２が開放中であるか否かを判定する。

【２０３２】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３０１にて開閉入球部である特電入賞装置９２が開放中でないと判定した場合には、ステップＳ３３０２以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３０１にて開閉入球部である特電入賞装置９２が開放中であると判定した場合には、ステップＳ３３０７以降の処理を実行する。

【２０３３】

まず、ステップＳ３３０１において、ＭＰＵ４２にて開閉入球部である特電入賞装置９２が開放中でないと判定された場合の処理（ステップＳ３３０２以降の処理）について説明する。

ステップＳ３３０２では、ＭＰＵ４２は、Ｖ入賞ラウンドカウンタＶＲＣの値が「０」

以下であるか否かを判定する。
【２０３４】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３０２にてＶ入賞ラウンドカウンタＶＲＣの値が「０」以下であると判定した場合には、特電入賞装置開閉処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３０２にてＶ入賞ラウンドカウンタＶＲＣの値が「０」以下ではないと判定した場合には、ステップＳ３３０３において、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。
【２０３５】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３０３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下ではないと判定した場合には、特電入賞装置開閉処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３０３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ３３０４において、Ｖ入賞カウンタＶＰＣに「８」をセットし、ステップＳ３３０５において、タイマカウンタＴに「１０００」をセットする。
【２０３６】
ステップＳ３３０５の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３０６において、開閉入球部である特電入賞装置９２の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、ＭＰＵ４２は、特電入賞駆動部９２４の駆動制御を実行することによって、特定開閉部である開閉扉９２３を開放状態に設定する。その後、ＭＰＵ４２は、特電入賞装置開閉処理を終了する。
【２０３７】
なお、ステップＳ３３０４にてＶ入賞カウンタＶＰＣにセットされた値は、特定入球部であるＶ入賞口９２１、および通常入賞口９２２への遊技球の総入賞個数の上限を規定している。ここで、本実施形態では、ＭＰＵ４２は、特定入球部であるＶ入賞口９２１、および通常入賞口９２２への遊技球の総入賞個数の上限を規定しているが、特定入球部であるＶ入賞口９２１、および通常入賞口９２２への遊技球の入賞個数を別々に計数し、それぞれの上限を規定してもよい。
【２０３８】
また、ステップＳ３３０５にてタイマカウンタＴにセットされた値は、特定開閉部である開閉扉９２３を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、ＭＰＵ４２は、タイマカウンタＴに「１０００」をセットすることによって、上限継続時間を２ｓｅｃに設定している。
【２０３９】
ここで、パチンコ機１は、前述したように、０．６ｓｅｃの周期で遊技球発射機構４９のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる。また、ＭＰＵ４２は、前述したように、Ｖ入賞カウンタＶＰＣに「８」をセットすることによって、特定入球部であるＶ入賞口９２１、および通常入賞口９２２への遊技球の総入賞個数の上限を８個に設定している。
したがって、上限継続時間は、特定入球部であるＶ入賞口９２１、および通常入賞口９２２への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短いので、遊技球を上限まで特定入球部であるＶ入賞口９２１、および通常入賞口９２２に入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては２～３個程度の遊技球を特定入球部であるＶ入賞口９２１、および通常入賞口９２２に入賞させることは可能である。
【２０４０】
次に、ステップＳ３３０１において、ＭＰＵ４２にて開閉入球部である特電入賞装置９２が開放中であると判定された場合の処理（ステップＳ３３０７以降の処理）について説明する。
ステップＳ３３０７では、ＭＰＵ４２は、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。すなわち、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３０５にてタイマカウンタＴにセットされた上限継続時間が経過したか否かを判定する。

【２０４１】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３０７にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ３３１１以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３０７にてタイマカウンタＴの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ３３０８において、特定入球部であるＶ入賞口９２１または通常入賞口９２２への入賞が発生したか否かを判定する。なお、特定入球部であるＶ入賞口９２１への入賞が発生したか否かの判定は、特定入球部であるＶ入賞口９２１に対応した検知センサ３０８の検知結果に基づいて実行される。また、通常入賞口９２２への入賞が発生したか否かの判定は、通常入賞口９２２に対応した検知センサ３０９の検知結果に基づいて実行される。
【２０４２】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３０８にて特定入球部であるＶ入賞口９２１または通常入賞口９２２への入賞が発生していないと判定した場合には、ステップＳ３３０９以降の処理を実行することなく、特電入賞装置開閉処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３０８にて特定入球部であるＶ入賞口９２１または通常入賞口９２２への入賞が発生したと判定した場合には、ステップＳ３３０９において、Ｖ入賞カウンタＶＰＣの値に１を減算して更新する。
【２０４３】
ステップＳ３３１０では、ＭＰＵ４２は、Ｖ入賞カウンタＶＰＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３１０にてＶ入賞カウンタＶＰＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ３３１１以降の処理を実行することなく、特電入賞装置開閉処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３１０にてＶ入賞カウンタＶＰＣの値が「０」以下であると判定した場合、またはステップＳ３３０７にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ３３１１において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、ＭＰＵ４２は、特電入賞駆動部９２４の駆動制御を実行することによって、特定開閉部である開閉扉９２３を閉鎖状態に設定する。
【２０４４】
ステップＳ３３１２では、ＭＰＵ４２は、Ｖ入賞ラウンドカウンタＶＲＣの値に１を減算して更新する。
ステップＳ３３１３では、ＭＰＵ４２は、Ｖ入賞ラウンドカウンタＶＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。
【２０４５】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３１３にてＶ入賞ラウンドカウンタＶＲＣの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ３３１４以降の処理を実行することなく、特電入賞装置開閉処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３３１３にてＶ入賞ラウンドカウンタＶＲＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ３３１４において、タイマカウンタＴの値に「５００」をセットする。その後、ＭＰＵ４２は、特電入賞装置開閉処理を終了する。
【２０４６】
ここで、ステップＳ３３１４にてタイマカウンタＴにセットされた値は、特定開閉部である開閉扉９２３を開放状態に設定した後、閉鎖状態に設定してから再び特定開閉部である開閉扉９２３を開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。なお、本実施形態では、開放待機時間は１ｓｅｃである。
【２０４７】
特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理の説明に戻り、図１４８を参照してステップＳ３２０８以降の処理について説明する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ３２０７の特電入賞装置開閉処理を実行した後、ステップＳ

３２０８において、Ｖ入賞ラウンドカウンタＶＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ３２０８にてＶ入賞ラウンドカウンタＶＲＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ３２０９以降の処理を実行することなく、特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３２０８にてＶ入賞ラウンドカウンタＶＲＣの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ３２０９において、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。
【２０４８】
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ３２０９にてタイマカウンタＴの値が「０」以下ではないと判定した場合には、特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３２０９にてタイマカウンタＴの値が「０」以下ではあると判定した場合には、ステップＳ３２１０において、ＲＡＭ４４に記憶された特電開閉実行モード中フラグをクリアする。ここで、特定入球遊技である特電開閉実行モードは、開閉実行モードと同様に、大当たりの一種であるので、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された特電開閉実行モード中フラグをクリアする場合に、併せてＲＡＭ４４に記憶された大当たりフラグをクリアする。
【２０４９】
　ステップＳ３２１１では、ＭＰＵ４２は、特電開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、ＭＰＵ４２は、特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理を終了する。
　以下、ステップＳ３２１１の特電開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。
【２０５０】
　図１５０は、特電開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。
　特電開閉実行モード終了時の移行処理では、ＭＰＵ４２は、図１５０に示すように、ステップＳ３４０１～Ｓ３４０４を実行する。
　ステップＳ３４０１では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された天井時短フラグをクリアする。
　ステップＳ３４０２では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたゲームカウンタＧＣの値に「６００」をセットする。
　このように、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の所定回数（本実施形態では６００回）は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に初期化されることになる。
【２０５１】
　ステップＳ３４０３では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶されたＶ入賞フラグをクリアする。
　ステップＳ３４０４では、ＭＰＵ４２は、リセットコマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ３４０４にて設定したリセットコマンドを音声発光制御装置５に送信する。
　なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるリセットコマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。
【２０５２】
　このように、パチンコ機１は、遊技者の意思に基づいて消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットできるようになっている。具体的には、遊技者は、特定の経路を狙って遊技球を発射し、大当たりの一種である特電開閉実行モード（特定入球遊技）に移行させることによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットできるようになっている。
　ここで、この特定入球遊技である特電開閉実行モードは、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を計数している場

合に、この計数の契機である遊技回の消化（変動表示）に基づいて移行する開閉実行モードとは異なる大当たりである。

【２０５３】

しかしながら、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行を目的として遊技者が特定の経路を狙って遊技球を発射することによって、遊技球の発射球数より多くの遊技球を得られるように遊技機を構成した場合には、その遊技機は、遊技者が特定の経路を狙って遊技球を発射するだけで遊技球を増加させることができてしまうことになり、パチンコ機１の遊技性は崩壊してしまうことなるという問題がある。

これに対して、パチンコ機１は、前述したように、特定経路入球口である特電作動口９１への遊技球の入球に基づいて、１個の賞球の払い出しを実行し、特定入球部であるＶ入賞口９２１への遊技球の入球に基づいて、１個の賞球の払い出しを実行し、通常入賞口９２２への遊技球の入球に基づいて、１個の賞球の払い出しを実行しているので、特電開閉実行モード（特定入球遊技）に移行させることによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットできるように構成した場合であっても著しく遊技者に有利となって遊技性が崩壊してしまうことを防止することができる。

【２０５４】

また、特電開閉実行モード終了時の移行処理において、当否抽選モードや、サポートモードモードなどの遊技状態間の移行を行うようにパチンコ機１を構成した場合には、例えば、「確変」の遊技状態に滞在している遊技中に、遊技球発射機構４９の不具合や、遊技者の誤射などによって、特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行してしまうと、この「確変」の遊技状態は、「通常」の遊技状態などの他の遊技状態に移行してしまうことになるので、遊技者は、安心して特定入球遊技である特電開閉実行モードを楽しむことができないという問題がある。

これに対して、パチンコ機１は、特電開閉実行モード終了時の移行処理において、開閉実行モード終了時の移行処理とは異なり、当否抽選モードや、サポートモードモードなどの遊技状態間の移行を行わないようになっており、特定入球遊技である特電開閉実行モードの前後に変更されることがないように構成されているので、変動表示の結果に基づいて利益遊技として開閉実行モードを実行する確率である当否抽選モードは、特定入球遊技である特電開閉実行モードの開始から終了まで変更されることはなく、遊技者は、安心して特定入球遊技である特電開閉実行モードを楽しむことができる。

【２０５５】

なお、パチンコ機１は、特定開閉部を開閉扉２７２とし、特定入球部を大入賞口２７１とし、開閉入球部である特電入賞装置９２の機能を可変入賞装置２７にて兼用するようにしてもよい。

しかしながら、開閉入球部である特電入賞装置９２の機能を可変入賞装置２７にて兼用するようにパチンコ機１を構成した場合には、開閉実行モードの賞球数は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの賞球数よりも大きくしたいので、遊技者は、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行を目的として遊技者が特定の経路を狙って遊技球を発射するだけで遊技球を増加させることができてしまうことになり、パチンコ機１の遊技性は崩壊してしまうことなるという問題がある。

これに対して、パチンコ機１は、開閉実行モードにて特定の開閉状態となる可変入賞装置２７は、開閉入球部である特電入賞装置９２とは異なるので、遊技者は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行中に開閉入球部である特電入賞装置９２を意識し、開閉実行モードの実行中に可変入賞装置２７を意識して快適に遊技を楽しむことができる。

なお、開閉入球部である特電入賞装置９２の機能を可変入賞装置２７にて兼用するようにパチンコ機１を構成した場合には、開閉実行モードの賞球数を特電開閉実行モードの賞球数よりも大きくして前述の問題を解消してもよい。

【２０５６】

＜電役サポート用処理＞

図１５１は、電役サポート用処理のフローチャートを示す図である。
電役サポート用処理では、ＭＰＵ４２は、図１５１に示すように、ステップＳ１２０１～Ｓ１２０８を実行する。
ステップＳ１２０１では、ＭＰＵ４２は、役物用表示部３５が変動表示中であるか否か、すなわち電役遊技回を進行中であるか否かを判定する。
【２０５７】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１２０１にて役物用表示部３５が変動表示中でないと判定した場合には、ステップＳ１２０２以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１２０１にて役物用表示部３５が変動表示中であると判定した場合には、ステップＳ１２０５以降の処理を実行する。
【２０５８】
まず、ステップＳ１２０１において、役物用表示部３５が変動表示中でないと判定した場合の処理（ステップＳ１２０２以降の処理）について説明する。
ステップＳ１２０２では、ＭＰＵ４２は、電役保留個数ＲｃＮが「０」以下であるか否かを判定する。
【２０５９】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１２０２にて電役保留個数ＲｃＮが「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ１２０３以降の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１２０２にて電役保留個数ＲｃＮが「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ１２０３において、電役保留エリア４４３に記憶されている電役保留情報を電役遊技回の消化用に設定するための電役データ設定処理を実行する。その後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１２０４において、役物用表示部３５に変動表示を開始させて電役遊技回を消化するための電役変動開始処理を実行し、電役サポート用処理を終了する。
以下、ステップＳ１２０３の電役データ設定処理およびステップＳ１２０４の電役変動開始処理について詳細に説明する。
【２０６０】
図１５２は、電役データ設定処理のフローチャートを示す図である。
電役データ設定処理では、ＭＰＵ４２は、図１５２に示すように、ステップＳ１３０１～Ｓ１３０４を実行する。
ステップＳ１３０１では、ＭＰＵ４２は、電役保留エリア４４３の電役保留個数ＲｃＮの値に１を減算して更新する。
ステップＳ１３０２では、ＭＰＵ４２は、電役保留エリア４４３の記憶エリアに格納された電役保留情報を電役実行エリアに移動する。
ステップＳ１３０３では、ＭＰＵ４２は、電役保留エリア４４３の記憶エリアに格納された電役保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、電役保留エリア４４３の各記憶エリアに格納されている電役保留情報を電役実行エリア側に順にシフトする処理である。
【２０６１】
ステップＳ１３０４では、ＭＰＵ４２は、電役保留情報のシフトを実行したことを認識させるための電役シフト時コマンドを設定し、この設定した電役シフト時コマンドを音声発光制御装置５に送信し、電役データ設定処理を終了する。この電役シフト時コマンドは、スルーゲート３１への遊技球の入賞に基づいて電役保留エリア４４３の記憶エリアに記憶された電役保留情報を対象として電役保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される電役シフト時コマンドに基づいて、第３保留ランプ部３７３の点灯状態を変更する。具体的には、音声発光制御装置５は、スルーゲート３１に入賞した遊技球の電役保留個数の減少に伴って、第３保留ランプ部３７３の点灯個数を減少させる。

【２０６２】
図１５３は、電役変動開始処理のフローチャートを示す図である。
電役変動開始処理では、ＭＰＵ４２は、図１５３に示すように、ステップＳ１４０１～Ｓ１４１０を実行する。
ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４２は、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
なお、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することによって、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定している。
【２０６３】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１４０１にてサポートモードが高頻度サポートモードでないと判定した場合（サポートモードが低頻度サポートモードであると判断した場合）には、ステップＳ１４０２において、低頻度サポートモード用の電役当否テーブル（図示略）をＲＯＭ４３の電役当否テーブル記憶エリア（図示略）から読み出し、ステップＳ１４０１にてサポートモードが高頻度サポートモードであると判断した場合には、ステップＳ１４０３において、高頻度サポートモード用の電役当否テーブル（図示略）をＲＯＭ４３の電役当否テーブル記憶エリア（図示略）から読み出す。
【２０６４】
ここで、パチンコ機１は、電動役物２６１を開放状態に設定することによって、下作動口２６への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有している。具体的には、パチンコ機１は、電動役物２６１を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、電動役物２６１を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。
【２０６５】
具体的には、電役当否テーブルは、低頻度サポートモード用の電役当否テーブル（低頻度用電役当否情報群）と、高頻度サポートモード用の電役当否テーブル（高頻度用電役当否情報群）とを備えている。
ＭＰＵ４２は、これらの電役当否テーブルと、電役保留エリア４４３に格納された電動役物開放カウンタＣ４の値とを比較することによって、電動役物開放抽選を実行する。
【２０６６】
これらの電役当否テーブルは、「電役開放当選」および「電役開放外れ結果」の複数の電動役物開放抽選の結果（電役当否結果）を有している。
具体的には、電動役物開放抽選に際して低頻度サポートモード用の電役当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「電役開放当選」となる乱数の値は１個である。したがって、電動役物開放抽選に際して低頻度サポートモード用の電役当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「電役開放当選」となる確率は１／２５１である。
これに対して、電動役物開放抽選に際して高頻度サポートモード用の電役当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「電役開放当選」となる乱数の値は２５０個である。したがって、電動役物開放抽選に際して高頻度サポートモード用の電役当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「電役開放当選」となる確率は２５０／２５１である。ここで、低頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値は、高頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値に含まれている。
【２０６７】
なお、各電役当否テーブルに記憶される乱数の値や個数は任意であり、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して「電役開放当選」となる確率が高くなっていればよい。また、高頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値は、低頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値を含んでいなくてもよく、低頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値の一部を含んでいてもよい。

【２０６８】
ステップＳ１４０２またはステップＳ１４０３の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１４０４において、電役当否判定処理を実行する。この電役当否判定処理では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の抽選カウンタ用バッファに格納された電動役物開放カウンタＣ４の値と、ステップＳ１４０２またはステップＳ１４０３にて読み出した電役当否テーブルとを比較することによって、電動役物開放抽選の結果（電役当否結果）を判定する。なお、電役当否結果は、「電役開放当選」および「電役開放外れ結果」のいずれかであり、サポートモードが低頻度サポートモードであっても高頻度サポートモードであっても同様である。
【２０６９】
ステップＳ１４０５では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１４０４にて判定した電役当否結果が「電役開放当選」であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１４０５にて電役当否結果が「電役開放当選」であると判定した場合には、ステップＳ１４０６において、電役開放当選用の停止結果設定処理を実行する。この電役開放当選用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ４２は、役物用表示部３５に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報をＲＡＭ４４に記憶させる。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３に予め記憶された電役開放当選用の停止結果テーブルを参照することによって、役物用表示部３５に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。
【２０７０】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１４０５にて電役当否結果が「電役開放当選」でないと判定した場合（「電役開放外れ結果」であると判定した場合）には、ステップＳ１４０７において、電役開放外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この電役開放外れ結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ４２は、役物用表示部３５に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報をＲＡＭ４４に記憶させる。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３に予め記憶された電役開放外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、役物用表示部３５に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。
【２０７１】
ステップＳ１４０６またはステップＳ１４０７の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１４０８において、電役表示継続時間（電役表示継続期間）の設定処理を実行する。
電役表示継続時間の設定処理では、ＭＰＵ４２は、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【２０７２】
ＭＰＵ４２は、サポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合には、ＲＯＭ４３に記憶された高頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルを参照することによって、電役表示継続時間を決定し、その決定した電役表示継続時間をＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた電役表示継続時間カウンタにセットする。
これに対して、ＭＰＵ４２は、サポートモードが高頻度サポートモードでないと判定した場合（サポートモードが低頻度サポートモードであると判定した場合）には、ＲＯＭ４３に記憶された低頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルを参照することによって、電役表示継続時間を決定し、その決定した電役表示継続時間をＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた電役表示継続時間カウンタにセットする。
【２０７３】
ここで、高頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルは、低頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルと比較して、電役表示継続時間を短くするように設定されている。換言すれば、高頻度サポートモードである場合の電役表示継続時間は、低頻度サポートモードである場合のそれよりも短い。
また、高頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルを参照することによって決定される電役表示継続時間は、低頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルを参照することによって決定される電役表示継続時間とは異なっている。

なお、電役表示継続時間は、サポートモードに応じて変動しない構成としてもよい。また、高頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルおよび低頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルは同一であってもよい。

【２０７４】

ステップＳ１４０９では、ＭＰＵ４２は、電役変動用コマンドを設定する。この電役変動用コマンドは、電役表示継続時間に係る情報を含んでいる。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ１４０９にて設定した電役変動用コマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される電役変動用コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。

【２０７５】

ステップＳ１４１０では、ＭＰＵ４２は、役物用表示部３５に変動表示を開始させる。その後、ＭＰＵ４２は、電役変動開始処理を終了する。

【２０７６】

電役サポート用処理の説明に戻り、図１５１を参照してステップＳ１２０５以降の処理について説明する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ１２０１において、役物用表示部３５が変動表示中であるか否かを判定し、役物用表示部３５が変動表示中であると判定した場合には、ステップＳ１２０５以降の処理を実行する。

【２０７７】

ステップＳ１２０５では、ＭＰＵ４２は、電役変動開始処理のステップＳ１４０８にてセットした電役表示継続時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ６４の電役表示継続時間カウンタにセットされた値が「０」以下になったか否かを判定する。なお、この電役表示継続時間カウンタの値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。

【２０７８】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ１２０５にて電役表示継続時間が経過していないと判定した場合には、ステップＳ１２０６において、電役変動表示用処理を実行する。この電役変動表示用処理では、ＭＰＵ４２は、変動表示中の役物用表示部３５の表示を更新する。その後、ＭＰＵ４２は、電役サポート用処理を終了する。

【２０７９】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１２０５にて電役表示継続時間が経過していると判定した場合には、ステップＳ１２０７において、電役変動終了処理を実行する。この電役変動終了処理では、ＭＰＵ４２は、役物用表示部３５に変動表示を開始させる際に実行された電役変動開始処理のステップＳ１４０６またはステップＳ１４０７の処理においてＲＡＭ４４に記憶した情報（役物用表示部３５に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報）を特定する。そして、ＭＰＵ４２は、電役遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中の役物用表示部３５に表示させるように役物用表示部３５の表示制御を実行する（電役変動終了実行処理）。なお、電役変動終了処理については後に詳細に説明する。

【２０８０】

ステップＳ１２０８では、ＭＰＵ４２は、電役変動終了コマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ１２０９にて設定した電役変動終了コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、電役サポート用処理を終了する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される電役変動終了コマンドに基づいて、その電役遊技回の演出を終了させるための処理を実行する。ここで、音声発光制御装置５は、電役変動終了コマンドの受信を必要とすることなく、独自に電役遊技回の演出を終了するように構成されていてもよい。

【２０８１】

図１５４は、電役変動終了処理のフローチャートを示す図である。
電役変動終了処理では、ＭＰＵ４２は、図１５４に示すように、ステップＳ１５０１～Ｓ１５０５を実行する。
ステップＳ１５０１では、役物用表示部３５に変動表示を開始させる際に実行された電役変動開始処理のステップＳ１４０６またはステップＳ１４０７の処理においてＲＡＭ４４に記憶した情報（役物用表示部３５に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報）を特定する。そして、ＭＰＵ４２は、電役遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中の役物用表示部３５に表示させるように役物用表示部３５の表示制御を実行する（電役変動終了実行処理）。
【２０８２】
ステップＳ１５０２では、ＭＰＵ４２は、電役当否結果が「電役開放当選」であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１５０２にて電役当否結果が「電役開放当選」でないと判定した場合には、ステップＳ１５０３以降の処理を実行することなく、電役変動終了処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１５０２にて電役当否結果が「電役開放当選」であると判定した場合には、ステップＳ１５０３において、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【２０８３】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１５０３にてサポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合には、ステップＳ１５０４において、高頻度用電役開放実行処理を実行する。高頻度用電役開放実行処理では、ＭＰＵ４２は、電動役物駆動部２６２の駆動制御を実行することによって、電動役物２６１の開閉処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１５０３にてサポートモードが高頻度サポートモードでないと判定した場合（サポートモードが低頻度サポートモードであると判定した場合）には、ステップＳ１５０５において、低頻度用電役開放実行処理を実行する。低頻度用電役開放実行処理では、ＭＰＵ４２は、電動役物駆動部２６２の駆動制御を実行することによって、電動役物２６１の開閉処理を実行する。
ステップＳ１５０４の高頻度用電役開放実行処理またはステップＳ１５０５の低頻度用電役開放実行処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、電役変動終了処理を終了する。
【２０８４】
ここで、高頻度用電役開放実行処理は、低頻度用電役開放実行処理と比較して、電動役物開放抽選に当選した際に、電動役物２６１を開放状態に設定する回数が多く、電動役物２６１を開放状態に設定する１回の開放時間も長くなっている。また、高頻度用電役開放実行処理では、１回の電役開放状態における各回の開放の間に、電動役物２６１を閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短くなっている。
【２０８５】
したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、下作動口２６に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技球は、下作動口２６よりも上作動口２５に入賞する確率が高くなる。また、高頻度サポートモードでは、遊技球は、上作動口２５よりも下作動口２６に入賞する確率が高くなる。
そして、下作動口２６への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。
このように、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１５０２にて電役当否結果が「電役開放当選」であると判定した場合には、開閉実行モード用の大入賞口２７１の開閉処理ではなく、特電開閉実行モード用の特電入賞装置９２の開閉処理でもなく、電動役物２６１の開閉処理を実行する。
なお、電動役物２６１の開閉処理は、開閉実行モード中であってもメイン表示部３４の変動表示中であっても実行される。また、ＭＰＵ４２は、電役当否結果が「電役開放当選

」となった場合には、当否結果が「大当たり当選」となった場合とは異なり、電動役物２６１の開閉処理を実行した後、当否抽選モードおよびサポートモードを移行しないようになっている。

【２０８６】

＜外部信号出力処理＞

図１５５は、外部信号出力処理のフローチャートを示す図である。

外部信号出力処理では、ＭＰＵ４２は、図１５５に示すように、ステップＳ３５０１～Ｓ３５０５を実行する。

ステップＳ３５０１では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に大当たりフラグがセットされているか否かを判定する。この大当たりフラグは、大当たりが発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ４２は、開閉実行モード、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの開始時に大当たりフラグをセットし、開閉実行モード、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に大当たりフラグをクリアする。

【２０８７】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ３５０１にてＲＡＭ４４に大当たりフラグがセットされていないと判定した場合には、後述するステップＳ３５０５以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３５０１にてＲＡＭ４４に大当たりフラグがセットされていると判定した場合には、大当たりが発生していることを示しているので、外部信号を出力すべく、ステップＳ３５０２以降の処理を実行する。

【２０８８】

ステップＳ３５０２では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に開閉実行モード中フラグがセットされているか否かを判定する。この開閉実行モード中フラグは、開閉実行モード中であることを特定するためのフラグである。ＭＰＵ４２は、開閉実行モードの開始時に開閉実行モード中フラグをセットし、開閉実行モードの終了時に開閉実行モード中フラグをクリアする。

【２０８９】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ３５０２にてＲＡＭ４４に開閉実行モード中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ３５０３において、大当たり信号出力処理を実行する。この大当たり信号出力処理では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「大当たり当選」となって開閉実行モードに移行したことを示す大当たり信号をホールコンピュータに対して外部端子４０Ｘを介して送信する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３５０２にてＲＡＭ４４に開閉実行モード中フラグがセットされていないと判定した場合（ＲＡＭ４４に特電開閉実行モード中フラグがセットされていると判定した場合）には、ステップＳ３５０４において、Ｖ入賞信号出力処理を実行する。このＶ入賞信号出力処理では、ＭＰＵ４２は、特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行して特定入球部であるＶ入賞口９２１に遊技球がしたことを示す特定信号であるＶ入賞信号をホールコンピュータに対して外部端子４０Ｘを介して送信する。したがって、この場合には、ＭＰＵ４２は、当否結果が「大当たり当選」となって開閉実行モードに移行したことを示す大当たり信号をホールコンピュータに対して外部端子４０Ｘを介して送信することはない。

【２０９０】

ステップＳ３５０３またはステップＳ３５０４の処理を実行した後、またはステップＳ３５０１にてＲＡＭ４４に大当たりフラグがセットされていないと判定した場合には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３５０５において、その他の信号出力処理を実行する。その他の信号出力処理では、ＭＰＵ４２は、変動表示を実行したことを示す変動開始信号や、当否抽選モードおよびサポートモードを示すモード信号の他、パチンコ機１の各種の状態を示す信号をホールコンピュータに対して外部端子４０Ｘを介して送信する。その後、ＭＰＵ４２は、外部信号出力処理を終了する。

【２０９１】

ここで、遊技場では、パチンコ機１は、このパチンコ機１に対して並設されているデー

タ表示器を備えている。このデータ表示器は、パチンコ機１と同様にホールコンピュータに接続されている。ホールコンピュータは、パチンコ機１から出力された外部信号を参照することによって、各種の遊技データを収集し、この遊技データに基づいて、データ表示器の表示を制御し、遊技場の管理者、および遊技者に対して種々の情報を提供している。そして、例えば、遊技場の管理者は、データ表示器に表示される情報に基づいて、遊技者の不正を監視したり、遊技者は、遊技の対象となるパチンコ機１を決定したりしている。

しかしながら、遊技者が特定の経路を狙って遊技球を発射するだけで容易に移行可能な特定入球遊技である特電開閉実行モードを開閉実行モードと同様の大当たりとして一律に扱ってしまうと、遊技データの意味を喪失してしまい、遊技場の管理者や、遊技者は、その遊技データを有効に利用することができないという問題がある。

これに対して、パチンコ機１は、利益遊技として開閉実行モードを実行する場合に、大当たり信号を出力し、利益遊技として特定入球遊技である特電開閉実行モードを実行する場合に、大当たり信号を出力しないので、外部端子４０Ｘにて出力された信号を監視するホールコンピュータは、大当たり信号の出力を監視することによって、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行回数を除外して開閉実行モードの実行回数を確実に計数することができる。

また、パチンコ機１は、利益遊技として特定入球遊技である特電開閉実行モードを実行する場合に、開閉実行モードを実行する場合とは異なることを識別可能な特定信号であるＶ入賞信号を出力するので、外部端子４０Ｘにて出力された信号を監視するホールコンピュータは、特定信号であるＶ入賞信号の出力を監視することによって、開閉実行モードの実行回数を除外して特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行回数を確実に計数することができる。

【２０９２】

本実施形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、演出決定処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本実施形態における演出決定処理の内容について説明する。

【２０９３】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図１５６は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、特定入球遊技実行部である遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１５６に示すように、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１３の処理を実行する前にステップＳ２４１４Ｘ～Ｓ２４１９Ｘの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【２０９４】

ステップＳ２４１４Ｘでは、ＭＰＵ５２は、Ｖ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。

【２０９５】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４ＸにてＶ入賞コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１７Ｘ以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４ＸにてＶ入賞コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１５Ｘにおいて、Ｖ入賞用演出の決定処理を実行する。Ｖ入賞用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、特定入球部であるＶ入賞口９２１に遊技球が入賞したことを報知すべく、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【２０９６】

ステップＳ２４１６Ｘでは、ＭＰＵ５２は、Ｖ入賞用コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストにＶ入賞用コマンドを記憶する。このＶ入賞用コマンドは、前述したステップＳ２００６

のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【２０９７】
　表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信されたＶ入賞用コマンドに基づいて、実行開始情報であるＶ入賞用の演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、実行開始情報であるＶ入賞用の演出を実行する。
【２０９８】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１６Ｘの処理を実行した後、またはステップＳ２４１４ＸにてＶ入賞コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１７Ｘにおいて、リセットコマンドを受信しているか否かを判定する。
【２０９９】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１７Ｘにてリセットコマンドを受信していないと判定した場合には、前記主参考形態と同様に、ステップＳ２４１３以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１７Ｘにてリセットコマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１８Ｘにおいて、リセット用演出の決定処理を実行する。リセット用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の所定回数（本実施形態では６００回）を初期化したことを報知すべく、前述したステップＳ２００４の演出実行処理（利益遊技）において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【２１００】
　ステップＳ２４１９Ｘでは、ＭＰＵ５２は、リセット用コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストにリセット用コマンドを記憶する。このリセット用コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【２１０１】
　表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信されたリセット用コマンドに基づいて、実行終了情報であるリセット用の演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、実行終了情報であるリセット用の演出を実行する。
【２１０２】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１９Ｘの処理を実行した後、またはステップＳ２４１７ＸにてリセットコマンドをＶ受信していないと判定した場合には、前記主参考形態と同様に、ステップＳ２４１３以降の処理を実行する。
【２１０３】
＜「天井時短」の遊技状態の発生と、その後の流れについて＞
　図１５７は、「天井時短」の遊技状態の発生前における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

ＭＰＵ６２は、図１５７に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして実行開始情報である図柄の変動表示を開始する。

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【２１０４】

また、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて遊技者に報知する。図１５７の例では、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に「ＧＡＭＥ５９０」を表示させることによって、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数は、５９０回であることを遊技者に報知している。

【２１０５】

ここで、ＭＰＵ４２は、遊技回制御処理を実行する都度、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた消化回数カウンタの値に１を加算して更新する。また、ＭＰＵ４２は、開閉実行モードの終了時、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時にＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた消化回数カウンタの値に「０」をセットする。したがって、開閉実行モードの終了時、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に消化した遊技回の消化回数である消化回数カウンタの値は、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に初期化される。そして、ＭＰＵ４２は、この消化回数カウンタの値に係る情報を含む変動終了コマンドを音声発光制御装置５に送信している。

【２１０６】

さらに、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて遊技者に報知する。ここで、ＭＰＵ４２は、前述したゲームカウンタＧＣの値に係る情報を含む変動終了コマンドを音声発光制御装置５に送信している。このゲームカウンタＧＣの値は、そのまま消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を示している。図１５７の例では、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの左上位置に「天井まであと１０回」を表示させることによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数は、１０回であることを遊技者に報知している。

【２１０７】

そして、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を消化した場合には、ＭＰＵ４２は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定し、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態に移行する。この消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態は、終了基準回数を除いて「時短」の遊技状態（非対応遊技状態）と同様の遊技状態である。また、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた遊技回数カウンタの値に「９５０」をセットし、回数制限フラグをＲＡＭ４４にセットし、ＲＡＭ４４に天井時短フラグをセットする。

【２１０８】

図１５８は、「天井時短」の遊技状態の発生後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

ＭＰＵ６２は、図１５８に示すように、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終

了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて遊技者に報知する。図１５８の例では、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に「ＧＡＭＥ６５０」を表示させることによって、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数は、６５０回であることを遊技者に報知している。換言すれば、ＭＰＵ６２は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後に消化した遊技回の消化回数は、５０回であることを遊技者に報知している。

【２１０９】

また、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた場合には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数（本実施形態では９５０回）までの遊技回の回数を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて遊技者に報知する。ここで、ＭＰＵ４２は、前述した遊技回数カウンタの値に係る情報を含む変動終了コマンドを音声発光制御装置５に送信している。この遊技回数カウンタの値は、そのまま消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を終了するまでの遊技回の回数を示している。図１５８の例では、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの左上位置に「時短あと９００回」を表示させることによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を終了するまでの遊技回の回数は、９００回であることを遊技者に報知している。

【２１１０】

そして、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数（本実施形態では９５０回）の遊技回を消化し、遊技回の変動表示を終了した場合には、ＭＰＵ４２は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定し、「通常」の遊技状態（消化後遊技状態）に移行する。

【２１１１】

図１５９は、「天井時短」の遊技状態の終了後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

ＭＰＵ６２は、図１５９に示すように、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて遊技者に報知する。図１５９の例では、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に「ＧＡＭＥ１５６０」を表示させることによって、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数は、１５６０回であることを遊技者に報知している。換言すれば、ＭＰＵ６２は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を終了させた後に消化した遊技回の消化回数は、１０回であることを遊技者に報知している。

【２１１２】

また、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を終了させた場合には、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの左上位置に情報を表示させないことによって、サポートモードを低頻度サポートモードに設定し、「通常」の遊技状態に移行したことを遊技者に報知している。

【２１１３】

なお、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を終了させた場合には、天井時短フラグは、ＲＡＭ４４にセットされた状態となっている。したがって、ＭＰＵ４２は、その後の遊技回の消化回数に関わらず、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させることのない天井非発生状態（「天井時短スルー」の遊技状態（非対応遊技状態））となっている。この天井非発生状態は、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後にリセットされることになる。

【２１１４】

また、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生

させるために消化する必要のある遊技回の所定回数と、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態の終了基準回数である９５０回との合計回数である１５５０回を超えた場合には、非対応遊技状態である「天井時短スルー」の遊技状態に関する非対応情報として機能し、遊技者は、非対応遊技状態である「天井時短スルー」の遊技状態を確実に確認することができる。

以下、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行と、その後の流れについて説明する。

【２１１５】

＜特電開閉実行モードへの移行と、その後の流れについて＞

図１６０は、特電作動口に遊技球が入賞した場合における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として右打ち方向（第２方向）に中打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、特定経路入球口である特電作動口９１、および開閉入球部である特電入賞装置９２に遊技球を導くことによって、図１６０に示すように、特定経路入球口である特電作動口９１に遊技球を入賞させる右打ち遊技（第２の遊技）をすることができる（図１６０下向き矢印参照）。

【２１１６】

図１６１は、特電作動口に遊技球が入賞した後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

特定経路入球口である特電作動口９１に遊技球が入賞した場合には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１０６Ｘの特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を実行する。そして、ＭＰＵ４２は、図１６１に示すように、特電入賞駆動部９２４の駆動制御を実行することによって、特定開閉部である開閉扉９２３を遊技球が入賞できる開放状態に設定する。

ここで、ＭＰＵ４２は、特定開閉部である開閉扉９２３を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を０．８ｓｅｃに規定している。したがって、開閉入球部である特電入賞装置９２の上限継続時間は、遊技球の発射周期よりも長いので、１～２個程度の遊技球を特定入球部であるＶ入賞口９２１や通常入賞口９２２に入賞させることは可能である。なお、図１６１の例では、遊技球は、特定入球部であるＶ入賞口９２１に入賞した状態となっている。

以下、特定入球部であるＶ入賞口９２１に遊技球が入賞した後の流れについて説明する。

【２１１７】

図１６２は、Ｖ入賞口に遊技球が入賞した場合における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

特定入球部であるＶ入賞口９２１に遊技球が入賞した場合には、ＭＰＵ６２は、図１６２に示すように、ＭＰＵ５２から送信されたＶ入賞コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの全体に「Ｖ」の文字を表示させる実行開始情報であるＶ入賞用の演出を表示させて特定入球部であるＶ入賞口９２１に遊技球が入賞したことを遊技者に報知する。

【２１１８】

また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３２０７の特電入賞装置開閉処理を実行することによって、２回の特電ラウンド遊技が行われる特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行する。

ここで、ＭＰＵ４２は、１回の特電ラウンド遊技において、特定開閉部である開閉扉９２３を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を２ｓｅｃに規定している。したがって、開閉入球部である特電入賞装置９２の上限継続時間は、遊技球の発射周期よりも長いので、２～３個程度の遊技球を特定入球部であるＶ入賞口９２１や通常入賞口９２２に入賞させることは可能である。

【２１１９】

そして、特定入球遊技である特電開閉実行モードを終了させた場合には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３２１１の特電開閉実行モード終了時の移行処理を実行することによって、

ＲＡＭ４４に記憶された天井時短フラグをクリアし、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたゲームカウンタＧＣの値に「６００」をセットする。

このように、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の所定回数（本実施形態では６００回）は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に初期化されることになる。

【２１２０】

図１６３は、特電開閉実行モードの終了後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

ＭＰＵ６２は、図１６３に示すように、ＭＰＵ５２から送信されたリセットコマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの左下位置に天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「リセット成功！」を表示させる実行終了情報であるリセット用の演出を表示させて消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の所定回数を初期化したことを遊技者に報知する。したがって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇにおける天使のキャラクタの表示は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行を終了した場合に、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行の終了に対応した遊技状態に関する実行終了情報としても機能している。この天使のキャラクタの表示は、１回の遊技回を消化した場合に消去されるように構成されている。

【２１２１】

また、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて遊技者に報知する。図１６３の例では、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右下位置に「ＧＡＭＥ０」を表示させることによって、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数は、０回であることを遊技者に報知している。したがって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇにおける「ＧＡＭＥ０」の表示は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行を終了した場合に、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行の終了に対応した遊技状態に関する実行終了情報としても機能している。この「ＧＡＭＥ０」の表示は、その数値を増加させつつ、次回の開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後まで、換言すれば、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで図柄表示装置３６に表示されるように構成されている。

【２１２２】

また、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて遊技者に報知する。図１６３の例では、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ４２から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの左上位置に「天井まであと６００回」を表示させることによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数は、６００回であることを遊技者に報知している。したがって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇにおける「天井まであと６００回」の表示は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行を終了した場合に、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行の終了に対応した遊技状態に関する実行終了情報としても機能している。この「天井まであと６００回」の表示は、その数値を減少させつつ、次回の開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後まで、換言すれば、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで図柄表示装置３６に表示されるように構成されている。

【２１２３】

なお、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後は、天井時短フラグは、ＲＡＭ４４からクリアされた状態となっている。したがって、ＭＰＵ４２は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化す

る必要のある遊技回の回数を消化した場合には、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させることができる天井発生状態となっている。この天井発生状態は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を終了させた場合には、天井非発生状態（「天井時短スルー」の遊技状態（非対応遊技状態））に移行することになる。

【２１２４】

ここで、遊技者の意思に基づいて消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットできる本発明の遊技機の仕様を熟知していない遊技者は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットしてあることに気づくことなく、パチンコ機１に並設されたデータ表示器の情報に基づいて、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を誤認して遊技を開始してしまう恐れがある。

これに対して、パチンコ機１は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行を終了した場合に、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行の終了に対応した遊技状態に関する実行終了情報を図柄表示装置３６に表示させるので、遊技者は、図柄表示装置３６に表示された実行終了情報を視認することによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットしたことを確実に確認することができる。

また、パチンコ機１にて遊技を開始する前の第三者は、図柄表示装置３６に表示された実行終了情報を視認することによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットしたことを確実に確認することができるので、パチンコ機１にて遊技を開始するか否かの判断を容易にすることができる。

【２１２５】

このように、本実施形態では、パチンコ機１は、開閉実行モードを発生させることなく所定の変動表示の実行回数が所定回数になった場合に電動役物２６１に対する制御状態を切り替えて消化後遊技状態（特定遊技状態）である「天井時短」の遊技状態を実行可能となっている。

また、本実施形態では、特電作動口９１は、所定の発射力にて第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられた特定経路入球口（第１入球手段）として機能し、特電入賞装置９２は、開状態および閉状態に切り替え可能な特定開閉部（開閉切替手段）である開閉扉９２３、および特定入球部（特定入球領域）であるＶ入賞口９２１を有する開閉入球部（第２入球手段）として機能している。

【２１２６】

また、本実施形態では、ステップＳ１０６Ｘの特電作動口用の入賞処理は、特定経路入球口に遊技球が入球することに基づいて、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる特定開放実行部（開放実行手段）として機能している。

また、本実施形態では、ステップＳ３１６Ｘの特電入賞装置用処理は、所定期間の特定開閉部の開放中に遊技球が特定入球部に入球することに基づいて、利益遊技として開閉実行モードとは異なる特定期間の特定入球遊技（特定期間遊技）を実行する特定入球遊技実行部（特定遊技実行手段）として機能している。

そして、パチンコ機１は、電動役物２６１の制御状態が消化後遊技状態に対応していない第１制御状態である非対応遊技状態（所定遊技状態）である「天井時短スルー」の遊技状態において、所定の特定入球遊技の実行を終了した場合に、第１制御状態から消化後遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更するように構成されている。

【２１２７】

このような構成によれば、遊技者は、特定経路入球口に遊技球を入球させることによって、特定開閉部に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の特定開閉部の開放中に遊技球を特定入球部に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球を特定入球部に入球

させることによって、特定期間の特定入球遊技を実行させることができる。そして、パチンコ機１は、電動役物２６１の制御状態が消化後遊技状態に対応していない第１制御状態である非対応遊技状態において、所定の特定入球遊技の実行を終了した場合に、第１制御状態から消化後遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更するので、遊技者は、所定の発射力にて第２方向に発射し、特定経路入球口に遊技球を入球させることによって、電動役物２６１の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更させることができる。したがって、パチンコ機１は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。

【２１２８】

また、本実施形態では、パチンコ機１は、遊技状態に応じた信号をパチンコ機１の外部に出力可能な外部端子４０Ｘ（信号出力手段）を備えている。この外部端子４０Ｘは、利益遊技として開閉実行モードを実行する場合に、大当たり信号（特別信号）を出力し、利益遊技として特定入球遊技を実行する場合に、大当たり信号（特別信号）を出力しないように構成されている。

【２１２９】

このような構成によれば、外部端子４０Ｘは、利益遊技として開閉実行モードを実行する場合に、大当たり信号を出力し、利益遊技として特定入球遊技を実行する場合に、大当たり信号を出力しないので、外部端子４０Ｘにて出力された信号を監視する外部機器は、大当たり信号の出力を監視することによって、特定入球遊技の実行回数を除外して開閉実行モードの実行回数を確実に計数することができる。

【２１３０】

また、本実施形態では、パチンコ機１は、特定入球遊技の実行を終了した場合に、特定入球遊技の実行の終了に対応した遊技状態に関する実行終了情報（遊技状態情報）として、特定入球遊技の終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置３６に表示させる手段（表示制御装置６）を備えている。

【２１３１】

このような構成によれば、パチンコ機１は、特定入球遊技の実行を終了した場合に、特定入球遊技の実行の終了に対応した遊技状態に関する実行終了情報を図柄表示装置３６に表示させる手段を備えるので、遊技者は、図柄表示装置３６に表示された実行終了情報を視認することによって、例えば、電動役物２６１の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。

【２１３２】

ここで、本実施形態では、実行終了情報は、次回の開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技の終了後まで、換言すれば、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで図柄表示装置３６に表示されるように構成されている。

【２１３３】

このような構成によれば、実行終了情報は、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで図柄表示装置３６に表示されるので、遊技者は、特定入球遊技の実行を終了した時だけでなく、遊技回を消化した後であっても図柄表示装置３６に表示された実行終了情報を視認することによって、例えば、電動役物２６１の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。

【２１３４】

また、本実施形態では、パチンコ機１は、遊技状態に応じた信号をパチンコ機１の外部に出力可能な外部端子４０Ｘ（信号出力手段）を備えている。この外部端子４０Ｘは、利益遊技として特定入球遊技を実行する場合に、開閉実行モードを実行する場合とは異なることを識別可能な特定信号（識別信号）としてＶ入賞信号を出力するように構成されている。

【２１３５】

このような構成によれば、外部端子４０Ｘは、利益遊技として特定入球遊技を実行する場合に、開閉実行モードを実行する場合とは異なることを識別可能な特定信号を出力する

ので、外部端子４０Ｘにて出力された信号を監視する外部機器は、特定信号の出力を監視することによって、開閉実行モードの実行回数を除外して特定入球遊技の実行回数を確実に計数することができる。

【２１３６】

また、本実施形態では、開閉実行モードにて特定の開閉状態となる可変入賞装置２７（第３入球手段）を備えている。この可変入賞装置２７は、開閉入球部とは異なっている。

【２１３７】

このような構成によれば、開閉実行モードにて特定の開閉状態となる可変入賞装置２７は、開閉入球部とは異なるので、遊技者は、特定入球遊技の実行中に開閉入球部を意識し、開閉実行モードの実行中に可変入賞装置２７を意識して快適に遊技を楽しむことができる。

【２１３８】

なお、本実施形態では、パチンコ機１は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として右打ち方向（第２方向）に中打ちすることによって、特電入賞装置９２を狙うことができ、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ち方向（第２方向）に右打ちすることによって、可変入賞装置２７を狙うことができるようになっていた。

これに対して、パチンコ機１は、中打ち、または右打ちのいずれかによって、特電入賞装置９２および可変入賞装置２７の双方を狙うことができるようになっていてもよい。この場合には、例えば、釘の配置を調整することによって、特電入賞装置９２よりも可変入賞装置２７に遊技球が入球しやすいように構成されていればよい。

【２１３９】

なお、本実施形態では、パチンコ機１は、第２入球手段を特電入賞装置９２とし、第３入球手段を可変入賞装置２７としていた。

これに対して、パチンコ機１は、第２入球手段を可変入賞装置２７としてもよい。この場合には、パチンコ機１は、開閉切替手段を開閉扉２７２とし、特定入球領域を大入賞口２７１とすればよい。換言すれば、遊技機は、第２入球手段および第３入球手段を兼用する入賞装置を備えていてもよい。

【２１４０】

ここで、本実施形態では、可変入賞装置２７は、特定経路入球口の下流側に位置し、特定の経路を流下した場合に到達可能であるように構成されている。

【２１４１】

このような構成によれば、可変入賞装置２７は、特定経路入球口の下流側に位置し、特定の経路を流下した場合に到達可能であるので、遊技盤２Ｘに形成された限られた遊技領域を有効に活用することができる。

【２１４２】

ここで、本実施形態では、開閉実行モードにて可変入賞装置２７の開放を実行させる継続時間（本実施形態では０．１７ｓｅｃまたは３０ｓｅｃ）は、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる継続時間（本実施形態では０．８ｓｅｃ）よりも長い時間に設定され得るように構成されている。

【２１４３】

このような構成によれば、開閉実行モードにて可変入賞装置２７の開放を実行させる継続時間は、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得るので、遊技者は、安心して特別遊技状態を楽しむことができる。

【２１４４】

また、本実施形態では、パチンコ機１は、Ｖ入賞口９２１への遊技球の入球に基づいて、１個の賞球の払い出しを実行し、通常入賞口９２２への遊技球の入球に基づいて、１個の賞球の払い出しを実行している。したがって、パチンコ機１は、非対応遊技状態にて特定の経路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者の得ることの可能な遊技球の利益遊技球数は、特定球数よりも少なくなるように構成されている。

【２１４５】

このような構成によれば、パチンコ機１は、非対応遊技状態にて特定の経路に向けて遊技球を発射した場合に、遊技球を増加させることはできないように構成されているので、著しく遊技者に有利となって遊技性が崩壊してしまうことを防止することができる。

【２１４６】

なお、前述したように、釘の配置を調整することによって、特電入賞装置９２よりも可変入賞装置２７に遊技球が入球しやすいようにパチンコ機１を構成した場合には、パチンコ機１は、「天井時短スルー」の遊技状態にて特定の経路に向けて遊技球を発射した場合に、遊技球を増加させることはできないように構成されていれば、Ｖ入賞口９２１への遊技球の入球に基づいて、２個以上の賞球の払い出しを実行するように構成してもよい。

【２１４７】

なお、前述したように、第２入球手段を可変入賞装置２７とするようにパチンコ機１を構成した場合には、パチンコ機１は、第２入球手段としての可変入賞装置２７の開放に対する賞球を１個とし、第２入球手段としての可変入賞装置２７の開放に対する賞球を１５個とすればよい。

【２１４８】

また、本実施形態では、パチンコ機１は、ステップＳ１０６Ｘの特電作動口用の入賞処理において、ステップＳ３００１の処理を備え、利益遊技として開閉実行モードを実行している間に特定経路入球口に所定の遊技球が入球した場合に、この入球に対して特定開閉部に所定期間の開放を実行させることがないように設定する手段（主制御装置４）を備えている。

【２１４９】

このような構成によれば、利益遊技として開閉実行モードを実行している間に特定経路入球口に所定の遊技球が入球した場合に、この入球に対して特定開閉部に所定期間の開放を実行させることがないように設定する手段を備えるので、遊技者は、特定開閉部の開放を気にすることなく、開閉実行モードを楽しむことができる。

【２１５０】

また、本実施形態では、パチンコ機１は、ステップＳ１０６Ｘの特電作動口用の入賞処理において、始動条件の成立に基づいて、変動表示を実行している間に特定経路入球口に遊技球が入球した場合に、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる手段（主制御装置４）を備えている。

【２１５１】

このような構成によれば、始動条件の成立に基づいて、変動表示を実行している間に特定経路入球口に遊技球が入球した場合に、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる手段を備えるので、遊技者は、変動表示の実行を気にすることなく、特定経路入球口に遊技球を入球させることによって、特定開閉部に所定期間の開放を実行させることができる。

【２１５２】

また、本実施形態では、パチンコ機１は、変動表示の結果に基づいて利益遊技として開閉実行モードを実行する確率として、低確率モード（第１の確率）、および低確率モードよりも高確率な高確率モード（第２の確率）を有している。そして、ステップＳ３２１１の特電開閉実行モード終了時の移行処理において、低確率モードおよび高確率モードは、特定入球遊技の実行に基づいて、この特定入球遊技の前後に変更されることがないように構成されている。

【２１５３】

このような構成によれば、低確率モードおよび高確率モードは、特定入球遊技の実行に基づいて、この特定入球遊技の前後に変更されることがないように構成されているので、変動表示の結果に基づいて利益遊技として開閉実行モードを実行する確率は、特定入球遊技の開始から終了まで変更されることはなく、遊技者は、安心して特定入球遊技を楽しむことができる。

【２１５４】

また、本実施形態では、パチンコ機１は、非対応遊技状態に関する非対応情報（所定遊

技状態情報）として、特定入球遊技の終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置３６に表示させる手段（表示制御装置６）を備えている。

【２１５５】

このような構成によれば、パチンコ機１は、非対応遊技状態に関する非対応情報を図柄表示装置３６に表示させる手段を備えるので、遊技者は、図柄表示装置３６に表示された非対応情報を視認することによって、非対応遊技状態を確実に確認することができる。

【２１５６】

なお、本実施形態では、パチンコ機１は、特定入球遊技の実行中に特定経路入球口への遊技球の入球を保留する手段を備えていないが、これを備えていてもよい。

【２１５７】

このような構成によれば、パチンコ機１は、特定入球遊技の実行中に特定経路入球口への遊技球の入球を保留する手段を備えるので、特定入球遊技の実行中に特定経路入球口への遊技球の入球を保留することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【２１５８】

また、本実施形態では、特定入球遊技における特定期間の継続時間（本実施形態では２ｓｅｃ）は、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる継続時間（本実施形態では０．８ｓｅｃ）よりも長い時間に設定され得るように構成されている。

【２１５９】

このような構成によれば、特定入球遊技における特定期間の継続時間は、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得るので、パチンコ機１は、特定入球遊技の実行に対する注目度を向上させることができる。

【２１６０】

なお、本実施形態では、特定入球遊技における特定期間の継続時間は、一定の継続時間に設定されているが、所定の継続時間抽選の結果に基づいて設定されるように構成されていてもよい。

【２１６１】

このような構成によれば、特定入球遊技における特定期間の継続時間は、所定の継続時間抽選の結果に基づいて設定されるので、遊技者は、所定の継続時間抽選の結果に注目することになり、パチンコ機１は、遊技者の興趣を向上させることができる。

【２１６２】

また、本実施形態では、特定入球遊技の実行を開始した場合に、特定入球遊技の実行の開始を遊技者に報知する実行開始情報（開始情報）として、表示画面Ｇの全体に「Ｖ」の文字を表示させる実行開始情報であるＶ入賞用の演出を図柄表示装置３６に表示させる手段（表示制御装置６）を備えている。

【２１６３】

このような構成によれば、パチンコ機１は、特定入球遊技の実行を開始した場合に、特定入球遊技の実行の開始を遊技者に報知する実行開始情報を図柄表示装置３６に表示させる手段を備えるので、遊技者は、特定入球遊技の実行の開始を認識することができ、特定入球遊技を確実に楽しむことができる。

【２１６４】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）遊技者は、特電作動口９１に遊技球を入球させることによって、開閉扉９２３に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の開閉扉９２３の開放中に遊技球をＶ入賞口９２１に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球をＶ入賞口９２１に入球させることによって、特定期間の特電開閉実行モードを実行させることができる。そして、パチンコ機１は、電動役物２６１の制御状態が「天井時短」の遊技状態に対応していない第１制御状態である「天井時短スルー」の遊技状態において、所定の特電開閉実行モードの実行を終了した場合に、第１制御状態から「天井時短」の遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更するので、遊技者は、所定の発射力にて第２方向に発射し、特電作動口９１に遊技球を入球させることによって、電動役物２６１の制御状態を第１制御状態から第

２制御状態に変更させることができる。したがって、パチンコ機１は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。

【２１６５】

（２）外部端子４０Ｘは、利益遊技として開閉実行モードを実行する場合に、大当たり信号を出力し、利益遊技として特電開閉実行モードを実行する場合に、大当たり信号を出力しないので、外部端子４０Ｘにて出力された信号を監視する外部機器は、大当たり信号の出力を監視することによって、特電開閉実行モードの実行回数を除外して開閉実行モードの実行回数を確実に計数することができる。

（３）パチンコ機１は、特電開閉実行モードの実行を終了した場合に、特電開閉実行モードの実行の終了に対応した遊技状態に関する情報として、開閉実行モードの終了後、または特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置３６に表示させる手段を備えるので、遊技者は、図柄表示装置３６に表示された遊技回の消化回数を視認することによって、例えば、電動役物２６１の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。

（４）遊技回の消化回数は、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで図柄表示装置３６に表示されるので、遊技者は、特電開閉実行モードの実行を終了した時だけでなく、遊技回を消化した後であっても図柄表示装置３６に表示された遊技回の消化回数を視認することによって、例えば、電動役物２６１の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。

【２１６６】

（５）外部端子４０Ｘは、利益遊技として特電開閉実行モードを実行する場合に、開閉実行モードを実行する場合とは異なることを識別可能なＶ入賞信号を出力するので、外部端子４０Ｘにて出力された信号を監視する外部機器は、Ｖ入賞信号の出力を監視することによって、開閉実行モードの実行回数を除外して特電開閉実行モードの実行回数を確実に計数することができる。

（６）開閉実行モードにて特定の開閉状態となる可変入賞装置２７は、特電入賞装置９２の開閉扉９２３とは異なるので、遊技者は、特電開閉実行モードの実行中に特電入賞装置９２の開閉扉９２３を意識し、開閉実行モードの実行中に可変入賞装置２７を意識して快適に遊技を楽しむことができる。

（７）可変入賞装置２７は、特電作動口９１の下流側に位置し、特定の経路を流下した場合に到達可能であるので、遊技盤２Ｘに形成された限られた遊技領域を有効に活用することができる。

（８）開閉実行モードにて可変入賞装置２７の開放を実行させる継続時間は、特電入賞装置９２の開閉扉９２３に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得るので、遊技者は、安心して特別遊技状態を楽しむことができる。

【２１６７】

（９）パチンコ機１は、「天井時短スルー」の遊技状態にて特定の経路に向けて遊技球を発射した場合に、遊技球を増加させることはできないように構成されているので、著しく遊技者に有利となって遊技性が崩壊してしまうことを防止することができる。

（１０）利益遊技として開閉実行モードを実行している間に特電作動口９１に所定の遊技球が入球した場合に、この入球に対して開閉扉９２３に所定期間の開放を実行させることがないように設定する手段を備えるので、遊技者は、開閉扉９２３の開放を気にすることなく、開閉実行モードを楽しむことができる。

（１１）始動条件の成立に基づいて、変動表示を実行している間に特電作動口９１に遊技球が入球した場合に、開閉扉９２３に所定期間の開放を実行させる手段を備えるので、遊技者は、変動表示の実行を気にすることなく、特電作動口９１に遊技球を入球させることによって、開閉扉９２３に所定期間の開放を実行させることができる。

【２１６８】

（１２）低確率モードおよび高確率モードは、特電開閉実行モードの実行に基づいて、この特電開閉実行モードの前後に変更されることがないように構成されているので、変動表

示の結果に基づいて利益遊技として開閉実行モードを実行する確率は、特電開閉実行モードの開始から終了まで変更されることはなく、遊技者は、安心して特電開閉実行モードを楽しむことができる。
（１３）パチンコ機１は、「天井時短スルー」の遊技状態に関する情報として、開閉実行モードの終了後、または特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置３６に表示させる手段を備えるので、遊技者は、図柄表示装置３６に表示された遊技回の消化回数を視認することによって、「天井時短スルー」の遊技状態を確実に確認することができる。
【２１６９】
（１４）特電開閉実行モードにおける特定期間の継続時間は、特電入賞装置９２の開閉扉９２３に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得るので、パチンコ機１は、特電開閉実行モードの実行に対する注目度を向上させることができる。
（１５）パチンコ機１は、特電開閉実行モードの実行を開始した場合に、特電開閉実行モードの実行の開始を遊技者に報知する情報として、表示画面Ｇの全体に「Ｖ」の文字を表示させるＶ入賞用の演出を図柄表示装置３６に表示させる手段を備えるので、遊技者は、特電開閉実行モードの実行の開始を認識することができ、特電開閉実行モードを確実に楽しむことができる。
【２１７０】
〔各実施形態および各参考形態から抽出される発明群〕
以下、前記各実施形態および各参考形態から抽出される発明群の特徴を説明する。なお、本発明群の特徴のうち、前記各実施形態および各参考形態において対応する構成を括弧書きで示すが、本発明群の特徴は、前記各実施形態および各参考形態に限定されるものではなく、本発明群の特徴の目的を達成できる範囲での変形、改良等や、各特徴の組み合わせは本発明群の特徴に含まれるものである。
【２１７１】
＜特徴Ｙ群＞
特徴Ｙ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記始動入球手段は、
第１始動入球手段（上作動口２５）と、
前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、
前記演出実行手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって期間演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる期間演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記期間演出と異なる特別演出（第２保留演出）を前記変動表示手段に実行させる特別演出発生手段（ステップＳ２４０７Ｍの演出パターンの決定処理）とを備え、
前記特別演出発生手段は、前記所定期間中における前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記特別演出に代えて前記期間演出を実行させることを特徴とする遊技機。
【２１７２】
本発明群の特徴Ｙ１によれば、特別演出発生手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、期間演出と異なる特別演出を変動表示手段に実行させ、所定期間中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を実行させ

る。これによれば、遊技機は、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって期間演出を変動表示手段に実行させている場合には、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【２１７３】

特徴Ｙ２．

本発明群の特徴Ｙ１に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、

前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【２１７４】

本発明群の特徴Ｙ２によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、期間演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。

【２１７５】

特徴Ｙ３．

本発明群の特徴Ｙ２に記載された遊技機において、

前記期間演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出によって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【２１７６】

本発明群の特徴Ｙ３によれば、期間演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、期間演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、特別演出を変動表示手段に実行させることになると、期間演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、特別演出発生手段は、所定期間中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を実行させることができるので、期間演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【２１７７】

特徴Ｙ４．
本発明群の特徴Ｙ３に記載された遊技機において、
前記期間演出は、前記所定期間の長さに基づいて、当該期間演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【２１７８】
本発明群の特徴Ｙ４によれば、期間演出は、所定期間の長さに基づいて、この期間演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。
【２１７９】
特徴Ｙ５．
本発明群の特徴Ｙ４に記載された遊技機において、
前記所定期間中における前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第２保留格納手段にて前記第２の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかける演出合成手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）を備えることを特徴とする遊技機。
【２１８０】
本発明群の特徴Ｙ５によれば、演出合成手段は、所定期間中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。
【２１８１】
特徴Ｙ６．
本発明群の特徴Ｙ５に記載された遊技機において、
前記演出合成手段は、前記優先保留情報に基づく特殊演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記特殊演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記期間演出の進行を停止し、
前記特殊演出は、前記期間演出および前記特別演出とは異なる演出であり、前記期間演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。
【２１８２】
本発明群の特徴Ｙ６によれば、演出合成手段は、優先保留情報に基づく特殊演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく特殊演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく期間演出の進行を停止するので、遊技機は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。
【２１８３】
特徴Ｙ７．
本発明群の特徴Ｙ５に記載された遊技機において、
前記演出合成手段は、前記優先保留情報に基づく前記期間演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記期間演出とを合成することを特徴とする遊技機。
【２１８４】
本発明群の特徴Ｙ７によれば、演出合成手段は、優先保留情報に基づく期間演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく期間演出とを合成するので、遊技機は、所定期間の長さを変えるこ

となく、所定期間中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。

【２１８５】

このような本発明の特徴Ｙ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２１８６】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【２１８７】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【２１８８】

＜特徴Ｚ群＞

特徴Ｚ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、

前記第１の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、

前記第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップＳ２１０４の保留シフト処理）と、

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【２１８９】

本発明群の特徴Ｚ１によれば、演出実行手段は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【２１９０】

特徴Ｚ２．

本発明群の特徴Ｚ１に記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第１始動入球手段（上作動口２５）と、

前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、
前記情報記憶手段は、
前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、
前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、
前記第１の契機の成立としての前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、
前記第２の契機の成立としての前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる前記発展演出回数増加手段としての第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、
前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、
前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。
【２１９１】
本発明群の特徴Ｚ２によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【２１９２】
特徴Ｚ３．
本発明群の特徴Ｚ２に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出によって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。
【２１９３】
本発明群の特徴Ｚ３によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段を備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。
【２１９４】
特徴Ｚ４．
本発明群の特徴Ｚ３に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【２１９５】
本発明群の特徴Ｚ４によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この

発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【２１９６】

特徴Ｚ５．

本発明群の特徴Ｚ２から特徴Ｚ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記所定回数の遊技回中における前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第２保留格納手段にて前記第２の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させることを特徴とする遊技機。

【２１９７】

本発明群の特徴Ｚ５によれば、発展演出回数減少手段は、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【２１９８】

特徴Ｚ６．

本発明群の特徴Ｚ５に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく特殊演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記特殊演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記発展演出の進行を停止し、

前記特殊演出は、前記発展演出とは異なる演出であり、前記発展演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【２１９９】

本発明群の特徴Ｚ６によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく特殊演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく特殊演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく発展演出の進行を停止するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【２２００】

特徴Ｚ７．

本発明群の特徴Ｚ５に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく前記発展演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記発展演出とを合成することを特徴とする遊技機。

【２２０１】

本発明群の特徴Ｚ７によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく発展演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく発展演出とを合成するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【２２０２】

このような本発明の特徴Ｚ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２２０３】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【２２０４】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【２２０５】

＜特徴ＡＡ群＞

特徴ＡＡ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記始動入球手段は、

第１始動入球手段（上作動口２５）と、

前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる第１発展演出発生手段（先読み演出発生処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記発展演出を前記変動表示手段に実行させる第２発展演出発生手段（保留合成演出開始処理）と、

前記第１発展演出発生手段の前記発展演出および前記第２発展演出発生手段の前記発展演出を合成して一連の発展演出を実行する発展演出合成手段（保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【２２０６】

本発明群の特徴ＡＡ１によれば、第１発展演出発生手段は、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する発展演出を変動表示手段に実行させ、第２発展演出発生手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させる。そして、発展演出合成手段は、第１発展演出発生手段の発展演出および第２発展演出発生手段の発展演出を合成して一連の発展演出を実行することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【２２０７】

特徴ＡＡ２．

本発明群の特徴ＡＡ１に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報

格納手段（保留決定処理）とを備え、
前記情報記憶手段は、
前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、
前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、
前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、
前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。
【２２０８】
本発明群の特徴ＡＡ２によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、第１発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、第２発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させることができる。そして、発展演出合成手段は、第１発展演出発生手段の発展演出および第２発展演出発生手段の発展演出を合成して一連の発展演出を実行することができる。
【２２０９】
特徴ＡＡ３．
本発明群の特徴ＡＡ２に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出によって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。
【２２１０】
本発明群の特徴ＡＡ３によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、発展演出合成手段は、第１発展演出発生手段の発展演出および第２発展演出発生手段の発展演出を合成して一連の発展演出を実行するので、発展演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。
【２２１１】
特徴ＡＡ４．
本発明群の特徴ＡＡ３に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記所定期間の長さに基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【２２１２】
本発明群の特徴ＡＡ４によれば、発展演出は、所定期間の長さに基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。
【２２１３】
このような本発明の特徴ＡＡ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるの

で、次のような課題を解決することができる。
【２２１４】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。
【２２１５】
しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。
【２２１６】
＜特徴ＢＢ群＞
特徴ＢＢ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記始動入球手段は、
第１始動入球手段（上作動口２５）と、
前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、
前記演出実行手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、１回の遊技回にわたって発生する遊技回演出（疑似連演出）を前記変動表示手段に実行させる第１遊技回演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記遊技回演出を前記変動表示手段に実行させる第２遊技回演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、
前記第１遊技回演出発生手段の前記遊技回演出および前記第２遊技回演出発生手段の前記遊技回演出を合成し、１回の遊技回演出として遊技者に見せかける遊技回演出合成手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。
【２２１７】
本発明群の特徴ＢＢ１によれば、第１遊技回演出発生手段は、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回演出を変動表示手段に実行させ、第２遊技回演出発生手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回演出を変動表示手段に実行させる。そして、遊技回演出合成手段は、第１遊技回演出発生手段の遊技回演出および第２遊技回演出発生手段の遊技回演出を合成し、１回の遊技回演出として遊技者に見せかけることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【２２１８】
特徴ＢＢ２．
本発明群の特徴ＢＢ１に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップＳ２１０４の保留シフト処理）と、
前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）とを備え、
前記発展演出回数減少手段は、前記第１遊技回演出発生手段の前記遊技回演出および前記第２遊技回演出発生手段の前記遊技回演出を合成し、１回の遊技回演出として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる前記遊技回演出合成手段であることを特徴とする遊技機。
【２２１９】
本発明群の特徴ＢＢ２によれば、演出実行手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えているので、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【２２２０】
特徴ＢＢ３．
本発明群の特徴ＢＢ２に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、
前記情報記憶手段は、
前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、
前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、
前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、
前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。
【２２２１】
本発明群の特徴ＢＢ３によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【２２２２】
特徴ＢＢ４．
本発明群の特徴ＢＢ３に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出によって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【２２２３】

本発明群の特徴ＢＢ４によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段を備えているので、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。

【２２２４】

特徴ＢＢ５．

本発明群の特徴ＢＢ４に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【２２２５】

本発明群の特徴ＢＢ５によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【２２２６】

特徴ＢＢ６．

本発明群の特徴ＢＢ３から特徴ＢＢ５のいずれかに記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記所定回数の遊技回中における前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第２保留格納手段にて前記第２の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく前記遊技回演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記遊技回演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させることを特徴とする遊技機。

【２２２７】

本発明群の特徴ＢＢ６によれば、発展演出回数減少手段は、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２の保留領域に優先的に消化される保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく遊技回演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく遊技回演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【２２２８】

特徴ＢＢ７．

本発明群の特徴ＢＢ６に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく前記遊技回演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記遊技回演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記発展演出の進行を停止し、

前記遊技回演出は、前記発展演出とは異なる演出であり、前記発展演出と重複して実行

可能な演出であることを特徴とする遊技機。
【２２２９】
本発明群の特徴ＢＢ７によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく遊技回演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく遊技回演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく発展演出の進行を停止するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【２２３０】
このような本発明の特徴ＢＢ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２２３１】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。
【２２３２】
しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。
【２２３３】
＜特徴ＣＣ群＞
特徴ＣＣ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記演出実行手段は、
所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の連続演出（疑似連演出）を前記変動表示手段に実行させる連続演出発生手段（ステップＳ２４０７Ｍの演出パターンの決定処理）を備え、
前記連続演出は、
複数回の遊技回を合成することによって、前記一連の連続演出を実行する合成連続演出（保留合成予告）と、
１回の遊技回中に前記一連の連続演出を実行する通常連続演出（通常の疑似連演出）とを備えることを特徴とする遊技機。
【２２３４】
本発明群の特徴ＣＣ１によれば、演出実行手段は、所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の連続演出を変動表示手段に実行させる連続演出発生手段を備えている。そして、連続演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の連続演出を実行する合成連続演出と、１回の遊技回中に一連の連続演出を実行する通常連続演出とを備えている。したがって、遊技機は、複数種の一連の連続演出を同一の一連の連続演出として遊技者に見せかけることができるので、演出の種類を多様化することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【２２３５】
特徴ＣＣ２．
本発明群の特徴ＣＣ１に記載された遊技機において、
前記始動入球手段は、
第１始動入球手段（上作動口２５）と、
前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、
前記演出実行手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップＳ２１０４の保留シフト処理）と、
前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）とを備え、
前記発展演出回数減少手段は、前記合成連続演出を前記変動表示手段に実行させることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる前記連続演出発生手段であることを特徴とする遊技機。
【２２３６】
本発明群の特徴ＣＣ２によれば、演出実行手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えているので、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【２２３７】
特徴ＣＣ３．
本発明群の特徴ＣＣ２に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、
前記情報記憶手段は、
前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、
前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、
前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、
前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【２２３８】
本発明群の特徴ＣＣ３によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【２２３９】
特徴ＣＣ４．
本発明群の特徴ＣＣ３に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出によって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。
【２２４０】
本発明群の特徴ＣＣ４によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された特定保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段を備えているので、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。
【２２４１】
特徴ＣＣ５．
本発明群の特徴ＣＣ４に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【２２４２】
本発明群の特徴ＣＣ５によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。
【２２４３】
特徴ＣＣ６．
本発明群の特徴ＣＣ３から特徴ＣＣ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記発展演出回数減少手段は、前記所定回数の遊技回中における前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第２保留格納手段にて前記第２の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成した前記合成連続演出を前記変動表示手段に実行させて１回の遊技回として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させることを特徴とする遊技機。
【２２４４】
本発明群の特徴ＣＣ６によれば、発展演出回数減少手段は、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２の保留領域に優先的に消化される保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく遊技回演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく遊技回演出とを合成した合成連続演出を変動表示手段に実行させて１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入

球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【２２４５】

特徴ＣＣ７．

本発明群の特徴ＣＣ６に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記発展演出の進行を停止し、

前記合成連続演出は、前記発展演出とは異なる演出であり、前記発展演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【２２４６】

本発明群の特徴ＣＣ７によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく発展演出の進行を停止するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【２２４７】

このような本発明の特徴ＣＣ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２２４８】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【２２４９】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【２２５０】

＜特徴ＤＤ群＞

特徴ＤＤ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、

前記第１の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップＳ５１０２０の先読み演出消化決定処理）と、

前記第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップＳ２１０４の保留シフト処理）と、

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記

発展演出の実行を前記変動表示手段に中止させる発展演出中止手段（ステップＳ５１０２Ｏの先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。
【２２５１】
本発明群の特徴ＤＤ１によれば、演出実行手段は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の実行を変動表示手段に中止させる発展演出中止手段とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【２２５２】
特徴ＤＤ２．
本発明群の特徴ＤＤ１に記載された遊技機において、
前記始動入球手段は、
第１始動入球手段（上作動口２５）と、
前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、
前記演出実行手段は、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、
前記情報記憶手段は、
前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、
前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、
前記第１の契機の成立としての前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、
前記第２の契機の成立としての前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる前記発展演出回数増加手段としての第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、
前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、
前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。
【２２５３】
本発明群の特徴ＤＤ２によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【２２５４】
特徴ＤＤ３．
本発明群の特徴ＤＤ２に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出によって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知

する先読み演出であることを特徴とする遊技機。
【２２５５】
本発明群の特徴ＤＤ３によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の実行を変動表示手段に中止させる発展演出中止手段を備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。
【２２５６】
特徴ＤＤ４．
本発明群の特徴ＤＤ３に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【２２５７】
本発明群の特徴ＤＤ４によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。
【２２５８】
このような本発明の特徴ＤＤ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２２５９】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。
【２２６０】
しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。
【２２６１】
＜特徴ＥＥ群＞
特徴ＥＥ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させ、遊技球の入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記演出実行手段は、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、
前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）を備え、
前記情報格納手段は、
前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）を備え、
前記演出実行手段は、
所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出（先読み演出および開始時先読み演出）を発生させる継続演出保留情報とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段（ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理およびステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理）と、
前記継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に前記継続演出とは異なる事前演出を含む場合に、当該事前演出を含む保留情報を消化した後、前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させる継続演出実行手段（ステップＳ２３０９Ｐの先読み演出発生判定処理、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理、ステップＳ６１０３の先読み演出消化決定処理、およびステップＳ６１０３Ｒの開始時先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。
【２２６２】
本発明群の特徴ＥＥ１によれば、継続演出実行手段は、事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【２２６３】
特徴ＥＥ２．
本発明群の特徴ＥＥ１に記載された遊技機において、
前記継続演出実行手段は、前記保留シフト手段にて前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、前記継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断することを特徴とする遊技機。
【２２６４】
本発明群の特徴ＥＥ２によれば、継続演出実行手段は、保留シフト手段にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。
【２２６５】
特徴ＥＥ３．
本発明群の特徴ＥＥ１または特徴ＥＥ２に記載された遊技機において、
前記事前演出は、リーチ表示であることを特徴とする遊技機。
【２２６６】
本発明群の特徴ＥＥ３によれば、事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。
【２２６７】

特徴ＥＥ４．
本発明群の特徴ＥＥ１または特徴ＥＥ２に記載された遊技機において、
前記事前演出は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させ、前記継続演出とは異なる種類の異種継続演出であることを特徴とする遊技機。
【２２６８】
本発明群の特徴ＥＥ４によれば、事前演出は、継続演出とは異なる種類の異種継続演出であるので、継続演出および異種継続演出の同時発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。
【２２６９】
特徴ＥＥ５．
本発明群の特徴ＥＥ４に記載された遊技機において、
前記継続演出実行手段は、前記異種継続演出を含む場合に、当該異種継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させることを特徴とする遊技機。
【２２７０】
本発明群の特徴ＥＥ５によれば、継続演出実行手段は、異種継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるので、異種継続演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。
【２２７１】
特徴ＥＥ６．
本発明群の特徴ＥＥ１から特徴ＥＥ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記継続演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該継続演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【２２７２】
本発明群の特徴ＥＥ６によれば、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。
【２２７３】
このような本発明の特徴ＥＥ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２２７４】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。
【２２７５】
しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。
【２２７６】
＜特徴ＦＦ群＞
特徴ＦＦ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させ、遊技球の入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）を備え、

前記情報格納手段は、

前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）を備え、

前記演出実行手段は、

所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出（先読み演出および終了時先読み演出）を発生させる継続演出保留情報とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段（ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理およびステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理）と、

前記継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に前記継続演出とは異なる事前演出を含む場合に、当該事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させる終了時継続演出実行手段（ステップＳ６３０１の先読み演出発生判定処理、ステップＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理、ステップＳ６３０３の先読み演出消化決定処理、およびステップＳ６３０３Ｒの終了時先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【２２７７】

本発明群の特徴ＦＦ１によれば、終了時継続演出実行手段は、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができ、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【２２７８】

特徴ＦＦ２．

本発明群の特徴ＦＦ１に記載された遊技機において、

前記終了時継続演出実行手段は、前記保留シフト手段にて前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、前記継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断することを特徴とする遊技機。

【２２７９】

本発明群の特徴ＦＦ２によれば、終了時継続演出実行手段は、保留シフト手段にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断

した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【２２８０】

特徴ＦＦ３．

本発明群の特徴ＦＦ１または特徴ＦＦ２に記載された遊技機において、

前記事前演出は、リーチ表示であることを特徴とする遊技機。

【２２８１】

本発明群の特徴ＦＦ３によれば、事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【２２８２】

特徴ＦＦ４．

本発明群の特徴ＦＦ１または特徴ＦＦ２に記載された遊技機において、

前記事前演出は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させ、前記継続演出とは異なる種類の異種継続演出であることを特徴とする遊技機。

【２２８３】

本発明群の特徴ＦＦ４によれば、事前演出は、継続演出とは異なる種類の異種継続演出であるので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【２２８４】

特徴ＦＦ５．

本発明群の特徴ＦＦ４に記載された遊技機において、

前記終了時継続演出実行手段は、前記異種継続演出を含む場合に、当該異種継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させることを特徴とする遊技機。

【２２８５】

本発明群の特徴ＦＦ５によれば、終了時継続演出実行手段は、異種継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるので、異種継続演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。

【２２８６】

特徴ＦＦ６．

本発明群の特徴ＦＦ１から特徴ＦＦ５のいずれかに記載された遊技機において、

前記継続演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該継続演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【２２８７】

本発明群の特徴ＦＦ６によれば、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【２２８８】

このような本発明の特徴ＦＦ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２２８９】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり

抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【２２９０】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【２２９１】

＜特徴ＧＧ群＞

特徴ＧＧ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させ、遊技球の入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）を備え、

前記情報格納手段は、

前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）を備え、

前記演出実行手段は、

所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出（先読み演出、開始時先読み演出、および終了時先読み演出）を発生させる継続演出保留情報とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段（ステップＳ２２０７Ｐの予告保留発生処理およびステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理）と、

前記保留シフト手段にて前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、前記継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に前記継続演出とは異なる事前演出を含むか否かを判断可能な事前演出判断手段（ステップＳ２３０９Ｐ，Ｓ６３０１の先読み演出発生判定処理、ステップＳ２３０９Ｒの開始時先読み演出発生判定処理、およびＳ６３０１Ｒの終了時先読み演出発生判定処理）とを備え、

前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させる遊技回は、前記事前演出判断手段の判断結果に基づいて変化する（ステップＳ６１０３，Ｓ６３０３の先読み演出消化決定処理、ステップＳ６１０３Ｒの開始時先読み演出消化決定処理、およびステップＳ６３０３Ｒの終了時先読み演出消化決定処理）ことを特徴とする遊技機。

【２２９２】

本発明群の特徴ＧＧ１によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる遊技回は、事前演出判断手段の判断結果に基づいて変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。また、事前演出判断手段は、継続演出発生判断手段にて

継続演出保留情報とすると判断した場合に、保留シフト手段にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に継続演出とは異なる事前演出を含むか否かを判断可能なので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【２２９３】

特徴ＧＧ２．

本発明群の特徴ＧＧ１に記載された遊技機において、

前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させる遊技回は、前記事前演出判断手段にて事前演出を含むと判断した場合に、当該事前演出を含む保留情報を消化した後、前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させるように変化することを特徴とする遊技機。

【２２９４】

本発明群の特徴ＧＧ２によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる遊技回は、事前演出判断手段にて事前演出を含むと判断した場合に、この事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるように変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を確実に避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【２２９５】

特徴ＧＧ３．

本発明群の特徴ＧＧ１に記載された遊技機において、

前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させる遊技回は、前記事前演出判断手段にて事前演出を含むと判断した場合に、当該事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させるように変化することを特徴とする遊技機。

【２２９６】

本発明群の特徴ＧＧ３によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる遊技回は、事前演出判断手段にて事前演出を含むと判断した場合に、この事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるように変化するので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができ、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。

【２２９７】

特徴ＧＧ４．

本発明群の特徴ＧＧ１から特徴ＧＧ３のいずれかに記載された遊技機において、

前記事前演出は、リーチ表示であることを特徴とする遊技機。

【２２９８】

本発明群の特徴ＧＧ４によれば、事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【２２９９】

特徴ＧＧ５．

本発明群の特徴ＧＧ１から特徴ＧＧ３のいずれかに記載された遊技機において、
前記事前演出は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させ、前記継続演出とは異なる種類の異種継続演出であることを特徴とする遊技機。
【２３００】
本発明群の特徴ＧＧ５によれば、事前演出は、継続演出とは異なる種類の異種継続演出であるので、継続演出および異種継続演出の同時発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。
【２３０１】
特徴ＧＧ６．
本発明群の特徴ＧＧ５に記載された遊技機において、
前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させる遊技回は、前記事前演出判断手段にて異種継続演出を含むと判断した場合に、当該異種継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させるように変化することを特徴とする遊技機。
【２３０２】
本発明群の特徴ＧＧ６によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる遊技回は、事前演出判断手段にて異種継続演出を含むと判断した場合に、この異種継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるように変化するので、異種継続演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。
【２３０３】
特徴ＧＧ７．
本発明群の特徴ＧＧ１から特徴ＧＧ６のいずれかに記載された遊技機において、
前記継続演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該継続演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【２３０４】
本発明群の特徴ＧＧ７によれば、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。
【２３０５】
このような本発明の特徴ＧＧ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２３０６】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。
【２３０７】
しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。
【２３０８】

＜特徴ＨＨ群＞
特徴ＨＨ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させ、遊技球の入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記演出実行手段は、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、
前記情報記憶手段は、
前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）を備え、
前記情報格納手段は、
前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）を備え、
前記演出実行手段は、
所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる第１継続演出（開始時先読み演出または終了時先読み演出）を発生させる第１継続演出保留情報（開始時先読み演出に係る予告保留情報または終了時先読み演出に係る予告保留情報）とするか否かを判断可能な第１継続演出発生判断手段（ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理）と、
所定回数の遊技回にわたって演出を継続させ、前記第１継続演出とは異なる種類の第２継続演出（終了時先読み演出または開始時先読み演出）を発生させる第２継続演出保留情報（終了時先読み演出に係る予告保留情報または開始時先読み演出に係る予告保留情報）とするか否かを判断可能な第２継続演出発生判断手段（ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理）とを備え、
前記第１継続演出発生判断手段は、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて前記情報記憶手段に記憶された保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に前記第２継続演出を含む場合に、前記第１継続演出保留情報とすると判断することを特徴とする遊技機。
【２３０９】
本発明群の特徴ＨＨ１によれば、第１継続演出発生判断手段は、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて情報記憶手段に記憶された保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第２継続演出を含む場合に、第１継続演出保留情報とすると判断するので、遊技機は、異なる種類の継続演出を並行して発生させることができ、同じ種類の継続演出を並行して発生させる場合と比較して継続演出の混同を防止することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【２３１０】
特徴ＨＨ２．
本発明群の特徴ＨＨ１に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記第１継続演出発生判断手段にて前記第２継続演出を含むと判断した場合に、当該第２継続演出を含む保留情報を消化した後、前記第１継続演出保留情報に基づく前記第１継続演出を前記変動表示手段に実行させる第１継続演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機。
【２３１１】

本発明群の特徴ＨＨ２によれば、第１継続演出実行手段は、第１継続演出発生判断手段にて第２継続演出を含むと判断した場合に、この第２継続演出を含む保留情報を消化した後、第１継続演出保留情報に基づく第１継続演出を変動表示手段に実行させるので、第１継続演出の実行途中における第２継続演出の発生を避けることができ、第１継続演出発生判断手段にて第１継続演出保留情報とすると判断した場合に、第１継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に第１継続演出を実行することができる。

【２３１２】

特徴ＨＨ３．

本発明群の特徴ＨＨ１に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第１継続演出発生判断手段にて前記第２継続演出を含むと判断した場合に、前記第２継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記第１継続演出保留情報に基づく前記第１継続演出を前記変動表示手段に実行させる第１継続演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機。

【２３１３】

本発明群の特徴ＨＨ３によれば、第１継続演出実行手段は、第１継続演出発生判断手段にて第２継続演出を含むと判断した場合に、第２継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に第１継続演出保留情報に基づく第１継続演出を変動表示手段に実行させるので、第２継続演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、第１継続演出保留情報に基づく第１継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して第１継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。

【２３１４】

特徴ＨＨ４．

本発明群の特徴ＨＨ２または特徴ＨＨ３に記載された遊技機において、

前記第１継続演出発生判断手段は、前記保留シフト手段にて前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、前記第１継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第２継続演出を含むか否かを判断することを特徴とする遊技機。

【２３１５】

本発明群の特徴ＨＨ４によれば、第１継続演出発生判断手段は、保留シフト手段にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、第１継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第２継続演出を含むか否かを判断するので、第１継続演出発生判断手段にて第１継続演出保留情報とすると判断した後、この第１継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても第１継続演出の実行途中における第２継続演出の発生を避けることができ、第１継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に第１継続演出を実行することができる。

【２３１６】

特徴ＨＨ５．

本発明群の特徴ＨＨ１から特徴ＨＨ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１継続演出および前記第２継続演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該第１継続演出および当該第２継続演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【２３１７】

本発明群の特徴ＨＨ５によれば、第１継続演出および第２継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、これらの継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【２３１８】

このような本発明の特徴ＨＨ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるの

で、次のような課題を解決することができる。

【２３１９】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【２３２０】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【２３２１】

＜特徴ＩＩ群＞

特徴ＩＩ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させ、遊技球の入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）を備え、

前記情報格納手段は、

前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）を備え、

前記演出実行手段は、

所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる第１継続演出（開始時先読み演出または終了時先読み演出）を発生させる第１継続演出保留情報（開始時先読み演出に係る予告保留情報または終了時先読み演出に係る予告保留情報）とするか否かを判断可能な第１継続演出発生判断手段（ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理）と、

所定回数の遊技回にわたって演出を継続させ、前記第１継続演出とは異なる種類の第２継続演出（終了時先読み演出または開始時先読み演出）を発生させる第２継続演出保留情報（終了時先読み演出に係る予告保留情報または開始時先読み演出に係る予告保留情報）とするか否かを判断可能な第２継続演出発生判断手段（ステップＳ２２０７Ｒの予告保留発生処理）とを備え、

前記第１継続演出および前記第２継続演出は、遊技回にて演出を実行するタイミングが異なることを特徴とする遊技機。

【２３２２】

本発明群の特徴ＩＩ１によれば、第１継続演出および第２継続演出は、遊技回にて演出を実行するタイミングが異なるので、遊技機は、異なる種類の継続演出を並行して発生させることができ、同じ種類の継続演出を並行して発生させる場合と比較して継続演出の混

同を防止することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【２３２３】

特徴ＩＩ２．

本発明群の特徴ＩＩ１に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第１継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に前記第２継続演出を含む場合に、当該第２継続演出を含む保留情報を消化した後、前記第１継続演出保留情報に基づく前記第１継続演出を前記変動表示手段に実行させる第１継続演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機。

【２３２４】

本発明群の特徴ＩＩ２によれば、第１継続演出実行手段は、第２継続演出を含む保留情報を消化した後、第１継続演出保留情報に基づく第１継続演出を変動表示手段に実行させるので、第１継続演出の実行途中における第２継続演出の発生を避けることができ、第１継続演出発生判断手段にて第１継続演出保留情報とすると判断した場合に、第１継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に第１継続演出を実行することができる。

【２３２５】

特徴ＩＩ３．

本発明群の特徴ＩＩ１に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第１継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に前記第２継続演出を含む場合に、当該第２継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記第１継続演出保留情報に基づく前記第１継続演出を前記変動表示手段に実行させる第１継続演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機。

【２３２６】

本発明群の特徴ＩＩ３によれば、第１継続演出実行手段は、第２継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に第１継続演出保留情報に基づく第１継続演出を変動表示手段に実行させるので、第２継続演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、第１継続演出保留情報に基づく第１継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して第１継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。

【２３２７】

特徴ＩＩ４．

本発明群の特徴ＩＩ２または特徴ＩＩ３に記載された遊技機において、

前記第２継続演出判断手段は、前記保留シフト手段にて前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、前記第１継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第２継続演出を含むか否かを判断することを特徴とする遊技機。

【２３２８】

本発明群の特徴ＩＩ４によれば、第２継続演出判断手段は、保留シフト手段にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、第１継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第２継続演出を含むか否かを判断するので、第１継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した後、この第１継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても第１継続演出の実行途中における第２継続演出の発生を避けることができ、第１継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【２３２９】

特徴ＩＩ５．

本発明群の特徴ＩＩ１から特徴ＩＩ４のいずれかに記載された遊技機において、
前記第１継続演出および前記第２継続演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該第１継続演出および当該第２継続演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【２３３０】
本発明群の特徴ＩＩ５によれば、第１継続演出および第２継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、これらの継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。
【２３３１】
このような本発明の特徴ＩＩ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２３３２】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。
【２３３３】
しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。
【２３３４】
＜特徴ＪＪ群＞
特徴ＪＪ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段（押ボタン１４２）と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段（操作予告パート）と、
前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段（結果報知パート）とを備え、
前記所定の操作演出は、前記操作手段が操作された後、所定の経過時間を経過した場合に実行されることを特徴とする遊技機。
【２３３５】
本発明群の特徴ＪＪ１によれば、所定の操作演出は、操作手段が操作された後、所定の経過時間を経過した場合に実行されるので、遊技機は、遊技者にて操作手段が操作された後、所定の操作演出を実行するタイミングを多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３３６】
特徴ＪＪ２．
本発明群の特徴ＪＪ１に記載された遊技機において、
前記所定の経過時間は、ランダムに設定されることを特徴とする遊技機。

【２３３７】
本発明群の特徴ＪＪ２によれば、所定の経過時間は、ランダムに設定されるので、遊技者は、操作手段を操作した後、すぐに所定の操作演出の実行を認識できない場合であっても、所定の経過時間の経過後における所定の操作演出の実行を期待して遊技を継続することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３３８】
特徴ＪＪ３．
本発明群の特徴ＪＪ１に記載された遊技機において、
前記所定の経過時間は、前記所定の抽選における当選期待度が高い場合に長くなり、当選期待度が低い場合に短くなるように設定されることを特徴とする遊技機。
【２３３９】
本発明群の特徴ＪＪ３によれば、所定の経過時間は、所定の抽選における当選期待度が高い場合に長くなり、当選期待度が低い場合に短くなるように設定されるので、当選期待度は、操作手段が操作された後、操作演出を実行するまでの時間が長くなるほど高くなることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３４０】
特徴ＪＪ４．
本発明群の特徴ＪＪ１に記載された遊技機において、
前記所定の経過時間は、前記所定の操作演出における特定タイミングと、前記所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングとを揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。
【２３４１】
本発明群の特徴ＪＪ４によれば、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【２３４２】
特徴ＪＪ５．
本発明群の特徴ＪＪ１に記載された遊技機において、
前記所定の経過時間は、前記所定の操作演出における特定タイミングと、前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングとを揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。
【２３４３】
本発明群の特徴ＪＪ５によれば、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【２３４４】
特徴ＪＪ６．
本発明群の特徴ＪＪ１から特徴ＪＪ５のいずれかに記載された遊技機において、
第１の期間（特定期間ＰＤ３２）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、前記第１の期間とは異なる第２の期間（通常期間ＰＤ３１）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更しないことを特徴とする遊技機。
【２３４５】
本発明群の特徴ＪＪ６によれば、遊技機は、第１の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、第１の期間とは異なる第２の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更しないので、第１の期間および第２の期間の移行に基づいて、操作演出における特定タイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３４６】

特徴ＪＪ７．
本発明群の特徴ＪＪ１から特徴ＪＪ６のいずれかに記載された遊技機において、
前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間（通常期間ＰＤ３１）と、
前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間（特定期間ＰＤ３２）とを備えることを特徴とする遊技機。
【２３４７】
本発明群の特徴ＪＪ７によれば、遊技機は、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間と、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間とを備えるので、演出判断期間および非演出判断期間の移行に基づいて、操作演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３４８】
特徴ＪＪ８．
本発明群の特徴ＪＪ１から特徴ＪＪ７のいずれかに記載された遊技機において、
前記操作演出実行手段は、前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作される都度、複数回にわたって前記所定の操作演出を実行させ、
前記所定の操作演出は、前記操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。
【２３４９】
本発明群の特徴ＪＪ８によれば、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３５０】
特徴ＪＪ９．
本発明群の特徴ＪＪ１から特徴ＪＪ８のいずれかに記載された遊技機において、
所定の操作設定期間（通常期間ＰＤ３１）における前記操作手段の操作態様に基づいて、前記所定の操作演出の価値を現出させる設定情報（押下回数ＰＵＮ）を記憶可能な操作設定記憶手段（ＲＡＭ５４）を備え、
前記所定の操作演出は、前記操作設定記憶手段に記憶された前記設定情報に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。
【２３５１】
本発明群の特徴ＪＪ９によれば、所定の操作演出は、操作設定記憶手段に記憶された設定情報に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３５２】
特徴ＪＪ１０．
本発明群の特徴ＪＪ１から特徴ＪＪ９のいずれかに記載された遊技機において、
前記操作手段は、
第１の操作手段と、
前記第１の操作手段とは異なる第２の操作手段とを備え、
前記操作演出実行手段は、
所定条件の下、前記第１の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させて前記所定の操作演出を実行可能であり、前記第２の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させることを特徴とする遊技機。
【２３５３】

本発明群の特徴ＪＪ１０によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させるので、遊技者は、第１の操作手段および第２の操作手段を選択して操作することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２３５４】

このような本発明の特徴ＪＪ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２３５５】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。

【２３５６】

しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【２３５７】

＜特徴ＫＫ群＞

特徴ＫＫ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段（押ボタン１４２）と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段（操作予告パート）と、

前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段（結果報知パート）とを備え、

前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

【２３５８】

本発明群の特徴ＫＫ１によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。また、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【２３５９】

特徴ＫＫ２．

本発明群の特徴ＫＫ１に記載された遊技機において、

第１の期間（特定期間ＰＤ３２）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを前記他の演出における所定タイミングと揃えるように変更可能であり、前記第１の期間とは異なる第２の期間（通常期間ＰＤ３１）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを前記他の演出における所定タイミングと揃えるように変更しないことを特徴とする遊技機。

【２３６０】

本発明群の特徴ＫＫ２によれば、遊技機は、第１の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを他の演出における所定タイミングと揃えるように変更可能であり、第１の期間とは異なる第２の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを他の演出における所定タイミングと揃えるように変更しないので、第１の期間および第２の期間の移行に基づいて、操作演出を実行するタイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２３６１】

特徴ＫＫ３．

本発明群の特徴ＫＫ１または特徴ＫＫ２に記載された遊技機において、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間（通常期間ＰＤ３１）と、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間（特定期間ＰＤ３２）とを備えることを特徴とする遊技機。

【２３６２】

本発明群の特徴ＫＫ３によれば、遊技機は、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間と、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間とを備えるので、演出判断期間および非演出判断期間の移行に基づいて、操作演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２３６３】

特徴ＫＫ４．

本発明群の特徴ＫＫ１から特徴ＫＫ３のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作される都度、複数回にわたって前記所定の操作演出を実行させ、

前記所定の操作演出は、前記操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【２３６４】

本発明群の特徴ＫＫ４によれば、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２３６５】

特徴ＫＫ５．

本発明群の特徴ＫＫ１から特徴ＫＫ４のいずれかに記載された遊技機において、

所定の操作設定期間（通常期間ＰＤ３１）における前記操作手段の操作態様に基づいて、前記所定の操作演出の価値を現出させる設定情報（押下回数ＰＵＮ）を記憶可能な操作設定記憶手段（ＲＡＭ５４）を備え、

前記所定の操作演出は、前記操作設定記憶手段に記憶された前記設定情報に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【２３６６】

本発明群の特徴ＫＫ５によれば、所定の操作演出は、操作設定記憶手段に記憶された設定情報に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化する

ことができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３６７】
特徴ＫＫ６．
本発明群の特徴ＫＫ１から特徴ＫＫ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記操作手段は、
第１の操作手段と、
前記第１の操作手段とは異なる第２の操作手段とを備え、
前記操作演出実行手段は、
所定条件の下、前記第１の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させて前記所定の操作演出を実行可能であり、前記第２の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させることを特徴とする遊技機。
【２３６８】
本発明群の特徴ＫＫ６によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３６９】
このような本発明の特徴ＫＫ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２３７０】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。
【２３７１】
しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。
【２３７２】
＜特徴ＬＬ群＞
特徴ＬＬ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段（押ボタン１４２）と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段（操作予告パート）と、
前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段（結果報知パート）

とを備え、
　前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。
【２３７３】
　本発明群の特徴ＬＬ１によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。また、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【２３７４】
特徴ＬＬ２．
　本発明群の特徴ＬＬ１に記載された遊技機において、
　第１の期間（特定期間ＰＤ３２）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように変更可能であり、前記第１の期間とは異なる第２の期間（通常期間ＰＤ３１）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように変更しないことを特徴とする遊技機。
【２３７５】
　本発明群の特徴ＬＬ２によれば、遊技機は、第１の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように変更可能であり、第１の期間とは異なる第２の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように変更しないので、第１の期間および第２の期間の移行に基づいて、操作演出を実行するタイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３７６】
特徴ＬＬ３．
　本発明群の特徴ＬＬ１または特徴ＬＬ２に記載された遊技機において、
　前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間（通常期間ＰＤ３１）と、
　前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間（特定期間ＰＤ３２）とを備えることを特徴とする遊技機。
【２３７７】
　本発明群の特徴ＬＬ３によれば、遊技機は、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間と、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間とを備えるので、演出判断期間および非演出判断期間の移行に基づいて、操作演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３７８】
特徴ＬＬ４．
　本発明群の特徴ＬＬ１から特徴ＬＬ３のいずれかに記載された遊技機において、
　前記操作演出実行手段は、前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作される都度、複数回にわたって前記所定の操作演出を実行させ、
　前記所定の操作演出は、前記操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。
【２３７９】
　本発明群の特徴ＬＬ４によれば、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者

の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３８０】
特徴ＬＬ５．
本発明群の特徴ＬＬ１から特徴ＬＬ４のいずれかに記載された遊技機において、
所定の操作設定期間（通常期間ＰＤ３１）における前記操作手段の操作態様に基づいて、前記所定の操作演出の価値を現出させる設定情報（押下回数ＰＵＮ）を記憶可能な操作設定記憶手段（ＲＡＭ５４）を備え、
前記所定の操作演出は、前記操作設定記憶手段に記憶された前記設定情報に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。
【２３８１】
本発明群の特徴ＬＬ５によれば、所定の操作演出は、操作設定記憶手段に記憶された設定情報に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３８２】
特徴ＬＬ６．
本発明群の特徴ＬＬ１から特徴ＬＬ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記操作手段は、
第１の操作手段と、
前記第１の操作手段とは異なる第２の操作手段とを備え、
前記操作演出実行手段は、
所定条件の下、前記第１の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させて前記所定の操作演出を実行可能であり、前記第２の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させることを特徴とする遊技機。
【２３８３】
本発明群の特徴ＬＬ６によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３８４】
このような本発明の特徴ＬＬ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２３８５】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。
【２３８６】
しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。
【２３８７】
＜特徴ＭＭ群＞

特徴ＭＭ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段（押ボタン１４２）と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段（操作予告パート）と、
前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段（結果報知パート）とを備え、
前記遊技機は、
第１の期間（特定期間ＰＤ３２）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、前記第１の期間とは異なる第２の期間（通常期間ＰＤ３１）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更しないことを特徴とする遊技機。
【２３８８】
本発明群の特徴ＭＭ１によれば、遊技機は、第１の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、第１の期間とは異なる第２の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更しないので、第１の期間および第２の期間の移行に基づいて、操作演出における特定タイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２３８９】
特徴ＭＭ２．
本発明群の特徴ＭＭ１に記載された遊技機において、
前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。
【２３９０】
本発明群の特徴ＭＭ２によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【２３９１】
特徴ＭＭ３．
本発明群の特徴ＭＭ１に記載された遊技機において、
前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。
【２３９２】
本発明群の特徴ＭＭ３によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【２３９３】
特徴ＭＭ４．
本発明群の特徴ＭＭ１から特徴ＭＭ３のいずれかに記載された遊技機において、
前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間（通常期間ＰＤ３１）と、
前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断する

ことなく実行させる非演出判断期間（特定期間ＰＤ３２）とを備えることを特徴とする遊技機。

【２３９４】

本発明群の特徴ＭＭ４によれば、遊技機は、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間と、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間とを備えるので、演出判断期間および非演出判断期間の移行に基づいて、操作演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２３９５】

特徴ＭＭ５．

本発明群の特徴ＭＭ１から特徴ＭＭ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作される都度、複数回にわたって前記所定の操作演出を実行させ、

前記所定の操作演出は、前記操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【２３９６】

本発明群の特徴ＭＭ５によれば、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２３９７】

特徴ＭＭ６．

本発明群の特徴ＭＭ１から特徴ＭＭ５のいずれかに記載された遊技機において、

所定の操作設定期間（通常期間ＰＤ３１）における前記操作手段の操作態様に基づいて、前記所定の操作演出の価値を現出させる設定情報（押下回数ＰＵＮ）を記憶可能な操作設定記憶手段（ＲＡＭ５４）を備え、

前記所定の操作演出は、前記操作設定記憶手段に記憶された前記設定情報に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【２３９８】

本発明群の特徴ＭＭ６によれば、所定の操作演出は、操作設定記憶手段に記憶された設定情報に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２３９９】

特徴ＭＭ７．

本発明群の特徴ＭＭ１から特徴ＭＭ６のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作手段は、

第１の操作手段と、

前記第１の操作手段とは異なる第２の操作手段とを備え、

前記操作演出実行手段は、

所定条件の下、前記第１の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させて前記所定の操作演出を実行可能であり、前記第２の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【２４００】

本発明群の特徴ＭＭ７によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２４０１】
このような本発明の特徴ＭＭ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２４０２】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。
【２４０３】
しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。
【２４０４】
＜特徴ＮＮ群＞
特徴ＮＮ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段（押ボタン１４２）と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段（操作予告パート）と、
前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段（結果報知パート）とを備え、
前記遊技機は、
所定の操作設定期間（通常期間ＰＤ３１）における前記操作手段の操作態様に基づいて、前記所定の操作演出の価値を現出させる設定情報（押下回数ＰＵＮ）を記憶可能な操作設定記憶手段（ＲＡＭ５４）を備え、
前記所定の操作演出は、前記操作設定記憶手段に記憶された前記設定情報に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。
【２４０５】
本発明群の特徴ＮＮ１によれば、遊技機は、所定の操作設定期間における操作手段の操作態様に基づいて、所定の操作演出の価値を現出させる設定情報を記憶可能な操作設定記憶手段を備え、所定の操作演出は、操作設定記憶手段に記憶された設定情報に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２４０６】
特徴ＮＮ２．
本発明群の特徴ＮＮ１に記載された遊技機において、
前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

【２４０７】
本発明群の特徴ＮＮ２によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【２４０８】
特徴ＮＮ３．
本発明群の特徴ＮＮ１に記載された遊技機において、
前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。
【２４０９】
本発明群の特徴ＮＮ３によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【２４１０】
特徴ＮＮ４．
本発明群の特徴ＮＮ１から特徴ＮＮ３のいずれかに記載された遊技機において、
第１の期間（特定期間ＰＤ３２）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、前記第１の期間とは異なる第２の期間（通常期間ＰＤ３１）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更しないことを特徴とする遊技機。
【２４１１】
本発明群の特徴ＮＮ４によれば、遊技機は、第１の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、第１の期間とは異なる第２の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更しないので、第１の期間および第２の期間の移行に基づいて、操作演出を実行するタイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２４１２】
特徴ＮＮ５．
本発明群の特徴ＮＮ１から特徴ＮＮ４のいずれかに記載された遊技機において、
前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間（通常期間ＰＤ３１）と、
前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間（特定期間ＰＤ３２）とを備えることを特徴とする遊技機。
【２４１３】
本発明群の特徴ＮＮ５によれば、遊技機は、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間と、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間とを備えるので、演出判断期間および非演出判断期間の移行に基づいて、操作演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２４１４】
特徴ＮＮ６．
本発明群の特徴ＮＮ１から特徴ＮＮ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記操作演出実行手段は、前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作される都度、複数回にわたって前記所定の操作演出を実行させ、
前記所定の操作演出は、前記操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するこ

とを特徴とする遊技機。
【２４１５】
本発明群の特徴ＮＮ６によれば、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２４１６】
特徴ＮＮ７．
本発明群の特徴ＮＮ１から特徴ＮＮ６のいずれかに記載された遊技機において、
前記操作手段は、
第１の操作手段と、
前記第１の操作手段とは異なる第２の操作手段とを備え、
前記操作演出実行手段は、
所定条件の下、前記第１の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させて前記所定の操作演出を実行可能であり、前記第２の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させることを特徴とする遊技機。
【２４１７】
本発明群の特徴ＮＮ７によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２４１８】
このような本発明の特徴ＮＮ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２４１９】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。
【２４２０】
しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。
【２４２１】
＜特徴ＯＯ群＞
特徴ＯＯ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段（押ボタン１４２）と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段（操作予告パート）と、
前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段（結果報知パート）とを備え、
前記操作手段は、
第１の操作手段と、
前記第１の操作手段とは異なる第２の操作手段とを備え、
前記操作演出実行手段は、
所定条件の下、前記第１の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させて前記所定の操作演出を実行可能であり、前記第２の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させることを特徴とする遊技機。
【２４２２】
本発明群の特徴ＯＯ１によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技者は、第１の操作手段および第２の操作手段を選択して操作することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【２４２３】
特徴ＯＯ２．
本発明群の特徴ＯＯ１に記載された遊技機において、
前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。
【２４２４】
本発明群の特徴ＯＯ２によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【２４２５】
特徴ＯＯ３．
本発明群の特徴ＯＯ１に記載された遊技機において、
前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。
【２４２６】
本発明群の特徴ＯＯ３によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【２４２７】
特徴ＯＯ４．
本発明群の特徴ＬＬ１に記載された遊技機において、
第１の期間（特定期間ＰＤ３２）に前記第１の操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、前記第１の期間とは異なる第２の期間（通常期間ＰＤ３１）に前記第１の操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更しないことを特徴とする遊技機。
【２４２８】
本発明群の特徴ＯＯ４によれば、遊技機は、第１の期間に第１の操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、第１の期間とは異なる

第２の期間に第１の操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更しないので、第１の期間および第２の期間の移行に基づいて、操作演出を実行するタイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２４２９】

特徴ＯＯ５．

本発明群の特徴ＯＯ１から特徴ＯＯ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間（通常期間ＰＤ３１）と、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間（特定期間ＰＤ３２）とを備えることを特徴とする遊技機。

【２４３０】

本発明群の特徴ＯＯ５によれば、遊技機は、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間と、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間とを備えるので、演出判断期間および非演出判断期間の移行に基づいて、操作演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２４３１】

特徴ＯＯ６．

本発明群の特徴ＯＯ１から特徴ＯＯ５のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作される都度、複数回にわたって前記所定の操作演出を実行させ、

前記所定の操作演出は、前記操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【２４３２】

本発明群の特徴ＯＯ６によれば、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２４３３】

特徴ＯＯ７．

本発明群の特徴ＯＯ１から特徴ＯＯ６のいずれかに記載された遊技機において、

所定の操作設定期間（通常期間ＰＤ３１）における前記操作手段の操作態様に基づいて、前記所定の操作演出の価値を現出させる設定情報（押下回数ＰＵＮ）を記憶可能な操作設定記憶手段（ＲＡＭ５４）を備え、

前記所定の操作演出は、前記操作設定記憶手段に記憶された前記設定情報に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【２４３４】

本発明群の特徴ＯＯ７によれば、所定の操作演出は、操作設定記憶手段に記憶された設定情報に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２４３５】

このような本発明の特徴ＯＯ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２４３６】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表

示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。

【２４３７】

しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【２４３８】

＜特徴ＰＰ群＞

特徴ＰＰ１．

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、

前記第１の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、

裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、

前記第２の回転手段は、

前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、

前記遊技機は、

所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第１の状態と、

前記第２の回転手段の前記第２位置への移動によって、前記第２の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有することを特徴とする遊技機。

【２４３９】

本発明群の特徴ＰＰ１によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、本発明群の特徴ＰＰ１によれば、第１の回転手段の表面側にて装飾性を

提供するとともに、第１の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。
【２４４０】
特徴ＰＰ２．
本発明群の特徴ＰＰ１に記載された遊技機において、
前記回転板部は、
第１の透光率を有する第１領域と、
前記第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、前記第１領域とは異なる第２領域とを備えることを特徴とする遊技機。
【２４４１】
本発明群の特徴ＰＰ２によれば、回転板部は、第１の透光率を有する第１領域と、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、第１領域とは異なる第２領域とを備えるので、第１の状態における特定位置の発光手段の光や、第２の状態における第２の回転手段の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
また、裏面側を視認可能な第１の回転手段に対しても透光率の異なる各領域を設けているので、第１の回転手段の裏面側の光の見え方を多彩にすることができ、裏面側を視認可能な第１の回転手段の単体としても従来の演出用回転体と変わらない高い装飾性を提供することができる。
【２４４２】
特徴ＰＰ３．
本発明群の特徴ＰＰ１または特徴ＰＰ２に記載された遊技機において、
前記第２の状態は、
前記第１の回転手段の回転状況と、前記第２の回転手段の移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得ることを特徴とする遊技機。
【２４４３】
本発明群の特徴ＰＰ３によれば、第２の状態は、第１の回転手段の回転状況と、第２の回転手段の移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得るので、遊技機は、第１の回転手段の回転状況と、第２の回転手段の移動状況とに遊技者を注目させることができる。
【２４４４】
特徴ＰＰ４．
本発明群の特徴ＰＰ１から特徴ＰＰ３のいずれかに記載された遊技機において、
前記第２の回転手段は、複数の移動経路を有し、
前記第２の状態は、
前記第２の回転手段の前記移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得ることを特徴とする遊技機。
【２４４５】
本発明群の特徴ＰＰ４によれば、第２の状態は、第２の回転手段の移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、第２の回転手段の移動経路に遊技者を注目させることができる。
さらに、第１の回転手段は、その裏面側を視認可能となっているので、遊技者は、第２の回転手段の複数の移動経路を視認することができ、各移動経路に意味を持たせた場合に遊技への注目度を更に向上させることができる。
【２４４６】
特徴ＰＰ５．
本発明群の特徴ＰＰ１から特徴ＰＰ４のいずれかに記載された遊技機において、
複数の前記第２の回転手段を備え、
複数の前記第２の回転手段は、前記第１の回転手段における前記回転板部の裏面側に同時に移動可能であることを特徴とする遊技機。
【２４４７】

本発明群の特徴ＰＰ５によれば、複数の第２の回転手段は、第１の回転手段における回転板部の裏面側に同時に移動可能であるので、第１の状態における特定位置の発光手段の光や、第２の状態における第２の回転手段の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２４４８】

特徴ＰＰ６．

本発明群の特徴ＰＰ１から特徴ＰＰ５のいずれかに記載された遊技機において、

前記所定の回転状態にある前記第１の回転手段における前記所定の回転軸は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まることを特徴とする遊技機。

【２４４９】

本発明群の特徴ＰＰ６によれば、所定の回転状態にある第１の回転手段における所定の回転軸は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まるので、遊技者は、所定の回転状態にある第１の回転手段における回転板部を安定して視認することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２４５０】

特徴ＰＰ７．

本発明群の特徴ＰＰ１から特徴ＰＰ６のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１の回転手段は、前記第２の回転手段に当接することによって、前記第２の回転手段の回転を規制する規制部を備えることを特徴とする遊技機。

【２４５１】

本発明群の特徴ＰＰ７によれば、第１の回転手段は、第２の回転手段に当接することによって、第２の回転手段の回転を規制する規制部を備えるので、第１の回転手段における規制部にて第２の回転手段の回転を規制することによって、第２の回転手段の回転を変化させることができ、所定位置における第２の回転手段の挙動を安定させることができる。

【２４５２】

特徴ＰＰ８．

本発明群の特徴ＰＰ１から特徴ＰＰ７のいずれかに記載された遊技機において、

前記第２の回転手段は、複数の回転方向を有し、

前記第２の状態は、

前記第２の回転手段の前記回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得ることを特徴とする遊技機。

【２４５３】

本発明群の特徴ＰＰ８によれば、第２の状態は、第２の回転手段の回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、第２の回転手段の回転方向に遊技者を注目させることができる。

【２４５４】

特徴ＰＰ９．

本発明群の特徴ＰＰ１から特徴ＰＰ８のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１の状態は、

前記発光手段の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得ることを特徴とする遊技機。

【２４５５】

本発明群の特徴ＰＰ９によれば、第１の状態は、発光手段の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得るので、遊技機は、発光手段の発光状況に遊技者を注目させることができる。

【２４５６】

このような本発明の特徴ＰＰ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２４５７】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊

技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。

【２４５８】

しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【２４５９】

＜特徴ＱＱ群＞

特徴ＱＱ１．

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、

前記第１の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、

裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、

前記第２の回転手段は、

前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、

前記遊技機は、

所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第１の状態と、

前記第２の回転手段の前記第２位置への移動によって、前記第２の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有し、

前記回転板部は、

第１の透光率を有する第１領域と、

前記第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、前記第１領域とは異なる第２領域とを備えることを特徴とする遊技機。

【２４６０】

本発明群の特徴ＱＱ１によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有

するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。
しかしながら、本発明群の特徴ＱＱ１によれば、第１の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第１の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。
また、回転板部は、第１の透光率を有する第１領域と、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、第１領域とは異なる第２領域とを備えるので、第１の状態における特定位置の発光手段の光や、第２の状態における第２の回転手段の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
また、裏面側を視認可能な第１の回転手段に対しても透光率の異なる各領域を設けているので、第１の回転手段の裏面側の光の見え方を多彩にすることができ、裏面側を視認可能な第１の回転手段の単体としても従来の演出用回転体と変わらない高い装飾性を提供することができる。
【２４６１】
特徴ＱＱ２．
本発明群の特徴ＱＱ１に記載された遊技機において、
前記第１領域および前記第２領域は、前記遊技盤の正面から見て互いに異なる厚さを有することによって、互いに異なる透光率を有することを特徴とする遊技機。
【２４６２】
本発明群の特徴ＱＱ２によれば、第１領域および第２領域は、遊技盤の正面から見て互いに異なる厚さを有することによって、互いに異なる透光率を有するので、回転板部の構成を簡素にすることができる。
【２４６３】
特徴ＱＱ３．
本発明群の特徴ＱＱ１または特徴ＱＱ２に記載された遊技機において、
前記第１領域および前記第２領域は、前記遊技盤の正面から見て互いに隣り合うように設けられることを特徴とする遊技機。
【２４６４】
本発明群の特徴ＱＱ３によれば、第１領域および第２領域は、遊技盤の正面から見て互いに隣り合うように設けられるので、遊技盤の正面から見て所定の距離を隔てて設けられる場合と比較して回転板部の構成を簡素にすることができる。
【２４６５】
このような本発明の特徴ＱＱ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２４６６】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。
【２４６７】

しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【２４６８】

＜特徴ＲＲ群＞

特徴ＲＲ１．

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、

前記第１の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、

裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、

前記第２の回転手段は、

前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、

前記遊技機は、

所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第１の状態と、

前記第２の回転手段の前記第２位置への移動によって、前記第２の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有し、

前記第２の状態は、

前記第１の回転手段の回転状況と、前記第２の回転手段の移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得ることを特徴とする遊技機。

【２４６９】

本発明群の特徴ＲＲ１によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、本発明群の特徴ＲＲ１によれば、第１の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第１の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、第２の状態は、第１の回転手段の回転状況と、第２の回転手段の移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得るので、遊技機は、第１の回転手段の回転状況と、第２の回転手段の移動

状況とに遊技者を注目させることができる。
【２４７０】
特徴ＲＲ２．
本発明群の特徴ＲＲ１に記載された遊技機において、
前記第１の回転手段は、
前記回転板部を所定の回転方向に回転させる第１の回転状態と、
前記回転板部を前記所定の回転方向と逆方向に回転させる第２の回転状態とを備え、
前記第２の状態は、
前記第１の回転状態と、前記第２の回転手段の前記第２位置への移動とに基づいて、前記有利状態を発生しやすくなり、前記第２の回転状態と、前記第２の回転手段の前記第２位置への移動とに基づいて、前記不利状態を発生しやすくなることを特徴とする遊技機。
【２４７１】
本発明群の特徴ＲＲ２によれば、第２の状態は、第１の回転状態と、第２の回転手段の第２位置への移動とに基づいて、有利状態を発生しやすくなり、第２の回転状態と、第２の回転手段の第２位置への移動とに基づいて、不利状態を発生しやすくなるので、遊技者は、第１の回転手段の回転方向に注目することになる。
【２４７２】
このような本発明の特徴ＲＲ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２４７３】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。
【２４７４】
しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。
【２４７５】
＜特徴ＳＳ群＞
特徴ＳＳ１．
所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、
前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、
前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、
遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、
前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、
前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、
前記第１の回転手段は、
所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、
裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、
前記第２の回転手段は、
前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、
前記遊技機は、
所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第１の状態と、
前記第２の回転手段の前記第２位置への移動によって、前記第２の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有し、
前記第２の回転手段は、複数の移動経路を有し、
前記第２の状態は、
前記第２の回転手段の前記移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得ることを特徴とする遊技機。

【２４７６】

本発明群の特徴ＳＳ１によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、本発明群の特徴ＳＳ１によれば、第１の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第１の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、第２の状態は、第２の回転手段の移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、第２の回転手段の移動経路に遊技者を注目させることができる。

さらに、第１の回転手段は、その裏面側を視認可能となっているので、遊技者は、第２の回転手段の複数の移動経路を視認することができ、各移動経路に意味を持たせた場合に遊技への注目度を更に向上させることができる。

【２４７７】

特徴ＳＳ２．

本発明群の特徴ＳＳ１に記載された遊技機において、
前記第２の回転手段は、
前記有利状態を発生する確率の高い第１の移動経路と、
前記第１の移動経路よりも前記有利状態を発生する確率の低い第２の移動経路とを備え、
前記第１の移動経路および前記第２の移動経路は、互いに重複する経路を含むことを特徴とする遊技機。

【２４７８】

本発明群の特徴ＳＳ２によれば、第１の移動経路および第２の移動経路は、互いに重複する経路を含むので、遊技者は、第２の回転手段の移動経路を判別しにくくなり、第２の回転手段の移動経路に注目することになる。

【２４７９】

このような本発明の特徴ＳＳ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２４８０】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。
【２４８１】
しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。
【２４８２】
＜特徴ＴＴ群＞
特徴ＴＴ１．
所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、
前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、
前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、
遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、
前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、
前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、
前記第１の回転手段は、
所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、
前記回転板部は、
裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、
前記第２の回転手段は、
前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、
前記遊技機は、
所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第１の状態と、
前記第２の回転手段の前記第２位置への移動によって、前記第２の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有し、
前記遊技機は、
複数の前記第２の回転手段を備え、
複数の前記第２の回転手段は、前記第１の回転手段における前記回転板部の裏面側に同時に移動可能であることを特徴とする遊技機。
【２４８３】
本発明群の特徴ＴＴ１によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転

手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、本発明群の特徴ＴＴ１によれば、第１の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第１の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、複数の第２の回転手段は、第１の回転手段における回転板部の裏面側に同時に移動可能であるので、第１の状態における特定位置の発光手段の光や、第２の状態における第２の回転手段の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２４８４】

特徴ＴＴ２．

本発明群の特徴ＴＴ１に記載された遊技機において、

複数の前記第２の回転手段は、前記遊技盤を正面から見た場合に、１の前記第２の回転手段にて他の前記第２の回転手段を遮らないように移動することを特徴とする遊技機。

【２４８５】

本発明群の特徴ＴＴ２によれば、複数の第２の回転手段は、遊技盤を正面から見た場合に、１の第２の回転手段にて他の第２の回転手段を遮らないように移動するので、遊技者は、複数の第２の回転手段の全てを視認することができる。

【２４８６】

このような本発明の特徴ＴＴ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２４８７】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。

【２４８８】

しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【２４８９】

＜特徴ＵＵ群＞

特徴ＵＵ１．

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、
前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、
前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、
前記第１の回転手段は、
所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、
前記回転板部は、
裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、
前記第２の回転手段は、
前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、
前記遊技機は、
所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第１の状態と、
前記第２の回転手段の前記第２位置への移動によって、前記第２の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有し、
前記所定の回転状態にある前記第１の回転手段における前記所定の回転軸は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まることを特徴とする遊技機。

【２４９０】

本発明群の特徴ＵＵ１によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、本発明群の特徴ＵＵ１によれば、第１の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第１の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、所定の回転状態にある第１の回転手段における所定の回転軸は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まるので、遊技者は、所定の回転状態にある第１の回転手段における回転板部を安定して視認することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【２４９１】

特徴ＵＵ２．

本発明群の特徴ＵＵ１に記載された遊技機において、
前記第２の回転手段は、前記第１の回転手段における前記所定の回転軸が移動することなく留まっている状況にて前記第２位置に移動可能であることを特徴とする遊技機。

【２４９２】

本発明群の特徴ＵＵ２によれば、第２の回転手段は、第１の回転手段における所定の回転軸が移動することなく留まっている状況にて第２位置に移動可能であるので、遊技者は、第１の回転手段における所定の回転軸が移動することなく留まっている状況にて第２の回転手段の移動状況に注目することになる。

【２４９３】

このような本発明の特徴ＵＵ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることが

できるので、次のような課題を解決することができる。
【２４９４】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。
【２４９５】
しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。
【２４９６】
＜特徴ＶＶ群＞
特徴ＶＶ１．
所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、
前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、
前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、
遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、
前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、
前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、
前記第１の回転手段は、
所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、
前記回転板部は、
裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、
前記第２の回転手段は、
前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、
前記遊技機は、
所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第１の状態と、
前記第２の回転手段の前記第２位置への移動によって、前記第２の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有し、
前記第１の回転手段は、前記第２の回転手段に当接することによって、前記第２の回転手段の回転を規制する規制部を備えることを特徴とする遊技機。
【２４９７】
本発明群の特徴ＶＶ１によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って

、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、本発明群の特徴ＶＶ１によれば、第１の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第１の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、第１の回転手段は、第２の回転手段に当接することによって、第２の回転手段の回転を規制する規制部を備えるので、第１の回転手段における規制部にて第２の回転手段の回転を規制することによって、第２の回転手段の回転を変化させることができ、所定位置における第２の回転手段の挙動を安定させることができる。

【２４９８】

特徴ＶＶ２．

本発明群の特徴ＶＶ１に記載された遊技機において、

前記第１の回転手段の回転状態は、前記規制部に前記第２の回転手段が当接した場合に変化することを特徴とする遊技機。

【２４９９】

本発明群の特徴ＶＶ２によれば、第１の回転手段の回転状態は、規制部に第２の回転手段が当接した場合に変化するので、遊技機は、第１の回転手段の回転状態を多様化することができる。

【２５００】

このような本発明の特徴ＶＶ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２５０１】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。

【２５０２】

しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【２５０３】

＜特徴ＷＷ群＞

特徴ＷＷ１．

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、
前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、
前記第１の回転手段は、
所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、
前記回転板部は、
裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、
前記第２の回転手段は、
前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、
前記遊技機は、
所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第１の状態と、
前記第２の回転手段の前記第２位置への移動によって、前記第２の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有し、
前記第２の回転手段は、複数の回転方向を有し、
前記第２の状態は、
前記第２の回転手段の前記回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得ることを特徴とする遊技機。

【２５０４】

本発明群の特徴ＷＷ１によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、本発明群の特徴ＷＷ１によれば、第１の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第１の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、第２の状態は、第２の回転手段の回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、第２の回転手段の回転方向に遊技者を注目させることができる。

【２５０５】

特徴ＷＷ２．

本発明群の特徴ＷＷ１に記載された遊技機において、
前記第２の回転手段の回転状態は、前記第２の回転手段の回転を規制する規制部に前記第２の回転手段が当接した場合に変化することを特徴とする遊技機。

【２５０６】

本発明群の特徴ＷＷ２によれば、第２の回転手段の回転状態は、第２の回転手段の回転を規制する規制部に第２の回転手段が当接した場合に変化するので、遊技機は、第２の回転手段の回転状態を多様化することができる。

【２５０７】

このような本発明の特徴ＷＷ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２５０８】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。
【２５０９】
しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。
【２５１０】
＜特徴ＸＸ群＞
特徴ＸＸ１．
所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、
前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、
前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、
遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、
前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、
前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、
前記第１の回転手段は、
所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、
前記回転板部は、
裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、
前記第２の回転手段は、
前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、
前記遊技機は、
所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第１の状態と、
前記第２の回転手段の前記第２位置への移動によって、前記第２の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有し、
前記第１の状態は、
前記発光手段の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得ることを特徴とする遊技機。
【２５１１】
本発明群の特徴ＸＸ１によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って

、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、本発明群の特徴ＸＸ１によれば、第１の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第１の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、第１の状態は、発光手段の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得るので、遊技機は、発光手段の発光状況に遊技者を注目させることができる。

【２５１２】

特徴ＸＸ２．

本発明群の特徴ＸＸ１に記載された遊技機において、

前記発光手段は、

遊技者にとって有利な有利状態を遊技者に示唆する第１の発光状況と、

前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態を遊技者に示唆する第２の発光状況とを備え、

前記遊技機は、

前記第１の発光状況および前記第２の発光状況を切り替えて発生させることを特徴とする遊技機。

【２５１３】

本発明群の特徴ＸＸ２によれば、遊技機は、有利状態を遊技者に示唆する第１の発光状況と、不利状態を遊技者に示唆する第２の発光状況とを切り替えて発生させるので、遊技者は、有利状態および不利状態を容易に判別することができる。

【２５１４】

特徴ＸＸ３．

本発明群の特徴ＸＸ２に記載された遊技機において、

前記遊技機は、前記特別情報判定手段の判定結果に基づいて、前記第１の発光状況および前記第２の発光状況を切り替えて発生させることを特徴とする遊技機。

【２５１５】

本発明群の特徴ＸＸ３によれば、遊技機は、特別情報判定手段の判定結果に基づいて、第１の発光状況および第２の発光状況を切り替えて発生させるので、遊技者は、発光手段の発光状況に基づいて、特別情報判定手段の判定結果を推測することができる。したがって、遊技機は、発光手段の発光状況に遊技者を更に注目させることができる。

【２５１６】

このような本発明の特徴ＸＸ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２５１７】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技

状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。
【２５１８】
しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。
【２５１９】
＜特徴ＹＹ群＞
特徴ＹＹ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射力を調整可能であり、第１方向（左打ち方向）に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ち遊技）、および前記第１方向とは異なる第２方向（右打ち方向）に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ち遊技）を実行可能な発射手段（発射ハンドル１６）と、
図柄の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて前記変動表示の始動条件を発生可能な始動入球手段（上作動口２５，下作動口２６）と、
前記変動表示の始動条件の成立を補助する補助手段（電動役物２６１）と、
前記変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態（開閉実行モード）を実行する特別遊技実行手段（主制御装置４）と、
前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動表示の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（「天井時短」の遊技状態）を実行可能な遊技機（パチンコ機１）であって、
所定の前記発射力にて前記第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な前記遊技領域に設けられた第１入球手段（特電作動口９１）と、
開状態および閉状態に切り替え可能な開閉切替手段（開閉扉９２３）、および特定入球領域（Ｖ入賞口９２１）を有する第２入球手段（特電入賞装置９２）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる開放実行手段（特電作動口用の入賞処理）と、
前記所定期間の前記開閉切替手段の開放中に遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて、前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技（特電開閉実行モード）を実行する特定遊技実行手段（特電入賞装置用処理）とを備え、
前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態（「天井時短スルー」の遊技状態）において、所定の前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更することを特徴とする遊技機。
【２５２０】
本発明群の特徴ＹＹ１によれば、遊技者は、第１入球手段に遊技球を入球させることによって、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の開閉切替手段の開放中に遊技球を特定入球領域に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特定期間の特定期間遊技を実行させることができる。そして、遊技機は、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の特定期間遊技の実行を終了した場合に、第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更するので、遊技者は、所定の発射力にて第２方向に発射し、第１入球手段に遊技球を入球させることによって、補助手段の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更させることができる。したがって、遊技機は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。
【２５２１】
特徴ＹＹ２．
本発明群の特徴ＹＹ１に記載された遊技機において、
当該遊技機は、
遊技状態に応じた信号を前記遊技機の外部に出力可能な信号出力手段（外部端子４０Ｘ）を備え、

前記信号出力手段は、
前記利益遊技として前記特別遊技状態を実行する場合に、特別信号（大当たり信号）を出力し、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合に、前記特別信号を出力しないことを特徴とする遊技機。
【２５２２】
本発明群の特徴ＹＹ２によれば、信号出力手段は、利益遊技として特別遊技状態を実行する場合に、特別信号を出力し、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合に、特別信号を出力しないので、信号出力手段にて出力された信号を監視する外部機器は、特別信号の出力を監視することによって、特定期間遊技の実行回数を除外して特別遊技状態の実行回数を確実に計数することができる。
【２５２３】
特徴ＹＹ３．
本発明群の特徴ＹＹ１または特徴ＹＹ２に記載された遊技機において、
前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記特定期間遊技の実行の終了に対応した遊技状態に関する遊技状態情報（遊技回の消化回数）を前記変動表示手段に表示させる手段を備えることを特徴とする遊技機。
【２５２４】
本発明群の特徴ＹＹ３によれば、遊技機は、特定期間遊技の実行を終了した場合に、特定期間遊技の実行の終了に対応した遊技状態に関する遊技状態情報を変動表示手段に表示させる手段を備えるので、遊技者は、変動表示手段に表示された遊技状態情報を視認することによって、例えば、補助手段の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。
【２５２５】
特徴ＹＹ４．
本発明群の特徴ＹＹ１から特徴ＹＹ３のいずれかに記載された遊技機において、
当該遊技機は、
遊技状態に応じた信号を前記遊技機の外部に出力可能な信号出力手段（外部端子４０Ｘ）を備え、
前記信号出力手段は、
前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合に、前記特別遊技状態を実行する場合とは異なることを識別可能な識別信号（Ｖ入賞信号）を出力することを特徴とする遊技機。
【２５２６】
本発明群の特徴ＹＹ４によれば、信号出力手段は、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合に、特別遊技状態を実行する場合とは異なることを識別可能な識別信号を出力するので、信号出力手段にて出力された信号を監視する外部機器は、識別信号の出力を監視することによって、特別遊技状態の実行回数を除外して特定期間遊技の実行回数を確実に計数することができる。
【２５２７】
特徴ＹＹ５．
本発明群の特徴ＹＹ１から特徴ＹＹ４のいずれかに記載された遊技機において、
前記特別遊技状態にて特定の開閉状態となる第３入球手段（可変入賞装置２７）を備え、
前記第３入球手段は、前記第２入球手段とは異なることを特徴とする遊技機。
【２５２８】
本発明群の特徴ＹＹ５によれば、特別遊技状態にて特定の開閉状態となる第３入球手段は、第２入球手段とは異なるので、遊技者は、特定期間遊技の実行中に第２入球手段を意識し、特別遊技状態の実行中に第３入球手段を意識して快適に遊技を楽しむことができる。
【２５２９】
特徴ＹＹ６．
本発明群の特徴ＹＹ１から特徴ＹＹ５のいずれかに記載された遊技機において、

前記所定遊技状態にて前記特定の経路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者の得ることの可能な遊技球の利益遊技球数は、前記特定球数よりも少なくなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【２５３０】

本発明群の特徴ＹＹ６によれば、所定遊技状態にて特定の経路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者の得ることの可能な遊技球の利益遊技球数は、特定球数よりも少なくなるように構成されている。したがって、遊技機は、所定遊技状態にて特定の経路に向けて遊技球を発射した場合に、遊技球を増加させることはできないように構成されているので、著しく遊技者に有利となって遊技性が崩壊してしまうことを防止することができる。

【２５３１】

特徴ＹＹ７．

本発明群の特徴ＹＹ１から特徴ＹＹ６のいずれかに記載された遊技機において、

前記利益遊技として前記特別遊技状態を実行している間に前記第１入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させることがないように設定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【２５３２】

本発明群の特徴ＹＹ７によれば、利益遊技として特別遊技状態を実行している間に第１入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、この入球に対して開閉切替手段に所定期間の開放を実行させることがないように設定する手段を備えるので、遊技者は、開閉切替手段の開放を気にすることなく、特別遊技状態を楽しむことができる。

【２５３３】

特徴ＹＹ８．

本発明群の特徴ＹＹ１から特徴ＹＹ７のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動条件の成立に基づいて、前記変動表示を実行している間に前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【２５３４】

本発明群の特徴ＹＹ８によれば、始動条件の成立に基づいて、変動表示を実行している間に第１入球手段に遊技球が入球した場合に、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる手段を備えるので、遊技者は、変動表示の実行を気にすることなく、第１入球手段に遊技球を入球させることによって、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させることができる。

【２５３５】

特徴ＹＹ９．

本発明群の特徴ＹＹ１から特徴ＹＹ８のいずれかに記載された遊技機において、

当該遊技機は、

前記変動表示の結果に基づいて前記利益遊技として前記特別遊技状態を実行する確率として、第１の確率（低確率モード）、および前記第１の確率よりも高確率な第２の確率（高確率モード）を有し、

前記第１の確率および前記第２の確率は、前記特定期間遊技の実行に基づいて、当該特定期間遊技の前後に変更されることがないように構成されていることを特徴とする遊技機。

【２５３６】

本発明群の特徴ＹＹ９によれば、第１の確率および第２の確率は、特定期間遊技の実行に基づいて、この特定期間遊技の前後に変更されることがないように構成されているので、変動表示の結果に基づいて利益遊技として特別遊技状態を実行する確率は、特定期間遊技の開始から終了まで変更されることはなく、遊技者は、安心して特定期間遊技を楽しむことができる。

【２５３７】

特徴ＹＹ１０．

本発明群の特徴ＹＹ１から特徴ＹＹ９のいずれかに記載された遊技機において、
前記所定遊技状態に関する所定遊技状態情報（遊技回の消化回数）を前記変動表示手段に表示させる手段を備えることを特徴とする遊技機。
【２５３８】
本発明群の特徴ＹＹ１０によれば、遊技機は、所定遊技状態に関する所定遊技状態情報を変動表示手段に表示させる手段を備えるので、遊技者は、変動表示手段に表示された所定遊技状態情報を視認することによって、所定遊技状態を確実に確認することができる。
【２５３９】
特徴ＹＹ１１．
本発明群の特徴ＹＹ１から特徴ＹＹ１０のいずれかに記載された遊技機において、
前記特定期間遊技の実行中に前記第１入球手段への遊技球の入球を保留する手段を備えることを特徴とする遊技機。
【２５４０】
本発明群の特徴ＹＹ１１によれば、遊技機は、特定期間遊技の実行中に第１入球手段への遊技球の入球を保留する手段を備えるので、特定期間遊技の実行中に第１入球手段への遊技球の入球を保留することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【２５４１】
特徴ＹＹ１２．
本発明群の特徴ＹＹ１から特徴ＹＹ１１のいずれかに記載された遊技機において、
前記特定期間遊技における特定期間の継続時間は、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得ることを特徴とする遊技機。
【２５４２】
本発明群の特徴ＹＹ１２によれば、特定期間遊技における特定期間の継続時間は、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得るので、遊技機は、特定期間遊技の実行に対する注目度を向上させることができる。
【２５４３】
特徴ＹＹ１３．
本発明群の特徴ＹＹ１から特徴ＹＹ１２のいずれかに記載された遊技機において、
前記特定期間遊技の実行を開始した場合に、前記特定期間遊技の実行の開始を遊技者に報知する開始情報（Ｖ入賞用の演出）を前記変動表示手段に表示させる手段を備えることを特徴とする遊技機。
【２５４４】
本発明群の特徴ＹＹ１３によれば、遊技機は、特定期間遊技の実行を開始した場合に、特定期間遊技の実行の開始を遊技者に報知する開始情報を変動表示手段に表示させる手段を備えるので、遊技者は、特定期間遊技の実行の開始を認識することができ、特定期間遊技を確実に楽しむことができる。
【２５４５】
このような本発明の特徴ＹＹ群によれば、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２５４６】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する。この特別遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、前述した特別遊技状態の他、所定の条件に基づいて、複数の遊技状態間を移行するようになっている。
【２５４７】

しかしながら、複数の遊技状態間の移行を適切にできない場合には、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができないという問題がある。

【２５４８】

＜特徴ＺＺ群＞

特徴ＺＺ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射力を調整可能であり、第１方向（左打ち方向）に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ち遊技）、および前記第１方向とは異なる第２方向（右打ち方向）に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ち遊技）を実行可能な発射手段（発射ハンドル１６）と、

図柄の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて前記変動表示の始動条件を発生可能な始動入球手段（上作動口２５，下作動口２６）と、

前記変動表示の始動条件の成立を補助する補助手段（電動役物２６１）と、

前記変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態（開閉実行モード）を実行する特別遊技実行手段（主制御装置４）と、

前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動表示の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（「天井時短」の遊技状態）を実行可能な遊技機（パチンコ機１）であって、

所定の前記発射力にて前記第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な前記遊技領域に設けられた第１入球手段（特電作動口９１）と、

開状態および閉状態に切り替え可能な開閉切替手段（開閉扉９２３）、および特定入球領域（Ｖ入賞口９２１）を有する第２入球手段（特電入賞装置９２）と、

前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる開放実行手段（特電作動口用の入賞処理）と、

前記所定期間の前記開閉切替手段の開放中に遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて、前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技（特電開閉実行モード）を実行する特定遊技実行手段（特電入賞装置用処理）と、

前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記特定期間遊技の実行の終了に対応した遊技状態に関する遊技状態情報（遊技回の消化回数）を前記変動表示手段に表示させる手段とを備え、

前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態（「天井時短スルー」の遊技状態）において、所定の前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更することを特徴とする遊技機。

【２５４９】

本発明群の特徴ＺＺ１によれば、遊技者は、第１入球手段に遊技球を入球させることによって、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の開閉切替手段の開放中に遊技球を特定入球領域に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特定期間の特定期間遊技を実行させることができる。そして、遊技機は、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の特定期間遊技の実行を終了した場合に、第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更するので、遊技者は、所定の発射力にて第２方向に発射し、第１入球手段に遊技球を入球させることによって、補助手段の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更させることができる。したがって、遊技機は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。

また、遊技機は、特定期間遊技の実行を終了した場合に、特定期間遊技の実行の終了に対応した遊技状態に関する遊技状態情報を変動表示手段に表示させる手段を備えるので、遊技者は、変動表示手段に表示された遊技状態情報を視認することによって、例えば、補助手段の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。

【２５５０】
特徴ＺＺ２．
本発明群の特徴ＺＺ１に記載された遊技機において、
前記遊技状態情報は、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで前記変動表示手段に表示されることを特徴とする遊技機。
【２５５１】
本発明群の特徴ＺＺ２によれば、遊技状態情報は、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで変動表示手段に表示されるので、遊技者は、特定期間遊技の実行を終了した時だけでなく、遊技回を消化した後であっても変動表示手段に表示された遊技状態情報を視認することによって、例えば、補助手段の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。
【２５５２】
このような本発明の特徴ＺＺ群によれば、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２５５３】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する。この特別遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、前述した特別遊技状態の他、所定の条件に基づいて、複数の遊技状態間を移行するようになっている。
【２５５４】
しかしながら、複数の遊技状態間の移行を適切にできない場合には、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができないという問題がある。
【２５５５】
＜特徴Ａ群＞
特徴Ａ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射力を調整可能であり、第１方向（左打ち方向）に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ち遊技）、および前記第１方向とは異なる第２方向（右打ち方向）に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ち遊技）を実行可能な発射手段（発射ハンドル１６）と、
図柄の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて前記変動表示の始動条件を発生可能な始動入球手段（上作動口２５，下作動口２６）と、
前記変動表示の始動条件の成立を補助する補助手段（電動役物２６１）と、
前記変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態（開閉実行モード）を実行する特別遊技実行手段（主制御装置４）と、
前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動表示の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（「天井時短」の遊技状態）を実行可能な遊技機（パチンコ機１）であって、
所定の前記発射力にて前記第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な前記遊技領域に設けられた第１入球手段（特電作動口９１）と、
開状態および閉状態に切り替え可能な開閉切替手段（開閉扉９２３）、および特定入球領域（Ｖ入賞口９２１）を有する第２入球手段（特電入賞装置９２）と、
前記特別遊技状態にて特定の開閉状態となり、前記第２入球手段とは異なる第３入球手段（可変入賞装置２７）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて、前記開閉切替手段に所定期間の

開放を実行させる開放実行手段（特電作動口用の入賞処理）と、
　前記所定期間の前記開閉切替手段の開放中に遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて、前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技（特電開閉実行モード）を実行する特定遊技実行手段（特電入賞装置用処理）とを備え、
　前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態（「天井時短スルー」の遊技状態）において、所定の前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更することを特徴とする遊技機。
【２５５６】
　本発明群の特徴Ａ１によれば、遊技者は、第１入球手段に遊技球を入球させることによって、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の開閉切替手段の開放中に遊技球を特定入球領域に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特定期間の特定期間遊技を実行させることができる。そして、遊技機は、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の特定期間遊技の実行を終了した場合に、第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更するので、遊技者は、所定の発射力にて第２方向に発射し、第１入球手段に遊技球を入球させることによって、補助手段の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更させることができる。したがって、遊技機は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。
　また、特別遊技状態にて特定の開閉状態となる第３入球手段は、第２入球手段とは異なるので、遊技者は、特定期間遊技の実行中に第２入球手段を意識し、特別遊技状態の実行中に第３入球手段を意識して快適に遊技を楽しむことができる。
【２５５７】
特徴Ａ２．
　本発明群の特徴Ａ１に記載された遊技機において、
　前記第３入球手段は、前記第１入球手段の下流側に位置し、前記特定の経路を流下した場合に到達可能であることを特徴とする遊技機。
【２５５８】
　本発明群の特徴Ａ２によれば、第３入球手段は、第１入球手段の下流側に位置し、特定の経路を流下した場合に到達可能であるので、遊技盤に形成された限られた遊技領域を有効に活用することができる。
【２５５９】
特徴Ａ３．
　本発明群の特徴Ａ１または特徴Ａ２に記載された遊技機において、
　前記特別遊技状態にて前記第３入球手段の開放を実行させる継続時間は、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得ることを特徴とする遊技機。
【２５６０】
　本発明群の特徴Ａ３によれば、特別遊技状態にて第３入球手段の開放を実行させる継続時間は、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得るので、遊技者は、安心して特別遊技状態を楽しむことができる。
【２５６１】
　このような本発明の特徴Ａ群によれば、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【２５６２】
　従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する。この特別

遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、前述した特別遊技状態の他、所定の条件に基づいて、複数の遊技状態間を移行するようになっている。
【２５６３】
しかしながら、複数の遊技状態間の移行を適切にできない場合には、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができないという問題がある。
【２５６４】
＜特徴Ｂ群＞
特徴Ｂ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射力を調整可能であり、第１方向（左打ち方向）に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ち遊技）、および前記第１方向とは異なる第２方向（右打ち方向）に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ち遊技）を実行可能な発射手段（発射ハンドル１６）と、
図柄の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて前記変動表示の始動条件を発生可能な始動入球手段（上作動口２５，下作動口２６）と、
前記変動表示の始動条件の成立を補助する補助手段（電動役物２６１）と、
前記変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態（開閉実行モード）を実行する特別遊技実行手段（主制御装置４）と、
前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動表示の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（「天井時短」の遊技状態）を実行可能な遊技機（パチンコ機１）であって、
所定の前記発射力にて前記第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な前記遊技領域に設けられた第１入球手段（特電作動口９１）と、
開状態および閉状態に切り替え可能な開閉切替手段（開閉扉９２３）、および特定入球領域（Ｖ入賞口９２１）を有する第２入球手段（特電入賞装置９２）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる開放実行手段（特電作動口用の入賞処理）と、
前記所定期間の前記開閉切替手段の開放中に遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて、前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技（特電開閉実行モード）を実行する特定遊技実行手段（特電入賞装置用処理）とを備え、
前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態（「天井時短スルー」の遊技状態）において、所定の前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更し、
前記特定期間遊技における特定期間の継続時間は、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得ることを特徴とする遊技機。
【２５６５】
本発明群の特徴Ｂ１によれば、遊技者は、第１入球手段に遊技球を入球させることによって、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の開閉切替手段の開放中に遊技球を特定入球領域に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特定期間の特定期間遊技を実行させることができる。そして、遊技機は、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の特定期間遊技の実行を終了した場合に、第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態を変更するので、遊技者は、所定の発射力にて第２方向に発射し、第１入球手段に遊技球を入球させることによって、補助手段の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更させることができる。したがって、遊技機は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。
また、特定期間遊技における特定期間の継続時間は、開閉切替手段に所定期間の開放を

実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得るので、遊技機は、特定期間遊技の実行に対する注目度を向上させることができる。

【２５６６】

特徴Ｂ２．

本発明群の特徴Ｂ１に記載された遊技機において、

前記特定期間遊技における特定期間の継続時間は、所定の継続時間抽選の結果に基づいて設定されることを特徴とする遊技機。

【２５６７】

本発明群の特徴Ｂ２によれば、特定期間遊技における特定期間の継続時間は、所定の継続時間抽選の結果に基づいて設定されるので、遊技者は、所定の継続時間抽選の結果に注目することになり、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができる。

【２５６８】

このような本発明の特徴Ｂ群によれば、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２５６９】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する。この特別遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、前述した特別遊技状態の他、所定の条件に基づいて、複数の遊技状態間を移行するようになっている。

【２５７０】

しかしながら、複数の遊技状態間の移行を適切にできない場合には、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができないという問題がある。

【産業上の利用可能性】

【２５７１】

以上のように、本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に好適に利用できる。

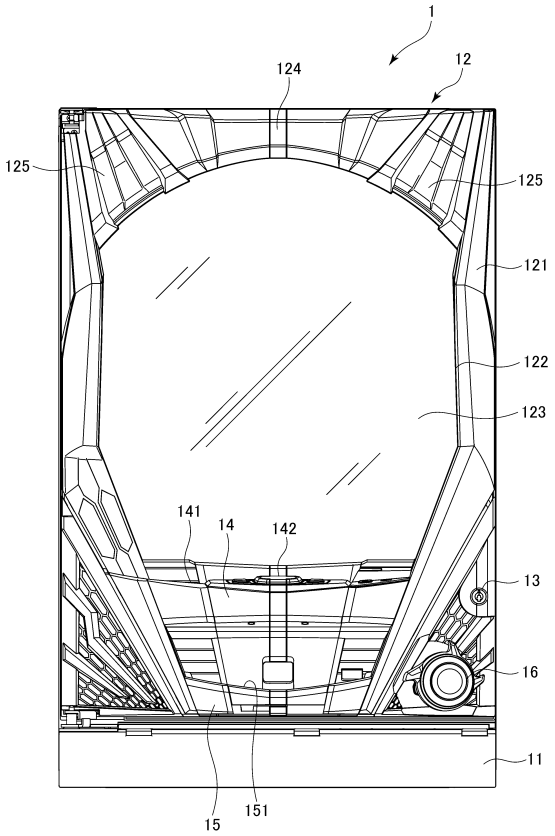
【符号の説明】

【２５７２】

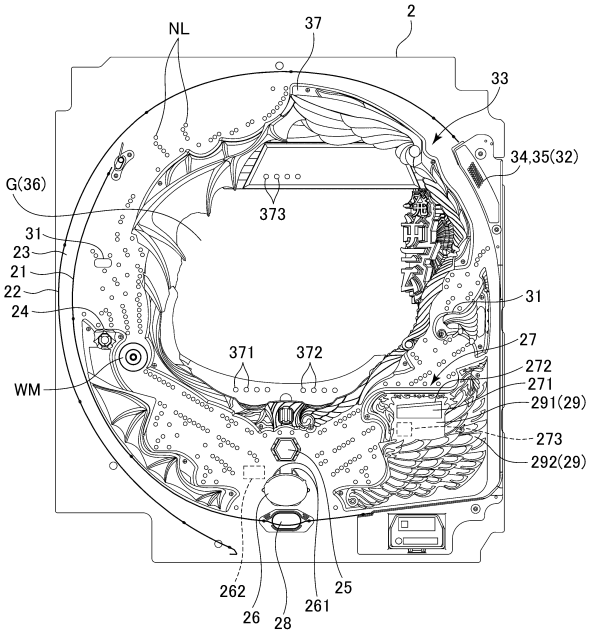
１…パチンコ機、２４…一般入賞口、２５…上作動口、２６…下作動口、２７…可変入賞装置、２７１…大入賞口、２７２…開閉扉、２７３…可変入賞駆動部、２８…アウト口、３５…図柄表示装置、４…主制御装置、４２…ＭＰＵ、５…音声発光制御装置、５２…ＭＰＵ、６…表示制御装置、６２…ＭＰＵ。

【図面】

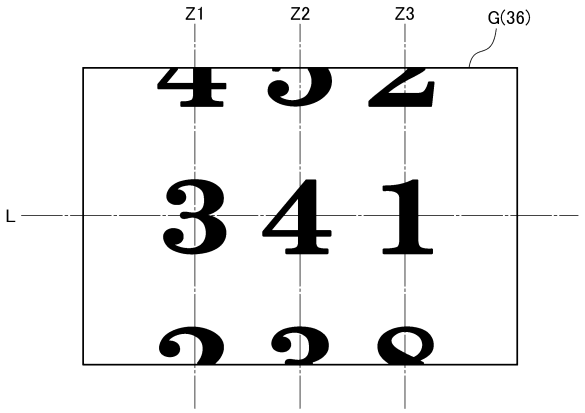
【図１】


1
12
124
125
125
121
122
123
141
14
142
13
16
11
15
151

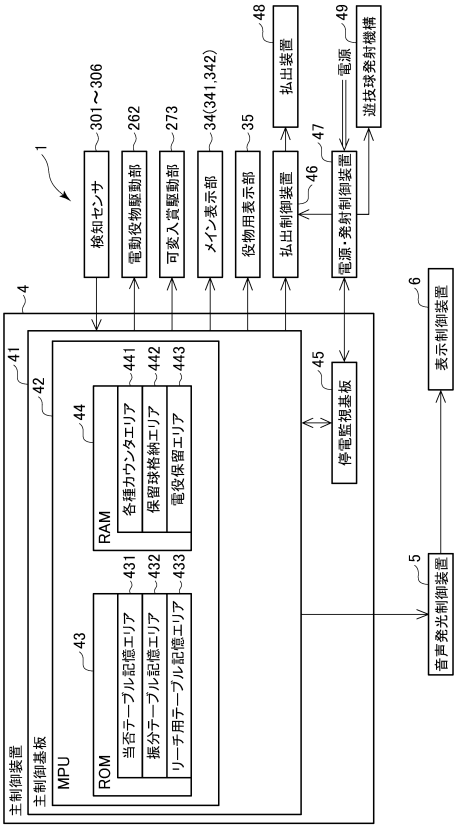
【図２】


NL
37
2
33
34,35(32)
G(36)
373
31
23
21
22
24
31
27
371
372
272
271
291(29)
WM
273
292(29)
262
26
28
261
25

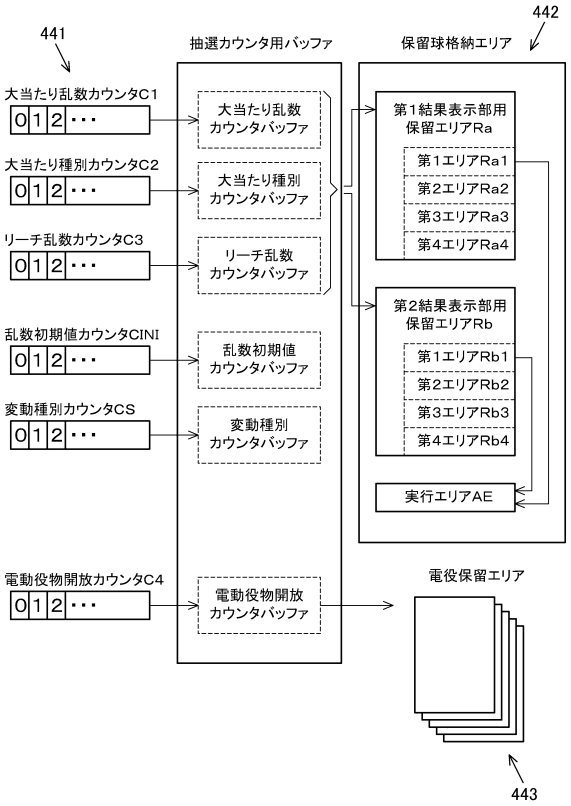
【図３】


Z1
Z2
Z3
G(36)
L

【図４】


1
301～306
検知センサ
262
電動役物駆動部
273
可変入賞駆動部
34(341,342)
メイン表示部
35
役物用表示部
48
払出装置
払出制御装置
46
47
電源
電源・発射制御装置
49
遊技球発射機構
4
6
表示制御装置
41
42
44
RAM
441
各種カウンタエリア
442
保留球格納エリア
443
電役保留エリア
45
停電監視基板
主制御装置
主制御基板
MPU
ROM
43
431
当否テーブル記憶エリア
432
振分テーブル記憶エリア
433
リーチ用テーブル記憶エリア
5
音声発光制御装置

【図５】



【図６】

（a） 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7＆307	大当たり当選
157＆457	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

（b） 高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7＆36＆67＆100＆131＆164＆195＆223＆241＆272＆307＆335＆362＆395＆423＆468＆493＆525＆557＆572＆598	大当たり当選
157	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

【図７】

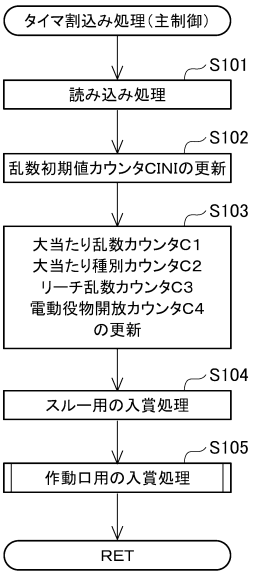
（a） 第1振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～14	非明示少ラウンド高確結果
15～19	明示少ラウンド高確結果
20～29	最有利結果

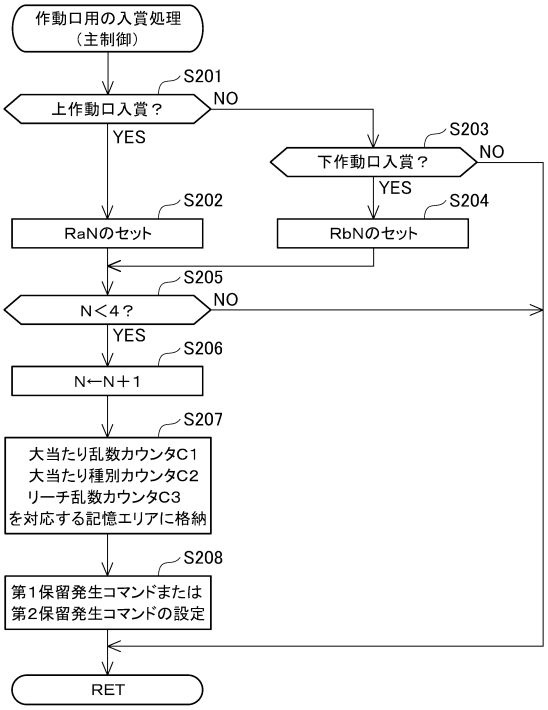
（b） 第2振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～29	最有利結果

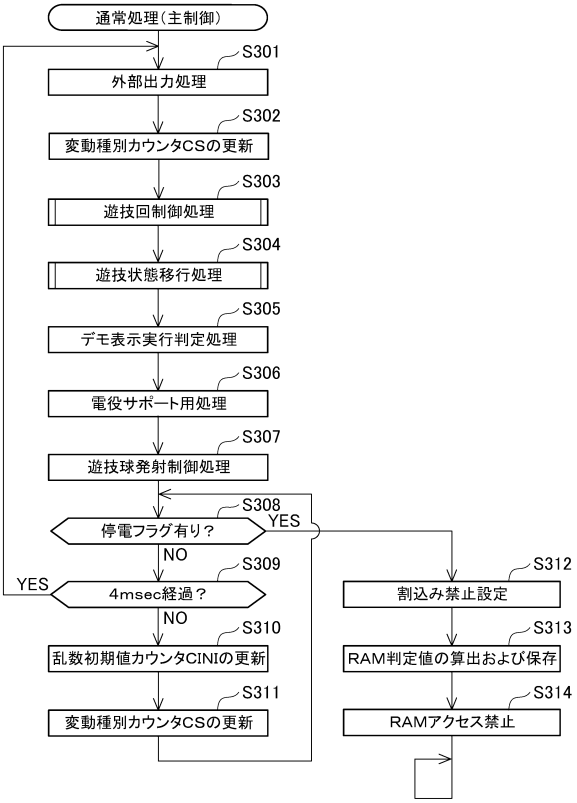
【図８】



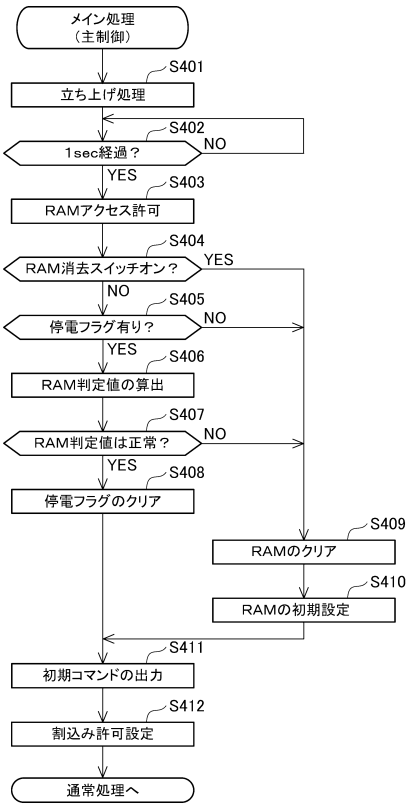
【図９】



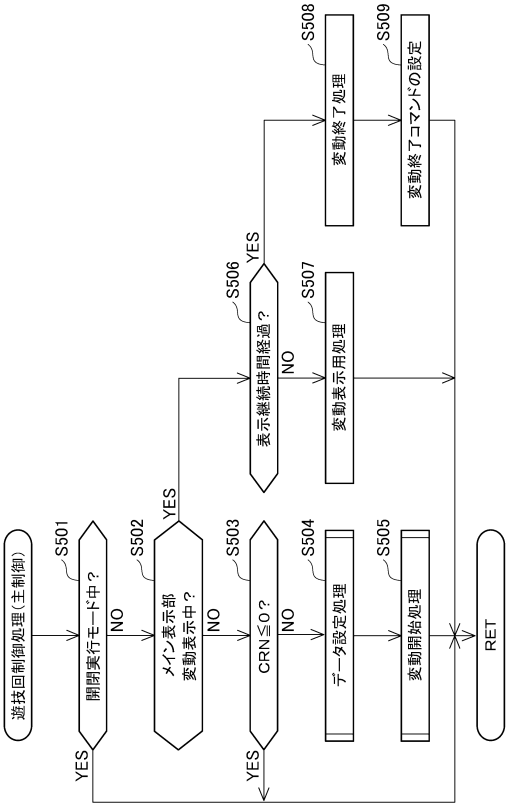
【図１０】



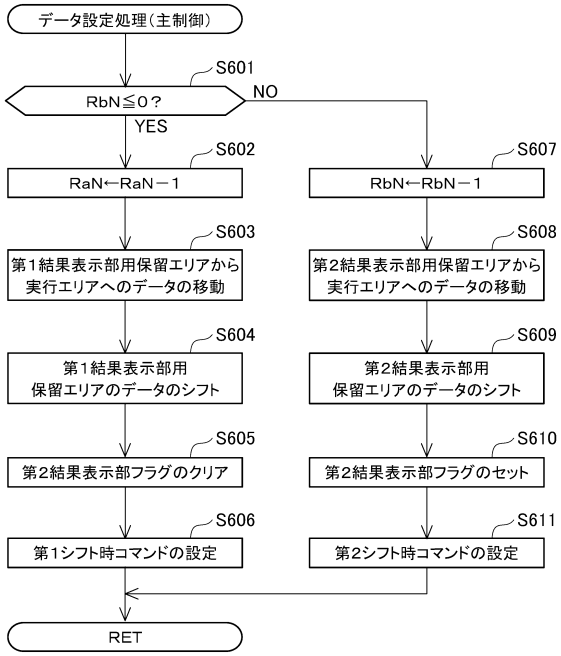
【図１１】



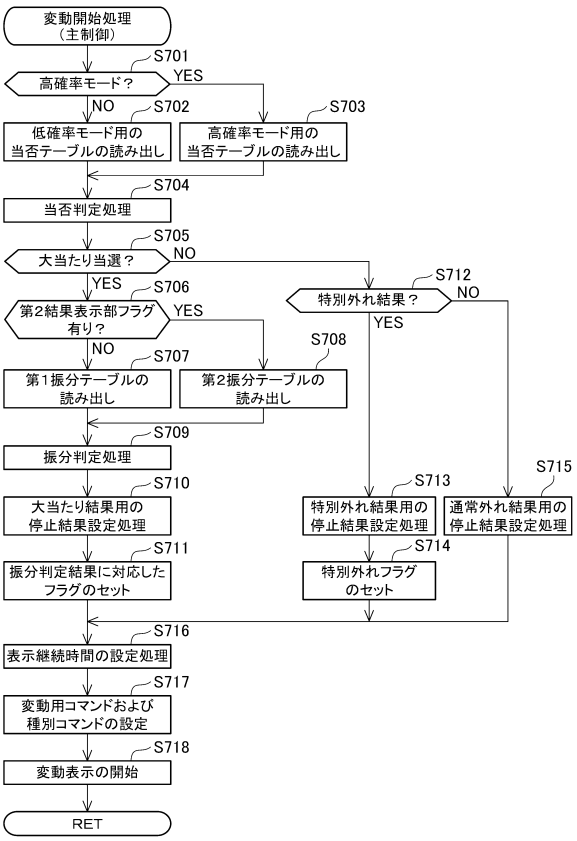
【図１２】



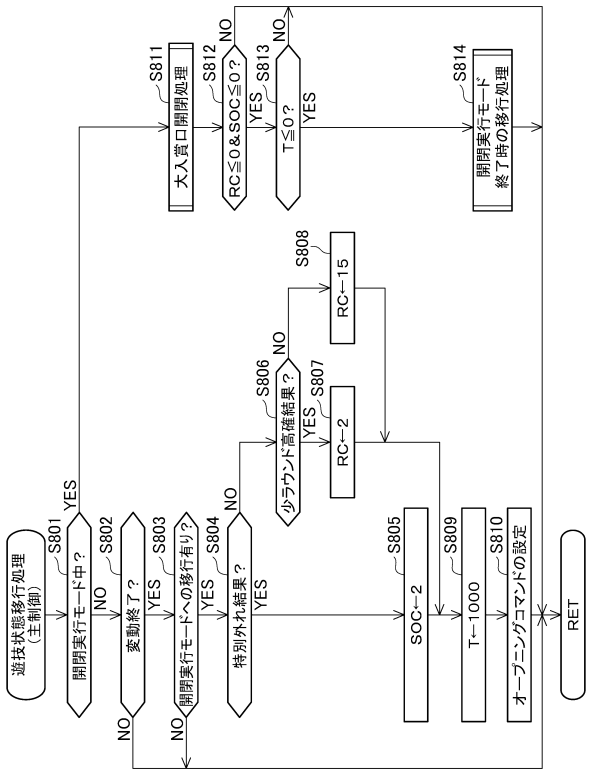
【図１３】



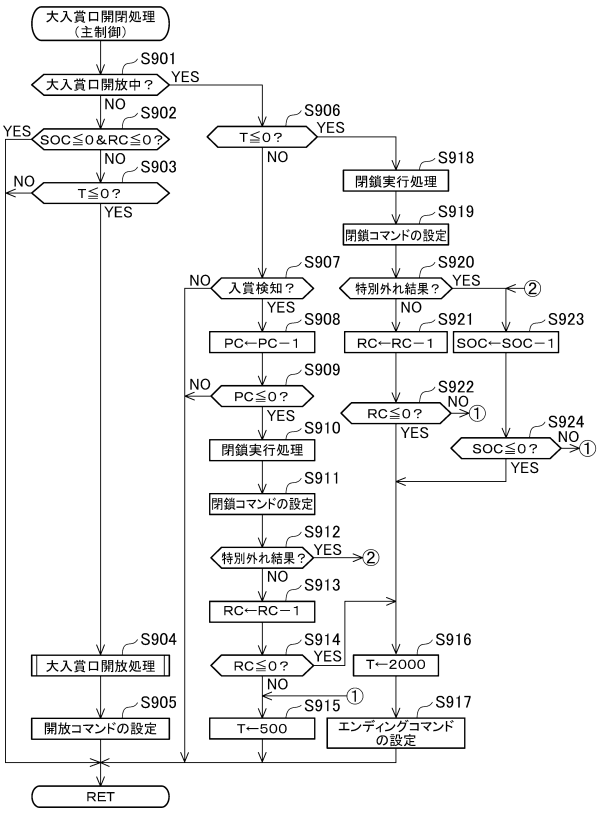
【図１４】



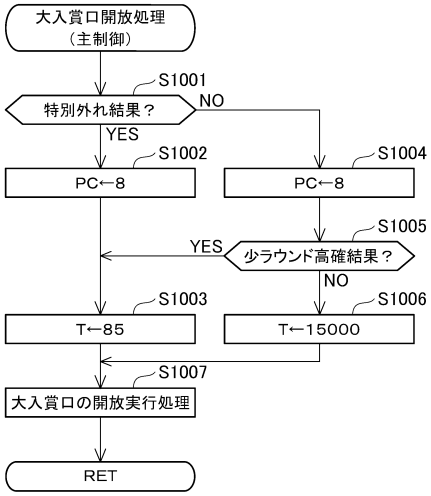
【図１５】



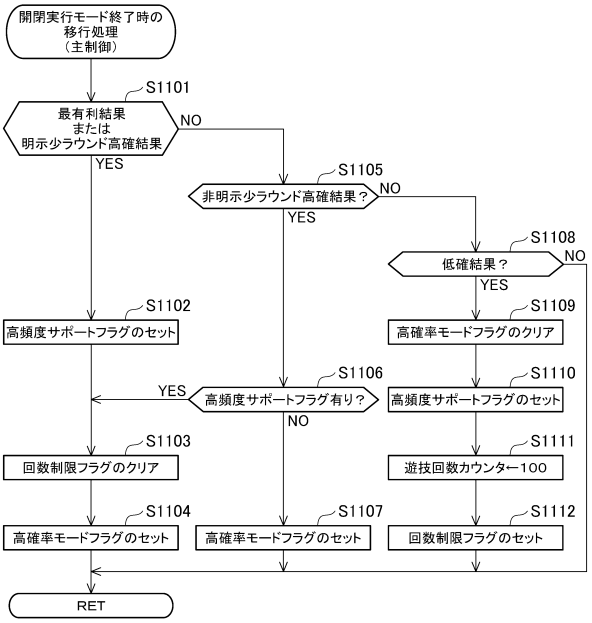
【図１６】



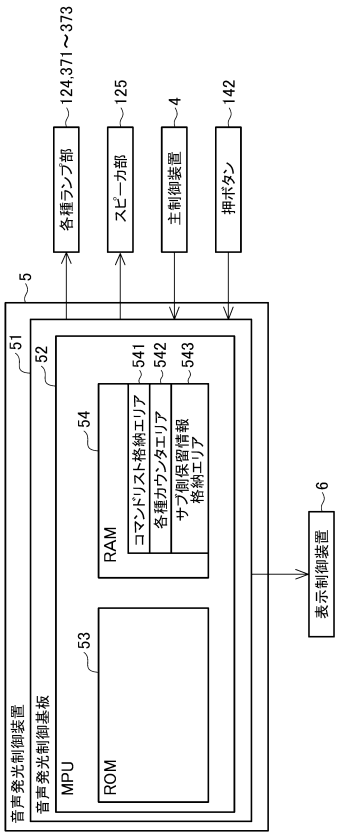
【図１７】



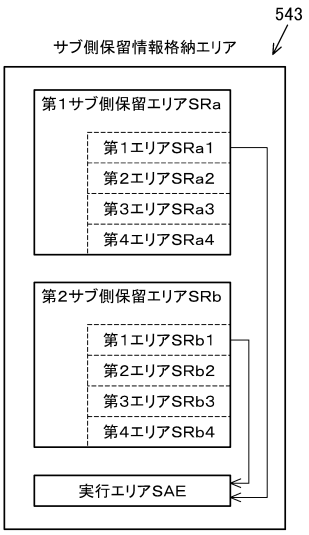
【図１８】



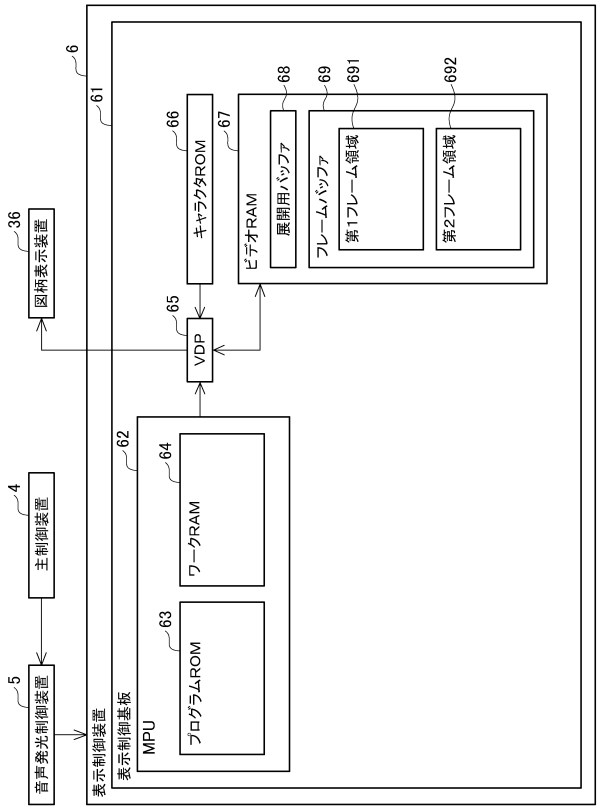
【図１９】



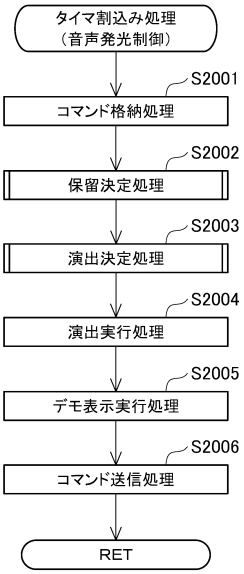
【図２０】



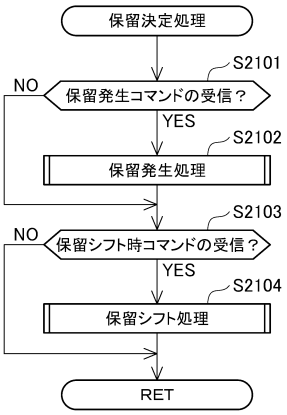
【図２１】



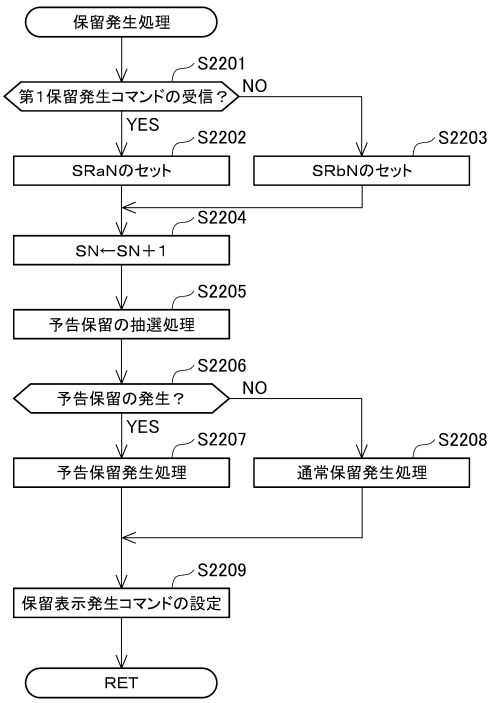
【図２２】



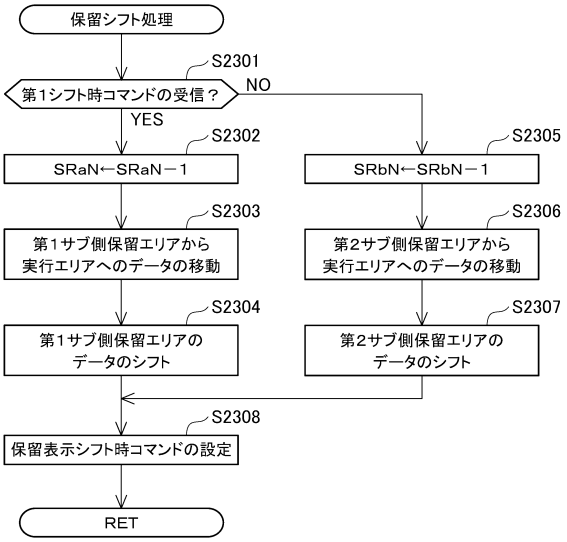
【図２３】



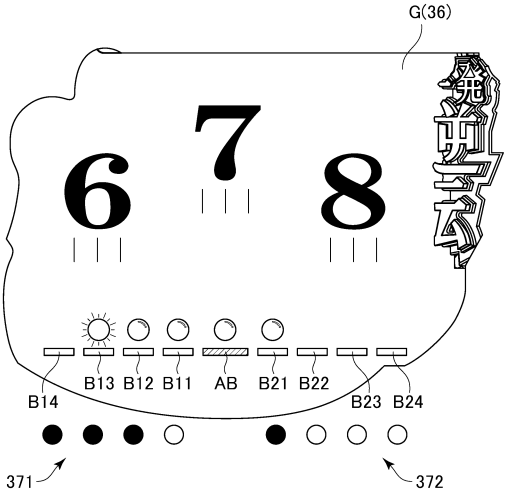
【図２４】



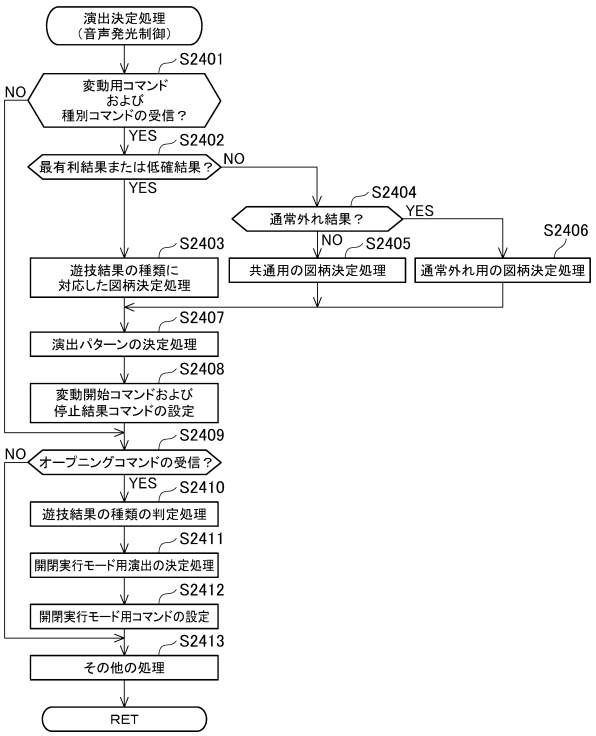
【図２５】



【図２６】



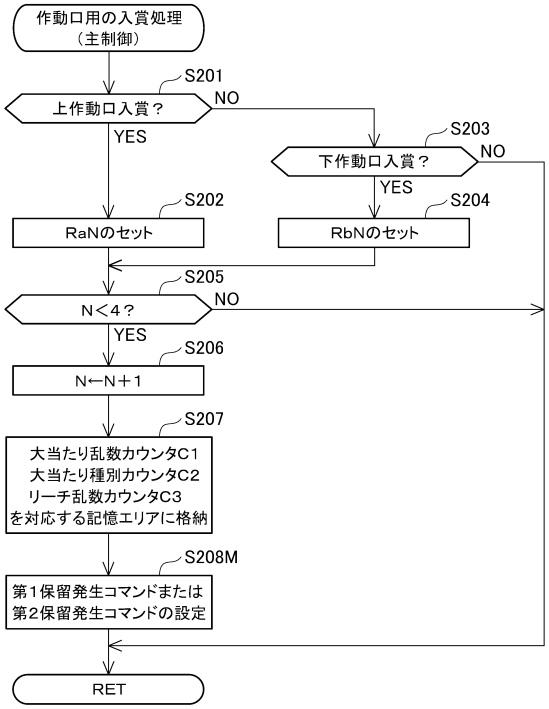
【図２７】



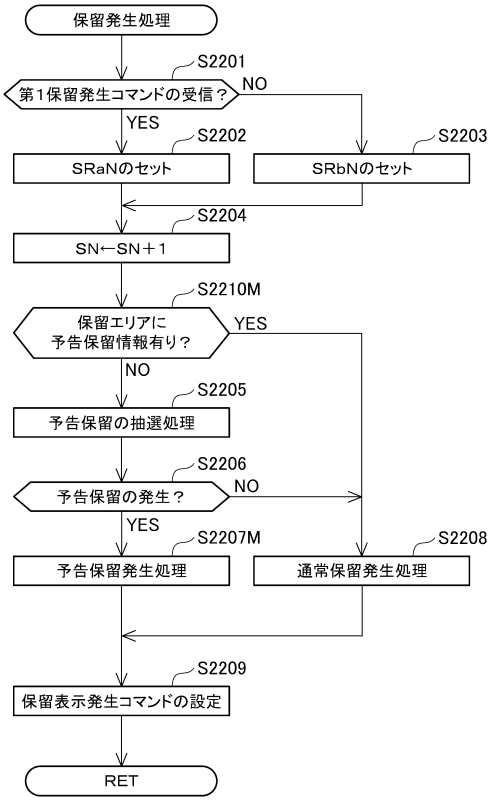
【図２８】

遊技結果	当否抽選	当否抽選モード	サポートモード	ラウンド数	開閉実行モード	停止結果	選択演出
特別外れ結果	×	モード移行無し	モード移行無し	—	短時間態様2回	「3・4・1」	演出A
非明示少ラウンド高確結果	○	高確率モード	モード移行無し	2R	短時間態様2回	「3・4・1」	演出A
明示少ラウンド高確結果	○	高確率モード	回数制限無しの高頻度サポートモード	2R	短時間態様2回	「3・4・1」	演出B
最有利結果	○	高確率モード	回数制限無しの高頻度サポートモード	15R	長時間態様15回	「1・1・1」等 「2・2・2」等	演出C 演出D
低確結果	○	低確率モード	回数制限100回の高頻度サポートモード	15R	長時間態様15回	「2・2・2」等	演出D

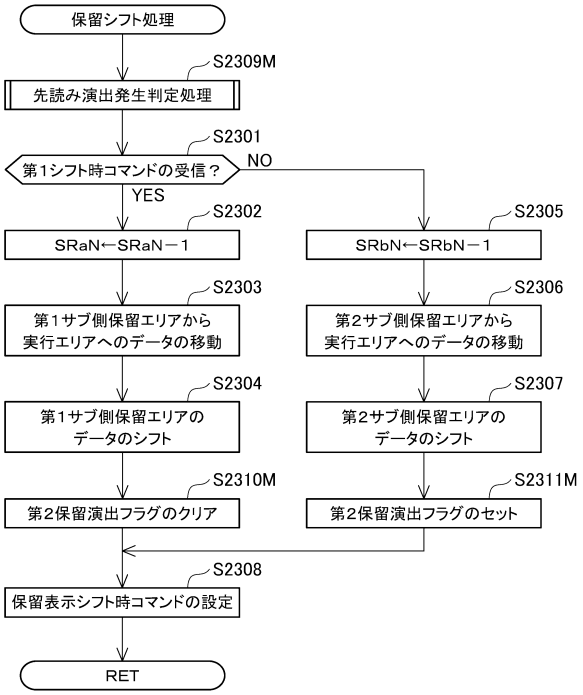
【図２９】



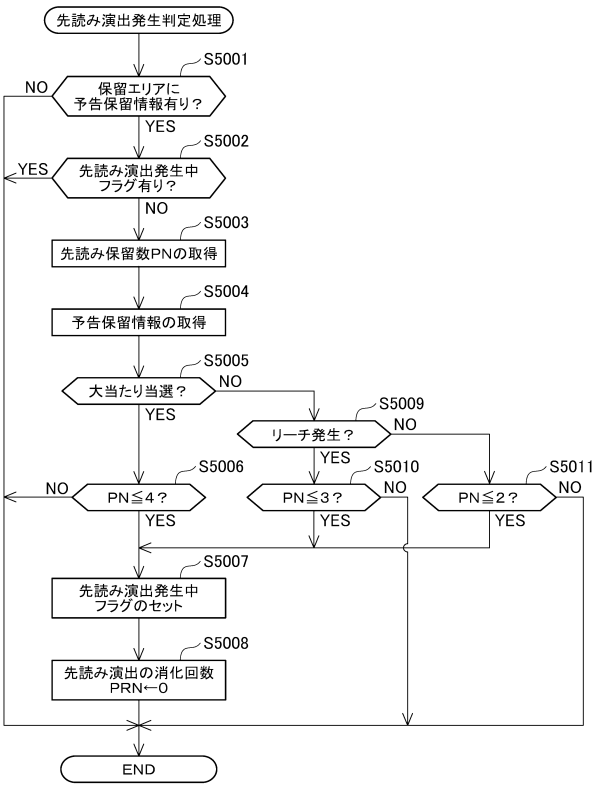
【図３０】



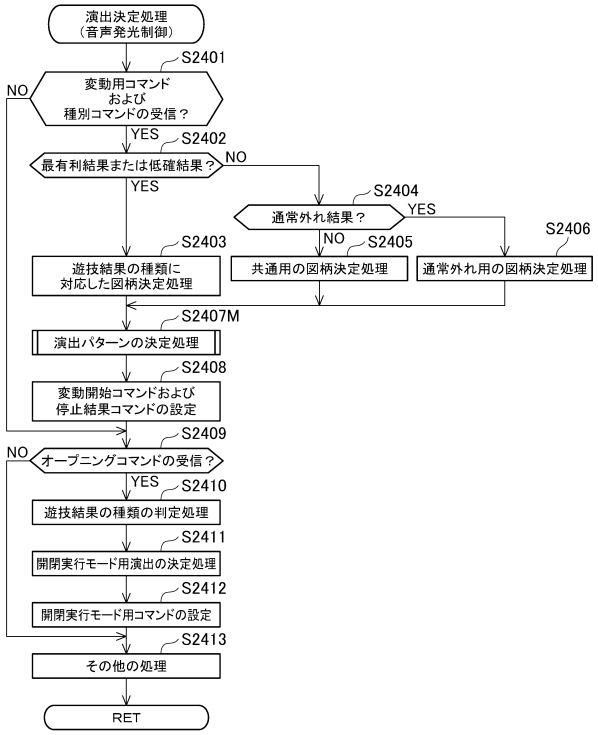
【図３１】



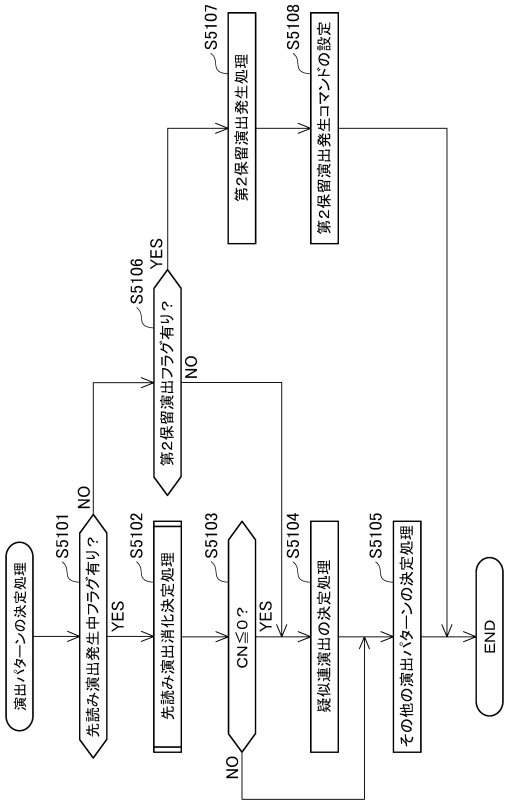
【図３２】



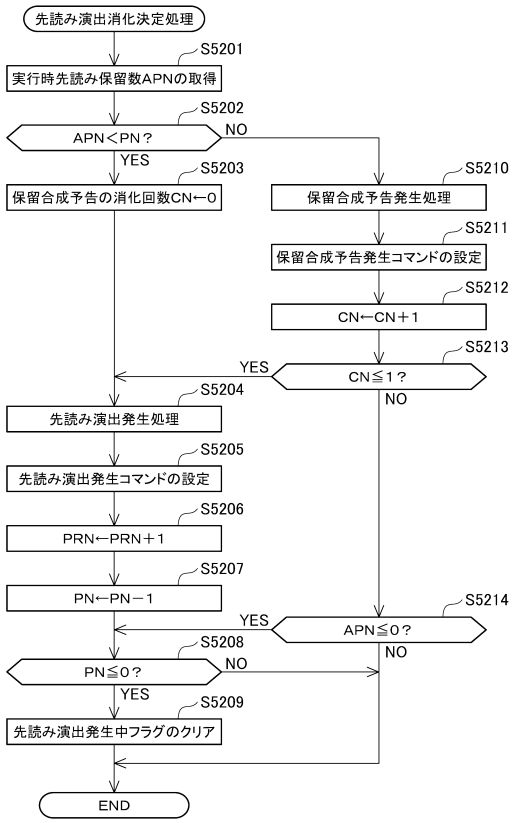
【図３３】



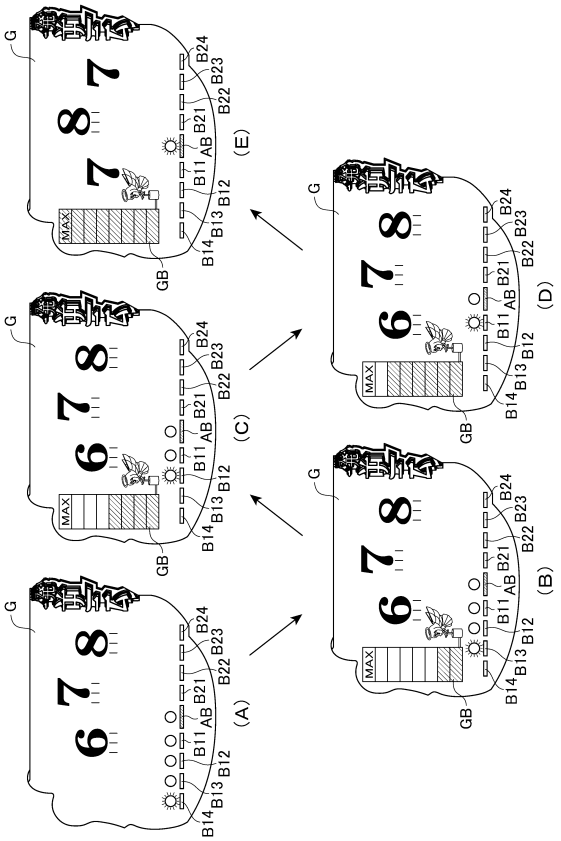
【図３４】



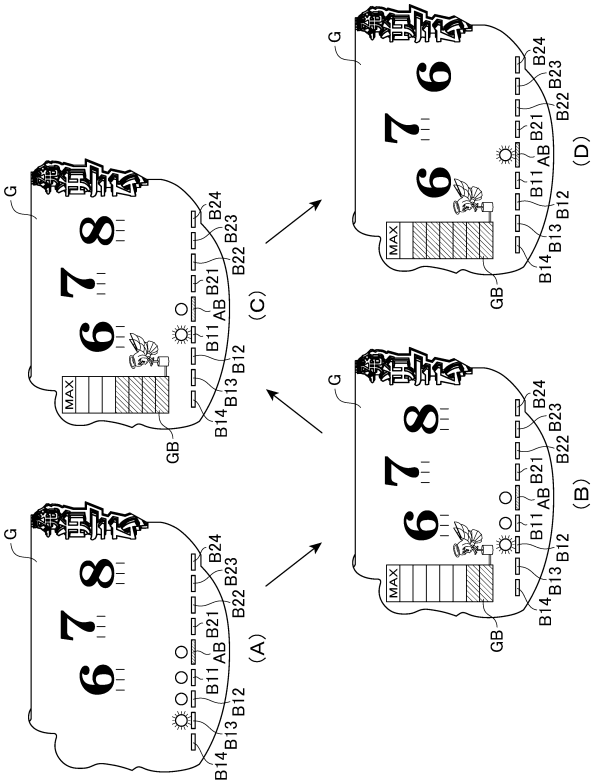
【図３５】



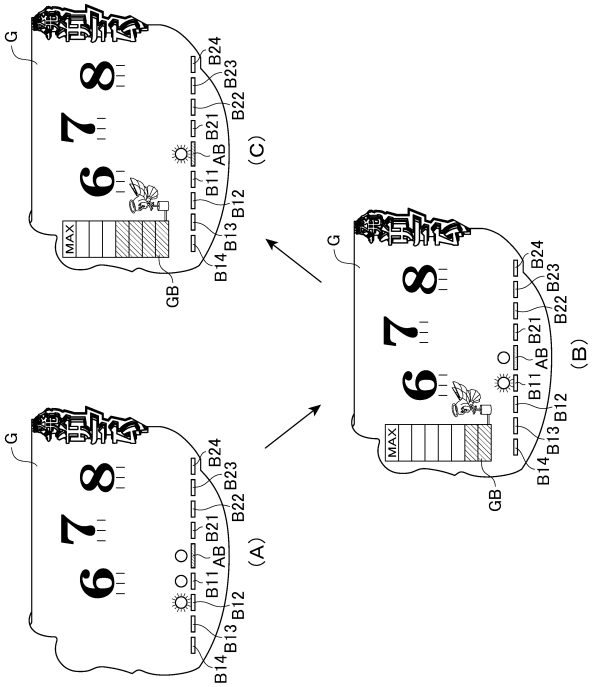
【図３６】



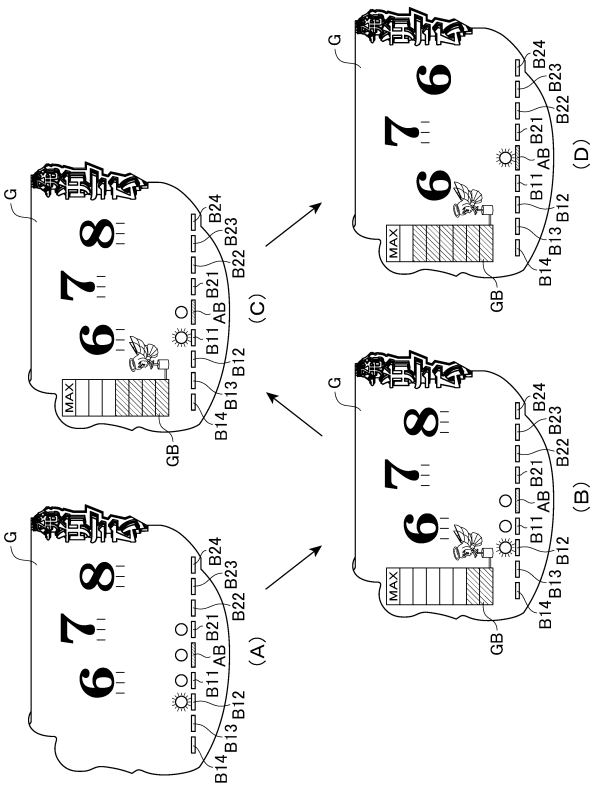
【図３７】



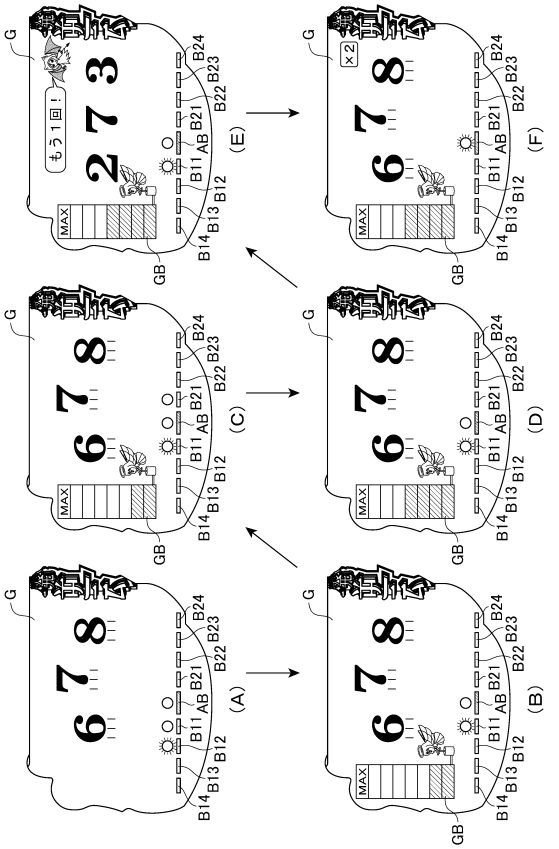
【図３８】



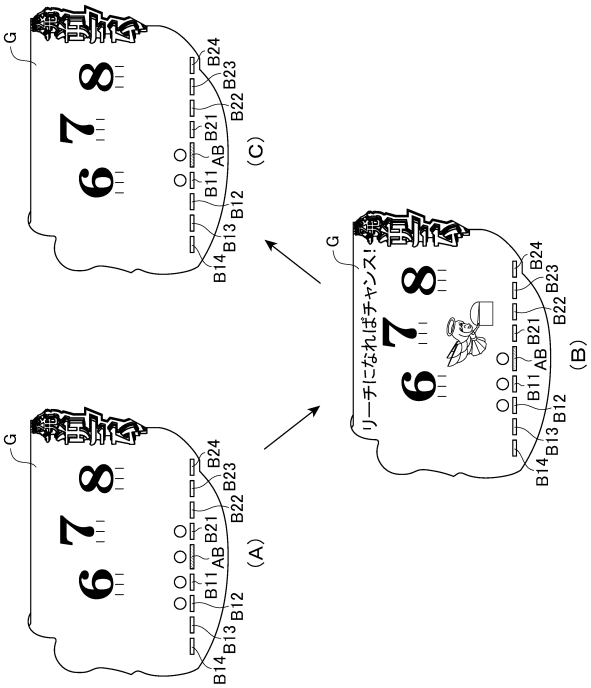
【図３９】



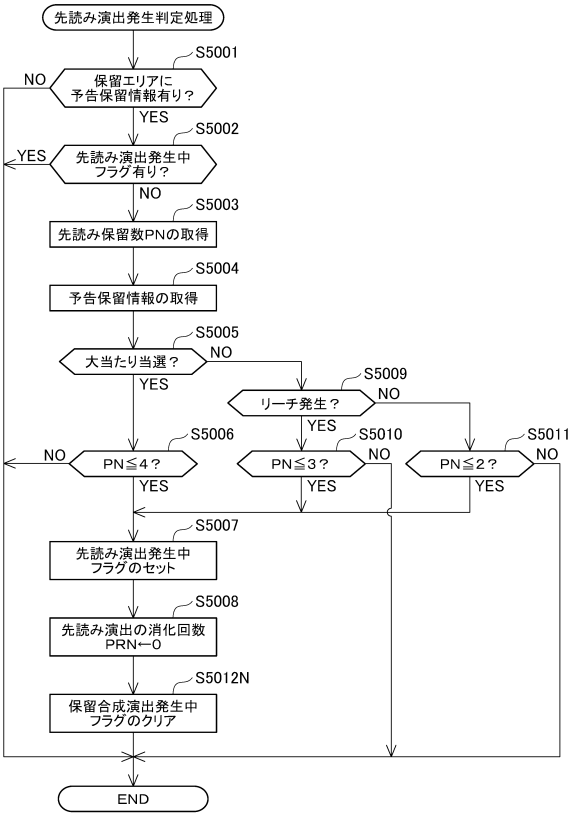
【図４０】



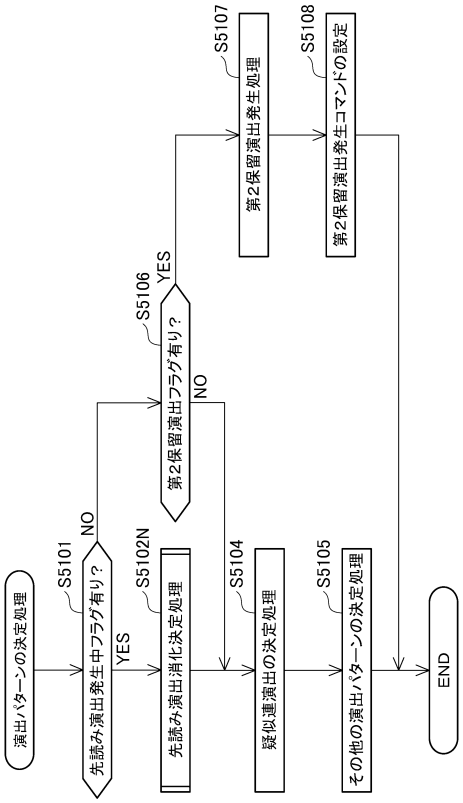
【図４１】



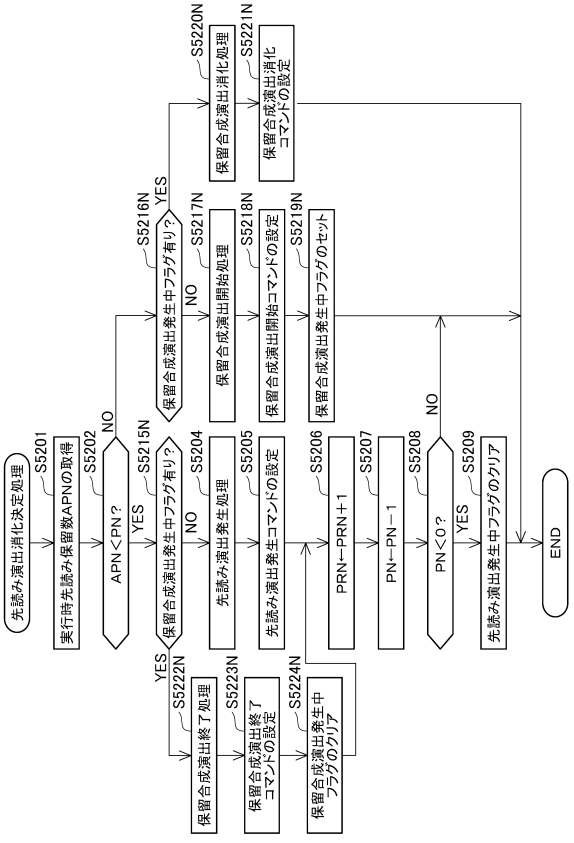
【図４２】



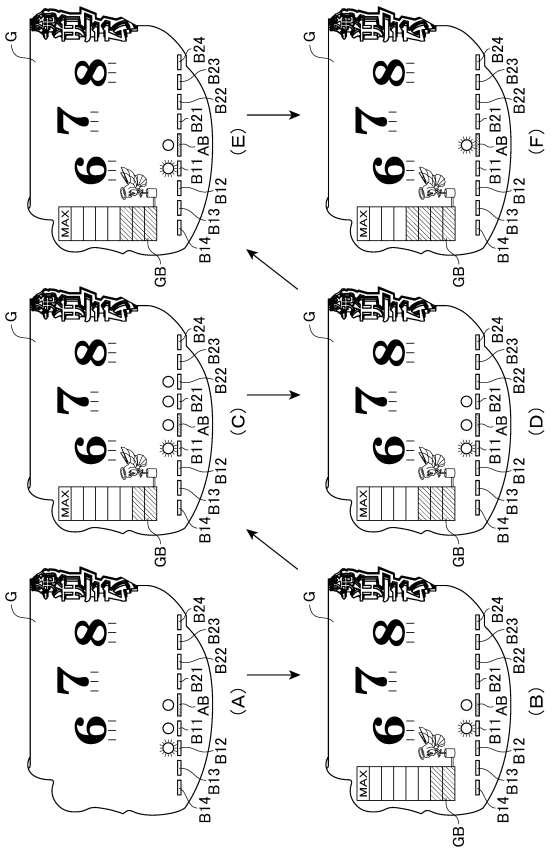
【図４３】



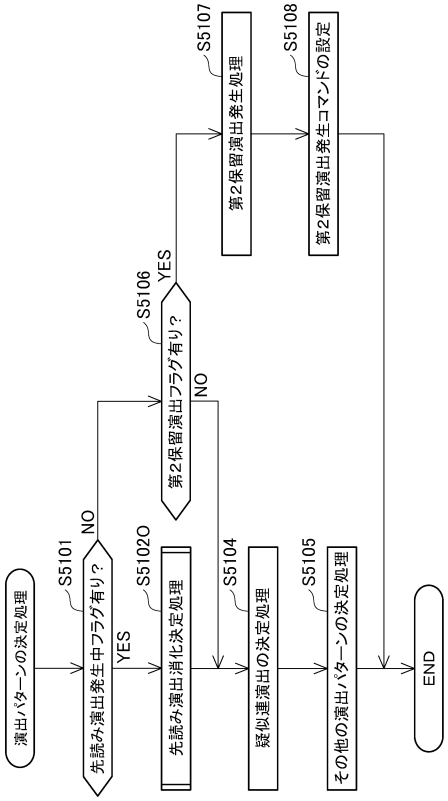
【図４４】



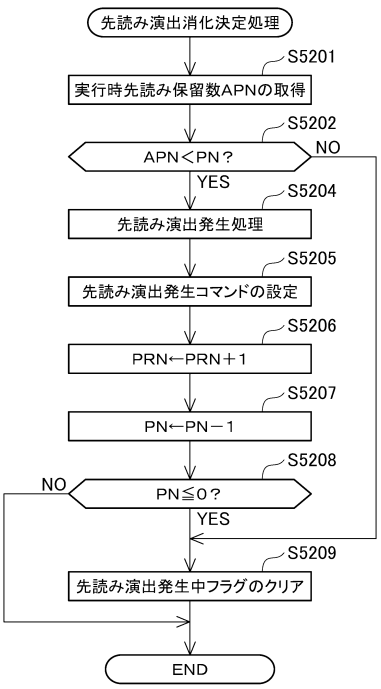
【図４５】



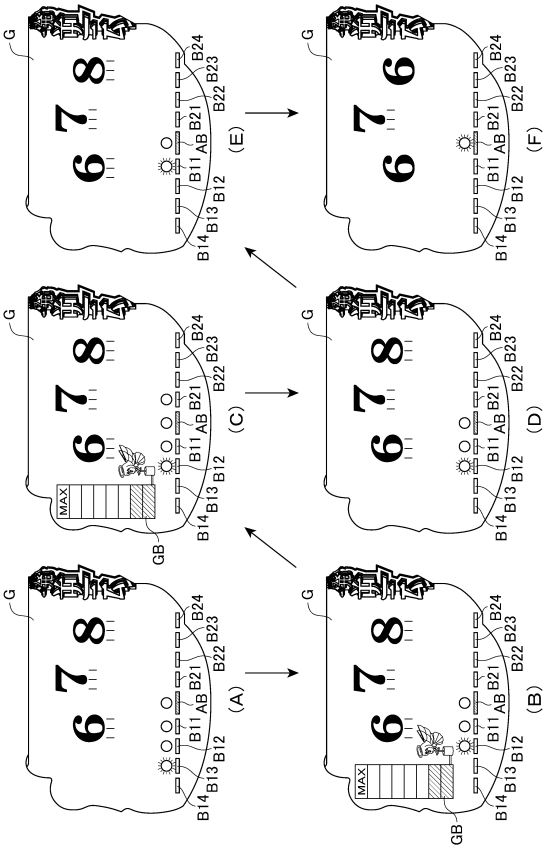
【図４６】



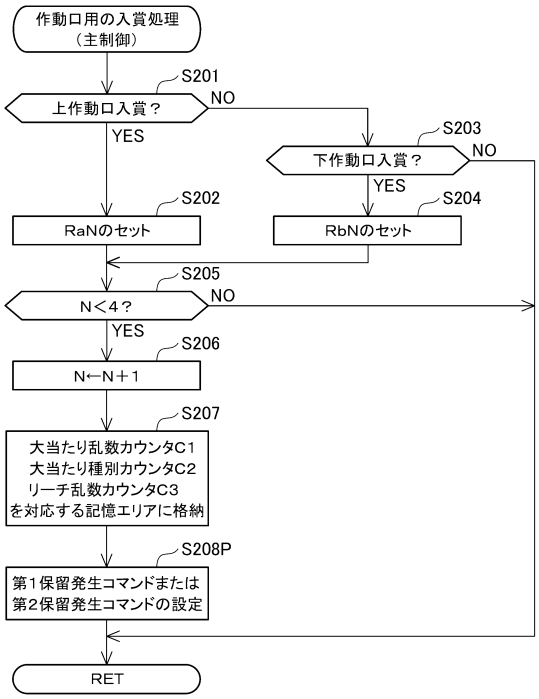
【図４７】



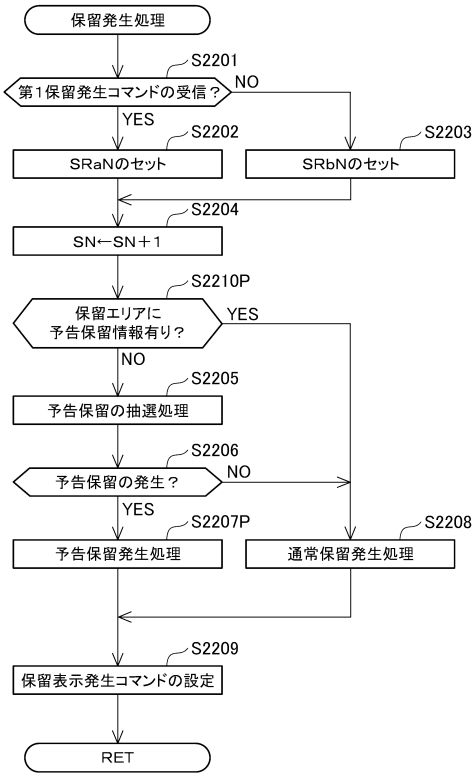
【図４８】



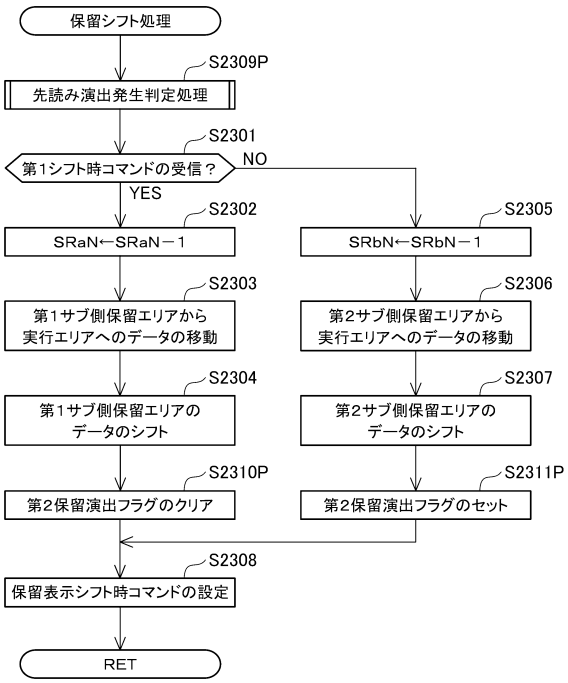
【図４９】



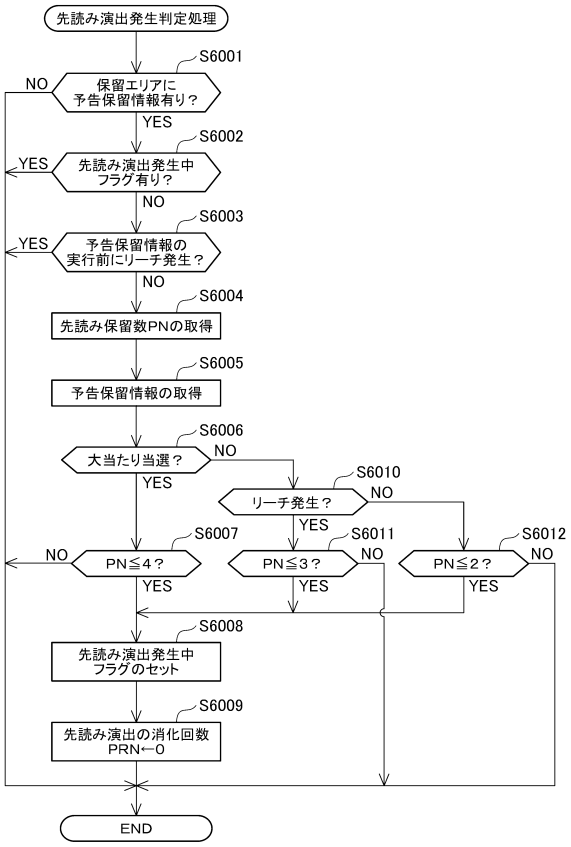
【図５０】



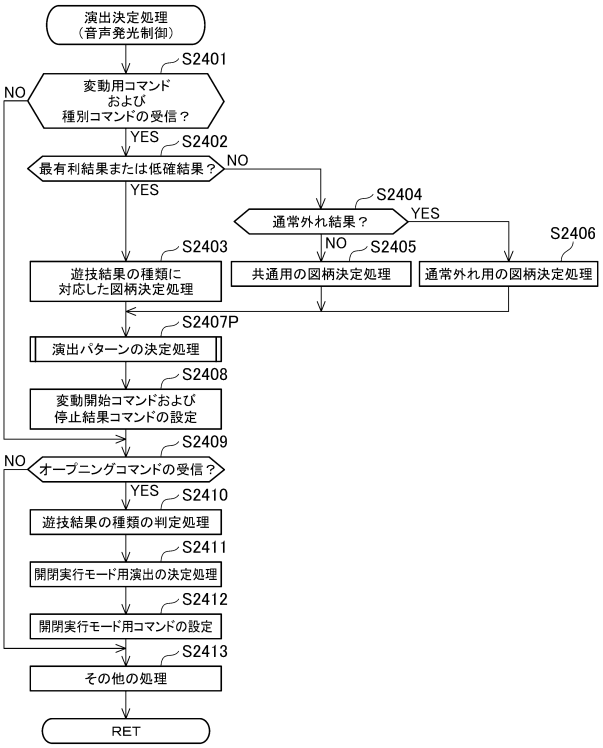
【図５１】



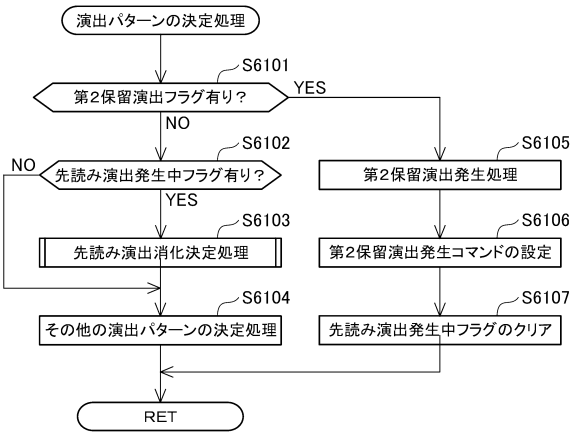
【図５２】



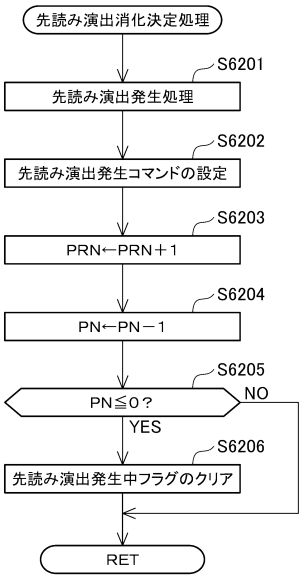
【図５３】



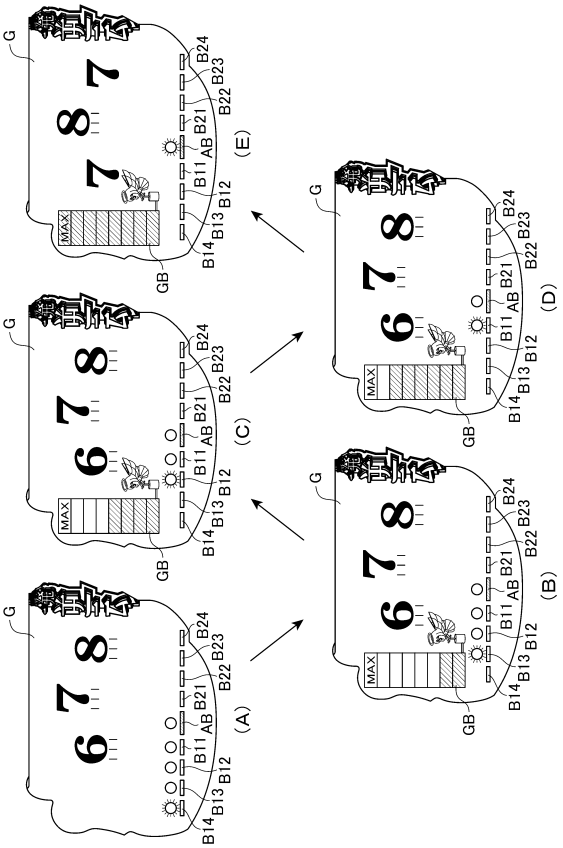
【図５４】



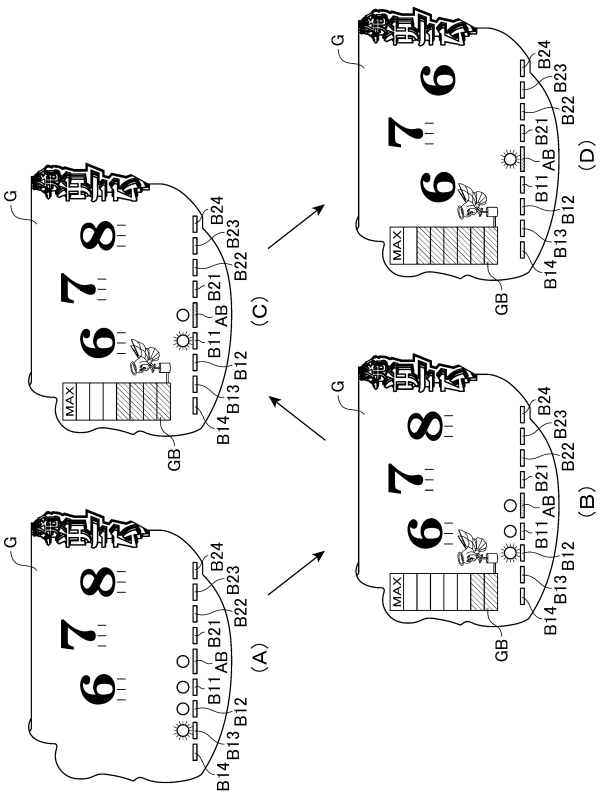
【図５５】



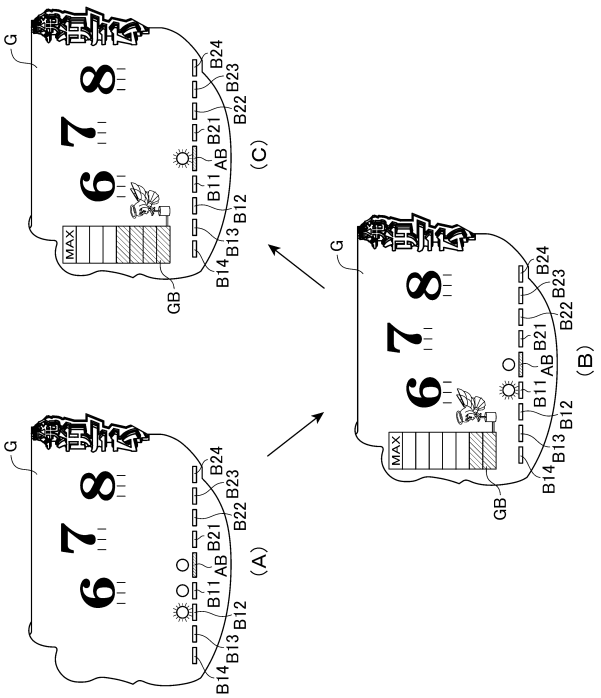
【図５６】



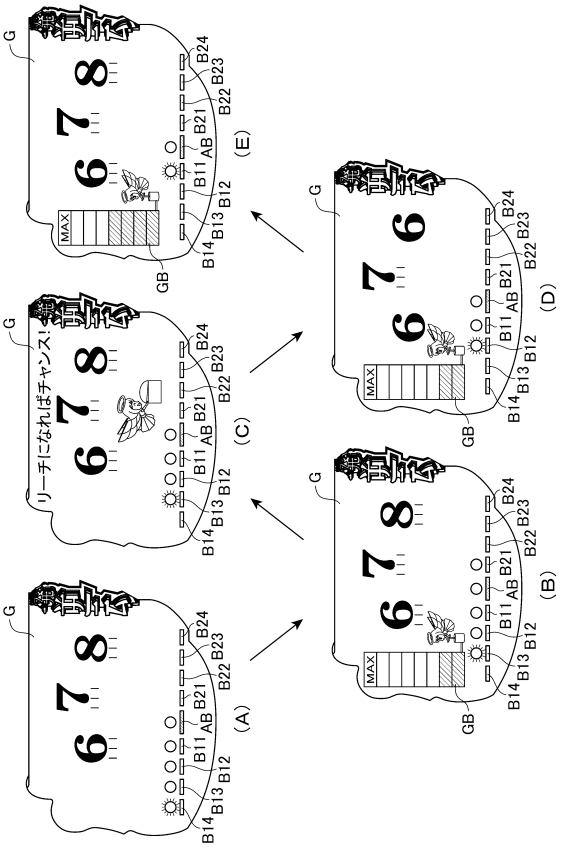
【図５７】



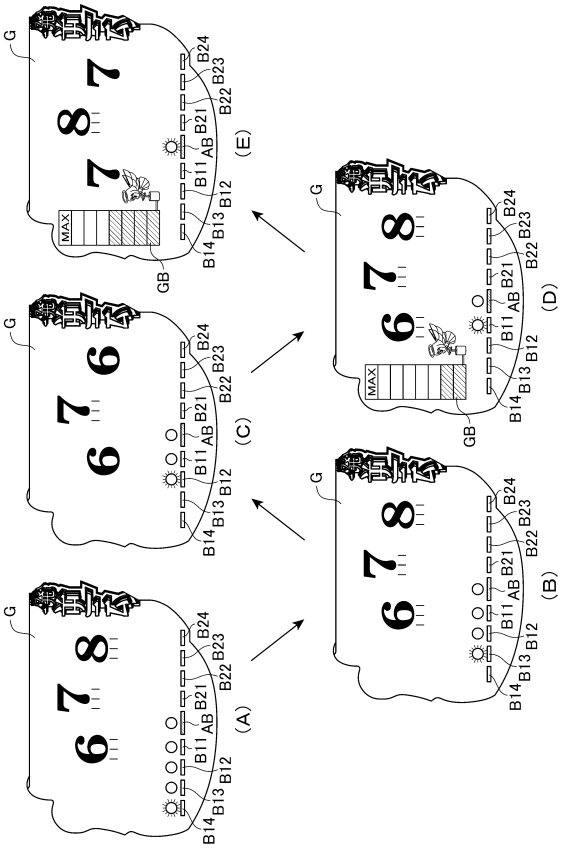
【図５８】



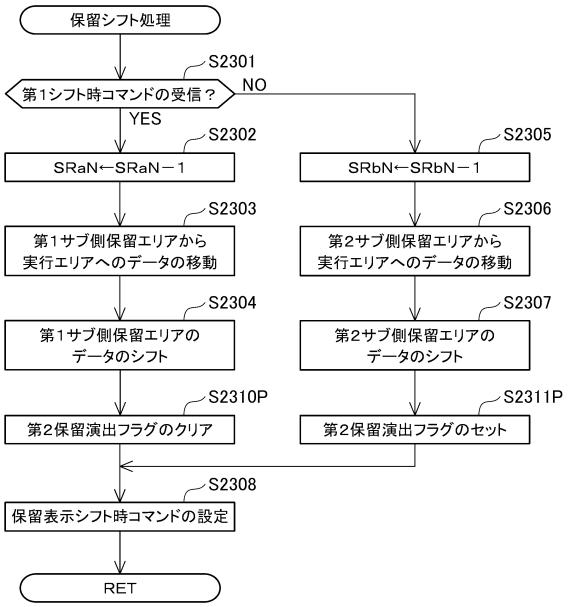
【図５９】



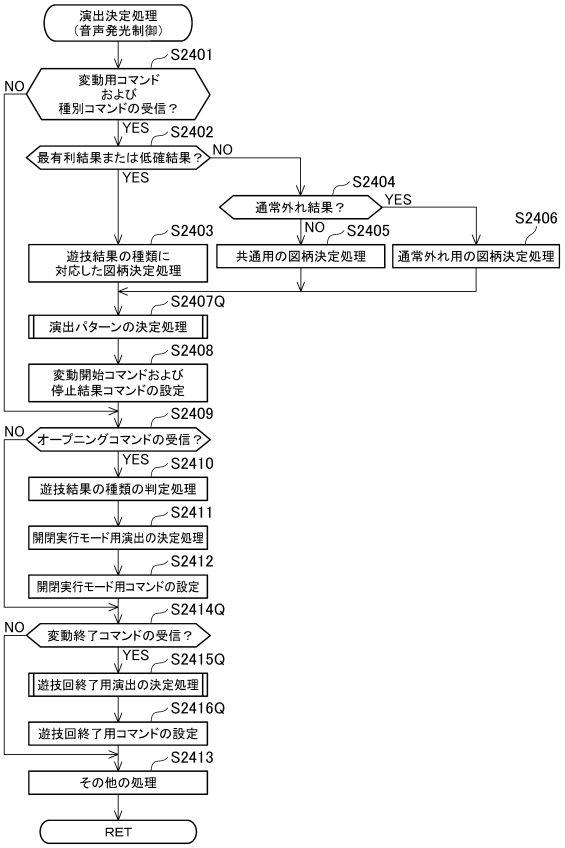
【図６０】



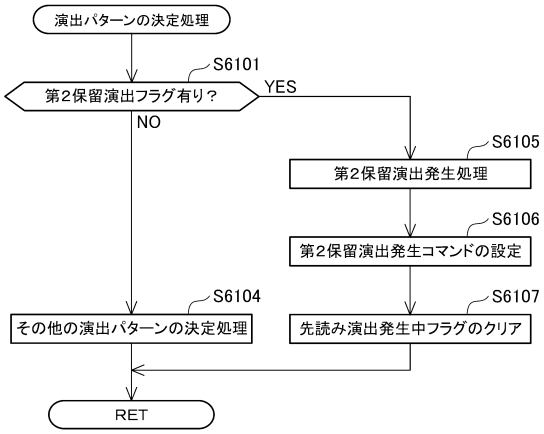
【図６１】



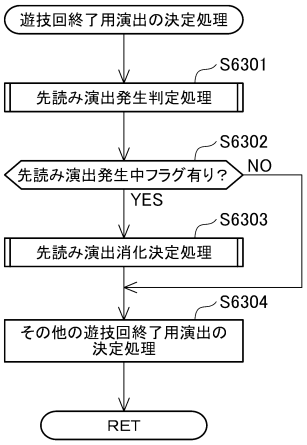
【図６２】



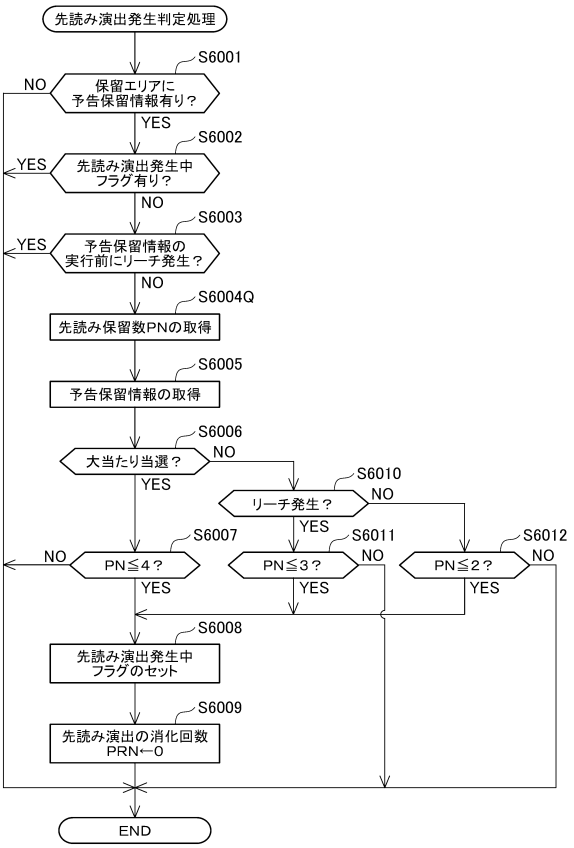
【図６３】



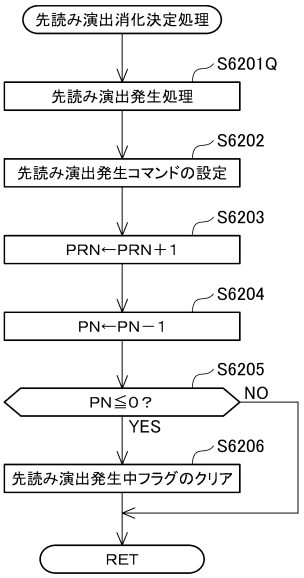
【図６４】



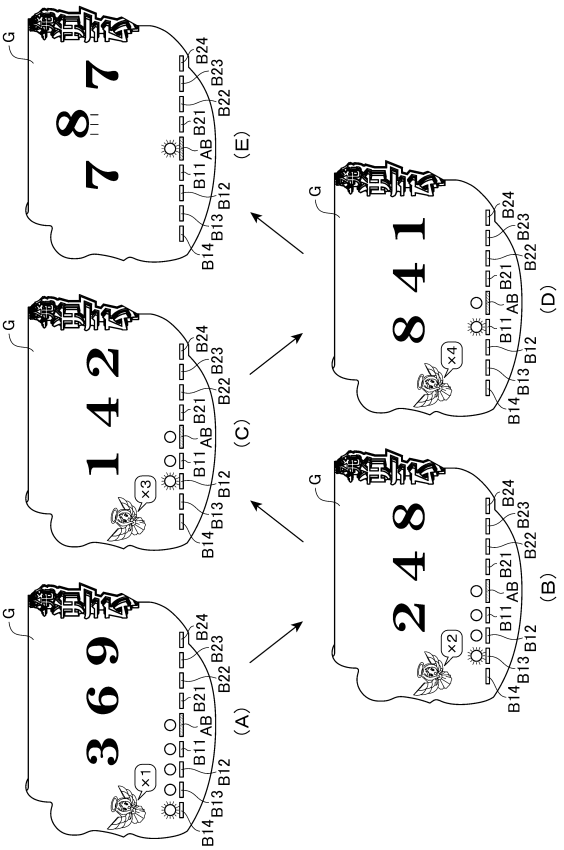
【図６５】



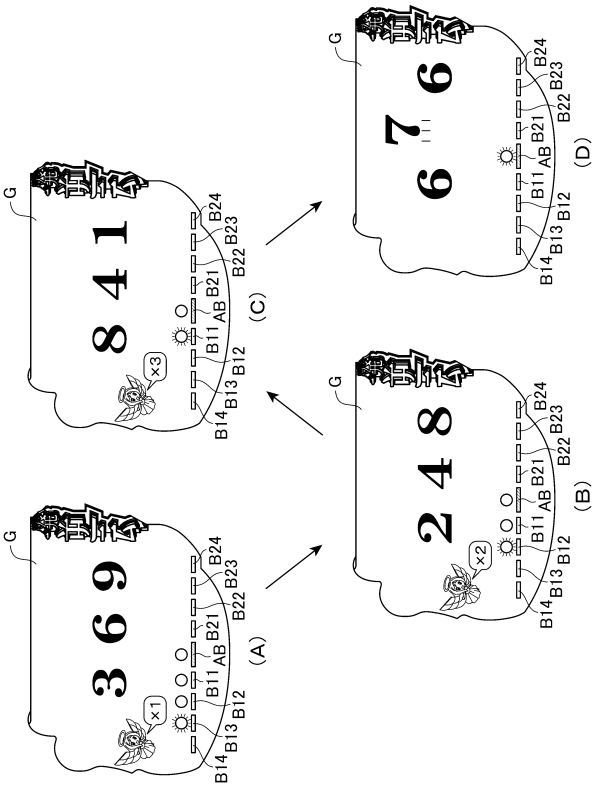
【図６６】



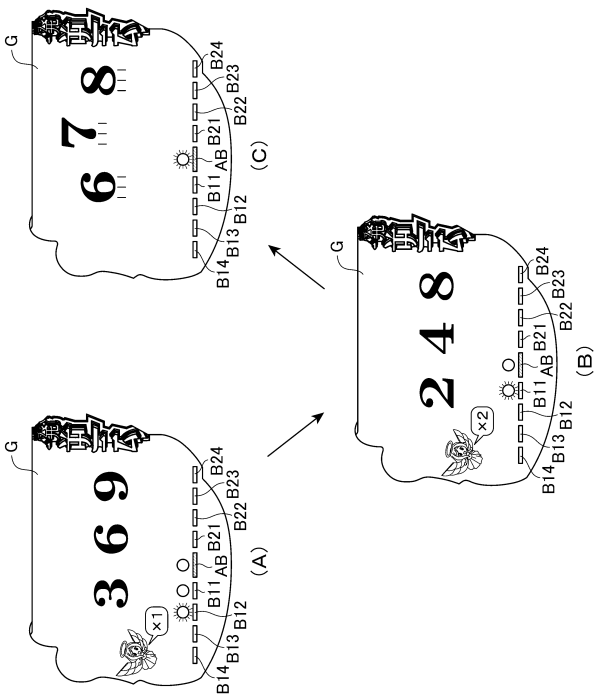
【図６７】



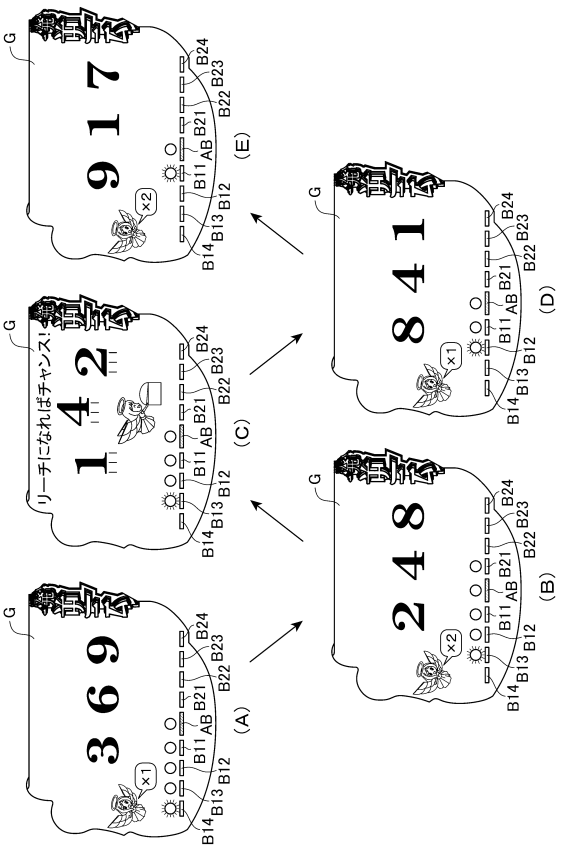
【図６８】



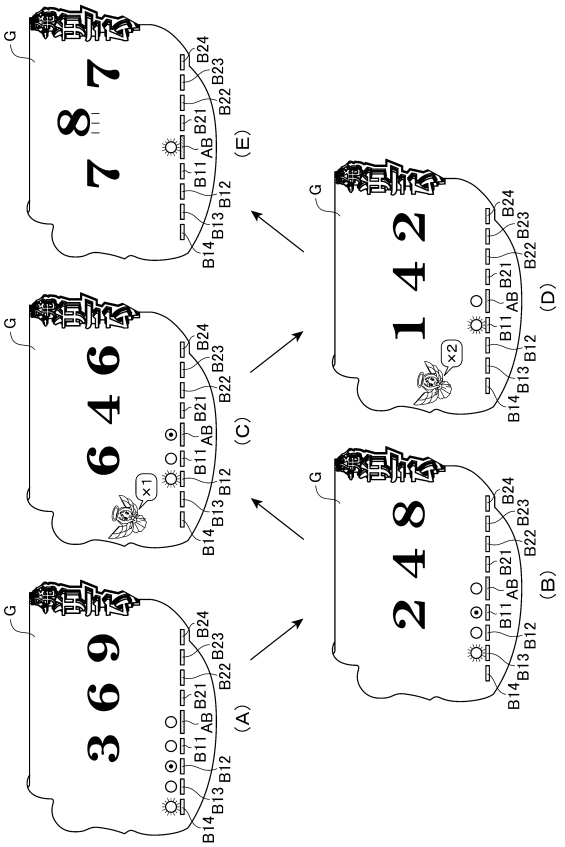
【図６９】



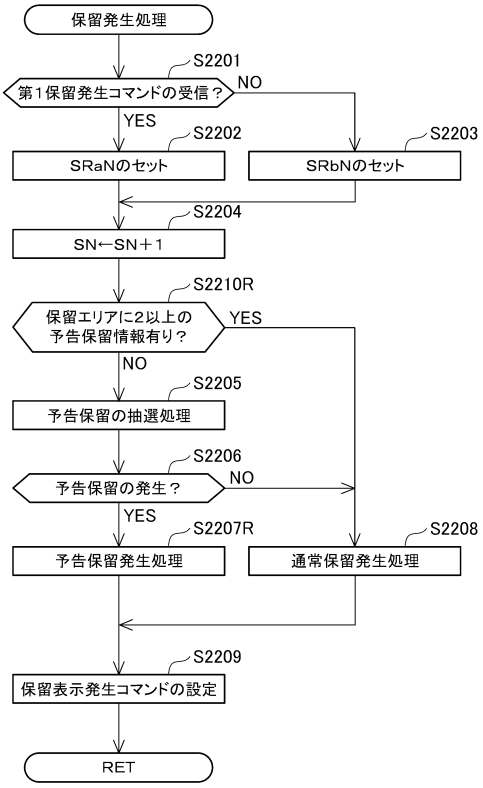
【図７０】



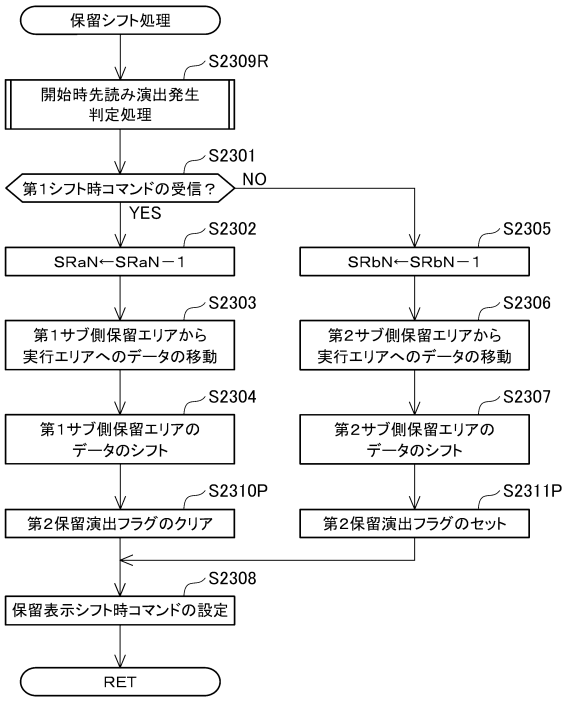
【図７１】



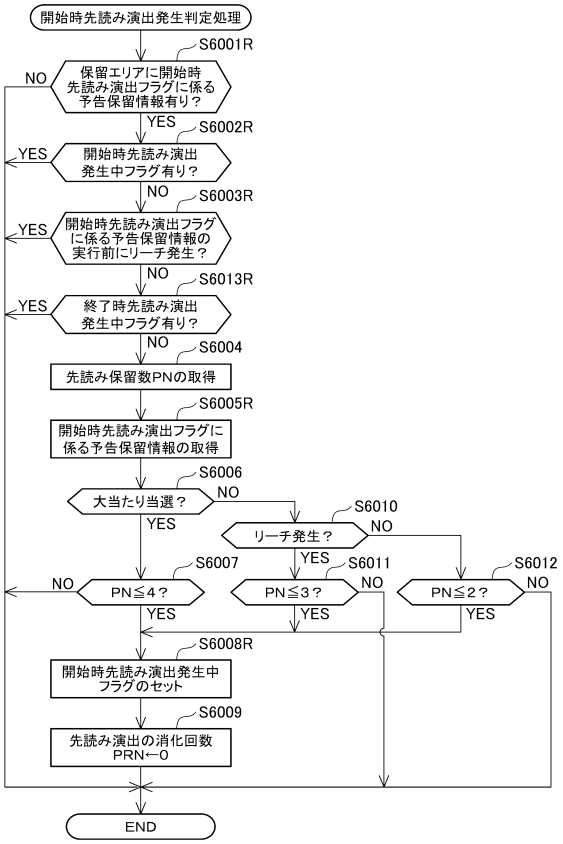
【図７２】



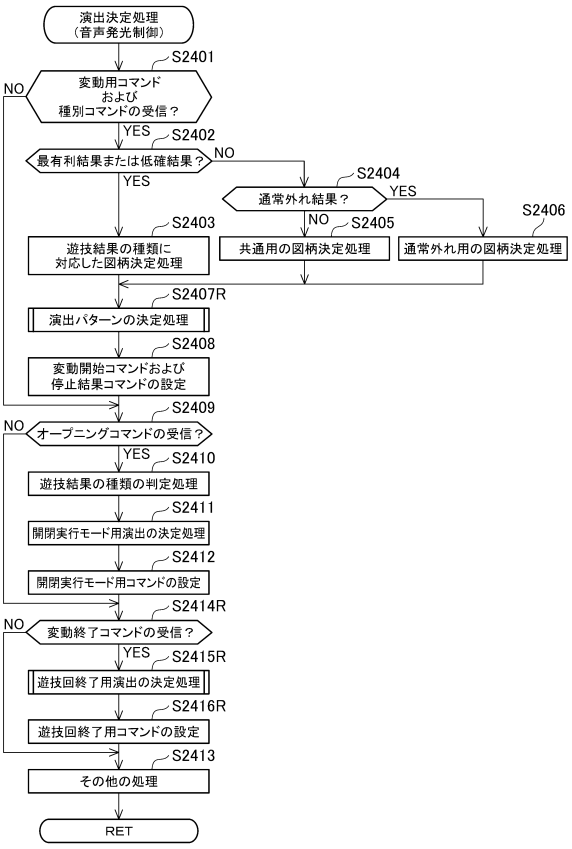
【図７３】



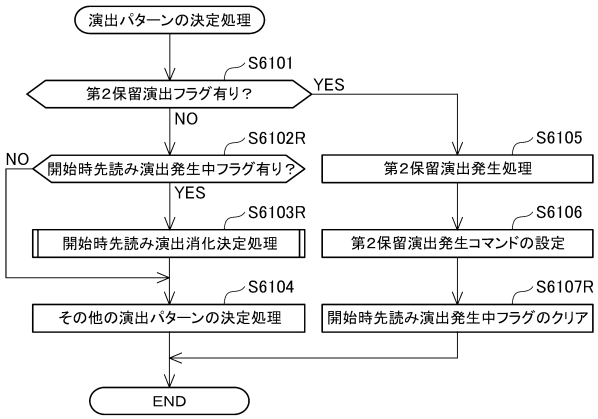
【図７４】



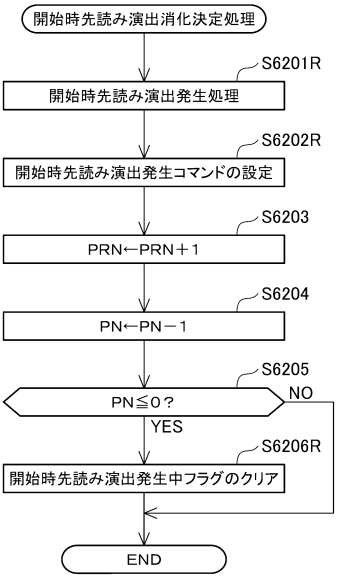
【図７５】



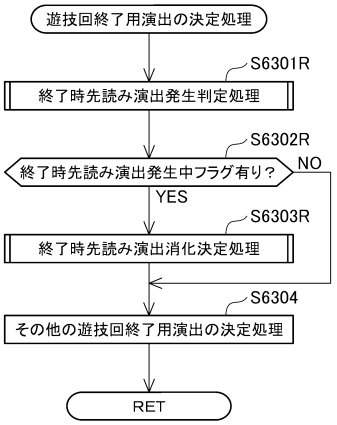
【図７６】



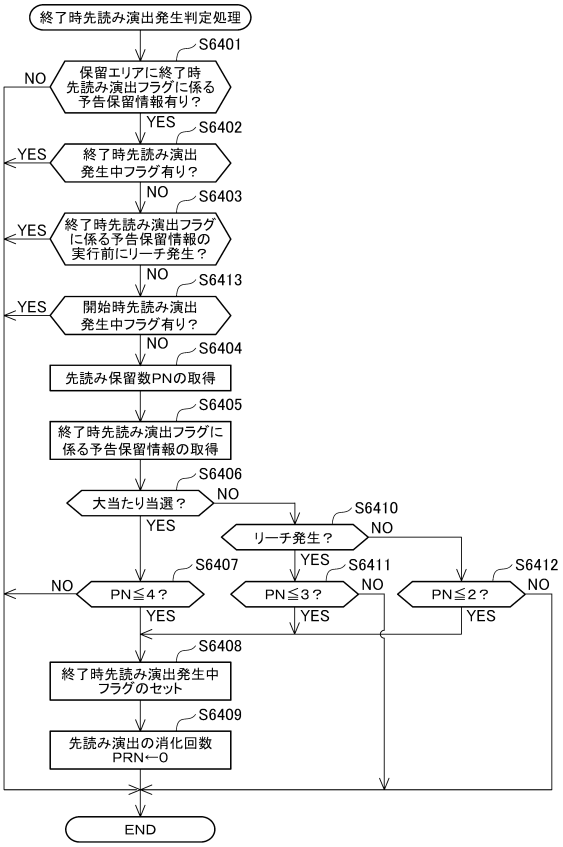
【図７７】



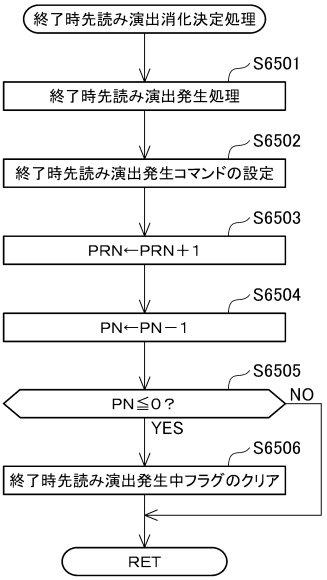
【図７８】



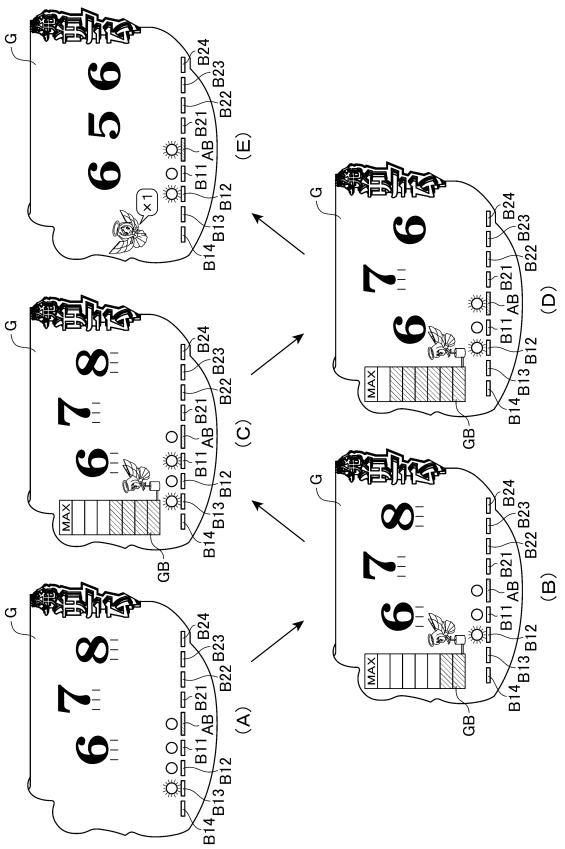
【図７９】



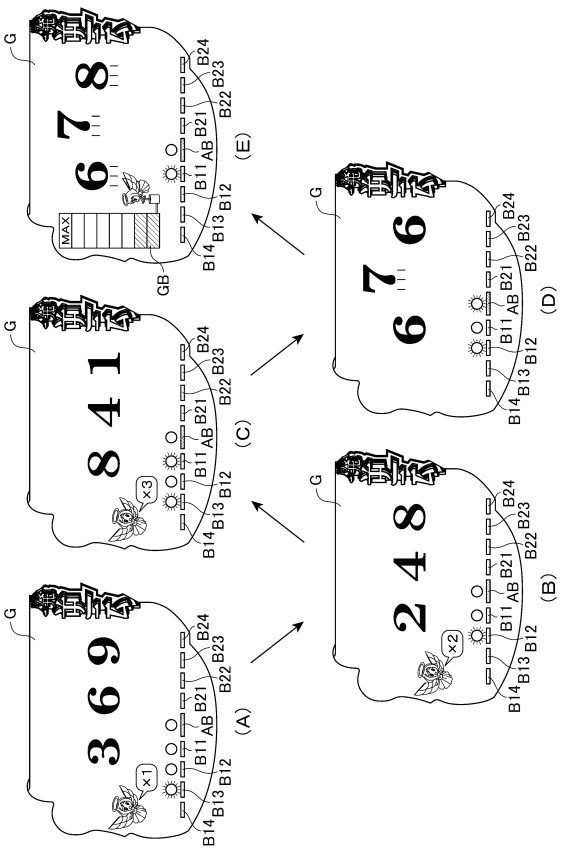
【図８０】



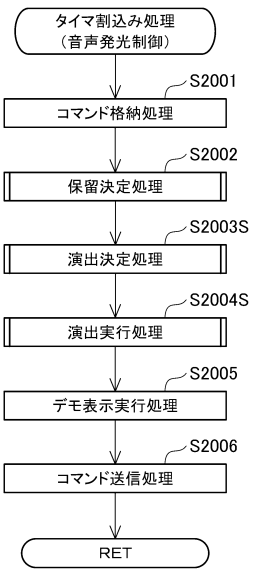
【図８１】



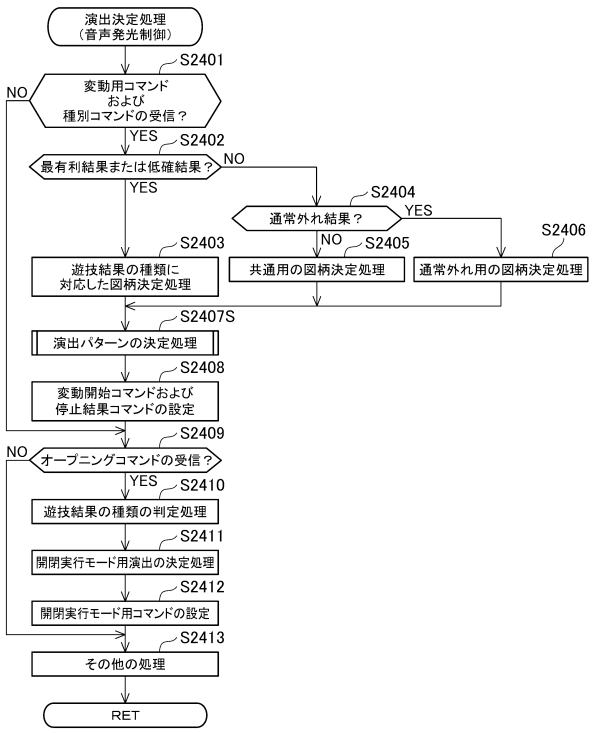
【図８２】



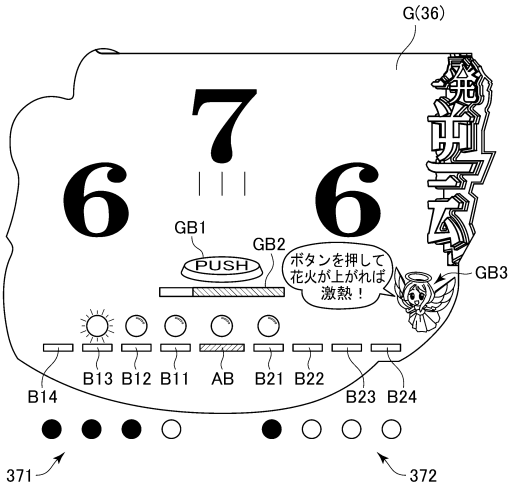
【図８３】



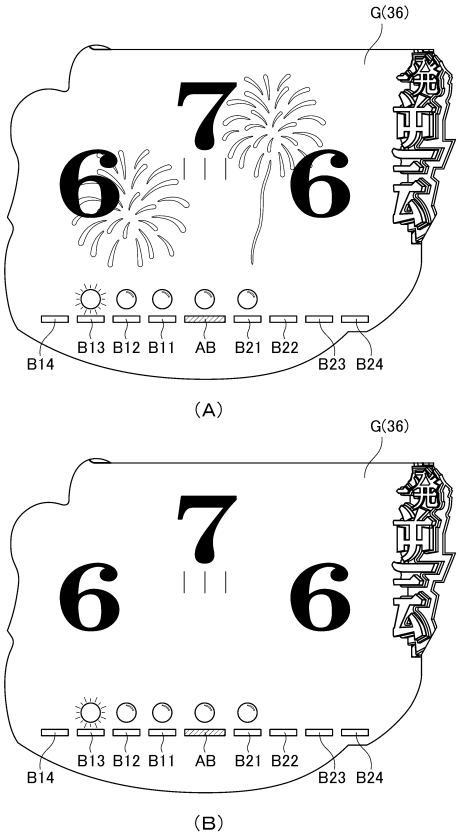
【図８４】



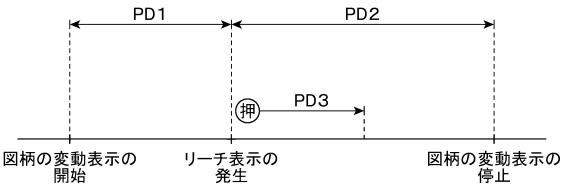
【図８５】



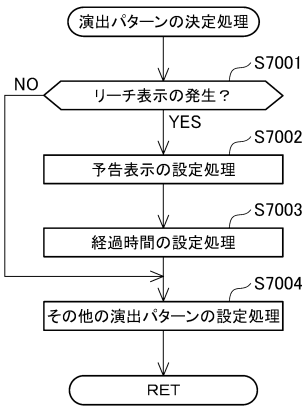
【図８６】



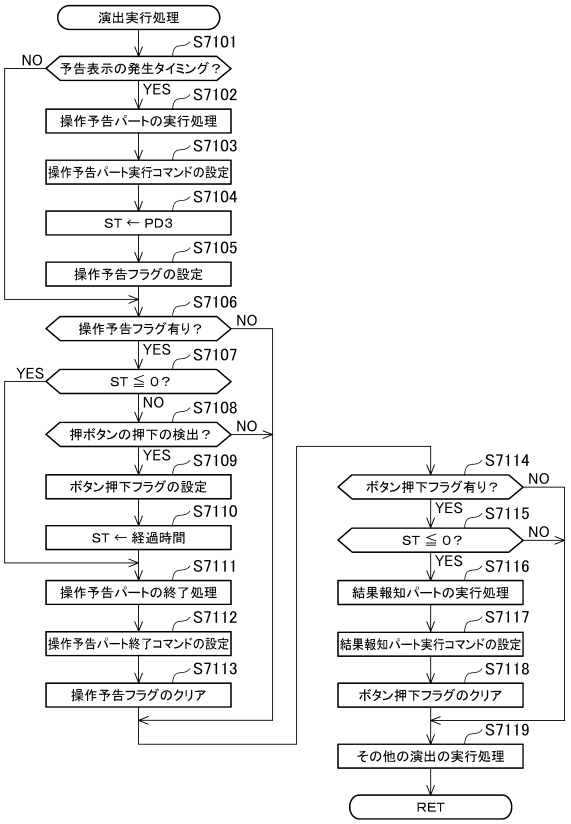
【図８７】



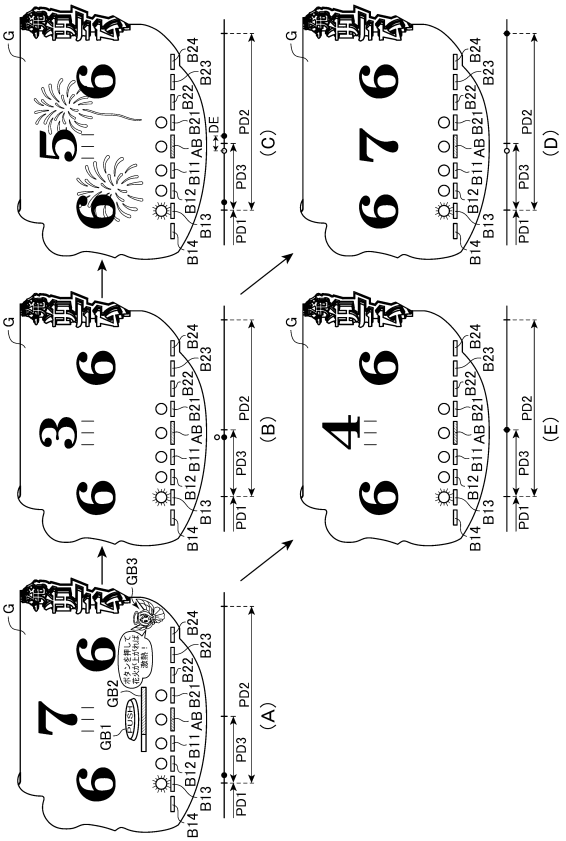
【図８８】



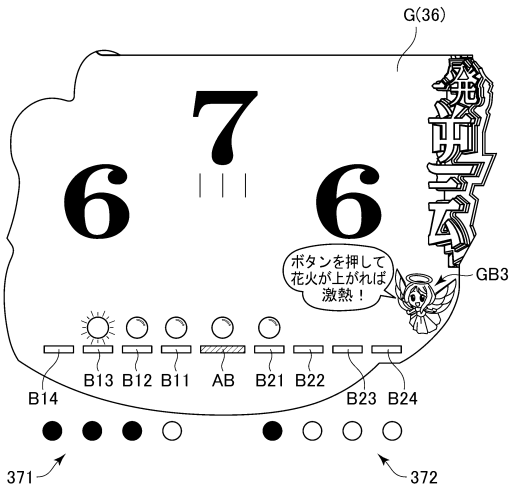
【図８９】



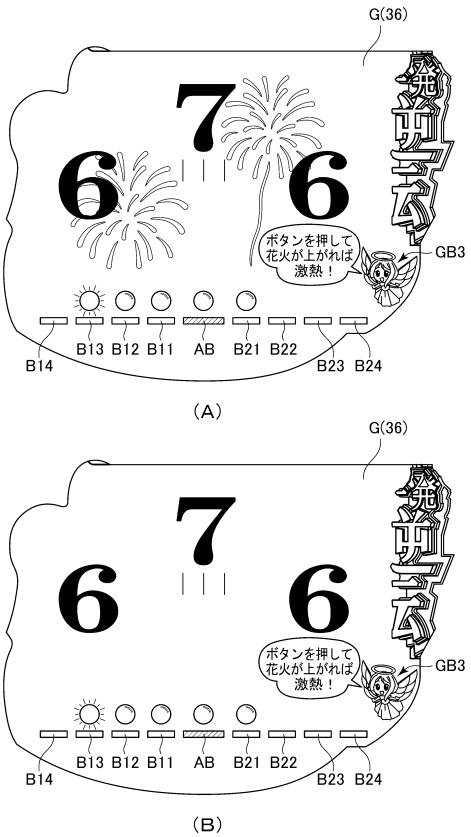
【図９０】



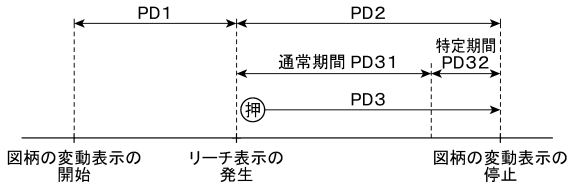
【図９１】



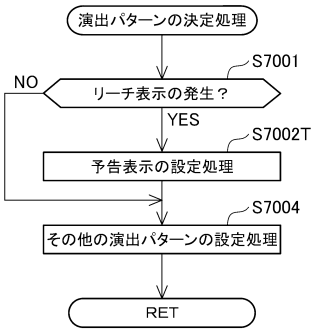
【図９２】



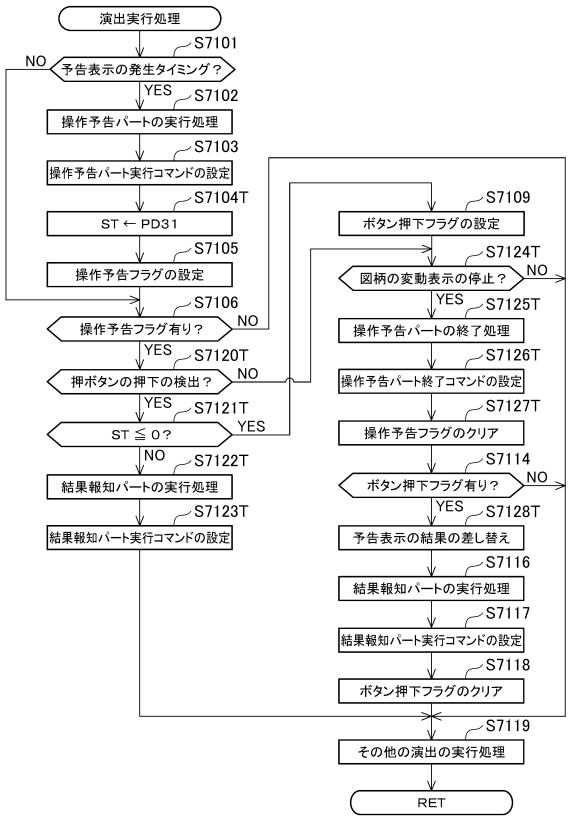
【図９３】



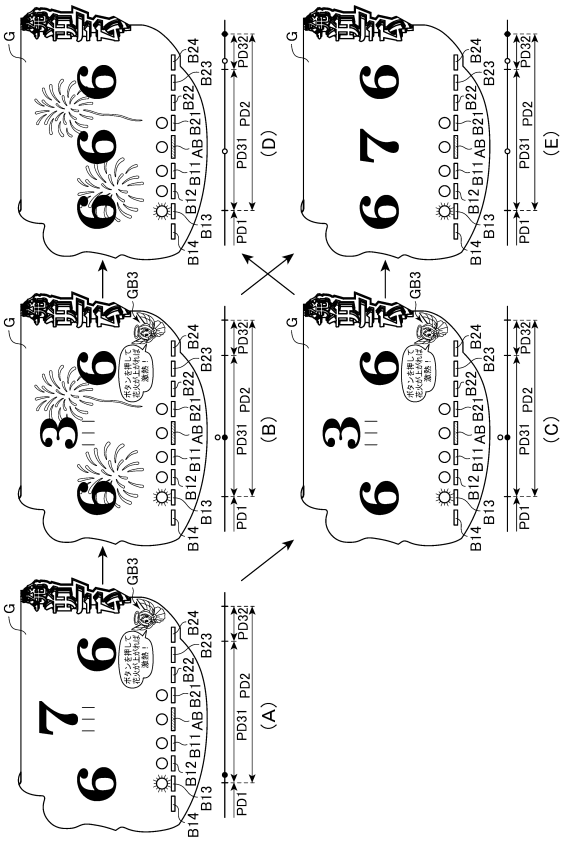
【図９４】



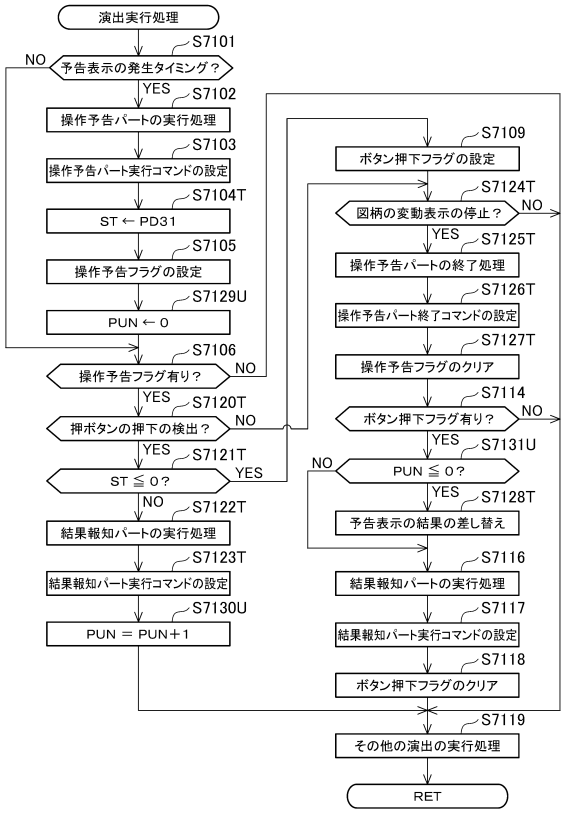
【図９５】



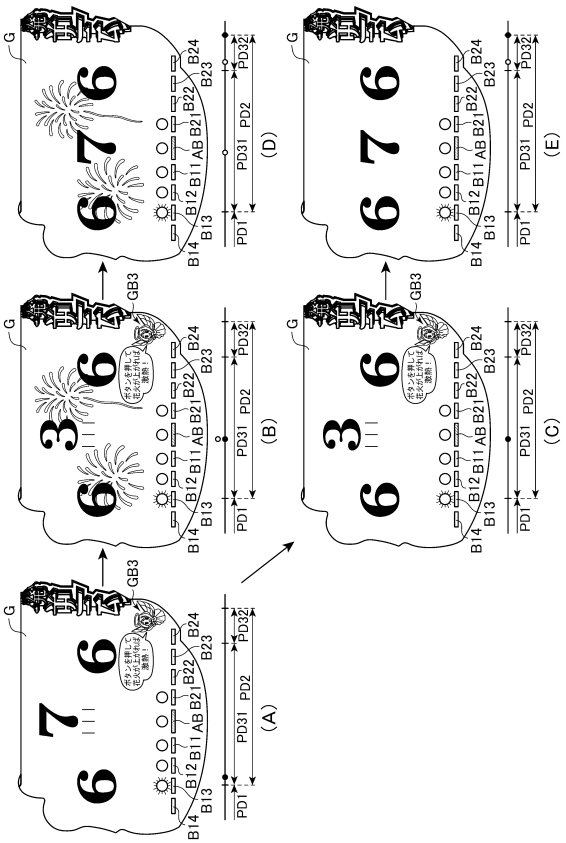
【図９６】



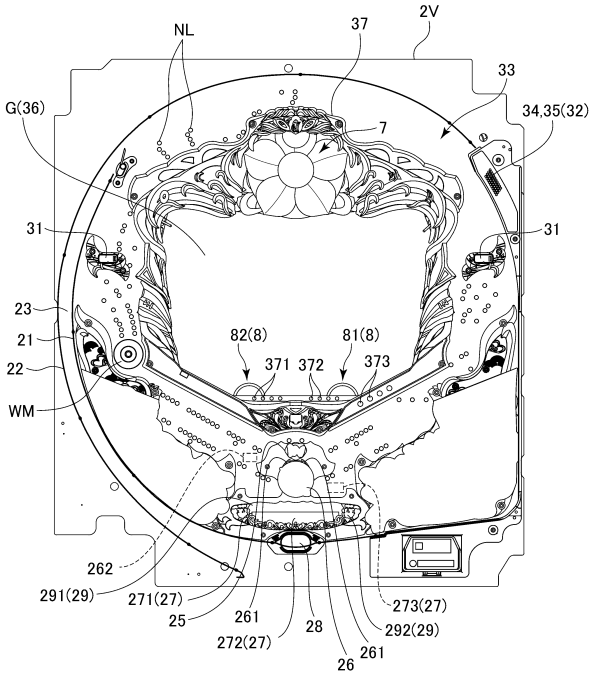
【図９７】



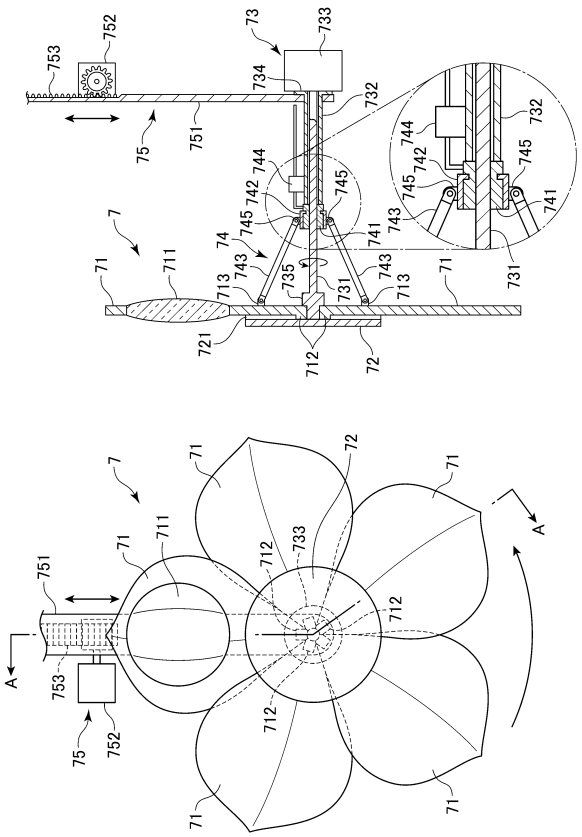
【図９８】



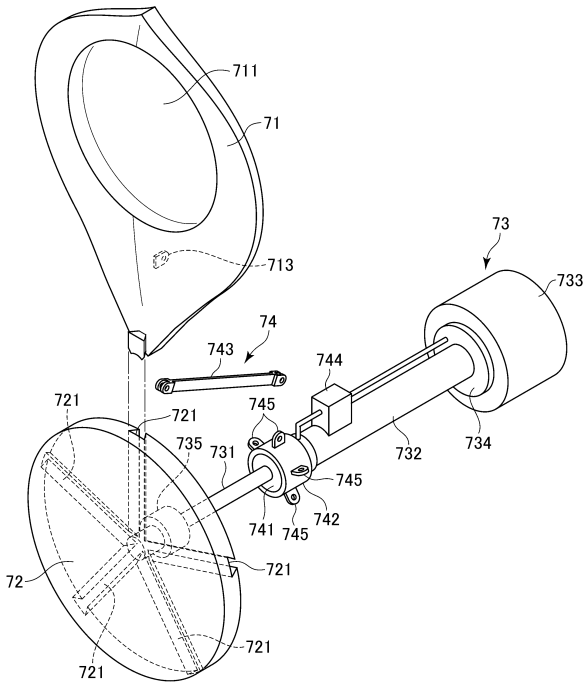
【図９９】



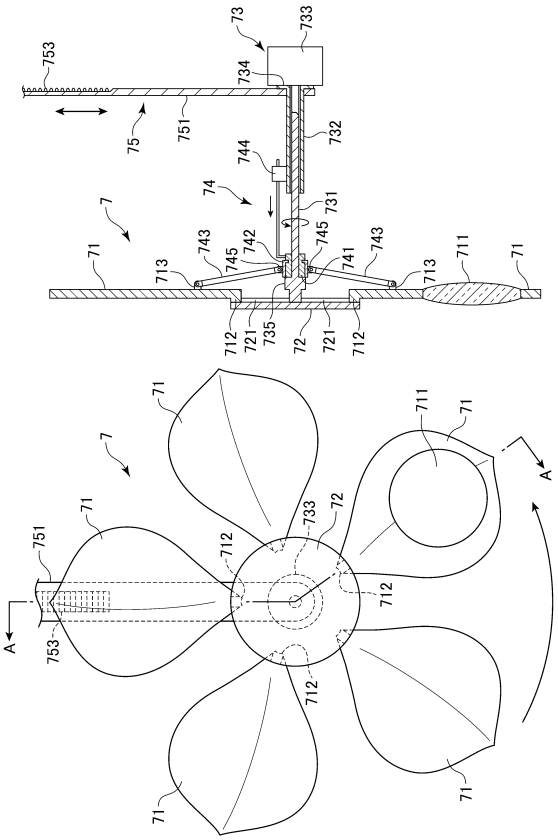
【図１００】



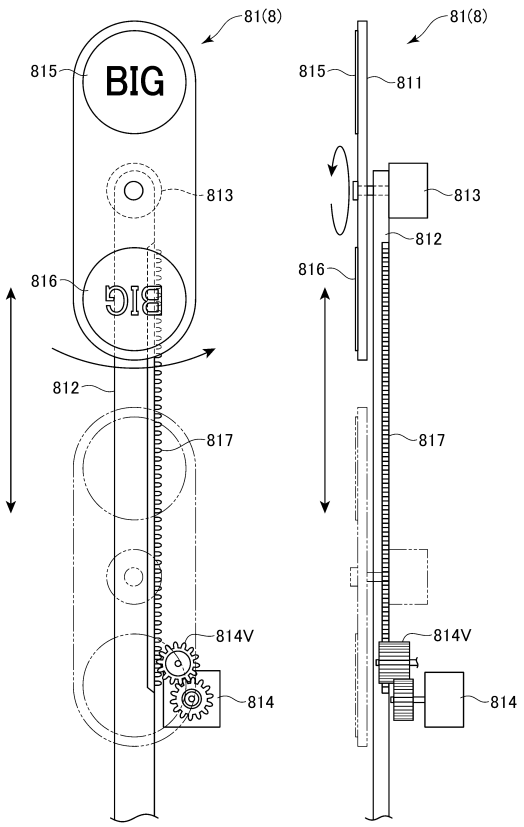
【図１０１】



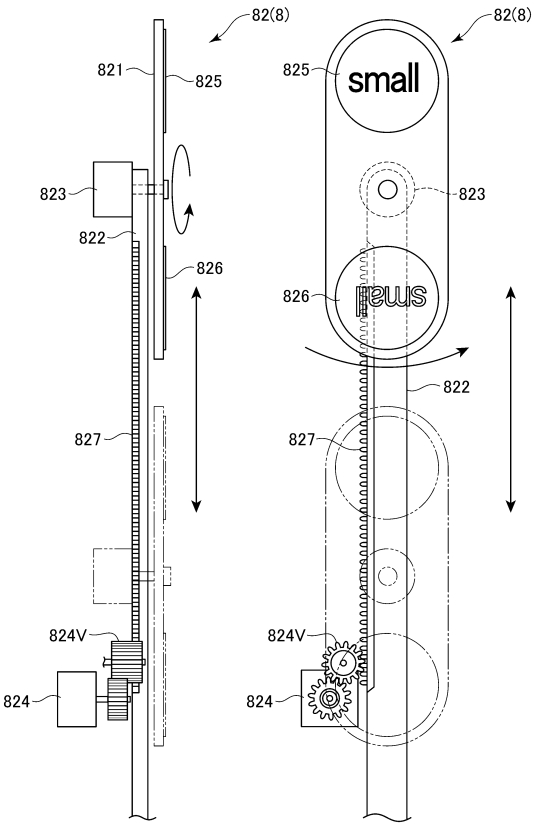
【図１０２】



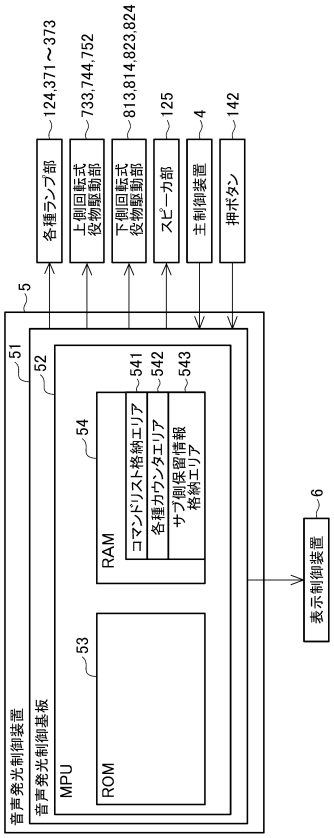
【図１０３】



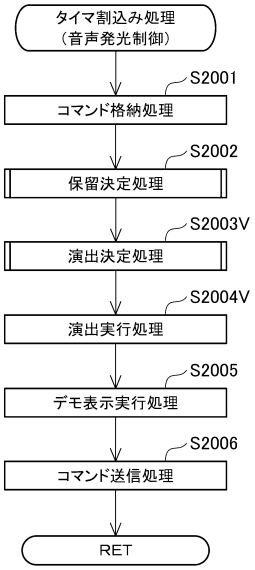
【図１０４】



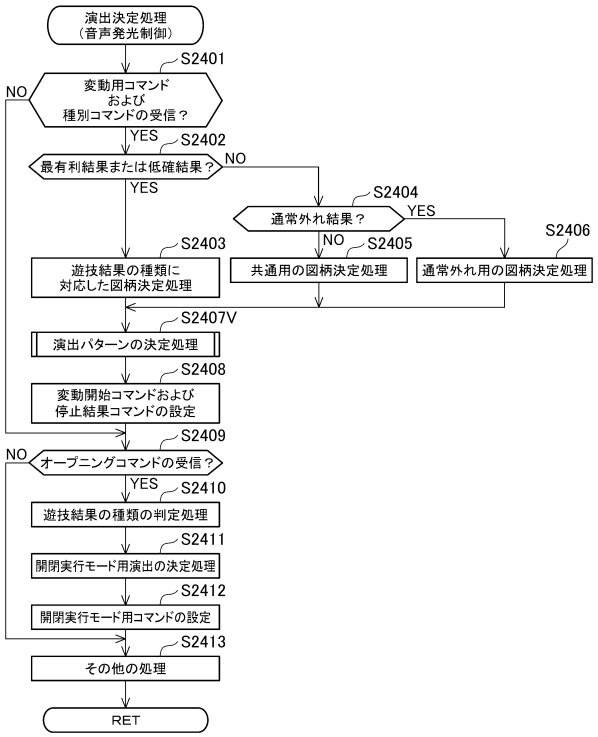
【図１０５】



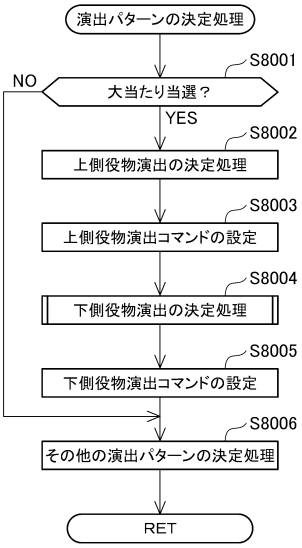
【図１０６】



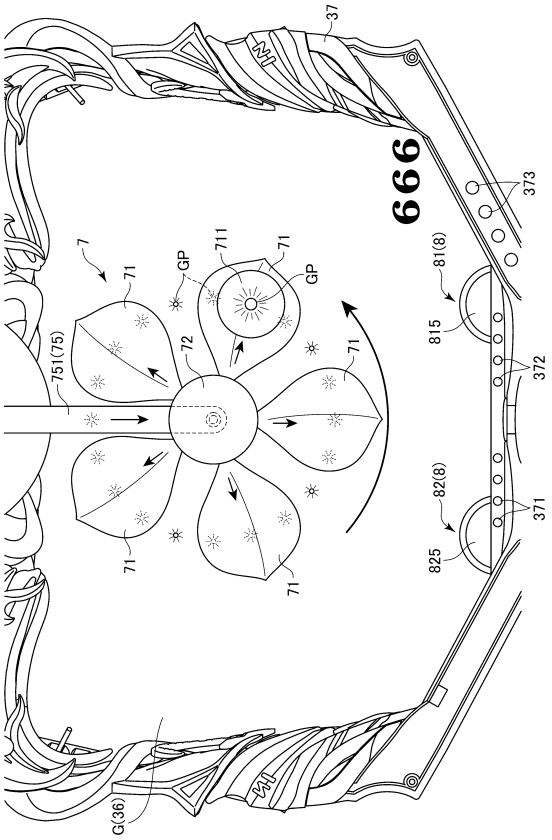
【図１０７】



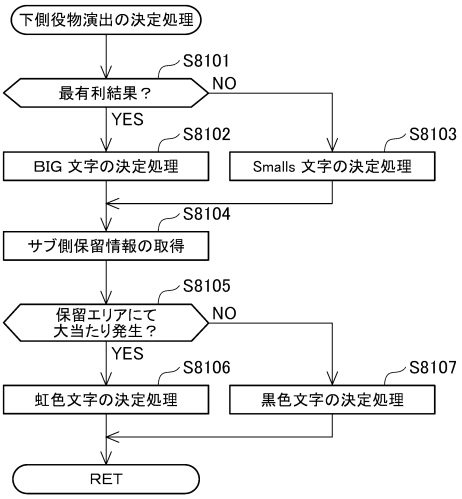
【図１０８】



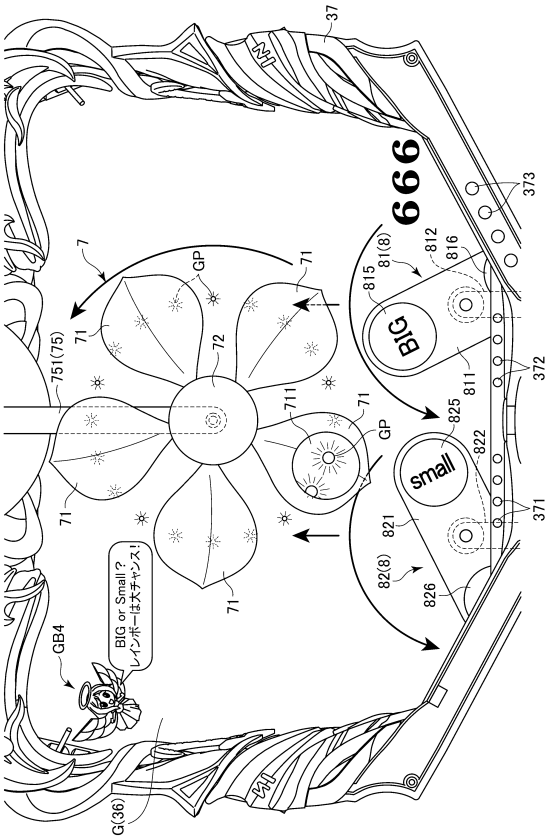
【図１０９】



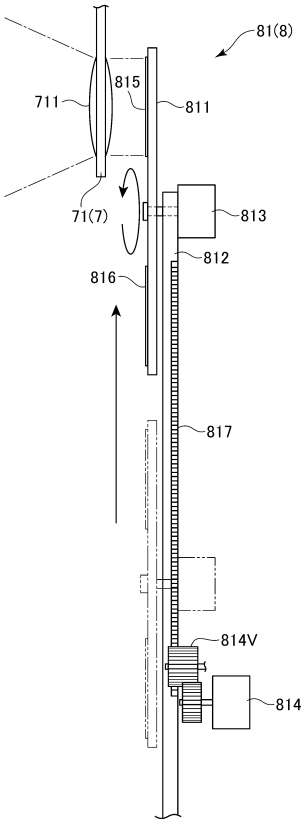
【図１１０】



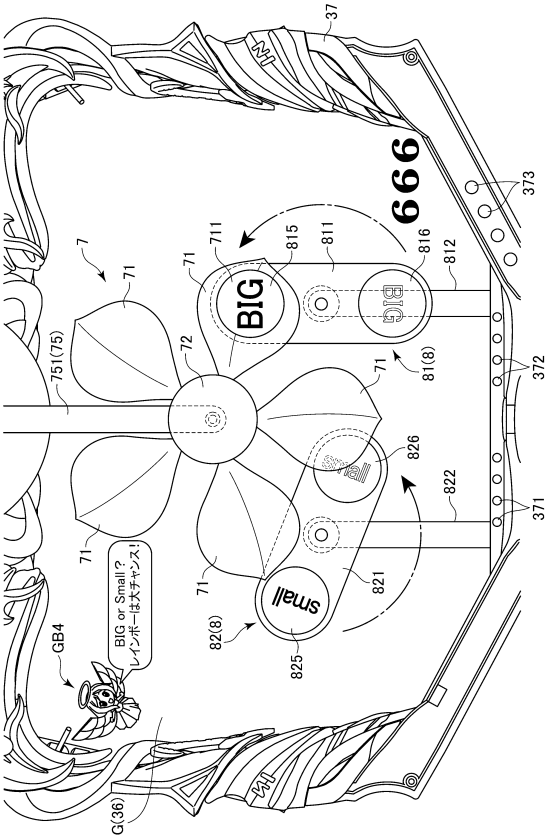
【図１１１】



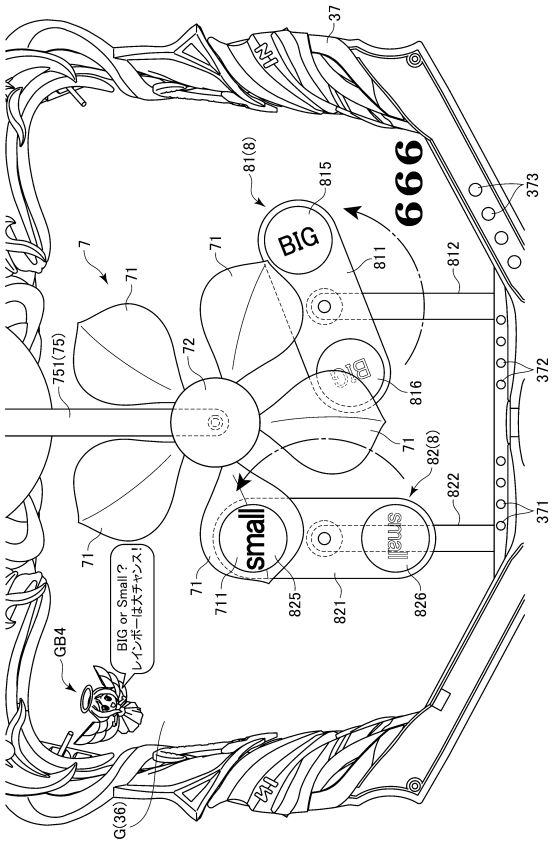
【図１１２】



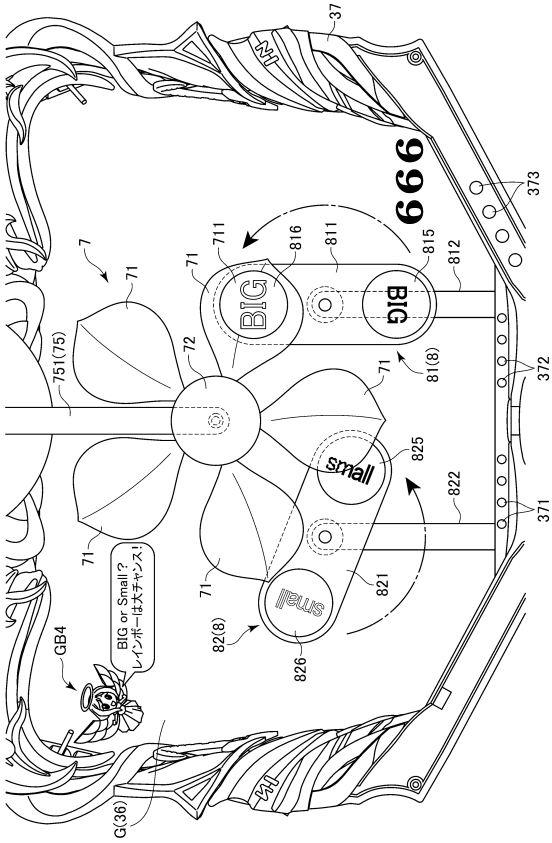
【図１１３】



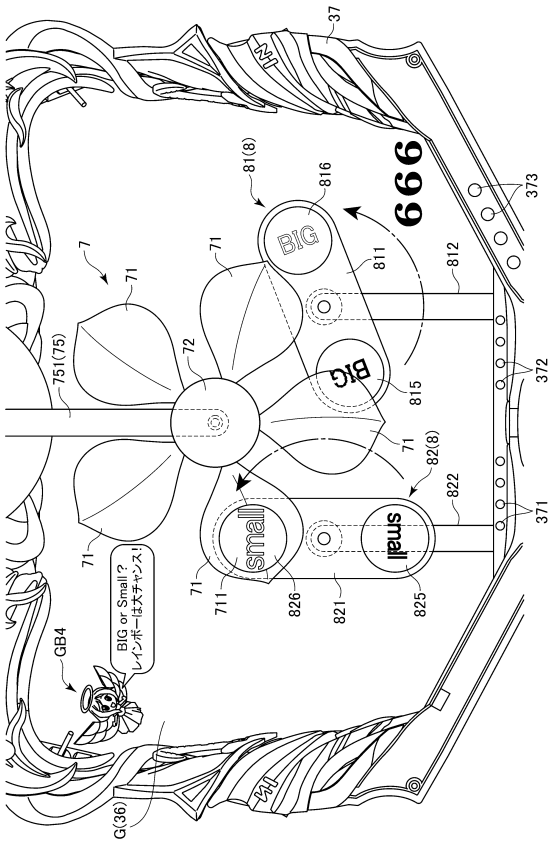
【図１１４】



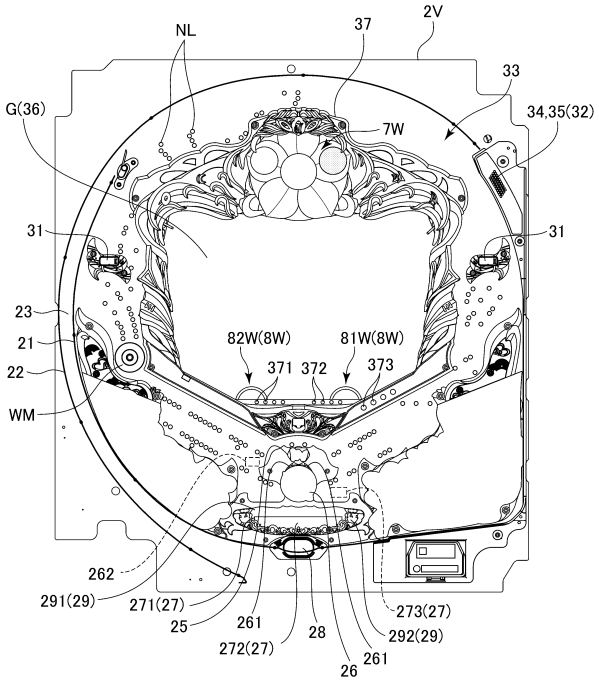
【図１１５】



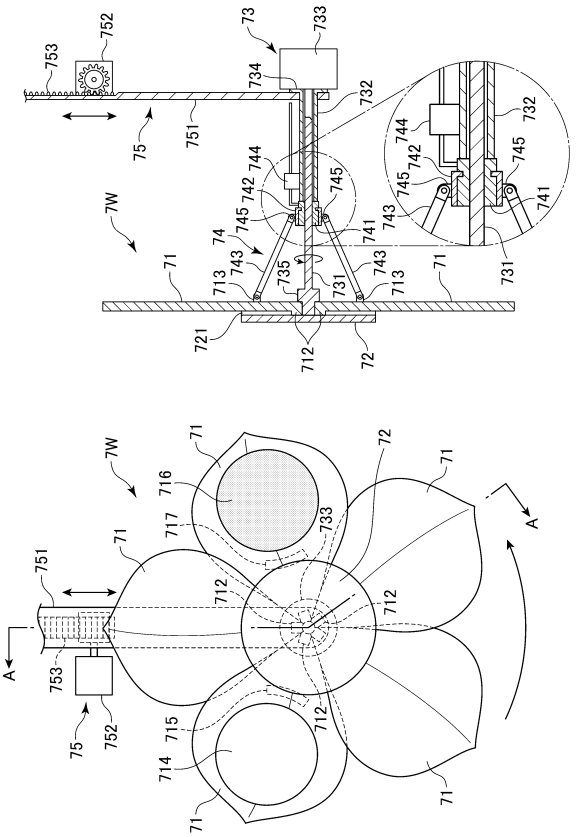
【図１１６】



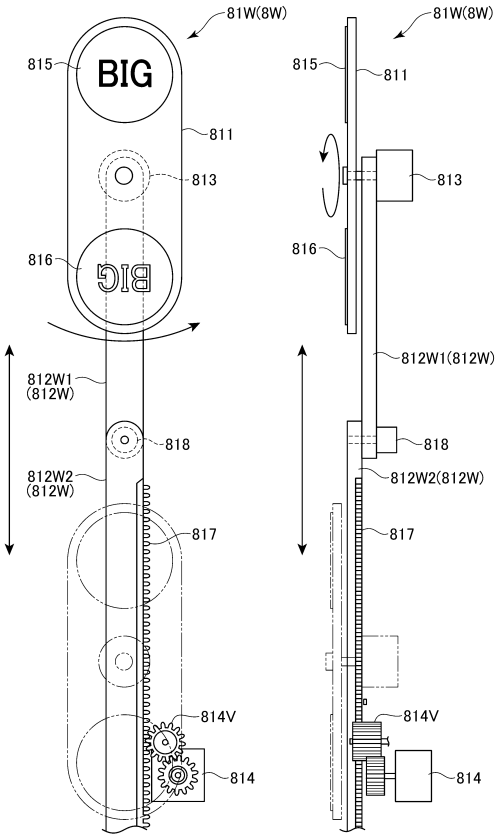
【図１１７】



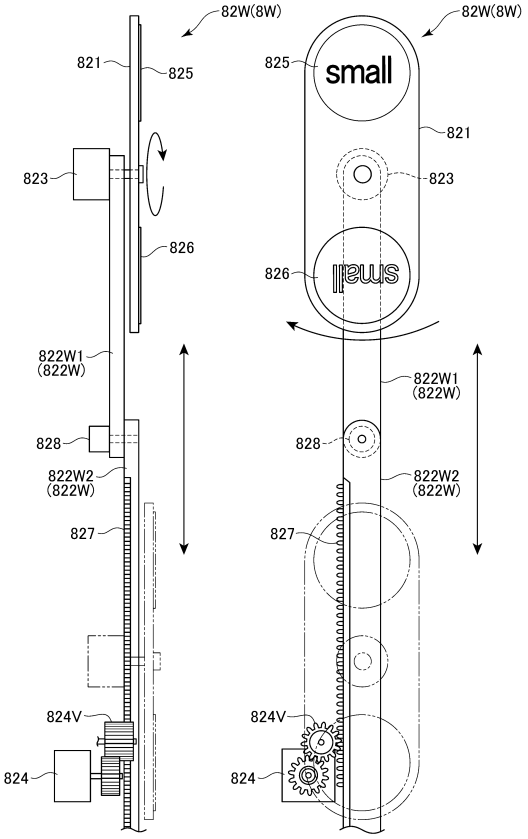
【図１１８】



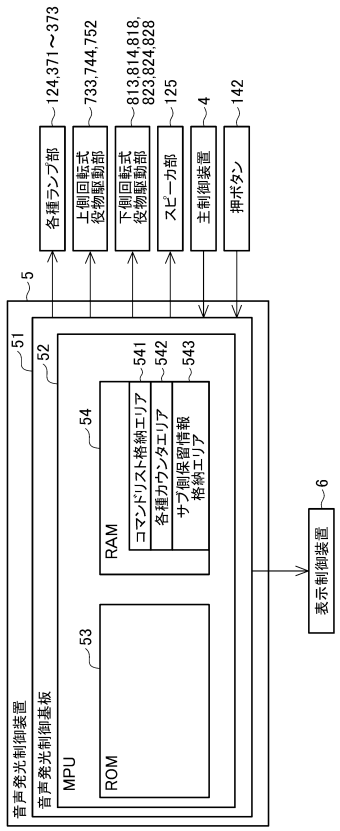
【図１１９】



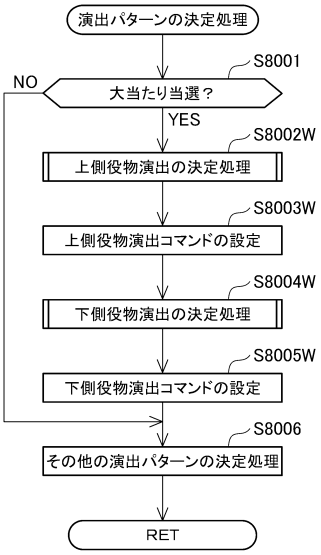
【図１２０】



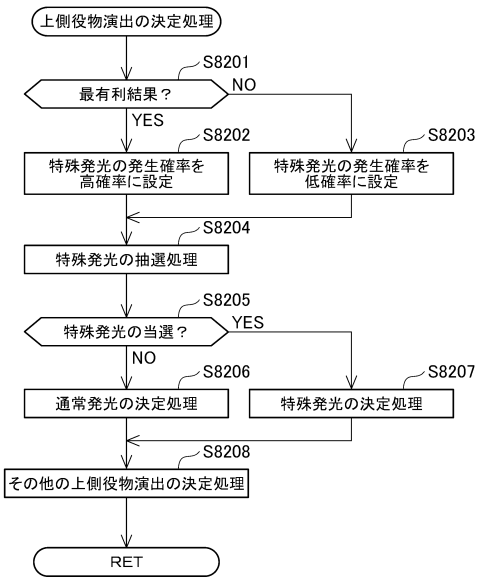
【図１２１】



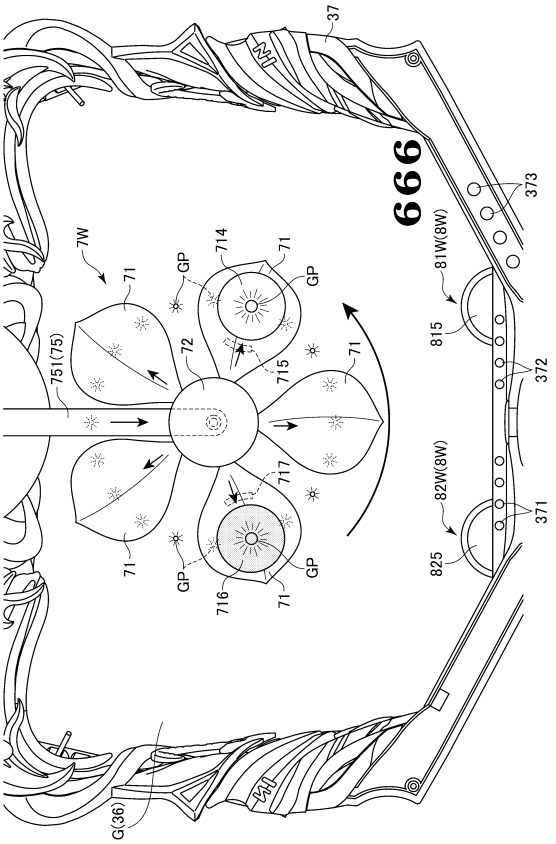
【図１２２】



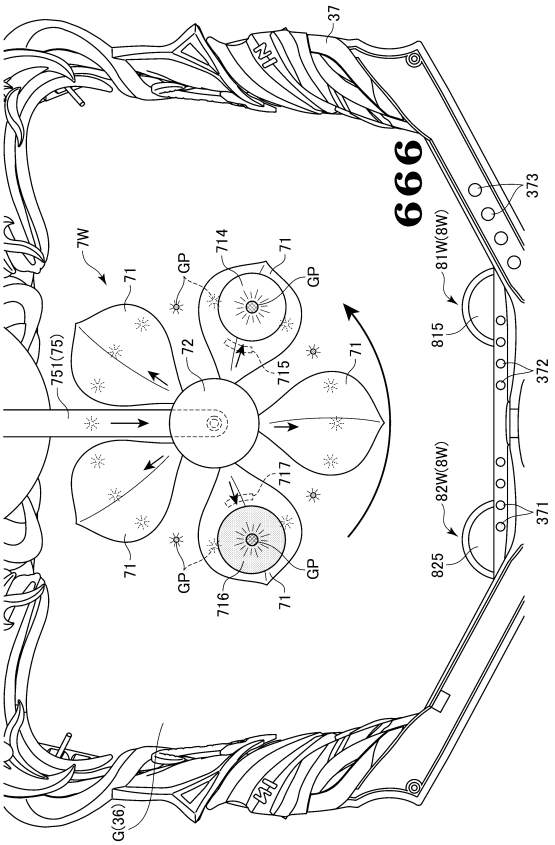
【図１２３】



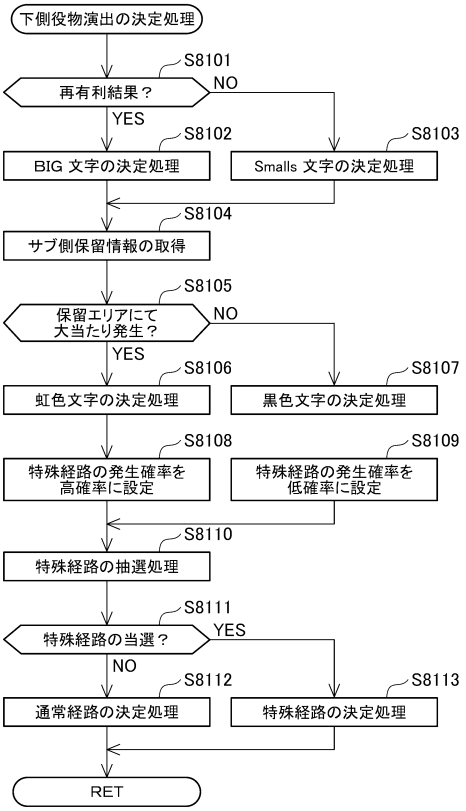
【図１２４】



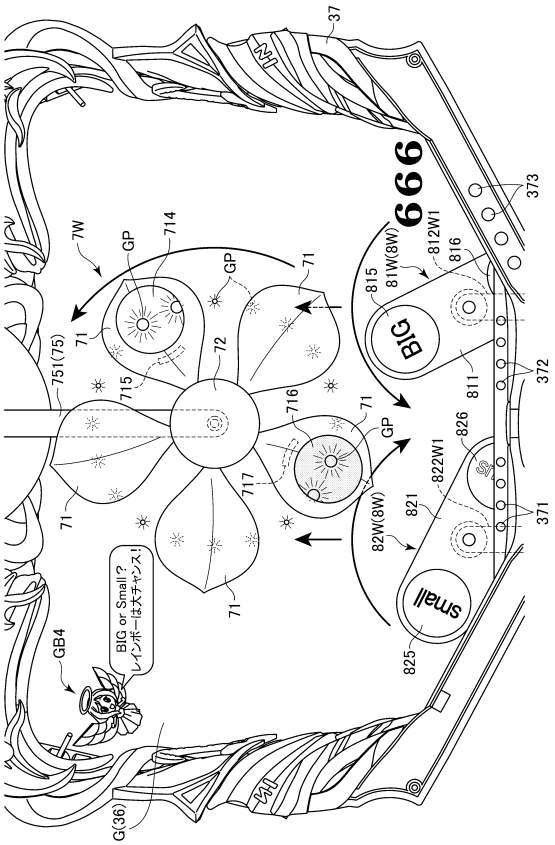
【図１２５】



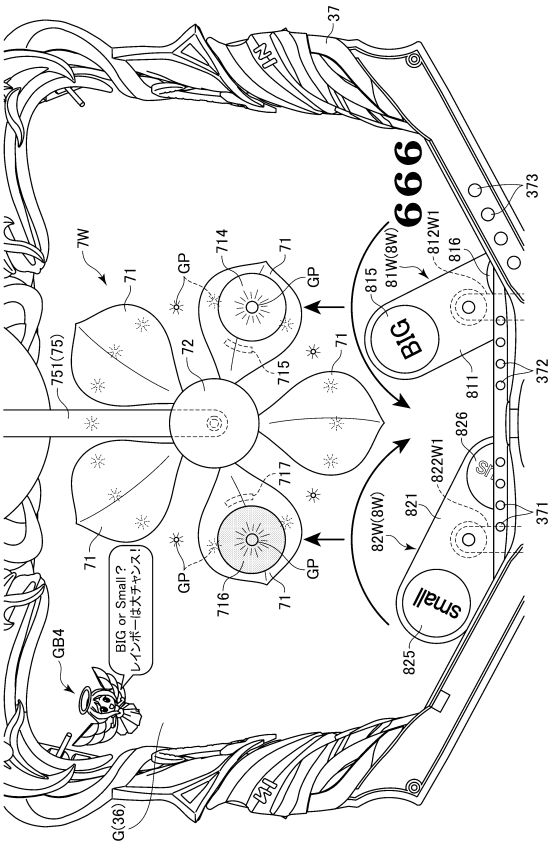
【図１２６】



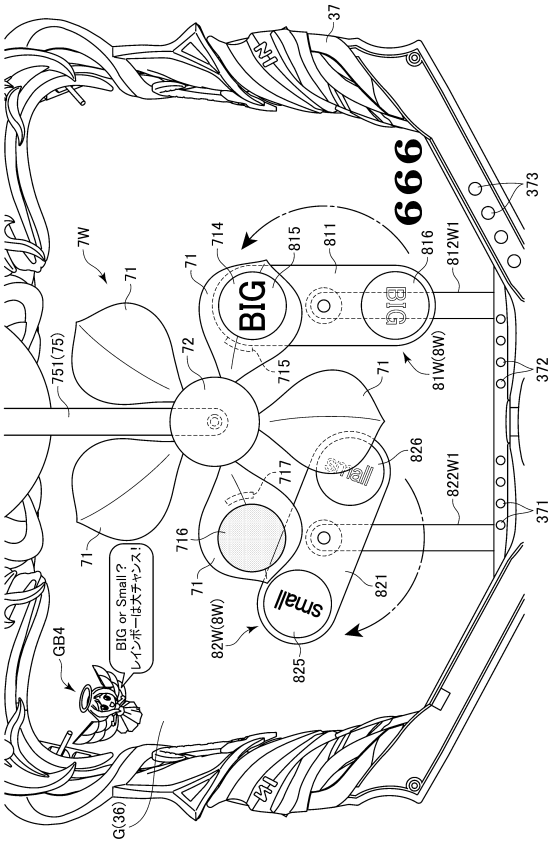
【図１２７】



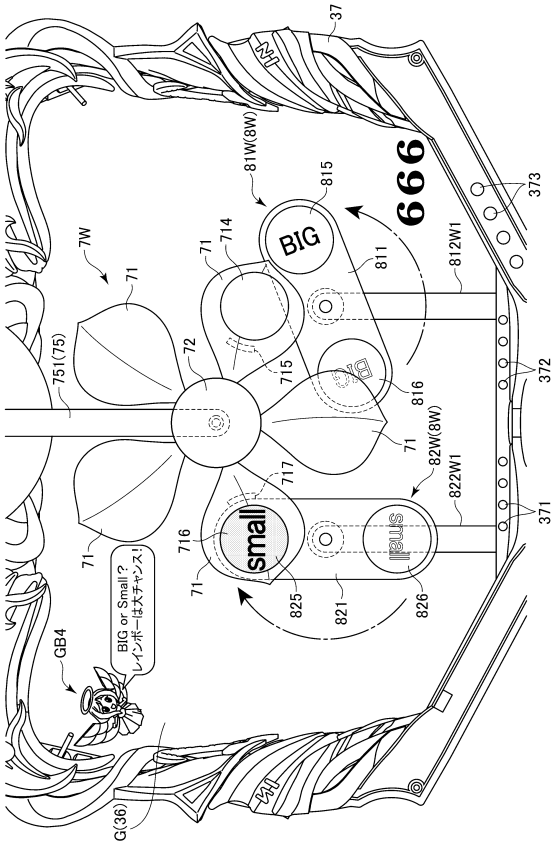
【図１２８】



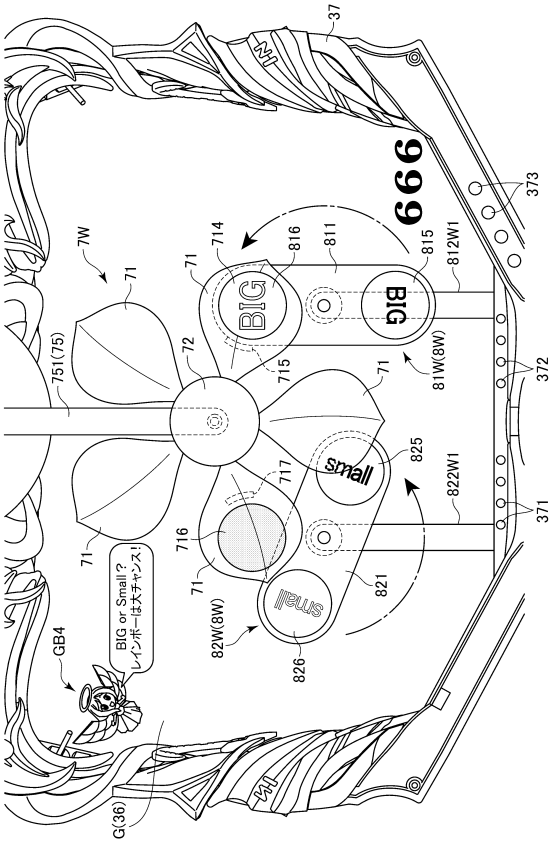
【図１２９】



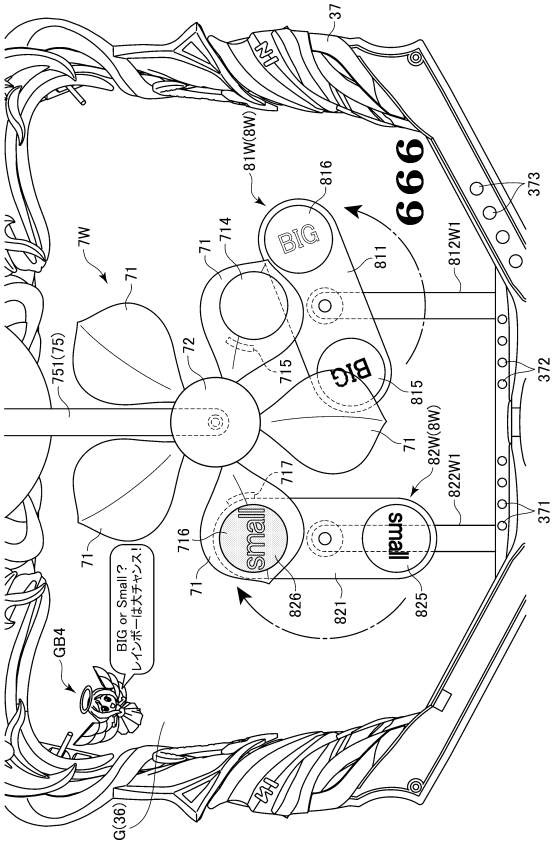
【図１３０】



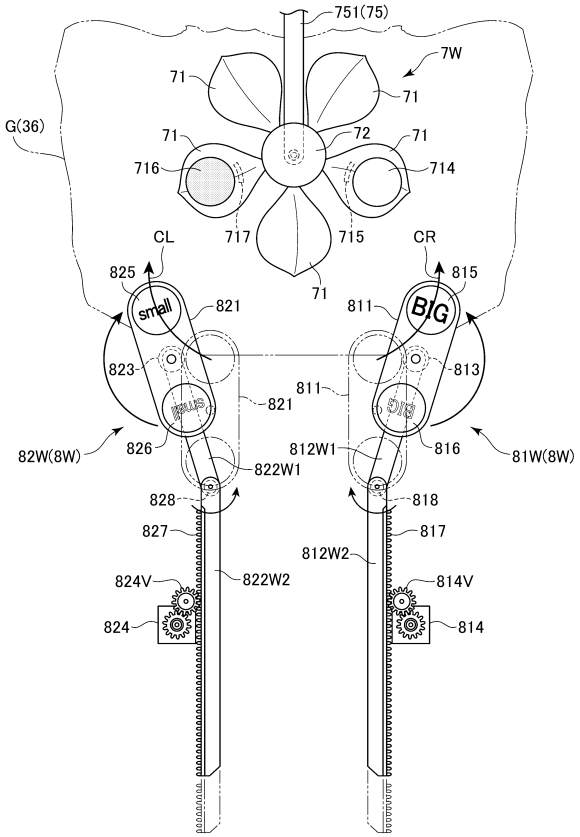
【図１３１】



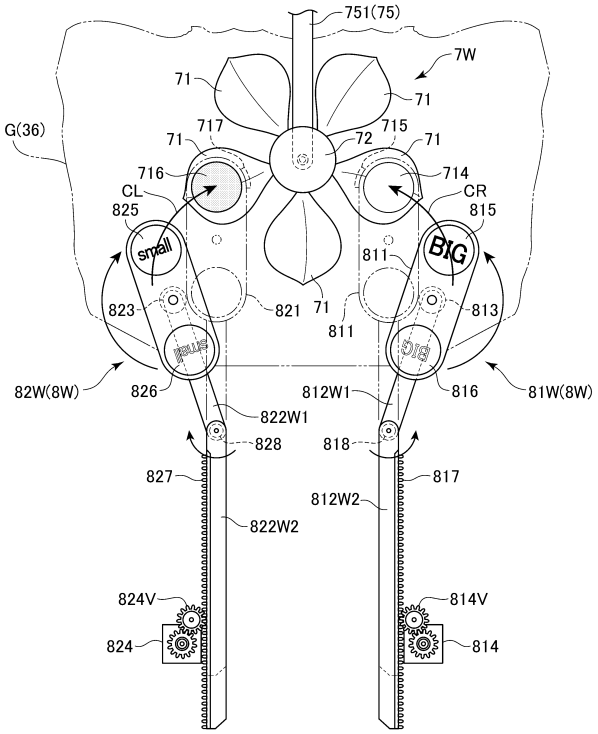
【図１３２】



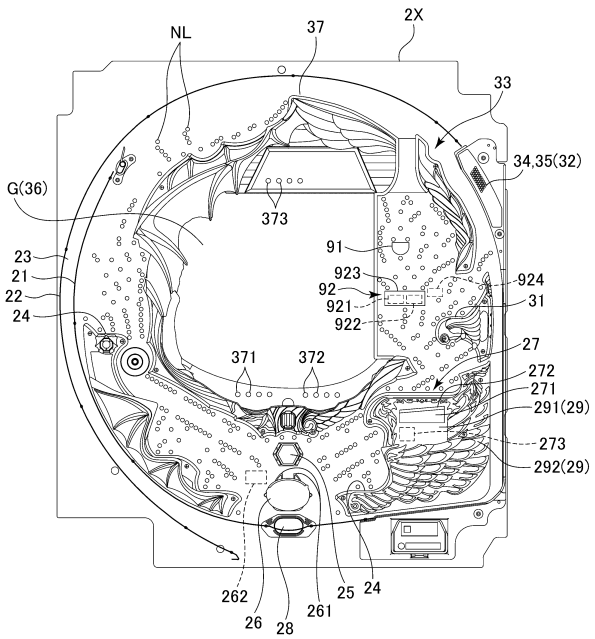
【図１３３】



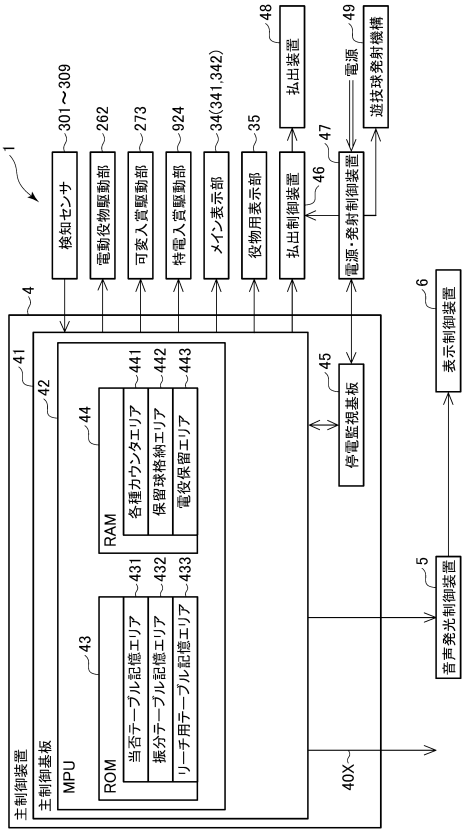
【図１３４】



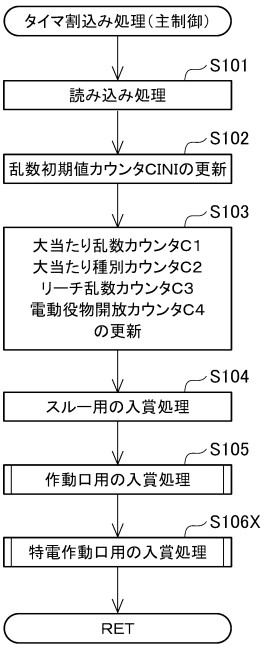
【図１３５】



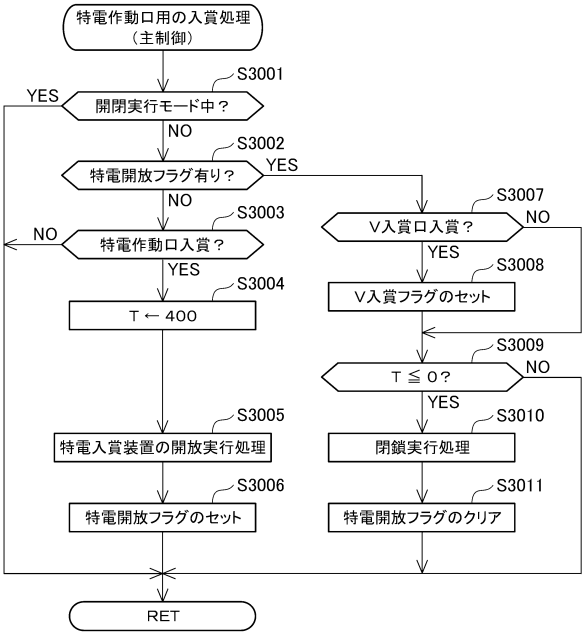
【図１３６】



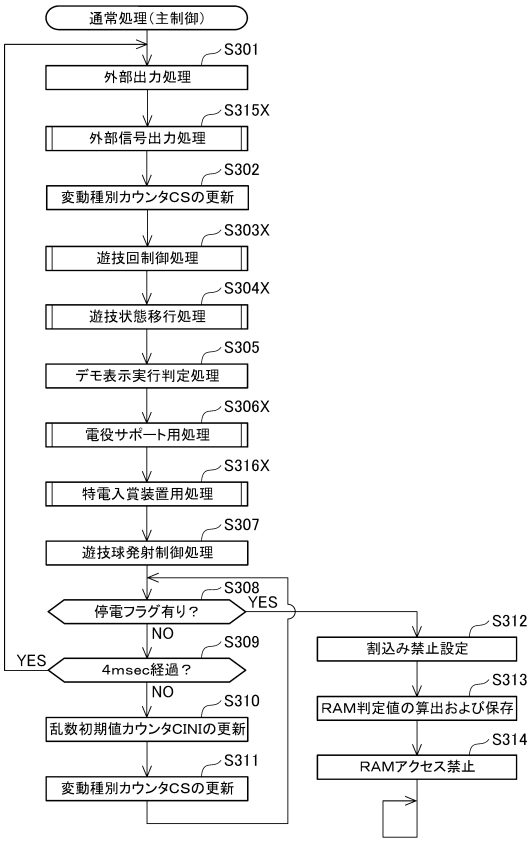
【図１３７】



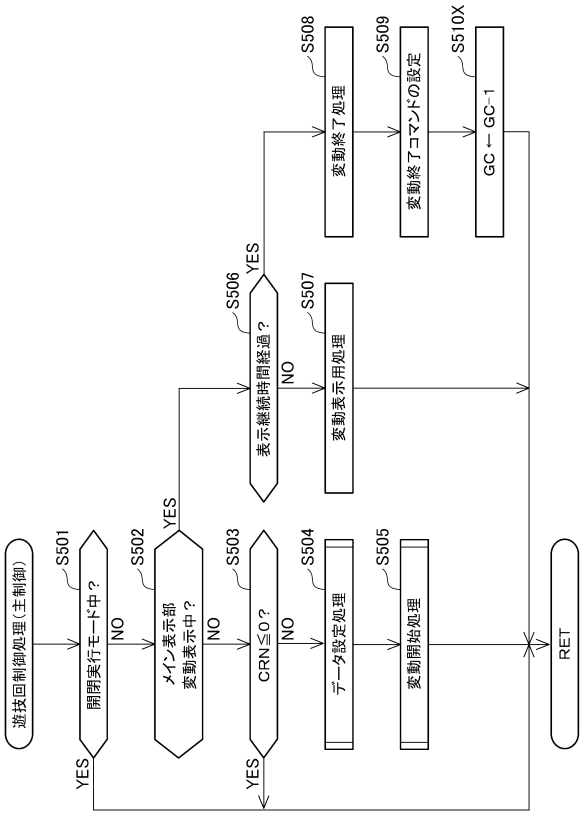
【図１３８】



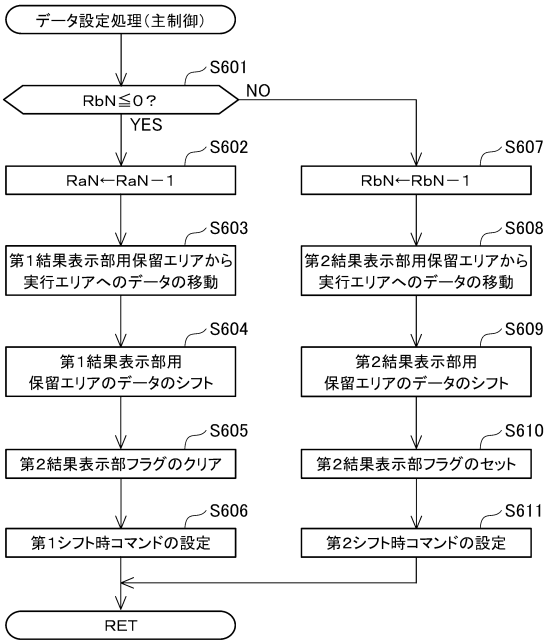
【図１３９】



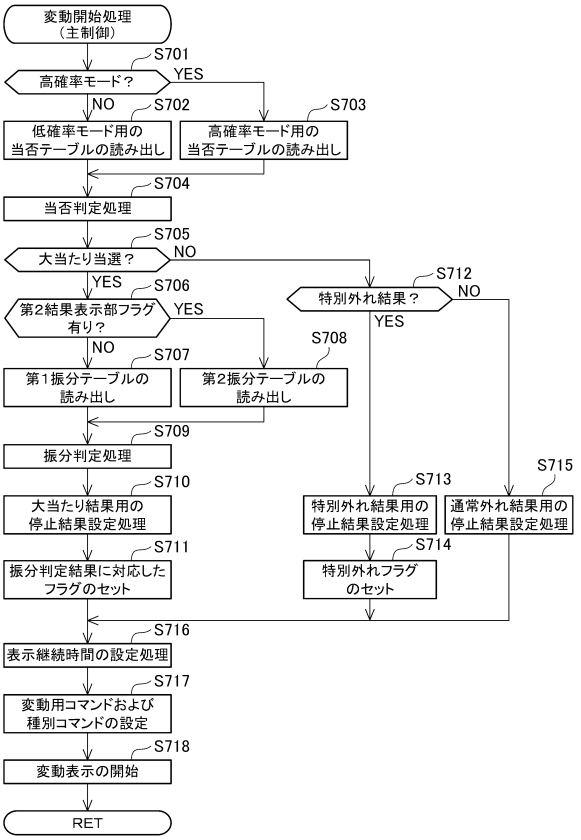
【図１４０】



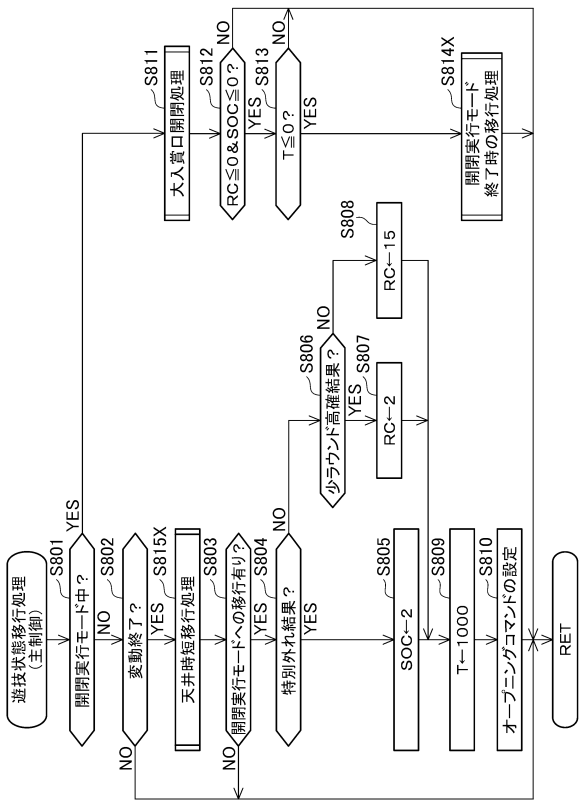
【図１４１】



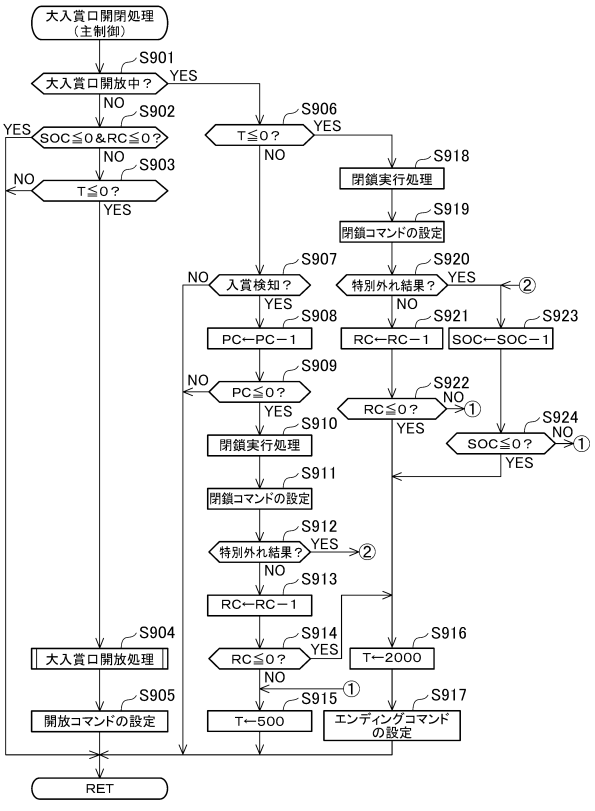
【図１４２】



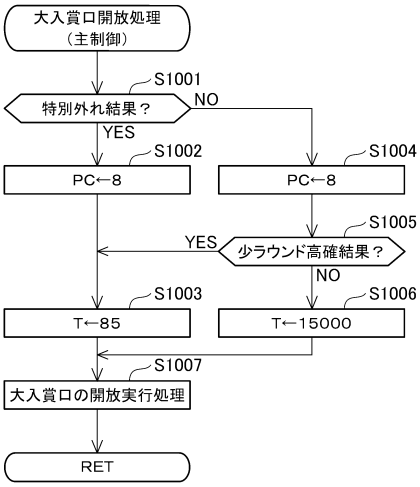
【図１４３】



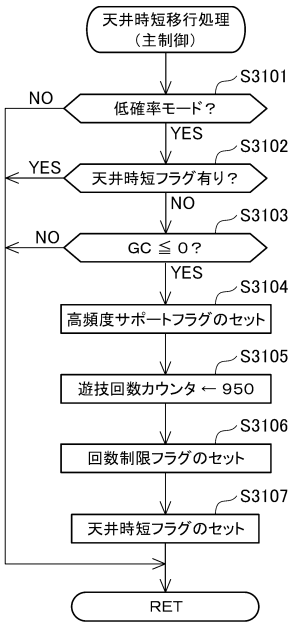
【図１４４】



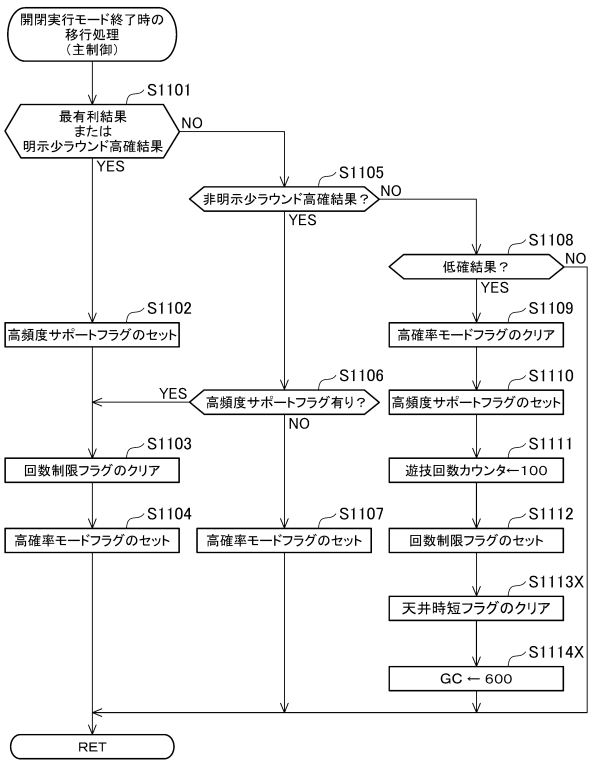
【図１４５】



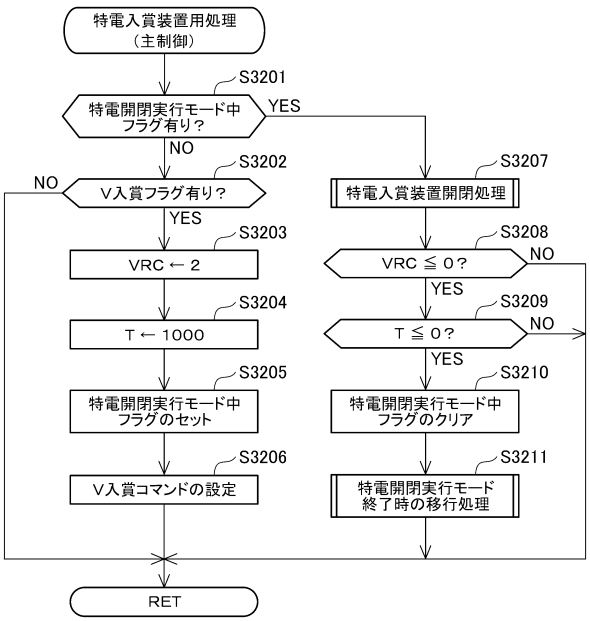
【図１４６】



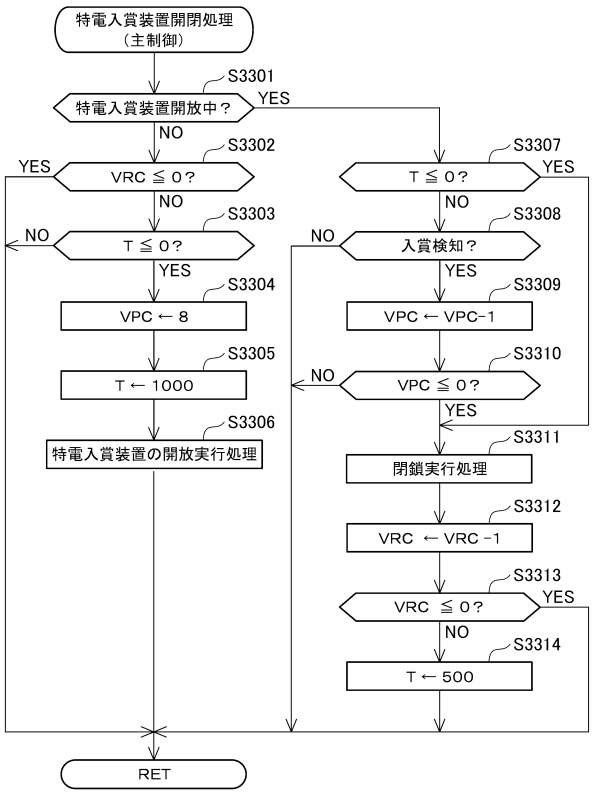
【図１４７】



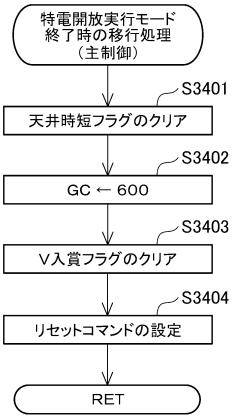
【図１４８】



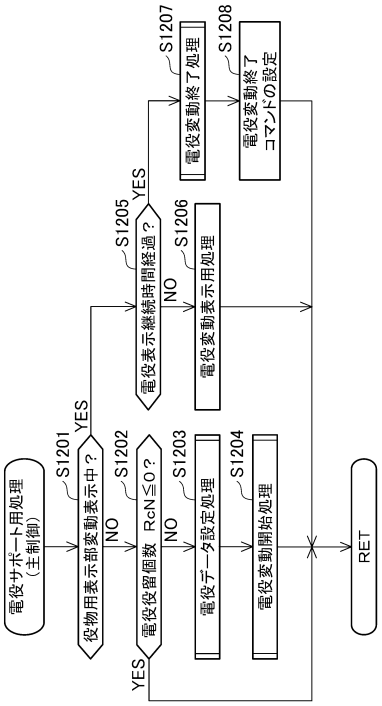
【図１４９】



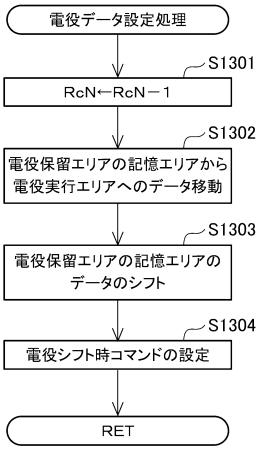
【図１５０】



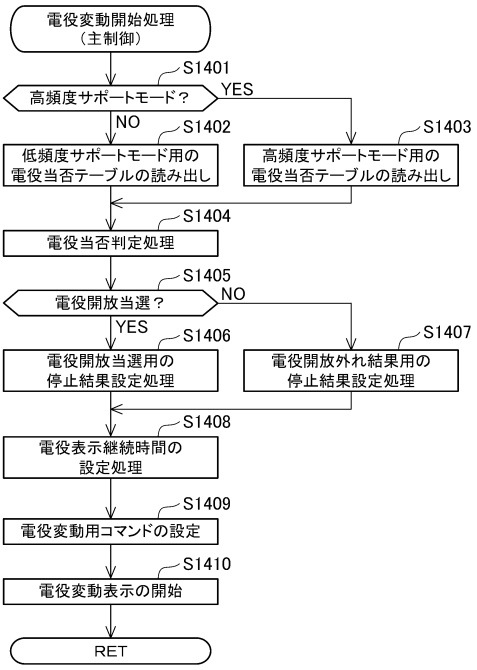
【図１５１】



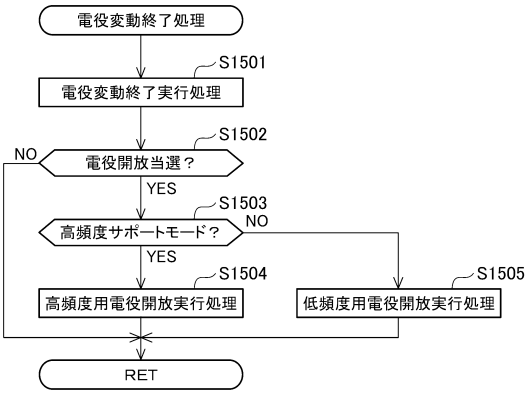
【図１５２】



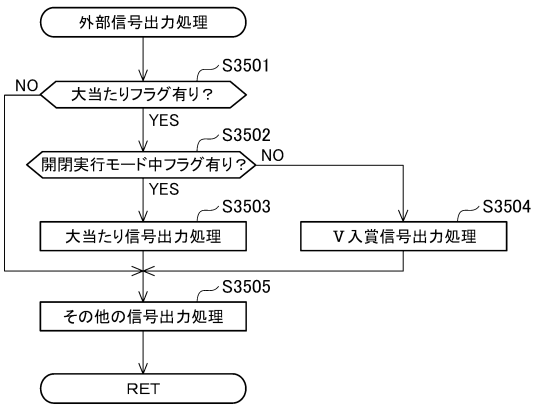
【図１５３】



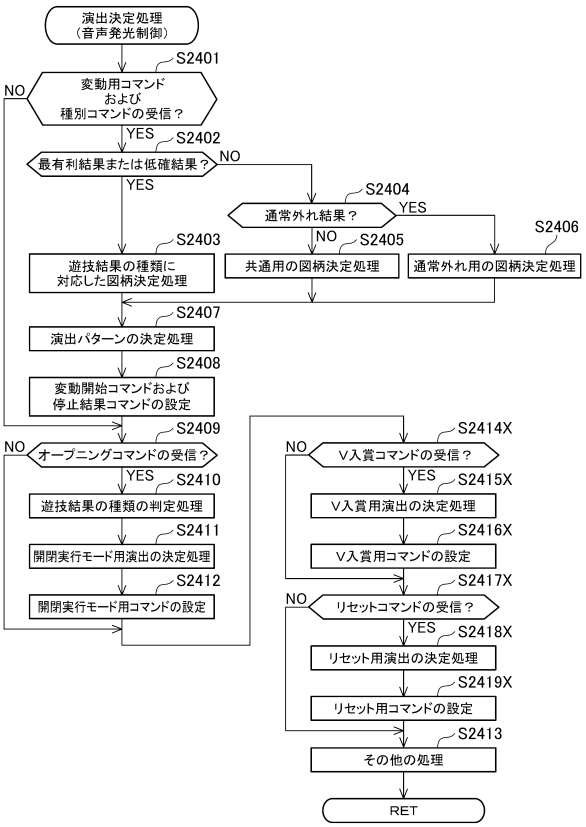
【図１５４】



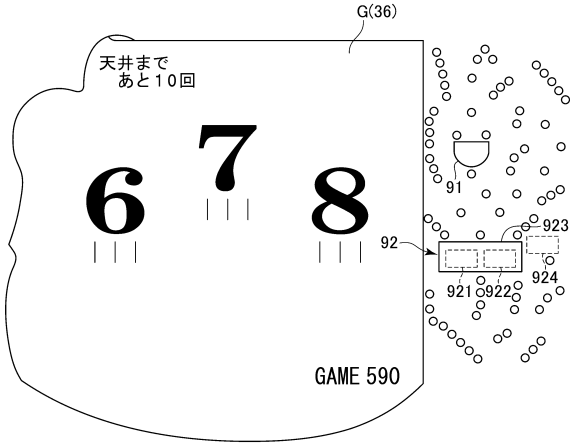
【図１５５】



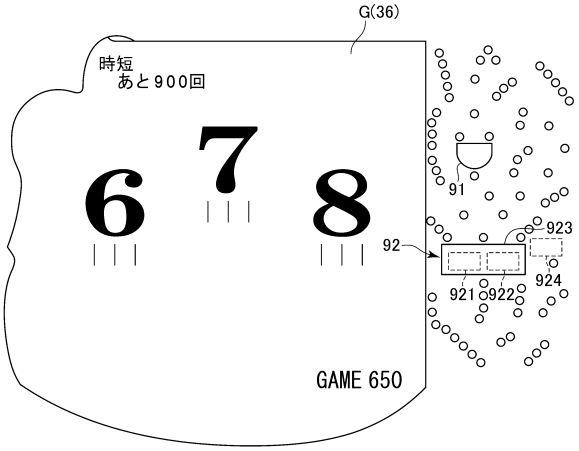
【図１５６】



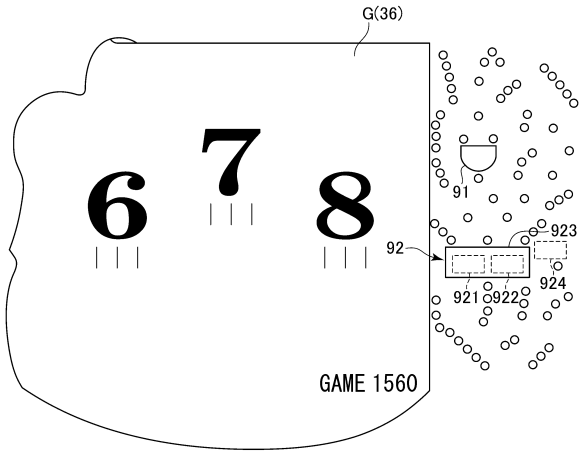
【図１５７】



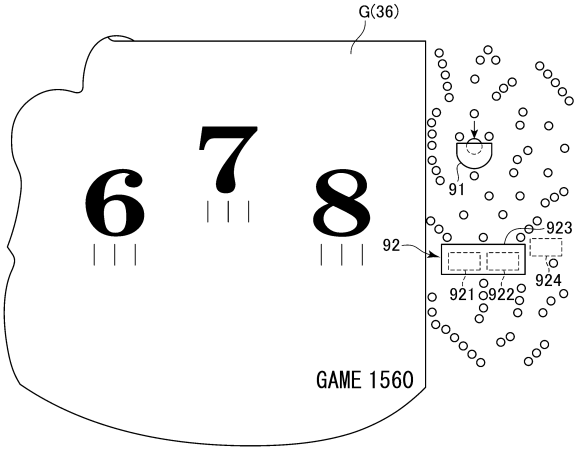
【図１５８】



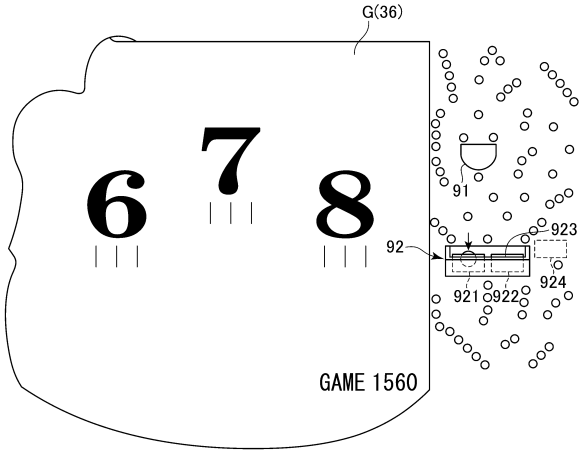
【図１５９】



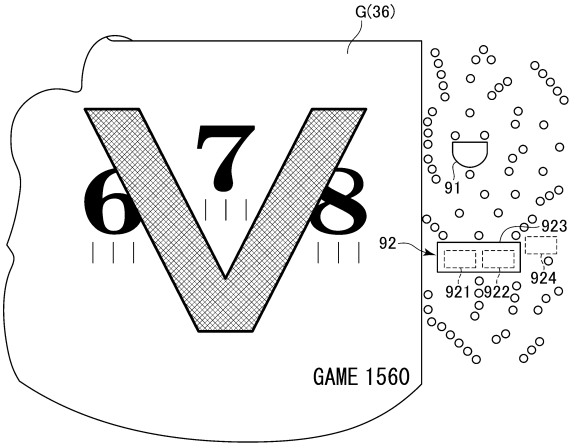
【図１６０】



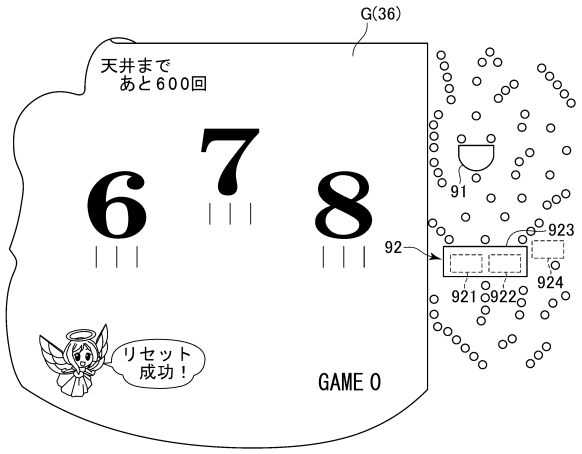
【図１６１】



【図１６２】



【図１６３】



フロントページの続き

(56)参考文献　　特許第７４９７７１１（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２２－０９１３１７（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２