(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5068868号
(P5068868)
(45)発行日　平成24年11月7日(2012.11.7)　(24)登録日　平成24年8月24日(2012.8.24)

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

請求項の数 1　(全 128 頁)

(21)出願番号　特願2011-106133(P2011-106133)
(22)出願日　平成23年5月11日(2011.5.11)
(62)分割の表示　特願2008-150522(P2008-150522)の分割
原出願日　平成20年6月9日(2008.6.9)
(65)公開番号　特開2011-172985(P2011-172985A)
(43)公開日　平成23年9月8日(2011.9.8)
審査請求日　平成23年5月11日(2011.5.11)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100103090
弁理士　岩壁　冬樹
(74)代理人　100124501
弁理士　塩川　誠人
(74)代理人　100134692
弁理士　川村　武
(74)代理人　100135161
弁理士　眞野　修二
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、前記可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、
前記特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、
前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、予め定められた順番に従って１段階目の演出から複数段階目の演出まで複数の演出を段階的に行う予告演出であって、前記特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも高い割合で予め定められた段階目の演出まで演出が行われるステップアップ予告演出を決定する予告演出決定手段と、
前記予告演出決定手段により決定された前記ステップアップ予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、
前記予告演出決定手段は、
前記ステップアップ予告演出として、該ステップアップ予告演出において行われる複数の演出の態様が第１の態様である第１ステップアップ予告演出を決定する第１ステップアップ予告演出決定手段と、
前記ステップアップ予告演出として、該ステップアップ予告演出において行われる複数の演出の態様が前記第１の態様と異なる第２の態様である第２ステップアップ予告演出を決定する第２ステップアップ予告演出決定手段とを含み、

前記第１ステップアップ予告演出と前記第２ステップアップ予告演出とで前記特定表示結果となる場合に予め定められた段階目の演出まで演出が行われる割合が異なり、
前記予告演出実行手段は、前記第１ステップアップ予告演出決定手段により前記第１ステップアップ予告演出が決定され、かつ、前記第２ステップアップ予告演出決定手段により前記第２ステップアップ予告演出が決定されたときに、前記第１ステップアップ予告演出と前記第２ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり、
前記第１または第２ステップアップ予告演出のうちの少なくともいずれか一つのステップアップ予告演出は、予告パターンとして、
前記ステップアップ予告演出として一の段階目の演出の次の段階目以降の演出で終了するときに、当該一の段階目の演出を行った後、終了を示唆する終了示唆演出を行うことなく次の段階目の演出を行う第１パターンと、
前記ステップアップ予告演出として前記一の段階目の演出の次の段階目以降の演出で終了するときに、当該一の段階目の演出を行った後、前記終了示唆演出を行い、その後に次の段階目の演出を行う第２パターンと、
前記ステップアップ予告演出として前記一の段階目の演出で演出を終了するときに、当該一の段階目の演出を行った後、前記終了示唆演出を行う第３パターンと、
の少なくとも３種類の予告パターンが設けられている特定ステップアップ予告演出であり、
前記予告演出決定手段は、実行する予告演出を決定する予告決定手段を含み、
前記予告演出実行手段は、前記予告決定手段によって予告演出としてステップアップ予告演出が決定されたことにもとづいて、該ステップアップ予告演出を実行し、
前記予告決定手段は、実行する予告演出として、小サイズキャラクタ画像を表示することによるキャラクタ予告演出を前記ステップアップ予告演出よりも高い割合で決定する
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

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

【０００３】

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

【０００４】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そ

して、各開放期間において、所定個（例えば、１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【０００５】

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

【０００６】

こうした遊技機としては、可変表示装置において図柄の可変表示を開始させてから当該可変表示の表示結果を導出表示させるまでの間に行う予告演出として、複数のキャラクタを所定タイミングで次々と切り替えていく予告演出であって、予告演出における各キャラクタ（各ステップ演出）の表示タイミング（切替タイミング）が異なる複数種類の予告演出（本願ではステップアップ予告演出という。）を用意しておき、複数種類のステップアップ予告演出のうち、一のステップアップ演出を選択して実行するものが提案されている（例えば、特許文献１参照）。

【０００７】

また、予告演出のパターンとして、キャラクタが船に乗って出現して移動するパターンと、キャラクタが船に乗って出現してから消えていくパターンと、キャラクタが乗った船から花火が打ち上がるパターンと、花火玉が転がってきて花火が打ち上がるパターンとを備え、これら複数種類のパターンのうちのいずれかを用いて予告演出を実行する構成が提案されている（例えば、特許文献２参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００８】

【特許文献１】特開２００５－１１８４１６号公報（段落０１８８～０１９４および図１８など）

【特許文献２】特開２００４－２９０４５６号公報（図７など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００９】

特許文献１に記載の遊技機では、ステップアップ予告演出における各キャラクタの表示タイミングを異ならせることによって遊技の興趣の向上を図り、特許文献２に記載の遊技機では、予告演出のパターンとして複数種類のパターンを用いることにより予告演出のバリエーションを増やすことによって遊技の興趣の向上を図っていたが、遊技内容が高度化・複雑化している現在の遊技機では更なる遊技の興趣の向上が求められている。

【００１０】

そこで、本発明は、ステップアップ予告演出を用いて効果的に遊技の興趣の向上を実現することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１１】

本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第１特別図柄

、第２特別図柄、演出図柄）を可変表示する可変表示部（第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、演出表示装置９）を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ６１の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、予め定められた順番に従って１段階目の演出から複数段階目の演出（例えば、予告演出Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅ，ｅ、予告演出Ｘ，Ｙ，Ｚ，ｚ）まで複数の演出を段階的に行う予告演出であって、特定表示結果とする場合は特定表示結果としない場合よりも高い割合で予め定められた段階目の演出まで演出が行われるステップアップ予告演出（例えば、第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定されたステップアップ予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出決定手段は、ステップアップ予告演出として、ステップアップ予告演出において行われる複数の演出の態様が第１の態様である第１ステップアップ予告演出（例えば、予告演出Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅ，ｅを実行可能な第１ステップアップ予告演出：図８２参照）と、該第１ステップアップ予告演出とは異なる第２ステップアップ予告演出（例えば、予告演出Ｘ，Ｙ，Ｚ，ｚを実行可能な第２ステップアップ予告演出：図８３～図８５参照）を決定する第１ステップアップ予告演出決定手段と、ステップアップ予告演出として、ステップアップ予告演出において行われる複数の演出の態様が第１の態様と異なる第２の態様である第２ステップアップ予告演出（例えば、予告演出Ｘ，Ｙ，Ｚ，ｚを実行可能な第２ステップアップ予告演出：図８３～図８５参照）を決定する第２ステップアップ予告演出決定手段とを含み、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とで特定表示結果となる場合に予め定められた段階目の演出まで演出が行われる割合が異なり、予告演出実行手段は、第１ステップアップ予告演出決定手段により第１ステップアップ予告演出が決定され、かつ、第２ステップアップ予告演出決定手段により第２ステップアップ予告演出が決定されたときに、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり（例えば、図７８に示す例では、演出図柄の高速変動期間に同時に第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを実行可能であり）、第１または第２ステップアップ予告演出のうちの少なくともいずれか一つのステップアップ予告演出（例えば、第２ステップアップ予告演出）は、予告パターンとして、ステップアップ予告演出として一の段階目の演出の次の段階目以降の演出で終了するときに、当該一の段階目の演出を行った後、終了を示唆する終了示唆演出（例えば、図７９に示す示唆演出）を行うことなく次の段階目の演出を行う第１パターンと、ステップアップ予告演出として一の段階目の演出の次の段階目以降の演出で終了するときに、当該一の段階目の演出を行った後、終了示唆演出を行い、その後に次の段階目の演出を行う第２パターンと、ステップアップ予告演出として一の段階目の演出で演出を終了するときに、当該一の段階目の演出を行った後、終了示唆演出（例えば、図７９に示す示唆演出）を行う第３パターン（例えば、図８３（２－３）の予告演出Ｙを実行した後、図８３（２－４）（２－５）の示唆演出を実行し、その後に図８５（２－６）の予告演出ｚを実行するパターン）と、の少なくとも３種類の予告パターンが設けられている特定ステップアップ予告演出（例えば、図７８、図７９参照）であり、予告演出決定手段は、実行する予告演出を決定する予告決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ５７３，Ｓ５７６，Ｓ５７９，Ｓ５８１，Ｓ５８３を実行する部分）を含み、予告演出実行手段は、予告決定手段によって予告演出としてステップアップ予告演出（例えば、第２ステップアップ予告演出）が決定されたことにもとづいて、該ステップアップ予告演出を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ５２０，Ｓ８４５，Ｓ８４６～Ｓ８４８を実行することによって、図８３～図８５に示すような予告演出Ｘ（図８３（２－２））、予告演出Ｙ（図８３（２－３））、予告演出Ｚ（図８５（２－７））を実行する）、予告決定手段は、実行する予告演出として、小サイズキャラクタ

画像を表示することによるキャラクタ予告演出をステップアップ予告演出よりも高い割合で決定することを特徴とする。

そのような構成によれば、複数のステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができる。また、終了示唆演出の実行後に次の予告演出が継続するか否かについて興味を持たせることができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１６】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

【図４】可動部材の動作の具体例を示す説明図である。

【図５】遊技制御用マイクロコンピュータにおけるＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図６】２ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図７】擬似連チャンス目を示す説明図である。

【図８】変動パターンを示す説明図である。

【図９】変動パターンを示す説明図である。

【図１０】各乱数を示す説明図である。

【図１１】大当り判定テーブル、大当り種別判定テーブルおよび確変昇格演出判定テーブルを示す説明図である。

【図１２】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１３】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１４】小当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１５】リーチ判定テーブルを示す説明図である。

【図１６】リーチ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１７】非リーチ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１８】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図１９】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図２０】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図２１】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図２２】擬似連演出パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図２３】擬似連演出パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図２４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図２５】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図２６】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図２７】保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。

【図２８】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図２９】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図３０】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図３１】表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図３２】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図３３】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図３４】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。

【図３５】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図３６】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図３７】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図３８】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。

【図３９】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。

【図４０】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
【図４１】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
【図４２】演出制御用ＣＰＵが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図４３】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４４】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４５】飾り図柄の可変表示の態様の一例を示す説明図である。
【図４６】演出制御用マイクロコンピュータが使用する乱数を示す説明図である。
【図４７】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図４８】左右出目判定テーブルを示す説明図である。
【図４９】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す説明図である。
【図５０】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５１】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５２】特定演出パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図５３】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５４】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５５】擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
【図５６】図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。
【図５７】演出制御パターンテーブルを示す説明図である。
【図５８】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図５９】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
【図６０】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６１】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６２】特定演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６３】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図６４】プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。
【図６５】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６６】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６７】予告種別判定テーブルの例を示す説明図である。
【図６８】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図６９】第２予告設定テーブルを示す説明図である。
【図７０】可動物予告選択テーブルを示す説明図である。
【図７１】ボタン予告選択テーブルを示す説明図である。
【図７２】その他の予告演出を選択するためのテーブルを示す説明図である。
【図７３】第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図７４】第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図７５】第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図７６】第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図７７】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図７８】各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。
【図７９】第２ステップアップ予告演出におけるステップ（Ｙ）からステップ（Ｚ）又は（ｚ）に発展するパターン（予告パターン）を示す説明図である。
【図８０】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図８１】第１ステップアップ予告における各予告演出の内容と第２ステップアップ予告における各予告演出の内容を示す説明図である。

【図８２】第１ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。
【図８３】第２ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。
【図８４】第２ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。
【図８５】第２ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。
【図８６】第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。
【図８７】第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を示す説明図である。
【図８８】第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を示す説明図である。
【図８９】第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を示す説明図である。
【図９０】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ→一旦終了→Ｚ、可動物予告が第１予告タイミングと第２予告タイミングで実行される予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。
【図９１】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ→一旦終了→Ｚ、可動物予告が第１予告タイミングと第２予告タイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。
【図９２】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ→一旦終了→Ｚ、可動物予告が第１予告タイミングと第２予告タイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。
【図９３】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、他系統液晶予告が実行される予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。
【図９４】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、他系統液晶予告が実行される予告演出の具体例を示す説明図である。
【図９５】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、他系統液晶予告が実行される予告演出の具体例を示す説明図である。
【図９６】メール予告の具体例を示す説明図である。
【図９７】カード予告の具体例を示す説明図である。
【図９８】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ、メール予告として第１メール予告が遅いタイミングで実行される予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。
【図９９】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ、メール予告として第１メール予告が遅いタイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１００】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ、メール予告として第１メール予告が遅いタイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１０１】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。
【図１０２】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１０３】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ

→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１０４】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。
【図１０５】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１０６】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１０７】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１０８】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１０９】各種予告演出の実行タイミングの第１の変形例を示すタイミング図である。
【図１１０】各種予告演出の実行タイミングの第２の変形例を示すタイミング図である。
【図１１１】各種予告演出の実行タイミングの第３の変形例を示すタイミング図である。
【発明を実施するための形態】
【００１７】
以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。
【００１８】
パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機１は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠２を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤６を除く）とを含む構造体である。
【００１９】
ガラス扉枠２の下部表面には打球供給皿（上皿）３がある。打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）５が設けられている。また、ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤６の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成されている。
【００２０】
遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９の円形の表示画面には、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置９は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の３つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア（図８２等の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒを参照）があるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置９の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの３つ領域が離れてもよい。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイ

クロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【００２１】

遊技盤６における下部の左側には、識別情報としての第１特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器（第１可変表示部）８ａが設けられている。この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａは、０～９の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第１特別図柄表示器８ａは、０～９の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。遊技盤６における下部の右側には、識別情報としての第２特別図柄を可変表示する第２特別図柄表示器（第２可変表示部）８ｂが設けられている。第２特別図柄表示器８ｂは、０～９の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第２特別図柄表示器８ｂは、０～９の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【００２２】

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

【００２３】

以下、第１特別図柄と第２特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂとを特別図柄表示器（可変表示部）と総称することがある。

【００２４】

第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第１始動条件または第２始動条件が成立（例えば、遊技球が第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が０でない場合であって、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が通過したことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。また、この実施の形態では、第１始動入賞口１３への入賞および第２始動入賞口１４への入賞に関わりなく、始動入賞が生じた順に可変表示の開始条件を成立させるが、第１始動入賞口１３への入賞と第２始動入賞口１４への入賞のうちのいずれかを優先させて可変表示の開始条件を成立させるようにしてもよい。例えば第１始動入賞口１３への入賞を優先させる場合には、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態であれば、第２保留記憶数が０でない場合でも、第１保留記憶数が０になるまで、第１特別図柄の可変表示を続けて実行する。

【００２５】

第１特別図柄表示器８ａの近傍には、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第１飾り図柄の可変表示を行う第１飾り図柄表示器９ａが設けられている。この実施の形態では、第１飾り図柄表示器９ａは、２つのＬＥＤで構成されている。第１飾り図柄表示器９ａは、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。また、第２特別図柄表示器８ｂの近傍には、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用

（演出用）の図柄としての第２飾り図柄の可変表示を行う第２飾り図柄表示器９ｂが設けられている。第２飾り図柄表示器９ｂは、２つのＬＥＤで構成されている。第２飾り図柄表示器９ｂは、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。

【００２６】

なお、第１飾り図柄と第２飾り図柄とを、飾り図柄と総称することがあり、第１飾り図柄表示器９ａと第２飾り図柄表示器９ｂを、飾り図柄表示器と総称することがある。

【００２７】

飾り図柄の変動（可変表示）は、２つのＬＥＤが交互に点灯する状態を継続することによって実現される。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、第１飾り図柄表示器９ａにおける第１飾り図柄の可変表示とは同期している。第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、第２飾り図柄表示器９ｂにおける第２飾り図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第１飾り図柄表示器９ａにおいて大当りを想起させる側のＬＥＤが点灯されたままになる。第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第２飾り図柄表示器９ｂにおいて大当りを想起させる側のＬＥＤが点灯されたままになる。なお、第１飾り図柄表示器９ａおよび第２飾り図柄表示器９ｂの機能を、演出表示装置９で実現するようにしてもよい。すなわち、第１飾り図柄および第２飾り図柄が、演出表示装置９の表示画面において画像として可変表示されるように制御してもよい。

【００２８】

演出表示装置９の下方には、第１始動入賞口１３を有する入賞装置が設けられている。第１始動入賞口１３に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第１始動口スイッチ１３ａによって検出される。

【００２９】

また、第１始動入賞口（第１始動口）１３を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口１４を有する可変入賞球装置１５が設けられている。第２始動入賞口（第２始動口）１４に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第２始動口スイッチ１４ａによって検出される。可変入賞球装置１５は、ソレノイド１６によって開状態とされる。可変入賞球装置１５が開状態になることによって、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置１５が開状態になっている状態では、第１始動入賞口１３よりも、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態では、遊技球は第２始動入賞口１４に入賞しない。従って、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態では、第２始動入賞口１４よりも、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【００３０】

以下、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【００３１】

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

【００３２】
なお、この実施の形態では、図１に示すように、第２始動入賞口１４に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置１５が設けられているが、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。
【００３３】
第１飾り図柄表示器９ａの側方には、第１始動入賞口１３に入った有効入賞球数すなわち第１保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する４つの表示器からなる第１特別図柄保留記憶表示器１８ａが設けられている。第１特別図柄保留記憶表示器１８ａは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第１特別図柄表示器８ａでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。
【００３４】
第２飾り図柄表示器９ｂの側方には、第２始動入賞口１４に入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられている。第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第２特別図柄表示器８ｂでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。
【００３５】
また、演出表示装置９の表示画面には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、合算保留記憶表示部１８ｃという。）が設けられている。合計数を表示する合算保留記憶表示部１８ｃが設けられているので、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａおよび第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられているので、合算保留記憶表示部１８ｃは、必ずしも設けられていなくてもよい。
【００３６】
演出表示装置９は、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の可変表示時間中、および第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置９において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。
【００３７】
演出表示装置９の周囲の飾り部において、左側には、モータ８６の回転軸に取り付けられ、モータ８６が回転すると移動する可動部材７８が設けられている。この実施の形態では、可動部材７８は、擬似連の演出や予告演出（可動物予告演出）が実行されるときに動作する。また、演出表示装置９の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ８７の回転軸に取り付けられ、モータ８７が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）７９ａ，７９ｂが設けられている。この実施の形態では、演出羽根役物７９ａ，７９ｂは、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。
【００３８】
また、図１に示すように、可変入賞球装置１５の下方には、特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は開閉板を備え、第１特別図柄表示器８ａに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第２特別図柄表示器８ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）に

おいてソレノイド２１によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ２３で検出される。

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

遊技盤６の遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ＬＥＤ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、前面枠に設けられた枠ＬＥＤ２８が設けられている。

【００４３】

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

【００４４】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口１３に入り第１始動口スイッチ１３ａで検出されると、第１特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、

第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第１飾り図柄表示器９ａにおいて第１飾り図柄の可変表示が開始され、演出表示装置９において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第１特別図柄、第１飾り図柄および演出図柄の可変表示は、第１始動入賞口１３への入賞に対応する。第１特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第１保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第１保留記憶数を１増やす。

【００４５】

遊技球が第２始動入賞口１４に入り第２始動口スイッチ１４ａで検出されると、第２特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第２の開始条件が成立したこと）、第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第２飾り図柄表示器９ｂにおいて第２飾り図柄の可変表示が開始され、演出表示装置９において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第２特別図柄、第２飾り図柄および演出図柄の可変表示は、第２始動入賞口１４への入賞に対応する。第２特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第２保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第２保留記憶数を１増やす。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、結果として、始動入賞しやすくなり大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【００５０】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。

【００５１】

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

【００５２】

また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板９１０において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ５５の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、ＲＡＭ５５の全部が、電源バックアップされているとする。

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

乱数回路５０３は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成

する乱数のランダム性を向上させることができる。

【００５６】

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

【００５７】

また、ゲートスイッチ３２ａ、始動口スイッチ１３ａ、カウントスイッチ２３、入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に与える入力ドライバ回路５８も主基板３１に搭載されている。また、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令に従って駆動する出力回路５９も主基板３１に搭載されている。

【００５８】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂおよび普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行う。

【００５９】

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

【００６０】

この実施の形態では、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板７７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、飾り図柄を可変表示する第１飾り図柄表示器９ａおよび第２飾り図柄表示器９ｂと、演出図柄を可変表示する演出表示装置９との表示制御を行う。

【００６１】

また、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板３５を介して、遊技盤に設けられている装飾ＬＥＤ２５、および枠側に設けられている枠ＬＥＤ２８の表示制御を行うとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ２７からの音出力の制御を行う。

【００６２】

図３は、中継基板７７、演出制御基板８０、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０の回路構成例を示すブロック図である。なお、図３に示す例では、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０を設けずに、演出制御に関して演出制御基板８０のみを設けてもよい。

【００６３】

演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するＲＡＭを含む演出制御用マイクロコンピュータ１００を搭載している。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていない。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵または外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を

介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。

【００６４】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００と共動して演出表示装置９の表示制御を行うＶＤＰ１０９が演出制御基板８０に搭載されている。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００とは独立したアドレス空間を有し、そこにＶＲＡＭをマッピングする。ＶＲＡＭは、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、ＶＤＰ１０９は、ＶＲＡＭ内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置９に出力する。

【００６５】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってＣＧＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をＶＤＰ１０９に出力する。ＣＧＲＯＭは、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのＲＯＭである。ＶＤＰ１０９は、演出制御用ＣＰＵ１０１の指令に応じて、ＣＧＲＯＭから画像データを読み出す。そして、ＶＤＰ１０９は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

【００６６】

演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、ＬＥＤを駆動する信

号にもとづいて枠ＬＥＤ２８などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ＬＥＤ２５に電流を供給する。

【００７２】

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

【００７３】

図４は、可動部材の動作の具体例を示す説明図である。なお、図４に示す例では、演出表示装置９における再変動演出（擬似連の演出）が実行されるときの可動部材７８の動作を示している。再変動演出では、図４（Ａ）に示す状態（左中右の演出図柄が停止している状態）から演出図柄の変動が開始されてから、所定期間演出図柄の変動が実行され（図４（Ｂ），（Ｃ）参照）、所定期間が経過すると左中右の演出図柄が仮停止する（図４（Ｄ）参照）。そして、所定の仮停止期間が経過すると、左中右の演出図柄が再変動し（図４（Ｅ）参照）、所定の再変動期間が経過すると、左中右の演出図柄は最終停止（確定）する（図４（Ｆ）参照）。図４に示す例では、初回変動の期間において、可動部材７８が動作（演出表示装置９の表示画面に進入した後、元の位置（表示画面外）に戻るように動作）し、初回変動に続く再変動期間においても、可動部材７８が動作する。なお、図４に示す例は、１回の仮停止が行われる場合の例である。その後、リーチ演出が実行された後、左中右の演出図柄は最終停止（確定）する。なお、ここでは、再変動演出が終了するときにリーチになると説明したが、再変動演出が終了するときに、演出図柄はリーチにならず最終停止する場合もある。

【００７４】

次に、遊技機の動作について説明する。図５は、主基板３１における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップＳ１以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、ＣＰＵ５６は、まず、必要な初期設定を行う。

【００７５】

初期設定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。次に、割込モードを割込モード２に設定し（ステップＳ２）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップＳ３）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるＣＴＣ（カウンタ／タイマ）およびＰＩＯ（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップＳ４）、ＲＡＭ５５をアクセス可能状態に設定する（ステップＳ５）。なお、割込モード２は、ＣＰＵ５６が内蔵する特定レジスタ（Ｉレジスタ）の値（１バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（１バイト：最下位ビット０）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【００７６】

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

【００７７】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップＲＡＭ領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止

時処理）が行われたか否か確認する（ステップＳ７）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、ＣＰＵ５６は初期化処理を実行する。バックアップＲＡＭ領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップＲＡＭ領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンド（停電復旧１指定コマンド）を演出制御基板８０に送信する（ステップＳ４３）。そして、ステップＳ１４に移行する。

【００８１】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップＲＡＭ領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【００８２】

初期化処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ＲＡＭクリア処理を行う（ステップＳ１０）。なお、ＲＡＭクリア処理によって、所定のデータ（例えば大当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は０に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、ＲＡＭ５５の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば大当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ＲＯＭ５４に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ１１）、初期化時設定テーブルの内容を順次ＲＡＭ５５における作業領域に設定する（ステップＳ１２）。

【００８３】

ステップＳ１１およびＳ１２の処理によって、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【００８４】

また、ＣＰＵ５６は、サブ基板（主基板３１以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）を演出制御基板８０に送信する（ステップＳ１３）。例えば、演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置９において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。なお、初期化処理において、ＣＰＵ５６は、客待ちデモンストレーション指定（デモ指定）コマンドも送信する。

【００８５】

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

【００８６】

そして、ＣＰＵ５６は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行なう（ステップＳ１５）。すなわち、初期値として例えば２ｍｓに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、２ｍｓ毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【００８７】

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

【００８８】

タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図６に示すステップＳ２０～Ｓ３４のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップＳ２０）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路９２０が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、ＣＰＵ５６は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップＲＡＭ領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路５８を介して、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３、および入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップＳ２１）。

【００８９】

次に、ＣＰＵ５６は、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂ、普

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

【００９０】

また、遊技制御に用いられる普通当り図柄決定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップＳ２３）。ＣＰＵ５６は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：ステップＳ２４，Ｓ２５）。

【００９１】

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

【００９２】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２７）。普通図柄プロセス処理では、ＣＰＵ５６は、普通図柄表示器１０の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

また、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３および入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａの検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップＳ３０）。具体的には、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３および入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａのいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置９７を駆動する。

【００９６】

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

【００９７】

また、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３２）。ＣＰＵ５６は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を＋１する。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂにおける第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示を実行する。

【００９８】
さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３３）。ＣＰＵ５６は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が０．２秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す１と「×」を示す０）を切り替える。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。
【００９９】
その後、割込許可状態に設定し（ステップＳ３４）、処理を終了する。
【０１００】
以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は２ｍｓ毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップＳ２１～Ｓ３３（ステップＳ２９を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。
【０１０１】
図７は、擬似連チャンス目を示す説明図である。「擬似連」の特定演出では、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて、図７（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。「左図柄」は「左」の図柄表示エリア９Ｌに表示（停止表示または仮停止表示）される演出図柄であり、「中図柄」は「中」の図柄表示エリア９Ｃに表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の図柄表示エリア９Ｒに表示される演出図柄である。なお、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８は、特殊組み合わせに含まれる演出図柄の組み合わせとして、あらかじめ定められていればよい。
【０１０２】
第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび演出表示装置９にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。
【０１０３】
第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび演出表示装置９にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに応じて、リーチ演出が実行された後に、または、リーチ演出が実行されずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。
【０１０４】
この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、またはリーチ演出が実行されずに、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに、演出図柄が揃って停止表示される。
【０１０５】
第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに小当り図柄である「５」が停止表示される場合には、演出表示装置９において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変

大当り」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の非リーチの組み合わせ（例えば、「左」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒにおける停止図柄が一致していないこと）となる停止図柄が停止表示されたり、所定のリーチの組み合わせとなる停止図柄が停止表示されることがある。第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに小当り図柄である「５」が停止表示されることに対応する演出表示装置９における表示演出、「小当り」の可変表示態様という。

【０１０６】

図８は、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応してあらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図８に示すように、この実施の形態では、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－５、非リーチＰＢ１－１および非リーチＰＢ１－２、非リーチＰＣ１－１および非リーチＰＣ１－２の変動パターンが用意されている。また、演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－４、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＣ３－１～スーパーＰＣ３－４の変動パターンが用意されている。なお、図８に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチＰＡ１－５の変動パターンについては、再変動が２回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンについては、再変動が２回または３回行われる。

【０１０７】

図９は、可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応してあらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを例示する説明図である。図９に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－５～ノーマルＰＡ２－８、スーパーＰＡ４－１～スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＡ５－１～スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－１～スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－１～スーパーＰＢ５－３、スーパーＰＤ１－１およびスーパーＰＤ１－２、スーパーＰＥ１－１およびスーパーＰＥ１－２、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－３の変動パターンが用意されている。なお、図９に示すように、突然確変大当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンについては、再変動が２回、３回または４回行われる。突然確変大当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊ＰＧ１－３の変動パターンについては、再変動が２回または３回行われる。

【０１０８】

図１０は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

（２－１）ランダム２－１（ＭＲ２－１）：大当りの種類（確変大当たり、突然確変大当り、通常大当り）を決定する（大当り種別判定用）

（２－２）ランダム２－２（ＭＲ２－２）： リーチとするか否か決定する（リーチ判定用）

（３）ランダム３（ＭＲ３）：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）

（４）ランダム４（ＭＲ４）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）

（５）ランダム５（ＭＲ５）：普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）

（６）ランダム６（ＭＲ６）：ランダム５の初期値を決定する（ランダム５初期値決定用）

（７）ランダム７（ＭＲ７）：擬似連演出のパターンを決定する（擬似連パターン決定用）

【０１０９】

図６に示された遊技制御処理におけるステップＳ２３では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、（２－１）の大当り種別判定用乱数、および（５）の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（１加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム２－２、ランダム３、ランダム４、ランダム７）または初期値用乱数（ランダム６）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。

【０１１０】

図１１（Ａ），（Ｂ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図１１（Ａ）の左欄に記載されている各数値および図１１（Ｂ）に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図１１（Ａ）の右欄に記載されている各数値および図１１（Ｂ）に記載されている各数値が設定されている。図１１（Ａ），（Ｂ）に記載されている数値が大当り判定値または小当り判定値である。なお、以下、大当り判定値と小当り判定値とを、「大当り判定値」とまとめて表現することがある。

【０１１１】

ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図１１（Ａ），（Ｂ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（確変大当り、通常大当りもしくは突然確変大当り）または小当りにすることに決定する。なお、図１１（Ａ），（Ｂ）に示す「確率」は、大当りまたは小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りまたは小当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態または小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を大当り図柄または小当りにするか否か決定するということでもある。

【０１１２】

図１１（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当り種別判定テーブル１３１を示す説明図である。大当り種別判定テーブル１３１は、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム２－１）にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブル１３１には、ランダム２－１の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。ＣＰＵ５６は、ランダム２－１の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

【０１１３】

図１２（Ａ）～（Ｆ）および図１３（Ｇ）は、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｇを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｇは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｇは、図１３（Ｈ）に示すようなテーブル選択規則に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるか、および大当り種別の判定結果に応じて選択される。

【０１１４】
各大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｇには、大当り種別の判定結果が「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマルＣＡ３－１、スーパーＣＡ３－２～スーパーＣＡ３－６、スーパーＣＢ３－１、スーパーＣＢ３－２、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【０１１５】
例えば、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態である場合に、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図１２（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａと、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図１２（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂとで、ノーマルＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａでは、スーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられ、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂでは、スーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられていない。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａでは、スーパーＣＡ３－４の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられず、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂでは、スーパーＣＡ３－４の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。

【０１１６】
このように、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれかである場合に、遊技状態において大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃや（通常状態のときに選択）、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｄ～１３２Ｆ（確変状態のときに選択）、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ，１３２Ｂ、１３２Ｇ（時短状態のときに選択）を比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当り種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１１７】
また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃ、１３２Ｆ、１３２Ｇでは、例えば、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて２ラウンド大当り状態に制御する場合には、１５ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１１８】
また、大当り種別が「通常大当り」に決定された場合には、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や時短状態である場合に用いられる図１２（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｅとでは、ノーマルＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ＡではスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられ、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ＤではスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられていない。こ

のように、大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のいずれかに決定された場合に、遊技状態に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ，１３２Ｄ（「通常大当り」のときに選択）、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂ，１３２Ｅ（「確変大当り」のときに選択）、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃ，１３２Ｆ，１３２Ｇ（「突然確変大当り」のときに選択）を比較すると、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられることがある。よって、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能になり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１１９】

図１４（Ａ）～（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、例えば、図１４（Ｄ）に示すようなテーブル選択規則に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるかに応じて選択される。各小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別のいずれかに対応した判定値を含む。

【０１２０】

図１４（Ａ）に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ａにおいて判定値が割り当てられた特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別には、図１４（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃにおいても判定値が割り当てられている。図１４（Ｂ）に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ｂにおいて判定値が割り当てられた特殊ＣＢ４－１の変動パターン種別には、図１２（Ｆ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｆにおいても判定値が割り当てられている。図１４（Ｃ）に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ｃにおいて判定値が割り当てられた特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別には、図１３（Ｇ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｇにおいても判定値が割り当てられている。このように、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別は、大当り種別が「突然確変大当り」になる場合と、可変表示結果が「小当り」になる場合で共通の変動パターン種別になっている。すなわち、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる図１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃや、図１２（Ｆ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｆ、図１３（Ｇ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｇは、可変表示結果が「小当り」になる場合に決定される変動パターン種別と共通の変動パターン種別を含むように設定されている。

【０１２１】

図１５（Ａ）～（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されているリーチ判定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃを示す説明図である。リーチ判定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にするか否かを、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）にもとづいて判定するために参照されるテーブルである。各リーチ判定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、図１５（Ｄ）に示すようなテーブル選択規則に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるかに応じて選択される。各リーチ判定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態にしない

旨の判定結果や、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。

【０１２２】

例えば、図１５（Ａ）に示すリーチ判定テーブル１３４Ａの設定では、保留記憶数が「０」である場合に対応して、「１」～「２０４」の範囲の値が非リーチＨＡ１－１に割り当てられ、「２０５」～「２３９」の範囲の値がリーチＨＡ２－１に割り当てられている。保留記憶数が「１」である場合に対応して、非リーチＨＡ１－１に割り当てられる判定値の個数よりも多い「１」～「２１７」の範囲の値が、非リーチＨＡ１－２に割り当てられている。保留記憶数が「２」である場合に対応して非リーチＨＡ１－１や非リーチＨＡ１－２に割り当てられる判定値の個数よりも多い「１」～「２２０」の範囲の値が、非リーチＨＡ１－３に割り当てられている。保留記憶数が「３」である場合や「４」である場合に対応して、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－３のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「１」～「２３０」の範囲の判定値が、非リーチＨＡ１－４に割り当てられている。保留記憶数が「５」～「８」である場合に対応して、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－４のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「１」～「２３５」の範囲の判定値が、非リーチＨＡ１－５に割り当てられている。このような設定によって、保留記憶数が所定数（例えば、「３」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【０１２３】

図１６（Ａ）～（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されているリーチ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃを示す説明図である。リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態にする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａが使用テーブルとして選択され、リーチＨＢ２－１にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂが使用テーブルとして選択され、リーチＨＣ２－１にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃが使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、リーチ状態にする旨の判定結果がリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－３、スーパーＣＢ２－１、スーパーＣＢ２－２の変動パターン種別のいずれかに決定するためのデータ（判定値）を含む。

【０１２４】

例えば、図１６（Ａ）に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａでは、リーチＨＡ２－１にする旨の判定結果に対応して、「１」～「１２８」の範囲の値（判定値）がノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てられ、それ以外の値がスーパーＣＡ２－２やスーパーＣＡ２－３の変動パターン種別に割り当てられている。また、リーチＨＡ２－２にする旨の判定結果に対応して、「１」～「１７０」の範囲の値がノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てられている。さらに、リーチＨＡ２－３にする旨の判定結果に対応して、「１」～「１８２」の範囲の値がノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てられている。リーチＨＡ２－１には、図１５（Ａ）に示すリーチ判定

テーブル１３４Ａによって、保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される判定値が割り当てられている。リーチＨＡ２－２には、保留記憶数が「１」や「２」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。リーチＨＡ２－３には、保留記憶数が「３」～「８」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。これらの設定によって、保留記憶数が所定数（例えば、「１」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【０１２５】

図１７（Ａ）～（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃを示す説明図である。非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にしない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態にしない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ａが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ｂが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ｃが使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、リーチ状態にしない旨の判定結果が非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチＣＡ１－１～非リーチＣＡ１－４、非リーチＣＢ１－１～非リーチＣＢ１－３、非リーチＣＣ１－１～非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別のいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【０１２６】

図１８、図１９（Ａ）および（Ｂ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃは、可変表示結果を「大当り」または「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＡ３－１、スーパーＣＡ３－２～スーパーＣＡ３－６のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をスーパーＣＢ３－１～スーパーＣＢ３－２のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ｂが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ｃが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄

の可変表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【０１２７】

図２０および図２１は、ＲＯＭ５４に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、リーチ状態にするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別を非リーチＣＡ１－１～非リーチＣＡ１－４、非リーチＣＢ１－１～非リーチＣＢ１－３、非リーチＣＣ１－１～非リーチＣＣ１－３のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－３、スーパーＣＢ２－１、スーパーＣＢ２－２のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂが使用テーブルとして選択される。

【０１２８】

はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「はずれ」であり可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに決定するためのデータ（判定値）を含む。はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「はずれ」であり可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに決定するためのデータ（判定値）を含む。

【０１２９】

図２０に示すはずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａでは、非リーチＣＡ１－４や非リーチＣＣ１－３といった非リーチの変動パターン種別になる場合に対応して、非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－５といった特定演出を実行する変動パターン（図８参照）に、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。このような設定によって、演出図柄の可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定、および、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にしない旨の判定に対応して、非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－５の変動パターンのいずれかにする決定を行い、特定演出（非リーチＰＡ１－４の演出（「滑り」）または非リーチＰＡ１－５の演出（「擬似連」））を実行することができる。

【０１３０】

また、非リーチＣＢ１－１の変動パターン種別に対応して非リーチＰＢ１－１の変動パターンに割り当てられ、非リーチＣＢ１－２の変動パターン種別に対応して非リーチＰＢ１－２の変動パターンに割り当てられている。

【０１３１】

そして、非リーチＰＡ１－５を含む非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に対して、図１７（Ａ）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ａにおいて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチＨＡ１－１に対して「２１７」～「２４１」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチＨＡ１－２に対して「２３０」～「２４１」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチＨＡ１－３に対して「２３１」～「２４１」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチＨＡ１－４に対して「２３７」～「２４１」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチＨＡ１－５に対して「２３７」～「２４１」の範囲の判定値が割り当てられている。また、非リーチＨＡ１－１に対して、図１５（Ａ）に示すリーチ判定テーブル１３４Ａにおいて、保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値

と比較される数値（判定値）であって、「１」～「２０４」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－２に対して、リーチ判定テーブル１３４Ａにおいて、保留記憶数が「１」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される数値（判定値）であって、「１」～「２１７」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－３に対して、リーチ判定テーブル１３４Ａにおいて、保留記憶数が「２」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される数値（判定値）であって、「１」～「２２０」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－４に対して、リーチ判定テーブル１３４Ａにおいて、保留記憶数が「３」および「４」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される数値（判定値）であって、「１」～「２３０」の範囲の判定値が割り当てられて、非リーチＨＡ１－４に対して、リーチ判定テーブル１３４Ａにおいて、保留記憶数が「５」～「８」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される数値（判定値）であって、「１」～「２３５」の範囲の判定値が割り当てられている。従って、保留記憶数が「１」や「２」である場合には、保留記憶数が「０」である場合に比べて、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、保留記憶数が「３」や「４」である場合には、保留記憶数が「０」である場合や、「１」または「２」である場合に比べて、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、保留記憶数が「５」～「８」である場合には、保留記憶数が「０」～「４」である場合に比べて、非リーチＰＡ１－５（「擬似連」を含む）を含む非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【０１３２】

また、図１７（Ｃ）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ｃにおいて、非リーチＰＡ１－５を含む非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別（図２０参照）に対して、リーチの種別が非リーチＨＣ１－１の場合には「２３５」～「２４１」の範囲の判定値（変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値）が割り当てられ、リーチの種別が非リーチＨＣ１－２の場合には「２３４」～「２４１」の範囲の判定値が割り当てられている。また、図１５（Ｃ）に示すリーチ判定テーブル１３４Ｃにおいて、保留記憶数が「２」以上であるときに非リーチＨＣ１－１に割り当てられている判定値（リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される数値）の数と、保留記憶数が「０」または「１」であるときに非リーチＨＣ１－２に割り当てられている判定値の数とは同じである（「１」～「２３１」の範囲）。図１７（Ｃ）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ｃにおいて、非リーチＨＣ１－１の場合に非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別に対して割り当てられている判定値よりも、非リーチＨＣ１－２の場合に非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別に対して割り当てられている判定値の数の方が少ないので、保留記憶数が「２」以上である場合には、保留記憶数が「０」または「１」である場合に比べて、非リーチＰＡ１－５（「擬似連」を含む）を含む非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【０１３３】

なお、図２０に例示されたはずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａを用いる場合には、「擬似連」を含む変動パターンとして非リーチＰＡ１－５のみが選択されうるが、「擬似連」を含む複数種類の変動パターンが選択可能になるようにはずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａを構成してもよい。

【０１３４】

図８に例示した変動パターンでは、特定演出が実行されない非リーチＰＡ１－１の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が５．７５秒であり、非リーチＰＡ１－２の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が３．７５秒であり、非リーチＰＡ１－３の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が１．５０秒である。これに対して、「滑り」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－４の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は８．２５秒であり、「擬似連」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－５の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は１６．７０秒である。すなわち、「非リーチ」に対応して特定

演出が実行される変動パターンにおける特別図柄の変動時間はいずれも、特定演出が実行されない変動パターンにおける特別図柄の変動時間に比べて長くなっている。そして、保留記憶数が「１」以上である場合には、「０」である場合に比べて特定演出を実行する非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。また、保留記憶数が「３」以上である場合には、「３」未満である場合に比べて非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。よって、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【０１３５】

図２１に示すはずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂでは、ノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別になる場合に対応して、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－４といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。また、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別になる場合に対応して、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－３といったリーチ演出α１を実行する変動パターンや、スーパーＰＡ３－４～スーパーＰＡ３－６といったリーチ演出α２を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－３といったリーチ演出β１を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。

【０１３６】

さらに、例えば、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＢ３－３の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行われた後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことにもとづいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類によって、変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーＰＡ３－３の変動パターンは、リーチ演出α１を実行する変動パターンであることから、図２１に示すはずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。スーパーＰＡ３－６の変動パターンは、リーチ演出α２を実行する変動パターンであることから、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。スーパーＰＢ３－３の変動パターンは、リーチ演出β１を実行する変動パターンであることから、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。

【０１３７】

図２２および図２３は、ＲＯＭ５４に記憶されている擬似連演出パターン判定テーブル１４０を示す説明図である。図２２には、はずれ時に使用される変動パターンが示され、図２３には、当り時に使用される変動パターンが示されている。擬似連演出パターン判定テーブル１４０には、擬似連を伴う変動パターンであるスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３（図８および図９参照）のそれぞれに対応した判定値が設定されている。判定値は、具体的な変動パターンに対応している。なお、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３については、複数種類の再変動回数の変動パターンがあるが、非リーチＰＡ１－５については初回変動（１回目の擬似変動）を含む再変動

回数（擬似変動の回数）は２回の１種類のみであるから、判定値は割り当てられていない。すなわち、実際には、擬似連演出パターン判定テーブル１４０において、非リーチＰＡ１－５に関するデータは設定されていない。

【０１３８】

図２４は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図２４に示す例において、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置９において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、図８および図９に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、第１飾り図柄表示器９ａまたは第２飾り図柄表示器９ｂにおいて飾り図柄可変表示を開始するように制御し、演出表示装置９において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０１３９】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）は、大当りとするか否か、および大当り遊技の種類を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）の受信に応じて飾り図柄および演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）を表示結果特定コマンドという。

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

コマンドＡ００１～Ａ００３（Ｈ）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始または小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定

コマンドまたは小当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。大当り開始指定コマンドまたは小当り開始指定コマンドには、大当りの種類または小当りに応じた大当り開始１指定コマンド、大当り開始指定２指定コマンドおよび小当り／突然確変大当り開始指定コマンドがある。コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

【０１４５】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、非確変大当り（通常大当り）であったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了１指定コマンド：エンディング１指定コマンド）である。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了２指定コマンド：エンディング２指定コマンド）である。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、小当り遊技の終了または突然確変の遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り／突然確変大当り終了指定コマンド：エンディング３指定コマンド）である。

【０１４６】

コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第１始動入賞指定コマンド）である。コマンドＣ１００（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第２始動入賞指定コマンド）である。第１始動入賞指定コマンドと第２始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【０１４７】

コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数指定コマンド）である。コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、合算保留記憶数を示す。コマンドＣ３００（Ｈ）は、合算保留記憶数を１減算することを指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数減算指定コマンド）である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を合算保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。

【０１４８】

演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）は、主基板３１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から上述した演出制御コマンドを受信すると、図２４に示された内容に応じて画像表示装置９の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板７０に対して音番号データを出力したりする。

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

図２４に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを、第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示（変動）と第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置９などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【０１５３】

なお、コマンド８Ｄ０１（Ｈ）（第１図柄変動指定コマンド）およびコマンド８Ｄ０２（Ｈ）（第２図柄変動指定コマンド）は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の可変表示時間中に装飾用（演出用）の図柄としての第１飾り図柄の可変表示を行う第１飾り図柄表示器９ａにおいて飾り図柄の変動を行うのか、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示時間中に第２飾り図柄の可変表示を行う第２飾り図柄表示器９ｂにおいて飾り図柄の変動を行うのかを判定するために使用される。

【０１５４】

図２５は、主基板３１に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップＳ２６）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことを検出するための第１始動口スイッチ１３ａまたは第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口スイッチ１４ａがオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１１，Ｓ３１２）。そして、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。第１始動入賞口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。

【０１５５】

ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。

【０１５６】

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

【０１５７】
変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）：特別図柄プロセスフラグの値が１であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０２に対応した値（この例では２）に更新する。
【０１５８】
表示結果特定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）：特別図柄プロセスフラグの値が２であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ１００に、表示結果特定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０３に対応した値（この例では３）に更新する。
【０１５９】
特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）：特別図柄プロセスフラグの値が３であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップＳ３０１でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が０になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０４に対応した値（この例では４）に更新する。
【０１６０】
特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当りフラグまたは小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５またはステップＳ３０８に対応した値（この例では５または８）に更新する。大当りフラグも小当りフラグもがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置９において演出図柄および飾り図柄が停止されるように制御する。
【０１６１】
大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）：特別図柄プロセスフラグの値が５であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド２１を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０６に対応した値（この例では６）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第１ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。
【０１６２】
大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）：特別図柄プロセスフラグの値が６であるときに実行される。大当り遊技状態中または小当り遊技中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０７に対応した値（この例では７）に更新する。
【０１６３】
大当り終了処理（ステップＳ３０７）：特別図柄プロセスフラグの値が７であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マ

イクロコンピュータ１００に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。

【０１６４】

小当り開放前処理（ステップＳ３０８）：特別図柄プロセスフラグの値が８であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド２１を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０９に対応した値（この例では９）に更新する。なお、小当り開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第１ラウンドを開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【０１６５】

小当り開放中処理（ステップＳ３０９）：特別図柄プロセスフラグの値が９であるときに実行される。小当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０８に対応した値（この例では８）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３１０に対応した値（この例では１０（１０進数））に更新する。

【０１６６】

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

【０１６７】

図２６は、ステップＳ３１２の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第１始動口スイッチ１３ａと第２始動口スイッチ１４ａとのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、オンしたのが第１始動口スイッチ１３ａであるか否かを確認する（ステップＳ２１１）。第１始動口スイッチ１３ａがオンしていれば、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４であるか否かを確認する（ステップＳ２１２）。第１保留記憶数カウンタの値が４であれば、ステップＳ２２１に移行する。

【０１６８】

第１保留記憶数カウンタの値が４でなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１３）。また、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第１」を示すデータをセットする（ステップＳ２１４）。

【０１６９】

この実施の形態では、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態となった場合（すなわち、第１始動入賞口１３に遊技球が始動入賞した場合）には「第１」を示すデータをセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態となった場合（すなわち、第２始動入賞口１４に遊技球が始動入賞した場合）には「第２」を示すデータをセットする。例えば、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態となった場合には「第１」を示すデータとして０１（Ｈ）をセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態となった場合には「第２」を示すデータとして０２（Ｈ）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、００（Ｈ）がセットされている。

【０１７０】

図２７（Ａ）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図２７（Ａ）に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保されている。なお、図２７（Ａ）には、合計保留記憶数カウンタの値が５である場合の例が示されている。図２７（Ａ）に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保され、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への入賞にもとづいて入賞順に「第１」または「第２」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、ＲＡＭ５５に形成されている。「ＲＡＭに形成されている」とは、ＲＡＭ内の領域であることを意味する。

【０１７１】

図２７（Ｂ）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図２７（Ｂ）に示すように、第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。また、第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。なお、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファは、ＲＡＭ５５に形成されている。

【０１７２】

始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１５）。なお、ステップＳ２１５の処理では、ランダムＲ（大当り判定用乱数）およびソフトウェア乱数であるランダム２－１（図１０参照）が、保存領域に格納される。

【０１７３】

次いで、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２１６）。また、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計保留記憶数を示す合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１７）。そして、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２１８）。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第１始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【０１７４】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送信する場合には、ＣＰＵ５６は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめＲＯＭにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップＳ２９）において演出制御コマンドを送信する。

【０１７５】

次いで、ＣＰＵ５６は、第２始動口スイッチ１４ａがオンしたか否かを確認する（ステップＳ２２１）。第２始動口スイッチ１４ａがオンしていれば、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が４であるか否かを確認する（ステップＳ２２２）。第２保留記憶数カウンタの値が４であれば、処理を終了する。なお、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値が４であれば、再度第１始動口スイッチ１３ａがオンしているか否かを確認する（ステップＳ２１１参照）処理を行うようにしてもよい。

【０１７６】

第２保留記憶数カウンタの値が４でなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２２３）。また、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第２」を示すデータをセットする（ステップＳ２２４）。

【０１７７】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２２５）。なお、ステップＳ２２５の処理では、ランダムＲ（大当り判定用乱数）およびランダム２－１（図１０参照）が、保存領域に格納される。

【０１７８】

次いで、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２２６）。また、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２２７）。そして、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて合算保留記憶数指定コマンドを送信する（ステップＳ２２８）。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第２始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【０１７９】

なお、ステップＳ２１３～２１８の処理とステップＳ２２３～２２８の処理とを、１つの共通ルーチンで実現してもよい。その場合、ＣＰＵ５６は、まず、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態になったことを検出した場合に「第１」を示すデータをセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態になったことを検出した場合に「第２」を示すデータをセットし、共通ルーチンで、セットされているデータに応じて、保留記憶数バッファ（第１保留記憶数バッファまたは第２保留記憶数バッファ）を選択したり始動入賞指定コマンド（第１始動入賞指定コマンドまたは第２始動入賞指定コマンド）を選択する。

【０１８０】

図２８および図２９は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０であれば処理を終了する。

【０１８１】

合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、保留特定領域（図２７（Ａ）参照）に設定されているデータのうち１番目のデータが「第１」を示すデータであるか否か確認する（ステップＳ５２）。「第１」を示すデータであれば、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第１」を示すデータを設定する（ステップＳ５３）。「第１」を示すデータでなければ、すなわち「第２」を示すデータであれば、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ５４）。

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

すなわち、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ５

５の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ５５の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【０１８５】

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

【０１８６】

そして、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存した後（ステップＳ５７）、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップＳ５８）。なお、ＣＰＵ５６は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存する。

【０１８７】

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

【０１８８】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ６１）。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図１１参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りまたは小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０１８９】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図１１（Ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図１１（Ａ）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図１１（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（確変大当りまたは通常大当り）とすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６１）、ステップＳ７１に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０１９０】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットさ

れ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りまたは突然確変大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、通常大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてリセットされる。

【０１９１】

ランダムＲの値が大当り判定値のいずれにも一致しない場合には、ランダムＲの値が小当り判定値のいずれかと一致するか否か確認する（ステップＳ６２）。一致した場合には、小当りフラグをセットする（ステップＳ６３）。そして、ステップＳ７５に移行する。小当り判定値に一致しない場合には、そのままステップＳ７５に移行する。

【０１９２】

ステップＳ７１では、ＣＰＵ５６は、大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図１１（Ｃ）に示す大当り種別判定テーブル１３１を選択する（ステップＳ７２）。乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム２－１）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップＳ７３）。また、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ５５における大当り種別バッファに設定する（ステップＳ７４）。例えば、大当り種別が「通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０１」が設定され、大当り種別が「確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０２」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０３」が設定される。

【０１９３】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７５）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄に決定する。小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「５」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「１」、「３」、「７」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には、２ラウンド大当り図柄となる「１」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当り種別を「通常大当り」または「確変大当り」に決定した場合には、「３」または「７」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０１９４】

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

【０１９５】

図３０は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９１）。

【０１９６】

大当りフラグがセットされている場合には、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図１３（Ｈ）に示すテーブル選択規則に従って、遊技状態にもとづいて大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｇのいずれかを選択する（ステップＳ９２）。そして、ステップＳ１０１に移行する。なお、ＣＰＵ５６は、遊技状態を、確変フラグおよび時短フラグの状態によって判定できる。

【０１９７】

小当りフラグがセットされている場合には、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図１４（Ｄ）に示すテーブル選択規則に従って、小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃのいずれかを選択する（ステップＳ９３，Ｓ９４）。そして、ステップＳ１０１に移行する。

【０１９８】

大当りフラグも小当りフラグもセットされていない場合には、パチンコ遊技機１におけ

る遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかにもとづいて、図１５（Ｄ）に示すテーブル選択規則に従って、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するために使用するテーブルとして、リーチ判定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃのいずれかを選択する（ステップＳ９５）。また、ランダム２－２を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム２－２を抽出する（ステップＳ９６）。そして、ＣＰＵ５６は、選択したリーチ判定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃのいずれかにおける保留記憶数（保留記憶数カウンタの値）に応じた領域において、ランダム２－２の値と一致する値に対応したリーチ状態の有無を示すデータによって、リーチするか否かと、リーチしない場合の演出の種別またはリーチする場合のリーチの種別を決定する（ステップＳ９７）。なお、ステップＳ９７の処理で用いられる保留記憶数として、ステップＳ５３の処理で－１される前の値を用いてもよい。

【０１９９】

リーチすることに決定した場合には、ステップＳ９７の処理で決定されたリーチの種別（リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１またはリーチＨＣ２－１）に応じて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃのいずれかを選択する（ステップＳ９９）。リーチしないことに決定した場合には、ステップＳ９７の処理で決定された演出の種別（非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１または非リーチＨＣ１－２）に応じて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃのいずれかを選択する（ステップＳ１００）。そして、ステップＳ１０１に移行する。

【０２００】

ステップＳ１０１では、ＣＰＵ５６は、ランダム３を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム３の値を抽出する。そして、抽出したランダム３の値にもとづいて、ステップＳ９２、Ｓ９４、Ｓ９９またはＳ１００の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０２）。

【０２０１】

次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１０２の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃ、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂのうちのいずれかを選択する（ステップＳ１０３）。また、ランダム４を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム４の値を抽出する（ステップＳ１０４）。そして、抽出したランダム４の値にもとづいて、ステップＳ１０３の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０５）。

【０２０２】

変動パターンとして、非リーチＰＡ１－５以外の擬似連の演出を含む変動パターン（スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３または特殊ＰＧ１－３）を決定している場合には（ステップＳ１０６Ａ）、ＣＰＵ５６は、ランダム７を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム７の値を抽出する。そして、抽出したランダム７の値にもとづいて、図２２および図２３に示す擬似連演出パターン判定テーブル１４０を参照することによって、擬似連の演出を含む変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０６Ｂ）。すなわち、擬似連演出における再変動の実行回数（１回目の擬似変動を含む）を決定する。また、ステップＳ１０６Ｂの処理によって、擬似連演出を実行する場合の変動時間も決定されたことになる。

【０２０３】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１０６）。

【０２０４】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップＳ１０７）。例えば、ステップＳ３３の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、ＲＡＭ５５に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップＳ１０８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果特定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）に対応した値に更新する（ステップＳ１０９）。

【０２０５】

図３１は、表示結果特定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、ＣＰＵ５６は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果１指定～表示結果５指定のいずれかの演出制御コマンド（図２４参照）を送信する制御を行う。具体的には、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１１０）。セットされていない場合には、ステップＳ１１６に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が確変大当りであるときには、表示結果３指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１１，Ｓ１１２）。大当りの種別が突然確変大当りであるときには、表示結果４指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１３，Ｓ１１４）。確変大当りでも突然確変大当りでもないときには、表示結果２指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１５）。

【０２０６】

ＣＰＵ５６は、ステップＳ１１６の処理で小当りフラグがセットされていることを確認したときには、表示結果５指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１７）。小当りフラグがセットされていないときには、表示結果１指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１８）。

【０２０７】

そして、合算保留記憶数を１減算することを指定する合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する（ステップＳ１１９）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。また、ＣＰＵ５６は、送信した表示結果特定コマンドをＲＡＭ５５における演出図柄種類格納領域に保存しておく。

【０２０８】

その後、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）に対応した値に更新する（ステップＳ１２０）。

【０２０９】

図３２は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、ＣＰＵ５６は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１２５）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１２６）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）に対応した値に更新する（ステップＳ１２７）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【０２１０】

図３３は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、ステップＳ３２の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポ

インタに「第２」を示すデータが設定されている場合には第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３２）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、ステップＳ１３９に移行する（ステップＳ１３３）。

【０２１１】

大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、確変フラグおよび時短フラグをリセットし（ステップＳ１３４）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３５）。具体的には、大当りの種別が確変大当りである場合には大当り開始２指定コマンドを送信する。大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する。そうでない場合には大当り開始１指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かは、ＲＡＭ５５に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【０２１２】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３６）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、通常大当りおよび確変大当り（１５ラウンド大当り）の場合には１５回。突然確変大当り（２ラウンド大当り）の場合には２回。）をセットする（ステップＳ１３７）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に対応した値に更新する（ステップＳ１３８）。

【０２１３】

ステップＳ１３９では、ＣＰＵ５６は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する。時短フラグがセットされている場合には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を－１する（ステップＳ１４０）。そして、時短回数カウンタの値が０になった場合には、時短フラグをリセットする（ステップＳ１４２）。そして、小当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１４３）。小当りフラグがセットされている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００に小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１４４）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１４５）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（２回）をセットする（ステップＳ１４６）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップＳ３０８）に対応した値に更新する（ステップＳ１４７）。小当りフラグがセットされていない場合には、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１４８）。

【０２１４】

図３４は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、ＣＰＵ５６は、大入賞口制御タイマの値を－１する（ステップＳ４０１）。そして、大入賞口制御タイマの値が０であるか否かを確認し（ステップＳ４０２）、大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ、処理を終了する。

【０２１５】

大入賞口制御タイマの値が０になっている場合には、ＣＰＵ５６は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１ＸＸ（Ｈ））を演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ４０３）。なお、ＣＰＵ５６は、ラウンド数を、大当り遊技中のラウンド数をカウントするための開放回数カウンタの値を確認することにより認識する。そして、ＣＰＵ５６は、は、ソレノイド２１を駆動して大入賞口（特別可変入賞球装置２０）を開放する制御を行うとともに（ステップＳ４０４）、開放回数カウンタの値を－１する（ステップＳ４０５）。

【０２１６】
また、大入賞口制御タイマに、各ラウンドにおいて大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値を設定する（ステップＳ４０６）。例えば、１５ラウンド大当りの場合には最大時間は２９秒であり、突然確変大当りまたは小当りの場合には最大時間は０．５秒である。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）に応じた値に更新する（ステップＳ４１５）。
【０２１７】
図３５および図３６は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、ＣＰＵ５６は、大入賞口制御タイマの値を－１する（ステップＳ４２０）。
【０２１８】
そして、ＣＰＵ５６は、大入賞口制御タイマの値が０になったか否か確認する（ステップＳ４２１）。大入賞口制御タイマの値が０になっていないときは、カウントスイッチ２３がオンしたか否か確認し（ステップＳ４３２）、カウントスイッチ２３がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ２３がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を＋１する（ステップＳ４３３）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば１０）になっているか否か確認する（ステップＳ４３４）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。なお、Ｓ４２１とＳ４３２の判定順は逆でもよい。
【０２１９】
大入賞口制御タイマの値が０になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、ＣＰＵ５６は、ソレノイド２１を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う（ステップＳ４３５）。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする（０にする）（ステップＳ４３６）。
【０２２０】
次いで、ＣＰＵ５６は、開放回数カウンタの値を確認する（ステップＳ４３８）。開放回数カウンタの値が０でない場合には、ＣＰＵ５６は、大入賞口の開放後（ラウンドの終了後）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２ＸＸ（Ｈ））を演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ４３９）。そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間（インターバル期間）に相当する値を設定し（ステップＳ４４０）、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に応じた値に更新する（ステップＳ４４１）。なお、インターバル期間は、例えば５秒である。突然確変大当りや小当りのときは１５Ｒ大当りより短い期間としてもよい。
【０２２１】
開放回数カウンタの値が０である場合には、ＣＰＵ５６は、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことを例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップＳ４４２）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ３０７）に応じた値に更新する（ステップＳ４４３）。
【０２２２】
図３７は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１５０）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１５４に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップＳ１５１）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１５２）。ここで、確変大当りであった場合には大当り終了２指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを送信し、いずれでもない場合には大当り終了１指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置９において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステッ

プＳ１５３）、処理を終了する。なお、ステップＳ１５２の処理を、大入賞口開放中処理におけるステップＳ４４２の前で実行してもよい。

【０２２３】

ステップＳ１５４では、大当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ１５５）。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであったか否か確認する（ステップＳ１５８）。

【０２２４】

大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであった場合には、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップＳ１６１）。そして、ステップＳ１６２に移行する。確変大当りでも突然確変大当りでもない場合には、時短フラグをセットし（ステップＳ１６２）、時短回数カウンタに例えば１００をセットする（ステップＳ１６３）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１６４）。

【０２２５】

なお、取り扱うタイマやフラグは異なるものの、ステップＳ３０８の小当り開放前処理はステップＳ３０５の大当り開放前処理と同様の処理であり、ステップＳ３０９の小当り開放中処理はステップＳ３０６の大入賞口開放中処理と同様の処理であり、ステップＳ３１０の小当り終了前処理はステップＳ３０７の大当り終了処理と同様の処理である。

【０２２６】

次に、可変表示中に実行される演出の具体例を、図３８～図４１の説明図を参照して説明する。なお、図３８～図４１において、演出表示装置９の表示画面を矩形で示す。すなわち、図３８～図４１では、図１等に示す円形の演出表示装置９の表示画面の一部が示されている。また、演出図柄に付されている演出情報としてのキャラクタも省略している。図３８は、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合、特定演出が実行されないとき、および「擬似連」の特定演出が実行されるときの演出制御用マイクロコンピュータ１００の制御による演出表示装置９における表示動作例を示す説明図である。変動パターン指定コマンドによって、非リーチＰＡ１－１の変動パターンが指定されたときには、図３８（Ｃ１），（Ｃ２）に示すように特定演出は実行されない。非リーチＰＡ１－４の変動パターンが指定されたときには、図３８（Ｅ１）～（Ｅ４）に示すような「滑り」の特定演出が実行される。非リーチＰＡ１－５の変動パターンが指定されたときには、図３８（Ｄ１）～（Ｄ６）に示すような「擬似連」の特定演出が実行される。なお、図３８（Ｄ１）～（Ｄ６）には、簡略化された擬似連の演出態様が示されている。

【０２２７】

図３８（Ａ）に示す例は、例えば、特別図柄の可変表示における特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図３８（Ｂ）に示すように、「左」の図柄表示エリア９Ｌで「６」の演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【０２２８】

特定演出が実行されない場合や「滑り」の特定演出が実行される場合には、左最終停止図柄ＦＺ１－１として「６」の演出図柄が決定されたことに対応して、図３８（Ｂ）に示すような演出図柄の停止表示が行われる。なお、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－４の変動パターンであれば、特定演出パターンが常に滑りＴＰ１－１に決定され（図５２参照）、「右」の図柄表示エリア９Ｒで演出図柄を高速に再変動させる「滑り」の特定演出が実行される。よって、「左」の図柄表示エリア９Ｌに停止表示する演出図柄は、「滑り」の特定演出によっては変更されない。「擬似連」の特定演出が実行される場合には、左最終停止図柄ＦＺ１－１として「６」の演出図柄が決定されたときには、図３８（Ｂ）に示すような演出図柄の停止表示が行われる。

【０２２９】
その後、特定演出が実行されない場合には、例えば、図３８（Ｃ１）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで「７」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図３８（Ｃ２）に示すように「中」の図柄表示エリア９Ｃで「４」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチの組合せとなる演出図柄が停止表示（最終停止表示）される。このとき、「右」の図柄表示エリア９Ｒや「中」の図柄表示エリア９Ｃで停止表示される演出図柄は、右最終停止図柄ＦＺ１－２や中最終停止図柄ＦＺ１－３として決定される。
【０２３０】
「擬似連」の特定演出が実行される場合には、例えば、図３８（Ｄ１）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで「７」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図３８（Ｄ２）に示すように「中」の図柄表示エリア９Ｃで「６」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）することによって、擬似連チャンス目ＧＣ６となる演出図柄が停止表示される。このときには、例えば、演出図柄の揺れ変動表示といった仮停止表示を行ってから、図３８（Ｄ３）に示すように全ての図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒで演出図柄を再び変動させる。その後、例えば、図３８（Ｄ４）～（Ｄ６）に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「６」、「７」、「４」の演出図柄を順次に停止表示（仮停止表示）した後、非リーチの組み合わせとなる演出図柄が停止表示（最終停止表示）される。
【０２３１】
「滑り」の特定演出が実行される場合には、例えば、図３８（Ｅ１）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで「５」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図３８（Ｅ２）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで演出図柄を高速に再変動させる。その後、図３８（Ｅ３）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで「７」の演出図柄になるように、停止表示させる演出図柄を変更させる。ここで、図３８（Ｅ１）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで仮停止表示される演出図柄は、例えば、決定された右最終停止図柄ＦＺ１－２にもとづいて決定される（図４７参照）。その後、例えば、図３８（Ｅ４）に示すように、「中」の図柄表示エリア９Ｃで「４」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチの組み合わせとなる演出図柄が停止表示（最終停止表示）される。
【０２３２】
図３９～図４１は、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合の表示動作例を示す説明図である。図３９（Ａ）に示す例では、例えば、特別図柄の可変表示における特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図３９（Ｂ）に示すように、「左」の図柄表示エリア９Ｌで「６」の演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。
【０２３３】
そして、例えば、変動パターンがスーパーＰＡ４－２であるときのように、「滑り」の特定演出が実行される場合には、図３９（Ｃ１）～（Ｃ３）に示すように、「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒで演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の図柄表示エリア９Ｒで演出図柄を再び変動させた後に停止表示させることによって、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となるように、停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。また、例えば、変動パターンがスーパーＰＡ４－３であるときのように、「擬似連」の特定演出が実行される場合には、図３９（Ｄ１）～（Ｄ５）に示すように、全ての図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、全ての図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示が行われる。その後、「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒで「６」の演出図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによって、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になる。
【０２３４】

図３９（Ｃ３）や図３９（Ｄ５）に示すようリーチ状態となった場合には、図４０（Ａ）に示すように、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおける演出図柄の変動速度が低下する。そして、変動パターンがノーマルＰＡ２－５～ノーマルＰＡ２－８のいずれかであるときなどには、図４０（Ｂ）に示すように「中」の図柄表示エリア９Ｃで「６」を示す数字が「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒと揃って停止表示（仮停止表示）される「ノーマル」のリーチ演出が行われる。なお、図４０（Ｂ）に示す例では、可変表示結果が「大当り」である場合に対応して、大当りの組み合わせを構成する演出図柄が停止表示されているが、可変表示結果が「はずれ」となる場合には、例えば、図４０（Ｈ）に示すように「５」を示す数字が「中」の図柄表示エリア９Ｃで停止表示されることを示す演出画像を表示させてから「中」の図柄表示エリア９Ｃで「５」を示す数字の演出図柄を停止表示させるといった「中」の図柄表示エリア９Ｃで「６」を示す数字以外の演出図柄を停止表示させることなどによって、リーチはずれ組合せを構成する演出図柄を停止表示させ、演出図柄の可変表示を終了すればよい。リーチ演出α１～リーチ演出α３やリーチ演出β１，リーチ演出β２が実行される場合には、図４０（Ｃ）に示すように、低下していた「中」の図柄表示エリア９Ｃにおける演出図柄の変動速度が再び上昇し、各種のリーチ演出表示が開始される。リーチ演出β１では、図４０（Ｄ）に示すようなキャラクタ画像ＣＨ２が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。また、リーチ演出α１～リーチ演出α３のいずれかである場合には、図４０（Ｅ）に示すようなキャラクタ画像ＣＨ１が表示された後、図４０（Ｆ）に示すようなリーチ演出表示が進行する。そして、リーチ演出α１では、図４０（Ｇ）に示すように、１段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される演出図柄が出現する。図４０（Ｇ）に示す例では、可変表示結果が「大当り」である場合に対応して、大当りの組み合わせを構成する演出図柄が停止表示されているが、可変表示結果が「はずれ」となる場合には、リーチはずれ組合せを構成する演出図柄を停止表示させ、演出図柄の可変表示を終了すればよい。これに対して、リーチ演出α２やリーチ演出α３では、図４０（Ｈ）および（Ｉ）に示すように、２段階目の演出表示に進む。また、リーチ演出β２では、図４０（Ｊ）に示すようなキャラクタ画像ＣＨ３が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。

【０２３５】

図４０（Ｉ）に示すように２段階目の演出表示が進行すると、リーチ演出α２であれば、図４１（Ａ）に示すように、２段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される演出図柄が出現する。なお、可変表示結果が「はずれ」になる場合には、表示されている演出図柄が変更されず、リーチはずれ組合せを構成する演出図柄を停止表示させ、演出図柄の可変表示を終了させる。また、リーチ演出α３では、例えば、３段階目の演出表示（「救済演出」ともいう）に進む。そして、３段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される演出図柄が出現する。その後、演出図柄が停止表示される。なお、リーチ演出α３における３段階目の演出表示については図４０および図４１に示していない。

【０２３６】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図４２は、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０３）、ステップＳ７０４～Ｓ７０９の演出制御処理を実行する。

【０２３７】

演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、受信した演出制御コマンド

を解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップＳ７０４）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセス処理を行う（ステップＳ７０５）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の表示制御を実行する。

【０２３８】

次いで、第１飾り図柄表示制御処理を行う（ステップＳ７０６）。第１飾り図柄表示制御処理では、第１飾り図柄表示器９ａの表示制御を実行する。また、第２飾り図柄表示制御処理を行う（ステップＳ７０７）。第２飾り図柄表示制御処理では、第２飾り図柄表示器９ｂの表示制御を実行する。また、合算保留記憶表示部１８ｃの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップＳ７０８）。さらに、演出の態様等を決定するために用いられる乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ７０９）。その後、ステップＳ７０２に移行する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が実行する特別図柄プロセス処理のように、第１飾り図柄表示制御処理と第２飾り図柄表示制御処理とを共通化して、すなわち一つのプログラムモジュールで実現するようにして、演出制御用マイクロコンピュータ１００が実行するプログラム容量を減らすようにしてもよい。

【０２３９】

図４３および図４４は、コマンド解析処理（ステップＳ７０４）の具体例を示すフローチャートである。主基板３１から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【０２４０】

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

【０２４１】

コマンド受信バッファとして、例えば、２バイト構成の演出制御コマンドを６個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ１～１２の１２バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、０～１１の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【０２４２】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信されコマンド受信バッファに保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図２４参照）であるのか解析する。

【０２４３】

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

【０２４４】

受信した演出制御コマンドが表示結果特定コマンドであれば（ステップＳ６１７）、演

出制御用ＣＰＵ１０１は、その表示結果特定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果５指定コマンドのいずれか）を、ＲＡＭに形成されている表示結果特定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８）。

【０２４５】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２２）。

【０２４６】

受信した演出制御コマンドが大当り開始１指定コマンドまたは大当り開始２指定コマンドであれば（ステップＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始１指定コマンド受信フラグまたは大当り開始２指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２４）。受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り開始指定コマンドであれば（ステップＳ６２５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２６）。

【０２４７】

受信した演出制御コマンドが第１図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２７）、第１図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２８）。受信した演出制御コマンドが第２図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２９）、第２図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６３０）。

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

受信した演出制御コマンドが大当り終了１指定コマンドまたは大当り終了２指定コマンドであれば（ステップＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了１指定コマンド受信フラグまたは大当り終了２指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４２）。受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り終了指定コマンドであれば（ステップＳ６４３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４４）。

【０２５１】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（ステップＳ６４５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップＳ６４６）。また、受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（ステップＳ６４７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放後フラグをセットする（ステップＳ６４８）。

【０２５２】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップＳ６４９）。そして、ステップＳ６１１に移行する。

【０２５３】

図４５は、飾り図柄（第１飾り図柄および第２飾り図柄）の可変表示の態様の一例を示す説明図である。この実施の形態では、第１飾り図柄表示器９ａおよび第２飾り図柄表示器９ｂは、２つのＬＥＤで構成されている。そして、図４５に示すように、所定時間（例えば、０．５秒）毎に交互に点灯する。特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、大当りを想起させる飾り図柄の表示結果として、上側のＬＥＤが点灯している状態にす

る（図４５（Ａ）参照）。また、特別図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合には、はずれを想起させる飾り図柄の表示結果として、下側のＬＥＤが点灯している状態にする（図４５（Ｂ）参照）。

【０２５４】

図４６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が用いる乱数を示す説明図である。図４６に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１～第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１～ＳＲ１－３、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３、擬似連第１変動時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－１、擬似連第２変動時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－２、予告種別決定用の乱数ＳＲ５－１、予告演出決定用の乱数ＳＲ５－２、第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ５－３、可動物予告決定用の乱数ＳＲ５－４、枠予告決定用の乱数ＳＲ５－５、ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ５－６、演出羽根役物予告決定用の乱数ＳＲ５－７、他系統液晶予告決定用の乱数ＳＲ５－８、第１特定演出（滑り）パターン判定用の乱数ＳＲ６－１を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【０２５５】

擬似連第１変動時仮停止図柄の乱数ＳＲ４－１とは、初回変動後の「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数であり、擬似連第２変動時仮停止図柄の乱数ＳＲ４－２とは、続いて実行される再変動後の「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【０２５６】

滑り仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３は、「滑り」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全てまたは一部において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【０２５７】

予告種別決定用の乱数ＳＲ５－１は、予告演出の種別を第２ステップアップ予告演出とするか、ボタン予告演出とするか、または第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方とするかを決定するために用いる乱数である。予告演出決定用の乱数ＳＲ５－２は、乱数ＳＲ－１を用いて決定した予告演出の種別に従って、予告演出を決定するために用いる乱数である。例えば、予告演出の種別として第２ステップアップ予告演出を決定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、乱数ＳＲ５－２を用いて第２ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定する。また、予告演出の種別としてボタン予告演出を決定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、乱数ＳＲ５－２を用いてボタン予告演出の内容（有無・メール予告演出またはカード予告演出・演出態様）を決定する。また、例えば、予告演出の種別として第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方を決定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、乱数ＳＲ５－２を用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）およびボタン予告演出の内容（有無・メール予告演出またはカード予告演出・演出態様）を決定する。

【０２５８】

第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ５－３は、第１ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。可動物予告決定用の乱数ＳＲ５－４は、可動物予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。枠予告決定用の乱数ＳＲ５－５は、枠予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ５－６は、ミニキャラ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。演出羽根役物予告決定用の乱数ＳＲ５－７は、演出羽根役物予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。他系統予告決定用の乱数ＳＲ５－８は、他系統予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。なお、各予告演出の内容については後述する。

【０２５９】
第１特定演出パターン判定用の乱数ＳＲ６－１は、「滑り」の特定演出を実行する場合における演出動作の内容に対応した特定演出パターンを、複数種類のうちのいずれかに決定するために用いられる乱数である。
【０２６０】
演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている決定テーブルには、所定の非リーチの組み合わせを決定するためのテーブルとして、例えば、図４７（Ａ）～（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｄが含まれている。図４７（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは、所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄ＦＺ１－１を、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１の値と比較される数値（判定値）であって、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。図４７（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄ＦＺ１－２を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や第２最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－２にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、左最終停止図柄ＦＺ１－１として決定された演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、第２最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－２の値と比較される数値（判定値）であって、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。図４７（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは、所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄ＦＺ１－３を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や右最終停止図柄ＦＺ１－２、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。
【０２６１】
また、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている判定テーブルには、図４８に示すような左右出目判定テーブル１６１が含まれ、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組み合わせから、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８、ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８，ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３の値と比較される数値（判定値）であって、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。
【０２６２】
図４７（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる演出図柄の図柄番号と右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第２最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－２の値と比較される数値（判定値）が割り当てられていない。このような割り当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチの組み合わせになる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄の組み合わせがリーチの組み合わせや大当り組み合わせにならないようにすることができる。また、図４７（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１、右最終停止図柄ＦＺ１－２、中最終停止図柄ＦＺ１－３の組み合わせが、あらかじめ定められた演出図柄の組み合わせになる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３の値と比較される数値（判定値）が割り当てられていない。例えば、リーチの組み合わせや大当り組み合わせ以外であっても、図７に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８となる部分や、図４９に示すような一定の非リーチの組み合わせとなる部分には、第３

最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３の値と比較される数値（判定値）が割り当てられていない。このような割り当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄が擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や、チャンス目に類似する一定の非リーチの組み合わせにならないようにすることができる。

【０２６３】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている決定テーブルには、リーチはずれの組み合わせとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図５０（Ａ）および（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ａ、１６２Ｂが含まれている。図５０（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ａは、リーチはずれの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄ＦＺ２－１と、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄ＦＺ２－２とを、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６２Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１の値と比較される数値（判定値）であって、左最終停止図柄ＦＺ２－１および右最終停止図柄ＦＺ２－２として同一になる演出図柄（左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２）の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。図５０（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂは、リーチはずれ組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄ＦＺ２－３を、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。ただし、図５０（Ｂ）では、中最終停止図柄ＦＺ２－３を特定可能なデータとして、左最終停止図柄ＦＺ２－１および右最終停止図柄ＦＺ２－２との図柄差が示されている。

【０２６４】

すなわち、リーチはずれ組み合わせを構成する中最終停止図柄ＦＺ２－３は、左最終停止図柄ＦＺ２－１や右最終停止図柄ＦＺ２－２となる演出図柄の図柄番号との差分値である図柄差によって特定される。すなわち、演出図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」の順序で演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を停止表示する場合に、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア９Ｃ以外の「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒに停止表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２が最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを用いて「中」の図柄表示エリア９Ｃに停止表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３と左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２との差分（図柄差）を決定する。決定された図柄差に応じて、「中」の図柄表示エリア９Ｃに停止表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３となる確定演出図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂは、ノーマルＰＡ２－１、ノーマルＰＡ２－２、特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２の変動パターンのいずれかである場合や、ノーマルＰＡ２－３、ノーマルＰＡ２－４のいずれかである場合、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＢ３－１～ＰＢ３－３、スーパーＰＣ３－１～スーパーＰＣ３－４、特殊ＰＧ２－３の変動パターンのいずれかである場合、スーパーＰＡ３－４～スーパーＰＡ３－６の変動パターンのいずれかである場合に応じて、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３の値と比較される数値（判定値）であって、図柄差「－２」、「－１」、「＋１」、「＋２」に対応するデータ（判定値）を含む。

【０２６５】

演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている判定テーブルには、大当り組み合わせのいずれかとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図５１に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａ，１６３Ｂが含まれている。図５１に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａ，１６３Ｂは、大当り図柄となる確定演

出図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１の値と比較される数値（判定値）であって、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる通常図柄の図柄番号「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「８」に対応するデータ（判定値）を含む。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１の値と比較される数値（判定値）であって、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」に対応するデータ（判定値）を含む。なお、最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、確変大当りとすることに決定されている場合に使用され、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、通常大当り（非確変大当り）とすることに決定されている場合に使用される。

【０２６６】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている判定テーブルには、特定演出パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するためのテーブルとして、例えば、図５２に示す特定演出パターン判定テーブル１６４Ａが含まれている。図５２に示す特定演出パターン判定テーブル１６４Ａは、「滑り」の特定演出が実行される場合に、第１特定演出パターン判定用の乱数ＳＲ６－１にもとづいて、特定演出パターンを滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン判定テーブル１６４Ａは、非リーチＰＡ１－４、ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＡ２－４、ノーマルＰＡ２－６、ノーマルＰＡ２－８、スーパーＰＡ３－２、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＡ４－２、スーパーＰＡ５－２、スーパーＰＢ３－２、スーパーＰＢ４－２、スーパーＰＢ５－２、スーパーＰＣ３－２、スーパーＰＣ３－４、スーパーＰＤ１－２、スーパーＰＥ１－２、特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－３の変動パターンといった、「滑り」の特定演出が実行される変動パターン（図８および図９参照）に応じて、第１特定演出パターン判定用の乱数ＳＲ６－１の値と比較される数値（判定値）であって、滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４の特定演出パターンに対応するデータ（判定値）を含む。

【０２６７】

滑りＴＰ１－１の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を変動させてから、「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて演出図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることによって、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りＴＰ１－２の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を変動させてから、「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて演出図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることによって、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りＴＰ１－３の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を変動させてから、「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて演出図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることによって、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りＴＰ１－４の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を変動させてから、「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて演出図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることによって、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。

【０２６８】
なお、例えば、変動パターンが非リーチＰＡ１－４である場合に、前回演出値（前回演出保存データ：前回の演出図柄の変動パターンを示す値）に応じて、滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４の振り分けを変えるようにしてもよい。一例として、前回演出値が１～４のいずれであるかに応じて、選択しうる滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４を変更する。なお、１～４のそれぞれは、滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のそれぞれを示すとする。演出制御用ＣＰＵ１０１は、滑り演出態様（滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４）を決定したときに、ＲＡＭにおける保存領域に前回演出値を設定する。そして、特定演出パターン判定テーブル１６４Ａを、前回判定値がｎ（ｎ＝１～４のいずれか）である場合には、滑りＴＰ１－ｎが選択されないように判定値が割り当てられたテーブルとする。演出制御用ＣＰＵ１０１が、そのように構成された特定演出パターン判定テーブル１６４Ａを用いて滑り演出態様を決定する場合には、非リーチＰＡ１－４の変動パターンに応じて「滑り」の特定演出が実行される場合には、前回実行された「滑り」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにすることができる。

【０２６９】
また、特定演出パターン判定テーブル１６４Ａの構成を変更するのではなく、演出制御用ＣＰＵ１０１の制御によって、前回実行された「滑り」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにするようにしてもよい。その場合には、図５２に例示された特定演出パターン判定テーブル１６４Ａを使用するが、決定した滑り演出態様（滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４）が前回判定値で特定される滑り演出態様と一致する場合には、演出態様を差し替える（例えば、決定した滑り演出態様が滑りＴＰ１－ｎであれば、滑りＴＰ１－（ｎ＋１）に差し替える）。

【０２７０】
また、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている決定テーブルには、「滑り」の特定演出が実行される場合に仮停止表示させる演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図５３（Ａ）～（Ｄ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄは、例えば、図５３（Ｅ）に示すようなテーブル選択規則に従って、特定演出パターンが滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、特定演出パターンが滑りＴＰ１－１である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ａが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－２である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－３である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－４である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄが使用テーブルとして選択される。各仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄは、演出図柄を再変動させる図柄表示エリアにおいて最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、仮停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。すなわち、仮停止図柄決定テーブル１６６Ａは、滑りＴＰ１－１の特定演出パターンに従って演出図柄が仮停止表示される「右」の図柄表示エリア９Ｒにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、右仮停止図柄ＫＺ１－１となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂは、滑りＴＰ１－２の特定演出パターンに従って演出図柄が仮停止表示される「左」の図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、左仮停止図柄ＫＺ１－２となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃは、滑りＴＰ１－３の特定演出パターンに従って演出図柄が仮停止表示される「右」の図柄表示エリア９Ｒにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じ

て、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、右仮停止図柄ＫＺ１－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄは、滑りＴＰ１－４の特定演出パターンに従って演出図柄が仮停止表示される「左」の図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、左仮停止図柄ＫＺ１－４となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。

【０２７１】

演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている決定テーブルには、「擬似連」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図５４（Ａ）～（Ｃ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｃが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｃは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、変動パターンが非リーチＰＡ１－５であるか、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３のいずれかであるかや、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。全再変動表示動作の残り回数は、例えば、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「０」となり、その１回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「１」となり、２回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「２」となるように、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動（仮停止図柄が停止表示される変動）が実行されるかに対応している。

【０２７２】

一例として、仮停止図柄決定テーブル１６７Ａは、変動パターンが非リーチＰＡ１－５であることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「１」である場合に、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂは、変動パターンがスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「１」である場合に、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。

【０２７３】

また、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃは、変動パターンがスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「２」である場合に、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ３－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ３－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ３－３を決定するための使用テーブルとして選択される。

【０２７４】

図５４（Ａ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａと図５４（Ｂ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂはそれぞれ、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－１の値と比較される数値（判定値）であって、左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に対応するデータ（判定値）を含む。図５４（Ｃ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃは、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂを用いて決定された左仮停止図柄ＫＺ２－１、右仮停止図柄ＫＺ２－２、中仮停止図柄２－３の組み合わせが擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれであるかに応じて、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－２の値と比較される数値（判定値）であって、左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に対応するデータ（判定値）を含む。

【０２７５】

仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｃを用いて仮停止図柄を決定することによって、例えば、図５５に示すように、擬似連演出における再変動（初回変動を含む。）の実行回数に応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部において仮停止表示させる演出図柄を、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかに決定することができる。

【０２７６】

演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている制御パターンテーブルには、例えば、図５６に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０が含まれている。図５６に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０には、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置９の表示領域における演出図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、特定演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。各図柄変動制御パターンは、例えば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、演出図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されている。

【０２７７】

演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている制御パターンテーブルには、例えば、図５７に示す各種演出制御パターンテーブル１８２には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されている。各演出制御パターンには、例えば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった大当り遊技状態や小当り遊技状態における演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が時系列的に設定されている。

【０２７８】

図５８は、図４２に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

【０２７９】

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

【０２８０】
演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）：演出図柄および飾り図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新する。
【０２８１】
演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に対応した値に更新する。
【０２８２】
演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（および飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。
【０２８３】
大当り表示処理（ステップＳ８０４）：変動時間の終了後、演出表示装置９に大当りまたは小当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に更新する。
【０２８４】
ラウンド中処理（ステップＳ８０５）：ラウンド中の表示制御を行う。また、いわゆる確変昇格演出を実行する遊技機では、確変昇格演出の実行を示す確変昇格演出実行中フラグがセットされている場合には確変昇格演出を実行する。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップＳ８０６）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ８０７）に対応した値に更新する。
【０２８５】
ラウンド後処理（ステップＳ８０６）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に更新する。
【０２８６】
大当り終了処理（ステップＳ８０７）：演出表示装置９において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。
【０２８７】
図５９は、図５８に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８１２）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に応じた値に更新する（ステップＳ８１３）。
【０２８８】
図６０および図６１は、図５８に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、はずれとすることに決定されているか否か確認する（ステップＳ５０１）。はずれとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果１指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リー

チ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５０２）。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

【０２８９】

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リーチにならない演出図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ５０４）。ステップＳ５０４の処理では、図４７（Ａ）に示された最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを使用テーブルとして選択する。次いで、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ１－１の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを参照することによって左最終停止図柄ＦＺ１－１になる演出図柄を決定する。次に、図４７（Ｂ）に示された最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを使用テーブルとして選択する。続いて、第２最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－２の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ１－２の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを参照することによって右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄を決定する。また、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組み合わせにもとづいて、図４８に示された左右出目判定テーブル１６１を参照することによって、左右出目タイプＤＣ１－１が複数種類のいずれになるか判定する。次いで、図４７（Ｃ）に示された最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを使用テーブルとして選択する。また、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ１－３の値と左右出目タイプＤＣ１－１とにもとづいて、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを参照することによって中最終停止図柄ＦＺ１－３となる演出図柄を決定する。

【０２９０】

ステップＳ５０４の処理では、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｃや左右出目判定テーブル１６１を参照して、左中右最終停止図柄ＦＺ１－１～ＦＺ１－３となる演出図柄を決定することによって、演出図柄の停止図柄をリーチの組み合わせや大当りの組み合わせにしない。また、リーチの組み合わせや大当りの組み合わせ以外であっても、図７に示された擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や図４９に示されたような一定の非リーチの組み合わせになることもない。

【０２９１】

ステップＳ５０２の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リーチの組み合わせを構成する演出図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ５０５）。ステップＳ５０５の処理では、図５０（Ａ）に示された最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを使用テーブルとして選択する。また、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ１－１の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを参照することによって左最終停止図柄ＦＺ２－１と右最終停止図柄ＦＺ２－２となる同一の演出図柄を決定する。次に、図５０（Ｂ）に示された最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを使用テーブルとして選択する。また、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ１－３の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを参照することによって左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる演出図柄と中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄との図柄差を決定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定した図柄差に応じて、中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄を決定する。

【０２９２】

以上のように、ステップＳ５０５の処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを用いて、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア９Ｃ以外の「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒに停止表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる演出図柄を決定する。次いで、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを用いて、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア９Ｃにおける中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄と、左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる演出図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中

最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄を決定する。

【０２９３】

はずれとすることに決定されていない場合には（ステップＳ５０１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、突然確変大当りまたは小当りに決定されているか否か判定する（ステップＳ５０７）。突然確変大当りまたは小当りに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果４指定コマンドまたは表示結果５指定コマンド（図２４参照）が格納されているか否かによって判定される。突然確変大当りまたは小当りに決定されている場合には、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンが特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３の変動パターンのいずれかであるか否か判定する（ステップＳ５０８）。図９に示されたように、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３の変動パターンは、いずれも、演出図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする変動パターンである。ステップＳ５０８の処理で特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３の変動パターンのいずれかであると判定された場合には、ステップＳ５０４に移行し、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５０４の処理で、最終停止図柄となる演出図柄を決定する。

【０２９４】

ステップＳ５０８の処理で、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３の変動パターン以外であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５０５に移行する。

【０２９５】

突然確変大当りおよび小当りに決定されていない場合には（ステップＳ５０７）、大当りの組み合わせの演出図柄の最終停止図柄を決定する（ステップＳ５１１）。ステップＳ５１１の処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変大当りにすることに決定されている場合には図５１（Ａ）に示された最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを使用テーブルとして選択する。通常大当りにすることに決定されている場合には図５１（Ｂ）に示された最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂを使用テーブルとして選択する。また、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ１－１の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを参照することによって大当り図柄となる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組み合わせを最終停止図柄として決定する。なお、確変大当りにすることに決定されている場合に、左中右の確定演出図柄として「２」、「４」、「６」、「８」といった一般に非確変大当りを想起させるような停止図柄が導出表示されることもあるが（図５１（Ａ）参照）、最終停止図柄決定テーブル１６３Ａにおいて、「２」、「４」、「６」、「８」に対して判定値を割り当てないようにして、確変大当りにすることに決定されている場合には「２」、「４」、「６」、「８」が選択されないようにしてもよい。また、確変大当りにすることに決定されている場合に「２」、「４」、「６」、「８」が左中右の確定演出図柄として選択されうるようにしたときに、大当り遊技中等に、いわゆる確変昇格演出を実行することによって、演出表示装置９において表示されている左中右の確定演出図柄を「７」等に変更するようにしてもよい。なお、確変状態に関する報知を行わない遊技機では、確変昇格演出を実行せず、遊技者に、確定演出図柄によって遊技状態（確変状態であるか否か）を把握することを困難にするようにしてもよい。

【０２９６】

ステップＳ５０４、Ｓ５０５、Ｓ５１１のいずれかの処理を実行した後、または、ステップＳ５０８の処理で「Ｎ」になった後に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特定演出設定処理を実行する（ステップＳ５１６）。

【０２９７】

図６２は、特定演出設定処理を示すフローチャートである。特定演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが特定演出（「滑り」または「擬似連」）を含まない変動パターンであるか否か判定する（ステップＳ５５１）。特定演出を含まない変動パターンであれば、特定演出設定処理を終了する。

【０２９８】

特定演出を含む変動パターンである場合には、特定演出が「滑り」であるか否か判定する（ステップＳ５５２）。「滑り」の特定演出であれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特定演出に応じた特定演出パターン判定テーブルを使用テーブルとして選択する（ステップＳ５５３）。「滑り」の特定演出である場合には、図５２に示された特定演出パターン判定テーブル１６４Ａを選択する。

【０２９９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ５５４）。すなわち、まず、第１特定演出パターン判定用の乱数ＳＲ６－１の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ６－１の値にもとづいて、ステップＳ５５３の処理で選択した特定演出パターン判定テーブル１６４Ａを参照することによって特定演出パターンを滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のいずれかに決定する。

【０３００】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５５４の処理で決定した特定演出パターンに応じて、ＲＡＭの所定領域の前回演出値を更新する（ステップＳ５５５）。例えば、ステップＳ５５４の処理で滑りＴＰ１－１の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出値を１に更新する。滑りＴＰ１－２の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出値を２に更新する。また、滑りＴＰ１－３の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出値を３に更新する。また、滑りＴＰ１－４の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出値を４に更新する。

【０３０１】

ステップＳ５５５の処理を実行することによって、「滑り」の特定演出を実行する変動パターンに対応して、滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４の特定演出パターンのいずれかに決定する毎に、決定された滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４の特定演出パターンに対応する前回演出値に更新される。すなわち、「滑り」の特定演出における演出動作を複数種類のいずれかに決定する毎に、決定された演出動作の種類を示すデータを記憶する。

【０３０２】

特定演出パターン判定テーブル１６４Ａを、前回判定値がｎ（ｎ＝１～４のいずれか）である場合には、滑りＴＰ１－ｎが選択されないように判定値が割り当てられたテーブルにした場合、演出制御用ＣＰＵ１０１が、そのように構成された特定演出パターン判定テーブル１６４Ａを用いて滑り演出態様を決定するときには、ステップＳ５５４の処理において、非リーチＰＡ１－４の変動パターンに応じて「滑り」の特定演出が実行される場合には、前回実行された「滑り」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにすることができる。

【０３０３】

ステップＳ５５２の処理で、特定演出が「滑り」以外である（すなわち、「擬似連」である）と判定した場合には、ステップＳ５５５の処理で、受信した変動パターンコマンドが示す擬似連演出の種類を示すデータを、ＲＡＭの所定領域に記憶する。

【０３０４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、「滑り」の特定演出である場合に、ステップＳ５５４の処理で決定した特定演出パターンにもとづいて、図５３（Ｅ）に示されたテーブル選択規則に従って、仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄのいずれかを、使用テーブルとして選択する。また、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ３の値にもとづいて、選択した仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄのいずれかを参照することによって右仮停止図柄ＫＺ１－１、左仮停止図柄ＫＺ１－２、右仮停止図柄１－３、左仮停止図柄ＫＺ１－４のいずれかになる演出図柄を決定する。

【０３０５】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、「擬似連」の特定演出である場合には、受信した変動パターンコマンドで特定される擬似連変動の実行回数を定数Ｍにセットする。例えば、擬似連における再変動回数（初回変動を含まない。）が１回の特定演出パターンである場合には

、定数Ｍを「１」に設定し、擬似連における再変動回数（初回変動を含まない。）が２回の特定演出パターンである場合には、定数Ｍを「２」に設定する。また、決定した仮停止図柄の組み合わせ数を示す変数Ｎに「０」を設定する。また、変動パターンが非リーチＰＡ１－５である場合には、図５４（Ａ）に示された仮停止図柄決定テーブル１６７Ａを使用テーブルとして選択し、変動パターンがスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３のいずれかである場合には、図５４（Ｂ）に示された仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂを使用テーブルとして選択する。また、擬似連第１変動時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－１の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ４－１の値にもとづいて、選択した仮停止図柄決定テーブル１６７Ａと仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂとのうちのいずれかを参照することによって、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組み合わせを決定する。そして、変数Ｎに１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否か判定する。

【０３０６】

更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、ステップＳ５５６の処理を終了する。更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図５４（Ｃ）に示された仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃを使用テーブルとして選択する。また、擬似連第２変動時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－２の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ４－２の値にもとづいて、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃを参照することによって、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかになる左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組み合わせを決定する。そして、変数Ｎに１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否か判定する。そして、処理を終了する。

【０３０７】

ステップＳ５１６の特定演出設定処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ５１７）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンやステップＳ５１６の処理で決定した特定演出パターンに応じて、図５６に示された図柄変動制御パターンテーブル１８０に格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうちのいずれかを使用パターンとして選択する。

【０３０８】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出の内容を決定し設定する予告演出設定処理を実行する（ステップＳ５１８Ａ）。なお、予告演出設定処理の内容については後述する（図６５、図６６参照）。

【０３０９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御パターンや予告演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ５１８Ｂ）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ５１９）。

【０３１０】

図６３は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１０１が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置９等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置９の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）が記載されている。具体的には、演出表示装置９の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用ＣＰ

Ｕ１０１は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ２７からの音出力を制御する。また、可動部材制御データに設定されている態様で可動部材７８および演出羽根役物７９ａ，７９ｂを制御する。

【０３１１】

図６３に示すプロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各演出制御パターンや予告演出の内容に応じて用意されている。なお、プロセステーブルは、図５６に示された図柄変動制御パターンテーブル１８０、および図５７に示された各種演出制御パターンテーブル１８２を、より具体的に示したものに相当する。また、ステップＳ５１８Ａの処理で予告演出を実行することに決定されている場合には、予告演出に対応したデータが設定されてプロセステーブルを選択し、予告演出を実行することに決定されていない場合には、予告演出に対応したデータが設定されていないプロセステーブルを選択する。

【０３１２】

図６４は、プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルにおける演出制御実行データに従って表示制御を実行する。すなわち、プロセスタイマ設定値に設定されたタイマ値に応じた時間が経過すると、プロセステーブルにおける次の演出制御実行データに従って、演出表示装置９、ＬＥＤ等の発光体、スピーカ２７、可動部材７８、および演出羽根役物７９ａ，７９ｂを制御する処理を繰り返すことによって、１回の演出図柄の変動における演出が実現される。なお、変動期間中に制御対象にならない演出用部品に対応するデータ（例えば、可動部材制御データ）には、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されている。

【０３１３】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５１９の処理を実行したら、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１、可動部材制御データ１）に従って演出装置（演出図柄を可変表示する演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ２７、および演出用部品としての可動部材７８と演出羽根役物７９ａ，７９ｂ）の制御を開始する（ステップＳ５２０）。例えば、表示制御実行データに従って、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、可動部材制御データに従って、可動部材７８を動作させるための駆動信号を出力する。また、可動部材制御データに従って、演出羽根役物７９ａ，７９ｂを動作させるための駆動信号を出力する。

【０３１４】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップＳ５２１）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値にする（ステップＳ５２２）。

【０３１５】

図６５および図６６は、ステップＳ５１８Ａの予告演出設定処理を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告種別決定用の乱数ＳＲ５－１に基づいて、図６７に示す予告種別判定テーブルを用いて、予告演出の種別を第２ステップアップ予告演出とするか、ボタン予告演出（具体的には、後述するメール予告演出とカード予告演出）とするか、または第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方とするかを決定する（ステップＳ５７０）。この実施の形態では、図６７に示す

ように、６０パーセントの確率で予告演出の種別として第２ステップアップ予告演出と決定し、２０パーセントの確率で予告演出の種別としてボタン予告演出と決定し、２０パーセントの確率で予告演出の種別として第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方と決定する。

【０３１６】

なお、この実施の形態では、後述するように、第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出とは、ともに画面上方において実行される予告演出である。そのため、ステップＳ５７０において、予告演出の種別を第２ステップアップ予告演出とするか、またはボタン予告演出とするかを決定するようにしてもよい。そのように、特に、予告を実行する画面位置が同じである（または、同じ役物を用いる）予告演出がある場合に、それらのいずれを実行するかを予告種別として決定するように構成すれば、予告演出の画面上の実行位置（または、役物）が重複しないようにすることができる。

【０３１７】

この実施の形態では、まずステップＳ５７０で予告演出の種別を第２ステップアップ予告演出とするか、ボタン予告演出とするか、または第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方とするかを決定した後に、後述するステップＳ５７３，Ｓ５７６，Ｓ５７９，Ｓ５８１で図６９に示す第２予告設定テーブルを用いて第２ステップアップ予告演出の態様を決定するとともに実行の有無自体も決定したり、後述するステップＳ５８３で図７１に示すボタン予告設定テーブルを用いてボタン予告演出の態様を決定するとともに実行の有無自体も決定する場合を説明する。なお、図６７に示す予告種別判定テーブルにおいて、第２ステップアップ予告演出、ボタン予告演出、および第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方に加えて、予告演出なしにも判定値を割り当てるようにし、ステップＳ５７０で、予告演出の種別を第２ステップアップ予告演出とするか、ボタン予告演出とするか、または第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方とするかを決定するとともに、予告演出の実行の有無自体も決定するようにしてもよい。そして、図６９に示す第２予告設定テーブルや図７１に示すボタン予告設定テーブルでは予告演出なしに判定値を割り当てないようにし、後述するステップＳ５７３，Ｓ５７６，Ｓ５７９，Ｓ５８１，Ｓ５８３では、第２ステップアップ予告演出の態様やボタン予告演出の態様のみを決定するようにしてもよい。そのように構成すれば、予告種別判定テーブルの設定変更のみを行えば予告演出の出現率を調整できるので、予告演出の出現率の調整を簡易化することができる。

【０３１８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドとして、非リーチはずれの変動パターン（非リーチ変動パターン）に対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７１）。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７１のＹ）、図６８の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７２）。

【０３１９】

この実施の形態において、ステップアップ予告演出とは、１回の図柄の変動（可変表示）中に予め定められた順番に従って、予め定められたタイミングで予告演出（第１段階から複数段階までの予告演出）を１回または複数回変化（発展）させることによって大当りとなる可能性があることを段階的に遊技者に報知する予告演出のことをいう。この実施の形態では、予告演出を変化させる回数が増えるほど（多段階の予告演出まで実行されるほど）、大当りの可能性が高いことを遊技者に報知する。なお、ステップアップ予告演出は、最初の予告演出が変化せずに終了する場合もある。

【０３２０】

なお、ステップアップ予告演出は、１つのキャラクタの形状や色が変化するようなもの

でもよく、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであれば「ステップアップ予告」と言える。

【０３２１】

この実施の形態では、後述するように（図８２等参照）、第１ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置９の表示画面の下部において段階的にキャラクタ（人のキャラクタ）を登場させていく演出としている。第１ステップアップ予告演出の詳しい内容については、図８２等を参照して後述する。

【０３２２】

図６８の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ａのみ実行される演出態様（「Ａ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行され、その後に予告演出Ｃが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「割振」に示す数字は、各演出態様に割り振られた判定値の数を示している。他のテーブル（図６９～図７２）においても同様である。

【０３２３】

なお、図６８の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、「Ａ→Ｂ→Ｃ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が０である）。これは、リーチが発生しないときは、予告演出Ｃ以上の予告演出が出現しないようにするため、すなわち、予告演出Ｃ以上の演出が出現するとリーチの発生が確定するようにするためである。

【０３２４】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７２において、第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ５－３の値を抽出し、抽出した乱数値と第１予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ａ」、「Ａ→Ｂ」・・・）にもとづいて、第１ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０３２５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７０で決定した予告演出の種別が第２ステップアップ予告演出（または、第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方）であるか否かを確認する（ステップＳ５７２Ａ）。予告演出の種別が第２ステップアップ予告演出（または、第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方）であれば、図６９の左上に示す非リーチはずれ用の第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７３）。

【０３２６】

この実施の形態では、後述するように（図８３、図８５等参照）、第２ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置９の表示画面の背景画像を段階的に変化（発展、転換）させていく演出としている。第２ステップアップ予告演出の詳しい内容については、図８３、図８５等を参照して後述する。

【０３２７】

図６９の左上に示す非リーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ｘのみ実行される演出態様（「Ｘ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後に予告演出Ｚが実行される演出態様（

「Ｘ→Ｙ→Ｚ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後に予告演出ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ→ｚ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３２８】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７３において、予告演出決定用の乱数ＳＲ５－２の値を抽出し、抽出した乱数値と第２予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ｘ」、「Ｘ→Ｙ」・・・）にもとづいて、第２ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０３２９】

ステップＳ５７１において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、非リーチはずれの変動パターンに対応した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Ｓ５７１のＮ）、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７４）。ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７４のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図６８の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７５）。

【０３３０】

図６８の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ａのみ実行される演出態様（「Ａ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行され、その後に予告演出Ｃが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行されるが、予告演出Ｃが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｄが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行されるが、予告演出Ｃが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行されるが、予告演出Ｃが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｄ、予告演出ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３３１】

なお、図６８の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が０である）。これは、予告演出Ｄ以上の演出が出現するとスーパーリーチの発生が確定するようにするためである。

【０３３２】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７５において、第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ５－３の値を抽出し、抽出した乱数値と第１予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ａ」、「Ａ→Ｂ」・・・）にもとづいて、第１ステップアップ予告演出の有

無と演出態様を決定する。

【０３３３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７０で決定した予告演出の種別が第２ステップアップ予告演出（または、第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方）であるか否かを確認する（ステップＳ５７５Ａ）。予告演出の種別が第２ステップアップ予告演出（または、第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方）であれば、図６９の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７６）。

【０３３４】

図６９の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ｘのみ実行される演出態様（「Ｘ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後に予告演出Ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後に予告演出ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ→ｚ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｚが実行される演出態様（「Ｘ→一旦終了→Ｚ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３３５】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７６において、予告演出決定用の乱数ＳＲ５－２の値を抽出し、抽出した乱数値と第２予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ｘ」、「Ｘ→Ｙ」・・・）にもとづいて、第２ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０３３６】

ステップＳ５７４において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応した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Ｓ５７４のＮ）、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７７）。スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７７のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図６８の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７８）。

【０３３７】

図６８の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、図６８の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３３８】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７８において、第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ５－３の値を抽出し、抽出した乱数値と第１予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ａ」、「Ａ→Ｂ」・・・）にもとづいて、第１ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０３３９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７０で決定した予告演出の種別が第２ステップアップ予告演出（または、第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方）であるか否かを確認する（ステップＳ５７８Ａ）。予告演出の種別が第２ステップアップ予告演出（または、第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方）であれば、図６９の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７９）。

【０３４０】

図６９の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、図６９の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３４１】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７９において、予告演出決定用の乱数ＳＲ５－２の値を抽出し、抽出した乱数値と第２予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ｘ」、「Ｘ→Ｙ」・・・）にもとづいて、第２ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０３４２】

ステップＳ５７７において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応した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Ｓ５７７のＮ）、大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判断し、図６８の右下に示す大当り用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５８０）。

【０３４３】

図６８の右下に示す大当り用の第１予告設定テーブルでは、図６８の右上および左下に示すノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第１予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３４４】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８０において、第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ５－３の値を抽出し、抽出した乱数値と第１予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ａ」、「Ａ→Ｂ」・・・）にもとづいて、第１ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０３４５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７０で決定した予告演出の種別が第２ステップアップ予告演出（または、第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方）であるか否かを確認する（ステップＳ５８０Ａ）。予告演出の種別が第２ステップアップ予告演出（または、第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方）であれば、図６９の右下に示す大当り用の第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５８１）。

【０３４６】

図６９の右下に示す大当り用の第２予告設定テーブルでは、図６９の右上および左下に示すノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第２予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３４７】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８１において、予告演出決定用の乱数ＳＲ５－２の値を抽出し、抽出した乱数値と第２予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ｘ」、「Ｘ→Ｙ」・・・）にもとづいて、第２ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０３４８】

なお、この実施の形態では、ステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）の有無と演出態様の決定は、大当り時において同じ予告設定テーブル（第１予告設定テーブル、第２予告設定テーブル）を用いている。しかし、全ての大当り種類に同じ予告設定テーブルを用いるのではなく、通常大当り、確変大当り、突然確変大当りおよび小当りの各々において使用する予告設定テーブルを備え、大当り種

類に対応する予告設定テーブルを用いてステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）の有無と演出態様を決定するようにしてもよい。この場合、各々の予告設定テーブルにおいて予告演出の対する判定値の振り分けを異ならせることにより、大当りの種類に応じてステップアップ予告の実行割合や演出態様の出現割合を異ならせることができる。例えば、確変大当りは通常大当りに比べて、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」の演出態様や「一旦終了→復活」の演出態様などのステップアップが続くパターンが選択されやすいようにテーブルを設定することで、より一層の興趣の向上が図られる。また、突然確変大当りと小当りにおいて、例えば突然確変大当りでは「一旦終了→復活」が選択され、小当りにおいては「一旦終了→復活」が選択されないようにテーブルを設定することによって、大入賞口の開放態様が類似または同一であり、突然確変大当りと小当りの見分けが付かない場合の遊技状態（確変状態であるか否かの見分けが付かない遊技状態）となっても、予告演出の演出態様で突然確変大当りと小当りのいずれが発生したかを判別することができ、遊技性の向上が図れる。

【０３４９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７０に示す可動物予告設定テーブルを用いて、可動物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５８２）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の可動物予告設定テーブルを用いて、可動物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の可動物予告設定テーブルを用いて、可動物予告演出の内容を決定する。

【０３５０】

この実施の形態では、可動物予告演出は、ステップアップ予告演出ではなく、可動部材７８が予定の態様で動作することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、可動物予告演出は、１回または複数回変化する予告演出ではない（可動部材７８が段階的に１回または複数回変化（発展、動作）させる予告演出ではない）。可動物予告演出の詳しい内容については、図９１等を参照して後述する。

【０３５１】

図７０に示す可動物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、第１予告タイミングで可動部材７８が動作する演出態様と、第２予告タイミング（第１予告タイミングとは異なるタイミング）で可動部材７８が動作する演出態様と、第３予告タイミング（第１予告タイミングと第２予告タイミングのいずれも）で可動部材７８が動作する演出態様と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３５２】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８２において、可動物予告決定用の乱数ＳＲ５－４の値を抽出し、抽出した乱数値と可動物予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「第１予告タイミング」、「第２予告タイミング」、「第３予告タイミング」）にもとづいて、可動物予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０３５３】

なお、大当り時において同じ大当り用の可動物予告設定テーブルを用いて可動物予告演出の内容を決定しているが、大当りの種類（確変大当り、通常大当り、突然確変大当り、小当り）に応じて複数の可動物予告設定テーブルを設け、大当りの種類に応じたテーブルを用いて可動物予告演出の内容を決定するようにしてもよい。この場合、大当りの種類に応じて、各テーブルの振分値を異ならせることにより、可動物予告演出の実行割合や演出態様の出現割合を異ならせることができる。

【０３５４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７０で決定した予告演出の種別がボタン予告演出（または、第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方）であるか

否かを確認する（ステップＳ５８２Ａ）。予告演出の種別がボタン予告演出（または、第２ステップアップ予告演出とボタン予告演出の両方）であれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７１に示すボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５８３）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用のボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用のボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容を決定する。

【０３５５】

この実施の形態では、ボタン予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、遊技者による操作ボタン１２０の押圧操作に応じて演出表示装置９の表示画面に所定の画像を表示することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、ボタン予告演出は、１回または複数回変化する予告演出ではない（操作ボタン１２０の操作に応じて段階的に１回または複数回変化（発展）させる予告演出ではない）。ボタン予告演出の詳しい内容については、図９６、図９０等を参照して後述する。

【０３５６】

図７１に示すボタン予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、早いタイミングで第１メール予告演出（メールの開封１段階のメール予告演出）が実行される演出態様と、遅いタイミングで第１メール予告演出（メール予告演出）が実行される演出態様と、早いタイミングで第２メール予告演出（メールの開封２段階のメール予告演出）が実行される演出態様と、遅いタイミングで第２メール予告演出（メール予告演出）が実行される演出態様と、早いタイミングでカード予告演出（カードが出現する予告演出）が実行される演出態様と、遅いタイミングでカード予告演出が実行される演出態様と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３５７】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８３において、予告演出決定用の乱数ＳＲ５－２の値を抽出し、抽出した乱数値とボタン予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「第１メール予告で早いタイミング」、「第１メール予告で遅いタイミング」、「第２メール予告で早いタイミング」、「第２メール予告で遅いタイミング」、「カード予告で早いタイミング」、「カード予告で遅いタイミング」）にもとづいて、ボタン予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０３５８】

なお、大当り時において同じ大当り用のボタン予告設定テーブルを用いてボタン予告演出の内容を決定しているが、大当りの種類（確変大当り、通常大当り、突然確変大当り、小当り）に応じて複数のボタン予告設定テーブルを設け、大当りの種類に応じたテーブルを用いてボタン予告演出の内容を決定するようにしてもよい。この場合、大当りの種類に応じて、各テーブルの振分値を異ならせることにより、ボタン予告演出の実行割合や演出態様の出現割合を異ならせることができる。

【０３５９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７２に示す枠（ランプ）予告設定テーブルを用いて、枠（ランプ）予告演出の有無を決定する（ステップＳ５８４）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容を決定する。

【０３６０】

この実施の形態では、枠（ランプ）予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、枠ランプ２８を所定の点灯ぱターンで点灯させることによって大当りの可能性があることを

報知する演出である。つまり、枠（ランプ）予告演出は、１回または複数回変化する予告演出ではない（点灯パターンを１回または複数回段階的に変化（発展）させる予告演出ではない）。枠予告演出の具体的な内容については省略する。

【０３６１】

図７２に示す枠予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各枠予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、枠予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が枠予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０３６２】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８４において、枠予告決定用の乱数ＳＲ５－５の値を抽出し、抽出した乱数値と枠予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、枠予告演出の有無を決定する。

【０３６３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７２に示すミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の有無を決定する（ステップＳ５８５）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用のミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用のミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の内容を決定する。

【０３６４】

この実施の形態では、ミニキャラ予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出表示装置９の表示画面にミニキャラ（サイズの小さいキャラクタの画像）を表示させることによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、ミニキャラ予告演出は、１回または複数回変化する予告演出ではない（ミニキャラを１回または複数回段階的に変化（発展）させる予告演出ではない）。

【０３６５】

図７２に示すミニキャラ予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各ミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方がミニキャラ予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０３６６】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８５において、ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ５－６の値を抽出し、抽出した乱数値とミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、ミニキャラ予告演出の有無を決定する。

【０３６７】

なお、ミニキャラ予告演出は複数種類設けられ、ミニキャラ予告の実行（ミニキャラ出現）を決定したときに、いずれのミニキャラを出現させるかを決定するようにしてもよい。ミニキャラの種類には、大当り時のみ出現可能なキャラが設定されていてもよい。ミニキャラは、大当りの予告のほかに、大当り時の確率変動を伴う大当りとなるかどうかを示唆する予告、変動がリーチとなるかどうかを示唆する予告、スーパーリーチになるかどうかを示唆する予告、擬似連や滑り演出が発生するかどうかを示唆する予告等、予告する対象の異なる複数系統のミニキャラ予告を備え、各々の系統において、大当り判定の判定結果および変動パターンの内容にもとづいて選択されるようにしてもよい。

【０３６８】

なお、この実施の形態では、はずれの場合と大当りの場合とでテーブルにおける振分値を変更しているが、大当りにおいても確変大当り、通常大当り、突然確変大当り、小当りの各々において使用する振分値の異なるミニキャラ予告決定用のテーブルを備え、それらのテーブルにもとづいてミニキャラの出現および種類を選択するようにしてもよい。この場合に、複数系統のミニキャラを備えている場合には、各系統において各々テーブルを設けて複数系統の各々のミニキャラの出現を選択するようにしてもよい。

【０３６９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７２に示す演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する（ステップＳ５８６）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容を決定する。

【０３７０】

この実施の形態では、演出羽根役物予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出羽根役物７９ａ，７９ｂを所定タイミングで動作させることによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、演出羽根役物予告演出は、演出羽根役物７９ａ，７９ｂを１回または複数回動作させる予告演出ではない。演出羽根役物予告演出の具体的な内容については省略する。

【０３７１】

図７２に示す演出羽根役物予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各演出羽根役物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、演出羽根役物予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が演出羽根役物予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０３７２】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８６において、演出羽根役物予告決定用の乱数ＳＲ５－７の値を抽出し、抽出した乱数値と演出羽根役物予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する。

【０３７３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７２に示す他系統液晶予告設定テーブルを用いて、他系統液晶予告演出（ステップアップ予告やボタン予告等の他の予告とは別系統の予告演出）の有無を決定する（ステップＳ５８７）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の他系統液晶予告設定テーブルを用いて、他系統液晶予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の他系統液晶予告設定テーブルを用いて、他系統液晶予告演出の内容を決定する。

【０３７４】

この実施の形態では、他系統液晶予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出表示装置９の表示画面に所定の画像（ステップアップ予告で登場するキャラクタの画像やボタン予告で表示される画像、ミニキャラの画像とは異なる画像）を所定タイミングで表示することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、他系統液晶予告演出は、演出表示装置９の表示画面に所定の画像を１回または複数回変化させる予告演出ではない。他系統液晶予告演出の具体的な内容については、図８７～図８９等を参照して後述する。

【０３７５】

図７２に示す他系統液晶予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各他系統液晶予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、他系統液晶予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が他系統液晶予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０３７６】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８７において、他系統液晶予告決定用の乱数ＳＲ５－７の値を抽出し、抽出した乱数値と他系統液晶予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、他系統液晶予告演出の有無を決定する。

【０３７７】

その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、別々に決定した第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出との組合せが可能であるか否か判定する（ステップＳ５８８）。

【０３７８】

具体的には、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出との組合せとして、図７３～図７６に示す組合せが考えられる。なお、図７３～図７６は、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。

【０３７９】

この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が２回変化（２段階発展）する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様）が実行されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が２回変化（２段階発展）する演出態様（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」または「Ｘ→Ｙ→ｚ」の演出態様）が実行されないようにしている。すなわち、第１ステップアップ予告演出における「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様と、第２ステップアップ予告演出における演出態様「Ｘ→Ｙ→Ｚ」または「Ｘ→Ｙ→ｚ」とが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、この実施の形態では、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｘ→Ｙ→Ｚ」または「Ｘ→Ｙ→ｚ」が実行された場合は、例えば図８８の（３－８）や図８９の（３－１１）に示すように、第２ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置９の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置９の表示画面の下部で実行される第１ステップアップ予告演出の予告演出「Ｃ」を実行することができない（予告演出Ｃに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、図７４に示すように、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様が決定されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｘ→Ｙ→Ｚ」または「Ｘ→Ｙ→ｚ」の演出態様を決定してはならないことになる。

【０３８０】

よって、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」）が決定され、第２ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様「Ｘ→Ｙ→Ｚ」「Ｘ→Ｙ→ｚ」が決定された場合は、図７４に示すように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の組合せ不可能であると判定する（ステップＳ５８８のＮ）。そして、第２ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを１段階下げた「Ｘ→Ｙ」に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５８９）。なお、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｘ→Ｙ→Ｚ」または「Ｘ→Ｙ→ｚ」の演出態様が決定された場合に、第１ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを１段階以上下げた演出態様「Ａ→Ｂ」に変更する（書き換える）処理を実行するようにしてもよい。

【０３８１】
このような構成によれば、演出表示装置９の表示画面で実行される２つのステップアップ予告演出の重複を回避することができ、表示画面上で２つの予告演出が同時に実行されることによる予告表示の煩雑さを回避することができる。
【０３８２】
また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」の演出態様が決定可能である。このような演出態様では、予告演出Ｂを実行した後にステップアップ予告が一旦終了したように見せかけ、その後、予告演出Ｄを実行してステップアップ予告が復活したように見せる。ここで、ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、第２ステップアップ予告演出の予告演出ＺまたはｚがＣＰＵ実行されたことを契機に予告演出Ｄが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるのが効果的である。このような第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを連携させることにより効果的に遊技者の期待感を煽ることができる。従って、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」の演出態様が決定されたときは、図７５および図７６に示すように、ステップＳ５８８において、第２ステップアップ予告演出の演出態様（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」、「Ｘ→Ｙ→ｚ」）との組合せが可能であると判定し、第２ステップアップ予告演出の演出態様（「なし」「Ｘのみ」「Ｘ→Ｙ」）との組合せが不可能であると判定する。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップＳ５８８のＮ）、第２ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを１段階以上上げた「Ｘ→Ｙ→Ｚ」に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５８９）。なお、組合せが不可能であると判定した場合であっても、他の予告演出（可動物予告演出（第２予告タイミングまたは第３予告タイミング）、ボタン予告（遅いタイミング）または他系統液晶予告）のいずれかが実行されるか否かを確認し、他の予告演出が実行される場合は、第２ステップアップ予告演出の演出態様を変更する処理を実行しない。ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、他の予告演出（可動物予告演出（第２予告タイミングまたは第３予告タイミング）、ボタン予告（遅いタイミング）または他系統液晶予告）が実行されたことを契機に予告演出Ｄが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるようにするためである。
【０３８３】
また、この実施の形態では、第２ステップアップ予告演出の演出態様として、「Ｘ→一旦終了→Ｚ」の演出態様が決定可能である。このような演出態様では、予告演出Ｘを実行した後にステップアップ予告が一旦終了したように見せかけ、その後、予告演出Ｚを実行してステップアップ予告が復活したように見せる。ここで、ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ｂが実行されたことを契機に予告演出Ｄが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるのが効果的である。このような第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを連携させることにより効果的に遊技者の期待感を煽ることができる。従って、第２ステップアップ予告演出の演出態様として、「Ｘ→一旦終了→Ｚ」の演出態様が決定されたときは、図７６に示すように、ステップＳ５８８において、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ」との組合せのみが可能であると判定し、その他の演出態様との組合せが不可能であると判定する。なお、図７６には示していないが、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｘ→一旦終了→Ｚ」の演出態様が決定されたときは、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「一旦終了」する演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」など）との組合せも不可能であると判定する。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップＳ５８８のＮ）、第１ステップアップ予告演出の演出態様を「Ａ→Ｂ」に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５８９）。
【０３８４】
なお、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）

として、予告演出が２回以上変化（２段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様が実行されたときは、常にリーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が発生することにしている。従って、図６８の左上の非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルには、「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、リーチが発生しないとき（非リーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」）が常に決定されない。

【０３８５】

なお、図６８の左上に示す第１予告設定テーブルにおいて、リーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップＳ５８８において、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（リーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップＳ５８９において、第１ステップアップ予告演出の演出態様をリーチ確定でない演出態様（例えば「Ａ→Ｂ」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

【０３８６】

また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が３回以上変化（３段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上や「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」以上の演出態様が実行されたときは、常にスーパーリーチが発生することにしている。従って、図６８の右上のノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルには、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」や「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、スーパーリーチが発生しないとき（ノーマルリーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」）が常に決定されない。

【０３８７】

なお、図６８の右上に示す第１予告設定テーブルにおいて、スーパーリーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップＳ５８８において、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（スーパーリーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップＳ５８９において、第１ステップアップ予告演出の演出態様をスーパーリーチ確定でない演出態様（例えば「Ａ→Ｂ→Ｃ」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

【０３８８】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）とボタン予告演出との組合せ、およびステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）と他系統液晶予告演出との組合せが可能であるか否か判定する（ステップＳ５９０）。この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出、ボタン予告演出、および他系統液晶予告演出は、いずれも演出表示装置９の液晶画面にて実行されるので、ステップアップ予告演出と他の予告演出（ボタン予告演出、他系統液晶予告演出）とを同時に実行することができない場合が生じるからである。

【０３８９】

図７３～図７６に示すように、早いタイミングで実行されるボタン予告演出（メール予告演出、カード予告演出）は、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における任意の演出態様と組合せ可能である。一方、遅いタイミングで実行されるボタン予告演出（メール予告演出、カード予告演出）は、第１ステップアップ予告演出に

ついては任意の演出態様と組合せ可能であるが、第２ステップアップ予告演出については「Ｘ→Ｙ→Ｚ」および「Ｘ→Ｙ→ｚ」との組合せが不可能である。ボタン予告演出が実行される遅いタイミングと予告画像が全画面表示となる予告演出Ｚまたはｚが実行されるタイミングと重複してしまうため、ボタン予告演出と予告演出Ｚまたはｚとを同時に実行することができないからである。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップＳ５９１のＮ）、遅いタイミングのボタン予告演出の演出態様を、例えば早いタイミングのボタン予告演出の演出態様に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５９２）。

【０３９０】

また、図７３～図７６に示すように、他系統液晶予告演出は、第１ステップアップ予告演出については予告演出Ｃを実行する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」）との組合せが不可能であり、第２ステップアップ予告演出については予告演出Ｚまたはｚを実行する演出態様（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」「Ｘ→Ｙ→ｚ」「Ｘ→一旦終了→Ｚ」）との組合せが不可能である。予告画像が全画面表示となる他系統予告予告演出（図９５（５－５）（５－６）参照）が実行されるタイミングと予告演出Ｃが実行されるタイミングと重複し、また予告画像が全画面表示となる他系統予告予告演出が実行されるタイミングと予告画像が全画面表示となる予告演出Ｚまたはｚが実行されるタイミングと重複してしまうため、他系統液晶予告演出と予告演出Ｃ、および他系統液晶予告演出と予告演出Ｚまたはｚとを同時に実行することができないからである。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップＳ５９１のＮ）、例えば他系統液晶予告演出の演出態様を実行しないように、あるいは予告演出Ｃや予告演出Ｚ，ｚを実行しないように変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５９２）。

【０３９１】

なお、可動物予告演出については、演出表示装置９の周囲の可動部材７８を雨動かすことにより実行するので、どのようなタイミングであっても、演出表示装置９の液晶画面で実行されるステップアップ予告演出と同時に実行することが可能である。従って、可動物予告演出は、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における任意の演出態様と組合せ可能である。

【０３９２】

なお、上述したように、この実施の形態では、ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、可動物予告、ボタン予告（遅いタイミングのメール予告またはカード予告）または他系統液晶予告のいずれかが実行されたことを契機に予告演出Ｄが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるのが効果的である。このような第１ステップアップ予告演出と他の予告演出（可動物予告演出、ボタン予告演出、他系統液晶予告演出）とを連携させることにより効果的に遊技者の期待感を煽ることができる。

【０３９３】

このような場合において、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、ステップアップ予告が一旦終了する演出態様（つまり「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」の演出態様）が決定されたときは、少なくとも、第２ステップアップ予告演出の予告演出Ｚ，ｚ、可動物予告演出（第２予告タイミングまたは第３予告タイミング）、ボタン予告演出（遅いタイミング）または他系統液晶予告演出のいずれか決定されている必要がある。上記のステップＳ５８９の処理では、第１ステップアップ予告演出としてステップアップ予告が一旦終了する演出態様が決定され、第２ステップアップ予告演出の予告演出Ｚ，ｚ、可動物予告演出（第２予告タイミングまたは第３予告タイミング）、ボタン予告演出（遅いタイミング）または他系統液晶予告演出のいずれかも決定されていないときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様を例えば「Ｘ→Ｙ→Ｚ」に変更するようにしていたが、可動物予告演出（第２予告タイミングまたは第３予告タイミング）、ボタン予告演出（遅いタイミング）または他系統液晶予告演出のいずれかに強制的に実行させるようにしてもよい。

【０３９４】

以上のようにして決定された予告演出の有無および演出態様は、演出制御用マイクロコ

ンピュータ１００におけるＲＯＭの所定格納領域（予告演出格納領域）に格納（設定）される。

【０３９５】

なお、この実施の形態では、一旦終了したステップアップ予告演出が復活する場合にステップアップ予告の一つの予告演出である予告演出Ｄが実行されるようになっているが、復活後の予告演出は必ずしも予告演出Ｄを実行する必要はなく、他の異なる予告演出を実行するようにしてもよい。すなわち、ステップアップ予告演出の終了後のタイミング（予告演出Ｄが実行されずにステップアップ予告演出が終了したと認識されるタイミング）で他の予告演出（ボタン予告演出、可動物予告演出、他系統液晶予告演出）を発生させるようにしてもよい。このような構成によれば、一旦ステップアップ予告演出が終了したと認識し大当りの可能性が低いと認識して落胆している遊技者に大当りの期待感を持続させることができるので、興趣の向上が図れるとともに、その後に新たな予告演出を発生させることで、さらなる期待感の持続を図れるようにしている。なお、他の予告演出実行後に新たな予告演出を１００パーセント実行する必要はなく、所定の割合で実行してもよい。その場合、大当りと決定されている場合の方がはずれと決定されている場合に比べて新たな予告演出が出現する出現率を高く設定したテーブルを用いることで、新たな演出が実行されることにより大当りの可能性が高くなったことを遊技者が認識できるので、より一層の興趣の向上が図れる。

【０３９６】

図７７は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ８４１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ８４２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８４３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップＳ８４４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップＳ８４５）。

【０３９７】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８４５において、プロセスデータ（表示制御実行データ等）の内容に従ってステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）が実行されているかどうかを確認する（ステップＳ８４６）。ステップアップ予告演出が実行されている場合は（ステップＳ８４６のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータの内容にもとづいてステップアップ予告演出の切替タイミングであるか否か判定する（ステップＳ８４７）。ステップアップ予告演出の切替タイミングであれば（ステップＳ８４７のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ（特に、予告演出を含む表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび可動部材制御データ）の内容に従ってステップアップ予告演出の切替（変化、発展）を実行する（ステップＳ８４８）。

【０３９８】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作ボタン１２０の操作が可能な期間（ボタン有効期間）中であるか否か確認する（ステップＳ８４９）。なお、操作ボタン１２０は、ボタン予告演出が実行されているときに有効となる。ボタン有効期間であるときは（ステップＳ８４９のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作ボタン１２０がオンとなったか（押下されたか）どうかを検出する処理を実行する（ステップＳ８５０）。操作ボタン１２０のオンは、操作ボタン１２０からのオン信号を入力したことで検出する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作ボタン１２０のオンを検出すると（ステップＳ８５０のＹ）、設定されているボタン予告演出（メール予告またはカード予告）における操作ボタン１２０のオンに応じた演出を実行する（ステップＳ８５１）。

【０３９９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ（可動部材制御データ等）の内容にもとづいて可動物予告演出の実行タイミングであるか否か判定する（ステップＳ８５２）。可動物予告演出の実行タイミングであれば（ステップＳ８５２のＹ）、プロセスデータ（特に、可動部材制御データ）の内容に従って可動部材７８を動作させて可動物予告演出を実行する（ステップＳ８５３）。

【０４００】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータの内容にもとづいてその他の予告演出（枠予告演出、ミニキャラ予告演出、演出羽根役物予告演出、他系統液晶予告演出）の実行タイミングであるか否か判定する（ステップＳ８５４）。その他の予告演出の実行タイミングであれば（ステップＳ８５４のＹ）、プロセスデータの内容に従ってその他の予告演出を実行する（ステップＳ８５５）。すなわち、枠ランプ２８を所定の点灯パターンで点灯させたり、演出表示装置９の画面にミニキャラの画像を所定のタイミングで表示させたり、演出羽根役物７９ａ，７９ｂを動作させたり、演出表示装置９の画面に他の演出で用いられる画像とは異なる画像（他系統の画像）を表示させたりする。

【０４０１】

そして、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップＳ８５６）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に応じた値に更新する（ステップＳ８５８）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップＳ８５７）、ステップＳ８４８に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【０４０２】

なお、「擬似連」の演出を含む変動パターン（非リーチＰＡ１－５、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、および特殊ＰＧ１－３）にもとづいてステップＳ８４１～Ｓ８４５の処理を実行する場合は、上述したように、複数回の演出図柄の擬似変動が実行されるように演出表示装置９の表示制御が実行される。すなわち、擬似連変動パターンに対応するプロセステーブルには、擬似連の演出を示す演出制御データも設定されている。

【０４０３】

次に、各種予告演出の実行タイミング（予告タイミング）について説明する。図７８は、各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。図７８に示すように、他系統液晶予告、第１ステップアップ予告、第２ステップアップ予告、メール予告（ボタン予告の一種）、カード予告（ボタン予告の一種）およびミニキャラ予告は、演出表示装置９に表示される画像を用いる予告であるので、これらの予告のことを液晶予告という。

【０４０４】

また、図７８に示すように、第１ステップアップ予告は、ステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）、ステップ（Ｃ）、ステップ（Ｄ）、ステップ（Ｅ）の順にステップアップする予告（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）、またはステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）、ステップ（Ｃ）、ステップ（Ｄ）、ステップ（ｅ）の順にステップアップする予告（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」）である。ここで、ステップ（Ａ）は予告演出Ａが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｂ）は予告演出Ｂが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｃ）は予告演出Ｃが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｄ）は予告演出Ｄが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｅ）は予告演出Ｅが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（ｅ）は予告演出ｅが実行されている段階（期間）を示している。

【０４０５】

また、図７８に示すように、第２ステップアップ予告は、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ）にステップアップし、ステップ（Ｙ）からステップ（Ｚ）にステップアップする予告（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」）、またはステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ）にステップアップし、ステップ（Ｙ）からステップ（ｚ）にステップアップする予告（「Ｘ→Ｙ→ｚ」）である。ここで、ステップ（Ｘ）は予告演出Ｘが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｙ）は予告演出Ｙが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｚ）は予告演出Ｚが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（ｚ）は予告演出ｚが実行されている段階（期間）を示している。

【０４０６】

図７８に示す例では、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出と枠予告演出（枠フラッシュ）は、演出表示装置９における演出図柄の変動の開始と同時に実行可能な予告演出とされている。また、第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出、メール予告演出、カード予告演出、ミニキャラ予告演出、演出羽根役物予告演出、可動物予告演出および枠予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点から実行可能な予告演出とされている。

【０４０７】

図７８に示すように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とは、予告演出が変化するタイミング（つまり、切替タイミングあるいは発展タイミング）が異なる。具体的には、第１ステップアップ予告演出が実行されるとともに第２ステップアップ予告演出が実行された場合に、先にステップ（Ａ）がステップ（Ｂ）に変化し、その後、ステップ（Ｘ）がステップ（Ｙ）に変化する。そして、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｂ）がステップ（Ｃ）に変化すると、第２ステップアップ予告におけるステップ（Ｙ）はステップ（Ｚ）または（ｚ）に変化しない（「Ａ→Ｂ→Ｃ」まで発展したときは図７４に示すように「Ｘ→Ｙ→Ｚ　ｏｒ　ｚ」まで発展しない：ステップＳ５８８，Ｓ５８９参照）。なお、第１ステップアップ予告においてステップ（Ｃ）まで変化（発展）したときは、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が確定したことになる。

【０４０８】

一方、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｂ）がステップ（Ｃ）に変化しなかった場合は、第２ステップアップ予告におけるステップ（Ｙ）はステップ（Ｚ）または（ｚ）に変化可能である。この場合、ステップ（Ｂ）がステップ（Ｃ）に変化しなかったことを遊技者が認識可能な時点以後に、ステップ（Ｙ）がステップ（Ｚ）または（ｚ）に変化する。すなわち、ステップ（Ｂ）がステップ（Ｃ）に変化せずにステップアップ予告が終了したと認識させた時点よりも後に、ステップ（Ｙ）がステップ（Ｚ）または（ｚ）に変化する。

【０４０９】

第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告とが連携することによって、第１ステップアップ予告が終了した後に復活するように見せる場合は、第２ステップアップ予告のステップ（Ｚ）または（ｚ）に変化したことを契機として、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｄ）が実行される。このような構成によって、遊技者の期待を効果的に煽ることができる。

【０４１０】

図７８に示すように、第２ステップアップ予告における最終のステップ（Ｚ）または（ｚ）つまり予告演出（Ｚ）または（ｚ）は、左図柄（最初に停止する第１停止図柄）が停止する前に終了する。一方、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）つまり予告演出（Ｃ）は、左図柄が停止した後も継続され、ステップ（Ｄ）やステップ（Ｅ）または（ｅ）、つまり予告演出（Ｄ）や予告演出（Ｅ）または（ｅ）は、左図柄が停止した後も実行可能となっている。このような構成によれば、左図柄の停止後はステップアップ予告演出を減らす（１つにする）ことができ、遊技者に演出図柄の停止図柄（右図柄、中図柄）に注目させることができる。

【０４１１】

なお、図７８に示す例では、左図柄（第１停止図柄）が停止した後に、第１ステップアップ予告演出において、ステップ（Ｃ）からステップ（Ｄ）にステップアップ発展し、ステップ（Ｄ）からステップ（Ｅ）または（ｅ）にステップアップ発展する場合を示したが、さらにリーチ態様となった後にもステップアップ発展するように構成してもよい。例えば、図７８に示す例において、左図柄（第１停止図柄）が停止し、さらに右図柄（第２停止図柄）が左図柄と同じ図柄で停止してリーチ態様となった後に、第１ステップアップ予告演出において、ステップ（Ｄ）からステップ（Ｅ）または（ｅ）にステップアップ発展するように構成してもよい。

【０４１２】

図７８に示す例において、メール予告は、メールを受信したことを遊技者に報知し、操作ボタン１２０の操作を遊技者に促し、遊技者の操作ボタン１２０の操作に応じてメールを開封してメールの内容を報知し、メールの内容に応じて大当りの可能性の高低を認識させる。なお、メール予告において、「メール２段」とあるのは、遊技者による２回目の操作ボタン１２０の操作に応じてメールを開封してメールの内容を報知する演出である。「メール２段」のときは、「メール１段」よりも大当りの可能性が高い。

【０４１３】

また、図７８に示す例において、カード予告は、カードを表示し、操作ボタン１２０の操作を遊技者に促し、遊技者の操作ボタン１２０の操作に応じてカードを開放し（つまり、ひっくり返し）、カードに書かれている内容を報知し、その内容に応じて大当りの可能性の高低を認識させる。

【０４１４】

また、図７８に示すように、メール予告やカード予告などのボタン予告演出は、ステップアップ予告演出の複数ステップにまたがって実行される。図７８に示す例では、ボタン予告演出は、第１ステップアップ予告演出のステップ（Ａ）、ステップ（Ｂ）およびステップ（Ｃ）にまたがって実行されている。

【０４１５】

また、図７８に示す例において、ミニキャラ予告は、演出図柄の変動開始とともに、演出表示装置９の画面上にミニキャラを登場させて（例えばチョウチョを飛ばす）、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【０４１６】

また、図７８に示す例において、演出羽根役物予告は、演出図柄が高速変動しているときに演出羽根役物７９ａ，７９ｂを動作させて、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【０４１７】

また、図７８に示す例において、可動物予告は、演出図柄の変動が高速変動となる時点（第１予告タイミング）で可動部材７８を動作させるか、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｂ）の実行された後でステップ（Ｄ）が実行される前の時点（第２予告タイミング）で可動部材７８を動作させるか、第１予告タイミングおよび第２予告タイミングのいずれのタイミング（第３予告タイミング）でも可動部材７８を動作させることにより、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。なお、この実施の形態では、第１予告タイミングよりも第２予告タイミングで、第２予告タイミングよりも第３予告タイミングで可動部材７８が動作したときは、大当りの可能性を高くしている。ここで、第１ステップアップ予告がステップ（Ｂ）で終了したと見せかけた後に、第２タイミングで可動部材７８を動作させて可動物予告を実行し、その後、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｄ）を実行させることにより、第１ステップアップ予告が復活したように見せることが可能となる。

【０４１８】

また、図７８に示す例において、枠予告は、演出図柄の変動開始とともに、枠ランプ２８を所定の点灯パターンで点灯させて、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【０４１９】
また、図７８に示す例において、他系統液晶予告は、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｂ）の実行された後でステップ（Ｄ）が実行される前の時点で演出表示装置９の画面に所定の画像（他の液晶予告で表示される画像とは異なる画像）を表示することによって、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。この場合、第１ステップアップ予告がステップ（Ｂ）で終了したと見せかけた後に、他系統液晶予告を実行し、その後、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｄ）を実行させることにより、第１ステップアップ予告が復活したように見せることが可能となる。
【０４２０】
図７９は、第２ステップアップ予告演出におけるステップ（Ｙ）からステップ（Ｚ）又は（ｚ）に発展するパターン（予告パターン）を示す説明図である。図７９に示すように、第２ステップアップ予告では、ステップ（Ｘ）が実行され、ステップ（Ｙ）が実行されると、第２ステップアップ予告の終了を示唆する示唆演出が実行される。なお、示唆演出は、実行されたステップ（Ｙ）の演出の余韻を残す働きがあるため、示唆演出のことを余韻表示ともいう。なお、この実施の形態における示唆演出は、例えば、図８３（２－４）に示すように、木にとまっているカブト虫が木の中（葉の中）に隠れていくような演出である。
【０４２１】
ここで、第２ステップアップ予告において、ステップ（Ｙ）からステップ（Ｚ）に変化する場合は、ステップ（Ｙ）が終了すると直ちにステップ（Ｚ）に変化し、示唆演出は実行されない。一方、第２ステップアップ予告において、ステップ（Ｙ）からステップ（ｚ）に変化する場合は、ステップ（Ｙ）が終了してから所定期間経過後にステップ（ｚ）に変化し、示唆演出は所定期間実行される。
【０４２２】
以上より、第２ステップアップ予告において、ステップ（Ｙ）まで変化した場合は、ステップ（Ｙ）の終了後に示唆演出を実行してから第２ステップアップ予告を終了するパターンと、ステップ（Ｙ）の終了後に示唆演出を実行することなくステップ（Ｚ）を実行するパターンと、ステップ（Ｙ）の終了後に示唆演出を所定期間実行し、その後にステップ（ｚ）を実行するパターンとがある。このような構成によれば、示唆演出の実行後に次の予告演出（ステップ）が継続するか否かについて興味を持たせることができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。
【０４２３】
図８０は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８７０）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップＳ８７７に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップＳ８７６で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップＳ８７１～Ｓ８７６の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップＳ８７７に移行する。
【０４２４】
停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の変動停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８７１）。確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、決定されている停止図柄（はずれ図柄、小当り図柄または大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップＳ８７２）。

【０４２５】
なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて演出図柄を停止表示する制御を行うが、変動時間タイマがタイムアップしたことにもとづいて演出図柄を停止表示するようにしてもよい。
【０４２６】
ステップＳ８７２の処理で小当り図柄また大当り表示図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップＳ８７３のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８７４）。
【０４２７】
ステップＳ８７２の処理で小当り図柄また大当り図柄を停止表示した場合には（ステップＳ８７３のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップＳ８７６）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始１指定コマンド受信フラグまたは大当り開始２指定コマンド受信フラグ）または小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８７７）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップＳ８７８）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８７９）。
【０４２８】
なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。また、ステップＳ８７９の処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常大当りまたは確変大当りに決定されているとき（具体的には、表示結果２指定コマンドまたは表示結果３指定コマンドを受信しているとき：図１７参照）には、図５７に示された「１５回開放遊技開始報知」に対応するプロセステーブルを選択し、小当りまたは突然確変大当り大当りに決定されているとき（具体的には、表示結果４指定コマンドまたは表示結果５指定コマンドを受信しているとき：図２４参照）は、図５７に示された「２回開放遊技開始報知（突然確変大当り・小当り共通）」に対応するプロセステーブルを選択する。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ８８０）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１、可動部材制御データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ２７、および演出用部品としての可動部材７８と演出羽根役物７９ａ，７９ｂ）の制御を実行する（ステップＳ８８１）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８８２）。
【０４２９】
次に、各種予告演出の具体例について説明する。
【０４３０】
図８１は、第１ステップアップ予告における各予告演出の内容と第２ステップアップ予告における各予告演出の内容を示す説明図である。第１ステップ予告（右側のステップアップ予告）では、５つの予告演出（予告演出Ａ、予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出Ｅ）で構成されている。なお、図８１では、予告演出ｅについては図示を省略している。図８１に示すように、予告演出Ａとして、演出表示装置９の表示画面の下部領域において人のキャラクタＡが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｂとして、演出表示装置９の表示画面の下部領域において人のキャラクタＢが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｃとして、演出表示装置９

の表示画面の下部領域において人のキャラクタＣが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｄとして、演出表示装置９の表示画面の下部領域においてキャラクタＡ，Ｂ，Ｃが同時に画面左から登場し、画面の中央で停止する演出が行われる。予告演出Ｅとして、演出表示装置９の表示画面の下部領域においてキャラクタＡ，Ｂ，Ｃが集合しているところに大きな人のキャラクタＤが画面右から登場する演出が行われる。

【０４３１】

また、第２ステップ予告（左側のステップアップ予告）では、３つの予告演出（予告演出Ｘ、予告演出Ｙ、予告演出Ｚ）で構成されている。なお、図８１では、予告演出ｚについては図示を省略している。図８１に示すように、予告演出Ｘとして、演出表示装置９の表示画面の背景においてカブト虫のキャラクタが画面右から飛んでくる演出が行われる。予告演出Ｙとして、演出表示装置９の表示画面の背景においてカブト虫のキャラクタが木にとまる演出が行われる。予告演出Ｚとして、背景が演出表示装置９の表示画面の全領域まで拡大することに伴って、気が拡大するとともにカブト虫のキャラクタも拡大する演出が行われる。

【０４３２】

次に、第１ステップアップ予告の具体例を説明する。図８２は、第１ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。第１ステップアップ予告は前述したように最大で５つの予告演出を実行可能である。図８２に示すように、演出表示装置９の表示画面の背景には、木２００の背景画像が表示されている。左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図８２（１－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（１－２）、演出図柄の変動が高速変動になり、第１ステップアップ予告の開始タイミングとなると演出表示装置９の表示画面の下部領域において、第１ステップアップ予告における予告演出Ａ（ステップ（Ａ））としてキャラクタＡ２１０が画面右から登場し（１－２）、画面左へ去っていく。その後、所定のステップの変化タイミングになると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂ（ステップ（Ｂ））としてキャラクタＢ２１１が画面右から登場し（１－３）、画面左へ去っていく。なお、例えば図６５のステップＳ５７２，Ｓ５７５，Ｓ５７８，Ｓ５８０において、第１ステップアップ予告が予告演出Ａのみを登場させることを決定した場合には、予告演出Ｂが登場するタイミングが経過しても予告演出Ｂが登場しないことになる。その後の所定のステップの変化タイミングになると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｃ（ステップ（Ｃ））としてキャラクタＣ２１２が画面右から登場し（１－４）、画面左へ去っていく。キャラクタＣ２１２は非リーチはずれの場合は登場することがないように設定されているため（図６８参照）、この時点で、リーチが発生することが確定する。さらに、左図柄（「７」）が停止した後に、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄ（ステップ（Ｄ））としてキャラクタＡ２１０、キャラクタＢ２１１およびキャラクタＣ２１２が同時に画面左から登場し（１－５）、画面中央に停止した状態となる。キャラクタＡ，Ｂ，Ｃはノーマルリーチはずれの場合は登場することがない（予告演出Ｄは実行されることがない）ように設定されているため（図６８参照）、この時点で、スーパーリーチまたは大当りが確定する。その後、右図柄（「７」）が停止してリーチが発生した後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｅ（ステップ（Ｅ））として大きな人のキャラクタＤ２１３が画面左から登場し（１－６）、キャラクタが中央に集合した状態になり、その後の所定のリーチ状態演出を実行するために、中央に集合したキャラクタの表示が消える。

【０４３３】

次に、第２ステップアップ予告の具体例を説明する。図８３～図８５は、第２ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。第２ステップアップ予告は前述したように最大で３つの予告演出を実行可能である。図８３～図８５に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図８３（２－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（２－２）、演出図柄の変動が高速変動になり、第２ステップアップ予告の開始タイミングとなると演出表示装置９の背景において、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘ（ステップ（Ｘ））とし

てカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる（２－２）。その後所定のステップの変化タイミングになると、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙ（ステップ（Ｙ））としてカブト虫のキャラクタ２２０が木２００にとまることが表示される（２－３）。なお、第２ステップアップ予告が予告演出Ｘで終了する場合には、右から飛んできたカブト虫のキャラクタ２２０は木にとまらずに木の陰（葉）に隠れる演出が行われる。その後所定のステップの変化タイミングにおいて、第２ステップアップ予告における予告演出Ｚ（ステップ（Ｚ））に変化する場合は、図８５（２－７）に移行する。一方、予告演出Ｚ（ステップ（Ｚ））に変化しない場合は、示唆演出（余韻表示）として、木２００にとまっているカブト虫のキャラクタ２２０が木の陰（葉）に隠れていき（２－４）、その後、完全に消える（２－５）。なお、（２－４）および（２－５）の拡大した内容を図８４に示す。その後所定のステップの変化タイミングにおいて、第２ステップアップ予告における予告演出ｚ（ステップ（ｚ））に変化する場合は、図８５（２－６）に移行する。なお、第２ステップアップ予告が予告演出Ｘ→Ｙで終了する場合には、完全に消える（２－５）演出を行った後、ステップの変化タイミングが経過しても予告演出ｚが行われない。従って、完全に消える演出が行われた場合には、そのまま第２ステップアップ予告が終了する場合もある。

【０４３４】

図８５（２－７）では、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００が拡大するとともにカブト虫のキャラクタ２２０も拡大する。この予告演出が第２ステップアップ予告における予告演出Ｚである。その後、リーチが発生せずにはずれ図柄（「７４１」）が停止表示されるか（２－８）、リーチが発生してリーチ演出が実行される（２－９）。図８５（２－６）でも、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００が拡大するとともにカブト虫のキャラクタ２２０も拡大し、さらにカブト虫のキャラクタ２２０が動き回っている。この予告演出が第２ステップアップ予告における予告演出ｚである。その後、リーチが発生せずにはずれ図柄（「７４１」）が停止表示されるか（２－８）、リーチが発生してリーチ演出が実行される（２－９）。

【０４３５】

次に、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を説明する。図８６は、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。図８６に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ→Ｙ→Ｚまたはｚを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターン、または第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ→ＹまたはＸ→Ｙ→Ｚを実行し、非リーチとなるパターンを示す。

【０４３６】

図８６に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第１ステップアップ予告および第２ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をＴ１とし、第１ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Ａの終了タイミング（つまり予告演出Ｂの開始タイミング、予告演出Ａから予告演出Ｂの変化タイミング）までの期間をＴ２とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの開始タイミングから第２ステップアップ予告の予告演出Ｘの終了タイミング（つまり予告演出Ｙの開始タイミング、予告演出Ｘから予告演出Ｙの変化タイミング）までの期間をＴ３とし、第２ステップアップ予告の予告演出Ｙの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの終了タイミング（つまり予告演出Ｃの開始タイミング、予告演出Ｂから予告演出Ｃの変化タイミング）までの期間をＴ４とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｃの開始タイミング（図８６では一旦終了）から第２ステップアップ予告の予告演出Ｙの終了タイミング（つまり予告演出Ｚまたは示唆演出の開始タイミング、予告演出Ｙから予告演出Ｚまたは示唆演出の変化タイミング）までの期間をＴ５とし、示唆演出の実行期間をＴ６とし、示唆演出の終了タイミング（つまり予告演出ｚの開始タイミング）から第２ステップアップ予告の予告演出ＺまたはｚのＺの終了

タイミング（つまり第２ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をＴ７とし、第２ステップアップ予告の予告演出Ｚまたは予告演出ｚの終了タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｃの終了タイミング（つまり予告演出Ｄの開始タイミング、予告演出Ｃから予告演出Ｄの変化タイミング）までの期間をＴ８とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｄの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｄの終了タイミング（つまり予告演出Ｅの開始タイミング、予告演出Ｄから予告演出Ｅの変化タイミング）までの期間をＴ９とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの終了タイミング（つまり第１ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をＴ１０としている。

【０４３７】

図８７～図８９は、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を示す説明図である。図８７に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図８７（３－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（３－２）、演出図柄の変動が期間Ｔ１において高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の下部領域において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場するとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる（３－２）。すなわち、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行されている。これが期間Ｔ２における演出である。その後、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が画面右から登場する。このとき、第２ステップアップ予告においては予告演出Ｘから予告演出Ｙへの変化タイミングに未だ到達していないので（図８６参照）、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘであるカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が継続して実行されている（３－３）。これが期間Ｔ３における演出である。その後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂが実行されている状態で第２ステップアップ予告の予告演出Ｘから予告演出Ｙへの変化タイミングに到達し、キャラクタＢ２１１が左方向に進んでいる最中に、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙとしてカブト虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる（３－４）。これが期間Ｔ４における演出である。その後、キャラクタＢ２１１が画面左に消えていき、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂから予告演出Ｃへの変化タイミングに到達するが、予告演出Ｃは実行されず、第２ステップアップ予告の予告演出Ｙとしてカブト虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出のみが継続して実行される（３－５）。これが期間Ｔ５における演出である。

【０４３８】

その後、第２ステップアップ予告において示唆演出を実行する場合（第２ステップアップ予告において予告演出Ｘ→Ｙまたは予告演出Ｘ→Ｙ→ｚを実行する場合）は、示唆演出として、カブト虫のキャラクタ２２０が木２００の陰に消えていく演出が実行される（３－６）。これが期間Ｔ６における演出である。そして、そのまま第２ステップアップ演出が終了する場合（第２ステップアップ予告において予告演出Ｘ→Ｙを実行する場合）は、第１および第２ステップアップ予告の予告演出は実行されず、表示画面にはずれ図柄（「１４６」）が停止表示される（３－７）。一方、第２ステップアップ予告における予告演出ｚが実行される場合は、示唆演出（３－６）実行後の所定の変化タイミングに到達すると、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００が拡大するとともにカブト虫のキャラクタ２２０も拡大し、さらにカブト虫のキャラクタ２２０が動き回る演出が実行される（３－８）。これが期間Ｔ７における演出（予告演出ｚ）に相当する。その後、左図柄（「７」）が停止され、さらにその後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄに相当する、キャラクタＡ２１０，Ｂ２１１，Ｃ２１２が同時に画面左から登場する演出が実行され（３－９）、さらに右図柄（「７」）が停止されリーチが発生した後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｅとして、キャラクタＤ２１３が画面左から登場する演出が実行される（３－１０）。これが期間Ｔ８～Ｔ１０における演出である。

【０４３９】
第２ステップアップ予告において予告演出Ｚを実行する場合は、示唆演出を実行することなく、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００が拡大するとともにカブト虫のキャラクタ２２０も拡大する（３－１２）。これが期間Ｔ６およびＴ７における演出（予告演出Ｚ）に相当する。その後、リーチとならない非リーチとなる場合には、表示画面にはずれ図柄（「１４６」）を停止表示する（３－１４）。一方、その後、右図柄（「７」）が停止され、さらにその後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄに相当する、キャラクタＡ２１０，キャラクタＢ２１１，キャラクタＣ２１２が同時に登場する演出が実行される（３－１２）。さらに右図柄（「７」）が停止してリーチが発生した後、第１ステップアップ予告における予告演出ＥとしてキャラクタＤ２１３が画面左から登場する演出が実行される（３－１３）。これが期間Ｔ８～Ｔ１０における演出である。なお、第１ステップアップ予告の予告演出Ａ→Ｂが設定されている場合においては、（３－９）、（３－１０）、（３－１２）、（３－１３）で示したような第１ステップアップ予告の予告演出ＤやＥは実行されずにリーチ状態が実行されることとなる。

【０４４０】
次に、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ→一旦終了→Ｚ、可動物予告が第１予告タイミングと第２予告タイミングで実行される予告演出の具体例を説明する。図９０は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ→一旦終了→Ｚ、可動物予告が第１予告タイミングと第２予告タイミングで実行される予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。

【０４４１】
図９０に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第１ステップアップ予告、第２ステップアップ予告および可動物予告の開始タイミングまでの期間をＴ２１とし、第１ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Ａの終了タイミング（つまり予告演出Ｂの開始タイミング、予告演出Ａから予告演出Ｂの変化タイミング）までの期間をＴ２２とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの開始タイミングから第２ステップアップ予告の予告演出Ｘの終了タイミング（つまり予告演出Ｙの開始タイミング、予告演出Ｘから予告演出Ｙの変化タイミング）までの期間をＴ２３とし、第２ステップアップ予告の予告演出Ｙ（図９０では一旦終了）の開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの終了タイミング（つまり予告演出Ｃの開始タイミング、予告演出Ｂから予告演出Ｃの変化タイミング）までの期間をＴ２４とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｃの開始タイミング（図８６では一旦終了）から可動物予告の開始タイミングまでの期間をＴ２５とし、可動物予告の開始タイミングから可動物予告の終了タイミングまでの期間をＴ２６とし、可動物予告の終了タイミングから第２ステップアップ予告の予告演出Ｚの終了タイミング（つまり第２ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をＴ２７とし、第２ステップアップ予告の予告演出Ｚの終了タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｃの終了タイミング（つまり予告演出Ｄの開始タイミング、予告演出Ｃから予告演出Ｄの変化タイミング）までの期間をＴ２８とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｄの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｄの終了タイミング（つまり予告演出Ｅの開始タイミング、予告演出Ｄから予告演出Ｅの変化タイミング）までの期間をＴ２９とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの終了タイミング（つまり第１ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をＴ３０としている。

【０４４２】
図９１～図９２は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ→一旦終了→Ｚ、可動物予告が第１予告タイミングと第２予告タイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。図９１に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図９１（４－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動

が開始され（４－２）、演出図柄の変動が期間Ｔ２１において高速変動になり、第１ステップアップ予告の開始タイミングとなると演出表示装置９の表示画面の下部領域において、第１ステップアップ予告における予告演出Ａとしてキャラクタ Ａ２１０が画面右から登場するとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が実行される（４－２）。また、第１予告タイミングにおける可動物予告として、演出表示装置９の表示画面の周囲に設けられている可動部材７８が動作する演出（龍の可動部材７８が下に倒れてくる演出）が実行される（４－２）。これが期間Ｔ２２における演出である。

【０４４３】

その後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとしてキャラクタ Ｂ２１１が画面右から登場する（４－３）。これが期間Ｔ２３およびＴ２４における演出である。このとき、第２ステップアップ予告は予告演出Ｘであるので、カブト虫のキャラクタ２２０は木の影（葉）に隠れてしまっており、第２ステップアップ予告は終了していることになる。次いで、遊技者が第１ステップアップ予告における予告演出Ｃが実行されない（キャラクタ Ｃ２１２が登場しない）と認識したタイミング以降において（４－４）、つまり期間Ｔ２５の経過後に、第２予告タイミングにおける可動物予告として、可動部材７８が動作する演出（龍の可動部材７８が下に倒れてくる演出）が実行される（４－５）。これが期間Ｔ２６における演出である。また、第２ステップアップ予告における予告演出Ｚに相当する、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００が拡大するとともにカブト虫のキャラクタ２２０も拡大する演出が実行される（４－６）。これが期間Ｔ２７における演出である。その後、左図柄（「７」）が停止され、さらにその後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄに相当する、キャラクタ Ａ２１０，キャラクタ Ｂ２１１，キャラクタ Ｃ２１２が同時に登場する演出が実行される（図９２（４－７））。さらに右図柄（「７」）が停止されリーチが発生した後、右図柄が第１ステップアップ予告における予告演出Ｅとして、キャラクタ Ｄ２１３が登場する演出が実行される（４－８）。これが期間Ｔ２８～Ｔ３０における演出である。なお、例えば第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ、第２ステップアップ予告が予告演出Ｘが選択されている場合においては、（４－６）～（４－８）に相当する演出は当然行われることなくリーチ演出が実行されることになる。

【０４４４】

次に、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、他系統液晶予告が実行される予告演出の具体例を説明する。図９３は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、他系統液晶予告が実行される予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。

【０４４５】

図９３に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第１ステップアップ予告および第２ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をＴ３１とし、第１ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Ａの終了タイミング（つまり予告演出Ｂの開始タイミング、予告演出Ａから予告演出Ｂの変化タイミング）までの期間をＴ３２とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの終了タイミング（つまり予告演出Ｃの開始タイミング、予告演出Ｂから予告演出Ｃの変化タイミング）までの期間をＴ３３とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｃの開始タイミングから他系統液晶予告の開始タイミングまでの期間をＴ３４とし、他系統液晶予告の開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｃ（図９３では一旦終了）の終了タイミング（つまり予告演出Ｄの開始タイミング、予告演出Ｃから予告演出Ｄの変化タイミング）までの期間をＴ３５とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｄの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｄの終了タイミング（つまり予告演出Ｅの開始タイミング、予告演出Ｄから予告演出Ｅの変化タイミング）までの期間をＴ３６とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予

告演出Ｅの終了タイミング（つまり第１ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をＴ３７としている。

【０４４６】

図９４～図９５は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、他系統液晶予告が実行される予告演出の具体例を示す説明図である。図９４に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図９４（５－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（５－２）、演出図柄の変動が期間Ｔ３１において高速変動になり、第１ステップアップ予告の開始タイミングになると演出表示装置９の表示画面の下部領域において、第１ステップアップ予告における予告演出Ａとしてキャラクタ Ａ２１０が画面右から登場し（４－２）、画面左へ去っていく。これが期間Ｔ３２における演出である。

【０４４７】

その後、所定のステップの変化タイミングになると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとしてキャラクタ Ｂ２１１が画面右から登場し（５－３）、左画面へ去っていく。これが期間Ｔ３３における演出である。なお、第２ステップアップ予告は実行されていないので、右から飛んでくるカブト虫のキャラクタは登場しない。その後、遊技者が第１ステップアップ予告における予告演出Ｃが実行されない（キャラクタＣ２１２が登場しない）と認識したタイミング以降において（５－４）、つまり期間Ｔ３４の経過後において、他系統液晶予告として、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００が拡大するとともに、木２００にとまっているセミのキャラクタ２２１も拡大する演出が実行される（５－５）。または、他系統液晶予告の別の態様として、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００が拡大するとともに、木２００にとまっているクワガタのキャラクタ２２２も拡大する演出が実行される（５－６）。この（５－５）や（５－６）の演出に相当するのが他系統液晶予告演出である。なお、これが期間Ｔ３５における演出である。そして、リーチが発生せずにはずれとなる場合は、そのまま表示画面にはずれ図柄（「１４６」）が停止表示される（５－７）。一方、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄが実行される場合は、左図柄（「７」）が停止され、さらにその後、キャラクタＡ２１０，キャラクタＢ２１１，キャラクタＣ２１２が同時に登場する演出が実行される（５－８）。さらに、右図柄（「７」）が停止されリーチが発生した後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｅとして、キャラクタＤ２１３が登場し（５－９）、キャラクタが中央に集合した状態になる。そして、その後の所定のリーチ状態演出を実行するために、中央に集合したキャラクタが消える。これが期間Ｔ３６およびＴ３７における演出である。なお、例えば第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂが選択されている場合においては、（５－８）～（５－９）に相当する演出は行われることなくリーチ演出が実行されることになる。

【０４４８】

次に、メール予告の具体例を説明する。図９６は、メール予告の具体例を示す説明図である。図９６に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図９６（６－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（６－２）、演出図柄の変動が高速変動になり、メール予告の開始タイミングとなると、メール予告におけるメール受信の動作として、演出表示装置９の表示画面の中央付近において、「メールの表示内容２３０」と「操作ボタンの表示内容２３１」と「ボタンを押してメールを開けてね！」という文字が表示される（６－３）。これによって、メールを受信したことを報知し、操作ボタン１２０の操作を促す。遊技者が操作ボタン１２０を操作したときは（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、メールを開封し、メールの中の手紙の表示内容２３２を表示して、大当りの可能性を予告する（６－４）。この例では、手紙の表示内容２３２が「激熱」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、（６－４）において、手紙に表示される内容として、大当りの可能性がそれほど高くない「・・・」、大当りの可能性が「・・・」より

も高い「チャンス」、大当りの可能性が高い「激熱」等の複数種類の演出態様を備えていてもよい。この場合、いずれの演出態様を実行するかを決定するには、例えば、大当りか否か、またはずれの場合においてリーチか否か、またはスーパーリーチか否かによってデータが異なる演出態様設定テーブルを設け、所定の乱数にもとづいてデータから演出態様を選択するようにすればよい。このとき、演出態様設定テーブルのデータは、事前決定においては大当りとすると決定したときは、はずれと決定したときと比べて、「激熱」が選択されやすいように乱数の判定値が振り分けられており、また「・・・」が選択されにくいように乱数の判定値が振り分けられている。

【０４４９】

次に、カード予告の具体例について説明する。図９７は、カード予告の具体例を示す説明図である。図９７に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図９７（７－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（７－２）、演出図柄の変動が高速変動になり、カード予告の開始タイミングとなると、カード予告におけるカード出現の動作として、演出表示装置９の表示画面の中央付近において、「カードの表示内容２３５」と「操作ボタンの表示内容２３１」と「ボタンを押してカードをめくってね！」という文字が表示される（７－３）。これによって、カードが出現したことを報知し、操作ボタン１２０の操作を促す。遊技者が操作ボタン１２０を操作したときは（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、カードを回転させ、カードに書いてある表示内容２３５を表示して、大当りの可能性を予告する（７－４）。この例では、カードの表示内容２３５が「チャンス」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、（７－４）において、カードに表示される内容としては、前述のメール予告と同様の演出態様を備えていてもよい。この場合、メール予告と同様に、カード予告用の演出態様設定テーブルを設け、メール予告と同様の方式で演出態様を選択するようにすればよい。

【０４５０】

次に、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ、メール予告として第１メール予告が遅いタイミングで実行される予告演出の具体例を説明する。図９８は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ、メール予告として第１メール予告が遅いタイミングで実行される予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。

【０４５１】

図９８に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第１ステップアップ予告および第２ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をＴ４１とし、第１ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Ａの終了タイミング（つまり予告演出Ｂの開始タイミング、予告演出Ａから予告演出Ｂの変化タイミング）までの期間をＴ４２とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの開始タイミングから第２ステップアップ予告の予告演出Ｘの終了タイミングまでの期間をＴ４３とし、第２ステップアップ予告の予告演出Ｘの終了タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの終了タイミング（つまり予告演出Ｃの開始タイミング、予告演出Ｂから予告演出Ｃの変化タイミング）までの期間をＴ４４とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｃ（図９８では一旦終了）の開始タイミングから遅いタイミングでのメール予告の開始タイミングまでの期間をＴ４５とし、メール予告におけるメール受信の演出の実行期間をＴ４６とし、メール予告におけるメール開封の演出の実行期間をＴ４７とし、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ｄの開始タイミングから予告演出Ｄの終了タイミング（つまり予告演出Ｅの開始タイミング、予告演出Ｄから予告演出Ｅの変化タイミング）までの期間をＴ４８とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの終了タイミング（つまり第１ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をＴ４９としている。

【０４５２】

図９９～図１００は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→

Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ、メール予告として第１メール予告が遅いタイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。図９９に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図９９（８－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（８－２）、演出図柄の変動がＴ４１において高速変動になり、第１ステップアップ予告における予告演出Ａとして、キャラクタＡ２１０が登場するとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとして、カブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる（８－２）。これが期間Ｔ４２における演出である。その後、所定のステップの変化タイミングになると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとして、キャラクタＢ２１１が登場する（８－３）。これが期間Ｔ４３およびＴ４４における演出である。このとき、第２ステップアップ予告は予告演出Ｘであるので、カブト虫のキャラクタ２２０は木の陰（葉）に隠れてしまっており、第２ステップアップ予告は終了していることになる。その後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｃが実行されないと認識可能なタイミング以降に、つまり期間Ｔ４５の経過後に、メール予告におけるメール受信の動作として、演出表示装置９の表示画面の中央付近において、「メールの表示内容２３０」と「操作ボタンの表示内容２３１」と「ボタンを押してメールを開けてね！」という文字が表示される（８－４）。これが期間Ｔ４６における演出である。遊技者が操作ボタン１２０を操作したときは（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、メールを開封し、メールの中の手紙の表示内容２３２を表示して、大当りの可能性を予告する（８－５）。これが期間Ｔ４７における演出である。この例では、手紙の表示内容２３２が「激熱」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。その後、左図柄（「７」）が停止された後、さらに第１ステップアップ予告における予告演出Ｄとして、キャラクタＡ２１０，キャラクタＢ２１１、キャラクタＣ２１２を登場させる演出が実行される（８－６）。そして、右図柄（「７」）が停止されリーチが発生した後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｅとして、キャラクタＤ２１３を登場させる演出が実行される（８－７）。これが期間Ｔ４８およびＴ４９における演出である。なお、例えば第１ステップアップ予告として予告Ａ→Ｂが選択されている場合においては、（５－８～（５－９）に相当する演出は行われることなくリーチ演出が実行されることになる。

【０４５３】

次に、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例を説明する。図１０１は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。

【０４５４】

図１０１に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第１ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をＴ５１とし、第１ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Ａの終了タイミング（つまり予告演出Ｂの開始タイミング、予告演出Ａから予告演出Ｂの変化タイミング）までの期間をＴ５２とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの開始タイミングから早いタイミングのカード予告の開始タイミングまでの期間をＴ５３とし、カード予告の開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの終了タイミング（つまり予告演出Ｃの開始タイミング、予告演出Ｂから予告演出Ｃの変化タイミング）までの期間をＴ５４とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｃ（または一旦終了）の開始タイミングからカード予告におけるカード出現の演出の実行期間の終了タイミングまでの期間をＴ５５とし、カード予告におけるカード開放の演出の実行期間をＴ５６とし、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ｄの開始タイミングから予告演出Ｄの終了タイミング（つまり予告演出Ｅの開始タイミング、予告演出Ｄから予告演出Ｅの変化タイミング）までの期間をＴ５７とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの開始タイミングか

ら第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの終了タイミング（つまり第１ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をＴ５８としている。

【０４５５】

図１０２～図１０３は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。図１０２に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図１０２（９－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（９－２）、演出図柄の変動が期間Ｔ５１において高速変動になり、第１ステップアップ予告の開始タイミングになると第１ステップアップ予告における予告演出Ａとして、キャラクタＡ２１０が登場する（９－２）。これが期間Ｔ５２における演出である。なお、第２ステップアップ予告は実行されていないので、右から飛んでくるカブト虫のキャラクタ２２０は登場しない。その後、所定のステップの変化タイミングになると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとして、キャラクタＢ２１１が登場する（９－３）。これが期間Ｔ５３における演出である。その後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂの実行中に、カード予告におけるカード出現の動作として、演出表示装置９の表示画面の中央付近において、「カードの表示内容２３５」と「操作ボタンの表示内容２３１」と「ボタンを押してカードをめくってね！」という文字が表示される（９－４）。これは、カード予告の出現タイミングとして早いタイミングが選択されているためであり、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ、メール予告として第１メール予告が遅いタイミングで実行される予告演出で説明した遅いタイミングでは、予告演出Ｂの実行が終了した後にカード予告が出現することとなる。なお、この演出が期間Ｔ５５における演出である。大当りの可能性が高いときは、遊技者が操作ボタン１２０を操作したことに応じて（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、カードを回転させ、カードに書いてある表示内容２３５（この例では「チャンス」）を表示して、大当りの可能性を予告する（９－５）。スーパーリーチの可能性が高いときは、遊技者が操作ボタン１２０を操作したことに応じて（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、カードを回転させ、カードに書いてある表示内容２３５（この例では「スーパー」）を表示して、スーパーリーチ（その後の大当り）の可能性を予告する（９－６）。これが期間Ｔ５６における演出である。

【０４５６】

なお、カードを回転させて予告を実行するのは、第１ステップアップ予告における予告演出Ｃが実行可能な期間である。すなわち、遊技者はカード予告が発生することは第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの実行期間中に認識できるが、実際にカード予告の結果を確認できるのは、第１ステップアップ予告における予告演出Ｃが実行可能な期間になってからとなる。これは、予告演出Ｂの実行期間中においては、遊技者は予告演出Ｃが実行されるかどうかが分からないので、予告演出Ｃへの変化に注目することになり、この期間にカード予告の予告結果を表示しても遊技者が注目しないおそれがあるためである。遊技者が予告演出Ｃへの変化が行われないと認識した以降のタイミングでカード予告の予告結果を表示することによって遊技者はカード予告の予告内容により注目することになり、予告演出がより一層効果的となる。さらに遊技者は第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの出現時点で予告演出Ｃに変化しない場合であっても、カード予告によって大当りの可能性が高まる予告が行われるかもしれないとの期待感を早いタイミングで認識することができ、面白みを感じることができる。なお、このカード予告は第２ステップアップ予告の予告演出Ｚやｚ、他系統液晶予告と異なり全画面に拡大して実行されるものではないため、第１ステップアップ予告として予告演出Ｃが実行されないパターン（９－５）であっても、予告演出Ｃが実行されるパターン（９－６）であっても同時に実行することが可能である（これは、メール予告についても同様である。後述の第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として

の予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出を参照）。

【０４５７】

その後、左図柄（「７」）が停止された後、さらに第１ステップアップ予告における予告演出Ｄとして、キャラクタＡ２１０，キャラクタＢ２１１、キャラクタＣ２１２を登場させる演出が実行される（９－７）。そして、右図柄（「７」）が停止されリーチが発生した後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｅとして、キャラクタＤ２１３を登場させる演出が実行される（９－８）。これが期間Ｔ５７およびＴ５８における演出である。なお、例えば第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂが選択されている場合においては、（９－７）～（９－８）に相当する演出は行われることなくリーチ演出が実行されることになる。

【０４５８】

次に、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例を説明する。図１０４は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。

【０４５９】

図１０４に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第１ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をＴ６１とし、第１ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Ａの終了タイミング（つまり予告演出Ｂの開始タイミング、予告演出Ａから予告演出Ｂの変化タイミング）までの期間をＴ６２とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの開始タイミングからメール予告の開始タイミングまでの期間をＴ６３とし、メール予告の開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの終了タイミング（つまり予告演出Ｃの開始タイミング、予告演出Ｂから予告演出Ｃの変化タイミング）までの期間をＴ６４とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｃ（または一旦終了）の開始タイミングからメール予告におけるメール開封の演出の開始タイミングまでの期間をＴ６５とし、メール予告におけるメール開封の演出の開始タイミングからメール予告の終了タイミングまでの期間をＴ６６とし、メール予告の終了タイミングから第１ステップアップ予告演出の予告演出Ｄの開始タイミングまでの期間をＴ６７とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｄの開始タイミングから予告演出Ｄの終了タイミング（つまり予告演出Ｅの開始タイミング、予告演出Ｄから予告演出Ｅの変化タイミング）までの期間をＴ６８とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの終了タイミング（つまり第１ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をＴ６９としている。

【０４６０】

図１０５～図１０８は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ＥまたはＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行される予告演出の具体例を示す説明図である。図１０５に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図１０５（１０－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（１０－２）、演出図柄の変動が期間Ｔ６１において高速変動になり、第１ステップアップ予告の開始タイミングになると第１ステップアップ予告における予告演出Ａとして、キャラクタＡ２１０が登場する（１０－２）。これが期間Ｔ６２における演出である。なお、第２ステップアップ予告は実行されていないので、右から飛んでくるカブト虫のキャラクタ２２０は登場しない。次いで、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとして、キャラクタＢ２１１が登場し、メール予告におけるメール受信の動作として、演出表示装置９の表示画面の中央付近において、「メールの表示

内容２３０」と「操作ボタンの表示内容２３１」と「ボタンを押してメールを開けてね！」という文字が表示される（１０－３）。これが期間Ｔ６３およびＴ６４における演出である。メール予告に対する操作ボタン１２０の有効期間は、予告演出Ｃが実行可能な期間まで継続する。

【０４６１】

表示されたメール予告に対して遊技者が操作ボタン１２０を早いタイミングで操作したときは、早いタイミングでメールを開封し、メールの中の手紙の表示内容２３２を表示する（１０－４）。すなわち、第１ステップアップ予告においては予告演出Ｂが実行中においてメール予告の予告結果を表示することが可能である。この例では、手紙の表示内容２３２が「ステップアップ継続」であるので、ステップアップ予告が継続（変化すること）が予め認識でき、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。これが期間Ｔ６４において操作ボタン１２０が押されたときの演出である。そして、メール予告の予告結果を表示したまま第１ステップアップ予告における予告演出Ｃとして、キャラクタＣ２１２が登場する（１０－５）。これが期間Ｔ６５～Ｔ６７における演出である。その後、左図柄（「７」）が停止された後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄとして、キャラクタＡ，Ｂ，Ｃを登場させる演出が実行され（１０－６）、さらに右図柄（「７」）が停止されリーチが発生した後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｅとして、キャラクタＤ２１３を登場させる演出が実行される（１０－７）。これが期間Ｔ６８およびＴ６９における演出である。

【０４６２】

一方、遊技者が操作ボタン１２０をなかなか操作しないときは、メールが開封されず（１０－８）、第１ステップアップ予告における予告演出Ｃが実行されないと認識可能なタイミングとなるか（１０－９）、あるいは第１ステップアップ予告における予告演出Ｃが実行されるタイミング（キャラクタＣ２１２が登場するタイミング）まで経過する（１０－１１）。これが期間Ｔ６４において操作ボタン１２０がおされず、期間Ｔ６５において操作ボタン１２０が押されたときの期間Ｔ６４およびＴ６５における演出である。このときにおいてもメール予告に対する操作ボタンの有効期間は継続している。第１ステップアップ予告における予告演出Ｃが実行されないと認識してからの操作ボタン１２０の操作に応じて、メールの中の手紙の表示内容２３２を表示する（１０－１０）。これが期間Ｔ６６およびＴ６７における演出である。一方、第１ステップアップ予告における予告演出Ｃが実行されることを認識してから操作ボタン１２０を操作しても、メールの中の手紙の表示内容２３２を表示する（１０－１２）。これが期間Ｔ６６およびＴ６７における演出である。この場合においては、予告演出Ｃが実行可能な期間においてメール予告の予告結果は表示される。その後、左図柄（「７」）が停止され、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄとして、キャラクタＡ，Ｂ，Ｃを登場させる演出が実行され（１０－１３）、右図柄（「７」）が停止されリーチが発生した後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｅとして、キャラクタＤ２１３を登場させる演出が実行される（１０－１４）。これが期間Ｔ６８およびＴ６９における演出である。

【０４６３】

このように、ステップアップ予告とメール予告が同時に出現可能であり、さらにメール予告に対する操作ボタンの有効期間がステップアップ予告の複数のステップの期間（予告演出Ｂの実行可能期間と予告演出Ｃの実行可能期間）にわたっているため、遊技者は早めにメール予告の予告結果を知りたいと思えば、早めに操作することで予告演出Ｃが実行されるかどうかが認識できない予告演出Ｂの期間中にメール予告の予告結果を認識することができ、予告演出Ｃに変化するかどうかを認識してからメール予告の予告結果を知りたいと思えば、予告演出Ｃが実行されるタイミングまで操作を行わず、例えば予告演出Ｃに変化せずに、一旦落胆した場合においても、メール予告の予告結果によっては大当りの確率が高まる可能性があるので、期待感を持続させることができる。従って、遊技者の好みによって、遊技者に合った予告演出を実行することができるので、興趣の向上が図れる。

【０４６４】

以上に説明したように、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、１回の可変表示中に予め定められた順番に従って、予め定められたタイミングで予告演出を１回または複数回変化させることによって大当りとなる可能性があることを段階的に報知する第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを実行し、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能である構成とされているので、複数のステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができる。

【０４６５】

また、この実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出が属する予告演出種別を複数種類のうちのいずれかに決定し、決定した予告演出種別に含まれる予告演出のうちから、実行する予告演出を決定する。そのため、予告演出決定の設計変更を容易化できるとともに、プログラム容量の増加を招くことなく、多様な予告演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。また、特に、予告を実行する画面位置が同じであったり同じ役物を用いる予告演出がある場合に、それらのいずれを実行するかを予告種別として決定するように構成すれば、予告演出の画面上の実行位置や役物が重複しないようにすることができる。

【０４６６】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１ステップアップ予告演出における予告演出を所定の変化タイミングで変化させるとともに、第１ステップアップ予告演出における変化タイミングとは異なるタイミングで第２ステップアップ予告演出における予告演出を変化させる制御を実行するように構成されているので、複数のステップアップ予告演出における予告演出の変化タイミングが異なるため、遊技者は複数の予告演出を確認して大当りの発生を期待しつつ遊技を行うことができ、更なる興趣の向上を図ることができる。

【０４６７】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、第１ステップアップ予告演出が終了した以降の所定のタイミングで、第２ステップアップ予告演出における予告演出を変化させる制御を実行するように構成されているので、一方のステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出）が終了しても、もう一方のステップアップ予告演出（第２ステップアップ予告演出）が継続して実行される場合があり、大当りの発生に対する期待を維持させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４６８】

さらに、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、第２ステップアップ予告演出における予告演出を変化させる制御（例えば予告演出Ｙから予告演出Ｚ，ｚに変化させる制御）を実行したときは、演出表示装置９における予告画像を表示する表示領域を拡大するように構成されているので、第２ステップアップ予告演出の継続を遊技者に印象付けることができる。

【０４６９】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、第１ステップアップ予告演出は演出表示装置９における第１表示領域（下部の表示領域）にて実行され、第２ステップアップ予告演出は演出表示装置９における第２表示領域（背景の表示領域）にて実行されるものであって、第２ステップアップ予告演出における予告演出を変化させる制御が実行されるとき、第２表示領域は第１表示領域にまたがって拡大されるので、第２ステップアップ予告演出の継続をさらに遊技者に強調することができる。

【０４７０】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり、第１または第２ステップアップ予告演出のうちの少なくともいずれか一つのステップアップ予告演出（上記の実施の形態では第２ステップアップ予告演出）は、予告パターンとして、予告演出（例えば予告演出Ｙ）を実行した後、予告演出の終了を示唆する終了示唆演出（

例えばカブト虫が木に隠れる演出）を実行し、ステップアップ予告演出にもとづく予告を終了する第１パターンと、予告演出（例えば予告演出Ｙ）を実行した後、終了示唆演出を実行することなく予め定められた次の予告演出（例えば予告演出Ｚ）を実行する第２パターンと、予告演出（例えば予告演出Ｙ）を実行した後、終了示唆演出を実行し、その後予め定められた次の予告演出（例えば予告演出ｚ）を実行する第３パターンと、の少なくとも３種類の予告パターンが設けられている。このような構成によれば、複数のステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができる。また、終了示唆演出の実行後に次の予告演出（例えば予告演出ｚ）が継続するか否かについて興味を持たせることができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【０４７１】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、第１ステップアップ予告演出よりも第２ステップアップ予告演出を高い割合で実行するように構成されている。具体的には、図６８に示す第１ステップアップ予告を決定するための第１予告設定テーブルと、図６９に示す第２ステップアップ予告を決定するための第２予告設定テーブルとを比較すると、第１予告設定テーブルよりも第２予告設定テーブルの方が各演出態様に対して数多くの判定値が割り振られている（逆に第１予告設定テーブルの方が「なし」に対して数多くの判定値が割り振られている。）。このような構成によれば、終了示唆演出が実行され得る第２ステップアップ予告演出の出現率を高くすることができ、遊技者に終了示唆演出に対する興味を確実に持たせることができ、また、終了示唆演出によって第２ステップアップ予告演出のバリエーションを増やすことができる。

【０４７２】

また、この実施の形態では、終了示唆演出の実行期間は、第１ステップアップ予告演出において、遊技者が次の予告演出（予告演出Ｃ）が実行されるかを認識できない第１認識タイミングと、遊技者が次の予告演出（予告演出Ｃ）が実行されないことを認識可能な第２認識タイミングの両方のタイミングを含む期間である。具体的には、図８７～図８９に示す第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例において、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が登場し（図８７（３－３））、そのキャラクタＢ２１１が通り過ぎ（図８７（３－４））、そのキャラクタＢ２１１は画面から消える（図８７（３－５））。この時点では、次の予告演出Ｃが実行されるかどうかは遊技者にはわからない。この時点が第１認識タイミングである。その後、所定時間経過してもキャラクタＣ２１２が登場しないことにより、遊技者は次の予告演出Ｃが実行されないこと認識可能となる（図８８（３－６））。この時点が第２認識タイミングである。そして、この実施の形態では、終了示唆演出の実行期間は、第１認識タイミングと第２認識タイミングとを含む期間となっている。このような構成によれば、第１ステップアップ予告演出にて予告が終了した場合において、終了示唆演出の実行後に新たに次の予告演出（例えば予告演出ｚ）が実行される可能性を維持することができ、遊技者に大当りに対する期待を持続させて興趣の向上を図ることができる。

【０４７３】

また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出において実行される予告演出は、演出表示装置９にて表示される予告画像（キャラクタの画像）を用いた演出であり、第１ステップアップ予告演出は演出表示装置９における第１表示領域（画面の下部の表示領域）にて実行され、第２ステップアップ予告演出は演出表示装置９における第２表示領域（背景の表示領域）にて実行されるように構成されているので、複数のステップアップ予告演出を同時に実行しても遊技者は認識しやすく混乱させることはない。

【０４７４】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、ステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）のほかに、遊技領域に設けら

れた可動部材７８を可動させることによって大当りとなる可能性があることを報知する可動物予告演出を実行可能であり、ステップアップ予告演出（上記の実施の形態では第１ステップアップ予告演出）において予告演出（予告演出Ｃ）の変化タイミングに到達したにもかかわらず次の予告演出に変化させる制御が実行されなかった場合に、変化タイミング以降に可動物予告演出を実行するように構成されている（図９１、図９２に示す演出例）。このような構成によれば、ステップアップ予告演出が一旦終了したように見せかけた後に可動物予告演出が実行されて、遊技者の期待を再度抱かせることができ、より一層興趣の向上を図ることができる。

【０４７５】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、可動物予告演出を実行した後に、第１ステップアップ予告演出における実行されなかった予告演出（予告演出Ｃ）の次の予告演出（予告演出Ｄ）を実行するように構成されているので、第１ステップアップ予告演出が終了したように見えても、可動物予告演出が継続して実行されたことによって第１ステップアップ予告演出が復活する場合があり、大当りの発生に対する期待を維持させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７６】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、実行されたステップアップ予告演出（例えば第１ステップアップ予告演出）で出現可能な予告演出とは異なる予告演出を実行することによって大当りとなる可能性があることを報知する他系統予告演出（例えば他系統液晶予告演出）を実行可能であり、ステップアップ予告演出における特定の予告演出（例えば予告演出Ｃ）に変化させる制御が実行されるとリーチ状態となることが確定するものであり、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップアップ予告演出において特定の予告演出（予告演出Ｃ）の変化タイミングに到達したにもかかわらず次の予告演出である特定の予告演出に変化させる制御が実行されなかった場合に、変化タイミング以降に他系統予告演出を実行するように構成されている（図９４、図９５に示す演出例）。このような構成によれば、ステップアップ予告演出における特定の予告演出（予告演出Ｃ）に変化させる制御が実行されるとリーチ状態となることが確定するため、ステップアップ予告演出が一旦終了したように見せかけた後に他系統予告演出が実行されて、遊技者のリーチ状態の発生に対する期待を再度抱かせることができ、より一層興趣の向上を図ることができる。

【０４７７】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、他系統予告演出（他系統液晶予告演出）を実行した後に、ステップアップ予告演出における実行されなかった予告演出（予告演出Ｃ）の次の予告演出（予告演出Ｄ）を実行するように構成されているので、ステップアップ予告演出が終了しても、他系統予告演出が継続して実行されたことによってステップアップ予告演出が復活する場合があり、大当りの発生に対する期待を維持させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７８】

また、この実施の形態では、他系統予告演出（他系統液晶予告演出）が実行された後にリーチ状態となった場合には、特定表示結果となる可能性の高い特定リーチ状態（スーパーリーチ状態）となるようにするのが好ましい。具体的には、予告演出設定処理において、受信した変動パターンコマンドの内容に関係なく、ステップＳ５８７で他系統液晶予告演出の有無を決定するようにしていたが、スーパーリーチの変動パターンに対応する変動パターンコマンドを受信したときのみ、ステップＳ５８７の処理を実行するようにする。このような構成によれば、他系統予告演出が発生した場合の大当りの期待感を一層抱かせることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０４７９】

また、この実施の形態では、遊技者が操作可能な操作手段としての操作ボタン１２０を備え、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップアップ予告演出のほかに、遊技者による操作ボタン１２０の操作に応じて大当りとなる可能性があることを報知するボタン予告演出を

実行可能であり、ステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出）において予告演出（例えば予告演出Ｃ）の変化タイミングに到達したにもかかわらず次の予告演出に変化させる制御が実行されなかった場合に、変化タイミング以降にボタン予告演出を実行するように構成されている（図９６に示す演出例、図９７に示す演出例）。このような構成によれば、ステップアップ予告演出が一旦終了したように遊技者に認識させた後に操作ボタン１２０の操作にもとづき実行可能なボタン予告演出が実行されて、遊技者は大当りに対する期待を長時間継続して抱くことができる。さらに、大当りが発生した場合にはステップアップ予告演出が一旦終了していたので、自力で大当りを発生させたという印象を強く持たせることができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【０４８０】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン予告演出を実行した後に、ステップアップ予告演出における実行されなかった予告演出（予告演出Ｃ）の次の予告演出（予告演出Ｄ）を実行するように構成されているので（図９９および図１００に示す演出例、図１０２および図１０３に示す演出例）、ステップアップ予告演出が終了したように見えても、操作ボタン１２０の操作によって予告演出が新たに復活したように認識させることができ、より一層の遊技の興趣を高めることができる。

【０４８１】

また、この実施の形態では、操作ボタン１２０の操作が有効な操作有効期間（ボタン有効期間）は、ボタン予告演出が実行される以前に実行されていた予告演出（予告演出Ｂ）の実行期間を含む期間であるので（図１０２、図１０３に示す演出例）、遊技者が自身の好みのタイミングで操作ボタン１２０を操作することができ、遊技への参加意欲を高めることができる。

【０４８２】

また、この実施の形態では、遊技者が操作可能な操作ボタン１２０を備え、演出制御用ＣＰＵ１０１が、ステップアップ予告演出のほかに、遊技者による操作ボタン１２０の操作に応じて特定表示結果となる可能性があることを報知するボタン予告演出を実行可能であり、ステップアップ予告演出とボタン予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり、ボタン予告演出の実行可能期間は、ステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出）において、遊技者が次の予告演出（予告演出Ｃ）が実行されるかを認識できない第１認識タイミングと、遊技者が次の予告演出（予告演出Ｃ）が実行されないことを認識可能な第２認識タイミングの両方のタイミングを含む期間とされている（図１０５～図１０８に示す演出例）。このような構成によれば、遊技者は、第１認識タイミングで操作ボタン１２０を操作した場合は、早期に予告演出（予告演出Ｃ）が変化するか否かを認識することができ、第２認識タイミングで操作ボタン１２０を操作した場合は、ボタン予告演出が実行されるか否かによって再び期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４８３】

また、この実施の形態では、ボタン予告演出として予め複数種類の演出（ボタン予告演出、カード予告演出）が設けられ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、複数種類のボタン予告演出のうちのいずれかを選択して実行するように構成されているので、ボタン予告演出のバリエーションが増え、遊戯の興趣が向上する。

【０４８４】

また、この実施の形態では、ステップアップ予告演出における特定の予告演出（予告演出Ｃ）に変化させる制御が実行されるとリーチ状態となることが確定するものであり、操作ボタン１２０の操作が有効な操作有効期間は、特定の予告演出の実行期間と該特定の予告演出が実行される以前に実行されていた予告演出の実行期間をまたぐ期間であるので、リーチ状態となるかわからない期間およびリーチ状態となることが確定した期間の両期間にまたがることになり、状況の異なる両方の状態で遊技者は操作ボタン１２０を操作して予告演出を実行させることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０４８５】

また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出において、全ての可変表示部（図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ）にて識別情報が可変表示されている状態のときに最初の予告演出（予告演出Ａ）の実行を開始し、複数の可変表示部のうち識別情報が最初に導出表示される第１停止の可変表示部（左図柄表示エリア９Ｌ）にて識別情報が導出表示された以降に最終の予告演出（予告演出Ｅ，ｅ）を実行し、第２ステップアップ予告演出において、全ての可変表示部（図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ）にて識別情報が可変表示されている状態のときに最初の予告演出（予告演出Ｘ）の実行を開始し、複数の可変表示部のうち識別情報が最初に導出表示される第１停止の可変表示部（左図柄表示エリア９Ｌ）にて識別情報が導出表示される前に最終の予告演出（予告演出Ｚ，ｚ）を実行するように構成されているので（図７８参照）、複数のステップアップ予告演出において最終の予告演出（予告演出Ｅ，ｅ、予告演出Ｚ，ｚ）の実行タイミングを異ならせることにより、大当りの期待感を煽ることができ、さらに第１停止後はステップアップ予告演出を減らすことができ、遊技者に識別情報の表示結果に注目させることができる。

【０４８６】

また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出において、全ての可変表示部（図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ）にて識別情報が可変表示されている状態のときに最初の予告演出（予告演出Ａ）の実行を開始し、複数の可変表示部のうち識別情報が最後に導出表示される第３停止の可変表示部（中図柄表示エリア９Ｃ）以外の可変表示部（右図柄表示エリア９Ｒ）にて識別情報が導出表示された状態であって特定表示結果の組み合わせの一部を構成するリーチ状態となった以降に最終の予告演出（予告演出Ｅ，ｅ）を実行し、第２ステップアップ予告演出において、全ての可変表示部（図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ）にて識別情報が可変表示されている状態のときに最初の予告演出（予告演出Ｘ）の実行を開始し、複数の可変表示部のうち識別情報が最後に導出表示される第３停止の可変表示部（中図柄表示エリア９Ｃ）以外の可変表示部（右図柄表示エリア９Ｒ）にて識別情報が導出表示された状態であってリーチ状態となる前に最終の予告演出（予告演出Ｚ，ｚ）を実行するように構成されているので（図８２参照）、複数のステップアップ予告演出において最終の予告演出（予告演出Ｅ，ｅ、予告演出Ｚ，ｚ）の実行タイミングを異ならせることにより、大当りの期待感を煽ることができ、さらに第３停止後はステップアップ予告演出を減らすことができ、遊技者に識別情報の表示結果に注目させることができる。

【０４８７】

また、この実施の形態では、変動パターン設定処理において、大当り判定の判定結果とリーチとするか否かの判定結果にもとづいて、変動パターン種別判定用乱数を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数を用いて、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、リーチとすると決定された場合には、リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴う変動パターンのいずれかを決定する。また、リーチとしないと決定された場合には、非リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかを決定し、非リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴わない変動パターンのいずれかを決定する。このような構成によれば、プログラム容量の増加を招くことなく、リーチ状態となる場合のみならず、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

【０４８８】

なお、図７８、図８０～図８２等に示すように、第１ステップアップ予告の実行開始タイミングと第２ステップアップ予告演出の実行開始タイミングとは同じとしているが、異なるタイミングとしてもよい。

【０４８９】

また、第１ステップアップ予告演出における各予告演出Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅ，ｅの変化タイミングと、第２ステップアップ予告演出における各予告演出Ｘ，Ｙ，Ｚ，ｚの変化タ

イミングとは異なるタイミングとしていたが、同一のタイミングとしてもよい。例えば、予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングで予告演出Ｘから予告演出Ｙに変化し、予告演出Ｂから予告演出Ｃに変化するタイミングで予告演出Ｙから予告演出Ｚ，ｚに変化するように構成してもよい。

【０４９０】

また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出の演出態様として、演出表示装置９の表示画面上に人物を登場させたりカブト虫を登場させたりする演出を実行する場合を示したが、各ステップアップ予告演出の演出態様は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、第１ステップアップ予告演出または第２ステップアップ予告演出のいずれか一方において、可動部材７８や演出羽根役物７９ａ，７９ｂなどの可動物を可動させる演出を実行するようにしてもよい。また、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出の両方において、可動部材７８や演出羽根役物７９ａ，７９ｂなどの可動物を可動させる演出を実行するようにしてもよい。

【０４９１】

なお、上記の実施の形態に示した各々の予告は、その予告の中で複数種類の予告態様（予告演出の演出態様）を実行可能であるのが好ましい。例えば、第１ステップアップ予告では、予告演出Ａの中に複数種類の異なる予告演出Ａ１，Ａ２，Ａ３・・・（例えばキャラクタＡの服の色が異なるなど）を含む。また、可動物予告や演出羽根役物予告では、可動部材７８や演出羽根役物７９の可動態様として複数種類の異なる可動態様（可動速度や可動範囲、可動回数など）を含む。また、ボタン予告では、メールやカードの記載内容として複数種類の表示内容（例えば、「・・・」「チャンス」「スーパーリーチ」などの文字、複数種類の異なるキャラクタ、表示内容が同一でも表示色が異なる、など）を含む。また、枠ランプ予告では、発光態様として複数種類の発光態様（発光速度、発光色など）を含む。また、ミニキャラ予告では、ミニキャラの異なる出現箇所や異なるミニキャラを含む。また、他系統液晶予告では、液晶画面に表示される予告画像として複数種類の予告画像（例えば、ゼミの画像やクワガタの画像）を含む。このように所定の予告の中に含まれる演出態様のうちのいずれかを選択して実行する。

【０４９２】

また、上記の実施の形態では、ステップアップ予告においては、非リーチはずれ、ノーマルリーチはずれ、スーパーリーチはずれ、大当りのうち、いずれの変動パターンであるか否かによって予告の実行率や予告態様（予告演出の演出態様）の出現率を変更するようにしていたが、各変動パターン毎に予告設定テーブルを備え、それらのテーブルにおける振分値を異ならせることで、確変パターンの内容に応じて予告の実行率や予告態様の出現率を変更するようにしてもよい。例えば、変動パターンが擬似連や滑りなどの特殊演出を実行する場には、ステップアップ予告の実行率や所定の予告態様の出現率を向上させるようにしてもよい。

【０４９３】

また、ステップアップ予告以外の予告においては、大当りか否かによって予告の有無や予告態様（予告演出の演出態様）の出現率を変更するようにしているが、ステップアップ予告と同様、振分の異なる複数の予告設定テーブルを備え、事前決定手段の決定結果（はずれか大当りか、大当りの場合は大当りの種類）または変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに応じて、振分の異なる複数の予告設定テーブルからいずれかを選択し、選択したテーブルと予告決定用乱数とにもとづいて、実行される予告態様を決定するようにしてもよい。このように構成することによって、事前決定で大当りであるときの大当り種類によって、また、はずれのときにおいてもリーチとなるか否か、リーチ時にスーパーリーチに発展するか否かによって各々の予告の実行率や予告態様の出現率を決定することができる。また、変動パターンが擬似連や滑りなどの特殊演出を実行する場に、予告の実行率や所定の予告態様の出現率を向上させるようにすることもできる。

【０４９４】

なお、本発明において、ステップアップ予告演出とは、予め定められた順番に従って１段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高い演出のことをいう。

【０４９５】

なお、第１ステップアップ予告演出において、全ての可変表示部にて識別情報が可変表示されている状態のときに最初の予告演出（例えば予告演出Ａ）の実行を開始し、複数の可変表示部のうち識別情報が最初に導出表示される第１停止の可変表示部（例えば左図柄表示エリア９Ｌ）にて識別情報が導出表示された以降に最終の予告演出（例えば予告演出Ｅ，ｅ）に変化し（つまり、予告演出Ｄから予告演出Ｅ，ｅへの変化タイミングが第１停止の可変表示部にて識別情報が導出表示された以降であり）、第２ステップアップ予告演出において、全ての可変表示部にて識別情報が可変表示されている状態のときに最初の予告演出（例えば予告演出Ｘ）の実行を開始し、複数の可変表示部のうち識別情報が最初に導出表示される第１停止の可変表示部（例えば左図柄表示エリア９Ｌ）にて識別情報が導出表示される前に最終の予告演出（例えば予告演出Ｚ，ｚ）に変化する（つまり、予告演出Ｙから予告演出Ｚ，ｚへの変化タイミングが第１停止の可変表示部にて識別情報が導出表示された前である、換言すれば、第１停止の可変表示部にて識別情報が導出表示された以降に第２ステップアップ予告演出における予告演出の変化タイミングがない）ように構成されていてもよい。

【０４９６】

また、第１ステップアップ予告演出において、全ての可変表示部にて識別情報が可変表示されている状態のときに最初の予告演出（例えば予告演出Ａ）の実行を開始し、複数の可変表示部のうち識別情報が最後に導出表示される最終停止の可変表示部（例えば中図柄表示エリア９Ｃ）以外の可変表示部（例えば右図柄表示エリア９Ｒ）にて識別情報が導出表示された状態であって特定表示結果の組み合わせの一部を構成するリーチ状態となった以降に最終の予告演出（例えば予告演出Ｅ，ｅ）に変化し（つまり、予告演出Ｄから予告演出Ｅ，ｅへの変化タイミングがリーチ状態となった以降であり）、第２ステップアップ予告演出において、全ての可変表示部にて識別情報が可変表示されている状態のときに最初の予告演出（例えば予告演出Ｘ）の実行を開始し、リーチ状態となる前に最終の予告演出（例えば予告演出Ｚ，ｚ）に変化する（つまり、予告演出Ｙから予告演出Ｚ，ｚへの変化タイミングがリーチ状態となる前である、換言すれば、リーチ状態となった以降に第２ステップアップ予告演出における予告演出の変化タイミングがない）ように構成されていてもよい。

【０４９７】

また、この実施の形態では、第２ステップアップ予告演出において、同じステップ数「３」まで発展する場合であっても、図６９に示すように、ステップ（Ｚ）の演出まで発展する場合には、ステップ（ｚ）に発展する場合よりも、大当りに対して多くの判定値が割り当てられている。従って、ステップ（Ｚ）の演出まで発展する場合には、ステップ（ｚ）に発展する場合と比較して、大当り期待度が大きい。よって、同じステップ数の演出に発展する場合であっても、いずれのステップ（Ｚ）とステップ（ｚ）とのいずれの演出に発展するのかに対して、遊技者の興味を抱かせることができる。

【０４９８】

なお、この実施の形態において、「大当り期待度（信頼度）」とは、ステップアップ予告演出中のある段階のステップ予告が実行された場合に大当りが出現する出現率（確率）を示している。例えば、ステップアップ予告演出中のステップＸが実行される場合の大当り期待度は、（大当りと決定されている場合にステップアップ予告演出においてステップＸが実行すると決定される割合）／（大当りと決定されている場合およびハズレと決定されている場合の両方にステップアップ予告演出においてステップＸが実行すると決定される割合）を計算することによって求められる。

【０４９９】

また、各予告演出の実行タイミングは、この実施の形態で示したものに限られない。図１０９は、各種予告演出の実行タイミングの第１の変形例を示すタイミング図である。図１０９において、図７８に示した内容と異なる点は、ステップアップ予告（第１ステップアップ予告、第２ステップアップ予告）とは異なる他系統のボタン予告（メール予告、カード予告）を設けたことである。

【０５００】

図１０９に示すように、他系統のメール予告においても、上述したメール予告と同様に、メールを受信したことを報知し、操作ボタン１２０の操作（オン）を促し、操作ボタン１２０の操作に応じてメールを開封してメールの内容を報知する。ただし、他系統のメール予告が実行されるタイミングは、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｂ）が終了する前の時点である。このようなタイミングでメール予告を実行することにより、第１ステップアップ予告がステップ（Ｂ）で終了したと見せかけた後に、他系統のメール予告を実行し、その後、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｄ）を実行させることにより、第１ステップアップ予告が復活したように見せることが可能となる。さらに、他系統のメール予告において、操作ボタン１２０の操作が有効なボタン有効期間が、ボタン予告演出が実行される以前に実行されていた予告演出（予告演出Ｂ）の実行期間を含む期間であるので、遊技者が自身の好みのタイミングで操作ボタン１２０を操作することができ、遊技への参加意欲を高めることができる。

【０５０１】

また、他系統のカード予告においても、上述したカード予告と同様に、カードを表示し、操作ボタン１２０の操作（オン）を促し、操作ボタン１２０の操作に応じてカードを開放してカードに書かれている内容を報知する。ただし、他系統のカード予告が実行されるタイミングは、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｂ）が終了する前の時点である。このようなタイミングでカード予告を実行することにより、第１ステップアップ予告がステップ（Ｂ）で終了したと見せかけた後に、他系統のカード予告を実行し、その後、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｄ）を実行させることにより、第１ステップアップ予告が復活したように見せることが可能となる。さらに、他系統のカード予告において、操作ボタン１２０の操作が有効なボタン有効期間が、ボタン予告演出が実行される以前に実行されていた予告演出（予告演出Ｂ）の実行期間を含む期間であるので、遊技者が自身の好みのタイミングで操作ボタン１２０を操作することができ、遊技への参加意欲を高めることができる。

【０５０２】

図１１０は、各種予告演出の実行タイミングの第２の変形例を示すタイミング図である。図１１０において、図１０９に示した内容と異なる点は、ステップアップ予告（第１ステップアップ予告、第２ステップアップ予告）とは異なる他系統のボタン予告（メール予告、カード予告）を設け、他系統のボタン予告におけるボタン有効期間が第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｂ）とステップ（Ｃ）とにまたがる期間としたことである。

【０５０３】

具体的には、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｂ）が実行されており、ステップ（Ｃ）が実行されるかを遊技者が未だ認識できないタイミング（図１１０に示す例ではステップ（Ｃ）の実行期間の開始時点から短い時間経過後の時点よりも以前のタイミング）において、メール受信の報知またはカードの表示を行ってメール予告またはカード予告を開始する。この実施の形態では、メール予告またはカード予告において、メール受信の報知またはカードの表示を行った時点から操作ボタン１２０の操作を有効とするので、その時点からボタン有効期間が開始される。また、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）が実行されないことを遊技者が認識可能なタイミング（図１１０に示す例ではステップ（Ｃ）の実行期間の開始時点から短い時間経過後の時点よりも以後のタイミング）以降に、メールの内容の報知またはカードに書かれている内容の報知を終了する。メールの内容の報知またはカードに書かれている内容の報知を終了すると、ボタン有効期間を終了させる。

【０５０４】
このように、ボタン予告のボタン有効期間を、第１ステップアップ予告において、遊技者がステップ（Ｃ）が実行されるかを認識できないタイミング（第１認識タイミング）と、遊技者がステップ（Ｃ）が実行されないことを認識可能なタイミング（第２認識タイミング）の両方のタイミングを含む期間とすることによって、遊技者は、第１認識タイミングで操作ボタン１２０を操作した場合は、早期にステップ（Ｃ）が変化するか否かを認識することができ、第２認識タイミングで操作ボタン１２０を操作した場合は、ボタン予告が実行されるか否かによって再び期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５０５】
具体的には、図１１０に示すように、ステップ（Ｃ）が実行されるかを遊技者が未だ認識できないタイミングにおいて遊技者が操作ボタン１２０を押したときは、その時点でメールの開封またはカードの開放を行う。従って、遊技者は、開封されたメールの内容や開放されたカードの内容（ステップ（Ｃ）に発展するか否か）にもとづいて、早い段階（ステップ（Ｃ）が実行される前）にステップ（Ｃ）に変化するか否かを認識することができる。また、図１１０に示すように、ステップ（Ｃ）が実行されないことを遊技者が認識可能なタイミング以降において遊技者が操作ボタン１２０を押したときは、その時点でメールの開封またはカードの開放を行う。従って、遊技者は、ステップ（Ｃ）に変化しなかった場合でも、開封されたメールの内容や開放されたカードの内容（大当りのチャンスがあるか、スーパーリーチに発展するか）にもとづいて、大当りのチャンスやスーパーリーチへの発展などが行われるかどうかを認識することができ、遊技者に期待感を再度持たせることができる。
【０５０６】
図１１１は、各種予告演出の実行タイミングの第３の変形例を示すタイミング図である。図１１１に示す例では、第２ステップアップ予告における最終のステップ（Ｚ）または（ｚ）つまり予告演出（Ｚ）または（ｚ）は、左図柄（最初に停止する第１停止図柄）が停止した後で右図柄（２番目に停止する第２停止図柄）が停止する前に終了する。一方、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）つまり予告演出（Ｃ）は、右図柄が停止した後も継続され、ステップ（Ｄ）やステップ（Ｅ）または（ｅ）、つまり予告演出（Ｄ）や予告演出（Ｅ）または（ｅ）は、左図柄および右図柄が停止してリーチが発生した後も実行可能となている。このような構成によれば、中図柄の停止後はステップアップ予告演出を減らす（１つにする）ことができ、遊技者に演出図柄の停止図柄（中図柄）に注目させることができる。
【０５０７】
なお、上記の各実施の形態では、可変表示部として２つの特別図柄表示器（第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂ）を備えた遊技機を例にしたが、１つの特別図柄表示器が設けられた遊技機にも本発明を適用することができる。
【０５０８】
また、上記の各実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板８０、音声出力基板７０およびランプドライバ基板３５が設けられているが、演出装置を制御する回路を１つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置９等を制御する回路が搭載された第１の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、ＬＥＤ、スピーカ２７など）を制御する回路が搭載された第２の演出制御基板との２つの基板を設けるようにしてもよい。
【０５０９】
また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が他の基板（例えば、図３に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、または音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板３５に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コ

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

【産業上の利用可能性】

【０５１０】

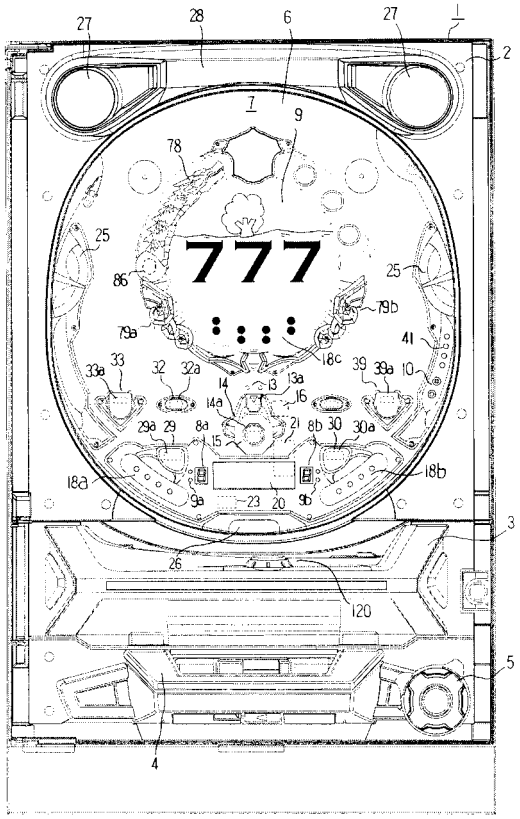
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、遊技機に設けられている演出表示装置等の演出装置（演出用部品）において連続変動（擬似連続変動を含む）を実行する遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

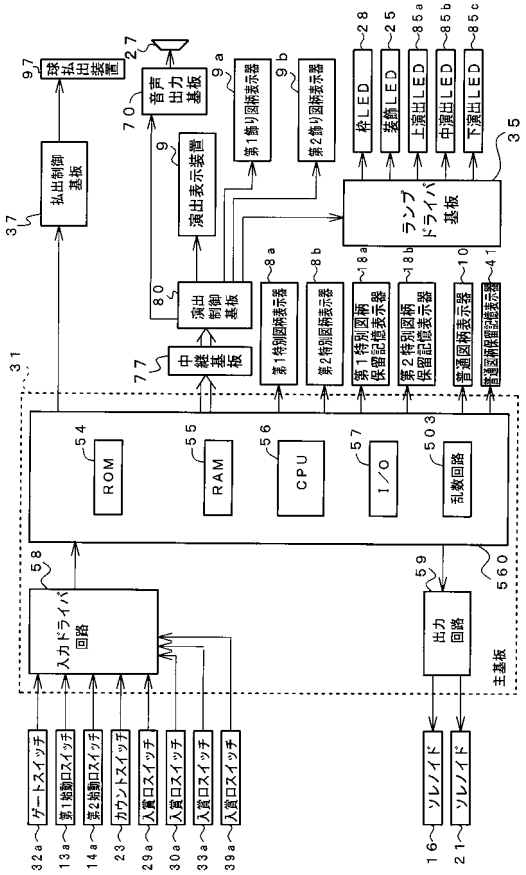
【０５１１】

１　パチンコ遊技機
８ａ　第１特別図柄表示器
８ｂ　第２特別図柄表示器
９　演出表示装置
１３　第１始動入賞口
１４　第２始動入賞口
１５　可変入賞球装置
９ａ　第１飾り図柄表示器
９ｂ　第２飾り図柄表示器
１８ｃ　合算保留記憶表示部
３１　遊技制御基板（主基板）
５６　ＣＰＵ
７８　可動部材
７９ａ，７９ｂ　演出羽根役物（可動部材の一種）
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ
８０　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　演出制御用ＣＰＵ

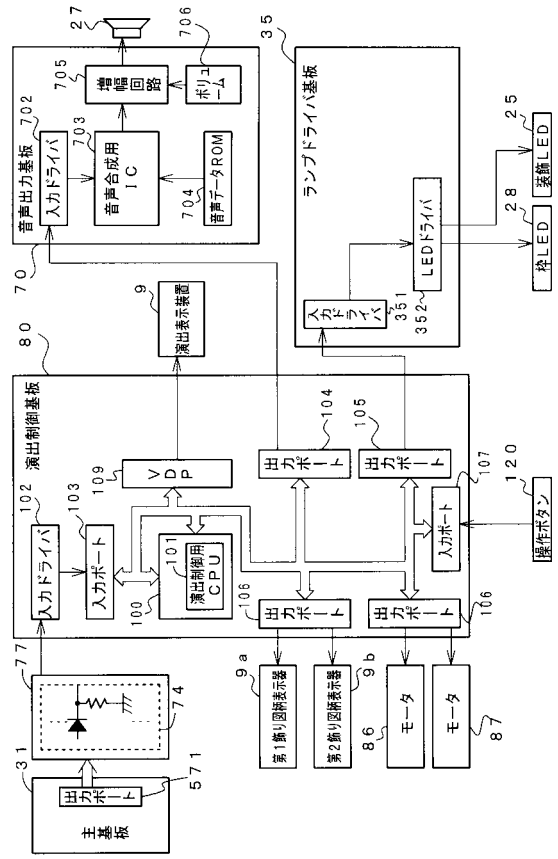
【図１】


777

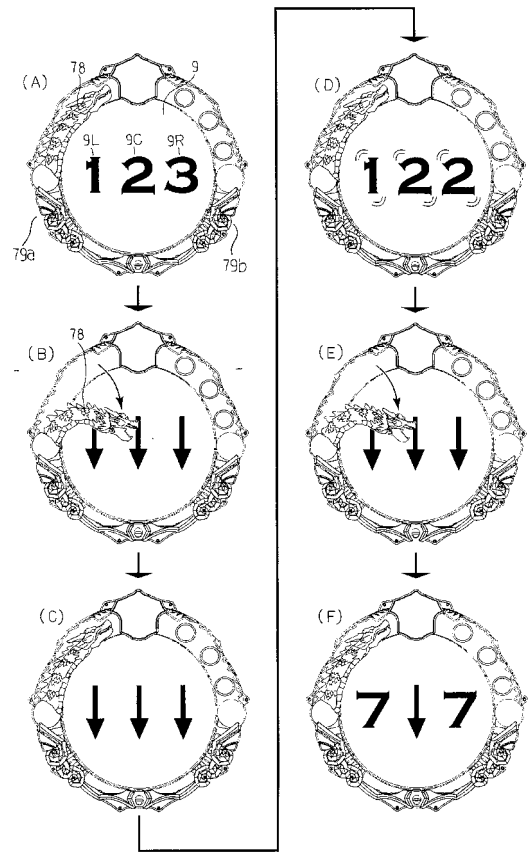
【図２】


球払出装置
音声出力基板
第1飾り図柄表示器
第2飾り図柄表示器
枠LED
装飾LED
上演出LED
中演出LED
下演出LED
ランプドライバ基板
演出表示装置
払出制御基板
演出制御基板
中継基板
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
第1特別図柄保留記憶表示器
第2特別図柄保留記憶表示器
普通図柄表示器
普通図柄保留記憶表示器
ROM
RAM
CPU
I/O
乱数回路
入力ドライバ回路
出力回路
主基板
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
入賞口スイッチ
入賞口スイッチ
入賞口スイッチ
入賞口スイッチ
ソレノイド
ソレノイド

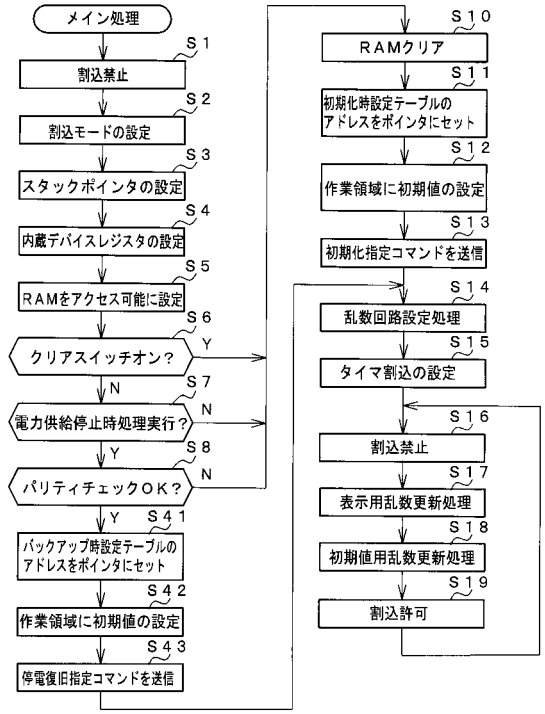
【図３】


音声出力基板
入力ドライバ
音声合成用IC
音声データROM
増幅回路
ボリューム
ランプドライバ基板
LEDドライバ
入力ドライバ
装飾LED
枠LED
演出表示装置
演出制御基板
入力ドライバ
入力ポート
VDP
演出制御用CPU
出力ポート
出力ポート
出力ポート
出力ポート
入力ポート
操作ボタン
第1飾り図柄表示器
第2飾り図柄表示器
モータ
モータ
出力ポート
主基板

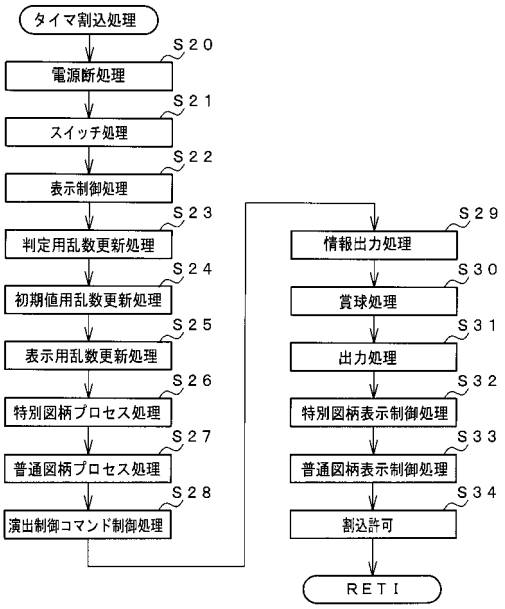
【図４】


(A)
123
(B)
(C)
(D)
122
(E)
(F)
7↓7

【図５】



【図６】



【図７】

擬似連チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
ＧＣ１	3	5	7
ＧＣ２	1	1	2
ＧＣ３	2	2	3
ＧＣ４	3	3	4
ＧＣ５	4	4	5
ＧＣ６	5	5	6
ＧＣ７	6	6	7
ＧＣ８	7	7	8

【図８】

可変表示態様	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(通常状態)
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3，4個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留5～8個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	
	非リーチPA1-5	擬似連	非リーチ	16.70	再変動2回
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(確変状態)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～8個短縮用(確変状態)
	非リーチPC1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(時短状態)
	非リーチPC1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～8個短縮用(時短状態)
リーチ	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	
	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	15.25	
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	
	ノーマルPA2-4	滑り	ノーマル	27.75	
	スーパーPA3-1	なし	α1		
	スーパーPA3-2	滑り	α1		
	スーパーPA3-3	擬似連	α1		再変動2回または3回
	スーパーPA3-4	なし	α2		
	スーパーPA3-5	滑り	α2		
	スーパーPA3-6	擬似連	α2		再変動2回または3回
	スーパーPB3-1	なし	β1		
	スーパーPB3-2	滑り	β1		
	スーパーPB3-3	擬似連	β1		再変動2回または3回
	スーパーPC3-1	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-2	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-3	なし	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-4	滑り	β1		ルーレットチャンス経由

【図９】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
大当り／小当り	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	
	スーパーPA4-1	なし	α1		
	スーパーPA4-2	滑り	α1		
	スーパーPA4-3	擬似連	α1		再変動2回、3回または4回
	スーパーPA4-4	なし	α2		
	スーパーPA4-5	滑り	α2		
	スーパーPA4-6	擬似連	α2		再変動2回、3回または4回
	スーパーPA5-1	なし	α3		
	スーパーPA5-2	滑り	α3		
	スーパーPA5-3	擬似連	α3		再変動2回、3回または4回
	スーパーPB4-1	なし	β1		
	スーパーPB4-2	滑り	β1		
	スーパーPB4-3	擬似連	β1		再変動2回、3回または4回
	スーパーPB5-1	なし	β2		
	スーパーPB5-2	滑り	β2		
	スーパーPB5-3	擬似連	β2		再変動2回、3回または4回
	スーパーPD1-1	なし	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPD1-2	滑り	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPE1-1	なし	β2		ルーレットチャンス経由
	スーパーPE1-2	滑り	β2		ルーレットチャンス経由
	特殊PG1-1	なし	非リーチ		
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ		
	特殊PG1-3	擬似連	非リーチ		再変動2回または3回
	特殊PG2-1	なし	ノーマル		
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル		
	特殊PG2-3	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由

【図１０】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム２－１	0～9	大当り種別判定用	0.002秒毎に１ずつ加算
ランダム２－２	1～239	リーチ判定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ランダム３	1～241	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ランダム４	1～251	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ランダム５	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に１ずつ加算
ランダム６	3～13	ランダム５初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ランダム７	1～100	擬似連パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算

【図１１】

大当り判定値 （ランダムR [0～65535] と比較される）	
通常時（非確変時）	確変時
1000～1059，13320～13477（確率：1/300）	1020～1519，13320～15004（確率：1/30）

（A）

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

（B）

131

大当り種別判定値（ランダム２－１と比較される）		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0，2，3，6，8	1，3，5，9	7

（C）

【図１２】

（A）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（通常・時短状態） 132A

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-3
通常大当り	1～74	75～200	201～241

（B）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（通常・時短状態） 132B

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-4
確変大当り	1～38	39～123	124～241

（C）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（通常状態）

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変大当り	1～200	201～241

132C

（D）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（確変状態）

大当り種別	変動パターン種別	
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2
通常大当り	1～24	25～241

132D

（E）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（確変状態） 132E

大当り種別	変動パターン種別				
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-5	スーパーCA3-6	スーパーCB3-1	スーパーCB3-2
確変大当り	1～26	27～120	121～148	149～232	233～241

（F）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（確変状態）

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CB4-1	特殊CB4-2
突然確変大当り	1～151	152～241

132F

【図１３】

（G）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（時短状態）

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CC4-1	特殊CC4-2
突然確変大当り	1～175	176～241

132G

（H）
テーブル選択設定

遊技状態	大当り種別	選択するテーブル
通常状態	通常大当り	テーブル132A
	確変大当り	テーブル132B
	突然確変大当り	テーブル132C
確変状態	通常大当り	テーブル132D
	確変大当り	テーブル132E
	突然確変大当り	テーブル132F
時短状態	通常大当り	テーブル132A
	確変大当り	テーブル132B
	突然確変大当り	テーブル132G

【図１４】

（A）
小当り用変動パターン種別判定テーブル 133A

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1～241

（B）
小当り用変動パターン種別判定テーブル 133B

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CB4-1
小当り	1～241

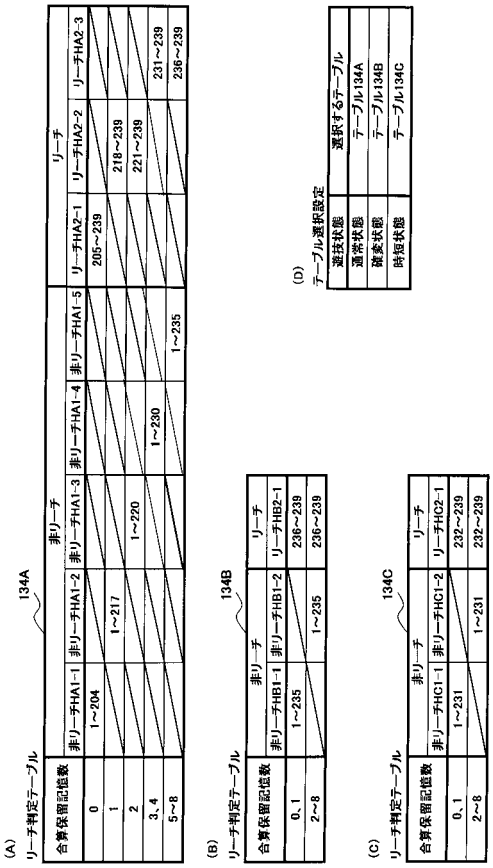
（C）
小当り用変動パターン種別判定テーブル 133C

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CC4-1
小当り	1～241

(D)
テーブル選択設定

遊技状態	選択するテーブル
通常状態	テーブル133A
確変状態	テーブル133B
時短状態	テーブル133C

【図１５】



【図１６】

(A)
リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCA2-3
リーチHA2-1	1～128	129～225	226～241
リーチHA2-2	1～170	171～229	230～241
リーチHA2-3	1～182	183～233	234～241

(B)
リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135B

リーチ	変動パターン種別			
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCB2-1	スーパーCB2-2
リーチHB2-1	1～81	82～159	160～191	192～241

(C)
リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135C

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCA2-3
リーチHC2-1	1～110	111～207	208～241

【図１７】

(A)
非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A

非リーチ	変動パターン種別			
	非リーチCA1-1	非リーチCA1-2	非リーチCA1-3	非リーチCA1-4
非リーチHA1-1	1～216			217～241
非リーチHA1-2	1～229			230～241
非リーチHA1-3	1～230			231～241
非リーチHA1-4		1～236		237～241
非リーチHA1-5			1～236	237～241

(B)
非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136B

非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCB1-1	非リーチCB1-2	非リーチCB1-3
非リーチHB1-1	1～240		241
非リーチHB1-2		1～240	241

(C)
非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136C

非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCC1-1	非リーチCC1-2	非リーチCC1-3
非リーチHC1-1	1～234		235～241
非リーチHC1-2		1～233	234～241

【図１８】

当り変動パターン判定テーブル 137A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1～148	ノーマルPA2-5
	149～222	ノーマルPA2-6
	223～238	ノーマルPA2-7
	239～251	ノーマルPA2-8
スーパーCA3-2	1～6	スーパーPA4-1
	7～32	スーパーPA4-2
	33～52	スーパーPA4-3
	53～64	スーパーPA4-4
	65～140	スーパーPA4-5
	141～251	スーパーPA4-6
スーパーCA3-3	1～67	スーパーPB4-1
	68～225	スーパーPB4-2
	226～251	スーパーPB4-3
スーパーCA3-4	1～20	スーパーPB4-1
	21～30	スーパーPB4-2
	31～150	スーパーPB4-3
	151～225	スーパーPD1-1
	226～251	スーパーPD1-2
スーパーCA3-5	1～26	スーパーPA5-1
	27～103	スーパーPA5-2
	104～251	スーパーPA5-3
スーパーCA3-6	1～54	スーパーPB5-1
	55～101	スーパーPB5-2
	102～203	スーパーPB5-3
	204～227	スーパーPE1-1
	228～251	スーパーPE1-2

【図１９】

(A)
当り変動パターン判定テーブル 137B

変動パターン種別	判定値	変動パターン
スーパーCB3-1	1～53	スーパーPB4-1
	54～99	スーパーPB4-2
	100～251	スーパーPB4-3
スーパーCB3-2	1～125	スーパーPD1-1
	126～251	スーパーPD1-2

(B)
当り変動パターン判定テーブル 137C

変動パターン種別	判定値	変動パターン
特殊CA4-1	1～135	特殊PG1-1
	136～159	特殊PG2-1
	160～251	特殊PG2-2
特殊CA4-2	1～45	特殊PG1-2
	46～251	特殊PG1-3
特殊CB4-1	1～251	特殊PG2-3
特殊CB4-2	1～125	特殊PG2-2
	126～251	特殊PG2-3
特殊CC4-1	1～155	特殊PG1-1
	156～230	特殊PG2-1
	231～251	特殊PG2-2
特殊CC4-2	1～96	特殊PG1-2
	97～151	特殊PG1-3
	152～251	特殊PG2-3

【図２０】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA1-1	1～251	非リーチPA1-1
非リーチCA1-2	1～251	非リーチPA1-2
非リーチCA1-3	1～251	非リーチPA1-3
非リーチCA1-4	1～115	非リーチPA1-4
	116～251	非リーチPA1-5
非リーチCB1-1	1～251	非リーチPB1-1
非リーチCB1-2	1～251	非リーチPB1-2
非リーチCB1-3	1～251	非リーチPB1-1
非リーチCC1-1	1～251	非リーチPC1-1
非リーチCC1-2	1～251	非リーチPC1-2
非リーチCC1-3	1～131	非リーチPA1-4
	132～251	非リーチPA1-5

【図２１】

はずれ変動パターン判定テーブル 138B

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA2-1	1～148	ノーマルPA2-1
	149～222	ノーマルPA2-2
	223～238	ノーマルPA2-3
	239～251	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1～55	スーパーPA3-1
	56～161	スーパーPA3-2
	162～203	スーパーPA3-3
	204～209	スーパーPA3-4
	210～227	スーパーPA3-5
	228～251	スーパーPA3-6
スーパーCA2-3	1～16	ノーマルPA2-1
	17～66	スーパーPB3-1
	67～115	スーパーPB3-2
	116～198	スーパーPB3-3
	250	スーパーPC3-3
	251	スーパーPC3-4
スーパーCB2-1	1～55	スーパーPB3-1
	56～107	スーパーPB3-2
	108～251	スーパーPB3-3
スーパーCB2-2	1～75	スーパーPC3-1
	76～151	スーパーPC3-2
	152～201	スーパーPC3-3
	202～251	スーパーPC3-4

【図２２】

変動パターン	判定値	具体的な変動パターン
非リーチPA1-5（はずれ時に使用）	（再変動回数の種類は1つなので判定値なし）	非リーチPA1-5（再変動2回）
スーパーPA3-3（はずれ時に使用）	1～ 70	スーパーPA3-3（再変動2回）
	71～100	スーパーPA3-3（再変動3回）
スーパーPA3-6（はずれ時に使用）	1～ 70	スーパーPA3-6（再変動2回）
	71～100	スーパーPA3-6（再変動3回）
スーパーPB3-3（はずれ時に使用）	1～ 70	スーパーPB3-3（再変動2回）
	71～100	スーパーPB3-3（再変動3回）

140

【図２３】

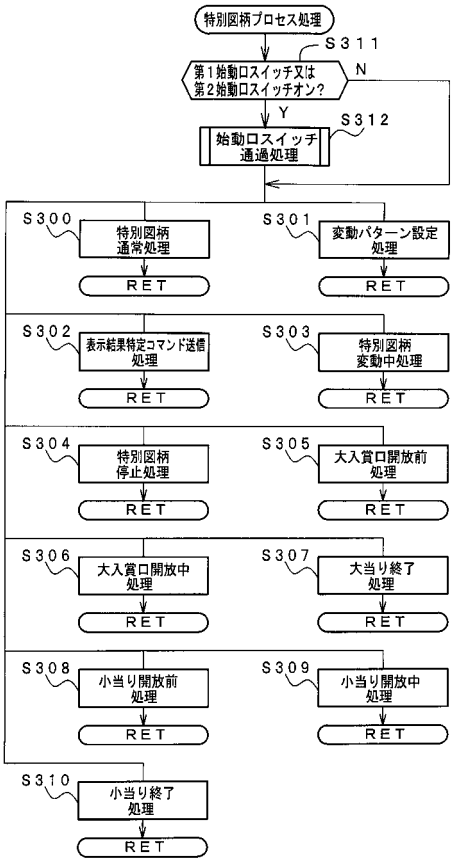
変動パターン	判定値	具体的な変動パターン
スーパーPA4-3（当り時に使用）	1～ 30	スーパーPA4-3（再変動2回）
	31～ 70	スーパーPA4-3（再変動3回）
	71～100	スーパーPA4-3（再変動4回）
スーパーPA4-6（当り時に使用）	1～ 30	スーパーPA4-6（再変動2回）
	31～ 70	スーパーPA4-6（再変動3回）
	71～100	スーパーPA4-6（再変動4回）
スーパーPA5-3（当り時に使用）	1～ 30	スーパーPA5-3（再変動2回）
	31～ 70	スーパーPA5-3（再変動3回）
	71～100	スーパーPA5-3（再変動4回）
スーパーPB4-3（当り時に使用）	1～ 30	スーパーPB4-3（再変動2回）
	31～ 70	スーパーPB4-3（再変動3回）
	71～100	スーパーPB4-3（再変動4回）
スーパーPB5-3（当り時に使用）	1～ 30	スーパーPB5-3（再変動2回）
	31～ 70	スーパーPB5-3（再変動3回）
	71～100	スーパーPB5-3（再変動4回）
特殊PG1-3（当り時に使用）	1～ 50	特殊PG1-3（再変動2回）
	51～100	特殊PG1-3（再変動3回）

140

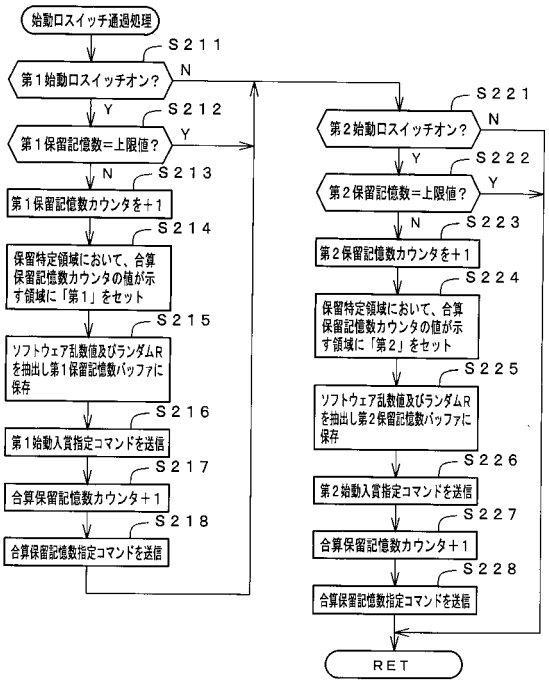
【図２４】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターンＸＸ指定	飾り図柄の変動パターンの指定（XX＝変動パターン番号）
８Ｃ	０１	表示結果１指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
８Ｃ	０２	表示結果２指定（通常大当り指定）	通常大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０３	表示結果３指定（確変大当り指定）	確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０４	表示結果４指定（突然確変大当り指定）	突然確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０５	表示結果５指定（小当り指定）	小大当りに決定されていることの指定
８Ｄ	０１	第１図柄変動指定	第１特別図柄の変動を開始する（第１飾り図柄の変動開始指定）
８Ｄ	０２	第２図柄変動指定	第２特別図柄の変動を開始する（第２飾り図柄の変動開始指定）
８Ｆ	００	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
９０	００	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
９２	００	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
９Ｆ	００	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
Ａ０	０１	大当り開始１指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０２	大当り開始２指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０３	小当り／突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ１	ＸＸ	大入賞口開放中指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（ＸＸ=01（H）～0F（H））
Ａ２	ＸＸ	大入賞口開放後指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（ＸＸ=01（H）～0F（H））
Ａ３	０１	大当り終了１指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
Ａ３	０２	大当り終了２指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
Ａ３	０３	小当り／突然確変大当り終了指定	小当り終了画面（突然確変大当り終了画面と兼用）を表示することの指定
Ｃ０	００	第１始動入賞指定	第１始動入賞があったことの指定
Ｃ１	００	第２始動入賞指定	第２始動入賞があったことの指定
Ｃ２	ＸＸ	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がＸＸで示す数になったことの指定（ＸＸ=01（H）～08（H））
Ｃ３	００	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を１減算することの指定

【図２５】



【図２６】



【図２７】

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

（合算保留記憶数カウンタ＝５の場合の例）

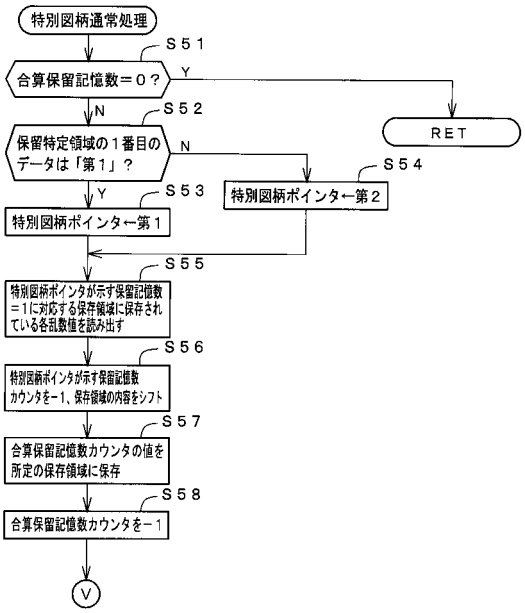
（Ａ） 保留特定領域

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

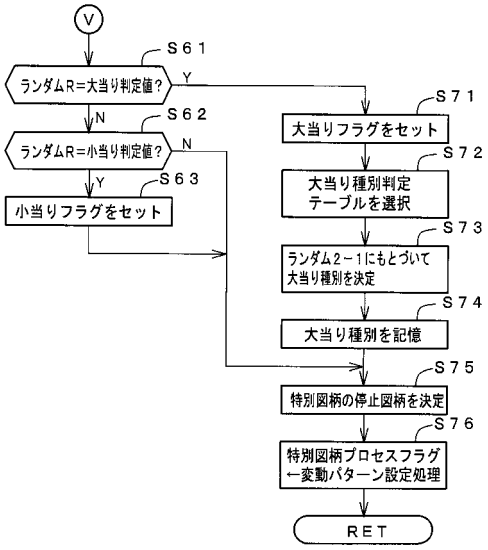
第２保留記憶数バッファ	第２保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝４に応じた保存領域

（Ｂ） 保存領域

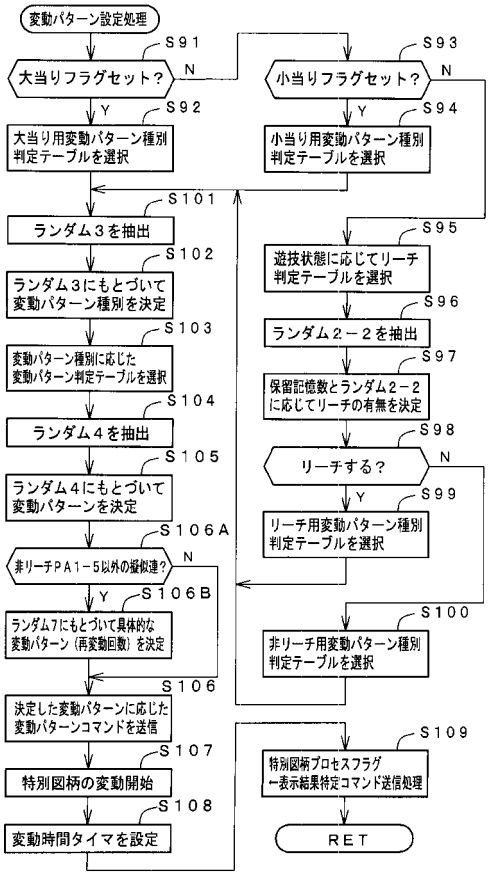
【図２８】



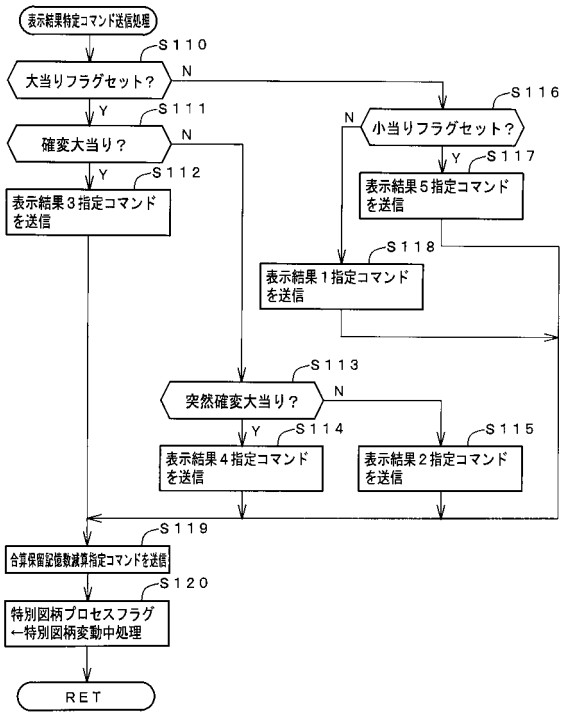
【図２９】



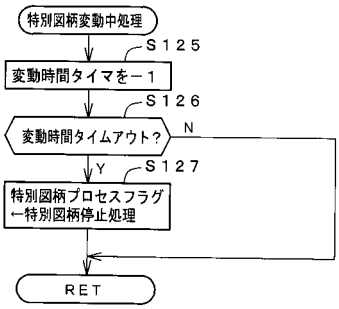
【図３０】



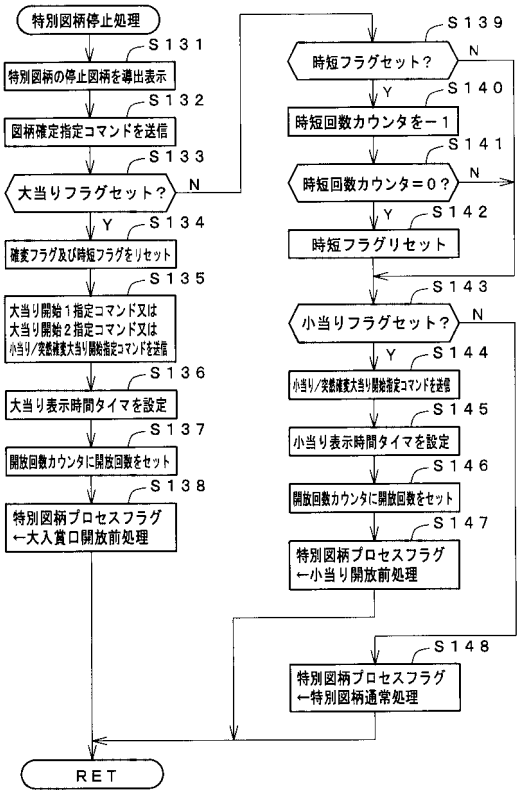
【図３１】



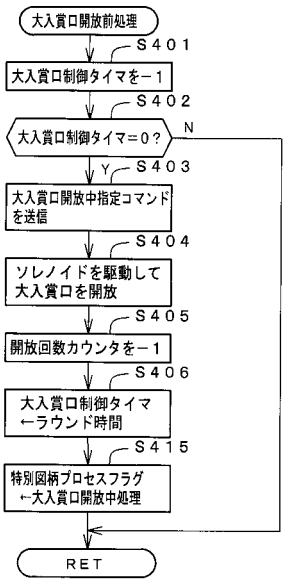
【図３２】



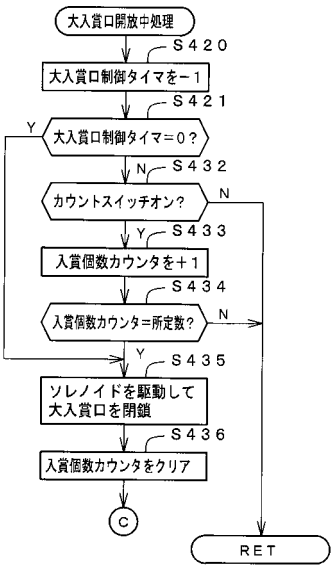
【図３３】



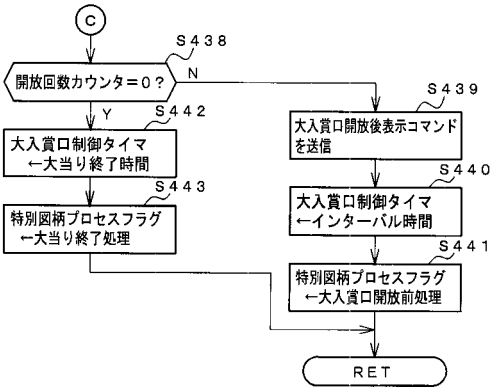
【図３４】



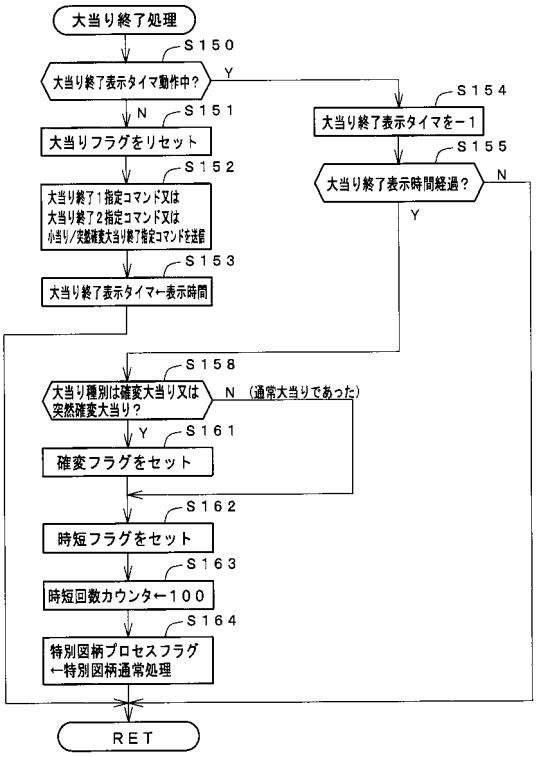
【図３５】



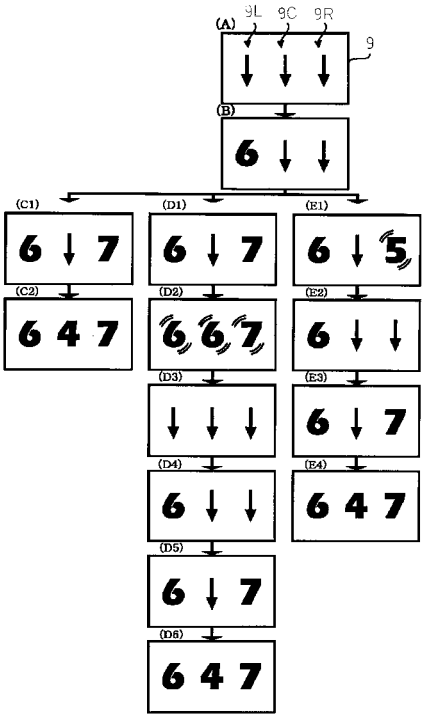
【図３６】



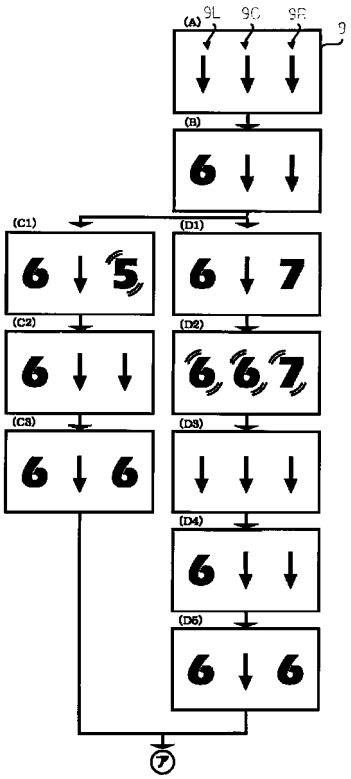
【図３７】



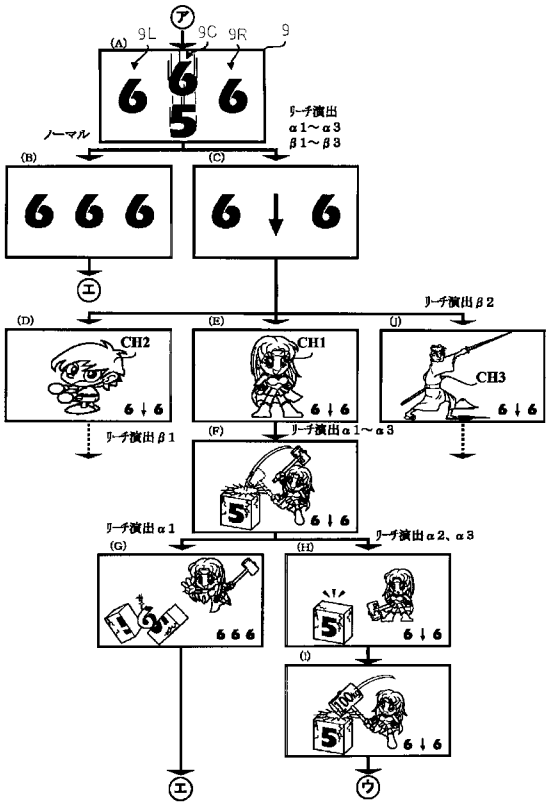
【図３８】



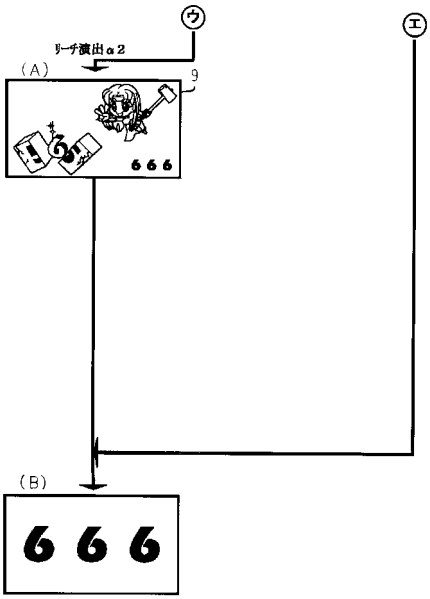
【図３９】



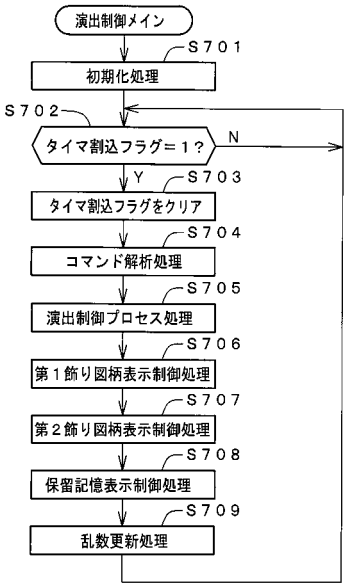
【図４０】



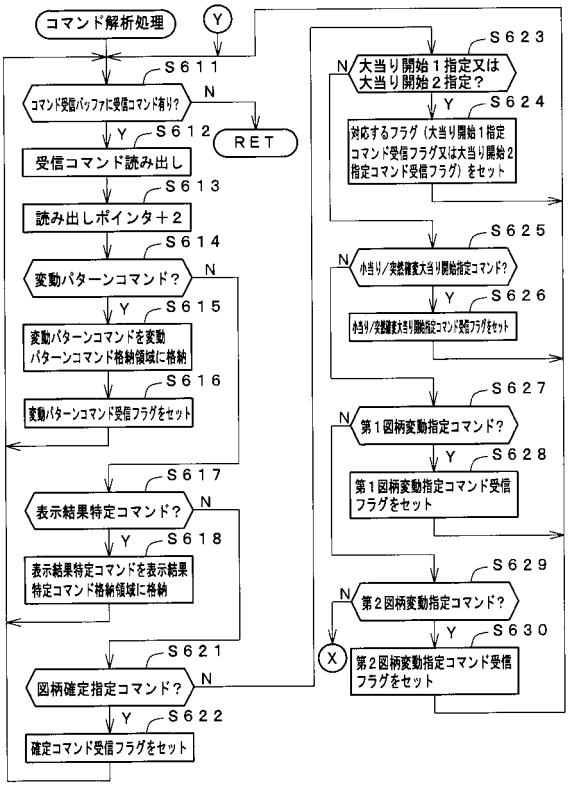
【図４１】



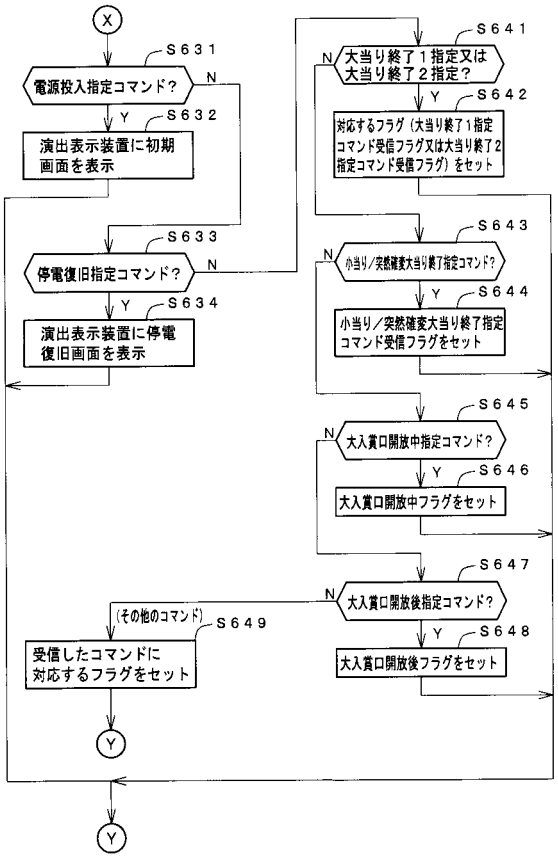
【図４２】



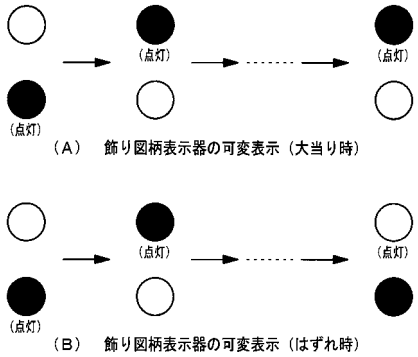
【図４３】



【図４４】



【図４５】



【図４６】

乱数	範囲	用途
SR1-1	1～80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1～70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1～96	第3最終停止図柄決定用
SR3	1～101	滑り時仮停止図柄決定用
SR4-1	1～211	擬似連第1変動時仮停止図柄決定用
SR4-2	1～229	擬似連第2変動時仮停止図柄決定用
SR5-1	1～100	予告種別決定用（第2ステップアップ予告演出／ボタン予告演出用）
SR5-2	1～100	予告演出決定用（第2ステップアップ予告演出／ボタン予告演出用）
SR5-3	1～100	第1ステップアップ予告演出決定用
SR5-4	1～50	可動物予告決定用
SR5-5	1～50	枠予告決定用
SR5-6	1～50	ミニキャラ予告決定用
SR5-7	1～50	演出羽根役物予告決定用
SR5-8	1～50	他系統予告決定用
SR6-1	1～71	第1特定演出（滑り）パターン判定用

【図４７】

(A)
最終停止図柄決定テーブル 160A

左最終停止図柄FZ1-1							
1	2	3	4	5	6	7	8
1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～60	61～70	71～80

(B)
最終停止図柄決定テーブル 160B

FZ1-1	右最終停止図柄FZ1-2							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1		1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～60	61～70
2	1～10		11～20	21～30	31～40	41～50	51～60	61～70
3	1～10	11～20		21～30	31～40	41～50	51～60	61～70
4	1～10	11～20	21～30		31～40	41～50	51～60	61～70
5	1～10	11～20	21～30	31～40		41～50	51～60	61～70
6	1～10	11～20	21～30	31～40	41～50		51～60	61～70
7	1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～60		61～70
8	1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～60	61～70	

(C)
最終停止図柄決定テーブル 160C

	中最終停止図柄FZ1-3							
	1	2	3	4	5	6	7	8
LR0	1～12	13～24	25～36	37～48	49～60	61～72	73～84	85～96
LR11			1～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96
LR12	1～16			17～32	33～48	49～64	65～80	81～96
LR13	1～16	17～32			33～48	49～64	65～80	81～96
LR14	1～16	17～32	33～48			49～64	65～80	81～96
LR15	1～16	17～32	33～48	49～64			65～80	81～96
LR16	1～16	17～32	33～48	49～64	65～80			81～96
LR17	1～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96		
LR18		1～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	
LR31	1～16	17～32	33～48	49～64		65～80		81～96
LR32		1～16	17～32	33～48	49～64	65～80		81～96
LR33		1～16		17～32	33～48	49～64	65～80	81～96
LR34	1～16	17～32		33～48		49～64	65～80	81～96
LR35	1～16	17～32		33～48	49～64	65～80		81～96
LR36		1～16	17～32	33～48		49～64	65～80	81～96
LR37	1～16	17～32		33～48	49～64	65～80		81～96
LR38		1～16	17～32	33～48		49～64	65～80	81～96

【図４８】

左右出目判定テーブル 161

左右出目タイプDC1-1		FZ1-2							
		1	2	3	4	5	6	7	8
FZ1-1	1		LR11	LR31	LR0	LR35	LR0	LR34	LR18
	2	LR11		LR12	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	3	LR31	LR12		LR13	LR32	LR0	LR36	LR0
	4	LR0	LR0	LR13		LR14	LR0	LR0	LR0
	5	LR37	LR0	LR32	LR14		LR15	LR33	LR0
	6	LR0	LR0	LR0	LR0	LR15		LR16	LR0
	7	LR34	LR0	LR38	LR0	LR33	LR16		LR17
	8	LR18	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR17	

【図４９】

最終停止図柄とならない非リーチ組合せ

左図柄	中図柄	右図柄
1	1	8
1	8	8
1	3	7
1	5	3
1	5	7
1	7	3
1	7	5
2	2	1
2	1	1
3	3	2
3	2	2
3	1	5
3	1	7
3	5	1
3	7	1
3	7	5
4	4	3
4	3	3
5	5	4
5	4	4
5	1	3
5	1	7
5	3	1
5	3	7
5	7	3
6	6	5
6	5	5
7	7	6
7	6	6
7	1	5
7	3	1
7	3	5
7	5	1
7	5	3
8	8	7
8	7	7

【図５０】

(A)
最終停止図柄決定テーブル　162A

左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～60	61～70	71～80

(B)
最終停止図柄決定テーブル　162B

変動パターン	中最終停止図柄FZ2-3(FZ2-1,FZ2-2との図柄差)			
	-2	-1	+1	+2
ノーマル PA2-1、PA2-2、特殊 PG2-1、PG2-2		1～48	49～96	
ノーマル PA2-3、PA2-4	1～32	33～64	65～96	
スーパー PA3-1～PA3-3、PB3-1～PB3-3、PC3-1～PC3-4、特殊PG2-3		1～96		
スーパー PA3-4～PA3-6			1～64	65～96

【図５１】

(A)
最終停止図柄決定テーブル　163A

左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
11～20	1～10	51～60	21～30	61～70	31～40	41～50	71～80

(B)
最終停止図柄決定テーブル　163B

左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
	1～20		21～40		41～60		61～80

【図５２】

特定演出パターン判定テーブル　164A

変動パターン	特定演出パターン			
	滑りTP1-1	滑りTP1-2	滑りTP1-3	滑りTP1-4
非リーチPA1-4、特殊PG1-2	1～71			
ノーマル PA2-2、PA2-4、PA2-6、PA2-8、スーパー PA3-2、PA3-5、PA4-2 PB3-2、PB4-2、PB5-2、特殊PG2-2	1～53	54～61	62	63～71
スーパー PC3-2、PC3-4、PD1-2 PE1-2	1～40		41～64	65～71

【図５３】

(A) 仮停止図柄決定テーブル　166A

右最終停止図柄	右仮停止図柄KZ1-1							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1			1～17	18～34	35～51	52～68	69～85	86～101
2	1～17			18～34	35～51	52～68	69～85	86～101
3	1～17	18～34			35～51	52～68	69～85	86～101
4	1～17	18～34	35～51			52～68	69～85	86～101
5	1～17	18～34	35～51	52～68			69～85	86～101
6	1～17	18～34	35～51	52～68	69～85			86～101
7	1～17	18～34	35～51	52～68	69～85	86～101		
8		1～17	18～34	35～51	52～68	69～85	86～101	

(B) 仮停止図柄決定テーブル　166B

左最終停止図柄	左仮停止図柄KZ1-2							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1				1～27	28～48	49～75		76～101
2				1～34		35～68		69～101
3	1～17	18～40			41～57	58～80		81～101
4		1～34				35～68		69～101
5	1～21	22～48		49～75				76～101
6		1～34		35～68				69～101
7	1～10	11～23	24～64	65～77	78～87	88～101		
8		1～34		35～68		69～101		

(C) 仮停止図柄決定テーブル　166C

右最終停止図柄	右仮停止図柄KZ1-3							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1					1～101			
2						1～101		
3							1～101	
4								1～101
5	1～101							
6		1～101						
7			1～101					
8				1～101				

(D) 仮停止図柄決定テーブル　166D

左最終停止図柄	左仮停止図柄KZ1-4							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1					1～101			
2						1～101		
3							1～101	
4								1～101
5	1～101							
6		1～101						
7			1～101					
8				1～101				

(E) テーブル選択設定

特定演出パターン	選択するテーブル
滑りTP1-1	テーブル166A
滑りTP1-2	テーブル166B
滑りTP1-3	テーブル166C
滑りTP1-4	テーブル166D

【図５４】

(A)仮停止図柄決定テーブル　167A

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似連チャンス目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
非リーチPA1-5	1	1～211							
	2		1～211						
	3			1～211					
	4				1～211				
	5					1～211			
	6						1～211		
	7							1～211	
	8								1～211

(B)仮停止図柄決定テーブル　167B

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似連チャンス目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
スーパーPA3-3、PA3-6、PA4-3、PA4-6、PB3-3、PB4-3、PB5-3特殊PG1-3	1	1～157	158～163	164～173	174～179	180～189	190～199	200～205	206～211
	2		1～181		182～191		192～201		202～211
	3	1～10	11～16	17～173	174～179	180～189	190～199	200～205	206～211
	4		1～10		11～191		192～201		202～211
	5	1～10	11～16	17～26	27～32	33～189	190～199	200～205	206～211
	6		1～10		11～20		21～201		202～211
	7	1～10	11～16	17～26	27～32	33～42	43～48	49～205	206～211
	8		1～10		11～20		21～30		31～211

(C)仮停止図柄決定テーブル　167C

KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3	左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3(擬似連チャンス目)							
	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
GC1	1～175	176～181	182～191	192～197	198～207	208～213	214～223	224～229
GC2		1～199		200～209		210～219		220～229
GC3	1～10	11～16	17～191	192～197	198～207	208～213	214～223	224～229
GC4		1～10		11～209		210～219		220～229
GC5	1～10	11～16	17～26	27～32	33～207	208～213	214～223	224～229
GC6		1～10		11～20		21～219		220～229
GC7	1～10	11～16	17～26	27～32	33～42	43～48	49～223	224～229
GC8		1～10		11～20		21～30		31～229

【図５５】

特定演出パターン	擬似連変動での停止図柄		
擬似連(2回変動)	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
擬似連(3回変動)	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		

【図５６】

図柄変動制御パターンテーブル　180

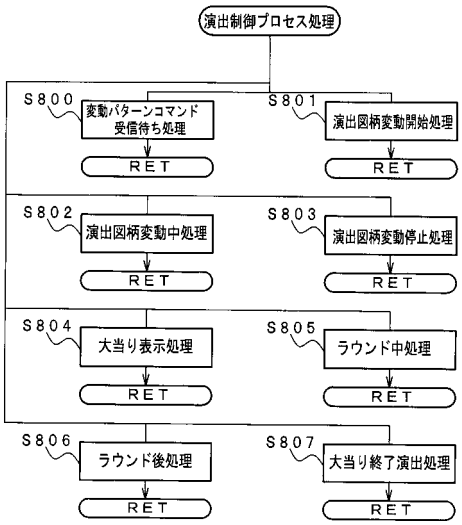
図柄変動制御パターン	変動パターン	特定演出パターン
非リーチCPA1-1	非リーチPA1-1	なし
⋮	⋮	⋮
非リーチCPA1-4	非リーチPA1-4	滑りTP1-1
非リーチCPA1-5	非リーチPA1-5	擬似連
⋮	⋮	⋮
ノーマルCPA2-1	ノーマルPA2-1	なし
ノーマルCPA2-2-1	ノーマルPA2-2	滑りTP1-1
ノーマルCPA2-2-2	ノーマルPA2-2	滑りTP1-2
⋮	⋮	⋮
スーパーCPA3-1	スーパーPA3-1	なし
⋮	⋮	⋮
ノーマルCPA2-4-1	ノーマルPA2-4	滑りTP1-1
ノーマルCPA2-4-2	ノーマルPA2-4	滑りTP1-2
⋮	⋮	⋮
スーパーCPA4-1-1	スーパーPA4-1	なし
⋮	⋮	⋮
スーパーCPA5-1	スーパーPA5-1	なし
⋮	⋮	⋮

【図５７】

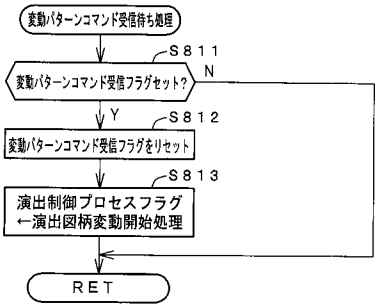
各種演出制御パターンテーブル　182

演出制御パターン	内容
当り開始CST1	15回開放遊技開始報知
当り開始CST2-1	2回開放遊技開始報知(突然確変大当り専用)
当り開始CST2-2	2回開放遊技開始報知(突然確変大当り・小当り共通)
当り制御中CRD1	15回開放内第1回開放中演出
⋮	⋮
当り制御中CRE1-1	2回開放遊技中演出(突然確変大当り専用)
当り制御中CRE1-2	2回開放遊技中演出(突然確変大当り・小当り共通)
⋮	⋮
当り終了CED1	15回開放遊技終了報知
当り終了CED2-1	2回開放遊技終了報知(突然確変大当り専用)
当り終了CED2-2	2回開放遊技終了報知(突然確変大当り・小当り共通)

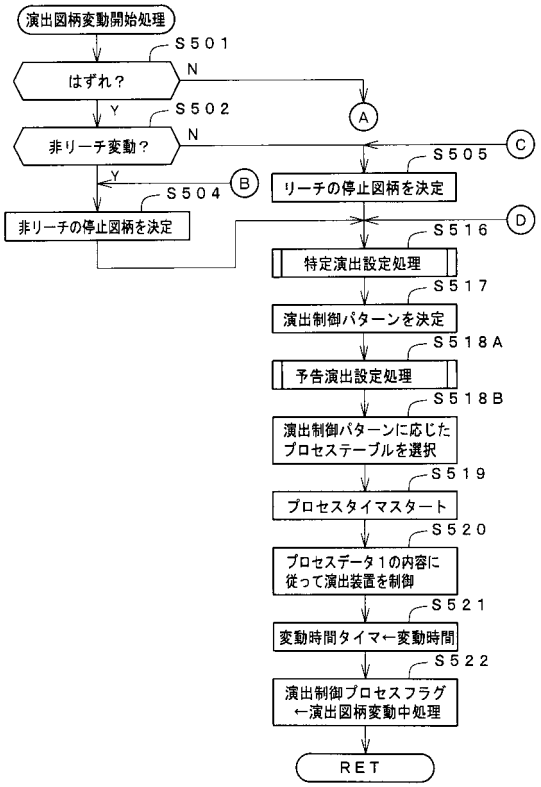
【図５８】



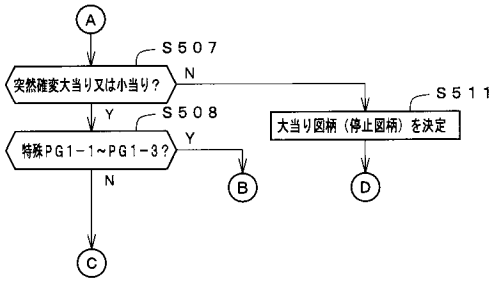
【図５９】



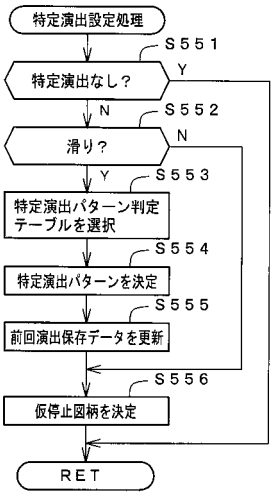
【図６０】



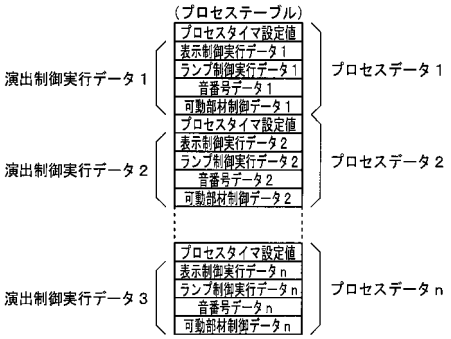
【図６１】



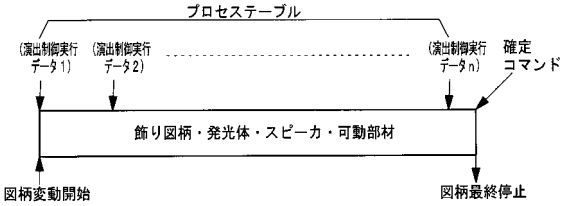
【図６２】



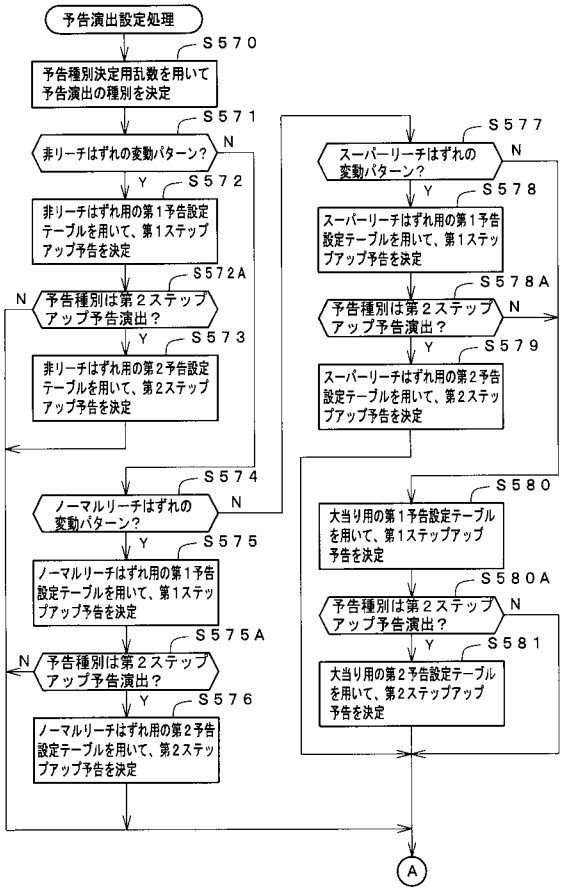
【図６３】



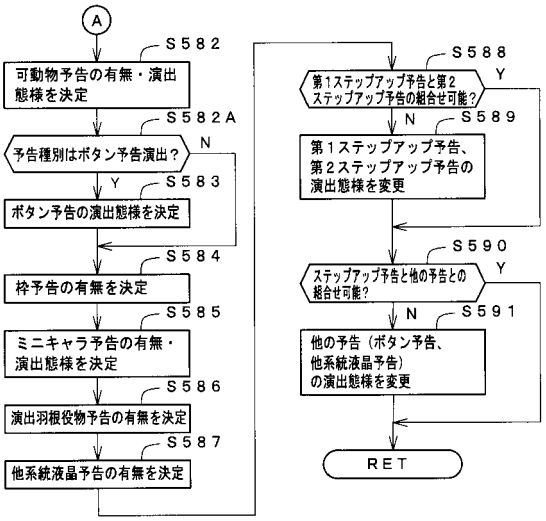
【図６４】



【図６５】



【図６６】



【図６７】

予告種別判定テーブル

予告種別	割振
第2ステップアップ予告演出	60
ボタン予告演出	20
第2ステップアップ予告演出＋ボタン予告演出	20

100

【図６８】

非リーチはずれのとき

第1ステップアップ	割振
なし	80
A	15
A→B	5
A→B→C	0
A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0
A→B→C→D→e	0

100

ノーマルリーチはずれのとき

第1ステップアップ	割振
なし	70
A	15
A→B	10
A→B→C	5
A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0
A→B→C→D→e	0
A→B→一旦終了→D	0
A→B→一旦終了→D→E	0
A→B→一旦終了→D→e	0

100

スーパーリーチはずれのとき

第1ステップアップ	割振
なし	26
A	15
A→B	10
A→B→C	10
A→B→C→D	10
A→B→C→D→E	10
A→B→C→D→e	10
A→B→一旦終了→D	3
A→B→一旦終了→D→E	3
A→B→一旦終了→D→e	3

100

大当りのとき

第1ステップアップ	割振
なし	10
A	10
A→B	10
A→B→C	10
A→B→C→D	15
A→B→C→D→E	15
A→B→C→D→e	15
A→B→一旦終了→D	5
A→B→一旦終了→D→E	5
A→B→一旦終了→D→e	5

100

【図６９】

非リーチはずれのとき

第2ステップアップ	割振
なし	30
X	50
X→Y	10
X→Y→Z	8
X→Y→z	2

100

ノーマルリーチはずれのとき

第2ステップアップ	割振
なし	10
X	60
X→Y	15
X→Y→Z	10
X→Y→z	4
X→一旦終了→Z	1

100

スーパーリーチはずれのとき

第2ステップアップ	割振
なし	5
X	45
X→Y	20
X→Y→Z	15
X→Y→z	10
X→一旦終了→Z	5

100

大当りのとき

第2ステップアップ	割振
なし	2
X	20
X→Y	30
X→Y→Z	20
X→Y→z	18
X→一旦終了→Z	10

100

【図７０】

可動物予告（はずれのとき）

予告タイミング	割振
なし	30
第1予告タイミング	10
第2予告タイミング	5
第3予告タイミング	5

50

可動物予告（大当りのとき）

予告タイミング	割振
なし	10
第1予告タイミング	10
第2予告タイミング	15
第3予告タイミング	15

50

【図７１】

ボタン予告(はずれのとき)

ボタン予告演出態様	割振
なし	76
第1メール予告演出(早いタイミング)	4
第1メール予告演出(遅いタイミング)	4
第2メール予告演出(早いイミング)	4
第2メール予告演出(遅いタイミング)	4
カード予告演出(早いタイミング)	4
カード予告演出(遅いタイミング)	4

100

ボタン予告(大当りのとき)

ボタン予告演出態様	割振
なし	40
第1メール予告演出(早いタイミング)	10
第1メール予告演出(遅いタイミング)	10
第2メール予告演出(早いイミング)	10
第2メール予告演出(遅いタイミング)	10
カード予告演出(早いタイミング)	10
カード予告演出(遅いタイミング)	10

100

【図７２】

枠(ランプ)予告(はずれのとき)

枠予告演出態様	割振
なし	45
枠予告演出実行	5

50

枠(ランプ)予告(大当りのとき)

枠予告演出態様	割振
なし	40
枠予告演出実行	10

50

ミニキャラ予告(はずれのとき)

枠予告演出態様	割振
なし	10
ミニキャラ予告演出実行	40

50

ミニキャラ予告(大当りのとき)

枠予告演出態様	割振
なし	5
ミニキャラ予告演出実行	45

50

演出羽根役物予告(はずれのとき)

演出羽根役物予告演出態様	割振
なし	47
演出羽根役物予告演出実行	3

50

演出羽根役物予告(大当りのとき)

演出羽根役物予告演出態様	割振
なし	40
演出羽根役物予告演出実行	10

50

他系統液晶予告(はずれのとき)

他系統液晶予告演出態様	割振
なし	48
他系統液晶予告演出実行	2

50

他系統液晶予告(大当りのとき)

他系統液晶予告演出態様	割振
なし	40
他系統液晶予告演出実行	10

50

【図７３】

予告の組合せの可否(1)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
なし	なし	可能	
A	なし	可能	
A→B	なし	可能	
A→B→C	なし	可能	他系統不可能
A→B→C→D	なし	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	なし	可能	他系統不可能
A→B→C→D→e	なし	可能	他系統不可能
なし	X	可能	
A	X	可能	
A→B	X	可能	
A→B→C	X	可能	他系統不可能
A→B→C→D	X	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	X	可能	他系統不可能
A→B→C→D→e	X	可能	他系統不可能

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図７４】

予告の組合せの可否(2)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
なし	X→Y	可能	
A	X→Y	可能	
A→B	X→Y	可能	
A→B→C	X→Y	可能	他系統不可能
A→B→C→D	X→Y	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	X→Y	可能	他系統不可能
A→B→C→D→e	X→Y	可能	他系統不可能
なし	X→Y→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A	X→Y→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B	X→Y→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C	X→Y→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D	X→Y→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→E	X→Y→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→e	X→Y→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
なし	X→Y→z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A	X→Y→z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B	X→Y→z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C	X→Y→z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D	X→Y→z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→E	X→Y→z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→e	X→Y→z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能

「X→Y」は余韻ありで終了
「X→Y→Z」は余韻なしで発展
「X→Y→zは」余韻ありで発展

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図７５】

予告の組合せの可否(3)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
A→B→一旦終了→D	なし	不可能	
A→B→一旦終了→D	X	不可能	
A→B→一旦終了→D	X→Y	不可能	
A→B→一旦終了→D	X→Y→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→一旦終了→D	X→Y→z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→一旦終了→D→E	なし	不可能	
A→B→一旦終了→D→E	X	不可能	
A→B→一旦終了→D→E	X→Y	不可能	
A→B→一旦終了→D→E	X→Y→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→一旦終了→D→E	X→Y→z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能

「X→Y」は余韻ありで終了
「X→Y→Z」は余韻なしで発展
「X→Y→zは」余韻ありで発展

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図７６】

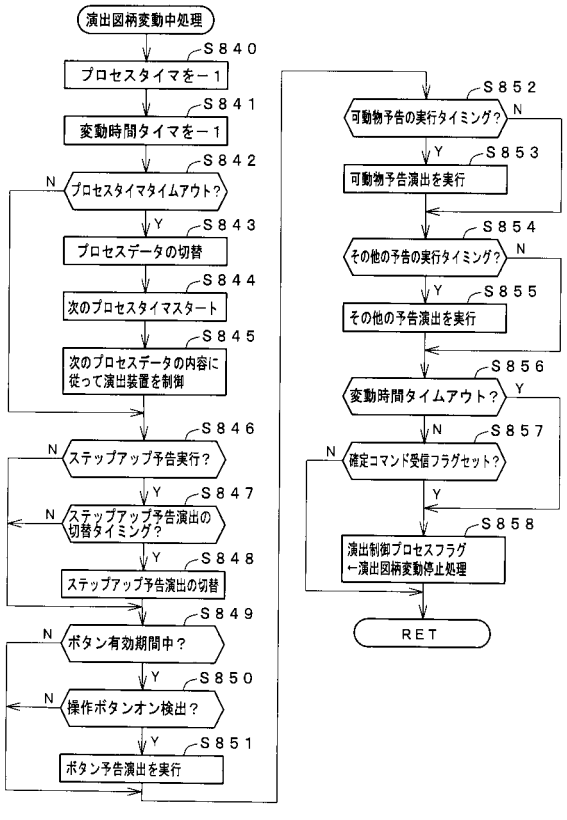
予告の組合せの可否(4)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
A→B→一旦終了→D→e	なし	不可能	
A→B→一旦終了→D→e	X	不可能	
A→B→一旦終了→D→e	X→Y	不可能	
A→B→一旦終了→D→e	X→Y→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→一旦終了→D→e	X→Y→z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
なし	X→一旦終了→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A	X→一旦終了→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B	X→一旦終了→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C	X→一旦終了→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D	X→一旦終了→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→E	X→一旦終了→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→e	X→一旦終了→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能

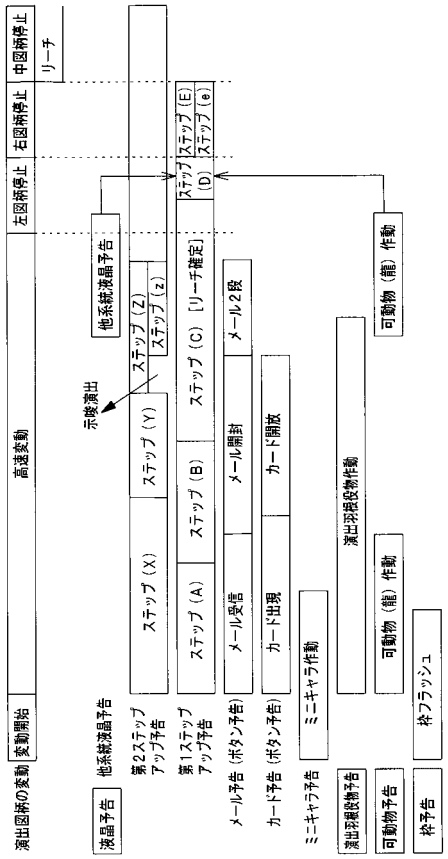
「X→Y」は余韻ありで終了
「X→Y→Z」は余韻なしで発展
「X→Y→zは」余韻ありで発展

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

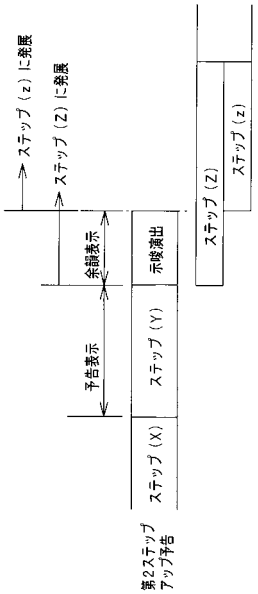
【図７７】



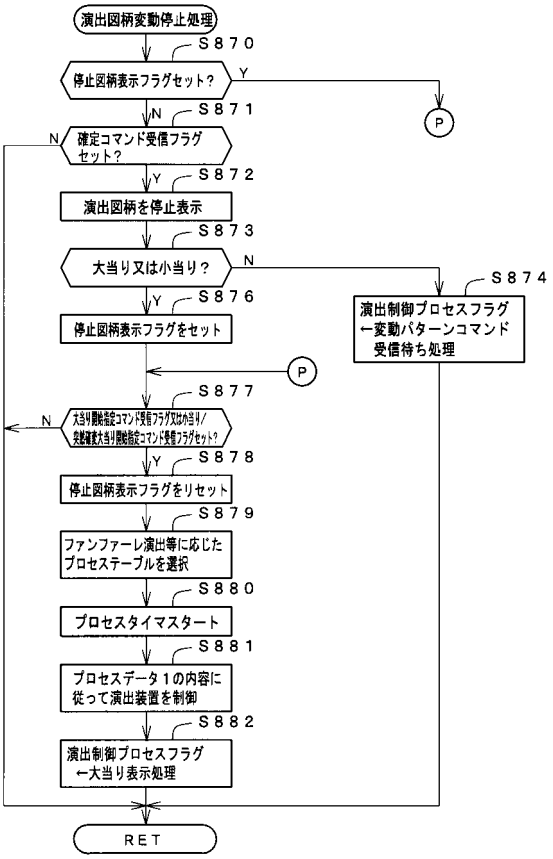
【図７８】



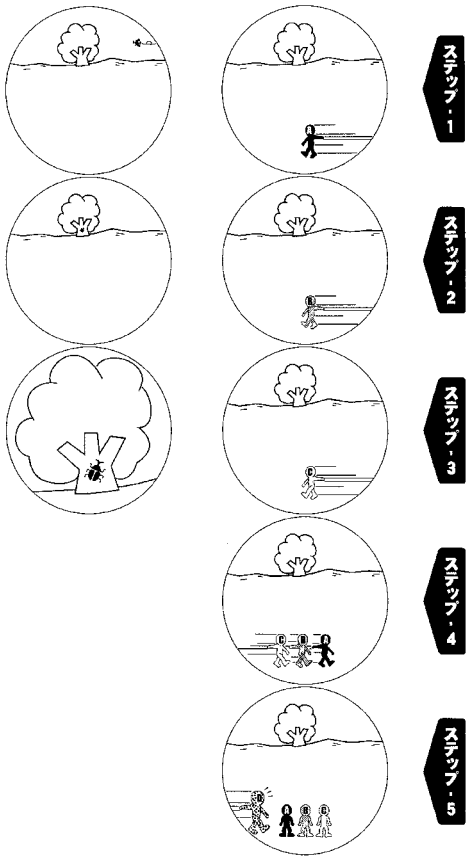
【図７９】



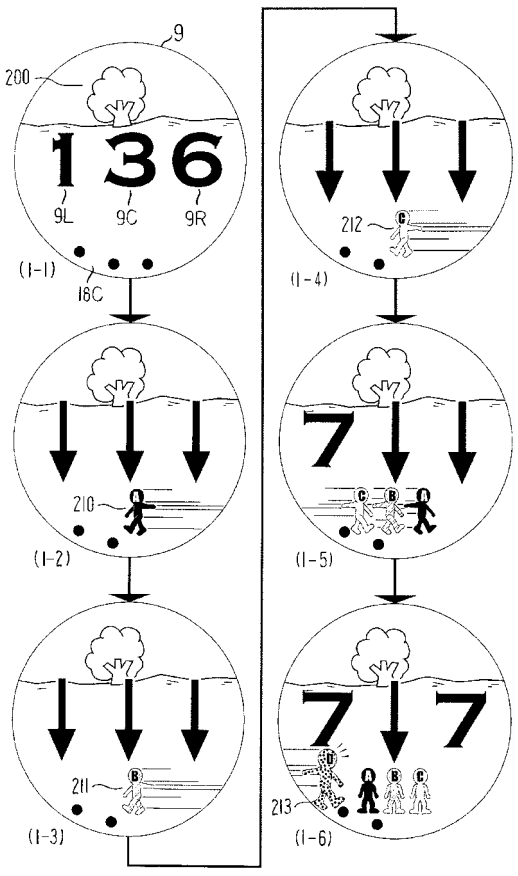
【図８０】



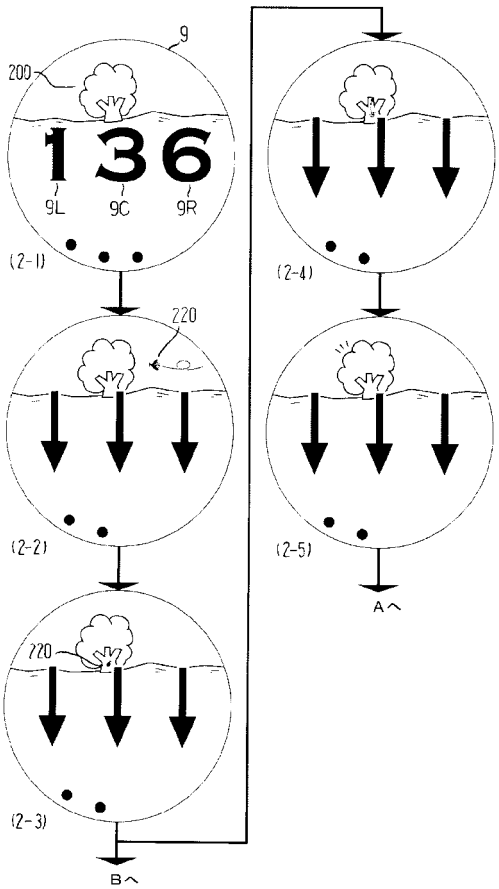
【図８１】



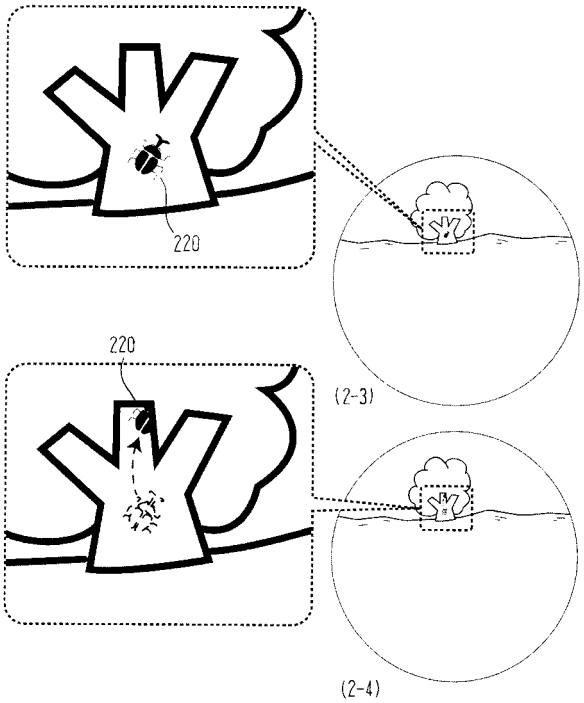
【図８２】



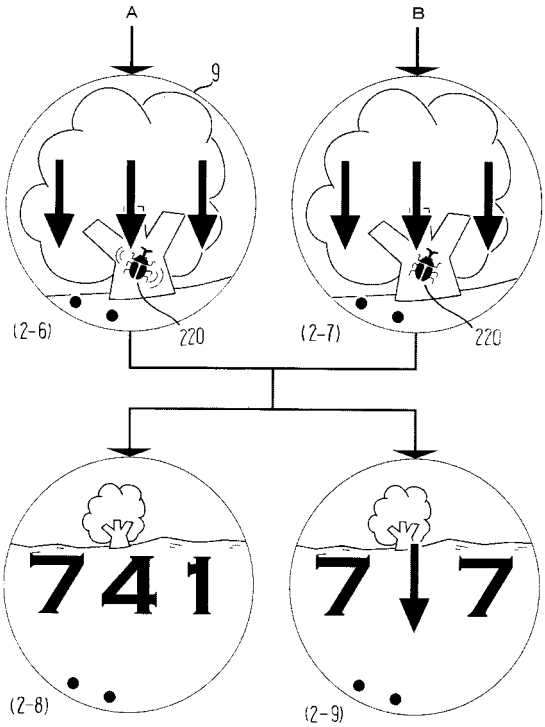
【図８３】



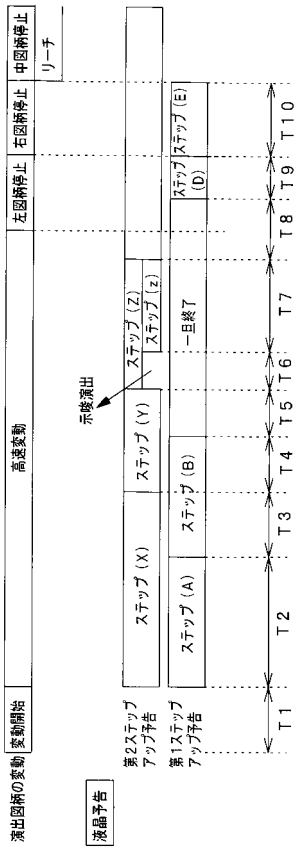
【図８４】



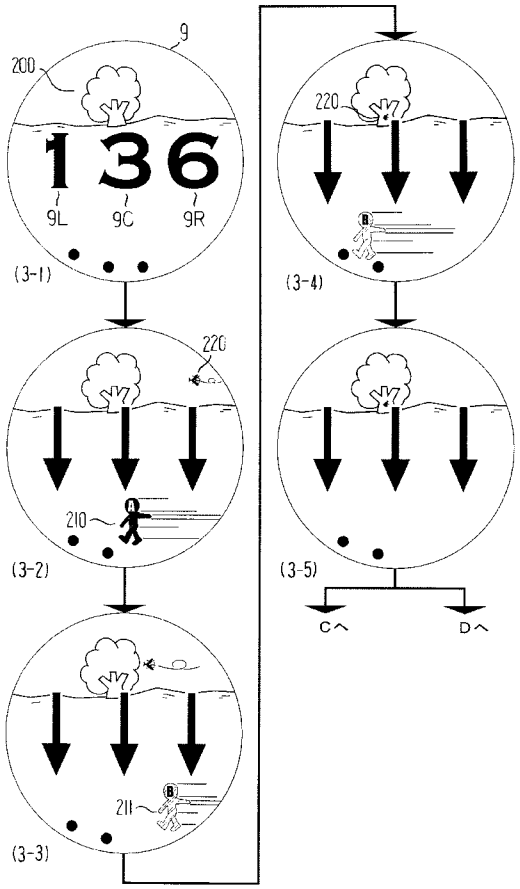
【図８５】



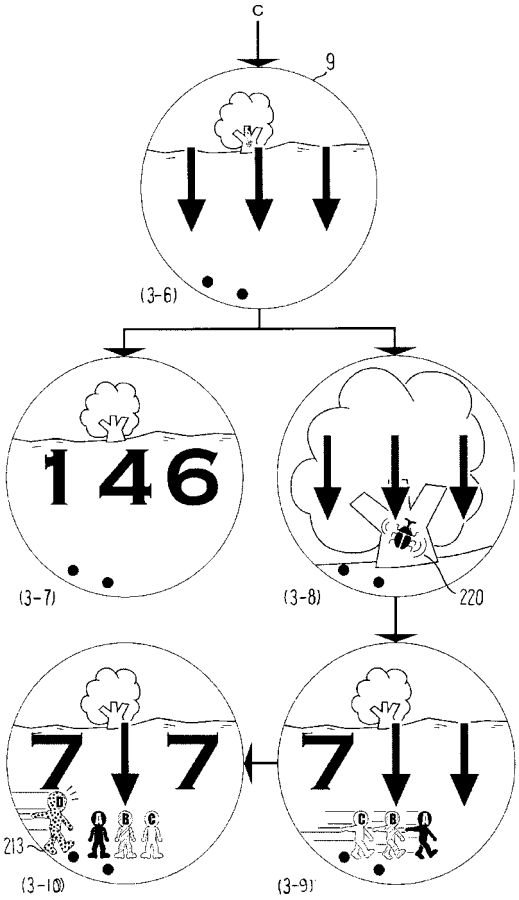
【図８６】



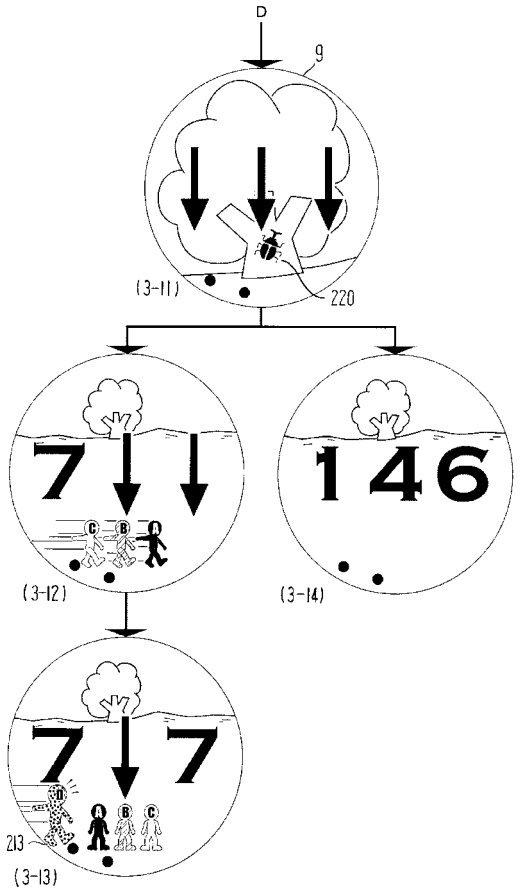
【図８７】



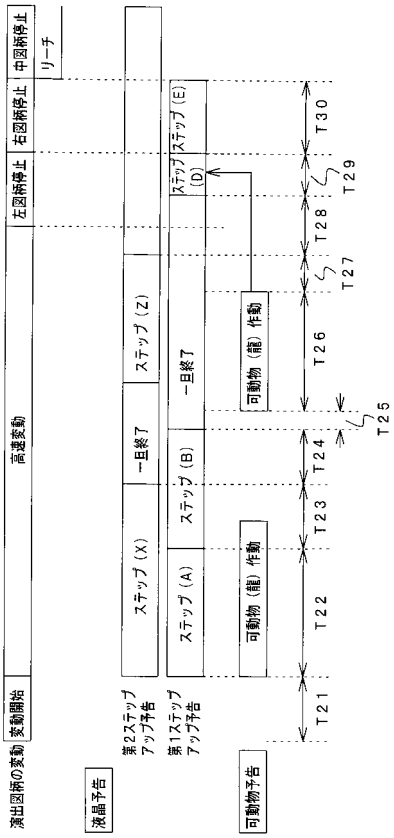
【図８８】



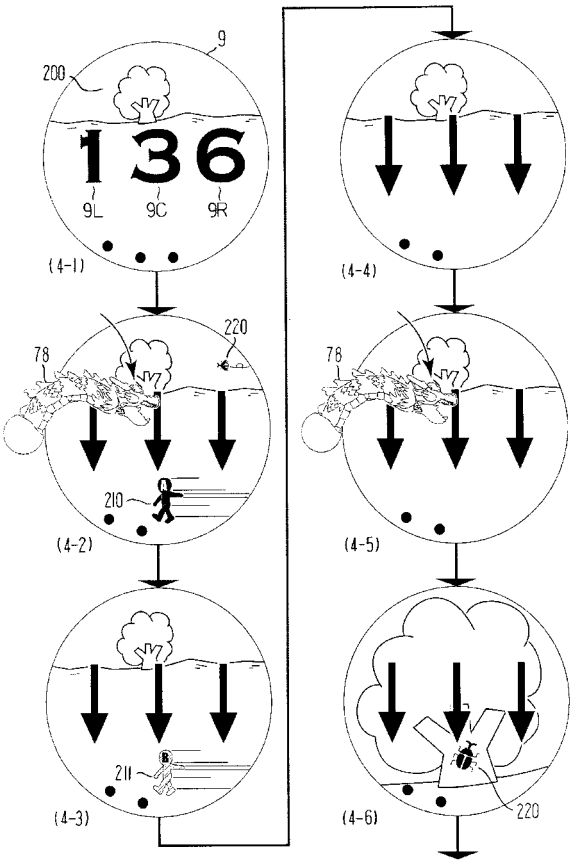
【図８９】



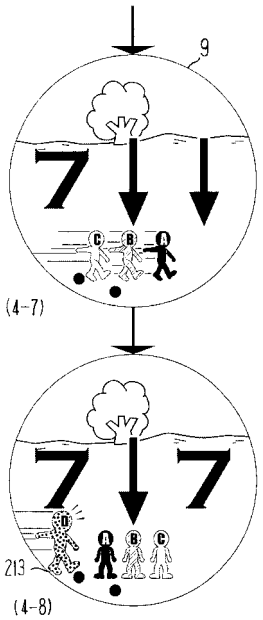
【図９０】



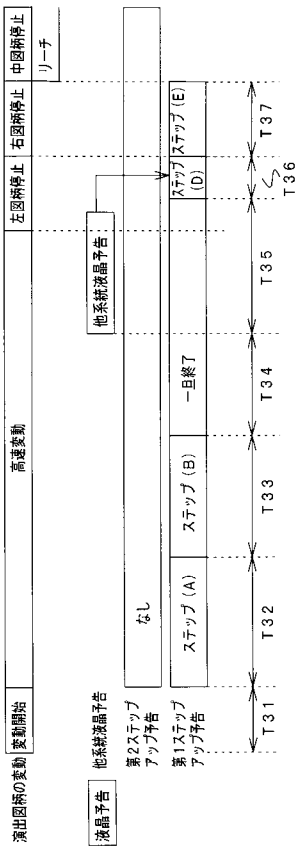
【図９１】



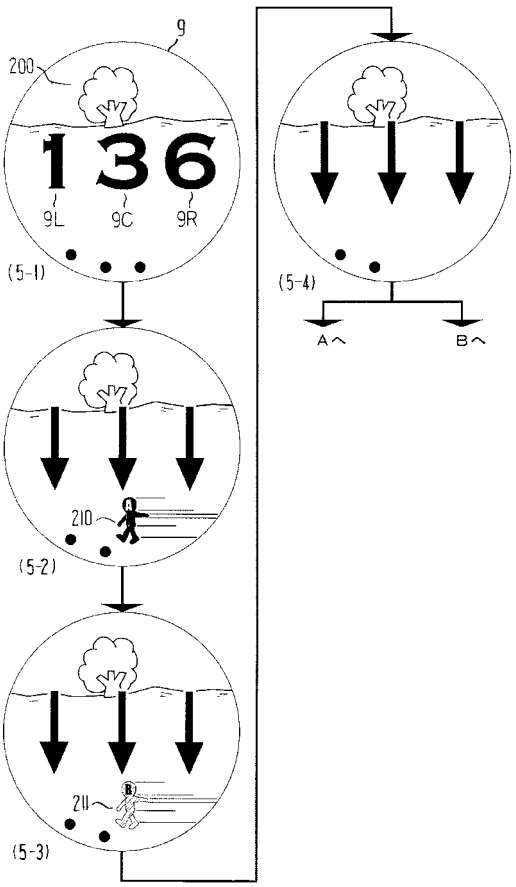
【図９２】



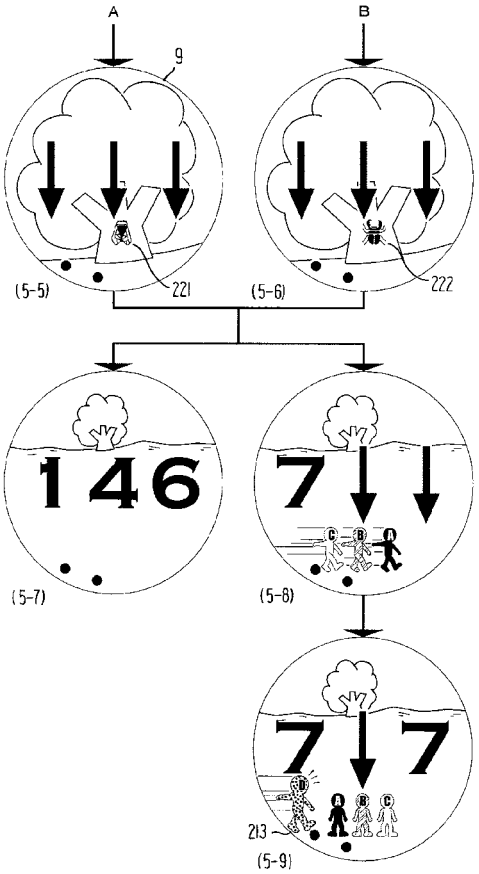
【図９３】



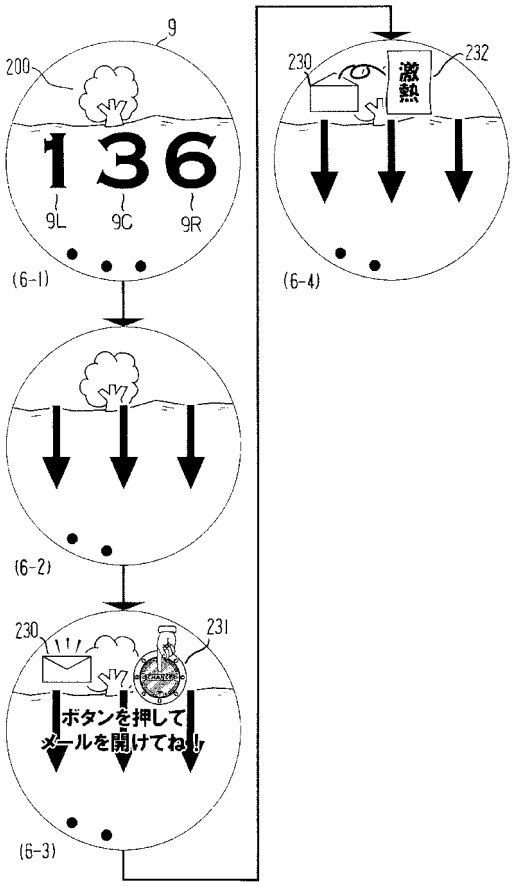
【図９４】



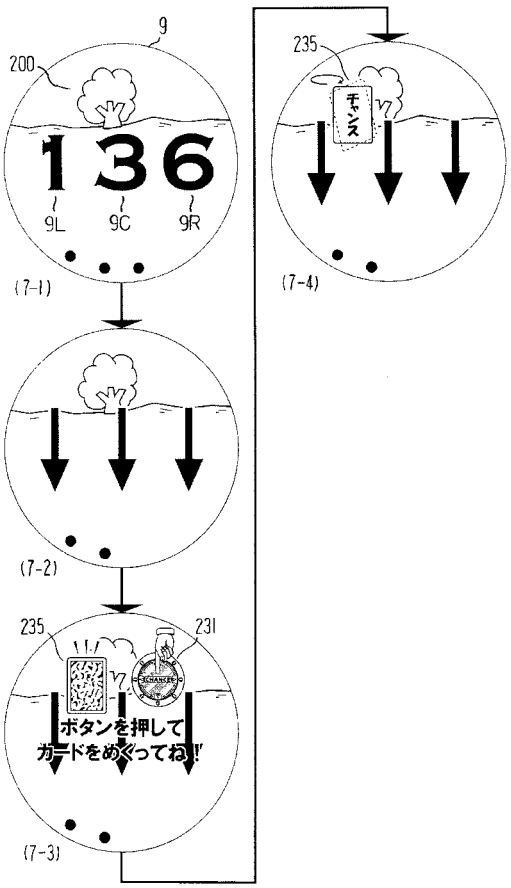
【図９５】



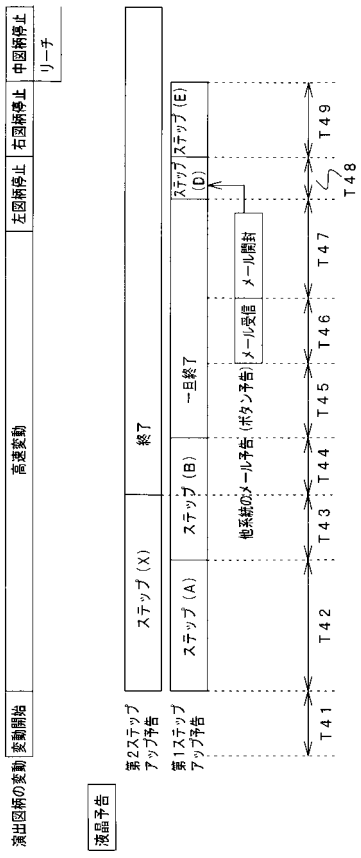
【図９６】



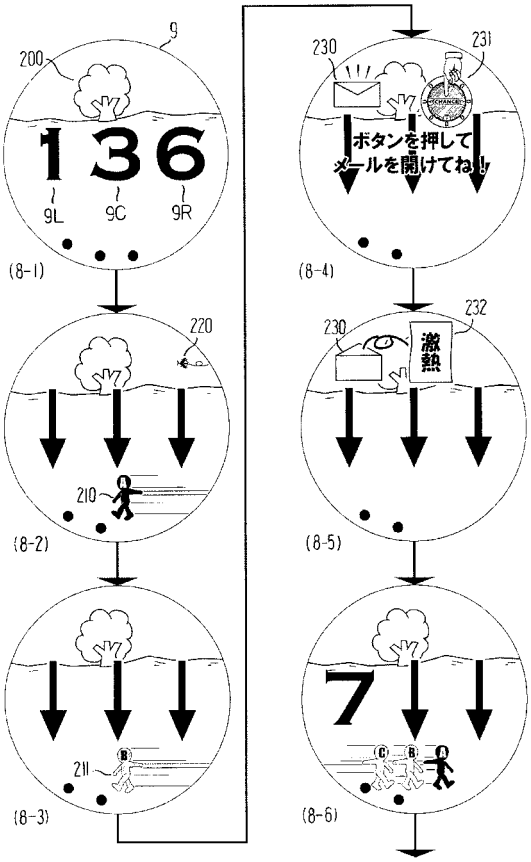
【図９７】



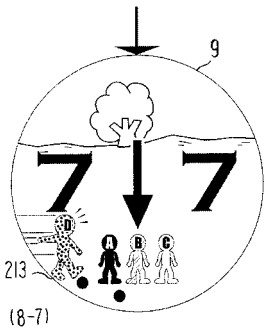
【図９８】



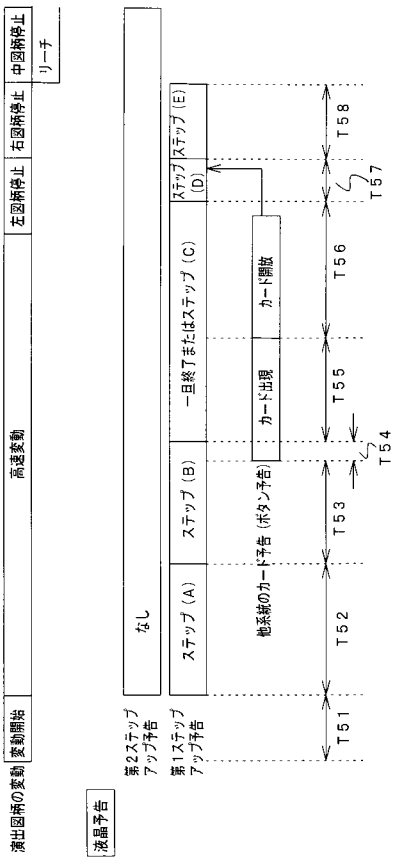
【図９９】



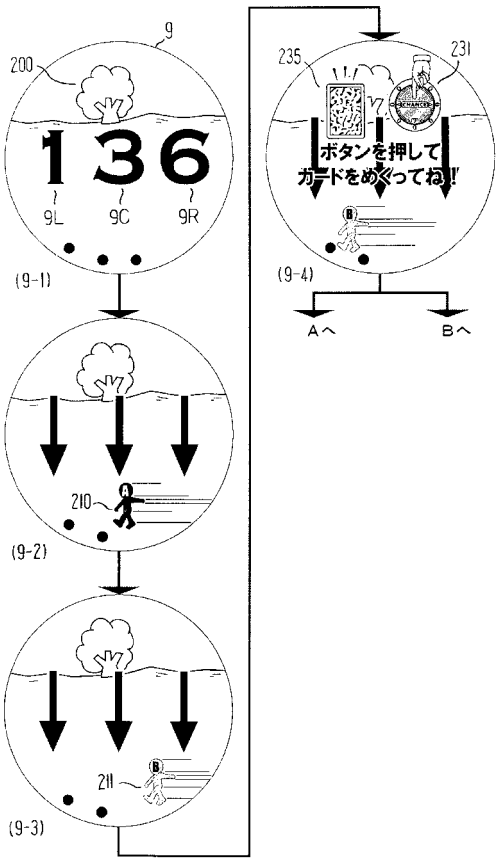
【図１００】



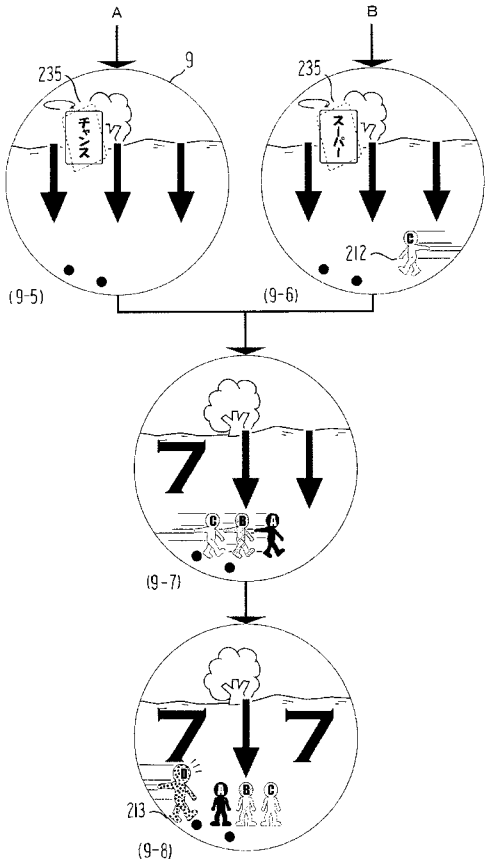
【図１０１】



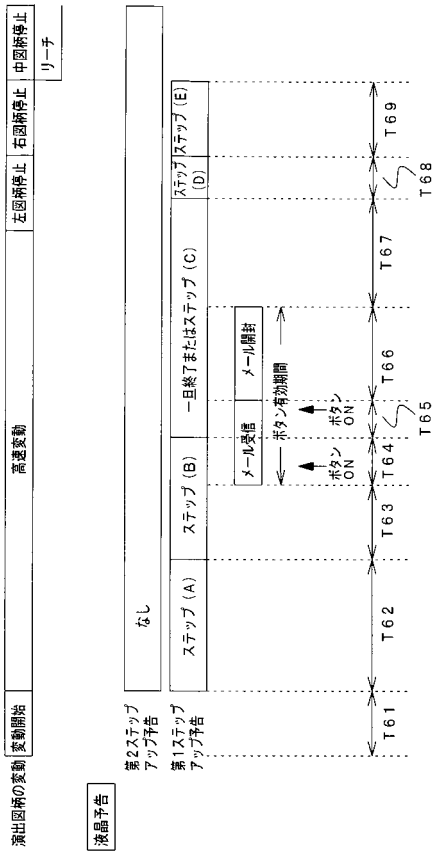
【図１０２】



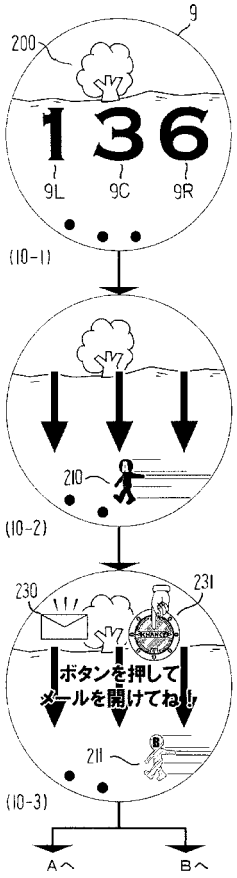
【図１０３】



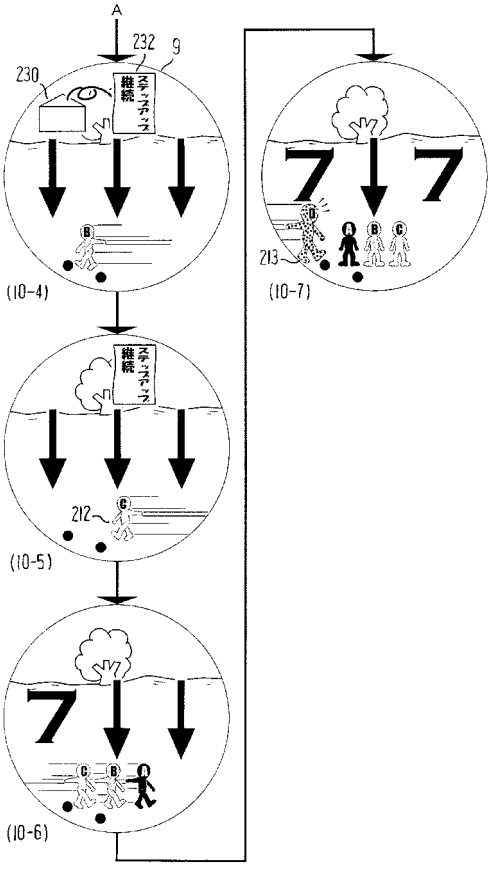
【図１０４】



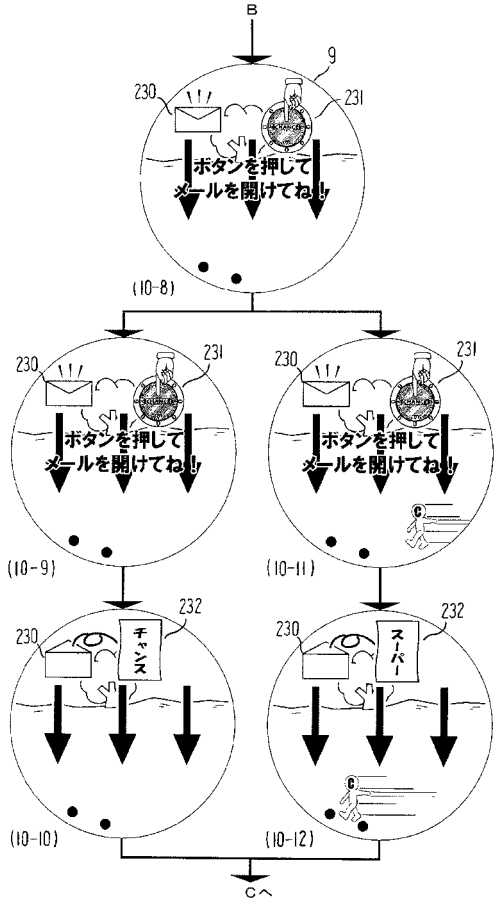
【図１０５】



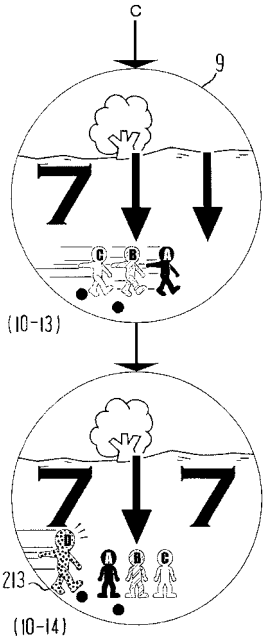
【図１０６】



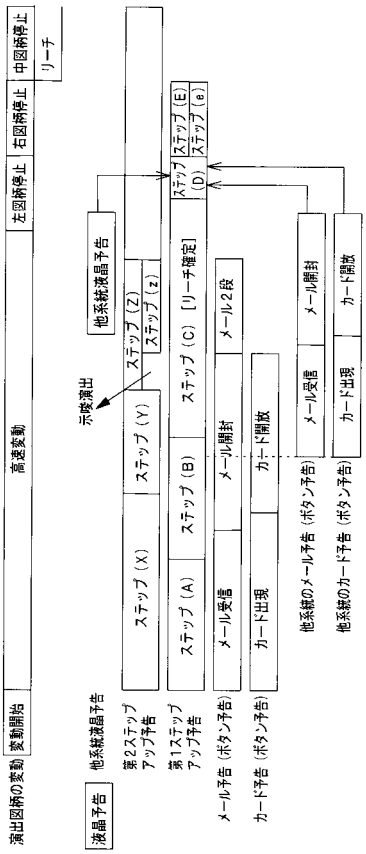
【図１０７】



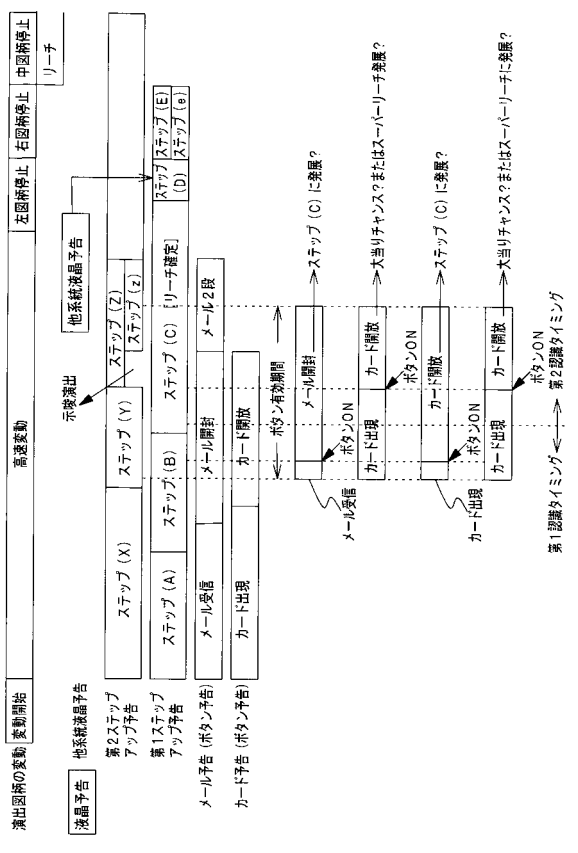
【図１０８】



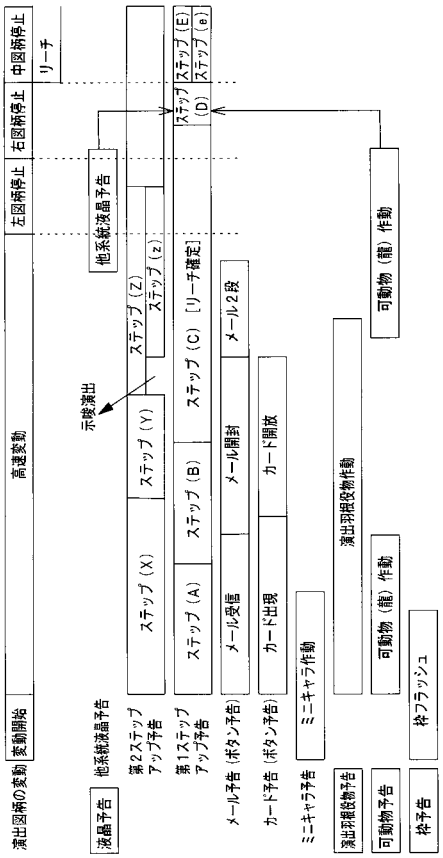
【図１０９】



【図１１０】



【図１１１】


演出図柄の変動
変動開始
高速変動
左図柄停止
右図柄停止
中図柄停止
リーチ
液晶予告
他系統液晶予告
示唆演出
他系統液晶予告
第2ステップアップ予告
ステップ(X)
ステップ(Y)
ステップ(Z)
ステップ(z)
第1ステップアップ予告
ステップ(A)
ステップ(B)
ステップ(C)〔リーチ確定〕
ステップ(D)
ステップ(E)
ステップ(e)
メール予告（ボタン予告）
メール受信
メール開封
メール2段
カード予告（ボタン予告）
カード出現
カード開放
ミニキャラ予告
ミニキャラ作動
演出羽根役物予告
演出羽根役物作動
可動物予告
可動物（龍）作動
可動物（龍）作動
枠予告
枠フラッシュ

フロントページの続き

審査官　土屋　保光

(56)参考文献　特開２００６－２４６９０６（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－０８０９３０（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－１１３６６９（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－１０２８３５（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－０４３６１３（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－０４２８６８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２