(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6866085号
(P6866085)
(45)発行日　令和3年4月28日(2021.4.28)　(24)登録日　令和3年4月9日(2021.4.9)

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

請求項の数 1　(全 123 頁)

(21)出願番号　特願2016-154107(P2016-154107)
(22)出願日　平成28年8月5日(2016.8.5)
(65)公開番号　特開2018-19986(P2018-19986A)
(43)公開日　平成30年2月8日(2018.2.8)
審査請求日　令和1年7月10日(2019.7.10)

前置審査

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110002055
特許業務法人ＪＡＺＹ国際特許事務所
(72)発明者　渡辺　直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　佐藤　和伸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

審査官　小河　俊弥

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】
操作手段と、
始動条件の成立により、大当たりに当選したか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて、図柄表示手段において図柄を変動表示させた後に、前記判定結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、
前記判定手段が前記大当たりに当選したと判定した場合、前記図柄表示制御手段が前記図柄を停止表示させた後に、当選した大当たりに対応する特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて、操作受付有効期間内における前記操作手段に対する所定の操作に応じて第１の演出が進展する第１の操作演出と、操作受付有効期間内における前記操作手段に対する所定の操作に応じて前記第１の演出と異なる演出が進展する演出であって前記第１の操作演出よりも後に実行される第２の操作演出と、前記操作後の演出の進展の態様を示唆する特定予告演出とを含む複数の演出の中の１又は複数の演出を演出手段に実行させる演出制御手段と、
前記演出制御手段が、前記判定結果が大当たりであることを示す図柄で停止することになっている変動表示中の演出として前記第２の操作演出を実行させる場合、前記操作受付有効期間内に前記特定予告演出を実行させることを可能とし、前記判定結果が大当たりであることを示す図柄で停止することになっている変動表示中の演出として前記第１の操作演出を実行させる場合、前記操作受付有効期間となる前に前記特定予告演出を実行させる

ことを可能とし、前記判定結果が大当たりでないことを示す図柄で停止することになっている変動表示中の演出として前記第２の操作演出を実行させる場合、前記操作受付有効期間内に前記特定予告演出を実行させることを規制し、前記判定結果が大当たりでないことを示す図柄で停止することになっている変動表示中の演出として前記第１の操作演出を実行させる場合、前記操作受付有効期間となる前に前記特定予告演出を実行させることを規制する規制手段と

を具備し、

前記判定結果が大当たりであることを示す図柄で停止することになっている変動表示中の演出として前記第１の操作演出または前記第２の操作演出を実行させる場合にプレミアム演出による操作結果演出を実行させる場合は前記特定予告演出を実行させることが可能であり、前記プレミアム演出による操作結果演出以外の操作結果演出を実行させる場合は前記特定予告演出を実行させることを規制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、弾発式パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

ぱちんこ遊技機は、遊技の進行を司る主制御基板と、遊技盤面の液晶ディスプレイや役物の制御を通じた遊技の演出を司る演出制御基板とを備えている。ぱちんこ遊技機の中には、特別図柄の変動表示中や特別遊技中に、遊技者に対して演出ボタンの操作を促し、演出ボタンの操作が行われたことを契機として演出を進展させる操作演出を実行するものがある。この種の遊技機の演出に関わる技術を開示した文献として、特許文献１がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１１－９８１４３号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

ところで、この種の遊技機の操作演出は、演出ボタンの操作を契機として役物を落下させたり、キャラクタを登場させるものに過ぎず、遊技の興趣という点において改善の余地があった。

【０００５】

本発明は、このような課題に鑑みてなされたものであり、遊技機における遊技の興趣をより一層高めることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

上記課題を解決するため、本発明の遊技機は、操作手段と、始動条件の成立により、大当たりに当選したか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて、図柄表示手段において図柄を変動表示させた後に、前記判定結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、前記判定手段が前記大当たりに当選したと判定した場合、前記図柄表示制御手段が前記図柄を停止表示させた後に、当選した大当たりに対応する特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて、操作受付有効期間内における前記操作手段に対する所定の操作に応じてルーレット演出が進展するルーレット操作演出と、操作受付有効期間内における前記操作手段に対する所定の操作に応じて前記ルーレット演出と異なる演出が進展する演出であって前記ルーレット操作演出よりも後に実行される非ルーレット操作演出と、前記操作後の演出の進展の態様を示唆する特定予告演出とを含む複数の演出の中の１又は複数の演出を演出手段に実行させる演出制御手段と、前記演出制御手段が、前記判定結果が大当たりであることを示す図柄で停止すること

になっている変動表示中の演出として前記非ルーレット操作演出を実行させる場合、当該非ルーレット操作演出の実行前に前記特定予告演出を実行させることを可能とし、前記判定結果が大当たりでないことを示す図柄で停止することになっている変動表示中の演出として前記非ルーレット操作演出を実行させる場合、当該非ルーレット操作演出の実行前に前記特定予告演出を実行させることを規制する規制手段とを具備することを特徴とする遊技機を提供する。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、遊技機の操作演出の興趣をより一層高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】本発明の第１実施形態である遊技機の正面図である。

【図２】図１に示す遊技機の背面側の斜視図である。

【図３】図１に示す遊技機の構成を示すブロック図である。

【図４】図１に示す遊技機における第１可動役物３３０ａが降下した様子を示す図である。

【図５】図１に示す遊技機における第２可動役物３３０ｂが傾動した様子を示す図である。

【図６】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図７】図１に示す遊技機における大当たりの種類と、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、第４図柄３６Ｚの組み合わせとの関係を示す図である。

【図８】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図９】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図１０】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図１１】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図１２】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図１３】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図１４】図１に示す遊技機のステップアップ演出における各段階のフォト画像及びフレーム色と大当たりの信頼度との関係を示す図である。

【図１５】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図１６】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図１７】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図１８】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図１９】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図２０】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図２１】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図２２】図１に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図２３】図１に示す遊技機の主制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。

【図２４】図１に示す遊技機の主制御基板のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図２５】図１に示す遊技機の入力制御処理を示すフローチャートである。

【図２６】図１に示す遊技機の第１始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【図２７】図１に示す遊技機の主制御基板の特別図柄保留記憶領域及び演出制御基板の演出情報記憶領域を示す図である。

【図２８】図１に示す遊技機の事前判定テーブルを示す図である。

【図２９】図１に示す遊技機の特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図３０】図１に示す遊技機の特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【図３１】図１に示す遊技機の大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図３２】図１に示す遊技機の大当たり判定テーブル及び普通図柄抽選判定テーブルを示

す図である。
【図３３】図１に示す遊技機の図柄決定テーブルを示す図である。
【図３４】図１に示す遊技機の変動パターン決定テーブルを示す図である。
【図３５】図１に示す遊技機の変動パターン決定テーブルを示す図である。
【図３６】図１に示す遊技機の特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３７】図１に示す遊技機の特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図３８】図１に示す遊技機の特別遊技制御テーブルを示す図である。
【図３９】図１に示す遊技機の大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。
【図４０】図１に示す遊技機の大当たり遊技処理を示すフローチャートである。
【図４１】図１に示す遊技機の大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。
【図４２】図１に示す遊技機の特別遊技終了時設定テーブルを示す図である。
【図４３】図１に示す遊技機の普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図４４】図１に示す遊技機の演出制御基板のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４５】図１に示す遊技機の演出制御基板のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４６】図１に示す遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４７】図１に示す遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４８】図１に示す遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４９】図１に示す遊技機の変動演出パターン決定テーブルを示す図である。
【図５０】図１に示す遊技機の演出制御基板の先読み保留変化演出選択処理を示すフローチャートである。
【図５１】図１に示す遊技機の演出制御基板の先読み保留表示変化演出実行判定テーブル及び最終段階保留表示態様決定テーブルを示す図である。
【図５２】図１に示す遊技機の演出制御基板の保留表示変化演出シナリオ決定テーブルを示す図である。
【図５３】図１に示す遊技機の演出制御基板の保留表示変化演出シナリオ決定テーブルを示す図である。
【図５４】図１に示す遊技機の演出制御基板の演出図柄決定処理を示すフローチャートである。
【図５５】図１に示す遊技機の演出制御基板の第１役物操作特定予告演出選択処理を示すフローチャートである。
【図５６】図１に示す遊技機の演出制御基板の第１役物操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。
【図５７】図１に示す遊技機の演出制御基板の第２役物操作特定予告演出選択処理を示すフローチャートである。
【図５８】図１に示す遊技機の演出制御基板の第２役物操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。
【図５９】図１に示す遊技機の演出制御基板のステップアップ演出選択処理を示すフローチャートである。
【図６０】図１に示す遊技機の演出制御基板のステップアップ演出実行判定テーブル及びステップアップ演出最終段階決定テーブルを示す図である。
【図６１】図１に示す遊技機の演出制御基板のステップアップ演出シナリオ決定テーブルを示す図である。
【図６２】図１に示す遊技機の演出制御基板のセリフ操作演出選択処理を示すフローチャートである。
【図６３】図１に示す遊技機の演出制御基板のセリフ操作演出実行判定テーブル及びセリフ操作演出進展態様決定テーブルを示す図である。
【図６４】図１に示す遊技機の演出制御基板のセリフ操作特定予告演出選択処理を示すフローチャートである。

【図６５】図１に示す遊技機の演出制御基板のセリフ操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。
【図６６】図１に示す遊技機の演出制御基板のルーレット操作演出選択処理を示すフローチャートである。
【図６７】図１に示す遊技機の演出制御基板のルーレット操作演出実行判定テーブル及びルーレット操作演出進展態様決定テーブルを示す図である。
【図６８】図１に示す遊技機の演出制御基板のルーレット操作特定予告演出選択処理を示すフローチャートである。
【図６９】図１に示す遊技機の演出制御基板のルーレット操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。
【図７０】図１に示す遊技機の演出制御基板のゲージ操作演出選択処理を示すフローチャートである。
【図７１】図１に示す遊技機の演出制御基板のゲージ操作演出実行判定テーブルを示す図である。
【図７２】図１に示す遊技機の演出制御基板の参照先決定テーブルを示す図である。
【図７３】図１に示す遊技機の演出制御基板の上位テーブル１、２、３、４、５、６を示す図である。
【図７４】図１に示す遊技機の演出制御基板の中位テーブル及び下位テーブルを示す図である。
【図７５】図１に示す遊技機の演出制御基板のゲージ操作演出進展パターン決定テーブルを示す図である。
【図７６】図１に示す遊技機の演出制御基板のゲージ操作特定予告演出選択処理を示すフローチャートである。
【図７７】図１に示す遊技機の演出制御基板のゲージ操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。
【図７８】図１に示す遊技機の演出制御基板のタイミング操作演出選択処理を示すフローチャートである。
【図７９】図１に示す遊技機の演出制御基板のタイミング操作演出実行判定テーブルを示す図である。
【図８０】図１に示す遊技機の演出制御基板のタイミング操作演出進展態様決定テーブルを示す図である。
【図８１】図１に示す遊技機の演出制御基板のリーチ裏ボタン操作演出選択処理を示すフローチャートである。
【図８２】図１に示す遊技機の演出制御基板のリーチ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブルを示す図である。
【図８３】図１に示す遊技機の演出制御基板のステップアップ裏ボタン操作演出選択処理を示すフローチャートである。
【図８４】図１に示す遊技機の演出制御基板のステップアップ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブルを示す図である。
【図８５】図１に示す遊技機の演出制御基板の特別遊技演出選択処理を示すフローチャートである。
【図８６】図１に示す遊技機の演出制御基板のラウンド遊技演出制御処理を示すフローチャートである。
【図８７】図１に示す遊技機の演出制御基板の演出入力制御処理を示すフローチャートである。
【図８８】図１に示す遊技機の演出制御基板の演出入力制御処理を示すフローチャートである。
【図８９】図１に示す遊技機の演出制御基板の演出入力制御処理を示すフローチャートである。
【図９０】図１に示す遊技機の演出制御基板の演出入力制御処理を示すフローチャートで

ある。
【図９１】図１に示す遊技機の演出制御基板の演出入力制御処理を示すフローチャートである。
【図９２】図１に示す遊技機の演出制御基板の演出入力制御処理を示すフローチャートである。
【図９３】図１に示す遊技機の演出制御基板の演出入力制御処理を示すフローチャートである。
【図９４】図１に示す遊技機の演出制御基板の操作情報記憶領域の内容とその更新例を示す図である。
【図９５】本発明の第２実施形態である遊技機の演出例を示す図である。
【図９６】本発明の第２実施形態である遊技機のゲージ操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。
【図９７】本発明の第２実施形態である遊技機の第２役物操作操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
＜第１実施形態＞
図１は、本発明の第１実施形態である遊技機１の正面図である。図２は、遊技機１の背面側の斜視図である。図３は、遊技機１全体の構成を示すブロック図である。図１に示すように、遊技機１の筐体は、矩形状の外枠６０と、外枠６０の遊技領域６を視認可能に覆うガラス扉５０とを有している。
【００１０】
ガラス扉５０の一端部（遊技機１に正対して左側）はヒンジ機構部５１を介して外枠６０に連結されている。ガラス扉５０の他端部（遊技機１に正対して右側）にはロック機構が設けられている。ガラス扉５０のロック機構を専用の鍵により開錠すると、ガラス扉５０をヒンジ機構部５１により揺動させて遊技領域６を開放することができる。ガラス扉５０には、ガラス扉５０の開放を検出する扉開放スイッチ１８ａが設けられている。
【００１１】
ガラス扉５０における遊技領域６を覆う部分の外側には、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、第１特別図柄保留表示器２３、第２特別図柄保留表示器２４、普通図柄表示装置２２、及び普通図柄保留表示器２５が設けられている。
【００１２】
第１特別図柄表示装置２０は、遊技領域６の第１始動口１４への遊技球の入球（以下、適宜「始動入賞」という）を契機として行われた大当たり抽選の抽選結果を報知するものである。第２特別図柄表示装置２１は、遊技領域６の第２始動口１５への遊技球の入球（以下、適宜「始動入賞」という）を契機として行われる大当たり抽選の抽選結果を報知するものである。第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１は、各々が識別可能な複数種類の特別図柄を変動可能に表示する。第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１は、７セグメントのＬＥＤで構成されている。以降の説明では、第１特別図柄表示装置２０において変動表示される特別図柄を適宜「第１特別図柄」と呼び、第２特別図柄表示装置２１において変動表示される特別図柄を適宜「第２特別図柄」と呼ぶ。
【００１３】
第１特別図柄保留表示器２３は、第１特別図柄の変動の保留数を表示するものである。第２特別図柄保留表示器２４は、第２特別図柄の変動の保留数を表示するものである。
【００１４】
ここで、第１特別図柄の変動の保留は、第１始動口１４の始動入賞により第１特別図柄の変動を実行するための始動条件は成立したが、先に成立した始動条件の成立に基づく第１特別図柄又は第２特別図柄の変動が実行中であるときや特別遊技を実行中であるときに発生する。

【００１５】
同様に、第２特別図柄の変動の保留は、第２始動口１５の始動入賞により第２特別図柄の変動を実行するための始動条件は成立したが、先に成立した始動条件の成立に基づく第１特別図柄又は第２特別図柄の変動が実行中であるときや特別遊技を実行中であるときに発生する。
【００１６】
第１特別図柄保留表示器２３及び第２特別図柄保留表示器２４の各々は左右２つのＬＥＤから構成される。第１特別図柄保留表示器２３及び第２特別図柄保留表示器２４における保留数の表示態様について具体的に説明すると、第１特別図柄保留表示器２３では、第１特別図柄の変動の保留数が１個の場合には左のＬＥＤが点灯する。第１特別図柄の変動の保留数が２個の場合には右のＬＥＤが点灯する。第１特別図柄の変動の保留数が３個の場合には左のＬＥＤが点滅し、右のＬＥＤが点灯する。第１特別図柄の変動の保留数が４個の場合には左右２つのＬＥＤが点滅する。第２特別図柄保留表示器２４における保留数の表示態様は第１特別図柄保留表示器２３のそれと同じである。
【００１７】
普通図柄表示装置２２は、普通図柄ゲート１３を遊技球が通過したことを契機として行われる普通図柄抽選の抽選結果を報知するものである。普通図柄表示装置２２は、各々を識別可能な複数種類の普通図柄を変動表示する。普通図柄保留表示器２５は、普通図柄の変動の保留数を表示するものである。普通図柄保留表示器２５は、左右２つのＬＥＤから構成される。普通図柄保留表示器２５における保留数の表示態様は第１特別図柄保留表示器２３及び第２特別図柄保留表示器２４のそれと同じである。
【００１８】
遊技機１の遊技領域６は略卵状をなしている。遊技領域６は、左右方向の中心よりも左側の左領域６Ｌと右側の右領域６Ｒとに分かれている。左領域６Ｌの左端部には、互いの間に遊技球よりも僅かに広い間隔を開けて弧状に延伸するレール５ａ、５ｂが設けられている。これらのレール５ａ、５ｂのうち内側のレール５ｂの上端部には球戻り防止片５ｃが設けられている。
【００１９】
遊技機１のガラス扉５０の上部における左隅及び右隅の僅かに内側には、左右各３個の演出用照明装置（ランプ）３４が設けられている。演出用照明装置３４は、ランプ制御基板１４０による制御の下、発光による遊技の演出を行う。
【００２０】
遊技機１のガラス扉５０の上部における左右各３個の演出用照明装置３４の内側には、音声出力装置３２（スピーカ）が設けられている。音声出力装置３２は、画像制御基板１５０による制御の下、音響による遊技の演出（各種背景音楽（ＢＧＭ）の出力やサウンドエフェクトの出力）を行う。
【００２１】
ガラス扉５０における遊技領域６を覆う部分の下には、演出ボタン３５が設けられている。演出ボタン３５は、押下操作により演出態様を変化させるためのものである。演出ボタン３５には、演出ボタン検出スイッチ３５ａが設けられている。演出ボタン検出スイッチ３５ａは、演出ボタン３５が押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。
【００２２】
演出ボタン３５の左には、十字キー３９が設けられている。十字キー３９は、上カーソルキー３９Ａ、下カーソルキー３９Ｂ、左カーソルキー３９Ｃ、及び右カーソルキー３９Ｄからなる。上カーソルキー３９Ａ、下カーソルキー３９Ｂ、左カーソルキー３９Ｃ、及び右カーソルキー３９Ｄに囲まれた位置には中央キー３９Ｅが設けられている。
【００２３】
十字キー３９の上カーソルキー３９Ａ、下カーソルキー３９Ｂ、左カーソルキー３９Ｃ、及び右カーソルキー３９Ｄには、十字キー検出スイッチ３９ａ、３９ｂ、３９ｃ、及び

３９ｄが設けられている。中央キー３９Ｅには、中央キー検出スイッチ３９ｅが設けられている。十字キー検出スイッチ３９ａは、上カーソルキー３９Ａが押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。十字キー検出スイッチ３９ｂは、下カーソルキー３９Ｂが押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。十字キー検出スイッチ３９ｃは、左カーソルキー３９Ｃが押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。十字キー検出スイッチ３９ｄは、右カーソルキー３９Ｄが押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。中央キー検出スイッチ３９ｅは、中央キー３９Ｅが押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。

【００２４】

ガラス扉５０における演出ボタン３５の裏側には遊技球を貯留する受け皿が設けられている。ガラス扉５０における演出ボタン３５の右下には、操作ハンドル３が設けられている。遊技者は、自身の右手で操作ハンドル３を握って時計回り方向に回す操作である発射操作を行う。

【００２５】

操作ハンドル３内にはタッチセンサ３ａが設けられている。タッチセンサ３ａは、遊技者の操作ハンドル３への接触による静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成される。ガラス扉５０の受け皿には、玉送りソレノイド４ｂが設けられている。玉送りソレノイド４ｂは、直進ソレノイドから構成される。操作ハンドル３の回動部の近傍には、発射ボリューム３ｂと発射用ソレノイド４ａが設けられている。発射ボリューム３ｂは、可変抵抗器から構成される。発射用ソレノイド４ａは、ロータリーソレノイドから構成される。

【００２６】

これらの各部３ａ、３ｂ、４ａ、４ｂは、発射制御基板１６０による制御の下、受け皿内の遊技球の遊技領域６への発射に関わる動作を行う。より具体的に説明すると、遊技者の手が操作ハンドル３に触れると、タッチセンサ３ａは、そのことを示すタッチ信号を発射制御基板１６０に供給する。遊技者の手が操作ハンドル３を回すと、発射ボリューム３ｂは、操作ハンドル３の回転量に応じて分圧した電圧を発射制御基板１６０に出力する。発射制御基板１６０は、タッチセンサ３ａからタッチ信号が供給されている間、発射ボリューム３ｂの出力電圧に基づいて発射用ソレノイド４ａや玉送りソレノイド４ｂを通電する制御を行う。

【００２７】

発射制御基板１６０の通電制御により、玉送りソレノイド４ｂは、受け皿にある遊技球を発射用ソレノイド４ａに直結された打出部材に向けて１個ずつ送り出す。発射用ソレノイド４ａは、打出部材を回転させる。受け皿から打出部材に向けて送り出された遊技球は、この打出部材の回転によってレール５ａ及び５ｂ間に打ち出され、レール５ａ及び５ｂに導かれて上昇する。レール５ａ及び５ｂ間を上昇した遊技球は、球戻り防止片５ｃを通過して遊技領域６に達し、遊技領域６内を予測不可能に落下する。

【００２８】

ここで、発射用ソレノイド４ａの回転速度は、発射制御基板１６０に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約９９．９（回／分）に設定されている。これにより、１分間における発射数は、発射用ソレノイド４ａが１回転する毎に１個発射されるため、約９９．９（個／分）となる。すなわち、１個の遊技球は約０．６秒毎に発射されることになる。

【００２９】

遊技領域６の上部には、遊技球の流下に影響を与える飾り部材７が設けられている。遊技領域６の上部における飾り部材７の奥と遊技領域６の右端には、演出用駆動装置３３ａ及び３３ｂが設けられている。演出用駆動装置３３ａ及び３３ｂは、ランプ制御基板１４０による制御の下、装置自体の動きによる遊技の演出を行う。より具体的に説明すると、図４に示すように、演出用駆動装置３３ａは、環状の第１可動役物３３０ａとその上縁を

支持するアクチュエータとを有する。演出用駆動装置３３ｂは、ランプ制御基板１４０から第１可動役物３３０ａの駆動を指示する信号を受信すると、遊技領域６の上方における飾り部材７の裏側の位置（図１に示す位置）にある第１可動役物３３０ａを遊技領域６の中央の位置（図４に示す位置）まで降下させる。図５に示すように、演出用駆動装置３３ｂは、スティック状の第２可動役物３３０ｂとその下端を支持するアクチュエータとを有する。演出用駆動装置３３ｂは、ランプ制御基板１４０から第２可動役物３３０ｂの駆動を指示する信号を受信すると、第２可動役物３３０ｂを遊技領域６の右端の位置（図１に示す位置）から遊技領域６の中央の位置（図５に示す位置）に向けて傾斜させる。

【００３０】

遊技領域６における左領域６Ｌの下方には複数個の一般入賞口１２が設けられている。一般入賞口１２には、一般入賞口１２における遊技球の通過を検出する一般入賞口検出スイッチ１２ａが設けられている。一般入賞口検出スイッチ１２ａが遊技球の通過を検出すると、所定個数（例えば１０個）の賞球が払い出される。

【００３１】

遊技領域６における右領域６Ｒの下方には第１大入賞口１６が設けられている。第１大入賞口１６は横長の矩形状をなしている。第１大入賞口１６には、第１大入賞口１６における遊技球の入球を検出する第１大入賞口検出スイッチ１６ａが設けられている。第１大入賞口検出スイッチ１６ａが遊技球の入球を検出すると、所定個数（例えば１５個）の遊技球が払い出される。

【００３２】

第１大入賞口１６には、特別電動役物である第１大入賞口開閉扉１６ｂ、及びこの第１大入賞口開閉扉１６ｂの開閉を切り替える第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃが設けられている。第１大入賞口開閉扉１６ｂは、第１大入賞口１６と略同寸法の矩形板状をなしている。第１大入賞口開閉扉１６ｂの下縁は第１大入賞口１６の下縁に揺動自在に枢着されている。第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃがオフになると、第１大入賞口開閉扉１６ｂは遊技領域６の盤面と略面一に起立して第１大入賞口１６を塞いだ閉鎖状態になる。第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃがオンになると、第１大入賞口開閉扉１６ｂは第１大入賞口１６の下縁を支点として前方に傾れた開放状態になる。

【００３３】

第１大入賞口開閉扉１６ｂが閉鎖状態にある間は、第１大入賞口１６の上方から落下してくる遊技球は、第１大入賞口１６の前をそのまま通過する。このため、第１大入賞口開閉扉１６ｂが閉鎖状態にある間は、遊技球は第１大入賞口１６に入球しなくなる。一方、第１大入賞口開閉扉１６ｂが開放状態にある間は、第１大入賞口１６の上方から落下してくる遊技球の多くは、第１大入賞口開閉扉１６ｂの上方を向いた受け皿面に当たって第１大入賞口１６の側に導かれる。このため、第１大入賞口開閉扉１６ｂが開放状態にある間は、遊技球は第１大入賞口１６に入球し易くなる。

【００３４】

遊技領域６の中央下部には第２大入賞口１７が設けられている。第２大入賞口１７には、第２大入賞口１７における遊技球の入球を検出する第２大入賞口検出スイッチ１７ａが設けられている。第２大入賞口検出スイッチ１７ａが遊技球の入球を検出すると、所定個数（例えば１５個）の遊技球が払い出される。

【００３５】

第２大入賞口１７には、特別電動役物である第２大入賞口開閉扉１７ｂ、及びこの第２大入賞口開閉扉１７ｂの開閉を切り替える第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃが設けられている。第２大入賞口開閉扉１７ｂは、第２大入賞口１７と略同寸法の矩形板状をなしている。第２大入賞口開閉扉１７ｂの下縁は第２大入賞口１７の下縁に揺動自在に枢着されている。第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃがオフになると、第２大入賞口開閉扉１７ｂは遊技領域６の盤面と略面一に起立して第２大入賞口１７を塞いだ閉鎖状態になる。第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃがオンになると、第２大入賞口開閉扉１７ｂは第２大入賞口１７の下縁を支点として前方に傾れた開放状態になる。

【００３６】
第２大入賞口開閉扉１７ｂが閉鎖状態にある間は、第２大入賞口１７の右斜め上方及び左斜め上方から落下してくる遊技球は、第２大入賞口１７の前をそのまま通過する。このため、第２大入賞口開閉扉１７ｂが閉鎖状態にある間は、遊技球は第２大入賞口１７に入球しなくなる。一方、第２大入賞口開閉扉１７ｂが開放状態にある間は、第２大入賞口１７の上方から落下してくる遊技球の多くは、第２大入賞口開閉扉１７ｂの上方を向いた受け皿面に当たって第２大入賞口１７の側に導かれる。このため、第２大入賞口開閉扉１７ｂが開放状態にある間は、遊技球は第２大入賞口１７に入球し易くなる。
【００３７】
遊技領域６の中央下部における第２大入賞口１７の上には、第１始動口１４及び第２始動口１５がある。第１始動口１４及び第２始動口１５は上下方向に並んでいる。第１始動口１４には、第１始動口１４における遊技球の通過を検出する第１始動口検出スイッチ１４ａが設けられている。第１始動口検出スイッチ１４ａが遊技球の通過を検出すると、所定個数（例えば、３個）の賞球が払い出される。
【００３８】
第２始動口１５には、第２始動口１５における遊技球の通過を検出する第２始動口検出スイッチ１５ａが設けられている。第２始動口検出スイッチ１５ａが遊技球の通過を検出すると、所定個数（例えば、３個）の賞球が払い出される。
【００３９】
第２始動口１５には、一対の可動片１５ｂが設けられている。これらの可動片１５ｂは、始動口開閉ソレノイド１５ｃにより開閉状態が切り替えられる。始動口開閉ソレノイド１５ｃがオフになると、一対の可動片１５ｂは各々が直立した閉鎖状態になる。始動口開閉ソレノイド１５ｃがオンになると、一対の可動片１５ｂが逆ハの字状に傾いた開放状態になる。可動片１５ｂは、普通電動役物としての電動チューリップ（以下、適宜「電チュー」という）を構成している。可動片１５ｂが閉鎖状態にある間は、第２始動口１５の左右斜め上方から第２始動口１５に向かって落下してくる遊技球の多くは、可動片１５ｂの外面に当たって跳ね返る。このため、可動片１５ｂが閉鎖状態にある間は、遊技球は第２始動口１５を通過し難くなる。一方、可動片１５ｂが開放状態にある間は、第２始動口１５の左右斜め上方から第２始動口１５に向かって落下してくる遊技球の多くは、可動片１５ｂの内面に導かれて第２始動口１５に到達する。このため、可動片１５ｂが開放状態にある間は、遊技球は第２始動口１５を通過し易くなる。
【００４０】
遊技領域６の右領域６Ｒにおける第１大入賞口１６から上方に僅かに離れた位置には普通図柄ゲート１３が設けられている。普通図柄ゲート１３には、普通図柄ゲート１３における遊技球の通過を検出するゲート検出スイッチ１３ａが設けられている。
【００４１】
ここで、遊技機１では、第１始動口１４の始動入賞による第１特別図柄の始動条件の成立、及び第２始動口１５の始動入賞による第２特別図柄の始動条件の成立を契機として大当たり抽選が実行され、大当たりに当選した場合は、第１特別図柄及び第２特別図柄のうち該当のものが所定期間の変動表示を経て大当たりの種類に応じた図柄で停止し、この停止図柄が示す大当たりの種類に応じた特別遊技が実行される。特別遊技では、第１大入賞口１６又は第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか開放時間が規定時間に達するまでの間の第１大入賞口１６又は第２大入賞口１７の開放を１ラウンドのラウンド遊技とし、このラウンド遊技を複数回に亘って繰り返す。遊技機１の大当たりには次の７つの種類がある。
【００４２】
ａ１．第１の１６Ｒ確変当たり
この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第１ラウンド～第１６ラウンドの１６回のラウンド遊技を行う。１６回の各ラウ

ンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数（例えば９個）に達するか２９秒が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【００４３】

この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の大当たり抽選に関わる遊技状態が、低確率遊技状態（大当たり抽選の当選確率が２／５９９となる状態）及び高確率遊技状態（大当たり抽選の当選確率が２０／５９９となる状態）の２状態のうち遊技者に有利な高確率遊技状態になる。

【００４４】

また、この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の普通電動役物（可動片１５ｂ）に関わる遊技状態が、電チューサポート状態（可動片１５ｂが頻繁に長時間開放されて第２始動口１５が始動入賞し易くなる状態）及び非電チューサポート状態（可動片１５ｂが開放され難くなる状態）の２状態のうち遊技者に有利な電チューサポート状態になり、特別図柄に関わる遊技状態が、時間短縮状態（特別図柄の変動時間が相対的に短くなる状態）及び非時間短縮状態（特別図柄の変動時間が相対的に長くなる状態）の２状態のうち遊技者に有利な時間短縮状態となる。普通電動役物に関わる状態と特別図柄に関わる状態は互いに従属しており、普通電動役物に関わる状態が電チューサポート状態となるときは特別図柄に関わる状態は時間短縮状態となる。以降の説明では、普通電動役物に関わる状態が電チューサポート状態であり且つ特別図柄に関わる状態が時間短縮状態である状態を「時短遊技状態」と呼び、普通電動役物に関わる状態が非電チューサポート状態であり且つ特別図柄に関わる状態が非時間短縮状態である状態を「非時短遊技状態」と呼ぶ。

【００４５】

遊技機１は、非時短遊技状態の間は、普通図柄抽選の当選確率が１／６５５３６となり、普通図柄の変動時間が２９秒となり、普通図柄抽選の当選１回あたりの第２始動口１５の可動片１５ｂの開放時間が０．２秒となる。また、時短遊技状態の間は、普通図柄抽選の当選確率が６５５３５／６５５３６となり、普通図柄の変動時間が３秒となり、普通図柄抽選の当選１回あたりの第２始動口１５の可動片１５ｂの開放時間が３．５秒となる。

【００４６】

ｂ１．第１の８Ｒ確変当たり

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第１ラウンド～第８ラウンドの８回のラウンド遊技を行う。８回のラウンド遊技では、第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数（例えば９個）に達するか２９秒が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖、という開閉態様で第２大入賞口１７を開閉する。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態は、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００４７】

ｃ１．第１の８Ｒ通常当たり

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第１ラウンド～第８ラウンドの８回のラウンド遊技を行う。８回のラウンド遊技における第２大入賞口１７の開閉の態様は第１の８Ｒ確変当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００４８】

ｄ１．第１の２Ｒ確変当たり

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第１ラウンド～第２ラウンドの２回のラウンド遊技を行う。２回のラウンド遊技では、第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数（例えば９個）に達するか０．４秒が経過

するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖、という開閉態様で第２大入賞口１７を開閉する。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００４９】

ｆ１．第２の１６Ｒ確変当たり

この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第１ラウンド～第１６ラウンドの１６回のラウンド遊技を行う。１６回のラウンド遊技における第１大入賞口１６の開閉の態様は第１の１６Ｒ確変当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００５０】

ｇ１．第２の８Ｒ確変当たり

この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第１ラウンド～第８ラウンドの８回のラウンド遊技を行う。８回のラウンド遊技における第２大入賞口１７の開閉の態様は第１の８Ｒ確変当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００５１】

ｉ１．第２の８Ｒ通常当たり

この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第１ラウンド～第８ラウンドの８回のラウンド遊技を行う。８回のラウンド遊技における第２大入賞口１７の開閉の態様は第１の８Ｒ確変当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００５２】

以下の説明では、第１の１６Ｒ確変当たり、第１の８Ｒ確変当たり、第１の２Ｒ確変当たり、第２の１６Ｒ確変当たり、及び第２の８Ｒ確変当たりを纏めて適宜「確変当たり」と呼ぶ。また、第１の８Ｒ通常当たり及び第２の８Ｒ通常当たりを纏めて適宜「通常当たり」と呼ぶ。また、第１の１６Ｒ確変当たり及び第２の１６Ｒ確変当たりを纏めて適宜「１６Ｒ当たり」と呼ぶ。第１の８Ｒ確変当たり、第１の８Ｒ通常当たり、第２の８Ｒ確変当たり、及び第２の８Ｒ通常当たりを纏めて適宜「８Ｒ当たり」と呼ぶ。第１の２Ｒ確変当たりを適宜「２Ｒ当たり」と呼ぶ。

【００５３】

また、遊技機１では、普通図柄ゲート１３の遊技球の通過による普通図柄の始動条件の成立を契機として普通図柄の当たりの当否を決める普通図柄抽選が実行され、この普通図柄抽選において当たりに当選した場合は、普通電動役物である可動片１５ｂが所定期間に亘って開放状態になる。可動片１５ｂが開放状態の間は、遊技球が第２始動口１５を通過し易くなるため、第２特別図柄の始動条件が成立し易くなる。

【００５４】

遊技領域６の底辺の中央には、アウト口１１が設けられている。一般入賞口１２、第１始動口１４、第２始動口１５、第１大入賞口１６、及び第２大入賞口１７のいずれにも入球することなく遊技領域６の底辺に達した遊技球は、このアウト口１１を介して排出される。

【００５５】

遊技領域６における飾り部材７と第１始動口１４との間には画像表示装置３１が嵌め込まれている。画像表示装置３１は、画像制御基板１５０による制御の下、画像表示による遊技の演出を行う。

【００５６】
より詳細に説明すると、遊技機１は、特別図柄の変動の開始から停止までの図柄変動に合わせて図柄変動演出を行う。図６（ａ）に示すように、図柄変動演出では、画像表示装置３１には、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚ（以下、これらの図柄３６Ｌ，３６Ｃ，３６Ｒ，３６Ｚを適宜「演出図柄３６」という）が表示される。左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚは、第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１と同期した変動により、第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１の特別図柄が示すものと同じ大当たり判定結果を報知する。
【００５７】
左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒとして表示される図柄には、「１」図柄、「２」図柄、「３」図柄、「４」図柄、「５」図柄、「６」図柄、「７」図柄、「８」図柄、及び「９」図柄がある。また、第４図柄３６Ｚの表示態様には、第１表示態様、第２表示態様、及び第３表示態様がある。
【００５８】
図６（ａ）に示すように、第１始動口１４又は第２始動口１５の始動入賞を契機とする特別図柄の変動表示が開始すると、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの各々が、「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「８」図柄→「９」図柄→「１」図柄という一巡表示を開始し、第４図柄３６Ｚが、第１表示態様→第２表示態様→第３表示態様→第１表示態様という一巡表示を開始する。特別図柄が、所定の変動時間Ｔに亘る変動表示を経て停止すると、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚは、停止表示された特別図柄と対応する組み合わせで停止し、停止表示された左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚの組み合わせが大当たりのものであれば特別遊技が実行される。図柄変動演出における左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚの組み合わせによって報知される大当たりの種類と、特別図柄によって報知される大当たりの種類は常に一致する。
【００５９】
図７は、大当たりの種類と、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚの組み合わせとの関係を示す図である。遊技機１では、大当たり抽選で１６Ｒ確変当たりに当選した場合、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが「３３３」、「７７７」の何れかで第４図柄３６Ｚが第３表示態様、という組み合わせで停止する。
【００６０】
大当たり抽選で８Ｒ確変当たりに当選した場合、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが「１１１」、「２２２」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「８８８」、「９９９」の何れかで第４図柄３６Ｚが第２表示態様、という組み合わせで停止する。大当たり抽選で８Ｒ通常当たりに当選した場合、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが「１１１」、「２２２」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「８８８」、「９９９」の何れかで第４図柄３６Ｚが第１表示態様、という組み合わせで停止する。
【００６１】
大当たり抽選で２Ｒ確変当たりに当選した場合、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが「１３５」で第４図柄３６Ｚが第１表示態様、という組み合わせで停止する。大当たり抽選の結果がハズレである場合、以上の何れでもない組み合わせで停止する。
【００６２】
ここで、第４図柄３６Ｚは、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒに比べると表示サイズが極めて小さい。このため、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが「７７７」及び「３３３」以外の同図柄組み合わせで停止した場合、８Ｒ確変当たり及び８Ｒ通常当たりの何れに当選したのかが分からないようになっている。左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが「７７７」又は「３３３」の図柄組み合わせで停止

した場合、停止時点において、１６Ｒ確変当たりに当選したことが容易に分かるようになっている。

【００６３】

図６（ａ）に示すように、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚが大当たりの組み合わせで停止して特別遊技を行う場合に、特別遊技に合わせて特別遊技演出を行う。特別遊技演出では、画像表示装置３１には、右打ちを案内する画像やラウンド遊技のラウンド数を示す画像などが表示される。

【００６４】

図６（ｂ）に示すように、画像表示装置３１内の中央の下部には、当該変動の画像３７（０）$_{0}$が表示される。第１特別図柄の変動の保留がある場合、画像表示装置３１における当該変動の画像３７（０）の左側に、第１特別図柄における第１保留（変動順が１番目の保留）の画像３７$_{1}$（１）、第２保留（変動順が２番目の保留）の画像３７$_{1}$（２）、第３保留（変動順が３番目の保留）の画像３７$_{1}$（３）、及び第４保留（変動順が４番目の保留）の画像３７$_{1}$（４）の最大４個の画像が表示される。

【００６５】

また、第２特別図柄の変動の保留がある場合、画像表示装置３１における当該変動の画像３７（０）の右側に、第２特別図柄における第１保留（変動順が１番目の保留）の画像３７$_{2}$（１）、第２保留（変動順が２番目の保留）の画像３７$_{2}$（２）、第３保留（変動順が３番目の保留）の画像３７$_{2}$（３）、及び第４保留（変動順が４番目の保留）の画像３７$_{2}$（４）の最大４個の画像が表示される。ここで、図６（ｂ）では、簡便のため、画像３７（０）、３７$_{1}$（１）、３７$_{1}$（２）、３７$_{1}$（３）のみを示している。

【００６６】

第１特別図柄保留表示器２３の保留表示数が増加すると、増加後の保留数に応じた画像３７$_{1}$（１）、３７$_{1}$（２）、３７$_{1}$（３）、又は３７$_{1}$（４）が出現する。第２特別図柄保留表示器２４の保留表示数が増加すると、増加後の保留数に応じた画像３７$_{2}$（１）、３７$_{2}$（２）、３７$_{2}$（３）、又は３７$_{2}$（４）が出現する。

【００６７】

第１特別図柄保留表示器２３の保留表示数と対応する画像３７$_{1}$（１）、３７$_{1}$（２）、３７$_{1}$（３）、又は３７$_{1}$（４）の表示中は、特別図柄の１回の変動が終わる度に、当該変動の画像３７（０）が消え、当該変動の変動画像３７（０）の位置に第１保留の画像３７$_{1}$（１）が移動し、第２保留以降の画像３７$_{1}$（２）、３７$_{1}$（３）、又は３７$_{1}$（４）が各々の右隣の位置に移動する。

【００６８】

第２特別図柄保留表示器２４の保留表示数と対応する画像３７$_{2}$（１）、３７$_{2}$（２）、３７$_{2}$（３）、又は３７$_{2}$（４）の表示中は、特別図柄の１回の変動が終わる度に、当該変動の画像３７（０）が消え、当該変動の変動画像３７（０）の位置に第１保留の画像３７$_{2}$（１）が移動し、第２保留以降の画像３７$_{2}$（２）、３７$_{2}$（３）、又は３７$_{2}$（４）が各々の左隣の位置に移動する。

【００６９】

以降の説明では、画像３７（０）、３７$_{1}$（１）、３７$_{1}$（２）、３７$_{1}$（３）、３７$_{1}$（４）、３７$_{2}$（１）、３７$_{2}$（２）、３７$_{2}$（３）、及び３７$_{2}$（４）を適宜「保留表示画像３７」という。

【００７０】

また、遊技機１は、図柄変動演出では、大当たり抽選の抽選結果や演出ボタン３５の操作に基づいて、ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、全回転リーチ演出、再抽選演出、第１役物操作演出、第２役物操作演出、擬似連演出、ステップアップ演出、セリフ操作演出、ルーレット操作演出、ゲージ操作演出、タイミング操作演出、及び特定予告演出を含む複数種類の演出の中の１又は複数の演出を選択し、選択した１又は複数の演出を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。また、遊技機１は、特別遊技演出では、大当た

り抽選の抽選結果や演出ボタン３５の操作に基づいて、昇格演出を含む複数種類の演出の中の１又は複数の演出を選択し、選択した１又は複数の演出を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。図柄変動演出や特別遊技演出として実行される各演出の概要は次の通りである。

【００７１】

図８（ａ）に示すように、図柄変動演出の一部としてノーマルリーチ演出が実行される場合がある。ノーマルリーチ演出が実行されることがあるのは、特別図柄の変動時間Ｔ内の所定時刻t_{NR}である。ノーマルリーチ演出では、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが、中図柄３６Ｃが変動したまま左図柄３６Ｌと右図柄３６Ｒが仮停止したリーチ状態になる。

【００７２】

図８（ｂ）に示すように、図柄変動演出の一部としてＳＰリーチ演出が実行される場合がある。ＳＰリーチ演出が実行されることがあるのは、リーチの成立を伴う図柄変動（以下、適宜「リーチ変動」という）の終盤（リーチ成立後）の時刻t_{SP}である。リーチの成立を伴わない図柄変動（以下、適宜「通常変動」という）では、ＳＰリーチ演出が実行されることはない。ＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出から発展する発展演出である。ＳＰリーチ演出では、画面の左隅と右隅に左図柄３６Ｌと右図柄３６Ｒが離れ、画面の中央に複数のキャラクタによるアニメーションキャラクタ映像が表示される。ＳＰリーチ演出に発展する場合の大当たりの信頼度は、ＳＰリーチ演出に発展しない場合よりも高くなる。

【００７３】

図８（ｃ）に示すように、図柄変動演出の一部としてＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合がある。ＳＰＳＰリーチ演出が実行されることがあるのは、リーチ変動の終盤（リーチ成立後）の時刻t_{SPSP}である。通常変動では、ＳＰＳＰリーチ演出が実行されることはない。ＳＰＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出から発展する発展演出である。ＳＰＳＰリーチ演出では、画面の左隅と右隅に左図柄３６Ｌと右図柄３６Ｒが離れ、画面の中央に複数のキャラクタによる歌唱の収録映像が表示される。ＳＰＳＰリーチ演出に発展する場合の大当たりの信頼度は、ＳＰＳＰリーチ演出に発展しない場合よりも高くなる。

【００７４】

図８（ｄ）に示すように、図柄変動演出の一部として全回転リーチ演出が実行される場合がある。全回転リーチ演出は、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが、同じ種類の図柄の組み合わせで揃ったまま変動する演出である。全回転リーチ演出が実行されることがあるのは、通常変動又はリーチ変動の終盤（リーチ成立後）の時刻t_{ZKT}である。全回転リーチ演出は、通常変動及びリーチ変動において実行されるようにしてもよいし、リーチ変動においてのみ実行されるようにしてもよい。全回転リーチ演出は、大当たり確定演出（演出図柄３６が大当たりの組み合わせで停止する前にそのことを報知する演出）の１つである。

【００７５】

図９（ａ）及び図９（ｂ）に示すように、図柄変動演出の一部として再抽選演出が実行される場合がある。再抽選演出が実行されることがあるのは、リーチ変動の終盤（リーチ成立後）の時刻t_{SCHU}である。通常変動では、再抽選演出が実行されることはない。再抽選演出では、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが、１６Ｒ確変当たりに固有の組み合わせ（「３３３」及び「７７７」の何れか）でない組み合わせで仮停止（僅かに揺れている表示態様での停止）する。その後、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが、僅かな時間に亘って再変動し、仮停止前と同じ又は異なる図柄組み合わせで再び仮停止し、その仮停止を特別図柄の停止時まで維持する。

【００７６】

図９（ａ）に示すように、１６Ｒ確変当たりに当選している場合、再変動前の仮停止時の図柄組み合わせは、「１１１」、「２２２」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「８８８」、及び「９９９」の何れか（図９（ａ）の例では「２２２」）となり、再変動

後の仮停止時の図柄組み合わせは、「３３３」及び「７７７」の何れか（図９（ａ）の例では「７７７」）となる。この再変動後の仮停止時の図柄組み合わせが「３３３」及び「７７７」の何れかとなる演出は、１６Ｒ確変当たり確定演出（演出図柄３６が１６Ｒ確変当たりに固有の組み合わせで停止する前にそのことを報知する演出）の１つである。

【００７７】

図９（ｂ）に示すように、１６Ｒ確変当たり以外の大当たりに当選している場合、再変動の前後の仮停止時の図柄組み合わせが、「１１１」、「２２２」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「８８８」、及び「９９９」の何れか（図９（ｂ）の例では「２２２」）となる。

【００７８】

図１０（ａ）及び図１０（ｂ）に示すように、図柄変動演出の一部として第１役物操作演出が実行される場合がある。第１役物操作演出は、操作ボタン３５の操作を契機として、第１可動役物３３０ａを落下させる演出である。第１役物操作演出が実行されることがあるのは、リーチ変動の終盤（リーチ成立後）における時刻t_{AY0}～t_{AY2}の期間である。第１役物操作演出では、演出ボタン３５の操作受付有効期間内に演出ボタン３５を押す押下操作が行われることを報知条件とし、操作受付有効期間内に押下操作が行われた場合に、第１可動役物３３０ａを落下させ、これにより大当たり判定結果を報知する。

【００７９】

より詳細に説明すると、第１役物操作演出では、時刻t_{AY0}において、演出ボタン３５を模した画像及び演出ボタン３５の操作受付有効期間の経過状況を示すインジケータ画像が出現し、時刻t_{AY1}において、演出ボタン３５の操作を促す案内画像（「押せ！」の文字画像）が出現する。第１役物操作演出では、この時刻t_{AY1}から時刻t_{AY2}までの期間を操作受付有効期間とし、この期間の経過に合わせてインジケータ画像内の時間マーカ（図においてハッチングが施されている領域の右端）が右に進む。操作受付有効期間内に押下操作が行われると、押下操作の直後に操作結果が報知される。押下操作が行われないまま操作受付有効期間の終了時刻t_{AY2}になると、終了時刻t_{AY2}において操作結果が報知される。操作結果の報知の態様には、役物落下ありと役物落下なしとがある。

【００８０】

図１０（ａ）に示すように、役物落下ありの演出では、押下操作の直後に、第１可動役物３３０ａが降下する。第１可動役物３３０ａが降下する演出は、大当たり確定演出（演出図柄３６が大当たりの組み合わせで停止する前にそのことを報知する演出）の１つである。特別図柄の変動表示内において、第１可動役物３３０ａの降下があると、その後、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが大当たりの図柄組み合わせで停止表示する。

【００８１】

図１０（ｂ）に示すように、役物落下なしの演出では、押下操作の有無に関わらず、第１可動役物３３０ａは降下しない。

【００８２】

また、図１０（ｃ）に示すように、第１役物操作演出における演出ボタン３５の操作の前の時刻t'_{AY1}に、第１役物操作特定予告演出が実行される場合がある。第１役物操作特定予告演出は、操作ボタン３５の操作後の演出の進展の態様を示唆する演出である。第１役物操作特定予告演出では、第１可動役物３３０ａを半透明で示した可動役物デジャブ画像が出現する。

【００８３】

図１１（ａ）及び図１１（ｂ）に示すように、図柄変動演出の一部として、第２役物操作演出が実行される場合がある。第２役物操作演出は、演出ボタン３５の操作を契機として、第２可動役物３３０ｂを傾動させる演出である。第２役物操作演出が実行されることがあるのは、リーチ変動の終盤（リーチ成立後）における時刻t_{SY0}～t_{SY2}の期間である。第２役物操作演出では、演出ボタン３５の操作受付有効期間内に演出ボタン３５

を押す押下操作が行われることを報知条件とし、操作受付有効期間内に押下操作が行われた場合に、第２可動役物３３０ｂを傾動させ、これによりＳＰリーチ演出又はＳＰＳＰリーチ演出への発展を報知する。

【００８４】

より詳細に説明すると、第２役物操作演出では、時刻t_{SY0}において、演出ボタン３５を模した画像及び演出ボタン３５の操作受付有効期間の経過状況を示すインジケータ画像が出現し、時刻t_{SY1}において、演出ボタン３５の操作を促す案内画像（「押せ！」の文字画像）が出現する。第２役物操作演出では、終了時刻t_{SY1}から時刻t_{SY2}までの期間を操作受付有効期間とし、この期間の経過に合わせてインジケータ画像内の時間マーカ（図においてハッチングが施されている領域の右端）が右に進む。操作受付有効期間内に押下操作が行われると、押下操作の直後に操作結果が報知される。押下操作が行われないまま操作受付有効期間の終了時刻t_{SY2}になると、終了時刻t_{SY2}において操作結果が報知される。操作結果の報知の態様には、役物傾動ありと役物傾動なしとがある。

【００８５】

図１１（ａ）に示すように、役物傾動ありの演出では、押下操作の直後に、第２可動役物３３０ｂが傾動する。第２可動役物３３０ｂが傾動する演出は、発展報知演出（ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出に発展する前に、ＳＰリーチ演出又はＳＰＳＰリーチ演出に発展することを報知する演出）である。特別図柄の変動表示内において、第２可動役物３３０ｂの傾動があると、その後、ＳＰリーチ演出又はＳＰＳＰリーチ演出が実行される。

【００８６】

図１１（ｂ）に示すように、役物傾動なしの演出では、押下操作の有無に関わらず、第２可動役物３３０ｂは傾動しない。

【００８７】

また、図１１（ｃ）に示すように、第２役物操作演出における演出ボタン３５の操作の前の時刻t'_{SY1}に、第２役物操作特定予告演出が実行される場合がある。第２役物操作特定予告演出は、操作ボタン３５の操作後の演出の進展の態様を示唆する演出である。第２役物操作特定予告演出では、第２可動役物３３０ｂを半透明で示した可動役物デジャブ画像が出現する。

【００８８】

図１２（ａ）、図１２（ｂ）、及び図１２（ｃ）に示すように、図柄変動演出の一部として擬似連演出が実行される場合がある。擬似連演出は、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの擬似連チャンス目態様での仮停止とそれに続く再変動表示とからなる擬似変動を最大３回に渡って繰り返す演出である。擬似連チャンス目は、「１１２」、「４４５」、「５５６」、「８８９」、及び「９９１」である。擬似連演出における１回目の擬似変動が実行されるのことがあるのは、通常変動又はリーチ変動の序盤（リーチ成立前）の時刻t_{GJ1}である。２回目の擬似変動は時刻t_{GJ1}よりも後の時刻t_{GJ2}において、３回目の擬似変動は時刻t_{GJ2}よりも後の時刻t_{GJ3}において、それぞれ実行され得る。擬似連演出における大当たりの信頼度は、擬似変動の回数が多いほど高くなる。擬似変動が３回の擬似連演出における３回目の擬似変動は、大当たり確定演出（演出図柄３６が大当たりの組み合わせで停止する前にそのことを報知する演出）の１つである。特別図柄の変動表示内において、擬似変動の回数が３回に達すると、最終的に、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが大当たりの図柄組み合わせで停止表示する。

【００８９】

図１３（ａ）及び図１３（ｂ）に示すように、図柄変動演出の一部としてステップアップ演出が実行される場合がある。ステップアップ演出は、４段階を上限とする通常段階内の各段階と大当たり確定の場合のみ通常段階の上限を経た後に進み得る特別段階との中から最終段階として指定された段階に至るまでステップ演出が発展する演出である。ステップアップ演出における通常段階１のステップ演出が実行されることがあるのは、通常変動

又はリーチ変動の序盤～中盤（リーチ成立前）の時刻ｔ$_{SUP1}$である。通常段階２のステップ演出は、時刻ｔ$_{SUP1}$よりも後の時刻ｔ$_{SUP2}$において、通常段階３のステップ演出は、時刻ｔ$_{SUP2}$よりも後の時刻ｔ$_{SUP3}$において、通常段階４のステップ演出は、時刻ｔ$_{SUP3}$よりも後の時刻ｔ$_{SUP4}$において、特別段階のステップ演出は、時刻ｔ$_{SUP4}$よりも後の時刻ｔ$_{SUPS}$において、それぞれ実行され得る。

【００９０】

ステップアップ演出の通常段階１乃至特別段階の各段階のステップ演出では、各段階に固有の女の子のフォト画像を前段階のフォト画像に重ねたものが出現する。ステップアップ演出の各段階のステップ演出で出現するフォト画像のフレーム色には、青、緑、及び赤の３色がある。ステップアップ演出における相前後する段階間には発展分岐点があり、発展分岐点においてフォト画像のフレーム色が複数の発展先に分かれる。

【００９１】

図１４は、ステップアップ演出における各段階のフォト画像及びフレーム色と大当たりの信頼度との関係を示す図である。図１４に示すように、ステップアップ演出では、より高い段階に発展するほど大当たりの信頼度が高くなる。また、同じ段階のフォト画像であれば青のフレームよりも緑のフレームのほうが大当たりの信頼度が高くなり、緑のフレームよりも赤のフレームのほうが大当たりの信頼度が高くなる。特別段階のステップ演出では、通常段階４のフォト画像におけるフレーム内の背景色が金色になる。この特別段階のステップ演出は、大当たり確定演出（演出図柄３６が大当たりの組み合わせで停止する前にそのことを報知する演出）の１つである。特別図柄の変動表示内において、ステップアップ演出の特別段階に進展すると、最終的に、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが大当たりの図柄組み合わせで停止表示する。

【００９２】

図１５（ａ）に示すように、図柄変動演出の一部として、セリフ操作演出が実行される場合がある。セリフ操作演出は、演出ボタン３５の操作に応じて、セリフ演出が進展する演出である。セリフ操作演出が実行されることがあるのは、通常変動又はリーチ変動の序盤（リーチ成立前）における時刻ｔ$_{SR0}$～ｔ$_{SR2}$の期間である。セリフ操作演出では、演出ボタン３５の操作受付有効期間内に演出ボタン３５を押す押下操作が行われることを報知条件とし、操作受付有効期間内に押下操作が行われた場合に、操作結果を報知する。

【００９３】

より詳細に説明すると、セリフ操作演出では、時刻ｔ$_{SR0}$において、吹き出し枠、及び、キャラクタＡのシルエット→キャラクタＢのシルエット→キャラクタＣのシルエット→キャラクタＤのシルエット→キャラクタＡのシルエットという一巡表示を繰り返すシルエット画像が出現する。時刻ｔ$_{SR1}$において、演出ボタン３５を模した画像、演出ボタン３５の操作受付有効期間の経過状況を示すインジケータ画像、及び演出ボタン３５の操作を促す案内画像（「押せ！」の文字画像）が出現する。セリフ操作演出では、この時刻ｔ$_{SR1}$から時刻ｔ$_{SR2}$までの期間を操作受付有効期間とし、この期間の経過に合わせてインジケータ画像内の時間マーカ（図においてハッチングが施されている領域の右端）が右に進む。操作受付有効期間内に押下操作が行われると、押下操作の直後に操作結果が報知される。操作結果の報知の態様には、キャラクタＡがセリフ発言者として現れるもの、キャラクタＢがセリフ発言者として現れるもの、キャラクタＣがセリフ発言者として現れるもの、及びキャラクタＤがセリフ発言者として現れるものがある。操作受付有効期間内に押下操作が行われなければ、操作結果の報知に進むことなくセリフ操作演出が終わる。

【００９４】

図１５（ａ）に示すように、キャラクタＡがセリフ発言者となる演出では、押下操作が行われると、シルエット画像の一巡表示が停止してキャラクタＡの画像が現われ、吹き出し枠内にキャラクタＡのセリフが表示される。キャラクタＢがセリフ発言者となる演出では、押下操作が行われると、シルエット画像の一巡表示が停止してキャラクタＢの画像が

現われ、吹き出し枠内にキャラクタＢのセリフが表示される。キャラクタＣがセリフ発言者となる演出では、押下操作が行われると、シルエット画像の一巡表示が停止してキャラクタＣの画像が現われ、吹き出し枠内にキャラクタＣのセリフが表示される。キャラクタＤがセリフ発言者となる演出では、押下操作が行われると、シルエット画像の一巡表示が停止してキャラクタＤの画像が現われ、吹き出し枠内にキャラクタＤのセリフが表示される。キャラクタＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄのうちキャラクタ Ｄがセリフ発言者となるセリフ操作演出の大当たりの信頼度は、キャラクタＡ、Ｂ、Ｃがセリフ発言者となるセリフ操作演出より高いものの、両者の信頼度の間に大きな差はない。キャラクタＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄがセリフ発言者となるセリフ操作演出は、賑やかし演出と呼ばれる、大当たりの信頼度への影響が無視し得る程度に低い演出（カス演出）である。

【００９５】

ただし、図１５（ｂ）に示すように、大当たり抽選によって大当たりに当選している場合、極めて低い確率で、シルエット画像の一巡表示の停止時にプレミアムキャラクタの画像が現れることがある。このプレミアムキャラクタの画像が現れる演出は、大当たり確定演出（演出図柄３６が大当たりの組み合わせで停止する前にそのことを報知する演出）の１つである。特別図柄の変動表示内において、キャラクタＡ、Ｂ、Ｃ、及びＤのシルエット画像の一巡表示の後にプレミアムキャラクタの画像が出現すると、最終的に、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが大当たりの図柄組み合わせで停止表示する。

【００９６】

また、図１５（ｃ）に示すように、プレミアムキャラクタの画像が現れることになっているセリフ操作演出における演出ボタン３５の操作の前の時刻t'_{SRF}に、セリフ操作特定予告演出が実行される場合がある。セリフ操作特定予告演出は、セリフ操作演出における操作ボタン３５の操作後の演出の進展の態様を示唆する演出である。セリフ操作特定予告演出では、シルエット画像の一巡表示の最中における吹き出し枠の中に、プレミアムキャラクタを半透明で示したプレミアムキャラクタデジャブ画像が出現する。

【００９７】

図１６（ａ）に示すように、図柄変動演出の一部として、ルーレット操作演出が実行される場合がある。ルーレット操作演出は、演出ボタン３５の操作に応じて、ルーレット演出が進展する演出である。ルーレット操作演出が実行されることがあるのは、通常変動又はリーチ変動の序盤（リーチ成立前）における時刻t_{RL0}～t_{RL2}の期間である。ルーレット操作演出では、演出ボタン３５の操作受付有効期間内に演出ボタン３５を押す押下操作が行われることを報知条件とし、操作受付有効期間内に押下操作が行われた場合に、操作結果を報知する。

【００９８】

より詳細に説明すると、ルーレット操作演出では、時刻t_{RL0}において、「！」→「Ｃｈａｎｃｅ」→「ＮＥＸＴ」→「ＳＰ」→「！」という一巡表示を繰り返すルーレット画像が出現し、時刻t_{RL1}において、演出ボタン３５を模した画像、演出ボタン３５の操作受付有効期間の経過状況を示すインジケータ画像、及び演出ボタン３５の操作を促す案内画像（「押せ！」の文字画像）が出現する。ルーレット操作演出では、この時刻t_{RL1}から時刻t_{RL2}までの期間を操作受付有効期間とし、この期間の経過に合わせてインジケータ画像内の時間マーカ（図においてハッチングが施されている領域の右端）が右に進む。操作受付有効期間内に押下操作が行われると、操作受付有効期間の経過を待って操作結果が報知される。操作結果の報知の態様には、ルーレットの出目が「！」となるもの、「Ｃｈａｎｃｅ」となるもの、「ＮＥＸＴ」となるもの、及び「ＳＰ」となるものがある。操作受付有効期間内に押下操作が行われなければ、操作結果の報知に進むことなくルーレット操作演出が終わる。

【００９９】

ここで、「！」は、大当たりとなる可能性が低いことを示唆するものである。「Ｃｈａｎｃｅ」は、当該変動表示においてノーマルリーチ演出が実行される可能性があることを示唆するものである。「ＮＥＸＴ」は、当該変動表示において擬似連演出が実行される可

能性があることを示唆するものである。「ＳＰ」は、当該変動表示においてＳＰリーチ演出が実行される可能性があることを示唆するものである。

【０１００】

図１６（ａ）に示すように、ルーレットの出目が「！」となる演出では、押下操作が行われると、ルーレット画像が「！」で停止する。ルーレットの出目が「Ｃｈａｎｃｅ」となる演出では、押下操作が行われると、ルーレット画像が「Ｃｈａｎｃｅ」で停止する。ルーレットの出目が「ＮＥＸＴ」となる演出では、押下操作が行われると、ルーレット画像が「ＮＥＸＴ」で停止する。ルーレットの出目が「ＳＰ」となる演出では、押下操作が行われると、ルーレット画像が「ＳＰ」で停止する。「！」、「Ｃｈａｎｃｅ」、「ＮＥＸＴ」、及び「ＳＰ」のうちルーレッドの出目が「！」となるルーレット操作演出の大当たりの信頼度は、ルーレット出目が「Ｃｈａｎｃｅ」、「ＮＥＸＴ」、及び「ＳＰ」となるルーレット操作演出の大当たりの信頼度より高いものの、両者の間に大きな差はない。「！」、「Ｃｈａｎｃｅ」、「ＮＥＸＴ」、及び「ＳＰ」がルーレットの出目となるルーレット操作演出は、賑やかしと呼ばれる、大当たりの信頼度への影響が無視し得る程度に低い演出（カス演出）である。ただし、図１６（ｂ）に示すように、大当たり抽選によって大当たりに当選している場合、極めて低い確率で、ルーレット画像の一巡表示の停止時にプレミアムキャラクタの画像が現れることがある。このプレミアムキャラクタの画像が現れる演出は、大当たり確定演出（演出図柄３６が大当たりの組み合わせで停止する前にそのことを報知する演出）の１つである。特別図柄の変動表示内において、ルーレット画像の一巡表示の後にプレミアムキャラクタの画像が出現すると、最終的に、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが大当たりの図柄組み合わせで停止表示する。

【０１０１】

また、図１６（ｃ）に示すように、プレミアムキャラクタの画像が現れることになっているルーレット操作演出における演出ボタン３５の操作の前の時刻t'_{RL1}に、ルーレット操作特定予告演出が実行される場合がある。ルーレット操作特定予告演出は、ルーレット操作演出における操作ボタン３５の操作後の演出の進展の態様を示唆する演出である。ルーレット操作特定予告演出では、一巡表示中のルーレット画像の右に、プレミアムキャラクタを半透明で示したプレミアムキャラクタデジャブ画像が出現する。

【０１０２】

図１７（ａ）、図１７（ｂ）、及び図１７（ｃ）に示すように、図柄変動演出の一部として、ゲージ操作演出が実行される場合がある。ゲージ操作演出は、操作ボタン３５の操作に応じて、段階演出（大当たりの信頼度を示すポイントの獲得点を増やす演出）を進展させる演出である。ゲージ操作演出が実行されることがあるのは、通常変動又はリーチ変動の中盤（リーチ成立後）における時刻t_{GG0}～t_{GG5}の期間である。ゲージ操作演出では、演出ボタン３５の操作受付有効期間内に演出ボタン３５を押す押下操作が行われることを報知条件とし、操作受付有効期間内に押下操作が行われた場合、操作受付有効期間の経過をまって操作結果を報知する。

【０１０３】

より詳細に説明すると、ゲージ操作演出では、時刻t_{GG0}において、画面の左側に、たいまつを模した形のゲージ画像が出現する。ゲージ画像は、ゲージ画像内の進展範囲の下端を０点とし、ゲージ画像内の進展範囲の上端を１００００点とし、０～１００００間のどの段階まで獲得点（図においてハッチングを施してある部分の上辺）が上昇するかにより、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出への発展の期待度を示すものである。ゲージ画像の進展範囲の下端左には、「０」の目盛がある。ゲージ画像の進展範囲の上端左には、「１００００」の目盛がある。ゲージ操作演出では、時刻t_{GG0}から時刻t_{GG3}までの期間を前半の進展期間とし、ゲージ進展量が上昇する。

【０１０４】

ゲージ操作演出では、時刻t_{GG3}において、ゲージ進展量の上昇がいったん止まり、演出ボタン３５を模した画像、演出ボタン３５の操作受付有効期間の経過状況を示すインジケータ画像、及び演出ボタン３５の操作を促す案内画像（「押せ！」の文字画像）が出

現する。ゲージ操作演出では、時刻t_{GG3}から時刻t_{GG4}までの期間を操作受付有効期間とし、この期間の経過に合わせてインジケータ画像内の時間マーカ（図においてハッチングが施されている領域の右端）が右に進む。遊技者が操作受付有効期間内に演出ボタン３５を押すか、操作受付有効期間の終了時刻t_{GG4}になると、ゲージの進展が再開する。ゲージ操作演出では、ゲージの進展の再開から時刻t_{GG5}までの期間を後半の進展期間とし、ゲージ進展量が上昇する。時刻t_{GG5}になると、ゲージの進展が止まり、最終獲得点が表示される。

【０１０５】

図１７（ａ）に示すように、最終獲得点が１００００以上（図１７（ａ）の例では１００２５）となる演出は、ＳＰＳＰ発展演出（ＳＰＳＰリーチ演出に発展する前に、ＳＰリーチ演出に発展することを報知する演出）である。ゲージ操作演出の最終獲得点が１０００００以上になると、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される。

【０１０６】

図１７（ｂ）に示すように、最終獲得点が８０００以上（図１７（ａ）の例では８２７５）となる演出は、発展報知演出（ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出に発展する前に、ＳＰリーチ演出又はＳＰＳＰリーチ演出に発展することを報知する演出）である。ゲージ操作演出の最終獲得点が８０００以上になると、ＳＰリーチ演出又はＳＰＳＰリーチ演出が実行される。

【０１０７】

図１７（ｃ）に示すように、最終獲得点が３３３３又は７７７７となる演出は、１６Ｒ確変当たり確定演出（演出図柄３６が１６Ｒ確変当たりに固有の組み合わせで停止する前にそのことを報知する演出）の１つである。ゲージ操作演出の最終獲得点が３３３３又は７７７７になると、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが１６Ｒ確変当たりの図柄組み合わせで停止表示する。

【０１０８】

また、図１７（ｄ）に示すように、８０００以上のポイント獲得段階まで進展することになっているゲージ操作演出における演出ボタン３５の操作の前の時刻t'_{GG3}に、ゲージ操作特定予告演出が実行される場合がある。ゲージ操作特定予告演出は、ゲージ操作演出における操作ボタン３５の操作後の演出の進展の態様を示唆する演出である。ゲージ操作特定予告演出では、ゲージの進展の最中におけるゲージの右に、最終獲得点（図１７（ｂ）の例では、１００７５）を半透明で示したデジャブ画像が出現する。

【０１０９】

図１８（ａ）及び図１８（ｂ）に示すように、図柄変動演出の一部として、タイミング操作演出が実行される場合がある。タイミング操作演出は、演出ボタン３５のタイミング操作に成功した場合に、発展演出（ＳＰリーチ演出又はＳＰＳＰリーチ演出）への発展の有無を報知する演出である。タイミング操作演出が実行されることがあるのは、通常変動又はリーチ変動の中盤（リーチ成立後）における時刻t_{TM0}～t_{TM5}の期間である。タイミング操作演出では、演出ボタン３５に対する操作を促す案内画像を表示させた上で操作ボタン３５に対する操作を受け付け、操作ボタン３５を所定タイミングに合わせて押下する押下操作が行われることを報知条件とし、所定タイミングに合わせた押下操作が行われたことを契機として、操作結果の報知に進展する。

【０１１０】

より詳細に説明すると、タイミング操作演出では、時刻t_{TM0}において、画面中央下部に、演出ボタン３５を模した画像、及び演出ボタン３５の操作を促す案内画像（「リズムに合せてＰＵＳＨせよ」の文字画像）が出現する。時刻t_{TM1}において、中央下部の演出ボタン３５の画像から左上に向かって線が延伸し、その先に演出ボタン３５の１つ目の複製画像が出現する。時刻t_{TM2}において、１つ目の複製画像から右上に線が延伸し、線の先に２つ目の複製画像が出現する。時刻t_{TM3}において、２つ目の複製画像から左に線が延伸し、線の先に３つ目の複製画像が出現する。時刻t_{TM4}において、３つ目の複製画像から右下に線が延伸し、線の先に４つ目の複製画像が出現する。時刻t_{TM5}

において、４つ目の複製画像から画面中央の演出ボタン３５の画像に向かって線が延伸し、５つの演出ボタン３５の画像を頂点とする５角形が完成する。

【０１１１】

遊技者は、案内画像が消えた後、演出ボタン３５の１つ目の画像の出現タイミングt_{TM1}、２つ目の画像の出現タイミングt_{TM2}、３つ目の画像の出現タイミングt_{TM3}、及び４つ目の画像の出現タイミングt_{TM4}に合わせて演出ボタン３５を押す。演出ボタン３５の操作タイミングが１つ目から４つ目の演出ボタン３５の画像の出現タイミングt_{TM1}、t_{TM2}、t_{TM3}、t_{TM4}の何れかと合えば、単独操作の成功となる。単独操作に成功すると、操作タイミングと出現タイミングが合ったことに応じた演出態様の演出として、「ＧＯＯＤ」の文字画像が出現する。演出ボタン３５の操作タイミングが演出ボタン３５の画像の出現タイミングt_{TM1}、t_{TM2}、t_{TM3}、t_{TM4}の何れとも合わなければ、単独操作の失敗となる。単独操作に失敗すると、操作タイミングと出現タイミングが合わなかったことに応じた演出態様の演出として、「ミス」の文字画像が出現する。演出ボタン３５の複数回に渡る押下の操作タイミングが１つ目から４つ目の演出ボタン３５の画像の出現タイミングt_{TM1}、t_{TM2}、t_{TM3}、t_{TM4}の全てと合うと操作完遂となり、複数回の操作の操作タイミングが出現タイミングの全てと合ったことに応じた演出態様の演出として、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」の文字画像が出現する。

【０１１２】

図１８（ａ）に示すように、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」の文字画像が出現すると、５角形の完成後に、「ＳＰ」の文字画像が出現する場合がある。この「ＳＰ」の文字画像が出現する演出は、発展報知演出（ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出に発展する前に、ＳＰリーチ演出又はＳＰＳＰリーチ演出に発展することを報知する演出）である。特別図柄の変動表示内において、「ＳＰ」の文字画像が出現すると、その後、ＳＰリーチ演出又はＳＰＳＰリーチ演出が実行される。

【０１１３】

図１９（ａ）、図２０（ａ）、及び図２０（ｂ）に示すように、図柄変動演出の一部として、裏ボタンタイミング操作演出（以下、「裏ボタン操作演出」という）が実行される場合がある。裏ボタン操作演出は、演出ボタン３５の裏ボタン操作に成功した場合に、大当たりの当選の有無を報知する演出である。

【０１１４】

裏ボタン操作演出には、リーチ裏ボタン操作演出とステップアップ裏ボタン操作演出とがある。リーチ裏ボタン操作演出（図１９（ａ））が実行されることがあるのは、特別図柄が大当たりを示す図柄で停止することになっているリーチ変動内におけるリーチ成立時刻t_{NR}の前後の期間である。ステップアップ裏ボタン操作演出が実行されることがあるのは、特別図柄が通常段階４のステップアップ演出を経た後に大当たりを示す図柄で停止することになっている通常変動又はリーチ変動内における通常段階２の時刻t_{SU2}から通常段階４の時刻t_{SU4}までの期間である。

【０１１５】

リーチ裏ボタン操作演出では、演出ボタン３５に対する操作を促す案内画像を表示させることなく操作ボタン３５に対する操作を受け付け、操作ボタン３５をリーチ成立のタイミングt_{NR}に合わせた押下操作が行われることを報知条件とし、リーチ成立のタイミングt_{NR}に合わせた押下操作が行われることことを契機として、操作結果の報知に進展する。より詳細に説明すると、リーチ裏ボタン操作演出では、演出ボタン３５の操作タイミングがリーチの成立のタイミングt_{NR}と合えば、裏ボタン操作の成功となる。裏ボタン操作に成功すると、操作ボタン３５の操作タイミングがリーチの成立のタイミングt_{NR}と合ったことに応じた演出態様の演出として、音声出力装置３２から裏ボタン操作成功報知音声（「超絶かわいい」の音声）が出力される。裏ボタン操作成功音声が出力される演出は、大当たり確定演出（演出図柄３６が大当たりの組み合わせで停止する前にそのことを報知する演出）の１つである。特別図柄の変動表示内において、裏ボタン操作成功音声が出力されると、最終的に、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが大当たり

の図柄組み合わせで停止表示する。

【０１１６】

ステップアップ裏ボタン操作演出では、演出ボタン３５に対する操作を促す案内画像を表示させることなく操作ボタン３５に対する操作を受け付け、操作ボタン３５をステップアップ演出内の４か所の裏ボタン操作判定タイミングt_{UR1}、t_{UR2}、t_{UR3}、t_{UR4}に合わせた連打操作が行われることを報知条件とし、裏ボタン操作判定タイミングt_{UR1}、t_{UR2}、t_{UR3}、t_{UR4}に合わせた連打操作が行われることを契機として、操作結果の報知に進展する。より詳細に説明すると、ステップアップ裏ボタン操作演出では、演出ボタン３５の複数回の操作の操作タイミングが判定タイミングt_{UR1}、t_{UR2}、t_{UR3}、t_{UR4}の全てと合えば、裏ボタン操作の成功となる。裏ボタン操作に成功すると、操作ボタン３５の操作タイミングが判定タイミングt_{UR1}、t_{UR2}、t_{UR3}、t_{UR4}の全てと合ったことに応じた演出態様の演出として、演出図柄３６上に裏ボタン操作成功画像（「おめでとう」の文字画像）が表示される。裏ボタン操作成功画像が表示される演出は、大当たり確定演出（演出図柄３６が大当たりの組み合わせで停止する前にそのことを報知する演出）の１つである。特別図柄の変動表示内において、裏ボタン操作成功画像が表示されると、最終的に、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが大当たりの図柄組み合わせで停止表示する。

【０１１７】

図２１（ａ）、及び図２１（ｂ）に示すように、特別遊技中の特別遊技演出の一部として昇格演出が実行される場合がある。昇格演出は、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが「１１１」、「２２２」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「８８８」、又は「９９９」の図柄組み合わせで停止したことを契機として行われる特別遊技において、特別遊技の実行の当初は、８Ｒ確変当たり及び８Ｒ通常当たりの何れに当選したのかを明示せずに、特別遊技の途中にどの大当たりに当選したのかを明示する演出である。昇格演出が実行されるのは、特別遊技の第４ラウンドの開始時刻t_{S4R}後の時刻t_{SKK}～t_{RDE}の期間である。昇格演出では、演出ボタン３５を連打する連打操作を促す案内画像を表示させた上で操作ボタン３５に対する操作を受け付け、演出ボタン３５の操作受付有効期間内に連打操作が行われることを報知条件とし、操作受付有効期間内の連打の回数が所定回数（例えば、３０回とする）に達した場合、操作結果を報知する。

【０１１８】

より詳細に説明すると、昇格演出では、時刻t_{SKK}において、画面の中央に、「ゲージをチャージして確変をゲットせよ」の文字画像が出現する。時刻t_{RDS}において、横長の矩形状のゲージ画像、演出ボタン３５を模した画像、演出ボタン３５の連打操作受付有効期間の経過状況を示すインジケータ画像、及び演出ボタン３５の操作を促す案内画像（「連打！」の文字画像）が出現する。ゲージ画像は、ゲージ画像内の進展範囲の左端をＭＩＮとし、ゲージ画像の進展範囲の右端をＭＡＸとし、ＭＩＮ～ＭＡＸ間の進展量により、確変大当たりの確度を示すものである。

【０１１９】

昇格演出では、時刻t_{RDS}から時刻t_{RDE}までの期間を操作受付有効期間とし、この期間の経過に合わせてインジケータ画像内の時間マーカ（図においてハッチングが施されている領域の右端）が右に進む。遊技者が操作受付有効期間内に演出ボタン３５を連打すると、連打に合わせてゲージ画像内の進展量が右に進む。操作受付有効期間内の演出ボタン３５の連打の回数が３０回に達すると、連打の回数が所定回数に達した時点において操作結果が報知される。連打の回数が３０回に達しないまま操作受付有効期間の終了時刻t_{RDE}になると、終了時刻t_{RDE}において操作結果が報知される。操作結果の報知の態様には、昇格成功と昇格失敗とがある。

【０１２０】

図２１（ａ）に示すように、昇格成功の演出では、ゲージの進展量が「ＭＡＸ」に達し、「成功」及び「確変おめでとう」の文字画像が表示される。特別遊技内において、昇格成功の演出が実行されると、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊

技状態になる。

【０１２１】

図２１（ｂ）に示すように、昇格失敗の演出では、ゲージの進展量が「ＭＡＸ」の前で止まり、「失敗」の文字画像が表示される。特別遊技内において、昇格失敗の演出が実行されると、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【０１２２】

また、遊技機１は、第１始動口１４又は第２始動口１５の始動入賞により特別図柄の変動の保留が発生すると、先読み保留表示変化演出を実行する場合がある。先読み保留表示変化演出は、保留表示画像３７の表示態様の変化により保留内に大当たりがある可能性を示唆する演出である。

【０１２３】

図２２（ａ）及び図２２（ｂ）に示すように、先読み保留表示変化演出では、始動入賞により特別図柄の変動の保留が発生し、その保留（図２２（ａ）及び図２２（ｂ）の例では、第１特別図柄の第３保留）と対応する変動を最終変動とする先読み保留表示変化演出が実行される場合、始動入賞から最終変動までの間の各変動の開始直後の時刻t_{HH}（図２２（ａ）及び図２２（ｂ）の例では、最終変動の２つ前の変動の開始直後の時刻t_{HH}（２）、最終変動の１つ前の変動の開始直後の時刻t_{HH}（１）、最終変動の開始直後の時刻t_{HH}（０））において、最終変動と対応する保留表示画像３７の表示態様が、青、緑、及び赤の何れかに変化する。先読み保留表示変化演出では、青＜緑＜赤の順に大当たりの信頼度が高くなる。

【０１２４】

図２に示すように、遊技機１の裏面には、主制御基板１１０、演出制御基板１２０、払出制御基板１３０、電源基板１７０、遊技情報出力端子板３０、電源プラグ１７１、電源スイッチ（不図示）、ＲＡＭクリアスイッチ（不図示）などが設けられている。遊技機１に対して起動操作が行われると、電源基板１７０から、主制御基板１１０、演出制御基板１２０、及び払出制御基板１３０に電力が供給されてこれら基板１１０、１２０、１３０が起動する。

【０１２５】

主制御基板１１０は、遊技機１の基本動作を制御するものである。主制御基板１１０は、ワンチップマイコン１１０ｍ、入力ポート（不図示）、及び出力ポート（不図示）を備えている。主制御基板１１０のワンチップマイコン１１０ｍは、メインＣＰＵ１１０ａ、メインＲＯＭ１１０ｂ、及びメインＲＡＭ１１０ｃから構成される。

【０１２６】

主制御基板１１０の入力ポートには、払出制御基板１３０、一般入賞口検出スイッチ１２ａ、ゲート検出スイッチ１３ａ、第１始動口検出スイッチ１４ａ、第２始動口検出スイッチ１５ａ、第１大入賞口検出スイッチ１６ａ、第２大入賞口検出スイッチ１７ａ、扉開放スイッチ１８ａ、磁気検出センサ１８ｂ、及び振動検出センサ１８ｃが接続されている。

【０１２７】

主制御基板１１０の出力ポートには、払出制御基板１３０、始動口開閉ソレノイド１５ｃ、第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃ、第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃ、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、普通図柄表示装置２２、第１特別図柄保留表示器２３、第２特別図柄保留表示器２４、普通図柄保留表示器２５、及び遊技情報出力端子板３０が接続されている。遊技情報出力端子板３０は、主制御基板１１０において生成された外部出力用信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するためのものである。遊技情報出力端子板３０には、遊技店のホールコンピュータ等と接続するためのコネクタが設けられている。

【０１２８】

主制御基板１１０のメインＣＰＵ１１０ａは、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メインＲＯＭ１１０ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行う

。また、メインＣＰＵ１１０ａは、表示装置２０～２２や表示器２３～２５を直接制御したり、演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。メインＣＰＵ１１０ａは、起動操作が行われると、初期化処理を実行し、初期化処理を終えて遊技が可能な状態になった以降は、大当たり乱数値（０～５９９の乱数範囲の乱数値）、特別図柄乱数値（０～９９の乱数範囲の乱数値）、リーチ判定用乱数値（０～９９の乱数範囲の乱数値）、特図変動用乱数値（０～９９の乱数範囲の乱数値）、普通図柄乱数値（０～６５５３５の乱数範囲の乱数値）などを含む各種乱数値を各々の乱数範囲内で更新しつつ、特別図柄の変動、普通図柄の変動、及び特別遊技などの遊技の進行を制御する。

【０１２９】

主制御基板１１０のメインＲＯＭ１１０ｂには、遊技制御用プログラムなどのデータが記憶されている。メインＲＯＭ１１０ｂには、特別図柄表示装置２０、２１用の大当たり判定テーブル、普通図柄表示装置２２用の当たり判定テーブル、図柄決定テーブル、変動パターン決定テーブル、事前判定テーブル、特別遊技制御テーブル、大入賞口開閉制御テーブル、特別遊技終了時設定テーブルなどの各種テーブルが記憶されている。これらのテーブルの詳細については、後述する。

【０１３０】

主制御基板１１０のメインＲＡＭ１１０ｃは、メインＣＰＵ１１０ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能するものである。メインＲＡＭ１１０ｃには、特別図柄保留記憶領域、特図特電処理データ記憶領域、停止図柄データ記憶領域、普通図柄保留記憶領域、普図普電処理データ記憶領域、普通図柄データ記憶領域、ラウンド数（Ｒ）記憶領域、大入賞口入球数（Ｃ）記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、遊技状態バッファ、第１特別図柄保留数カウンタ、第２特別図柄保留数カウンタ、普通図柄保留数カウンタ、高確率遊技回数（Ｘ）カウンタ、時短回数（Ｊ）カウンタ、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、補助遊技タイマカウンタ、演出用伝送データ格納領域などの各種記憶領域が設けられている。ここで、断電時には、メインＲＡＭ１１０ｃの使用領域内のデータはチェックサムを付加した上でバックアップ電源によりバックアップされ、電源復旧時には、バックアップ電源によりバックアップされたデータがチェックサムによるデータチェックを経て復旧され得るようになっている。

【０１３１】

電源基板１７０は、遊技機１に電源電圧を供給すると共に電源電圧が所定値以下になったか否かを示す断電検知信号を主制御基板１１０や演出制御基板１２０に供給する。電源基板１７０は、コンデンサからなるバックアップ電源を有している。電源基板１７０は、電源電圧が所定値を上回っている間は断電検知信号をハイレベルにし、電源電圧が所定値以下になると断電検知信号をローレベルにする。

【０１３２】

演出制御基板１２０は、各種演出を制御するものである。演出制御基板１２０は、主制御基板１１０が生成したコマンドを受信し、受信したコマンドに基づいて、画像表示装置３１において実行される画像表示、音声出力装置３２において実行される音出力、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂにおいて実行される動作、又は、演出用照明装置３４において実行される明滅を制御する。より詳細に説明すると、演出制御基板１２０は、主制御基板１１０に対して、当該主制御基板１１０から演出制御基板１２０へ一方向に通信可能に接続されている。演出制御基板１２０は、サブＣＰＵ１２０ａ、サブＲＯＭ１２０ｂ、サブＲＡＭ１２０ｃ、及びＲＴＣ１２０ｄを備えている。ＲＴＣ１２０ｄは、現在の日付や時刻を示す時刻信号をサブＣＰＵ１２０ａに出力する。ＲＴＣ１２０ｄは、遊技機１に電源供給されているときはその供給電力によって動作し、遊技機１の電源が切られているときは電源基板１７０に搭載されたバックアップ電源の電力によって動作する。

【０１３３】

サブＣＰＵ１２０ａは、主制御基板１１０から送信されたコマンド、タイマからの入力信号に基づいて、サブＲＯＭ１２０ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行

うと共に、当該処理に基づいて、対応するコマンドをランプ制御基板１４０や画像制御基板１５０に送信する。サブＣＰＵ１２０ａは、起動操作が行われると、初期化処理を行い、初期化処理を終えて遊技が可能な状態になった以降は、演出用乱数値１～２５（各々が０～９９の乱数範囲をもった２５種類の乱数値）などを含む各種乱数値を各々の乱数範囲内で更新しつつ、遊技の進行に応じた演出を制御する。ここで、演出用乱数値１～２５は、同じ乱数値が同時刻に取得されないようになっている。

【０１３４】

演出制御基板１２０のサブＲＯＭ１２０ｂには、演出制御用プログラムなどのデータが記憶されている。サブＲＯＭ１２０ｂ内には、変動演出パターン決定テーブルなどの各種テーブルが記憶されている。これらのテーブルの詳細は後述する。演出制御基板１２０のサブＲＡＭ１２０ｃは、サブＣＰＵ１２０ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。サブＲＡＭ１２０ｃには、演出情報記憶領域、演出図柄記憶領域、図柄変動演出パターン記憶領域、遊技状態記憶領域、演出パターン記憶領域などの各種記憶領域が設けられている。

【０１３５】

払出制御基板１３０は、遊技球の払い出し制御を行うものである。払出制御基板１３０は、主制御基板１１０に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出制御基板１３０は、図示しない払出ＣＰＵ、払出ＲＯＭ、及び払出ＲＡＭから構成されるワンチップマイコンを備えている。払出ＣＰＵは、払出球計数スイッチ１３２、タイマからの入力信号に基づいて、払出ＲＯＭに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、当該処理に基づいて、対応するコマンドを主制御基板１１０に送信する。払出制御基板１３０の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の遊技球を払い出すための払出装置の払出モータ１３１が接続されている。払出ＣＰＵは、主制御基板１１０から送信されるコマンドに基づいて、払出ＲＯＭから所定のプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、払出装置の払出モータ１３１を制御して所定の遊技球を払い出す。このとき、払出ＲＡＭは、払出ＣＰＵの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【０１３６】

ランプ制御基板１４０は、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４を制御するものである。ランプ制御基板１４０は、演出制御基板１２０、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４と接続されている。ランプ制御基板１４０は、演出制御基板１２０から送信される各種コマンドに基づいて、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂを動作させるソレノイドやモータ等の駆動源の通電制御、演出用照明装置３４における光の点灯制御、及び光の照射方向を変更するためのモータの駆動制御を行う。

【０１３７】

画像制御基板１５０は、画像表示装置３１及び音声出力装置３２を制御するものである。画像制御基板１５０は、演出制御基板１２０に対して、双方向に通信可能に接続されている。画像制御基板１５０は、図示しないＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、ＶＤＰ、及び音響ＤＳＰを備えている。画像制御基板１５０のＣＰＵは、ＲＡＭをワークエリアとして利用しつつ、ＲＯＭに格納されているプログラムを実行する。ＣＰＵは、演出制御基板１２０からコマンドが送信されると、そのコマンドの内容に従った制御信号を生成してＶＤＰ及び音響ＤＳＰに出力することによって、ＶＤＰ及び音響ＤＳＰの動作を制御する。

【０１３８】

画像制御基板１５０のＶＤＰは、画像の生成に必要な素材データを記憶する画像用ＲＯＭ、画像の描画処理を実行する描画エンジン、及び描画エンジンによって描画された画像を画像表示装置３１に出力する出力回路を有している。描画エンジンは、ＣＰＵからの制御信号に基づいて、画像用ＲＯＭに記憶されている素材データを用いて、フレームバッファに画像を描画する。出力回路は、このフレームバッファに描画された画像を所定のタイミングで画像表示装置３１に出力する。

【０１３９】

画像制御基板１５０の音響ＤＳＰには、楽曲や音声、効果音等に関する各種音響データ

を記憶する音響用ＲＯＭと、音響ＤＳＰによるデータ処理等の作業領域として使用されるＳＤＲＡＭが接続されている。音響ＤＳＰは、ＣＰＵからの制御信号に対応する音響データを音響用ＲＯＭからＳＤＲＡＭに読み出してデータ処理を実行し、このデータ処理により得られた音信号をＣＰＵからの制御信号に対応する利得で増幅し、増幅を経た音信号を音声出力装置３２へ出力する。

【０１４０】

次に、本実施形態に係る遊技機１の動作を説明する。

図２３は、遊技機１の主制御基板１１０のメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、起動操作により電源基板１７０から主制御基板１１０に電力が供給されて主制御基板１１０のメインＣＰＵ１１０ａにシステムリセットが発生したことを契機として開始される。

【０１４１】

図２３において、メインＣＰＵ１１０ａは、初期化処理を行う（Ｓ１０）。初期化処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、電源投入に応じて、メインＲＯＭ１１０ｂから遊技制御用プログラムを読み込んで実行する。初期化処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、電源投入時点における遊技機１の背面のＲＡＭクリアスイッチ（不図示）のオン／オフ、及び前回の断電時の電源断監視処理（Ｓ２０）においてメインＲＡＭ１１０ｃに保存してバックアップされている電源断発生情報やチェックサムの内容に基づいて、データの復旧の要否を決定し、復旧を要しないと決定した場合はメインＲＡＭ１１０ｃをクリアし、復旧を要すると決定した場合はメインＲＡＭ１１０ｃのデータを復旧する。

【０１４２】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、電源遮断監視処理を行う（Ｓ２０）。電源断監視処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技機１の電源断が発生したか否かを監視し、電源断が発生した場合に、発射機構（タッチセンサ３ａ、発射ボリューム３ｂ、発射用ソレノイド４ａ、及び玉送りソレノイド４ｂ）による遊技球の発射の停止、出力ポートのクリア、払出装置による遊技球の払出の停止、メインＲＡＭ１１０ｃの各記憶領域内のチェックサムの作成と保存、及び電源断の発生情報の設定の一連の処理を行った後、メインＲＡＭ１１０ｃへのアクセスを禁止に設定し、電源断に備える。

【０１４３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技用乱数値更新処理を行う（Ｓ３０）。遊技用乱数値更新処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値を更新する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、初期乱数値更新処理を行う（Ｓ４０）。初期乱数値更新処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり初期乱数値、普通図柄初期乱数値、及び特別図柄初期乱数値を更新する。

【０１４４】

これ以降、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０～ステップＳ４０のループ処理を繰り返す。また、このループ処理と併せて、メインＣＰＵ１１０ａは、リセット用クロックパルス発生回路によるリセット用クロックパルス信号の発生の度にタイマ割込み処理を実行する。

【０１４５】

図２４は、主制御基板１１０のタイマ割込処理を示すフローチャートである。主制御基板１１０のメインＣＰＵ１１０ａは、主制御基板１１０内のリセット用クロックパルス発生回路におけるリセット用クロックパルス信号の発生周期である４ミリ秒毎にタイマ割込み処理を実行する。

【０１４６】

図２４において、メインＣＰＵ１１０ａは、リセット用クロックパルス信号が発生すると、その時点におけるメインＣＰＵ１１０ａのレジスタ内の情報をスタック領域に退避させる（Ｓ１００）。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、時間制御処理を行う（Ｓ１１０）。時間制御処理は、メインＲＡＭ１１０ｃ内における各種時間の計時に用いるカウンタを更新する処理である。時間制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃ

内における特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、補助遊技タイマカウンタを１ずつ減算する。

【０１４７】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、乱数更新処理を行う（Ｓ１２０）。乱数更新処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり乱数値、普通図柄乱数値、及び特別図柄乱数値を更新する。より具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、それぞれの乱数カウンタを＋１して更新する。なお、加算した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが１周した場合）には、乱数カウンタを０に戻し、その時の初期乱数値からそれぞれの乱数値を新たに更新する。

【０１４８】

ステップＳ１２０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、初期乱数値更新処理を行う（Ｓ１３０）。初期乱数値更新処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり初期乱数値、普通図柄初期乱数値、及び特別図柄初期乱数値を更新する。

【０１４９】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、入力制御処理を行う（Ｓ２００）。入力制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、一般入賞口検出スイッチ１２ａ、第１大入賞口検出スイッチ１６ａ、第２大入賞口検出スイッチ１７ａ、第１始動口検出スイッチ１４ａ、第２始動口検出スイッチ１５ａ、ゲート検出スイッチ１３ａの各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合には所定のデータをセットする。入力制御処理の手順の詳細は後述する。

【０１５０】

ステップＳ２００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電制御処理を行う（Ｓ３００）。特図特電制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃに設けられた特図特電処理データの値を遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新しつつ、特別図柄記憶判定処理（特図特電処理データ＝０のときの処理）、特別図柄変動処理（特図特電処理データ＝１のときの処理）、特別図柄停止処理（特図特電処理データ＝２のときの処理）、大当たり遊技処理（特図特電処理データ＝３のときの処理）、及び大当たり遊技終了処理（特図特電処理データ＝４のときの処理）の５つの処理のうちの１つを選んで実行する。特図特電制御処理の手順の詳細は後述する。

【０１５１】

ステップＳ３００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、普図普電制御処理を行う（Ｓ４００）。普図普電制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃに設けられた普図普電処理データの値を遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新しつつ、普通図柄記憶判定処理（普図普電処理データ＝０のときの処理）、普通図柄変動処理（普図普電処理データ＝１のときの処理）、普通図柄停止処理（普図普電処理データ＝２のときの処理）、及び補助遊技処理（普図普電処理データ＝３のときの処理）の４つの処理のうちの１つを選んで実行する。普図普電制御処理の手順の詳細は後述する。

【０１５２】

ステップＳ４００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、払出制御処理を行う（Ｓ５００）。払出制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃ内における一般入賞口賞球カウンタ、第１始動口賞球カウンタ、及び第２始動口賞球カウンタを参照し、各カウンタが示す個数の遊技球の払出しを指示する払出個数指定コマンドを生成し、このコマンドを払出制御基板１３０に送信する。払出制御基板１３０は、払出個数指定コマンドを受け取ると、払出装置の払出モータ１３１を制御して遊技球を払い出す。

【０１５３】

ステップＳ５００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、データ生成処理を行う（Ｓ６００）。データ生成処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、外部出力用データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第１大入賞口開閉ソレノイドデータ、第２大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データを生成する。

【０１５４】

ステップＳ６００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、出力制御処理を行う（Ｓ７００）。出力制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００のデータ生成処理で作成した外部出力用データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第１大入賞口開閉ソレノイドデータ、第２大入賞口開閉ソレノイドデータの信号を出力させるポート出力処理を行う。また、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、及び普通図柄表示装置２２の各ＬＥＤを点灯させるために、上記Ｓ６００のデータ生成処理で作成した特別図柄表示装置データと普通図柄表示装置データとを出力する表示装置出力処理を行う。さらに、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板１２０に送信するコマンド送信処理も行う。

【０１５５】

ステップＳ７００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１００でスタック領域に退避した情報をメインＣＰＵ１１０ａのレジスタに復帰させる（Ｓ８００）。

【０１５６】

図２５は、入力制御処理の詳細を示すフローチャートである。図２５において、メインＣＰＵ１１０ａは、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２１０）。一般入賞口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、一般入賞口検出スイッチ１２ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。検出信号の入力がない場合はそのまま次のステップＳ２２０に進む。検出信号の入力があった場合は、メインＲＡＭ１１０ｃ内の一般入賞口賞球カウンタに所定個数（例えば、１０個）を加算して更新する。

【０１５７】

ステップＳ２１０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２２０）。大入賞口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第１大入賞口検出スイッチ１６ａ又は第２大入賞口検出スイッチ１７ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第１大入賞口検出スイッチ１６ａ及び第２大入賞口検出スイッチ１７ａのいずれからも検出信号の入力がなかった場合はそのまま次のステップＳ２３０に進む。第１大入賞口検出スイッチ１６ａ又は第２大入賞口検出スイッチ１７ａからの検出信号の入力があった場合、メインＲＡＭ１１０ｃ内の大入賞口用賞球カウンタに所定個数（例えば、１５個）を加算して更新し、メインＲＡＭ１１０ｃ内の大入賞口入球数（Ｃ）記憶領域の大入賞口入球数（Ｃ）を＋１して更新する。

【０１５８】

ステップＳ２２０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１始動口検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２３０）。第１始動口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力がなかった場合はそのまま次のステップＳ２４０に進む。第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力があった場合は、賞球カウンタの更新、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満であるか否かの判定、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満である場合における第１特別図柄保留数（Ｕ１）の更新、特別図柄保留記憶領域への乱数値の格納、大当たり抽選の事前判定とその判定結果に応じた始動入賞指定コマンドのセット、第１特別図柄保留数（Ｕ１）に応じた特別図柄保留数指定コマンドのセット、などの一連の処理を行う。第１始動口検出スイッチ入力処理の手順の詳細は後述する。

【０１５９】

ステップＳ２３０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２４０）。第２始動口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口検出スイッチ１５ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口検出スイッチ１５ａからの検出信号の入力がなかった場合はそのまま次のステップＳ２５０に進む。第２始動口検出スイッチ１５ａからの検出信号の入力があった場合は、賞球カウンタの更新、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が４未満であるか否かの判定、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が４未満である場合における第２特別図柄保留数（Ｕ２）の更新、特別図柄保留記憶領域への乱数値の格納、大当たり抽選の事前

判定とその判定結果に応じた始動入賞指定コマンドのセット、第２特別図柄保留数（Ｕ２）内の保留数（Ｕ２）に応じた特別図柄保留数指定コマンドのセット、などの一連の処理を行う。第２始動口検出スイッチ入力処理の手順と第１始動口検出スイッチ入力処理の手順は、データの書き込み先の相違を除いて同じである。

【０１６０】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ゲート検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２５０）。ゲート検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ゲート検出スイッチ１３ａからの検出信号の入力があったか否を判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、ゲート検出スイッチ１３ａからの検出信号の入力がなかった場合はそのまま今回の入力制御処理を終了する。ゲート検出スイッチ１３ａからの検出信号の入力があった場合、メインＣＰＵ１１０ａは、ゲート通過指定コマンドを生成し、生成したゲート通過指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。また、この場合、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄保留数（Ｇ）を計数する普通図柄保留数カウンタのカウント値（Ｇ）が４未満であるか否かを判定する。そして、普通図柄保留数カウンタのカウント値（Ｇ）が４未満である場合は、カウント値（Ｇ）を＋１して更新すると共に、普通図柄乱数値を取得し、取得した普通図柄乱数値を普通図柄保留記憶領域に記憶する。

【０１６１】

図２６は、第１始動口検出スイッチ入力処理の詳細を示すフローチャートである。図２６において、メインＣＰＵ１１０ａは、第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力があった場合（Ｓ２３０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２３０－２に進む。第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力がなかった場合（Ｓ２３０－１：Ｎｏ）、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【０１６２】

ステップＳ２３０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、始動口賞球カウンタに所定個数（例えば、３個）を加算して更新する（Ｓ２３０－２）。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）を計数する第１特別図柄保留数カウンタのカウント値（Ｕ１）が４未満であるか否かを判定する（Ｓ２３０－３）。

【０１６３】

メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数カウンタのカウント値（Ｕ１）が４未満でない場合（Ｓ２３０－３：Ｎｏ）、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。また、第１特別図柄保留数カウンタのカウント値（Ｕ１）が４未満である場合（Ｓ２３０－３：Ｙｅｓ）、カウント値（Ｕ１）を＋１して更新する（Ｓ２３０－４）。

【０１６４】

ステップＳ２３０－４の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり乱数値を取得すると共に、特別図柄保留記憶領域の第１特別図柄保留記憶領域の第１～第４記憶部におけるデータ未格納で且つ番号の最も小さい記憶部をデータの格納先とし、取得した大当たり乱数値をデータの格納先の記憶部に記憶する（Ｓ２３０－５）。

【０１６５】

図２７（ａ）は、特別図柄保留記憶領域を示す図である。図２７（ａ）に示すように、特別図柄保留記憶領域は、当該変動と対応する第０記憶部、第１特別図柄の保留と対応する第１特別図柄保留記憶領域、及び第２特別図柄の保留と対応する第２特別図柄保留記憶領域を有している。第１特別図柄保留記憶領域と第２特別図柄保留記憶領域の各々は、第１保留と対応する第１記憶部、第２保留と対応する第２記憶部、第３保留と対応する第３記憶部、及び第４保留と対応する第４記憶部を有している。図２７（ｂ）に示すように、特別図柄保留記憶部内の各記憶部は、大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、及び特図変動用乱数値のセットを記憶し得るようになっている。

【０１６６】

ステップＳ２３０－５の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄乱数値を取得し、取得した特別図柄乱数値を第１特別図柄保留記憶領域におけるデータの格納先の記憶部に記憶する（Ｓ２３０－６）。

【０１６７】
ステップＳ２３０－６の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特図変動用乱数値及びリーチ判定用乱数値を取得し、取得した特図変動用乱数値及びリーチ判定用乱数値を第１特別図柄保留記憶領域におけるデータの格納先の記憶部に記憶する（Ｓ２３０－７）。
【０１６８】
ステップＳ２３０－７の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、事前判定処理を行う（Ｓ２３０－８）。この事前判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの事前判定テーブルを参照し、本ステップＳ２３０－８の実行時点（始動条件の成立時）における高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域のフラグのセットの有無と、ステップＳ２３０－５～Ｓ２３０－７において第１特別図柄保留記憶領域の記憶部に記憶した大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、及び特図変動用乱数値との組み合わせに基づいて、今回の第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の入賞情報を決定する。
【０１６９】
図２８は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。事前判定テーブルには、大当たり乱数値、特別図柄乱数値、遊技状態（時短遊技状態又は非時短遊技状態）、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、入賞情報、及び始動入賞指定コマンドの組が、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第２特別図柄表示装置２１における第２特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。
【０１７０】
ステップＳ２３０－８の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－８の事前判定処理において決定した入賞情報と対応する始動入賞指定コマンドを生成し、この始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ２３０－９）。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数カウンタのカウント値（Ｕ１）を参照し、第１特別図柄保留数（Ｕ１）を示す特別図柄保留数指定コマンドを生成し、この特別図柄保留数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ２３０－１０）。
【０１７１】
演出用伝送データ格納領域にセットされた始動入賞指定コマンドや特別図柄保留数指定コマンドは、タイマ割込処理の出力制御処理（Ｓ７００）において演出制御基板１２０に送信される。演出制御基板１２０は、始動入賞指定コマンドの記述内容に基づいて、今回の第１特別図柄の始動条件の成立に基づく特別図柄の変動に先立つ演出の内容を決定し、決定した演出の内容を指定するコマンドを画像制御基板１５０やランプ制御基板１４０に送信する。
【０１７２】
ここで、第２始動口検出スイッチ入力処理（Ｓ２４０）の手順は、ステップＳ２３０－３及びＳ２３０－４における保留数の参照先が第２特別図柄保留数カウンタとなる点、ステップＳ２３０－５～Ｓ２３０－７における乱数値の記憶先が第２特別図柄保留記憶領域となる点、ステップＳ２３０－８における乱数値の参照先が第２特別図柄保留記憶領域となる点、及びステップＳ２３０－１０における保留数の参照先が第２特別図柄保留数カウンタとなる点を除いて第１始動口検出スイッチ入力処理（Ｓ２３０）のそれと同じである。
【０１７３】
図２９は、特図特電制御処理の詳細を示すフローチャートである。図２９において、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データをロードする（Ｓ３０１）。続くステップＳ３０２において、メインＣＰＵ１１０ａは、このロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、特図特電処理データ＝０であれば特別図柄記憶判定処理（ステップＳ３１０）に処理を移し、特図特電処理データ＝１であれば特別図柄変動処理（ステップＳ３２０）に処理を移し、特図特電処理データ＝２であれば特別図柄停止処理（ステップＳ３３０）に処理を移し、特図特電処理データ＝３であれば大当たり遊技処理（ステップＳ

３４０）に処理を移し、特図特電処理データ＝４であれば大当たり遊技終了処理（ステップＳ３５０）に処理を移す。

【０１７４】

図３０は、特別図柄記憶判定処理の詳細を示すフローチャートである。図３０において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（Ｓ３１０－１）。より具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃ内の特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが０でなければ特別図柄の変動表示中であると判定し、特別図柄時間カウンタが０であれば特別図柄の変動表示中でないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動表示中である場合（Ｓ３１０－１：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。また、特別図柄の変動表示中でない場合（Ｓ３１０－１：Ｎｏ）、ステップＳ３１０－２に進む。

【０１７５】

ステップＳ３１０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの第２特別図柄保留数カウンタのカウント値（Ｕ２）を参照し、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が１以上であるかを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が１以上である場合（Ｓ３１０－２：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留数カウンタのカウント値（Ｕ２）を－１して更新する（Ｓ３１０－３）。ここで、遊技機１は、第２特別図柄の変動の保留を第１の特別図柄の変動の保留よりも優先して消化する機種である。こういった機種の遊技機では、時短遊技状態の間は、第１特別図柄の始動条件が成立してもその事前判定を行わないようになっている。

【０１７６】

メインＣＰＵ１１０ａは、第２特別図柄保留数カウンタのカウント値（Ｕ２）が１以上でない場合（Ｓ３１０－２：Ｎｏ）、第１特別図柄保留数カウンタのカウント値（Ｕ１）を参照し、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が１以上であるかを判定する（Ｓ３１０－４）。

【０１７７】

メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が１以上でない場合（Ｓ３１０－４：Ｎｏ）、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【０１７８】

メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が１以上である場合（Ｓ３１０－４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留数カウンタのカウント値（Ｕ１）を－１して更新する（Ｓ３１０－６）。ステップＳ３１０－３又はＳ３１０－６の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、記憶領域シフト処理を行う（Ｓ３１０－７）。この記憶領域シフト処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留記憶領域及び第２特別図柄保留記憶領域のうちステップＳ３１０－３又はＳ３１０－６において保留数を減算した方の図柄と対応するものを処理対象として次のような処理を行う。

【０１７９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－３における第２特別図柄保留数カウンタのカウント値（Ｕ２）の減算を行った場合、第２特別図柄保留記憶領域の第２～第４記憶部内のデータを各々の１つ前の記憶部にシフトさせ、第２特別図柄保留記憶領域の第１記憶部内のデータを判定記憶領域である第０記憶部に書き込む。この第０記憶部へのデータの書き込みにより、それまで第０記憶部に記憶されていた乱数値（大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値）は消去される。

【０１８０】

また、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－６における第１特別図柄保留数カウンタのカウント値（Ｕ１）の減算を行った場合、第１特別図柄保留記憶領域の第２～第４記憶部内のデータを各々の１つ前の記憶部にシフトさせ、第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部内のデータを第０記憶部に書き込む。この第０記憶部へのデータの書き込みにより、それまで第０記憶部に記憶されていた乱数値（大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値）は消去される。

【０１８１】

ステップＳ３１０－７の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）及び第２特別図柄保留数（Ｕ２）を演出制御基板１２０に通知するための特別図柄保留数指定コマンドを生成し、この特別図柄保留数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１０－８）。

【０１８２】

ステップＳ３１０－８の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり判定処理を行う（Ｓ３１１）。この大当たり判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、今回の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果（大当たり又はハズレ）を決定し、大当たりである場合には大当たりの種類を決定し、決定した大当たりの種類と対応する大当たり用の図柄指定コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域にセットする。ハズレである場合は、ハズレ用の図柄指定コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０１８３】

より詳細に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、この大当たり判定処理では、図３１（大当たり判定処理の詳細を示すフローチャート）の例に示すように、今回の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たり及びハズレのいずれであるかを判定する（Ｓ３１１－１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの大当たり抽選判定テーブルを参照し、本ステップＳ３１１－１の実行時点における高確率遊技フラグ記憶領域のフラグのセットの有無とステップＳ３１０－７で第０記憶部に記憶した大当たり乱数値との組み合わせに基づいて、抽選結果を決定する。

【０１８４】

図３２（ａ）は、このステップＳ３１１－１で参照される大当たり抽選判定テーブルを示す図である。図３２（ａ）に示すように、大当たり抽選判定テーブルには、大当たり乱数値と大当たり抽選の抽選結果（大当たり又はハズレ）の組が、低確率遊技状態のときに参照するものと高確率遊技状態のときに参照するものとに分けて記憶されている。

【０１８５】

この大当たり抽選判定テーブルにおける低確率遊技状態で大当たりになる大当たり乱数値の個数と高確率遊技状態で大当たりになる大当たり乱数値の個数を比較すると、低確率遊技状態における大当たりの大当たり乱数値は「７」と「８」の２個となっているのに対し、高確率遊技状態における大当たりの大当たり乱数値は「７」～「２６」の２０個となっている。大当たり乱数値の乱数範囲は０～５９８である。よって、低確率遊技状態のときの大当たりの当選確率は２／５９９（＝１／２９９．５）であり、高確率遊技状態のときの大当たりの当選確率は１０倍アップして２０／５９９（＝１／２９．９）である。

【０１８６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－１の判定結果が大当たりである場合（Ｓ３１１－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３１１－２に進む、また、ステップＳ３１１－１の判定結果がハズレである場合（Ｓ３１１－１：Ｎｏ）、ステップＳ３１１－５に進む。

【０１８７】

ステップＳ３１１－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり図柄決定処理を行う。この大当たり図柄決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの大当たり用図柄決定テーブルを参照し、ステップＳ３１０－８で第０記憶部に記憶した特別図柄乱数値に基づいて、当該変動の停止図柄の停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データをメインＲＡＭ１１０ｃ内の停止図柄データ記憶領域に記憶する。ここで、停止図柄データは、変動を経て停止表示される特別図柄の種類と対応する２桁の数（「００」～「０７」）を示すものである。

【０１８８】

図３３（ａ）は、大当たり用図柄決定テーブルを示す図である。大当たり用図柄決定テーブルには、特別図柄乱数値、特別図柄の種類（大当たりの種類）、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの組が、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第２特別図柄表示装置２１における第２特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

【０１８９】
演出図柄指定コマンドは、変動を経て停止表示される特別図柄の種類を演出制御基板１２０に通知するためのコマンドである。
【０１９０】
本ステップＳ３１１－２において停止図柄データ記憶領域に記憶される停止図柄データは、特別図柄停止処理における大当たり図柄の判定時、大当たり遊技処理における大入賞口の作動態様の決定時、大当たり遊技終了処理における遊技状態の決定時に参照される。詳しくは、後述する。
【０１９１】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－２で決定した停止図柄データと対応する大当たり用の図柄指定コマンドを生成し、この図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１１－３）。
【０１９２】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点（大当たり抽選時）の遊技状態を求め、求めた遊技状態を示す遊技状態情報を遊技状態バッファに記憶する（Ｓ３１１－４）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグと時短遊技フラグの両方がセットされていない場合、「００Ｈ」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。また、高確率遊技フラグがセットされており時短遊技フラグがセットされていない場合、「０１Ｈ」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。また、高確率遊技フラグがセットされておらず時短遊技フラグがセットされている場合、「０２Ｈ」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。また、高確率遊技フラグと時短遊技フラグの両方がセットされている場合、「０３Ｈ」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。
【０１９３】
ステップＳ３１１－５において、メインＣＰＵ１１０ａは、ハズレ図柄決定処理を行う。このハズレ図柄決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂのハズレ用図柄決定テーブルを参照してハズレの停止図柄の停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データを停止図柄データ記憶領域に記憶する。
【０１９４】
図３３（ｂ）は、ハズレ用図柄決定テーブルを示す図である。ハズレ用図柄決定テーブルには、特別図柄の種類、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの組が、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第２特別図柄表示装置２１における第２特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。
【０１９５】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－５で決定した停止図柄データと対応するハズレ用の図柄指定コマンドを生成し、この図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１１－６）。
【０１９６】
図３０の説明に戻る。大当たり判定処理（Ｓ３１１）の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、変動パターン決定処理を行う（Ｓ３１２）。変動パターン決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの変動パターン決定テーブルを参照し、ステップＳ３１１－１における大当たり抽選の抽選結果（大当たり又はハズレ）、本ステップＳ３１２の実行時点における時短遊技フラグ記憶領域のフラグのセットの有無、ステップＳ３１０－３又はステップＳ３１０－６における更新後の保留数（Ｕ２）又は（Ｕ１）、ステップＳ３１０－７で第０記憶部に記憶した大当たり乱数値、リーチ判定用乱数値、並びに特図変動用乱数値の組み合わせに基づいて、当該変動の変動パターンを決定する。
【０１９７】
変動パターン決定テーブルには、第１特別図柄の変動時に参照するものと第２特別図柄

の変動時に参照するものの２種類がある。図３４は、第１特別図柄の変動時に参照する変動パターン決定テーブルを示す図である。図３５は、第２特別図柄の変動時に参照する変動パターン決定テーブルを示す図である。

【０１９８】

特別図柄の変動パターン決定テーブルには、特別図柄の種類（大当たりの種類）、遊技状態（時短遊技状態又は非時短遊技状態）、保留数、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、特別図柄の変動パターンの種類、変動時間、及び変動開始コマンドの組が記憶されている。変動開始コマンドは、変動パターンの種類を演出制御基板１２０に通知するためのコマンドである。

【０１９９】

特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合、変動時間の長い変動パターンが選択され易くなっている。例えば、図３４に示す第１特別図柄の変動パターン決定テーブルにおける特別図柄１（１６Ｒ確変当たり）と対応する変動パターンの選択肢は、変動パターン１１、変動パターン１２、変動パターン１３、変動パターン１５、変動パターン１６、及び変動パターン１７の７種類である。

【０２００】

変動パターン１１は、擬似連演出が無し（擬似変動の回数が０回）でＳＰリーチ演出に発展するものであり、変動時間はＴ１である。変動パターン１２は、擬似連演出の１回の擬似変動を経てＳＰリーチ演出に発展するものであり、変動時間はＴ２（Ｔ２＞Ｔ１）である。変動パターン１３は、擬似連演出の２回の擬似変動を経てＳＰリーチ演出に発展するものであり、変動時間はＴ３（Ｔ３＞Ｔ２）である。

【０２０１】

変動パターン１４は、擬似連演出が無し（擬似変動の回数が０回）でＳＰＳＰリーチ演出に発展するものであり、変動時間はＴ４（Ｔ４＞Ｔ３）である。変動パターン１５は、擬似連演出の１回の擬似変動を経てＳＰＳＰリーチ演出に発展するものであり、変動時間はＴ５（Ｔ５＞Ｔ４）である。変動パターン１６は、擬似連演出の２回の擬似変動を経てＳＰＳＰリーチ演出に発展するものであり、変動時間はＴ６（Ｔ６＞Ｔ５）である。

【０２０２】

変動パターン１７は、擬似連演出の３回の擬似変動を経て全回転リーチ演出に発展するものであり、変動時間はＴ７である。これらのうち大当たり確定演出となる変動パターン１７を除いた６種類の選択率の大小関係は、変動パターン１１＜変動パターン１２＜変動パターン１３＜変動パターン１４＜変動パターン１５＜変動パターン１６となっている。

【０２０３】

また、特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、大当たり抽選の抽選結果がハズレである場合、変動時間の長い変動パターンが選択され難くなっている。例えば、図３４に示す第１特別図柄の変動パターン決定テーブルにおける、特別図柄０（ハズレ）、非時短遊技状態、リーチあり（リーチ判定用乱数値が「７０～９９」）の組み合わせと対応する変動パターンの選択肢は、変動パターン９、変動パターン１、変動パターン２、変動パターン３、変動パターン４、変動パターン５、変動パターン６の７種類である。

【０２０４】

変動パターン９は、ノーマルリーチ演出後に発展することなくハズレになるものであり、変動時間はＴ９（Ｔ９＜Ｔ１）である。

【０２０５】

変動パターン１は、擬似連演出が無し（擬似変動の回数が０回）でＳＰリーチ演出に発展するものであり、変動時間はＴ１である。変動パターン２は、擬似連演出の１回の擬似変動を経てＳＰリーチ演出に発展するものであり、変動時間はＴ２である。変動パターン３は、擬似連演出の２回の擬似変動を経てＳＰリーチ演出に発展するものであり、変動時間はＴ３である。

【０２０６】

変動パターン４は、擬似連演出が無し（擬似変動の回数が０回）でＳＰＳＰリーチ演出

に発展するものであり、変動時間はＴ４である。変動パターン５は、擬似連演出の１回の擬似変動を経てＳＰＳＰリーチ演出に発展するものであり、変動時間はＴ５である。変動パターン６は、擬似連演出の２回の擬似変動を経てＳＰＳＰリーチ演出に発展するものであり、変動時間はＴ６である。

【０２０７】

これらの７種類の選択率の大小関係は、変動パターン９＜変動パターン１＜変動パターン２＜変動パターン３＜変動パターン４＜変動パターン５＜変動パターン６となっている。

【０２０８】

また、特別図柄の変動パターン決定テーブルと、先に示した事前判定テーブル（図２８）とを比較すると、事前判定テーブルでは、第１特別図柄の変動の保留数（Ｕ１）や第２特別図柄の変動の保留数（Ｕ２）を参照しなくともテーブル内の該当のデータを探索し得るようになっている。これに対し、変動パターン決定テーブルでは、大当たり抽選の抽選結果がハズレである場合は、第１特別図柄の変動の保留数（Ｕ１）や第２特別図柄の変動の保留数（Ｕ２）を参照しない限りテーブル内の該当のデータを探索し得ないようになっている。このため、事前判定テーブルでは、リーチの種類の判別はできるものの、「通常変動」と「短縮変動」の判別はできないようになっている。

【０２０９】

図３０において、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１２において決定した変動パターンに対応する変動開始コマンドを生成し、この変動開始コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１３）。

【０２１０】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点の遊技状態を求め、求めた遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを生成し、この遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１４）。

【０２１１】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動表示を開始するための処理を行う（Ｓ３１５）。具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１に特別図柄の変動表示（ＬＥＤの点滅）を行わせるための変動表示データを所定の処理領域にセットする。所定の処理領域に変動表示データがセットされると、上記ステップＳ６００でＬＥＤの点灯又は消灯のデータが作成され、作成されたデータがステップＳ７００において出力されることで、第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１の変動表示が行われる。

【０２１２】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３１２において決定した変動パターンに基づいた変動時間を特別図柄時間カウンタにセットする（Ｓ３１６）。特別図柄時間カウンタは上記ステップＳ１１０において４ｍｓ毎に減算処理されていく。

【０２１３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データ＝１をセットし（Ｓ３１７）、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において特別図柄変動処理に処理が移り、特別図柄変動処理が行われる。

【０２１４】

図３６は、特別図柄変動処理の詳細を示すフローチャートである。図３６において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する（Ｓ３２０－１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１６でセットした特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが０であれは特別図柄の変動時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタが０でなければ特別図柄の変動時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動時間が経過したと判定した場合（Ｓ３２０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３２０－２に進む。また、特別図柄の変動時間が経

過していないと判定した場合（Ｓ３２０－１：Ｎｏ）、今回の特別図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【０２１５】

ステップＳ３２０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動表示を停止させるための処理を行う。具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３１５でセットされた変動表示データをクリアして、上記ステップＳ３１１－２又はＳ３１１－５でセットされた特別図柄を第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１に停止表示させるための停止図柄データを所定の処理領域にセットする（Ｓ３２０－２）。これにより、第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１に特別図柄が停止表示される。

【０２１６】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、変動停止コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３２０－３）。

【０２１７】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄時間カウンタに図柄停止時間（０．５秒＝１２５カウンタ）をセットする（Ｓ３２０－４）。なお、特別図柄時間カウンタは上記ステップＳ１１０において４ｍｓ毎に減算処理されていく。

【０２１８】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに２をセットし（Ｓ３２０－５）、今回の特別図柄変動処理を終了する。この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において特別図柄停止処理に処理が移り、特別図柄停止処理が行われる。

【０２１９】

図３７は、特別図柄停止処理の詳細を示すフローチャートである。図３７において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の停止時間が経過したか否かを判定する（Ｓ３３０－１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－４でセットした特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが０であれば特別図柄の停止時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタが０でなければ特別図柄の停止時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の停止時間が経過したと判定した場合（Ｓ３３０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３３０－２に進む。また、特別図柄の停止時間が経過していないと判定した場合（Ｓ３３０－１：Ｎｏ）、今回の特別図柄停止処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【０２２０】

ステップＳ３３０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、時短遊技終了判定処理を行う。この時短遊技終了判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされているか否かを確認する。時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされていない場合はそのまま次のステップＳ３３０－３に進む。時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされている場合は、時短回数（Ｊ）記憶領域内の時短回数（Ｊ）を－１して更新し、更新後の時短回数（Ｊ）が０か否かを判定する。その結果、時短回数（Ｊ）が０である場合には、時短遊技フラグ記憶領域にセットされている時短遊技フラグをクリアしてから次のステップＳ３３０－３に進む。時短回数（Ｊ）が「０」でない場合には、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットしたまま次のステップＳ３３０－３に進む。

【０２２１】

ステップＳ３３０－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技終了判定処理を行う。この高確率遊技終了判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされているか否かを確認する。高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされていない場合はそのまま次のステップＳ３３０－４に進む。高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされている場合は、高確率遊技回数（Ｘ）記憶領域内の高確率遊技回数（Ｘ）を－１して更新し、更新後の高確率遊技回数（Ｘ）が０か否かを判定する。その結果、高確率遊技回数（Ｘ）が０である場合

には、高確率遊技フラグ記憶領域にセットされている高確率遊技フラグをクリアしてから次のステップＳ３３０－４に進む。高確率遊技回数（Ｘ）が０でない場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットしたまま次のステップＳ３３０－４に進む。

【０２２２】

ステップＳ３３０－４において、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点の遊技状態を求め、求めた遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを生成し、この遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０２２３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが大当たりのものであるかハズレのものであるかを判定する（Ｓ３３０－５）。停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データがハズレのものである場合（Ｓ３３０－５：Ｎｏ）、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに０をセットし（Ｓ３３０－６）、今回の特別図柄停止処理を終了する。この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において特別図柄記憶判定処理に処理が移り、特別図柄記憶判定処理が行われる。

【０２２４】

停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが大当たりのものである場合（Ｓ３３０－５：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに３をセットする（Ｓ３３０－１０）。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、その時点における遊技状態、高確率遊技回数（Ｘ）、及び時短回数（Ｊ）をリセットする（Ｓ３３０－１１）。具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされている場合は、高確率遊技フラグ記憶領域及び高確率遊技回数（Ｘ）記憶領域のデータをクリアする。また、メインＣＰＵ１１０ａは、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされている場合は、時短遊技フラグ記憶領域及び時短回数（Ｊ）記憶領域のデータをクリアする。

【０２２５】

ステップＳ３３０－１１の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり開始準備設定処理を行う（Ｓ３３０－１２）。大当たり開始準備設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの特別遊技制御テーブルを参照し、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データに基づいて、１６Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブル、８Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブル、及び２Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブルのうち参照先とするものを決定する。

【０２２６】

図３８は、特別遊技制御テーブルを示す図である。図３９（ａ）は、１６Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。図３９（ｂ）は、８Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。図３９（ｃ）は、２Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。

【０２２７】

特別遊技制御テーブルには、停止図柄データ、オープニング時間、参照先の大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号、及びエンディング時間の組が、大当たりの種類毎に記憶されている。ここで、１６Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号は０１であり、８Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号は０２であり、２Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号は０３である。

【０２２８】

１６Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブルには、１６Ｒ当たりの第１ラウンド～第１６ラウンドの開放時間と閉鎖時間、及び開放する大入賞口の種類を示すデータが記憶されている。８Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブルには、８Ｒ当たりの第１ラウンド～第８ラウンドの開放時間と閉鎖時間、及び開放する大入賞口の種類を示すデータが記憶されている。２Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブルには、２Ｒ当たりの第１ラウンド～第２ラウ

ンドの開放時間と閉鎖時間、及び開放する大入賞口の種類を示すデータが記憶されている。

【０２２９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１２において決定した大入賞口開閉制御テーブルに基づいて、大当たりの種類を判定し、大当たりの種類に応じたオープニング指定コマンドを生成し、このオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３３０－１３）。

【０２３０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１２において決定した大入賞口開閉制御テーブルに基づいて、大当たりの種類に応じた開始インターバル時間を決定し、この開始インターバル時間を特別図柄時間カウンタにセットし（Ｓ３３０－１４）、今回の特別図柄停止処理を終了する。この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において大当たり遊技処理に処理が移り、大当たり遊技処理が行われる。

【０２３１】

図４０は、大当たり遊技処理の詳細を示すフローチャートである。図３９において、メインＣＰＵ１１０ａは、現在オープニング中であるか否かを判定する（Ｓ３４０－１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）記憶領域内のラウンド数（Ｒ）を参照し、ラウンド数（Ｒ）が０であればオープニング中であると判定し、ラウンド数（Ｒ）が０でなければオープニング中でないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、オープニング中である場合（Ｓ３４０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－２に進む。また、オープニング中でない場合（Ｓ３４０－１：Ｎｏ）、ステップＳ３４０－６に進む。

【０２３２】

ステップＳ３４０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、開始インターバル時間が経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄停止処理のステップＳ３３０－１４でセットされた特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが０であれば開始インターバル時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタが０でなければ開始インターバル時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、開始インターバル時間が経過したと判定した場合（Ｓ３４０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－３に進む。また、開始インターバル時間が未だ経過していないと判定した場合（Ｓ３４０－２：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０２３３】

ステップＳ３４０－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり開始設定処理を行う。大当たり開始設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）記憶領域内のラウンド数（Ｒ）を＋１して更新する。ここで、開始インターバル時間が経過した時点では未だ動作が１回も行われておらず、ラウンド数（Ｒ）記憶領域内のラウンド数（Ｒ）は０である。よって、本ステップＳ３４０－３における更新後のラウンド数（Ｒ）は１になる。

【０２３４】

ステップＳ３４０－３の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口開放処理を行う（Ｓ３４０－４）。この大入賞口開放処理では、第１大入賞口開閉扉１６ｂ又は第２大入賞口開閉扉１７ｂを開放するために、第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃ又は第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃを通電させる通電データをセットする。また、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１２で決定した大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在のラウンド数（Ｒ）における第１大入賞口１６又は第２大入賞口１７の開放時間を求め、この開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【０２３５】

ステップＳ３４０－４の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド開始コマンド送信判定処理を行う（Ｓ３４０－５）。ラウンド開始コマンド送信判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）記憶領域内のラウンド数（Ｒ）に応じたラウンド開始コマンドを生成し、このラウンド開始コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今

回の大当たり遊技処理を終了する。

【０２３６】

ステップＳ３４０－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、現在エンディング中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、エンディング中でないと判定した場合（Ｓ３４０－６：Ｎｏ）、ステップＳ３４０－７に進む。また、エンディング中であると判定した場合（Ｓ３４０－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－１８に進む。

【０２３７】

ステップＳ３４０－７において、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口の閉鎖中であるか否かを判定する（Ｓ３４０－７）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの所定領域に通電データ（第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃ又は第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃを通電させる通電データ）がセットされていない場合は、大入賞口の閉鎖中であると判定し、メインＲＡＭ１１０ｃの所定領域に通電データがセットされている場合は、大入賞口の閉鎖中でないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口の閉鎖中である場合（Ｓ３４０－７：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－８に進む。大入賞口の閉鎖中でない場合（Ｓ３４０－７：Ｎｏ）、ステップＳ３４０－９に進む。

【０２３８】

ステップＳ３４０－８において、メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が経過したか否かを判定する。ここで、閉鎖時間は、後述するステップＳ３４０－１０において特別遊技タイマカウンタにセットされるものである。メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が経過したと判定した場合（Ｓ３４０－８：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－４の大入賞口開放処理に進み、大入賞口開放処理とそれに続くラウンド開始コマンド送信判定処理（Ｓ３４０－５）を行い、今回の大当たり遊技処理を終了する。メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が経過していないと判定した場合（Ｓ３４０－８：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０２３９】

ステップＳ３４０－９において、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口の開放終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球数（Ｃ）記憶領域内の大入賞口入球数（Ｃ）が規定個数（９個）に達するか、開放時間が経過した場合、開放終了条件が成立したと判定する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球数（Ｃ）記憶領域内の大入賞口入球数（Ｃ）が規定個数（９個）に達しておらず、且つ、開放時間が経過していない場合、開放終了条件が成立していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、開放終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ３４０－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－１０に進む。また、開放終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ３４０－９：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０２４０】

ステップＳ３４０－１０において、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口閉鎖処理を行う。大入賞口閉鎖処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第１大入賞口開閉扉１６ｂ又は第２大入賞口開閉扉１７ｂを閉鎖するために、第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃ又は第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃを通電させる通電データを停止する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１２で決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在のラウンド数（Ｒ）に基づいて、第１大入賞口１６又は第２大入賞口１７の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口が閉鎖することになる。

【０２４１】

ステップＳ３４０－１０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、１回のラウンド遊技が終了したか否かを判定する（Ｓ３４０－１１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球数（Ｃ）記憶領域内の大入賞口入球数（Ｃ）が規定個数（９個）に達した場合に、１回のラウンド遊技が終了したと判定する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球数（Ｃ）記憶領域内の大入賞口入球数（Ｃ）が規定個数（９個）に達していない場合に、１回のラウンド遊技が終了していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、１回のラウンド遊技が終了したと判定した場合（Ｓ３４０－１１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４

０－１２に進む。また、１回のラウンド遊技が終了していないと判定した場合（Ｓ３４０－１１：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０２４２】

ステップＳ３４０－１２において、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンドデータ初期化処理を行う。ラウンドデータ初期化処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球数（Ｃ）記憶領域内の大入賞口入球数（Ｃ）をリセットして０にする。

【０２４３】

ステップＳ３４０－１２の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）記憶領域内のラウンド数（Ｒ）が最大値（具体的には、ステップＳ３３０－１２において決定した大入賞口開閉制御テーブルの最終ラウンドの数）になったか否かを判定する（Ｓ３４０－１３）。

【０２４４】

ラウンド数（Ｒ）が最大値になっていないと判定した場合（Ｓ３４０－１３：Ｎｏ）、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）記憶領域内のラウンド数（Ｒ）を＋１して更新し（Ｓ３４０－１４）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０２４５】

ラウンド数（Ｒ）が最大値になったと判定した場合（Ｓ３４０－１３：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）記憶領域内のラウンド数（Ｒ）をリセットして０にする（Ｓ３４０－１５）。

【０２４６】

ステップＳ３４０－１５の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３３０－１２で決定した大入賞口開閉制御テーブルに基づいて、大当たりの種類を判定し、大当たりの種類に応じたエンディング指定コマンドを生成し、このエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３４０－１６）。

【０２４７】

ステップＳ３４０－１６の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たりの種類に応じた終了インターバル時間（例えば、２秒）を決定し、この終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする（Ｓ３４０－１７）。

【０２４８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１７の実行後、又は、ステップＳ３４０－６においてエンディング中であると判定した場合（Ｓ３４０－６：Ｙｅｓ）、終了インターバル時間が経過したか否かを判定する（Ｓ３４０－１８）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１７でセットした特別遊技タイマカウンタを参照し、特別遊技タイマカウンタが０であれば終了インターバル時間が経過したと判定し、特別遊技タイマカウンタが０でなければ終了インターバル時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、終了インターバル時間が未だ経過していないと判定した場合（Ｓ３４０－１８：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０２４９】

メインＣＰＵ１１０ａは、終了インターバル時間が経過したと判定した場合（Ｓ３４０－１８：Ｙｅｓ）、特図特電処理データに４をセットし（Ｓ３４０－１９）、今回の特別図柄変動処理を終了する。この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において大当たり遊技終了処理に処理が移り、大当たり遊技終了処理が行われる。

【０２５０】

図４１は、大当たり遊技終了処理の詳細を示すフローチャートである。図４１において、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－２で停止図柄データ記憶領域にセットした停止図柄データ及びステップＳ３１１－４で遊技状態バッファにセットした遊技情報をロードする（Ｓ３５０－１）。

【０２５１】

ステップＳ３５０－１の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ設定処理を行う（Ｓ３５０－２）。高確率遊技フラグ設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メ

インＲＯＭ１１０ｂの特別遊技終了時設定テーブルを参照し、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時の高確率遊技フラグのセットの要否を決定する。

【０２５２】

図４２は、特別遊技終了時設定テーブルを示す図である。特別遊技終了時設定テーブルには、停止図柄データ、遊技状態バッファの記憶内容を示すデータ、時短遊技状態の要否を示すデータ、時短遊技回数を示すデータ、高確率状態の要否を示すデータ、及び高確率遊技回数を示すデータの組が記憶されている。

【０２５３】

具体的には、ステップＳ３５０－１では、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データが「０１～０２、０４～０６」である場合は、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットし、それ以外の「０３、０７」である場合は、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットしない。

【０２５４】

ステップＳ３５０－２の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技回数設定処理を行う（Ｓ３５０－３）。高確率遊技状態設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの特別遊技終了時設定テーブルを参照し、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時に遊技回数（Ｘ）記憶領域に記憶する残り変動回数（Ｘ）を決定する。

【０２５５】

具体的には、ステップＳ３５０－２では、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データが「０１～０２、０４～０６」である場合は、遊技回数（Ｘ）記憶領域に１００００回をセットし、それ以外の「０３、０７」である場合は、遊技回数（Ｘ）記憶領域に０回をセットする。

【０２５６】

ステップＳ３５０－３の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、時短遊技フラグ設定処理を行う（Ｓ３５０－４）。時短遊技フラグ設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの特別遊技終了時設定テーブルを参照し、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時の時短遊技フラグのセットの要否を決定する。

【０２５７】

具体的には、ステップＳ３５０－３では、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データが「０１～０７」である場合は、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットする。

【０２５８】

ステップＳ３５０－４の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、時短回数設定処理を行う（Ｓ３５０－５）。時短回数設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの特別遊技終了時設定テーブルを参照し、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時に遊技回数（Ｊ）記憶領域に記憶する残り変動回数（Ｊ）を決定する。

【０２５９】

具体的には、本ステップＳ３５０－４では、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データが「０１～０２、０４～０６」である場合は、遊技回数（Ｊ）記憶領域に１００００回をセットし、それ以外の「０３、０７」である場合は、遊技回数（Ｊ）記憶領域に１００回をセットする。

【０２６０】

ステップＳ３５０－５の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点の遊技状態を求め、現時点の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを生成し、この遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３５０－６）。

【０２６１】
ステップＳ３５０－６の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに０をセットし（Ｓ３５０－７）、大当たり遊技終了処理を終了する。この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において特別図柄記憶判定処理に処理が移り、特別図柄記憶判定処理が行われる。
【０２６２】
図４３は、普図普電制御処理の詳細を示すフローチャートである。図４３において、メインＣＰＵ１１０ａは、普図普電処理データをロードする（Ｓ４０１）。続くステップＳ４０２において、メインＣＰＵ１１０ａは、このロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、普図普電処理データ＝０であれば普通図柄記憶判定処理に処理を移し、普図普電処理データ＝１であれば普通図柄変動処理に処理を移し、普図普電処理データ＝２であれば普通図柄停止処理に処理を移し、普図普電処理データ＝３であれば補助遊技処理に処理を移す。
【０２６３】
普通図柄記憶判定処理、普通図柄変動処理、普通図柄停止処理、及び補助遊技処理の概要は次の通りである。普通図柄記憶判定処理（普図普電処理データ＝０の処理）では、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄保留数カウンタのカウント値（Ｇ）が１以上であるか否かを判定する。普通図柄保留数カウンタのカウント値（Ｇ）が０である場合は今回の普通図柄記憶判定処理を終了する。普通図柄保留数カウンタのカウント値（Ｇ）が１以上である場合は、普通図柄保留数カウンタのカウント値（Ｇ）を－１して更新した後、普通図柄保留記憶領域内の第２～第４記憶部内のデータを１つ前の記憶部にシフトさせ、第１記憶部内のデータを第０記憶部に書き込む。このとき、既に普通図柄保留記憶領域の第０記憶部に書き込まれていた普通図柄乱数値は消去されることとなる。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの普通図柄抽選判定テーブルを参照し、時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無と普通図柄保留記憶領域の第０記憶部内の普通図柄乱数値との組み合わせに基づいて、普通図柄抽選の抽選結果（当たり又はハズレ）を決定し、この抽選結果に応じた普通図柄変動時間（非時短遊技状態であれば２９秒、時短遊技状態であれば０．２秒）を決定する。
【０２６４】
図３２（ｂ）は、普通図柄抽選判定テーブルを示す図である。普通図柄抽選判定テーブルは、主制御基板１１０のメインＲＯＭ１１０ｂに格納されている。普通図柄抽選判定テーブルには、普通図柄乱数値と普通図柄抽選の抽選結果（当たり又はハズレ）の組が、非時短遊技状態のときに参照するものと時短遊技状態のときに参照するものとに分けて記憶されている。
【０２６５】
この普通図柄抽選判定テーブルにおける非時短遊技状態で当たりになる普通図柄判定用乱数値の個数と時短遊技状態で当たりになる普通図柄判定用乱数値の個数を比較すると、非時短遊技状態における当たりの普通図柄判定用乱数値は１個（０）のみとなっているのに対し、時短遊技状態における当たりの普通図柄判定用乱数値は６５５３５個（０～６５５３４）となっている。普通図柄判定用乱数値の乱数範囲は０～６５５３５である。よって、非時短遊技状態のときの当たりの当選確率は、１／６５５３６であり、時短遊技状態のときの当たりの当選確率は６５５３５／６５５３６＝１／１．０００００２である。
【０２６６】
普通図柄抽選の抽選結果の決定後、メインＣＰＵ１１０ａは、この普通図柄変動時間を普通図柄時間カウンタにセットすると共に普通図柄表示装置２２の普通図柄の変動を開始させ、普図普電処理データに１をセットする。
【０２６７】
普通図柄変動処理（普図普電処理データ＝１のときの処理）では、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄変動時間が経過したか（普通図柄時間カウンタが０になったか）を判定し、普通図柄変動時間が経過していないと判定した場合、今回の普通図柄変動処理を終了す

る。普通図柄変動時間が経過したと判定した場合、普通図柄表示装置２２の普通図柄を普通図柄抽選結果に応じた図柄で停止表示させると共に所定の普通図柄停止時間を普通図柄時間カウンタにセットし、普図普電処理データに２をセットする。

【０２６８】

普通図柄停止処理（普図普電処理データ＝２のときの処理）では、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄停止時間が経過したか（普通図柄時間カウンタが０になったか）を判定し、普通図柄停止時間が経過していないと判定した場合、今回の普通図柄停止処理を終了する。普通図柄停止時間が経過したと判定した場合、普通図柄表示装置２２の停止図柄が当たりの図柄であったか否かを判定する。普通図柄表示装置２２の停止図柄が当たりの図柄でなかった場合は、普図普電処理データに０をセットし、普通図柄表示装置２２の停止図柄が当たりの図柄であった場合は、普図普電処理データに３をセットする。

【０２６９】

補助遊技処理（普図普電処理データ＝３のときの処理）では、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口１５の開放時間（非時短遊技状態であれば０．２秒、時短遊技状態であれば３．５秒）を決定し、この開放時間に亘って第２始動口１５を開放状態にし、その後に第２始動口１５を閉鎖状態にし、普図普電処理データに０をセットする。

【０２７０】

図４４は、遊技機１の演出制御基板１２０のメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、起動操作により電源基板１７０から演出制御基板１２０のサブＣＰＵ１２０ａにシステムリセットが発生したことを契機として開始される。

【０２７１】

図４４において、サブＣＰＵ１２０ａは、初期化処理を行う（Ｓ１０００）。初期化処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、電源投入に応じて、サブＲＯＭ１２０ｂから起動プログラムを読み込むと共に、サブＲＡＭ１２０ｃ内の各種フラグを初期化する。初期化処理の終了後は、サブＣＰＵ１２０ａは、演出用乱数値１～２５等を更新する処理（Ｓ１１００）を繰り返す。また、この乱数値の更新処理と併せて、サブＣＰＵ１２０ａは、リセット用クロックパルス発生回路によるリセット用クロックパルス信号の発生の度にタイマ割込み処理を実行する。

【０２７２】

図４５は、演出制御基板１２０のタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。演出制御基板１２０のサブＣＰＵ１２０ａは、初期化処理が終了して遊技が可能になった後、演出制御基板１２０内のリセット用クロックパルス発生器の発生周期である２ミリ秒毎に図４５に示す一連の処理を実行する。

【０２７３】

図４０において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＣＰＵ１２０ａのレジスタ内の情報をスタック領域に退避させる（Ｓ１４００）。

【０２７４】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、タイマ更新処理を行う（Ｓ１５００）。タイマ更新処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ＲＴＣ１２０ｄから入力される時刻信号に基づいて、各種カウンタを－１して更新する。

【０２７５】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド解析処理を行う（Ｓ１６００）。コマンド解析処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドを解析し、この解析結果に基づいて、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４による演出の内容を決定し、決定した演出の内容を示すコマンドをサブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファにセットする。コマンド解析処理の詳細は、後述する。

【０２７６】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、演出入力制御処理を行う（Ｓ１７００）。演出入力制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５、十字キー３９、中央キー３９Ｅの検出スイッチ３５ａ、３９ａ、３９ｂ、３９ｃ、３９ｄ、３９ｅの入力信号に応じた処理を

行う。演出入力制御処理の詳細は、後述する。
【０２７７】
次に、サブＣＰＵ１２０ａは、データ出力処理を行う（Ｓ１８００）。データ出力処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１６００のコマンド解析処理、及びステップＳ１７００の演出入力制御処理においてサブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファに記憶したコマンドを画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信する。
【０２７８】
次に、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１４００でスタック領域に退避した情報をサブＣＰＵ１２０ａのレジスタに復帰させる（Ｓ１９００）。
【０２７９】
図４６、図４７、及び図４８は、コマンド解析処理（図４０のステップＳ１６００）の詳細を示すフローチャートである。図４６において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内に主制御基板１１０から受信したコマンドがあるか否かを確認する（Ｓ１６０１）。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内にコマンドがある場合（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６１０に進む。受信バッファ内にコマンドがない場合（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、今回のコマンド解析処理を終了する。
【０２８０】
ステップＳ１６１０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドである場合（Ｓ１６１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６１１に進む。また、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドでない場合（Ｓ１６１０：Ｎｏ）、ステップ１６２０に進む。
【０２８１】
ステップＳ１６１１において、サブＣＰＵ１２０ａは、特別図柄保留数更新処理を行う。特別図柄保留数更新処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、特別図柄保留数指定コマンドを解析して、画像表示装置３１に表示させる保留表示画像３７の表示個数を決定し、この保留表示画像３７の表示個数に対応する特図表示個数指定コマンドを送信バッファにセットする。
【０２８２】
特別図柄保留数更新処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、画像表示装置３１内の保留表示画像３７の出現又は消去に関わる演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。
【０２８３】
ステップＳ１６２０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドである場合（Ｓ１６２０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６２１に進む。また、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドでない場合（Ｓ１６２０：Ｎｏ）、ステップＳ１６３０に進む。
【０２８４】
ステップＳ１６２１において、サブＣＰＵ１２０ａは、始動入賞指定コマンド記憶処理を行う。始動入賞指定コマンド記憶処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出情報記憶領域の第１演出情報記憶領域及び第２演出情報記憶領域のうち受信バッファ内の始動入賞指定コマンドと対応するものを選択し、選択した演出情報記憶領域の第１～第４記憶部におけるデータ未格納で且つ番号の最も小さい記憶部をデータの格納先とし、受信バッファ内の始動入賞指定コマンドをデータの格納先の記憶部に記憶する。
【０２８５】
図２７（ｃ）は、演出情報記憶領域を示す図である。図２７（ｃ）に示すように、演出

情報記憶領域は、当該変動と対応する第０記憶部、第１特別図柄の保留と対応する第１演出情報記憶領域、及び第２特別図柄の保留と対応する第２演出情報記憶領域を有している。第１演出情報記憶領域と第２演出情報記憶領域の各々は、第１保留と対応する第１記憶部、第２保留と対応する第２記憶部、第３保留と対応する第３記憶部、及び第４保留と対応する第４記憶部を有している。図２７（ｄ）に示すように、演出情報記憶領域内の各記憶部は、始動入賞指定コマンド及び先読み保留表示変化演出シナリオデータを記憶し得るようになっている。

【０２８６】

図４６において、ステップＳ１６２１の実行後、サブＣＰＵ１２０ａは、先読み保留表示変化演出選択処理を行う（Ｓ１６２２）。先読み保留表示変化演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１６２１で演出情報記憶領域に記憶した始動入賞指定コマンドについて、この始動入賞指定コマンドと対応する図柄の変動を最終変動とする先読み保留表示変化演出の実行の要否を判定し、先読み保留表示変化演出を実行する場合に、最終変動に至るまでの保留表示変化演出のシナリオを決定し、このシナリオを示す先読み保留表示変化演出シナリオデータを演出情報記憶領域内の該当の記憶部に記憶する。先読み保留表示変化演出選択処理の詳細は後述する。

【０２８７】

ステップＳ１６３０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドである場合（Ｓ１６３０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６３１に進む。受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドでない場合（Ｓ１６３０：Ｎｏ）、ステップＳ１６４０に進む。

【０２８８】

ステップＳ１６３１において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出図柄決定処理を行い、演出図柄決定処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。演出図柄決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、図柄指定コマンドを解析して、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚの停止図柄番号を決定し、決定した停止図柄番号をサブＲＡＭ１２０ｃ内の演出図柄記憶領域に記憶し、停止図柄番号を画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に通知するための停止図柄指定コマンドを生成し、生成した停止図柄指定コマンドを送信バッファにセットする。演出図柄決定処理の詳細は後述する。

【０２８９】

演出図柄決定処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、当該変動における変動停止時の図柄組み合わせを決定する。

【０２９０】

ステップＳ１６４０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドである場合（Ｓ１６４０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６４１に進む。また、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドでない場合（Ｓ１６４０：Ｎｏ）、ステップＳ１６７０（図４８）に進む。

【０２９１】

ステップＳ１６４１において、サブＣＰＵ１２０ａは、記憶領域シフト処理を行う。記憶領域シフト処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、第２演出情報記憶領域の第１～第４記憶部の１つ以上にデータが記憶されている場合、第２演出情報記憶領域の第２～第４記憶部内のデータを１つ前の記憶部にシフトさせ、第２演出情報記憶領域の第１記憶部内のデータを第０記憶部に書き込む。この第０記憶部へのデータの書き込みにより、それまで第０記憶部に記憶されていたデータ（始動入賞指定コマンド、先読み保留表示変化演出シナリオデータ）は消去される。第２演出情報記憶領域にデータが記憶されておらず、第１演出情報記憶領域の第１～第４記憶部の１つ以上にデータが記憶されている場合、第１演出情

報記憶領域の第２～第４記憶部内のデータを１つ前の記憶部にシフトさせ、第１演出情報記憶領域の第１記憶部内のデータを第０記憶部に書き込む。この第０記憶部へのデータの書き込みにより、それまで第０記憶部に記憶されていたデータは消去される。

【０２９２】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、演出情報記憶領域に、先読み保留表示変化演出シナリオデータが記憶されているか否かを判定する（Ｓ１６４２）。サブＣＰＵ１２０ａは、先読み保留表示変化演出シナリオデータが記憶されている場合（Ｓ１６４２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６４３に進む。先読み保留表示変化演出シナリオデータが記憶されていない場合（Ｓ１６４２：Ｎｏ）、ステップＳ１６４４に進む。

【０２９３】

ステップＳ１６４３において、サブＣＰＵ１２０ａは、先読み演出制御処理を行う。先読み演出制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出情報記憶領域内の先読み保留表示変化演出シナリオデータを参照し、当該変動における保留表示画像３７の表示態様の変化の有無を決定し、当該変動において保留表示画像３７の表示態様を変化させる場合は、保留表示画像３７の表示態様の変化を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０２９４】

先読み演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、保留表示画像３７の表示態様の変化を指示する演出パターン指定コマンドを受信すると、先読み保留表示変化演出の実行時刻（図２２の時刻t_{HH}）に合わせて、先読み保留表示変化演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０２９５】

ステップＳ１６４５において、サブＣＰＵ１２０ａは、変動演出パターン決定処理を行う。変動演出パターン決定処理は、当該変動における演出図柄３６や第１可動役物３３０ａ、３３０ｂの挙動に関わる演出の流れである図柄変動演出パターンを決定する処理である。変動演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値１を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂの変動演出パターン決定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドと演出用乱数値１との組み合わせに基づいて、図柄変動演出パターンを決定し、決定した図柄変動演出パターンの情報をサブＲＡＭ１２０ｃ内の図柄変動演出パターン記憶領域に記憶する。また、サブＣＰＵ１２０ａは、決定した図柄変動演出パターンの演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０２９６】

図４９は、変動演出パターン決定テーブルを示す図である。変動演出パターン決定テーブルには、演出用乱数値１、図柄変動演出パターン、及び演出パターン指定コマンドの組が、変動開始コマンドと対応するもの毎に記憶されている。各変動開始コマンドと対応する複数の図柄変動演出パターンの中には、再抽選演出を含むものもあれば含まないものもある。また、第２役物操作演出や第１役物操作演出を含むものもあれば含まないものもある。

【０２９７】

例えば、ＭＯＤＥデータが「Ｅ６Ｈ」でＤＡＴＡデータが「１１Ｈ」の変動開始コマンド（１６Ｒ確変当たり、変動時間Ｔ１、ＳＰリーチ演出あり、擬似変動０回）と対応する図柄変動演出パターンの選択肢には、図柄変動演出パターン１１、図柄変動演出パターン１２、図柄変動演出パターン１３、図柄変動演出パターン１４、図柄変動演出パターン１５などがある。図柄変動演出パターン１１の演出の流れは、ノーマルリーチ演出→ＳＰリーチ演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）となっている。図柄変動演出パターン１２の演出の流れは、ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物傾動なし）→ＳＰリーチ演出

→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）となっている。図柄変動演出パターン１３の演出の流れは、ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物傾動なし）→ＳＰリーチ演出→第１役物操作演出（役物落下あり）→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）となっている。図柄変動演出パターン１４の演出の流れは、ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物傾動なし）→ＳＰリーチ演出→再抽選演出（１６Ｒ確変当たり報知）→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）となっている。図柄変動演出パターン１５の演出の流れは、ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物傾動あり）→ＳＰリーチ演出→再抽選演出（１６Ｒ確変当たり報知）→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）となっている。

【０２９８】

また、ＭＯＤＥデータが「Ｅ６Ｈ」でＤＡＴＡデータが「１２Ｈ」の変動開始コマンド（１６Ｒ確変当たり、変動時間Ｔ２、ＳＰリーチ演出あり、擬似変動１回）と対応する図柄変動演出パターンの選択肢には、図柄変動演出パターン２１、図柄変動演出パターン２２などがある。図柄変動演出パターン２１の演出の流れは、擬似連演出（１回）→ノーマルリーチ演出→ＳＰリーチ演出→再抽選演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）となっている。図柄変動演出パターン２２の演出の流れは、擬似連演出（１回）→ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物傾動なし）→ＳＰリーチ演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）となっている。

【０２９９】

また、ＭＯＤＥデータが「Ｅ６Ｈ」でＤＡＴＡデータが「１３Ｈ」の変動開始コマンド（１６Ｒ確変当たり、変動時間Ｔ３、ＳＰリーチ演出あり、擬似変動２回）と対応する図柄変動演出パターンの選択肢には、図柄変動演出パターン３１、図柄変動演出パターン３２などがある。図柄変動演出パターン３１の演出の流れは、擬似連演出（２回）→ノーマルリーチ演出→ＳＰリーチ演出→再抽選演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）となっている。図柄変動演出パターン３２の演出の流れは、擬似連演出（２回）→ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物傾動なし）→ＳＰリーチ演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）となっている。

【０３００】

また、ＭＯＤＥデータが「Ｅ６Ｈ」でＤＡＴＡデータが「１４Ｈ」の変動開始コマンド（１６Ｒ確変当たり、変動時間Ｔ４、ＳＰＳＰリーチ演出あり、擬似変動０回）と対応する図柄変動演出パターンの選択肢には、図柄変動演出パターン４１、図柄変動演出パターン４２などがある。図柄変動演出パターン４１の演出の流れは、ノーマルリーチ演出→ＳＰＳＰリーチ演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）となっている。図柄変動演出パターン４２の演出の流れは、ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物傾動あり）→ＳＰＳＰリーチ演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）となっている。

【０３０１】

また、ＭＯＤＥデータが「Ｅ６Ｈ」でＤＡＴＡデータが「０１Ｈ」の変動開始コマンド（ハズレ、変動時間Ｔ１、ＳＰリーチ演出あり、擬似変動０回）と対応する図柄変動演出パターンの選択肢には、図柄変動演出パターン０１、図柄変動演出パターン０２などがある。図柄変動演出パターン０１の演出の流れは、ノーマルリーチ演出→ＳＰリーチ演出→図柄停止（ハズレ）となっている。図柄変動演出パターン０２の演出の流れは、ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物傾動なし）→ＳＰリーチ演出→図柄停止（ハズレ）となっている。

【０３０２】

変動演出パターン決定処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、当該変動の変動時間Ｔの開始から終了までの間、コマンドの図柄変動演出パターンに従った一連の演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３０３】

図４６のステップＳ１６４５において、サブＣＰＵ１２０ａは、変動演出パターン決定処理で決定した図柄変動演出パターンが第１役物操作演出を含むものであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、第１役物操作演出を含む場合（Ｓ１６４５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６４６に進む。第１役物操作演出を含まない場合（Ｓ１６４５：Ｎｏ）、ステップＳ１６４９に進む。

【０３０４】

ステップＳ１６４６において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内における第１役物操作演出の操作受付有効期間の開始時刻（図１０の時刻t_{AY1}）までの残り時間を求め、この時間をリセット用クロックパルスの発生周期である２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃの第１役物操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタにセットする。また、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内に第１役物操作演出の操作受付有効期間の終了時刻（図１０の時刻t_{AY2}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃの第１役物操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。操作受付有効期間開始タイマカウンタ及び操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間開始タイマカウンタは、操作受付有効期間の開始時刻（図１０の時刻t_{AY1}）において０になり、操作受付有効期間終了タイマカウンタは、操作受付有効期間の終了時刻（図１０の時刻t_{AY2}）において０になる。

【０３０５】

ステップＳ１６４７において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの操作演出待機フラグ記憶領域に第１操作演出待機フラグをセットする。第1操作演出待機フラグは、第１役物操作演出の実行待ちであることを示すフラグである。

【０３０６】

ステップＳ１６４８において、サブＣＰＵ１２０ａは、第１役物操作特定予告演出選択処理を行う。第１役物操作特定予告演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、第１役物操作特定予告演出（図１０（ｃ））の実行の要否を判定し、第１役物操作特定予告演出を実行する場合に、第１役物操作特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。第１役物操作特定予告演出選択処理の詳細は後述する。

【０３０７】

第１役物操作特定予告演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、第１役物操作特定予告演出の実行時刻（図１０の時刻t'_{AY1}）に合わせて、第１役物操作特定予告演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３０８】

図４７のステップＳ１６４９において、サブＣＰＵ１２０ａは、変動演出パターン決定処理で決定した図柄変動演出パターンが第２役物操作演出を含むものであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、第２役物操作演出を含む場合（Ｓ１６４９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６５０に進む。第２役物操作演出を含まない場合（Ｓ１６４６：Ｎｏ）、ステップＳ１６５３に進む。

【０３０９】

ステップＳ１６５０において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内における第２役物操作演出の操作受付有効期間の開始時刻（図１１の時刻t_{SY1}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃの第２役物操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタにセットする。また、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内における第２役物操作演出の操作受付有効期間の終了時刻（図１１の時刻t_{SY2}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃの第２役物操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。

操作受付有効期間開始タイマカウンタ及び操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間開始タイマカウンタは、操作受付有効期間の開始時刻（図１１の時刻t_{SY1}）において０になり、操作受付有効期間終了タイマカウンタは、操作受付有効期間の終了時刻（図１１の時刻t_{SY2}）において０になる。

【０３１０】

ステップＳ１６５１において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの操作演出待機フラグ記憶領域に第２操作演出待機フラグをセットする。第２操作演出待機フラグは、第２役物操作演出の実行待ちであることを示すフラグである。

【０３１１】

ステップＳ１６５２において、サブＣＰＵ１２０ａは、第２役物操作特定予告演出選択処理を行う。第２役物操作特定予告演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、第２役物操作特定予告演出（図１１（ｃ））の実行の要否を判定し、第２役物操作特定予告演出を実行する場合に、第２役物操作特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。第２役物操作特定予告演出選択処理の詳細は後述する。

【０３１２】

第２役物操作特定予告演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、第２役物操作特定予告演出の実行時刻（図１１の時刻t'_{SY1}）に合わせて、第２役物操作特定予告演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３１３】

ステップＳ１６５３において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ演出選択処理を行う。ステップアップ演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内の変動開始コマンドに基づいて、ステップアップ演出（図１３（ａ）、図１３（ｂ））の実行の要否を判定し、ステップアップ演出を実行する場合に、最終段階に至るまでのステップアップ演出のシナリオを決定し、このシナリオに従った演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。ステップアップ演出選択処理の詳細は、後述する。

【０３１４】

ステップアップ演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、ステップアップ演出内の１又は複数のステップ演出の実行時刻（図１３の時刻t_{SUP1}、t_{SUP2}、t_{SUP3}、t_{SUP4}、t_{SPS}）に合わせて、ステップアップ演出の各ステップ演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３１５】

ステップＳ１６５４において、サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作演出選択処理を行う。セリフ操作演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内の変動開始コマンドに基づいて、セリフ操作演出（図１５（ａ）、図１５（ｂ））の実行の要否を判定し、セリフ操作演出を実行する場合に、セリフ操作演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。セリフ操作演出選択処理の詳細は、後述する。

【０３１６】

セリフ操作演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、

セリフ操作演出の実行時刻（図１５の時刻ｔ$_{SR0}$）に合わせて、セリフ操作演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、セリフ操作演出における操作結果の報知態様を、演出ボタン３５の操作の有無に応じて変化させる。

【０３１７】

ステップＳ１６５５において、サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作演出の実行の要否の判定においてセリフ操作演出を実行することになったか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作演出を実行することになった場合（Ｓ１６５５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６５６に進む。セリフ操作演出を実行しないことになった場合（Ｓ１６５５：Ｎｏ）、ステップＳ１６５７に進む。

【０３１８】

ステップＳ１６５６において、サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作特定予告演出選択処理を行う。セリフ操作特定予告演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作特定予告演出（図１５（ｃ））の実行の要否を判定し、セリフ操作特定予告演出を実行する場合に、セリフ操作特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。セリフ操作特定予告演出選択処理の詳細は後述する。

【０３１９】

セリフ操作特定予告演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、セリフ操作特定予告演出の実行時刻（図１５の時刻ｔ’$_{SR1}$）に合わせて、セリフ操作特定予告演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３２０】

ステップＳ１６５７において、サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作演出選択処理を行う。ルーレット操作演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内の変動開始コマンドに基づいて、ルーレット操作演出（図１６（ａ）、図１６（ｂ））の実行の要否を判定し、ルーレット操作演出を実行する場合に、ルーレット操作演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。ルーレット操作演出選択処理の詳細は、後述する。

【０３２１】

ルーレット操作演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、ルーレット操作演出の実行時刻（図１６の時刻ｔ$_{RL0}$）に合わせて、ルーレット操作演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、演出ボタン３５の操作の有無に応じて、ルーレット操作演出における操作結果の報知態様を変化させる。

【０３２２】

ステップＳ１６５８において、サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作演出の実行の要否の判定においてルーレット操作演出を実行することになったか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作演出を実行することになった場合（Ｓ１６５８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６５９に進む。ルーレット操作演出を実行しないことになった場合（Ｓ１６５８：Ｎｏ）、ステップＳ１６６０に進む。

【０３２３】

ステップＳ１６５９において、サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作特定予告演出選択処理を行う。ルーレット操作特定予告演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作特定予告演出（図１６（ｃ））の実行の要否を判定し、ルーレット操作特定予

告演出を実行する場合に、ルーレット操作特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。ルーレット操作特定予告演出選択処理の詳細は後述する。

【０３２４】

ルーレット操作特定予告演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、ルーレット操作特定予告演出の実行時刻（図１６の時刻t'_{RL1}）に合わせて、ルーレット操作特定予告演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３２５】

ステップＳ１６６０において、サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作演出選択処理を行う。ゲージ操作演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内の変動開始コマンドに基づいて、ゲージ操作演出（図１７（ａ）、図１７（ｂ）、図１７（ｃ））の実行の要否を判定し、ゲージ操作演出を実行する場合に、ゲージ操作演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。ゲージ操作演出選択処理の詳細は、後述する。

【０３２６】

ゲージ操作演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、ゲージ操作演出の実行時刻（図１７の時刻t_{CG0}）に合わせて、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４によるゲージ操作演出の実行を開始する。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、演出ボタン３５の操作の有無に応じて、ゲージ操作演出における操作結果の報知態様を変化させる。

【０３２７】

ステップＳ１６６１において、サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作演出の実行の要否の判定においてゲージ操作演出を実行することになったか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作演出を実行することになった場合（Ｓ１６６１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６６２に進む。ゲージ操作演出を実行しないことになった場合（Ｓ１６６１：Ｎｏ）、ステップＳ１６６３に進む。

【０３２８】

ステップＳ１６６２において、サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作特定予告演出選択処理を行う。ゲージ操作特定予告演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作特定予告演出（図１７（ｄ））の実行の要否を判定し、ゲージ操作特定予告演出を実行する場合に、ゲージ操作特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。ゲージ操作特定予告演出選択処理の詳細は後述する。

【０３２９】

ゲージ操作特定予告演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、ゲージ操作特定予告演出の実行時刻（図１７の時刻t'_{GG3}）に合わせて、ゲージ操作特定予告演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３３０】

ステップＳ１６６０において、サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出選択処理を行う。タイミング操作演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内の変動開始コマンドに基づいて、タイミング操作演出（図１８（ａ）、図１８（ｂ）、図１８（

ｃ））の実行の要否を判定し、タイミング操作演出を実行する場合に、タイミング操作演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。タイミング操作演出選択処理の詳細は、後述する。

【０３３１】

タイミング操作演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、タイミング操作演出の実行時刻（図１８の時刻t_{TM0}）に合わせて、タイミング操作演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、演出ボタン３５の操作の有無に応じて、タイミング操作演出における操作結果の報知態様を変化させる。

【０３３２】

ステップＳ１６６４において、サブＣＰＵ１２０ａは、リーチ裏ボタン操作演出選択処理を行う。リーチ裏ボタン操作演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内の変動開始コマンドに基づいて、リーチ裏ボタン操作演出（図１９（ａ））の実行の要否を判定し、リーチ裏ボタン操作演出を実行する場合に、リーチ裏ボタン操作演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。リーチ裏ボタン操作演出選択処理の詳細は、後述する。

【０３３３】

リーチ裏ボタン操作演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、当該変動の変動時間Ｔ内のリーチ成立タイミング（図１９のタイミングt_{NR}）に合わせた裏ボタン操作の成功を条件として、リーチ裏ボタン操作演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３３４】

ステップＳ１６６５において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ裏ボタン操作演出選択処理を行う。ステップアップ裏ボタン操作演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内の変動開始コマンドに基づいて、ステップアップ裏ボタン操作演出（図２０（ａ））の実行の要否を判定し、ステップアップ裏ボタン操作演出を実行する場合に、ステップアップ裏ボタン操作演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。ステップアップ裏ボタン操作演出選択処理の詳細は、後述する。

【０３３５】

ステップアップ裏ボタン操作演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、当該変動の変動時間Ｔ内のステップアップ裏ボタン操作判定タイミング（図２０のタイミングt_{UR1}、t_{UR2}、t_{UR3}、t_{UR4}）に合わせた裏ボタン操作の成功を条件として、ステップアップ裏ボタン操作演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３３６】

ステップＳ１６７０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが変動停止コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが変動停止コマンドである場合（Ｓ１６７０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６７１に進む。また、受信バッファ内のコマンドが変動停止コマンドでない場合（Ｓ１６７０：Ｎｏ）、ステップＳ１６８０に進む。

【０３３７】

ステップＳ１６７１において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出図柄停止処理を行う。演出図柄停止処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出図柄３６を停止させるための停止指定コマンドを生成し、生成した停止指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０３３８】

演出図柄停止処理において送信バッファにセットされた停止指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、演出図柄３６の停止に関わる演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３３９】

ステップＳ１６８０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドである場合（Ｓ１６８０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６８１に進む。また、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドでない場合（Ｓ１６８０：Ｎｏ）、ステップＳ１６９０に進む。

【０３４０】

ステップＳ１６８１において、サブＣＰＵ１２０ａは、遊技状態設定処理を行う。遊技状態設定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内の遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技状態を求め、求めた遊技状態を示す遊技状態情報をサブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態記憶領域に記憶する。

【０３４１】

ステップＳ１６９０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドである場合（Ｓ１６９０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６９１に進む。また、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドでない場合（Ｓ１６９０：Ｎｏ）、ステップＳ１６９２に進む。

【０３４２】

ステップＳ１６９１において、サブＣＰＵ１２０ａは、特別遊技演出選択処理を行う。特別遊技演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のオープニング指定コマンドに基づいて、オープニング演出パターンを決定し、決定したオープニング演出パターンの情報をサブＲＡＭ１２０ｃの演出パターン記憶領域に記憶する。また、サブＣＰＵ１２０ａは、オープニング指定コマンドが８Ｒ確変当たり又は８Ｒ通常当たりのものである場合に、第４ラウンドにおいて昇格演出を実行することとし、サブＲＡＭ１２０ｃの第４ラウンドのラウンド別演出情報記憶領域に昇格演出の内容を示す昇格演出実行データを記憶する。特別遊技演出選択処理の詳細は、後述する。

【０３４３】

特別遊技演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、特別遊技のオープニング演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３４４】

ステップＳ１６９２において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドである場合（Ｓ１６９２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６９３に進む。また、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドでない場合（Ｓ１６９２：Ｎｏ）、ステップＳ１６９４に進む。

【０３４５】

ステップＳ１６９３において、サブＣＰＵ１２０ａは、ラウンド演出制御処理を行う。ラウンド演出制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のラウンド開始コマ

ンドを解析すると共に、今回のラウンドが昇格演出の実行ラウンド（８Ｒ確変当たり又は８Ｒ通常当たりの第４ラウンド）であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、この判定結果に基づいて、今回のラウンドの演出パターンを決定し、決定した演出パターンの情報をサブＲＡＭ１２０ｃの演出パターン記憶領域に記憶し、この演出パターンの演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。ラウンド演出制御処理の詳細は、後述する。

【０３４６】

ラウンド演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、特別遊技のラウンド演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３４７】

ステップＳ１６９３４において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドである場合（Ｓ１６９４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６９５に進む。受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドでない場合（Ｓ１６９４：Ｎｏ）、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０３４８】

ステップＳ１６９５において、サブＣＰＵ１２０ａは、特別遊技終了演出制御処理を行う。特別遊技終了演出制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のエンディング指定コマンドを解析して、エンディング演出パターンを決定し、決定した演出パターンの情報をサブＲＡＭ１２０ｃの演出パターン記憶領域に記憶する。また、サブＣＰＵ１２０ａは、決定した演出パターンの演出パターン指定コマンドを生成し、この演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。また、サブＣＰＵ１２０ａは、特別遊技中にセットしていたフラグがある場合はそれらをクリアする。

【０３４９】

特別遊技終了演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、このコマンドを受信すると、特別遊技のエンディング演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０３５０】

図５０は、先読み保留表示変化演出選択処理（図４６のステップＳ１６２２）の詳細を示すフローチャートである。図５０において、サブＣＰＵ１２０ａは、始動入賞指定コマンド記憶処理において始動入賞指定コマンドを記憶した演出情報記憶領域内の記憶部と対応する保留を先読み判定対象保留とし、この先読み判定対象保留の変動が発展演出（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）を有する変動であるか否かを判定する（Ｓ１６２２－１）。サブＣＰＵ１２０ａは、発展演出を有する変動である場合（Ｓ１６２２－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６２２－２に進む。発展演出を有する変動でない場合（Ｓ１６２２－１：Ｎｏ）、今回の先読み保留表示変化演出選択処理を終了する。

【０３５１】

ステップＳ１６２２－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、先読み判定対象保留よりも変動順が前の保留内に発展演出を有する変動があるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、発展演出を有する変動がない場合（Ｓ１６２２－２：Ｎｏ）、ステップＳ１６２２－３に進む。発展演出を有する変動がある場合（Ｓ１６２２－２：Ｙｅｓ）、今回の先読み保留表示変化演出選択処理を終了する。

【０３５２】

ステップＳ１６２２－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、先読み保留表示変化演出実行判定処理を行う。先読み保留表示変化演出実行判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、

ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値２を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂの先読み保留表示変化演出実行判定テーブルを参照し、先読み判定対象保留の始動入賞指定コマンドが示す事前判定結果（大当たり又はハズレ）と演出用乱数値２との組み合わせに基づいて、先読み保留表示変化演出の実行の要否を判定する。

【０３５３】

図５１（ａ）は、先読み保留表示変化演出実行判定テーブルを示す図である。先読み保留表示変化演出実行判定テーブルには、演出用乱数値２と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、事前判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものに分けて記憶されている。具体的には、大当たりについては、５５個（０～５４）の演出用乱数値２が先読み保留表示変化演出を実行することを示すデータと対応付けられており、４５個（５５～９９）の演出用乱数値２が先読み保留表示変化演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。ハズレについては、４５個（０～４４）の演出用乱数値２が先読み保留表示変化演出を実行することを示すデータと対応付けられており、５５個（４５～９９）の演出用乱数値２が先読み保留表示変化演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。

【０３５４】

ステップＳ１６２２－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、先読み保留表示変化演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、判定結果が「実行する」である場合（Ｓ１６２２－４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６２２－５に進む。判定結果が「実行しない」である場合（Ｓ１６２２－４：Ｎｏ）、今回の先読み保留表示変化演出選択処理を終了する。

【０３５５】

ステップＳ１６２２－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、先読み保留表示変化最終段階決定処理を行う。先読み保留表示変化最終段階決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値３を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂの最終段階保留表示態様決定テーブルを参照し、先読み判定対象保留の始動入賞指定コマンドが示す事前判定結果（大当たり又はハズレ）と演出用乱数値３との組み合わせに基づいて、先読み保留表示変化演出における最終段階の保留表示画像３７の表示態様を決定する。

【０３５６】

図５１（ｂ）は、最終段階保留表示態様決定テーブルを示す図である。最終段階保留表示態様決定テーブルには、演出用乱数値３と最終段階の保留表示態様（「青」、「緑」、及び「赤」）を示すデータの組が、事前判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものに分けて記憶されている。具体的には、大当たりについては、１０個（０～９）の演出用乱数値３が「青」の保留表示態様を示すデータと対応付けられており、３０個（１０～３９）の演出用乱数値３が「緑」の保留表示態様を示すデータと対応付けられており、６０個（４０～９９）の演出用乱数値３が「赤」の保留表示態様を示すデータと対応付けられている。ハズレについては、６０個（０～５９）の演出用乱数値３が「青」の保留表示態様を示すデータと対応付けられており、３０個（６０～８９）の演出用乱数値３が「緑」の保留表示態様を示すデータと対応付けられており、１０個（９０～９９）の演出用乱数値３が「赤」の保留表示態様を示すデータと対応付けられている。

【０３５７】

ステップＳ１６２２－６において、サブＣＰＵ１２０ａは、先読み保留表示変化演出シナリオ決定処理を行う。先読み保留表示変化演出シナリオ決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値４を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂの先読み保留表示変化演出シナリオ決定テーブルを参照し、先読み判定対象保留の始動入賞指定コマンドが示す事前判定結果（大当たり又はハズレ）、最終段階の保留表示態様、保留数、及び演出用乱数値４の組み合わせに基づいて、先読み保留表示変化演出シナリオを決定する。

【０３５８】
先読み保留表示変化演出シナリオ決定テーブルには、事前判定結果が大当たりの場合に参照するものとハズレの場合に参照するものの２種類がある。図５２は、事前判定結果が大当たりの場合に参照する先読み保留表示変化演出シナリオ決定テーブルを示す図である。図５３は、事前判定結果がハズレの場合に参照する先読み保留表示変化演出シナリオ決定テーブルを示す図である。
【０３５９】
先読み保留表示変化演出シナリオ決定テーブルには、演出用乱数値４と先読み保留表示変化演出シナリオデータの組が、先読み保留表示変化演出の最終段階の保留表示態様と保留数の組み合わせと対応するもの毎に記憶されている。大当たりの先読み保留表示変化演出シナリオ決定テーブル（図５２）とハズレの先読み保留表示変化演出シナリオ決定テーブル（図５３）とでは、「成り下がり」と呼ばれる保留表示変化演出の演出シナリオＨＲ３９及びＨＲ４９への演出用乱数値４の割り当ての有無が異なっている。
【０３６０】
より具体的に説明すると、このテーブルでは、青と保留数１の組み合わせと対応する選択肢には、保留表示変化演出シナリオＨＢ１１がある。保留表示変化演出シナリオＨＢ１１は、最終変動で保留表示画像３７を青にする、というシナリオである。保留表示変化演出シナリオＨＢ１１には、１００個（０～９９）の演出用乱数値４が対応付けられている。青と保留数２の組み合わせと対応する選択肢には、保留表示変化演出シナリオＨＢ２１及びＨＢ２２がある。保留表示変化演出シナリオＨＢ２１及びＨＢ２２は、保留表示画像３７が青になる時刻が異なるシナリオである。保留表示変化演出シナリオＨＢ２１には７０個（０～６９）の演出用乱数値４が、保留表示変化演出シナリオＨＢ２２には３０個（７０～９９）の演出用乱数値４が、それぞれ対応付けられている。
【０３６１】
青と保留数３の組み合わせと対応する選択肢には、保留表示変化演出シナリオＨＢ３１、ＨＢ３２、及びＨＢ３３がある。保留表示変化演出シナリオＨＢ３１、ＨＢ３２、及びＨＢ３３は、保留表示画像３７が青になる時刻が異なるシナリオである。保留表示変化演出シナリオＨＢ３１、ＨＢ３２、及びＨＢ３３には、２０個～５０個の演出用乱数値４が、それぞれ対応付けられている。青と保留数４の組み合わせと対応する選択肢には、保留表示変化演出シナリオＨＢ４１、ＨＢ４２、ＨＢ４３、及びＨＢ４４がある。保留表示変化演出シナリオＨＢ４１、ＨＢ４２、ＨＢ４３、及びＨＢ４４は、保留表示画像３７が青になる時刻が異なるシナリオである。保留表示変化演出シナリオＨＢ４１、ＨＢ４２、ＨＢ４３、及びＨＢ４４には、１０個～４０個の演出用乱数値４が、それぞれ対応付けられている。
【０３６２】
緑と保留数１の組み合わせと対応する選択肢には、保留表示変化演出シナリオＨＧ１１がある。保留表示変化演出シナリオＨＧ１１は、最終変動で保留表示画像３７を緑にする、というシナリオである。保留表示変化演出シナリオＨＧ１１には、１００個（０～９９）の演出用乱数値４が対応付けられている。緑と保留数２の組み合わせと対応する選択肢には、保留表示変化演出シナリオＨＧ２１及びＨＧ２２がある。保留表示変化演出シナリオＨＧ２１及びＨＧ２２は、保留表示画像３７が緑になる時刻とそこに至る前の青への変化の有無が異なるシナリオである。保留表示変化演出シナリオＨＧ２１には７０個（０～６９）の演出用乱数値４が、保留表示変化演出シナリオＨＧ２２には３０個（７０～９９）の演出用乱数値４が、それぞれ対応付けられている。
【０３６３】
緑と保留数３の組み合わせと対応する選択肢には、保留表示変化演出シナリオＨＧ３１～ＨＧ３８がある。保留表示変化演出シナリオＨＧ３１～ＨＧ３８は、保留表示画像３７が緑になる時刻とそこに至る前の青への変化の有無が異なるシナリオである。保留表示変化演出シナリオＨＧ３１～ＨＧ３８には、５個～２０個の演出用乱数値４が、それぞれ対応付けられている。緑と保留数４の組み合わせと対応する選択肢には、保留表示変化演出

シナリオＨＧ４１～ＨＧ４８がある。保留表示変化演出シナリオＨＧ４１～ＨＧ４８は、保留表示画像３７が緑なる時刻とそこに至る前の青への変化の有無が異なるシナリオである。保留表示変化演出シナリオＨＧ４１～ＨＧ４８には、５個～２０個の演出用乱数値４が、それぞれ対応付けられている。

【０３６４】

赤と保留数１の組み合わせと対応する選択肢には、保留表示変化演出シナリオＨＲ１１がある。保留表示変化演出シナリオＨＲ１１は、最終変動で保留表示画像３７を赤にする、というシナリオである。保留表示変化演出シナリオＨＲ１１には、１００個（０～９９）の演出用乱数値４が対応付けられている。赤と保留数２の組み合わせと対応する選択肢には、保留表示変化演出シナリオＨＲ２１、ＨＲ２２、ＨＲ２３、及びＨＲ２４がある。保留表示変化演出シナリオＨＲ２１、ＨＲ２２、ＨＲ２３、及びＨＲ２４は、保留表示画像３７が赤になる時刻とそこに至る前の青、緑への変化の有無が異なるシナリオである。保留表示変化演出シナリオＨＲ２１、ＨＲ２２、ＨＲ２３、及びＨＲ２４には、１０個～４０個の演出用乱数値４が、それぞれ対応付けられている。

【０３６５】

赤と保留数３の組み合わせと対応する選択肢には、保留表示変化演出シナリオＨＲ３１～ＨＲ３９がある。保留表示変化演出シナリオＨＲ３１～ＨＲ３９は、保留表示画像３７が赤になる時刻とそこに至る前の青、緑への変化の有無が異なるシナリオである。ここで、保留表示変化演出シナリオＨＲ３１～ＨＲ３８は、青→緑→赤というように、後の変動において前の変動のものよりも信頼度の高い保留表示態様に変化する「成り上がり」のシナリオであるのに対し、保留表示変化演出シナリオＨＲ３９は、緑→赤→緑というように、後の変動において前の変動のものよりも信頼度の低い保留表示態様に変化する「成り下がり」のシナリオである。大当たりのテーブル（図５２）では、保留表示変化演出シナリオＨＲ３１～ＨＲ３８に５個～２０個の演出用乱数値４が対応付けられており、保留表示変化演出シナリオＨＲ３９に１個（９９）の演出用乱数値４が対応付けられている。これに対し、ハズレのテーブル（図５３）では、保留表示変化演出シナリオＨＲ３１～ＨＲ３８に５個～２０個の演出用乱数値４が対応付けられている。また、ハズレのテーブルでは、保留表示変化演出シナリオＨＲ３９には演出用乱数値４が１つも対応付けられていない。

【０３６６】

赤と保留数４の組み合わせと対応する選択肢には、保留表示変化演出シナリオＨＲ４１～ＨＲ４９がある。保留表示変化演出シナリオＨＲ４１～ＨＲ４９は、保留表示画像３７が赤になる時刻とそこに至る前の青、緑への変化の有無が異なるシナリオである。保留表示変化演出シナリオＨＲ４１～ＨＲ４９のうち保留表示変化演出シナリオＨＲ４１～４８は「成り上がり」のシナリオであり、保留表示変化演出シナリオＨＲ４９は「成り下がり」のシナリオである。大当たりのテーブル（図５２）では、保留表示変化演出シナリオＨＲ４１～ＨＲ４８に５個～２０個の演出用乱数値４が対応付けられており、保留表示変化演出シナリオＨＲ４９に１個（９９）の演出用乱数値４が対応付けられている。これに対し、ハズレのテーブル（図５３）では、保留表示変化演出シナリオＨＲ４１～ＨＲ４８に５個～２０個の演出用乱数値４が対応付けられている。また、ハズレのテーブルでは、保留表示変化演出シナリオＨＲ４９には演出用乱数値４が１つも対応付けられていない。

【０３６７】

このように、遊技機１では、赤と保留数３の組み合わせ及び赤と保留数４の組み合わせについて、「成り下がり」の保留表示変化演出シナリオＨＲ３９及びＨＲ４９が大当たりのテーブルからのみ選択され得るようになっている。このため、遊技機１では、「成り下がり」の先読み保留表示変化演出は、最終変動大当たり確定演出（最終変動の図柄停止前に最終変動で大当たりになることを報知する演出）となる。

【０３６８】

図５０のステップＳ１６２２－７において、サブＣＰＵ１２０ａは、先読み保留表示変化演出シナリオ決定処理で決定した先読み保留表示変化演出シナリオのシナリオデータを

演出情報記憶領域内の記憶部に記憶する。

【０３６９】

ここで、先読み保留表示変化演出選択処理では、先読み判定対象保留内に発展演出があって変動順が前の保留内に発展演出がない場合（Ｓ１６２２－１：Ｙｅｓ→Ｓ１６２２－２：Ｎｏ）に、先読み保留表示変化演出実行判定処理が行われる。このような処理の流れにより、演出制御基板１２０は、先読み保留表示変化演出を実行させる場合に、当該先読み保留表示変化演出の最終変動の変動表示中の演出として発展演出を実行させ、当該先読み保留表示変化演出の最終変動よりも前の変動表示中の演出として発展演出が実行されることを規制する。

【０３７０】

図５４は、演出図柄決定処理（図４６のステップＳ１６３１）の詳細を示すフローチャートである。図５４において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動が大当たりの図柄で停止するか否かを判定する（Ｓ１６３１－１：Ｙｅｓ）。サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動が大当たりの図柄で停止する場合（Ｓ１６３１－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６３１－２に進む。当該変動が大当たりの図柄で停止しない場合（Ｓ１６３１－１：Ｎｏ）、ステップＳ１６３１－３に進む。

【０３７１】

ステップＳ１６３１－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚの図柄組み合わせを当選した大当たりの種類と対応するものの中から選択し、選択した図柄組み合わせにおける左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚの４つの停止図柄番号を決定する。

【０３７２】

ステップＳ１６３１－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚの図柄組み合わせをハズレと対応するものの中から選択し、選択した図柄組み合わせにおける左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚの４つの停止図柄番号を決定する。

【０３７３】

ステップＳ１６３１－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、決定した４つの停止図柄番号をサブＲＡＭ１２０ｃの演出図柄記憶領域に記憶する。

【０３７４】

ステップＳ１６３１－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、決定した４つの停止図柄番号を通知するための停止図柄指定コマンドを生成し、生成した停止図柄指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０３７５】

図５５は、第１役物操作特定予告演出選択処理（図４６のステップＳ１６４８）の詳細を示すフローチャートである。図５５において、サブＣＰＵ１２０ａは、第１役物操作特定予告演出実行判定処理を行う（Ｓ１６４８－１）。第１役物操作特定予告演出実行判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値５を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂの第１役物操作特定予告演出実行判定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）、及び演出用乱数値５に基づいて、第１役物操作特定予告演出の実行の要否を判定する。

【０３７６】

図５６は、第１役物操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。第１役物操作特定予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値５と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、大当たり判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものとに分けて記憶されている。具体的には、大当たりについては、２０個（０～１９）の演出用乱数値５が第１役物操作特定予告演出を実行することを示すデータと、８０個（２０～９９）の演出用乱数値５が第１役物操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。ハズレについては、１０

０個（０～９９）の演出用乱数値５が第１役物操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。ハズレについては、第１役物操作特定予告演出を実行することを示すデータには演出用乱数値５が１つも対応付けられていない。テーブルのこのような構成により、演出制御基板１２０は、大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され難い演出である役物落下ありの第１役物操作演出を実行させる場合に、第１役物操作特定予告演出を実行させることを可能とし、大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され易い演出である役物落下なしの第１役物操作演出を実行させる場合に、第1役物操作特定予告演出を実行させることを規制する。

【０３７７】

ステップＳ１６４８－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、第１役物操作特定予告演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、判定結果が「実行する」である場合（Ｓ１６４８－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６４８－３に進む。判定結果が「実行しない」である場合（Ｓ１６４８－２：Ｎｏ）、今回の第１役物操作特定予告演出選択処理を終了する。

【０３７８】

ステップＳ１６４８－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、第１役物操作特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットし、今回の第１役物操作特定予告演出選択処理を終了する。

【０３７９】

図５７は、第２役物操作特定予告演出選択処理（図４７のステップＳ１６５２）の詳細を示すフローチャートである。図５７において、サブＣＰＵ１２０ａは、第２役物操作特定予告演出実行判定処理を行う（Ｓ１６５２－１）。第２役物操作特定予告演出実行判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値６を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂの第２役物操作特定予告演出実行判定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）、当該変動におけるＳＰリーチ演出又はＳＰＳＰリーチ演出への発展の有無、及び演出用乱数値６の組み合わせに基づいて、第２役物操作特定予告演出の実行の要否を判定する。

【０３８０】

図５８は、第２役物操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。第２役物操作特定予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値６と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、大当たり判定結果と発展の有無の組み合わせと対応するもの毎に分けて記憶されている。具体的には、大当たり判定結果が大当たりで発展ありの組み合わせについては、７５個（０～７４）の演出用乱数値６が、第２役物操作特定予告演出を実行することを示すデータと、２５個（７５～９９）の演出用乱数値６が、第２役物操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。大当たり判定結果が大当たりで発展なしの組み合わせについては、１００個（０～９９）の演出用乱数値６が第２役物操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。この組み合わせについては、第２役物操作特定予告演出を実行することを示すデータには演出用乱数値６が１つも対応付けられていない。

【０３８１】

大当たり判定結果がハズレで発展ありの組み合わせについては、８０個（０～７９）の演出用乱数値６が第２役物操作特定予告演出を実行することを示すデータと、２０個（８０～９９）の演出用乱数値６が第２役物操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。大当たり判定結果がハズレで発展なしの組み合わせについては、１００個（０～９９）の演出用乱数値６が第２役物操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。この組み合わせについては、第２役物操作特定予告演出を実行することを示すデータには演出用乱数値６が１つも対応付けられていない。

【０３８２】

テーブルのこのような構成により、演出制御基板１２０は、大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され難い演出である役物傾動ありの第２役物操作演出を実行させる場合に、第２役物操作特定予告演出を実行させることを可能とし、大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され易い演出である役物傾動なしの第２役物操作演出を実行させる場合に、第２役物操作特定予告演出を実行させることを規制する。

【０３８３】

ステップＳ１６５２－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、第２役物操作特定予告演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、判定結果が「実行する」である場合（Ｓ１６５２－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６５２－３に進む。判定結果が「実行しない」である場合（Ｓ１６５２－２：Ｎｏ）、今回の第２役物操作特定予告演出選択処理を終了する。

【０３８４】

ステップＳ１６５２－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、第２役物操作特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットし、今回の第２役物操作特定予告演出選択処理を終了する。

【０３８５】

図５９は、ステップアップ演出選択処理（図４７のステップＳ１６５３）の詳細を示すフローチャートである。図５９において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ演出実行判定処理を行う（Ｓ１６５３－１）。ステップアップ演出実行判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値７を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのステップアップ演出実行判定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）と演出用乱数値７との組み合わせに基づいて、ステップアップ演出の実行の要否を判定する。

【０３８６】

図６０（ａ）は、ステップアップ演出実行判定テーブルを示す図である。ステップアップ演出実行判定テーブルには、演出用乱数値７と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、大当たり判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものに分けて記憶されている。具体的には、大当たりについては、５５個（０～５４）の演出用乱数値７がステップアップ演出を実行することを示すデータと対応付けられており、４５個（５５～９９）の演出用乱数値７がステップアップ演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。ハズレについては、４５個（０～４４）の演出用乱数値７がステップアップ演出を実行することを示すデータと対応付けられており、５５個（４５～９９）の演出用乱数値７がステップアップ演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。

【０３８７】

ステップＳ１６５３－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、判定結果が「実行する」である場合（Ｓ１６５３－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６５３－３に進む。判定結果が「実行しない」である場合（Ｓ１６５３－２：Ｎｏ）、今回のステップアップ演出選択処理を終了する。

【０３８８】

ステップＳ１６５３－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ演出最終段階決定処理を行う。ステップアップ演出最終段階決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値８を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのステップアップ演出最終段階決定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）と演出用乱数値８との組み合わせに基づいて、ステップアップ演出の最終段階を決定する。

【０３８９】

図６０（ｂ）は、ステップアップ演出最終段階決定テーブルを示す図である。ステップアップ演出最終段階決定テーブルには、演出用乱数値８と最終段階を示すデータの組が、

大当たり判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものに分けて記憶されている。具体的には、大当たりについては、３個（０～２）の演出用乱数値８が「通常段階１（青）」を示すデータと、５個（３～７）の演出用乱数値８が「通常段階２（青）」を示すデータと、７個（８～１４）の演出用乱数値８が「通常段階２（緑）」を示すデータと、１１個（１５～２５）の演出用乱数値８が「通常段階３（青）」を示すデータと、１２個（２６～３７）の演出用乱数値８が「通常段階３（緑）」を示すデータと、１３個（３８～５１）の演出用乱数値８が「通常段階３（赤）」を示すデータと、１４個（５２～６３）の演出用乱数値８が「通常段階４（青）」を示すデータと、１６個（６４～８０）の演出用乱数値８が「通常段階４（緑）」を示すデータと、１８個（８１～９８）の演出用乱数値８が「通常段階４（赤）」を示すデータと、１個（９９）の演出用乱数値８が「特別段階」を示すデータと、それぞれ対応付けられている。

【０３９０】

ハズレについては、１８個（０～１７）の演出用乱数値８が「通常段階１（青）」を示すデータと、１６個（１８～３３）の演出用乱数値８が「通常段階２（青）」を示すデータと、１４個（３４～４７）の演出用乱数値８が「通常段階２（緑）」を示すデータと、１３個（４８～６０）の演出用乱数値８が「通常段階３（青）」を示すデータと、１２個（６１～７２）の演出用乱数値８が「通常段階３（緑）」を示すデータと、１１個（７３～８３）の演出用乱数値８が「通常段階３（赤）」を示すデータと、７個（８４～９０）の演出用乱数値８が「通常段階４（青）」を示すデータと、５個（９１～９５）の演出用乱数値８が「通常段階４（緑）」を示すデータと、４個（９６～９９）の演出用乱数値８が「通常段階４（赤）」を示すデータと、それぞれ対応付けられている。また、ハズレについては、「特別段階」を示すデータには演出用乱数値８が１つも対応付けられていない。

【０３９１】

ステップＳ１６５３－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ演出シナリオ決定処理を行う。ステップアップ演出シナリオ決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値９を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのステップアップ演出シナリオ決定テーブルを参照し、先のステップで決定した最終段階と演出用乱数値９の組み合わせに基づいて、ステップアップ演出シナリオを決定する。

【０３９２】

図６１は、ステップアップ演出シナリオ決定テーブルを示す図である。ステップアップ演出シナリオ決定テーブルには、演出用乱数値９とステップアップ演出シナリオデータの組が、ステップアップ演出の最終段階と対応するもの毎に記憶されている。

【０３９３】

より具体的に説明すると、このテーブルでは、通常段階１（青）と対応する選択肢には、ステップアップ演出シナリオＧＳ１１がある。ステップアップ演出シナリオＧＳ１１は、通常段階１（青）のステップ演出だけのシナリオである。ステップアップ演出シナリオＧＳ１１には１００個（０～９９）の演出用乱数値９が対応づけられている。

【０３９４】

通常段階２（青）と対応する選択肢には、ステップアップ演出シナリオＧＳ２１がある。ステップアップ演出シナリオＧＳ２１は、通常段階１（青）のステップ演出→通常段階２（青）のステップ演出と発展するシナリオである。ステップアップ演出シナリオＧＳ２１には１００個（０～９９）の演出用乱数値９が対応づけられている。

【０３９５】

通常段階２（緑）と対応する選択肢には、ステップアップ演出シナリオＧＳ２２がある。ステップアップ演出シナリオＧＳ２２は、通常段階１（青）のステップ演出→通常段階２（緑）のステップ演出と発展するシナリオである。ステップアップ演出シナリオＧＳ２２には１００個（０～９９）の演出用乱数値９が対応づけられている。

【０３９６】

通常段階３（青）と対応する選択肢には、ステップアップ演出シナリオＧＳ３１及びＧＳ３２がある。ステップアップ演出シナリオＧＳ３１は、通常段階１（青）のステップ演出→通常段階２（青）のステップ演出→通常段階３（青）のステップ演出と発展するシナリオである。ステップアップ演出シナリオＧＳ３２は、通常段階１（青）のステップ演出→ステップ飛ばし→通常段階３（青）のステップ演出と発展するシナリオである。ステップアップ演出シナリオＧＳ３１には９０個（０～８９）の演出用乱数値９が、ステップアップ演出シナリオＧＳ３２には１０個（９０～９９）の演出用乱数値９が、それぞれ対応付けられている。

【０３９７】

通常段階３（緑）と対応する選択肢には、ステップアップ演出シナリオＧＳ３３、ＧＳ３４、及びＧＳ３５がある。ステップアップ演出シナリオＧＳ３３、ＧＳ３４、及びＧＳ３５は、通常段階３（緑）に至る前の通常段階１、２のフォト画像のフレーム色や途中のステップ演出の飛ばしの有無が異なるシナリオである。ステップアップ演出シナリオＧＳ３３、ＧＳ３４、及びＧＳ３５には、１０個～４５個の演出用乱数値９が、それぞれ対応付けられている。

【０３９８】

通常段階３（赤）と対応する選択肢には、ステップアップ演出シナリオＧＳ３６、ＧＳ３７、ＧＳ３８、及びＧＳ３９がある。ステップアップ演出シナリオＧＳ３６、ＧＳ３７、ＧＳ３８、及びＧＳ３９は、通常段階３（赤）に至る前の通常段階１、２のフォト画像のフレーム色や途中のステップ演出の飛ばしの有無が異なるシナリオである。ステップアップ演出シナリオＧＳ３６、ＧＳ３７、ＧＳ３８、及びＧＳ３９には、１０個～３０個の演出用乱数値９が、ぞれぞれ対応付けられている。

【０３９９】

通常段階４（青）と対応する選択肢には、ステップアップ演出シナリオＧＳ４１、ＧＳ４２、及びＧＳ４３がある。ステップアップ演出シナリオＧＳ４１、ＧＳ４２、及びＧＳ４３は、通常段階４（青）に至る前の通常段階１、２、３におけるステップ演出の飛ばしの有無が異なるシナリオである。ステップアップ演出シナリオＧＳ４１、ＧＳ４２、及びＧＳ４３には、５個～９０個の演出用乱数値９が、それぞれ対応付けられている。

【０４００】

通常段階４（緑）と対応する選択肢には、ステップアップ演出シナリオＧＳ５１～ＧＳ６０がある。ステップアップ演出シナリオＧＳ５１～ＧＳ６０は、通常段階４（緑）に至る前の通常段階１、２、３のフォト画像のフレーム色や途中のステップ演出の飛ばしの有無が異なるシナリオである。ステップアップ演出シナリオＧＳ５１～ＧＳ６０には、５個～２０個の演出用乱数値９が、それぞれ対応付けられている。

【０４０１】

通常段階４（赤）と対応する選択肢には、ステップアップ演出シナリオＧＳ６１～ＧＳ７０がある。ステップアップ演出シナリオＧＳ６１～ＧＳ７０は、通常段階４（赤）に至る前の通常段階１、２、３のフォト画像のフレーム色や途中のステップ演出の飛ばしの有無が異なるシナリオである。ステップアップ演出シナリオＧＳ６１～ＧＳ７０には、５個～２０個の演出用乱数値９が、それぞれ対応付けられている。

【０４０２】

特別段階と対応する選択肢には、ステップアップ演出シナリオＧＳ８１～ＧＳ９０がある。ステップアップ演出シナリオＧＳ８１～ＧＳ９０は、特別段階に至る前の通常段階１、２、３、４のフォト画像のフレーム色や途中のステップ演出の飛ばしの有無が異なるシナリオである。ステップアップ演出シナリオＧＳ８１～ＧＳ９０には、５個～２０個の演出用乱数値９が、それぞれ対応付けられている。

【０４０３】

図５９のステップＳ１６５３－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ演出シナリオ決定処理で決定したステップアップ演出シナリオの演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０４０４】
図６２は、セリフ操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６５４）の詳細を示すフローチャートである。図６２において、サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作演出実行判定処理を行う（Ｓ１６５４－１）。セリフ操作演出実行判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値１０を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのセリフ操作演出実行判定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）と演出用乱数値１０との組み合わせに基づいて、セリフ操作演出の実行の要否を判定する。
【０４０５】
図６３（ａ）は、セリフ操作演出実行判定テーブルを示す図である。セリフ操作演出実行判定テーブルには、演出用乱数値１０と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、大当たり判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものに分けて記憶されている。具体的には、大当たりについては、４５個（０～４４）の演出用乱数値１０がセリフ操作演出を実行することを示すデータと対応付けられており、５５個（４５～９９）の演出用乱数値１０がセリフ操作演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。ハズレについては、５５個（０～５４）の演出用乱数値１０がセリフ操作演出を実行することを示すデータと対応付けられており、４５個（５５～９９）の演出用乱数値１０がセリフ操作演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。
【０４０６】
ステップＳ１６５４－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、判定結果が「実行する」である場合（Ｓ１６５４－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６５４－３に進む。判定結果が「実行しない」である場合（Ｓ１６５４－２：Ｎｏ）、今回のセリフ操作演出選択処理を終了する。
【０４０７】
ステップＳ１６５４－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、進展態様決定処理を行う。進展態様決定処理は、セリフ操作演出の進展パターンを決定する処理である。進展パターンは、セリフ操作演出おける演出ボタン３５の操作を契機として進展する操作結果の報知態様を示すものである。進展態様決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値１１を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのセリフ操作演出進展態様決定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）と演出用乱数値１１との組み合わせに基づいて、セリフ演出の進展パターンを決定する。
【０４０８】
図６３（ａ）は、セリフ操作演出進展態様決定テーブルを示す図である。セリフ操作演出進展態様決定テーブルには、演出用乱数値１１と進展パターンの組が、大当たり判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものに分けて記憶されている。
【０４０９】
具体的には、このテーブルにおける大当たりと対応する選択肢には、進展パターンＳＰ１１～ＳＲ１５（セリフを発言するキャラクタがキャラクタＡであるもの）、進展パターンＳＲ２１～ＳＲ２５（セリフを発言するキャラクタがキャラクタＢであるもの）、進展パターンＳＲ３１～ＳＲ３５（セリフを発言するキャラクタがキャラクタＣであるもの）、進展パターンＳＲ４１～ＳＲ４５（セリフを発言するキャラクタがキャラクタＤであるもの）、進展パターンＳＲ５０（プレミアムキャラクタが出現）がある。
【０４１０】
大当たりについては、進展パターンＳＲ１１～ＳＲ１５、ＳＲ２１～ＳＲ２５、ＳＲ３１～ＳＲ３５には、５個の演出用乱数値１１が対応付けられている。進展パターンＳＲ４１～４５には、４～５個の演出用乱数値１１が対応付けられている。進展パターンＳＲ５

０には、１個の演出用乱数値１１が対応付けられている。
【０４１１】
ハズレについては、進展パターンＳＲ１１～ＳＲ１５、ＳＲ２１～ＳＲ２５、ＳＲ３１～ＳＲ３５には、４～５個の演出用乱数値１１が対応付けられている。進展パターンＳＲ４１～ＳＲ４５には、７個の演出用乱数値１１が対応付けられている。進展パターンＳＲ５０には、演出用乱数値１１が１つも対応付けられていない。
【０４１２】
ここで、このテーブルでは、進展パターンＳＲ１１～ＳＲ１５、ＳＲ２１～ＳＲ２５、ＳＲ３１～ＳＲ３５における大当たりの場合の選択率とハズレの場合の選択率の差は最大１％であるのに対し、進展パターンＳＲ４１～ＳＲ４５における大当たりの場合の選択率とハズレの場合の選択率の差は最大３％である。進展パターンＳＲ１１～ＳＲ１５（キャラクタＡがセリフを発言するもの）、ＳＲ２１～ＳＲ２５（キャラクタＢがセリフを発言するもの）、及びＳＲ３１～ＳＲ３５（キャラクタＣがセリフを発言するもの）と進展パターンＳＲ４１～ＳＲ４５（キャラクタＤがセリフを発言するもの）とを比較すると、進展パターンＳＲ１１～ＳＲ１５、ＳＲ２１～ＳＲ２５、及びＳＲ３１～ＳＲ３５は大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され難くなっており、進展パターンＳＲ４１～ＳＲ４５は大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され易くなっている。
【０４１３】
ステップＳ１６５４－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内におけるセリフ操作演出の操作受付有効期間の開始時刻（図１５の時刻t_{SR1}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのセリフ操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタにセットする。また、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内におけるセリフ操作演出の操作受付有効期間の終了時刻（図１５の時刻t_{SR2}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのセリフ操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。操作受付有効期間開始タイマカウンタ及び操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間開始タイマカウンタは、操作受付有効期間の開始時刻（図１５の時刻t_{SR1}）において０になり、操作受付有効期間終了タイマカウンタは、操作受付有効期間の終了時刻（図１５の時刻t_{SR2}）において０になる。
【０４１４】
ステップＳ１６５４－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのセリフ操作演出待機フラグ記憶領域にセリフ操作演出待機フラグをセットする。セリフ操作演出待機フラグは、セリフ操作演出の実行待ちであることを示すフラグである。
【０４１５】
ステップＳ１６５４－６において、サブＣＰＵ１２０ａは、進展態様決定処理で決定した進展パターンの演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットし、今回のセリフ操作演出選択処理を終了する。
【０４１６】
図６４は、セリフ操作特定予告演出選択処理（図４７のステップＳ１６５６）の詳細を示すフローチャートである。図６４において、サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作特定予告演出実行判定処理を行う（Ｓ１６５６－１）。セリフ操作特定予告演出実行判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値１２を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのセリフ操作特定予告演出実行判定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）、及び演出用乱数値１２の組み合わせに基づいて、セリフ操作特定予告演出の実行の要否を判定する。
【０４１７】
図６５は、セリフ操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。セリフ操作特定予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値１２と実行の要否（「実行する」及び「実

行しない」）を示すデータの組が、進展態様決定処理において進展パターンＳＲ５０（プレミアムキャラクタが出現）が決定されたときに参照するものと、それ以外のものが決定されたときに参照するものとに分けて記憶されている。具体的には、進展パターンＳＲ５０については、１個（０）の演出用乱数値１２がセリフ操作特定予告演出を実行することを示すデータと、９９個（２～９９）の演出用乱数値１２がセリフ操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。進展パターンＳＲ５０以外のものについては、１００個（０～９９）の演出用乱数値１２がセリフ操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。進展パターンＳＲ５０以外のものについては、セリフ操作特定予告演出を実行することを示すデータには演出用乱数値１２が１つも対応付けられていない。テーブルのこのような構成により、演出制御基板１２０は、図柄の変動表示中において、セリフ操作演出を実行させる場合、当該セリフ操作演出における演出ボタン３５の操作の実行前に特定予告演出を実行させることを規制する。

【０４１８】

ステップＳ１６５６－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作特定予告演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、判定結果が「実行する」である場合（Ｓ１６５６－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６５６－３に進む。判定結果が「実行しない」である場合（Ｓ１６５６－２：Ｎｏ）、今回のセリフ操作特定予告演出選択処理を終了する。

【０４１９】

ステップＳ１６５６－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットし、今回のセリフ操作特定予告演出選択処理を終了する。

【０４２０】

図６６は、ルーレット操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６５７）の詳細を示すフローチャートである。図６６において、サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作演出実行判定処理を行う（Ｓ１６５７－１）。ルーレット操作演出実行判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値１３を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのルーレット操作演出実行判定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）と演出用乱数値１３との組み合わせに基づいて、ルーレット操作演出の実行の要否を判定する。

【０４２１】

図６７（ａ）は、ルーレット操作演出実行判定テーブルを示す図である。ルーレット操作演出実行判定テーブルには、演出用乱数値１３と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、大当たり判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものに分けて記憶されている。具体的には、大当たりについては、５５個（０～５４）の演出用乱数値１３がルーレット操作演出を実行することを示すデータと対応付けられており、５５個（５５～９９）の演出用乱数値１３がルーレット操作演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。ハズレについては、５５個（０～５４）の演出用乱数値１３がルーレット操作演出を実行することを示すデータと対応付けられており、４５個（５５～９９）の演出用乱数値１３がルーレット操作演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。

【０４２２】

ステップＳ１６５７－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、判定結果が「実行する」である場合（Ｓ１６５７－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６５７－３に進む。判定結果が「実行しない」である場合（Ｓ１６５７－２：Ｎｏ）、今回のルーレット操作演出選択処理を終了する。

【０４２３】

ステップＳ１６５７－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、進展態様決定処理を行う。進展態様決定処理は、ルーレット操作演出の進展パターンを決定する処理である。進展パ

ターンは、ルーレット操作演出おける演出ボタン３５の操作を契機として進展する操作結果の報知態様を示すものである。進展態様決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値１４を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのルーレット操作演出進展態様決定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）、大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）、当該変動におけるリーチ成立の有無、当該変動における擬似連演出の有無、当該変動におけるＳＰリーチ演出、及び演出用乱数値１４との組み合わせに基づいて、ルーレット操作演出の進展パターンを決定する。

【０４２４】

図６７（ｂ）は、ルーレット操作演出進展態様決定テーブルを示す図である。ルーレット操作演出進展態様決定テーブルには、演出用乱数値１４と進展パターンの組が、大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）、リーチ成立の有無、擬似連演出の有無、ＳＰリーチ演出への発展の有無の組み合わせと対応するもの毎に記憶されている。

【０４２５】

具体的には、このテーブルにおける大当たり、リーチ成立なし、擬似連演出なし、及びＳＰリーチ演出なしの組み合わせと対応する選択肢には、進展パターンＲＬ１１（ルーレットの出目が「！」）、進展パターンＲＬ１２（ルーレットの出目が「Ｃｈａｎｃｅ」）、進展パターンＲＬ１３（ルーレットの出目が「ＮＥＸＴ」）、及び進展パターンＲＬ１４（ルーレットの出目が「ＳＰ」）がある。進展パターンＲＬ１１には９５個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１２には２個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１３には２個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１４には１個の演出用乱数値１４が、それぞれ対応付けられている。

【０４２６】

大当たり、リーチ成立あり、擬似連演出なし、及びＳＰリーチ演出なしの組み合わせと対応する選択肢には、進展パターンＲＬ１１、ＲＬ１２、ＲＬ１３、及びＲＬ１４がある。進展パターンＲＬ１１には８０個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１２には１５個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１３には３個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１４には２個の演出用乱数値１４が、それぞれ対応付けられている。

【０４２７】

大当たり、リーチ成立あり、擬似連演出あり、及びＳＰリーチ演出なしの組み合わせと対応する選択肢には、進展パターンＲＬ１１、ＲＬ１２、ＲＬ１３、及びＲＬ１４がある。進展パターンＲＬ１１には８５個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１２には８個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１３には５個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１４には２個の演出用乱数値１４が、それぞれ対応付けられている。

【０４２８】

大当たり、リーチ成立あり、擬似連演出あり、及びＳＰリーチ演出ありの組み合わせと対応する選択肢には、進展パターンＲＬ１１、ＲＬ１２、ＲＬ１３、ＲＬ１４、及びＲＬ１５（プレミアムキャラクタが出現）がある。進展パターンＲＬ１１には８５個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１２には５個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１３には５個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１４には４個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１５には１個の演出用乱数値１４が、それぞれ対応付けられている。

【０４２９】

ハズレ、リーチ成立なし、擬似連演出なし、及びＳＰリーチ演出なしの組み合わせと対応する選択肢には、進展パターンＲＬ１１、ＲＬ１２、ＲＬ１３、及びＲＬ１４がある。進展パターンＲＬ１１には９７個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１２には１個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１３には１個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１４には１個の演出用乱数値１４が、それぞれ対応付けられている。

【０４３０】

ハズレ、リーチ成立あり、擬似連演出なし、及びＳＰリーチ演出なしの組み合わせと対

応する選択肢には、進展パターンＲＬ１１、ＲＬ１２、ＲＬ１３、及びＲＬ１４がある。進展パターンＲＬ１１には８４個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１２には１３個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１３には２個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１４には１個の演出用乱数値１４が、それぞれ対応付けられている。

【０４３１】

ハズレ、リーチ成立あり、擬似連演出あり、及びＳＰリーチ演出なしの組み合わせと対応する選択肢には、進展パターンＲＬ１１、ＲＬ１２、ＲＬ１３、ＲＬ１４、及びＲＬ１５がある。進展パターンＲＬ１１には８８個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１２には７個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１３には４個の演出用乱数値１４が、進展パターンＲＬ１４には１個の演出用乱数値１４が、それぞれ対応付けられている。進展パターンＲＬ１５には、演出用乱数値１４が１つも対応付けられていない。

【０４３２】

ここで、このテーブルでは、進展パターンＲＬ１１における大当たりの場合の選択率とハズレの場合の選択率の差は最大４％であるのに対し、進展パターンＲＬ１２、ＲＬ１３、及びＲＬ１４における大当たりの場合の選択率とハズレの場合の選択率の差は最大１％である。進展パターンＲＬ１１（ルーレットの出目が「！」）と進展パターンＲＬ１２（ルーレットの出目が「Ｃｈａｎｃｅ」）、ＲＬ１３（ルーレットの出目が「ＮＥＸＴ」）、及びＲＬ１４（ルーレットの出目が「ＳＰ」）とを比較すると、進展パターンＲＬ１１は大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され易くなっており、進展パターンＲＬ１２、ＲＬ１３、及びＲＬ１４は大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され難くなっている。

【０４３３】

ステップＳ１５５７－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内におけるルーレット操作演出の操作受付有効期間の開始時刻（図１６の時刻t_{RL1}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのルーレット操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタにセットする。また、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内におけるルーレット操作演出の操作受付有効期間の終了時刻（図１６の時刻t_{RL2}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのルーレット操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。操作受付有効期間開始タイマカウンタ及び操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間開始タイマカウンタは、操作受付有効期間の開始時刻（図１６の時刻t_{RL1}）において０になり、操作受付有効期間終了タイマカウンタは、操作受付有効期間の終了時刻（図１６の時刻t_{RL2}）において０になる。

【０４３４】

ステップＳ１５５７－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのルーレット操作演出待機フラグ記憶領域にルーレット操作演出待機フラグをセットする。ルーレット操作演出待機フラグは、ルーレット操作演出の実行待ちであることを示すフラグである。

【０４３５】

ステップＳ１５５７－６において、サブＣＰＵ１２０ａは、進展態様決定処理で決定した進展パターンの演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットし、今回のルーレット操作演出選択処理を終了する。

【０４３６】

図６８は、ルーレット操作特定予告演出選択処理（図４７のステップＳ１６５９）の詳細を示すフローチャートである。図６８において、サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作特定予告演出実行判定処理を行う（Ｓ１６５９－１）。ルーレット操作特定予告演出実行判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値１５を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのルーレット操作特定予告演出実行判定テーブルを参照し、大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）、及び演出用乱

数値１５の組み合わせに基づいて、ルーレット操作特定予告演出の実行の要否を判定する。

【０４３７】

図６９は、ルーレット操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。ルーレット操作特定予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値１５と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、進展態様決定処理において進展パターンＲＬ１５（プレミアムキャラクタによるセリフ）が決定されたときに参照するものと、それ以外のものが決定されたときに参照するものとに分けて記憶されている。具体的には、進展パターンＲＬ１５については、１個（０）の演出用乱数値１２がルーレット操作特定予告演出を実行することを示すデータと、９９個（１～９９）の演出用乱数値１２がルーレット操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。進展パターンＲＬ１５以外のものについては、１００個（０～９９）の演出用乱数値１２がルーレット操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。進展パターンＲＬ１５以外のものについては、ルーレット操作特定予告演出を実行することを示すデータには演出用乱数値１２が１つも対応付けられていない。テーブルのこのような構成により、演出制御基板１２０は、図柄の変動表示中において、ルーレット操作演出を実行させる場合、当該ルーレット操作演出における演出ボタン３５の操作の実行前に特定予告演出を実行させることを規制する。

【０４３８】

ステップＳ１６５９－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作特定予告演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、判定結果が「実行する」である場合（Ｓ１６５９－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６５９－３に進む。判定結果が「実行しない」である場合（Ｓ１６５９－２：Ｎｏ）、今回のルーレット操作特定予告演出選択処理を終了する。

【０４３９】

ステップＳ１６５９－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットし、今回のルーレット操作特定予告演出選択処理を終了する。

【０４４０】

図７０は、ゲージ操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６０）の詳細を示すフローチャートである。図７０において、サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作演出実行判定処理を行う（Ｓ１６６０－１）。ゲージ操作演出実行判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値１６を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのゲージ操作演出実行判定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）と演出用乱数値１６との組み合わせに基づいて、ゲージ操作演出の実行の要否を判定する。

【０４４１】

図７１は、ゲージ操作演出実行判定テーブルを示す図である。ゲージ操作演出実行判定テーブルには、演出用乱数値１６と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、大当たり判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものに分けて記憶されている。具体的には、大当たりについては、５５個（０～５４）の演出用乱数値１６がゲージ操作演出を実行することを示すデータと対応付けられており、４５個（５５～９９）の演出用乱数値１６がゲージ操作演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。ハズレについては、４５個（０～４４）の演出用乱数値１６がゲージ操作演出を実行することを示すデータと対応付けられており、５５個（４５～９９）の演出用乱数値１６がゲージ操作演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。

【０４４２】

ステップＳ１６６０－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作演出実行判定処

理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、判定結果が「実行する」である場合（Ｓ１６６０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６６０－３に進む。判定結果が「実行しない」である場合（Ｓ１６６０－２：Ｎｏ）、今回のゲージ操作演出選択処理を終了する。

【０４４３】

ステップＳ１６６０－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、最終段階決定処理を行う。最終段階決定処理は、ゲージ操作演出の最終獲得点を決定する処理である。最終段階決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値１７、１８、及び１９を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂの参照先決定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）、ＳＰリーチ演出への発展の有無、及びＳＰＳＰリーチ演出への発展の有無に基づいて、サブＲＯＭ１２０ｂの上位テーブル１、２、３、４、５、及び６、中位テーブル、並びに下位テーブルのうち参照先とするものを決定する。サブＣＰＵ１２０ａは、上位テーブル１、２、３、４、５、及び６のうちの参照先のものを参照し、演出用乱数値１７に基づいて、百の位の数を決定する。サブＣＰＵ１２０ａは、中位テーブルを参照し、演出用乱数値１８に基づいて、十の位の数を決定する。サブＣＰＵ１２０ａは、下位テーブルを参照し、演出用乱数値１９に基づいて、一の位の数を決定する。その上で、サブＣＰＵ１２０ａは、百の位の数、十の位の数、及び一の位の数を加算し、この加算結果を最終獲得点とする。

【０４４４】

図７２は、参照先決定テーブルを示す図である。図７３（ａ）は、上位テーブル１を示す図である。図７３（ｂ）は、上位テーブル２を示す図である。図７３（ｃ）は、上位テーブル３を示す図である。図７３（ｄ）は、上位テーブル４を示す図である。図７３（ｅ）は、上位テーブル５を示す図である。図７３（ｆ）は、上位テーブル６を示す図である。図７４（ａ）は、中位テーブルを示す図である。図７４（ｂ）は、下位テーブルを示す図である。

【０４４５】

参照先決定テーブルでは、大当たり、ＳＰリーチ演出発展なし、及びＳＰＳＰリーチ演出発展なしの組み合わせの参照先は、上位テーブル１、中位テーブル、及び下位テーブルとなっている。上位テーブル１、中位テーブル、及び下位テーブルにより決定した百の位の数、十の位の数、及び一の位の数の加算結果は、３００１～７９９９の範囲の数になる。

【０４４６】

大当たり、ＳＰリーチ演出発展あり、及びＳＰＳＰリーチ演出発展なしの組み合わせの参照先は、上位テーブル２、中位テーブル、及び下位テーブルとなっている。上位テーブル２、中位テーブル、及び下位テーブルにより決定した百の位の数、十の位の数、及び一の位の数の加算結果は、３００１～９９９９の範囲の数になる。

【０４４７】

大当たり、ＳＰリーチ演出発展なし、及びＳＰＳＰリーチ演出発展ありの組み合わせの参照先は、上位テーブル３、中位テーブル、及び下位テーブルとなっている。上位テーブル３、中位テーブル、及び下位テーブルにより決定した百の位の数、十の位の数、及び一の位の数の加算結果は、３００１～１３５９９の範囲の数になる。

【０４４８】

ハズレ、ＳＰリーチ演出発展なし、及びＳＰＳＰリーチ演出発展なしの組み合わせの参照先は、上位テーブル４、中位テーブル、及び下位テーブルとなっている。上位テーブル４、中位テーブル、及び下位テーブルにより決定した百の位の数、十の位の数、及び一の位の数の加算結果は、３００１～７９９９の範囲における３３３３以外の数になる。

【０４４９】

ハズレ、ＳＰリーチ演出発展あり、及びＳＰＳＰリーチ演出発展なしの組み合わせの参照先は、上位テーブル５、中位テーブル、及び下位テーブルとなっている。上位テーブル

５、中位テーブル、及び下位テーブルにより決定した百の位の数、十の位の数、及び一の位の数の加算結果は、３００１～９９９９の範囲における３３３３と７７７７を除いた数になる。

【０４５０】

ハズレ、ＳＰリーチ演出発展なし、及びＳＰＳＰリーチ演出発展ありの組み合わせの参照先は、上位テーブル６、中位テーブル、及び下位テーブルとなっている。上位テーブル６、中位テーブル、及び下位テーブルにより決定した百の位の数、十の位の数、及び一の位の数の加算結果は、３００１～１３５９９の範囲における３３３３と７７７７を除いた数になる。

【０４５１】

より具体的に説明すると、図７３において、上位テーブル１、２、３、４、５、及び６の選択肢には、１５００から１００００の間の５００刻みの数、３３３３、及び７７７７がある。上位テーブル１では、１５００～７５００の間の各数と３３３３に１個～２５個の演出用乱数値１７が対応づけられている。８０００～１００００の間の各数と７７７７には演出用乱数値１７が１つも対応付けられていない。上位テーブル２では、１５００～９５００の間の各数、３３３３、及び７７７７に１個～２４個の演出用乱数値１７が対応づけられている。１００００には演出用乱数値１７が１つも対応付けられていない。上位テーブル３では、１５００～１００００の間の各数、３３３３、及び７７７７に１個～２４個の演出用乱数値１７が対応づけられている。上位テーブル４では、１５００～７５００の間の各数に２個～２５個の演出用乱数値１７が対応づけられている。８０００～１００００の間の各数、３３３３、及び７７７７には演出用乱数値１７が１つも対応付けられていない。上位テーブル５では、１５００～９５００の間の各数に１個～２５個の演出用乱数値１７が対応づけられている。１００００、３３３３、及び７７７７には演出用乱数値１７が１つも対応付けられていない。上位テーブル６では、１５００～１００００の間の各数に１個～２５個の演出用乱数値１７が対応づけられている。３３３３と７７７７には演出用乱数値１７が１つも対応付けられていない。

【０４５２】

図７４において、中位テーブルの選択肢には、１５０から４００の間の５０刻みの数がある。これらの各数には、１５個～２０個の演出用乱数値１８が対応付けられている。下位テーブルの選択肢には、１～９９の間の数のうち３３と７７を除いたものがある。これらの各数には、１個～２個の演出用乱数値１９が対応付けられている。ここで、上位テーブル１、２、３が参照先とされ、参照先のテーブル１、２、又は３から決定した数が３３３３又は７７７７であった場合、中位テーブル及び下位テーブルから決まる数を加算せずに、３３３３又は７７７７を最終獲得点とする。

【０４５３】

ステップＳ１６６０－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、進展態様決定処理を行う。進展態様決定処理は、ゲージ操作演出におけるゲージ進展パターンを決定する処理である。ゲージ進展パターンは、最終段階決定処理で決定される最終獲得点を１００％とした場合におけるゲージ操作演出内の時刻t_{GG0}、t_{GG1}、t_{GG2}、t_{GG3}、t_{GG4}、及びt_{GG5}の進展割合を示すものである。例えば、最終獲得点が１００００点であり、時刻t_{GG0}の進展割合が０％、t_{GG1}の進展割合が２０％、時刻t_{GG2}の進展割合が３０％、時刻t_{GG3}の進展割合が６０％、時刻t_{GG4}の進展割合が９０％、時刻t_{GG5}の進展割合が１００％とすると、ゲージ進展量の上昇の態様は、０（t_{GG0}）→２０００（t_{GG1}）→３０００（t_{GG2}）→６０００（t_{GG3}）→９０００（t_{GG4}）→１００００（t_{GG5}）というようになる。進展態様決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値２０を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのゲージ操作演出進展態様決定テーブルを参照し、ゲージ進展パターンを決定する。

【０４５４】

図７５は、ゲージ操作演出進展態様決定テーブルを示す図である。ゲージ操作演出進展

態様決定テーブルには、演出用乱数値２０とゲージ進展パターンの組が記憶されている。ゲージ操作演出進展態決定テーブルの選択肢には、ゲージ進展パターンＧＧ１１、ＧＧ１２、ＧＧ１３、及びＧＧ１４がある。ゲージ進展パターンＧＧ１１、ＧＧ１２、ＧＧ１３、及びＧＧ１４は、時刻t_{GG0}と時刻t_{GG5}の進展割合が共通（時刻t_{GG0}が０％で時刻t_{GG5}が１００％）で、時刻t_{GG1}、t_{GG2}、t_{GG3}、及びt_{GG4}の進展割合が異なる値となっている。ゲージ進展パターンＧＧ１１、ＧＧ１２、ＧＧ１３、及びＧＧ１４には、２５個の演出用乱数値２０が、それぞれ対応付けられている。

【０４５５】

ステップＳ１６６０－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内におけるゲージ操作演出の操作受付有効期間の開始時刻（図１７の時刻t_{GG3}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのゲージ操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタにセットする。また、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内におけるゲージ操作演出の操作受付有効期間の終了時刻（図１３の時刻t_{GG4}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのゲージ操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。操作受付有効期間開始タイマカウンタ及び操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間開始タイマカウンタは、操作受付有効期間の開始時刻（図１７の時刻t_{GG3}）において０になり、操作受付有効期間終了タイマカウンタは、操作受付有効期間の終了時刻（図１７の時刻t_{GG4}）において０になる。

【０４５６】

ステップＳ１６６０－６において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのゲージ操作演出待機フラグ記憶領域にゲージ操作演出待機フラグをセットする。ゲージ操作演出待機フラグは、ゲージ操作演出の実行待ちであることを示すフラグである。

【０４５７】

ステップＳ１６６０－７において、サブＣＰＵ１２０ａは、最終段階決定処理で決定した最終獲得点と進展態様決定処理で決定したゲージ進展パターンを指定する演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットし、今回のゲージ操作演出選択処理を終了する。

【０４５８】

図７６は、ゲージ操作特定予告演出選択処理（図４７のステップＳ１６６２）の詳細を示すフローチャートである。図７６において、サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作特定予告演出実行判定処理を行う（Ｓ１６６２－１）。ゲージ操作特定予告演出実行判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値２１を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのゲージ操作特定予告演出実行判定テーブルを参照し、最終獲得点、及び演出用乱数値２１の組み合わせに基づいて、ゲージ操作特定予告演出の実行の要否を判定する。

【０４５９】

図７７は、ゲージ操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。ゲージ操作特定予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値２１と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、最終段階決定処理（図７０のステップＳ１６６０－３）において１００００以上の点が最終獲得点とされたときに参照するものと、８０００～９９９９の点が最終獲得点とされたときに参照するものと、８０００未満の点が最終獲得点とされたときに参照されるものとに分けて記憶されている。

【０４６０】

具体的には、１００００以上については、５５個（０～５４）の演出用乱数値２１がゲージ操作特定予告演出を実行することを示すデータと、４５個（５５～９９）の演出用乱数値２１がゲージ操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。８０００～９９９９については、２０個（０～１９）の演出用乱数値２１がゲージ操作特定予告演出を実行することを示すデータと、８０個（２０～９９）の演出用乱数値２１がゲージ操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付

けられている。８０００未満については、１００個（０～９９）の演出用乱数値２１がゲージ操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。８０００未満についてはゲージ操作特定予告演出を実行することを示すデータには演出用乱数値２１が１つも対応付けられていない。テーブルのこのような構成により、演出制御基板１２０は、図柄の変動表示中において、８０００点以上の段階まで進展し得る演出としてゲージ操作演出を実行させる場合、当該ゲージ操作演出の実行前に特定予告演出を実行させることを可能とする。また、８０００点以上の段階まで進展し得ない演出としてゲージ操作演出を実行させる場合、当該ゲージ操作演出における演出ボタン３５の操作の実行前に特定予告演出を実行させることを規制する。

【０４６１】

ステップＳ１６６２－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作特定予告演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、判定結果が「実行する」である場合（Ｓ１６６２－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６６２－３に進む。判定結果が「実行しない」である場合（Ｓ１６６２－２：Ｎｏ）、今回のゲージ操作特定予告演出選択処理を終了する。

【０４６２】

ステップＳ１６６２－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットし、今回のゲージ操作特定予告演出選択処理を終了する。

【０４６３】

図７８は、タイミング操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６３）の詳細を示すフローチャートである。図７８において、サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出実行判定処理を行う（Ｓ１６６３－１）。タイミング操作演出実行判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値２２を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのタイミング操作演出実行判定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）と演出用乱数値２２との組み合わせに基づいて、タイミング操作演出の実行の要否を判定する。

【０４６４】

図７９は、タイミング操作演出実行判定テーブルを示す図である。タイミング操作演出実行判定テーブルには、演出用乱数値２２と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、大当たり判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものに分けて記憶されている。具体的には、大当たりについては、５５個（０～５４）の演出用乱数値２２がタイミング操作演出を実行することを示すデータと、４５個（５５～９９）の演出用乱数値２２がタイミング操作演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。ハズレについては、４５個（０～４４）の演出用乱数値２２がタイミング操作演出を実行することを示すデータと、５５個（４５～９９）の演出用乱数値２２がタイミング操作演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。

【０４６５】

ステップＳ１６６３－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、判定結果が「実行する」である場合（Ｓ１６６３－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６６３－３に進む。判定結果が「実行しない」である場合（Ｓ１６６３－２：Ｎｏ）、今回のタイミング操作演出選択処理を終了する。

【０４６６】

ステップＳ１６６３－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、進展態様決定処理を行う。進展態様決定処理は、タイミング操作演出の進展パターンを決定する処理である。進展パターンは、演出ボタン３５の画像の出現タイミング（図１７の時刻t_{TM1}、t_{TM2}、t_{TM3}、t_{TM4}）に合わせた操作が行われたことを契機として進展する操作結果の報知態様を示すものである。進展態様決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１

１００で更新した演出用乱数値２３を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのタイミング操作演出進展態様決定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示すＳＰリーチ演出への発展の有無、ＳＰＳＰリーチ演出への発展の有無、及び演出用乱数値２３の組み合わせに基づいて、タイミング操作演出の進展パターンを決定する。

【０４６７】

図８０は、タイミング操作演出進展態様決定テーブルを示す図である。タイミング操作演出進展態様決定テーブルには、演出用乱数値２３と進展パターンの組が、ＳＰリーチ演出の有無、及びＳＰＳＰリーチ演出の有無の組み合わせと対応するもの毎に記憶されている。

【０４６８】

このテーブルにおけるＳＰリーチ演出発展なし、ＳＰＳＰリーチ演出発展なしの組み合わせと対応する選択肢には、進展パターンＴＭ１１がある。進展パターンＴＭ１１には、１００個（０～９９）の演出用乱数値２３が対応付けられている。進展パターンＴＭ１１では、操作を完遂すると（演出ボタン３５の複数回に渡る押下の操作タイミングが１つ目から４つ目の演出ボタン３５の画像の出現タイミングt_{TM1}、t_{TM2}、t_{TM3}、t_{TM4}の全てと合うと）、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」の文字画像が出現する。また、単独操作に成功すると、成功の度に「ＧＯＯＤ」の文字画像が出現し、単独操作に失敗すると、失敗の度に「ミス」の文字画像が出現する。また、演出ボタン３５の画像の出現の前から演出ボタン３５を押しっぱなしにしていると、以降の操作が全て無効になる。また、進展パターンＴＭ１１では、操作を完遂しても、発展報知画像（「ＳＰ」の文字画像）は出現しない。

【０４６９】

このテーブルにおけるＳＰリーチ演出発展あり、ＳＰＳＰリーチ演出発展なしの組み合わせと対応する選択肢には、進展パターンＴＭ１１及びＴＭ１２がある。進展パターンＴＭ１１には、４５個（０～４４）の演出用乱数値２３が対応付けられており、進展パターンＴＭ１２には５５個（４５～９９）の演出用乱数値２３が対応付けられている。進展パターンＴＭ１２では、操作を完遂すると「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」の文字画像が出現する。また、単独操作に成功すると、成功の度に「ＧＯＯＤ」の文字画像が出現し、単独操作に失敗すると、失敗の度に「ミス」の文字画像が出現する。また、演出ボタン３５の画像の出現の前から演出ボタン３５を押しっぱなしにしていると、以降の操作が全て無効になる。また、進展パターンＴＭ１２では、進展パターンＴＭ１１と異なり、操作を完遂すると、発展報知画像（「ＳＰ」の文字画像）が出現する。

【０４７０】

このテーブルにおけるＳＰリーチ演出発展なし、ＳＰＳＰリーチ演出発展ありの組み合わせと対応する選択肢には、進展パターンＴＭ１１及びＴＭ１２がある。進展パターンＴＭ１１には、５５個（０～５４）の演出用乱数値２３が対応付けられており、進展パターンＴＭ１２には４５個（５５～９９）の演出用乱数値２３が対応付けられている。

【０４７１】

テーブルのこのような構成により、演出制御基板１２０は、当該変動においてＳＰリーチ演出又はＳＰＳＰリーチ演出への発展がある場合は、操作の完遂後の発展報知画像の表示を可能とする。また、当該変動においてＳＰリーチ演出及びＳＰＳＰリーチ演出の何れへの発展もない場合は、操作の完遂後の発展報知画像の表示を規制する。

【０４７２】

ステップＳ１６６３－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内における演出ボタン３５の１つ目の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM1}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのタイミング操作判定時刻（１）タイマカウンタにセットする。サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内における演出ボタン３５の２つ目の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM2}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのタ

イミング操作判定時刻（２）タイマカウンタにセットする。サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内における演出ボタン３５の３つ目の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM3}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのタイミング操作判定時刻（３）タイマカウンタにセットする。サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内における演出ボタン３５の４つ目の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM4}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのタイミング操作判定時刻（４）タイマカウンタにセットする。

【０４７３】

タイミング操作判定時刻（１）タイマカウンタ、タイミング操作判定時刻（２）タイマカウンタ、タイミング操作判定時刻（３）タイマカウンタ、及びタイミング操作判定時刻（４）タイマカウンタは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。タイミング操作判定時刻（１）タイマカウンタは、演出ボタン３５の１つ目の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM1}）において０になり、タイミング操作判定時刻（２）タイマカウンタは、演出ボタン３５の２つ目の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM2}）において０になり、タイミング操作判定時刻（３）タイマカウンタは、演出ボタン３５の３つ目の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM3}）において０になり、及びタイミング操作判定時刻（４）タイマカウンタは、演出ボタン３５の４つ目の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM4}）において０になる。

【０４７４】

ステップＳ１６６３－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５の画像を頂点とする５角形の完成の時刻（図１８の時刻t_{TM5}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのタイミング操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間終了タイマカウンタは、５角形の完成の時刻（図１８の時刻t_{TM5}）において０になる。

【０４７５】

ステップＳ１６６３－６において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのタイミング操作演出待機フラグ記憶領域にタイミング操作演出待機フラグをセットする。タイミング操作演出待機フラグは、タイミング操作演出の実行待ちであることを示すフラグである。

【０４７６】

ステップＳ１６６３－７において、サブＣＰＵ１２０ａは、進展態様決定処理において決定した進展パターンを示す演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットし、今回のタイミング操作演出選択処理を終了する。

【０４７７】

図８１は、リーチ裏ボタン操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６４）の詳細を示すフローチャートである。図８１において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動でリーチが成立するか否かを判定する（Ｓ１６６４－１）。サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動でリーチが成立する場合（Ｓ１６６４－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６６４－２に進む。当該変動でリーチが成立しない場合（Ｓ１６６４－１：Ｎｏ）、今回のリーチ裏ボタン操作演出選択処理を終了する。

【０４７８】

ステップＳ１６６４－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、進展態様決定処理を行う。進展態様決定処理は、裏ボタン操作演出の進展パターンを決定する処理である。進展パターンは、リーチ成立のタイミングt_{NR}に合わせた操作が行われたことを契機として進展する操作結果の報知態様を示すものである。進展態様決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値２４を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのリーチ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）と演出用乱数値２４の組み合わせに基づいて、リーチ裏ボタン操作演出の進展パターンを決定する。

【０４７９】
図８２は、リーチ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブルを示す図である。リーチ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブルには、演出用乱数値２４と進展パターンの組が、大当たり判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものとに分けて記憶されている。
【０４８０】
このテーブルにおける大当たりと対応する選択肢には、進展パターンＲＣ１１、ＲＣ１２、及びＲＣ１３がある。進展パターンＲＣ１１には、１０個（０～９）の演出用乱数値２４が対応付けられており、進展パターンＲＣ１２には７０個（１０～７９）の演出用乱数値２４が対応付けられており、進展パターンＲＣ１３には２０個（８０～９９）の演出用乱数値２４が対応付けられている。進展パターンＲＣ１１、ＲＣ１２、及びＲＣ１３は、裏ボタン操作に成功したとき（操作ボタン３５の操作タイミングがリーチの成立のタイミングt_{NR}と合ったとき）の裏ボタン操作成功音声の出力の有無、及び操作に失敗したとき（操作ボタン３５の操作タイミングがリーチの成立のタイミングt_{NR}と合わなかったとき）におけるそのことを示す画像表示の有無が異なる。
【０４８１】
具体的に説明すると、進展パターンＲＣ１１では、裏ボタン操作に成功すると、裏ボタン操作成功音声が出力される。また、演出ボタン３５を押しっぱなしにしていると、以降の操作が全て無効になる。進展パターンＲＣ１２では、裏ボタン操作の成否に関わらず、裏ボタン操作成功音声は出力されない。また、演出ボタン３５を押しっぱなしにしていると、以降の操作が全て無効になる。進展パターンＲＣ１３では、裏ボタン操作に成功すると、裏ボタン操作成功音声が出力される。また、演出ボタン３５を押しっぱなしにしていると、以降の操作が全て無効になる。進展パターンＲＣ１３では、操作に失敗すると、「惜しい」の文字画像が表示される。
【０４８２】
このテーブルにおけるハズレと対応する選択肢には、進展パターンＲＣ１２、及びＲＣ１４がある。進展パターンＲＣ１２には、８０個（０～７９）の演出用乱数値２４が対応付けられており、進展パターンＲＣ１４には、２０個（８０～９９）の演出用乱数値２４が対応付けられている。進展パターンＲＣ１４では、裏ボタン操作の成否に関わらず、裏ボタン操作成功音声は出力されない。また、演出ボタン３５を押しっぱなしにしていると、以降の操作が全て無効になる。裏ボタン操作に失敗すると、「惜しい」の文字画像が表示される。また、進展パターンＲＣ１４では、演出ボタン３５を押しっぱなしにしていると、以降の操作が全て無効になる。
【０４８３】
テーブルのこのような構成により、演出制御基板１２０は、当該変動において大当たりと対応する図柄で停止することになっている場合、裏ボタン操作成功音声の出力を可能とする。また、当該変動においてハズレと対応する図柄で停止することになっている場合、裏ボタン操作の成否に関わらず、裏ボタン操作成功音声の出力を規制する。
【０４８４】
ここで、先に挙げたタイミング操作演出進展態様決定テーブル（図８０）とリーチ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブル（図８２）とを比較すると、タイミング操作演出進展態様決定テーブル内には２つの進展パターンＴＭ１１及びＴＭ１２があり、これら２つの進展パターンＴＭ１１及びＴＭ１２はいずれも、単独操作の失敗時にそのことを示す「ミス」の文字画像が表示されるようになっている。これに対し、リーチ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブルでは、４つの進展パターンＲＣ１１、ＲＣ１２、ＲＣ１３、及びＲＣ１４のうち進展パターンＲＣ１３及びＲＣ１４だけが、操作の失敗時にそのことを示す「惜しい」の文字画像が表示されるようになっており、進展パターンＲＣ１３及びＲＣ１４の選択率は２０％と低くなっている。このようにしているのは、「惜しい」の文字画像があまりに頻繁に出現すると、遊技者が裏ボタン操作を容易く成功できるようなってしまい、遊技の興趣が却って損なわれてしまうためである。

【０４８５】
ステップＳ１６６４－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内におけるリーチの成立時刻（図１９の時刻t_{NR}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのリーチ裏ボタン判定時刻タイマカウンタにセットする。リーチ裏ボタン判定時刻タイマカウンタは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。リーチ裏ボタン判定時刻タイマカウンタは、リーチの成立の時刻（図１９の時刻t_{NR}）において０になる。
【０４８６】
ステップＳ１６６４－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内におけるリーチの成立から所定時間（例えば、２秒とする）だけ後の時刻をリーチ裏ボタン操作受付有効期間の終了時刻t'_{NR}とし、この時刻t'_{NR}までの残り時間を求め、求めた残り時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのリーチ裏ボタン操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。リーチ裏ボタン操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間終了タイマカウンタは、リーチ成立から２秒後に０になる。
【０４８７】
ステップＳ１６６４－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのリーチ裏ボタン操作演出待機フラグ記憶領域にリーチ裏ボタン操作演出待機フラグをセットする。リーチ裏ボタン操作演出待機フラグは、リーチ裏ボタン操作演出の実行待ちであることを示すフラグである。
【０４８８】
ステップＳ１６６４－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、進展態様決定処理において決定した進展パターンを示す演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットし、今回のリーチ裏ボタン操作演出選択処理を終了する。
【０４８９】
図８３は、ステップアップ裏ボタン操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６５）の詳細を示すフローチャートである。図８３において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の図柄変動演出としてステップアップ演出を実行するか否かを判定する（Ｓ１６６５－１）。サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ演出を実行する場合（Ｓ１６６５－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６６５－２に進む。ステップアップ演出を実行しない場合（Ｓ１６６５－１：Ｎｏ）、今回のステップアップ裏ボタン操作演出選択処理を終了する。
【０４９０】
ステップＳ１６６５－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動内のステップアップ演出が通常段階４まで発展するものであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、通常段階４まで発展する場合（Ｓ１６６５－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６６５－３に進む。通常段階４まで発展しない場合（Ｓ１６６５－２：Ｎｏ）、今回のステップアップ裏ボタン操作演出選択処理を終了する。
【０４９１】
ステップＳ１６６５－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、進展態様決定処理を行う。進展態様決定処理は、ステップアップ裏ボタン操作演出の進展パターンを決定する処理である。進展パターンは、裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR1}、t_{UR2}、t_{UR3}、t_{UR4}）に合わせた操作が行われたことを契機として進展する操作結果の報知態様を示すものである。進展態様決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００で更新した演出用乱数値２５を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのステップアップ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドが示す大当たり判定結果（大当たり又はハズレ）と演出用乱数値２５の組み合わせに基づいて、ステップアップ裏ボタン操作演出の進展パターンを決定する。
【０４９２】

図８４は、ステップアップ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブルを示す図である。ステップアップ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブルには、演出用乱数値２５と進展パターンの組が、大当たり判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものとに分けて記憶されている。

【０４９３】

このテーブルにおける大当たりと対応する選択肢には、進展パターンＲＵ１１、ＲＵ１２、及びＲＵ１３がある。進展パターンＲＵ１１には、１０個（０～９）の演出用乱数値２５が対応付けられており、進展パターンＲＵ１２には、７０個（１０～７９）の演出用乱数値２５が対応付けられており、進展パターンＲＵ１３には、２０個（８０～９９）の演出用乱数値２５が対応付けられている。進展パターンＲＵ１１、ＲＵ１２、及びＲＵ１３は、裏ボタン操作に成功したとき（演出ボタン３５の複数回の操作の操作タイミングが判定タイミングt_{UR1}、t_{UR2}、t_{UR3}、t_{UR4}の全てと合ったとき）の裏ボタン操作成功画像の表示の有無、及び操作に失敗したとき（演出ボタン３５の操作タイミングが判定タイミングt_{UR1}、t_{UR2}、t_{UR3}、t_{UR4}の何れとも合わなかったとき）におけるそのことを示す画像表示の有無が異なる。

【０４９４】

具体的に説明すると、進展パターンＲＵ１１では、裏ボタン操作に成功すると、裏ボタン操作成功画像が表示される。また、演出ボタン３５を押しっぱなしにしていると、以降の操作が全て無効になる。進展パターンＲＵ１２では、裏ボタン操作の成否に関わらず、裏ボタン操作成功画像は表示されない。また、演出ボタン３５を押しっぱなしにしていると、以降の操作が全て無効になる。進展パターンＲＵ１３では、裏ボタン操作に成功すると、裏ボタン操作成功画像が表示される。また、演出ボタン３５を押しっぱなしにしていると、以降の操作が全て無効になる。進展パターンＲＵ１３では、操作に失敗すると、「惜しい」の文字画像が表示される。

【０４９５】

このテーブルにおけるハズレと対応する選択肢には、進展パターンＲＵ１２、及びＲＵ１４がある。進展パターンＲＵ１２には、８０個（０～７９）の演出用乱数値２５が対応付けられており、進展パターンＲＵ１４には、２０個（８０～９９）の演出用乱数値２５が対応付けられている。進展パターンＲＵ１４では、裏ボタン操作の成否に関わらず、裏ボタン操作成功画像は表示されない。また、演出ボタン３５を押しっぱなしにしていると、以降の操作が全て無効になる。進展パターンＲＵ１４では、操作に失敗すると、「惜しい」の文字画像が表示される。

【０４９６】

テーブルのこのような構成により、演出制御基板１２０は、ステップアップ裏ボタン操作演出を実行させる場合、当該変動表示において大当たりと対応する図柄で停止することになっている場合、裏ボタン操作成功画像の表示を可能とする。また、当該変動表示においてハズレと対応する図柄で停止することになっている場合、裏ボタン操作の成否に関わらず、裏ボタン操作成功画像の表示を規制する。

【０４９７】

ここで、先に挙げたタイミング操作演出進展態様決定テーブル（図８０）とステップアップ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブル（図８４）とを比較すると、タイミング操作演出進展態様決定テーブル内には２つの進展パターンＴＭ１１及びＴＭ１２があり、これら２つの進展パターンＴＭ１１及びＴＭ１２はいずれも、単独操作の失敗時にそのことを示す「ミス」の文字画像が表示されるようになっている。これに対し、リーチ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブルでは、４つの進展パターンＲＵ１１、ＲＵ１２、ＲＵ１３、及びＲＵ１４のうち進展パターンＲＵ１３及びＲＵ１４だけが、操作の失敗時にそのことを示す「惜しい」の文字画像が表示されるようになっており、進展パターンＲＵ１３及びＲＵ１４の選択率は２０％と低くなっている。このようにしているのは、「惜しい」の文字画像があまりに頻繁に出現すると、遊技者が裏ボタン操作を容易く成功できるようなってしまい、遊技の興趣が却って損なわれてしまうためである。

【０４９８】
ステップＳ１６６５－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内における１つ目の裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR1}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃの裏ボタン操作判定時刻（１）タイマカウンタにセットする。サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内における２つ目の裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR2}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃの裏ボタン操作判定時刻（２）タイマカウンタにセットする。サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内における３つ目の裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR3}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃの裏ボタン操作判定時刻（３）タイマカウンタにセットする。サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内における４つ目の裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR4}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃの裏ボタン操作判定時刻（４）タイマカウンタにセットする。

【０４９９】
裏ボタン操作判定時刻（１）タイマカウンタ、裏ボタン操作判定時刻（２）タイマカウンタ、裏ボタン操作判定時刻（３）タイマカウンタ、及び裏ボタン操作判定時刻（４）タイマカウンタは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。裏ボタン操作判定時刻（１）タイマカウンタは、１つ目の裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR1}）において０になり、裏ボタン操作判定時刻（２）タイマカウンタは、２つ目の裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR2}）において０になり、裏ボタン操作判定時刻（３）タイマカウンタは、３つ目の裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR3}）において０になり、裏ボタン操作判定時刻（４）タイマカウンタは、４つ目の裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR4}）において０になる。

【０５００】
ステップＳ１６６５－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動時間Ｔ内におけるステップアップ演出の通常段階４のステップ演出の実行時刻（図２０の時刻t_{SUP4}）までの残り時間を求め、求めた残り時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃのステップアップ裏ボタン操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。ステップアップ裏ボタン操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間終了タイマカウンタは、通常段階４のステップ演出の実行時刻（図２０の時刻t_{SUP4}）において０になる。

【０５０１】
ステップＳ１６６５－６において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのステップアップ裏ボタン操作演出待機フラグ記憶領域にステップアップ裏ボタン操作演出待機フラグをセットする。ステップアップ裏ボタン操作演出待機フラグは、ステップアップ裏ボタン操作演出の実行待ちであることを示すフラグである。

【０５０２】
ステップＳ１６６５－７において、サブＣＰＵ１２０ａは、進展態様決定処理において決定した進展パターンを示す演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットし、今回のリ裏ボタン操作演出選択処理を終了する。

【０５０３】
図８５は、特別遊技演出選択処理（図４８のステップＳ１６９１）の詳細を示すフローチャートである。図７０において、サブＣＰＵ１２０ａは、今回の特別遊技の契機となった大当たりの種類が２Ｒ確変当たりであるか否かを判定する（Ｓ１６９１－１）。大当たりの種類が２Ｒ確変当たりである場合（Ｓ１６９１－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６９１－２に進む。２Ｒ確変当たりでない場合（Ｓ１６９１－１：Ｎｏ）、ステップＳ１６９１－３に進む。

【０５０４】
ステップＳ１６９１－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、２Ｒ当たりのオープニング演出を行うことを決定し、２Ｒ当たりのオープニング演出パターンの情報を演出パターン記憶領域に記憶する。
【０５０５】
ステップＳ１６９１－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、今回の特別遊技の契機となった大当たりの種類が１６Ｒ確変当たりであるか否かを判定する。大当たりの種類が１６Ｒ確変当たりである場合（Ｓ１６９１－３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６９１－４に進む。１６Ｒ確変当たりでない場合（Ｓ１６９１－３：Ｎｏ）、ステップＳ１６９１－５に進む。
【０５０６】
ステップＳ１６９１－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、１６Ｒ当たりのオープニング演出を行うことを決定し、１６Ｒ当たりのオープニング演出パターンの情報を演出パターン記憶領域に記憶する。
【０５０７】
ステップＳ１６９１－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、今回の特別遊技の契機となった大当たりの種類が８Ｒ確変当たりであるか否かを判定する。大当たりの種類が８Ｒ確変当たりである場合（Ｓ１６９１－５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６９１－６に進む。８Ｒ通常当たりである場合（Ｓ１６９１－５：Ｎｏ）、ステップＳ１６９１－７に進む。
【０５０８】
ステップＳ１６９１－６において、サブＣＰＵ１２０ａは、昇格成功演出を行うことを決定し、サブＲＡＭ１２０ｃの第４ラウンドのラウンド別演出情報記憶領域に、昇格成功演出を実行することを示す昇格演出実行データを記憶する。
【０５０９】
ステップＳ１６９１－７において、サブＣＰＵ１２０ａは、昇格失敗演出を行うことを決定し、サブＲＡＭ１２０ｃの第４ラウンドのラウンド別演出情報記憶領域に、昇格失敗演出を実行することを示す昇格演出実行データを記憶する。
【０５１０】
ステップＳ１６９１－６又はＳ１６９１－７の実行後、サブＣＰＵ１２０ａは、８Ｒ当たりのオープニング演出を行うことを決定し、８Ｒ当たりのオープニング演出パターンの情報を演出パターン記憶領域に記憶する（Ｓ１６９１－８）。
【０５１１】
ステップＳ１６９１－９において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１６９１－２、Ｓ１６９１－４、又はＳ１６９１－８で決定したオープニング演出の演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、今回の特別遊技選択処理を終了する。
【０５１２】
図８６は、ラウンド演出制御処理（図４８のステップＳ１６９３）の詳細を示すフローチャートである。図８６において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のラウンド開始コマンドが第４ラウンドのものであるか否かを判定する（Ｓ１６９３－１）。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のラウンド開始コマンドが第４ラウンドのものである場合（Ｓ１６９３－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６９３－２に進む。第４ラウンド以外のラウンドのものである場合（Ｓ１６９３－１：Ｎｏ）、ステップＳ１９６３－６に進む。
【０５１３】
ステップＳ１６９３－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのラウンド別演出情報記憶領域に昇格演出実行データが記憶されているか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、昇格演出実行データが記憶されている場合（Ｓ１６９３－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６９３－３に進む。昇格演出実行データが記憶されていない場合（Ｓ１６９３－２：Ｎｏ）、ステップＳ１６９３－６に進む。
【０５１４】
ステップＳ１６９３－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、ラウンド別演出情報記憶領

域内の昇格演出実行データが昇格成功演出の実行を示すものか、それとも、昇格失敗演出の実行を示すものであるかを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、昇格演出実行データが昇格成功演出の実行を示すものである場合（Ｓ１６９３－３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６９３－４に進む。昇格演出実行データが昇格失敗演出の実行を示すものである場合（Ｓ１６９３－３：Ｎｏ）、ステップＳ１６９３－５に進む。

【０５１５】

ステップＳ１６９３－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの昇格演出成功待機フラグ記憶領域に昇格成功演出待機フラグをセットし、ステップＳ１６９３－５に進む。昇格成功演出待機フラグは、昇格成功演出の実行待ちであることを示すフラグである。

【０５１６】

ステップＳ１６９３－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、今回のラウンド（第４ラウンド）のラウンド遊技内における連打操作の操作受付有効期間の開始時刻（図２１の時刻t_{RDS}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃの昇格演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタにセットする。また、サブＣＰＵ１２０ａは、今回のラウンド遊技内における昇格演出の操作受付有効期間の終了時刻（図２１の時刻t_{RDE}）までの残り時間を求め、この時間を２ミリ秒で除算した値をサブＲＡＭ１２０ｃの昇格演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。操作受付有効期間開始タイマカウンタ及び操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間開始タイマカウンタは、連打操作の操作受付有効期間の開始時刻（図２１の時刻t_{RDS}）において０になる。操作受付有効期間終了タイマカウンタは、連打操作の操作受付有効期間の終了時刻（図２１の時刻t_{RDE}）において０になる。

【０５１７】

ステップＳ１６９３－６において、サブＣＰＵ１２０ａは、今回のラウンドのラウンド演出の演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０５１８】

図８７、図８８、図８９、図９０、図９１、図９２、及び図９３は、演出入力制御処理（図４５のステップＳ１７００）の詳細を示すフローチャートである。図８７において、サブＣＰＵ１２０ａは、操作情報記憶領域更新処理を行う。操作情報記憶領域更新処理は、サブＲＡＭ１２０ｃの操作情報記憶領域の情報を更新する処理である。

【０５１９】

図９４（ａ）は、操作情報記憶領域を示す図である。図９４（ｂ）は、操作情報記憶領域の更新例を示す図である。図９４（ａ）に示すように、操作情報記憶領域は、上カーソルキーサンプリング信号記憶領域、下カーソルキーサンプリング信号記憶領域、左カーソルキーサンプリング信号記憶領域、右カーソルキーサンプリング信号記憶領域、中央キーサンプリング信号記憶領域、演出ボタンサンプリング信号記憶領域、演出ボタンオンエッジ記憶領域、演出ボタンオフエッジ記憶領域、演出ボタンオフエッジ数記憶領域、及び演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域を有している。

【０５２０】

演出ボタンサンプリング信号記憶領域、演出ボタンオンエッジ記憶領域、演出ボタンオフエッジ記憶領域、演出ボタンオフエッジ数記憶領域、及び演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の各々は、最新のサンプリングタイミングの情報を記憶する最新サンプリング記憶部と、１つ前（２ｍ秒前）のサンプリングタイミングの情報を記憶する前サンプリング記憶部とを有している。

【０５２１】

操作情報記憶領域更新処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、上カーソルキー３９Ａの検出スイッチ３９ａの入力信号に基づいて、上カーソルキーサンプリング信号記憶領域を更新する。また、下カーソルキー３９Ｂの検出スイッチ３９ｂの入力信号に基づいて、下カーソルキーサンプリング信号記憶領域を更新する。また、左カーソルキー３９Ｃの検出スイ

ッチ３９ｃの入力信号に基づいて、左カーソルキーサンプリング信号記憶領域を更新する。また、右カーソルキー３９Ｄの検出スイッチ３９ｄの入力信号に基づいて、右カーソルキーサンプリング信号記憶領域を更新する。また、中央キー３９Ｅの検出スイッチ３９ｅの入力信号に基づいて、中央キーサンプリング信号記憶領域を更新する。また、演出ボタン３５の検出スイッチ３５ａの入力信号に基づいて、演出ボタンサンプリング信号記憶領域、演出ボタンオンエッジ記憶領域、演出ボタンオフエッジ記憶領域、及び演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域を更新する。

【０５２２】

より具体的に説明すると、２ｍ秒毎のサンプリングタイミングにおいて、サブＣＰＵ１２０ａは、検出スイッチ３９ａの入力信号がＯＮならば上カーソルキーサンプリング信号記憶領域に１を書き込み、検出スイッチ３９ａの入力信号がＯＦＦならば上カーソルキーサンプリング信号記憶領域に０を書き込む。また、検出スイッチ３９ｂの入力信号がＯＮならば下カーソルキーサンプリング信号記憶領域に１を書き込み、検出スイッチ３９ｂの入力信号がＯＦＦならば下カーソルキーサンプリング信号記憶領域に０を書き込む。また、検出スイッチ３９ｃの入力信号がＯＮならば左カーソルキーサンプリング信号記憶領域に１を書き込み、検出スイッチ３９ｃの入力信号がＯＦＦならば左カーソルキーサンプリング信号記憶領域に０を書き込む。また、検出スイッチ３９ｄの入力信号がＯＮならば右カーソルキーサンプリング信号記憶領域に１を書き込み、検出スイッチ３９ｄの入力信号がＯＦＦならば右カーソルキーサンプリング信号記憶領域に０を書き込む。また、検出スイッチ３９ｅの入力信号がＯＮならば中央キーサンプリング信号記憶領域に１を書き込み、検出スイッチ３９ｅの入力信号がＯＦＦならば中央キーサンプリング信号記憶領域に０を書き込む。

【０５２３】

サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンサンプリング信号記憶領域、演出ボタンオンエッジ記憶領域、演出ボタンオフエッジ記憶領域、及び演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング記憶部の情報を、前サンプリング記憶部にそれぞれコピーする。その上で、図９４（ｂ）の更新例に示すように、サブＣＰＵ１２０ａは、検出スイッチ３５ａの入力信号がＯＮならば演出ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に１を書き込み、検出スイッチ３５ａの入力信号がＯＦＦならば演出ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に０を書き込む。サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンサンプリング信号記憶領域の前サンプリング信号記憶部が０で最新サンプリング記憶部が１であれば、演出ボタンオンエッジ信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に１を書き込み、それ以外の組み合わせ（前サンプリング信号が１→最新サンプリング信号が１、前サンプリング信号が０→最新サンプリング信号が０、又は、前サンプリング信号が１→最新サンプリング信号が０）であれば、演出ボタンオンエッジ信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に０を書き込む。

【０５２４】

サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンサンプリング信号記憶領域の前サンプリング信号記憶部が１で最新サンプリング記憶部が０であれば、演出ボタンオフエッジ信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に１を書き込み、それ以外の組み合わせ（前サンプリング信号が１→最新サンプリング信号が１、前サンプリング信号が０→最新サンプリング信号が０、又は、前サンプリング信号が０→最新サンプリング信号が１）であれば、演出ボタンオフエッジ信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に０を書き込む。

【０５２５】

サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に１を書き込んだならば、演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング記憶部の数を＋１した数に書き換え、演出ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に０を書き込んだならば、演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング記憶部を０にリセットする。

【０５２６】

図８７のステップＳ１７０２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのセリフ操作演出待機フラグ記憶領域にセリフ操作演出待機フラグがセットされているか否かを判定する。セリフ操作演出待機フラグは、当該変動の変動開始時のセリフ操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６５４）においてセリフ操作演出を実行するとの決定があったときに、セットされるものである。サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作演出待機フラグがセットされている場合（Ｓ１７０２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７０３に進む。セリフ操作演出待機フラグがセットされていない場合（Ｓ１７０３：Ｎｏ）、ステップＳ１７０８に進む。

【０５２７】

ステップＳ１７０３において、サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタが０であるか否かを判定する。セリフ操作演出の操作受付有効期間の開始時刻（図１５の時刻t_{SR1}）以後は、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間開始タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７０３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７０４に進む。操作受付有効期間開始タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７０３：Ｎｏ）、ステップＳ１７０８に進む。

【０５２８】

ステップＳ１７０４において、サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが０であるか否かを判定する。セリフ操作演出の操作受付有効期間内（図１５の時刻t_{SR1}～t_{SR2}）であれば、このステップの判定結果は「Ｎｏ」となり、セリフ操作演出の操作受付有効期間の終了時刻（図１５の時刻t_{SR2}）において、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間終了タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、ステップＳ１７０５に進む。操作受付有効期間終了タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７０７に進む。

【０５２９】

ステップＳ１７０５において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に１が書き込まれているか否かを判定する。演出ボタン３５が押された直後であれば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、１が書き込まれている場合（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７０６に進む。０が書き込まれている場合（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、ステップＳ１７０８に進む。

【０５３０】

ステップＳ１７０６において、サブＣＰＵ１２０ａは、セリフ操作演出における操作結果の報知への進展を指示する操作結果報知指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７０７に進む。この操作結果報知指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、この操作結果報知指定コマンドを受信すると、キャラクタ及びセリフの表示に関わる演出（図１５）を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０５３１】

ステップＳ１７０７において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのセリフ操作演出待機フラグ記憶領域をクリアする。その後、ステップＳ１７０８に進む。

【０５３２】

図８７のステップＳ１７０８において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのルーレット操作演出待機フラグ記憶領域にルーレット操作演出待機フラグがセットされているか否かを判定する。ルーレット操作演出待機フラグは、当該変動の変動開始時のルーレット操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６５９）においてルーレット操作演出を実行するとの決定があったときに、セットされるものである。サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作演出待機フラグがセットされている場合（Ｓ１７０８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７０９に進む。ルーレット操作演出待機フラグがセットされていない場合（Ｓ１７０８：Ｎｏ）、ステップＳ１７１４に進む。

【０５３３】
ステップＳ１７０９において、サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタが０であるか否かを判定する。ルーレット操作演出の操作受付有効期間の開始時刻（図１６の時刻t_{RL1}）以後は、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間開始タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７０９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７１０に進む。操作受付有効期間開始タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７０９：Ｎｏ）、ステップＳ１７１３に進む。
【０５３４】
ステップＳ１７１０において、サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが０であるか否かを判定する。ルーレット操作演出の操作受付有効期間内（図１６の時刻t_{RL1}～t_{RL2}）であれば、このステップの判定結果は「Ｎｏ」となり、ルーレット操作演出の操作受付有効期間の終了時刻（図１６の時刻t_{RL2}）において、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間終了タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７１０：Ｎｏ）、ステップＳ１７１１に進む。操作受付有効期間終了タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７１４に進む。
【０５３５】
ステップＳ１７１１において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に１が書き込まれているか否かを判定する。演出ボタン３５が押された直後であれば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、１が書き込まれている場合（Ｓ１７１１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７１２に進む。０が書き込まれている場合（Ｓ１７１１：Ｎｏ）、ステップＳ１７１４に進む。
【０５３６】
ステップＳ１７１２において、サブＣＰＵ１２０ａは、ルーレット操作演出における操作結果の報知への進展を指示する操作結果報知指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７１３に進む。この操作結果報知指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、操作結果報知指定コマンドを受信すると、ルーレットの出目の表示に関わる演出（図１６）を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。
【０５３７】
ステップＳ１７１３において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのルーレット操作演出待機フラグ記憶領域をクリアする。その後、ステップＳ１７１４に進む。
【０５３８】
図８８のステップＳ１７１４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのゲージ操作演出待機フラグ記憶領域にゲージ操作演出待機フラグがセットされているか否かを判定する。ゲージ操作演出待機フラグは、当該変動の変動開始時のゲージ操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６０）においてゲージ操作演出を実行するとの決定があったときに、セットされるものである。サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作演出待機フラグがセットされている場合（Ｓ１７１４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７１５に進む。ゲージ操作演出待機フラグがセットされていない場合（Ｓ１７１４：Ｎｏ）、ステップＳ１７２０に進む。
【０５３９】
ステップＳ１７１５において、サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタが０であるか否かを判定する。ゲージ操作演出の操作受付有効期間の開始時刻（図１７の時刻t_{GG3}）以後は、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間開始タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７１５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７１６に進む。操作受付有効期間開始タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７１５：Ｎｏ）、ステップＳ１７２０に進む。
【０５４０】

ステップＳ１７１６において、サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが０であるか否かを判定する。ゲージ操作演出の操作受付有効期間内（図１７の時刻t_{GG3}～t_{GG4}）であれば、このステップの判定結果は「Ｎｏ」となり、ゲージ操作演出の操作受付有効期間の終了時刻（図１７の時刻t_{GG4}）において、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間終了タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７１６：Ｎｏ）、ステップＳ１７１７に進む。操作受付有効期間終了タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７１６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７１８に進む。

【０５４１】

ステップＳ１７１７において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に１が書き込まれているか否かを判定する。演出ボタン３５が押された直後であれば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、１が書き込まれている場合（Ｓ１７１７：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７１８に進む。０が書き込まれている場合（Ｓ１７１７：Ｎｏ）、ステップＳ１７２０に進む。

【０５４２】

ステップＳ１７１８において、サブＣＰＵ１２０ａは、ゲージ操作演出における操作結果の報知への進展を指示する操作結果報知指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７１９に進む。この操作結果報知指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、この操作結果報知指定コマンドを受信すると、ゲージ進展量の再上昇と最終獲得点の表示に関わる演出（図１７）を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０５４３】

ステップＳ１７１９において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのゲージ操作演出待機フラグ記憶領域をクリアする。その後、ステップＳ１７２０に進む。

【０５４４】

図８９のステップＳ１７２０において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのタイミング操作演出待機フラグ記憶領域にタイミング操作演出待機フラグがセットされているか否かを判定する。タイミング操作演出待機フラグは、当該変動の変動開始時のタイミング操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６３）においてタイミング操作演出を実行するとの決定があったときに、セットされるものである。サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出待機フラグがセットされている場合（Ｓ１７２０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７２１に進む。タイミング操作演出待機フラグがセットされていない場合（Ｓ１７２０：Ｎｏ）、ステップＳ１７３６に進む。

【０５４５】

ステップＳ１７２１において、サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが０であるか否かを判定する。タイミング操作演出における演出ボタン３５の画像の５角形の完成の時刻（図１８の時刻t_{TM5}）までの間は、このステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間終了タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７２１：Ｎｏ）、ステップＳ１７２２に進む。操作受付有効期間終了タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７２１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７３５に進む。

【０５４６】

ステップＳ１７２２において、サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出用のタイミング操作演出判定時刻（４）タイマカウンタが０であるか否かを判定する。タイミング操作演出の演出ボタン３５の４つ目の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM4}）までの間は、このステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出判定時刻（４）タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７２２：Ｎｏ）、ステップＳ１７２３に進む。タイミング操作演出判定時刻（４）タイマカウンタが０である場合（

Ｓ１７２２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７２６に進む。
【０５４７】
ステップＳ１７２３において、サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出用のタイミング操作演出判定時刻（３）タイマカウンタが０であるか否かを判定する。タイミング操作演出の演出ボタン３５の３つ目の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM3}）までの間は、このステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出判定時刻（３）タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７２３：Ｎｏ）、ステップＳ１７２４に進む。タイミング操作演出判定時刻（３）タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７２３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７２６に進む。
【０５４８】
ステップＳ１７２４において、サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出用のタイミング操作演出判定時刻（２）タイマカウンタが０であるか否かを判定する。タイミング操作演出の演出ボタン３５の２つ目の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM2}）までの間は、このステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出判定時刻（２）タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７２４：Ｎｏ）、ステップＳ１７２５に進む。タイミング操作演出判定時刻（２）タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７２４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７２６に進む。
【０５４９】
ステップＳ１７２５において、サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出用のタイミング操作演出判定時刻（１）タイマカウンタが０であるか否かを判定する。タイミング操作演出の演出ボタン３５の１つ目の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM1}）までの間は、このステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング操作演出判定時刻（１）タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７２５：Ｎｏ）、ステップＳ１７２７に進む。タイミング操作演出判定時刻（１）タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７２５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７２６に進む。
【０５５０】
ステップＳ１７２６において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上であるか否かを判定する。このステップにおける所定値は、演出ボタン３５が継続操作されている（押しっぱなしにされている）と判定するのに十分な期間（例えば、１秒間とする）を２ミリ秒で除算した値とする。タイミング操作演出の演出ボタン３５の画像の出現タイミング（図１８の時刻t_{TM1}、t_{TM2}、t_{TM3}、又はt_{TM4}）において、演出ボタン３５が１秒以上に渡って継続操作されていれば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上である場合（Ｓ１７２６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７３５に進む。演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値未満である場合（Ｓ１７２６：Ｎｏ）、ステップＳ１７２７に進む。
【０５５１】
ステップＳ１７２７において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に１が書き込まれているか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、１が書き込まれている場合（Ｓ１７２７：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７２８に進む。０が書き込まれている場合（Ｓ１７２７：Ｎｏ）、ステップＳ１７３６に進む。
【０５５２】
ステップＳ１７２８において、サブＣＰＵ１２０ａは、操作判定処理を行う。操作判定処理は、今回の操作が成功であるか否かを判定する処理である。操作判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５の今回の操作の操作タイミングと、演出ボタン３５の１つ目の画像、２つ目の画像、３つ目の画像、及び４つ目の画像の各出現タイミングと各々との時間差を求め、求めた時間差の中に所定の基準値未満のものがあれば操作成功とし、基準値未満のものがなければ操作失敗とする。
【０５５３】

ステップＳ１７２９において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１７２８の操作判定処理の判定結果が操作成功であるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、操作失敗である場合（Ｓ１７２９：Ｎｏ）、ステップＳ１７３０に進む。操作成功である場合（Ｓ１７２９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７３１に進む。

【０５５４】

ステップＳ１７３０において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５の操作の操作タイミングが演出ボタン３５の画像の出現タイミングと合わなかったことを示す失敗指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７３６に進む。この失敗指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、失敗指定コマンドを受信すると、「ミス」の文字画像の表示に関わる演出（図１８）を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０５５５】

ステップＳ１７３１において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのタイミング操作成功数記憶領域の操作成功数N_{TM}を＋１して更新する。その後、ステップＳ１７３２に進む。

【０５５６】

ステップＳ１７３２において、サブＣＰＵ１２０ａは、更新後の操作成功数N_{TM}が４に達したか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、操作成功数N_{TM}が４で達していない場合（Ｓ１７３２：Ｎｏ）、ステップＳ１７３３に進む。操作成功数N_{TM}が４に達した場合（Ｓ１７３２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７３４に進む。

【０５５７】

ステップＳ１７３３において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５の操作の操作タイミングが演出ボタン３５の画像の出現タイミングと合ったことを示す成功指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７３６に進む。この成功指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、成功指定コマンドを受信すると、「ＧＯＯＤ」の文字画像の表示に関わる演出（図１８）を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０５５８】

ステップＳ１７３４において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５の複数回に渡る操作の操作タイミングが演出ボタン３５の画像の４回の出現タイミングの全てと合ったことを示す完遂指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７３６に進む。この完遂指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、成功指定コマンドを受信すると、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」の文字画像の表示に関わる演出（図１８）を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。また、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、当該変動の変動開始時のタイミング操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６３）において、タイミング操作演出進展態様決定テーブル（図８０）内の進展パターンＴＭ１２が決定されていた場合、「ＳＰ」の文字画像の表示に関わる演出（図１８）を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０５５９】

ステップＳ１７３５において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのタイミング操作演出待機フラグ記憶領域をクリアする。その後、ステップＳ１７３６に進む。

【０５６０】

ここで、タイミング操作演出において、例えば、遊技者が、演出ボタン３５の画像の出

現の前から後にかけて連打操作（演出ボタン３５を複数回に渡って押す操作）を行った場合、複数回の操作のうち何れの操作タイミングも演出ボタン３５の画像の出現タイミングと合わなければ、操作の度に、Ｓ１７２０～Ｓ１７２６内の処理の後に、Ｓ１７２７：Ｙｅｓ→Ｓ１７２８→Ｓ１７２９：Ｎｏ→Ｓ１７３０と処理が進み、「ミス」の文字画像が表示される。複数回の操作のうち何れかの操作タイミングが演出ボタン３５の画像の出現タイミングと合えば、その時点においてステップＳ１７２９の判定結果が「Ｙｅｓ」となる。その後、Ｓ１７３１→Ｓ１７３２：Ｎｏ→Ｓ１７３３と処理が進むと、「ＧＯＯＤ」の文字画像が表示される。Ｓ１７３１→Ｓ１７３２：Ｙｅｓ→Ｓ１７３４と処理が進むと、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」の文字画像が表示される。

【０５６１】

また、遊技者が、演出ボタン３５の画像の出現の前から演出ボタン３５を押しっぱなしにした場合、ステップＳ１７２６の判定結果が「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１７３５に進んでタイミング操作演出待機フラグがクリアされる。タイミング操作演出待機フラグのクリア以降は、ステップＳ１７２０の判定結果は「Ｎｏ」となり、演出ボタン３５の操作の如何に関わらず、「ミス」、「ＧＯＯＤ」、及び「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」の何れの文字画像も表示されなくなる。

【０５６２】

このような処理の流れにより、演出制御基板１２０は、タイミング操作演出を実行させる場合、演出ボタン３５に対する操作が複数回に渡って行われ、複数回のうちの何れかの操作の操作タイミングが、演出ボタン３５の画像の出現タイミングと合ったときは、操作タイミングと出現タイミングが合ったことに応じた演出態様で操作結果を報知する演出（「ＧＯＯＤ」や「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」の文字画像を表示させる演出）の実行を可能とする。また、複数回のうちの何れの操作の操作タイミングも、演出ボタン３５の画像の出現タイミングと合わなかっときは、操作タイミングと出現タイミングが合ったことに応じた演出態様で操作結果を報知する演出（「ＧＯＯＤ」や「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」の文字画像を表示させる演出）の実行を規制し、操作タイミングと出現タイミングが合わなかったことに応じた演出態様で操作結果を報知する演出（「ミス」の文字画像を表示させる演出）の実行を可能とする。また、演出ボタン３５に対する操作が演出ボタン３５の画像の出現タイミングを含む所定期間（１秒間）以上に渡って継続して行われたときは、操作結果を報知する演出自体の実行を規制する。また、演出ボタン３５の継続操作の開始タイミングが、演出ボタン３５の画像の出現タイミングと合っているときは、操作結果を報知する演出自体の実行を可能とする。

【０５６３】

図９０のステップＳ１７３６において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのリーチ裏ボタン操作演出待機フラグ記憶領域にリーチ裏ボタン操作演出待機フラグがセットされているか否かを判定する。リーチ裏ボタン操作演出待機フラグは、当該変動の変動開始時のリーチ裏ボタン操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６４）においてリーチ裏ボタン操作演出を実行するとの決定があったときに、セットされるものである。サブＣＰＵ１２０ａは、リーチ裏ボタン操作演出待機フラグがセットされている場合（Ｓ１７３６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７３７に進む。リーチ裏ボタン操作演出待機フラグがセットされていない場合（Ｓ１７３６：Ｎｏ）、ステップＳ１７４６に進む。

【０５６４】

ステップＳ１７３７において、サブＣＰＵ１２０ａは、リーチ裏ボタン操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが０であるか否かを判定する。リーチ裏ボタン操作の操作受付有効期間の終了時刻（図１９におけるリーチの成立時刻t_{NR}の１秒後）までの間は、このステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間終了タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７３７：Ｎｏ）、ステップＳ１７３８に進む。操作受付有効期間終了タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７３７：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７４５に進む。

【０５６５】

ステップＳ１７３８において、サブＣＰＵ１２０ａは、リーチ裏ボタン操作演出用のリーチ裏ボタン判定時刻タイマカウンタが０であるか否かを判定する。リーチの成立のタイミング（図１９の時刻t_{NR}）までの間は、このステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、リーチ裏ボタン判定時刻タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７３８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７３９に進む。リーチ裏ボタン判定時刻タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７３８：Ｎｏ）、ステップＳ１７４０に進む。

【０５６６】

ステップＳ１７３９において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上であるか否かを判定する。このステップにおける所定値は、演出ボタン３５が継続操作されている（押しっぱなしにされている）と判定するのに十分な期間（例えば、１秒間とする）を２ミリ秒で除算した値とする。リーチの成立のタイミング（図１９の時刻t_{NR}）において、演出ボタン３５が１秒以上に渡って継続操作されていれば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値未満である場合（Ｓ１７３９：Ｎｏ）、ステップＳ１７４０に進む。演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上である場合（Ｓ１７３９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７４５に進む。

【０５６７】

ステップＳ１７４０において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に１が書き込まれているか否かを判定する。演出ボタン３５が押された直後であれば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、演出ボタン３５が押されていないか、継続操作されている（押しっぱなしにされている）ならば、このステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、１が書き込まれている場合（Ｓ１７４０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７４１に進む。０が書き込まれている場合（Ｓ１７４０：Ｎｏ）、ステップＳ１７４５に進む。

【０５６８】

ステップＳ１７４１において、サブＣＰＵ１２０ａは、操作判定処理を行う。操作判定処理は、今回の操作が成功であるか否かを判定する処理である。操作判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５の今回の操作の操作タイミングとリーチの成立のタイミングとの時間差を求め、求めた時間差が所定の基準値未満であれば操作成功とし、基準値以上であれば操作失敗とする。

【０５６９】

ステップＳ１７４２において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１７４１の操作判定処理の判定結果が操作成功であるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、操作失敗である場合（Ｓ１７４２：Ｎｏ）、ステップＳ１７４３に進み、操作成功である場合（Ｓ１７４２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７４４に進む。

【０５７０】

ステップＳ１７４３において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５の操作の操作タイミングがリーチの成立のタイミングと合わなかったことを示す失敗指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７４６に進む。この失敗指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、当該変動の変動開始時のリーチ裏ボタン操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６４）において、リーチ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブル（図８２）内の進展パターンＲＣ１３又はＲＣ１４が決定されている場合、失敗指定コマンドを受信すると、「惜しい」の文字画像の表示に関わる演出を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０５７１】

ステップＳ１７４４において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５の操作の操作タイミングがリーチの成立のタイミングと合ったことを示す成功指定コマンドを送信バッフ

ァにセットし、ステップＳ１７４５に進む。この成功指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、当該変動の変動開始時のリーチ裏ボタン操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６４）において、リーチ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブル（図８２）内の進展パターンＲＣ１１又はＲＣ１３が決定されている場合、成功指定コマンドを受信すると、「超絶かわいい」の音声の出力に関わる演出（図１９）を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０５７２】

ステップＳ１７４５において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのリーチ裏ボタン操作演出待機フラグ記憶領域をクリアする。その後、ステップＳ１７４６に進む。

【０５７３】

ここで、リーチ裏ボタン操作演出において、例えば、遊技者が、リーチの成立の前から後にかけて連打操作（演出ボタン３５を複数回に渡って押す操作）を行った場合、複数回の操作のうち何れの操作タイミングもリーチの成立のタイミングと合わなければ、操作の度に、Ｓ１７３６～Ｓ１７３９内の処理の後に、Ｓ１７４０：Ｙｅｓ→Ｓ１７４１→Ｓ１７４２：Ｎｏ→Ｓ１７４３と処理が進み、「惜しい」の文字画像が表示され得る。複数回の操作のうち何れかの操作タイミングが演出ボタン３５の画像の出現タイミングと合えば、その時点においてＳ１７４２の判定結果が「Ｙｅｓ」となってステップＳ１７４４に進み、「超絶かわいい」の音声が出力され得る。

【０５７４】

また、遊技者が、リーチの成立のタイミングの前から演出ボタン３５を押しっぱなしにした場合、ステップＳ１７３９の判定結果が「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１７４５に進んでタイミング操作演出待機フラグがクリアされる。タイミング操作演出待機フラグのクリア以降は、ステップＳ１７３６の判定結果は「Ｎｏ」となり、演出ボタン３５の操作の如何に関わらず、「惜しい」の文字画像の表示も「超絶かわいい」の音声の出力もされなくなる。

【０５７５】

このような処理の流れにより、演出制御基板１２０は、タイミング操作演出を実行させる場合、演出ボタン３５に対する操作が複数回に渡って行われ、複数回のうちの何れかの操作の操作タイミングがリーチの成立のタイミングと合ったときは、操作タイミングとリーチの成立のタイミングが合ったことに応じた演出態様で操作結果を報知する演出（「超絶かわいい」の音声を出力する演出）の実行を可能とする。また、複数回のうちの何れかの操作の操作タイミングもリーチの成立のタイミングと合わなかっときは、操作タイミングとリーチの成立のタイミングが合ったことに応じた演出態様で操作結果を報知する演出（「超絶かわいい」の音声を出力する演出）の実行を規制し、操作タイミングとリーチの成立のタイミングが合わなかったことに応じた演出態様で操作結果を報知する演出（「惜しい」の文字画像を表示させる演出）の実行を可能とする。また、演出ボタン３５に対する操作がリーチの成立のタイミングを含む所定期間（１秒）以上に渡って継続して行われたときは、操作結果を報知する演出自体の実行を規制する。また、演出ボタン３５の継続操作の開始タイミングが、リーチの成立のタイミングと合っているときは、操作結果を報知する演出自体の実行を可能とする。

【０５７６】

図９１のステップＳ１７４６において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのステップアップ裏ボタン操作演出待機フラグ記憶領域にステップアップ裏ボタン操作演出待機フラグがセットされているか否かを判定する。ステップアップ裏ボタン操作演出待機フラグは、当該変動の変動開始時のステップアップ裏ボタン操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６５）においてステップアップ裏ボタン操作演出を実行するとの決定があったときに、セットされるものである。サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ裏ボタン操作演出待機フラグがセットされている場合（Ｓ１７４６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７４

７に進む。ステップアップ裏ボタン操作演出待機フラグがセットされていない場合（Ｓ１７４６：Ｎｏ）、ステップＳ１７６１に進む。

【０５７７】

ステップＳ１７４７において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ裏ボタン操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが０であるか否かを判定する。ステップアップ演出における通常段階４のステップ演出の実行時刻（図２０の時刻t_{SUP4}）までの間は、このステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間終了タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７４７：Ｎｏ）、ステップＳ１７４８に進む。操作受付有効期間終了タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７４７：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７６０に進む。

【０５７８】

ステップＳ１７４８において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ裏ボタン操作演出用のステップアップ裏ボタン操作演出判定時刻（４）タイマカウンタが０であるか否かを判定する。ステップアップ裏ボタン操作演出の４つ目の裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR4}）までの間は、このステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ裏ボタン操作演出判定時刻（４）タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７４８：Ｎｏ）、ステップＳ１７４９に進む。ステップアップ裏ボタン操作演出判定時刻（４）タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７４８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７５２に進む。

【０５７９】

ステップＳ１７４９において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ裏ボタン操作演出用のステップアップ裏ボタン操作演出判定時刻（３）タイマカウンタが０であるか否かを判定する。ステップアップ裏ボタン操作演出の３つ目の裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR3}）までの間は、このステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ裏ボタン操作演出判定時刻（３）タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７４９：Ｎｏ）、ステップＳ１７５０に進む。ステップアップ裏ボタン操作演出判定時刻（３）タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７４９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７５２に進む。

【０５８０】

ステップＳ１７５０において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ裏ボタン操作演出用のステップアップ裏ボタン操作演出判定時刻（２）タイマカウンタが０であるか否かを判定する。ステップアップ裏ボタン操作演出の２つ目の裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR2}）までの間は、このステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ裏ボタン操作演出判定時刻（２）タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７５０：Ｎｏ）、ステップＳ１７５１に進む。ステップアップ裏ボタン操作演出判定時刻（２）タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７５０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７５２に進む。

【０５８１】

ステップＳ１７５１において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ裏ボタン操作演出用のステップアップ裏ボタン操作演出判定時刻（１）タイマカウンタが０であるか否かを判定する。ステップアップ裏ボタン操作演出の１つ目の裏ボタン操作判定タイミング（図２０の時刻t_{UR1}）までの間は、このステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、ステップアップ裏ボタン操作演出判定時刻（１）タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７５１：Ｎｏ）、ステップＳ１７５３に進む。ステップアップ裏ボタン操作演出判定時刻（１）タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７５１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７５２に進む。

【０５８２】

ステップＳ１７５２において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上であるか否かを判定する。このステップにおける所定値は、演出ボタン３５が継続操作されている（押しっぱなし

にされている）と判定するのに十分な期間（例えば、１秒間とする）を２ミリ秒で除算した値とする。ステップアップ裏ボタン操作判定タイミング（時刻t_{UR1}、t_{UR2}、t_{UR3}、又はt_{UR4}）において、演出ボタン３５が１秒以上に渡って継続操作されていれば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上である場合（Ｓ１７５２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７６０に進む。演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値未満である場合（Ｓ１７５２：Ｎｏ）、ステップＳ１７５３に進む。

【０５８３】

ステップＳ１７５３において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に１が書き込まれているか否かを判定する。演出ボタン３５が押された直後であれば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、演出ボタン３５が押されていないか、継続操作されている（押しっぱなしにされている）ならば、このステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、１が書き込まれている場合（Ｓ１７５３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７５４に進む。０が書き込まれている場合（Ｓ１７５３：Ｎｏ）、ステップＳ１７６１に進む。

【０５８４】

ステップＳ１７５４において、サブＣＰＵ１２０ａは、操作判定処理を行う。操作判定処理は、今回の操作が成功であるか否かを判定する処理である。操作判定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５の今回の操作の操作タイミングと４つの裏ボタン操作判定タイミングの各々との時間差を求め、求めた時間差の中に所定の基準値未満のものがあれば操作成功とし、基準値未満のものがなければ操作失敗とする。

【０５８５】

ステップＳ１７５５において、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１７５４の操作判定処理の判定結果が成功であるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、操作失敗である場合（Ｓ１７５５：Ｎｏ）、ステップＳ１７５６に進む。操作成功である場合（Ｓ１７５５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７５７に進む。

【０５８６】

ステップＳ１７５６において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５の操作の操作タイミングが裏ボタン操作判定タイミングと合わなかったことを示す失敗指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７６１に進む。この失敗指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、当該変動の変動開始時のステップアップ裏ボタン操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６５）において、ステップアップ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブル（図８４）内の進展パターンＲＵ１３又はＲＵ１４が決定されている場合、失敗指定コマンドを受信すると、「惜しい」の文字画像の表示に関わる演出を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０５８７】

ステップＳ１７５７において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの裏ボタン操作成功数記憶領域の操作成功数N_{UR}を＋１して更新する。その後、ステップＳ１７５８に進む。

【０５８８】

ステップＳ１７５８において、サブＣＰＵ１２０ａは、更新後の操作成功数N_{UR}が４に達したか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、操作成功数N_{UR}が４で達していない場合（Ｓ１７５８：Ｎｏ）、ステップＳ１７５９に進む。操作成功数N_{UR}が４に達した場合（Ｓ１７５８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７６１に進む。

【０５８９】

ステップＳ１７５９において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５の複数回に渡る操作の操作タイミングが４つの裏ボタン操作判定タイミングの全てと合ったことを示す完

遂指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７６１に進む。この完遂指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、当該変動の変動開始時のステップアップ裏ボタン操作演出選択処理（図４７のステップＳ１６６５）において、ステップアップ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブル（図８４）内の進展パターンＲＵ１１又はＲＵ１３が決定されている場合、成功指定コマンドを受信すると、「おめでとう」の文字画像の表示に関わる演出（図２０）を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０５９０】

ステップＳ１７６０において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのステップアップ裏ボタン操作演出待機フラグ記憶領域をクリアする。その後、ステップＳ１７６１に進む。

【０５９１】

ここで、ステップアップ裏ボタン操作演出において、例えば、遊技者が、演出ボタン３５の画像の出現の前から後にかけて連打操作（演出ボタン３５を複数回に渡って押す操作）を行った場合、複数回の操作のうち何れの操作タイミングもステップアップ裏ボタン操作判定タイミングと合わなければ、操作の度に、Ｓ１７４６～Ｓ１７５２内の処理の後に、Ｓ１７５３：Ｙｅｓ→Ｓ１７５４→Ｓ１７５５：Ｎｏ→Ｓ１７５６と処理が進み、今回の進展パターンが進展パターンＲＵ１３又はＲＵ１４である場合に、「惜しい」の文字画像が表示され得る。複数回の操作のうち何れかの操作タイミングがステップアップ裏ボタン操作判定タイミングと合えば、その時点においてＳ１７５５の判定結果が「Ｙｅｓ」となる。その後、Ｓ１７５７→Ｓ１７５８：Ｙｅｓ→Ｓ１７５９と処理が進むと、今回の演出バターンが進展パターンＲＣ１１又はＲＣ１３である場合に、「おめでとう」の文字画像が表示され得る。

【０５９２】

また、遊技者が、演出ボタン３５の画像の出現の前から演出ボタン３５を押しっぱなしにした場合、ステップＳ１７５２の判定結果が「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１７６０に進んでステップアップ裏ボタン操作演出待機フラグがクリアされる。ステップアップ裏ボタン操作演出待機フラグのクリア以降は、ステップＳ１７４６の判定結果は「Ｎｏ」となり、演出ボタン３５の操作の如何に関わらず、「惜しい」及び「おめでとう」の何れの文字画像も表示されなくなる。

【０５９３】

このような処理の流れにより、演出制御基板１２０は、ステップアップ裏ボタン操作演出を実行させる場合、演出ボタン３５に対する操作が複数回に渡って行われ、複数回のうちの何れかの操作の操作タイミングがステップアップ裏ボタン操作判定タイミングと合ったときは、操作タイミングとステップアップ裏ボタン操作判定タイミングが合ったことに応じた演出態様で操作結果を報知する演出（「おめでとう」の文字画像を表示させる演出）の実行を可能とする。また、複数回のうちの何れの操作の操作タイミングもステップアップ裏ボタン操作判定タイミングと合わなかっときは、操作タイミングとステップアップ裏ボタン操作判定タイミングが合ったことに応じた演出態様で操作結果を報知する演出（「おめでとう」の文字画像を表示させる演出）の実行を規制し、操作タイミングとステップアップ裏ボタン操作判定タイミングが合ったことに応じた演出態様で操作結果を報知する演出（「惜しい」の文字画像を表示させる演出）の実行を可能とする。また、演出ボタン３５に対する操作がステップアップ裏ボタン操作判定タイミングを含む所定期間（１秒間）以上に渡って行われたときは、操作結果を報知する演出自体の実行を規制する。また、演出ボタン３５の継続操作の開始タイミングが、ステップアップ裏ボタン操作判定タイミングと合っているときは、操作結果を報知する演出自体の実行を可能とする。

【０５９４】

図９２のステップＳ１７６１において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの第１役物操作演出待機フラグ記憶領域に第１役物操作演出待機フラグがセットされている

か否かを判定する。第１役物操作演出待機フラグは当該変動の変動開始時の変動演出パターン決定処理（図４６のステップＳ１６４４）において第１役物操作演出を含む図柄変動演出パターンの選択があったときに、セットされるものである。サブＣＰＵ１２０ａは、第１役物操作演出待機フラグがセットされている場合（Ｓ１７６１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７６２に進む。第１役物操作演出待機フラグがセットされていない場合（Ｓ１７６１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７６７に進む。

【０５９５】

ステップＳ１７６２において、サブＣＰＵ１２０ａは、第１役物操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタが０であるか否かを判定する。第１役物操作演出用の操作受付有効期間の開始時刻（図１０の時刻t_{AY1}）以後は、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間開始タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７６２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７６３に進む。操作受付有効期間開始タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７６２：Ｎｏ）、ステップＳ１７６７に進む。

【０５９６】

ステップＳ１７６３において、サブＣＰＵ１２０ａは、第１役物操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが０であるか否かを判定する。第１役物操作演出の操作受付有効期間内（図１０の時刻t_{AY1}～t_{AY2}）であれば、このステップの判定結果は「Ｎｏ」となり、第１役物操作演出の操作受付有効期間の終了時刻（図１０の時刻t_{AY2}）において、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間終了タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７６３：Ｎｏ）、ステップＳ１７６４に進む。操作受付有効期間終了タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７６３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７６５に進む。

【０５９７】

ステップＳ１７６４において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に１が書き込まれているか否かを判定する。演出ボタン３５が押された直後であれば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、１が書き込まれている場合（Ｓ１７６４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７６５に進む。０が書き込まれている場合（Ｓ１７６４：Ｎｏ）、ステップＳ１７６７に進む。

【０５９８】

ステップＳ１７６５において、サブＣＰＵ１２０ａは、第１役物操作演出における操作結果の報知への進展を指示する操作結果報知指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７６６に進む。この操作結果報知指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。当該変動の変動開始時の変動演出パターン決定処理（図４６のステップＳ１６４４）において、役物落下ありの第１役物操作演出を含む図柄変動演出パターンが選択されていた場合、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、操作結果報知指定コマンドを受信すると、第１可動役物３３０ａの落下に関わる演出（図１０（ａ））を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。

【０５９９】

ステップＳ１７６６において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの第１役物操作演出待機フラグ記憶領域をクリアする。その後、ステップＳ１７６７に進む。

【０６００】

図９２のステップＳ１７６７において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの第２役物操作演出待機フラグ記憶領域に第２役物操作演出待機フラグがセットされているか否かを判定する。第２役物操作演出待機フラグは、当該変動の変動開始時の変動演出パターン決定処理（図４６のステップＳ１６４４）において第２役物操作演出を含む図柄変動演出パターンの選択があったときに、セットされるものである。サブＣＰＵ１２０ａは、第２役物操作演出待機フラグがセットされている場合（Ｓ１７６７：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７６８に進む。第２役物操作演出待機フラグがセットされていない場合（Ｓ１７６

７：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７７３に進む。
【０６０１】
ステップＳ１７６８において、サブＣＰＵ１２０ａは、第２役物操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタが０であるか否かを判定する。第２役物操作演出用の操作受付有効期間の開始時刻（図１１の時刻t_{SY2}）以後は、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間開始タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７６８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７６９に進む。操作受付有効期間開始タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７６８：Ｎｏ）、ステップＳ１７７３に進む。
【０６０２】
ステップＳ１７６９において、サブＣＰＵ１２０ａは、第２役物操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが０であるか否かを判定する。第２役物操作演出の操作受付有効期間内（図１１の時刻t_{SY1}～t_{SY2}）であれば、このステップの判定結果は「Ｎｏ」となり、第２役物操作演出の操作受付有効期間の終了時刻（図１１の時刻t_{SY2}）において、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間終了タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７６９：Ｎｏ）、ステップＳ１７７０に進み、操作受付有効期間終了タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７６９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７７１に進む。
【０６０３】
ステップＳ１７７０において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に１が書き込まれているか否かを判定する。演出ボタン３５が押された直後であれば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、１が書き込まれている場合（Ｓ１７７０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７７１に進む。０が書き込まれていない場合（Ｓ１７７１：Ｎｏ）、ステップＳ１７７３に進む。
【０６０４】
ステップＳ１７７１において、サブＣＰＵ１２０ａは、第２役物操作演出における操作結果の報知への進展を指示する操作結果報知指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７７２に進む。この操作結果報知指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。当該変動の変動開始時の変動演出パターン決定処理（図４６のステップＳ１６４４）において、役物傾動ありの第２役物操作演出を含む図柄変動演出パターンが選択されていた場合、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、操作結果報知指定コマンドを受信すると、第２可動役物３３０ｂの傾動に関わる演出（図１１（ａ））を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。
【０６０５】
ステップＳ１７７２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの第２役物操作演出待機フラグ記憶領域をクリアする。その後、ステップＳ１７７３に進む。
【０６０６】
図９３のステップＳ１７７３において、サブＣＰＵ１２０ａは、昇格演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタが０であるか否かを判定する。昇格演出内の連打演出の操作受付有効期間の開始時刻（図２１の時刻t_{RDS}）以後は、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間開始タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７７３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７７４に進む。操作受付有効期間開始タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７７３：Ｎｏ）、ステップＳ１７８４に進む。
【０６０７】
ステップＳ１７７４において、サブＣＰＵ１２０ａは、昇格演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが０であるか否かを判定する。昇格演出の連打操作の操作受付有効期間内（図２１の時刻t_{RDS}～t_{RDE}）であれば、このステップの判定結果は「Ｎｏ」となり、連打操作の操作受付有効期間の終了時刻（図２１の時刻t_{RDE}）において、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作受付有効期間終

了タイマカウンタが０でない場合（Ｓ１７７４：Ｎｏ）、ステップＳ１７７５に進む。操作受付有効期間終了タイマカウンタが０である場合（Ｓ１７７４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７８０に進む。

【０６０８】

ステップＳ１７７５において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上であるか否かを判定する。このステップにおける所定値は、演出ボタン３５が継続操作されている（押しっぱなしにされている）と判定するのに十分な期間（例えば、１秒間とする）を２ミリ秒で除算した値とする。演出ボタン３５が１秒以上に渡って継続操作（押しっぱなし）されていれば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値未満である場合（Ｓ１７７５：Ｎｏ）、ステップＳ１７７６に進む。演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上である場合（Ｓ１７７５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７８４に進む。

【０６０９】

ステップＳ１７７６において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に１が書き込まれているか否かを判定する。演出ボタン３５が押された直後であれば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、１が書き込まれている場合（Ｓ１７７６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７７７に進む。０が書き込まれている場合（Ｓ１７７６：Ｎｏ）、ステップＳ１７８４に進む。

【０６１０】

ステップＳ１７７７において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの連打数記憶領域の連打数N_{RD}を＋１して更新する。その後、ステップＳ１７７８に進む。

【０６１１】

ステップＳ１７７８において、サブＣＰＵ１２０ａは、更新後の連打数N_{RD}が３０に達したか否かを判定する。「連打！」の案内画像の表示後の演出ボタン３５の押下の回数が３０回に達したならば、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、３０回に達していないならば、このステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、連打数N_{RD}が３０に達していない場合（Ｓ１７７８：Ｎｏ）、ステップＳ１７７９に進む。連打数N_{RD}が３０に達した場合（Ｓ１７７８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７８０に進む。

【０６１２】

ステップＳ１７７９において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出進展指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７８３に進む。この演出進展指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、演出進展指定コマンドを受信すると、ゲージ画像のゲージ進展量を所定量だけ右に進める演出を実行させる。

【０６１３】

ステップＳ１７８０において、サブＲＡＭ１２０ｃの昇格成功演出待機フラグ記憶領域に昇格成功演出待機フラグがセットされているか否かを判定する。昇格成功演出待機フラグは、８Ｒ確変大当たりの特別遊技における第４ラウンドのラウンド遊技の開始時にセットされるものである。サブＣＰＵ１２０ａは、昇格成功演出待機フラグがセットされている場合（Ｓ１７８０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７８１に進む。昇格成功演出待機フラグがセットされていない場合（Ｓ１７８０：Ｎｏ）、ステップＳ１７８４に進む。

【０６１４】

ステップＳ１７８１において、サブＣＰＵ１２０ａは、昇格失敗演出の実行を指示する昇格失敗演出指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７８４に進む。この昇格失敗演出指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、昇格失敗演出指定コマンドを受信すると、昇格失敗演出（図２１（ｂ））を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照

明装置３４に実行させる。
【０６１５】
ステップＳ１７８２において、サブＣＰＵ１２０ａは、昇格成功演出の実行を指示する昇格成功演出指定コマンドを送信バッファにセットし、ステップＳ１７８３に進む。この昇格成功演出指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、昇格成功演出指定コマンドを受信すると、昇格成功演出（図２１（ａ））を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３ａ、３３ｂ、及び演出用照明装置３４に実行させる。
【０６１６】
ステップＳ１７８３において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの昇格演出待機フラグ記憶領域をクリアする。その後、ステップＳ１７８４に進む。
【０６１７】
ステップＳ１７８４において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５、十字キー３９、又は中央キー３９Ｅの操作に応じた操作指定コマンドを生成し、生成した操作指定コマンドを送信バッファにセットする。この操作指定コマンドは、ステップＳ１８００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信される。画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０は、操作指定コマンドを受信すると、演出ボタン３５、十字キー３９、又は中央キー３９Ｅの操作に応じた演出を実行する。
【０６１８】
以上が、本実施形態の詳細である。本実施形態によると、次の効果が得られる。
第１に、本実施形態では、演出ボタン３５の操作を契機として操作結果の報知に進展する複数種類の操作演出（第１役物操作演出、第２役物操作演出、セリフ操作演出、ルーレット操作演出、ゲージ操作演出、タイミング操作演出）があり、これらのうちの１又は複数の演出が図柄変動演出として実行されるようになっている。また、これら複数種類の操作演出のうち第１役物操作演出、第２役物操作演出、セリフ操作演出、ルーレット操作演出、及びゲージ操作演出では、大当たり判定結果や演出ボタン３５の操作後の進展の態様の如何に関わらず、共通の通常予告演出（演出ボタン３５の操作を促す案内画像やインジケータ画像を表示させる演出）が実行され、その後に、第１役物操作演出、第２役物操作演出、セリフ操作演出、ルーレット操作演出、及びゲージ操作演出の各々の操作結果の報知の態様に応じた個別の特定予告演出が実行され得るようになっている。よって、本実施形態によると、操作演出の興趣をより高めることができる。
【０６１９】
第２に、本実施形態では、演出制御基板１２０は、図柄の変動表示中において、ルーレット操作演出の複数種類の演出態様の演出のうち大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され易いルーレット操作演出（ルーレット出目が「！」となるセリフ操作演出）と、第１役物操作演出の複数種類の演出態様の演出のうち大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され難い演出（役物落下ありの第１役物操作演出）とを実行させる場合、ルーレット操作演出における演出ボタン３５の操作の前に、操作後の演出の進展の態様を示す特定予告演出を実行させることを規制し、第１役物操作演出における演出ボタン３５の操作の前に、操作後の演出の進展の態様を示す特定予告演出を実行させることを可能とする。よって、本実施形態によると、図柄の変動表示中に、第１役物操作演出とルーレット操作演出を共に実行させる場合における遊技の興趣をより高めることができる。
【０６２０】
第３に、本実施形態では、演出制御基板１２０は、図柄の変動表示中において、セリフ操作演出の複数種類の演出態様の演出のうち大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され易いセリフ操作演出（キャラクタＡ、Ｂ、Ｃがセリフ発言者となるセリフ操作演出）と、第１役物操作演出の複数種類の演出態様の演出のうち大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され難い演出（役物落下ありの第１役物操作演出）とを実行させる場合、セリフ操作演出における演出ボタン３５の操作の前に、操作後の演出の進展の態様を示

す特定予告演出を実行させることを規制し、第１役物操作演出における演出ボタン３５の操作の前に、操作後の演出の進展の態様を示す特定予告演出を実行させることを可能とする。よって、本実施形態によると、図柄の変動表示中に、第１役物操作演出とセリフ操作演出を共に実行させる場合における遊技の興趣をより高めることができる。

【０６２１】

第４に、本実施形態では、演出制御基板１２０は、図柄の変動表示中において、ルーレット操作演出の複数種類の演出態様の演出のうち大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され易いルーレット操作演出（ルーレット出目が「！」となるセリフ操作演出）と、ゲージ操作演出の複数種類の演出態様の演出のうち大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され難い演出（最終獲得点が８０００以上のゲージ操作演出）とを実行させる場合、ルーレット操作演出における演出ボタン３５の操作の前に、操作後の演出の進展の態様を示す特定予告演出を実行させることを規制し、ゲージ操作演出における演出ボタン３５の操作の前に、操作後の演出の進展の態様を示す特定予告演出を実行させることを可能とする。よって、本実施形態によると、図柄の変動表示中に、ゲージ操作演出とルーレット操作演出を共に実行させる場合における遊技の興趣をより高めることができる。

【０６２２】

第５に、本実施形態では、演出制御基板１２０は、図柄の変動表示中において、セリフ操作演出の複数種類の演出態様の演出のうち大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され易いセリフ操作演出（キャラクタＡ、Ｂ、Ｃがセリフ発言者となるセリフ操作演出）と、ゲージ操作演出の複数種類の演出態様の演出のうち大当たり判定結果が大当たりでないときに選択され難い演出（最終獲得点が８０００以上のゲージ操作演出）とを実行させる場合、セリフ操作演出における演出ボタン３５の操作の前に、操作後の演出の進展の態様を示す特定予告演出を実行させることを規制し、ゲージ操作演出における演出ボタン３５の操作の前に、操作後の演出の進展の態様を示す特定予告演出を実行させることを可能とする。よって、本実施形態によると、図柄の変動表示中に、ゲージ操作演出とセリフ操作演出を共に実行させる場合における遊技の興趣をより高めることができる。

【０６２３】

＜第２実施形態＞

次に、本発明の第２実施形態について説明する。

上記第１実施形態では、８０００点以上の段階まで進展し得る演出としてゲージ操作演出を実行させる場合、当該ゲージ操作演出の実行前に特定予告演出を実行させることを可能とし、８０００点以上の段階まで進展し得ない演出としてゲージ操作演出を実行させる場合、当該ゲージ操作演出の実行前に特定予告演出を実行させることを規制した。これに対し、本実施形では、図９５（ｄ）に示すように、最終獲得点が、大当たり確定目である７７７７又は３３３３の何れか（図９５（ｄ）の例では７７７７）になる演出としてゲージ操作演出を実行させる場合、当該ゲージ操作演出の実行前に特定予告演出を実行させることを可能とし、それ以外の場合、当該ゲージ操作演出の実行前に特定予告演出を実行させることを規制する。

【０６２４】

上記第１実施形態と本実施形態とでは、ゲージ操作特定予告演出選択処理（図７６）のステップＳ１６６２－１において参照されるゲージ操作特定予告実行判定テーブルの内容が異なる。図９６は、ゲージ操作特定予告実行判定テーブルを示す図である。本実施形態のゲージ操作特定予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値２１と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、最終段階決定処理（図７０のステップＳ１６６０－３）において７７７７が最終獲得点とされたときに参照するものと、３３３３が最終獲得点とされたときに参照するものと、それ以外のときに参照されるものとに分けて記憶されている。

【０６２５】

具体的には、７７７７については、５５個（０～５４）の演出用乱数値２１が、ゲージ操作特定予告演出を実行することを示すデータと、４５個（５５～９９）の演出用乱数値

２１が、ゲージ操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。３３３３については、２０個（０～１９）の演出用乱数値２１がゲージ操作特定予告演出を実行することを示すデータと、８０個（２０～９９）の演出用乱数値２１がゲージ操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。７７７７と３３３３３の何れでもない点については、１００個（０～９９）の演出用乱数値２１がゲージ操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。７７７７と３３３３の何れでもない点については、ゲージ操作特定予告演出を実行することを示すデータには演出用乱数値２１が１つも対応付けられていない。

【０６２６】

テーブルのこのような構成により、演出制御基板１２０は、ゲージ操作演を実行させる場合、当該変動表示において大当たりと対応する図柄で停止することになっているとき、ゲージ操作演出における演出ボタン３５の操作の前に、操作後の進展の態様を示す特定予告演出を実行させることを可能とする。また、当該変動表示においてハズレと対応する図柄で停止することになっているとき、ゲージ操作演出における演出ボタン３５の操作の前に、操作後の進展の態様を示す特定予告演出が実行されることを規制する。

【０６２７】

以上が、本実施形態の詳細である。本実施形態によると、図柄の変動表示中に、ゲージ操作演出を実行させる場合における遊技の興趣をより高めることができる。

【０６２８】

＜第３実施形態＞

次に、本発明の第３実施形態について説明する。上記第１及び第２実施形態では、第２役物操作演出を実行させる場合は、大当たり判定結果が大当たりであってもハズレであっても、特定予告演出を実行可能になっていた。これに対し、本実施形態では、大当たり判定結果に応じて特定予告演出の実行の有無が変わるようになっている。

【０６２９】

上記第１及び第２実施形態と本実施形態とでは、第２役物特定予告演出選択処理（図５７）のステップＳ１６５２－１において参照される第２役物特定予告演出実行判定テーブルの内容が異なる。図９７は、第２役物特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。本実施形態の第２役物特定予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値６と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、大当たり判定結果と発展の有無の組み合わせと対応するもの毎に分けて記憶されている。

【０６３０】

このテーブルにおける大当たり判定結果がハズレで発展ありの組み合わせについては、１００個（０～９９）の演出用乱数値６が特定予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。また、大当たり判定結果がハズレで発展なしの組み合わせについては、１００個（０～９９）の演出用乱数値６が特定予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。大当たり判定結果がハズレであるものについては、特定予告演出を実行することを示すデータには演出用乱数値６が１つも対応付けられていない。

【０６３１】

テーブルのこのような構成により、演出制御基板１２０は、第２役物操作演出を実行させる場合、当該変動表示において大当たりと対応する図柄で停止することになっているとき、第２役物操作演出における演出ボタン３５の操作の前に、操作後の進展の態様を示す特定予告演出が実行されること可能とする。また、当該変動表示においてハズレと対応する図柄で停止することになっているとき、第２役物操作演出における演出ボタン３５の操作の前に、操作後の進展の態様を示す特定予告演出が実行されること規制する。

【０６３２】

以上が、本実施形態の詳細である。本実施形態によると、図柄の変動表示中に、ゲージ操作演出を実行させる場合における遊技の興趣をより高めることができる。

【０６３３】

以上、本発明の第１～第３実施形態について説明したが、かかる実施形態に以下の変形

を加えてもよい。
【０６３４】
（１）上記第１～第３実施形態において、タイミング操作演出内の演出ボタン３５の画像の出現タイミング（演出ボタン３５を押すタイミング）の数は４つであった。しかし、演出ボタン３５の画像の出現タイミングの数を３つ以下にしてもよいし、５つ以上にしてもよい。
【０６３５】
（２）上記第１～第３実施形態では、ステップアップ裏ボタン操作演出内の裏ボタン操作判定タイミングの数は４つであった。しかし、裏ボタン操作判定タイミングの数を３つ以下にしてもよいし、５つ以上にしてもよい、。
【０６３６】
（３）上記第１～第３実施形態では、ＳＰリーチ演出及びＳＰＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出から発展するものであった。しかし、ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出に発展し、ＳＰリーチ演出からＳＰＳＰリーチ演出に発展するような演出を図柄変動演出として実行し得るようにしてもよい。
【０６３７】
（４）上記第１～第３実施形態の昇格演出では、連打操作の操作受付有効期間内に連打操作が行われることを報知条件とし、操作受付有効期間内の連打の回数が所定回数（３０回とする）に達したときに、昇格成功演出又は昇格失敗演出に進展するようになっていた。これに対し、操作受付有効期間内に、複数の連打判定タイミングを設け、複数の連打判定タイミングの全部又は一部の連打判定タイミングに演出ボタン３５が押された（連打判定タイミングにおいて演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が１であった）ときに、昇格成功演出又は昇格失敗演出に進展するようにしてもよい。また、この場合において、演出ボタン３５の操作の操作タイミングと連打判定タイミングが合ったときに、操作タイミングと連打判定タイミングが合ったことに応じた演出態様で操作結果を報知する演出（例えば、「ドンピシャ」という文字画像を表示させる演出）の実行を可能とし、演出ボタン３５の操作の操作タイミングと連打判定タイミングが合わなかったときに、操作タイミングと連打判定タイミングが合わなかったことに応じた演出態様で操作結果を報知する演出（例えば、「ダメ」という文字画像を表示させる演出）の実行を可能とし、演出ボタン３５に対する操作が連打判定タイミングを含む所定期間以上に渡って継続して行われた場合に、操作結果を報知する演出（例えば、「ドンピシャ」や「ダメ」の文字画像を表示する演出、昇格成功演出、及び昇格失敗演出の中の一または複数の演出）の実行を規制するようにしてもよい。
【０６３８】
（６）上記第１～第３実施形態のタイミング操作演出では、演出ボタン３５の画像の出現タイミングにおける演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上である場合に、演出ボタン３５の画像の出現タイミングを含む所定期間に渡って演出ボタン３５が継続して操作されていたとみなし、操作結果演出の実行を規制した。しかし、演出ボタン３５の画像の出現タイミングよりも僅かに前のタイミングと演出ボタン３５の画像の出現タイミングの２つのタイミングにおいて、演出ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部の値が１であった場合に、演出ボタン３５の画像の出現タイミングを含む所定期間に渡って演出ボタン３５が継続して操作されていたとみなし、操作結果演出の実行を規制するようにしてもよい。
【０６３９】
（７）上記第１～第３実施形態のリーチ裏ボタン操作演出では、リーチの成立のタイミングにおける演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上である場合に、リーチの成立のタイミングを含む所定期間に渡って演出ボタン３５が継続して操作されていたとみなし、操作結果演出の実行を規制した。しかし、リーチの成立のタイミングよりも僅かに前のタイミングとリーチの成立のタイミングの２つのタイミングにおいて、演出ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記

憶部の値が１であった場合に、リーチの成立のタイミングを含む所定期間に渡って演出ボタン３５が継続して操作されていたとみなし、操作結果演出の実行を規制するようにしてもよい。

【０６４０】

（８）上記第１～第３実施形態のステップアップ裏ボタン操作演出では、演出ボタン３５の画像の出現タイミングにおける演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上である場合に、ステップアップ裏ボタン操作判定タイミングを含む所定期間に渡って演出ボタン３５が継続して操作されていたとみなし、操作結果演出の実行を規制した。しかし、ステップアップ裏ボタン操作判定タイミングよりも僅かに前のタイミングとステップアップ裏ボタン操作判定タイミングの２つのタイミングにおいて、演出ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部の値が１であった場合に、ステップアップ裏ボタン操作判定タイミングを含む所定期間に渡って演出ボタン３５が継続して操作されていたとみなし、操作結果演出の実行を規制するようにしてもよい。

【０６４１】

（９）上記第１～第３実施形態の第１役物操作演出において特定予告演出が実行されることがあるのは、第１役物操作演出の開始後であって操作受付有効期間の開始前の時刻であった。しかし、第１役物操作演出の特定予告演出の実行時刻を、図柄の変動表示中における第１役物操作演出自体の実行開始前（図１０における時刻t_{AY0}の前）にしてもよい。

【０６４２】

（１０）上記第１～第３実施形態の第２役物操作演出において特定予告演出が実行されることがあるのは、第２役物操作演出の開始後であって操作受付有効期間の開始前の時刻であった。しかし、第２役物操作演出の特定予告演出の実行時刻を、図柄の変動表示中における第２役物操作演出自体の実行開始前（図１１における時刻t_{SY0}の前）にしてもよい。

【０６４３】

（１１）上記第１～第３実施形態のセリフ操作演出において特定予告演出が実行されることがあるのは、セリフ操作演出の開始後であって操作受付有効期間の開始前の時刻であった。しかし、セリフ操作演出の特定予告演出の実行時刻を、図柄の変動表示中におけるセリフ操作演出自体の実行開始前（図１５における時刻t_{SR0}の前）にしてもよい。

【０６４４】

（１２）上記第１～第３実施形態のルーレット操作演出において特定予告演出が実行されることがあるのは、ルーレット操作演出の開始後であって操作受付有効期間の開始前の時刻であった。しかし、ルーレット操作演出の特定予告演出の実行時刻を、図柄の変動表示中におけるルーレット操作演出自体の実行開始前（図１６における時刻t_{LR0}の前）にしてもよい。

【０６４５】

（１３）上記第１～第３実施形態のゲージ操作演出において特定予告演出が実行されることがあるのは、ゲージ操作演出の開始後であって操作受付有効期間の開始前の時刻であった。しかし、ゲージ操作演出の特定予告演出の実行時刻を、図柄の変動表示中におけるゲージ操作演出自体の実行開始前（図１７における時刻t_{GG0}の前）にしてもよい。

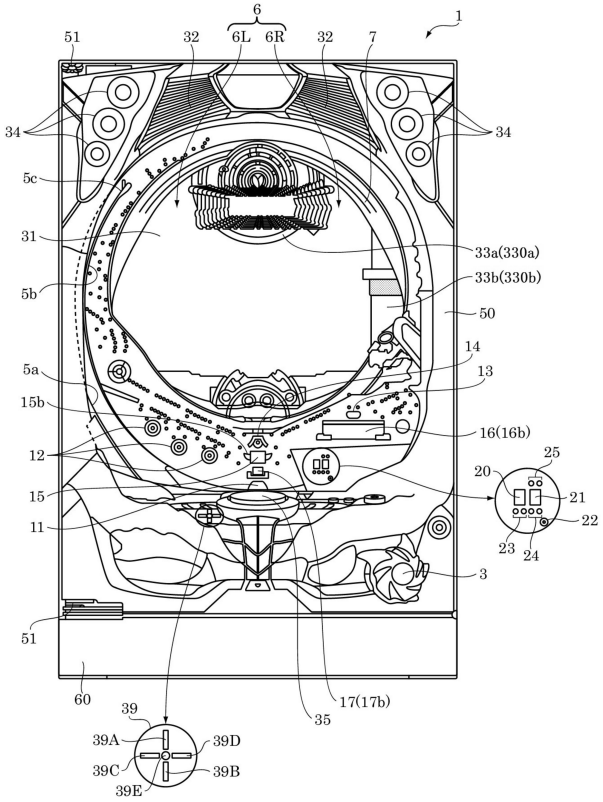
【符号の説明】

【０６４６】

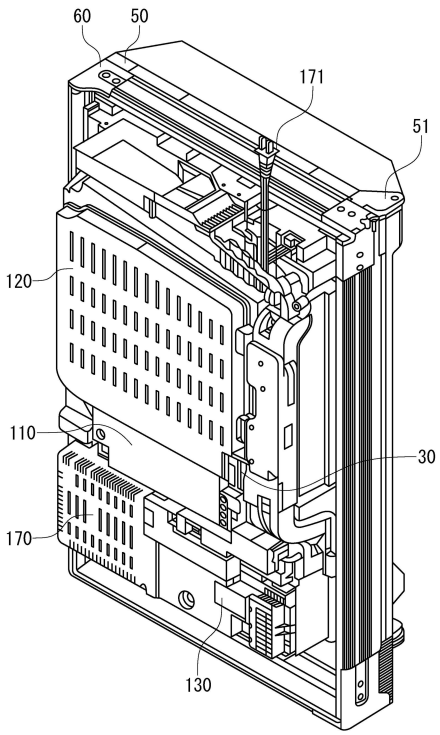
１…遊技機、２…遊技盤、１４…第１始動口、１４ａ…第１始動口検出スイッチ、１５…第２始動口、１５ａ…第２始動口検出スイッチ、１６…第１大入賞口、１６ａ…第１大入賞口検出スイッチ、１７…第２大入賞口、１７ａ…第２大入賞口検出スイッチ、２０…第１特別図柄表示装置、２１…第２特別図柄表示装置、３１…画像表示装置、１１０…主制御基板、１１０ａ…メインＣＰＵ、１１０ｂ…メインＲＯＭ、１１０ｃ…メインＲＡＭ、１２０…演出制御基板、１２０ａ…サブＣＰＵ、１２０ｂ…サブＲＯＭ、１２０ｃ…サブ

ＲＡＭ、１５０…画像制御基板

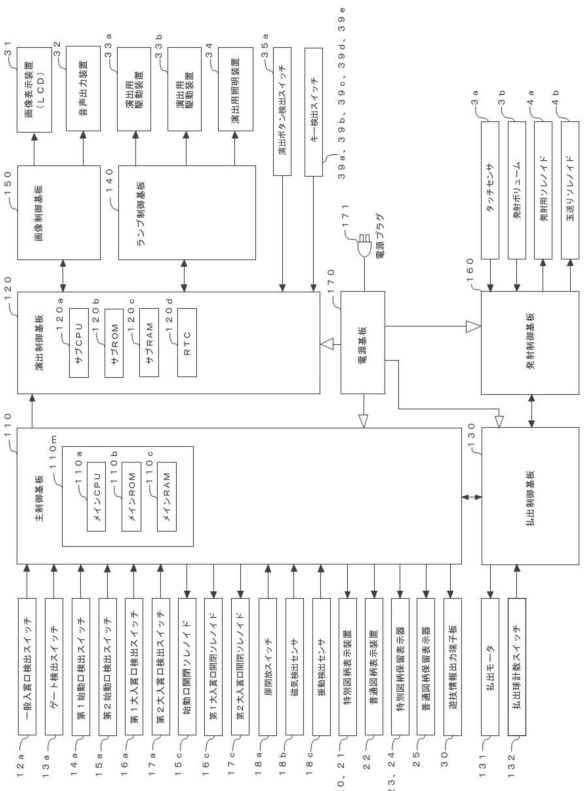
【図１】



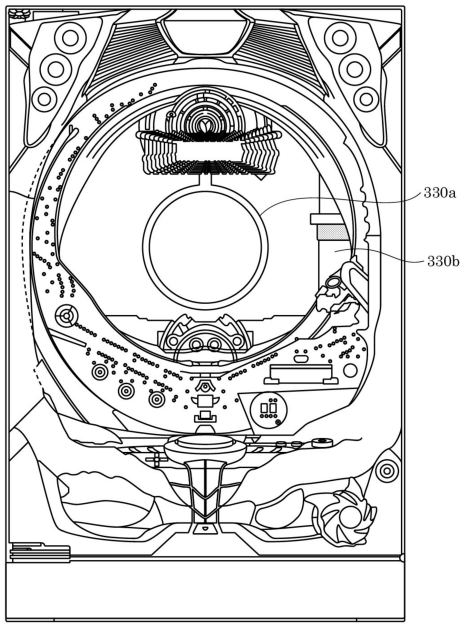
【図２】



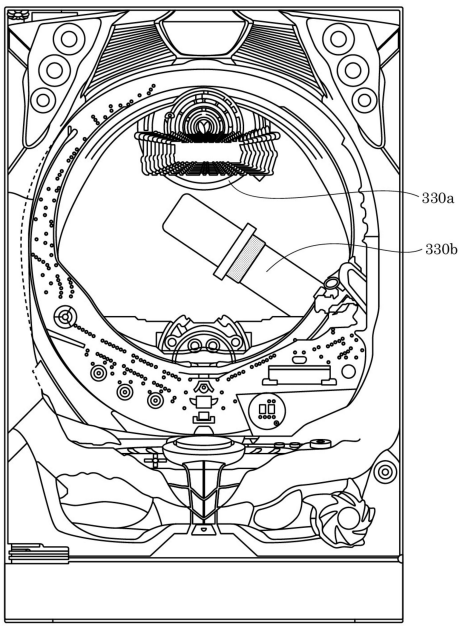
【図３】


画像表示装置（LCD）
音声出力装置
演出用電飾装置
演出用駆動装置
演出用照明装置
演出ボタン検出スイッチ
キー検出スイッチ
39a、39b、39c、39d、39e
画像制御基板
ランプ制御基板
演出制御基板
サブCPU
サブROM
サブRAM
RTC
電源プラグ
電源基板
タッチセンサ
発射ボリューム
発射用ソレノイド
玉送りソレノイド
発射制御基板
主制御基板
メインCPU
メインROM
メインRAM
払出制御基板
一般入賞口検出スイッチ
ゲート検出スイッチ
第１始動口検出スイッチ
第２始動口検出スイッチ
第１大入賞口検出スイッチ
第２大入賞口検出スイッチ
始動口開閉ソレノイド
第１大入賞口開閉ソレノイド
第２大入賞口開閉ソレノイド
扉開放スイッチ
磁気検出センサ
振動検出センサ
特別図柄表示装置
普通図柄表示装置
特別図柄保留表示器
普通図柄保留表示器
遊技情報出力端子板
払出モータ
払出球計数スイッチ

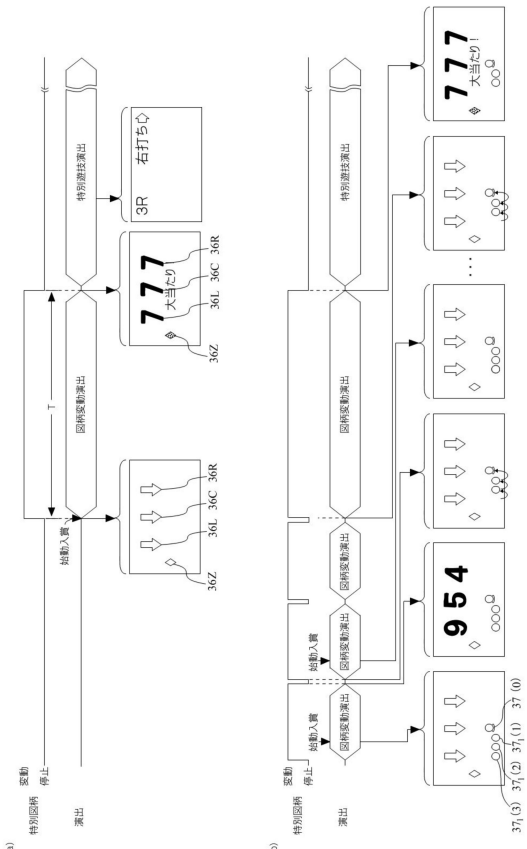
【図４】


330a
330b

【図５】


330a
330b

【図６】

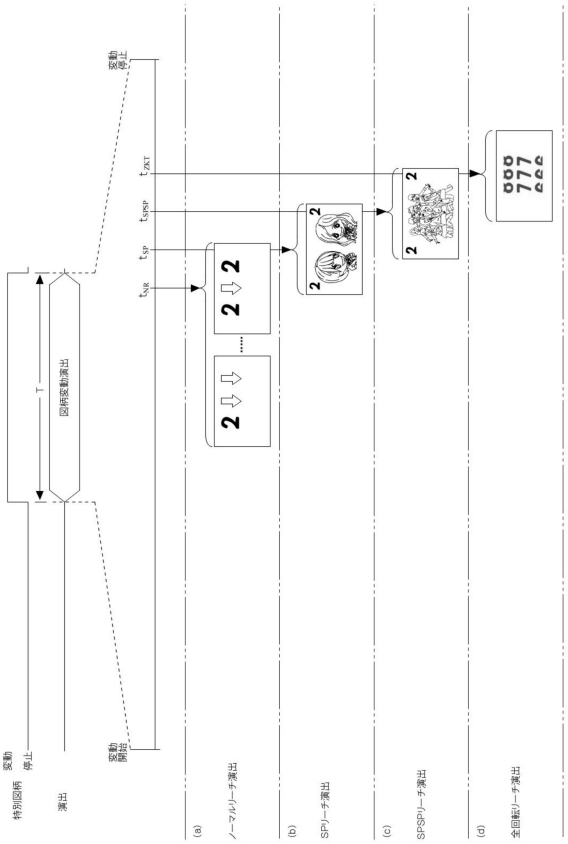

(a)
変動
停止
特別図柄
演出
始動入賞
T
図柄変動演出
特別遊技演出
777
大当たり
3R 右打ち
36L 36C 36R
36Z
(b)
954
777
大当たり！

【図７】

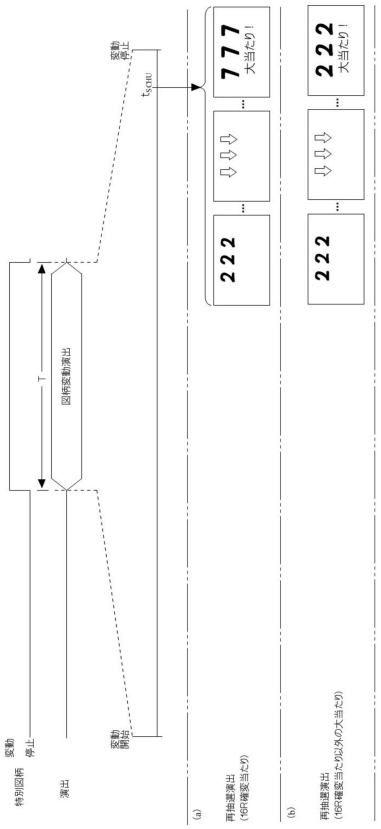
大当たりの種類と演出図柄の組み合わせとの関係

大当たりの種類	演出図柄			
	左図柄	中図柄	右図柄	第４図柄
１６Ｒ確変当たり	3	3	3	第３表示態様
	7	7	7	第３表示態様
８Ｒ確変当たり	1	1	1	第２表示態様
	2	2	2	第２表示態様
	4	4	4	第２表示態様
	5	5	5	第２表示態様
	6	6	6	第２表示態様
	8	8	8	第２表示態様
	9	9	9	第２表示態様
８Ｒ通常当たり	1	1	1	第１表示態様
	2	2	2	第１表示態様
	4	4	4	第１表示態様
	5	5	5	第１表示態様
	6	6	6	第１表示態様
	8	8	8	第１表示態様
	9	9	9	第１表示態様
２Ｒ通常当たり	1	3	5	第１表示態様
ハズレ	上記以外の組み合わせ			

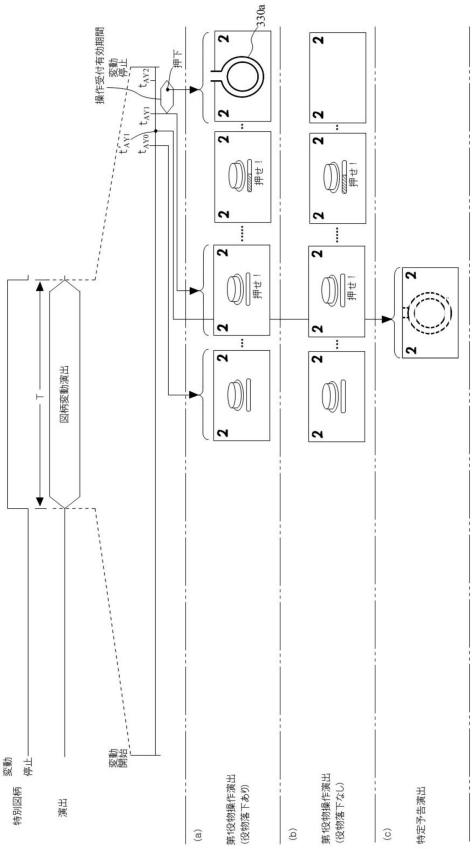
【図８】



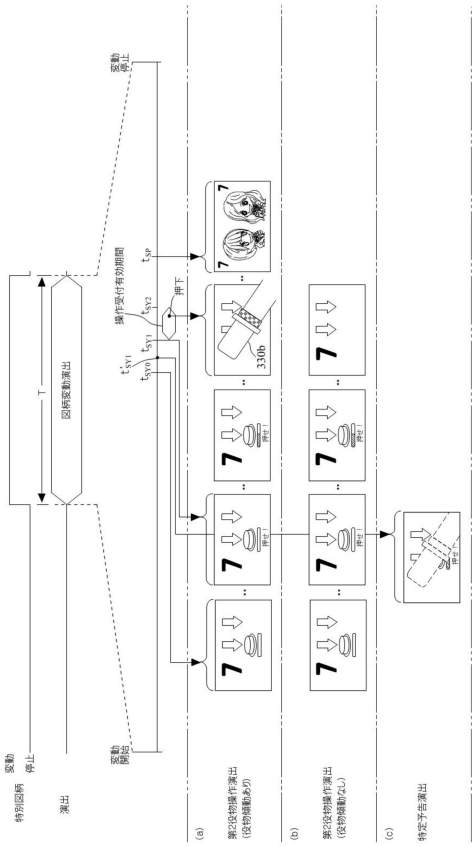
【図９】



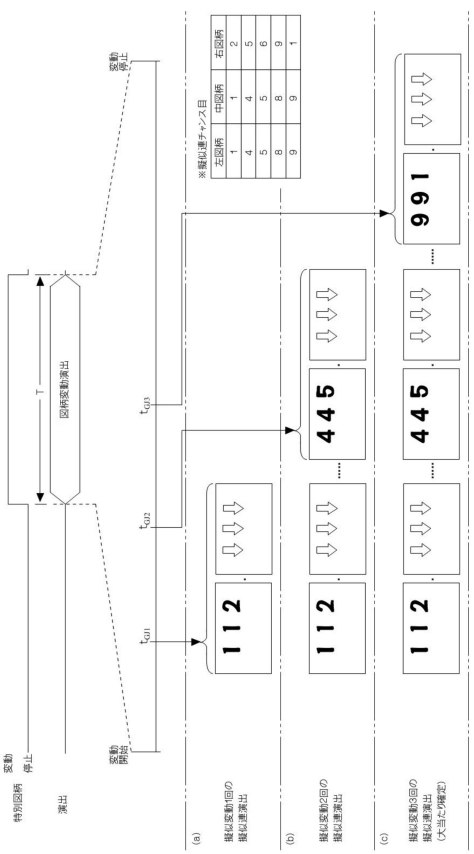
【図１０】



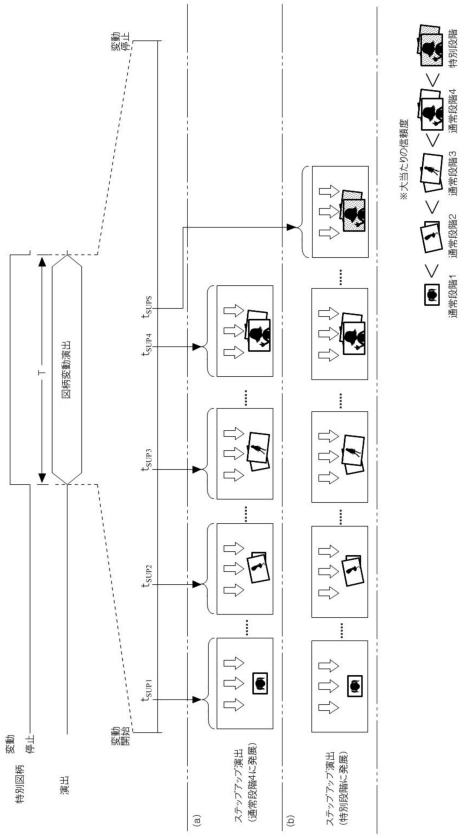
【図１１】



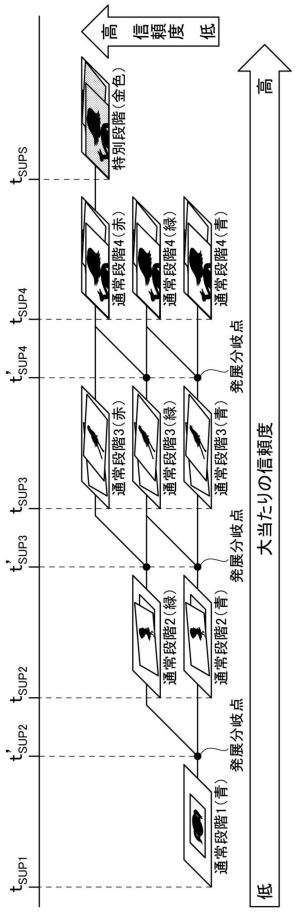
【図１２】



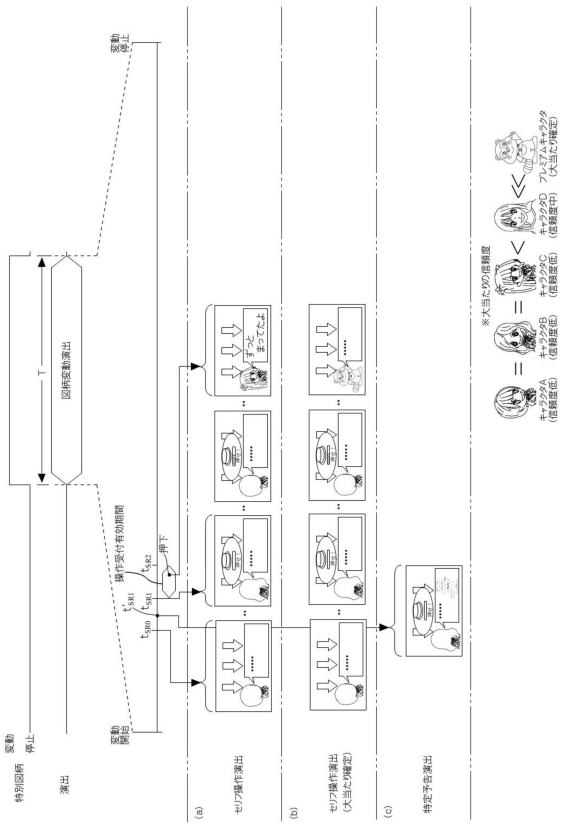
【図１３】



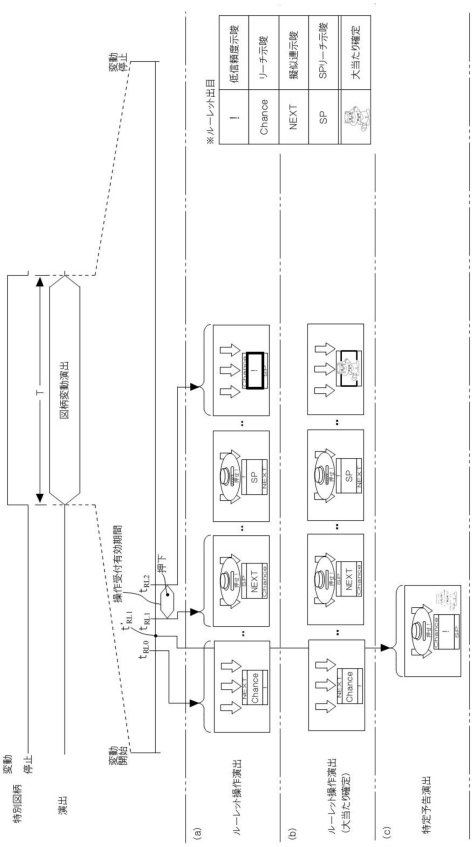
【図１４】



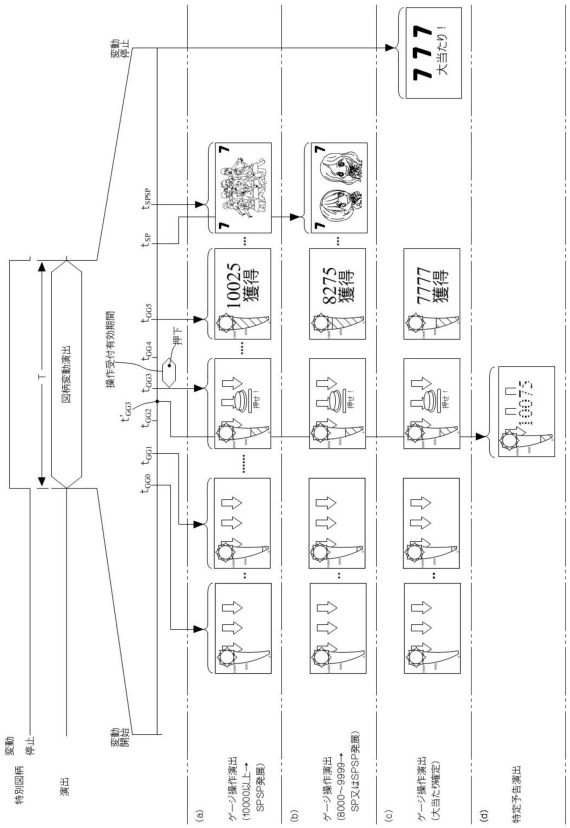
【図１５】



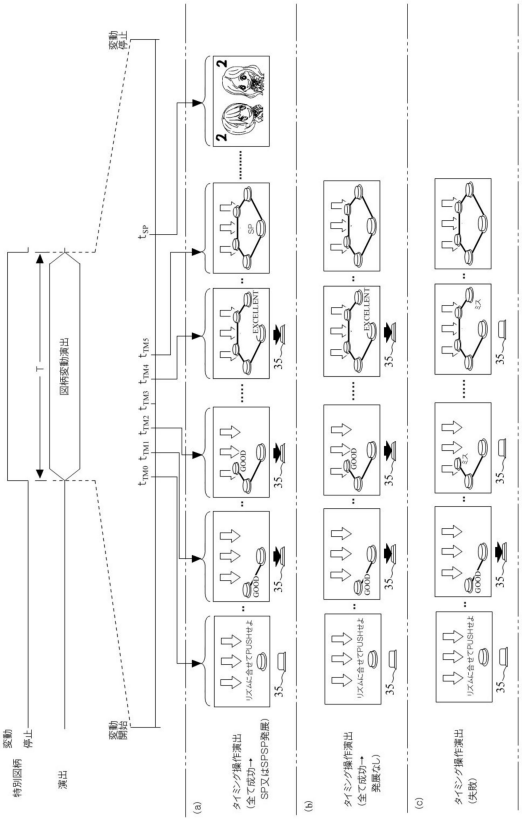
【図１６】



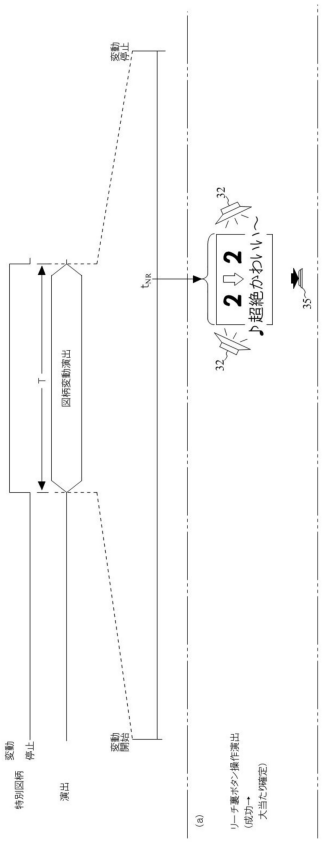
【図１７】



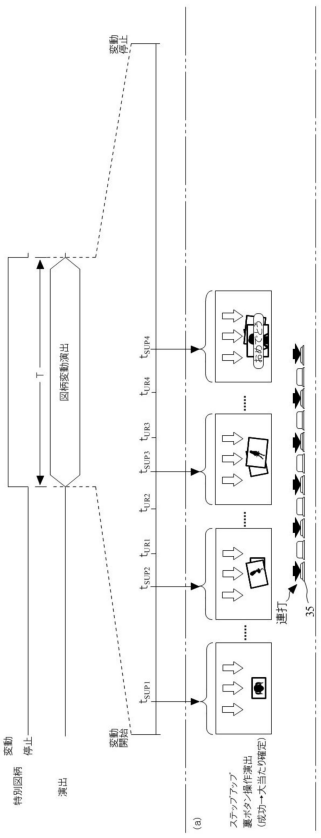
【図１８】



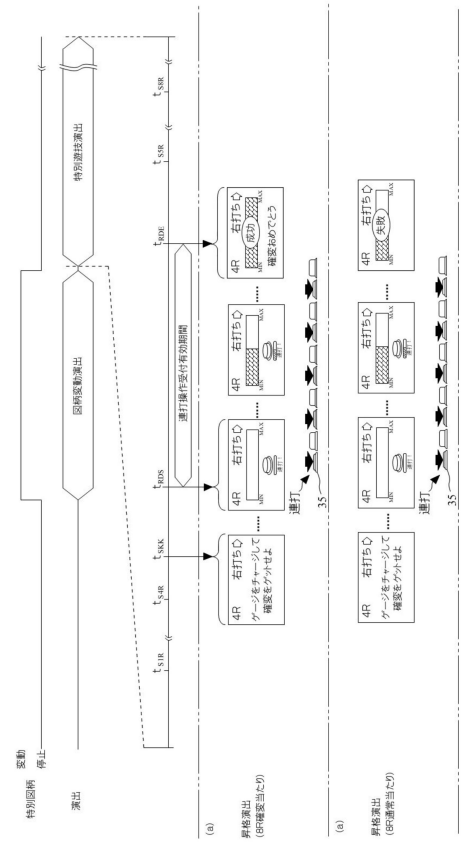
【図１９】



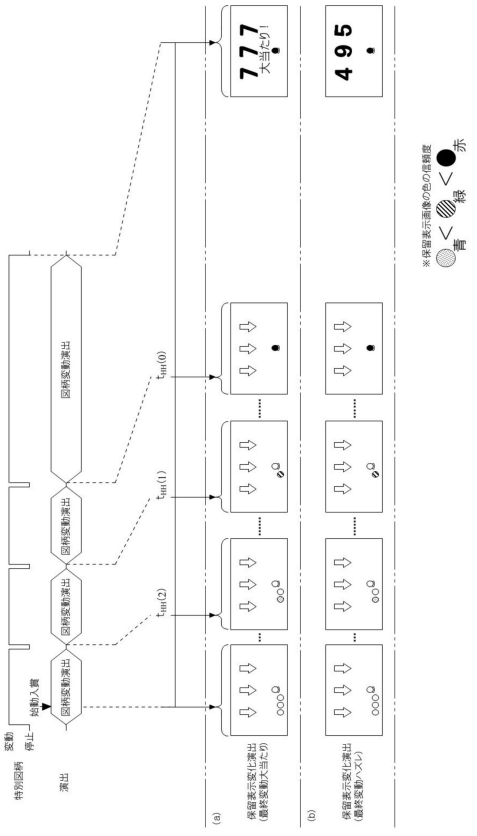
【図２０】



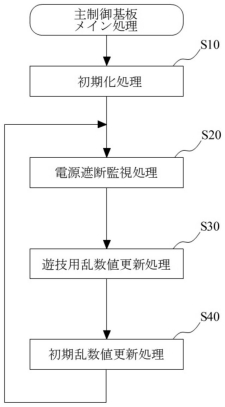
【図２１】



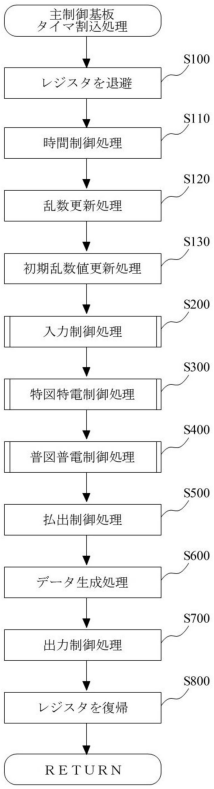
【図２２】



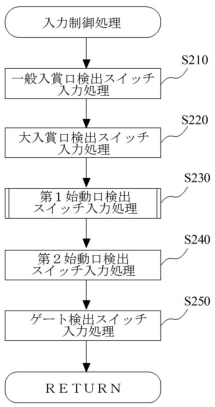
【図２３】



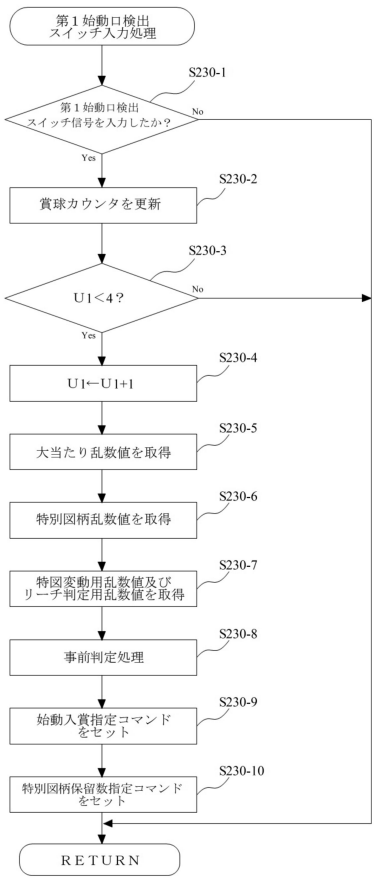
【図２４】



【図２５】



【図２６】



【図２７】

（ａ）主制御基板の特別図柄保留記憶領域

第０記憶部	第１記憶部	第２記憶部	第３記憶部	第４記憶部
	第１記憶部	第２記憶部	第３記憶部	第４記憶部

（ｂ）特別図柄保留記憶領域の各記憶部

大当たり乱数値
特別図柄乱数値
リーチ判定用乱数値
特図変動用乱数値

（ｃ）演出制御基板の演出情報記憶領域

第０記憶部	第１記憶部	第２記憶部	第３記憶部	第４記憶部
	第１記憶部	第２記憶部	第３記憶部	第４記憶部

（ｄ）演出情報記憶領域の各記憶部

始動入賞指定コマンド
先読み保留変化演出シナリオデータ

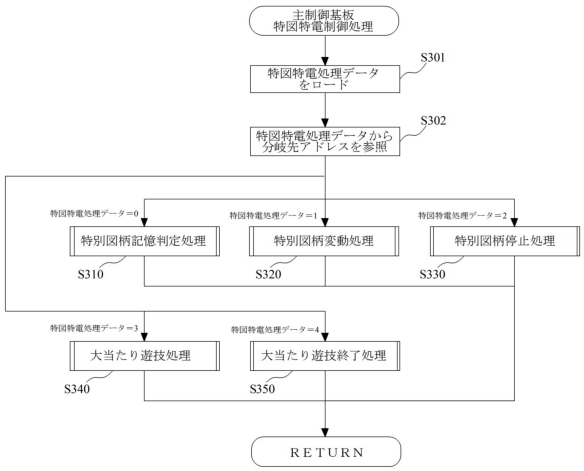
【図２８】

特別図柄の事前判定テーブル

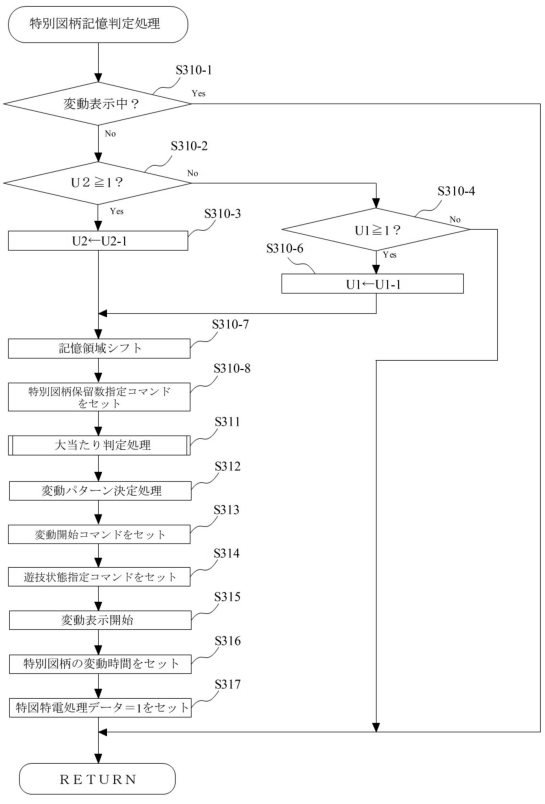
特別図柄表示装置（始動口の種別）	大当たり乱数値	特別図柄乱数値	遊技状態	リーチ判定用乱数値	特図変動用乱数値	入賞情報	始動入賞指定コマンド MODE	始動入賞指定コマンド DATA
第１特別図柄表示装置	低確率遊技状態＝7,8（大当たり）	0～39	－	－	0～5	入賞情報１１	Ｅ８Ｈ	１１Ｈ
					6～15	入賞情報１２	Ｅ８Ｈ	１２Ｈ
					16～30	入賞情報１３	Ｅ８Ｈ	１３Ｈ
					31～48	入賞情報１４	Ｅ８Ｈ	１４Ｈ
					49～70	入賞情報１５	Ｅ８Ｈ	１５Ｈ
					71～96	入賞情報１６	Ｅ８Ｈ	１６Ｈ
					97～99	入賞情報１７	Ｅ８Ｈ	１７Ｈ
	高確率遊技状態＝7～26（大当たり）	40～64	－	－	0～5	入賞情報２１	Ｅ８Ｈ	２１Ｈ
						・		
						・		
		65～89	－	－	0～5	入賞情報３１	Ｅ８Ｈ	３１Ｈ
						・		
						・		
		90～99	－	－	0～5	入賞情報４１	Ｅ８Ｈ	４１Ｈ
						・		
						・		
	上記以外（ハズレ）	－	非時短遊技状態	0～89	0～99	入賞情報１０	Ｅ８Ｈ	１０Ｈ
				90～99	0～58	入賞情報９	Ｅ８Ｈ	０９Ｈ
					59～73	入賞情報１	Ｅ８Ｈ	０１Ｈ
					74～83	入賞情報２	Ｅ８Ｈ	０２Ｈ
					84～90	入賞情報３	Ｅ８Ｈ	０３Ｈ
					91～94	入賞情報４	Ｅ８Ｈ	０４Ｈ
					95～97	入賞情報５	Ｅ８Ｈ	０５Ｈ
					98～99	入賞情報６	Ｅ８Ｈ	０６Ｈ
			時短遊技状態	95～99	0～99	入賞情報１０	Ｅ８Ｈ	１０Ｈ
					0～58	入賞情報９	Ｅ８Ｈ	０９Ｈ
					59～73	入賞情報１	Ｅ８Ｈ	０１Ｈ
					74～83	入賞情報２	Ｅ８Ｈ	０２Ｈ
					84～90	入賞情報３	Ｅ８Ｈ	０３Ｈ
					91～94	入賞情報４	Ｅ８Ｈ	０４Ｈ
					95～97	入賞情報５	Ｅ８Ｈ	０５Ｈ
					98～99	入賞情報６	Ｅ８Ｈ	０６Ｈ
第２特別図柄表示装置	低確率遊技状態＝7,8（大当たり）	0～49	－	－	0～5	入賞情報１１	Ｅ９Ｈ	１１Ｈ
					6～15	入賞情報１２	Ｅ９Ｈ	１２Ｈ
					16～30	入賞情報１３	Ｅ９Ｈ	１３Ｈ
					31～48	入賞情報１４	Ｅ９Ｈ	１４Ｈ
					49～70	入賞情報１５	Ｅ９Ｈ	１５Ｈ
					71～96	入賞情報１６	Ｅ９Ｈ	１６Ｈ
					97～99	入賞情報１７	Ｅ９Ｈ	１７Ｈ
	高確率遊技状態＝7～26（大当たり）	50～74	－	－	0～5	入賞情報２１	Ｅ９Ｈ	２１Ｈ
						・		
						・		
		75～99	－	－	0～5	入賞情報３１	Ｅ９Ｈ	３１Ｈ
						・		
						・		
	上記以外（ハズレ）	－	非時短遊技状態	0～89	0～99	入賞情報１０	Ｅ９Ｈ	１０Ｈ
				90～99	0～58	入賞情報９	Ｅ９Ｈ	０９Ｈ
					59～73	入賞情報１	Ｅ９Ｈ	０１Ｈ
					74～83	入賞情報２	Ｅ９Ｈ	０２Ｈ
					84～90	入賞情報３	Ｅ９Ｈ	０３Ｈ
					91～94	入賞情報４	Ｅ９Ｈ	０４Ｈ
					95～97	入賞情報５	Ｅ９Ｈ	０５Ｈ
					98～99	入賞情報６	Ｅ９Ｈ	０６Ｈ
			時短遊技状態	95～99	0～99	入賞情報１０	Ｅ９Ｈ	１０Ｈ
					0～58	入賞情報９	Ｅ９Ｈ	０９Ｈ
					59～73	入賞情報１	Ｅ９Ｈ	０１Ｈ
					74～83	入賞情報２	Ｅ９Ｈ	０２Ｈ
					84～90	入賞情報３	Ｅ９Ｈ	０３Ｈ
					91～94	入賞情報４	Ｅ９Ｈ	０４Ｈ
					95～97	入賞情報５	Ｅ９Ｈ	０５Ｈ
					98～99	入賞情報６	Ｅ９Ｈ	０６Ｈ

※「－」は、参照しません

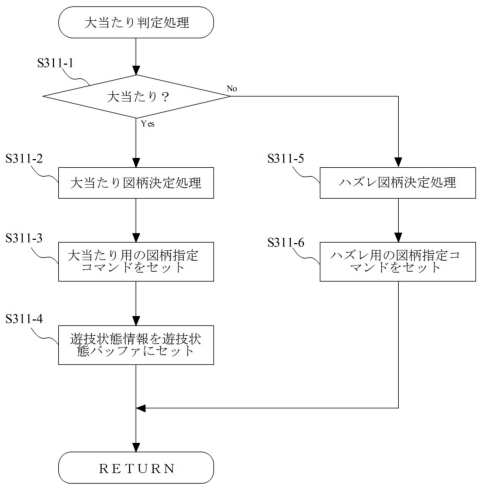
【図２９】



【図３０】



【図３１】



【図３２】

（ａ）特別図柄表示装置用の大当たり抽選判定テーブル

遊技状態	大当たり乱数値（０～５９８）	抽選結果	割合（※参考）
低確率遊技状態	７，８	大当たり	2/599＝1/299.5
	上記以外	ハズレ	…
高確率遊技状態	７～２６	大当たり	20/599＝1/29.9
	上記以外	ハズレ	…

（ｂ）普通図柄表示装置用の普通図柄抽選判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数値（０～65535）	抽選結果	割合（※参考）
非時短遊技状態	０	当たり	1/65536
	１～６５５３５	ハズレ	65535/65536
時短遊技状態	０～６５５３４	当たり	65535/65536
	６５５３５	ハズレ	1/65536

【図３３】

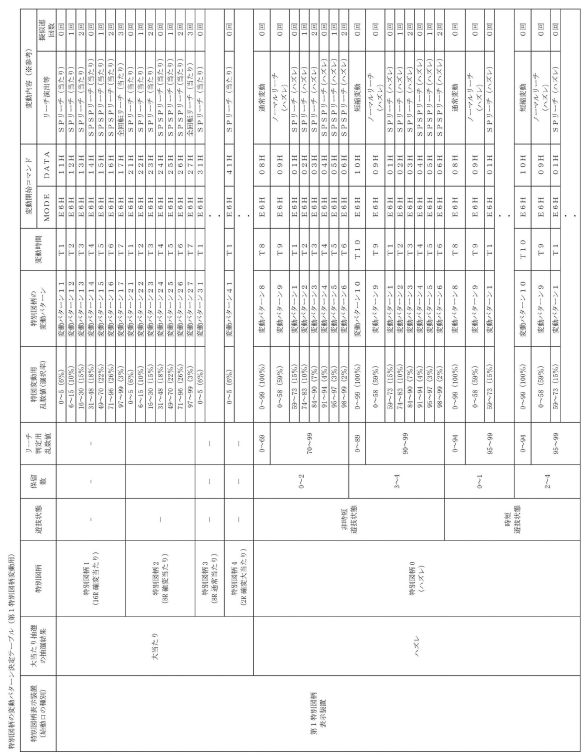
（ａ）大当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄乱数値（０～99）	特別図柄	停止図柄データ	図柄指定コマンド MODE	図柄指定コマンド DATA
第１特別図柄表示装置	０～39	特別図柄１（第１の１６Ｒ確変当たり）	０１	Ｅ０Ｈ	０１Ｈ
	40～64	特別図柄２（第１の８Ｒ確変当たり）	０２	Ｅ０Ｈ	０２Ｈ
	65～89	特別図柄３（第１の８Ｒ通常当たり）	０３	Ｅ０Ｈ	０３Ｈ
	90～99	特別図柄４（第１の２Ｒ確変当たり）	０４	Ｅ０Ｈ	０４Ｈ
第２特別図柄表示装置	０～49	特別図柄５（第２の１６Ｒ確変当たり）	０５	Ｅ０Ｈ	０５Ｈ
	50～74	特別図柄６（第２の８Ｒ確変当たり）	０６	Ｅ０Ｈ	０６Ｈ
	75～99	特別図柄７（第２の８Ｒ通常当たり）	０７	Ｅ０Ｈ	０７Ｈ

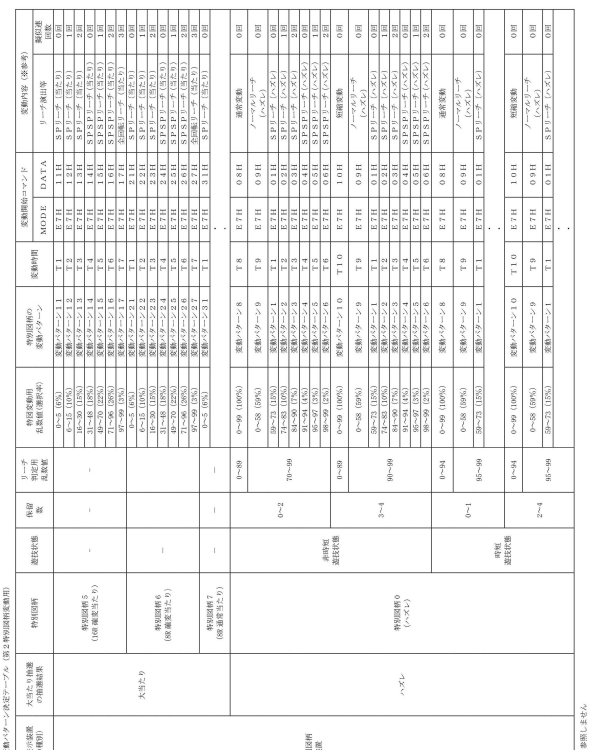
（ｂ）ハズレにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄データ	図柄指定コマンド MODE	図柄指定コマンド DATA
第１特別図柄表示装置	特別図柄０（ハズレ）	００	Ｅ０Ｈ	００Ｈ
第２特別図柄表示装置	特別図柄０（ハズレ）	００		

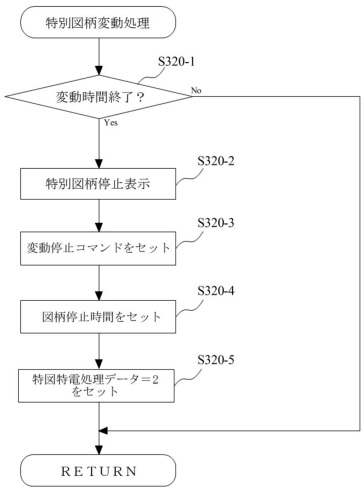
【図３４】



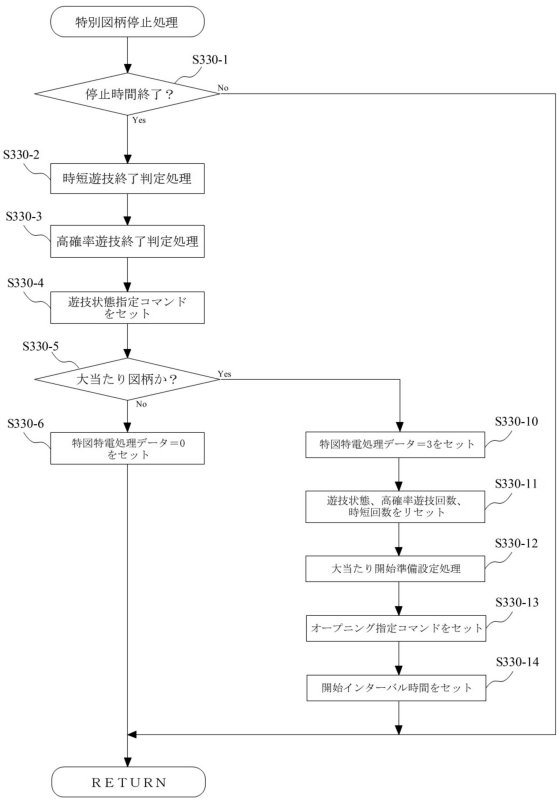
【図３５】



【図３６】



【図３７】



【図３８】

特別遊技制御テーブル

停止図柄データ	オープニング時間（ｓ）	大入賞口開閉制御テーブル	エンディング時間（ｓ）	※備考
０１	１０．０	０１	１０．０	第１の１６Ｒ確変当たり
０２	１０．０	０２	１０．０	第１の８Ｒ確変当たり
０３	１０．０	０２	１０．０	第１の８Ｒ通常当たり
０４	８．０	０３	８．０	第１の２Ｒ確変当たり
０５	１０．０	０１	１０．０	第２の１６Ｒ確変当たり
０６	１０．０	０２	１０．０	第２の８Ｒ確変当たり
０７	１０．０	０２	１０．０	第２の８Ｒ通常当たり

【図３９】

（ａ）１６Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブル

テーブル番号	ラウンド番号（Ｒ）	開放時間（ｓ）	閉鎖時間（ｓ）	大入賞口
０１	１	２９．５	２．０	１
	２	２９．５	２．０	１
	３	２９．５	２．０	１
	４	２９．５	２．０	１
	５	２９．５	２．０	１
	６	２９．５	２．０	１
	７	２９．５	２．０	１
	８	２９．５	２．０	１
	９	２９．５	２．０	１
	１０	２９．５	２．０	１
	１１	２９．５	２．０	１
	１２	２９．５	２．０	１
	１３	２９．５	２．０	１
	１４	２９．５	２．０	１
	１５	２９．５	２．０	１
	１６	２９．５	２．０	１

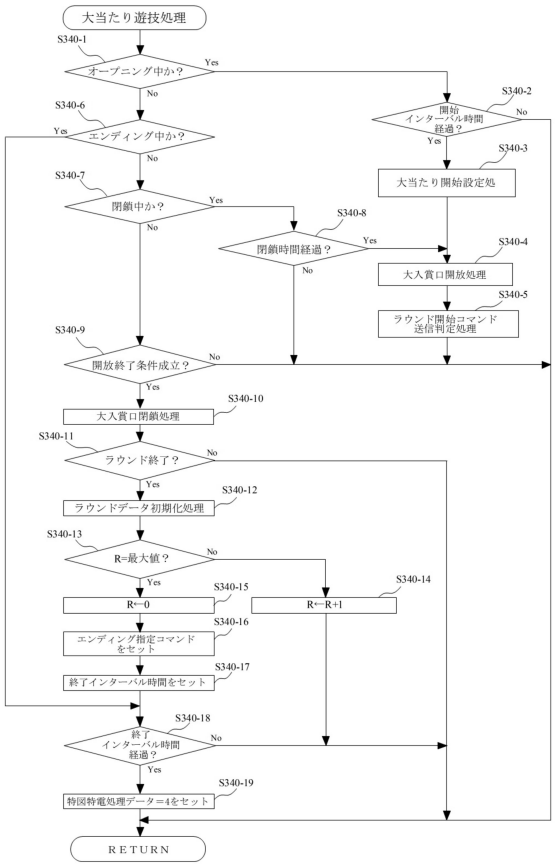
（ｂ）８Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブル

テーブル番号	ラウンド番号（Ｒ）	開放時間（ｓ）	閉鎖時間（ｓ）	大入賞口
０２	１	２９．５	２．０	２
	２	２９．５	２．０	２
	３	２９．５	２．０	２
	４	２９．５	２．０	２
	５	２９．５	２．０	２
	６	２９．５	２．０	２
	７	２９．５	２．０	２
	８	２９．５	２．０	２

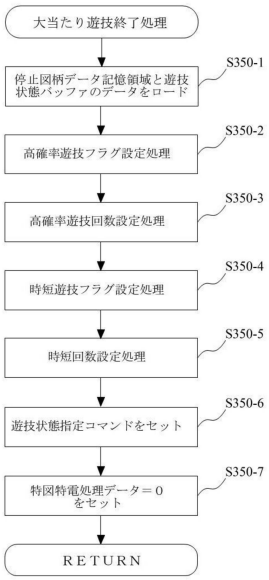
（ｃ）２Ｒ当たり用大入賞口開閉制御テーブル

テーブル番号	ラウンド番号（Ｒ）	開放時間（ｓ）	閉鎖時間（ｓ）	大入賞口
０３	１	０．４	２．０	２
	２	０．４	２．０	２

【図４０】



【図４１】

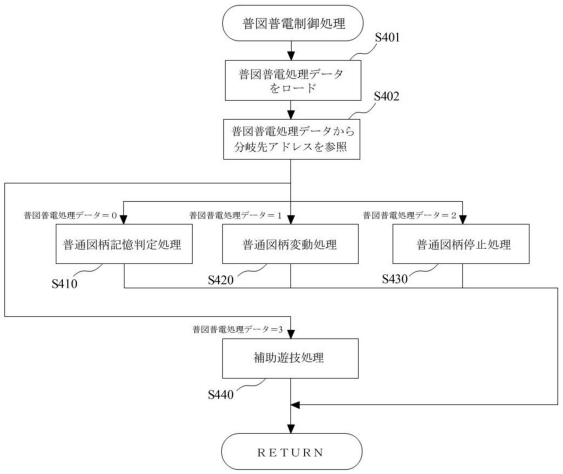


【図４２】

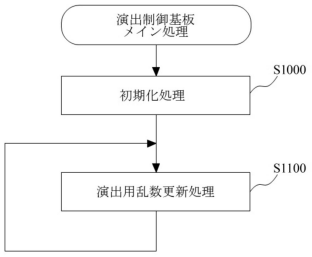
特別遊技終了時設定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄データ	遊技状態バッファ	時短遊技状態	時短遊技回数（J）	確率遊技状態	高確率遊技回数（X）
第１特別図柄表示装置	特別図柄１	０１	00H（低確・時短無） 01H（高確・時短無） 02H（低確・時短有） 03H（高確・時短有）	時短遊技状態	１００００	高確率遊技状態	１００００回
	特別図柄２	０２	00H（低確・時短無） 01H（高確・時短無） 02H（低確・時短有） 03H（高確・時短有）	時短遊技状態	１００００	高確率遊技状態	１００００回
	特別図柄３	０３	00H（低確・時短無） 01H（高確・時短無） 02H（低確・時短有） 03H（高確・時短有）	時短遊技状態	１００	低確率遊技状態	０回
	特別図柄４	０４	00H（低確・時短無） 01H（高確・時短無） 02H（低確・時短有） 03H（高確・時短有）	時短遊技状態	１００００	高確率遊技状態	１００００回
第２特別図柄表示装置	特別図柄５	０５	00H（低確・時短無） 01H（高確・時短無） 02H（低確・時短有） 03H（高確・時短有）	時短遊技状態	１００００	高確率遊技状態	１００００回
	特別図柄６	０６	00H（低確・時短無） 01H（高確・時短無） 02H（低確・時短有） 03H（高確・時短有）	時短遊技状態	１００００	高確率遊技状態	１００００回
	特別図柄７	０７	00H（低確・時短無） 01H（高確・時短無） 02H（低確・時短有） 03H（高確・時短有）	時短遊技状態	１００	低確率遊技状態	０回

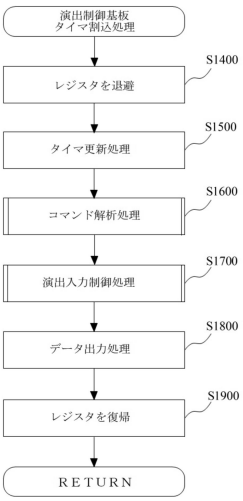
【図４３】



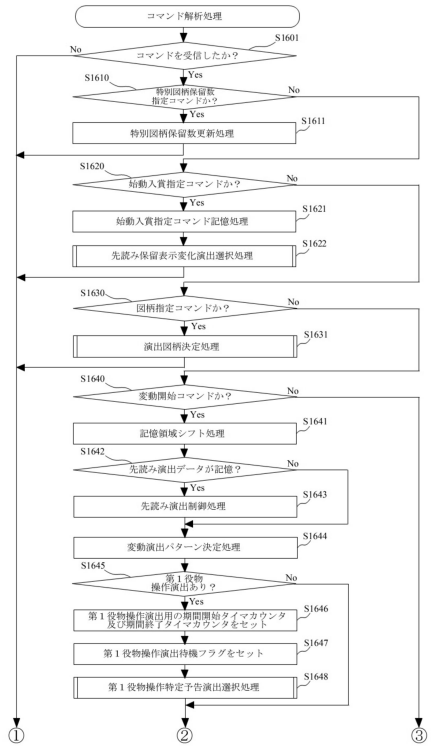
【図４４】



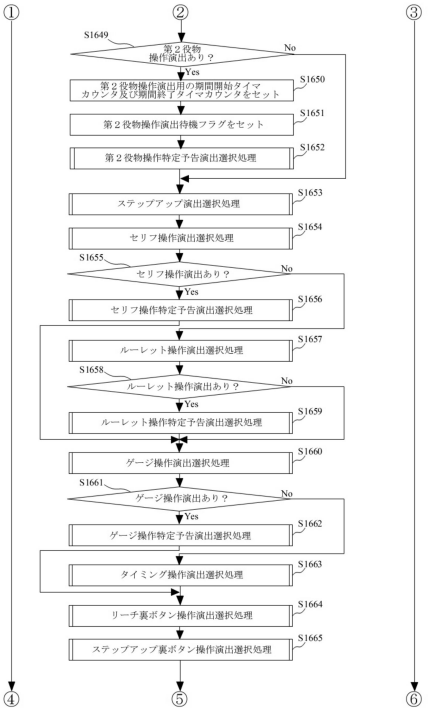
【図４５】



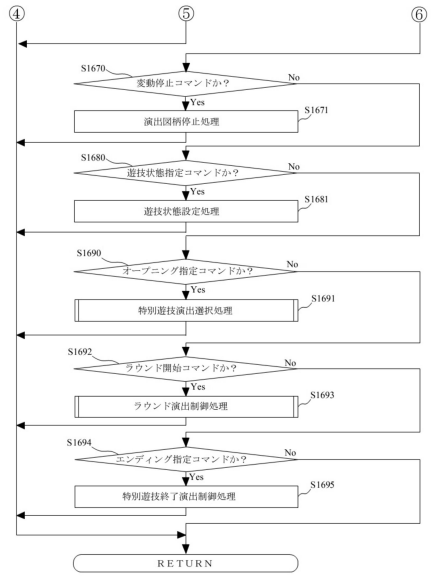
【図４６】



【図４７】



【図４８】

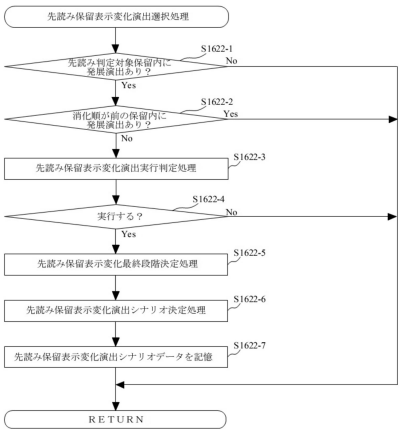


【図４９】

変動演出パターン決定テーブル

変動開始コマンド		変動時間種別（※参考）	演出用乱数第1	図柄変動演出パターン	演出内容（※参考）	演出パターン指定コマンド	
MODE	DATA					MODE	DATA
E6H	11H	T1	0～4	図柄変動演出パターン１１	ノーマルリーチ演出→ＳＰＳＰリーチ演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）	A1H	11H
			5～9	図柄変動演出パターン１２	ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物頑張りなし）→ＳＰＳＰリーチ演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）	A1H	12H
			10～14	図柄変動演出パターン１３	ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物頑張りなし）→ＳＰＳＰリーチ演出→第１役物操作演出（役物落下あり）→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）	A1H	13H
			15～18	図柄変動演出パターン１４	ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物頑張りあり）→ＳＰＳＰリーチ演出→昇描選演出（１６Ｒ確変当たり）	A1H	14H
			19～22	図柄変動演出パターン１５	ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物頑張りあり）→ＳＰＳＰリーチ演出→昇描選演出（１６Ｒ確変当たり）	A1H	15H
			・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
			0～4	図柄変動演出パターン２１	複回選演出（１回）→ノーマルリーチ演出→ＳＰＳＰリーチ演出→昇描選演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）	A1H	21H
			5～9	図柄変動演出パターン２２	複回選演出（１回）→ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物頑張りなし）→ＳＰＳＰリーチ演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）	A1H	32H
			・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
			0～4	図柄変動演出パターン３１	複回選演出（２回）→ノーマルリーチ演出→ＳＰＳＰリーチ演出→昇描選演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）	A1H	31H
			5～9	図柄変動演出パターン３２	複回選演出（２回）→ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物頑張りなし）→ＳＰＳＰリーチ演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）	A1H	32H
			・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
			0～4	図柄変動演出パターン４１	ノーマルリーチ演出→ＳＰＳＰリーチ演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）	A1H	41H
			5～9	図柄変動演出パターン４２	ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物頑張りあり）→ＳＰＳＰリーチ演出→図柄停止（１６Ｒ確変当たり）	A1H	42H
			・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
			・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
			・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
E6H	01H	T1	0～4	図柄変動演出パターン０１	ノーマルリーチ演出→ＳＰＳＰリーチ演出→図柄停止（ハズレ）	A1H	01H
			5～9	図柄変動演出パターン０２	ノーマルリーチ演出→第２役物操作演出（役物頑張りなし）→ＳＰＳＰリーチ演出→図柄停止（ハズレ）	A1H	02H
			・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

【図５０】



【図５１】

（ａ）先読み保留表示変化演出実行判定テーブル

事前判定結果	演出用乱数値２（選択率）	先読み保留表示変化演出の実行の要否
大当たり	0～54 （55%）	実行する
	55～99 （45%）	実行しない
ハズレ	0～44 （45%）	実行する
	45～99 （55%）	実行しない

（ｂ）最終段階保留表示態様決定テーブル

事前判定結果	演出用乱数値３（選択率）	最終段階の保留表示態様
大当たり	0～9 （10%）	青
	10～39 （30%）	緑
	40～99 （60%）	赤
ハズレ	0～59 （60%）	青
	60～89 （30%）	緑
	90～99 （10%）	赤

【図５２】

事前判定結果が大当たりの場合の先読み保留表示変化演出シナリオ決定テーブル

最終段階の保留表示態様	保留数	演出用乱数値４（選択率）	先読み保留表示変化演出シナリオ	演出内容（※参考）			
				最終変動の３つ前の変動	最終変動の２つ前の変動	最終変動の１つ前の変動	最終変動
青	1	0～99 （100%）	シナリオＨＢ１１	－	－	－	青
	2	0～69 （70%）	シナリオＨＢ２１	－	－	青	×
		70～99 （30%）	シナリオＨＢ２２	－	－	×	青
	3	0～49 （50%）	シナリオＨＢ３１	－	青	×	×
		50～79 （30%）	シナリオＨＢ３２		×	青	×
		80～99 （20%）	シナリオＨＢ３３		×	×	青
	4	0～39 （40%）	シナリオＨＢ４１	青	×	×	×
		40～69 （30%）	シナリオＨＢ４２	×	青	×	×
		70～89 （20%）	シナリオＨＢ４３	×	×	青	×
		90～99 （10%）	シナリオＨＢ４４	×	×	×	青
緑	1	0～99 （100%）	シナリオＨＧ１１	－	－	－	緑
	2	0～69 （70%）	シナリオＨＧ２１	－	－	青	緑
		70～99 （30%）	シナリオＨＧ２２			緑	×
	3	0～12 （20%）	シナリオＨＧ３１	－	青	×	緑
		・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
		95～99 （5%）	シナリオＨＧ３８	－	緑	×	×
	4	0～8 （20%）	シナリオＨＧ４１	青	×	×	緑
		・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
		95～99 （5%）	シナリオＨＧ４８	緑	×	×	×
赤	1	0～99 （100%）	シナリオＨＲ１１	－	－	－	赤
	2	0～39 （40%）	シナリオＨＲ２１	－	－	青	赤
		40～69 （30%）	シナリオＨＲ２２	－	－	緑	赤
		70～89 （20%）	シナリオＨＲ２３	－	－	×	赤
		90～99 （10%）	シナリオＨＲ２４	－	－	赤	×
	3	0～19 （20%）	シナリオＨＲ３１	－	青	緑	赤
		・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
		94～98 （5%）	シナリオＨＲ３８	－	赤	×	×
		99 （1%）	シナリオＨＲ３９	－	緑	赤	緑
	4	0～5 （20%）	シナリオＨＲ４１	青	緑	×	赤
		・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
		94～98 （5%）	シナリオＨＲ４８	赤	×	×	×
		99 （1%）	シナリオＨＲ４９	青	緑	赤	緑

※「×」は保留表示変化無し

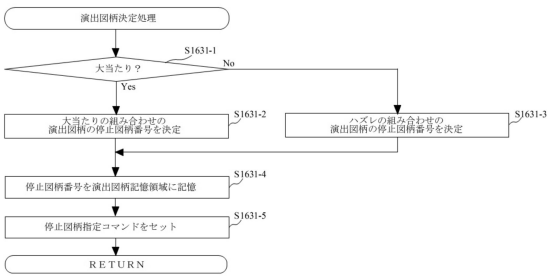
【図５３】

事前判定結果がハズレの場合の先読み保留表示変化演出シナリオ決定テーブル

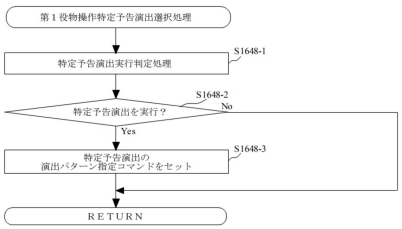
最終段階の保留表示態様	保留数	演出用乱数値４（選択率）	先読み保留表示変化演出シナリオ	演出内容（※参考）			
				最終変動の３つ前の変動	最終変動の２つ前の変動	最終変動の１つ前の変動	最終変動
青	1	0～99 （100%）	シナリオＨＢ１１	－	－	－	青
	2	0～69 （70%）	シナリオＨＢ２１	－	－	青	×
		70～99 （30%）	シナリオＨＢ２２	－	－	×	青
	3	0～49 （50%）	シナリオＨＢ３１	－	青	×	×
		50～79 （30%）	シナリオＨＢ３２		×	青	×
		80～99 （20%）	シナリオＨＢ３３		×	×	青
	4	0～39 （40%）	シナリオＨＢ４１	青	×	×	×
		40～69 （30%）	シナリオＨＢ４２	×	青	×	×
		70～89 （20%）	シナリオＨＢ４３	×	×	青	×
		90～99 （10%）	シナリオＨＢ４４	×	×	×	青
緑	1	0～99 （100%）	シナリオＨＧ１１	－	－	－	緑
	2	0～69 （70%）	シナリオＨＧ２１	－	－	青	緑
		70～99 （30%）	シナリオＨＧ２２			緑	×
	3	0～12 （20%）	シナリオＨＧ３１	－	青	×	緑
		・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
		95～99 （5%）	シナリオＨＧ３８	－	緑	×	×
	4	0～8 （20%）	シナリオＨＧ４１	青	×	×	緑
		・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
		95～99 （5%）	シナリオＨＧ４８	緑	×	×	×
赤	1	0～99 （100%）	シナリオＨＲ１１	－	－	－	赤
	2	0～39 （40%）	シナリオＨＲ２１	－	－	青	赤
		40～69 （30%）	シナリオＨＲ２２	－	－	緑	赤
		70～89 （20%）	シナリオＨＲ２３	－	－	×	赤
		90～99 （10%）	シナリオＨＲ２４	－	－	赤	×
	3	0～19 （20%）	シナリオＨＲ３１	－	青	緑	赤
		・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
		95～99 （5%）	シナリオＨＲ３８	－	赤	×	×
		－ （0%）	シナリオＨＲ３９	－	緑	赤	緑
	4	0～5 （20%）	シナリオＨＲ４１	青	緑	×	赤
		・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
		95～99 （5%）	シナリオＨＲ４８	赤	×	×	×
		－ （0%）	シナリオＨＲ４９	青	緑	赤	緑

※「×」は保留表示変化無し

【図５４】



【図５５】

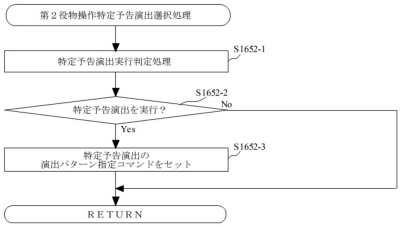


【図５６】

第１役物操作特定予告演出実行判定テーブル

大当たり判定結果	演出用乱数値５（選択率）	第１役物操作特定予告演出の実行の要否
大当たり	0～19 (20%)	実行する
	20～99 (80%)	実行しない
ハズレ	0～99 (100%)	実行しない

【図５７】

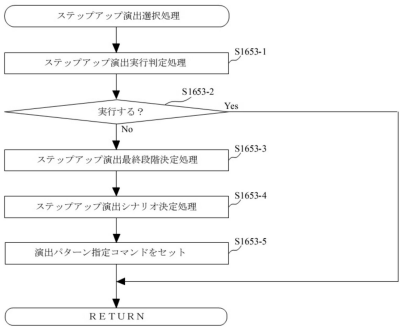


【図５８】

第２役物操作特定予告演出実行判定テーブル

大当たり判定結果	ＳＰリーチ又はＳＰＳＰリーチへの発展	演出用乱数値６（選択率）	第２役物操作特定予告演出の実行の要否
大当たり	あり	0～74 (75%)	実行する
		75～99 (25%)	実行しない
	なし	0～99 (100%)	実行しない
ハズレ	あり	0～79 (80%)	実行する
		80～99 (20%)	実行しない
	なし	0～99 (100%)	実行しない

【図５９】



【図６０】

（ａ）ステップアップ演出実行判定テーブル

大当たり判定結果	演出用乱数値７（選択率）	ステップアップ演出の実行の要否
大当たり	0～54 (55%)	実行する
	55～99 (45%)	実行しない
ハズレ	0～44 (45%)	実行する
	45～99 (55%)	実行しない

（ｂ）ステップアップ演出最終段階決定テーブル

大当たり判定結果	演出用乱数値８（選択率）	最終段階	
		段階	色
大当たり	0～2 (3%)	1	青
	3～7 (5%)	2	青
	8～14 (7%)	2	緑
	15～25 (11%)	3	青
	26～37 (12%)	3	緑
	38～51 (13%)	3	赤
	52～63 (14%)	4	青
	64～80 (16%)	4	緑
	81～98 (18%)	4	赤
	99 (1%)	特別段階（大当たり確定）	
ハズレ	0～17 (18%)	1	青
	18～33 (16%)	2	青
	34～47 (14%)	2	緑
	48～60 (13%)	3	青
	61～72 (12%)	3	緑
	73～83 (11%)	3	赤
	84～90 (7%)	4	青
	91～95 (5%)	4	緑
	96～99 (4%)	4	赤
	－ (0%)	特別段階（大当たり確定）	

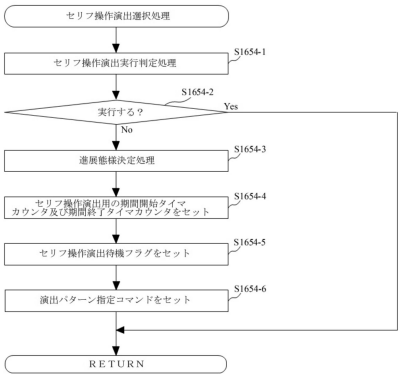
【図６１】

ステップアップ演出シナリオ決定テーブル

最終段階		演出用乱数値９（選択率）	ステップアップ演出シナリオ	演出内容（※参考）									
				t_{ST1}		t_{ST2}		t_{ST3}		t_{ST4}		t_{ST5}	
段階	色			段階	色	段階	色	段階	色	段階	色	段階	色
1	青	0～99 (100%)	シナリオＧＳ１１	1	青	－		－		－		－	
2	青	0～99 (100%)	シナリオＧＳ２１	1	青	2	青	－		－		－	
2	緑	0～99 (100%)	シナリオＧＳ２２	1	青	2	緑	－		－		－	
3	青	0～89 (90%)	シナリオＧＳ３１	1	青	2	青	3	青	－		－	
		90～99 (10%)	シナリオＧＳ３２	1	青	－		3	青	－		－	
3	緑	0～44 (45%)	シナリオＧＳ３３	1	青	2	青	3	緑	－		－	
		45～89 (45%)	シナリオＧＳ３４	1	青	2	緑	3	緑	－		－	
		90～99 (10%)	シナリオＧＳ３５	1	青	－		3	緑	－		－	
3	赤	0～29 (30%)	シナリオＧＳ３６	1	青	2	緑	3	赤	－		－	
		30～59 (30%)	シナリオＧＳ３７	1	青	2	青	3	赤	－		－	
		60～89 (30%)	シナリオＧＳ３８	1	青	2	赤	3	赤	－		－	
		90～99 (10%)	シナリオＧＳ３９	1	青	－		3	赤	－		－	
4	青	0～89 (90%)	シナリオＧＳ４１	1	青	2	青	3	青	4	青	－	
		90～94 (5%)	シナリオＧＳ４２	1	青	－		3	青	4	青	－	
		95～99 (5%)	シナリオＧＳ４３	1	青	2	青	－		4	青	－	
4	緑	0～19 (20%)	シナリオＧＳ５１	1	青	2	青	3	青	4	緑	－	
		20～39 (20%)	シナリオＧＳ５２	1	青	2	青	3	緑	4	緑	－	
		・	・	・		・		・		・		・	
		・	・	・		・		・		・		・	
4	赤	0～19 (20%)	シナリオＧＳ６１	1	青	2	青	3	緑	4	赤	－	
		20～39 (20%)	シナリオＧＳ６２	1	青	2	緑	3	赤	4	赤	－	
		・	・	・		・		・		・		・	
		・	・	・		・		・		・		・	
特別段階		0～19 (20%)	シナリオＧＳ８１	1	青	2	青	3	緑	4	赤	特別段階	
		20～39 (20%)	シナリオＧＳ８２	1	青	2	緑	3	赤	4	赤	特別段階	
		・	・	・		・		・		・		・	
		・	・	・		・		・		・		・	

※「－」はステップ演出の実行無し

【図６２】



【図６３】

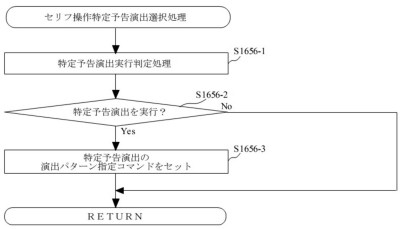
（ａ）セリフ操作演出実行判定テーブル

大当たり 判定結果	演出用乱数値10 （選択率）	セリフ操作演出 の実行の要否
大当たり	0～44　(45%)	実行する
	45～99　(55%)	実行しない
ハズレ	0～54　(55%)	実行する
	55～99　(45%)	実行しない

（ｂ）セリフ操作演出進展態様決定テーブル

大当たり判定結果	演出用乱数値11 （選択率）	演出進展パターン	演出内容（※参考）	
			セリフ発音キャラクタ	セリフ
大当たり	0～4　(5%)	進展パターンＳＲ１１	キャラクタＡ	ずっとまってたよ
	5～9　(5%)	進展パターンＳＲ１２	キャラクタＡ	リーチならチャンス
	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
	20～24　(5%)	進展パターンＳＲ１５	キャラクタＡ	・・・・
	25～29　(5%)	進展パターンＳＲ２１	キャラクタＢ	ずっとまってたよ
	30～34　(5%)	進展パターンＳＲ２２	キャラクタＢ	リーチならチャンス
	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
	45～49　(5%)	進展パターンＳＲ２５	キャラクタＢ	・・・・
	50～54　(5%)	進展パターンＳＲ３１	キャラクタＣ	ずっとまってたよ
	55～59　(5%)	進展パターンＳＲ３２	キャラクタＣ	リーチならチャンス
	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
	70～74　(5%)	進展パターンＳＲ３５	キャラクタＣ	・・・・
	75～79　(5%)	進展パターンＳＲ４１	キャラクタＤ	ずっとまってたよ
	80～84　(5%)	進展パターンＳＲ４２	キャラクタＤ	リーチならチャンス
	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
	95～98　(4%)	進展パターンＳＲ４５	キャラクタＤ	・・・・
	99　(1%)	進展パターンＳＲ５０	プレミアムキャラクタ	・・・・
ハズレ	0～3　(4%)	進展パターンＳＲ１１	キャラクタＡ	ずっとまってたよ
	4～7　(4%)	進展パターンＳＲ１２	キャラクタＡ	リーチならチャンス
	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
	17～23　(5%)	進展パターンＳＲ１５	キャラクタＡ	・・・・
	24～27　(4%)	進展パターンＳＲ２１	キャラクタＢ	ずっとまってたよ
	28～31　(4%)	進展パターンＳＲ２２	キャラクタＢ	リーチならチャンス
	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
	43～46　(5%)	進展パターンＳＲ２５	キャラクタＢ	・・・・
	47～50　(4%)	進展パターンＳＲ３１	キャラクタＣ	ずっとまってたよ
	51～54　(4%)	進展パターンＳＲ３２	キャラクタＣ	リーチならチャンス
	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
	67～71　(5%)	進展パターンＳＲ３５	キャラクタＣ	・・・・
	72～78　(7%)	進展パターンＳＲ４１	キャラクタＤ	ずっとまってたよ
	79～85　(7%)	進展パターンＳＲ４２	キャラクタＤ	リーチならチャンス
	・ ・	・ ・	・ ・	・ ・
	93～99　(7%)	進展パターンＳＲ４５	キャラクタＤ	・・・・
	－　(0%)	進展パターンＳＲ５０	プレミアムキャラクタ	・・・・

【図６４】

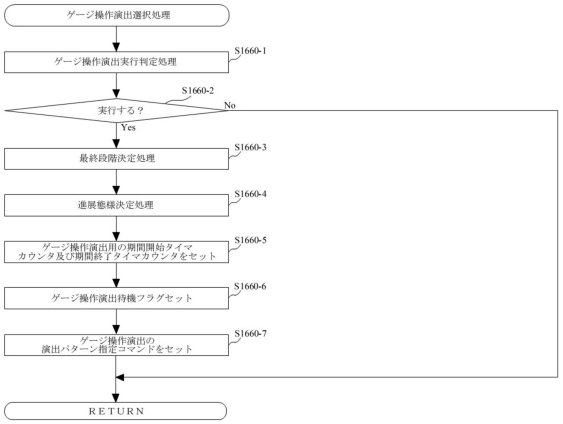


【図６５】

セリフ操作特定予告演出実行判定テーブル

進展パターン	演出用乱数値12 （選択率）	セリフ操作特定予告演出 の実行の要否
進展パターンＳＲ５０ （プレミアムキャラクタ）	0　(1%)	実行する
	2～99　(99%)	実行しない
上記以外	0～99　(100%)	実行しない

【図６６】



【図６７】

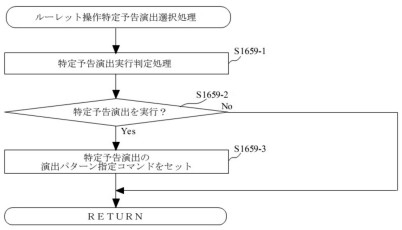
（ａ）ルーレット操作演出実行判定テーブル

大当たり判定結果	演出用乱数値13（選択率）	セリフ操作演出の実行の要否
大当たり	0～44 (45%)	実行する
	45～99 (55%)	実行しない
ハズレ	0～54 (55%)	実行する
	55～99 (45%)	実行しない

（ｂ）ルーレット操作演出進展態様決定テーブル

大当たり判定結果	リーチ成立	擬似連演出	ＳＰリーチ演出	演出用乱数値14（選択率）	進展パターン	演出内容（※参考）
大当たり	なし	なし	なし	0～94 (95%)	進展パターンＲＬ１１	！
				95～96 (2%)	進展パターンＲＬ１２	Ｃｈａｎｃｅ
				97～98 (2%)	進展パターンＲＬ１３	ＮＥＸＴ
				99 (1%)	進展パターンＲＬ１４	ＳＰ
	あり	なし	なし	0～79 (80%)	進展パターンＲＬ１１	！
				80～94 (15%)	進展パターンＲＬ１２	Ｃｈａｎｃｅ
				95～97 (3%)	進展パターンＲＬ１３	ＮＥＸＴ
				98～99 (2%)	進展パターンＲＬ１４	ＳＰ
	あり	あり	なし	0～84 (85%)	進展パターンＲＬ１１	！
				85～92 (8%)	進展パターンＲＬ１２	Ｃｈａｎｃｅ
				93～97 (5%)	進展パターンＲＬ１３	ＮＥＸＴ
				98～99 (2%)	進展パターンＲＬ１４	ＳＰ
	・・	・・	・・	・・	・・	・・
	あり	あり	あり	0～84 (85%)	進展パターンＲＬ１１	！
				85～89 (5%)	進展パターンＲＬ１２	Ｃｈａｎｃｅ
				90～94 (5%)	進展パターンＲＬ１３	ＮＥＸＴ
				95～98 (4%)	進展パターンＲＬ１４	ＳＰ
				99 (1%)	進展パターンＲＬ１５	プレミアムキャラクタ
ハズレ	なし	なし	なし	0～96 (97%)	進展パターンＲＬ１１	！
				97 (1%)	進展パターンＲＬ１２	Ｃｈａｎｃｅ
				98 (1%)	進展パターンＲＬ１３	ＮＥＸＴ
				99 (1%)	進展パターンＲＬ１４	ＳＰ
	あり	なし	なし	0～83 (84%)	進展パターンＲＬ１１	！
				84～96 (13%)	進展パターンＲＬ１２	Ｃｈａｎｃｅ
				97～98 (2%)	進展パターンＲＬ１３	ＮＥＸＴ
				99 (1%)	進展パターンＲＬ１４	ＳＰ
	あり	あり	なし	0～87 (88%)	進展パターンＲＬ１１	！
				88～94 (7%)	進展パターンＲＬ１２	Ｃｈａｎｃｅ
				95～98 (4%)	進展パターンＲＬ１３	ＮＥＸＴ
				99 (1%)	進展パターンＲＬ１４	ＳＰ
	・・	・・	・・	・・	・・	・・
	あり	あり	あり	0～88 (89%)	進展パターンＲＬ１１	！
				89～92 (4%)	進展パターンＲＬ１２	Ｃｈａｎｃｅ
				93～96 (4%)	進展パターンＲＬ１３	ＮＥＸＴ
				97～99 (3%)	進展パターンＲＬ１４	ＳＰ
				－ (0%)	進展パターンＲＬ１５	プレミアムキャラクタ

【図６８】

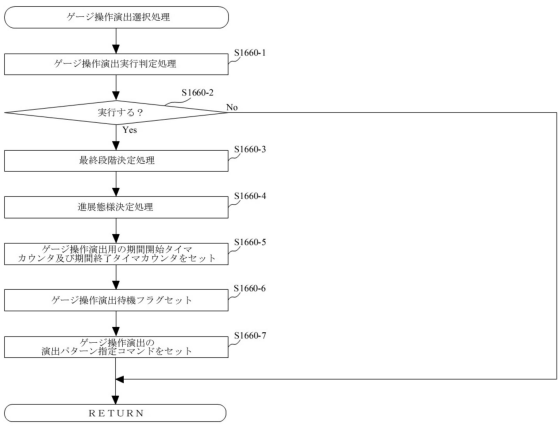


【図６９】

ルーレット操作特定予告演出実行判定テーブル

進展パターン	演出用乱数値15（選択率）	ルーレット操作特定予告演出の実行の要否
進展パターンＲＬ１５（プレミアムキャラクタ）	0 (1%)	実行する
	2～99 (99%)	実行しない
上記以外	0～99 (100%)	実行しない

【図７０】



【図７１】

ゲージ操作演出実行判定テーブル

大当たり判定結果	演出用乱数値16（選択率）	ゲージ操作演出の実行の要否
大当たり	0～54 (55%)	実行する
	55～99 (45%)	実行しない
ハズレ	0～44 (45%)	実行する
	45～99 (55%)	実行しない

【図７２】

参照先決定テーブル

大当たり抽選結果	ＳＰリーチ発展	ＳＰＳＰリーチ発展	上位テーブル	中位テーブル	下位テーブル
大当たり	なし	なし	上位テーブル１	中位テーブル	下位テーブル
	あり	なし	上位テーブル２		
	なし	あり	上位テーブル３		
ハズレ	なし	あり	上位テーブル４		
	あり	なし	上位テーブル５		
	なし	あり	上位テーブル６		

【図７３】

（ａ）上位テーブル１

演出用乱数値17（選択率）	ポイント数
0～1 (2%)	1500
2～3 (2%)	2000
4～6 (3%)	2500
7～9 (3%)	3000
10～12 (3%)	3500
13～16 (4%)	4000
17～20 (4%)	4500
21～25 (4%)	5000
25～29 (5%)	5500
30～39 (10%)	6000
40～54 (15%)	6500
55～72 (19%)	7000
73～98 (25%)	7500
－ (0%)	8000
－ (0%)	8500
－ (0%)	9000
－ (0%)	9500
－ (0%)	10000
99 (1%)	3333
－ (0%)	7777

（ｂ）上位テーブル２

演出用乱数値17（選択率）	ポイント数
0 (1%)	1500
1 (1%)	2000
2 (1%)	2500
3 (1%)	3000
4 (1%)	3500
5～6 (2%)	4000
7～8 (2%)	4500
9～10 (2%)	5000
11～13 (3%)	5500
14～16 (3%)	6000
17～20 (4%)	6500
21～24 (4%)	7000
25～29 (5%)	7500
30～39 (10%)	8000
40～54 (15%)	8500
55～72 (19%)	9000
73～97 (24%)	9500
－ (0%)	10000
98 (1%)	3333
99 (1%)	7777

（ｃ）上位テーブル３

演出用乱数値17（選択率）	ポイント数
0 (1%)	1500
1 (1%)	2000
2 (1%)	2500
3 (1%)	3000
4 (1%)	3500
5 (1%)	4000
6 (2%)	4500
7～8 (2%)	5000
9～10 (2%)	5500
11～13 (3%)	6000
14～16 (3%)	6500
17～20 (4%)	7000
21～24 (4%)	7500
25～29 (5%)	8000
30～39 (10%)	8500
40～54 (15%)	9000
55～72 (19%)	9500
73～97 (24%)	10000
98 (1%)	3333
99 (1%)	7777

（ｄ）上位テーブル４

演出用乱数値17（選択率）	ポイント数
0～1 (2%)	1500
2～3 (2%)	2000
4～6 (3%)	2500
7～9 (3%)	3000
10～12 (3%)	3500
13～16 (4%)	4000
17～20 (4%)	4500
21～25 (4%)	5000
25～29 (5%)	5500
30～39 (10%)	6000
40～54 (15%)	6500
55～74 (20%)	7000
75～99 (25%)	7500
－ (0%)	8000
－ (0%)	8500
－ (0%)	9000
－ (0%)	9500
－ (0%)	10000
－ (0%)	3333
－ (0%)	7777

（ｅ）上位テーブル５

演出用乱数値17（選択率）	ポイント数
0 (1%)	1500
1 (1%)	2000
2 (1%)	2500
3 (1%)	3000
4 (1%)	3500
5～6 (2%)	4000
7～8 (2%)	4500
9～10 (2%)	5000
11～13 (3%)	5500
14～16 (3%)	6000
17～20 (4%)	6500
21～24 (4%)	7000
25～29 (5%)	7500
30～39 (10%)	8000
40～54 (15%)	8500
55～74 (20%)	9000
75～99 (25%)	9500
－ (0%)	10000
－ (0%)	3333
－ (0%)	7777

（ｆ）上位テーブル６

演出用乱数値17（選択率）	ポイント数
0 (1%)	1500
1 (1%)	2000
2 (1%)	2500
3 (1%)	3000
4 (1%)	3500
5 (1%)	4000
6 (2%)	4500
7～8 (2%)	5000
9～10 (2%)	5500
11～13 (3%)	6000
14～16 (3%)	6500
17～20 (4%)	7000
21～24 (4%)	7500
25～29 (5%)	8000
30～39 (10%)	8500
40～54 (15%)	9000
55～74 (20%)	9500
75～99 (25%)	10000
－ (0%)	3333
－ (0%)	7777

【図７４】

（ａ）中位テーブル

演出用乱数値18（選択率）	ポイント数
0～14　(15%)	1500
15～29 (15%)	2000
30～44 (15%)	2500
45～59 (15%)	3000
60～79 (20%)	3500
80～99 (20%)	4500

（ｂ）下位テーブル

演出用乱数値19（選択率）	ポイント数	
0　(1%)	1	
1　(1%)	2	
2　(1%)	3	
3　(1%)	4	
4　(1%)	5	
5　(1%)	6	
6　(1%)	7	
7　(1%)	8	
8　(1%)	9	
9　(1%)	10	
・	・	
・	・	
31～32 (2%)	32	
－　(0%)	33	★
33　(1%)	34	
75～76 (2%)	76	
－　(0%)	77	★
77　(1%)	78	
・	・	
・	・	
99　(1%)	99	

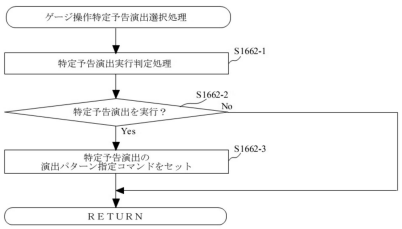
※上位テーブルから決定された数が３３３又は７７７７である場合は、下位テーブルの数の加算はなし

【図７５】

ゲージ操作演出進展パターン決定テーブル

演出用乱数値20（選択率）	ゲージ進展パターン	ゲージの進展割合（※参考）					
		t_{050}	t_{051}	t_{052}	t_{053}	t_{054}	t_{055}
0～24　(25%)	進展パターンＧＧ１１	0%	10%	40%	55%	55%	100%
25～49 (25%)	進展パターンＧＧ１２	0%	20%	45%	50%	50%	100%
50～74 (25%)	進展パターンＧＧ１３	0%	25%	55%	80%	80%	100%
75～99 (25%)	進展パターンＧＧ１４	0%	50%	65%	75%	75%	100%

【図７６】

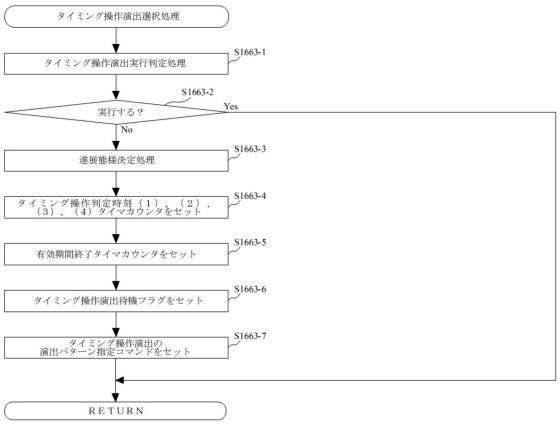


【図７７】

ゲージ操作特定予告演出実行判定テーブル

最終獲得点	演出用乱数値21（選択率）	ゲージ操作特定予告演出の実行の要否
10000以上（ＳＰＳＰ発展報知）	0～54　(55%)	実行する
	55～99 (45%)	実行しない
8000～9999（ＳＰ又はＳＰＳＰ発展報知）	0～19　(20%)	実行する
	20～99 (80%)	実行しない
8000未満	0～99　(100%)	実行しない

【図７８】



【図８０】

タイミング操作演出進展態様決定テーブル

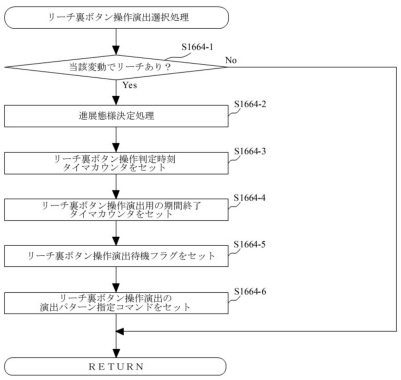
ＳＰリーチ発展	ＳＰＳＰリーチ発展	演出用乱数値23（選択率）	進展パターン	演出内容（※参考）
なし	なし	0～99　(100%)	進展パターンＴＭ１１	操作完遂（全て成功）→EXCELENT 表示 単独操作成功→GOOD 表示 単独操作失敗→ミス表示 押しっぱなし→操作無効 操作完遂の場合の発展報知なし
あり	なし	0～44　(45%)	進展パターンＴＭ１１	操作完遂（全て成功）→EXCELENT 表示 単独操作成功→GOOD 表示 単独操作失敗→ミス表示 押しっぱなし→操作無効 操作完遂の場合の発展報知なし
		45～99 (55%)	進展パターンＴＭ１２	操作完遂（全て成功）→EXCELENT 表示 単独操作成功→GOOD 表示 単独操作失敗→ミス表示 押しっぱなし→操作無効 操作完遂の場合の発展報知あり
なし	あり	0～54　(55%)	進展パターンＴＭ１１	操作完遂（全て成功）→EXCELENT 表示 単独操作成功→GOOD 表示 単独操作失敗→ミス表示 押しっぱなし→操作無効 操作完遂の場合の発展報知なし
		55～99 (45%)	進展パターンＴＭ１２	操作完遂（全て成功）→EXCELENT 表示 単独操作成功→GOOD 表示 単独操作失敗→ミス表示 押しっぱなし→操作無効 操作完遂の場合の発展報知あり

【図７９】

タイミング操作演出実行判定テーブル

大当たり判定結果	演出用乱数値22（選択率）	タイミング操作演出の実行の要否
大当たり	0～54　(55%)	実行する
	55～99 (45%)	実行しない
ハズレ	0～44　(45%)	実行する
	45～99 (55%)	実行しない

【図８１】

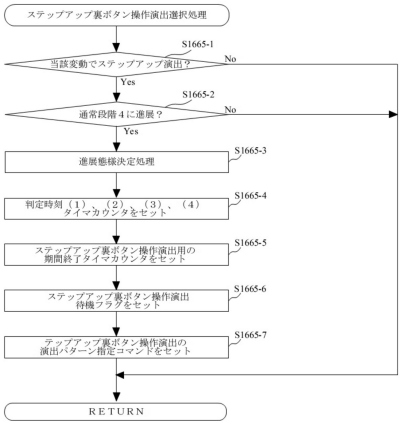


【図８２】

リーチ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブル

大当たり判定結果	演出用乱数値24（選択率）	進展パターン	演出内容（※参考）
大当たり	0～9　(10%)	進展パターンＲＣ１１	裏ボタン操作成功→成功音声出力あり（大当たり確定） 押しっぱなし→操作無効
	10～79（70%）	進展パターンＲＣ１２	裏ボタン操作成功→成功音声出力なし 押しっぱなし→操作無効
	80～99（20%）	進展パターンＲＣ１３	裏ボタン操作成功→成功音声出力あり（大当たり確定） 押しっぱなし→操作無効 操作失敗→惜しい表示
ハズレ	0～79　(80%)	進展パターンＲＣ１２	裏ボタン操作成功→成功音声出力なし 押しっぱなし→操作無効
	80～99（20%）	進展パターンＲＣ１４	裏ボタン操作成功→成功音声出力なし 押しっぱなし→操作無効 操作失敗→惜しい表示

【図８３】

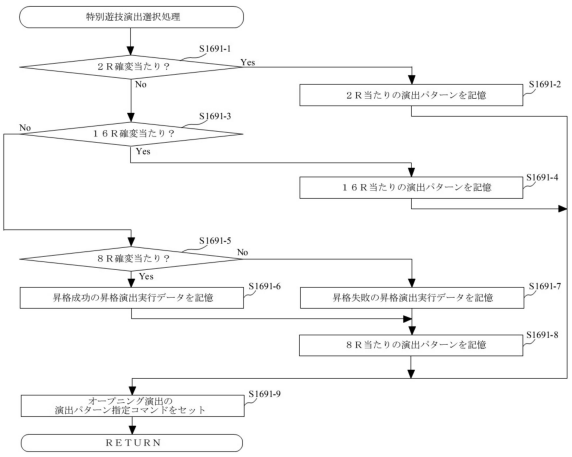


【図８４】

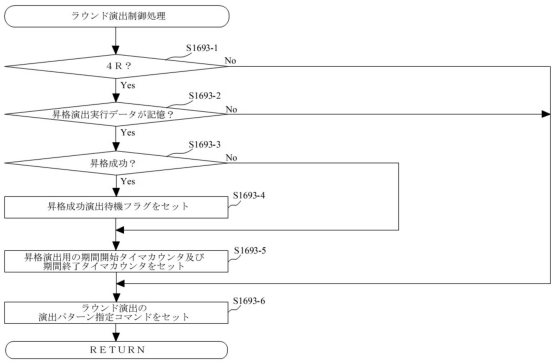
ステップアップ裏ボタン操作演出進展態様決定テーブル

大当たり判定結果	演出用乱数値25（選択率）	進展パターン	演出内容（※参考）
大当たり	0～9　(10%)	進展パターンＲＵ１１	裏ボタン操作成功→成功画像表示あり（大当たり確定） 押しっぱなし→操作無効
	10～79（70%）	進展パターンＲＵ１２	裏ボタン操作成功→成功画像表示なし 押しっぱなし→操作無効
	80～99（20%）	進展パターンＲＵ１３	裏ボタン操作成功→成功画像表示あり（大当たり確定） 押しっぱなし→操作無効 操作失敗→惜しい表示
ハズレ	0～79　(80%)	進展パターンＲＵ１２	裏ボタン操作成功→成功画像表示なし 押しっぱなし→操作無効
	80～99（20%）	進展パターンＲＵ１４	裏ボタン操作成功→成功画像表示なし 押しっぱなし→操作無効 操作失敗→惜しい表示

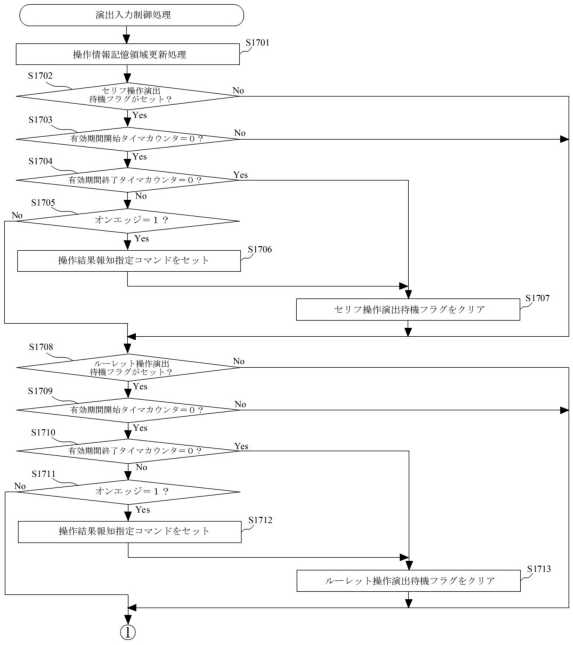
【図８５】



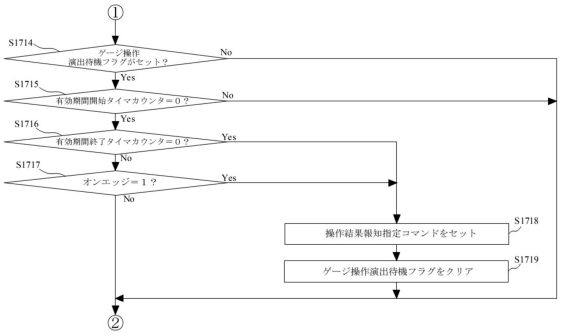
【図８６】



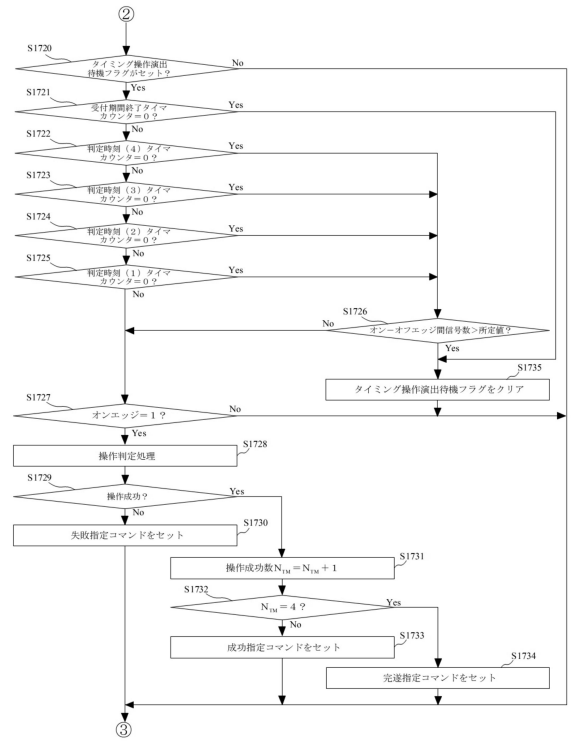
【図８７】



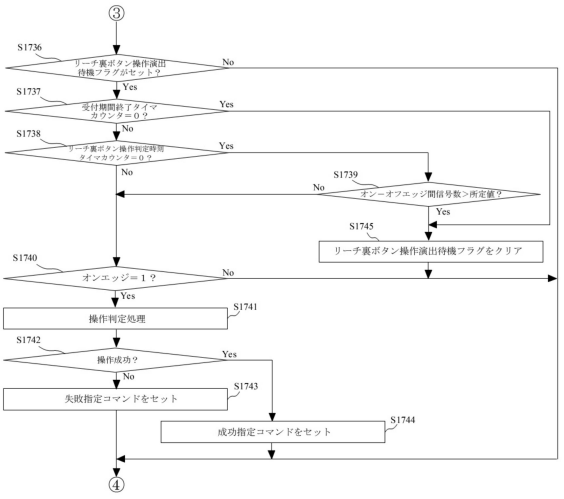
【図８８】



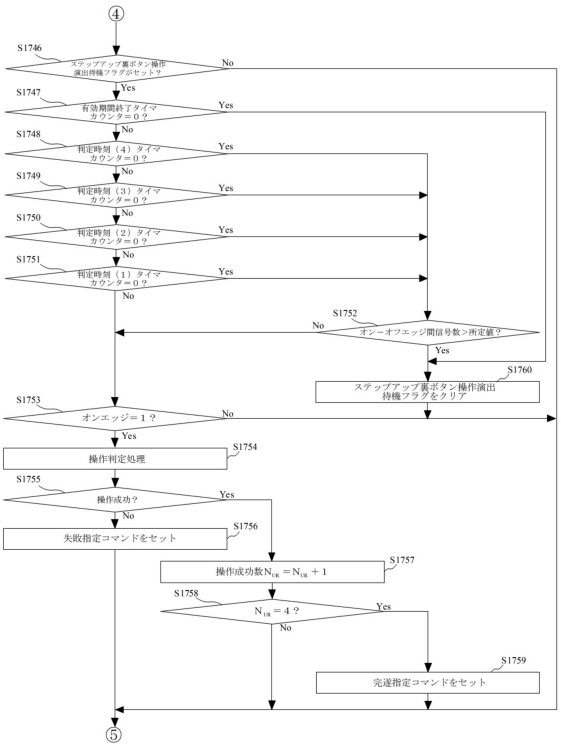
【図８９】



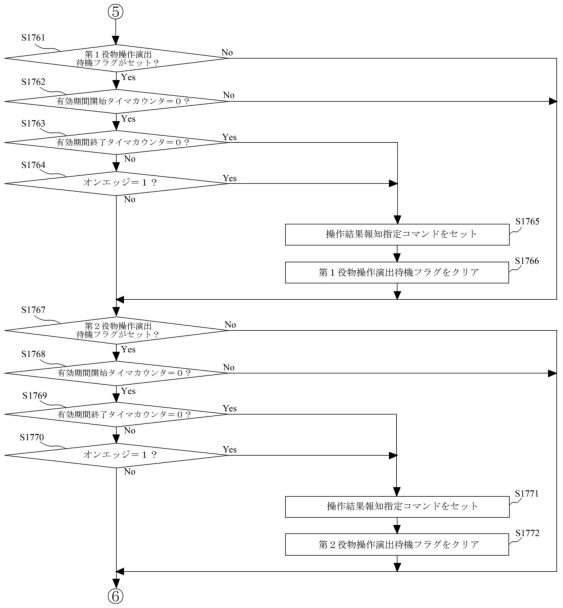
【図９０】



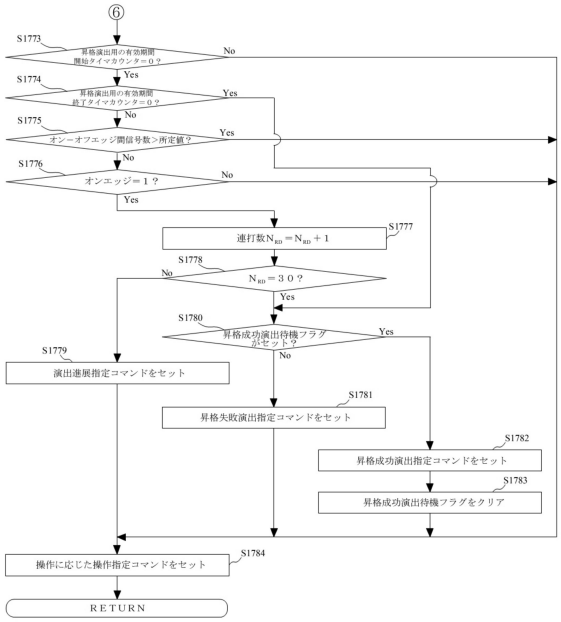
【図９１】



【図９２】



【図９３】



【図９４】

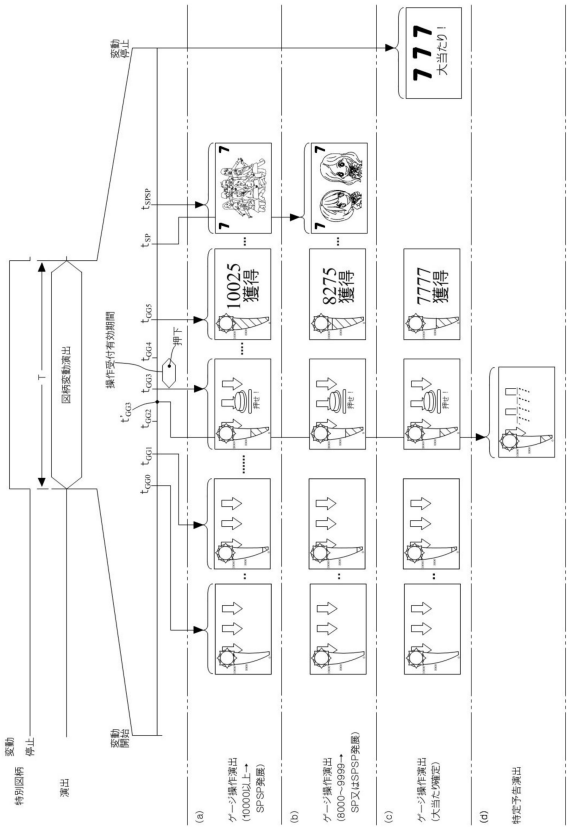
(a)演出制御部の操作情報記憶領域

上カーソルキーサンプリング信号記憶領域		
下カーソルキーサンプリング信号記憶領域		
左カーソルキーサンプリング信号記憶領域		
右カーソルキーサンプリング信号記憶領域		
中央キーサンプリング信号記憶領域		
最新サンプリング記憶部	前サンプリング記憶部	演出ボタンサンプリング信号記憶領域
最新サンプリング記憶部	前サンプリング記憶部	演出ボタンオンエッジ記憶領域
最新サンプリング記憶部	前サンプリング記憶部	演出ボタンオフエッジ記憶領域
最新サンプリング記憶部	前サンプリング記憶部	演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域

(b)操作情報記憶領域の更新例

サンプリングタイミング		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
演出ボタンの検出スイッチの入力信号	オン																	
	オフ																	
演出ボタンサンプリング信号記憶領域（最新サンプリング）		0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1
演出ボタンサンプリング信号記憶領域（前サンプリング）		0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1
演出ボタンオンエッジ記憶領域		0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0
演出ボタンオフエッジ記憶領域		0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0
演出ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域		0	0	0	1	2	3	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2

【図９５】



【図９６】

ゲージ操作特定予告演出実行判定テーブル

最終獲得点	演出用乱数値21 （選択率）	ゲージ操作特定予告演出 の実行の要否
7777 （大当たり確定）	0～54　(55%)	実行する
	55～99 (45%)	実行しない
3333 （大当たり確定）	0～19　(20%)	実行する
	20～99 (80%)	実行しない
上記以外	0～99　(100%)	実行しない

【図９７】

第２役物操作特定予告演出実行判定テーブル

大当たり判定結果	ＳＰリーチ又は ＳＰＳＰリーチへの発展	演出用乱数値６ （選択率）	第２役物操作特定予告演出 の実行の要否
大当たり	あり	0～74　(75%)	実行する
		75～99 (25%)	実行しない
	なし	0～99　(100%)	実行しない
ハズレ	あり	0～99　(100%)	実行しない
	なし	0～99　(100%)	実行しない

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１３－２４８０１７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１１３３８７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０１６２２２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１０６８００（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０７７５３５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２