(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2017-169755
(P2017-169755A)
(43)公開日　平成29年9月28日(2017.9.28)

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

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 115 頁）

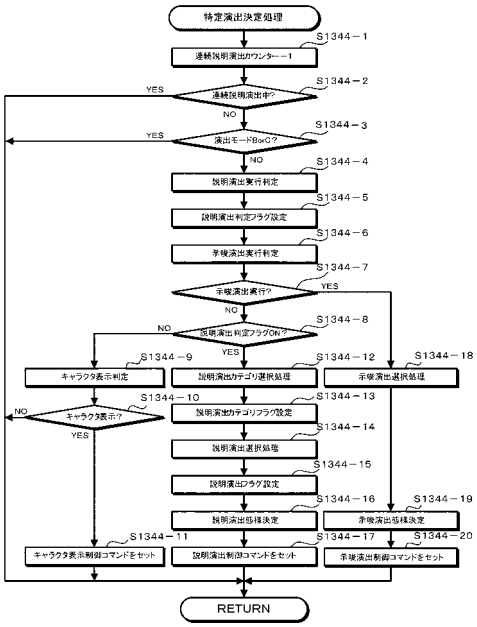
(21)出願番号　特願2016-58231(P2016-58231)
(22)出願日　平成28年3月23日(2016.3.23)

(71)出願人　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　110000383
特許業務法人　エビス国際特許事務所
(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

Ｆターム(参考)　2C333 AA11　CA06　CA26　CA49　CA76

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】多様な説明演出を実行可能な遊技機を提供する。
【解決手段】特別遊技判定が行われた場合、特別遊技判定結果を報知するための報知演出を実行する報知演出実行手段と、報知演出の実行中に説明演出を行う説明演出実行手段と、を備え、説明演出実行手段は、通常遊技状態で遊技が制御されているときには、複数の説明演出の中から第１の説明演出を実行可能であり、高確率遊技状態で遊技が制御されているときには、第１の説明演出とは異なる第２の説明演出を実行可能である。
【選択図】図４４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの特別遊技判定を行い、該特別遊技判定によって特別遊技を実行すると判定された場合は前記特別遊技を実行する遊技機であって、
前記特別遊技判定が行われた場合、該特別遊技判定結果を報知するための報知演出を実行する報知演出実行手段と、
前記報知演出の実行中に説明演出を行う説明演出実行手段と、
前記特別遊技判定が第１の確率で実行されるとともに前記所定条件が成立し難い通常遊技状態と、前記特別遊技判定が前記通常遊技状態よりも高確率である第２の確率で実行されるとともに前記所定条件が成立し易い高確率遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態にて遊技を制御する遊技状態制御手段と、を備え、
前記説明演出実行手段は、
前記通常遊技状態で遊技が制御されているときには、複数の説明演出の中から第１の説明演出を実行可能であり、
前記高確率遊技状態で遊技が制御されているときには、前記第１の説明演出とは異なる第２の説明演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、所定条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行い、該判定によって特別遊技を実行すると判定された場合は前記特別遊技を実行する遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、所定の条件が成立すると大当たりか否かの判定が行われ、大当たりに当選すると、遊技者に有利な特別遊技が行われる遊技機が知られている。このような遊技機は、大当たり判定が行われると、遊技者に判定結果を報知するが、単に判定結果を報知するだけでは遊技者に飽きが生じてしまうため、判定結果を示唆するための様々な演出が行われる場合が多い。
【０００３】
このように、近年では、遊技の興趣をより向上させるために、そのような演出がますます多岐にわたる傾向にあり、演出が示唆する内容などを遊技者が把握するのが困難となってしまう場合がある。そのため、例えば特許文献１には、特定演出を実行するときに特定演出の内容を説明するための説明演出を実行する遊技機が開示されている。
【０００４】
【特許文献１】特許第５３５１１０４号
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
ここで、特許文献１に開示されている遊技機は、説明演出によって特定演出の内容を説明している。一方、特定演出の内容だけではなく、その他の演出の内容や遊技方法なども多様化の傾向にある。
【０００６】
そこで、本発明は、多様な説明演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明にかかる遊技機は、所定条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行す

るか否かの特別遊技判定を行い、該特別遊技判定によって特別遊技を実行すると判定された場合は前記特別遊技を実行する遊技機であって、前記特別遊技判定が行われた場合、該特別遊技判定結果を報知するための報知演出を実行する報知演出実行手段と、前記報知演出の実行中に説明演出を行う説明演出実行手段と、前記特別遊技判定が第１の確率で実行されるとともに前記所定条件が成立し難い通常遊技状態と、前記特別遊技判定が前記通常遊技状態よりも高確率である第２の確率で実行されるとともに前記所定条件が成立し易い高確率遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態にて遊技を制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記説明演出実行手段は、前記通常遊技状態で遊技が制御されているときには、第１モード演出の説明演出を実行可能であり、前記高確率遊技状態で遊技が制御されているときには、前記第１モード演出の説明演出とは異なる第２モード演出の説明演出を実行可能である、ことを特徴とする。

【０００８】

本発明に係る遊技機によれば、多様な説明演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】遊技機の正面図である。

【図２】遊技機の部分斜視図である。

【図３】制御手段のブロック図である。

【図４】（ａ－１）は第１特別図柄用の大当たり判定テーブルを表す図、（ａ－２）は第２特別図柄用の大当たり判定テーブルを表す図、（ｂ）はリーチ判定テーブルを表す図である。

【図５】（ａ）は大当たり当選用の特別図柄判定テーブルを表す図、（ｂ）は小当たり当選用の特別図柄判定テーブルを表す図、（ｃ）はハズレ用の特別図柄判定テーブルを表す図である。

【図６】（ａ）は大当たり遊技制御テーブルを表す図、（ｂ）は長当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図、（ｃ）は短当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図である。

【図７】（ａ）は小当たり遊技制御テーブルを表す図、（ｂ）は小当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図である。

【図８】（ａ）は遊技条件データ判定テーブルを表す図、（ｂ）は遊技条件判定テーブルを表す図である。

【図９】非時短遊技状態における特図変動パターン判定テーブルを表す図である。

【図１０】時短遊技状態における特図変動パターン判定テーブルを表す図である。

【図１１】（ａ）は普通図柄用の当たり判定テーブルを表す図、（ｂ）は普通図柄判定テーブルを表す図、（ｃ）は普図変動パターン判定テーブル、（ｄ）は補助遊技参照データ判定テーブルを表す図、（ｅ）は補助遊技制御テーブルを表す図、（ｆ）は第２始動口開閉制御テーブルを表す図である。

【図１２】（ａ）はメインＲＡＭ１０１ｃの特別図柄保留記憶領域の構成を表す図、（ｂ）は特別図柄保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図、（ｃ）はメインＲＡＭ１０１ｃの普通図柄保留記憶領域の構成を表す図、（ｄ）は普通図柄保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図である。

【図１３】主制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図１４】主制御基板におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図１５】主制御基板における入力制御処理を示すフローチャートである。

【図１６】主制御基板における第１始動口検出信号入力処理を示すフローチャートである。

【図１７】主制御基板における第２始動口検出信号入力処理を示すフローチャートである。

【図１８】主制御基板における入賞ゲート検出信号入力処理を示すフローチャートである

。
【図１９】主制御基板における特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図２０】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。
【図２１】主制御基板における大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２２】主制御基板における特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図２３】主制御基板における特図変動パターン判定処理を示すフローチャートである。
【図２４】主制御基板における特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２５】主制御基板における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２６】主制御基板における大当たり遊技処理を示すフローチャートである。
【図２７】主制御基板における小当たり遊技処理を示すフローチャートである。
【図２８】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。
【図２９】主制御基板における普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】主制御基板における普通図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。
【図３１】主制御基板における普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３２】主制御基板における普通図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図３３】主制御基板における補助遊技処理を示すフローチャートである。
【図３４】演出制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３５】演出制御基板におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３６】演出制御基板におけるコマンド解析処理の途中までを示すフローチャートである。
【図３７】図３６のコマンド解析処理の続きを示すフローチャートである。
【図３８】演出制御基板における特図保留アイコン表示処理を示すフローチャートである。
【図３９】演出制御基板における連続説明演出決定処理を示すフローチャートである。
【図４０】演出制御基板における演出シフト処理を示すフローチャートである。
【図４１】演出制御基板における客待ち演出終了判定処理を示すフローチャートである。
【図４２】演出制御基板における変動演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図４３】演出制御基板における特図ルーレット演出判定処理を示すフローチャートである。
【図４４】演出制御基板における特定演出決定処理を示すフローチャートである。
【図４５】演出制御基板における演出モード設定処理を示すフローチャートである。
【図４６】演出制御基板における普図ルーレット演出判定処理を示すフローチャートである。
【図４７】演出制御基板におけるロング開放演出実行判定処理を示すフローチャートである。
【図４８】演出制御基板におけるルーレット演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図４９】演出制御基板におけるルーレット演出実行制御処理を示すフローチャートである。
【図５０】（ａ）はサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域の構成を表す図、（ｂ）は演出情報保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図である。
【図５１】特図保留アイコン演出パターン判定テーブルの一例を表す図である。
【図５２】特図保留アイコン演出パターン判定テーブルの一例を表す図である。
【図５３】連続説明演出判定テーブルの一例を表す図である。
【図５４】演出モードＡの変動演出パターン判定テーブルの一例を表す図である。
【図５５】特図ルーレット演出についてのルーレット演出判定テーブルの一例を表す図である。
【図５６】説明演出カテゴリ選択用テーブルの一例を表す図である。
【図５７】説明演出選択用テーブルの一例を表す図である。

【図５８】説明演出態様決定用テーブルの一例を表す図である。
【図５９】示唆演出選択用テーブルの一例を表す図である。
【図６０】普図ルーレット演出についてのルーレット演出判定テーブルの一例を表す図である。
【図６１】入賞ルーレット演出についてのチャレンジキャラクタ判定テーブルの一例を表す図である。
【図６２】特図ルーレット演出についてのチャレンジキャラクタ判定テーブルの一例を表す図である。
【図６３】普図ルーレット演出チャレンジキャラクタ判定テーブルの一例を表す図である。
【図６４】入賞ルーレット演出についての停車マス判定テーブルの一例を表す図である。
【図６５】入賞ルーレット演出についての停車マス判定テーブルの一例を表す図である。
【図６６】入賞ルーレット演出についての停車マス判定テーブルの一例を表す図である。
【図６７】入賞ルーレット演出についての停車マス判定テーブルの一例を表す図である。
【図６８】特図ルーレット演出についての停車マス判定テーブルの一例を表す図である。
【図６９】特図ルーレット演出についての停車マス判定テーブルの一例を表す図である。
【図７０】普図ルーレット演出についての停車マス判定テーブルの一例を表す図である。
【図７１】入賞ルーレット演出についての特図保留アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルの一例を表す図である。
【図７２】特図ルーレット演出についての特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルの一例を表す図である。
【図７３】ルーレット演出時間パターンを説明するための図である。
【図７４】ルーレット演出実行可能範囲と選択可能なルーレット演出時間パターンの関係を表す図である。
【図７５】画像表示装置の表示領域の画面構成を表す図である。
【図７６】特図変動アイコン表示及び特図変動アイコンシフトの様子を表す図である。
【図７７】（ａ）は演出種別１のルーレット演出に係る第１レール画像を表す図、（ｂ）は演出種別２のルーレット演出に係る第２レール画像を表す図である。
【図７８】（ａ）はルーレット演出が開始される前の演出図柄の停止表示の様子を表す図、（ｂ）はルーレット演出が開始される直前に演出図柄の変動表示が開始された様子を表す図、（ｃ）はルーレット演出の開始直後の様子を表す図である。
【図７９】ルーレット演出（本発明に係る共通演出）が行われている様子を表す図である。
【図８０】ルーレット演出（本発明に係る共通演出）が行われている様子を表す図である。
【図８１】（ａ）はルーレット演出において特図抽選結果又は普図抽選結果がハズレであることが示唆された様子を表す図、（ｂ）は特図抽選結果がハズレであることを示唆する装飾図柄の停止表示が実行されている様子を表す図である。
【図８２】（ａ）はルーレット演出において大当たり当選期待度が高いことが示唆された様子を表す図、（ｂ）は装飾図柄によってリーチ状態が成立した様子を表す図である。
【図８３】（ａ）はルーレット演出において第２始動口のロング開放が示唆された様子を表す図、（ｂ）はロング開放予告が実行されている様子を表す図、（ｃ）はロング開放実行中演出が実行されている様子を表す図である。
【図８４】入賞ルーレット演出が実行される前の様子を表す図である。
【図８５】入賞ルーレット演出が実行されている様子を表す図である。
【図８６】特図保留アイコン変化示唆演出及び特図保留アイコン変化予告が実行されている様子を表す図である。
【図８７】特図ルーレット演出が実行される前の様子を表す図である。
【図８８】特図ルーレット演出が実行されている様子を表す図である。
【図８９】特図変動アイコン変化示唆演出及び特図変動アイコン変化予告が実行されてい

る様子を表す図である。
【図９０】連続説明演出を実行する連続説明演出実行キャラクタが表示された様子を示す一例である。
【図９１】（ａ）は説明演出を実行する特定演出実行キャラクタが表示された様子を示す一例、（ｂ）は示唆演出を実行する特定演出実行キャラクタが表示された様子を示す一例、（ｃ）は説明演出および示唆演出を実行しない特定演出実行キャラクタが表示された様子を示す一例である。
【図９２】説明演出選択用テーブルについての変形例を表す図である。
【図９３】（ａ）は説明演出選択用テーブルの説明演出カテゴリＢ、Ｃについての変形例を表す図、（ｂ）は説明演出選択用テーブルの説明演出カテゴリＣについての変形例を表す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
【００１１】
図１に示すように、遊技機Ｙは、遊技盤取付枠Ｙ１と、遊技盤取付枠Ｙ１に対して回動可能に支持されるガラス扉Ｙ２、遊技球が流下する遊技領域２Ａが形成されている遊技盤２とを有する。
【００１２】
遊技盤取付枠Ｙ１は、遊技店の島設備に固定される外枠（図示なし）に回動可能に支持され、脱着可能に取り付けられている。
【００１３】
ガラス扉Ｙ２は、水平方向の一端側においてヒンジ機構部Ｈを介して遊技盤取付枠Ｙ１に脱着自在に連結されており、ヒンジ機構部Ｈを支点として回動可能に支持されている。よって、ガラス扉Ｙ２を、ヒンジ機構部Ｈを支点として扉のように回動することによって、遊技領域２Ａおよび遊技盤取付枠Ｙ１の前面部分を開閉することができる。ガラス扉Ｙ２は、遊技盤２を閉鎖した状態で、遊技領域２Ａを視認可能に覆っている。
【００１４】
また、ガラス扉Ｙ２の他端側には、ガラス扉Ｙ２を遊技盤取付枠Ｙ１に固定するロック機構Ｒが設けられている。ロック機構Ｒによる固定は、専用の鍵によって解除することが可能とされている。
【００１５】
ガラス扉Ｙ２には、複数の遊技球を貯留する受け皿５０と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置３とが設けられている。発射操作装置３は遊技球を遊技領域２Ａに向けて発射可能な遊技球発射装置（図示なし）に接続されている。なお、遊技球発射装置は、遊技盤取付枠Ｙ１の前面に設けられている。受け皿５０に貯留されている遊技球が遊技球発射装置に供給される。
【００１６】
発射操作装置３は、ガラス扉Ｙ２に固定されている基体３１、基体３１に回動可能に設けられている発射ハンドル３２を有する。遊技球発射装置は、発射ハンドル３２の回動角度に応じた強さ（以下、「遊技球発射強度」という）で、遊技球を発射する。
【００１７】
遊技盤２の遊技領域２Ａには、枠状の飾り枠２９Ａと、湾曲形状を呈した内側レール部材２９Ｂと、外側レール部材２９Ｃと、後述する大入賞口８の直下に配置され、遊技球を第２始動口７に誘導可能な誘導経路が上面に形成された誘導部材２９Ｄとが設けられている。
【００１８】
飾り枠２９Ａは、遊技盤２の略中央部に嵌め込まれている。飾り枠２９Ａの内側には、液晶表示ディスプレイからなる画像表示装置１４が嵌め込まれている。また、飾り枠２９Ａの内側端部には、演出用役物装置１７が設けられている。

【００１９】
内側レール部材２９Ｂが飾り枠２９Ａの外側に配置され、外側レール部材２９Ｃが内側レール部材２９Ｂの外側に配置されている。所定の遊技球発射強度で発射された遊技球は、内側レール部材２９Ｂと外側レール部材２９Ｃとの間を上昇して遊技領域２Ａに進入する。なお、遊技領域２Ａには、複数の釘や風車が設けられている。遊技領域２Ａに進入した遊技球は、複数の釘や風車によって様々な方向に流下し得る。
【００２０】
遊技領域２Ａには、複数（本実施の形態では４つ）の一般入賞口１１が設けられている。各一般入賞口１１には、一般入賞口検出センサ１１ａが設けられており、この一般入賞口検出センサ１１ａが遊技球を検出すると、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２１】
また、遊技領域２Ａにおける飾り枠２９Ａの左側に、遊技球の通過が可能な第１入賞ゲート９が設けられている。また、遊技領域２Ａにおける飾り枠２９Ａの右斜下側に、遊技球の通過が可能な第２入賞ゲート１０が設けられている。入賞ゲート９、１０には、遊技球を検出する入賞ゲート検出センサ９ａ、１０ａが設けられている。入賞ゲート検出センサ９ａ、１０ａが遊技球を検出することを条件に、普通図柄抽選が行われる。普通図柄抽選については後述する。
【００２２】
遊技領域２Ａの下部で、画像表示装置１４の下方に、不変であり、且つ、常時入球可能である第１始動口６が設けられている。第１始動口６には、遊技球を検出する第１始動口検出センサ６ａが設けられている。第１始動口検出センサ６が遊技球を検出することを条件に、第１特別図柄抽選が行われる。第１特別図柄抽選については後述する。また、第１始動口検出センサ６ａが遊技球を検出すると、所定個数（例えば、３個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２３】
第１始動口６の直下に、可変の第２始動口７が設けられている。第２始動口７は、第２始動口制御装置７０によって入賞不可能な基本態様（閉態様）又は入賞可能な特別態様（開態様）のいずれかに制御される。第２始動口７にも、遊技球を検出する第２始動口検出センサ７ａが設けられている。第２始動口検出センサ７ａが遊技球を検出することを条件に、第２特別図柄抽選が行われる。第２特別図柄抽選については後述する。また、第２始動口検出センサ７ａが遊技球を検出すると、所定個数（例えば、３個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２４】
第２始動口制御装置７０は、回動可能な普通可動片７０Ａ及び普通可動片７０Ａを回動させる駆動部としての第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂを具備している。
【００２５】
普通可動片７０Ａは、矩形状の扉部材で構成されており、通常は（所定条件が成立する以外は）、表面が遊技領域２Ａと面一になる状態で停止し、第２始動口７を閉鎖している。この普通可動片７０Ａによる第２始動口７の閉鎖が、第２始動口７の基本態様を構成する。
【００２６】
一方、所定条件が成立すると、普通可動片７０Ａが下端部に形成された回転軸を中心に前方側に回動して第２始動口７を開放する。第２始動口７が入球可能な特別態様に制御される。この普通可動片７０Ａによる第２始動口７の開放が第２始動口７の特別態様を構成する。普通可動片７０Ａは、第２始動口７を開放するとき、遊技領域２Ａから突出した状態になり、流下する遊技球を受けて第２始動口７へ誘導することが可能となる。
【００２７】
なお、第２始動口制御装置７０についての所定条件とは、上述した普通図柄抽選において、当たり普通図柄に決定されることである。

【００２８】
第２入賞ゲート１０の下流側に、可変の大入賞口８が設けられている。大入賞口８は、大入賞口制御装置８０によって入賞不可能な基本態様又は入賞可能な特別態様のいずれかに制御される。大入賞口８には、遊技球を検出する大入賞口検出センサ８ａが設けられている。大入賞口検出センサ８ａが遊技球を検出すると、所定個数（例えば、１５個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２９】
大入賞口制御装置８０は、回動可能な特別可動片８０Ａ及び特別可動片８０Ａを回動させる駆動部としての大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂを具備している。
【００３０】
特別可動片８０Ａは、矩形状の扉部材で構成されており、通常は（所定条件が成立する以外は）、表面が遊技領域２Ａと面一になる状態で停止し、大入賞口８を閉鎖している。この特別可動片８０Ａによる大入賞口８の閉鎖が、大入賞口８の基本態様を構成する。
【００３１】
一方、所定条件が成立すると、特別可動片８０Ａが下端部に形成された回転軸を中心に前方側に回動して大入賞口８を開放する。大入賞口８が入球可能な特別態様に制御される。この特別可動片８０Ａによる大入賞口８の開放が大入賞口８の特別態様を構成する。特別可動片８０Ａは、大入賞口８を開放するとき、遊技領域２Ａから突出した状態になり、流下する遊技球を受けて大入賞口８へ誘導することが可能となる。
【００３２】
なお、大入賞口制御装置８０についての所定条件とは、上述した第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選（以下、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とをまとめて「特別図柄抽選」と総称する）において、大当たり特別図柄又は小当たり特別図柄に決定されることである。
【００３３】
遊技盤２の表面であって遊技領域２Ａの下方には、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からなる図柄表示装置、並びに、第１特別図柄保留表示装置２３、第２特別図柄保留表示装置２４及び普通図柄保留表示装置２５からなる保留表示装置が設けられている。
【００３４】
第１特別図柄表示装置２０は、第１始動口６に遊技球が入球することを条件に行われる第１特別図柄抽選の結果を表示する可変表示装置、第２特別図柄表示装置２１は、第２始動口７に遊技球が入球することを条件に行われる第２特別図柄抽選の結果を表示する可変表示装置である。
【００３５】
第１特別図柄抽選とは、遊技球が第１始動口６に入球したときに大当たり判定用乱数値を取得し、取得した大当たり判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるか否かを判定することをいう。第２特別図柄抽選とは、遊技球が第２始動口７に入球したときに大当たり判定用乱数値を取得し、取得した大当たり判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるか否かを判定することをいう。
【００３６】
第１特別図柄抽選が行われると、第１特別図柄表示装置２０において、当該抽選結果に基づいて、特別図柄の変動表示が行われ、当該第１特別図柄抽選の結果を表す第１特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。第２特別図柄抽選と第２特別図柄表示装置２１についても同様にある。
【００３７】
例えば、第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１はそれぞれ複数のＬＥＤを具備している。各特別図柄の変動表示において、例えば、対応する第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１の所定のＬＥＤが所定の間隔で点滅する。そし

て、特別図柄の停止表示においては、各特別図柄抽選の結果を表す特定のＬＥＤが点灯する。

【００３８】

普通図柄表示装置２２は、遊技球が入賞ゲート９、１０を通過することを条件に行われる普通図柄抽選の結果を表示する可変表示装置である。普通図柄抽選とは、遊技球が入賞ゲート９、１０を通過したときに当たり判定用乱数値を取得し、取得した当たり判定用乱数値が「当たり」に対応する乱数値であるか否かを判定する処理のことをいう。

【００３９】

普通図柄抽選が行われると、普通図柄表示装置２２において、当該抽選結果に基づいて、普通図柄の変動表示が行われ、当該普通図柄抽選の結果を表す普通図柄の停止表示が行われる。すなわち、普通図柄表示装置２２における普通図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【００４０】

例えば、普通図柄表示装置２２はそれぞれ複数のＬＥＤを具備している。普通図柄の変動表示において、例えば、普通図柄表示装置２２の所定のＬＥＤが所定の間隔で点滅する。そして、普通図柄の停止表示において、普通図柄抽選の結果を表す特定のＬＥＤが点灯する。

【００４１】

ところで、特別図柄の変動表示中や大入賞口制御装置８０が作動する特別遊技中に、始動口６、７に遊技球が入球しても、即座に特別図柄の変動表示が行われて特別図柄抽選の結果が報知される訳ではない。すなわち、一定条件下で特別図柄の変動表示が保留されることがある。本実施の形態では、一定条件として、特別図柄の変動表示を保留できる個数に上限値が設けられている。本実施の形態では、その上限値は各始動口６、７に対して「４」に設定されている。すなわち、各始動口６、７に対して特別図柄の変動表示を実行する権利を４個まで保留することができる。

【００４２】

第１特別図柄保留表示装置２３は、第１特別図柄の変動表示（以下、「第１特図変動表示」という）の保留個数（Ｕ１：以下、「第１特図保留数」という）を表示する。第２特別図柄保留表示装置２４は、第２特別図柄の変動表示（以下、「第２特図変動表示」という）の保留個数（Ｕ２：以下、「第２特図保留数」という）を表示する。第１特別図柄保留表示装置２３及び第２特別図柄保留表示装置２４は、例えばそれぞれ複数のＬＥＤを具備し、各保留数に応じて所定のＬＥＤを点灯する。

【００４３】

なお、普通図柄の変動表示（以下、「普図変動表示」という）についても同様に、上限保留個数が４個に設定されており、その保留個数（Ｇ：以下、「普図保留数」という）が、普通図柄保留表示装置２５において表示される。普通図柄保留表示装置２５は、例えば複数のＬＥＤを具備し、普図保留数に応じて所定のＬＥＤを点灯する。

【００４４】

また、遊技機Ｙには、様々な演出を実行する演出装置が設けられている。本実施の形態では、演出装置は、画像表示装置１４、音声出力装置１５、演出用照明装置１６、及び、演出用役物装置１７で構成されている。画像表示装置１４と演出用役物装置１７とが遊技盤２に設けられ、音声出力装置１５と演出用照明装置１６とがガラス扉Ｙ２に設けられている。

【００４５】

画像表示装置１４は、様々な静止画や動画を表示することで画像による演出を行う。なお、本実施形態においては、画像表示装置１４として液晶ディスプレイが用いられているが、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ等他の方式の表示装置を用いることもできる。

【００４６】

上記演出用役物装置１７は、可動部１７Ａを具備し、可動部１７Ａを作動させることで

、動作による演出を行う。音声出力装置１５は、ＢＧＭ（バックグランドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することで音声による演出を行う。演出用照明装置１６は、各ランプの光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。

【００４７】

また、受け皿５０には、後述する種々の演出に係る操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置１８及び選択ボタン装置１９が設けられている。

【００４８】

演出ボタン装置１８は、操作可能な演出ボタン１８Ａ及び演出ボタン１８Ａに接続されて、演出ボタン１８Ａに対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ１８ａを具備する（図２参照）。

【００４９】

選択ボタン装置１９は、操作可能な選択ボタン１９Ａ及び選択ボタン１９Ａに接続されて、選択ボタン１９Ａに対する操作を検出する選択ボタン検出スイッチ１９ａを具備する（図２参照）。

【００５０】

選択ボタン１９Ａは、上ボタン１９１Ａ、左ボタン１９２Ａ、下ボタン１９３Ａ及び右ボタン１９４Ａからなる。各ボタン１９１Ａ～１９４Ａは、受け皿５０から突出した状態で押圧可能に設けられている。

【００５１】

演出装置は、遊技の進行（状態）に応じて様々な演出を実行する。演出としては、例えば、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選を契機に行われる特図抽選演出がある。特図抽選演出は、画像表示装置１４において行われる。特図抽選演出では、演出図柄の変動表示と演出図柄の停止表示とが行われる。

【００５２】

演出図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示に対応して行われ、演出図柄が所定の態様で所定時間変動する。演出図柄の停止表示は、特別図柄の停止表示に対応して行われる（以下、演出図柄の変動表示と停止表示をまとめて称呼する場合、「演出図柄表示」という）。演出図柄の停止表示では、演出図柄が当該特別図柄抽選の結果を表す所定の態様で所定時間停止する。

【００５３】

演出図柄は、例えば、画像表示装置１４等の表示部１４０の左側領域、中央領域及び右側領域に配列された３列の装飾図柄（例えば、「１」から「９」までの数字を表す装飾図柄）からなる。演出図柄の変動表示では、各列の装飾図柄が、リールが回転しているかのうように、上から下に移動（変動表示）する。なお、演出図柄の変動表示の態様はこれに限られない。また、演出図柄の変動表示中には、特別図柄抽選の結果に応じて、背景画像や各種キャラクタ等のオブジェクト画像といった様々な演出画像、また、ムービー等が表示される。

【００５４】

一方、演出図柄の停止表示においては、画像表示装置１４等の表示部１４０の左側領域、中央領域及び右側領域において、上記の３列の装飾図柄が停止表示する。演出図柄の停止表示が行われたときの所定の有効ライン（例えば、表示部１４０における中央の水平線）上の装飾図柄の配列が、当該特別図柄抽選の結果を表す。

【００５５】

特図抽選演出の他にも、本発明の特定演出を構成するルーレット演出、大当たり遊技が実行されるときに行われる特別遊技演出、及び、特別図柄の変動表示又は特別遊技が所定期間行われない内部的な待機状態（所謂、客待ち状態）において行われるデモ演出等の様々な演出が行われる。

【００５６】

遊技盤２及びガラス扉Ｙ２の裏面には、遊技に係る種々の制御を行う主制御基板１０１、演出制御基板１０２、払出制御基板１０３、ランプ制御基板１０４、画像制御基板１０

５、電源基板１０７、遊技情報出力端子板１０８が設けられている。
【００５７】
（遊技機Ｙの内部構成）
次に、図３を用いて、遊技機Ｙの内部構成について説明する。
【００５８】
電源基板１０７は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機Ｙに電源電圧を供給するとともに、遊技機Ｙに供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板１０１に出力する。電断検知信号がハイレベルになるとメインＣＰＵ１０１ａは動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメインＣＰＵ１０１ａは動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。
【００５９】
主制御基板１０１は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板１０１は、メインＣＰＵ１０１ａ、メインＲＯＭ１０１ｂ、及び、メインＲＡＭ１０１ｃを備えている。メインＣＰＵ１０１ａは、各種検出センサやタイマ（水晶振動子）等からの入力信号に基づいて、メインＲＯＭ１０１ｂに格納されたプログラムを読み出して遊技に関する演算処理を行うとともに、各種制御装置や表示装置を直接制御し、演算処理の結果に基づく所定のコマンドなどを演出制御基板１０２や払出制御基板１０３等に送信する。メインＲＡＭ１０１ｃは、メインＣＰＵ１０１ａ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。
【００６０】
上記主制御基板１０１の入力側には、入力ポート（図示せず）を介して、第１始動口検出センサ６ａ、第２始動口検出センサ７ａ、大入賞口検出センサ８ａ、第１入賞ゲート検出センサ９ａ、第２入賞ゲート検出センサ１０ａ、及び、一般入賞口検出センサ１１ａが接続されている。各検出センサは、遊技球を検出すると、検出信号を主制御基板１０１に出力する。
【００６１】
主制御基板１０１の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、第２始動口制御装置７０の普通可動片７０Ａを作動させる第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂ、及び、大入賞口制御装置８０の特別可動片８０Ａを作動させる大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂが接続されている。主制御基板１０１は、各ソレノイドを制御するための制御信号を第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂ及び大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂに出力する。
【００６２】
また、主制御基板１０１の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、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特別図柄保留表示装置２３、第２特別図柄保留表示装置２４及び普通図柄保留表示装置２５が接続されている。主制御基板１０１は、各表示装置を制御するための表示制御信号を各表示装置２０～２５に出力する。
【００６３】
さらに、主制御基板１０１の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、遊技情報出力端子板１０８が接続されている。主制御基板１０１は、所定の遊技に関する情報（以下、遊技情報という）を外部信号として遊技情報出力端子板１０８に出力する。
【００６４】
遊技情報出力端子板１０８には、遊技情報表示装置が接続されている。遊技情報出力端子板１０８は、遊技情報表示装置及びホールコンピュータに外部信号を出力する。遊技情報表示装置は、遊技機Ｙの上に設けられ、上記の所定の遊技情報（外部信号）に基づいて所定の遊技情報を表示し得る。
【００６５】
演出制御基板１０２は、サブＣＰＵ１０２ａ、サブＲＯＭ１０２ｂ、及び、サブＲＡＭ１０２ｃを備えている。演出制御基板１０２は、主制御基板１０１に対して、当該主制御

基板１０１から演出制御基板１０２への一方向に通信可能に接続されている。主制御基板１０１は、遊技に関する処理に基づいて所定のコマンドを演出制御基板１０２に送信し、演出制御基板１０２は、所定のコマンドを受信する。

【００６６】

演出制御基板１０２の入力側には、ランプ制御基板１０４を介して、演出ボタン検出スイッチ１８ａ及び選択ボタン検出スイッチ１９ａが接続されている。

【００６７】

演出ボタン検出スイッチ１８ａは、演出ボタン１８Ａが操作されると、ランプ制御基板１０４に、演出ボタン１８Ａの操作が行われたことを示す演出ボタン検出信号を演出制御基板１０２に出力する。ランプ制御基板１０４は、演出ボタン検出信号が入力すると、演出制御基板１０２に出力する。

【００６８】

選択ボタン検出スイッチ１９ａは、選択ボタン１９Ａが操作されると、ランプ制御基板１０４に、選択ボタン１９Ａの操作が行われたことを示す選択ボタン検出信号を演出制御基板１０２に出力する。ランプ制御基板１０４は、選択ボタン検出信号が入力すると、演出制御基板１０２に出力する。

【００６９】

選択ボタン検出スイッチ１９ａは、上ボタン１９１Ａに接続されて上ボタン１９１Ａの被操作を検出する上ボタン検出スイッチ１９１ａ、左ボタン１９２Ａに接続されて左ボタン１９２Ａの被操作を検出する左ボタン検出スイッチ１９２ａ、下ボタン１９３Ａに接続されて下ボタン１９３Ａの被操作を検出する下ボタン検出スイッチ１９３ａ、及び、右ボタン１９４Ａに接続されて右ボタン１９４Ａの被操作を検出する右ボタン検出スイッチ１９４ａからなる。

【００７０】

なお、各ボタン検出スイッチ１９１ａ、１９２ａ、１９３ａ、１９４ａは、被操作を検出すると、それぞれ、上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、右ボタン検出信号を、ランプ制御基板１０４を介して演出制御基板１０２に出力する。なお、上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、及び、右ボタン検出信号を総称して「選択ボタン検出信号」という。

【００７１】

サブＣＰＵ１０２ａは、主制御基板１０１から出力されたコマンド、演出ボタン装置１８から出力された演出ボタン検出信号、選択ボタン装置１９から出力された選択ボタン検出信号、タイマ（水晶振動子）からの入力信号等に基づいて、サブＲＯＭ１０２ｂ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ともに、当該処理に基づいて、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に演出を制御するためのコマンドを送信する。サブＲＡＭ１０２ｃは、サブＣＰＵ１０２ａ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。

【００７２】

払出制御基板１０３は、遊技球を発射させるための発射制御と、遊技球を遊技者に払い出すための払出制御とを行う。この払出制御基板１０３は、払出ＣＰＵ１０３ａ、払出ＲＯＭ１０３ｂ、払出ＲＡＭ１０３ｃを備えており、主制御基板１０１及び電源基板１０７に対して、双方向に通信可能に接続されている。

【００７３】

払出ＣＰＵ１０３ａの入力側には、タッチセンサ３２ａと発射ボリュームのつまみ３２ｂが接続されている。タッチセンサ３２ａは発射ハンドル３２内に取り付けられている。タッチセンサ３２ａは、遊技者や店員等が発射ハンドル３２に触れると、発射ハンドル３２に人が接触したことを検知し、発射制御基板１０６に発射ハンドル検出信号を送信する。発射ボリュームのつまみ３２ｂは発射ハンドル３２に接続されている。発射ボリュームのつまみ３２ｂは、発射ハンドル３２に連動して回動し、回動角度を検出する。

【００７４】

また、払出制御基板１０３は、出力側で電源基板１０７を介して発射ソレノイド４１に接続されている。払出制御基板１０３は、タッチセンサ３２ａから発射ハンドル検出信号を受信すると、発射ソレノイド４１の通電を許可する。

【００７５】

そして、発射ハンドル３２が操作されて、発射ハンドル３２の回転角度が変化すると、発射ハンドル３２に連結されているギアが回転すると共に、ギアに連結した発射ボリュームのつまみ３２ｂが回転する。この発射ボリュームのつまみ３２ｂが検出する発射ハンドル３２の回動角度に応じた電圧が、発射ソレノイド４１に印加される。

【００７６】

発射ソレノイド４１に電圧が印加されると、発射ソレノイド４１が印加電圧に応じて作動する。このように、払出制御基板１０３は、タッチセンサ３２ａからの発射ハンドル検出信号及び発射ボリュームのつまみ３２ｂからの入力信号が有する情報に基づいて、発射ソレノイド４１を通電制御し、遊技球を発射させる。

【００７７】

なお、本実施の形態では、発射ソレノイド４１の往復速度は、発射制御基板１０６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。発射ソレノイド４１が１往復する毎に１個の遊技球が発射されるため、１分間における発射される遊技球の個数は、約９９．９（個／分）となる。

【００７８】

また、払出制御基板１０３の出力側には、貯留タンク（図示なし）から所定個数の遊技球を遊技者に払い出すための払出装置５の払出駆動部５１が接続されている。払出ＣＰＵ１０３ａは、主制御基板１０１から送信された賞球要求信号に基づいて、払出ＲＯＭ１０３ｂから所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、払出装置５を制御して所定の遊技球を遊技者に払い出す。このとき、払出ＲＡＭ１０３ｃは、払出ＣＰＵ１０３ａ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。

【００７９】

ランプ制御基板１０４は、上記各基板と同様に、ランプＣＰＵ１０４ａ、ランプＲＯＭ１０４ｂ、ランプＲＡＭ１０４ｃを備えている。ランプ制御基板１０４の出力側には、演出用照明装置１６及び演出用役物装置１７が接続されている。

【００８０】

ランプＣＰＵ１０４ａは、演出制御基板１０２から送信される演出制御に係るコマンド（以下、「演出制御コマンド」という）に基づいて演出用照明装置１６の発光制御、および、演出用照明装置１６の光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御を行う。また、ランプＣＰＵ１０４ａは、演出制御コマンドに基づいて演出用役物装置１７を作動させるソレノイドやモータに対する駆動制御を行う。

【００８１】

また、ランプ制御基板１０４の入力側には、演出ボタン装置１８の演出ボタン検出スイッチ１８ａ及び選択ボタン装置１９の選択ボタン検出スイッチ１９ａに接続されている。ランプ制御基板１０４は、演出ボタン検出信号や選択ボタン検出信号が入力すると、それぞれを演出制御基板１０２に出力する。すなわち、ランプ制御基板１０４は、演出制御基板１０２と演出ボタン装置１８及び選択ボタン装置１９との間で演出ボタン検出信号及び選択ボタン検出信号を中継する。

【００８２】

画像制御基板１０５は、少なくとも画像表示装置１４の表示部１４０に表示させる動画や静止画等の画像に係る映像信号を生成し、画像表示装置１４に出力する画像生成部１０５Ｂと、音声出力装置１５に出力させる音声に係る音声信号を生成し、音声出力装置１５に出力する音声生成部１０５Ｃと、画像生成部１０５Ｂ及び音声生成部１０５Ｃを統括して制御する統括部１０５Ａとを有する。

【００８３】

画像制御基板１０５の統括部１０５Ａは、画像表示装置１４による画像表示制御を行う

ため統括ＣＰＵ１０５Ａａ、統括ＲＯＭ１０５Ａｂ、及び、統括ＲＡＭ１０５Ａｃを備えている。

【００８４】

統括ＣＰＵ１０５Ａａは、制御プログラム等が記憶されている統括ＲＯＭ１０５Ａｂに接続されており、統括ＣＰＵ１０５Ａａの動作に必要な制御プログラムが読み出されるようになっている。統括ＣＰＵ１０５Ａａは、演出制御基板１０２から送信される演出制御に係るコマンドを受信すると、該コマンドに基づいて画像生成部１０５Ｂに画像表示装置１４に表示させる画像の指示を出すと共に、音声生成部１０５Ｃに音声出力装置１５から出力させる音声の指示を出す。

【００８５】

統括ＲＡＭ１０５Ａｃは、統括ＣＰＵ１０５Ａａ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し、統括ＲＯＭ１０５Ａｂから読み出されたデータを一時的に記憶するものである。

【００８６】

また、統括ＲＯＭ１０５Ａｂは、マスクＲＯＭで構成されており、統括ＲＯＭ１０５Ａｂの制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメシーン情報等が記憶されている。

【００８７】

このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメシーン情報や各アニメシーンの表示順序等に関連付けられている。なお、アニメシーン情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、描画のためのパラメータ（スプライトの表示位置、表示倍率、透過率等）、描画方法、画像表示装置１４の輝度のパラメータとなるデューティー比等などの各種情報が含まれている。

【００８８】

画像生成部１０５Ｂは、画像プロセッサであるＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１０５Ｂａと、画像データが格納されたＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂ、及び、画像データから生成される描画データを一時的に記憶するフレームバッファ等を有するＶＲＡＭ１０５Ｂｃを備えている。

【００８９】

ＶＤＰ１０５Ｂａは、画像データが記憶されているＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂに接続されており、統括ＣＰＵ１０５Ａａからの指示に基づいて、画像データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）の元となる描画データを生成する。画像データは、画像表示装置１４に表示させる画像（フレーム）、例えば、装飾図柄画像や装飾図柄の背景を構成する、景色、キャラクタ、及び台詞等の背景画像等の個々の画像を表す素材的なデータである。一方、描画データは個々の画像が複合されて（重ね合わされて）構成されるフレーム全体の画像を表す合成的なデータである。

【００９０】

ＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂは、フラッシュメモリ、ＥＥＰＲＯＭ、ＥＰＲＯＭ、マスクＲＯＭ等から構成され、所定範囲の画素（例えば、３２×３２ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示すα値とから構成されている。

【００９１】

また、ＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂは、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、ＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂは、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、ＭＰＥＧ４等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

【００９２】
また、画像生成部１０５Ｂは、水晶発振器を有している。水晶発振器は、ＶＤＰ１０５Ｂａにパルス信号を出力する。ＶＤＰ１０５Ｂａは、このパルス信号を分周することで、画像表示装置１４と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、画像表示装置１４に出力する。
【００９３】
次に、図４～図１２を参照して、メインＲＯＭ１０１ｂに記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。
【００９４】
図４（ａ－１）、図４（ａ－２）は、大当たり判定テーブルの一例を示す図である。大当たり判定とは、特別図柄抽選を構成するものであり、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定することである。
【００９５】
図４（ａ－１）は、遊技球の第１始動口６への入球を契機に行われる大当たり判定において参照されるテーブル（以下、「第１大当たり判定テーブル」という）である。一方、図４（ａ－２）は、遊技球の第２始動口７への入球を契機に行われる大当たり判定において参照されるテーブル（以下、「第２大当たり判定テーブル」という）である。
【００９６】
いずれの大当たり判定テーブルも、後述する大当たりの当選確率が、相対的に低い（標準値に設定された）状態のときに参照される大当たり判定テーブル（以下、「低確率用大当たり判定テーブル」という）と、相対的に高い（標準値より高く設定された）状態のときに参照される大当たり判定テーブル（以下、「高確率用大当たり判定テーブル」という）とで構成されている。
【００９７】
各大当たり判定テーブルには、大当たり判定値と判定結果とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第１始動口６又は第２始動口７に入球することを契機に取得された大当たり判定用乱数を大当たり判定テーブルに照合することで、「大当たり」、「小当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。
【００９８】
大当たり判定の結果が「大当たり」であると、当該結果を示す特別図柄の停止表示後に、大入賞口８の開放を伴う大当たり遊技が実行される。大当たり判定の結果が「小当たり」であると、当該結果を示す特別図柄の停止表示後に、大入賞口８の開放を伴う小当たり遊技が実行される。大当たり判定の結果が「ハズレ」であると、大当たり遊技又は小当たり遊技のいずれも実行されない。
【００９９】
大当たり判定の結果が「ハズレ」である場合は、さらに、図４（ｂ）のリーチ判定テーブルに基づいてリーチ判定が行われる。リーチ判定テーブルには、リーチ判定値とリーチ演出の実行の有無とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第１始動口６又は第２始動口７に入球することを契機に取得されたリーチ判定用乱数をリーチ判定テーブルに照合することで、リーチ演出の実行の有無が決定される。
【０１００】
リーチ判定の結果が「リーチ演出の実行」であると、特図抽選演出において遊技者の大当たり当選への期待感を高めるためのリーチ演出が行われる。
【０１０１】
リーチ演出としては、例えば、演出図柄の変動表示中に画像表示装置１４の表示部１４０の左側領域、中央領域、及び、右側領域のうちの２つの領域で上記の装飾図柄が擬似停止し（演出図柄の一部が擬似的な停止表示を行い）、残り１つの領域における所定の有効ライン上で所定の装飾図柄が停止すれば大当たりの当選を表す装飾図柄の配列となる状態（所謂「リーチ状態」）が発生するリーチ演出がある。大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば、このリーチ状態という演出的な特定状態になっても、大当たり判定の結果が「

ハズレ」であることに変わりはない。

【０１０２】

リーチ演出においてリーチ状態が発生した後には、大当たり当選の期待を高める特定演出（所謂「ＳＰリーチ演出」や「ＳＰＳＰリーチ演出」）が発展的に行われる場合と、行われない場合とがある。また、リーチ演出において、必ずリーチ状態が発生するとは限らない。すなわち、リーチ状態が発生せずに、遊技者の大当たり当選への期待感を高める特定演出が行われるリーチ演出もある。なお、本実施の形態では、大当たり判定の結果が「大当たり」であればリーチ演出が行われる。しかしながら、大当たりの場合であってもリーチ判定を行って、リーチ判定で「リーチ演出の実行」と判定された場合にのみリーチ演出を行うようにすることもできる。

【０１０３】

図５（ａ）～図５（ｃ）は、特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。特別図柄判定とは、特別図柄抽選を構成するものであり、大当たり判定の結果に基づいて特別図柄表示装置２０、２１において停止表示する特別図柄の種類（特別図柄の停止表示態様）を決定することである。

【０１０４】

特別図柄判定用テーブルは、大当たり判定の結果（大当たり、小当たり及びハズレ）によって大きく分けられている。すなわち、図５（ａ）は、大当たり判定の結果が「大当たり」である場合の特別図柄判定において参照されるテーブル、図５（ｂ）は、大当たり判定の結果が「小当たり」である場合の特別図柄判定において参照されるテーブル、図５（ｃ）は、大当たり判定の結果が「ハズレ」である場合の特別図柄判定において参照されるテーブルである。

【０１０５】

これらの各テーブルは、さらに、当該特別図柄判定の契機となる遊技球の入球があった始動口の種類（第１始動口６ｏｒ第２始動口７）によっても分けられている。大当たり判定の結果が「ハズレ」である場合には、特別図柄判定テーブルがさらにリーチ演出の実行の有無（リーチ判定結果）によっても分けられている。

【０１０６】

各特別図柄判定テーブルには、特別図柄判定値と、停止表示される特別図柄とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第１始動口６又は第２始動口７に入球することを契機に取得された特別図柄判定用乱数を特別図柄判定テーブルに照合することで、停止表示される特別図柄が決定される。停止表示される特別図柄の識別情報として、特図停止図柄データ及び演出図柄指定コマンドが設定されている。

【０１０７】

特図停止図柄データは、主制御基板１０１における処理で用いられ、演出図柄指定コマンドは、演出制御基板１０２に送信され、演出制御基板１０２における処理で用いられる。演出図柄指定コマンドは、特別図柄の変動表示の開始時に（ステップＳ３００の特別図柄記憶判定処理時に）生成されて演出制御基板１０２に送信される。

【０１０８】

演出図柄指定コマンドは、当該特別図柄判定に係る特別図柄が停止表示される特別図柄表示装置（第１特別図柄表示装置２０ｏｒ第２特別図柄表示装置２１）を識別するための１バイトのＭＯＤＥデータと、停止表示される特別図柄を識別するための１バイトのＤＡＴＡデータとから構成されている。

【０１０９】

演出図柄指定コマンドについては、ＭＯＤＥデータが「Ｅ３Ｈ」であれば、第１特別図柄表示装置２０で特別図柄の停止表示が行われることを表し、ＭＯＤＥデータが「Ｅ４Ｈ」であれば、第２特別図柄表示装置２１で特別図柄の停止表示が行われることを表す。なお、ＭＯＤＥデータが「Ｅ３Ｈ」の演出図柄指定コマンドのことを「第１演出図柄指定コマンド」、ＭＯＤＥデータが「Ｅ４Ｈ」の演出図柄指定コマンドのことを「第２演出図柄指定コマンド」という。

【０１１０】
図６（ａ）は、大当たり遊技を制御する際に用いられる大当たり遊技制御テーブルの一例を示す図である。
【０１１１】
大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技を制御するための条件が格納されている。大当たり遊技を制御するための条件として、大当たり遊技が開始されてから、大入賞口８の最初の開放が行われるまでの期間であるオープニングの時間と、オープニング開始時に演出制御基板１０２に送信するオープニング指定コマンド、大入賞口８の開閉を制御するために用いるテーブルの種類、大入賞口８の最後の開放が終了してから、大当たり遊技が終了するまでの期間であるエンディングの時間、及び、エンディング開始時に演出制御基板１０２に送信するエンディング指定コマンドが設定されている。これらの大当たり遊技を制御するための条件は、大当たりの種類、すなわち、特別図柄の種類（特図停止図柄データ）に関連付けられている。すなわち、大当たり遊技の際に、いずれの制御条件を用いるかは特別図柄の種類に基づいて選択される。
【０１１２】
図６（ｂ）～図６（ｃ）は、大当たり遊技における大入賞口８の開閉を制御する際に用いる大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルの一例を示す図である。図６（ｂ）は大当たり遊技を構成する長当たり遊技において参照されるテーブル、図６（ｃ）は大当たり遊技を構成する短当たり遊技において参照されるテーブルである。
【０１１３】
大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルには、大当たり遊技における大入賞口８の開閉を制御するための条件が格納されている。大入賞口８の開閉を制御するための条件として、ラウンド遊技の番号であるラウンド番号（Ｒ）、各ラウンド遊技における大入賞口８の開放（大入賞口制御装置８０の作動）番号である特電作動番号（Ｋ）、及び、大入賞口８の開放時間・閉鎖時間（作動時間・未作動時間）が設定されている。
【０１１４】
図７（ａ）は、小当たり遊技を制御する際に用いられる小当たり遊技制御テーブルの一例を示す図である。
【０１１５】
小当たり遊技制御テーブルには、小当たり遊技を制御するための条件が格納されている。小当たり遊技を制御するための条件として、小当たり遊技が開始されてから、大入賞口８の最初の開放が行われるまでの期間であるオープニングの時間と、オープニング開始時に演出制御基板１０２に送信するオープニング指定コマンド、大入賞口８の開閉を制御するために用いるテーブルの種類、大入賞口８の最後の開放が終了してから、小当たり遊技が終了するまでの期間であるエンディングの時間、及び、エンディング開始時に演出制御基板１０２に送信するエンディング指定コマンドが設定されている。これらの小当たり遊技を制御するための条件は、小当たりの種類、すなわち、特別図柄の種類（特図停止図柄データ）に関連付けられている。すなわち、小当たり遊技の際に、いずれの制御条件を用いるかは特別図柄の種類に基づいて選択される。
【０１１６】
図７（ｂ）は、小当たり遊技において大入賞口８の開閉を制御する際に用いる小当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルの一例を示す図である。小当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルには、小当たり遊技における大入賞口８の開閉を制御するための条件が格納されている。大入賞口８の開閉を制御するための条件として、大入賞口８の開放（大入賞口制御装置８０の作動）番号である特電作動番号（Ｋ）、及び、大入賞口８の開放時間・閉鎖時間（作動時間・未作動時間）が設定されている。
【０１１７】
図８（ａ）は、遊技条件データを決定する際に参照する遊技条件データ判定テーブルの一例を示す図である。遊技条件データとは、大当たりに当選した場合に、当該大当たり遊技時に新たに設定する遊技条件を表す識別情報である。遊技条件データは、当該特別図柄

判定の際の大当たりの当選確率及び当該特別図柄判定の結果（特図停止図柄データ）に対応付けられている。すなわち、遊技条件データ判定テーブルは、大当たりの当選確率（低確率遊技状態／高確率遊技状態）によって分けられており、分けられた各テーブルにおいて、特別図柄の種類（特図停止図柄データ）と遊技条件データとが一義的に対応付けられて格納されている。

【０１１８】

遊技条件データは、２バイトのデータで構成されている。遊技条件データの上位バイトは、当該大当たり当選により新たに設定される大当たりの当選確率を表す。「０１Ｈ」であれば、当該大当たり遊技後に大当たりの当選確率が高確率（高確率遊技状態）に設定され、「００Ｈ」であれば、当該大当たり遊技後に大当たりの当選確率が低確率（低確率遊技状態）に設定される。一方、遊技条件データの下位バイトは、当該大当たり当選により新たに設定される始動口入賞容易性を表す。「０１Ｈ」であれば、当該大当たり遊技後に始動口入賞容易性が容易（時短遊技状態）に設定され、「００Ｈ」であれば、当該大当たり遊技後に始動口入賞容易性が困難（非時短遊技状態）に設定される。

【０１１９】

図８（ｂ）は、遊技条件判定テーブルの一例を示す図である。遊技条件判定とは、大当たり遊技が終了する際に（大当たり遊技終了処理の際に）新たに設定される遊技条件を決定することである。上述したように、本実施の形態においては、遊技条件として、大当たりの当選確率及び始動口入賞容易性が設定されている。

【０１２０】

遊技条件判定テーブルは、遊技条件データと、各遊技条件、すなわち、その遊技条件を示すフラグ（高確率フラグ及び時短フラグ）のＯＮ／ＯＦＦ及び当該遊技条件によって実行可能な特別図柄の変動表示の回数（Ｘａ、Ｊａ：以下、「実行可能回数」という）とが一義的に関連付けられて格納されている。すなわち、実行可能回数とは、新たに設定された遊技条件による特別図柄の変動表示の規定回数を意味する。

【０１２１】

（特別図柄の変動パターン判定テーブル）

図９～図１０は、特別図柄の変動表示の態様（以下、「特図変動パターン」という）を決定する際に参照される特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。特図変動パターンには、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、「特図変動時間」という）及び当該特別図柄の変動表示に応じた特図抽選演出を構成する変動演出の演出種別が関連付けられている。変動演出についての詳細は後述するが、特別図柄の変動表示に開始に伴って、当該特別図柄の変動表示が終了まで行われる演出のことであり、上述した演出図柄の変動表示が含まれ、演出図柄の変動表示の他、画像表示装置１４によるキャラクタ等のオブジェクト画像や所定のムービー画像による画像演出、音声出力装置１５による音声演出、演出用照明装置１６による照明演出及び可動部１７Ａによる動作演出等で構成される。

【０１２２】

なお、特図変動パターンは、第１特別図柄表示装置２０において表示される第１特別図柄の変動表示の態様である第１特図変動パターンと、第２特別図柄表示装置２１において表示される第２特別図柄の変動表示の態様である第２特図変動パターンとで区別される。

【０１２３】

図９は、後述する非時短遊技状態において特図変動パターンを決定する際に参照される特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図、図１０は、後述する時短遊技状態において特図変動パターンを決定する際に参照される特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。すなわち、特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態によって大きく分けられている。

【０１２４】

特図変動パターン判定テーブルは、さらに、特別図柄判定の結果及び特別図柄表示において作動する特別図柄表示装置（当該特別図柄表示に係る始動口）の種別などが反映された特図停止図柄データ及び特図保留個数（Ｕ１またはＵ２）によって分けられている。

【０１２５】
各テーブルにおいて、特図変動パターン判定値と、一又は複数の特図変動パターンとが一義的に関連付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第１始動口６又は第２始動口７に入球することを契機に取得された特図変動パターン判定用乱数を特図変動パターン判定テーブルに照合することで、特図変動パターンが決定される。
【０１２６】
特図変動パターンは、各テーブルにおいて予め設定された所定の確率で割り振られているため、特図変動パターンには大当たり当選の期待度や特定の大当たり当選（例えば、確変大当たり、長当たり等）の期待度が対応付けられていることになる。
【０１２７】
また、特図変動パターンは、遊技球の始動口６、７への入球時に（ステップＳ２００の入力制御処理時に）第１事前判定（ステップＳ２３６）又は第２事前判定（ステップＳ２４６）によって決定されると共に、特別図柄の変動表示開始時に（ステップＳ３１０の特別図柄記憶判定処理時に）特図変動パターン判定（ステップＳ３１３－３）によって決定される。
【０１２８】
なお、各特図変動パターンに対応して始動口入賞指定コマンド及び特図変動パターン指定コマンドが設定されている。始動口入賞指定コマンドは第１事前判定又は第２事前判定によって決定された特図変動パターンに対応し、第１事前判定又は第２事前判定後に演出制御基板１０２に送信される。特図変動パターン指定コマンドは特図変動パターン判定によって決定された特図変動パターンに対応し、特図変動パターン判定後に演出制御基板１０２に送信される。
【０１２９】
特図変動パターン指定コマンドは、当該特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示が行われる特別図柄表示装置（第１特別図柄表示装置２０ｏｒ第２特別図柄表示装置２１）を識別するための１バイトのＭＯＤＥデータと、特図変動パターンを識別するための１バイトのＤＡＴＡデータとから構成されている。特図変動パターン指定コマンドについては、ＭＯＤＥデータが「Ｅ６Ｈ」であれば、第１特別図柄表示装置２０で特別図柄の変動表示が行われることを表し、ＭＯＤＥデータが「Ｅ７Ｈ」であれば、第２特別図柄表示装置２１で特別図柄の変動表示が行われることを表す。
【０１３０】
なお、ＭＯＤＥデータが「Ｅ６Ｈ」の特図変動パターン指定コマンドのことを「第１特図変動パターン指定コマンド」、ＭＯＤＥデータが「Ｅ７Ｈ」の特図変動パターン指定コマンドのことを「第２特図変動パターン指定コマンド」という。
【０１３１】
始動口入賞指定コマンドは、始動口の種別を識別するための１バイトのＭＯＤＥデータと、特図変動パターンを識別するための１バイトのＤＡＴＡデータとから構成されている。始動口入賞指定コマンドについては、ＭＯＤＥデータが「Ｅ１Ｈ」であれば、第１始動口６に遊技球が入球したことを表し、ＭＯＤＥデータが「Ｅ２Ｈ」であれば、第２始動口７に遊技球が入球したことを表す。なお、ＭＯＤＥデータが「Ｅ１Ｈ」の始動口入賞指定コマンドのことを「第１始動口入賞指定コマンド」、ＭＯＤＥデータが「Ｅ２Ｈ」の始動口入賞指定コマンドのことを「第２始動口入賞指定コマンド」という。
【０１３２】
ここで、図９及び図１０の演出種別の欄に記載されている特図変動パターンに係る変動演出の演出種別について説明する。
【０１３３】
図９及び図１０に記載のノーマル（ノーマル１～ノーマル６）とは、リーチ演出を伴わない通常の変動演出のことであり、遊技者に大当たり当選の期待を持たせることが困難な演出である。なお、以降においては、特図変動パターンに係る演出種別が「ノーマル」のことを単に「リーチ無し」という。

【０１３４】
図９及び図１０に記載のリーチ１及びリーチ５とは、リーチ演出の一種であり、当該変動演出でリーチ状態は成立するものの、その後に特定演出が実行されない変動演出のことである。なお、リーチ１及びリーチ５の変動演出は、大当たり当選期待度はそれほど高くないが、リーチ状態が成立するので、ノーマルの変動演出よりは大当たり当選期待度が高い。
【０１３５】
図９及び図１０に記載のリーチ２～リーチ４及びリーチ６～リーチ８とは、リーチ演出の一種であり、当該変動演出で特定演出が実行され、リーチ１及びリーチ５より大当たり当選期待度の高い変動演出のことである。
【０１３６】
図１１（ａ）～図１１（ｆ）は、第１入賞ゲート９又は第２入賞ゲート１０への入賞に基づく普通図柄系遊技を制御する際に用いられるテーブルの一例を示す。
【０１３７】
図１１（ａ）は、当たり判定テーブルの一例を示す図である。当たり判定とは、第２始動口７の開放を伴う補助遊技を実行するか否かを判定することである。当たり判定は、後述するように、遊技球の入賞ゲート９、１０の通過に基づいて取得された当たり判定用乱数に基づいて行われる。
【０１３８】
当たり判定テーブルは、始動口入賞容易性によって分けられている。具体的には、当たり判定テーブルは、非時短遊技状態のときに参照される当たり判定テーブルと、時短遊技状態のときに参照される当たり判定テーブルとで分けられている。
【０１３９】
各当たり判定テーブルには、当たり判定値と判定結果とが一義的に対応付けられて格納されている。取得された当たり判定用乱数を当たり判定テーブルに照合することで、「当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。「当たり」に当選すると、第２始動口７の開放を伴う補助遊技が実行される。
【０１４０】
図１１（ｂ）は、普通図柄判定テーブルの一例を示す図である。普通図柄判定とは、普通図柄表示装置２２において停止表示される普通図柄を決定することである。普通図柄判定用テーブルは、当たり判定の結果（当たり及びハズレ）によって分けられている。
【０１４１】
各普通図柄判定テーブルには、普通図柄判定値と、停止表示される普通図柄とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が入賞ゲート９、１０を通過することを契機に取得される普通図柄判定用乱数を普通図柄判定テーブルに照合することで、停止表示される普通図柄が決定される。停止表示される普通図柄の識別情報として、普図停止図柄データ及び普通演出図柄指定コマンドが設定されている。
【０１４２】
普通停止図柄データは、主制御基板１０１における処理で用いられ、普通演出図柄指定コマンドは、演出制御基板１０２に送信され、演出制御基板１０２おける処理で用いられる。
【０１４３】
図１１（ｃ）は、普通図柄の変動表示に要する時間（以下、「普図変動時間」という）に対応付けられた普通図柄の変動パターン（以下、「普図変動パターン」という）を判定するための普図変動パターン判定テーブルを示す図である。普図変動パターン判定テーブルは、非時短遊技状態のときに参照される普図変動パターン判定テーブルと、時短遊技状態のときに参照される普図変動パターン判定テーブルとで構成されている。
【０１４４】
各テーブルにおいて、普図変動パターン判定値と、一又は複数の普図変動パターンとが一義的に関連付けられて格納されている。後述するように、遊技球が入賞ゲート９、１０

を通過することを契機に取得される普図変動パターン判定用乱数を普図変動パターン判定テーブルに照合することで、普図変動パターンが決定される。

【０１４５】

普図変動パターンに対応して普図変動パターン指定コマンドが設定されている。普図変動パターン判定後に演出制御基板１０２に送信される。演出制御基板１０２は普図変動パターン指定コマンドを受信することで、これから普通図柄の変動表示が開始されること、及び、当該普通図柄の変動表示に係る普通図柄判定の判定結果を認識することができる。

【０１４６】

普図変動パターン指定コマンドは、現在の始動口入賞容易性に係る遊技状態を識別するための１バイトのＭＯＤＥデータと、普図変動パターンを識別するための１バイトのＤＡＴＡデータとから構成されている。普図変動パターン指定コマンドについては、ＭＯＤＥデータが「Ｄ６Ｈ」であれば、非時短遊技状態であることを表し、ＭＯＤＥデータが「Ｄ７Ｈ」であれば、時短遊技状態であることを表す。

【０１４７】

図１１（ｄ）は、補助遊技参照データ判定テーブルの一例を示す図である。このテーブルには、補助遊技を行う際に参照されるデータ（補助遊技参照データ）が格納されている。図１１（ｄ）に示す様に、補助遊技参照データ判定テーブルには、現在の始動口入賞容易性と普図停止図柄データとの組み合わせと、補助遊技参照データとが対応付けられている。すなわち、補助遊技参照データは、当該普通図柄判定が行われた際の始動口入賞容易性状態及び当該普通図柄判定の結果に関する情報を有する。

【０１４８】

図１１（ｅ）は、補助遊技を制御する際に用いられる補助遊技制御テーブルの一例を示す図である。

【０１４９】

補助遊技制御テーブルには、補助遊技を制御するための条件が格納されている。補助遊技を制御するための条件として、補助遊技が開始されてから、第２始動口７の最初の開放が行われるまでの期間であるオープニングの時間と、オープニング開始時に演出制御基板１０２に送信するオープニング指定コマンド、第２始動口７の開閉を制御するために用いるテーブルの種類、第２始動口７の最後の開放が終了してから、補助遊技が終了するまでの期間であるエンディングの時間、及び、エンディング開始時に演出制御基板１０２に送信するエンディング指定コマンドが設定されている。これらの補助遊技を制御するための条件は、補助遊技参照データに関連付けられている。

【０１５０】

図１１（ｆ）は、第２始動口７の開閉を制御する際に用いる補助遊技用の第２始動口開閉制御テーブルの一例を示す図である。補助遊技用の第２始動口開閉制御テーブルには、補助遊技時の第２始動口７の開閉を制御するための条件が格納されている。第２始動口７の開閉を制御するための条件として、補助遊技における第２始動口７の開放（第２始動口制御装置７０の作動）番号である普電作動番号（Ｄ）、及び、第２始動口７の開放時間・閉鎖時間（作動時間・未作動時間）が設定されている。

【０１５１】

（特別遊技の種類の説明）

特別遊技について説明する。本実施の形態においては、大入賞口８の開放（大入賞口制御装置８０の作動）を伴う特別遊技は、「大当たり」に当選した際に実行される「大当たり遊技」と、「小当たり」に当選した際に実行される「小当たり遊技」とで構成されている。大当たり遊技は、主に大入賞口８の開閉態様の相違によって「長当たり遊技」、「短当たり遊技」に分けられる。

【０１５２】

大当たり遊技では、大入賞口８の１回以上の開放を伴うラウンド遊技が所定回数実行される。各ラウンド遊技において、大入賞口８が開放し得る回数（以下、最大開放回数という）と、開放し得る時間の合計（以下、最大開放時間という）とが予め設定されている。

「開放し得る」となっているのは、１回のラウンド遊技中に大入賞口８に入球できる遊技球の個数が制限されているからである（例えば９個）。したがって、大入賞口８が最大開放回数開放していなくても大入賞口８が閉鎖し、そのラウンド遊技が終了することがある。また、最大開放時間が経過していなくても大入賞口８が閉鎖し、そのラウンド遊技が終了することもある。なお、各ラウンド遊技における大入賞口８の最大開放回数及び最大開放時間は、各大当たり遊技で統一されていても統一されていなくてもよい。

【０１５３】

（遊技条件の説明）

次に、遊技が進行する際の条件となる遊技条件について説明する。本実施形態において、遊技条件として、大当たり当選確率と始動口入賞容易性が設定されている。大当たりの当選確率については、低確率遊技状態又は高確率遊技状態のもとで遊技が進行し、遊技球の始動口入賞容易性については時短遊技状態又は非時短遊技状態のもとで遊技が進行する。初期（電源投入時）の遊技条件は、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態に設定されており、この低確率遊技状態且つ非時短遊技状態を基準として通常遊技状態と称する。

【０１５４】

本実施形態において大当たり当選確率についての低確率遊技状態とは、大当たり判定における大当たり当選確率が、１／３５０と相対的に遊技者に不利に設定されていることをいう。これに対して高確率遊技状態とは、大当たり当選確率が低確率遊技状態より高く、すなわち、相対的に遊技者に有利な１／８０に設定されていることである。したがって、大当たり当選確率が高確率遊技状態のときは、低確率遊技状態のときよりも大当たりの当選が容易となり、単位時間当たりの大当たりの当選可能回数が相対的に多くなるので、遊技者に有利な状態と言える。

【０１５５】

非時短遊技状態とは、始動口入賞容易性が通常の状態である。具体的には、非時短遊技状態では、普図変動時間が、１２秒に設定され、当たり判定において「当たり」に当選したときに作動する第２始動口制御装置７０の作動時間（第２始動口７の開放時間）の合計が０．２秒又は５．１秒に設定され、普通図柄用の当たり判定において当たりに当選する確率が１／５０に設定されていることをいう。なお、「開放時間の合計」となっているのは、１回の当たりに対して第２始動口７が複数回開放することがあり、又、１回の当たりに対して遊技球が入賞できる個数が制限されており、遊技球がその個数入賞すると当該開放時間の経過を待たず閉鎖するからである。

【０１５６】

これに対して時短遊技状態とは、非時短遊技状態に比べて、単位時間当たりにおける第２始動口７の開放時間（第２始動口制御装置７０の作動時間）が長く、第２始動口７が開放態様になり易い遊技状態のことをいう。始動口入賞容易性が相対的に高いことによって、単位時間当たりにおける第２特別図柄判定の実行可能回数が多くなる。同一の大当たり当選確率のもとでは、単位時間当たりにおける第２特別図柄判定の実行回数が多い方が、必然的に単位時間当たりにおける大当たりの当選回数も多くなることから、時短遊技状態は非時短遊技状態に比して遊技者に有利な状態といえる。

【０１５７】

上述したように、本実施の形態では、時短遊技状態では、普図変動時間が３．０秒に設定され、第２始動口７の最大開放時間の合計が５．２秒に設定され、当たりに当選する確率が１／５に設定される。すなわち、始動口入賞容易性の構成要素全てについて非時短遊技状態より遊技者に有利に設定されている。なお、時短遊技状態では、第２始動口７は１．０秒間の閉鎖（インターバル）を介して２回開放しているが、当該閉鎖がなく、１回開放するだけでも良い。また、閉鎖が複数回設けられていても良い。

【０１５８】

なお、本実施の形態では、始動口６、７に遊技球が入球すると、３球の賞球を得ることができるものの、遊技者が適切な発射ハンドル３２の操作で遊技球の発射を行っても、遊技者が所持する遊技球の個数が減少し易い。しかしながら、時短遊技状態のときは、非時

短遊技状態に比して第２始動口７への入球が容易になるので、遊技者が所持する遊技球の個数の減少を抑えることができる。つまり、遊技者が所持する遊技球の個数の観点からも時短遊技状態は非時短遊技状態に比べて遊技者に有利に設定されている。

【０１５９】

このように、大当たりの当選によって、大当たり遊技の種類（長当たり遊技／短当たり遊技）と、大当たり遊技後に新たに設定される遊技条件（低確率遊技状態／高確率遊技状態と非時短遊技状態／時短遊技状態との組み合わせ）とが決定される。このことを鑑みると、実質的な大当たりの種類（遊技者が享受する利益度に基づく大当たりの種類）は、実行される大当たり遊技の種類と、当該大当たり遊技終了後に新たに設定される遊技条件（遊技状態）との組合せと言える。そこで、以下、特図停止図柄データに基づく大当たりの種類とは別に、大当たりによって導かれた大当たり遊技の種類と大当たり遊技後の遊技条件との組合せ、すなわち、遊技者が享受する利益の種類に基づいて、大当たりの種類を分類することができる。

【０１６０】

大当たりの当選により長当たり遊技を実行させ、その後に高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりを「高確率時短有長当たり（確変大当たり）」、大当たりの当選により長当たり遊技を実行させ、その後に低確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりを「低確率時短有長当たり（通常大当たり）」、当選により短当たり遊技を実行させ、その後に高確率遊技状態且つ非時短遊技状態に設定させる大当たりを「高確率時短無短当たり（潜確大当たり）」と称する。

【０１６１】

なお、大当たり当選すると、当該大当たり遊技前の状態に関わらず当該大当たり遊技が開始する際に通常遊技状態に設定される。すなわち、大当たり遊技中は、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態になる。一方、小当たりに当選しても、遊技条件は変動しない。すなわち、小当たり当選時の遊技状態は当該小当たり遊技中も当該小当たり遊技後もそのまま継続される。

【０１６２】

（主制御基板のメイン処理）

図１３を用いて、主制御基板１０１のメイン処理を説明する。

【０１６３】

電源基板１０７からメインＣＰＵ１０１ａに電力が供給されると、メインＣＰＵ１０１ａにシステムリセットが発生し、メインＣＰＵ１０１ａは、以下のメイン処理を行う。

【０１６４】

まず、ステップＳ１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、初期化処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ１０１ａは、電源投入に応じて、メインＲＯＭ１０１ｂから起動プログラムを読み込むとともに、メインＲＡＭ１０１ｃの各記憶領域を初期化する処理を行う。

【０１６５】

ステップＳ２０において、メインＣＰＵ１０１ａは、リーチ判定用乱数、及び、特図変動パターン判定用乱数で構成される特別図柄の変動表示における特図変動パターンを決定するための特図変動用乱数の更新を行う。

【０１６６】

ステップＳ３０において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり判定用初期値乱数、特別図柄判定用初期値乱数、当たり判定用初期値乱数等で構成される初期値乱数の更新を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップＳ２０とステップＳ３０との処理を繰り返し行う。

【０１６７】

（主制御基板のタイマ割込処理）

図１４を用いて、主制御基板１０１のタイマ割込処理を説明する。主制御基板１０１に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（４ミリ秒）毎にク

ロックパルスが発生されることで、以下のタイマ割込処理が実行される。
【０１６８】
まず、ステップＳ１００において、メインＣＰＵ１０１ａは、メインＣＰＵ１０１ａのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。
【０１６９】
ステップＳ１１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の変動時間の更新処理、特別図柄の停止時間の更新処理、オープニング時間の更新処理、大入賞口８の開閉時間の更新処理等を行う特別遊技タイマカウンタ、及び、普通図柄の変動時間の更新処理、普通図柄の停止時間の更新処理、並びに、第２始動口７の開閉時間の更新処理等を行う補助遊技タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。
【０１７０】
ステップＳ１２０において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、当たり判定用乱数で構成される特定乱数の更新を行う。
【０１７１】
ステップＳ１３０において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり判定用初期値乱数、特別図柄用初期値乱数、当たり判定用初期値乱数を更新する初期値乱数更新処理を行う。
【０１７２】
なお、各種の乱数の更新については、乱数の種別毎に設けられた乱数カウンタを「１」加算することで、乱数の更新を行う。各種の乱数には乱数範囲が設けられている。乱数範囲は、「０」から、その乱数に定められた最大値までとなっている。そして、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数が乱数範囲の最大値である場合、乱数カウンタを「１」加算せずに「０」に戻し、その時の初期値乱数からそれぞれの乱数値を新たに更新する。
【０１７３】
ステップＳ２００において、メインＣＰＵ１０１ａは、入力制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ１０１ａは、所定の検出センサから新たに有効な信号が送信されたか否か判定する入力制御処理を行う。詳しくは、図１５～図１８を用いて後述する。
【０１７４】
ステップＳ３００において、メインＣＰＵ１０１ａ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特別図柄保留表示装置２３、第２特別図柄保留表示装置２４、及び、大入賞口制御装置８０の制御（特別図柄系装置の制御）を行うための特図特電制御処理（特別図柄係処理）を行う。詳しくは、図１９～図２８を用いて後述する。
【０１７５】
ステップＳ４００において、メインＣＰＵ１０１ａは、普通図柄表示装置２２、普通図柄保留表示装置２５、第２始動口制御装置７０の制御（普通図柄系装置の制御）を行うための普図普電制御処理（普通図柄系処理）を行う。詳しくは、図２９～図３３を用いて後述する。
【０１７６】
ステップＳ５００において、メインＣＰＵ１０１ａは、払出制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ１０１ａは、始動口（第１始動口６、第２始動口７）、大入賞口８及び、一般入賞口１１に対応する賞球カウンタが「０」を超えているか否かのチェックを行い、「０」を超えている場合、それぞれの入賞口に対応する賞球個数を示す賞球要求信号を払出制御基板１０３に送信する。そして賞球信号を送信するとき、その信号に係る賞球カウンタを「１」減算する更新処理を行う。
【０１７７】
ステップＳ６００において、メインＣＰＵ１０１ａは、遊技に関する情報を外部信号として遊技情報表示装置７００等の外部装置に出力するための外部信号出力制御データ、第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂ、及び、大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂを駆動させるための駆動制御データ（始動口開閉ソレノイド駆動データ及び大入賞口開閉ソレノイド駆動データ）、及び、図柄表示装置２０、２１、２２や保留表示装置２３、２４、２５に所定の

図柄を表示させるための表示制御データ（特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ）のデータ作成処理を行う。

【０１７８】

ステップＳ７００において、メインＣＰＵ１０１ａは、出力制御処理を行う。この処理において、まず上記Ｓ６００で作成した外部信号出力制御データ、駆動制御データに基づいて信号を出力させるポート出力処理が行われる。次いで、図柄表示装置２０、２１、２２及び保留表示装置２３、２４、２５の各ＬＥＤを点灯させるために、上記ステップＳ６００で作成した表示制御データに基づいて信号を出力させる表示装置出力処理を行う。最後に、メインＲＡＭ１０１ｃの送信バッファにセットされているコマンドを他の基板に送信するコマンド送信処理も行う。

【０１７９】

ステップＳ８００において、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ１００で退避した情報をメインＣＰＵ１０１ａのレジスタに復帰させる。

【０１８０】

図１５を用いて、入力制御処理を説明する。まず、ステップＳ２１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、一般入賞口検出センサ１１ａから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口１１に入球したか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、一般入賞口検出センサ１１ａから検出信号を入力していない場合には、ステップＳ２２０に処理を移す。メインＣＰＵ１０１ａは、一般入賞口検出センサ１１ａから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。

【０１８１】

ステップＳ２２０において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口検出センサ８ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口８に入球したか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口検出センサ８ａから検出信号を入力していない場合には、ステップＳ２３０に処理を移す。メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口検出センサ８ａから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新するとともに、大入賞口８に入賞した遊技球を計数するためのラウンド入賞カウンタ（Ｃ）のカウンタ値を加算して更新する。

【０１８２】

ステップＳ２３０において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１始動口検出センサ６ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第１始動口６に入球したか否かを判定する。詳細は、図１６を用いて後述する。

【０１８３】

ステップＳ２４０において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口検出センサ７ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第２始動口７に入球したか否かを判定する。詳細は、図１７を用いて後述する。

【０１８４】

ステップＳ２５０において、メインＣＰＵ１０１ａは、入賞ゲート検出センサ９ａ、１０ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が入賞ゲート１０を通過したか否かを判定する。詳細は、図１８を用いて後述する。

【０１８５】

次に、図１６を用いて第１始動口検出信号入力処理について説明する。ステップＳ２３１において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１始動口検出センサ６ａから有効な検出信号があったか否かを判定する。有効な検出信号がなければ当該処理を終了し、有効な検出信号があれば、ステップＳ２３２において、始動口賞球カウンタを「１」加算して更新すると共に、メインＲＡＭ１０１ｃの第１始動口入球フラグ記憶領域に第１始動口入賞フラグをＯＮする。

【０１８６】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３３において、第１特図保留数（Ｕ１）を計数

する第１特図保留数カウンタのカウンタ値が４（上限値）より小さいか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、カウンタ値（Ｕ１）が４より小さくないと判定すれば当該処理を終了し、第１特図保留数（Ｕ１）が４より小さいと判定すれば、ステップＳ２３４において第１特図保留数カウンタのカウンタ値を「１」加算して更新する。また、ステップＳ２３４において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１特別図柄保留表示装置２３に表示される第１特図保留数（Ｕ１）を更新するために、その保留数を示す特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。

【０１８７】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３５において、大当たり判定用乱数カウンタが示す大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数カウンタが示す特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数カウンタが示すリーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数カウンタが示す特図変動パターン判定用乱数を第１特別図柄保留記憶領域に記憶する。なお、以降は、大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数をまとめて「特図判定情報」という。

【０１８８】

第１特別図柄保留記憶領域は、第１記憶部～第４記憶部に分けられており（図１２（ａ）参照）、特図判定情報は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている（図１２（ｂ）参照）。

【０１８９】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３６において、遊技球の第１始動口６への入球に基づく第１事前判定を行う。ここで、第１事前判定について説明する。

【０１９０】

具体的には、第１事前判定において、第１特別図柄保留記憶領域で記憶されている特図判定情報に基づいて、第１特図変動パターンを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１ａは、特図変動パターン判定処理（Ｓ３１３）を行う前に第１事前判定として第１特図変動パターンを判定する。

【０１９１】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３７において、第１事前判定で決定した第１特図変動パターンに対応する第１始動口入賞指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域（送信バッファ）にセットする。演出制御基板１０２はこのコマンドを受信することによって、後述する連続説明演出を実行しうる。

【０１９２】

次いで、図１７を用いて、第２始動口検出信号入力処理について説明する。ステップＳ２４１において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口検出センサ７ａから有効な検出信号かあったか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、有効な検出信号がないと判定すれば当該処理を終了し、有効な検出信号があると判定すれば、ステップＳ２４２に処理を移す。

【０１９３】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４２おいて、始動口賞球カウンタを「１」加算して更新し、第２始動口入球規定カウンタを「１」加算して更新すると共に、メインＲＡＭ１０１ｃの第２始動口入賞フラグ記憶領域に第２始動口入球フラグをＯＮする。第２始動口入球規定カウンタは、１回の補助遊技における第２始動口７への入賞個数を計数する。これは、本実施の形態では、１回の補助遊技に対する遊技球の第２始動口７への入球個数が制限されているからである。

【０１９４】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４３において、第２特図保留数（Ｕ２）を計数する第２特別図柄保留数カウンタのカウンタ値が４（上限値）より小さいか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、カウンタ値（Ｕ２）が４より小さくないと判定すれば当該処理を終了し、第２特図保留数（Ｕ２）が４より小さいと判定すれば、ステップＳ２４４

に処理を移す。
【０１９５】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４４において、第２特図保留数カウンタのカウンタ値（Ｕ２）を「１」加算して更新する。また、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４４において、第２特別図柄保留表示装置２４に表示される第２特図保留数（Ｕ２）を更新するために、その保留数を示す特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。
【０１９６】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４５において、大当たり判定用乱数カウンタが示す大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数カウンタが示す特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数カウンタが示すリーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数カウンタが示す特図変動パターン判定用乱数を第２特別図柄保留記憶領域に記憶する。
【０１９７】
なお、第２特別図柄保留記憶領域は第１記憶部～第４記憶部に分けられており（図１２（ａ）参照）、特図判定情報は乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている（図１２（ｂ）参照）。
【０１９８】
そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４６において第２始動口７への入球に基づく第２事前判定を行う。ここで、第２事前判定について説明する。
【０１９９】
具体的には、第２事前判定において、第２特別図柄保留記憶領域で記憶されている特図判定情報に基づいて、第２特図変動パターンを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１ａは、特図変動パターン判定処理（Ｓ３１３）を行う前に第２事前判定として第２特図変動パターンを判定する。
【０２００】
そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４７において、第２事前判定で決定した第２特図変動パターンに対応する第２始動口入賞指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域（送信バッファ）にセットする。
【０２０１】
次に、図１８を用いて入賞ゲート検出信号入力処理について説明する。ステップＳ２５１において、入賞ゲート検出センサ９ａ、１０ａから有効な検出信号かあったか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、有効な検出信号がないと判定すれば当該処理を終了し、有効な検出信号があると判定すれば、ステップＳ２５２に処理を移す。
【０２０２】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２５２において、普図保留数（Ｇ）を計数する普通図柄保留数カウンタのカウンタ値が４（上限値）より小さいか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、カウンタ値（Ｇ）が４より小さくないと判定すれば当該処理を終了し、カウンタ値（Ｇ）が４より小さいと判定すれば、ステップＳ２５３に処理を移す。
【０２０３】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２５３において普図保留数カウンタのカウンタ値（Ｇ）を「１」加算して更新する。また、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２５３において、普通図柄保留表示装置２５に表示される普図保留数（Ｇ）を更新するために、その保留数を示す普通図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。
【０２０４】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２５４において当たり判定用乱数カウンタが示す当たり判定用乱数、普通図柄判定用乱数カウンタが示す普通図柄判定用乱数及び普図変動パターン判定用乱数カウンタが示す普図変動パターン判定用乱数を普通図柄保留記憶領域に記憶し、当該入賞ゲート検出信号入力処理を終了する。なお、以降は、当たり判定用乱

数、普通図柄判定用乱数及び普図変動パターン判定用乱数をまとめて「普図判定情報」という。

【０２０５】

普通図柄保留記憶領域は第１記憶部～第４記憶部に分けられており（図１２（ｃ）参照）、普図判定情報は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている（図１２（ｄ）参照）。

【０２０６】

次に、図１９を用いて、特図特電制御処理を説明する。ステップＳ３０１において特図特電処理データの値をロードし、ステップＳ３０２において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Ｓ３４０）に処理を移し、特図特電処理データ＝４であれば小当たり遊技処理（ステップＳ３５０）に処理を移し、特図特電処理データ＝５であれば大当たり遊技終了処理（ステップＳ３６０）に処理を移す。詳しくは、図２０～図２８を用いて後述する。

【０２０７】

図２０を用いて、特別図柄記憶判定処理を説明する。まず、ステップＳ３１０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する。メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の変動表示中と判定すれば、当該処理を終了し、特別図柄の変動表示中ではないと判定すれば、ステップＳ３１０－２に処理を移す。

【０２０８】

ステップＳ３１０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２特図保留数（Ｕ２）が１以上であるか否かを判定する。第２特図保留数（Ｕ２）が１以上ではないと判定すると、ステップＳ３１０－４に処理を移し、第２特図保留数（Ｕ２）が１以上であると判定すると、ステップＳ３１０－３に処理を移す。

【０２０９】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－３において、第２特別図柄保留数カウンタのカウンタ値を「１」減算して更新し、ステップＳ３１０－６において、第２特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第１記憶部～第４記憶部に記憶されている特図判定情報を１つ前の記憶部にシフトさせる。

【０２１０】

例えば、第２特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている特図判定情報は、第２特別図柄保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第２特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている特図判定情報は、第１特別図柄及び第２特別図柄に共通の特別図柄当該記憶領域（第０記憶部）にシフトされ、第０記憶部に記憶されていた特図判定情報は、消去される。これにより、前回の遊技で用いられた特図判定情報が消去される。さらに、前回の遊技で用いた特図停止図柄データ及び遊技条件データも各々に対応する記憶領域から消去される。

【０２１１】

一方、ステップＳ３１０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１特図保留数（Ｕ１）が１以上であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－４において、第１特図保留数（Ｕ１）が１以上であると判定すると、ステップＳ３１０－５に処理を移す。

【０２１２】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－５において第１特別図柄保留数カウンタのカウンタ値を「１」減算して更新し、ステップＳ３１０－６において、第１特別図柄保留記憶領域に記憶されている特図判定情報のシフト処理を行う。

【０２１３】

例えば、第１特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている特図判定情報は、第１特別図柄保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている特図判定情報は、特別図柄当該記憶領域（第０記憶部）にシフトされ、第０記憶部に記憶されていた特図判定情報は、消去される。これにより、前回の遊技で用いた特図判定情報が消去される。さらに、前回の遊技で用いた特図停止図柄データ及び遊技条件データも各々に対応する記憶領域から消去される。

【０２１４】

なお、ステップＳ３１０－６における特図判定情報のシフト処理にともなって、第１特図保留数（Ｕ１）又は第２特図保留数（Ｕ２）を更新するために、具体的には、そのデータに係る始動口の種類に対応する特別図柄保留表示装置２３、２４の表示内容を変更するために、第１、第２特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。この保留表示データには、特別図柄保留表示装置の種類に関する情報及び特別図柄保留数（Ｕ１又はＵ２）に関する情報が含まれている。

【０２１５】

また、本実施形態では、ステップＳ３１０－２～Ｓ３１０－６において第２特別図柄保留記憶領域を第１特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフトさせることとしたが、遊技球が始動口に入球した順序で、第１特別図柄保留記憶領域または第２特別図柄保留記憶領域をシフトさせてもよいし、第１特別図柄保留記憶領域を第２特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフトさせてもよい。

【０２１６】

ステップＳ３１０－４において、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が１以上でないと判定された場合には、ステップＳ３１９－１～ステップＳ３１９－３に処理を移し、客待ち状態を設定するための客待ち状態設定処理を行う。客待ち状態とは、特別図柄の変動表示及び特別遊技が実行されていない状態のことをいう。

【０２１７】

メインＣＰＵ１０１ａは、客待ち状態設定処理として、最初に、ステップＳ３１９－１において、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「０１Ｈ」がセットされているか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「０１Ｈ」がセットされている場合には当該特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「０１Ｈ」がセットされていない場合にはステップＳ３１９－２に処理を移す。

【０２１８】

ステップＳ３１９－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、客待ち状態が繰り返し重複して設定されないために、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「０１Ｈ」をセットする。

【０２１９】

ステップＳ３１９－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、客待ち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し、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【０２２０】

ステップＳ３１１において、メインＣＰＵ１０１ａは、上記ステップＳ３１０－６においてシフトされて新しく第０記憶部に記憶されたデータに基づいて、大当たり判定処理を実行する。

【０２２１】

ここで、図２１を用いて、大当たり判定処理を説明する。まず、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－１において、当該大当たり判定処理が、遊技球の第１始動口６への入球に基づいて行われるものであるかを判定する。

【０２２２】

メインＣＰＵ１０１ａ、ステップＳ３１１－１において、第１始動口６であると判定すると、ステップＳ３１１－２において、第１特別図柄用大当たり判定テーブルを選択する。一方、メインＣＰＵ１０１ａ、ステップＳ３１１－１において第１始動口６ではない（

第２始動口７である）と判定すると、ステップＳ３１１－３において、第２特別図柄用大当たり判定テーブルを選択する。

【０２２３】

次に、ステップＳ３１１－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされているか否かを判断する。ここで、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされているということは、現在の大当たり当選確率について高確率遊技状態であるということである。

【０２２４】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－４において、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされていると判定すると、ステップＳ３１１－５において、ステップＳ３１１－２又はステップＳ３１１－３で選択したテーブルの中からさらに「第１高確率用大当たり判定テーブル」又は「第２高確率用大当たり判定テーブル」を選択する。

【０２２５】

一方、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされていないと判定すると、ステップＳ３１１－６において、ステップＳ３１１－２又はステップＳ３１１－３で選択したテーブルの中からさらに「第１低確率用大当たり判定テーブル」又は「第２低確率用大当たり判定テーブル」を選択する。

【０２２６】

ステップＳ３１１－７において、メインＣＰＵ１０１ａは、上記ステップＳ３１０－６においてシフトされて第０記憶部にある大当たり判定用乱数を、上記ステップＳ３１１－５またはステップＳ３１１－６で選択された「高確率用大当たり判定テーブル」または「低確率用大当たり判定テーブル」に照合して、「大当たり」、「小当たり」又は「ハズレ」のいずれであるかを決定し、当該大当たり判定処理を終了する。

【０２２７】

メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり判定処理が終了したら、図２０に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップＳ３１２において特別図柄判定処理を行う。特別図柄判定処理では、大当たり判定処理の結果に基づいて、特別図柄表示装置２０、２１において停止表示される特別図柄が決定される。ここで、図２２を用いて特別図柄判定処理を説明する。

【０２２８】

まず、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－１において、当該大当たり判定の結果が「大当たり」であるか否かを判定する。ここで「大当たり」と判定された場合には、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－５において、大当たり当選用の特別図柄判定テーブルを選択し、「大当たり」と判定されなかった場合には、ステップＳ３１２－２に処理を移す。

【０２２９】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－２において、当該大当たり判定の結果が「小当たり」であるか否かを判定する。ここで「小当たり」と判定された場合には、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－６において、小当たり当選用の特別図柄判定テーブルを選択し、「小当たり」と判定されなかった場合には、ステップＳ３１２－３に処理を移す。

【０２３０】

ステップＳ３１２－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、リーチ判定を行う。具体的には、上記ステップＳ３１０－６でシフトされて第０記憶部にあるリーチ判定用乱数値をリーチ判定テーブルに照合する。

【０２３１】

ステップＳ３１２－４においてメインＣＰＵ１０１ａは、上記ステップＳ３１２－３におけるリーチ判定の結果、「リーチ有り」と判定されたか否かを判定する。「リーチ有り」と判定された場合には、ステップＳ３１２－７に処理を移し、リーチ有りハズレ用の特別図柄判定テーブルを選択する。一方、「リーチ有り」ではない、すなわち、「リーチなし」と判定された場合には、ステップＳ３１２－８に処理を移し、リーチ無しハズレ用の

特別図柄判定テーブルを選択する。

【０２３２】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－９において、始動口入賞フラグ記憶領域にＯＮされているフラグに基づいて当該処理に係る始動口を確認し（第１始動口６　ｏｒ　第２始動口７）、ステップＳ３１２－１０において始動口の種類に基づいて、第１始動口用の特別図柄判定テーブル、又は、第２始動口用の特別図柄判定テーブルのいずれか一方を選択する。

【０２３３】

ステップＳ３１２－１１において、メインＣＰＵ１０１ａは、上記ステップＳ３１０－６においてシフトされて第０記憶部にある特別図柄判定用乱数値を、選択された特別図柄判定テーブルに照合する特別図柄判定を行う。

【０２３４】

そして、ステップＳ３１２－１２において、ステップＳ３１２－１１での特別図柄判定の結果に基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出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。

【０２３５】

次いで、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－１３において、ステップＳ３１２－１１での特別図柄判定の結果に基づいて特別図柄に係る停止図柄データ（以下、「特図停止図柄データ」という）、すなわち、特別図柄の種類を決定し、決定した特図停止図柄データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。

【０２３６】

決定された特図停止図柄データは、後述するように図２３の特図変動パターン判定処理において特図変動パターンを決定する際、図２５の特別図柄停止処理において「大当たり特別図柄」又は「小当たり特別図柄」等を判断する際、図２６の大当たり遊技処理又は図２７の小当たり遊技処理において大入賞口８の開閉態様を決定する際にも用いられる。

【０２３７】

ステップＳ３１２－１４において、メインＣＰＵ１０１ａは、遊技条件データ判定テーブルに特図停止図柄データを照合して遊技条件データをセットし、当該特別図柄判定処理を終了する。具体的には、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグ記憶領域を確認して、現在の大当たりの当選確率の状態に応じた遊技条件データ判定テーブルを選択する。次いで、選択された遊技条件データ判定テーブルに特図停止図柄データを照合して遊技条件データを決定し、メインＲＡＭ１０１ｃの遊技条件データ記憶領域にセットする。

【０２３８】

上記のようにして特別図柄判定処理が終了したら、メインＣＰＵ１０１ａは、図２０に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップＳ３１３において、特図変動パターン判定処理を行う。特図変動パターン判定処理では、大当たり判定の結果、特別図柄判定の結果及びリーチ判定の結果に基づいて、特図変動時間及び後述する変動演出の演出種別等に関する情報が含まれる特図変動パターンを決定する。

【０２３９】

図２３を用いて、特図変動パターン判定処理を説明する。まず、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１３－１において、後述する高確率フラグのＯＮ／ＯＦＦと、時短フラグのＯＮ／ＯＦＦを参照して、現在の遊技状態（高確率遊技状態／低確率遊技状態、且つ、時短遊技状態／非時短遊技状態）を確認して、遊技状態に対応付けられた特図変動パターン判定テーブルを選択する。

【０２４０】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１３－２において、メインＲＡＭ１０１ｃに記憶されている特図停止図柄データを確認し、特図停止図柄データに基づいて特図変動パターン判定テーブルを決定する。これは、本実施の形態では、遊技状態によって分けられた特図変動パターン判定テーブルは、さらに特図停止図柄データによって分けられているからである。

【０２４１】
なお、特図停止図柄データが「１９Ｈ」又は「２９Ｈ」の場合、すなわち、特別図柄抽選の結果がリーチ無しハズレである場合は、さらに当該特図変動パターン判定に係る特図保留数（Ｕ１ｏｒＵ２）にも基づいて特図変動パターン判定テーブルを決定する。これは、本実施の形態では、リーチ無しハズレに係る特図変動パターン判定テーブルが特図保留数によっても分けられているからである。
【０２４２】
特図変動パターン判定テーブルが決定されれば、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１３－３において、特図変動パターン判定を行う。具体的には、決定した特図変動パターン判定テーブルに特図変動パターン判定用乱数を照合し、特図変動パターンを決定する。
【０２４３】
メインＣＰＵ１０１ａは、特図変動パターンを決定すると、図２０に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップＳ３１０－７において、特図変動パターンに対応する特図変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。特図変動パターン指定コマンドは演出制御基板１０２に送信され、演出制御基板１０２はこのコマンドを受信することによって、特別図柄の変動表示が開始することを認識し、最終的には特図変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出の内容に関連付けられた変動演出パターンを決定する。また、演出制御基板１０２はこのコマンドを受信することによって、特別図柄の変動表示が開始することを認識し、後述するルーレット演出や、説明演出、示唆演出等を実行しうる。
【０２４４】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－８において、当該特別図柄の変動表示開始時における遊技条件の状態を確認し、その状態が反映された遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。
【０２４５】
そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－９において、当該特図変動パターンに対応付けられた特図変動時間（図９、図１０参照）を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマ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。
【０２４６】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－１０において、第１特別図柄表示装置２０または第２特別図柄表示装置２１で特別図柄の変動表示を行うために特別図柄変動表示用データをセットする。特別図柄変動表示用データには、作動させる特別図柄表示装置の種類、変動表示の態様、変動時間等の情報が含まれる。
【０２４７】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－１１において、客待ち状態判定フラグ記憶領域にフラグ「００Ｈ」をセットする、すなわち、客待ち状態判定フラグ記憶領域をクリアし、ステップＳ３１０－１２において、特図特電処理データ＝１をセットし、当該特別図柄記憶判定処理を終了する。
【０２４８】
次に、図２４を用いて、特別図柄変動処理を説明する。メインＣＰＵ１０１ａは、最初に、ステップＳ３２０－１において、ステップＳ３１０－９において、特別図柄の変動表示が終了するか否か、換言すれば、セットされた特図変動時間が経過したか否か（特別遊技タイマカウンタ＝０か？）を判定する。その結果、特別図柄の変動表示が終了しないと判定した場合には、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。
【０２４９】
メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の変動表示が終了すると判定した場合には、ステップＳ３２０－２において、演出制御基板１０２に特別図柄の変動表示が終了することを伝えるために特図停止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。

【０２５０】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３２０－３において、特別図柄表示装置２０、２１に特別図柄を停止表示するために、上記ステップＳ３１２－１３でセットされた特図停止図柄データに基づいて特図停止表示用データをセットする。これにより、遊技者に当該特別図柄抽選の結果が報知される。ステップＳ３２０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の停止表示に要する時間（以下、「特図停止時間」という。例えば、０．８秒）を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理されていく。
【０２５１】
そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３２０－５において、特図特電処理データに２をセットし、ステップＳ３２０－６において第１始動口入賞フラグ又は第２始動口入賞フラグをＯＦＦし、当該特別図柄変動処理を終了する。
【０２５２】
図２５を用いて、特別図柄停止処理を説明する。メインＣＰＵ１０１ａは、まず、最初に、ステップＳ３３０－１において、特別図柄の停止表示が終了するか否か、換言すれば、ステップＳ３２０－４で特別遊技タイマカウンタにセットされた特図停止時間が経過したか否か（特別遊技タイマカウンタ＝０？）を判定する。その結果、特別図柄の停止表示が終了しないと判定した場合には、当該特別図柄停止処理を終了し、特別図柄の停止表示が終了すると判定した場合には、ステップＳ３３０－２に処理を移す。
【０２５３】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３３０－２において、時短フラグ記憶領域にフラグがＯＮされているか否かを判断する。時短フラグ記憶領域にフラグがＯＮされているということは、現在、時短遊技状態であることを意味する。時短フラグ記憶領域にフラグがＯＮされている場合には、ステップＳ３３０－３に処理を移し、時短フラグ記憶領域にフラグがＯＦＦされている場合には、ステップＳ３３０－６に処理を移す。
【０２５４】
ステップＳ３３０－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、時短遊技状態による特別図柄の変動表示の残り回数（Ｊ：以下「時短遊技状態残り回数」という）を示す時短遊技状態の残り回数カウンタのカウンタ値から「１」を減算した演算値（Ｊ－１）を、時短遊技状態残り回数（Ｊ）として記憶する。
【０２５５】
ステップＳ３３０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、時短遊技状態残り回数（Ｊ）＝０か否かを判定する。時短遊技状態残り回数（Ｊ）＝０であれば、ステップＳ３３０－５に処理を移し、時短遊技状態残り回数（Ｊ）＝０でなければ、ステップＳ３３０－６に処理を移す。
【０２５６】
ステップＳ３３０－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、時短フラグ記憶領域に記憶されているフラグをＯＦＦする。なお、上記時短遊技状態残り回数（Ｊ）が「０」になるということは、時短遊技状態において特別図柄の変動表示が実行可能回数（Ｊａ）行われ、「時短」状態による特別図柄の変動表示が終了することを意味する。
【０２５７】
ステップＳ３３０－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされているか否かを判断する。高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされているということは、現在、高確率遊技状態であることを意味する。高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされている場合には、ステップＳ３３０－７に処理を移し、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＦＦされている場合には、ステップＳ３３０－１０に処理を移す。
【０２５８】
ステップＳ３３０－７において、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率遊技状態による特別図柄の変動表示の残り回数（Ｘ：以下、「高確率遊技状態残り回数」という）を示す高確率遊技状態残り回数カウンタのカウンタ値から「１」を減算した演算値（Ｘ－１）を、新

たな高確率遊技状態残り回数（Ｘ）として記憶する。
【０２５９】
ステップＳ３３０－８において、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率遊技状態残り回数（Ｘ）＝０か否かを判定する。高確率遊技状態残り回数（Ｘ）＝０であれば、ステップＳ３３０－９に処理を移し、高確率遊技状態残り回数（Ｘ）＝０でなければ、ステップＳ３３０－１０に処理を移す。
【０２６０】
ステップＳ３３０－９において、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグ記憶領域に記憶されているフラグをＯＦＦする。なお、上記高確率遊技状態残り回数（Ｘ）が「０」になるということは、高確率遊技状態において特別図柄の変動表示が実行可能回数（Ｘａ）行われ、「高確率」状態による特別図柄の変動表示が終了することを意味する。
【０２６１】
ステップＳ３３０－１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、現在の遊技条件の状態を確認し、該遊技状態を示す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。
【０２６２】
ステップＳ３３０－１１において、メインＣＰＵ１０１ａは、当該特別図柄停止処理に係る大当たり判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。具体的には特図停止図柄データ記憶領域に記憶されている特図停止図柄データが大当たり特別図柄（特図停止図柄データ＝１０～１２、２０）に係るものであるか否かを判定する。ここで、大当たり特別図柄と判定された場合には、ステップＳ３３０－１４に処理を移し、大当たり特別図柄と判定されなかった場合には、ステップＳ３３０－１２に処理を移す。
【０２６３】
ステップＳ３３０－１２において、メインＣＰＵ１０１ａは、当該特別図柄停止処理に係る大当たり判定の判定結果が「小当たり」であるか否かを判定する。具体的には特図停止図柄データ記憶領域に記憶されている特図停止図柄データが小当たり特別図柄（特図停止図柄データ＝１６～１７）に係るものであるか否かを判定する。ここで、小当たり特別図柄と判定された場合には、ステップＳ３３０－１７に処理を移し、小当たり特別図柄と判定されなかった場合には、ステップＳ３３０－１３に処理を移す。
【０２６４】
ステップＳ３３０－１３において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図特電処理データに０をセットし、図２０に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。
【０２６５】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３３０－１４において、特図特電処理データに３をセットし、ステップＳ３３０－１５において、遊技条件フラグ記憶領域（時短フラグ記憶領域及び高確率フラグ記憶領域）、高確率遊技状態の残り変動回数カウンタ、及び、時短遊技状態の残り変動回数カウンタをリセットする。
【０２６６】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３３０－１６において、特別遊技オープニング処理として、特図停止図柄データに応じた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。次いで、メインＣＰＵ１０１ａ、特図停止図柄データに応じたオープニング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理される。
【０２６７】
ステップＳ３３０－１７において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図特電処理データに４をセットし、ステップＳ３３０－１６に処理を移す。
【０２６８】
図２６を用いて、大当たり遊技処理を説明する。まず、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３４０－１において、現在オープニング中であるか否かを判定する。ここでいうオープニングとは、大当たり遊技が開始されてから第１ラウンド遊技（大入賞口８の最初の

開放）が開始するまでの期間のことをいう。現在オープニング中であると判定した場合には、ステップＳ３４０－２に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には、ステップＳ３４０－６に処理を移す。

【０２６９】

ステップＳ３４０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ＝０であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ＝０であると、オープニング時間を経過したと判定する。その結果、設定されたオープニング時間を経過していない場合には、当該大当たり遊技処理を終了し、次のサブルーチンを実行し、オープニング時間を経過している場合にはステップＳ３４０－３に処理を移す。

【０２７０】

ステップＳ３４０－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり遊技開始処理を行う。具体的には、特図停止図柄データに応じて、いずれの大当たりであるかを確認し、大当たりの種類に応じた大入賞口開閉制御テーブルを選択すると共に、メインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。具体的には、特図停止図柄データに応じて、長当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル、又は、短当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。次に、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されている値（ラウンド番号（Ｒ））に「１」を加算して記憶する。なお、ステップＳ３４０－３の時点ではラウンド遊技が１回も実行されていないので、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンド遊技回数記憶領域には「１」を記憶することとなる。

【０２７１】

ステップＳ３４０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口開放処理を行う。具体的には、特電作動番号記憶領域に記憶されている値（特電作動番号（Ｋ））に「１」を加算して記憶する。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂを通電して大入賞口８を開放するために、大入賞口開閉ソレノイド通電開始データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。ここで、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３４０－３において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、ラウンド番号（Ｒ）及び特電作動番号（Ｋ）に基づいて、大入賞口８の開放時間（大入賞口制御装置８０の作動時間）を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理される。

【０２７２】

ステップＳ３４０－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。具体的には、Ｋ＝１であるか否かを判定し、Ｋ＝１であった場合には、ラウンド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。これは、ラウンド遊技が開始する旨の情報を演出制御基板１０２に送信するためである。例えば、長当たり遊技の１回目のラウンド遊技の１回目の開放時においては、ラウンド遊技回数記憶領域に「１」がセットされ、特電作動番号記憶領域に「１」がセットされているので、第１ラウンド遊技を示すラウンド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。一方、特電作動番号記憶領域に「１」がセットされていない場合には、ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットせずに、当該大当たり遊技処理を終了する。すなわち、Ｋ＝１である場合というのはラウンド遊技の開始を意味するので、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンドの開始時にのみ、ラウンド指定コマンドを送信する。なお、演出制御基板１０２がラウンド指定コマンドを受信すると、例えば「ＲＯＵＮＤ１」といった具合に演出用の表示が画像表示装置１４にて行われる。

【０２７３】

ステップＳ３４０－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、予め設定されたラウンド遊技を全て終了した後（大入賞口８の最後の開放が終了して）から当該大当たり遊技が終了するまでの期間のことをいう。したがって、現在エンディング中であると判断した場合には、ステップＳ３４０－１７に処理を移し、エンディング時間を経過したか否かが判断され、現在エ

ンディング中でないと判断した場合には、ステップＳ３４０－７に処理を移す。
【０２７４】
ステップＳ３４０－７において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口８が開放中であるか否か、すなわち、大入賞口制御装置８０が作動中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口８が開放中であると判定した場合には、ステップＳ３４０－８において、大入賞口８の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値がラウンド遊技における規定個数（例えば９個）に達したこと、又は、最大開放時間が経過したこと（特別遊技タイマカウンタ＝０となったこと）が採用されている。そして、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップＳ３４０－９に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には当該大当たり遊技処理を終了する。
【０２７５】
ステップＳ３４０－９において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口閉鎖処理を行う。大入賞口閉鎖処理は、大入賞口８を閉鎖するために大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂの通電停止データをサブＲＡＭ１０２ｃの所定領域にセットするとともに、上記ステップＳ３４０－３において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在のラウンド番号（Ｒ）および特電作動番号（Ｋ）に基づいて、大入賞口８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８が閉鎖することになる。
【０２７６】
ステップＳ３４０－１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、１回のラウンド遊技が終了したか否かを判定する。具体的には、１回のラウンド遊技は、特電作動番号（Ｋ）が当該ラウンド遊技において設定された開放回数となること、又は、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値（Ｃ）が規定個数（例えば９個）に達したことを条件に終了するので、かかる条件が成立したか否かを判定する。そして、１回のラウンド遊技が終了したと判定した場合にはステップＳ３４０－１２に処理を移し、１回のラウンドが終了していないと判定した場合には、当該大当たり遊技処理を終了する。
【０２７７】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３４０－７において、大入賞口８、９が開放中ではないと判定した場合には、ステップＳ３４０－１１において、予め設定された閉鎖時間が経過したか否かを判断する。その結果、閉鎖時間が経過していない場合には、当該大当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間が経過している場合にはステップＳ３４０－４に処理を移す。
【０２７８】
ステップＳ３４０－１２において、メインＣＰＵ１０１ａは、リセット処理を行う。具体的には、特電作動番号記憶領域をクリアすると共に、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値をクリアする。
【０２７９】
ステップＳ３４０－１３において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり遊技終了か否か、すなわち、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶された値（ラウンド番号（Ｒ））が当該大当たり遊技で実行されるラウンド遊技回数であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは「Ｙｅｓ」と判定する場合には、ステップＳ３４０－１５に処理を移し、「Ｎｏ」と判定する場合には、ステップＳ３４０－１４に処理を移す。
【０２８０】
ステップＳ３４０－１４において、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されている現在のラウンド番号（Ｒ）に「１」を加算することで更新して記憶する。
【０２８１】
ステップＳ３４０－１５において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり遊技終了処理を行う。具体的には、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されたラウンド番号（Ｒ）をリセットする。

【０２８２】
ステップＳ３４０－１６において、メインＣＰＵ１０１ａは、エンディング処理を行う。具体的には、特図停止図柄データに応じて、大当たりの種類を確認し、演出制御基板１０２に送信する大当たりの種類に対応付けられた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。次に、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たりの種類に応じたエンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。
【０２８３】
ステップＳ３４０－１７において、メインＣＰＵ１０１ａは、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合にはステップＳ３４０－１８に処理を移し、エンディング時間を経過していないと判定した場合には、そのまま当該大当たり遊技処理を終了する。
【０２８４】
ステップＳ３４０－１８において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図特電処理データに５をセットし、図２８に示す大当たり遊技終了処理に処理を移す。
【０２８５】
図２７を用いて、小当たり遊技処理を説明する。まず、ステップＳ３５０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、現在オープニング中であるか否かを判断する。現在オープニング中であると判断した場合には、ステップＳ３５０－２に処理を移し、現在オープニング中でないと判断した場合には、ステップＳ３５０－５に処理を移す。
【０２８６】
ステップＳ３５０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ＝０であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ＝０となったら、オープニング時間を経過したと判定する。その結果、オープニング時間を経過していない場合には、当該小当たり遊技処理を終了し、オープニング時間を経過している場合にはステップＳ３５０－３に処理を移す。
【０２８７】
ステップＳ３５０－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、小当たり遊技開始処理を行う。具体的に、メインＣＰＵ１０１ａは、特図停止図柄データに基づいて、小当たりの種類に応じた大入賞口開閉制御テーブルを選択し、小当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを決定する。
【０２８８】
ステップＳ３５０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口開放処理を行う。大入賞口開放処理では、まず特電作動番号記憶領域に記憶されている値（特電作動番号（Ｋ））に「１」を加算して記憶する。そして、大入賞口８を開放するために大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂの通電開始データをセットするとともに、上記ステップＳ３５０－３において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在の特電作動番号（Ｋ）に基づいた大入賞口８の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットし、当該小当たり遊技を終了する。
【０２８９】
ステップＳ３５０－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、最後の大入賞口８の開放が終了してから当該小当たり遊技が終了するまでの期間のこという。したがって、メインＣＰＵ１０１ａは、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップＳ３５０－１３に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には、ステップＳ３５０－６に処理が移す。
【０２９０】
ステップＳ３５０－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口８が開放中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口８が開放中ではないと判定した場合には、ステップＳ３５０－１０に処理を移し、大入賞口８が開放中であると判定した場

合には、ステップＳ３５０－７において、大入賞口８の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値（Ｃ）が規定個数（例えば９個）に達したこと、または大入賞口８の１回の開放時間が経過したこと（特別遊技タイマカウンタ＝０となったこと）が採用される。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップＳ３５０－８に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には当該小当たり遊技処理を終了する。

【０２９１】

ステップＳ３５０－８において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口閉鎖処理を行う。大入賞口閉鎖処理では、大入賞口８を閉鎖するために大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂの通電停止データをセットするとともに、上記ステップＳ３５０－３において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在の特電作動番号（Ｋ）に基づいて、大入賞口８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８が閉鎖することになる。

【０２９２】

ステップＳ３５０－９において、メインＣＰＵ１０１ａは、小当たり遊技終了条件が成立したか否かを判定する。小当たり遊技終了条件とは、特電作動番号（Ｋ）が予め設定あれた大入賞口８の開放回数になること、又は、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値（Ｃ）が規定個数（例えば９個）に達したことである。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、小当たり遊技終了条件が成立したと判定した場合にはステップＳ３５０－１１に処理を移し、小当たり遊技終了条件が成立していないと判定した場合には当該小当たり遊技処理を終了する。

【０２９３】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３５０－１１において、小当たり遊技終了処理として、特電作動番号記憶領域に「０」をセットするとともに、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値（Ｃ）に「０」をセットする。すなわち、特電作動番号記憶領域及びラウンド入賞カウンタをクリアする。

【０２９４】

ステップＳ３５０－１２において、メインＣＰＵ１０１ａは、エンディング処理として、特図停止図柄データに基づいて、小当たりの種類に応じた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と共に、小当たりの種類に応じたエンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【０２９５】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３５０－１０において、ステップＳ３５０－８で設定された閉鎖時間が経過したか否かを判定する。なお、閉鎖時間も、オープニング時間と同様に特別遊技タイマカウンタ＝０であるか否かで判定される。その結果、メインＣＰＵ１０１ａは、閉鎖時間を経過していないと判定した場合には、当該小当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間を経過したと判定した場合には、ステップＳ３５０－４に処理を移す。

【０２９６】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３５０－１３において、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合には、ステップＳ３５０－１４に処理を移し、エンディング時間を経過していないと判定した場合には、当該小当たり遊技処理を終了する。

【０２９７】

ステップＳ３５０－１４において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図特電処理データに「０」をセットする。

【０２９８】

図２８を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。まず、ステップＳ３６０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、遊技条件データをロードする。

【０２９９】

ステップＳ３６０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、ロードした遊技条件データを遊技条件決定テーブルに照合し、高確率フラグ記憶領域に高確率フラグをＯＮするか否かの判定を行う。メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグをＯＮしないと判定すると、ステップＳ３６０－４に処理を移し、高確率フラグをＯＮすると判定すると、ステップＳ３６０－３において、メインＲＡＭ１０１ｃの高確率フラグ記憶領域に高確率フラグ（０１Ｈ）をＯＮすると共に、高確率遊技状態残り回数カウンタに実行可能回数（Ｊａ）（本実施の形態では、１００回）をセットする。

【０３００】

ステップＳ３６０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、ロードした遊技条件データを遊技条件決定テーブルに照合し、時短フラグ記憶領域に時短フラグをＯＮするか否かの判定を行う。メインＣＰＵ１０１ａは、時短フラグをＯＮしないと判定すると、ステップＳ３６０－６に処理を移し、時短フラグをＯＮすると判定すると、ステップＳ３６０－５において、メインＲＡＭ１０１ｃの時短フラグ記憶領域に時短フラグ（０１Ｈ）をＯＮすると共に、時短遊技状態残り回数カウンタに実行可能回数（Ｊａ）（本実施の形態では、１００回）をセットする。

【０３０１】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３６０－６において、現在の遊技条件の状態を確認し、現在の遊技条件の状態を示す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し、ステップＳ３６０－７において、特図特電処理データに０をセットし、図２０に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

【０３０２】

図２９を用いて、普図普電制御処理を説明する。メインＣＰＵ１０１ａは、まず、ステップＳ４０１において普図普電処理データの値をロードし、ステップＳ４０２においてロードした普図普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、入賞ゲート９、１０への入賞に基づいて取得された普図判定情報に基づいて補助遊技を実行（第２始動口７が開放）するか否かの普通図柄判定等を含む普通図柄記憶判定処理（ステップＳ４１０）に処理を移し、普図普電処理データ＝１であれば、普通図柄判定に基づいて普通図柄表示装置２２が変動しているときの普通図柄変動処理（ステップＳ４２０）に処理を移し、普図普電処理データ＝２であれば、普通図柄表示装置２２が停止しているときの普通図柄停止処理（ステップＳ４３０）に処理を移し、普図普電処理データ＝３であれば第２始動口７の開閉制御を行う（第２始動口制御装置７０を作動させる）補助遊技処理（ステップＳ４４０）に処理を移す。

【０３０３】

図３０を用いて、普通図柄記憶判定処理を説明する。まず、ステップＳ４１０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定し、変動表示中であると判定すれば当該普通図柄記憶判定処理を終了し、変動表示中ではないと判定すればステップＳ４１０－２に処理を移す。

【０３０４】

ステップＳ４１０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、普図保留数を計数する普図保留数カウンタのカウンタ値が１以上であるかを判定する。普図保留数（Ｇ）が「０」の場合には普通図柄の変動表示は行われないため、普通図柄変動処理を終了する。

【０３０５】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４１０－２において、普図保留数（Ｇ）が「１」以上であると判定した場合には、ステップＳ４１０－３において、普通図柄保留数カウンタのカウンタ値（Ｇ）から「１」を減算して更新し、新たな普図保留数（Ｇ）を設定する。

【０３０６】

ステップＳ４１０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、普通図柄保留記憶領域に記憶されている普図判定情報のシフト処理を行う。具体的には、第１記憶部～第４記憶部に記憶された普図判定情報を１つ前の番号の記憶部にシフトさせる。このとき、１つ前の記

憶部に記憶されている普図判定情報は、所定の処理領域に書き込まれるとともに、普通図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。ここで、普図判定情報のシフトにともなって普通図柄保留表示装置２５の表示内容を変更するために、具体的には現時点の普図保留数（Ｇ）を表示するために普通図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。

【０３０７】

ステップＳ４１０－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、当たり判定、すなわち、普通図柄保留記憶領域に記憶された当たり判定用乱数の判定を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１ａは、上記ステップＳ４１０－４でシフトされて第０記憶部にある当たり判定用乱数をメインＲＯＭ１０１ｂに格納された普通図柄用の当たり判定テーブルに照合して当たりか否かの判定を行う。なお、本実施の形態では、当たり判定テーブルは、始動口入賞容易性の状態（非時短遊技状態／時短遊技状態）に対応付けられているので（図１１（ａ）参照）、時短フラグ記憶領域を確認して、現在の始動口入賞容易性の状態に係る普通図柄用の当たり判定テーブルを選択する。

【０３０８】

ステップＳ４１０－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、普通図柄判定を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１ａは、上記ステップＳ４１０－４でシフトされて第０記憶部にある普通図柄判定用乱数をメインＲＯＭ１０１ｂに格納された普通図柄判定テーブルに照合して普通図柄判定を行う。上述したようにこの普通図柄判定テーブルは、当たり判定の結果（当たり／ハズレ）に対応付けられているので、当該当たり判定の結果を確認して、当該当たり判定の結果に係る普通図柄判定テーブルを選択する。

【０３０９】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４１０－７において、普通図柄判定の結果に基づいて普通図柄に係る停止図柄データ（以下、「普図停止図柄データ」という）、すなわち、普通図柄の種類を決定し、決定した普図停止図柄データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。

【０３１０】

決定された普図停止図柄データは普図変動パターン判定において普図変動パターンを決定する際、図３２の普通図柄停止処理において、当たり普通図柄か否かを判断する際、図３３の補助遊技処理において第２始動口７の開閉態様を決定する際にも用いられる。

【０３１１】

ステップＳ４１０－８において、メインＣＰＵ１０１ａは、普図変動パターン判定を行う。具体的には、普図変動パターン判定を行うための普図変動パターン判定テーブルが始動口入賞容易性の状態によって分類されているので、メインＣＰＵ１０１ａは、まず、時短フラグ記憶領域を確認して、現在の始動口入賞容易性の状態に係る普図変動パターン判定テーブルを選択する。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、上記ステップＳ４１０－４でシフトされて第０記憶部にある普図変動パターン判定用乱数を、選択された普図変動パターン判定テーブルに照合して普図変動パターン（普図変動時間）を決定する。

【０３１２】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４１０－９において、決定した普図変動パターンに対応する普図変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。普図変動パターン指定コマンドは演出制御基板１０２に送信され、演出制御基板１０２はこのコマンドを受信することによって、普通図柄の変動表示が開始することを認識し、後述するルーレット演出を実行し得る。

【０３１３】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４１０－１０おいて、決定した普図変動パターンに対応する普図変動時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理される。

【０３１４】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４１０－１１において、普通図柄表示装置２２に

おいて普通図柄の変動表示を行うために普通図柄変動表示用データをセットし、当たり判定の結果が当たりであれば、ステップＳ４１０－１２において、普図停止図柄データを補助遊技参照データ判定テーブルに照合して補助遊技参照データを決定し、メインＲＡＭ１０１ｃの補助遊技参照データ記憶領域にセットする。

【０３１５】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４１０－１３において、普図普電処理データに「１」をセットし、当該普通図柄変動処理を終了する。なお、普通図柄変動表示用データには、作動させる普通図柄表示装置２２の種類、変動表示の態様、変動時間等の情報が含まれる。

【０３１６】

次に、図３１を用いて、普通図柄変動処理を説明する。メインＣＰＵ１０１ａは、最初に、ステップＳ４２０－１において、普通図柄の変動表示が終了するか、換言すれば、ステップＳ４１０－１０でセットされた普図変動時間が経過したか否か（補助遊技タイマカウンタ＝０か？）を判定する。その結果、普通図柄の変動表示が終了しないと判断した場合には、普通図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【０３１７】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４２０－２において、普通演出図柄停止指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ４２０－３において、上記ステップＳ４１０－８でセットされた普図停止図柄データに基づき普通図柄表示装置２２に停止表示するための普図停止表示用データをセットする。これにより、遊技者に当該普通図柄抽選の結果が報知されることになる。ステップＳ４２０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、補助遊技カウンタに普通図柄停止時間（例えば、０．８秒）をセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理されていく。

【０３１８】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４２０－５において、普図普電処理データに２をセットし、当該普通図柄変動処理を終了する。

【０３１９】

次に、図３２を用いて普通図柄停止処理を説明する。メインＣＰＵ１０１ａは、最初に、ステップＳ４３０－１において、普通図柄の停止表示が終了するか否か、換言すれば、ステップＳ４２０－４で補助遊技タイマカウンタにセットされた普通図柄停止時間が経過したか否か（補助遊技タイマカウンタ＝０？）、を判定する。その結果、普通図柄の停止表示が終了しないと判定した場合には、当該普通図柄停止処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【０３２０】

メインＣＰＵ１０１ａは、普通図柄の停止表示が終了すると判定した場合には、ステップＳ４３０－２において、当該普通図柄停止処理に係る当たり判定の判果が「当たり」であるか否かを判定する。具体的には、普図停止図柄データ記憶領域に記憶されている普図停止図柄データが当たり普通別図柄に係るものであるか否かを判定する。ここで、当たり普通図柄と判定された場合には、ステップＳ４３０－４に処理を移し、当たり普通図柄と判定されなかった場合には、ステップＳ４３０－３に処理を移す。

【０３２１】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４３０－４において、普図普電処理データに３をセットする。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４３０－５において、普図停止図柄データに応じたオープニング指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、補助遊技制御テーブルに基づいて普図停止図柄に応じたオープニング時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理される。本処理が終了されることで、普通図柄停止処理を終了する。

【０３２２】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４３０－３において、普図普電処理データに０をセットし、当該普通図柄停止処理を終了する。

【０３２３】

図３３を用いて、補助遊技処理を説明する。メインＣＰＵ１０１ａ、まず、ステップＳ４４０－１において、現在オープニング中であるか否かを判断する。現在オープニング中であると判断した場合には、ステップＳ４４０－２に処理を移し、現在オープニング中でないと判断した場合には、ステップＳ４４０－５に処理を移す。

【０３２４】

ステップＳ４４０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、補助遊技タイマカウンタ＝０であるか否かを判定し、補助遊技タイマカウンタ＝０となったら、オープニング時間を経過したと判定する。その結果、オープニング時間を経過していない場合には、当該補助遊技処理を終了し、オープニング時間を経過している場合にはステップＳ４４０－３に処理を移す。

【０３２５】

ステップＳ４４０－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、補助遊技開始処理を行う。補助遊技開始処理では、メインＣＰＵ１０１ａは、まず、メインＲＡＭ１０１ｃの補助遊技参照データ記憶領域に記憶されている補助遊技参照データに基づいて第２始動口開閉制御テーブルを選択し、メインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。

【０３２６】

ステップＳ４４０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口開放処理を行う。第２始動口開放処理では、まず普電作動番号記憶領域に記憶されている値（普電作動番号（Ｄ））に「１」を加算して記憶する。そして、普通可動片７０Ａを作動させるために第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂの通電開始データをセットするとともに、上記ステップＳ４４０－３でセットされた第２始動口開閉制御テーブルを参照して、現在の普電作動番号（Ｄ）に基づいた第２始動口７の開放時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。

【０３２７】

ステップＳ４４０－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、第２始動口７の最後の開放が終了してから補助遊技が終了するまでの期間のことという。したがって、メインＣＰＵ１０１ａは、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップＳ４４０－１２に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には、ステップＳ４４０－６に処理が移す。

【０３２８】

ステップＳ４４０－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口７が開放中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口７が開放中であると判定した場合には、ステップＳ４４０－７において、第２始動口７の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、始動口規定入賞カウンタのカウンタ値が規定（最大）個数（例えば１０個）に達したこと、又は、第２始動口７の１回の開放時間が経過したこと（補助遊技タイマカウンタ＝０となったこと）が採用される。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップＳ４４０－８に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には当該補助遊技処理を終了する。

【０３２９】

ステップＳ４４０－８において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口閉鎖処理を行う。第２始動口閉鎖処理では、第２始動口７を閉鎖するために第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂの通電停止データをセットするとともに、上記ステップＳ４４０－３でセットされた第２始動口開閉制御テーブルを参照して、現在の普電作動番号（Ｄ）に基づいて、第２始動口７の閉鎖時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。これにより、第２始動口７が閉鎖することになる。

【０３３０】

ステップＳ４４０－９において、メインＣＰＵ１０１ａは、補助遊技終了条件が成立し

、補助遊技が終了するか否かを判定する。補助遊技終了条件とは、普電作動番号（Ｄ）が予め設定された第２始動口７の開放回数になること、又は、始動口規定入賞カウンタのカウンタ値が最大個数（例えば１０個）に達したことである。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、補助遊技終了条件が成立したと判定した場合にはステップＳ４４０－１０に処理を移し、補助遊技終了条件が成立していないと判定した場合には当該補助遊技処理を終了する。

【０３３１】

ステップＳ４４０－１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、普電作動番号記憶領域に「０」をセットするとともに、第２始動口入賞規定カウンタに「０」をセットする。すなわち、普電作動番号記憶領域および第２始動口規定入賞カウンタをクリアする。

【０３３２】

ステップＳ４４０－１１において、メインＣＰＵ１０１ａは、普図停止図柄データに応じた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と共に、補助遊技制御テーブルに基づいて普図停止図柄データに応じたエンディング時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。

【０３３３】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４４０－６において第２始動口７が開放中ではないと判定した場合には、ステップＳ４４０－１３において、ステップＳ４４０－８で設定された閉鎖時間が経過したか否かを判定する。なお、閉鎖時間も、オープニング時間と同様に補助遊技タイマカウンタ＝０であるか否かで判定される。その結果、メインＣＰＵ１０１ａは、閉鎖時間を経過していないと判定した場合には、当該補助遊技処理を終了し、閉鎖時間を経過したと判定した場合には、ステップＳ４４０－４に処理を移す。

【０３３４】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４４０－１２において、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合には、ステップＳ４４０－１４に処理を移し、エンディング時間を経過していないと判定した場合には、当該補助遊技処理を終了する。

【０３３５】

ステップＳ４４０－１４において、メインＣＰＵ１０１ａは、普図普電処理データ＝０をセットし、当該補助遊技処理を終了する。

【０３３６】

（演出制御基板によるメイン処理）

次に、演出制御基板１０２におけるサブＣＰＵ１０２ａにより実行される処理について説明する。

【０３３７】

最初に、図３４を用いて、演出制御基板１０２のメイン処理を説明する。電源基板１０７からサブＣＰＵ１０２ａに電力が供給されると、サブＣＰＵ１０２ａにシステムリセットが発生し、サブＣＰＵ１０２ａは、以下のメイン処理を行う。

【０３３８】

まず、ステップＳ１００１において、サブＣＰＵ１０２ａは、初期化処理を行う。この処理において、サブＲＯＭ１０２ｂからメイン処理プログラムを読み込むとともに、フラグやコマンドなどが記憶されるサブＲＡＭ１０２ｃを初期化する処理を行う。

【０３３９】

ステップＳ１００２において、サブＣＰＵ１０２ａは、特図保留アイコン態様判定用乱数、変動演出パターン判定用乱数、演出モード判定用乱数、ルーレット演出判定用乱数、チャレンジキャラクタ判定用乱数、停車マス判定用乱数、特図保留アイコン変化予告判定用乱数、連続説明演出判定用乱数、説明演出実行判定用乱数、示唆演出実行判定用乱数、およびキャラクタ表示判定用乱数等からなる演出を制御するために用いる演出用乱数を更新する処理を行う。

【０３４０】

なお、演出用乱数を構成する各種乱数毎に、サブＲＡＭ１０２ｃにおいて乱数カウンタが設けられている。演出用乱数の更新処理においては、乱数の種別毎に設けられた乱数カウンタを「１」加算する。演出用乱数を構成する各種の乱数には乱数範囲が設けられている。乱数範囲は、「０」から、その乱数に定められた最大値までとなっている。そして、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数値が乱数範囲の最大値である場合、乱数カウンタを「１」加算せずに「０」に戻す。

【０３４１】

また、乱数範囲の最大値は、乱数の種別によって異なるように設定されている（図５１～図７２参照）。これは、演出用乱数に係る乱数カウンタが完全に同期し、常時同一の乱数値となることを防ぐためである。演出用乱数に係る乱数カウンタが完全に同期することを防ぐことができれば良いので、各種の乱数範囲の最大値を異ならせるのではなく、各種の演出用乱数に相互に異なる初期値乱数を設け、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数値が乱数範囲の最大値である場合、その時の初期値乱数からそれぞれの乱数値を新たに更新するようにしてもよい。

【０３４２】

（演出制御基板によるタイマ割込処理）

演出制御基板１０２に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（例えば、４ミリ秒）毎にクロックパルスが発生されることで、図３５に示すタイマ割込処理が実行される。

【０３４３】

まず、ステップＳ１１００において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＣＰＵ１０２ａのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【０３４４】

ステップＳ１２００において、サブＣＰＵ１０２ａは、各種の演出に係る時間管理を行うための各タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。

【０３４５】

ステップＳ１３００において、サブＣＰＵ１０２ａは、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの受信バッファに格納されているコマンドを解析する処理を行う。詳しくは、図３６～図４９を用いて後述する。

【０３４６】

なお、演出制御基板１０２は、主制御基板１０１から送信されたコマンドを受信すると、図示しない演出制御基板１０２の受信割込処理を行い、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、本ステップＳ１３００において受信したコマンドを解析する処理が行われる。

【０３４７】

ステップＳ１４００において、サブＣＰＵ１０２ａは、客待ち状態において行われる客待ち演出を制御する客待ち演出制御処理を行う。

【０３４８】

ステップＳ１５００において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出ボタン検出スイッチ１８ａ、または選択ボタン検出スイッチ１９ａからの入力信号のチェックを行い、演出ボタン１８Ａ、または選択ボタン１９Ａに対する操作に基づく演出入力制御処理を行う。

【０３４９】

ステップＳ１６００において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットされている各種の演出制御コマンドをランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５へ送信するデータ出力処理を行う。

【０３５０】

ステップＳ１７００において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１１００で退避した情報をサブＣＰＵ１０２ａのレジスタに復帰させる。

【０３５１】

（演出制御基板によるコマンド解析処理）

図３６及び図３７を用いて、演出制御基板１０２によるコマンド解析処理を説明する。
【０３５２】
ステップＳ１３１０において、サブＣＰＵ１０２ａは、新たにコマンドを受信し、受信バッファにコマンドが記憶されているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、コマンドを受信していないと判定するとステップＳ１３９２に処理を移し、コマンドを受信したと判定するとステップＳ１３１１に処理を移す。
【０３５３】
ステップＳ１３１１において、サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが、客待ち状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが客待ち状態指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３１２に処理を移し、客待ち状態指定コマンドではないと判定するとステップＳ１３２０に処理を移す。
【０３５４】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１２において、客待ち演出準備処理を行い、ステップＳ１３９２に処理を移す。客待ち演出準備処理では、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの客待ち演出フラグ記憶領域に客待ち演出待機フラグをＯＮすると共に、客待ち演出を開始するまでの待機時間（客待ち演出待機時間：例えば、３０秒）を客待ち演出タイマカウンタにセットする。
【０３５５】
なお、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１４００の客待ち演出制御処理において、客待ち演出タイマカウンタにセットされた客待ち演出待機時間が経過したか否かを判定し、客待ち演出待機時間が経過したと判定すると、客待ち演出待機フラグをＯＦＦして客待ち演出実行フラグをＯＮすると共に、客待ち演出の演出情報を示す客待ち演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。セットされた客待ち演出制御コマンドは、ステップＳ１６００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、客待ち演出制御コマンドを受信すると、当該コマンドに基づいて所定時間（例えば、２０秒）の客待ち演出を繰り返し実行する。
【０３５６】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２０において、受信バッファに格納されているコマンドが、始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが始動口入賞指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３２１～ステップＳ１３２２に処理を移し、始動口入賞指定コマンドではないと判定するとステップＳ１３３０に処理を移す。
【０３５７】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１において、特図保留アイコン表示処理を行い、ステップＳ１３２２に処理を移す。特図保留アイコン表示処理については、図３８を用いて後述する。
【０３５８】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２２において、連続説明演出決定処理を行い、ステップＳ１３９２に処理を移す。連続説明演出決定処理については、図３９を用いて後述する。
【０３５９】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３３０において、受信バッファに格納されているコマンドが、演出図柄指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３３１に処理を移し、演出図柄指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３４０に処理を移す。
【０３６０】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３３１において、特図抽選演出を構成し、特別図

柄の停止表示が行われているときに行われる演出図柄の停止表示を行うための演出図柄停止表示パターン決定処理を行い、ステップＳ１３９２に処理を移す。演出図柄パターン決定処理では、サブＣＰＵ１０２ａは、演出図柄指定コマンドを解析して、受信した演出図柄指定コマンドが有する情報に基づいて、画像表示装置１４に停止表示させる演出図柄、すなわち、演出図柄の停止表示において所定の有効ライン上に配置された装飾図柄の配列（組み合わせ）を決定する。

【０３６１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４０において、受信バッファに格納されているコマンドが、特図変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが特図変動パターン指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３４１～ステップＳ１３４４に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３５０に処理を移す。

【０３６２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４１において、演出シフト処理を行う。演出シフト処理については、図４０を用いて後述する。

【０３６３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４２において、客待ち演出終了処理を行う。客待ち演出終了処理については、図４１を用いて後述する。

【０３６４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３において、特図抽選演出を構成し、特別図柄の変動表示が行われているときに行われる変動演出（演出図柄の変動表示を含む）の演出内容である変動演出パターンを決定する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については、図４２～図４３を用いて後述する。

【０３６５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４において、特定演出決定処理を行い、ステップＳ１３９２に処理を移す。特定演出決定処理については、図４４を用いて後述する。

【０３６６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５０において、受信バッファに格納されているコマンドが、特図変動停止指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが特図変動停止指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３５１～ステップＳ１３５２に処理を移し、特図変動停止指定コマンドではないと判定すると、ステップＳ１３６０に処理を移す。

【０３６７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５１において、演出図柄変動停止処理として、演出図柄の変動表示を停止させ、演出図柄の停止表示を行うことを示す演出図柄停止制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。演出図柄変動停止制御コマンドは、ステップＳ１６００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、演出図柄停止制御コマンドを受信することにより、当該変動演出が終了することを認識し、当該変動演出を終了させると共に、演出図柄の停止表示を行う。

なお、現在の遊技状態が低確率遊技状態且つ時短遊技状態である場合と、現在の遊技状態が高確率遊技状態且つ時短遊技状態である場合には、残り変動回数カウンタの値が１００～０まで１ずつ減算されていく。

そして、残り変動回数カウンタの値が０となった場合に、獲得玉数（払出玉数）カウンタの値をリセットする。

【０３６８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５２において、特別図柄の変動表示の終了を契機に演出モードを設定するための演出モード設定処理を行い、ステップＳ１３９２に処理を移す。演出モード設定処理については、図４５を用いて後述する。

【０３６９】

なお、演出モードとは、本実施の形態では、特別図柄抽選（あるいは、特別図柄の変動表示）に対応して画像表示装置１４等の演出装置で行われる変動演出の分類態様であり、遊技条件が通常遊技状態（低確率遊技状態且つ非時短遊技状態）である場合にいずれかの演出モードに制御される。

【０３７０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３６０において、受信バッファに格納されているコマンドが、普図変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが普図変動パターン指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３６１に処理を移し、普図変動パターン指定コマンドではないと判定すると、ステップＳ１３７０に処理を移す。

【０３７１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３６１において、後述するルーレット演出についての種々の判定を行う普図ルーレット演出判定処理を行い、ステップＳ１３９２に処理を移す。普図ルーレット演出判定処理については、図４６を用いて後述する。

【０３７２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３７０において、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３７１に処理を移し、遊技状態指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３８０に処理を移す。

【０３７３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３７１において、受信した遊技状態指定コマンドが示す遊技状態を示すデータをサブＲＡＭ１０２ｃの遊技状態記憶領域にセットし、ステップＳ１３９２に処理を移す。

【０３７４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３８０において、受信バッファに格納されているコマンドが、特別遊技に係るオープニング指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが特別遊技オープニング指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３８１に処理を移し、特別遊技オープニング指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３８２に処理を移す。

【０３７５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３８１において、特別遊技のオープニング中とラウンド遊技中に行う演出である特別遊技演出の演出態様である特別遊技演出パターンを決定する特別遊技演出パターン決定処理を行い、ステップＳ１３９２に処理を移す。

なお、遊技状態が低確率遊技状態且つ時短遊技状態である場合と、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である場合にはステップＳ１３８１の処理にともない残り変動回数カウンタの値がリセットされる。

また、遊技状態が低確率遊技状態且つ非時短遊技状態である場合と、高確率遊技状態且つ非時短遊技状態である場合にはステップＳ１３８１の処理にともない大当たり回数カウンタの値に１がセットされ、遊技状態が低確率遊技状態且つ時短遊技状態である場合と、遊技状態が高確率遊技状態且つ時短遊技状態である場合には、ステップＳ１３８１の処理にともない大当たり回数カウンタの値が１加算される。

【０３７６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３８２において、受信バッファに格納されているコマンドが、ラウンド指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３８３に処理を移し、ラウンド指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３８４に処理を移す。

【０３７７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３８３において、ラウンド演出の態様であるラウ

ンド演出パターンを決定するラウンド演出パターン決定処理を行い、ステップＳ１３９２に処理を移す。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、ラウンド指定コマンドに基づいてラウンド演出パターンを決定すると共に、決定したラウンド演出パターンを示すラウンド演出データをラウンド演出パターン記憶領域にセットし、決定したラウンド演出パターンを示すラウンド演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０３７８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３８４において、受信バッファに格納されているコマンドが、特別遊技に係るエンディング指定コマンド（特別遊技エンディング指定コマンド）であるか否かを確認する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが特別遊技エンディング指定コマンドであると判定するとステップＳ１３８５に処理を移し、特別遊技エンディング指定コマンドではないと判定すると、ステップＳ１３９０に処理を移す。

【０３７９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３８５において、エンディング演出の演出態様であるエンディング演出パターンを決定する特別遊技エンディング演出パターン決定処理を行い、ステップＳ１３９２に処理を移す。

【０３８０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９０において、受信バッファに格納されているコマンドが、補助遊技に係るオープニング指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが補助遊技に係るオープニング指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３９１に処理を移し、補助遊技に係るオープニング指定コマンドではないと判定すると、ステップＳ１３９２に処理を移す。

【０３８１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９１において、ロング開放演出実行判定処理を行い、ステップＳ１３９２に処理を移す。ロング開放演出実行判定処理については、図４７を用いて後述する。

【０３８２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２において、ルーレット演出実行制御処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。ルーレット演出実行制御処理については、図４９を用いて後述する。

また、本実施形態においては、メインＣＰＵ１０１ａから大入賞口に遊技球の入賞がある度に大入賞口入賞コマンドがサブＣＰＵ１０２ａに送信されるようになっており、サブＣＰＵ１０２ａはこの大入賞口入賞コマンドを受信する度に獲得玉数（払出玉数）カウンタの値を例えば１５個加算していく。

【０３８３】

（演出制御基板の特図保留アイコン表示処理）

図３８を用いて、演出制御基板１０２による特図保留アイコン表示処理を説明する。特図保留アイコン表示処理とは、特図保留アイコンを画像表示装置１４の表示部１４０に表示するための処理である。

【０３８４】

特図保留アイコンとは、ステップＳ２３０の第１始動口検出信号入力処理又はステップＳ２４０の第２始動口検出信号入力処理で特図判定情報がメインＲＡＭ１０１ｃに記憶され、特別図柄の変動表示（あるいは、特別図柄抽選）を実行する権利を得たものの、当該特別図柄の変動表示を直ぐには開始できない保留状態にあるため、当該保留状態にある特別図柄の変動表示を実行する権利を表すアイコン（画像）である。特図保留アイコンは、第１始動口６への入賞に基づく第１特別図柄の変動表示の実行する権利についての第１特図保留アイコンと、第２始動口７への入賞に基づく第２特別図柄の変動表示を実行する権利についての第２特図保留アイコンと、で構成される（以下、第１特図保留アイコンと第２特図保留アイコンの何れも指す場合は、単に「特図保留アイコン」という）。

【０３８５】

なお、保留状態にある特別図柄の変動表示を実行する権利を表す特図保留アイコンに対して、メインＲＡＭ１０１ｃの特別図柄当該記憶領域に記憶されている特図判定情報に対応する実行中の特別図柄の変動表示を表すアイコン（画像）を特図変動アイコンという。特図変動アイコンも画像表示装置１４の表示部１４０に表示される。特図保留アイコン及び特図変動アイコンについての詳細は後述する。

【０３８６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－１において、ステップＳ１３２０で受信したと判定された始動口入賞指定コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶する。

【０３８７】

図５０（ａ）に示すように、演出情報保留記憶領域は、第１始動口入賞指定コマンドが記憶される第１演出情報保留記憶領域と、第２始動口入賞指定コマンドが記憶される第２演出情報保留記憶領域と、現在行われている特図変動表示（変動演出）に対応する第１始動口入賞指定コマンド又は第２始動口入賞指定コマンドが記憶される演出情報当該記憶領域とで構成されている。

【０３８８】

なお、第１演出情報保留記憶領域及び第２演出情報保留記憶領域は、メインＲＡＭ１０１ｃの第１特図保留記憶領域及び第２特図保留記憶領域のように、第１記憶部～第４記憶部に分けられている。第１始動口入賞指定コマンド及び第２始動口入賞指定コマンドは、それぞれに対応する演出情報保留記憶領域において始動口入賞指定コマンドが記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、第１始動口入賞指定コマンド及び第２始動口入賞指定コマンドが記憶される演出情報当該記憶領域は、便宜上、第０記憶部として取り扱う。

【０３８９】

各記憶部は、始動口入賞指定コマンドが記憶される始動口入賞指定コマンド領域と、特図保留アイコン表示についての演出パターンである特図保留アイコン演出パターンを表す特図保留アイコン演出パターンデータを記憶する特図保留アイコン演出パターンデータ領域と、を備える。

【０３９０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－２において、サブＲＡＭ１０２ｃの遊技状態記憶領域にセットされているデータを確認し、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。そして、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判断するとステップＳ１３２１－３に処理を移し、現在の遊技状態が通常遊技状態ではないと判断するとステップＳ１３２１－４に処理を移す。

【０３９１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－３において、設定されている演出モードが演出モードＢまたは演出モードＣであるか否かを判断する。そして、設定されている演出モードが演出モードＢまたは演出モードＣであると判断するとステップＳ１３２１－４に処理を移し、設定されている演出モードが演出モードＢまたは演出モードＣではない、すなわち演出モードＡであると判断すると特図保留アイコン表示処理を終了する。

【０３９２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－４において、現在、特図保留アイコン変化予告の実行が禁止されている期間である特図保留アイコン変化予告禁止期間であるか否かを判定する。

【０３９３】

特図保留アイコン変化予告とは、特図保留アイコン態様を通常の通常態様とは異なる特別態様で表示することで、当該特図保留アイコンに係る特別図柄抽選の抽選結果についての大当たり当選の期待度（大当たり当選期待度）が通常態様より高いことを示唆する予告演出のことである。本実施の形態では、特図保留アイコン変化予告禁止期間として、予め設定された特定のリーチ演出の実行中、特別遊技演出の実行中、特別遊技のエンディング

演出の実行中、後述するルーレット演出の実行中、後述するロング開放演出の実行中、及び、特図保留アイコン変化予告の実行中に設定されている。これは、特図保留アイコン変化予告が他の演出と重複して実行されることによって、双方の演出効果が低下することを防ぐためである。

【０３９４】

なお、本実施の形態では、特図保留アイコン態様としては、通常態様、特別態様１～特別態様３の４種類が設定されている。通常態様は、特図保留アイコンについての標準的な表示態様であり、特別態様１は、通常態様より大当たり当選期待度が高いことを表し、特別態様２は、特別態様１より大当たり当選期待度が高いことを表し、特別態様３は、長当たり当選が確定したことを表す（図５１～図５２参照）。

【０３９５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－４において、特図保留アイコン変化予告禁止期間であると判定すると、ステップＳ１３２１－１１に処理を移し、特図保留アイコン変化予告禁止期間ではないと判定するとステップＳ１３２１－５に処理を移す。

【０３９６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－５において、特図保留アイコン演出パターン判定用乱数カウンタが示す特図保留アイコン演出パターン判定用乱数を取得し、ステップＳ１３２１－４において、特図保留アイコン演出パターン判定テーブルを選択する。特図保留アイコン演出パターン判定テーブルは、当該特図保留アイコン表示処理の対象となる特図保留アイコン態様を決定するためのテーブルであり、始動口入賞指定コマンドに関連付けられている（図５１～図５２参照）。

【０３９７】

図５１～図５２に示すように、始動口入賞指定コマンドに関連付けられた各特図保留アイコン演出パターン判定テーブルには、図５１～図５２に示す特図保留アイコン演出パターン判定値割合（％）となるように、特図保留アイコン演出パターン判定値と、特図保留アイコン態様、ルーレット演出の実行の有無及びルーレット演出を実行する場合のルーレット演出の種別（ルーレット演出種別）とが対応付けられて格納されている。また、特図保留アイコン態様、ルーレット演出の実行の有無並びにルーレット演出種別の組み合わせを表す特図保留アイコン演出パターンデータと特図保留アイコン態様判定値とも対応付けられて格納されている。

【０３９８】

詳細は後述するが、ルーレット演出は、予め設定された所定事項を示唆する一種の予告演出であり、始動口６、７への入球による特図判定情報の記憶（特別図柄の変動表示を実行する権利の獲得）、特別図柄抽選又は普通図柄抽選を契機に実行され得る。ルーレット演出種別は、ルーレット演出の演出内容を表し、演出種別１及び演出種別２が設定されており、両演出種別には具体的な演出内容が対応付けられている。

【０３９９】

演出種別１のルーレット演出（以下、「第１ルーレット演出」という）では、図７７（ａ）に示すように、画像表示装置１４の表示部１４０に、複数の第１マス画像Ｍ１１～Ｍ１９が設けられた第１レール画像Ｒ１が表示される。一方、演出種別２のルーレット演出（以下、「第２ルーレット演出」という）では、図７７（ｂ）に示すように、画像表示装置１４の表示部１４０に、複数の第２マス画像Ｍ２１～Ｍ２９が設けられた第２レール画像Ｒ２が表示されることによって行われる。以後、第１レール画像Ｒ１と第２レール画像Ｒ２の何れも指す場合、単に「レール画像Ｒ」と称し、第１マス画像Ｍ１１～Ｍ１９と第２マス画像Ｍ２１～Ｍ２９の何れも指す場合、「マス画像Ｍ１～Ｍ９」と称す。

【０４００】

そして、レール画像Ｒの上を列車画像Ｔが走行し、何れかのマス画像Ｍ１～Ｍ９に停車する。列車画像Ｔが停車するマス画像Ｍ１～Ｍ９の種類、換言すれば、形状や図柄などからなるマス画像Ｍ１～Ｍ９の演出態様によって、特別図柄抽選結果、普通図柄抽選結果、特図保留アイコン変化予告の実行、大当たり当選期待度等の予め設定された所定事項が示

唆されている。

【０４０１】

列車画像Ｔが、特図保留アイコン変化予告の実行を示唆するマス画像（本実施の形態では、第１マス画像Ｍ１５又は第２マス画像Ｍ２５）に停車すると、特図保留アイコンが変化し得る。ここで、「変化し得る」となっているのは、列車画像Ｔが、特図保留アイコン変化予告の実行を示唆する第１マス画像Ｍ１５又は第２マス画像Ｍ２５に停車しても、特図保留アイコンが変化する場合と変化しない(所謂、「ガセ」)場合とがあるからである。

【０４０２】

図５１～図５２に示す特図保留アイコン演出パターン判定テーブルに示すように、特図保留アイコン態様として、特別態様１～特別態様３が設定されているが、ルーレット演出を実行させてから特別態様１～特別態様３に変化させる（図５１～図５２における「ルーレット演出実行」）のか、ルーレット演出を実行させないで特別態様１～特別態様３に変化させる（図５１～図５２における「ルーレット演出不実行」）のかが特図保留アイコン演出パターンの一要素として設定されている。なお、特別態様１～特別態様３についてのルーレット演出実行は、ルーレット演出で列車画像Ｔをマス画像Ｍ１５、Ｍ２５に停車させることを意味する。

【０４０３】

また、ルーレット演出を実行させる場合は、そのルーレット演出の演出種別（図５１～図５２における「演出種別１・演出種別２」）も特図保留アイコン演出パターンの一要素として設定されている。

【０４０４】

一方、特図保留アイコン態様として、通常態様が設定されているが、こちらもルーレット演出を実行するのか否か（図５１～図５２における「ルーレット演出実行・ルーレット演出不実行」）が特図保留アイコン演出パターンの一要素として設定されている。なお、特図保留アイコンが通常態様の場合にルーレット演出が実行されて、列車画像Ｔがマス画像Ｍ１５又はＭ２５に停車しても、当該特図保留アイコン態様は通常態様であるので、特図保留アイコンが変化することはない。すなわち、通常態様の場合のルーレット演出の実行は、必ず、所謂ガセのルーレット演出となる。

【０４０５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－７において、取得した特図保留アイコン演出パターン判定用乱数を、選択した特図保留アイコン演出パターン判定テーブルに照合して特図保留アイコン演出パターンを判定し、ステップＳ１３２１－８において、当該判定結果を表す特図保留アイコン演出パターンデータをサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶する。なお、当該特図保留アイコン演出パターンデータの記憶は、ステップＳ１３２１－１で始動口入賞指定コマンドを記憶した記憶部と同一の記憶部の特図保留アイコン演出パターンデータ領域に行う。

【０４０６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－９において、決定された特図保留アイコン演出パターンがルーレット演出不実行の特別態様（特別態様１～特別態様３）を示す特図保留アイコン演出パターンであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、ルーレット演出不実行の特別態様（特別態様１～特別態様３）を示す特図保留アイコン演出パターンであると判定するとステップＳ１３２１－１０に処理を移し、ルーレット演出不実行の特別態様を示す特図保留アイコン演出パターンではない、すなわち、通常態様又はルーレット演出実行の特別態様（特別態様１～特別態様３）であると判定するとステップＳ１３２１－１１に処理を移す。

【０４０７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－１０において、ステップＳ１３２１－７の判定で決定された特別態様を表す特図保留アイコン特別態様制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。ここでセットされる特図保留アイコン特別態様制御コマンドには、該始動口入賞指定コマンドに係る始動口の種類（第１始動口６ｏｒ第２

始動口７）及び該始動口の種類に応じた始動口入賞指定コマンドが記憶されている記憶部（第１記憶部～第４記憶部）に関する情報も含まれている。

【０４０８】

送信バッファにセットされた特図保留アイコン特別態様制御コマンドは、ステップＳ１６００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。画像制御基板１０５は、特図保留アイコン特別態様制御コマンドを受信すると、当該コマンドが示す始動口の種類及び当該コマンドが記憶されている記憶部に応じた表示位置に特別態様の特図保留アイコンを表示する。

【０４０９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－１１において、特図保留アイコン通常態様制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。ここでセットされる特図保留アイコン通常態様制御コマンドには、該始動口入賞指定コマンドに係る始動口の種類（第１始動口６ｏｒ第２始動口７）及び該始動口の種類に応じた始動口入賞指定コマンドが記憶されている記憶部（第１記憶部～第４記憶部）に関する情報も含まれている。

【０４１０】

送信バッファにセットされた特図保留アイコン通常態様制御コマンドは、ステップＳ１６００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。画像制御基板１０５は、特図保留アイコン通常表示態様制御コマンドを受信すると、当該コマンドが示す始動口の種類及び当該コマンドが記憶されている記憶部に応じた表示位置に通常態様の特図保留アイコンを表示する。

【０４１１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－１２において、当該特図保留アイコン表示処理でセットされた特図保留アイコン演出パターンデータが、ルーレット演出実行を表す特図保留アイコン演出パターンデータ、すなわち、当該特図保留アイコン表示に伴ってルーレット演出を実行するか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、ルーレット演出を実行しないと判定すると、当該特図保留アイコン表示処理を終了し、ルーレット演出を実行すると判定すると、ステップＳ１３２１－１３に処理を移す。

【０４１２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－１３において、特図保留アイコン表示に伴ってルーレット演出を実行することを表す入賞ルーレット演出実行フラグをサブＲＡＭ１０２ｃの入賞ルーレット演出実行フラグ記憶領域にＯＮし、ステップＳ１３２１－１４に処理を移す。

【０４１３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１－１４において、ルーレット演出の演出内容を決定するルーレット演出内容決定処理を行い、当該特図保留アイコン表示処理を終了する。ルーレット演出内容決定処理については、図４８を用いて後述する。

【０４１４】

（演出制御基板の連続説明演出決定処理）

図３９を用いて、演出制御基板１０２による連続説明演出決定処理を説明する。連続説明演出決定処理とは、複数回の特別図柄の変動表示にわたって、遊技機に関する説明を行う演出を連続して行うための処理である。

【０４１５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２２－１において、サブＲＡＭ１０２ｃの遊技状態記憶領域にセットされているデータを確認し、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。そして、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判断するとステップＳ１３２２－２に処理を移し、現在の遊技状態が通常遊技状態ではないと判断すると連続説明演出決定処理を終了する。

【０４１６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２２－２において、設定されている演出モードが演出モードＡであるか否かを判断する。そして、設定されている演出モードが演出モー

ドＡであると判断するとステップＳ１３２２－３に処理を移し、設定されている演出モードが演出モードＡではない、すなわち演出モードＢまたは演出モードＣであると判断すると連続説明演出決定処理を終了する。

【０４１７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２２－３において、連続説明演出の実行中であるか否かを判断する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、連続説明演出フラグ記憶領域を確認し、連続説明演出フラグがＯＮされているか否かを判断する。そして、連続説明演出フラグがＯＮされており、連続説明演出の実行中である場合は連続説明演出決定処理を終了し、連続説明演出フラグがＯＦＦであり、連続説明演出の実行中である場合はステップＳ１３２２－４に処理を移す。

【０４１８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２２－４において、連続説明演出を実行するか否か、および実行する連続説明演出の種類を、図５３に示す連続説明演出判定用テーブルを参照し、取得した連続説明演出判定用乱数に基づいて判定する。

【０４１９】

図５３に示すように、始動口入賞指定コマンドに関連付けられた連続説明演出判定テーブルには、図５３に示す判定値割合（％）となるように、連続説明演出判定値と、連続説明演出の実行の有無、および連続説明演出を実行する場合の連続説明演出の種類が対応付けられて格納されている。また、連続説明演出の実行の有無や、連続説明演出を実行する場合の連続説明演出の種類を表す連続説明演出データとも対応付けられて格納されている。

【０４２０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２２－５において、上記ステップＳ１３２２－４において連続説明演出を実行すると判定されたか否かを判断する。そして、連続説明演出を実行すると判定された場合はステップＳ１３２２－６に処理を移し、連続説明演出を実行しないと判定された場合は連続説明演出決定処理を終了する。

【０４２１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２２－６において、サブＲＡＭ１０２ｃの連続説明演出カウンタに、特別図柄の保留数に対応した値をセットする処理を行う。この連続説明演出カウンタの値は、変動演出の実行にともなって連続説明演出が行われるごとに減算されていき、「０」まで減算されると連続説明演出の実行を終了する。これにより、連続説明演出は、１回目の連続説明演出が行われた契機となった始動口入賞指定コマンドに基づく変動演出が実行されるまで行われる。

【０４２２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２２－７において、上記ステップＳ１３２２－４において決定された種類の連続説明演出に対応する連続説明演出データをサブＲＡＭ１０２ｃの連続説明演出データ記憶領域にセットする。これにより、図９０（ａ）に示すように、画像表示装置１４の表示部１４０において、連続説明演出を実行する所定のキャラクタである連続説明演出実行キャラクタＶが表示され、連続説明演出が実行される。

【０４２３】

連続説明演出データ記憶領域にセットされた連続説明演出データは、連続説明演出カウンタの値が減算されるたびに更新される。これにより、次回の変動演出から当該連続説明演出決定処理の契機となった始動口入賞指定コマンドに基づく変動演出が実行されるまで、連続説明演出が実行されることになる。

【０４２４】

このように、事前判定結果と連続説明演出判定用乱数とに基づいて連続説明演出を行う。連続説明演出は３種類が設定されており、それぞれ連続説明演出の内容が異なる。例えば、連続説明演出を開始するときの保留数が３個の場合は、連続説明演出カウンタに「３」をセットする。そして、連続説明演出１の場合は、１回目の変動演出では「あと２回でリーチになるとチャンス」と表示し、２回目の変動演出では「あと１回でリーチになると

チャンス」と表示し、３回目の変動演出において「この変動がリーチだとチャンス」と表示する連続説明演出を行う（図９０参照）。また、連続説明演出２の場合は、３回目で「この変動はアツイぞ」と説明し、連続説明演出３の場合は「この変動はもしかして・・・」と説明する。

【０４２５】

事前判定結果がハズレの場合は、連続説明演出１のみが実行される可能性があり、事前判定結果が大当たりの場合は、連続説明演出１よりも連続説明演出２や連続説明演出３の方が実行される割合が高い。例えば、事前判定結果がリーチ無しハズレである場合は、９０％の割合で連続説明演出を実行しないと判定され、１０％の割合で連続説明演出１を実行すると判定される。また、事前判定結果が確変大当たりの場合は、２７．５％の割合で連続説明演出１を実行すると判定され、５５％の割合で連続説明演出２を実行すると判定される。すなわち、連続説明演出１が実行された場合よりも連続説明演出２が実行された場合の方が、遊技者に与える大当たりに対する期待度が高い。なお、これにかぎらず、事前判定結果に基づいて、様々な説明を行う演出を行ってもよいが、連続説明演出で説明する内容は、大当たりの有無やリーチ演出の有無等を示唆する演出であることが望ましい。

【０４２６】

また、始動口指定入賞コマンドを受信したときの演出モードが演出モードＡの場合は連続説明演出が実行可能であり、演出モードＢまたは演出モードＣの場合は特図保留アイコンの変化予告やルーレット演出が実行可能となっている。

【０４２７】

（演出制御基板の演出シフト処理）

図４０を用いて、演出制御基板１０２による演出シフト処理を説明する。演出シフト処理とは、新たな特別図柄の変動表示の実行に伴って、画像表示装置１４の表示部１４０に表示している特図保留アイコンをシフト（移動又は消去）するとともに、連続説明演出中の場合には、実行中の連続説明演出を更新するための処理である。

【０４２８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４１－１において、受信した特図変動パターン指定コマンドに係る始動口の種類を確認して、その始動口に対応する演出情報保留記憶領域に記憶された始動口入賞指定コマンド及び特図保留アイコン態様データ（以下、始動口入賞指定コマンド及び特図保留アイコン演出パターンデータをまとめて言うときは単に「演出情報」という）をシフトする。このシフトでは、第１記憶部～第４記憶部に記憶された演出情報を１つ前の記憶部にシフトさせる。例えば、特図変動パターン指定コマンドが第１始動口を示している場合、第１演出情報保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている演出情報を第１演出情報保留記憶領域の第３記憶部にシフトする。また、第１演出情報保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている演出情報を、演出情報当該記憶領域（第０記憶部）にシフトし、演出情報当該記憶領域に記憶されていた演出情報を消去する。

【０４２９】

また、サブＣＰＵ１０２ａは、連続説明演出データ記憶領域にセットされている連続説明演出データを、連続説明演出カウンタの値に応じて更新する。例えば、連続説明演出の説明内容が図９０（ａ）に示すように「あと２回でリーチになるとチャンス」とする連続説明演出データであった場合は、図９０（ｂ）に示すように、説明内容を「あと１回でリーチになるとチャンス」とする連続説明演出データに更新する。また、連続説明演出カウンタの値が「１」となった場合は、図９０（ｃ）に示すように、複数回にわたる連続説明演出のうち最後の説明演出である「この変動がリーチだとチャンス」とする連続説明演出データに更新する。

【０４３０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４１－２において、受信した特図変動パターン指定コマンドに係る始動口の種類に応じた特図保留アイコンをシフトさせるための特図保留アイコンシフト制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０４３１】

送信バッファにセットされた特図保留アイコンシフト制御コマンドは、ステップＳ１６００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。画像制御基板１０５は、特図保留アイコンシフト制御コマンドを受信すると、当該コマンドが示す始動口の種類の特図変動アイコン（第１特図保留アイコン又は第２特図保留アイコン）をシフトさせる。

【０４３２】

ここで、特図保留アイコン表示について説明する。特図保留アイコン表示は、画像表示装置１４の表示部１４０において行われる。図７５に示すように、画像表示装置１４の表示部１４０は、演出図柄（装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３）の変動表示及び停止表示が行われる演出図柄表示領域１４０Ａと特図保留アイコン及び特図変動アイコンが表示される特図アイコン表示領域１４０Ｂとを有する。

【０４３３】

特図アイコン表示領域１４０Ｂは、さらに、第１特図保留アイコンを表示する第１特図保留アイコン表示領域１４１と、第２特図保留アイコンを表示する第２特図保留アイコン表示領域１４２と、実行中の特別図柄の変動表示に対応する特図変動アイコンを表示する特図変動アイコン表示領域１４３と、を有する。なお、図７５における破線部は、各表示部や表示領域を示すためのものであり、実際には表示されるものではない。

【０４３４】

また、第１特図保留アイコン表示領域１４１は、第１表示部１４１ａ、第２表示部１４１ｂ、第３表示部１４１ｃ及び第４表示部１４１ｄに分けられている。各表示部１４１ａ～１４１ｄは、サブＲＡＭ１０２ｃの第１演出情報保留記憶領域の第１記憶部～第４記憶部、換言すれば、メインＲＡＭ１０１ｃの第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部～第４記憶部に対応している。

【０４３５】

よって、第１表示部１４１ａに表示される第１特図保留アイコンは、第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶される特図判定情報に基づく第１特別図柄の変動表示を実行する権利を表し、第２表示部１４１ｂに表示される第１特図保留アイコンは、第１特別図柄保留記憶領域の第２記憶部に記憶される特図判定情報に基づく第１特別図柄の変動表示を実行する権利を表し、第３表示部１４１ｃに表示される第１特図保留アイコンは、第１特別図柄保留記憶領域の第３記憶部に記憶される特図判定情報に基づく第１特別図柄の変動表示を実行する権利を表し、第４表示部１４１ｄに表示される第１特図保留アイコンは、第１特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶される特図判定情報に基づく第１特別図柄の変動表示を実行する権利を表す。

【０４３６】

また、第２特図保留アイコン表示領域１４２は、第１表示部１４２ａ、第２表示部１４２ｂ、第３表示部１４２ｃ及び第４表示部１４２ｄに分けられている。各表示部１４２ａ～１４２ｄは、サブＲＡＭ１０２ｃの第２演出情報保留記憶領域の第１記憶部～第４記憶部、換言すれば、メインＲＡＭ１０１ｃの第２特別保留記憶領域の第１記憶部～第４記憶部に対応している。

【０４３７】

よって、第１表示部１４２ａに表示される第２特図保留アイコンは、第２特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶される特図判定情報に基づく第２特別図柄の変動表示を実行する権利を表し、第２表示部１４２ｂに表示される第２特図保留アイコンは、第２特別図柄保留記憶領域の第２記憶部に記憶される特図判定情報に基づく第２特別図柄の変動表示を実行する権利を表し、第３表示部１４２ｃに表示される第２特図保留アイコンは、第２特別図柄保留記憶領域の第３記憶部に記憶される特図判定情報に基づく第２特別図柄の変動表示を実行する権利を表し、第４表示部１４２ｄに表示される第２特図保留アイコンは、第２特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶される特図判定情報に基づく第２特別図柄の変動表示を実行する権利を表す。

【０４３８】

また、特図変動アイコン表示領域１４３に表示される特図変動アイコンは、特別図柄当該記憶領域（第０記憶部）に記憶される特図判定情報に基づき現在実行されている第１特別図柄の変動表示又は第２特別図柄の変動表示を表す。なお、第１特別図柄の変動表示中又は第２特別図柄の変動表示中の特図変動アイコンが表示される特図当該表示領域１４３は、第１特図保留アイコン表示領域１４１及び第２特図保留アイコン表示領域１４２と明確に区別するために台座画像Ｄ１の上に設けられている。

【０４３９】

次に、特図保留アイコン及び特図変動アイコンの表示について具体例を用いて説明する。なお、前提として、図７６（ａ）に示すように、演出図柄を構成する装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行中であり、特図当該表示領域１４３に通常態様の特図変動アイコンＨ１０が表示され、第１特図保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａ及び第２表示部１４１ｂに通常態様の第１特図保留アイコンＨ１１、Ｈ１２が表示されているとする。

【０４４０】

ここで、遊技球が第１始動口６に入球し、特図判定情報が第１特別図柄保留記憶領域の第３記憶部に記憶されると、主制御基板１０１で第１事前判定が行われ（Ｓ２３６）、当該判定結果を表す第１始動口入賞指定コマンドが演出制御基板１０２に送信される。そして、演出制御基板１０２は、サブＲＡＭ１０２ｃの第１演出情報保留記憶領域の第３記憶部に第１始動口入賞指定コマンドを記憶し（ステップＳ１３２１－１）、特図保留アイコン演出パターン判定を行うことで、表示する第１特図保留アイコンの表示態様を決定する（ステップＳ１３２１－６）。

【０４４１】

ここで、特図保留アイコン演出パターン判定の判定結果が「ルーレット演出不実行の特別態様３」であると、図７６（ｂ）に示すように、当該第１始動口６への入球後即座に、特別態様３の第１特図保留アイコンＨ１３が第３表示部１４１ｃに表示される。なお、ここでは、ルーレット演出不実行の特別態様３の例を説明したが、ルーレット演出不実行の通常態様または特別態様１、２の場合でも、同様に、特別態様１、２の第１特図保留アイコンが表示される。また、第２始動口７への入球の場合でもあっても、同様に、通常態様または特別態様１～特別態様３の第２特図保留アイコンが表示される。

【０４４２】

そして、当該特別図柄の変動表示が終了して特別図柄の停止表示が行われると、そのときに、図７６（ｃ）に示すように、装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の停止表示が行われると共に、特図変動アイコン表示領域１４３に所定の扉画像Ｄ２が出現し、特図変動アイコン表示領域１４３に表示されていた特図変動アイコンＨ１０を隠すことで、特図変動アイコン１０が消去されることとなる。

【０４４３】

そして、次の特別図柄の変動表示が開始されると、図７６（ｄ）に示すように、装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の変動表示が行われると共に、特図判定情報のシフトに応じて第１特図保留アイコンＨ１１～Ｈ１３がシフトする。ここで、当該シフト前に第１表示部１４１ａに表示されていた第１特図保留アイコンＨ１１は、当該シフトによって特図当該表示領域１４３にシフトするが、このとき、特図変動アイコン表示領域１４３に表示されていた扉画像Ｄ２が破壊されることで、第１特図保留アイコンＨ１１が特図変動アイコン表示領域１４３で視認可能に表示されることとなる。

【０４４４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４１－３において、更新した連続説明演出データに応じた連続説明演出シフト制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、演出シフト処理を終了する。

【０４４５】

（演出制御基板の客待ち演出終了判定処理）

図４１を用いて、演出制御基板１０２による客待ち演出終了判定処理を説明する。サブ

ＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４２－１において、客待ち演出実行中、すなわち、客待ち演出実行フラグがＯＮされているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、客待ち演出実行フラグがＯＮされていると判定するとステップＳ１３４２－２に処理を移し、客待ち演出実行フラグがＯＮされていないと判定するとステップＳ１３４２－３に処理を移す。

【０４４６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４２－２において、現在実行中の客待ち演出を終了させるために客待ち演出終了処理を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、客待ち演出終了処理において、客待ち演出実行フラグをＯＦＦすると共に、客待ち演出終了制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０４４７】

送信バッファにセットされた客待ち演出終了制御コマンドは、ステップＳ１６００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、客待ち演出終了制御コマンドを受信すると、現在実行中の客待ち演出を強制終了させる。

【０４４８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４２－３において、客待ち演出待機中、すなわち、客待ち演出待機フラグがＯＮされているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、客待ち演出待機フラグがＯＮされていると判定するとステップＳ１３４２－４に処理を移し、客待ち演出待機フラグがＯＮされていないと判定すると当該客待ち演出終了判定処理を終了する。

【０４４９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４２－４において、客待ち演出の待機を終了させるために客待ち演出待機終了処理を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、客待ち演出待機終了処理おいて、客待ち演出待機フラグをＯＦＦすると共に、客待ち演出タイマカウンタをクリアする。

【０４５０】

（演出制御基板の変動演出パターン決定処理）

図４２を用いて、演出制御基板１０２による変動演出パターン決定処理を説明する。

【０４５１】

ステップＳ１３４３－１において、ステップＳ１３４０で受信したと判定された特図変動指定コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域の始動口入賞指定コマンド領域に記憶する。すなわち、それまで演出情報当該記憶領域に記憶されていた始動口入賞指定コマンドは特図変動指定コマンドによって上書きされたこととなる。

【０４５２】

ステップＳ１３４３－２において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグを参照することで現在の演出モードを確認して、現在の演出モードに対応付けられている変動演出パターン判定テーブルを選択する。これは、変動演出の演出内容を決定するための変動演出パターン判定テーブルが演出モード毎に設けられているからである。

【０４５３】

なお、本実施の形態においては、演出モードとして、演出モードＡ、演出モードＢ、および演出モードＣの３つの演出モードが設けられており、いずれの演出モードも低確率遊技状態且つ非時短遊技状態であることを条件に設定される。

【０４５４】

演出モードＡは、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態に移行した時に設定される演出モードである。演出モードＢは、演出モードＡに設定されているときに小当たりに当選した場合に、所定回数の変動演出が行われるまで設定される演出モードである。演出モードＢに設定されてから所定回数の変動演出が行われると演出モードＡに設定される。演出モードＣは、演出モードＢに設定されているときに小当たりに当選した場合に、所定回数の変

動演出が行われるまで設定される演出モードである。演出モードＣに設定されてから所定回数の変動演出が行われると演出モードＡに設定される。このように、本実施形態では、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態に制御されているときは、選択される変動演出パターン判定テーブルが異なる３つの演出モードのうちのいずれかに設定される。

【０４５５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－３において、サブＲＡＭ１０２ｃの受信バッファに格納されている特図変動パターン指定コマンドを参照し、特図変動パターン指定コマンドに対応付けられている変動演出パターン判定テーブルを選択し、変動演出パターン判定に用いる変動演出パターン判定テーブルを決定する。これは、演出モード毎に設けられた各変動演出パターン判定テーブルが特図変動パターン指定コマンドによって分けられているからである。

【０４５６】

本実施の形態においては、各演出モードにおいて特図変動パターン指定コマンド毎に１つ又は複数の変動演出パターンが変動演出パターン判定値に対応付けられて格納されている（図５４参照）。変動演出パターンとは、変動演出の演出内容を表す識別情報のことであり、画像表示装置１４、音声出力装置１５、演出用照明装置１６、演出用役物装置１７、及び、演出ボタン装置１８によって行われる変動演出の具体的な演出態様が対応付けられている。

【０４５７】

変動演出パターンには、変動演出の時間、演出図柄の変動表示の態様、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、演出ボタン演出の有無、演出ボタン演出の内容、演出展開構成等の変動演出の構成要素が対応付けられている。なお、画像表示装置１４における変動演出の変動演出パターンには、演出図柄の変動表示の表示態様等で構成されるオブジェクト画像や背景画像に係る表示態様も、変動演出の構成要素として対応付けられている。

【０４５８】

本実施形態においては、演出モードＡに設定されているときには、リーチ演出には、ノーマル、リーチ１、リーチ２、リーチ３およびリーチ４が設定可能となっている。これらのリーチ演出は演出時間や大当たり当選期待度が異なっており、ノーマルが最も演出時間が短く、大当たり当選期待度が低い。また、リーチ１からリーチ４にかけて演出時間が長くなり、大当たり当選期待度が高くなっていく。

【０４５９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－４において、変動演出パターン判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値を取得し、ステップＳ１３４３－５において、取得した変動演出パターン判定用乱数を、ステップＳ１３４３－３で決定した変動演出パターン判定テーブルに照合して変動演出パターンを決定する変動演出パターン判定を行う。

【０４６０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－６において、決定した変動演出パターンに対応する変動演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、ステップＳ１３４３－７において、当該変動演出の演出時間である変動演出時間をサブＲＡＭ１０２ｃの変動演出タイマカウンタにセットし、ステップＳ１３４３－８において、当該変動演出パターンに対応する変動演出データをサブＲＡＭ１０２ｃの変動演出データ記憶領域にセットする。

【０４６１】

なお、送信バッファにセットされた変動演出制御コマンドは、ステップＳ１６００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、変動演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す変動演出パターンに基づく変動演出を画像表示装置１４等の演出装置に実行させる。

【０４６２】

また、変動演出タイマカウンタは、上記ステップＳ１２００において４ｍｓ毎に減算処

理されていく。サブＣＰＵ１０２ａは、変動演出タイマカウンタによって、当該変動演出の残り時間、すなわち当該変動演出が開始されてから経過した時間を特定することができる。

【０４６３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－９において、現在、演出モードＢ又は演出モードＣであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢ又は演出モードＣであると判定するとステップＳ１３４３－１０に処理を移し、演出モードＢ又は演出モードＣではないと判定すると当該変動演出パターン決定処理を終了する。

【０４６４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１０において、セットされた変動演出データに基づいて、これから行われる特別図柄の変動表示の特図変動パターンが、ルーレット演出を実行可能な特図変動パターンであるか否かを判定する。これは、本実施の形態では、演出効果の低下を防ぐため、特図変動時間の短い特別図柄の変動表示ではルーレット演出を実行させないためである。本実施の形態では、８秒以上の特図変動時間を示す特図変動パターンがルーレット演出を実行可能な特図変動パターンに設定されている。サブＣＰＵ１０２ａは、ルーレット演出を実行可能な特図変動パターンであると判定するとステップＳ１３４３－１１に処理を移し、ルーレット演出を実行可能な特図変動パターンではないと判定すると当該変動演出パターン決定処理を終了する。

【０４６５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１において、特別図柄抽選に基づいてルーレット演出を実行するか否か、及び、ルーレット演出を実行する場合の演出種別を決定するための特図ルーレット演出判定処理を行う。

【０４６６】

（演出制御基板による特図ルーレット演出判定処理）

ここで、図４３～図４５を用いて演出制御基板１０２による特図ルーレット演出判定処理について説明する。特図ルーレット演出判定処理では、特別図柄抽選が実行されることを条件に実行可能なルーレット演出を実行するか否か、及び、実行される場合のルーレット演出の演出種別を決定する。

【０４６７】

特別図柄抽選を契機に実行される場合のルーレット演出についても、特図変動表示を実行する権利獲得を契機に実行されるルーレット演出と同様に、演出種別１と演出種別２が設定されており、各演出種別に対応付けられた演出内容も同一である。ルーレット演出の演出内容とは、ルーレット演出の演出種別に基づいて表示されるレール画像Ｒ、マス画像Ｍ１～Ｍ９、列車画像Ｔ、及び、列車画像Ｔがレール画像Ｒを走行するときの走行態様等のルーレット演出の具体的な演出内容のことである。

【０４６８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－１において、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられたルーレット演出判定用乱数カウンタが示すルーレット演出判定用乱数をサブＲＡＭ１０２ｃのルーレット演出判定用乱数記憶領域に記憶する。

【０４６９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－２において、変動演出データを確認し、ステップＳ１３４３－１１－３において、これから実行される変動演出の変動演出パターンが長当たり当選に係る変動演出パターンであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、長当たり当選に係る変動演出パターンであると判定するとステップＳ１３４３－１１－４に処理を移し、長当たり当選に係る変動演出パターンではないと判定するとステップＳ１３４３－１１－５に処理を移す。

【０４７０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－４において、長当たり用ルーレット演出判定を行う。長当たり用ルーレット演出判定とは、長当たり当選の変動演出パターンに基づいて、ルーレット演出の実行の可否と、実行する場合のルーレット演出の演出種

別を判定することである。長当たり用ルーレット演出判定は、長当たり用ルーレット演出判定テーブルを用いて行われる。

【０４７１】

図５５（ａ）に示すように、長当たり用ルーレット演出判定テーブルには、図５５（ａ）に示すルーレット演出判定値割合（％）となるように、ルーレット演出判定値とルーレット演出の実行の可否及び実行される場合のルーレット演出種別とが対応付けられている。そして、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－１で取得したルーレット演出判定用乱数を、長当たり用ルーレット演出判定テーブルに照合して、ルーレット演出の実行の可否及び実行される場合のルーレット演出種別を決定する。

【０４７２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－５において、これから実行される変動演出の変動演出パターンが短当たり当選又は小当たり当選に係る変動演出パターンであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、短当たり当選又は小当たり当選に係る変動演出パターンであると判定するとステップＳ１３４３－１１－６に処理を移し、短当たり当選又は小当たり当選に係る変動演出パターンではないと判定するとステップＳ１３４３－１１－７に処理を移す。

【０４７３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－６において、短当たり・小当たり用ルーレット演出判定を行う。短当たり・小当たり用ルーレット演出判定とは、短当たり当選又は小当たり当選の変動演出パターンに基づいて、ルーレット演出の実行の可否と、実行する場合のルーレット演出の演出種別を判定することである。短当たり・小当たり用ルーレット演出判定は、短当たり・小当たり用ルーレット演出判定テーブルを用いて行われる。

【０４７４】

図５５（ｂ）に示すように、短当たり・小当たり用ルーレット演出判定テーブルには、図５５（ｂ）に示すルーレット演出判定値割合（％）となるように、ルーレット演出判定値とルーレット演出の実行の可否及び実行される場合のルーレット演出種別とが対応付けられている。そして、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－１で取得したルーレット演出判定用乱数を、短当たり・小当たり用ルーレット演出判定テーブルに照合して、ルーレット演出の実行の可否及び実行される場合のルーレット演出種別を決定する。

【０４７５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－７において、これから実行される変動演出の変動演出パターンが特定ハズレに係る変動演出パターンであるか否かを判定する。「特定ハズレ」とは、特図変動パターンの大当たり当選期待度が所定値以上の、換言すれば、上述した特定演出が実行されるリーチ有りハズレのことである。ここでは、特定ハズレとして、特図変動パターンに係る演出種別がリーチ２～リーチ４又はリーチ６～リーチ８のリーチ有りハズレが設定されている。サブＣＰＵ１０２ａは、特定ハズレに係る変動演出パターンであると判定するとステップＳ１３４３－１１－８に処理を移し、特定ハズレに係る変動演出パターンではないと判定するとステップＳ１３４３－１１－９に処理を移す。

【０４７６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－８において、特定ハズレ用ルーレット演出判定を行う。特定ハズレ用ルーレット演出判定とは、特定ハズレの変動演出に基づいて、ルーレット演出の実行の可否と、実行する場合のルーレット演出の演出種別を判定することである。特定ハズレ用ルーレット演出判定は、特定ハズレ用ルーレット演出判定テーブルを用いて行われる。

【０４７７】

図５５（ｃ）に示すように、特定ハズレ用ルーレット演出判定テーブルには、図５５（ｃ）に示すルーレット演出判定値割合（％）となるように、ルーレット演出判定値とルー

レット演出の実行の可否及び実行される場合のルーレット演出種別とが対応付けられている。そして、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－１で取得したルーレット演出判定用乱数を、特定ハズレ用ルーレット演出判定テーブルに照合して、ルーレット演出の実行の可否及び実行される場合のルーレット演出種別を決定する。

【０４７８】

一方、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－９において、非特定ハズレ用ルーレット演出判定を行う。非特定ハズレ用ルーレット演出判定とは、特定ハズレ以外の非特定ハズレであるリーチ無しハズレ（ノーマルハズレ）又はリーチ１のリーチ有りハズレの変動演出パターンに基づいて、ルーレット演出の実行の可否と、実行する場合のルーレット演出の演出種別を判定することである。非特定ハズレ用ルーレット演出判定は、非特定ハズレ用ルーレット演出判定テーブルを用いて行われる。

【０４７９】

図５５（ｄ）に示すように、非特定ハズレ用ルーレット演出判定テーブルには、図５５（ｄ）に示すルーレット演出判定値割合（％）となるように、ルーレット演出判定値とルーレット演出の実行の可否及び実行される場合のルーレット演出種別とが一義的に対応付けられている。そして、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－１で取得したルーレット演出判定用乱数を、非特定ハズレ用ルーレット演出判定テーブルに照合して、ルーレット演出の実行の可否及び実行される場合のルーレット演出種別を決定する。

【０４８０】

なお、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－４、ステップＳ１３４３－１１－６、ステップＳ１３４３－１１－８、又は、ステップＳ１３４３－１１－９でルーレット演出判定を行うと、その判定結果を示すルーレット演出種別データをサブＲＡＭ１０２ｃのルーレット演出種別データ記憶領域に記憶する。

【０４８１】

また、本実施の形態では、ルーレット演出の演出種別として演出種別１及び演出種別２が設定されているが、演出種別１と演出種別２の選択確率は、長当たり用ルーレット演出判定、短当たり・小当たり用ルーレット演出判定、特定ハズレ用ルーレット演出判定、非特定ハズレ用ルーレット演出判定で異なる。本実施の形態では、演出種別２の選択確率は長当たり用ルーレット演出判定で最も高いことから、第２ルーレット演出の実行は長当たり当選を示唆することとなる。また、非特定ハズレ用ルーレット演出では、演出種別２は選択されないこととなっている。これは、本実施の形態で、大当たり当選期待度が最も低い部類の非特定ハズレの変動演出で、長当たり当選の期待度が高い第２ルーレット演出が実行されて、直ぐにハズレが決定されることで、遊技者が落胆し、遊技者の遊技意欲が減退し、演出効果が低下することを防止するためである。

【０４８２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－１０において、ルーレット演出種別データ記憶領域に記憶されているルーレット演出種別データを参照し、ルーレット演出を実行するか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、ルーレット演出を実行すると判定するとステップＳ１３４３－１１－１１に処理を移し、ルーレット演出を実行しないと判定すると当該特図ルーレット演出判定処理を終了する。

【０４８３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－１１において、特別図柄抽選を契機にルーレット演出を実行することを表す特図ルーレット演出実行フラグをサブＲＡＭ１０２ｃの特図ルーレット演出実行フラグ記憶領域にＯＮし、ステップＳ１３４３－１１－１２に処理を移す。

【０４８４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４３－１１－１２において、ルーレット演出の演出内容を決定するルーレット演出内容決定処理を行い、当該特図ルーレット演出判定処理を終了する。ルーレット演出内容決定処理については、図４８を用いて後述する。

【０４８５】

（演出制御基板の特定演出決定処理）
次に、図４４を用いて特定演出決定処理について説明する。特定演出決定処理とは、変動演出の実行中に、遊技機に関する説明を行う説明演出や、大当たり判定結果等を示唆する示唆演出を行うための処理である。
【０４８６】
まず、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－１において、サブＲＡＭ１０２ｃの連続説明演出カウンタの値を「１」減算する処理を行い、ステップＳ１３４４－２において、連続説明演出が実行中で有るか否かを判断する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、連続説明演出カウンタの値が「０」であるか否かを判断する。連続説明演出カウンタの値が「０」の場合とは、連続説明演出が実行されていない場合であり、連続説明演出カウンタの値が「０」ではない場合とは、連続説明演出が実行中である場合である。そして、連続説明演出の実行中ではないと判断するとステップＳ１３４４－３に処理を移し、連続説明演出の実行中であると判断すると、特定演出決定処理を終了する。
【０４８７】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－３において、設定されている演出モードが演出モードＢまたは演出モードＣであるか否かを判断する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグを参照し、現在の演出モードが演出モードＢまたは演出モードＣであるか否かを確認する。ここで、後述する通り、現在の遊技状態が通常遊技状態ではない場合は、いずれの演出モードにも設定されていない。そして、設定されている演出モードが演出モードＢまたは演出モードＣであると判断すると特定演出決定処理を終了し、また、演出モードＢまたは演出モードＣに設定されていない場合はステップＳ１３４４－４に処理を移す。なお、設定されている演出モードが演出モードＢまたは演出モードＣである場合は、後述する説明演出実行判定や示唆演出実行判定を行わず、上記変動演出パターン決定処理において特図ルーレット演出判定処理（上記ステップＳ１３４３－１１）を実行する。
【０４８８】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－４において説明演出を実行するか否かを判定する処理を行い、ステップＳ１３４４－５において説明演出判定フラグを設定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの説明演出実行判定用テーブル（図示せず）を参照して、説明演出を実行するか否かを判定する。そして、説明演出を実行すると判定した場合は、サブＲＡＭ１０２ｃの説明演出判定フラグ記憶領域に説明演出判定フラグをＯＮし、説明演出を実行しないと判断した場合は、説明演出判定フラグをＯＦＦする。
【０４８９】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－６において、示唆演出を実行するか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの示唆演出実行判定用テーブル（図示せず）を参照し、サブＲＡＭ１０２ｃの変動演出データ記憶領域にセットされている変動演出データに基づいて、示唆演出を実行するか否かを判定する。本実施形態では、変動演出の演出態様がリーチである場合や、大当たり判定結果が大当たりや小当たりである場合に、示唆演出を実行すると判定する割合が高くなっている。
【０４９０】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－７において、上記ステップＳ１３４４－６において示唆演出を実行すると判定されたか否かを判断する。そして、示唆演出を実行すると判定された場合はステップＳ１３４４－１８に処理を移し、示唆演出を実行すると判定されなかった場合はステップＳ１３４４－８に処理を移す。
【０４９１】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－８において、サブＲＡＭ１０２ｃの説明演出判定フラグ記憶領域に説明演出判定フラグがＯＮされているか否かを判断する。そして、説明演出判定フラグがＯＮされている場合はステップＳ１３４４－１２に処理を移し

、説明演出判定フラグがＯＦＦされている場合はステップＳ１３４４－９に処理を移す。
【０４９２】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－９において、画像表示装置１４の表示部１４０において、説明演出や示唆演出を実行する所定のキャラクタである特定演出実行キャラクタＷを表示させるか否かを判定する処理を行う。後述するように、特定演出実行キャラクタＷは、説明演出や示唆演出を実行するときに表示部１４０に表示されるが、当該ステップにおいては、説明演出や示唆演出を実行しないときに、特定演出実行キャラクタＷを表示するか否かを判定する。
【０４９３】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－１０において、上記ステップＳ１３４４－９において特定演出実行キャラクタＷを表示部１４０に表示すると判定されたか否かを判断する。そして、特定演出実行キャラクタＷを表示すると判定された場合はステップＳ１３４４－１１に処理を移し、特定演出実行キャラクタＷを表示すると判定されなかった場合は特定演出決定処理を終了する。
【０４９４】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－１１において、画像表示装置１４の表示部１４０において、特定演出実行キャラクタＷを表示させるために、特定演出実行キャラクタ表示制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、特定演出決定処理を終了する。これにより、図９１（ｃ）に示すように、表示部１４０に、説明演出や示唆演出を行わない特定演出実行キャラクタＷが表示される。このとき、単に特定演出実行キャラクタＷが表示されるだけでもよいし、空欄の吹き出しＷ１を表示するようにしてもよい。
【０４９５】
上記ステップＳ１３４４－４において説明演出を実行すると判定され、上記ステップＳ１３４４－６において示唆演出を実行しないと判定された場合、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－１２において説明演出カテゴリ選択処理を行う。
【０４９６】
本実施形態では、説明演出カテゴリＡ、説明演出カテゴリＢ、および説明演出カテゴリＣの３種類の説明演出カテゴリから一の説明演出カテゴリを選択する。説明演出カテゴリＡは、演出に関する説明を行うための説明演出Ａ１乃至説明演出Ａ５から構成されている。説明演出カテゴリＢは、演出のモチーフになった題材に関する説明を行うための説明演出Ｂ１乃至説明演出Ｂ５から構成されている。演出のモチーフになった題材に関する説明とは、例えば、漫画を題材とした場合は漫画の登場人物やストーリーの説明などであり、有名人を題材とした場合はその有名人の経歴などの説明であり、また、スポーツを題材にした場合はそのスポーツのルールや歴史などの説明などである。説明演出カテゴリＣは、遊技方法に関する説明を行うための説明演出Ｃ１乃至説明演出Ｃ５から構成されている。
【０４９７】
説明演出カテゴリ選択処理において、サブＣＰＵ１０２ａは、図５６に示す説明演出カテゴリ選択用テーブルを参照し、現在の遊技状態の種類に基づいて、説明演出カテゴリＡ、説明演出カテゴリＢ、および説明演出カテゴリＣからいずれかを選択する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの遊技状態記憶領域にセットされているデータを確認し、低確率遊技状態と高確率遊技状態のいずれであるか、および時短遊技状態と非時短遊技状態とのいずれであるかを判断する。
【０４９８】
例えば、現在の遊技状態が低確率遊技状態且つ非時短遊技状態（通常遊技状態）である場合、または高確率遊技状態且つ非時短遊技状態（潜確状態という）である場合（演出態様Ａという）は、説明演出カテゴリＡが選択される。また、現在の遊技状態が低確率遊技状態且つ時短遊技状態（時短状態という）である場合（演出態様Ｂという）は、説明演出カテゴリＢが選択される。さらに、現在の遊技状態が高確率遊技状態且つ時短遊技状態（確変状態という）である場合（演出態様Ｃという）は、説明演出カテゴリＣが選択される

。したがって、通常遊技状態である場合や潜確状態である場合には演出に関する説明を行う説明演出が行われ、時短状態である場合には演出のモチーフになった題材に関する説明を行う説明演出が行われ、確変状態である場合には遊技方法に関する説明を行う説明演出が行われることになる。

【０４９９】

なお、本実施形態では、現在の遊技状態に対応した説明演出カテゴリが選択されるが、これに限らず、例えば、現在の遊技状態に応じて、説明演出カテゴリの選択割合を変更するようにしてもよい。例えば、現在が通常遊技状態である場合は、説明演出カテゴリＡが８０％の割合で選択され、現在が確変状態である場合は、説明演出カテゴリＣが９０％の割合で選択されるようにする。

【０５００】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－１３において、サブＲＡＭ１０２ｃの説明演出カテゴリフラグ記憶領域に記憶されているフラグのうち、上記ステップＳ１３４４－１２において選択された説明演出カテゴリの種類に対応したフラグをＯＮするとともに他のフラグをＯＦＦする処理を行う。例えば、現在の演出態様が演出態様Ａであるため説明演出カテゴリＡが選択された場合は、説明演出カテゴリフラグ記憶領域に記憶されている説明演出カテゴリＡフラグをＯＮして他のフラグをＯＦＦする。

【０５０１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－１４において、実行する説明演出の種類を選択する処理を行う。具体的には、図５７に示す説明演出選択用テーブルを参照して、サブＲＡＭ１０２ｃの説明演出カテゴリフラグ記憶領域に記憶されているフラグと、サブＲＡＭ１０２ｃの説明演出フラグ記憶領域に記憶されているフラグとに基づいて、説明演出の種類を選択する。説明演出カテゴリフラグ記憶領域には、上記ステップＳ１３４４－１２において選択された説明演出カテゴリの種類に対応したフラグがＯＮされており、説明演出フラグ記憶領域には、前回の説明演出選択処理において選択された説明演出の種類に対応したフラグがＯＮされている。

【０５０２】

例えば、上記ステップＳ１３４４－１２において、現在の演出態様が演出態様Ａであるため説明演出カテゴリＡが選択され、前回の説明演出選択処理において説明演出Ａ１が選択されていた場合、今回は、説明演出Ａ２が選択される。また、上記ステップＳ１３４４－１４において、現在の演出態様が演出態様Ｂであるため説明演出カテゴリＢが選択され、前回の説明演出選択処理において説明演出Ｂ２が選択されていた場合、今回は、説明演出Ｂ３が選択される。このように、説明演出は、上記ステップＳ１３４４－１２において選択された説明演出カテゴリ内において、予め定められた順序にしたがって選択される。

【０５０３】

なお、本実施形態では、選択された説明演出カテゴリ内から予め定められた順序にしたがって一の説明演出が選択されるが、これに限らず、例えば、複数の説明演出モードから一の説明演出モードを遊技者が任意で設定し、設定された説明演出モードに応じた説明演出が選択されるようにしてもよい。具体的には、遊技者が演出ボタン装置１８を用いて、予め説明演出モードＡと説明演出モードＢとのいずれかを設定する。そして、例えば、説明演出カテゴリＡが選択され、前回の説明演出選択処理において説明演出Ａ１が選択されていた場合、説明演出モードＡが設定されているときは説明演出Ａ２－Ａが選択され、説明演出モードＢが設定されているときは説明演出Ａ２－Ｂが選択される。また、説明演出モードＡが設定されているときと説明演出モードＢが設定されているときでは、特定演出実行キャラクタＷや連続説明演出実行キャラクタＶの種類が異なるようにしてもよい。これにより、遊技者は好みの説明演出モードを設定することにより、より説明演出の演出効果を向上させることができる。

【０５０４】

また、本実施形態においては、説明演出を実行する場合、特定演出実行キャラクタＷの台詞欄に説明演出の種類に応じた説明文（図５７の「説明内容」欄を参照）が表示される

。しかし、これに限らず、説明演出の種類に応じた画像や音声等を組み合わせてもよい。例えば、吹き出しの中に表示される台詞に画像を挿入したり、説明演出の種類によって、背景画像や特定演出実行キャラクタＷの種類、台詞を発声する音声などを異なるようにしたりしてもよい。

【０５０５】

また、説明演出は、例えばステップアップ予告や連続演出等の他の演出と同時に実行可能としてもよいし、このような予告演出等の他の演出を行うときは説明演出を実行しないようにしてもよい。ただし、説明演出を上記のような他の演出と同時に実行する場合は、互いの演出を阻害しないようにする。例えば、他の演出において、表示部１４０の説明演出が表示される位置を覆うように演出用役物装置１７が移動する演出を行う場合は、演出用役物装置１７が表示部１４０を覆う位置から移動した後に説明演出を行うようにする。これにより、同時に複数種類の演出を行うことによる演出効果の低下を防止することができる。

【０５０６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－１５において、サブＲＡＭ１０２ｃの説明演出フラグ記憶領域に記憶されているフラグのうち、上記ステップＳ１３４４－１４において選択された説明演出の種類に対応したフラグをＯＮするとともに他のフラグをＯＦＦする処理を行う。例えば、説明演出Ａ１が選択された場合は、説明演出フラグ記憶領域に記憶されている説明演出Ａ１フラグをＯＮして他のフラグをＯＦＦする。

【０５０７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－１６において、吹き出しＷ１の縁の形状と、吹き出しＷ１の中に表示する台詞の文字色を決定するための説明演出態様決定処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、吹き出しＷ１の態様を、選択された説明演出カテゴリに対応する態様に決定する。さらに、図５８に示す説明演出態様決定用テーブルを参照し、上記ステップＳ１３４３において決定された変動演出パターン（図５４参照）に基づいて、説明演出態様決定用乱数を用いて、説明演出における吹き出しＷ１の中に表示する台詞の文字色を決定する。

【０５０８】

本実施形態では、説明演出カテゴリＡが選択された場合は吹き出しＷ１を「四角」に決定し、説明演出カテゴリＢが選択された場合は吹き出しＷ１を「楕円」に決定し、説明演出カテゴリＣが選択された場合は吹き出しＷ１を「雲形」に決定する。これにより、通常遊技状態や潜確状態の場合は説明演出カテゴリＡが選択されるので、吹き出しＷ１は「四角」となる。また、時短状態の場合は説明演出カテゴリＢが選択されるので、吹き出しＷ１は「楕円」となる。また、確変状態の場合は説明演出カテゴリＣが選択されるので、吹き出しＷ１は「雲形」となる。このように、説明演出カテゴリの種類、および説明演出の態様は、遊技状態の種類に対応するようになっている。

【０５０９】

また、変動演出パターンがリーチ４の場合は、他のリーチよりも文字色が金色や赤色に決定される割合が高くなり、変動演出パターンがノーマルの場合は、文字色が白色に決定される割合が高くなる。すなわち、大当たり当選期待度が高い変動演出パターンほど、文字色は赤色に決定される割合が高くなり、さらに、金色に決定される割合も高くなる。なお、本実施形態では、大当たり当選期待度に応じて文字色の決定割合が異なるようになっているが、これに限らず、大当たり当選期待度に応じて、背景画像やキャラクタＷの動作、文字の書体等が異なるようにしてもよい。

【０５１０】

なお、本実施形態では、全ての説明演出を同一の特定演出実行キャラクタＷが実行するが、サブＣＰＵ１０２ａは、説明演出態様決定処理において、複数の特定演出実行キャラクタＷの中から、説明演出を実行する特定演出実行キャラクタＷを決定するようにしてもよい。

【０５１１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－１７において、画像表示装置１４の表示部１４０において説明演出を実行させるために、説明演出表示制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、特定演出決定処理を終了する。これにより、図９１（ａ）に示すように、表示部１４０において、上記ステップＳ１３４４－１４において選択された説明演出が、上記ステップＳ１３４４－１６において決定された態様にて、特定演出実行キャラクタＷによって行われる。なお、説明演出を実行する場合は、演出モードＡに設定されているときであるため、特図ルーレット演出は実行されない。そのため、特定演出実行キャラクタＷが表示されるときには、特図保留アイコン変化予告を示唆する停車マス（停車マス画像Ｍ１５）が表示されないようになっている。

【０５１２】

上記ステップＳ１３４４－６において示唆演出を実行すると判定された場合、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－１８において示唆演出選択処理を実行する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、演出図柄指定コマンドが示す特別図柄判定の結果に基づいて、図５９に示す示唆演出選択用テーブルを参照して示唆演出の種類を決定する。例えば、特別図柄判定の結果が大当たりの場合は、特定演出実行キャラクタＷが「大当たりかも」という台詞とともに表示される示唆演出が選択されやすい。また、特別図柄判定の結果がハズレの場合は、特定演出実行キャラクタが「う～ん・・・。」という台詞とともに表示される示唆演出が選択されやすい。

【０５１３】

なお、本実施形態では、説明演出実行判定（ステップＳ１３４４－４）の実行後に示唆演出実行判定（ステップＳ１３４４－５）を実行するが、これに限らず、示唆演出実行判定を説明演出実行判定よりも先に実行してもよい。さらに、示唆演出実行判定を説明演出実行判定よりも先に行う場合は、示唆演出実行判定において示唆演出を実行すると判定されると、説明演出実行判定を行わずに示唆演出選択処理を実行してもよい。

【０５１４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－１９において、示唆演出の態様を決定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、図示しない示唆演出態様決定用テーブルを参照し、上記ステップＳ１３４３において決定された変動演出パターンに基づいて、示唆演出態様決定用乱数を用いて、示唆演出における台詞の文字色や吹き出しＷ１の形などを決定する。例えば、大当たりの期待度が高いリーチ演出を行う変動演出パターンである場合は、台詞の文字色を赤色に決定する割合が高い。なお、演出の態様は、現在の遊技状態に基づいて、遊技状態の種類に対応した態様に決定するようにしてもよい。

【０５１５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３４４－２０において、画像表示装置１４の表示部１４０において示唆演出を実行させるために、示唆演出表示制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、特定演出決定処理を終了する。これにより、図９１（ｂ）に示すように、表示部１４０において、上記ステップＳ１３４４－１８において選択された示唆演出が、上記ステップＳ１３４４－１９において決定された態様にて、特定演出実行キャラクタＷによって行われる。

【０５１６】

なお、本実施形態では、説明演出や示唆演出を実行しないときに、特定演出実行キャラクタＷを表示するか否かを判定する（ステップＳ１３４４－８）。しかし、これに限らず、例えば、特定演出決定処理を開始後、最初に特定演出実行キャラクタ表示判定を行うようにしてもよい。この場合は、当該特定演出実行キャラクタ表示判定によって表示すると判定された場合に、説明演出や示唆演出の実行の有無を判定する。そして、説明演出や示唆演出を実行する場合は、特定演出実行キャラクタＷを表示して説明演出や示唆演出を実行し、説明演出や示唆演出を実行しない場合は、説明演出や示唆演出を実行しない特定演出実行キャラクタＷを表示する。

【０５１７】

また、特定演出決定処理を開始後、最初に特定演出実行キャラクタ表示判定を行う場合

、当該判定処理において、表示する特定演出実行キャラクタＷの種類を、説明演出カテゴリと対応づけられた複数の特定演出実行キャラクタＷから決定するようにしてもよい。例えば、説明演出カテゴリＡと対応づけられた特定演出実行キャラクタＷＡを表示すると決定した場合は、特定演出実行キャラクタＷＡを表示部１４０に表示する。そして、説明演出カテゴリ選択処理において説明演出カテゴリＡが選択された場合は、特定演出実行キャラクタＷＡが説明演出カテゴリＡの説明演出を実行するが、説明演出カテゴリＡではない説明演出カテゴリが選択された場合は、説明演出を行わず、特定演出実行キャラクタＷＡが表示されるのみとなる。

【０５１８】

さらに、本実施形態では、図５６および図５７に示すように、現在の遊技状態に対応した説明演出カテゴリから説明演出が選択されるが、遊技状態によって説明演出の実行方法が異なるようにしてもよい。例えば、時短遊技状態であるときは、特定演出実行キャラクタＷがずっと表示され続けるようにしてもよいし、複数回の変動演出にわたって一の説明演出が実行されるようにしてもよい。また、例えば、時短遊技状態であるときは特定演出実行キャラクタＷＡが説明演出を行い、非時短遊技状態であるときは特定演出実行キャラクタＷＢが説明演出を行うというように、遊技状態によって特定演出実行キャラクタＷが異なるようにしてもよい。さらに、遊技状態によって説明演出を実行するときの背景画像を異なるようにしてもよいし、遊技状態によって吹き出しＷ１を表示する位置が異なるようにしてもよい。

【０５１９】

（演出制御基板の演出モード設定処理）

次に、図４５を用いて演出モード設定処理について説明する。演出モード設定処理とは、画像表示装置１４等の演出装置で行われる変動演出の分類態様を設定するための処理である。

【０５２０】

まず、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５２－１において、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの遊技状態記憶領域にセットされているデータが、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態（通常遊技状態）を示すデータであるか否かを判断する。そして、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判断するとステップＳ１３５２－３に処理を移し、現在の遊技状態が通常遊技状態ではないと判断するとステップＳ１３５２－２に処理を移す。

【０５２１】

現在の遊技状態が通常遊技状態ではない場合、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５２－２において、演出モードの設定を解除する処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている全ての演出モードフラグをＯＦＦするとともに、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モード残り回数カウンタの値をリセットして「０」とする。

【０５２２】

現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５２－３において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モード残り回数カウンタのカウンタ値を「１」減算して演出モードの残り回数（Ｍ）を更新する処理を行う。

【０５２３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５２－４において、演出モード抽選用乱数を取得し、該取得した乱数値に基づき、図示しない演出モード抽選テーブルを参照して、演出モード抽選を行う。本実施形態では、１０％の割合で演出モードを変更すると判定され、９０％の割合で演出モードを変更しないと判定される。

【０５２４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５２－５において、演出モード抽選において演出モードを変更すると判定されたか否かを判断する。そして、演出モードを変更すると判定された場合はステップＳ１３５２－８に処理を移し、演出モードを変更しないと判断さ

れた場合はステップＳ１３５２－６に処理を移す。
【０５２５】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５２－６において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が「０」であるか否かを判断する。演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が「０」の場合とは、演出モードＡに設定されている場合、演出モードＢまたは演出モードＣに設定されてから所定の実行回数（Ｍ）が経過した場合、または通常遊技状態に移行した直後である場合である。そして、演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が「０」であると判断するとステップＳ１３５２－７に処理を移し、演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が「０」ではないと判断すると、演出モード設定処理を終了する。
【０５２６】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５２－７において、演出モードを演出モードＡに設定する処理を行い、演出モード設定処理を終了する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードＡに対応するフラグをＯＮし、その他のフラグをＯＦＦする。
【０５２７】
演出モード抽選において演出モードを変更すると判定された場合、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５２－８において、演出モードフラグ記憶領域に記憶されているフラグを確認し、演出モードＡに設定されているか否かを判断する。そして、演出モードＡに設定されている場合はステップＳ１３５２－９に処理を移し、演出モードＢまたは演出モードＣに設定されている場合はステップＳ１３５２－１０に処理を移す。
【０５２８】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５２－９において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードＢに対応するフラグをＯＮし、演出モードを演出モードＢに設定する処理を行う。
【０５２９】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５２－１０において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードＣに対応するフラグをＯＮし、演出モードを演出モードＣに設定する処理を行う。
【０５３０】
演出モードを演出モードＢまたは演出モードＣに設定した場合、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５２－１１において、その演出モードに対応付けられている演出モード実行可能回数を、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられた演出モード残り回数カウンタにセットし、演出モード設定処理を終了する。
【０５３１】
演出モード実行可能回数とは、その演出モードによって実行することが可能な変動演出の回数のことである。演出モード残り回数カウンタは、演出モード実行可能回数が設定されている特定の演出モードにおいて実行することが可能な変動演出の残り回数（Ｍ：演出モード残り回数）を示すものである。
【０５３２】
このように、本実施形態では、通常遊技状態である場合は、演出モードＡに設定される。そして、演出モードＡに設定されているときに演出モード抽選において演出モードを変更すると判定された場合は演出モードＢに移行し、演出モード実行可能回数が経過すると演出モードＡに移行する。また、演出モードＢに設定されているときに演出モードを変更すると判定されると演出モードＣに移行し、演出モード実行可能回数が経過すると演出モードＡに移行する。演出モードＣに設定されているときに演出モードを変更すると判定されると、演出モードＣを継続する。なお、演出モードＣに設定されているときに演出モードを変更すると判定された場合は、演出モード残り回数カウンタが再度セットされるので、実質的に演出モードＣの実行可能回数が延長される。
【０５３３】

（演出制御基板による普図ルーレット演出判定処理）
次に、図４６を用いて演出制御基板１０２による普図ルーレット演出判定処理について説明する。前述の通り、ルーレット演出は、特別図柄の変動表示を実行する権利の獲得、特別図柄抽選又は普通図柄抽選が実行されることを条件に実行可能な一種の予告演出である。普図ルーレット演出判定処理では、普通図柄抽選が実行されることを条件に実行可能なルーレット演出を実行するか否か、及び、実行される場合のルーレット演出の演出種別を決定する。
【０５３４】
この普通図柄抽選を契機に実行される場合のルーレット演出についても、特図変動表示を実行する権利獲得を契機に実行されるルーレット演出及び特別図柄抽選を契機に実行される場合のルーレット演出と同様に、演出種別１と演出種別２が設定されており、各演出種別に対応付けられた演出内容も同一である。
【０５３５】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３６１－１において、ルーレット演出判定用乱数カウンタが示すルーレット演出判定用乱数をサブＲＡＭ１０２ｃのルーレット演出判定用乱数記憶領域に記憶する。
【０５３６】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３６１－２において、受信バッファに記憶された普図変動パターン指定コマンドを解析し、ステップＳ１３６１－３において、当該普図変動パターン指定コマンドに係る普通図柄抽選結果が、相対的に長時間の第２始動口７の開放を伴う第２補助遊技を示す当たり２であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、当たり２であると判定すると、ステップＳ１３６１－４に処理を移し、当たり２ではない、すなわち、相対的に短時間の第２始動口７の開放を伴う第１補助遊技を示す当たり１又はハズレと判定すると、ステップＳ１３６１－５に処理を移す。
【０５３７】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３６１－４において、普図当たり２用ルーレット演出判定を行う。普図当たり２用ルーレット演出判定とは、普通図柄抽選の結果が当たり２である普図変動パターン指定コマンドに基づいて、ルーレット演出の実行の可否と、実行する場合のルーレット演出の演出種別を判定することである。普図当たり２用ルーレット演出判定は、普図当たり２用ルーレット演出判定テーブルを用いて行われる。
【０５３８】
図６０（ａ）に示すように、普図当たり２用ルーレット演出判定テーブルには、該判定テーブルで示されるルーレット演出判定値割合（％）となるように、ルーレット演出判定値とルーレット演出の実行の可否及び実行される場合のルーレット演出種別とが対応付けられている。そして、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３６１－１で取得したルーレット演出判定用乱数を、普図当たり２用ルーレット演出判定テーブルに照合して、ルーレット演出の実行の可否及び実行される場合のルーレット演出種別を決定する。
【０５３９】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３６１－５において、普図ハズレ用ルーレット演出判定を行う。普図ハズレ用ルーレット演出判定とは、普通図柄抽選の結果が当たり１又はハズレである普図変動パターン指定コマンドに基づいて、ルーレット演出の実行の可否と、実行する場合のルーレット演出の演出種別を判定することである。普図ハズレ用ルーレット演出判定は、普図ハズレ用ルーレット演出判定テーブルを用いて行われる。
【０５４０】
図６０（ｂ）に示すように、普図ハズレ用ルーレット演出判定テーブルには、該判定テーブルで示されるルーレット演出判定値割合（％）となるように、ルーレット演出判定値とルーレット演出の実行の可否及び実行される場合のルーレット演出種別とが対応付けられている。そして、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３６１－１で取得したルーレット演出判定用乱数を、普図ハズレ用ルーレット演出判定テーブルに照合して、ルーレット演出の実行の可否及び実行される場合のルーレット演出種別を決定する。

【０５４１】
なお、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３６１－４、又は、ステップＳ１３６１－５でルーレット演出判定を行うと、その判定結果を示すルーレット演出種別データをサブＲＡＭ１０２ｃのルーレット演出種別データ記憶領域に記憶するものとする。
【０５４２】
また、本実施の形態では、ルーレット演出種別として演出種別１及び演出種別２が設定されているが、演出種別１と演出種別２の選択確率は、普図当たり２用ルーレット演出判定と、普図ハズレ用ルーレット演出判定とで異なる。本実施の形態では、演出種別２の選択確率は普図当たり２用ルーレット演出判定で最も高いことから、演出種別２のルーレット演出は当たり２当選を示唆することとなる。また、普図ハズレ用ルーレット演出では、演出種別２は選択されないこととなっている。これは、本実施の形態で、第２補助遊技を伴わない普図変動パターンについて、第２補助遊技の実行の期待度が高い演出種別２のルーレット演出を実行することで、遊技者を落胆させて、遊技意欲が減退することを防止するためである。
【０５４３】
また、本実施の形態では、普図当たり２用ルーレット演出判定において必ずルーレット演出を実行すると判定される。これは、相対的に遊技者に有利な特別図柄判定結果を導出し易い第２始動口７が長時間開放する第２補助遊技が実行される前に、その実行を示唆することで、遊技者が第２始動口７に遊技球を入球させる機会を逃さないようにするためである。
【０５４４】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３６１－６において、ルーレット演出種別データ記憶領域に記憶されているルーレット演出種別データを参照し、ルーレット演出を実行するか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、ルーレット演出を実行すると判定するとステップＳ１３６１－７に処理を移し、ルーレット演出を実行しないと判定すると当該普図ルーレット演出判定処理を終了する。
【０５４５】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３６１－７において、普通図柄抽選を契機にルーレット演出を実行することを表す普図ルーレット演出実行フラグをサブＲＡＭ１０２ｃの普図ルーレット演出実行フラグ記憶領域にＯＮし、ステップＳ１３６１－８に処理を移す。
【０５４６】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３６１－８において、ルーレット演出の演出内容を決定するルーレット演出内容決定処理を行い、当該普図ルーレット演出判定処理を終了する。ルーレット演出内容決定処理については、図４８を用いて後述する。
【０５４７】
（演出制御基板によるロング開放演出実行判定処理）
次に、図４７を用いてロング開放演出実行判定処理について説明する。まず、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５１－１において、補助遊技オープニング指定コマンドを解析する。サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５１－２において、当該補助遊技オープニング指定コマンドが当たり２に係る補助遊技（第２補助遊技）を示しているか否か、すなわち、これから第２補助遊技が開始されるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、第２補助遊技ではないと判定すると当該ロング開放演出実行判定処理を終了し、第２補助遊技であると判定するとステップＳ１３５１－３に処理を移す。
【０５４８】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３５１－３においてロング開放演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、当該ロング開放演出実行判定処理を終了する。
【０５４９】
なお、セットしたロング開放演出制御コマンドは、ステップＳ１６００のデータ出力処

理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、ロング開放演出制御コマンドを受信すると、当該コマンドに基づいて、第２補助遊技中であることを表すロング開放演出を実行する。

【０５５０】

（演出制御基板によるルーレット演出内容決定処理）

次に、図４８を用いて演出制御基板１０２によるルーレット演出内容決定処理について説明する。ルーレット演出内容決定処理では、特図変動表示の実行をする権利獲得、特別図柄抽選又は普通図柄抽選を契機にルーレット演出を実行すると判定され（ステップＳ１３２１－１４、ステップＳ１３４３－１１－１１、又は、ステップＳ１３６１－６の判定で「ＹＥＳ」）、各契機に対応するルーレット演出実行フラグ（入賞ルーレット演出実行フラグ、特図ルーレット演出実行フラグ又は普図ルーレット演出実行フラグ）がＯＮされた場合に、当該ルーレット演出の演出内容を決定する処理である。この処理では、列車画像Ｔを停車させるマス画像Ｍ１～Ｍ９及びチャレンジキャラクタを決定する。

【０５５１】

チャレンジキャラクタとは、ルーレット演出において、列車画像Ｔを走行させる動作を行うチャレンジキャラクタ画像Ｃのことであり、本実施の形態では、チャレンジキャラクタは３種類設定されている（チャレンジキャラクタ画像Ａ～チャレンジキャラクタ画像Ｃ）。

【０５５２】

ルーレット演出内容決定処理については、特図変動表示の実行をする権利獲得、特別図柄抽選又は普通図柄抽選を契機に実行されると判定されたルーレット演出の演出内容を決定するが、特図変動表示の実行をする権利獲得、特別図柄抽選又は普通図柄抽選のいずれを契機に対しても図４８に示すステップＳ２００１～ステップＳ２００９の処理を行う。

【０５５３】

ここで、ルーレット演出内容決定処理におけるステップＳ２００２、ステップＳ２００４及びステップＳ２００７においては、当該ルーレット演出の契機（当該ルーレット演出の実行に係るフラグの種類：入賞ルーレット演出実行フラグ、特図ルーレット演出実行フラグ又は普図ルーレット演出実行フラグ）によって、参照するデータ及び用いるテーブルが異なる。そこで、ステップＳ２００２、ステップＳ２００４及びステップＳ２００７以外の処理については、全ての契機についてまとめて説明し、ステップＳ２００２、ステップＳ２００４及びステップＳ２００７については当該ルーレット演出内容決定処理の契機となった特図変動表示の実行をする権利獲得、特別図柄抽選又は普通図柄抽選毎に説明する。

【０５５４】

また、以下において、特図変動表示の実行をする権利獲得を契機に実行すると判定された場合のルーレット演出を「入賞ルーレット演出」、特別図柄抽選を契機に実行すると判定された場合のルーレット演出を「特図ルーレット演出」普通図柄抽選を契機に実行すると判定され場合のルーレット演出を「普図ルーレット演出」という。

【０５５５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ２００１において、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられたチャレンジキャラクタ判定用乱数カウンタが示すチャレンジキャラクタ判定用乱数をサブＲＡＭ１０２ｃのチャレンジキャラクタ判定用乱数記憶領域に記憶する。

【０５５６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ２００２において、チャレンジキャラクタの種類を判定するチャレンジキャラクタ判定を行う。チャレンジキャラクタ判定は、チャレンジキャラクタ判定テーブルを用いて行われる。

【０５５７】

ここで、入賞ルーレット演出について用いられるチャレンジキャラクタ判定テーブルは、図６１に示すように、始動口入賞指定コマンドが示す事前判定結果に関連付けられて、長当たり用チャレンジキャラクタ判定テーブル（図６１（ａ））、短当たり・小当たり用

チャレンジキャラクタ判定テーブル（図６１（ｂ））、特定ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブル（図６１（ｃ））、及び、非特定ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブル（図６１（ｄ））に分けられている。各チャレンジキャラクタ判定テーブルにおいては、各テーブルで示されるチャレンジキャラクタ判定値割合（％）となるように、チャレンジキャラクタの種別とチャレンジキャラクタ判定値とが対応付けられて格納されている。

【０５５８】

サブＣＰＵ１０２ａは、入賞ルーレット演出についてのチャレンジキャラクタ判定において、始動口入賞指定コマンドが示す事前判定結果に関連付けられたチャレンジキャラクタ判定テーブルを選択し、選択したチャレンジキャラクタ判定テーブルに、取得したチャレンジキャラクタ判定用乱数を照合して、チャレンジキャラクタの種別を決定すると共に、当該チャレンジキャラクタの種別を示すチャレンジキャラクタデータをサブＲＡＭ１０２ｃのチャレンジキャラクタデータ記憶領域にセットする。

【０５５９】

本実施の形態では、チャレンジキャラクタＡ～Ｃの選択確率は、長当たり用チャレンジキャラクタ判定テーブル、短当たり・小当たり用チャレンジキャラクタ判定テーブル、特定ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブル、非特定ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブルで異なる。本実施の形態では、チャレンジキャラクタＣの選択確率が長当たり用チャレンジキャラクタ判定テーブルで最も高いことから、チャレンジキャラクタＣの出現は長当たり当選を示唆することとなる。また、非特定ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブルでは、チャレンジキャラタＣは選択されないこととなっている。よって、チャレンジキャラクタＣの出現は、リーチ演出の実行が確定することも報知していることとなる。

【０５６０】

次に、特図ルーレット演出について用いられるチャレンジキャラクタ判定テーブルは、図６５に示すように、セットされている変動演出データに対応する特図変動パターンが示す特図抽選結果に関連付けられて、長当たり用チャレンジキャラクタ判定テーブル（図６２（ａ））、短当たり・小当たり用チャレンジキャラクタ判定テーブル（図６２（ｂ））、特定ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブル（図６２（ｃ））、及び、非特定ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブル（図６２（ｄ））に分けられている。各チャレンジキャラクタ判定テーブルにおいては、各テーブルで示されるチャレンジキャラクタ判定値割合（％）となるように、チャレンジキャラクタの種別とチャレンジキャラクタ判定値とが対応付けられて格納されている。

【０５６１】

サブＣＰＵ１０２ａは、特図ルーレット演出についてのチャレンジキャラクタ判定において、セットされている変動演出データに対応する特図変動パターンが示す特図抽選結果に関連付けられたチャレンジキャラクタ判定テーブルを選択し、選択したチャレンジキャラクタ判定テーブルに、取得したチャレンジキャラクタ判定用乱数を照合して、チャレンジキャラクタの種別を決定すると共に、当該チャレンジキャラクタの種別を示すチャレンジキャラクタデータをサブＲＡＭ１０２ｃのチャレンジキャラクタデータ記憶領域にセットする。

【０５６２】

本実施の形態では、チャレンジキャラクタＡ～Ｃの選択確率は、長当たり用チャレンジキャラクタ判定テーブル、短当たり・小当たり用チャレンジキャラクタ判定テーブル、特定ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブル、非特定ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブルで異なる。本実施の形態では、チャレンジキャラクタＣの選択確率が長当たり用チャレンジキャラクタ判定テーブルで最も高いことから、チャレンジキャラクタＣの出現は長当たり当選を示唆することとなる。また、非特定ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブルでは、チャレンジキャラタＣは選択されないこととなっている。よって、チャレンジキャラクタＣの出現は、リーチ演出の実行が確定することも報知していることとな

る。
【０５６３】
一方、普図ルーレット演出について用いられるチャレンジキャラクタ判定テーブルは、図６３に示すように、普図変動パターン指定コマンドが示す普通図柄抽選結果に関連付けられて、普図当たり２用のチャレンジキャラクタ判定テーブル（図６３（ａ））と、普図ハズレ用のチャレンジキャラクタ判定テーブル（図６３（ｂ））と、に分けられている。各チャレンジキャラクタ判定テーブルにおいては、各判定テーブルで示されるチャレンジキャラクタ判定値割合（％）となるように、チャレンジキャラクタの種別とチャレンジキャラクタ判定値とが対応付けられて格納されている。
【０５６４】
サブＣＰＵ１０２ａは、普図ルーレット演出についてチャレンジキャラクタ判定において、普図変動パターン指定コマンドが示す普通図柄抽選結果に関連付けられたチャレンジキャラクタ判定テーブルを選択し、選択したチャレンジキャラクタ判定テーブルに、取得したチャレンジキャラクタ判定用乱数を照合して、チャレンジキャラクタの種別を決定すると共に、当該チャレンジキャラクタの種別を示すチャレンジキャラクタデータをサブＲＡＭ１０２ｃのチャレンジキャラクタデータ記憶領域にセットする。
【０５６５】
本実施の形態では、チャレンジキャラクタの選択確率は、普図当たり２用チャレンジキャラクタ判定テーブルと、普図ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブルとで異なる。本実施の形態では、チャレンジキャラクタＢの選択確率は普図ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブルより普図当たり２用チャレンジキャラクタ判定テーブルの方が高いことから、チャレンジキャラクタＢの出現は当たり２当選を示唆することとなる。また、普図当たり２用チャレンジキャラクタ判定テーブル及び普図ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブルでは、チャレンジキャラタＣが選択されないこととなっている。これは、チャレンジキャラクタＣの出現は、リーチ演出の実行が確定することを報知するようにしているからである。
【０５６６】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ２００３において、停車マス判定用乱数カウンタが示す停車マス判定用乱数をサブＲＡＭ１０２ｃの停車マス判定用乱数記憶領域に記憶する。停車マスとは、ルーレット演出において、チャレンジキャラクタによってレール画像Ｒを走行させられた列車画像Ｔが停車するマス画像のことである。上述したように、列車画像Ｔが停車し得るマス画像の種類は、ルーレット演出の演出種別に応じて異なっている。
【０５６７】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ２００４において、当該ルーレット演出における停車マスを判定する停車マス判定を行う。停車マス判定は、停車マス判定テーブルを用いて行われる。
【０５６８】
入賞ルーレット演出について用いられる停車マス判定テーブルは、図６４～図６７に示すように、始動口入賞指定コマンドが示す事前判定結果及び特図保留アイコン演出パターンデータが示すルーレット演出の実行の可否並びにルーレット演出の演出種別との組み合わせに関連付けられている。具体的には、入賞ルーレット演出について用いられる停車マス判定テーブルは、事前判定結果が長当たりで、ルーレット演出が実行されて演出種別が演出種別１の場合の停車マス判定テーブル（図６４（ａ））、事前判定結果が長当たりで、ルーレット演出が実行されて演出種別が演出種別２の場合の停車マス判定テーブル（図６４（ｂ））、事前判定結果が短当たり若しくは小当たりで、ルーレット演出が実行されて演出種別が演出種別１の場合の停車マス判定テーブル（図６５（ａ）、図６５（ｂ））、事前判定結果が短当たり若しくは小当たりで、ルーレット演出が実行されて演出種別が演出種別２の場合の停車マス判定テーブル（図６５（ｃ））、事前判定結果が特定ハズレで、ルーレット演出が実行されて演出種別が演出種別１の場合の停車マス判定テーブル（図６６（ａ）、図６６（ｂ））、事前判定結果が特定ハズレで、ルーレット演出が実行さ

れて演出種別が演出種別２の場合の停車マス判定テーブル（図６６（ｃ））、事前判定結果が非特定ハズレで、ルーレット演出が実行されて演出種別が演出種別１の場合の停車マス判定テーブル（図６７（ａ）、図６７（ｂ））が設けられている。

【０５６９】

さらに、事前判定結果が短当たり若しくは小当たりで、ルーレット演出が実行されて演出種別が演出種別１の場合の停車マス判定テーブル、事前判定結果が特定ハズレで、ルーレット演出が実行されて演出種別が演出種別１、及び、事前判定結果が非特定ハズレで、ルーレット演出が実行されて演出種別が演出種別１の場合の停車マス判定テーブルについては、特図保留アイコン態様が通常態様であるか特別態様であるかによっても分けられている。これは、特図保留アイコン態様が通常態様であると、入賞ルーレット演出において、列車画像Ｔが、所謂ガセを示唆する停車マス（停車マス画像Ｍ１１、Ｍ１６）及び特図保留アイコン変化予告を示唆する停車マス（停車マス画像Ｍ１５）に停車可能であるのに対して、特図保留アイコン態様が特別態様であると、入賞ルーレット演出において、列車画像Ｔが、特別態様との関係上、所謂ガセを示唆する停車マス（停車マス画像Ｍ１１、Ｍ１６）に停車すると、演出的な矛盾が生じて、演出効果が低下するため、特図保留アイコン変化予告を示唆する停車マス（停車マス画像Ｍ１５）のみ停車可能であるためである。

【０５７０】

これらの各停車マス判定テーブルでは、各テーブルで示される停車マス判定値割合（％）となるように、停車マスと停車マス判定値とが対応付けられて格納されている。

【０５７１】

なお、事前判定結果が非特定ハズレである場合のルーレット演出については演出種別２は選択されないため（図５１参照）、非特定ハズレについては、演出種別２の場合の停車マス判定テーブルは設けられていない。

【０５７２】

サブＣＰＵ１０２ａは、入賞ルーレット演出についての停車マス判定において、始動口入賞指定コマンド示す事前判定結果と、特図保留アイコン演出パターンデータが示すルーレット演出実行の可否・演出種別・特図保留アイコン態様とに関連付けられた停車マス判定テーブルを選択し、選択した停車マス判定テーブルに、取得した停車マス判定用乱数を照合して、停車マスを決定すると共に、当該停車マスを示す停車マスデータをサブＲＡＭ１０２ｃの停車マスデータ記憶領域にセットする。

【０５７３】

次に、特図ルーレット演出について用いられる停車マス判定テーブルは、図６８～図６９に示すように、変動演出データに対応する特図変動パターンが示す特図抽選結果及びルーレット演出種別データが示すルーレット演出種別との組み合わせに関連付けられて、特図抽選結果が長当たりで演出種別１の場合の停車マス判定テーブル（図６８（ａ））、特図抽選結果が長当たりで演出種別２の場合の停車マス判定テーブル（図６８（ｂ））、特図抽選結果が短当たり若しくは小当たりで演出種別１の場合の停車マス判定テーブル（図６８（ｃ））、特図抽選結果が短当たり若しくは小当たりで演出種別２の場合の停車マス判定テーブル（図６８（ｄ））特図抽選結果が特定ハズレで演出種別１の場合の停車マス判定テーブル（図６９（ａ））、特図抽選結果が特定ハズレで演出種別２の場合の停車マス判定テーブル（図６９（ｂ））、特図抽選結果が非特定ハズレで演出種別１の場合の停車マス判定テーブル（図６９（ｃ））が設けられている。これらの各停車マス判定テーブルでは、各テーブルで示される停車マス判定値割合（％）となるように、停車マスと停車マス判定値とが対応付けられて格納されている。

【０５７４】

なお、特図抽選結果が非特定ハズレである場合のルーレット演出については演出種別２は選択されないため（図５５（ｄ）参照）、非特定ハズレについては、演出種別２の場合の停車マス判定テーブルは設けられていない。

【０５７５】

サブＣＰＵ１０２ａは、特図ルーレット演出についての停車マス判定において、変動演

出データが示す特図変動パターン及びルーレット演出種別データが示す演出種別に関連付けられた停車マス判定テーブルを選択し、選択した停車マス判定テーブルに、取得した停車マス判定用乱数を照合して、停車マスを決定すると共に、当該停車マスを示す停車マスデータをサブＲＡＭ１０２ｃの停車マスデータ記憶領域にセットする。

【０５７６】

次に、普図ルーレット演出について用いられる停車マス判定テーブルは、図７０に示すように、普図変動パターン指定コマンドが示す普図抽選結果及びルーレット演出種別データが示すルーレット演出種別との組み合わせに関連付けられて、普通図柄抽選結果が普図当たり２で演出種別１の場合の停車マス判定テーブル（図７０（ａ））、普通図柄抽選結果が普図当たり２で演出種別２の場合の停車マス判定テーブル（図７０（ｂ））、普通図柄抽選結果が普図当たり１若しくはハズレで演出種別１の場合の停車マス判定テーブル（図７０（ｃ））が設けられている。これらの各停車マス判定テーブルでは、各判定テーブルで示される停車マス判定値割合（％）となるように、停車マスと停車マス判定値とが対応付けられて格納されている。

【０５７７】

なお、普通図柄抽選結果が当たり１若しくはハズレである場合のルーレット演出については演出種別２は選択されないため（図６０（ｂ）参照）、当たり１又はハズレ１については、演出種別２の場合の停車マス判定テーブルは設けられていない。

【０５７８】

サブＣＰＵ１０２ａは、普図ルーレット演出についての停車マス判定において、普図変動パターン指定コマンドが示す普通図柄抽選結果及びルーレット演出種別データが示す演出種別に関連付けられた停車マス判定テーブルを選択し、選択した停車マス判定テーブルに、取得した停車マス判定用乱数を照合して、停車マスを決定すると共に、当該停車マスを示す停車マスデータをサブＲＡＭ１０２ｃの停車マスデータ記憶領域にセットする。

【０５７９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ２００５において、ルーレット演出種別データ及び停車マスデータを確認して、当該ルーレット演出に係るマス画像の態様が「チャレンジキャラクタＢ」、具体的にはルーレット演出種別１の第１マス画像Ｍ１５又はルーレット演出種別２の第２マス画像Ｍ２５であるか否かを判定する。

【０５８０】

サブＣＰＵ１０２ａは、停車マスの態様が「チャレンジキャラクタＢ」であると判定するとステップＳ２００６に処理を移し、停車マスの種類が「チャレンジキャラクタＢ」ではないと判定するとステップＳ２００８に処理を移す。

【０５８１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ２００６において、特図アイコン変化示唆演出パターン判定用乱数カウンタが示す特図アイコン変化示唆演出パターン判定用乱数をサブＲＡＭ１０２ｃの特図変動アイコン変化判定用乱数記憶領域に記憶する。

【０５８２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ２００７において、特図アイコン変化示唆演出パターンを判定する特図アイコン変化示唆演出パターン判定を行う。特図アイコン変化示唆演出パターン判定は、特図アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルを用いて行われる。

【０５８３】

特図アイコン変化示唆演出パターンとは、特図アイコン変化示唆演出の演出態様である。特図アイコン変化示唆演出は、特別態様の特図保留アイコンを表示させる特図保留アイコン変化予告が行われるか否かを示唆する特図保留アイコン変化示唆演出と、特図変動アイコンの表示態様を変化させる特図変動アイコン変化予告が行われるか否かを示唆する特図変動アイコン変化示唆演出と、で構成される。

【０５８４】

特図保留アイコン変化示唆演出と特図変動アイコン変化示唆演出とは、示唆する対象が相違する（示唆する対象が特図保留アイコンであるのか特図変動アイコンであるのかとい

う点で違いがある）が、行われる演出の演出内容は同一に設定されている。なお、特図保留アイコン変化示唆演出及び特図変動アイコン変化示唆演出についての演出態様は後述する。

【０５８５】

入賞ルーレット演出についての特図保留アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルは、図７１に示すように、当該入賞ルーレット演出の契機となった始動口入賞指定コマンドが示す事前判定結果に関連付けられて、事前判定結果が長当たりの場合の特図保留アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルと、短当たり又は小当たりの場合の特図保留アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルと、特定ハズレの場合の特図保留アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルと、非特定ハズレの場合の特図保留アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルと、に分けられている。これらの各特図保留アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルでは、各判定テーブルで示される特図アイコン変化予告パターン判定値割合（％）となるように、特図アイコン変化予告パターン判定値と特図保留アイコン変化予告パターンとが対応付けられて格納されている。

【０５８６】

入賞ルーレット演出についての特図保留アイコン変化示唆演出パターンには、特図保留アイコン変化示唆演出の演出態様とが対応付けられている。本実施の形態では、後述するように、特図保留アイコン変化示唆演出では、チャレンジキャラクタＢがパワーボールを特図保留アイコンに向かって投げることによって行われる。このときのパワーボールの態様が、特図保留アイコン変化示唆演出の演出態様として設定されている。本実施の形態では、パワーボールは、相対的に小さいパワーボールと、相対的に大きいパワーボールとが設定されている。相対的に大きいパワーボールの方が、大当たり当選期待度が高く設定されている。

【０５８７】

サブＣＰＵ１０２ａは、入賞ルーレット演出の特図アイコン変化示唆演出パターン判定において、始動口入賞指定コマンドが示す事前判定結果に関連付けられた特図保留アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルを選択し、選択した特図保留アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルに、取得した特図アイコン変化示唆演出パターン判定用乱数を照合して、特図保留アイコン変化示唆演出パターンを決定すると共に、当該特図保留アイコン変化示唆演出パターンを示す特図保留アイコン変化示唆演出パターンデータをサブＲＡＭ１０２ｃの特図アイコン変化示唆演出パターンデータ記憶領域にセットする。

【０５８８】

また、特図保留アイコン変化示唆演出パターンデータには、特図保留アイコン変化示唆演出パターンの他に、パワーボールが投げられる特図保留アイコン（表示部１４１ａ～１４１ｄ、又は、表示部１４２ａ～１４１ｄ）に関する情報も含まれる。パワーボールが投げられる特図保留アイコンについては、当該入賞ルーレット演出の契機となった始動口入賞指定コマンドが記憶されている記憶部によって特定することができる。

【０５８９】

一方、特図ルーレット演出についての特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルは、図７２に示すように、変動演出データに対応する特図変動パターン指定コマンドが示す特図抽選結果に関連付けられており、特図抽選結果が長当たりの場合の特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルと、短当たり又は小当たりの場合の特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルと、特定ハズレの場合の特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルと、非特定ハズレの場合の特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルと、に分けられている。これらの各特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルでは、各判定テーブルで示される特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定値割合（％）となるように、特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定値と特図変動アイコン変化示唆演出パターンとが対応付けられて格納されている。

【０５９０】

特図ルーレット演出についての特図アイコン変化示唆演出パターンには、特図変動アイ

コン変化示唆演出の演出態様（特図保留アイコン変化示唆演出と同様にパワーボールの大／小）と、特図変動アイコンの変化の有無とが対応付けられている（図７２参照）。

【０５９１】

サブＣＰＵ１０２ａは、特図ルーレット演出の特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定において、特図変動パターン指定コマンドが示す特別図柄抽選結果に関連付けられた特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルを選択し、選択した特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定テーブルに、取得した特図アイコン変化示唆演出パターン判定用乱数を照合して、特図アイコン変化示唆演出パターンを決定すると共に、当該特図アイコン変化示唆演出パターンを示す特図アイコン変化示唆演出パターンデータをサブＲＡＭ１０２ｃの特図アイコン変化示唆演出パターンデータ記憶領域にセットする。

【０５９２】

また、特図変動アイコン変化示唆演出パターンデータには、特図変動アイコン変化示唆演出パターンの他、パワーボールが投げられるのは特図保留アイコン（特図変動アイコン表示領域１４３）であるという情報も含まれる。これは、本実施の形態では、特図ルーレット演出に係る特図変動アイコンの変化の対象は、特図変動アイコン表示領域１４３に表示される特図変動アイコンのみだからである。

【０５９３】

入賞ルーレット演出に基づく特図保留アイコン変化予告では、特図保留アイコン変化示唆演出の後、当該入賞ルーレット演出に係る始動口入賞指定コマンドに基づく特図保留アイコン表示処理でセットされた特図保留アイコン演出パターンデータが示す特図保留アイコン態様に変化する。一方、特図ルーレット演出に基づく特図変動アイコン変化予告では、特図変動アイコン変化示唆演出の後、当該特図変動アイコン変化示唆演出が実行される前の表示態様から、大当たり当選期待度が１ランク上の表示態様に変化させることとする。

【０５９４】

具体的には、その前の表示態様が通常態様であれば特別態様１に変化させ、特別態様１であれば特別態様２に変化させる。ここで、特図ルーレット演出に係る特図変動パターン指定コマンドが示す特図抽選結果が長当たりである場合は、特図変動アイコン変化示唆演出前の特図変動アイコンの表示態様が特別態様２であれば特別態様３に変化させ、特別態様３であれば、そのまま表示態様を維持させる。一方、特図抽選結果が長当たり以外である場合に、特図変動アイコン変化示唆演出前の特図変動アイコンの表示態様が特別態様２であれば、特別態様２をそのまま維持させる。これは、特別態様３は、長当たり当選が確定したことを示唆する態様であるため、演出内容が事実と異なる内容を示唆し、演出効果が低下することを防ぐためである。

【０５９５】

しかしながら、特図変動アイコン変化予告では、大当たり当選期待度が２ランクや３ランク上の表示態様に変化させることも可能である。さらに、通常態様及び特別態様１～特別態様３とは異なる特殊な表示態様に変化させることもできる。

【０５９６】

また、特図変動パターン指定コマンドが示す特別図柄抽選結果又は始動口入賞指定コマンドが示す事前判定結果が、長当たり＞短当たり・小当たり＞特定ハズレ＞非特定ハズレの順で、パワーボールが大きい演出態様が選択される確率が高くなっている。すなわち、パワーボールが大きい演出態様の特図変動アイコン変化示唆演出が実行されると、長当たり当選を期待することができる。

【０５９７】

また、特図アイコン変化予告の実行確率は、特図変動指定コマンドが示す特別図柄抽選結果又は始動口入賞指定コマンドが示す事前判定結果が、長当たり＞短当たり・小当たり＞特定ハズレ＞非特定ハズレの順で高くなっている。すなわち、特図変動アイコン変化予告が実行されると、長当たり当選を期待することができる。

【０５９８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ２００８において、ステップＳ２００２、ステップＳ２００４、及び、ステップＳ２００７との判定結果（セットされたチャレンジキャラクタデータ、停車マスデータ及び特図保留アイコン変化示唆演出パターンデータ又は特図変動アイコン変化示唆パターンデータ）に基づいて、これらの判定結果が反映されたルーレット演出制御コマンドを生成する。すなわち、ルーレット演出制御コマンドには、少なくともルーレット演出種別（第１レール画像Ｒ１ｏｒ第２レール画像Ｒ２）、チャレンジキャラクタの種類、及び、停車マス（列車画像Ｔが停止するマス画像）等のルーレット演出に関する種々の情報が含まれている。さらに、ルーレット演出制御コマンドには、ルーレット変化示唆演出が実行される場合には、特図保留アイコン変化示唆演出パターン又は特図変動アイコン変化示唆演出パターン等の特図アイコン変化示唆演出に関する種々の情報が含まれている。

【０５９９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップ２００９において、ステップＳ２００８で生成したルーレット演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０６００】

送信バッファにセットされたルーレット演出制御コマンドは、ステップＳ１６００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、ルーレット演出制御コマンドを受信すると、後述するルーレット演出時間制御コマンドの受信を契機に、当該ルーレット演出制御コマンドが示す演出内容のルーレット演出、特図アイコン変化示唆演出及び特図アイコン変化予告を実行する。

【０６０１】

（演出制御基板によるルーレット演出実行制御処理）

次に、図４９を用いて演出制御基板１０２によるルーレット演出実行制御処理について説明する。ルーレット演出実行制御処理では、特図変動表示を実行する権利の獲得、特別図柄抽選又は普通図柄抽選を契機にルーレット演出を実行すると判定された場合（ステップＳ１３２１－１２、ステップＳ１３４３－１１－１１、又は、ステップＳ１３６１－６の判定で「ＹＥＳ」）に、当該ルーレット演出を実行することが可能であるか否かを判定し、実行可能であると判定された場合に、ルーレット演出を開始させるための処理である。

【０６０２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－１において、後述する再チェックフラグが、サブＲＡＭ１０２ｃの再チェックフラグ記憶領域にＯＮされているか否かを判定する。再チェックフラグは、ルーレット演出実行制御処理において、最初にルーレット演出を実行可能か否かを判定し（ステップＳ１３９２－６）、ルーレット演出を実行することができなと判定された場合に、所定時間経過後（本実施の形態において、「６秒後」）に再度、ルーレット演出を実行可能か否かを判定することを示すフラグである。

【０６０３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－１において、再チェックフラグがＯＮされていないと判定するとステップＳ１３９２－２に処理を移し、再チェックフラグがＯＮされていると判定するとステップＳ１３９２－１１に処理を移す。

【０６０４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－２において、新たなルーレット演出実行フラグがＯＮされたか否かを判定する。換言すれば、サブＣＰＵ１０２ａは、現在のルーレット演出実行制御処理に係るコマンド受信処理における特図保留アイコン表示処理（ステップＳ１３２１）、変動演出パターン決定処理の特図ルーレット演出判定処理（ステップＳ１３４３－１１）、又は、普図ルーレット演出判定処理（ステップＳ１３６１）で、入賞ルーレット演出実行フラグ、特図ルーレット演出実行フラグ、又は、普図ルーレット演出実行フラグが新たにＯＮされたか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、新たなルーレット演出実行フラグがＯＮされたと判定するとステップＳ１３９２－３に処理を移し

、新たにルーレット演出実行フラグがＯＮされていないと判定すると当該ルーレット演出実行制御処理を終了する。

【０６０５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－３において、他のルーレット演出実行フラグ（入賞ルーレット演出実行フラグ、特図ルーレット演出実行フラグ、又は、普図ルーレット演出実行フラグ）が、ステップＳ１３９２－２の新たなルーレット演出実行フラグに先行してＯＮされていたか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、他のルーレット演出実行フラグがＯＮされていたと判定するとステップＳ１３９２－５に処理を移し、他のルーレット演出実行フラグがＯＮされていなかったと判定するとステップＳ１３９２－４に処理を移す。

【０６０６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－５において、上記の新たなルーレット演出実行フラグをＯＦＦする。これによって、特図変動表示を実行する権利の獲得、特別図柄抽選及び普通図柄抽選といった相互に独立した事象を契機に同時に実行され得るルーレット演出が重複して実行されることを防ぐことができる。

【０６０７】

なお、ここでは、新たなルーレット演出実行フラグをＯＦＦによって、当該新たなルーレット演出実行フラグに基づくルーレット演出の実行がキャンセルされたこととなるが、ルーレット演出の演出内容を確認して、ルーレット演出の示唆内容が例えば大当たり当選期待度などの遊技者に付与される遊技利益の度合いが低い方のルーレット演出実行フラグをＯＦＦすることもできる。また、先行してＯＮされた他のルーレット演出実行フラグをＯＦＦすることも可能である。

【０６０８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－４において、ルーレット演出を実行（開始）させることが可能なタイミングであるルーレット演出実行可能タイミングであるか否かを判定する。本実施の形態では、ルーレット演出実行可能タイミングとして、リーチ無し特図変動パターンに係る変動演出における演出図柄の停止表示が行われる前、及び、リーチ有り特図変動パターンに係るリーチ状態成立前であって、ロング開放演出が実行されていないタイミングに設定されている。よって、特定演出、客待ち演出、特別遊技演出、又は、ロング開放演出が実行されているときは、ルーレット演出実行可能タイミングではないと判定される。また、ルーレット演出実行可能タイミングは、「変動演出中」であることから、変動演出（特別図柄の変動表示）が行われていないときに始動口６、７に入球した場合の入賞ルーレット演出についてはルーレット演出実行可能タイミングではないと判定されることとなる。

【０６０９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－４において、ルーレット演出実行可能タイミングであると判定するとステップＳ１３９２－６に処理を移し、ルーレット演出実行可能タイミングではないと判定するとステップＳ１３９２－５に処理を移す。

【０６１０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－６において、リーチ無し特図変動パターンに係る変動演出が行われている場合は現在から演出図柄の停止表示が行われるまでの残り時間、一方、リーチ有り特図変動パターンに係る変動演出が行われている場合は現在からリーチ状態が成立するまでの残り時間と、予め設定されたルーレット演出時間パターンと、に基づいて、ルーレット演出を実行させることが可能な範囲（以下、「ルーレット演出実行可能範囲」という）であるか否かを判定する。

【０６１１】

ルーレット演出時間パターンは、ルーレット演出を開始させる時期（以下、「ルーレット演出開始時期」という）とルーレット演出の演出時間（以下、「ルーレット演出時間」という）とで構成されている。本実施の形態では、ルーレット演出時間パターンの種類は、ルーレット演出時間パターン１～ルーレット演出時間パターン１０の全部で１０種類設

定されている（図７３参照）。
【０６１２】
図７３に示すように、ルーレット演出時間パターン１は、ルーレット演出の開始時期がルーレット演出を実行（開始）すると決定された時であり、当該決定時から当該ルーレット演出が終了するまでに６秒を要するという内容である。ルーレット演出時間パターン２は、ルーレット演出の開始時期がルーレット演出を実行すると決定されてから１秒経過した時であり、ルーレット演出時間が６秒であるという内容であり、ルーレット演出時間が６秒であり、当該決定時から当該ルーレット演出が終了するまでに７秒を要する。ルーレット演出時間パターン３は、ルーレット演出の開始時期がルーレット演出を実行すると決定されてから２秒経過した時であり、ルーレット演出時間が６秒であり、当該決定時から当該ルーレット演出が終了するまでに８秒を要する。という内容である。ルーレット演出時間パターン４は、ルーレット演出の開始時期がルーレット演出を実行すると決定されてから５秒経過した時であり、ルーレット演出時間が６秒であり、ルーレット演出時間が１１秒であり、当該決定時から当該ルーレット演出が終了するまでに７秒を要する。という内容である。ルーレット演出時間パターン５は、ルーレット演出の開始時期がルーレット演出を実行すると決定されてから６秒経過した時であり、ルーレット演出時間が６秒であり、当該決定時から当該ルーレット演出が終了するまでに１２秒を要する。という内容である。ルーレット演出時間パターン６は、ルーレット演出の開始時期がルーレット演出を実行すると決定されてから７秒経過した時であり、ルーレット演出時間が６秒であり、当該決定時から当該ルーレット演出が終了するまでに１３秒を要する。ルーレット演出時間パターン７は、ルーレット演出の開始時期がルーレット演出を実行すると決定されてから９秒経過した時であり、ルーレット演出時間が６秒であり、当該決定時から当該ルーレット演出が終了するまでに１５秒を要する。という内容である。ルーレット演出時間パターン８は、ルーレット演出の開始時期がルーレット演出を実行すると決定された時であり、ルーレット演出時間が１２秒であり、当該決定時から当該ルーレット演出が終了するまでに１２秒を要するという内容である。ルーレット演出時間パターン９は、ルーレット演出の開始時期がルーレット演出を実行すると決定されてから１秒経過した時であり、ルーレット演出時間が１２秒であり、当該決定時から当該ルーレット演出が終了するまでに１３秒を要するという内容である。ルーレット演出時間パターン１０は、ルーレット演出の開始時期がルーレット演出を実行すると決定されてから２秒経過した時であり、ルーレット演出時間が１２秒であり、当該決定時から当該ルーレット演出が終了するまでに１４秒を要するという内容である。
【０６１３】
なお、「ルーレット演出を実行すると決定（＝当該決定時）」とは、演出制御基板１０２に対してはステップＳ１３９２－６で「ＹＥＳ」と判定に対応し、画像制御基板１０５に対してはルーレット演出時間制御コマンドを受信した時に対応する。また、図７２における「入賞ルーレット演出」、「特図ルーレット演出」及び「普図ルーレット演出」の欄の下の「○」は、各ルーレット演出について、そのルーレット演出時間パターンが選択可能であることを示し、「×」は各ルーレット演出について、そのルーレット演出時間パターンが選択不可能であることを示す。図７２に示すように、普図ルーレット演出について、選択不可能なルーレット演出時間パターンが設けられているのは、本実施の形態では、ルーレット演出が実行される非時短遊技状態における普図変動時間は「１２秒」であり、ルーレット演出時間パターン６、７、１０が選択されてしまうとルーレット演出を実行すると決定されてから、それぞれ、１３秒後、１５秒後、１４秒後にルーレット演出が終了することとなり、当該普通図柄抽選結果が当たり２である場合には、当該ルーレット演出が終了する前に第２補助遊技中が開始されることとなって、ルーレット演出の演出効果が低下するからである。
【０６１４】
ここで、ルーレット演出実行可能範囲であるか否かの方法を説明する。例えば、図７４（ａ）に示すように、１３．５秒の特図変動表示が実行されており、現在、当該変動開始

から１秒経過した時点であるとすると、ルーレット演出実行可能範囲、すなわち、ルーレット演出現在から演出図柄の停止表示が行われるまで若しくはリーチ状態が成立するまでの残り時間（以下、「特定残り時間」という）は、現在から当該特図変動表示が終了するまでの１２．５秒間となり、このルーレット演出実行可能範囲に収まるルーレット演出時間パターンは、ルーレット演出時間パターン１～４、８となり、ルーレット演出実行可能範囲であると判定される。

【０６１５】

また、図７４（ｂ）に示すように、１３．５秒の特図変動表示が実行されており、現在、当該変動開始から１０秒経過した時点であるとすると、ルーレット演出実行可能範囲（特定残り時間）は、現在から当該特図変動表示が終了するまでの３．５秒間となり、このルーレット演出実行可能範囲に収まるルーレット演出時間パターンはなく、ルーレット演出実行可能範囲ではないと判定される。

【０６１６】

さらに、図７４（ｃ）に示すように、１２０秒の特図変動表示が実行されており、当該変動開始から１２秒経過時にリーチ状態が成立し、現在、当該変動開始から４秒経過した時点であるとすると、ルーレット演出実行可能範囲（特定残り時間）は、現在から当該リーチ状態が成立するまでの８秒間となり、このルーレット演出実行可能範囲に収まるルーレット演出時間パターンは、ルーレット演出時間パターン１～３となり、ルーレット演出実行可能範囲であると判定される。

【０６１７】

また、図７４（ｄ）に示すように、１２０秒の特図変動表示が実行されており、当該変動開始から１６秒経過時にリーチ状態が成立し、現在、当該変動開始から１秒経過した時点であるとすると、ルーレット演出実行可能範囲は、現在から当該リーチ状態が成立するまでの１５秒間となり、このルーレット演出実行可能範囲に収まるルーレット演出時間パターンは、ルーレット演出時間パターン１～１０となり、ルーレット演出実行可能範囲であると判定される。

【０６１８】

このように、当該決定時から当該ルーレット演出が終了するまでに要する時間が特定残り時間以内に収まるルーレット演出時間パターンが、ステップＳ１３９２－７でルーレット演出実行可能範囲に合わせて決定されることのできるルーレット演出時間パターンとなる。換言すれば、図７３（ａ）において「○」となり選択可能となっているルーレット演出時間パターンであっても、特定残り時間に影響を受けて、実際に選択できるものと選択できないものとがある。

【０６１９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－７において、確認されたルーレット演出実行可能範囲に合わせて、ルーレット演出実行可能範囲に収まる選択可能なルーレット演出時間パターンを所定の抽選などによって適宜に決定し、ステップＳ１３９２－８において、決定されたルーレット演出時間パターンを表すルーレット演出時間制御コマンドを、ルーレット演出を開始させるためのコマンドとして、サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０６２０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－９において、再チェックフラグをサブＲＡＭ１０２ｃの再チェックフラグ記憶領域にＯＮする。再チェックフラグのＯＮは、今回のルーレット演出実行制御処理では、ルーレット演出実行範囲内に収まるルーレット演出時間パターンがなく、ルーレット演出を開始させることができなかったが、ルーレット演出実行可能範囲内にあるか否かを所定時間経過後に再度判定する（再チェックする）ことを示す。

【０６２１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－１０において、再チェックを行うまでの時間である再チェック待機時間（本実施の形態では、「６」秒）を、サブＲＡＭ１０２ｃ

に設けられたルーレット演出タイマカウンタにセットし、当該ルーレット演出実行制御処理を終了する。なお、ルーレット演出タイマカウンタは、上記ステップＳ１２００において４ｍｓ毎に減算処理されていく。

【０６２２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－１１において、再チェック待機時間が経過したか否か（ルーレット演出タイマカウンタが「０」になったか否か）を判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、再チェック待機時間が経過していないと判定すると当該ルーレット演出実行制御処理を終了し、再チェック待機時間が経過したと判定するとステップＳ１３９２－１２に処理を移す。

【０６２３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－１２において、ステップＳ１３９２－４と同様に、ルーレット演出実行可能タイミングであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、ルーレット演出実行可能タイミングであると判定するとステップＳ１３９２－１４に処理を移し、ルーレット演出実行可能タイミングではないと判定するとステップＳ１３９２－１３に処理を移す。

【０６２４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－１３において、再チェックフラグをＯＦＦし、当該ルーレット演出制御処理を終了する。この処理によって、ステップＳ１３９２－２に係る新たなルーレット演出実行フラグに基づくルーレット演出は完全に実行されなくなった（キャンセルされた）こととなる。

【０６２５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－１４において、ステップＳ１３９２－６と同様に、ルーレット演出実行可能範囲内であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、ルーレット演出実行可能範囲内であると判定するとステップＳ１３９２－１５に処理を移し、ルーレット演出実行可能範囲内でないと判定するとステップＳ１３９２－１３に処理を移す。

【０６２６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３９２－１５において、ステップＳ１３９２－７と同様にルーレット演出実行可能範囲に合わせてルーレット演出時間パターンを決定し、ステップＳ１３９２－１６において、決定されたルーレット演出時間パターンを表すルーレット演出時間制御コマンドを、ルーレット演出を開始させるためのコマンドとして、サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０６２７】

セットされたルーレット演出時間制御コマンドは、ステップＳ１６００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、ルーレット演出時間制御コマンドを受信すると、当該コマンドが示すルーレット演出開始時期並びにルーレット演出時間、及び、上述のルーレット演出制御コマンドが示すルーレット演出内容に基づいて、ルーレット演出を実行する。

【０６２８】

また、当該ルーレット演出の後に特図アイコン変化示唆演出及び特図アイコン変化予告が実行されない場合、ルーレット演出時間は、ルーレット演出を実行する時間となる。一方、ルーレット演出の後に特図アイコン変化示唆演出及び特図アイコン変化予告が実行される場合、ルーレット演出時間は、ルーレット演出と特図アイコン変化示唆演出及び特図アイコン変化予告ルーレット演出とを実行する時間となる。また、ルーレット演出の後に特図アイコン変化示唆演出が実行されるが特図アイコン変化予告は実行されない場合、ルーレット演出時間は、ルーレット演出と特図アイコン変化示唆演出とを実行する時間となる。

【０６２９】

また、当該ルーレット演出に対応するルーレット演出実行フラグ（新たなルーレット演

出実行フラグ又は他のルーレット演出実行フラグ）は、当該ルーレット演出（特図アイコン変化示唆演出や特図アイコン変化予告が実行される場合は、特図アイコン変化示唆演出や特図アイコン変化予告）の終了に伴ってＯＦＦする。

【０６３０】

ここで、ルーレット演出の終了の判断方法の一例を説明する。画像制御基板１０５は、演出制御基板１０２から送信されるルーレット演出制御コマンド及びルーレット演出時間制御コマンドに基づいて、当該ルーレット演出に係る描画処理を行い、現在どのような演出内容の描画処理を行っているのかを認識することができる。そして、画像制御基板１０５は、ルーレット演出の開始時に当該ルーレット演出の開始を示すルーレット演出開始コマンドを演出制御基板１０２に送信する。また、画像制御基板１０５は、当該ルーレット演出の終了時（特図アイコン変化示唆演出や特図アイコン変化予告が実行される場合は、特図アイコン変化示唆演出や特図アイコン変化予告の終了時）に当該ルーレット演出の終了を示すルーレット演出終了コマンドを演出制御基板１０２に送信する。演出制御基板１０２のサブＣＰＵ１０２ａは、このルーレット演出終了コマンドを受信することでルーレット演出が終了したと判断し、ＯＮされているルーレット演出実行フラグをＯＦＦする。なお、ルーレット演出の終了の確認では、サブＣＰＵ１０２ａがルーレット演出の開始時間及び実行時間等を計測することにより行うこともできる。

【０６３１】

（ルーレット演出）

次に、図７７～図８９を用いてルーレット演出について説明する。ルーレット演出は、上述したように、特図変動表示を実行する権利の獲得、特別図柄抽選又は普通図柄抽選を契機に実行され得る。何れの契機に実行された場合でも、演出種別１のルーレット演出（以下、「第１ルーレット演出」という）又は演出種別２のルーレット演出（以下、「第２ルーレット演出」という）が実行される。

【０６３２】

ルーレット演出１が実行される場合、まず、図７７（ａ）に示すように、画像表示装置１４の表示部１４０の演出図柄表示領域１４０Ａに第１レール画像Ｒ１が表示される。第１レール画像Ｒ１は、鉄道などの列車が走行するレール（軌条）を表している。そして、第１レール画像Ｒ１の所定位置には、９つの第１マス画像Ｍ１１～Ｍ１９が配されている。第１マス画像Ｍ１１～Ｍ１９は、双六などで用いられる所謂「升目」を表している。上述した通り、第１マス画像Ｍ１１～Ｍ１９の図柄や形状で構成される態様（種類）は、予め設定された所定事項を示唆している。

【０６３３】

一方、第２ルーレット演出が実行される場合、まず最初に、図７７（ｂ）に示すように、画像表示装置１４の表示部１４０の演出図柄表示領域１４０Ａ（本実施の形態では、第１ルーレット演出の場合と同一の位置）に第２レール画像Ｒ２が表示される。第２レール画像Ｒ２は、全体的に第１レール画像Ｒ１と、形状、大きさ、表示位置について、第１レール画像Ｒ１と同一に設定されている。

【０６３４】

また、第１レール画像Ｒ１に配される第１マス画像Ｍ１１～Ｍ１９に対応する位置（位置No：No1～No9）には、第２マス画像Ｍ２１～Ｍ２９が配されている。

【０６３５】

本実施の形態において、第１マス画像Ｍ１１～Ｍ１９及び第２マス画像Ｍ２１～Ｍ１９の形状や図柄からなる態様（種類）は全部で８種類あり、図６１、図６４～図７０及び図７７に示すように、四角形、三角形、菱形、円形、ゼブラ柄、符号「！」、「大王」キャラクタの顔、チャレンジキャラクタＢが設定されている。

【０６３６】

四角形の第１マス画像Ｍ１１、Ｍ１６は、現在行われている変動演出に係る特別図柄抽選の結果がハズレ又は普通図柄抽選の結果がハズレ若しくは当たり１である所謂「ガセ」であることを示唆する。

【０６３７】
三角形の第１マス画像Ｍ１２は、現在行われている変動演出に係る特別図柄抽選の結果が短当たり又は小当たりであることを示唆する所謂「チャンス目」の演出図柄の停止表示が行われることを示唆する。
【０６３８】
菱形の第１マス画像Ｍ１３は、現在行われている変動演出でリーチ状態になることを示唆する。
【０６３９】
円形の第１マス画像Ｍ１７及び第２マス画像Ｍ２２、Ｍ２４は、現在行われている変動演出に係る特別図柄抽選の結果が「大当たり」である可能性があり、大当たり当選期待度の相対レベルが中であることを示唆する。
【０６４０】
ゼブラ柄の第１マス画像Ｍ１９及び第２マス画像Ｍ２７は、現在行われている変動演出に係る特別図柄抽選の結果が「大当たり」である可能性があり、大当たり当選期待度の相対レベルが高いことを示唆する。
【０６４１】
符号「！」が付された第２マス画像Ｍ２９は、現在行われている変動演出に係る特別図柄抽選の結果が「長当たり」であることが確定であることを示唆する。
【０６４２】
「大王」キャラクタの顔が付された第１マス画像Ｍ１４、Ｍ１８及び第２マス画像Ｍ２１、Ｍ２３、Ｍ２６、Ｍ２８は、普通図柄抽選の結果が「当たり２」であること（第２補助遊技の実行）を示唆する。
【０６４３】
チャレンジキャラクＢが付された第１マス画像Ｍ１５及び第２マス画像Ｍ２５は、特図アイコン変化予告（特図保留アイコン変化予告又は特図変動アイコン変化予告）の実行を示唆する。すなわち、チャレンジキャラクＢが付された第１マス画像Ｍ１５及び第２マス画像Ｍ２５に列車画像Ｔが停車すると、その後に、特図アイコン変化予告演出が実行されるか否かを示唆する特図アイコン変化示唆演出が行われる。
【０６４４】
なお、第１レール画像Ｒ１及び第２レール画像Ｒ２には、第１マス画像Ｍ１１～Ｍ１９及び第２マス画像Ｍ２１～Ｍ２９の他に、列車画像Ｔが走行する前の初期位置として、文字「Ｓ」が付されたスタートマス画像Ｍ１０、Ｍ２０がレールの一端に設けられている。そして、第１レール画像Ｒ１及び第２レール画像Ｒ２が表示されると、スタートマス画像Ｍ１０、Ｍ２０の付近に、列車画像Ｔ及び列車画像Ｔを走行させるチャンレジキャラクタ画像Ａ～Ｃも表示される。
【０６４５】
次に、ルーレット演出の一例について、図７８～図８９を用いて説明する。なお、図７８～図８９は、ルーレット演出の一例について説明するにあたり、第１ルーレット演出を代表して用いることとする。
【０６４６】
例えば、図７８（ａ）～図７８（ｂ）に示すように、装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の停止表示が行われていた状態から、装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の変動表示が開始され、当該装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の変動表示中に第１ルーレット演出が開始されるとする。
【０６４７】
当該第１ルーレット演出が開始されると、最初に、図７８（ｃ）に示すように、第１レール画像Ｒ１が演出図柄表示領域１４０Ａの所定位置に表示される。次に、図７９（ａ）に示すように、スタートマス画像Ｍ１０の付近に、列車画像Ｔ、及び、列車画像Ｔを押すチャレンジキャラクタ画像Ｂが表示される。
【０６４８】
なお、列車画像Ｔは、第１ルーレット演出と第２ルーレット演出との何れにも共通して

用いられ、１種類に設定されている。また、この一例ではチャレンジキャラクタ画像Ｂが表示されているが、上述のチャレンジキャラクタ判定に基づいて決定される。ルーレット演出で表示されるチャレンジキャラクタ画像は、キャラクタＡを表すチャレンジキャラクタ画像Ａ、キャラクタＢを表すチャレンジキャラクタ画像Ｂ、及び、キャラクタＣを表すチャレンジキャラクタ画像Ｃの３種類に設定されている。

【０６４９】

そして、図７９（ｂ）～図７９（ｃ）に示すように、チャレンジキャラクタ画像Ｂが、列車画像Ｔを押すと、図８０（ａ）～図８０（ｂ）に示すように、列車画像Ｔが第１レール画像Ｒ１の上をレールに沿って走行し、上述の停車マス判定で決定された何れかの第１マス画像Ｍ１１～Ｍ１９に停車する。なお、列車画像Ｔが停車すると共に、停車の確定を示唆する停車確定画像Ｇ１が列車画像Ｔに重ねて表示される（図８１（ａ）、図８２（ａ）、図８３（ａ）、図８５（ｂ）及び図８８（ｂ）参照）。

【０６５０】

例えば、図８１（ａ）に示すように、列車画像Ｔが、所謂「ガセ」を示唆する第１マス画像Ｍ１６に停車すると共に、停車確定画像Ｇ１が表示されると、図８１（ｂ）に示すように、その後に、特図抽選結果がハズレであることを示す装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の停止表示が行われる。

【０６５１】

また、図８２（ａ）に示すように、列車画像Ｔが、大当たり当選期待度の相対レベルが高いことを示唆する第１マス画像Ｍ１９に停車すると共に、停車確定画像Ｇ１が表示されると、図８２（ｂ）に示すように、その後に、装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３がリーチ状態となる。

【０６５２】

また、図８３（ａ）に示すように、列車画像Ｔが、普通図柄抽選の結果が「当たり２」であること（第２補助遊技の実行）、詳細には、当該第２補助遊技における相対的に長い開放時間の第２始動口７の開放（以下、「ロング開放」という）を示唆する第１マス画像Ｍ１８に停車すると共に、停車確定画像Ｇ１が表示されるとする。すると、図８３（ｂ）に示すように、第２始動口７のロング開放が実行されることを予告する第２始動口ロング開放予告が行われる。本実施の形態では、第２始動口ロング開放予告として、第２始動口７のロング開放を示唆する第２始動口ロング開放予告画像Ｇ２が表示部１４０の所定領域に表示される。

【０６５３】

そして、第２始動口７のロング開放が実行されるときに、第２始動口ロング開放予告から、第２始動口７のロング開放が実行中であることを示唆又は報知する第２始動口ロング開放実行中演出に切り換わる。第２始動口ロング開放実行中演出は、第２始動口７のロング開放の終了に伴って終了する。本実施の形態では、第２始動口ロング開放実行中演出として、第２始動口７のロング開放が実行中であることを示唆又は報知する第２始動口ロング開放中画像Ｇ３が表示部１４０の所定領域に表示される。

【０６５４】

なお、本実施の形態では、第２始動口ロング開放予告画像Ｇ２と第２始動口ロング開放中画像Ｇ３は、同一位置に表示されるが、各画像Ｇ２、Ｇ３の表示位置は適宜に設定することができる。

【０６５５】

また、本実施の形態では、第２始動口ロング開放予告画像Ｇ２と第２始動口ロング開放中画像Ｇ３には、第２補助遊技の実行を示唆する第１マス画像Ｍ１４、Ｍ１８及び第２マス画像Ｍ２１、Ｍ２３、Ｍ２６、Ｍ２８の「大王」キャラクタが含まれている。すなわち、「大王」キャラクタが第２補助遊技のモチーフキャラクタとして設定されている。

【０６５６】

（特図変動アイコン変化予告演出及び特図変動アイコン変化示唆演出）

次に、特図アイコン変化予告演出及び特図アイコン変化示唆演出について説明する。最

初に、第１マス画像Ｍ１５に列車画像Ｔが停車する入賞ルーレット演出が実行された後に、特図アイコン変化示唆演出を構成する特図保留アイコン変化示唆演出及び特図アイコン変化予告を構成する特図保留アイコン変化予告とについて説明する。

【０６５７】

例えば、図８４（ａ）に示すように、第１特図保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａ～第４表示部１４１ｄに通常態様の第１特図変動アイコンＨ１１～Ｈ１４が表示されているときに、装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の停止表示が行われ、特図変動アイコン表示領域１４３に扉画像Ｄ２が表示されたとする。

【０６５８】

そして、図８４（ｂ）に示すように、装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の変動表示が開始されると、第１特図保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａ～第４表示部１４１ｄに表示されていた第１特図保留アイコンＨ１１～Ｈ１４は、それぞれ特図変動アイコン表示領域１４３及び第１特図保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａ～第３表示部１４１ｃへとシフトされる。なお、第１特図保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａに表示されていた第１特図保留アイコンＨ１１は、特図変動アイコン表示領域１４３にシフトされると第１特図変動アイコンＨ１１となる。この場合、第１特図保留アイコンＨ１１と第１特図変動アイコンＨ１１とは、示唆対象が特図変動表示を実行する権利と、実行中の特図変動表示と異なっているが、表示態様は同一である。

【０６５９】

この状況で、第１始動口６に遊技球が入球し、図８４（ｃ）に示すように、第１特図保留アイコン表示領域１４１の第４表示部１４１ｄに通常態様の第１特図保留アイコンが表示されたとする。ここで、停止マスが第１マス画像Ｍ１５の入賞ルーレット演出を実行すると判定され、当該ルーレット演出が実行可能であると判定されると、図８５（ａ）に示すように、列車画像Ｔが走行して、図８５（ｂ）に示すように、列車画像Ｔが第１マス画像Ｍ１５に停車すると共に、停車確定画像Ｇ１が表示される。

【０６６０】

列車画像Ｔが第１マス画像Ｍ１５に停車すると、次に、特図保留アイコン変化示唆演出が実行される。本実施の形態では、特図保留アイコン変化示唆演出として、最初に、図８５（ｃ）に示すように、演出図柄表示領域１４０Ａ内に設けられている第１マス画像Ｍ１５の付近に、特図保留アイコン変化示唆演出に係るチャレンジキャラクタＢを表す画像Ｇ４が出現し、図８６（ａ）に示すように、特図アイコン表示領域１４０Ｂの第１特図保留アイコン表示領域１４１、第２特図保留アイコン表示領域１４２及び特図変動アイコン表示領域１４３以外の所定領域に移動する。なお、画像Ｇ４はチャレンジキャラクタＢを表しており、チャレンジキャラクタＢという点でチャレンジキャラクタ画像Ｂと同一であるが、画像Ｇ４は特図変動アイコン変化示唆演出を構成する画像で、チャレンジキャラクタ画像Ｂはルーレット演出を構成する画像であるという点で相違する。

【０６６１】

そして、図８６（ｂ）に示すように、チャレンジキャラクタＢを表す画像Ｇ４は、上述の特図アイコン変化示唆演出パターン判定で決定された態様のパワーボールを、第１特図保留アイコンＨ１５に向かって投げる。なお、図８６（ｂ）では、小さいパワーボールＢ１が、第４表示部１４１ｄに表示されている第１特図保留アイコンＨ１５に向かって投げられている。

【０６６２】

そして、特図アイコン演出パターン判定で「特別態様」と判定されていれば、小さいパワーボールＢ１が投げられた第１特図保留アイコンＨ１５の表示態様が、通常態様から、特図アイコン演出パターン判定で判定された特別態様１～特別態様３の何れかに変化する（図８６（ｃ－１））。一方、特図アイコン演出パターン判定で「通常態様」と判定されていなければ、第１特図変動アイコンＨ１５の表示態様は、通常態様のままとなる（図８６（ｃ－２））。

【０６６３】

次に、第１マス画像Ｍ１５に列車画像Ｔが停車する特図ルーレット演出が実行された後に、特図アイコン変化示唆演出を構成する特図変動アイコン変化示唆演出及び特図アイコン変化予告を構成する特図変動アイコン変化予告とについて説明する。

【０６６４】

例えば、図８７（ａ）に示すように、第１特図保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａに特別態様２の第１特図保留アイコンＨ１１が表示され、第１特図保留アイコン表示領域１４１の第２表示部１４１ｂ～第４表示部１４１ｄに通常態様の第１特図変動アイコンＨ１２～Ｈ１４が表示されているときに、装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の停止表示が行われ、特図変動アイコン表示領域１４３に扉画像Ｄ２が表示されたとする。

【０６６５】

そして、図８７（ｂ）に示すように、装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の変動表示が開始されると、第１特図保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａ～第４表示部１４１ｄに表示されていた第１特図保留アイコンＨ１１～Ｈ１４は、それぞれ特図変動アイコン表示領域１４３及び第１特図保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａ～第３表示部１４１ｃへとシフトされる。

【０６６６】

ここで、停止マスが第１マス画像Ｍ１５の特図ルーレット演出を実行すると判定され、当該ルーレット演出が実行可能であると判定されると、図８８（ａ）に示すように、列車画像Ｔが走行して、図８８（ｂ）に示すように、列車画像Ｔが第１マス画像Ｍ１５に停車すると共に、停車確定画像Ｇ１が表示される。

【０６６７】

列車画像Ｔが第１マス画像Ｍ１５に停車すると、次に、特図変動アイコン変化示唆演出が実行される。本実施の形態では、特図変動アイコン変化示唆演出として、最初に、図８８（ｃ）に示すように、演出図柄表示領域１４０Ａ内に設けられている第１マス画像Ｍ１５の付近に、特図変動アイコン変化示唆演出に係るチャレンジキャラクタＢを表す画像Ｇ４が出現し、図８９（ａ）に示すように、特図アイコン表示領域１４０Ｂの第１特図保留アイコン表示領域１４１、第２特図保留アイコン表示領域１４２及び特図変動アイコン表示領域１４３以外の所定領域に移動する。

【０６６８】

そして、図８９（ｂ）に示すように、チャレンジキャラクタＢを表す画像Ｇ４は、上述の特図アイコン変化示唆演出パターン判定で決定された態様のパワーボールを、特図変動アイコンＨ１１に向かって投げる。なお、図８９（ｂ）では、大きいパワーボールＢ２が、特図変動アイコン表示領域１４３に表示されている特図変動アイコンＨ１１に向かって投げられている。

【０６６９】

そして、特図アイコン変化示唆演出パターン判定で「（特図変動アイコンの）変化する」と判定されていれば、当該特図変動アイコンＨ１１に係る特図抽選結果が長当たりであることを条件に、大きいパワーボールＢ２が投げられた特図変動アイコンＨ１１の表示態様が、特別態様２から特別態様３に変化する（図８９（ｃ－１）参照）。なお、当該特図変動アイコンＨ１１に係る特図抽選結果が長当たりでない場合は、大きいパワーボールＢ２が投げられた特図変動アイコンＨ１１の表示態様は特別態様２のままとなる。一方、特図アイコン変化示唆演出パターン判定で「（特図変動アイコンの）変化しない」と判定されていなければ、特図変動アイコンＨ１１の表示態様は、特別態様２のままとなる（図８９（ｃ－２））。

【０６７０】

なお、大きいボールＢ２が投げられた場合の方が特図アイコン変化予告の実行に対する期待度が高く設定されている。何れのボールＢ１、Ｂ２が投げられるかは、特図アイコン変化示唆演出パターン判定（ステップＳ２００６）によって決定される。

【０６７１】

上記本実施形態では、変動演出パターン決定処理を実行するサブＣＰＵ１０２ａが報知

演出実行手段を構成し、遊技条件を示すフラグ（高確率フラグ及び時短フラグ）のＯＮ／ＯＦＦを制御するメインＣＰＵ１０１ａが遊技状態制御手段を構成する。また、説明演出カテゴリが説明演出群に相当し、説明演出カテゴリ選択用テーブルを記憶するサブＲＯＭ１０２ｂが説明演出群記憶手段を構成する。さらに、説明演出カテゴリ選択処理（上記ステップＳ１３４４－１２）および説明演出選択処理（上記ステップＳ１３４４－１４）を実行するサブＣＰＵ１０２ａが説明演出選択手段を構成する。

【０６７２】

以上のように、演出制御基板の特定演出決定処理における説明演出カテゴリ選択処理（ステップＳ１３４４－１２）において、現在の遊技状態の種類に対応した説明演出カテゴリが選択される。これにより、遊技状態の種類に適したカテゴリの説明を行うことができ、説明演出の演出効果を向上させることができる。なお、遊技状態に応じて選択する説明演出カテゴリの割合を異ならせるようにしてもよい。

【０６７３】

また、演出制御基板の特定演出決定処理における説明演出態様決定（ステップＳ１３４４－１６）において、説明演出の態様を選択された説明演出カテゴリに応じて決定している。したがって、説明演出カテゴリの種類、および説明演出の態様は、遊技状態の種類に対応するようになっている。これにより、説明演出を説明するカテゴリに応じた態様で行うことができるので、演出効果をより向上させることができる。

【０６７４】

また、本実施形態においては図５７に示すような説明演出選択用テーブルを用いていたがこれに限らず図９２に示すような説明演出選択用テーブルを用いるようにしてもよい。

【０６７５】

図９２は、説明演出選択用テーブルについての変形例を表す図である。

この図９２に示された説明演出選択用テーブルにおいては、現在の遊技状態が確変状態である場合（演出態様Ｃ）に選択される説明演出カテゴリＣでは、説明演出の種類が１種類のみである点が、図５７に示された説明演出選択用テーブルとは異なる。

そして、図９２のような説明演出選択用テーブルを用いた場合、現在の遊技状態が確変状態である（演出態様Ｃ）ときに、前述したステップＳ１３４４－４において説明演出を実行すると判定されると、参照説明演出フラグが設定されていないため、ステップＳ１３４４－１４においては、説明内容として「７で当れば、演出態様Ｃが継続するよ」が選択されることとなる。

【０６７６】

このように、現在の遊技状態が確変状態である場合（演出態様Ｃ）に選択される説明演出カテゴリＣでは、説明演出の種類が１種類のみを設定するようにしてもよい。

なお、現在の遊技状態が時短状態である場合（演出態様Ｂ）に選択される説明演出カテゴリＢでは、説明演出の種類が１種類のみを設定するようにしてもよい。

また、現在の遊技状態が時短状態である場合（演出態様Ｂ）に選択される説明演出カテゴリＢと、現在の遊技状態が確変状態である場合（演出態様Ｃ）に選択される説明演出カテゴリＣについて、説明演出の種類がそれぞれ１種類のみを設定するようにしてもよし、演出態様ＢとＣとで合わせて１種類のみを設定するようにしてもよい。

【０６７７】

また、本実施形態においては図５７に示すような説明演出選択用テーブルを用いていたがこれに限らず、説明演出カテゴリＢと説明演出カテゴリＣについては図９３（ａ）に示すような説明演出選択用テーブルを用いるようにしてもよい。

【０６７８】

図９３（ａ）は、説明演出カテゴリＢ、Ｃについての変形例を表す図である。

この図９３（ａ）においては、図５７の「参照説明演出フラグ」の項目が「残り変動回数カウンタ」となっている点とともに、説明内容が現在の演出態様と残り変動回数を示す内容、または、残り変動回数を示す内容となっている点が図５７とは異なる。なお、説明演出カテゴリＡについては図５７と同様であるため、この図９３（ａ）においては省略し

てある（説明演出カテゴリＡは参照説明演出フラグを用いる）。
【０６７９】
この図９３（ａ）に示された説明演出選択用テーブルを用いることによって、現在の遊技状態が時短状態である場合（演出態様Ｂ）に選択される説明演出カテゴリＢにおいて、残り変動回数カウンタが所定のカウンタ値である７０，５０，２０，１０，５，４，３，２，１のときには、その残り変動回数専用の説明演出が選択される。
また、現在の遊技状態が確変状態である場合（演出態様Ｃ）に選択される説明演出カテゴリＣにおいて、残り変動回数カウンタが所定のカウンタ値である７０，５０，２０，１０，５，４，３，２，１のときには、その残り変動回数専用の説明演出が選択される。
【０６８０】
そして、図９３（ａ）のような説明演出選択用テーブルを用いた場合、現在の遊技状態が時短状態である（演出態様Ｂ）または、現在の遊技状態が確変状態である（演出態様Ｃ）であるときに、前述したステップＳ１３４４－４においては、残り変動回数カウンタの値を参照し、参照した残り変動回数カウンタの値が所定のカウンタ値（例えば７０）である場合に、説明演出を実行すると判定する。
そして、ステップＳ１３４４－１４においては、例えば、現在の遊技状態が確変状態である（演出態様Ｃ）である場合、説明内容として「演出態様Ｃ　あと７０回。これからだ。」が選択されることとなる。
なお、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合、または潜確状態である場合（演出態様Ａ）の説明演出カテゴリＡでは、ステップＳ１３４４－４とステップＳ１３４４－１４は前述したとおりの処理を実行する。
【０６８１】
このように、現在の遊技状態が時短状態である場合（演出態様Ｂ）に選択される説明演出カテゴリＢと、現在の遊技状態が確変状態である場合（演出態様Ｃ）に選択される説明演出カテゴリＣについては、説明演出カテゴリＡとは異なるテーブル設定をすることにより、説明演出の選択処理を説明演出カテゴリＡとは異なる選択処理にするようにしてもよい。
なお、説明演出カテゴリＢについては、説明演出カテゴリＡと同様に変更しないようにしてもよい。
【０６８２】
また、本実施形態においては図５７に示すような説明演出選択用テーブルを用いていたがこれに限らず、説明演出カテゴリＣについては図９３（ｂ）に示すような説明演出選択用テーブルを用いるようにしてもよい。
【０６８３】
図９３（ｂ）は、説明演出カテゴリＣについての変形例を表す図である。
この図９３（ｂ）においては、図５７の「参照説明演出フラグ」の項目が「残り変動回数カウンタ」となっている点とともに、説明内容が残り変動回数を示す内容と獲得玉数（または払出玉数でもよい）と連続大当たり回数とを示す内容となっている点が図５７とは異なる。なお、説明演出カテゴリＡとＢについては図５７と同様であるため、この図９３（ｂ）においては省略してある（説明演出カテゴリＡ、Ｂは参照説明演出フラグを用いる）。
【０６８４】
この図９３（ｂ）に示された説明演出選択用テーブルを用いることによって、現在の遊技状態が確変状態である場合（演出態様Ｃ）に選択される説明演出カテゴリＣにおいて、残り変動回数カウンタが所定のカウンタ値である７０，５０，２０，１０のときには、その残り変動回数専用の説明演出が選択される。
【０６８５】
そして、図９３（ｂ）のような説明演出選択用テーブルを用いた場合、現在の遊技状態が確変状態である（演出態様Ｃ）であるときに、前述したステップＳ１３４４－４においては、残り変動回数カウンタの値を参照し、参照した残り変動回数カウンタの値が所定の

カウンタ値（例えば７０）である場合に、説明演出を実行すると判定する。
そして、ステップＳ１３４４－１４においては、例えば、現在の獲得玉数（または払出玉数）が３４５６玉であり連続大当たり回数が３回ある場合、説明内容として「あと７０回。獲得３４５６．３連荘」が選択されることとなる。なお、７０、３４５６、３の各々の値は、各々のカウンタ値を参照することにより予め用意された画像が選択されるようになっている。
なお、現在の遊技状態が通常遊技状態または潜確状態である場合（演出態様Ａ）の説明演出カテゴリＡである場合、または時短状態（演出態様Ｂ）の説明演出カテゴリＢである場合は、ステップＳ１３４４－４とステップＳ１３４４－１４は前述したとおりの処理を実行する。
また、図９３（ａ）のように、所定のカウンタ値として５，４，３，２，１を設定することにより、それぞれのカウンタ値に対応した説明演出を行うようにしてもよい。
【０６８６】
また、本実施形態においては、説明演出を実行するときには、特定演出実行キャラクタＷを表示して説明演出を行うようにしていたが、これに限らず、この特定演出実行キャラクタＷを表示せずに説明演出のみを表示するようにしてもよい。そして、特定演出実行キャラクタＷを表示せずに説明演出のみを表示する場合は、吹き出しを表示する必要はない。示唆演出を表示する場合も同様のことが考えられる。
そして、図９３（ａ）、（ｂ）のように所定のカウンタ値である場合の説明演出については、他の説明演出に比べてより説明演出に注目してもらうために、より大きく表示するとともに、説明内容の字体を変えて表示するようにしてもよい。さらに、所定のカウンタ値が５～１の場合は、７０～１０の場合に比べてさらに大きく表示するとともに、より目立つように表示するようにしてもよい。
【０６８７】
また、説明演出の種類によって表示方法を変えるようにしてもよい。例えば、Ａという説明内容を表示する場合には、画像表示装置１４の下側（上側でもよい）に右から左に流れるテロップ表示により表示する一方、Ｂという説明演出を表示する場合には、画像表示装置１４の中央に表示するようにしてもよい。
【０６８８】
また、本実施形態においては、画像表示装置１４は１つであったが、これに限らず、画像表示装置１４を２つ以上設けるようにしてもよい。
そして、例えば画像表示装置１４を２つ設けるようにした場合（画像表示装置１４－１、画像表示装置１４－２、とする）、画像表示装置１４－２のみに説明演出を表示するようにしてもよく、また演出態様Ａでは画像表示装置１４－１、演出態様ＢとＣでは画像表示装置１４－２に説明演出を表示するようにしてもよい。
そして、例えば画像表示装置１４を３つ設けるようにした場合（画像表示装置１４－１、画像表示装置１４－２、画像表示装置１４－３とする）、画像表示装置１４－３のみに説明演出を表示するようにしてもよく、また演出態様Ａでは画像表示装置１４－１、演出態様Ｂでは画像表示装置１４－２、演出態様Ｃでは画像表示装置１４－３に説明演出を表示するようにしてもよい。さらに、演出態様Ａでは画像表示装置１４－１に表示する場合と画像表示装置１４－２に表示する場合とがあり、演出態様Ｃでは画像表示装置１４－３に説明演出を表示するようにしてもよい。
このように画像表示装置１４を２つ以上設けるようにした場合に説明演出をどの画像表示装置に表示するかについては多種多様のパターンが考えられる。
【０６８９】
また、説明演出カテゴリＢ、Ｃにおいても、説明演出Ａと同様に「ゼブラ柄はアツいぞ」や、「赤のエフェクトは期待しろ」等の、変動演出中に実行されることがある予告内容の説明を行う説明内容を含むようにしてもよい。
【０６９０】
また、説明演出の説明内容として、例えば、連続大当たり回数１０回を達成することに

より、１０回目の大当り演出中に特別演出（エピソード演出）が行われる遊技機においては、演出態様ＢまたはＣのときに、「あと５回大当たりすれば、エピソード演出が見ることができます」と表示すること、例えば、遊技中のマイキャラクタ（ナビゲーションキャラクタ）が選択できる遊技機においては、演出態様Ａのときに「マイキャラクタを選択してね」と表示したり「マイキャラクタは遊技に応じて成長していくよ」と表示したりするようにしてもよい。

また、例えば、遊技者が遊技中の演出音量を変更できる遊技機においては、「十字キーでいつでも音量変更ができます」とか、「変動停止中は音量変更ができます」等の説明演出を行ってもよい。

【０６９１】

また、変動表示が行われていない変動待機中（客待ち中、デモ演出中ともいう）において、変動待機中専用の説明演出（遊技機のリーチの説明、熱いポイントの説明、遊技機の仕様説明等）を行うようにしてもよい。

【０６９２】

また、大当たり中において、大当たり中専用の説明演出（遊技機のリーチの説明、熱いポイントの説明、遊技機の仕様説明、登場キャラクタの紹介等）を行うようにしてもよい。

【０６９３】

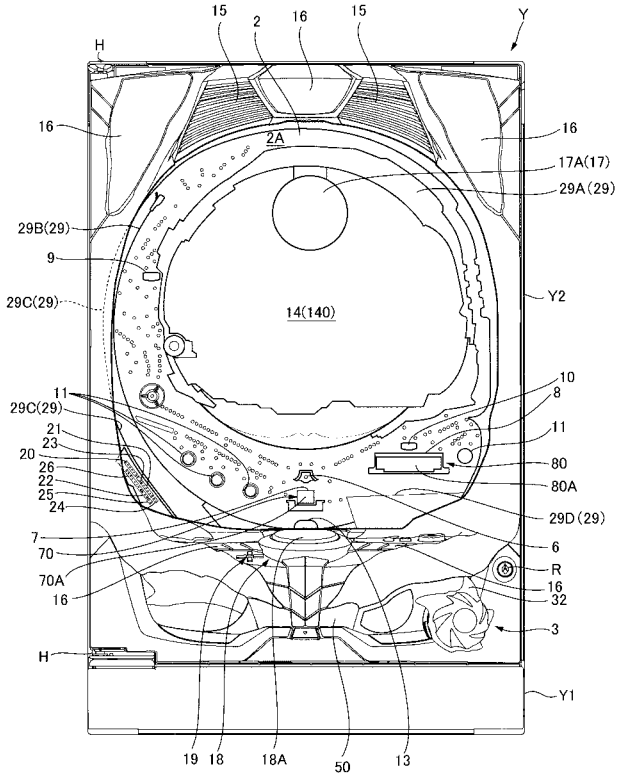
なお、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機に限定されることなく、回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）に用いることもできる。さらには、じやん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【符号の説明】

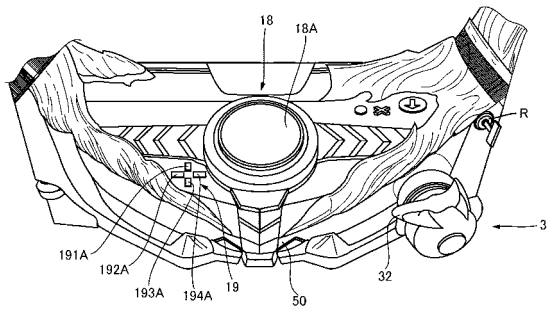
【０６９４】

Ｙ	遊技機
６	第１始動口
６ａ	第１始動口検出センサ
７	第２始動口
７ａ	第２始動口検出センサ
８	大入賞口
９	第１入賞ゲート
１０	第２入賞ゲート
１４	画像表示装置
７０	第２始動口制御装置
８０	大入賞口制御装置
１０１	主制御基板
１０１ａ	メインＣＰＵ
１０１ｂ	メインＲＯＭ
１０１ｃ	メインＲＡＭ
１０２	演出制御基板
１０２ａ	サブＣＰＵ
１０２ｂ	サブＲＯＭ
１０２ｃ	サブＲＡＭ

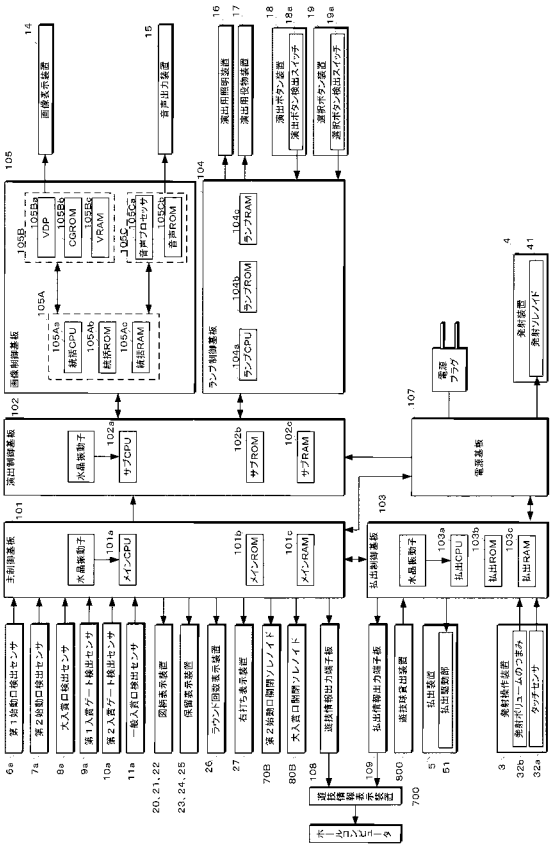
【図１】



【図２】



【図３】



【図４】

(a－1)第1特別図柄用の大当たり判定テーブル

大当たりの当選確率	大当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
低確率遊技状態	65349～65535	大当たり	187／65536≒1／350
	0～818	小当たり	819／65536≒1／80
	819～65348	ハズレ	64530／65536≒1／1.02
高確率遊技状態	63898～65535	大当たり	1638／65536≒1／40
	0～818	小当たり	819／65536≒1／80
	819～63897	ハズレ	63079／65536≒1／1.04

※乱数範囲:0～65535(大当たり判定用乱数)

(a－2)第2特別図柄用の大当たり判定テーブル

大当たりの当選確率	大当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
低確率遊技状態	65349～65535	大当たり	187／65536≒1／350
	0～65348	ハズレ	65349／65536≒349／350
高確率遊技状態	63898～65535	大当たり	1638／65536≒1／40
	0～63897	ハズレ	65349／65536≒349／350

※乱数範囲:0～65535(大当たり判定用乱数)

(b)リーチ判定テーブル

リーチ判定値	判定結果
0～25	リーチ有り
26～255	リーチ無し

※乱数範囲:0～255(リーチ判定用乱数)

【図５】

(a)大当たり当選用の特別図柄判定テーブル

始動口	特別図柄判定値	判定結果	特図停止図柄データ	演出図柄指定コマンド	※備考 種類
第1	0～85	大当たり特別図柄10	10H	E3H00H	大当たり1
	86～170	大当たり特別図柄11	11H	E3H01H	大当たり2
	171～255	大当たり特別図柄12	12H	E3H02H	大当たり3
第2	0～255	大当たり特別図柄20	20H	E4H00H	大当たり1

※乱数範囲:0～255(特別図柄判定用乱数)

(b)小当たり当選用の特別図柄判定テーブル

始動口	特別図柄判定値	判定結果	特図停止図柄データ	演出図柄指定コマンド	※備考 種類
第1	0～172	小当たり特別図柄10	16H	E3H06H	小当たり1
	173～255	小当たり特別図柄11	17H	E3H07H	小当たり2

※乱数範囲:0～255(特別図柄判定用乱数)

(c)ハズレ用の特別図柄判定テーブル

リーチ	始動口	特別図柄判定値	判定結果	特図停止図柄データ	演出図柄指定コマンド	※備考 種類
有り	第1	0～255	ハズレ特別図柄10	18H	E3H08H	リーチ有りハズレ
	第2	0～255	ハズレ特別図柄20	28H	E3H08H	リーチ有りハズレ
無し	第1	0～255	ハズレ特別図柄10	19H	E4H09H	リーチ無しハズレ
	第2	0～255	ハズレ特別図柄20	29H	E4H09H	リーチ無しハズレ

※乱数範囲:0～255(特別図柄判定用乱数)

【図６】

(a)大当たり遊技制御テーブル

特図停止図柄データ	オープニング時間(s)	オープニング指定コマンド	大入賞口開閉制御テーブル	エンディング時間(s)	エンディング指定コマンド	※備考
10	20.0	B1H00H	01	20.0	B2H00H	長当たり遊技
11	20.0	B1H01H	01	20.0	B2H01H	長当たり遊技
12	10.0	B1H02H	02	10.0	B2H02H	短当たり遊技
20	20.0	B1H03H	01	20.0	B2H03H	長当たり遊技

(b)長当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル

TBL. No	ラウンド番号(R)	特電作動番号(K)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
01	1	1	29.5	2.0
	2	1	29.5	2.0
	3	1	29.5	2.0
	4	1	29.5	2.0
	5	1	29.5	2.0
	6	1	29.5	2.0
	7	1	29.5	2.0
	8	1	29.5	2.0
	9	1	29.5	2.0
	10	1	29.5	2.0
	11	1	29.5	2.0
	12	1	29.5	2.0
	13	1	29.5	2.0
	14	1	29.5	2.0
	15	1	29.5	2.0
	16	1	29.5	—

(c)短当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル

TBL. No	ラウンド番号(R)	特電作動番号(K)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
02	1	1	0.1	2.0
	2	1	0.1	2.0
	3	1	0.1	2.0
	4	1	0.1	2.0
	5	1	0.1	2.0
	6	1	0.1	2.0
	7	1	0.1	2.0
	8	1	0.1	2.0
	9	1	0.1	2.0
	10	1	0.1	2.0
	11	1	0.1	2.0
	12	1	0.1	2.0
	13	1	0.1	2.0
	14	1	0.1	2.0
	15	1	0.1	2.0
	16	1	0.1	—

【図７】

(a)小当たり遊技制御テーブル

特図停止図柄データ	オープニング時間(s)	オープニング指定コマンド	大入賞口開閉制御テーブル	エンディング時間(s)	エンディング指定コマンド
16	10.0	B1H10H	03	10.0	B2H10H
17	10.0	B1H11H	03	10.0	B2H11H
26	10.0	B1H12H	03	10.0	B2H12H
27	10.0	B1H13H	03	10.0	B2H13H

(b)小当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル

TBL. No	ラウンド番号(R)	特電作動番号(K)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
03	—	1	0.1	2.0
		2	0.1	2.0
		3	0.1	2.0
		4	0.1	2.0
		5	0.1	2.0
		6	0.1	2.0
		7	0.1	2.0
		8	0.1	2.0
		9	0.1	2.0
		10	0.1	2.0
		11	0.1	2.0
		12	0.1	2.0
		13	0.1	2.0
		14	0.1	2.0
		15	0.1	2.0
		16	0.1	—

【図８】

(a)遊技条件データ判定テーブル

大当たりの当選確率	特図停止図柄データ	遊技条件データ	※備考
低確率遊技状態	10H、20H	01H01H	高確率時短有長当たり(確変大当たり)
	11H、21H	00H01H	低確率時短有長当たり(通常大当たり)
	12H	01H00H	高確率時短無短当たり(潜確大当たり)
	16H、17H、26H、27H	—	小当たり
高確率遊技状態	10H、20H	01H01H	高確率時短有長当たり(確変大当たり)
	11H、21H	00H01H	低確率時短有長当たり(通常大当たり)
	12H	01H00H	高確率時短無短当たり(潜確大当たり)
	16H、17H、26H、27H	—	小当たり

(b)遊技条件判定テーブル

遊技条件データの上位バイト	高確率フラグ	実行可能回数:Xa(回)	遊技条件データの下位バイト	時短フラグ	実行可能回数:Ja(回)
01H	ON	100	01H	ON	100
00H	OFF	—	00H	OFF	—

【図９】

非時短遊技状態における特図変動パターン判定テーブル

停止図柄データ	保留数	判定値	特図変動パターン	特図変動時間(s)	始動口入賞指定コマンド 上位バイト(MODE)	始動口入賞指定コマンド 下位バイト(DATA)	特図変動パターン指定コマンド 上位バイト(MODE)	特図変動パターン指定コマンド 下位バイト(DATA)	変動演出の演出種別
19	0～2	0～25	00	4	E1H	00H	E6H	00H	ノーマル1
		26～75	01	8	E1H	01H	E6H	01H	ノーマル2
		76～255	02	13.5	E1H	02H	E6H	02H	ノーマル3
	3	0～75	00	4	E1H	00H	E6H	00H	ノーマル1
		76～199	01	8	E1H	01H	E6H	01H	ノーマル2
		200～255	02	13.5	E1H	02H	E6H	02H	ノーマル3
	4	0～149	00	4	E1H	00H	E6H	00H	ノーマル1
		150～229	01	8	E1H	01H	E6H	01H	ノーマル2
		230～255	02	13.5	E1H	02H	E6H	02H	ノーマル3
18	－	0～127	03	15	E1H	03H	E6H	03H	リーチ1
		127～200	04	30	E1H	04H	E6H	04H	リーチ2
		201～222	05	60	E1H	05H	E6H	05H	リーチ3
		223～255	06	120	E1H	06H	E6H	06H	リーチ4
10	－	0～13	07	30	E1H	07H	E6H	07H	リーチ2
		14～102	08	60	E1H	08H	E6H	08H	リーチ3
		103～255	09	120	E1H	09H	E6H	09H	リーチ4
11	－	0～25	10	30	E1H	0AH	E6H	0AH	リーチ2
		26～127	11	60	E1H	0BH	E6H	0BH	リーチ3
		128～255	12	120	E1H	0CH	E6H	0CH	リーチ4
12	－	0～50	13	30	E1H	0DH	E6H	0DH	リーチ2
		51～127	14	60	E1H	0EH	E6H	0EH	リーチ3
		128～255	15	120	E1H	0FH	E6H	0FH	リーチ4
16～17	－	0～50	16	30	E1H	10H	E6H	10H	リーチ2
		51～127	17	60	E1H	11H	E6H	11H	リーチ3
		128～255	18	120	E1H	12H	E6H	12H	リーチ4
29	0～2	0～25	00	4	E2H	00H	E7H	00H	ノーマル1
		26～75	01	8	E2H	01H	E7H	01H	ノーマル2
		76～255	02	13.5	E2H	02H	E7H	02H	ノーマル3
	3	0～75	00	4	E2H	00H	E7H	00H	ノーマル1
		76～199	01	8	E2H	01H	E7H	01H	ノーマル2
		200～255	02	13.5	E2H	02H	E7H	02H	ノーマル3
	4	0～149	00	4	E2H	00H	E7H	00H	ノーマル1
		150～229	01	8	E2H	01H	E7H	01H	ノーマル2
		230～255	02	13.5	E2H	02H	E7H	02H	ノーマル3
28	－	0～127	03	15	E2H	03H	E7H	03H	リーチ1
		128～200	04	30	E2H	04H	E7H	04H	リーチ2
		201～222	05	60	E2H	05H	E7H	05H	リーチ3
		223～255	06	120	E2H	06H	E7H	06H	リーチ4
20	－	0～13	07	30	E2H	07H	E7H	07H	リーチ2
		14～75	08	60	E2H	08H	E7H	08H	リーチ3
		76～255	09	120	E2H	09H	E7H	09H	リーチ4
21	－	0～25	10	30	E2H	0AH	E7H	0AH	リーチ2
		26～127	11	60	E2H	0BH	E7H	0BH	リーチ3
		128～255	12	120	E2H	0CH	E7H	0CH	リーチ4
26～27	－	0～50	16	30	E2H	10H	E7H	10H	リーチ2
		51～125	17	60	E2H	11H	E7H	11H	リーチ3
		126～255	18	120	E2H	12H	E7H	12H	リーチ4

【図１０】

時短遊技状態における特図変動パターン判定テーブル

停止図柄データ	保留数	判定値	特図変動パターン	特図変動時間(s)	始動口入賞指定コマンド 上位バイト(MODE)	始動口入賞指定コマンド 下位バイト(DATA)	特図変動パターン指定コマンド 上位バイト(MODE)	特図変動パターン指定コマンド 下位バイト(DATA)	変動演出の演出種別
19	0～2	0～75	20	2	E1H	50H	E6H	50H	ノーマル4
		76～160	21	6	E1H	51H	E6H	51H	ノーマル5
		161～255	22	10	E1H	52H	E6H	52H	ノーマル6
	3	0～150	20	2	E1H	50H	E6H	50H	ノーマル4
		151～199	21	6	E1H	51H	E6H	51H	ノーマル5
		200～255	22	10	E1H	52H	E6H	52H	ノーマル6
	4	0～200	20	2	E1H	50H	E6H	50H	ノーマル4
		201～240	21	6	E1H	51H	E6H	51H	ノーマル5
		241～255	22	10	E1H	52H	E6H	52H	ノーマル6
18	－	0～175	23	15	E1H	53H	E6H	53H	リーチ5
		176～230	24	20	E1H	54H	E6H	54H	リーチ6
		231～255	25	40	E1H	55H	E6H	55H	リーチ7
		231～255	26	60	E1H	56H	E6H	56H	リーチ8
10	－	0～50	27	20	E1H	57H	E6H	57H	リーチ6
		51～125	28	40	E1H	58H	E6H	58H	リーチ7
		126～255	29	60	E1H	59H	E6H	59H	リーチ8
11	－	0～70	30	20	E1H	5AH	E6H	5AH	リーチ6
		71～170	31	40	E1H	5BH	E6H	5BH	リーチ7
		171～255	32	60	E1H	5CH	E6H	5CH	リーチ8
12	－	0～90	33	20	E1H	5DH	E6H	5DH	リーチ6
		91～170	34	40	E1H	5EH	E6H	5EH	リーチ7
		171～255	35	60	E1H	5FH	E6H	5FH	リーチ8
16～17	－	0～90	36	20	E1H	60H	E6H	60H	リーチ6
		91～170	37	40	E1H	61H	E6H	61H	リーチ7
		171～255	38	60	E1H	62H	E6H	62H	リーチ8
29	0～2	0～75	20	2	E2H	50H	E7H	50H	ノーマル4
		76～160	21	6	E2H	51H	E7H	51H	ノーマル5
		161～255	20	10	E2H	52H	E7H	52H	ノーマル6
	3	0～150	00	2	E2H	50H	E7H	50H	ノーマル4
		151～199	21	6	E2H	51H	E7H	51H	ノーマル5
		200～255	22	10	E2H	52H	E7H	52H	ノーマル6
	4	0～200	20	2	E2H	50H	E7H	50H	ノーマル4
		201～240	21	6	E2H	51H	E7H	51H	ノーマル5
		241～255	22	10	E2H	52H	E7H	52H	ノーマル6
28	－	0～149	23	15	E2H	53H	E7H	53H	リーチ5
		150～204	24	20	E2H	54H	E7H	54H	リーチ6
		205～230	25	40	E2H	55H	E7H	55H	リーチ7
		231～255	26	60	E2H	56H	E7H	56H	リーチ8
20	－	0～50	27	20	E2H	57H	E7H	57H	リーチ6
		51～125	28	40	E2H	58H	E7H	58H	リーチ7
		126～255	29	60	E2H	59H	E7H	59H	リーチ8
21	－	0～75	30	20	E2H	5AH	E7H	5AH	リーチ6
		76～175	31	40	E2H	5BH	E7H	5BH	リーチ7
		176～255	32	60	E2H	5CH	E7H	5CH	リーチ8
26～27	－	0～90	36	20	E2H	60H	E7H	60H	リーチ6
		91～170	37	40	E2H	61H	E7H	61H	リーチ7
		171～255	38	60	E2H	62H	E7H	62H	リーチ8

【図１１】

(a)普通図柄用の当たり判定テーブル

始動口入賞容易性	当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
非時短遊技状態	0～250	ハズレ	251／256≒49／50
	251～255	当たり	5／256≒ 1／50
時短遊技状態	0～204	ハズレ	205／256≒ 4／5
	205～255	当たり	51／256≒ 1／5

※乱数範囲:0～255

(b)普通図柄判定テーブル

当たり判定結果	普通図柄判定値	判定結果	普図停止図柄データ	普通演出図柄指定コマンド	※備考
当たり	0～85	当たり普通図柄01	51	D0H01H	当たり1
	86～255	当たり普通図柄02	52	D0H02H	当たり2
ハズレ	0～255	ハズレ普通図柄01	53	D0H03H	ハズレ

※乱数範囲:0～255

(c)普図変動パターン判定テーブル

始動口入賞容易性	普図停止図柄データ	普図変動パターン	普図変動パターン判定値	普図変動時間(s)	普図変動パターン指定コマンド
非時短遊技状態	51	1	0～255	12.0	D6H00H
	52	2	0～255	12.0	D6H01H
	53	3	0～255	12.0	D6H02H
時短遊技状態	51	4	0～255	3.0	D7H00H
	52	5	0～255	3.0	D7H01H
	53	6	0～255	3.0	D7H02H

※乱数範囲:0～255

(d)補助遊技参照データ判定テーブル

入賞容易性	普図停止図柄データ	補助遊技参照データ
非時短遊技状態	51	01H
	52	02H
時短遊技状態	51	03H
	52	

(e)補助遊技制御テーブル

補助遊技参照データ	オープニング時間(s)	オープニング指定コマンド	第2始動口開閉制御テーブル	エンディング時間(s)	エンディング指定コマンド	補助遊技種別
01H	0.2	D1H10H	11	0.2	D2H10H	第1補助遊技
02H	0.2	D1H11H	12	0.2	D2H11H	第2補助遊技
03H	0.2	D1H12H	13	0.2	D2H12H	第3補助遊技

(f)第2始動口開閉制御テーブル

第2始動口開閉制御テーブル	普電作動番号(D)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
11	1	0.2	－
12	1	0.1	3.0
	2	5.0	－
13	1	2.6	1.5
	2	2.6	－

【図１２】

(a)特別図柄保留記憶領域



(b)各記憶部

大当たり判定用乱数
特別図柄判定用乱数
リーチ判定用乱数
特図変動パターン判定用乱数

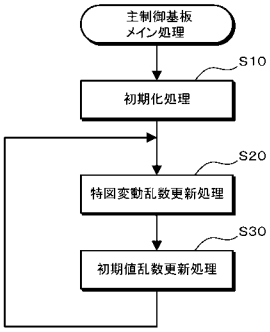
(c)普通図柄保留記憶領域

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

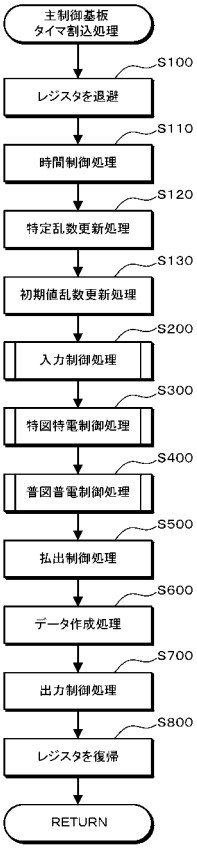
(d)各記憶部

当たり判定用乱数
普通図柄判定用乱数
普図変動パターン判定用乱数

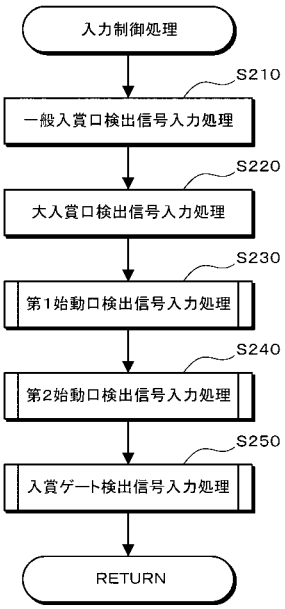
【図１３】



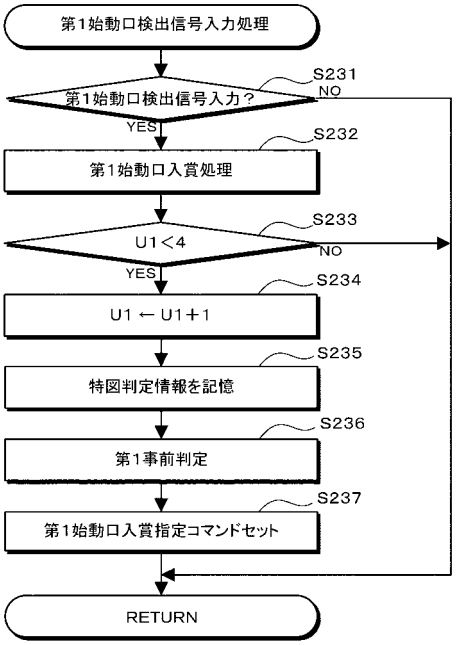
【図１４】



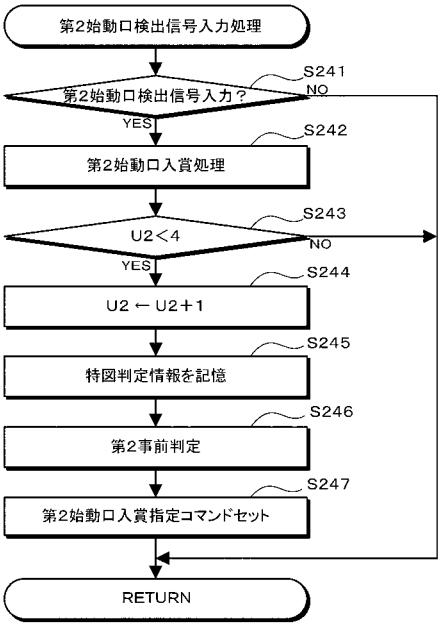
【図１５】



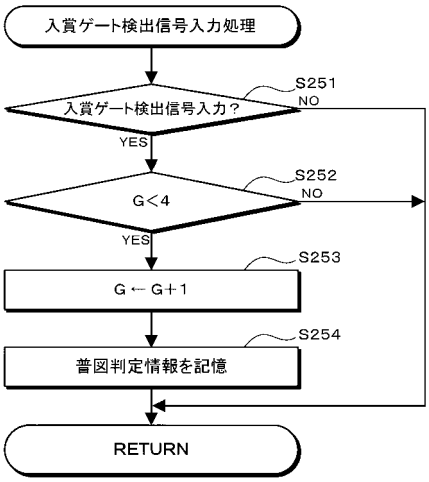
【図１６】



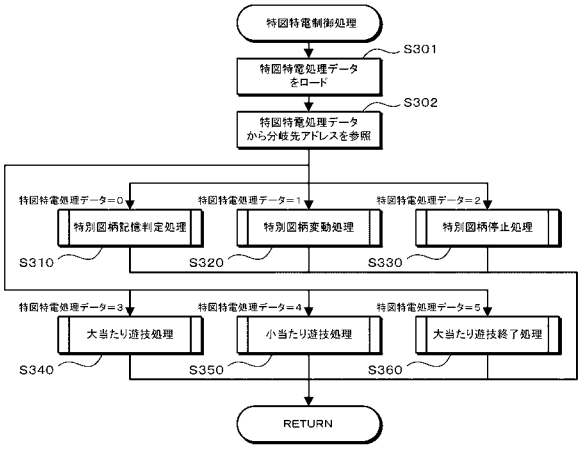
【図１７】



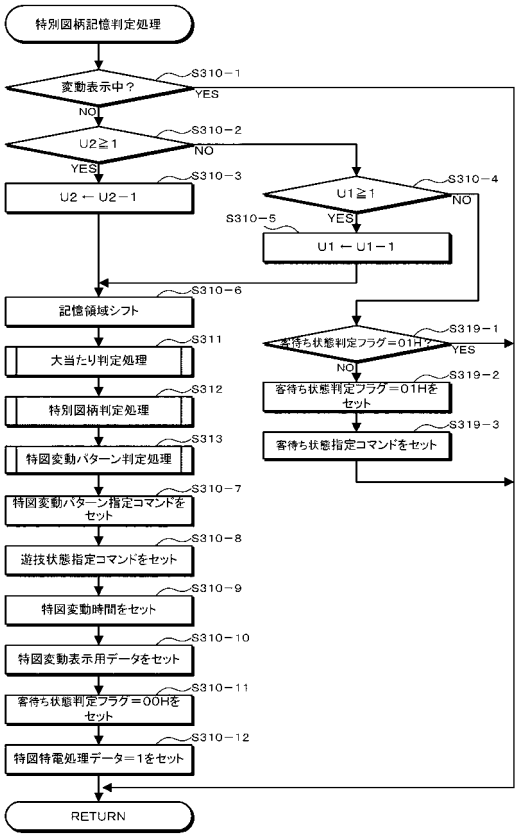
【図１８】



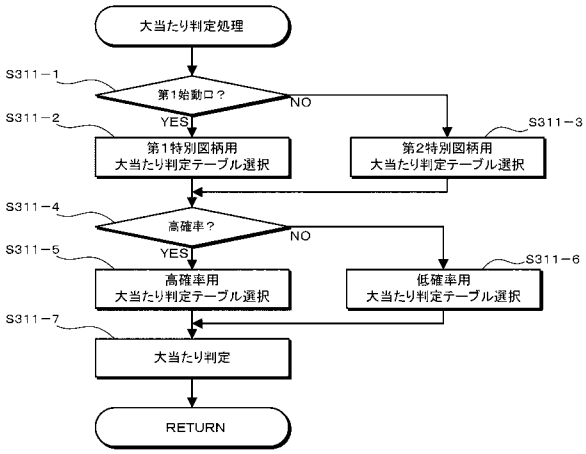
【図１９】



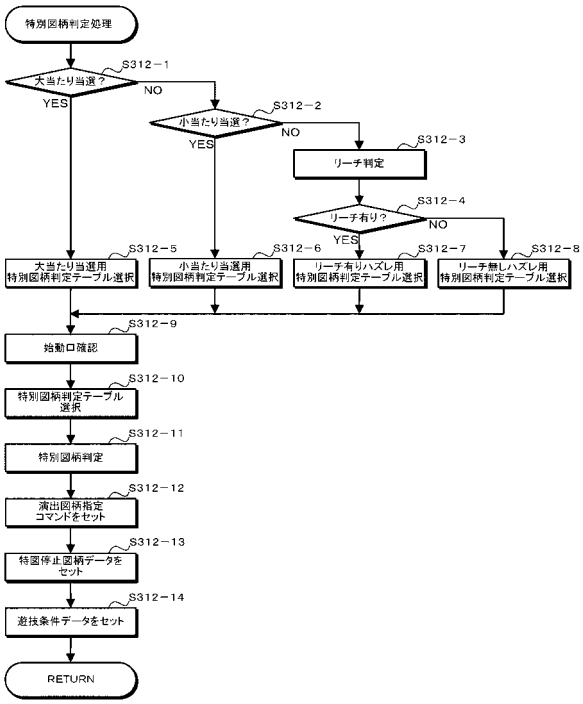
【図２０】



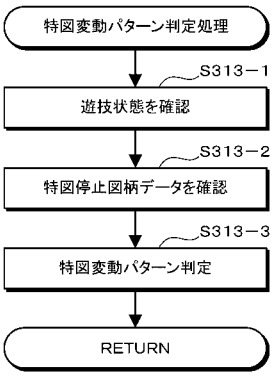
【図２１】



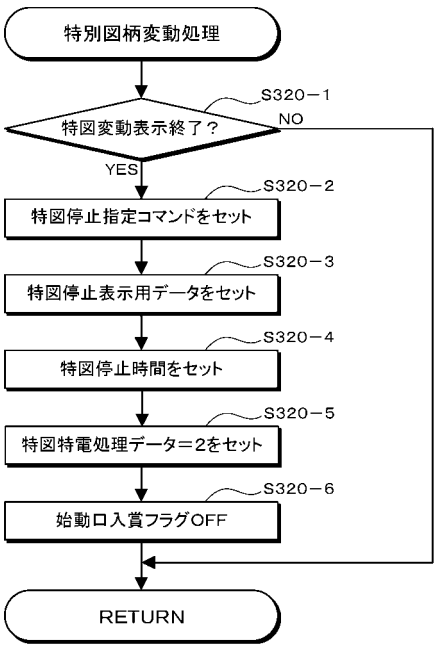
【図２２】



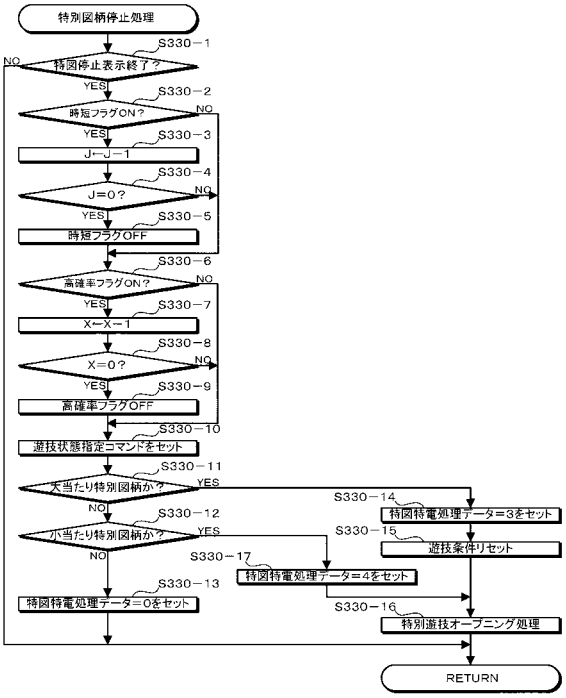
【図２３】



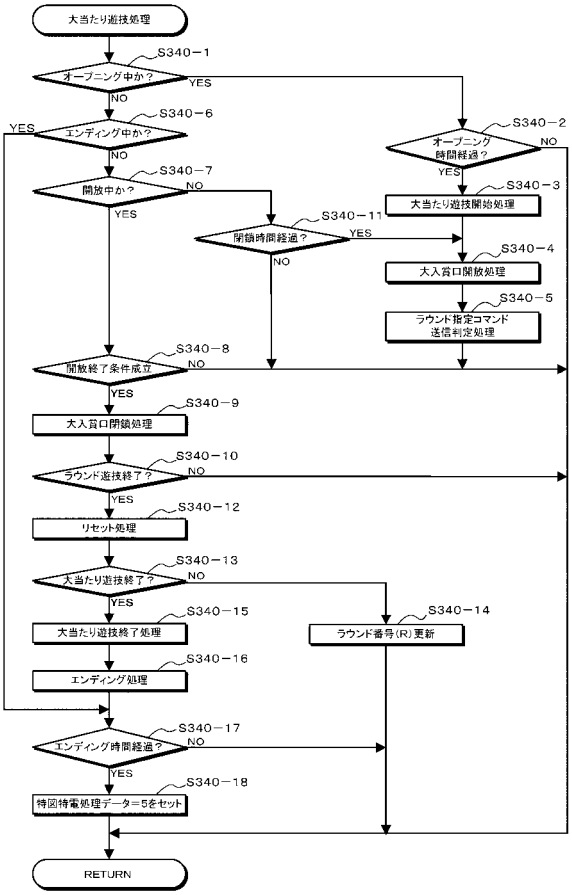
【図２４】



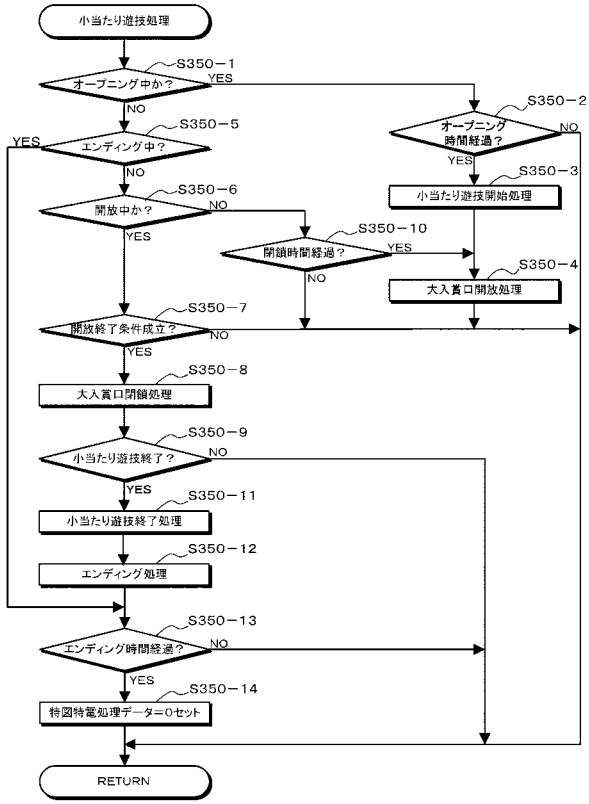
【図２５】



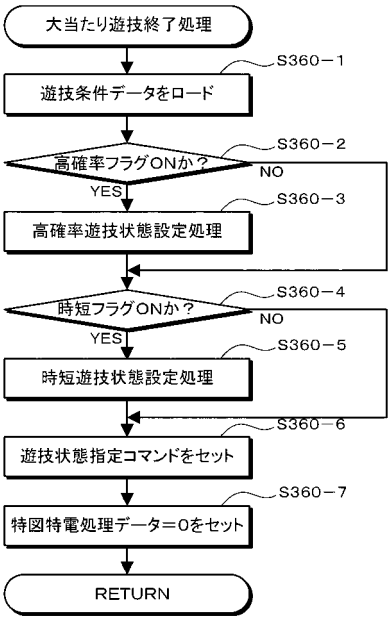
【図２６】



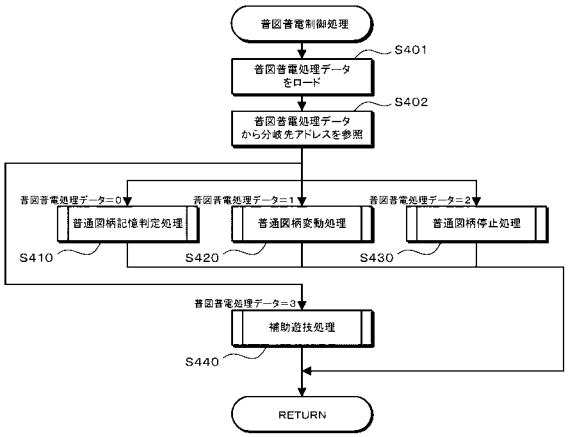
【図２７】



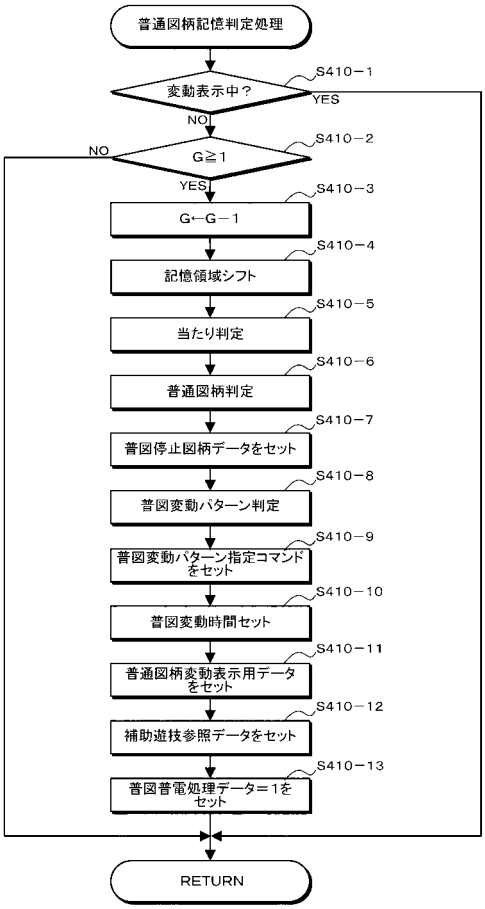
【図２８】



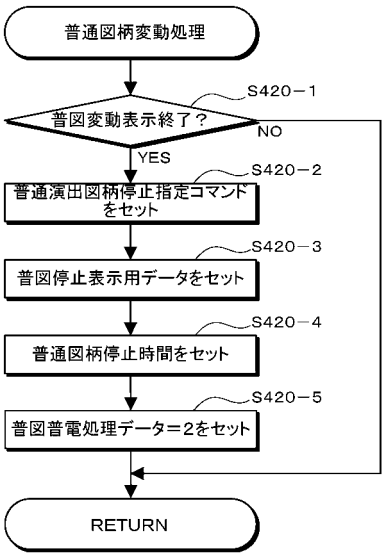
【図２９】



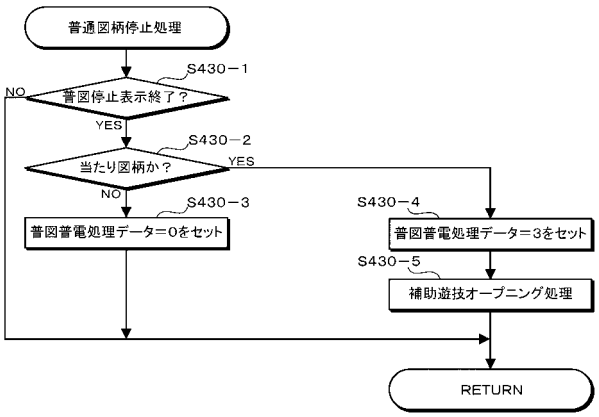
【図３０】



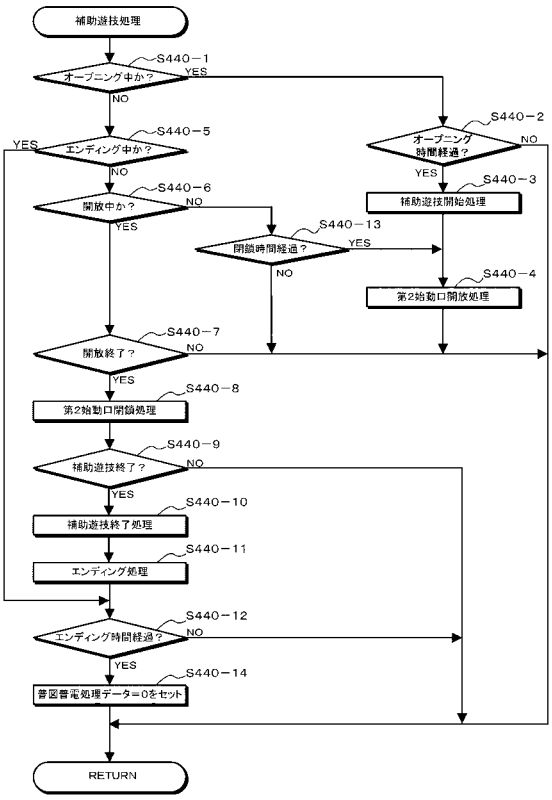
【図３１】



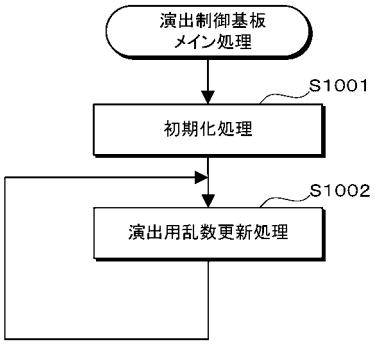
【図３２】



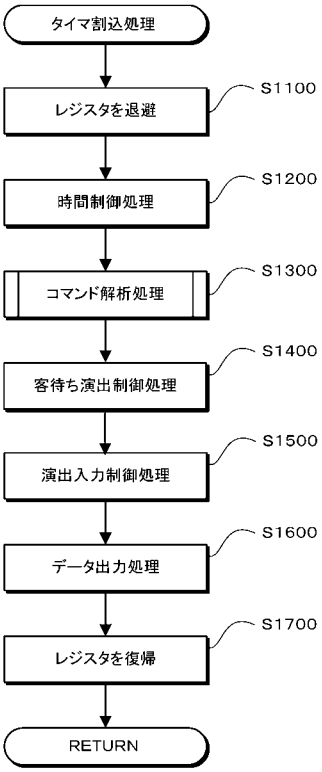
【図３３】



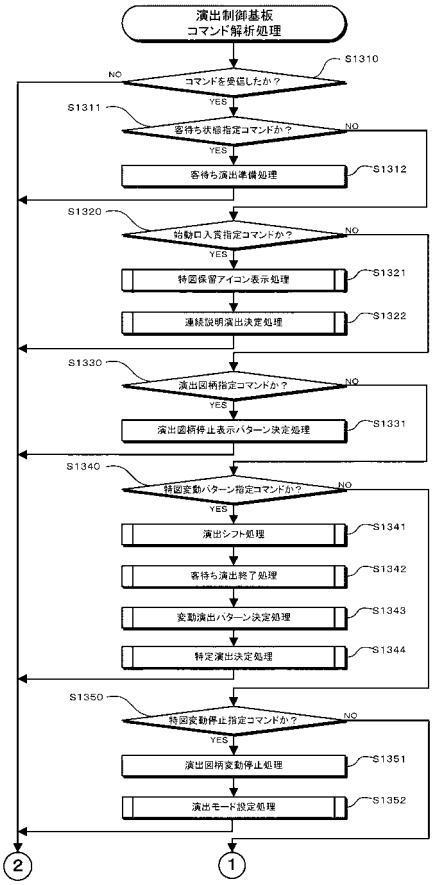
【図３４】



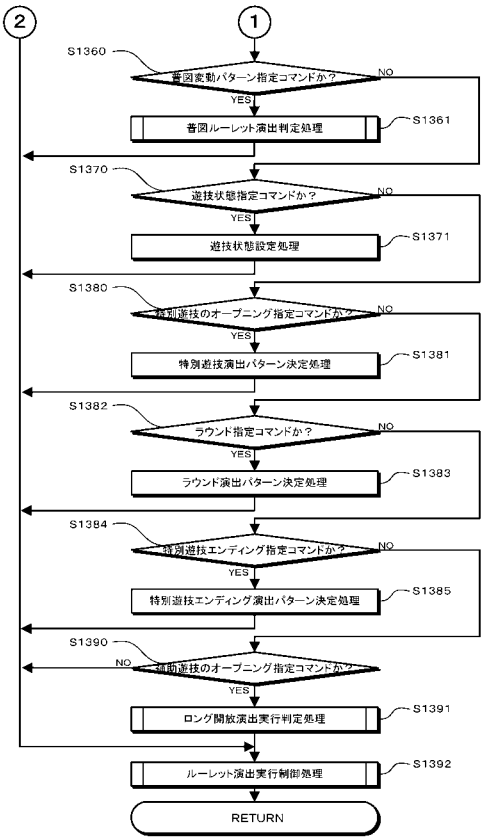
【図３５】



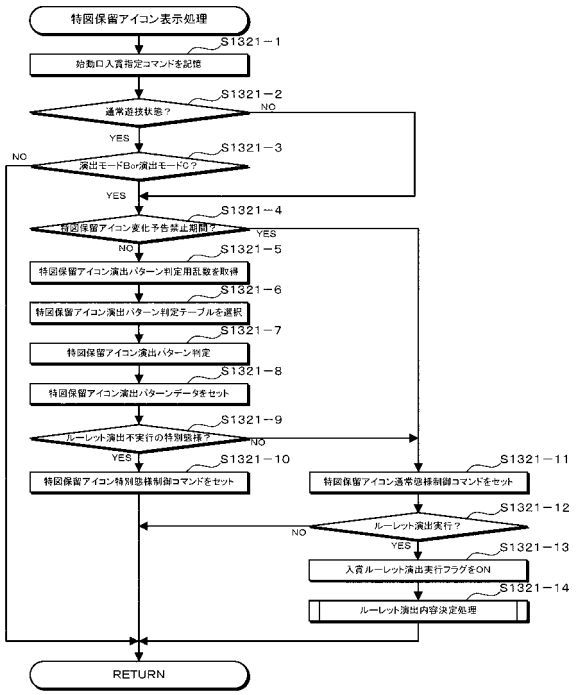
【図３６】



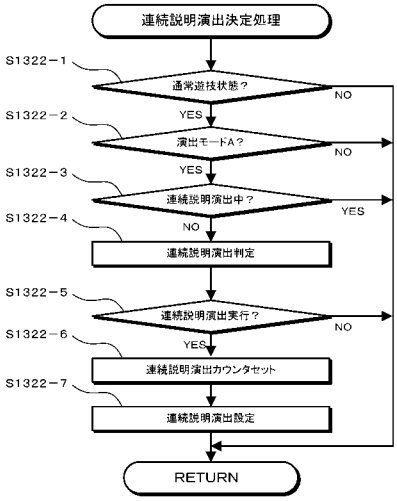
【図３７】



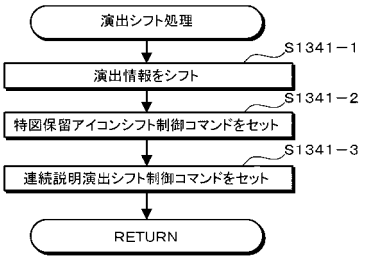
【図３８】



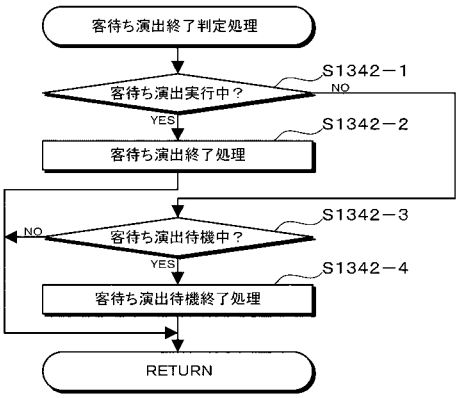
【図３９】



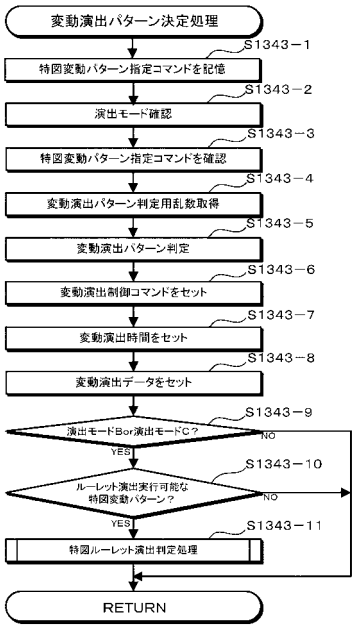
【図４０】



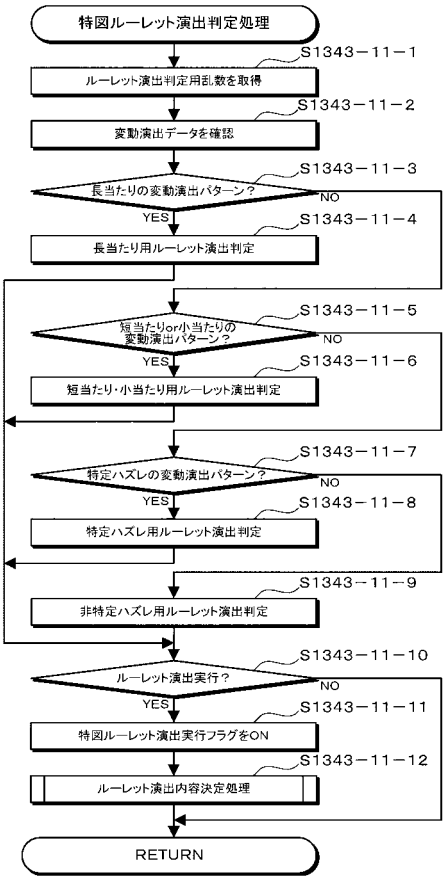
【図４１】



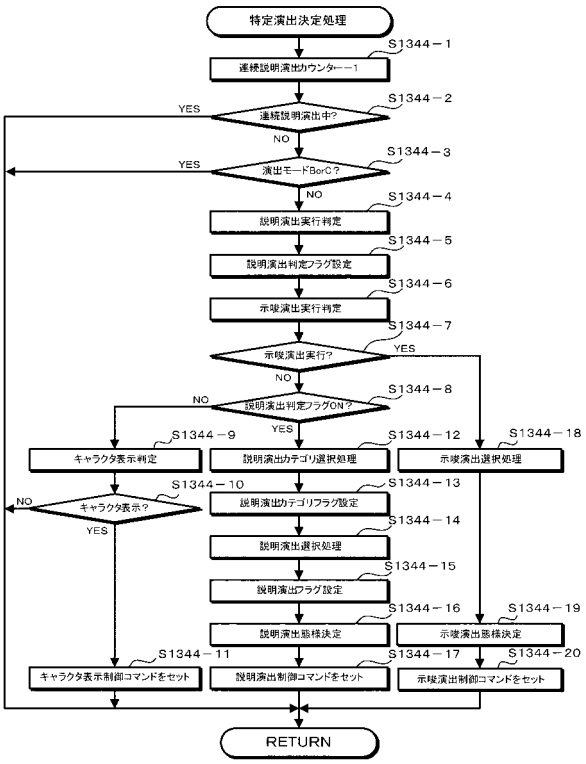
【図４２】



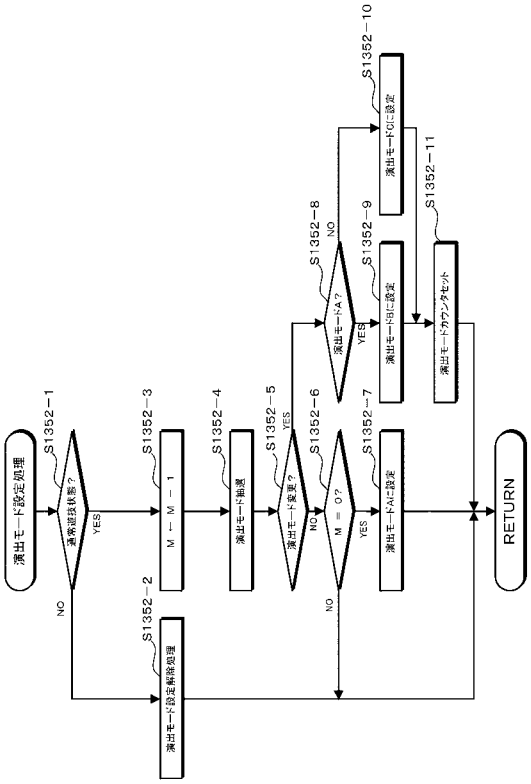
【図４３】



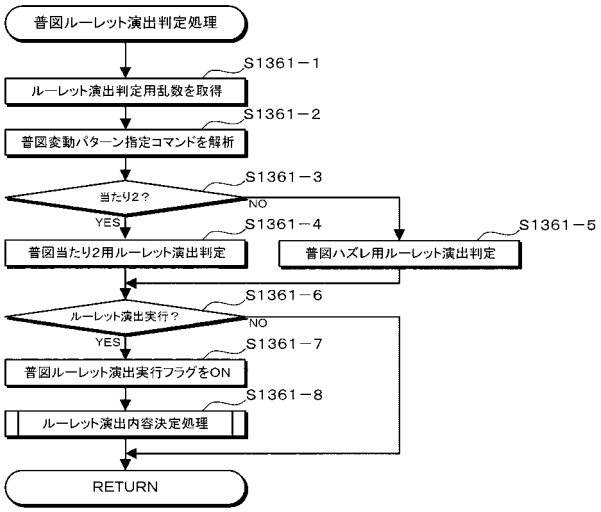
【図４４】



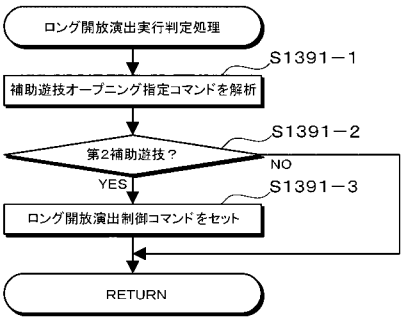
【図４５】



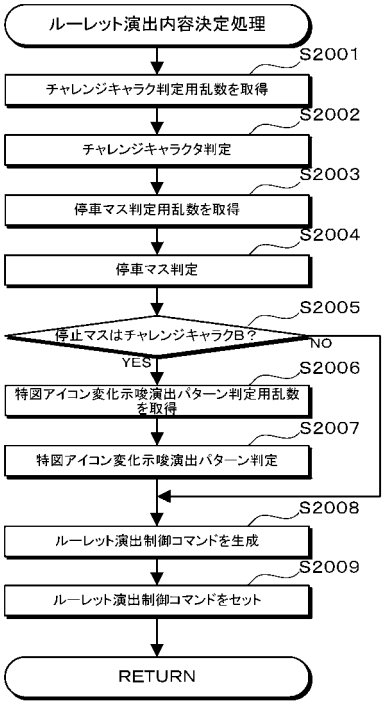
【図４６】



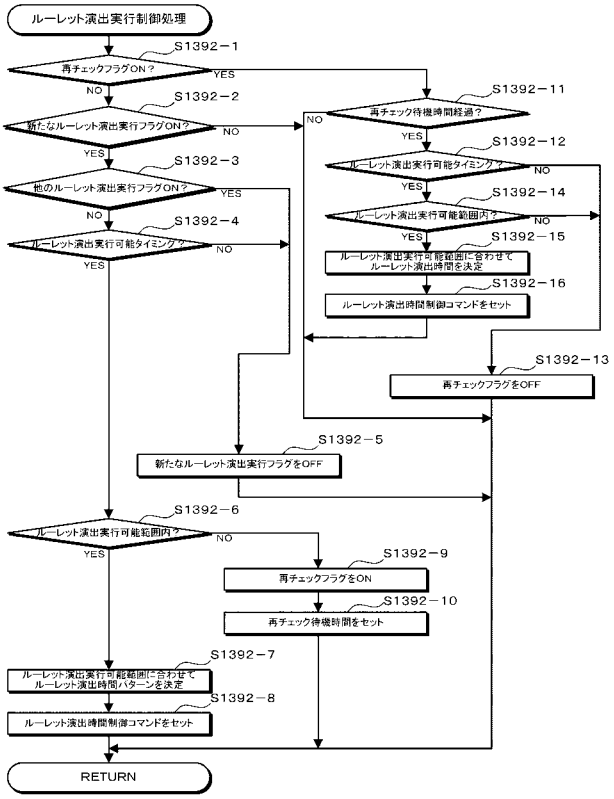
【図４７】



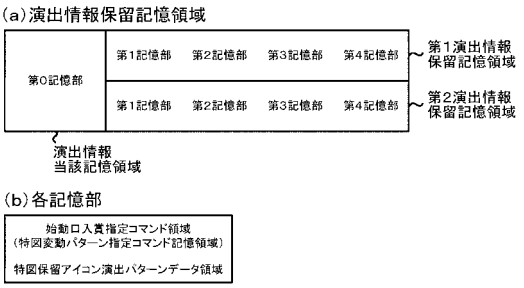
【図４８】



【図４９】



【図５０】



【図５１】

特図保留アイコン演出パターン判定テーブル

始動口入賞指定コマンド	事前判定結果	特図保留アイコン演出パターン判定値割合(%)	特図保留アイコン演出データ	特図保留アイコン演出パターン（ルーレット演出＋特図保留アイコン態様）
E1H00H～E1H03H E2H00H～E2H03H	リーチ無しハズレ リーチ1ハズレ （非特定ハズレ）	85	00H	ルーレット演出不実行＋通常態様
		5	01H	ルーレット演出不実行＋特別態様1
		0	02H	ルーレット演出不実行＋特別態様2
		0	03H	ルーレット演出不実行＋特別態様3
		5	04H	ルーレット演出実行・演出種別1＋通常態様
		5	05H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様1
		0	06H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様2
		0	07H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様3
		0	08H	ルーレット演出実行・演出種別2＋通常態様
		0	09H	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様1
		0	0AH	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様2
		0	0BH	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様3
E1H04H～E1H06H E2H04H～E2H06H	リーチ2ハズレ リーチ3ハズレ リーチ4ハズレ （特定ハズレ）	45	00H	ルーレット演出不実行＋通常態様
		10	01H	ルーレット演出不実行＋特別態様1
		5	02H	ルーレット演出不実行＋特別態様2
		0	03H	ルーレット演出不実行＋特別態様3
		5	04H	ルーレット演出実行・演出種別1＋通常態様
		10	05H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様1
		10	06H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様2
		0	07H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様3
		5	08H	ルーレット演出実行・演出種別2＋通常態様
		5	09H	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様1
		5	0AH	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様2
		0	0BH	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様3
E1H10H～E1H12H E2H10H～E2H12H	小当たり	30	00H	ルーレット演出不実行＋通常態様
		15	01H	ルーレット演出不実行＋特別態様1
		5	02H	ルーレット演出不実行＋特別態様2
		0	03H	ルーレット演出不実行＋特別態様3
		0	04H	ルーレット演出実行・演出種別1＋通常態様
		20	05H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様1
		10	06H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様2
		0	07H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様3
		0	08H	ルーレット演出実行・演出種別2＋通常態様
		15	09H	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様1
		5	0AH	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様2
		0	0BH	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様3

※乱数範囲＝0～107（特図保留アイコン演出パターン判定用乱数）

通常態様・・・○　特別態様1・・・▨　特別態様2・・・▧　特別態様3・・・⊗

【図５２】

特図保留アイコン演出パターン判定テーブル

始動口入賞指定コマンド	事前判定結果	特図保留アイコン演出パターン判定値割合(%)	特図保留アイコン演出データ	特図保留アイコン演出パターン（ルーレット演出＋特図保留アイコン態様）
E1H07H～E1H09H E2H07H～E2H09H	確変大当たり	2.5	00H	ルーレット演出不実行＋通常態様
		5.0	01H	ルーレット演出不実行＋特別態様1
		10.0	02H	ルーレット演出不実行＋特別態様2
		2.5	03H	ルーレット演出不実行＋特別態様3
		0	04H	ルーレット演出実行・演出種別1＋通常態様
		10.0	05H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様1
		20.0	06H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様2
		5.0	07H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様3
		0	08H	ルーレット演出実行・演出種別2＋通常態様
		12.5	09H	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様1
		25.0	06H	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様2
		7.5	07H	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様3
E1H0AH～E1H0CH E2H0AH～E2H0CH	通常大当たり	2.5	00H	ルーレット演出不実行＋通常態様
		5.0	01H	ルーレット演出不実行＋特別態様1
		10.0	02H	ルーレット演出不実行＋特別態様2
		2.5	03H	ルーレット演出不実行＋特別態様3
		0	04H	ルーレット演出実行・演出種別1＋通常態様
		12.5	05H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様1
		25.0	06H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様2
		7.5	07H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様3
		0	08H	ルーレット演出実行・演出種別2＋通常態様
		10.0	09H	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様1
		20.0	0AH	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様2
		5.0	0BH	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様3
E1H0DH～E1H0FH	潜確大当たり	20	00H	ルーレット演出不実行＋通常態様
		10	01H	ルーレット演出不実行＋特別態様1
		5	02H	ルーレット演出不実行＋特別態様2
		5	03H	ルーレット演出不実行＋特別態様3
		5	04H	ルーレット演出実行・演出種別1＋通常態様
		10	05H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様1
		15	06H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様2
		0	07H	ルーレット演出実行・演出種別1＋特別態様3
		0	08H	ルーレット演出実行・演出種別2＋通常態様
		10	09H	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様1
		20	0AH	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様2
		0	0BH	ルーレット演出実行・演出種別2＋特別態様3

※乱数範囲＝0～107（特図保留アイコン演出パターン判定用乱数）

通常態様・・・○　特別態様1・・・▨　特別態様2・・・▧　特別態様3・・・⊗

【図５３】

連続説明演出判定テーブル

始動口入賞指定コマンド	事前判定結果	判定値割合(%)	連続説明演出データ	連続説明演出
E1H00H～E1H03H E2H00H～E2H03H	リーチ無しハズレ リーチ1ハズレ (非特定ハズレ)	90	00H	連続説明演出不実行
		10	01H	連続説明演出1
		0	02H	連続説明演出2
		0	03H	連続説明演出3
E1H04H～E1H06H E2H04H～E2H06H	リーチ2ハズレ リーチ3ハズレ リーチ4ハズレ (特定ハズレ)	55	00H	連続説明演出不実行
		25	01H	連続説明演出1
		20	02H	連続説明演出2
		0	03H	連続説明演出3
E1H10H～E1H12H E2H10H～E2H12H	小当たり	30	00H	連続説明演出不実行
		50	01H	連続説明演出1
		20	02H	連続説明演出2
		0	03H	連続説明演出3
E1H07H～E1H09H E2H07H～E2H09H	確変大当たり	2.5	00H	連続説明演出不実行
		27.5	01H	連続説明演出1
		55.0	02H	連続説明演出2
		15.0	03H	連続説明演出3
E1H0AH～E1H0CH E2H0AH～E2H0CH	通常大当たり	2.5	00H	連続説明演出不実行
		27.5	01H	連続説明演出1
		65.0	02H	連続説明演出2
		15.0	03H	連続説明演出3
E1H0DH～E1H0FH	潜確大当たり	25.0	00H	連続説明演出不実行
		30.0	01H	連続説明演出1
		40.0	02H	連続説明演出2
		5.0	03H	連続説明演出3

※乱数範囲＝0～107(連続説明演出判定用乱数)

【図５４】

演出モードAの変動演出パターン判定テーブル

特図変動パターン指定コマンド	変動演出パターン判定値割合(%)	変動演出パターン	変動演出制御コマンド	演出時間(s)	演出態様
E6H00H E7H00H	50	A000	EAH00H	4	ノーマル1－1
	50	A001	EAH01H		ノーマル1－2
E6H01H E7H01H	50	A002	EAH02H	8	ノーマル2－1
	50	A003	EAH03H		ノーマル2－2
E6H02H E7H02H	50	A004	EAH04H	13.5	ノーマル3－1
	50	A005	EAH05H		ノーマル3－2
E6H03H E7H03H	33	A006	EAH06H	15	リーチ1－1
	33	A007	EAH07H		リーチ1－2
	34	A008	EAH08H		リーチ1－3
E6H04H E7H04H	33	A009	EAH09H	30	リーチ2－1
	33	A010	EAH0AH		リーチ2－2
	34	A011	EAH0BH		リーチ2－3
E6H05H E7H05H	33	A012	EAH0CH	60	リーチ3－1
	33	A013	EAH0DH		リーチ3－2
	34	A014	EAH0EH		リーチ3－3
E6H06H E7H06H	33	A015	EAH0FH	120	リーチ4－1
	33	A016	EAH10H		リーチ4－2
	34	A017	EAH11H		リーチ4－3
E6H07H E7H07H	33	A018	EAH12H	30	リーチ2－1
	33	A019	EAH13H		リーチ2－2
	34	A020	EAH14H		リーチ2－3
E6H08H E7H08H	33	A021	EAH15H	60	リーチ3－1
	33	A022	EAH16H		リーチ3－2
	34	A023	EAH17H		リーチ3－3
E6H09H E7H09H	33	A024	EAH18H	120	リーチ4－1
	33	A025	EAH19H		リーチ4－2
	34	A026	EAH1AH		リーチ4－3
E6H0AH E7H0AH	33	A027	EAH1BH	30	リーチ2－1
	33	A028	EAH1CH		リーチ2－2
	34	A029	EAH1DH		リーチ2－3
E6H0BH E7H0BH	33	A030	EAH1EH	60	リーチ3－1
	33	A031	EAH1FH		リーチ3－2
	34	A032	EAH20H		リーチ3－3
E6H0CH E7H0CH	33	A033	EAH21H	120	リーチ4－1
	33	A034	EAH22H		リーチ4－2
	34	A035	EAH23H		リーチ4－3
E6H0DH	33	A036	EAH24H	30	リーチ2－1
	33	A037	EAH25H		リーチ2－2
	34	A038	EAH26H		リーチ2－3
E6H0EH	33	A039	EAH27H	60	リーチ3－1
	33	A040	EAH28H		リーチ3－2
	34	A041	EAH29H		リーチ3－3
E6H0FH	33	A042	EAH2AH	120	リーチ4－1
	33	A043	EAH2BH		リーチ4－2
	34	A044	EAH2CH		リーチ4－3
E6H10H E7H10H	33	A045	EAH2DH	30	リーチ2－1
	33	A046	EAH2EH		リーチ2－2
	34	A047	EAH2FH		リーチ2－3
E6H11H E7H11H	33	A048	EAH30H	60	リーチ3－1
	33	A049	EAH31H		リーチ3－2
	34	A050	EAH32H		リーチ3－3
E6H12H E7H12H	33	A051	EAH33H	120	リーチ4－1
	33	A052	EAH34H		リーチ4－2
	34	A053	EAH35H		リーチ4－3

※乱数範囲＝0～881(変動演出パターン判定用乱数)

【図５５】

(a)長当たり用ルーレット演出判定テーブル

ルーレット演出判定値割合(%)	実行の可否	演出種別
30	可	1
70		2
0	不可	－

※乱数範囲＝0～101(ルーレット演出判定用乱数)

(b)短当たり・小当たり用ルーレット演出判定テーブル

ルーレット演出判定値割合(%)	実行の可否	演出種別
40	可	1
40		2
20	不可	－

※乱数範囲＝0～101(ルーレット演出判定用乱数)

(c)特定ハズレ用ルーレット演出判定テーブル

ルーレット演出判定値割合(%)	実行の可否	演出種別
35	可	1
15		2
50	不可	－

※乱数範囲＝0～101(ルーレット演出判定用乱数)

(d)非特定ハズレ用ルーレット演出判定テーブル

ルーレット演出判定値割合(%)	実行の可否	演出種別
10	可	1
0		2
90	不可	－

※乱数範囲＝0～101(ルーレット演出判定用乱数)

【図５６】

説明演出カテゴリ選択用テーブル

遊技状態	説明演出カテゴリ	セット説明演出カテゴリフラグ
低確率非時短・高確率非時短	説明演出カテゴリA	A
低確率時短	説明演出カテゴリB	B
高確率時短	説明演出カテゴリC	C

【図５７】

説明演出選択用テーブル

説明演出カテゴリ	参照説明演出フラグ	説明演出	説明内容	セット説明演出フラグ	吹き出し態様
説明演出カテゴリA	A5	説明演出A1	スナップアップする図柄があるぞ	A1	四角
	A1	説明演出A2	図柄は回るほどチャンスだ	A2	
	A2	説明演出A3	図柄が破れると何かがあるぞ	A3	
	A3	説明演出A4	ゼブラ柄はアツいぞ	A4	
	A4	説明演出A5	V3が登場すればチャンスだ	A5	
説明演出カテゴリB	B5	説明演出B1	キャラクタAはアツイ正義漢だ	B1	楕円
	B1	説明演出B2	キャラクタBはキャラクタAの弟だ	B2	
	B2	説明演出B3	キャラクタCは食いしん坊だ	B3	
	B3	説明演出B4	キャラクタDの正体は。。。	B4	
	B4	説明演出B5	キャラクタEはキャラクタDの親友だ	B5	
説明演出カテゴリC	C5	説明演出C1	通常時は左打ちだ	C1	雲形
	C1	説明演出C2	大当たり中は右打ちだ	C2	
	C2	説明演出C3	真ん中のスタータに球が入れば大当たり抽選	C3	
	C3	説明演出C4	ゲートを球が通ればチューリップが開くかも	C4	
	C4	説明演出C5	大当たり中はアタッカーに球を入れろ	C5	

【図５８】

説明演出態様決定用テーブル

変動演出パターン	選択割合	文字色
ノーマル	90	白色
	8	赤色
	2	金色
リーチ1	70	白色
	25	赤色
	5	金色
リーチ2	40	白色
	50	赤色
	10	金色
リーチ3	30	白色
	55	赤色
	15	金色
リーチ4	20	白色
	60	赤色
	20	金色

【図５９】

示唆演出選択用テーブル

変動演出パターン	選択割合	示唆内容
ノーマルハズレ	70	わあい。
	30	リーチかも！？
リーチハズレ	70	リーチだ！
	20	チャンスだ！
	10	激アツだ！
リーチ大当たり	50	チャンスだ！
	40	激アツだ！
	10	確定！？

【図６０】

(a)普図当たり2用ルーレット演出判定テーブル

ルーレット演出判定値割合(%)	実行の可否	演出種別
30	可	1
70		2
0	不可	―

※乱数範囲＝0～101(ルーレット演出判定用乱数)

(b)普図ハズレ用ルーレット演出判定テーブル

ルーレット演出判定値割合(%)	実行の可否	演出種別
10	可	1
0		2
90	不可	―

※乱数範囲＝0～101(ルーレット演出判定用乱数)

【図６１】

(a)事前判定結果が長当たりのチャレンジキャラクタ判定テーブル

チャレンジキャラクタ判定値割合(%)	チャレンジキャラクタ
15	A
35	B
50	C

※乱数範囲＝0～89(チャレンジキャラクタ判定用乱数)

(b)事前判定結果が短当たり・小当たりのチャレンジキャラクタ判定テーブル

チャレンジキャラクタ判定値割合(%)	チャレンジキャラクタ
25	A
45	B
30	C

※乱数範囲＝0～89(チャレンジキャラクタ判定用乱数)

(c)事前判定結果が特定ハズレのチャレンジキャラクタ判定テーブル

チャレンジキャラクタ判定値割合(%)	チャレンジキャラクタ
50	A
30	B
20	C

※乱数範囲＝0～89(チャレンジキャラクタ判定用乱数)

(d)事前判定結果が非特定ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブル

チャレンジキャラクタ判定値割合(%)	チャレンジキャラクタ
90	A
10	B
0	C

※乱数範囲＝0～89(チャレンジキャラクタ判定用乱数)

【図６２】

(a)特図抽選結果が長当たりのチャレンジキャラクタ判定テーブル

チャレンジキャラクタ判定値割合(%)	チャレンジキャラクタ
15	A
35	B
50	C

※乱数範囲＝0～89(チャレンジキャラクタ判定用乱数)

(b)特図抽選結果が短当たり・小当たりのチャレンジキャラクタ判定テーブル

チャレンジキャラクタ判定値割合(%)	チャレンジキャラクタ
25	A
45	B
30	C

※乱数範囲＝0～89(チャレンジキャラクタ判定用乱数)

(c)特図抽選結果が特定ハズレのチャレンジキャラクタ判定テーブル

チャレンジキャラクタ判定値割合(%)	チャレンジキャラクタ
50	A
30	B
20	C

※乱数範囲＝0～89(チャレンジキャラクタ判定用乱数)

(d)特図抽選結果が非特定ハズレのチャレンジキャラクタ判定テーブル

チャレンジキャラクタ判定値割合(%)	チャレンジキャラクタ
90	A
10	B
0	C

※乱数範囲＝0～89(チャレンジキャラクタ判定用乱数)

【図６３】

(a)普図当たり2用チャレンジキャラクタ判定テーブル

チャレンジキャラクタ判定値割合(%)	チャレンジキャラクタ
50	A
50	B
0	C

※乱数範囲＝0～89(チャレンジキャラクタ判定用乱数)

(b)普図ハズレ用チャレンジキャラクタ判定テーブル

チャレンジキャラクタ判定値割合(%)	チャレンジキャラクタ
70	A
30	B
0	C

※乱数範囲＝0～89(チャレンジキャラクタ判定用乱数)

【図６４】

(a)事前判定結果が長当たりでルーレット演出種別1の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	No	態様	示唆内容
0	No.1	四角形1	ガセ
0	No.2	三角形	チャンス目かも
0	No.3	菱形	リーチかも
0	No.4	大王1	第2始動ロロング開放
100	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
0	No.6	四角形2	ガセ
0	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
0	No.8	大王2	第2始動ロロング開放
0	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

(b)事前判定結果が長当たりでルーレット演出種別2の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	位置No	態様	示唆内容
0	No.1	大王1	第2始動ロロング開放
0	No.2	円形1	大当たり当選期待度「中」
0	No.3	大王2	第2始動ロロング開放
0	No.4	円形2	大当たり当選期待度「中」
100	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
0	No.6	大王3	第2始動ロロング開放
0	No.7	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」
0	No.8	大王4	第2始動ロロング開放
0	No.9	！	長当たり当選確定

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

【図６５】

(a)事前判定結果が短当たり・小当たりでルーレット演出種別1で通常態様の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	位置No	態様	示唆内容
20	No.1	四角形	ガセ
0	No.2	三角形	チャンス目かも
0	No.3	菱形	リーチかも
0	No.4	大王1	第2始動口ロング開放
80	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
0	No.6	四角形	ガセ
0	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
0	No.8	大王2	第2始動口ロング開放
0	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

(b)事前判定結果が短当たり・小当たりでルーレット演出種別1で特別態様の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	位置No	態様	示唆内容
0	No.1	四角形	ガセ
0	No.2	三角形	チャンス目かも
0	No.3	菱形	リーチかも
0	No.4	大王1	第2始動口ロング開放
100	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
0	No.6	四角形	ガセ
0	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
0	No.8	大王2	第2始動口ロング開放
0	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

(c)事前判定結果が短当たり・小当たりでルーレット演出種別2の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	位置No	態様	示唆内容
0	No.1	大王1	第2始動口ロング開放
0	No.2	円形1	大当たり当選期待度「中」
0	No.3	大王2	第2始動口ロング開放
0	No.4	円形2	大当たり当選期待度「中」
100	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
0	No.6	大王3	第2始動口ロング開放
0	No.7	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」
0	No.8	大王4	第2始動口ロング開放
0	No.9	!	長当たり当選確定

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

【図６６】

(a)事前判定結果が特定ハズレでルーレット演出種別1で通常態様の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合	停車マス		
	No	態様	備考
40	No.1	四角形1	ガセ
0	No.2	三角形	チャンス目かも
0	No.3	菱形	リーチかも
0	No.4	大王1	第2始動口ロング開放
60	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
0	No.6	四角形2	ガセ
0	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
0	No.8	大王2	第2始動口ロング開放
0	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277

(b)事前判定結果が特定ハズレでルーレット演出種別1で特別態様の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合	停車マス		
	No	態様	備考
0	No.1	四角形1	ガセ
0	No.2	三角形	チャンス目かも
0	No.3	菱形	リーチかも
0	No.4	大王1	第2始動口ロング開放
100	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
0	No.6	四角形2	ガセ
0	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
0	No.8	大王2	第2始動口ロング開放
0	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277

(c)事前判定結果が特定ハズレでルーレット演出種別2の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	No	態様	備考
0	No.1	大王1	第2始動口ロング開放
0	No.2	円形1	大当たり当選期待度「中」
0	No.3	大王2	第2始動口ロング開放
0	No.4	円形2	大当たり当選期待度「中」
100	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
0	No.6	大王3	第2始動口ロング開放
0	No.7	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」
0	No.8	大王4	第2始動口ロング開放
0	No.9	!	長当たり当選確定

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

【図６７】

(a)事前判定結果が非特定ハズレでルーレット演出種別1で通常態様の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	No	態様	備考
50	No.1	四角形1	ガセ
0	No.2	三角形	チャンス目かも
0	No.3	菱形	リーチかも
0	No.4	大王1	第2始動口ロング開放
50	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
0	No.6	四角形2	ガセ
0	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
0	No.8	大王2	第2始動口ロング開放
0	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

(b)事前判定結果が非特定ハズレでルーレット演出種別1で特別態様の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	No	態様	備考
0	No.1	四角形1	ガセ
0	No.2	三角形	チャンス目かも
0	No.3	菱形	リーチかも
0	No.4	大王1	第2始動口ロング開放
100	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
0	No.6	四角形2	ガセ
0	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
0	No.8	大王2	第2始動口ロング開放
0	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

【図６８】

(a)特図抽選結果が長当たりでルーレット演出種別1の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	No	態様	示唆内容
5	No.1	四角形1	ガセ
10	No.2	三角形	チャンス目かも
15	No.3	菱形	リーチかも
—	No.4	大王1	第2始動口ロング開放
5	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
5	No.6	四角形2	ガセ
20	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
—	No.8	大王2	第2始動口ロング開放
40	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

(b)特図抽選結果が長当たりでルーレット演出種別2の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	位置No	態様	示唆内容
—	No.1	大王1	第2始動口ロング開放
10	No.2	円形1	大当たり当選期待度「中」
—	No.3	大王2	第2始動口ロング開放
10	No.4	円形2	大当たり当選期待度「中」
5	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
—	No.6	大王3	第2始動口ロング開放
65	No.7	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」
—	No.8	大王4	第2始動口ロング開放
10	No.9	!	長当たり当選確定

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

(c)特図抽選結果が短当たり・小当たりでルーレット演出種別1の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	位置No	態様	示唆内容
10	No.1	四角形	ガセ
30	No.2	三角形	チャンス目かも
20	No.3	菱形	リーチかも
—	No.4	大王1	第2始動口ロング開放
10	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
10	No.6	四角形	ガセ
15	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
—	No.8	大王2	第2始動口ロング開放
5	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

(d)特図抽選結果が短当たり・小当たりでルーレット演出種別2の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	位置No	態様	示唆内容
—	No.1	大王1	第2始動口ロング開放
40	No.2	円形1	大当たり当選期待度「中」
—	No.3	大王2	第2始動口ロング開放
40	No.4	円形2	大当たり当選期待度「中」
15	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
—	No.6	大王3	第2始動口ロング開放
5	No.7	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」
—	No.8	大王4	第2始動口ロング開放
—	No.9	!	長当たり当選確定

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

【図６９】

(a)特図抽選結果が特定ハズレでルーレット演出種別1の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合	停車マス		
	No	態様	備考
5	No.1	四角形1	ガセ
15	No.2	三角形	チャンス目かも
15	No.3	菱形	リーチかも
—	No.4	大王1	第2始動口ロング開放
10	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
5	No.6	四角形2	ガセ
45	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
—	No.8	大王2	第2始動口ロング開放
5	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277

(b)特図抽選結果が特定ハズレでルーレット演出種別2の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	No	態様	備考
—	No.1	大王1	第2始動口ロング開放
40	No.2	円形1	大当たり当選期待度「中」
—	No.3	大王2	第2始動口ロング開放
40	No.4	円形2	大当たり当選期待度「中」
10	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
—	No.6	大王3	第2始動口ロング開放
10	No.7	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」
—	No.8	大王4	第2始動口ロング開放
—	No.9	！	長当たり当選確定

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

(c)特図抽選結果が非特定ハズレでルーレット演出種別1の停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	No	態様	備考
20	No.1	四角形1	ガセ
20	No.2	三角形	チャンス目かも
10	No.3	菱形	リーチかも
—	No.4	大王1	第2始動口ロング開放
15	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
20	No.6	四角形2	ガセ
10	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
—	No.8	大王2	第2始動口ロング開放
0	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

【図７０】

(a)普図当たり2ルーレット演出種別1用停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	位置No	態様	示唆内容
—	No.1	四角形1	ガセ
—	No.2	三角形	チャンス目かも
—	No.3	菱形	リーチかも
50	No.4	大王1	第2始動口ロング開放
—	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
—	No.6	四角形2	ガセ
—	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
50	No.8	大王2	第2始動口ロング開放
—	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

(b)普図当たり2ルーレット演出種別2用停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	位置No	態様	示唆内容
25	No.1	大王1	第2始動口ロング開放
—	No.2	円形1	大当たり当選期待度「中」
25	No.3	大王2	第2始動口ロング開放
--	No.5	円形2	大当たり当選期待度「中」
—	No.4	キャラB	特図アイコン変化予告
25	No.6	大王3	第2始動口ロング開放
—	No.7	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」
25	No.8	大王4	第2始動口ロング開放
—	No.9	！	長当たり確定

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

(c)普図ハズレルーレット演出種別1用停車マス判定テーブル

停車マス判定値割合(%)	停車マス		
	位置No	態様	示唆内容
70	No.1	四角形1	ガセ
—	No.2	三角形	チャンス目かも
—	No.3	菱形	リーチかも
—	No.4	大王1	第2始動口ロング開放
—	No.5	キャラB	特図アイコン変化予告
30	No.6	四角形2	ガセ
—	No.7	円形	大当たり当選期待度「中」
—	No.8	大王2	第2始動口ロング開放
—	No.9	ゼブラ	大当たり当選期待度「高」

※乱数範囲＝0～277(停車マス判定用乱数)

【図７１】

特図保留アイコン変化示唆演出パターン判定テーブル

始動口入賞指定コマンドが示す事前判定結果	特図アイコン変化示唆演出パターン判定値割合(%)	特図保留アイコン変化示唆演出パターン(演出態様)
長当たり	10	小さいパワーボール
	90	大きいパワーボール
短当たり 小当たり	40	小さいパワーボール
	60	大きいパワーボール
特定ハズレ	70	小さいパワーボール
	30	大きいパワーボール
非特定ハズレ	95	小さいパワーボール
	5	大きいパワーボール

※乱数範囲＝0～199(特図アイコン変化示唆演出パターン判定用乱数)

【図７２】

特図変動アイコン変化示唆演出パターン判定テーブル

特図変動パターン指定コマンドが示す特図抽選結果	特図アイコン変化示唆演出パターン判定値割合(%)	特図変動アイコン変化示唆演出パターン(演出態様＋変化の可否)
長当たり	15	小さいパワーボール+変化する
	75	大きいパワーボール+変化する
	10	小さいパワーボール+変化しない
	0	大きいパワーボール+変化しない
短当たり 小当たり	30	小さいパワーボール+変化する
	40	大きいパワーボール+変化する
	20	小さいパワーボール+変化しない
	10	大きいパワーボール+変化しない
特定ハズレ	10	小さいパワーボール+変化する
	20	大きいパワーボール+変化する
	50	小さいパワーボール+変化しない
	20	大きいパワーボール+変化しない
非特定ハズレ	10	小さいパワーボール+変化する
	0	大きいパワーボール+変化する
	90	小さいパワーボール+変化しない
	0	大きいパワーボール+変化しない

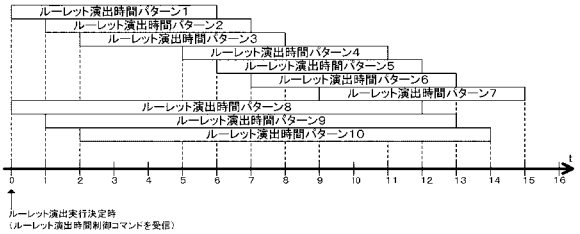
※乱数範囲＝0～199(特図アイコン変化示唆演出パターン判定用乱数)

【図７３】

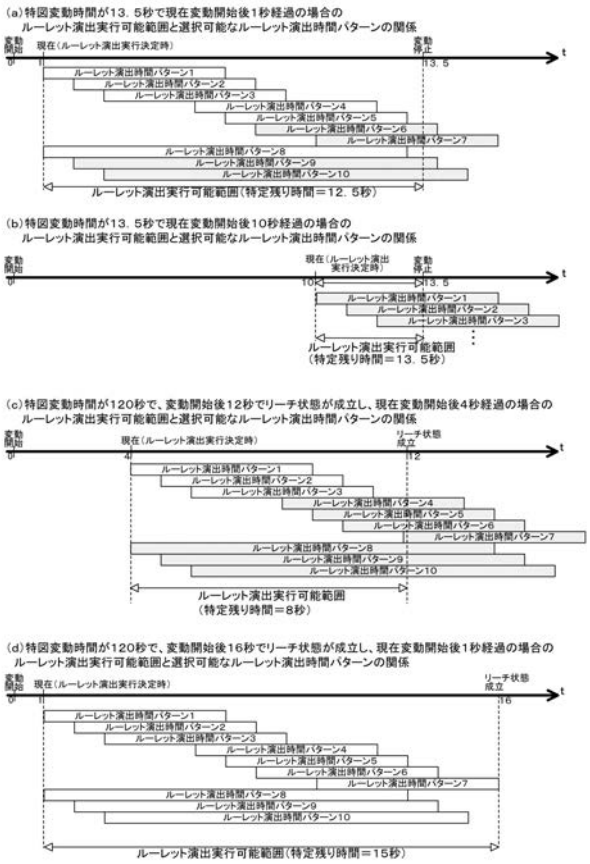
(a)ルーレット演出時間パターン

ルーレット演出時間パターン	ルーレット演出時間（s）	ルーレット演出開始時期	選択可否		
			入賞ルーレット演出	特図ルーレット演出	普図ルーレット演出
1	6．0	実行決定時	○	○	○
2	6．0	実行決定後1秒経過時	○	○	○
3	6．0	実行決定後2秒経過時	○	○	○
4	6．0	実行決定後5秒経過時	○	○	○
5	6．0	実行決定後6秒経過時	○	○	○
6	6．0	実行決定後7秒経過時	○	○	×
7	6．0	実行決定後9秒経過時	○	○	×
8	12．0	実行決定時	○	○	○
9	12．0	実行決定後1秒経過時	○	○	○
10	12．0	実行決定後2秒経過時	○	○	×

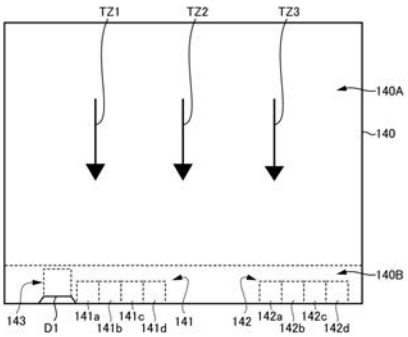
(b)ルーレット演出時間パターンの詳細



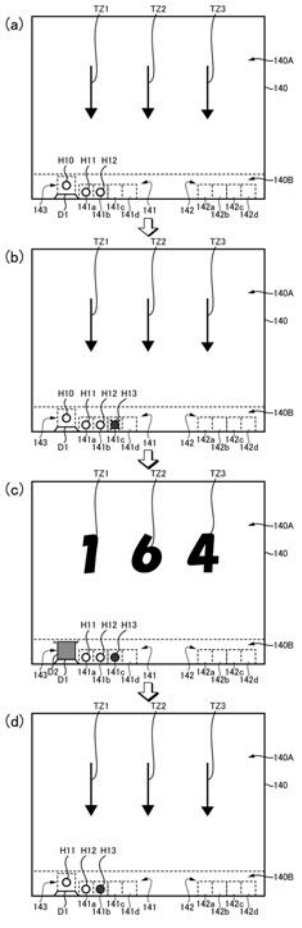
【図７４】



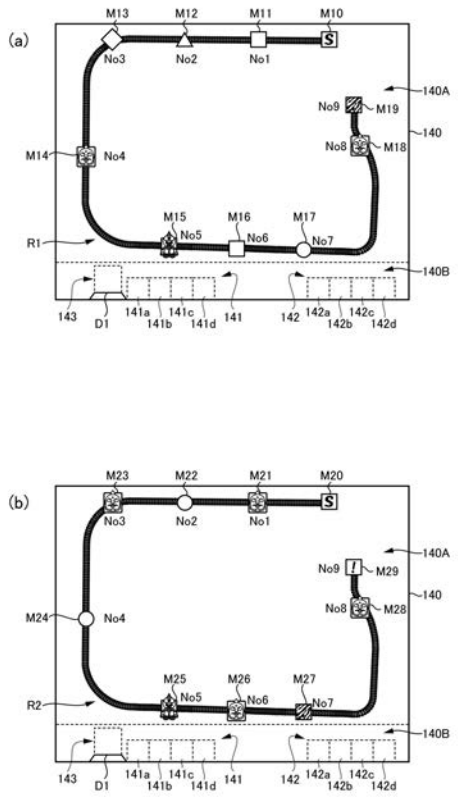
【図７５】



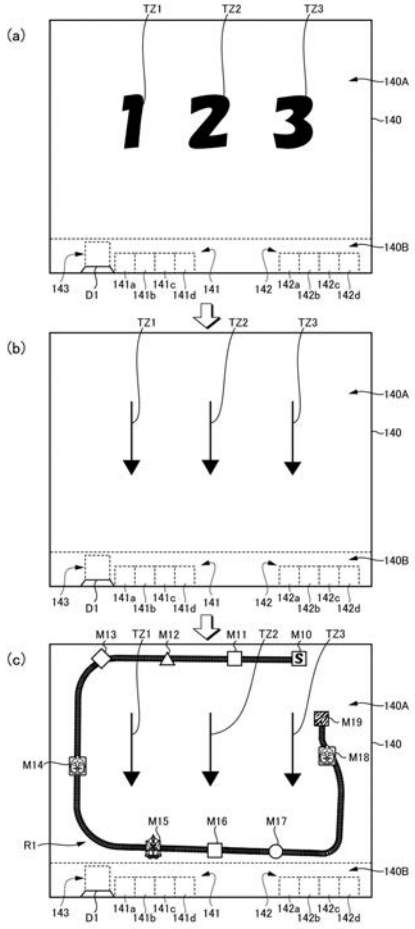
【図７６】



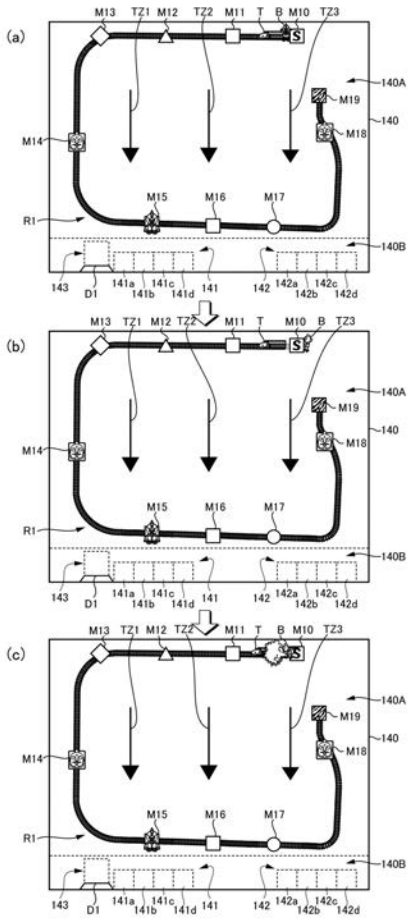
【図７７】



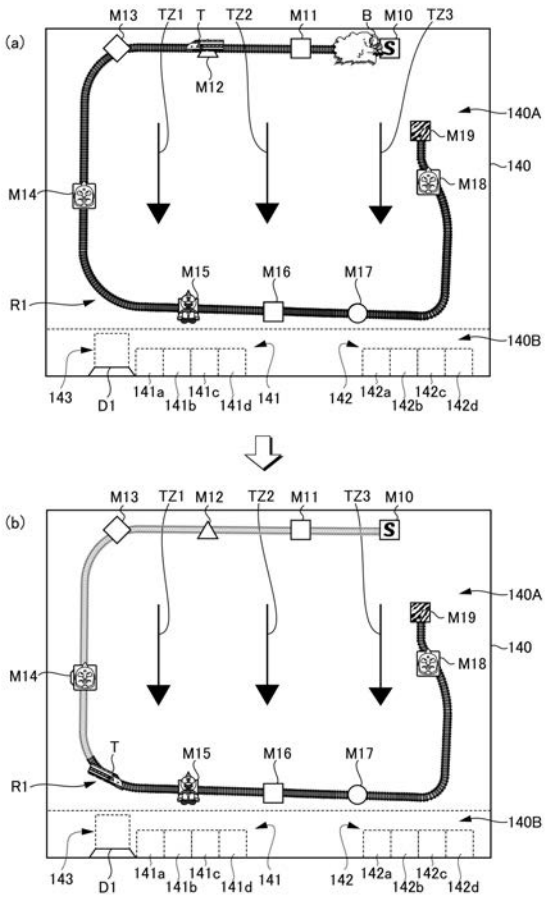
【図７８】



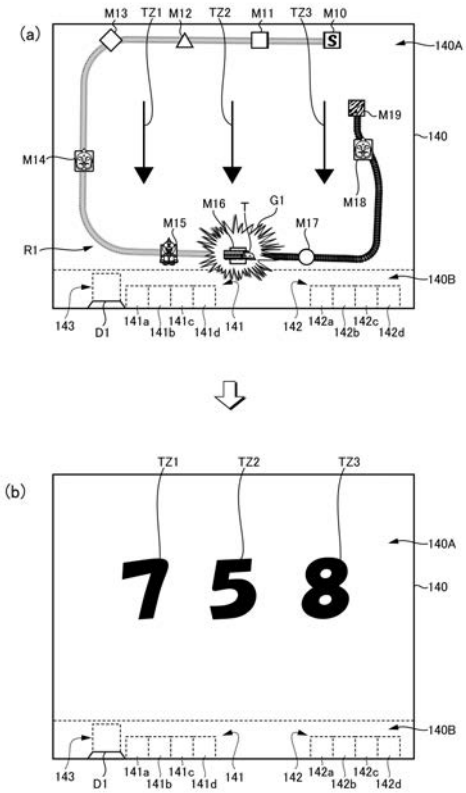
【図７９】



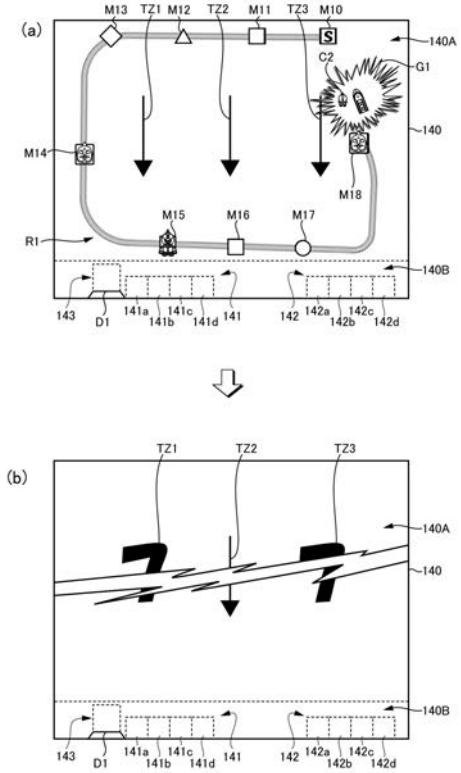
【図８０】



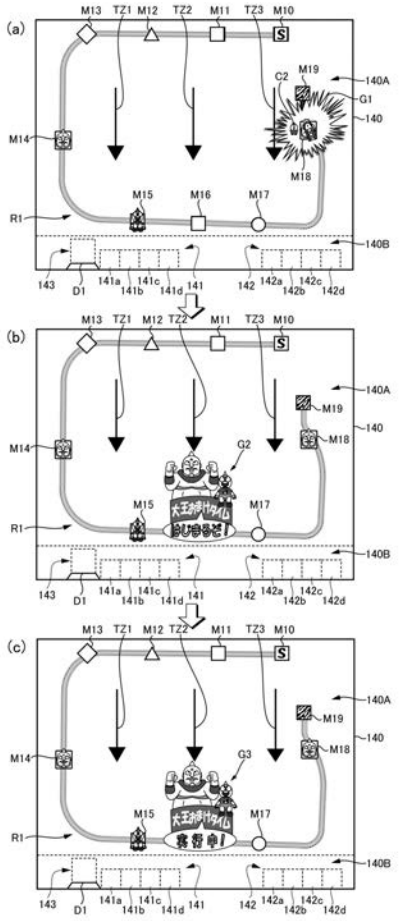
【図８１】



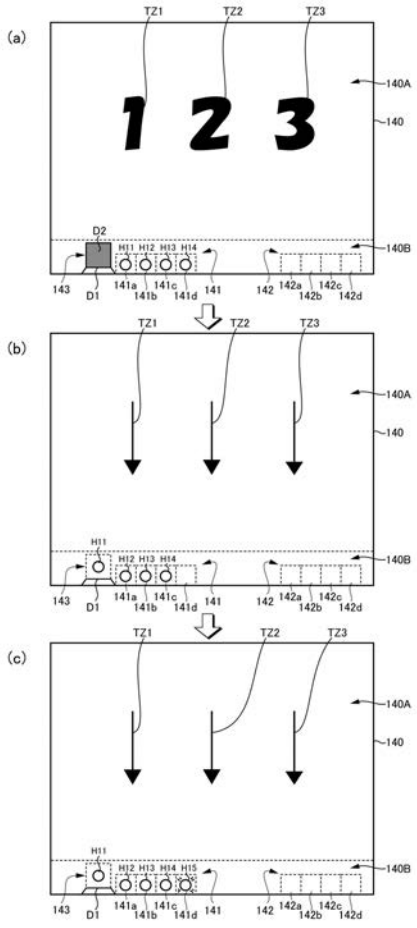
【図８２】



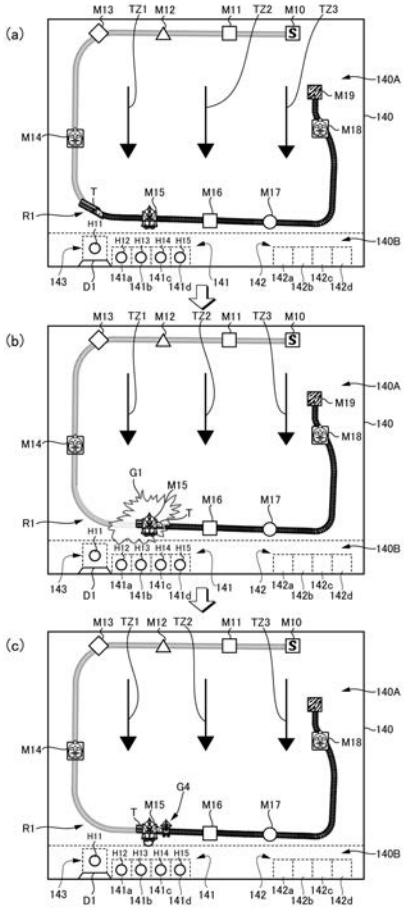
【図８３】



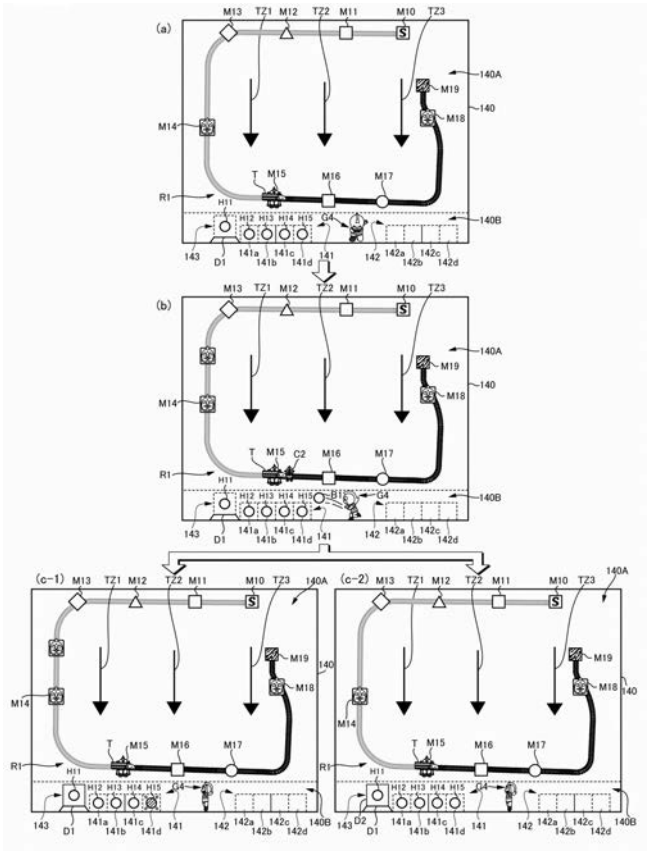
【図８４】



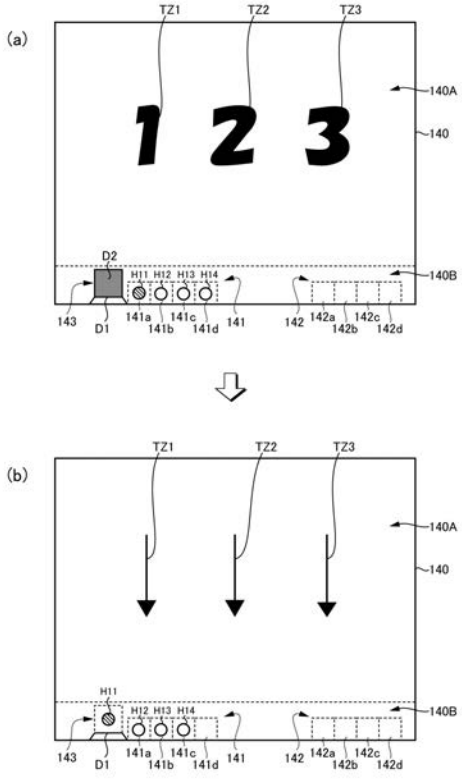
【図８５】



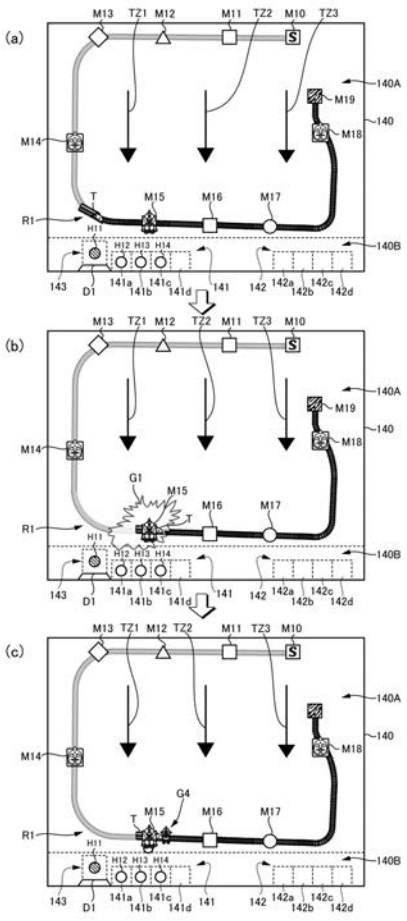
【図８６】



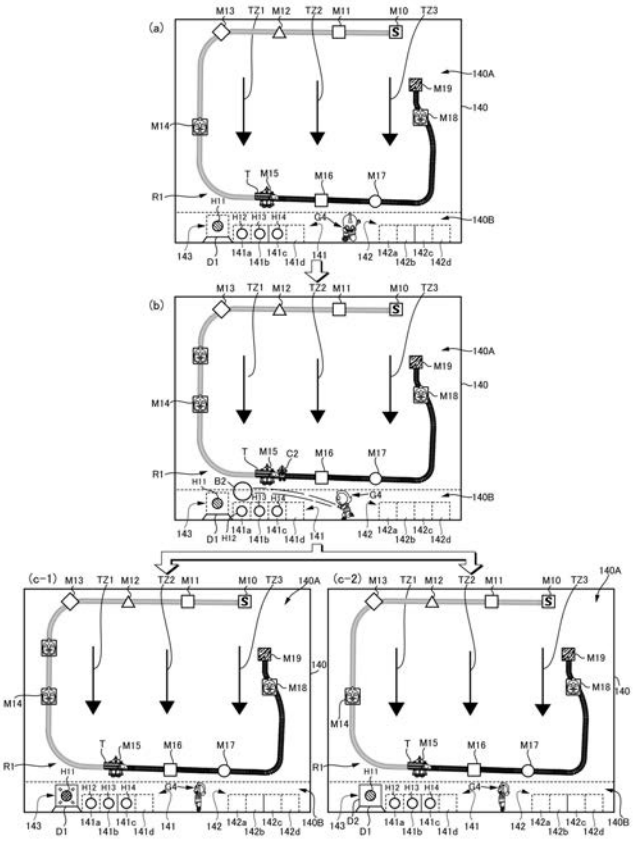
【図８７】



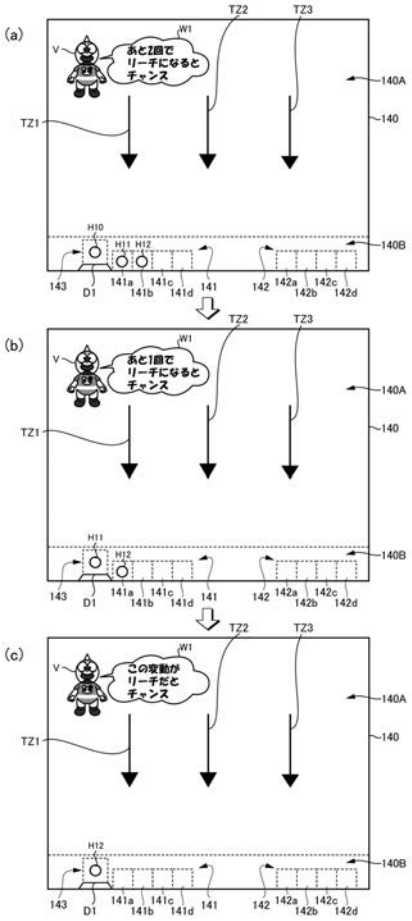
【図８８】



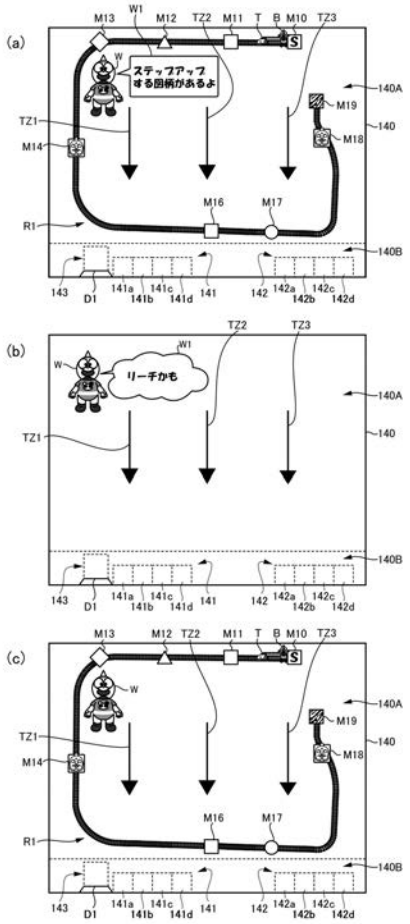
【図８９】



【図９０】



【図９１】

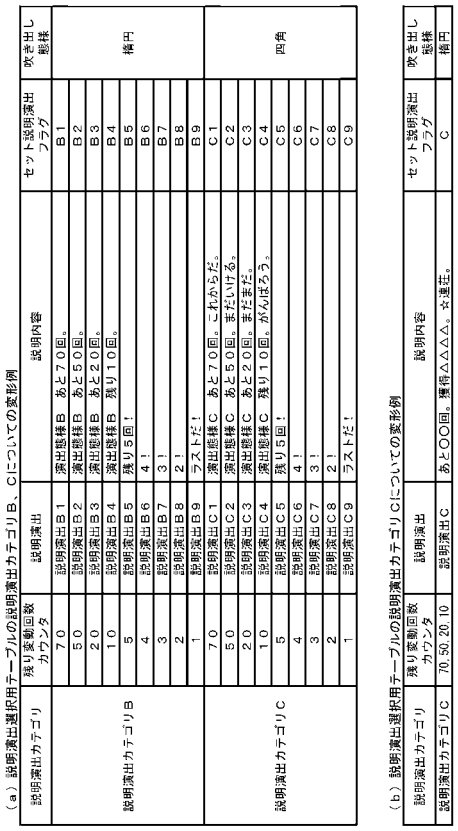


【図９２】

説明演出選択用テーブルについての変形例

説明演出カテゴリ	参照説明演出フラグ	説明演出	説明内容	セット説明演出フラグ	吹き出し形状
説明演出カテゴリA	A5	説明演出A1	ステップアップする図柄があるぞ	A1	四角
	A1	説明演出A2	図柄は回るほどチャンスだ	A2	
	A2	説明演出A3	図柄が成れると何かがあるぞ	A3	
	A3	説明演出A4	ゼブラ柄はアツいぞ	A4	
	A4	説明演出A5	V3が色揃すればチャンスだ	A5	
説明演出カテゴリB	B5	説明演出B1	キャラクタA1はアツイ正義漢だ	B1	楕円
	B1	説明演出B2	キャラクタB1はキャラクタAの弟だ	B2	
	B2	説明演出B3	キャラクタC1は実はいじん坊だ	B3	
	B3	説明演出B4	キャラクタD1の正体は・・・	B4	
	B4	説明演出B5	キャラクタE1はキャラクタD1の親友だ	B5	
説明演出カテゴリC	—	説明演出C	7で当れば、演出態様Cが継続するよ	C	雲形

【図９３】



（ａ）説明演出選択用テーブルの説明演出カテゴリＢ、Ｃについての変形例

説明演出カテゴリ	残り変動回数カウンタ	説明演出	説明内容	セット説明演出フラグ	吹き出し態様
説明演出カテゴリＢ	７０	説明演出Ｂ１	演出態様Ｂ　あと７０回。	Ｂ１	楕円
	５０	説明演出Ｂ２	演出態様Ｂ　あと５０回。	Ｂ２	
	２０	説明演出Ｂ３	演出態様Ｂ　あと２０回。	Ｂ３	
	１０	説明演出Ｂ４	演出態様Ｂ　残り１０回。	Ｂ４	
	５	説明演出Ｂ５	残り５回！	Ｂ５	
	４	説明演出Ｂ６	４！	Ｂ６	
	３	説明演出Ｂ７	３！	Ｂ７	
	２	説明演出Ｂ８	２！	Ｂ８	
	１	説明演出Ｂ９	ラスト！	Ｂ９	
説明演出カテゴリＣ	７０	説明演出Ｃ１	演出態様Ｃ　あと７０回。これからだ。	Ｃ１	四角
	５０	説明演出Ｃ２	演出態様Ｃ　あと５０回。まだいける。	Ｃ２	
	２０	説明演出Ｃ３	演出態様Ｃ　あと２０回。まだまだ。	Ｃ３	
	１０	説明演出Ｃ４	演出態様Ｃ　残り１０回。がんばろう。	Ｃ４	
	５	説明演出Ｃ５	残り５回！	Ｃ５	
	４	説明演出Ｃ６	４！	Ｃ６	
	３	説明演出Ｃ７	３！	Ｃ７	
	２	説明演出Ｃ８	２！	Ｃ８	
	１	説明演出Ｃ９	ラスト！	Ｃ９	

（ｂ）説明演出選択用テーブルの説明演出カテゴリＣについての変形例

説明演出カテゴリ	残り変動回数カウンタ	説明演出	説明内容	セット説明演出フラグ	吹き出し態様
説明演出カテゴリＣ	70, 50, 20, 10	説明演出Ｃ	あと○○回。獲得△△△△。☆連荘。	Ｃ	楕円