(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5076011号
(P5076011)
(45)発行日　平成24年11月21日(2012.11.21)　(24)登録日　平成24年8月31日(2012.8.31)

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

請求項の数 1　(全 139 頁)

(21)出願番号　特願2011-109399(P2011-109399)
(22)出願日　平成23年5月16日(2011.5.16)
(62)分割の表示　特願2008-134344(P2008-134344)の分割
原出願日　平成20年5月22日(2008.5.22)
(65)公開番号　特開2011-177547(P2011-177547A)
(43)公開日　平成23年9月15日(2011.9.15)
審査請求日　平成23年5月16日(2011.5.16)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

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

プアップ予告演出と該第２ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり、

前記第１ステップアップ予告演出における特定段階目の演出を開始する開始タイミングから該特定段階目の次段階目の演出を開始する開始タイミングまでの期間中に前記第２ステップアップ予告演出における所定段階目の演出を開始する開始タイミングがあり、

前記予告演出決定手段は、前記第１ステップアップ予告演出において行われる演出の段階目と前記第２ステップアップ予告演出において行われる演出の段階目とが所定の関係を満たすように各ステップアップ予告演出において行われる演出の段階目を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

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

【背景技術】

【０００２】

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

【０００３】

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

【０００４】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【０００５】

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

態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【０００６】

また、大当りやリーチ（特にスーパーリーチ）などが発生する可能性が高いことを予告する演出を予告演出という。リーチ演出は、最終停止図柄となる図柄以外の図柄が揃っている状態における演出であるが、予告演出は、リーチ演出とは異なる演出であって、最終停止図柄となる図柄以外の図柄が揃う前に実行可能であり、最終停止図柄となる図柄以外の図柄が揃った後も当然に実行可能である。

【０００７】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００８】

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

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００９】

一般に、ステップアップ予告演出では、ステップアップの途中で（最終のステップまで行かずに）ステップアップ予告演出が終了すると、その後に発展するリーチに対する大当りの信頼度が高くならないように構成されている。例えば、ステップアップ予告演出が３つのステップ（ステップ演出、予告演出）から構成されている場合に、最初のステップでステップアップ予告演出が終了してリーチに発展しても、そのリーチに対してあまり大当りの期待が持てないことになる。

【００１０】

ここで、ステップアップ予告演出を複数系統設けるようにすれば、例えば、一方の系統のステップアップ予告演出が途中で終了しても、他方の系統のステップアップ予告演出を継続させることによって、大当りの期待感を継続させることができるとともに、その後に発展するリーチに対する期待感を著しく損なわないようにすることもできる。

【００１１】

一方、単に複数系統のステップアップ予告演出を別々に実行するだけで、複数系統のステップアップ予告演出の間に何の関連性も持たせなければ、効果的に遊技者の期待を煽ることができず、遊技の興趣の向上を図ることができない。

【００１２】

そこで、本発明は、複数系統のステップアップ予告演出が実行可能な場合において、複数系統のステップアップ予告演出の間に関連性を持たせて興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１３】

本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第１特別図柄、第２特別図柄、演出図柄）を可変表示する可変表示部（例えば、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、演出表示装置９）を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前

決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ６１の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、予め定められた順番に従って１段階目の演出から複数段階目の演出までの複数の演出を段階的に行う予告演出であって、特定表示結果とする場合には該特定表示結果としない場合よりも高い割合で予め定められた段階目の演出まで演出が行われるステップアップ予告演出（例えば、第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）と該ステップアップ予告演出における演出の態様とを決定する予告演出決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ５１８Ａの処理を実行する部分）と、予告演出決定手段により決定されたステップアップ予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８４６～Ｓ８５５の処理を実行する部分）とを備え、予告演出決定手段は、ステップアップ予告演出として、該ステップアップ予告演出における複数の演出の態様が第１の態様である第１ステップアップ予告演出と、該ステップアップ予告演出における複数の演出の態様が第１の態様と異なる第２の態様である第２ステップアップ予告演出とを決定可能であり、予告演出実行手段は、予告演出決定手段により第１ステップアップ予告演出が決定され、かつ第２ステップアップ予告演出が決定されたときに、該第１ステップアップ予告演出と該第２ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり、第１ステップアップ予告演出における特定段階目の演出を開始する開始タイミングから該特定段階目の次段階目の演出を開始する開始タイミングまでの期間中に第２ステップアップ予告演出における所定段階目の演出を開始する開始タイミングがあり、予告演出決定手段は、第１ステップアップ予告演出において行われる演出の段階目と第２ステップアップ予告演出において行われる演出の段階目とが所定の関係を満たすように各ステップアップ予告演出において行われる演出の段階目を決定する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１ステップアップ予告演出における予告演出の段階目が第４段階以上であると決定した場合に、第２ステップアップ予告演出における予告演出の段階目を第３段階までに制限（規制）する処理を実行する。具体的には、実施の形態１の場合は、第１ステップアップ予告演出における予告演出の段階目が第４段階以上であると決定し、第２ステップアップ予告演出における予告演出の段階目を第４段階であると決定した場合に、ステップＳ５８８において組合せ不可能であると判定し、例えば第２ステップアップ予告演出のステップ数を下げる処理を実行する。実施の形態２の場合は、第１ステップアップ予告演出における予告演出の段階目が第５段階であると決定し、第２ステップアップ予告演出における予告演出の段階目を第３段階未満であると決定した場合に、ステップＳ５８８において組合せ不可能であると判定し、例えば第２ステップアップ予告演出のステップ数を第３段階まで上げる処理を実行する。実施の形態３の場合は、第１ステップアップ予告演出における予告演出の段階目が第４段階以上であると決定した場合に、第１ステップアップ予告演出における予告演出の段階目に応じた第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出における予告演出の段階目として第３段階までの範囲内で決定する。）ことを特徴とする。

【発明の効果】

【００１４】

請求項１記載の発明では、予告演出実行手段が、予告演出決定手段により第１ステップアップ予告演出が決定され、かつ第２ステップアップ予告演出が決定されたときに、該第１ステップアップ予告演出と該第２ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり、予告演出決定手段が、第１ステップアップ予告演出において行われる演出の段階目と第２ステップアップ予告演出において行われる演出の段階目とが所定の関係を満たすように各ステップアップ予告演出において行われる演出の段階目を決定するように構成されているので、複数系統のステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができ、さらに、第１ステップアップ予告演出における予告演出の段階目と第２ステップアップ予告演出における予告演出の段階目との間で関連性を持たせることにより遊技の面白みが増し、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】
【００１５】
【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。
【図３】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。
【図４】可動部材の動作の具体例を示す説明図である。
【図５】遊技制御用マイクロコンピュータにおけるＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図６】２ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図７】擬似連チャンス目を示す説明図である。
【図８】変動パターンを示す説明図である。
【図９】変動パターンを示す説明図である。
【図１０】各乱数を示す説明図である。
【図１１】大当り判定テーブル、大当り種別判定テーブルおよび確変昇格演出判定テーブルを示す説明図である。
【図１２】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１３】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１４】小当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１５】リーチ判定テーブルを示す説明図である。
【図１６】リーチ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１７】非リーチ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１８】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１９】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２０】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２１】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２２】擬似連演出パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２３】擬似連演出パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図２５】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
【図２６】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【図２７】保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。
【図２８】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２９】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図３０】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３１】表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
【図３２】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図３３】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図３４】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。
【図３５】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３６】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３７】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図３８】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
【図３９】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
【図４０】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
【図４１】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
【図４２】演出制御用ＣＰＵが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図４３】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４４】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図４５】飾り図柄の可変表示の態様の一例を示す説明図である。
【図４６】演出制御用マイクロコンピュータが使用する乱数を示す説明図である。
【図４７】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図４８】左右出目判定テーブルを示す説明図である。
【図４９】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す説明図である。
【図５０】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５１】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５２】特定演出パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図５３】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５４】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５５】擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
【図５６】図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。
【図５７】演出制御パターンテーブルを示す説明図である。
【図５８】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図５９】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
【図６０】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６１】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６２】特定演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６３】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図６４】プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。
【図６５】第１ステップアップ予告における各予告演出の内容と第２ステップアップ予告における各予告演出の内容を示す説明図である。
【図６６】第２ステップアップ予告演出の変化タイミングにおいて第２系統予告領域が拡大表示される状態を示す説明図である。
【図６７】第２系統予告領域の拡大表示の態様（パターン）を示す説明図である。
【図６８】第２ステップアップ予告演出の複数種類の変化タイミングにおいて第２系統予告領域が拡大表示される状態を示す説明図である。
【図６９】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図７０】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図７１】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図７２】第２予告設定テーブルを示す説明図である。
【図７３】可動物予告選択テーブルを示す説明図である。
【図７４】ボタン予告選択テーブルを示す説明図である。
【図７５】その他の予告演出を選択するためのテーブルを示す説明図である。
【図７６】第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図７７】第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図７８】第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図７９】第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図８０】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図８１】各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。
【図８２】ボタン予告演出におけるボタン有効期間を示すタイミング図である。
【図８３】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図８４】第１の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。
【図８５】第１の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図８６】第１の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図８７】第２の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図８８】第３の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。
【図８９】第３の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図９０】第４の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。
【図９１】第４の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図９２】第５の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。
【図９３】第５の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図９４】第６の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図９５】第７の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図９６】第７の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図９７】第８の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図９８】第９の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図９９】実施の形態２における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図１００】実施の形態３における予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０１】実施の形態３におけるスーパーリーチはずれ用の第２予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１０２】実施の形態４における第１ステップアップ予告の各予告演出の内容と第２ステップアップ予告の各予告演出の内容を示す説明図である。
【図１０３】実施の形態４における第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１０４】実施の形態４における第２予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１０５】実施の形態４における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図１０６】実施の形態４における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図１０７】実施の形態４における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図１０８】実施の形態４における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図１０９】実施の形態４における各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。
【図１１０】第１０の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。
【図１１１】第１０の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１１２】第１０の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１１３】第１０の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１１４】実施の形態５における非リーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１１５】実施の形態５における非リーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１１６】実施の形態５におけるノーマルリーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１１７】実施の形態５におけるノーマルリーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１１８】実施の形態５におけるノーマルリーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１１９】実施の形態５におけるノーマルリーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】

実施の形態１．

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。

【００１７】

パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機１は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠２を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤６を除く）とを含む構造体である。

【００１８】

ガラス扉枠２の下部表面には打球供給皿（上皿）３がある。打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）５が設けられている。また、ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤６の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成されている。

【００１９】

遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９の円形の表示画面には、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置９は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の３つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア（図８５等の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒを参照）があるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置９の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの３つ領域が離れてもよい。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】
以下、第１特別図柄と第２特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂとを特別図柄表示器（可変表示部）と総称することがある。
【００２３】
第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第１始動条件または第２始動条件が成立（例えば、遊技球が第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が０でない場合であって、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が通過したことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。また、この実施の形態では、第１始動入賞口１３への入賞および第２始動入賞口１４への入賞に関わりなく、始動入賞が生じた順に可変表示の開始条件を成立させるが、第１始動入賞口１３への入賞と第２始動入賞口１４への入賞のうちのいずれかを優先させて可変表示の開始条件を成立させるようにしてもよい。例えば第１始動入賞口１３への入賞を優先させる場合には、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態であれば、第２保留記憶数が０でない場合でも、第１保留記憶数が０になるまで、第１特別図柄の可変表示を続けて実行する。
【００２４】
第１特別図柄表示器８ａの近傍には、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第１飾り図柄の可変表示を行う第１飾り図柄表示器９ａが設けられている。この実施の形態では、第１飾り図柄表示器９ａは、２つのＬＥＤで構成されている。第１飾り図柄表示器９ａは、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。また、第２特別図柄表示器８ｂの近傍には、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第２飾り図柄の可変表示を行う第２飾り図柄表示器９ｂが設けられている。第２飾り図柄表示器９ｂは、２つのＬＥＤで構成されている。第２飾り図柄表示器９ｂは、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。
【００２５】
なお、第１飾り図柄と第２飾り図柄とを、飾り図柄と総称することがあり、第１飾り図柄表示器９ａと第２飾り図柄表示器９ｂを、飾り図柄表示器と総称することがある。
【００２６】
飾り図柄の変動（可変表示）は、２つのＬＥＤが交互に点灯する状態を継続することによって実現される。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、第１飾り図柄表示器９ａにおける第１飾り図柄の可変表示とは同期している。第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、第２飾り図柄表示器９ｂにおける第２飾り図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第１飾り図柄表示器９ａにおいて大当りを想起させる側のＬＥＤが点灯されたままになる。第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第２飾り図柄表示器９ｂにおいて大当りを想起させる側のＬＥＤが点灯されたままになる。なお、第１飾り図柄表示器９ａおよび第２飾り図柄表示器９ｂの機能を、演出表示装置９で実現するようにしてもよい。すなわち、第１飾り図柄および第２飾り図柄が、演出表示装置９の表示画面において画像として可変表示されるように制御してもよい。
【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

なお、この実施の形態では、図１に示すように、第２始動入賞口１４に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置１５が設けられているが、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

【００３２】

第１飾り図柄表示器９ａの側方には、第１始動入賞口１３に入った有効入賞球数すなわち第１保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する４つの表示器からなる第１特別図柄保留記憶表示器１８ａが設けられている。第１特別図柄保留記憶表示器１８ａは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第１特別図柄表示器８ａでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【００３３】

第２飾り図柄表示器９ｂの側方には、第２始動入賞口１４に入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられている。第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第２特別図柄表示器８ｂでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【００３４】

また、演出表示装置９の表示画面には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、合算保留記憶表示部１８ｃという。）が設けられている。合計数を表示する合算保留記憶表示部１８ｃが設けられているので

、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａおよび第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられているので、合算保留記憶表示部１８ｃは、必ずしも設けられていなくてもよい。

【００３５】

演出表示装置９は、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の可変表示時間中、および第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置９において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【００３６】

演出表示装置９の周囲の飾り部において、左側には、モータ８６の回転軸に取り付けられ、モータ８６が回転すると移動する可動部材７８が設けられている。この実施の形態では、可動部材７８は、擬似連の演出や予告演出（可動物予告演出）が実行されるときに動作する。また、演出表示装置９の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ８７の回転軸に取り付けられ、モータ８７が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）７９ａ，７９ｂが設けられている。この実施の形態では、演出羽根役物７９ａ，７９ｂは、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置１５の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第２始動入賞口１４に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つのＬＥＤによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器４

１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ３２ａによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯するＬＥＤを１増やす。そして、普通図柄表示器１０の可変表示が開始される毎に、点灯するＬＥＤを１減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数が高められる。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口１３に入り第１始動口スイッチ１３ａで検出されると、第１特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第１飾り図柄表示器９ａにおいて第１飾り図柄の可変表示が開始され、演出表示装置９において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第１特別図柄、第１飾り図柄および演出図柄の可変表示は、第１始動入賞口１３への入賞に対応する。第１特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第１保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第１保留記憶数を１増やす。

【００４４】

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

【００４５】

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

でない場合と比較して、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置１５が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するＲＡＭを含む演出制御用マイクロコンピュータ１００を搭載している。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていない。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵または外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部か

ら中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、ＬＥＤを駆動する信号にもとづいて枠ＬＥＤ２８などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ＬＥＤ２５に電流を供給する。

【００７１】

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

【００７２】

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

、左中右の演出図柄は最終停止（確定）する。なお、ここでは、再変動演出が終了するときにリーチになると説明したが、再変動演出が終了するときに、演出図柄はリーチにならず最終停止する場合もある。

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップＲＡＭ領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップＳ７）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、ＣＰＵ５６は初期化処理を実行する。バックアップＲＡＭ領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップＲＡＭ領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【００７７】

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

【００７８】

チェック結果が正常であれば、ＣＰＵ５６は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップＳ４１～Ｓ４３の処理）を行う。具体的には、ＲＯＭ５４に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ４１）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（ＲＡＭ５５内の領域）に設定する（ステップＳ４２）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バッ

クアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップＳ４１およびＳ４２の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

初期化処理の実行（ステップＳ１０～Ｓ１５）が完了すると、ＣＰＵ５６は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップＳ１７）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ１８）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行する

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

【００８７】

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

【００８８】

次に、ＣＰＵ５６は、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂ、普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップＳ２２）。第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび普通図柄表示器１０については、ステップＳ３２，Ｓ３３で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送

出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップＳ２８）。

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３３）。ＣＰＵ５６は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が０．２秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す１と「×」を示す０）を切り替える。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。

【００９８】

その後、割込許可状態に設定し（ステップＳ３４）、処理を終了する。

【００９９】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は２ｍｓ毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップＳ２１～Ｓ３３（ステップＳ２９を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【０１００】

図７は、擬似連チャンス目を示す説明図である。「擬似連」の特定演出では、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて、図

７（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。「左図柄」は「左」の図柄表示エリア９Ｌに表示（停止表示または仮停止表示）される演出図柄であり、「中図柄」は「中」の図柄表示エリア９Ｃに表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の図柄表示エリア９Ｒに表示される演出図柄である。なお、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８は、特殊組み合わせに含まれる演出図柄の組み合わせとして、あらかじめ定められていればよい。

【０１０１】

第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび演出表示装置９にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【０１０２】

第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび演出表示装置９にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに応じて、リーチ演出が実行された後に、または、リーチ演出が実行されずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【０１０３】

この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、またはリーチ演出が実行されずに、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに、演出図柄が揃って停止表示される。

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

図９は、可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応してあらかじめ

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

【０１０７】

図１０は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

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

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

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

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

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

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

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当り

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

このように、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれかである場合に、遊技状態において大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

【０１１６】

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

【０１１７】

また、大当り種別が「通常」に決定された場合には、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や時短状態である場合に用いられる図１２（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｅとでは、ノーマルＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ＡではスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられ、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ＤではスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられていない。このように、大当り種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、遊技状態に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ，１３２Ｄ（「通常」のときに選択）、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂ，１３２Ｅ（「確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃ，１３２Ｆ，１３２Ｇ（「突確」のときに選択）を比較すると、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられることがある。よって、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能になり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１１８】

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

【０１１９】

図１４（Ａ）に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ａにおいて判定値が割り当てられた特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別には、図１４（Ｃ）に示す大当り用変

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

【０１２０】

図１５（Ａ）～（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されているリーチ判定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃを示す説明図である。リーチ判定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にするか否かを、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）にもとづいて判定するために参照されるテーブルである。各リーチ判定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、図１５（Ｄ）に示すようなテーブル選択規則に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるかに応じて選択される。各リーチ判定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。

【０１２１】

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

【０１２２】

図１６（Ａ）～（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されているリーチ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃを示す説明図である。リーチ用変動パターン種別判定テーブ

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

【０１２３】

例えば、図１６（Ａ）に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａでは、リーチＨＡ２－１にする旨の判定結果に対応して、「１」～「１２８」の範囲の値（判定値）がノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てられ、それ以外の値がスーパーＣＡ２－２やスーパーＣＡ２－３の変動パターン種別に割り当てられている。また、リーチＨＡ２－２にする旨の判定結果に対応して、「１」～「１７０」の範囲の値がノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てられている。さらに、リーチＨＡ２－３にする旨の判定結果に対応して、「１」～「１８２」の範囲の値がノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てられている。リーチＨＡ２－１には、図１５（Ａ）に示すリーチ判定テーブル１３４Ａによって、保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される判定値が割り当てられている。リーチＨＡ２－２には、保留記憶数が「１」や「２」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。リーチＨＡ２－３には、保留記憶数が「３」～「８」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。これらの設定によって、保留記憶数が所定数（例えば、「１」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【０１２４】

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

１－２の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ｃが使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、リーチ状態にしない旨の判定結果が非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチＣＡ１－１～非リーチＣＡ１－４、非リーチＣＢ１－１～非リーチＣＢ１－３、非リーチＣＣ１－１～非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別のいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】
図２０に示すはずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａでは、非リーチＣＡ１－４や非リーチＣＣ１－３といった非リーチの変動パターン種別になる場合に対応して、非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－５といった特定演出を実行する変動パターン（図８参照）に、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。このような設定によって、演出図柄の可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定、および、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にしない旨の判定に対応して、非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－５の変動パターンのいずれかにする決定を行い、特定演出（非リーチＰＡ１－４の演出（「滑り」）または非リーチＰＡ１－５の演出（「擬似連」））を実行することができる。

【０１２９】
また、非リーチＣＢ１－１の変動パターン種別に対応して非リーチＰＢ１－１の変動パターンに割り当てられ、非リーチＣＢ１－２の変動パターン種別に対応して非リーチＰＢ１－２の変動パターンに割り当てられている。

【０１３０】
そして、非リーチＰＡ１－５を含む非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に対して、図１７（Ａ）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ａにおいて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチＨＡ１－１に対して「２１７」～「２４１」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチＨＡ１－２に対して「２３０」～「２４１」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチＨＡ１－３に対して「２３１」～「２４１」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチＨＡ１－４に対して「２３７」～「２４１」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチＨＡ１－５に対して「２３７」～「２４１」の範囲の判定値が割り当てられている。また、非リーチＨＡ１－１に対して、図１５（Ａ）に示すリーチ判定テーブル１３４Ａにおいて、保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される数値（判定値）であって、「１」～「２０４」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－２に対して、リーチ判定テーブル１３４Ａにおいて、保留記憶数が「１」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される数値（判定値）であって、「１」～「２１７」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－３に対して、リーチ判定テーブル１３４Ａにおいて、保留記憶数が「２」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される数値（判定値）であって、「１」～「２２０」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－４に対して、リーチ判定テーブル１３４Ａにおいて、保留記憶数が「３」および「４」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される数値（判定値）であって、「１」～「２３０」の範囲の判定値が割り当てられて、非リーチＨＡ１－４に対して、リーチ判定テーブル１３４Ａにおいて、保留記憶数が「５」～「８」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム２－２）の値と比較される数値（判定値）であって、「１」～「２３５」の範囲の判定値が割り当てられている。従って、保留記憶数が「１」や「２」である場合には、保留記憶数が「０」である場合に比べて、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、保留記憶数が「３」や「４」である場合には、保留記憶数が「０」である場合や、「１」または「２」である場合に比べて、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、保留記憶数が「５」～「８」である場合には、保留記憶数が「０」～「４」である場合に比べて、非リーチＰＡ１－５（「擬似連」を含む）を含む非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【０１３１】
また、図１７（Ｃ）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ｃにおいて、非リーチＰＡ１－５を含む非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別（図２０参照）に対して、リーチの種別が非リーチＨＣ１－１の場合には「２３５」～「２４１」の範囲の判定値（変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値）が割り当て

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

【０１３２】

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

【０１３３】

図８に例示した変動パターンでは、特定演出が実行されない非リーチＰＡ１－１の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が５．７５秒であり、非リーチＰＡ１－２の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が３．７５秒であり、非リーチＰＡ１－３の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が１．５０秒である。これに対して、「滑り」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－４の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は８．２５秒であり、「擬似連」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－５の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は１６．７０秒である。すなわち、「非リーチ」に対応して特定演出が実行される変動パターンにおける特別図柄の変動時間はいずれも、特定演出が実行されない変動パターンにおける特別図柄の変動時間に比べて長くなっている。そして、保留記憶数が「１」以上である場合には、「０」である場合に比べて特定演出を実行する非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。また、保留記憶数が「３」以上である場合には、「３」未満である場合に比べて非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。よって、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【０１３４】

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

【０１３５】

さらに、例えば、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＢ３－３の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行われた後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことにもとづいて実行

されるリーチ演出における演出動作の種類によって、変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーＰＡ３－３の変動パターンは、リーチ演出α１を実行する変動パターンであることから、図２１に示すはずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。スーパーＰＡ３－６の変動パターンは、リーチ演出α２を実行する変動パターンであることから、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。スーパーＰＢ３－３の変動パターンは、リーチ演出β１を実行する変動パターンであることから、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。

【０１３６】

図２２および図２３は、ＲＯＭ５４に記憶されている擬似連演出パターン判定テーブル１４０を示す説明図である。図２２には、はずれ時に使用される変動パターンが示され、図２３には、当り時に使用される変動パターンが示されている。擬似連演出パターン判定テーブル１４０には、擬似連を伴う変動パターンであるスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３（図８および図９参照）のそれぞれに対応した判定値が設定されている。判定値は、具体的な変動パターンに対応している。なお、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３については、複数種類の再変動回数の変動パターンがあるが、非リーチＰＡ１－５については初回変動（１回目の擬似変動）を含む再変動回数（擬似変動の回数）は２回の１種類のみであるから、判定値は割り当てられていない。すなわち、実際には、擬似連演出パターン判定テーブル１４０において、非リーチＰＡ１－５に関するデータは設定されていない。

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第１図柄変動指定コマンド）である。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２

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

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

コマンドＡ００１～Ａ００３（Ｈ）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始または小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンドまたは小当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。大当り開始指定コマンドまたは小当り開始指定コマンドには、大当りの種類または小当りに応じた大当り開始１指定コマンド、大当り開始指定２指定コマンドおよび小当り／突確開始指定コマンドがある。コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数指定コマンド）である。

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

ステップＳ３００～Ｓ３０７の処理は、以下のような処理である。

【０１５５】

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

【０１５６】

変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）：特別図柄プロセスフラグの値が１であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０２に対応した値（この例では２）に更新する。

【０１５７】

表示結果特定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）：特別図柄プロセスフラグの値が２であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ１００に、表示結果特定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０３に対応した値（この例では３）に更新する。

【０１５８】

特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）：特別図柄プロセスフラグの値が３であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップＳ３０１でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が０になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０４に対応した値（この例では４）に更新する。

【０１５９】

特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当りフラグまたは小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５またはステップＳ３０８に対応した値（この例では５または８）に更新する。大当りフ

ラグも小当りフラグもがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置９において演出図柄および飾り図柄が停止されるように制御する。

【０１６０】

大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）：特別図柄プロセスフラグの値が５であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド２１を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０６に対応した値（この例では６）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第１ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

【０１６１】

大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）：特別図柄プロセスフラグの値が６であるときに実行される。大当り遊技状態中または小当り遊技中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０７に対応した値（この例では７）に更新する。

【０１６２】

大当り終了処理（ステップＳ３０７）：特別図柄プロセスフラグの値が７であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ１００に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】
図２６は、ステップＳ３１２の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第１始動口スイッチ１３ａと第２始動口スイッチ１４ａとのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、オンしたのが第１始動口スイッチ１３ａであるか否かを確認する（ステップＳ２１１）。第１始動口スイッチ１３ａがオンしていれば、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４であるか否かを確認する（ステップＳ２１２）。第１保留記憶数カウンタの値が４であれば、ステップＳ２２１に移行する。
【０１６７】
第１保留記憶数カウンタの値が４でなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１３）。また、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第１」を示すデータをセットする（ステップＳ２１４）。
【０１６８】
この実施の形態では、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態となった場合（すなわち、第１始動入賞口１３に遊技球が始動入賞した場合）には「第１」を示すデータをセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態となった場合（すなわち、第２始動入賞口１４に遊技球が始動入賞した場合）には「第２」を示すデータをセットする。例えば、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態となった場合には「第１」を示すデータとして０１（Ｈ）をセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態となった場合には「第２」を示すデータとして０２（Ｈ）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、００（Ｈ）がセットされている。
【０１６９】
図２７（Ａ）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図２７（Ａ）に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保されている。なお、図２７（Ａ）には、合計保留記憶数カウンタの値が５である場合の例が示されている。図２７（Ａ）に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保され、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への入賞にもとづいて入賞順に「第１」または「第２」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、ＲＡＭ５５に形成されている。「ＲＡＭに形成されている」とは、ＲＡＭ内の領域であることを意味する。
【０１７０】
図２７（Ｂ）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図２７（Ｂ）に示すように、第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。また、第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。なお、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファは、ＲＡＭ５５に形成されている。
【０１７１】
始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１５）。なお、ステップＳ２１５の処理では、ランダムＲ（大当り判定用乱数）およびソフトウェア乱数であるランダム２－１（図１０参照）が、保存領域に格納される。
【０１７２】
次いで、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、保留特定領域（図２７（Ａ）参照）に

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

すなわち、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ５５の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ５５の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し（ステップＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ６２）。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図１１参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りまたは小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０１８８】

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

【０１８９】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りまたは突然確変大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、通常大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてリセットされる。

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７５）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄に決定する。小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「５」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「１」、「３」、「７」

のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突確」に決定した場合には、２ラウンド大当り図柄となる「１」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当り種別を「通常」または「確変」に決定した場合には、「３」または「７」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

ステップＳ１０１では、ＣＰＵ５６は、ランダム３を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム３の値を抽出する。そして、抽出したランダム３の

値にもとづいて、ステップＳ９２、Ｓ９４、Ｓ９９またはＳ１００の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０２）。

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

当りフラグがセットされていないときには、表示結果１指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１８）。

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

図３３は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、ステップＳ３２の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３２）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、ステップＳ１３９に移行する（ステップＳ１３３）。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

ステップＳ１３９では、ＣＰＵ５６は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する。時短フラグがセットされている場合には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を－１する（ステップＳ１４０）。そして、時短回数カウンタの値が０になった場合には、時短フラグをリセットする（ステ

ップＳ１４２）。そして、小当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１４３）。小当りフラグがセットされている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００に小当り／突確開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１４４）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１４５）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（２回）をセットする（ステップＳ１４６）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップＳ３０８）に対応した値に更新する（ステップＳ１４７）。小当りフラグがセットされていない場合には、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１４８）。

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

また、大入賞口制御タイマに、各ラウンドにおいて大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値を設定する（ステップＳ４０６）。例えば、１５ラウンド大当りの場合には最大時間は２９秒であり、突然確変大当りまたは小当りの場合には最大時間は０．５秒である。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）に応じた値に更新する（ステップＳ４１５）。

【０２１６】

図３５および図３６は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、ＣＰＵ５６は、大入賞口制御タイマの値を－１する（ステップＳ４２０）。

【０２１７】

そして、ＣＰＵ５６は、大入賞口制御タイマの値が０になったか否か確認する（ステップＳ４２１）。大入賞口制御タイマの値が０になっていないときは、カウントスイッチ２３がオンしたか否か確認し（ステップＳ４３２）、カウントスイッチ２３がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ２３がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を＋１する（ステップＳ４３３）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば１０）になっているか否か確認する（ステップＳ４３４）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。なお、Ｓ４２１とＳ４３２の判定順は逆でもよい。

【０２１８】

大入賞口制御タイマの値が０になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、ＣＰＵ５６は、ソレノイド２１を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う（ステップＳ４３５）。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする（０にする）（ステップＳ４３６）。

【０２１９】

次いで、ＣＰＵ５６は、開放回数カウンタの値を確認する（ステップＳ４３８）。開放回数カウンタの値が０でない場合には、ＣＰＵ５６は、大入賞口の開放後（ラウンドの終了後）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２ＸＸ（Ｈ））を演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ４３９）。そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間（インターバル期間）に相当する値を設定し（ステップＳ４４０）、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に応じた値に更新する（ステップＳ４４１）。なお、インターバル期間は、例えば５秒である。突然確変大当りや小当りのときは１５Ｒ大当りより短い期間としてもよい。

【０２２０】

開放回数カウンタの値が０である場合には、ＣＰＵ５６は、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことを例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップＳ４４２）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ３０７）に応じた値に更新する（ステップＳ４４３）。

【０２２１】

図３７は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１５０）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１５４に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップＳ１５１）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１５２）。ここで、確変大当りであった場合には大当り終了２指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突確終了指定コマンドを送信し、いずれでもない場合には大当り終了１指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置９において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ１５３）、処理を終了する。なお、ステップＳ１５２の処理を、大入賞口開放中処理におけるステップＳ４４２の前で実行してもよい。

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

次に、可変表示中に実行される演出の具体例を、図３８～図４１の説明図を参照して説明する。なお、図３８～図４１において、演出表示装置９の表示画面を矩形で示す。すなわち、図３８～図４１では、図１等に示す円形の演出表示装置９の表示画面の一部が示されている。また、演出図柄に付されている演出情報としてのキャラクタも省略している。

図３８は、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合、特定演出が実行されないとき、および「擬似連」の特定演出が実行されるときの演出制御用マイクロコンピュータ１００の制御による演出表示装置９における表示動作例を示す説明図である。変動パターン指定コマンドによって、非リーチＰＡ１－１の変動パターンが指定されたときには、図３８（Ｃ１），（Ｃ２）に示すように特定演出は実行されない。非リーチＰＡ１－４の変動パターンが指定されたときには、図３８（Ｅ１）～（Ｅ４）に示すような「滑り」の特定演出が実行される。非リーチＰＡ１－５の変動パターンが指定されたときには、図３８（Ｄ１）～（Ｄ６）に示すような「擬似連」の特定演出が実行される。なお、図３８（Ｄ１）～（Ｄ６）には、簡略化された擬似連の演出態様が示されている。

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

その後、特定演出が実行されない場合には、例えば、図３８（Ｃ１）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで「７」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図３８（Ｃ２）に示すように「中」の図柄表示エリア９Ｃで「４」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチの組合せとなる演出図柄が停止表示（最終停止表示）される。このとき、「右」の図柄表示エリア９Ｒや「中」の図柄表示エリア９Ｃで停止表示される演出図柄は、右最終停止図柄ＦＺ１－２や中最終停止図柄ＦＺ１－３として決定される。

【０２２９】

「擬似連」の特定演出が実行される場合には、例えば、図３８（Ｄ１）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで「７」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図３８（Ｄ２）に示すように「中」の図柄表示エリア９Ｃで「６」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）することによって、擬似連チャンス目ＧＣ６となる演出図柄が停止表示される。このときには、例えば、演出図柄の揺れ変動表示といった仮停止表示を行ってから、図３８（Ｄ３）に示すように全ての図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒで演出図柄を再び変動させる。その後、例えば、図３８（Ｄ４）～（Ｄ６）に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「６」、「７」、「４」の演出図柄を順次に停止表示（仮停止表示）した後、非リーチの組み合わせとなる演出図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【０２３０】

「滑り」の特定演出が実行される場合には、例えば、図３８（Ｅ１）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで「５」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図３８（Ｅ２）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで演出図柄を高速に再変動させる。その後、図３８（Ｅ３）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで「７」の演出図柄になるように、停止表示させる演出図柄を変更させる。ここで、図３８（Ｅ１）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで仮停止表示される演出図柄は、例えば、決定された右最終

停止図柄ＦＺ１－２にもとづいて決定される（図４７参照）。その後、例えば、図３８（Ｅ４）に示すように、「中」の図柄表示エリア９Ｃで「４」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチの組み合わせとなる演出図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【０２３１】

図３９～図４１は、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」以外である場合の表示動作例を示す説明図である。図３９（Ａ）に示す例では、例えば、特別図柄の可変表示における特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図３９（Ｂ）に示すように、「左」の図柄表示エリア９Ｌで「６」の演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【０２３２】

そして、例えば、変動パターンがスーパーＰＡ４－２であるときのように、「滑り」の特定演出が実行される場合には、図３９（Ｃ１）～（Ｃ３）に示すように、「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒで演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の図柄表示エリア９Ｒで演出図柄を再び変動させた後に停止表示させることによって、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となるように、停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。また、例えば、変動パターンがスーパーＰＡ４－３であるときのように、「擬似連」の特定演出が実行される場合には、図３９（Ｄ１）～（Ｄ５）に示すように、全ての図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、全ての図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示が行われる。その後、「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒで「６」の演出図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによって、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になる。

【０２３３】

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

。また、リーチ演出β２では、図４０（Ｊ）に示すようなキャラクタ画像ＣＨ３が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

コマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、ＲＡＭに形成されているコマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップＳ６

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

受信した演出制御コマンドが表示結果特定コマンドであれば（ステップＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その表示結果特定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果５指定コマンドのいずれか）を、ＲＡＭに形成されている表示結果特定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８）。

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップＳ６３３

）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行う（ステップＳ６３４。

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】
第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ５－１は、第１ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ５－１は、第１ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。第２ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ５－２は、第２ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。可動物予告決定用の乱数ＳＲ５－３は、可動物予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。ボタン予告決定用の乱数ＳＲ５－４は、ボタン予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。枠予告決定用の乱数ＳＲ５－５は、枠予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ５－６は、ミニキャラ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。演出羽根役物予告決定用の乱数ＳＲ５－７は、演出羽根役物予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。他系統予告決定用の乱数ＳＲ５－８は、他系統予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。なお、各予告演出の内容については後述する。

【０２５７】
第１特定演出パターン判定用の乱数ＳＲ６－１は、「滑り」の特定演出を実行する場合における演出動作の内容に対応した特定演出パターンを、複数種類のうちのいずれかに決定するために用いられる乱数である。

【０２５８】
演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている決定テーブルには、所定の非リーチの組み合わせを決定するためのテーブルとして、例えば、図４７（Ａ）～（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｄが含まれている。図４７（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは、所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄ＦＺ１－１を、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１の値と比較される数値（判定値）であって、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。図４７（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄ＦＺ１－２を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や第２最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－２にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、左最終停止図柄ＦＺ１－１として決定された演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、第２最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－２の値と比較される数値（判定値）であって、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。図４７（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは、所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄ＦＺ１－３を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や右最終停止図柄ＦＺ１－２、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【０２５９】
また、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている判定テーブルには、図４８に示すような左右出目判定テーブル１６１が含まれ、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組み合わせから、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８、ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８，ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３の値と比較される数値（判定値）であって、中最終停

止図柄ＦＺ１－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。

【０２６０】

図４７（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる演出図柄の図柄番号と右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第２最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－２の値と比較される数値（判定値）が割り当てられていない。このような割り当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチの組み合わせになる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄の組み合わせがリーチの組み合わせや大当り組み合わせにならないようにすることができる。また、図４７（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１、右最終停止図柄ＦＺ１－２、中最終停止図柄ＦＺ１－３の組み合わせが、あらかじめ定められた演出図柄の組み合わせになる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３の値と比較される数値（判定値）が割り当てられていない。例えば、リーチの組み合わせや大当り組み合わせ以外であっても、図７に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８となる部分や、図４９に示すような一定の非リーチの組み合わせとなる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３の値と比較される数値（判定値）が割り当てられていない。このような割り当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄が擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や、チャンス目に類似する一定の非リーチの組み合わせにならないようにすることができる。

【０２６１】

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

【０２６２】

すなわち、リーチはずれ組み合わせを構成する中最終停止図柄ＦＺ２－３は、左最終停止図柄ＦＺ２－１や右最終停止図柄ＦＺ２－２となる演出図柄の図柄番号との差分値である図柄差によって特定される。すなわち、演出図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」の順序で演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を停止表示する場合に、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア９Ｃ以外の「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒに停止表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２が最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを用いて「中」の図柄表示エリア９Ｃに停止表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３と左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２との差分（図柄差）を決定する。

決定された図柄差に応じて、「中」の図柄表示エリア９Ｃに停止表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３となる確定演出図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂは、ノーマルＰＡ２－１、ノーマルＰＡ２－２、特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２の変動パターンのいずれかである場合や、ノーマルＰＡ２－３、ノーマルＰＡ２－４のいずれかである場合、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＢ３－１～ＰＢ３－３、スーパーＰＣ３－１～スーパーＰＣ３－４、特殊ＰＧ２－３の変動パターンのいずれかである場合、スーパーＰＡ３－４～スーパーＰＡ３－６の変動パターンのいずれかである場合に応じて、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３の値と比較される数値（判定値）であって、図柄差「－２」、「－１」、「＋１」、「＋２」に対応するデータ（判定値）を含む。

【０２６３】

演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている判定テーブルには、大当り組み合わせのいずれかとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図５１に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａ，１６３Ｂが含まれている。図５１に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａ，１６３Ｂは、大当り図柄となる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１の値と比較される数値（判定値）であって、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる通常図柄の図柄番号「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「８」に対応するデータ（判定値）を含む。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１の値と比較される数値（判定値）であって、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」に対応するデータ（判定値）を含む。なお、最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、確変大当りとすることに決定されている場合に使用され、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、通常大当り（非確変大当り）とすることに決定されている場合に使用される。

【０２６４】

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

【０２６５】

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

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている決定テーブルには、「滑り」の特定演出が実行される場合に仮停止表示させる演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図５３（Ａ）～（Ｄ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄは、例えば、図５３（Ｅ）に示すようなテーブル選択規則に従って、特定演出パターンが滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、特定演出パターンが滑りＴＰ１－１である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ａが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－２である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－３である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－４である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄが使用テーブルとして選択される。各仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄは、演出図柄を再変動させる図柄表示エリアにおいて最終停

止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、仮停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。すなわち、仮停止図柄決定テーブル１６６Ａは、滑りＴＰ１－１の特定演出パターンに従って演出図柄が仮停止表示される「右」の図柄表示エリア９Ｒにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、右仮停止図柄ＫＺ１－１となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂは、滑りＴＰ１－２の特定演出パターンに従って演出図柄が仮停止表示される「左」の図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、左仮停止図柄ＫＺ１－２となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃは、滑りＴＰ１－３の特定演出パターンに従って演出図柄が仮停止表示される「右」の図柄表示エリア９Ｒにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、右仮停止図柄ＫＺ１－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄは、滑りＴＰ１－４の特定演出パターンに従って演出図柄が仮停止表示される「左」の図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、左仮停止図柄ＫＺ１－４となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。

【０２６９】

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

【０２７０】

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

において仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている制御パターンテーブルには、例えば、図５７に示す各種演出制御パターンテーブル１８２には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されている。各演出制御パターンには、

例えば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった大当り遊技状態や小当り遊技状態における演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が時系列的に設定されている。

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）：演出図柄および飾り図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新する。

【０２７９】

演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に対応した値に更新する。

【０２８０】

演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（および飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。

【０２８１】

大当り表示処理（ステップＳ８０４）：変動時間の終了後、演出表示装置９に大当りまたは小当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に更新する。

【０２８２】

ラウンド中処理（ステップＳ８０５）：ラウンド中の表示制御を行う。また、いわゆる確変昇格演出を実行する遊技機では、確変昇格演出の実行を示す確変昇格演出実行中フラグがセットされている場合には確変昇格演出を実行する。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップＳ８０６）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ８０７）に対応した値に更新する。

【０２８３】

ラウンド後処理（ステップＳ８０６）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に更新する。

【０２８４】

大当り終了処理（ステップＳ８０７）：演出表示装置９において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。

【０２８５】
図５９は、図５８に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８１２）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に応じた値に更新する（ステップＳ８１３）。
【０２８６】
図６０および図６１は、図５８に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、はずれとすることに決定されているか否か確認する（ステップＳ５０１）。はずれとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果１指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５０２）。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。
【０２８７】
非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リーチにならない演出図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ５０４）。ステップＳ５０４の処理では、図４７（Ａ）に示された最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを使用テーブルとして選択する。次いで、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ１－１の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを参照することによって左最終停止図柄ＦＺ１－１になる演出図柄を決定する。次に、図４７（Ｂ）に示された最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを使用テーブルとして選択する。続いて、第２最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－２の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ１－２の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを参照することによって右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄を決定する。また、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組み合わせにもとづいて、図４８に示された左右出目判定テーブル１６１を参照することによって、左右出目タイプＤＣ１－１が複数種類のいずれになるか判定する。次いで、図４７（Ｃ）に示された最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを使用テーブルとして選択する。また、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ１－３の値と左右出目タイプＤＣ１－１とにもとづいて、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを参照することによって中最終停止図柄ＦＺ１－３となる演出図柄を決定する。
【０２８８】
ステップＳ５０４の処理では、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｃや左右出目判定テーブル１６１を参照して、左中右最終停止図柄ＦＺ１－１～ＦＺ１－３となる演出図柄を決定することによって、演出図柄の停止図柄をリーチの組み合わせや大当りの組み合わせにしない。また、リーチの組み合わせや大当りの組み合わせ以外であっても、図７に示された擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や図４９に示されたような一定の非リーチの組み合わせになることもない。
【０２８９】
ステップＳ５０２の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リーチの組み合わせを構成する演出図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ５０５）。ステップＳ５０５の処理では、図５０（Ａ）に示された最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを使用テーブルとして選択する。また、第１最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ１－１の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを参照することによって左最終停止図柄ＦＺ２－１と右

最終停止図柄ＦＺ２－２となる同一の演出図柄を決定する。次に、図５０（Ｂ）に示された最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを使用テーブルとして選択する。また、第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－３の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ１－３の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを参照することによって左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる演出図柄と中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄との図柄差を決定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定した図柄差に応じて、中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄を決定する。

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

ステップＳ５０８の処理で、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３の変動パターン以外であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５１６に移行する。

【０２９３】

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

において表示されている左中右の確定演出図柄を「７」等に変更するようにしてもよい。なお、確変状態に関する報知を行わない遊技機では、確変昇格演出を実行せず、遊技者に、確定演出図柄によって遊技状態（確変状態であるか否か）を把握することを困難にするようにしてもよい。

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

ステップＳ５５２の処理で、特定演出が「滑り」以外である（すなわち、「擬似連」で

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

【０３０２】

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

【０３０３】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、「擬似連」の特定演出である場合には、受信した変動パターンコマンドで特定される擬似連変動の実行回数を定数Ｍにセットする。例えば、擬似連における再変動回数（初回変動を含まない。）が１回の特定演出パターンである場合には、定数Ｍを「１」に設定し、擬似連における再変動回数（初回変動を含まない。）が２回の特定演出パターンである場合には、定数Ｍを「２」に設定する。また、決定した仮停止図柄の組み合わせ数を示す変数Ｎに「０」を設定する。また、変動パターンが非リーチＰＡ１－５である場合には、図５４（Ａ）に示された仮停止図柄決定テーブル１６７Ａを使用テーブルとして選択し、変動パターンがスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３のいずれかである場合には、図５４（Ｂ）に示された仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂを使用テーブルとして選択する。また、擬似連第１変動時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－１の値を抽出する。そして、抽出した乱数ＳＲ４－１の値にもとづいて、選択した仮停止図柄決定テーブル１６７Ａと仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂとのうちのいずれかを参照することによって、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組み合わせを決定する。そして、変数Ｎに１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否か判定する。

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出の内容を決定し設定する予告演出設定処理を実行する（ステップＳ５１８Ａ）。なお、予告演出設定処理の内容については後述する（図６９、図７０参照）。

【０３０７】

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

【０３０８】

図６３は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１０１が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置９等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置９の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）が記載されている。具体的には、演出表示装置９の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ２７からの音出力を制御する。また、可動部材制御データに設定されている態様で可動部材７８および演出羽根役物７９ａ，７９ｂを制御する。

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、可動部材制御データに従って、可動部材７８を動作させるための駆動信号を出力する。また、可動部材制御データに従って、演出羽根役物７９ａ，７９ｂを動作させるための駆動信号を出力する。

【０３１２】

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

【０３１３】

次に、第１ステップアップ予告における各予告演出の内容と第２ステップアップ予告における各予告演出の内容について説明する。図６５は、第１ステップアップ予告における各予告演出の内容と第２ステップアップ予告における各予告演出の内容を示す説明図である。第１ステップ予告（右側のステップアップ予告）では、５つの予告演出（予告演出Ａ、予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出Ｅ）で構成されている。図６５に示すように、予告演出Ａとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において人のキャラクタＡが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｂとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において人のキャラクタＢが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｃとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において人のキャラクタＣが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｄとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１においてキャラクタＡ，Ｂ，Ｃが同時に画面左から登場し、画面の中央で停止する演出が行われる。予告演出Ｅとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１においてキャラクタＡ，Ｂ，Ｃが集合しているところに大きな人のキャラクタＤが画面右から登場する演出が行われる。

【０３１４】

また、第２ステップ予告（左側のステップアップ予告）では、４つの予告演出（予告演出Ｗ、予告演出Ｘ、予告演出Ｙ１、予告演出Ｚ１）で構成されている。なお、図６５では、予告演出Ｙ２，Ｙ３および予告演出Ｚ２，Ｚ３については図示を省略している。図６５に示すように、予告演出Ｗとして、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２においてカブト虫のキャラクタが画面右から飛んでくる演出が行われる。予告演出Ｘとして、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２においてカブト虫のキャラクタが木にとまる演出が行われる。予告演出Ｙ１として、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２において風が吹いて木が揺れる演出が行われる。予告演出Ｚ１として、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２においてカモメが飛んでくる演出が行われる。

【０３１５】

図６６は、第２ステップアップ予告演出の変化タイミングにおいて第２系統予告領域が拡大表示される状態を示す説明図である。図６６に示すように、この実施の形態では、演出表示装置９の表示画面において、第１ステップアップ予告（第１系統のステップアップ予告）は表示画面の下部の表示領域（これを第１系統予告領域９１という。）にて実行され、第２ステップアップ予告（第２系統のステップアップ予告）は、表示画面の上部の表示領域（背景画像を表示する領域）にて実行される。そして、図６６に示すように、第２ステップアップ予告における所定の演出（具体的には予告演出Ｗ，Ｘ，Ｙ１，Ｚ１）が実行されるときは、第２系統予告領域９２は小さい表示領域であるが、特定の演出（具体的には予告演出Ｙ２，Ｚ２）が実行されるときは、第２ステップアップ予告を強調するため第２系統予告領域９２が拡大されて大きな表示領域となる。なお、第２系統予告領域９２が拡大されたときは、第１系統予告領域９１は若干縮小される。ただし、第２系統予告領域９２が拡大されたときも、第１系統予告領域９１は縮小されないようにしてもよい。

【０３１６】

図６７は、第２系統予告領域の拡大表示の態様（パターン）を示す説明図である。図６

８は、第２ステップアップ予告演出の複数種類の変化タイミングにおいて第２系統予告領域が拡大表示される状態を示す説明図である。図６７に示すように、第２ステップアップ予告では、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１）に変化し、その後ステップ（Ｙ１）からステップ（Ｚ１）に変化するパターンと、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ２）に変化し、その後ステップ（Ｙ２）からステップ（Ｚ２）に変化するパターンと、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１）に変化し、その後ステップ（Ｙ１）からステップ（Ｚ２）に変化するパターンと、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ３）に変化し、その後ステップ（Ｙ３）からステップ（Ｚ３）に変化するパターンと、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１）に変化し、その後ステップ（Ｙ１）からステップ（Ｚ３）に変化するパターンと、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ２）に変化し、その後ステップ（Ｙ２）からステップ（Ｚ３）に変化するパターンと、を備えている。

【０３１７】

ここで、図６８に示すように、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１）に変化し、その後ステップ（Ｙ１）からステップ（Ｚ１）に変化するパターンでは、第２系統予告領域９２は拡大されない。ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ２）に変化し、その後ステップ（Ｙ２）からステップ（Ｚ２）に変化するパターンでは、ステップ（Ｙ２）が実行されるときに第２系統予告領域９２が拡大され（大きさ（中）の表示領域となり）、ステップ（Ｚ２）が実行されるときも第２系統予告領域９２が拡大されたままとなる。ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１）に変化し、その後ステップ（Ｙ１）からステップ（Ｚ２）に変化するパターンでは、ステップ（Ｚ２）が実行されるときに第２系統予告領域９２が拡大される（大きさ（中）の表示領域となる）。ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ３）に変化し、その後ステップ（Ｙ３）からステップ（Ｚ３）に変化するパターンでは、ステップ（Ｙ３）が実行されるときに第２系統予告領域９２が全画面表示となり（大きさ（大）の表示領域となり）、ステップ（Ｚ３）が実行されるときも第２系統予告領域９２は全画面表示のままとなる。

【０３１８】

なお、図６８には示していないが、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１）に変化し、その後ステップ（Ｙ１）からステップ（Ｚ３）に変化するパターンでは、ステップ（Ｚ３）が実行されるときに第２系統予告領域９２が全画面表示となる（大きさ（大）の表示領域となる）。ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ２）に変化し、その後ステップ（Ｙ２）からステップ（Ｚ３）に変化するパターンでは、ステップ（Ｙ２）が実行されるときに第２系統予告領域９２が拡大され（大きさ（中）の表示領域となり）、ステップ（Ｚ３）が実行されるときに第２系統予告領域９２が全画面表示となる（大きさ（大）の表示領域となる）。

【０３１９】

図６９および図７０は、ステップＳ５１８Ａの予告演出設定処理を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドとして、非リーチはずれの変動パターン（非リーチ変動パターン）に対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７１）。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７１のＹ）、図７１の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７２）。

【０３２０】

この実施の形態において、ステップアップ予告演出とは、予め定められた順番に従って１段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出のことをいう。この実施の形態では、特定表示結果（大当り）とする場合は特定表示結果としない場合よりもステップアップ予告演出において多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高くなる。

【０３２１】
なお、ステップアップ予告演出は、１つのキャラクタの形状や色が変化するようなものでもよく、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであれば「ステップアップ予告」と言える。例えば、段階的にキャラクタの数が増える、段階的に動くキャラクタの数が増える、キャラクタの動く回数や頻度などが段階的に増える、キャラクタの大きさが段階的に大きくなる、などの態様であってもよい。また、キャラクタを可動部材に置き換えた場合も同様である。すなわち、可動部材が複数設けられている場合に段階的に動く可動部材の数が増える、可動部材の動く回数や頻度などが段階的に増える、などの態様であってもよい。

【０３２２】
この実施の形態では、後述するように（図６６や図８５等参照）、第１ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置９の表示画面の下部の表示領域（第１系統予告領域９１）において段階的にキャラクタ（人のキャラクタ）を登場させていく演出としている。第１ステップアップ予告演出の詳しい内容については、図８５等を参照して後述する。

【０３２３】
図７１の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ａのみ実行される演出態様（「Ａ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行され、その後に予告演出Ｃが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「割振」に示す数字は、各演出態様に割り振られた判定値の数を示している。他のテーブル（図７２～図７５）においても同様である。

【０３２４】
なお、図７１の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、「Ａ→Ｂ→Ｃ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が０である）。これは、リーチが発生しないときは、予告演出Ｃ以上の予告演出が出現しないようにするため、すなわち、予告演出Ｃ以上の演出が出現するとリーチの発生が確定するようにするためである。

【０３２５】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７２において、第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ５－１の値を抽出し、抽出した乱数値と第１予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ａ」、「Ａ→Ｂ」・・・）にもとづいて、第１ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０３２６】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７２で第１ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図７２の左上に示す非リーチはずれ用の第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７３）。

【０３２７】
この実施の形態では、後述するように（図６６や図８５等参照）、第２ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置９の表示画面の上部の表示領域（第２系統予告領域９２）において背景画像を段階的に変化（発展、転換）させていく演出としている。第２ステップアップ予告演出の詳しい内容については、図８５等を参照して後述する。

【０３２８】
図７２の左上に示す非リーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、予告演出「なし」

と、予告演出Ｗのみ実行される演出態様（「Ｗ」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘが実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘが実行され、その後に予告演出Ｙ１が実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘが実行され、その後に予告演出Ｙ２が実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ２」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘが実行され、その後に予告演出Ｙ３が実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘ、予告演出Ｙ１、予告演出Ｚ１が順に実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ１」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘ、予告演出Ｙ２、予告演出Ｚ２が順に実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ２」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘ、予告演出Ｙ１、予告演出Ｚ２が順に実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ２」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘ、予告演出Ｙ３、予告演出Ｚ３が順に実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘ、予告演出Ｙ１、予告演出Ｚ３が順に実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘ、予告演出Ｙ２、予告演出Ｚ３が順に実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３２９】

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

【０３３０】

ステップＳ５７１において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ５７１のＮ）、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７４）。ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７４のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７１の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７５）。

【０３３１】

図７１の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、図７１の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３３２】

なお、図７１の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」および「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が０である）。これは、予告演出Ｄ以上の演出が出現するとスーパーリーチの発生が確定するようにするためである。

【０３３３】

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

【０３３４】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７５で第１ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図７２の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブル

を用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７６）。

【０３３５】

図７２の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、図７２の左上に示す非リーチはずれ用の第２予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３３６】

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

【０３３７】

ステップＳ５７４において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ５７４のＮ）、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７７）。スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７７のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７１の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７８）。

【０３３８】

図７１の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、図７１の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルや図７１の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３３９】

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

【０３４０】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７８で第１ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図７２の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７９）。

【０３４１】

図７２の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、図７２の左上に示す非リーチはずれ用の第２予告設定テーブルや図７２の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３４２】

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

【０３４３】

ステップＳ５７７において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ５７７の

Ｎ）、大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判断し、図７１の右下に示す大当り用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５８０）。

【０３４４】

図７１の右下に示す大当り用の第１予告設定テーブルでは、図７１の左上、右上および左下に示す非リーチはずれ用、ノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第１予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３４５】

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

【０３４６】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８０で第１ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図７２の右下に示す大当り用の第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５８１）。

【０３４７】

図７２の右下に示す大当り用の第２予告設定テーブルでは、図７２の左上、右上および左下に示す非リーチはずれ用、ノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第２予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３４８】

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

【０３４９】

なお、この実施の形態では、ステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）の有無と演出態様の決定は、大当り時において同じ予告設定テーブル（第１予告設定テーブル、第２予告設定テーブル）を用いている。しかし、全ての大当り種類に同じ予告設定テーブルを用いるのではなく、通常大当り、確変大当り、突然確変大当りおよび小当りの各々において使用する予告設定テーブルを備え、大当り種類に対応する予告設定テーブルを用いてステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）の有無と演出態様を決定するようにしてもよい。この場合、各々の予告設定テーブルにおいて予告演出の対する判定値の振り分けを異ならせることにより、大当りの種類に応じてステップアップ予告の実行割合や演出態様の出現割合を異ならせることができる。例えば、確変大当りは通常大当りに比べて、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」の演出態様などのステップアップが続くパターンが選択されやすいようにテーブルを設定することで、より一層の興趣の向上が図られる。また、突然確変大当りと小当りにおいて、例えば突然確変大当りでは「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」が選択され、小当りにおいては「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」が選択されないようにテーブルを設定することによって、大入賞口の開放態様が類似または同一であり、突然確変大当りと小当りの見分けが付かない場合の遊技状態（確変状態であるか否かの見分けが付かない遊技状態）となっても、予告演出の演出態様で突然確変大当りと小当りのいずれが発生したかを判別することができ、遊技性の向上が図れる。

【０３５０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７３に示す可動物予告設定テーブルを用いて、

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

【０３５１】

この実施の形態では、可動物予告演出は、ステップアップ予告演出ではなく、可動部材７８が予定の態様で動作することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、可動物予告演出は、１回または複数回変化する予告演出ではない（稼動部材７８が段階的に１回または複数回変化（発展、動作）させる予告演出ではない）。可動物予告演出の詳しい内容については、図９４を参照して後述する。

【０３５２】

図７３に示す可動物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、第１予告タイミングで可動部材７８が動作する演出態様と、第２予告タイミング（第１予告タイミングとは異なるタイミング）で可動部材７８が動作する演出態様と、第３予告タイミング（第１予告タイミングと第２予告タイミングのいずれも）で可動部材７８が動作する演出態様と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０３５３】

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

【０３５４】

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

【０３５５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７４に示すボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５８３）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用のボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用のボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容を決定する。

【０３５６】

この実施の形態では、ボタン予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、遊技者による操作ボタン１２０の押圧操作に応じて演出表示装置９の表示画面に所定の画像を表示することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、ボタン予告演出は、１回または複数回変化する予告演出ではない（操作ボタン１２０の操作に応じて段階的に１回または複数回変化（発展）させる予告演出ではない）。ボタン予告演出の詳しい内容については、図９７、図９８を参照して後述する。

【０３５７】

図７４に示すボタン予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、早いタイミングで第１メール予告演出（メールの開封１段階のメール予告演出）が実行される演出態様と、遅

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

【０３５８】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８３において、ボタン予告決定用の乱数ＳＲ５－４の値を抽出し、抽出した乱数値とボタン予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「第１メール予告で早いタイミング」、「第１メール予告で遅いタイミング」、「第２メール予告で早いタイミング」、「第２メール予告で遅いタイミング」、「カード予告で早いタイミング」、「カード予告で遅いタイミング」）にもとづいて、ボタン予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０３５９】

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

【０３６０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７５に示す枠（ランプ）予告設定テーブルを用いて、枠（ランプ）予告演出の有無を決定する（ステップＳ５８４）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容を決定する。

【０３６１】

この実施の形態では、枠（ランプ）予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、枠ランプ２８を所定の点灯ぱターンで点灯させることによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、枠（ランプ）予告演出は、１回または複数回変化する予告演出ではない（点灯パターンを１回または複数回段階的に変化（発展）させる予告演出ではない）。枠予告演出の具体的な内容については省略する。

【０３６２】

図７５に示す枠予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各枠予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、枠予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が枠予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０３６３】

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

【０３６４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７５に示すミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の有無を決定する（ステップＳ５８５）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示

結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用のミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用のミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の内容を決定する。

【０３６５】

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

【０３６６】

図７５に示すミニキャラ予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各ミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方がミニキャラ予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７５に示す演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する（ステップＳ５８６）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容を決定する。

【０３７１】

この実施の形態では、演出羽根役物予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出羽根役物７９ａ，７９ｂを所定タイミングで動作させることによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、演出羽根役物予告演出は、演出羽根役物７９ａ

，７９ｂを１回または複数回動作させる予告演出ではない。演出羽根役物予告演出の具体的な内容については省略する。

【０３７２】

図７５に示す演出羽根役物予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各演出羽根役物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、演出羽根役物予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が演出羽根役物予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０３７３】

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

【０３７４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７５に示す他系統液晶予告設定テーブルを用いて、他系統液晶予告演出（ステップアップ予告やボタン予告等の他の予告とは別系統の予告演出）の有無を決定する（ステップＳ５８７）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の他系統液晶予告設定テーブルを用いて、他系統液晶予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の他系統液晶予告設定テーブルを用いて、他系統液晶予告演出の内容を決定する。

【０３７５】

この実施の形態では、他系統液晶予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出表示装置９の表示画面に所定の画像（ステップアップ予告で登場するキャラクタの画像やボタン予告で表示される画像、ミニキャラの画像とは異なる画像）を所定タイミングで表示することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、他系統液晶予告演出は、演出表示装置９の表示画面に所定の画像を１回または複数回変化させる予告演出ではない。他系統液晶予告演出の具体的な内容については、図９５や図９６を参照して後述する。

【０３７６】

図７５に示す他系統液晶予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各他系統液晶予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、他系統液晶予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が他系統液晶予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０３７７】

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

【０３７８】

なお、枠予告演出、ミニキャラ予告演出、演出羽根役物予告演出および他系統液晶予告演出の各々について、複数種類の演出態様を設けてもよい。その場合、予告演出の実行の有無を決定する予告種別乱数を用いて、枠予告演出、ミニキャラ予告演出、演出羽根役物予告演出および他系統液晶予告演出の実行の有無を決定し、その後、予告演出の演出態様（内容）を決定する演出態様決定用乱数を用いて、各予告演出の演出態様を決定するように構成してもよい。このような構成によれば、予告演出の演出態様の数が大量になっても

、予告演出の演出態様に割り振る乱数と予告演出の演出態様の数との関係に対する制限がなくなる。つまり、ある予告演出Ａは１／１００００の確率で出現するものとすると１００００の乱数が必要となり、予告演出Ａの演出態様（バリエーション）を３つ設けると３００００の乱数が必要となるが、予告種別乱数を用いて予告演出Ａの実行の有無を決定し、予告演出Ａを実行すると決定した場合に演出態様決定用乱数を用いて予告演出Ａの演出態様を決定するように構成すれば、１００００の予告種別乱数と３の演出態様決定用乱数だけで済む。なお、このような構成は、枠予告演出、ミニキャラ予告演出、演出羽根役物予告演出および他系統液晶予告演出を決定する場合だけでなく、第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出、可動物予告演出、ボタン予告演出を決定する場合にも適用することができる。

【０３７９】

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

【０３８０】

具体的には、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出との組合せとして、図７６～図７９に示す組合せが考えられる。なお、図７６～図７９は、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。

【０３８１】

この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が２回変化（２段階発展）する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様）が実行されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出Ｙ３が実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」の演出態様）が実行されないようにしている。すなわち、第１ステップアップ予告演出における「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様と、第２ステップアップ予告演出における演出態様「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」とが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、この実施の形態では、第２ステップアップ予告演出における予告演出Ｙ３が実行された場合は、例えば図９３の（４－４）に示すように、第２ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置９の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置９の表示画面の下部の第１系統予告領域９１で実行される第１ステップアップ予告演出の予告演出「Ｃ」を実行することができない（予告演出Ｃに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、図７７や図７９に示すように、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様が決定されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」の演出態様を決定してはならないことになる。

【０３８２】

また、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が３回変化（３段階発展）する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様）が実行されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出Ｚ３が実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」の演出態様）が実行されないようにしている。すなわち、第１ステップアップ予告演出における「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様と、第２ステップアップ予告演出における演出態様「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」とが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、この実施の形態では、第２ステップアップ予告演出における予告演出Ｚ３が実行された場合は、例えば図９３の（４－５）に示すように、第２ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置９の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置９の表示画面の下部の第１系統予告領域９１で実行される第１ステップアップ

予告演出の予告演出「Ｄ」を実行することができない（予告演出Ｄに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、図７９に示すように、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様が決定されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」の演出態様を決定してはならないことになる。

【０３８３】

さらに、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が３回変化（３段階発展）する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様）が実行されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出Ｚ１～Ｚ３が実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ１」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ２」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ２」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」）の演出態様が実行されないようにしている。すなわち、第１ステップアップ予告演出における「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様と、第２ステップアップ予告演出における演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ１」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ２」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ２」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」）とが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、第１ステップアップ予告演出が多段階（第４段階以上）のステップまで発展（ステップアップ）するとともに、第２ステップアップ予告演出が多段階（第４段階）のステップまで発展すると、各ステップアップ予告演出における予告表示の内容が煩雑になり遊技者にとって予告表示の内容を認識するのが困難になるおそれがあるからである。従って、図７８および図７９に示すように、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様が決定されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ１」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ２」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ２」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」の演出態様を決定してはならないことになる。なお、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様が決定されたときに、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」の演出態様を決定しないようにする構成は、複数系統の予告表示の内容が煩雑になるのを回避する規制（禁則）であるとともに、複数系統のステップアップ予告演出の矛盾や重複が生じてしまうのを回避する規制（禁則）でもある。

【０３８４】

以上より、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）が決定され、第２ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」が決定された場合、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）が決定され、第２ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」が決定された場合、および、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）が決定され、第２ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ１」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ２」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ２」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」が決定された場合は、図７７～図７９に示すように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の組合せ不可能であると判定する（ステップＳ５８８のＮ）。そして、第２ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを所定段階下げた「Ｗ→Ｘ」などに変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５８９）。なお、組合せが不可能と判定された場合に、第１ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを１段階以上下げた演出態様「Ａ→Ｂ」に変更する（書き換える）処理を実行するようにしてもよい。

【０３８５】
このような構成によれば、演出表示装置９の表示画面で実行される２つのステップアップ予告演出の重複を回避することができるとともに、表示画面上で２つの予告演出が同時に実行されることによる予告表示の煩雑さを回避することができる。さらに、第１ステップアップ予告演出が多段階（第４段階以上）まで発展した場合に、第２ステップアップ予告演出を所定段階（第３段階）までしか発展させないように構成しているので、多段階まで発展するステップアップ予告演出に対して遊技者をより一層注目させることができる。
【０３８６】
なお、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が２回以上変化（２段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様が実行されたときは、常にリーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が発生することにしている。従って、図７１の左上の非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルには、「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、リーチが発生しないとき（非リーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）が常に決定されない。
【０３８７】
ただし、図７１の左上に示す第１予告設定テーブルにおいて、リーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップＳ５８８において、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（リーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップＳ５８９において、第１ステップアップ予告演出の演出態様をリーチ確定でない演出態様（例えば「Ａ→Ｂ」）に変更する（書き換える）処理が実行される。
【０３８８】
また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が３回以上変化（３段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様が実行されたときは、常にスーパーリーチが発生することにしている。従って、図７１の右上のノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルには、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、スーパーリーチが発生しないとき（ノーマルリーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）が常に決定されない。
【０３８９】
ただし、図７１の右上に示す第１予告設定テーブルにおいて、スーパーリーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップＳ５８８において、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（スーパーリーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップＳ５８９において、第１ステップアップ予告演出の演出態様をスーパーリーチ確定でない演出態様（例えば「Ａ→Ｂ→Ｃ」）に変更する（書き換える）処理が実行される。
【０３９０】
また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出が多段階（第４段階以上）のステップまで発展した場合に、第２ステップアップ予告演出を所定段階（第３段階）のステップまでしか発展させないように構成しているが、逆に、第２ステップアップ予告演出が多段階（例えば第４段階）のステップまで発展した場合に、第１ステップアップ予告演出を所定段階（例えば第３段階）までしか発展させないように構成してもよい。
【０３９１】
次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告

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

【０３９２】

図７６～図７９に示すように、早いタイミングで実行されるボタン予告演出（メール予告演出、カード予告演出）は、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における任意の演出態様と組合せ可能である。一方、遅いタイミングで実行されるボタン予告演出（メール予告演出、カード予告演出）は、第１ステップアップ予告演出については任意の演出態様と組合せ可能であるが、第２ステップアップ予告演出については「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」および「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」との組合せが不可能である。ボタン予告演出が実行される遅いタイミングと予告画像が全画面表示となる予告演出Ｙ３が実行されるタイミングと重複してしまうため、ボタン予告演出と予告演出Ｙ３とを同時に実行することができないからである。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップＳ５９０のＮ）、遅いタイミングのボタン予告演出の演出態様を、例えば早いタイミングのボタン予告演出の演出態様に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５９１）。

【０３９３】

また、図７６～図７９に示すように、他系統液晶予告演出は、第１ステップアップ予告演出については予告演出Ｃを実行する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）との組合せが不可能であり、第２ステップアップ予告演出については予告演出Ｙ１、Ｙ２またはＹ３を実行する演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１」「Ｗ→Ｘ→Ｙ２」「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ１」「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ２」「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ２」「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」）との組合せが不可能である。予告画像が全画面表示となる他系統予告予告演出（図９６（６－５）（６－６）参照）が実行されるタイミングと予告演出Ｃが実行されるタイミングと重複し、また予告画像が全画面表示となる他系統予告予告演出が実行されるタイミングと予告演出Ｙ１、Ｙ２またはＹ３が実行されるタイミングと重複してしまうため、他系統液晶予告演出と予告演出Ｃ、および他系統液晶予告演出と予告演出Ｙ１、Ｙ２またはＹ３とを同時に実行することができないからである。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップＳ５９０のＮ）、例えば他系統液晶予告演出の演出態様を実行しないように、あるいは予告演出Ｃや予告演出Ｙ１，Ｙ２，Ｙ３を実行しないように変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５９１）。

【０３９４】

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

【０３９５】

以上のようにして決定された予告演出の有無および演出態様は、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭの所定格納領域（予告演出格納領域）に格納（設定）される。

【０３９６】

図８０は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ８４１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ８４２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８

４３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップＳ８４４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップＳ８４５）。

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

ことができる。

【０４０２】

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

【０４０３】

次に、各種予告演出の実行タイミング（予告タイミング）について説明する。図８１は、各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。図８１に示すように、他系統液晶予告、第１ステップアップ予告、第２ステップアップ予告、メール予告（ボタン予告の一種）、カード予告（ボタン予告の一種）およびミニキャラ予告は、演出表示装置９に表示される画像を用いる予告であるので、これらの予告のことを液晶予告という。

【０４０４】

また、図８１に示すように、第１ステップアップ予告は、ステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）、ステップ（Ｃ）、ステップ（Ｄ）、ステップ（Ｅ）の順にステップアップする予告（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）である。ここで、ステップ（Ａ）は予告演出Ａが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｂ）は予告演出Ｂが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｃ）は予告演出Ｃが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｄ）は予告演出Ｄが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｅ）は予告演出Ｅが実行されている段階（期間）を示している。

【０４０５】

また、図８１に示すように、第２ステップアップ予告は、ステップ（Ｗ）からステップ（Ｘ）にステップアップし、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）にステップアップし、ステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）からステップ（Ｚ１），（Ｚ２）または（Ｚ３）にステップアップする予告である。ここで、ステップ（Ｗ）は予告演出Ｗが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｘ）は予告演出Ｘが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）は予告演出Ｙ１，Ｙ２またはＹ３が実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｚ１），（Ｚ２）または（Ｚ３）は予告演出Ｚ１，Ｚ２またはＺ３が実行されている段階（期間）を示している。なお、この実施の形態では、図７２に示したように、「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｙ１」や「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ２」の演出態様については設けられていない。

【０４０６】

図８１に示す例では、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出と枠予告演出（枠フラッシュ）は、演出表示装置９における演出図柄の変動の開始と同時に実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第１ステップアップ予告演出、メール予告演出（早いタイミング）、カード予告演出（早いタイミング）および演出羽根役物予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点において実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第２ステップアップ予告演出と可動物予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点から所定時間経過後の時点において実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、メール予告演出（遅いタイミング）とカード予告演出（遅いタイミング）は、第１ステップアップ予告演出におけるステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）に変化する時点（および、第２ステップアップ予告演出におけるステップ（Ｗ）からステップ（Ｘ）に変化する時点）において実行開始可能な予告演出とされている。さらに、複数の予告演出のうち、他系統液晶予告演出は、第１ステップアップ予告演出におけるステップ（Ｂ）からステップ（Ｃ）に変化する時点（および、第２ステップアップ予告演出におけるステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）に変化する時点）において実行開始可能な予告演出とされて

いる。

【０４０７】

このように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるので、複数のステップアップ予告演出の各々について予告が開始されるかどうかの期待を抱かせることができる。すなわち、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出が同じタイミングで開始させるようにすると、そのタイミングで第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出のいずれも開始されなかった場合は大当りの期待を持てなくなり、遊技の興趣を低下させてしまうおそれがあるが、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるように構成した場合には、第１ステップアップ予告演出が開始されなかったとしても第２ステップアップ予告演出が開始されるかもしれないとの期待を持たせることができ、遊技の興趣が低下してしまうのを防ぐことができる。

【０４０８】

また、第２ステップアップ予告演出が開始される開始タイミングは、第１ステップアップ予告演出が開始される開始タイミングから当該第１ステップアップ予告演出におけるステップ（Ａ）をステップ（Ｂ）に変化させる変化タイミングまでの期間内である。このような構成によれば、第１ステップアップ予告演出のステップ（Ａ）の実行期間内に第２ステップアップ予告演出が開始されるため、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出を同時に実行可能な期間が長くなり、興趣の向上を図ることができる。

【０４０９】

さらに、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出および枠予告演出（枠フラッシュ）の開始タイミングと、第１ステップアップ予告演出等の開始タイミングと、第２ステップアップ予告演出および可動物予告演出の開始タイミングと、他系統液晶予告演出の開始タイミングとが異なるように構成されているので、４つの開始タイミングにおいて遊技者に予告演出が開始されるかどうかの期待を抱かせることができ、より一層、遊技の興趣を高めることができる。

【０４１０】

なお、図８１に示す例では、第１ステップアップ予告演出が先に開始され、その後に第２ステップアップ予告演出が開始されるように構成されているが、逆であってもよい。つまり、第２ステップアップ予告演出が先に開始され、その後に第１ステップアップ予告演出が開始されるように構成されていてもよい。また、ステップアップ予告演出以外の他の予告演出の開始タイミングも、図８１に示すタイミングに限られず、適宜変更することが可能である。

【０４１１】

図８１に示すように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とは、予告演出が変化するタイミング（つまり、切替タイミングあるいは発展タイミング）が同じである。具体的には、第１ステップアップ予告演出が実行されるとともに第２ステップアップ予告演出が実行された場合に、ステップ（Ａ）がステップ（Ｂ）に変化すると同時にステップ（Ｗ）がステップ（Ｘ）に変化し、ステップ（Ｂ）がステップ（Ｃ）に変化すると同時にステップ（Ｘ）がステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）に変化し、ステップ（Ｃ）がステップ（Ｄ）に変化すると同時にステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）がステップ（Ｚ１），（Ｚ２）または（Ｚ３）に変化する。

【０４１２】

ここで、複数系統のステップアップ予告における予告演出が「同一のタイミングで変化（発展、ステップアップ）する」とは、遊技者が知覚（認識）できるステップアップの演出開始タイミングが同時であることをいう。具体的には、図６５に示した演出例では、予告演出Ａに相当するキャラクタＡが画面に登場するタイミングと予告演出Ｗに相当するカブト虫のキャラクタが画面に登場するタイミングが同時であり、予告演出Ｂに相当するキャラクタＢが画面に登場するタイミングと予告演出Ｘに相当するカブト虫のキャラクタが木にとまるタイミングが同時であり、予告演出Ｃに相当するキャラクタＣが画面に登場す

るタイミングと予告演出Ｙ１に相当する木が風で揺れるタイミングが同時であり、予告演出Ｄに相当するキャラクタＡ，Ｂ，Ｃが画面に同時に登場するタイミングと予告演出Ｚ１に相当するカモメが画面に登場するタイミングが同時である。

【０４１３】

なお、図６５に示す演出例のように、キャラクタが画面に登場するだけでステップアップが成立する演出では、そのキャラクタが画面に登場するタイミング（瞬間）が予告演出の演出開始タイミングであるが、画面が切り替わるステップアップ予告の場合は画面が切り替わるタイミング（瞬間）が予告演出の演出開始タイミングであり、色や形状などが変化するステップアップ予告の場合は色や形状などが変化するタイミング（瞬間）が演出開始タイミングである。また、キャラクタの動きによってステップアップが成立する演出では、キャラクタの動きが遊技者の知覚可能な程度（レベル）に達したタイミングが演出開始タイミングである（例えば、キャラクタの位置、動く早さ、動く回数などが変化したと遊技者が知覚可能な程度に変化したタイミングが演出開始タイミングとなる）。また、可動部材の動きによってステップアップが成立する演出でも、可動部材の動きが遊技者の知覚可能な程度（レベル）に達したタイミングが演出開始タイミングである（例えば、可動部材の位置、動く早さ、動く回数などが変化したと遊技者が知覚可能な程度に変化したタイミングが演出開始タイミングとなる）。また、音の変化によってステップアップが成立する演出でも、音の変化が遊技者の知覚可能な程度（レベル）に達したタイミングが演出開始タイミングである。さらに、ランプの点灯の変化によってステップアップが成立する演出でも、ランプの点灯の変化が遊技者の知覚可能な程度（レベル）に達したタイミングが演出開始タイミングである。

【０４１４】

なお、上述したように、第２ステップアップ予告においてステップ（Ｙ３）に変化した場合は、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）に変化しない（「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」まで発展したときは図７７および図７９に示すように「Ａ→Ｂ→Ｃ」まで発展しない：ステップＳ５８８，Ｓ５８９参照）。また、第２ステップアップ予告においてステップ（Ｚ３）に変化した場合は、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｄ）に変化しない（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１，Ｙ２，Ｙ３→Ｚ３」まで発展したときは図７９に示すように「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」まで発展しない：ステップＳ５８８，Ｓ５８９参照）。なお、第１ステップアップ予告においてステップ（Ｃ）まで変化（発展）したときは、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が確定したことになる。また、第１ステップアップ予告においてステップ（Ｄ）まで変化（発展）したときは、スーパーリーチが確定したことになる。

【０４１５】

また、図８１に示すように、この実施の形態では、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）および第２ステップアップ予告におけるステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）が終了したタイミングで、左図柄（最初に停止する第１停止図柄）が停止する。また、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｄ）および第２ステップアップ予告におけるステップ（Ｚ１），（Ｚ２）または（Ｚ３）が終了したタイミングで、右図柄（２番目に停止する第２停止図柄）が停止する。このように、演出図柄の停止と予告演出の実行タイミングを同期させることによって、複数系統のステップアップ予告演出の段階（ステップ）を遊技者に容易に認識させることができる。また、左図柄の停止後はステップアップ予告演出を減らす（１つにする）ことができ、遊技者に演出図柄の停止図柄（右図柄、中図柄）に注目させることができる。さらに、右図柄の停止後はステップアプ予告を実行しないようにすることができ、遊技者にリーチ状態の演出に注目させることができる。

【０４１６】

図８１に示す例において、メール予告は、メールを受信したことを遊技者に報知し、操作ボタン１２０の操作を遊技者に促し、遊技者の操作ボタン１２０の操作に応じてメールを開封してメールの内容を報知し、メールの内容に応じて大当りの可能性の高低を認識させる。なお、メール予告において、「メール２段」とあるのは、遊技者による２回目の操作ボタン１２０の操作に応じてメールを開封してメールの内容を報知する演出である。「

メール２段」のときは、「メール１段」よりも大当りの可能性が高い。また、メール予告は、早いタイミング（第１ステップアップ予告演出の開始タイミング）で実行される場合と、遅いタイミング（第１ステップアップ予告演出におけるステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）への変化タイミング）で実行される場合とがある。

【０４１７】

また、図８１に示す例において、カード予告は、カードを表示し、操作ボタン１２０の操作を遊技者に促し、遊技者の操作ボタン１２０の操作に応じてカードを開放し（つまり、ひっくり返し）、カードに書かれている内容を報知し、その内容に応じて大当りの可能性の高低を認識させる。また、カード予告は、早いタイミング（第１ステップアップ予告演出の開始タイミング）で実行される場合と、遅いタイミング（第１ステップアップ予告演出におけるステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）への変化タイミング）で実行される場合とがある。

【０４１８】

また、図８１に示す例において、ミニキャラ予告は、演出図柄の変動開始とともに、演出表示装置９の画面上にミニキャラを登場させて（例えばチョウチョを飛ばす）、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【０４１９】

また、図８１に示す例において、演出羽根役物予告は、演出図柄が高速変動しているときに演出羽根役物７９ａ，７９ｂを動作させて、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【０４２０】

また、図８１に示す例において、可動物予告は、演出図柄の変動が高速変動となる時点（第１予告タイミング）で可動部材７８を動作させるか、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）が実行される時点（第２予告タイミング）で可動部材７８を動作させるか、第１予告タイミングおよび第２予告タイミングのいずれのタイミング（第３予告タイミング）でも可動部材７８を動作させることにより、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。なお、この実施の形態では、第１予告タイミングよりも第２予告タイミングで、第２予告タイミングよりも第３予告タイミング（つまり第１予告タイミングかつ第２予告タイミング）で可動部材７８が動作したときは、大当りの可能性を高くしている。

【０４２１】

また、図８１に示す例において、枠予告は、演出図柄の変動開始とともに、枠ランプ２８を所定の点灯パターンで点灯させて、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【０４２２】

また、図８１に示す例において、他系統液晶予告は、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）が実行される時点で演出表示装置９の画面に所定の画像（他の液晶予告で表示される画像とは異なる画像）を表示することによって、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【０４２３】

図８１に示すように、ステップアップ予告（第１ステップアプ予告、第２ステップアップ予告）以外の他の予告も、ステップアップ予告における予告演出の実行開始のタイミング（または予告演出の変化タイミング）において実行が開始されるように構成されている。従って、複数系統のステップアップ予告演出の段階（ステップ）と他の予告演出の内容を遊技者に容易に認識させることができる。

【０４２４】

図８２は、ボタン予告演出におけるボタン有効期間を示すタイミング図である。図８２に示すように、ボタン予告（メール予告、カード予告）は、早いタイミングで実行されるときはステップ（Ａ）およびステップ（Ｗ）の開始タイミングと同期して開始され、遅いタイミングで実行されるときはステップ（Ｂ）およびステップ（Ｘ）の開始タイミングと同期して開始される。そして、ボタン予告の開始タイミングから操作ボタン１２０の操作

を有効とし、その時点からボタン有効期間が開始される。ボタン予告が開始されてから所定期間（具体的にはステップ（Ｂ）およびステップ（Ｘ）の実行期間）が経過すると、ボタン予告が終了し、ボタン有効期間も終了する。ボタン有効期間において遊技者が操作ボタン１２０を操作したときは（操作ボタン１２０がオンしたときは）、メール予告ではメールを受信した旨の表示からメールを開封する表示に変化し、カード予告ではカードが出現した表示からカードが回転して開放する表示に変化する。なお、この実施の形態では、２段階目のメール受信の報知（「メール２段」）が実行されたときは、再びボタン有効期間が開始され、遊技者による操作ボタン１２０の操作に応じてメールを開封する表示が行われる。

【０４２５】

図８３は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８７０）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップＳ８７７に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップＳ８７６で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップＳ８７１～Ｓ８７６の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップＳ８７７に移行する。

【０４２６】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の変動停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８７１）。確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、決定されている停止図柄（はずれ図柄、小当り図柄または大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップＳ８７２）。

【０４２７】

なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて演出図柄を停止表示する制御を行うが、変動時間タイマがタイムアップしたことにもとづいて演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

【０４２８】

ステップＳ８７２の処理で小当り図柄また大当り表示図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８７４）。

【０４２９】

ステップＳ８７２の処理で小当り図柄また大当り図柄を停止表示した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップＳ８７６）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始１指定コマンド受信フラグまたは大当り開始２指定コマンド受信フラグ）または小当り／突確開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突確開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８７７）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突確開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップＳ８７８）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８７９）。

【０４３０】

なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／

突確開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。また、ステップＳ８７９の処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常大当りまたは確変大当りに決定されているとき（具体的には、表示結果２指定コマンドまたは表示結果３指定コマンドを受信しているとき：図１７参照）には、図５７に示された「１５回開放遊技開始報知」に対応するプロセステーブルを選択し、小当りまたは突確大当りに決定されているとき（具体的には、表示結果４指定コマンドまたは表示結果５指定コマンドを受信しているとき：図２４参照）は、図５７に示された「２回開放遊技開始報知（突確・小当り共通）」に対応するプロセステーブルを選択する。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ８８０）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１、可動部材制御データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ２７、および演出用部品としての可動部材７８と演出羽根役物７９ａ，７９ｂ）の制御を実行する（ステップＳ８８１）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８８２）。

【０４３１】

次に、各種予告演出の具体例について説明する。

【０４３２】

まず、第１の予告演出として第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を説明する。図８４は、第１の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。図８４に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｗ→Ｘ→Ｙ１を実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。

【０４３３】

図８４に示すように、第１ステップアップ予告の予告演出Ａの開始タイミングをＴ１とし、第２ステップアップ予告の予告演出Ｗの開始タイミングをＴ２とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂおよび第２ステップアップ予告の予告演出Ｘの開始タイミングをＴ３とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｃおよび第２ステップアップ予告の予告演出Ｙ１の開始タイミングをＴ４とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｄの開始タイミングをＴ５とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの開始タイミングをＴ６とし、中図柄（最後に停止する最終停止図柄）の停止タイミングをＴ７としている。

【０４３４】

図８５および図８６は、第１の予告演出として第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を示す説明図である。図８５に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図８５（１－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、タイミングＴ１において演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行される（１－２）。タイミングＴ２になると、第２ステップアップ予告における予告演出Ｗとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が行われる（１－３）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。このように、第１ステップアップ予告における予告演出Ａの開始タイミング（Ｔ１）と第２ステップアップ予告における予告演出Ｗの開始タイミング（Ｔ２）は異なるタイミングとなっている。

【０４３５】

タイミングＴ３になると、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出が実行される（１－４）。その後、キャラクタＢ２１１は画面右に去っていく。

【０４３６】

タイミングＴ４になると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｃとしてキャラクタ Ｃ２１２が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙ１として風が吹いて木２００が揺れる演出が実行される（１－５）。その後、キャラクタＣ２１２は画面右に去っていく。

【０４３７】

タイミングＴ５になると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄとしてキャラクタ Ａ２１０，Ｂ２１１，Ｃ２１２が同時に画面左から登場する演出が実行され、さらに左図柄（「７」）が停止される（１－６）。

【０４３８】

タイミングＴ６になると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｅとしてキャラクタ Ｄ２１３が画面左から登場する演出が実行され、右図柄（「７」）が停止されリーチが発生する（図８６（１－７））。

【０４３９】

このように、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が同じタイミングで変化（発展）するので、遊技者にとって他系統のステップアップ予告が同時に実行されてもどのような内容の予告演出が行われているかを容易に認識することができる。

【０４４０】

図８７は、第２の予告演出の具体例を示す説明図である。図８７に示すように、第２ステップアップ予告において予告演出Ｘが実行されている状態（図８５（１－４）と同じ状態）から予告演出Ｙ２が実行される場合は、第２系統予告領域９２が拡大される。そして、拡大された第２系統予告領域９２において風が吹いて木２００が揺れる演出が実行される（図８７（１－５Ａ）。このような構成によって、第２ステップアップ予告の内容を強調して認識しやすくすることができる。このとき、第１系統予告領域９１は若干縮小される。なお、第１系統予告領域９１においてキャラクタＢ２１１が登場しているが、これは第１ステップアップ予告が予告演出Ｂで終了したため、キャラクタＢ２１１が画面から去らずにとどまっている状態を示している。ただし、第１ステップアップ予告が終了するときに、キャラクタＢ２１１が画面から去っていなくなるようにしてもよい。

【０４４１】

次に、第３の予告演出の具体例を説明する。図８８は、第３の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。図８８に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ２を実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。

【０４４２】

図８９は、第３の予告演出の具体例を示す説明図である。図８９に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（２－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、タイミングＴ１において演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行される（２－２）。タイミングＴ２になる、第２ステップアップ予告における予告演出Ｗとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が実行される（２－３）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。このように、第１ステップアップ予告における予告演出Ａの開始タイミング（Ｔ１）と第２ステップアップ予告における予告演出Ｗの開始タイミング（Ｔ２）は異なるタイミングとなっている。

【０４４３】

タイミングＴ３になると、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出が実行される（２－４）。

【０４４４】

タイミングＴ４になると、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２が拡大され、第２系統予告領域９２における画像（木２００の画像、カブト虫のキャラクタ２２０の画像）も拡大される。拡大された第２系統予告領域９２において、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙ２として風が吹いて木２００が揺れる演出が実行される（２－５）。このとき、第１ステップアップ予告が予告演出Ｂで終了しているので、第１系統予告領域９１においてキャラクタＢ２１１が画面から去らずにとどまっている。なお、第１ステップアップ予告が終了するときに、キャラクタＢ２１１が画面から去っていなくなるようにしてもよい。

【０４４５】

タイミングＴ５になると、拡大された第２系統予告領域９２において、第２ステップアップ予告における予告演出Ｚ２として拡大されたカモメ２５０が飛んでくる演出が実行され、さらに左図柄（「７」）が停止される（２－６）。

【０４４６】

なお、その後、タイミングＴ６になると、右図柄（「７」）が停止されリーチが発生する。

【０４４７】

このように、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙ２，Ｚ２が実行されるときに第２系統予告領域９２が拡大されているので、継続している第２ステップアップ予告演出に対して遊技者に注目させることができる。

【０４４８】

次に、第４の予告演出の具体例を説明する。図９０は、第４の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。図９０に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ２を実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。

【０４４９】

図９１は、第４の予告演出の具体例を示す説明図である。図９１に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（３－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、タイミングＴ１において演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行される（３－２）。タイミングＴ２になると、第２ステップアップ予告における予告演出Ｗとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる（３－３）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。このように、第１ステップアップ予告における予告演出Ａの開始タイミング（Ｔ１）と第２ステップアップ予告における予告演出Ｗの開始タイミング（Ｔ２）は異なるタイミングとなっている。

【０４５０】

タイミングＴ３になると、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第２ステップアップ予告における予告演出ＸとしてカブトＸ虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出が実行される（３－４）。

【０４５１】

タイミングＴ４になると、第２系統予告領域９２において、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙ１として風が吹いて木２００が揺れる演出が実行される（３－５）。このとき、第２系統予告領域９２は拡大されていない。なお、第１ステップアップ予告が予告演出Ｂで終了しているので、第１系統予告領域９１においてキャラクタＢ２１１が画面から去らずにとどまっている。ただし、第１ステップアップ予告が終了するときに、キャラクタＢ２１１が画面から去っていなくなるようにしてもよい。

【０４５２】

タイミングＴ５になると、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２が拡大され、拡大された第２系統予告領域９２において、第２ステップアップ予告における予告演

出Ｚ２として拡大されたカモメ２５０が飛んでくる演出が実行され、さらに左図柄（「７」）が停止される（３－６）。

【０４５３】

なお、その後、タイミングＴ６になると、右図柄（「７」）が停止されリーチが発生する。

【０４５４】

このように、第２ステップアップ予告における予告演出Ｚ２が実行されるときに第２系統予告領域９２が拡大されているので、継続している第２ステップアップ予告演出に対して遊技者に注目させることができる。

【０４５５】

次に、第５の予告演出の具体例を説明する。図９２は、第５の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。図９２に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３を実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。

【０４５６】

図９３は、第５の予告演出の具体例を示す説明図である。図９３に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（４－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、タイミングＴ１において演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出Ａとしてキャラクタ Ａ２１０が画面右から登場する演出が実行される（４－２）。タイミングＴ２になる、第２ステップアップ予告における予告演出Ｗとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる（４－３）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。このように、第１ステップアップ予告における予告演出Ａの開始タイミング（Ｔ１）と第２ステップアップ予告における予告演出Ｗの開始タイミング（Ｔ２）は異なるタイミングとなっている。

【０４５７】

タイミングＴ３になると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとしてキャラクタ Ｂ２１１が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出が実行される（４－４）。

【０４５８】

タイミングＴ４になると、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２が拡大されて全画面表示となり、第２系統予告領域９２における画像（木２００の画像、カブト虫のキャラクタ２２０の画像）も拡大される。なお、図８９（２－５）では、第１ステップアップ予告における予告演出を実行可能な第１系統予告領域９１が残っているが、図９３（４－５）では、第１系統予告領域９１が残っていないので、図８９（２－５）よりも図９３（４－５）の方が第２系統予告領域９２が拡大されている。第２系統予告領域９２が全画面表示となると、木２００の画像も拡大され、カブト虫のキャラクタ２２０の画像も拡大される。全画面表示となった第２系統予告領域９２において、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙ３として風が吹いて木２００が揺れる演出が実行される（４－５）。

【０４５９】

タイミングＴ５になると、全画面表示となった第２系統予告領域９２において、第２ステップアップ予告における予告演出Ｚ３として拡大されたカモメ２５０が飛んでくる演出が実行され、さらに左図柄（「７」）が停止される（４－６）。

【０４６０】

なお、その後、タイミングＴ６になると、右図柄（「７」）が停止されリーチが発生する。

【０４６１】

このように、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙ３，Ｚ３が実行されるときに

第２系統予告領域９２が全画面表示となるので（つまり、第２系統予告領域９２は第１系統予告領域９１まで拡大されるとともに第１系統予告領域９１に優先して表示されるので）、継続している第２ステップアップ予告演出に対してより一層遊技者に注目させることができる。

【０４６２】

図９４は、第６の予告演出の具体例を示す説明図である。図９４に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（５－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行される（５－２）。そして、第２ステップアップ予告の開始タイミングになると、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が実行される（５－３）。また、それと同時に、第１予告タイミングにおける可動物予告として、演出表示装置９の表示画面の周囲に設けられている可動部材７８が動作する演出（龍の可動部材７８が下に倒れてくる演出）が実行される（５－３）。

【０４６３】

その後、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が画面右から登場する演出が実行される（５－４）。このとき、カブト虫のキャラクタ２２０は木の影（葉）に隠れてしまっており、第２ステップアップ予告は終了していることになる。

【０４６４】

その後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｃに相当する、キャラクタＣ２１２が登場しないので（５－５）、遊技者は予告演出が終了したと認識する。その結果、大当りの可能性が低いと認識し落胆する。しかし、所定時間経過後、第２予告タイミングにおける可動物予告として、可動部材７８が動作する演出（龍の可動部材７８が下に倒れてくる演出）が実行される（５－６）。これにより、遊技者は予告演出が継続され大当りの可能性が残っていると認識することによって、大当りに対する期待を再度抱くことになる。

【０４６５】

図９５～図９６は、第７の予告演出の具体例を示す説明図である。図９５に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（６－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、第１ステップアップ予告の開始タイミングになると演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行され（６－２）、画面左へ去っていく。

【０４６６】

その後、所定のステップの変化タイミングになると、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が画面右から登場する演出が実行され（６－３）、左画面へ去っていく。なお、第２ステップアップ予告は実行されていないので、右から飛んでくるカブト虫のキャラクタは登場しない。その後、遊技者が第１ステップアップ予告における予告演出Ｃが実行されない（キャラクタＣ２１２が登場しない）と認識したタイミング以降において（６－４）、他系統液晶予告として、第２系統予告領域９２が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００の画像が拡大するとともに、木２００にとまっているセミのキャラクタ２２１の画像も拡大する演出が実行される（６－５）。または、他系統液晶予告の別の態様として、第２系統予告領域９２が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００の画像が拡大するとともに、木２００にとまっているクワガタのキャラクタ２２２の画像も拡大する演出が実行される（６－６）。この（６－５）や（６－６）の演出に相当するのが他系統液晶予告演出である。

【０４６７】

次に、第８の予告演出としてメール予告の具体例を説明する。図９７は、第８の予告演

出としてメール予告の具体例を示す説明図である。図９７に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（７－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり（７－２）、メール予告の開始タイミングとなると、メール予告におけるメール受信の動作として、演出表示装置９の表示画面の中央付近において、「メールの表示内容２３０」と「操作ボタンの表示内容２３１」と「ボタンを押してメールを開けてね！」という文字が表示される（７－３）。これによって、メールを受信したことを報知し、操作ボタン１２０の操作を促す。遊技者が操作ボタン１２０を操作したときは（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、メールを開封し、メールの中の手紙の表示内容２３２を表示して、大当りの可能性を予告する（７－４）。この例では、手紙の表示内容２３２が「激熱」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、（７－４）において、手紙に表示される内容として、大当りの可能性がそれほど高くない「・・・」、大当りの可能性が「・・・」よりも高い「チャンス」、大当りの可能性が高い「激熱」等の複数種類の演出態様を備えていてもよい。この場合、いずれの演出態様を実行するかを決定するには、例えば、大当りか否か、また、はずれの場合においてリーチか否か、またはスーパーリーチか否かによってデータが異なる演出態様設定テーブルを設け、所定の乱数にもとづいてデータから演出態様を選択するようにすればよい。このとき、演出態様設定テーブルのデータは、事前決定においては大当りとすると決定したときは、はずれと決定したときと比べて、「激熱」が選択されやすいように乱数の判定値が振り分けられており、また「・・・」が選択されにくいように乱数の判定値が振り分けられている。

【０４６８】

次に、第９の予告演出としてカード予告の具体例について説明する。図９８は、第９の予告演出としてカード予告の具体例を示す説明図である。図９８に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（８－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり（８－２）、カード予告の開始タイミングとなると、カード予告におけるカード出現の動作として、演出表示装置９の表示画面の中央付近において、「カードの表示内容２３５」と「操作ボタンの表示内容２３１」と「ボタンを押してカードをめくってね！」という文字が表示される（８－３）。これによって、カードが出現したことを報知し、操作ボタン１２０の操作を促す。遊技者が操作ボタン１２０を操作したときは（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、カードを回転させ、カードに書いてある表示内容２３５を表示して、大当りの可能性を予告する（８－４）。この例では、カードの表示内容２３５が「チャンス」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、（８－４）において、カードに表示される内容としては、前述のメール予告と同様の演出態様を備えていてもよい。この場合、メール予告と同様に、カード予告用の演出態様設定テーブルを設け、メール予告と同様の方式で演出態様を選択するようにすればよい。

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるように構成されているので、複数のステップアップ予告演出の各々について予告が開始されるかどうかの期待を抱かせることができる。

【０４７２】

また、この実施の形態では、第２ステップアップ予告演出が開始される開始タイミングが、第１ステップアップ予告演出が開始される開始タイミングから当該第１ステップアップ予告演出における予告演出の態様を変化させる変化タイミングまでの期間内であるので、第１ステップアップ予告演出の最初の予告演出（予告演出Ａ）の実行期間内に第２ステップアップ予告演出が開始されるため、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出を同時に実行可能な期間が長くなり、興趣の向上を図ることができる。

【０４７３】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップアップ予告演出として第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり、可変表示中における予め定められた同一のタイミングで、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成されているので、複数系統のステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができるとともに、複数系統のステップアップ予告演出の段階（ステップ）を遊技者に容易に認識させることができる。

【０４７４】

さらに、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、第２ステップアップ予告演出における予告演出を変化させる制御（例えば予告演出Ｘから予告演出Ｙ２に、または予告演出Ｙ１から予告演出Ｚ２に変化させる制御）を実行したときは、演出表示装置９における予告画像を表示する表示領域（第２系統予告領域９２）を拡大するように構成されているので、第２ステップアップ予告演出の継続を遊技者に印象付けることができる。

【０４７５】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、第１ステップアップ予告演出は演出表示装置９における第１系統予告領域９１（下部の表示領域）にて実行され、第２ステップアップ予告演出は演出表示装置９における第２系統予告領域９２（背景の表示領域）にて実行されるものであって、第２ステップアップ予告演出における予告演出を変化させる制御（例えば予告演出Ｘから予告演出３に、予告演出Ｙ１，Ｙ２から予告演出Ｚ３に変化させる制御）が実行されるとき、第２系統予告領域９２は第１系統予告領域９１にまたがって拡大される（第２系統予告領域９２が全画面表示される）ので、第２ステップアップ予告演出の継続をさらに遊技者に強調することができる。

【０４７６】

また、この実施の形態では、第２系統予告領域９２を拡大する制御を実行するタイミングとして複数種類のタイミング（「Ｘ→Ｙ２」「Ｙ１→Ｚ２」など）が設けられているので、第２ステップアップ予告演出の態様にバリエーションを持たせることができる。

【０４７７】

また、この実施の形態では、第２系統予告領域９２を拡大する場合と第２系統予告領域９２を拡大しない場合とが設けられ、特定遊技状態（大当り）に制御される場合は、特定遊技状態に制御されない場合よりも高い割合で第２系統予告領域９２を拡大するように構

成されている。具体的には、図７２に示す第２予告設定テーブルにおいて、大当りのときは、はずれのときよりも第２系統予告領域９２を拡大する演出（予告演出Ｙ２，Ｙ３，Ｚ２，Ｚ３）を実行する演出態様に対して数多くの判定値を割り振っている。このような構成によれば、第２系統予告領域９２を拡大して第２ステップアップ予告演出に対して遊技者に注目させた場合は、第２ステップアップ予告演出に対する特定遊技状態（大当り）の信頼度を高めることができ、より一層、遊技者の期待感を煽ることができる。

【０４７８】

さらに、この実施の形態では、遊技者が操作可能な操作手段としての操作ボタン１２０を備え、演出制御用ＣＰＵ１０１、遊技者による操作手段の操作に応じて特定表示結果となる可能性があることを報知するボタン予告演出（操作予告演出）を実行可能であり、ステップアップ予告演出における変化タイミングと同じタイミングでボタン予告演出を実行するように構成されているので、ボタン予告演出を実行しても、複数系統のステップアップ予告演出の段階を容易に認識させることができる。また、他系統液晶予告演出や可動物予告演出等もステップアップ予告における変化タイミングと同じタイミングで実行するように構成されているので、複数種類の他の予告演出を実行しても、複数系統のステップアップ予告演出の段階を容易に認識させることができる。

【０４７９】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、第１ステップアップ予告演出よりも第２ステップアップ予告演出を高い割合で実行するように構成されている。具体的には、図７１に示す第１ステップアップ予告を決定するための第１予告設定テーブルと、図７２に示す第２ステップアップ予告を決定するための第２予告設定テーブルとを比較すると、第１予告設定テーブルよりも第２予告設定テーブルの方が各演出態様に対して数多くの判定値が割り振られている（逆に第１予告設定テーブルの方が「なし」に対して数多くの判定値が割り振られている。）。このような構成によれば、第２系統予告領域９２が拡大される予告演出が実行され得る第２ステップアップ予告演出の出現率を高くすることができ、遊技者に第２系統予告領域９２の拡大に対する興味を確実に持たせることができ、また、第２系統予告領域９２の拡大によって第２ステップアップ予告演出のバリエーションを増やすことができる。

【０４８０】

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

【０４８１】

さらに、この実施の形態では、複数系統のステップアップ予告演出の間に関連性を持たせることにより遊技の面白みが増し、興趣の向上を図ることができる。

【０４８２】

また、第１ステップアップ予告演出が多段階（第４段階以上）まで発展した場合に、第２ステップアップ予告演出を所定段階（第３段階）までしか発展させないように構成しているので、予告表示の内容の煩雑さを回避することができるとともに、多段階まで発展するステップアップ予告演出に対して遊技者をより一層注目させることができる。すなわち、複数系統のステップアップ予告演出の各々が多段階のステップまで発展（ステップアップ）すると、大当りの信頼度の高い予告演出が複数同時に実行される。この場合、予告表示の内容が煩雑になり遊技者にとって予告表示の内容を認識するのが困難になるおそれがあるとともに、複数系統のステップアップ予告演出の矛盾や重複が生じてしまうおそれもある。そこで、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出が多段階まで発展した場合に、第２ステップアップ予告演出を所定段階までしか発展させないように構成することによって、予告表示が煩雑になることや複数系統のステップアップ予告演出の矛盾や重複が生じてしまうのを回避することが可能となる。さらに、多段階のステップまで発展する第１ステップアップ予告演出に遊技者を注目させることができる。

【０４８３】
なお、上記の実施の形態１では、第１ステップアップ予告演出において第４段階の予告演出Ｄが実行される場合（演出態様が「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」の場合）や第５段階の予告演出Ｅが実行される場合（演出態様が「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」の場合）には、第２ステップアップ予告演出において第３段階の予告演出Ｙ（予告演出Ｙ１，Ｙ２）までしか実行しないように制限されていた（つまり、第２ステップアップ予告演出として第４段階の予告演出Ｚ（予告演出Ｚ１～Ｚ３）を実行すると決定された場合であっても、第４段階の予告演出Ｚを実行しないように構成されていた）。しかし、このような構成に限られず、第１ステップアップ予告演出において第４段階の予告演出Ｄが実行される場合や第５段階の予告演出Ｅが実行される場合に、第２ステップアップ予告演出において第４段階の予告演出Ｚ１またはＺ２を実行すると決定された場合は、そのまま予告演出Ｚ１またはＺ２を実行し、第４段階の予告演出Ｚ３を実行すると決定された場合にだけ予告演出Ｚ３を実行しないように構成してもよい。予告演出Ｚ３は演出表示装置９の全表示領域（全画面）で実行される演出であるので（図６７、図６８参照）、同一タイミングで実行される予告演出Ｄと予告演出Ｚ３とを常に重複して実行することはできないが、予告演出Ｚ１またはＺ２については演出表示装置９の一部の表示領域で実行される演出であるので（図６７、図６８参照）、同一タイミングで実行される予告演出Ｄと予告演出Ｚ１またはＺ２とを重複して実行することが可能であるからである。このように、第１ステップアップ予告演出における予告演出の段階数と第２ステップアップ予告演出における予告演出の段階数との関係のみにもとづいて所定のステップアップ予告演出における予告演出の段階数に制限をかける処理を実行するのではなく、演出領域（演出表示装置９の表示領域に限らず、可動部材の動作領域なども含む）をも考慮して所定のステップアップ予告演出における予告演出の段階数に制限をかける処理を実行するのが好ましい。

【０４８４】
実施の形態２．
上記の実施の形態１では、第１ステップアップ予告演出が多段階（第４段階以上）のステップまで発展したときは、第２ステップアップ予告演出を所定段階（第３段階）のステップまでしか発展させないように構成されていたが、この実施の形態２では、大当りにすると決定されている場合に、第１ステップアップ予告演出が多段階（例えば第５段階）のステップまで発展するときに、第２ステップアップ予告演出を所定段階（例えば第３段階）のステップまで強制的に上げるように構成するものである。

【０４８５】
図９９は、実施の形態２における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告の組合せの可否を示す説明図である。図９９に示す第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告の組合せの可否は、大当りにすると決定され（大当りにすると決定されたか否かは表示結果指定コマンドまたは変動パターンコマンドによって判定可能である）、かつ、第１ステップアップ予告演出が第５段階のステップまで発展すると決定されたときに参照される。

【０４８６】
図９９にように、第１ステップアップ予告演出が第５段階のステップまで発展する場合（予告演出Ｅまで実行される場合）、実施の形態１で説明したように、演出表示装置９において実行される予告表示の表示領域の重複を回避するために、第２ステップアップ予告演出において予告演出Ｙ３を実行する演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」）が実行されるのを規制（制限）する。また、第１ステップアップ予告演出が第５段階のステップまで発展する場合、実施の形態１で説明したように、演出表示装置９において実行される予告表示の煩雑さを回避するために、第２ステップアップ予告演出を第３段階のステップまでしか発展させないように規制（制限）する。

【０４８７】
さらに、この実施の形態２では、図９９に示すように、第１ステップアップ予告演出が第５段階のステップまで発展する場合（予告演出Ｅまで実行される場合）において、第２

ステップアップ予告演出が予告なしや第１段階または第２段階のステップまでしか発展しない場合は、第２ステップアップ予告演出を第３段階のステップ（第３段階の予告演出Ｙ１，Ｙ２）まで強制的に上げるように、第２ステップアップ予告演出の演出態様を変更する。

【０４８８】

このような構成によれば、第１ステップアップ予告演出が第５段階のステップまで発展するときには、上記の実施の形態１の場合と異なり、第２ステップアップ予告演出を第３段階のステップまで上げるように構成しているので、大当りにすると決定されている場合に複数系統のステップアップ予告演出を多段階のステップ（第１ステップアップ予告演出は第５段階のステップ、第２ステップアップ予告演出は第３段階のステップ）まで発展させることができ、遊技の面白みが増し、興趣の向上を図ることができる。

【０４８９】

また、大当りになると決定されているにもかかわらず、第２ステップアップ予告演出の演出態様として大当りの期待を高めない演出態様（予告演出なしや第１段階または第２段階のステップまでしか発展しない演出態様）が実行されてしまうことがなくなり、複数系統のステップアップ予告演出によって大当りの期待を確実に高めることができる。

【０４９０】

なお、上記の構成では、大当りのときにのみ第２ステップアップ予告演出のステップ数を上げるように構成しているが、所定条件が成立したとき（スーパーリーチに発展するときなど）には、はずれのときにおいても第２ステップアップ予告演出のステップ数を上げるように構成してもよい。

【０４９１】

実施の形態３．

上記の実施の形態１では、第１ステップアップ予告演出の演出態様と第２ステップアップ予告演出の演出態様とを別々に決定し、その後、第１ステップアップ予告演出におけるステップ数と第２ステップアップ予告演出におけるステップ数との関係を考慮して、所定のステップアップ予告演出（第２ステップアップ予告演出）におけるステップ数を変更するように構成されていた。しかし、このような構成に限られるわけではなく、この実施の形態３では、第１ステップアップ予告演出の演出態様を最初に決定し、その後、第１ステップアップ予告演出の演出態様との関係を考慮して、第２ステップアップ予告演出の演出態様を決定するように構成したものである。

【０４９２】

図１００は、実施の形態３における予告演出設定処理を示すフローチャートである。図１００に示す予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドとして、非リーチはずれの変動パターン（非リーチ変動パターン）に対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７１）。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７１のＹ）、図７１の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７２）。なお、図７１の左上のテーブルでは、第１ステップアップ予告演出の演出態様として予告演出Ｃ以上（第３段階以上）を実行する演出態様が決定されない。

【０４９３】

その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７１で決定した第１ステップアップ予告演出の演出態様（ステップ数）に応じた非リーチはずれ用の第２予告設定テーブル（第１ステップアップ予告演出が演出なしの場合、「Ａ」の場合、「Ａ→Ｂ」の場合の第２予告設定テーブルのいずれか）を選択する（ステップＳ５７３Ａ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７３Ａで選択した第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の演出態様を決定する（ステップＳ５７３）。なお、非リーチはずれの場合は、第１ステップアップ予告演出の演出態様として予告演出Ｃ以上（第３段階以上）を実行する演出態様が決定されないので、実施の形態１で説明したような第１ステッ

プアップ予告演出の演出態様に応じた第２ステップアップ予告演出の演出態様（ステップ数）の禁則処理（所定の段階数のステップまでしか発展させないように制限する処理）を実行する必要はない。

【０４９４】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドとして、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ノーマルリーチ変動パターン）に対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７４）。ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７４のＹ）、図７１の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７５）。なお、図７１の右上のテーブルでは、第１ステップアップ予告演出の演出態様として予告演出Ｄ以上（第４段階以上）を実行する演出態様が決定されない。

【０４９５】

その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７５で決定した第１ステップアップ予告演出の演出態様（ステップ数）に応じたノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブル（第１ステップアップ予告演出が演出なしの場合、「Ａ」の場合、「Ａ→Ｂ」の場合、「Ａ→Ｂ→Ｃ」の場合の第２予告設定テーブルのいずれか）を選択する（ステップＳ５７６Ａ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７６Ａで選択した第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の演出態様を決定する（ステップＳ５７６）。なお、ノーマルリーチはずれの場合は、第１ステップアップ予告演出の演出態様として予告演出Ｄ以上（第４段階以上）を実行する演出態様が決定されないので、実施の形態１で説明したような第１ステップアップ予告演出の演出態様に応じた第２ステップアップ予告演出の演出態様（ステップ数）の禁則処理（所定の段階数のステップまでしか発展させないように制限する処理）を実行する必要はない。

【０４９６】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドとして、スーパーリーチはずれの変動パターン（スーパーリーチ変動パターン）に対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７７）。スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７７のＹ）、図７１の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７８）。なお、図７１の左下のテーブルでは、第１ステップアップ予告演出の演出態様として予告演出Ｄ以上（第４段階以上）を実行する演出態様も決定される。

【０４９７】

その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７８で決定した第１ステップアップ予告演出の演出態様（ステップ数）に応じたスーパーリーチはずれ用の第２予告設定テーブル（図１０１に示す第１ステップアップ予告演出が演出なしの場合、「Ａ」の場合、「Ａ→Ｂ」の場合、「Ａ→Ｂ→Ｃ」の場合、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」の場合、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」の場合の第２予告設定テーブルのいずれか）を選択する（ステップＳ５７９Ａ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７９Ａで選択した第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の演出態様を決定する（ステップＳ５７９）。ここで、図１０１に示すように、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」および「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」のときの第２予告設定テーブルでは、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ（Ｙ１～Ｙ３）→Ｚ（Ｚ１～Ｚ３）」に対して判定値が割り振られてない。これによって、第１ステップアップ予告演出の演出態様として予告演出Ｄ以上（第４段階以上）を実行する演出態様が決定された場合に、実施の形態１で説明したような第１ステップアップ予告演出の演出態様に応じた第２ステップアップ予告演出の演出態様（ステップ数）の禁則処理（所定の段階数（第３段階）のステップまでしか発展させないように制限する処理）を実行する。

【０４９８】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドとして、大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信した場合には（ステップＳ５７７のＮ）、図７１の右下に示す大当り用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５８０）。なお、図７１の右下のテーブルでは、第１ステップアップ予告演出の演出態様として予告演出Ｄ以上（第４段階以上）を実行する演出態様も決定される。

【０４９９】

その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８０で決定した第１ステップアップ予告演出の演出態様（ステップ数）に応じた大当り用の第２予告設定テーブル（第１ステップアップ予告演出が演出なしの場合、「Ａ」の場合、「Ａ→Ｂ」の場合、「Ａ→Ｂ→Ｃ」の場合、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」の場合、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」の場合の第２予告設定テーブルのいずれか）を選択する（ステップＳ５８１Ａ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８１Ａで選択した第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の演出態様を決定する（ステップＳ５８１）。このときも、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」および「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」のときの第２予告設定テーブルにおいて、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ（Ｙ１～Ｙ３）→Ｚ（Ｚ１～Ｚ３）」に対して判定値を割り振らないように設定することによって、第１ステップアップ予告演出の演出態様として予告演出Ｄ以上（第４段階以上）を実行する演出態様が決定された場合に、実施の形態１で説明したような第１ステップアップ予告演出の演出態様に応じた第２ステップアップ予告演出の演出態様（ステップ数）の禁則処理（所定の段階数（第３段階）のステップまでしか発展させないように制限する処理）が実行される。

【０５００】

その後、実施の形態１で説明したのと同様に、ステップＳ５８２～Ｓ５８７，Ｓ５９０，Ｓ５９１の処理を実行する。なお、この実施の形態３では、第２ステップアップ予告演出の演出態様を第１ステップアップ予告演出の演出態様に応じて決定するように構成されているので（ステップＳ５７３Ａ，Ｓ５７３，Ｓ５７６Ａ，Ｓ５７６，Ｓ５７９Ａ，Ｓ５７９，Ｓ５８１Ａ，Ｓ５８１）、ステップＳ５８８，Ｓ５８９の処理を実行する必要がない。

【０５０１】

以上のように、この実施の形態３においても、第１ステップアップ予告演出の演出態様として予告演出Ｄ以上（第４段階以上）を実行する演出態様が決定された場合に、第１ステップアップ予告演出の演出態様に応じた第２ステップアップ予告演出の演出態様（ステップ数）の禁則処理（所定の段階数（第３段階）のステップまでしか発展させないように制限する処理）を実行するので、複数系統のステップアップ予告演出における予告表示の内容が煩雑になるのを回避することができるとともに、表示領域の重複を回避することができる。

【０５０２】

実施の形態４．

上記の実施の形態１では、可変表示中における予め定められた同一のタイミング（例えば、図８４に示す例ではタイミングＴ３，Ｔ４，Ｔ５）で、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成されていた。しかし、このような構成に限られるわけではなく、この実施の形態４では、可変表示中における予め定められた異なるタイミングで、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成したものである。

【０５０３】

図１０２は、実施の形態４における第１ステップアップ予告の各予告演出の内容と第２ステップアップ予告の各予告演出の内容を示す説明図である。第１ステップ予告（右側のステップアップ予告）では、５つの予告演出（予告演出Ａ、予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予

告演出Ｄ、予告演出Ｅ）で構成されている。なお、図１０２では、予告演出ｅについては図示を省略している。図１０２に示すように、予告演出Ａとして、演出表示装置９の表示画面の下部領域において人のキャラクタＡが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｂとして、演出表示装置９の表示画面の下部領域において人のキャラクタＢが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｃとして、演出表示装置９の表示画面の下部領域において人のキャラクタＣが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｄとして、演出表示装置９の表示画面の下部領域においてキャラクタＡ，Ｂ，Ｃが同時に画面左から登場し、画面の中央で停止する演出が行われる。予告演出Ｅとして、演出表示装置９の表示画面の下部領域においてキャラクタＡ，Ｂ，Ｃが集合しているところに大きな人のキャラクタＤが画面右から登場する演出が行われる。なお、図１０２に示す第１ステップアップ予告演出の内容は、図６５に示した第１ステップアップ予告演出の内容と同じである。

【０５０４】

また、第２ステップ予告（左側のステップアップ予告）では、３つの予告演出（予告演出Ｘ、予告演出Ｙ、予告演出Ｚ）で構成されている。なお、図１０２では、予告演出ｚについては図示を省略している。図１０２に示すように、予告演出Ｘとして、演出表示装置９の表示画面の背景においてカブト虫のキャラクタが画面右から飛んでくる演出が行われる。予告演出Ｙとして、演出表示装置９の表示画面の背景においてカブト虫のキャラクタが木にとまる演出が行われる。予告演出Ｚとして、背景が演出表示装置９の表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木が拡大するとともにカブト虫のキャラクタも拡大する演出が行われる。なお、図１０２に示す予告演出Ｘは図６５に示した予告演出Ｗに相当し、図１０２に示す予告演出Ｙは図６５に示した予告演出Ｙに相当する。

【０５０５】

この実施の形態４では、上記の実施の形態１で説明した予告演出設定処理（図６９および図７０参照）と同様の処理によって、第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出およびその他の予告演出（可動物予告演出、ボタン予告演出、他系統液晶予告演出など）を決定することが可能である。

【０５０６】

すなわち、図６９および図７０に示す予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドとして、非リーチはずれの変動パターン（非リーチ変動パターン）に対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７１）。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７１のＹ）、図１０３の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７２）。

【０５０７】

この実施の形態４では、上記の実施の形態１で用いた第１ステップアップ予告演出の態様とは異なるステップアップ予告演出の態様を用いている。具体的には、図１０３の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ａのみ実行される演出態様（「Ａ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行され、その後に予告演出Ｃが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行され、その後一旦、予告演出が終了したかのように見せかけた後、予告演出Ｄが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが

実行され、その後一旦、予告演出が終了したかのように見せかけた後、予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行され、その後一旦、予告演出が終了したかのように見せかけた後、予告演出Ｄ、予告演出ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「割振」に示す数字は、各演出態様に割り振られた判定値の数を示している。この実施の形態４における他のテーブル（図１０４）においても同様である。

【０５０８】

なお、図１０３の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、「Ａ→Ｂ→Ｃ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が０である）。これは、リーチが発生しないときは、予告演出Ｃ以上の予告演出が出現しないようにするため、すなわち、予告演出Ｃ以上の演出が出現するとリーチの発生が確定するようにするためである。

【０５０９】

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

【０５１０】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７２で第１ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図１０４の左上に示す非リーチはずれ用の第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７３）。

【０５１１】

この実施の形態４では、上記の実施の形態１で用いた第２ステップアップ予告演出の態様とは異なるステップアップ予告演出の態様を用いている。具体的には、図１０４の左上に示す非リーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ｘのみ実行される演出態様（「Ｘ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後に予告演出Ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後に予告演出ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ→ｚ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０５１２】

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

【０５１３】

ステップＳ５７１において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ５７１のＮ）、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７４）。ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７４のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１０３の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７５）。

【０５１４】
図１０３の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ａのみ実行される演出態様（「Ａ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行され、その後に予告演出Ｃが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行されるが、予告演出Ｃが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｄが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行されるが、予告演出Ｃが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行されるが、予告演出Ｃが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行されるが、予告演出Ｃが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｄ、予告演出ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「一旦終了」する演出態様は、予告演出が一旦終了したように見せかけて遊技者を落胆させた後に予告演出を復活させて遊技者を喜ばせるような演出態様を示している。

【０５１５】
なお、図１０３の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が０である）。これは、予告演出Ｄ以上の演出が出現するとスーパーリーチの発生が確定するようにするためである。

【０５１６】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７５において、第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ５－１の値を抽出し、抽出した乱数値と第１予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ａ」、「Ａ→Ｂ」・・・）にもとづいて、第１ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０５１７】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７５で第１ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図１０４の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７６）。

【０５１８】
図１０４の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ｘのみ実行される演出態様（「Ｘ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後に予告演出Ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後に予告演出ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ→ｚ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｚが実行される演出態様（「Ｘ→一旦終了→Ｚ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「

一旦終了」する演出態様は、第１ステップアップ予告演出の場合と同様に、予告演出が一旦終了したように見せかけて遊技者を落胆させた後に予告演出を復活させて遊技者を喜ばせるような演出態様を示している。

【０５１９】

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

【０５２０】

ステップＳ５７４において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ５７４のＮ）、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７７）。スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７７のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１０３の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７８）。

【０５２１】

図１０３の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、図１０３の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０５２２】

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

【０５２３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７８で第１ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図１０４の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５７９）。

【０５２４】

図１０４の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、図１０４の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０５２５】

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

【０５２６】

ステップＳ５７７において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ５７７のＮ）、大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判断し、図１０３の右下に示す大当り用の第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５８０）。

【０５２７】

図１０３の右下に示す大当り用の第１予告設定テーブルでは、図１０３の右上および左

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

【０５２８】

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

【０５２９】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８０で第１ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図１０４の右下に示す大当り用の第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５８１）。

【０５３０】

図１０４の右下に示す大当り用の第２予告設定テーブルでは、図１０４の右上および左下に示すノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第２予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０５３１】

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

【０５３２】

その後、図７０に示すステップＳ５８２～Ｓ５８７の処理を実行して、可動物予告の有無および演出態様、ボタン予告演出の有無および演出態様、枠予告演出の有無、ミニキャラ予告演出の有無および演出態様、演出羽根役物予告演出の有無、他系統液晶予告演出の有無を決定する。

【０５３３】

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

【０５３４】

具体的には、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出との組合せとして、図１０５～図１０８に示す組合せが考えられる。図１０５～図１０８は、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。

【０５３５】

この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が２回変化（２段階発展）する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様）が実行されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が２回変化（２段階発展）する演出態様（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」または「Ｘ→Ｙ→ｚ」の演出態様）が実行されないようにしている。すなわち、第１ステップアップ予告演出における「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様と、第２ステップアップ予告演出における演出態様「Ｘ→Ｙ→Ｚ」または「Ｘ→Ｙ→ｚ」とが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、この実施の形態では、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｘ→Ｙ→Ｚ」または「Ｘ→Ｙ→ｚ」が実行された場合は、例えば図１１２の（９－９）や図１１３の（９－１２）に示すように、第２ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置９の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置９の表示画面の下部で実行される第１ステップアップ予告演出の予告演出「Ｃ」を実

行することができない（予告演出Ｃに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。また、第１ステップアップ予告演出が多段階（第４段階以上）のステップまで発展（ステップアップ）するとともに、第２ステップアップ予告演出が多段階（第３段階）のステップまで発展すると、各ステップアップ予告演出における予告表示の内容が煩雑になり遊技者にとって予告表示の内容を認識するのが困難になるおそれがあるからである。従って、図１０６に示すように、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様が決定されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｘ→Ｙ→Ｚ」または「Ｘ→Ｙ→ｚ」の演出態様を決定してはならないことになる。

【０５３６】

よって、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」）が決定され、第２ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様「Ｘ→Ｙ→Ｚ」「Ｘ→Ｙ→ｚ」が決定された場合は、図１０６に示すように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の組合せ不可能であると判定する（ステップＳ５８８のＮ）。そして、第２ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを１段階下げた「Ｘ→Ｙ」に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５８９）。なお、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｘ→Ｙ→Ｚ」または「Ｘ→Ｙ→ｚ」の演出態様が決定された場合に、第１ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを１段階以上下げた演出態様「Ａ→Ｂ」に変更する（書き換える）処理を実行するようにしてもよい。

【０５３７】

このような構成によれば、演出表示装置９の表示画面で実行される２つのステップアップ予告演出の重複を回避することができ、表示画面上で２つの予告演出が同時に実行されることによる予告表示の煩雑さを回避することができる。

【０５３８】

また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」の演出態様が決定可能である。このような演出態様では、予告演出Ｂを実行した後にステップアップ予告が一旦終了したように見せかけ、その後、予告演出Ｄを実行してステップアップ予告が復活したように見せる。ここで、ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、第２ステップアップ予告演出の予告演出Ｚまたはｚが実行されたことを契機に予告演出Ｄが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるのが効果的である。このような第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを連携させることにより効果的に遊技者の期待感を煽ることができる。従って、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」、「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」の演出態様が決定されたときは、図１０７および図１０８に示すように、ステップＳ５８８において、第２ステップアップ予告演出の演出態様（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」、「Ｘ→Ｙ→ｚ」）との組合せが可能であると判定し、第２ステップアップ予告演出の演出態様（「なし」「Ｘのみ」「Ｘ→Ｙ」）との組合せが不可能であると判定する。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップＳ５８８のＮ）、第２ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを１段階以上上げた「Ｘ→Ｙ→Ｚ」に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５８９）。なお、組合せが不可能であると判定した場合であっても、他の予告演出（可動物予告演出（第２予告タイミングまたは第３予告タイミング）、ボタン予告（遅いタイミング）または他系統液晶予告）のいずれかが実行されるか否かを確認し、他の予告演出が実行される場合は、第２ステップアップ予告演出の演出態様を変更する処理を実行しない。ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、他の予告演出（可動物予告演出（第２予告タイミングまたは第３予告タイミング）、ボタン予告（遅いタイミング）または他系統液晶予告）が実行されたことを契機に予告演出Ｄが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるように

するためである。

【０５３９】

また、この実施の形態では、第２ステップアップ予告演出の演出態様として、「Ｘ→一旦終了→Ｚ」の演出態様が決定可能である。このような演出態様では、予告演出Ｘを実行した後にステップアップ予告が一旦終了したように見せかけ、その後、予告演出Ｚを実行してステップアップ予告が復活したように見せる。ここで、ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ｂが実行されたことを契機に予告演出Ｄが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるのが効果的である。このような第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを連携させることにより効果的に遊技者の期待感を煽ることができる。従って、第２ステップアップ予告演出の演出態様として、「Ｘ→一旦終了→Ｚ」の演出態様が決定されたときは、図１０８に示すように、ステップＳ５８８において、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ」との組合せのみが可能であると判定し、その他の演出態様との組合せが不可能であると判定する。なお、図１０８には示していないが、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｘ→一旦終了→Ｚ」の演出態様が決定されたときは、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「一旦終了」する演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」など）との組合せも不可能であると判定する。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップＳ５８８のＮ）、第１ステップアップ予告演出の演出態様を「Ａ→Ｂ」に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５８９）。

【０５４０】

この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が２回以上変化（２段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様が実行されたときは、常にリーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が発生することにしている。従って、図１０３の左上の非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルには、「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、リーチが発生しないとき（非リーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」）が常に決定されない。

【０５４１】

なお、図１０３の左上に示す第１予告設定テーブルにおいて、リーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップＳ５８８において、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（リーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップＳ５８９において、第１ステップアップ予告演出の演出態様をリーチ確定でない演出態様（例えば「Ａ→Ｂ」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

【０５４２】

また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が３回以上変化（３段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上や「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」以上の演出態様が実行されたときは、常にスーパーリーチが発生することにしている。従って、図１０３の右上のノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルには、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」や「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、スーパーリーチが発生しないとき（ノーマルリーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」）が常に決定されない。

【０５４３】

なお、図１０３の右上に示す第１予告設定テーブルにおいて、スーパーリーチ確定の演

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

【０５４４】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）とボタン予告演出との組合せ、およびステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）と他系統液晶予告演出との組合せが可能であるか否か判定する（ステップＳ５９０）。そして、組合せが不可能であると判定したときは（ステップＳ５９０のＹ）、他の予告演出の内容を変更（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５９１）。なお、ステップＳ５９０，Ｓ５９１の処理は、上記の実施の形態１で説明したものと同様であるので、詳細な説明を省略する。

【０５４５】

次に、実施の形態４における各種予告演出の実行タイミング（予告タイミング）について説明する。図１０９は、実施の形態４における各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【０５４６】

図１０９に示すように、第１ステップアップ予告は、ステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）、ステップ（Ｃ）、ステップ（Ｄ）、ステップ（Ｅ）の順にステップアップする予告（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）、またはステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）、ステップ（Ｃ）、ステップ（Ｄ）、ステップ（ｅ）の順にステップアップする予告（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」）である。ここで、ステップ（Ａ）は予告演出Ａが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｂ）は予告演出Ｂが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｃ）は予告演出Ｃが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｄ）は予告演出Ｄが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｅ）は予告演出Ｅが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（ｅ）は予告演出ｅが実行されている段階（期間）を示している。

【０５４７】

また、図１０９に示すように、第２ステップアップ予告は、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ）にステップアップし、ステップ（Ｙ）からステップ（Ｚ）にステップアップする予告（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」）、またはステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ）にステップアップし、ステップ（Ｙ）からステップ（ｚ）にステップアップする予告（「Ｘ→Ｙ→ｚ」）である。ここで、ステップ（Ｘ）は予告演出Ｘが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｙ）は予告演出Ｙが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｚ）は予告演出Ｚが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（ｚ）は予告演出ｚが実行されている段階（期間）を示している。

【０５４８】

図１０９に示す例では、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出と枠予告演出（枠フラッシュ）は、演出表示装置９における演出図柄の変動の開始と同時に実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第１ステップアップ予告演出、メール予告演出、カード予告演出、演出羽根役物予告演出および可動物予告は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点において実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第２ステップアップ予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点から所定時間経過後の時点において実行開始可能な予告演出とされている。

【０５４９】

図１０９に示すように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とは、予告演出が変化するタイミング（つまり、切替タイミングあるいは発展タイミング）

が異なる。具体的には、第１ステップアップ予告演出が実行されるとともに第２ステップアップ予告演出が実行された場合に、先にステップ（Ａ）がステップ（Ｂ）に変化するタイミングとなり、次にステップ（Ｘ）がステップ（Ｙ）に変化するタイミングとなり、次にステップ（Ｂ）がステップ（Ｃ）に変化するタイミングとなり、次にステップ（Ｙ）がステップ（Ｚ）または（ｚ）に変化するタイミングとなり、その後ステップ（Ｃ）がステップ（Ｄ）に変化するタイミングとなる。

【０５５０】

ここで、複数系統のステップアップ予告における予告演出が「異なるタイミングで変化（発展、ステップアップ）する」とは、遊技者が知覚（認識）できるステップアップの演出開始タイミングが異なることをいう。具体的には、図１０２に示した演出例では、予告演出Ａに相当するキャラクタＡが画面に登場するタイミングと予告演出Ｘに相当するカブト虫のキャラクタが画面に登場するタイミングが異なり、予告演出Ｂに相当するキャラクタＢが画面に登場するタイミングと予告演出Ｙに相当するカブト虫のキャラクタが木にとまるタイミングが異なり、予告演出Ｃに相当するキャラクタＣが画面に登場するタイミングと予告演出Ｚに相当する木とカブト虫のキャラクタが拡大（全画面表示）するタイミングが異なる。

【０５５１】

この実施の形態では、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｂ）がステップ（Ｃ）に変化すると、第２ステップアップ予告におけるステップ（Ｙ）はステップ（Ｚ）または（ｚ）に変化しない（「Ａ→Ｂ→Ｃ」まで発展したときは図１０６に示すように「Ｘ→Ｙ→Ｚ　ｏｒ　ｚ」まで発展しない：ステップＳ５８８，Ｓ５８９参照）。なお、第１ステップアップ予告においてステップ（Ｃ）まで変化（発展）したときは、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が確定したことになる。

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

図１０９に示すように、第２ステップアップ予告における最終のステップ（Ｚ）または（ｚ）つまり予告演出（Ｚ）または（ｚ）は、左図柄（最初に停止する第１停止図柄）が停止する前に終了する。一方、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）つまり予告演出（Ｃ）は、左図柄が停止した後も継続され、ステップ（Ｄ）やステップＳ（Ｅ）または（ｅ）、つまり予告演出（Ｄ）や予告演出（Ｅ）または（ｅ）は、左図柄が停止した後も実行可能となっている。このような構成によれば、左図柄の停止後はステップアップ予告演出を減らす（１つにする）ことができ、遊技者に演出図柄の停止図柄（右図柄、中図柄）に注目させることができる。

【０５５５】

また、図１０９に示すように、第２ステップアップ予告では、ステップ（Ｘ）が実行され、ステップ（Ｙ）が実行されると、第２ステップアップ予告の終了を示唆する示唆演出が実行される。なお、示唆演出は、実行されたステップ（Ｙ）の演出の余韻を残す働きが

あるため、示唆演出のことを余韻表示ともいう。なお、この実施の形態４における示唆演出は、例えば、図１１２（９－７）に示すように、木にとまっているカブト虫が木の中（葉の中）に隠れていくような演出である。

【０５５６】

ここで、第２ステップアップ予告において、ステップ（Ｙ）からステップ（Ｚ）に変化する場合は、ステップ（Ｙ）が終了すると直ちにステップ（Ｚ）に変化し、示唆演出は実行されない。一方、第２ステップアップ予告において、ステップ（Ｙ）からステップ（ｚ）に変化する場合は、ステップ（Ｙ）が終了してから所定期間経過後にステップ（ｚ）に変化し、示唆演出は所定期間実行される。

【０５５７】

以上より、第２ステップアップ予告において、ステップ（Ｙ）まで変化した場合は、ステップ（Ｙ）の終了後に示唆演出を実行してから第２ステップアップ予告を終了するパターンと、ステップ（Ｙ）の終了後に示唆演出を実行することなくステップ（Ｚ）を実行するパターンと、ステップ（Ｙ）の終了後に示唆演出を所定期間実行し、その後にステップ（ｚ）を実行するパターンとがある。このような構成によれば、示唆演出の実行後に次の予告演出（ステップ）が継続するか否かについて興味を持たせることができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【０５５８】

次に、実施の形態４における各種予告演出の具体例について説明する。

【０５５９】

まず、第１０の予告演出として第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を説明する。図１１０は、第１０の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。図１１０に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ→Ｙ→Ｚまたはｚを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターン、または第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｘ→ＹまたはＸ→Ｙ→Ｚを実行し、非リーチとなるパターンを示す。

【０５６０】

図１１０に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第１ステップアップ予告および第２ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をｔ１とし、第１ステップアップ予告の開始タイミングから第２ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をｔ２とし、第１ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Ａの終了タイミング（つまり予告演出Ｂの開始タイミング、予告演出Ａから予告演出Ｂの変化タイミング）までの期間をｔ３とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの開始タイミングから第２ステップアップ予告の予告演出Ｘの終了タイミング（つまり予告演出Ｙの開始タイミング、予告演出Ｘから予告演出Ｙの変化タイミング）までの期間をｔ４とし、第２ステップアップ予告の予告演出Ｙの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの終了タイミング（つまり予告演出Ｃの開始タイミング、予告演出Ｂから予告演出Ｃの変化タイミング）までの期間をｔ５とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｃの開始タイミング（図１１０では一旦終了）から第２ステップアップ予告の予告演出Ｙの終了タイミング（つまり予告演出Ｚまたは示唆演出の開始タイミング、予告演出Ｙから予告演出Ｚまたは示唆演出の変化タイミング）までの期間をｔ６とし、示唆演出の実行期間をｔ７とし、示唆演出の終了タイミング（つまり予告演出ｚの開始タイミング）から第２ステップアップ予告の予告演出Ｚまたは予告演出ｚの終了タイミング（つまり第２ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をｔ８とし、第２ステップアップ予告の予告演出Ｚまたは予告演出ｚの終了タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｃの終了タイミング（つまり予告演出Ｄの開始タイミング、予告演出Ｃから予告演出Ｄの変化タイミング）までの期間をｔ９とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｄの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｄの終了タイミング（つまり予告演出Ｅの開始タイミング、予告演出Ｄから予告演出Ｅの変化タイミング）までの期間をｔ１０とし、第１ステップアップ予告の予告

演出Ｅの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの終了タイミング（つまり第１ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をＴｔ１１としている。

【０５６１】

図１１１～図１１３は、第１０の予告演出として第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を示す説明図である。図１１１に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図１１１（９－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が期間ｔ１において開始され、演出図柄の変動が期間に高速変動になると、演出表示装置９の表示画面の下部領域において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が期間ｔ２において実行される（９－２）。そして、第２ステップアップ予告の開始タイミングになると、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が期間ｔ３において実行される（９－３）。

【０５６２】

その後、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が画面右から登場する演出が実行される（９－４）。このとき、第２ステップアップ予告においては予告演出Ｘから予告演出Ｙへの変化タイミングに未だ到達していないので（図１１０参照）、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘであるカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が継続して実行されている（９－４参照）。これが期間ｔ４における演出である。その後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂが実行されている状態で第２ステップアップ予告の予告演出Ｘから予告演出Ｙへの変化タイミングに到達し、キャラクタＢ２１１が左方向に進んでいる最中に、第２ステップアップ予告における予告演出ＹとしてカブトＴ虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出が実行される（９－５）。これが期間ｔ５における演出である。その後、キャラクタＢ２１１が画面左に消えていき、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂから予告演出Ｃへの変化タイミングに到達するが、予告演出Ｃは実行されず、第２ステップアップ予告の予告演出ＹとしてカブＴ虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出のみが継続して実行される（９－６）。これが期間ｔ６における演出である。

【０５６３】

その後、第２ステップアップ予告において示唆演出を実行する場合（第２ステップアップ予告において予告演出Ｘ→Ｙまたは予告演出Ｘ→Ｙ→ｚを実行する場合）は、示唆演出として、カブＴ虫のキャラクタ２２０が木２００の陰に消えていく演出が実行される（９－７）。これが期間ｔ７における演出である。そして、そのまま第２ステップアップ演出が終了する場合（第２ステップアップ予告において予告演出Ｘ→Ｙを実行する場合）は、第１および第２ステップアップ予告の予告演出は実行されず、表示画面にはずれ図柄（「１４６」）が停止表示される（９－８）。一方、第２ステップアップ予告における予告演出ｚが実行される場合は、示唆演出（９－７）実行後の所定の変化タイミングに到達すると、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００が拡大するとともにカブＴ虫のキャラクタ２２０も拡大し、さらにカブＴ虫のキャラクタ２２０が動き回る演出が実行される（９－９）。これが期間ｔ８における演出（予告演出ｚ）に相当する。その後、左図柄（「７」）が停止され、さらにその後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄに相当する、キャラクタＡ２１０，Ｂ２１１，Ｃ２１２が同時に画面左から登場する演出が実行され（９－１０）、さらに右図柄（「７」）が停止されリーチが発生した後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｅとして、キャラクタＤ２１３が画面左から登場する演出が実行される（９－１１）。これが期間ｔ９～ｔ１１における演出である。

【０５６４】

第２ステップアップ予告において予告演出Ｚを実行する場合は、示唆演出を実行することなく、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００が拡大するとともにカブＴ虫のキャラクタ２２０も拡大する（９－１２）。これが期間ｔ７およびｔ８における演出（予告演出Ｚ）に相当する。その後、リーチとならない非リーチとなる場合には

、表示画面にはずれ図柄（「１４６」）を停止表示する（９－１５）。一方、その後、右図柄（「７」）が停止され、さらにその後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄに相当する、キャラクタＡ２１０，キャラクタＢ２１１，キャラクタＣ２１２が同時に登場する演出が実行される（９－１３）。さらに右図柄（「７」）が停止してリーチが発生した後、第１ステップアップ予告における予告演出ＥとしてキャラクタＤ２１３が画面左から登場する演出が実行される（９－１４）。これが期間ｔ９～ｔ１１における演出である。なお、第１ステップアップ予告の予告演出Ａ→Ｂが設定されている場合においては、（９－１０）、（９－１１）、（９－１３）、（９－１４）で示したような第１ステップアップ予告の予告演出ＤやＥは実行されずにリーチ状態が実行されることとなる。

【０５６５】

以上のように、この実施の形態４によれば、可変表示中における予め定められた異なるタイミングで、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成されているので、複数のステップアップ予告演出における予告演出の変化タイミングが異なり、遊技者は複数の予告演出を確認して特定遊技状態の発生を期待しつつ遊技を行うことができ、更なる興趣の向上を図ることができる。具体的には、遊技者はステップアップ予告演出がステップアップ（変化、発展）していく度に大当りの期待感が高まるので、ステップアップするタイミングが増えるほど遊技者が期待を抱くタイミングが増えることになる。そして、この実施の形態４で説明したように、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告のステップアップのタイミングが異なるように構成されていれば、それだけ数多くのステップアップするタイミングが増えることになり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０５６６】

また、ステップアップ予告が一旦終了した後に復活したように見せる演出を行うように構成されているので、更なる遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０５６７】

実施の形態５．

上記の実施の形態１，２では、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）を別々の予告設定テーブルを用いて別々に決定するように構成されていた。しかし、このような構成に限られるわけではなく、この実施の形態５では、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告の演出態様の組合せを一つの予告設定テーブルを用いて同時に決定するように構成したものである。

【０５６８】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図１１４および図１１５に示す非リーチはずれ用の予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告の組合せの内容（有無、演出態様）を決定する。

【０５６９】

図１１４および図１１５に示す非リーチはずれ用の予告設定テーブルでは、第１ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）と第２ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）との全ての組合せが設定され、それらの組合せに対して判定値が割り振られている。ここで、第１ステップアップ予告演出の演出態様が予告演出Ｃ以上の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）に対して判定値が割り振られていない（すなわち判定値の数が０である）。これは、上述したように、予告演出Ｃ以上に発展した場合はリーチを確定させるようにしているためである。

【０５７０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図１１６および図１１７に示すノーマルリーチはずれ用の予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告の組合せの内容（有無、演出態様）を決定する。

【０５７１】

図１１６および図１１７に示すノーマルリーチはずれ用の予告設定テーブルでは、第１ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）と第２ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）との全ての組合せが設定され、それらの組合せに対して判定値が割り振られている。ここで、第１ステップアップ予告演出の演出態様が予告演出Ｄ以上の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）に対して判定値が割り振られていない（すなわち判定値の数が０である）。これは、上述したように、予告演出Ｄ以上に発展した場合はスーパーリーチを確定させるようにしているためである。また、第１ステップアップ予告演出の演出態様が「Ａ→Ｂ→Ｃ」で、第２ステップアップ予告の演出態様が「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」である組合せに対して判定値が割り振られていない。これは、上述したように、予告演出Ｙ３において第２系統予告領域９２が全画面表示されるので、予告演出Ｙ３の実行タイミングにおいて予告演出Ｃを実行することができないためである。

【０５７２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スーパーリーチはずれの変動パターンまたは大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図１１８および図１１９に示すスーパーリーチはずれ・大当り用の予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告の組合せの内容（有無、演出態様）を決定する。

【０５７３】

図１１８および図１１９に示すスーパーリーチはずれ・大当り用の予告設定テーブルでは、第１ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）と第２ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）との全ての組合せが設定され、それらの組合せに対して判定値が割り振られている。ここで、第１ステップアップ予告演出の演出態様が予告演出Ｃ以上を実行する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）で、第２ステップアップ予告の演出態様が「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」である組合せ、および第１ステップアップ予告の演出態様が予告演出Ｄ以上を実行する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）で、第２ステップアップ予告の演出態様が「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」である組合せに対して判定値が割り振られていない。これは、上述したように、予告演出Ｙ３において第２系統予告領域９２が全画面表示されるので、予告演出Ｙ３の実行タイミングにおいて予告演出Ｃを実行することができず、また、予告演出Ｚ３において第２系統予告領域９２が全画面表示されるので、予告演出Ｚ３の実行タイミングにおいて予告演出Ｄを実行することができないためである。さらに、第１ステップアップ予告の演出態様が予告演出Ｄ以上を実行する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）で、第２ステップアップ予告の演出態様が予告演出Ｚ（Ｚ１～Ｚ３）を実行する演出態様である組合せに対しても判定値が割り振られていない。これは、上述したように、第１ステップアップ予告演出が多段階（第４段階以上）のステップまで発展したときに、予告表示の内容が煩雑になるのを防止するとともに第１ステップアップ予告演出の内容に注目させるようにするために、第２ステップアップ予告演出におけるステップ数を制限するようにするためである。

【０５７４】

なお、ステップアップ予告以外の予告（可動物予告等）は、上記の実施の形態１と同様に決定する。この場合、ステップアップ予告と他の予告との組合せの可否についても図７６～図７９を参照して判定し、判定結果に応じて予告演出を変更する処理を実行する。

【０５７５】

以上のような構成によっても、他系統のステップアップ予告が重複・矛盾することなく、最適な組合せの演出態様を決定することができる。さらに、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告の演出態様の組合せを同時に決定することができので、処理が簡略化されプログラム容量の削減を図ることができる。

【０５７６】

なお、複数系統のステップアップ予告とその他の予告（可動物予告等）との組合せが設

定されたテーブルを用いて、全ての予告を一度に決定するように構成してもよい。

【０５７７】

なお、上記の実施の形態１に示したように、第２系統予告領域９２が拡大される態様は複数段設けられている（図６８参照）。このような構成によれば、第２ステップアップ予告のバリエーションを増やすことができるとともに、より一層、第２ステップアップ予告に対して注目させることができる。

【０５７８】

なお、上記の実施の形態１では、第２系統予告領域９２が拡大されるタイミングは、第２ステップアップ予告における予告演出が変化するタイミングとされていた。この構成によれば、第２系統予告領域９２が拡大されたことを遊技者が容易に認識することができる。ただし、そのような構成に限られず、予告演出の途中で第２系統予告領域９２が拡大されるようにしてもよい。この構成によれば、いつ第２系統予告領域９２が拡大されるかわからず、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５７９】

また、大当りに制御されない場合よりも大当り制御される場合に、第２系統予告領域９２が拡大される演出が実行される割合を高くしていたが、所定のリーチ（例えばスーパーリーチ）が発生しない場合よりも所定のリーチが発生する場合に、第２系統予告領域９２が拡大される演出が実行される割合を高くしてもよい。また、大当りの信頼度が高いときは第２系統予告領域９２が拡大されるタイミングが早くなる（あるいは遅くなる）ようにしてもよい。

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

また、ステップアップ予告以外の予告においては、大当りか否かによって予告の有無や予告態様（予告演出の演出態様）の出現率を変更するようにしているが、ステップアップ予告と同様、振分の異なる複数の予告設定テーブルを備え、事前決定手段の決定結果（はずれか大当りか、大当りの場合は大当りの種類）または変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに応じて、振分の異なる複数の予告設定テーブルからいずれかを選択し、選択したテーブルと予告決定用乱数とにもとづいて、実行される予告態様を決定す

るようにしてもよい。このように構成することによって、事前決定で大当りであるときの大当り種類によって、また、はずれのときにおいてもリーチとなるか否か、リーチ時にスーパーリーチに発展するか否かによって各々の予告の実行率や予告態様の出現率を決定することができる。また、変動パターンが擬似連や滑りなどの特殊演出を実行する場に、予告の実行率や所定の予告態様の出現率を向上させるようにすることもできる。

【０５８３】

なお、上記の実施の形態では、ＣＰＵ５６が、種別乱数を用いて変動パターンの種別を決定し、決定した変動パターンの種別の中の変動パターンを変動パターン決定用乱数を用いて決定するように構成されていたが、演出制御用ＣＰＵ１０１が、予告種別乱数を用いて予告演出の種別を決定し、決定した予告演出の種別の中の予告演出を予告演出決定用乱数を用いて決定するようにしてもよい。例えば、他系統液晶予告と遅いタイミングで実行されるボタン予告とを同時に実行することができない。他系統液晶予告は予告画像（セミやクワガタが木にとまっている画像；図９６（５－５）（５－６）参照）を表示画面の全領域に表示するので、そのような予告画像を表示しているときにボタン予告の演出画像を表示することができないからである。そこで、演出制御用ＣＰＵ１０１が、予め設けられている予告種別乱数を用いて、予告演出の種別として他系統液晶予告とボタン予告のどちらの予告を実行するかを決定し、次いで、決定した予告種別の中に含まれる予告演出の態様（例えば、他系統液晶予告の場合は図７５に示したように「予告なし」「予告実行」のいずれか、ボタン予告の場合は図７４に示したように「予告なし」「第１メール予告（早いタイミング）」「第１メール予告（遅いタイミング）」「第２メール予告（早いタイミング）」「第２メール予告（遅いタイミング）」「カード予告（早いタイミング）」「カード予告（遅いタイミング）」のいずれか）を決定する。このような構成によれば、同時実行不可能な予告演出の組合せの選択を確実に回避することができる。

【０５８４】

また、種別乱数を用いて予告演出の種別を決定し、決定した予告演出の種別に応じたテーブルにもとづいて予告演出の態様を決定するように構成すれば、必要に応じて予告演出の種別の出現割合は変化させないまま（予告演出の種別を決定する予告種別テーブルにおける振分値を変更せずに）、予告演出の態様の出現割合を変化させ（予告演出の態様を決定する予告設定テーブルにおける振分値を変更し）、逆に、予告演出の種別の出現割合を変化させるが（予告種別テーブルにおける振分値を変更するが）、予告演出の態様の出現割合を変化させない（予告設定テーブルにおける振分値を変更しない）ような設計変更を容易に実現することができる。その結果、機種の変更などに合わせて予告演出の種別と予告演出の態様の出現割合を変更する場合に、すべてのデータ（テーブルの振分値）の変更を必要とせず、一部のデータ（予告種別テーブルまたは予告設定テーブルの振分値）の変更だけで容易に実現することができる（つまり、予告演出の種別を決定した上で予告演出の態様を決定するように構成されていなければ、所定の予告演出の種別に含まれる演出態様の出現率のみ変化させたい場合や所定の予告演出の種別を他の予告演出の種別よりも高い割合で出現させたいような場合に、各々の予告における予告演出の態様が設定されているテーブルの内容をすべて変更しなければならず、そのような変更の実現が困難である）。なお、変動パターン種別乱数を用いて変動パターン種別を決定した上で、変動パターン種別に含まれる変動パターンを決定するように構成されているので、上記の場合と同じ効果を奏する。すなわち、所定の変動パターン種別に含まれる変動パターンの出現率のみ変化させたい場合や所定の変動パターン種別を他の変動パターン種別よりも高い割合で出現させたいような場合に、変動パターン決定テーブルの内容をすべて変更しなければならず、そのような変更の実現が困難である。

【０５８５】

なお、上記の各実施の形態において、２系統のステップアップ予告と２つの特別図柄との間に関連性を持たせるようにしてもよい。すなわち、２系統のステップアップ予告がそれぞれ別の特別図柄に対応してもよい。例えば、第１ステップアップ予告は第１特別図柄の変動中に出現しやすく、第２ステップアップ予告は第２特別図柄の変動中に出現しやす

くなるように構成してもよい。

【０５８６】

なお、上記の各実施の形態では、可変表示部として２つの特別図柄表示器（第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂ）を備えた遊技機を例にしたが、１つの特別図柄表示器が設けられた遊技機にも本発明を適用することができる。

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

なお、本願の特許請求の範囲における「所定の関係」とは、所定のタイミングにおいて第１ステップアップ予告演出における予告演出が実行される演出領域と、第２ステップアップ予告演出における予告演出が実行される予告演出とが遊技者側から見たとき（正面視）において同一領域を含む場合に、いずれかのステップアップ予告演出における予告演出を規制する関係、すなわち同一領域に予告演出が重複しない関係とも捉えることができる。具体的には、実施の形態１の場合において、第１ステップアップ予告演出の演出態様が「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」に決定され、第２ステップアップ予告演出の演出態様が「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ１」に決定されたときは（図７８参照）、図８２に示すように、第１ステップアップ予告演出における予告演出Ｄと第２ステップアップ予告演出における予告演出Ｚ１とが演出表示装置９の表示領域において重複して実行されるため、予告演出Ｄと予告演出Ｚ１とが重複して実行されないようにするために第２ステップアップ予告演出の演出態様を「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ１」から「Ｗ→Ｘ→Ｙ１」に変更する処理（図７０のステップＳ５８８、Ｓ５８９）を実行する。

【０５９０】

なお、上記の各実施の形態では、以下の（１）～（５）に示すような遊技機の特徴的構成が示されている。

【０５９１】

（１）予告演出決定手段は、第１ステップアップ予告演出における予告演出の段階数が第１の段階数（例えば第４段階）以上となる場合に、第２ステップアップ予告演出における予告演出の段階数が所定段階数（例えば第４段階）未満の段階数（例えば、なし、第１段

階、第２段階、第３段階）となるように予告演出の段階数を決定するように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、予告演出決定手段が、第１ステップアップ予告演出における予告演出の段階数が第１の段階数以上となる場合に、第２ステップアップ予告演出における予告演出の段階数が所定段階数未満の段階数となるように予告演出の段階数を決定するように構成されているので、第１ステップアップ予告演出において第１の段階数以上の予告演出まで実行されたことを遊技者に強調することができるとともに、予告表示が煩雑になることや複数系統のステップアップ予告演出の矛盾や重複が生じてしまうのを回避することが可能となる。

【０５９２】

（２）予告演出実行手段は、可変表示中における予め定められた異なるタイミングで、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行する（例えば、図１０９に示すように、予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングと予告演出Ｘから予告演出Ｙに変化するタイミングは異なり、予告演出Ｂから予告演出Ｃに変化するタイミングと予告演出Ｙから予告演出Ｚ，ｚに変化するタイミングも異なる。具体例として、図１１１および図１１２に示すように、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ａと第２ステップアップ予告演出の予告演出Ｘが開始された後（９－２）（９－３）、第１ステップアップ予告演出において予告演出Ａから予告演出Ｂに変化し（９－４）、次に第２ステップアップ予告演出において予告演出Ｘから予告演出Ｙに変化し（９－５）、次に予告演出Ｙから予告演出Ｚ，ｚに変化している（９－６）（９－７）（９－９）（９－１２）。）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、予告演出実行手段が、可変表示中における予め定められた異なるタイミングで、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成されているので、複数系統のステップアップ予告演出における予告演出の変化タイミングが異なり、遊技者は複数の予告演出を確認して特定遊技状態の発生を期待しつつ遊技を行うことができ、更なる興趣の向上を図ることができる。

【０５９３】

（３）予告演出実行手段は、可変表示中における予め定められた同一のタイミングで、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行する（例えば、図８１に示す例では、演出図柄の高速変動期間に同時に第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを同一のタイミングで実行する。具体例として、図８４および図８５に示すように、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ａと第２ステップアップ予告演出の予告演出Ｗが開始された後（１－２）（１－３）、同一のタイミングＴ３で、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するとともに第２ステップアップ予告演出の予告演出Ｗから予告演出Ｘに変化し（１－４）、その後、同一のタイミングＴ４で、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ｂから予告演出Ｃに変化するとともに第２ステップアップ予告演出の予告演出Ｘから予告演出Ｙ１に変化する（１－５）。）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、予告演出実行手段が、可変表示中における予め定められた同一のタイミングで、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成されているので、複数系統のステップアップ予告演出の段階（ステップ）を遊技者に容易に認識させることができる。

【０５９４】

（４）予告演出決定手段は、第１ステップアップ予告演出における演出の態様と第２ステップアップ予告演出における演出の態様との組み合わせが複数設定されたテーブル（例えば、図１１４～図１１９に示す第３の実施の形態における予告設定テーブル）を用いて、各々のステップアップ予告演出における演出の態様を決定するように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、予告演出決定手段が、第１ステップアップ予告演出における演出の態様と第２ステップアップ予告演出における演出の態様との組み合わせが複数設定されたテーブルを用いて、各々のステップアップ予告演出における演出の態様を決定するように構成されているので、複数系統のステップアップ予告演出の態様を決定するための乱数を複数備える必要がなくなり、処理負担を軽減することができる。

【０５９５】

（５）事前決定手段によって特定表示結果としない旨の決定がなされたことにもとづいて、識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ９７を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果またはリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ１０２を実行する部分）と、変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ１０５を実行する部分）と、変動パターン決定手段の決定結果に対応して、識別情報の可変表示中に当該識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出動作実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された変動パターンコマンドにもとづいてステップＳ５１８，Ｓ８４５を実行する部分）とを備えていてもよい。

そのような構成によれば、事前決定手段によって特定表示結果としない旨の決定がなされたことにもとづいて、識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、事前決定手段の決定結果またはリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段と、変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、変動パターン決定手段の決定結果に対応して、識別情報の可変表示中に当該識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出動作実行手段とを備えているので、プログラム容量の増加を招くことなく、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

【産業上の利用可能性】

【０５９６】

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

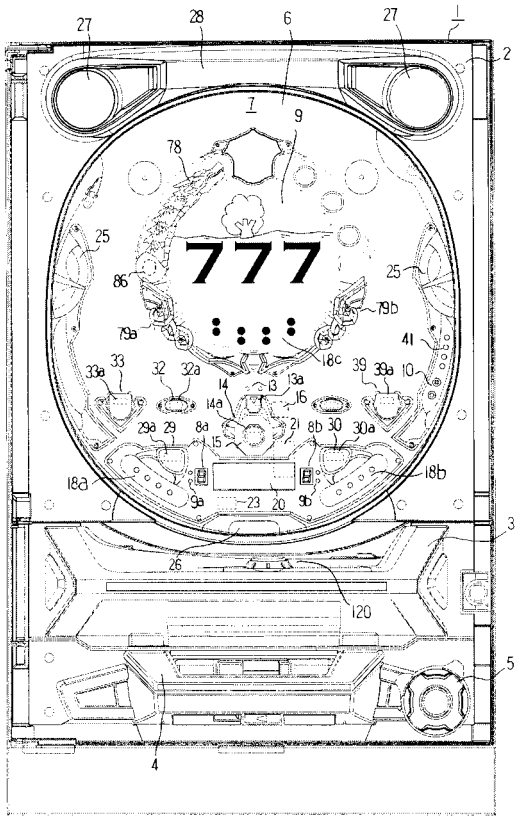
【符号の説明】

【０５９７】

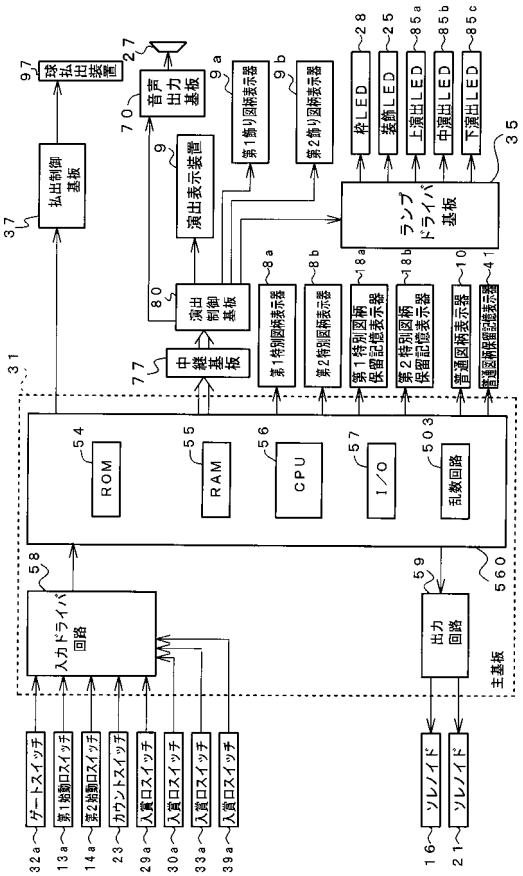
１　パチンコ遊技機
８ａ　第１特別図柄表示器
８ｂ　第２特別図柄表示器
９　演出表示装置
１３　第１始動入賞口
１４　第２始動入賞口
１５　可変入賞球装置
９ａ　第１飾り図柄表示器
９ｂ　第２飾り図柄表示器
１８ｃ　合算保留記憶表示部
３１　遊技制御基板（主基板）
５６　ＣＰＵ
７８　可動部材

７９ａ，７９ｂ　　演出羽根役物（可動部材の一種）
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ
８０　　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ

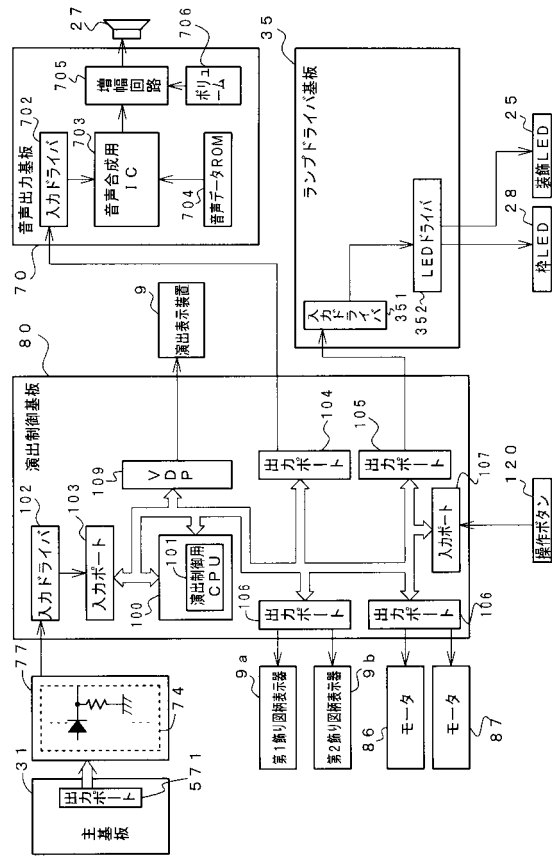
【図１】



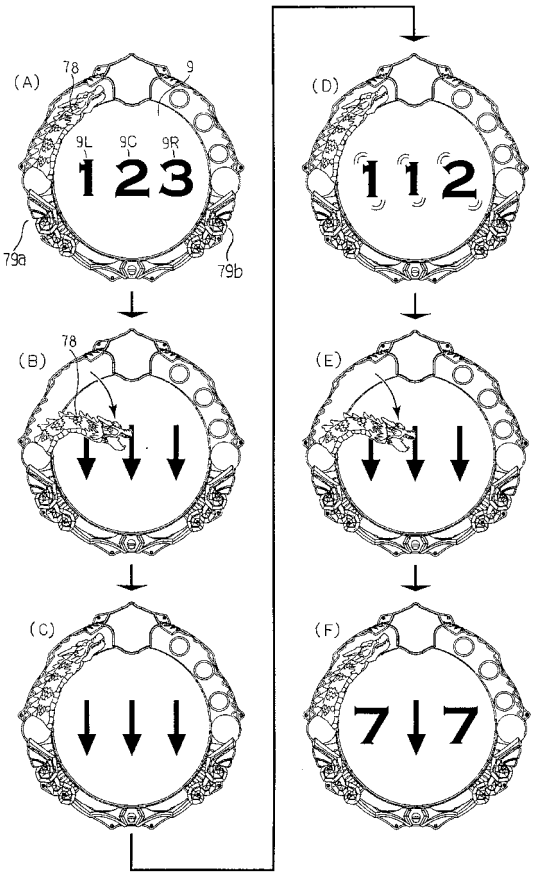
【図２】



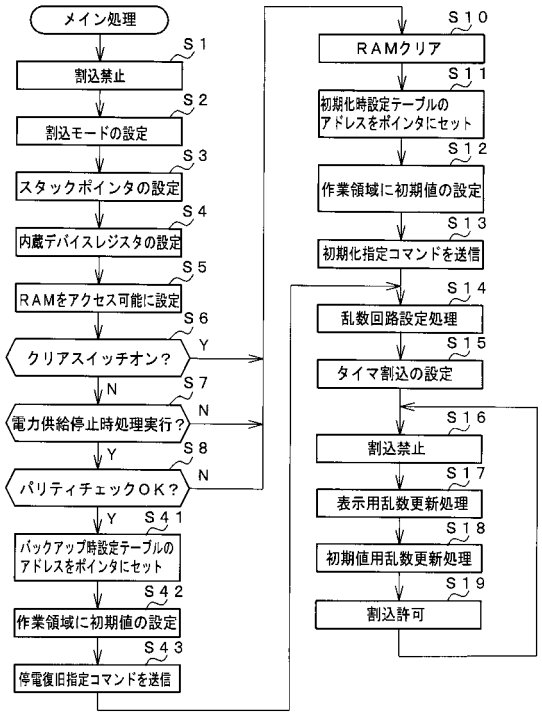
【図３】


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

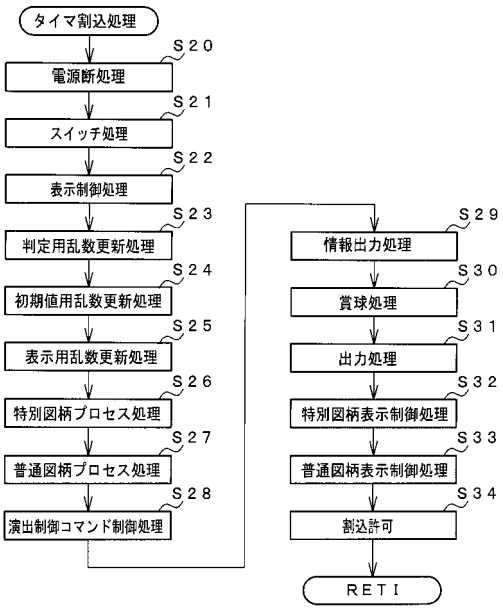
【図４】


(A)
(B)
(C)
(D)
(E)
(F)
123
112
717

【図５】


メイン処理
S1 割込禁止
S2 割込モードの設定
S3 スタックポインタの設定
S4 内蔵デバイスレジスタの設定
S5 RAMをアクセス可能に設定
S6 クリアスイッチオン？
S7 電力供給停止時処理実行？
S8 パリティチェックOK？
S41 バックアップ時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S42 作業領域に初期値の設定
S43 停電復旧指定コマンドを送信
S10 RAMクリア
S11 初期化時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S12 作業領域に初期値の設定
S13 初期化指定コマンドを送信
S14 乱数回路設定処理
S15 タイマ割込の設定
S16 割込禁止
S17 表示用乱数更新処理
S18 初期値用乱数更新処理
S19 割込許可

【図６】


タイマ割込処理
S20 電源断処理
S21 スイッチ処理
S22 表示制御処理
S23 判定用乱数更新処理
S24 初期値用乱数更新処理
S25 表示用乱数更新処理
S26 特別図柄プロセス処理
S27 普通図柄プロセス処理
S28 演出制御コマンド制御処理
S29 情報出力処理
S30 賞球処理
S31 出力処理
S32 特別図柄表示制御処理
S33 普通図柄表示制御処理
S34 割込許可
RETI

【図７】

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

【図８】

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

【図９】

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

【図１０】

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

【図１１】

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

（A）

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

（B）

131

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

（C）

【図１２】

（A）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（通常・時短状態）

132A

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

（B）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（通常・時短状態）

132B

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

（C）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（通常状態）

132C

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突確	1～200	201～241

（D）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（確変状態）

132D

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

（E）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（確変状態）

132E

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

（F）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（確変状態）

132F

	変動パターン種別	
	特殊CB4-1	特殊CB4-2
突確	1～151	152～241

【図１３】

（G）
大当り用変動パターン種別判定テーブル（時短状態）

132G

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CC4-1	特殊CC4-2
突確	1～175	176～241

（H）
テーブル選択設定

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

【図１４】

（A）
小当り用変動パターン種別判定テーブル

133A

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1～241

（B）
小当り用変動パターン種別判定テーブル

133B

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CB4-1
小当り	1～241

（C）
小当り用変動パターン種別判定テーブル

133C

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CC4-1
小当り	1～241

（D）
テーブル選択設定

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

【図１５】

（A）
リーチ判定テーブル

134A

合算保留記憶数	非リーチ					リーチ		
	非リーチHA1-1	非リーチHA1-2	非リーチHA1-3	非リーチHA1-4	非リーチHA1-5	リーチHA2-1	リーチHA2-2	リーチHA2-3
0	1～204	1～217	1～220	1～230	1～235	205～239	218～239	231～239
1								
2							221～239	
3、4								
5～8								236～239

（B）
リーチ判定テーブル

134B

合算保留記憶数	非リーチ		リーチ
	非リーチHB1-1	非リーチHB1-2	リーチHB2-1
0、1	1～235	1～235	236～239
2～8			236～239

（C）
リーチ判定テーブル

134C

合算保留記憶数	非リーチ		リーチ
	非リーチHC1-1	非リーチHC1-2	リーチHC2-1
0、1	1～231	1～231	232～239
2～8			232～239

（D）
テーブル選択設定

遊技状態	選択するテーブル
通常状態	テーブル134A
確変状態	テーブル134B
時短状態	テーブル134C

【図１６】

（A）
リーチ用変動パターン種別判定テーブル

135A

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

（B）
リーチ用変動パターン種別判定テーブル

135B

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

（C）
リーチ用変動パターン種別判定テーブル

135C

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

【図１７】

(A)
非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A

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

(B)
非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136B

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

(C)
非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136C

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

【図１８】

当り変動パターン判定テーブル 137A

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

【図１９】

(A)
当り変動パターン判定テーブル 137B

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

(B)
当り変動パターン判定テーブル 137C

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

【図２０】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

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

【図２１】

はずれ変動パターン判定テーブル　138B

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA2-1	1～148	ノーマルPA2-1
	149～222	ノーマルPA2-2
	223～238	ノーマルPA2-3
	239～251	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1～55	スーパーPA3-1
	56～161	スーパーPA3-2
	162～203	スーパーPA3-3
	204～209	スーパーPA3-4
	210～227	スーパーPA3-5
	228～251	スーパーPA3-6
スーパーCA2-3	1～16	ノーマルPA2-1
	17～66	スーパーPB3-1
	67～115	スーパーPB3-2
	116～198	スーパーPB3-3
	199～230	スーパーPC3-3
	231～251	スーパーPC3-4
スーパーCB2-1	1～55	スーパーPB3-1
	56～107	スーパーPB3-2
	108～251	スーパーPB3-3
スーパーCB2-2	1～75	スーパーPC3-1
	76～151	スーパーPC3-2
	152～201	スーパーPC3-3
	202～251	スーパーPC3-4

【図２２】

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

140

【図２３】

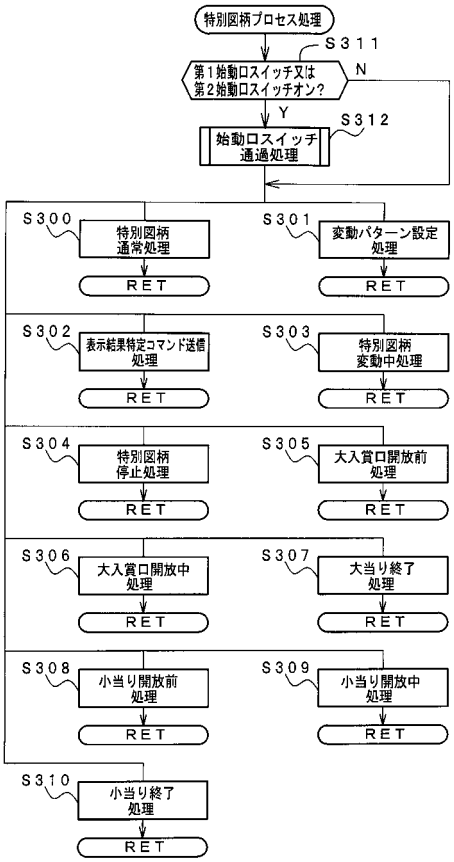
変動パターン	判定値	具体的な変動パターン
スーパーＰＡ４－３（当り時に使用）	1～ 30	スーパーＰＡ４－３（再変動２回）
	31～ 70	スーパーＰＡ４－３（再変動３回）
	71～100	スーパーＰＡ４－３（再変動４回）
スーパーＰＡ４－６（当り時に使用）	1～ 30	スーパーＰＡ４－６（再変動２回）
	31～ 70	スーパーＰＡ４－６（再変動３回）
	71～100	スーパーＰＡ４－６（再変動４回）
スーパーＰＡ５－３（当り時に使用）	1～ 30	スーパーＰＡ５－３（再変動２回）
	31～ 70	スーパーＰＡ５－３（再変動３回）
	71～100	スーパーＰＡ５－３（再変動４回）
スーパーＰＢ４－３（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

140

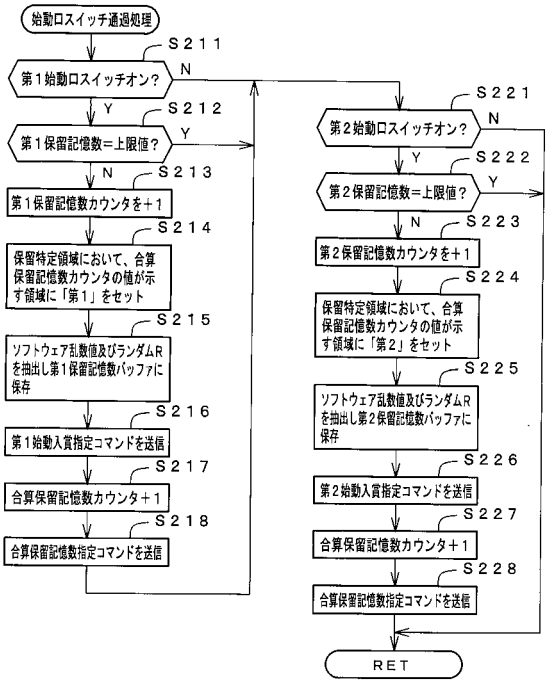
【図２４】

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

【図２５】



【図２６】



【図２７】

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

（合算保留記憶数カウンタ＝５の場合の例）

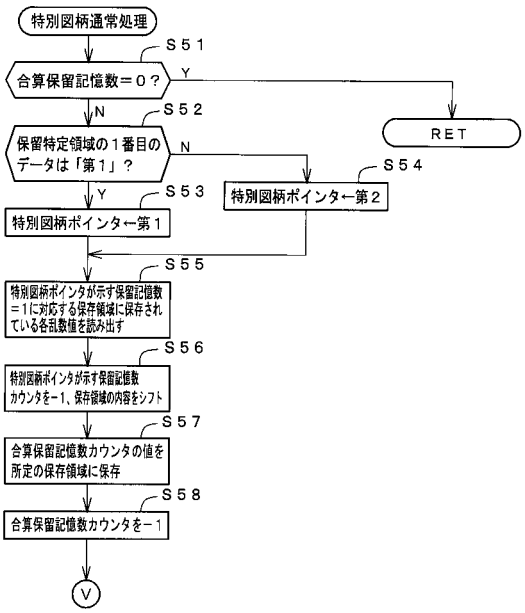
（Ａ） 保留特定領域

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

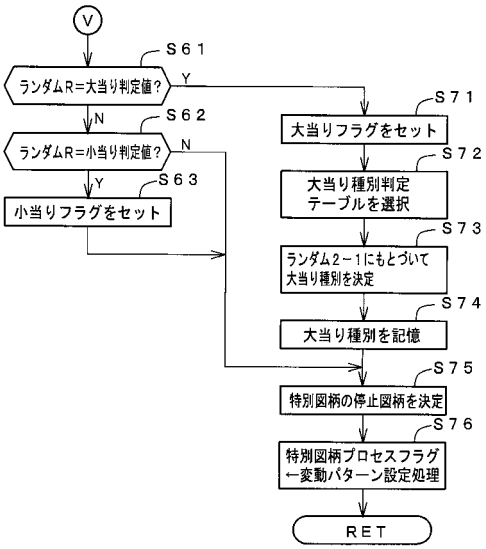
第２保留記憶数バッファ	第２保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝４に応じた保存領域

（Ｂ） 保存領域

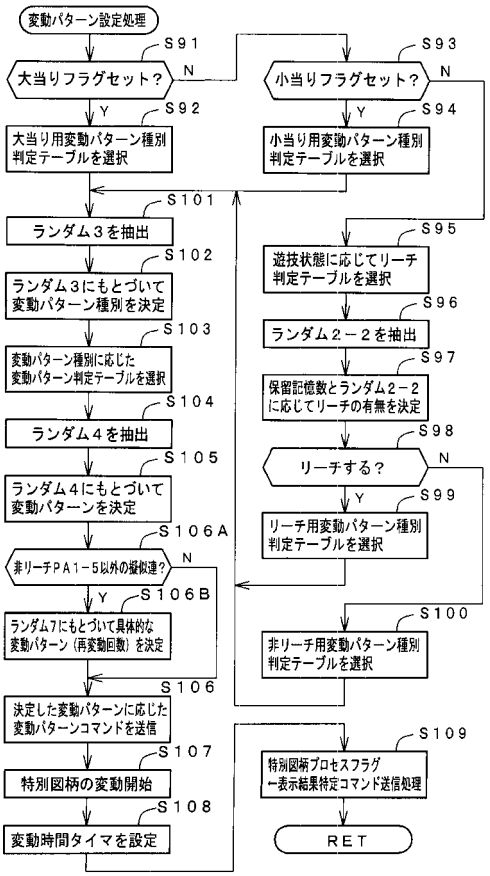
【図２８】



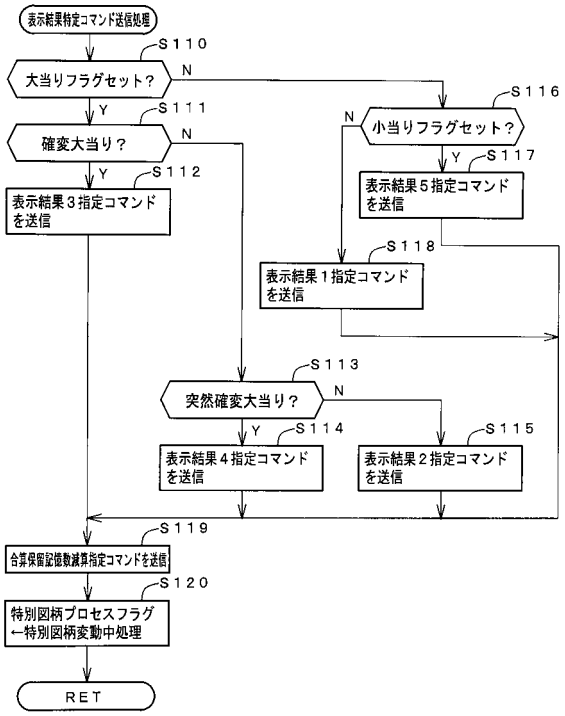
【図２９】



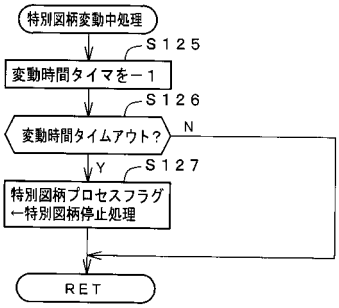
【図３０】



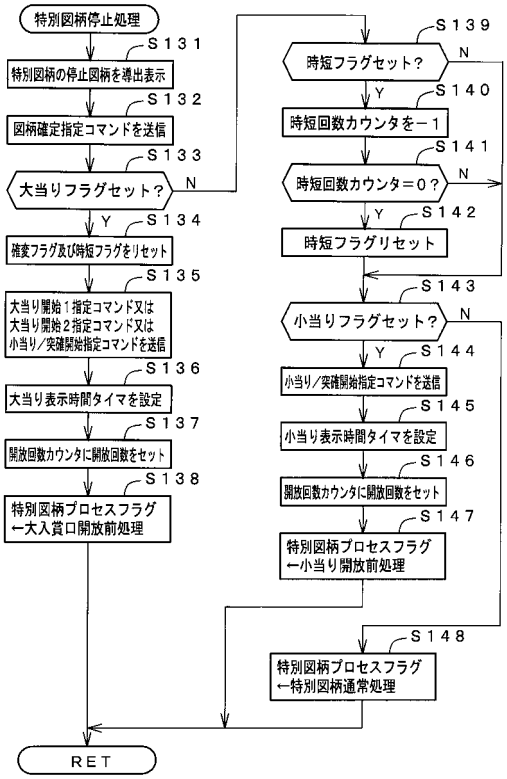
【図３１】



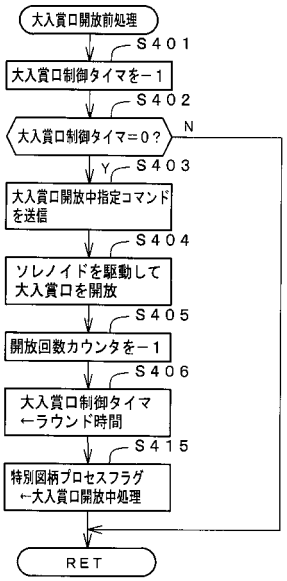
【図３２】



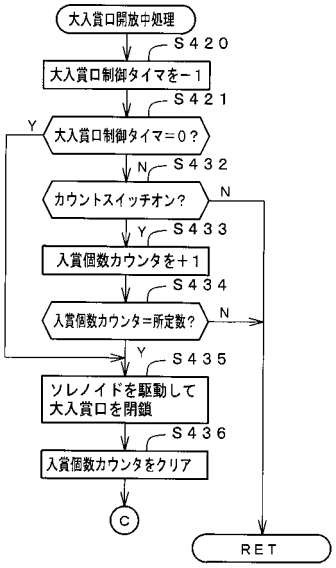
【図３３】



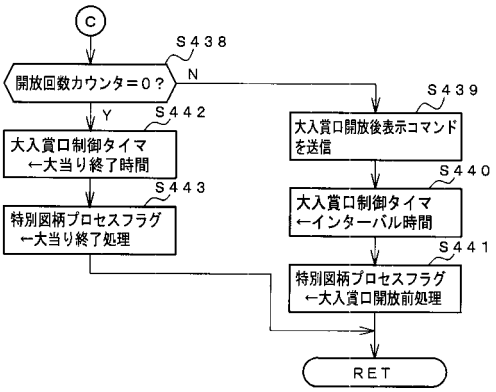
【図３４】



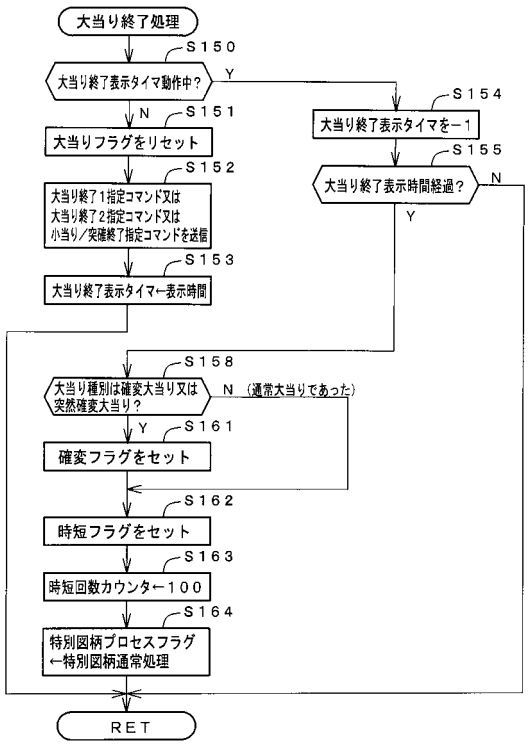
【図３５】



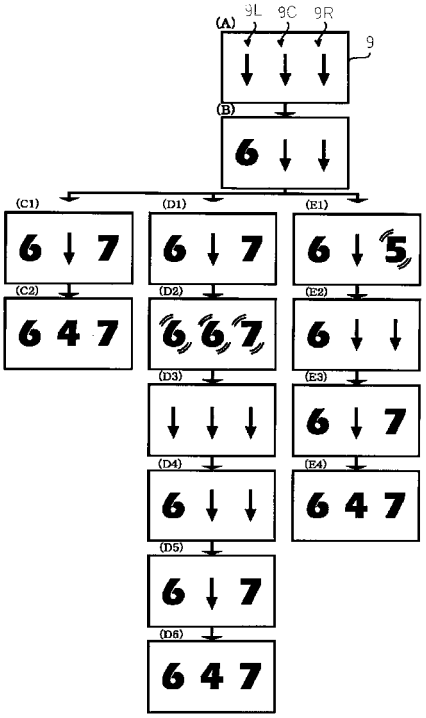
【図３６】



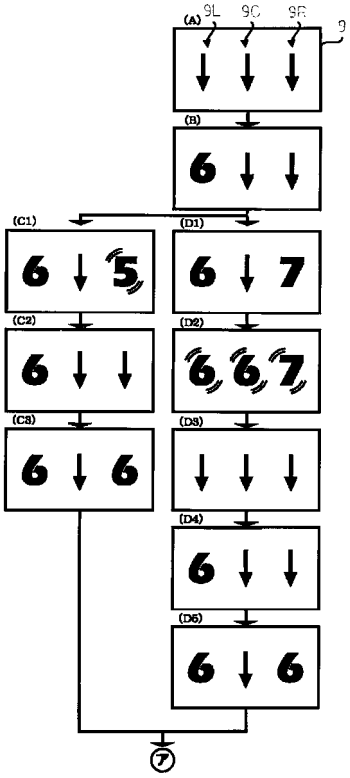
【図３７】



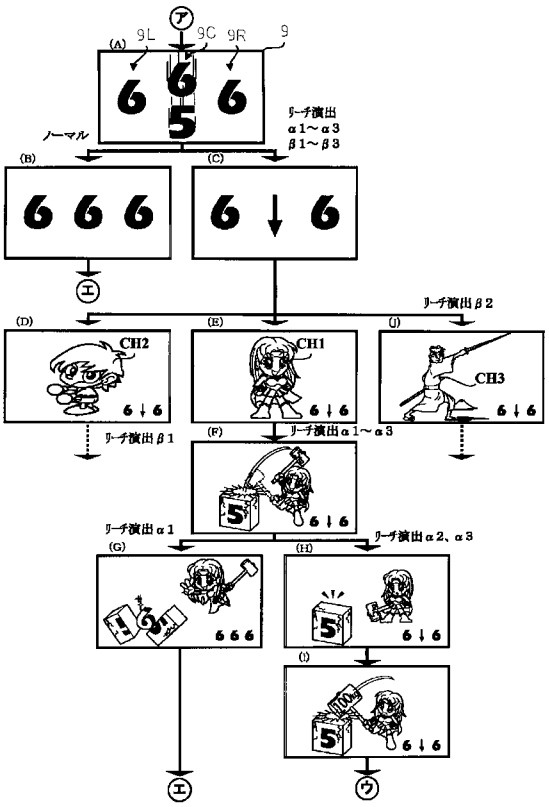
【図３８】



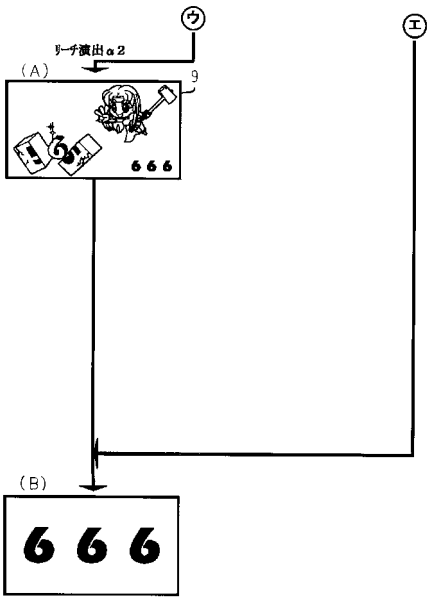
【図３９】



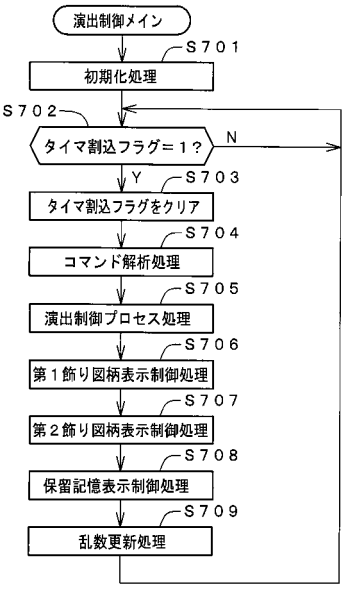
【図４０】



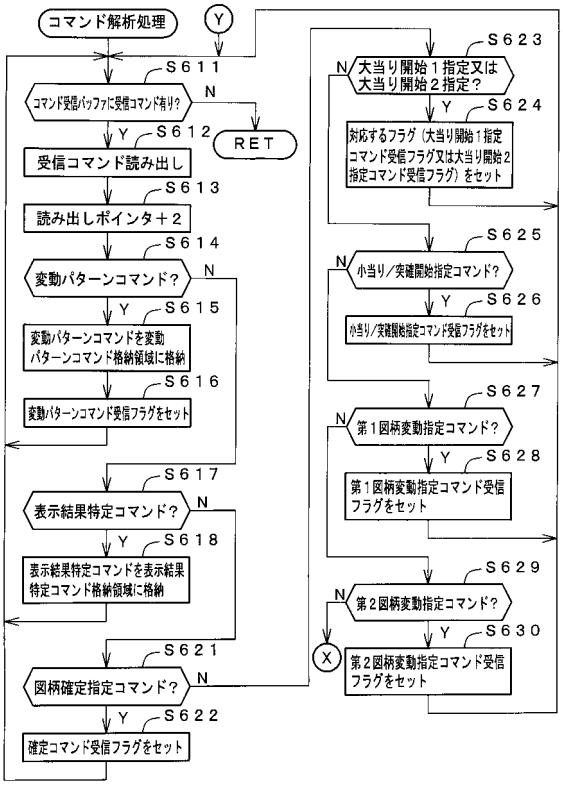
【図４１】



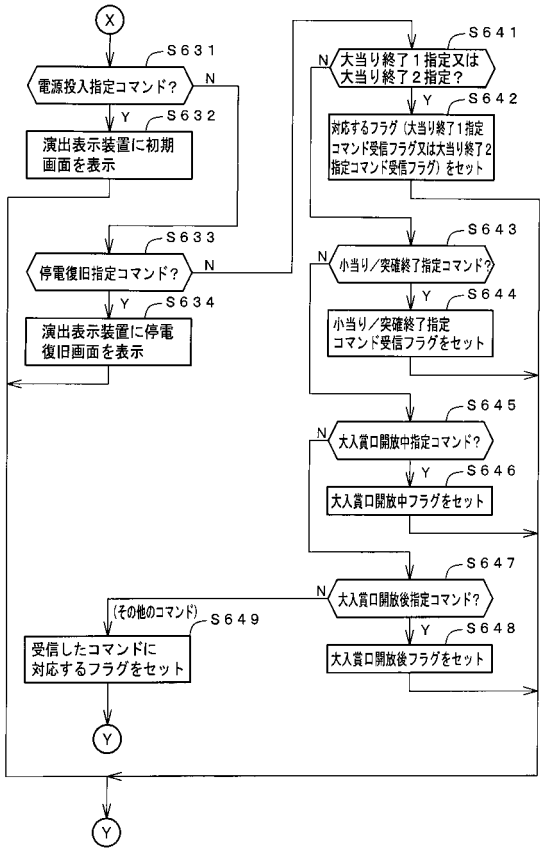
【図４２】



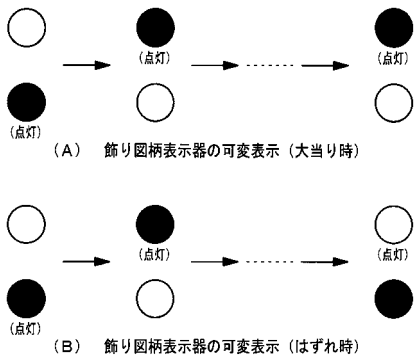
【図４３】



【図４４】



【図４５】



（Ａ）　飾り図柄表示器の可変表示（大当り時）

（Ｂ）　飾り図柄表示器の可変表示（はずれ時）

【図４６】

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

【図４７】

(A)
最終停止図柄決定テーブル 160A

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

(B)
最終停止図柄決定テーブル 160B

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

(C)
最終停止図柄決定テーブル 160C

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

【図４８】

左右出目判定テーブル 161

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

【図４９】

最終停止図柄とならない非リーチ組合せ

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

【図５０】

(A)
最終停止図柄決定テーブル 162A

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

(B)
最終停止図柄決定テーブル 162B

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

【図５１】

(A)
最終停止図柄決定テーブル 163A

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

(B)
最終停止図柄決定テーブル 163B

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

【図５２】

特定演出パターン判定テーブル　164A

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

【図５３】

(A) 仮停止図柄決定テーブル　166A

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

(B) 仮停止図柄決定テーブル　166B

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

(C) 仮停止図柄決定テーブル　166C

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

(D) 仮停止図柄決定テーブル　166D

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

(E) テーブル選択設定

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

【図５４】

(A)仮停止図柄決定テーブル　167A

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

(B)仮停止図柄決定テーブル　167B

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

(C)仮停止図柄決定テーブル　167C

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

【図５５】

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

【図５６】

図柄変動制御パターンテーブル　180

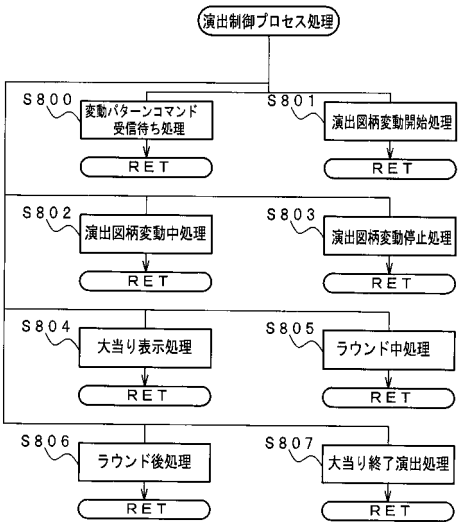
図柄変動制御パターン	変動パターン	特定演出パターン
非リーチCPA1-1	非リーチPA1-1	なし
⋮	⋮	⋮
非リーチCPA1-4	非リーチPA1-4	滑りTP1-1
非リーチCPA1-5	非リーチPA1-5	擬似連
⋮	⋮	⋮
ノーマルCPA2-1	ノーマルPA2-1	なし
ノーマルCPA2-2-1	ノーマルPA2-2	滑りTP1-1
ノーマルCPA2-2-2	ノーマルPA2-2	滑りTP1-2
⋮	⋮	⋮
スーパーCPA3-1	スーパーPA3-1	なし
⋮	⋮	⋮
ノーマルCPA2-4-1	ノーマルPA2-4	滑りTP1-1
ノーマルCPA2-4-2	ノーマルPA2-4	滑りTP1-2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

【図５７】

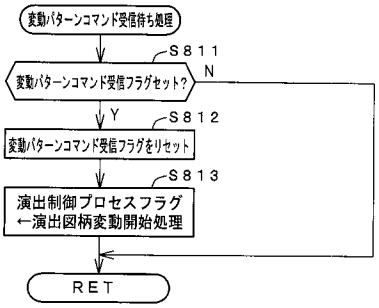
各種演出制御パターンテーブル　182

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

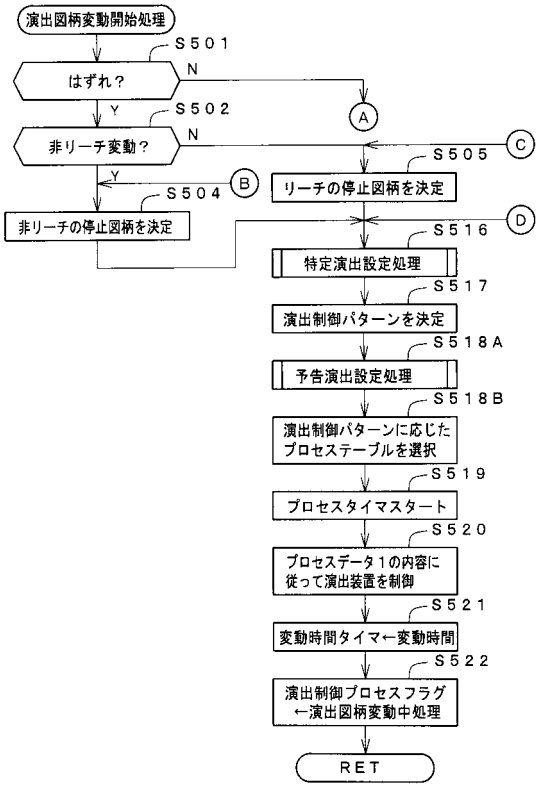
【図５８】



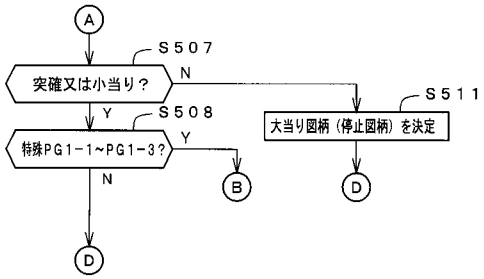
【図５９】



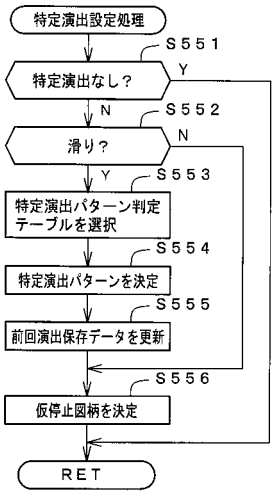
【図６０】



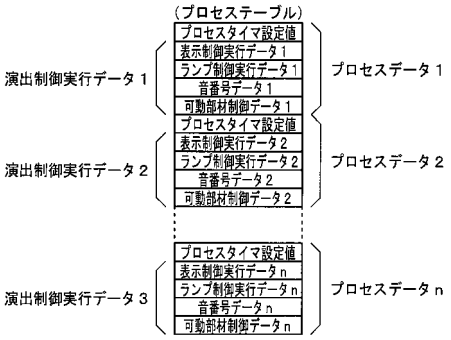
【図６１】



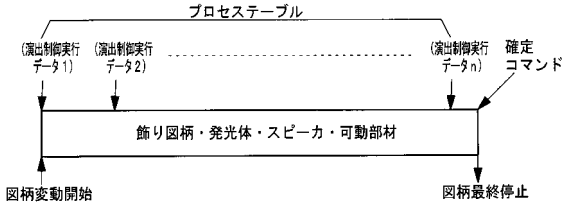
【図６２】



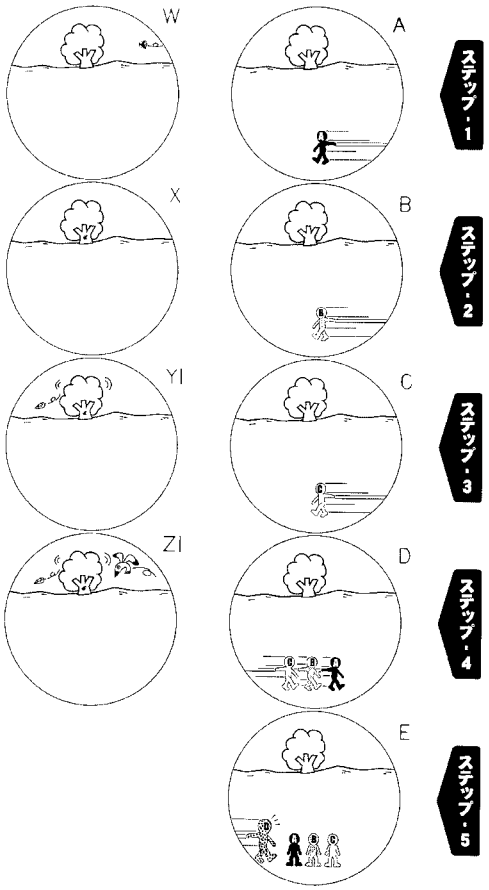
【図６３】



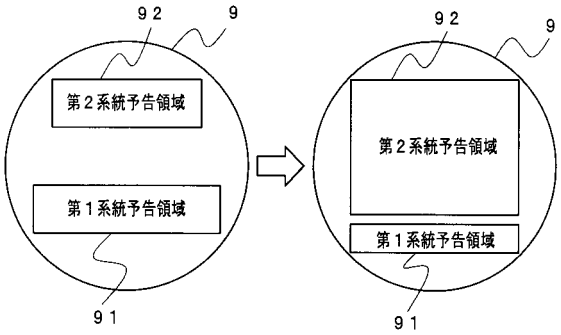
【図６４】



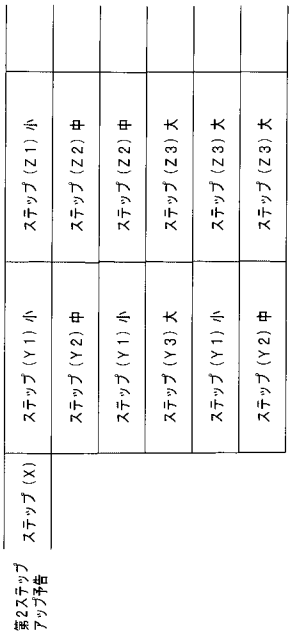
【図６５】



【図６６】

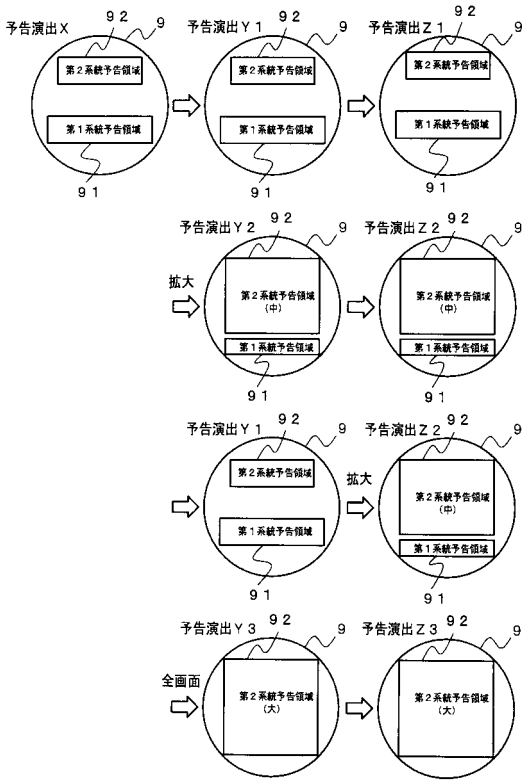


【図６７】

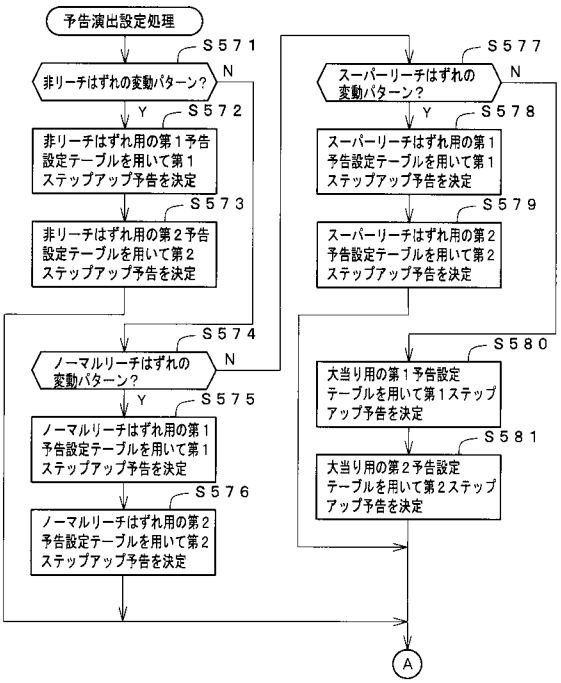


第2ステップアップ予告			
ステップ（X）	ステップ（Y1）小	ステップ（Z1）小	
	ステップ（Y2）中	ステップ（Z2）中	
	ステップ（Y1）小	ステップ（Z2）中	
	ステップ（Y3）大	ステップ（Z3）大	
	ステップ（Y1）小	ステップ（Z3）大	
	ステップ（Y2）中	ステップ（Z3）大	

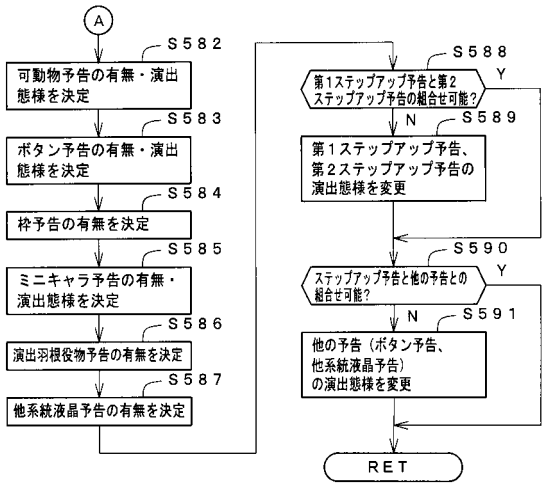
【図６８】



【図６９】



【図７０】



【図７１】

非リーチはずれのとき

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

100

ノーマルリーチはずれのとき

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

100

スーパーリーチはずれのとき

第1ステップアップ	割振
なし	40
A	15
A→B	15
A→B→C	10
A→B→C→D	10
A→B→C→D→E	10

100

大当りのとき

第1ステップアップ	割振
なし	10
A	15
A→B	15
A→B→C	20
A→B→C→D	20
A→B→C→D→E	20

100

【図７２】

非リーチはずれのとき

第2ステップアップ	割振
なし	30
W	40
W→X	7
W→X→Y1	5
W→X→Y2	3
W→X→Y3	3
W→X→Y1→Z1	2
W→X→Y2→Z2	2
W→X→Y1→Z2	2
W→X→Y3→Z3	2
W→X→Y1→Z3	2
W→X→Y2→Z3	2

100

ノーマルリーチはずれのとき

第2ステップアップ	割振
なし	10
W	50
W→X	10
W→X→Y1	7
W→X→Y2	5
W→X→Y3	5
W→X→Y1→Z1	3
W→X→Y2→Z2	2
W→X→Y1→Z2	2
W→X→Y3→Z3	2
W→X→Y1→Z3	2
W→X→Y2→Z3	2

100

スーパーリーチはずれのとき

第2ステップアップ	割振
なし	5
W	20
W→X	15
W→X→Y1	10
W→X→Y2	10
W→X→Y3	10
W→X→Y1→Z1	5
W→X→Y2→Z2	5
W→X→Y1→Z2	5
W→X→Y3→Z3	5
W→X→Y1→Z3	5
W→X→Y2→Z3	5

100

大当りのとき

第2ステップアップ	割振
なし	2
W	5
W→X	5
W→X→Y1	8
W→X→Y2	10
W→X→Y3	10
W→X→Y1→Z1	10
W→X→Y2→Z2	10
W→X→Y1→Z2	10
W→X→Y3→Z3	10
W→X→Y1→Z3	10
W→X→Y2→Z3	10

100

【図７３】

可動物予告（はずれのとき）

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

50

可動物予告（大当りのとき）

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

50

【図７４】

ボタン予告（はずれのとき）

ボタン予告演出態様	割振
なし	38
第1メール予告演出（早いタイミング）	2
第1メール予告演出（遅いタイミング）	2
第2メール予告演出（早いイミング）	2
第2メール予告演出（遅いタイミング）	2
カード予告演出（早いタイミング）	2
カード予告演出（遅いタイミング）	2

50

ボタン予告（大当りのとき）

ボタン予告演出態様	割振
なし	20
第1メール予告演出（早いタイミング）	5
第1メール予告演出（遅いタイミング）	5
第2メール予告演出（早いイミング）	5
第2メール予告演出（遅いタイミング）	5
カード予告演出（早いタイミング）	5
カード予告演出（遅いタイミング）	5

50

【図７５】

枠（ランプ）予告（はずれのとき）

枠予告演出態様	割振
なし	45
枠予告演出実行	5

50

枠（ランプ）予告（大当りのとき）

枠予告演出態様	割振
なし	40
枠予告演出実行	10

50

ミニキャラ予告（はずれのとき）

枠予告演出態様	割振
なし	10
ミニキャラ予告演出実行	40

50

ミニキャラ予告（大当りのとき）

枠予告演出態様	割振
なし	5
ミニキャラ予告演出実行	45

50

演出羽根役物予告（はずれのとき）

演出羽根役物予告演出態様	割振
なし	47
演出羽根役物予告演出実行	3

50

演出羽根役物予告（大当りのとき）

演出羽根役物予告演出態様	割振
なし	40
演出羽根役物予告演出実行	10

50

他系統液晶予告（はずれのとき）

他系統液晶予告演出態様	割振
なし	48
他系統液晶予告演出実行	2

50

他系統液晶予告（大当りのとき）

他系統液晶予告演出態様	割振
なし	40
他系統液晶予告演出実行	10

50

【図７６】

予告の組合せの可否(1)

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

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図７７】

予告の組合せの可否(2)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
なし	W→X→Y1	可能	他系統不可能
A	W→X→Y1	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y1	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y1	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y1	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y1	可能	他系統不可能
なし	W→X→Y2	可能	他系統不可能
A	W→X→Y2	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y2	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y2	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y2	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y2	可能	他系統不可能
なし	W→X→Y3	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A	W→X→Y3	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B	W→X→Y3	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C	W→X→Y3	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y3	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y3	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図７８】

予告の組合せの可否(3)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
なし	W→X→Y1→Z1	可能	他系統不可能
A	W→X→Y1→Z1	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y1→Z1	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y1→Z1	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y1→Z1	不可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z1	不可能	他系統不可能
なし	W→X→Y2→Z2	可能	他系統不可能
A	W→X→Y2→Z2	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y2→Z2	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y2→Z2	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y2→Z2	不可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z2	不可能	他系統不可能
なし	W→X→Y1→Z2	可能	他系統不可能
A	W→X→Y1→Z2	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y1→Z2	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y1→Z2	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y1→Z2	不可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z2	不可能	他系統不可能

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

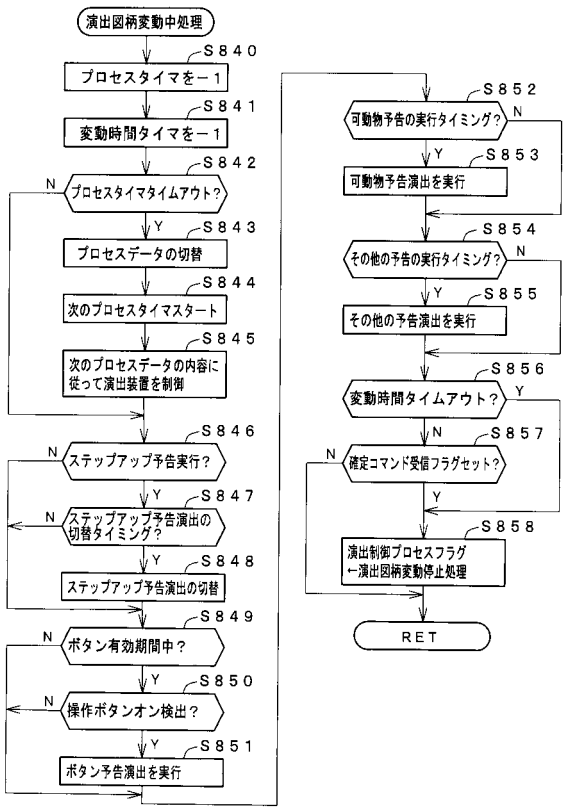
【図７９】

予告の組合せの可否(4)

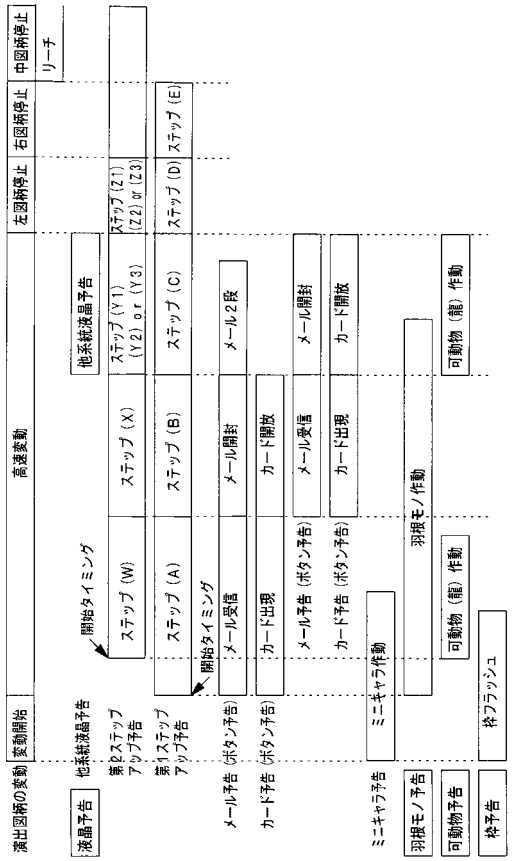
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
なし	W→X→Y3→Z3	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A	W→X→Y3→Z3	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B	W→X→Y3→Z3	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C	W→X→Y3→Z3	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y3→Z3	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y3→Z3	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
なし	W→X→Y1→Z3	可能	他系統不可能
A	W→X→Y1→Z3	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y1→Z3	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y1→Z3	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y1→Z3	不可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z3	不可能	他系統不可能
なし	W→X→Y2→Z3	可能	他系統不可能
A	W→X→Y2→Z3	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y2→Z3	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y2→Z3	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y2→Z3	不可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z3	不可能	他系統不可能

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

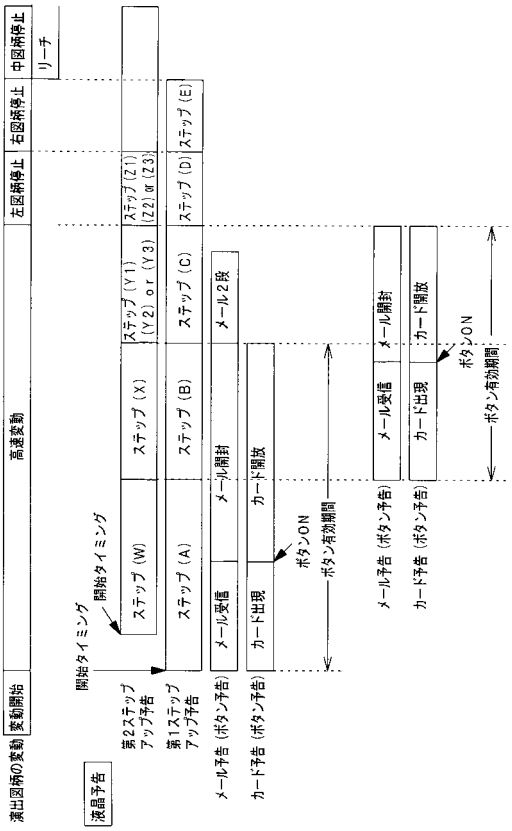
【図８０】



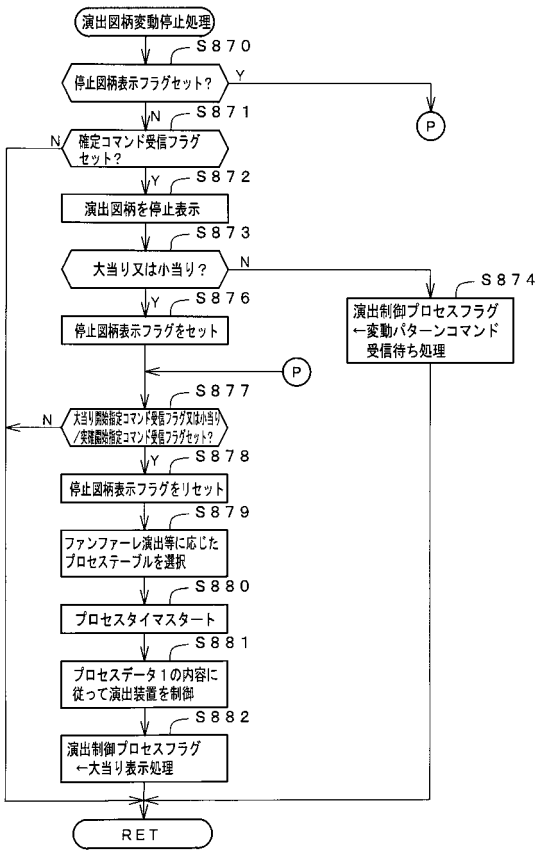
【図８１】



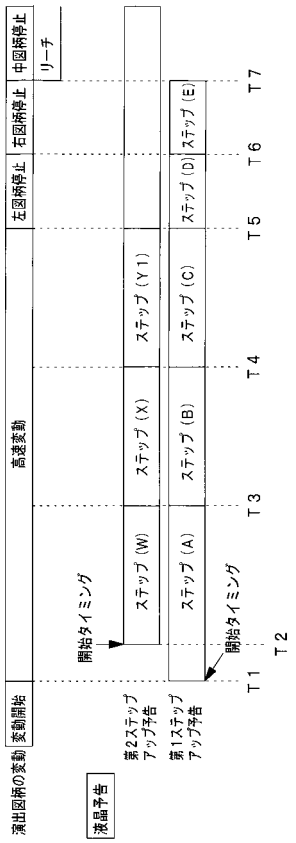
【図８２】



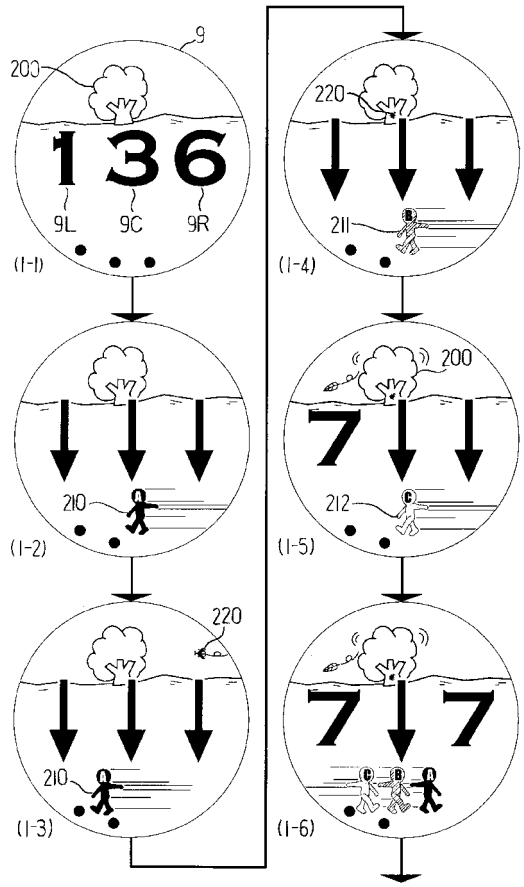
【図８３】



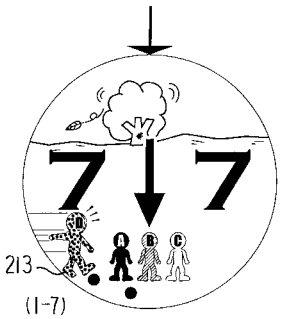
【図８４】



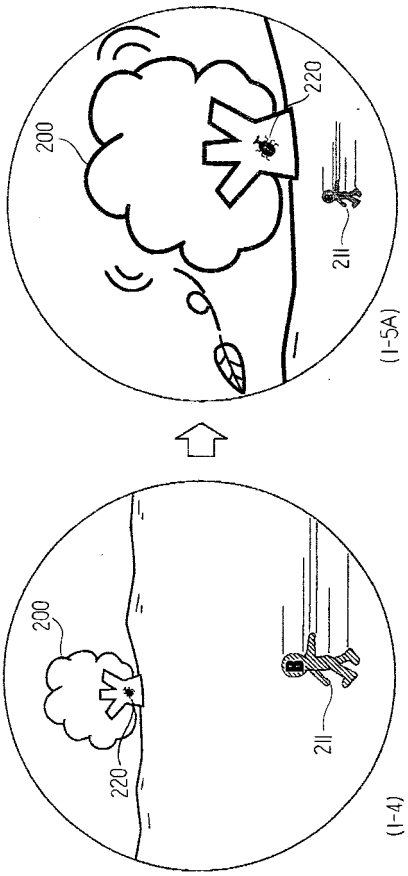
【図８５】



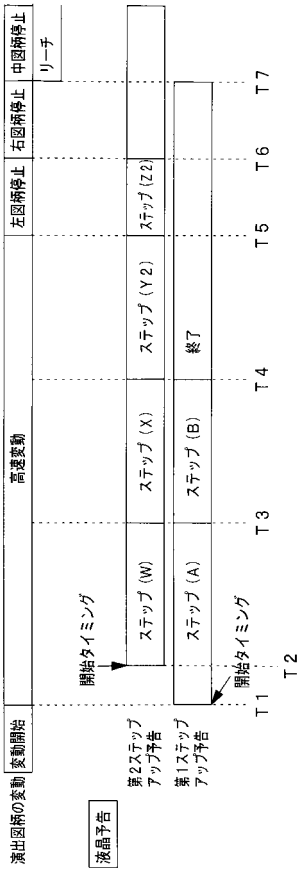
【図８６】



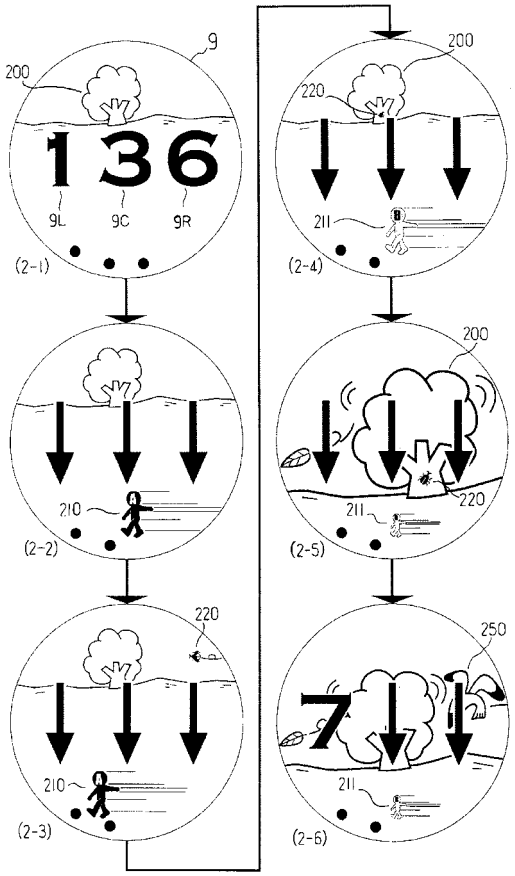
【図８７】



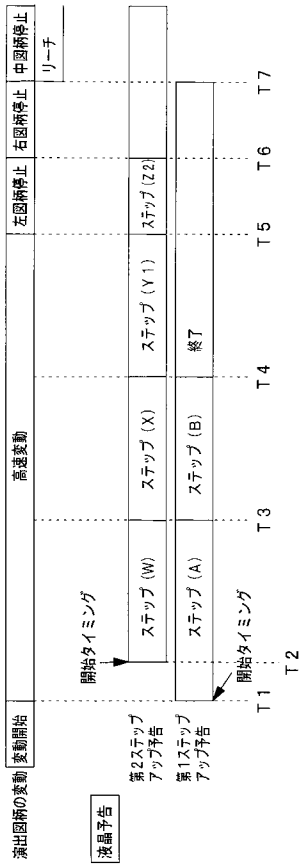
【図８８】



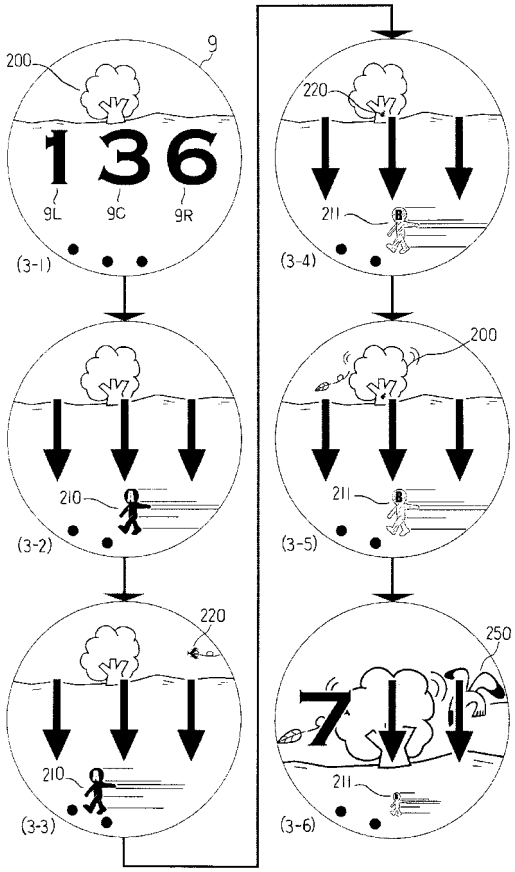
【図８９】



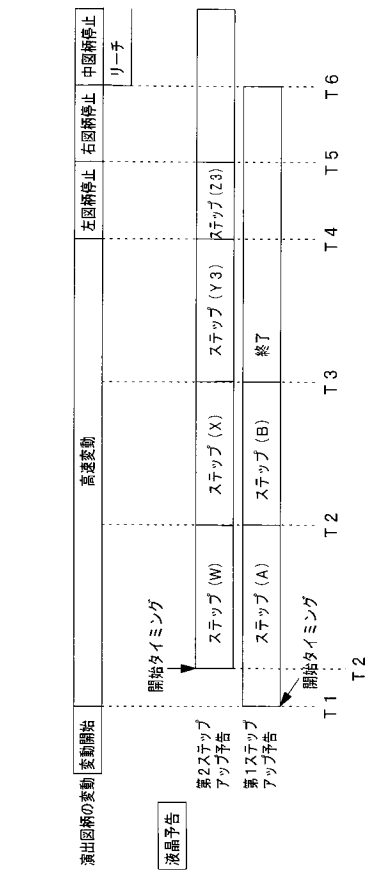
【図９０】



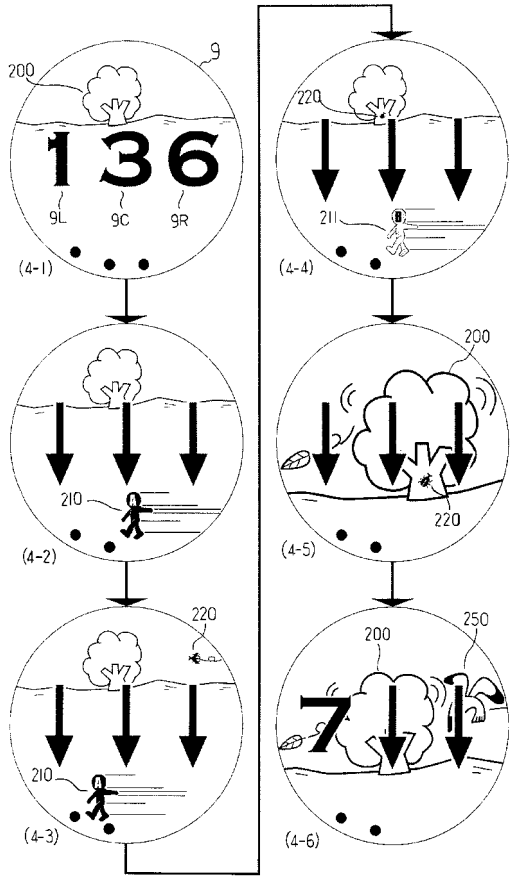
【図９１】



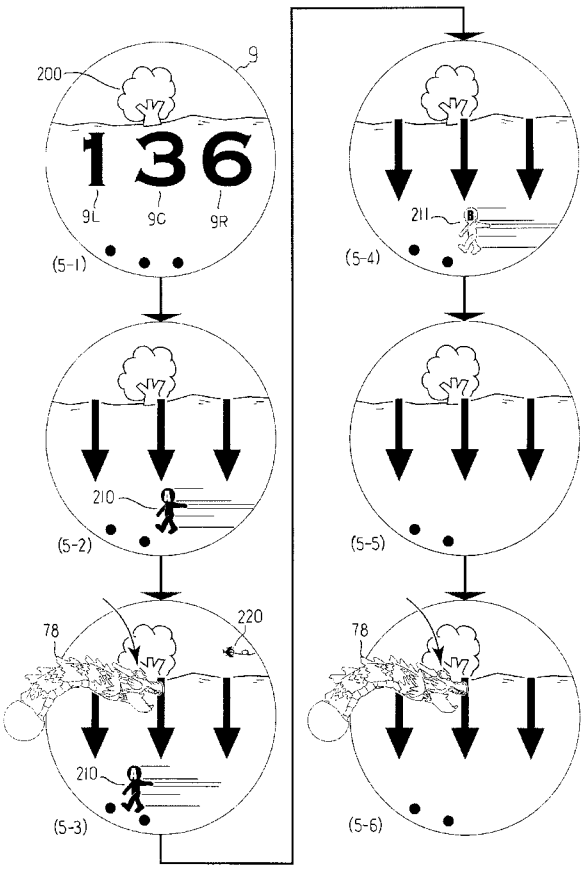
【図９２】



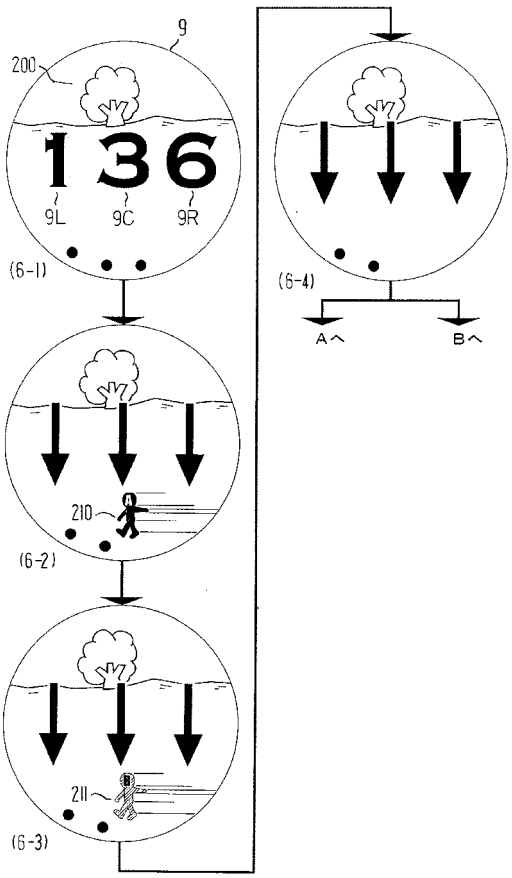
【図９３】



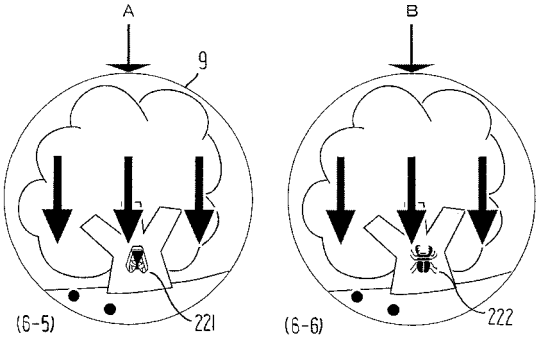
【図９４】



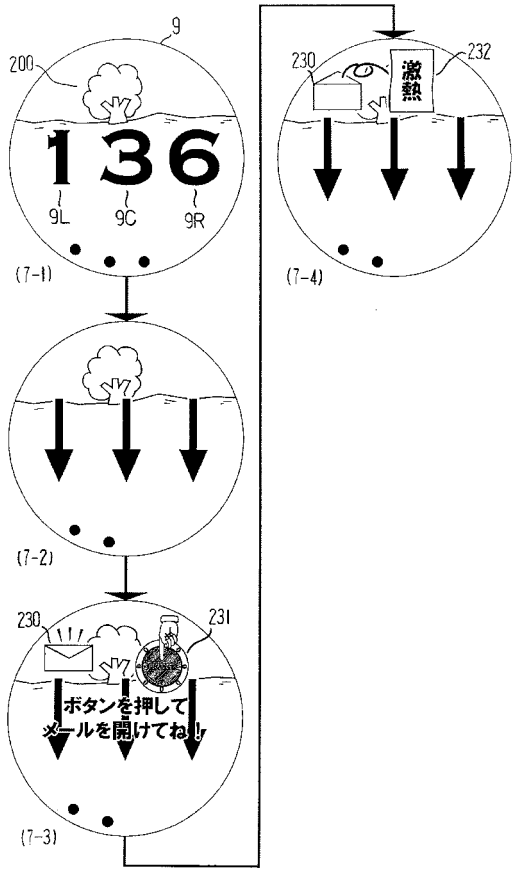
【図９５】



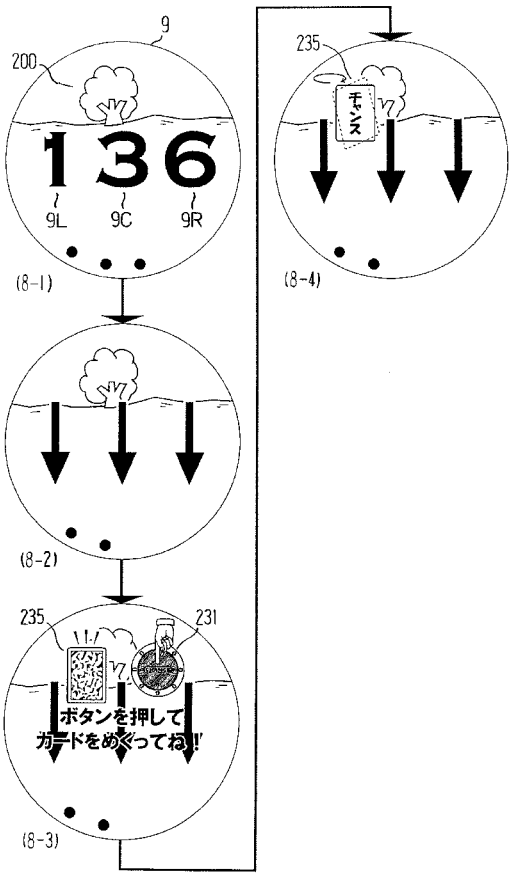
【図９６】



【図９７】



【図９８】

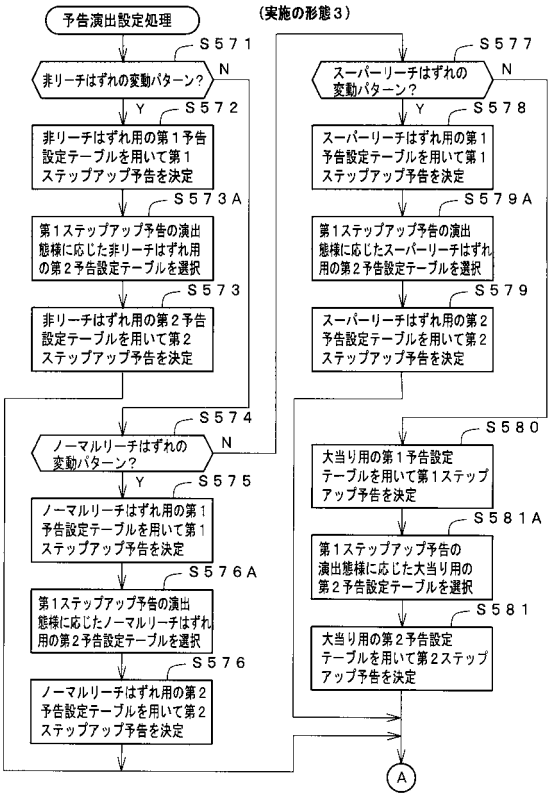


【図９９】

大当りのときの予告の組合せの可否　（実施の形態2）

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	
A→B→C→D→E	なし	不可能	第1ステップアップ予告が予告演出E
A→B→C→D→E	W	不可能	まで実行されるときは第2ステップアップ
A→B→C→D→E	W→X	不可能	予告を予告演出Y1～Y3まで上げる
A→B→C→D→E	W→X→Y1	可能	
A→B→C→D→E	W→X→Y2	可能	
A→B→C→D→E	W→X→Y3	不可能	表示領域の重複回避
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z1	不可能	
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z2	不可能	第1ステップアップ予告が予告演出E
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z2	不可能	まで実行されるときは第2ステップアップ
A→B→C→D→E	W→X→Y3→Z3	不可能	予告を予告演出Y1～Y3まで下げる
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z3	不可能	
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z3	不可能	

【図１００】



【図１０１】

スーパーリーチはずれ用の第2予告設定テーブル

(A)予告「なし」のとき

第2ステップアップ	割振
なし	30
W	40
W→X	7
W→X→Y1	5
W→X→Y2	3
W→X→Y3	3
W→X→Y1→Z1	2
W→X→Y2→Z2	2
W→X→Y1→Z2	2
W→X→Y3→Z3	2
W→X→Y1→Z3	2
W→X→Y2→Z3	2
	100

(B)「A」のとき

第2ステップアップ	割振
なし	30
W	40
W→X	9
W→X→Y1	7
W→X→Y2	4
W→X→Y3	4
W→X→Y1→Z1	1
W→X→Y2→Z2	1
W→X→Y1→Z2	1
W→X→Y3→Z3	1
W→X→Y1→Z3	1
W→X→Y2→Z3	1
	100

(C)「A→B」のとき

第2ステップアップ	割振
なし	45
W	40
W→X	5
W→X→Y1	2
W→X→Y2	1
W→X→Y3	1
W→X→Y1→Z1	1
W→X→Y2→Z2	1
W→X→Y1→Z2	1
W→X→Y3→Z3	1
W→X→Y1→Z3	1
W→X→Y2→Z3	1
	100

(D)「A→B→C」のとき

第2ステップアップ	割振
なし	50
W	30
W→X	11
W→X→Y1	1
W→X→Y2	1
W→X→Y3	1
W→X→Y1→Z1	1
W→X→Y2→Z2	1
W→X→Y1→Z2	1
W→X→Y3→Z3	1
W→X→Y1→Z3	1
W→X→Y2→Z3	1
	100

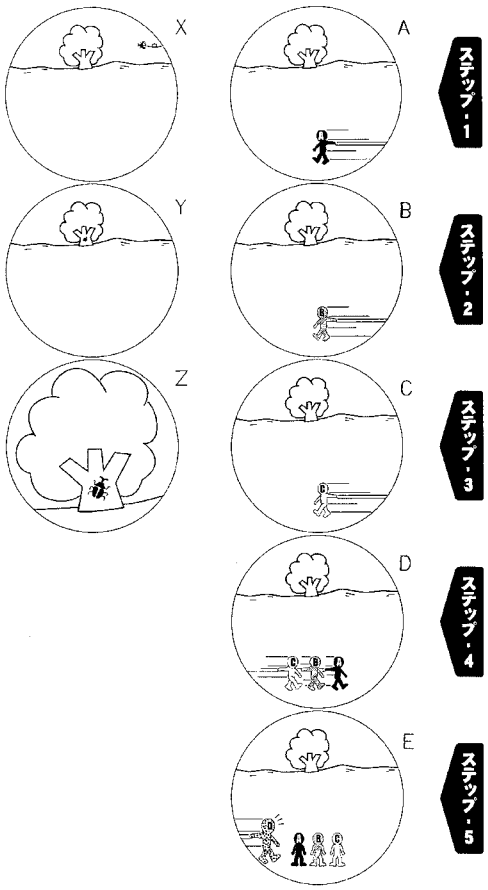
(E)「A→B→C→D」のとき

第2ステップアップ	割振
なし	40
W	20
W→X	20
W→X→Y1	10
W→X→Y2	10
W→X→Y3	0
W→X→Y1→Z1	0
W→X→Y2→Z2	0
W→X→Y1→Z2	0
W→X→Y3→Z3	0
W→X→Y1→Z3	0
W→X→Y2→Z3	0
	100

(F)「A→B→C→D→E」のとき

第2ステップアップ	割振
なし	20
W	20
W→X	20
W→X→Y1	20
W→X→Y2	20
W→X→Y3	0
W→X→Y1→Z1	0
W→X→Y2→Z2	0
W→X→Y1→Z2	0
W→X→Y3→Z3	0
W→X→Y1→Z3	0
W→X→Y2→Z3	0
	100

【図１０２】



【図１０３】

非リーチはずれのとき

第1ステップアップ	割振
なし	80
A	15
A→B	5
A→B→C	0
A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0
A→B→C→D→e	0
A→B→一旦終了→D	0
A→B→一旦終了→D→E	0
A→B→一旦終了→D→e	0
	100

ノーマルリーチはずれのとき

第1ステップアップ	割振
なし	70
A	15
A→B	10
A→B→C	5
A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0
A→B→C→D→e	0
A→B→一旦終了→D	0
A→B→一旦終了→D→E	0
A→B→一旦終了→D→e	0
	100

スーパーリーチはずれのとき

第1ステップアップ	割振
なし	26
A	15
A→B	10
A→B→C	10
A→B→C→D	10
A→B→C→D→E	10
A→B→C→D→e	10
A→B→一旦終了→D	3
A→B→一旦終了→D→E	3
A→B→一旦終了→D→e	3
	100

大当りのとき

第1ステップアップ	割振
なし	10
A	10
A→B	10
A→B→C	10
A→B→C→D	15
A→B→C→D→E	15
A→B→C→D→e	15
A→B→一旦終了→D	5
A→B→一旦終了→D→E	5
A→B→一旦終了→D→e	5
	100

【図１０４】

非リーチはずれのとき

第2ステップアップ	割振
なし	30
X	50
X→Y	10
X→Y→Z	8
X→Y→z	2
X→一旦終了→Z	0

100

ノーマルリーチはずれのとき

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

100

スーパーリーチはずれのとき

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

100

大当りのとき

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

100

【図１０５】

予告の組合せの可否(1)

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

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図１０６】

予告の組合せの可否(2)

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

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

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図１０７】

予告の組合せの可否(3)

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

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

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図１０８】

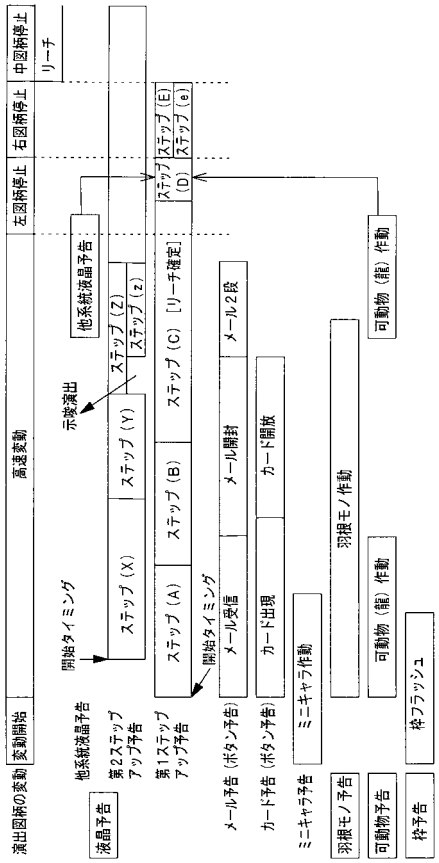
予告の組合せの可否(4)

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

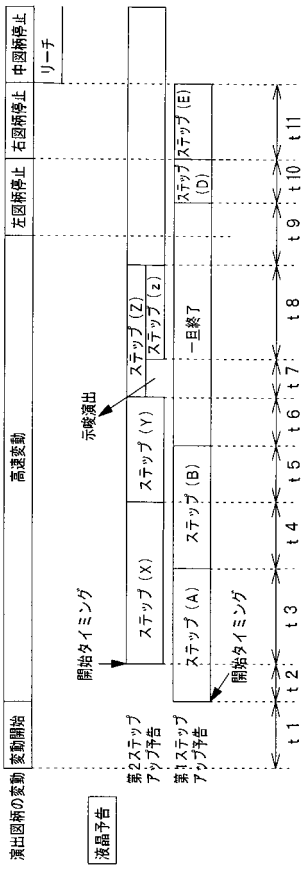
「X→Y」は余韻ありで終了
「X→Y→Z」は余韻なしで発展
「X→Y→zは」余韻ありで発展

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

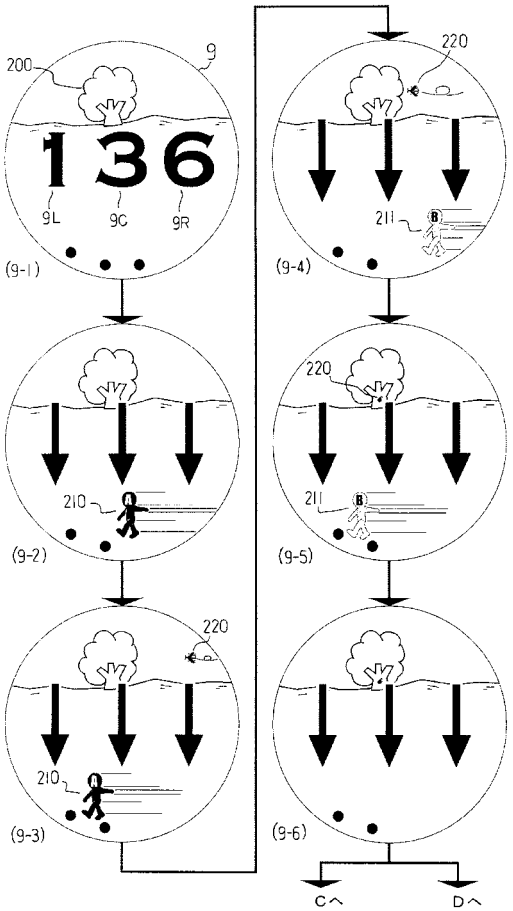
【図１０９】



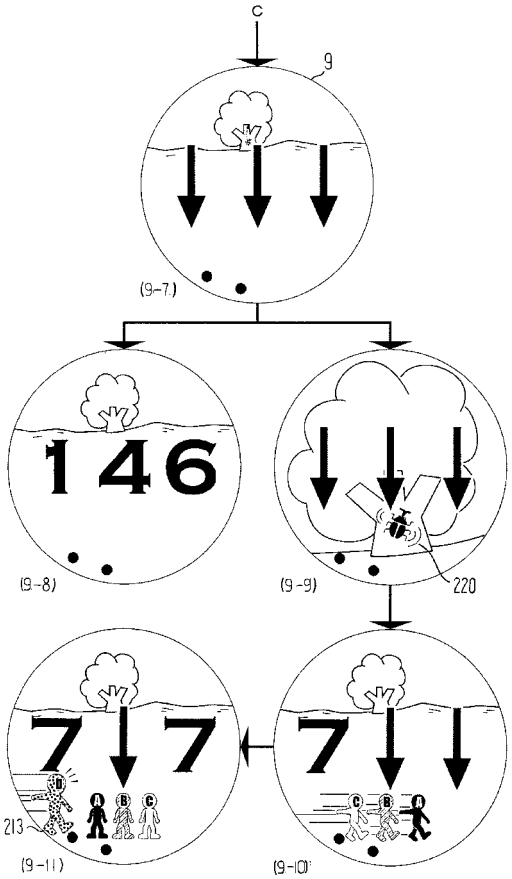
【図１１０】



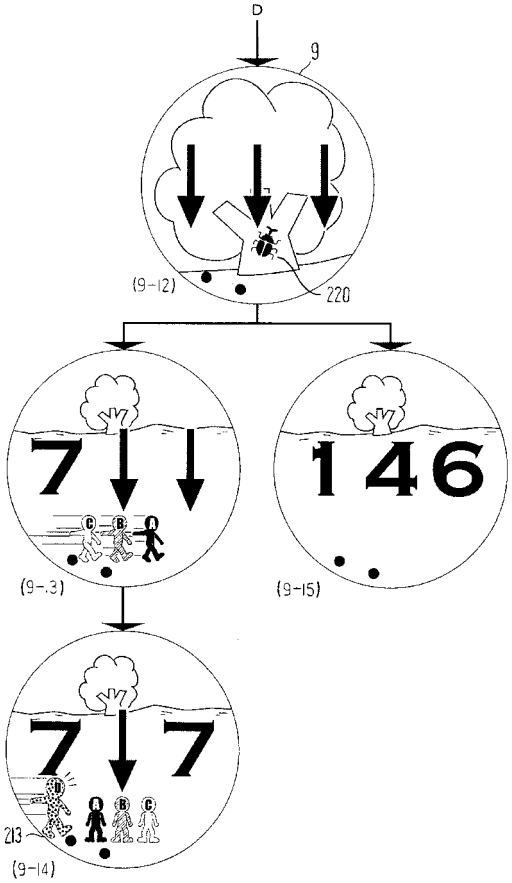
【図１１１】



【図１１２】



【図１１３】



【図１１４】

非リーチはずれのとき(1)

	第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	割振
	なし	なし	20
	A	なし	3
	A→B	なし	3
	A→B→C	なし	0
リーチ確定	A→B→C→D	なし	0
	A→B→C→D→E	なし	0
	なし	W	7
	A	W	3
	A→B	W	3
	A→B→C	W	0
リーチ確定	A→B→C→D	W	0
	A→B→C→D→E	W	0
	なし	W→X	5
	A	W→X	3
	A→B	W→X	3
	A→B→C	W→X	0
リーチ確定	A→B→C→D	W→X	0
	A→B→C→D→E	W→X	0
	なし	W→X→Y1	5
	A	W→X→Y1	3
	A→B	W→X→Y1	3
	A→B→C	W→X→Y1	0
リーチ確定	A→B→C→D	W→X→Y1	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y1	0
	なし	W→X→Y2	3
	A	W→X→Y2	3
	A→B	W→X→Y2	2
	A→B→C	W→X→Y2	0
リーチ確定	A→B→C→D	W→X→Y2	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y2	0
	なし	W→X→Y3	3
	A	W→X→Y3	3
	A→B	W→X→Y3	2
	A→B→C	W→X→Y3	0
リーチ確定	A→B→C→D	W→X→Y3	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y3	0

77

【図１１５】

非リーチはずれのとき(2)

	第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	割振
	なし	W→X→Y1→Z1	2
	A	W→X→Y1→Z1	2
	A→B	W→X→Y1→Z1	2
	A→B→C	W→X→Y1→Z1	0
リーチ確定	A→B→C→D	W→X→Y1→Z1	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z1	0
	なし	W→X→Y2→Z1	2
	A	W→X→Y2→Z1	2
	A→B	W→X→Y2→Z1	1
	A→B→C	W→X→Y2→Z1	0
リーチ確定	A→B→C→D	W→X→Y2→Z1	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z1	0
	なし	W→X→Y1→Z2	1
	A	W→X→Y1→Z2	1
	A→B	W→X→Y1→Z2	1
	A→B→C	W→X→Y1→Z2	0
リーチ確定	A→B→C→D	W→X→Y1→Z2	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z2	0
	なし	W→X→Y3→Z3	1
	A	W→X→Y3→Z3	1
	A→B	W→X→Y3→Z3	1
	A→B→C	W→X→Y3→Z3	0
リーチ確定	A→B→C→D	W→X→Y3→Z3	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y3→Z3	0
	なし	W→X→Y1→Z3	1
	A	W→X→Y1→Z3	1
	A→B	W→X→Y1→Z3	1
	A→B→C	W→X→Y1→Z3	0
リーチ確定	A→B→C→D	W→X→Y1→Z3	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z3	0
	なし	W→X→Y2→Z3	1
	A	W→X→Y2→Z3	1
	A→B	W→X→Y2→Z3	1
	A→B→C	W→X→Y2→Z3	0
リーチ確定	A→B→C→D	W→X→Y2→Z3	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z3	0

23 合計100

【図１１６】

ノーマルリーチはずれのとき(1)

	第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	割振
	なし	なし	10
	A	なし	3
	A→B	なし	3
	A→B→C	なし	2
スーパーリーチ	A→B→C→D	なし	0
	A→B→C→D→E	なし	0
	なし	W	4
	A	W	3
	A→B	W	3
	A→B→C	W	2
スーパーリーチ	A→B→C→D	W	0
	A→B→C→D→E	W	0
	なし	W→X	3
	A	W→X	2
	A→B	W→X	2
	A→B→C	W→X	2
スーパーリーチ	A→B→C→D	W→X	0
	A→B→C→D→E	W→X	0
	なし	W→X→Y1	3
	A	W→X→Y1	2
	A→B	W→X→Y1	2
	A→B→C	W→X→Y1	2
スーパーリーチ	A→B→C→D	W→X→Y1	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y1	0
	なし	W→X→Y2	2
	A	W→X→Y2	2
	A→B	W→X→Y2	2
	A→B→C	W→X→Y2	2
スーパーリーチ	A→B→C→D	W→X→Y2	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y2	0
	なし	W→X→Y3	2
	A	W→X→Y3	2
	A→B	W→X→Y3	2
	A→B→C	W→X→Y3	0
スーパーリーチ	A→B→C→D	W→X→Y3	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y3	0

62

【図１１７】

ノーマルリーチはずれのとき(2)

	第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	割振
	なし	W→X→Y1→Z1	2
	A	W→X→Y1→Z1	2
	A→B	W→X→Y1→Z1	2
	A→B→C	W→X→Y1→Z1	1
スーパーリーチ	A→B→C→D	W→X→Y1→Z1	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z1	0
	なし	W→X→Y2→Z1	2
	A	W→X→Y2→Z1	2
	A→B	W→X→Y2→Z1	2
	A→B→C	W→X→Y2→Z1	1
スーパーリーチ	A→B→C→D	W→X→Y2→Z1	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z1	0
	なし	W→X→Y1→Z2	2
	A	W→X→Y1→Z2	2
	A→B	W→X→Y1→Z2	2
	A→B→C	W→X→Y1→Z2	1
スーパーリーチ	A→B→C→D	W→X→Y1→Z2	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z2	0
	なし	W→X→Y3→Z3	2
	A	W→X→Y3→Z3	2
	A→B	W→X→Y3→Z3	2
	A→B→C	W→X→Y3→Z3	0
スーパーリーチ	A→B→C→D	W→X→Y3→Z3	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y3→Z3	0
	なし	W→X→Y1→Z3	2
	A	W→X→Y1→Z3	2
	A→B	W→X→Y1→Z3	2
	A→B→C	W→X→Y1→Z3	1
スーパーリーチ	A→B→C→D	W→X→Y1→Z3	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z3	0
	なし	W→X→Y2→Z3	1
	A	W→X→Y2→Z3	1
	A→B	W→X→Y2→Z3	1
	A→B→C	W→X→Y2→Z3	1
スーパーリーチ	A→B→C→D	W→X→Y2→Z3	0
	A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z3	0

38 合計100

【図１１８】

スーパーリーチはずれ・大当りのとき(1)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	割振
なし	なし	2
A	なし	1
A→B	なし	1
A→B→C	なし	1
A→B→C→D	なし	2
A→B→C→D→E	なし	2
なし	W	1
A	W	1
A→B	W	1
A→B→C	W	2
A→B→C→D	W	2
A→B→C→D→E	W	2
なし	W→X	1
A	W→X	1
A→B	W→X	1
A→B→C	W→X	2
A→B→C→D	W→X	2
A→B→C→D→E	W→X	2
なし	W→X→Y1	1
A	W→X→Y1	1
A→B	W→X→Y1	1
A→B→C	W→X→Y1	2
A→B→C→D	W→X→Y1	2
A→B→C→D→E	W→X→Y1	2
なし	W→X→Y2	1
A	W→X→Y2	2
A→B	W→X→Y2	2
A→B→C	W→X→Y2	2
A→B→C→D	W→X→Y2	2
A→B→C→D→E	W→X→Y2	2
なし	W→X→Y3	2
A	W→X→Y3	2
A→B	W→X→Y3	2
A→B→C	W→X→Y3	0
A→B→C→D	W→X→Y3	0
A→B→C→D→E	W→X→Y3	0

53

【図１１９】

スーパーリーチはずれ・大当りのとき(2)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	割振
なし	W→X→Y1→Z1	1
A	W→X→Y1→Z1	2
A→B	W→X→Y1→Z1	2
A→B→C	W→X→Y1→Z1	2
A→B→C→D	W→X→Y1→Z1	0
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z1	0
なし	W→X→Y2→Z1	1
A	W→X→Y2→Z1	2
A→B	W→X→Y2→Z1	2
A→B→C	W→X→Y2→Z1	2
A→B→C→D	W→X→Y2→Z1	0
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z1	0
なし	W→X→Y1→Z2	1
A	W→X→Y1→Z2	2
A→B	W→X→Y1→Z2	2
A→B→C	W→X→Y1→Z2	2
A→B→C→D	W→X→Y1→Z2	0
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z2	0
なし	W→X→Y3→Z3	1
A	W→X→Y3→Z3	2
A→B	W→X→Y3→Z3	3
A→B→C	W→X→Y3→Z3	0
A→B→C→D	W→X→Y3→Z3	0
A→B→C→D→E	W→X→Y3→Z3	0
なし	W→X→Y1→Z3	1
A	W→X→Y1→Z3	3
A→B	W→X→Y1→Z3	3
A→B→C	W→X→Y1→Z3	3
A→B→C→D	W→X→Y1→Z3	0
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z3	0
なし	W→X→Y2→Z3	1
A	W→X→Y2→Z3	3
A→B	W→X→Y2→Z3	3
A→B→C	W→X→Y2→Z3	3
A→B→C→D	W→X→Y2→Z3	0
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z3	0

47 合計100

フロントページの続き

審査官　土屋　保光

(56)参考文献　特開２００６－２４６９０６（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－０８０９３０（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－２０４７２７（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－０２１０６２（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－０４２８６８（ＪＰ，Ａ）
特許第４９７０３０６（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２