

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5442674号
(P5442674)

(45) 発行日 平成26年3月12日 (2014. 3. 12)

(24) 登録日 平成25年12月27日 (2013. 12. 27)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 127 頁)

(21) 出願番号	特願2011-157017 (P2011-157017)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成23年7月15日 (2011. 7. 15)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2008-45049 (P2008-45049)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
の分割		(74) 代理人	100103090
原出願日	平成20年2月26日 (2008. 2. 26)		弁理士 岩壁 冬樹
(65) 公開番号	特開2011-229968 (P2011-229968A)	(74) 代理人	100124501
(43) 公開日	平成23年11月17日 (2011. 11. 17)		弁理士 塩川 誠人
審査請求日	平成23年8月2日 (2011. 8. 2)	(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	中島 和俊
			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、所定の予告演出を決定する予告演出決定手段と、

前記予告演出決定手段により決定された前記予告演出を行う予告演出実行手段と、

遊技者が操作可能な操作手段とを備え、

前記予告演出決定手段は、

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前記予告演出であって、前記特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも高い割合で最終段階目の演出まで演出が行われるステップアップ予告演出を決定するステップアップ予告演出決定手段と、

遊技者による前記操作手段の操作に応じて前記特定表示結果となる可能性があることを報知するための演出を行う操作予告演出を決定する操作予告演出決定手段とを含み、

前記予告演出実行手段は、

前記ステップアップ予告演出と前記操作予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に行

10

20

うことが可能であり、

前記操作予告演出の操作受付期間は、前記ステップアップ予告演出において一の段階目の演出が行われ得る期間と、当該一の段階目の演出の次の段階目の演出が行われ得る期間とにまたがった期間である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

ステップアップ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いて行われる複数の演出の態様が第 1 の態様である第 1 ステップアップ予告演出を決定する第 1 ステップアップ予告演出決定手段と、

前記ステップアップ予告演出として、該ステップアップ予告演出において行われる複数の演出の態様が前記第 1 の態様と異なる第 2 の態様である第 2 ステップアップ予告演出を決定する第 2 ステップアップ予告演出決定手段とを含み、

前記第 1 ステップアップ予告演出と前記第 2 ステップアップ予告演出とで特定表示結果となる場合に最終段階目の演出まで演出が行われる割合が異なり、

予告演出実行手段は、前記第 1 ステップアップ予告演出決定手段により前記第 1 ステップアップ予告演出が決定され、かつ前記第 2 ステップアップ予告演出決定手段により前記第 2 ステップアップ予告演出が決定されたときに、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る

請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」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。大当たりが発生すると、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た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

10

20

30

40

50

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た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、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【0006】

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

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0007】

【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】

【0008】

特許文献1に記載の遊技機では、ステップアップ予告演出における各キャラクタの表示タイミングを異ならせることによって遊技の興趣の向上を図っていたが、遊技内容が高度化・複雑化している現在の遊技機では更なる遊技の興趣の向上が求められている。

30

【0009】

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

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄）を可変表示する可変表示部（第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、演出表示装置9）を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）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、大当たり遊技状態）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、所定の予告演出を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を行う予告演出実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段（例えば操作ボタン120）とを備え、予告演出決定手段は、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（例えば、予告演出A、B、C、D、E、e、または予告演出X、Y、Z、z）であって、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも高い割合で最終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、または第2ステップアップ予告演出）を決定するステップア

40

50

ップ予告演出決定手段（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Ｓ８４６～Ｓ８５５の処理を実行する部分）と、遊技者による操作手段の操作に応じて特定の表示結果となる可能性があることを報知するための演出を行う操作予告演出（例えばボタン予告演出）を決定する操作予告演出決定手段とを含み、予告演出実行手段は、ステップアップ予告演出と操作予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に行うことが可能であり（例えば、図８０に示すようにステップアップ予告演出とボタン予告演出は演出図柄の変動中に同時に実行可能であり）、操作予告演出の操作受付期間は、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）において一の段階目の演出が行われ得る期間と、当該一の段階目の演出の次の段階目の演出が行われ得る期間とにまたがった期間である（図８０に示すように、ボタン予告（メール予告、カード予告）の実行期間であるボタン有効期間は、第１認識タイミングと第２認識タイミングの両方のタイミングを含む期間である。具体例として、図１０７～図１１０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Ｂの実行中にメール予告が開始され（図１０７（１０－３））、メール予告は予告演出Ｃの実行中も継続され、メール予告の実行中において操作ボタン１２０が有効となっている。）ことを特徴とする。

10

ステップアップ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いて行われる複数の演出の態様が第１の態様である第１ステップアップ予告演出を決定する第１ステップアップ予告演出決定手段と、ステップアップ予告演出として、該ステップアップ予告演出において行われる複数の演出の態様が第１の態様と異なる第２の態様である第２ステップアップ予告演出を決定する第２ステップアップ予告演出決定手段とを含み、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とで特定表示結果となる場合に最終段階目の演出まで演出が行われる割合が異なり、予告演出実行手段は、第１ステップアップ予告演出決定手段により第１ステップアップ予告演出が決定され、かつ第２ステップアップ予告演出決定手段により第２ステップアップ予告演出が決定されたときに、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るように構成されていてもよい。

20

【発明の効果】

【００１１】

請求項１記載の発明では、事前決定手段の決定結果にもとづいて、所定の予告演出を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を行う予告演出実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段とを備え、予告演出決定手段は、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は特定表示結果としない場合よりも高い割合で最終段階目の演出まで演出が行われるステップアップ予告演出を決定するステップアップ予告演出決定手段と、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ための演出を行う操作予告演出を決定する操作予告演出決定手段とを含み、予告演出実行手段は、ステップアップ予告演出と操作予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に行うことが可能であり、操作予告演出の操作受付期間は、ステップアップ予告演出において一の段階目の演出が行われ得る期間と、一の段階目の演出の次の段階目の演出が行われ得る期間とにまたがった期間とされている。このような構成によれば、ステップアップ予告演出及び操作予告演出を用いて遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【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。

50

- 【図 6】 2 m s 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】 大当たり判定テーブル、大当た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】 大当た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】 大当た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】 小当た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。 10
- 【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。 20
- 【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。 30
- 【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】 大当た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 C P U 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。 40
- 【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。 50

- 【図 5 4】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 5】擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
- 【図 5 6】図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 5 7】演出制御パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 5 8】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】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 6 0】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】特定演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】プロセスデータの構成例を示す説明図である。 10
- 【図 6 4】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 6 5】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 6】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 7】第 1 予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 8】第 2 予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 9】可動物予告選択テーブルを示す説明図である。
- 【図 7 0】ボタン予告選択テーブルを示す説明図である。
- 【図 7 1】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 7 2】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 20
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 7 3】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 7 4】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 7 5】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 7 6】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7】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 7 8】第 2 ステップアップ予告演出におけるステップ (Y) からステップ (Z) 又は 30
(z) に発展するパターン (予告パターン) を示す説明図である。
- 【図 7 9】各種予告演出の実行タイミングの第 1 の変形例を示すタイミング図である。
- 【図 8 0】各種予告演出の実行タイミングの第 2 の変形例を示すタイミング図である。
- 【図 8 1】各種予告演出の実行タイミングの第 3 の変形例を示すタイミング図である。
- 【図 8 2】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3】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 8 4】第 1 の予告演出として第 1 ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 5】第 2 の予告演出として第 2 ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 6】第 2 の予告演出として第 2 ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。 40
- 【図 8 7】第 2 の予告演出として第 2 ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 8】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 8 9】第 3 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 9 0】第 3 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 9 1】第 3 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 9 2】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 9 3】第 4 の予告演出の具体例を示す説明図である。 50

【図 9 4】第 4 の予告演出の具体例を示す説明図である。
 【図 9 5】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 9 6】第 5 の予告演出の具体例を示す説明図である。
 【図 9 7】第 5 の予告演出の具体例を示す説明図である。
 【図 9 8】第 6 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 9 9】第 7 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 1 0 0】第 8 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 1 0 1】第 8 の予告演出の具体例を示す説明図である。
 【図 1 0 2】第 8 の予告演出の具体例を示す説明図である。
 【図 1 0 3】第 9 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。

10

【図 1 0 4】第 9 の予告演出の具体例を示す説明図である。
 【図 1 0 5】第 9 の予告演出の具体例を示す説明図である。
 【図 1 0 6】第 1 0 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 1 0 7】第 1 0 の予告演出の具体例を示す説明図である。
 【図 1 0 8】第 1 0 の予告演出の具体例を示す説明図である。
 【図 1 0 9】第 1 0 の予告演出の具体例を示す説明図である。
 【図 1 1 0】第 1 0 の予告演出の具体例を示す説明図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 3】

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。

【0 0 1 4】

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。

30

【0 0 1 5】

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。

【0 0 1 6】

40

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 8 4 等の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R 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

50

柄表示器 8 a 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 8 b 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。

【0017】

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）8 a 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 8 a 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 8 a 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）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b 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 8 b 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。

10

【0018】

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、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b 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。

20

【0019】

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

【0020】

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 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 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、大当た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 1 3 への入賞および第 2 始動入賞口 1 4 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 1 3 への入賞と第 2 始動入賞口 1 4 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 1 3 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、大当た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。

30

40

【0021】

第 1 特別図柄表示器 8 a の近傍には、第 1 特別図柄表示器 8 a 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 9 a 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 9 a は、2 つの LED で構成されている。第 1 飾り図柄表示器 9 a 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 8 b の近傍には、第 2 特別図柄表示器 8 b 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 9 b が設け

50

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。

【0022】

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。

【0023】

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。

【0024】

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。

【0025】

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るともよい。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

10

【0030】

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。

【0031】

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。

20

【0032】

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。

30

【0033】

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、羽根モノという。）79a、79bが設けられている。この実施の形態では、羽根モノ79a、79bは、予告演出（羽根モノ予告演出）が実行されるときに動作する。

40

【0034】

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

50

出される。

【0035】

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。

【0036】

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。

10

【0037】

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

20

【0038】

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。

30

【0039】

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。

40

【0040】

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ルールを通過して遊技領域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

50

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 1 3 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。

【0041】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a 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 8 b 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 9 b 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 1 4 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。

10

【0042】

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 8 a, 8 b 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 1 5 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 1 5 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。

20

【0043】

なお、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器 1 0 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 1 0 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 1 5 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 1 0 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 1 5 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 1 5 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 1 5 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。

30

【0044】

また、普通図柄表示器 1 0 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 1 5 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。

40

【0045】

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。

【0046】

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

50

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。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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。

【0050】

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た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)時であることにともづいて、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。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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

10

20

30

40

50

示制御を行わせる。

【0060】

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。

【0061】

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。

10

【0062】

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。

20

【0063】

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。

30

【0064】

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、羽根モノ79a、79bを動作させるためのモータ87を駆動する。

【0065】

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。

40

【0066】

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。

【0067】

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。

50

【0068】

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。

【0069】

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）が実行されるときに可動部材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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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）。

【0073】

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 R A M 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。

【0074】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、C P U 5 6 は、バックアップ R A M 領域のデータチェックを行う（ステップ S 8）。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 S 8 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 R A M 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 R A M 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。

10

【0075】

チェック結果が正常であれば、C P U 5 6 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 S 4 1 ～ S 4 3 の処理）を行う。具体的には、R O M 5 4 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 S 4 1）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（R A M 5 5 内の領域）に設定する（ステップ S 4 2）。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 S 4 1 および S 4 2 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。

20

【0076】

また、C P U 5 6 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 8 0 に送信する（ステップ S 4 3）。そして、ステップ S 1 4 に移行する。

30

【0077】

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 R A M 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。

【0078】

初期化処理では、C P U 5 6 は、まず、R A M クリア処理を行う（ステップ S 1 0）。なお、R A M クリア処理によって、所定のデータ（例えば大当た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、R A M 5 5 の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば大当た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、R O M 5 4 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 S 1 1）、初期化時設定テーブルの内容を順次 R A M 5 5 における作業領域に設定する（ステップ S 1 2）。

40

【0079】

ステップ S 1 1 および S 1 2 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。

【0080】

また、C P U 5 6 は、サブ基板（主基板 3 1 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 5 6

50

0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。

【0081】

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。

10

【0082】

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。

【0083】

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。

20

30

【0084】

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)。

40

【0085】

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

50

は、ステップS 3 2, S 3 3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。

【0086】

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S 2 3）。CPU 5 6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S 2 4, S 2 5）。

【0087】

さらに、CPU 5 6は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS 2 6）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8 a、第2特別図柄表示器8 b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。CPU 5 6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。

10

【0088】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS 2 7）。普通図柄プロセス処理では、CPU 5 6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。CPU 5 6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。

【0089】

また、CPU 5 6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S 2 8）。

20

【0090】

さらに、CPU 5 6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S 2 9）。

【0091】

また、CPU 5 6は、第1始動口スイッチ13 a、第2始動口スイッチ14 a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ29 a, 30 a, 33 a, 39 a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S 3 0）。具体的には、第1始動口スイッチ13 a、第2始動口スイッチ14 a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ29 a, 30 a, 33 a, 39 a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。

30

【0092】

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、CPU 5 6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S 3 1：出力処理）。

【0093】

また、CPU 5 6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S 3 2）。CPU 5 6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、CPU 5 6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S 2 2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8 aおよび第2特別図柄表示器8 b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。

40

【0094】

さらに、CPU 5 6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

50

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。

【0095】

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。

10

【0096】

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。

【0097】

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。

20

【0098】

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。

30

【0099】

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。

【0100】

40

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に大当た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。

【0101】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たり図柄である「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

50

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。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

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、突然確変大当たり、通常大当たり)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)

【0105】

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、大当た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。

【０１０６】

図１１（Ａ）、（Ｂ）は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当た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と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当た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たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当た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、確変時大当た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たり判定値または小当たり判定値である。なお、以下、大当たり判定値と小当たり判定値とを、「大当たり判定値」とまとめて表現することがある。

【０１０７】

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たり判定用乱数（ランダムＲ）の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図１１（Ａ）、（Ｂ）に示すいずれかの「大当たり判定値」に一致すると、特別図柄に関して大当たり（確変大当たり、通常大当たりもしくは突確大当たり）または小当たりにすることに決定する。なお、図１１（Ａ）、（Ｂ）に示す「確率」は、大当たりまたは小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりまたは小当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態または小当た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たり図柄または小当たりにするか否か決定するということでもある。

【０１０８】

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

【０１０９】

図１２（Ａ）～（Ｆ）および図１３（Ｇ）は、大当た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。大当た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たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当た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。各大当た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、および大当たり種別の判定結果に応じて選択される。

【０１１０】

各大当たり用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｇには、大当たり種別の判定

10

20

30

40

50

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 C A 3-1、スーパー C A 3-2～スーパー C A 3-6、スーパー C B 3-1、スーパー C B 3-2、特殊 C A 4-1、特殊 C A 4-2、特殊 C B 4-1、特殊 C B 4-2、特殊 C C 4-1、特殊 C C 4-2 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。

【0111】

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、大当たり種別が「通常」である場合に用いられる図 12（A）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132A と、大当たり種別が「確変」である場合に用いられる図 12（B）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132B とで、ノーマル C A 3-1 やスーパー C A 3-2 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、大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132A では、スーパー C A 3-3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられ、大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132B では、スーパー C A 3-3 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、大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132A では、スーパー C A 3-4 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられず、大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132B では、スーパー C A 3-4 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。

【0112】

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たり種別に応じて選択される大当た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）、大当た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）、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

【0113】

また、大当たり種別が「突確」である場合に用いられる大当た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 C A 4-1、特殊 C A 4-2、特殊 C B 4-1、特殊 C B 4-2、特殊 C C 4-1、特殊 C C 4-2 といった大当たり種別が「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「大当たり」となり大当たり種別が「突確」となることに応じて 2 ラウンド大当たり状態に制御する場合には、15 ラウンド大当た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。

【0114】

また、大当たり種別が「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）に示す大当た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）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132E とでは、ノーマル C A 3-1 やスーパー C A 3-2 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。大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132A ではスーパー C A 3-3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられ、大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132D ではスーパー C A 3-3 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、大当たり種別が「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た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）、大当た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）、大当た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

10

20

30

40

50

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。

【0115】

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。

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0119】

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。

20

30

【0120】

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」）

40

50

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C A 2-1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。

【0121】

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H A 1-1～非リーチH A 1-5、非リーチH B 1-1、非リーチH B 1-2、非リーチH C 1-1、非リーチH C 1-2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H A 1-1～非リーチH A 1-5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H B 1-1、非リーチH B 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136Bが使用テーブルとして選択され、非リーチH C 1-1、非リーチH C 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H A 1-1～非リーチH A 1-5、非リーチH B 1-1、非リーチH B 1-2、非リーチH C 1-1、非リーチH C 1-2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C A 1-1～非リーチC A 1-4、非リーチC B 1-1～非リーチC B 1-3、非リーチC C 1-1～非リーチC C 1-3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。

【0122】

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C A 3-1、スーパーC A 3-2～スーパーC A 3-6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C B 3-1～スーパーC B 3-2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C A 4-1、特殊C A 4-2、特殊C B 4-1、特殊C B 4-2、特殊C C 4-1、特殊C C 4-2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。

【0123】

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、1

10

20

30

40

50

38B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。

10

【0124】

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。

20

【0125】

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（「疑似連」））を実行することができる。

30

【0126】

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。

【0127】

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

40

50

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」～「2 2 0」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 4 に対して、リーチ判定テーブル 1 3 4 A 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」～「2 3 0」の範囲の判定値が割り当てられて、非リーチ H A 1 - 4 に対して、リーチ判定テーブル 1 3 4 A 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」～「2 3 5」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 C A 1 - 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 C A 1 - 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 P A 1 - 5（「擬似連」を含む）を含む非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

10

【0 1 2 8】

また、図 1 7（C）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 C において、非リーチ P A 1 - 5 を含む非リーチ C C 1 - 3 の変動パターン種別（図 2 0 参照）に対して、リーチの種別が非リーチ H C 1 - 1 の場合には「2 3 5」～「2 4 1」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 H C 1 - 2 の場合には「2 3 4」～「2 4 1」の範囲の判定値が割り当てられている。また、図 1 5（C）に示すリーチ判定テーブル 1 3 4 C において、保留記憶数が「2」以上であるときに非リーチ H C 1 - 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 H C 1 - 2 に割り当てられている判定値の数とは同じである（「1」～「2 3 1」の範囲）。図 1 7（C）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 C において、非リーチ H C 1 - 1 の場合に非リーチ C C 1 - 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 H C 1 - 2 の場合に非リーチ C C 1 - 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 P A 1 - 5（「擬似連」を含む）を含む非リーチ C C 1 - 3 の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

20

30

【0 1 2 9】

なお、図 2 0 に例示されたはずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A 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 P A 1 - 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 1 3 8 A を構成してもよい。

【0 1 3 0】

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 P A 1 - 1 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が 5. 7 5 秒であり、非リーチ P A 1 - 2 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が 3. 7 5 秒であり、非リーチ P A 1 - 3 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が 1. 5 0 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 P A 1 - 4 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は 8. 2 5 秒であり、「擬似連」の特定演出が実行される非リーチ P A 1 - 5 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は 1 6. 7 0 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 C A 1 - 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 C A 1 - 4 の

40

50

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。

【0131】

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。

10

【0132】

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。

20

30

【0133】

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。

40

【0134】

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

50

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

10

【0135】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当たりとするか否か、および大当た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。

【0136】

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。

20

【0137】

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

30

【0138】

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。

【0139】

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。

40

【0140】

コマンドA001~A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始または小当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンドまたは小当た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。大当たり開始指定コマンドまたは小当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類または小当たりに応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび小当たり/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(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。A2X

50

X (H) は、X X 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。

【0141】

コマンド A 3 0 1 (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 A 3 0 2 (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 A 3 0 3 (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。

10

【0142】

コマンド C 0 0 0 (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 C 1 0 0 (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。

【0143】

コマンド C 2 X X (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 C 2 X X (H) における「X X」が、合算保留記憶数を示す。コマンド C 3 0 0 (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 5 6 0 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。

20

【0144】

演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1) は、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 2 4 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 7 0 に対して音番号データを出力したりする。

30

【0145】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞があり第1特別図柄表示器 8 a または第2特別図柄表示器 8 b 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 1 0 0 に送信する。

【0146】

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 M O D E (コマンドの分類) を表し、2バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」に設定され、E X T 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。

40

【0147】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号 C D 0 ~ C D 7 の8本の平行信号線で1バイトずつ主基板 3 1 から中継基板 7 7 を介して演出制御基板 8 0 に演出制御コマンドデータを出し、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 I N T 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 I N T

50

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。

【0148】

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

10

【0149】

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。

【0150】

20

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、CPU 56) 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、CPU 56 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。

30

【0151】

ステップ S300 ~ S307 の処理は、以下のような処理である。

【0152】

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たりとするか否かや小当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。また、小当たりとする場合には小当た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、大当たりフラグや小当たりフラグは、大当たり遊技または小当たり遊技が終了するときにリセットされる。

40

【0153】

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

50

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。

【0154】

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。

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

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。

【0159】

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。

【0160】

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。

【0161】

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。

10

【0162】

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。

20

【0163】

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。

【0164】

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）。

30

【0165】

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。

40

【0166】

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

50

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。

【0167】

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。

10

【0168】

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（大当たり判定用乱数）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。

【0169】

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

20

【0170】

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。

30

【0171】

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。

【0172】

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）。

40

【0173】

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（大当たり判定用乱数）およびランダム2-1（図10参照）が、保存領域に格納される。

【0174】

50

次いで、CPU 56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S 226）。また、CPU 56は、合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 227）。そして、CPU 56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S 228）。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。

【0175】

なお、ステップS 213～218の処理とステップS 223～228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、CPU 56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
10 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。

【0176】

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S 300）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、CPU 56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS 51）。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。

【0177】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU 56は、保留特定領域（図27（A）参照）に
20 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S 52）。「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S 53）。「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S 54）。

【0178】

CPU 56は、RAM 55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RAM 55の乱数バッファ領域に
30 格納する（ステップS 55）。具体的には、CPU 56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RAM 55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 56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RAM 55の乱数バッファ領域に格納する。

【0179】

そして、CPU 56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S 56）。具体的には、CPU 56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
40 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。

【0180】

すなわち、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM 55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、RAM 55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
50 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。

【0181】

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の順番と一致している。

【0182】

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。

10

【0183】

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。

【0184】

20

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

【0185】

大当たり判定の処理では、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、大当た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、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（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、大当たり判定値の数が確変大当た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たり判定テーブル（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、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当た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、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図11（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（確変大当たりまたは通常大当たり）とすることに決定する。大当た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、大当たりとするか否か決定するということは、大当た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たり図柄とするか否か決定するということでもある。

30

40

【0186】

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、確変大当たりまたは突然確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、通常大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてリセットされる。

【0187】

ランダムRの値が大当た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

50

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S 6 2）。一致した場合には、小当りフラグをセットする（ステップS 6 3）。そして、ステップS 7 5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S 7 5に移行する。

【0188】

ステップS 7 1では、CPU 5 6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1 1（C）に示す大当り種別判定テーブル1 3 1を選択する（ステップS 7 2）。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S 7 3）。また、決定した大当りの種別を示すデータをRAM 5 5における大当り種別バッファに設定する（ステップS 7 4）。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「0 1」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「0 2」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「0 3」が設定される。

10

【0189】

次いで、CPU 5 6は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS 7 5）。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。

20

【0190】

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S 3 0 1）に対応した値に更新する（ステップS 7 6）。

【0191】

図3 0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S 3 0 1）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、CPU 5 6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S 9 1）。

30

【0192】

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1 3（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1 3 2 A～1 3 2 Gのいずれかを選択する（ステップS 9 2）。そして、ステップS 1 0 1に移行する。なお、CPU 5 6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。

【0193】

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1 4（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1 3 3 A～1 3 3 Cのいずれかを選択する（ステップS 9 3，S 9 4）。そして、ステップS 1 0 1に移行する。

40

【0194】

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1 5（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1 3 4 A～1 3 4 Cのいずれかを選択する（ステップS 9 5）。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S 9 6）

50

。そして、CPU 56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。

【0195】

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。

10

【0196】

ステップS101では、CPU 56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）。

20

【0197】

次いで、CPU 56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）。

30

【0198】

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）、CPU 56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。

40

【0199】

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）。

【0200】

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

50

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、RAM 55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）。

【0201】

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）。

10

【0202】

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）。

20

【0203】

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。

【0204】

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）。

30

【0205】

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。

【0206】

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）。

40

【0207】

50

大当りフラグがセットされている場合には、CPU 56は、確変フラグおよび時短フラグをリセットし（ステップS 134）、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S 135）。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、RAM 55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。

【0208】

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S 136）。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S 137）。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S 305）に対応した値に更新する（ステップS 138）。 10

【0209】

ステップS 139では、CPU 56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S 140）。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S 142）。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S 143）。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S 144）。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S 145）。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S 146）。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S 308）に対応した値に更新する（ステップS 147）。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S 300）に対応した値に更新する（ステップS 148）。 20 30

【0210】

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S 305）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、CPU 56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（ステップS 401）。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S 402）、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。

【0211】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には、CPU 56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S 403）。なお、CPU 56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、CPU 56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S 404）、開放回数カウンタの値を-1する（ステップS 405）。 40

【0212】

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S 406）。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S 306 50

）に応じた値に更新する（ステップS 4 1 5）。

【0 2 1 3】

図3 5および図3 6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S 3 0 6）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、CPU 5 6は、大入賞口制御タイマの値を-1する（ステップS 4 2 0）。

【0 2 1 4】

そして、CPU 5 6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S 4 2 1）。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2 3がオンしたか否か確認し（ステップS 4 3 2）、カウントスイッチ2 3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2 3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S 4 3 3）。そして、CPU 5 6は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば1 0）になっているか否か確認する（ステップS 4 3 4）。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、S 4 2 1とS 4 3 2の判定順は逆でもよい。

【0 2 1 5】

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、CPU 5 6は、ソレノイド2 1を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う（ステップS 4 3 5）。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S 4 3 6）。

【0 2 1 6】

次いで、CPU 5 6は、開放回数カウンタの値を確認する（ステップS 4 3 8）。開放回数カウンタの値が0でない場合には、CPU 5 6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（A 2 X X（H））を演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 4 3 9）。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S 4 4 0）、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S 3 0 5）に応じた値に更新する（ステップS 4 4 1）。なお、インターバル期間は、例えば5秒である。突然確変大当たりや小当たりのときは1 5 R大当たりより短い期間としてもよい。

【0 2 1 7】

開放回数カウンタの値が0である場合には、CPU 5 6は、大入賞口制御タイマに大当たり終了時間（大当た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S 4 4 9）、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理（ステップS 3 0 7）に応じた値に更新する（ステップS 4 5 0）。

【0 2 1 8】

CPU 5 6は、大当たり種別を示すデータが確変大当たりを示すデータでなく、突然確変大当たりを示すデータである場合には、小当たり／突確終了指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 4 4 3、S 4 4 4）。大当たり種別を示すデータが確変大当たりを示すデータでもないときには、大当たり終了1指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 4 4 5）。そして、ステップS 4 4 9に移行する。

【0 2 1 9】

図3 7は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS 3 0 7）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU 5 6は、大当た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S 1 5 0）、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS 1 5 4に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、大当たりフラグをリセットし（ステップS 1 5 1）、大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 5 2）。ここで、確変大当たりであった場合には大当たり終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当たりであった場合には小当たり／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たり終了1指定コマンドを送信する。そし

て、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置 9 において大当たり終了表示が行われている時間（大当たり終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ S 1 5 3）、処理を終了する。なお、ステップ S 1 5 2 の処理を、大入賞口開放中処理におけるステップ S 4 4 2 の前で実行してもよい。

【0220】

ステップ S 1 5 4 では、大当たり終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、CPU 5 6 は、大当たり終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ S 1 5 5）。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、大当たりの種別が確変大当たりまたは突然確変大当たりであったか否か確認する（ステップ S 1 5 8）。

10

【0221】

大当たりの種別が確変大当たりまたは突然確変大当た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 S 1 6 1）。そして、ステップ S 1 6 2 に移行する。確変大当たりでも突然確変大当たりでもない場合には、時短フラグをセットし（ステップ S 1 6 2）、時短回数カウンタに例えば 1 0 0 をセットする（ステップ S 1 6 3）。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 S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップ S 1 6 4）。

【0222】

なお、取り扱うタイマやフラグは異なるものの、ステップ S 3 0 8 の小当たり開放前処理はステップ S 3 0 5 の大当たり開放前処理と同様の処理であり、ステップ S 3 0 9 の小当たり開放中処理はステップ S 3 0 6 の大入賞口開放中処理と同様の処理であり、ステップ S 3 1 0 の小当たり終了前処理はステップ S 3 0 7 の大当たり終了処理と同様の処理である。

20

【0223】

次に、可変表示中に実行される演出の具体例を、図 3 8 ～図 4 1 の説明図を参照して説明する。なお、図 3 8 ～図 4 1 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 3 8 ～図 4 1 では、図 1 等にも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 3 8 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に演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 P A 1 - 1 の変動パターンが指定されたときには、図 3 8 (C 1)、(C 2) に示すように特定演出は実行されない。非リーチ P A 1 - 4 の変動パターンが指定されたときには、図 3 8 (E 1) ～ (E 4) に示すような「滑り」の特定演出が実行される。非リーチ P A 1 - 5 の変動パターンが指定されたときには、図 3 8 (D 1) ～ (D 6) に示すような「擬似連」の特定演出が実行される。なお、図 3 8 (D 1) ～ (D 6) には、簡略化された擬似連の演出態様が示されている。

30

【0224】

図 3 8 (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 9 L、9 C、9 R の全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図 3 8 (B) に示すように、「左」の図柄表示エリア 9 L で「6」の演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。

40

【0225】

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 F Z 1 - 1 として「6」の演出図柄が決定されたことに対応して、図 3 8 (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 P A 1 - 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 T P 1 - 1 に決定され（図 5 2 参照）、「右」の図柄表示エリア 9 R 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 9 L に停止表示する演出図柄は、「滑り」の特定演出によって変更されない。「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 F Z 1 -

50

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。

【0226】

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。

【0227】

「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。

【0228】

「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。

【0229】

図39~図41は、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「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。

【0230】

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。

【0231】

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「大当たり」である場合に対応して、大当た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「大当たり」である場合に対応して、大当た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。

【0232】

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。

【0233】

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。

【0234】

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。

【0235】

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。

【0236】

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。

【0237】

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

【0238】

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が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。

【0239】

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。

【0240】

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）。

【0241】

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）。

【0242】

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）。

【0243】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1指定コマンドまたは大当たり開始2指定コマンドであれば（ステップS623）、演出制御用CPU101は、大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始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たり／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、小当たり／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）。

10

【0244】

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）。

20

【0245】

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。

【0246】

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）。

【0247】

30

受信した演出制御コマンドが大当たり終了1指定コマンドまたは大当たり終了2指定コマンドであれば（ステップS641）、演出制御用CPU101は、大当たり終了1指定コマンド受信フラグまたは大当たり終了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たり／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、小当たり／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）。

【0248】

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）。

40

【0249】

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。

【0250】

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

50

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)。

【0251】

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、羽根モノ予告決定用の乱数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。

10

【0252】

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。

20

【0253】

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。

【0254】

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。羽根モノ予告決定用の乱数SR5-7は、羽根モノ予告演出の内容(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。

30

40

【0255】

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。

【0256】

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4

50

7 (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。

【0257】

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。

【0258】

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た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た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。

【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。

10

【0260】

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。

20

30

【0261】

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、大当た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、大当た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

40

50

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、確変大当た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、通常大当たり（非確変大当たり）とすることに決定されている場合に使用される。

【0262】

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。

【0263】

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。

【0264】

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 ($n = 1 \sim 4$ 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。

【0265】

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)。

【0266】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている決定テーブルには、「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。

【0267】

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。

【0268】

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。

【0269】

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。

【0270】

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 G C 1 ~ G C 8 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 S R 4 - 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 K Z 3 - 1、K Z 3 - 2、K Z 3 - 3 の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に対応するデータ（判定値）を含む。

【0271】

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 G C 1 ~ G C 8 のいずれかに決定することができる。

10

【0272】

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。

20

【0273】

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、大当たり遊技状態や小当た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たり遊技状態や小当た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。

30

【0274】

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 CPU 101 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。

【0275】

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。

40

【0276】

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。

【0277】

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 S

50

803)に対応した値に更新する。

【0278】

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。

【0279】

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。

10

【0280】

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。

【0281】

20

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。

【0282】

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。

【0283】

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）。

30

【0284】

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。

40

【0285】

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

50

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。

10

【0286】

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。

20

【0287】

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。

30

【0288】

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。

40

【0289】

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

50

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。

【0290】

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。

【0291】

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。

【0292】

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）。

【0293】

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。

【0294】

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。

【0295】

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-

10

20

30

40

50

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。

【0296】

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。

10

【0297】

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。

【0298】

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。

20

【0299】

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。

【0300】

30

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。

【0301】

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

40

50

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と合致するか否かを判定する。

【0302】

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と合致するか否かを判定する。そして、処理を終了する。

【0303】

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。

【0304】

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

【0305】

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)。

【0306】

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および羽根モノ79a、79bを制御する。

【0307】

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。

【0308】

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、および羽根モノ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。

10

【0309】

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と羽根モノ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、羽根モノ79a、79bを動作させるための駆動信号を出力する。

20

30

【0310】

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）。

【0311】

図65および図66は、ステップS518Aの予告演出設定処理を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用CPU101は、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67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）。

40

【0312】

この実施の形態において、ステップアップ予告演出とは、1回の図柄の変動（可変表示）中に予め定められた順番に従って、予め定められたタイミングで予告演出（第1段階から複数段階までの予告演出）を1回または複数回変化（発展）させることによって大当たりとなる可能性があることを段階的に遊技者に報知する予告演出のことをいう。この実施の

50

形態では、予告演出を変化させる回数が増えるほど（多段階の予告演出まで実行されるほど）、大当りの可能性が高いことを遊技者に報知する。なお、ステップアップ予告演出は、最初の予告演出が変化せずに終了する場合もある。

【0313】

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わ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。

【0314】

この実施の形態では、後述するように（図84等参照）、第1ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置9の表示画面の下部において段階的にキャラクタ（人のキャラクタ）を登場させていく演出としている。第1ステップアップ予告演出の詳しい内容については、図84等を参照して後述する。

10

【0315】

図67の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Aのみ実行される演出態様（「A」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行される演出態様（「A→B」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行され、その後に予告演出Cが実行される演出態様（「A→B→C」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出Dが順に実行される演出態様（「A→B→C→D」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出Eが順に実行される演出態様（「A→B→C→D→E」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出eが順に実行される演出態様（「A→B→C→D→e」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「割振」に示す数字は、各演出態様に割り振られた判定値の数を示している。他のテーブル（図68～図71）においても同様である。

20

【0316】

なお、図67の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、「A→B→C」、「A→B→C→D」、「A→B→C→D→E」、「A→B→C→D→e」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が0である）。これは、リーチが発生しないときは、予告演出C以上の予告演出が出現しないようにするため、すなわち、予告演出C以上の演出が出現するとリーチの発生が確定するようにするためである。

30

【0317】

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。

【0318】

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68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）。

40

【0319】

この実施の形態では、後述するように（図85、図87等参照）、第2ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置9の表示画面の背景画像を段階的に変化（発展、転換）させていく演出としている。第2ステップアップ予告演出の詳しい内容については、図85、図87等を参照して後述する。

【0320】

図68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」

50

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。

【0321】

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。

10

【0322】

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67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）。

20

【0323】

図67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。

30

40

【0324】

なお、図67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。

【0325】

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

50

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68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）。

【0327】

10

図68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。

【0328】

20

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。

【0329】

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67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）。

30

【0330】

図67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67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。

【0331】

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。

40

【0332】

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68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）。

【0333】

図68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68の右

50

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。

【0334】

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。

【0335】

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67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）。

【0336】

図67の右下に示す大当り用の第1予告設定テーブルでは、図67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。

【0337】

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。

【0338】

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68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）。

【0339】

図68の右下に示す大当り用の第2予告設定テーブルでは、図68の右上および左下に示すノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第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。

【0340】

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。

【0341】

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

10

20

30

40

50

割合を異ならせることができる。例えば、確変大当りは通常大当りに比べて、「A→B→C→D→e」の演出態様や「一旦終了→復活」の演出態様などのステップアップが続くパターンが選択されやすいようにテーブルを設定することで、より一層の興趣の向上が図られる。また、突然確変大当りと小当りにおいて、例えば突然確変大当りでは「一旦終了→復活」が選択され、小当りにおいては「一旦終了→復活」が選択されないようにテーブルを設定することによって、大入賞口の開放態様が類似または同一であり、突然確変大当りと小当りの見分けが付かない場合の遊技状態（確変状態であるか否かの見分けが付かない遊技状態）となっても、予告演出の演出態様で突然確変大当りと小当りのいずれが発生したかを判別することができ、遊技性の向上が図れる。

【0342】

次いで、演出制御用CPU101は、図69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。

【0343】

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、可動物材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93等を参照して後述する。

【0344】

図69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物材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）で可動物材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）で可動物材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。

【0345】

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。

【0346】

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。

【0347】

次いで、演出制御用CPU101は、図70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。

【0348】

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た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細な内容については、図98、図92等を参照して後述する。

【0349】

図70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。

【0350】

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。

【0351】

なお、大当たり時において同じ大当た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、大当たりの種類（確変大当たり、通常大当たり、突然確変大当たり、小当たり）に応じて複数のボタン予告設定テーブルを設け、大当た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、大当たりの種類に応じて、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。

【0352】

次いで、演出制御用CPU101は、図71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（大当たりの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当たりかを判定し、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、大当たりのときは大当た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。

【0353】

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を所定の点灯パターンで点灯させることによって大当た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。

【0354】

図71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た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たりのときの方が枠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。

【0355】

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。

【0356】

次いで、演出制御用CPU101は、図71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（大当たりの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当たりかを判定し、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、大当たりのときは大当た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。

10

【0357】

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た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）。

20

【0358】

図71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た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たりのときの方がミニキャラ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。

【0359】

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。

30

【0360】

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、大当た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、大当たりの予告のほかに、大当たり時の確率変動を伴う大当た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、疑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、大当た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。

40

【0361】

なお、この実施の形態では、はずれの場合と大当た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、大当たりにおいても確変大当たり、通常大当たり、突確、小当た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。

【0362】

50

次いで、演出制御用CPU101は、図71に示す羽根モノ予告設定テーブルを用いて、羽根モノ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羽根モノ予告設定テーブルを用いて、羽根モノ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の羽根モノ予告設定テーブルを用いて、羽根モノ予告演出の内容を決定する。

【0363】

この実施の形態では、羽根モノ予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、羽根モノ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、羽根モノ予告演出は、羽根モノ79a、79bを1回または複数回動作させる予告演出ではない。羽根モノ予告演出の具体的な内容については省略する。

【0364】

図71に示す羽根モノ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、各羽根モノ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、羽根モノ予告演出「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羽根モノ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。

【0365】

演出制御用CPU101は、ステップS586において、羽根モノ予告決定用の乱数SR5-7の値を抽出し、抽出した乱数値と羽根モノ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、羽根モノ予告演出の有無を決定する。

【0366】

次いで、演出制御用CPU101は、図71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。

【0367】

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89～図91等を参照して後述する。

【0368】

図71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。

【0369】

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。

【0370】

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を判定する（ステップS588）。

【0371】

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72～図75に示す組合せが考えられる。なお、図72～図75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。

【0372】

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90の（3-8）や図91の（3-11）に示すように、第2ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置9の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置9の表示画面の下部で実行される第1ステップアップ予告演出の予告演出「C」を実行することができない（予告演出Cに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、図73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。

【0373】

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73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。

【0374】

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。

【0375】

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74および図75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。

【0376】

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75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75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）。

【0377】

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）が発生することになっている。従って、図67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。

【0378】

なお、図67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。

【0379】

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なっている。従って、図67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。

【0380】

なお、図67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。

【0381】

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。

【0382】

図72～図75に示すように、早いタイミングで実行されるボタン予告演出(メール予告演出、カード予告演出)は、第1ステップアップ予告演出および第2ステップアップ予告演出における任意の演出態様と組合せ可能である。一方、遅いタイミングで実行されるボタン予告演出(メール予告演出、カード予告演出)は、第1ステップアップ予告演出については任意の演出態様と組合せ可能であるが、第2ステップアップ予告演出については「X→Y→Z」および「X→Y→z」との組合せが不可能である。ボタン予告演出が実行される遅いタイミングと予告画像が全画面表示となる予告演出Zまたはzが実行されるタイミングと重複してしまうため、ボタン予告演出と予告演出Zまたはzとを同時に実行することができないからである。組合せが不可能であると判定した場合は(ステップS591のN)、遅いタイミングのボタン予告演出の演出態様を、例えば早いタイミングのボタン予告演出の演出態様に変更する(書き換える)処理を実行する(ステップS592)。

【0383】

また、図72～図75に示すように、他系統液晶予告演出は、第1ステップアップ予告演出については予告演出Cを実行する演出態様（「A→B→C」「A→B→C→D」「A→B→C→D→E」「A→B→C→D→e」）との組合せが不可能であり、第2ステップアップ予告演出については予告演出Zまたはzを実行する演出態様（「X→Y→Z」「X→Y→z」「X→一旦終了→Z」）との組合せが不可能である。予告画像が全画面表示となる他系統予告予告演出（図97（5-5）（5-6）参照）が実行されるタイミングと予告演出Cが実行されるタイミングと重複し、また予告画像が全画面表示となる他系統予告予告演出が実行されるタイミングと予告画像が全画面表示となる予告演出Zまたはzが実行されるタイミングと重複してしまうため、他系統液晶予告演出と予告演出C、および他系統液晶予告演出と予告演出Zまたはzとを同時に実行することができないからである。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップS591のN）、例えば他系統液晶予告演出の演出態様を実行しないように、あるいは予告演出Cや予告演出Z、zを実行しないように変更する（書き換える）処理を実行する（ステップS592）。

10

【0384】

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を兩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。

20

【0385】

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

【0386】

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

30

40

【0387】

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。

【0388】

なお、この実施の形態では、一旦終了したステップアップ予告演出が復活する場合にステップアップ予告の一つの予告演出である予告演出Dが実行されるようになっているが、復活後の予告演出は必ずしも予告演出Dを実行する必要はなく、他の異なる予告演出を実行するようにしてもよい。すなわち、ステップアップ予告演出の終了後のタイミング（予

50

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

10

【0389】

図76は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理(ステップS802)を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップS841)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップS842)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップS843)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(ステップS844)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データにもと

20

【0390】

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)。

30

【0391】

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)。

40

【0392】

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)。

【0393】

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

50

演出（枠予告演出、ミニキャラ予告演出、羽根モノ予告演出、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、羽根モノ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。

【0394】

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。

【0395】

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。

【0396】

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77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77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。

【0397】

また、図77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。

【0398】

また、図77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。

【0399】

図77に示す例では、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出と枠予告演出（枠フラッシュ）は、演出表示装置9における演出図柄の変動の開始と同時に実行可能な予告演出とされている。また、第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出、メール予告演出、カード予告演出、ミニキャラ予告演出、羽根モノ予告演出、可動物予告演出および枠予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点から実行可能な予告演出とされている。

【0400】

図77に示すように、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とは、予告演出が変化するタイミング（つまり、切替タイミングあるいは発展タイミング）が異なる。具体的には、第1ステップアップ予告演出が実行されるとともに第2ステップアップ予告演出が実行された場合に、先にステップ（A）がステップ（B）に変化し、その後、ステップ（X）がステップ（Y）に変化する。そして、第1ステップアップ予告におけるステップ（B）がステップ（C）に変化すると、第2ステップアップ予告におけるステップ（Y）はステップ（Z）または（z）に変化しない（「A→B→C」まで発展したときは図73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。

【0401】

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。

【0402】

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。

【0403】

図77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。

【0404】

図77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。

【0405】

また、図 77 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。

【0406】

また、図 77 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。

【0407】

また、図 77 に示す例において、羽根モノ予告は、演出図柄が高速変動しているときに羽根モノ 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。

10

【0408】

また、図 77 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）で可動物部材 78 を動作させるか、第 1 ステップアップ予告におけるステップ（B）の実行された後でステップ（D）が実行される前の時点（第 2 予告タイミング）で可動物部材 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）でも可動物部材 78 を動作させることにより、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。なお、この実施の形態では、第 1 予告タイミングよりも第 2 予告タイミングで、第 2 予告タイミングよりも第 3 予告タイミングで可動物部材 78 が動作したときは、大当りの可能性を高くしている。ここで、第 1 ステップアップ予告がステップ（B）で終了したと見せかけた後に、第 2 タイミングで可動物部材 78 を動作させて可動物予告を実行し、その後、第 1 ステップアップ予告におけるステップ（D）を実行させることにより、第 1 ステップアップ予告が復活したように見せることが可能となる。

20

【0409】

また、図 77 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。

【0410】

30

また、図 77 に示す例において、他系統液晶予告は、第 1 ステップアップ予告におけるステップ（B）の実行された後でステップ（D）が実行される前の時点で演出表示装置 9 の画面に所定の画像（他の液晶予告で表示される画像とは異なる画像）を表示することによって、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。この場合、第 1 ステップアップ予告がステップ（B）で終了したと見せかけた後に、他系統液晶予告を実行し、その後、第 1 ステップアップ予告におけるステップ（D）を実行させることにより、第 1 ステップアップ予告が復活したように見せることが可能となる。

【0411】

図 78 は、第 2 ステップアップ予告演出におけるステップ（Y）からステップ（Z）又は（z）に発展するパターン（予告パターン）を示す説明図である。図 78 に示すように、第 2 ステップアップ予告では、ステップ（X）が実行され、ステップ（Y）が実行されると、第 2 ステップアップ予告の終了を示唆する示唆演出が実行される。なお、示唆演出は、実行されたステップ（Y）の演出の余韻を残す働きがあるため、示唆演出のことを余韻表示ともいう。なお、この実施の形態における示唆演出は、例えば、図 85（2-4）に示すように、木にとまっているカブト虫が木の中（葉の中）に隠れていくような演出である。

40

【0412】

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

50

）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。

【0413】

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。

10

【0414】

図79は、各種予告演出の実行タイミングの第1の変形例を示すタイミング図である。図79において、図77に示した内容と異なる点は、ステップアップ予告（第1ステップアップ予告、第2ステップアップ予告）とは異なる他系統のボタン予告（メール予告、カード予告）を設けたことである。

【0415】

図79に示すように、他系統のメール予告においても、上述したメール予告と同様に、メールを受信したことを報知し、操作ボタン120の操作（オン）を促し、操作ボタン120の操作に応じてメールを開封してメールの内容を報知する。ただし、他系統のメール予告が実行されるタイミングは、第1ステップアップ予告におけるステップ（B）が終了する前の時点である。このようなタイミングでメール予告を実行することにより、第1ステップアップ予告がステップ（B）で終了したと見せかけた後に、他系統のメール予告を実行し、その後、第1ステップアップ予告におけるステップ（D）を実行させることにより、第1ステップアップ予告が復活したように見せることが可能となる。さらに、他系統のメール予告において、操作ボタン120の操作が有効なボタン有効期間が、ボタン予告演出が実行される以前に実行されていた予告演出（予告演出B）の実行期間を含む期間であるので、遊技者が自身の好みのタイミングで操作ボタン120を操作することができ、遊技への参加意欲を高めることができる。

20

【0416】

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

30

40

【0417】

図80は、各種予告演出の実行タイミングの第2の変形例を示すタイミング図である。図80において、図79に示した内容と異なる点は、ステップアップ予告（第1ステップアップ予告、第2ステップアップ予告）とは異なる他系統のボタン予告（メール予告、カード予告）を設け、他系統のボタン予告におけるボタン有効期間が第1ステップアップ予告におけるステップ（B）とステップ（C）とにまたがる期間としたことである。

【0418】

具体的には、第1ステップアップ予告におけるステップ（B）が実行されており、ステップ（C）が実行されるかを遊技者が未だ認識できないタイミング（図80に示す例では

50

ステップ（Ｃ）の実行期間の開始時点から短い時間経過後の時点よりも以前のタイミング）において、メール受信の報知またはカードの表示を行ってメール予告またはカード予告を開始する。この実施の形態では、メール予告またはカード予告において、メール受信の報知またはカードの表示を行った時点から操作ボタン１２０の操作を有効とするので、その時点からボタン有効期間が開始される。また、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）が実行されないことを遊技者が認識可能なタイミング（図８０に示す例ではステップ（Ｃ）の実行期間の開始時点から短い時間経過後の時点よりも以後のタイミング）以降に、メールの内容の報知またはカードに書かれている内容の報知を終了する。メールの内容の報知またはカードに書かれている内容の報知を終了すると、ボタン有効期間を終了させる。

10

【０４１９】

このように、ボタン予告のボタン有効期間を、第１ステップアップ予告において、遊技者がステップ（Ｃ）が実行されるかを認識できないタイミング（第１認識タイミング）と、遊技者がステップ（Ｃ）が実行されないことを認識可能なタイミング（第２認識タイミング）の両方のタイミングを含む期間とすることによって、遊技者は、第１認識タイミングで操作ボタン１２０を操作した場合は、早期にステップ（Ｃ）が変化するか否かを認識することができ、第２認識タイミングで操作ボタン１２０を操作した場合は、ボタン予告が実行されるか否かによって再び期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４２０】

20

具体的には、図８０に示すように、ステップ（Ｃ）が実行されるかを遊技者が未だ認識できないタイミングにおいて遊技者が操作ボタン１２０を押したときは、その時点でメールの開封またはカードの開放を行う。従って、遊技者は、開封されたメールの内容や開放されたカードの内容（ステップ（Ｃ）に発展するか否か）にもとづいて、早い段階（ステップ（Ｃ）が実行される前）にステップ（Ｃ）に変化するか否かを認識することができる。また、図８０に示すように、ステップ（Ｃ）が実行されないことを遊技者が認識可能なタイミング以降において遊技者が操作ボタン１２０を押したときは、その時点でメールの開封またはカードの開放を行う。従って、遊技者は、ステップ（Ｃ）に変化しなかった場合でも、開封されたメールの内容や開放されたカードの内容（大当りのチャンスがあるか、スーパーリーチに発展するか）にもとづいて、大当りのチャンスやスーパーリーチへの発展などが行われるかどうかを認識することができ、遊技者に期待感を再度持たせることができる。

30

【０４２１】

図８１は、各種予告演出の実行タイミングの第３の変形例を示すタイミング図である。図８１に示す例では、第２ステップアップ予告における最終のステップ（Ｚ）または（ｚ）つまり予告演出（Ｚ）または（ｚ）は、左図柄（最初に停止する第１停止図柄）が停止した後で右図柄（２番目に停止する第２停止図柄）が停止する前に終了する。一方、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）つまり予告演出（Ｃ）は、右図柄が停止した後も継続され、ステップ（Ｄ）やステップ（Ｅ）または（ｅ）、つまり予告演出（Ｄ）や予告演出（Ｅ）または（ｅ）は、左図柄および右図柄が停止してリーチが発生した後も実行可能となっている。このような構成によれば、中図柄の停止後はステップアップ予告演出を減らす（１つにする）ことができ、遊技者に演出図柄の停止図柄（中図柄）に注目させることができる。

40

【０４２２】

図８２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。

50

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、大当た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S 8 7 1～S 8 7 6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S 8 7 7に移行する。

【0 4 2 3】

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CPU 1 0 1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S 8 7 1）。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、小当たり図柄または大当たり図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS 8 7 2）。

10

【0 4 2 4】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU 1 0 1が、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0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。

【0 4 2 5】

ステップS 8 7 2の処理で小当たり図柄また大当た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CPU 1 0 1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S 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップS 8 7 4）。

20

【0 4 2 6】

ステップS 8 7 2の処理で小当たり図柄また大当たり図柄を停止表示した場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップS 8 7 6）、大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始指定コマンド受信フラグ（大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグ）または小当たり／突確開始指定コマンドを受信したことを示す小当たり／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S 8 7 7）。大当たり開始指定コマンド受信フラグまたは小当たり／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CPU 1 0 1は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS 8 7 8）、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S 8 7 9）。

30

【0 4 2 7】

なお、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり開始指定コマンド受信フラグまたは小当たり／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S 8 7 9の処理では、演出制御用CPU 1 0 1は、通常大当たりまたは突確大当たりで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1 7参照）には、図5 7に示された「1 5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、小当たりまたは突確大当たりで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2 4参照）は、図5 7に示された「2回開放遊技開始報知（突確・小当たり共通）」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S 8 8 0）、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2 7、および演出用部品としての可動部材7 8と羽根モノ7 9 a, 7 9 b）の制御を実行する（ステップS 8 8 1）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップS 8 8 2）。

40

【0 4 2 8】

50

次に、各種予告演出の具体例について説明する。

【0429】

図83は、第1ステップアップ予告における各予告演出の内容と第2ステップアップ予告における各予告演出の内容を示す説明図である。第1ステップ予告（右側のステップアップ予告）では、5つの予告演出（予告演出A、予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出E）で構成されている。なお、図83では、予告演出eについては図示を省略している。図83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。

【0430】

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83では、予告演出zについては図示を省略している。図83に示すように、予告演出Xとして、演出表示装置9の表示画面の背景においてカブト虫のキャラクタが画面右から飛んでくる演出が行われる。予告演出Yとして、演出表示装置9の表示画面の背景においてカブト虫のキャラクタが木にとまる演出が行われる。予告演出Zとして、背景が演出表示装置9の表示画面の全領域まで拡大することに伴って、気が拡大するとともにカブト虫のキャラクタも拡大する演出が行われる。

【0431】

次に、第1の予告演出として第1ステップアップ予告の具体例を説明する。図84は、第1の予告演出として第1ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。第1ステップアップ予告は前述したように最大で5つの予告演出を実行可能である。図84に示すように、演出表示装置9の表示画面の背景には、木200の背景画像が表示されている。左中右の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図84（1-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（1-2）、演出図柄の変動が高速変動になり、第1ステップアップ予告の開始タイミングとなると演出表示装置9の表示画面の下部領域において、第1ステップアップ予告における予告演出A（ステップ（A））としてキャラクタA210が画面右から登場し（1-2）、画面左へ去っていく。その後、所定のステップの変化タイミングになると、第1ステップアップ予告における予告演出B（ステップ（B））としてキャラクタB211が画面右から登場し（1-3）、画面左へ去っていく。なお、例えば図65のステップS572、S575、S578、S580において、第1ステップアップ予告が予告演出Aのみを登場させることを決定した場合には、予告演出Bが登場するタイミングが経過しても予告演出Bが登場しないことになる。その後の所定のステップの変化タイミングになると、第1ステップアップ予告における予告演出C（ステップ（C））としてキャラクタC212が画面右から登場し（1-4）、画面左へ去っていく。キャラクタC212は非リーチはずれの場合は登場することがないように設定されているため（図67参照）、この時点で、リーチが発生することが確定する。さらに、左図柄（「7」）が停止した後に、第1ステップアップ予告における予告演出D（ステップ（D））としてキャラクタA210、キャラクタB211およびキャラクタC212が同時に画面左から登場し（1-5）、画面中央に停止した状態となる。キャラクタA、B、Cはノーマルリーチはずれの場合は登場することがない（予告演出Dは実行されることがない）ように設定されているため（図67参照）、この時点で、スーパーリーチまたは大当たりが確定する。その後、右図柄（「7」）が停止してリーチが発生した後、第1ステップアップ予告における予告演出E（ステップ

(E))として大きな人のキャラクタD 2 1 3が画面左から登場し(1-6)、キャラクタが中央に集合した状態になり、その後の所定のリーチ状態演出を実行するために、中央に集合したキャラクタの表示が消える。

【0432】

次に、第2の予告演出として第2ステップアップ予告の具体例を説明する。図85～図87は、第2の予告演出として第2ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。第2ステップアップ予告は前述したように最大で3つの予告演出を実行可能である。図85～図87に示すように、左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から(図85(2-1))、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され(2-2)、演出図柄の変動が高速変動になり、第2ステップアップ予告の開始タイミングとなると演出表示装置9の背景において、第2ステップアップ予告における予告演出X(ステップ(X))としてカブト虫のキャラクタ220が画面右から飛んでくる(2-2)。その後所定のステップの変化タイミングになると、第2ステップアップ予告における予告演出Y(ステップ(Y))としてカブト虫のキャラクタ220が木200にとまることが表示される(2-3)。なお、第2ステップアップ予告が予告演出Xで終了する場合には、右から飛んできたカブト虫のキャラクタ220は木にとまらずに木の陰(葉)に隠れる演出が行われる。その後所定のステップの変化タイミングにおいて、第2ステップアップ予告における予告演出Z(ステップ(Z))に変化する場合は、図87(2-7)に移行する。一方、予告演出Z(ステップ(Z))に変化しない場合は、示唆演出(余韻表示)として、木200にとまっているカブト虫のキャラクタ220が木の陰(葉)に隠れていき(2-4)、その後、完全に消える(2-5)。なお、(2-4)および(2-5)の拡大した内容を図86に示す。その後所定のステップの変化タイミングにおいて、第2ステップアップ予告における予告演出z(ステップ(z))に変化する場合は、図87(2-6)に移行する。なお、第2ステップアップ予告が予告演出X→Yで終了する場合には、完全に消える(2-5)演出を行った後、ステップの変化タイミングが経過しても予告演出zが行われない。従って、完全に消える演出が行われた場合には、そのまま第2ステップアップ予告が終了する場合もある。

【0433】

図87(2-7)では、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木200が拡大するとともにカブト虫のキャラクタ220も拡大する。この予告演出が第2ステップアップ予告における予告演出Zである。その後、リーチが発生せずにはずれ図柄(「741」)が停止表示されるか(2-8)、リーチが発生してリーチ演出が実行される(2-9)。図87(2-6)でも、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木200が拡大するとともにカブト虫のキャラクタ220も拡大し、さらにカブト虫のキャラクタ220が動き回っている。この予告演出が第2ステップアップ予告における予告演出zである。その後、リーチが発生せずにはずれ図柄(「741」)が停止表示されるか(2-8)、リーチが発生してリーチ演出が実行される(2-9)。

【0434】

次に、第3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→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。

【0435】

図88に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第1ステップアップ予告および第2ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をT1とし、第1ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Aの終了タイミング(つまり予告演出Bの開始タイミング、予告演出Aから予告演出Bの変化タイミング)までの期間をT2とし、第1ステップ

アップ予告の予告演出Bの開始タイミングから第2ステップアップ予告の予告演出Xの終了タイミング（つまり予告演出Yの開始タイミング、予告演出Xから予告演出Yの変化タイミング）までの期間をT3とし、第2ステップアップ予告の予告演出Yの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Bの終了タイミング（つまり予告演出Cの開始タイミング、予告演出Bから予告演出Cの変化タイミング）までの期間をT4とし、第1ステップアップ予告の予告演出Cの開始タイミング（図88では一旦終了）から第2ステップアップ予告の予告演出Yの終了タイミング（つまり予告演出Zまたは示唆演出の開始タイミング、予告演出Yから予告演出Zまたは示唆演出の変化タイミング）までの期間をT5とし、示唆演出の実行期間をT6とし、示唆演出の終了タイミング（つまり予告演出zの開始タイミング）から第2ステップアップ予告の予告演出Zまたは予告演出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T7とし、第2ステップアップ予告の予告演出Zまたは予告演出zの終了タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Cの終了タイミング（つまり予告演出Dの開始タイミング、予告演出Cから予告演出Dの変化タイミング）までの期間をT8とし、第1ステップアップ予告の予告演出Dの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Dの終了タイミング（つまり予告演出Eの開始タイミング、予告演出Dから予告演出Eの変化タイミング）までの期間をT9とし、第1ステップアップ予告の予告演出Eの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Eの終了タイミング（つまり第1ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をT10としている。

【0436】

図89～図91は、第3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（図89（3-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（3-2）、演出図柄の変動が期間T1において高速変動になり、演出表示装置9の表示画面の下部領域において、第1ステップアップ予告における予告演出AとしてキャラクタA210が画面右から登場するとともに、第2ステップアップ予告における予告演出Xとしてカブト虫のキャラクタ220が画面右から飛んでくる（3-2）。すなわち、第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行されている。これが期間T2における演出である。その後、第1ステップアップ予告における予告演出BとしてキャラクタB211が画面右から登場する。このとき、第2ステップアップ予告においては予告演出Xから予告演出Yへの変化タイミングに未だ到達していないので（図88参照）、第2ステップアップ予告における予告演出Xであるカブト虫のキャラクタ220が画面右から飛んでくる演出が継続して実行されている（3-3）。これが期間T3における演出である。その後、第1ステップアップ予告における予告演出Bが実行されている状態で第2ステップアップ予告の予告演出Xから予告演出Yへの変化タイミングに到達し、キャラクタB211が左方向に進んでいる最中に、第2ステップアップ予告における予告演出Yとしてカブト虫のキャラクタ220が木200にとまる（3-4）。これが期間T4における演出である。その後、キャラクタB211が画面左に消えていき、第1ステップアップ予告の予告演出Bから予告演出Cへの変化タイミングに到達するが、予告演出Cは実行されず、第2ステップアップ予告の予告演出Yとしてカブト虫のキャラクタ220が木200にとまる演出のみが継続して実行される（3-5）。これが期間T5における演出である。

【0437】

その後、第2ステップアップ予告において示唆演出を実行する場合（第2ステップアップ予告において予告演出X→Yまたは予告演出X→Y→zを実行する場合）は、示唆演出として、カブト虫のキャラクタ220が木200の陰に消えていく演出が実行される（3-6）。これが期間T6における演出である。そして、そのまま第2ステップアップ演出が終了する場合（第2ステップアップ予告において予告演出X→Yを実行する場合）は、第1および第2ステップアップ予告の予告演出は実行されず、表示画面にはずれ図柄（「

146」)が停止表示される(3-7)。一方、第2ステップアップ予告における予告演出Zが実行される場合は、示唆演出(3-6)実行後の所定の変化タイミングに到達すると、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木200が拡大するとともにカブト虫のキャラクタ220も拡大し、さらにカブト虫のキャラクタ220が動き回る演出が実行される(3-8)。これが期間T7における演出(予告演出Z)に相当する。その後、左図柄(「7」)が停止され、さらにその後、第1ステップアップ予告における予告演出Dに相当する、キャラクタA210、B211、C212が同時に画面左から登場する演出が実行され(3-9)、さらに右図柄(「7」)が停止されリーチが発生した後、第1ステップアップ予告における予告演出Eとして、キャラクタD213が画面左から登場する演出が実行される(3-10)。これが期間T8~T10における演出である。

10

【0438】

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

20

【0439】

次に、第4の予告演出の具体例を説明する。図92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→一旦終了→D→E、第2ステップアップ予告として予告演出X→一旦終了→Z、可動物予告が第1予告タイミングと第2予告タイミングで実行されるパターンを示す。

30

【0440】

図92に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第1ステップアップ予告、第2ステップアップ予告および可動物予告の開始タイミングまでの期間をT21とし、第1ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Aの終了タイミング(つまり予告演出Bの開始タイミング、予告演出Aから予告演出Bの変化タイミング)までの期間をT22とし、第1ステップアップ予告の予告演出Bの開始タイミングから第2ステップアップ予告の予告演出Xの終了タイミング(つまり予告演出Yの開始タイミング、予告演出Xから予告演出Yの変化タイミング)までの期間をT23とし、第2ステップアップ予告の予告演出Y(図92では一旦終了)の開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Bの終了タイミング(つまり予告演出Cの開始タイミング、予告演出Bから予告演出Cの変化タイミング)までの期間をT24とし、第1ステップアップ予告の予告演出Cの開始タイミング(図88では一旦終了)から可動物予告の開始タイミングまでの期間をT25とし、可動物予告の開始タイミングから可動物予告の終了タイミングまでの期間をT26とし、可動物予告の終了タイミングから第2ステップアップ予告の予告演出Zの終了タイミング(つまり第2ステップアップ予告の終了タイミング)までの期間をT27とし、第2ステップアップ予告の予告演出Zの終了タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Cの終了タイミング(つまり予告演出Dの開始タイミング、予告演出Cから予告演出Dの変化タイミング)までの期間をT28とし、第1ステップアップ予告の予告演出Dの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Dの終了タイミング(つまり予告演出Eの開始タイミング、予告演出Dから予告演出Eの変化タイミング)までの期間をT2

40

50

9とし、第1ステップアップ予告の予告演出Eの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Eの終了タイミング（つまり第1ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をT30としている。

【0441】

図93～図94は、第4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（図93（4-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（4-2）、演出図柄の変動が期間T21において高速変動になり、第1ステップアップ予告の開始タイミングとなると演出表示装置9の表示画面の下部領域において、第1ステップアップ予告における予告演出AとしてキャラクタA210が画面右から登場するとともに、第2ステップアップ予告における予告演出Xとしてカブト虫のキャラクタ220が画面右から飛んでくる演出が実行される（4-2）。また、第1予告タイミングにおける可動物予告として、演出表示装置9の表示画面の周囲に設けられている可動部材78が動作する演出（龍の可動部材78が下に倒れてくる演出）が実行される（4-2）。これが期間T22における演出である。

【0442】

その後、第1ステップアップ予告における予告演出BとしてキャラクタB211が画面右から登場する（4-3）。これが期間T23およびT24における演出である。このとき、第2ステップアップ予告は予告演出Xであるので、カブト虫のキャラクタ220は木の影（葉）に隠れてしまっており、第2ステップアップ予告は終了していることになる。次いで、遊技者が第1ステップアップ予告における予告演出Cが実行されない（キャラクタC212が登場しない）と認識したタイミング以降において（4-4）、つまり期間T25の経過後に、第2予告タイミングにおける可動物予告として、可動部材78が動作する演出（龍の可動部材78が下に倒れてくる演出）が実行される（4-5）。これが期間T26における演出である。また、第2ステップアップ予告における予告演出Zに相当する、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木200が拡大するとともにカブト虫のキャラクタ220も拡大する演出が実行される（4-6）。これが期間T27における演出である。その後、左図柄（「7」）が停止され、さらにその後、第1ステップアップ予告における予告演出Dに相当する、キャラクタA210, キャラクタB211, キャラクタC212が同時に登場する演出が実行される（図94（4-7））。さらに右図柄（「7」）が停止されリーチが発生した後、右図柄が第1ステップアップ予告における予告演出Eとして、キャラクタD213が登場する演出が実行される（4-8）。これが期間T28～T30における演出である。なお、例えば第1ステップアップ予告として予告演出A→B、第2ステップアップ予告が予告演出Xが選択されている場合においては、（4-6）～（4-8）に相当する演出は当然行われることなくリーチ演出が実行されることになる。

【0443】

次に、第5の予告演出の具体例を説明する。図95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95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の予告演出の実行なし、他系統液晶予告が実行されるパターンを示す。

【0444】

図95に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第1ステップアップ予告および第2ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をT31とし、第1ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Aの終了タイミング（つまり予告演出Bの開始タイミング、予告演出Aから予告演出Bの変化タイミング）までの期間をT32とし、第1ステップアップ予告の予告演出Bの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Bの終了タイミング（つまり予告演出Cの開始タイミング、予告演出Bから予告演出Cの変化タイミング）までの期間をT33とし、第1ステップアップ予告の予告演出Cの開始タイミングから他系統液晶予告の開始タイミングまでの期間をT34とし、他系統液晶予告

の開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出C（図95では一旦終了）の終了タイミング（つまり予告演出Dの開始タイミング、予告演出Cから予告演出Dの変化タイミング）までの期間をT35とし、第1ステップアップ予告の予告演出Dの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Dの終了タイミング（つまり予告演出Eの開始タイミング、予告演出Dから予告演出Eの変化タイミング）までの期間をT36とし、第1ステップアップ予告の予告演出Eの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Eの終了タイミング（つまり第1ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をT37としている。

【0445】

図96～図97は、第5の予告演出の具体例を示す説明図である。図96に示すように、左中右の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図96（5-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（5-2）、演出図柄の変動が期間T31において高速変動になり、第1ステップアップ予告の開始タイミングになると演出表示装置9の表示画面の下部領域において、第1ステップアップ予告における予告演出AとしてキャラクタA210が画面右から登場し（4-2）、画面左へ去っていく。これが期間T32における演出である。

【0446】

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

【0447】

次に、第6の予告演出としてメール予告の具体例を説明する。図98は、第6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（図98（6-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（6-2）、演出図柄の変動が高速変動になり、メール予告の開始タイミングとなると、メール予告におけるメール受信の動作として、演出表示装置9の表示画面の中央付近において、「メールの表示内容230」と「操作ボタンの表示内容231」と「ボタンを押してメールを開けてね！」という文字が表示される（6-3）。これによって、メールを受信したことを報知し、操作ボタン120の操作を促す。遊技者が操作ボタン120を操作したときは（あるい

10

20

30

40

50

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 2 3 2 を表示して、大当りの可能性を予告する(6-4)。この例では、手紙の表示内容 2 3 2 が「激熱」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、(6-4)において、手紙に表示される内容として、大当りの可能性がそれほど高くない「・・・」、大当りの可能性が「・・・」よりも高い「チャンス」、大当りの可能性が高い「激熱」等の複数種類の演出態様を備えていてもよい。この場合、いずれの演出態様を実行するかを決定するには、例えば、大当りか否か、またはい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当たりとすると決定したときは、は
10
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。

【0448】

次に、第7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99は、第7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99に示すように、左中右の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から(図99(7-1))、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され(7-2)、演出図柄の変動が高速変動になり、カード予告の開始タイミングとなると、カード予告におけるカード出現の動作として、演出表示装置9の表示画面の中央付近において、「カードの表示内容235」と「操作ボタンの表示内容231」と「ボタンを押してカードをめくってね!」という文字が表示される(7-3)。これによって、カードが出現したことを報知し、操作ボタン120の操作を促す。遊技者が操作ボタン120を操作したときは(あるいは操作しない場合に所定期間経過後に)、カードを回転させ、カードに書いてある表示内容235を表示して、大当りの可能性を予告する(7-4)。この例では、カードの表示内容235が「チャンス」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、(7-4)において、カードに表示される内容としては、前述のメール予告と同様の演出態様を備えていてもよい。この場合、メール予告と同様に、カード予告用の演出態様設定テーブルを設け、メール予告と同様の方式で演出態様を選択するようにすればよい。
20
30

【0449】

次に、第8の予告演出の具体例を説明する。図100は、第8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100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、メール予告として第1メール予告が遅いタイミングで実行されるパターンを示す。

【0450】

図100に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第1ステップアップ予告および第2ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をT41とし、第1ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Aの終了タイミング(つまり予告演出Bの開始タイミング、予告演出Aから予告演出Bの変化タイミング)までの期間をT42とし、第1ステップアップ予告の予告演出Bの開始タイミングから第2ステップアップ予告の予告演出Xの終了タイミングまでの期間をT43とし、第2ステップアップ予告の予告演出Xの終了タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Bの終了タイミング(つまり予告演出Cの開始タイミング、予告演出Bから予告演出Cの変化タイミング)までの期間をT44とし、第1ステップアップ予告の予告演出C(図100では一旦終了)の開始タイミングから遅いタイミングでのメール予告の開始タイミングまでの期間をT45とし、メール予告におけるメール受信の演出の実行期間をT46とし、メール予告におけるメール開封の演出の実行期間をT47とし、第1ステップアップ予告演出の予告演出Dの開始タイミングから予告演出Dの終了タイミング(つまり予告演出Eの開始タイミング、予告演出Dから予告演出Eの変化タイミング)までの期間をT48とし、第1ステップアップ予告の
40
50

予告演出Eの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Eの終了タイミング（つまり第1ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をT49としている。

【0451】

図101～図102は、第8の予告演出の具体例を示す説明図である。図101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101（8-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（8-2）、演出図柄の変動がT41において高速変動になり、第1ステップアップ予告における予告演出Aとして、キャラクタA210が登場するとともに、第2ステップアップ予告における予告演出Xとして、カブト虫のキャラクタ220が画面右から飛んでくる（8-2）。これが期間T42における演出である。その後、所定のステップの変化タイミングになると、第1ステップアップ予告における予告演出Bとして、キャラクタB211が登場する（8-3）。これが期間T43およびT44における演出である。このとき、第2ステップアップ予告は予告演出Xであるので、カブト虫のキャラクタ220は木の陰（葉）に隠れてしまっており、第2ステップアップ予告は終了していることになる。その後、第1ステップアップ予告における予告演出Cが実行されないと認識可能なタイミング以降に、つまり期間T45の経過後に、メール予告におけるメール受信の動作として、演出表示装置9の表示画面の中央付近において、「メールの表示内容230」と「操作ボタンの表示内容231」と「ボタンを押してメールを開けてね！」という文字が表示される（8-4）。これが期間T46における演出である。遊技者が操作ボタン120を操作したときは（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、メールを開封し、メールの中の手紙の表示内容232を表示して、大当りの可能性を予告する（8-5）。これが期間T47における演出である。この例では、手紙の表示内容232が「激熱」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。その後、左図柄（「7」）が停止された後、さらに第1ステップアップ予告における予告演出Dとして、キャラクタA210、キャラクタB211、キャラクタC212を登場させる演出が実行される（8-6）。そして、右図柄（「7」）が停止されリーチが発生した後、第1ステップアップ予告における予告演出Eとして、キャラクタD213を登場させる演出が実行される（8-7）。これが期間T48およびT49における演出である。なお、例えば第1ステップアップ予告として予告A→Bが選択されている場合においては、（5-8～（5-9））に相当する演出は行われることなくリーチ演出が実行されることになる。

【0452】

次に、第9の予告演出の具体例を説明する。図103は、第9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103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またはA→B→C→D→E、第2ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行されるパターンを示す。

【0453】

図103に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第1ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をT51とし、第1ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Aの終了タイミング（つまり予告演出Bの開始タイミング、予告演出Aから予告演出Bの変化タイミング）までの期間をT52とし、第1ステップアップ予告の予告演出Bの開始タイミングから早いタイミングのカード予告の開始タイミングまでの期間をT53とし、カード予告の開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Bの終了タイミング（つまり予告演出Cの開始タイミング、予告演出Bから予告演出Cの変化タイミング）までの期間をT54とし、第1ステップアップ予告の予告演出C（または一旦終了）の開始タイミングからカード予告におけるカード出現の演出の実行期間の終了タイミングまでの期間をT55とし、カード予告におけるカード開放の演出の実行期間をT56とし、第1ステップアップ予告演出の予告演出Dの開始タイミングから予告演出Dの終了タイミング（つまり予告演出Eの開始タイミング、予告演出Dから予告演出Eの変化タイミング）までの期間をT57とし、第1ステップアップ予告の予告演出Eの開始タイミングか

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

【0454】

図104～図105は、第9の予告演出の具体例を示す説明図である。図104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104（9-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（9-2）、演出図柄の変動が期間T51において高速変動になり、第1ステップアップ予告の開始タイミングになると第1ステップアップ予告における予告演出Aとして、キャラクタA210が登場する（9-2）。これが期間T52における演出である。なお、第2ステップアップ予告は実行されていないので、右から飛んでくるカブト虫のキャラクタ220は登場しない。その後、所定のステップの変化タイミングになると、第1ステップアップ予告における予告演出Bとして、キャラクタB211が登場する（9-3）。これが期間T53における演出である。その後、第1ステップアップ予告における予告演出Bの実行中に、カード予告におけるカード出現の動作として、演出表示装置9の表示画面の中央付近において、「カードの表示内容235」と「操作ボタンの表示内容231」と「ボタンを押してカードをめくってね！」という文字が表示される（9-4）。これは、カード予告の出現タイミングとして早いタイミングが選択されているためであり、第8の予告演出で説明した遅いタイミングでは、予告演出Bの実行が終了した後にカード予告が出現することとなる。なお、この演出が期間T55における演出である。大当りの可能性が高いときは、遊技者が操作ボタン120を操作したことに応じて（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、カードを回転させ、カードに書いてある表示内容235（この例では「チャンス」）を表示して、大当りの可能性を予告する（9-5）。スーパーリーチの可能性が高いときは、遊技者が操作ボタン120を操作したことに応じて（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、カードを回転させ、カードに書いてある表示内容235（この例では「スーパー」）を表示して、スーパーリーチ（その後の大当り）の可能性を予告する（9-6）。これが期間T56における演出である。

【0455】

なお、カードを回転させて予告を実行するのは、第1ステップアップ予告における予告演出Cが実行可能な期間である。すなわち、遊技者はカード予告が発生することは第1ステップアップ予告の予告演出Bの実行期間中に認識できるが、実際にカード予告の結果を確認できるのは、第1ステップアップ予告における予告演出Cが実行可能な期間になってからとなる。これは、予告演出Bの実行期間中においては、遊技者は予告演出Cが実行されるかどうか分からないので、予告演出Cへの変化に注目することになり、この期間にカード予告の予告結果を表示しても遊技者が注目しないおそれがあるためである。遊技者が予告演出Cへの変化が行われないと認識した以降のタイミングでカード予告の予告結果を表示することによって遊技者はカード予告の予告内容により注目することになり、予告演出がより一層効果的となる。さらに遊技者は第1ステップアップ予告の予告演出Bの出現時点で予告演出Cに変化しない場合であっても、カード予告によって大当りの可能性が高まる予告が行われるかもしれないとの期待感を早いタイミングで認識することができ、面白みを感じることができる。なお、このカード予告は第2ステップアップ予告の予告演出Zやz、他系統液晶予告と異なり全画面に拡大して実行されるものではないため、第1ステップアップ予告として予告演出Cが実行されないパターン（9-5）であっても、予告演出Cが実行されるパターン（9-6）であっても同時に実行することが可能である（これは、メール予告についても同様である。後述の第10の予告演出を参照）。

【0456】

その後、左図柄（「7」）が停止された後、さらに第1ステップアップ予告における予告演出Dとして、キャラクタA210、キャラクタB211、キャラクタC212を登場させる演出が実行される（9-7）。そして、右図柄（「7」）が停止されリーチが発生した後、第1ステップアップ予告における予告演出Eとして、キャラクタD213を登場させる演出が実行される（9-8）。これが期間T57およびT58における演出である

。なお、例えば第1ステップアップ予告として予告演出A→Bが選択されている場合においては、(9-7)～(9-8)に相当する演出は行われることなくリーチ演出が実行されることになる。

【0457】

次に、第10の予告演出の具体例を説明する。図106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106に示す例は、図106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またはA→B→C→D→E、第2ステップアップ予告としての予告演出の実行なし、カード予告としてカード予告が早いタイミングで実行されるパターンを示す。

【0458】

図106に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第1ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をT61とし、第1ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Aの終了タイミング（つまり予告演出Bの開始タイミング、予告演出Aから予告演出Bの変化タイミング）までの期間をT62とし、第1ステップアップ予告の予告演出Bの開始タイミングからメール予告の開始タイミングまでの期間をT63とし、メール予告の開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Bの終了タイミング（つまり予告演出Cの開始タイミング、予告演出Bから予告演出Cの変化タイミング）までの期間をT64とし、第1ステップアップ予告の予告演出C（または一旦終了）の開始タイミングからメール予告におけるメール開封の演出の開始タイミングまでの期間をT65とし、メール予告におけるメール開封の演出の開始タイミングからメール予告の終了タイミングまでの期間をT66とし、メール予告の終了タイミングから第1ステップアップ予告演出の予告演出Dの開始タイミングまでの期間をT67とし、第1ステップアップ予告の予告演出Dの開始タイミングから予告演出Dの終了タイミング（つまり予告演出Eの開始タイミング、予告演出Dから予告演出Eの変化タイミング）までの期間をT68とし、第1ステップアップ予告の予告演出Eの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Eの終了タイミング（つまり第1ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をT69としている。

【0459】

図107～図110は、第10の予告演出の具体例を示す説明図である。図107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107（10-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（10-2）、演出図柄の変動が期間T61において高速変動になり、第1ステップアップ予告の開始タイミングになると第1ステップアップ予告における予告演出Aとして、キャラクタA210が登場する（10-2）。これが期間T62における演出である。なお、第2ステップアップ予告は実行されていないので、右から飛んでくるカブト虫のキャラクタ220は登場しない。次いで、第1ステップアップ予告における予告演出Bとして、キャラクタB211が登場し、メール予告におけるメール受信の動作として、演出表示装置9の表示画面の中央付近において、「メールの表示内容230」と「操作ボタンの表示内容231」と「ボタンを押してメールを開けてね!」という文字が表示される（10-3）。これが期間T63およびT64における演出である。メール予告に対する操作ボタン120の有効期間は、予告演出Cが実行可能な期間まで継続する。

【0460】

表示されたメール予告に対して遊技者が操作ボタン120を早いタイミングで操作したときは、早いタイミングでメールを開封し、メールの中の手紙の表示内容232を表示する（10-4）。すなわち、第1ステップアップ予告においては予告演出Bが実行中においてメール予告の予告結果を表示することが可能である。この例では、手紙の表示内容232が「ステップアップ継続」であるので、ステップアップ予告が継続（変化すること）が予め認識でき、大当たりの可能性が高いことを遊技者は認識する。これが期間T64において操作ボタン120が押されたときの演出である。そして、メール予告の予告結果を表示したまま第1ステップアップ予告における予告演出Cとして、キャラクタC212が登

10

20

30

40

50

場する（１０－５）。これが期間Ｔ６５～Ｔ６７における演出である。その後、左図柄（「７」）が停止された後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄとして、キャラクターＡ，Ｂ，Ｃを登場させる演出が実行され（１０－６）、さらに右図柄（「７」）が停止されリーチが発生した後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｅとして、キャラクターＤ２１３を登場させる演出が実行される（１０－７）。これが期間Ｔ６８およびＴ６９における演出である。

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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、大当た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。

【０４６４】

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たりとなる可能性があることを段階的に報知する第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを実行し、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能である構成とされているので、複数のステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができる。

【0465】

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

10

【0466】

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

20

【0467】

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

【0468】

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

30

【0469】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり、第1または第2ステップアップ予告演出のうちの少なくともいずれか一つのステップアップ予告演出（上記の実施の形態では第2ステップアップ予告演出）は、予告パターンとして、予告演出（例えば予告演出Y）を実行した後、予告演出の終了を示唆する終了示唆演出（例えばカブト虫が木に隠れる演出）を実行し、ステップアップ予告演出にもとづく予告を終了する第1パターンと、予告演出（例えば予告演出Y）を実行した後、終了示唆演出を実行することなく予め定められた次の予告演出（例えば予告演出Z）を実行する第2パターンと、予告演出（例えば予告演出Y）を実行した後、終了示唆演出を実行し、その後予め定められた次の予告演出（例えば予告演出z）を実行する第3パターンと、の少なくとも3種類の予告パターンが設けられている。このような構成によれば、複数のステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができる。また、終了示唆演出の実行後に次の予告演出（例えば予告演出z）が継続するか否かについて興味を持たせることができ、より一層の興趣

40

50

の向上を図ることができる。

【0470】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、第1ステップアップ予告演出よりも第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67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68に示す第2ステップアップ予告を決定するための第2予告設定テーブルとを比較すると、第1予告設定テーブルよりも第2予告設定テーブルの方が各演出態様に対して数多くの判定値が割り振られている（逆に第1予告設定テーブルの方が「なし」に対して数多くの判定値が割り振られている。）。このような構成によれば、終了示唆演出が実行され得る第2ステップアップ予告演出の出現率を高くすることができ、遊技者に終了示唆演出に対する興味を確実に持たせることができ、また、終了示唆演出によって第2ステップアップ予告演出のバリエーションを増やすことができる。

10

【0471】

また、この実施の形態では、終了示唆演出の実行期間は、第1ステップアップ予告演出において、遊技者が次の予告演出（予告演出C）が実行されるかを認識できない第1認識タイミングと、遊技者が次の予告演出（予告演出C）が実行されないことを認識可能な第2認識タイミングの両方のタイミングを含む期間である。具体的には、図89～図91に示す第3の予告演出の具体例において、第1ステップアップ予告における予告演出BとしてキャラクタB211が登場し（図89（3-3））、そのキャラクタB211が通り過ぎ（図89（3-4））、そのキャラクタB211は画面から消える（図89（3-5））。この時点では、次の予告演出Cが実行されるかどうかは遊技者にはわからない。この時点が第1認識タイミングである。その後、所定時間経過してもキャラクタC212が登場しないことにより、遊技者は次の予告演出Cが実行されないこと認識可能となる（図90（3-6））。この時点が第2認識タイミングである。そして、この実施の形態では、終了示唆演出の実行期間は、第1認識タイミングと第2認識タイミングとを含む期間となっている。このような構成によれば、第1ステップアップ予告演出にて予告が終了した場合において、終了示唆演出の実行後に新たに次の予告演出（例えば予告演出z）が実行される可能性を維持することができ、遊技者に大当りに対する期待を持続させて興趣の向上を図ることができる。

20

【0472】

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

30

【0473】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、ステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）のほかに、遊技領域に設けられた可動部材78を可動させることによって大当りとなる可能性があることを報知する可動物予告演出を実行可能であり、ステップアップ予告演出（上記の実施の形態では第1ステップアップ予告演出）において予告演出（予告演出C）の変化タイミングに到達したにもかかわらず次の予告演出に変化させる制御が実行されなかった場合に、変化タイミング以降に可動物予告演出を実行するように構成されている（図93、図94に示す演出例）。このような構成によれば、ステップアップ予告演出が一旦終了したように見せかけた後に可動物予告演出が実行されて、遊技者の期待を再度抱かせることができ、より一層興趣の向上を図ることができる。

40

【0474】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、可動物予告演出を実行した後

50

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

【0475】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、実行されたステップアップ予告演出（例えば第1ステップアップ予告演出）で出現可能な予告演出とは異なる予告演出を実行することによって大当たりとなる可能性があることを報知する他系統予告演出（例えば他系統液晶予告演出）を実行可能であり、ステップアップ予告演出における特定の予告演出（例えば予告演出C）に変化させる制御が実行されるとリーチ状態となることが確定するものであり、演出制御用CPU101は、ステップアップ予告演出において特定の予告演出（予告演出C）の変化タイミングに到達したにもかかわらず次の予告演出である特定の予告演出に変化させる制御が実行されなかった場合に、変化タイミング以降に他系統予告演出を実行するように構成されている（図96、図97に示す演出例）。このような構成によれば、ステップアップ予告演出における特定の予告演出（予告演出C）に変化させる制御が実行されるとリーチ状態となることが確定するため、ステップアップ予告演出が一旦終了したように見せかけた後に他系統予告演出が実行されて、遊技者のリーチ状態の発生に対する期待を再度抱かせることができ、より一層興趣の向上を図ることができる。

10

20

【0476】

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

【0477】

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

30

【0478】

また、この実施の形態では、遊技者が操作可能な操作手段としての操作ボタン120を備え、演出制御用CPU101は、ステップアップ予告演出のほかに、遊技者による操作ボタン120の操作に応じて大当たりとなる可能性があることを報知するボタン予告演出を実行可能であり、ステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出）において予告演出（例えば予告演出C）の変化タイミングに到達したにもかかわらず次の予告演出に変化させる制御が実行されなかった場合に、変化タイミング以降にボタン予告演出を実行するように構成されている（図98に示す演出例、図99に示す演出例）。このような構成によれば、ステップアップ予告演出が一旦終了したように遊技者に認識させた後に操作ボタン120の操作にもとづき実行可能なボタン予告演出が実行されて、遊技者は大当たりに対する期待を長時間継続して抱くことができる。さらに、大当たりが発生した場合にはステップアップ予告演出が一旦終了していたので、自力で大当たりを発生させたという印象を強く持たせることができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

40

【0479】

50

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、ボタン予告演出を実行した後に、ステップアップ予告演出における実行されなかった予告演出（予告演出C）の次の予告演出（予告演出D）を実行するように構成されているので（図101および図102に示す演出例、図104および図105に示す演出例）、ステップアップ予告演出が終了したように見えても、操作ボタン120の操作によって予告演出が新たに復活したように認識させることができ、より一層の遊技の興趣を高めることができる。

【0480】

また、この実施の形態では、操作ボタン120の操作が有効な操作有効期間（ボタン有効期間）は、ボタン予告演出が実行される以前に実行されていた予告演出（予告演出B）の実行期間を含む期間であるので（図104、図105に示す演出例）、遊技者が自身の好みのタイミングで操作ボタン120を操作することができ、遊技への参加意欲を高めることができる。

【0481】

また、この実施の形態では、遊技者が操作可能な操作ボタン120を備え、演出制御用CPU101が、ステップアップ予告演出のほかに、遊技者による操作ボタン120の操作に応じて特定表示結果となる可能性があることを報知するボタン予告演出を実行可能であり、ステップアップ予告演出とボタン予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり、ボタン予告演出の実行可能期間は、ステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出）において、遊技者が次の予告演出（予告演出C）が実行されるかを認識できない第1認識タイミングと、遊技者が次の予告演出（予告演出C）が実行されないことを認識可能な第2認識タイミングの両方のタイミングを含む期間とされている（図107～図110に示す演出例）。このような構成によれば、遊技者は、第1認識タイミングで操作ボタン120を操作した場合は、早期に予告演出（予告演出C）が変化するか否かを認識することができ、第2認識タイミングで操作ボタン120を操作した場合は、ボタン予告演出が実行されるか否かによって再び期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0482】

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、遊技の興趣が向上する。

【0483】

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

【0484】

また、この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出において、全ての可変表示部（図柄表示エリア9L、9C、9R）にて識別情報が可変表示されている状態のときに最初の予告演出（予告演出A）の実行を開始し、複数の可変表示部のうち識別情報が最初に導出表示される第1停止の可変表示部（左図柄表示エリア9L）にて識別情報が導出表示された以降に最終の予告演出（予告演出E、e）を実行し、第2ステップアップ予告演出において、全ての可変表示部（図柄表示エリア9L、9C、9R）にて識別情報が可変表示されている状態のときに最初の予告演出（予告演出X）の実行を開始し、複数の可変表示部のうち識別情報が最初に導出表示される第1停止の可変表示部（左図柄表示エリア9L）にて識別情報が導出表示される前に最終の予告演出（予告演出Z、z）を実行するように構成されているので（図77参照）、複数のステップアップ予告演出において最終の

予告演出（予告演出 E， e、予告演出 Z， z）の実行タイミングを異ならせることにより、大当りの期待感を煽ることができ、さらに第 1 停止後はステップアップ予告演出を減らすことができ、遊技者に識別情報の表示結果に注目させることができる。

【0485】

また、この実施の形態では、第 1 ステップアップ予告演出において、全ての可変表示部（図柄表示エリア 9 L， 9 C， 9 R）にて識別情報が可変表示されている状態のときに最初の予告演出（予告演出 A）の実行を開始し、複数の可変表示部のうち識別情報が最後に導出表示される第 3 停止の可変表示部（中図柄表示エリア 9 C）以外の可変表示部（右図柄表示エリア 9 R）にて識別情報が導出表示された状態であって特定表示結果の組み合わせの一部を構成するリーチ状態となった以降に最終の予告演出（予告演出 E， e）を実行し、第 2 ステップアップ予告演出において、全ての可変表示部（図柄表示エリア 9 L， 9 C， 9 R）にて識別情報が可変表示されている状態のときに最初の予告演出（予告演出 X）の実行を開始し、複数の可変表示部のうち識別情報が最後に導出表示される第 3 停止の可変表示部（中図柄表示エリア 9 C）以外の可変表示部（右図柄表示エリア 9 R）にて識別情報が導出表示された状態であってリーチ状態となる前に最終の予告演出（予告演出 Z， z）を実行するように構成されているので（図 8 1 参照）、複数のステップアップ予告演出において最終の予告演出（予告演出 E， e、予告演出 Z， z）の実行タイミングを異ならせることにより、大当りの期待感を煽ることができ、さらに第 3 停止後はステップアップ予告演出を減らすことができ、遊技者に識別情報の表示結果に注目させることができる。

【0486】

なお、図 7 7、図 7 9～図 8 1 等に示すように、第 1 ステップアップ予告の実行開始タイミングと第 2 ステップアップ予告演出の実行開始タイミングとは同じとしているが、異なるタイミングとしてもよい。

【0487】

また、第 1 ステップアップ予告演出における各予告演出 A， B， C， D， E， e の変化タイミングと、第 2 ステップアップ予告演出における各予告演出 X， Y， Z， z の変化タイミングとは異なるタイミングとしていたが、同一のタイミングとしてもよい。例えば、予告演出 A から予告演出 B に変化するタイミングで予告演出 X から予告演出 Y に変換し、予告演出 B から予告演出 C に変化するタイミングで予告演出 Y から予告演出 Z， z に変換するように構成してもよい。

【0488】

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 A 1， A 2， A 3・・・（例えばキャラクタ A の服の色が異なるなど）を含む。また、可動物予告や羽根モノ予告では、可動物材 7 8 や羽根モノ 7 9 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。

【0489】

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。

【0490】

また、ステップアップ予告以外の予告においては、大当た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（はずれか大当たりか、大当たりの場合は大当たりの種類）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、事前決定で大当たりであるときの大当たり種類によって、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。

【0491】

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97（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71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70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。

【0492】

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。

【0493】

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

10

【0494】

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

20

【0495】

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

30

40

【0496】

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。

【0497】

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

50

2つの基板を設けるようにしてもよい。

【0498】

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。

10

【0499】

なお、上記の実施の形態では、以下の（1）～（4）に示すような遊技機の特徴的構成が示されている。

20

【0500】

（1）操作予告演出として予め複数種類の演出（例えば、メール予告演出とカード予告演出）が設けられ、予告演出実行手段は、複数種類の操作予告演出のうちのいずれかを選択して実行する（例えば、ステップS583の処理を実行する）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、操作予告演出として予め複数種類の演出が設けられ、予告演出実行手段は、複数種類の操作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、操作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。

【0501】

30

（2）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）における特定の予告演出（例えば予告演出C）に変化させる制御が実行されるとリーチ状態となることが確定するものであり（例えば、図67に示すように、非リーチはずれのときの第1予告設定テーブルにおける「A→B→C」「A→B→C→D」「A→B→C→D→E」「A→B→C→D→e」に対して判定値が割り振られていない）、操作手段の操作が有効な操作有効期間（例えばボタン有効期間）は、特定の予告演出（例えば予告演出C）の実行期間と該特定の予告演出が実行される以前に実行されていた予告演出（例えば予告演出B）の実行期間をまたぐ期間であってもよい（図80や図106参照）。

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

40

【0502】

（3）ステップアップ予告演出は、第1ステップアップ予告演出（例えば、予告演出A，B，C，D，E，eを実行可能な第1ステップアップ予告演出：図84参照）と、該第1ステップアップ予告演出とは異なる第2ステップアップ予告演出（例えば、予告演出X，Y，Z，zを実行可能な第2ステップアップ予告演出：図85～図87参照）とを含み、

50

予告演出実行手段は、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（例えば、図77に示す例では、演出図柄の高速変動期間に同時に第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを実行可能であり）、第1ステップアップ予告演出における予告演出を所定の変化タイミングで変化させるとともに、該第1ステップアップ予告演出における変化タイミングとは異なるタイミングで第2ステップアップ予告演出における予告演出を変化させる制御を実行する（例えば、図77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89および図90に示すように、演出図柄の高速変動の開始とともに第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が同時に開始され、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、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、次に予告演出Yから予告演出Z、zに変化している。）ように構成されていてもよい。

10

そのような構成によれば、予告演出実行手段が、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、第1ステップアップ予告演出における予告演出を所定の変化タイミングで変化させるとともに、該第1ステップアップ予告演出における変化タイミングとは異なるタイミングで第2ステップアップ予告演出における予告演出を変化させる制御を実行するように構成されているので、複数のステップアップ予告演出（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、さらに複数のステップアップ予告演出における予告演出の変化タイミングが異なるため、遊技者は複数の予告演出を確認して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。

20

【0503】

（4）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S95～S97の処理を実行する部分）と、事前決定手段による決定結果とリーチ決定手段による決定結果とにもとづいて、識別情報の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示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S101、S102の処理を実行する部分）と、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターン（例えば変動パターン）の中から可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（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S103～S105の処理を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンにもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段（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S520、S845の処理を実行する部分）とを備え、可変表示パターン種別決定手段は、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、当該リーチ状態に応じた複数種類の可変表示パターン種別（例えばノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、CA2-3、CB2-1、CB2-2の変動パターン種別など）のいずれかに決定し（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS99の処理を実行した後にステップS101およびS102の処理を実行する部分など）、リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、当該非リーチ状態に応じた複数種類の可変表示パターン種別（例えば非リーチCA1-1～CA1-4、非リーチCB1-1～CB1-3、非リーチCC1-1～CC1-3の変動パターン種別など）のいずれかに決定し（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS100の処理を実行した後にステップS101およびS102の処理を実行する部分など）、可変表示パターン決定手段は、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨

30

40

50

の決定がなされたことに対応して、可変表示パターンを、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる複数種類のリーチ可変表示パターン（例えば、ノーマルPA2-1～PA2-4、スーパーPA3-2～PA3-8、PB3-1～PB3-5、PC3-1～PC3-4の変動パターンなど）のいずれかに決定し（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ560がS103にて設定された変動パターン種別に応じた変動パターン判定テーブルを用いてステップS104、S105にて変動パターンを決定し）、リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、可変表示パターンを、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる複数種類の非リーチ可変表示パターン（例えば、非リーチPB1-1、非リーチPB1-2、非リーチPC1-1、非リーチPC1-2の変動パターンなど）のいずれかに決定する（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ560がS103にて設定された変動パターン種別に応じた変動パターン決定テーブルを用いてステップS104、S105にて変動パターンを決定する）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、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、事前決定手段による決定結果とリーチ決定手段による決定結果とにもとづいて、識別情報の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段と、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンにもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段とを備え、可変表示パターン種別決定手段が、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、当該リーチ状態に応じた複数種類の可変表示パターン種別のいずれかに決定し、リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、当該非リーチ状態に応じた複数種類の可変表示パターン種別のいずれかに決定し、可変表示パターン決定手段が、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、可変表示パターンを、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる複数種類のリーチ可変表示パターンのいずれかに決定し、リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、可変表示パターンを、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる複数種類の非リーチ可変表示パターンのいずれかに決定するように構成されているので、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】

【0504】

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

【符号の説明】

【0505】

- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 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
- 9 a 第1飾り図柄表示器
- 9 b 第2飾り図柄表示器
- 18 c 合算保留記憶表示部

10

20

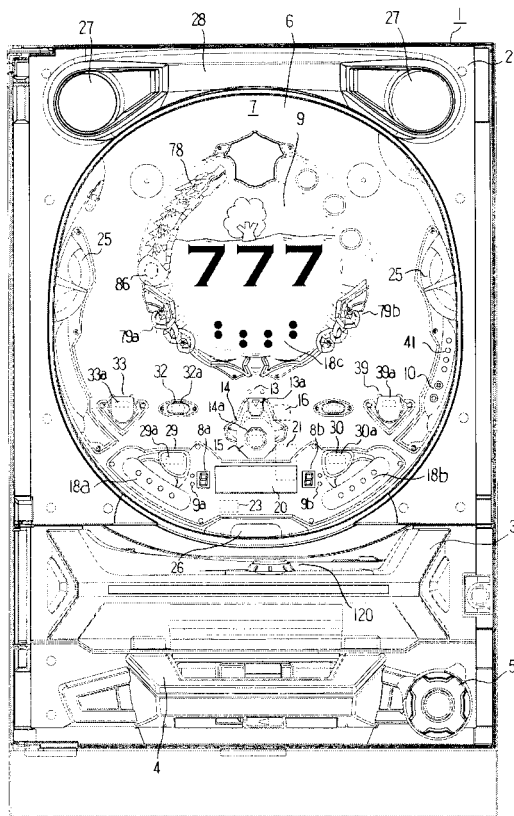
30

40

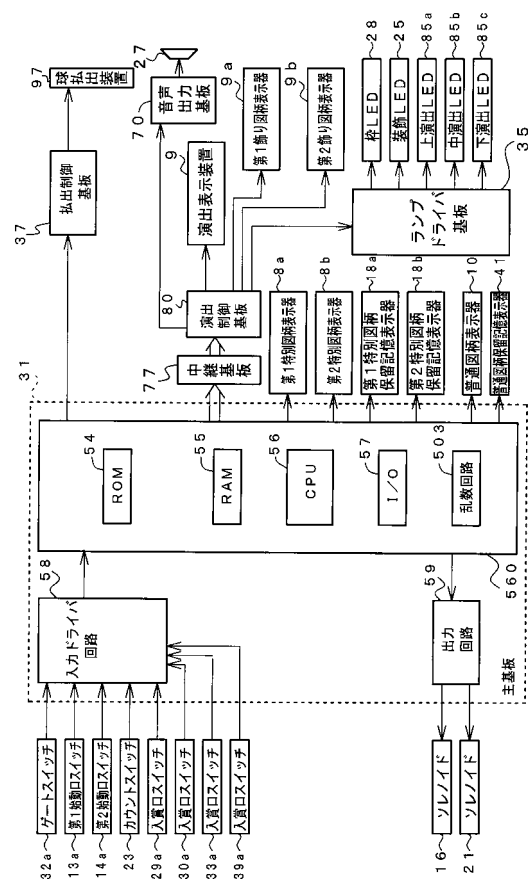
50

- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 7 8 可動部材
- 7 9 a, 7 9 b 羽根モノ（可動部材の一種）
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用 C P U

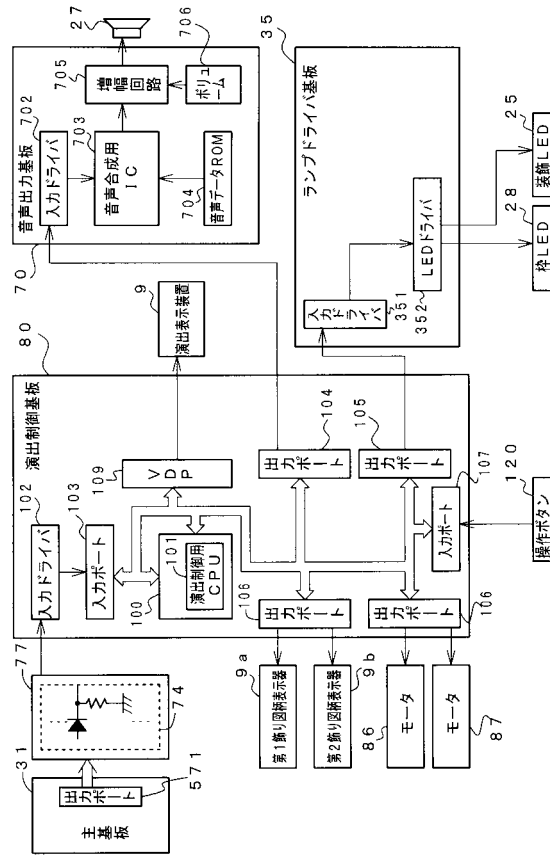
【図 1】



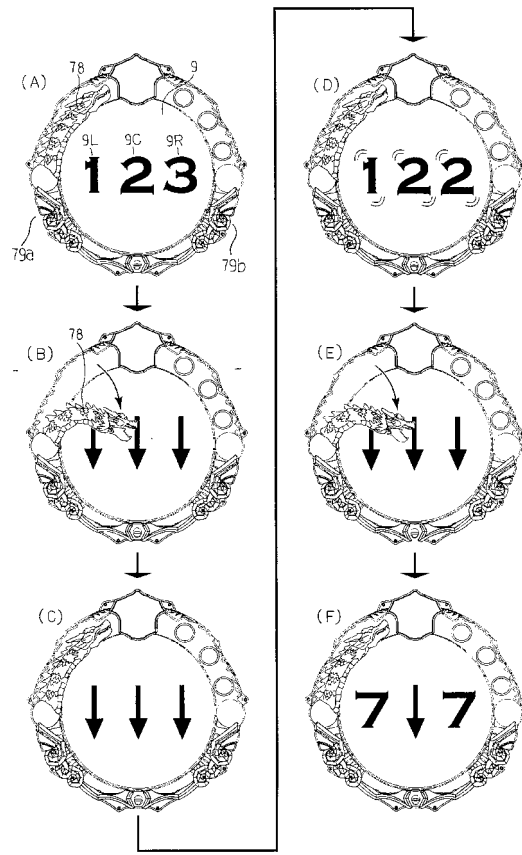
【図 2】



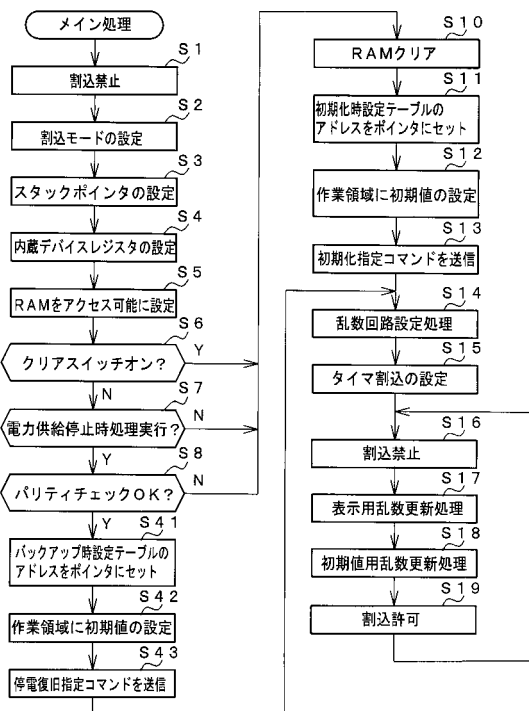
【図 3】



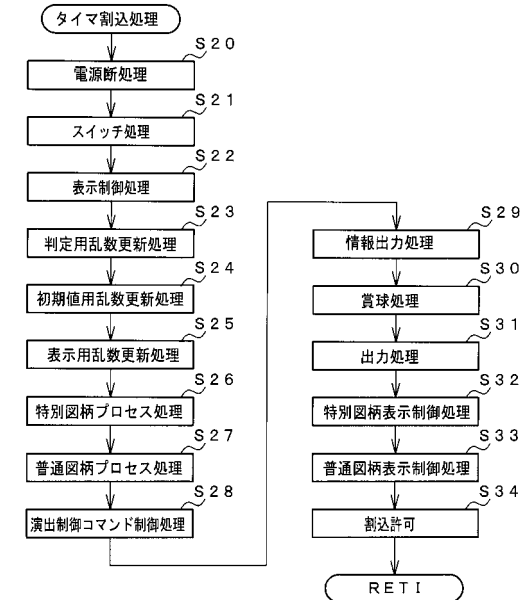
【図 4】



【図 5】



【图 6】



【図 7】

擬似連チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
G C 1	3	5	7
G C 2	1	1	2
G C 3	2	2	3
G C 4	3	3	4
G C 5	4	4	5
G C 6	5	5	6
G C 7	6	6	7
G C 8	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)
	非リーチPC1-3	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		再変動2回または3回
	スーパーPA3-3	擬似連	α1		
	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PB3-4	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 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)

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 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		再変動2回, 3回または4回
	スーパーPA4-3	擬似連	α1		
	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 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)	
大当り種別	変動パターン種別
通常	ノーマルCA3-1 スーパーCA3-2 スーパーCA3-3
	1~74 75~200 201~241

132A

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

132B

(C)	
大当り用変動パターン種別判定テーブル(通常状態)	
大当り種別	変動パターン種別
突確	特殊CA4-1 特殊CA4-2
	1~200 201~241

132C

(D)	
大当り用変動パターン種別判定テーブル(確変状態)	
大当り種別	変動パターン種別
通常	ノーマルCA3-1 スーパーCA3-2
	1~24 25~241

132D

(E)	
大当り用変動パターン種別判定テーブル(確変状態)	
大当り種別	変動パターン種別
確変	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
	1~26 27~120 121~148 149~232 233~241

132E

(F)	
大当り用変動パターン種別判定テーブル(確変状態)	
大当り種別	変動パターン種別
突確	特殊CB4-1 特殊CB4-2
	1~151 152~241

132F

【図 13】

(G)
大当り用変動パターン種別判定テーブル(時短状態)

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

132G

(H)
テーブル選択設定

遊技状態	大当り種別	選択するテーブル
通常状態	通常	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

小当り種別	変動パターン種別
小当り	特殊CA4-1 1~241

133A

(B)
小当り用変動パターン種別判定テーブル

小当り種別	変動パターン種別
小当り	特殊CB4-1 1~241

133B

(C)
小当り用変動パターン種別判定テーブル

小当り種別	変動パターン種別
小当り	特殊CC4-1 1~241

133C

(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

合算保留記数	非リーチ	リーチ
0	非リーチHA1-1 1~204	リーチHA2-1 205~239
1	非リーチHA1-2 1~217	リーチHA2-2 218~239
2	非リーチHA1-3 1~230	リーチHA2-3 231~239
3, 4	非リーチHA1-4 1~235	リーチHA2-4 236~239
5~8	非リーチHA1-5 1~235	リーチHA2-5 236~239

134A

(B)
リーチ判定テーブル

合算保留記数	非リーチ	リーチ
0, 1	非リーチHB1-1 1~235	リーチHB2-1 236~239
2~8	非リーチHB1-2 1~235	リーチHB2-2 236~239

134B

(C)
リーチ判定テーブル

合算保留記数	非リーチ	リーチ
0, 1	非リーチHC1-1 1~231	リーチHC2-1 232~239
2~8	非リーチHC1-2 1~231	リーチHC2-2 232~239

134C

(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

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

135A

(B)
リーチ用変動パターン種別判定テーブル

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

135B

(C)
リーチ用変動パターン種別判定テーブル

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

135C

【図 17】

(A)
非リリーチ用変動パターン種別判定テーブル

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

(B)
非リリーチ用変動パターン種別判定テーブル

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

(C)
非リリーチ用変動パターン種別判定テーブル

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

【図 18】

当り変動パターン判定テーブル

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

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

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
	1~125	特殊PG2-2
特殊CB4-2	126~251	特殊PG2-3
	1~155	特殊PG1-1
特殊CC4-1	156~230	特殊PG2-1
	231~251	特殊PG2-2
	1~96	特殊PG1-2
特殊CC4-2	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

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

【図 2 1】

はずれ変動パターン判定テーブル

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

【図 2 3】

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)

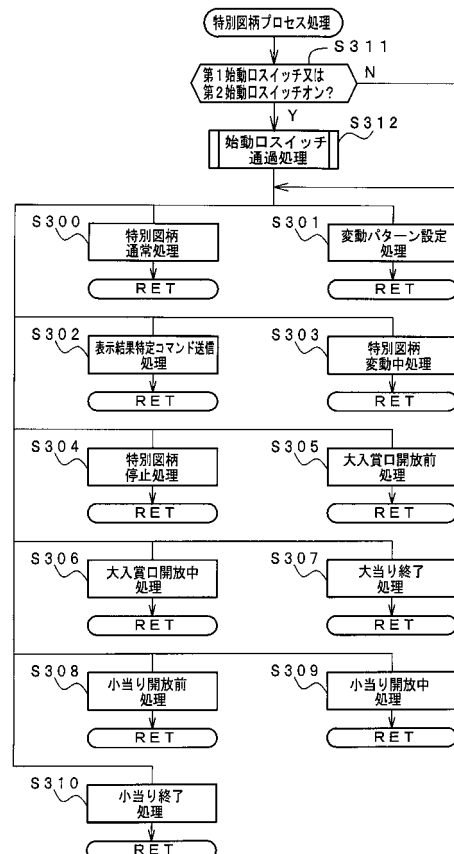
【図 2 2】

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)

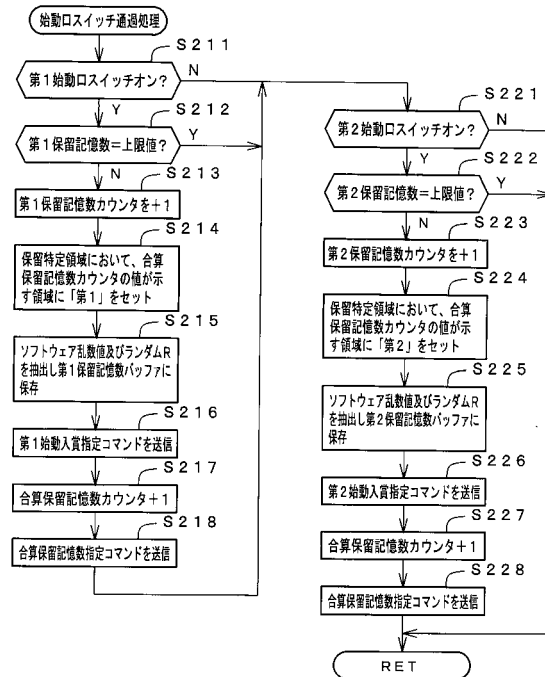
【図 2 4】

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 2 5】



【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	—	—	—

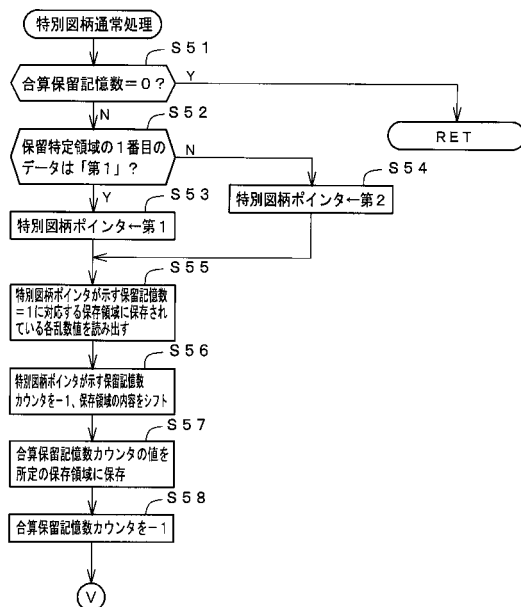
(合算保留記憶数カウンタ=5の場合の例)

(A) 保留特定領域

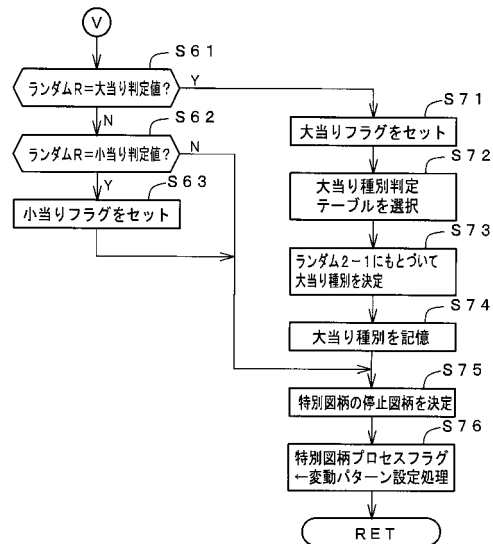
第1保留記憶数 バッファ	第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶数 バッファ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
	第1保留記憶数=2に応じた保存領域		第2保留記憶数=2に応じた保存領域
	第1保留記憶数=3に応じた保存領域		第2保留記憶数=3に応じた保存領域
	第1保留記憶数=4に応じた保存領域		第2保留記憶数=4に応じた保存領域

(B) 保存領域

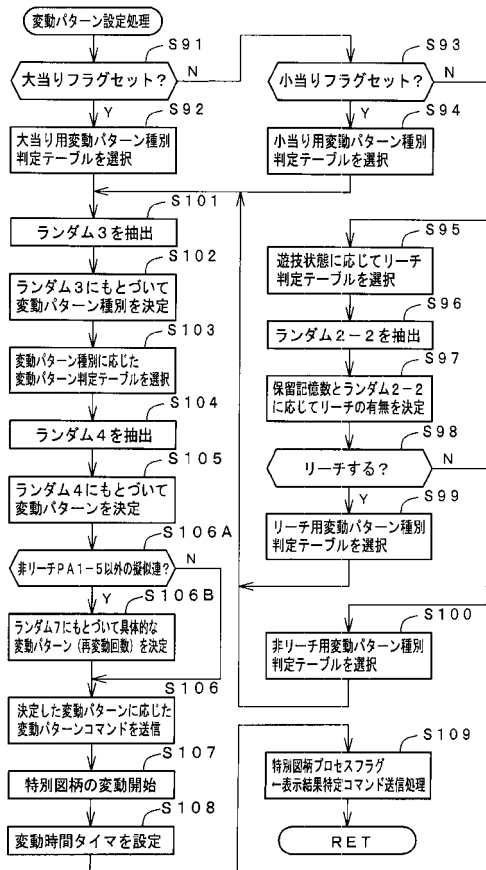
【図 28】



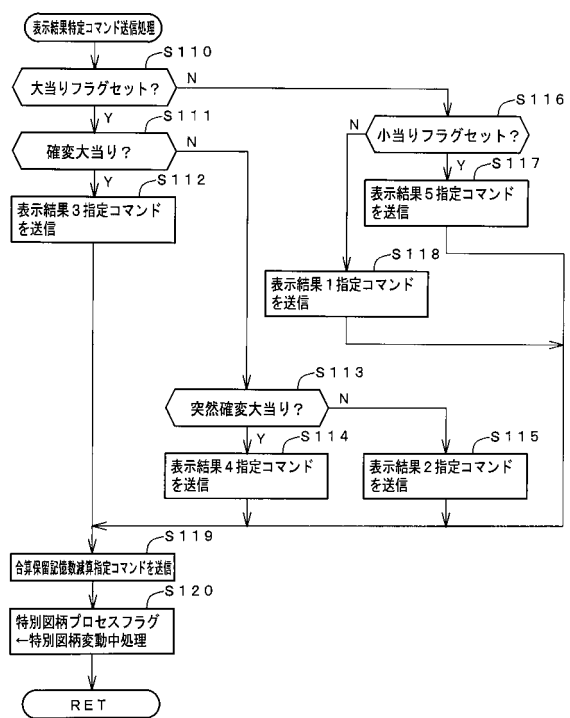
【図 29】



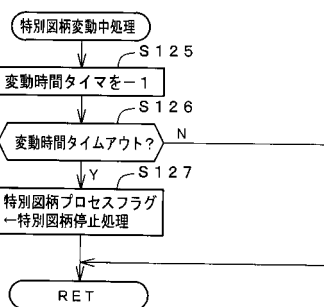
【図 30】



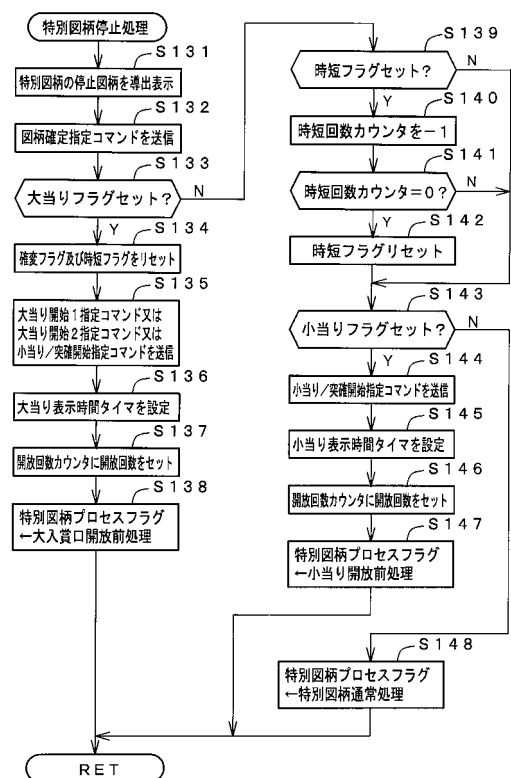
【图 3 1】



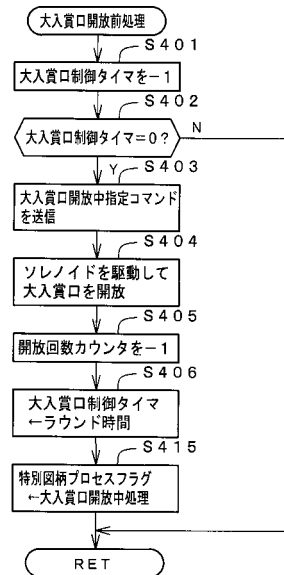
【図 3 2】



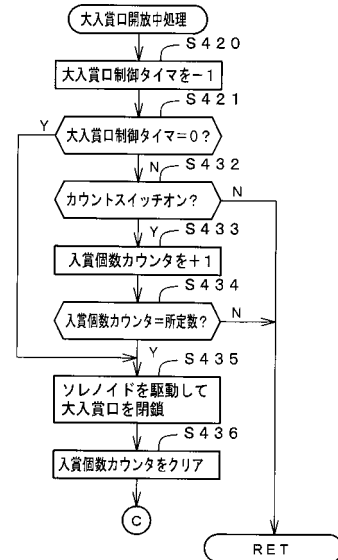
【図 3 3】



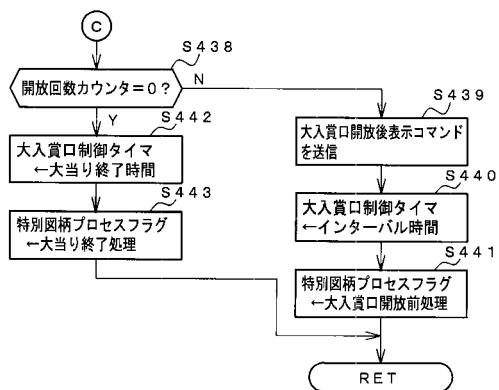
【図 3 4】



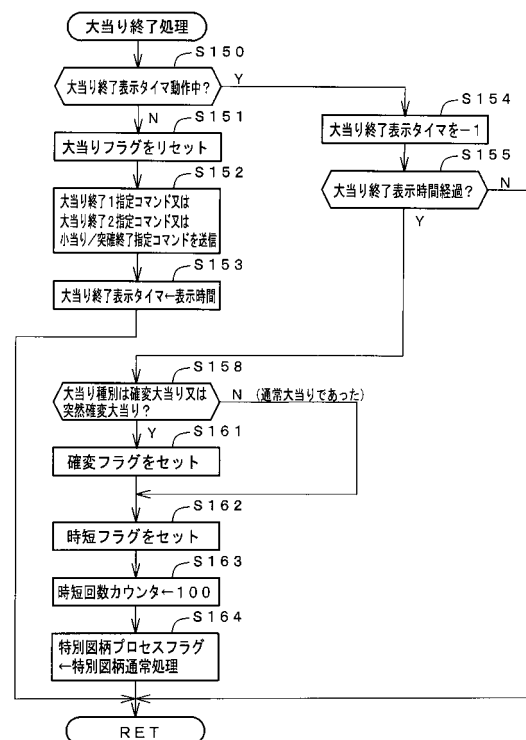
【図 3 5】



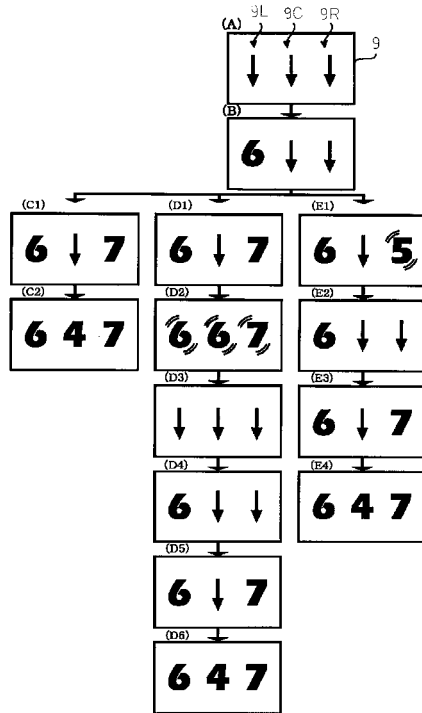
【図 3 6】



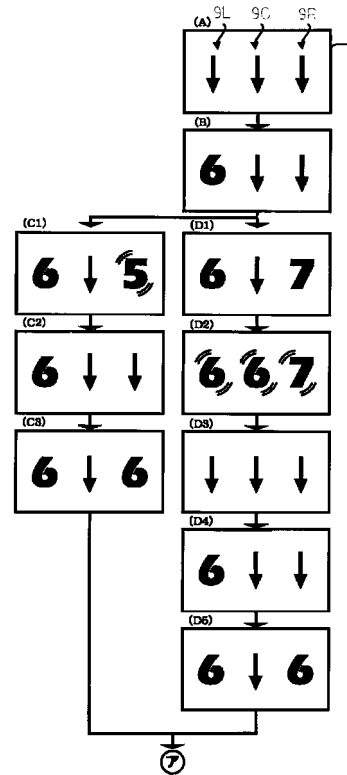
【図 3 7】



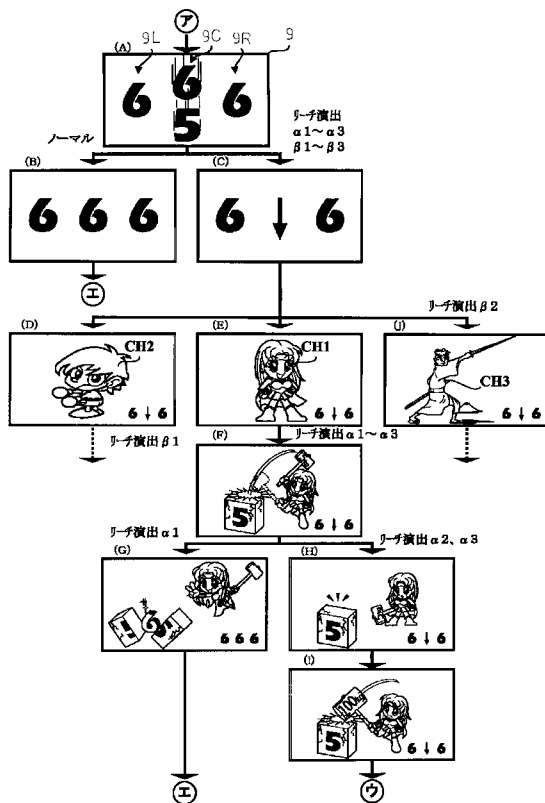
【図 38】



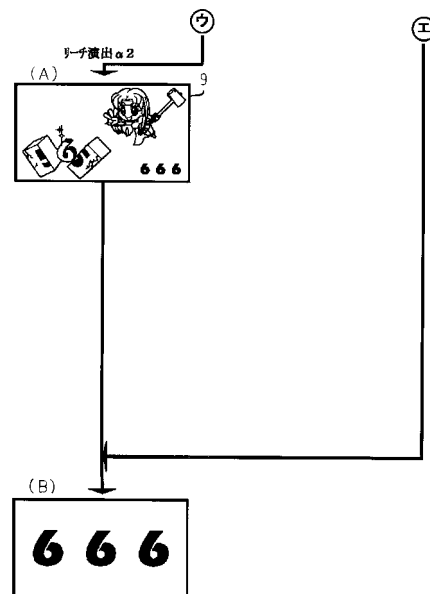
【図 39】



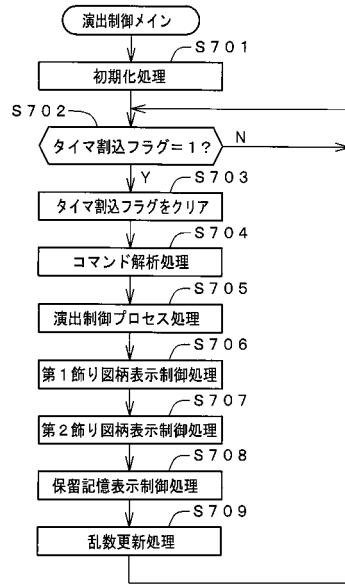
【図 40】



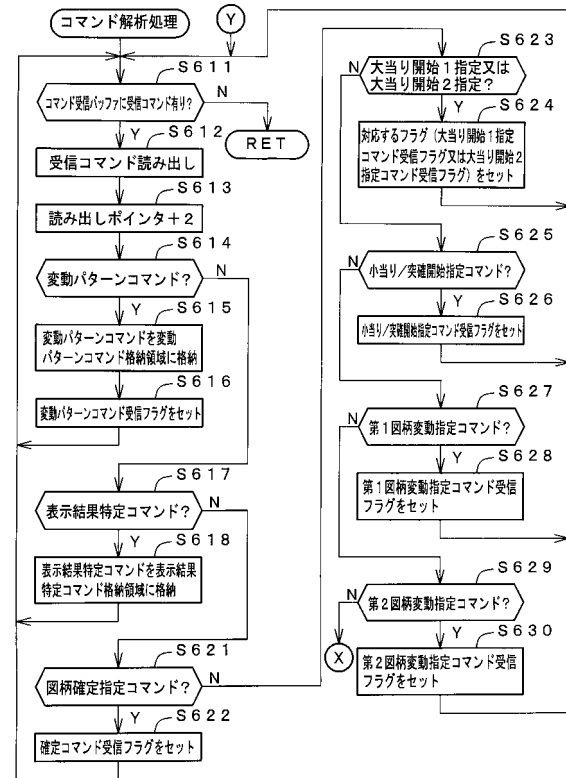
【図 41】



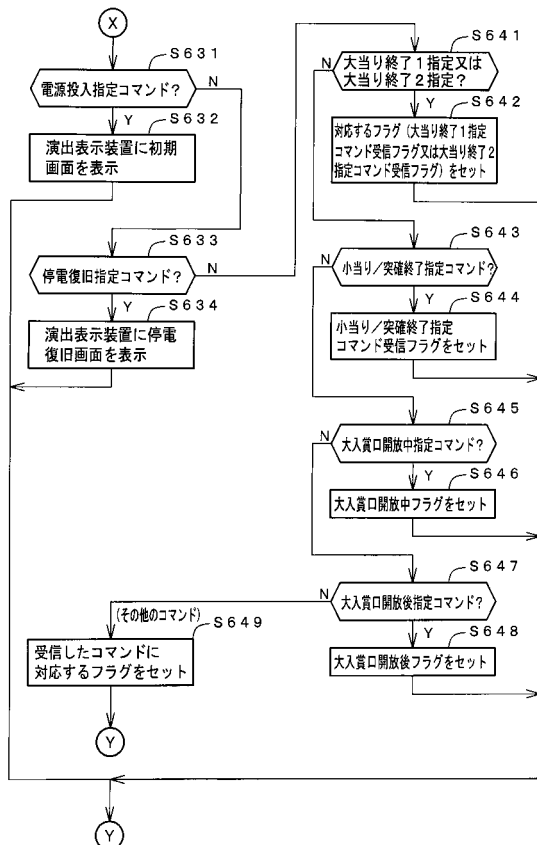
【図 4 2】



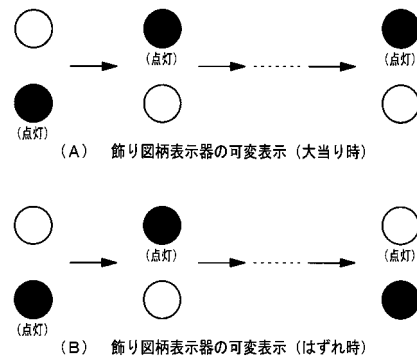
【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】

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	終予告決定用
SR5-6	1~50	ミニキャラ予告決定用
SR5-7	1~50	羽根モノ予告決定用
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

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	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
2	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
3	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
4	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
5	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
6	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
7	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
8	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

【図 48】

左右出目判定テーブル 161

FZ1-1	1	2	3	4	5	6	7	8
1	LR11	LR11	LR31	LR0	LR35	LR0	LR34	LR18
2	LR11	LR12	LR12	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
3	LR31	LR12	LR12	LR13	LR32	LR0	LR36	LR0
4	LR0	LR0	LR13	LR14	LR0	LR0	LR0	LR0
5	LR37	LR0	LR32	LR14	LR15	LR15	LR33	LR0
6	LR0	LR0	LR0	LR15	LR15	LR16	LR16	LR0
7	LR34	LR0	LR38	LR0	LR33	LR16	LR17	LR17
8	LR18	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR17	LR17

(C) 最終停止図柄決定テーブル 160C

	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 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

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	-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

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

1	2	3	4	5	6	7	8
1~20	1~10	21~40	41~60	61~80			

【図 5 2】

特定演出パターン判定テーブル				
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 5 3】

(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	1~27	28~48	49~75	76~101			
	3	1~27	28~48	49~75	76~101			
	4	1~27	28~48	49~75	76~101			
	5	1~21	22~48	49~75	76~101			
	6	1~21	22~48	49~75	76~101			
	7	1~21	22~48	49~75	76~101			
	8	1~21	22~48	49~75	76~101			
(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 5 4】

(A) 仮停止図柄決定テーブル								
167A								
変動パターン	左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似連チャンス目)							
	停止図柄	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7
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	左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似連チャンス目)							
	停止図柄	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7
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	158~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	2	1~157	158~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	3	1~157	158~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	4	1~157	158~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	5	1~157	158~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	6	1~157	158~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	7	1~157	158~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	8	1~157	158~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
(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)							
	停止図柄	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7
KZ2-1、KZ2-2、 KZ2-3	1	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	2	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	3	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	4	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	5	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	6	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	7	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	8	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223

【図 5 5】

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		
擬似連(3回変動)	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄

【図 5 6】

(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)							
	停止図柄	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7
KZ2-1、KZ2-2、 KZ2-3	1	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	2	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	3	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	4	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	5	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	6	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	7	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223
	8	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223

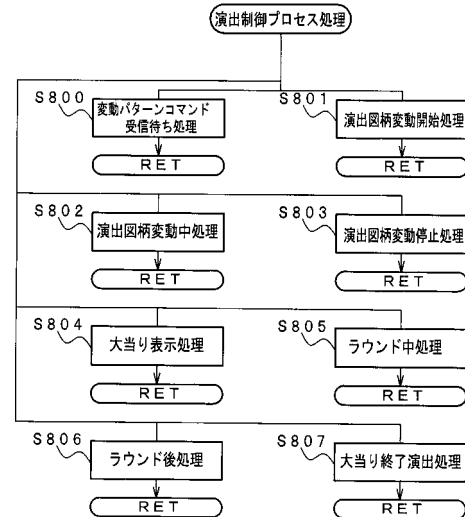
図柄変動制御パターンテーブル		
図柄変動制御パターン	変動パターン	特定演出パターン
非リーチCPA1-1	非リーチPA1-1	なし
非リーチCPA1-4	非リーチPA1-4	滑りTP1-1
非リーチCPA1-5	非リーチPA1-5	擬似連
ノーマルCPA2-1	ノーマルPA2-1	なし
ノーマルCPA2-2-1	ノーマルPA2-2	滑りTP1-1
ノーマルCPA2-2-2	ノーマルPA2-2	滑りTP1-2
スーパーCPA3-1	スーパーPA3-1	なし
ノーマルCPA4-1	ノーマルPA4-1	滑りTP1-1
ノーマルCPA4-2	ノーマルPA4-2	滑りTP1-2
スーパーCPA5-1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

【図 57】

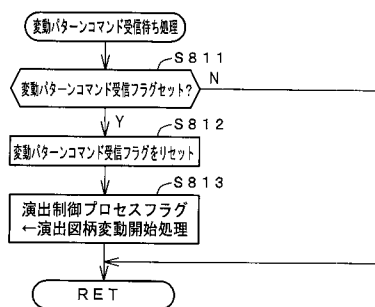
182

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)

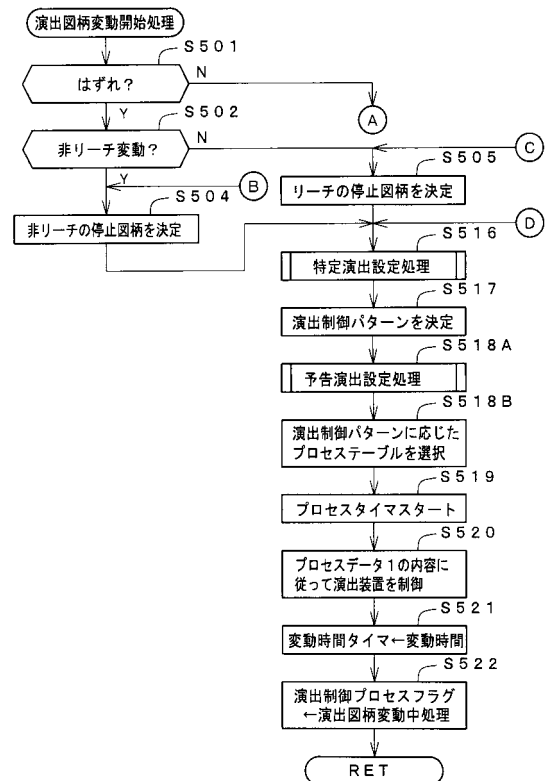
【図 58】



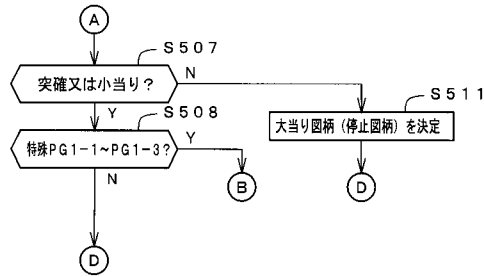
【図 59】



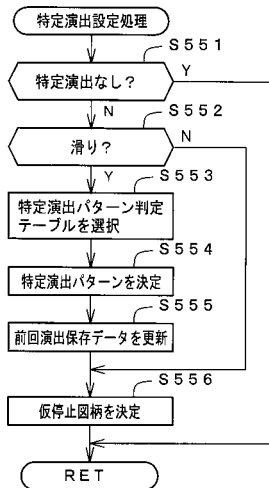
【図 60】



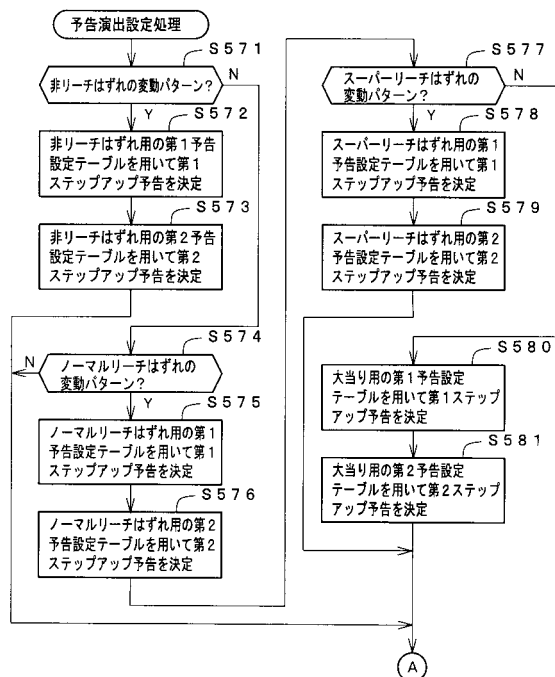
【図 6 1】



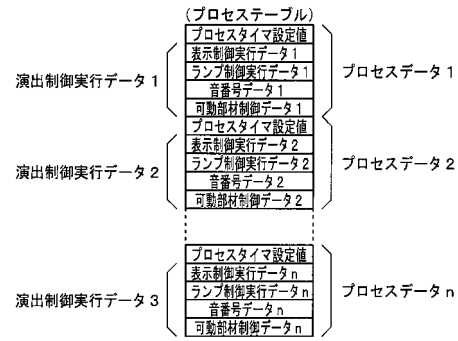
【図 6 2】



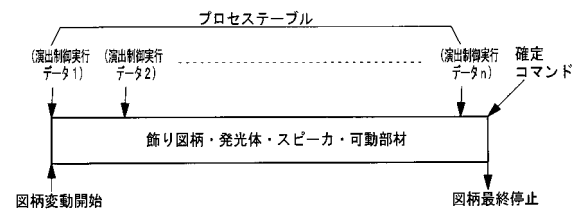
【図 6 5】



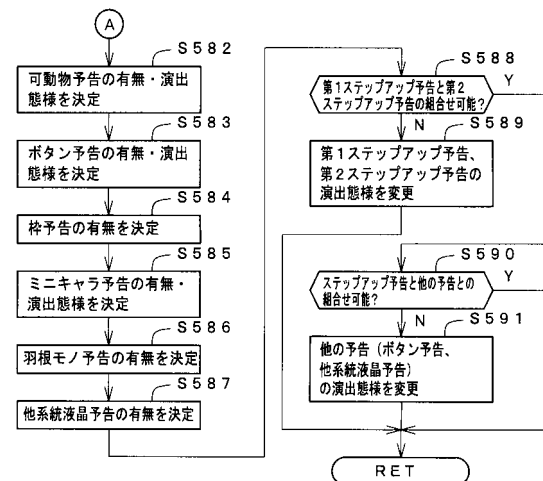
【図 6 3】



【図 6 4】



【図 6 6】



【図 67】

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→C→D→E	0

100

ノーマルリーチはずれのとき

第1ステップアップ	割振
なし	70
A	15
A→B	10
A→B→C	5
A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0
A→B→C→D→E	0
A→B→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 68】

非リーチはずれのとき

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

100

ノーマルリーチはずれのとき

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

100

スーパーリーチはずれのとき

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

100

大当りのとき

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

100

【図 69】

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 70】

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(早いタイミング)	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(早いタイミング)	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 71】

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

羽根モノ予告(はずれのとき)

羽根モノ予告演出態様	割振
なし	47
羽根モノ予告演出実行	3

50

羽根モノ予告(大当りのとき)

羽根モノ予告演出態様	割振
なし	40
羽根モノ予告演出実行	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 7 2】

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 7 3】

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 7 4】

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 7 5】

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

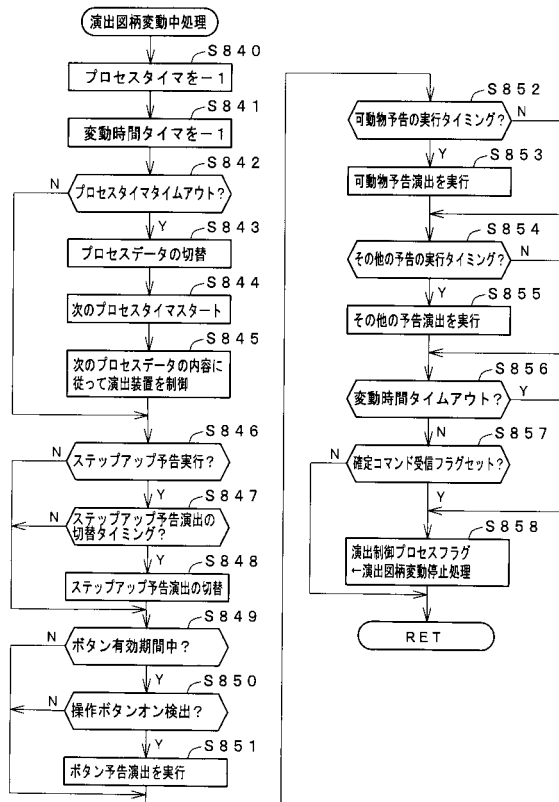
「X→Y→Z」は余韻なしで発展

「X→Y→z」は余韻ありで発展

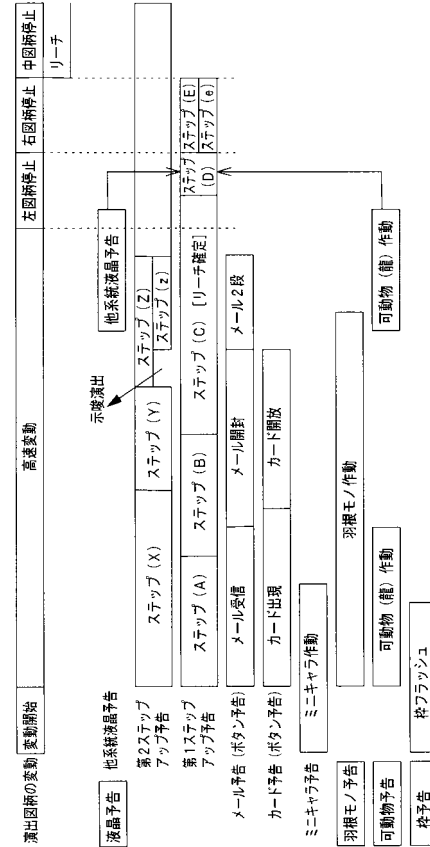
C以上に発展した場合はリーチ確定

D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

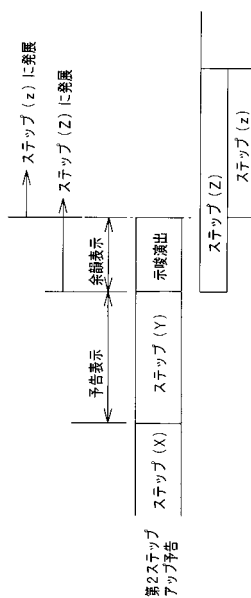
【図 76】



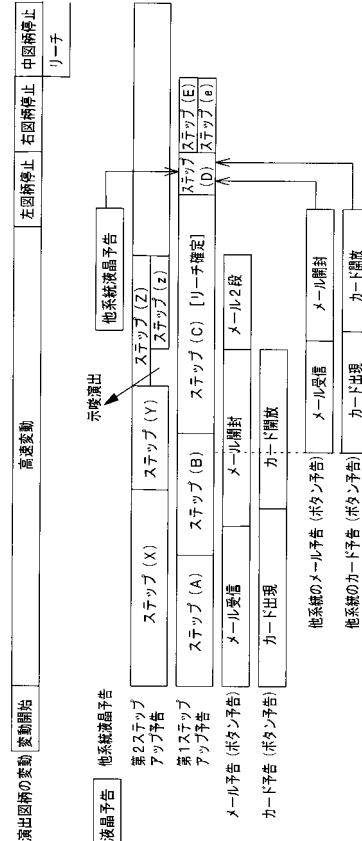
【図 77】



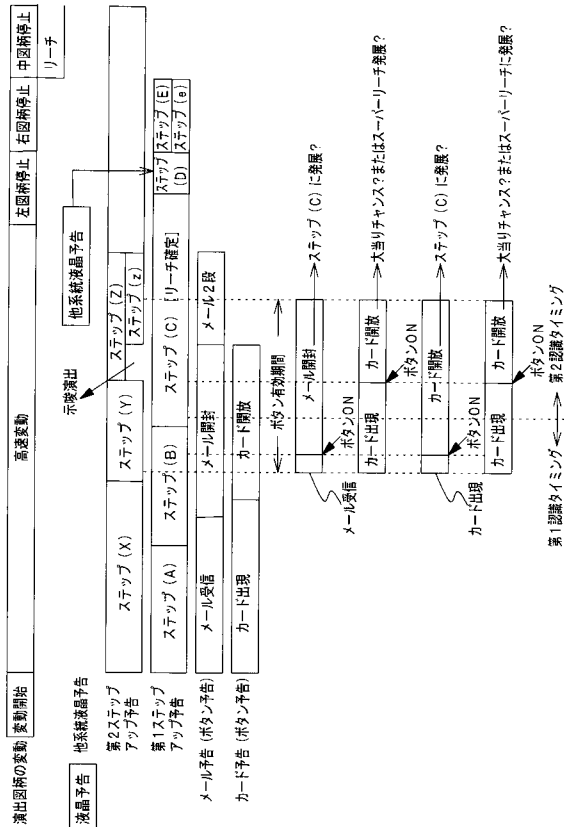
【図 78】



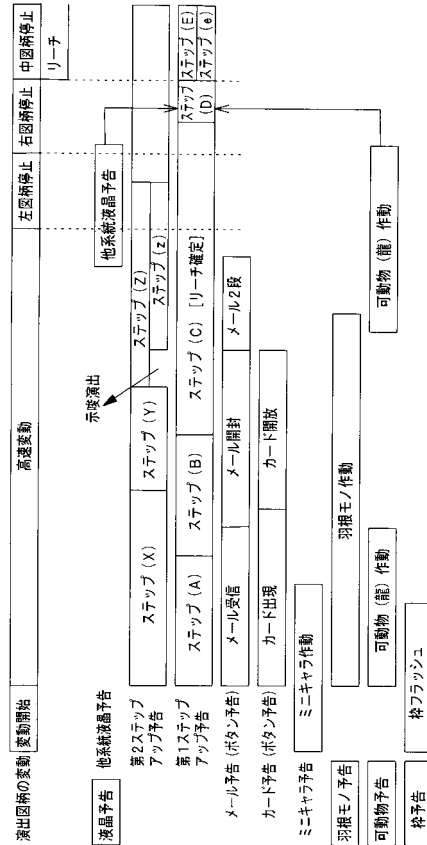
【図 79】



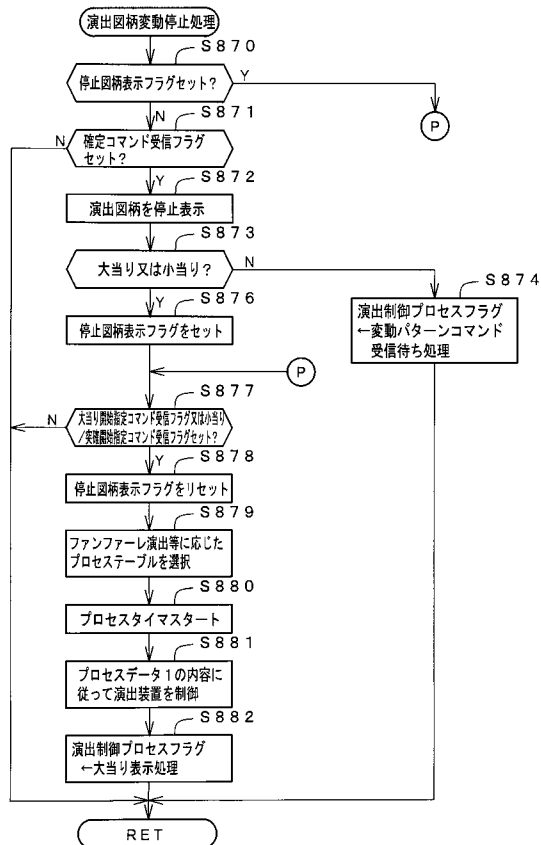
【図 8 0】



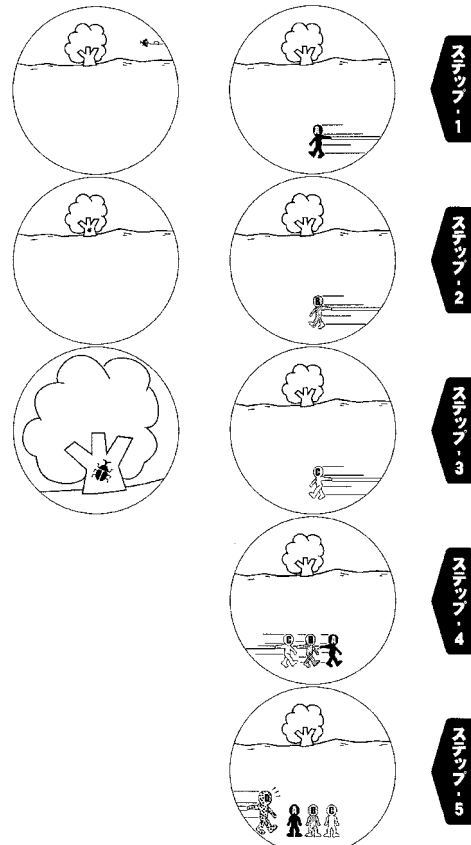
【図 8 1】



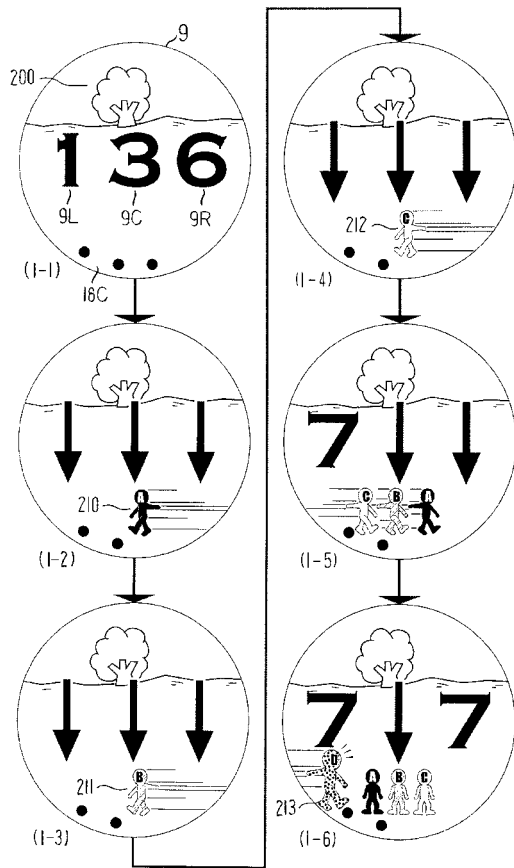
【図 8 2】



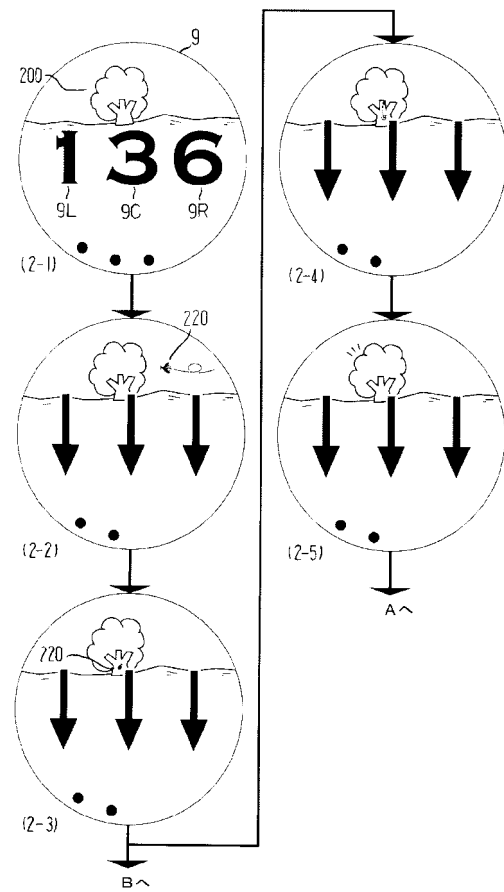
【图 8 3】



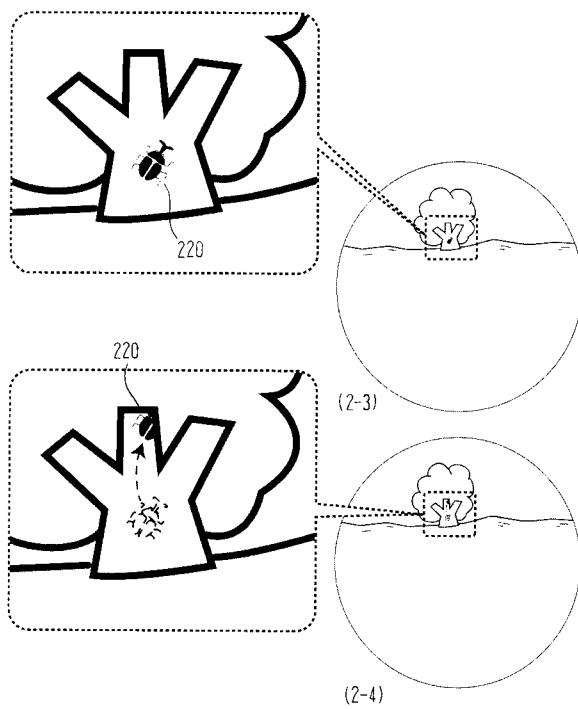
【図 8 4】



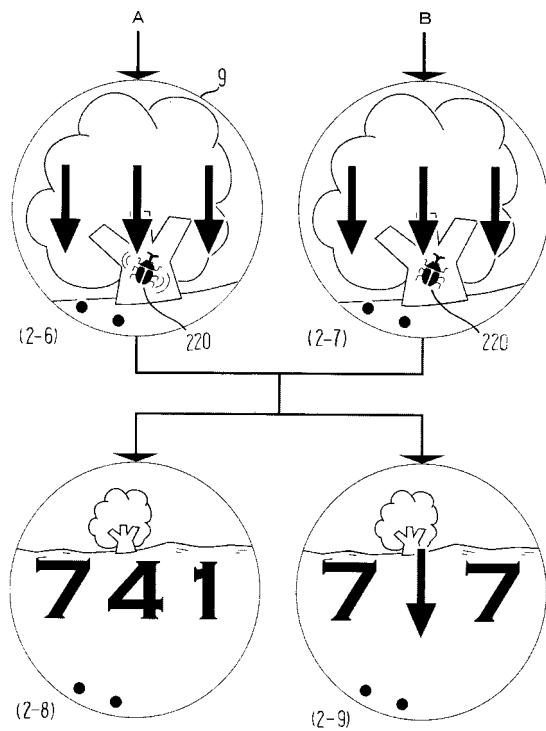
【図 8 5】



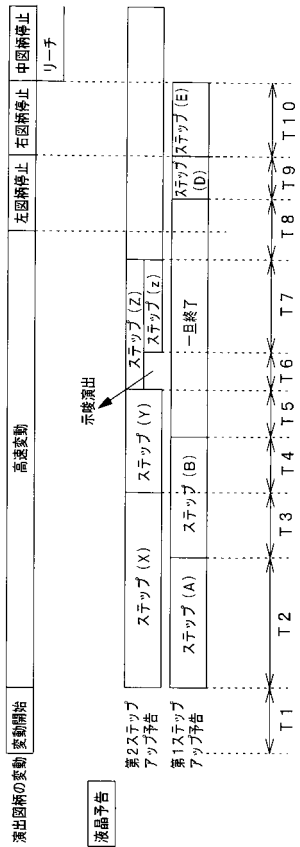
【図 8 6】



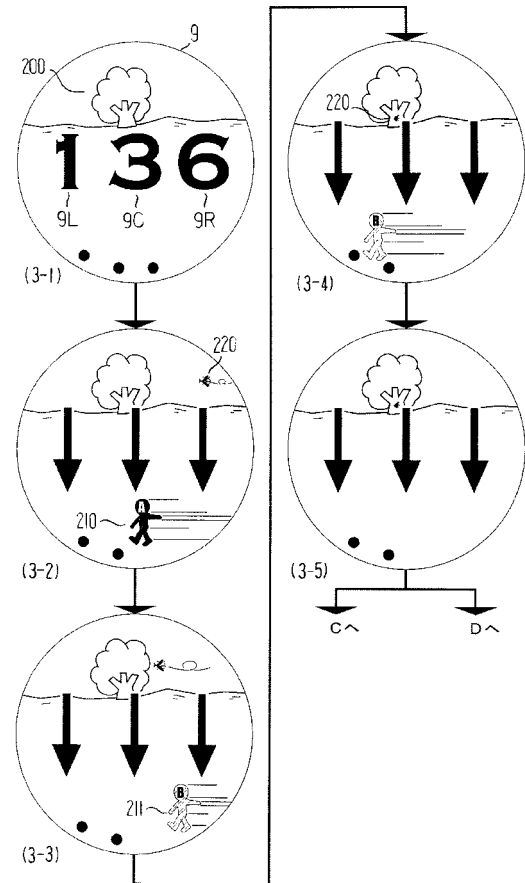
【図 8 7】



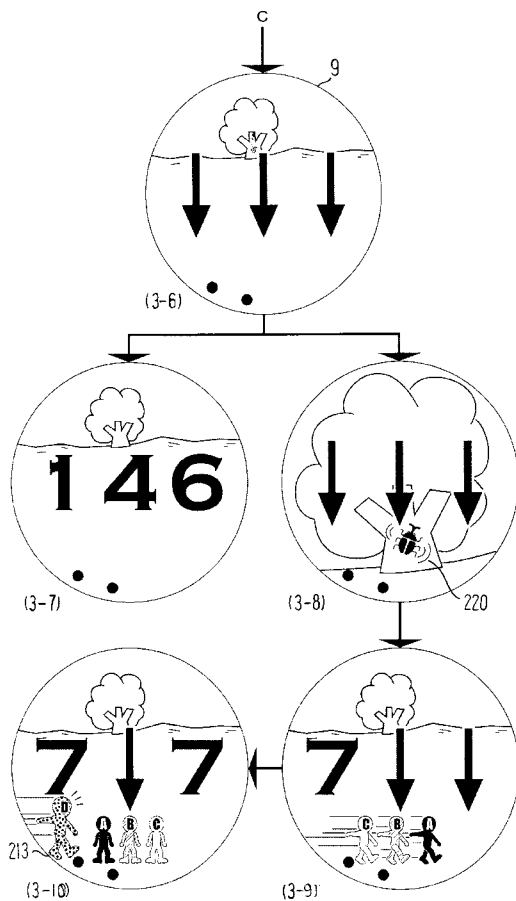
【図 88】



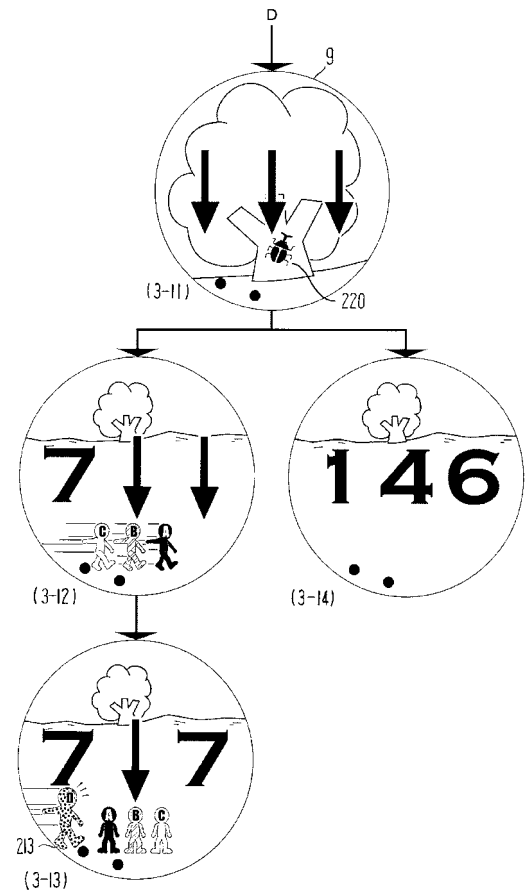
【図 89】



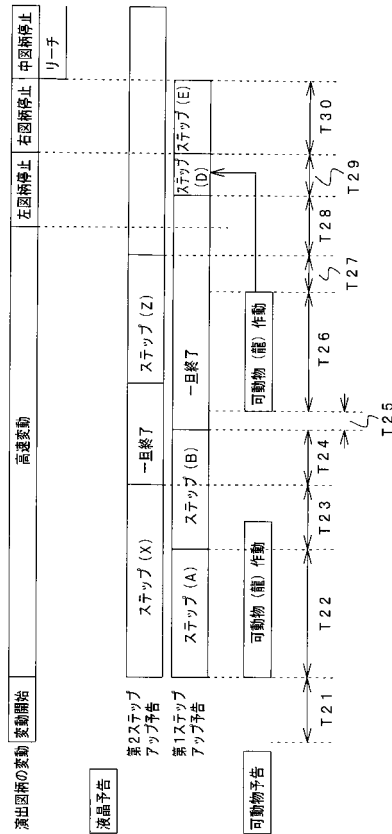
【図 90】



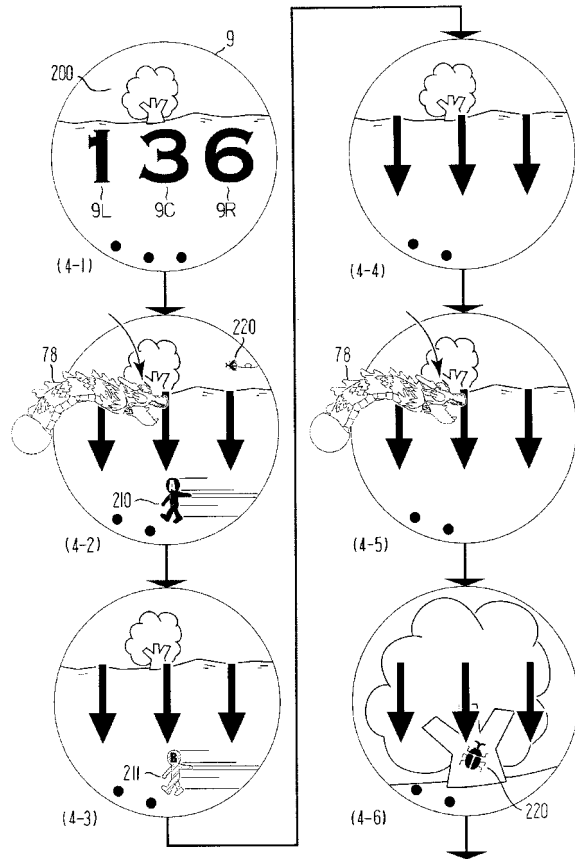
【図 91】



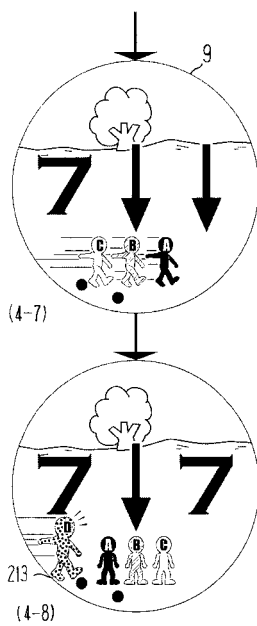
【図 9 2】



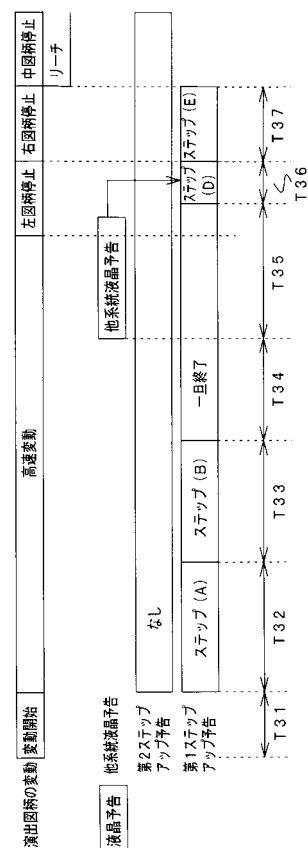
【図 9 3】



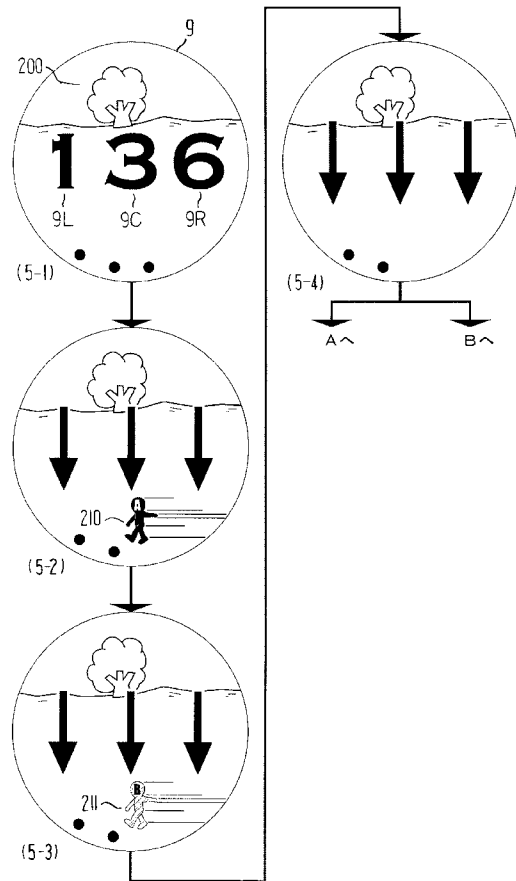
【図 9 4】



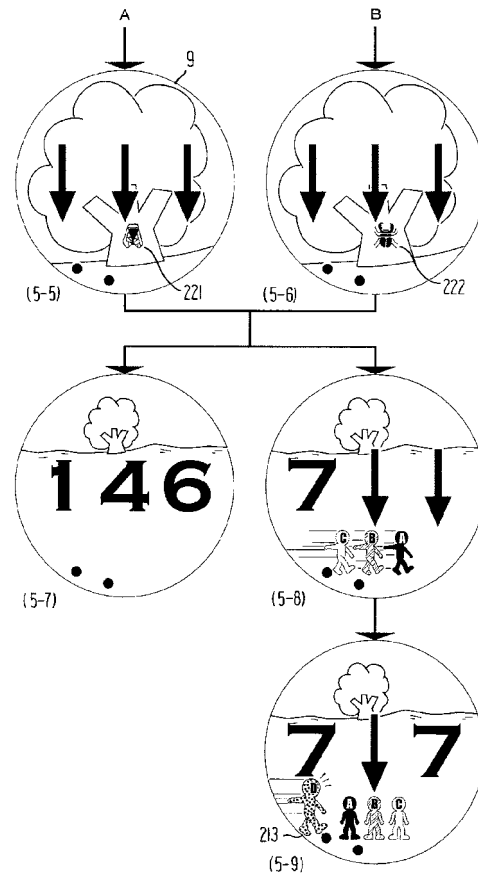
【図 9 5】



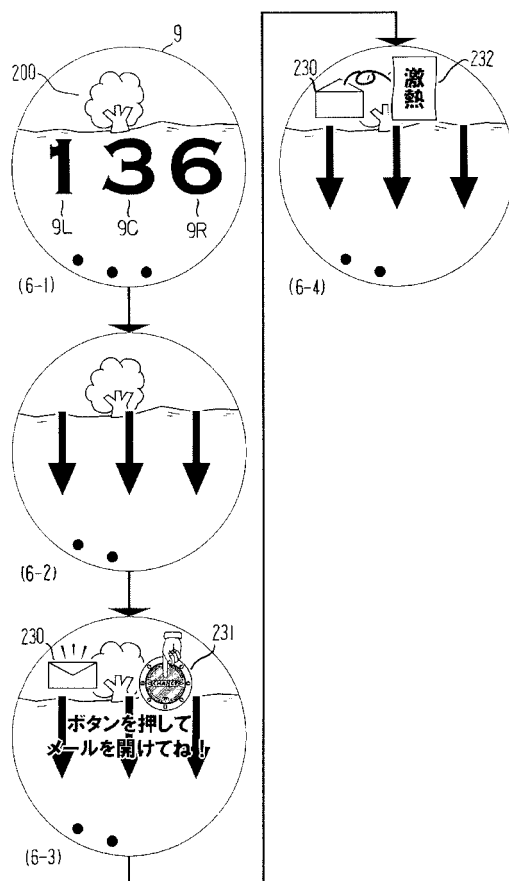
【図 9 6】



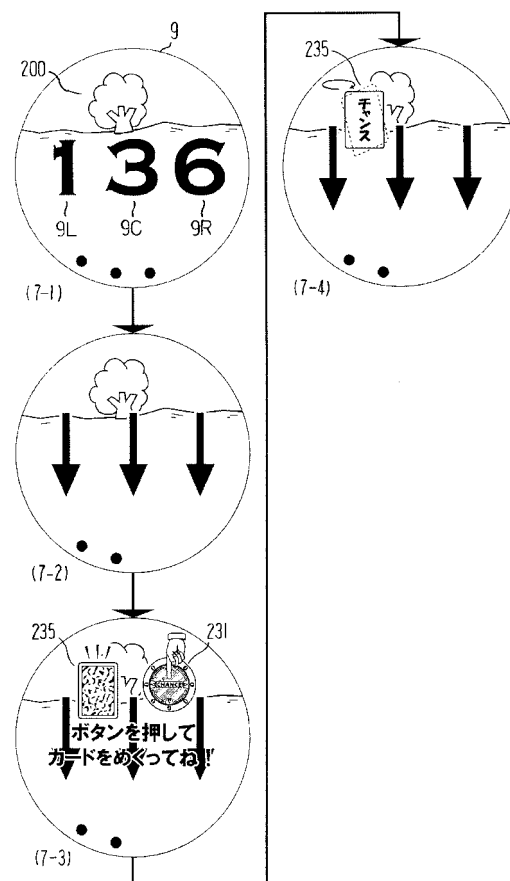
【図 9 7】



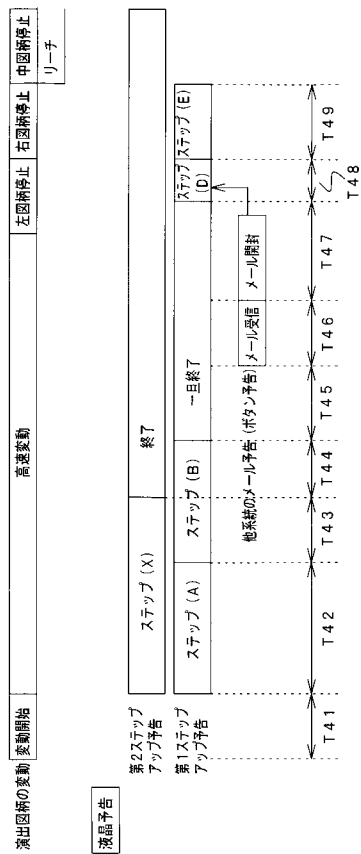
【図 9 8】



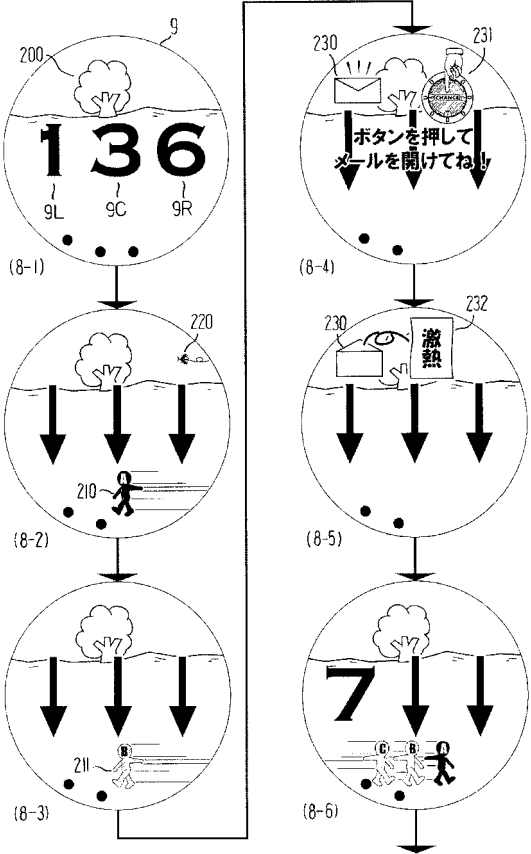
【図 9 9】



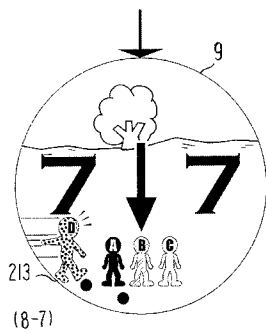
【図 100】



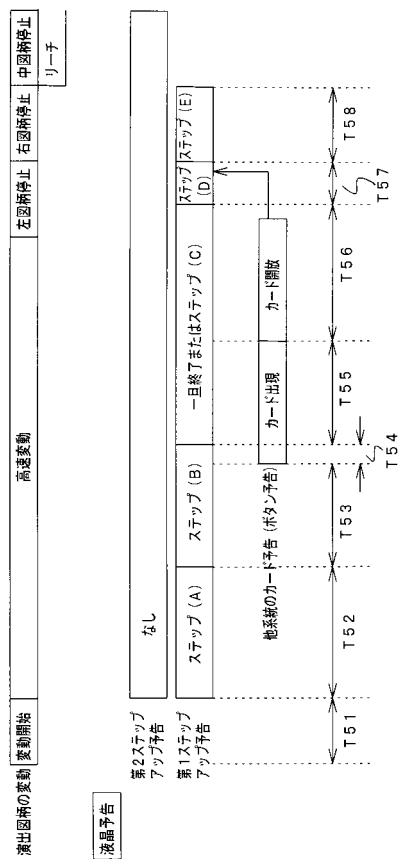
【図 101】



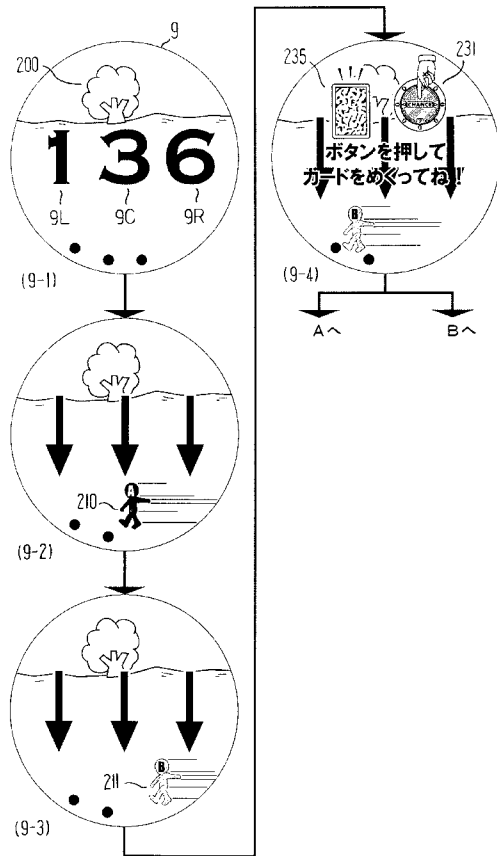
【図 102】



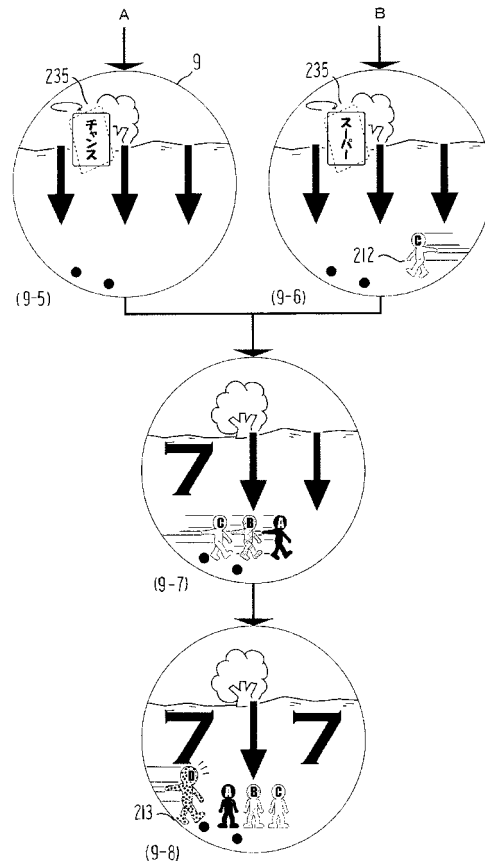
【図 103】



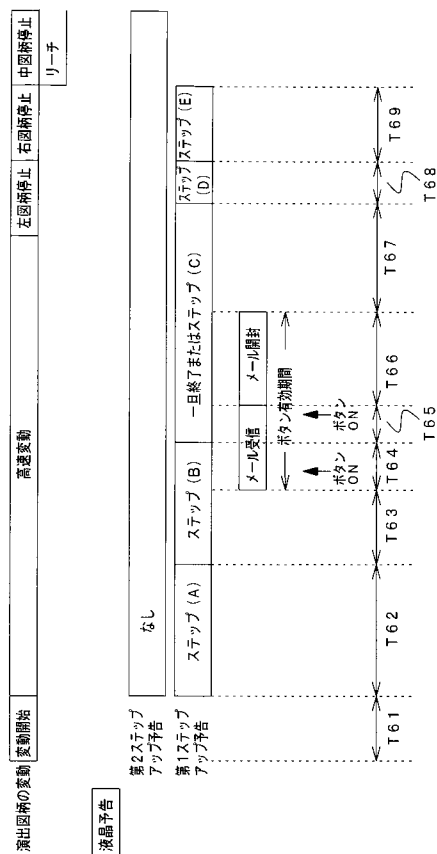
【図104】



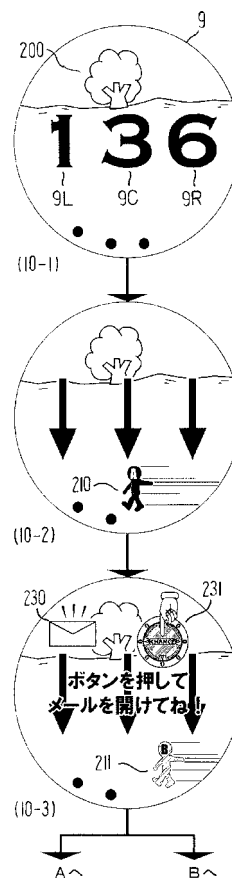
【図105】



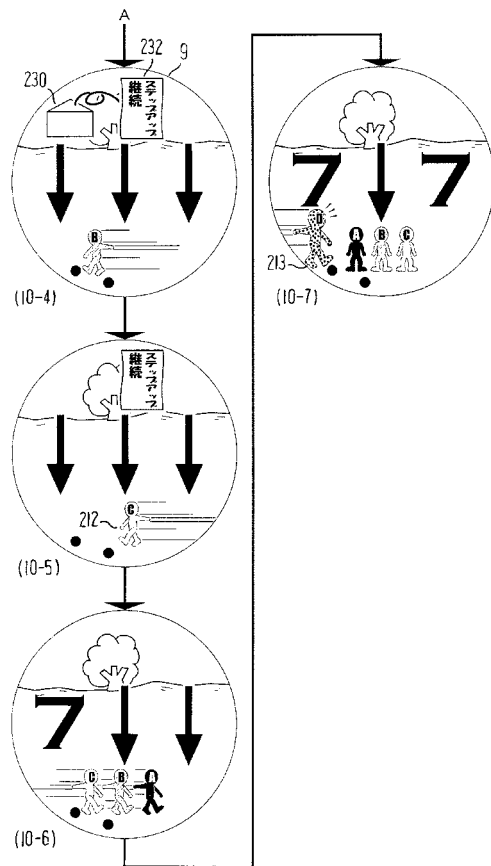
【図106】



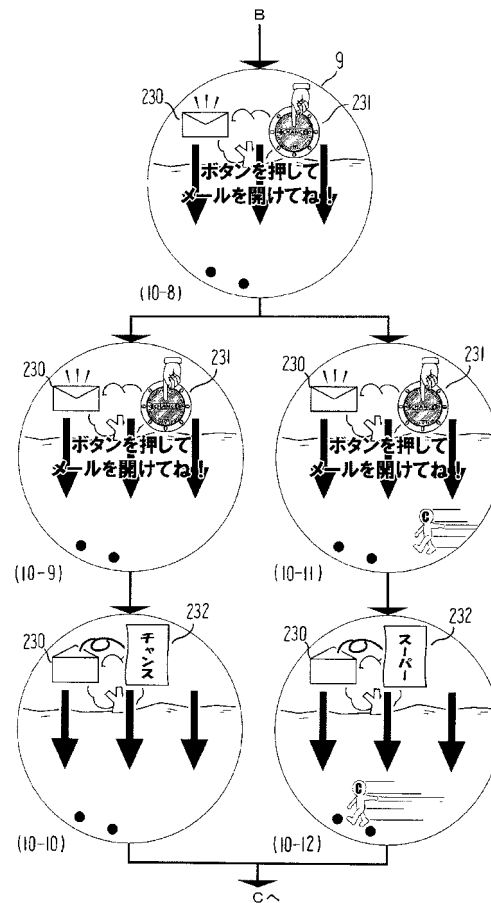
【図107】



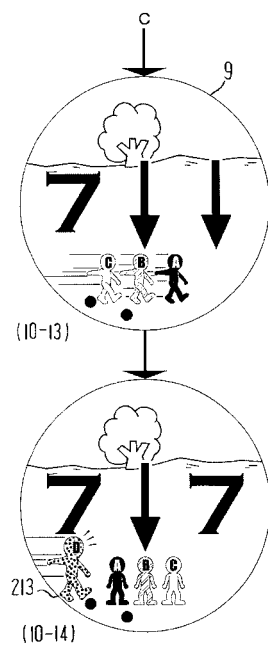
【図 108】



【図 109】



【図 110】



フロントページの続き

審査官 小河 俊弥

(56)参考文献 特開2006-346365 (JP, A)

特開2007-014433 (JP, A)

特開2007-325828 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02