(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5076004号
(P5076004)
(45)発行日　平成24年11月21日(2012.11.21)　(24)登録日　平成24年8月31日(2012.8.31)

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

請求項の数 1　(全 210 頁)

(21)出願番号　特願2011-109383(P2011-109383)
(22)出願日　平成23年5月16日(2011.5.16)
(62)分割の表示　特願2008-102584(P2008-102584)の分割
原出願日　平成20年4月10日(2008.4.10)
(65)公開番号　特開2011-177540(P2011-177540A)
(43)公開日　平成23年9月15日(2011.9.15)
審査請求日　平成23年5月16日(2011.5.16)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、前記可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、
前記特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、
前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、予め定められた順番に従って１段階目の演出から複数段階目の演出までの複数の演出を段階的に行う予告演出であって、前記特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも高い割合で予め定められた段階目の演出まで演出が行われるステップアップ予告演出を決定する予告演出決定手段と、
前記予告演出決定手段により決定された前記ステップアップ予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、
前記予告演出決定手段は、
前記ステップアップ予告演出として、該ステップアップ予告演出における複数の演出の態様が第１の態様である第１ステップアップ予告演出を決定する第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ける複数の演出の態様が前記第１の態様と異なる第２の態様である第２ステップアップ予告演出を決定する第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は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、前記通常ステップアップ予告演出に含まれる前記予告演出とは異なる別系統の予告演出を実行する分岐ステップアップ予告演出とを含み、

前記予告演出実行手段は、前記分岐ステップアップ予告演出を実行するときには前記通常ステップアップ予告演出における所定の予告演出が実行されている途中のタイミングにおいて前記別系統の予告演出を開始させ、

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して前記第１ステップアップ予告演出と前記第２ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり、

前記第１ステップアップ予告演出と前記第２ステップアップ予告演出とで前記特定表示結果となる場合に予め定められた段階目の演出まで演出が行われる割合が異なり、

前記予告決定手段は、実行する予告演出として、小サイズキャラクタ画像を表示することによるキャラクタ予告演出を前記ステップアップ予告演出よりも高い割合で決定する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

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

【背景技術】

【０００２】

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

【０００３】

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

【０００４】

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

【０００５】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）とな

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

【０００６】

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

【０００７】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００８】

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

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００９】

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

【００１０】

この場合において、最初のステップ（第１ステップ）や２番目のステップ（第２ステップ）ははずれ時において頻繁に出現させることができるが、最後のステップ（第３ステップ）は第１ステップや第２ステップに比べて出現する割合が低くなるため、通常遊技では第１ステップや第２ステップで予告演出が終了する割合が高くなる。その結果、遊技者はいつも同様の予告演出ばかり見ることになり、予告演出に対して期待感を持てず興ざめしてしまう。

【００１１】

そこで、本発明は、ステップアップ予告演出にバリエーション（多様性）を持たせることにより、遊技の興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１２】

（手段１）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、演出図柄）を可変表示する可変表示部（演出表示装置９）を備え、可変表示部における識別情

報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ６１の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、予め定められた順番に従って１段階目の演出から複数段階目の演出までの複数の演出を段階的に行う予告演出であって、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも高い割合で予め定められた段階目の演出まで演出が行われるステップアップ予告演出を決定する予告演出決定手段（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Ｓ５１７の予告演出設定処理を実行する部分）と、予告演出決定手段により決定されたステップアップ予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８４６～Ｓ８５５の処理を実行する部分）とを備え、予告演出決定手段は、ステップアップ予告演出として、該ステップアップ予告演出における複数の演出の態様が第１の態様である第１ステップアップ予告演出を決定する第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ける複数の演出の態様が第１の態様と異なる第２の態様である第２ステップアップ予告演出を決定する第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は、段階的に変化する第１予告演出（例えば予告演出Ａ）、第２予告演出（例えば予告演出Ｂ）および第３予告演出（例えば予告演出Ｃ）を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出（例えば、図７０に示すメインステップアップ）と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出（例えば予告演出Ｂまたは予告演出Ｃ）に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の予告演出（例えば、予告演出Ｅまたは予告演出Ｇ）を実行する分岐ステップアップ予告演出（例えば、図７１に示す第１分岐ステップアップまたは図７２，図７３に示す第２分岐ステップアップ）とを含み、予告演出実行手段は、分岐ステップアップ予告演出を実行するときには通常ステップアップ予告演出における所定の予告演出（例えば、予告演出Ａまたは予告演出Ｂ）が実行されている途中のタイミングにおいて別系統の予告演出（例えば、予告演出Ｅまたは予告演出Ｇ）を開始させ（例えば、図７５や図１０１に示すように、第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｇは、メインステップアップにおける予告演出Ｂが実行されている途中で分岐する。なお、図７４や図１０１に示すように、第１分岐ステップアップにおける予告演出Ｅは、メインステップアップにおける予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングと同期して予告演出Ａから分岐しているが、予告演出Ａが実行されている途中で分岐するように構成されていてもよい。）、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、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とで特定表示結果となる場合に予め定められた段階目の演出まで演出が行われる割合が異なり、予告決定手段は、実行する予告演出として、小サイズキャラクタ画像を表示することによるキャラクタ予告演出をステップアップ予告演出よりも高い割合で決定することを特徴とする。

そのような遊技機によれば、ステップアップ予告演出が分岐するため、ステップアップ予告演出にバリエーション（多様性）を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、遊技者はメインステップアップ予告演出における第２予告演出の実行中に次の第３予告演出への移行を期待するだけでなく分岐ステップアップにおける別系統の予告演出への移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【００１３】

（手段２）手段１において、ステップアップ予告演出は、通常ステップアップ予告演出および分岐ステップアップ予告演出とは異なる特別ステップアップ予告演出（例えば、第２ステップアップ予告演出）を含み、予告演出実行手段は、ステップアップ予告演出として通常ステップアップ予告演出と特別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（例えば、図１０１に示す例では、演出図柄の高速変動中および演出図柄の停止期間において第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とを実行可能である。実施の形態２，３における第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についても同様である。）構成とされていてもよい。

そのような構成によれば、複数のステップアップ予告演出（通常ステップアップ予告演出、特別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。

【００１４】

（手段３）手段２において、予告演出実行手段は、可変表示中における予め定められた異なるタイミングで、通常ステップアップ予告演出および特別ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行する（例えば、図１４９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１５１および図１５２に示すように、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ａと第２ステップアップ予告演出の予告演出Ｘが開始された後（９－２）（９－３）、第１ステップアップ予告演出において予告演出Ａから予告演出Ｂに変化し（９－４）、次に第２ステップアップ予告演出において予告演出Ｘから予告演出Ｙに変化し（９－５）、次に予告演出Ｙから予告演出Ｚ，ｚに変化している（９－６）（９－７）（９－９）（９－１２）。）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、複数のステップアップ予告演出における予告演出の変化タイミングが異なり、遊技者は複数の予告演出を確認して特定遊技状態の発生を期待しつつ遊技を行うことができ、更なる興趣の向上を図ることができる。

【００１５】

（手段４）手段２において、予告演出実行手段は、可変表示中における予め定められた同一のタイミングで、通常ステップアップ予告演出および特別ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行する（例えば、図１２６に示す例では、演出図柄の高速変動期間に同時に第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを同一のタイミングで実行する。具体例として、図１２８および図１２９に示すように、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ａと第２ステップアップ予告演出の予告演出Ｗが開始された後（１－２）（１－３）、同一のタイミングＴ３で、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するとともに第２ステップアップ予告演出の予告演出Ｗから予告演出Ｘ１に変化し（１－４）、その後、同一のタイミングＴ４で、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ｂから予告演出Ｃに変化するとともに第２ステップアップ予告演出の予告演出Ｘから予告演出Ｙ１に変化し（１－５）、その後、同一のタイミングＴ５で、第１ステップアップ予告演出の予告演出Ｃから予告演出Ｄに変化するとともに第２ステップアップ予告演出の予告演出Ｙ１から予告演出Ｚ１に変化する（１－６）。）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、複数系統のステップアップ予告演出の段階（ステップ）を遊技者に容易に認識させることができる。

【００１６】

（手段５）手段１から手段４のうちのいずれかにおいて、事前決定手段によって特定表示結果としない旨の決定がなされたことにもとづいて、識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ９７を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果またはリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ１０２を実行する部分）と、変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ１０５を実行する部分）と、変動パターン決定手段の決定

結果に対応して、識別情報の可変表示中に当該識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出動作実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された変動パターンコマンドにもとづいてステップＳ５１８，Ｓ８４５を実行する部分）とを備えていてもよい。

そのような構成によれば、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。

【図面の簡単な説明】

【００１７】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

【図４】可動部材の動作の具体例を示す説明図である。

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

【図６】２ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図７】擬似連チャンス目を示す説明図である。

【図８】変動パターンを示す説明図である。

【図９】変動パターンを示す説明図である。

【図１０】各乱数を示す説明図である。

【図１１】大当り判定テーブルを示す説明図である。

【図１２】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１３】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１４】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１５】リーチ決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】当り変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図１９】当り変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図２０】当り変動パターン決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決定テーブルを示す説明図である。

【図２２】はずれ変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図２３】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図２４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図２５】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図２６】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

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

【図２８】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図２９】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図３０】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図３１】表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図３２】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図３３】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図３４】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。

【図３５】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図３６】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図３７】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図３８】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。

【図３９】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。

【図４０】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。

【図４１】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
【図４２】演出制御用ＣＰＵが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図４３】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４４】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４５】飾り図柄の可変表示の態様の一例を示す説明図である。
【図４６】演出制御用マイクロコンピュータが使用する乱数を示す説明図である。
【図４７】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図４８】左右出目判定テーブルを示す説明図である。
【図４９】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す説明図である。
【図５０】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５１】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５２】特定演出パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図５３】昇格演出実行決定テーブルを示す説明図である。
【図５４】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５５】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５６】擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
【図５７】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５８】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５９】図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。
【図６０】演出制御パターンテーブルを示す説明図である。
【図６１】演出制御用データ保持エリアの構成例を示す図である。
【図６２】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図６３】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６４】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６５】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６６】特定演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６７】変動中昇格演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６８】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図６９】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７０】第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７１】第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７２】第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７３】第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７４】第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７５】第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７６】第２ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７７】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図７８】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図７９】予告種別選択テーブルを示す説明図である。
【図８０】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図８１】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図８２】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図８３】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図８４】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図８５】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図８６】第１ステップアップ予告において所定の予告演出が実行されたときの大当りの信頼度を示す説明図である。
【図８７】第１ステップアップ予告において所定の予告演出が実行されたときの大当りの

信頼度を示す説明図である。
【図８８】メール予告選択テーブルを示す説明図である。
【図８９】メールメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
【図９０】メールメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
【図９１】メールメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
【図９２】カード予告選択テーブルを示す説明図である。
【図９３】カードメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
【図９４】カードメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
【図９５】カードメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
【図９６】可動物ステップアップ予告選択用テーブルを示す説明図である。
【図９７】第２予告設定テーブルを示す説明図である。
【図９８】枠予告演出、演出羽根役物予告演出および他系統液晶予告演出を選択するためのテーブルを示す説明図である。
【図９９】ミニキャラ予告選択用テーブルを示す説明図である。
【図１００】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図１０１】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１０２】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ～Ｄが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。
【図１０４】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ～Ｄが実行される場合の具体例を示す説明図である。
【図１０５】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｅ，Ｆが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。
【図１０６】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｅ，Ｆが実行される場合の具体例を示す説明図である。
【図１０７】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｈが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。
【図１０８】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｈが実行される場合の具体例を示す説明図である。
【図１０９】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｉが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。
【図１１０】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｉが実行される場合の具体例を示す説明図である。
【図１１１】実施の形態２における第１ステップアップ予告の各予告演出の内容と第２ステップアップ予告の各予告演出の内容を示す説明図である。
【図１１２】第２ステップアップ予告演出の変化タイミングにおいて第２系統予告領域が拡大表示される状態を示す説明図である。
【図１１３】第２系統予告領域の拡大表示の態様（パターン）を示す説明図である。
【図１１４】第２ステップアップ予告演出の複数種類の変化タイミングにおいて第２系統予告領域が拡大表示される状態を示す説明図である。
【図１１５】実施の形態２における予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１１６】実施の形態２における予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１１７】実施の形態２における第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１１８】実施の形態２における第２予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１１９】実施の形態２における可動物予告選択テーブルを示す説明図である。
【図１２０】実施の形態２におけるメール予告選択テーブルを示す説明図である。
【図１２１】実施の形態２における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１２２】実施の形態２における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告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１２３】実施の形態２における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告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１２４】実施の形態２における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告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１２５】実施の形態２における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告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１２６】実施の形態２における各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。
【図１２７】実施の形態２におけるボタン予告演出におけるボタン有効期間を示すタイミング図である。
【図１２８】実施の形態２における第１の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。
【図１２９】実施の形態２における第１の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１３０】実施の形態２における第１の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１３１】実施の形態２における第２の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１３２】実施の形態２における第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１３３】実施の形態２における第３の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１３４】実施の形態２における第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１３５】実施の形態２における第４の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１３６】実施の形態２における第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１３７】実施の形態２における第５の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１３８】実施の形態２における第６の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１３９】実施の形態２における第７の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１４０】実施の形態２における第７の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１４１】実施の形態２における第８の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１４２】実施の形態２における第９の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１４３】実施の形態３における第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１４４】実施の形態３における第２予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１４５】実施の形態３における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図１４６】実施の形態３における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図１４７】実施の形態３における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図１４８】実施の形態３における第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。
【図１４９】実施の形態３における各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。
【図１５０】実施の形態３における第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１５１】実施の形態３における第１０の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１５２】実施の形態３における第１０の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１５３】実施の形態３における第１０の予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１５４】実施の形態４における非リーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１５５】実施の形態４における非リーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。

【図１５６】実施の形態４におけるノーマルリーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１５７】実施の形態４におけるノーマルリーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１５８】実施の形態４におけるノーマルリーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１５９】実施の形態４におけるノーマルリーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１６０】実施の形態５における演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１６１】実施の形態５における特定モチーフ設定処理を示すフローチャートである。
【図１６２】実施の形態５における特定モチーフ決定用テーブルを示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１８】
実施の形態１.
以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。
【００１９】
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。
【００２０】
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。
【００２１】
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１２９等の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒを参照）があるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置９の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの３つ領域が離れてもよい。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。
【００２２】
遊技盤６における下部の左側には、識別情報としての第１特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器（第１可変表示部）８ａが設けられている。この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａは、０～９の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグ

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

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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

【００４６】

遊技球が第２始動入賞口１４に入り第２始動口スイッチ１４ａで検出されると、第２特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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。

【００５１】

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

【００５２】

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３

１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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】
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。
【００５９】
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。
【００６０】
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。
【００６１】
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。
【００６２】
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。
【００６３】
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。
【００６４】
演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するＲＡＭを含む演出制御用マイクロコンピュータ１００を搭載している。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていない。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵または外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。
【００６５】
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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

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

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。
【００７４】
図４は、可動部材の動作の具体例を示す説明図である。なお、図４に示す例では、演出表示装置９における再変動演出（擬似連の演出）が実行されるときの可動部材７８の動作を示している。再変動演出では、図４（Ａ）に示す状態（左中右の演出図柄が停止している状態）から演出図柄の変動が開始されてから、所定期間演出図柄の変動が実行され（図４（Ｂ），（Ｃ）参照）、所定期間が経過すると左中右の演出図柄が仮停止する（図４（Ｄ）参照）。そして、所定の仮停止期間が経過すると、左中右の演出図柄が再変動し（図４（Ｅ）参照）、所定の再変動期間が経過すると、左中右の演出図柄は最終停止（確定）する（図４（Ｆ）参照）。図４に示す例では、初回変動の期間において、可動部材７８が動作（演出表示装置９の表示画面に進入した後、元の位置（表示画面外）に戻るように動作）し、初回変動に続く再変動期間においても、可動部材７８が動作する。なお、図４に示す例は、１回の仮停止が行われる場合の例である。その後、リーチ演出が実行された後、左中右の演出図柄は最終停止（確定）する。なお、ここでは、再変動演出が終了するときにリーチになると説明したが、再変動演出が終了するときに、演出図柄はリーチにならず最終停止する場合もある。
【００７５】
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。
【００７６】
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。
【００７７】
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）。
【００７８】
クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップＲＡＭ領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップＳ７）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、ＣＰＵ５６は初期化処理を実行する。バックアップＲＡＭ領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップＲＡＭ領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。
【００７９】
電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（ステップＳ８）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップＳ８では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較す

る。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップＲＡＭ領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップＲＡＭ領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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）。

【００９０】

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

【００９１】

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

ップＳ２４，Ｓ２５）。
【００９２】
さらに、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２６）。特別図柄プロセス処理では、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。
【００９３】
次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２７）。普通図柄プロセス処理では、ＣＰＵ５６は、普通図柄表示器１０の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。
【００９４】
また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップＳ２８）。
【００９５】
さらに、ＣＰＵ５６は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップＳ２９）。
【００９６】
また、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３および入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａの検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップＳ３０）。具体的には、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３および入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａのいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置９７を駆動する。
【００９７】
この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、ＣＰＵ５６は、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップＳ３１：出力処理）。
【００９８】
また、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３２）。ＣＰＵ５６は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を＋１する。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂにおける第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示を実行する。
【００９９】
さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３３）。ＣＰＵ５６は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が０．２秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す１と「×」を示す０）を切り替える。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力すること

によって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

この実施の形態では、演出図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、演出図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための特定演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」、「擬似連」、「イントロ」、「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」といった特定演出が実行可能に設定されている。

【０１０３】

「滑り」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、２つ以上の演出図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒなど）にて演出図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した演出図柄表示エリアのうち所定数（例えば「１」または「２」）の演出図柄表示エリア（例えば「左」の演出図柄表示エリア９Ｌと「右」の演出図柄表示エリア９Ｒのいずれか一方または双方）にて演出図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、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。ここで、仮停止表示とは、後述する複数種類の変動パターン毎に定められた変動時間が経過したことにより、確定演出図柄が停止表示（最終停止表示）される以前に行われる演出図柄の停止表示をいう。なお、仮停止表示では、演出図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに演出図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された演出図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された演出図柄が確定したと遊技者が認識する程度に演出図柄を停留させてから、演出図柄を再変動させるようにしてもよい。

【０１０４】

「擬似連」の特定演出では、特図ゲームの第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が１回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて演出図柄を仮停止表示させた後、全部の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて演出図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大３回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、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。ここで、「左図柄」は「左」の演出図柄表示エリア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」の演出図柄表示エリア９Ｃに表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の演出図柄表示エリア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、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。

【０１０５】

「イントロ」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて確定演出図柄が停止表示（最終停止表示）される以前に、例えばリーチ

演出にて行われる演出表示の導入部分といった、所定の演出表示が行われる。

【０１０６】

「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する演出図柄を仮停止表示させた後、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。一例として、「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、図７（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。そのため、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかが仮停止表示されることにより、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当り」となることに対する、遊技者の期待感が高められる。

【０１０７】

「発展チャンス目終了」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、発展チャンス目として予め定められた組合せの演出図柄を、確定演出図柄として停止表示（最終停止表示）させる演出表示が行われる。一例として、「発展チャンス目終了」の特定演出では、「発展チャンス目」の特定演出で仮停止表示される発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかが、確定演出図柄として停止表示される。

【０１０８】

さらに、演出図柄の可変表示中には、リーチ演出や特定演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像を表示することなどといった、演出図柄の可変表示態様以外の表示態様により、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。この実施の形態では、「ステップアップ予告」、「メール表示」といった予告演出が実行可能に設定されている。

【０１０９】

「ステップアップ予告」の予告演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、２つ以上の演出図柄表示エリアにて演出図柄を仮停止表示させる以前に、演出表示装置９の表示領域にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り替えて表示させる演出表示が行われることがある。なお、「ステップアップ予告」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか１つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り替えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることがあるようにしてもよい。

【０１１０】

「メール表示」の予告演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、２つ以上の演出図柄表示エリアにて演出図柄を仮停止表示させる以前に、遊技者により操作ボタン１２０が操作されたことに応じて、例えば演出表示装置９の表示領域における演出画像の表示を変更させるといった、演出動作が変化する演出表示が行われる。

【０１１１】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別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らずに、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄、あるいは、特殊組合せのうち発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる確定演出図柄が、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は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【０１１２】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別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対応して、リーチ演出が実行された後に、所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄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は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【０１１３】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち通常大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、所定の通常大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示される。ここで、通常大当り組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の演出図柄のうち、図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である演出図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である演出図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、通常大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「通常」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様と称される。こうして「通常」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、１５ラウンド大当り状態に制御され、その１５ラウンド大当り状態が終了すると、時短状態または通常状態に制御されることになる。

【０１１４】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、所定の確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当り組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の演出図柄のうち、図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である演出図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である演出図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、確変大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第１確変」の可変表示態様と称される。こうして「第１確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、１５ラウンド大当り状態に制御され、その１５ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【０１１５】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、所定の確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、確変大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果

が「大当り」となる場合における「第２確変」の可変表示態様と称される。こうして「第２確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、１５ラウンド大当り状態に制御され、その１５ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【０１１６】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、通常大当り組合せの確定演出図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、通常大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第３確変」の可変表示態様と称される。こうして「第３確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、１５ラウンド大当り状態に制御され、その１５ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【０１１７】

このように、演出図柄の可変表示態様が「第１確変」や「第２確変」となる場合には、演出図柄の可変表示にて確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることで、１５ラウンド大当り状態に制御された後に確変状態となることが確定する。その一方で、演出図柄の可変表示態様が「第３確変」となる場合には、可変表示態様が「通常」となる場合と同様に、演出図柄の可変表示にて通常大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示される。そのため、可変表示態様が「第３確変」となる場合には、確変状態となるか否かを、演出図柄の可変表示結果からは遊技者が認識することはできない。すなわち、確変大当り組合せとなる確定演出図柄は、大当り遊技状態に制御されることが確定する特定表示結果に含まれるとともに、確変状態に制御されることが確定する特別表示結果に含まれる。その一方で、通常大当り組合せとなる確定演出図柄は、確変状態に制御されることが確定しない特別表示結果以外の特定表示結果に含まれる。

【０１１８】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して「ノーマル」のリーチ演出及びルーレットチャンス演出が実行された後に、所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、「擬似連」の特定演出が実行された後に、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、各種確定演出図柄が停止表示されることがある。なお、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、リーチ状態とならずに、図７（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第４確変」の可変表示態様と称される。こうして「第４確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態に制御され、その突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【０１１９】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄となる「１」の数字を示す特別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となったことに対応して「ノーマル」のリーチ演出が実行された後に、あるいは、「ノーマル」のリーチ演出及びルーレットチャンス演出が実行された後に、所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、「擬似連」の特定演出が実行された後に、ある

いは、「擬似連」の特定演出が実行されることなく、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、図７（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、図７（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。なお、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が２ラウンド大当り図柄である「１」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、２ラウンド大当り状態に制御され、その２ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【０１２０】

このように、演出図柄の可変表示態様が「第４確変」となる場合には、図７（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示されること、「ノーマル」のリーチ演出及びルーレットチャンス演出が実行された後に所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、「擬似連」の特定演出が実行された後に所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。また、演出図柄の可変表示態様が「突確」となる場合には、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示されること、「ノーマル」のリーチ演出及びルーレットチャンス演出が実行された後に所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、「擬似連」の特定演出が実行された後に所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。そのため、演出図柄の可変表示にて突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示された場合や、「ノーマル」のリーチ演出及びルーレットチャンス演出が実行された後に所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示された場合、「擬似連」の特定演出が実行された後に所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示された場合には、突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態に制御されるか２ラウンド大当り状態に制御されるかを演出図柄の可変表示結果からは遊技者が認識することができない。

【０１２１】

ここで、図７（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄は、演出図柄の可変表示態様が「突確」及び「第４確変」となる場合に限り停止表示される。すなわち、演出図柄の可変表示にて突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示された場合には、「突確」又は「第４確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となることが確定する。

【０１２２】

可変表示結果が「大当り」となる場合における演出図柄の可変表示態様が「通常」、「第１確変」、「第３確変」のいずれかである場合には、演出図柄の可変表示中に、特定変動表示としての変動中昇格演出が実行されることがある。変動中昇格演出では、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの有効ライン上に通常大当り組合せとなる演出図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて同一の演出図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる演出図柄と、通常大当り組合せとなる演出図柄のうちいずれかを、確定演出図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、演出図柄の可変表示態様が「通常」や「第３確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、その変動中昇格演出として、仮停止表示させた演出図柄を再変動させた後に通常大当り組合せとなる確定演出図柄を停止表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、可変表示態様が「第１確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、その変動中昇格演出として、仮停止表示させた演出図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定演出図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が行わ

れる。

【０１２３】

可変表示結果が「大当り」となる場合における演出図柄の可変表示態様が「通常」と「第３確変」のいずれかである場合には、可変表示結果が停止表示されてから、１５ラウンド大当り状態に制御された後、その１５ラウンド大当り状態が終了するまでの期間にて、確変状態に制御するか否かの報知演出としての大当り中昇格演出が実行される。ここで、大当り中昇格演出が実行されるタイミングは、可変表示結果が停止表示されてから、１５ラウンド大当り状態における最初のラウンドが開始される以前の期間であってもよいし、１５ラウンド大当り状態においていずれかのラウンドが実行中の期間であってもよいし、１５ラウンド大当り状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間であってもよいし、１５ラウンド大当り状態において最終のラウンドが終了してから、次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間であってもよい。あるいは、１５ラウンド大当り状態の終了後における最初の特別図柄や演出図柄の変動中に、大当り中昇格演出に相当する演出動作が行われるようにしてもよい。１５ラウンド大当り状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【０１２４】

大当り中昇格演出には、確定演出図柄が通常大当り組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当り中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。一例として、大当り中昇格演出では、演出表示装置９の表示領域にて演出図柄を可変表示させ、通常図柄と、確変図柄のうちいずれかを、演出表示結果として停止表示させる。このとき、大当り中昇格失敗演出では通常図柄を演出表示結果として停止表示させる一方、大当り中昇格成功演出では確変図柄を演出表示結果として停止表示させればよい。他の一例として、大当り中昇格演出では、演出表示装置９の表示領域にてルーレットゲームを示す演出画像の表示を行う。このとき、大当り中昇格失敗演出では回転するルーレットに投入されたボールが「偶数」に入って「残念！」という演出画像の表示を行う一方、大当り中昇格成功演出では回転するルーレットに投入されたボールが「奇数」に入って「確変！」という演出画像の表示を行う。特図ゲームにおける確定特別図柄として「７」の数字を示す特別図柄が停止表示されることに対応して、「第３確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、大当り遊技状態が終了するまでに、大当り中昇格成功演出を実行することにより、確変状態となる昇格がある旨を報知する。特図ゲームにおける確定特別図柄として「３」の数字を示す特別図柄が停止表示されることに対応して、「通常」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、大当り遊技状態が終了するまでに、大当り中昇格成功演出を実行せず、確変状態となる昇格がある旨の報知は行われない。

【０１２５】

図８は、可変表示結果が「ハズレ」と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予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ＰＡ１－７、非リーチＰＢ１－１及び非リーチＰＢ１－２、非リーチＰＣ１－１及び非リーチ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ＰＡ３－１０、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－６、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。

【０１２６】

図９は、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して予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、演出図柄の可変表示結果が「大当り」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ＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－１～スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ４－１～スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－１～スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＣ４－１及びスーパーＰＣ４－２、スーパーＰＤ１－１及びスーパーＰＤ１－２、スーパーＰＥ１－１及びスーパーＰＥ１－２、スーパーＰＦ１－１～スーパーＰＦ１－３、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－１～特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５、特殊ＰＨ３－１～特殊ＰＨ３－３の変動パターンが用意されている。

【０１２７】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が備えるＲＯＭには、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭには、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭには、ＣＰＵ１０３が主基板３１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、演出図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【０１２８】

図１１は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図１１の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図１１の右欄に記載されている各数値が設定されている。図１１に記載されている数値が大当り判定値である。

【０１２９】

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

【０１３０】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図１２に示す大当り種別決定テーブル１３１が含まれている。大当り種別決定テーブル１３１は、可変表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数値に基づき、演出図柄の可変表示態様を「通常」、「第１確変」～「第４確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル１３１は、図２３に示す遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が“１”であるか“２”であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値を、「通常」、「第１確変」～「第４確変」、「突確」の大当り種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。また、大当り種別決定テーブル１３１は、図２３に示す遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、大当り種別判定用の乱数値に基づいて決定された大当り種別に対応した「００」～「０５」のいずれかに設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

【０１３１】

ここで、図１２に示す大当り種別決定テーブル１３１の設定では、変動特図指定バッファ値が“１”であるか“２”であるかに応じて、「第４確変」、「突確」の大当り種別に

対する大当り種別判定用の乱数値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図指定バッファ値が“１”である場合には、大当り種別判定用の乱数値のうち「８２」が「第４確変」の大当り種別に割り当てられ、「８３」～「１００」の範囲の値が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が“２”である場合には、「第４確変」、「突確」の大当り種別に対して大当り種別判定用の乱数値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「第４確変」、「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。

【０１３２】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図１３（Ａ）～（Ｇ）及び図１４（Ａ）～（Ｅ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｍが含まれている。大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｍは、可変表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｍは、例えば図１４（Ｆ）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかや、大当り種別の判定結果、合計保留記憶数に応じて、使用テーブルとして選択される。各大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｍは、大当り種別の判定結果が「通常」、「第１確変」～「第４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値ＭＲ３を、ノーマルＣＡ３－１、スーパーＣＡ３－２～スーパーＣＡ３－８、スーパーＣＢ３－１～スーパーＣＢ３－５、特殊ＣＡ４－１～特殊ＣＡ４－３、特殊ＣＡ５－１、特殊ＣＡ５－２、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＢ５－１、特殊ＣＣ４－１～特殊ＣＣ４－３、特殊ＣＣ５－１、特殊ＣＣ５－２の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１３３】

ここで、一例として、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着目すれば、大当り種別が「通常」または「第３確変」である場合に用いられる図１３（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、大当り種別が「第１確変」ある場合に用いられる図１３（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂとでは、ノーマルＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２ＡではスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２ＢではスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられていない。他方、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２ＡではスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられていない一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２ＢではスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。このように、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれかである場合に着目して、その遊技状態において大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｅや（通常状態のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｆ～１３２Ｊ（確変状態のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｄ、１３２Ｋ、１３２Ｍ（時短状態のときに選択）を互いに比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっており、また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パ

ターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれと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可能となり、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。

【０１３４】

特に、大当り種別が「第４確変」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄ、１３２Ｉ、１３２Ｋでは、例えば特殊ＣＡ５－１、特殊ＣＡ５－２、特殊ＣＢ５－１、特殊ＣＣ５－１、特殊ＣＣ５－２といった、大当り種別が「第４確変」以外である場合には変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられない変動パターン種別に対して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。これにより、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「第４確変」となることに応じて突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態に制御する場合には、１５ラウンド大当り状態に制御する場合や２ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１３５】

大当り種別が「第４確変」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄの設定では、合計保留記憶数が「０」～「４」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の全てが、特殊ＣＡ５－１の変動パターン種別に割り当てられている一方で、合計保留記憶数が「５」～「８」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の全てが、特殊ＣＡ５－２の変動パターン種別に割り当てられている。このため、パチンコ遊技機１の遊技状態が通常状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「第４確変」となるときには、合計保留記憶数が所定数（例えば「５」）未満であれば特殊ＣＡ５－１の変動パターン種別が決定される一方で、合計保留記憶数が所定数以上であれば、特殊ＣＡ５－２の変動パターン種別が決定されることとなる。

【０１３６】

また、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｉの設定では、合計保留記憶数が「０」～「８」のいずれかの場合においても、特殊ＣＢ５－１の変動パターン種別に変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の全てが割り当てられている。このため、パチンコ遊技機１の遊技状態が確変状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「第４確変」となるときには、合計保留記憶数が「０」～「８」のいずれであっても、特殊ＣＢ５－１の変動パターン種別が決定される。

【０１３７】

そして、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｋの設定では、合計保留記憶数が「０」～「４」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の全てが、特殊ＣＣ５－１の変動パターン種別に割り当てられている一方で、合計保留記憶数が「５」～「８」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の全てが、特殊ＣＣ５－２の変動パターン種別に割り当てられている。このため、パチンコ遊技機１の遊技状態が時短状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「第４確変」となるときには、合計保留記憶数が所定数（例えば「５」）未満であれば、特殊ＣＣ５－１の変動パターン種別が決定される一方で、合計保留記憶数が所定数以上あれば、特殊ＣＣ５－２の変動パターン種別が決定されることとなる。

【０１３８】

さらに、大当り種別が「突確」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅの設定では、合計保留記憶数が「０」～「４」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち、「１」～「２００」の範囲の値が特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別に割り当てられている一方で、「２０１」～「２４１」の範囲の値が特殊ＣＡ４－２の変動パターン種別に割り当てられている。これに対して、合計保留記憶数が「５」～「８」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち、「１」～「１８０」の範囲の値が特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別に割り当てられている一方で、「１８１」～「２４１」の範囲の値が特殊

ＣＡ４－３の変動パターン種別に割り当てられている。このため、パチンコ遊技機１の遊技状態が時短状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突確」となるときには、合計保留記憶数が所定数（例えば「５」）未満であれば、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２のいずれかの変動パターン種別が決定される一方で、合計保留記憶数が所定数以上あれば、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－３のいずれかの変動パターン種別が決定されることとなる。また、このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「５」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【０１３９】

また、大当り種別が「突確」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｊの設定では、合計保留記憶数が「０」～「８」のいずれかの場合においても、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち、「１」～「１５０」の範囲の値が特殊ＣＢ４－１の変動パターン種別に割り当てられている一方で、「１５１」～「２４１」の範囲の値が特殊ＣＢ４－２の変動パターン種別に割り当てられている。このため、パチンコ遊技機１の遊技状態が確変状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突確」となるときには、合計保留記憶数が「０」～「８」のいずれであっても、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２のいずれかの変動パターン種別が決定される。

【０１４０】

そして、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｍの設定では、合計保留記憶数が「０」～「４」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち、「１」～「１７５」の範囲の値が特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別に割り当てられている一方で、「１７６」～「２４１」の範囲の値が特殊ＣＣ４－２の変動パターン種別に割り当てられている。これに対して、合計保留記憶数が「５」～「８」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち、「１」～「１５０」の範囲の値が特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別に割り当てられている一方で、「１５１」～「２４１」の範囲の値が特殊ＣＣ４－３の変動パターン種別に割り当てられている。このため、パチンコ遊技機１の遊技状態が時短状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突確」となるときには、合計保留記憶数が所定数（例えば「５」）未満であれば、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２のいずれかの変動パターン種別が決定される一方で、合計保留記憶数が所定数以上あれば、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－３のいずれかの変動パターン種別が決定されることとなる。また、このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「５」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【０１４１】

他の一例として、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄ、１３２Ｊ、１３２Ｍでは、例えば特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＡ４－３、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２、特殊ＣＣ４－３といった、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」以外である場合には変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられない変動パターン種別に対して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。これにより、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突確」となることに応じて２ラウンド大当り状態に制御する場合には、１５ラウンド大当り状態や突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１４２】

また、他の一例として、大当り種別が「通常」に決定された場合に着目すれば、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１３（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図１３（Ｆ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｆとでは、ノーマルＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する変動パター

ン種別判定用の乱数値ＭＲ３ の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２ＡではスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｆ ではスーパーＣＡ３－３ の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３ が割り当てられていない。このように、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に着目して、パチンコ遊技機１における遊技状態に応じて選択される大当り用変動パターン種別決定テーブル１３ ２Ａ、１３２Ｆ（「通常」または「第３ 確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂ、１３２Ｇ（「第１ 確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｃ、１３２Ｈ（「第２ 確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄ、１３２Ｉ（「第４確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅ、１３２Ｊ、１３２Ｍ（「突確」のときに選択） を互いに比較すると、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か確変状態であるかなどに応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっており、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変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３ が割り当てられることがある。これにより、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か確変状態であるかなどに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、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。

【０１４３】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図１５（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃが含まれている。リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、可変表示結果を「ハズレ」と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とするか否かを、リーチ判定用の乱数値に基づいて判定するために参照されるテーブルである。各リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、例えば図１５（Ｄ）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態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。各リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、リーチ判定用の乱数値を、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と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とする旨の判定結果のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１４４】

ここで、例えば図１５（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａの設定では、合計保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値のうち「１」～「２０４」の範囲の値を非リーチＨＡ１－１の判定結果に割り当てる一方で「２０５」～「２３９」の範囲の値をリーチＨＡ２－１の判定結果に割り当てる。また、合計保留記憶数が「１」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２のうち非リーチＨＡ１－１に割り当てる乱数値の個数よりも多い「１」～「２１７」の範囲の値を、非リーチＨＡ１－２の判定結果に割り当てる。さらに、合計保留記憶数が「２」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２のうち非リーチＨＡ１－１や非リーチＨＡ１－２に割り当てる乱数値の個数よりも多い「１」～「２２０」の範囲の値を、非リーチＨＡ１－３の判定結果に割り当てる。合計保留記憶数が「３」または「４」である場合や「５」～「８」のいずれかである場合のそれぞれに対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２のうち非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－３の判定結果のそれぞれに割り当てる乱数値の個数よりも多い「１」～「２３０」の範囲の値を、非リーチＨＡ１－４や非リーチＨＡ１－５の判定結果に割り当てる。このような設定により、合計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と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図変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均

的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計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、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【０１４５】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図１６（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃが含まれている。リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態と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値ＭＲ３に基づいて複数種類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決定テーブル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と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の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａが使用テーブルとして選択され、リーチＨＢ２－１の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｂが使用テーブルとして選択され、リーチＨＣ２－１の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル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決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、リーチ状態と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値ＭＲ３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の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１４６】

ここで、例えば図１６（Ａ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａの設定では、リーチＨＡ２－１の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１２８」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる一方で、それ以外の乱数値をスーパーＣＡ２－２やスーパーＣＡ２－３の変動パターン種別に割り当てる。また、リーチＨＡ２－２の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１７０」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる。さらに、リーチＨＡ２－３の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１８２」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる。リーチＨＡ２－１の判定結果は、図１５（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａの設定により、合計保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値が割り当てられている。リーチＨＡ２－２の判定結果は、合計保留記憶数が「１」である場合や「２」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。リーチＨＡ２－３の判定結果は、合計保留記憶数が「３」、「４」のいずれかである場合や「５」～「８」のいずれかである場合に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。これらの設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「１」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「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図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計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、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【０１４７】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図１７（Ａ）～（Ｃ）に示す非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃが含まれている。非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態としない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値ＭＲ３に基づいて複数種類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

変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態としない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ｂが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル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決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、リーチ状態としない旨の判定結果が非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３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の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１４８】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図１８、図１９（Ａ）及び（Ｂ）、図２０に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｄが含まれている。当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｄは、可変表示結果を「大当り」と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、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４に基づいて複数種類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決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｄは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＡ３－１、スーパーＣＡ３－２～スーパーＣＡ３－８のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をスーパーＣＢ３－１～スーパーＣＢ３－５のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ｂが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１～特殊ＣＡ４－３、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１～特殊ＣＣ４－３のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ｃ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ＣＡ５－１、特殊ＣＡ５－２、特殊ＣＢ５－１、特殊ＣＣ５－１、特殊ＣＣ５－２のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ｄが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｄ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値ＭＲ４を、演出図柄の可変表示結果が「大当り」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割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１４９】

ここで、図１８に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａの設定では、ノーマルＣＡ３－１の変動パターン種別となる場合に対応して、ノーマルＰＡ２－５～ノーマルＰＡ２－８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値ＭＲ４が割り当てられている。また、スーパーＣＡ３－２の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＡ４－１～スーパーＰＡ４－５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ＰＡ４－６～スーパーＰＡ４－１０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値ＭＲが割り当てられている。スーパーＣＡ３－３やスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＢ４－１～スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＣ４－１、スーパーＰＤ１－１、スーパーＰＤ１－２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値ＭＲ４が割り当てられている。また、スーパーＣＡ３－５の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＡ５－１～スーパーＰＡ５－５といったリーチ演出α３を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てら

れている。スーパーＣＡ３－６の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＢ５－１～スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＥ１－１、スーパーＰＥ１－２といった確変大当り確定の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値ＭＲ４が割り当てられている。また、スーパーＣＡ３－７の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＣ４－１、スーパーＰＣ４－２といった「発展チャンス目」の特定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値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＣＡ３－８の変動パターン種別となる場合に対応して、ＰＦ１－１といったリーチ演出β３を実行する変動パターンや、ＰＦ１－２、ＰＦ１－３といったルーレットチャンスの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値ＭＲ４が割り当てられている。

【０１５０】

また、図１９（Ａ）に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ｂの設定では、スーパーＣＢ３－１の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＢ４－１～スーパーＰＢ４－５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値ＭＲ４が割り当てられている。また、スーパーＣＢ３－２の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＤ１－１、スーパーＰＤ１－２といったリーチ演出β１とルーレットの演出とを実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＣＢ３－３の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＢ５－１～スーパーＰＢ５－５といったリーチ演出β２を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、スーパーＣＢ３－４の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＣ４－１、スーパーＰＣ４－２といった変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＣＢ３－５の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＥ１－１、スーパーＰＥ１－２といったリーチ演出β２とルーレットの演出とを実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０１５１】

このような設定により、例えば図１３及び図１４に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｍを参照して、ノーマルＣＡ３－１の変動パターン種別とするか、それ以外の変動パターン種別とするかを決定することで、「ノーマル」のリーチ演出を実行するか否かを決定することができる。そして、ノーマルＣＡ３－１の変動パターン種別が決定された場合には、図１８に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａを参照して、ノーマルＰＡ２－５～ノーマルＰＡ２－８の変動パターンのうちのいずれかに決定することで、「滑り」の特定演出を実行するか否かを決定することができる。

【０１５２】

また、ノーマルＣＡ３－１以外の変動パターン種別として、例えばスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別が決定された場合には、図１８に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａを参照して、スーパーＰＡ４－１～スーパーＰＡ４－１０の変動パターンのうちのいずれかに決定することで、特定演出を実行するか否かと、「滑り」、「擬似連」、「イントロ」のいずれの特定演出を実行するかと、例えば「擬似連」の特定演出における全再変動表示動作の実行回数などといった特定演出の種類とを決定することができるとともに、１段階目の演出表示で大当り組合せとなる演出図柄が停止表示（仮停止表示も含む）される演出図柄が出現するリーチ演出α１を実行するか、２段階目の演出表示で大当り組合せとなる演出図柄が停止表示（仮停止表示も含む）される演出図柄が出現するリーチ演出α２を実行するかを決定することができる。

【０１５３】

ただし、大当り種別が「第２確変」である場合には、リーチ演出の種類に関わりなく、確変大当り確定の演出を一定の割合で出現させるために、例えば「発展チャンス目」の特定演出を実行する変動パターン種別（例えばスーパーＣＡ３－７やスーパーＣＢ３－４の変動パターン種別など）が設けられている。

【０１５４】

図１９（Ｂ）に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ｃの設定では、特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊ＰＧ１－１、特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２といった変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、特殊ＣＡ４－２の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊ＰＧ１－３といった全再変動表示動作が２回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊ＰＧ１－４といった全再変動表示動作が３回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターン、特殊ＰＧ３－１といった突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンなどの、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。これに対して、特殊ＣＡ４－３の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊ＰＧ１－５といった全再変動表示動作が１回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊ＰＧ３－１といった突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンなどの、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、特殊ＣＢ４－１の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊ＰＧ２－１といった変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。特殊ＣＢ４－２の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊ＰＧ３－２、特殊ＰＧ３－３といった、その後に発展する演出を複数種類のうちから選択するルーレットチャンス演出を実行するとともに、発展する演出として突確演出を選択する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊ＰＧ１－１、特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２といった変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。特殊ＣＣ４－２の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊ＰＧ１－３といった全再変動表示動作が２回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊ＰＧ１－４といった全再変動表示動作が３回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターン、特殊ＰＧ３－１といった突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンなどの、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。これに対して、特殊ＣＣ４－３の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊ＰＧ１－５といった全再変動表示動作が１回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊ＰＧ３－１といった突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンなどの、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０１５５】

また、図２０に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ｄの設定では、特殊ＣＡ５－１の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊ＰＨ１－３といった全再変動表示動作が２回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊ＰＨ１－４といった全再変動表示動作が３回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターン、特殊ＰＨ３－１といった突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。これに対して、特殊ＣＡ５－２の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊ＰＨ１－５といった全再変動表示動作が１回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊ＰＨ３－１といった突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、特殊ＣＢ５－１の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊ＰＨ３－２、特殊ＰＨ３－３といった、その後に発展する演出を複数種類のうちから選択するルーレットチャンス演出を実行するとともに、発展する演出として突確演出を選択する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。特殊ＣＣ５－１の変動パター

ン種別となる場合に対応して、特殊ＰＨ１－３といった全再変動表示動作が２回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊ＰＨ１－４といった全再変動表示動作が３回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊ＰＨ３－１といった突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。これに対して、特殊ＣＣ５－２の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊ＰＨ１－５といった全再変動表示動作が１回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊ＰＨ３－１といった突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０１５６】

ここで、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「第４確変」である場合には、遊技状態と合計保留記憶数とから、変動パターン種別が決定される。これに対して、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の割当てにより、遊技状態と合計保留記憶数とにより異なる割合で、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合にのみ使用される複数種類の変動パターン種別のいずれかが決定される。ここで、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターン種別に対応する変動パターンでは、「擬似連」の特定演出や、ルーレットチャンス演出、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる演出図柄を仮停止表示しそこから発展する演出のいずれかが実行される。

【０１５７】

このような設定により、例えば図１３及び図１４に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄ、１３２Ｅ、１３２Ｉ～１３２Ｍを参照して、合計保留記憶数に対応する変動パターン種別を決定した後、図１９（Ｂ）に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ｃ、１３７Ｄを参照して、変動パターンを決定することで、「擬似連」の特定演出を実行するか否かを決定することができるとともに、合計保留記憶数に対応して、全再変動表示動作の実行回数を決定することができる。すなわち、合計保留記憶数が「０」～「４」である場合において、「擬似連」の特定演出を実行することが決定されたときには、全再変動表示動作の実行回数として、２回及び３回のいずれかが決定される。これに対して、合計保留記憶数が「５」～「８」である場合において、「擬似連」の特定演出を実行することが決定されたときには、全再変動表示動作の実行回数として、１回が決定される。

【０１５８】

ここで、図１９（Ｂ）に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ｃを参照して決定される変動パターンと、図２０に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ｄを参照して決定される変動パターンとでは、見た目の演出態様が同一の演出動作が実行される。すなわち、特殊ＰＨｌ－３の変動パターンは、特殊ＰＧｌ－３の変動パターンと変動態様が同一で、具体的には全再変動表示動作を２回実行した後に非リーチ組合せとなる演出図柄を仮停止表示し、その後、突確演出を開始する。特殊ＰＨｌ－４の変動パターンは、特殊ＰＧ１－４の変動パターンと変動態様が同一で、具体的には全再変動表示動作を３回実行した後に非リーチ組合せとなる演出図柄を仮停止表示し、その後、突確演出を開始する。特殊ＰＨｌ－５の変動パターンは、特殊ＰＧ１－５の変動パターンと変動態様が同一で、具体的には全再変動表示動作を１回実行した後に非リーチ組合せとなる演出図柄を仮停止表示し、その後、突確演出を開始する。特殊ＰＨ３－１の変動パターンは、特殊ＰＧ３－１の変動パターンと変動態様が同一で、具体的には変動表示を開始してから所定期間経過後に突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる演出図柄を仮停止表示し、その後、突確演出を開始する。特殊ＰＨ３－２の変動パターンは、特殊ＰＧ３－２の変動パターンと変動態様が同一で、具体的には変動表示の開始後に特定演出が実行されることなくリーチ状態となり、その後に発展する演出を複数種類のうちから選択するルーレットチャンス演出を実行するとともに、発展する演出として突確演出を選択し、その後、突確演出を開始する。特殊ＰＨ３－３の変動パターンは、特殊ＰＧ３－３の変動パターンと変動態様が同一

で、具体的には変動表示の開始後に「滑り」の特定演出が実行された後にリーチ状態となり、その後に発展する演出を複数種類のうちから選択するルーレットチャンス演出を実行するとともに、発展する演出として突確演出を選択し、その後、突確演出を開始する。

【０１５９】

また、図１９（Ｂ）に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ｃのうち可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターン種別の設定と、図２０に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ｄの設定とでは、見た目の演出態様が同一の演出動作を実行する変動パターンに対して割り当てられている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４の範囲が同一となっている。すなわち、当り変動パターン決定テーブル１３７Ｃの設定では、通常状態中に大当り種別が「突確」に決定され、合計保留記憶数が「０」～「４」のいずれかであるときに選択される特殊ＣＡ４－２の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち「１」～「４５」の範囲の値が特殊ＰＧｌ－３の変動パターンに割り当てられ、「４６」～「１０１」の範囲の値が特殊ＰＧｌ－４の変動パターンに割り当てられ、「１０２」～「２５１」の範囲の値が特殊ＰＧ３－１の変動パターンに割り当てられている。これに対して、当り変動パターン決定テーブル１３７Ｄの設定では、通常状態中に大当り種別が「第４確変」に決定され、合計保留記憶数が「０」～「４」のいずれかであるときに選択される特殊ＣＡ５－１の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち「１」～「４５」の範囲の値が特殊ＰＧｌ－３と同様の変動態様となる特殊ＰＨｌ－３の変動パターンに割り当てられ、「４６」～「１０１」の範囲の値が特殊ＰＧ１－４と同様の変動態様となる特殊ＰＨｌ－４の変動パターンに割り当てられ、「１０２」～「２５１」の範囲の値が特殊ＰＧ３－１と同様の変動態様となる特殊ＰＧ３－１の変動パターンに割り当てられている。

【０１６０】

加えて、特殊ＣＡ４－３と特殊ＣＡ５－２の変動パターン種別（ともに通常状態中で合計保留記憶数が「５」～「８」のいずれかであるときに選択される変動パターン種別）、特殊ＣＢ４－２と特殊ＣＢ５－１の変動パターン種別（ともに確変状態であるときに選択きれる変動パターン種別）、特殊ＣＣ４－２と特殊ＣＣ５－１（ともに時短状態中で合計保留記憶数が「０」～「４」のいずれかであるときに選択される変動パターン種別）、特殊ＣＣ４－３と特殊ＣＣ５－２の変動パターン種別（ともに時短状態中で合計保留記憶数が「５」～「８」のいずれかであるときに選択される変動パターン種別）についても、同様の変動態様となる変動パターンに対して割り当てられている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４の範囲が同一となっている。これにより、例えば「擬似連」の特定演出における全再変動表示動作の実行回数が０回であるか、２回であるか、３回であるかなどといった変動態様の違いから、遊技者は大当り種別が「突確」であるか「第４確変」であるかを予測することが困難となり、突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態になったことに対して、より意外性を感じさせられることができる。

【０１６１】

なお、変動態様の違いから、遊技者に大当り種別が「突確」であるか「第４確変」であるかを予測させないような設定であればよく、同様の変動態様となる複数の変動パターンのうちの各変動パターンに決定される割合が略同一となるような設定であれば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４の範囲を完全に同一にする必要はない。一例として、大当り種別が「突確」と決定されたときには変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の値によらず一つの変動パターン種別に決定され、その大当り種別が「突確」である場合に使用される変動パターン種別の中に大当り種別が「第４確変」と決定されたときに実行される変動態様と同様の変動態様となる変動パターン（例えば特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＧ３－１）と、大当り種別が「第４確変」と決定されたときに実行される変動態様とは異なる変動態様となる変動パターン（例えば特殊ＰＧ１－１、特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２）とを設け、大当り種別が「第４確変」と決定されたときに実行される変動態様と同様の変動態様となる各変動パターンの決定割合が大

当り種別が「第４確変」と決定されたときに使用される変動パターン種別（例えば特殊ＣＡ５－１）の各変動パターンの決定割合と略同一となるような設定としてもよい。具体的には、特殊ＣＡ４－２の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち「１」～「２２」の範囲の値が特殊ＰＧｌ－１の変動パターンに割り当てられ、「２３」～「５０」の範囲の値が特殊ＰＧ１－２の変動パターンに割り当てられ、「５０」～「６７」の範囲の値が特殊ＰＧ１－６の変動パターンに割り当てられ、「６８」～「７９」の範囲の値が特殊ＰＧ２－１の変動パターンに割り当てられ、「８０」～「１２５」の範囲の値が特殊ＰＧ２－２の変動パターンに割り当てられ、「１２６」～「１４７」の範囲の値が特殊ＰＧ１－３の変動パターンに割り当てられ、「１４８」～「１７５」の範囲の値が特殊ＰＧ１－４の変動パターンに割り当てられ、「１７６」～「２５１」の範囲の値が特殊ＰＧ３－１の変動パターンに割り当てられているように設定されているものとする。このような設定の場合、大当り種別が「第４確変」と決定されたときに実行される変動態様と同様の変動態様となる各変動パターン（例えば特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＧ３－１）の中で、特殊ＰＧ１－３に決定される割合は約１７％、特殊ＰＧ１－４に決定される割合は約２２％、特殊ＰＧ３－１に決定される割合は約６０％となる。これに対して、特殊ＣＡ５－１の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち「１」～「４５」の範囲の値が特殊ＰＨ１－３の変動パターンに割り当てられ、「４６」～「１０１」の範囲の値が特殊ＰＨ１－４の変動パターンに割り当てられ、「１０２」～「２５１」の範囲の値が特殊ＰＨ３－１の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、大当り種別が「第４確変」と決定されたときの各変動パターンの中で、特殊ＰＧ１－３の変動態様と同様の変動態様となる特殊ＰＨ１－３に決定される割合は約１８％、特殊ＰＧ１－４の変動態様と同様の変動態様となる特殊ＰＨ１－４に決定される割合は約２２％、特殊ＰＧ３－１の変動態様と同様の変動態様となる特殊ＰＨ３－１に決定される割合は約６０％となる。このように、大当り種別が「突確」である場合に使用される変動パターン種別と、特殊ＣＡ５－１の変動パターン種別とでは、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＧ３－１のそれぞれと、特殊ＰＨ１－３、特殊ＰＨ１－４、特殊ＰＨ３－１のそれぞれとに割り当てられている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４の範囲は異なるものの、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている割合は略同一となっている。このようにしても、変動態様の違いから、遊技者は大当り種別が「突確」であるか「第４確変」であるかを予測することが困難となるため、突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態になったことに対して、より意外性を感じさせられることができる。

【０１６２】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図２１及び図２２に示すハズレ変動パターン１３８Ａ、１３８Ｂが含まれている。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、リーチ状態と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、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４に基づいて複数種類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。各ハズレ変動パターン決定テーブル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のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル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のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂが使用テーブルとして選択される。ハズレ変動パターン決定テーブル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値ＭＲ４を、演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」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割り当てる決定用データなどから構成されている。ハズレ変動パターン決定テーブル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値ＭＲ

４を、演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」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割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１６３】

ここで、図２１に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａの設定では、非リーチＣＡ１－４や非リーチＣＣ１－２といった非リーチの変動パターン種別となる場合に対応して、非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７といった特定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値ＭＲ４が割り当てられている。また、非リーチＣＢ１－２の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「１」～「１００」の範囲の値が「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する非リーチＰＡ１－７の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、演出図柄の可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定、及び、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の判定に対応して、非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７の変動パターンのいずれかとする決定を行い、特定演出となる演出動作を実行することができる。

【０１６４】

そして、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に対しては、図１７（Ａ）に示す非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａにおいて、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち、非リーチＨＡ１－１に対応して「２１７」～「２４１」の範囲の値が割り当てられており、非リーチＨＡ１－２に対応して「２３０」～「２４１」の範囲の値が割り当てられており、非リーチＨＡ１－３に対応して「２３１」～「２４１」の範囲の値が割り当てられており、非リーチＨＡ１－４と非リーチＨＡ１－５のそれぞれに対応して「２３７」～「２４１」の範囲の値が割り当てられている。ここで、非リーチＨＡ１－１の判定結果に対しては、図１５（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２０４」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－２の判定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留記憶数が「１」に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２１７」の範囲の値が割り当てられている非リーチＨＡ１－３の判定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留記憶数が「２」に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２２０」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－４の判定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留記憶数が「３」、「４」に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２３０」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－５の判定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計留記憶数が「５」～「８」に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「３０」の範囲の値が割り当てられている。したがって、合計保留記憶数が「１や「２」である場合には、合計保留記憶数が「０」である場合に比べて、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、合計保留記憶数が「３」、「４」あるいは「５」～「８」のいずれかである場合には、合計保留記憶数が「０」である場合や、「１または「２」である場合に比べて、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【０１６５】

図８に示す変動パターンの一例では、特定演出が実行されない非リーチＰＡ１－１の変動パターンにおける特図変動時間が５．７５秒であり、非リーチＰＡ１－２の変動パターンにおける特図変動時間が３．７５秒であり、非リーチＰＡ１－３の変動パターンにおける特図変動時間が１．５０秒である。これに対して、「滑り」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－４の変動パターンにおける特図変動時間は８．２５秒であり、「擬似連」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－５の変動パターンにおける特図変動時間は１６．７０秒であり、「イントロ」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－６の変動パターンにおける特図変動時間は１０．２０秒であり、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－７の変動パターンにおける特図変動時間は９．２５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図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図変動時間に比べて長くなっている。そして、合計保留記憶数が「１」以上である場合には、「０」である場合に比べて特定演出を実行する非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなっており、また、合計保留記憶数が「３」以上である場合には、「３」未満である場合に比べて非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。こうして、合計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、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【０１６６】

図２２に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂの設定では、ノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別と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値ＭＲ４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となる場合に対応して、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－４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ＰＡ３－５～スーパーＰＡ３－８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値ＭＲ４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ＰＢ３－５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値ＭＲ４が割り当てられている。

【０１６７】

加えて、例えばスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５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基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り変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５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２２に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０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、ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５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、ハズレ変動パターン決定テーブル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となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０１６８】

そして、ノーマルＣＡ２－１やスーパーＣＡ２－２の変動パターン種別に対しては、図１６（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃのいずれにおいても、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。また、スーパーＣＡ２－３の変動パターン種別に対しては、図１６（Ａ）及び（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ、１３５Ｃにおいて、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。スーパーＣＢ２－１の変動パターン種別に対しては、図１６（Ｂ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｂにおいて、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。このように、図１６（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃでは、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基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り分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータ（決定用データ）が構成されている。また、リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃでは、「擬似連」の特定演出を実行し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基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り分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されている。

【０１６９】

このように、変動パターンの決定は、変動パターン種別を決定してからなされるというように２段階にわたって行われ、リーチ演出の決定は、１段階目の変動パターン種別に含めて行われるので、リーチ演出以外の様々な演出を行う場合でも、開発段階で特定のリーチ演出の出現率を変更する際には、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の振分を変更するのみでよく、開発しやすくなる。

【０１７０】

また、図１８に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａの設定では、スーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「１」～「３」の範囲の値が特定演出を実行しないスーパーＰＡ４－１の変動パターンに割り当てられている。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「４」～「１１」の範囲の値が「滑り」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－２の変動パターンに割り当てられており、「１２」～「２１」の範囲の値が「イントロ」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－３の変動パターンに割り当てられている。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「２２」～「３４」の範囲の値が、全再変動表示動作を２回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－４の変動パターンに割り当てられており、「３５」～「５２」の範囲の値が、全再変動表示動作を３回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－５の変動パターンに割り当てられている。これに対して、図２２に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂの設定では、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「１」～「６６」の範囲の値が特定演出を実行しないスーパーＰＡ３－１の変動パターンに割り当てられている。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「６７」～「１２０」の範囲の値が「滑り」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－２の変動パターンに割り当てられており、「１２１」～「１６１」の範囲の値が「イントロ」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－３の変動パターンに割り当てられている。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「１６２」～「１９３」の範囲の値が、全再変動表示動作を２回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－４の変動パターンに割り当てられており、「１９４」～「２０３」の範囲の値が、全再変動表示動作を３回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－５の変動パターンに割り当てられている。

【０１７１】

このように、可変表示結果が「大当り」である場合には、特定演出を実行しないスーパーＰＡ４－１の変動パターンに決定される割合が、特定演出を実行するスーパーＰＡ４－２～スーパーＰＡ４－５のいずれかの変動パターンに決定される割合よりも低くなっている。これに対して、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、特定演出を実行しないスーパーＰＡ３－１の変動パターンに決定される割合が、特定演出を実行するスーパーＰＡ３－２～スーパーＰＡ３－５のいずれかの変動パターンに決定される割合よりも高くなっている。このような設定により、リーチ演出α１が実行される場合において、特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されないときよりも信頼度（可変表示結果が「大当り」となる可能性）を高くすることができる。

【０１７２】

また、可変表示結果が「大当り」である場合には、「イントロ」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－３の変動パターンに決定される割合が、「滑り」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－２の変動パターンに決定される割合よりも高くなっている。全再変動表示動作を２回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－４の変動パターンに決定される割合は、「イントロ」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－３の変動パターンに決定される割合よりも高くなっている。全再変動表示動作を３回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－５の変動パターンに決定される割合は、全再変動表示

定される割合よりも高くなっている。これに対して、可変表示結果が「ハズレ」である場には、「イントロ」を実行するスーパーＰＡ３－３の変動パターンに決定される割合が、「滑り」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－２の変動パターンに決定される割合よりも低くなっている。全再変動表示動作を２回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－４の変動パターンに決定される割合は、「イントロ」を実行するスーパーＰＡ３－３の変動パターンに決定される割合よりも低くなっている。全再変動表示動作を３回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－５の変動パターンに決定される割合は、全再変動表示動作を２回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－４の変動パターンに決定される割合よりも低くなっている。このような設定により、「滑り」の特定演出が実行されるときよりも、「イントロ」の特定演出が実行されるときの方が、信頼度（可変表示結果が「大当り」となる可能性）を高く、また、「イントロ」の特定演出が実行されるときよりも、「擬似連」の特定演出が実行されるときの方が、信頼度を高くすることができる。

【０１７３】

さらに、可変表示結果が「大当り」である場合には、全再変動表示動作を２回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－４の変動パターンに決定される割合よりも、全再変動表示動作を３回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－５の変動パターンに決定される割合の方が高くなっているのに対し、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、全再変動表示動作を２回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－４の変動パターンに決定される割合よりも、全再変動表示動作を３回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－５の変動パターンに決定される割合の方が低くなっている。このような設定により、「擬似連」の特定演出が実行される場合には、全再変動表示動作が２回行われるときよりも、全再変動表示動作が３回行われるときの方が信頼度（可変表示結果が「大当り」となる可能性）を高くすることができる。

【０１７４】

なお、リーチ演出の種類に対応して、特定演出の実行の有無や、特定演出の種類、「擬似連」の特定演出における全変動表示動作の実行回数に対する変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４の割り当てを異ならせて設定することにより、特定演出の実行の有無や、特定演出の種類、「擬似連」の特定演出における全変動表示動作の実行回数によって特定のリーチ演出が実行される信頼度を異ならせてもよい。

【０１７５】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が備えるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図２３に示すような遊技制御用データ保持エリア１５０が設けられている。図２３に示す遊技制御用データ保持エリア１５０は、第１特図保留記憶部１５１Ａと、第２特図保留記憶部１５１Ｂと、始動データ記憶部１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１５２と、遊技制御タイマ設定部１５３と、遊技制御カウンタ設定部１５４と、遊技制御バッファ設定部１５５とを備えている。

【０１７６】

第１特図保留記憶部１５１Ａは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が入賞して第１始動条件は成立したが第１開始条件は成立していない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された大当り判定用乱数値を示す数値データや大当り種別判定用の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１７７】

第２特図保留記憶部１５１Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が入賞して第２始動条件は成立したが第２開始条件は成立していない特図ゲーム（

第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された大当り判定用乱数値を示す数値データや大当り種別判定用の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１７８】

始動データ記憶部１５１Ｃは、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部１５１Ｃは、第１始動入賞口への入賞に対応した「第１」の始動データ、あるいは、第２始動入賞口への入賞に対応した「第２」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する。

【０１７９】

遊技制御フラグ設定部１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部１５２に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当りフラグ、確変フラグ、時短フラグ、大当り開始時フラグなどが設けられている。

【０１８０】

遊技制御タイマ設定部１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部１５３に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

【０１８１】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板３１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【０１８２】

特図変動タイマは、特図ゲームの実行時間である特図変動時間といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板３１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【０１８３】

普図変動タイマは、普図ゲームの実行時間である普図変動時間といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板３１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【０１８４】

遊技制御カウンタ設定部１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部１５４に、ランダムカウンタ、第１保留記憶数カウンタ、第２保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、ラウンド数カウンタ、入賞個数カウンタなどが設けられている。

【０１８５】

遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路５０３とは別個に、ＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタには、各種乱数値（ランダム２－１，２－２，３，４，５，６）を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。

【０１８６】

第１保留記憶数カウンタは、第１特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの数である第１保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第１保留記憶数カウンタには、第１保留記憶数に対応したカウント値データが、第１保留記憶数カウント値として記憶され、第１保留記憶数の増減に対応して更新（例えば１加算あるいは１減算）される。第２保留記憶数カウンタは、第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの数である第２保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第２保留記憶数カウンタには、第２保留記憶数に対応したカウント値データが、第２保留記憶数カウント値として記憶され、第２保留記憶数の増減に対応して更新（例えば１加算あるいは１減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第１保留記憶数と第２保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば１加算あるいは１減算）される。

【０１８７】

ラウンド数カウンタは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当り遊技状態の開始時にカウント初期値「１」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、１回のラウンドが終了して次回のラウンドが開始されるときに、ラウンド数カウント値が１加算されて更新される。入賞個数カウンタは、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするためのものである。例えば、入賞個数カウンタには、ラウンド開始毎にカウント初期値「０」を示すデータが、入賞個数カウント値として設定される。そして、大入賞口への遊技球が入賞するごとに、入賞個数カウント値が１加算されて更新される。

【０１８８】

遊技制御バッファ設定部１５５パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部１５５に、送信コマンドバッファ、変動特図指定バッファ、大当り種別バッファなどが設けられている。

【０１８９】

送信コマンドバッファは、主基板３１からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「１２」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルのＲＯＭにおける記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるように構成されていればよい。

【０１９０】
変動特図指定バッファには、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームのうち、いずれれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第１特図柄表示装置８ａによる第１特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が“１”に設定される。また、第２特別図柄表示装置８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値が“２”に設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が“０”に設定される。
【０１９１】
大当り種別バッファには、可変表示結果が「大当り」となる場合における演出図柄の可変表示態様を、「通常」、「第１確変」～「第４確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれに決定するかの決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図１２に示すような大当り種別決定テーブル１３１での設定に基づき、大当り種別が「通常」の場合には大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）が「００」に設定され、大当り種別が「第１確変」の場合には大当り種別バッファ値が「０１」に設定され、大当り種別が「第２確変」の場合には大当り種別バッファ値が「０２」に設定され、大当り種別が「第３確変」の場合には大当り種別バッファ値が「０３」に設定され、大当り種別が「第４確変」の場合には大当り種別バッファ値が「０４」に設定され、大当り種別が「突確」の場合には大当り種別バッファ値が「０５」に設定される。
【０１９２】
図２４は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図２４に示す例において、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置９において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、図８および図９に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、第１飾り図柄表示器９ａまたは第２飾り図柄表示器９ｂにおいて飾り図柄可変表示を開始するように制御し、演出表示装置９において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。
【０１９３】
コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０７（Ｈ）は、大当りとするか否か、および大当り遊技の種類を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０７（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）～８Ｃ０７（Ｈ）を表示結果特定コマンドという。
【０１９４】
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。
【０１９５】
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。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）は、主基板３１に搭載されている遊技制御用マイクロコン

ピュータ５６０から上述した演出制御コマンドを受信すると、図２４に示された内容に応じて画像表示装置９の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板７０に対して音番号データを出力したりする。

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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演出図柄の可変表示（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演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置９などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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

１始動入賞口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。

【０２０９】

ステップＳ３００～Ｓ３０７の処理は、以下のような処理である。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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に対応した値（この例では５）に更新する。大当りフラグ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。

【０２１５】

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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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）。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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

ＡＭ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。

【０２２２】

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。

【０２２３】

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

【０２２４】

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。

【０２２５】

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。

【０２２６】

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。

【０２２７】

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）。

【０２２８】

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

【０２２９】

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

、第２始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】
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。
【０２３８】
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。
【０２３９】
次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し（ステップＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ６２）。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図１１参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。
【０２４０】
大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図１１（Ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図１１（Ａ）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図１１（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（確変大当りまたは通常大当り）とすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６１）、ステップＳ７１に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。
【０２４１】
なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りまたは突然確変大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、通常大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてリセットされる。
【０２４２】
ランダムＲの値が大当り判定値のいずれにも一致しない場合には、ステップＳ７５に移行する。
【０２４３】
ステップＳ７１では、ＣＰＵ５６は、大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図１２に示す大

当り種別判定テーブル１３１を選択する（ステップＳ７２）。乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム２－１）の値と一致する値に対応した種別（「通常」、「第１確変」、「第２確変」、「第３確変」、「第４確変」または「突確」）を大当りの種別に決定する（ステップＳ７３）。また、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ５５における大当り種別バッファに設定する（ステップＳ７４）。例えば、大当り種別が「通常」の場合には大当り種別を示すデータとして「００」が設定され、大当り種別が「第１確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「０１」が設定され、大当り種別が「第２確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「０２」が設定され、大当り種別が「第３確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「０３」が設定され、大当り種別が「第４確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「０４」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「０５」が設定される。

【０２４４】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７５）。具体的には、大当りフラグ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。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た大当り図柄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。

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

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１４（Ｆ）に示すテーブル選択規則に従って、遊技状態にもとづいて大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｍのいずれかを選択する（ステップＳ９２）。そして、ステップＳ１０１に移行する。なお、ＣＰＵ５６は、遊技状態を、確変フラグおよび時短フラグの状態によって判定できる。

【０２４８】

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

【０２４９】

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。

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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）。

【０２５３】

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

【０２５４】

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、はずれに応じて、表示結果１指定～表示結果７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（ステップＳ１１１）。

【０２５５】

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Ｓ１１２）。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。

【０２５６】

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Ｓ１１３）。

【０２５７】

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。

【０２５８】

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）。

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

ステップＳ１３９では、ＣＰＵ５６は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する。時短フラグがセットされている場合には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を－１する（ステップＳ１４０）。そして、時短回数カウンタの値が０になった場合には、時短フラグをリセットする（ステップＳ１４２）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１４３）。

【０２６２】

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

【０２６３】

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

ＰＵ５６は、は、ソレノイド２１を駆動して大入賞口（特別可変入賞球装置２０）を開放する制御を行うとともに（ステップＳ４０４）、開放回数カウンタの値を－１する（ステップＳ４０５）。

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

図３７は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１５０）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１５４に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップＳ１５１）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１５２）。ここで、確変大当りであった場合には大当り終了２指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には突確終了指定コマンド

を送信し、いずれでもない場合には大当り終了１指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置９において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ１５３）、処理を終了する。なお、ステップＳ１５２の処理を、大入賞口開放中処理におけるステップＳ４４２の前で実行してもよい。

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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。

【０２７７】

「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。

【０２７８】

「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４７ｘ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。

【０２７９】

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

【０２８０】

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。

【０２８１】

図３９（Ｃ３）や図３９（Ｄ５）に示すようリーチ状態となった場合には、図４０（Ａ）に示すように、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおける演出図柄の変動速度が低下する。

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

【０２８２】

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。

【０２８３】

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。

【０２８４】

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。

【０２８５】

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。

【０２８６】

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。

【０２８７】

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。

【０２８８】

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

【０２８９】

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。

【０２９０】

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）。

【０２９１】

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）。
【０２９２】
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）。
【０２９３】
受信した演出制御コマンドが大当り開始１指定コマンドまたは大当り開始２指定コマンドであれば（ステップＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始１指定コマンド受信フラグまたは大当り開始２指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２４）。受信した演出制御コマンドが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、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）。
【０２９４】
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）。
【０２９５】
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。
【０２９６】
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。
【０２９７】
受信した演出制御コマンドが大当り終了１指定コマンドまたは大当り終了２指定コマンドであれば（ステップＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了１指定コマンド受信フラグまたは大当り終了２指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４２）。受信した演出制御コマンドが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、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）。
【０２９８】
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）。
【０２９９】
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。
【０３００】
図４５は、飾り図柄（第１飾り図柄および第２飾り図柄）の可変表示の態様の一例を示す説明図である。この実施の形態では、第１飾り図柄表示器９ａおよび第２飾り図柄表示器９ｂは、２つのＬＥＤで構成されている。そして、図４５に示すように、所定時間（例えば、０．５秒）毎に交互に点灯する。特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、大当りを想起させる飾り図柄の表示結果として、上側のＬＥＤが点灯している状態にする（図４５（Ａ）参照）。また、特別図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合には、はずれを想起させる飾り図柄の表示結果として、下側のＬＥＤが点灯している状態にする（図

４５（Ｂ）参照）。

【０３０１】

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、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ２、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－１、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－２、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－３、昇格演出実行決定用の乱数ＳＲ５、第１特定演出パターン決定用の乱数ＳＲ６－１、第３特定演出パターン決定用の乱数ＳＲ６－３、予告種別決定用の乱数ＳＲ７、第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－１、第２ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－２、可動物ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－３、メール予告決定用の乱数ＳＲ８－４、カード予告決定用の乱数ＳＲ８－５、枠予告決定用の乱数ＳＲ８－６、演出羽根役物予告決定用の乱数ＳＲ８－７、他系統液晶予告決定用の乱数ＳＲ８－８、第１ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－１、第２ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－２、第３ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－３、第４ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－４、第５ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－５、第６ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－６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。

【０３０２】

第１～第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１～ＳＲ１－３は、演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄として、演出表示装置９の表示領域における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに停止表示される演出図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。なお、ここでの最終停止図柄は、演出図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒそれぞれにて最終的に停止表示される３つの演出図柄のことである。一例として、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１は「１」～「８０」の範囲の値をとり、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２は「１」～「７０」の範囲の値をとり、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３は「１」～「９６」の範囲の値をとる。

【０３０３】

昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２は、変動中昇格演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて仮停止表示させる通常大当り組合せの演出図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「８０」の範囲の値をとる。滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３は、「滑り」の特定演出を実行する場合や「発展チャンス目」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部または一部にて仮停止表示させる演出図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「１０１」の範囲の値をとる。

【０３０４】

第１～第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１～ＳＲ４－３は、「擬似連」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて仮停止表示させる仮停止図柄の組合せを、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１は「１」～「２１１」の範囲の値をとり、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－２は「１」～「２２９」の範囲の値をとり、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－３は「１」～「３１１」の範囲の値をとる。

【０３０５】

昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５は、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれかである場合に、変動中昇格演出や大当り中昇格演出を実行するか否かの判定を行うために用いられる乱数値であり、「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０３０６】
第１、第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－１、ＳＲ６－３は、「滑り」、「イントロ」といった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、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第１特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－１は、「滑り」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「１」～「７１」の範囲の値をとる。第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３は、「イントロ」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「１」～「１００」の範囲の値をとる。
【０３０７】
予告種別決定用の乱数ＳＲ７は、複数種類の予告種別（図７９に示す「予告なし」、「第１ステップアップ予告演出」、「メール予告演出」、「カード予告演出」、「可動物ステップアップ予告演出」、「他系統液晶予告演出」）のうち、いずれの予告種別を実行させるかを決定するために用いられる乱数である。予告種別決定用の乱数ＳＲ７は、「１」～「１９１」の範囲の値をとる。
【０３０８】
第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－１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ＳＲ８－１は、「１」～「５００」の範囲の値をとる。第２ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－２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。第２ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－２は、「１」～「６００」の範囲の値をとる。可動物ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－３は、可動物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。可動物ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－３は、「１」～「１００」の値をとる。
【０３０９】
メール予告決定用の乱数ＳＲ８－４は、メール予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。メール予告決定用の乱数ＳＲ８－４は、「１」～「１００９」の範囲の値をとる。カード予告決定用の乱数ＳＲ８－５は、カード予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。カード予告決定用の乱数ＳＲ８－５は、「１」～「１００９」の範囲の値をとる。
【０３１０】
枠予告決定用の乱数ＳＲ８－６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。枠予告決定用の乱数ＳＲ８－６は、「１」～「５０」の範囲の値をとる。演出羽根役物予告決定用の乱数ＳＲ８－７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。演出羽根役物予告決定用の乱数ＳＲ８－７は、「１」～「５０」のは荷の値をとる。他系統予告決定用の乱数ＳＲ８－８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。他系統予告決定用の乱数ＳＲ８－８は、「１」～「５０」の範囲の値をとる。
【０３１１】
第１～第６ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－１～９－６は、第１～第６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。第１～第６ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－１～９－６は、「１」～「２００」の範囲の値をとる。なお、各予告演出の内容については後述する。
【０３１２】
図２に示す演出制御基板８０に搭載されたＲＯＭには、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭには、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

【０３１３】
ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、所定の非リーチ組合せや発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８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４７（Ａ）～（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｄが含まれている。図４７（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌに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値ＳＲ１－１に基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値ＳＲ１－１を、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図４７（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄のうち、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒに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値ＳＲ１－２に基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値ＳＲ１－２を、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図４７（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄のうち、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃに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値ＳＲ１－３などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。
【０３１４】
ここで、ＲＯＭが記憶す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が含まれており、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組合せから、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値ＳＲ１－３を、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。
【０３１５】
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値ＳＲ１－２が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せ（突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４を除く）とは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の組合せが、予め定められた演出図柄の組合せとなる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図７（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８となる部分や、図７（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８となる部分、図７（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４となる部分、さらには、図４９に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合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や発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４、さらには、これらのチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

【０３１６】
図４７（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄは、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合に「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒでの最終停止図柄ＦＺ１－４、ＦＺ１－５、ＦＺ１－６となる確定演出図柄の組合せを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８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。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。
【０３１７】
ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、リーチハズレ組合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）及び（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、リーチハズレ組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌに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」の演出図柄表示エリア９Ｒに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値ＳＲ１－１に基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値ＳＲ１－１を、左最終停止図柄ＦＺ２－１及び右最終停止図柄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」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５０（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂは、リーチハズレ組合せとなる確定演出図柄のうち、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃに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値ＳＲ１－３に基づいて決定するために参照されるテーブルである。
【０３１８】
ここで、リーチハズレ組合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り特定される。すなわち、演出図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて演出図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」といった所定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」の演出図柄表示エリア９Ｃ以外の「左」及び「右」の演出図柄表示エリア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」の演出図柄表示エリア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。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の演出図柄表示エリア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ＰＡ３－５、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－６、スーパーＰＣ３－１～スーパーＰＣ３－４の変動パターンのいずれかである場合、スーパーＰＡ３－６～スーパーＰＡ３－１０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値ＳＲ１－３を、図柄差「－２」、「－１」、「＋１」、「＋２」に割り当てる決定用データなどから構成されている。
【０３１９】
ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、大当り組合せや突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４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（Ａ）～（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａ～１６３Ｄが含まれている。図５１（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、通常大当り組合せとなる確定演出図柄とし

て、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに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値ＳＲ１－１に基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値ＳＲ１－１を、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」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５１（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、確変大当り組合せとなる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに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値ＳＲ１－１に基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１６３Ｂは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる確変図柄の図柄番号「１」、「３」、「５」、「７」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５１（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃは、大当り種別が「第４確変」の場合に、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒでの左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３となる確定演出図柄の組合せを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４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。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５１（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｄは、大当り種別が「突確」の場合に、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒでの左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３となる確定演出図柄の組合せを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４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。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｄは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３２０】

ここで、図５１（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃでは、突確チャンス目ＴＣ１に対して、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１のうち、「１」～「３０」の範囲の値が割り当てられており、突確チャンス目ＴＣ２に対しては、「３１」～「５５」の範囲の値が割り当てられている。また、突確チャンス目ＴＣ３に対して、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１のうち、「５６」～「７０」の範囲の値が割り当てられており、突確チャンス目ＴＣ１に対しては、「７１」～「８０」の範囲の値が割り当てられている。これに対して、図５１（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｄでは、突確チャンス目ＴＣ１に対して、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１のうち、「１」～「１０」の範囲の値が割り当てられており、突確チャンス目ＴＣ２に対しては、「１１」～「２５」の範囲の値が割り当てられている。また、突確チャンス目ＴＣ３に対して、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１のうち、「２６」～「５０」の範囲の値が割り当てられており、突確チャンス目ＴＣ１に対しては、「５１」～「８０」の範囲の値が割り当てられている。したがって、大当り種別が「第４確変」である場合には、大当り種別が「突確」である場合に比べて、最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せとして、突確チャンス目ＴＣ１及びＴＣ２のいずれかが決定される割合が高くなる一方で、突確チャンス目ＴＣ３及びＴＣ４のいずれかが決定される割合は低くなる。これにより、最終停止図柄として、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれが停止表示されたかに応じて、大当り種別が「第４確変」及び「突確」のいずれであるかを、遊技者に示唆することができる。

【０３２１】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、特定演出パターンを複数種類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（Ａ）、（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ａ、１６４Ｃが含まれている。図５２（Ａ）に示す特定演出パターン決定テー

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値ＳＲ６－１に基づき、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。特定演出パターン決定テーブル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ＰＡ３－７、スーパーＰＡ４－２、スーパーＰＡ４－７、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、スーパーＰＦ１－３、特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ３－３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及び図９を参照）に応じて、第１特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－１を、滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３２２】

ここで、滑りＴＰ１－１の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒにて演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒに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で、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒに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」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒにて演出図柄を仮停止表示させた後、「左」の演出図柄表示エリアＬに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で、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌに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」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒにて演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の演出図柄表示エリア５Ｒに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で、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒに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」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、５Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒにて演出図柄を仮停止表示させた後、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌに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で、「左」の演出図柄表示エリア５Ｌに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。

【０３２３】

図５２（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃは、「イントロ」の特定演出が実行される場合に、第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３に基づき、特定演出パターンをイントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３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。特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃは、非リーチＰＡ１－６、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３の変動パターンといった、「イントロ」の特定演出が実行される変動パターン（図８及び図９を参照）に応じて、第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３を、イントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３２４】

ここで、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合には、例えば図６１に示す演出制御バッファ設定部１６４に設けられた前回演出バッファ値が“１”～“３”のいずれであるかに応じて、複数種類の演出動作に対応したイントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３の各特定演出パターンに対する第３特定演出パターン判定用の乱数値６－３の割当てが異なっている。前回演出バッファ値は、「イントロ」の特定演出における特定演出パター

ンがイントロＴＰ３－１に決定された場合に“１”に設定され、イントロＴＰ３－２に決定された場合に“２”に設定され、イントロＴＰ３－３に決定された場合に“３”に設定される。そして、前回演出バッファ値が“１”であるときには、イントロＴＰ３－１に対して第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３が割り当てられておらず、前回演出バッファ値が“２”であるときには、イントロＴＰ３－２に対して第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３が割り当てられておらず、前回演出バッファ値が“３”であるときには、イントロＴＰ３－３に対して第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３が割り当てられていない。このような割当てにより、非リーチＰＡ１－６の変動パターンに応じて「イントロ」の特定演出が実行される場合には、前回実行された「イントロ」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。

【０３２５】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図５３（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａや、図５３（Ｂ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂが含まれている。図５３（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」（「突確」以外）である場合に、変動中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５に基づいて判定するために参照されるテーブルである。変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａは、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５を、変動中昇格演出の有無を示す判定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当り種別が「通常」または「第３確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５の一部が変動中昇格演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが変動中昇格演出なしの判定結果に割り当てられている。この場合、変動中昇格演出ありの判定結果となれば、変動中昇格失敗演出が実行されることになる。また、大当り種別が「第１確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５の一部が変動中昇格演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが変動中昇格演出なしの判定結果に割り当てられている。この場合、変動中昇格演出ありの判定結果となれば、変動中昇格成功演出が実行されることになる。さらに、大当り種別が「第２確変」または「第４確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５が全て変動中昇格演出なしの判定結果に割り当てられており、変動中昇格成功演出と変動中昇格失敗演出がいずれも実行されないことになる。

【０３２６】

図５３（Ｂ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」（「突確」以外）である場合に、大当り中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５に基づいて判定するために参照されるテーブルである。大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂは、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５を、大当り中昇格成功演出や大当り中昇格失敗演出の有無を示す判定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当り種別が「通常」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５が全て大当り中昇格失敗演出ありの判定結果に割り当てられており、大当り中昇格失敗演出が実行されることになる。また、大当り種別が「第１確変」、「第２確変」または「第４確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５が全て大当り中昇格演出なしの判定結果に割り当てられており、大当り中昇格成功演出と大当り中昇格失敗演出がいずれも実行されないことになる。さらに、大当り種別が「第３確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５の一部が大当り中昇格成功演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが大当り中昇格失敗演出ありの判定結果に割り当てられている。この場合には、判定結果に応じて、大当り中昇格成功演出と大当り中昇格失敗演出のいずれかが実行されることになる。

【０３２７】

ＲＯＭが記憶す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５４（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５４（Ｅ）に示すようなテーブル選択設定に従い、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演出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・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、仮停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。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い演出図柄が仮停止表示される「右」の演出図柄表示エリア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・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、右仮停止図柄ＫＺ１－１となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。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い演出図柄が仮停止表示される「左」の演出図柄表示エリア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・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、左仮停止図柄ＫＺ１－２となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。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い演出図柄が仮停止表示される「右」の演出図柄表示エリア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・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、右仮停止図柄ＫＺ１－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。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い演出図柄が仮停止表示される「左」の演出図柄表示エリア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・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、左仮停止図柄ＫＺ１－４となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。

【０３２８】

ＲＯＭが記憶す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５５（Ａ）～（Ｆに示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｆが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｆ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ＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３～特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５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。ここで、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」となり、３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「３」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。

【０３２９】

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」の演出図柄表示エリア９Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃに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ＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１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」の演出図柄表示エリア９Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃに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。

【０３３０】

仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃは、変動パターンが特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＨ１－３、特殊ＰＨ１－４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」の演出図柄表示エリア９Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃに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１６７Ｄは、変動パターンが特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－５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」の演出図柄表示エリア９Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃに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。

【０３３１】

また、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅは、変動パターンがスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＨ１－３、特殊ＰＨ１－４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」の演出図柄表示エリア９Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ３－１、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ３－２、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃに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。仮停止図柄決定テーブル１６７Ｆは、変動パターンがスーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－１０、スー

パーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＨ１－４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「３」である場合に、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ４－１、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ４－２、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ４－３を決定するための使用テーブルとして選択される。なお、変動パターンが非リーチＰＡ１－５、特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－５である場合には、演出図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が１回だけであることから、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅや仮停止図柄決定テーブル１６７Ｆを使用テーブルとして選択する必要はない。変動パターンがスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＨ１－３である場合には、演出図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が２回であることから、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｆを使用テーブルとして選択する必要はない。

【０３３２】

図５５（Ａ）～（Ｄ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄはそれぞれ、「左」の演出図柄表示エリア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値ＳＲ４－１を、左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組合せによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５５（Ｅ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅは、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂと仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃとのいずれか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の組合せが擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれであるかに応じて、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－２を、左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組合せによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５５（Ｆ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄは、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅを用いて決定された左仮停止図柄ＫＺ３－１、右仮停止図柄３－２、中仮停止図柄ＫＺ３－３の組合せが擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれであるかに応じて、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－３を、左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３３３】

このような仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｆを用いて仮停止図柄を決定することにより、例えば図５６に示すように、非リーチＰＡ１－５、特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－５といった擬似連変動の実行回数が１回の変動パターンであるか、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＨ１－３といった擬似連変動の実行回数が２回の変動パターンであるか、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＨ１－４といった擬似連変動の実行回数が３回の変動パターンであるかに応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて仮停止表示させる演出図柄を、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかに決定することができる。

【０３３４】

また、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰ

Ｂ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１といった、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」、「第２確変」、「第３確変」のいずれかである場合に参照される仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂと、特殊ＰＧ１－３～特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５といった、大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれかである場合に参照される仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃ、１６７Ｄとでは、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のそれぞれに割り当てられている第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１の範囲が異なっている。これにより、大当り種別が「通常」、「第１確変」、「第２確変」、「第３確変」のいずれかであるか、大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれかであるかに応じて異なる割合で擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれにするかを決定することができる。さらに、大当り種別が「第４ 確変」であり合計保留記憶数が所定数（ 例えば「５ 」） 未満である場合に参照される仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃ と、合計保留記憶数が所定数以上である場合に参照される仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄとでも、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のそれぞれに割り当てられている第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１の範囲が異なっている。これにより、合計保留記憶数が所定数未満であるか、合計保留記憶数が所定数以上であるかに応じて異なる割合で擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれにするかを決定することができる。

【０３３５】

加えて、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃ、１６７Ｄでは、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂに比べて、擬似連チャンス目ＧＣ２に割り当てられている第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１の範囲が広く設定されている。このような設定により、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第３確変」である場合よりも、「第４確変」、「突確」である場合の方が、擬似連チャンス目ＧＣ２に決定されやすくなるため、擬似連チャンス目ＧＣ２を構成する演出図柄が仮停止表示されることにより、大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれかに決定されたことを遊技者に示唆することができる。

【０３３６】

また、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅ、１６７Ｆでは、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂ～１６７Ｄを参照することにより決定された擬似連チャンス目と同一の擬似連チャンス目に決定されやすくなるように設定されているため、大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれかに決定された場合には、最後の擬似連変動のみならず、それ以前の擬似連変動においても、擬似連チャンス目ＧＣ２を構成する演出図柄が仮停止表示されやすくなる。

【０３３７】

さらに、変動パターンが特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＨ１－３、特殊ＰＨ１－４である場合には、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃを参照することにより擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかに決定され、変動パターンが特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－５である場合には、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄを参照することにより擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかに決定されるため、大当り種別が「第４確変」、「突確」の場合には、同じ割合で擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれにするかに決定される。これにより、仮停止表示された擬似連チャンス目を構成する演出図柄から、大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれに決定されたかを遊技者に悟られないようにすることができる。

【０３３８】

なお、全再変動表示動作の残り回数が「２」である場合や、「３」である場合に参照される仮停止図柄決定テーブルを、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１といった大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第３確変」のいずれかである場合に決定される変動パターンか、特殊

ＰＧ１－３、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＨ１－３、特殊ＰＨ１－４といった大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれかである場合に決定される変動パターンか応じて、それぞれ複数ずつ設けるようにしてもよい。そして、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のそれぞれに対して割り当てられている第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－２の範囲や、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－３の範囲が異なるように設定することにより、１回目の擬似連変動と２回目の擬似連変動とで、異なる擬似連チャンス目を構成する演出図柄が仮停止表示された場合には、大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれかに決定されたことを遊技者に示唆するようにすればよい。あるいは、１回目の擬似連変動と２回目の擬似連変動とで、同一の擬似連チャンス目を構成する演出図柄が仮停止表示された場合には、大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれかに決定されたことを遊技者に示唆するようにしてもよい。

【０３３９】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、「発展チャンス目」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５７に示す仮停止図柄決定テーブル１６８が含まれている。仮停止図柄決定テーブル１６８は、「左」の演出図柄表示エリア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・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、左中右仮停止図柄ＫＺ６－１、ＫＺ６－２、ＫＺ６－３の組合せによって構成される発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３４０】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、変動中昇格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５８に示す仮停止図柄決定テーブル１６９が含まれている。仮停止図柄決定テーブル１６９は、大当り組合せとなる確定演出図柄として「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに揃って停止表示される同一の左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２を、左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３４１】

ＲＯＭが記憶する制御パターンテーブルには、例えば図５９（Ａ）に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０、図６０に示す各種演出制御パターンテーブル１８２などが含まれている。図５９（Ａ）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、突確演出表示における演出表示動作の前半部分といった、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ればよい。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から構成され、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ればよい。

【０３４２】

図６０に示す各種演出制御パターンテーブル１８２には、大当り遊技状態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ればよい。各演出制御パターンは、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、大当り遊技状態における演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が、時系列的に設定されていればよい。

【０３４３】

一例として、当り開始ＣＳＴ２－１及び当り制御中ＣＲＥ１－１の演出制御パターンは、演出図柄の可変表示から継続して、「突確」となることを予告する演出画像を表示する一連の突確演出表示における演出表示動作の後半部分を実行した後、確変突入表示を実行させる。当り開始ＣＳＴ１－３及び当り制御中ＣＲＤ１－３の演出制御パターンは、演出図柄の可変表示から継続して、当り開始ＣＳＴ２－１及び当り制御中ＣＲＥ１－１の演出制御パターンと同一の内容の一連の突確演出表示における演出表示動作の後半部分を実行させた後、大当り開始時演出表示を実行させる。そのため、大当り遊技状態に制御されている期間において、一連の特殊演出が実行される場合には、突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態に制御されるか２ラウンド大当り状態に制御されるかを演出制御の内容からは遊技者が認識することができない。

【０３４４】

図２に示す演出制御基板８０に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図６１に示すような演出制御用データ保持エリア１９０が設けられている。図６１に示す演出制御用データ保持エリア１９０は、演出制御フラグ設定部１９１と、演出制御タイマ設定部１９２と、演出制御カウンタ設定部１９３と、演出制御バッファ設定部１９４とを備えている。

【０３４５】

演出制御フラグ設定部１９１には、例えば演出表示装置９の表示領域における演出画像の表示状態といった演出動作状態や主基板３１から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０３４６】

演出制御タイマ設定部１９２には、例えば演出表示装置９の表示領域における演出画像の表示動作といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０３４７】

演出制御カウンタ設定部１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０３４８】

演出制御バッファ設定部１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０３４９】

演出制御基板８０に搭載された表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの表示制御指令などに基づき、演出表示装置９における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部１２３は、演出表示装置９の表示領域に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、演出図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）、ＬＣＤ駆動回路などを備えて構成されていればよい。

【０３５０】

演出制御基板８０に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板３１などから伝送された演出制御コマンドや操作ボタン１２０から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板８０の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、Ｉ／Ｏ１２５の出力ポートからは、演出表示装置９へと伝送される映像信号や、音声制御基板１３へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板

１４へと伝送される電飾信号などが出力される。

【０３５１】

音声制御基板１３には、例えば入出力ドライバや音声合成用ＩＣ、音声データＲＯＭ、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板１３では、演出制御基板１２から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用ＩＣに入力される。音声合成用ＩＣは、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用ＩＣの出力レベルを、ボリューム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８Ｌ、８Ｒに出力する。音声データＲＯＭには、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用ＩＣが音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データＲＯＭの記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

【０３５２】

ランプ制御基板１４には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板１４では、演出制御基板８０から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ９などに供給する。

【０３５３】

図６２は、図４２に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

【０３５４】

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。

【０３５５】

演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）：演出図柄および演出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。

【０３５６】

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

【０３５７】

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（および演出図柄）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。

【０３５８】

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。

【０３５９】

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。

【０３６０】

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。

【０３６１】

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。

【０３６２】

図６３は、図６２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）。

【０３６３】

図６４及び図６５は、図６２のステップＳ１６１にて実行される演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。この演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップＳ５０１；Ｙｅｓ）、例えば変動パターン指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが演出図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５０２）。

【０３６４】

ステップＳ５０２にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５０２；Ｙｅｓ）、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５０３）。一例として、ステップＳ５０２にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが非リーチＰＡ１－７の変動パターンであれば（図８を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定する。

【０３６５】

ステップＳ５０３にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５０３；Ｙｅｓ）、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５０４）。一例として、ステップＳ５０４の処理では、図４７（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄを参照することにより、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ１－４、ＦＺ１－５、ＦＺ１－６の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【０３６６】

ステップＳ５０３にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンではないと判定された場合には（ステップＳ５０３；Ｎｏ）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５０５）。一例として、ステップＳ５０５の処理では、まず、図４７（Ａ）に示す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してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを参照することにより、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる演出図柄を決定する。次に、図４７（Ｂ）に示す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してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－２を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを参照することにより、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組合せに基づき、図４８に示すような左右出目判定テーブル１６１を参照することにより、左右出目タイプＤＣ１－１が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図４７（Ｃ）に示す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してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－３と、左右出目タイプＤＣ１－１とに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを参照することにより、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる演出図柄を決定する。

【０３６７】

こうして、ステップＳ５０５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で、確定演出図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せとなることがなく、また、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図７（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や、図７（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８、図７（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４、さらには、図４９に示すような一定の非リーチ組合せとなることもない。

【０３６８】

ステップＳ５０２にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップＳ５０２；Ｎｏ）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５０６）。一例として、ステップＳ５０６の処理では、まず、図５０（Ａ）に示す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してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを参照することにより、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）に示す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してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－３を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを参照することにより、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。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄が決定される。

【０３６９】

このように、ステップＳ５０６の処理では、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」の演出図柄表示エリア５Ｃ以外の「左

」及び「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる演出図柄が決定される。その後、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」の演出図柄表示エリア５Ｃ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となる演出図柄が決定される。

【０３７０】

ステップＳ５０１にて可変表示結果が「ハズレ」以外である場合には（ステップＳ５０１；Ｎｏ）、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「第４確変」であること、もしくは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」であることのうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５０７）。このとき、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「第４確変」である場合、もしくは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合には（ステップＳ５０７；Ｙｅｓ）、例えば変動パターン指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５０８）。ここで、図９に示すように、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５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」とすることを指定している。そのため、ステップＳ５０８にて特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５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Ｓ５０８；Ｙｅｓ）、図６４に示すステップＳ５０３の処理に進み、ステップＳ５０４、Ｓ５０５の処理のいずれかにより、最終停止図柄となる確定演出図柄を決定する。なお、ステップＳ５０８にて特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５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、図６４に示すステップＳ５０３の処理にて、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが特殊ＰＧ１－６の変動パターンであれば（図９を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定されることになる。

【０３７１】

図６５のステップＳ５０８にて特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップＳ５０８；Ｎｏ）、指定された変動パターンが特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－２、特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ３－２、特殊ＰＨ３－３の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５０９）。ここで、図９に示すように、特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－２、特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ３－２、特殊ＰＨ３－３の変動パターンはいずれも、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に「ノーマル」のリーチ演出を行うことを指定している。そのため、ステップＳ５０９にて特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－２、特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ３－２、特殊ＰＨ３－３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Ｓ５０９；Ｙｅｓ）、図６４に示すステップＳ５０６の処理に進み、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄を決定する。

【０３７２】

図６５のステップＳ５０９にて特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－２、特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ３－２、特殊ＰＨ３－３の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップＳ５０９；Ｎｏ）、指定された変動パターンが特殊ＰＧ３－１、特殊ＰＨ３－１の変動パターンのいずれかとなる。ここで、図９に示すように、特殊ＰＧ３－１、特殊ＰＨ３－１の変動パターンはいずれも、演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄の組合せを、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとすることを指定している。こうした特殊ＰＧ３－１、特殊ＰＨ３－１の変動パターンのいずれかが指定されたことに対応して、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５１０）。一例として、ステップＳ５１０の処

理では、指定された変動パターンが特殊ＰＧ３－１がある場合、図５１（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｄを、使用テーブルとして選択してセットし、特殊ＰＨ３－１がある場合には、図５１（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃを参照することにより、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３の組合せを、確定演出図柄として決定する。なお、ステップＳ５１０の処理では、図５１（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃや、図５１（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｄを参照することなく、特殊ＰＧ３－１～特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ３－１～特殊ＰＨ３－３の変動パターンのそれぞれに対応して、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを予め設定しておくことで、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定するようにしてもよい。

【０３７３】

ステップＳ５０７にて、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「第４確変」でも「突確」でもない場合には（ステップＳ５０７；Ｎｏ）、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「通常大当り」と「第３確変」のうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５１１）。このとき、大当り種別が「通常大当り」である場合、もしくは、大当り種別が「第３確変」である場合には（ステップＳ５１１；Ｙｅｓ）、通常大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５１２）。一例として、ステップＳ５１２の処理では、図５１（Ａ）に示す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してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを参照することにより、通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【０３７４】

ステップＳ５１１にて大当り種別が「通常」でも「第３確変」でもない場合には（ステップＳ５１１；Ｎｏ）、大当り種別が「第１確変」と「第２確変」のいずれかであることに対応して、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５１３）。一例として、ステップＳ５１３の処理では、図５１（Ｂ）に示す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してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂを参照することにより、確変大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【０３７５】

図６４のステップＳ５０４、Ｓ５０５、Ｓ５０６の処理のいずれかを実行した後、あるいは、図６５のステップＳ５１０、Ｓ５１２、Ｓ５１３の処理のいずれかを実行した後には、特定演出設定処理を実行する（ステップＳ５１４）。図６６は、ステップＳ５１４にて実行される特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この特定演出設定処理では、まず、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のない変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５５１）。このとき、特定演出のない変動パターンであれば（ステップＳ５５１；Ｙｅｓ）、そのまま特定演出設定処理を終了する。

【０３７６】

ステップＳ５５１にて特定演出のある変動パターンと判定された場合には（ステップＳ５５１；Ｎｏ）、その特定演出が「滑り」、「イントロ」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する（ステップＳ５５２）。このとき、「滑り」、「イントロ」の特定演出のいずれかであれば、その特定演出に応じた特定演出パターン決定テーブルを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップＳ５５３）。一例として、「滑り」の特定演出である場合には図５２（Ａ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ａをセットし、「イントロ」の特定演出である場合には図５２（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃをセットする。

【０３７７】

ステップＳ５５３の処理に続いて、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）。一例として、「滑り」の特定演出である場合には、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ６－１を示す数値データに基づき、ステップＳ５５２にてセットした特定演出パターン決定テーブル１６４Ａを参照することにより、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。「イントロ」の特定演出である場合には、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３を示す数値データを抽出する。このときには、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合に、演出制御バッファ設定部１９４に記憶されている前回演出バッファ値を読み出す。そして、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合には、抽出した乱数値ＳＲ６－３を示す数値データと前回演出バッファ値に基づき、変動パターンが非リーチＰＡ１－６以外である場合には、抽出した乱数値ＳＲ６－３を示す数値データに基づき、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃを参照することにより、特定演出パターンをイントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３のいずれかに決定する。

【０３７８】

ステップＳ５５４での判定を行った後には、特定演出が「イントロ」であるか否かを判定し（ステップＳ５５５）、「イントロ」の特定演出である場合には（ステップＳ５５５；Ｙｅｓ）、ステップＳ５５４にて決定されたイントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３の特定演出パターンに応じて、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃにおける前回演出バッファ更新設定値によって、前回演出バッファ値を更新する（ステップＳ５５６）。例えば、ステップＳ５５４にてイントロＴＰ３－１の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出バッファ値を“１”に更新する。これに対して、ステップＳ５５４にてイントロＴＰ３－２の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出バッファ値を“２”に更新する。また、ステップＳ５５４にてイントロＴＰ３－３の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出バッファ値を“３”に更新する。

【０３７９】

こうしてステップＳ５５６の処理を実行することにより、「イントロ」の特定演出を実行する変動パターンに対応して、演出動作の種類ごとに用意されたイントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３の特定演出パターンのいずれかに決定するごとに、その決定されたイントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３の特定演出パターンに対応する前回演出バッファ値が設定されるように更新することができる。すなわち、「イントロ」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ごとに、その決定された演出動作の種類を、前回演出バッファ値として更新可能に記憶することができる。そして、ステップＳ５５４の処理では、非リーチＰＡ１－６の変動パターンである場合に、前回演出バッファ値を読み出して図５２（Ｂ）に示すような特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃを用いた判定を行うことで、前回演出バッファ値として記憶されている演出動作の種類と同一種類の演出動作は実行しないように、特定演出パターンの決定を行うことができる。

【０３８０】

ステップＳ５５２にて特定演出が「滑り」、「イントロ」以外であると判定された場合や（ステップＳ５５２；Ｎｏ）、ステップＳ５５５にて特定演出が「イントロ」以外であ

ると判定された場合（ステップＳ５５５；Ｎｏ）、あるいは、ステップＳ５５６の処理を実行した後には、特定演出が「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する（ステップＳ５５７）。このとき、「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」以外の特定演出であれば（ステップＳ５５７；Ｎｏ）、特定演出設定処理を終了する。これに対して、「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」の特定演出のいずれかであれば（ステップＳ５５７；Ｙｅｓ）、特定演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから（ステップＳ５５８）、特定演出設定処理を終了する。

【０３８１】

ステップＳ５５８の処理では、一例として、「滑り」の特定演出である場合に、ステップＳ５５４にて決定された特定演出パターンに基づき、図５４（Ｅ）に示すテーブル選択設定に従い、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してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ３に基づき、セット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り、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のいずれかとなる演出図柄を決定する。

【０３８２】

他の一例として、「擬似連」の特定演出である場合には、まず、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に基づき、擬似連変動の実行回数を定数Ｍにセットする。例えば、非リーチＰＡ１－５、特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－５のいずれかの変動パターンである場合には、定数Ｍを「１」に設定し、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＨ１－３のいずれかの変動パターンである場合には、定数Ｍを「２」に設定し、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＨ１－４のいずれかの変動パターンである場合には、定数Ｍを「３」に設定する。このときには、決定した仮停止図柄の組合せ数を示す変数Ｎを「０」に設定しておく。また、変動パターンが非リーチＰＡ１－５である場合には、図５５（Ａ）に示す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てセットする一方で、変動パターンがスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１のいずれかである場合には、図５５（Ｂ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂを使用テーブルとして選択してセットする。また、変動パターンが特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＨ１－３、特殊ＰＨ１－４である場合には、図５５（Ｃ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃを使用テーブルとして選択してセットする一方で、変動パターンが特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－５のいずれかである場合には、図５５（Ｄ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－１を示す数値データに基づき、セットした仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄのいずれかを参照することにより、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の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを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。

【０３８３】

こうして更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、ステップＳ５５８の処理を終了する。これに対して、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、図５５（Ｅ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－２を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅを参照することにより、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ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを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。

【０３８４】

こうして更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、ステップＳ５５８の処理を終了する。これに対して、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、図５５（Ｆ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｆを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－３を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｆを参照することにより、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ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せを決定する。こうして左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せを決定した後には、ステップＳ５５８の処理を了する。

【０３８５】

さらに他の一例として、「発展チャンス目」の特定演出である場合には、図５７に示す仮停止図柄決定テーブル１６８を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ３に基づき、仮停止図柄決定テーブル１６８を参照することにより、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ６－１、ＫＺ６－２、ＫＺ６－３の組合せを決定する。

【０３８６】

図６４に示すステップＳ５１４にて以上のような特定演出設定処理を実行した後には、変動中昇格演出設定処理を実行する（ステップＳ５１５）。図６７は、ステップＳ５１５にて実行される変動中昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この変動中昇格演出設定処理では、まず、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合に該当するか、または、そうした場合には該当しないかを判定する（ステップＳ５６１）。このとき、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合に該当しなければ（ステップＳ５６１；Ｎｏ）、そのまま変動中昇格演出設定処理を終了する。

【０３８７】

ステップＳ５６１にて、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合に該当すると判定されたときには（ステップＳ５６１；Ｙｅｓ）、図５３（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップＳ５６２）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５を示す数値データを抽出する（ステップＳ５６３）。そして、ステップＳ５６３にて抽出した乱数値ＳＲ５を示す数値データに基づき、ステップＳ５６２にてセットした変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａを参照することにより、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれであるかに応じて、変動中昇格演出の有無を判定する（ステップＳ５６４）。このとき、変動中昇格演出なしと判定された場合には（ステップＳ５６５；Ｎｏ）、変動中昇格演出設定処理を終了する。

【０３８８】

これに対して、ステップＳ５６４にて変動中昇格演出ありと判定された場合には（ステ

ップＳ５６５；Ｙｅｓ）、変動中昇格演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから（ステップＳ５６６）、変動中昇格演出設定処理を終了する。ステップＳ５６６の処理では、一例として、図５８に示す仮停止図柄決定テーブル１６９を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ２を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル１６９を参照することにより、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として決定された演出図柄の図柄番号に応じて、左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３の組合せを決定する。

【０３８９】

ステップＳ５１５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Ｓ５１６）。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Ｓ５１５の処理で決定した特定演出パターンに応じて、図５９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。

【０３９０】

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Ｓ５１７）。なお、予告演出設定処理の内容については後述する（図７７、図７８参照）。

【０３９１】

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Ｓ５１８）。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）。

【０３９２】

図６８は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１０１が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置９等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置９の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）が記載されている。具体的には、演出表示装置９の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ２７からの音出力を制御する。また、可動部材制御データに設定されている態様で可動部材７８および演出羽根役物７９ａ，７９ｂを制御する。

【０３９３】

図６８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。

【０３９４】
図６９は、プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルにおける演出制御実行データに従って表示制御を実行する。すなわち、プロセスタイマ設定値に設定されたタイマ値に応じた時間が経過すると、プロセステーブルにおける次の演出制御実行データに従って、演出表示装置９、ＬＥＤ等の発光体、スピーカ２７、可動部材７８、および演出羽根役物７９ａ，７９ｂを制御する処理を繰り返すことによって、１回の演出図柄の変動における演出が実現される。なお、変動期間中に制御対象にならない演出用部品に対応するデータ（例えば、可動部材制御データ）には、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されている。

【０３９５】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５１９の処理を実行したら、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１、可動部材制御データ１）に従って演出装置（演出図柄を可変表示する演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ２７、および演出用部品としての可動部材７８と演出羽根役物７９ａ，７９ｂ）の制御を開始する（ステップＳ５２０）。例えば、表示制御実行データに従って、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、可動部材制御データに従って、可動部材７８を動作させるための駆動信号を出力する。また、可動部材制御データに従って、演出羽根役物７９ａ，７９ｂを動作させるための駆動信号を出力する。

【０３９６】
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）。

【０３９７】
次に、第１ステップアップ予告における各予告演出の内容について説明する。図７０～図７５は、第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。

【０３９８】
この実施の形態において、ステップアップ予告演出とは、予め定められた順番に従って１段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出のことをいう。この実施の形態では、特定表示結果（大当り）とする場合は特定表示結果としない場合よりもステップアップ予告演出において多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高くなる。

【０３９９】
なお、ステップアップ予告演出は、１つのキャラクタの形状や色が変化するようなものでもよく、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであれば「ステップアップ予告」と言える。例えば、段階的にキャラクタの数が増える、段階的に動くキャラクタの数が増える、キャラクタの動く回数や頻度などが段階的に増える、キャラクタの大きさが段階的に大きくなる、などの態様であってもよい。また、キャラクタを可動部材に置き換えた場合も同様である。すなわち、可動部材が複数設けられている場合に段階的に動く可動部材の数が増える、可動部材の動く回数や頻度などが段階的に増える、などの態様であってもよい。

【０４００】
図７０～図７５に示すように、第１ステップアップ予告では、４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）を実行可能なメインステップアップと、メインステップアップから所定のタイミングで分岐し、メインステップアップにおける予告

演出とは異なる予告演出を実行する複数の分岐ステップアップとを備えている。

【０４０１】

図７０は、メインステップアップに含まれる予告演出Ａ～Ｄの例を示している。図７０に示すように、予告演出Ａとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において人のキャラクタＡが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｂとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において人のキャラクタＢが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｃとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において人のキャラクタＣが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｄとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１においてキャラクタＡ，Ｂ，Ｃが同時に画面左から登場し、画面の中央で停止する演出が行われる。

【０４０２】

また、図７１は、複数設けられた分岐ステップアップのうち、第１分岐ステップアップに含まれる予告演出Ｅ，Ｆの例を示している。図７１に示すように、メインステップアップから分岐して第１分岐ステップアップが実行されると、予告演出Ｅとして、操作ボタンと箱が演出表示装置９の画面上に表示される。遊技者によって操作ボタンが押されると、予告演出Ｆとして、箱が開いて中の物を見せる演出が実行される。図７４に示すように、第１分岐ステップアップは、メインステップアップの予告演出Ａの実行後に分岐する。

【０４０３】

また、図７２は、複数設けられた分岐ステップアップのうち、第２分岐ステップアップに含まれる予告演出Ｇ，Ｈ１，Ｈ２の例を示している。図７２に示すように、メインステップアップから分岐して第２分岐ステップアップが実行されると、予告演出Ｇとして、「ゴーゴーゴー」といった地響きのような音が鳴らされる演出が実行される。そして、予告演出Ｈ１として、地震が発生して地面が揺れ、地面が割れる演出が実行される。その後、予告演出Ｈ２として、地面から「もぐら」が出てきて「スーパーリーチだよ！」と言う演出が実行される。図７５に示すように、第２分岐ステップアップは、メインステップアップの予告演出Ｂの実行途中に分岐する。

【０４０４】

また、図７３は、複数設けられた分岐ステップアップのうち、第２分岐ステップアップに含まれる予告演出Ｇ，Ｉ１，Ｉ２の例を示している。図７３に示すように、メインステップアップから分岐して第２分岐ステップアップが実行されると、予告演出Ｇとして、「ゴーゴーゴー」といった地響きのような音が鳴らされる演出が実行される。この演出は図７２に示した演出と同様である。そして、予告演出Ｉ１として、雷が発生する演出が実行される。この予告演出Ｉ１は、図７５に示すように、第２分岐ステップアップの予告演出Ｇの実行後にさらに分岐して実行される予告演出である。その後、予告演出Ｉ２として、「チャンスだ！」と表示される演出が実行される。

【０４０５】

図７６は、第２ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。図７６に示すように、第２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）を実行可能である。図７５に示すように、予告演出Ｘとして、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２においてカブト虫のキャラクタが画面右から飛んでくる演出が行われる。予告演出Ｙとして、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２においてカブト虫のキャラクタが木にとまる演出が行われる。予告演出Ｚとして、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２じおいて表示されている木の画像が拡大される演出が実行される。なお、この実施の形態では、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告は同一期間に同時に実行可能である。

【０４０６】

図７７および図７８は、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、受信した変動パターンコマンドで指定された変動パターンの内容に応じた予告種別選択テーブルを選択する（ステップＳ５７１）。

【０４０７】
図７９は、予告種別選択テーブルを示す説明図である。図７９に示すように、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが非リーチＰＡ１－１，ＰＡ１－２，ＰＡ１－７，ＰＢ１－１、ＰＣ１－１であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図７９の最上段のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第１ステップアップ予告、メール予告（メールを受信し、操作ボタン１２０の操作に応じてメールを開封する予告演出）、カード予告（カードが出てきて自動的にカードをめくる予告演出）、可動物ステップアップ予告（可動部材７８が段階的に動くことによって予告演出の態様をステップアップさせるステップアップ予告演出）、他系統液晶予告（第１ステップアップ予告や第２ステップアップ予告とは異なる系統の液晶画面上で実行される予告演出）のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、非リーチＰＡ１－１，ＰＡ１－２，ＰＡ１－７，ＰＢ１－１、ＰＣ１－１の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。
【０４０８】
また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが通常状態でかつ保留記憶数が５～８個のときの非リーチの変動パターンである非リーチＰＡ１－３であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図７９の２段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第１ステップアップ予告に対してのみ判定値が割り振られている。従って、非リーチＰＡ１－３の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告のみ実行可能となる。
【０４０９】
また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが特定演出として「滑り」が実行される非リーチＰＡ１－４であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図７９の３段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、非リーチＰＡ１－４の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。
【０４１０】
また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが時短状態または確変状態でかつ保留記憶数が５～８個のときの非リーチの変動パターンである非リーチＰＢ１－２または非リーチＰＣ１－２であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図７９の４段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、いずれの予告に対しても判定値が割り振られておらず、「予告なし」に対してのみ判定値が割り振られている。従って、非リーチＰＢ１－２または非リーチＰＣ１－２の変動パターンの場合は、いずれの予告演出も実行不可能となる。このように、時短状態や確変状態のときに予告演出を実行させないようにしているのは、時短状態や確変状態のときは変動時間が短縮されているので、予告演出を実行するのが困難であるからである。
【０４１１】
また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが特定演出として「イントロ」が実行される変動パターンである非リーチＰＡ１－６、スーパーはずれＰＡ３－３，ＰＡ３－８，ＰＢ３－３，大当りＰＡ４－３，ＰＡ４－８，ＰＡ５－３，ＰＢ４－３，ＰＢ５－３であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図７９の５段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第１ステップアップ予告に対してのみ判定値が割り振られている。従って、非リーチＰＡ１－６、スーパーはずれＰＡ３－３，ＰＡ３－８，ＰＢ３－３，大当りＰＡ４－３，ＰＡ４－８，ＰＡ５－３，ＰＢ４－３，ＰＢ５－３の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告のみ実行可能となる。
【０４１２】
また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが突確用の特殊ＰＧ１－１、ＰＧ１－２、ＰＧ１－６、ＰＧ２－１、ＰＧ２－２、ＰＧ３－１～ＰＧ３－３、ＰＨ３－１

～ＰＨ３－３であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図７９の６段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、特殊ＰＧ１－１、ＰＧ１－２、ＰＧ１－６、ＰＧ２－１、ＰＧ２－２、ＰＧ３－１～ＰＧ３－３、ＰＨ３－１～ＰＨ３－３の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【０４１３】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが突確用の特殊ＰＧ１－３、ＰＧ１－４、ＰＨ１－３、ＰＨ１－４であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図７９の７段目のテーブル）を選択する。このテーブルにおいても、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、特殊ＰＧ１－３、ＰＧ１－４、ＰＨ１－３、ＰＨ１－４の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【０４１４】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが突確用の特殊ＰＧ１－５、ＰＨ１－５であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図７９の７段目のテーブル）を選択する。このテーブルにおいても、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、特殊ＰＧ１－５、ＰＨ１－５の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【０４１５】

さらに、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが上記以外の変動パターンであれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図７９の最下段目のテーブル）を選択する。このテーブルにおいても、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、この場合は、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【０４１６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告種別選択用乱数ＳＲ７の値を抽出し、抽出した乱数値とステップＳ５７１で選択したテーブルにおける判定値と比較し、一致する判定値と対応付けられた予告種別を、今回の変動で実行可能な予告種別として決定する（ステップＳ５７２）。

【０４１７】

以上のように、複数種類の予告種別（第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告）のうち一つの予告種別を今回の変動で実行可能な予告種別と決定する。そして、後述するように、決定された予告種別の予告演出を実行するか否かを決定する。このような構成にしているのは、あまりに多くの予告演出が同時に実行されると、演出が煩雑となってしまい、遊技者が予告演出の内容を認識し難くなってしまうのを防止するためである。

【０４１８】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１ステップアップ予告が実行可能であるか否か（ステップＳ５７２で決定した予告種別が第１ステップアップ予告であるかどうか）を確認し（ステップＳ５７３）、第１ステップアップ予告が実行可能であれば、変動パターンに応じた図８０～図８５に示す第１予告設定テーブルを選択する（ステップＳ５７４）。ここで、図８０～図８５に示すように、図８および図９に示した変動パターン毎にテーブルが用意されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認することにより、変動パターンに応じた第１予告設定テ

ーブルを選択する。

【０４１９】

図８０に示すように、非リーチの変動パターンの第１予告設定テーブルでは、「ステップＣ（つまり予告演出Ｃ）」、「ステップＤ（予告演出Ｄ）」、「分岐ステップＧ，Ｈ（つまり予告演出Ｇ，Ｈ１，Ｈ２）」、「分岐ステップＧ，Ｉ（つまり予告演出Ｇ，Ｉ１，Ｉ２）」に対して判定値が割り振られていない。従って、メインステップアップにおける予告演出Ｃや分岐ステップアップにおける予告演出Ｇが実行されたときは、リーチの発生が確定したことになる。

【０４２０】

図８０および図８１に示すように、ノーマルリーチの変動パターンの第１予告設定テーブルでは、「ステップＤ（つまり予告演出Ｄ）」に対して判定値が割り振られていない。従って、メインステップアップにおける予告演出Ｄが実行されたときは、スーパーリーチの発生が確定したことになる。

【０４２１】

図８２に示すように、突確や第４確変が発生するときに選択される変動パターン（特殊ＰＧ１－１等）の第１予告設定テーブルにおいても、所定の予告演出に対して判定値が割り振られている。従って、特殊ＰＧ１－１等の変動パターンにもとづく変動中においても予告演出が実行される。ただし、「ステップＣ」、「ステップＤ」、「分岐ステップＧ，Ｈ（つまり予告演出Ｇ，Ｈ１，Ｈ２）」、「分岐ステップＧ，Ｉ（つまり予告演出Ｇ，Ｉ１，Ｉ２）」に対して判定値が割り振られていない。従って、メインステップアップにおける予告演出Ｃや分岐ステップアップにおける予告演出Ｇが実行されたときは、突確大当りや第４確変大当たりが発生することはない。だたし、擬似連が発生した場合には、メインステップアップにおける予告演出Ｃや分岐ステップアップにおける予告演出Ｇが実行されたときであっても、突確大当りや第４確変大当たりが発生する場合がある（図８３～図８５参照）。

【０４２２】

図８３に示す第１予告設定テーブルには、擬似連１回の変動パターンが設定されている。擬似連１回の変動パターンでは、１回の変動中に見た目上２回の変動が行われたように見せるため、予告演出は変動１回目のときの予告演出と変動２回目のときの予告演出との組が設定されている。

【０４２３】

図８４に示す第１予告設定テーブルには、擬似連２回の変動パターンが設定されている。擬似連２回の変動パターンでは、１回の変動中に見た目上３回の変動が行われたように見せるため、予告演出は変動１回目のときの予告演出と変動２回目のときの予告演出と変動３回目の予告演出との組が設定されている。

【０４２４】

図８５に示す第１予告設定テーブルには、擬似連３回の変動パターンが設定されている。擬似連３回の変動パターンでは、１回の変動中に見た目上４回の変動が行われたように見せるため、予告演出は変動１回目のときの予告演出と変動２回目のときの予告演出と変動３回目の予告演出と変動４回目の予告演出との組が設定されている。

【０４２５】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１ステップアップ予告演出決定用乱数ＳＲ８－１を抽出し、抽出した乱数値とステップＳ５７４で選択した第１予告設定テーブルの判定値を比較することによって、今回の変動で予告演出を実行するか否かと、予告演出を実行する場合の予告演出の態様とを決定する（ステップＳ５７５）。そして、ステップＳ５８４に移行する。

【０４２６】

図８０～図８５において、「出現率」は、各変動パターンが図３０の変動パターン設定処理で選択される割合を示している。具体的には、大当りと決定された場合に所定の大当り用変動パターンが選択される割合は、大当りの確率は１／３００であり、大当り種別に

応じて所定の割合で大当り用変動パターン種別が選択され、選択された大当り用変動パターン種別の中から所定の割合で変動パターンが選択され、選択された変動パターンについて実行する予告種別として複数種類の予告種別の中から第１ステップアップ予告が選択されるので、１／３００×（変動パターン種別の選択割合）×（変動パターンの選択割合）×（第１ステップアップ予告の選択割合）から求められる。例えば、遊技状態が通常状態であり、大当りと決定され、大当り種別が「通常」または「第３確変」である場合に、大当り用のノーマルＰＡ２－５の変動パターンが選択される割合は、１／３００×（図１３（Ａ）のノーマルＣＡ３－１の選択割合（７４／２４１））×（図１８のＣＡ３－１におけるノーマルＰＡ２－５の変動パターンの選択割合（１２／２５１）×（図７９の第１ステップアップ予告の選択割合（１２１／１９１））となる。

【０４２７】

また、リーチはずれの変動パターンが選択される割合は、はずれの確率は２９９／３００であり、リーチとするか否かが決定され、リーチとすると決定された場合に所定の割合でリーチ用変動パターン種別が選択され、選択されたリーチ用変動パターン種別の中から所定の割合で変動パターンが選択され、選択された変動パターンについて実行する予告種別として複数種類の予告種別の中から第１ステップアップ予告が選択されるので、２９９／３００×（リーチの発生確率）×（変動パターン種別の選択割合）×（変動パターンの選択割合）×（第１ステップアップ予告の選択割合）から求められる。例えば、遊技状態が通常状態であり、保留記憶数が０である場合に、リーチ用のノーマルＰＡ２－１の変動パターンが選択される割合は、２９９／３００×（図１５（Ａ）のリーチＨＡ２－１の選択割合（３５／２３９））×（図１６（Ａ）のノーマルＣＡ２－１の選択割合（１２８／２４１））×（図２２のノーマルＣＡ２－１におけるノーマルＰＡ２－１の変動パターンの選択割合（１４８／２５１）×（図７９の第１ステップアップ予告の選択割合（１２１／１９１））となる。

【０４２８】

また、非リーチはずれの変動パターンが選択される割合は、はずれの確率は２９９／３００であり、リーチとするか否かが決定され、リーチとしないと決定された場合に所定の割合で非リーチ用変動パターン種別が選択され、選択された非リーチ用変動パターン種別の中から所定の割合で変動パターンが選択され、選択された変動パターンについて実行する予告種別として複数種類の予告種別の中から第１ステップアップ予告が選択されるので、２９９／３００×（非リーチの発生確率）×（変動パターン種別の選択割合）×（変動パターンの選択割合）×（第１ステップアップ予告の選択割合）から求められる。例えば、遊技状態が通常状態であり、保留記憶数が０である場合に、非リーチＰＡ１－１の変動パターンが選択される割合は、２９９／３００×（図１５（Ａ）の非リーチＨＡ１－１の選択割合（２０４／２３９））×（図１７（Ａ）の非リーチＣＡ１－１の選択割合（２１６／２４１））×（図２１の非リーチＣＡ１－１における非リーチＰＡ１－１の変動パターンの選択割合（２５１／２５１）×（図７９の第１ステップアップ予告の選択割合（１２１／１９１））となる。

【０４２９】

なお、図８０～図８５に示す「出現率」は、遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれでも出現可能な変動パターンの場合は、通常状態のときの出現率である。また、保留記憶数が特定値の場合にのみ出現可能な変動パターン（非リーチの変動パターン等のように保留記憶数に応じて設定された変動パターン）以外の変動パターンの場合は、保留記憶数が０個のときの出現率である。また、特定の遊技状態（確変状態または時短状態）のときに出現可能な変動パターンの場合は、その特定の遊技状態のときの出現率である。また、保留記憶数が特定値の場合にのみ出現可能な変動パターンの場合は、保留記憶数が特定値のときの出現率である。

【０４３０】

図８６は、第１ステップアップ予告における各予告の出現率を示す説明図である。図８７は、各予告の大当りの信頼度を示す説明図である。図８６では、はずれの変動パターン

の場合は、通常状態で保留記憶数が０の場合の出現率を示し、大当りの変動パターンの場合は、通常状態のときの出現率を示している。

【０４３１】

図８６に示す第１ステップアップ予告における各予告（各ステップ）の出現率は次のように求められる。まず、通常状態で保留記憶数が０のときに出現可能なはずれの変動パターンの各々について、各予告の出現率を計算する。例えば、図８０に示すように、ノーマルＰＡ２－１の場合、変動パターンの出現率は４．５７１％（＝０．０４５７１）である。そして、「なし」に対して判定値１～２００が割り当てられ、「ステップＡ」に対して判定値２０１～４００が割り当てられ、「ステップＢ」に対して判定値４０１～４５０が割り当てられ、「ステップＣ」に対して判定値４５１～４５５が割り当てられ、「分岐ステップＥ，Ｆ」に対して判定値４５６～４９５が割り当てられ、「分岐ステップＧ，Ｈ」に対して判定値４９６～５００が割り当てられている。従って、「なし」の出現率は０．０４５７１×２００／５００で求められ、「ステップＡ」の出現率は０．０４５７１×２００／５００で求められ、「ステップＢ」の出現率は０．０４５７１×５０／５００で求められ、「ステップＣ」の出現率は０．０４５７１×５／５００で求められ、「分岐ステップＥ，Ｆ」の出現率は０．０４５７１×４０／５００で求められ、「分岐ステップＧ，Ｈ」の出現率は０．０４５７１×５／５００で求められる。

【０４３２】

また、通常状態のときに出現可能な大当りの変動パターンの各々について、各予告の出現率を計算する。例えば、図８１に示すように、ノーマルＰＡ２－５の場合、変動パターンの出現率は０．００６２５％（＝０．０００００６２５）である。そして、「なし」に対して判定値１～１００が割り当てられ、「ステップＡ」に対して判定値１０１～３００が割り当てられ、「ステップＢ」に対して判定値３０１～３７０が割り当てられ、「ステップＣ」に対して判定値３７１～４００が割り当てられ、「分岐ステップＥ，Ｆ」に対して判定値４０１～４６０が割り当てられ、「分岐ステップＧ，Ｈ」に対して判定値４６１～４８０が割り当てられ、「分岐ステップＧ，Ｉ」に対して判定値４８１～５００が割り当てられている。従って、「なし」の出現率は０．０００００６２５×１００／５００で求められ、「ステップＡ」の出現率は０．０００００６２５×２００／５００で求められ、「ステップＢ」の出現率は０．０００００６２５×７０／５００で求められ、「ステップＣ」の出現率は０．０００００６２５×３０／５００で求められ、「分岐ステップＥ，Ｆ」の出現率は０．０００００６２５×６０／５００で求められ、「分岐ステップＧ，Ｈ」の出現率は０．０００００６２５×２０／５００で求められ、「分岐ステップＧ，Ｉ」の出現率は０．０００００６２５×２０／５００で求められる。

【０４３３】

次に、各予告演出（「なし」「ステップＡ」「ステップＢ」「ステップＣ」「ステップＤ」「分岐ステップＥ，Ｆ」「分岐ステップＧ，Ｈ」「分岐ステップＧ，Ｉ」）について、はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率を足し合わせて合計（ＮＨ、ＡＨ、ＢＨ、ＣＨ、ＤＨ、ＥＨ、ＨＨ、ＩＨ）を計算する。また、各予告演出（「なし」「ステップＡ」「ステップＢ」「ステップＣ」「ステップＤ」「分岐ステップＥ，Ｆ」「分岐ステップＧ，Ｈ」「分岐ステップＧ，Ｉ」）について、大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率を足し合わせて合計（ＮＡ、ＡＡ、ＢＡ、ＣＡ、ＤＡ、ＥＡ、ＨＡ、ＩＡ）を計算する。

【０４３４】

図８７に示す第１ステップアップ予告における各予告（各ステップ）の信頼度は次のように求められる。すなわち、「なし」の場合はＮＨ／（ＮＨ＋ＮＡ）、「ステップＡ」の計算式、「ステップＡ」の場合はＡＨ／（ＡＨ＋ＡＡ）の計算式、「ステップＢ」の場合はＢＨ／（ＢＨ＋ＢＡ）の計算式、「ステップＣ」の場合はＣＨ／（ＣＨ＋ＣＡ）の計算式、「ステップＤ」の場合はＤＨ／（ＤＨ＋ＤＡ）の計算式、「分岐ステップＥ，Ｆ」の場合はＥＨ／（ＥＨ＋ＥＡ）の計算式、「分岐ステップＧ，Ｈ」の場合はＨＨ／（ＨＨ＋ＨＡ）の計算式、「分岐ステップＧ，Ｉ」の場合はＩＨ／（ＩＨ＋ＩＡ）の計算式、から

信頼度を求められる。

【０４３５】

この実施の形態では、図８７に示すように、「なし」の場合の信頼度は「０．１１５２３０４８１」であり、「ステップＡ」の場合の信頼度は「０．３１８８８０２０９」であり、「ステップＢ」の場合の信頼度は「０．３８１９３０１４９」であり、「ステップＣ」の場合の信頼度は「１．８９３３３９８０４」であり、「ステップＤ」の場合の信頼度は「５．９１４３８７」であり、「分岐ステップＥ，Ｆ」の場合の信頼度は「０．４１２４１９１７８」であり、「分岐ステップＧ，Ｈ」の場合の信頼度は「２．８５１５６５３５９」であり、「分岐ステップＧ，Ｉ」の場合の信頼度は「５．１４６４３９９９」である。

【０４３６】

以上より、「ステップＢ」の場合の信頼度よりも「分岐ステップＥ，Ｆ」の場合の信頼度の方が高くなっている。すなわち、メインステップアップのステップＡ（予告演出Ａ）が実行された後にステップＢ（予告演出Ｂ）が実行される場合よりも、メインステップアップ予告のステップＡが実行された後に分岐ステップアップの分岐ステップＥ，Ｆ（予告演出Ｅ，Ｆ）が実行された場合の方が大当りの信頼度が高いことを意味する。このような構成によれば、分岐ステップアップ予告と同様にメインステップアップ予告においてステップＡの次に実行されるステップＢで終了する場合よりも分岐ステップアップ予告が実行される場合の方が大当りの可能性が高いため、遊技者は分岐したときに大きな期待を持つことになり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０４３７】

また、「ステップＣ」の場合の信頼度の方が「分岐ステップＥ，Ｆ」の場合の信頼度よりも高くなっている。すなわち、メインステップアップのステップＡ（予告演出Ａ）が実行された後にステップＢ（予告演出Ｂ）が実行され、さらにステップＣ（予告演出Ｃ）が実行される場合の方が、メインステップアップ予告のステップＡが実行された後に分岐ステップアップの分岐ステップＥ，Ｆ（予告演出Ｅ，Ｆ）が実行された場合よりも大当りの信頼度が高いことを意味する。このような構成によれば、メインステップアップ予告においてステップＡの次にステップＢが実行されると、分岐ステップアップの分岐ステップＥ，Ｆが実行される場合よりも信頼度が低くなるが、ステップＢの次にステップＣが実行されると、分岐ステップアップの分岐ステップＥ，Ｆが実行される場合よりも信頼度が高くなるため、ステップアップが分岐しなかった場合でも大当りの期待を長時間維持させることができ、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０４３８】

また、「分岐ステップＥ，Ｆ」の場合の信頼度よりも「分岐ステップＧ，Ｈ」や「分岐ステップＧ，Ｉ」の場合の信頼度の方が高くなっている。すなわち、メインステップアップ予告のステップＡが実行された後に分岐して分岐ステップＥ，Ｆ（予告演出Ｅ，Ｆ）が実行された場合よりも、メインステップアップ予告のステップＢの途中で分岐して分岐ステップＧ，Ｈ（予告演出Ｇ，Ｈ）や分岐ステップＧ，Ｉ（予告演出Ｇ，Ｉ）が実行された場合の方が大当りの信頼度が高いことを意味する。このような構成によれば、分岐タイミングが遅い方が大当りの信頼度が高いため、分岐するかしないかの期待感を長時間維持させることができ、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０４３９】

さらに、「分岐ステップＧ，Ｈ」の場合の信頼度よりも「分岐ステップＧ，Ｉ」の場合の信頼度の方が高くなっている。このような構成によれば、メインステップアップから分岐し、さらに分岐ステップアップから分岐した場合には大当りの信頼度がきわめて高いことを意味し、分岐に対する期待を高めることができる。

【０４４０】

なお、今回の信頼度は一例として遊技状態が通常状態であって、保留記憶数が０における信頼度について詳細を記載したが、保留記憶数がいずれの保留記憶数であってもまた、遊技状態が確変状態や時短状態である場合においても同様である。

【０４４１】
ステップＳ５７３において第１ステップアップ予告を実行可能でないと判定した場合には（ステップＳ５７３のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メール予告を実行可能であるか否か（つまり、ステップＳ５７２で予告種別としてメール予告を決定したか否か）を判定する（ステップＳ５７６）。メール予告を実行可能であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メール予告決定用乱数ＳＲ８－４を抽出し、抽出した乱数値にもとづき、図８８に示すメール予告選択テーブルと図８９～図９１に示すメールメッセージ決定テーブルを用いて、メール予告の態様（内容）を決定する（ステップＳ５７７）。そして、ステップＳ５８４に移行する。以下、メール予告の態様（内容、パターン）を決定する処理について説明する。

【０４４２】
図８８は、メール予告パターンを決定するときに用いるテーブルを選択するために用いるデータテーブルとしての予告選択テーブルの構成例を示す説明図である。

【０４４３】
図８８において、（Ａ）には、大当り時メール予告選択テーブルが示されている。図８８において、（Ｂ）には、リーチはずれ時メール予告選択テーブルが示されている。図８８において、（Ｃ）には、非リーチはずれ時メール予告選択テーブルが示されている。これらの予告選択テーブルは、すべて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。

【０４４４】
（Ａ）に示す大当り時メール予告選択テーブルは、変動表示結果が「大当り」となる大当り変動パターンが指定されたときにおいて、予告パターン種別としてボタン予告が決定されたときに、具体的な予告パターンの決定のために用いる予告パターン決定テーブルとしてのメールメッセージ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。大当り時メール予告選択テーブルにおいては、演出制御コマンドにより指定された変動パターン中で行なわれる擬似連の回数に応じて、異なるメールメッセージ決定テーブルを選択するようにデータが設定されている。

【０４４５】
（Ａ）に示す大当り時メール予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにメールメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、擬似連とならない（以下、擬似連なしという）変動パターンが指定されたときには、図８９に示す第１メールメッセージ決定テーブル２０１Ａが選択される。

【０４４６】
また、擬似連１回が行なわれる変動パターンが指定されたときには、１回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図８９に示す第２メールメッセージ決定テーブル２０１Ｂが選択され、２回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図８９に示す第３メールメッセージ決定テーブル２０１Ｃが選択される。

【０４４７】
また、擬似連２回が行なわれる変動パターンが指定されたときには、１回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図８９に示す第４メールメッセージ決定テーブル２０１Ｄが選択され、２回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図８９に示す第５メールメッセージ決定テーブル２０１Ｅが選択され、３回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図８９に示す第６メールメッセージ決定テーブル２０１Ｆが選択される。

【０４４８】
また、擬似連３回が行なわれる変動パターンが指定されたときには、１回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図８９に示す第７メールメッセージ決定テーブル２１１Ａが選択され、２回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図８９に示す第８メールメッセージ決定テーブル２０１Ｈが選択され、３回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図８９に示す第９メールメッセージ決定テ

ーブル２０１Ｉが選択され、４回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図８９に示す第１０メールメッセージ決定テーブル２０１Ｊが選択される。

【０４４９】

（Ｂ）に示すリーチはずれ時メール予告選択テーブルは、変動表示結果が「リーチはずれ」となるリーチはずれ変動パターンが指定されたときにおいて、予告パターン種別としてボタン予告が決定されたときに、具体的な予告パターンの決定のために用いるメールメッセージ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。リーチはずれ時メール予告選択テーブルにおいては、演出制御コマンドにより指定された変動パターン中で行なわれる擬似連の回数に応じて、異なるメールメッセージ決定テーブルを選択するようにデータが設定されている。

【０４５０】

（Ｂ）に示すリーチはずれ時メール予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにメールメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図９０に示す第１メールメッセージ決定テーブル２１１Ａが選択される。

【０４５１】

また、擬似連２回の変動パターンが指定されたときには、１回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図９０に示す第２メールメッセージ決定テーブル２１１Ｂが選択され、２回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９０に示す第３メールメッセージ決定テーブル２１１Ｃが選択され、３回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９０に示す第４メールメッセージ決定テーブル２１１Ｄが選択される。

【０４５２】

また、擬似連４回の変動パターンが指定されたときには、１回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図９０に示す第５メールメッセージ決定テーブル２１１Ｅが選択され、２回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９０に示す第６メールメッセージ決定テーブル２１１Ｆが選択され、３回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９０に示す第７メールメッセージ決定テーブル２１１Ｇが選択され、４回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９０に示す第８メールメッセージ決定テーブル２１１Ｈが選択される。

【０４５３】

（Ｃ）に示す非リーチはずれ時メール予告選択テーブルは、変動表示結果が「非リーチはずれ」となる非リーチはずれ変動パターンが指定されたときにおいて、予告パターン種別としてボタン予告が決定されたときに、具体的な予告パターンの決定のために用いるメールメッセージ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。非リーチはずれ時メール予告選択テーブルにおいては、演出制御コマンドにより指定された変動パターン中で行なわれる擬似連の回数に応じて、異なるメールメッセージ決定テーブルを選択するようにデータが設定されている。

【０４５４】

（Ｃ）に示す非リーチはずれ時メール予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにメールメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図９１に示す第１メールメッセージ決定テーブル２２１Ａが選択される。

【０４５５】

また、「擬似連１回」の変動パターンが指定されたときには、１回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図９１に示す第２メールメッセージ決定テーブル２１１Ｂが選択され、２回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９１に示す第３メールメッセージ決定テーブル２１１Ｃが選択される。

【０４５６】

次に、変動表示結果が大当りとなるときに用いられる第１メールメッセージ決定テーブ

ル２０１Ａ～第１０メールメッセージ決定テーブル２０１Ｊの内容を説明する。図８９は、第１メールメッセージ決定テーブル２０１Ａ～第１０メールメッセージ決定テーブル２０１Ｊの構成例を示す説明図である。

【０４５７】

図８９においては、（Ａ）～（Ｊ）に第１メールメッセージ決定テーブル２０１Ａ～第１０メールメッセージ決定テーブル２０１Ｊが示されている。各メールメッセージ決定テーブルにおいては、メール予告決定用乱数ＳＲ８－４の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）との関係が示されている。

【０４５８】

（Ａ）の第１メールメッセージ決定テーブル２０１Ａでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「ＲＥＡＣＨ」、「激熱」、「ＦＥＶＥＲ」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連なし」の変動パターンのときには、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４５９】

（Ｂ）の第２メールメッセージ決定テーブル２０１Ｂでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「激熱」、および「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連１回」の変動パターンのときの１回目の変動においては、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４６０】

（Ｃ）の第３メールメッセージ決定テーブル２０１Ｃでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「ＲＥＡＣＨ」、「激熱」、「ＦＥＶＥＲ」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連１回」の変動パターンのときの２回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４６１】

ただし、第３メールメッセージ決定テーブル２０１Ｃについては、前回に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連１回」の２回目（今回）の変動について、「擬似連１回」の１回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理（予告メッセージ禁則処理）が行なわれる。たとえば、「擬似連１回」の１回目（前回）の変動において第２メールメッセージ決定テーブル２０１Ｂに基づいて「ＣＨＡＮＣＥ」が選択されたときには、「擬似連１回」の２回目（今回）の変動において、信頼度が低い「・・・」が選択されないように設定を変更する禁則処理が行なわれる。

【０４６２】

このような予告メッセージの禁則処理の内容は、たとえば、次のようなものである。擬似連の変動表示を実行するに際して予告パターンとしての予告メッセージを決定したときには、その決定した予告メッセージを特定する前回予告メッセージデータが、前回予告パターンを示すデータとしてＲＡＭの前回予告メッセージ記憶領域において記憶（更新記憶）される。そして、擬似連における次回の変動表示を実行する際に、第３メールメッセージ決定テーブル２０１Ｃを用いて選択した今回選択予告メッセージについて、前回予告メッセージデータにより特定される前回予告メッセージと、大当りになる信頼度を比較する。今回選択予告メッセージが前回予告メッセージよりも信頼度が低いときには、前回の変動表示よりも信頼度が低い予告メッセージを決定しないように、当該次回の変動表示にお

ける予告メッセージとして、前回予告メッセージを決定する。一方、今回選択予告メッセージの信頼度が前回予告メッセージの信頼度以上であるときには、当該次回の変動表示における予告メッセージとして、その今回選択予告メッセージを決定する。具体的に、前述したような禁則処理における予告パターンについての大当りになる信頼度の比較は、次のように行なわれる。複数種類の予告メッセージのそれぞれについて、たとえば数値の大きさが異なるフラグが予め対応付けられており（たとえば、大当りになる信頼度が高いもの程、数値が大きくなるようにフラグの値が設定されている）、前回予告メッセージを示すデータとして、予告メッセージの種類に対応するフラグがセットされる。そして、前回予告メッセージとしてセットされたフラグと、今回の変動での予告メッセージに対応するフラグとを比較し、そのフラグの数値の大小関係に基づいて、今回選択予告メッセージと前回予告メッセージとでどちらが信頼度が高いかを判断する。

【０４６３】

（Ｄ）の第４メールメッセージ決定テーブル２０１Ｄでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連２回」の変動パターンのときの１回目の変動においては、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４６４】

（Ｅ）の第５メールメッセージ決定テーブル２０１Ｅでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連２回」の変動パターンのときの２回目の変動においては、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４６５】

ただし、第５メールメッセージ決定テーブル２０１Ｅについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連２回」の２回目（今回）の変動について、「擬似連２回」の１回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。たとえば、「擬似連２回」の１回目（前回）の変動について、第４メールメッセージ決定テーブル２０１Ｄに基づいて「ＣＨＡＮＣＥ」が選択されたときには、「擬似連２回」の２回目（今回）の変動において、信頼度が低い「・・・」が選択されないように設定を変更する禁則処理が行なわれる。具体的に、このような禁則処理としては、第５メールメッセージ決定テーブル２０１Ｅを対象として、前述したような内容の予告メッセージ禁則処理が行なわれる。

【０４６６】

（Ｆ）の第６メールメッセージ決定テーブル２０１Ｆでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「ＲＥＡＣＨ」、「激熱」、「ＦＥＶＥＲ」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連２回」の変動パターンのときの３回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４６７】

ただし、第６メールメッセージ決定テーブル２０１Ｆについては、前回に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連２回」の３回目（今回）の変動について、「擬似連２回」の２回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を

禁止する禁則処理が行なわれる。たとえば、「擬似連２回」の２回目（前回）の変動において、第５メールメッセージ決定テーブル２０１Ｅに基づいて「ＣＨＡＮＣＥ」が選択されたときには、「擬似連２回」の３回目（今回）の変動において、信頼度が低い「・・・」が選択されないように設定を変更する禁則処理が行なわれる。具体的に、このような禁則処理としては、第６メールメッセージ決定テーブル２０１Ｆを対象として、前述したような内容の予告メッセージ禁則処理が行なわれる。

【０４６８】

（Ｇ）の第７メールメッセージ決定テーブル２０１Ｇでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連３回」の変動パターンのときの１回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４６９】

（Ｈ）の第８メールメッセージ決定テーブル２０１Ｈでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連３回」の変動パターンのときの２回目の変動においては、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４７０】

ただし、第８メールメッセージ決定テーブル２０１Ｈについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連３回」の２回目（今回）の変動について、「擬似連３回」の１回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【０４７１】

（Ｉ）の第９メールメッセージ決定テーブル２０１Ｉでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連３回」の変動パターンのときの３回目の変動においては、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４７２】

ただし、第９メールメッセージ決定テーブル２０１Ｉについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連３回」の３回目（今回）の変動について、「擬似連３回」の２回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【０４７３】

（Ｊ）の第１０メールメッセージ決定テーブル２０１Ｊでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「ＲＥＡＣＨ」、「激熱」、「ＦＥＶＥＲ」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連３回」の変動パターンのときの４回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４７４】

ただし、第１０メールメッセージ決定テーブル２０１Ｊについては、前回に選択された

予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連３回」の４回目（今回）の変動について、「擬似連３回」の３回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【０４７５】

次に、変動表示結果がリーチはずれとなるときに用いられる第１メールメッセージ決定テーブル２１１Ａ～第８メールメッセージ決定テーブル２１１Ｈの内容を説明する。図９０は、第１メールメッセージ決定テーブル２１１Ａ～第８メールメッセージ決定テーブル２１１Ｈの構成例を示す説明図である。

【０４７６】

図９０においては、（Ａ）～（Ｈ）に第１メールメッセージ決定テーブル２１１Ａ～第８メールメッセージ決定テーブル２１１Ｈが示されている。各メールメッセージ決定テーブルにおいては、乱数ＳＲ８－４の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）との関係が示されている。

【０４７７】

（Ａ）の第１メールメッセージ決定テーブル２１１Ａでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「ＲＥＡＣＨ」、「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連なし」の変動パターンのときには、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４７８】

（Ｂ）の第２メールメッセージ決定テーブル２１１Ｂでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連２回」の変動パターンのときの１回目の変動においては、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４７９】

（Ｃ）の第３メールメッセージ決定テーブル２１１Ｃでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連２回」の変動パターンのときの２回目の変動においては、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４８０】

ただし、第３メールメッセージ決定テーブル２１１Ｃについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連２回」の２回目（今回）の変動について、「擬似連２回」の１回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【０４８１】

（Ｄ）の第４メールメッセージ決定テーブル２１１Ｄでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「ＲＥＡＣＨ」、「激熱」、「ＦＥＶＥＲ」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連２回」の変動パターンのときの３回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４８２】
ただし、第４メールメッセージ決定テーブル２１１Ｄについては、前回に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連２回」の３回目（今回）の変動について、「擬似連２回」の２回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。
【０４８３】
（Ｅ）の第５メールメッセージ決定テーブル２１１Ｅでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連３回」の変動パターンのときの１回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。
【０４８４】
（Ｆ）の第６メールメッセージ決定テーブル２１１Ｆでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連３回」の変動パターンのときの２回目の変動においては、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。
【０４８５】
ただし、第６メールメッセージ決定テーブル２０１Ｈについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連３回」の２回目（今回）の変動について、「擬似連３回」の１回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。
【０４８６】
（Ｇ）の第７メールメッセージ決定テーブル２１１Ｇでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連３回」の変動パターンのときの３回目の変動においては、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。
【０４８７】
ただし、第７メールメッセージ決定テーブル２１１Ｇについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連３回」の３回目（今回）の変動について、「擬似連３回」の２回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。
【０４８８】
（Ｈ）の第８メールメッセージ決定テーブル２１１Ｈでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「ＲＥＡＣＨ」、「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連３回」の変動パターンのときの４回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。
【０４８９】
ただし、第８メールメッセージ決定テーブル２１１Ｈについては、前回に選択された予

告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連３回」の４回目（今回）の変動について、「擬似連３回」の３回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【０４９０】

次に、変動表示結果が非リーチはずれとなるときに用いられる第１メールメッセージ決定テーブル２２１Ａ～第３メールメッセージ決定テーブル２２１Ｃの内容を説明する。図９１は、第１メールメッセージ決定テーブル２２１Ａ～第３メールメッセージ決定テーブル２２１Ｃの構成例を示す説明図である。

【０４９１】

図９１においては、（Ａ）～（Ｃ）に第１メールメッセージ決定テーブル２２１Ａ～第３メールメッセージ決定テーブル２２１Ｃが示されている。各メールメッセージ決定テーブルにおいては、乱数ＳＲ８－４の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）との関係が示されている。

【０４９２】

（Ａ）の第１メールメッセージ決定テーブル２２１Ａでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」および「ＣＨＡＮＣＥ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、非リーチはずれの「擬似連なし」の変動パターンのときには、「・・・」および「ＣＨＡＮＣＥ」のうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４９３】

（Ｂ）の第２メールメッセージ決定テーブル２２１Ｂでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」および「ＣＨＡＮＣＥ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、非リーチはずれの「擬似連１回」の変動パターンのときの１回目の変動においては、「・・・」および「ＣＨＡＮＣＥ」のうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４９４】

（Ｃ）の第３メールメッセージ決定テーブル２２１Ｃでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」および「ＣＨＡＮＣＥ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、非リーチはずれの「擬似連１回」の変動パターンのときの２回目の変動においては、「・・・」および「ＣＨＡＮＣＥ」のうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０４９５】

ただし、第３メールメッセージ決定テーブル２２１Ｃについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連１回」の２回目（今回）の変動について、「擬似連１回」の１回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【０４９６】

なお、前述したような各メールメッセージ決定テーブルについては、１回目の変動と２回目の変動と３回目の変動とのそれぞれで、予告メッセージの選択決定に用いる乱数値の上限値を異なるように設定してもよい。そのようにすれば、選択の振り分けにばらつきを持たせることができる。

【０４９７】

ステップＳ５７６においてメール予告を実行可能でないと判定した場合には（ステップＳ５７６のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、カード予告を実行可能であるか否か（つまり、ステップＳ５７２で予告種別としてカード予告を決定したか否か）を判定する（ステ

ップＳ５７８）。カード予告を実行可能であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メール予告決定用乱数ＳＲ８－５を抽出し、抽出した乱数値にもとづき、図９２に示すカード予告選択テーブルと図９３～図９５に示すカードメッセージ決定テーブルを用いて、カード予告の態様（内容）を決定する（ステップＳ５７９）。そして、ステップＳ５８４に移行する。以下、カード予告の態様（内容、パターン）を決定する処理について説明する。

【０４９８】

図９２は、カード予告パターンを決定するときに用いるテーブルを選択するために用いるデータテーブルとしての予告選択テーブルの構成例を示す説明図である。図９２において、（Ａ）には、大当り時ボタン予告選択テーブルが示されている。（Ｂ）には、リーチはずれ時ボタン予告選択テーブルが示されている。（Ｃ）には、非リーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブルが示されている。

【０４９９】

（Ａ）に示す大当り時ボタン予告選択テーブルは、変動表示結果が「大当り」となる大当り変動パターンが指定されたときにおいて、予告パターン種別としてボタン予告が決定されたときに、具体的な予告パターンの決定のために用いる予告パターン決定テーブルとしてのカードメッセージ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。大当り時ボタン予告選択テーブルにおいては、演出制御コマンドにより指定された変動パターン中で行なわれる擬似連の回数に応じて、異なるカードメッセージ決定テーブルを選択するようにデータが設定されている。

【０５００】

（Ａ）に示す大当り時ボタン予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにカードメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図９３に示す第１カードメッセージ決定テーブル２０３Ａが選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連１回」の変動パターンが指定されたときには、１，２回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図９３に示す第２カードメッセージ決定テーブル２０３Ｂが選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連２回」の変動パターンが指定されたときには、１～３回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図９３に示す第３カードメッセージ決定テーブル２０３Ｃが選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連３回」の変動パターンが指定されたときには、１～４回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図９３に示す第４カードメッセージ決定テーブル２０３Ｄが選択される。

【０５０１】

（Ｂ）に示すリーチはずれ時ボタン予告選択テーブルは、変動表示結果が「リーチはずれ」となるリーチはずれ変動パターンが指定されたときにおいて、予告パターン種別としてボタン予告が決定されたときに、具体的な予告パターンの決定のために用いるカードメッセージ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。リーチはずれ時ボタン予告選択テーブルにおいては、演出制御コマンドにより指定された変動パターン中で行なわれる擬似連の回数に応じて、異なるカードメッセージ決定テーブルを選択するようにデータが設定されている。

【０５０２】

（Ｂ）に示すリーチはずれ時ボタン予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにカードメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図９４に示す第１カードメッセージ決定テーブル２１３Ａが選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連２回」の変動パターンが指定されたときには、１～３回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図９４に示す第２カードメッセージ決定テーブル２１３Ｂが選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連３回」の変動パターンが指定されたときには、１～４回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図９４に示す第３カー

ドメッセージ決定テーブル２１３Ｃが選択される。

【０５０３】

（Ｃ）に示す非リーチはずれ時ボタン予告選択テーブルは、変動表示結果が「非リーチはずれ」となる非リーチはずれ変動パターンが指定されたときにおいて、予告パターン種別としてボタン予告が決定されたときに、具体的な予告パターンの決定のために用いるカードメッセージ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。非リーチはずれ時ボタン予告選択テーブルにおいては、演出制御コマンドにより指定された変動パターン中で行なわれる擬似連の回数に応じて、異なるカードメッセージ決定テーブルを選択するようにデータが設定されている。

【０５０４】

（Ｃ）に示す非リーチはずれ時ボタン予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにカードメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図９５に示す第１予告メッセージ決定テーブル２２３Ａが選択される。また、「擬似連１回」の変動パターンが指定されたときには、１，２回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図９５に示す第２カードメッセージ決定テーブル２２３Ｂが選択される。

【０５０５】

次に、変動表示結果が大当りとなるときに用いられる第１カードメッセージ決定テーブル２０３Ａ～第４カードメッセージ決定テーブル２０３Ｄの内容を説明する。図９３は、第１カードメッセージ決定テーブル２０３Ａ～第４カードメッセージ決定テーブル２０３Ｄの構成例を示す説明図である。カード予告の場合、予告メッセージは、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」と「ＦＥＶＥＲ」とのいずれかが選択されて用いられる。

【０５０６】

図９３においては、（Ａ）～（Ｄ）に第１カードメッセージ決定テーブル２０３Ａ～第３カードメッセージ決定テーブル２０３Ｄが示されている。各カードメッセージ決定テーブルにおいては、乱数ＳＲ８－５の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）と、設定パターンの番号（予告パターンの設定番号）との関係が示されている。

【０５０７】

（Ａ）の第１カードメッセージ決定テーブル２０３Ａでは、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて１－１～１－３の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第１カードメッセージ決定テーブル２０３Ａでは、１回目の予告メッセージとして、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」と「ＦＥＶＥＲ」とのいずれかが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連なし」の変動パターンのときには、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」と「ＦＥＶＥＲ」とのいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０５０８】

（Ｂ）の第２カードメッセージ決定テーブル２０３Ｂでは、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて２－１～２－５の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第２カードメッセージ決定テーブル２０３Ｂでは、１回目の変動において、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。また、２回目の変動については、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」と「ＦＥＶＥＲ」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

【０５０９】

（Ｃ）の第３カードメッセージ決定テーブル２０３Ｃでは、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて３－１～３－７の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第３カードメッセージ決定テーブル２０３Ｃでは、１回目および２回目のそれぞれの変動において、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。また、３回

目の変動については、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」と「ＦＥＶＥＲ」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

【０５１０】

（Ｄ）の第４カードメッセージ決定テーブル２０３Ｄでは、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて４－１～４－９の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第４カードメッセージ決定テーブル２０３Ｄでは、１回目～３回目のそれぞれの変動において、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。また、４回目の変動については、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」と「ＦＥＶＥＲ」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

【０５１１】

次に、変動表示結果がリーチはずれとなるときに用いられる第１カードメッセージ決定テーブル２１３Ａ～第３カードメッセージ決定テーブル２１３Ｃの内容を説明する。図９４は、第１カードメッセージ決定テーブル２１３Ａ～第３カードメッセージ決定テーブル２１３Ｃの構成例を示す説明図である。

【０５１２】

図９４においては、（Ａ）～（Ｃ）に第１カードメッセージ決定テーブル２１３Ａ～第３カードメッセージ決定テーブル２１３Ｃが示されている。各カードメッセージ決定テーブルにおいては、乱数ＳＲ８－５の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）と、設定パターンの番号（予告パターンの設定番号）との関係が示されている。

【０５１３】

（Ａ）の第１カードメッセージ決定テーブル２１３Ａでは、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて５－１～５－２の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第１カードメッセージ決定テーブル２１３Ａでは、１回目の予告メッセージとして、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」とのいずれかが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連なし」の変動パターンのときには、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」とのいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０５１４】

（Ｂ）の第２カードメッセージ決定テーブル２１３Ｂでは、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて６－１～６－４の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第２カードメッセージ決定テーブル２１３Ｂでは、１回目～３回目のそれぞれの変動において、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

【０５１５】

（Ｃ）の第３カードメッセージ決定テーブル２１３Ｃでは、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて７－１～７－５の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第３カードメッセージ決定テーブル２１３Ｃでは、１回目～４回目のそれぞれの変動において、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

【０５１６】

次に、変動表示結果が非リーチはずれとなるときに用いられる第１カードメッセージ決定テーブル２２３Ａ～第２カードメッセージ決定テーブル２２３Ｂの内容を説明する。図９５は、第１カードメッセージ決定テーブル２２３Ａ～第２カードメッセージ決定テーブル２２３Ｂの構成例を示す説明図である。

【０５１７】

（Ａ）の第１カードメッセージ決定テーブル２２３Ａでは、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて８－１～８－２の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決

定される。第１カードメッセージ決定テーブル２２３Ａでは、１回目の予告メッセージとして、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」とのいずれかが選択されるようにする設定がされている。

【０５１８】

（Ｂ）の第２カードメッセージ決定テーブル２２３Ｂでは、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて９－１～９－３の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第２カードメッセージ決定テーブル２２３Ｂでは、１回目および２回目のそれぞれの変動において、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

【０５１９】

ステップＳ５７８においてメール予告を実行可能でないと判定した場合には（ステップＳ５７８のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、可動物ステップアップ予告を実行可能であるか否か（つまり、ステップＳ５７２で予告種別として可動物ステップアップ予告を決定したか否か）を判定する（ステップＳ５８０）。可動物ステップアップ予告を実行可能であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、可動物ステップアップ予告決定用乱数ＳＲ８－３を抽出し、抽出した乱数値にもとづき、図９６に示す可動物予告選択用テーブルを用いて、可動物ステップアップ予告の態様（内容）を決定する（ステップＳ５８１）。そして、ステップＳ５８４に移行する。以下、可動物ステップアップ予告の内容（有無、態様）を決定する処理について説明する。

【０５２０】

可動物ステップアップ予告演出は、予め定められた順番に従って１段階から複数段階まで可動部材７８の動作態様を段階的に変化させる予告演出である。例えば、可動部材７８が動く回数が段階的に増えていくような予告演出（最初のステップ（１段階目）は可動部材７８が１回動き、次にステップ（２段階目）では可動部材７８が２回動き、さらに次のステップ（３段階目）では可動部材７８が３回動くような演出）である。なお、このような演出態様に限られず、可動部材７８の動く範囲が段階的に変化する（最初のステップでは可動部材７８が狭い範囲で動き、次のステップでは可動部材７８が中程度の範囲で動き、さらに次のステップでは可動部材７８が広い範囲で動くように変化する）ようにしてもよい。また、可動部材が複数設けられている場合に段階的に動く可動部材の数が増える、可動部材の動く速さや頻度などが段階的に増える、などの態様であってもよい。この実施の形態では、特定表示結果（大当り）とする場合は特定表示結果としない場合よりも可動物ステップアップ予告演出において多い段階まで可動部材７８の動作態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高くなる。

【０５２１】

図９６に示す可動物予告選択用テーブルは、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。はずれ用の可動物予告選択用テーブルおよび大当り用の可動物予告選択用テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ｋ（例えば可動部材７８が１回動く演出）のみ実行される演出態様（「Ｋ」の発展パターン）と、予告演出Ｋが実行されてから予告演出Ｌ（例えば可動部材７８が２回動く演出）が実行される演出態様（「Ｋ→Ｌ」の発展パターン）と、予告演出Ｋが実行されてから予告演出Ｌが実行され、その後に予告演出Ｍ（例えば可動部材７８が３回動く演出）が実行される演出態様（「Ｋ→Ｌ→Ｍ」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。

【０５２２】

図９６に示すように、可動物予告選択用テーブルでは、はずれのときの方が大当りのときよりも「なし」が高い確率で選択され、大当りのときの方がはずれのときよりも「Ｋ→Ｌ」および「Ｋ→Ｌ→Ｍ」が高い確率で選択されるように構成されている。

【０５２３】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８１において、可動物ステップアップ予告決

定用乱数ＳＲ８－３の値を抽出し、抽出した乱数値と可動物予告決定用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」、「Ｋ」、「Ｋ→Ｌ」・・・）にもとづいて、可動物ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０５２４】

ステップＳ５８０において可動物ステップアップ予告を実行可能でないと判定した場合には（ステップＳ５８０のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、他系統液晶予告を実行可能であるか否か（つまり、ステップＳ５７２で予告種別として他系統液晶予告を決定したか否か）を判定する（ステップＳ５８２）。他系統液晶予告を実行可能であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、他系統液晶決定用の乱数ＳＲ８－８を抽出し、抽出した乱数値にもとづき、図９８に示す他系統液晶予告選択用テーブルを用いて、他系統液晶予告の有無を決定する（ステップＳ５８３）。そして、ステップＳ５８４に移行する。以下、他系統液晶予告の有無を決定する処理について説明する。

【０５２５】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、図９８に示す他系統液晶予告選択用テーブルを用いて、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他系統液晶予告選択用テーブルを用いて、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選択用テーブルを用いて、他系統液晶予告演出の内容を決定する。

【０５２６】

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（メール予告、カード予告）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。

【０５２７】

図９８に示す他系統液晶予告選択用テーブルは、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、各他系統液晶予告選択用テーブルでは、予告演出「なし」と、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。

【０５２８】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８３において、他系統液晶予告決定用の乱数ＳＲ８－８の値を抽出し、抽出した乱数値と他系統液晶予告選択用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。

【０５２９】

ステップＳ５８４において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図９７に示す第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５８４）。

【０５３０】

この実施の形態では、前述したように（図７６参照）、第２ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置９の表示画面の上部の表示領域（第２系統予告領域）において背景画像を段階的に変化（発展、転換）させていく演出としている。

【０５３１】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８４において、まず、変動パターンコマンド

で指定された変動パターンを確認し、変動パターンに応じた第２予告設定テーブルを選択する。具体的には、図９７に示すように、非リーチＰＡ１－６の変動パターン、非リーチＰＡ１－６以外の非リーチの変動パターン、リーチはずれのときのスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－８およびスーパーＰＢ３－３の変動パターン、リーチはずれのときのスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－８およびスーパーＰＢ３－３以外の変動パターン、大当りのときのスーパーＰＡ４－３、スーパー４－８、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３およびスーパーＰＢ５－３の変動パターン、大当りのときのスーパーＰＡ４－３、スーパー４－８、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３およびスーパーＰＢ５－３以外の変動パターンに応じた第２予告設定テーブルを選択する。図９７に示すように、第２予告設定テーブルには、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が実行されてから画面が消灯し、その後予告演出Ｚが実行される演出態様（「Ｘ→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。図９７に示すように、特定演出「イントロ」が実行されない変動パターンの場合は、「Ｘ→Ｙ→Ｚ」または「Ｘ→Ｚ」に対して判定値が割り振られていないので、予告演出Ｚが実行されることはない。

【０５３２】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８４において、第２ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－２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。

【０５３３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図９８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Ｓ５８５）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容を決定する。

【０５３４】

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

【０５３５】

図９８に示す枠予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各枠予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、枠予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が枠予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０５３６】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８５において、枠予告決定用の乱数ＳＲ８－６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。

【０５３７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図９９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Ｓ５８６）。

【０５３８】

この実施の形態では、ミニキャラ予告演出は６種類設けられ、６種類のミニキャラ予告に対応した６つのミニキャラ予告設定テーブルが用意されている。そして、６種類のミニキャラを出現させるか否かを決定するようにしている。ミニキャラの種類には、大当り時に高い確率で出現可能なミニキャラ（第１ミニキャラ）と、変動パターンが発展チャンス目のときに高い確率で出現可能なミニキャラ（第２ミニキャラ）と、変動パターンが擬似連のときに高い確率で出現可能なミニキャラ（第３ミニキャラ）と、確変大当りのときに高い確率で出現可能なミニキャラ（第４ミニキャラ）と、変動パターンが滑り大当りのときに高い確率で出現可能なミニキャラ（第５ミニキャラ）と、変動パターンがイントロのときに高い確率で出現可能なミニキャラ（第６ミニキャラ）とが設けられている。

【０５３９】

図９９に示すように、第１ミニキャラの有無を決定するための第１ミニキャラ予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、それらの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「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」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第１ミニキャラ予告演出の実行確率（出現確率）が高くなるように判定値が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８５において、第１ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－１の値を抽出し、抽出した乱数値と第１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」、「出現」）にもとづいて、第１ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【０５４０】

また、第２ミニキャラの有無を決定するための第２ミニキャラ予告設定テーブルは、「発展チャンス目以外」のときのテーブルと「発展チャンス目」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらの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「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」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、「発展チャンス目以外」のときよりも「発展チャンス目」のときの方が第２ミニキャラ予告演出の実行確率（出現確率）が高くなるように判定値が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８５において、第２ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－２の値を抽出し、抽出した乱数値と第１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」、「出現」）にもとづいて、第２ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【０５４１】

また、第３ミニキャラの有無を決定するための第３ミニキャラ予告設定テーブルは、「擬似連以外」のときのテーブルと「擬似連」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらの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「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」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、「擬似連以外」のときよりも「擬似連」のときの方が第３ミニキャラ予告演出の実行確率（出現確率）が高くなるように判定値が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８５において、第３ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－３の値を抽出し、抽出した乱数値と第３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」、「出現」）にもとづいて、第３ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【０５４２】

また、第４ミニキャラの有無を決定するための第４ミニキャラ予告設定テーブルは、「

確変大当時」のときのテーブルと「通常大当り時」のときのテーブルと「はずれ時」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらの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「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」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、「通常大当り時」のときは「出現」に対して判定値が割り振られていないので、通常大当りが発生するときには第４ミニキャラが出現することはない。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８５において、第４ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－４の値を抽出し、抽出した乱数値と第４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」、「出現」）にもとづいて、第４ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【０５４３】

また、第５ミニキャラの有無を決定するための第５ミニキャラ予告設定テーブルは、「滑り以外」のときのテーブルと「滑りはずれ」のときのテーブルと「滑り大当り」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらの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「出現」と、ミニキャラ予告演出「プレミア出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」と「プレミア出現」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、「プレミア出現」とは、第５ミニキャラの出現する態様が「出現」のときとは異なる特別な態様であることをいう。例えば、演出表示装置９の画面上に第５ミニキャラである蝶々が飛んでくる態様が「出現」であるとすると、蝶々の大群が飛んでくる態様が「プレミア出現」となる。「滑り大当り」以外のときは「プレミア出現」に対して判定値が割り振られていないので、「滑り大当り」以外のときには第５ミニキャラが出現することはない。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８５において、第５ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－５の値を抽出し、抽出した乱数値と第５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」、「出現」、「プレミア出現」）にもとづいて、第５ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【０５４４】

また、第６ミニキャラの有無を決定するための第６ミニキャラ予告設定テーブルは、「イントロ以外」のときのテーブルと「イントロ」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらの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「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」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、「イントロ以外」のときよりも「イントロ」のときの方が第６ミニキャラ予告演出の実行確率（出現確率）が高くなるように判定値が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８５において、第６ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－６の値を抽出し、抽出した乱数値と第６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」、「出現」）にもとづいて、第６ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。なお、この実施の形態では、変動パターンが特定演出として「イントロ」を実行する場合は、１００パーセントの確率で第２ステップアップ予告が実行されるように構成されている。

【０５４５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図９８に示す演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する（ステップ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演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容を決定する。

【０５４６】

この実施の形態では、演出羽根役物予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演

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

【０５４７】

図９８に示す演出羽根役物予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各演出羽根役物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、演出羽根役物予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が演出羽根役物予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０５４８】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８７において、演出羽根役物予告決定用の乱数ＳＲ８－７の値を抽出し、抽出した乱数値と演出羽根役物予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する。

【０５４９】

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

【０５５０】

この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出における予告演出Ｄと第２ステップアップ予告演出における予告演出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における予告演出Ｚが実行された場合は、図７６に示すように、第２ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置９の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置９の表示画面の下部の第１系統予告領域で実行される第１ステップアップ予告演出の予告演出「Ｄ」を実行することができない（予告演出Ｄに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」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」の演出態様を決定してはならないことになる。

【０５５１】

以上より、第１ステップアップ予告演出における予告演出Ｄと第２ステップアップ予告演出における予告演出Ｚとが同時に実行される場合は、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の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所定段階下げた「Ｄ→Ｃ」などに変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５８９）。なお、組合せが不可能と判定された場合に、第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段階以上下げた演出態様「Ｚ→Ｙ」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。

【０５５２】

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。

【０５５３】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２ステップアップ予告演出とメール予告演出との組合せ、および第２ステップアップ予告演出とカード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２ステップアップ予告演出、メール予告演出、およびカード予告演出は、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（メール予告演出、カード予告演出）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。

【０５５４】

具体的には、第２ステップアップ予告演出における予告演出Ｙの途中で画面が消灯する演出が実行される期間において、メール予告演出やカード予告演出を実行することはできない。従って、第２ステップアップ予告演出における予告演出Ｙの途中で画面が消灯する演出と、メール予告演出またはカード予告演出とが重複する場合は、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Ｓ５９０のＮ）、メール予告演出またはカード予告演出を実行しない、あるいは第１ステップアップ予告演出における画面が消灯する予告演出Ｙ（消灯）を画面が消灯しない予告演出Ｙに変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５９１）。

【０５５５】

なお、予告演出Ｙ（消灯）の実行期間と他系統液晶予告演出の実行期間とは重複しないので、ステップＳ５９０では第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しない。また、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。従って、ステップＳ５９０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）と可動物ステップアップ予告演出との組合せが可能であるか否か判定しない。

【０５５６】

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。

【０５５７】

図１００は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ８４１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ８４２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８４３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップＳ８４４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップＳ８４５）。

【０５５８】

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）。

【０５５９】

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、第１ステップアップ予告演出における予告演出Ｅ，Ｆ、メール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（予告演出Ｅ，Ｆ、メール予告）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）。

【０５６０】

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（可動物ステップアップ予告演出）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）。

【０５６１】

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

【０５６２】

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。

【０５６３】

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ＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、特殊ＰＧ１－３～１－５、および特殊ＰＨ１－３～１－５）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。

【０５６４】

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１０１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１０１に示すように、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、他系統液晶予告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。

【０５６５】

また、図１０１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）の順にステップアップするメインステップアップ予告（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」）と、ステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）に移行せずに分岐ステップ（Ｅ）に分岐し、その後、ステップ（Ｆ）に移行する分岐ステップアップ予告（「Ａ→Ｅ→Ｆ」）と、ステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）に移行し、ステップ（Ｂ）の途中で分岐ステップ（Ｇ）に分岐し、その後、ステップ（Ｈ）に移行する分岐ステップアップ予告（「Ａ→Ｂ（途中）→Ｇ→Ｈ」）と、ステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）に移行し、ステップ（Ｂ）の途中で分岐ステップ（Ｇ）に分岐し、その後、ステップ（Ｉ）にさらに分岐する分岐ステップアップ予告（「Ａ→Ｂ（途中）→Ｇ→Ｉ」）とを備えている。ここで、ステップ（Ａ）～（Ｉ）は予告演出Ａ～Ｉが実行されている段階（期間）を示している。

【０５６６】

この実施の形態では、分岐ステップ（Ｆ）は遊技者による操作ボタン１２０の操作に応じて実行されるステップ（ボタン予告）である。具体的には、ステップステップ（Ｅ）の実行中に遊技者による操作ボタン１２０の操作が行われるとステップ（Ｆ）に移行して所定の演出（図７１、図７４等に示す箱を開けて中身を見せる演出）が実行される。

【０５６７】

また、図１０１に示すように、第２ステップアップ予告は、ステップ（Ｘ）から示唆演出に移行し、示唆演出の途中で分岐ステップ（Ｙ）に分岐し、その後、ステップ（Ｚ）に移行するステップアップ予告予告（「Ｘ→示唆演出→Ｙ→Ｚ」）と、ステップ（Ｘ）から示唆演出に移行し、示唆演出の途中で分岐ステップ（Ｙ）に分岐し、分岐ステップ（Ｙ）の途中で画面が消灯し、画面が消灯してからステップ（Ｚ）に移行するステップアップ予告予告（「Ｘ→示唆演出→Ｙ（画面消灯）→Ｚ」）とを備えている。ここで、ステップ（Ｘ），（Ｙ），（Ｚ）は予告演出Ｘ，Ｙ，Ｚが実行されている段階（期間）を示している。

【０５６８】

なお、この実施の形態では、ステップ（Ｘ）が実行された後、常に示唆演出が実行される。示唆演出は、ステップ（Ｘ）が実行された後、ステップ（Ｙ）が実行されることを示唆する演出であり、具体的には、演出表示装置９の表示画面が徐々に消えていくような演出である。示唆演出は、実行されたステップ（Ｘ）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。

【０５６９】

図１０１に示すメール予告演出は、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（図８９等に示すメッセージ）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。

【０５７０】

また、図１０１に示すカード予告演出は、カードを表示した後、自動的にカードに書かれている内容（図９３等に示すメッセージ）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。

【０５７１】

このように、メール予告演出は、遊技者による操作ボタン１２０の操作（押し下げ）に応じてメッセージ（図８９等に示す「・・・」「ＣＨＡＮＣＥ」など）を表示する予告演出（ボタン予告演出）であるのに対し、カード予告演出は、遊技者による操作ボタン１２０の操作（押し下げ）に依らずに自動的にメッセージ（図９３等に示す「・・・」「ＣＨＡＮＣＥ」など）を表示する予告演出である。なお、カード予告演出の実行後に演出表示装置９において実写画像（動画）を表示する演出が行われる。

【０５７２】

また、図１０１に示す他系統液晶予告は、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。

【０５７３】
また、図１０１に示すミニキャラ予告は、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。上述したように、ミニキャラは６種類設けられている。
【０５７４】
また、図１０１に示す可動物予告は、可動部材７８の動画態様を段階的に変化させることにより、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。上述したように、可動物予告は、可動部材７８がステップＫ，Ｌ，Ｍ毎に動作するステップアップ予告演出（可動物ステップアップ予告演出）である。
【０５７５】
また、図１０１に示す演出羽根役物予告演出は、演出羽根役物７９ａ，７９ｂが演出図柄の変動中における３回のタイミングで動作（作動）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。この実施の形態では、演出羽根役物７９ａ，７９ｂが動作したとき、演出羽根役物７９ａ，７９ｂに内蔵されている発光ダイオードなどの発光体（図１、図３において図示せず）を発光させる演出（光エフェクト）が行われる。なお、この実施の形態において、演出羽根役物予告演出はステップアップ予告演出とされていないが、ステップアップ予告演出としてもよい。例えば、演出羽根役物予告演出における１回目の演出羽根役物７９ａ，７９ｂの動作をステップ（Ｐ）とし、２回目の演出羽根役物７９ａ，７９ｂの動作をステップ（Ｑ）とし、３回目の演出羽根役物７９ａ，７９ｂの動作をステップ（Ｒ）とする。そして、ステップ（Ｐ）で終了する演出態様と、ステップ（Ｐ）の実行後にステップ（Ｑ）に移行する演出態様と、ステップ（Ｐ）の実行後にステップ（Ｑ）に移行し、その後ステップ（Ｒ）に移行する演出態様とを設ける。このような構成によれば、演出羽根役物予告演出によっても、大当りの可能性を段階的に報知することが可能となる。
【０５７６】
また、図１０１に示す枠予告演出（枠フラッシュ予告演出）は、枠ランプ２８を通常の変動時の点灯パターンとは異なる点灯パターンで点灯させることにより、大当りの可能性を遊技者に認識させる。なお、図１０１に示すように、枠予告演出は、演出図柄の変動開始時に実行されるだけでなく、ボタン予告（メール予告）の実行時にも実行される。
【０５７７】
図１０１に示す例では、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出と枠予告演出（枠フラッシュ）は、演出表示装置９における演出図柄の変動の開始と同時に実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第１ステップアップ予告演出、メール予告演出、カード予告演出、他系統液晶予告演出、可動物予告演出（可動物ステップアップ予告演出）および演出羽根役物予告演出（羽根モノ予告演出）は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点において実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第２ステップアップ予告演出と可動物予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点から所定時間経過後の時点において実行開始可能な予告演出とされている。さらに、複数の予告演出のうち、第２ステップアップ予告演出は、演出図柄の高速変動が実行されている最中（第１ステップアップ予告演出などよりも遅いタイミング）に実行開始可能な予告演出とされている。
【０５７８】
このように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるので、複数のステップアップ予告演出の各々について予告が開始されるかどうかの期待を抱かせることができる。すなわち、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出が同じタイミングで開始させるようにすると、そのタイミングで第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出のいずれも開始されなかった場合は大当りの期待を持てなくなり、遊技の興趣を低下させてしまうおそれがあるが、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるように構成した場合には、第１ステップアップ予告演出が開始されなかったとし

ても第２ステップアップ予告演出が開始されるかもしれないとの期待を持たせることができ、遊技の興趣が低下してしまうのを防ぐことができる。

【０５７９】

さらに、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出および枠予告演出（枠フラッシュ）の開始タイミングと、第１ステップアップ予告演出等の開始タイミングと、第２ステップアップ予告演出および可動物予告演出の開始タイミングとが異なるように構成されているので、３つの開始タイミングにおいて遊技者に予告演出が開始されるかどうかの期待を抱かせることができ、より一層、遊技の興趣を高めることができる。

【０５８０】

なお、図１０１に示す例では、第１ステップアップ予告演出が先に開始され、その後に第２ステップアップ予告演出が開始されるように構成されているが、逆であってもよい。つまり、第２ステップアップ予告演出が先に開始され、その後に第１ステップアップ予告演出が開始されるように構成されていてもよい。また、ステップアップ予告演出以外の他の予告演出の開始タイミングも、図１０１に示すタイミングに限られず、適宜変更することが可能である。

【０５８１】

図１０１に示す例では、左図柄、右図柄、中図柄の順に図柄が停止表示される。停止図柄として「チャンス目」が停止表示されるときは、中図柄あおり演出（中図柄がチャンス目を構成する図柄で停止するか否かをあおる演出）が行われた後、中図柄が停止表示される。

【０５８２】

また、図１０１に示す例では、滑り演出として次のような演出が行われる。例えば、左図柄および右図柄を仮停止表示させた後、キャラクタを出現させ、右図柄を再変動させた後に停止表示させることで、右図柄を変更させる演出表示（キャラクタ滑り）が行われる。また、左図柄および右図柄を仮停止表示させた後、演出羽根役物７９ａ，７９ｂを動作させ、左図柄、右図柄または左右図柄を再変動させた後に停止表示させることで、仮停止図柄を変更させる演出表示（演出羽根役物作動滑り）が行われる。また、左図柄および右図柄を仮停止表示させた後、左図柄、右図柄または左右図柄の停止図柄として特定図柄が停止表示されたことに応じて、左図柄、右図柄または左右図柄を再変動させた後に停止表示させることで、仮停止図柄を変更させる演出表示（特定図柄停止滑り）が行われる。

【０５８３】

図１０２は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８７０）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップＳ８７７に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップＳ８７６で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップＳ８７１～Ｓ８７６の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップＳ８７７に移行する。

【０５８４】

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

【０５８５】

なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、遊技制御用マイクロコンピュ

ータ５６０から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて演出図柄を停止表示する制御を行うが、変動時間タイマがタイムアップしたことにもとづいて演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは突確開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。また、ステップＳ８７９の処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常大当りまたは確変大当りに決定されているときには、図６０に示された「１５回開放遊技開始報知」に対応するプロセステーブルを選択し、突確大当りに決定されているときは、図６０に示された「２回開放遊技開始報知（突確専用）」に対応するプロセステーブルを選択する。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ８８０）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１、可動部材制御データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ２７、および演出用部品としての可動部材７８と演出羽根役物７９ａ，７９ｂ）の制御を実行する（ステップＳ８８１）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８８２）。

【０５８９】

次に、各種予告演出の具体例について説明する。

【０５９０】

まず、第１ステップアップ予告におけるメインステップアップ（予告演出Ａ～Ｄ）について説明する。図１０３は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ～Ｄが実行される場合の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→Ｃ→Ｄを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。また、図１０３に示す例では、予告演出Ｃの実行中に左図柄が停止されるとともに右図柄が停止され、予告演出Ｄの実行後にリーチ演出が実行される。

【０５９１】

図１０４は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ～Ｄが実行される場合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（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、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域（演出表示装置９の表示画面の下部の領域：図１１２参照）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２１０が画面右から登場する演出が実行される（１０－２）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。

【０５９２】
次に、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が画面右から登場する演出が実行される（１０－３）。その後、キャラクタＢ２１１は画面右に去っていく。次に、第１ステップアップ予告における予告演出ＣとしてキャラクタＣ２１２が画面右から登場する演出が実行され、さらに左図柄（「７」）が停止される（１０－４）。その後、キャラクタＣ２１２は画面右に去っていく。
【０５９３】
その後、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Ａ２１０，Ｂ２１１，Ｃ２１２が同時に画面左から登場する演出が実行され、さらに右図柄（「７」）が停止されてリーチが発生する（１０－５）。
【０５９４】
以上のような演出が第１ステップアップ予告におけるメインステップアップの予告演出である。
【０５９５】
次に、第１ステップアップ予告における第１分岐ステップアップ（予告演出Ｅ，Ｆ）について説明する。図１０５は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｅ，Ｆが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。図１０５に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｅ→Ｆを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。また、図１０５に示す例では、予告演出Ｆの実行中に左図柄が停止され、その後に右図柄が停止されてリーチ演出が実行される。
【０５９６】
図１０６は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｅ，Ｆが実行される場合の具体例を示す説明図である。図１０６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１０６（１１－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行される（１１－２）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。
【０５９７】
次に、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂに相当するキャラクタＢ２１１が登場する演出が実行されずに、演出表示装置９の表示画面の中央付近において箱の画像３００と操作ボタンの画像３１０を表示する演出が実行される（１１－３）。この演出が第１分岐ステップアップにおける予告演出Ｅ（分岐ステップＥ）に相当する。予告演出Ｅが実行することによって、遊技者に操作ボタン１２０の操作を促す。
【０５９８】
遊技者が操作ボタン１２０を操作すると、箱の画像３００が開き、箱の中に金塊が入っていることを見せる演出が実行されるとともに、左図柄（「７」）が停止される（１１－５）。この演出が第１分岐ステップアップにおける予告演出Ｆ（分岐ステップＦ）に相当する。なお、箱の中の物は金塊を表示する場合に限らず、リーチの種類や大当りの信頼度に応じて異なる複数種類の物（例えば、宝石、札束などのアイテム）のいずれかを表示するようにしてもよい。またリーチの種類や大当りの信頼度に応じて箱の中に何も入っていない（空である）ことを報知するようにしてもよい。このような構成の場合、リーチの種類や大当りの信頼度に応じて箱の中身を選択する処理を行う必要がある。
【０５９９】
その後、右図柄（「７」）が停止されてリーチが発生する（１１－５）。
【０６００】
以上のような演出が分岐ステップアップにおける予告演出Ｅ，Ｆである。
【０６０１】
次に、第１ステップアップ予告における第２分岐ステップアップ（予告演出Ｇ，Ｈ）について説明する。図１０７は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｈが

実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。図１０７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→Ｇ→Ｈを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。また、図１０７に示す例では、予告演出Ｈの実行中に左図柄および右図柄が停止されてリーチ演出が実行される。

【０６０２】

図１０８は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｇ，Ｈが実行される場合の具体例を示す説明図である。図１０８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１０８（１２－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域において、第１ステップアップ予告における予告演出Ａとしてキャラクタ Ａ２１０が画面右から登場する演出が実行される（１２－２）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。

【０６０３】

次に、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとしてキャラクタ Ｂ２１１が画面右から登場する演出が実行される（１２－３）。そして、予告演出Ｂの実行中（つまりキャラクタ Ｂ２１１が画面右に去っていく前）に、「ゴーゴーゴー」といった地響きのような音が鳴らされる演出が実行される（１２－４）。この演出が第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ（分岐ステップＧ）に相当する。

【０６０４】

そして、地震が発生して地面が揺れ、地面が割れる演出が実行される（１２－５）。この演出が第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｈ１（分岐ステップＨ１）に相当する。予告演出Ｈ１の実行中に左図柄（「７」）が停止される。その後、地面から「もぐら」が出てきて「スーパーリーチだよ！」と言う演出が実行される（１２－６）。この演出が第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｈ２（分岐ステップＨ２）に相当する。予告演出Ｈ２の実行中に右図柄（「７」）が停止されてリーチ演出が実行される。

【０６０５】

以上のような演出が第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ，Ｈ１，Ｈ２である。

【０６０６】

次に、第１ステップアップ予告における第２分岐ステップアップ（予告演出Ｇ，Ｉ）について説明する。図１０９は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｉが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。図１０９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→Ｇ→Ｉを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。また、図１０９に示す例では、予告演出Ｉの実行中に左図柄と右図柄が停止されてリーチ演出が実行される。

【０６０７】

図１１０は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｇ，Ｉが実行される場合の具体例を示す説明図である。図１１０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１１０（１３－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域において、第１ステップアップ予告における予告演出Ａとしてキャラクタ Ａ２１０が画面右から登場する演出が実行される（１３－２）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。

【０６０８】

次に、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとしてキャラクタ Ｂ２１１が画面右から登場する演出が実行される（１３－３）。そして、予告演出Ｂの実行中（つまりキャラクタ Ｂ２１１が画面右に去っていく前）に、「ゴーゴーゴー」といった地響きのような音が鳴らされる演出が実行される（１３－４）。この演出が第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ（分岐ステップＧ）に相当する

【０６０９】

そして、雷が発生する演出が実行される（１３－５）。この演出が第２分岐ステップア

ップにおける予告演出Ｉ１（分岐ステップＩ１）に相当する。予告演出Ｉ１の実行中に左図柄（「７」）が停止される。その後、「チャンスだ！」と表示される演出が実行される（１３－６）。この演出が第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｉ２（分岐ステップＩ２）に相当する。予告演出Ｉ２の実行中に右図柄（「７」）が停止されてリーチ演出が実行される。

【０６１０】

以上のような演出が第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ，Ｉ１，Ｉ２である。

【０６１１】

以上に説明したように、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出は、段階的に変化する予告演出、予告演出Ａ～Ｄを実行可能なメインステップアップ予告と、このメインステップアップ予告が実行されている途中の段階で次段階の予告演出（上記の実施の形態では予告演出Ｂ）に変化させずに、遊技者による操作ボタン１２０の操作に応じて大当りとなる可能性があることを報知する予告演出Ｅ，Ｆ（操作予告演出）に分岐する分岐ステップアップ予告演出とを含んでいるので、ステップアップ予告演出にバリエーション（多様性）を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、分岐後の予告演出が操作予告演出であるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

【０６１２】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りと決定されたときに、メインステップアップ予告演出において予告演出Ｂまで変化し、予告演出Ｃに変化せずに予告が終了する演出の態様（「Ａ→Ｂ」）が選択される選択割合（図８７に示す「ステップＢ」の場合の信頼度「約０．３８１９」）よりも、分岐ステップアップ予告演出において予告演出Ａの実行後に予告演出Ｂに変化させずに予告演出Ｅ，Ｆ（操作予告演出）が実行される演出の態様（「Ａ→Ｅ→Ｆ」）が選択される選択割合（図８７に示す「ステップＥ，Ｆ」の場合の信頼度「約０．４１２４」）の方が高くなるように設定された第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における演出の態様を決定するように構成されている。このような構成によれば、メインステップアップ予告演出において予告演出Ａの次に実行される予告演出Ｂで終了する場合よりも分岐ステップアップ予告演出（予告演出Ｅ，Ｆ）が実行される場合の方が大当りの可能性が高いため、遊技者は分岐したときに大きな期待を持って操作手段を操作することになり、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０６１３】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、メインステップアップ予告演出における予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングと同じタイミングで予告演出Ｂに代えて予告演出Ｅ，Ｆ（操作予告演出）を実行するように構成されているので、予告演出Ａからいずれの予告演出（予告演出Ｂ、予告演出Ｅ，Ｆ）に変化するのかが遊技者にはわからなくなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６１４】

また、この実施の形態では、ステップアップ予告演出は、メインステップアップ予告演出および分岐ステップアップ予告演出とは異なる特別ステップアップ予告演出（第２ステップアップ予告演出）を含み、演出制御用ＣＰＵ１０１が、ステップアップ予告演出としてメインステップアップ予告演出と特別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るので、複数のステップアップ予告演出（メインステップアップ予告演出、特別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。

【０６１５】

また、この実施の形態では、変動パターン設定処理において、大当り判定の判定結果とリーチとするか否かの判定結果にもとづいて、変動パターン種別判定用乱数を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数を用いて、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、リーチとすると決定された場

合には、リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴う変動パターンのいずれかを決定する。また、リーチとしないと決定された場合には、非リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかを決定し、非リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴わない変動パターンのいずれかを決定する。このような構成によれば、プログラム容量の増加を招くことなく、リーチ状態となる場合のみならず、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

【０６１６】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りと決定されたときに、分岐ステップアップ予告演出において予告演出Ａの実行後に予告演出Ｂに変化させずに予告演出Ｅ，Ｆ（操作予告演出）が実行される演出の態様（「Ａ→Ｅ→Ｆ」）が選択される選択割合（図８７に示す「ステップＥ，Ｆ」の場合の信頼度「約０．４１２４」）よりも、メインステップアップ予告演出において予告演出Ｂまで変化し、さらに予告演出Ｃに変化する演出の態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」）が選択される選択割合（図８７に示す「ステップＣ」の場合の信頼度「約１．８９３４」）の方が高くなるように設定された第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における演出の態様を決定するように構成されている。このような構成によれば、分岐ステップアップ予告演出（予告演出Ｅ，Ｆ）が実行される場合よりもメインステップアップ予告演出において予告演出Ｃまで実行される場合の方が大当りの可能性が高いため、遊技者は分岐ステップアップ予告演出に分岐するよりもメインステップアップ予告演出の継続（ステップアップ）に対し大きな期待を持つことになり、長期間に亘って期待感を維持させることができ、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０６１７】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メインステップアップ予告演出における予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングと同じタイミングで分岐ステップアップ予告演出における予告演出Ｅ，Ｆに分岐させるように構成されているので、遊技者は同じタイミングで予告演出Ｂに変化し継続するか予告演出Ｅ，Ｆに分岐するかを同時に期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。なお、上記の実施の形態では、メインステップアップ予告演出における予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングと同じタイミングで分岐ステップアップ予告演出における予告演出Ｅ，Ｆに分岐させるように構成されていたが、メインステップアップ予告演出における予告演出Ｂから予告演出Ｃに変化するタイミングと同じタイミングで分岐ステップアップ予告演出における予告演出Ｅ，Ｆに分岐させるように構成されていてもよい。また、メインステップアップ予告演出における予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングまたは予告演出Ｂから予告演出Ｃに変化するタイミングと同じタイミングで予告演出Ｅ，Ｆまたは予告演出Ｇ，Ｈ，Ｉのうちの少なくとも一つの分岐予告演出に分岐させるようにしてもよい。

【０６１８】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メインステップアップ予告演出における予告演出Ｂが実行されている途中のタイミングにおいて分岐ステップアップにおける予告演出Ｇに分岐させるように構成されているので、遊技者はメインステップアップ予告演出における予告演出Ｂの実行中に次の予告演出Ｃへの移行を期待するだけでなく分岐ステップアップにおける予告演出Ｇへの移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。なお、メインステップアップ予告演出における予告演出Ａが実行されている途中のタイミングにおいて予告演出Ｅ，Ｆ（第１分岐予告演出）に分岐させるようにしてもよい。また、メインステップアップ予告演出における予告演出Ａまたは予告演出Ｂが実行されている途中のタイミングにおいて予告演出Ｅ，Ｆ（第１分岐予告演出）または予告演出Ｇ，Ｈ，Ｉ（第２分岐予告演出）のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出に分岐させるようにしてもよい。

【０６１９】

また、第１ステップアップ予告演出は、メインステップアップ予告演出と、メインステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第１分岐タイミング（予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミング）で次段階の予告演出Ｂに変化させずに、メインステップアップ予告演出に含まれる予告演出Ａ～Ｄとは異なる別系統の予告演出Ｅ，Ｆ（第１分岐予告演出）に分岐する第１分岐ステップアップ予告演出と、メインステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第１分岐タイミング以降の第２分岐タイミング（予告演出Ｂが実行されている途中のタイミング）で次段階の予告演出Ｃに変化させずに、メインステップアップ予告演出に含まれる予告演出Ａ～Ｄとは異なる別系統の予告演出Ｇ，ＨまたはＧ，Ｉ（第２分岐予告演出）に分岐する第２分岐ステップアップ予告演出とを含んでいるので、予告演出のバリエーションを増やすことができるとともに、遊技者に分岐ステップアップ予告演出に対する興味を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６２０】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りとすると決定されたときに、第１分岐ステップアップ予告演出が実行される演出の態様（「Ａ→Ｅ→Ｆ」）が選択される選択割合（図８７に示す分岐ステップＥ，Ｆの場合の信頼度「約０．４１２４」）よりも、第２分岐ステップアップ予告演出が実行される演出の態様（「Ａ→Ｂ→Ｇ→ＨまたはＡ→Ｂ→Ｇ→Ｉ）が選択される選択割合（図８７に示す分岐ステップＧ，Ｈの場合の信頼度「約２．８５１６」または分岐ステップＧ，Ｉの場合の信頼度「約５．１４６４」）の方が高くなるように設定された第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における演出の態様を決定するように構成されているので、分岐タイミングの遅い分岐ステップアップ予告演出の方が大当りの信頼度が高いため、分岐することに対する期待感を長期間維持させることができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【０６２１】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メインステップアップ予告演出における予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングと同じタイミングで予告演出Ｅ，Ｆ（第１分岐予告演出）に分岐させ、メインステップアップ予告演出における予告演出Ｂが実行されている途中のタイミングにおいて予告演出Ｇ，Ｈ，Ｉ（第２分岐予告演出）に分岐させるように構成されている。このような構成によれば、メインステップアップ予告演出から分岐する分岐タイミングが複数あり、分岐タイミングがメイン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（切替タイミング）と同期する場合と、メインステップアップ予告演出における予告演出が実行されている期間中である場合とがあるので、遊技者は同じタイミングで予告演出Ｂに変化し継続するか予告演出Ｅ，Ｆに分岐するかを同時に期待することができるとともに、メインステップアップ予告演出における予告演出Ｂの実行中に次の予告演出Ｃへの移行を期待するだけでなく分岐ステップアップにおける予告演出Ｇへの移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。なお、メインステップアップ予告演出における予告演出Ａが実行されている途中のタイミングにおいて予告演出Ｅ，Ｆ（第１分岐予告演出）に分岐させ、メインステップアップ予告演出における予告演出Ｂから予告演出Ｃに変化するタイミングと同じタイミングで予告演出Ｇ，Ｈ，Ｉ（第２分岐予告演出）に分岐させるようにしてもよい。すなわち、メインステップアップ予告演出における予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングまたは予告演出Ｂから予告演出Ｃに変化するタイミングと同じタイミングで予告演出Ｅ，Ｆ（第１分岐予告演出）または予告演出Ｇ，Ｈ，Ｉ（第２分岐予告演出）のうちのいずれか一方の分岐予告演出に分岐させ、メインステップアップ予告演出における予告演出ＡまたはＢが実行されている途中のタイミングにおいて予告演出Ｅ，Ｆ（第１分岐予告演出）または予告演出Ｇ，Ｈ，Ｉ（第２分岐予告演出）のうちのいずれか他方の分岐予告演出に分岐させるようにしてもよい。

【０６２２】

また、第１ステップアップ予告演出は、メインステップアップ予告演出と、メインステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出（予告演出Ｂ）に変

化させずに、メインステップアップ予告演出に含まれる予告演出Ａ～Ｄとは異なる別系統の予告演出Ｇ，Ｈ（分岐予告演出）に分岐する分岐ステップアップ予告演出と、分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出Ｈに変化させずに、分岐ステップアップ予告演出に含まれる分岐予告演出Ｇ，Ｈとは異なる別系統の予告演出Ｉ（特別分岐予告演出）に分岐する特別分岐ステップアップ予告演出とを含んでいるので、予告演出のバリエーションが豊富となり、ステップアップ予告演出の分岐に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０６２３】

実施の形態２．

以下、上記の実施の形態１の変形例である実施の形態２について説明する。

【０６２４】

まず、実施の形態２における第１ステップアップ予告における各予告演出の内容と第２ステップアップ予告における各予告演出の内容について説明する。図１１１は、実施の形態２における第１ステップアップ予告における各予告演出の内容と第２ステップアップ予告における各予告演出の内容を示す説明図である。第１ステップ予告（右側のステップアップ予告）では、５つの予告演出（予告演出Ａ、予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出Ｅ）で構成されている。図１１１に示すように、予告演出Ａとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１（図１１２参照）において人のキャラクタＡが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｂとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において人のキャラクタＢが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｃとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において人のキャラクタＣが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｄとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１においてキャラクタＡ，Ｂ，Ｃが同時に画面左から登場し、画面の中央で停止する演出が行われる。予告演出Ｅとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１においてキャラクタＡ，Ｂ，Ｃが集合しているところに大きな人のキャラクタＤが画面右から登場する演出が行われる。

【０６２５】

また、第２ステップ予告（左側のステップアップ予告）では、４つの予告演出（予告演出Ｗ、予告演出Ｘ、予告演出Ｙ１、予告演出Ｚ１）で構成されている。なお、図１１１では、予告演出Ｙ２，Ｙ３および予告演出Ｚ２，Ｚ３については図示を省略している。図１１１に示すように、予告演出Ｗとして、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２（図１１２参照）においてカブト虫のキャラクタが画面右から飛んでくる演出が行われる。予告演出Ｘとして、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２においてカブト虫のキャラクタが木にとまる演出が行われる。予告演出Ｙ１として、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２において風が吹いて木が揺れる演出が行われる。予告演出Ｚ１として、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２においてカモメが飛んでくる演出が行われる。

【０６２６】

図１１２は、第２ステップアップ予告演出の変化タイミングにおいて第２系統予告領域が拡大表示される状態を示す説明図である。図１１２に示すように、この実施の形態では、演出表示装置９の表示画面において、第１ステップアップ予告（第１系統のステップアップ予告）は表示画面の下部の表示領域（これを第１系統予告領域９１という。）にて実行され、第２ステップアップ予告（第２系統のステップアップ予告）は、表示画面の上部の表示領域（背景画像を表示する領域）にて実行される。そして、図１１２に示すように、第２ステップアップ予告における所定の演出（具体的には予告演出Ｗ，Ｘ，Ｙ１，Ｚ１）が実行されるときは、第２系統予告領域９２は小さい表示領域であるが、特定の演出（具体的には予告演出Ｙ２，Ｚ２）が実行されるときは、第２ステップアップ予告を強調するため第２系統予告領域９２が拡大されて大きな表示領域となる。なお、第２系統予告領域９２が拡大されたときは、第１系統予告領域９１は若干縮小される。ただし、第２系統

予告領域９２が拡大されたときも、第１系統予告領域９１は縮小されないようにしてもよい。

【０６２７】

図１１３は、第２系統予告領域の拡大表示の態様（パターン）を示す説明図である。図１１４は、第２ステップアップ予告演出の複数種類の変化タイミングにおいて第２系統予告領域が拡大表示される状態を示す説明図である。図１１３に示すように、第２ステップアップ予告では、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１）に変化し、その後ステップ（Ｙ１）からステップ（Ｚ１）に変化するパターンと、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ２）に変化し、その後ステップ（Ｙ２）からステップ（Ｚ２）に変化するパターンと、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１）に変化し、その後ステップ（Ｙ１）からステップ（Ｚ２）に変化するパターンと、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ３）に変化し、その後ステップ（Ｙ３）からステップ（Ｚ３）に変化するパターンと、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１）に変化し、その後ステップ（Ｙ１）からステップ（Ｚ３）に変化するパターンと、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ２）に変化し、その後ステップ（Ｙ２）からステップ（Ｚ３）に変化するパターンと、を備えている。

【０６２８】

ここで、図１１４に示すように、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１）に変化し、その後ステップ（Ｙ１）からステップ（Ｚ１）に変化するパターンでは、第２系統予告領域９２は拡大されない。ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ２）に変化し、その後ステップ（Ｙ２）からステップ（Ｚ２）に変化するパターンでは、ステップ（Ｙ２）が実行されるときに第２系統予告領域９２が拡大され（大きさ（中）の表示領域となり）、ステップ（Ｚ２）が実行されるときも第２系統予告領域９２が拡大されたままとなる。ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１）に変化し、その後ステップ（Ｙ１）からステップ（Ｚ２）に変化するパターンでは、ステップ（Ｚ２）が実行されるときに第２系統予告領域９２が拡大される（大きさ（中）の表示領域となる）。ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ３）に変化し、その後ステップ（Ｙ３）からステップ（Ｚ３）に変化するパターンでは、ステップ（Ｙ３）が実行されるときに第２系統予告領域９２が全画面表示となり（大きさ（大）の表示領域となり）、ステップ（Ｚ３）が実行されるときも第２系統予告領域９２は全画面表示のままとなる。

【０６２９】

なお、図１１４には示していないが、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１）に変化し、その後ステップ（Ｙ１）からステップ（Ｚ３）に変化するパターンでは、ステップ（Ｚ３）が実行されるときに第２系統予告領域９２が全画面表示となる（大きさ（大）の表示領域となる）。ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ２）に変化し、その後ステップ（Ｙ２）からステップ（Ｚ３）に変化するパターンでは、ステップ（Ｙ２）が実行されるときに第２系統予告領域９２が拡大され（大きさ（中）の表示領域となり）、ステップ（Ｚ３）が実行されるときに第２系統予告領域９２が全画面表示となる（大きさ（大）の表示領域となる）。

【０６３０】

図１１５および図１１６は、実施の形態２における予告演出設定処理を示すフローチャートである。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１１７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）。

【０６３１】

この実施の形態において、ステップアップ予告演出とは、予め定められた順番に従って

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

【０６３２】

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

【０６３３】

この実施の形態では、後述するように（図１１２や図１２９等参照）、第１ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置９の表示画面の下部の表示領域（第１系統予告領域９１）において段階的にキャラクタ（人のキャラクタ）を登場させていく演出としている。第１ステップアップ予告演出の詳しい内容については、図１２９等を参照して後述する。

【０６３４】

図１１７の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ａのみ実行される演出態様（「Ａ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行され、その後に予告演出Ｃが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「割振」に示す数字は、各演出態様に割り振られた判定値の数を示している。他のテーブル（図１１８～図１２１）においても同様である。

【０６３５】

なお、図１１７の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、「Ａ→Ｂ→Ｃ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が０である）。これは、リーチが発生しないときは、予告演出Ｃ以上の予告演出が出現しないようにするため、すなわち、予告演出Ｃ以上の演出が出現するとリーチの発生が確定するようにするためである。

【０６３６】

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ＳＲ８－１の値（図４６に示す乱数の更新範囲は異なる）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。

【０６３７】

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１１８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）。

【０６３８】

この実施の形態では、後述するように（図１１２や図１２９等参照）、第２ステップア

ップ予告演出の内容は、演出表示装置９の表示画面の上部の表示領域（第２系統予告領域９２）において背景画像を段階的に変化（発展、転換）させていく演出としている。第２ステップアップ予告演出の詳しい内容については、図１２９等を参照して後述する。

【０６３９】

図１１８の左上に示す非リーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ｗのみ実行される演出態様（「Ｗ」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘが実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘが実行され、その後に予告演出Ｙ１が実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘが実行され、その後に予告演出Ｙ２が実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ２」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘが実行され、その後に予告演出Ｙ３が実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘ、予告演出Ｙ１、予告演出Ｚ１が順に実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ１」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘ、予告演出Ｙ２、予告演出Ｚ２が順に実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ２」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘ、予告演出Ｙ１、予告演出Ｚ２が順に実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ２」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘ、予告演出Ｙ３、予告演出Ｚ３が順に実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘ、予告演出Ｙ１、予告演出Ｚ３が順に実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」の発展パターン）と、予告演出Ｗが実行されてから予告演出Ｘ、予告演出Ｙ２、予告演出Ｚ３が順に実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０６４０】

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ＳＲ８－２の値（図４６に示す乱数の更新範囲は異なる）を抽出し、抽出した乱数値と第２予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ｗ」、「Ｗ→Ｘ」・・・）にもとづいて、第２ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０６４１】

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１１７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）。

【０６４２】

図１１７の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、図１１７の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０６４３】

なお、図１１７の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」および「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が０である）。これは、予告演出Ｄ以上の演出が出現するとスーパーリーチの発生が確定するようにするためである。

【０６４４】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７５において、第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－１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。

【０６４５】

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１１８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）。

【０６４６】

図１１８の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、図１１８の左上に示す非リーチはずれ用の第２予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０６４７】

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ＳＲ８－２の値を抽出し、抽出した乱数値と第２予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ｗ」、「Ｗ→Ｘ」・・・）にもとづいて、第２ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０６４８】

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１１７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）。

【０６４９】

図１１７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１１７の左上に示す非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルや図１１７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。

【０６５０】

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ＳＲ８－１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。

【０６５１】

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１１８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）。

【０６５２】

図１１８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１１８の左上に示す非リーチはずれ用の第２予告設定テーブルや図１１８の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０６５３】

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ＳＲ８－２の値を抽出し、抽出した乱数値と第２予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（

「なし」、「W」、「W→X」・・・）にもとづいて、第２ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０６５４】

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１１７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）。

【０６５５】

図１１７の右下に示す大当り用の第１予告設定テーブルでは、図１１７の左上、右上および左下に示す非リーチはずれ用、ノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第１予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０６５６】

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ＳＲ８－１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。

【０６５７】

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１１８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）。

【０６５８】

図１１８の右下に示す大当り用の第２予告設定テーブルでは、図１１８の左上、右上および左下に示す非リーチはずれ用、ノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第２予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０６５９】

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ＳＲ８－２の値を抽出し、抽出した乱数値と第２予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「W」、「W→X」・・・）にもとづいて、第２ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０６６０】

なお、この実施の形態では、ステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）の有無と演出態様の決定は、大当り時において同じ予告設定テーブル（第１予告設定テーブル、第２予告設定テーブル）を用いている。しかし、全ての大当り種類に同じ予告設定テーブルを用いるのではなく、通常大当り、確変大当り、および突然確変大当りの各々において使用する予告設定テーブルを備え、大当り種類に対応する予告設定テーブルを用いてステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）の有無と演出態様を決定するようにしてもよい。この場合、各々の予告設定テーブルにおいて予告演出の対する判定値の振り分けを異ならせることにより、大当りの種類に応じてステップアップ予告の実行割合や演出態様の出現割合を異ならせることができる。例えば、確変大当りは通常大当りに比べて、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」の演出態様などのステップアップが続くパターンが選択されやすいようにテーブルを設定することで、より一層の興趣の向上が図られる。

【０６６１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１１９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。

【０６６２】

この実施の形態では、可動物予告演出は、ステップアップ予告演出ではなく、可動部材７８が予定の態様で動作することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、可動物予告演出は、１回または複数回変化する予告演出ではない（稼動部材７８が段階的に１回または複数回変化（発展、動作）させる予告演出ではない）。可動物予告演出の詳しい内容については、図１３８を参照して後述する。

【０６６３】

図１１９に示す可動物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、第１予告タイミングで可動部材７８が動作する演出態様と、第２予告タイミング（第１予告タイミングとは異なるタイミング）で可動部材７８が動作する演出態様と、第３予告タイミング（第１予告タイミングと第２予告タイミングのいずれも）で可動部材７８が動作する演出態様と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０６６４】

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（図４６に図示せず）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。

【０６６５】

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）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。

【０６６６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１２０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。

【０６６７】

この実施の形態では、ボタン予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、遊技者による操作ボタン１２０の押圧操作に応じて演出表示装置９の表示画面に所定の画像を表示することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、ボタン予告演出は、１回または複数回変化する予告演出ではない（操作ボタン１２０の操作に応じて段階的に１回または複数回変化（発展）させる予告演出ではない）。ボタン予告演出の詳しい内容については、図１４１、図１４２を参照して後述する。

【０６６８】

図１２０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。

【０６６９】

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（図４６には図示せず）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。

【０６７０】

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

【０６７１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１２１に示す枠（ランプ）予告設定テーブルを用いて、枠（ランプ）予告演出の有無を決定する（ステップＳ５８４）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容を決定する。

【０６７２】

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

【０６７３】

図１２１に示す枠予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各枠予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、枠予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が枠予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０６７４】

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ＳＲ８－６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。

【０６７５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１２１に示すミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の有無を決定する（ステップＳ５８５）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれの

ときははずれ用のミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用のミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の内容を決定する。

【０６７６】

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

【０６７７】

図１２１に示すミニキャラ予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各ミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方がミニキャラ予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０６７８】

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（図４６において図示せず）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。

【０６７９】

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

【０６８０】

なお、この実施の形態では、はずれの場合と大当りの場合とでテーブルにおける振分値を変更しているが、大当りにおいても確変大当り、通常大当り、突確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。

【０６８１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１２１に示す演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する（ステップＳ５８６）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容を決定する。

【０６８２】

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

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

【０６８３】

図１２１に示す演出羽根役物予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各演出羽根役物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、演出羽根役物予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が演出羽根役物予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０６８４】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８６において、演出羽根役物予告決定用の乱数ＳＲ８－７の値を抽出し、抽出した乱数値と演出羽根役物予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する。

【０６８５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１２１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。

【０６８６】

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１３９や図１４０を参照して後述する。

【０６８７】

図１２１に示す他系統液晶予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各他系統液晶予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、他系統液晶予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が他系統液晶予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０６８８】

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ＳＲ８－８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。

【０６８９】

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

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

【０６９０】

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

【０６９１】

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１２２～図１２５に示す組合せが考えられる。なお、図１２２～図１２５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。

【０６９２】

この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が２回変化（２段階発展）する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様）が実行されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出Ｙ３が実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」の演出態様）が実行されないようにしている。すなわち、第１ステップアップ予告演出における「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様と、第２ステップアップ予告演出における演出態様「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」とが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、この実施の形態では、第２ステップアップ予告演出における予告演出Ｙ３が実行された場合は、例えば図１３７の（４－４）に示すように、第２ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置９の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置９の表示画面の下部の第１系統予告領域９１で実行される第１ステップアップ予告演出の予告演出「Ｃ」を実行することができない（予告演出Ｃに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、図１２３や図１２５に示すように、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様が決定されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」の演出態様を決定してはならないことになる。

【０６９３】

また、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が３回変化（３段階発展）する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様）が実行されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出Ｚ３が実行される演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」の演出態様）が実行されないようにしている。すなわち、第１ステップアップ予告演出における「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様と、第２ステップアップ予告演出における演出態様「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」とが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、この実施の形態では、第２ステップアップ予告演出における予告演出Ｚ３が実行された場合は、例えば図１３７の（４－５）に示すように、第２ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置９の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置９の表示画面の下部の第１系統予告領域９１で実行される第１ステップアッ

プ予告演出の予告演出「Ｄ」を実行することができない（予告演出Ｄに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、図１２５に示すように、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様が決定されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」、「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」または「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」の演出態様を決定してはならないことになる。

【０６９４】

以上より、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）が決定され、第２ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」が決定された場合、および、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）が決定され、第２ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」が決定された場合は、図１２３および図１２５に示すように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の組合せ不可能であると判定する（ステップＳ５８８のＮ）。そして、第２ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを所定段階下げた「Ｗ→Ｘ」などに変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５８９）。なお、組合せが不可能と判定された場合に、第１ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを１段階以上下げた演出態様「Ａ→Ｂ」に変更する（書き換える）処理を実行するようにしてもよい。

【０６９５】

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。

【０６９６】

なお、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が２回以上変化（２段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様が実行されたときは、常にリーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が発生することにしている。従って、図１１７の左上の非リーチはずれ用の第１予告設定テーブルには、「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、リーチが発生しないとき（非リーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）が常に決定されない。

【０６９７】

ただし、図１１７の左上に示す第１予告設定テーブルにおいて、リーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップＳ５８８において、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（リーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップＳ５８９において、第１ステップアップ予告演出の演出態様をリーチ確定でない演出態様（例えば「Ａ→Ｂ」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

【０６９８】

また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が３回以上変化（３段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様が実行されたときは、常にスーパーリーチが発生することにしている。従って、図１１７の右上のノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルには、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、スーパーリーチが発生しないとき（ノーマルリーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第１ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ

確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）が常に決定されない。

【０６９９】

ただし、図１１７の右上に示す第１予告設定テーブルにおいて、スーパーリーチ確定の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップＳ５８８において、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（スーパーリーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップＳ５８９において、第１ステップアップ予告演出の演出態様をスーパーリーチ確定でない演出態様（例えば「Ａ→Ｂ→Ｃ」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

【０７００】

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。

【０７０１】

図１２２～図１２５に示すように、早いタイミングで実行されるボタン予告演出（メール予告演出、カード予告演出）は、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における任意の演出態様と組合せ可能である。一方、遅いタイミングで実行されるボタン予告演出（メール予告演出、カード予告演出）は、第１ステップアップ予告演出については任意の演出態様と組合せ可能であるが、第２ステップアップ予告演出については「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」および「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」との組合せが不可能である。ボタン予告演出が実行される遅いタイミングと予告画像が全画面表示となる予告演出Ｙ３が実行されるタイミングと重複してしまうため、ボタン予告演出と予告演出Ｙ３とを同時に実行することができないからである。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップＳ５９０のＮ）、遅いタイミングのボタン予告演出の演出態様を、例えば早いタイミングのボタン予告演出の演出態様に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５９１）。

【０７０２】

また、図１２２～図１２５に示すように、他系統液晶予告演出は、第１ステップアップ予告演出については予告演出Ｃを実行する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）との組合せが不可能であり、第２ステップアップ予告演出については予告演出Ｙ１、Ｙ２またはＹ３を実行する演出態様（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１」「Ｗ→Ｘ→Ｙ２」「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ１」「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ２」「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ２」「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」）との組合せが不可能である。予告画像が全画面表示となる他系統予告予告演出（図１４０（６－５）（６－６）参照）が実行されるタイミングと予告演出Ｃが実行されるタイミングと重複し、また予告画像が全画面表示となる他系統予告予告演出が実行されるタイミングと予告演出Ｙ１、Ｙ２またはＹ３が実行されるタイミングと重複してしまうため、他系統液晶予告演出と予告演出Ｃ、および他系統液晶予告演出と予告演出Ｙ１、Ｙ２またはＹ３とを同時に実行することができないからである。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップＳ５９０のＮ）、例えば他系統液晶予告演出の演出態様を実行しないように、あるいは予告演出Ｃや予告演出Ｙ１，Ｙ２，Ｙ３を実行しないように変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５９１）。

【０７０３】

なお、可動物予告演出については、演出表示装置９の周囲の可動部材７８を雨動かすことにより実行するので、どのようなタイミングであっても、演出表示装置９の液晶画面で

実行されるステップアップ予告演出と同時に実行することが可能である。従って、可動物予告演出は、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における任意の演出態様と組合せ可能である。

【０７０４】

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。

【０７０５】

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１２６は、実施の形態２における各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。図１２６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。

【０７０６】

また、図１２６に示すように、第１ステップアップ予告は、ステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）、ステップ（Ｃ）、ステップ（Ｄ）、ステップ（Ｅ）の順にステップアップする予告（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）である。ここで、ステップ（Ａ）は予告演出Ａが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｂ）は予告演出Ｂが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｃ）は予告演出Ｃが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｄ）は予告演出Ｄが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｅ）は予告演出Ｅが実行されている段階（期間）を示している。

【０７０７】

また、図１２６に示すように、第２ステップアップ予告は、ステップ（Ｗ）からステップ（Ｘ）にステップアップし、ステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）にステップアップし、ステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）からステップ（Ｚ１），（Ｚ２）または（Ｚ３）にステップアップする予告である。ここで、ステップ（Ｗ）は予告演出Ｗが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｘ）は予告演出Ｘが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）は予告演出Ｙ１，Ｙ２またはＹ３が実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Ｚ１），（Ｚ２）または（Ｚ３）は予告演出Ｚ１，Ｚ２またはＺ３が実行されている段階（期間）を示している。なお、この実施の形態では、図１１８に示したように、「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｙ１」や「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ２」の演出態様については設けられていない。

【０７０８】

図１２６に示す例では、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出と枠予告演出（枠フラッシュ）は、演出表示装置９における演出図柄の変動の開始と同時に実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第１ステップアップ予告演出、メール予告演出（早いタイミング）、カード予告演出（早いタイミング）および演出羽根役物予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点において実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第２ステップアップ予告演出と可動物予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点から所定時間経過後の時点において実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、メール予告演出（遅いタイミング）とカード予告演出（遅いタイミング）は、第１ステップアップ予告演出におけるステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）に変化する時点（および、第２ステップアップ予告演出におけるステップ（Ｗ）からステップ（Ｘ）に変化する時点）において実行開始可能な予告演出とされている。さらに、複数の予告演出のうち、他系統液晶予告演出は、第１ステップアップ予告演出におけるステップ（Ｂ）からステップ（Ｃ）に変化する時点（および、第２ステップアップ予告演出におけるステップ（Ｘ）からステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）に変化する時点）において実行開始可能な予告演出とされている。

【０７０９】
このように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるので、複数のステップアップ予告演出の各々について予告が開始されるかどうかの期待を抱かせることができる。すなわち、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出が同じタイミングで開始させるようにすると、そのタイミングで第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出のいずれも開始されなかった場合は大当りの期待を持てなくなり、遊技の興趣を低下させてしまうおそれがあるが、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるように構成した場合には、第１ステップアップ予告演出が開始されなかったとしても第２ステップアップ予告演出が開始されるかもしれないとの期待を持たせることができ、遊技の興趣が低下してしまうのを防ぐことができる。
【０７１０】
また、第２ステップアップ予告演出が開始される開始タイミングは、第１ステップアップ予告演出が開始される開始タイミングから当該第１ステップアップ予告演出におけるステップ（Ａ）をステップ（Ｂ）に変化させる変化タイミングまでの期間内である。このような構成によれば、第１ステップアップ予告演出のステップ（Ａ）の実行期間内に第２ステップアップ予告演出が開始されるため、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出を同時に実行可能な期間が長くなり、興趣の向上を図ることができる。
【０７１１】
さらに、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出および枠予告演出（枠フラッシュ）の開始タイミングと、第１ステップアップ予告演出等の開始タイミングと、第２ステップアップ予告演出および可動物予告演出の開始タイミングと、他系統液晶予告演出の開始タイミングとが異なるように構成されているので、４つの開始タイミングにおいて遊技者に予告演出が開始されるかどうかの期待を抱かせることができ、より一層、遊技の興趣を高めることができる。
【０７１２】
なお、図１２６に示す例では、第１ステップアップ予告演出が先に開始され、その後に第２ステップアップ予告演出が開始されるように構成されているが、逆であってもよい。つまり、第２ステップアップ予告演出が先に開始され、その後に第１ステップアップ予告演出が開始されるように構成されていてもよい。また、ステップアップ予告演出以外の他の予告演出の開始タイミングも、図１２６に示すタイミングに限られず、適宜変更することが可能である。
【０７１３】
図１２６に示すように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とは、予告演出が変化するタイミング（つまり、切替タイミングあるいは発展タイミング）が同じである。具体的には、第１ステップアップ予告演出が実行されるとともに第２ステップアップ予告演出が実行された場合に、ステップ（Ａ）がステップ（Ｂ）に変化すると同時にステップ（Ｗ）がステップ（Ｘ）に変化し、ステップ（Ｂ）がステップ（Ｃ）に変化すると同時にステップ（Ｘ）がステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）に変化し、ステップ（Ｃ）がステップ（Ｄ）に変化すると同時にステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）がステップ（Ｚ１），（Ｚ２）または（Ｚ３）に変化する。
【０７１４】
ここで、複数系統のステップアップ予告における予告演出が「同一のタイミングで変化（発展、ステップアップ）する」とは、遊技者が知覚（認識）できるステップアップの演出開始タイミングが同時であることをいう。具体的には、図１１１に示した演出例では、予告演出Ａに相当するキャラクタＡが画面に登場するタイミングと予告演出Ｗに相当するカブト虫のキャラクタが画面に登場するタイミングが同時であり、予告演出Ｂに相当するキャラクタＢが画面に登場するタイミングと予告演出Ｘに相当するカブト虫のキャラクタが木にとまるタイミングが同時であり、予告演出Ｃに相当するキャラクタＣが画面に登場するタイミングと予告演出Ｙ１に相当する木が風で揺れるタイミングが同時であり、予告

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

【０７１５】

なお、図１１１に示す演出例のように、キャラクタが画面に登場するだけでステップアップが成立する演出では、そのキャラクタが画面に登場するタイミング（瞬間）が予告演出の演出開始タイミングであるが、画面が切り替わるステップアップ予告の場合は画面が切り替わるタイミング（瞬間）が予告演出の演出開始タイミングであり、色や形状などが変化するステップアップ予告の場合は色や形状などが変化するタイミング（瞬間）が演出開始タイミングである。また、キャラクタの動きによってステップアップが成立する演出では、キャラクタの動きが遊技者の知覚可能な程度（レベル）に達したタイミングが演出開始タイミングである（例えば、キャラクタの位置、動く早さ、動く回数などが変化したと遊技者が知覚可能な程度に変化したタイミングが演出開始タイミングとなる）。また、可動部材の動きによってステップアップが成立する演出でも、可動部材の動きが遊技者の知覚可能な程度（レベル）に達したタイミングが演出開始タイミングである（例えば、可動部材の位置、動く早さ、動く回数などが変化したと遊技者が知覚可能な程度に変化したタイミングが演出開始タイミングとなる）。また、音の変化によってステップアップが成立する演出でも、音の変化が遊技者の知覚可能な程度（レベル）に達したタイミングが演出開始タイミングである。さらに、ランプの点灯の変化によってステップアップが成立する演出でも、ランプの点灯の変化が遊技者の知覚可能な程度（レベル）に達したタイミングが演出開始タイミングである。

【０７１６】

なお、上述したように、第２ステップアップ予告においてステップ（Ｙ３）に変化した場合は、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）に変化しない（「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」まで発展したときは図１２３および図１２５に示すように「Ａ→Ｂ→Ｃ」まで発展しない：ステップＳ５８８，Ｓ５８９参照）。また、第２ステップアップ予告においてステップ（Ｚ３）に変化した場合は、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｄ）に変化しない（「Ｗ→Ｘ→Ｙ１，Ｙ２，Ｙ３→Ｚ３」まで発展したときは図１２５に示すように「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」まで発展しない：ステップＳ５８８，Ｓ５８９参照）。なお、第１ステップアップ予告においてステップ（Ｃ）まで変化（発展）したときは、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が確定したことになる。また、第１ステップアップ予告においてステップ（Ｄ）まで変化（発展）したときは、スーパーリーチが確定したことになる。

【０７１７】

また、図１２６に示すように、この実施の形態では、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）および第２ステップアップ予告におけるステップ（Ｙ１），（Ｙ２）または（Ｙ３）が終了したタイミングで、左図柄（最初に停止する第１停止図柄）が停止する。また、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｄ）および第２ステップアップ予告におけるステップ（Ｚ１），（Ｚ２）または（Ｚ３）が終了したタイミングで、右図柄（２番目に停止する第２停止図柄）が停止する。このように、演出図柄の停止と予告演出の実行タイミングを同期させることによって、複数系統のステップアップ予告演出の段階（ステップ）を遊技者に容易に認識させることができる。また、左図柄の停止後はステップアップ予告演出を減らす（１つにする）ことができ、遊技者に演出図柄の停止図柄（右図柄、中図柄）に注目させることができる。さらに、右図柄の停止後はステップアプ予告を実行しないようにすることができ、遊技者にリーチ状態の演出に注目させることができる。

【０７１８】

図１２６に示す例において、メール予告は、メールを受信したことを遊技者に報知し、操作ボタン１２０の操作を遊技者に促し、遊技者の操作ボタン１２０の操作に応じてメールを開封してメールの内容を報知し、メールの内容に応じて大当りの可能性の高低を認識させる。なお、メール予告において、「メール２段」とあるのは、遊技者による２回目の操作ボタン１２０の操作に応じてメールを開封してメールの内容を報知する演出である。

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

【０７１９】

また、図１２６に示す例において、カード予告は、カードを表示し、操作ボタン１２０の操作を遊技者に促し、遊技者の操作ボタン１２０の操作に応じてカードを開放し（つまり、ひっくり返し）、カードに書かれている内容を報知し、その内容に応じて大当りの可能性の高低を認識させる。また、カード予告は、早いタイミング（第１ステップアップ予告演出の開始タイミング）で実行される場合と、遅いタイミング（第１ステップアップ予告演出におけるステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）への変化タイミング）で実行される場合とがある。

【０７２０】

また、図１２６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。

【０７２１】

また、図１２６に示す例において、演出羽根役物予告は、演出図柄が高速変動しているときに演出羽根役物７９ａ，７９ｂを動作させて、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【０７２２】

また、図１２６に示す例において、可動物予告は、演出図柄の変動が高速変動となる時点（第１予告タイミング）で可動部材７８を動作させるか、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）が実行される時点（第２予告タイミング）で可動部材７８を動作させるか、第１予告タイミングおよび第２予告タイミングのいずれのタイミング（第３予告タイミング）でも可動部材７８を動作させることにより、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。なお、この実施の形態では、第１予告タイミングよりも第２予告タイミングで、第２予告タイミングよりも第３予告タイミング（つまり第１予告タイミングかつ第２予告タイミング）で可動部材７８が動作したときは、大当りの可能性を高くしている。

【０７２３】

また、図１２６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。

【０７２４】

また、図１２６に示す例において、他系統液晶予告は、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｃ）が実行される時点で演出表示装置９の画面に所定の画像（他の液晶予告で表示される画像とは異なる画像）を表示することによって、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【０７２５】

図１２６に示すように、ステップアップ予告（第１ステップアプ予告、第２ステップアップ予告）以外の他の予告も、ステップアップ予告における予告演出の実行開始のタイミング（または予告演出の変化タイミング）において実行が開始されるように構成されている。従って、複数系統のステップアップ予告演出の段階（ステップ）と他の予告演出の内容を遊技者に容易に認識させることができる。

【０７２６】

図１２７は、実施の形態２におけるボタン予告演出におけるボタン有効期間を示すタイミング図である。図１２７に示すように、ボタン予告（メール予告、カード予告）は、早いタイミングで実行されるときはステップ（Ａ）およびステップ（Ｗ）の開始タイミングと同期して開始され、遅いタイミングで実行されるときはステップ（Ｂ）およびステップ

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

【０７２７】

次に、各種予告演出の具体例について説明する。

【０７２８】

まず、第１の予告演出として第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を説明する。図１２８は、実施の形態２における第１の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。図１２８に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ１を実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。

【０７２９】

図１２８に示すように、第１ステップアップ予告の予告演出Ａの開始タイミングをＴ１とし、第２ステップアップ予告の予告演出Ｗの開始タイミングをＴ２とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂおよび第２ステップアップ予告の予告演出Ｘの開始タイミングをＴ３とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｃおよび第２ステップアップ予告の予告演出Ｙ１の開始タイミングをＴ４とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｄおよび第２ステップアップ予告の予告演出Ｚ１の開始タイミングをＴ５とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの開始タイミングをＴ６とし、中図柄（最後に停止する最終停止図柄）の停止タイミングをＴ７としている。

【０７３０】

図１２９および図１３０は、実施の形態２における第１の予告演出として第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を示す説明図である。図１２９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１２９（１－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、タイミングＴ１において演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出Ａとしてキャラクタ２１０が画面右から登場する演出が実行される（１－２）。タイミングＴ２になると、第２ステップアップ予告における予告演出Ｗとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が行われる（１－３）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。このように、第１ステップアップ予告における予告演出Ａの開始タイミング（Ｔ１）と第２ステップアップ予告における予告演出Ｗの開始タイミング（Ｔ２）は異なるタイミングとなっている。

【０７３１】

タイミングＴ３になると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとしてキャラクタ２１１が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出が実行される（１－４）。その後、キャラクタＢ２１１は画面右に去っていく。

【０７３２】

タイミングＴ４になると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｃとしてキャラクタ２１２が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙ１として風が吹いて木２００が揺れる演出が実行される（１－５）。そ

の後、キャラクタＣ２１２は画面右に去っていく。
【０７３３】
タイミングＴ５になると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄとしてキャラクタ
Ａ２１０，Ｂ２１１，Ｃ２１２が同時に画面左から登場する演出が実行されるとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｚ１としてカモメ２５０が飛んでくる演出が実行され、さらに左図柄（「７」）が停止される（１－６）。
【０７３４】
タイミングＴ６になると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｅとしてキャラクタ
Ｄ２１３が画面左から登場する演出が実行され、右図柄（「７」）が停止されリーチが発生する（図１３０（１－７））。
【０７３５】
このように、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が同じタイミングで変化（発展）するので、遊技者にとって他系統のステップアップ予告が同時に実行されてもどのような内容の予告演出が行われているかを容易に認識することができる。
【０７３６】
図１３１は、実施の形態２における第２の予告演出の具体例を示す説明図である。図１３１に示すように、第２ステップアップ予告において予告演出Ｘが実行されている状態（図１２９（１－４）と同じ状態）から予告演出Ｙ２が実行される場合は、第２系統予告領域９２が拡大される。そして、拡大された第２系統予告領域９２において風が吹いて木２００が揺れる演出が実行される（図１３１（１－５Ａ）。このような構成によって、第２ステップアップ予告の内容を強調して認識しやすくすることができる。このとき、第１系統予告領域９１は若干縮小される。なお、第１系統予告領域９１においてキャラクタＢ２１１が登場しているが、これは第１ステップアップ予告が予告演出Ｂで終了したため、キャラクタＢ２１１が画面から去らずにとどまっている状態を示している。ただし、第１ステップアップ予告が終了するときに、キャラクタＢ２１１が画面から去っていなくなるようにしてもよい。
【０７３７】
次に、第３の予告演出の具体例を説明する。図１３２は、実施の形態２における第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１３２に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ２を実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。
【０７３８】
図１３３は、実施の形態２における第３の予告演出の具体例を示す説明図である。図１３３に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（２－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、タイミングＴ１において演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出Ａとしてキャラクタ
Ａ２１０が画面右から登場する演出が実行される（２－２）。タイミングＴ２になる、第２ステップアップ予告における予告演出Ｗとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が実行される（２－３）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。このように、第１ステップアップ予告における予告演出Ａの開始タイミング（Ｔ１）と第２ステップアップ予告における予告演出Ｗの開始タイミング（Ｔ２）は異なるタイミングとなっている。
【０７３９】
タイミングＴ３になると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとしてキャラクタ
Ｂ２１１が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出が実行される（２－４）。
【０７４０】

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

【０７４１】

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

【０７４２】

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

【０７４３】

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

【０７４４】

次に、第４の予告演出の具体例を説明する。図１３４は、実施の形態２における第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１３４に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ２を実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。

【０７４５】

図１３５は、実施の形態２における第４の予告演出の具体例を示す説明図である。図１３５に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（３－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、タイミングＴ１において演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出Ａとしてキャラクタ２１０が画面右から登場する演出が実行される（３－２）。タイミングＴ２になると、第２ステップアップ予告における予告演出Ｗとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる（３－３）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。このように、第１ステップアップ予告における予告演出Ａの開始タイミング（Ｔ１）と第２ステップアップ予告における予告演出Ｗの開始タイミング（Ｔ２）は異なるタイミングとなっている。

【０７４６】

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

【０７４７】

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

【０７４８】

タイミングＴ５になると、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２が拡大され、拡大された第２系統予告領域９２において、第２ステップアップ予告における予告演出Ｚ２として拡大されたカモメ２５０が飛んでくる演出が実行され、さらに左図柄（「７」）が停止される（３－６）。

【０７４９】

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

【０７５０】

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

【０７５１】

次に、第５の予告演出の具体例を説明する。図１３６は、実施の形態２における第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１３６に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３を実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。

【０７５２】

図１３７は、実施の形態２における第５の予告演出の具体例を示す説明図である。図１３７に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（４－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、タイミングＴ１において演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出Ａとしてキャラクタ２１０が画面右から登場する演出が実行される（４－２）。タイミングＴ２になる、第２ステップアップ予告における予告演出Ｗとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる（４－３）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。このように、第１ステップアップ予告における予告演出Ａの開始タイミング（Ｔ１）と第２ステップアップ予告における予告演出Ｗの開始タイミング（Ｔ２）は異なるタイミングとなっている。

【０７５３】

タイミングＴ３になると、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとしてキャラクタ２１１が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出が実行される（４－４）。

【０７５４】

タイミングＴ４になると、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２が拡大されて全画面表示となり、第２系統予告領域９２における画像（木２００の画像、カブト虫のキャラクタ２２０の画像）も拡大される。なお、図１３３（２－５）では、第１ステップアップ予告における予告演出を実行可能な第１系統予告領域９１が残っているが、図１３７（４－５）では、第１系統予告領域９１が残っていないので、図１３３（２－５）よりも図１３７（４－５）の方が第２系統予告領域９２が拡大されている。第２系統予告領域９２が全画面表示となると、木２００の画像も拡大され、カブト虫のキャラクタ２２０の画像も拡大される。全画面表示となった第２系統予告領域９２において、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙ３として風が吹いて木２００が揺れる演出が実行される（４－５）。

【０７５５】

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

【０７５６】

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

【０７５７】

このように、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙ３，Ｚ３が実行されるときに第２系統予告領域９２が全画面表示となるので（つまり、第２系統予告領域９２は第１系統予告領域９１まで拡大されるとともに第１系統予告領域９１に優先して表示されるので）、継続している第２ステップアップ予告演出に対してより一層遊技者に注目させることができる。

【０７５８】

図１３８は、実施の形態２における第６の予告演出の具体例を示す説明図である。図１３８に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（５－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行される（５－２）。そして、第２ステップアップ予告の開始タイミングになると、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が実行される（５－３）。また、それと同時に、第１予告タイミングにおける可動物予告として、演出表示装置９の表示画面の周囲に設けられている可動部材７８が動作する演出（龍の可動部材７８が下に倒れてくる演出）が実行される（５－３）。

【０７５９】

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

【０７６０】

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

【０７６１】

図１３９～図１４０は、実施の形態２における第７の予告演出の具体例を示す説明図である。図１３９に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（６－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、第１ステップアップ予告の開始タイミングになると演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行され（６－２）、画面左へ去っていく。

【０７６２】

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

拡大することに伴って、木２００の画像が拡大するとともに、木２００にとまっているクワガタのキャラクタ２２２の画像も拡大する演出が実行される（６－６）。この（６－５）や（６－６）の演出に相当するのが他系統液晶予告演出である。

【０７６３】

次に、第８の予告演出としてメール予告の具体例を説明する。図１４１は、実施の形態２における第８の予告演出としてメール予告の具体例を示す説明図である。図１４１に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（７－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり（７－２）、メール予告の開始タイミングとなると、メール予告におけるメール受信の動作として、演出表示装置９の表示画面の中央付近において、「メールの表示内容２３０」と「操作ボタンの表示内容２３１」と「ボタンを押してメールを開けてね！」という文字が表示される（７－３）。これによって、メールを受信したことを報知し、操作ボタン１２０の操作を促す。遊技者が操作ボタン１２０を操作したときは（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、メールを開封し、メールの中の手紙の表示内容２３２を表示して、大当りの可能性を予告する（７－４）。この例では、手紙の表示内容２３２が「激熱」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、（７－４）において、手紙に表示される内容として、大当りの可能性がそれほど高くない「・・・」、大当りの可能性が「・・・」よりも高い「チャンス」、大当りの可能性が高い「激熱」等の複数種類の演出態様を備えていてもよい。この場合、いずれの演出態様を実行するかを決定するには、例えば、大当りか否か、また、はずれの場合においてリーチか否か、またはスーパーリーチか否かによってデータが異なる演出態様設定テーブルを設け、所定の乱数にもとづいてデータから演出態様を選択するようにすればよい。このとき、演出態様設定テーブルのデータは、事前決定においては大当りとすると決定したときは、はずれと決定したときと比べて、「激熱」が選択されやすいように乱数の判定値が振り分けられており、また「・・・」が選択されにくいように乱数の判定値が振り分けられている。

【０７６４】

次に、第９の予告演出としてカード予告の具体例について説明する。図１４２は、実施の形態２における第９の予告演出としてカード予告の具体例を示す説明図である。図１４２に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（８－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり（８－２）、カード予告の開始タイミングとなると、カード予告におけるカード出現の動作として、演出表示装置９の表示画面の中央付近において、「カードの表示内容２３５」と「操作ボタンの表示内容２３１」と「ボタンを押してカードをめくってね！」という文字が表示される（８－３）。これによって、カードが出現したことを報知し、操作ボタン１２０の操作を促す。遊技者が操作ボタン１２０を操作したときは（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、カードを回転させ、カードに書いてある表示内容２３５を表示して、大当りの可能性を予告する（８－４）。この例では、カードの表示内容２３５が「チャンス」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、（８－４）において、カードに表示される内容としては、前述のメール予告と同様の演出態様を備えていてもよい。この場合、メール予告と同様に、カード予告用の演出態様設定テーブルを設け、メール予告と同様の方式で演出態様を選択するようにすればよい。

【０７６５】

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

、第２ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができる。
【０７６６】
また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるように構成されているので、複数のステップアップ予告演出の各々について予告が開始されるかどうかの期待を抱かせることができる。
【０７６７】
また、この実施の形態では、第２ステップアップ予告演出が開始される開始タイミングが、第１ステップアップ予告演出が開始される開始タイミングから当該第１ステップアップ予告演出における予告演出の態様を変化させる変化タイミングまでの期間内であるので、第１ステップアップ予告演出の最初の予告演出（予告演出Ａ）の実行期間内に第２ステップアップ予告演出が開始されるため、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出を同時に実行可能な期間が長くなり、興趣の向上を図ることができる。
【０７６８】
また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップアップ予告演出として第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり、可変表示中における予め定められた同一のタイミングで、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成されているので、複数系統のステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができるとともに、複数系統のステップアップ予告演出の段階（ステップ）を遊技者に容易に認識させることができる。
【０７６９】
さらに、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、第２ステップアップ予告演出における予告演出を変化させる制御（例えば予告演出Ｘから予告演出Ｙ２に、または予告演出Ｙ１から予告演出Ｚ２に変化させる制御）を実行したときは、演出表示装置９における予告画像を表示する表示領域（第２系統予告領域９２）を拡大するように構成されているので、第２ステップアップ予告演出の継続を遊技者に印象付けることができる。
【０７７０】
また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、第１ステップアップ予告演出は演出表示装置９における第１系統予告領域９１（下部の表示領域）にて実行され、第２ステップアップ予告演出は演出表示装置９における第２系統予告領域９２（背景の表示領域）にて実行されるものであって、第２ステップアップ予告演出における予告演出を変化させる制御（例えば予告演出Ｘから予告演出３に、予告演出Ｙ１，Ｙ２から予告演出Ｚ３に変化させる制御）が実行されるとき、第２系統予告領域９２は第１系統予告領域９１にまたがって拡大される（第２系統予告領域９２が全画面表示される）ので、第２ステップアップ予告演出の継続をさらに遊技者に強調することができる。
【０７７１】
また、この実施の形態では、第２系統予告領域９２を拡大する制御を実行するタイミングとして複数種類のタイミング（「Ｘ→Ｙ２」「Ｙ１→Ｚ２」など）が設けられているので、第２ステップアップ予告演出の態様にバリエーションを持たせることができる。
【０７７２】
また、この実施の形態では、第２系統予告領域９２を拡大する場合と第２系統予告領域９２を拡大しない場合とが設けられ、特定遊技状態（大当り）に制御される場合は、特定遊技状態に制御されない場合よりも高い割合で第２系統予告領域９２を拡大するように構成されている。具体的には、図１１８に示す第２予告設定テーブルにおいて、大当りのときは、はずれのときよりも第２系統予告領域９２を拡大する演出（予告演出Ｙ２，Ｙ３，Ｚ２，Ｚ３）を実行する演出態様に対して数多くの判定値を割り振っている。このような構成によれば、第２系統予告領域９２を拡大して第２ステップアップ予告演出に対して遊技者に注目させた場合は、第２ステップアップ予告演出に対する特定遊技状態（大当り）の信頼度を高めることができ、より一層、遊技者の期待感を煽ることができる。

【０７７３】
さらに、この実施の形態では、遊技者が操作可能な操作手段としての操作ボタン１２０を備え、演出制御用ＣＰＵ１０１、遊技者による操作手段の操作に応じて特定表示結果となる可能性があることを報知するボタン予告演出（操作予告演出）を実行可能であり、ステップアップ予告演出における変化タイミングと同じタイミングでボタン予告演出を実行するように構成されているので、ボタン予告演出を実行しても、複数系統のステップアップ予告演出の段階を容易に認識させることができる。また、他系統液晶予告演出や可動物予告演出等もステップアップ予告における変化タイミングと同じタイミングで実行するように構成されているので、複数種類の他の予告演出を実行しても、複数系統のステップアップ予告演出の段階を容易に認識させることができる。
【０７７４】
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１１７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１１８に示す第２ステップアップ予告を決定するための第２予告設定テーブルとを比較すると、第１予告設定テーブルよりも第２予告設定テーブルの方が各演出態様に対して数多くの判定値が割り振られている（逆に第１予告設定テーブルの方が「なし」に対して数多くの判定値が割り振られている。）。このような構成によれば、第２系統予告領域９２が拡大される予告演出が実行され得る第２ステップアップ予告演出の出現率を高くすることができ、遊技者に第２系統予告領域９２の拡大に対する興味を確実に持たせることができ、また、第２系統予告領域９２の拡大によって第２ステップアップ予告演出のバリエーションを増やすことができる。
【０７７５】
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。
【０７７６】
実施の形態３．
上記の実施の形態２では、可変表示中における予め定められた同一のタイミング（例えば、図１２８に示す例ではタイミングＴ３，Ｔ４，Ｔ５）で、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成されていた。しかし、このような構成に限られるわけではなく、この実施の形態３では、可変表示中における予め定められた異なるタイミングで、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成したものである。
【０７７７】
この実施の形態３では、上記の実施の形態２で説明した予告演出設定処理（図１１５および図１１６参照）と同様の処理によって、第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出およびその他の予告演出（可動物予告演出、ボタン予告演出、他系統液晶予告演出など）を決定することが可能である。
【０７７８】
すなわち、図１１５および図１１６に示す予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドとして、非リーチはずれの変動パターン（非リーチ変動パターン）に対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ５７１）。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ５７１のＹ）、図１４３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）。
【０７７９】

この実施の形態３では、上記の実施の形態２で用いた第１ステップアップ予告演出の態様とは異なるステップアップ予告演出の態様を用いている。具体的には、図１４３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。この実施の形態３における他のテーブル（図１４４）においても同様である。

【０７８０】

なお、図１４３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。

【０７８１】

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ＳＲ８－１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。

【０７８２】

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１４４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）。

【０７８３】

この実施の形態３では、上記の実施の形態２で用いた第２ステップアップ予告演出の態様とは異なるステップアップ予告演出の態様を用いている。具体的には、図１４４の左上に示す非リーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ｘのみ実行される演出態様（「Ｘ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後に予告演出Ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後に予告演出ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ→ｚ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０７８４】

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ＳＲ８－２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。

【０７８５】

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１４３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）。

【０７８６】

図１４３の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第１予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ａのみ実行される演出態様（「Ａ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行され、その後に予告演出Ｃが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ、予告演出ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行されるが、予告演出Ｃが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｄが実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行されるが、予告演出Ｃが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行されるが、予告演出Ｃが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｄ、予告演出Ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→Ｅ」の発展パターン）と、予告演出Ａが実行されてから予告演出Ｂが実行されるが、予告演出Ｃが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｄ、予告演出ｅが順に実行される演出態様（「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ→ｅ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「一旦終了」する演出態様は、予告演出が一旦終了したように見せかけて遊技者を落胆させた後に予告演出を復活させて遊技者を喜ばせるような演出態様を示している。

【０７８７】

なお、図１４３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。

【０７８８】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５７５において、第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－１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。

【０７８９】

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１４４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）。

【０７９０】

図１４４の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ｘのみ実行される演出態様（「Ｘ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ」の発展パターン）と、

予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後に予告演出Ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後に予告演出ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ→ｚ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Ｚが実行される演出態様（「Ｘ→一旦終了→Ｚ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「一旦終了」する演出態様は、第１ステップアップ予告演出の場合と同様に、予告演出が一旦終了したように見せかけて遊技者を落胆させた後に予告演出を復活させて遊技者を喜ばせるような演出態様を示している。

【０７９１】

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ＳＲ８－２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。

【０７９２】

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１４３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）。

【０７９３】

図１４３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１４３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。

【０７９４】

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ＳＲ８－１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。

【０７９５】

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１４４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）。

【０７９６】

図１４４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１４４の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第２予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【０７９７】

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ＳＲ８－２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。

【０７９８】

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１４３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）。

【０７９９】

図１４３の右下に示す大当り用の第１予告設定テーブルでは、図１４３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。

【０８００】

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ＳＲ８－１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。

【０８０１】

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１４４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）。

【０８０２】

図１４４の右下に示す大当り用の第２予告設定テーブルでは、図１４４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。

【０８０３】

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ＳＲ８－２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。

【０８０４】

その後、図１１６に示すステップＳ５８２～Ｓ５８７の処理を実行して、可動物予告の有無および演出態様、ボタン予告演出の有無および演出態様、枠予告演出の有無、ミニキャラ予告演出の有無および演出態様、演出羽根役物予告演出の有無、他系統液晶予告演出の有無を決定する。

【０８０５】

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

【０８０６】

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１４５～図１４８に示す組合せが考えられる。図１４５～図１４８は、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。

【０８０７】

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１５２の（９－９）や図１５３の（９－１２）に示すように、第２ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置９の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置９の表示画面の下部で実行される第１ステップアップ予告演出の予告演出「Ｃ」を実行することができない（予告演出Ｃに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、図１４６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。

【０８０８】

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１４６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。

【０８０９】

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。

【０８１０】

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１４７および図１４８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。

【０８１１】

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１４８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１４８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）。

【０８１２】

この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が２回以上変化（２段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「Ａ→Ｂ→Ｃ」以上の演出態様が実行されたときは、常にリーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が発生することにしている。従って、図１４３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。

【０８１３】

なお、図１４３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。

【０８１４】

また、この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が３回以上変化（３段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」以上や「Ａ→Ｂ→一旦終了→Ｄ」以上の演出態様が実行されたときは、常にスーパーリーチが発生することにしている。従って、図１４３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。

【０８１５】
なお、図１４３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。
【０８１６】
次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）とボタン予告演出との組合せ、およびステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）と他系統液晶予告演出との組合せが可能であるか否か判定する（ステップＳ５９０）。そして、組合せが不可能であると判定したときは（ステップＳ５９０のＹ）、他の予告演出の内容を変更（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５９１）。なお、ステップＳ５９０，Ｓ５９１の処理は、上記の実施の形態２で説明したものと同様であるので、詳細な説明を省略する。
【０８１７】
次に、実施の形態３における各種予告演出の実行タイミング（予告タイミング）について説明する。図１４９は、実施の形態３における各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。
【０８１８】
図１４９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。
【０８１９】
また、図１４９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。
【０８２０】
図１４９に示す例では、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出と枠予告演出（枠フラッシュ）は、演出表示装置９における演出図柄の変動の開始と同時に実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第１ステップアップ予告演出、メール予告演出、カード予告演出、演出羽根役物予告演出および可動物予告は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点において実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第２ステップアップ予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点から所定時間経過後の時点において実行開始可能な予告演出とされている。
【０８２１】

図１４９に示すように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とは、予告演出が変化するタイミング（つまり、切替タイミングあるいは発展タイミング）が異なる。具体的には、第１ステップアップ予告演出が実行されるとともに第２ステップアップ予告演出が実行された場合に、先にステップ（Ａ）がステップ（Ｂ）に変化するタイミングとなり、次にステップ（Ｘ）がステップ（Ｙ）に変化するタイミングとなり、次にステップ（Ｂ）がステップ（Ｃ）に変化するタイミングとなり、次にステップ（Ｙ）がステップ（Ｚ）または（ｚ）に変化するタイミングとなり、その後ステップ（Ｃ）がステップ（Ｄ）に変化するタイミングとなる。

【０８２２】

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

【０８２３】

この実施の形態では、第１ステップアップ予告におけるステップ（Ｂ）がステップ（Ｃ）に変化すると、第２ステップアップ予告におけるステップ（Ｙ）はステップ（Ｚ）または（ｚ）に変化しない（「Ａ→Ｂ→Ｃ」まで発展したときは図１４６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。

【０８２４】

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。

【０８２５】

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。

【０８２６】

図１４９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。

【０８２７】

また、図１４９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３における示唆演出は、例えば、図１５２（９－７）に示すように、木にとまっているカブト虫が木の中（葉の中）に隠れていくような演出である。

【０８２８】

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

【０８２９】

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。

【０８３０】

次に、実施の形態３における各種予告演出の具体例について説明する。

【０８３１】

まず、第１０の予告演出として第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を説明する。図１５０は、実施の形態３における第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１５０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。

【０８３２】

図１５０に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第１ステップアップ予告および第２ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をｔ１とし、第１ステップアップ予告の開始タイミングから第２ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をｔ２とし、第１ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Ａの終了タイミング（つまり予告演出Ｂの開始タイミング、予告演出Ａから予告演出Ｂの変化タイミング）までの期間をｔ３とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの開始タイミングから第２ステップアップ予告の予告演出Ｘの終了タイミング（つまり予告演出Ｙの開始タイミング、予告演出Ｘから予告演出Ｙの変化タイミング）までの期間をｔ４とし、第２ステップアップ予告の予告演出Ｙの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｂの終了タイミング（つまり予告演出Ｃの開始タイミング、予告演出Ｂから予告演出Ｃの変化タイミング）までの期間をｔ５とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｃの開始タイミング（図１５０では一旦終了）から第２ステップアップ予告の予告演出Ｙの終了タイミング（つまり予告演出Ｚまたは示唆演出の開始タイミング、予告演出Ｙから予告演出Ｚまたは示唆演出の変化タイミング）までの期間をｔ６とし、示唆演出の実行期間をｔ７とし、示唆演出の終了タイミング（つまり予告演出ｚの開始タイミング）から第２ステップアップ予告の予告演出Ｚまたは予告演出ｚの終了タイミング（つまり第２ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をｔ８とし、第２ステップアップ予告の予告演出Ｚまたは予告演出ｚの終了タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｃの終了タイミング（つまり予告演出Ｄの開始タイミング、予告演出Ｃから予告演出Ｄの変化タイミング）までの期間をｔ９とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｄの開始タイミングから第１ステップアップ予

告の予告演出Ｄの終了タイミング（つまり予告演出Ｅの開始タイミング、予告演出Ｄから予告演出Ｅの変化タイミング）までの期間をｔ１０とし、第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの開始タイミングから第１ステップアップ予告の予告演出Ｅの終了タイミング（つまり第１ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間をＴｔ１１としている。

【０８３３】

図１５１～図１５３は、実施の形態３における第１０の予告演出として第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を示す説明図である。図１５１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１５１（９－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が期間ｔ１において開始され、演出図柄の変動が期間に高速変動になると、演出表示装置９の表示画面の下部領域において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が期間ｔ２において実行される（９－２）。そして、第２ステップアップ予告の開始タイミングになると、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が期間ｔ３において実行される（９－３）。

【０８３４】

その後、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が画面右から登場する演出が実行される（９－４）。このとき、第２ステップアップ予告においては予告演出Ｘから予告演出Ｙへの変化タイミングに未だ到達していないので（図１５０参照）、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘであるカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が継続して実行されている（９－４参照）。これが期間ｔ４における演出である。その後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂが実行されている状態で第２ステップアップ予告の予告演出Ｘから予告演出Ｙへの変化タイミングに到達し、キャラクタＢ２１１が左方向に進んでいる最中に、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙとしてカブト虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出が実行される（９－５）。これが期間ｔ５における演出である。その後、キャラクタＢ２１１が画面左に消えていき、第１ステップアップ予告の予告演出Ｂから予告演出Ｃへの変化タイミングに到達するが、予告演出Ｃは実行されず、第２ステップアップ予告の予告演出Ｙとしてカブト虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出のみが継続して実行される（９－６）。これが期間ｔ６における演出である。

【０８３５】

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

【０８３６】

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（９－１２）。これが期間ｔ７およびｔ８における演出（予告演出Ｚ）に相当する。その後、リーチとならない非リーチとなる場合には、表示画面にはずれ図柄（「１４６」）を停止表示する（９－１５）。一方、その後、右図柄（「７」）が停止され、さらにその後、第１ステップアップ予告における予告演出Ｄに相当する、キャラクタＡ２１０，キャラクタＢ２１１，キャラクタＣ２１２が同時に登場する演出が実行される（９－１３）。さらに右図柄（「７」）が停止してリーチが発生した後、第１ステップアップ予告における予告演出ＥとしてキャラクタＤ２１３が画面左から登場する演出が実行される（９－１４）。これが期間ｔ９～ｔ１１における演出である。なお、第１ステップアップ予告の予告演出Ａ→Ｂが設定されている場合においては、（９－１０）、（９－１１）、（９－１３）、（９－１４）で示したような第１ステップアップ予告の予告演出ＤやＥは実行されずにリーチ状態が実行されることとなる。

【０８３７】

以上のように、この実施の形態３によれば、可変表示中における予め定められた異なるタイミングで、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成されているので、複数のステップアップ予告演出における予告演出の変化タイミングが異なり、遊技者は複数の予告演出を確認して特定遊技状態の発生を期待しつつ遊技を行うことができ、更なる興趣の向上を図ることができる。具体的には、遊技者はステップアップ予告演出がステップアップ（変化、発展）していく度に大当りの期待感が高まるので、ステップアップするタイミングが増えるほど遊技者が期待を抱くタイミングが増えることになる。そして、この実施の形態３で説明したように、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告のステップアップのタイミングが異なるように構成されていれば、それだけ数多くのステップアップするタイミングが増えることになり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０８３８】

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

【０８３９】

実施の形態４．

上記の実施の形態１～３では、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）を別々の予告設定テーブルを用いて別々に決定するように構成されていた。しかし、このような構成に限られるわけではなく、この実施の形態４では、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告の演出態様の組合せを一つの予告設定テーブルを用いて同時に決定するように構成したものである。

【０８４０】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図１５４および図１５５に示す非リーチはずれ用の予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告の組合せの内容（有無、演出態様）を決定する。

【０８４１】

図１５４および図１５５に示す非リーチはずれ用の予告設定テーブルでは、第１ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）と第２ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）との全ての組合せが設定され、それらの組合せに対して判定値が割り振られている。ここで、第１ステップアップ予告演出の演出態様が予告演出Ｃ以上の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）に対して判定値が割り振られていない（すなわち判定値の数が０である）。これは、上述したように、予告演出Ｃ以上に発展した場合はリーチを確定させるようにしているためである。

【０８４２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図１５６および図１５７に示すノーマルリーチはずれ用の予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアッ

プ予告の組合せの内容（有無、演出態様）を決定する。

【０８４３】

図１５６および図１５７に示すノーマルリーチはずれ用の予告設定テーブルでは、第１ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）と第２ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）との全ての組合せが設定され、それらの組合せに対して判定値が割り振られている。ここで、第１ステップアップ予告演出の演出態様が予告演出Ｄ以上の演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）に対して判定値が割り振られていない（すなわち判定値の数が０である）。これは、上述したように、予告演出Ｄ以上に発展した場合はスーパーリーチを確定させるようにしているためである。また、第１ステップアップ予告演出の演出態様が「Ａ→Ｂ→Ｃ」で、第２ステップアップ予告の演出態様が「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」である組合せに対して判定値が割り振られていない。これは、上述したように、予告演出Ｙ３において第２系統予告領域９２が全画面表示されるので、予告演出Ｙ３の実行タイミングにおいて予告演出Ｃを実行することができないためである。

【０８４４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スーパーリーチはずれの変動パターンまたは大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図１５８および図１５９に示すスーパーリーチはずれ・大当り用の予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告の組合せの内容（有無、演出態様）を決定する。

【０８４５】

図１５８および図１５９に示すスーパーリーチはずれ・大当り用の予告設定テーブルでは、第１ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）と第２ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）との全ての組合せが設定され、それらの組合せに対して判定値が割り振られている。ここで、第１ステップアップ予告演出の演出態様が予告演出Ｃ以上を実行する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）で、第２ステップアップ予告の演出態様が「Ｗ→Ｘ→Ｙ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ３→Ｚ３」である組合せ、および第１ステップアップ予告の演出態様が予告演出Ｄ以上を実行する演出態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ」）で、第２ステップアップ予告の演出態様が「Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ３」「Ｗ→Ｘ→Ｙ２→Ｚ３」である組合せに対して判定値が割り振られていない。これは、上述したように、予告演出Ｙ３において第２系統予告領域９２が全画面表示されるので、予告演出Ｙ３の実行タイミングにおいて予告演出Ｃを実行することができず、また、予告演出Ｚ３において第２系統予告領域９２が全画面表示されるので、予告演出Ｚ３の実行タイミングにおいて予告演出Ｄを実行することができないためである。

【０８４６】

なお、ステップアップ予告以外の予告（可動物予告等）は、上記の実施の形態２と同様に決定する。この場合、ステップアップ予告と他の予告との組合せの可否についても図１２２～図１２５を参照して判定し、判定結果に応じて予告演出を変更する処理を実行する。

【０８４７】

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

【０８４８】

なお、複数系統のステップアップ予告とその他の予告（可動物予告等）との組合せが設定されたテーブルを用いて、全ての予告を一度に決定するように構成してもよい。

【０８４９】

実施の形態５．

この実施の形態では、所定の演出の実行中に特定モチーフ（例えば桜柄のような特定の絵柄、模様）が表示されると大当りの期待度が上がるように構成したものである。

【０８５０】

図１６０は、実施の形態５における演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図１６０に示す演出図柄変動開始処理において、図６４に示した演出図柄変動開始処理と異なる構成は、特定モチーフを所定の演出中に実行するか否かを決定し設定する特定モチーフ設定処理（ステップＳ５１７Ａ）が設けられている点である。その他の構成については、図６４に示した構成と同様であるので、説明を省略する。

【０８５１】

この実施の形態において、特定モチーフは以下の箇所に表示可能であるものとする。

【０８５２】

（１）背景：

背景画像の一部または全部に特定モチーフを表示可能である（例えば背景の空の色が桜柄になる）。

【０８５３】

（２）第１ステップアップ予告：

第１ステップアップ予告で登場するキャラクタ（例えば人のキャラクタの服の柄）に特定モチーフを表示可能である。

【０８５４】

（３）メール予告：

メール予告で登場するメールに特定モチーフを表示可能である。

【０８５５】

（４）カード予告：

カード予告で登場するカードに特定モチーフを表示可能である。

【０８５６】

（５）第２ステップアップ予告：

第２ステップアップ予告で登場するキャラクタに特定モチーフを表示可能である。

【０８５７】

（６）演出図柄：

変動中やリーチ発生時における演出図柄（左・中・右の演出図柄のうちのいずれか１つ、２つまたは全部）に特定モチーフを表示可能である。

【０８５８】

（７）リーチ演出：

リーチ演出中におけるキャラクタに特定モチーフを表示可能である。

【０８５９】

なお、上記の表示箇所は一例であって、このような表示箇所に限られず他の表示箇所に特定モチーフを表示するように構成されていてもよい。

【０８６０】

図１６１は、実施の形態５における特定モチーフ設定処理を示すフローチャートである。特定モチーフ設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、背景に特定モチーフを表示するか否かを決定する（ステップＳ１００１）。図１６２は、背景に特定モチーフを表示するか否かを決定するために用いる特定モチーフ決定用テーブルを示す説明図である。図１６２に示す特定モチーフ決定用テーブルでは、「大当り」のときのテーブルと「はずれ」のときのテーブルに分けられ、それらのテーブルにおいて、「非表示」と「表示」に所定の判定値（１～１００の範囲）が割り振られている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、特定モチーフを背景に表示するか否かを決定するための乱数（背景表示決定用乱数）を抽出し、抽出した乱数値と図１６２に示すテーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。図１６２に示すように、大当りのときは、はずれのときよりも高い割合で背景に特定モチーフを表示すると決定される。

【０８６１】
なお、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、第２ステップアップ予告、演出図柄、リーチ演出で特定モチーフを表示するか否かも、図１６２に示したテーブルと同様のテーブルを使用する。ただし、判定値の振分を図１６２に示すテーブルの振分と異ならせてもよい。
【０８６２】
次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１ステップアップ予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定する（ステップＳ１００２）。このときも、ステップＳ１００１の処理と同様に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１ステップアップ予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定するための乱数（第１ステップアップ表示決定用乱数）を抽出し、抽出した乱数値と特定モチーフ決定用テーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。この場合も、大当りのときは、はずれのときよりも高い割合で第１ステップアップ予告中に特定モチーフを表示すると決定される。
【０８６３】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メール予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定する（ステップＳ１００３）。このときも、ステップＳ１００１の処理と同様に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メール予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定するための乱数（メール表示決定用乱数）を抽出し、抽出した乱数値と特定モチーフ決定用テーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。この場合も、大当りのときは、はずれのときよりも高い割合でメール予告中に特定モチーフを表示すると決定される。
【０８６４】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、カード予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定する（ステップＳ１００４）。このときも、ステップＳ１００１の処理と同様に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、カード予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定するための乱数（カード表示決定用乱数）を抽出し、抽出した乱数値と特定モチーフ決定用テーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。この場合も、大当りのときは、はずれのときよりも高い割合でカード予告中に特定モチーフを表示すると決定される。
【０８６５】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２ステップアップ予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定する（ステップＳ１００５）。このときも、ステップＳ１００１の処理と同様に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２ステップアップ予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定するための乱数（第２ステップアップ表示決定用乱数）を抽出し、抽出した乱数値と特定モチーフ決定用テーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。この場合も、大当りのときは、はずれのときよりも高い割合で第２ステップアップ予告中に特定モチーフを表示すると決定される。
【０８６６】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄に特定モチーフを表示するか否かを決定する（ステップＳ１００６）。このときも、ステップＳ１００１の処理と同様に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄に特定モチーフを表示するか否かを決定するための乱数（演出図柄表示決定用乱数）を抽出し、抽出した乱数値と特定モチーフ決定用テーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。この場合も、大当りのときは、はずれのときよりも高い割合で演出図柄に特定モチーフを表示すると決定される。
【０８６７】
さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リーチ演出中に特定モチーフを表示するか否かを決定する（ステップＳ１００７）。このときも、ステップＳ１００１の処理と同様に、演

出制御用ＣＰＵ１０１は、リーチ演出中に特定モチーフを表示するか否かを決定するための乱数（リーチ演出表示決定用乱数）を抽出し、抽出した乱数値と特定モチーフ決定用テーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。この場合も、大当りのときは、はずれのときよりも高い割合でリーチ演出中に特定モチーフを表示すると決定される。

【０８６８】

なお、上記の実施の形態１の構成の場合、第１ステップアップ予告とメール予告とカード予告は同一変動において同時に実行されないため（図７９に示す予告種別選択テーブルを用いて予告種別を決定するため；ステップＳ５７１、Ｓ５７２参照）、同一変動において最大で５箇所に特定モチーフが表示される可能性がある。

【０８６９】

この実施の形態では、同一変動で３箇所以上に特定モチーフが表示されたときは、確変大当りが確定するように構成している。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１００１～Ｓ１００７で決定された特定モチーフの表示箇所は３箇所以上であるか否かを判定する（ステップＳ１００８）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特定モチーフの表示箇所が３箇所以上であると判定した場合は（ステップＳ１００８のＹ）、今回の変動において確変大当りが決定されているか否かを判定する（ステップＳ１００９）。確変大当りが決定されていると判定したときは（ステップＳ１００９のＹ）、決定された３箇所以上の表示箇所に特定モチーフを表示させる制御を実行する（ステップＳ１０１０）。

【０８７０】

ステップＳ１００８において特定モチーフの表示箇所が３箇所以上でない（２箇所以下である）と判定した場合も（ステップＳ１００８のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定された２箇所以下の表示箇所に特定モチーフを表示させる制御を実行する（ステップＳ１０１０）。

【０８７１】

ステップＳ１００９において確変大当りと決定されていないと判定した場合は（ステップＳ１００９のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定された３箇所以上の表示箇所を２箇所に変更し、変更後の表示箇所に特定モチーフを表示させる制御を実行する（ステップＳ１０１１）。

【０８７２】

ここで、特定モチーフを表示箇所に表示させる制御としては、例えば以下のような制御を実行する。特定モチーフの表示箇所毎に、特定モチーフの表示を示す特定モチーフ表示フラグ用意しておく。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１００１～Ｓ１００７で決定された表示箇所またはステップＳ１０１１で変更された表示箇所に対応する特定モチーフ表示フラグをセットする。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特定モチーフの表示箇所の表示タイミングになったときに、特定モチーフ表示フラグがセットされているか否かを確認し、特定モチーフ表示フラグがセットされているときは、背景、キャラクタ等の表示箇所における通常のモチーフを特定モチーフに変更する処理を実行する。

【０８７３】

以上のような構成によれば、大当りの可能性を示唆する特定モチーフを複数の表示箇所に表示可能に構成されているので、特定モチーフの表示に対して興味を持たせることができ、さらなる遊技の興趣の向上を図ることができる。また、特定モチーフが３箇所以上表示されたときは確変大当りが確定するように構成されているので、特定モチーフの表示箇所の数に対しても遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣がより一層高められる。

【０８７４】

なお、上記の実施の形態１～５を適宜組み合わせて適用することが可能である。特に、上記の実施の形態２，３で説明した第１ステップアップ予告演出を、上記の実施の形態１で説明したメインステップアップと分岐ステップアップとを含む第１ステップアップ予告演出に置き換えるようにすることや、上記の実施の形態１における第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の変化タイミングを、図１０１に示すように異ならせるのではなく、上記の実施の形態２における図１２６に示すように同一タイミングに置き換えるようにしてもよい。

【０８７５】

また、上記の実施の形態１において、第１ステップアップ予告（メインステップアップ予告、第１分岐ステップアップ予告、第２分岐ステップアップ予告）および第２ステップアップ予告における各予告演出は、リーチが成立する前に実行される予告演出であったが、リーチが成立した後に実行される予告演出であってもよく、またリーチが成立する前からリーチが成立した後にわたって継続する予告演出（リーチ状態を跨って継続する予告演出）であってもよい。

【０８７６】

なお、上記の実施の形態２に示したように、第２系統予告領域９２が拡大される態様は複数段設けられている（図１１４参照）。このような構成によれば、第２ステップアップ予告のバリエーションを増やすことができるとともに、より一層、第２ステップアップ予告に対して注目させることができる。

【０８７７】

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

【０８７８】

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

【０８７９】

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

【０８８０】

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。

【０８８１】

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

【０８８２】

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１４０（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１２１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１２０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。

【０８８３】

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。

【０８８４】

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

【０８８５】

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。

【０８８６】

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

【０８８７】

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。

【０８８８】

本発明では、以下に示す構成も開示されている。

【０８８９】

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と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様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実行する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ステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、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操作予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出決定手段は、事前決定手段において特定表示結果とすると決定されたときに、通常ステップアップ予告演出において第２予告演出まで変化し、第３予告演出に変化せずに予告演出が終了する演出の態様が選択される選択割合よりも、分岐ステップアップ予告演出において第１予告演出の実行後に第２予告演出に変化させずに操作予告演出が実行される演出の態様が選択される選択割合の方が高くなるように設定された予告演出決定用データを用いて、ステップアップ予告演出における演出の態様を決定することを特徴とする遊技機。このような遊技機では、分岐ステップアップ予告演出と同様に通常ステップアップ予告演出において第１予告演出の次に実行される第２予告演出で終了する場合よりも分岐ステップアップ予告演出が実行される場合の方が特定表示結果（大当り）の可能性が高いため、遊技者は分岐したときに大きな期待を持って操作手段を操作することになり、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０８９０】

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と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様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実行する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ステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、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操作予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出決定手段は、事前決定手段において特定表示結果とすると決定されたときに、分岐ステップアップ予告演出において第１予告演出の実行後に第２予告演出に変化させずに操作予告演出が実行される演出の態様が選択される選択割合よりも、通常ステップアップ予告演出において第２予告演出まで変化し、さらに第３予告演出に変化する演出の態様が選択される選択割合の方が高くなるように設定された予告演出決定用データを用いて、ステップアップ予告演出における演出の態様を決定することを特徴とする遊技機。このような遊技機では、分岐ステップアップ予告演出が実行される場合よりもメインステップアップ予告演出において第３予告演出まで実行される場合の方が大当りの可能性が高いため、遊技者は分岐ステップアップ予告演出に分岐するよりもメインステップアップ予告演出の継続（ステップアップ）に対し大きな期待を持つことになり、長期間に亘って期待感を維持させることができ、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０８９１】

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と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を

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実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、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ステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における第１予告演出から第２予告演出に変化するタイミングまたは第２予告演出から第３予告演出に変化するタイミングと同じタイミングで別系統の予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、遊技者は同じタイミングで第２予告演出に変化し継続するか別系統の予告演出に分岐するかを同時に期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【０８９２】

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と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様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実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、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ステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における所定の予告演出が実行されている途中のタイミングにおいて別系統の予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、遊技者はメインステップアップ予告演出における第２予告演出の実行中に次の第３予告演出への移行を期待するだけでなく分岐ステップアップにおける別系統の予告演出への移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【０８９３】

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と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様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実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、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ステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第１分岐タイミ

ングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第１分岐予告演出に分岐する第１分岐ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第１分岐タイミング以降の第２分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第２分岐予告演出に分岐する第２分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出決定手段は、事前決定手段において特定表示結果とすると決定されたときに、第１分岐ステップアップ予告演出が実行される演出の態様が選択される選択割合よりも、第２分岐ステップアップ予告演出が実行される演出の態様が選択される選択割合の方が高くなるように設定された予告演出決定用データを用いて、ステップアップ予告演出における演出の態様を決定することを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションを増やすことができるとともに、遊技者に分岐ステップアップ予告演出に対する興味を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。また、分岐タイミングの遅い分岐ステップアップ予告演出の方が大当りの信頼度が高いため、分岐することに対する期待感を長期間維持させることができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【０８９４】

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と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様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実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、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ステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第１分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第１分岐予告演出に分岐する第１分岐ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第１分岐タイミング以降の第２分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第２分岐予告演出に分岐する第２分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における第１予告演出から第２予告演出に変化するタイミングまたは第２予告演出から第３予告演出に変化するタイミングと同じタイミングで第１分岐予告演出または第２分岐予告演出のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションを増やすことができるとともに、遊技者に分岐ステップアップ予告演出に対する興味を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。また、遊技者は同じタイミングで第２予告演出または第３予告演出に変化し継続するか、第１分岐予告演出または第２分岐予告演出のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出に分岐するか、を同時に期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【０８９５】

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と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様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実行する予

告演出実行手段とを備え、予告演出は、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ステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第１分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第１分岐予告演出に分岐する第１分岐ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第１分岐タイミング以降の第２分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第２分岐予告演出に分岐する第２分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における第１予告演出または第２予告演出が実行されている途中のタイミングにおいて第１分岐予告演出または第２分岐予告演出のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションを増やすことができるとともに、遊技者に分岐ステップアップ予告演出に対する興味を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。また、遊技者はメインステップアップ予告演出における第１予告演出または第２予告演出の実行中に次の第２予告演出または第３予告演出への移行を期待するだけでなく、第１分岐予告演出または第２予告演出のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出への移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【０８９６】

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と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様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実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、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ステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第１分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第１分岐予告演出に分岐する第１分岐ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第１分岐タイミング以降の第２分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第２分岐予告演出に分岐する第２分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における第１予告演出から第２予告演出に変化するタイミングまたは第２予告演出から第３予告演出に変化するタイミングと同じタイミングで第１分岐予告演出または第２分岐予告演出のうちのいずれか一方の分岐予告演出に分岐させ、通常ステップアップ予告演出における第１予告演出または第２予告演出が実行されている途中のタイミングにおいて第１分岐予告演出または第２分岐予告演出のうちのいずれか他方の分岐予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションを増やすことができるとともに、遊技者に分岐ステップアップ予告演出に対する興味を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。また、遊技者は同じタイミングで第２予告演出または第３予告演出に変化し継続するか、第１分岐予告演出または第２分岐予告演出のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出

に分岐するか、を同時に期待することができるとともに、メインステップアップ予告演出における第１予告演出または第２予告演出の実行中に次の第２予告演出または第３予告演出への移行を期待するだけでなく、第１分岐予告演出または第２予告演出のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出への移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【０８９７】

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と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様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実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、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ステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の分岐予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出と、該分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の分岐予告演出に変化させずに、分岐ステップアップ予告演出に含まれる分岐予告演出とは異なる別系統の特別分岐予告演出に分岐する特別分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出決定手段は、事前決定手段において特定表示結果とすると決定されたときに、通常ステップアップ予告演出において第２予告演出まで変化し、第３予告演出に変化せずに予告演出が終了する演出の態様が選択される選択割合よりも、分岐ステップアップ予告演出において第１予告演出の実行後に第２予告演出に変化させずに分岐予告演出が実行される演出の態様が選択される選択割合の方が高くなるように設定された予告演出決定用データを用いて、ステップアップ予告演出における演出の態様を決定することを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションが豊富となり、ステップアップ予告演出の分岐に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、メインステップアップ予告演出において第１予告演出の次に実行される第２予告演出で終了する場合よりも分岐ステップアップ予告演出が実行される場合の方が大当りの可能性が高いため、遊技者は分岐したときに大きな期待を持つことになり、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０８９８】

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と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様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実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、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ステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の分岐予告演出に分岐する分岐ステップ

アップ予告演出と、該分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の分岐予告演出に変化させずに、分岐ステップアップ予告演出に含まれる分岐予告演出とは異なる別系統の特別分岐予告演出に分岐する特別分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出決定手段は、事前決定手段において特定表示結果とすると決定されたときに、分岐ステップアップ予告演出において第１予告演出の実行後に第２予告演出に変化させずに分岐予告演出が実行される演出の態様が選択される選択割合よりも、通常ステップアップ予告演出において第２予告演出まで変化し、さらに第３予告演出に変化する演出の態様が選択される選択割合の方が高くなるように設定された予告演出決定用データを用いて、ステップアップ予告演出における演出の態様を決定することを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションが豊富となり、ステップアップ予告演出の分岐に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、分岐ステップアップ予告演出が実行される場合よりもメインステップアップ予告演出において第３予告演出まで実行される場合の方が大当りの可能性が高いため、遊技者は分岐ステップアップ予告演出に分岐するよりもメインステップアップ予告演出の継続（ステップアップ）に対し大きな期待を持つことになり、長期間に亘って期待感を維持させることができ、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０８９９】

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と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様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実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、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ステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の分岐予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出と、該分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の分岐予告演出に変化させずに、分岐ステップアップ予告演出に含まれる分岐予告演出とは異なる別系統の特別分岐予告演出に分岐する特別分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における第１予告演出から第２予告演出に変化するタイミングまたは第２予告演出から第３予告演出に変化するタイミングと同じタイミングで別系統の分岐予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションが豊富となり、ステップアップ予告演出の分岐に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、遊技者は同じタイミングで第２予告演出または第３予告演出に変化し継続するか別系統の分岐予告演出に分岐するかを同時に期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【０９００】

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と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様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実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、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ステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第１予告演出、第２予告演出および第３予告演出を含む少なくとも３段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の分岐予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出と、該分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の分岐予告演出に変化させずに、分岐ステップアップ予告演出に含まれる分岐予告演出とは異なる別系統の特別分岐予告演出に分岐する特別分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における所定の予告演出が実行されている途中のタイミングにおいて別系統の予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションが豊富となり、ステップアップ予告演出の分岐に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、遊技者はメインステップアップ予告演出における所定の予告演出の実行中に次の予告演出への移行を期待するだけでなく分岐ステップアップにおける別系統の予告演出への移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【産業上の利用可能性】

【０９０１】

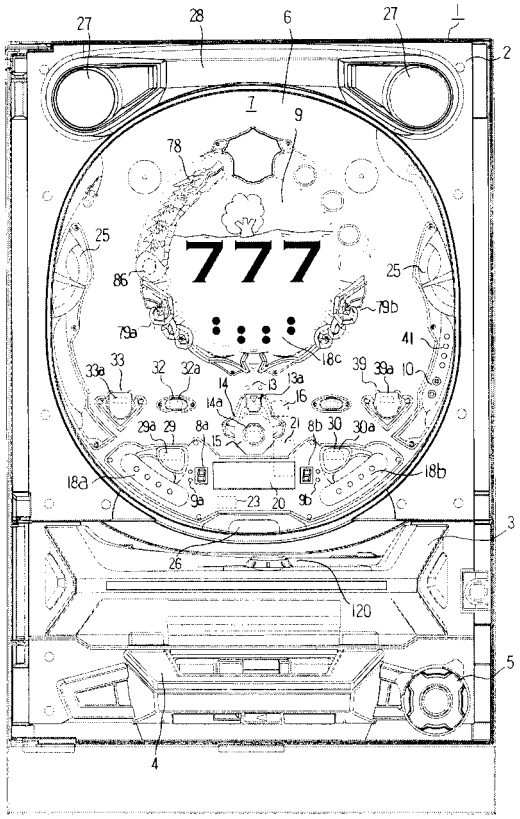
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、遊技機に設けられている演出表示装置等の演出装置（演出用部品）において予告演出を実行する遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

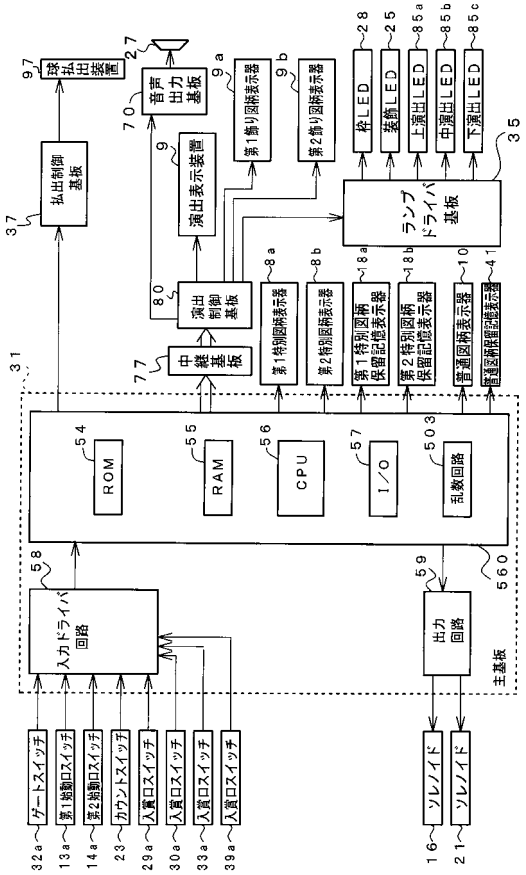
【０９０２】

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

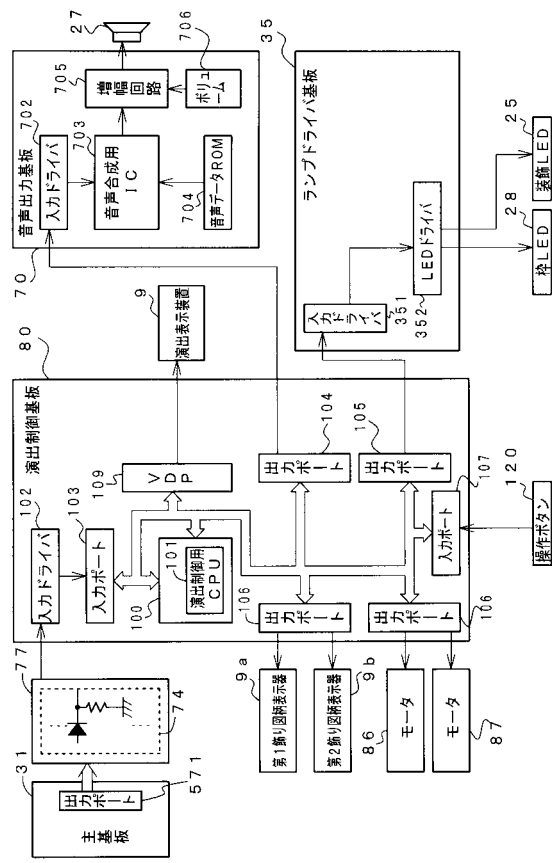
【図１】


777

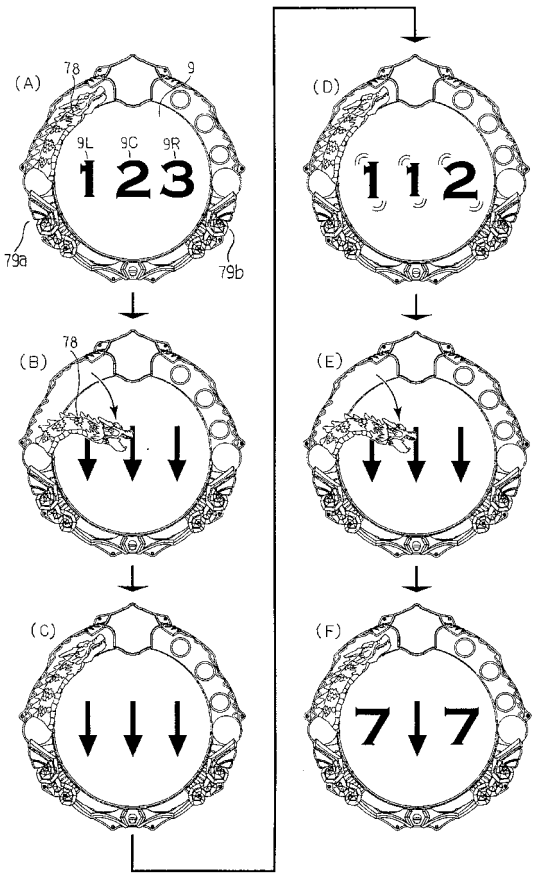
【図２】


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

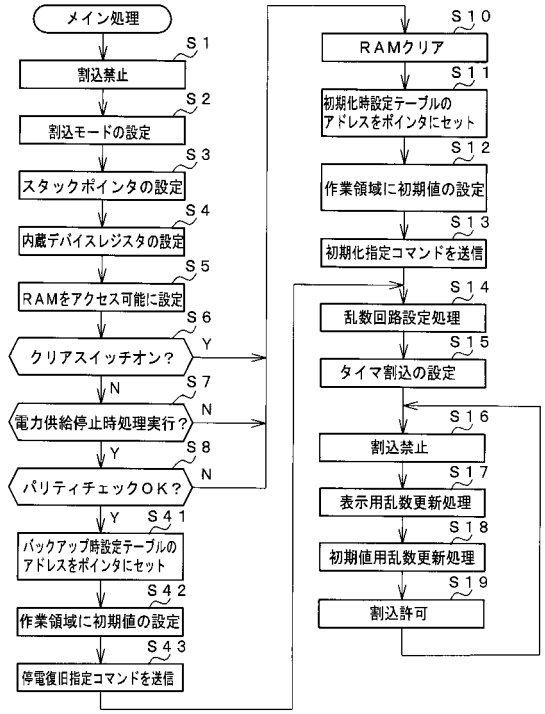
【図３】


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

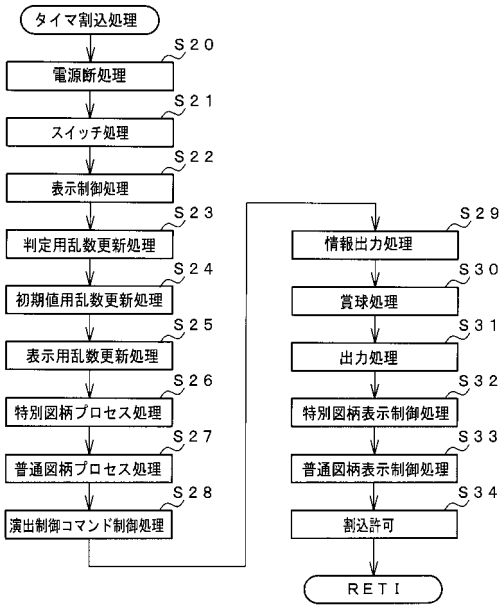
【図４】


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

【図５】




【図６】




【図７】

(A)

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

(B)

| 発展チャンス目 | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
|---|---|---|---|
| HC1 | 1 | 2 | 2 |
| HC2 | 2 | 3 | 3 |
| HC3 | 3 | 4 | 4 |
| HC4 | 4 | 5 | 5 |
| HC5 | 5 | 6 | 6 |
| HC6 | 6 | 7 | 7 |
| HC7 | 7 | 8 | 8 |
| HC8 | 8 | 1 | 1 |

(C)

| 突確チャンス目 | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
|---|---|---|---|
| TC1 | 1 | 3 | 5 |
| TC2 | 3 | 5 | 7 |
| TC3 | 5 | 7 | 1 |
| TC4 | 7 | 1 | 3 |

【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 | 擬似連変動1回 |
| | 非リーチPA1-6 | イントロ | 非リーチ | 10.20 | |
| | 非リーチPA1-7 | 発展チャンス目終了 | 非リーチ | 9.25 | |
| | 非リーチPB1-1 | なし | 非リーチ | 3.80 | 短縮なし(確変状態) |
| | 非リーチPB1-2 | なし | 非リーチ | 0.80 | 保留2～8個短縮用(確変状態) |
| | 非リーチPC1-1 | なし | 非リーチ | 3.80 | 短縮なし(時短状態) |
| | 非リーチPC1-2 | なし | 非リーチ | 0.80 | 保留2～8個短縮用(時短状態) |
| リーチ | ノーマルPA2-1 | なし | ノーマル | 12.75 | |
| | ノーマルPA2-2 | 滑り | ノーマル | 14.75 | |
| | ノーマルPA2-3 | なし | ノーマル | 25.50 | |
| | ノーマルPA2-4 | 滑り | ノーマル | 27.75 | |
| | スーパーPA3-1 | なし | α1 | | |
| | スーパーPA3-2 | 滑り | α1 | | |
| | スーパーPA3-3 | イントロ | α1 | | |
| | スーパーPA3-4 | 擬似連 | α1 | | 擬似連変動2回 |
| | スーパーPA3-5 | 擬似連 | α1 | | 擬似連変動3回 |
| | スーパーPA3-6 | なし | α2 | | |
| | スーパーPA3-7 | 滑り | α2 | | |
| | スーパーPA3-8 | イントロ | α2 | | |
| | スーパーPA3-9 | 擬似連 | α2 | | 擬似連変動2回 |
| | スーパーPA3-10 | 擬似連 | α2 | | 擬似連変動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 | イントロ | β1 | | |
| | スーパーPB3-4 | 擬似連 | β1 | | 擬似連変動2回 |
| | スーパーPB3-5 | 擬似連 | β1 | | 擬似連変動3回 |
| | スーパーPB3-6 | 発展チャンス目 | β1 | | |
| | スーパーPC3-1 | なし | ノーマル | | ルーレットチャンス経由 |
| | スーパーPC3-2 | 滑り | ノーマル | | ルーレットチャンス経由 |
| | スーパーPC3-3 | なし | β1 | | ルーレットチャンス経由 |
| | スーパーPC3-4 | 滑り | β1 | | ルーレットチャンス経由 |

【図９】

| 可変表示結果 | 変動パターン | 特定演出 | リーチ演出 | 特図変動時間(秒) | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 大当り | ノーマルPA2-5 | なし | ノーマル | 13.25 | |
| | ノーマルPA2-6 | 滑り | ノーマル | 15.75 | |
| | ノーマルPA2-7 | なし | ノーマル | 26.00 | |
| | ノーマルPA2-8 | 滑り | ノーマル | 28.25 | |
| | スーパーPA4-1 | なし | α1 | | |
| | スーパーPA4-2 | 滑り | α1 | | |
| | スーパーPA4-3 | イントロ | α1 | | |
| | スーパーPA4-4 | 擬似連 | α1 | | 擬似連変動2回 |
| | スーパーPA4-5 | 擬似連 | α1 | | 擬似連変動3回 |
| | スーパーPA4-6 | なし | α2 | | |
| | スーパーPA4-7 | 滑り | α2 | | |
| | スーパーPA4-8 | イントロ | α2 | | |
| | スーパーPA4-9 | 擬似連 | α2 | | 擬似連変動2回 |
| | スーパーPA4-10 | 擬似連 | α2 | | 擬似連変動3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 | イントロ | α3 | | |
| | スーパーPA5-4 | 擬似連 | α3 | | 擬似連変動2回 |
| | スーパーPA5-5 | 擬似連 | α3 | | 擬似連変動3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 | イントロ | β1 | | |
| | スーパーPB4-4 | 擬似連 | β1 | | 擬似連変動2回 |
| | スーパーPB4-5 | 擬似連 | β1 | | 擬似連変動3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 | イントロ | β2 | | |
| | スーパーPB5-4 | 擬似連 | β2 | | 擬似連変動2回 |
| | スーパーPB5-5 | 擬似連 | β2 | | 擬似連変動3回 |
| | スーパーPC4-1 | 発展チャンス目 | β1 | | |
| | スーパーPC4-2 | 発展チャンス目 | β2 | | |
| | 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 |
| | スーパーPF1-1 | 擬似連 | β3 | | 擬似連変動3回 |
| | スーパーPF1-2 | なし | ノーマル | | ルーレットチャンス経由 |
| | スーパーPF1-3 | 滑り | ノーマル | | 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 | | 保留0～4個、擬似連変動2回 |
| | 特殊PG1-4 | 擬似連 | 非リーチ | | 保留0～4個、擬似連変動3回 |
| | 特殊PG1-5 | 擬似連 | 非リーチ | | 保留5～8個、擬似連変動1回 |
| | 特殊PG1-6 | 発展チャンス目終了 | 非リーチ | | |
| | 特殊PG2-1 | なし | ノーマル | | |
| | 特殊PG2-2 | 滑り | ノーマル | | |
| | 特殊PG3-1 | なし | 非リーチ | | 突確チャンス目 |
| | 特殊PG3-2 | なし | ノーマル | | ルーレットチャンス経由 |
| | 特殊PG3-3 | 滑り | ノーマル | | ルーレットチャンス経由 |
| | 特殊PH1-3 | 擬似連 | 非リーチ | | 保留0～4個、擬似連変動2回 |
| | 特殊PH1-4 | 擬似連 | 非リーチ | | 保留0～4個、擬似連変動3回 |
| | 特殊PH1-5 | 擬似連 | 非リーチ | | 保留5～8個、擬似連変動1回 |
| | 特殊PH3-1 | なし | 非リーチ | | 突確チャンス目 |
| | 特殊PH3-2 | なし | ノーマル | | ルーレットチャンス経由 |
| | 特殊PH3-3 | 滑り | 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 |

【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) |

【図１２】

大当り種別決定テーブル　131

| 変動特図指定バッファ値 | 大当り種別(大当り種別バッファ値) | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 通常(00) | 第1確変(01) | 第2確変(02) | 第3確変(03) | 第4確変(04) | 突確(05) |
| 1 | 1～36 | 37～51 | 52～66 | 67～81 | 82 | 83～100 |
| 2 | 1～36 | 37～58 | 59～79 | 80～100 | | |

【図１３】

(A)大当り用変動パターン種別決定テーブル　132A

| 大当り種別 | 変動パターン種別 | | |
|---|---|---|---|
| | ノーマルCA3-1 | スーパーCA3-2 | スーパーCA3-3 |
| 通常、第3確変 | 1～74 | 75～138 | 139～241 |

(B)大当り用変動パターン種別決定テーブル　132B

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

(C)大当り用変動パターン種別決定テーブル　132C

| 大当り種別 | 変動パターン種別 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | スーパーCA3-5 | スーパーCA3-6 | スーパーCA3-7 | スーパーCA3-8 |
| 第2確変 | 1～26 | 27～148 | 149～232 | 233～241 |

(D)大当り用変動パターン種別決定テーブル　132D

| 大当り種別 | 合計保留記憶数 | 変動パターン種別 | |
|---|---|---|---|
| | | 特殊CA5-1 | 特殊CA5-2 |
| 第4確変 | 0～4 | 1～241 | |
| | 5～8 | | 1～241 |

(E)大当り用変動パターン種別決定テーブル　132E

| 大当り種別 | 合計保留記憶数 | 変動パターン種別 | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 特殊CA4-1 | 特殊CA4-2 | 特殊CA4-3 |
| 突確 | 0～4 | 1～200 | 201～241 | |
| | 5～8 | 1～180 | | 181～241 |

(F)大当り用変動パターン種別決定テーブル　132F

| 大当り種別 | 変動パターン種別 | |
|---|---|---|
| | ノーマルCA3-1 | スーパーCA3-2 |
| 通常、第3確変 | 1～24 | 25～241 |

(G)大当り用変動パターン種別決定テーブル　132G

| 大当り種別 | 変動パターン種別 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ノーマルCA3-1 | スーパーCA3-2 | スーパーCB3-1 | スーパーCB3-2 |
| 第1確変 | 1～12 | 13～70 | 71～194 | 195～241 |

【図１４】

(A)大当り用変動パターン種別決定テーブル　132H

| 大当り種別 | 変動パターン種別 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | スーパーCA3-5 | スーパーCA3-8 | スーパーCB3-3 | スーパーCB3-4 | スーパーCB3-5 |
| 第2確変 | 1～20 | 21～40 | 41～141 | 142～200 | 201～241 |

(B)大当り用変動パターン種別決定テーブル　132I

| 大当り種別 | 合計保留記憶数 | 変動パターン種別 |
|---|---|---|
| | | 特殊CB5-1 |
| 第4確変 | 0～8 | 1～241 |

(C)大当り用変動パターン種別決定テーブル　132J

| 大当り種別 | 合計保留記憶数 | 変動パターン種別 | |
|---|---|---|---|
| | | 特殊CB4-1 | 特殊CB4-2 |
| 突確 | 0～8 | 1～150 | 151～241 |

(D)大当り用変動パターン種別決定テーブル　132K

| 大当り種別 | 合計保留記憶数 | 変動パターン種別 | |
|---|---|---|---|
| | | 特殊CC5-1 | 特殊CC5-2 |
| 第4確変 | 0～4 | 1～241 | |
| | 5～8 | | 1～241 |

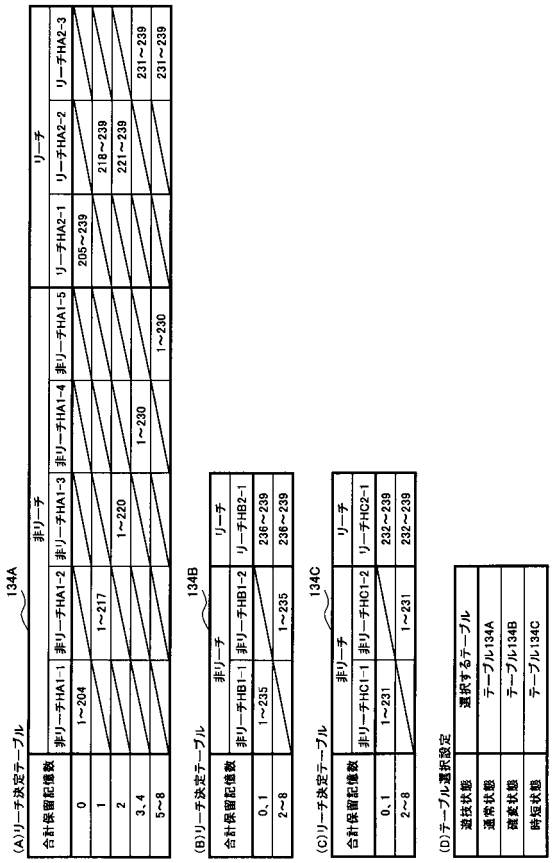
(E)大当り用変動パターン種別決定テーブル　132M

| 大当り種別 | 合計保留記憶数 | 変動パターン種別 | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 特殊CC4-1 | 特殊CC4-2 | 特殊CC4-3 |
| 突確 | 0～4 | 1～175 | 176～241 | |
| | 5～8 | 1～150 | | 151～241 |

(F)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、第3確変 | テーブル132A |
| | 第1確変 | テーブル132B |
| | 第2確変 | テーブル132C |
| | 第4確変 | テーブル132D |
| | 突確 | テーブル132E |
| 確変状態 | 通常、第3確変 | テーブル132F |
| | 第1確変 | テーブル132G |
| | 第2確変 | テーブル132H |
| | 第4確変 | テーブル132I |
| | 突確 | テーブル132J |
| 時短状態 | 通常、第3確変 | テーブル132A |
| | 第1確変 | テーブル132B |
| | 第2確変 | テーブル132C |
| | 第4確変 | テーブル132K |
| | 突確 | テーブル132M |

【図１５】




【図１６】

(A)リーチ用変動パターン種別決定テーブル 135A

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

(B)リーチ用変動パターン種別決定テーブル 135B

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

(C)リーチ用変動パターン種別決定テーブル 135C

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

【図１７】

(A)非リーチ用変動パターン種別決定テーブル 136A

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

(B)非リーチ用変動パターン種別決定テーブル 136B

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

(C)非リーチ用変動パターン種別決定テーブル 136C

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

【図１８】

当り変動パターン決定テーブル 137A

| 変動パターン種別 | 乱数値MR4 | 変動パターン |
|---|---|---|
| ノーマルCA3-1 | 1～12 | ノーマルPA2-5 |
| | 13～29 | ノーマルPA2-6 |
| | 30～103 | ノーマルPA2-7 |
| | 104～251 | ノーマルPA2-8 |
| スーパーCA3-2 | 1～3 | スーパーPA4-1 |
| | 4～11 | スーパーPA4-2 |
| | 12～21 | スーパーPA4-3 |
| | 22～34 | スーパーPA4-4 |
| | 35～52 | スーパーPA4-5 |
| | 53～76 | スーパーPA4-6 |
| | 77～100 | スーパーPA4-7 |
| | 101～140 | スーパーPA4-8 |
| | 141～192 | スーパーPA4-9 |
| | 193～251 | スーパーPA4-10 |
| スーパーCA3-3 | 1～15 | スーパーPB4-1 |
| | 16～45 | スーパーPB4-2 |
| | 46～95 | スーパーPB4-3 |
| | 96～170 | スーパーPB4-4 |
| | 171～251 | スーパーPB4-5 |
| スーパーCA3-4 | 1～5 | スーパーPB4-1 |
| | 6～12 | スーパーPB4-2 |
| | 13～22 | スーパーPB4-3 |
| | 23～35 | スーパーPB4-4 |
| | 36～50 | スーパーPB4-5 |
| | 51～150 | スーパーPC4-1 |
| | 151～225 | スーパーPD1-1 |
| | 226～251 | スーパーPD1-2 |
| スーパーCA3-5 | 1～15 | スーパーPA5-1 |
| | 16～45 | スーパーPA5-2 |
| | 46～95 | スーパーPA5-3 |
| | 96～170 | スーパーPA5-4 |
| | 171～251 | スーパーPA5-5 |
| スーパーCA3-6 | 1～12 | スーパーPB5-1 |
| | 13～36 | スーパーPB5-2 |
| | 37～76 | スーパーPB5-3 |
| | 77～136 | スーパーPB5-4 |
| | 137～203 | スーパーPB5-5 |
| | 204～227 | スーパーPE1-1 |
| | 228～251 | スーパーPE1-2 |
| スーパーCA3-7 | 1～213 | スーパーPC4-1 |
| | 214～251 | スーパーPC4-2 |
| スーパーCA3-8 | 1～128 | スーパーPF1-1 |
| | 129～151 | スーパーPF1-2 |
| | 152～251 | スーパーPF1-3 |

【図１９】

(A)当り変動パターン決定テーブル 137B

| 変動パターン種別 | 乱数値MR4 | 変動パターン |
|---|---|---|
| スーパーCB3-1 | 1～53 | スーパーPB4-1 |
| | 54～79 | スーパーPB4-2 |
| | 80～99 | スーパーPB4-3 |
| | 100～199 | スーパーPB4-4 |
| | 200～251 | スーパーPB4-5 |
| スーパーCB3-2 | 1～125 | スーパーPD1-1 |
| | 126～251 | スーパーPD1-2 |
| スーパーCB3-3 | 1～53 | スーパーPB5-1 |
| | 54～79 | スーパーPB5-2 |
| | 80～99 | スーパーPB5-3 |
| | 100～199 | スーパーPB5-4 |
| | 200～251 | スーパーPB5-5 |
| スーパーCB3-4 | 1～126 | スーパーPC4-1 |
| | 127～251 | スーパーPC4-2 |
| スーパーCB3-3 | 1～125 | スーパーPE1-1 |
| | 126～251 | スーパーPE1-2 |

(B)当り変動パターン決定テーブル 137C

| 変動パターン種別 | 乱数値MR4 | 変動パターン |
|---|---|---|
| 特殊CA4-1 | 1～45 | 特殊PG1-1 |
| | 46～100 | 特殊PG1-2 |
| | 101～135 | 特殊PG1-6 |
| | 136～159 | 特殊PG2-1 |
| | 160～251 | 特殊PG2-2 |
| 特殊CA4-2 | 1～45 | 特殊PG1-3 |
| | 46～101 | 特殊PG1-4 |
| | 102～251 | 特殊PG3-1 |
| 特殊CA4-3 | 1～100 | 特殊PG1-5 |
| | 101～251 | 特殊PG3-1 |
| 特殊CB4-1 | 1～251 | 特殊PG2-1 |
| 特殊CB4-2 | 1～125 | 特殊PG3-2 |
| | 126～251 | 特殊PG3-3 |
| 特殊CC4-1 | 1～50 | 特殊PG1-1 |
| | 51～100 | 特殊PG1-2 |
| | 101～155 | 特殊PG1-6 |
| | 156～231 | 特殊PG2-1 |
| | 231～251 | 特殊PG2-2 |
| 特殊CC4-2 | 1～96 | 特殊PG1-3 |
| | 97～151 | 特殊PG1-4 |
| | 152～251 | 特殊PG3-1 |
| 特殊CC4-3 | 1～96 | 特殊PG1-5 |
| | 97～251 | 特殊PG3-1 |

【図２０】

当り変動パターン決定テーブル　137D

| 変動パターン種別 | 乱数値MR4 | 変動パターン |
|---|---|---|
| 特殊CA5-1 | 1～45 | 特殊PH1-3 |
| | 46～101 | 特殊PH1-4 |
| | 102～251 | 特殊PH3-1 |
| 特殊CA5-2 | 1～100 | 特殊PH1-5 |
| | 101～251 | 特殊PH3-1 |
| 特殊CB5-1 | 1～251 | 特殊PH3-2 |
| | 126～251 | 特殊PH3-3 |
| 特殊CC5-1 | 1～96 | 特殊PH1-3 |
| | 97～151 | 特殊PH1-4 |
| | 152～251 | 特殊PH3-1 |
| 特殊CC5-2 | 1～96 | 特殊PH1-5 |
| | 97～251 | 特殊PH3-1 |

【図２１】

ハズレ変動パターン決定テーブル　138A

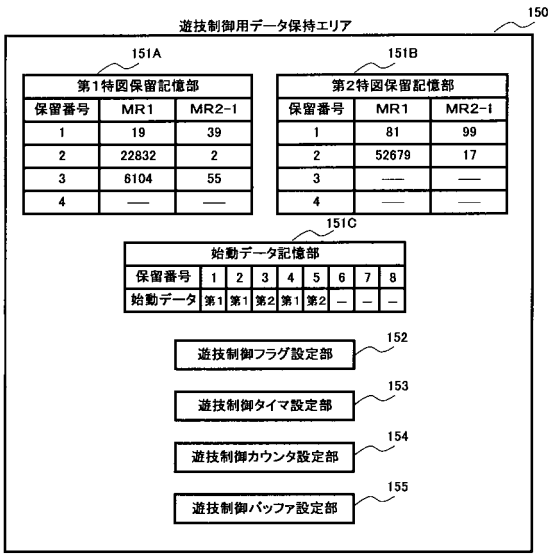
| 変動パターン種別 | 乱数値MR4 | 変動パターン |
|---|---|---|
| 非リーチCA1-1 | 1～251 | 非リーチPA1-1 |
| 非リーチCA1-2 | 1～251 | 非リーチPA1-2 |
| 非リーチCA1-3 | 1～251 | 非リーチPA1-3 |
| 非リーチCA1-4 | 1～115 | 非リーチPA1-4 |
| | 116～178 | 非リーチPA1-5 |
| | 179～242 | 非リーチPA1-6 |
| | 243～251 | 非リーチPA1-7 |
| 非リーチCB1-1 | 1～251 | 非リーチPB1-1 |
| 非リーチCB1-2 | 1～20 | 非リーチPB1-1 |
| | 21～251 | 非リーチPB1-2 |
| 非リーチCB1-3 | 1～100 | 非リーチPA1-7 |
| | 101～251 | 非リーチPB1-1 |
| 非リーチCC1-1 | 1～251 | 非リーチPC1-1 |
| 非リーチCC1-2 | 1～20 | 非リーチPC1-1 |
| | 21～251 | 非リーチPC1-2 |
| 非リーチCC1-3 | 1～131 | 非リーチPA1-4 |
| | 132～194 | 非リーチPA1-5 |
| | 195～242 | 非リーチPA1-6 |
| | 243～251 | 非リーチPA1-7 |

【図２２】

ハズレ変動パターン決定テーブル　138B

| 変動パターン種別 | 乱数値MR4 | 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 | 1～66 | スーパーPA3-1 |
| | 67～120 | スーパーPA3-2 |
| | 121～161 | スーパーPA3-3 |
| | 162～193 | スーパーPA3-4 |
| | 194～203 | スーパーPA3-5 |
| | 204～219 | スーパーPA3-6 |
| | 220～232 | スーパーPA3-7 |
| | 233～242 | スーパーPA3-8 |
| | 243～250 | スーパーPA3-9 |
| | 251 | スーパーPA3-10 |
| スーパーCA2-3 | 1～16 | ノーマルPA2-1 |
| | 17～70 | スーパーPB3-1 |
| | 71～115 | スーパーPB3-2 |
| | 116～150 | スーパーPB3-3 |
| | 151～175 | スーパーPB3-4 |
| | 176～198 | スーパーPB3-5 |
| | 199～249 | スーパーPB3-6 |
| | 250 | スーパーPC3-3 |
| | 251 | スーパーPC3-4 |
| スーパーCB2-1 | 1～65 | スーパーPB3-1 |
| | 66～120 | スーパーPB3-2 |
| | 121～160 | スーパーPB3-3 |
| | 161～193 | スーパーPB3-4 |
| | 194～197 | スーパーPB3-5 |
| | 198～251 | スーパーPB3-6 |
| 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 |

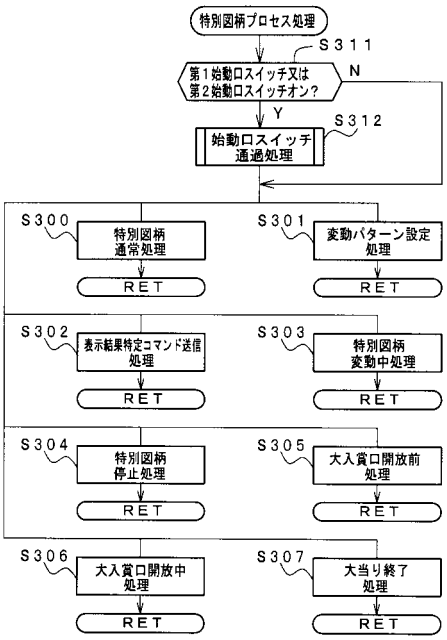
【図２３】



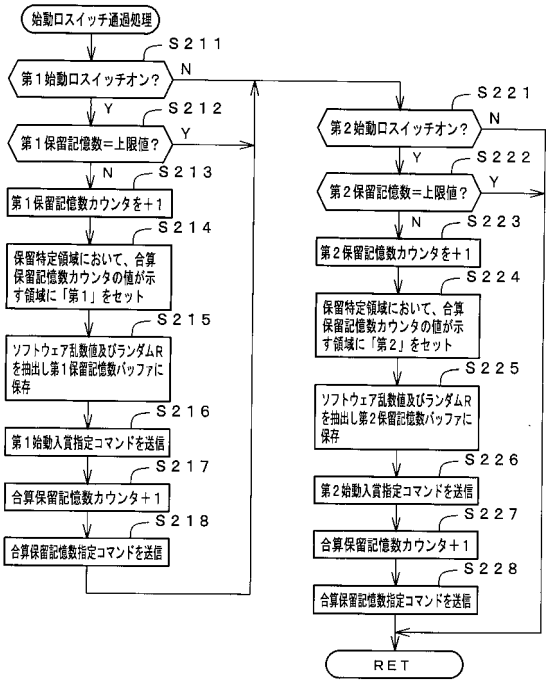

【図２４】

| MODE | EXT | 名称 | 内容 |
|---|---|---|---|
| ８０ | ＸＸ | 変動パターンＸＸ指定 | 飾り図柄の変動パターンの指定（XX=変動パターン番号） |
| ８Ｃ | ０１ | 表示結果１指定（はずれ指定） | はずれに決定されていることの指定 |
| ８Ｃ | ０２ | 表示結果２指定（通常大当り指定） | 通常大当りに決定されていることの指定 |
| ８Ｃ | ０３ | 表示結果３指定（第１確変大当り指定） | 第１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（第２確変大当り指定） | 第２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（第３確変大当り指定） | 第３確変大当りに決定されていることの指定 |
| ８Ｃ | ０６ | 表示結果６指定（第４確変大当り指定） | 第４確変大当りに決定されていることの指定 |
| ８Ｃ | ０７ | 表示結果７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 |
| 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 | 突確開始指定 | 突確大当りのファンファーレ画面を表示することの指定 |
| Ａ１ | ＸＸ | 大入賞口開放中指定 | ＸＸで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（ＸＸ=01 (H) ～0F (H)） |
| Ａ２ | ＸＸ | 大入賞口開放後指定 | ＸＸで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（ＸＸ=01 (H) ～0F (H)） |
| Ａ３ | ０１ | 大当り終了１指定 | 大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定 |
| Ａ３ | ０２ | 大当り終了２指定 | 大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定 |
| Ａ３ | ０３ | 突確終了指定 | 突確終了画面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) ～04 (H)） |
| Ｃ３ | ００ | 合算保留記憶数減算指定 | 合算保留記憶数を１減算することの指定 |

【図２５】




【図２６】




【図２７】

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

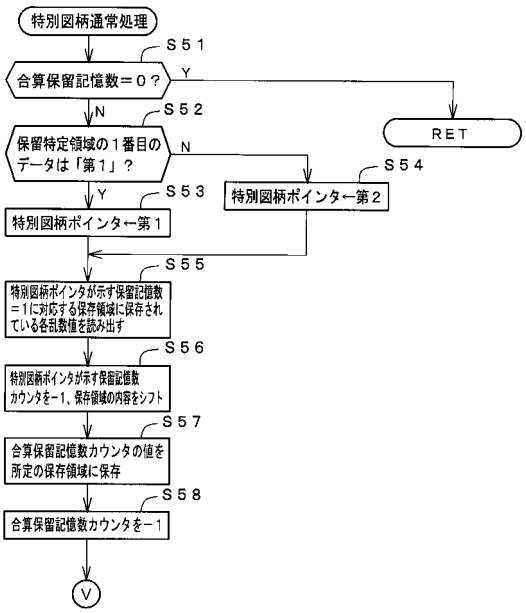
（合算保留記憶数カウンタ＝５の場合の例）

（Ａ） 保留特定領域

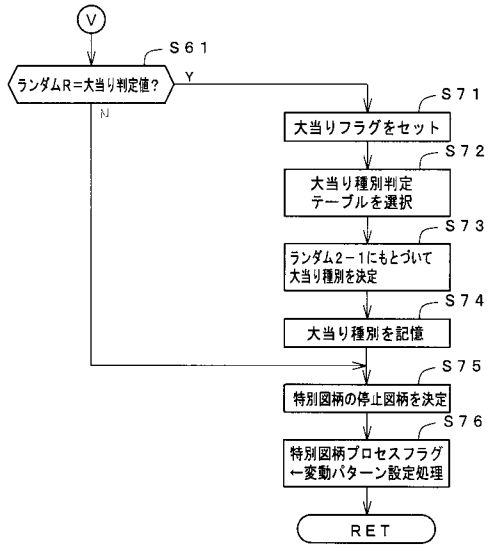
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第1保留記憶数バッファ | 第1保留記憶数＝1に応じた保存領域 | | | 第2保留記憶数バッファ | 第2保留記憶数＝1に応じた保存領域 | | |
| | 第1保留記憶数＝2に応じた保存領域 | | | | 第2保留記憶数＝2に応じた保存領域 | | |
| | 第1保留記憶数＝3に応じた保存領域 | | | | 第2保留記憶数＝3に応じた保存領域 | | |
| | 第1保留記憶数＝4に応じた保存領域 | | | | 第2保留記憶数＝4に応じた保存領域 | | |

（Ｂ） 保存領域

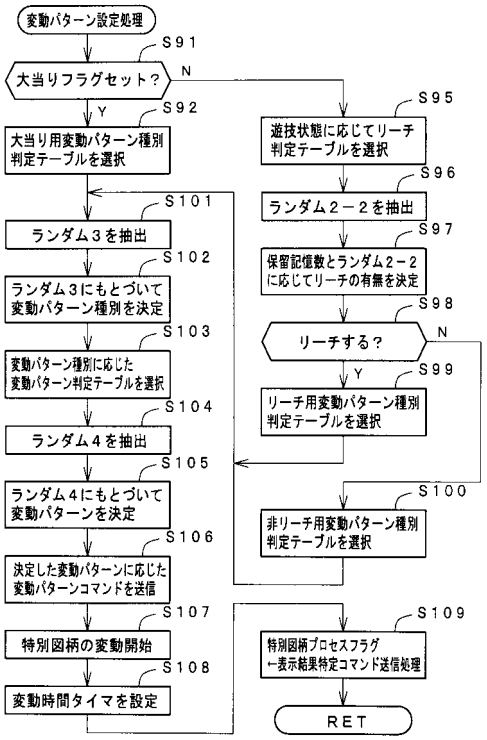
【図２８】



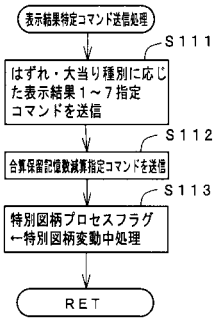
【図２９】



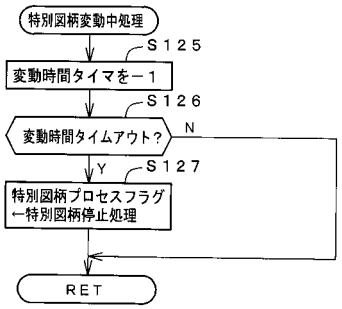

【図３０】



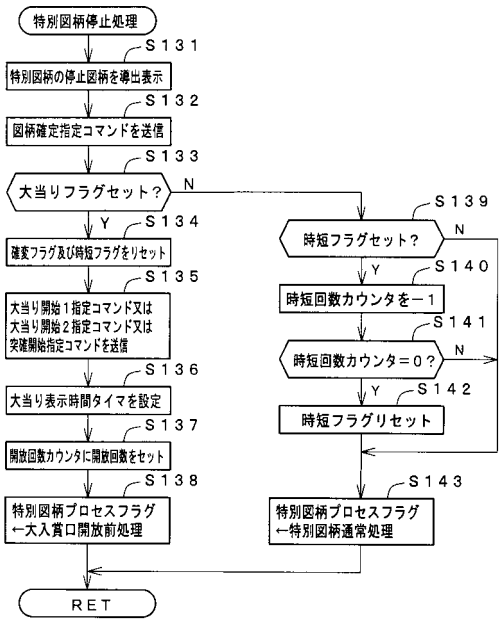

【図３１】



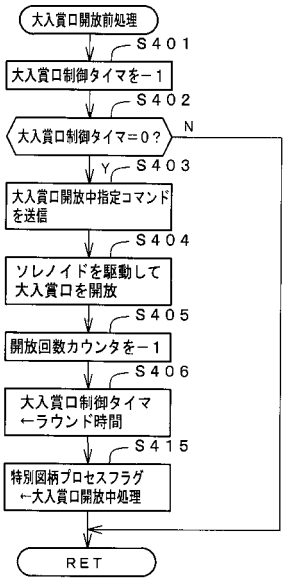

【図３２】



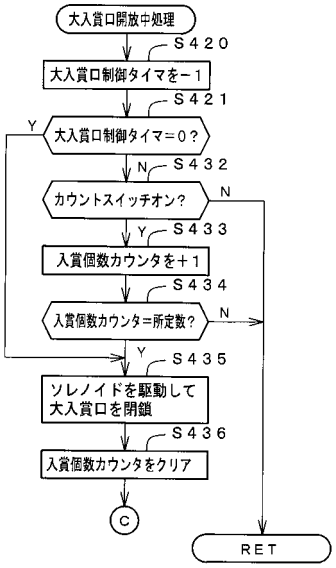

【図３３】



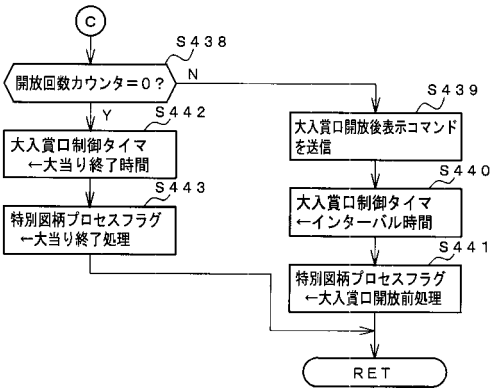
【図３４】



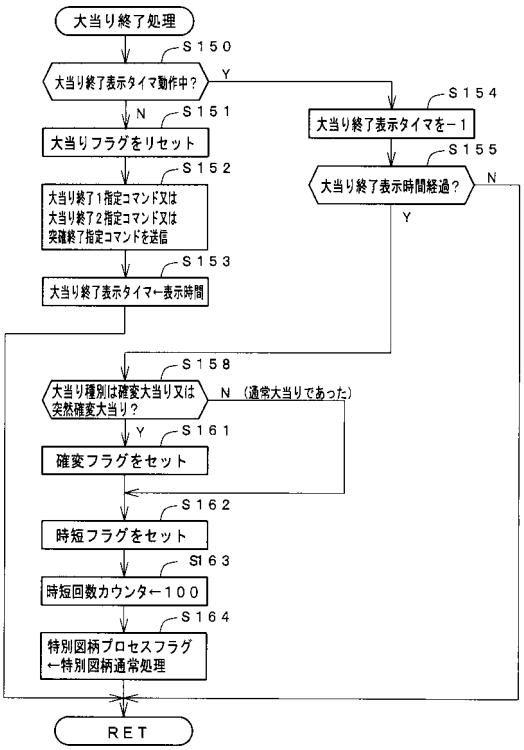

【図３５】



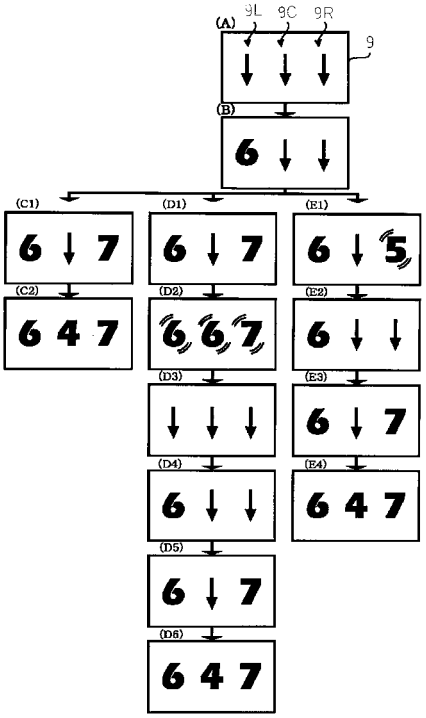

【図３６】



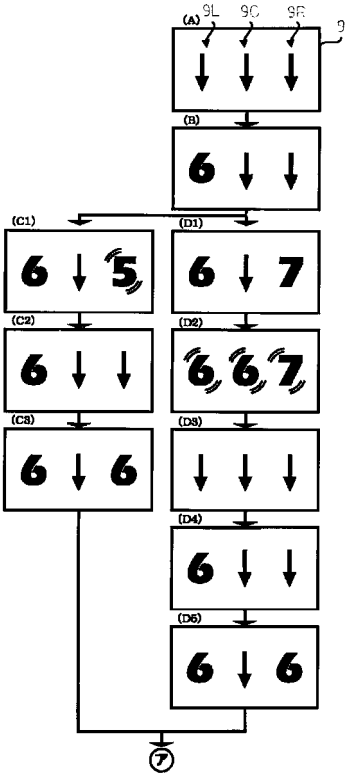

【図３７】



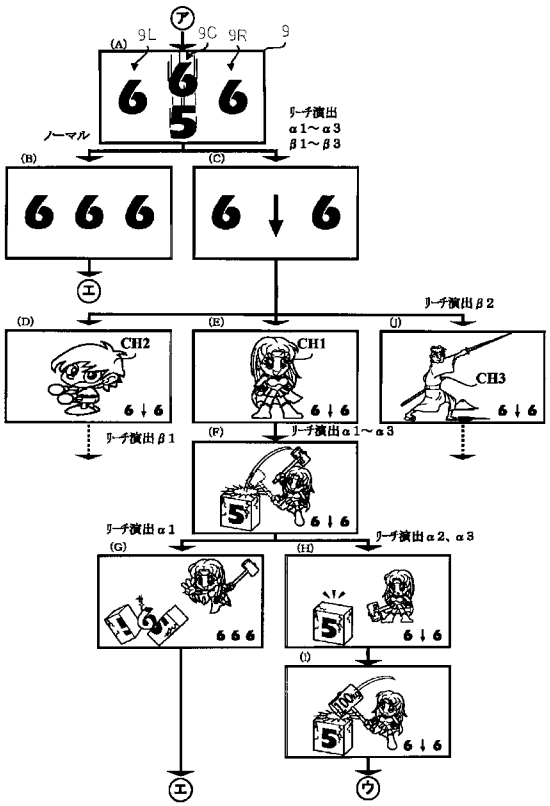
【図３８】



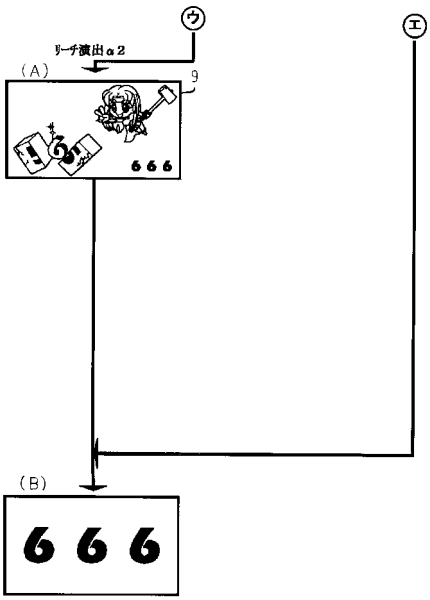

【図３９】



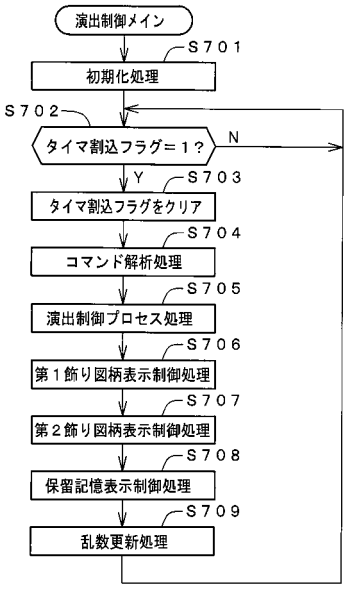

【図４０】



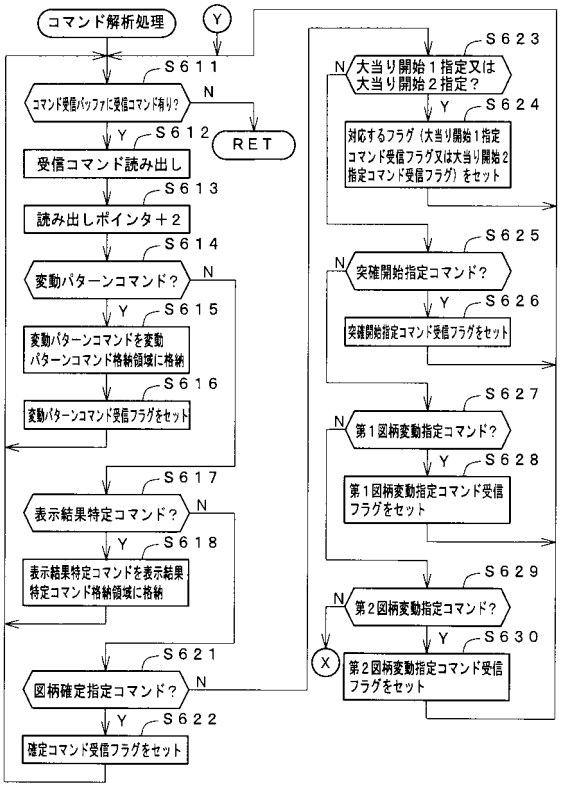

【図４１】



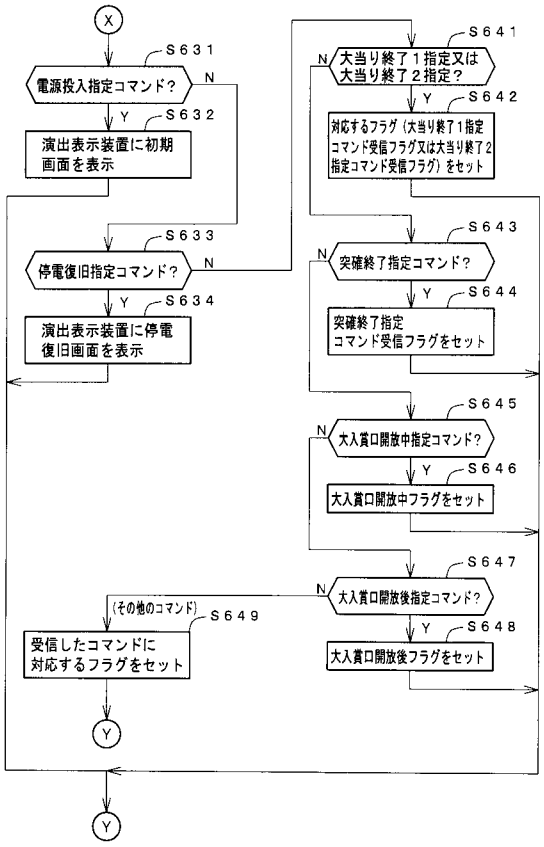
【図４２】



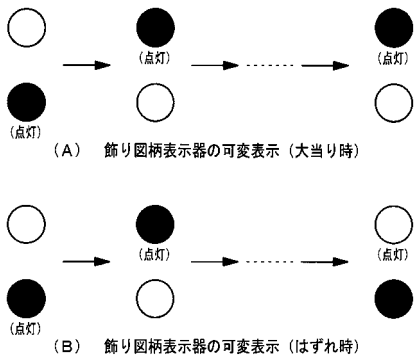

【図４３】




【図４４】




【図４５】



【図４６】

| 乱数 | 範囲 | 用途 |
|---|---|---|
| SR1－1 | 1～80 | 第1最終停止図柄決定用 |
| SR1－2 | 1～70 | 第2最終停止図柄決定用 |
| SR1－3 | 1～96 | 第3最終停止図柄決定用 |
| SR2 | 1～80 | 昇格演出時仮停止図柄決定用 |
| SR3 | 1～101 | 滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用 |
| SR4－1 | 1～211 | 第1擬似連時仮停止図柄決定用 |
| SR4－2 | 1～229 | 第2擬似連時仮停止図柄決定用 |
| SR4－3 | 1～311 | 第3擬似連時仮停止図柄決定用 |
| SR5 | 1～100 | 昇格演出実行決定用 |
| SR6－1 | 1～71 | 第1特定演出パターン決定用 |
| SR6－3 | 1～60 | 第3特定演出パターン決定用 |
| SR7 | 1～191 | 予告種別選択用 |
| SR8－1 | 1～500 | 第1ステップアップ予告演出決定用 |
| SR8－2 | 1～600 | 第2ステップアップ予告演出決定用 |
| SR8－3 | 1～100 | 可動物ステップアップ予告決定用 |
| SR8－4 | 1～1009 | メール予告決定用 |
| SR8－5 | 1～1009 | カード予告決定用 |
| SR8－6 | 1～50 | 枠予告決定用 |
| SR8－7 | 1～50 | 演出羽根役物予告決定用 |
| SR8－8 | 1～50 | 他系統液晶予告決定用 |
| SR9－1 | 1～200 | 第1ミニキャラ予告決定用 |
| SR9－1 | 1～200 | 第2ミニキャラ予告決定用 |
| SR9－3 | 1～200 | 第3ミニキャラ予告決定用 |
| SR9－4 | 1～200 | 第4ミニキャラ予告決定用 |
| SR9－5 | 1～200 | 第5ミニキャラ予告決定用 |
| SR9－6 | 1～200 | 第6ミニキャラ予告決定用 |

【図４７】

(A)最終停止図柄決定テーブル　160A

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

(B)最終停止図柄決定テーブル　160B

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

(C)最終停止図柄決定テーブル　160C

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

(D)最終停止図柄決定テーブル　160D

| 左中右最終停止図柄FZ1-4、FZ1-5、FZ1-6(発展チャンス目終了) | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HC1 | HC2 | HC3 | HC4 | HC5 | HC6 | HC7 | HC8 |
| 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

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

【図４９】

最終停止図柄とならない非リーチ組合せ

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

【図５０】

(A)最終停止図柄決定テーブル　162A

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

(B)最終停止図柄決定テーブル　162B

| 変動パターン | 図柄差 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | -2 | -1 | +1 | +2 |
| ノーマル PA2-1、PA2-2、特殊 PG2-1、PG2-2 | | 1～48 | 49～96 | |
| ノーマル PA2-3、PA2-4 | 1～32 | 33～64 | 65～96 | |
| スーパー PA3-1～PA3-5、PB3-1～PB3-6、PC3-1～PC3-4 | | 1～96 | | |
| スーパー PA3-6～PA3-10 | | | 1～64 | 65～96 |

【図５１】

(A)最終停止図柄決定テーブル　163A

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

(B)最終停止図柄決定テーブル　163B

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

(C)最終停止図柄決定テーブル　163C

| 左中右最終停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3(突確チャンス目) | | | |
|---|---|---|---|
| TC1 | TC2 | TC3 | TC4 |
| 1～30 | 31～55 | 56～70 | 71～80 |

(D)最終停止図柄決定テーブル　163D

| 左中右最終停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3(突確チャンス目) | | | |
|---|---|---|---|
| TC1 | TC2 | TC3 | TC4 |
| 1～10 | 11～25 | 26～50 | 51～80 |

【図５２】

(A)特定演出パターン決定テーブル　164A

| 変動パターン | 特定演出パターン | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 滑りTP1-1 | 滑りTP1-2 | 滑りTP1-3 | 滑りTP1-4 |
| 非リーチPA1-4、特殊PG1-2 | 1～71 | | | |
| ノーマル PA2-2、PA2-4、PA2-6、PA2-8、スーパー PA3-2、PA3-7、PA4-2、PA4-7、PA5-2、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、PF1-3、特殊 PG3-3、PH3-3 | 1～40 | | 41～64 | 65～71 |

(B)特定演出パターン決定テーブル　164C

| 変動パターン | 前回演出バッファ値 | 特定演出パターン(前回演出バッファ更新設定値) | | |
|---|---|---|---|---|
| | | イントロTP3-1(1) | イントロTP3-2(2) | イントロTP3-3(3) |
| 非リーチPA1-6 | 1 | | 1～50 | 51～100 |
| | 2 | 1～90 | | 91～100 |
| | 3 | 1～70 | 71～100 | |
| スーパー PA3-3、PA3-8、PB3-3 | | 1～70 | 71～90 | 91～100 |
| スーパー PA4-3、PA4-8、PA5-3、PA4-3、PB5-3 | | 1～10 | 11～30 | 31～100 |

【図５３】

(A)変動中昇格演出実行決定テーブル　165A

| 大当り種別 | 変動中昇格演出 | |
|---|---|---|
| | あり | なし |
| 通常、第3確変 | 1～99 | 100 |
| 第1確変 | 1～70 | 71～100 |
| 第2確変、第4確変 | | 1～100 |

(B)大当り中昇格演出実行決定テーブル　165B

| 大当り種別 | 大当り中昇格演出 | | |
|---|---|---|---|
| | 昇格成功 | 昇格失敗 | なし |
| 通常 | | 1～100 | |
| 第1確変、第2確変、第4確変 | | | 1～100 |
| 第3確変 | 1～50 | 51～100 | |

【図５４】

(A) 仮停止図柄決定テーブル　166A

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

(B) 仮停止図柄決定テーブル　166B

| | | 左仮停止図柄KZ1-2 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 左最終停止図柄 | 1 | | | | 1～27 | 28～48 | 49～75 | | 76～101 |
| | 2 | | | | 1～34 | | 35～68 | | 69～101 |
| | 3 | 1～17 | 18～40 | | | 41～57 | 58～79 | | 81～101 |
| | 4 | | 1～34 | | | | 35～68 | | 69～101 |
| | 5 | 1～21 | 21～48 | | 49～75 | | | | 76～101 |
| | 6 | | 1～34 | | 35～68 | | | | 69～101 |
| | 7 | 1～10 | 11～23 | 24～64 | 65～77 | 78～87 | 88～101 | | |
| | 8 | | 1～34 | | 35～68 | | 69～101 | | |

(C) 仮停止図柄決定テーブル　166C

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

(D) 仮停止図柄決定テーブル　166D

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

(E) テーブル選択設定

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

【図５５】

(A)仮停止図柄決定テーブル　167A

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

(B)仮停止図柄決定テーブル　167B

| 変動パターン | 左最終停止図柄 | 左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似連チャンス目) | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | GC1 | GC2 | GC3 | GC4 | GC5 | GC6 | GC7 | GC8 |
| スーパーPA3-4、PA3-5、PA3-9、PA3-10、PA4-4、PA4-5、PA4-9、PA4-10、PA5-4、PA5-5、PB3-4、PB3-5、PB4-4、PB4-5、PB5-4、PB5-5、PF1-1 | 1 | 1～157 | 158～163 | 164～173 | 174～179 | 180～189 | 190～199 | 200～205 | 206～211 |
| | 2 | | 1～181 | | 182～191 | | 192～201 | | 202～211 |
| | 3 | 1～10 | 11～16 | 17～173 | 174～179 | 180～189 | 190～199 | 200～205 | 206～211 |
| | 4 | | 1～10 | | 11～191 | | 192～201 | | 202～211 |
| | 5 | 1～10 | 11～16 | 17～26 | 27～32 | 33～189 | 190～199 | 200～205 | 206～211 |
| | 6 | | 1～10 | | 11～20 | | 21～201 | | 202～211 |
| | 7 | 1～10 | 11～16 | 17～26 | 27～32 | 33～42 | 43～48 | 49～205 | 206～211 |
| | 8 | | 1～10 | | 11～20 | | 21～30 | | 31～211 |

(C)仮停止図柄決定テーブル　167C

| 変動パターン | 左最終停止図柄 | 左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似連チャンス目) | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | GC1 | GC2 | GC3 | GC4 | GC5 | GC6 | GC7 | GC8 |
| 特殊PG1-3、PG1-4、PH1-3、PH1-4 | 1 | 1～107 | 108～163 | 164～173 | 174～179 | 180～189 | 190～199 | 200～205 | 206～211 |
| | 2 | | 1～181 | | 182～191 | | 192～201 | | 202～211 |
| | 3 | 1～10 | 11～66 | 67～173 | 174～179 | 180～189 | 190～199 | 200～205 | 206～211 |
| | 4 | | 1～60 | | 61～191 | | 192～201 | | 202～211 |
| | 5 | 1～10 | 11～66 | 67～76 | 77～82 | 83～189 | 190～199 | 200～205 | 206～211 |
| | 6 | | 1～60 | | 61～70 | | 71～201 | | 202～211 |
| | 7 | 1～10 | 11～66 | 67～76 | 77～82 | 83～92 | 93～98 | 99～205 | 206～211 |
| | 8 | | 1～60 | | 61～70 | | 71～80 | | 81～211 |

(D)仮停止図柄決定テーブル　167D

| 変動パターン | 左最終停止図柄 | 左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似連チャンス目) | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | GC1 | GC2 | GC3 | GC4 | GC5 | GC6 | GC7 | GC8 |
| 特殊PG1-5、PH1-5、 | 1 | 1～57 | 58～163 | 164～173 | 174～179 | 180～189 | 190～199 | 200～205 | 206～211 |
| | 2 | | 1～181 | | 182～191 | | 192～201 | | 202～211 |
| | 3 | 1～10 | 11～116 | 117～173 | 174～179 | 180～189 | 190～199 | 200～205 | 206～211 |
| | 4 | | 1～110 | | 111～191 | | 192～201 | | 202～211 |
| | 5 | 1～10 | 11～116 | 117～126 | 127～132 | 133～189 | 190～199 | 200～205 | 206～211 |
| | 6 | | 1～110 | | 110～120 | | 121～201 | | 202～211 |
| | 7 | 1～10 | 11～116 | 117～126 | 127～132 | 133～142 | 143～148 | 149～205 | 206～211 |
| | 8 | | 1～110 | | 111～120 | | 121～130 | | 131～211 |

(E)仮停止図柄決定テーブル　167E

| KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3 | 左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3(擬似連チャンス目) | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | GC1 | GC2 | GC3 | GC4 | GC5 | GC6 | GC7 | GC8 |
| GC1 | 1～175 | 176～181 | 182～191 | 192～197 | 198～207 | 208～213 | 214～223 | 224～229 |
| GC2 | | 1～199 | | 200～209 | | 210～219 | | 220～229 |
| GC3 | 1～10 | 11～16 | 17～191 | 192～197 | 198～207 | 208～213 | 214～223 | 224～229 |
| GC4 | | 1～10 | | 11～209 | | 210～219 | | 220～229 |
| GC5 | 1～10 | 11～16 | 17～26 | 27～32 | 33～207 | 208～213 | 214～223 | 224～229 |
| GC6 | | 1～10 | | 11～20 | | 21～219 | | 220～229 |
| GC7 | 1～10 | 11～16 | 17～26 | 27～32 | 33～42 | 43～48 | 49～223 | 224～229 |
| GC8 | | 1～10 | | 11～20 | | 21～30 | | 131～211 |

(F)仮停止図柄決定テーブル　167F

| KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3 | 左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3(擬似連チャンス目) | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | GC1 | GC2 | GC3 | GC4 | GC5 | GC6 | GC7 | GC8 |
| GC1 | 1～299 | 230～238 | 240～253 | 254～263 | 264～277 | 278～287 | 288～301 | 302～311 |
| GC2 | | 1～269 | | 270～283 | | 284～297 | | 298～311 |
| GC3 | 1～14 | 15～24 | 25～34 | 35～263 | 264～277 | 278～287 | 288～301 | 302～311 |
| GC4 | | 1～14 | | 15～283 | | 284～297 | | 298～311 |
| GC5 | 1～14 | 15～24 | 25～34 | 35～48 | 49～58 | 59～287 | 288～301 | 302～311 |
| GC6 | | 1～14 | | 15～28 | | 28～297 | | 298～311 |
| GC7 | 1～14 | 15～24 | 25～34 | 35～48 | 49～58 | 59～72 | 73～82 | 83～311 |
| GC8 | | 1～14 | | 15～28 | | 28～42 | | 42～311 |

【図５６】

| 変動パターン | 擬似連変動での停止図柄 | | |
|---|---|---|---|
| 非リーチPA1-5、特殊PG1-5、PH1-5 | 1回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | KZ2-1 | KZ2-3 | KZ2-2 |
| | 2回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | 最終停止図柄 | | |
| スーパーPA3-4、PA3-9、PA4-4、PA4-9、PA5-4、PB3-4、PB4-4、PB5-4、特殊PG1-3、PH1-3 | 1回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | KZ3-1 | KZ3-3 | KZ3-2 |
| | 2回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | KZ2-1 | KZ2-3 | KZ2-2 |
| | 3回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | 最終停止図柄 | | |
| スーパーPA3-5、PA3-10、PA4-5、PA4-10、PA5-5、PB3-5、PB4-5、PB5-5、PF1-1特殊PG1-4、PH1-4 | 1回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | KZ4-1 | KZ4-3 | KZ4-2 |
| | 2回目の変動 | | |
| | 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 |
| | KZ2-1 | KZ2-3 | KZ2-2 |
| | 4回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | 最終停止図柄 | | |

【図５７】

仮停止図柄決定テーブル　168

| 左最終停止図柄 | 左中右仮停止図柄KZ6-1、KZ6-2、KZ6-3(発展チャンス目) | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | HC1 | HC2 | HC3 | HC4 | HC5 | HC6 | HC7 | HC8 |
| 1 | 1～101 | | | | | | | |
| 2 | | 1～101 | | | | | | |
| 3 | | | 1～101 | | | | | |
| 4 | | | | 1～101 | | | | |
| 5 | | | | | 1～101 | | | |
| 6 | | | | | | 1～101 | | |
| 7 | | | | | | | 1～101 | |
| 8 | | | | | | | | 1～101 |

【図５８】

仮停止図柄決定テーブル　169

| 最終停止図柄 | 左中右仮停止図柄KZ7-1、KZ7-2、KZ7-3 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | | 1～10 | | 11～20 | | 21～30 | | 31～80 |
| 2 | | 1～50 | | 51～60 | | 61～70 | | 71～80 |
| 3 | | 1～50 | | 51～60 | | 61～70 | | 71～80 |
| 4 | | 1～10 | | 11～60 | | 61～70 | | 71～80 |
| 5 | | 1～10 | | 11～60 | | 61～70 | | 71～80 |
| 6 | | 1～10 | | 11～20 | | 21～70 | | 71～80 |
| 7 | | 1～10 | | 11～20 | | 21～70 | | 71～80 |
| 8 | | 1～10 | | 11～20 | | 21～30 | | 31～80 |

【図５９】

図柄変動制御パターンテーブル　180

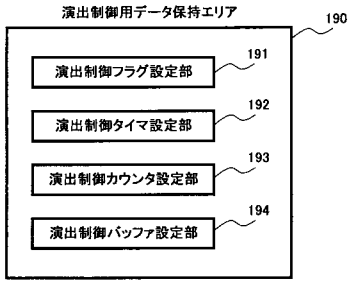
| 図柄変動制御パターン | 変動パターン | 変動中昇格演出 | 特定演出パターン |
|---|---|---|---|
| 非リーチCPA1-1 | 非リーチPA1-1 | | なし |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| 非リーチCPA1-4 | 非リーチPA1-4 | | 滑りTP1-1 |
| 非リーチCPA1-5 | 非リーチPA1-5 | | 擬似連TP2-1 |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| ノーマルCPA2-1 | ノーマルPA2-1 | | なし |
| ノーマルCPA2-2-1 | ノーマルPA2-2 | | 滑りTP1-1 |
| ノーマルCPA2-2-2 | ノーマルPA2-2 | | 擬似連TP1-2 |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| スーパーCPA3-1 | スーパーPA3-1 | | なし |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| ノーマルCPA2-5-1 | ノーマルPA2-5 | あり | なし |
| ノーマルCPA2-5-2 | ノーマルPA2-5 | なし | なし |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| スーパーCPA4-1-1 | ノーマルPA4-1 | あり | なし |
| スーパーCPA4-1-2 | ノーマルPA4-1 | なし | なし |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| スーパーCPA5-1 | スーパーPA5-1 | なし | なし |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| 特殊CPG1-1 | 特殊PG1-1 | なし | なし |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| 特殊CPH1-3 | 特殊PH1-3 | なし | なし |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |

【図６０】

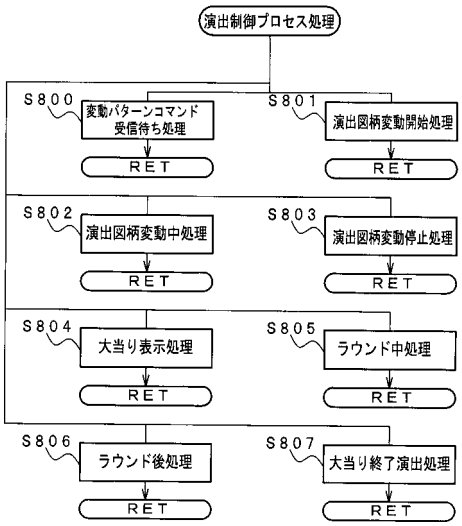
各種演出制御パターンテーブル 182

| 演出制御パターン | 内容 |
|---|---|
| 当り開始CST1-1 | 15回開放遊技開始報知(昇格演出なし) |
| 当り開始CST1-2-1 | 15回開放遊技開始報知(昇格成功演出) |
| 当り開始CST1-2-2 | 15回開放遊技開始報知(昇格失敗演出) |
| 当り開始CST1-3 | 15回開放遊技開始報知(第4確変専用) |
| 当り開始CST2-1 | 2回開放遊技開始報知(突確専用) |
| 当り制御中CRD1-1 | 15回開放内第1回開放中演出(昇格演出なし) |
| 当り制御中CRD1-2-1 | 15回開放内第1回開放中演出(昇格成功演出) |
| 当り制御中CRD1-2-2 | 15回開放内第1回開放中演出(昇格失敗演出) |
| 当り制御中CRD1-3 | 15回開放内第1回開放中演出(第4確変専用) |
| 当り制御中CRD2-1 | 15回開放内第2回開放中演出(昇格演出なし・第4確変共通) |
| 当り制御中CRD2-2-1 | 15回開放内第2回開放中演出(昇格成功演出) |
| 当り制御中CRD2-2-2 | 15回開放内第2回開放中演出(昇格失敗演出) |
| ⋮ | ⋮ |
| 当り制御中CRE1-1 | 2回開放遊技中演出(突確専用) |
| ⋮ | ⋮ |
| 当り終了CED1-1 | 15回開放遊技終了報知(昇格演出なし・第4確変共通) |
| 当り終了CED1-2-1 | 15回開放遊技終了報知(昇格成功演出) |
| 当り終了CED1-2-2 | 15回開放遊技終了報知(昇格失敗演出) |
| 当り終了CED2-1 | 2回開放遊技終了報知(突確専用) |

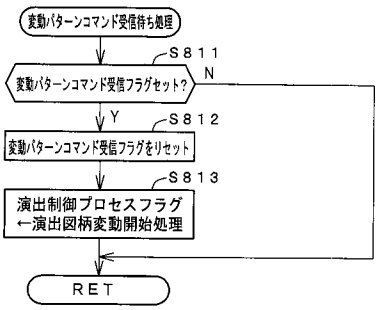
【図６１】



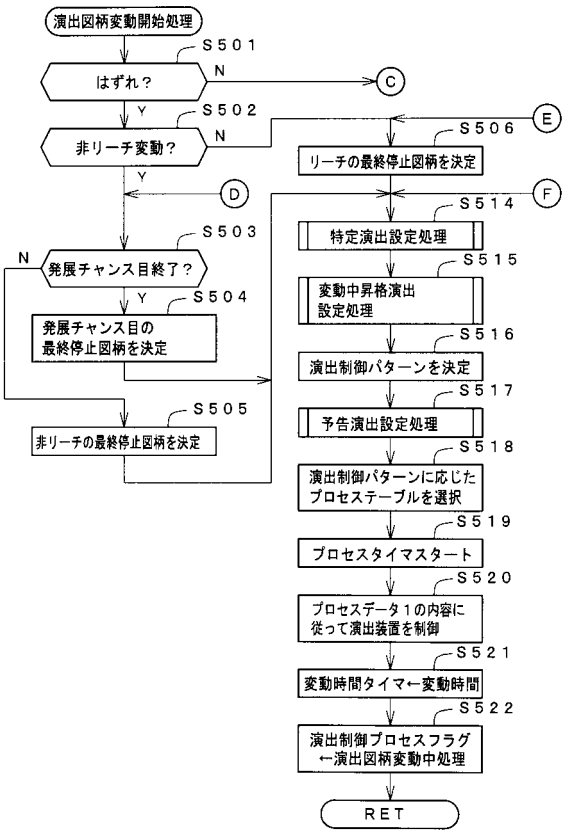

【図６２】



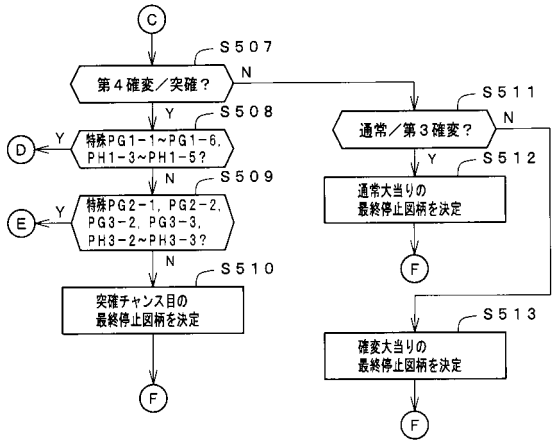

【図６３】



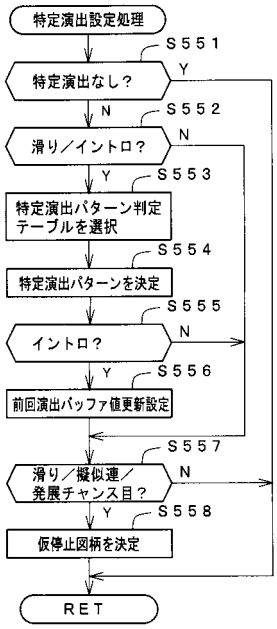

【図６４】



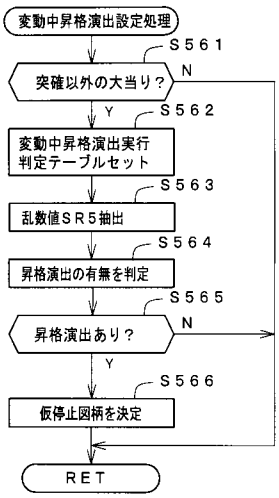
【図６５】



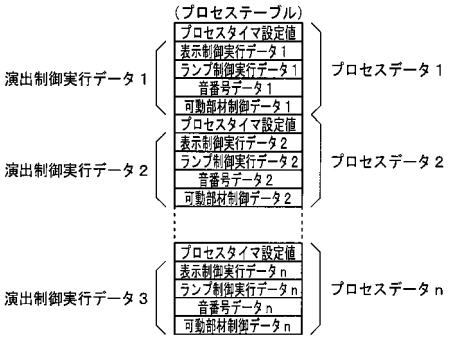

【図６６】



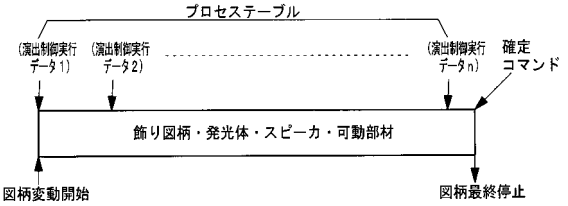

【図６７】



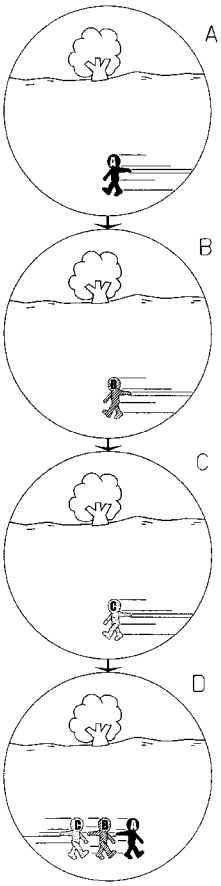

【図６８】



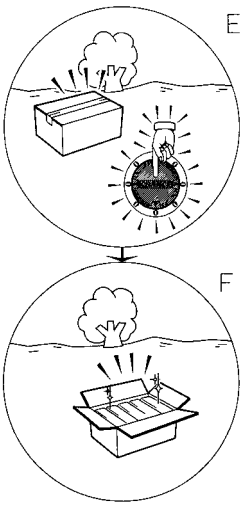

【図６９】



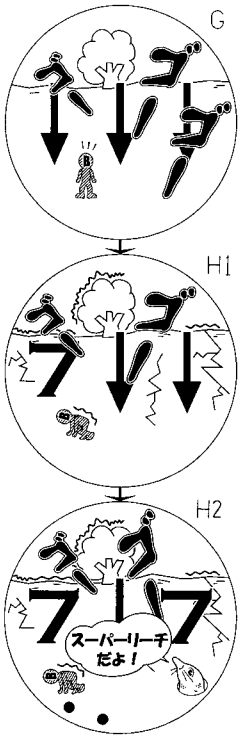
【図７０】



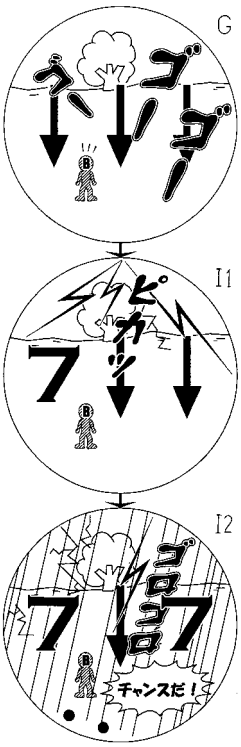

【図７１】



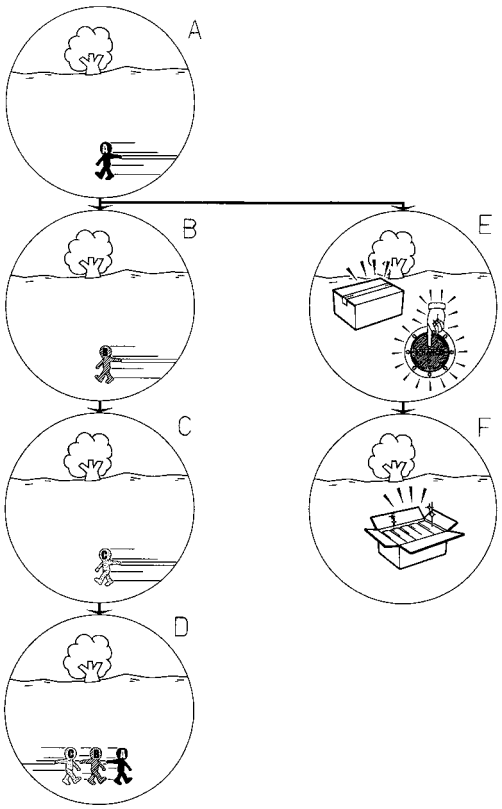

【図７２】



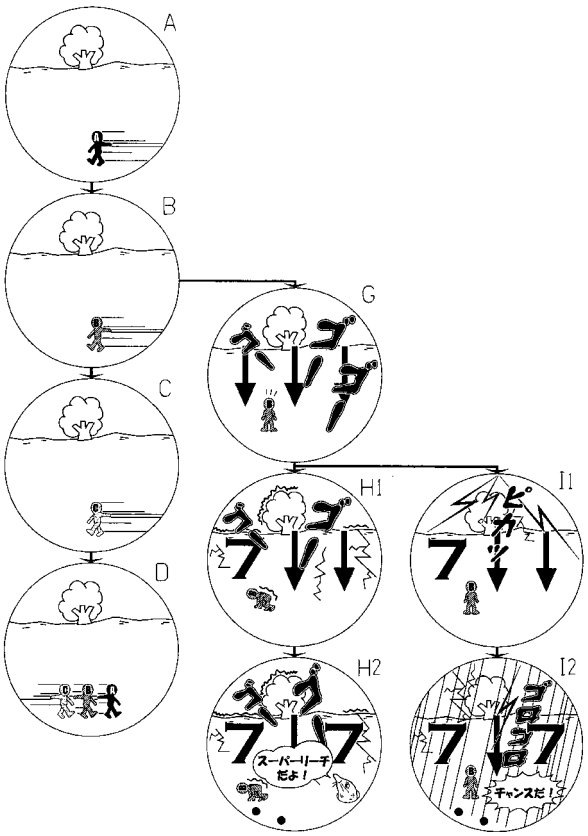

【図７３】



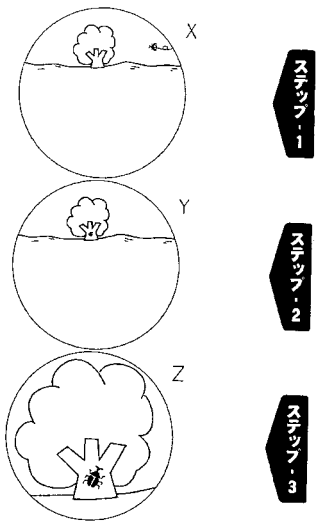
【図７４】



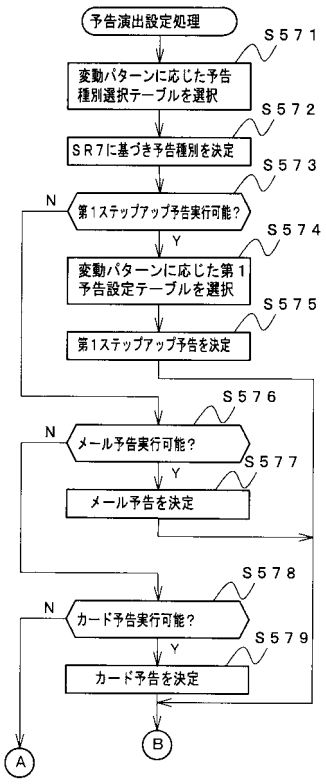

【図７５】



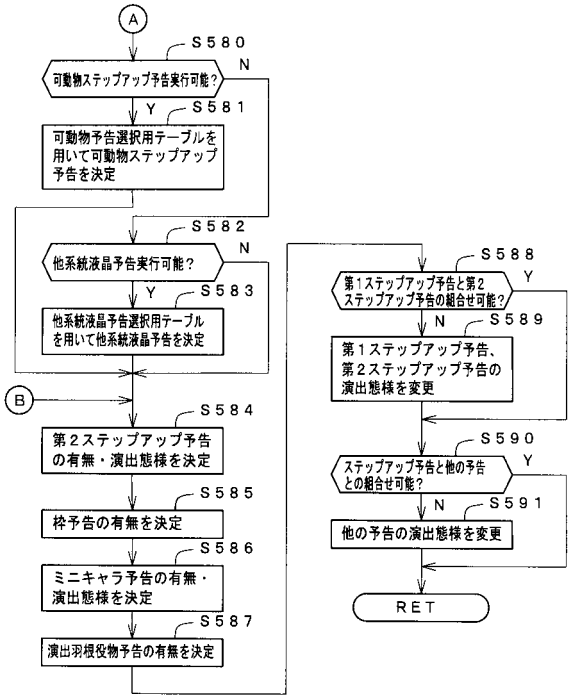

【図７６】




【図７７】



【図７８】




【図７９】

予告種別選択テーブル

| 変動パターン種類 | 予告なし | 第1ステップアップ | メール予告 | カード予告 | 可動物ステップアップ | 他系統液晶予告 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 非リーチ<br>PA1−1、PA1−2、PA1−7、PB1−1、PC1−1 | | 1〜121 | 122〜131 | 132〜141 | 142〜151 | 152〜191 |
| 非リーチ通常保留5〜8用<br>PA1−3 | | 1〜191 | | | | |
| 非リーチ滑り<br>PA1−4 | | 1〜121 | 122〜141 | 142〜155 | 156〜171 | 172〜191 |
| 非リーチ時短、確変5〜8用<br>PB1−2、PC1−2 | 1〜191 | | | | | |
| イントロ<br>非リーチPA1−6<br>スーパーはずれPA3−3<br>PA3−8、PB3−3<br>当りPA4−3、PA4−8<br>PA5−3、PB4−3、PB5−3 | | 1〜191 | | | | |
| 特殊<br>PG1−1、PG1−2、PG1−6、PG2−1、PG2−2<br>PG3−1〜PG3−3<br>PH3−1〜PH3−3 | | 1〜121 | 122〜131 | 132〜141 | 142〜151 | 152〜191 |
| 特殊<br>PG1−3、PG1−4、PH1−3、PH1−4 | | 1〜121 | 122〜141 | 142〜151 | 152〜161 | 162〜191 |
| 特殊<br>PG1−5、PH1−5 | | 1〜121 | 122〜151 | 152〜165 | 165〜181 | 182〜191 |
| 上記以外 | | 1〜121 | 122〜161 | 162〜171 | 172〜181 | 182〜191 |

【図８０】

(1)第1予告設定テーブル(通常／緩和なし) その1

| 可変表示態様 | 変動パターン | リーチ演出 | 出現率 | なし | ステップA | ステップB | ステップC | ステップD | 分岐ステップ先_E | 分岐ステップ先_H | 分岐ステップ先_I |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 非リーチ | 非リーチPA1−1 | 非リーチ | 76.246% | 1〜300 | 301〜400 | 401〜470 | 0 | 0 | 471〜500 | 0 | 0 |
| | 非リーチPA1−2 | 非リーチ | 93.922% | 1〜300 | 301〜400 | 401〜470 | 0 | 0 | 471〜500 | 0 | 0 |
| | 非リーチPA1−3 | 非リーチ | 93.922% | 1〜300 | 301〜400 | 401〜470 | 0 | 0 | 471〜500 | 0 | 0 |
| | 非リーチPA1−4 | 非リーチ | 4.104% | 1〜300 | 301〜400 | 401〜470 | 0 | 0 | 471〜500 | 0 | 0 |
| | 非リーチPA1−5 | 非リーチ | 2.215% | 擬似連 | | | | | | | |
| | 非リーチPA1−6 | 非リーチ | 2.225% | 1〜200 | 201〜400 | 401〜500 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | 非リーチPA1−7 | 非リーチ | 0.316% | 1〜300 | 301〜400 | 401〜470 | 0 | 0 | 471〜500 | 0 | 0 |
| | 非リーチPB1−1 | 非リーチ | 94.654% | 1〜300 | 301〜400 | 401〜470 | 0 | 0 | 471〜500 | 0 | 0 |
| | 非リーチPB1−2 | 非リーチ | 0.361% | 予告なし | | | | | | | |
| | 非リーチPC1−1 | 非リーチ | 93.133% | 1〜300 | 301〜400 | 401〜470 | 0 | 0 | 471〜500 | 0 | 0 |
| | 非リーチPC1−2 | 非リーチ | 86.060% | 予告なし | | | | | | | |
| リーチ | ノーマルPA2−1 | ノーマル | 4.571% | 1〜100 | 101〜200 | 201〜400 | 401〜450 | 451〜455 | 0 | 456〜495 | 496〜500 | 0 |
| | ノーマルPA2−2 | ノーマル | 2.285% | 1〜100 | 101〜200 | 201〜400 | 401〜450 | 451〜455 | 0 | 456〜495 | 496〜500 | 0 |
| | ノーマルPA2−3 | ノーマル | 0.494% | 1〜100 | 101〜200 | 201〜400 | 401〜450 | 451〜455 | 0 | 456〜495 | 496〜500 | 0 |
| | ノーマルPA2−4 | ノーマル | 0.401% | 1〜100 | 101〜200 | 201〜400 | 401〜450 | 451〜455 | 0 | 456〜495 | 496〜500 | 0 |
| | スーパーPA3−1 | α1 | 1.548% | 1〜80 | 81〜200 | 201〜300 | 301〜360 | 361〜370 | 371〜400 | 401〜460 | 461〜500 |
| | スーパーPA3−2 | α1 | 1.264% | 1〜80 | 81〜200 | 201〜300 | 301〜360 | 361〜370 | 371〜400 | 401〜460 | 461〜500 |
| | スーパーPA3−3 | α1 | 0.260% | 1〜150 | 151〜450 | 451〜500 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | スーパーPA3−4 | α1 | 0.260% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPA3−5 | α2 | 0.234% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPA3−6 | α2 | 0.234% | 1〜80 | 81〜200 | 201〜300 | 301〜360 | 361〜370 | 371〜400 | 401〜460 | 461〜500 |
| | スーパーPA3−7 | α2 | 0.234% | 1〜80 | 81〜200 | 201〜300 | 301〜360 | 361〜370 | 371〜400 | 401〜460 | 461〜500 |
| | スーパーPA3−8 | α2 | 0.234% | 1〜150 | 151〜450 | 451〜500 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | スーパーPA3−9 | α2 | 0.191% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPA3−10 | α2 | 0.023% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPB3−1 | β1 | 0.208% | 1〜80 | 81〜200 | 201〜300 | 301〜360 | 361〜370 | 371〜400 | 401〜460 | 461〜500 |
| | スーパーPB3−2 | β1 | 0.174% | 1〜80 | 81〜200 | 201〜300 | 301〜360 | 361〜370 | 371〜400 | 401〜460 | 461〜500 |
| | スーパーPB3−3 | β1 | 0.139% | 1〜150 | 151〜450 | 451〜500 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | スーパーPB3−4 | β1 | 0.097% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPB3−5 | β1 | 0.089% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPB3−6 | β1 | 0.191% | 1〜150 | 151〜355 | 356〜480 | 0 | 0 | 481〜500 | 0 | 0 |
| | スーパーPC3−1 | ノーマル | 0.105% | 1〜80 | 81〜200 | 201〜300 | 301〜360 | 361〜370 | 371〜400 | 401〜460 | 461〜500 |
| | スーパーPC3−2 | ノーマル | 0.107% | 1〜80 | 81〜200 | 201〜300 | 301〜360 | 361〜370 | 371〜400 | 401〜460 | 461〜500 |
| | スーパーPC3−3 | β1 | 3.86E−03% | 1〜80 | 81〜200 | 201〜300 | 301〜360 | 361〜370 | 371〜400 | 401〜460 | 461〜500 |
| | スーパーPC3−4 | β1 | 3.86E−03% | 1〜80 | 81〜200 | 201〜300 | 301〜360 | 361〜370 | 371〜400 | 401〜460 | 461〜500 |

【図８１】

(2)第1予告設定テーブル(通常／緩和なし) その2

| 可変表示態様 | 変動パターン | リーチ演出 | 出現率 | なし | ステップA | ステップB | ステップC | ステップD | 分岐ステップ先_F | 分岐ステップ先_H | 分岐ステップ先_I |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 大当り | ノーマルPA2−5 | ノーマル | 8.25E−03% | 1〜100 | 101〜300 | 301〜370 | 371〜400 | 0 | 401〜460 | 461〜480 | 481〜500 |
| | ノーマルPA2−6 | ノーマル | 8.88E−03% | 1〜100 | 101〜300 | 301〜370 | 371〜400 | 0 | 401〜460 | 461〜480 | 481〜500 |
| | ノーマルPA2−7 | ノーマル | 0.0017% | 1〜100 | 101〜300 | 301〜370 | 371〜400 | 0 | 401〜460 | 461〜480 | 481〜500 |
| | ノーマルPA2−8 | ノーマル | 0.0034% | 1〜100 | 101〜300 | 301〜370 | 371〜400 | 0 | 401〜460 | 461〜480 | 481〜500 |
| | スーパーPA4−1 | α1 | 7.51E−04% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPA4−2 | α1 | 7.09E−03% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPA4−3 | α1 | 8.82E−03% | 1〜100 | 101〜300 | 301〜500 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | スーパーPA4−4 | α1 | 11.47E−03% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPA4−5 | α1 | 4.50E−03% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPA4−6 | α2 | 6.01E−03% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPA4−7 | α2 | 6.01E−03% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPA4−8 | α2 | 10E−03% | 1〜100 | 101〜300 | 301〜500 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | スーパーPA4−9 | α2 | 13E−03% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPA4−10 | α2 | 0.0147% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPA5−1 | α3 | 3.22E−04% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPA5−2 | α3 | 8.45E−04% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPA5−3 | α3 | 1.07E−03% | 1〜100 | 101〜300 | 301〜500 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | スーパーPA5−4 | α3 | 1.61E−03% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPA5−5 | α3 | 1.74E−03% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPB4−1 | β1 | 9.22E−03% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPB4−2 | β1 | 15.51E−03% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPB4−3 | β1 | 0.0242% | 1〜100 | 101〜300 | 301〜500 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | スーパーPB4−4 | β1 | 0.0233% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPB4−5 | β1 | 0.0248% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPB5−1 | β2 | 1.21E−03% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPB5−2 | β2 | 2.42E−03% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPB5−3 | β2 | 4.03E−03% | 1〜100 | 101〜300 | 301〜500 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | スーパーPB5−4 | β2 | 6.05E−03% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPB5−5 | β2 | 6.76E−03% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPC4−1 | β1 | 9.9E−03% | 1〜100 | 101〜320 | 321〜475 | 0 | 0 | 476〜500 | 0 | 0 |
| | スーパーPC4−2 | β2 | 2.64E−03% | 1〜100 | 101〜320 | 321〜475 | 0 | 0 | 476〜500 | 0 | 0 |
| | スーパーPD1−1 | β1 | 7.32E−03% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPD1−2 | β1 | 2.54E−03% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPE1−1 | β2 | 2.42E−03% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPE1−2 | β2 | 2.42E−03% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPF1−1 | β3 | 8.52E−04% | 擬似連 | | | | | | | |
| | スーパーPF1−2 | ノーマル | 1.71E−04% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |
| | スーパーPF1−3 | ノーマル | 7.44E−04% | 1〜20 | 21〜80 | 81〜190 | 191〜260 | 261〜350 | 351〜390 | 391〜455 | 456〜500 |

【図８２】

(3)第1予告設定テーブル(通常／擬似なし) その3

| 可変表示態様 | 変動パターン | リーチ演出 | 出現率 | なし | ステップA | ステップB | ステップC | ステップD | 分岐ステップG_H | 分岐ステップG_I |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 大当り | 特殊PG1−1 | 非リーチ | 8.92E-03% | 1～300 | 301～400 | 401～470 | 0 | 0 | 471～500 | 0 |
| | 特殊PG1−2 | 非リーチ | 0.11E-03% | 1～300 | 301～400 | 401～470 | 0 | 0 | 471～500 | 0 |
| | 特殊PG1−3 | 非リーチ | 3.90E-03% | 擬似連 | | | | | | |
| | 特殊PG1−4 | 非リーチ | 2.23E-03% | 擬似連 | | | | | | |
| | 特殊PG1−5 | 非リーチ | 0.0336% | 擬似連 | | | | | | |
| | 特殊PG1−6 | 非リーチ | 6.94E-03% | 1～300 | 301～400 | 401～470 | 0 | 0 | 471～500 | 0 |
| | 特殊PG2−1 | ノーマル | 4.76E-03% | 1～300 | 301～400 | 401～470 | 0 | 0 | 471～500 | 0 |
| | 特殊PG2−2 | ノーマル | 0.18E-03% | 1～300 | 301～400 | 401～470 | 0 | 0 | 471～500 | 0 |
| | 特殊PG3−1 | 非リーチ | 4.07E-03% | 1～300 | 301～400 | 401～470 | 0 | 0 | 471～500 | 0 |
| | 特殊PG3−2 | ノーマル | 0.0827% | 1～300 | 301～400 | 401～470 | 0 | 0 | 471～500 | 0 |
| | 特殊PG3−3 | ノーマル | 0.0833% | 1～300 | 301～400 | 401～470 | 0 | 0 | 471～500 | 0 |
| | 特殊PH1−3 | 非リーチ | 6.00E-04% | 擬似連 | | | | | | |
| | 特殊PH1−4 | 非リーチ | 7.44E-04% | 擬似連 | | | | | | |
| | 特殊PH1−5 | 非リーチ | 0.1328% | 擬似連 | | | | | | |
| | 特殊PH3−1 | 非リーチ | 1.89E-03% | 1～300 | 301～400 | 401～470 | 0 | 0 | 471～500 | 0 |
| | 特殊PH3−2 | ノーマル | 0.166% | 1～300 | 301～400 | 401～470 | 0 | 0 | 471～500 | 0 |
| | 特殊PH3−3 | ノーマル | 0.1673% | 1～300 | 301～400 | 401～470 | 0 | 0 | 471～500 | 0 |

【図８３】

(4)第1予告設定テーブル(擬似1回)

| 変動2回目 | ステップA | ステップB | ステップB | ステップC | ステップD | 分岐ステップE_F | 分岐ステップG_H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 変動1回目 | なし | ステップA | ステップB | ステップB | ステップB | 分岐ステップE_F | 分岐ステップG_H |
| 可変表示態様 | 出現率 | リーチ演出 | | | | | |
| 非リーチ | 2.530% | 非リーチ | 1～200 | 201～300 | 301～400 | 0 | 401～500 |
| 大当り | 0.0336% | 非リーチ | 1～200 | 201～300 | 301～350 | 350～400 | 401～450 | 451～480 | 481～500 |
| | 0.1328% | 非リーチ | 1～200 | 201～300 | 301～350 | 350～400 | 401～450 | 451～480 | 481～500 |

【図８４】

(5)第1予告設定テーブル(擬似2回)

| 変動3回目 | ステップD | ステップD | ステップD | 分岐ステップG_I | ステップD | 分岐ステップG_I | 分岐ステップG_H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 変動2回目 | ステップA | ステップB | ステップB | ステップA | ステップC | ステップC | ステップG_H |
| 可変表示態様 | 変動パターン | リーチ演出 | 出現率 | なし | ステップB | ステップB | ステップG_H |
| リーチ | スーパーPA3−4 | α1 | 0.725% | 1～350 | 351～410 | 411～450 | 451～480 | 481～500 |
| | スーパーPA3−9 | α2 | 0.164% | 1～350 | 351～410 | 411～450 | 451～480 | 481～500 |
| | スーパーPB3−4 | β1 | 0.097% | 1～350 | 351～410 | 411～450 | 451～480 | 481～500 |
| 大当り | スーパーPA4−4 | α1 | 0.0046% | 1～200 | 201～300 | 301～400 | 401～450 | 451～500 |
| | スーパーPA4−9 | α2 | 0.0182% | 1～200 | 201～300 | 301～400 | 401～450 | 451～500 |
| | スーパーPA5−4 | α3 | 0.0421% | 1～200 | 201～300 | 301～400 | 401～450 | 451～500 |
| | スーパーPB4−4 | β1 | 0.0421% | 1～200 | 201～300 | 301～400 | 401～450 | 451～500 |
| | スーパーPB5−4 | β2 | 0.0403% | 1～200 | 201～300 | 301～400 | 401～450 | 451～500 |
| | 特殊PG1−3 | 非リーチ | 0.0102% | 1～150 | 151～250 | 251～350 | 351～430 | 431～500 |
| | 特殊PH1−3 | 非リーチ | 0.060% | 1～150 | 151～250 | 251～350 | 351～430 | 431～500 |

【図８５】

(6)第1予告設定テーブル(擬似3回)

| 変動4回目 | ステップD | ステップD | ステップD | 分岐ステップG_I | ステップD | 分岐ステップG_I | 分岐ステップG_I | 分岐ステップG_H | 分岐ステップG_H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 変動3回目 | ステップC | ステップC | ステップC | ステップC | ステップA | ステップB | ステップC | ステップG_H | ステップG_H |
| 変動2回目 | ステップA | ステップB | ステップC | ステップA | ステップB | ステップB | ステップC | ステップG_H | ステップG_H |
| 可変表示態様 | 変動パターン | リーチ演出 | 出現率 | なし | ステップA | ステップB | なし | ステップA | ステップB | ステップC | ステップC | ステップB | ステップB | ステップB | ステップG_H | ステップG_H |
| リーチ | スーパーPA3−5 | 非リーチ | 0.210% | 1～110 | 111～150 | 151～200 | 201～260 | 251～300 | 301～350 | 351～400 | 401～450 | 451～480 | 451～480 | 451～480 | 481～500 | 481～500 |
| | スーパーPA3−10 | 非リーチ | 0.023% | 1～110 | 111～150 | 151～200 | 201～260 | 251～300 | 301～350 | 351～400 | 401～450 | 451～480 | 451～480 | 451～480 | 481～500 | 481～500 |
| | スーパーPB3−5 | 非リーチ | 0.080% | 1～110 | 111～150 | 151～200 | 201～260 | 251～300 | 301～350 | 351～400 | 401～450 | 451～480 | 451～480 | 451～480 | 481～500 | 481～500 |
| 大当り | スーパーPA4−5 | α1 | 0.0065% | 1～60 | 61～100 | 101～170 | 171～220 | 221～280 | 281～330 | 331～380 | 381～430 | 431～470 | 431～470 | 431～470 | 471～500 | 471～500 |
| | スーパーPA4−10 | α2 | 0.0207% | 1～60 | 61～100 | 101～170 | 171～220 | 221～280 | 281～330 | 331～380 | 381～430 | 431～470 | 431～470 | 431～470 | 471～500 | 471～500 |
| | スーパーPA5−5 | α3 | 0.0455% | 1～60 | 61～100 | 101～170 | 171～220 | 221～280 | 281～330 | 331～380 | 381～430 | 431～470 | 431～470 | 431～470 | 471～500 | 471～500 |
| | スーパーPB4−5 | β1 | 0.0455% | 1～60 | 61～100 | 101～170 | 171～220 | 221～280 | 281～330 | 331～380 | 381～430 | 431～470 | 431～470 | 431～470 | 471～500 | 471～500 |
| | スーパーPB5−5 | β2 | 0.0450% | 1～60 | 61～100 | 101～170 | 171～220 | 221～280 | 281～330 | 331～380 | 381～430 | 431～470 | 431～470 | 431～470 | 471～500 | 471～500 |
| | スーパーPF1−1 | β3 | 0.0063% | 1～60 | 61～100 | 101～170 | 171～220 | 221～280 | 281～330 | 331～380 | 381～430 | 431～470 | 431～470 | 431～470 | 471～500 | 471～500 |
| | 特殊PG1−4 | 非リーチ | 0.0127% | 1～50 | 51～80 | 81～120 | 121～180 | 181～240 | 241～300 | 301～360 | 361～420 | 421～460 | 421～460 | 461～500 | 461～500 | 461～500 |
| | 特殊PH1−4 | 非リーチ | 0.0743% | 1～50 | 51～80 | 81～120 | 121～180 | 181～240 | 241～300 | 301～360 | 361～420 | 421～460 | 421～460 | 461～500 | 461～500 | 461～500 |

【図８６】

各予告の出現率（はずれのときは通常状態で保留記憶数0、大当りのときは通常状態）
(1)「なし」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計NH 0.34797879
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計NA 0.00040144
(2)「ステップA」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計AH 0.146421393
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計AA 0.000468402
(3)「ステップB」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計BH 0.093106621
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計BA 0.000356966
(4)「ステップC」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計CH 0.003442491
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計CA 6.64359E-05
(5)「ステップD」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計DH 0.007476
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計DA 0.00047
(6)「分岐ステップE, F」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計EH 0.039452981
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計EA 0.000163385
(7)「分岐ステップG, H」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計HH 0.003791919
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計HA 0.000111303
(8)「分岐ステップG, I」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計IH 0.00284238
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計IA 0.000154218

【図８７】

信頼度の計算
(1)「なし」の場合
NH(0.34797879)／(NH(0.34797879)＋(NA(0.00040144))＝0. 115230481

(2)「ステップA」の場合
AH(0.146421393)／(AH(0.146421393)＋AA(0.000468402))＝0. 318880209

(3)「ステップB」の場合
BH(0.093106621)／(BH(0.093106621)＋BA(0.000356966))＝0. 381930149

(4)「ステップC」の場合
CH(0.003442491)／(CH(0.003442491)＋CA(6.64359E-05))＝1. 893339804

(5)「ステップD」の場合
DH(0.007476)／(DH(0.007476)＋DA(0.00047))＝5. 914387

(6)「分岐ステップE, F」の場合
EH(0.039452981)／(EH(0.039452981)＋EA(0.000163385))＝0. 412419178

(7)「分岐ステップG, H」の場合
HH(0.003791919)／(HH(0.003791919)＋HA(0.000111303))＝2. 851565359

(8)「分岐ステップG, I」の場合
IH(0.00284238)／(IH(0.00284238)＋IA(0.000154218))＝5. 14643999

【図８８】

(A)大当り時メール予告選択テーブル

| 擬似連変動回数 | 1回目変動時予告 | 2回目変動時予告 | 3回目変動時予告 | 4回目変動時予告 |
|---|---|---|---|---|
| 擬似連なし | 201A | | | |
| 1回 | 201B | 201C | | |
| 2回 | 201D | 201E | 201F | |
| 3回 | 201G | 201H | 201I | 201J |

(B)リーチはずれ時メール予告選択テーブル

| 擬似連変動回数 | 1回目変動時予告 | 2回目変動時予告 | 3回目変動時予告 | 4回目変動時予告 |
|---|---|---|---|---|
| 擬似連なし | 211A | | | |
| 2回 | 211B | 211C | 211D | |
| 3回 | 211E | 211F | 211G | 211H |

(C)非リーチはずれ時メール予告選択テーブル

| 擬似連変動回数 | 1回目変動時予告 | 2回目変動時予告 | 3回目変動時予告 | 4回目変動時予告 |
|---|---|---|---|---|
| 擬似連なし | 221A | | | |
| 1回 | 221B | 221C | | |

【図８９】

(A)第1メールメッセージ決定テーブル 201A

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～600 |
| CHANCE | 601～770 |
| REACH | 771～890 |
| 激熱 | 891～950 |
| FEVER | 951～965 |
| GOOD LUCK | 966～1009 |

(B)第2メールメッセージ決定テーブル 201B

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～580 |
| CHANCE | 581～850 |
| REACH | |
| 激熱 | 581～950 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 951～1009 |

(C)第3メールメッセージ決定テーブル 201C

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～300 |
| CHANCE | 301～600 |
| REACH | 601～800 |
| 激熱 | 801～880 |
| FEVER | 881～900 |
| GOOD LUCK | 901～1009 |

(D)第4メールメッセージ決定テーブル 201D

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～590 |
| CHANCE | 591～980 |
| REACH | |
| 激熱 | 981～1007 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 1008, 1009 |

(E)第5メールメッセージ決定テーブル 201E

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～500 |
| CHANCE | 501～960 |
| REACH | |
| 激熱 | 961～998 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 999～1009 |

(F)第6メールメッセージ決定テーブル 201F

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～200 |
| CHANCE | 201～600 |
| REACH | 601～810 |
| 激熱 | 811～900 |
| FEVER | 901～930 |
| GOOD LUCK | 931～1009 |

(G)第7メールメッセージ決定テーブル 201G

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～700 |
| CHANCE | 701～980 |
| REACH | |
| 激熱 | 981～1000 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 1001～1009 |

(H)第8メールメッセージ決定テーブル 201H

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～500 |
| CHANCE | 501～960 |
| REACH | |
| 激熱 | 961～1000 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 1001～1009 |

(I)第9メールメッセージ決定テーブル 201I

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～400 |
| CHANCE | 401～900 |
| REACH | |
| 激熱 | 901～980 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 981～1009 |

(J)第10メールメッセージ決定テーブル 201J

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～100 |
| CHANCE | 101～500 |
| REACH | 501～700 |
| 激熱 | 701～900 |
| FEVER | 901～930 |
| GOOD LUCK | 931～1009 |

【図９０】

(A)第1メールメッセージ決定テーブル 211A

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～650 |
| CHANCE | 651～870 |
| REACH | 871～990 |
| 激熱 | 991～998 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 999～1009 |

(B)第2メールメッセージ決定テーブル 211B

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～610 |
| CHANCE | 611～989 |
| REACH | |
| 激熱 | 990～1008 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 1009 |

(C)第3メールメッセージ決定テーブル 211C

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～550 |
| CHANCE | 551～950 |
| REACH | |
| 激熱 | 951～995 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 996～1009 |

(D)第4メールメッセージ決定テーブル 211D

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～300 |
| CHANCE | 301～650 |
| REACH | 651～930 |
| 激熱 | 931～970 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 971～1009 |

(E)第5メールメッセージ決定テーブル 211E

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～700 |
| CHANCE | 701～1000 |
| REACH | |
| 激熱 | 1001～1008 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 1009 |

(F)第6メールメッセージ決定テーブル 211F

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～600 |
| CHANCE | 601～930 |
| REACH | |
| 激熱 | 931～1000 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 1001～1009 |

(G)第7メールメッセージ決定テーブル 211G

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～400 |
| CHANCE | 401～800 |
| REACH | |
| 激熱 | 801～980 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 981～1009 |

(H)第8メールメッセージ決定テーブル 211H

| 予告メッセージ | SR8−4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～200 |
| CHANCE | 201～400 |
| REACH | 401～800 |
| 激熱 | 801～950 |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | 951～1009 |

【図９１】

(A)第1メールメッセージ決定テーブル　221A

| 予告メッセージ | SR8－4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～850 |
| CHANCE | 851～1009 |
| REACH | |
| 激熱 | |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | |

(C)第3メールメッセージ決定テーブル　221C

| 予告メッセージ | SR8－4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～750 |
| CHANCE | 751～1009 |
| REACH | |
| 激熱 | |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | |

(B)第2メールメッセージ決定テーブル　221B

| 予告メッセージ | SR8－4 |
|---|---|
| ・・・ | 1～800 |
| CHANCE | 801～1009 |
| REACH | |
| 激熱 | |
| FEVER | |
| GOOD LUCK | |

【図９２】

(A)大当り時カード予告選択テーブル

| 擬似連変動回数 | 1～4回目変動時予告 |
|---|---|
| 擬似連なし | 203A |
| 1回 | 203B |
| 2回 | 203C |
| 3回 | 203D |

(B)リーチはずれ時カード予告選択テーブル

| 擬似連変動回数 | 1，3，4回目変動時予告 |
|---|---|
| 擬似連なし | 213A |
| 2回 | 213B |
| 3回 | 213C |

(C)非リーチはずれ時カード予告選択テーブル

| 擬似連変動回数 | 1～2回目変動時予告 |
|---|---|
| 擬似連なし | 223A |
| 1回 | 223B |

【図９３】

(A)第1メールメッセージ決定テーブル　203A

| 設定パターン番号 | 1回目予告メッセージ | SR8－5 |
|---|---|---|
| 1－1 | ・・・ | 1～500 |
| 1－2 | CHANCE | 501～920 |
| 1－3 | FEVER | 921～1009 |

(B)第2メールメッセージ決定テーブル　203B

| 設定パターン番号 | 1回目予告メッセージ | 2回目予告メッセージ | SR8－5 |
|---|---|---|---|
| 2－1 | ・・・ | ・・・ | 1～300 |
| 2－2 | ・・・ | CHANCE | 301～550 |
| 2－3 | ・・・ | FEVER | 551～750 |
| 2－4 | CHANCE | CHANCE | 751～900 |
| 2－5 | CHANCE | FEVER | 901～1009 |

(C)第3メールメッセージ決定テーブル　203C

| 設定パターン番号 | 1回目予告メッセージ | 2回目予告メッセージ | 3回目予告メッセージ | SR8－5 |
|---|---|---|---|---|
| 3－1 | ・・・ | ・・・ | ・・・ | 1～200 |
| 3－2 | ・・・ | ・・・ | CHANCE | 201～380 |
| 3－3 | ・・・ | ・・・ | FEVER | 381～540 |
| 3－4 | ・・・ | CHANCE | CHANCE | 541～680 |
| 3－5 | ・・・ | CHANCE | FEVER | 681～800 |
| 3－6 | CHANCE | CHANCE | CHANCE | 801～910 |
| 3－7 | CHANCE | CHANCE | FEVER | 911～1009 |

(D)第4メールメッセージ決定テーブル　203D

| 設定パターン番号 | 1回目予告メッセージ | 2回目予告メッセージ | 3回目予告メッセージ | 4回目予告メッセージ | SR8－5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4－1 | ・・・ | ・・・ | ・・・ | ・・・ | 1～100 |
| 4－2 | ・・・ | ・・・ | ・・・ | CHANCE | 101～300 |
| 4－3 | ・・・ | ・・・ | ・・・ | FEVER | 301～400 |
| 4－4 | ・・・ | ・・・ | CHANCE | CHANCE | 401～500 |
| 4－5 | ・・・ | ・・・ | CHANCE | FEVER | 501～600 |
| 4－6 | ・・・ | CHANCE | CHANCE | CHANCE | 601～700 |
| 4－7 | ・・・ | CHANCE | CHANCE | FEVER | 701～800 |
| 4－8 | CHANCE | CHANCE | CHANCE | CHANCE | 801～920 |
| 4－9 | CHANCE | CHANCE | CHANCE | FEVER | 921～1009 |

【図９４】

(A)第1メールメッセージ決定テーブル　213A

| 設定パターン番号 | 1回目予告メッセージ | SR8－5 |
|---|---|---|
| 5－1 | ・・・ | 1～800 |
| 5－2 | CHANCE | 801～1009 |

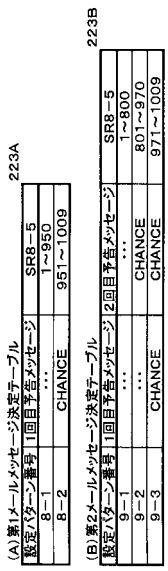
(B)第2メールメッセージ決定テーブル　213B

| 設定パターン番号 | 1回目予告メッセージ | 2回目予告メッセージ | 3回目予告メッセージ | SR8－5 |
|---|---|---|---|---|
| 6－1 | ・・・ | ・・・ | ・・・ | 1～400 |
| 6－2 | ・・・ | ・・・ | CHANCE | 401～650 |
| 6－3 | ・・・ | CHANCE | CHANCE | 651～870 |
| 6－4 | CHANCE | CHANCE | CHANCE | 871～1009 |

(C)第3メールメッセージ決定テーブル　213C

| 設定パターン番号 | 1回目予告メッセージ | 2回目予告メッセージ | 3回目予告メッセージ | 4回目予告メッセージ | SR8－5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 7－1 | ・・・ | ・・・ | ・・・ | ・・・ | 1～300 |
| 7－2 | ・・・ | ・・・ | ・・・ | CHANCE | 301～500 |
| 7－3 | ・・・ | ・・・ | CHANCE | CHANCE | 501～700 |
| 7－4 | ・・・ | CHANCE | CHANCE | CHANCE | 701～900 |
| 7－5 | CHANCE | CHANCE | CHANCE | CHANCE | 901～1009 |

【図９５】



(A)第1メールメッセージ決定テーブル　223A

| 設定パターン番号 | 1回目予告メッセージ | SR8−5 |
|---|---|---|
| 8−1 | ・・・ | 1〜950 |
| 8−2 | CHANCE | 951〜1009 |

(B)第2メールメッセージ決定テーブル　223B

| 設定パターン番号 | 1回目予告メッセージ | 2回目予告メッセージ | SR8−5 |
|---|---|---|---|
| 9−1 | ・・・ | ・・・ | 1〜800 |
| 9−2 | ・・・ | CHANCE | 801〜970 |
| 9−3 | CHANCE | CHANCE | 971〜1009 |

【図９６】

はずれのとき

| 第2ステップアップ | 割振 | |
|---|---|---|
| なし | 70 | |
| K | 20 | |
| K→L | 7 | |
| K→L→M | 3 | 100 |

大当りのとき

| 第2ステップアップ | 割振 | |
|---|---|---|
| なし | 40 | |
| K | 20 | |
| K→L | 20 | |
| K→L→M | 20 | 100 |

【図９７】

| | 予告なし | X | X→Y | X→Y→Z | X→Z |
|---|---|---|---|---|---|
| 非リーチ・イントロ除く PA1−6以外の非リーチ変動 | 1〜500 | 501〜570 | 571〜600 | | |
| 非リーチ・イントロ PA1−6 | | | | 1〜595 | 596〜600 |
| リーチ外れ・イントロ除く | 1〜200 | 201〜400 | 401〜600 | | |
| リーチ外れ・イントロ | | | | 1〜580 | 581〜600 |
| リーチ当り・イントロ除く | 1〜50 | 51〜300 | 301〜600 | | |
| リーチ当り・イントロ | | | | 1〜500 | 501〜600 |

【図９８】

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 |

演出羽根役物予告(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 |

演出羽根役物予告(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９９】

(A)第1ミニキャラ予告設定テーブル

| はずれ・大当り | なし | 出現 |
|---|---|---|
| はずれ | 1～150 | 151～200 |
| 大当り | 1～50 | 51～200 |

(B)第2ミニキャラ予告設定テーブル

| 発展チャンス目の有無 | なし | 出現 |
|---|---|---|
| 変動パターンが発展チャンス目以外 | 1～150 | 151～200 |
| 変動パターンが発展チャンス目 | 1～50 | 51～200 |

(C)第3ミニキャラ予告設定テーブル

| 擬似連の有無 | なし | 出現 |
|---|---|---|
| 変動パターンが擬似連以外 | 1～150 | 151～200 |
| 変動パターンが擬似連 | 1～50 | 51～200 |

(D)第4ミニキャラ予告設定テーブル

| 大当り種別 | なし | 出現 |
|---|---|---|
| 確変大当り時 | 1～150 | 151～200 |
| 通常大当り時 | 1～200 | |
| はずれ時 | 1～150 | 151～200 |

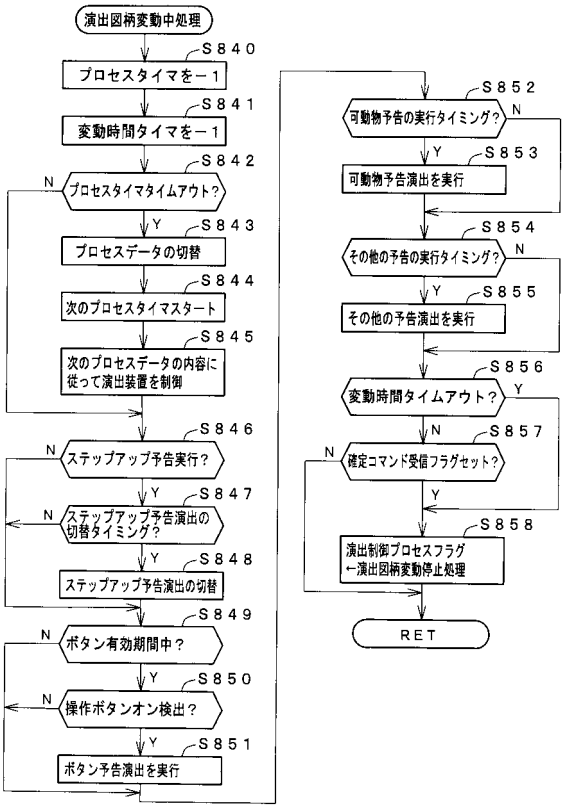
(E)第5ミニキャラ予告設定テーブル

| 滑りの有無 | なし | 出現 | プレミア出現 |
|---|---|---|---|
| 変動パターンが滑り以外 | 1～150 | 151～200 | |
| 変動パターンが滑りはずれ | 1～50 | 51～200 | |
| 変動パターンが滑り大当り | 1～49 | 50～199 | 200 |

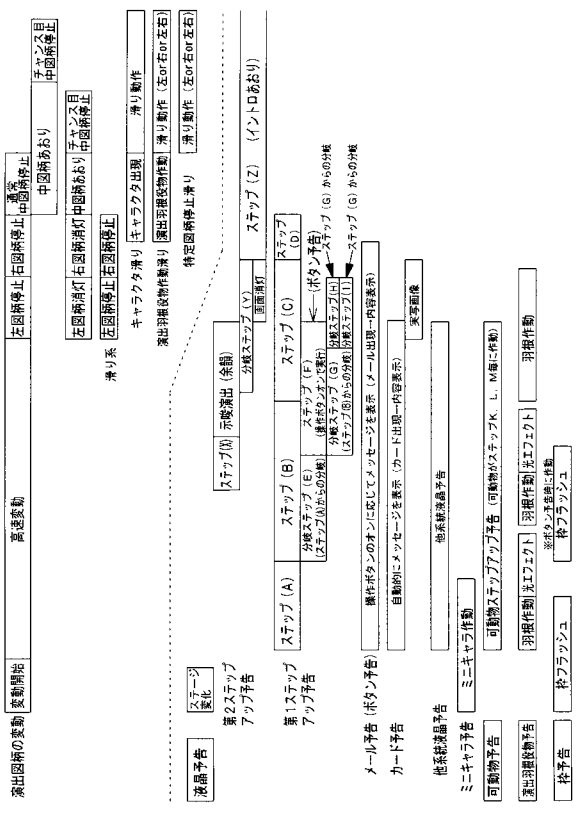
(F)第6ミニキャラ予告設定テーブル

| イントロの有無 | なし | 出現 |
|---|---|---|
| 変動パターンがイントロ以外 | 1～150 | 151～200 |
| 変動パターンがイントロ(第2ステップアップ出現率100%) | 1～50 | 51～200 |

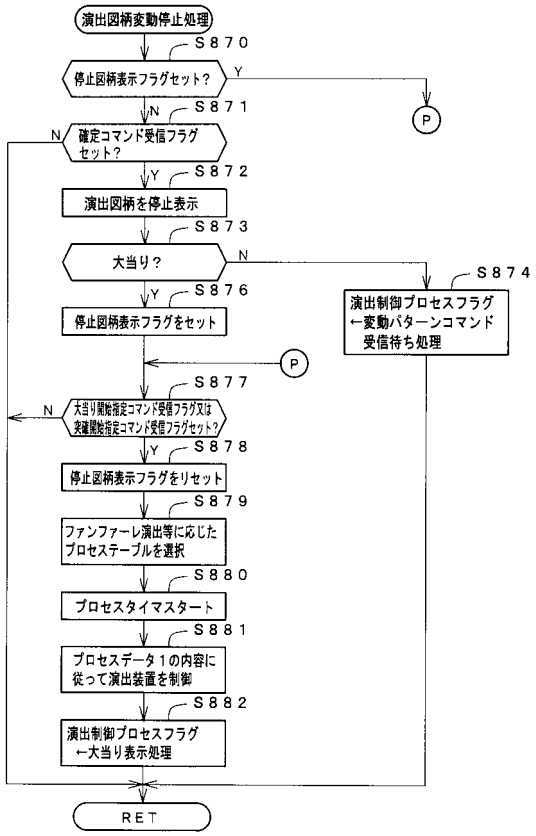
【図１００】



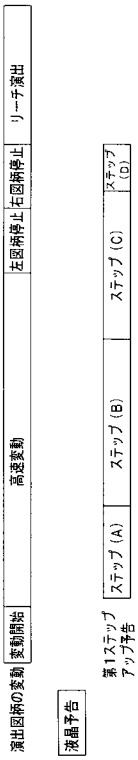

【図１０１】



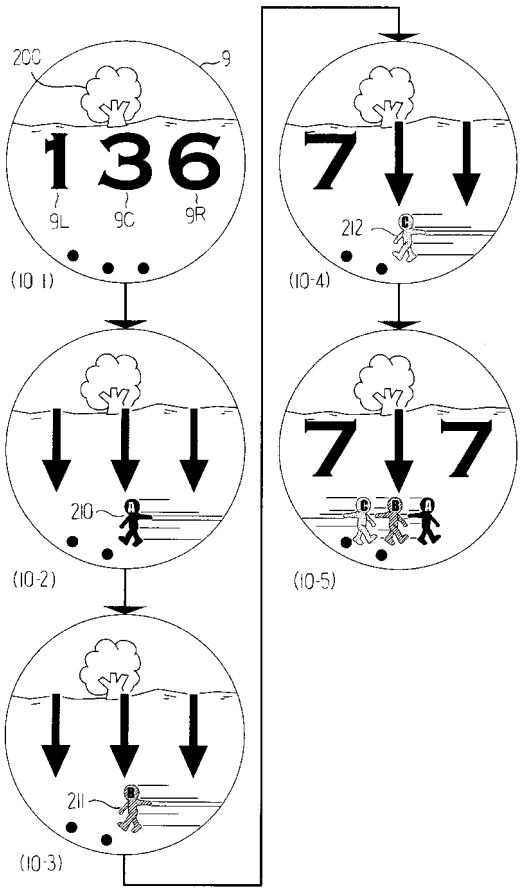

【図１０２】



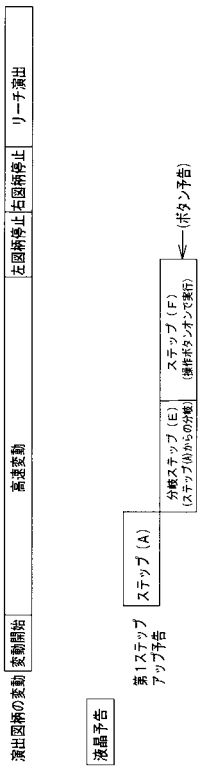
【図１０３】



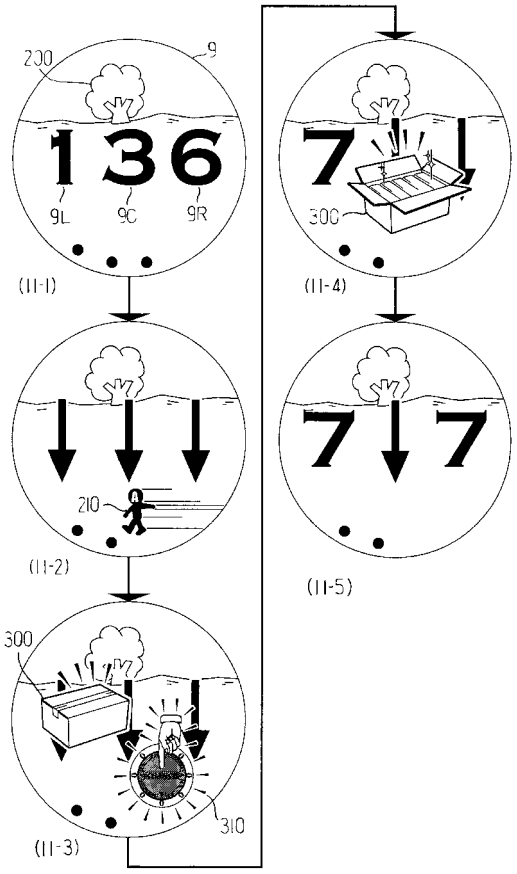

【図１０４】



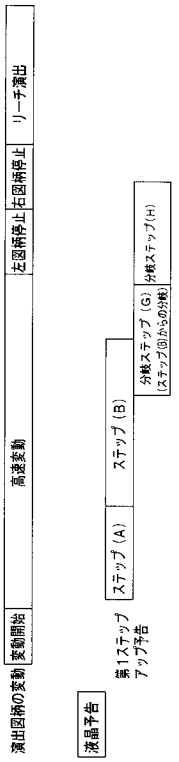

【図１０５】



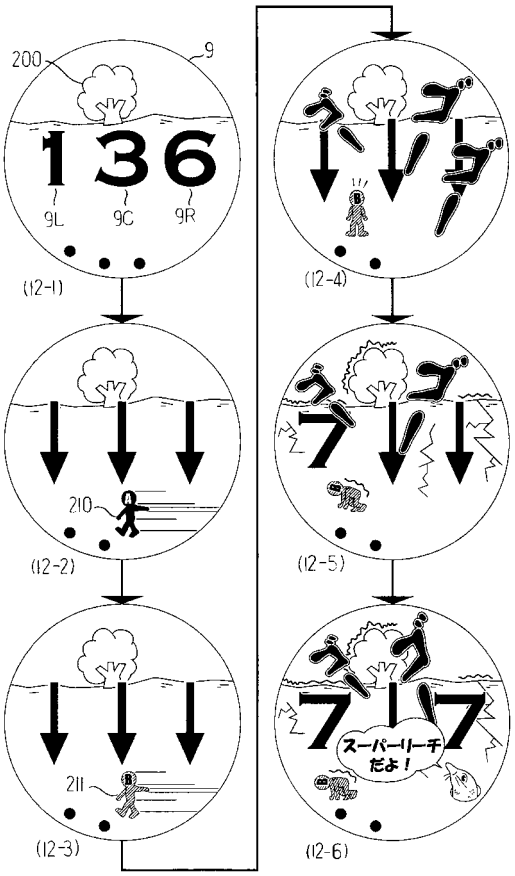

【図１０６】



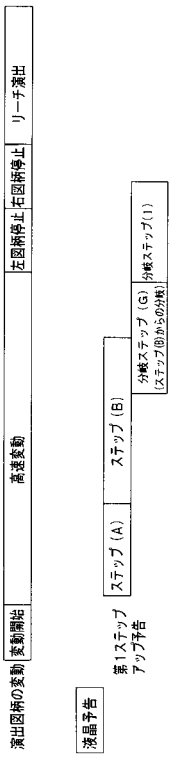
【図１０７】



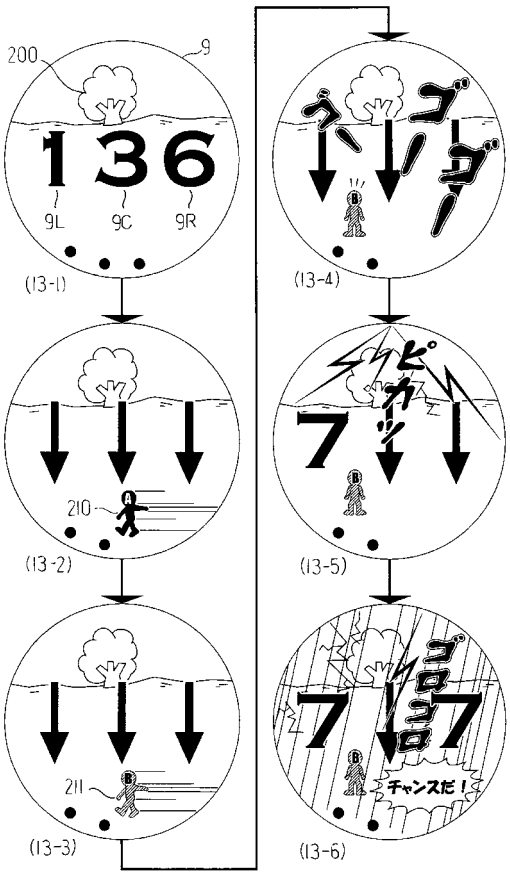

【図１０８】



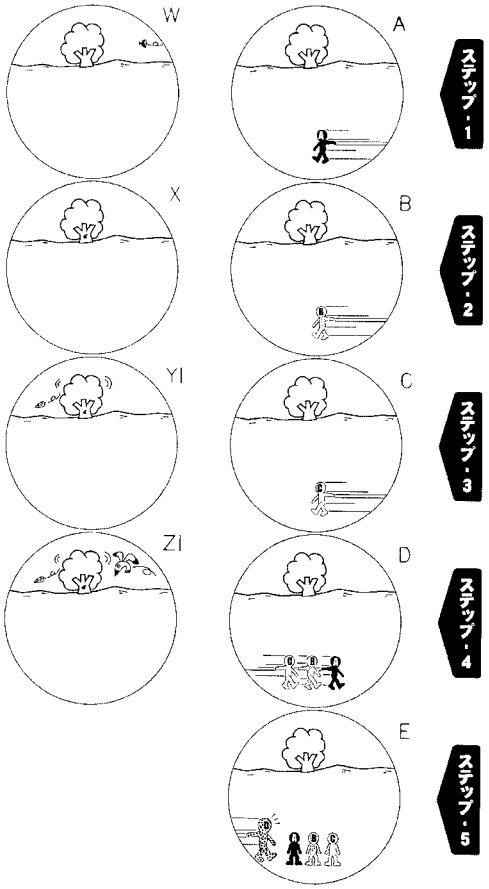

【図１０９】



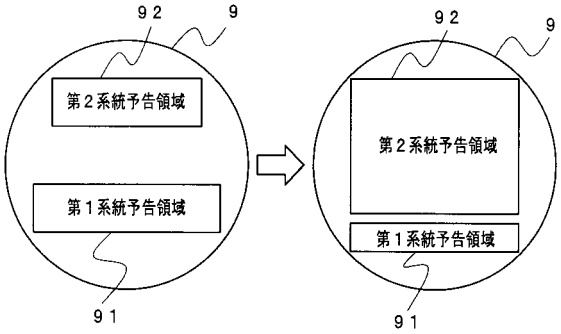

【図１１０】



【図１１１】



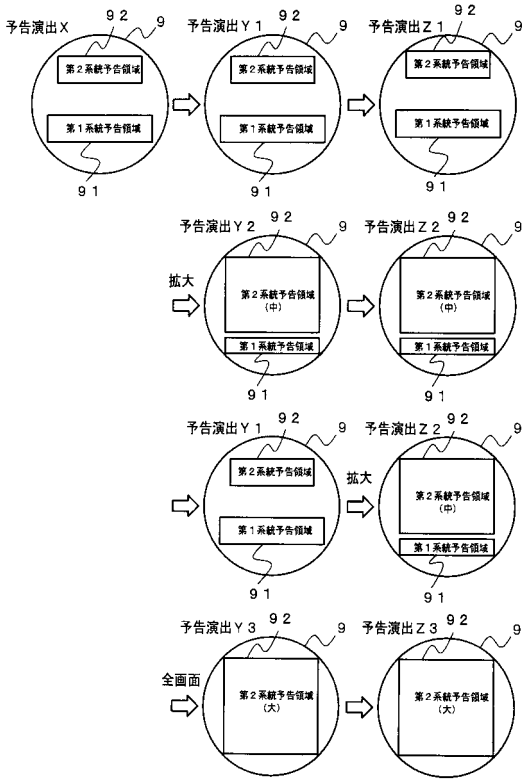

【図１１２】



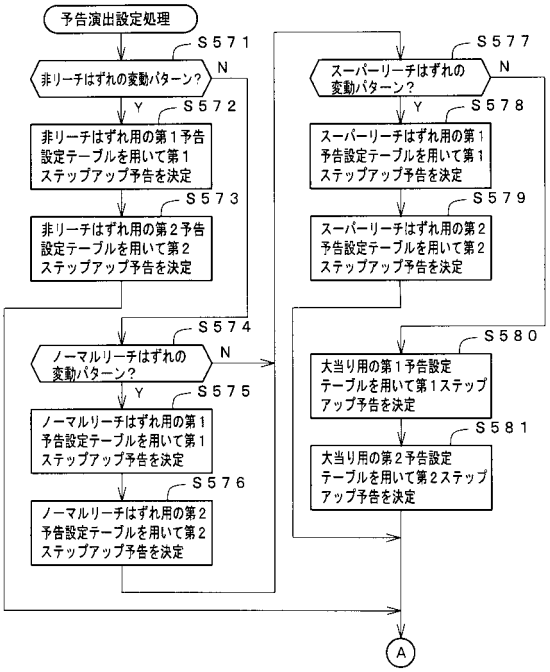

【図１１３】

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

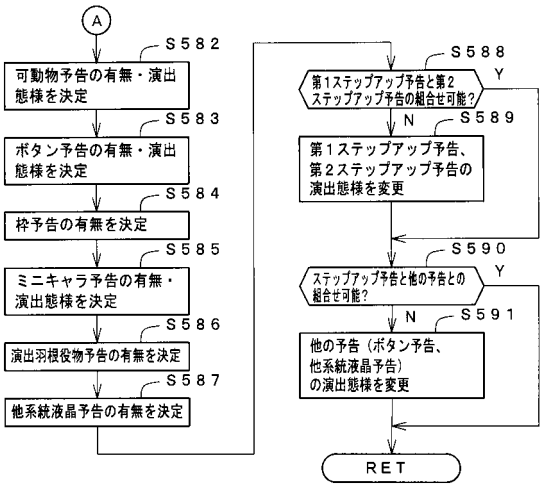
【図１１４】



【図１１５】




【図１１６】




【図１１７】

非リーチはずれのとき

| 第1ステップアップ | 割振 |
|---|---|
| なし | 80 |
| A | 15 |
| A→B | 5 |
| A→B→C | 0 |
| A→B→C→D | 0 |
| A→B→C→D→E | 0 |
| | 100 |

ノーマルリーチはずれのとき

| 第1ステップアップ | 割振 |
|---|---|
| なし | 70 |
| A | 15 |
| A→B | 10 |
| A→B→C | 5 |
| A→B→C→D | 0 |
| A→B→C→D→E | 0 |
| | 100 |

スーパーリーチはずれのとき

| 第1ステップアップ | 割振 |
|---|---|
| なし | 40 |
| A | 15 |
| A→B | 15 |
| A→B→C | 10 |
| A→B→C→D | 10 |
| A→B→C→D→E | 10 |
| | 100 |

大当りのとき

| 第1ステップアップ | 割振 |
|---|---|
| なし | 10 |
| A | 15 |
| A→B | 15 |
| A→B→C | 20 |
| A→B→C→D | 20 |
| A→B→C→D→E | 20 |
| | 100 |

【図１１８】

非リーチはずれのとき

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

ノーマルリーチはずれのとき

| 第2ステップアップ | 割振 |
|---|---|
| なし | 10 |
| W | 50 |
| W→X | 10 |
| W→X→Y1 | 7 |
| W→X→Y2 | 5 |
| W→X→Y3 | 5 |
| W→X→Y1→Z1 | 3 |
| W→X→Y2→Z2 | 2 |
| W→X→Y1→Z2 | 2 |
| W→X→Y3→Z3 | 2 |
| W→X→Y1→Z3 | 2 |
| W→X→Y2→Z3 | 2 |
| | 100 |

スーパーリーチはずれのとき

| 第2ステップアップ | 割振 |
|---|---|
| なし | 5 |
| W | 20 |
| W→X | 15 |
| W→X→Y1 | 10 |
| W→X→Y2 | 10 |
| W→X→Y3 | 10 |
| W→X→Y1→Z1 | 5 |
| W→X→Y2→Z2 | 5 |
| W→X→Y1→Z2 | 5 |
| W→X→Y3→Z3 | 5 |
| W→X→Y1→Z3 | 5 |
| W→X→Y2→Z3 | 5 |
| | 100 |

大当りのとき

| 第2ステップアップ | 割振 |
|---|---|
| なし | 2 |
| W | 5 |
| W→X | 5 |
| W→X→Y1 | 8 |
| W→X→Y2 | 10 |
| W→X→Y3 | 10 |
| W→X→Y1→Z1 | 10 |
| W→X→Y2→Z2 | 10 |
| W→X→Y1→Z2 | 10 |
| W→X→Y3→Z3 | 10 |
| W→X→Y1→Z3 | 10 |
| W→X→Y2→Z3 | 10 |
| | 100 |

【図１１９】

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１２０】

ボタン予告(はずれのとき)

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

50

ボタン予告(大当りのとき)

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

50

【図１２１】

枠(ランプ)予告(はずれのとき)

| 枠予告演出態様 | 割振 |
|---|---|
| なし | 45 |
| 枠予告演出実行 | 5 |

50

枠(ランプ)予告(大当りのとき)

| 枠予告演出態様 | 割振 |
|---|---|
| なし | 40 |
| 枠予告演出実行 | 10 |

50

ミニキャラ予告(はずれのとき)

| 枠予告演出態様 | 割振 |
|---|---|
| なし | 10 |
| ミニキャラ予告演出実行 | 40 |

50

ミニキャラ予告(大当りのとき)

| 枠予告演出態様 | 割振 |
|---|---|
| なし | 5 |
| ミニキャラ予告演出実行 | 45 |

50

演出羽根役物予告(はずれのとき)

| 演出羽根役物予告演出態様 | 割振 |
|---|---|
| なし | 47 |
| 演出羽根役物予告演出実行 | 3 |

50

演出羽根役物予告(大当りのとき)

| 演出羽根役物予告演出態様 | 割振 |
|---|---|
| なし | 40 |
| 演出羽根役物予告演出実行 | 10 |

50

他系統液晶予告(はずれのとき)

| 他系統液晶予告演出態様 | 割振 |
|---|---|
| なし | 48 |
| 他系統液晶予告演出実行 | 2 |

50

他系統液晶予告(大当りのとき)

| 他系統液晶予告演出態様 | 割振 |
|---|---|
| なし | 40 |
| 他系統液晶予告演出実行 | 10 |

50

【図１２２】

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<br>ボタン予告<br>他系統液晶予告 |
|---|---|---|---|
| なし | なし | 可能 | |
| A | なし | 可能 | |
| A→B | なし | 可能 | |
| A→B→C | なし | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D | なし | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D→E | なし | 可能 | 他系統不可能 |
| なし | W | 可能 | |
| A | W | 可能 | |
| A→B | W | 可能 | |
| A→B→C | W | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D | W | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D→E | W | 可能 | 他系統不可能 |
| なし | W→X | 可能 | |
| A | W→X | 可能 | |
| A→B | W→X | 可能 | |
| A→B→C | W→X | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D | W→X | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D→E | W→X | 可能 | 他系統不可能 |

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図１２３】

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<br>ボタン予告<br>他系統液晶予告 |
|---|---|---|---|
| なし | W→X→Y1 | 可能 | 他系統不可能 |
| A | W→X→Y1 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B | W→X→Y1 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C | W→X→Y1 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D | W→X→Y1 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D→E | W→X→Y1 | 可能 | 他系統不可能 |
| なし | W→X→Y2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A | W→X→Y2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B | W→X→Y2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C | W→X→Y2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D | W→X→Y2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D→E | W→X→Y2 | 可能 | 他系統不可能 |
| なし | W→X→Y3 | 可能 | ボタン(遅)、他系統不可能 |
| A | W→X→Y3 | 可能 | ボタン(遅)、他系統不可能 |
| A→B | W→X→Y3 | 可能 | ボタン(遅)、他系統不可能 |
| A→B→C | W→X→Y3 | 不可能 | ボタン(遅)、他系統不可能 |
| A→B→C→D | W→X→Y3 | 不可能 | ボタン(遅)、他系統不可能 |
| A→B→C→D→E | W→X→Y3 | 不可能 | ボタン(遅)、他系統不可能 |

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図１２４】

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<br>ボタン予告<br>他系統液晶予告 |
|---|---|---|---|
| なし | W→X→Y1→Z1 | 可能 | 他系統不可能 |
| A | W→X→Y1→Z1 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B | W→X→Y1→Z1 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C | W→X→Y1→Z1 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D | W→X→Y1→Z1 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D→E | W→X→Y1→Z1 | 可能 | 他系統不可能 |
| なし | W→X→Y2→Z2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A | W→X→Y2→Z2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B | W→X→Y2→Z2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C | W→X→Y2→Z2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D | W→X→Y2→Z2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D→E | W→X→Y2→Z2 | 可能 | 他系統不可能 |
| なし | W→X→Y1→Z2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A | W→X→Y1→Z2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B | W→X→Y1→Z2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C | W→X→Y1→Z2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D | W→X→Y1→Z2 | 可能 | 他系統不可能 |
| A→B→C→D→E | W→X→Y1→Z2 | 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

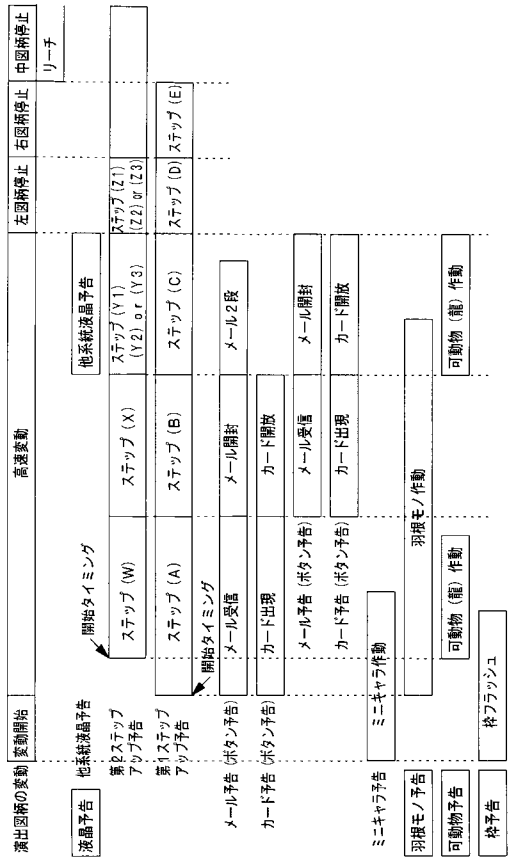
【図１２５】

予告の組合せの可否(4)

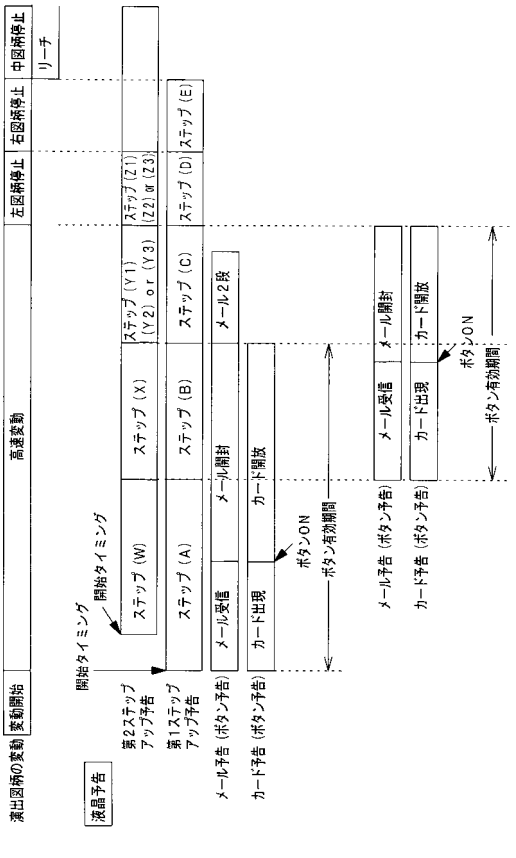
| 第1ステップアップ予告 | 第2ステップアップ予告 | 組合せ | 可動物予告<br>ボタン予告<br>他系統液晶予告 |
|---|---|---|---|
| なし | W→X→Y3→Z3 | 可能 | ボタン(遅)、他系統不可能 |
| A | W→X→Y3→Z3 | 可能 | ボタン(遅)、他系統不可能 |
| A→B | W→X→Y3→Z3 | 可能 | ボタン(遅)、他系統不可能 |
| A→B→C | W→X→Y3→Z3 | 不可能 | ボタン(遅)、他系統不可能 |
| A→B→C→D | W→X→Y3→Z3 | 不可能 | ボタン(遅)、他系統不可能 |
| A→B→C→D→E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

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

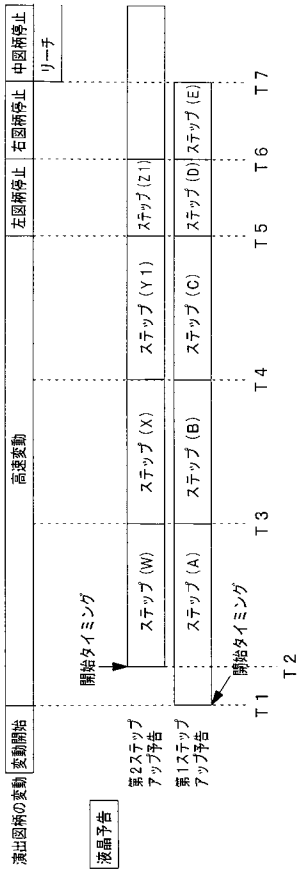
【図１２６】



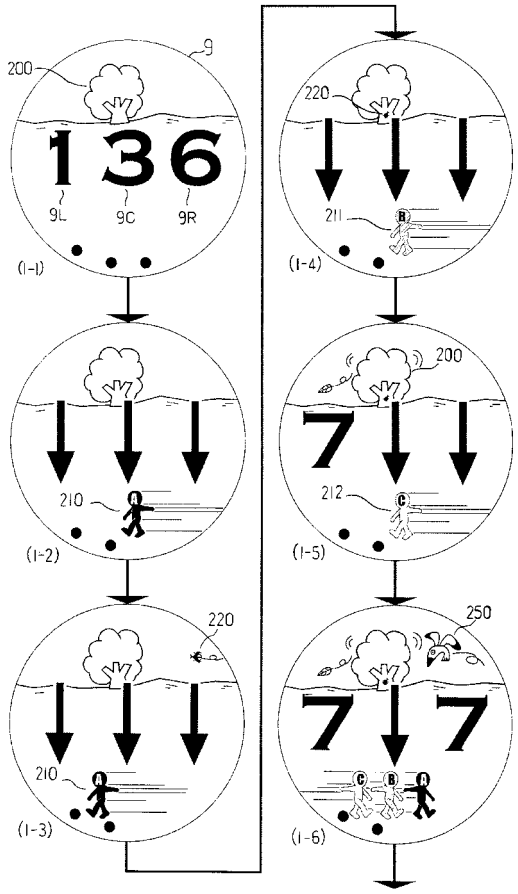

【図１２７】



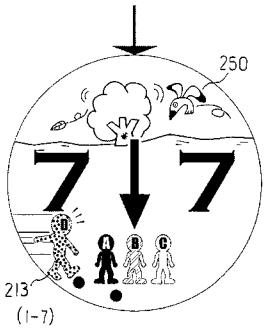
【図１２８】



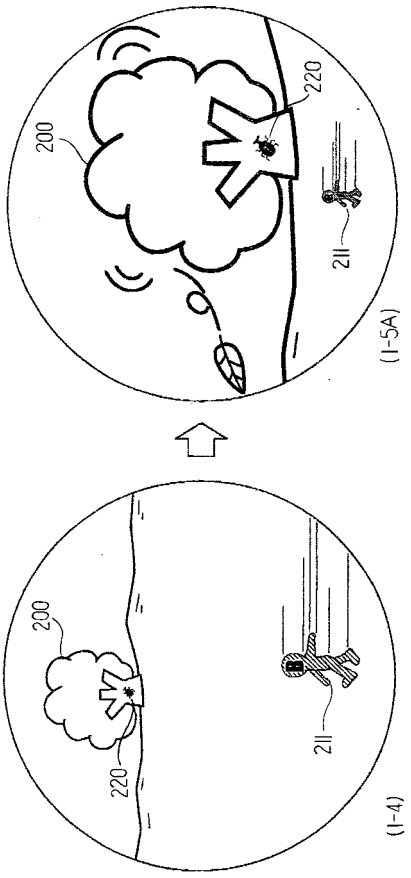

【図１２９】



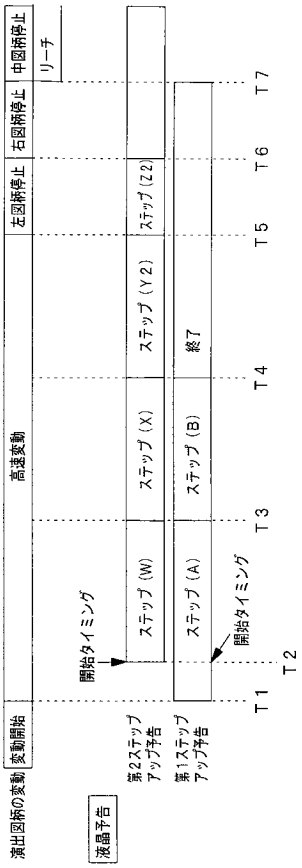

【図１３０】



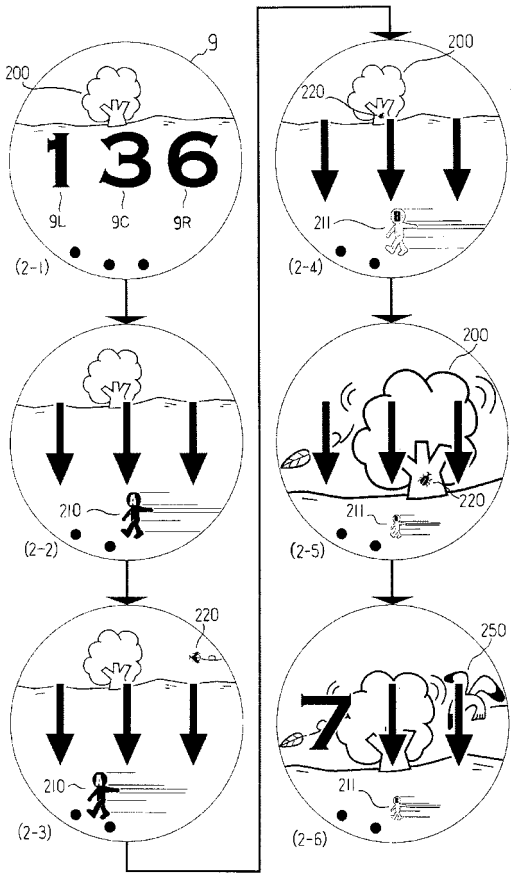

【図１３１】



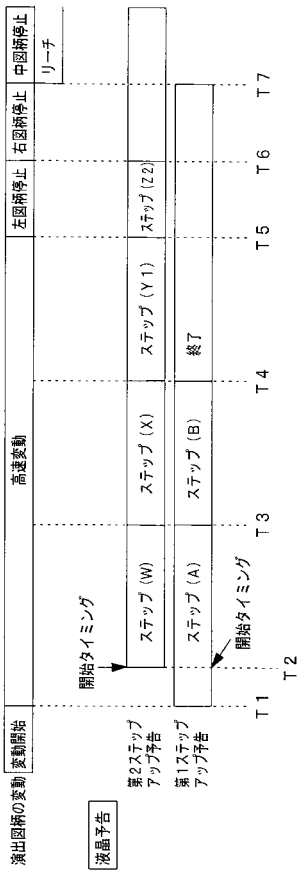
【図１３２】



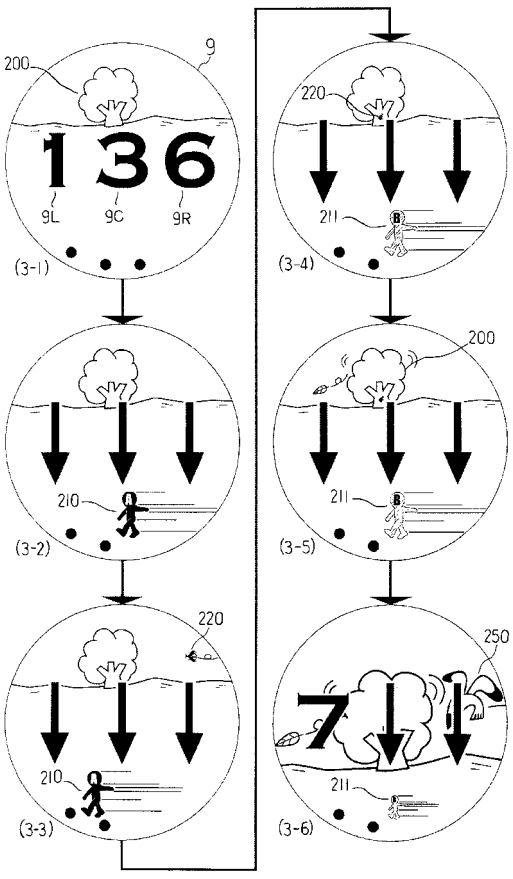

【図１３３】



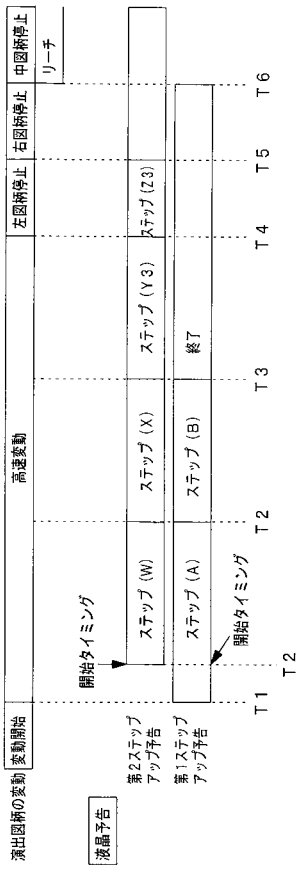

【図１３４】



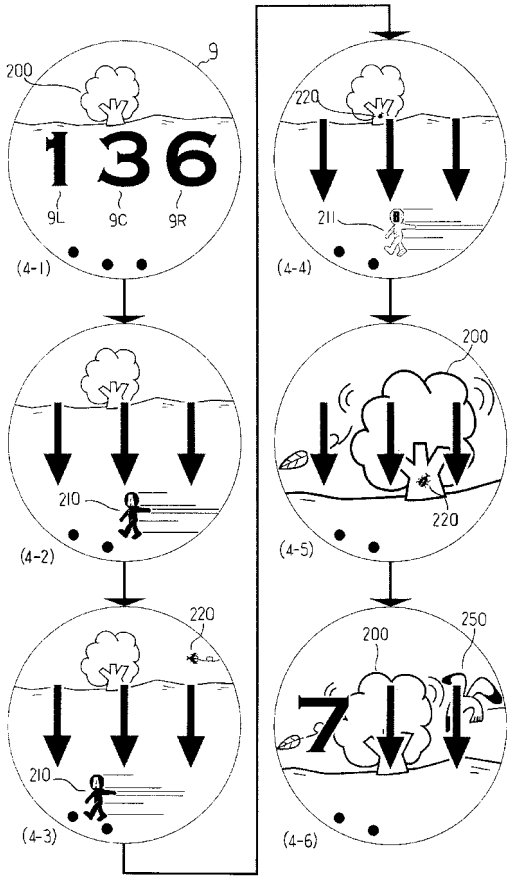

【図１３５】



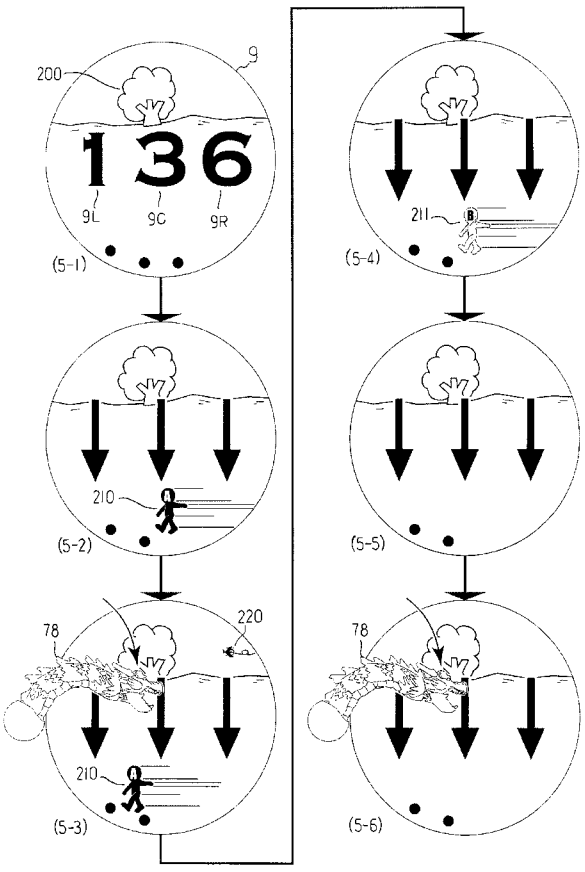
【図１３６】



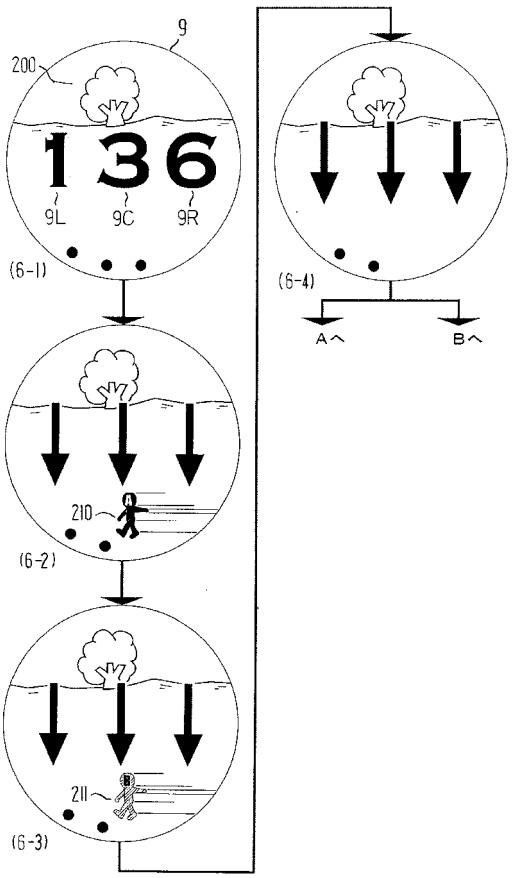

【図１３７】



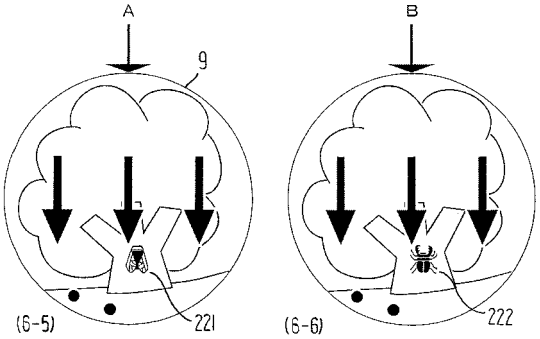

【図１３８】



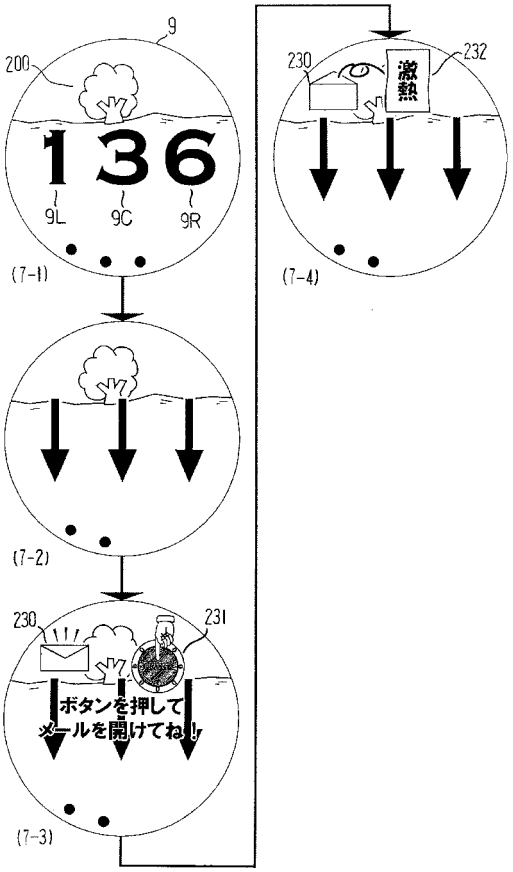

【図１３９】



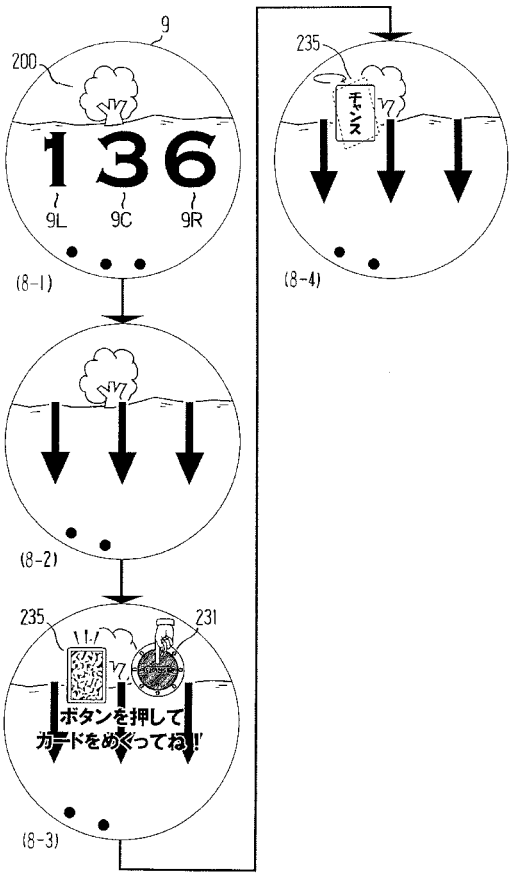
【図１４０】




【図１４１】




【図１４２】




【図１４３】

非リーチはずれのとき

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

ノーマルリーチはずれのとき

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

スーパーリーチはずれのとき

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

大当りのとき

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

【図１４４】

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１４５】

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<br>ボタン予告<br>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１４６】

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<br>ボタン予告<br>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１４７】

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<br>ボタン予告<br>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１４８】

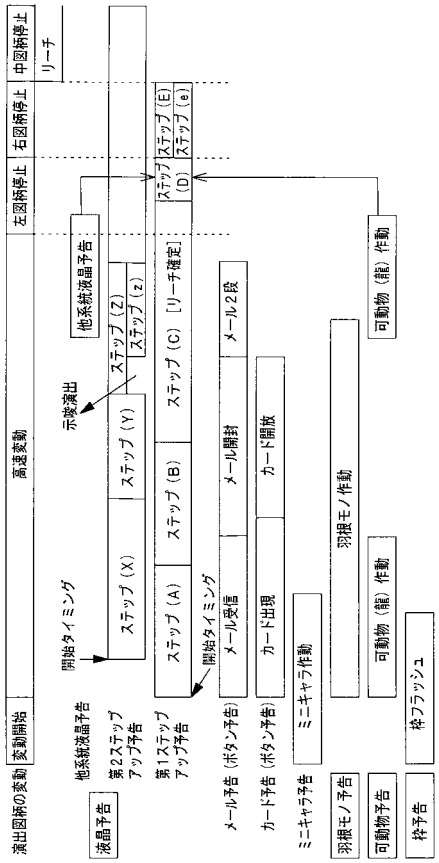
予告の組合せの可否(4)

| 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<br>ボタン予告<br>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 |

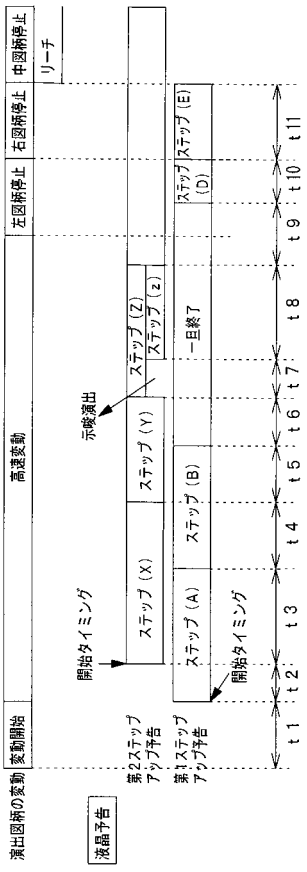
「X→Y」は余韻ありで終了
「X→Y→Z」は余韻なしで発展
「X→Y→z」は余韻ありで発展

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

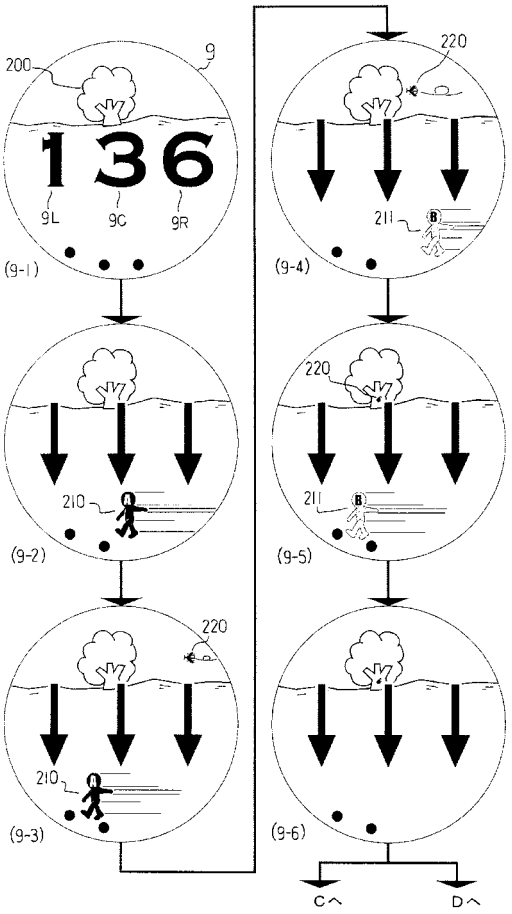
【図１４９】



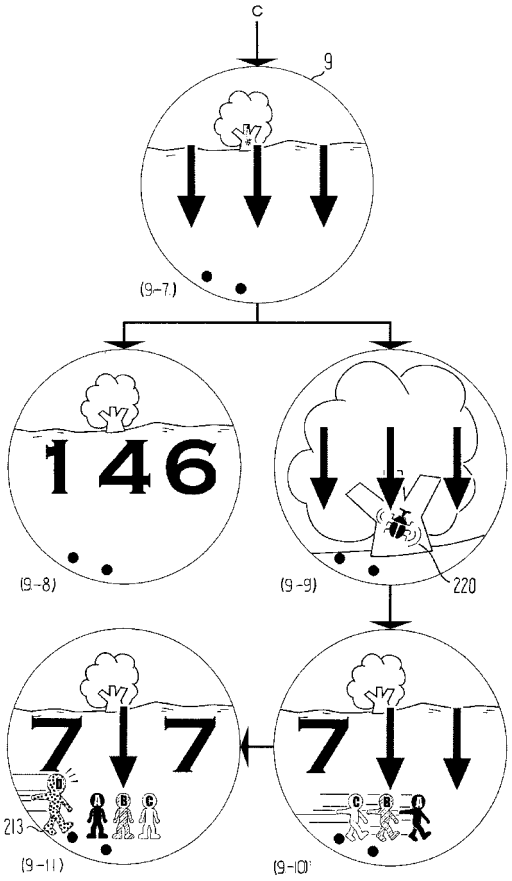

【図１５０】



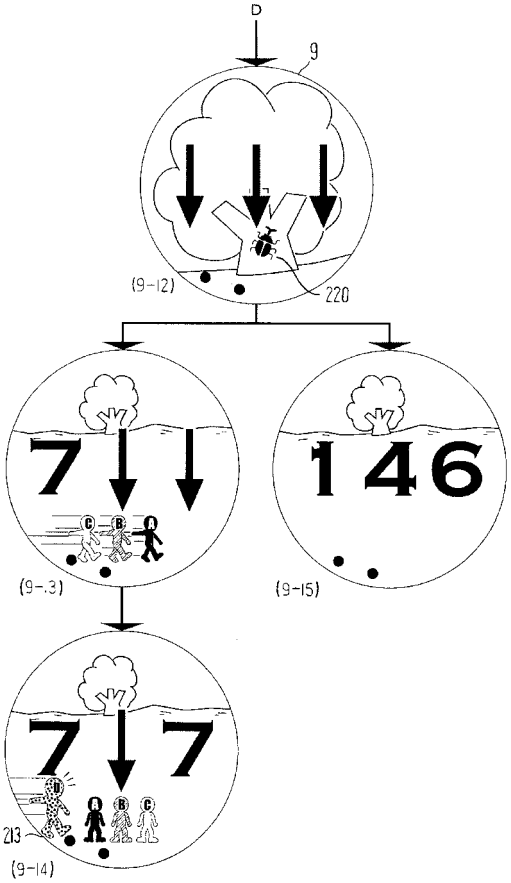

【図１５１】



【図１５２】




【図１５３】




【図１５４】

非リーチはずれのとき(1)

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

77

【図１５５】

非リーチはずれのとき(2)

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

23 合計100

【図１５６】

ノーマルリーチはずれのとき(1)

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

62

【図１５７】

ノーマルリーチはずれのとき(2)

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

38 合計100

【図１５８】

スーパーリーチはずれ・大当りのとき(1)

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

53

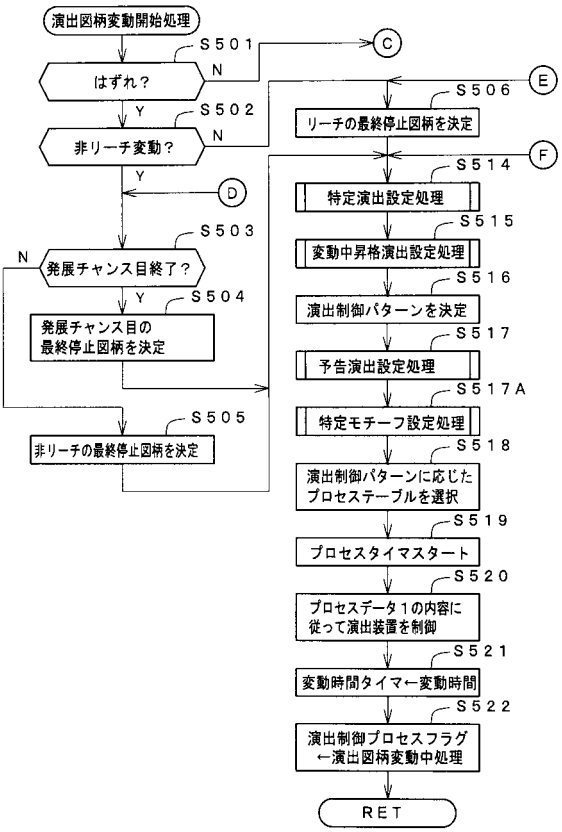
【図１５９】

スーパーリーチはずれ・大当りのとき(2)

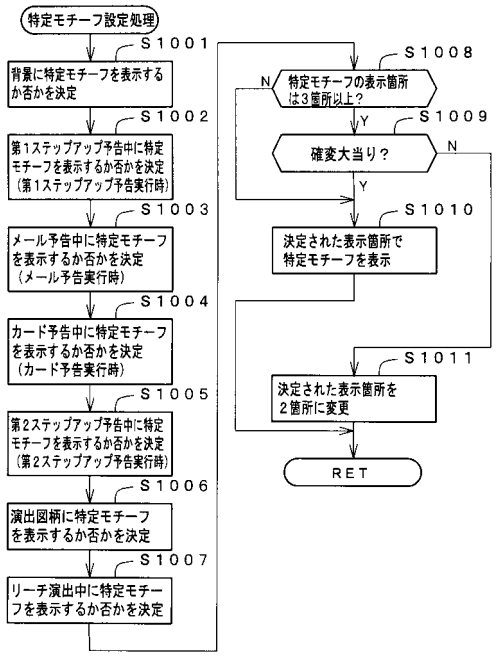
| 第1ステップアップ予告 | 第2ステップアップ予告 | 割振 |
|---|---|---|
| なし | W→X→Y1→Z1 | 1 |
| A | W→X→Y1→Z1 | 1 |
| A→B | W→X→Y1→Z1 | 1 |
| A→B→C | W→X→Y1→Z1 | 2 |
| A→B→C→D | W→X→Y1→Z1 | 2 |
| A→B→C→D→E | W→X→Y1→Z1 | 2 |
| なし | W→X→Y2→Z1 | 1 |
| A | W→X→Y2→Z1 | 1 |
| A→B | W→X→Y2→Z1 | 1 |
| A→B→C | W→X→Y2→Z1 | 2 |
| A→B→C→D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

47 合計100

【図１６０】




【図１６１】




【図１６２】

背景に特定モチーフを表示するか否か

| | 非表示 | 表示 |
|---|---|---|
| 大当り | 1～70 | 71～100 |
| はずれ | 1～99 | 100 |

なお、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、
第2ステップアップ予告、演出図柄、リーチ演出で
特定モチーフを表示するか否かも同様のテーブルを使用

フロントページの続き

審査官　土屋　保光

(56)参考文献　特開２００７－０２９２２３（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－２４６９０６（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－３４６２２８（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－１１６００８（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－０８０９３０（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－０４２８６８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２