

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5192575号

(P5192575)

(45) 発行日 平成25年5月8日 (2013.5.8)

(24) 登録日 平成25年2月8日 (2013.2.8)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 O 4 D

請求項の数 1 (全 159 頁)

(21) 出願番号 特願2011-197327 (P2011-197327)
 (22) 出願日 平成23年9月9日 (2011.9.9)
 (62) 分割の表示 特願2010-94248 (P2010-94248)
 の分割
 原出願日 平成20年2月18日 (2008.2.18)
 (65) 公開番号 特開2012-5877 (P2012-5877A)
 (43) 公開日 平成24年1月12日 (2012.1.12)
 審査請求日 平成23年9月9日 (2011.9.9)

(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 110001195
 特許業務法人深見特許事務所
 (72) 発明者 中島 和俊
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内

審査官 ▲吉▼川 康史

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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示する変動表示部を備え、該変動表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予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、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記特定遊技状態に制御するか否かを、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、

該事前決定手段による決定に基づいて、前記変動表示部において、識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に変動表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する再変動表示を行なう再変動表示パターンを含む予め定められた複数種類の識別情報の変動表示パターンの中から1つの変動表示パターンを選択する変動表示パターン選択手段と、

該変動表示パターン選択手段が選択した変動表示パターンに基づいて、識別情報の変動表示を実行する変動表示実行手段と、

前記変動表示パターン選択手段により前記再変動表示パターンが選択されたときの識別情報の変動表示において、前記特定遊技状態となることを予告する予告演出を実行可能な状態とするか否かを選択するとともに、前記予告演出を実行するときの予告演出態様を複数種類の予告演出態様の中から選択する予告演出選択手段と、

該予告演出選択手段により前記予告演出を実行可能な状態とする選択がされたときに、

10

20

前記複数種類の予告演出態様の中から第1の予告演出態様が選択されたときには、前記再変動表示パターンで実行される変動表示中において前記操作手段が操作されたことを条件として、選択された第1の予告演出態様で予告演出を実行し、前記複数種類の予告演出態様の中から第2の予告演出態様が選択されたときには、前記再変動表示パターンで実行される変動表示中において、選択された第2の予告演出態様で予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、

前記第2の予告演出態様で実行される予告演出は、前記再変動表示パターンでの各再変動において第1段階の予告ステップから複数段階のうちいずれの段階の予告ステップまで予告ステップを発展させるかが選択されるステップアップ予告演出であり、

前記予告演出選択手段は、前記変動表示パターン選択手段により選択された前記再変動表示パターンで実行される再変動の回数に応じて、前記複数種類の予告演出態様を異なる選択割合で選択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、パチンコ遊技機、コイン遊技機、および、スロットマシン等の遊技機に関し、特に、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示する変動表示部を備え、該変動表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予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に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、たとえば、パチンコ遊技機のように、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示する変動表示部（たとえば、画像表示装置）を備え、変動表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（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（大当り遊技状態）に制御するものがあつた。

【0003】

このような遊技機としては、変動表示部において、識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定表示結果となる識別情報をすべての変動表示部で仮停止させた後にすべての変動表示部で変動表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する再変動表示の演出を行なうことができるように構成された遊技機がある。

【0004】

このような再変動表示の演出を行なう遊技機としては、再変動表示を行なわない場合よりも再変動表示を行なう場合の方が特定遊技状態となる確率が高くなり、しかも再変動表示の回数が多いほど特定遊技状態となる確率が高くなるように、特定遊技状態となる確率に応じて、再変動表示を行なうか否かの決定、および、再変動表示を行なう回数の決定がされるものがあつた（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2007-21094号公報（段落番号0088）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、特定遊技状態となる確率に応じて再変動表示を行なう回数を決定する従来の遊技機では、変動表示中における遊技者の意識が、何回再変動表示が行なわれるかを確認することに集中しがちとなる。したがって、このような従来の遊技機では、変動表示における遊技の演出が遊技者にとって単調なものに感じられるようになり、遊技の興味が低下するおそれがあつた。

10

20

30

40

50

【0007】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、再変動表示に関する演出の面白みを向上させ、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報(演出図柄)を変動表示する変動表示部(演出表示装置9)を備え、該変動表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果(大当たり図柄)となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

10

遊技者が操作可能な操作手段(操作ボタン30)と、

前記特定遊技状態に制御するか否かを、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(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図35のS61)と、

該事前決定手段による決定に基づいて、前記変動表示部において、識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に変動表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する再変動表示を行なう再変動表示パターン(擬似連の演出を含む変動パターン)を含む予め定められた複数種類の識別情報の変動表示パターン(変動パターン)の中から1つの変動表示パターンを選択する変動表示パターン選択手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図36のS101～S105)と、

20

該変動表示パターン選択手段が選択した変動表示パターンに基づいて、識別情報の変動表示を実行する変動表示実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図79のS518～S521および図85のS841～S845)と、

前記変動表示パターン選択手段により前記再変動表示パターンが選択されたときの識別情報の変動表示において、前記特定遊技状態となることを予告する予告演出を実行可能な状態とするか否かを選択するとともに、前記予告演出を実行するときの予告演出態様を複数種類の予告演出態様の中から選択する予告演出選択手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図79のS516a、図81のS532～S533)と、

該予告演出選択手段により前記予告演出を実行可能な状態とする選択がされたときに、前記複数種類の予告演出態様の中から第1の予告演出態様(ボタン予告)が選択されたときには、前記再変動表示パターンで実行される変動表示中において前記操作手段が操作されたことを条件として、選択された第1の予告演出態様で予告演出を実行し(図87のST15、ST16a)、前記複数種類の予告演出態様の中から第2の予告演出態様(ステップアップ予告)が選択されたときには、前記再変動表示パターンで実行される変動表示中において、選択された第2の予告演出態様で予告演出を実行する(図88のST16b)予告演出実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図79のS520、図85のS845、図87のST15、ST16a、図88のST16b)とを備え、

30

前記第2の予告演出態様で実行される予告演出は、前記再変動表示パターンでの各再変動において第1段階の予告ステップから複数段階のうちいずれの段階の予告ステップまで予告ステップを発展させるかが選択されるステップアップ予告演出であり、

40

前記予告演出選択手段は、前記変動表示パターン選択手段により選択された再変動表示パターンで実行される再変動の回数に応じて、前記複数種類の予告演出態様を異なる選択割合で選択する(図67(A)、(B)で擬似連の合計回数(2回、3回)に応じて各段階の変動での予告演出に必要なテーブルを選択する。図68および図69のように、擬似連の合計変動回数(2回、3回)に応じて選択されるテーブルは、予告メッセージの選択割合が異なる)。

【0009】

このような構成によれば、再変動表示パターンで実行される変動表示中において操作手段が操作されたことを条件として、選択された予告演出態様で予告演出が実行されるので、遊技に対する遊技者の参加意欲を増加させることができる。また、特定遊技状態に制御

50

するか否かの決定に基づいて、再変動表示パターンを含む変動表示パターンが選択される。そして、複数種類の予告演出態様の中から第1の予告演出態様が選択されたときには、再変動表示パターンで実行される変動表示中において操作手段が操作されたことを条件として、選択された第1の予告演出態様で予告演出が実行される。また、複数種類の予告演出態様の中から第2の予告演出態様が選択されたときには、選択された第2の予告演出態様で予告演出が実行される。操作手段が操作されたことを条件として実行される予告演出については、再変動表示パターンで実行される再変動の回数に応じて、複数種類の予告演出態様が異なる選択割合で選択される。これにより、遊技に対する遊技者の参加意欲を増加させること、再変動表示における再変動の回数に対する遊技者の期待感を高めること、および、再変動表示に関する演出のバリエーションを増加させることにより、再変動表示に関する演出の面白みを向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0010】

(2) 各々が識別可能な複数種類の識別情報(演出図柄)を変動表示する変動表示部(演出表示装置9)を備え、該変動表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果(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(大当り遊技状態)に制御する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技者が操作可能な操作手段(操作ボタン30)と、

前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記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(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図35のS61)と

20

、
該事前決定手段による決定に基づいて、前記変動表示部において、前記識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に変動表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する再変動表示を行なう再変動表示パターン(擬似連」の演出を含む変動パターン)を含む予め定められた複数種類の前記識別情報の変動表示パターン(変動パターン)の中から1つの変動表示パターンを選択する変動表示パターン選択手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図36のS101~S105)と、

該変動表示パターン選択手段が選択した変動表示パターンに基づいて、前記識別情報の変動表示を実行する変動表示実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図79のS518~S521および図85のS841~S845)と、

30

前記変動表示パターン選択手段により前記再変動表示パターンが選択されたときの変動表示において、前記特定遊技状態となることを予告する予告演出を実行可能な状態とするか否かを選択するとともに、前記予告演出を実行するときの予告演出態様を複数種類の予告演出態様の中から選択する予告演出選択手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図79のS516a、図81のS532~S533)と、

該予告演出選択手段により前記予告演出を実行可能な状態とする選択がされたときに、前記再変動表示パターンで実行される変動表示中において前記操作手段が操作されたことを条件として、選択された予告演出態様で予告演出を実行する予告演出実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図89のS845、図87のST16a)とを備え、

前記予告演出選択手段は、前記変動表示パターン選択手段により選択された再変動表示パターンにおける何回目の再変動表示における前記予告演出かに応じて(プロセスデータの内容に基づいて何回目の変動表示かを判断し)、前記複数種類の予告演出態様を異なる選択割合で選択する(現在の変動表示が何回目かに応じて、図67(A)、(B)で該当する段階の変動での予告演出に必要なテーブルを選択する。図68および図69のように、擬似連の合計回数(2回、3回)に応じて選択されるテーブルは、変動回ごとに予告メッセージの選択割合が異なる)。

40

【0011】

このような構成によれば、再変動表示パターンで実行される変動表示中において操作手段が操作されたことを条件として、選択された予告演出態様で予告演出が実行されるので、遊技に対する遊技者の参加意欲を増加させることができる。また、特定遊技状態に制御

50

するか否かの決定に基づいて、再変動表示パターンを含む変動表示パターンが選択される。そして、操作手段が操作されたことを条件として実行される予告演出については、再変動表示パターンにおける何回目の再変動表示における予告演出かに応じて、複数種類の予告演出態様が異なる選択割合で選択される。これにより、操作手段が操作されたときに実行される予告演出の演出態様によって、特定遊技状態に制御するか否かの決定結果と関連し得る再変動表示パターンについて、操作手段が操作されたときに再変動表示パターンにおける何回目の再変動表示における予告演出であるかということに基づいて、再変動表示における各回の再変動において異なる期待感を遊技者に与えることができ、遊技者の期待感を高めるようにすることができる。さらに、再変動表示パターンにおける再変動の回数と、選択される予告演出態様との関連性により、再変動表示に関する演出のバリエーションを増加させることができる。このような、遊技に対する遊技者の参加意欲を増加させること、再変動表示における各回の再変動において異なる期待感を遊技者に与えること、および、再変動表示に関する演出のバリエーションを増加させることにより、再変動表示に関する演出の面白みを向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0012】

(3) 前記予告演出選択手段は、前記再変動表示パターンにおいて実行される再変動表示のそれぞれにおける予告演出態様を選択するときに、予告演出のそれぞれについて、後に選択される予告演出の方が、前に選択される予告演出と比べて、予告演出が実行された後に前記特定遊技状態となる信頼度が低くならないように、予告演出態様を選択する（図81のS538で、前回変動表示の予告パターンよりも信頼度の低い予告パターンの選択を禁止する禁則処理が実行される）。

20

【0013】

このような構成によれば、再変動表示パターンにおいて実行される再変動表示のそれぞれにおける予告演出態様を選択するときに、後に選択される予告演出の方が、前に選択される予告演出と比べて、予告演出が実行された後に特定遊技状態となる信頼度が低くならないように、予告演出態様が選択されるので、再変動表示が実行されることにより遊技者の期待感を高めたにも関わらず、再変動表示パターンにおいて実行される予告演出の演出態様により、予告演出による特定遊技状態に対する信頼度が低下してしまうような印象を遊技者に与えるのを防ぐことができる。

【0014】

30

(4) 前記事前決定手段により前記特定遊技状態に制御しないと決定されたときに、前記識別情報の変動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（遊技制御用マイクロコンピュータ560、S95～S98）と、

前記リーチ決定手段による決定結果に基づいて、前記識別情報の変動表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動表示パターン種別決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、S101～S102）とをさらに備え、

前記変動表示パターン選択手段は、前記変動表示パターン種別決定手段により決定された変動表示パターン種別に含まれる変動表示パターンの中から変動表示パターンを選択し（S103～S105）、

前記変動表示パターン種別決定手段は、前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記再変動表示パターンを含む複数種類の変動表示パターン種別のいずれかに決定し（S100の処理で非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cのいずれかを選択して、S101～S103の処理で変動パターン種別を決定する。図22に示す非リーチCA1-4および非リーチCC1-3では、「擬似連」を含む非リーチPA1-5が選択されうる（図25参照））、

40

前記変動表示パターン選択手段は、前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたこと、および、前記変動表示パターン種別決定手段によって前記再変動表示パターンを含む変動表示パターン種別に決定されたことに対応して、前記再変動表示を実行する非リーチ変動表示パターンを選択可能である（「擬似連」を含む変動パターンを含む変動パターン判定テーブルが選択された後、S104、S105の処理を実行する

50

）。

【0015】

このような構成によれば、変動表示パターン種別決定手段と変動表示パターン選択手段とはリーチ決定手段によってリーチ状態にする旨の決定がなされたか否かに応じて異なる決定を行なうことになり、制御負担を増大させることなく、変動表示パターンの種類を増やすことができる。また、リーチにならない場合でも再変動演出が実行され、遊技の興趣をより向上させることができる。また、変動表示パターンを決定するための手段が、変動表示パターン種別決定手段と変動表示パターン選択手段とに分けられているため、たとえば、変動表示パターン種別決定手段における種別決定の振り分けを変更せずに変動表示パターン選択手段における変動表示パターン選択の振り分けを変更するだけで変動表示パターンを選択するための設定を変更する設計変更が可能となるので、変動表示パターンの設計変更を容易化することができる。

10

【0016】

(5) 前記変動表示パターン選択手段が選択する前記再変動表示パターンは、前記再変動表示において前記仮停止後にリーチ状態となる第1の再変動表示パターン（たとえば、図45(D1)～(D5)に示すような変動表示を行なう図14のスーパーPA4-3）と、前記再変動表示において前記仮停止後に一部の変動表示部で再変動表示を実行した後に前記特定表示結果が導出表示される第2の再変動表示パターン（たとえば、滑りで大当たりとなる図14の特殊PG1-2の変動パターン）とを含む。

20

【0017】

このような構成によれば、変動表示パターン選択手段が選択する再変動表示パターンが、再変動表示において仮停止後にリーチ状態となる第1の再変動表示パターンと、再変動表示において仮停止後に一部の変動表示部で再変動表示を実行した後に特定表示結果が導出表示される第2の再変動表示パターンとを含むので、再変動表示において仮停止後の演出のバリエーションが豊富となる。これにより、再変動表示の演出に意外性を持たせることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【0018】

(6) 前記再変動表示が実行されるときに所定の報知を行なう報知手段（上演出LED85a、中演出LED85b、下演出LED85c、可動部材78）と、

前記変動表示実行手段が前記再変動表示を実行するときに、前記報知手段による報知を行なう報知演出として、複数種類の報知態様（図6～図11に示すような複数種類の演出のパターン）の中から選択した報知態様で報知演出を実行する報知演出手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、図79のS520、図85のS845）とをさらに備えた。

30

【0019】

このような構成によれば、再変動表示を実行するときに、報知手段による報知を行なう報知演出として、複数種類の報知態様の中から選択した報知態様で報知演出が実行されるので、変動表示部による再変動表示の演出と、報知手段による報知演出との組合せにより再変動表示が行なわれるときの演出のバリエーションを豊富にすることができ、再変動表示に関する演出が単調にならないようにすることができる。

40

【0020】

(7) 前記報知演出手段は、前記複数種類の報知態様のうちのいずれか1つを選択した報知態様で行なう報知演出（図6(A)，(B)，(C)のパターンa，b，c）と、前記複数種類の報知態様のうちのいずれか複数を選択して組合せた報知態様で行なう報知演出（図6(D)のパターンd）とを実行可能であり、

前記報知演出手段が実行する報知演出は、選択した報知態様に応じて、報知演出が実行された後に前記特定遊技状態となる信頼度が異なる（図28および図29に示すように、大当たりとしない場合に選択されうる非リーチPA1-5、スーパーPA3-3、スーパーPA3-6、およびスーパーPB3-3のグループに対して、大当たりとする場合に選択されうるスーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、スーパーPB4

50

ー 3、スーパー P B 5－3、および特殊 P G 1－3 のグループの方が、A B、A C、B C、A B C といった異なる態様の再変動演出が組合わされたものが出現する確率が高い。）。

【0021】

このような構成によれば複数種類の報知態様のうちのいずれか 1 つを選択した報知態様で行なう報知演出と、複数種類の報知態様のうちのいずれか複数を選択して組合せた報知態様で行なう報知演出とが実行可能であり、選択した報知態様に応じて、報知演出が実行された後に特定遊技状態となる信頼度が異なるので、報知演出における報知態様の選択と、報知演出が実行された後に特定遊技状態となる信頼度との組合せにより、再変動表示が行なわれるときの演出のバリエーションをより一層豊富にすることができることに加えて、再変動表示の演出に対する遊技の興趣をより一層向上させることができる。

10

【0022】

(8) 始動条件（たとえば、第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞や第 2 始動入賞口 1 4 への遊技球の入賞）が成立した後に可変表示の開始条件（たとえば、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 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（演出図柄）を変動表示する変動表示部（演出表示装置 9）を備え、該変動表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（大当たり図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

20

遊技者が操作可能な操作手段（操作ボタン 30）と、

前記始動条件は成立しているが前記開始条件が成立していない変動表示に関するデータを前記開始条件が成立するまで保留して記憶する保留記憶手段（第 4 実施形態の遊技制御用マイクロコンピュータ）と、

該保留記憶手段に記憶されたデータについて、前記始動条件の成立に基づく前記開始条件が成立する前に当該始動条件の成立に基づく変動表示の表示結果により前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記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（第 4 実施形態の遊技制御用マイクロコンピュータ）と、

該事前決定手段による決定に基づいて、予め定められた複数種類の前記識別情報の変動表示パターンの中から 1 つの変動表示パターンを選択する変動表示パターン選択手段（第 4 実施形態の遊技制御用マイクロコンピュータ）と、

30

該変動表示パターン選択手段が選択した変動表示パターンに基づいて、前記識別情報の変動表示を実行する変動表示実行手段（第 4 実施形態の演出制御用マイクロコンピュータ）と、

前記事前判定手段により前記特定遊技状態に制御すると決定されたときに、当該特定遊技状態に制御すると決定された始動条件の成立に基づく変動表示の表示結果が導出表示される以前の複数回の変動表示に亘って前記特定遊技状態に制御すると決定された旨を予告する予告演出（連続予告）を実行可能な状態とするか否かを選択するとともに、前記予告演出を実行するときの予告演出態様を複数種類の予告演出態様の中から選択する予告演出選択手段（第 4 実施形態の演出制御用マイクロコンピュータ）と、

40

該予告演出選択手段により前記予告演出を実行可能な状態とする選択がされたときに、前記予告演出を実行可能な変動表示中において前記操作手段が操作されたことを条件として、前記予告演出選択手段により選択された予告演出態様で予告演出を実行する予告演出実行手段（第 4 実施形態の演出制御用マイクロコンピュータ）とを備え、

前記予告演出選択手段は、予め定められた選択割合決定条件に基づいて、予告演出が実行されるとき各変動表示における前記複数種類の予告演出態様を異なる割合で選択する（現在の変動表示が連続予告の何回目かに応じて、図 6 7（A）、（B）のようなデータテーブルで該当する段階の予告演出に必要なテーブルを選択する。図 6 8 および図 6 9 のように、連続予告の合計回数（2 回、3 回）に応じて選択されるテーブルは、予告表示の選択割合が異なる）。

50

【0023】

このような構成によれば、特定遊技状態に制御すると決定された始動条件の成立に基づく変動表示の表示結果が導出表示される以前の複数回の変動表示に亘って特定遊技状態に制御すると決定された旨を予告する予告演出について、操作手段が操作されたことを条件として、選択された予告演出態様で予告演出が実行されるので、遊技に対する遊技者の参加意欲を増加させることができる。また、特定遊技状態に制御するか否かの決定に基づいて、変動表示パターンが選択される。そして、操作手段が操作されたことを条件として実行される予告演出については、特定遊技状態に制御すると決定された始動条件の成立に基づく変動表示の表示結果が導出表示される以前の複数回の変動表示における何回目の変動表示での予告演出かに応じて、複数種類の予告演出態様が異なる選択割合で選択される。つまり、予め定められた選択割合決定条件に基づいて、予告演出が実行されるときの変動表示における複数種類の予告演出態様が、異なる割合で選択される。これにより、操作手段が操作されたときに実行される予告演出の演出態様によって、特定遊技状態に制御するか否かの決定結果と関連し得る変動表示パターンについて、操作手段が操作されたときが何回目の変動表示における予告演出であるかということに基づいて、このような複数回の変動表示における各回の変動において異なる期待感を遊技者に与えることができ、遊技者の期待感を高めるようにすることができる。さらに、複数回の変動表示に亘って予告演出を実行するときの変動表示の回数と、選択される予告演出態様との関連性により、変動表示に関する演出のバリエーションを増加させることができる。このような、複数回の変動表示における各回の変動において異なる期待感を遊技者に与えること、および、複数回の変動表示に関する演出のバリエーションを増加させることにより、複数回の変動表示に関する演出の面白みを向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

【図面の簡単な説明】

【0024】

【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】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。

30

【図5】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】擬似連の表示演出例を示す説明図である。

【図7】パターンaの再変動演出の具体例を示す説明図である。

【図8】パターンbの再変動演出の具体例を示す説明図である。

【図9】パターンcの再変動演出の具体例を示す説明図である。

【図10】パターンdの再変動演出の具体例を示す説明図である。

【図11】パターンdの再変動演出の具体例を示す説明図である。

【図12】擬似連チャンス目を示す説明図である。

【図13】変動パターンを示す説明図である。

【図14】変動パターンを示す説明図である。

40

【図15】各乱数を示す説明図である。

【図16】大当たり判定テーブル、大当たり種別判定テーブルおよび確変昇格演出判定テーブルを示す説明図である。

【図17】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図18】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図19】小当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図20】リーチ判定テーブルを示す説明図である。

【図21】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22】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23】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

50

- 【図 2 4】 当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 5】 はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 6】 はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 7】 擬似連の演出パターンの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 8】 擬似連演出パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 9】 擬似連演出パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 3 0】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 3 1】 特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】 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 3 3】 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。 10
- 【図 3 4】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】 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 3 8】 特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】 大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】 大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】 大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】 大当たり終了処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 4 4】 演出図柄の変動表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 4 5】 演出図柄の変動表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 4 6】 演出図柄の変動表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 4 7】 演出図柄の変動表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 4 8】 演出制御用 C P U が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】 飾り図柄の変動表示の態様の一例を示す説明図である。
- 【図 5 2】 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。 30
- 【図 5 3】 最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 4】 左右出目判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 5】 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 5 6】 最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 7】 最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 8】 特定演出パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 9】 仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 0】 仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 1】 擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
- 【図 6 2】 図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。 40
- 【図 6 3】 演出制御パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 4】 予告演出の一例としてのボタン予告が実行されたときの演出表示装置 9 における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 6 5】 予告演出の一例としてのステップアップ予告が実行されたときの演出表示装置 9 における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 6 6】 演出制御用マイクロコンピュータにおける R O M に記憶される予告パターン種別決定テーブルの構成例を示す説明図である。
- 【図 6 7】 予告選択テーブルの構成例を示す説明図である。
- 【図 6 8】 第 1 予告メッセージ決定テーブル～第 6 予告メッセージ決定テーブルの構成例を示す説明図である。 50

【図 6 9】第 7 予告メッセージ決定テーブル～第 1 2 予告メッセージ決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 7 0】第 1 予告ステップ決定テーブル～第 6 予告ステップ決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 7 1】第 7 予告ステップ決定テーブル～第 1 2 予告ステップ決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 7 2】予告演出を行なうときに予告演出の信頼度を示す予告信頼度表示の表示態様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信頼度選択テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 7 3】第 1 色信頼度表示決定テーブル～第 6 色信頼度表示決定テーブルの構成例を示す説明図である。

10

【図 7 4】第 7 色信頼度表示決定テーブル～第 1 2 色信頼度表示決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 7 5】第 1 模様信頼度表示決定テーブル～第 6 模様信頼度表示決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 7 6】第 7 模様信頼度表示決定テーブル～第 1 2 模様信頼度表示決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 7 7】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 7 8】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 7 9】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

20

【図 8 0】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 8 1】予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 2】特定演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 3】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図 8 4】プロセステーブルの内容にしたがって実行される演出を説明するための説明図である。

【図 8 5】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 8 6】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 8 7】ボタン予告の予告演出が実行されときの演出動作の進行例を示すフローチャートである。

30

【図 8 8】ステップアップ予告の予告演出が実行されときの演出動作の進行例を示すフローチャートである。

【図 8 9】第 2 実施形態による演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 9 0】第 2 実施形態による予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 1】第 3 実施形態による予告選択テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 9 2】第 1 予告メッセージ括決定テーブル～第 3 予告メッセージ括決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 9 3】第 4 予告メッセージ括決定テーブル～第 8 予告メッセージ括決定テーブルの構成例を示す説明図である。

40

【図 9 4】第 1 予告ステップ括決定テーブル～第 3 予告ステップ括決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 9 5】第 4 予告ステップ括決定テーブル～第 8 予告ステップ括決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 2 5】

〔第 1 実施形態〕

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、あるいは、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、各々が識別可能な複数種類の識別情

50

報を変動表示する変動表示部を備え、該変動表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予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ればよい。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。

【0026】

パチンコ遊技機1は、遊技用媒体としての遊技球を遊技領域7に打込んで所定の遊技が行なわれる遊技機である。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、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取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。

10

【0027】

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。

【0028】

20

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の表示画面には、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域がある。演出表示装置9は、各々が識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄の変動表示を行なう変動表示装置（変動表示部）に相当する。演出図柄表示領域には、たとえば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用（演出用）の識別情報を変動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9L、9C、9Rがあるが、図柄表示エリア9A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9L、9C、9R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特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動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特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置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。

30

【0029】

遊技盤6における下部の左側には、各々が識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器（第1変動表示部）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の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば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）を変動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、各々が識別可能な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器（第2変動表示部）8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば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）を変動表示するように構成されている。

40

【0030】

小型の表示器は、たと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（たとえば、ともに0～9の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示

50

器 8 b は、それぞれ、たとえば、00～99 の数字（または、2桁の記号）を変動表示するように構成されていてもよい。

【0031】

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

【0032】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件（遊技球が第1始動入賞口 13 に入賞したこと）または第2始動条件（遊技球が第2始動入賞口 14 に入賞したこと）が成立した後、変動表示の開始条件（たとえば、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特別図柄の変動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）が成立したことに基づいて開始され、変動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。始動条件は成立しているが開始条件が成立していない変動表示に関するデータは、開始条件が成立するまで保留記憶データとして保留して記憶される。具体記憶に、保留記憶データは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の RAM 55 の所定領域に記憶される。

【0033】

なお、入賞とは、入賞口等の予め入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。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変動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変動表示の開始条件を成立させるようにしてもよい。たとえば第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特別図柄の変動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特別図柄の変動表示を続けて実行する。

【0034】

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

【0035】

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る。また、第1飾り図柄表示器 9 a と第2飾り図柄表示器 9 b とを、飾り図柄表示器と総称することがある。

【0036】

飾り図柄の変動（変動表示）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 8 a における第1特別図柄の変動表示と、第1飾り図柄表示器 9 a における第1飾り図柄の変動表示とは同期している。第2特別図柄表示器 8 b における第2特別図柄の変動表示と、第2飾り図柄表示器 9 b における第2飾り図柄の変動表示とは同期している。同期とは、変動表示の開始時点および終了時点が同じであって、変動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 8 a 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 9 a 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変動表示されるように制御してもよい。

【0037】

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。

10

【0038】

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（第1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は、遊技者にとって不利な状態（第2状態）であり、遊技球が第2始動入賞口14に入賞しない。したがって、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、入賞はしばらくのもの、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。

20

【0039】

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。

【0040】

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、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。具体的には、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。

30

【0041】

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なう可変入賞球装置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な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。

40

【0042】

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での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0043】

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

50

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での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0044】

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、変動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、合算保留記憶表示部18cが設けられているので、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は、設けられていなくてもよい。

10

【0045】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動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特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動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とは、演出表示装置9において大当りを想起させるような特定表示結果としての演出図柄の組合せが停止表示される。

20

【0046】

演出表示装置9の周囲の飾り部において、右側には、上演LED85a、中演出LED85bおよび下演出LED85cが設けられている。上演LED85a、中演出LED85bおよび下演出LED85cは、特定演出としての擬似連の演出（1回の変動期間中におけるそれぞれの再変動期間（初回変動の期間も含む。）において関連する表示演出が実行されるような演出）が実行されるときに点滅する。ここで、擬似連とは、本来は1つの保留記憶に対応する1回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行なわれているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。

30

【0047】

また、擬似連とは、1の始動入賞に対して、あたかも複数回の図柄の変動表示（可変表示）が実行されたかのように見せるために、1の始動入賞に対して決定された変動時間内にて、全部の図柄列（左、中、右）について仮停止と、再変動とを所定回数実行する特殊な変動パターン（変動表示パターンともいう）のことを指す。一般的には、再変動の繰返し実行回数（擬似連回数）が多い程、信頼度が高くなる。また、擬似連変動を実行した場合には必ず最終的に何らかのリーチ演出を実行するものでもよい。さらに、再変動の繰返し実行回数（擬似連回数）によって演出の発生割合が変化するものでもよい。たとえば、再変動の実行回数が2回（擬似連回数3回）まで行くと「リーチ確定」、再変動の実行回数が3回（擬似連回数4回）まで行くと「スーパーリーチ確定」、再変動の実行回数が4回（擬似連回数5回）まで行くと「大当り確定」となるようなものでもよい。たとえば、「1」「3」「5」の奇数目、「1」「2」「3」の並び目のようにゾロ目ではないが特徴のある出目を出すことで遊技者に擬似連をアピールすることができる。また、仮停止する際、および、または、再変動する際に擬似連をアピールできる。また、「擬似連変動」中の再変動時でも後述するようなステップアップ予告を実行してもよい。つまり、再変動を3回実行（擬似連回数4回）する場合には、ステップアップ予告を4回実行可能である。その際には、擬似連回数が進むにつれてステップアップ数を増加させることで、より信頼度が高いことを遊技者に知らせることが可能になる。本実施の形態では、前述した擬似連の演出のうち、「擬似連変動」中の再変動時に、ステップアップ予告を実行する例を説明する。

40

50

【0048】

ここで、ステップアップ予告とは、1の始動入賞に対して実行される図柄の変動表示中に実行される予告の1種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等）が複数段階に変化（ステップアップ）するような予告を指す。一般敵には、変化する回数（ステップ数）が多い程、信頼度が高くなる。予告の対象となるのは、大当たりまたはリーチとなる旨を予告するものが多いが、確変大当たり、特定のリーチ、確変への昇格を予告する対象も変化するものであってもよい。たとえば、ステップ3までいくと「リーチ確定」、ステップ4までいくと「スーパーリーチ確定」、ステップ5まで行くと「大当たり確定」となるようなものでもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）とは、本実施形態のように異なるキャラクタが順番に登場するものだけでなく、1のキャラクタの形状または色等が変

10

【0049】

また、左側には、モータ86の回転軸に取付けられ、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。可動部材78は、擬似連の演出が実行されるときに動作する。なお、上演出LED85a、中演出LED85bおよび下演出LED85cの近傍には、各LEDの取付部分を振動させる振動モータ（図示せず）が設けられている。

【0050】

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（大当たり図柄）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（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）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。

20

【0051】

遊技領域6には、遊技球の入賞に基づいて予め決められている所定数の景品遊技球の払出を行なうための入賞口（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。

30

【0052】

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（たとえば、「○」および「×」）を変動表示する。

【0053】

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の表示の変動表示が開始される。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変動表示が行なわれ、たとえば、変動表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当たりとなる。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の変動表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高

40

50

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（特別図柄の変動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。

【0054】

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 LED 25 が設けられている。遊技盤 6 の遊技領域 7 の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 26 が設けられている。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 LED 28 が設けられている。

【0055】

打球供給皿 3 の上面における手前側の中央位置といった、パチンコ遊技機 1 の遊技機用枠における所定位置には、押下操作等により遊技者が操作可能な操作ボタン 30 が設置されている。なお、操作ボタン 30 は、押下操作が可能なものに限定されず、たとえば回転型セレクトのような回転操作が可能なものであってもよいし、タッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン 30 に代えて、たとえば赤外線センサや CCD センサ、CMOS センサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン 30 は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるものであればよい。

【0056】

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して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入り第 1 始動口スイッチ 13a で検出されると、第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、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 特別図柄の変動表示（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 飾り図柄の変動表示が開始され、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄、第 1 飾り図柄および演出図柄の変動表示は、第 1 始動入賞口 13 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の変動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。

【0057】

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 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、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 特別図柄の変動表示（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 飾り図柄の変動表示が開始され、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄、第 2 飾り図柄および演出図柄の変動表示は、第 2 始動入賞口 14 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の変動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。

【0058】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 は、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムにしたが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 ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムにしたがって制御動作を行なう CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 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）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0059】

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等）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、そのデータに基づいて、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。

【0060】

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したが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、処理を行なう）ということは、具体的には、CPU56がプログラムにしたが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。

【0061】

乱数回路503は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が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（たとえば、0）と上限値（たとえば、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したがって更新し、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）時であることに基づいて、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。

【0062】

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。

【0063】

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。たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、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なうことによって、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。

【0064】

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

10

20

30

40

50

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からの指令にしたがって駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

【0065】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を変動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の表示制御を行なう。

【0066】

なお、大当たり遊技状態の発生を示す大当た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。

10

【0067】

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（後述する演出制御用マイクロコンピュータ100）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、飾り図柄を変動表示する第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bの表面制御と、演出図柄を変動表示する演出表示装置9の表示制御とを行なう。また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段は、操作ボタン30からの操作検出信号が入力され、その信号に応じて、後述する予告演出等の各種演出を行なう。

20

【0068】

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の表示制御を行なうとともに、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なう。

【0069】

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。

30

【0070】

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したがって動作し、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基づいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御を行なわせる。

40

【0071】

また、操作ボタン30からの操作信号が、入力ポート107を介して演出制御用マイクロコンピュータ100に入力される。演出制御用マイクロコンピュータ100は、後述するように、操作ボタン30からの操作信号に基づいて、たとえば予告演出等の遊技の演出を行なう。

【0072】

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の表示制御を行なう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V

50

R A Mをマッピングする。V R A M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、V D P 1 0 9は、V R A M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。

【0073】

演出制御用C P U 1 0 1は、受信した演出制御コマンドにしたがってC G R O M（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をV D P 1 0 9に出力する。C G R O M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予め格納しておくためのR O Mである。V D P 1 0 9は、演出制御用C P U 1 0 1の指令に応じて、C G R O Mから画像データを読み出す。そして、V D P 1 0 9は、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

10

【0074】

演出制御コマンドおよび演出制御I N T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。

【0075】

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、たと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I N T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。

20

【0076】

また、演出制御用C P U 1 0 1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C P U 1 0 1は、上演用L E D 8 5 a、中演出L E D 8 5 bおよび下演出L E D 8 5 cの近傍に設けられ、各L E Dの取付部分を信号させる振動モータ87 a、87 b、87 cを出力ポート106を介して駆動する。振動モータ87 aは、上演用L E D 8 5 aを振動させる。振動モータ87 bは、中演出L E D 8 5 bを振動させ、振動モータ87 cは下演出L E D 8 5 cを振動させる。

30

【0077】

さらに、演出制御用C P U 1 0 1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L E Dを駆動する信号を出力する。また、演出制御用C P U 1 0 1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。

40

【0078】

ランプドライバ基板35において、L E Dを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してL E Dドライバ352に入力される。L E Dドライバ352は、L E Dを駆動する信号に基づいて枠L E D 2 8等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L E D 2 5、上演用L E D 8 5 a、中演出L E D 8 5 bおよび下演出L E D 8 5 cに電流を供給する。

【0079】

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I C 7 0 3に入力される。音声合成用I C 7 0 3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I C 7 0 3の出力レ

50

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（たと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。

【0080】

次に、遊技機の動作について説明する。図4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る。そして、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S（以下、単にSと呼ぶ）1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なう。

10

【0081】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（S1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（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（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）の初期化等）を行なった後（S4）、RAM55をアクセス可能状態に設定する（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。

20

【0082】

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（たとえば、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（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（S10～S15）。

【0083】

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（たとえばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行なわれたか否か確認する（S7）。そのような保護処理が行な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、たとえば、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。

30

【0084】

電力供給停止時処理が行な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なう（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なう。よって、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。

40

【0085】

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（S41～S43の処理）を行なう。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（S41）、バックアップ時設定

50

テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55内の領域）に設定する（S 4 2）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。S 4 1およびS 4 2の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、たとえば、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、時短フラグ等）、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等である。

【0086】

また、CPU 56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（S 4 3）。そして、S 1 4に移行する。

【0087】

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。

【0088】

初期化処理では、CPU 56は、まず、RAMクリア処理を行なう（S 1 0）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（たとえば大当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値または予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、RAM 55の全領域を初期化せず、所定のデータ（たとえば大当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM 54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（S 1 1）、初期化時設定テーブルの内容を順次RAM 55における作業領域に設定する（S 1 2）。

【0089】

S 1 1およびS 1 2の処理によって、特別図柄プロセスフラグ等制御状態に応じて選択的に処理を行なうためのフラグに初期値が設定される。

【0090】

また、CPU 56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（S 1 3）。たとえば、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なう。なお、初期化処理において、CPU 56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。

【0091】

また、CPU 56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（S 1 4）。CPU 56は、たとえば、乱数回路設定プログラムにしたが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なう。

【0092】

そして、CPU 56は、所定時間（たとえば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（S 1 5）。すなわち、初期値としてたとえば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。

【0093】

初期化処理の実行（S 1 0～S 1 5）が完了すると、CPU 56は、メイン処理で、表

10

20

30

40

50

示用乱数更新処理（S 1 7）および初期値用乱数更新処理（S 1 8）を繰返し実行する。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（S 1 6）、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（S 1 9）。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変動表示装置、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、普通図柄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。

【0094】

なお、本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においては、大当り判定用乱数発生カウンタとして、内蔵されている乱数回路503によるハードウェア乱数を用いる。したがって、大当り判定用乱数については、このような初期値の設定は行なわれない。ただし、遊技制御用マイクロコンピュータ560が大当り判定用乱数発生カウンタとしてソフトウェア乱数を用いる場合には、当該カウンタについて、前述のような初期値用乱数を用いた初期値の設定を行なうようにしてもよい。このようにした場合には、大当り判定用乱数発生カウンタが最大値まで歩進した後の初期値がランダムな値となるので、大当りの判定値と同じ乱数値を不正に狙って取出して大当りを発生させる不正行為が行なわれにくくなるようにすることができる。

【0095】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示す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（S20）。電源断信号は、たとえば電源基板上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なうスイッチ処理を実行する（S21）。

【0096】

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の表示制御を行なう表示制御処理を実行する（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、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。

【0097】

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判定用乱数更新処理を行なう（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初期値用乱数更新処理（S24）および表示用乱数更新処理（S25）を実行する。

【0098】

さらに、CPU 56は、特別図柄プロセス処理を行なう（S 26）。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したがって該当する処理を実行する。CPU 56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。

【0099】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう（S 27）。普通図柄プロセス処理では、CPU 56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したがって該当する処理を実行する。CPU 56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。

【0100】

また、CPU 56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演出制御コマンド制御処理を行なう（S 28）。

【0101】

さらに、CPU 56は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（S 29）。

【0102】

また、CPU 56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の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（S 30）。具体的にCPU 56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基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。

【0103】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 56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出力処理を実行する（S 31）。

【0104】

また、CPU 56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な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なう（S 32）。CPU 56は、たとえば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ／0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S 22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特別図柄の変動表示を実行する。

【0105】

さらに、CPU 56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な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なう（S 33）。CPU 56は、たとえば、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（たとえば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切替える。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S 22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。

【0106】

その後、割込許可状態に設定し（S 3 4）、処理を終了する。

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2 m s 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S 2 1～S 3 3（S 2 9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たと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。

【0 1 0 7】

次に、この実施の形態の遊技機における演出表示装置9で実行される擬似連の表示演出を説明する。以下に示すパターンa～パターンdのそれぞれは、擬似連の表示が実行されるときに、再変動が行なわれることを、演出表示装置9、上演出LED 8 5 a、中演出LED 8 5 b、下演出LED 8 5 c、および、可動部材7 8のような報知手段を用いて所定の報知態様で報知する報知演出を含む演出パターンを示している。

【0 1 0 8】

図6は、擬似連の表示演出例を示す説明図である。図6（A）に示すパターンaは、それぞれの再変動（初回変動も含む。）の期間中に、上演出LED 8 5 a、中演出LED 8 5 bおよび下演出LED 8 5 cのうち点灯されるものが1つずつ増えていくように制御される。なお、仮停止期間において、LED（上演出LED 8 5 a、中演出LED 8 5 b、下演出LED 8 5 c）はすべて消灯状態であってもよい。また、再変動（初回変動も含む。）の期間中に、LEDは点滅するように制御されてもよいし、表示色が変わるように制御されてもよいし、点灯されるものが1つずつ増えていくように制御されるのではなく上演出LED 8 5 a、中演出LED 8 5 bおよび下演出LED 8 5 cのうちで点灯するものが変わるように制御されるようにしてもよい。また、図6（A）には、演出図柄の1回の変動中に2回の仮定期間が設けられ、3回の再変動（初回変動も含む。）が行なわれる例が示されている。しかし、これに限らず、仮停止の回数は、1回の場合であってもよいし、3回以上であってもよい。また、それぞれの再変動（初回変動も含む。）A 1，A 2，A 3を、第1再変動演出態様の再変動演出ということがある。

【0 1 0 9】

なお、擬似連の初回変動において使用される演出態様（図6に示す例では、A 1、B 1、C 1、D 1）は、擬似連を伴わない変動パターン（一例として、スーパーリーチの変動パターンやノーマルリーチの変動パターン）における一部の演出態様としても用いられるようにしてもよい。

【0 1 1 0】

図6（B）に示すパターンbは、それぞれの再変動（初回変動も含む。）の期間中に、可動部材7 8が動作する。なお、仮停止期間において、可動部材7 8は停止状態であってもよい。また、図6（B）には、演出図柄の1回の変動中に2回の仮定期間が設けられ、3回の再変動（初回変動も含む。）が行なわれる例が示されている。しかし、これに限らず、仮停止の回数は、1回の場合であってもよいし、3回以上であってもよい。また、それぞれの再変動（初回変動も含む。）B 1，B 2，B 3を、第2再変動演出態様（I）の再変動演出ということがある。

【0 1 1 1】

図6（C）に示すパターンcは、それぞれの再変動（初回変動も含む。）の期間中に、演出表示装置9において特定のキャラクタ画像が表示される。なお、仮停止期間では、特定のキャラクタ画像が表示されないようにしてもよい。また、図6（C）には、演出図柄の1回の変動中に2回の仮定期間が設けられ、3回の再変動（初回変動も含む。）が行なわれる例が示されている。しかし、これに限らず、仮停止の回数は、1回の場合であってもよいし、3回以上であってもよい。また、それぞれの再変動（初回変動も含む。）C 1，C 2，C 3を、第2再変動演出態様（I I）の再変動演出ということがある。

【0 1 1 2】

図6（D）に示すパターンdは、複数の再変動（初回変動も含む。）の期間の1つ以上の期間において、第1再変動演出態様と第2再変動演出態様（第2再変動演出態様（I）

10

20

30

40

50

もしくは第2再変動演出態様（I I）、または第2再変動演出態様（I）と第2再変動演出態様（I I）の双方で演出が実行されるパターンである。なお、仮停止期間では、第1再変動演出態様および第2再変動演出態様の演出が実行されないようにしてもよい。また、図6（D）には、演出図柄の1回の変動中に2回の仮定期間が設けられ、3回の再変動（初回変動も含む。）が行なわれる例が示されている。しかし、これに限らず、仮停止の回数は、1回の場合であってもよいし、3回以上であってもよい。また、それぞれの再変動（初回変動も含む。）D1、D2、D3を、第3再変動演出態様の再変動演出ということがある。

【0113】

なお、図6（D）において、「2つ点灯」のボックスが破線で示されているのは、その演出が実行される場合もあり、実行されない場合もあることを示す。実行されない場合には、初回変動においてLED（上演出LED85a、中演出LED85bまたは下演出LED85c）を用いた演出が実行され、次に実行される再変動において、可動部材78を用いた演出が実行されるが、LEDを用いた演出は実行されないことを示す。

【0114】

図7は、演出表示装置9におけるパターンaの再変動演出の具体例を示す説明図である。パターンaの再変動演出では、図7（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7（B）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7（C）参照）。そして、図7に示す例では、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7（D）参照）、所定の再変動期間が経過するとリーチとなる（図7（E）参照）。その後、左中右の演出図柄は最終停止（確定）する。図7に示す例では、初回変動の期間において、下演出LED85cが点灯し、初回変動に続く再変動期間において、中演出LED85bおよび下演出LED85cが点灯する。なお、図7に示す例は、1回の仮停止が行なわれる場合の例である。また、図7（A）～（C）の期間が、図6（A）に示されたA1の期間に相当し、図7（D）～（E）の期間が、図6（A）に示されたA2の期間に相当する。ただし、図7に示す例では、仮停止が1回の例であって、A2の期間が終了するとリーチとなる。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。

【0115】

図7において、上演出LED85a、中演出LED85bおよび下演出LED85cのうち黒で表示されているLEDは点灯状態であるLEDである。また、点灯状態であるLEDは、振動モータ87a、87b、87c（図3参照）によって振動させられる。また、図7において、下向き矢印は、演出図柄が変動表示されている（変動している）ことを示す。なお、そのことは、図8～図11においても同様である。

【0116】

なお、図7においては、初回変動の期間において、（B）のタイミングのように全図柄が変動中に下演出LED85cが点灯する例を示した。しかし、これに限らず、初回変動の期間において、たとえば（C）のタイミングのような仮停止時および（D）のタイミングのような再変動開始時に下演出LED85cが点灯するようにしてもよい。つまり、擬似連における上演出LEDの点灯タイミングとしては、各仮停止時であってもよく、各再変動時であってもよい。

【0117】

図8は、演出表示装置9におけるパターンbの再変動演出の具体例を示す説明図である。パターンbの再変動演出では、図8（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8（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8（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

8 (E) 参照)、所定の再変動期間が経過すると、左右の演出図柄が停止してリーチとなる(図8 (F) 参照)。その後、リーチ演出が実行された後、左中右の演出図柄が最終停止(確定)する。図8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)に戻るような動作)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8に示す例は、1回の仮停止が行なわれる場合の例である。また、図8 (A) ~ (D) の期間が、図6 (B) に示されたB1の期間に相当し、図8 (E) ~ (F) の期間が、図6 (B) に示されたB2の期間に相当する。ただし、図8に示す例では、仮停止が1回の例であって、B2の期間が終了するとリーチとなる。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。

10

【0118】

図9は、演出表示装置9におけるパターンcの再変動演出の具体例を示す説明図である。パターンcの再変動演出では、図9 (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9 (B) 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9 (C) 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9 (D) 参照)、所定の再変動期間が経過すると、左右の演出図柄が停止してリーチとなる(図9 (F) 参照)。その後、リーチ演出が実行された後、左中右の演出図柄が最終停止(確定)する。図9に示す例では、初回変動の期間において、特定のキャラクタ画像79aが演出表示装置9において表示され、初回変動に続く再変動期間において、特定のキャラクタ画像79b(特定のキャラクタ画像79aと関連する画像であって、演出が発展したかのように遊技者に感じさせる画像)が演出表示装置9において表示される。なお、図9に示す例は、1回の仮停止が行なわれる場合の例である。また、図9 (A) ~ (C) の期間が、図6 (C) に示されたC1の期間に相当し、図9 (D) ~ (E) の期間が、図6 (C) に示されたC2の期間に相当する。ただし、図9に示す例では、仮停止が1回の例であって、C2の期間が終了するとリーチとなる。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。

20

30

【0119】

図10および図11は、演出表示装置9におけるパターンdの再変動演出の具体例を示す説明図である。パターンaの再変動演出では、図10 (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10 (B) 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10 (C) 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10 (D) , (E) 参照)、所定の再変動期間が経過すると、左中右の演出図柄が再び仮停止する(図10 (F) 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11 (G) 参照)、所定の再変動期間が経過すると、リーチとなる(図11 (H) 参照)。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。図10および図11に示す例では、初回変動の期間において、下演出LED85cが点灯し、初回変動に続く再変動期間において、中演出LED85bおよび下演出LED85cが点灯するとともに、可動部材78が動作する。また、続く再変動期間において、可動部材78が動作するとともに、特定のキャラクタ画像79c(特定のキャラクタ画像79a, 79bと関連する画像であって、演出がさらに発展したかのように遊技者に感じさせる画像)が演出表示装置9において表示される。なお、図10および図11に示す例は、2回の仮停止が行なわれる場合の例である。また、図10 (A) ~ (C) の期間が、図6 (D) に示されたD1の期間に相当し、図10 (D) ~ (F) の期間が、図6 (D) に示されたD2の期間に相当する。また、図11 (G) ~ 図11 (

40

50

H)の期間が、図6(D)に示されたD3の期間に相当する。

【0120】

また、図10および図11において、上演出LED85a、中演出LED85bおよび下演出LED85cのうち黒で表示されているLEDは点灯状態であるLEDである。また、点灯状態であるLEDは、振動モータ87a、87b、87c(図3参照)によって振動させられる。

【0121】

図10に例示したように、この実施の形態では、パターンaを構成する初回変動(図10(A)~(C)参照)が実行された後、パターンbを構成する再変動(図10(D)~(F)参照)が実行される。すなわち、第1再変動演出(たとえば、パターンaを構成する)を実行した後に第2再変動演出(たとえば、パターンbを構成する)を実行することが可能である。なお、図10に示す例では、パターンbを構成する再変動(図10(D)~(F)参照)が実行されるときにもパターンaを構成する再変動(LEDの点灯を伴う再変動)が実行されているが、パターンbを構成する再変動(図10(D)~(F)参照)が実行されるときに、パターンaを構成する再変動(LEDの点灯を伴う再変動)が実行されなくてもよい。また、図10(D)~(F)に示すようなパターンaを構成する再変動とパターンbを構成する再変動とが組合わされたものを、第2再変動演出と捉えることもできる。つまり、演出の態様が異なる任意の2つの再変動演出は、第1再変動演出と第2再変動演出に相当すると捉えることができる。

【0122】

また、パターンaを構成する再変動を第1再変動と捉え、パターンaとは異なるパターン(この例では、パターンb)を構成する再変動を第2再変動と捉え、パターンaを構成する再変動とパターンaとは異なるパターン(この例では、パターンb)を構成する再変動とが組合わされたものを第3再変動と捉えることもできる。そのように捉えた場合には、第1再変動演出または第2再変動演出を実行した後に第3再変動演出を実行することが可能であることになる。

【0123】

なお、上記のように、図7~図11に示された例に説明において、再変動演出が終了するときにリーチになるとしたが、再変動演出が終了したときに、演出図柄はリーチにならず最終停止する場合もある。

【0124】

また、上記の例では、識別情報(ここでは、演出図柄)の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定表示結果(大当りを想起させない演出図柄の組合せ)となる識別情報を仮停止させた後にすべての識別情報について変動表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する再変動表示パターンにおける複数種類の再変動演出(すなわち、再変動を報知する報知演出)として、発光体(上演出LED85a、中演出LED85bおよび下演出LED85c)、可動部材78、特定のキャラクタ画像79a、79b、79cを用いた演出態様が例示されたが、他の演出態様を用いてもよい。たとえば、スピーカ27による音声や効果音の出力の違い、演出対象物(たとえば、可動部材78)の動きの違い(動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違い等)、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像の動きの違い(動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違い等)によって再変動演出の演出態様を違えたり、演出表示装置9においてキャラクタ画像ではなく文字を変えたり背景画像を変えたりして、再変動演出の演出態様を違えたりするようにしてもよい。

【0125】

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(第1特別図柄または第2特別図柄)の変動表示が開始された後、所定時間(変動時間)が経過すると、特別図柄の変動表示結果である停止図柄を停止表示(導出表示)する。大当りにすることに決定されている場合には、特定の特別図柄(大当り図柄)が停止表示される。小当りにすることに決定されている場合には、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄(小当り

10

20

30

40

50

図柄)が停止表示される。はずれにすることに決定されている場合には、大当り図柄や小当り図柄以外の特別図柄が停止表示される。大当り図柄が導出表示された場合には、遊技状態が、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。また、小当り図柄が導出表示された場合には、大当り遊技状態とは異なる小当り遊技状態に制御される。この実施の形態では、一例として、「1」、「3」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「5」を示す数字を小当り図柄とし、「-」を示す記号をはずれ図柄にする。

【0126】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を15ラウンド大当り図柄にする。「1」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄にする。特別図柄表示器8に15ラウンド大当り図柄が停止表示された場合には、可変入賞球装置20における開閉板が、所定期間(たとえば、29秒間)または所定個数(たとえば、10個)の入賞球が発生するまでの期間、開放状態になって、可変入賞球装置20を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが開始される。15ラウンド大当り状態では、ラウンドの回数は第1回数(たとえば、15)である。以下、ラウンドの回数が第1回数である大当り遊技状態を15ラウンド大当り状態ともいう。

【0127】

また、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに2ラウンド大当り図柄が停止表示された場合には、ラウンドの回数が第2回数(たとえば、「2」)である大当り遊技状態(2ラウンド大当り状態)に移行する。また、2ラウンド大当り状態では、各ラウンドの期間は、15ラウンド大当り状態における第1期間よりも短い第2期間(たとえば、0.5秒間)になる。また、2ラウンド大当り状態では、ラウンドの実行回数が、15ラウンド大当り状態における第1回数よりも少ない第2回数(たとえば、「2」)である。なお、2ラウンド大当り状態では、各ラウンドで大入賞口を開放状態とする期間が第2期間となることと、ラウンドの実行回数が第2回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行なわれるように制御されればよい。なお、2ラウンド大当り状態では、各ラウンドで可変入賞球装置20とは別個に設けられた所定の入賞球装置を、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、所定期間(第1期間または第2期間)が経過した後に第2状態へと戻すようにしてもよい。

【0128】

また、大当り遊技状態が終了した後、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態では、通常状態(確変状態や時短状態ではない状態)に比べて特別図柄の変動表示における特別図柄の変動時間が短縮される。時短状態は、たとえば、所定回数(たとえば、100回)の特別図柄の変動表示が実行されること、および、変動表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。なお、大当り状態が終了した後に、時短状態にせずに通常状態になるようにしてもよい。

【0129】

遊技状態を確変状態に制御することに決定されている場合には、大当り遊技状態が終了した後、遊技状態が確変状態に制御される。確変状態は、たとえば、次に変動表示結果として大当り図柄が導出表示されるまで継続する。遊技状態を大当り遊技状態に制御することに決定されている場合に導出表示される特別図柄の停止図柄を、大当り図柄という。そして、遊技状態を大当り状態に制御しないことに決定されている場合に導出表示される特別図柄の停止図柄を、はずれ図柄という。

【0130】

2ラウンド大当り状態が終了した後も、遊技状態が確変状態(高確率状態)に制御される。2ラウンド大当り状態が終了した後に制御される確変状態を、突然確変(突確)状態ともいう。

【0131】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当り図柄が停止表示された場合には、遊技状態が、大当り遊技状態とは異なる小当り遊技状態に制御される。小当り

遊技状態では、2ラウンド大当たり状態と同様に、可変入賞球装置20における開閉板が第2期間（たとえば、0.5秒間）開放状態になって大入賞口が開放される。ラウンドの回数は第2回数（たとえば、2）である。ただし、2ラウンド大当たり状態とは異なり、遊技状態は変更されない。すなわち、小当たり遊技状態に制御される前の遊技状態が継続する。ただし、確変状態や時短状態を終了することに決定されている場合には、小当たり遊技状態の終了後に、遊技状態は通常状態に制御される。なお、2ラウンド大当たり状態における各ラウンドで可変入賞球装置20とは別個に設けられた入賞球装置を第1状態に変化させる場合には、小当たり遊技状態でも、2ラウンド大当たり状態の場合と同様に、その入賞球装置を第1状態に変化させる。

【0132】

また、確変状態では、低確率状態（通常状態）に比べて、大当たり決定される確率が高くなっている。たとえば、10倍になっている。具体的には、確変状態では、大当たり判定用乱数の値と一致すると大当たりすることに決定される判定値の数が、通常状態に比べて10倍になっている。また、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率が高められている。すなわち、始動入賞口13が開放しやすくなって、始動入賞が生じやすくなっている。具体的には、確変状態は、普通図柄当り判定用乱数の値と一致すると当りにすることに決定される判定値の数が、通常状態に比べて多い。また、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率を高めることに加えて、可変入賞球装置15の開放回数または開放時間を多くしたり、可変入賞球装置15の開放回数および開放時間を多くしたりしてもよい。また、時短状態でも、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率を高めたり、可変入賞球装置15の開放回数または開放時間を多くしたり、可変入賞球装置15の開放回数および開放時間を多くしたりしてもよい。

【0133】

なお、確変状態では、大当たり決定される確率を高くすることに加えて、普通図柄の変動時間を通常よりも短縮する制御、可変入賞球装置15の開放時間を通常よりも延長する（長くする）制御、および、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御のうち、いずれか1つの制御、いずれか2つを組合せた制御、および、すべてを組合せた制御のうち、いずれかを実行するようにしてもよい。また、時短状態（特別図柄の時短）では、普通図柄の変動時間を通常よりも短縮する制御、可変入賞球装置15の開放時間を通常よりも延長する（長くする）制御、および、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御のうち、少なくとも、普通図柄の変動時間を通常よりも短縮する制御を実行すればよい。

【0134】

演出表示装置9の表示領域において、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bによる特別図柄の変動表示に対応して、演出図柄の変動表示が行なわれる。すなわち、演出表示装置9の表示領域では、開始条件が成立したことに基づいて、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて演出図柄の変動が開始され、たとえば、「左」→「右」→「中」の順序で演出図柄の停止図柄が停止表示（導出表示）される。なお、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて所定順序で演出図柄を停止表示してもよいし、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて同時に停止図柄を停止表示してもよい。

【0135】

演出図柄の変動表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて停止図柄が導出表示されるまでの期間（変動表示期間＝変動時間）で、演出図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。リーチ状態は、演出表示装置9の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。

【0136】

また、演出図柄の変動表示中に、リーチ演出とは異なり、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、変動表示結果が大当たり図柄になる可能性があることを、演出図柄の変動表示態様等によって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」といった特定演出が実行可能である。

【0137】

「滑り」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて演出図柄を変動させてから、2つ以上の図柄表示エリア（たとえば、「左」および「右」の図柄表示エリア9L、9R）において演出図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した図柄表示エリアのうち所定数（たとえば、「1」または「2」）の図柄表示エリア（たとえば、「左」の図柄表示エリア9Lと「右」の図柄表示エリア9Rのいずれか一方または双方）において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、停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行なわれる。なお、仮停止表示において揺れ変動表示したり、短時間の仮停止の後に演出図柄を再変動させること等によって、遊技者に停止表示された演出図柄が確定（最終停止）しない旨を報知することが好ましい。また、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仮停止させてから、演出図柄を再変動させるようにしてもよい。

【0138】

上記のように、「擬似連」の特定演出では、特別図柄の変動表示の開始条件が1回成立したことに基づいて、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて演出図柄を変動させてから、すべ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、すべ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）させる演出表示を、所定回（たとえば、最大3回まで）行なう。

【0139】

図12は、擬似連チャンス目を示す説明図である。「擬似連」の特定演出では、演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、図12(A)に示す擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。「左図柄」は「左」の図柄表示エリア9Lに表示（停止表示または仮停止表示）される演出図柄であり、「中図柄」は「中」の図柄表示エリア9Cに表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の図柄表示エリア9Rに表示される演出図柄である。なお、擬似連チャンス目GC1～GC8は、特殊組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。

【0140】

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

【0141】

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

【0142】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、またはリーチ演出が実行されずに、演出表示装置9における「左」、

「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R に、演出図柄が揃って停止表示される。

【0143】

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

10

【0144】

図 1 3 は、変動表示結果がはずれ図柄になる場合における演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合と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示す説明図である。図 1 3 に示すように、この実施の形態では、演出図柄の変動表示態様が「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 P A 1 - 1 ~ 非リーチ P A 1 - 5、非リーチ P B 1 - 1 および非リーチ P B 1 - 2、非リーチ P C 1 - 1 および非リーチ P C 1 - 2 の変動パターンが用意されている。また、演出図柄の変動表示態様が「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 P A 2 - 1 ~ ノーマル P A 2 - 4、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 6、スーパー P B 3 - 1 ~ スーパー P B 3 - 3、スーパー P C 3 - 1 ~ スーパー P C 3 - 4 の変動パターンが用意されている。

20

【0145】

図 1 4 は、変動表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応して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 1 4 に示すように、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果が大当り図柄または小当り図柄である場合に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2 - 5 ~ ノーマル P A 2 - 8、スーパー P A 4 - 1 ~ スーパー P A 4 - 6、スーパー P A 5 - 1 ~ スーパー P A 5 - 3、スーパー P B 4 - 1 ~ スーパー P B 4 - 3、スーパー P B 5 - 1 ~ スーパー P B 5 - 3、スーパー P D 1 - 1 およびスーパー P D 1 - 2、スーパー P E 1 - 1 およびスーパー P E 1 - 2、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 3 の変動パターンが用意されている。

30

【0146】

図 1 5 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

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

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

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

40

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

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

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

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

図 5 に示された遊技制御処理における S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、(2-1) の大当り種別判定用乱数、および (5) の普通図柄当り判定用乱数を

50

生成するためのカウンタのカウンタアップ（１加算）を行なう。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム２－２、ランダム３、ランダム４、ランダム７）または初期値用乱数（ランダム６）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。また、大当たり種別判定用乱数についても、前述のような初期値用乱数を用いた初期値の設定を行なうようにしてもよい。このようにした場合には、大当たり種別判定用乱数発生カウンタが最大値まで歩進した後の初期値がランダムな値となるので、確変となる大当たり種別の判定値と同じ乱数値を不正に狙って取出し、確変となる種別の大当たりを発生させる不正行為が、行なわれにくくなるようにすることができる。

10

【０１４７】

図１６（Ａ）、（Ｂ）は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図１６（Ａ）の左欄に記載されている各数値および図１６（Ｂ）に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図１６（Ａ）の右欄に記載されている各数値および図１６（Ｂ）に記載されている各数値が設定されている。図１６（Ａ）、（Ｂ）に記載されている数値が大当たり判定値または小当たり判定値である。なお、以下、大当たり判定値と小当たり判定値とを、「大当たり判定値」とまとめて表現することがある。

20

【０１４８】

ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウンタ値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダムＲ）の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図１６（Ａ）、（Ｂ）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（確変大当たり、通常大当たりもしくは突確大当たり）または小当たりにすることに決定する。なお、図１６（Ａ）、（Ｂ）に示す「確率」は、大当たりまたは小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりまたは小当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を大当たり図柄または小当たりにするか否か決定するということでもある。

30

【０１４９】

図１６（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当たり種別判定テーブル１３１を示す説明図である。大当たり種別判定テーブル１３１は、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム２－１）に基づいて、大当たりの種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突確大当たり」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブル１３１には、ランダム２－１の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突確大当たり」のそれぞれに対応した判定値（大当たり種別判定値）が設定されている。ＣＰＵ５６は、ランダム２－１の値が大当たり種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当たりの種別を、一致した大当たり種別判定値に対応する種別に決定する。

40

【０１５０】

図１７（Ａ）～（Ｆ）および図１８（Ｇ）は、大当たり用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｇを示す説明図である。大当たり用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｇは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）に基づいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各大当たり用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｇは、図１８（Ｈ）に示すようなテーブル選択規則にしたがって選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状

50

態および時短状態のうちのいずれであるか、および大当たり種別の判定結果に応じて選択される。

【0151】

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

【0152】

たとえば、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態である場合に、大当たり種別が「通常」である場合に用いられる図17（A）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当たり種別が「確変」である場合に用いられる図17（B）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1やスーパーCA3-2の変動パターン種別に対する判定値の割当てが異なっている。また、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Aでは、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対して判定値が割当てられ、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Bでは、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対して判定値が割当てられていない。また、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Aでは、スーパーCA3-4の変動パターン種別に対して判定値が割当てられず、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Bでは、スーパーCA3-4の変動パターン種別に対して判定値が割当てられている。

【0153】

このように、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれかである場合に、遊技状態において大当たり種別に応じて選択される大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cや（通常状態のときに選択）、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132D～132F（確変状態のときに選択）、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A、132B、132G（時短状態のときに選択）を比較すると、大当たり種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割当てが異なっている。また、大当たり種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割当てられている。よって、大当たり種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0154】

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

【0155】

また、大当たり種別が「通常」に決定された場合には、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態である場合に用いられる図17（A）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Aと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図17（D）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Eとでは、ノーマルCA3-1やスーパーCA3-2の変動パターン種別に対する判定値の割当てが異なっている。大当たり用変動パターン種別判定テーブル132AではスーパーCA3-3の変動パターン種別に対して判定値が割当てられ、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132DではスーパーCA3-3の変動パターン種別に対して判定値が割当てられていない。このように、大当たり種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、遊技状態に応じて選択される大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A、132D（「通常」の

10

20

30

40

50

ときに選択)、大当り用変動パターン種別判定テーブル132B, 132E(「確変」のときに選択)、大当り用変動パターン種別判定テーブル132C, 132F, 132G(「突確」のときに選択)を比較すると、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて各変動パターン種別に対する判定値の割当てが異なっている。また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割当てられることがある。よって、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能になり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0156】

図19(A)～(C)は、ROM54に記憶されている小当り用変動パターン種別判定テーブル133A～133Cを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル133A～133Cは、変動表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム3)に基づいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各小当り用変動パターン種別判定テーブル133A～133Cは、たとえば、図19(D)に示すようなテーブル選択規則にしたがって選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるかに応じて選択される。各小当り用変動パターン種別判定テーブル133A～133Cは、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、特殊CA4-1、特殊CB4-1、特殊CC4-1の変動パターン種別のいずれかに対応した判定値を含む。

【0157】

図19(A)に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル133Aにおいて判定値が割当てられた特殊CA4-1の変動パターン種別には、図19(C)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Cにおいても判定値が割当てられている。図19(B)に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル133Bにおいて判定値が割当てられた特殊CB4-1の変動パターン種別には、図17(F)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Fにおいても判定値が割当てられている。図19(C)に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル133Cにおいて判定値が割当てられた特殊CC4-1の変動パターン種別には、図18(G)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Gにおいても判定値が割当てられている。このように、特殊CA4-1、特殊CB4-1、特殊CC4-1の変動パターン種別は、大当り種別が「突確」になる場合と、変動表示結果が「小当り」になる場合で共通の変動パターン種別になっている。すなわち、大当り種別が「突確」である場合に用いられる図17(C)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Cや、図17(F)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132F、図18(G)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Gは、変動表示結果が「小当り」になる場合に決定される変動パターン種別と共通の変動パターン種別を含むように設定されている。

【0158】

図20(A)～(C)は、ROM54に記憶されているリーチ判定テーブル134A～134Cを示す説明図である。リーチ判定テーブル134A～134Cは、変動表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、演出図柄の変動表示状態をリーチ状態にするか否かを、リーチ判定用の乱数(ランダム2-2)に基づいて判定するために参照されるテーブルである。各リーチ判定テーブル134A～134Cは、図20(D)に示すようなテーブル選択規則にしたがって選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるかに応じて選択される。各リーチ判定テーブル134A～134Cは、リーチ判定用の乱数(ランダム2-2)の値と比較される数値(判定値)であって、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。

【0159】

たとえば、図20(A)に示すリーチ判定テーブル134Aの設定では、保留記憶数が「0」である場合に対応して、「1」～「204」の範囲の値が非リーチHA1-1に割当てられ、「205」～「239」の範囲の値がリーチHA2-1に割当てられている。保留記憶数が「1」である場合に対応して、非リーチHA1-1に割当てられる判定値の個数よりも多い「1」～「217」の範囲の値が、非リーチHA1-2に割当てられている。保留記憶数が「2」である場合に対応して非リーチHA1-1や非リーチHA1-2に割当てられる判定値の個数よりも多い「1」～「220」の範囲の値が、非リーチHA1-3に割当てられている。保留記憶数が「3」である場合や「4」である場合に対応して、非リーチHA1-1～非リーチHA1-3のそれぞれに割当てられる判定値の個数よりも多い「1」～「230」の範囲の判定値が、非リーチHA1-4に割当てられている。保留記憶数が「5」～「8」である場合に対応して、非リーチHA1-1～非リーチHA1-4のそれぞれに割当てられる判定値の個数よりも多い「1」～「235」の範囲の判定値が、非リーチHA1-5に割当てられている。このような設定によって、保留記憶数が所定数（たとえば、「3」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、演出図柄の変動表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

10

20

【0160】

図21(A)～(C)は、ROM54に記憶されているリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cを示す説明図である。リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、演出図柄の変動表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム3）に基づいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、リーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1といったリーチ状態にする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチHA2-1～リーチHA2-3にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Aが使用テーブルとして選択され、リーチHB2-1にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Bが使用テーブルとして選択され、リーチHC2-1にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Cが使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、リーチ状態にする旨の判定結果がリーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3、スーパーCB2-1、スーパーCB2-2の変動パターン種別のいずれかに決定するためのデータ（判定値）を含む。

30

【0161】

40

たとえば、図21(A)に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Aでは、リーチHA2-1にする旨の判定結果に対応して、「1」～「128」の範囲の値（判定値）がノーマルCA2-1の変動パターン種別に割当てられ、それ以外の値がスーパーCA2-2やスーパーCA2-3の変動パターン種別に割当てられている。また、リーチHA2-2にする旨の判定結果に対応して、「1」～「170」の範囲の値がノーマルCA2-1の変動パターン種別に割当てられている。さらに、リーチHA2-3にする旨の判定結果に対応して、「1」～「182」の範囲の値がノーマルCA2-1の変動パターン種別に割当てられている。リーチHA2-1には、図20(A)に示すリーチ判定テーブル134Aによって、保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム2-2）の値と比較される判定値が割当てられている。リーチHA2-2には、

50

保留記憶数が「1」や「2」である場合に対応して、判定値が割当てられている。リーチH A 2-3には、保留記憶数が「3」～「8」である場合に対応して、判定値が割当てられている。これらの設定によって、保留記憶数が所定数（たとえば、「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C A 2-1の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【0162】

図22(A)～(C)は、ROM54に記憶されている非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cを示す説明図である。非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cは、演出図柄の変動表示状態をリーチ状態にしない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム3）に基づいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cは、非リーチH A 1-1～非リーチH A 1-5、非リーチH B 1-1、非リーチH B 1-2、非リーチH C 1-1、非リーチH C 1-2といったリーチ状態にしない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチH A 1-1～非リーチH A 1-5の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Aが使用テーブルとして選択され、非リーチH B 1-1、非リーチH B 1-2の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Bが使用テーブルとして選択され、非リーチH C 1-1、非リーチH C 1-2の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Cが使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cは、リーチ状態にしない旨の判定結果が非リーチH A 1-1～非リーチH A 1-5、非リーチH B 1-1、非リーチH B 1-2、非リーチH C 1-1、非リーチH C 1-2のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチC A 1-1～非リーチC A 1-4、非リーチC B 1-1～非リーチC B 1-3、非リーチC C 1-1～非リーチC C 1-3の変動パターン種別のいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【0163】

図23、図24(A)および(B)は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A～137Cを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A～137Cは、変動表示結果を「大当り」または「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果等に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）に基づいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Cは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルC A 3-1、スーパーC A 3-2～スーパーC A 3-6のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をスーパーC B 3-1～スーパーC B 3-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊C A 4-1、特殊C A 4-2、特殊C B 4-1、特殊C B 4-2、特殊C C 4-1、特殊C C 4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Cが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Cは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の変動表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【0164】

図25および図26は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138A、138Bを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138A、138Bは、変動表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、リーチ状態になるか否かや変動パターン種別の決定結果等に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）に基づいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各はずれ変動パターン判定テーブル138A、138Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別を非リーチCA1-1～非リーチCA1-4、非リーチCB1-1～非リーチCB1-3、非リーチCC1-1～非リーチCC1-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル138Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3、スーパーCB2-1、スーパーCB2-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル138Bが使用テーブルとして選択される。

10

【0165】

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

20

【0166】

図25に示すはずれ変動パターン判定テーブル138Aでは、非リーチCA1-4や非リーチCC1-3といった非リーチの変動パターン種別になる場合に対応して、非リーチPA1-4～非リーチPA1-5といった特定演出を実行する変動パターン（図13参照）に、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）の値と比較される数値（判定値）が割当てられている。このような設定によって、演出図柄の変動表示結果を「はずれ」にする旨の判定、および、演出図柄の変動表示状態をリーチ状態にしない旨の判定に対応して、非リーチPA1-4～非リーチPA1-5の変動パターンのいずれかにする決定を行ない、特定演出（非リーチPA1-4の演出（「滑り」）または非リーチPA1-5の演出（「疑似連」））を実行することができる。

30

【0167】

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

【0168】

そして、非リーチPA1-5を含む非リーチCA1-4の変動パターン種別に対して、図22（A）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Aにおいて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチHA1-1に対して「217」～「241」の範囲の判定値が割当てられ、非リーチHA1-2に対して「230」～「241」の範囲の判定値が割当てられ、非リーチHA1-3に対して「231」～「241」の範囲の判定値が割当てられ、非リーチHA1-4に対して「237」～「241」の範囲の判定値が割当てられ、非リーチHA1-5に対して「237」～「241」の範囲の判定値が割当てられている。また、非リーチHA1-1に対して、図20（A）に示すリーチ判定テーブル134Aにおいて、保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム2-2）の値と比較される数値（判定値）であって、「1」～「204」の範囲の判定値が割当てられている。非リーチHA1-2に対して、リーチ判定テーブル134Aにおいて、保留記憶数が「1」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム2-2）の値と比較される数値（判定値）で

40

50

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

10

【0169】

また、非リーチPA1-5を含む非リーチCC1-3の変動パターン種別に対して、図22（C）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Cにおいて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチHC1-1に対して「234」～「241」の範囲の判定値が割当てられ、非リーチHC1-2に対して「235」～「241」の範囲の判定値が割当てられている。また、非リーチHC1-2に対して、図20（C）に示すリーチ判定テーブル134Cにおいて、保留記憶数が「2」以上である場合にも、保留記憶数が「0」または「1」である場合にも、リーチ判定用の乱数（ランダム2-2）の値と比較される数値（判定値）であって、「1」～「231」の範囲の判定値が割当てられている。非リーチHC1-1に対するよりも、非リーチHC1-2に対して割当てられている判定値数が少ないので、保留記憶数が「2」以上である場合には、保留記憶数が「0」または「1」である場合に比べて、非リーチPA1-5（「疑似連」を含む）を含む非リーチCC1-3の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

20

30

【0170】

なお、図25に例示されたはずれ変動パターン判定テーブル138Bを用いる場合には、「疑似連」を含む変動パターンとして非リーチPA1-5のみが選択されうるが、「疑似連」を含む複数種類の変動パターンが選択可能になるようにはずれ変動パターン判定テーブル138Bを構成してもよい。

【0171】

図13に例示した変動パターンでは、特定演出が実行されない非リーチPA1-1の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が5.75秒であり、非リーチPA1-2の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が3.75秒であり、非リーチPA1-3の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が1.50秒である。これに対して、「滑り」の特定演出が実行される非リーチPA1-4の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は8.25秒であり、「疑似連」の特定演出が実行される非リーチPA1-5の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は16.70秒である。すなわち、「非リーチ」に対応して特定演出が実行される変動パターンにおける特別図柄の変動時間はいずれも、特定演出が実行されない変動パターンにおける特別図柄の変動時間に比べて長くなっている。そして、保留記憶数が「1」以上である場合には、「0」である場合に比べて特定演出を実行する非リーチCA1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。また、保留記憶数が「3」以上である場合には、「3」未満である場合に比べて非リーチCA1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。よって、保留記憶数が所定数に

40

50

上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【0172】

図26に示すはずれ変動パターン判定テーブル138Bでは、ノーマルCA2-1の変動パターン種別になる場合に対応して、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-4といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）の値と比較される数値（判定値）が割当てられている。また、スーパーCA2-2の変動パターン種別になる場合に対応して、スーパーPA3-1～スーパーPA3-3といったリーチ演出α1を実行する変動パターンや、スーパーPA3-4～スーパーPA3-6といったリーチ演出α2を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）の値と比較される数値（判定値）が割当てられている。スーパーCA2-3やスーパーCB2-1の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPB3-1～スーパーPB3-3といったリーチ演出β1を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）の値と比較される数値（判定値）が割当てられている。

【0173】

さらに、たとえば、スーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPB3-3の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行なわれた後に演出図柄の変動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って、変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーPA3-3の変動パターンは、リーチ演出α1を実行する変動パターンであることから、図26に示すはずれ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパーCA2-2の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）の値と比較される数値（判定値）が割当てられている。スーパーPA3-6の変動パターンは、リーチ演出α2を実行する変動パターンであることから、はずれ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパーCA2-2の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）の値と比較される数値（判定値）が割当てられている。スーパーPB3-3の変動パターンは、リーチ演出β1を実行する変動パターンであることから、はずれ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパーCA2-3やスーパーCB2-1の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）の値と比較される数値（判定値）が割当てられている。

【0174】

図27は、この実施の形態で用いられる擬似連の演出パターンの具体例を示す説明図である。図27（A）は、パターンaの擬似連の演出パターンを示す。図27（A）において、「A・A」は、初回変動とそれに続く再変動のそれぞれにおいて図6（A）に示された第1再変動演出態様の再変動演出が実行されることを意味する。「A・A・A」は、初回変動、それに続く再変動、およびさらに続く再変動のそれぞれにおいて図6（A）に示された第1再変動演出態様の再変動演出が実行されることを意味する。なお、A1、A2、A3は、図6（A）に示された第1再変動演出態様の再変動演出を示す。また、「A・A」および「A・A・A」における再変動演出A1の期間は、図7（A）～（C）の期間に相当し、「A・A」における再変動演出A2の期間は、図7（C）～（E）の期間に相当する。「A・A・A」における再変動演出A2の期間は、図7（C）～（E）の期間に相当する。ただし、期間終了時の演出図柄の表示態様は、図7（E）に示された最終停止の態様とは異なり、仮停止の態様である。また、「A・A・A」における再変動演出A3の期間において、たとえば、上演出LED85a、中演出LED85bおよび下演出LED85cのすべてが点灯状態に制御されるとともに、振動状態に制御される。

【0175】

図27（B）は、パターンBの擬似連の演出パターンを示す。図27（B）において、「B・B」は、初回変動とそれに続く再変動のそれぞれにおいて図6（B）に示された第2再変動演出態様（I）の再変動演出が実行されることを意味する。「B・B・B」は、

初回変動、それに続く再変動、およびさらに続く再変動のそれぞれにおいて図6（B）に示された第2再変動演出態様（I）の再変動演出が実行されることを意味する。なお、B1、B2、B3は、図6（B）に示された第2再変動演出態様（I）の再変動演出を示す。また、「B・B」および「B・B・B」における再変動演出B1の期間は、図8（A）～（D）の期間に相当し、「B・B」における再変動演出B2の期間は、図8（D）～（F）の期間に相当する。「B・B・B」における再変動演出B2の期間は、図8（D）～（F）の期間に相当する。ただし、期間終了時の演出図柄の表示態様は、図8（F）に示されたリーチの態様とは異なり、仮停止の態様である。また、「B・B・B」における再変動演出B3の期間において、再変動演出B1、B2の期間と同様に、可動部材78が動作状態に制御される。

10

【0176】

図27（C）は、パターンcの擬似連の演出パターンを示す。図27（C）において、「C・C」は、初回変動とそれに続く再変動のそれぞれにおいて図6（C）に示された第2再変動演出態様（II）の再変動演出が実行されることを意味する。「C・C・C」は、初回変動、それに続く再変動、およびさらに続く再変動のそれぞれにおいて図6（C）に示された第2再変動演出態様（II）の再変動演出が実行されることを意味する。なお、C1、C2、C3は、図6（C）に示された第2再変動演出態様（II）の再変動演出を示す。また、「C・C」および「C・C・C」における再変動演出C1の期間は、図9（A）～（C）の期間に相当し、「C・C」における再変動演出C2の期間は、図9（C）～（E）の期間に相当する。「C・C・C」における再変動演出C2の期間は、図9（C）～（E）の期間に相当する。ただし、期間終了時の演出図柄の表示態様は、図9（E）に示されたリーチの態様とは異なり、仮停止の態様である。また、「C・C・C」における再変動演出C3の期間において、たとえば、演出表示装置9に、特定のキャラクタ画像79c（図11（G）参照）が表示される。

20

【0177】

図27（D）は、パターンdの擬似連の演出パターンを示す。図27（D）において、A・ABは、初回変動において再変動演出A1が実行され、再変動において、再変動演出A2と再変動演出B2とがともに実行されることを意味する。A・ACは、初回変動において再変動演出A1が実行され、再変動において、再変動演出A2と再変動演出C2とがともに実行されることを意味する。B・BCは、初回変動において再変動演出B1が実行され、再変動において、再変動演出B2と再変動演出C2とがともに実行されることを意味する。

30

【0178】

A・B・BCは、初回変動において再変動演出A1が実行され、再変動において、再変動演出B2が実行され、さらに続く再変動において再変動演出B3と再変動演出C3とがともに実行されることを意味する。B・B・BCは、初回変動において再変動演出B1が実行され、再変動において、再変動演出B2が実行され、さらに続く再変動において再変動演出B3と再変動演出C3とがともに実行されることを意味する。A・AB・ABCは、初回変動において再変動演出A1が実行され、再変動において、再変動演出A2と再変動演出B2とがともに実行され、さらに続く再変動において再変動演出A3と再変動演出B3と再変動演出C3とが実行されることを意味する。

40

【0179】

なお、図27に示された擬似連の演出パターンは一例であって、第1再変動演出態様の再変動演出と、第2再変動演出態様（I）と、第2再変動演出態様（II）とを任意に組合せて、擬似連の演出パターンとすることができる。一例として、先に第2再変動演出態様（I）または第2再変動演出態様（II）が実行され、次に、第1再変動演出態様の再変動演出が実行されるようにしてもよい。

【0180】

図28および図29は、ROM54に記憶されている擬似連演出パターン判定テーブル139A、139Bを示す説明図である。擬似連演出パターン判定テーブル139A、1

50

39Bには、擬似連を伴う変動パターンである非リーチPA1-5、スーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPB3-3、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、特殊PG1-3（図13および図14参照）のそれぞれに対応した判定値が設定されている。判定値は、具体的な変動パターンに対応している。

【0181】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、変動パターンを、擬似連を伴う変動パターンに決定した場合には、ランダム7の値と一致する判定値に対応する具体的な変動パターンを、使用する演出図柄の変動パターンとして決定する。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、具体的な変動パターンを決定するときに、第1保留数と第2保留数との和である合算保留記憶数が設定されている合算保留記憶数カウンタを参照し、合算保留記憶数カウンタの値が0～3であれば、図28に示す擬似連演出パターン判定テーブル139Aを使用し、合算保留記憶数カウンタの値が4～8であれば、図29に示す擬似連演出パターン判定テーブル139Bを使用する。

10

【0182】

図28および図29において、具体的な変動パターンにおける（）内の記号（A・A等）は、図27（A）～（D）における記号に対応している。つまり、たとえば、非リーチPA1-5（A・A）は、図27（A）に、A・Aで示された第1再変動演出態様に相当する。

【0183】

20

図28および図29に示された示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数に応じて、第1再変動演出（Aで示される演出）、第2再変動演出（BまたはCで示される演出）および第3再変動演出（ABのようにA、B、Cのうちの2つ以上が複合した演出）の選択割合を異ならせている。

【0184】

この実施の形態では、「擬似連」を伴う変動パターンについて、大当たりとしない場合には、非リーチPA1-5、スーパーPA3-3、スーパーPA3-6、およびスーパーPB3-3が選択されうる（図13参照）。

【0185】

また、大当たりとする場合には、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、および特殊PG1-3が選択されうる（図14参照）。

30

【0186】

図28および図29に示すように、大当たりとしない場合に選択されうる非リーチPA1-5、スーパーPA3-3、スーパーPA3-6、およびスーパーPB3-3のグループに対して、大当たりとする場合に選択されうるスーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、および特殊PG1-3のグループの方が、2回の再変動演出（初回変動の演出を含む）のそれぞれが異なっている（たとえば、（A・AB）は、初回変動の演出がAの演出であり、再変動演出がAの演出とBの演出の組合せであって異なっている）割合や、3回の再変動演出（初回変動の演出を含む）のそれぞれが異なっている（たとえば、（A・AB・ABC）は、初回変動の演出がAの演出であり、再変動演出がAの演出とBの演出の組合せであり、次の再変動演出がAの演出とBの演出とCの演出の組合せであって異なっている）割合が高くなっている。よって、2回の再変動演出が異なっていたり3回の再変動演出が異なっていたりする演出を実行することによって、遊技者に、大当たりの発生に対する期待感を抱かせることができる。

40

【0187】

換言すれば、図28および図29に示すように、大当たりとしない場合に選択されうる非リーチPA1-5、スーパーPA3-3、スーパーPA3-6、およびスーパーPB3-3のグループに対して、大当たりとする場合に選択されうるスーパーPA4-3、スーパー

50

PA4-6、スーパーPA5-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、および特殊PG1-3のグループの方が、AB、AC、BC、ABCといった異なる態様の再変動演出が組合わされたものが出現する確率が高い。よって、異なる態様の再変動演出が組合わされた演出を実行することによって、遊技者に、大当りの発生に対する期待感を抱かせることができる。

【0188】

また、通常大当たりとする場合には、図17に示された大当たり用変動パターン判定テーブル132A、132Dに基づいて変動パターン種別が決定され、図23および図24に示された当り変動パターン判定テーブル137A~137Cに基づいて変動パターンが決定されるので、「擬似連」の演出を伴う変動パターンとして、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、およびスーパーPB4-3が選択されうる。確変大当たりとする場合には、図17に示された大当たり用変動パターン判定テーブル132B、132Eに基づいて変動パターン種別が決定され、図23および図24に示された当り変動パターン判定テーブル137A~137Cに基づいて変動パターンが決定されるので、「擬似連」の演出を伴う変動パターンとして、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、およびスーパーPB4-3に加えて、スーパーPA5-3およびスーパーPB5-3が選択されうる。

10

【0189】

確変大当たりとする場合にのみ選択されうるスーパーPA5-3およびスーパーPB5-3において、AB、BC、ABCといった異なる態様の再変動演出が組合わされたものに対応する判定値の数は、より多くなっている。すなわち、確変大当たりとする場合には、AB、BC、ABCといった異なる態様の再変動演出が組合わされたものが出現する確率が高い。

20

【0190】

したがって、異なる態様の再変動演出が組合わされた演出を実行することによって、遊技者に、確変大当りの発生に対する期待感を抱かせることができる。

【0191】

なお、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、図23~図26に示された当り変動パターン判定テーブル137A、137B、137C、または、はずれ変動パターン判定テーブル138A、138Bとランダム4とを用いて変動パターンを決定した後、擬似連演出パターン判定テーブル139Aまたは擬似連演出パターン判定テーブル139Bを用いて擬似連の具体的な変動パターンを決定するが、当り変動パターン判定テーブル137A、137B、137C、および、はずれ変動パターン判定テーブル138A、138Bに、擬似連の具体的な変動パターンとそれに対応する判定値を設定し、ランダム4に一致する変動パターンを決定することによって、擬似連の具体的な変動パターンまで決定されるようにしてもよい。

30

【0192】

擬似連の演出を含む変動パターンは擬似連での変動回数に関する情報も含んでいるので、擬似連の演出を含む変動パターンを、擬似連演出パターン判定テーブルを用いて決定することにより、擬似連における変動回数も決定されることとなる。

【0193】

擬似連の変動パターンとしては、たとえば、選択対象となる変動パターンのうちに擬似連を伴うリーチ変動パターン等の変動パターンが含まれており、変動パターンを先に選択決定し、選択決定した変動パターンが擬似連を伴う変動パターンであるときに、具体的な擬似連の態様を予め定められた複数種類の擬似連の態様から選択するようにする。また、擬似連の変動パターンとしては、たとえば、変動パターンを選択するときに、擬似連とするか否かおよび擬似連の態様を先に決定し、擬似連とするときには、リーチ変動の種類等の具体的な変動パターンを複数種類の変動パターンの態様のうちから選択するようにしてもよい。

40

【0194】

図30は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容

50

の一例を示す説明図である。図30に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動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13、図14および図28に示された使用される変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、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において飾り図柄変動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変動表示を開始するように制御する。

10

【0195】

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

【0196】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示(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特別図柄の変動表示(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特別図柄の変動表示を開始するのか第2特別図柄の変動表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

20

【0197】

コマンド8F00(H)は、演出図柄(および飾り図柄)の変動表示(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変動表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

30

【0198】

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。

【0199】

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

40

【0200】

コマンドA001~A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始または小当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンドまたは小当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。大当たり開始指定コマンドまたは小当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類または小当たりに応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび小当たり/突確開始指定コマンドがある。コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。A2X

50

X (H) は、X X で示す回数目 (ラウンド) の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド (大入賞口開放後指定コマンド) である。

【0201】

コマンド A 3 0 1 (H) は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、非確変大当り (通常大当り) であったことを指定する演出制御コマンド (大当り終了1指定コマンド: エンディング1指定コマンド) である。コマンド A 3 0 2 (H) は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド (大当り終了2指定コマンド: エンディング2指定コマンド) である。コマンド A 3 0 3 (H) は、小当り遊技の終了または突然確変の遊技の終了を指定する演出制御コマンド (小当り/突確終了指定コマンド: エンディング3指定コマンド) である。

10

【0202】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド (第1始動入賞指定コマンド) である。コマンド C 1 0 0 (H) は、第2始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド (第2始動入賞指定コマンド) である。第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【0203】

コマンド C 2 X X (H) は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数 (合算保留記憶数) を指定する演出制御コマンド (合算保留記憶数指定コマンド) である。コマンド C 2 X X (H) における「X X」が、合算保留記憶数を示す。コマンド C 3 0 0 (H) は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド (合算保留記憶数減算指定コマンド) である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を合算保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。

20

【0204】

演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1) は、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 3 0 に示された内容に応じて画像表示装置 9 の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力したりする。

30

【0205】

たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞があり第1特別図柄表示器 8 a または第2特別図柄表示器 8 b において特別図柄の変動表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

【0206】

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

40

【0207】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号 C D 0 ~ C D 7 の8本のパラレル信号線で1バイトずつ主基板 3 1 から中継基板 7 7 を介して演出制御基板 8 0 に演出制御コマンドデータを出力し、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 I N T 信号) を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御 I N T

50

信号に同期して出力される。演出制御基板 80 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、演出制御 INT 信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって 1 バイトのデータの取り込み処理を開始する。

【0208】

図 30 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 8 a での第 1 特別図柄の変動に対応した飾り図柄の変動表示（変動）と第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動に対応した飾り図柄の変動表示（変動）とで共通に使用でき、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示に伴って演出を行なう画像表示装置 9 等の演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信されるコマンドの種類を増大させないように

10

【0209】

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 8 a による第 1 特別図柄の変動表示時間中に装飾用（演出用）の図柄としての第 1 飾り図柄の変動表示を行なう第 1 飾り図柄表示器 9 a において飾り図柄の変動を行なうのか、第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の変動表示時間中に第 2 飾り図柄の変動表示を行なう第 2 飾り図柄表示器 9 b において飾り図柄の変動を行なうのかを判定するために使用される。

【0210】

20

図 31 は、主基板 31 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 560 (具体的には、CPU 56) が実行する特別図柄プロセス処理 (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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 13 a 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 14 a 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 (S311, S312)。そして、S300 ~ S310 のうちのいずれかの処理を行なう。第 1 始動入賞口スイッチ 13 a または第 2 始動口スイッチ 14 a がオンしていなければ、内部状態に応じて、S300 ~ S310 のうちのいずれかの処理を行なう。

30

【0211】

S300 ~ S310 の処理は、以下のような処理である。

特別図柄通常処理 (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、特別図柄の変動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 特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりとするか否かや小当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。また、小当たりとする場合には小当たりフラグをセットする。そして、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) を S301 に応じた値 (この例では 1) に更新する。なお、大当たりフラグや小当たりフラグは、大当たり遊技または小当たり遊技が終了するときにリセットされる。

40

【0212】

変動パターン設定処理 (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 (変動表示時間 : 変動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) を特別図柄の変動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 S302 に対応した値 (この例では 2) に更新する。

50

【0213】

表示結果特定コマンド送信処理（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なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS303に対応した値（この例では3）に更新する。

【0214】

特別図柄変動中処理（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（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S304に対応した値（この例では4）に更新する。

10

【0215】

特別図柄停止処理（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における変動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なう。そして、大当たりフラグまたは小当た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S305またはS308に対応した値（この例では5または8）に更新する。大当たりフラグも小当たりフラグもがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を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。

20

【0216】

大入賞口開放前処理（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なう。具体的には、カウンタ（たとえば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）等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たり遊技を開始する処理でもある。また、当該大当たり遊技状態となったときの状態が確変状態であり、確変フラグがセットされていたときには、確変フラグがリセットされる（当該大当たりが確変となる大当たりであるか否かに関わらずリセットされる）。

30

【0217】

大入賞口開放中処理（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。大当たり遊技状態中または小当たり遊技中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう。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S305に対応した値（この例では5）に更新する。また、すべ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S307に対応した値（この例では7）に更新する。

40

【0218】

大当たり終了処理（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。大当た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に行なわせるための制御を行なう。また、遊技状態を示すフラグ（たとえば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0219】

小当たり開放前処理（S308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当たり開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行なう。具体的には、カウンタ

50

(たとえば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ)等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S309に対応した値(この例では9)に更新する。なお、小当り開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【0220】

小当り開放中処理(S309):特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。小当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう。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S308に対応した値(この例では8)に更新する。また、すべ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S310に対応した値(この例では10(10進数))に更新する。

【0221】

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

【0222】

図32は、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(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(S212)。第1保留記憶数カウンタの値が4であれば、S221に移行する。

【0223】

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(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(S214)。

【0224】

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。たとえば、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。

【0225】

図33(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33(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33(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33(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への入賞に基づいて入賞

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。したがって、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。「RAMに形成されている」とは、RAM内の領域であることを意味する。

【0226】

図33(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33(B)に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

10

【0227】

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(S215)。なお、S215の処理では、ランダムR（大当たり判定用乱数）およびソフトウェア乱数であるランダム2-1（図15参照）が、保存領域に格納される。

【0228】

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なう(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(S217)。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値に基づいて、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なう(S218)。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第1始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

20

【0229】

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（予め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(S29)において演出制御コマンドを送信する。

30

【0230】

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(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(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(S211参照)処理を行なうようにしてもよい。

【0231】

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(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(S224)。

40

【0232】

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(S225)。なお、S225の処理では、ランダムR（大当たり判定用乱数）およびランダム2-1（図15参照）が、保存領域に格納される。

【0233】

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なう(S226)。また、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(S227)。そして

50

、CPU 56は、合算保留記憶数カウンタの値に基づいて合算保留記憶数指定コマンドを送信する（S 2 2 8）。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。

【0 2 3 4】

なお、S 2 1 3～2 1 8の処理とS 2 2 3～2 2 8の処理とを、1つの共通ルーチンで実現してもよい。その場合、CPU 56は、まず、第1始動口スイッチ1 3 a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1 4 a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。このようにS 2 1 3～2 1 8の処理とS 2 2 3～2 2 8の処理とを1つの共通ルーチンで実現する場合には、図3 3に示す保留記憶バッファを、第1保留記憶（第1特別図柄）と、第2保留記憶（第2特別図柄）とで共通使用してもよい。具体的には、そのような共通の保留記憶バッファにおいて、各保存領域に、入賞が生じた順に、「第1」、「第2」のどちらの保留記憶であるかという情報、および、抽出した乱数値（大当たり判定値および大当たり種別判定値）を示す情報を格納していき、格納した順番にしたがって読出して変動表示に用いるようにすればよい。そして、前述した実施形態の場合と同様に、「第1」、「第2」の各保留記憶については、別個に保留記憶数の最大値を管理すればよい。

【0 2 3 5】

図3 4および図3 5は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S 3 0 0）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 56は、合算保留記憶数の値を確認する（S 5 1）。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。

【0 2 3 6】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU 56は、保留特定領域（図3 3（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（S 5 2）。「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なっているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行な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（S 5 3）。「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（S 5 4）。

【0 2 3 7】

CPU 56は、RAM 55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する（S 5 5）。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する。

【0 2 3 8】

そして、CPU 56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（S 5 6）。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。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。

【0 2 3 9】

すなわち、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM 55の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数 $=n$ ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM 55の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数 $=n$ ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【0240】

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

10

【0241】

そして、CPU 56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM 55の所定の領域に保存した後（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（S58）。なお、CPU 56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RAM 55の所定の領域に保存する。

【0242】

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、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。

20

【0243】

次いで、CPU 56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し（S61）、大当たり判定モジュールを実行する（S62）。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図16参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりまたは小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0244】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM 54における図16（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM 54における図16（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、CPU 56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行ない、遊技状態が通常遊技状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行なう。すなわち、CPU 56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図16（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（確変大当たりまたは通常大当たり）とすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（S61）、S71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

40

【0245】

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なわれる。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

50

され、確変状態を終了するときにはリセットされる。具体的に、確認フラグは、確変大当たりまたは突然確変大当たりとすることに決定されたときに、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、次の大当たりが発生したときの大当たり遊技の開始時にリセットされる（次の大当たりが確変となる大当たりであっても、大当たり遊技の開始時に一旦リセットされる）。

【0246】

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

10

【0247】

S71では、CPU56は、大当たりフラグをセットする。そして、大当た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16（C）に示す大当たり種別判定テーブル131を選択する（S72）。乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム2-1）の値と一致する値に対応した種別（「通常」、「確変」または「突確」）を大当たりの種別に決定する（S73）。また、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM55における大当たり種別バッファに設定する（S74）。たとえば、大当たり種別が「通常」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「確変」の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、大当たり種別が「突確」の場合には大当たり種別を示すデータとして「03」が設定される。なお、可変入賞球装置15が設けられていない第1始動入賞口13に対応する第1特別図柄については、大当たり種別のうち、「突確」を割り振らないようにしてもよい。その場合には、第1特別図柄について「確変」（「突確」は選択されない）の大当たり種別が選択される割合と、第2特別図柄について「確変」および「突確」を合わせた大当たり種別が選択される割合とが等しくなるような設定を行なう。また、可変入賞球装置15が設けられている第2始動入賞口14に対応する第2特別図柄については、大当たり種別のうち、「突確」を割り振らないようにしてもよい。その場合には、第2特別図柄について「確変」（「突確」は選択されない）の大当たり種別が選択される割合と、第1特別図柄について「確変」および「突確」を合わせた大当たり種別が選択される割合とが等しくなるような設定を行なう。このようにすれば、第2始動入賞口14への始動入賞については15R大当たりが発生しやすくなり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

【0248】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（S75）。具体的には、大当たりフラグおよび小当たりフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当たり種別を「突確」に決定した場合には、2ラウンド大当たり図柄となる「1」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たり種別を「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。

40

【0249】

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（S301）に対応した値に更新する（S76）。

【0250】

図36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（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、大当たりフラグがセットされているか否か確認する（S91）。

【0251】

大当た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

50

れかに決定するために使用するテーブルとして、図18(H)に示すテーブル選択規則にしたがって、遊技状態に基づいて大当り用変動パターン種別判定テーブル132A~132Gのいずれかを選択する(S92)。そして、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。

【0252】

大当りフラグがセットされていない場合には、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(S93)。小当りフラグがセットされている場合には、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図19(D)に示すテーブル選択規則にしたがって、小当り用変動パターン種別判定テーブル133A~133Cのいずれかを選択する(S94)。そして、S101に移行する。

10

【0253】

S93で小当りフラグがセットされている場合、すなわち、大当りフラグも小当りフラグもセットされていない場合には、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかに基づいて、図20(D)に示すテーブル選択規則にしたがって、演出図柄の変動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(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(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、リーチ状態にするか否かと、リーチ状態にしない場合の演出の種別またはリーチ状態にする場合のリーチの種別を決定する(S97)。なお、S97の処理で用いられる保留記憶数として、S53の処理で-1される前の値を用いてもよい。

20

【0254】

そして、S97による決定において、リーチ状態にすることに決定したか否かを判定する(S98)。リーチ状態にすることに決定した場合には、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(S99)。一方、リーチ状態にしないことに決定した場合には、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(S100)。そして、S101に移行する。

30

【0255】

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の値に基づいて、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(S102)。

40

【0256】

次いで、CPU56は、S102の変動パターン種別の決定結果に基づいて、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(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(S104)。そして、抽出したランダム4の値に基づいて、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(S105)。

【0257】

50

そして、変動パターンとして、疑似連の演出を含む変動パターンを決定しているか否かを確認する（S105A）。変動パターンとして、疑似連の演出を含む変動パターンを決定しているときに、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値が0～3のいずれかであれば図28に示す疑似連演出パターン判定テーブル139Aを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が4～8のいずれかであれば図29に示す疑似連演出パターン判定テーブル139Bを選択し、ランダム7を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム7の値を抽出する。そして、抽出したランダム7の値に基づいて、選択した疑似連演出パターン判定テーブルを参照することによって、疑似連の演出を含む変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（S105B）。一方、変動パターンとして、疑似連の演出を含む変動パターン以外の変動パターンを決定しているときには、このよ

10

【0258】

なお、S105A、S105Bの処理は、再変動演出として、第1再変動演出もしくは第2再変動演出を選択する再変動演出選択処理、または、再変動演出として、第1再変動演出、第2再変動演出、もしくは第1再変動演出と第2再変動演出とが組合わされた第3再変動演出を選択する再変動演出選択処理を含むことになる。

【0259】

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なう（S106）。

【0260】

20

また、特別図柄の変動を開始する（S107）。たとえば、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（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（S302）に対応した値に更新する（S109）。

【0261】

図37は、表示結果特定コマンド送信処理（S302）を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図30参照）を送信する制御を行なう。具体的には、CPU56は、まず、大当たりフラグがセットされているか否か確認する（S110）。セットされていない場合には、S116に移行する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当りの種別が確変大当たりであるか否か確認する（S111）。大当りの種別が確変大当たりであるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行なう（S112）。一方、大当りの種別が確変大当たりでないときには、大当りの種別が突然確変大当たりであるか否か確認する（S113）。大当りの種別が突然確変大当たりであるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行なう（S114）。一方、大当りの種別が突然確変大当たりでないとき、すなわち、大当りの種別が確変大当たりでも突然確変大当たりでもないときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行なう（S115）。

30

【0262】

40

CPU56は、S116の処理で小当たりフラグがセットされていることを確認したときには、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行なう（S117）。小当たりフラグがセットされていないときには、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行なう（S118）。

【0263】

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

50

【0264】

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（S303）に対応した値に更新する（S120）。

【0265】

図38は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（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（S125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（S126）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S304）に対応した値に更新する（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。

【0266】

図39は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（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、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なう（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なう（S132）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、S139に移行する（S133）。

【0267】

大当た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（S134）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行なう（S135）。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり／突確開始指定コマンドを送信する。そうでない場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が確変大当たりまたは突然確変大当たりであるか否かは、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）に基づいて判定される。

【0268】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことをたとえば、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（S136）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（たとえば、通常大当たりおよび確変大当たり（15ラウンド大当たり）の場合には15回。突確（2ラウンド大当たり）の場合には2回。）をセットする（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（S305）に対応した値に更新する（S138）。

【0269】

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（S140）。そして、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認し（S141）、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（S142）。そして、小当たりフラグがセットされているか否か確認する（S143）。小当たりフラグがセットされている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当たり／突確開始指定コマンドを送信する制御を行なう（S144）。また、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間（小当たりが発生したことをたとえば、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（S145）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（2回）をセットする（S146）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開放前処理（S308）に対応した値に更新する（S147）。小当たりフラグがセットされていない場合には、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S300）に対応した値に更新する（S148）。

10

20

30

40

50

【0270】

図40は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（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（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（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。

【0271】

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なう（S403）。なお、CPU56は、ラウンド数を、大当たり遊技中のラウンド数をカウントするための開放回数カウンタの値を確認することにより認識する。そして、CPU56は、は、ソレノイド21を駆動して大入賞口（特別可変入賞球装置20）を開放する制御を行なうとともに（S404）、開放回数カウンタの値を-1する（S405）。 10

【0272】

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（S406）。たとえば、15ラウンド大当たりの場合には最大時間は29秒であり、突然確変大当たりまたは小当た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（S306）に応じた値に更新する（S415）。 20

【0273】

図41および図42は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（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（S420）。 20

【0274】

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（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（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（S433）。そして、CPU56は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば10）になっているか否か確認する（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。 30

【0275】

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なう（S435）。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）（S436）。 30

【0276】

次いで、CPU56は、開放回数カウンタの値を確認する（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なう（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（S440）、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（S305）に応じた値に更新する（S441）。なお、インターバル期間は、たとえば5秒である。突然確変大当たりや小当たりのときは15R大当たりよりも短い期間としてもよい。 40

【0277】

開放回数カウンタの値が0である場合には、CPU56は、大当たり種別を示すデータが確変大当たりを示すデータであるときに、大当たり終了2指定コマンドを演出制御用マイクロ 50

コンピュータ100に送信する制御を行なう（S442，S447）。そして、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たとえば、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（S449）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（S307）に応じた値に更新する（S450）。

【0278】

CPU56は、大当り種別を示すデータが確変大当りを示すデータでなく、突然確変大当りを示すデータである場合には、小当り／突確終了指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S443，S444）。大当り種別を示すデータが確変大当りを示すデータでもないときには、大当り終了1指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S445）。そして、S449に移行する。

10

【0279】

図43は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（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（S150）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、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（S151）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行なう（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する。また、突然確変大当りであった場合には、小当り／突確終了指定コマンドを送信する。また、確変大当りと突然確変大当りとのどちらでもない場合には、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なわれている時間（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（S153）、処理を終了する。

20

【0280】

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（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（S158）。

【0281】

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（S161）。そして、S162に移行する。一方、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りでなかった場合には、そのままS162に移行する。そして、S162では、時短フラグをセットし（S162）、時短回数カウンタにたとえば100をセットする（S163）。これにより、大当り遊技状態の終了後には、必ず時短状態に制御されることとなる。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（S300）に対応した値に更新する（S164）。

30

【0282】

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

40

【0283】

次に、変動表示中に実行される演出の具体例を、図44～図47の説明図を参照して説明する。なお、図44～図47においては、演出表示装置9の表示画面を矩形で示す。すなわち、図44～図47では、図1等にも示す円形の演出表示装置9の表示画面の一部が示されている。

【0284】

図44は、演出図柄の変動表示態様が「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変動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。

50

【0285】

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44(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44(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44(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44(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。

【0286】

図44(A)に示す例は、たとえば、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「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44(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。

10

【0287】

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44(B)に示すような演出図柄の停止表示が行なわれる。なお、演出図柄の変動表示態様が「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58参照）、「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44(B)に示すような演出図柄の停止表示が行なわれる。

20

【0288】

その後、特定演出が実行されない場合には、たとえば、図44(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44(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。

30

【0289】

「擬似連」の特定演出が実行される場合には、たとえば、図44(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44(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、たとえば、演出図柄の揺れ変動表示といった仮停止表示を行なってから、図44(D3)に示すようにすべ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、たとえば、図44(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、非リーチの組合せとなる演出図柄が停止表示（最終停止表示）される。

40

【0290】

「滑り」の特定演出が実行される場合には、たとえば、図44(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44(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44(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44(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、たとえば、決定された右最終停止図柄FZ1-2に基づいて決定される（図53参照）。その後、たとえば、図4

50

4 (E 4) に示すように、「中」の図柄表示エリア 9 C 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。また、「滑り」の特定演出が実行される場合において大当たりとなるときには、「滑り」の特定演出の結果、大当たり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。一例として、特殊 P G 1-2 のように、「滑り」の特定演出が実行される場合において非リーチで大当たりとなるときには、たとえば「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアで「1」、「2」、「2」というような図柄が仮停止された後、たとえば、「左」の図柄表示エリアで演出図柄が高速に再変動する。そして、再変動した図柄が大当たり図柄の組合せを構成するように「2」で停止し、最終的に大当たりとなる演出図柄が停止表示（最終停止表示）される。

10

【0291】

図 4 5 ~ 図 4 7 は、変動表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」以外である場合の表示動作例を示す説明図である。図 4 5 (A) に示す例では、たとえば、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R の全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図 4 5 (B) に示すように、「左」の図柄表示エリア 9 L で「6」の演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【0292】

そして、たとえば、変動パターンがスーパー P A 4-2 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 4 5 (C 1) ~ (C 3) に示すように、「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R で演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の図柄表示エリア 9 R 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、演出図柄の変動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なわれる。また、たとえば、変動パターンがスーパー P A 4-3 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 4 5 (D 1) ~ (D 5) に示すように、すべての図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において演出図柄を仮停止表示させた後、すべての図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R 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なわれる。その後、「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R 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、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態になる。

20

【0293】

図 4 5 (C 3) や図 4 5 (D 5) に示すようリーチ状態となった場合には、図 4 6 (A) に示すように、「中」の図柄表示エリア 9 C 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 P A 2-5 ~ ノーマル P A 2-8 のいずれかであるとき等には、図 4 6 (B) に示すように「中」の図柄表示エリア 9 C で「6」を示す数字が「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R と揃って停止表示（仮停止表示）される「ノーマル」のリーチ演出が行なわれる。なお、図 4 6 (B) に示す例では、変動表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たりの組合せを構成する演出図柄が停止表示されているが、変動表示結果が「はずれ」となる場合には、たとえば、図 4 6 (H) に示すように「5」を示す数字が「中」の図柄表示エリア 9 C 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 9 C 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 9 C で「6」を示す数字以外の演出図柄を停止表示させること等によって、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、演出図柄の変動表示を終了すればよい。リーチ演出 α 1 ~ リーチ演出 α 3 やリーチ演出 β 1, リーチ演出 β 2 が実行される場合には、図 4 6 (C) に示すように、低下していた「中」の図柄表示エリア 9 C 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 β 1 では、図 4 6 (D) に示すようなキャラクタ画像 C H 2 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 α 1 ~ リーチ演出 α 3 のいずれかである場合には、図 4 6 (E) に示すようなキャラクタ画像 C H 1 が表示された後、図 4 6 (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

30

40

50

α 1では、図 4 6 (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 4 6 (G) に示す例では、変動表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たりの組合せを構成する演出図柄が停止表示されているが、変動表示結果が「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、演出図柄の変動表示を終了すればよい。これに対して、リーチ演出 α 2 やリーチ演出 α 3 では、図 4 6 (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 β 2 では、図 4 6 (J) に示すようなキャラクタ画像 C H 3 が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。

【0294】

図 4 6 (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 α 2 であれば、図 4 7 (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、変動表示結果が「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、演出図柄の変動表示を終了させる。また、リーチ演出 α 3 では、たとえば、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。

【0295】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 4 8 は、演出制御基板 8 0 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 1 0 0（具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1）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 C P U 1 0 1 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、R A M 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（たとえば、2 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S 7 0 1）。その後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視（S 7 0 2）を行な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 C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 は、そのフラグをクリアし（S 7 0 3）、S 7 0 4 ~ S 7 0 9 の演出制御処理を実行する。

【0296】

演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 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するコマンド解析処理を行なう（S 7 0 4）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行なう（S 7 0 5）。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。

【0297】

次いで、第 1 飾り図柄表示制御処理を行なう（S 7 0 6）。第 1 飾り図柄表示制御処理では、第 1 飾り図柄表示器 9 a 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なう（S 7 0 7）。第 2 飾り図柄表示制御処理では、第 2 飾り図柄表示器 9 b の表示制御を実行する。また、合算保留記憶表示部 1 8 c の表示状態の制御を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（S 7 0 8）。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（ランダムカウンタ）のカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（S 7 0 9）。その後、S 7 0 2 に移行する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 1 0 0 が実行するプログラム容量を減らすようにしてもよい。

【0298】

図 4 9 および図 5 0 は、コマンド解析処理（S 7 0 4）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 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

10

20

30

40

50

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。

【0299】

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（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出す（S612）。なお、読出したら読出ポインタの値を+2しておく（S613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読出すからである。

10

【0300】

コマンド受信バッファとして、たとえば、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。したがって、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。

【0301】

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信号に基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、予め定められたコマンドのうち、どのコマンド（図30参照）であるのか解析する。

20

【0302】

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（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（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（S616）。

【0303】

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（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（S618）。

30

【0304】

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（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（S622）。

【0305】

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

40

【0306】

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（S627）、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（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（S629）、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（S630）。

【0307】

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（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

50

演出表示装置 9 に表示する制御を行なう (S 6 3 2)。初期画面には、予め決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【0308】

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 (S 6 3 3)、予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なう (S 6 3 4)。

【0309】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了 1 指定コマンドまたは大当たり終了 2 指定コマンドであれば (S 6 4 1)、演出制御用 CPU 101 は、大当たり終了 1 指定コマンド受信フラグまたは大当たり終了 2 指定コマンド受信フラグをセットする (S 6 4 2)。受信した演出制御コマンドが小当たり／突確終了指定コマンドであれば (S 6 4 3)、演出制御用 CPU 101 は、小当たり／突確終了指定コマンド受信フラグをセットする (S 6 4 4)。

10

【0310】

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 (S 6 4 5)、演出制御用 CPU 101 は、大入賞口開放中フラグをセットする (S 6 4 6)。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 (S 6 4 7)、演出制御用 CPU 101 は、大入賞口開放後フラグをセットする (S 6 4 8)。

【0311】

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 CPU 101 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 (S 6 4 9)。そして、S 6 1 1 に移行する。

20

【0312】

図 5 1 は、飾り図柄 (第 1 飾り図柄および第 2 飾り図柄) の変動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 9 a および第 2 飾り図柄表示器 9 b は、2 つの LED で構成されている。そして、図 5 1 に示すように、所定時間 (たとえば、0.5 秒) 毎に交互に点灯する。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、大当た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 5 1 (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 5 1 (B) 参照)。

30

【0313】

図 5 2 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 5 2 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 SR 1-1～SR 1-3、滑り時仮停止図柄決定用の乱数 SR 3、擬似連第 1 変動時仮停止図柄決定用の乱数 SR 4-1、擬似連第 2 変動時仮停止図柄決定用の乱数 SR 4-2、第 1 特定演出 (滑り) パターン判定用の乱数 SR 6-1、予告パターン種別決定用の乱数 SR 7、ボタン予告の予告メッセージ決定用の乱数 SR 8、ステップアップ予告の予告ステップ決定用の乱数 SR 9、色信頼度表示決定用の乱数 SR 10、および、模様信頼度表示決定用の乱数 SR 11 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。

40

【0314】

擬似連第 1 変動時仮停止図柄の乱数 SR 4-1 は、初回変動後の「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において仮停止表示させる演出図柄 (仮停止図柄) を決定するために用いられる乱数である。擬似連第 2 変動時仮停止図柄の乱数 SR 4-2 は、続いて実行される再変動後の「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において仮停止表示させる演出図柄 (仮停止図柄) を決定するために用いられる乱数である。

【0315】

滑り仮停止図柄決定用の乱数 SR 3 は、「滑り」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R におけるすべてまたは一部において

50

仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【0316】

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

【0317】

予告パターン種別決定用の乱数SR7は、予告演出を実行するか否かを決定し、予告演出を実行する場合における予告パターン種別を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数である。予告演出とは、変動表示時において、大当り遊技状態となることを予告する演出をいう。

10

【0318】

ボタン予告の予告メッセージ決定用の乱数SR8は、後述するボタン予告の予告パターンとしての予告メッセージを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数である。ボタン予告とは、変動表示中において操作ボタンが操作されたことを条件として実行する予告演出をいう。

【0319】

ステップアップ予告の予告ステップ決定用の乱数SR9は、後述するステップアップ予告の予告パターンとしての予告ステップを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数である。ステップアップ予告とは、前述したように、表示中において大当り遊技状態となることを予告する予告演出を複数段階の予告ステップにより行なう予告演出をいう。

20

【0320】

色信頼度表示決定用の乱数SR10は、ボタン予告において予告後に大当りとなる信頼度を色により示す色信頼度表示の表示パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数である。模様信頼度表示決定用の乱数SR11は、ステップアップ予告において予告後に大当りとなる信頼度を模様により示す模様信頼度表示の表示パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数である。

【0321】

図53は、最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。図54は、左右出目判定テーブルを示す説明図である。図55は、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56および図57は、最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。図58は、特定演出パターン判定テーブルを示す説明図である。図59は、仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。図60は、仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。

30

【0322】

演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている決定テーブルには、所定の非リーチの組合せを決定するためのテーブルとして、たとえば、図53(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。

【0323】

図53(A)に示す最終停止図柄決定テーブル160Aは、所定の非リーチの組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア9Lにおいて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1に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SR1-1の値と比較される数値（判定値）であって、左最終停止図柄FZ1-1となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

40

【0324】

図53(B)に示す最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチの組合せとなる確定演出図柄のうち、「右」の図柄表示エリア9Rにおいて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数SR1-2に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

50

図柄決定テーブル160Bは、左最終停止図柄FZ1-1として決定された演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第2最終停止図柄決定用の乱数SR1-2の値と比較される数値（判定値）であって、右最終停止図柄FZ1-2となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

【0325】

図53（C）に示す最終停止図柄決定テーブル160Cは、所定の非リーチの組合せとなる確定演出図柄のうち、「中」の図柄表示エリア9Cにおいて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

10

【0326】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている判定テーブルには、図54に示すような左右出目判定テーブル161が含まれている。左右出目判定テーブル161では、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判定が行なわれる。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判定結果に応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3の値と比較される数値（判定値）であって、中最終停止図柄FZ1-3となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

20

【0327】

図53（B）に示す最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1となる演出図柄の図柄番号と右最終停止図柄FZ1-2となる演出図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第2最終停止図柄決定用の乱数SR1-2の値と比較される数値（判定値）が割当てられていない。このような割当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチの組合せになる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄の組合せがリーチの組合せや大当たり組合せにならないようにすることができる。

【0328】

また、図53（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の組合せが割当てられておらず、予め定められた演出図柄の組合せになる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3の値と比較される数値（判定値）が割当てられていない。たとえば、リーチの組合せや大当たり組合せ以外であっても、図12に示す擬似連チャンス目GC1～GC8となる部分や、図55に示すような一定の非リーチ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SR1-3の値と比較される数値（判定値）が割当てられていない。このような割当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチの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、チャンス目に類似する一定の非リーチの組合せにならないようにすることができる。

30

【0329】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている決定テーブルには、リーチはずれの組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、たとえば、図56（A）および（B）に示す最終停止図柄決定テーブル162A、162Bが含まれている。

40

【0330】

図56（A）に示す最終停止図柄決定テーブル162Aは、リーチはずれの組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア9Lにおいて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄FZ2-1と、「右」の図柄表示エリア9Rにおいて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄FZ2-2とを、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1に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SR1-1の値と比較される数値（判定

50

値)であって、左最終停止図柄FZ2-1および右最終停止図柄FZ2-2として同一になる演出図柄(左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2)の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ(判定値)を含む。

【0331】

図56(B)に示す最終停止図柄決定テーブル162Bは、リーチはずれ組合せとなる確定演出図柄のうち、「中」の図柄表示エリア9Cにおいて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄FZ2-3を、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3に基づいて決定するために参照されるテーブルである。ただし、図56(B)では、中最終停止図柄FZ2-3を特定可能なデータとして、左最終停止図柄FZ2-1および右最終停止図柄FZ2-2との図柄差が示されている。

10

【0332】

リーチはずれ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って特定される。すなわち、演出図柄の変動表示において、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて演出図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」の順序で演出図柄の変動表示結果となる確定演出図柄を停止表示する場合に、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア9C以外の「左」および「右」の図柄表示エリア9L、9Rに停止表示される左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2が最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル162Bを用いて「中」の図柄表示エリア9Cに停止表示される中最終停止図柄FZ2-3と左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2との差分(図柄差)を決定する。そして、決定された図柄差に応じて、「中」の図柄表示エリア9Cに停止表示される中最終停止図柄FZ2-3となる確定演出図柄が決定される。

20

【0333】

最終停止図柄決定テーブル162Bは、ノーマルPA2-1、ノーマルPA2-2、特殊PG2-1、特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合や、ノーマルPA2-3、ノーマルPA2-4のいずれかである場合、スーパーPA3-1～スーパーPA3-3、スーパーPB3-1～PB3-3、スーパーPC3-1～スーパーPC3-4、特殊PG2-3の変動パターンのいずれかである場合、スーパーPA3-4～スーパーPA3-6の変動パターンのいずれかである場合に於いて、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3の値と比較される数値(判定値)であって、図柄差「-2」、「-1」、「+1」、「+2」に対応するデータ(判定値)を含む。

30

【0334】

演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている判定テーブルには、大当たり組合せのいずれかとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、たとえば、図57に示す最終停止図柄決定テーブル163A、163Bが含まれている。図57に示す最終停止図柄決定テーブル163A、163Bは、大当たり図柄となる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて停止表示される左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3を、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

40

【0335】

最終停止図柄決定テーブル163Aは、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値と比較される数値(判定値)であって、左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3として同一になる通常図柄の図柄番号「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」に対応するデータ(判定値)を含む。最終停止図柄決定テーブル163Bは、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値と比較される数値(判定値)であって、左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に対応するデータ(判定値)を含む。

【0336】

50

なお、最終停止図柄決定テーブル163Aは、確変大当たりとすることに決定されている場合に使用され、最終停止図柄決定テーブル163Bは、通常大当たり（非確変大当たり）とすることに決定されている場合に使用される。

【0337】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている判定テーブルには、特定演出パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するためのテーブルとして、たとえば、図58に示す特定演出パターン判定テーブル164Aが含まれている。図58に示す特定演出パターン判定テーブル164Aは、「滑り」の特定演出が実行される場合に、第1特定演出パターン判定用の乱数SR6-1に基づいて、特定演出パターンを滑りTP1-1～滑りTP1-4のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン判定テーブル164Aは、非リーチPA1-4、ノーマルPA2-2、ノーマルPA2-4、ノーマルPA2-6、ノーマルPA2-8、スーパーPA3-2、スーパーPA3-6、スーパーPA4-2、スーパーPA5-2、スーパーPB3-2、スーパーPB4-2、スーパーPB5-2、スーパーPC3-2、スーパーPC3-4、スーパーPD1-2、スーパーPE1-2、特殊PG1-2、特殊PG2-2、特殊PG3-3の変動パターンといった、「滑り」の特定演出が実行される変動パターン（図13および図14参照）に応じて、第1特定演出パターン判定用の乱数SR6-1の値と比較される数値（判定値）であって、滑りTP1-1～滑りTP1-4の特定演出パターンに対応するデータ（判定値）を含む。

10

【0338】

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

20

【0339】

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

30

【0340】

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

【0341】

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

40

【0342】

なお、たとえば、変動パターンが非リーチPA1-4である場合に、前回演出値（前回演出保存データ：前回の演出図柄の変動パターンを示す値）に応じて、滑りTP1-1～滑りTP1-4の振り分けを変えるようにしてもよい。一例として、前回演出値が1～4のいずれであるかに応じて、選択しうる滑りTP1-1～滑りTP1-4を変更する。なお、1～4のそれぞれは、滑りTP1-1～滑りTP1-4のそれぞれを示すものとする。演出制御用CPU101は、滑り演出態様（滑りTP1-1～滑りTP1-4）を決定

50

したときに、RAMにおける保存領域に前回演出値を設定する。そして、特定演出パターン判定テーブル164Aを、前回判定値が n ($n = 1 \sim 4$ のいずれか)である場合には、滑りTP1- n が選択されないように判定値が割当てられたテーブルとする。演出制御用CPU101が、そのように構成された特定演出パターン判定テーブル164Aを用いて滑り演出態様を決定する場合には、非リーチPA1-4の変動パターンに応じて「滑り」の特定演出が実行される場合には、前回実行された「滑り」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにすることができる。

【0343】

また、特定演出パターン判定テーブル164Aの構成を変更するのではなく、演出制御用CPU101の制御によって、前回実行された「滑り」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにしてもよい。その場合には、図58に例示された特定演出パターン判定テーブル164Aを使用するが、決定した滑り演出態様(滑りTP1-1~滑りTP1-4)が前回判定値で特定される滑り演出態様と一致する場合には、演出態様を差し替える(たとえば、決定した滑り演出態様が滑りTP1- n であれば、滑りTP1-($n+1$)に差し替える)。

【0344】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている決定テーブルには、「滑り」の特定演出が実行される場合に仮停止表示させる演出図柄を決定するためのテーブルとして、たとえば、図59(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、たとえば、図59(E)に示すようなテーブル選択規則にしたがって、特定演出パターンが滑りTP1-1~滑りTP1-4のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、特定演出パターンが滑りTP1-1である場合には、仮停止図柄決定テーブル166Aが使用テーブルとして選択される。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る。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る。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。

【0345】

各仮停止図柄決定テーブル166A~166Dは、演出図柄を再変動させる図柄表示エリアにおいて最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数SR3の値と比較される数値(判定値)であって、仮停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」~「8」に対応するデータ(判定値)を含む。

【0346】

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したがって演出図柄が仮停止表示される「右」の図柄表示エリア9Rにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数SR3の値と比較される数値(判定値)であって、右仮停止図柄KZ1-1となる演出図柄の図柄番号「1」~「8」に対応するデータ(判定値)を含む。

【0347】

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したがって演出図柄が仮停止表示される「左」の図柄表示エリア9Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数SR3の値と比較される数値(判定値)であって、左仮停止図柄KZ1-2となる演出図柄の図柄番号「1」~「8」に対応するデータ(判定値)を含む。

【0348】

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したがって演出図柄が仮停止表示される「右」の図柄表示エリア9Rにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数SR3の値と比較される数値(判定値)であって、右仮停止図柄KZ1-3と

10

20

30

40

50

なる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

【0349】

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したがって演出図柄が仮停止表示される「左」の図柄表示エリア9Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数SR3の値と比較される数値（判定値）であって、左仮停止図柄KZ1-4となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

【0350】

演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている決定テーブルには、「擬似連」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、たとえば、図60（A）～（C）に示す仮停止図柄決定テーブル167A～167Cが含まれている。

10

【0351】

各仮停止図柄決定テーブル167A～167Cは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、変動パターンが非リーチPA1-5であるか、スーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPB3-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、特殊PG1-3のいずれかであるかや、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数等に応じて、使用テーブルとして選択される。

【0352】

20

全再変動表示動作の残り回数は、たとえば、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「0」となり、その1回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「1」となり、2回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「2」となるように、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動（仮停止図柄が停止表示される変動）が実行されるかに対応している。

【0353】

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

30

【0354】

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

40

【0355】

また、仮停止図柄決定テーブル167Cは、変動パターンがスーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPB3-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、特殊PG1-3のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「2」である場合に、「左」の図柄表示エリア9Lにおいて仮停止表示させる

50

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

【0356】

図60(A)に示す仮停止図柄決定テーブル167Aと図60(B)に示す仮停止図柄決定テーブル167Bとは、それぞれ、「左」の図柄表示エリア9 L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、疑似連第1変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-1の値と比較される数値(判定値)であって、左中右仮停止図柄K Z 2-1、K Z 2-2、K Z 2-3の組合せによって構成される疑似連チャンス目GC1～GC8に対応するデータ(判定値)を含む。

10

【0357】

図60(C)に示す仮停止図柄決定テーブル167Cは、仮停止図柄決定テーブル167Bを用いて決定された左仮停止図柄K Z 2-1、右仮停止図柄K Z 2-2、中仮停止図柄2-3の組合せが疑似連チャンス目GC1～GC8のいずれであるかに応じて、疑似連第2変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-2の値と比較される数値(判定値)であって、左中右仮停止図柄K Z 3-1、K Z 3-2、K Z 3-3の組合せによって構成される疑似連チャンス目GC1～GC8に対応するデータ(判定値)を含む。

【0358】

図61は、疑似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。変動回数が2回(初回変動1回後再変動1回)の疑似連では、仮停止図柄決定テーブル167Aまたは167Bを用いて1回目の変動表示の仮停止図柄が決定される。変動回数が3回(初回変動1回後再変動2回)の疑似連では、仮停止図柄決定テーブル167Cを用いて1回目の変動表示の仮停止図柄が決定され、仮停止図柄決定テーブル167Aまたは167Bを用いて2回目の変動表示の仮停止図柄が決定される。このように、仮停止図柄決定テーブル167A～167Cを用いて仮停止図柄を決定することによって、たとえば、図61に示すように、疑似連演出における再変動(初回変動を含む。)の実行回数に応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9 L、9 C、9 Rにおける全部において仮停止表示させる演出図柄を、疑似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに決定することができる。

20

【0359】

図62は、図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、図62に示す図柄変動制御パターンテーブル180が含まれている。図62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変動表示動作、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、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、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、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替タイミング等が設定されている。なお、図柄変動制御パターンテーブルとしては、特定演出を含む演出図柄の演出動作を制御するための制御データよりなる図柄制御パターンテーブルと、演出図柄の演出動作とは別の予告演出の演出動作を制御するための制御データよりなる予告制御パターンテーブルとを設け、これら演出図柄の演出動作を制御するための制御データと、予告演出の演出動作を制御するための制御データとを組合せて用いることにより、1つの図柄変動制御パターンテーブルにより図柄の演出動作と予告の演出動作とを実行する場合と同様の演出動作を実行するように構成してもよい。

30

40

【0360】

50

図 6 3 は、演出制御パターンテーブルを示す説明図である。演出制御用マイクロコンピュータ 100 における ROM に記憶されている制御パターンテーブルのうち、たとえば、図 6 3 に示す各種演出制御パターンテーブル 182 には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されている。各演出制御パターンには、たとえば、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、および、終了コードといった大当り遊技状態や小当り遊技状態における演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替タイミング等が時系列的に設定されている。

【0361】

次に、変動表示中に実行される予告演出の具体例を図 6 4 および図 6 5 の説明図を参照して説明する。なお、図 6 4 および図 6 5 においては、演出表示装置 9 の表示画面を矩形で示す。すなわち、図 6 4 および図 6 5 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。

【0362】

図 6 4 は、予告演出の一例としてのボタン予告が実行されたときの演出表示装置 9 における表示動作例を示す説明図である。図 6 4 では、(A) ~ (F) に、擬似連の変動表示中にボタン予告が実行されたときの表示状態が時間経過にしたがって示されている。

【0363】

図 6 4 を参照して、(A), (B) に示すように、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R の全部で演出図柄の変動が開始される。ボタン予告を実行することが決定されたときには、その後、(C) に示すように、いずれの図柄表示エリアでも演出図柄が停止されていない変動中の状態において、封筒を示す画像（以下、封筒画像と呼ぶ）9 P が表示されるとともに、操作ボタンを示す画像（以下、操作ボタン画像と呼ぶ）9 Q と、「ボタンを押してください」という操作要求メッセージを示す画像（以下、操作要求メッセージ画像）9 S とが表示される。

【0364】

封筒画像 9 P においては、予告演出後に大当りとなる割合に応じて封筒の色が選択されることにより（たとえば、「第 1 色表示（白色）」、「第 2 色表示（青色）」、および、「第 3 色表示（黄色）」の順に、ボタン予告後に大当りとなる信頼度が高いことを示すように色が選択される（大当り信頼度の関係は、第 1 色表示 < 第 2 色表示 < 第 3 色表示）。）、大当りの信頼度を示す表示が行なわれる。これにより、ボタン予告が行なわれる前に大当りの信頼度が封筒の色によって示されるので、遊技者の期待感を高めることができる。また、遊技者による操作ボタン 30 の操作を促進することができる。このような大当りの信頼度を示す表示は、色信頼度表示と呼ばれる。また、操作ボタン画像 9 Q および操作要求メッセージ画像 9 S を表示することは、ボタン操作促進演出として行なわれる。なお、ボタン予告における色信頼度表示については、擬似連におけるすべての回の変動を対象として色信頼度表示が行なわれるのではなく、特定の一部の回の変動を対象として色信頼度表示が行なわれるようにしてもよい。つまり、ボタン予告における色信頼度表示については、少なくとも 1 回の変動回を対象として色信頼度表示が行なわれるようにすればよい。

【0365】

「第 1 色表示」~「第 3 色表示」は、同じ色の色信頼度表示が複数回続いて選択される場合もあり、順序を飛ばして選択される場合もある。ただし、大当りとなる信頼度の順序が逆になる態様で選択されないように（たとえば、第 3 色表示が選択された次に第 2 色表示が選択されることがないように）禁則処理が行なわれる。具体的に、たとえば、擬似連の変動中における 1 回目の変動（初回変動）で第 1 色表示が選択されたときには、2 回目の変動においては第 1 色表示以上の信頼度の第 1 色表示以上の信頼度の色での色表示が選択される。また、たとえば、擬似連の変動中における 1 回目の変動（初回変動）で第 2 色

10

20

30

40

50

表示が選択されたときには、2回目の変動においては第2色表示以上の信頼度の色での色表示が選択される。これにより、擬似連により期待感を煽っているにもかかわらず、その中で実行される予告演出の態様が信頼度の低いものとなってしまうのを防ぐことができる。

【0366】

なお、ボタン操作促進演出は、たとえば画像表示装置5の表示画面における所定位置に、遊技者による操作ボタン30の操作を促す演出動作であればどのような演出であってもよい。また、ボタン操作促進演出としては、演出表示装置9に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ27から所定の音声を出力させるもの、たとえば、上演出LED85a、中演出LED85b、および、下演出LED85c等の発光体を所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、たとえば、可動部材78等の遊技領域7内または遊技領域7外に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組合せたものであってもよい。

10

【0367】

ボタン操作促進演出が行なわれるときには、遊技者による操作ボタン30の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されると、その操作が検出されたタイミングで、(D)に示すように、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、予め定められた複数種類の演出態様のうち、いずれかの演出態様で大当たりとなることについての予告が行なわれる。具体的には、封筒画像9Pにおいて封筒を開封し、内容物としての書面に書かれた予告メッセージを見せる演出が行なわれる。複数種類の演出態様として、書面に書かれた予告メッセージが異なる複数の演出態様が予め定められており、これらのうち、いずれかの演出態様が選択され、選択された演出態様にしただった予告メッセージが表示される。

20

【0368】

予告メッセージとしては、たとえば、「・・・」、「CHANCE」、「REACH」、「激熱」、「FEVER」、および、「GOOD LUCK」というメッセージを含み、いずれか1つのメッセージが選択されて表示される。予告メッセージは、予告演出後に大当たりとなる割合が異なるように選択割合が設定されている。この実施の形態では、予告演出後に大当たりとなる割合の程度を、大当たりの信頼度と呼ぶ。たとえば、「・・・」という予告メッセージよりも、それ以外の予告メッセージの方が大当たりの信頼度が高く設定されている。また、「CHANCE」よりも、「激熱」、「FEVER」、および、「GOOD LUCK」という予告メッセージの方が大当たりの信頼度が高く設定されている。また、「REACH」は、予告演出後にリーチとなるときにのみ選択可能となるように設定されている。また、「FEVER」は、予告演出後に大当たりとなるときにのみ選択可能となるように設定されている。

30

【0369】

このように、ボタン予告においては、遊技者により操作ボタン30が操作されると、大当たりの信頼度に応じた予告メッセージが表示されることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0370】

40

(D)に示すようなボタン予告の表示が終了した後、(F)に示すように「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rで、演出図柄が、仮停止状態（まだ再変動が残っている場合）または完全停止状態（最後の変動である場合）となるように表示制御が行なわれる。

【0371】

一方、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されなかったときには、(D)のようなボタン予告に関する表示は行なわれず、(E)、(F)に示すように、そのままの表示態様で変動表示が継続され、演出図柄が、仮停止状態（まだ再変動が残っている場合）または完全停止状態（最後の変動である場合）となるように表示制御が行なわれる。

50

【0372】

なお、「REACH」は、予告演出後にリーチとならないときにも選択可能となるように設定してもよい。また、「FEVER」は、予告演出後に大当たりとならないときにも選択可能となるように設定してもよい。また、「・・・」、「CHANCE」、「REACH」、「激熱」、「FEVER」、および、「GOOD LUCK」のすべての予告メッセージについて、はずれとなるとときと大当たりとなるときの両方の場合に予告として選択可能とするとともに、予告後に大当たりとなる割合を異ならせることにより、大当たりの信頼度を異ならせるようにしてもよい。

【0373】

図65は、予告演出の一例としてのステップアップ予告が実行されたときの演出表示装置9における表示動作例を示す説明図である。図65では、(A)～(E)に、擬似連の変動表示中にステップアップ予告が実行されたときの表示状態が時間経過にしたがって示されている。

【0374】

図65を参照して、(A)，(B)に示すように、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「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。ステップアップ予告を実行することが決定されたときには、その後、図65(B)～(D)に示すように、いずれの図柄表示エリアでも演出図柄が停止されていない変動中の状態において、複数段階のステップにより構成されるステップアップ予告が実行される。

【0375】

具体的に、ステップアップ予告においては、大当たりとなることを示す予告が複数段階のステップ（たとえば、ステップ1～ステップ3の3段階）に分けて示される。ステップアップ予告は、擬似連により最大3回の変動表示（再変動を含む）が連続的に行なわれる。ステップ1～ステップ3のそれぞれのステップについては、色が異なる3つの人型のキャラクターを示す画像（以下、キャラクター画像と呼ぶ）91T、92T、93Tが用意されている。連続的に行なわれる一連の変動表示のそれぞれの変動表示の回には、ステップ1～ステップ3のいずれかのステップが選択されて表示されることにより、選択されたステップに対応する3つのキャラクター画像のいずれが表示される。

【0376】

ステップアップ予告は、原則的に、第1の色（たとえば、黒色）が付された第1のキャラクター画像91Tが表示されるステップ1、第2の色（たとえば緑色）が付された第2のキャラクター画像92Tが表示されるステップ2、および、第3の色（たとえば、赤色）が付された第3のキャラクター画像93Tが表示されるステップ3の順序にしたがって複数段階でステップアップする態様で表示される。したがって、たとえば、擬似連の変動パターンで変動表示が行なわれるときに、変動表示が行なわれるごとにキャラクター画像が切替わられて表示される。

【0377】

ステップアップ予告を構成するステップ1～ステップ3については、ステップ1<ステップ2<ステップ3の順序で、表示されたときにその後に大当たりとなる割合が高くなるように大当たりとなる信頼度が設定されている。これにより、遊技者からの見た目では、第1のキャラクター画像91T<第2のキャラクター画像92T<第3のキャラクター画像93Tの順序で、表示されたときにその後に大当たりとなる割合が高くなるように大当たりとなる信頼度が設定されている。

【0378】

これらステップ1～ステップ3は、同じステップが複数回続いて選択される場合もあり、順序を飛ばして選択される場合もある。ただし、大当たりとなる信頼度が順序が逆になる態様で選択されないように（たとえば、ステップ2が選択された次にステップ1が選択されないことがないように）禁則処理が行なわれる。具体的に、たとえば、擬似連の変動中における1回目の変動（初回変動）でステップ1が選択されたときには、2回目の変動にお

10

20

30

40

50

いてはステップ1以上のステップが選択される。また、たとえば、擬似連の変動中における1回目の変動（初回変動）でステップ2が選択されたときには、2回目の変動においてはステップ2以上のステップが選択される。これにより、擬似連により期待感を煽っているにもかかわらず、その中で実行される予告演出の態様が信頼度の低いものになってしまうのを防ぐことができる。

【0379】

図65においては、前述したような原則的な順序で3つのキャラクタ画像が表示されていく典型的なステップアップ予告の表示例が示されている。（B）に示すように、ステップアップ予告における第1のステップであるステップ1では、第1のキャラクタ画像91Tが表示される（たとえば、画面端部から登場する）。そして、ステップアップ予告における第2のステップであるステップ2では、（C）に示すように、第2のキャラクタ画像92Tが表示される（たとえば、画面端部から登場する）。さらに、ステップアップ予告における第3のステップであるステップ3では、（D）に示すように、第3のキャラクタ画像93Tが表示される（たとえば、画面端部から登場する）。

10

【0380】

このように、ステップアップ予告においては、ステップアップ予告を構成するステップ1～ステップ3のうちすべてのステップにおいて、異なる色のキャラクタ画像9Tが順次表示されていく。

【0381】

また、ステップアップ予告の各ステップにおいて表示されるキャラクタ画像には、予告演出後に大当たりとなる割合が異なるように選択割合が設定された複数種類の模様から1つの模様が選択されて付されている（たとえば、「第1模様表示（ベタ塗り）」、「第2模様表示（縞模様）」、および、「第3模様表示（斑点模様）」の順に、ステップアップ予告後に大当たりとなる信頼度が高いことを示すように模様表示が選択される（大当たり信頼度の関係は、第1模様表示<第2模様表示<第3模様表示）。）。これにより、ステップアップ予告においては、各ステップで大当たりの信頼度に応じた模様がキャラクタ画像に付されて表示されることにより、遊技者の興味を向上させることができる。このような大当たりの信頼度を示す表示は、模様信頼度表示と呼ばれる。なお、ステップアップ予告における模様信頼度表示については、すべてのステップを対象として模様信頼度表示が行なわれるのではなく、特定の一部のステップを対象として模様信頼度表示が行なわれるようにしてもよい。つまり、ステップアップ予告における模様信頼度表示については、少なくとも一つのステップを対象として模様信頼度表示が行なわれるようにすればよい。特に、特定の一部のステップとしてステップ1を対象として模様信頼度表示を行なえば、予告演出の開始時に遊技者の気を惹き付けるので、遊技者の興味をより一層向上させることができる。

20

30

【0382】

「第1模様表示」～「第3模様表示」は、同じ模様の模様信頼度表示が複数回続いて選択される場合もあり、順序を飛ばして選択される場合もある。ただし、大当たりとなる信頼度の順序が逆になる態様で選択されないように（たとえば、第3模様表示が選択された次に第2模様表示が選択されることがないように）禁則処理が行なわれる。具体的に、たとえば、擬似連の変動中における1回目の変動（初回変動）で第1模様表示が選択されたときには、2回目の変動においては第1模様表示以上の信頼度の第1模様表示以上の信頼度の模様での模様表示が選択される。また、たとえば、擬似連の変動中における1回目の変動（初回変動）で第2模様表示が選択されたときには、2回目の変動においては第2模様表示以上の信頼度の模様での模様表示が選択される。これにより、擬似連により期待感を煽っているにもかかわらず、その中で実行される予告演出の態様が信頼度の低いものになってしまうのを防ぐことができる。

40

【0383】

そして、予告演出後に大当たりとなるときには、（E）に示すように、最後の変動表示が行なわれるときに、その一連の変動表示において表示されたすべてのキャラクタ画像9Tが表示される（たとえば、画面端部から登場する）。

50

【0384】

このように、ステップアップ予告においては、連続的に変動表示が行なわれるときに、変動表示が行なわれるごとに大当りの信頼度がステップアップする態様でキャラクタ画像が表示されることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0385】

図66は、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶される予告パターン種別決定テーブル200の構成例を示す説明図である。予告パターン種別決定テーブル200は、予告演出を実行するか否か、または、実行する場合における予告パターン種別を決定するために、参照されるテーブルである。予告パターン種別決定テーブル200では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、予告パターン種別決定用の乱数SR7が、「予告演出なし」、あるいは、「ボタン予告」の予告パターン種別である予告パターン種別CY1と、「ステップアップ予告」である予告パターン種別CY2とのいずれかに、割り振られている。

10

【0386】

予告パターン種別決定テーブル200の設定では、変動表示結果が「非リーチはずれ」となる変動パターン（以下、非リーチはずれ変動パターンという）と、変動表示結果が「リーチはずれ」となる変動パターン（以下、リーチはずれ変動パターンという）と、変動表示結果が「大当たり」となる変動パターン（以下、大当たり変動パターンという）とで、「予告演出なし」、「ボタン予告」、および、「ステップアップ予告」のそれぞれの選択項目についての割り振りが異なるように、各選択項目に対応する乱数SR7の値が設定されている。

20

【0387】

予告パターン種別決定テーブル200の設定では、具体的に、大当たり変動パターンのときの方が、非リーチはずれ変動パターンのときおよびリーチはずれ変動パターンのときよりも、予告演出なしが選択される割合が少ない。これにより、大当たりとなるときには、はずれとなるときよりも予告演出が行なわれやすい。これにより、ボタン予告またはステップアップ予告による予告演出が行なわれたときに、大当たり発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【0388】

また、予告パターン種別決定テーブル200の設定では、大当たり変動パターンのときの方が、非リーチはずれ変動パターンのときおよびリーチはずれ変動パターンのときよりも、ボタン予告が選択される割合が多い。これにより、大当たりとなるときには、はずれとなるときよりもボタン予告の予告演出が行なわれやすいので、ボタン予告による予告演出が行なわれたときに、大当たり発生についての遊技者の期待感を高めることができる。また、リーチはずれ変動パターンのときの方が、非リーチはずれ変動パターンのときよりも、ボタン予告が選択される割合が多い。

30

【0389】

また、予告パターン種別決定テーブル200の設定では、大当たり変動パターンのときの方が、非リーチはずれ変動パターンのときおよびリーチはずれ変動パターンのときよりも、ステップアップ予告が選択される割合が多い。これにより、大当たりとなるときには、はずれとなるときよりもステップアップ予告の予告演出が行なわれやすいので、ボタン予告による予告演出が行なわれたときに、大当たり発生についての遊技者の期待感を高めることができる。また、リーチはずれ変動パターンのときの方が、非リーチはずれ変動パターンのときよりも、ステップアップ予告が選択される割合が多い。

40

【0390】

また、予告パターン種別決定テーブル200の設定では、大当たり変動パターンのときの方が、非リーチはずれ変動パターンのとき、および、リーチはずれ変動パターンのときと比べて、ボタン予告が選択される割合が、ステップアップ予告が選択される割合よりも多い。これにより、大当たりとなるときには、ボタン予告の方がステップアップ予告よりも選択されやすい。したがって、ボタン予告が選択されたときには、ステップアップ予告が選

50

択されたときよりも大当たり発生についての遊技者の期待感を高めることができる。なお、はずれとなるときに、ステップアップ予告の方がボタン予告のよりも選択されやすいように、予告パターン種別決定テーブル200の振り分けを設定してもよい。また、大当たり変動パターンのときの方が、非リーチはずれ変動パターンのとき、および、リーチはずれ変動パターンのときと比べて、ステップアップ予告が選択される割合が、ボタン予告が選択される割合よりも多くなるように設定してもよい。また、大当たり変動パターンのときと、非リーチはずれ変動パターンのとき、および、リーチはずれ変動パターンのときとで、ボタン予告が選択される割合とステップアップ予告が選択される割合とが同じになるように設定してもよい。

【0391】

なお、図66においては、予告演出として選択可能な予告パターン種別が2種類である例を示した。しかし、これに限らず、予告演出として選択可能な予告パターン種別は、3種類以上の複数種類であってもよい。また、図66においては、選択可能な予告パターン種別として、複数種類の予告パターン種別のうちいずれか1種類のみを選択する例を示した。その理由は、複数種類の予告パターン種別により同時に予告演出を実行すると、演出表示装置9の表示画面上で演出が重複することを未然に防ぐためである。したがって、演出表示装置9の表示画面上で演出が重複しないような複数種類の予告パターン種別を設けた場合には、それら予告パターン種別のそれぞれについて実行するかどうかを選択する処理を行ない、選択結果によっては、選択された複数の予告パターン種別での予告演出を同時に実行するようにしてもよい。

【0392】

また、図66に示す予告パターン種別決定テーブル200においては、変動パターンにおける擬似連変動回数に応じて、予告演出なし、ボタン予告、および、ステップアップ予告のそれぞれが選択決定される割合を異ならせるようにしてもよい。また、予告パターン種別決定テーブル200においては、変動パターンにおける擬似連変動回数に応じて、ボタン予告が選択される割合と、ステップアップ予告が選択される割合とを異ならせるようにしてもよい。

【0393】

図67は、予告パターン種別決定後に具体的な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。

【0394】

図67において、(A)には、大当たり時ボタン予告選択テーブルが示されている。図67において、(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。図67において、(C)には、非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。図67において、(D)には、大当たり時ステップアップ予告選択テーブルが示されている。図67において、(E)には、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。図67において、(F)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。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。

【0395】

(A)に示す大当たり時ボタン予告選択テーブルは、変動表示結果が「大当たり」となる大当た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予告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。大当た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変動表示(再変動を含む)の合計回数に応じて、異なる予告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。

【0396】

(A)に示す大当たり時ボタン予告選択テーブルでは、具体的に、以下のように予告メッ

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 6 8 に示す第 1 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 A が選択される。

【0 3 9 7】

また、擬似連となる変動パターンのうち初回変動を含み合計 2 回の変動表示（以下、擬似連 2 回という）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 6 8 に示す第 2 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 B 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 6 8 に示す第 3 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 C が選択される。

【0 3 9 8】

また、擬似連となる変動パターンのうち初回変動を含み合計 3 回の変動表示（以下、擬似連 3 回という）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 6 8 に示す第 4 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 D 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 6 8 に示す第 5 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 E 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 6 8 に示す第 6 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 F が選択される。

【0 3 9 9】

（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予告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変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる予告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。

【0 4 0 0】

（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、以下のように予告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 6 9 に示す第 7 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 G が選択される。

【0 4 0 1】

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 6 9 に示す第 8 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 H 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 6 8 に示す第 9 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 I が選択される。

【0 4 0 2】

また、「擬似連 3 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 6 9 に示す第 1 0 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 J 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 6 9 に示す第 1 1 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 K 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 6 9 に示す第 1 2 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 L が選択される。

【0 4 0 3】

（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予告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に行なわれる変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる予告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。

【0404】

(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、以下のように予告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69に示す第13予告メッセージ決定テーブル201Mが選択される。

【0405】

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69に示す第14予告メッセージ決定テーブル201N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68に示す第15予告メッセージ決定テーブル201Oが選択される。

10

【0406】

(D)に示す大当たり時ステップアップ予告選択テーブルは、大当た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ステップアップ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ステップ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。大当たり時ステップアップ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変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる予告ステップ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。

【0407】

(D)に示す大当たり時ステップアップ予告選択テーブルでは、具体的に、以下のように予告ステップ決定テーブルが選択される。「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図70に示す第1予告ステップ決定テーブル202Aが選択される。

20

【0408】

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70に示す第2予告ステップ決定テーブル202B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70に示す第3予告ステップ決定テーブル202Cが選択される。

【0409】

また、「擬似連3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70に示す第4予告ステップ決定テーブル202D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70に示す第5予告ステップ決定テーブル202E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70に示す第6予告ステップ決定テーブル202Fが選択される。

30

【0410】

(E)に示すリーチはずれ時ステップアップ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ステップアップ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ステップ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。リーチはずれ時ステップアップ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変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる予告ステップ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。

40

【0411】

(E)に示すリーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブルでは、具体的に、以下のように予告ステップ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71に示す第7予告ステップ決定テーブル202Gが選択される。

【0412】

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71に示す第8予告ステップ決定テーブル20

50

2 H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 7 0 に示す第 9 予告ステップ決定テーブル 2 0 2 I が選択される。

【0 4 1 3】

また、「擬似連 3 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 7 1 に示す第 1 0 予告ステップ決定テーブル 2 0 2 J 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 7 1 に示す第 1 1 予告ステップ決定テーブル 2 0 2 K 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 7 1 に示す第 1 2 予告ステップ決定テーブル 2 0 2 L が選択される。

【0 4 1 4】

(F) に示す非リーチはずれ時ステップアップ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ステップアップ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ステップ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。非リーチはずれ時ステップアップ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変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる予告ステップ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。

【0 4 1 5】

(F) に示す非リーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブルでは、具体的に、以下のように予告ステップ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 7 1 に示す第 1 3 予告ステップ決定テーブル 2 0 2 M が選択される。

【0 4 1 6】

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 7 1 に示す第 1 4 予告ステップ決定テーブル 2 0 2 N 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 7 1 に示す第 1 5 予告ステップ決定テーブル 2 0 2 O が選択される。

【0 4 1 7】

なお、大当たり時ボタン予告選択テーブル、リーチはずれ時ボタン予告選択テーブル、非リーチはずれ時ボタン予告選択テーブル、大当たり時ステップアップ予告選択テーブル、リーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブル、および、非リーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブルのそれぞれについては、1 回目の変動時における予告パターン決定のために用いるテーブル（予告メッセージ決定テーブル、予告ステップ決定テーブル）として、3 つまたは 2 つのテーブルを設け、擬似連の有無および擬似連における変動回数に応じてテーブルを使い分ける例を示した。しかし、これに限らず、1 回目の変動時における予告パターン決定のために用いる 3 つまたは 2 つのテーブルを共通化した 1 つのテーブルを作成し、その 1 つのテーブルを擬似連の有無および擬似連における変動回数に応じて共通使用するように予告選択テーブルを設定してもよい。具体的に、たとえば、大当たり時ボタン予告選択テーブルの場合は、第 1 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 A、第 2 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 B、および、第 4 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 D を 1 つのテーブルに共通化する。また、非リーチはずれ時ボタン予告選択テーブルの場合は、第 1 3 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 M および第 1 4 予告メッセージ決定テーブル 2 0 1 N を 1 つのテーブルに共通化するというように、大当たりとなるか否かで分け、さらに、はずれの場合にリーチとなるか否かで分けてテーブルを共通化する。

【0 4 1 8】

また、大当たり時ボタン予告選択テーブル、リーチはずれ時ボタン予告選択テーブル、大当たり時ステップアップ予告選択テーブル、および、リーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブルのそれぞれについては、2 回目の変動時における予告パターン決定のために用いるテーブル（予告メッセージ決定テーブル、予告ステップ決定テーブル）として、2 つのテーブルを設け、擬似連の有無および擬似連における変動回数に応じてテーブルを使い

10

20

30

40

50

分ける例を示した。しかし、これに限らず、2回目の変動時における予告パターン決定のために用いる2つのテーブルを共通化した1つのテーブルを作成し、その1つのテーブルを疑似連の有無および疑似連における変動回数に応じて共通使用するように予告選択テーブルを設定してもよい。具体的に、たとえば、大当たり時ボタン予告選択テーブルの場合は、第3予告メッセージ決定テーブル201Cおよび第5予告メッセージ決定テーブル201Eを1つのテーブルに共通化するというように、大当たりとなるか否かで分けてテーブルを共通化する。

【0419】

このように予告信頼度表示決定テーブルとして共通のテーブルを用いる場合については、1回目の変動時用の信頼度表示決定テーブルと、2回目の変動時用の信頼度表示決定テーブルとの何れか一方を共通化してもよく、また、これら1回目の変動時用の信頼度表示決定テーブルと、2回目の変動時用の信頼度表示決定テーブルとの両方をそれぞれ共通化してもよい。

10

【0420】

次に、変動表示結果が大当たりとなるときに用いられる第1予告メッセージ決定テーブル201A～第6予告メッセージ決定テーブル201Fの内容を説明する。図68は、第1予告メッセージ決定テーブル201A～第6予告メッセージ決定テーブル201Fの構成例を示す説明図である。

【0421】

図68においては、(A)～(F)に第1予告メッセージ決定テーブル201A～第6予告メッセージ決定テーブル201Fが示されている。各予告メッセージ決定テーブルにおいては、乱数SR8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。

20

【0422】

(A)の第1予告メッセージ決定テーブル201Aでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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、「疑似連なし」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。第1予告メッセージ決定テーブル201Aでは、予告メッセージが選択される割合が、「・・・」>「CHANCE」>「REACH」>「激熱」>「GOOD LUCK」>「FEVER」となるようにSR8の数値データが設定されている。

30

【0423】

(B)の第2予告メッセージ決定テーブル201Bでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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、「疑似連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。第2予告メッセージ決定テーブル201Bでは、予告メッセージが選択される割合が、「・・・」>「CHANCE」>「REACH」>「激熱」>「FEVER」>「GOOD LUCK」となるようにSR8の数値データが設定されている。(B)に示すように、第2予告メッセージ決定テーブル201Bでは、第1予告メッセージ決定テーブル201Aと比べて、「・・・」、「REACH」、および、「FEVER」のそれぞれが選択される割合が低くなり、「CHANCE」、「激熱」および、「GOOD LUCK」のそれぞれが選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

40

【0424】

(C)の第3予告メッセージ決定テーブル201Cでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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

50

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。第3予告メッセージ決定テーブル201Cでは、基本的に、予告メッセージが選択される割合が、「・・・」、「CHANCE」>「REACH」>「激熱」>「GOOD LUCK」>「FEVER」となるようにSR8の数値データが設定されている。また、第3予告メッセージ決定テーブル201Cでは、第2予告メッセージ決定テーブル201Bと比べて、「・・・」および「激熱」が選択される割合が低くなり、「CHANCE」、「REACH」、「FEVER」および、「GOOD LUCK」のそれぞれが選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

10

【0425】

ただし、第3予告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（予告メッセージ禁則処理）が行なわれる。たとえば、「擬似連2回」の1回目（前回）の変動において第2予告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。

【0426】

20

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予告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。

30

40

【0427】

(D)の第4予告メッセージ決定テーブル201Dでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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。第4予告メッセージ決定テーブル201Dでは、予告メッセージが選択される割合が、「・・・」>「CHANCE」>「激熱」>「GOOD LUCK」となるようにSR8の数値データが設定されている。(D)に示すように、第4予告メッセージ決定テーブル2

50

01Dでは、第2予告メッセージ決定テーブル201Bと比べて、「・・・」および「CHANCE」のそれぞれが選択される割合が高くなり、「激熱」および「GOOD LUCK」のそれぞれが選択される割合が低くなるようにSR8の数値データが設定されている。

【0428】

(E)の第5予告メッセージ決定テーブル201Eでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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。

10

(E)に示すように、第5予告メッセージ決定テーブル201Eでは、第4予告メッセージ決定テーブル201Dと比べて、「・・・」および「CHANCE」のそれぞれが選択される割合が低くなり、「激熱」および「GOOD LUCK」のそれぞれが選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

【0429】

ただし、第5予告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。たとえば、「擬似連3回」の1回目(前回)の変動について、第4予告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3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予告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。

20

【0430】

(F)の第6予告メッセージ決定テーブル201Fでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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。第6予告メッセージ決定テーブル201Fでは、基本的に、予告メッセージが選択される割合が、「CHANCE」>「REACH」>「・・・」>「激熱」>「GOOD LUCK」>「FEVER」となるように数値データが設定されている。また、第6予告メッセージ決定テーブル201Fでは、第5予告メッセージ決定テーブル201Eと比べて、「・・・」および「CHANCE」のそれぞれが選択される割合が低くなり、「REACH」、「激熱」、「FEVER」および、「GOOD LUCK」のそれぞれが選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

30

40

【0431】

ただし、第6予告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。たとえば、「擬似連3回」の2回目(前回)の変動において、第5予告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3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予告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

50

容の予告メッセージ禁則処理が行なわれる。

【0432】

次に、変動表示結果がはずれ（リーチはずれおよび非リーチはずれの両方を含む）となるときに用いられる第7予告メッセージ決定テーブル201G～第15予告メッセージ決定テーブル201Oの内容を説明する。図69は、第7予告メッセージ決定テーブル201G～第15予告メッセージ決定テーブル201Oの構成例を示す説明図である。

【0433】

図69においては、(A)～(I)に第7予告メッセージ決定テーブル201G～第15予告メッセージ決定テーブル201Oが示されている。各予告メッセージ決定テーブルにおいては、乱数SR8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。

10

【0434】

(A)の第7予告メッセージ決定テーブル201Gでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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、リーチはずれの「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。第7予告メッセージ決定テーブル201Aでは、予告メッセージが選択される割合が、「・・・」>「CHANCE」>「REACH」>「GOOD LUCK」>「激熱」となるようにSR8の数値データが設定されている。(A)に示すように、第7

20

【0435】

(B)の第8予告メッセージ決定テーブル201Hでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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、リーチはずれの「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。(B)に示すように、第8予告メッセージ決定テーブル201Hでは、第7予告メッセージ決定テーブル201Gと比べて、「・・・」および「REACH」のそれぞれが選択される割合が低くなり、「CHANCE」、「激熱」、および、「GOOD LUCK」のそれぞれが選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。また、第8予告メッセージ決定テーブル201Hでは、大当たりとなるときの第2予告メッセージ決定テーブル201Bと比べて、「・・・」および「CHANCE」のそれぞれが選択される割合が高くなり、「激熱」、および、「GOOD LUCK」のそれぞれが選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

30

【0436】

(C)の第9予告メッセージ決定テーブル201Iでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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、リーチはずれの「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、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。第9予告メッセージ決定テーブル201Iでは、基本的に、予告メッセージが選択される割合が、「・・・」>「REACH」>「CHANCE」>「激熱」>「GOOD LUCK」となるように数値データが設定されている。また、第9予告メッセージ決定テーブル201Iでは、第8予告メッセージ決定テーブル201Hと比べて、「・・・」、「CHANCE」、および、「GOOD LUCK」のそ

40

50

れぞれが選択される割合が低くなり、「REACH」および「激熱」のそれぞれが選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。また、第9予告メッセージ決定テーブル201Iでは、大当たりとなるときの第3予告メッセージ決定テーブル201Cと比べて、「・・・」が選択される割合が高くなり、それ以外の予告メッセージが選択される割合が低くなるようにSR8の数値データが設定されている。

【0437】

ただし、第9予告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た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8予告メッセージ決定テーブル201Hに基づいて「CHANCE」が選択されたときには、「・・・」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9予告メッセージ決定テーブル201I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。

【0438】

(D)の第10予告メッセージ決定テーブル201Jでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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、リーチはずれの「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、「・・・」、「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。(D)に示すように、第10予告メッセージ決定テーブル201Jでは、第8予告メッセージ決定テーブル201Hと比べて、「・・・」および「CHANCE」のそれぞれが選択される割合が高くなり、「激熱」および「GOOD LUCK」のそれぞれが選択される割合が低くなるようにSR8の数値データが設定されている。また、第10予告メッセージ決定テーブル201Jでは、大当たりとなるときの第4予告メッセージ決定テーブル201Dと比べて、「・・・」が選択される割合が高くなり、「CHANCE」「激熱」および「GOOD LUCK」のそれぞれが選択される割合が低くなるようにSR8の数値データが設定されている。

【0439】

(E)の第11予告メッセージ決定テーブル201Kでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」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、リーチはずれの「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。(E)に示すように、第11予告メッセージ決定テーブル201Kでは、第10予告メッセージ決定テーブル201Jと比べて、「CHANCE」が選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。また、第11予告メッセージ決定テーブル201Kでは、大当たりとなるときの第5予告メッセージ決定テーブル201Eと比べて、「・・・」、「CHANCE」および「GOOD LUCK」のそれぞれが選択される割合が高くなり、「激熱」が選択される割合が低くなるようにSR8の数値データが設定されている。

【0440】

ただし、第11予告メッセージ決定テーブル201K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た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。たとえば、「擬似連3回」の1回目（前回）の変動につい

て、第10予告メッセージ決定テーブル201Jに基づいて「CHANCE」が選択されたときには、「擬似連3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11予告メッセージ決定テーブル201K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。

【0441】

（F）の第12予告メッセージ決定テーブル201Lでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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、リーチはずれの「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、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。第12予告メッセージ決定テーブル201Lでは、基本的に、予告メッセージが選択される割合が、「CHANCE」>「・・・」>「REACH」>「激熱」>「GOOD LUCK」となるように数値データが設定されている。また、第12予告メッセージ決定テーブル201Lでは、第11予告メッセージ決定テーブル201Kと比べて、「・・・」、「CHANCE」、および、「激熱」のそれぞれが選択される割合が低くなり、「REACH」、「FEVER」および、「GOOD LUCK」のそれぞれが選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

【0442】

ただし、第12予告メッセージ決定テーブル201L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た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。たとえば、「擬似連3回」の2回目（前回）の変動において、第11予告メッセージ決定テーブル201Kに基づいて「CHANCE」が選択されたときには、「擬似連3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12予告メッセージ決定テーブル201L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。また、第12予告メッセージ決定テーブル201Lでは、大当たりとなるときの第6予告メッセージ決定テーブル201Fと比べて、「・・・」および「REACH」が選択される割合が高くなり、「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」および、「GOOD LUCK」のそれぞれが選択される割合が低くなるようにSR8の数値データが設定されている。

【0443】

（G）の第13予告メッセージ決定テーブル201Mでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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。第13予告メッセージ決定テーブル201Mでは、予告メッセージが選択される割合が、「・・・」>「CHANCE」となるようにSR8の数値データが設定されている。

【0444】

（H）の第14予告メッセージ決定テーブル201Nでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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2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。第14予告メッセージ決定テーブル201Nでは

、基本的に、予告メッセージが選択される割合が、「・・・」>「CHANCE」となるようにSR8の数値データが設定されている。(H)に示すように、第14予告メッセージ決定テーブル201Nでは、第13予告メッセージ決定テーブル201Mと比べて、「・・・」が選択される割合が低くなり、「CHANCE」が選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。また、第14予告メッセージ決定テーブル201Nでは、「リーチはずれ」のときの第8予告メッセージ決定テーブル201Hと比べて、「・・・」が選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

【0445】

(I)の第15予告メッセージ決定テーブル201Oでは、SR8の数値設定に示すように、乱数SR8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設定がされている。したがって、非リーチはずれの「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、「・・・」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。第15予告メッセージ決定テーブル201Oでは、基本的に、予告メッセージが選択される割合が、「・・・」>「CHANCE」となるようにSR8の数値データが設定されている。(I)に示すように、第15予告メッセージ決定テーブル201Oでは、第14予告メッセージ決定テーブル201Nと比べて、「・・・」が選択される割合が低くなり、「CHANCE」が選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。また、第15予告メッセージ決定テーブル201Oでは、「リーチはずれ」のときの第9予告メッセージ決定テーブル201Iと比べて、「・・・」が選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

【0446】

ただし、第15予告メッセージ決定テーブル201O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た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14予告メッセージ決定テーブル201N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15予告メッセージ決定テーブル201O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。

【0447】

また、前述したような各予告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。

【0448】

次に、変動表示結果が大当たりとなるときに用いられる第1予告ステップ決定テーブル202A～第6予告ステップ決定テーブル202Fの内容を説明する。図70は、第1予告ステップ決定テーブル202A～第6予告ステップ決定テーブル202Fの構成例を示す説明図である。

【0449】

図70においては、(A)～(F)に第1予告ステップ決定テーブル202A～第6予告ステップ決定テーブル202Fが示されている。各予告ステップ決定テーブルにおいては、乱数SR9の抽出値と、選択される予告ステップの表示内容(図中予告ステップ)との関係が示されている。

【0450】

(A)の第1予告ステップ決定テーブル202Aでは、SR9の数値設定に示すように、乱数SR9の抽出値に基づいて、「なし（予告ステップを表示しないこと）」、「ステップ1」、「ステップ2」、および、「ステップ3」のうち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、「なし」、「ステップ1」、「ステップ2」、および、「ステップ3」のいずれかが選択され、予告ステップとして選択されて表示される。第1予告ステップ決定テーブル202Aでは、予告ステップが選択される割合が、「なし」>「ステップ1」>「ステップ2」>「ステップ3」となるようにSR9の数値データが設定されている。

【0451】

(B)の第2予告ステップ決定テーブル202Bでは、SR9の数値設定に示すように、乱数SR9の抽出値に基づいて、「なし」、「ステップ1」、および、「ステップ2」のうちのいずれかが選択され、それ以外の予告ステップ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、「なし」、「ステップ1」、および、「ステップ2」のうちのいずれかが選択され、「ステップ1」または「ステップ2」が選択されたときに予告ステップが表示される。第2予告ステップ決定テーブル202Bでは、基本的に、予告ステップに関し、選択される割合が、「ステップ1」>「なし」>「ステップ2」となるように数値データが設定されている。また、第2予告ステップ決定テーブル202Bでは、第1予告ステップ決定テーブル202Aと比べて、「ステップ1」および「ステップ2」を含む予告ステップが選択される割合が高くなるようにSR9の数値データが設定されている。

【0452】

(C)の第3予告ステップ決定テーブル202Cでは、SR9の数値設定に示すように、乱数SR9の抽出値に基づいて、「ステップ2」と「ステップ3」と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2回」の変動パターンのときの2回目の変動においては、「ステップ2」と「ステップ3」とのうちのいずれかが選択され、これらのうちのいずれかが予告ステップとして選択されて表示される。第3予告ステップ決定テーブル202Cでは、基本的に、予告ステップが選択される割合が、「ステップ2」>「ステップ3」となるように数値データが設定されている。また、第3予告ステップ決定テーブル202Cでは、第2予告ステップ決定テーブル202Bと比べて、「なし」および「ステップ1」が選択されないようにSR9の数値データが設定されている。これにより、第3予告ステップ決定テーブル202C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。つまり、大当りの「擬似連2回」のときの2回目（今回）の変動について、第3予告ステップ決定テーブル202Cを用いて予告ステップを選択することにより、「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こととなる。

【0453】

(D)の第4予告ステップ決定テーブル202Dでは、SR9の数値設定に示すように、乱数SR9の抽出値に基づいて、「なし」、「ステップ1」、および、「ステップ2」のうちのいずれかが選択され、それ以外の予告ステップ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1回目の変動においては、「なし」、「ステップ1」、および、「ステップ2」のうちのいずれかが選択され、「ステップ1」または「ステップ2」が選択されたときに予告ステップが表示される。第4予告ステップ決定テーブル202Dでは、基本的に、予告ステップに関し、選択される割合が、「ステップ1」>「ステップ2」>「なし」となるように数値データが設定されている。第4予告ステップ決定テーブル202Dでは、第2予告ステップ決定テーブル202Bと比べて、「ステップ2」が選択される割合が高くなるようにSR9の数値データが設定されている。

【0454】

(E)の第5予告ステップ決定テーブル202Eでは、SR9の数値設定に示すように

、乱数SR9の抽出値に基づいて、「ステップ1」、「ステップ2」、および、「ステップ3」のうちのいずれかが選択され、それ以外の予告ステップ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、「ステップ1」、「ステップ2」、および、「ステップ3」のうちいずれかが選択され、これらのうちいずれかが予告ステップとして選択されて表示される。第5予告ステップ決定テーブル202Eでは、基本的に、予告ステップが選択される割合が、「ステップ3」>「ステップ2」>「ステップ1」となるように数値データが設定されている。また、第5予告ステップ決定テーブル202Eでは、第4予告ステップ決定テーブル202Bと比べて、「なし」が選択されないようにSR9の数値データが設定されている。また、第5予告ステップ決定テーブル202Eでは、第3予告ステップ決定テーブル202Cと比べて、「ステップ3」が選択される割合が高くなるようにSR9の数値データが設定されている。

10

【0455】

ただし、第5予告ステップ決定テーブル202E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（予告ステップ禁則処理）が行なわれる。たとえば、「擬似連3回」の1回目（前回）の変動について、第4予告ステップ決定テーブル202Dに基づいて「ステップ2」が選択されたときには、「擬似連3回」の2回目（今回）の変動において、信頼度が低い「ステップ1」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。

20

【0456】

このような予告ステップ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ステップを決定したときには、その決定した予告ステップを特定する前回予告ステップデータが、前回予告パターンを示すデータとしてRAMの前回予告ステップ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5予告ステップ決定テーブル202Eを用いて選択した今回選択予告ステップについて、前回予告ステップデータにより特定される前回予告ステップと、大当りになる信頼度を比較する。今回選択予告ステップが前回予告ステップ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ステップを決定しないように、当該次回の変動表示における予告ステップとして、前回予告ステップを決定する。一方、今回選択予告ステップの信頼度が前回予告ステップ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ステップとして、その今回選択予告ステップを決定する。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。複数種類の予告ステップ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）、前回予告ステップを示すデータとして、予告ステップの種類に対応するフラグがセットされる。そして、前回予告ステップデータとしてセットされたフラグと、今回の変動での予告ステップ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、今回選択予告ステップと前回予告ステップとでどちらが信頼度が高いかを判断する。

30

40

【0457】

（F）の第6予告ステップ決定テーブル202Fでは、SR9の数値設定に示すように、乱数SR9の抽出値に基づいて、「ステップ2」と「ステップ3」と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3回」の変動パターンのときの3回目の変動においては、「ステップ2」と「ステップ3」とのうちいずれかが選択され、これらのうちいずれかが予告ステップとして選択されて表示される。第6予告ステップ決定テーブル202Fでは、基本的に、予告ステップが選択される割合が、「ステップ3」>「ステップ2」となるように数値データが設定されている。また、第6予告ステップ

50

決定テーブル 202F では、第 3 予告ステップ決定テーブル 202C と比べて、「ステップ 3」が選択される割合が高くなるように SR9 の数値データが設定されている。

【0458】

ただし、第 6 予告ステップ決定テーブル 202F 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た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。たとえば、「擬似連 3 回」の 2 回目（前回）の変動について、第 5 予告ステップ決定テーブル 202E に基づいて「ステップ 3」が選択されたときには、「擬似連 3 回」の 3 回目（今回）の変動において、信頼度が低い「ステップ 2」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 予告ステップ決定テーブル 202F を対象として、前述したような内容の予告ステップ禁則処理が行なわれる。これにより、第 6 予告ステップ決定テーブル 202F 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たり遊技状態となる信頼度が低くならない。

10

【0459】

次に、変動表示結果がはずれ（リーチはずれおよび非リーチはずれの両方を含む）となるときに用いられる第 7 予告ステップ決定テーブル 202G～第 15 予告ステップ決定テーブル 202O の内容を説明する。図 71 は、第 7 予告ステップ決定テーブル 202G～第 15 予告ステップ決定テーブル 202O の構成例を示す説明図である。

20

【0460】

図 71 においては、(A)～(I) に第 7 予告ステップ決定テーブル 202G～第 15 予告ステップ決定テーブル 202O が示されている。各予告ステップ決定テーブルにおいては、乱数 SR9 の抽出値と、選択される予告ステップの表示内容（図中予告ステップ）との関係が示されている。

【0461】

(A) の第 7 予告ステップ決定テーブル 202G では、SR9 の数値設定に示すように、乱数 SR9 の抽出値に基づいて、「なし（予告ステップを表示しないこと）」と「ステップ 1」とのいずれかの予告ステップが選択され、それ以外の予告ステップ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、リーチはずれの「擬似連なし」の変動パターンのときには、「なし」と「ステップ 1」とのいずれかが選択され、「ステップ 1」が選択されたときにのみ予告ステップが表示される。第 7 予告ステップ決定テーブル 202G では、「ステップ 1」よりも「なし」が選択される割合が高くなるように SR9 の数値データが設定されている。

30

【0462】

(B) の第 8 予告ステップ決定テーブル 202H では、SR9 の数値設定に示すように、乱数 SR9 の抽出値に基づいて、「なし」、「ステップ 1」、および、「ステップ 2」のうちのいずれかが選択され、それ以外の予告ステップ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、リーチはずれの「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、「なし」、「ステップ 1」、および、「ステップ 2」のうちいずれかが選択され、「ステップ 1」または「ステップ 2」が選択されたときに予告ステップが表示される。第 2 予告ステップ決定テーブル 202B では、基本的に、予告ステップに関し、選択される割合が、「ステップ 1」>「なし」>「ステップ 2」となるように数値データが設定されている。また、第 2 予告ステップ決定テーブル 202B では、第 1 予告ステップ決定テーブル 202A と比べて、「ステップ 1」および「ステップ 2」を含む予告ステップが選択される割合が高くなるように SR9 の数値データが設定されている。また、第 8 予告ステップ決定テーブル 202H では、大当たりとなるとき第 2 予告ステップ決定テーブル 202B と比べて、「なし」が選択される割合が高くなるように SR9 の数値データが設定されている。

40

【0463】

50

(C)の第9予告ステップ決定テーブル202Iでは、SR9の数値設定に示すように、乱数SR9の抽出値に基づいて、「ステップ1」と「ステップ2」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、リーチはずれの「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、「ステップ1」と「ステップ2」とのうちいずれかが選択され、これらのうちいずれかが予告ステップとして選択されて表示される。第9予告ステップ決定テーブル202Iでは、基本的に、予告ステップが選択される割合が、「ステップ1」>「ステップ2」となるように数値データが設定されている。また、第9予告ステップ決定テーブル202Iでは、第8予告ステップ決定テーブル202Hと比べて、「なし」および「ステップ3」が選択されないようにSR9の数値データが設定されている。また、第11予告ステップ決定テーブル202Kでは、大当たりとなるときの第5予告ステップ決定テーブル202Fと比べて、「ステップ1」が選択される割合が高くなるようにSR9の数値データが設定されている。

10

【0464】

ただし、第9予告ステップ決定テーブル202I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た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8予告ステップ決定テーブル202Hに基づいて「ステップ2」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「ステップ1」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。このような禁則処理としては、第9予告ステップ決定テーブル202Iを対象として、前述したような内容の予告ステップ禁則処理が行なわれる。これにより、第9予告ステップ決定テーブル202I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たり遊技状態となる信頼度が低くならない。

20

【0465】

(D)の第10予告ステップ決定テーブル202Jでは、SR9の数値設定に示すように、乱数SR9の抽出値に基づいて、「なし」、「ステップ1」、および、「ステップ2」のうちのいずれかが選択され、それ以外の予告ステップ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、リーチはずれの「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、「なし」、「ステップ1」、および、「ステップ2」のうちいずれかが選択され、「ステップ1」または「ステップ2」が選択されたときに予告ステップが表示される。第10予告ステップ決定テーブル202Jでは、基本的に、予告ステップに関し、選択される割合が、「ステップ1」>「ステップ2」>「なし」となるように数値データが設定されている。第10予告ステップ決定テーブル202Jでは、第8予告ステップ決定テーブル202Hと比べて、「ステップ2」が選択される割合が高くなるようにSR9の数値データが設定されている。また、第10予告ステップ決定テーブル202Jでは、大当たりとなるときの第4予告ステップ決定テーブル202Dと比べて、「ステップ2」が選択される割合が高くなるようにSR9の数値データが設定されている。

30

【0466】

(E)の第11予告ステップ決定テーブル202Kでは、SR9の数値設定に示すように、乱数SR9の抽出値に基づいて、「ステップ1」と「ステップ2」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、リーチはずれの「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、「ステップ1」と「ステップ2」とのうちいずれかが選択され、これらのうちいずれかが予告ステップとして選択されて表示される。第11予告ステップ決定テーブル202Kでは、基本的に、予告ステップが選択される割合が、「ステップ1」>「ステップ2」となるように数値データが設定されている。また、第11予告ステップ決定テーブル202Kでは、第10予告ステップ決定テーブル202Jと比べて、「なし」および「ステップ3」が選択されないようにSR9の数値データが設定されている。また、第11予告メッセージ決定テーブル202Kでは、大当たりと

40

50

なるときの第5予告メッセージ決定テーブル202Eと比べて、「ステップ1」が選択される割合が高くなるようにSR9の数値データが設定されている。

【0467】

ただし、第11予告ステップ決定テーブル202K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。たとえば、「擬似連3回」の1回目（前回）の変動について、第10予告ステップ決定テーブル202Jに基づいて「ステップ2」が選択されたときには、「擬似連3回」の2回目（今回）の変動において、信頼度が低い「ステップ1」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11予告ステップ決定テーブル202Kを対象として、前述したような内容の予告ステップ禁則処理が行なわれる。これにより、第11予告ステップ決定テーブル202K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。

10

【0468】

(F)の第12予告ステップ決定テーブル202Lでは、SR9の数値設定に示すように、乱数SR9の抽出値に基づいて、「ステップ1」と「ステップ2」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、リーチはずれの「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、「ステップ1」と「ステップ2」とのうちのいずれかが選択され、これらのうちのいずれかが予告ステップとして選択されて表示される。第12予告ステップ決定テーブル202Lでは、基本的に、予告ステップが選択される割合が、「ステップ2」>「ステップ1」となるように数値データが設定されている。また、第12予告ステップ決定テーブル202Lでは、「なし」および「ステップ3」が選択されないようにSR9の数値データが設定されている。また、第12予告ステップ決定テーブル202Lでは、大当りとなるときの第6予告ステップ決定テーブル202Dと比べて、「ステップ1」が選択され、かつ、「ステップ2」が選択される割合が高くなるようにSR9の数値データが設定されている。

20

【0469】

ただし、第12予告ステップ決定テーブル202L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。たとえば、「擬似連3回」の2回目（前回）の変動について、第11予告ステップ決定テーブル202Kに基づいて「ステップ2」が選択されたときには、「擬似連3回」の3回目（今回）の変動において、信頼度が低い「ステップ1」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12予告ステップ決定テーブル202Lを対象として、前述したような内容の予告ステップ禁則処理が行なわれる。これにより、第12予告ステップ決定テーブル202L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。

30

40

【0470】

また、前述したような各予告ステップ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、予告ステップ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。

【0471】

図72は、予告演出を行なうときに予告演出の信頼度を示す予告信頼度表示の表示態様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信頼度選択テーブルの構成例を示す説明図である。この場合の予告信頼度表示は、図64に

50

示すボタン予告に際して行なわれる色信頼度表示と、図 6 5 に示すステップアップ予告に際して行なわれる模様信頼度表示とが該当する。

【0 4 7 2】

図 7 2 において、(A) には、大当たり時ボタン予告信頼度選択テーブルが示されている。図 7 2 において、(B) には、はずれ時ボタン予告信頼度選択テーブルが示されている。図 7 2 において、(C) には、大当たり時ステップアップ予告信頼度選択テーブルが示されている。図 7 2 において、(D) には、はずれ時ステップアップ予告信頼度選択テーブルが示されている。これらの予告信頼度選択テーブルは、すべて演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている。

【0 4 7 3】

(A) に示す大当たり時ボタン予告信頼度選択テーブルは、変動表示結果が「大当たり」となる大当たり変動パターンが指定されたときにボタン予告が行なわれる場合における色信頼度表示の表示態様を決定するために用いる色信頼度決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。大当たり時ボタン予告信頼度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に行なわれる変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる色信頼度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。

【0 4 7 4】

(A) に示す大当たり時ボタン予告信頼度選択テーブルでは、具体的に、以下のように信頼度表示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 7 3 に示す第 1 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 A が選択される。

【0 4 7 5】

また、擬似連となる変動パターンのうち擬似連 2 回（初回変動を含み合計 2 回の変動表示）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）の色信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 3 に示す第 2 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 B が選択され、2 回目の変動時（再変動時）の色信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 3 に示す第 3 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 C が選択される。

【0 4 7 6】

また、擬似連となる変動パターンのうち擬似連 3 回（初回変動を含み合計 3 回の変動表示）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）の色信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 3 に示す第 4 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 D が選択され、2 回目の変動時（再変動時）の色信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 3 に示す第 5 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 E が選択され、3 回目の変動時（再変動時）の色信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 3 に示す第 6 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 F が選択される。

【0 4 7 7】

(B) に示すはずれ時ボタン予告信頼度選択テーブルは、変動表示結果が「はずれ」となるはずれ変動パターン（リーチと非リーチとの両方を含む）が指定されたときにボタン予告が行なわれる場合における色信頼度表示の表示態様を決定するために用いる色信頼度決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。はずれ時ボタン予告信頼度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に行なわれる変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる色信頼度表示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。

【0 4 7 8】

(B) に示すはずれ時ボタン予告信頼度選択テーブルでは、具体的に、以下のように色信頼度表示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 7 4 に示す第 7 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 G が選択される。

【0 4 7 9】

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）の色信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 4 に示す第 8 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 H が選択され、2 回目の変動時（再変動時）の色信頼度表示の表示態様を決

10

20

30

40

50

定するために図 7 4 に示す第 9 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 I が選択される。

【0 4 8 0】

また、「擬似連 3 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）の色信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 4 に示す第 1 0 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 J が選択され、2 回目の変動時（再変動時）の色信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 4 に示す第 1 1 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 K が選択され、3 回目の変動時（再変動時）の色信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 4 に示す第 1 2 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 L が選択される。

【0 4 8 1】

(C) に示す大当たり時ステップアップ予告信頼度選択テーブルは、変動表示結果が「大当たり」となる大当たり変動パターンが指定されたときにおいて、ステップアップ予告が行なわれる場合における模様信頼度表示の表示態様を決定するために用いる模様信頼度決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。大当たり時ステップアップ予告信頼度選択テーブルにおいては、模様信頼度表示の表示態様種別としてステップアップ予告が決定されたときに、具体的な色信頼度表示の表示態様の決定のために用いる模様信頼度決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。大当たり時ステップアップ予告信頼度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変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる模様信頼度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。

【0 4 8 2】

(C) に示す大当たり時ステップアップ予告信頼度選択テーブルでは、具体的に、以下のように模様信頼度決定テーブルが選択される。「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図 7 5 に示す第 1 模様信頼度決定テーブル 2 0 6 A が選択される。

【0 4 8 3】

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）の模様信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 5 に示す第 2 模様信頼度決定テーブル 2 0 6 B が選択され、2 回目の変動時（再変動時）の模様信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 5 に示す第 3 模様信頼度決定テーブル 2 0 6 C が選択される。

【0 4 8 4】

また、「擬似連 3 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）の模様信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 5 に示す第 4 模様信頼度決定テーブル 2 0 5 D が選択され、2 回目の変動時（再変動時）の模様信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 5 に示す第 5 模様信頼度決定テーブル 2 0 6 E が選択され、3 回目の変動時（再変動時）の模様信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 5 に示す第 6 模様信頼度決定テーブル 2 0 6 F が選択される。

【0 4 8 5】

(D) に示すはずれ時ステップアップ予告信頼度選択テーブルは、変動表示結果が「はずれ」となるはずれ変動パターン（リーチと非リーチとの両方を含む）が指定されたときにおいて、模様信頼度表示の表示態様種別としてステップアップ予告が決定されたときに、具体的な模様信頼度表示の表示態様の決定のために用いる模様信頼度決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。はずれ時ステップアップ予告信頼度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変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる模様信頼度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。

【0 4 8 6】

(D) に示すはずれ時ステップアップ予告信頼度選択テーブルでは、具体的に、以下のように模様信頼度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 7 6 に示す第 7 模様信頼度決定テーブル 2 0 6 G が選択される。

【0 4 8 7】

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）の模様信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 6 に示す第 8 模様信頼度決定テーブル 2 0 6 H が選択され、2 回目の変動時（再変動時）の模様信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 6 に示す第 9 模様信頼度決定テーブル 2 0 6 I が選択される。

【0 4 8 8】

また、「擬似連 3 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）の模様信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 6 に示す第 1 0 模様信頼度決定テーブル 2 0 6 J が選択され、2 回目の変動時（再変動時）の模様信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 6 に示す第 1 1 模様信頼度決定テーブル 2 0 6 K が選択され、3 回目の変動時（再変動時）の模様信頼度表示の表示態様を決定するために図 7 6 に示す第 1 2 模様信頼度決定テーブル 2 0 6 L が選択される。

【0 4 8 9】

なお、大当たり時ボタン予告信頼度選択テーブル、はずれ時ボタン予告信頼度選択テーブル、大当たり時ステップアップ予告信頼度選択テーブル、および、はずれ時ボタン予告信頼度選択テーブルのそれぞれについては、1 回目の変動時における信頼度表示の決定のために用いる信頼度表示決定テーブル（色信頼度表示決定テーブル、模様信頼度表示決定テーブル）として、3 つのテーブルを設け、擬似連の有無および擬似連における変動回数に応じてテーブルを使い分ける例を示した。しかし、これに限らず、1 回目の変動時における信頼度表示決定のために用いる 3 つのテーブルを共通化した 1 つのテーブルを作成し、その 1 つのテーブルを擬似連の有無および擬似連における変動回数に応じて共通使用するように予告信頼度選択テーブルを設定してもよい。具体的に、たとえば、大当たり時ボタン予告信頼度選択テーブルの場合は、第 1 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 A、第 2 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 B、および、第 4 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 D を 1 つのテーブルに共通化するというように、大当たりとなるか否かで分けてテーブルを共通化する。

【0 4 9 0】

また、大当たり時ボタン予告信頼度選択テーブル、はずれ時ボタン予告信頼度選択テーブル、大当たり時ステップアップ予告信頼度選択テーブル、および、はずれ時ボタン予告信頼度選択テーブルのそれぞれについては、2 回目の変動時における信頼度表示の決定のために用いる信頼度表示決定テーブル（色信頼度表示決定テーブル、模様信頼度表示決定テーブル）として、2 のテーブルを設け、擬似連における変動回数に応じてテーブルを使い分ける例を示した。具体的に、たとえば、大当たり時ボタン予告信頼度選択テーブルの場合は、第 3 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 C、および、第 5 色信頼度表示決定テーブル 2 0 5 E を 1 つのテーブルに共通化するというように、大当たりとなるか否かで分けてテーブルを共通化する。しかし、これに限らず、2 回目の変動時における信頼度表示決定のために用いる 3 つのテーブルを共通化した 1 つのテーブルを作成し、その 1 つのテーブルを擬似連の有無および擬似連における変動回数に応じて共通使用するように予告信頼度選択テーブルを設定してもよい。

【0 4 9 1】

また、前述したステップアップ予告については、はずれとなるときに、最終の変動（1 ～ 3 回目のいずれかとなる変動）において、ステップ 3 が選択されない例を示した。しかし、これに限らず、最終の変動（1 ～ 3 回目のいずれかとなる変動）において、ステップ 3 が選択可能となるように、予告ステップ決定テーブルの割り振りを設定するようにしてもよい。また、前述したステップアップ予告については、大当たりとなるときに、1 回目の変動において、ステップ 3 が選択されない例を示した。しかし、これに限らず、1 回目の変動において、ステップ 3 が選択可能となるように、予告ステップ決定テーブルの割り振りを設定するようにしてもよい。

【0 4 9 2】

このように予告信頼度表示決定テーブルとして共通のテーブルを用いる場合については、1 回目の変動時用の信頼度表示決定テーブルと、2 回目の変動時用の信頼度表示決定テーブルとの何れか一方を共通化してもよく、また、これら 1 回目の変動時用の信頼度表示

決定テーブルと、2回目の変動時用の信頼度表示決定テーブルとの両方をそれぞれ共通化してもよい。

【0493】

次に、変動表示結果が大当たりとなるときに用いられる第1色信頼度表示決定テーブル205A～第6色信頼度表示決定テーブル205Fの内容を説明する。図73は、第1色信頼度表示決定テーブル205A～第6色信頼度表示決定テーブル205Fの構成例を示す説明図である。

【0494】

図73においては、(A)～(F)に第1色信頼度表示決定テーブル205A～第6色信頼度表示決定テーブル205Fが示されている。各色信頼度表示決定テーブルにおいては、乱数SR10の抽出値と、選択される予告信頼度表示内容(図中予告信頼度表示)との関係が示されている。第1色信頼度表示決定テーブル205A～第6色信頼度表示決定テーブル205Fのそれぞれにおいては、乱数SR10の抽出値に基づいて、「第1色表示(白色)」、「第2色表示(青色)」、および、「第3色表示(黄色)」のうちいずれかの色表示が選択される。これにより、大当たり時のボタン予告に関し、第1色信頼度表示決定テーブル205A～第6色信頼度表示決定テーブル205Fのいずれかで決定された色表示に応じた色で、図64に示すような色信頼度表示が行なわれる。具体的には、このように決定された色表示の色で封筒画像9Pが表示されることにより、色信頼度表示が行なわれる。

【0495】

(A)の第1色信頼度表示決定テーブル205Aでは、SR10の数値設定に示すように、色表示の選択割合が、「第1色表示」>「第2色表示」>「第3色表示」となるように数値データが設定されている。

【0496】

(B)の第2色信頼度表示決定テーブル205Bでは、SR10の数値設定に示すように、第1色信頼度表示決定テーブル205Aと比べて、「第2色表示」および「第3色表示」が選択される割合が高くなり、「第1色表示」が選択される割合が低くなるようにSR10の数値データが設定されている。これにより、「擬似連2回」の変動パターンなどの1回目の変動においては、「擬似連なし」のときよりも、高い割合で、「第2色表示」および「第3色表示」が選択されることとなる。

【0497】

(C)の第3色信頼度表示決定テーブル205Cでは、SR10の数値設定に示すように、第2色信頼度表示決定テーブル205Bと比べて、「第1色表示」および「第2色表示」が選択される割合が低くなり、「第3色表示」が選択される割合が高くなるようにSR10の数値データが設定されている。これにより、「擬似連2回」の変動パターンなどの2回目の変動においては、1回目の変動のときよりも、高い割合で、「第3色表示」が選択されることとなる。ただし、第3色信頼度表示決定テーブル205Cについては、前に選択された色信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当た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1回目(前回)の変動について、「第2色表示」または「第3色表示」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、それよりも色信頼度が低い色表示が選択されないように設定を変更する禁則処理(色信頼度禁則処理)が行なわれる。

【0498】

このような色信頼度禁則処理の内容は、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信頼度表示パターンとしての色信頼度表示(第1色表示～第3色表示のいずれか)を決定したときには、その決定した色信頼度表示を特定する前回信頼度表示データである前回色信頼度表示データが、前回色信頼度表示パターンを示すデータとしてRAMの前回色信頼度表示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色信頼度表示決定テーブル205Cを用いて選択した今回選択色信頼度表示について、前回色信頼度表示データにより特定され

る前回色信頼度表示と、大当りになる信頼度を比較する。今回選択色信頼度表示が前回色信頼度表示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色信頼度表示を決定しないように、当該次回の変動表示における色信頼度表示として、前回色信頼度表示を決定する。一方、今回選択色信頼度表示の信頼度が前回色信頼度表示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色信頼度表示として、その今回選択色信頼度表示を決定する。具体的に、前述したような禁則処理における色信頼度表示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。複数種類の色信頼度表示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）、前回色信頼度表示を示すデータとして、前回色信頼度表示の種類に対応するフラグがセットされる。そして、前回色信頼度表示としてセットされたフラグと、今回の変動での色信頼度表示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、今回選択色信頼度表示と前回色信頼度表示とでどちらが信頼度が高いかを判断する。

10

【0499】

(D)の第4色信頼度表示決定テーブル205Dでは、SR10の数値設定に示すように、第2色信頼度表示決定テーブル205Aと比べて、「第2色表示」および「第3色表示」が選択される割合が高くなり、「第1色表示」が選択される割合が低くなるようにSR10の数値データが設定されている。これにより、「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、「擬似連なし」および「擬似連2回」の1回目の変動のときよりも、高い割合で、「第2色表示」および「第3色表示」が選択されることとなる。

20

【0500】

(E)の第5色信頼度表示決定テーブル205Eでは、SR10の数値設定に示すように、第4色信頼度表示決定テーブル205Dと比べて、「第1色表示」および「第2色表示」が選択される割合が低くなり、「第3色表示」が選択される割合が高くなるようにSR10の数値データが設定されている。これにより、「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、1回目の変動のときよりも、高い割合で、「第3色表示」が選択されることとなる。

【0501】

ただし、第5色信頼度表示決定テーブル205Eについては、前に選択された色信頼度表示と比べて、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色信頼度表示よりも信頼度が低い色信頼度表示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3回」の1回目（前回）の変動について、第4色信頼度表示決定テーブル205Dに基づいて「第2色表示」が選択されたときには、「擬似連3回」の2回目（今回）の変動において、信頼度が低い「第1色表示」が選択されないように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色信頼度表示決定テーブル205Eを対象として、前述したような内容の色信頼度禁則処理が行なわれる。これにより、第5色信頼度表示決定テーブル205Eについては、前に選択された色信頼度表示と比べて、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。

30

40

【0502】

(F)の第6色信頼度表示決定テーブル205Fでは、SR10の数値設定に示すように、第5色信頼度表示決定テーブル205Eと比べて、「第1色表示」および「第2色表示」が選択される割合が低くなり、「第3色表示」が選択される割合が高くなるようにSR10の数値データが設定されている。これにより、「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、1回目の変動のときよりも、高い割合で、「第3色表示」が選択されることとなる。

【0503】

ただし、第6色信頼度表示決定テーブル205Fについては、前に選択された色信頼度表示と比べて、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

50

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色信頼度表示よりも信頼度が低い色信頼度表示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3回」の2回目（前回）の変動について、第5色信頼度表示決定テーブル205Eに基づいて「第2色表示」が選択されたときには、「擬似連3回」の3回目（今回）の変動において、信頼度が低い「第1色表示」が選択されないように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色信頼度表示決定テーブル205Fを対象として、前述したような内容の色信頼度禁則処理が行なわれる。これにより、第6色信頼度表示決定テーブル205Fについては、前に選択された色信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当たり遊技状態となる信頼度が低くならない。

10

【0504】

次に、変動表示結果がはずれとなるときに用いられる第7色信頼度表示決定テーブル205G～第12色信頼度表示決定テーブル205Lの内容を説明する。図74は、第7色信頼度表示決定テーブル205G～第12色信頼度表示決定テーブル205Lの構成例を示す説明図である。

【0505】

図74においては、(A)～(F)に第7色信頼度表示決定テーブル205G～第12色信頼度表示決定テーブル205Lが示されている。各色信頼度表示決定テーブルにおいては、乱数SR10の抽出値と、選択される予告信頼度表示内容（図中予告信頼度表示）との関係が示されている。第7色信頼度表示決定テーブル205G～第12色信頼度表示決定テーブル205Lのそれぞれにおいては、第1色信頼度表示決定テーブル205A～第6色信頼度表示決定テーブル205Fの場合と同様に、乱数SR10の抽出値に基づいて、「第1色表示（白色）」、「第2色表示（青色）」、および、「第3色表示（黄色）」のうちいずれかの色表示が選択される。これにより、はずれ時のボタン予告に関し、第7色信頼度表示決定テーブル205G～第12色信頼度表示決定テーブル205Lのいずれかで決定された色表示に応じた色で、図64に示すような色信頼度表示が行なわれる。具体的には、このように決定された色表示の色で封筒画像9Pが表示されることにより、色信頼度表示が行なわれる。

20

【0506】

(A)の第7色信頼度表示決定テーブル205Gでは、SR10の数値設定に示すように、色表示の選択割合が、「第1色表示」>「第2色表示」>「第3色表示」となるように数値データが設定されている。第7色信頼度表示決定テーブル205Gでは、大当たりとなるときの第1色信頼度表示決定テーブル205Aと比べて、「第1色表示」が選択される割合が高くなり、「第2色表示」および「第3色表示」が選択される割合が低くなるようにSR10の数値データが設定されている。

30

【0507】

(B)の第8色信頼度表示決定テーブル205Hでは、SR10の数値設定に示すように、第7色信頼度表示決定テーブル205Gと比べて、「第2色表示」および「第3色表示」が選択される割合が高くなり、「第1色表示」が選択される割合が低くなるようにSR10の数値データが設定されている。これにより、「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、「擬似連なし」のときよりも高い割合で、「第2色表示」および「第3色表示」が選択されることとなる。また、第8色信頼度表示決定テーブル205Hでは、大当たりとなるときの第2色信頼度表示決定テーブル205Bと比べて、「第1色表示」が選択される割合が高くなり、「第2色表示」および「第3色表示」が選択される割合が低くなるようにSR10の数値データが設定されている。

40

【0508】

(C)の第9色信頼度表示決定テーブル205Iでは、SR10の数値設定に示すように、第8色信頼度表示決定テーブル205Hと比べて、「第1色表示」が選択される割合が低くなり、「第2色表示」および「第3色表示」が選択される割合が高くなるようにSR10の数値データが設定されている。これにより、「擬似連2回」の変動パターンのと

50

きの2回目の変動においては、1回目の変動のときよりも高い割合で、「第2色表示」および「第3色表示」が選択されることとなる。また、第9色信頼度表示決定テーブル205Iでは、大当たりとなるときの第3色信頼度表示決定テーブル205Cと比べて、「第1色表示」が選択される割合が高くなり、「第2色表示」および「第3色表示」が選択される割合が低くなるようにSR10の数値データが設定されている。

【0509】

ただし、第9色信頼度表示決定テーブル205Iについては、前に選択された色信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当た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色信頼度表示よりも信頼度が低い色信頼度表示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8色信頼度表示決定テーブル205Hに基づいて「第2色表示」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「第1色表示」が選択されないように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9色信頼度表示決定テーブル205Iを対象として、前述したような内容の色信頼度禁則処理が行なわれる。これにより、第9色信頼度表示決定テーブル205Iについては、前に選択された色信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当たり遊技状態となる信頼度が低くならない。

【0510】

(D)の第10色信頼度表示決定テーブル205Jでは、SR10の数値設定に示すように、第8色信頼度表示決定テーブル205Hと比べて、「第1色表示」が選択される割合が低くなり、「第2色表示」および「第3色表示」が選択される割合が高くなるようにSR10の数値データが設定されている。これにより、「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、「擬似連なし」および「擬似連2回」の1回目の変動のときよりも高い割合で、「第2色表示」および「第3色表示」が選択されることとなる。また、第10色信頼度表示決定テーブル205Jでは、大当たりとなるときの第4色信頼度表示決定テーブル205Dと比べて、「第1色表示」が選択される割合が高くなり、「第2色表示」および「第3色表示」が選択される割合が低くなるようにSR10の数値データが設定されている。

【0511】

(E)の第11色信頼度表示決定テーブル205Kでは、SR10の数値設定に示すように、第10色信頼度表示決定テーブル205Jと比べて、「第1色表示」が選択される割合が低くなり、「第2色表示」および「第3色表示」が選択される割合が高くなるようにSR10の数値データが設定されている。これにより、「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、1回目の変動のときよりも高い割合で、「第2色表示」および「第3色表示」が選択されることとなる。また、第11色信頼度表示決定テーブル205Kでは、大当たりとなるときの第5色信頼度表示決定テーブル205Eと比べて、「第1色表示」が選択される割合が高くなり、「第2色表示」および「第3色表示」が選択される割合が低くなるようにSR10の数値データが設定されている。

【0512】

ただし、第11色信頼度表示決定テーブル205Kについては、前に選択された色信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当た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色信頼度表示よりも信頼度が低い色信頼度表示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3回」の1回目（前回）の変動について、第10色信頼度表示決定テーブル205Jに基づいて「第2色表示」が選択されたときには、「擬似連3回」の2回目（今回）の変動において、信頼度が低い「第1色表示」が選択されないように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11色信頼度表示決定テーブル205Kを対象として、前述したような内容の色信頼度禁則処理が行なわれる。これにより、第11色信頼度表示決定テーブル2

0 5 Kについては、前に選択された色信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当たり遊技状態となる信頼度が低くならない。

【0 5 1 3】

(F)の第1 2色信頼度表示決定テーブル2 0 5 Lでは、S R 1 0の数値設定に示すように、第1 1色信頼度表示決定テーブル2 0 5 Kと比べて、「第1色表示」および「第2色表示」が選択される割合が低くなり、「第3色表示」が選択される割合が高くなるようにS R 1 0の数値データが設定されている。これにより、「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、2回目の変動のときよりも、高い割合で「第2色表示」および「第3色表示」が選択されることとなる。また、第1 2色信頼度表示決定テーブル2 0 5 Lでは、大当たりとなるときの第6色信頼度表示決定テーブル2 0 5 Fと比べて、

10

【0 5 1 4】

ただし、第1 2色信頼度表示決定テーブル2 0 5 Lについては、前に選択された色信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当た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色信頼度表示よりも信頼度が低い色信頼度表示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3回」の2回目(前回)の変動について、第1 1色信頼度表示決定テーブル2 0 5 Kに基づいて「第2色表示」が選択されたときには、「擬似連3回」の2回目(今回)の変動において、信頼度が低い「第1色表示」が選択されないように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1 2色信頼度表示決定テーブル2 0 5 Lを対象として、前述したような内容の色信頼度禁則処理が行なわれる。これにより、第1 2色信頼度表示決定テーブル2 0 5 Lについては、前に選択された色信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当たり遊技状態となる信頼度が低くならない。

20

【0 5 1 5】

なお、前述した色信頼度表示の決定については、変動表示結果が大当たりとなるときと、変動表示結果がはずれとなるときとの2つの場合に表示決定用のテーブルを分けて選択決定する例を示した。しかし、これに限らず、色信頼度表示の決定については、変動表示結果が大当たりとなるときと、変動表示結果がリーチはずれとなるときと、変動表示結果が非リーチはずれとなるときとの3つの場合に表示決定用のテーブルを分けて選択決定するようにしてもよい。また、色信頼度表示については、変動表示結果が非リーチはずれとなるように、大当たりになりにくい表示結果となるときには、再変動において色信頼度が高くなるようにする禁則処理を行なうようにしてもよい。また、リーチとならない擬似連が行なわれるときには、再変動において色信頼度が高くなるようにする禁則処理を行なうようにしてもよい。このような禁則処理をすることにより、大当たりとなる信頼度に応じた色信頼度表示を行なうことを担保することができる。

30

【0 5 1 6】

また、前述したような各色信頼度表示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、色信頼度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。

40

【0 5 1 7】

次に、変動表示結果が大当たりとなるときに用いられる第1模様信頼度表示決定テーブル2 0 6 A～第6模様信頼度表示決定テーブル2 0 6 Fの内容を説明する。図7 5は、第1模様信頼度表示決定テーブル2 0 6 A～第6模様信頼度表示決定テーブル2 0 6 Fの構成例を示す説明図である。

【0 5 1 8】

図7 5においては、(A)～(F)に第1模様信頼度表示決定テーブル2 0 6 A～第6模様信頼度表示決定テーブル2 0 6 Fが示されている。各模様信頼度表示決定テーブルに

50

においては、乱数SR11の抽出値と、選択される予告信頼度表示内容（図中予告信頼度表示）との関係が示されている。第1模様信頼度表示決定テーブル206A～第6模様信頼度表示決定テーブル206Fのそれぞれにおいては、乱数SR11の抽出値に基づいて、「第1模様表示（ベタ塗り）」、「第2模様表示（縞模様）」、および、「第3模様表示（斑点模様）」のうちいずれかの模様表示が選択される。これにより、大当たり時のステップアップ予告に関し、第1模様信頼度表示決定テーブル206A～第6模様信頼度表示決定テーブル206Fのいずれかで決定された模様表示に応じた模様で、図65に示すような模様信頼度表示が行なわれる。具体的には、このように決定された模様でキャラクタ画像と呼ぶ）91T、92T、93Tが表示されることにより、模様信頼度表示が行なわれる。

10

【0519】

（A）の第1模様信頼度表示決定テーブル206Aでは、SR11の数値設定に示すように、模様表示の選択割合が、「第1模様表示」>「第2模様表示」>「第3模様表示」となるように数値データが設定されている。

【0520】

（B）の第2模様信頼度表示決定テーブル206Bでは、SR11の数値設定に示すように、第1模様信頼度表示決定テーブル206Aと比べて、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択される割合が高くなり、「第1模様表示」が選択される割合が低くなるようにSR11の数値データが設定されている。これにより、「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、「擬似連なし」のときよりも、高い割合で、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択されることとなる。

20

【0521】

（C）の第3模様信頼度表示決定テーブル206Cでは、SR11の数値設定に示すように、第2模様信頼度表示決定テーブル206Bと比べて、「第1模様表示」および「第2模様表示」が選択される割合が低くなり、「第3模様表示」が選択される割合が高くなるようにSR11の数値データが設定されている。これにより、「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、1回目の変動のときよりも、高い割合で、「第3模様表示」が選択されることとなる。ただし、第3模様信頼度表示決定テーブル206Cについては、前に選択された模様信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当た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1回目（前回）の変動について、「第2模様表示」または「第3模様表示」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、それよりも模様信頼度が低い模様表示が選択されないように設定を変更する禁則処理（模様信頼度禁則処理）が行なわれる。

30

【0522】

このような模様信頼度禁則処理の内容は、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信頼度表示パターンとしての模様信頼度表示（第1模様表示～第3色模様表示のいずれか）を決定したときには、その決定した模様信頼度表示を特定する前回信頼度表示データである前回色模様信頼度表示データが、前回模様信頼度表示パターンを示すデータとしてRAMの前回模様信頼度表示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模様信頼度表示決定テーブル206Cを用いて選択した今回選択模様信頼度表示について、前回模様信頼度表示データにより特定される前回模様信頼度表示と、大当たりになる信頼度を比較する。今回選択模様信頼度表示が前回模様信頼度表示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模様信頼度表示を決定しないように、当該次回の変動表示における模様信頼度表示として、前回模様信頼度表示を決定する。一方、今回選択模様信頼度表示の信頼度が前回模様信頼度表示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模様信頼度表示として、その今回選択模様信頼度表示を決定する。具体的に、前述したような禁則処理における模様信頼度表示についての当たりになる信頼度の比較は、次のように行なわれる。複数種類の模様信頼度表示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、当たりになる信頼度が高いもの

40

50

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)、前回模様信頼度表示を示すデータとして、前回模様信頼度表示の種類に対応するフラグがセットされる。そして、前回模様信頼度表示としてセットされたフラグと、今回の変動での模様信頼度表示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、今回選択模様信頼度表示と前回模様信頼度表示とでどちらが信頼度が高いかを判断する。

【0523】

(D)の第4模様信頼度表示決定テーブル206Dでは、SR11の数値設定に示すように、第2模様信頼度表示決定テーブル206Aと比べて、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択される割合が高くなり、「第1模様表示」が選択される割合が低くなるようにSR11の数値データが設定されている。これにより、「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、「擬似連なし」および「擬似連2回」の1回目の変動のときよりも、高い割合で、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択されることとなる。

10

【0524】

(E)の第5模様信頼度表示決定テーブル206Eでは、SR11の数値設定に示すように、第4模様信頼度表示決定テーブル206Dと比べて、「第1模様表示」および「第2模様表示」が選択される割合が低くなり、「第3模様表示」が選択される割合が高くなるようにSR11の数値データが設定されている。これにより、「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、1回目の変動のときよりも、高い割合で、「第3模様表示」が選択されることとなる。

20

【0525】

ただし、第5模様信頼度表示決定テーブル206Eについては、前に選択された模様信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当た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模様信頼度表示よりも信頼度が低い模様信頼度表示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3回」の1回目(前回)の変動について、第4模様信頼度表示決定テーブル206Dに基づいて「第2模様表示」が選択されたときには、「擬似連3回」の2回目(今回)の変動において、信頼度が低い「第1模様表示」が選択されないように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模様信頼度表示決定テーブル206Eを対象として、前述したような内容の模様信頼度禁則処理が行なわれる。これにより、第5模様信頼度表示決定テーブル206Eについては、前に選択された模様信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当たり遊技状態となる信頼度が低くならない。

30

【0526】

(F)の第6模様信頼度表示決定テーブル206Fでは、SR11の数値設定に示すように、第5模様信頼度表示決定テーブル206Eと比べて、「第1模様表示」および「第2模様表示」が選択される割合が低くなり、「第3模様表示」が選択される割合が高くなるようにSR11の数値データが設定されている。これにより、「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、1回目の変動のときよりも、高い割合で、「第3模様表示」が選択されることとなる。

40

【0527】

ただし、第6模様信頼度表示決定テーブル206Fについては、前に選択された模様信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当た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模様信頼度表示よりも信頼度が低い模様信頼度表示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3回」の2回目(前回)の変動について、第5模様信頼度表示決定テーブル206Eに基づいて「第2模様表示」が選択されたときには、「擬似連3回」の3回目(今回)の変動において、信頼度が低い「第1模様表示」が選択されないように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模様信頼度表示決定テーブル206Fを対象として、前述

50

したような内容の模様信頼度禁則処理が行なわれる。これにより、第6模様信頼度表示決定テーブル206Fについては、前に選択された模様信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当たり遊技状態となる信頼度が低くならない。

【0528】

次に、変動表示結果がはずれとなるときに用いられる第7模様信頼度表示決定テーブル206G～第12模様信頼度表示決定テーブル206Lの内容を説明する。図76は、第7模様信頼度表示決定テーブル206G～第12模様信頼度表示決定テーブル206Lの構成例を示す説明図である。

【0529】

図76においては、(A)～(F)に第7模様信頼度表示決定テーブル206G～第12模様信頼度表示決定テーブル206Lが示されている。各模様信頼度表示決定テーブルにおいては、乱数SR11の抽出値と、選択される予告信頼度表示内容(図中予告信頼度表示)との関係が示されている。第7模様信頼度表示決定テーブル206G～第12模様信頼度表示決定テーブル206Lのそれぞれにおいては、第1模様信頼度表示決定テーブル206A～第6模様信頼度表示決定テーブル206Fの場合と同様に、乱数SR11の抽出値に基づいて、「第1模様表示(ベタ塗り)」、「第2模様表示(縞模様)」、および、「第3模様表示(斑点模様)」のうちいずれかの模様表示が選択される。これにより、はずれ時のステップアップ予告に関し、第7模様信頼度表示決定テーブル206G～第12模様信頼度表示決定テーブル206Lのいずれかで決定された模様表示に応じた模様で、図65に示すような模様信頼度表示が行なわれる。具体的には、このように決定された模様でキャラクタ画像と呼ぶ)91T, 92T, 93Tが表示されることにより、模様信頼度表示が行なわれる。

【0530】

(A)の第7模様信頼度表示決定テーブル206Gでは、SR11の数値設定に示すように、模様表示の選択割合が、「第1模様表示」>「第2模様表示」>「第3模様表示」となるように数値データが設定されている。第7模様信頼度表示決定テーブル206Gでは、大当たりとなるときの第1模様信頼度表示決定テーブル206Aと比べて、「第1模様表示」が選択される割合が高くなり、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択される割合が低くなるようにSR11の数値データが設定されている。

【0531】

(B)の第8模様信頼度表示決定テーブル206Hでは、SR11の数値設定に示すように、第7模様信頼度表示決定テーブル206Gと比べて、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択される割合が高くなり、「第1模様表示」が選択される割合が低くなるようにSR11の数値データが設定されている。これにより、「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、「擬似連なし」のときよりも高い割合で、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択されることとなる。また、第8模様信頼度表示決定テーブル206Hでは、大当たりとなるときの第2模様信頼度表示決定テーブル206Bと比べて、「第1模様表示」が選択される割合が高くなり、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択される割合が低くなるようにSR11の数値データが設定されている。

【0532】

(C)の第9模様信頼度表示決定テーブル206Iでは、SR11の数値設定に示すように、第8模様信頼度表示決定テーブル206Hと比べて、「第1模様表示」が選択される割合が低くなり、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択される割合が高くなるようにSR11の数値データが設定されている。これにより、「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、1回目の変動のときよりも高い割合で、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択されることとなる。また、第9模様信頼度表示決定テーブル206Iでは、大当たりとなるときの第3模様信頼度表示決定テーブル206Cと比べて、「第1模様表示」が選択される割合が高くなり、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択される割合が低くなるようにSR11の数値データが設定されてい

る。

【0533】

ただし、第9模様信頼度表示決定テーブル206Iについては、前に選択された模様信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当た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模様信頼度表示よりも信頼度が低い模様信頼度表示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8模様信頼度表示決定テーブル206Hに基づいて「第2模様表示」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「第1模様表示」が選択されないようにする禁則処理が行なわれる。具体的に、この

10

【0534】

(D)の第10模様信頼度表示決定テーブル206Jでは、SR11の数値設定に示すように、第8模様信頼度表示決定テーブル206Hと比べて、「第1模様表示」が選択される割合が低くなり、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択される割合が高くなるようにSR11の数値データが設定されている。これにより、「擬似連3回」の変動

20

【0535】

(E)の第11模様信頼度表示決定テーブル206Kでは、SR11の数値設定に示すように、第10模様信頼度表示決定テーブル206Jと比べて、「第1模様表示」が選択される割合が低くなり、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択される割合が高くなるようにSR11の数値データが設定されている。これにより、「擬似連3回」の変

30

【0536】

ただし、第11模様信頼度表示決定テーブル206Kについては、前に選択された模様信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当た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模様信頼度表示よりも信頼度が低い模様信頼度表示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3回」の1回目（前回）の変動について、第10模様信頼度表示決定テーブル206Jに基づいて「第2模様表示」が選択されたときには、「擬似連3回」の2回目（今回）の変動において、信頼度が低い「第1模様表示」が選択されないように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11模様信頼度表示決定テーブル206Kを対象として、前述したような内容の模様信頼度禁則処理が行なわれる。これにより、第11模様信頼度表示決定テーブル206Kについては、前に選択された模様信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当たり遊技状態となる信頼度が低くならない。

40

【0537】

50

(F)の第12模様信頼度表示決定テーブル206Lでは、SR11の数値設定に示すように、第11模様信頼度表示決定テーブル206Kと比べて、「第1模様表示」および「第2模様表示」が選択される割合が低くなり、「第3模様表示」が選択される割合が高くなるようにSR11の数値データが設定されている。これにより、「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、2回目の変動のときよりも、高い割合で「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択されることとなる。また、第12模様信頼度表示決定テーブル206Lでは、大当たりとなるときの第6模様信頼度表示決定テーブル206Fと比べて、「第1模様表示」が選択される割合が高くなり、「第2模様表示」および「第3模様表示」が選択される割合が低くなるようにSR11の数値データが設定されている。

10

【0538】

ただし、第12模様信頼度表示決定テーブル206Lについては、前に選択された模様信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当た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模様信頼度表示よりも信頼度が低い模様信頼度表示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3回」の2回目(前回)の変動について、第11模様信頼度表示決定テーブル206Kに基づいて「第2模様表示」が選択されたときには、「擬似連3回」の2回目(今回)の変動において、信頼度が低い「第1模様表示」が選択されないように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12模様信頼度表示決定テーブル206Lを対象として、前述したような内容の模様信頼度禁則処理が行なわれる。これにより、第12模様信頼度表示決定テーブル206Lについては、前に選択された模様信頼度表示と比べて、予告演出が実行された後に大当たり遊技状態となる信頼度が低くならない。

20

【0539】

なお、前述した模様信頼度表示の決定については、変動表示結果が大当たりとなるときと、変動表示結果がはずれとなるときとの2つの場合に表示決定用のテーブルを分けて選択決定する例を示した。しかし、これに限らず、模様信頼度表示の決定については、変動表示結果が大当たりとなるときと、変動表示結果がリーチはずれとなるときと、変動表示結果が非リーチはずれとなるときとの3つの場合に表示決定用のテーブルを分けて選択決定するようにしてもよい。

30

【0540】

また、前述したような各模様信頼度表示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、模様信頼度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。

【0541】

図77は、図48に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理(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S800~S807のうちのいずれかの処理を行なう。各処理において、以下のような処理を実行する。

40

【0542】

変動パターンコマンド受信待ち処理(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(S801)に対応した値に変更する。

【0543】

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

50

【0544】

演出図柄変動中処理（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（S803）に対応した値に更新する。

【0545】

演出図柄変動停止処理（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）を受信したことに基づいて、演出図柄（および飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（S804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）に対応した値に更新する。

10

【0546】

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

【0547】

ラウンド中処理（S805）：ラウンド中の表示制御を行なう。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（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（S807）に対応した値に更新する。

20

【0548】

ラウンド後処理（S806）：ラウンド間の表示制御を行なう。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（S805）に対応した値に更新する。

【0549】

大当り終了演出処理（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なう。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（S800）に対応した値に更新する。

30

【0550】

図78は、図77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（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（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（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（S801）に応じた値に更新する（S813）。

【0551】

図79および図80は、図77に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（S801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、はずれとすることに決定されているか否か確認する（S501）。はずれとすることに決定されているか否かは、たとえば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果1指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。なお、はずれとすることに決定されているか否かは、大当りとするか否かを特定可能な変動パターンコマンドに基づいて、確認するようにしてもよい。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（S502）。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、たとえば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

40

50

【0552】

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、演出制御用CPU101は、リーチにならない演出図柄の停止図柄を決定する（S504）。S504の処理では、図53（A）に示された最終停止図柄決定テーブル160Aを使用テーブルとして選択する。次いで、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-1の値に基づいて、最終停止図柄決定テーブル160Aを参照することによって左最終停止図柄FZ1-1になる演出図柄を決定する。次に、図53（B）に示された最終停止図柄決定テーブル160Bを使用テーブルとして選択する。続いて、第2最終停止図柄決定用の乱数SR1-2の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-2の値に基づいて、最終停止図柄決定テーブル160Bを参照することによって右最終停止図柄FZ1-2となる演出図柄を決定する。また、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せに基づいて、図54に示された左右出目判定テーブル161を参照することによって、左右出目タイプDC1-1が複数種類のいずれになるか判定する。次いで、図53（C）に示された最終停止図柄決定テーブル160Cを使用テーブルとして選択する。また、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-3の値と左右出目タイプDC1-1とに基づいて、最終停止図柄決定テーブル160Cを参照することによって中最終停止図柄FZ1-3となる演出図柄を決定する。

10

【0553】

S504の処理では、最終停止図柄決定テーブル160A～160Cや左右出目判定テーブル161を参照して、左中右最終停止図柄FZ1-1～FZ1-3となる演出図柄を決定することによって、演出図柄の停止図柄をリーチの組合せや大当りの組合せにしない。また、リーチの組合せや大当りの組合せ以外であっても、図12に示された擬似連チャンス目GC1～GC8や図55に示されたような一定の非リーチの組合せになることもない。

20

【0554】

S502の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合には、演出制御用CPU101は、リーチの組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定する（S505）。S505の処理では、図56（A）に示された最終停止図柄決定テーブル162Aを使用テーブルとして選択する。また、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-1の値に基づいて、最終停止図柄決定テーブル162Aを参照することによって左最終停止図柄FZ2-1と右最終停止図柄FZ2-2となる同一の演出図柄を決定する。次に、図56（B）に示された最終停止図柄決定テーブル162Bを使用テーブルとして選択する。また、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-3の値に基づいて、最終停止図柄決定テーブル162Bを参照することによって左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる演出図柄と中最終停止図柄FZ2-3となる演出図柄との図柄差を決定する。演出制御用CPU101は、決定した図柄差に応じて、中最終停止図柄FZ2-3となる演出図柄を決定する。

30

【0555】

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

40

【0556】

はずれとすることに決定されていない場合には（S501）、図80を参照して、演出

50

制御用CPU101は、突確または小当りに決定されているか否かを判定する（S507）。突確または小当りに決定されているか否かは、たとえば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンド（図30参照）が格納されているか否かによって判定される。突確または小当りに決定されている場合には、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンが特殊PG1-1～特殊PG1-3の変動パターンのいずれかであるか否かを判定する（S508）。図14に示されたように、特殊PG1-1～特殊PG1-3の変動パターンは、いずれも、演出図柄の変動表示態様を「非リーチ」とする変動パターンである。S508の処理で特殊PG1-1～特殊PG1-3の変動パターンのいずれかであると判定された場合には、S504に移行し、演出制御用CPU101は、S504の処理で、最終停止図柄となる演出図柄を決定する。

10

【0557】

S508の処理で、特殊PG1-1～特殊PG1-3の変動パターン以外であると判定した場合には、演出制御用CPU101は、図79のS505に移行する。

【0558】

図80を参照して、突確および小当りに決定されていない場合には（S507）、大当りの組合せの演出図柄の最終停止図柄を決定する（S511）。S511の処理では、演出制御用CPU101は、確変大当りにすることに決定されている場合には図57（A）に示された最終停止図柄決定テーブル163Aを使用テーブルとして選択する。通常大当りにすることに決定されている場合には図57（B）に示された最終停止図柄決定テーブル163Bを使用テーブルとして選択する。また、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-1の値に基づいて、最終停止図柄決定テーブル163Aを参照することによって大当り図柄となる左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3の組合せを最終停止図柄として決定する。なお、確変大当りにすることに決定されている場合に、左中右の確定演出図柄として「2」、「4」、「6」、「8」といった一般に非確変大当りを想起させるような停止図柄が導出表示されることもあるが（図57（A）参照）、最終停止図柄決定テーブル163Aにおいて、「2」、「4」、「6」、「8」に対して判定値を割当てないようにして、確変大当りにすることに決定されている場合には「2」、「4」、「6」、「8」が選択されないようにしてもよい。また、確変大当りにすることに決定されている場合に「2」、「4」、「6」、「8」が左中右の確定演出図柄として選択されうるようにしたときに、大当り遊技中等に、いわゆる確変昇格演出を実行することによって、演出表示装置9において表示されている左中右の確定演出図柄を「7」等に変更するようにしてもよい。なお、確変状態に関する報知を行なわない遊技機では、確変昇格演出を実行せず、遊技者に、確定演出図柄によって遊技状態（確変状態であるか否か）を把握することを困難にするようにしてもよい。

20

30

【0559】

S504、S505、S511のいずれかの処理を実行した後、または、S508の処理で「N」になった後に、演出制御用CPU101は、予告設定処理を実行し（図79のS516a）、その後、特定演出設定処理を実行す（図79のS516）る。

【0560】

40

図81は、予告設定処理を示すフローチャートである。予告設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、図66に示す予告パターン種別決定テーブル166を、使用するテーブルとして決定してセットする（S531）。そして、予告パターン種別決定用の乱数値SR7を示す数値データを抽出する（S532）。そして、予告パターン種別決定テーブルを参照し、変動パターンに応じて、S532で抽出した乱数値SR7を示す数値データに基づき、予告演出なし、ボタン予告、および、ステップ予告のうちいずれかを選択することにより、予告パターン種別を決定し、記憶する（S533）。S533の決定において、予告演出なしと決定されたか否かを判別する（S534）。

【0561】

S533で予告演出なしと決定された場合には（S534でY）、予告設定処理を終了

50

する。一方、S 5 3 3で、予告パターン種別がボタン予告とステップアップ予告とのいずれかの種別に決定された場合には（S 5 3 4でN）、図 6 7を用いて説明したように、決定された予告パターン種別の情報と、変動パターンに基づいて特定される表示結果の情報（大当たり、リーチはずれ、非リーチはずれ）とに応じて、予告選択テーブルとして、図 6 7の（A）～（F）に示す予告選択テーブルのいずれかを選択決定してセットする（S 5 3 5）。

【0 5 6 2】

次に、受信した変動パターンコマンドを参照して、実行する変動パターンが擬似連なし、擬似連 2 回、および、擬似連 3 回のいずれに該当するかを判断し、S 5 3 5で決定した予告選択テーブルを用いて、実行する変動パターン（擬似連なし、擬似連 2 回、擬似連 3 回）に応じて、当該変動パターンでの変動表示に必要となる 1 回目～3 回目の変動時のそれぞれの予告パターンを決定するために用いるデータテーブル（擬似連なしのときは 1 つのテーブル、擬似連 2 回のときは 2 つのテーブル、擬似連 3 回のときは 3 つのテーブル）を選択決定し、セットする（S 5 3 6）。具体的に、S 5 3 6では、ボタン予告選択時は、予告メッセージ決定テーブルを前述のように選択決定し、ステップアップ予告選択時は、予告ステップ決定テーブルを、前述のように選択決定する。つまり、擬似連なしの場合は 1 回目のみ、擬似連 2 回の場合は 1 回目および 2 回目、擬似連 3 回の場合は 1 回目～3 回目の変動に用いる予告メッセージ決定テーブルまたは予告ステップ決定テーブルを選択決定し、セットする。そして、予告の種別に応じて、予告メッセージ決定用の乱数値 S R 8を示す数値データまたは予告ステップ決定用の乱数値 S R 9を示す数値データを抽出する（S 5 3 7）。

【0 5 6 3】

次に、S 5 3 7で抽出した乱数値に基づいて、1 回目～3 回目の変動のうち、必要となる変動回の予告パターンを、S 5 3 6でセットした 1 つ、2 つ、または、3 つのデータテーブルの各データテーブルを用いて変動回の順番にしたがって決定し、記憶する（S 5 3 8）。S 5 3 8において、ボタン予告選択時は、擬似連における変動表示が開始される前に、変動 1 回目～3 回目の変動のうち、必要となる変動回の予告メッセージを前述のように選択された予告メッセージ決定テーブルにより順番に選択決定し、ステップアップ予告選択時は、擬似連における変動表示が開始される前に、1 回目～3 回目の変動のうち、必要となる変動回の予告ステップを、前述のように選択された予告ステップ決定テーブルにより順番に選択決定する。S 5 3 8における予告パターンの決定においては、大当たりとなる信頼度が変動回の順番が進むことに応じて低下する態様で選択されないように、前述したような禁則処理（予告メッセージ禁則処理または予告ステップ禁則処理）が行なわれる。より具体的に、1 回目～3 回目の変動のうち、必要となる変動回の予告パターンを変動回の順番にしたがって決定していくが、各変動回の予告パターンを決定するごとに、決定した予告パターンを示す前回予告パターンのデータを前述のように R A M 5 5に記憶していき、その次の変動回の予告パターンを決定するときの禁則処理に用いる。これにより、予告パターンの決定においては、予告パターンが、大当たりとなる信頼度が変動回の順番が進むことに応じて低下する態様で選択されない。

【0 5 6 4】

次に、図 7 2を用いて説明したように、決定された予告パターン種別の情報と、変動パターンに基づいて特定される表示結果の情報（大当たり、はずれ）とに応じて、予告信頼度選択テーブルとして、図 7 2の（A）～（D）に示す予告信頼度選択テーブルのいずれかを選択決定してセットする（S 5 3 9）。また、図示を省略するが、ステップアップ予告における「予告なし」が決定されたときのように、予告演出を行なわないときには、予告信頼度表示を行なわず、後述する S 5 3 9～S 5 4 2の処理を実行せずに予告設定処理が終了する。なお、予告演出を行なわないときであっても、S 5 3 9～S 5 4 2の処理を実行し、予告信頼度表示を行なうようにしてもよい。

【0 5 6 5】

次に、受信した変動パターンコマンドを参照して、実行する変動パターンが擬似連なし

、擬似連2回、および、擬似連3回のいずれに該当するかを判断し、S539で決定した予告信頼度選択テーブルを用いて、実行する変動パターン（擬似連なし、擬似連2回、擬似連3回）に応じて、当該変動パターンでの変動表示に必要な1回目～3回目の変動時のそれぞれの予告信頼度表示パターンを決定するために用いるデータテーブル（擬似連なしのときは1つのテーブル、擬似連2回のときは2つのテーブル、擬似連3回のときは3つのテーブル）を選択決定し、セットする（S540）。具体的に、S540では、ボタン予告選択時は、色信頼度表示決定テーブルを前述のように選択決定し、ステップアップ予告選択時は、模様信頼度表示決定テーブルを、前述のように選択決定する。つまり、擬似連なしの場合は1回目のみ、擬似連2回の場合は1回目および2回目、擬似連3回の場合は1回目～3回目の変動に用いる色信頼度表示決定テーブルまたは模様信頼度表示決定テーブルを選択決定し、セットする。そして、予告の種別に応じて、色信頼度表示決定用の乱数値SR10を示す数値データまたは模様信頼度表示決定用の乱数値SR11を示す数値データを抽出する（S541）。

10

【0566】

次に、S541で抽出した乱数値に基づいて、1回目～3回目の変動のうち、必要となる変動回の予告信頼度表示パターンを、S540でセットした1つ、2つ、または、3つのデータテーブルの各データテーブルを用いて変動回の順番にしたがって決定し、記憶する（S542）。そして、予告設定処理が終了する。S542において、ボタン予告選択時は、擬似連における変動表示が開始される前に、変動1回目～3回目の変動のうち、必要となる変動回の色信頼度表示パターンを前述のように選択された色信頼度表示決定テーブルにより順番に選択決定し、ステップアップ予告選択時は、擬似連における変動表示が開始される前に、1回目～3回目の変動のうち、必要となる変動回の模様信頼度表示パターンを、前述のように選択された模様信頼度表示決定テーブルにより順番に選択決定する。S542における予告信頼度表示パターンの決定においては、大当たりとなる信頼度が変動回の順番が進むことに応じて低下する態様で選択されないように、前述したような禁則処理（色信頼度禁則処理または模様信頼度禁則処理）が行なわれる。より具体的に、1回目～3回目の変動のうち、必要となる変動回の予告パターンを変動回の順番にしたがって決定していくが、各変動回の予告信頼度表示パターンを決定するごとに、決定した予告信頼度表示パターンを示す前回信頼度表示パターンのデータを前述のようにRAM55に記憶していき、その次の変動回の予告信頼度表示パターンを決定するときの禁則処理に用いる。これにより、予告信頼度表示パターンの決定においては、予告信頼度表示パターンが、大当たりとなる信頼度が変動回の順番が進むことに応じて低下する態様で選択されない。

20

30

【0567】

なお、この実施の形態においては、ボタン予告を行なうときに色信頼度表示を必ず行ない、ステップアップ予告を行なうときに模様信頼度表示を必ず行なう例を示した。しかし、これに限らず、ボタン予告を行なうときに所定の割合で色信頼度表示を行なわないようにしてもよい。また、ステップアップ予告を行なうときに所定の割合で模様信頼度表示を行なわないようにしてもよい。

【0568】

図81の予告設定処理によれば、S535～S538に示すように、擬似連となる一連の変動表示の開始前に各変動回の予告パターン（ボタン予告またはステップアップ予告の予告パターン）をまとめて決定することにより、変動表示中における演出制御用マイクロコンピュータ100の制御負担（処理負担）を軽減することができる。また、図81の予告設定処理によれば、S539～S542に示すように、擬似連となる変動表示の表示中の変動回ごとに、各変動回の予告信頼度表示パターン（色信頼度表示パターンまたは模様信頼度表示パターン）を決定することにより、変動表示の開始前における演出制御用マイクロコンピュータ100の制御負担（処理負担）を軽減することができる。

40

【0569】

図82は、特定演出設定処理を示すフローチャートである。特定演出設定処理において、演出制御用CPU101は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パター

50

ンが特定演出（「滑り」または「擬似連」）を含まない変動パターンであるか否か判定する（S551）。特定演出を含まない変動パターンであれば、特定演出設定処理を終了する。

【0570】

特定演出を含む変動パターンである場合には、特定演出が「滑り」であるか否か判定する（S552）。「滑り」の特定演出であれば、演出制御用CPU101は、特定演出に応じた特定演出パターン判定テーブルを使用テーブルとして選択する（S553）。「滑り」の特定演出である場合には、図58に示された特定演出パターン判定テーブル164Aを選択する。

【0571】

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

【0572】

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

【0573】

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

【0574】

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

【0575】

S552の処理で、特定演出が「滑り」以外である（すなわち、「擬似連」である）と判定した場合には、S555の処理で、受信した変動パターンコマンドが示す擬似連演出の種類を示すデータを、RAMの所定領域に記憶する。

【0576】

次いで、演出制御用CPU101は、「滑り」の特定演出である場合に、S554の処理で決定した特定演出パターンに基づいて、図59（E）に示されたテーブル選択規則にしたがって、仮停止図柄決定テーブル166A～166Dのいずれかを、使用テーブルとして選択する。また、滑り時仮停止図柄決定用の乱数SR3の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR3の値に基づいて、選択した仮停止図柄決定テーブル166A～166Dのいずれかを参照することによって右仮停止図柄KZ1-1、左仮停止図柄KZ1-2、右仮停止図柄1-3、左仮停止図柄KZ1-4のいずれかになる演出図柄を決定する。

【0577】

演出制御用CPU101は、「擬似連」の特定演出である場合には、受信した変動パターンコマンドで特定される擬似連変動の実行回数を定数Mにセットする。たとえば、擬似連における再変動回数（初回変動を含まない。）が1回の特定演出パターンである場合には、定数Mを「1」に設定し、擬似連における再変動回数（初回変動を含まない。）が2回の特定演出パターンである場合には、定数Mを「2」に設定する。また、決定した仮停止図柄の組合せ数を示す変数Nに「0」を設定する。また、変動パターンが非リーチPA1-5である場合には、図60（A）に示された仮停止図柄決定テーブル167Aを使用テーブルとして選択し、変動パターンがスーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPB3-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、特殊PG1-3のいずれかである場合には、図60（B）に示された仮停止図柄決定テーブル167Bを使用テーブルとして選択する。また、擬似連第1変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR4-1の値に基づいて、選択した仮停止図柄決定テーブル167Aと仮停止図柄決定テーブル167Bとのうちのいずれかを参照することによって、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3の組合せを決定する。そして、変数Nに1加算して更新し、更新後の変数Nが定数Mと合致するか否か判定する。

10

【0578】

更新後の変数Nが定数Mと合致すれば、S556の処理を終了する。更新後の変数Nが定数Mと合致しなければ、演出制御用CPU101は、図60（C）に示された仮停止図柄決定テーブル167Cを使用テーブルとして選択する。また、擬似連第2変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-2の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR4-2の値に基づいて、仮停止図柄決定テーブル167Cを参照することによって、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかになる左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3の組合せを決定する。そして、変数Nに1加算して更新し、更新後の変数Nが定数Mと合致するか否か判定する。そして、処理を終了する。

20

【0579】

図79を参照して、S516の特定演出設定処理を実行した後、演出制御用CPU101は、演出制御パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（S517）。演出制御用CPU101は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、S516の処理で決定した特定演出パターン、および、図81のS538で決定した予告パターン等の決定および指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図62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、決定および指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

30

【0580】

次いで、演出制御用CPU101は、S517で選択した演出制御パターン（に応じたプロセステーブルを選択する（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（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（S519）。

40

【0581】

図83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したがって演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行なう。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合せが複数集まったデータとしてのプロセスデータにより構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の変動表示の変動表示時間（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

50

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なう。また、演出制御用CPU101は、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、演出制御用CPU101は、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および振動モータ86a, 86b, 86cを制御する。なお、可動部材制御データには、可動部材78の制御状態に加えて、振動モータ86a, 86b, 86cの制御状態を示すデータも設定されている。

10

【0582】

プロセステーブルにおいては、たとえば、前述した擬似連および滑りのような演出図柄の演出動作ごとに異なるプロセスデータが設定されており、さらに、前述のような予告を行なうか否かおよび予告パターンの演出動作に応じて異なるプロセスデータが設定されている。したがって、たとえば、擬似連の変動パターンを実行するときに、図81の予告設定処理により予告演出を行なうこと、および、予告パターンが決定されると、その決定に応じて、擬似連の変動パターンにおいて、決定された予告パターンでの予告演出を実行可能なプロセスデータが選択されることとなる(擬似連以外の変動パターンにおいても同様である)。また、ボタン予告の予告演出が行なわれるときには、操作ボタン30が操作される前に、予告演出を行なわないで変動表示を実行させるプロセスデータに基づいて変動表示の演出が行なわれ、操作ボタン30が操作された後に、プロセスデータの切替えが行なわれることにより、ボタン予告演出を行なって変動表示を実行させるプロセスデータに基づいて変動表示の演出が行なわれる。

20

【0583】

図83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に応じて用意されている。なお、プロセステーブルは、図62に示された図柄変動制御パターンテーブル180、および図63に示された各種演出制御パターンテーブル182を、より具体的に示したものに相当する。

30

【0584】

図84は、プロセステーブルの内容にしたが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したが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したがって、演出表示装置9、LED等の発光体、スピーカ27、可動部材78、および振動モータ86a, 86b, 86cを制御する処理を繰返すことによって、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(たとえば、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。

40

【0585】

図79を参照して、演出制御用CPU101は、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)にしたがって演出装置(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と振動モータ86a, 86b, 86c)の制御を開始する(S520)。たとえば、表示制御実行データにしたがって、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/消灯制御を行なわせるために、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

50

行なわせるために、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したがって、可動部材 78 と振動モータ 86 a, 86 b, 86 c を動作させるための駆動信号を出力する。

【0586】

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（S521）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S802）に対応した値にする（S522）。

【0587】

図 85 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（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 CPU 101 は、プロセス
10
タイマの値を 1 減算するとともに（S841）、変動時間タイマの値を 1 減算する（S842）。そしてプロセスタイマがタイムアウトしているか否かを判断する（S843）。

【0588】

プロセスタイマがタイムアウトするまで（S843N）は、プロセスデータとして、ボタン
20
予告演出を行なうプロセスデータが設定されているか否かを判断する（S843a）。これにより、ボタン予告演出を行なうことが可能な変動表示時であるか否かを確認することができる。ボタン予告演出を行なうプロセスデータが設定されていないと判断したときは、後述する S846 に進む。一方、ボタン予告演出を行なうプロセスデータが設定されていると判断したときは、現在が前述の操作有効期間中であるか否かを確認する（S843b）。ボタン予告演出が行なわれるときの各回の変動表示（初回変動および再変動を含む）は、1 回のプロセスにおいて実行される。したがって、操作有効期間は、ボタン予告演出が行なわれるときの各プロセスの開始時から所定時間に設定されている。これにより、各プロセスにおいてプロセスタイマが所定時間になったか否かを判断することにより現在が操作有効期間中であるか否かを確認することができる。なお、変動表示の開始時から計数を開始する変動表示時間タイマの計時値が操作有効期間として予め定められた時間となったか否かを判断することにより、現在が操作有効期間中であるか否かを確認するようにしてもよい。

【0589】

操作有効期間中ではないと判断したときは、後述する S846 に進む。一方、操作有効
30
期間中であると判断したときは、操作有効期間中において操作ボタン 30 が操作されたときにセットされる操作済フラグがセットされているか否かを確認する（S843c）。操作済フラグがセットされていると判断したときは、後述する S846 に進む。一方、操作済フラグがセットされていないと判断したときは、操作ボタン 30 から入力される操作検出信号のレベルに基づいて、操作ボタン 30 が操作されたか否かを判断する（S843d）。

【0590】

操作ボタン 30 が操作されていないと判断したときは、後述する S846 に進む。一方、操作ボタン 30 が操作されていると判断したときは、前述の操作済フラグをセットし（
40
S843e）、ボタン予告演出の実行を開始させ、後述する S846 に進む。

【0591】

前述の S843 においてプロセスタイマがタイムアウトしたと判断したときは（S843Y）、前述の操作済フラグがセットされているか否かを確認する（S843g）。そして、操作済フラグがセットされていると判断したときは、操作済フラグをリセットし、S844 に進む。プロセスを切替えることに応じて操作済フラグの初期化を行なうためである。一方、操作済フラグがセットされていないと判断したときは、そのまま S844 に進む。S844 では、プロセスデータの切替を行なう。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（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等のプロセスデータに基づいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（S8
50

45)。

【0592】

ボタン予告演出を行なうためのプロセスデータにおいては、図64(C)に示すようなボタン操作促進演出を実行させるデータと、図64(D)、(E)に示すようなボタン操作促進演出実行後の演出を行なうデータとが含まれている。ボタン操作促進演出実行後の演出を行なうためのデータとして、図64(D)に示すようにボタン予告演出を行なうためのデータと、図64(E)に示すようにボタン予告演出を行なわないためのデータとが選択的に使用可能に設定されている。つまり、ボタン予告演出を行なうためのプロセスデータについては、ボタン操作促進演出および色信頼度表示の演出を行ないながら演出図柄を変動させる演出をするためのデータ(ボタン予告をする場合としない場合とで共通のデータ)と、その後、操作有効期間中に操作ボタン30が操作されたときにボタン予告演出を行ないながら演出図柄を変動させるためのデータと、操作有効期間中に操作ボタン30が操作されないときにボタン予告演出を行なわずに演出図柄を変動させるためのデータとが含まれている。ボタン予告演出を行ないながら演出図柄を変動させるためのデータと、ボタン予告演出を行なわずに演出図柄を変動させるためのデータとは、操作ボタン30の操作に応じて、選択的に用いられるデータである。

10

【0593】

また、S846で、演出制御用CPU101は、変動時間タイマの値に基づいて、変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する(S846)。変動時間タイマがタイムアウトしていれば(S846でY)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(S803)に応じた値に更新する(S848)。一方、変動時間タイマがタイムアウトしていないときは(S846でN)、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を確認する(S847)。確定コマンド受信フラグがセットされていないときは(S847でN)、演出図柄変動中処理が終了する。一方、確定コマンド受信フラグがセットされているときは(S847でY)、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(S847でN)、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、たとえば、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。

20

30

【0594】

なお、「擬似連」の演出を含む変動パターン(非リーチPA1-5、スーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPB3-3、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、および特殊PG1-3)に基づいてS841~S845の処理を実行する部分は、再変動演出を実行する再変動演出制御処理に相当する。

【0595】

図86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(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(S870)。停止図柄表示フラグがセットされていれば、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たり図柄を表示した場合には、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。したがって、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、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、S877に移行する。

40

【0596】

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

50

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（S 8 7 1）。確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、決定されている停止図柄（はずれ図柄、小当り図柄または大当り図柄）を停止表示させる制御を行なう（S 8 7 2）。

【0597】

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なうが、変動時間タイマがタイムアップしたことに基づいて演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

【0598】

次に、S 8 7 2の処理で小当り図柄または大当り表示図柄を表示したか否かを確認する（S 8 7 3）。S 8 7 2の処理で小当り図柄または大当り表示図柄を表示しなかったと判断した場合（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（S 8 0 0）に応じた値に更新する（S 8 7 4）。

【0599】

一方、S 8 7 2の処理で小当り図柄または大当り図柄を停止表示したと判断した場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットし（S 8 7 6）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始1指定コマンド受信フラグまたは大当り開始2指定コマンド受信フラグ）または小当り／突確開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突確開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（S 8 7 7）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突確開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし（S 8 7 8）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（S 8 7 9）。

【0600】

なお、演出制御用CPU101は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突確開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。また、S 8 7 9の処理では、演出制御用CPU101は、通常大当りまたは確変大当りに決定されているとき（具体的には、表示結果2指定コマンドまたは表示結果3指定コマンドを受信しているとき：図22参照）には、図63に示された「15回開放遊技開始報知」に対応するプロセステーブルを選択し、小当りまたは突確大当りに決定されているとき（具体的には、表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドを受信しているとき：図30参照）は、図63に示された「2回開放遊技開始報知（突確・小当り共通）」に対応するプロセステーブルを選択する。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（S 8 8 0）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）にしたがって演出装置（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と振動モータ86a、86b、86c）の制御を実行する（S 8 8 1）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（S 8 0 4）に応じた値に更新する（S 8 8 2）。

【0601】

以上に説明した制御によって、演出制御用マイクロコンピュータ100は、決定された変動パターンに基づいて実行される演出図柄の変動の開始時から終了時までの間で、演出図柄を一時停止表示させた後に再度変動表示させる再変動が1回または複数回行なわれる再変動演出を行なわせる。再変動演出には、第1再変動演出態様の再変動演出と、該第1再変動演出態様とは異なる第2再変動演出態様の再変動演出とが含まれるように構成されている。これにより、第1再変動演出態様および第2再変動演出態様によって擬似連の演出が実行されていることを遊技者に認識させることが可能である上に、複数種類の再変動演出態様によって擬似連の演出による演出効果を向上させることができる。

【0602】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、再変動演出として、第1再変動演出態様の再変動演出、第2再変動演出態様の再変動演出または第3再変動演出態様の再変動演出を選択する再変動演出態様選択処理を実行し、事前決定手段が特定遊技状態に制御することに決定したときには、再変動演出として、第1再変動演出態様の再変動演出および第2再変動演出態様の再変動演出よりも高い割合で第3再変動演出態様の再変動演出を選択するように構成されている。これにより、複数種類の再変動演出態様によって擬似連による演出効果を向上させることができる。また、特定遊技状態の信頼度に連動した擬似連の演出が実行され、擬似連による演出効果をより向上させることができる。

【0603】

なお、上記の実施の形態では、変動表示部として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。

【0604】

また、上記の実施の形態では、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等）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。

【0605】

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（たとえば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35等、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、またはたとえば、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なうのと同様に、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なうことができる。

【0606】

図87は、ボタン予告の予告演出が実行されるときにの演出動作の進行例を示すフローチャートである。図87に示す各処理は、図77に示すS801～S803の処理において、変動パターンコマンドに基づいて決定された図柄変動制御パターンおよび図81に示すS538の処理が実行されることで決定された予告演出制御パターンに基づき、図85に示すS845の処理を実行すること等により、実現されればよい。

【0607】

図87に示す処理では、演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、左、中、右図柄の全演出図柄の変動表示が開始される（ST11）。その後、演出制御プロセスタイマ値に対応して、前述のように決定された予告パターンとして設定された予告制御パターンデータから読出した各種の制御データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど）に基づき、図64（C）に示すようなボタン操作促進演出が行なわれる（ST12）。

【0608】

S T 1 2でボタン操作促進演出を開始するときには操作有効期間となり、遊技者による操作ボタン30に対する操作行為を、有効に検出する(S T 1 3)。なお、ボタン操作促進演出が開始されるタイミングと、操作有効期間となるタイミングは、同一のタイミングであってもよいし、異なるタイミングであってもよい。一例として、ボタン操作促進演出を開始してから、「3」→「2」→「1」といったカウントダウン動作を示す演出表示を行った後に、操作有効期間とすることで、ボタン操作促進演出の開始タイミングと、操作有効期間の開始タイミングとを、異ならせるようにしてもよい。

【0609】

その後、たとえば演出制御プロセスタイマ値に対応して図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンから読出した制御データ、あるいは、演出制御プロセスタイマ値そのものに基づき、操作有効期間が終了したか否かを判定する(S T 1 4)。たとえば、演出制御プロセスタイマ値に対応して図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンから読出した制御データに操作有効期間の終了が示されていれば、操作ボタン30における操作の検出を無効として、操作有効期間を終了させればよい。あるいは、演出制御プロセスタイマ値が予め定められた操作有効期間終了判定値と合致したときに、操作有効期間を終了させてもよい。S T 1 4で操作有効期間が終了していなければ(S T 1 4でN)、操作ボタン30から伝送される操作検出信号をチェックすることなどにより、ボタン操作の検出があるか否かを判定する(S T 1 5)。S T 1 5でボタン操作の検出がないと判定された場合には(S T 1 5でN)、S T 1 4の処理に戻る。

【0610】

S T 1 5でボタン操作の検出があると判定されたときには(S T 1 5でY)、演出動作をボタン予告の予告演出に切換えて、図64(D)に示すようなボタン予告の予告演出の実行を開始する(S T 1 6 a)。そして、予告演出が終了した後に、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9 L、9 C、9 Rの全部で演出図柄を導出表示する全図柄導出表示を開始する(ステップS T 1 7)。また、S T 1 4で操作有効期間が終了したと判定されたときにも(S T 1 4でY)、全図柄導出表示を開始する(ステップS T 1 7)。そして、その後、たとえば演出制御プロセスタイマ値に対応して図柄変動制御パターンから読出した制御データ、あるいは、演出制御プロセスタイマ値そのものに基づき、設定された変動表示時間が経過したか否かを判定する(S T 1 8)。S T 1 8で設定された変動表示時間が経過していないと判定されたときは(S T 1 8でN)、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9 L、9 C、9 Rの全部で演出図柄を仮停止表示させ(S T 1 9)、S T 1 8の処理に戻る。これにより、変動表示時間が経過するまでは、S T 1 7で開始された仮停止表示が継続される。一方、S T 1 8で変動表示時間が経過したと判定されたときには(S T 1 8でY)、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示部5 L、5 C、5 Rの全部で演出図柄を完全停止表示させ(S T 2 0)、演出図柄の変動表示を終了する。

【0611】

図88は、ステップアップ予告の予告演出が実行されるとき演出動作の進行例を示すフローチャートである。図88に示す各処理は、図77に示すS 8 0 1～S 8 0 3の処理において、変動パターンコマンドに基づいて決定された図柄変動制御パターンおよび図81に示すS 5 3 8の処理が実行されることで決定された予告演出制御パターンに基づき、図85に示すS 8 4 5の処理を実行すること等により、実現されればよい。

【0612】

図88に示す処理では、図87に示す処理と同様に、演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9 L、9 C、9 Rにおいて、左、中、右図柄の全演出図柄の変動表示が開始される(S T 1 1)。その後、演出制御プロセスタイマ値に対応して、前述のように決定された予告パターンとして設定された予告制御パターンデータから読出した各種の制御データ(表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど)に基づき、図65(A)等示すステップアップ予告の予告演出の演出動作の実行を開始する(S T 1 6 b)。そして、予告演出が終了した後に、「左」、「中」、「右」の図柄表

示エリア 9 L、9 C、9 R の全部で演出図柄を導出表示する全図柄導出表示を開始する（ステップ S T 1 7）。

【0613】

そして、その後、たとえば演出制御プロセスタイマ値に対応して図柄変動制御パターンから読出した制御データ、あるいは、演出制御プロセスタイマ値そのものに基づき、設定された変動表示時間が経過したか否かを判定する（S T 1 8）。S T 1 8 で設定された変動表示時間が経過していないと判定されたときは（S T 1 8 で N）、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R の全部で演出図柄を仮停止表示させ（S T 1 9）、S T 1 8 の処理に戻る。これにより、変動表示時間が経過するまでは、S T 1 7 で開始された仮停止表示が継続される。一方、S T 1 8 で変動表示時間が経過したと判定されたときは（S T 1 8 で Y）、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部で演出図柄を完全停止表示させ（S T 2 0）、演出図柄の変動表示を終了する。

10

【0614】

〔第2実施形態〕

次に、第2実施形態を説明する。第1実施形態においては、ボタン予告およびステップアップ予告のような予告演出について、変動表示の開始時に、擬似連の各変動時における予告パターン（予告メッセージ、予告ステップ）の態様を決定する例を示した。第2実施形態では、擬似連の各変動時において、予告パターン（予告メッセージ、予告ステップ）の態様、および、予告信頼度表示パターン（色信頼度表示、模様信頼度表示）の態様を選択決定する例を説明する。

20

【0615】

第2実施形態では、第1実施形態と異なる部分を主として説明する。第2実施形態では、擬似連の各変動時において、予告パターン（予告メッセージ、予告ステップ）の態様を選択決定する。したがって、予告設定処理は、第1実施形態の図79に示す演出図柄変動開始処理における S 5 1 6 a において行なわれるとともに、S 8 0 2 の演出図柄変動中処理において行なわれる。つまり、予告設定処理は、予告演出のうちの1回目の変動における予告パターンの態様が演出図柄変動開始処理において選択決定され、2回目以降の変動における予告パターンの態様が演出図柄変動中処理において選択決定される。このような予告設定処理において選択決定される予告パターンについては、最初に予告設定処理が行なわれるときに予告演出の種別が決定される。予告演出の種別が決定されると、その種別を特定するデータを当該予告演出が行なわれる変動パターンでの変動表示が終了するまで記憶しておけば、予告演出の種別が決定された後の再変動において、その種別を特定するデータおよび変動パターンを特定するデータに基づいて、当該変動パターンによる変動表示中の各再変動時において、同じ予告パターン決定用のテーブルを用いて同じ種別の予告演出の予告パターンを決定することができる。

30

【0616】

図89は、第2実施形態による演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（S 8 0 2）を示すフローチャートである。図89の演出図柄変動中処理が図85と異なるのは、S 8 4 4 と S 8 4 5 との間で、S 8 4 5 a により予告設定処理が行なわれることである。図89を参照して、S 8 4 4 によりプロセスタイマがスタートされた後、予告設定処理が行なわれ（S 8 4 5 a）、プロセスデータに基づいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する処理が行なわれる（S 8 4 5）。

40

【0617】

図90は、第2実施形態による予告設定処理を示すフローチャートである。第2実施形態における予告設定処理は、前述したように、変動表示の開始前に、図79に示す演出図柄変動開始処理の図90の S 5 1 6 a において行なわれた後、変動表示中に演出図柄変動中処理の S 8 4 5 a において行なわれる。予告設定処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、今回の変動パターンでの変動表示において、予告パターン種別が決定済であるか否かを判別する（S 5 3 0）。具体的に、S 5 3 0 では、今回の変動パターンについて、後述する S 5 3 3 による予告パターン種別を決定する処理が済んでいるか否かを判断

50

する。より具体的に、S 5 3 3では、前述したように、予告演出なし、ボタン予告、および、ステップ予告のうちいずれかを選択することにより、予告パターン種別を決定し、記憶する。その記憶データは、変動パターンにしたがった変動表示が行なわれるごとに、RAMの予め定められた予告パターン種別記憶領域に格納され、変動パターンによる一連の変動表示が終了するときに、クリアされる。したがって、S 5 3 0では、予告パターン種別記憶領域に予告パターン種別を特定するデータが記憶されているか否かを判断することに基づいて、予告パターン種別が決定済であるか否かを判別する。

【0618】

次に、図81のS 5 3 1～S 5 3 3と同様の処理を実行することにより、予告パターン種別を決定する。そして、図81のS 5 3 4およびS 5 3 5と同様の処理を行なう。これにより、予告パターン種別がボタン予告とステップアップ予告とのいずれかの種別に決定された場合には、予告選択テーブルとして、図67の(A)～(F)に示す予告選択テーブルのいずれかがセットされることとなる。

10

【0619】

そして、受信した変動パターンコマンドを参照して、実行する変動パターンが擬似連なし、擬似連2回、および、擬似連3回のいずれに該当するかを判断するととともに、プロセスデータの内容に基づいて何回目の変動かを判断し、該当する今回の変動時の予告パターンを決定するために用いるデータテーブルを選択決定し、セットする(S 5 3 6 a)。この場合において、現在の変動が実行中の変動パターンにおける何回目の変動かの判断は、その判断時に使用されているプロセスデータの内容に基づいて何回目の変動かを判断することにより行なわれる。つまり、プロセスデータには、何回目の変動を実行しているかを示すデータが含まれており、予告設定処理においては、その何回目の変動を実行しているかを示すデータに基づいて、何回目の変動かを判断する。より具体的には、S 5 3 5で決定した予告選択テーブルに示されたテーブルのうち、実行する変動パターン(擬似連なし、擬似連2回、擬似連3回)と、現在の変動の回数とに対応する予告メッセージ決定テーブルまたは予告ステップ決定テーブルのみを選択決定し、セットする。これにより、現在の変動が変動パターンに応じて設定された何回目の変動かに応じて、選択される予告メッセージ決定テーブルまたは予告ステップ決定テーブルが異なることとなる。

20

【0620】

次に、予告の種別に応じて、予告メッセージ決定用の乱数値SR 8を示す数値データまたは予告ステップ決定用の乱数値SR 9を示す数値データを抽出する(S 5 3 7)。そして、S 5 3 6 aでセットしたデータテーブルを用い、S 5 3 7で抽出した乱数値に基づいて、今回の変動における予告パターンを選択決定する(S 5 3 8 a)。S 5 3 8 aでの予告パターンの決定においては、大当たりとなる信頼度が変動回の順番が進むことに応じて低下する態様で選択されないように、前述したような禁則処理(予告メッセージ禁則処理または予告ステップ禁則処理)が行なわれる。より具体的には、1回目～3回目の変動回の予告パターンのうち、現在の変動回について、今回の変動の予告パターンを決定するが、各変動回において予告パターンを決定するごとに、決定した予告パターンを示す前回予告パターンのデータをRAM 5 5の前回予告メッセージ記憶領域に更新記憶し、その次の変動回の予告パターンを決定するときの禁則処理(予告メッセージ禁則処理または予告ステップ禁則処理)に用いる。これにより、各変動回の予告パターンの決定においては、予告パターンが、大当たりとなる信頼度が変動回の順番が進むことに応じて低下する態様で選択されない。次に、このような禁則処理(予告メッセージ禁則処理または予告ステップ禁則処理)に用いるために、S 5 3 8 aで決定された予告パターン(前回予告メッセージまたは前回予告ステップ)のデータをRAMの前回予告メッセージ記憶領域に更新記憶する(S 5 3 8 b)。

30

40

【0621】

そして、図81のS 5 3 9と同様の処理を行ない、予告信頼度選択テーブルとして、図72の(A)～(D)に示す予告信頼度選択テーブルのいずれかを選択決定してセットする。

50

【0622】

そして、受信した変動パターンコマンドを参照して、実行する変動パターンが擬似連なし、擬似連2回、および、擬似連3回のいずれに該当するかを判断するとともに、プロセスデータの内容に基づいて何回目の変動かを判断し、該当する今回の変動時の予告信頼度表示パターンを決定するために用いるデータテーブルを選択決定し、セットする（S540a）。この場合において、現在の変動が実行中の変動パターンにおける何回目の変動かの判断は、前述したS536aの場合と同様の判断により行なわれる。より具体的にS540aでは、S539で決定した予告選択テーブルに示されたテーブルのうち、実行する変動パターン（擬似連なし、擬似連2回、擬似連3回）と、現在の変動の回数とに対応する色信頼度表示決定テーブルまたは模様信頼度表示決定テーブルのみを選択決定し、セットする。これにより、現在の変動が変動パターンに応じて設定された何回目の変動かに応じて、選択される色信頼度表示決定テーブルまたは模様信頼度表示決定テーブルが異なることとなる。

10

【0623】

次に、予告の種別に応じて、色信頼度表示決定用の乱数値SR10を示す数値データまたは模様信頼度表示決定用の乱数値SR11を示す数値データを抽出する（S541）。そして、S540aでセットしたデータテーブルを用い、S541で抽出した乱数値に基づいて、今回の変動における予告信頼度表示パターンを選択決定する（S542a）。S542aでの予告信頼度表示パターンの決定においては、大当たりとなる信頼度が変動回の順番が進むことに応じて低下する態様で選択されないように、前述したような禁則処理（色信頼度禁則処理または模様信頼度禁則処理）が行なわれる。より具体的には、1回目～3回目の変動回の予告信頼度表示パターンのうち、変動回が進むごとに、そのときの変動回について、今回の変動の予告信頼度表示パターンを決定するが、各変動回において予告信頼度表示パターンを決定するごとに、決定した予告信頼度表示パターンを示す前回信頼度表示パターンのデータをRAM55の前回模様信頼度表示記憶領域に更新記憶し、その次の変動回の予告信頼度表示パターンを決定するときの禁則処理（色信頼度禁則処理または模様信頼度禁則処理）に用いる。これにより、各変動回の予告信頼度表示パターンの決定においては、予告信頼度表示パターンが、大当たりとなる信頼度が変動回の順番が進むことに応じて低下する態様で選択されない。次に、このような禁則処理（色信頼度禁則処理または模様信頼度禁則処理）に用いるために、S542aで決定された予告信頼度表示パターン（前回色信頼度表示または前回模様信頼度表示）のデータをRAMの前回模様信頼度表示記憶領域に更新記憶する（S542b）。

20

30

【0624】

以上のような処理が行なわれることにより、第2実施形態においては、擬似連の各変動時において、現在の変動が何回目の変動であるかに応じて、予告パターン（予告メッセージ、予告ステップ）の態様、および、予告信頼度表示パターン（色信頼度表示、模様信頼度表示）の態様を選択決定することができる。また、図90の予告設定処理によれば、S535～S538bに示すように、擬似連となる変動表示の表示中の変動回ごとに、各変動回の予告パターン（ボタン予告またはステップアップ予告の予告パターン）を決定することにより、変動表示の開始前における演出制御用マイクロコンピュータ100の制御負担（処理負担）を軽減することができる。また、図90の予告設定処理によれば、S539～S542bに示すように、擬似連となる変動表示の表示中の変動回ごとに、各変動回の予告信頼度表示パターン（色信頼度表示パターンまたは模様信頼度表示パターン）を決定することにより、変動表示の開始前における演出制御用マイクロコンピュータ100の制御負担（処理負担）を軽減することができる。

40

【0625】

前述した第2実施形態では、予告演出を行なう場合において、変動パターンによる変動表示中の各再変動時において、同じ予告パターン決定用のテーブルを用いて同じ種別の予告演出についての予告パターンを決定する例を説明した。しかし、これに限らず、前述したような予告演出の種別を特定するデータを記憶せず、変動パターンによる変動表示中の

50

各再変動時において、異なる予告パターン決定用のテーブルを用いて、異なる種別の予告演出についての予告パターンを決定するようにしてもよい。

【0626】

〔第3実施形態〕

次に、第3実施形態を説明する。第1実施形態および第2実施形態においては、ボタン予告およびステップアップ予告のような予告演出について、擬似連の各変動時における予告パターン（予告メッセージ、予告ステップ）の態様を、各変動回ごとに設けた複数の予告パターン決定用のデータテーブルを用いて決定する例を示した。第3実施形態では、擬似連の各変動時において、予告パターン（予告メッセージ、予告ステップ）の態様を、各変動回についてまとめて1のデータテーブルにより一括で決定する例を説明する。この第3実施形態では、ボタン予告に関し、説明の明確化を期すために、予告メッセージとして、「・・・」、「CHANCE」、および、「FEVER」の3つのメッセージを用いる例を説明する。なお、第1実施形態と同様に、予告メッセージとして前述した5つの予告メッセージを用いるようにしてもよい。

10

【0627】

第3実施形態では、第1および第2実施形態と異なる部分を主として説明する。図67に示した予告選択テーブルの代わりに、図91に示す予告選択テーブルが用いられる。

【0628】

図91は、第3実施形態による予告選択テーブルの構成例を示す説明図である。

図91において、(A)には、大当たり時ボタン予告選択テーブルが示されている。図91において、(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。図91において、(C)には、大当たり時ステップアップ予告選択テーブルが示されている。図91において、(D)には、大当たり時ステップアップ予告選択テーブルが示されている。図91において、(E)には、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。図91において、(F)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。これらの予告選択テーブルは、図67(A)～(F)に示した予告選択テーブルのそれぞれと、置き換えて用いられる。

20

【0629】

(A)に示す大当たり時ボタン予告選択テーブルは、変動表示結果が「大当たり」となる大当た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予告メッセージ一括決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。大当た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に行なわれる変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる予告メッセージ一括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。

30

【0630】

(A)に示す大当たり時ボタン予告選択テーブルでは、具体的に、以下のように予告メッセージ一括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92に示す第1予告メッセージ一括決定テーブル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2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92に示す第2予告メッセージ一括決定テーブル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3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92に示す第3予告メッセージ一括決定テーブル203Cが選択される。

40

【0631】

(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予告メッセージ一括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

50

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変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる予告メッセージ一括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。

【0632】

（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、以下のように予告メッセージ一括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4予告メッセージ一括決定テーブル203D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、1，2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5予告メッセージ一括決定テーブル203E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、1～3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6予告メッセージ一括決定テーブル203Fが選択される。

10

【0633】

（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予告メッセージ一括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変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる予告メッセージ一括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。

20

【0634】

（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、以下のように予告メッセージ一括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7予告メッセージ決定テーブル203Gが選択される。また、「擬似連2回」の変動パターンが指定されたときには、1，2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8予告メッセージ一括決定テーブル203Hが選択される。

【0635】

（D）に示す大当たり時ステップアップ予告選択テーブルは、変動表示結果が「大当たり」となる大当た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ステップアップ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予告ステップ一括決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。大当たり時ステップアップ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変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる予告ステップ一括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。

30

【0636】

（D）に示す大当たり時ステップアップ予告選択テーブルでは、具体的に、以下のように予告ステップ一括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予告ステップ一括決定テーブル204A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、1，2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94に示す第2予告ステップ一括決定テーブル204B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、1～3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3予告ステップ一括決定テーブル204Cが選択される。

40

【0637】

（E）に示すリーチはずれ時ステップアップ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ステップアップ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

50

に用いる予告ステップ一括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変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる予告ステップ一括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。

【0638】

（E）に示すリーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブルでは、具体的に、以下のように予告ステップ一括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4予告ステップ一括決定テーブル204D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, 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5予告ステップ一括決定テーブル204E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、1～3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95に示す第8予告ステップ一括決定テーブル204Fが選択される。

10

【0639】

（F）に示す非リーチはずれ時ステップアップ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ステップアップ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ステップ一括決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。非リーチはずれ時ステップアップ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変動表示（再変動を含む）の合計回数に応じて、異なる予告ステップ一括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。

20

【0640】

（F）に示す非リーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブルでは、具体的に、以下のように予告ステップ一括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7予告メッセージ決定テーブル204Gが選択される。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, 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8予告メッセージ一括決定テーブル204Hが選択される。

【0641】

次に、変動表示結果が大当たりとなるときに用いられる第1予告メッセージ一括決定テーブル203A～第3予告メッセージ一括決定テーブル203Cの内容を説明する。図92は、第1予告メッセージ一括決定テーブル203A～第3予告メッセージ一括決定テーブル203Cの構成例を示す説明図である。第3実施形態の場合、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。

30

【0642】

図92においては、（A）～（C）に第1予告メッセージ一括決定テーブル203A～第3予告メッセージ一括決定テーブル203Cが示されている。各予告メッセージ一括決定テーブルにおいては、乱数SR8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。

40

【0643】

（A）の第1予告メッセージ一括決定テーブル203Aでは、乱数SR8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予告メッセージ一括決定テーブル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。第1予告メッセージ一括決定テーブル203Aでは、予告メッセージが選択される割合が、「・・・」>「CHANCE」>「FEVER」となるように数値デー

50

タが設定されている。

【0644】

(B)の第2予告メッセージ一括決定テーブル203Bでは、乱数SR8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予告メッセージ一括決定テーブル203Bでは、1回目の変動において、乱数SR8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。1回目の変動においては、「・・・」の方が、「CHANCE」および「FEVER」よりも選択される割合が高くなるように設定されている。また、2回目の変動においては、「CHANCE」および「FEVER」の方が、「・・・」よりも選択される割合が高くなるように設定されている。したがって、「擬似連2回」の変動パターンのときには、1回目の変動において「・・・」が選択されやすく、2回目の変動において「CHANCE」または「FEVER」が選択されやすい。

10

【0645】

(C)の第3予告メッセージ一括決定テーブル203Cでは、乱数SR8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予告メッセージ一括決定テーブル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。1回目の変動においては、「・・・」の方が、「CHANCE」および「FEVER」よりも選択される割合が高くなるように設定されている。また、2回目の変動においては、1回目の変動よりも「CHANCE」が選択される割合が高くなるように設定されている。また、3回目の変動においては、「CHANCE」および「FEVER」の方が、「・・・」よりも選択される割合が高くなるように設定されている。したがって、「擬似連3回」の変動パターンのときには、1回目の変動において「・・・」が選択されやすく、1回目と比べて2回目の変動において「CHANCE」が選択される割合が高くなり、3回目の変動において「CHANCE」または「FEVER」が選択されやすい。

20

30

【0646】

次に、変動表示結果がはずれとなるとときに用いられる第4予告メッセージ一括決定テーブル203D~第8予告メッセージ一括決定テーブル203Hの内容を説明する。図93は、第4予告メッセージ一括決定テーブル203D~第8予告メッセージ一括決定テーブル203Hの構成例を示す説明図である。

【0647】

図93においては、(A)~(E)に第4予告メッセージ一括決定テーブル203D~第8予告メッセージ一括決定テーブル203Hが示されている。各予告メッセージ一括決定テーブルにおいては、乱数SR8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。

40

【0648】

(A)の第4予告メッセージ一括決定テーブル203Dでは、乱数SR8の抽出値に基づいて4-1~4-2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4予告メッセージ一括決定テーブル203D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。第4予告メッセージ一括決定テーブル203Dでは、予告メッセージが選択される割合が、「・・・」>「C

50

HANCE」となるように数値データが設定されている。(A)に示すように、第4予告メッセージ括決定テーブル203Dでは、大当たりとなるときの第1予告メッセージ括決定テーブル203Aと比べて、「・・・」が選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

【0649】

(B)の第5予告メッセージ括決定テーブル203Eでは、乱数SR8の抽出値に基づいて5-1～5-3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5予告メッセージ括決定テーブル203E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。1回目の変動においては、「・・・」の方が、「CHANCE」よりも選択される割合が高くなるように設定されている。また、2回目の変動においては、1回目の変動よりも「CHANCE」が選択される割合が高くなるように設定されている。したがって、「擬似連2回」の変動パターンのときには、1回目の変動において「・・・」が選択されやすく、「CHANCE」が選択されやすい。(B)に示すように、第5予告メッセージ括決定テーブル203Eでは、大当たりとなるときの第2予告メッセージ括決定テーブル203Bと比べて、「・・・」が選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

10

【0650】

(C)の第6予告メッセージ括決定テーブル203Fでは、乱数SR8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6予告メッセージ括決定テーブル203Fでは、1回目～3回目のそれぞれの変動において、乱数SR8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。1回目の変動においては、「・・・」の方が、「CHANCE」よりも選択される割合が高くなるように設定されている。また、2回目の変動においては、1回目の変動よりも「CHANCE」が選択される割合が高くなるように設定されている。また、3回目の変動においては、「CHANCE」の方が、「・・・」よりも選択される割合が高くなるように設定されている。したがって、「擬似連3回」の変動パターンのときには、1回目の変動において「・・・」が選択されやすく、1回目と比べて2回目の変動において「CHANCE」が選択される割合が高くなり、3回目の変動において「CHANCE」が選択されやすい。(C)に示すように、第6予告メッセージ括決定テーブル203Fでは、大当たりとなるときの第3予告メッセージ括決定テーブル203Cと比べて、「・・・」が選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

20

30

【0651】

(D)の第7予告メッセージ括決定テーブル203Gでは、乱数SR8の抽出値に基づいて7-1～7-2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7予告メッセージ括決定テーブル203G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。第7予告メッセージ括決定テーブル203Gでは、予告メッセージが選択される割合が、「・・・」>「CHANCE」となるように数値データが設定されている。(D)に示すように、第7予告メッセージ括決定テーブル203Gでは、リーチはずれとなるときの第4予告メッセージ括決定テーブル203Dと比べて、「・・・」が選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

40

【0652】

(E)の第8予告メッセージ括決定テーブル203Hでは、乱数SR8の抽出値に基づいて8-1～8-3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8予告メッセージ括決定テーブル203H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の抽出値に基づいて、「・・・」と「CHANCE」と

50

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。1回目の変動においては、「・・・」の方が、「CHANCE」よりも選択される割合が高くなるように設定されている。また、2回目の変動においては、1回目の変動よりも「CHANCE」が選択される割合が高くなるように設定されている。したがって、「擬似連2回」の変動パターンのときには、1回目の変動において「・・・」が選択されやすく、1回目の変動において「CHANCE」が選択されやすい。(E)に示すように、第8予告メッセージ一括決定テーブル203Hでは、リーチはずれとなるときの第5予告メッセージ一括決定テーブル203Eと比べて、「・・・」が選択される割合が高くなるようにSR8の数値データが設定されている。

【0653】

次に、変動表示結果が大当たりとなるときに用いられる第1予告ステップ一括決定テーブル204A～第3予告ステップ一括決定テーブル204Cの内容を説明する。図94は、第1予告ステップ一括決定テーブル204A～第3予告ステップ一括決定テーブル204Cの構成例を示す説明図である。

【0654】

図94においては、(A)～(C)に第1予告ステップ一括決定テーブル204A～第3予告ステップ一括決定テーブル204Cが示されている。各予告ステップ一括決定テーブルにおいては、乱数SR9の抽出値と、選択される予告ステップの表示内容(図中予告ステップ)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。

【0655】

(A)の第1予告ステップ一括決定テーブル204Aでは、乱数SR9の抽出値に基づいて9-1, 9-2, 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1予告ステップ一括決定テーブル204Aでは、1回目の予告ステップとして、「なし(予告ステップを表示しないこと)」と「ステップ1」と「ステップ2」とのいずれかの予告ステップ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、「なし」と「ステップ1」と「ステップ2」とのいずれかが予告ステップとして選択されて表示される。第1予告ステップ一括決定テーブル204Aでは、予告ステップが選択される割合が、「なし」>「ステップ1」>「ステップ2」となるように数値データが設定されている。

【0656】

(B)の第2予告ステップ一括決定テーブル204Bでは、乱数SR9の抽出値に基づいて10-1～10-6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予告ステップ一括決定テーブル204Bでは、1回目の変動については、乱数SR9の抽出値に基づいて、「なし」と「ステップ1」と「ステップ2」とのいずれかの予告ステップ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SR9の抽出値に基づいて、「ステップ2」と「ステップ3」とのいずれかの予告ステップが選択されるようにする設定がされている。1回目の変動においては、「ステップ3」は選択されず、「ステップ2」>「ステップ1」>「なし」の関係で、選択される割合が設定されている。また、2回目の変動においては、「なし」および「ステップ1」は選択されず、「ステップ3」>「ステップ2」の関係で、選択される割合が設定されている。したがって、「擬似連2回」の変動パターンのときには、1回目の変動において「ステップ2」が最も選択されやすく、2回目の変動において「ステップ3」が最も選択されやすい。

【0657】

(C)の第3予告ステップ一括決定テーブル204Cでは、乱数SR9の抽出値に基づいて9-1～9-9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3予告ステップ一括決定テーブル204Cでは、1回目の変動については、乱数SR9の抽出値に基づいて、「なし」と「ステップ1」と「ステップ2」とのいずれかの予告ステップ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SR9の抽出値に基づいて、「ステップ1」と「ステップ2」と「ステップ3」とのいずれかの予告ステップ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SR9の抽出値に基づいて、「ステップ2」と「ステップ3」とのいずれかの予告ステップが選択されるようにする設定がされている。1回目の変動においては、「ステップ3」は選択されず、「ステップ2」>「ステップ1」>「なし」の関係で、選択される割合が設定されている。また、2回目の変動においては、「なし」は選択されず、「ステップ3」>「ステップ2」>「ステップ1」の関係で、選択される割合が設定されている。また、3回目の変動においては、「なし」および「ステップ1」は選択されず、「ステップ3」>「ステップ2」の関係で、選択される割合が設定されている。したがって、「擬似連3回」の変動パターンのときには、1回目の変動において「ステップ2」が最も選択されやすく、2回目の変動において「ステップ3」が最も選択されやすく、3回目の変動において2回目の変動よりも「ステップ3」が選択されやすい。

10

【0658】

次に、変動表示結果がはずれ（リーチはずれおよび非リーチはずれの両方を含む）となるときに用いられる第4予告ステップ一括決定テーブル204D～第8予告ステップ一括決定テーブル204Hの内容を説明する。図95は、第4予告ステップ一括決定テーブル204D～第8予告ステップ一括決定テーブル204Hの構成例を示す説明図である。

【0659】

図95においては、(A)～(E)に第4予告ステップ一括決定テーブル204D～第8予告ステップ一括決定テーブル204Hが示されている。各予告ステップ一括決定テーブルにおいては、乱数SR9の抽出値と、選択される予告ステップの表示内容（図中予告ステップ）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。

20

【0660】

(A)の第4予告ステップ一括決定テーブル204Dでは、乱数SR9の抽出値に基づいて12-1, 12-2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4予告ステップ一括決定テーブル204Dでは、1回目の予告ステップとして、「なし」と「ステップ1」とのいずれかの予告ステップが選択されるようにする設定がされている。したがって、リーチはずれで「擬似連なし」の変動パターンのときには、「なし」と「ステップ1」とのいずれかが予告ステップとして選択されて表示される。第4予告ステップ一括決定テーブル204Dでは、予告ステップが選択される割合が、「なし」>「ステップ1」となるように数値データが設定されている。また、第4予告ステップ一括決定テーブル204Dでは、大当たりとなるときの第1予告ステップ一括決定テーブル204Aと比べて、「なし」が選択される割合が高くなり、「ステップ1」および「ステップ2」が選択される割合が低くなる（ステップ2は選択されないが、第1予告ステップ一括決定テーブル204Aと比べて低い割合でステップ2が選択されるようにしてもよい）ようにSR9の数値データが設定されている。

30

【0661】

(B)の第5予告ステップ一括決定テーブル204Eでは、乱数SR9の抽出値に基づいて13-1～13-5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5予告ステップ一括決定テーブル204Eでは、1回目の変動については、乱数SR9の抽出値に基づいて、「なし」と「ステップ1」と「ステップ2」とのいずれかの予告ステップ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SR9の抽出値に基づいて、「ステップ1」と「ステップ2」とのいずれかの予告ステップが選択されるようにする設定がされている。1回目の変動においては、「ステップ3」は選択されず、「なし」>「ステップ1」>「ステップ2」の関係で、選択される割合が設定されている。また、2回目の変動においては、「なし」および「ステップ3」は選択されず、「ステップ1」>「ステップ2」の関係で、選択される割合が設定されている。したがって、「擬似連2回」の変動パターンのときには、1回目の変動において「なし」が最も選択されやすく、2回目の変動において「ステップ1」が最も選択さ

40

50

れやすい。また、第5予告ステップ一括決定テーブル204Eでは、大当たりとなるときの第2予告ステップ一括決定テーブル204Bと比べて、「なし」が選択される割合が高くなるようにSR9の数値データが設定されている。

【0662】

(C)の第6予告ステップ一括決定テーブル204Fでは、乱数SR9の抽出値に基づいて14-1～14-7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6予告ステップ一括決定テーブル204Fでは、1回目の変動については、乱数SR9の抽出値に基づいて、「なし」と「ステップ1」と「ステップ2」とのいずれかの予告ステップ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SR9の抽出値に基づいて、「ステップ1」と「ステップ2」とのいずれかの予告ステップ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SR9の抽出値に基づいて、「ステップ1」と「ステップ2」とのいずれかの予告ステップが選択されるようにする設定がされている。1回目の変動においては、「ステップ3」は選択されず、「なし」>「ステップ1」>「ステップ2」の関係で、選択される割合が設定されている。また、2回目の変動においては、「なし」および「ステップ3」は選択されず、「ステップ1」>「ステップ2」の関係で、選択される割合が設定されている。また、3回目の変動においては、「なし」および「ステップ3」は選択されず、「ステップ1」>「ステップ2」の関係で、選択される割合が設定されている。「ステップ1」が選択される割合は、2回目の変動の方が3回目の変動よりも高い。「擬似連3回」の変動パターンのときには、1回目の変動において「なし」が最も選択されやすく、2回目の変動において「ステップ1」が最も選択されやすく、3回目の変動において2回目の変動よりも「ステップ1」が選択されやすい。また、第6予告ステップ一括決定テーブル204Fでは、大当たりとなるときの第3予告ステップ一括決定テーブル204Cと比べて、「なし」および「ステップ1」が選択される割合が高くなるようにSR9の数値データが設定されている。

【0663】

(D)の第7予告ステップ一括決定テーブル204Gでは、乱数SR9の抽出値に基づいて15-1、15-2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7予告ステップ一括決定テーブル204Gでは、1回目の予告ステップとして、「なし」と「ステップ1」とのいずれかの予告ステップが選択されるようにする設定がされている。したがって、非リーチで「擬似連なし」の変動パターンのときには、「なし」と「ステップ1」とのいずれかが予告ステップとして選択されて表示される。第7予告ステップ一括決定テーブル204Gでは、予告ステップが選択される割合が、「なし」>「ステップ1」となるように数値データが設定されている。また、第7予告ステップ一括決定テーブル204Gでは、リーチはずれとなるときの第4予告ステップ一括決定テーブル204Dと比べて、「なし」が選択される割合が高くなるようにSR9の数値データが設定されている。

【0664】

(E)の第8予告ステップ一括決定テーブル204Hでは、乱数SR9の抽出値に基づいて16-1、16-2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8予告ステップ一括決定テーブル204H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SR9の抽出値に基づいて、「なし」と「ステップ1」とのいずれかの予告ステップが選択されるようにする設定がされている。1回目の変動においては、「なし」の方が、「ステップ1」よりも選択される割合が高くなるように設定されている。また、2回目の変動においては、1回目の変動よりも「ステップ1」が選択される割合が高くなるように設定されている。したがって、「擬似連2回」の変動パターンのときには、1回目の変動において「なし」が選択されやすく、2回目の変動において「ステップ1」のみが選択される。(E)に示すように、第8予告ステップ一括決定テーブル204Hでは、リーチはずれとなるときの第5予告ステップ一括決定テーブル204Eと比べて、「ステップ1」が選択される割合が高くなるようにSR9の数値データが設定され

ている。

【0665】

第3実施形態では、第1実施形態に示したS535に対応するステップにおいて、予告パターン種別の情報と、変動パターンに基づいて特定される表示結果の情報（大当たり、リーチはずれ、非リーチはずれ）とに応じて、予告選択テーブルとして、図91の（A）～（F）に示す予告選択テーブルのいずれかを選択決定してセットする。

【0666】

次に、第1実施形態に示したS536に対応するステップにおいて、S535で決定した予告選択テーブルを用いて、実行する変動パターン（擬似連なし、擬似連2回、擬似連3回）に応じて、当該変動パターンでの変動表示に必要なとなる1回目～3回目の変動時のそれぞれの予告パターンを決定するために用いるデータテーブルとして、図92～図95に示したデータテーブルのうちの1つの予告メッセージ一括決定テーブルまたは1つの予告ステップ一括決定テーブルを選択決定し、セットする。

10

【0667】

次に、第1実施形態に示したS537に対応するステップにおいて、予告の種別に応じて、予告メッセージ決定用の乱数値SR8を示す数値データまたは予告ステップ決定用の乱数値SR9を示す数値データを抽出する。

【0668】

次に、第1実施形態に示したS538に対応するステップにおいて、前述のように抽出した乱数値に基づいて、1回目～3回目の変動のうち、必要となる変動回の予告パターンを、前述したようにセットした1つのデータテーブルを用いて一括的に決定し、決定した予告パターンを記憶する。

20

【0669】

第3実施形態においては、第1実施形態に示したような色信頼度表示の演出および模様信頼度表示の演出が同様に行なわれる。色信頼度表示および模様信頼度表示のそれぞれについては、第1実施形態に示したように、擬似連の各変動時における信頼度表示態様（第1色表示～第3色表示、第1模様表示～第3模様表示）を、各変動回ごとに設けた複数の信頼度表示決定用のデータテーブルを用いて決定してもよく、また、第3実施形態での予告パターン態様の決定のように、擬似連の各変動時において、信頼度表示態様を、各変動回についてまとめて1のデータテーブルにより一括で決定するようにしてもよい。なお、このように擬似連の各変動時において、信頼度表示態様を、各変動回についてまとめて1のデータテーブルにより一括で決定することは、第1実施形態において行なうようにしてもよい。

30

【0670】

このような第3実施形態においては、擬似連の各変動時において、予告パターンの態様を各変動回についてまとめて1のデータテーブルによって一括で選択決定することにより、各変動回について個別のデータテーブルを用いて選択決定する場合と比べて、予告パターンの態様を選択決定するために要する処理の行程数を少なくすることができる。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100の処理負担を軽減することができる。

【0671】

〔第4実施形態〕

次に、第4実施形態を説明する。第4実施形態においては、前述したようなボタン予告およびステップアップ予告のような予告演出を、1つの変動パターンにより実行される変動表示において行なわれる擬似連ではなく、複数の変動パターンにより実行される複数回の変動表示に亘る連続予告において行なう例を説明する。

40

【0672】

連続予告は、遊技制御用マイクロコンピュータ（前述した遊技制御用マイクロコンピュータ560と同様のもの）により、保留記憶データのそれぞれについて、大当たりとなる変動表示をすることとなるデータであるかどうかを事前に認識し、その保留記憶データに基づいて、大当たりとなる変動表示の表示結果が導出表示される以前の複数回の変動表示に亘

50

って大当たりとなることを予告する連続予告演出を演出制御用マイクロコンピュータ（前述した演出制御用マイクロコンピュータ１００と同様のもの）が実行する予告演出である。

【０６７３】

具体的に、遊技制御用マイクロコンピュータは、保留記憶データの数が所定個数以上となったことを条件として、保留記憶データのそれぞれについて、大当たりとなる変動表示をすることとなるデータであるかどうかを事前に確認し、連続予告を実行するか否かを所定の確率で決定する。その決定においては、大当たりとなる保留記憶データがあるときに、大当たりとなる保留記憶データがないときよりも、高い確率で、連続予告を実行することを決定する。そして、連続予告を実行すると決定したときには、遊技制御用マイクロコンピュータが、連続予告を実行する旨を示す演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータへ送信する。演出制御用マイクロコンピュータでは、そのような連続予告を実行する旨を示す演出制御コマンドを受信したときに、前述した第１～第３の実施形態に示したようなボタン予告またはステップアップ予告と同様の演出態様での予告演出（色信頼度表示および模様信頼度表示も含む）を、連続予告として、複数回の変動表示に亘って実行させればよい。つまり、図６６～図７１等に示す各データテーブルに設定された予告演出の選択割合のような予め定められた選択割合決定条件に基づいて、連続予告においてボタン予告およびステップアップ予告のような予告演出が実行されるときに各変動表示における複数種類の予告演出態様が、異なる割合で選択される。また、色信頼度表示および模様信頼度表示のそれぞれについても、同様に、図７２～図７６等に示す各データテーブルに設定された予告信頼度表示演出の選択割合のような所定の選択割合決定条件に基づいて、連続予告においてボタン予告およびステップアップ予告のような予告信頼度表示が実行されるときに各変動表示における複数種類の予告信頼度表示演出態様が、異なる割合で選択される。

10

20

【０６７４】

なお、連続予告を実行するときには、連続予告を行なう変動表示の回数を、予め定められた回数に設定してもよく、また、ランダムに決定した回数に設定してよい。また、連続予告を実行するか否かの判断は、遊技制御用マイクロコンピュータで行なわず、演出制御用マイクロコンピュータで行なうようにしてもよい。その場合には、遊技制御用マイクロコンピュータから始動入賞があるごとに、その始動入賞に基づく保留記憶が大当たりとなる保留記憶であるかどうかを示す演出制御コマンドとしての保留記憶コマンドを送信し、その保留記憶コマンドに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータが、前述したような遊技制御用マイクロコンピュータと同様の判断をすることにより、連続予告を実行するか否かを決定すればよい。

30

【０６７５】

このように、連続予告において、前述したようなボタン予告、および、ステップアップ予告を行なうことにより、擬似連でこれらの予告を行なう場合と同様の効果を得ることができる。

【０６７６】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

（１） 図７９のＳ５２０、図８５のＳ８４５、および、図８７のＳＴ１５およびＳＴ１６ａに示すように、擬似連の変動パターンで実行される変動表示中において操作ボタン３０が操作されたことを条件として、図７９のＳ５１６ａ、および、図８１のＳ５３１～Ｓ５４２に示された予告設定処理により選択された予告演出態様としての予告パターン（予告メッセージ）でボタン予告の予告演出が実行されるので、遊技に対する遊技者の参加意欲を増加させることができる。また、図６７（Ａ）、（Ｂ）で擬似連の合計変動回数（２回、３回）に応じて各段階の変動での予告演出に必要なテーブルが選択され、図６８および図６９のように、擬似連の合計回数（２回、３回）に応じて選択されるテーブルは、予告パターンの選択割合が異なる。したがって、操作ボタン３０が操作されたことを条件として実行される予告演出については、擬似連で実行される再変動（１回の変動期間中における初回変動およびその後の再変動を含む変動）の合計回数に応じて、複数種類の予告

40

50

パターンが異なる選択割合で選択される。これにより、操作ボタン30が操作されたときに実行される予告演出の演出態様によって、大当たり判定の結果と関連し得る再変動の合計回数に対して、遊技者の期待感を高めるようにすることができる。さらに、各段階の再変動での予告パターンの選択割合が異なることにより、同じ擬似連であっても、操作ボタン30が操作されたときの変動回が異なれば予告パターンの選択割合が異なる等、擬似連における再変動の回数と、選択される予告演出態様との関連性により、再変動表示に関する演出のバリエーションを増加させることができる。このような、遊技に対する遊技者の参加意欲を増加させること、再変動の合計回数に対する遊技者の期待感を高めること、および、再変動に関する演出のバリエーションを増加させることにより、再変動に関する演出の面白みを向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。また、図81のS535～S538に示すように、擬似連となる一連の変動表示の開始前に各変動回の予告パターンをまとめて決定することにより、変動表示中における演出制御用マイクロコンピュータ100の制御負担（処理負担）を軽減することができる。

10

【0677】

(2) さらに、図68および図69のように、擬似連の合計回数（2回、3回）に応じて選択されるテーブルは、再変動の変動回ごとに予告パターン（予告メッセージ）の選択割合が異なる。したがって、第1施形態および第2実施形態で示したように、操作ボタン30が操作されたときに実行される予告演出については、操作ボタン30が操作されたときに、擬似連における何回目の変動における予告演出かに応じて、複数種類の予告パターンが異なる選択割合で選択される。これにより、操作ボタン30が操作されたときに実行される予告演出の演出態様によって大当たり判定の結果と関連し得る再変動について、操作ボタン30が操作されたときに擬似連における何回目の変動における予告演出であるかということに基づいて、擬似連における各回の再変動において異なる期待感を遊技者に与えることができ、遊技者の期待感を高めるようにすることができる。さらに、同じ擬似連であっても、操作ボタン30が操作されたときの変動回が異なれば予告パターンの選択割合が異なる等、擬似連における再変動の回数と、選択される予告演出態様との関連性により、再変動表示に関する演出のバリエーションを増加させることができる。これにより、遊技に対する遊技者の参加意欲を増加させること、各回の再変動において異なる期待感を遊技者に与えること、および、再変動に関する演出のバリエーションを増加させることにより、再変動に関する演出の面白みを向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

【0678】

(3) ステップアップ予告については、図67(C)、(D)で擬似連の合計変動回数（2回、3回）に応じて各段階の変動での予告演出に必要なテーブルが選択され、図70および図71のように、擬似連の合計回数（2回、3回）に応じて選択されるテーブルは、予告パターン（予告ステップ）の選択割合が異なる。したがって、ステップアップ予告の予告演出については、擬似連で実行される再変動（1回の変動期間中における初回変動およびその後の再変動を含む変動）の合計回数に応じて、複数種類の予告パターンが異なる選択割合で選択される。これにより、複数段階の予告ステップによる予告演出の演出態様によって、大当たり判定の結果と関連し得る再変動の合計回数に対して、遊技者の期待感を高めるようにすることができる。さらに、各段階の再変動での予告パターンの選択割合が異なることにより、同じ擬似連であっても、変動回が異なれば予告パターンの選択割合が異なる等、複数段階の予告ステップと、選択される予告演出態様との関連性により、再変動表示に関する演出のバリエーションを増加させることができる。このような、再変動の合計回数に対する遊技者の期待感を高めること、および、再変動に関する演出のバリエーションを増加させることにより、再変動に関する演出の面白みを向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。また、ステップアップ予告については、図81のS535～S538に示すように、擬似連となる一連の変動表示の開始前にステップアップ予告についての各変動回の予告パターンをまとめて決定することにより、変動表示中における演出制御用マイクロコンピュータ100の制御負担（処理負担）を軽減することができる。

40

【0679】

50

(4) さらに、図70および図71のように、擬似連の合計回数(2回、3回)に応じて選択されるテーブルは、再変動の変動回ごとにステップアップ予告の予告パターン(予告ステップ)の選択割合が異なる。したがって、第2実施形態で示したように、ステップアップ予告については、擬似連における何回目の変動における予告演出かに応じて、複数種類の予告パターンが異なる選択割合で選択される。これにより、複数段階の予告ステップによる予告演出の演出態様によって大当たり判定の結果と関連し得る再変動について、擬似連における何回目の変動における予告演出であるかということに基づいて、擬似連における各回の再変動において異なる期待感を遊技者に与えることができ、遊技者の期待感を高めるようにすることができる。さらに、同じ擬似連であっても、変動回が異なれば予告パターンの選択割合が異なる等、複数段階の予告ステップと選択される予告演出態様との関連性により、再変動表示に関する演出のバリエーションを増加させることができる。これにより、各回の再変動において異なる期待感を遊技者に与えること、および、再変動に関する演出のバリエーションを増加させることにより、再変動に関する演出の面白みを向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0680】

(5) ボタン予告およびステップアップ予告のそれぞれの予告演出については、図81のS538および図90のS538aで、前回の変動表示の予告パターンよりも信頼度の低い予告パターンの選択を禁止する禁則処理が実行されることを示したように、予告演出の予告パターンが選択されるときには、後に選択される予告演出の方が、前に選択される予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当たりとなる信頼度が低くならないように、予告演出態様が選択される。これにより、擬似連の再変動が実行されることにより遊技者の期待感を高めたにも関わらず、擬似連の再変動において実行される予告演出の演出態様により、予告演出による大当たりに対する信頼度が低下してしまうような印象を遊技者に与えるのを防ぐことができる。

20

【0681】

(6) 前述した実施の形態では、図36に示すように、リーチとしないときには、S100の処理で非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A~136Cのいずれかを選択して、S101、S102の処理で変動パターン種別を決定し、たとえば、S103で「擬似連」を含む変動パターンを含む変動パターン判定テーブルが選択された後、S104、S105の処理を実行することを示した。このように、変動表示パターン種別の決定および変動パターンの決定については、リーチ状態にする旨の決定がなされたか否かに応じて異なる決定を行なうことになり、制御負担を増大させることなく、変動パターンの種類を増やすことができる。また、変動パターン種別と変動パターンとの組合せを用いることにより多種類の変動表示パターンを実現することが可能であり、選択対象となる変動表示パターンのすべてをROMに記憶する必要がなくなるので、変動表示に関する情報を記憶する領域の肥大化を防ぐことができる。また、リーチにならない場合でも擬似連による再変動が実行され、遊技の興趣をより向上させることができる。また、変動パターンを決定するための手段が、変動パターンの種別を決定する手段と変動パターンを選択する手段とに分けられているため、たとえば、変動パターンの種別を決定する手段における種別決定の振り分けを変更せずに変動パターンを選択する手段における変動表示パターン選択の振り分けを変更するだけで変動パターンを決定するための設定を変更する設計変更が可能となるので、変動パターンの設計変更を容易化することができる。

30

40

【0682】

(7) 再変動を行なう変動パターンとして、たとえば、図45(D1)~(D5)に示すような変動表示を行なう図14のスーパーPA4-3のように、再変動において仮停止後にリーチ状態となる第1の再変動パターンと、たとえば、滑りで大当たりとなる図14の特殊PG1-2の変動パターンのように、再変動において仮停止後に、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの一部において再変動表示を実行した後に大当たりとなる第2の再変動パターンとが含まれているので、再変動において仮停止後の演出のバリエーションが豊富となる。これにより、再変動の演出に意外性を持たせることがで

50

き、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【0683】

(8) 図79の520および図85のS845により、再変動を実行するとき、報知演出として、図6～図11に示すような上演出LED85a、中演出LED85b、下演出LED85c、および、可動部材78を用いた複数種類の演出のパターンによる報知態様の中から選択した報知態様で報知演出が実行されるので、再変動の演出と、報知演出との組合せにより再変動表示が行なわれるときの演出のバリエーションを豊富にすることができ、再変動に関する演出が単調にならないようにすることができる。

【0684】

(9) 図28および図29に示すように、大当たりとしない場合に選択されうる非リーチPA1-5、スーパーPA3-3、スーパーPA3-6、およびスーパーPB3-3のグループに対して、大当たりとする場合に選択されうるスーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、および特殊PG1-3のグループの方が、図AB、AC、BC、ABCといった異なる態様の再変動演出が組合わされたものが出現する確率が高い。したがって、再変動に関する報知演出における報知態様の選択と、報知演出が実行された後に大当たりとなる信頼度との組合せにより、再変動が行なわれるときの演出のバリエーションをより一層豊富にすることができることに加えて、再変動の演出に対する遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【0685】

(10) 第4実施形態で示したように、保留記憶データに基づいて、大当たりとなる変動表示の表示結果が導出表示される以前の複数回の変動表示に亘って大当たりとなることを予告する連続予告演出について、前述したボタン予告の演出と同様の演出を行なうことにより、次のような効果を得ることができる。操作ボタン30が操作されたことを条件として、ボタン予告の予告メッセージおよびステップアップ予告の予告ステップのような選択された予告演出態様で予告演出が実行されるので、遊技に対する遊技者の参加意欲を増加させることができる。操作ボタン30が操作されたことを条件として実行される予告演出については、ボタン予告の予告パターンの選択のために用いるテーブル(図68および図69)に示すように、大当たりにより制御すると決定された変動表示の表示結果が導出表示される以前の複数回の変動表示における何回目の変動表示での予告演出かに応じて予告演出態様の選択割合が異なる。つまり、予め定められた選択割合決定条件に基づいて、予告演出が実行されるとき各変動表示における複数種類の予告演出態様が、異なる割合で選択される。これにより、操作ボタン30が操作されたときに実行される予告演出の演出態様によって、大当たりにより制御するか否かの決定結果と関連し得る変動パターンについて、操作ボタン30が操作されたときが何回目の変動表示における予告演出であるかということに基づいて、このような複数回の変動表示における各回の変動において異なる期待感を遊技者に与えることができ、遊技者の期待感を高めるようにすることができる。さらに、さらに、連続予告において複数回の変動表示に亘って予告演出を実行するときの変動表示の回数と、選択される予告演出態様との関連性により、複数回の変動表示に関する演出のバリエーションを増加させることができる。このような、複数回の変動表示における各回の変動において異なる期待感を遊技者に与えること、および、複数回の変動表示に関する演出のバリエーションを増加させることにより、複数回の変動表示に関する演出の面白みを向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0686】

(11) 第4実施形態で示したように、保留記憶データに基づいて、大当たりとなる変動表示の表示結果が導出表示される以前の複数回の変動表示に亘って大当たりとなることを予告する連続予告演出について、前述したステップアップ予告の演出と同様の演出を行なうことにより、次のような効果を得ることができる。予告演出を複数段階の予告ステップにより行なうステップアップ予告演出については、ステップアップ予告の予告パターンの選択のために用いるテーブル(図70および図71)に示すように、大当たりにより制御すると決定された変動表示の表示結果が導出表示される以前

10

20

30

40

50

の複数回の変動表示における何回目の変動表示での予告演出かに応じて予告演出態様の選択割合が異なる。つまり、予め定められた選択割合決定条件に基づいて、予告演出が実行されるとき各変動表示における複数種類の予告演出態様が、異なる割合で選択される。これにより、複数段階の予告ステップにより行なうステップアップ予告演出の演出態様によって、大当りに制御するか否かの決定結果と関連し得る変動パターンについて、何回目の変動表示における予告演出であるかということに基づいて、このような複数回の変動表示における各回の変動において異なる期待感を遊技者に与えることができ、遊技者の期待感を高めるようにすることができる。さらに、連続予告において複数回の変動表示に亘って予告演出を実行するときの変動表示の回数と、選択される予告演出態様との関連性により、複数回の変動表示に関する演出のバリエーションを増加させることができる。このよ

10

【0687】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

(1) 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。

20

【0688】

(2) 上記の各実施の形態では、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(たとえば、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、またはたとえば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9および飾り図柄表示器9a、9b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、上記の各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なうのと同様に、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なうことができる。

30

40

【0689】

(3) 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からの変動パターンコマンドに基づいて、演出用部品としての演出表示装置9で、図柄変動指定コマンドで特定される特別図柄表示器に対応した予告演出を実行するように構成されているので、2つの特別図柄表示器(特別図柄表示器8a、特別図柄表示器8b)が設けられていても、遊技者に、遊技の進行状況(いずれの変動表示手段における変動表示に対応する演出が行なわれているのか等)を把握させやすくすることができる。

【0690】

(4) 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からの変動パターンコマンドに基づいて、演出用部品としての演出表示装置9で、

50

図柄変動指定コマンドで特定される特別図柄表示器に対応した変動態様による変動表示演出を実行するように構成されているので、2つの特別図柄表示器（特別図柄表示器8a、特別図柄表示器8b）が設けられていても、遊技者に、遊技の進行状況（いずれの特別図柄表示器における変動表示に対応する演出が行なわれているのか等）を把握させやすくすることができるとともに、遊技のバリエーションを豊富にすることができる。

【0691】

（5） 上記の各実施の形態では、飾り図柄表示器として2つのLEDからなる表示器が用いられていたが、飾り図柄表示器は、そのような構成のものに限られない。たとえば、1つ以上の7セグメントLEDで構成してもよい。また、飾り図柄表示器が設けられていない遊技機も、本発明を適用可能である。

10

【0692】

（6） 前述した実施の形態は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0693】

（7） 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1の動作をシミュレーションするゲーム機などの装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行なうことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

20

【0694】

（8） なお、前述したように特別図柄プロセス処理において始動口スイッチ通過処理を第1特別図柄用の処理と第2特別図柄用の処理とに分けて設けるとときには、たとえば大当たり判定をする処理等の一部の処理については、共通の処理ルーチンを実行することにより共通化するようにしてもよい。

30

【0695】

（9） 前述した実施の形態においては、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを同じ種類の表示器（7セグメントLED）で構成する例を示した。しかし、これに限らず、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとは、異なる種類の表示器で構成するようにしてもよい。具体的には、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとは、一方を7セグメント表示器で構成し、他方をドットマトリックス表示器で構成してもよい。また、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとは、一方を7セグメント表示器で構成し、他方を前述の飾り図柄表示器9a、9bのようなLED表示器で構成してもよい。

40

【0696】

（10） 前述した実施の形態においては、遊技球がゲート32を通過したことが検出されたときに変動表示される普通図柄表示器10における変動表示の表示結果が所定の表示結果（当り図柄）となったときに可変入賞球装置15が開状態に制御される例を示した。しかし、これに限らず、普通図柄表示器10を設けず、遊技球がゲート32を通過したことが検出されたときに、表示可変入賞球装置15が、開状態に制御されるようにしてもよい。

【0697】

50

(11) 前述した実施の形態においては、遊技球がゲート32を通過したことが検出されたときに変動表示される普通図柄表示器10における変動表示の表示結果が所定の表示結果(当り図柄)となったときに可変入賞球装置15が開状態に制御される例を示した。しかし、これに限らず、普通図柄表示器10を設けず、遊技球がゲート32を通過したことが検出されたときに、表示可変入賞球装置15が、開状態に制御されるようにしてもよい。

【0698】

(12) 前述した実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、疑似連の具体的な変動パターン(変動回数等の変動に関する情報を特定する変動パターン)を決定して演出制御コマンドでその変動パターンを指示し、演出制御用マイクロコンピュータ100が、その演出制御コマンドに基づいて疑似連の具体的な変動パターン(変動回数等の変動に関する情報を特定する変動パターン)を認識し、疑似連の変動パターンでの変動表示を実行する例を示した。しかし、これに限らず、演出制御用マイクロコンピュータ100が、疑似連の具体的な変動パターン(再変動の報知演出を含む演出パターン)を決定するようにしてもよい。たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560の側で図36に示すS105AおよびS105B(図15のランダム7と、図28および図29に示す疑似連演出パターン判定テーブル139A, 139Bとを用いた疑似連の変動パターンの決定)を実行せずに、これらのステップの処理を演出制御用マイクロコンピュータ100の側で実行するようにしてもよい。

【0699】

(13) 前述した実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560が疑似連の変動回数を決定する例を示したが、これに限らず、演出制御用マイクロコンピュータ100が疑似連の変動回数を決定するようにしてもよい。たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、疑似連を実行するか否かを特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100が、疑似連を実行することが特定された変動パターンコマンドを受信したときに、疑似連の変動回数を決定する。

【0700】

(14) 前述した実施の形態では、ボタン予告の演出について、操作有効期間中に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されたときにのみ実行する例を示した。しかし、これに限らず、操作有効期間中に操作ボタン30の操作が検出されなかったときであっても、所定の割合でボタン予告の演出を実行するようにしてもよい。

【0701】

(15) 前述した実施の形態では、疑似連において行なわれるボタン予告およびステップアップ予告について、疑似連における変動の実行回数が多くなる程、予告後に大当たりとなる信頼度が高い例を示した。しかし、これに限らず、疑似連における変動の実行回数が多いか少ないかに関わらず、大当たりとなる信頼度が一定であってもよい。つまり、大当たりとなる信頼度が一定であるが、前述のような制御態様のボタン予告の演出およびステップアップ予告の演出を実行するよにしてもよい。

【0702】

(16) 前述した実施の形態では、図81のS538および図90のS538aで、前回の変動表示の予告パターンよりも信頼度の低い予告パターンの選択を禁止する禁則処理が実行されることを示した。このように前回の変動表示の予告パターンよりも信頼度の低い予告パターンの選択を禁止するためには、疑似連の各変動回で用いる予告パターン決定テーブル(予告メッセージ決定テーブル、予告ステップ決定テーブル)について、前回の変動回で選択され得る予告パターンの信頼度以上の信頼度の予告パターンのみを選択可能なテーブルを用いるようにしてもよい。

【0703】

(17) 前述した実施の形態では、図66に示すように、予告パターン種別決定テーブルによりボタン予告またはステップアップ予告の予告演出をするか否かも決定する例を示した。しかし、これに限らず、ボタン予告またはステップアップ予告の予告演出をする

かを、別に設けた予告可否決定テーブルを用いて決定し、その決定結果に応じて、予告演出として、ボタン予告とステップアップ予告とのどちらの予告種別を選択するかを予告パターン種別決定テーブルを用いて決定するようにしてもよい。

【0704】

(18) 前述した実施の形態では、図66に示すように、予告パターン種別決定テーブルを、大当たりになるとき、リーチはずれになるとき、および、非リーチはずれになるときに分けて設ける例を示した。しかし、これに限らず、予告パターン種別決定としては、予告パターン種別決定テーブルを、大当たりになるときと、はずれになるときとに分けて設けてもよい。また、予告パターン種別決定としては、リーチとなるとき（リーチ後はずれの場合とリーチ後大当たりの場合との両方を含む）と、リーチとならないときとで分けて設けてもよい。また、予告パターン種別決定としては、リーチはずれになるときと、リーチとならないときとで分けて設けてもよい。また、予告パターン種別決定としては、大当たりとなるときと、リーチはずれになるときとで分けて設けてもよい。また、予告パターン種別決定としては、大当たりとなるときと、非リーチはずれになるときとで分けて設けてもよい。

10

【0705】

(19) 前述した実施の形態では、図67に示すように、ボタン予告選択テーブルを、大当たりになるとき、リーチはずれになるとき、および、非リーチはずれになるときに分けて設ける例を示した。しかし、これに限らず、ボタン予告選択テーブルとしては、大当たりになるときと、はずれになるときとに分けて設けてもよい。また、ボタン予告選択テーブルとしては、大当たりになるときと、リーチはずれになるときとに分けて設けてもよい。同様に、ステップ予告選択テーブルとしては、大当たりになるときと、はずれになるときとに分けて設けてもよい。また、ステップ予告選択テーブルとしては、大当たりになるときと、リーチはずれになるときとに分けて設けてもよい。

20

【0706】

(20) 前述したステップアップ予告の各予告ステップの演出態様は、ステップアップするときに、その旨を遊技者が認識可能となる演出態様であればどのような演出態様であってもよい。たとえば、各予告ステップの演出態様は、たとえば、第2ステップにおいてリーチ状態が確定し、第3ステップにおいてスーパーリーチ状態が確定するようなものであってもよい。そのような演出態様を採用したときには、リーチがステップアップすることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0707】

(21) 前述した擬似連の演出としては、擬似連の演出を行なう再変動表示パターンにおいて実行される再変動の回数を報知する演出態様の第1演出と、擬似連の変動表示パターンにおいて実行される再変動の回数を報知しない第2演出とのどちらの演出を用いてもよい。また、これら第1演出と第2演出とのいずれかを選択して実行可能とする変動表示パターン手段を備えるようにしてもよい。

【0708】

(22) 前述したボタン予告およびステップアップ予告のような予告演出としては、画像のみを用いた予告演出、音のみを用いた予告演出、可動部材のみを用いた予告演出、画像と音とを用いた予告演出、画像と可動部材とを用いた予告演出、音と可動部材とを用いた予告演出、および、画像と音と可動部材とを用いた予告演出のうち、どのような予告演出のパターンを用いてもよい。また、予告演出は、これらの予告演出パターンのうちから予め定められた順番で選択して実行してもよく、これらの予告演出パターンのうちからランダムに選択して実行してもよい。

40

【0709】

(23) 前述した実施の形態では、前記変動表示パターン選択手段により前記再変動表示パターンが選択されたときの変動表示において、前記特定遊技状態となることを予告する予告演出を実行可能な状態とするか否かを選択するとともに、前記予告演出を実行するときの予告演出態様を複数種類の予告演出態様の中から選択する予告演出選択手段を、

50

演出制御用マイクロコンピュータ100が備える例を示した。しかし、このような予告演出選択手段は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が備えてもよい。その場合には、予告演出選択手段が選択した予告演出を実行可能な状態とするか否かということを示す情報と、予告演出を実行するときの選択した予告演出態様を示す情報とを、演出制御コマンドにより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へ送り、そのコマンドが示す情報に応じて、前述したような演出制御を演出制御用マイクロコンピュータ100が実行する。

【0710】

(24) 前述した実施の形態では、「擬似連」での前回の変動において選択された予告演出よりも大当りの信頼度が低い予告演出の選択を次回(今回)の変動について禁止する禁則処理として、前回の変動での予告演出の種類を記憶しておき、次回(今回)の変動についてデータテーブル(予告メッセージ決定テーブル、予告ステップ決定テーブル等)に基づいて前回の変動よりも大当りの信頼度が低いものが選択されたときに、次回(今回)の変動においては、データテーブルに基づいて選択されたものの実行を禁止し、記憶しておいた前回の変動での予告演出を実行する制御を行なう例を示した。しかし、これに限らず、禁則処理としては、次のようなものを行なうようにしてもよい。

10

【0711】

a 前回の変動での予告演出の種類を記憶する。次回(今回)の変動についてデータテーブルに基づいて前回の変動よりも大当りの信頼度が低いものとなる乱数値(SR8、SR9等)が抽出されたときに、その抽出された乱数値に所定の演算(たとえばリフレッシュレジスタの値を加算する等の四則演算)を加えて、前回の変動での予告演出の信頼度以上の信頼度となる予告演出が選択されるように制御する。

20

【0712】

b 前回の変動での予告演出の種類を記憶する。また、選択対象となる予告演出のすべての種類について、各予告演出の大当りの信頼度以上の予告演出のみを選択可能となるようなデータテーブルを設けておき、次回(今回)の変動について、前回の予告演出に応じて、当該予告演出での信頼度以上の予告演出のみが選択可能なデータテーブルを選択し、そのデータテーブルを用いて、前回の変動での予告演出の信頼度以上の信頼度となる予告演出が選択されるように制御する。

【0713】

30

c 前回の変動での予告演出の種類を記憶する。演出制御用マイクロコンピュータ100において、ROMに記憶されたデータテーブルをRAMの所定領域にコピーし、データテーブルのデータを変更可能とする。次回(今回)の変動について、前回の予告演出に応じて、当該予告演出での信頼度以上の予告演出のみが選択可能となるように、データテーブルの内容を変更(乱数値の振分け等のデータを変更する)し、そのように変更可能なデータテーブルを用いて、前回の変動での予告演出の信頼度以上の信頼度となる予告演出が選択されるように制御する。

【0714】

(25) 前述した実施の形態では、擬似連において行なわれる予告演出として、ボタン予告およびステップアップ予告を用い、大当たりとなる旨の予告演出を示した。擬似連において行なわれる予告演出としては、ボタン予告およびステップアップ予告等の所定の予告パターンによりリーチとなる旨の予告演出を実行するようにしてもよい。

40

【0715】

(26) 前述した実施の形態に示すステップアップ予告は、次のようなものであってもよい。複数系統(2系統)のステップアップ予告(ステップアップの画像表示内容が異なる2種類の予告演出)が設けられており、実行するステップアップ予告については、予告演出態様が複数種類の予告演出態様の中からいずれを選択して実行するかの割合が異なるようにしてもよい。また、ステップアップ予告の演出態様については、ステップアップの画像表示内容が同じであるが、ステップアップの進行度合いが異なるもの(進行が早いもの、進行が遅いもの)が、複数種類の演出態様として含まれてもよい。また、ステップ

50

アップ予告の演出態様については、ステップアップの画像表示内容が同じであるが、ステップアップの開始タイミングが異なるものが、複数種類の演出態様として含まれてもよい。

【0716】

(27) 前述した実施の形態に示したボタン予告およびステップアップ予告のような予告演出については、予告演出の実行有無の決定と予告演出態様の決定とを順次行なうようにしてもよく、予告演出の実行有無の決定と予告演出態様（ボタン予告およびステップアップ予告というような予告演出の種別と、予告メッセージおよび予告ステップのような具体的な予告パターンとの両方を含む）の決定とを同時に行なうようにしてもよい。また、予告演出態様の選択決定については、予告演出の種別（ボタン予告およびステップアップ予告というような予告演出の種別）の選択決定と予告パターン（予告メッセージおよび予告ステップのような具体的な予告パターン）の選択決定とを順次行なうようにしてもよく、予告演出の種別（ボタン予告およびステップアップ予告というような予告演出の種別）の選択決定と予告パターン（予告メッセージおよび予告ステップのような具体的な予告パターン）の選択決定とを同時に行なうようにしてもよい。

【0717】

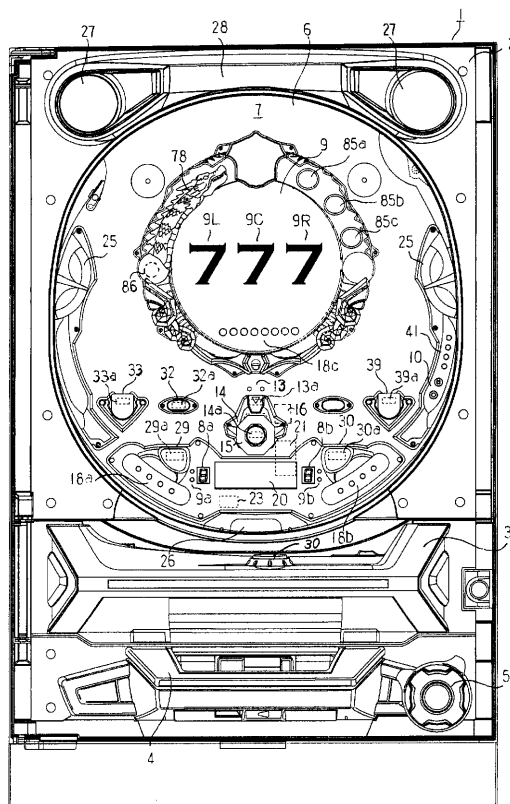
(28) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

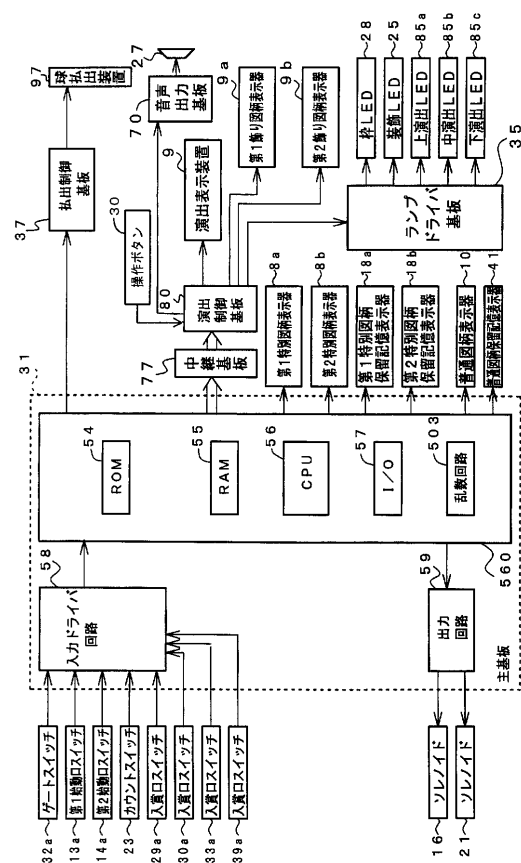
【0718】

9 演出表示装置、1 パチンコ遊技機、30 操作ボタン、560 遊技制御用マイクロコンピュータ、100 演出制御用マイクロコンピュータ。

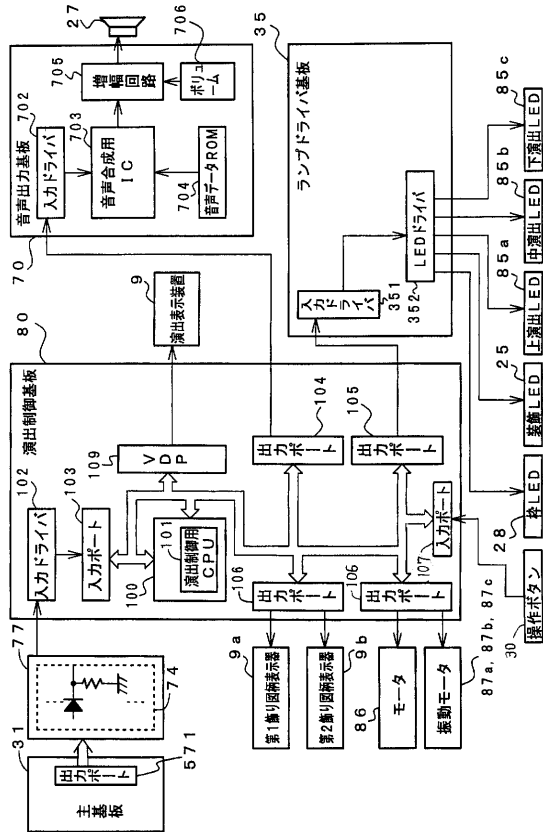
【図1】



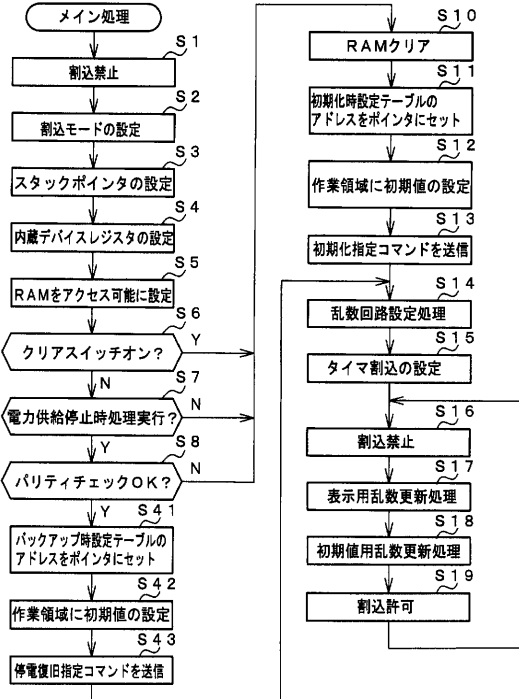
【図2】



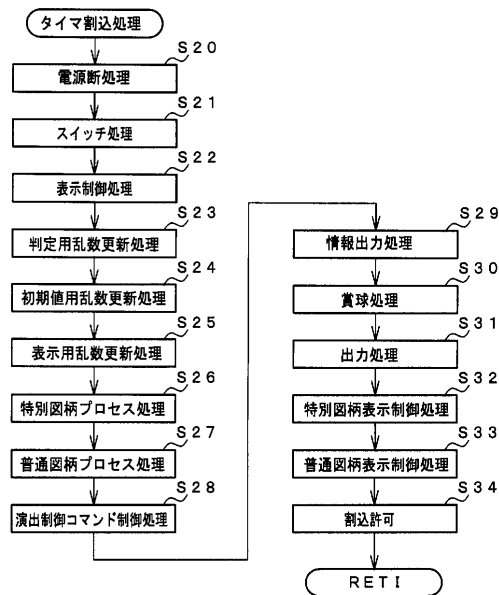
【図 3】



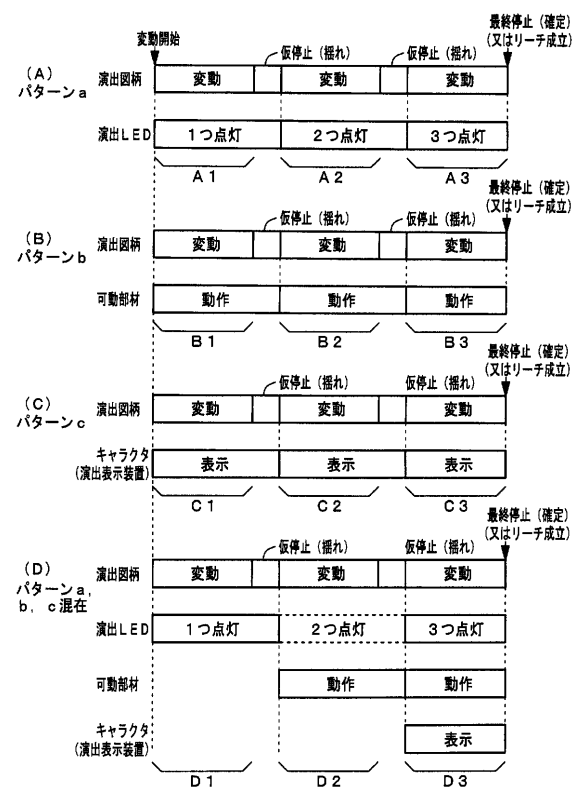
【図 4】



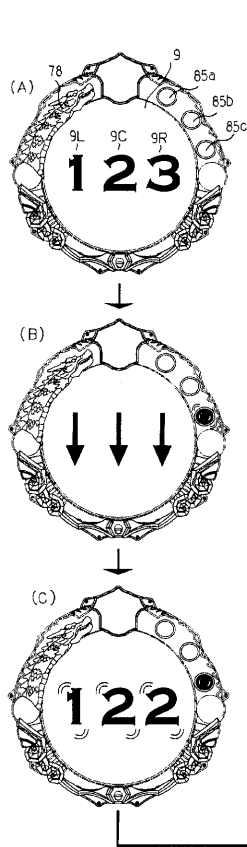
【図 5】



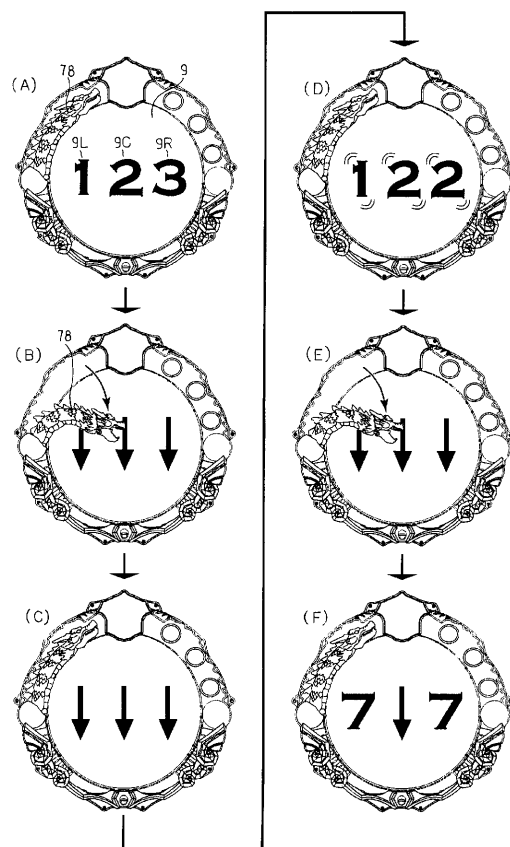
【図 6】



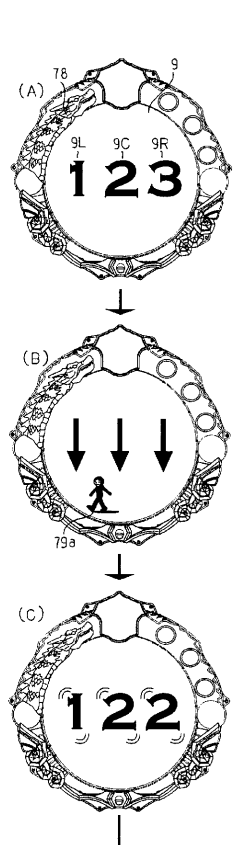
【図 7】



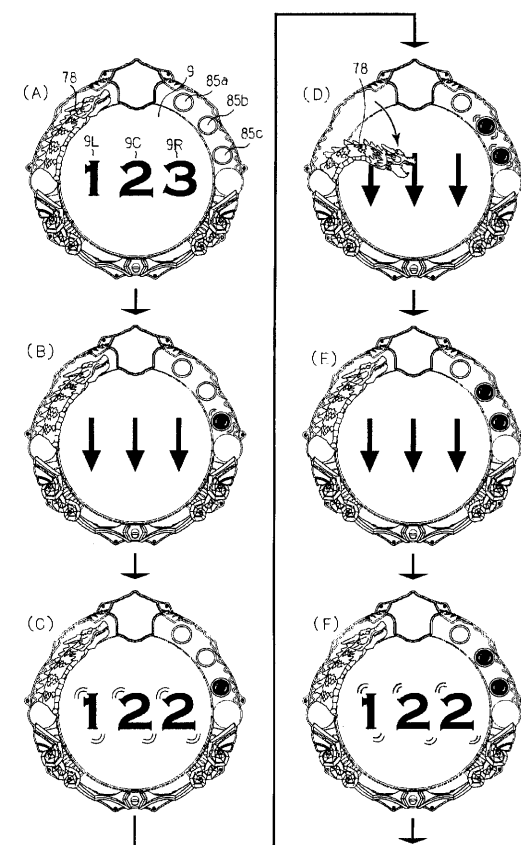
【図 8】



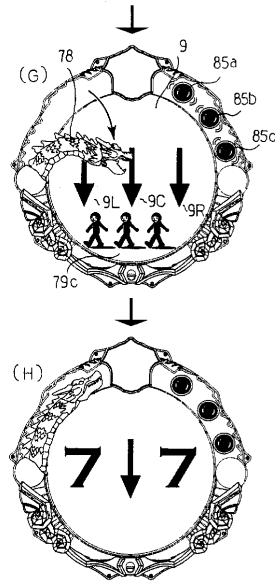
【図 9】



【図 10】



【図 1 1】



【図 1 3】

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	疑似連	非リーチ	16.70	
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(確変状態)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2~8個短縮用(確変状態)
	非リーチPC1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(時短状態)
	非リーチPC1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2~8個短縮用(時短状態)
	非リーチPC1-3	なし	非リーチ	0.80	
リーチ	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	
	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	15.25	
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	
	ノーマルPA2-4	滑り	ノーマル	27.75	
	スーパーPA3-1	なし	α1		
	スーパーPA3-2	滑り	α1		
	スーパーPA3-3	疑似連	α1		
	スーパーPA3-4	なし	α2		
	スーパーPA3-5	滑り	α2		
	スーパーPA3-6	疑似連	α2		
	スーパーPB3-1	なし	β1		
	スーパーPB3-2	滑り	β1		
	スーパーPB3-3	疑似連	β1		
	スーパーPB3-4	滑り	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 1 2】

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

【図 1 4】

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
大当り/小当り	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	
	スーパーPA4-1	なし	α1		
	スーパーPA4-2	滑り	α1		
	スーパーPA4-3	疑似連	α1		
	スーパーPA4-4	なし	α2		
	スーパーPA4-5	滑り	α2		
	スーパーPA4-6	疑似連	α2		
	スーパーPA5-1	なし	α3		
	スーパーPA5-2	滑り	α3		
	スーパーPA5-3	疑似連	α3		
	スーパーPB4-1	なし	β1		
	スーパーPB4-2	滑り	β1		
	スーパーPB4-3	疑似連	β1		
	スーパーPB5-1	なし	β2		
	スーパーPB5-2	滑り	β2		
	スーパーPB5-3	疑似連	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
	特殊PG1-1	なし	非リーチ		
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ		
	特殊PG1-3	疑似連	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PG2-3	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由

【図 1 6】

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

(A)

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

(B)

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

(C)

【図 1 5】

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6初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム7	1~100	擬似連パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 17】

(A) 大当り用変動パターン種別判定テーブル(通常・時短状態) 132A

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

(B) 大当り用変動パターン種別判定テーブル(通常・時短状態) 132B

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-4
確変	1~38	39~70	124~241

(C) 大当り用変動パターン種別判定テーブル(通常状態) 132C

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

(D) 大当り用変動パターン種別判定テーブル(確変状態) 132D

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

(E) 大当り用変動パターン種別判定テーブル(確変状態) 132E

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

(F) 大当り用変動パターン種別判定テーブル(確変状態) 132F

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

【図 18】

(G) 大当り用変動パターン種別判定テーブル(時短状態) 132G

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

(H) テーブル選択設定

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

【図 19】

(A) 小当り用変動パターン種別判定テーブル 133A

小当り種別	変動パターン種別
小当り	特殊CA4-1
小当り	1~241

(B) 小当り用変動パターン種別判定テーブル 133B

小当り種別	変動パターン種別
小当り	特殊CB4-1
小当り	1~241

(C) 小当り用変動パターン種別判定テーブル 133C

小当り種別	変動パターン種別
小当り	特殊CC4-1
小当り	1~241

(D) テーブル選択設定

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

【図 20】

(A) リーチ判定テーブル 134A

合算役数	非リチ	リチ
0	1~204	205~239
1	1~217	218~239
2	1~220	221~239
3, 4	1~220	221~239
5~8	1~230	231~239

(B) リーチ判定テーブル 134B

合算役数	非リチ	リチ
0, 1	1~235	236~239
2~8	1~235	236~239

(C) リーチ判定テーブル 134C

合算役数	非リチ	リチ
0, 1	1~231	232~239
2~8	1~231	232~239

(D) テーブル選択設定

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

【図 2 1】

(A) リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A

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

(B) リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135B

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

(C) リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135C

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

【図 2 2】

(A) 非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A

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

(B) 非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136B

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

(C) 非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136C

非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCG1-1	非リーチCG1-2	非リーチCG1-3
非リーチHC1-1	1~233		234~241
非リーチHC1-2		1~234	235~241

【図 2 3】

当り変動パターン判定テーブル 137A

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

【図 2 4】

(A)

当り変動パターン判定テーブル

137B

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

(B)

当り変動パターン判定テーブル

137C

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

【図 25】

はずれ変動パターン判定テーブル

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

【図 26】

はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA2-1	1~148	ノーマルPA2-1
	149~222	ノーマルPA2-2
	223~238	ノーマルPA2-3
	239~251	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1~55	スーパーPA3-1
	56~161	スーパーPA3-2
	162~203	スーパーPA3-3
	204~209	スーパーPA3-4
	210~227	スーパーPA3-5
	228~251	スーパーPA3-6
		スーパーPA3-7
スーパーCA2-3	1~16	ノーマルPA2-1
	17~66	スーパーPB3-1
	67~115	スーパーPB3-2
	116~198	スーパーPB3-3
	250	スーパーPC3-3
	251	スーパーPC3-4
		スーパーPC3-5
スーパーCB2-1	1~55	スーパーPB3-1
	56~107	スーパーPB3-2
	108~251	スーパーPB3-3
スーパーCB2-2	1~75	スーパーPC3-1
	76~151	スーパーPC3-2
	152~201	スーパーPC3-3
	202~251	スーパーPC3-4

【図 28】

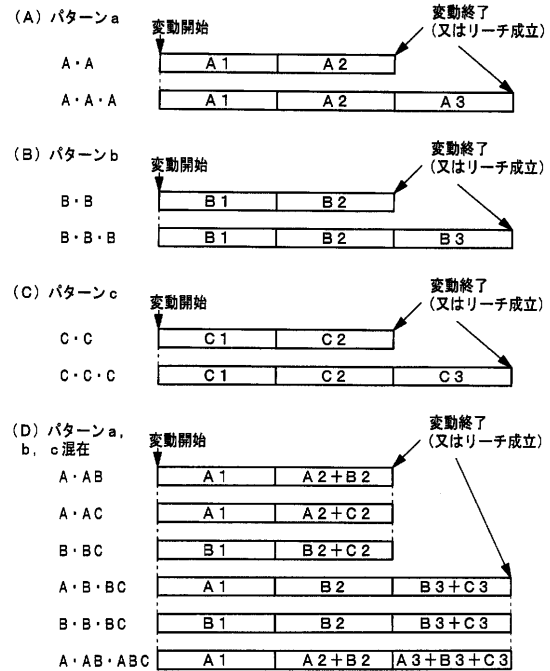
変動パターン	判定値	具体的な変動パターン
非リーチPA1-5 (はずれ時に使用)	1~50	非リーチPA1-5 (A・A)
	51~70	非リーチPA1-5 (B・B)
	71~100	非リーチPA1-5 (C・C)
	101~130	非リーチPA1-5 (A・A)
スーパーPA3-3 (はずれ時に使用)	31~65	スーパーPA3-3 (B・B)
	66~95	スーパーPA3-3 (C・C)
	96~100	スーパーPA3-3 (B・B)
	101~120	スーパーPA3-3 (A・A)
スーパーPA3-6 (はずれ時に使用)	21~55	スーパーPA3-6 (B・B)
	56~95	スーパーPA3-6 (C・C)
	96~100	スーパーPA3-6 (B・B)
	101~120	スーパーPA3-6 (A・A)
スーパーPB3-3 (はずれ時に使用)	42~77	スーパーPB3-3 (B・B)
	78~98	スーパーPB3-3 (C・C)
	99~100	スーパーPB3-3 (B・B)
	101~120	スーパーPB3-3 (A・A)
スーパーPA4-3 (当り時に使用)	21~40	スーパーPA4-3 (B・B)
	41~60	スーパーPA4-3 (C・C)
	61~80	スーパーPA4-3 (B・B)
	81~100	スーパーPA4-3 (A・A)
スーパーPA4-6 (当り時に使用)	1~20	スーパーPA4-6 (A・A)
	21~40	スーパーPA4-6 (B・B)
	41~60	スーパーPA4-6 (C・C)
	61~80	スーパーPA4-6 (A・B・B)
スーパーPA5-3 (当り時に使用)	1~10	スーパーPA5-3 (A・A)
	11~20	スーパーPA5-3 (B・B)
	21~30	スーパーPA5-3 (C・C)
	31~65	スーパーPA5-3 (B・B)
スーパーPB4-3 (当り時に使用)	1~20	スーパーPB4-3 (A・A)
	21~40	スーパーPB4-3 (B・B)
	41~60	スーパーPB4-3 (C・C)
	61~80	スーパーPB4-3 (B・B)
スーパーPB5-3 (当り時に使用)	1~50	スーパーPB5-3 (A・A)
	51~100	スーパーPB5-3 (B・B)
	101~130	スーパーPB5-3 (C・C)
	131~150	スーパーPB5-3 (A・A)
特殊PG1-3 (当り時に使用)	1~50	特殊PG1-3 (A・A)
	51~100	特殊PG1-3 (B・B)

(合算保留記憶数 0~3 の場合)

(変形例)

変動パターン	前回演出値	非リーチPA1-5 (A・A)	非リーチPA1-5 (B・B)	非リーチPA1-5 (C・C)
非リーチPA1-5 (はずれ時に使用)	1	1~50	1~50	51~100
	2	1~50	51~100	51~100
	3	1~50	51~100	51~100

【図 27】



【図 29】

変動パターン	判定値	具体的な変動パターン
非リーチPA1-5 (はずれ時に使用)	1~60	非リーチPA1-5 (A・A)
	61~80	非リーチPA1-5 (B・B)
	81~100	非リーチPA1-5 (C・C)
	101~130	非リーチPA1-5 (A・A)
スーパーPA3-3 (はずれ時に使用)	31~65	スーパーPA3-3 (B・B)
	66~98	スーパーPA3-3 (C・C)
	99~100	スーパーPA3-3 (B・B)
	101~120	スーパーPA3-3 (A・A)
スーパーPA3-6 (はずれ時に使用)	21~55	スーパーPA3-6 (B・B)
	56~98	スーパーPA3-6 (C・C)
	99~100	スーパーPA3-6 (B・B)
	101~120	スーパーPA3-6 (A・A)
スーパーPB3-3 (はずれ時に使用)	42~77	スーパーPB3-3 (B・B)
	78~99	スーパーPB3-3 (C・C)
	100	スーパーPB3-3 (B・B)
	101~120	スーパーPB3-3 (A・A)
スーパーPA4-3 (当り時に使用)	1~30	スーパーPA4-3 (A・A)
	31~60	スーパーPA4-3 (B・B)
	61~80	スーパーPA4-3 (C・C)
	81~90	スーパーPA4-3 (B・B)
スーパーPA4-6 (当り時に使用)	1~30	スーパーPA4-6 (A・A)
	31~60	スーパーPA4-6 (B・B)
	61~80	スーパーPA4-6 (C・C)
	81~90	スーパーPA4-6 (A・B・B)
スーパーPA5-3 (当り時に使用)	1~30	スーパーPA5-3 (A・A)
	31~60	スーパーPA5-3 (B・B)
	61~80	スーパーPA5-3 (C・C)
	81~90	スーパーPA5-3 (B・B)
スーパーPB4-3 (当り時に使用)	1~20	スーパーPB4-3 (A・A)
	21~40	スーパーPB4-3 (B・B)
	41~60	スーパーPB4-3 (C・C)
	61~80	スーパーPB4-3 (B・B)
スーパーPB5-3 (当り時に使用)	1~60	スーパーPB5-3 (A・A)
	61~100	スーパーPB5-3 (B・B)
	101~130	スーパーPB5-3 (C・C)
	131~150	スーパーPB5-3 (A・A)
特殊PG1-3 (当り時に使用)	1~50	特殊PG1-3 (A・A)
	51~100	特殊PG1-3 (B・B)

(合算保留記憶数 4~8 の場合)

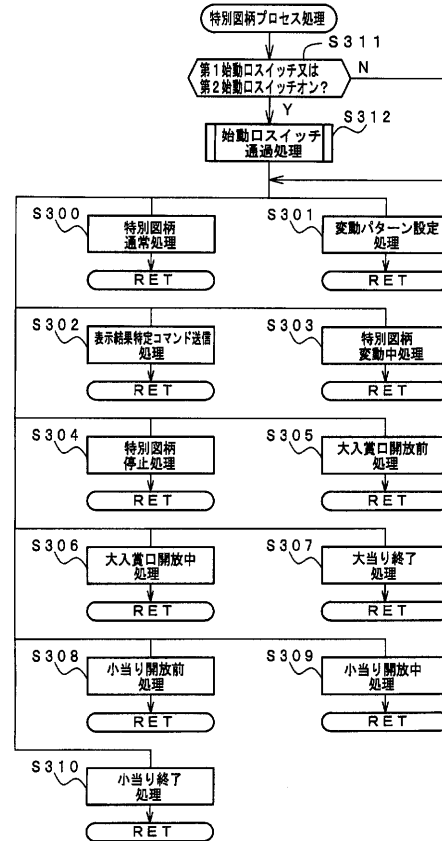
(変形例)

変動パターン	前回演出値	非リーチPA1-5 (A・A)	非リーチPA1-5 (B・B)	非リーチPA1-5 (C・C)
非リーチPA1-5 (はずれ時に使用)	1	1~60	1~60	61~100
	2	1~60	61~100	61~100
	3	1~60	61~100	61~100

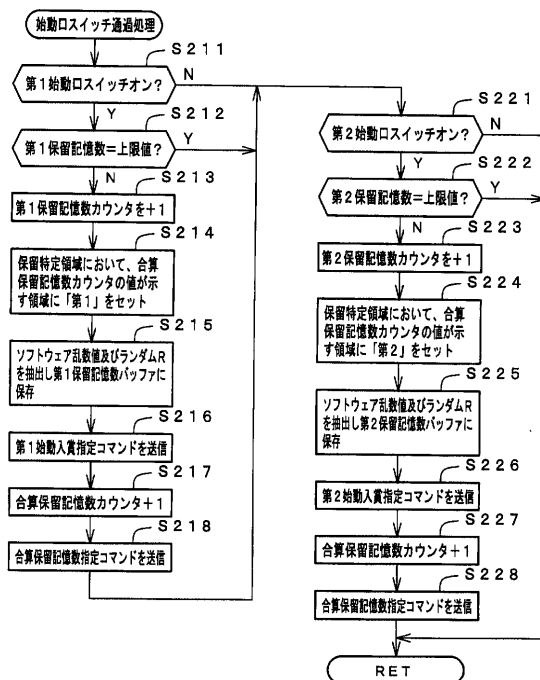
【図 30】

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

【図 31】



【図 32】



【図 33】

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	—	—	—

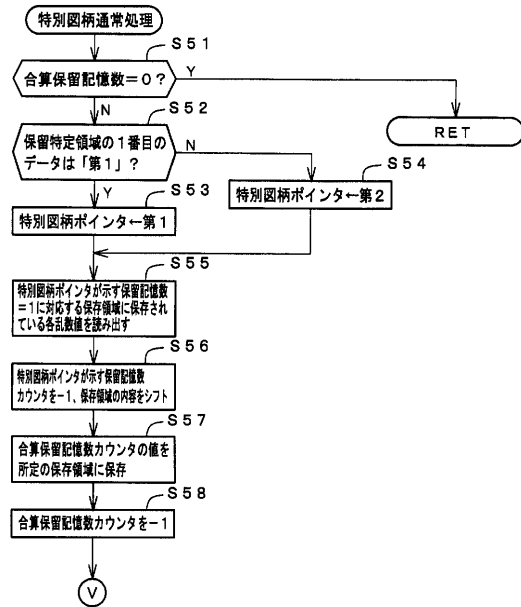
(合算保留記憶数カウンタ=5の場合の例)

(A) 保留特定領域

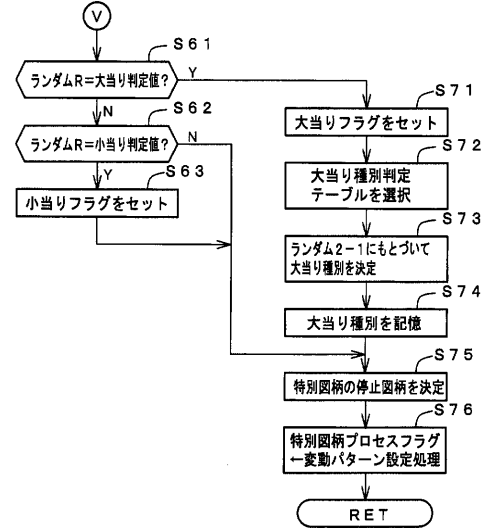
第1保留記憶数 バッファ	第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶数 バッファ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
第1保留記憶数=2に応じた保存領域	第2保留記憶数=2に応じた保存領域	第2保留記憶数=2に応じた保存領域	第2保留記憶数=2に応じた保存領域
第1保留記憶数=3に応じた保存領域	第2保留記憶数=3に応じた保存領域	第2保留記憶数=3に応じた保存領域	第2保留記憶数=3に応じた保存領域
第1保留記憶数=4に応じた保存領域	第2保留記憶数=4に応じた保存領域	第2保留記憶数=4に応じた保存領域	第2保留記憶数=4に応じた保存領域

(B) 保存領域

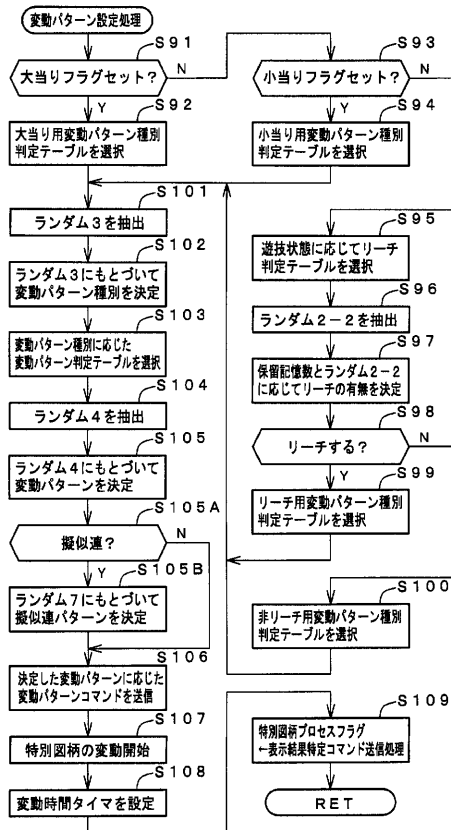
【図 34】



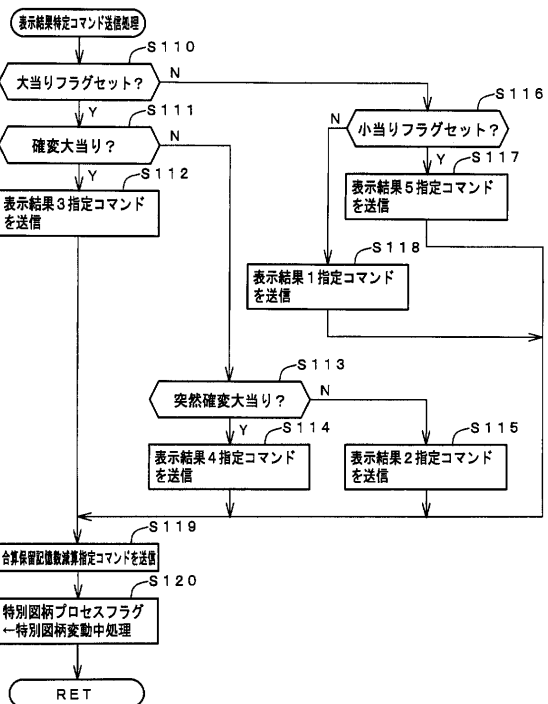
【図 35】



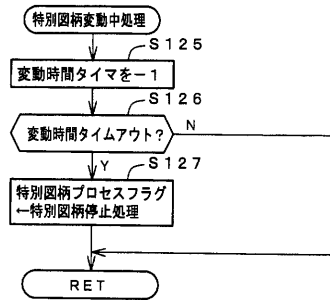
【図 36】



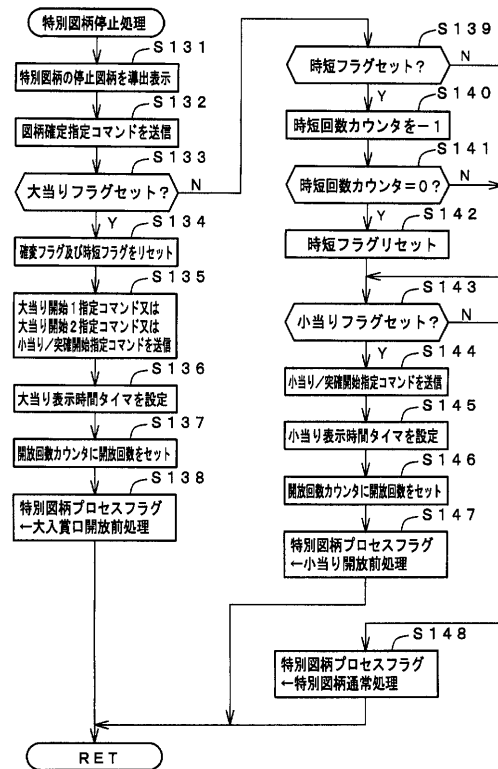
【図 37】



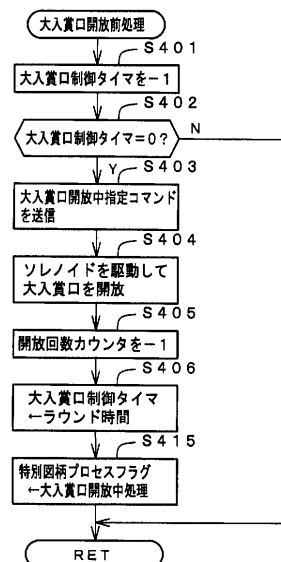
【図 38】



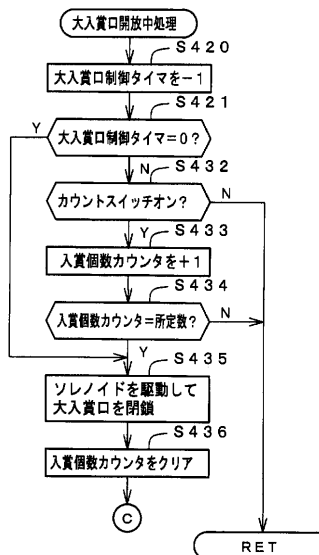
【図 39】



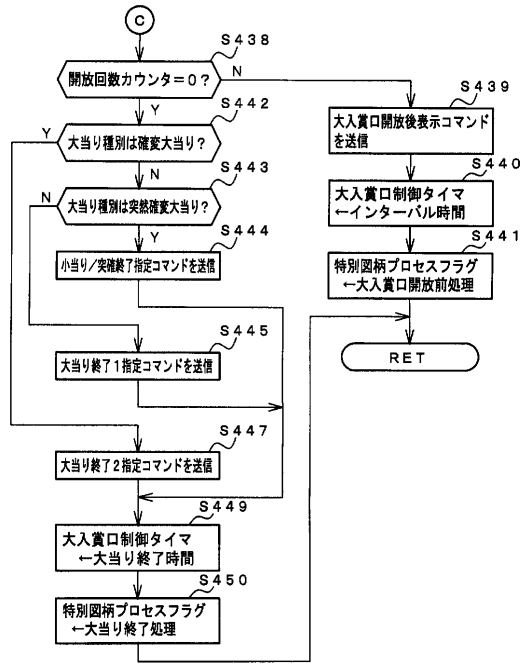
【図 40】



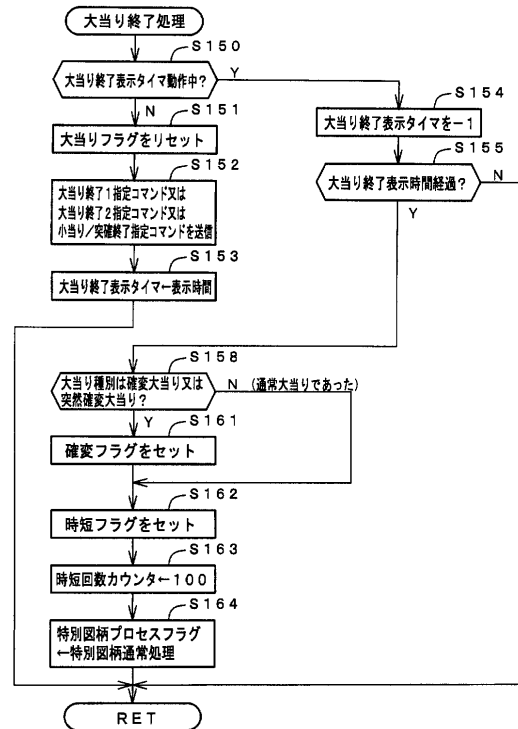
【図 41】



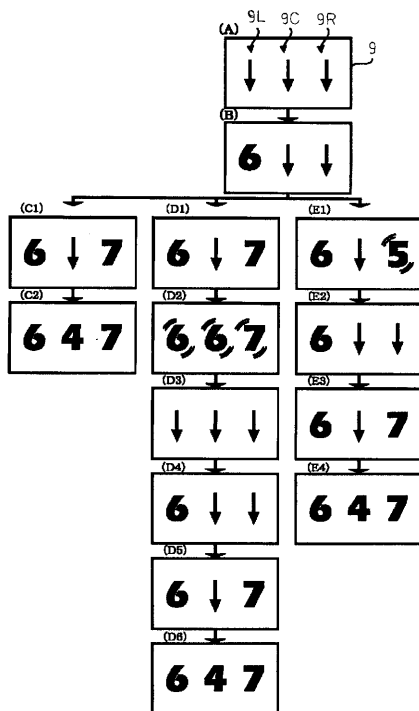
【図 4 2】



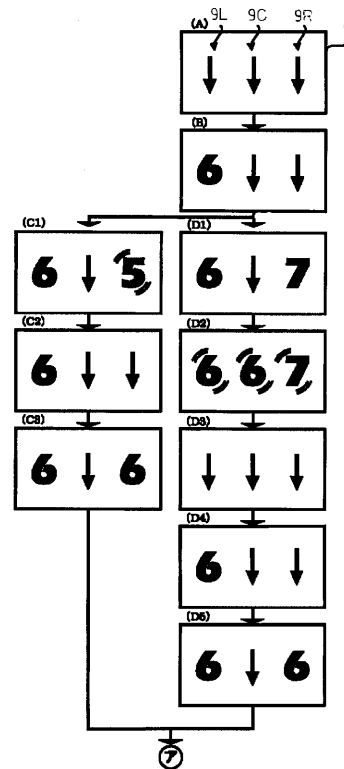
【図 4 3】



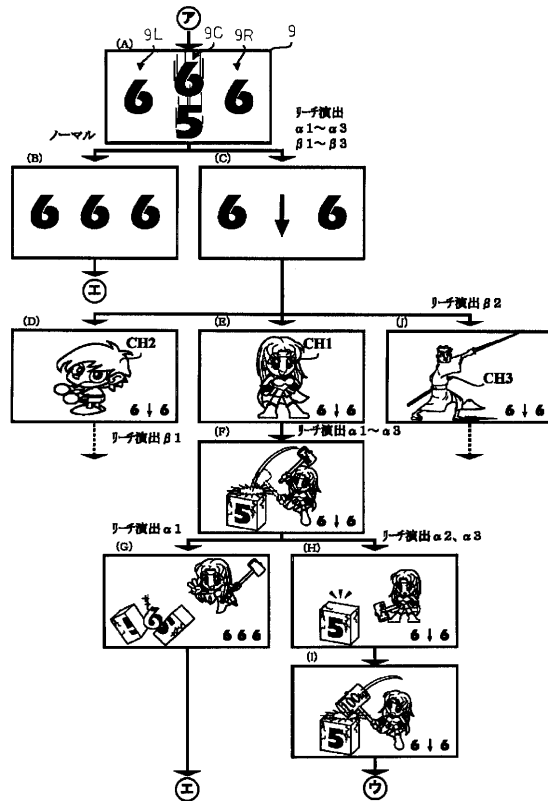
【図 4 4】



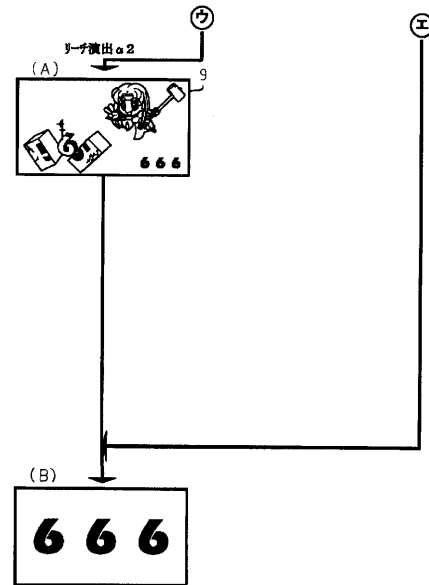
【図 4 5】



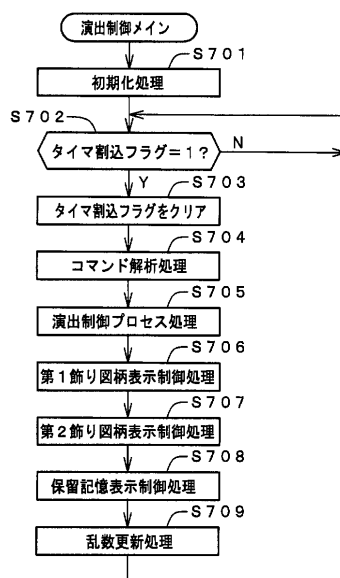
【図 46】



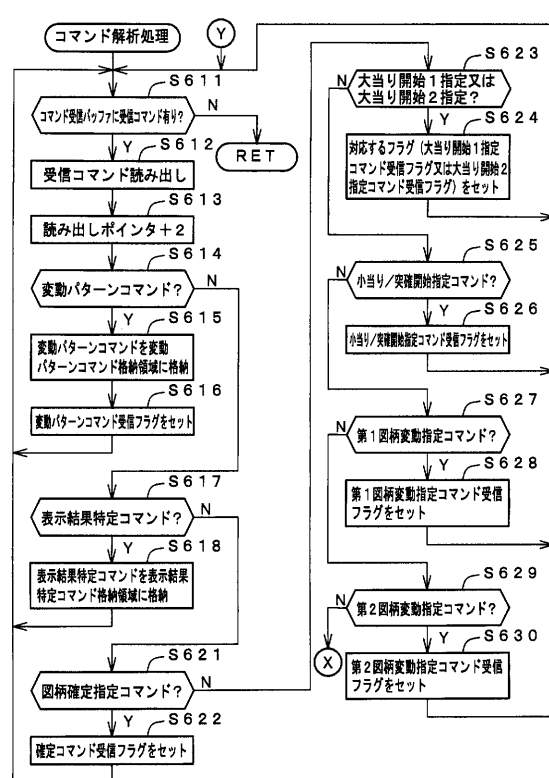
【図 47】



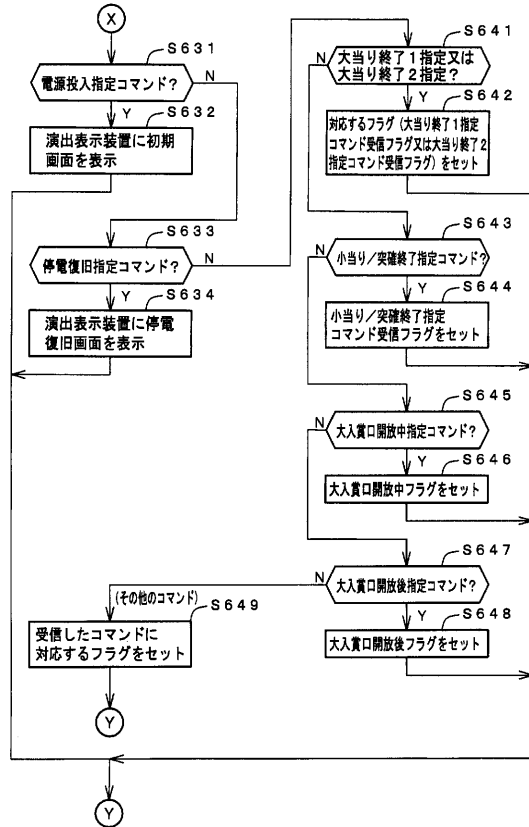
【図 48】



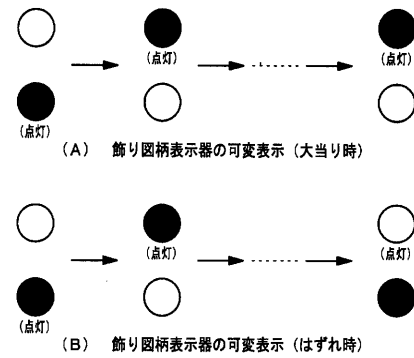
【図 49】



【図 50】



【図 51】



【図 52】

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR3	1~101	すべり時最終停止図柄決定用
SR4-1	1~211	擬似連第1変動時仮停止図柄決定用
SR4-2	1~299	擬似連第2変動時仮停止図柄決定用
SR6-1	1~71	第1特定演出(滑り)パターン判定用
SR7	1~190	予告パターン種別決定用
SR8	1~1009	予告メッセージ決定用
SR9	1~500	予告ステップ決定用
SR10	1~300	色信頼度表示決定用
SR11	1~305	模様信頼度表示決定用

【図 53】

(A) 最終停止図柄決定テーブル

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

右最終停止図柄FZ1-2

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

(C) 最終停止図柄決定テーブル

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	1~12	13~24	25~36	37~48	49~60	61~72	73~84	85~96
LR12	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR13	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR14	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR15	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR16	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR17	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR18	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR31	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR32	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR33	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR34	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR35	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR36	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR37	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR38	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		

【図 54】

左右目判定テーブル

左右目タイプDCI-1

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

【図 55】

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 56】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

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

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

【図 57】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

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

(B)

最終停止図柄決定テーブル

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

【図 58】

特定演出パターン判定テーブル

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

【図 59】

(A) 仮停止図柄決定テーブル

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

	左仮停止図柄KZ1-2							
	1	2	3	4	5	6	7	8
左最終停止図柄	1~27	28~48	49~75	76~101				
1	1~27	28~48	49~75	76~101				
2	1~27	28~48	49~75	76~101				
3	1~27	28~48	49~75	76~101				
4	1~27	28~48	49~75	76~101				
5	1~27	28~48	49~75	76~101				
6	1~27	28~48	49~75	76~101				
7	1~27	28~48	49~75	76~101				
8	1~27	28~48	49~75	76~101				

(C) 仮停止図柄決定テーブル

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

	左仮停止図柄KZ1-4							
	1	2	3	4	5	6	7	8
左最終停止図柄	1~101							
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 60】

(A) 仮停止図柄決定テーブル

167A

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

(B) 仮停止図柄決定テーブル

167B

変動パターン	左最終 停止図柄	左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似連チャンス目)
	GC1	GC2 GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
スーパー PA3-3、PA3-6、 PA4-3、PA4-6、 PB3-3、PB4-3、 PB5-3 特殊PG1-3	1	1~157 158~183 184~173 174~179 180~189 190~199 200~205 206~211
	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 11~16 17~173 174~179 180~189 190~199 200~205 206~211
	5	1~10 11~16 17~26 27~32 33~189 190~199 200~205 206~211
	6	1~10 11~16 17~26 27~32 33~189 190~199 200~205 206~211
	7	1~10 11~16 17~26 27~32 33~42 43~48 49~205 206~211
	8	1~10 11~16 17~26 27~32 33~42 43~48 49~205 206~211

(C) 仮停止図柄決定テーブル

167C

KZ2-1、KZ2-2、 KZ2-3	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	11~16	17~208	209~213	214~223	224~229		
GC5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~207	208~213	214~223	224~229
GC6	1~10	11~16	17~26	27~32	33~207	208~213	214~223	224~229
GC7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~223	224~229
GC8	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~223	224~229

【図 61】

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

【図 62】

図柄変動制御パターンテーブル

180

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

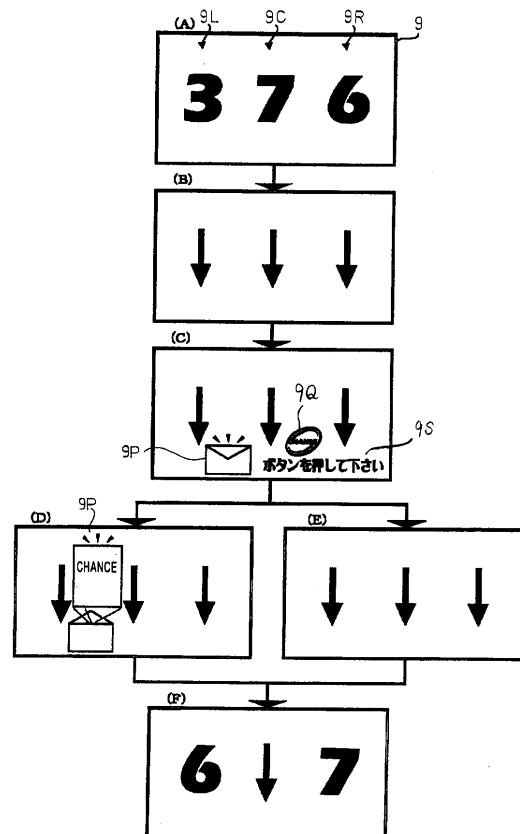
【図 63】

各種演出制御パターンテーブル

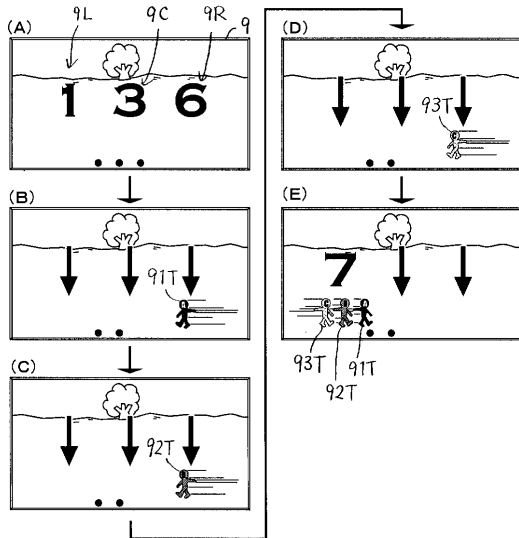
182

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

【図 64】



【図 6 5】



【図 6 6】

予告パターン種別決定テーブル			
変動パターン	予告演出なし (SR7)	CY1 ボタン予告 (SR7)	CY2 ステップアップ予告 (SR7)
非リーチはずれ変動パターン	1~175	176~185	185~190
リーチはずれ変動パターン	1~90	91~150	151~190
大当たり変動パターン	1~50	51~130	131~190

【図 6 7】

(A) 大当たり時ボタン予告選択テーブル			
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
擬似連なし	201A	201C	201F
2回	201B	201E	201F
3回	201D	201E	201F

(B) リーチはずれ時ボタン予告選択テーブル			
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
擬似連なし	201G	201I	201L
2回	201H	201I	201L
3回	201J	201K	201L

(C) 非リーチはずれ時ボタン予告選択テーブル			
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
擬似連なし	201M	201O	201O
2回	201N	201O	201O

(D) 大当たり時ステップアップ予告選択テーブル			
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
擬似連なし	202A	202C	202F
2回	202B	202C	202F
3回	202D	202E	202F

(E) リーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブル			
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
擬似連なし	202G	202I	202L
2回	202H	202I	202L
3回	202J	202K	202L

(F) 非リーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブル			
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
擬似連なし	202M	202O	202O
2回	202N	202O	202O

【図 6 8】

(A) 第1予告メッセージ決定テーブル		(D) 第4予告メッセージ決定テーブル	
予告メッセージ	SR8	予告メッセージ	SR8
...	1~600	...	1~590
CHANCE	601~770	CHANCE	501~980
REACH	771~890	REACH	981~1007
激熱	891~950	FEVER	1008, 1009
FEVER	951~965		
GOOD LUCK	966~1009		

(B) 第2予告メッセージ決定テーブル		(E) 第5予告メッセージ決定テーブル	
予告メッセージ	SR8	予告メッセージ	SR8
...	1~580	...	1~500
CHANCE	581~850	CHANCE	501~960
REACH	851~950	REACH	961~998
激熱	951~1009	FEVER	999~1009
GOOD LUCK			

(C) 第3予告メッセージ決定テーブル		(F) 第6予告メッセージ決定テーブル	
予告メッセージ	SR8	予告メッセージ	SR8
...	1~300	...	1~200
CHANCE	301~600	CHANCE	201~800
REACH	601~800	REACH	801~810
激熱	801~880	激熱	811~900
FEVER	881~900	FEVER	901~930
GOOD LUCK	901~1009	GOOD LUCK	931~1009

【図 6 9】

(A) 第7予告メッセージ決定テーブル		(F) 第12予告メッセージ決定テーブル	
予告メッセージ	SR8	予告メッセージ	SR8
...	1~650	...	1~300
CHANCE	651~870	CHANCE	301~650
REACH	871~960	REACH	651~930
激熱	961~998	激熱	931~970
FEVER	999~1009	FEVER	971~1009
GOOD LUCK		GOOD LUCK	

(B) 第8予告メッセージ決定テーブル		(G) 第13予告メッセージ決定テーブル	
予告メッセージ	SR8	予告メッセージ	SR8
...	1~590	...	1~850
CHANCE	591~950	CHANCE	851~1009
REACH	951~975	REACH	
激熱	976~1009	激熱	
FEVER		FEVER	
GOOD LUCK		GOOD LUCK	

(C) 第9予告メッセージ決定テーブル		(H) 第14予告メッセージ決定テーブル	
予告メッセージ	SR8	予告メッセージ	SR8
...	1~480	...	1~800
CHANCE	481~700	CHANCE	801~1009
REACH	701~930	REACH	
激熱	931~990	激熱	
FEVER	991~1009	FEVER	
GOOD LUCK		GOOD LUCK	

(D) 第10予告メッセージ決定テーブル		(I) 第15予告メッセージ決定テーブル	
予告メッセージ	SR8	予告メッセージ	SR8
...	1~610	...	1~750
CHANCE	611~989	CHANCE	751~1009
REACH	990~1008	REACH	
激熱	1009	激熱	
FEVER		FEVER	
GOOD LUCK		GOOD LUCK	

(E) 第11予告メッセージ決定テーブル	
予告メッセージ	SR8
...	1~550
CHANCE	551~960
REACH	961~995
激熱	996~1009
FEVER	
GOOD LUCK	

【図 70】

(A) 第1予告ステップ決定テーブル 202A

予告ステップ	SR9
なし	1~300
ステップ1	301~400
ステップ2	401~470
ステップ3	471~500

(D) 第4予告ステップ決定テーブル 202D

予告ステップ	SR9
なし	1~10
ステップ1	11~380
ステップ2	381~500
ステップ3	

(B) 第2予告ステップ決定テーブル 202B

予告ステップ	SR9
なし	1~50
ステップ1	51~400
ステップ2	401~500
ステップ3	

(E) 第5予告ステップ決定テーブル 202E

予告ステップ	SR9
なし	
ステップ1	1~10
ステップ2	11~380
ステップ3	381~500

(C) 第3予告ステップ決定テーブル 202C

予告ステップ	SR9
なし	
ステップ1	
ステップ2	0~350
ステップ3	351~500

(F) 第6予告ステップ決定テーブル 202F

予告ステップ	SR9
なし	
ステップ1	
ステップ2	1~130
ステップ3	131~500

【図 71】

(A) 第7予告ステップ決定テーブル 202G

予告ステップ	SR9
なし	1~450
ステップ1	451~500
ステップ2	
ステップ3	

(F) 第12予告ステップ決定テーブル 202L

予告ステップ	SR9
なし	
ステップ1	1~130
ステップ2	131~500
ステップ3	

(B) 第8予告ステップ決定テーブル 202H

予告ステップ	SR9
なし	1~100
ステップ1	101~400
ステップ2	401~500
ステップ3	

(G) 第13予告ステップ決定テーブル 202M

予告ステップ	SR9
なし	1~470
ステップ1	471~500
ステップ2	
ステップ3	

(C) 第9予告ステップ決定テーブル 202I

予告ステップ	SR9
なし	
ステップ1	0~350
ステップ2	351~500
ステップ3	

(H) 第14予告ステップ決定テーブル 202N

予告ステップ	SR9
なし	1~460
ステップ1	461~500
ステップ2	
ステップ3	

(D) 第10予告ステップ決定テーブル 202J

予告ステップ	SR9
なし	1~60
ステップ1	61~380
ステップ2	381~500
ステップ3	

(I) 第15予告ステップ決定テーブル 202O

予告ステップ	SR9
なし	1~400
ステップ1	401~500
ステップ2	
ステップ3	

(E) 第11予告ステップ決定テーブル 202K

予告ステップ	SR9
なし	
ステップ1	1~370
ステップ2	371~500
ステップ3	

【図 72】

(A) 大当り時ボタン予告信頼度設定テーブル

擬似連変動回数	1回目変動時 信頼度表示	2回目変動時 信頼度表示	3回目変動時 信頼度表示
擬似連なし	205A		
2回	205B	205C	
3回	205D	205E	205F

(B) はずれ時ボタン予告信頼度設定テーブル

擬似連変動回数	1回目変動時 信頼度表示	2回目変動時 信頼度表示	3回目変動時 信頼度表示
擬似連なし	205G		
2回	205H	205I	
3回	205J	205K	205L

(C) 大当り時ステップアップ予告信頼度設定テーブル

擬似連変動回数	1回目変動時 信頼度表示	2回目変動時 信頼度表示	3回目変動時 信頼度表示
擬似連なし	206A		
2回	206B	206C	
3回	206D	206E	206F

(D) はずれ時ステップアップ予告信頼度設定テーブル

擬似連変動回数	1回目変動時 信頼度表示	2回目変動時 信頼度表示	3回目変動時 信頼度表示
擬似連なし	206A		
2回	206B	206C	
3回	206D	206E	206F

【図 73】

(A) 第1色信頼度表示決定テーブル 205A

予告信頼度表示	SR10
第1色表示	1~250
第2色表示	251~290
第3色表示	291~300

(D) 第4色信頼度表示決定テーブル 205D

予告信頼度表示	SR10
第1色表示	1~120
第2色表示	121~230
第3色表示	231~300

(B) 第2色信頼度表示決定テーブル 205B

予告信頼度表示	SR10
第1色表示	1~150
第2色表示	151~250
第3色表示	251~300

(E) 第5色信頼度表示決定テーブル 205E

予告信頼度表示	SR10
第1色表示	1~90
第2色表示	91~190
第3色表示	191~300

(C) 第3色信頼度表示決定テーブル 205C

予告信頼度表示	SR10
第1色表示	1~100
第2色表示	101~180
第3色表示	181~300

(F) 第6色信頼度表示決定テーブル 205F

予告信頼度表示	SR10
第1色表示	1~70
第2色表示	71~150
第3色表示	151~300

【図 7 4】

(A) 第7色信頼度表示決定テーブル ^{205G}

予告信頼度表示	SR10
第1色表示	1~280
第2色表示	281~295
第3色表示	296~300

(D) 第10色信頼度表示決定テーブル ^{205J}

予告信頼度表示	SR10
第1色表示	1~230
第2色表示	231~280
第3色表示	281~300

(B) 第8色信頼度表示決定テーブル ^{205H}

予告信頼度表示	SR10
第1色表示	1~250
第2色表示	251~290
第3色表示	291~300

(E) 第11色信頼度表示決定テーブル ^{205K}

予告信頼度表示	SR10
第1色表示	1~210
第2色表示	211~270
第3色表示	271~300

(C) 第9色信頼度表示決定テーブル ^{205I}

予告信頼度表示	SR10
第1色表示	1~230
第2色表示	231~280
第3色表示	281~300

(F) 第12色信頼度表示決定テーブル ^{205L}

予告信頼度表示	SR10
第1色表示	1~190
第2色表示	191~260
第3色表示	261~300

【図 7 5】

(A) 第1模様信頼度表示決定テーブル ^{206A}

予告信頼度表示	SR11
第1模様表示	1~250
第2模様表示	251~290
第3模様表示	291~305

(D) 第4模様信頼度表示決定テーブル ^{206D}

予告信頼度表示	SR11
第1模様表示	1~120
第2模様表示	121~230
第3模様表示	231~305

(B) 第2模様信頼度表示決定テーブル ^{206B}

予告信頼度表示	SR11
第1模様表示	1~150
第2模様表示	151~250
第3模様表示	251~305

(E) 第5模様信頼度表示決定テーブル ^{206E}

予告信頼度表示	SR11
第1模様表示	1~90
第2模様表示	91~190
第3模様表示	191~305

(C) 第3模様信頼度表示決定テーブル ^{206C}

予告信頼度表示	SR11
第1模様表示	1~100
第2模様表示	101~180
第3模様表示	181~305

(F) 第6模様信頼度表示決定テーブル ^{206F}

予告信頼度表示	SR11
第1模様表示	1~70
第2模様表示	71~150
第3模様表示	151~305

【図 7 6】

(A) 第7模様信頼度表示決定テーブル ^{206G}

予告信頼度表示	SR11
第1模様表示	1~280
第2模様表示	281~300
第3模様表示	301~305

(D) 第10模様信頼度表示決定テーブル ^{206J}

予告信頼度表示	SR11
第1模様表示	1~230
第2模様表示	231~280
第3模様表示	281~305

(B) 第8模様信頼度表示決定テーブル ^{206H}

予告信頼度表示	SR11
第1模様表示	1~250
第2模様表示	251~290
第3模様表示	291~305

(E) 第11模様信頼度表示決定テーブル ^{206K}

予告信頼度表示	SR11
第1模様表示	1~210
第2模様表示	211~270
第3模様表示	271~305

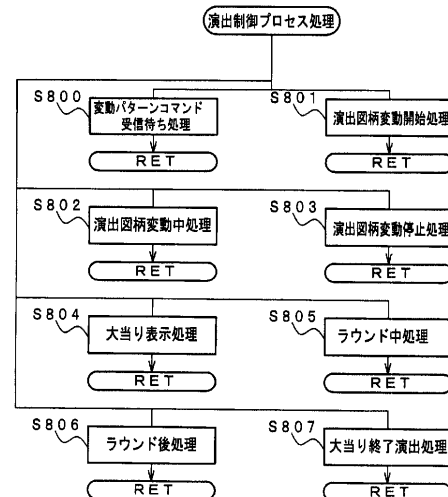
(C) 第9模様信頼度表示決定テーブル ^{206I}

予告信頼度表示	SR11
第1模様表示	1~230
第2模様表示	231~280
第3模様表示	281~305

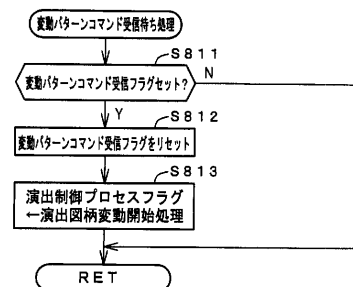
(F) 第12模様信頼度表示決定テーブル ^{206L}

予告信頼度表示	SR11
第1模様表示	1~190
第2模様表示	191~261
第3模様表示	261~305

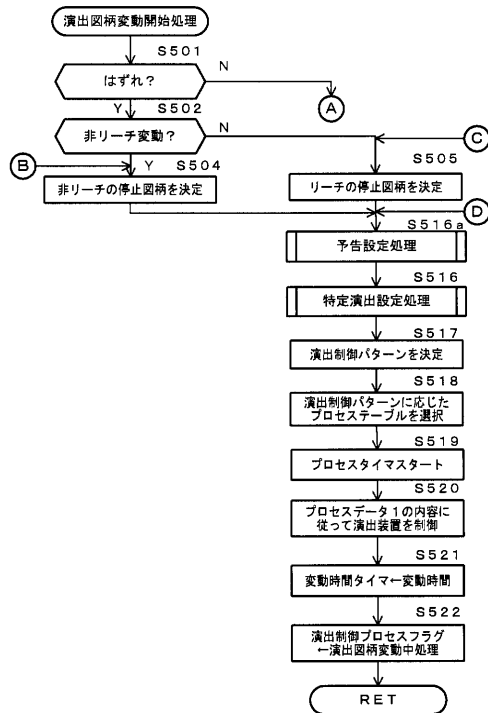
【図 7 7】



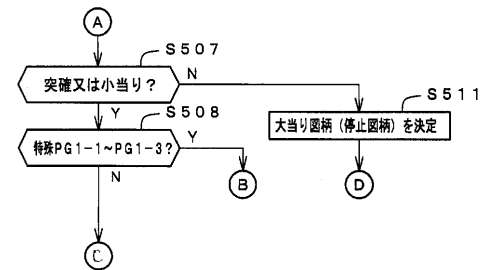
【図 7 8】



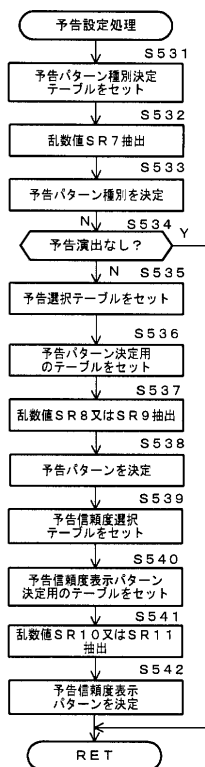
【图 7 9】



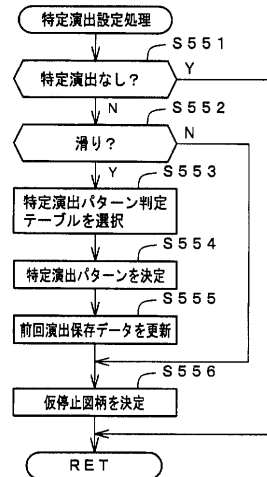
【図 80】



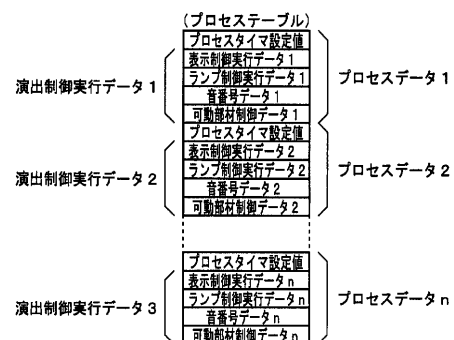
【図 8 1】



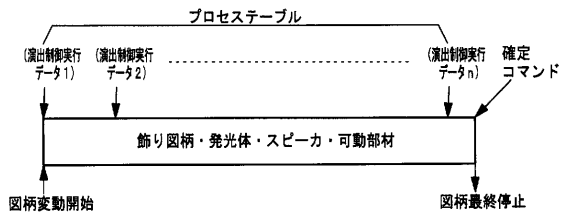
【图 8 2】



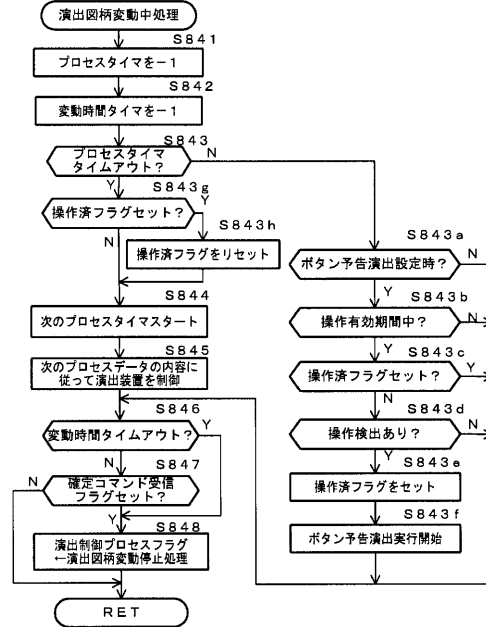
【図 8 3】



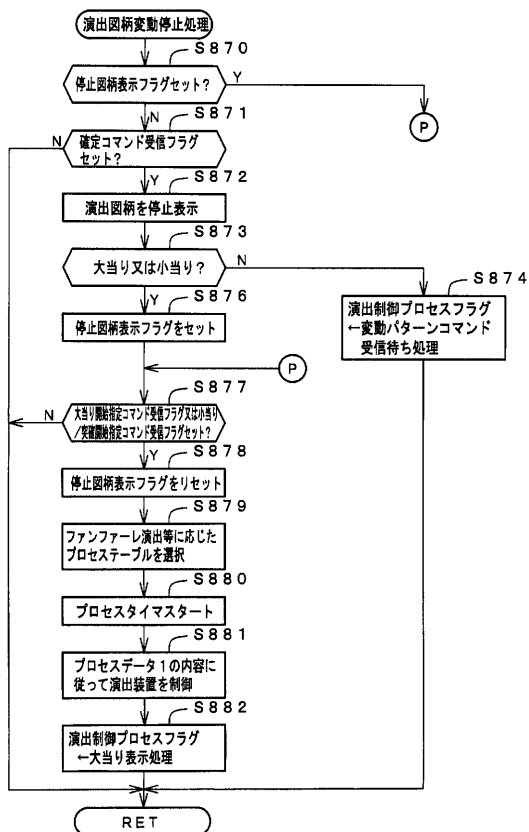
【図 8 4】



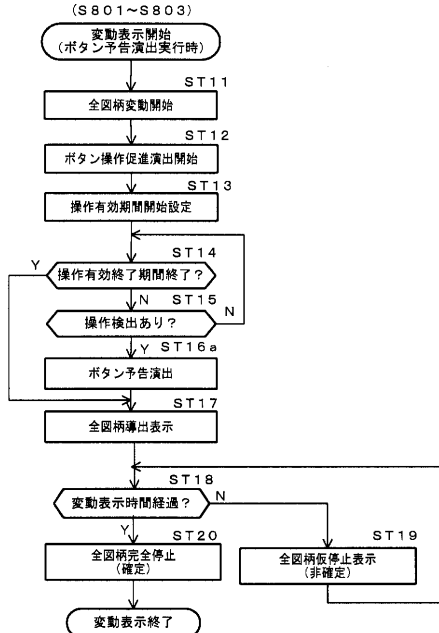
【図 8 5】



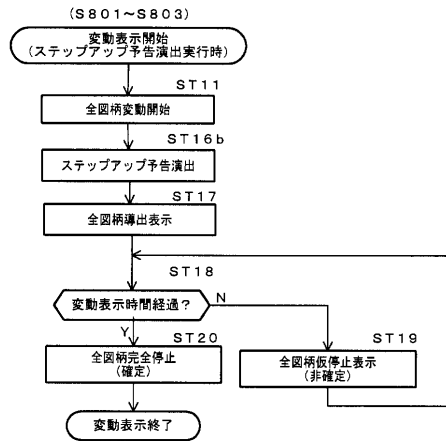
【図 8 6】



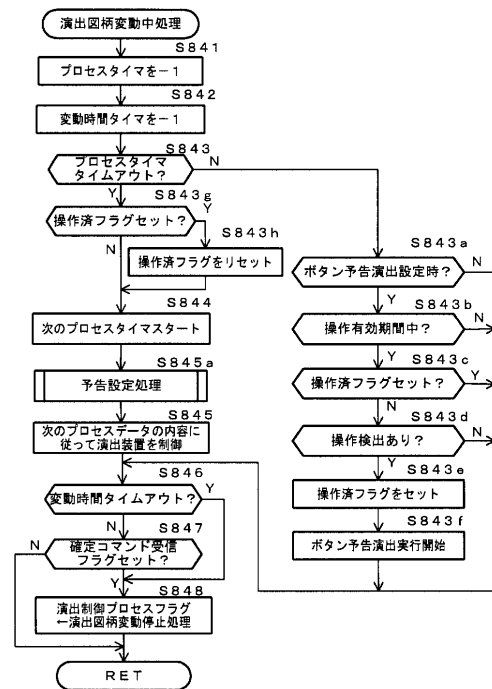
【図 8 7】



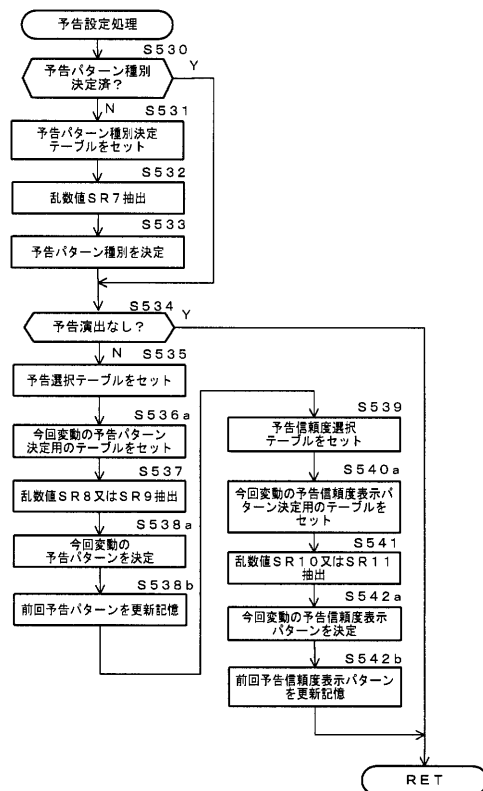
【図 88】



【图 8 9】



【図 9 0】



【图 9 1】

- (A) 大当たり時ボタン予告選択テーブル

擬似連変動回数	1～3回目変動時予告
擬似連なし	203A
2回	203B
3回	203C

- (B) リーチはずれ時ボタン予告選択テーブル

擬似連変動回数	1～3回目変動時予告
擬似連なし	203D
2回	203E
3回	203F

- (C) 非リーチはずれ時ボタン予告選択テーブル

擬似連変動回数	1～2回目変動時予告
擬似連なし	203G
2回	203H

- (D) 大当たり時ステップアップ予告選択テーブル

擬似連変動回数	1～3回目変動時予告
擬似連なし	204A
2回	204B
3回	204C

- (E) リーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブル

擬似連変動回数	1～3回目変動時予告
擬似連なし	204D
2回	204E
3回	204F

- (F) 非リーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブル

擬似連変動回数	1~2回目変動時予告
擬似連なし	204G
2回	204H

【図 9 2】

(A) 第1予告メッセージ一括決定テーブル 203A

設定パターン番号	1回目 予告メッセージ	SR8
1-1	...	1~500
1-2	CHANCE	501~920
1-3	FEVER	921~1009

(B) 第2予告メッセージ一括決定テーブル

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
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予告メッセージ一括決定テーブル

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
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

【図 9 3】

(A) 第4予告メッセージ一括決定テーブル 203D

設定パターン番号	1回目 予告メッセージ	SR8
4-1	...	1~800
4-2	CHANCE	801~1009

(B) 第5予告メッセージ一括決定テーブル

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
5-1	...	...	1~600
5-2	...	CHANCE	601~900
5-3	CHANCE	CHANCE	901~1009

(C) 第6予告メッセージ一括決定テーブル

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
6-1	...	...	...	1~400
6-2	...	...	CHANCE	401~650
6-3	...	CHANCE	CHANCE	651~870
6-4	CHANCE	CHANCE	CHANCE	871~1009

(D) 第7予告メッセージ一括決定テーブル 203G

設定パターン番号	1回目 予告メッセージ	SR8
7-1	...	1~950
7-2	CHANCE	951~1009

(E) 第8予告メッセージ一括決定テーブル 203H

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
8-1	...	...	1~800
9-2	...	CHANCE	801~970
9-3	CHANCE	CHANCE	971~1009

【図 9 4】

(A) 第1予告ステップ一括決定テーブル 204A

設定パターン番号	1回目 予告ステップ	SR9
9-1	なし	1~350
9-2	ステップ1	351~450
9-3	ステップ2	451~500

(B) 第2予告ステップ一括決定テーブル

設定パターン番号	1回目 予告ステップ	2回目 予告ステップ	SR9
10-1	なし	ステップ2	1~30
10-2	なし	ステップ3	31~130
10-3	ステップ1	ステップ2	131~180
10-4	ステップ1	ステップ3	181~300
10-5	ステップ2	ステップ2	301~350
10-6	ステップ2	ステップ3	351~500

(C) 第3予告ステップ一括決定テーブル

設定パターン番号	1回目 予告ステップ	2回目 予告ステップ	3回目 予告ステップ	SR9
11-1	なし	ステップ1	ステップ2	1~10
11-2	なし	ステップ1	ステップ3	11~70
11-3	ステップ1	ステップ1	ステップ2	71~100
11-4	ステップ1	ステップ1	ステップ3	101~170
11-5	ステップ1	ステップ2	ステップ2	171~200
11-6	ステップ1	ステップ2	ステップ3	201~280
11-7	ステップ2	ステップ2	ステップ2	281~310
11-8	ステップ2	ステップ2	ステップ3	311~400
11-9	ステップ2	ステップ3	ステップ3	401~500

【図 9 5】

(A) 第4予告ステップ一括決定テーブル 204D

設定パターン番号	1回目 予告ステップ	SR9
12-1	なし	1~470
12-2	ステップ1	471~500

(B) 第5予告ステップ一括決定テーブル

設定パターン番号	1回目 予告ステップ	2回目 予告ステップ	SR9
13-1	なし	ステップ1	1~250
13-2	なし	ステップ2	251~300
13-3	ステップ1	ステップ1	301~400
13-4	ステップ1	ステップ2	401~440
13-5	ステップ2	ステップ2	441~500

(C) 第6予告ステップ一括決定テーブル

設定パターン番号	1回目 予告ステップ	2回目 予告ステップ	3回目 予告ステップ	SR9
14-1	なし	ステップ1	ステップ1	1~200
14-2	なし	ステップ1	ステップ2	201~231
14-3	なし	ステップ2	ステップ2	231~300
14-4	ステップ1	ステップ1	ステップ1	301~370
14-5	ステップ1	ステップ1	ステップ2	371~400
14-6	ステップ1	ステップ2	ステップ2	401~450
14-7	ステップ2	ステップ2	ステップ2	451~500

(D) 第7予告ステップ一括決定テーブル

設定パターン番号	1回目 予告ステップ	SR9
15-1	なし	1~490
15-2	ステップ1	491~500

(E) 第8予告ステップ一括決定テーブル

設定パターン番号	1回目 予告ステップ	2回目 予告ステップ	SR9
16-1	なし	ステップ1	1~400
16-2	ステップ1	ステップ1	401~500

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平10-033771 (JP, A)
特開2003-340042 (JP, A)
特開2005-323639 (JP, A)
特開2006-296867 (JP, A)
特開2002-355414 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02