(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6756631号
(P6756631)
(45)発行日　令和2年9月16日(2020.9.16)　(24)登録日　令和2年8月31日(2020.8.31)

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

請求項の数 1　(全 209 頁)

(21)出願番号　特願2017-8691(P2017-8691)
(22)出願日　平成29年1月20日(2017.1.20)
(62)分割の表示　特願2015-180956(P2015-180956)の分割
原出願日　平成27年9月14日(2015.9.14)
(65)公開番号　特開2017-64533(P2017-64533A)
(43)公開日　平成29年4月6日(2017.4.6)
審査請求日　平成30年6月18日(2018.6.18)

前置審査

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110000383
特許業務法人　エビス国際特許事務所
(72)発明者　渡辺　直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

審査官　中野　直行

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】
判定条件の成立に基づき遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を実行する遊技機において、
変動パターンに応じて、表示手段において複数の識別図柄を変動表示させた後、停止表示させる変動演出を行う演出制御手段を備え、
前記変動パターンは、
第１変動パターンと、当該第１変動パターンよりも実行時間が長い第２変動パターンと、を含み、
前記変動演出中に実行される演出には、前記特別遊技の実行の確定を報知する演出である確定演出が含まれ、
前記演出制御手段は、
複数の演出モードの何れかを設定し、
前記演出モードの種類によって、前記識別図柄の表示態様を異ならせ、
所定の演出モードにおいて、前記変動演出中に所定のリーチ演出となると、当該所定のリーチ演出となる前の前記識別図柄の表示態様よりも装飾性の低い前記識別図柄の表示態様に変更し、
前記第１変動パターンおよび前記第２変動パターンにおいて前記確定演出を実行可能であって、前記第１変動パターンよりも前記第２変動パターンの方が前記確定演出を実行し易く、

前記確定演出は、
第１確定演出と、当該第１確定演出とは異なる第２確定演出と、を含み、
前記第１確定演出の実行時間よりも前記第２確定演出の実行時間の方が長く、
前記第２変動パターンの前記変動演出を対象として前記第１確定演出及び前記第２確定演出を実行する場合、
前記第１確定演出と前記第２確定演出とは、互いに異なるタイミングで実行を開始し、
前記第１確定演出と前記第２確定演出とは、前記識別図柄が停止表示されるまでに実行を終了する、
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、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機では、始動条件が成立したことを契機として、特別図柄表示装置において、特別図柄の変動表示を行い、特別図柄の変動表示の表示結果が特別表示結果（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態（以下、大当り遊技）を発生するようになっている。また、特別図柄の変動表示に連動させて、画像表示装置において、装飾図柄の可変表示を行っている（例えば、特許文献１参照）。
【０００３】
また、特許文献１に記載の遊技機は、特別図柄の変動表示の表示結果が特別表示結果となった場合に、特別表示結果の種類を含む当たり履歴情報を記憶し、記憶されている当たり履歴情報を画像表示装置において、表示させている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１１－１８９０８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、特許文献１に記載の遊技機では、遊技の興趣が乏しいという問題があった。
【０００６】
本発明の目的は、上記の背景を鑑みて、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明の遊技機は、判定条件の成立に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの特別遊技判定を実行する遊技機において、変動パターンに応じて、表示手段において複数の識別図柄を変動表示させた後、停止表示させる変動演出を行う演出制御手段（演出制御基板１０２）を備え、前記変動パターンは、第１変動パターン（例えば、図９のスーパーリーチ（キャラリーチ）を行う変動パターン）と、当該第１変動パターンよりも実行時間が長い第２変動パターン（例えば、図９のスペシャルリーチ（ＶＳ）リーチを行う変動パターン）と、を含み、前記変動演出中に実行される演出には、前記特別遊技の実行の確定を報知する演出である確定演出が含まれ、前記演出制御手段は、複数の演出モードの何れかを設定し、前記演出モードの種類によって、前記識別図柄の表示態様を異ならせ、所定の演出モードにおいて、前記変動演出中に所定のリーチ演出となると、当該所定のリーチ演出となる前の前記識別図柄の表示態様よりも装飾性の低い前記識別図柄の表示態様に変更し（図１０８）、前記第１変動パターンおよび前記第２変動パターンに

おいて前記確定演出を実行可能であって、前記第１変動パターンよりも前記第２変動パターンの方が前記確定演出を実行し易く（図４７～図５８、図８１～図８５）、前記確定演出は、第１確定演出（図８１～図８５のテロップ予告パターン判定テーブルのテロップ予告パターン８）と、当該第１確定演出とは異なる第２確定演出（図４７～図５８の最終態様決定テーブルの（保留画像の）特別態様５）と、を含み、前記第１確定演出の実行時間よりも前記第２確定演出の実行時間の方が長く（図１０２、図１０３）、前記第２変動パターンの前記変動演出を対象として前記第１確定演出及び前記第２確定演出を実行する場合、前記第１確定演出と前記第２確定演出とは、互いに異なるタイミングで実行を開始し（図５２～図５３、図９９～図１０１）、前記第１確定演出と前記第２確定演出とは、前記識別図柄が停止表示されるまでに実行を終了する（図８８～図１０６）、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明の遊技機によれば、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】遊技機の正面図である。

【図２】遊技機の部分斜視図である。

【図３】制御手段のブロック図である。

【図４】（ａ）は第１特別図柄用の大当たり決定テーブルを表す図であり、（ｂ）は第２特別図柄用の大当たり決定テーブルを表す図である。

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

【図６】（ａ）は大当たり遊技制御テーブルを表す図であり、（ｂ）は第１大当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図であり、（ｃ）は第２大当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図であり、（ｄ）は第３大当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図である。

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

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

【図９】低確率遊技状態且つ非時短遊技状態における特別図柄変動パターン決定テーブルを表す図である。

【図１０】高確率遊技状態且つ時短遊技状態における変動１～３０回目での特別図柄変動パターン決定テーブルを表す図である。

【図１１】高確率遊技状態且つ時短遊技状態における変動３１～７４回目での特別図柄変動パターン決定テーブルを表す図である。

【図１２】高確率遊技状態且つ時短遊技状態における変動７５～８４回目での特別図柄変動パターン決定テーブルを表す図である。

【図１３】（ａ）は普通図柄用の当たり決定テーブルを表す図、（ｂ）は普通図柄決定テーブルを表す図、（ｃ）は普図変動パターン決定テーブル、（ｄ）は補助遊技参照データ決定テーブルを表す図、（ｅ）は補助遊技制御テーブルを表す図、（ｆ）は第２始動口開閉制御テーブルを表す図である。

【図１４】（ａ）はメインＲＡＭ１０１ｃの特別図柄保留記憶領域の構成を表す図、（ｂ）は特別図柄保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図、（ｃ）はメインＲＡＭ１０１ｃの普通図柄保留記憶領域の構成を表す図、（ｄ）は普通図柄保留記憶領域の各記憶部の構成

を表す図である。
【図１５】主制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１６】主制御基板におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１７】主制御基板における入力制御処理を示すフローチャートである。
【図１８】主制御基板における第１始動口検出信号入力処理を示すフローチャートである。
【図１９】主制御基板における第２始動口検出信号入力処理を示すフローチャートである。
【図２０】主制御基板における入賞ゲート検出信号入力処理を示すフローチャートである。
【図２１】主制御基板における特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図２２】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。
【図２３】主制御基板における大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２４】主制御基板における特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図２５】主制御基板における特図変動パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図２６】主制御基板における特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２７】主制御基板における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２８】主制御基板における大当たり遊技処理を示すフローチャートである。
【図２９】主制御基板における小当たり遊技処理を示すフローチャートである。
【図３０】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。
【図３１】演出制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３２】演出制御基板におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３３】演出制御基板におけるコマンド解析処理の途中までを示すフローチャートである。
【図３４】図３３のコマンド解析処理の続きを示すフローチャートである。
【図３５】演出制御基板における先読み演出判定処理を示すフローチャートである。
【図３６】演出制御基板における変動演出パターン決定処理の途中までを示すフローチャートである。
【図３７】図３６の変動演出パターン決定処理の続きを示すフローチャートである。
【図３８】演出制御基板における特定演出種別決定処理を示すフローチャートである。
【図３９】演出制御基板におけるテロップ予告演出判定処理を示すフローチャートである。
【図４０】演出制御基板における移行先演出モード設定処理を示すフローチャートである。
【図４１】演出制御基板における特別遊技演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図４２】演出制御基板におけるエンディング演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図４３】演出制御基板における演出入力制御処理を示すフローチャートである。
【図４４】メニュー画面の例を示す図である。
【図４５】演出制御基板における演出モード設定処理を示すフローチャートである。
【図４６】移行先演出モード設定テーブルを示す図である。
【図４７】最終態様決定テーブル１（演出モードＡ）を示す図である。
【図４８】最終態様決定テーブル２（演出モードＢ，Ｅ）を示す図である。
【図４９】最終態様決定テーブル３（演出モードＣ）を示す図である。
【図５０】最終態様決定テーブル４（演出モードＤ）を示す図である。
【図５１】最終態様決定テーブル５（演出モードＦ）を示す図である。
【図５２】保留移行パターン決定テーブル（第１始動口）を示す図である。
【図５３】保留移行パターン決定テーブル（第２始動口）を示す図である。
【図５４】変動演出パターン決定テーブル１（演出モードＡ）を示す図である。

【図５５】変動演出パターン決定テーブル２（演出モードＢ１）を示す図である。
【図５６】変動演出パターン決定テーブル３（演出モードＣ１）を示す図である。
【図５７】変動演出パターン決定テーブル４（演出モードＤ１）を示す図である。
【図５８】変動演出パターン決定テーブル５（演出モードＥ１）を示す図である。
【図５９】変動演出パターン決定テーブル６（演出モードＢ２）を示す図である。
【図６０】変動演出パターン決定テーブル７（演出モードＣ２）を示す図である。
【図６１】変動演出パターン決定テーブル８（演出モードＤ２）を示す図である。
【図６２】変動演出パターン決定テーブル９（演出モードＥ２）を示す図である。
【図６３】変動演出パターン決定テーブル１０（演出モードＦ）を示す図である。
【図６４】演出モードＡの変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。
【図６５】演出モードＡの変動演出において実行可能な各特殊演出の種別毎の設定内容を記憶する特殊演出情報テーブルを示す図である。
【図６６】演出モードＢ１の変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。
【図６７】演出モードＢ１の変動演出において実行可能な各特殊演出の種別毎の設定内容を記憶する特殊演出情報テーブルを示す図である。
【図６８】演出モードＢ２の変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。
【図６９】演出モードＢ２の変動演出において実行可能な各特殊演出の種別毎の設定内容を記憶する特殊演出情報テーブルを示す図である。
【図７０】演出モードＦの変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。
【図７１】演出モードＦの変動演出において実行可能な各特殊演出の種別毎の設定内容を記憶する特殊演出情報テーブルを示す図である。
【図７２】低確率遊技状態且つ非時短遊技状態用の特定演出判定テーブルを示す図である。
【図７３】高確率遊技状態且つ時短遊技状態用の特定演出判定テーブルを示す図である。
【図７４】ハズレ用の特定演出振動速度決定テーブルを示す図である。
【図７５】大当たり、小当たり用の特定演出振動速度決定テーブルを示す図である。
【図７６】ハズレ用の特定演出音声出力決定テーブルを示す図である。
【図７７】大当たり、小当たり用の特定演出音声出力決定テーブルを示す図である。
【図７８】ハズレ用の特定演出画像出力決定テーブルを示す図である。
【図７９】大当たり、小当たり用の特定演出画像出力決定テーブルを示す図である。
【図８０】特定演出の大当たり期待度の度合いを示す図である。
【図８１】テロップ予告パターン判定テーブル１（演出モードＢ）
【図８２】テロップ予告パターン判定テーブル２（演出モードＣ）
【図８３】テロップ予告パターン判定テーブル３（演出モードＤ）
【図８４】テロップ予告パターン判定テーブル４（演出モードＥ）
【図８５】テロップ予告パターン判定テーブル５（演出モードＦ）
【図８６】（ａ）～（ｆ）は各演出モードにおける特別遊技演出パターン決定テーブルを表す図、（ｇ）は全てのＶＳリーチを記憶している場合の特別遊技演出パターン決定テーブルを表す図である。
【図８７】（ａ）～（ｆ）は各演出モードにおけるエンディング演出パターン決定テーブルを表す図、（ｇ）は全てのＶＳリーチを記憶している場合のエンディング演出パターン決定テーブルを表す図である。
【図８８】演出モードＡにおける変動演出のタイムチャート図である。
【図８９】演出モードＡにおける演出画像の一例を示す図である。
【図９０】演出モードＡにおける演出画像の一例を示す図である。
【図９１】演出モードＡにおける演出画像の一例を示す図である。

【図９２】演出モードＡにおける演出画像の一例を示す図である。
【図９３】演出モードＡにおける演出画像の一例を示す図である。
【図９４】演出モードＡにおける演出画像の一例を示す図である。
【図９５】演出モードＡにおける演出画像の一例を示す図である。
【図９６】演出モードＡにおける演出画像の一例を示す図である。
【図９７】演出モードＡにおける演出画像の一例を示す図である。
【図９８】演出モードＡにおける演出画像の一例を示す図である。
【図９９】（ａ）は演出モードＢ１における変動演出のタイムチャート図、（ｂ）は演出モードＣ１における変動演出のタイムチャート図である。
【図１００】（ａ）は演出モードＤ１における変動演出のタイムチャート図、（ｂ）は演出モードＥ１における変動演出のタイムチャート図である。
【図１０１】演出モードＦにおける変動演出のタイムチャート図である。
【図１０２】演出モードＢ１における演出画像の一例を示す図である。
【図１０３】演出モードＢ１における演出画像の一例を示す図である。
【図１０４】演出モードＦにおける演出画像の一例を示す図である。
【図１０５】演出モードＦにおける演出画像の一例を示す図である。
【図１０６】演出モードＦにおける演出画像の一例を示す図である。
【図１０７】（ａ）は、通常の演出ボタンの状態を模式的に説明するための図であり、（ｂ）は特定演出時の演出ボタンの状態を模式的に説明するための図であり、（ｃ）は特定演出時の、画像出力と音声出力が行われた状態を模式的に説明するための図である。
【図１０８】変動演出中の様子を表す図である。
【図１０９】演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＢを選択した場合の演出例を示す図である。
【図１１０】演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＣを選択した場合の演出例を示す図である。
【図１１１】演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＤを選択した場合の演出例を示す図である。
【図１１２】演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＥを選択した場合の演出例を示す図である。
【図１１３】演出モードＢにおいて第２大当たりに当選した場合の演出例を示す図である。
【図１１４】演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチを全て記憶しているときに第１大当たりに当選した演出例を示す図である。
【図１１５】演出制御基板における演出モード設定処理の第２実施形態を示すフローチャートである。
【図１１６】（ａ）～（ｆ）は各演出モードにおけるエンディング演出パターン決定テーブルの第２実施形態を表す図、（ｇ）は全てのＶＳリーチを記憶している場合のエンディング演出パターン決定テーブルの第２実施形態を表す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、本発明の第１実施形態（「本実施の形態」ともいう。）について図面を参照しながら具体的に説明する。
図１に示すように、遊技機Ｙは、遊技盤取付枠Ｙ１と、遊技盤取付枠Ｙ１に対して回動可能に支持されるガラス扉Ｙ２、遊技球が流下する遊技領域２Ａが形成されている遊技盤２とを有する。
【００１１】
遊技盤取付枠Ｙ１は、遊技店の島設備に固定される外枠（図示なし）に回動可能に支持され、脱着可能に取り付けられている。
【００１２】
ガラス扉Ｙ２は、水平方向の一端側においてヒンジ機構部Ｈを介して遊技盤取付枠Ｙ１

に脱着自在に連結されており、ヒンジ機構部Ｈを支点として回動可能に支持されている。よって、ガラス扉Ｙ２を、ヒンジ機構部Ｈを支点として扉のように回動することによって、遊技領域２Ａおよび遊技盤取付枠Ｙ１の前面部分を開閉することができる。ガラス扉Ｙ２は、遊技盤２を閉鎖した状態で、遊技領域２Ａを視認可能に覆っている。

【００１３】

また、ガラス扉Ｙ２の他端側には、ガラス扉Ｙ２を遊技盤取付枠Ｙ１に固定するロック機構Ｒが設けられている。ロック機構Ｒによる固定は、専用の鍵によって解除することが可能とされている。

【００１４】

ガラス扉Ｙ２には、複数の遊技球を貯留する受け皿５０と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置３とが設けられている。発射操作装置３は遊技球を遊技領域２Ａに向けて発射可能な遊技球発射装置（図示なし）に接続されている。なお、遊技球発射装置は、遊技盤取付枠Ｙ１の前面に設けられている。受け皿５０に貯留されている遊技球が遊技球発射装置に供給される。

【００１５】

発射操作装置３は、ガラス扉Ｙ２に固定されている基体３１、基体３１に回動可能に設けられている発射ハンドル３２を有する。遊技球発射装置は、発射ハンドル３２の回動角度に応じた強さ（以下、「遊技球発射強度」という）で、遊技球を発射する。

【００１６】

遊技盤２の遊技領域２Ａには、枠状の飾り枠２９Ａと、湾曲形状を呈した内側レール部材２９Ｂと、外側レール部材２９Ｃと、後述する大入賞口８の直下に配置され、遊技球を第２始動口７に誘導可能な誘導経路が上面に形成された誘導部材２９Ｄとが設けられている。

【００１７】

飾り枠２９Ａは、遊技盤２の略中央部に嵌め込まれている。飾り枠２９Ａの内側には、液晶ディスプレイからなる画像表示装置１３が嵌め込まれている。また、飾り枠２９Ａの内側端部には、第１演出用役物装置１６０１、第２演出用役物装置１６０２、第３演出用役物装置１６０３が設けられている。

【００１８】

内側レール部材２９Ｂが飾り枠２９Ａの外側に配置され、外側レール部材２９Ｃが内側レール部材２９Ｂの外側に配置されている。所定の遊技球発射強度で発射された遊技球は、内側レール部材２９Ｂと外側レール部材２９Ｃとの間を上昇して遊技領域２Ａに進入する。なお、遊技領域２Ａには、複数の釘や風車が設けられている。遊技領域２Ａに進入した遊技球は、複数の釘や風車によって様々な方向に流下し得る。

【００１９】

遊技領域２Ａには、複数（本実施の形態では４つ）の一般入賞口１１が設けられている。各一般入賞口１１には、一般入賞口検出センサ１１ａが設けられており、この一般入賞口検出センサ１１ａが遊技球を検出すると、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２０】

また、遊技領域２Ａにおける飾り枠２９Ａの左側に、遊技球の通過が可能な第１入賞ゲート９が設けられている。また、遊技領域２Ａにおける飾り枠２９Ａの右斜下側に、遊技球の通過が可能な第２入賞ゲート１０が設けられている。入賞ゲート９、１０には、遊技球を検出する入賞ゲート検出センサ９ａ、１０ａが設けられている。入賞ゲート検出センサ９ａ、１０ａが遊技球を検出することを条件に、普通図柄抽選が行われる。普通図柄抽選については後述する。

【００２１】

遊技領域２Ａの下部で、画像表示装置１３の下方に、不変であり、且つ、常時入球可能である第１始動口６が設けられている。第１始動口６には、遊技球を検出する第１始動口検出センサ６ａが設けられている。第１始動口検出センサ６ａが遊技球を検出することを

条件に、第１特別図柄抽選が行われる。第１特別図柄抽選については後述する。また、第１始動口検出センサ６ａが遊技球を検出すると、所定個数（例えば、３個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２２】

第１始動口６の直下に、可変の第２始動口７が設けられている。第２始動口７は、第２始動口制御装置７０によって入賞不可能な基本態様（閉態様）又は入賞可能な特別態様（開態様）のいずれかに制御される。第２始動口７にも、遊技球を検出する第２始動口検出センサ７ａが設けられている。第２始動口検出センサ７ａが遊技球を検出することを条件に、第２特別図柄抽選が行われる。第２特別図柄抽選については後述する。また、第２始動口検出センサ７ａが遊技球を検出すると、所定個数（例えば、３個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２３】

第２始動口制御装置７０は、回動可能な普通可動片７０Ａ及び普通可動片７０Ａを回動させる駆動部としての第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂを具備している。

【００２４】

普通可動片７０Ａは、矩形状の扉部材で構成されており、通常は（所定条件が成立する以外は）、表面が遊技領域２Ａと面一になる状態で停止し、第２始動口７を閉鎖している。この普通可動片７０Ａによる第２始動口７の閉鎖が、第２始動口７の基本態様を構成する。

【００２５】

一方、所定条件が成立すると、普通可動片７０Ａが下端部に形成された回転軸を中心に前方側に回動して第２始動口７を開放する。第２始動口７が入球可能な特別態様に制御される。この普通可動片７０Ａによる第２始動口７の開放が第２始動口７の特別態様を構成する。普通可動片７０Ａは、第２始動口７を開放するとき、遊技領域２Ａから突出した状態になり、流下する遊技球を受けて第２始動口７へ誘導することが可能となる。

【００２６】

なお、第２始動口制御装置７０についての所定条件とは、上述した普通図柄抽選において、当たり普通図柄に決定されることである。

【００２７】

第２入賞ゲート１０の下流側に、可変の大入賞口８が設けられている。大入賞口８は、大入賞口制御装置８０によって入賞不可能な基本態様又は入賞可能な特別態様のいずれかに制御される。大入賞口８には、遊技球を検出する大入賞口検出センサ８ａが設けられている。大入賞口検出センサ８ａが遊技球を検出すると、所定個数（例えば、１５個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２８】

大入賞口制御装置８０は、回動可能な特別可動片８０Ａ及び特別可動片８０Ａを回動させる駆動部としての大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂを具備している。

【００２９】

特別可動片８０Ａは、矩形状の扉部材で構成されており、通常は（所定条件が成立する以外は）、表面が遊技領域２Ａと面一になる状態で停止し、大入賞口８を閉鎖している。この特別可動片８０Ａによる大入賞口８の閉鎖が、大入賞口８の基本態様を構成する。

【００３０】

一方、所定条件が成立すると、特別可動片８０Ａが下端部に形成された回転軸を中心に前方側に回動して大入賞口８を開放する。大入賞口８が入球可能な特別態様に制御される。この特別可動片８０Ａによる大入賞口８の開放が大入賞口８の特別態様を構成する。特別可動片８０Ａは、大入賞口８を開放するとき、遊技領域２Ａから突出した状態になり、流下する遊技球を受けて大入賞口８へ誘導することが可能となる。

【００３１】

なお、大入賞口制御装置８０についての所定条件とは、上述した第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選（以下、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とをまとめて「特別図柄

抽選」と総称する）において、大当たり特別図柄又は小当たり特別図柄に決定されることである。

【００３２】

遊技盤２の表面であって遊技領域２Ａの下方には、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１並びに普通図柄表示装置２２からなる図柄表示装置、第１特別図柄保留表示装置２３、第２特別図柄保留表示装置２４並びに普通図柄保留表示装置２５からなる保留表示装置、ラウンド数表示装置２６、及び、右打ち表示装置２７が設けられている。

【００３３】

第１特別図柄表示装置２０は、第１始動口６に遊技球が入球することを条件に行われる第１特別図柄抽選の結果を表示する可変表示装置、第２特別図柄表示装置２１は、第２始動口７に遊技球が入球することを条件に行われる第２特別図柄抽選の結果を表示する可変表示装置である。

【００３４】

第１特別図柄抽選とは、遊技球が第１始動口６に入球したときに大当たり判定用乱数値を取得し、取得した大当たり判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるか否かを判定することをいう。第２特別図柄抽選とは、遊技球が第２始動口７に入球したときに大当たり判定用乱数値を取得し、取得した大当たり判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるか否かを判定することをいう。

【００３５】

第１特別図柄抽選が行われると、第１特別図柄表示装置２０において、当該抽選結果に基づいて、特別図柄の変動表示が行われ、当該第１特別図柄抽選の結果を表す第１特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。第２特別図柄抽選と第２特別図柄表示装置２１についても同様にある。

【００３６】

例えば、第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１はそれぞれ複数のＬＥＤを具備している。各特別図柄の変動表示において、例えば、対応する第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１の所定のＬＥＤが所定の間隔で点滅する。そして、特別図柄の停止表示においては、各特別図柄抽選の結果を表す特定のＬＥＤが点灯する。

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

ところで、特別図柄の変動表示中や大入賞口制御装置８０が作動する特別遊技中に、始動口６、７に遊技球が入球しても、即座に特別図柄の変動表示が行われて特別図柄抽選の結果が報知される訳ではない。すなわち、一定条件下で特別図柄の変動表示が保留される

ことがある。本実施の形態では、一定条件として、特別図柄の変動表示を保留できる個数に上限値が設けられている。本実施の形態では、その上限値は各始動口６、７に対して「４」に設定されている。すなわち、各始動口６、７に対して特別図柄の変動表示を実行する権利を４個まで保留することができる。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

ラウンド数表示装置２６は、複数のＬＥＤによって構成され、大当たり状態（特別遊技状態）が発生した場合のラウンド数を表示するためのものであり、大当たり遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様でＬＥＤの点灯を開始し、大当たり遊技中はＬＥＤの点灯を継続し、大当たり遊技の終了時にＬＥＤを消灯する。例えば、ラウンド数が４回の大当たり遊技であれば、左から６番目のＬＥＤのみが点灯し、ラウンド数が１６回の大当たり遊技であれば、左から４番目のＬＥＤが点灯する。

【００４４】

右打ち表示装置２７は、１つのＬＥＤで構成され、大当たり状態（特別遊技状態）中、及び、時短遊技状態中において遊技領域２Ａの右側領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促す表示（右打ち表示）をするためのものであり、大当たり状態（特別遊技状態）中、及び、時短遊技状態中にＬＥＤが点灯する。

なお、右打ち表示装置２７は、何れの種類の大当たりの場合であっても、大当たり遊技におけるオープニング演出の開始時にＬＥＤの点灯を開始し、大当たり遊技中はＬＥＤの点灯を継続し、大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態が終了するとＬＥＤを消灯する。また、その時短遊技状態中に大当たりに当選した場合は、ＬＥＤの点灯を継続する。また、大当たり遊技後に時短遊技状態に移行しない場合であれば、大当たり遊技の終了時にＬＥＤを消灯する。すなわち、右打ち表示装置２７のＬＥＤの点灯が１度開始すると、右打ちをするべき遊技状態（特別遊技状態、時短遊技状態）が終了するまでＬＥＤの点灯を継続することになる。

【００４５】

また、遊技機Ｙには、様々な演出を実行する演出装置が設けられている。本実施の形態では、演出装置は、画像表示装置１３、音声出力装置１４、演出用照明装置１５、及び、第１演出用役物装置１６０１、第２演出用役物装置１６０２、第３演出用役物装置１６０３で構成されている。画像表示装置１３と、第１演出用役物装置１６０１、第２演出用役物装置１６０２、第３演出用役物装置１６０３とが遊技盤２に設けられ、音声出力装置１４と演出用照明装置１５とがガラス扉Ｙ２に設けられている。

【００４６】

画像表示装置１３は、様々な静止画や動画を表示することで画像による演出を行う。なお、本実施の形態においては、画像表示装置１３として液晶ディスプレイが用いられているが、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ等他の方式の表示装置を用いることもできる。

【００４７】

第１演出用役物装置１６０１は、可動部材として、第１装飾部材１６Ａを具備する。ま

た、第２演出用役物装置１６０２は、可動部材として、第２装飾部材１６Ｂを具備する。また、第３演出用役物装置１６０３は、可動部材として、第３装飾部材１６Ｃを具備する。各演出用役物装置は、それぞれ備える可動部材としての装飾部材を動作させ、動作による演出を行う。音声出力装置１４は、ＢＧＭ（バックグランドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することで音声による演出を行う。演出用照明装置１５は、各ランプの光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。

【００４８】

第１装飾部材１６Ａは、後述するように、サブＣＰＵ１０２ａの制御に基づくランプＣＰＵ１０４ａの駆動制御により、第１演出用役物装置１６０１が備えるソレノイドやモータ等によって駆動される。これにより、第１装飾部材１６Ａは、画像表示装置１３よりも上側の「待機位置１」（元の位置）から、画像表示装置１３の前面の中央の位置である「動作位置１－１」（移動後の位置）に移動する。また、第１装飾部材１６Ａは、「待機位置１」から、「動作位置１－１」を経由して、画像表示装置１３の前面の下側の位置である「動作位置１－２」に移動する。第１装飾部材１６Ａは、「待機位置１」から「動作位置１－１」に移動した後に、「待機位置１」に戻る、といった移動動作を行うか、「待機位置１」から「動作位置１－１」を経由して「動作位置１－２」に移動した後に、「動作位置１－１」を経由して「待機位置１」に戻る、といった移動動作を行う。

【００４９】

第２装飾部材１６Ｂは、同じく、サブＣＰＵ１０２ａの制御に基づくランプＣＰＵ１０４ａの駆動制御により、第２演出用役物装置１６０２が備えるソレノイドやモータ等によって駆動される。これにより、第２装飾部材１６Ｂは、第２装飾部材１６Ｂの下方を支点として、画像表示装置１３の右側の位置である「待機位置２」（元の位置）から左側に倒れて、画像表示装置１３の前面の位置である「動作位置２」（移動後の位置）に移動する。第２装飾部材１６Ｂは、「待機位置２」から「動作位置２」に移動すると、その後、第２装飾部材１６Ｂの下方を支点として右側に起立し、「待機位置２」（元の位置）に戻る、といった移動動作を行う。

【００５０】

第３装飾部材１６Ｃは、同じく、サブＣＰＵ１０２ａの制御に基づくランプＣＰＵ１０４ａの駆動制御により、第３演出用役物装置１６０３が備えるソレノイドやモータ等によって駆動される。これにより、第３装飾部材１６Ｃは、第３装飾部材１６Ｃの下方を支点として、画像表示装置１３の左下側の位置である「待機位置３」（元の位置）から右側に倒れて、画像表示装置１３の前面の位置である「動作位置３」（移動後の位置）に移動する。第３装飾部材１６Ｃは、「待機位置３」から「動作位置３」に移動すると、その後、第３装飾部材１６Ｃの下方を支点として左側に起立し、「待機位置３」（元の位置）に戻る、といった動作が可能である。

なお、第１装飾部材１６Ａ、第２装飾部材１６Ｂ、第３装飾部材１６Ｃの何れも、ここで挙げる形状、動作態様に限定されない。

【００５１】

また、受け皿５０には、後述する種々の演出に係る操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置１７が設けられている。

【００５２】

演出ボタン装置１７は、操作可能な演出ボタン１７Ａと、演出ボタン１７Ａに対する押下操作を検出する演出ボタン操作検出スイッチ１７ａ１１及び演出ボタン１７Ａが後述する最大の特別操作位置に保持されていることを検出する突出状態検出スイッチ１７ａ２１を具備する（図３参照）。

【００５３】

演出ボタン１７Ａは、演出ボタン１７Ａが通常の操作位置である非突出状態（図２（ａ））と、非突出状態よりも上方の操作位置にまで突出した突出状態（図２（ｂ））と、押下操作を検出する際の状態として、非突出状態よりも下方へ退入した状態（図２（ｃ））とに変化可能に構成されている。

演出ボタン１７Ａは、非突出状態では、受け皿５０の周囲の表面から先端部のみが僅かに上方へ突出した状態である。
また、演出ボタン１７Ａは、突出状態では、受け皿５０の周囲の表面から非突出状態よりも数倍(約７～１０倍)上方へ突出した状態である。
また、演出ボタン１７Ａは、受け皿５０の周囲の表面から僅かに下方へ退入して、押下操作が検出される押下状態となる。すなわち、演出ボタン装置１７は、演出ボタン１７Ａを、非突出状態と、突出状態と、押下操作が検出される押下状態とに変化可能な構造を備えている。非突出状態または突出状態の演出ボタン１７Ａが、押下されて押下状態となると、押下操作が検出され、その後、押下操作が解除されると、押下状態から非突出状態に戻る。

【００５４】
なお、演出ボタン１７Ａが、非突出状態の位置と、突出状態の位置と、押下操作が検出される位置（押下位置）との間を移動する方向を演出ボタン１７Ａの進退方向とする。

【００５５】
演出ボタン１７Ａが、押下操作が検出される状態となると、演出ボタン操作検出スイッチ１７ａが、演出ボタン１７Ａの完全な押下操作が検出されたことを示す演出ボタン操作検出信号をランプ制御基板１０４に出力する。

【００５６】
また、演出ボタン１７Ａが突出状態になると、突出状態検出スイッチ１７ａ２１が、演出ボタン１７Ａが最大に突出した位置（突出状態の位置）で保持されていることを示す突出状態検出信号をランプ制御基板１０４に出力する。

【００５７】
また、演出ボタン１７Ａは、光を透過可能な透明部材を筐体としており、ＬＥＤ（図示せず）を内蔵する。このＬＥＤ（図示せず）が発光すると、その光が演出ボタン１７Ａを外部へ透過して、演出ボタン１７Ａが電飾される。

【００５８】
また、詳細は図１１４を用いて後述するが、演出ボタン１７Ａは非突出状態から上下方向（進退方向）に振動（往復運動）可能になっており、さらに振動速度は、低速振動と高速振動の２段階がある。演出ボタン１７Ａが振動しているか否かを遊技者が視覚的に判断するのは困難であり、遊技者は演出ボタン１７Ａに触れることにより、振動の有無を確認することができる。演出ボタン１７Ａが低速振動しているときに遊技者が演出ボタン１７Ａに触れると「ポコ・・・ポコ・・」と振動が遊技者に伝わり、演出ボタン１７Ａが高速振動しているときに遊技者が演出ボタン１７Ａに触れると「ポコポコポコポコ」と振動が遊技者に伝わるようになっている。

【００５９】
選択ボタン装置１８は、演出ボタン装置１７の左隣に設けられており、操作可能な選択ボタン１８Ａと、選択ボタン１８Ａに接続されて、選択ボタン１８Ａに対する押下操作を検出する選択ボタン操作検出スイッチ１８ａとを具備する（図３参照）。

【００６０】
選択ボタン１８Ａは、上部１８１Ａと、左部１８２Ａと、下部１８３Ａと、右部１８４Ａと、中央部１８５Ａとを有している。上部１８１Ａと、左部１８２Ａと、下部１８３Ａと、右部１８４Ａと、中央部１８５Ａとを含む選択ボタン１８Ａの上面全体が、受け皿５０から僅かに突出した状態で押下可能に設けられている。

【００６１】
また、選択ボタン１８Ａは、光を透過可能な透明部材を筐体としており、ＬＥＤ（図示せず）を内蔵する。このＬＥＤ（図示せず）が発光すると、その光が選択ボタン１８Ａを外部へ透過して、選択ボタン１８Ａが電飾される。

【００６２】
選択ボタン１８Ａは、この選択ボタン１８Ａに対する操作を有効とする操作有効期間と、それ以外の期間とで、発光態様が変化する。

例えば、選択ボタン１８Ａは、操作有効期間とそれ以外の期間とで点灯状態が変化する。例えば、選択ボタン１８Ａは、操作有効期間では何れかの色で点灯する「点灯状態」であり、それ以外の期間では点灯しない「非点灯状態」である。また、例えば、選択ボタン１８Ａは、操作有効期間では「特定の色（例えば赤色）で点灯する状態」であり、それ以外の期間では、「操作有効期間とは異なる色（例えば青色）で点灯する状態」である。

【００６３】

選択ボタン操作検出スイッチ１８ａは、選択ボタン１８Ａが押下操作されると、ランプ制御基板１０４に、選択ボタン１８Ａの押下操作が行われたことを示す選択ボタン操作検出信号を出力する。ランプ制御基板１０４は、選択ボタン操作検出信号を入力すると、演出制御基板１０２に出力する。

【００６４】

選択ボタン操作検出スイッチ１８ａは、上部１８１Ａの押下操作を検出する上部操作検出スイッチと、左部１８２Ａの押下操作を検出する左部操作検出スイッチと、下部１８３Ａの押下操作を検出する下部操作検出スイッチと、右部１８４Ａの押下操作を検出する右部操作検出スイッチと、中央部１８５Ａの押下操作を検出する中央部操作検出スイッチとからなる（図示せず）。

【００６５】

選択ボタン操作検出スイッチ１８ａにおける上部１８１Ａ、左部１８２Ａ、下部１８３Ａ、右部１８４Ａ、中央部１８５Ａの検出スイッチは、押下操作を検出すると、それぞれ、上部操作検出信号、左部操作検出信号、下部操作検出信号、右部操作検出信号、中央部操作検出信号を、ランプ制御基板１０４を介して演出制御基板１０２に出力する。なお、上部操作検出信号、左部操作検出信号、下部操作検出信号、右部操作検出信号を総称して「選択ボタン操作検出信号」という。

【００６６】

さらに、ガラス扉Ｙ２の左端部には、後述する種々の演出に係る操作を行うための入力装置として機能する演出レバー装置１９が設けられている。

【００６７】

演出レバー装置１９は、操作可能な演出レバー１９Ａと、演出レバー１９Ａの操作を検出する演出レバー操作検出スイッチ１９ａとを具備する。演出レバー１９Ａは、遊技者が把持可能な操作桿を有し、上下方向に傾倒操作可能に取り付けられており、演出レバー操作検出スイッチ１９ａは、演出レバー１９Ａの下方向への傾倒操作を検出する。

【００６８】

なお、本実施の形態において、演出ボタン１７Ａ、選択ボタン１８Ａ、または、演出レバー１９Ａに対する操作を有効とする状態を「操作有効状態」という。サブＣＰＵ１０２ａは、「操作有効状態」において操作が有効となる操作手段が操作されることによって、所定の演出を実行するように制御する。

【００６９】

この「操作有効状態」としては、予め設定された所定の期間からなる「操作有効期間」の他、所定の条件の成立によって「操作有効状態」となる例が挙げられる。

この所定の条件の例としては、後述するように、サブＣＰＵ１０２ａが、遊技演出を実行していない待機状態中において、演出ボタン１７Ａの１回の押下操作がされることによって指定操作実行フラグがオンにセットされることが挙げられる。サブＣＰＵ１０２ａは、指定操作実行フラグがオンにセットされることに基づいて、選択ボタン１８Ａに対する操作を有効とする操作有効状態を設定する。

【００７０】

演出装置は、遊技の進行（状態）に応じて様々な演出を実行する。演出としては、例えば、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選を契機に行われる特図抽選演出がある。特図抽選演出は、画像表示装置１３において行われる。特図抽選演出では、特別演出図柄の変動表示と特別演出図柄の停止表示とが行われる。

【００７１】

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

【００７２】

特別演出図柄は、例えば、画像表示装置１３等の表示領域１３０の左側領域、中央領域及び右側領域に配列された３列の特別演出図柄Ｚ１～Ｚ３（例えば、「１」から「９」までの数字を表す装飾図柄）からなる。特別演出図柄の変動表示では、各列の特別演出図柄が、リールが回転しているかのうように、上から下に移動（変動表示）する。なお、特別演出図柄の変動表示の態様はこれに限られない。また、特別演出図柄の変動表示中には、特別図柄抽選の結果に応じて、背景画像やキャラクタ等のオブジェクト画像といった様々な演出画像、また、ムービー等が表示される。

【００７３】

一方、特別演出図柄の停止表示においては、画像表示装置１３等の表示領域１３０の左側領域、中央領域及び右側領域において、上記の３列の特別演出図柄が停止表示する。特別演出図柄の停止表示が行われたときの所定の有効ライン（例えば、表示領域１３０における中央の水平線）上の特別演出図柄の配列が、当該特別図柄抽選の結果を表す。

【００７４】

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

【００７５】

（制御手段の内部構成）

次に、図３を用いて、遊技盤２及び遊技盤取付枠Ｙ１の背面側に設けられている主制御基板１０１、演出制御基板１０２、払出制御基板１０３、ランプ制御基板１０４、画像制御基板１０５、電源基板１０７、遊技情報出力端子板１０８について説明する。

【００７６】

電源基板１０７は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機Ｙに電源電圧を供給するとともに、遊技機Ｙに供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板１０１に出力する。電断検知信号がハイレベルになるとメインＣＰＵ１０１ａは動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメインＣＰＵ１０１ａは動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

【００７７】

主制御基板１０１は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板１０１は、メインＣＰＵ１０１ａ、メインＲＯＭ１０１ｂ、及び、メインＲＡＭ１０１ｃを備えている。メインＣＰＵ１０１ａは、各種検出センサやタイマ（水晶振動子）等からの入力信号に基づいて、メインＲＯＭ１０１ｂに格納されたプログラムを読み出して遊技に関する演算処理を行うとともに、各種制御装置や表示装置を直接制御し、演算処理の結果に基づく所定のコマンドなどを演出制御基板１０２や払出制御基板１０３等に送信する。メインＲＡＭ１０１ｃは、メインＣＰＵ１０１ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【００７８】

上記主制御基板１０１の入力側には、入力ポート（図示せず）を介して、第１始動口検出センサ６ａ、第２始動口検出センサ７ａ、大入賞口検出センサ８ａ、第１入賞ゲート検出センサ９ａ、第２入賞ゲート検出センサ１０ａ、及び、一般入賞口検出センサ１１ａが接続されている。各検出センサは、遊技球を検出すると、検出信号を主制御基板１０１に出力する。

【００７９】
主制御基板１０１の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、第２始動口制御装置７０の普通可動片７０Ａを作動させる第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂ、及び、大入賞口制御装置８０の特別可動片８０Ａを作動させる大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂが接続されている。主制御基板１０１は、各ソレノイドを制御するための制御信号を第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂ及び大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂに出力する。
【００８０】
また、主制御基板１０１の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、普通図柄表示装置２２、第１特別図柄保留表示装置２３、第２特別図柄保留表示装置２４、普通図柄保留表示装置２５、ラウンド数表示装置２６、及び、右打ち表示装置２７が接続されている。主制御基板１０１は、各表示装置を制御するための表示制御信号を各表示装置２０～２７に出力する。
【００８１】
さらに、主制御基板１０１の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、遊技情報出力端子板１０８が接続されている。主制御基板１０１は、所定の遊技に関する情報（以下、遊技情報という）を外部信号として遊技情報出力端子板１０８に出力する。
【００８２】
遊技情報出力端子板１０８には、遊技情報表示装置が接続されている。遊技情報出力端子板１０８は、遊技情報表示装置及びホールコンピュータに外部信号を出力する。遊技情報表示装置は、遊技機Ｙの上に設けられ、上記の所定の遊技情報（外部信号）に基づいて所定の遊技情報を表示し得る。
【００８３】
演出制御基板１０２は、サブＣＰＵ１０２ａ、サブＲＯＭ１０２ｂ、及び、サブＲＡＭ１０２ｃを備えている。演出制御基板１０２は、主制御基板１０１に対して、当該主制御基板１０１から演出制御基板１０２への一方向に通信可能に接続されている。主制御基板１０１は、遊技に関する処理に基づいて所定のコマンドを演出制御基板１０２に送信し、演出制御基板１０２は、所定のコマンドを受信する。
【００８４】
演出制御基板１０２の入力側には、ランプ制御基板１０４を介して、演出ボタン操作検出スイッチ１７ａ１１、突出状態検出スイッチ１７ａ２１、選択ボタン操作検出スイッチ１８ａ、演出レバー操作検出スイッチ１９ａが接続されている。
【００８５】
演出ボタン操作検出スイッチ１７ａ１１は、演出ボタン１７Ａが押下（押圧）操作され、操作検出位置に達すると、ランプ制御基板１０４に、演出ボタン１７Ａが押下操作されたことを示す演出ボタン操作検出信号を出力する。ランプ制御基板１０４は、演出制御基板１０２に、演出ボタン操作検出スイッチ１７ａから入力した演出ボタン操作検出信号を出力する。
【００８６】
突出状態検出スイッチ１７ａ２１は、演出ボタン１７Ａが突出状態に位置すると、ランプ制御基板１０４に突出状態検出信号を出力する。ランプ制御基板１０４は、演出制御基板１０２に、突出状態検出スイッチ１７ａ２１から入力した突出状態検出信号を出力する。
【００８７】
選択ボタン操作検出スイッチ１８ａは、選択ボタン１８Ａが押下操作されると、ランプ制御基板１０４に、選択ボタン１８Ａの押下操作が行われたことを示す選択ボタン操作検出信号を出力する。ランプ制御基板１０４は、選択ボタン操作検出信号を入力すると、演出制御基板１０２に出力する。
【００８８】
演出レバー操作検出スイッチ１９ａは、演出レバー１９Ａが傾倒操作されると、ランプ制御基板１０４に、演出レバー１９Ａの傾倒操作が行われたことを示す演出レバー操作検

出信号を出力する。ランプ制御基板１０４は、演出レバー操作検出信号を入力すると、演出制御基板１０２に出力する。

【００８９】

サブＣＰＵ１０２ａは、主制御基板１０１から出力されたコマンド、演出ボタン装置１７から出力された演出ボタン操作検出信号、突出状態検出信号、選択ボタン装置１８から出力された選択ボタン検出信号、演出レバー装置１９から出力された演出レバー操作検出信号、タイマ（水晶振動子）からの入力信号等に基づいて、サブＲＯＭ１０２ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、この演算処理に基づいて、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に演出を制御するためのコマンドを送信する。サブＲＡＭ１０２ｃは、サブＣＰＵ１０２ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【００９０】

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

【００９１】

払出ＣＰＵ１０３ａの入力側には、タッチセンサ３２ａと発射ボリュームのつまみ３２ｂが接続されている。タッチセンサ３２ａは発射ハンドル３２内に取り付けられている。タッチセンサ３２ａは、遊技者や店員等が発射ハンドル３２に触れると、発射ハンドル３２に人が接触したことを検知し、払出制御基板１０３に発射ハンドル検出信号を送信する。発射ボリュームのつまみ３２ｂは発射ハンドル３２に接続されている。発射ボリュームのつまみ３２ｂは、発射ハンドル３２に連動して回動し、回動角度を検出する。

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

なお、本実施の形態では、発射ソレノイド４１の往復速度は、発射装置４に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約９９．９（回／分）に設定されている。発射ソレノイド４１が１往復する毎に１個の遊技球が発射されるため、１分間における発射される遊技球の個数は、約９９．９（個／分）となる。

【００９６】

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

【００９７】

ランプ制御基板１０４は、上記各基板と同様に、ランプＣＰＵ１０４ａ、ランプＲＯＭ１０４ｂ、ランプＲＡＭ１０４ｃを備えている。ランプ制御基板１０４の出力側には、演出用照明装置１５及び演出用役物装置１６が接続されている。

【００９８】

ランプＣＰＵ１０４ａは、演出制御基板１０２から送信される演出制御に係るコマンド（以下、「演出制御コマンド」という）に基づいて演出用照明装置１５の発光制御、および、演出用照明装置１５の光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御を行う。また、ランプＣＰＵ１０４ａは、演出制御コマンドに基づいて演出用役物装置１６を作動させるソレノイドやモータに対する駆動制御を行う。さらに、ランプＣＰＵ１０４ａは、演出制御コマンドに基づいて演出ボタン装置１７の演出ボタン１７Ａを通常操作位置と特別操作位置との間を移動させる電動モータ１７ｂに対する駆動制御及び演出ボタン装置１７のＬＥＤ１７２１ｄを発光させる発光制御を行う。

【００９９】

ランプ制御基板１０４の入力側には、演出ボタン操作検出スイッチ１７ａ１１、突出状態検出スイッチ１７ａ２１、選択ボタン操作検出スイッチ１８ａ、及び、演出レバー操作検出スイッチ１９ａが接続されている。

【０１００】

ランプ制御基板１０４は、演出ボタン操作検出スイッチ１７ａ１１からの演出ボタン操作検出信号、突出状態検出スイッチ１７ａ２１からの突出状態検出信号、選択ボタン操作検出スイッチ１８ａからの選択ボタン検出信号、演出レバー操作検出スイッチ１９ａからの演出レバー操作検出信号を入力すると、入力した検出信号を演出制御基板１０２に出力する。すなわち、ランプ制御基板１０４は、演出制御基板１０２と、演出ボタン装置１７、選択ボタン装置１８及び演出レバー装置１９との間で演出ボタン操作検出信号、突出状態検出信号、選択ボタン検出信号や演出レバー操作検出信号を中継する。

【０１０１】

画像制御基板１０５は、少なくとも画像表示装置１３に表示させる動画や静止画等の画像に係る映像信号を生成し、画像表示装置１３に出力する画像生成部１０５Ｂと、音声出力装置１４に出力させる音声に係る音声信号を生成し、音声出力装置１４に出力する音声生成部１０５Ｃと、画像生成部１０５Ｂ及び音声生成部１０５Ｃを統括して制御する統括部１０５Ａとを有する。

【０１０２】

画像制御基板１０５の統括部１０５Ａは、画像表示装置１３による画像表示制御を行うため統括ＣＰＵ１０５Ａａ、統括ＲＯＭ１０５Ａｂ、及び、統括ＲＡＭ１０５Ａｃを備えている。

【０１０３】

統括ＣＰＵ１０５Ａａは、制御プログラム等が記憶されている統括ＲＯＭ１０５Ａｂに接続されており、統括ＣＰＵ１０５Ａａの動作に必要な制御プログラムが読み出されるようになっている。統括ＣＰＵ１０５Ａａは、演出制御基板１０２から送信される演出制御に係るコマンドを受信すると、該コマンドに基づいて画像生成部１０５Ｂに画像表示装置１３に表示させる画像の指示を出すと共に、音声生成部１０５Ｃに音声出力装置１４から出力させる音声の指示を出す。

【０１０４】

統括ＲＡＭ１０５Ａｃは、統括ＣＰＵ１０５Ａａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、統括ＲＯＭ１０５Ａｂから読み出されたデータを一時的に記憶するものである。

【０１０５】

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

【０１０６】
このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメシーン情報や各アニメシーンの表示順序等に関連付けられている。なお、アニメシーン情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、描画のためのパラメータ（スプライトの表示位置、表示倍率、透過率等）、描画方法、画像表示装置１３の輝度のパラメータとなるデューティー比等などの各種情報が含まれている。
【０１０７】
画像生成部１０５Ｂは、画像プロセッサであるＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１０５Ｂａと、画像データが格納されたＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂ、及び、画像データから生成される描画データを一時的に記憶するフレームバッファ等を有するＶＲＡＭ１０５Ｂｃを備えている。
【０１０８】
ＶＤＰ１０５Ｂａは、画像データが記憶されているＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂに接続されており、統括ＣＰＵ１０５Ａａからの指示に基づいて、画像データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）の元となる描画データを生成する。画像データは、画像表示装置１３に表示させる画像（フレーム）、例えば、装飾図柄画像や装飾図柄の背景を構成する、景色、キャラクタ、及び台詞等の背景画像等の個々の画像を表す素材的なデータである。一方、描画データは個々の画像が複合されて（重ね合わされて）構成されるフレーム全体の画像を表す合成的なデータである。
【０１０９】
ＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂは、フラッシュメモリ、ＥＥＰＲＯＭ、ＥＰＲＯＭ、マスクＲＯＭ等から構成され、所定範囲の画素（例えば、３２×３２ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示すα値とから構成されている。
【０１１０】
また、ＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂは、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、ＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂは、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、ＭＰＥＧ４等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。
【０１１１】
また、画像生成部１０５Ｂは、水晶発振器を有している。水晶発振器は、ＶＤＰ１０５Ｂａにパルス信号を出力する。ＶＤＰ１０５Ｂａは、このパルス信号を分周することで、画像表示装置１３と同期を図るための同期信号（水平同期信号、垂直同期信号）を生成し、画像表示装置１３に出力する。
【０１１２】
次に、図４～図１３を参照して、メインＲＯＭ１０１ｂに記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。
【０１１３】
図４（ａ）、（ｂ）は、大当たり決定テーブルの一例を示す図である。大当たり判定とは、特別図柄抽選を構成するものであり、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定することである。
【０１１４】
図４（ａ）は、遊技球の第１始動口６への入球を契機に行われる大当たり判定において参照されるテーブル（第１特別図柄用の大当たり決定テーブル）である。一方、図４（ｂ）は、遊技球の第２始動口７への入球を契機に行われる大当たり判定において参照されるテーブル（第２特別図柄用の大当たり決定テーブル）である。
【０１１５】

いずれの大当たり決定テーブルも、後述する大当たりの当選確率が、相対的に低い（標準値に設定された）状態のときに参照される大当たり決定テーブル（以下、「低確率用大当たり決定テーブル」という）と、相対的に高い（標準値より高く設定された）状態のときに参照される大当たり決定テーブル（以下、「高確率用大当たり決定テーブル」という）とで構成されている。

【０１１６】

各大当たり決定テーブルには、大当たり判定値と判定結果とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第１始動口６又は第２始動口７に入球することを契機に取得された大当たり判定用乱数を大当たり決定テーブルに照合することで、「大当たり」、「小当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。

【０１１７】

大当たり判定の結果が「大当たり」であると、当該結果を示す特別図柄の停止表示後に、大入賞口８の開放を伴う大当たり遊技が実行される。大当たり判定の結果が「小当たり」であると、当該結果を示す特別図柄の停止表示後に、大入賞口８の開放を伴う小当たり遊技が実行される。大当たり判定の結果が「ハズレ」であると、大当たり遊技又は小当たり遊技のいずれも実行されない。

【０１１８】

なお、特図抽選演出としての変動演出においては、後述するように、遊技者の大当たり当選への期待感を高めるためのリーチ演出が行われる。リーチ演出としては、例えば、演出図柄の変動表示中に画像表示装置１３の表示領域１３０の左側領域、中央領域、及び、右側領域のうちの２つの領域で上記の特別演出図柄が擬似停止し（演出図柄の一部が擬似的な停止表示を行い）、残り１つの領域における所定の有効ライン上で所定の特別演出図柄が停止すれば大当たりの当選を表す特別演出図柄の配列となる状態（所謂「リーチ状態」）が発生するリーチ演出がある。大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば、このリーチ状態という演出的な特定状態になっても、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることに変わりはない。

【０１１９】

リーチ演出においてリーチ状態が発生した後には、大当たり当選の期待を高める特定の演出（所謂「スーパーリーチ演出」）が発展的に行われる場合と、行われない場合とがある。また、リーチ演出において、必ずリーチ状態が発生するとは限らない。すなわち、リーチ状態が発生せずに、遊技者の大当たり当選への期待感を高める所定の演出が行われるリーチ演出もある。なお、大当たり判定の結果が「大当たり」であれば基本的にはほとんどの場合にリーチ演出が行われる。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

これらの各テーブルは、さらに、当該特別図柄判定の契機となる遊技球の入球があった始動口の種類（第１始動口６又は第２始動口７）によっても分けられている。

【０１２３】

各特別図柄決定テーブルには、特別図柄判定値と、停止表示される特別図柄とが一義的

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

【０１２４】

特図停止図柄データは、主制御基板１０１における処理で用いられ、特別演出図柄指定コマンドは、演出制御基板１０２に送信され、演出制御基板１０２における処理で用いられる。特別演出図柄指定コマンドは、特別図柄の変動表示の開始時に（ステップＳ３１０の特別図柄記憶判定処理時に）生成されて演出制御基板１０２に送信される。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

図６（ａ）は、大当たり遊技を制御する際に用いられる大当たり遊技制御テーブルの一例を示す図である。

【０１２８】

大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技を制御するための条件が格納されている。大当たり遊技を制御するための条件として、大当たり遊技が開始されてから、大入賞口８の最初の開放が行われるまでの期間であるオープニングの時間と、オープニング開始時に演出制御基板１０２に送信するオープニング指定コマンド、大入賞口８の開閉を制御するために用いるテーブルの種類、大入賞口８の最後の開放が終了してから、大当たり遊技が終了するまでの期間であるエンディングの時間、及び、エンディング開始時に演出制御基板１０２に送信するエンディング指定コマンドが設定されている。これらの大当たり遊技を制御するための条件は、大当たりの種類、すなわち、特別図柄の種類（特図停止図柄データ）に関連付けられている。すなわち、大当たり遊技の際に、いずれの制御条件を用いるかは特別図柄の種類に基づいて選択される。

【０１２９】

図６（ｂ）～図６（ｄ）は、大入賞口８の開閉を制御する際に用いる大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルの一例を示す図である。図６（ｂ）は大当たり遊技を構成する第１大当たり遊技において参照されるテーブルであり、図６（ｃ）は大当たり遊技を構成する第２大当たり遊技において参照されるテーブルであり、図６（ｄ）は大当たり遊技を構成する第３大当たり遊技において参照されるテーブルである。

【０１３０】

大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルには、大当たり遊技時の大入賞口８の開閉を制御するための条件が格納されている。大入賞口８の開閉を制御するための条件として、ラウンド遊技の番号であるラウンド番号（Ｒ）、各ラウンド遊技における大入賞口８の開放（大入賞口制御装置８０の作動）番号である特電作動番号（Ｋ）、及び、大入賞口８の開放時間、閉鎖時間（作動時間、未作動時間）が設定されている。

【０１３１】

図７（ａ）は、小当たり遊技を制御する際に用いられる小当たり遊技制御テーブルの一例を示す図である。

【０１３２】
小当たり遊技制御テーブルには、小当たり遊技を制御するための条件が格納されている。小当たり遊技を制御するための条件として、小当たり遊技が開始されてから、大入賞口８の最初の開放が行われるまでの期間であるオープニングの時間と、オープニング開始時に演出制御基板１０２に送信するオープニング指定コマンド、大入賞口８の開閉を制御するために用いるテーブルの種類、大入賞口８の最後の開放が終了してから、小当たり遊技が終了するまでの期間であるエンディングの時間、及び、エンディング開始時に演出制御基板１０２に送信するエンディング指定コマンドが設定されている。これらの小当たり遊技を制御するための条件は、小当たりの種類、すなわち、特別図柄の種類（特図停止図柄データ）に関連付けられている。すなわち、小当たり遊技の際に、いずれの制御条件を用いるかは特別図柄の種類に基づいて選択される。

【０１３３】
図７（ｂ）は、大入賞口８の開閉を制御する際に用いる小当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルの一例を示す図である。小当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルには、小当たり遊技時の大入賞口８の開閉を制御するための条件が格納されている。大入賞口８の開閉を制御するための条件として、ラウンド番号（Ｒ）、大入賞口８の開放（大入賞口制御装置８０の作動）番号である特電作動番号（Ｋ）、及び、大入賞口８の開放時間、閉鎖時間（作動時間、未作動時間）が設定されている。

【０１３４】
図８（ａ）は、遊技条件データを決定する際に参照する遊技条件データ決定テーブルの一例を示す図である。遊技条件データとは、大当たりに当選した場合に、当該大当たり遊技後に新たに設定（変動）する遊技条件を表す識別情報である。遊技条件データは、当該特別図柄判定の際の大当たりの当選確率及び当該特別図柄判定の結果（特図停止図柄データ）に対応付けられている。すなわち、遊技条件データ決定テーブルは、大当たりの当選確率（低確率遊技状態／高確率遊技状態）によって分けられており、分けられた各テーブルにおいて、特別図柄の種類（特図停止図柄データ）と遊技条件データとが一義的に対応付けられて格納されている。

【０１３５】
遊技条件データは、２バイトのデータで構成されている。遊技条件データの上位バイトは、当該大当たり当選により新たに設定される大当たりの当選確率を表す。「０１Ｈ」であれば、当該大当たり遊技後に大当たりの当選確率が高確率（高確率遊技状態）に設定され、「００Ｈ」であれば、当該大当たり遊技後に大当たりの当選確率が低確率（低確率遊技状態）に設定される。一方、遊技条件データの下位バイトは、当該大当たり当選により新たに設定される始動口入賞容易性を表す。「０１Ｈ」であれば、当該大当たり遊技後に始動口入賞容易性が容易（時短遊技状態）に設定され、「００Ｈ」であれば、当該大当たり遊技後に始動口入賞容易性が困難（非時短遊技状態）に設定される。

【０１３６】
図８（ｂ）は、遊技条件決定テーブルの一例を示す図である。遊技条件判定とは、大当たり遊技が終了する際に（大当たり遊技終了処理の際に）新たに設定される遊技条件を決定することである。上述したように、本実施の形態においては、遊技条件として、大当たりの当選確率及び始動口入賞容易性が設定されている。

【０１３７】
遊技条件決定テーブルは、遊技条件データと、各遊技条件、すなわち、その遊技条件を示すフラグ（高確率フラグ及び時短フラグ）のＯＮ／ＯＦＦ及び当該遊技条件によって実行可能な特別図柄の変動表示の回数（Ｘａ、Ｊａ：以下、「実行可能回数」という）とが一義的に関連付けられて格納されている。特別図柄表示の実行可能回数とは、新たに設定された遊技条件による特別図柄の変動表示の規定回数を意味する。なお、この特別図柄表示の実行可能回数は、大当たり判定の判定回数に相当する。

【０１３８】
このように、遊技機Ｙにおいて、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり遊技を実行した際

、大当たり遊技の終了後に、通常遊技状態（低確率遊技状態且つ非時短遊技状態）に比して、遊技者に有利な特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）を設定する。
メインＣＰＵ１０１ａは、この特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）において、大当たり判定の判定回数（特別図柄表示の実行可能回数）が８４回に達することを契機に特定遊技状態を終了させている。このように、遊技機Ｙは、所謂「ＳＴ機」として機能している。

【０１３９】

（特別図柄の変動パターン決定テーブル）
図９～図１２は、特別図柄の変動表示の態様（以下、「特図変動パターン」という）を決定する際に参照される特図変動パターン決定テーブルの例を示す図である。

【０１４０】

図９は、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態において特図変動パターンを決定する際に参照される特図変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
図１０は、第１大当たりまたは第２大当たりに当選したときの高確率遊技状態且つ時短遊技状態での特別図柄の変動回数が１回目～３０回目であるときにおいて特図変動パターンを決定する際に参照される特図変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
図１１は、第１大当たりまたは第２大当たりに当選したときの高確率遊技状態且つ時短遊技状態での特別図柄の変動回数が３１回目～７４回目であるときにおいて特図変動パターンを決定する際に参照される特図変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
図１２は、第１大当たりまたは第２大当たりに当選したときの高確率遊技状態且つ時短遊技状態での特別図柄の変動回数が７５回目～８４回目であるときにおいて特図変動パターンを決定する際に参照される特図変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
なお、第３大当たりに当選したときの高確率遊技状態且つ非時短遊技状態において特別変動パターンを決定する際に参照される特図変動パターン決定テーブル、または、小当たりに当選した際に参照される特図変動パターン決定テーブルについては、説明を省略する。

【０１４１】

図２５を用いて、後述するように、メインＣＰＵ１０１ａは、メインＲＯＭ１０１ｂの遊技条件決定テーブル（図８（ｂ））を参照し、高確率フラグ及び時短フラグのＯＮ／ＯＦＦによって決まる現在の遊技状態を確認し、さらに、現在の遊技状態が高確率遊技状態且つ時短遊技状態であれば、特別図柄の変動表示の変動回数を確認し、この遊技状態、または、遊技状態且つ変動回数に応じて、特図変動パターン決定テーブルを選択する。

【０１４２】

メインＣＰＵ１０１ａは、現在の遊技状態が、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態（通常状態）であると判断した場合には、図９の特図変動パターン決定テーブルを参照（選択）する。

【０１４３】

また、メインＣＰＵ１０１ａは、現在、高確率遊技状態且つ時短遊技状態であり、特別図柄の変動回数が１回～３１回であると判断した場合には、図１０の特図変動パターン決定テーブルを参照する。

【０１４４】

また、メインＣＰＵ１０１ａは、現在、高確率遊技状態且つ時短遊技状態であり、特別図柄の変動回数が３１回～７４回であると判断した場合には、図１１の特図変動パターン決定テーブルを参照する。

【０１４５】

また、メインＣＰＵ１０１ａは、現在、高確率遊技状態且つ時短遊技状態であり、特別図柄の変動回数が７５回～８４回であると判断した場合には、図１２の特図変動パターン決定テーブルを参照する。

【０１４６】

また、メインＣＰＵ１０１ａは、現在、高確率遊技状態且つ非時短遊技状態である場合

、または、小当たりに当選した場合には、図示しない所定の特図変動パターン決定テーブルを参照する。

【０１４７】

特図変動パターン決定テーブルは、特別図柄判定の結果及び特別図柄表示において作動する特別図柄表示装置（当該特別図柄表示に係る始動口）の種別が反映された特図停止図柄データ、及び、特図保留数（Ｕ１またはＵ２）、リーチの有無を判定するためのリーチ判定値、特図変動パターンを決定するための特図変動パターン判定値が格納されている。

【０１４８】

メインＣＰＵ１０１ａは、特図停止図柄データが「１０Ｈ」～「１７Ｈ」、または「２０Ｈ」、「２１Ｈ」（大当たり、小当たり）の場合には、遊技球が第１始動口６又は第２始動口７に入球することを契機に取得した特図変動パターン判定用乱数と、特図停止データに応じて振り分けられた特図変動パターン判定値（０～２５５）とを照合し、特図変動パターンを決定する。

【０１４９】

或いは、メインＣＰＵ１０１ａは、特図停止図柄データが「１８Ｈ」又は「２８Ｈ」の場合（ハズレ）の場合には、当該特図変動パターン決定処理に係る特図保留数（Ｕ１又はＵ２）を確認する。メインＣＰＵ１０１ａは、リーチ判定用乱数を取得し、確認した特図保留数（Ｕ１又はＵ２）に応じたリーチ判定値（０～９９）と照合して「リーチ無しハズレ」の特図変動パターンか、または、「リーチ有りハズレ」の特図変動パターンかを決定する。

【０１５０】

なお、特図保留数としては最大数の「４」が記憶されることはあるが、「リーチ無しハズレ」の特図変動パターンか、「リーチ有りハズレ」の特図変動パターンかを決定する際には、保留数として「４」は参照されない。

【０１５１】

メインＣＰＵ１０１ａは、「リーチ無しハズレ」を決定した場合には、取得した特図変動パターン判定用乱数を「リーチ無しハズレ」に応じて振り分けられた特図変動パターン判定値（０～２５５）と照合し、特図変動パターンを決定する。

【０１５２】

メインＣＰＵ１０１ａは、「リーチ有りハズレ」を決定した場合には、取得した特図変動パターン判定用乱数を「リーチ有りハズレ」に応じて振り分けられた特図変動パターン判定値（０～２５５）と照合し、特図変動パターンを決定する。

【０１５３】

メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の変動表示開始時に（ステップＳ３００の特別図柄記憶判定処理時に）特図変動パターン決定処理（ステップＳ３１３－３）によって特図変動パターンを決定する。

【０１５４】

特図変動パターンには、大当たり判定の判定結果、及び、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、「特図変動時間」という）が関連付けられている。なお、特図変動パターンは、第１特別図柄表示装置２０において表示される第１特別図柄の変動表示の態様である第１特図変動パターンと、第２特別図柄表示装置２１において表示される第２特別図柄の変動表示の態様である第２特図変動パターンとで区別される。

【０１５５】

メインＣＰＵ１０１ａは、決定した特別図柄の変動パターンに基づいて、特別図柄の変動パターン指定コマンドを生成し、演出制御基板１０２に送信する。

【０１５６】

特図変動パターンは、各特図変動パターン決定テーブルにおいて予め設定された所定の割合で割り振られているため、特図変動パターンには大当たり当選の期待度（信頼度）や特定の大当たり（例えば、第１大当たり、第２大当たり）へ当選する期待度（信頼度）が対応付けられていることになる。

【０１５７】
演出制御基板１０２のサブＣＰＵ１０２ａは、後述するように、主制御基板１０１から受信した特図変動パターン指定コマンドに基づいて演出内容を決定する。なお、図９～図１２に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルの最右欄には、参考として、サブＣＰＵ１０２ａによって決定される変動演出の演出種別を特図変動パターン指定コマンドに対応付けて記載している。
【０１５８】
ここで、演出内容として、「図柄変動」とは、画像表示装置１３において、複数の特別演出図柄が変動表示されることをいう。
【０１５９】
また、「リーチ」とは、大当たりを報知する特別演出図柄の組合せの一部が仮停止して、他の特別演出図柄が変動を行うような、遊技者に大当たりの期待感を付与する変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する特別演出図柄の組合せとして「７７７」の３桁の特別演出図柄の組み合わせが設定されている場合に、２つの特別演出図柄が「７」で仮停止して、残りの特別演出図柄が変動を行っている態様をいう。なお、「仮停止」とは、特別演出図柄が小さく揺れ動いたり、小さく変形したりして、遊技者に特別演出図柄が変動していることを示す態様をいう。
【０１６０】
図９に示す変動演出の演出種別において、「図柄変動１」～「図柄変動３」は、複数の特別演出図柄が変動表示された後にリーチ態様とならずに大当たり判定の判定結果として「ハズレ」を報知する変動演出である。「図柄変動１」は、４秒という極めて短い特図変動時間で行う「短縮変動」である。「図柄変動２」、「図柄変動３」は、それぞれ８秒、１２秒の特図変動時間で行う変動演出である。
【０１６１】
また、図９に示す「ノーマルリーチ」は、複数の特別演出図柄を変動表示する図柄変動後に、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値（例えば７）で停止表示するリーチ演出を行う変動演出である。
【０１６２】
また、図９に示す「チャレンジリーチ１」は、大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである際に実行する変動演出である。この「チャレンジリーチ１」は、複数の特別演出図柄を変動表示する図柄変動後に、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値（例えば７）で停止表示するとともにキャラクタが複数の宝箱の中から目的のアイテムを探すという宝探しゲームにチャレンジし、キャラクタがアイテムを獲得することによって大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである旨を示唆する、という内容のチャレンジリーチを行うものである。
【０１６３】
また、図９に示す「チャレンジリーチ２」は、複数の特別演出図柄を変動表示する図柄変動後に、上記チャレンジリーチ１に登場するキャラクタとは別のキャラクタが複数の宝箱の中から目的のアイテムを探すという宝探しゲームにチャレンジし、キャラクタがアイテムを獲得することによって大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである旨を示唆する、という内容のチャレンジリーチを行うものである。
【０１６４】
また、図９に示す「スーパーリーチ」は、複数の特別演出図柄を変動表示する図柄変動後に、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値（例えば７）で停止表示するノーマルリーチを行い、その後、ノーマルリーチよりも大当たりに対する期待度が高いスーパーリーチを行う変動演出である。
【０１６５】
また、図９に示す「スペシャルリーチ１」は、複数の特別演出図柄を変動表示する図柄変動後に、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値（例えば７）で停止表示するノーマルリーチを行い、その後、上述のスーパーリーチよりも大当たりに対す

る期待度が高いスペシャルリーチを行う変動演出である。

【０１６６】

また、図９に示す「スペシャルリーチ２」は、複数の特別演出図柄を変動表示する図柄変動後に、ノーマルリーチを行った後に、スーパーリーチを行い、その後にスペシャルリーチを行う変動演出である。

【０１６７】

また、高確率遊技状態且つ時短遊技状態で選択される図１０の変動パターン決定テーブルに示す「図柄変動１」～「図柄変動３」は、それぞれ特図変動時間が２秒、６秒、１０秒で行う変動演出であり、これらの特図変動時間は、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態で選択される図９の変動パターン決定テーブルに示す「図柄変動１」～「図柄変動３」をそれぞれ実行する際の特図変動時間４秒、８秒、１２秒よりも短くなっている。その上、特図変動時間が２秒と最も短い「図柄変動１」を実行するための「特図変動パターン３０」の選択割合が、図９の変動パターン決定テーブルに示す特図変動時間が４秒の「図柄変動１」を実行するための「特図変動パターン００」の選択割合よりも高く設定されている。

【０１６８】

また、図１０に示す「スーパーリーチ１」～「スーパーリーチ３」は、複数の特別演出図柄を変動表示する図柄変動後に、上記スーパーリーチとは内容が異なる（別キャラクタが登場するなど）スーパーリーチを行う変動演出である。この「スーパーリーチ１」～「スーパーリーチ３」は、後述する演出モードＢ１、演出モードＣ１、演出モードＤ１、演出モードＥ１における、キャラリーチと楽曲リーチに相当する。

【０１６９】

また、図１０に示す「スペシャルリーチ」は、複数の特別演出図柄を変動表示する図柄変動後に、上記スペシャルリーチとは内容が異なる（別キャラクタが登場するなど）スペシャルリーチを行う変動演出である。この「スペシャルリーチ」は、後述する演出モードＢ１、演出モードＣ１、演出モードＤ１、演出モードＥ１における、ＶＳリーチとストーリーリーチに相当する。

【０１７０】

また、図１１に示す変動演出の演出種別において、「図柄変動１」～「図柄変動３」は、複数の特別演出図柄が変動表示される変動演出であり、特図変動時間に相当する変動演出の演出時間が異なるものである。

【０１７１】

また、図１１に示す「スーパーリーチ１」及び「スーパーリーチ３」は、複数の特別演出図柄を変動表示する図柄変動後に、上記スーパーリーチとは内容が異なる（別キャラクタが登場するなど）スーパーリーチを行う変動演出である。この「スーパーリーチ１」及び「スーパーリーチ３」は、後述する演出モードＢ２、演出モードＣ２、演出モードＤ２、演出モードＥ２における、キャラリーチに相当する。

【０１７２】

また、図１１に示す「スペシャルリーチ」は、複数の特別演出図柄を変動表示する図柄変動後に、上記スペシャルリーチとは内容が異なる（別キャラクタが登場するなど）スペシャルリーチを行う変動演出である。この「スペシャルリーチ」は、後述する演出モードＢ２、演出モードＣ２、演出モードＤ２、演出モードＥ２における、ＶＳリーチとストーリーリーチに相当する。

【０１７３】

また、図１２に示す変動パターン決定テーブルでは、特図変動時間が２秒、６秒というような極めて短時間の変動演出を実行するための特図変動パターンは有していない。図１２に示すように、「ジャンケン演出１」～「ジャンケン演出４」は、複数の特別演出図柄を変動表示する図柄変動後に、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値（例えば７）で停止表示するリーチ状態を発生させ、２人のキャラクタ（味方のキャラクタ、対戦相手のキャラクタ）がジャンケンを行うという内容の「ジャンケン演出」を行

う変動演出である。
【０１７４】
大当たり判定の判定結果としてハズレである場合には味方キャラクタがジャンケンに負ける内容のジャンケン演出が実行される。また、大当たり判定の判定結果として第１大当たりまたは第２大当たりである場合には味方キャラクタがジャンケンに勝つ内容のジャンケン演出が実行される。また、大当たり判定の判定結果が「第３大当たり」または「小当たり」である場合にはジャンケンであいこになる内容のジャンケン演出が実行される。
【０１７５】
なお、各特図変動パターンに対応して始動口入賞指定コマンド及び特図変動パターン指定コマンドが設定されている。始動口入賞指定コマンドは第１事前判定又は第２事前判定によって決定された特図変動パターンに対応し、第１事前判定又は第２事前判定後に演出制御基板１０２に送信される。特図変動パターン指定コマンドは特図変動パターン判定によって決定された特図変動パターンに対応し、特図変動パターン判定後に演出制御基板１０２に送信される。
【０１７６】
特図変動パターン指定コマンドは、当該特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示が行われる特別図柄表示装置（第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１）を識別するための１バイトのＭＯＤＥデータと、特図変動パターンを識別するための１バイトのＤＡＴＡデータとから構成されている。特図変動パターン指定コマンドについては、ＭＯＤＥデータが「Ｅ６Ｈ」であれば、第１特別図柄表示装置２０で特別図柄の変動表示が行われることを示し、ＭＯＤＥデータが「Ｅ７Ｈ」であれば、第２特別図柄表示装置２１で特別図柄の変動表示が行われることを示す。
【０１７７】
なお、ＭＯＤＥデータが「Ｅ６Ｈ」の特図変動パターン指定コマンドのことを「第１特図変動パターン指定コマンド」といい、ＭＯＤＥデータが「Ｅ７Ｈ」の特図変動パターン指定コマンドのことを「第２特図変動パターン指定コマンド」という。
【０１７８】
始動口入賞指定コマンドは、始動口の種別を識別するための１バイトのＭＯＤＥデータと、特図変動パターンを識別するための１バイトのＤＡＴＡデータとから構成されている。始動口入賞指定コマンドについては、ＭＯＤＥデータが「Ｅ１Ｈ」であれば、第１始動口６に遊技球が入球したことを表し、ＭＯＤＥデータが「Ｅ２Ｈ」であれば、第２始動口７に遊技球が入球したことを表す。なお、ＭＯＤＥデータが「Ｅ１Ｈ」の始動口入賞指定コマンドのことを「第１始動口入賞指定コマンド」、ＭＯＤＥデータが「Ｅ２Ｈ」の始動口入賞指定コマンドのことを「第２始動口入賞指定コマンド」という。
【０１７９】
図１３（ａ）～図１３（ｆ）は、第１入賞ゲート９又は第２入賞ゲート１０への入賞に基づく普通図柄系遊技を制御する際に用いられるテーブルの一例を示す。
【０１８０】
図１３（ａ）は、当たり決定テーブルの一例を示す図である。当たり判定とは、第２始動口７の開放を伴う補助遊技を実行するか否かを判定することである。当たり判定は、後述するように、遊技球の入賞ゲート９、１０の通過に基づいて取得された当たり判定用乱数に基づいて行われる。
【０１８１】
当たり決定テーブルは、始動口入賞容易性によって分けられている。具体的には、当たり決定テーブルは、非時短遊技状態のときに参照される当たり決定テーブルと、時短遊技状態のときに参照される当たり決定テーブルとで分けられている。
【０１８２】
各当たり決定テーブルには、当たり判定値と判定結果とが一義的に対応付けられて格納されている。取得された当たり判定用乱数を当たり決定テーブルに照合することで、「当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。「当たり」に当選すると、第２始動口７

の開放を伴う補助遊技が実行される。

【０１８３】

図１３（ｂ）は、普通図柄決定テーブルの一例を示す図である。普通図柄判定とは、普通図柄表示装置２２において停止表示される普通図柄を決定することである。普通図柄判定用テーブルは、当たり判定の結果（当たり及びハズレ）によって分けられている。

【０１８４】

各普通図柄決定テーブルには、普通図柄判定値と、停止表示される普通図柄とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が入賞ゲート９、１０を通過することを契機に取得される普通図柄判定用乱数を普通図柄決定テーブルに照合することで、停止表示される普通図柄が決定される。停止表示される普通図柄の識別情報として、普図停止図柄データ及び普通演出図柄指定コマンドが設定されている。

【０１８５】

普通停止図柄データは、主制御基板１０１における処理で用いられ、普通演出図柄指定コマンドは、演出制御基板１０２に送信され、演出制御基板１０２おける処理で用いられる。

【０１８６】

図１３（ｃ）は、普通図柄の変動表示に要する時間（以下、「普図変動時間」という）に対応付けられた普通図柄の変動パターン（以下、「普図変動パターン」という）を判定するための普図変動パターン決定テーブルを示す図である。普図変動パターン決定テーブルは、非時短遊技状態のときに参照される普図変動パターン決定テーブルと、時短遊技状態のときに参照される普図変動パターン決定テーブルとで構成されている。

【０１８７】

各テーブルにおいて、普図変動パターン判定値と、一又は複数の普図変動パターンとが一義的に関連付けられて格納されている。後述するように、遊技球が入賞ゲート９、１０を通過することを契機に取得される普図変動パターン判定用乱数を普図変動パターン決定テーブルに照合することで、普図変動パターンが決定される。

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

図１３（ｄ）は、補助遊技参照データ決定テーブルの一例を示す図である。このテーブルには、補助遊技を行う際に参照されるデータ（補助遊技参照データ）が格納されている。図１３（ｄ）に示す様に、補助遊技参照データ決定テーブルには、現在の始動口入賞容易性と普図停止図柄データとの組み合わせと、補助遊技参照データとが対応付けられている。すなわち、補助遊技参照データは、当該普通図柄判定が行われた際の始動口入賞容易性状態及び当該普通図柄判定の結果に関する情報を有する。

【０１９１】

図１３（ｅ）は、補助遊技を制御する際に用いられる補助遊技制御テーブルの一例を示す図である。

【０１９２】

補助遊技制御テーブルには、補助遊技を制御するための条件が格納されている。補助遊技を制御するための条件として、補助遊技が開始されてから、第２始動口７の最初の開放

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

【０１９３】

図１３（ｆ）は、第２始動口７の開閉を制御する際に用いる補助遊技用の第２始動口開閉制御テーブルの一例を示す図である。補助遊技用の第２始動口開閉制御テーブルには、補助遊技時の第２始動口７の開閉を制御するための条件が格納されている。第２始動口７の開閉を制御するための条件として、補助遊技における第２始動口７の開放（第２始動口制御装置７０の作動）番号である普電作動番号（Ｄ）、及び、第２始動口７の開放時間、閉鎖時間（作動時間、未作動時間）が設定されている。

【０１９４】

（特別遊技の種類の説明）

ここで、特別遊技について説明する。本実施の形態においては、大入賞口８の開放（大入賞口制御装置８０の作動）を伴う特別遊技は、「大当たり」に当選した際に実行される「大当たり遊技」と、「小当たり」に当選した際に実行される「小当たり遊技」とで構成されている。大当たり遊技は、主に大入賞口８の開閉態様の相違によって「第１大当たり遊技」、「第２大当たり遊技」、「第３大当たり遊技」に分けられる。

【０１９５】

大当たり遊技では、大入賞口８の１回以上の開放を伴うラウンド遊技が所定回数実行される。各ラウンド遊技において、大入賞口８が開放し得る回数（以下、最大開放回数という）と、開放し得る時間の合計（以下、最大開放時間という）とが予め設定されている。「開放し得る」となっているのは、１回のラウンド遊技中に大入賞口８に入球できる遊技球の個数が制限されているからである（例えば９個）。したがって、大入賞口８が最大開放回数開放していなくても大入賞口８が閉鎖し、そのラウンド遊技が終了することがある。また、最大開放時間が経過していなくても大入賞口８が閉鎖し、そのラウンド遊技が終了することもある。なお、各ラウンド遊技における大入賞口８の最大開放回数及び最大開放時間は、各大当たり遊技で統一されていても統一されていなくてもよい。

【０１９６】

（遊技条件の説明）

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

【０１９７】

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

【０１９８】

非時短遊技状態とは、始動口入賞容易性が通常の状態である。具体的には、非時短遊技状態では、普通図柄の変動表示に要する時間（以下、普図変動時間という）が、１５秒に設定され、当たり判定において「当たり」に当選したときに作動する第２始動口制御装置

７０の作動時間（第２始動口７の開放時間）の合計が０．２秒又は５．１秒に設定され、普通図柄用の当たり判定において当たりに当選する確率が１／５０に設定されていることをいう。なお、「開放時間の合計」となっているのは、１回の当たりに対して第２始動口７が複数回開放することがあり、また、１回の当たりに対して遊技球が入賞できる個数が制限されており、遊技球がその個数入賞すると当該開放時間の経過を待たず閉鎖するからである。

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

なお、本実施の形態では、始動口６、７に遊技球が入球すると、３球の賞球を得ることができるものの、遊技者が適切な発射ハンドル３２の操作で遊技球の発射を行っても、遊技者が所持する遊技球の個数が減少し易い。しかしながら、時短遊技状態のときは、非時短遊技状態に比して第２始動口７への入球が容易になるので、遊技者が所持する遊技球の個数の減少を抑えることができる。つまり、遊技者が所持する遊技球の個数の観点からも時短遊技状態は非時短遊技状態に比べて遊技者に有利に設定されている。

【０２０２】

このように、大当たりの当選によって、大当たり遊技の種類（第１～第３大当たり遊技）と、大当たり遊技後に新たに設定される遊技条件（低確率遊技状態または高確率遊技状態と、非時短遊技状態または時短遊技状態との組み合わせ）とが決定される。このことを鑑みると、実質的な大当たりの種類（遊技者が享受する利益度に基づく大当たりの種類）は、実行される大当たり遊技の種類と、当該大当たり遊技終了後に新たに設定される遊技条件（遊技状態）との組合せと言える。そこで、以下、特図停止図柄データに基づく大当たりの種類とは別に、大当たりによって導かれた大当たり遊技の種類と大当たり遊技後の遊技条件との組合せ、すなわち、遊技者が享受する利益の種類に基づいて、大当たりの種類を分類することができる。

【０２０３】

大当たりの当選により、ラウンド数が１６Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技（第１大当たり遊技）を実行させ、その後に高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりを「第１大当たり」と称し、大当たりの当選により、ラウンド数が４Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技（「第２大当たり遊技」）を実行させ、その後に高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりを「第２大当たり」と称し、大当たりの当選により、ラウンド数が２Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技（「第３大当たり遊技」）を実行させ、その後に高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりを「第３大当たり」と称する。

【０２０４】

なお、大当たりに当選すると、当該大当たり遊技前の状態に関わらず当該大当たり遊技が開始する際に通常遊技状態に設定される。すなわち、大当たり遊技中は、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態になる。一方、小当たりに当選しても、遊技条件は変動しない。す

なわち、小当たり当選時の遊技状態は当該小当たり遊技中も当該小当たり遊技後もそのまま継続される。

【０２０５】

（主制御基板によるメイン処理）

図１５を用いて、主制御基板１０１のメイン処理を説明する。

【０２０６】

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

【０２０７】

まず、ステップＳ１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、初期化処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ１０１ａは、電源投入に応じて、メインＲＯＭ１０１ｂから起動プログラムを読み込むとともに、メインＲＡＭ１０１ｃの各記憶領域を初期化する処理を行う。なお、メインＣＰＵ１０１ａは、この初期化処理を行った旨の初期化指定コマンドを、後述のステップＳ７００において演出制御基板１０２に送信するようにする。

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

（主制御基板によるタイマ割込処理）

図１６を用いて、主制御基板１０１のタイマ割込処理を説明する。主制御基板１０１に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（４ミリ秒）毎にクロックパルスが発生されることで、以下のタイマ割込処理が実行される。

【０２１１】

まず、ステップＳ１００において、メインＣＰＵ１０１ａは、メインＣＰＵ１０１ａのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【０２１２】

ステップＳ１１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の変動時間の更新処理、特別図柄の停止時間の更新処理、オープニング時間の更新処理、大入賞口８の開閉時間の更新処理等を行う特別遊技タイマカウンタ、及び、普通図柄の変動時間の更新処理、普通図柄の停止時間の更新処理、並びに、第２始動口７の開閉時間の更新処理等を行う補助遊技タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。

【０２１３】

ステップＳ１２０において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、当たり判定用乱数で構成される特定乱数の更新を行う。

【０２１４】

ステップＳ１３０において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり判定用初期値乱数、特別図柄用初期値乱数、当たり判定用初期値乱数を更新する初期値乱数更新処理を行う。

【０２１５】

なお、各種の乱数の更新については、乱数の種別毎に設けられた乱数カウンタを「１」加算することで、乱数の更新を行う。各種の乱数には乱数範囲が設けられている。乱数範囲は、「０」から、その乱数に定められた最大値までとなっている。そして、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数が乱数範囲の最大値である場合、乱数カウンタを「１」加算せずに「０」に戻し、その時の初期値乱数からそれぞれの乱数値を新たに更新する。

【０２１６】
ステップＳ２００において、メインＣＰＵ１０１ａは、入力制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ１０１ａは、所定の検出センサから新たに有効な信号が送信されたか否か判定する入力制御処理を行う。詳しくは、図１７～図２０を用いて後述する。
【０２１７】
ステップＳ３００において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、第１特別図柄保留表示装置２３、第２特別図柄保留表示装置２４、及び、大入賞口制御装置８０の制御（特別図柄系装置の制御）を行うための特図特電制御処理（特別図柄系処理）を行う。詳しくは、図２１～図３０を用いて後述する。
【０２１８】
ステップＳ４００において、メインＣＰＵ１０１ａは、普通図柄表示装置２２、普通図柄保留表示装置２５、第２始動口制御装置７０の制御（普通図柄系装置の制御）を行うための普図普電制御処理（普通図柄系処理）を行う。
【０２１９】
メインＣＰＵ１０１ａは、この普図普電制御処理（普通図柄系処理）において、普図普電処理データの値をロードし、ロードした普図普電処理データから分岐先アドレスを参照し、普図普電処理データ＝０であれば、入賞ゲート９、１０への入賞に基づいて取得された普図判定情報に基づいて補助遊技を実行（第２始動口７が開放）するか否かの普通図柄判定等を含む普通図柄記憶判定処理を行い、普図普電処理データ＝１であれば、普通図柄判定に基づいて普通図柄表示装置２２が変動しているときの普通図柄変動処理を行い、普図普電処理データ＝２であれば、普通図柄表示装置２２が停止しているときの普通図柄停止処理を行い、普図普電処理データ＝３であれば第２始動口７を開閉制御（第２始動口制御装置７０の作動）する補助遊技処理を行う。
【０２２０】
ステップＳ５００において、メインＣＰＵ１０１ａは、払出制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ１０１ａは、始動口（第１始動口６、第２始動口７）、大入賞口８及び、一般入賞口１１に対応する賞球カウンタが「０」を超えているか否かのチェックを行い、「０」を超えている場合、それぞれの入賞口に対応する賞球個数を示す賞球要求信号を払出制御基板１０３に送信する。そして賞球信号を送信するとき、その信号に係る賞球カウンタを「１」減算する更新処理を行う。
【０２２１】
ステップＳ６００において、メインＣＰＵ１０１ａは、遊技に関する情報を外部信号として遊技情報表示装置７００等の外部装置に出力するための外部信号出力制御データ、第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂ、及び、大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂを駆動させるための駆動制御データ（始動口開閉ソレノイド駆動データ及び大入賞口開閉ソレノイド駆動データ）、及び、図柄表示装置２０、２１、２２や保留表示装置２３、２４、２５に所定の図柄を表示させるための表示制御データ（特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ）のデータ作成処理を行う。
【０２２２】
ステップＳ７００において、メインＣＰＵ１０１ａは、出力制御処理を行う。この処理において、まず上記Ｓ６００で作成した外部信号出力制御データ、駆動制御データに基づいて信号を出力させるポート出力処理が行われる。次いで、図柄表示装置２０、２１、２２及び保留表示装置２３、２４、２５の各ＬＥＤを点灯させるために、上記ステップＳ６００で作成した表示制御データに基づいて信号を出力させる表示装置出力処理を行う。最後に、メインＲＡＭ１０１ｃの送信バッファにセットされているコマンドを他の基板に送信するコマンド送信処理も行う。
【０２２３】
ステップＳ８００において、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ１００で退避した情報をメインＣＰＵ１０１ａのレジスタに復帰させる。
【０２２４】

（主制御基板による入力制御処理）
図１７を用いて、入力制御処理を説明する。まず、ステップＳ２１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、一般入賞口検出センサ１１ａから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口１１に入球したか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、一般入賞口検出センサ１１ａから検出信号を入力していない場合には、ステップＳ２２０に処理を移す。メインＣＰＵ１０１ａは、一般入賞口検出センサ１１ａから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。
【０２２５】
ステップＳ２２０において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口検出センサ８ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口８に入球したか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口検出センサ８ａから検出信号を入力していない場合には、ステップＳ２３０に処理を移す。メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口検出センサ８ａから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新するとともに、大入賞口８に入賞した遊技球を計数するためのラウンド入賞カウンタ（Ｃ）のカウンタ値を加算して更新する。
【０２２６】
ステップＳ２３０において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１始動口検出センサ６ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第１始動口６に入球したか否かを判定する。詳細は、図１８を用いて後述する。
【０２２７】
ステップＳ２４０において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口検出センサ７ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第２始動口７に入球したか否かを判定する。詳細は、図１９を用いて後述する。
【０２２８】
ステップＳ２５０において、メインＣＰＵ１０１ａは、入賞ゲート検出センサ９ａ、１０ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が入賞ゲート１０を通過したか否かを判定する。詳細は、図２０を用いて後述する。
【０２２９】
（主制御基板による第１始動口検出信号入力処理）
次に、図１８を用いて第１始動口検出信号入力処理について説明する。ステップＳ２３１において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１始動口検出センサ６ａから有効な検出信号があったか否かを判定する。有効な検出信号がなければ当該処理を終了し、有効な検出信号があれば、ステップＳ２３２において、始動口賞球カウンタを「１」加算して更新すると共に、メインＲＡＭ１０１ｃの第１始動口入賞フラグ記憶領域に第１始動口入賞フラグをＯＮする。
【０２３０】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３３において、第１特図保留数（Ｕ１）を計数する第１特図保留数カウンタのカウンタ値が４（上限値）より小さいか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、カウンタ値（Ｕ１）が４より小さくないと判定すれば当該処理を終了し、第１特図保留数（Ｕ１）が４より小さいと判定すれば、ステップＳ２３４において第１特図保留数カウンタのカウンタ値を「１」加算して更新する。また、ステップＳ２３４において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１特別図柄保留表示装置２３に表示される第１特図保留数（Ｕ１）を更新するために、その保留数を示す特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。
【０２３１】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３５において、大当たり判定用乱数カウンタ、特別図柄判定用乱数カウンタ、リーチ判定用乱数カウンタ及び特図変動パターン判定用乱数カウンタが示すそれぞれの乱数値からなる特別判定情報を第１特別図柄保留記憶領域に記憶する。

【０２３２】
第１特別図柄保留記憶領域は、第１記憶部～第４記憶部に分けられており（図１４（ａ）参照）、各種の乱数は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている（図１４（ｂ）参照）。
【０２３３】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３６において、遊技球の第１始動口６への入球に基づく第１事前判定を行う。ここで、第１事前判定について説明する。
【０２３４】
具体的には、第１事前判定において、第１特別図柄保留記憶領域で記憶されている大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数に基づいて、第１特図変動パターンを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１ａは、特図変動パターン決定処理（Ｓ３１３）を行う前に第１事前判定として第１特図変動パターンを判定する。
【０２３５】
そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３７において、第１事前判定で決定した第１特図変動パターンに対応する第１始動口入賞指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域（送信バッファ）にセットする。
【０２３６】
（主制御基板による第２始動口検出信号入力処理）
次に、図１９を用いて、第２始動口検出信号入力処理について説明する。ステップＳ２４１において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口検出センサ７ａから有効な検出信号かあったか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、有効な検出信号がないと判定すれば当該処理を終了し、有効な検出信号があると判定すれば、ステップＳ２４２に処理を移す。
【０２３７】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４２おいて、始動口賞球カウンタを「１」加算して更新し、第２始動口入球規定カウンタを「１」加算して更新すると共に、メインＲＡＭ１０１ｃの第２始動口入賞フラグ記憶領域に第２始動口入賞フラグをＯＮする。第２始動口入球規定カウンタは、１回の補助遊技における第２始動口７への入賞個数を計数する。これは、本実施の形態では、１回の補助遊技に対する遊技球の第２始動口７への入球個数が制限されているからである。
【０２３８】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４３において、第２特図保留数（Ｕ２）を計数する第２特別図柄保留数カウンタのカウンタ値が４（上限値）より小さいか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、カウンタ値（Ｕ２）が４より小さくないと判定すれば当該処理を終了し、第２特図保留数（Ｕ２）が４より小さいと判定すれば、ステップＳ２４４に処理を移す。
【０２３９】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４４において、第２特図保留数カウンタのカウンタ値（Ｕ２）を「１」加算して更新する。また、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４４において、第２特別図柄保留表示装置２４に表示される第２特図保留数（Ｕ２）を更新するために、その保留数を示す特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。
【０２４０】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４５において、大当たり判定用乱数カウンタ、特別図柄判定用乱数カウンタ、リーチ判定用乱数カウンタ及び特図変動パターン判定用乱数カウンタが示すそれぞれの乱数値からなる特別判定情報を第２特別図柄保留記憶領域に記憶する。
【０２４１】

なお、第２特別図柄保留記憶領域は第１記憶部～第４記憶部に分けられており（図１４（ａ）参照）、各種の乱数は乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている（図１４（ｂ）参照）。

【０２４２】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４６において第２始動口７への入球に基づく第２事前判定を行う。ここで、第２事前判定について説明する。

【０２４３】

具体的には、第２事前判定において、第２特別図柄保留記憶領域で記憶されている大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数に基づいて、第２特図変動パターンを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１ａは、特図変動パターン決定処理（ステップＳ３１３）を行う前に第２事前判定として第２特図変動パターンを判定する。

【０２４４】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４７において、第２事前判定で決定した第２特図変動パターンに対応する第２始動口入賞指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域（送信バッファ）にセットする。

【０２４５】

（主制御基板による入賞ゲート検出信号入力処理）

次に、図２０を用いて入賞ゲート検出信号入力処理について説明する。ステップＳ２５１において、入賞ゲート検出センサ９ａ、１０ａから有効な検出信号かあったか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、有効な検出信号がないと判定すれば当該処理を終了し、有効な検出信号があると判定すれば、ステップＳ２５２に処理を移す。

【０２４６】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２５２において、普図保留数（Ｇ）を計数する普通図柄保留数カウンタのカウンタ値が４（上限値）より小さいか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、カウンタ値（Ｇ）が４より小さくないと判定すれば当該処理を終了し、カウンタ値（Ｇ）が４より小さいと判定すれば、ステップＳ２５３に処理を移す。

【０２４７】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２５３において普図保留数カウンタのカウンタ値（Ｇ）を「１」加算して更新する。また、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２５３において、普通図柄保留表示装置２５に表示される普図保留数（Ｇ）を更新するために、その保留数を示す普通図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。

【０２４８】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２５４において当たり判定用乱数カウンタ、普通図柄判定用乱数カウンタ及び普図変動パターン判定用乱数カウンタが示すそれぞれの乱数を普通図柄保留記憶領域に記憶し、当該入賞ゲート検出信号入力処理を終了する。

【０２４９】

普通図柄保留記憶領域は第１記憶部～第４記憶部に分けられており（図１４（ｃ）参照）、各種の乱数は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている（図１４（ｄ）参照）。

【０２５０】

（主制御基板による特図特電制御処理）

次に、図２１を用いて、特図特電制御処理を説明する。ステップＳ３０１において特図特電処理データの値をロードし、ステップＳ３０２においてロードした特図特電処理データから分岐先アドレスを参照し、特図特電処理データ＝０であれば特別図柄記憶判定処理（ステップＳ３１０）に処理を移し、特図特電処理データ＝１であれば特別図柄変動処理（ステップＳ３２０）に処理を移し、特図特電処理データ＝２であれば特別図柄停止処理

（ステップＳ３３０）に処理を移し、特図特電処理データ＝３であれば大当たり遊技処理（ステップＳ３４０）に処理を移し、特図特電処理データ＝４であれば小当たり遊技処理（ステップＳ３５０）に処理を移し、特図特電処理データ＝５であれば大当たり遊技終了処理（ステップＳ３６０）に処理を移す。詳しくは、図２２～図３０を用いて後述する。

【０２５１】

（主制御基板による特別図柄記憶判定処理）

次に、図２２を用いて、特別図柄記憶判定処理を説明する。まず、ステップＳ３１０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する。メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の変動表示中と判定すれば、当該処理を終了し、特別図柄の変動表示中ではないと判定すれば、ステップ３１０－２に処理を移す。

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

例えば、第２特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶されているデータは、第２特別図柄保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第２特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶されているデータは、第１特別図柄及び第２特別図柄に共通の特別図柄当該記憶領域（第０記憶部）にシフトされ、第０記憶部に記憶されていたデータは、消去される。これにより、前回の遊技で用いられた大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数、及び、特図変動パターン判定用乱数値が消去される。さらに、前回の遊技で用いた停止図柄データ及び遊技条件データも各々に対応する記憶領域から消去される。

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

例えば、第１特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶されているデータは、第１特別図柄保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶されているデータは、特別図柄当該記憶領域（第０記憶部）にシフトされ、第０記憶部に記憶されていたデータは、消去される。これにより、前回の遊技で用いた大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数、及び、特図変動パターン判定用乱数値が消去される。さらに、前回の遊技で用いた停止図柄データ及び遊技条件データも各々に対応する記憶領域から消去される。

【０２５８】

なお、ステップＳ３１０－６におけるデータのシフト処理（当該保留の消化処理）にともなって、第１特図保留数（Ｕ１）又は第２特図保留数（Ｕ２）を更新するために、具体的には、そのデータに係る始動口の種類に対応する特別図柄保留表示装置２３、２４の表

示内容を変更するために、第１、第２特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。この保留表示データには、特別図柄保留表示装置の種類に関する情報及び特別図柄保留数（Ｕ１又はＵ２）に関する情報が含まれている。

【０２５９】

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

【０２６０】

ステップＳ３１０－４において、第１特図保留数（Ｕ１）が１以上でないと判定された場合には、ステップＳ３１９－１～ステップＳ３１９－３の客待ち状態設定処理に処理を移す。メインＣＰＵ１０１ａは、最初に、ステップＳ３１９－１において、デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「０１Ｈ」がセットされているか否かを判定する。デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「０１Ｈ」がセットされている場合には当該特別図柄記憶判定処理を終了し、デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「０１Ｈ」がセットされていない場合にはステップＳ３１９－２に処理を移す。

【０２６１】

ステップＳ３１９－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、後述するステップＳ３１９－３でデモ指定コマンドを何度もセットすることがないように、デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「０１Ｈ」をセットする。

【０２６２】

ステップＳ３１９－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、デモ指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【０２６３】

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

【０２６４】

（主制御基板による大当たり判定処理）

ここで、図２３を用いて、大当たり判定処理を説明する。まず、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－１において、当該大当たり判定処理が、遊技球の第１始動口６への入球に基づいて行われるものであるかを判定する。

【０２６５】

メインＣＰＵ１０１ａ、ステップＳ３１１－１において、第１始動口６であると判定すると、ステップＳ３１１－２において、第１特別図柄用大当たり決定テーブルを選択する。一方、メインＣＰＵ１０１ａ、ステップＳ３１１－１において第１始動口６ではない（第２始動口７である）と判定すると、ステップＳ３１１－３において、第２特別図柄用大当たり決定テーブルを選択する。

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

（主制御基板による特別図柄判定処理）

ここで、図２４を用いて特別図柄判定処理を説明する。

まず、ステップＳ３１２－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、当該大当たり判定の結果が「大当たり」であるか否かを判定する。ここで「大当たり」と判定された場合には、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－３において、大当たり当選用の特別図柄決定テーブルを選択し、「大当たり」と判定されなかった場合には、ステップＳ３１２－２に処理を移す。

【０２７２】

ステップＳ３１２－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、当該大当たり判定の結果が「小当たり」であるか否かを判定する。ここで「小当たり」と判定された場合には、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－４に処理を移し、「小当たり」と判定されなかった場合には、ステップＳ３１２－５に処理を移す。

【０２７３】

ステップＳ３１２－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、始動口入賞フラグ記憶領域にＯＮされているフラグに基づいて当該処理に係る始動口を確認し（第１始動口６又は第２始動口７）、上記ステップＳ３１０－６においてシフトされて第０記憶部にある特別図柄判定用乱数値を、大当たり当選用の特別図柄決定テーブル（図５（ａ））の特別図柄判定値と照合することにより大当たり特別図柄を決定する特別図柄判定を行う。

【０２７４】

ステップ３１２－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、始動口入賞フラグ記憶領域にＯＮされているフラグに基づいて当該処理に係る始動口を確認し（第１始動口６）、上記ステップＳ３１０－６においてシフトされて第０記憶部にある特別図柄判定用乱数値を、小当たり当選用の特別図柄決定テーブル（図５（ｂ））の特別図柄判定値と照合することにより小当たり特別図柄を決定する特別図柄判定を行う。

【０２７５】

ステップ３１２－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、始動口入賞フラグ記憶領域にＯＮされているフラグに基づいて当該処理に係る始動口を確認し（第１始動口６又は第２始動口７）、上記ステップＳ３１０－６においてシフトされて第０記憶部にある特別図柄判定用乱数値を、ハズレ用の特別図柄決定テーブル（図５（ｂ））の特別図柄判定値と照合することによりハズレ特別図柄を決定する特別図柄判定を行う。

【０２７６】

そして、ステップＳ３１２－６において、ステップＳ３１２－３、ステップＳ３１２－４、ステップＳ３１２－５での特別図柄判定の結果に基づいて特別演出図柄指定コマンドを決定し、決定した特別演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする

。
【０２７７】
次いで、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－７において、ステップＳ３１２－３、ステップＳ３１２－４、ステップＳ３１２－５での特別図柄判定の結果に基づいて特別図柄に係る停止図柄データ（以下、「特図停止図柄データ」という）、すなわち、特別図柄の種類を決定し、決定した特図停止図柄データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。
【０２７８】
決定された特図停止図柄データは、後述するように図２５の特図変動パターン決定処理において特図変動パターンを決定する際、図２７の特別図柄停止処理において「大当たり特別図柄」又は「小当たり特別図柄」等を判断する際、図２８の大当たり遊技処理又は図２９の小当たり遊技処理において大入賞口８の開閉態様を決定する際にも用いられる。
【０２７９】
ステップＳ３１２－８において、メインＣＰＵ１０１ａは、遊技条件データ決定テーブルに特図停止図柄データを照合して遊技条件データをセットし、当該特別図柄判定処理を終了する。具体的には、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグ記憶領域を確認して、現在の大当たりの当選確率の状態に応じた遊技条件データ決定テーブルを選択する。次いで、選択された遊技条件データ決定テーブルに特図停止図柄データを照合して遊技条件データを決定し、メインＲＡＭ１０１ｃの遊技条件データ記憶領域に記憶する。
【０２８０】
上記のようにして特別図柄判定処理が終了したら、メインＣＰＵ１０１ａは、図２２に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップＳ３１３において、特図変動パターン決定処理を行う。特図変動パターン決定処理では、大当たり判定の結果、特別図柄判定の結果及びリーチ判定の結果に基づいて、当該（これから行う）特別図柄の変動表示に要する時間（以下、特図変動時間という）及び後述する変動演出の演出種別等に関する情報が含まれる特図変動パターンを決定する。
【０２８１】
（主制御基板による特図変動パターン決定処理）
次に、図２５を用いて、特図変動パターン決定処理を説明する。
まず、ステップＳ３１３－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、図８（ｂ）の遊技条件決定テーブルにおいて、高確率フラグのＯＮ又はＯＦＦと、時短フラグのＯＮ又はＯＦＦを参照し、現在の遊技状態（高確率遊技状態又は低確率遊技状態、時短遊技状態又は非時短遊技状態）を確認する。
【０２８２】
ステップＳ３１３－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１３－１で確認した遊技状態が高確率遊技状態且つ時短遊技状態であればステップＳ３１３－３に処理を移し、高確率遊技状態且つ時短遊技状態以外の遊技状態であればステップＳ３１３－４に処理を移す。
【０２８３】
ステップＳ３１３－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率遊技状態且つ時短遊技状態において、これから開始する特別図柄の変動表示の変動回数（１回～３０回か、３１回～７４回か、７５回～８４回か）を確認する。
【０２８４】
ステップＳ３１３－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１３－１において確認した遊技状態、または、ステップＳ３１３－１において確認した遊技状態が高確率遊技状態且つ時短遊技状態である場合に（ステップＳ３１３－２でＹＥＳ）、ステップＳ３１３－３において確認した特別図柄の変動表示の変動回数に応じて、特図変動パターン決定テーブルを選択する。
【０２８５】
ステップＳ３１３－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、メインＲＡＭ１０１ｃに記

憶されている特図停止図柄データを確認する。
【０２８６】
なお、メインＣＰＵ１０１ａは、特図停止図柄データが「１８Ｈ」又は「２８Ｈ」の場合、すなわち、特別図柄抽選の結果が「ハズレ」である場合は、さらに当該特図変動パターン決定処理に係る特図保留数（Ｕ１又はＵ２）を確認する。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、リーチ判定用乱数を取得し、確認した特図保留数（Ｕ１又はＵ２）に応じたリーチ判定用乱数値（０～９９）と照合して「リーチ無しハズレ」の特図変動パターンか、または、「リーチ有りハズレ」の特図変動パターンかを決定する。
【０２８７】
ステップＳ３１３－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図変動パターン決定を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１ａは、特図変動パターン判定用乱数を取得し、その取得した特図変動パターン判定用乱数と、特図変動パターン決定テーブルで記憶する判定値（０～２５５）とを照合し、特図変動パターンを決定する。
【０２８８】
メインＣＰＵ１０１ａは、特図変動パターンを決定すると、図２２に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップＳ３１０－７において、特図変動パターンに対応する特図変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。
特図変動パターン指定コマンドは演出制御基板１０２に送信され、演出制御基板１０２はこのコマンドを受信することによって、特別図柄の変動表示が開始することを認識し、最終的には特図変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出の内容に関連付けられた変動演出パターンを決定する。
【０２８９】
ステップＳ３１０－８において、メインＣＰＵ１０１ａは、当該特別図柄の変動表示開始時における遊技条件の状態を確認し、その状態が反映された遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。
【０２９０】
そして、ステップＳ３１０－９において、メインＣＰＵ１０１ａは、当該特図変動パターンに対応付けられた特図変動時間（図９～図１２参照）を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは上記ステップＳ１１０において４ｍｓ毎に減算処理されていく。
【０２９１】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－１０において、第１特別図柄表示装置２０または第２特別図柄表示装置２１で特別図柄の変動表示を行うために特別図柄変動表示用データをセットする。特別図柄変動表示用データには、作動させる特別図柄表示装置の種類、変動表示の態様、変動時間等の情報が含まれる。
【０２９２】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－１１において、デモ判定フラグ記憶領域にフラグ「００Ｈ」をセットする、すなわち、デモ判定フラグ記憶領域をクリアし、ステップＳ３１０－１２において、特図特電処理データ＝１をセットし、当該特別図柄記憶判定処理を終了する。
【０２９３】
（主制御基板による特別図柄変動処理）
次に、図２６を用いて、特別図柄変動処理を説明する。
ステップＳ３２０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－９における特別図柄の変動表示が終了するか否か、換言すれば、セットされた特図変動時間が経過したか否か（特別遊技タイマカウンタ＝０か？）を判定する。その結果、特別図柄の変動表示が終了しないと判定した場合には、特別図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。
【０２９４】

メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の変動表示が終了すると判定した場合には、ステップＳ３２０－２において、演出制御基板１０２に特別図柄の変動表示が終了することを伝えるために特別演出図柄停止指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０２９５】

ステップＳ３２０－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄表示装置２０、２１に特別図柄を停止表示するために、上記ステップＳ３１２－１３でセットされた特図停止図柄データに基づいて特図停止表示用データをセットする。これにより、遊技者に当該特別図柄抽選の結果が報知される。

【０２９６】

ステップＳ３２０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の停止表示に要する時間（以下、「特図停止時間」という。例えば、０．８秒）を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理されていく。

【０２９７】

ステップＳ３２０－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図特電処理データに２をセットする。

【０２９８】

ステップＳ３２０－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１始動口入賞フラグ又は第２始動口入賞フラグをＯＦＦし、当該特別図柄変動処理を終了する。

【０２９９】

（主制御基板による特別図柄停止処理）

次に、図２７を用いて、特別図柄停止処理を説明する。

ステップＳ３３０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の停止表示が終了するか否か、換言すれば、ステップＳ３２０－４で特別遊技タイマカウンタにセットされた特図停止時間が経過したか否か（特別遊技タイマカウンタ＝０？）を判定する。その結果、メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の停止表示が終了しないと判定した場合には、当該特別図柄停止処理を終了し、特別図柄の停止表示が終了すると判定した場合には、ステップＳ３３０－２に処理を移す。

【０３００】

ステップＳ３３０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、時短フラグ記憶領域にフラグがＯＮされているか否かを判断する。時短フラグ記憶領域にフラグがＯＮされているということは、現在、時短遊技状態であることを意味する。時短フラグ記憶領域にフラグがＯＮされている場合には、ステップＳ３３０－３に処理を移し、時短フラグ記憶領域にフラグがＯＦＦされている場合には、ステップＳ３３０－６に処理を移す。

【０３０１】

ステップＳ３３０－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、時短遊技状態による特別図柄の変動表示の残り回数（Ｊ：以下「時短遊技状態残り回数」という）を示す時短遊技状態の残り回数カウンタのカウンタ値から「１」を減算した演算値（Ｊ－１）を、時短遊技状態残り回数（Ｊ）として記憶する。

【０３０２】

ステップＳ３３０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、時短遊技状態残り回数（Ｊ）＝０か否かを判定する。時短遊技状態残り回数（Ｊ）＝０であれば、ステップＳ３３０－５に処理を移し、時短遊技状態残り回数（Ｊ）＝０でなければ、ステップＳ３３０－６に処理を移す。

【０３０３】

ステップＳ３３０－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、時短フラグ記憶領域に記憶されているフラグをＯＦＦする。なお、上記時短遊技状態残り回数（Ｊ）が「０」になるということは、時短遊技状態において特別図柄の変動表示が実行可能回数（Ｊａ）行われ、「時短」状態による特別図柄の変動表示が終了することを意味する。

【０３０４】

ステップＳ３３０－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされているか否かを判断する。高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされているということは、現在、高確率遊技状態であることを意味する。高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされている場合には、ステップＳ３３０－７に処理を移し、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＦＦされている場合には、ステップＳ３３０－１０に処理を移す。

【０３０５】

ステップＳ３３０－７において、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率遊技状態による特別図柄の変動表示の残り回数（Ｘ：以下、「高確率遊技状態残り回数」という）を示す高確率遊技状態残り回数カウンタのカウンタ値から「１」を減算した演算値（Ｘ－１）を、新たな高確率遊技状態残り回数（Ｘ）として記憶する。

【０３０６】

ステップＳ３３０－８において、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率遊技状態残り回数（Ｘ）＝０か否かを判定する。高確率遊技状態残り回数（Ｘ）＝０であれば、ステップＳ３３０－９に処理を移し、高確率遊技状態残り回数（Ｘ）＝０でなければ、ステップＳ３３０－１０に処理を移す。

【０３０７】

ステップＳ３３０－９において、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグ記憶領域に記憶されているフラグをＯＦＦする。なお、上記高確率遊技状態残り回数（Ｘ）が「０」になるということは、高確率遊技状態において特別図柄の変動表示が実行可能回数（Ｘａ）行われ、「高確率」状態による特別図柄の変動表示が終了することを意味する。

【０３０８】

ステップＳ３３０－１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、現在の遊技条件の状態を確認し、該遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０３０９】

ステップＳ３３０－１１において、メインＣＰＵ１０１ａは、当該特別図柄停止処理に係る大当たり判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。具体的には特図停止図柄データ記憶領域に記憶されている特図停止図柄データが大当たり特別図柄（特図停止図柄データ＝１０～１２、２０～２１）に係るものであるか否かを判定する。ここで、大当たり特別図柄と判定された場合には、ステップＳ３３０－１４に処理を移し、大当たり特別図柄と判定されなかった場合には、ステップＳ３３０－１２に処理を移す。

【０３１０】

ステップＳ３３０－１２において、メインＣＰＵ１０１ａは、当該特別図柄停止処理に係る大当たり判定の判定結果が「小当たり」であるか否かを判定する。具体的には特図停止図柄データ記憶領域に記憶されている特図停止図柄データが小当たり特別図柄（特図停止図柄データ＝１６～１７）に係るものであるか否かを判定する。ここで、小当たり特別図柄と判定された場合には、ステップＳ３３０－１７に処理を移し、小当たり特別図柄と判定されなかった場合には、ステップＳ３３０－１３に処理を移す。

【０３１１】

ステップＳ３３０－１３において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図特電処理データに０をセットし、図２２に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

【０３１２】

ステップＳ３３０－１４において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図特電処理データに３をセットする。

【０３１３】

ステップＳ３３０－１５において、メインＣＰＵ１０１ａは、遊技条件フラグ記憶領域（時短フラグ記憶領域及び高確率フラグ記憶領域）、高確率遊技状態の残り変動回数カウンタ、及び、時短遊技状態の残り変動回数カウンタをリセットする。

【０３１４】

ステップＳ３３０－１６において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図停止図柄データに応

じたオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。次いで、メインＣＰＵ１０１ａ、特図停止図柄データに応じたオープニング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理される。

【０３１５】

ステップＳ３３０－１７において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図特電処理データに４をセットし、ステップＳ３３０－１６に処理を移す。

【０３１６】

（主制御基板による大当たり遊技処理）

次に、図２８を用いて、大当たり遊技処理を説明する。

ステップＳ３４０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、現在オープニング中であるか否かを判定する。ここでいうオープニングとは、大当たり遊技が開始されてから第１ラウンド遊技（大入賞口８の最初の開放）が開始するまでの期間のことをいう。現在オープニング中であると判定した場合には、ステップＳ３４０－２に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には、Ｓ３４０－６に処理を移す。

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

ステップＳ３４０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口開放処理を行う。具体的には、特電作動番号記憶領域に記憶されている値（特電作動番号（Ｋ））に「１」を加算して記憶する。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂを通電して大入賞口８を開放するために、大入賞口開閉ソレノイド通電開始データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。ここで、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップ３４０－３において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、ラウンド番号（Ｒ）及び特電作動番号（Ｋ）に基づいて、大入賞口８の開放時間（大入賞口制御装置８０の作動時間）を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理される。

【０３２０】

ステップＳ３４０－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。具体的には、Ｋ＝１であるか否かを判定し、Ｋ＝１であった場合には、ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これは、ラウンド遊技が開始する旨の情報を演出制御基板１０２に送信するためである。例えば、長当たり遊技の１回目のラウンド遊技の１回目の開放時においては、ラウンド遊技回数記憶領域に「１」がセットされ、特電作動番号記憶領域に「１」がセットされているので、第１ラウンド遊技を示すラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。一方、特電

作動番号記憶領域に「１」がセットされていない場合には、ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットせずに、当該大当たり遊技処理を終了する。すなわち、Ｋ＝１である場合というのはラウンド遊技の開始を意味するので、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンドの開始時にのみ、ラウンド指定コマンドを送信する。なお、演出制御基板１０２がラウンド指定コマンドを受信すると、例えば「ラウンド１」といった具合に演出用の表示が画像表示装置１３にて行われる。

【０３２１】

ステップＳ３４０－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、予め設定されたラウンド遊技を全て終了した後（大入賞口８の最後の開放が終了して）から当該大当たり遊技が終了するまでの期間のことをいう。したがって、現在エンディング中であると判断した場合には、ステップＳ３４０－１７に処理を移し、エンディング時間を経過したか否かが判断され、現在エンディング中でないと判断した場合には、ステップＳ３４０－７に処理を移す。

【０３２２】

ステップＳ３４０－７において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口８が開放中であるか否か、すなわち、大入賞口制御装置８０が作動中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口８が開放中であると判定した場合には、ステップＳ３４０－８において、大入賞口８の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値がラウンド遊技における規定個数（例えば９個）に達したこと、又は、最大開放時間が経過したこと（特別遊技タイマカウンタ＝０となったこと）が採用されている。そして、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップＳ３４０－９に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には当該大当たり遊技処理を終了する。

【０３２３】

ステップＳ３４０－９において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口閉鎖処理を行う。大入賞口閉鎖処理は、大入賞口８を閉鎖するために大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂの通電停止データをサブＲＡＭ１０２ｃの所定領域にセットするとともに、上記ステップ３４０－３において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在のラウンド番号（Ｒ）および特電作動番号（Ｋ）に基づいて、大入賞口８の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口８が閉鎖することになる。

【０３２４】

ステップＳ３４０－１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、１回のラウンド遊技が終了したか否かを判定する。具体的には、１回のラウンド遊技は、特電作動番号（Ｋ）が当該ラウンド遊技において設定された開放回数となること、又は、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値（Ｃ）が規定個数（例えば９個）に達したことを条件に終了するので、かかる条件が成立したか否かを判定する。そして、１回のラウンド遊技が終了したと判定した場合にはステップＳ３４０－１２に処理を移し、１回のラウンドが終了していないと判定した場合には、当該大当たり遊技処理を終了する。

【０３２５】

ステップＳ３４０－７において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口８が開放中ではないと判定した場合には、ステップＳ３４０－１１において、予め設定された閉鎖時間が経過したか否かを判断する。その結果、閉鎖時間が経過していない場合には、当該大当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間が経過している場合にはステップＳ３４０－４に処理を移す。

【０３２６】

ステップＳ３４０－１２において、メインＣＰＵ１０１ａは、リセット処理を行う。具体的には、特電作動番号記憶領域をクリアすると共に、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値をクリアする。

【０３２７】

ステップＳ３４０－１３において、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンド遊技回数記憶領

域に記憶された値（ラウンド番号（Ｒ））が当該大当たり遊技で実行されるラウンド遊技回数であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは「Ｙｅｓ」と判定する場合には、ステップＳ３４０－１５に処理を移し、「Ｎｏ」と判定する場合には、ステップＳ３４０－１４に処理を移す。

【０３２８】

ステップＳ３４０－１４において、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されている現在のラウンド番号（Ｒ）に「１」を加算して記憶する。

【０３２９】

ステップＳ３４０－１５において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり遊技終了処理を行う。具体的には、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されたラウンド番号（Ｒ）をリセットする。

【０３３０】

ステップＳ３４０－１６において、メインＣＰＵ１０１ａは、エンディング処理を行う。具体的には、特図停止図柄データに応じて、大当たりの種類を確認し、演出制御基板１０２に送信する大当たりの種類に対応付けられたエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。次に、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たりの種類に応じたエンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【０３３１】

ステップＳ３４０－１７において、メインＣＰＵ１０１ａは、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合にはステップＳ３４０－１８に処理を移し、エンディング時間を経過していないと判定した場合には、そのまま当該大当たり遊技処理を終了する。

【０３３２】

ステップＳ３４０－１８において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図特電処理データに５をセットし、図３０に示す大当たり遊技終了処理に処理を移す。

【０３３３】

（主制御基板による小当たり遊技処理）

次に、図２９を用いて、小当たり遊技処理を説明する。まず、ステップＳ３５０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、現在オープニング中であるか否かを判断する。現在オープニング中であると判断した場合には、ステップＳ３５０－２に処理を移し、現在オープニング中でないと判断した場合には、Ｓ３５０－５に処理を移す。

【０３３４】

ステップＳ３５０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ＝０であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ＝０となったら、オープニング時間を経過したと判定する。その結果、オープニング時間を経過していない場合には、当該小当たり遊技処理を終了し、オープニング時間を経過している場合にはステップＳ３５０－３に処理を移す。

【０３３５】

ステップＳ３５０－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、小当たり遊技開始処理を行う。具体的に、メインＣＰＵ１０１ａは、特図停止図柄データに基づいて、小当たりの種類に応じた大入賞口開閉制御テーブルを選択し、小当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを決定する。

【０３３６】

ステップＳ３５０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口開放処理を行う。大入賞口開放処理では、まず特電作動番号記憶領域に記憶されている値（特電作動番号（Ｋ））に「１」を加算して記憶する。そして、大入賞口８を開放するために大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂの通電開始データをセットするとともに、上記ステップ３５０－３において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在の特電作動番号（Ｋ）に基づいた大入賞口８の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットし、当該小当たり遊技を終

了する。
【０３３７】
ステップＳ３５０－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、最後の大入賞口８の開放が終了してから当該小当たり遊技が終了するまでの期間のこという。したがって、メインＣＰＵ１０１ａは、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップＳ３５０－１３に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には、ステップＳ３５０－６に処理が移す。
【０３３８】
ステップＳ３５０－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口８が開放中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口８が開放中ではないと判定した場合には、ステップＳ３５０－１０に処理を移し、大入賞口８が開放中であると判定した場合には、ステップＳ３５０－７において、大入賞口８の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値（Ｃ）が規定個数（例えば９個）に達したこと、または大入賞口８の１回の開放時間が経過したこと（特別遊技タイマカウンタ＝０となったこと）が採用される。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップＳ３５０－８に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には当該小当たり遊技処理を終了する。
【０３３９】
ステップＳ３５０－８において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口閉鎖処理を行う。大入賞口閉鎖処理では、大入賞口８を閉鎖するために大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂの通電停止データをセットするとともに、上記ステップ３５０－３において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在の特電作動番号（Ｋ）に基づいて、大入賞口８の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口８が閉鎖することになる。
【０３４０】
ステップＳ３５０－９において、メインＣＰＵ１０１ａは、小当たり遊技終了条件が成立したか否かを判定する。小当たり遊技終了条件とは、特電作動番号（Ｋ）が予め設定あれた大入賞口８の開放回数になること、又は、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値（Ｃ）が規定個数（例えば９個）に達したことである。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、小当たり遊技終了条件が成立したと判定した場合にはステップＳ３５０－１１に処理を移し、小当たり遊技終了条件が成立していないと判定した場合には当該小当たり遊技処理を終了する。
【０３４１】
ステップＳ３５０－１１において、メインＣＰＵ１０１ａは、小当たり遊技終了処理として、特電作動番号記憶領域に「０」をセットするとともに、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値（Ｃ）に「０」をセットする。すなわち、特電作動番号記憶領域及びラウンド入賞カウンタをクリアする。
【０３４２】
ステップＳ３５０－１２において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図停止図柄データに基づいて、小当たりの種類に応じたエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットすると共に、小当たりの種類に応じたエンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。
【０３４３】
ステップＳ３５０－１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３５０－８で設定された閉鎖時間が経過したか否かを判定する。なお、閉鎖時間も、オープニング時間と同様に特別遊技タイマカウンタ＝０であるか否かで判定される。その結果、メインＣＰＵ１０１ａは、閉鎖時間を経過していないと判定した場合には、当該小当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間を経過したと判定した場合には、ステップＳ３５０－４に処理を移す。

【０３４４】
ステップＳ３５０－１３において、メインＣＰＵ１０１ａは、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合には、ステップＳ３５０－１４に処理を移し、エンディング時間を経過していないと判定した場合には、当該小当たり遊技処理を終了する。
【０３４５】
ステップＳ３５０－１４において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図特電処理データに「０」をセットする。
【０３４６】
（主制御基板による大当たり遊技終了処理）
次に、図３０を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。
まず、ステップＳ３６０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、遊技条件データをロードする。
【０３４７】
ステップＳ３６０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、ロードした遊技条件データを遊技条件決定テーブルに照合し、高確率フラグ記憶領域に高確率フラグをＯＮするか否かの判定を行う。メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグをＯＮしないと判定すると、ステップＳ３６０－４に処理を移し、高確率フラグをＯＮすると判定すると、ステップＳ３６０－３において、メインＲＡＭ１０１ｃの高確率フラグ記憶領域に高確率フラグ（０１Ｈ）をＯＮすると共に、高確率遊技状態残り回数カウンタに実行可能回数（Ｊａ）（本実施の形態では、１００回）をセットする。
【０３４８】
ステップＳ３６０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、ロードした遊技条件データを遊技条件決定テーブルに照合し、時短フラグ記憶領域に時短フラグをＯＮするか否かの判定を行う。メインＣＰＵ１０１ａは、時短フラグをＯＮしないと判定すると、ステップＳ３６０－６に処理を移し、時短フラグをＯＮすると判定すると、ステップＳ３６０－５において、メインＲＡＭ１０１ｃの時短フラグ記憶領域に時短フラグ（０１Ｈ）をＯＮすると共に、時短遊技状態残り回数カウンタに実行可能回数（Ｊａ）（本実施の形態では、１００回）をセットする。
【０３４９】
ステップＳ３６０－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、現在の遊技条件の状態を確認し、現在の遊技条件の状態を示す遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ３６０－７において、特図特電処理データに０をセットし、図２２に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。
【０３５０】
（演出制御基板によるメイン処理）
次に、演出制御基板１０２におけるサブＣＰＵ１０２ａにより実行される処理について説明する。
【０３５１】
先ず、図３１を用いて、演出制御基板１０２のメイン処理を説明する。電源基板１０７からサブＣＰＵ１０２ａに電力が供給されると、サブＣＰＵ１０２ａにシステムリセットが発生し、サブＣＰＵ１０２ａは、以下のメイン処理を行う。
【０３５２】
ステップＳ１００１において、サブＣＰＵ１０２ａは、初期化処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＯＭ１０２ｂからメイン処理プログラムを読み込むとともに、フラグやコマンドなどが記憶されるサブＲＡＭ１０２ｃを初期化する処理を行う。
【０３５３】
ステップＳ１００２において、サブＣＰＵ１０２ａは、特別演出判定用乱数、変動演出パターン判定用乱数、演出モード判定用乱数等からなる演出を制御するために用いる演出

用乱数を更新する処理を行う。
【０３５４】
なお、演出用乱数を構成する各種乱数毎に、サブＲＡＭ１０２ｃにおいて乱数カウンタが設けられている。演出用乱数の更新処理においては、乱数の種別毎に設けられた乱数カウンタを「１」加算する。演出用乱数を構成する各種の乱数には乱数範囲が設けられている。乱数範囲は、「０」から、その乱数に定められた最大値までとなっている。そして、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数値が乱数範囲の最大値である場合、乱数カウンタを「１」加算せずに「０」に戻す。
【０３５５】
また、乱数範囲の最大値は、乱数の種別によって異なるように設定されている。これは、演出用乱数に係る乱数カウンタが完全に同期し、常時同一の乱数値となることを防ぐためである。演出用乱数に係る乱数カウンタが完全に同期することを防ぐことができれば良いので、各種の乱数範囲の最大値を異ならせるのではなく、各種の演出用乱数に相互に異なる初期値乱数を設け、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数値が乱数範囲の最大値である場合、その時の初期値乱数からそれぞれの乱数値を新たに更新するようにしてもよい。
【０３５６】
（演出制御基板によるタイマ割込処理）
演出制御基板１０２に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（例えば、４ミリ秒）毎にクロックパルスが発生されることで、図３２に示すタイマ割込処理が実行される。
【０３５７】
このタイマ割込処理では、ステップＳ１１００において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＣＰＵ１０２ａのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。
【０３５８】
ステップＳ１２００において、サブＣＰＵ１０２ａは、各種の演出に係る時間管理を行うための各タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。
【０３５９】
ステップＳ１３００において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの受信バッファに格納されているコマンドを解析するコマンド解析処理を行う。このコマンド解析処理の詳細については、図３３、図３４を用いて後述する。
【０３６０】
なお、サブＣＰＵ１０２ａは、演出制御基板１０２において主制御基板１０１から送信されたコマンドを受信すると、図示しない演出制御基板１０２の受信割込処理を行い、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、本ステップＳ１３００において受信したコマンドを解析する処理が行われる。
【０３６１】
ステップＳ１４００において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出入力制御処理を行う。この演出入力制御処理の詳細については、図４３を用いて後述する。
【０３６２】
ステップＳ１５００において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットされている各種の演出制御コマンドをランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５へ送信するデータ出力処理を行う。
【０３６３】
ステップＳ１６００において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１１００で退避した情報をサブＣＰＵ１０２ａのレジスタに復帰させる。
【０３６４】
（演出制御基板によるコマンド解析処理）
図３３及び図３４を用いて、演出制御基板１０２によるコマンド解析処理を説明する。
【０３６５】

ステップＳ１３０１において、サブＣＰＵ１０２ａは、新たにコマンドを受信し、受信バッファにコマンドが記憶されているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、コマンドを受信していないと判定すると当該コマンド解析処理を終了し、コマンドを受信したと判定するとステップＳ１３０２に処理を移す。

【０３６６】

ステップＳ１３０２において、サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが、デモ指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドがデモ指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３０３に処理を移し、デモ指定コマンドではないと判定するとステップＳ１３０４に処理を移す。

【０３６７】

ステップＳ１３０３において、サブＣＰＵ１０２ａは、デモ演出を実行するための事前処理として、サブＲＡＭ１０２ｃのデモ演出待機フラグ記憶領域にデモ演出待機フラグをＯＮすると共に、デモ演出を開始するまでの時間（デモ演出待機時間）をデモ演出タイマカウンタにセットし、当該コマンド解析処理を終了する。

【０３６８】

ステップＳ１３０４において、サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが、始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが始動口入賞指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３０５及びステップＳ１３０６に処理を移し、始動口入賞指定コマンドではないと判定するとステップＳ１３０７に処理を移す。

【０３６９】

ステップＳ１３０５において、サブＣＰＵ１０２ａは、始動口入賞指定コマンド記憶処理を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、始動口入賞指定コマンド記憶処理において、始動口入賞指定コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報記憶領域（図示せず）に記憶する。

【０３７０】

演出情報記憶領域は、始動口の種類ごとに設けられている（第１演出情報記憶領域及び第２演出情報記憶領域）。サブＣＰＵ１０２ａは、受信した始動口入賞指定コマンドを解析して、当該始動口入賞指定コマンドに係る始動口の種類（第１始動口６又は第２始動口７）を確認して、始動口の種類に応じた演出情報記憶領域に記憶する。

【０３７１】

各演出情報記憶領域は、メインＲＡＭ１０１ｃの特別図柄記憶領域と同様な構成であり、始動口６、７の種類毎に第１記憶部～第４記憶部に分けられている。始動口入賞指定コマンドは、始動口入賞指定コマンドが記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。

【０３７２】

なお、各記憶部は、始動口入賞指定コマンドを記憶する始動口入賞指定コマンド部と、始動口入賞指定コマンド部に記憶された始動口入賞指定コマンドに基づいて行われる演出の演出データを記憶する演出データ記憶部とを備える。

【０３７３】

ステップＳ１３０６において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出情報記憶領域に記憶されている始動口入賞指定コマンドに基づく先読み演出判定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。詳しくは、図３５を用いて後述する。

【０３７４】

ステップＳ１３０７において、サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３０８に処理を移し、遊技状態指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３０９に処理を移す。

【０３７５】

ステップＳ１３０８において、サブＣＰＵ１０２ａは、受信した遊技状態指定コマンドが示す遊技状態を示すデータをサブＲＡＭ１０２ｃの遊技状態記憶領域にセットし、当該コマンド解析処理を終了する。

【０３７６】

ステップＳ１３０９において、サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが、特別演出図柄指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが特別演出図柄指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３１０及びステップＳ１３１１に処理を移し、特別演出図柄指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３１２に処理を移す。

【０３７７】

ステップＳ１３１０において、サブＣＰＵ１０２ａは、始動口入賞指定コマンドシフト処理を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、始動口入賞指定コマンドシフト処理において、受信した特別演出図柄指定コマンドに係る始動口に対応する始動口入賞指定コマンドをシフトする。

【０３７８】

詳細には、サブＣＰＵ１０２ａは、受信した特別演出図柄指定コマンドに係る始動口の種類を確認して、その始動口に対応する演出情報記憶領域に記憶された始動口入賞指定コマンドをシフトする。始動口入賞指定コマンドのシフトでは、第１記憶部～第４記憶部に記憶された始動口入賞指定コマンドを１つ前の記憶部にシフト（移動）させる。例えば、第１演出情報記憶領域の第４記憶部に記憶されている始動口入賞指定コマンドは、第１演出情報記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第１演出情報記憶領域の第１記憶部に記憶されている始動口入賞指定コマンドは、第１演出情報保留記憶領域及び第２演出情報保留記憶領域に共通の演出情報当該記憶領域（第０記憶部）にシフトされ、演出情報当該記憶領域に記憶されていた始動口入賞指定コマンドは、消去される。

【０３７９】

ステップＳ１３１１において、サブＣＰＵ１０２ａは、特別図柄抽選の結果を示唆する特別演出図柄の停止表示を行うための特別演出図柄パターン決定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。特別演出図柄パターン決定処理において、サブＣＰＵ１０２ａは、特別演出図柄指定コマンドを解析して、受信した特別演出図柄指定コマンドが有する情報に基づいて、画像表示装置１３の表示領域１３０において停止表示させる特別演出図柄、すなわち、特別演出図柄の停止表示において所定の有効ライン上に配置された装飾図柄の配列（組み合わせ）を決定する。

【０３８０】

ステップＳ１３１２において、サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが、特図変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが特図変動パターン指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３１３に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３１４に処理を移す。

【０３８１】

ステップＳ１３１３において、サブＣＰＵ１０２ａは、特別図柄抽選の結果を示唆する変動演出（特別演出図柄の変動表示を含む）の変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。詳しくは、図３６～図３７を用いて後述する。

【０３８２】

ステップＳ１３１４において、サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが、特別演出図柄停止指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが特別演出図柄停止指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３１５及びステップＳ１３１６に処理を移し、特別演出図柄停止指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３１７に処理を移す。

【０３８３】

ステップＳ１３１５において、サブＣＰＵ１０２ａは、特別演出図柄を停止表示させることを示す特別演出図柄停止制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。特別演出図柄停止制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、特別演出図柄停止制御コマンドを受信することにより、当該変動演出が終了することを認識し、当該変動演出を終了させると共に、特別演出図柄の停止表示を行う。なお、本演出の終了時期は、これに限られず、当該変動演出中の予め設定された演出上の事象に関連した特定のタイミングとすることもできる。

【０３８４】

また、ステップＳ１３１５において、サブＣＰＵ１０２ａは、後述するサブＲＡＭ１０２ｃに記憶されている演出用のデータをクリアする。

【０３８５】

ステップＳ１３１６において、サブＣＰＵ１０２ａは、特別図柄の変動表示の終了を契機に移行先の演出モードを設定するための移行先演出モード設定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。詳しくは、図４０を用いて後述する。

【０３８６】

なお、演出モードとは、本実施の形態では、特別図柄抽選（あるいは、特別図柄の変動表示）に対応して画像表示装置１３等の演出装置で行われる変動演出の分類態様（カテゴリー）であり、遊技条件の状態等に関連付けられている。

【０３８７】

本実施の形態において、演出モードは、演出モードＡ、演出モードＢ１、演出モードＣ１、演出モードＤ１、演出モードＥ１、演出モードＢ２、演出モードＣ２、演出モードＤ２、演出モードＥ２、演出モードＦ及び演出モードＧの１１つの演出モードがある。

【０３８８】

演出モードＡは、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態に対応して設定される通常の演出モードである。また、演出モードＡで実行され得るリーチの種類は「ノーマルリーチ」「チャレンジリーチ」「スーパーリーチ」「スペシャルリーチ」である。

【０３８９】

演出モードＢ１は、第１大当たり遊技及び第２大当たり遊技後の高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数１回～３０回に対応して設定され得る演出モードである。また、演出モードＢ１で実行され得るリーチの種類は「キャラリーチ」「楽曲リーチ」「ＶＳリーチ」である。

【０３９０】

◇演出モードＣ１は、第１大当たり遊技及び第２大当たり遊技後の高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数１回～３０回に対応して設定され得る演出モードであり、演出モードＢ１、演出モードＤ１、演出モードＥ１よりも、リーチが行われることを報知するリーチ確定演出が出現（選択）され易くなっている。また、演出モードＣ１で実行され得るリーチの種類は上記演出モードＢ１と同じ「キャラリーチ」「楽曲リーチ」「ＶＳリーチ」であるが、登場するキャラクタが演出モードＢ１とは異なっている。

【０３９１】

◇演出モードＤ１は、第１大当たり遊技及び第２大当たり遊技後の高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数１回～３０回に対応して設定され得る演出モードであり、演出モードＢ１、演出モードＣ１、演出モードＥ１よりも、他の演出に比べて実行される割合が低い特別演出（所謂、プレミアム演出）が出現（選択）され易くなっている。また、演出モードＤ１で実行され得るリーチの種類は上記演出モードＢ１及び演出モードＣ１と同じ「キャラリーチ」「楽曲リーチ」「ＶＳリーチ」であるが、登場するキャラクタが演出モードＢ１及び演出モードＣ１とは異なっている。

【０３９２】

◇演出モードＥ１は、第１大当たり遊技及び第２大当たり遊技後の高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数１回～３０回に対応して設定され得る演出モードである。ま

た、演出モードＥ１で実行され得るリーチの種類は上記演出モードＢ１、演出モードＣ１及び演出モードＤ１とは異なり、「キャラリーチ」「楽曲リーチ」「ストーリーリーチ」である。

つまり、演出モードＢ１、Ｃ１、Ｄ１では、リーチの種類として「ＶＳリーチ」を有していたが、演出モードＥ１では、「ＶＳリーチ」を有していない。

【０３９３】

演出モードＢ２は、演出モードＢ１に設定されていた高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数３１回～７４回に対応して設定される演出モードである。また、演出モードＢ２で実行され得るリーチの種類は「キャラリーチ」「ＶＳリーチ」である。

【０３９４】

演出モードＣ２は、演出モードＣ１に設定されていた高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数３１回～７４回に対応して設定される演出モードであり、演出モードＣ１と同様に、演出モードＢ２、演出モードＤ２、演出モードＥ２よりも、リーチが行われることを報知するリーチ確定演出が出現（選択）され易くなっている。また、演出モードＣ２で実行され得るリーチの種類は上記演出モードＢ２と同じ「キャラリーチ」「ＶＳリーチ」であるが、登場するキャラクタが演出モードＢ２とは異なっている。

【０３９５】

演出モードＤ２は、演出モードＤ１に設定されていた高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数３１回～７４回に対応して設定される演出モードであり、演出モードＤ１と同様に、演出モードＢ２、演出モードＣ２、演出モードＥ２よりも、他の演出に比べて実行される割合が低い特別演出（所謂、プレミアム演出）が出現（選択）され易くなっている。また、演出モードＤ２で実行され得るリーチの種類は上記演出モードＢ２及び演出モードＣ２と同じ「キャラリーチ」「ＶＳリーチ」であるが、登場するキャラクタが演出モードＢ２及び演出モードＣ２とは異なっている。

【０３９６】

演出モードＥ２は、演出モードＥ１に設定されていた高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数３１回～７４回に対応して設定される演出モードである。また、演出モードＥ２で実行され得るリーチの種類は上記演出モードＢ２、演出モードＣ２及び演出モードＤ２とは異なり、「キャラリーチ」「ストーリーリーチ」である。

つまり、演出モードＢ２、Ｃ２、Ｄ２では、リーチの種類として「ＶＳリーチ」を有していたが、演出モードＥ２では、「ＶＳリーチ」を有していない。

【０３９７】

◇演出モードＦは、演出モードＢ２、演出モードＣ２、演出モードＤ２または演出モードＥ２に設定されていた高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数７５回～８４回に対応して設定される演出モードである。すなわち、何れの演出モードに設定されていても第１大当たり遊技及び第２大当たり遊技後の高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数７５回～８４回では、演出モードＦに設定されることになる。また、演出モードＦでは何れの変動演出においてもジャンケン演出が実行されるようになっている。

【０３９８】

演出モードＧは、第３大当たり遊技または小当たり遊技後の高確率遊技状態且つ非時短遊技状態または低確率遊技状態且つ非時短遊技状態の特図変動回数１回～８４回に対応して設定される演出モードである。

【０３９９】

なお、演出モードＢ１と演出モードＢ２とをまとめて「演出モードＢ」と総称する場合があり、同様に演出モードＣ１と演出モードＣ２とを「演出モードＣ」、演出モードＤ１と演出モードＤ２とを「演出モードＤ」、演出モードＥ１と演出モードＥ２とを「演出モードＥ」と総称する場合がある。

【０４００】

また、演出モードＢ１、演出モードＣ１、演出モードＤ１、演出モードＥ１が「設定され得る」となっているのは、詳細は後述するが、大当たり遊技のエンディング演出におい

て、大当たり遊技後の演出モードを遊技者が選択ボタン１８Ａを操作し、演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＤ、演出モードＥの中から任意に設定することができるからである。

【０４０１】

ステップＳ１３１７において、サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが、特別遊技に係るオープニング指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが特別遊技オープニング指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３１８に処理を移し、特別遊技オープニング指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３１９に処理を移す。

【０４０２】

ステップＳ１３１８において、サブＣＰＵ１０２ａは、特別遊技に係る演出である特別遊技演出の態様である特別遊技演出パターンを決定する特別遊技演出パターン決定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。詳しくは、図４１を用いて後述する。

【０４０３】

ステップＳ１３１９において、サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが、ラウンド指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３２０に処理を移し、ラウンド指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３２１に処理を移す。

【０４０４】

ステップＳ１３２０において、サブＣＰＵ１０２ａは、ラウンド演出の態様であるラウンド演出パターンを決定するラウンド演出パターン決定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、ラウンド指定コマンドに基づいてラウンド演出パターンを決定すると共に、決定したラウンド演出パターンを示すラウンド演出データをラウンド演出パターン記憶領域にセットし、決定したラウンド演出パターンを示すラウンド演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０４０５】

ステップＳ１３２１において、サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが、特別遊技に係るエンディング指定コマンド（特別遊技エンディング指定コマンド）であるか否かを確認する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが特別遊技エンディング指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３２２に処理を移し、特別遊技エンディング指定コマンドではないと判定すると、当該コマンド解析処理を終了する。

【０４０６】

ステップＳ１３２２において、サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出の態様であるエンディング演出パターンを決定するエンディング演出パターン決定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。詳しくは、図４２を用いて後述する。

【０４０７】

（演出制御基板による先読み演出判定処理）

図３５を用いて、演出制御基板１０２による先読み演出判定処理を説明する。

【０４０８】

ステップＳ１３０６－１において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグを参照することで、後述の移行先演出モード設定処理（図４０）または演出モード設定処理（図４５）で設定された、現在の演出モードを確認する。

【０４０９】

ステップＳ１３０６－２において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３０６－１において確認した演出モードが演出モードＦまたは演出モードＧであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＦまたは演出モードＧであると判定すると、ステップＳ１３０６－３に処理を移し、演出モードＦまたは演出モードＧではないと判定する

と、ステップＳ１３０６－４に処理を移す。
【０４１０】
ステップＳ１３０６－３において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が４以上（Ｍ≧４）であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が４以上であると判定すると、ステップＳ１３０６－４に処理を移し、演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が４以上ではないと判定すると、ステップＳ１３０６－２０に処理を移す。
【０４１１】
演出モード残り回数カウンタとは、演出モードによって実行することが可能な変動演出の回数のことである演出モード実行可能回数（Ｍａ）が設定されている特定の演出モード（演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＤ、演出モードＥ、演出モードＦ、演出モードＧ）において実行することが可能な変動演出の残り回数（Ｍ：演出モード残り回数）を示している。
【０４１２】
ステップＳ１３０６－４において、サブＣＰＵ１０２ａは、最終態様判定用乱数を取得する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、最終態様判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値をサブＲＡＭ１０２ｃの最終態様判定用乱数記憶領域に記憶する。
【０４１３】
ステップＳ１３０６－５において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３０６－１において確認した演出モードが演出モードＡであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡであると判定すると、ステップＳ１３０６－６に処理を移し、演出モードＡではないと判定すると、ステップＳ１３０６－７に処理を移す。
【０４１４】
ステップＳ１３０６－６において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡ用である最終態様決定テーブル１（図４７）を選択する。
【０４１５】
ステップＳ１３０６－７において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３０６－１において確認した演出モードが演出モードＢまたは演出モードＥであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢまたは演出モードＥであると判定すると、ステップＳ１３０６－８に処理を移し、演出モードＢまたは演出モードＥではないと判定すると、ステップＳ１３０６－９に処理を移す。
【０４１６】
ステップＳ１３０６－８において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢ・Ｅ用である最終態様決定テーブル２（図４８）を選択する。
【０４１７】
ステップＳ１３０６－９において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３０６－１において確認した演出モードが演出モードＣであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＣであると判定すると、ステップＳ１３０６－１０に処理を移し、演出モードＣではないと判定すると、ステップＳ１３０６－１１に処理を移す。
【０４１８】
ステップＳ１３０６－１０において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＣ用である最終態様決定テーブル３（図４９）を選択する。
【０４１９】
ステップＳ１３０６－１１において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３０６－１において確認した演出モードが演出モードＤであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＤであると判定すると、ステップＳ１３０６－１２に処理を移し、演出モードＤではないと判定すると、ステップＳ１３０６－１３に処理を移す。
【０４２０】
ステップＳ１３０６－１２において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＤ用である最終態様決定テーブル４（図５０）を選択する。

【０４２１】
ステップＳ１３０６－１３において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３０６－１において確認した演出モードが演出モードＦであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＦであると判定すると、ステップＳ１３０６－１４に処理を移し、演出モードＦではないと判定すると、ステップＳ１３０６－１５に処理を移す。
【０４２２】
ステップＳ１３０６－１４において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＦ用である最終態様決定テーブル５（図５１）を選択する。
【０４２３】
ステップＳ１３０６－１５において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＧ用である最終態様決定テーブル６（図示なし）を選択する。
【０４２４】
なお、最終態様決定テーブル１～６は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されており、詳細については図４７～図５１を用いて後述する。
【０４２５】
ステップＳ１３０６－１６において、サブＣＰＵ１０２ａは、特図保留表示の最終態様を決定する。具体的には、上記ステップＳ１３０６－４において最終態様判定用乱数記憶領域に記憶した最終態様判定用乱数を上記ステップＳ１３０６－６、ステップＳ１３０６－８、ステップＳ１３０６－１０、ステップＳ１３０６－１２、ステップＳ１３０６－１４またはステップＳ１３０６－１５において選択した最終態様決定テーブルに照合して、最終態様決定テーブルに設定された乱数判定値割合に応じて保留表示の最終態様を決定する。
【０４２６】
この最終態様とは、特図保留（特別図柄表示を実行する権利）を表す画像（以下、「保留画像」という）の表示に係る特図保留が発生してから消滅するまでの間に最終的に表示される保留画像の表示態様のことである。
【０４２７】
ステップＳ１３０６－１７において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３０６－１６において決定した最終態様が特別態様であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、最終態様が特別態様であると判定すると、ステップＳ１３０６－１８に処理を移し、最終態様が特別態様ではないと判定すると、ステップＳ１３０６－２０に処理を移す。
【０４２８】
ステップＳ１３０６－１８において、サブＣＰＵ１０２ａは、保留移行パターン判定用乱数を取得する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、保留移行パターン判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値をサブＲＡＭ１０２ｃの保留移行パターン判定用乱数記憶領域に記憶する。
【０４２９】
ステップＳ１３０６－１９において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３０６－１８において保留移行パターン判定用乱数記憶領域に記憶した保留移行パターン判定用乱数を保留移行パターン決定テーブル（図５２～図５３）に照合し、保留移行パターンを決定する。
なお、保留移行パターン決定テーブルは、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されており、詳細については図５２～図５３を用いて後述する。
【０４３０】
この保留移行パターンとは、特図保留画像が表示されてから特図保留画像が最終態様となるまでの間の移行態様（移行パターン）のことである。
【０４３１】
ステップＳ１３０６－２０において、サブＣＰＵ１０２ａは、最終態様が特別態様である場合は、上記ステップＳ１３０６－１９において決定した保留移行パターンに対応する保留画像を画像表示装置１３に表示するための保留演出制御コマンド、または、最終態様

が特別態様ではない場合（ステップＳ１３０６－１７：Ｎｏ）及び演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が４以上ではない場合（ステップＳ１３０６－３：Ｎｏ）は通常態様の保留画像を画像表示装置１３に表示するための保留演出制御コマンドを生成し、ステップＳ１３０６－２１において、保留演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０４３２】

なお、送信バッファにセットされた保留演出制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によって画像制御基板１０５に送信される。そして、画像制御基板１０５は、変動演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す保留画像を画像表示装置１３に表示させる制御を行う。

【０４３３】

また、画像制御基板１０５は、演出制御基板１０２から受信した保留演出制御コマンドが示す保留移行パターンに基づいて保留画像の変更タイミングに、保留画像を画像表示装置１３に変更表示させる制御を行う。

【０４３４】

（最終態様決定テーブル）

図４７～図５１は、最終態様を決定する場合に選択される最終態様決定テーブルを示す図である。

【０４３５】

図４７は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、演出モードＡに設定されている場合に選択される最終態様決定テーブル１を示す図である。

図４８は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、演出モードＢ及び演出モードＥに設定されている場合に選択される最終態様決定テーブル２を示す図である。

図４９は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、演出モードＣに設定されている場合に選択される最終態様決定テーブル３を示す図である。

図５０は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、演出モードＤに設定されている場合に選択される最終態様決定テーブル４を示す図である。

図５１は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、演出モードＦに設定されている場合に選択される最終態様決定テーブル５を示す図である。

【０４３６】

図４７～図５１に示す最終態様決定テーブルには、事前判定結果と、主制御基板１０１からの始動口入賞指定コマンドと、最終態様を決定するため最終態様判定用乱数値（０～９９）による乱数判定値割合と、最終態様判定用乱数値に応じて決定される最終態様データと、が対応付けられており、参考として、最終態様データに基づく最終態様が記載されている。

なお、最終態様判定用乱数値（０～９９）は、図４７～図５１に示す乱数判定値割合となるように割り振られている。

【０４３７】

最終態様の種類には、本実施の形態において、通常の基準となる通常態様である白色で表示されるものと、大当たり期待度が相対的に低いことを示唆する特別態様１である青色で表示されるものと、特別態様１より大当たり期待度が高いことを示唆する特別態様２である緑色で表示されるものと、特別態様２より大当たり期待度が高いことを示唆する特別態様３である赤色で表示されるものと、特別態様３より大当たり期待度が高いことを示唆する特別態様４である金色で表示されるものと、大当たり当選が確定であることを報知する特別態様５である虹色で表示されるものの６種類である。

すなわち、通常態様、特別態様１～５の大当たり期待度としては、白色＜青色＜緑色＜赤色＜金色＜虹色（大当たり確定）の順で高くなっている。

また、特別態様５（虹色）は他の態様（通常態様、特別態様１～４）に比べて乱数判定値割合が極端に低く設定されている特別演出（所謂プレミアム演出）である。

【０４３８】

通常態様と、特別態様１とは、事前判定結果がリーチ無であるか、リーチ有であるか、に関わらず選択され得るように乱数判定値割合が割り振られているが、特別態様２と、特別態様３と、特別態様４と、特別態様５とは、事前判定結果がリーチ有である場合にしか選択されないように乱数判定値割合が割り振られている。すなわち、特別態様２～特別態様５は、リーチが行われることを報知するリーチ確定演出である。さらに、特別態様５は、事前判定結果が第１大当たりまたは第２大当たりである場合にしか選択されないように乱数判定値割合が割り振られているので、大当たり確定演出である。

【０４３９】

図４９に示す最終態様決定テーブル３は、他の最終態様決定テーブル（最終態様決定テーブル１、最終態様決定テーブル２、最終態様決定テーブル４、最終態様決定テーブル５）に比べて、特別態様２～特別態様４が選択され易いように乱数判定値割合が割り振られている。すなわち、演出モードＣは他の演出モード（演出モードＡ、演出モードＢ、演出モードＤ、演出モードＥ、演出モードＦ、演出モードＧ）に比べて、リーチ確定演出（特別態様２～特別態様４）が実行（選択）され易くなっている。

【０４４０】

なお、最終態様決定テーブル３が、他の最終態様決定テーブル（最終態様決定テーブル１、２、４、５）に比べて、特別態様２～特別態様４（リーチ確定演出）が選択され易いように乱数判定値割合が割り振られていればよく、他の最終態様決定テーブル（最終態様決定テーブル１、２、４、５）の特別態様２～特別態様４（リーチ確定演出）の乱数判定値割合は最終態様決定テーブル（最終態様決定テーブル１、２、４、５）毎に割合を異ならせてもいいし、同じ割合としても良い。

【０４４１】

また、図５０に示す最終態様決定テーブル４は、他の最終態様決定テーブル（最終態様決定テーブル１、最終態様決定テーブル２、最終態様決定テーブル３、最終態様決定テーブル５）に比べて、特別態様５が選択され易いように乱数判定値割合が割り振られている。すなわち、演出モードＤは他の演出モード（演出モードＡ、演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＥ、演出モードＦ、演出モードＧ）に比べて、特別演出（特別態様５（所謂プレミアム演出））が実行（選択）され易くなっている。

【０４４２】

なお、最終態様決定テーブル４が、他の最終態様決定テーブル（最終態様決定テーブル１～３、最終態様決定テーブル５）に比べて、特別態様５（特別演出（所謂プレミアム演出））が選択され易いように乱数判定値割合が割り振られていればよく、他の最終態様決定テーブル（最終態様決定テーブル１～３、最終態様決定テーブル５）の特別態様５（特別演出（所謂プレミアム演出））の乱数判定値割合は最終態様決定テーブル（最終態様決定テーブル１～３、最終態様決定テーブル５）毎に割合を異ならせてもいいし、同じ割合としても良い。

【０４４３】

（保留移行パターン決定テーブル）

図５２～図５３は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、保留画像が最終態様となるまでの移行パターンを決定する場合に参照（選択）される保留移行パターン決定テーブルを示す図である。

【０４４４】

図５２～図５３に示す保留移行パターン決定テーブルには、主制御基板１０１からの始動口入賞指定コマンドと、最終態様データと、特図保留数と、保留移行パターンを決定するための保留移行パターン判定用乱数値（０～９９）による乱数判定値割合と、最終態様までの移行パターンを示す保留移行パターンデータとが対応付けられており、参考として、保留移行パターン内容が記載されている。

なお、保留移行パターン判定用乱数値（０～９９）は、図５２～図５３に示す乱数判定値割合となるように割り振られている。

【０４４５】

保留移行パターン内容欄の「→」は保留画像のシフト（移動表示）を示しており、現在行われている変動表示が終了し、保留画像がシフトしていく度に「→」に従って保留画像が変化していく。例えば、第１始動口に遊技球が入賞し、上記ステップＳ１３０６－１９で保留移行パターンがＡ０４６０（特別態様１→特別態様３→特別態様５）に決定された場合は、当該入賞によって表示する保留画像は特別態様１である青色で表示され、現在行われている変動表示が終了すると、保留画像がシフトされ、青色から特別態様３である赤色に表示が変化し、さらに、現在行われている変動表示が終了すると、保留画像がシフトされ、赤色から特別態様５である虹色に表示が変化する。

【０４４６】

ここで、後述の変動演出パターン決定処理（図３６～図３７）で用いる変動演出パターン決定テーブル１～変動演出パターン決定テーブル１０（図５４～図６３）について説明する。図３６～図３７を用いて後述するように、サブＣＰＵ１０２ａは、主制御基板１０１から特図変動パターン指定コマンドを受信すると、この特図変動パターン指定コマンドと、現在の遊技状態において設定されている演出モードと、に対応付けられた変動演出パターン決定テーブルから変動演出パターンを決定する処理を行う。

【０４４７】

図５４は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、後述の低確率遊技状態且つ非時短遊技状態で設定される演出モードＡに対応付けられた変動演出パターン決定テーブル１を示す図である。

図５５は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、後述の高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数１回～３０回で設定され得る演出モードＢ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル２を示す図である。

図５６は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、後述の高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数１回～３０回で設定され得る演出モードＣ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル３を示す図である。

図５７は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、後述の高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数１回～３０回で設定され得る演出モードＤ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル４を示す図である。

図５８は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、後述の高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数１回～３０回で設定され得る演出モードＥ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル５を示す図である。

図５９は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、演出モードＢ１に設定されていた高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数３１回～７４回で設定される演出モードＢ２に対応付けられた変動演出パターン決定テーブルを示す図である。

図６０は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、演出モードＣ１に設定されていた高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数３１回～７４回で設定される演出モードＣ２に対応付けられた変動演出パターン決定テーブルを示す図である。

図６１は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、演出モードＤ１に設定されていた高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数３１回～７４回で設定される演出モードＤ２に対応付けられた変動演出パターン決定テーブルを示す図である。

図６２は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、演出モードＥ１に設定されていた高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数３１回～７４回で設定される演出モードＥ２に対応付けられた変動演出パターン決定テーブルを示す図である。

図６３は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、後述の高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数７５回～８４回で設定される演出モードＦに対応付けられた変動演出パターン決定テーブルを示す図である。

【０４４８】

図５４～図６３に示す変動演出パターン決定テーブルには、特別図柄判定結果（大当たり判定の判定結果）と、主制御基板１０１からの特図変動パターン指定コマンドと、特図変動時間に相当する変動演出の演出時間（ｓ）と、変動演出パターンを判定するための変

動演出パターン判定値（０～９９）と、変動演出パターン判定値に応じて決定される変動演出パターンと、変動演出パターンに基づく変動演出における各特殊演出の実行有無（実行（○）、非実行（×））とが対応付けられており、参考として、変動演出パターンに基づく変動演出の演出内容が記載されている。

なお、変動演出パターン判定値（０～９９）は、図５４～図６３に示す乱数判定値割合となるように適宜に割り振られている。

【０４４９】

（変動演出パターン決定テーブル１（演出モードＡ））

図５４の低確率遊技状態且つ非時短遊技状態で設定される演出モードＡに対応付けられた変動演出パターン決定テーブル１は、第１大当たりまたは第２大当たりに当選するかどうか、といった期待感を遊技者に与えるために、第１大当たりまたは第２大当たりに当選する期待度が異なる変動演出パターンとして、ノーマルリーチの実行後にスーパーリーチを実行する変動演出パターンと、ノーマルリーチの実行後にスペシャルリーチを実行する変動演出パターンと、ノーマルリーチの実行後にスーパーリーチを実行し、その後スペシャルリーチを実行する変動演出パターンと、を有している。

また、第３大当たりまたは小当たりに当選するかどうかという期待感を遊技者に与えるために、チャレンジリーチを実行する変動演出パターンを有している。

【０４５０】

図５４の演出モードＡに対応付けられた変動演出パターン決定テーブルに示すように、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ００Ｈ」または「Ｅ７Ｈ００Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－００１」～「変動演出パターンＡ－００３」のうちの何れかが決定される。

【０４５１】

「変動演出パターンＡ－００１」～「変動演出パターンＡ－００３」の変動演出は、４秒と短い変動演出時間において、複数の特別演出図柄を変動表示し（「図柄変動Ａ－１」～「図柄変動Ａ－３」）、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０４５２】

また、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ０１Ｈ」または「Ｅ７Ｈ０１Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－００４」～「変動演出パターンＡ－００６」のうちの何れかが決定される。

【０４５３】

「変動演出パターンＡ－００４」～「変動演出パターンＡ－００６」の変動演出は、８秒の変動演出時間において、複数の特別演出図柄を変動表示し（「図柄変動Ａ－４」～「図柄変動Ａ－６」）、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０４５４】

また、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ０２Ｈ」または「Ｅ７Ｈ０２Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－００７」～「変動演出パターンＡ－００９」のうちの何れかが決定される。

【０４５５】

「変動演出パターンＡ－００７」～「変動演出パターンＡ－００９」の変動演出は１２秒の変動演出時間において、複数の特別演出図柄を変動表示し（「図柄変動Ａ－７」～「図柄変動Ａ－９」）、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０４５６】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ０３Ｈ」または「Ｅ７Ｈ０３Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－０１０」～「変動演出パターンＡ－０１２」のうちの何れかが決定される。

【０４５７】

「変動演出パターンＡ－０１０」～「変動演出パターンＡ－０１２」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値で停止表示するノーマルリーチ（「ノーマルリーチ１」～「ノーマルリーチ３」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０４５８】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ０４Ｈ」または「Ｅ７Ｈ０４Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－０１３」～「変動演出パターンＡ－０１５」のうちの何れかが決定される。

【０４５９】

「変動演出パターンＡ－０１３」～「変動演出パターンＡ－０１５」の変動演出は、図柄変動後に、キャラクタが複数の宝箱の中から目的のアイテムの剣を探すという宝探しゲームにチャレンジし、キャラクタが獲得するアイテムによって大当たり判定の判定結果がハズレ、第３大当たりまたは小当たりである旨を示唆する、という内容のチャレンジリーチ（「チャレンジリーチ１」～「チャレンジリーチ３」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０４６０】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ０５Ｈ」または「Ｅ７Ｈ０５Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－０１６」～「変動演出パターンＡ－０１８」のうちの何れかが決定される。

【０４６１】

「変動演出パターンＡ－０１６」～「変動演出パターンＡ－０１８」の変動演出は、図柄変動後に、キャラクタが複数の宝箱の中から目的のアイテムのマントを探すという宝探しゲームにチャレンジし、キャラクタが獲得するアイテムによって大当たり判定の判定結果がハズレ、第３大当たりまたは小当たりである旨を示唆する、という内容のチャレンジリーチ（「チャレンジリーチ４」～「チャレンジリーチ６」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０４６２】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ０６Ｈ」または「Ｅ７Ｈ０６Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－０１９」～「変動演出パターンＡ－０２２」のうちの何れかが決定される。

【０４６３】

「変動演出パターンＡ－０１９」～「変動演出パターンＡ－０２２」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値で停止表示するノーマルリーチ（「ノーマルリーチ１」～「ノーマルリーチ４」）を行い、その後、ノーマルリーチよりも大当たりに対する期待度が高いスーパーリーチ（「スーパーリーチ１」～「スーパーリーチ４」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０４６４】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ０７Ｈ」または「Ｅ７Ｈ０７Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－０２３」～「変動演出パターンＡ－０２６」のうちの何れかが決定される。

【０４６５】

「変動演出パターンＡ－０２３」～「変動演出パターンＡ－０２６」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値で停止表示するノーマルリーチ（「ノーマルリーチ１」～「ノーマルリーチ４」）を行い、その後、ノーマルリーチ、スーパーリーチよりも大当たりに対する期待度が高いスペシャルリーチ（「スペシャルリーチ１」～「スペシャルリーチ４」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

【０４６６】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「

Ｅ６Ｈ０８Ｈ」または「Ｅ７Ｈ０８Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－０２７」～「変動演出パターンＡ－０３０」のうちの何れかが決定される。

【０４６７】

「変動演出パターンＡ－０２７」～「変動演出パターンＡ－０３０」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値で停止表示するノーマルリーチ（「ノーマルリーチ１」～「ノーマルリーチ４」）を行い、その後、ノーマルリーチよりも大当たりに対する期待度が高いスーパーリーチ（「スーパーリーチ１」～「スーパーリーチ４」）を行った後に、スーパーリーチよりも大当たりに対する期待度が高いスペシャルリーチ（「スペシャルリーチ１」～「スペシャルリーチ４」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０４６８】

特別図柄判定結果が第１大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ０９Ｈ」または「Ｅ７Ｈ０９Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－０３１」～「変動演出パターンＡ－０３４」のうちの何れかが決定される。

【０４６９】

「変動演出パターンＡ－０３１」～「変動演出パターンＡ－０３４」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値で停止表示するノーマルリーチ（「ノーマルリーチ１」～「ノーマルリーチ４」）を行い、その後、ノーマルリーチよりも大当たりに対する期待度が高いスーパーリーチ（「スーパーリーチ１」～「スーパーリーチ４」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

【０４７０】

特別図柄判定結果が第１大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ０ＡＨ」または「Ｅ７Ｈ０ＡＨ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－０３５」～「変動演出パターンＡ－０３８」のうちの何れかが決定される。

【０４７１】

「変動演出パターンＡ－０３５」～「変動演出パターンＡ－０３８」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値で停止表示するノーマルリーチ（「ノーマルリーチ１」～「ノーマルリーチ４」）を行い、その後、ノーマルリーチ、スーパーリーチよりも大当たりに対する期待度が高いスペシャルリーチ（「スペシャルリーチ１」～「スペシャルリーチ４」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

【０４７２】

特別図柄判定結果が第１大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ０ＢＨ」または「Ｅ７Ｈ０ＢＨ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－０３９」～「変動演出パターンＡ－０４２」のうちの何れかが決定される。

【０４７３】

「変動演出パターンＡ－０３９」～「変動演出パターンＡ－０４２」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値で停止表示するノーマルリーチ（「ノーマルリーチ１」～「ノーマルリーチ４」）を行い、その後、ノーマルリーチよりも大当たりに対する期待度が高いスーパーリーチ（「スーパーリーチ１」～「スーパーリーチ４」）を行った後に、スーパーリーチよりも大当たりに対する期待度が高いスペシャルリーチ（「スペシャルリーチ１」～「スペシャルリーチ４」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

【０４７４】

特別図柄判定結果が第２大当たりである場合においては、停止表示される特別演出図柄の数値が異なる以外は特別図柄判定結果が第１大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。

【０４７５】
特別図柄判定結果が第３大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ０ＦＨ」または「Ｅ７Ｈ０ＦＨ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－０５５」～「変動演出パターンＡ－０５７」のうちの何れかが決定される。
【０４７６】
「変動演出パターンＡ－０５５」～「変動演出パターンＡ－０５７」の変動演出は、図柄変動後に、キャラクタが複数の宝箱の中から目的のアイテムの剣を探すという宝探しゲームにチャレンジし、キャラクタが獲得するアイテムによって大当たり判定の判定結果がハズレ、第３大当たりまたは小当たりである旨を示唆する、という内容のチャレンジリーチ（「チャレンジリーチ１」～「チャレンジリーチ３」）を行い、大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである旨を報知する変動演出である。
【０４７７】
特別図柄判定結果が第３大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ１０Ｈ」または「Ｅ７Ｈ１０Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＡ－０５８」～「変動演出パターンＡ－０６０」のうちの何れかが決定される。
【０４７８】
「変動演出パターンＡ－０５８」～「変動演出パターンＡ－０６０」の変動演出は、図柄変動後に、キャラクタが複数の宝箱の中から目的のアイテムのマントを探すという宝探しゲームにチャレンジし、キャラクタが獲得するアイテムによって大当たり判定の判定結果がハズレ、第３大当たりまたは小当たりである旨を示唆する、という内容のチャレンジリーチ（「チャレンジリーチ４」～「チャレンジリーチ６」）を行い、大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである旨を報知する変動演出である。
【０４７９】
特別図柄判定結果が小当たりである場合においては、特別図柄判定結果が第３大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。
【０４８０】
演出モードＡの変動演出パターン決定テーブルにおいて、「変動演出パターンＡ－００１」～「変動演出パターンＡ－０６６」には、特殊演出として「セリフ予告Ａ」、「キャラ予告Ａ」、「発展予告Ａ」、「決め演出Ａ」の実行（○）、非実行（×）の旨の情報が対応付けられている。
【０４８１】
ここで、「セリフ予告」とは、後述するように、大当たりに対する期待度が異なる複数のセリフの何れかを後述のキャラクタが話す様子の演出画像を画像表示装置１３に表示することによって、大当たり遊技を実行する可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える予告演出である。演出モードＡにおいては、後述するように、「セリフ予告」として「セリフ予告Ａ」のうちの「セリフ予告Ａ１」～「セリフ予告Ａ５」のうちの何れかが実行される。
【０４８２】
また、「キャラ予告」とは、後述するように、大当たりに対する期待度が異なる複数のキャラクタの何れかの画像を画像表示装置１３に表示することによって、大当たり遊技を実行する可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える予告演出である。演出モードＡにおいては、後述するように、「キャラ予告」として「キャラ予告Ａ」のうちの「キャラ予告Ａ１」～「キャラ予告Ａ５」のうちの何れかが実行される。
【０４８３】
また、「発展予告」とは、後述するように、演出ボタン１７Ａの状態（非突出状態または突出状態）、或いは、演出ボタン１７Ａや演出レバー１９Ａの操作に基づいて表示されるエフェクト画像の種類によって、現在の演出から大当たりに対する期待度が高いより高い次の演出に発展する可能性を報知するとともに、大当たり遊技を実行する可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える予告演出である。演出モ

ードＡにおいては、後述するように、「発展予告」として「発展予告Ａ」のうちの「発展予告Ａ１」または「発展予告Ａ２」が実行される。

【０４８４】

また、「決め演出」とは、後述するように、大当たりの当落の決定を報知する演出であり、第１大当たりまたは第２大当たりに当選している場合には、第１装飾部材１６Ａを移動動作させ、ハズレの場合には、第１装飾部材１６Ａを動作させない演出である。演出モードＡにおいては、後述するように、「決め演出」として「決め演出Ａ」のうちの「決め演出Ａ１」または「決め演出Ａ２」が実行される。

【０４８５】

図５４に示すように、例えば、特別図柄判定結果が「変動演出パターンＡ－０３１」には、「セリフ予告Ａ」、「キャラ予告Ａ」、および「発展予告Ａ」の実行（○）、「決め演出Ａ」の非実行（×）の旨の情報が対応付けられている。

サブＣＰＵ１０２ａは、後述の変動演出パターン決定処理のステップＳ１３１３－２６において「変動演出パターンＡ－０３１」を決定した場合には、ステップＳ１３１３－２８において、特殊演出として「セリフ予告Ａ」、「キャラ予告Ａ」、「発展予告Ａ」を実行する旨を確認する。

【０４８６】

低確率遊技状態且つ非時短遊技状態よりも大当たりに当選しやすい高確率遊技状態且つ時短遊技状態で行う変動演出は、予告演出で煽り過ぎることのないシンプルな演出としている。

また、この高確率遊技状態且つ時短遊技状態で行う最大８４回の変動演出は、冗長とならないように、特図変動回数１回～３０回で行う演出モードＢ１（演出モードＣ１、演出モードＤ１、演出モードＥ１）と、特図変動回数３１回～７４回で行う演出モードＢ２（演出モードＣ２、演出モードＤ２、演出モードＥ２）と、特図変動回数７５回～８４回で行う演出モードＦとで異なる演出を行うようにしている。

【０４８７】

（変動演出パターン決定テーブル２（演出モードＢ１））

図５５の演出モードＢ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル２が有する変動演出パターンは、大当たりの当選確率が上述の低確率遊技状態且つ非時短遊技状態よりも高い高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数１回～３０回で演出モードＢ１に設定されている場合に実行される変動演出の変動演出パターンである。

【０４８８】

このような高確率遊技状態且つ時短遊技状態では、通常、遊技者は、大当たりに当選し易いであろう、といった期待感を抱いている。そこで、演出モードＢ１では、特図変動回数が少ない早い期間で大当たりに当選するだろうか、という期待感を遊技者に与えるために、特図変動回数１回～３０回において、演出モードＡの変動演出よりも演出内容が単純な変動演出を実行するようにしている。

【０４８９】

演出モードＢ１においては、大当たり判定の判定結果がハズレである場合には、高い割合で、即座に次の特図変動回数の変動演出が実行されるように、演出モードＡよりも特図変動時間が２秒と変動演出の変動演出パターンを高い割合で有している。また、特別演出図柄の変動後に、リーチに発展する場合には、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタが登場する「キャラリーチ」（キャラリーチＢ－１～キャラリーチＢ－４）を実行する変動演出パターンと、演出モードＢ１においてのみ登場するキャラクタが歌を歌うという内容の「楽曲リーチ」（楽曲リーチＢ－１～楽曲リーチＢ－２）を実行する変動演出パターンと、演出モードＢ１においてのみ登場するキャラクタ同士が戦うという内容の「ＶＳリーチ」（ＶＳリーチＢ－１～ＶＳリーチＢ－３）を実行する変動演出パターンと、を有している。

【０４９０】

また、演出モードＢ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル２には、図５５

に示すように、変動演出パターンを決定するための乱数判定値割合として、判定パターン１～判定パターン７の乱数判定値割合が対応付けられている。

【０４９１】

ここで、判定パターン１とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に何れのＶＳリーチも記憶されていない場合及び演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチを全て記憶している場合に参照する乱数判定値割合である。

【０４９２】

判定パターン２とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＢ－１のみがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０４９３】

判定パターン３とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＢ－２のみがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０４９４】

判定パターン４とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＢ－３のみがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０４９５】

判定パターン５とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＢ－１と、ＶＳリーチＢ－２と、がサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０４９６】

判定パターン６とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＢ－１と、ＶＳリーチＢ－３と、がサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０４９７】

判定パターン７とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＢ－２と、ＶＳリーチＢ－３と、がサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０４９８】

図５５の演出モードＢ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル２に示すように、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３０Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３０Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ１－００１」または「変動演出パターンＢ１－００２」が決定される。

【０４９９】

「変動演出パターンＢ１－００１」、「変動演出パターンＢ１－００２」の変動演出は、２秒と短い変動演出時間において、複数の特別演出図柄を変動表示し（「図柄変動Ｂ－１」、「図柄変動Ｂ－２」）、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５００】

また、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３１Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３１Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ１－００３」または「変動演出パターンＢ１－００４」が決定される。また、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３２Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３２Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ１－００５」または「変動演出パターンＢ１－００６」が決定される。

【０５０１】

「変動演出パターンＢ１－００３」～「変動演出パターンＢ１－００６」の変動演出は

、複数の特別演出図柄を変動表示し（「図柄変動Ｂ－３」、「図柄変動Ｂ－４」、「図柄変動Ｂ－５」、「図柄変動Ｂ－６」）、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５０２】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３３Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３３Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ１－００７」または「変動演出パターンＢ１－００８」が決定される。

【０５０３】

「変動演出パターンＢ１－００７」、「変動演出パターンＢ１－００８」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＢ－１」、「キャラリーチＢ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５０４】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３４Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３４Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ１－００９」または「変動演出パターンＢ１－０１０」が決定される。

【０５０５】

「変動演出パターンＢ１－００９」、「変動演出パターンＢ１－０１０」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタが歌を歌う楽曲リーチ（「楽曲リーチＢ－１」、「楽曲リーチＢ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５０６】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３５Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３５Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ１－０１１」または「変動演出パターンＢ１－０１２」が決定される。

【０５０７】

「変動演出パターンＢ１－０１１」、「変動演出パターンＢ１－０１２」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＢ－３」、「キャラリーチＢ－４」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５０８】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３６Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３６Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ１－０１３」、「変動演出パターンＢ１－０１４」または「変動演出パターンＢ１－０１５」が決定される。

【０５０９】

「変動演出パターンＢ１－０１３」～「変動演出パターンＢ１－０１５」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタ同士が戦うという内容のＶＳリーチ（「ＶＳリーチＢ－１」、「ＶＳリーチＢ－２」、「ＶＳリーチＢ－３」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５１０】

特別図柄判定結果が第１大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３７Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３７Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ１－０１６」または「変動演出パターンＢ１－０１７」が決定される。同様に、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ３８Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３８Ｈ」が決定された場合には「変動演出パターンＢ１－０１８」または「変動演出パターンＢ１－０１９」が、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ３９Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３９Ｈ」が決定された場合には「変動演出パターンＢ１－０２０」、「変動演出パターンＢ１－０２１」または「変動演出パターンＢ１－０２２」がそれぞれ決定される。

【０５１１】
「変動演出パターンＢ１－０１６」、「変動演出パターンＢ１－０１７」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＢ－１」、「キャラリーチＢ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。
また、「変動演出パターンＢ１－０１８」、「変動演出パターンＢ１－０１９」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタが歌を歌う楽曲リーチ（「楽曲リーチＢ－１」、「楽曲リーチＢ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。
また、「変動演出パターンＢ１－０２０」～「変動演出パターンＢ１－０２２」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタ同士が戦うという内容のＶＳリーチ（「ＶＳリーチＢ－１」、「ＶＳリーチＢ－２」、「ＶＳリーチＢ－３」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。
【０５１２】
特別図柄判定結果が第２大当たりである場合においては、停止表示される特別演出図柄の数値が異なる以外は特別図柄判定結果が第１大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。
【０５１３】
特別図柄判定結果が第３大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３ＤＨ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ１－０３０」または「変動演出パターンＢ１－０３１」が決定される。
【０５１４】
「変動演出パターンＢ１－０３０」、「変動演出パターンＢ１－０３１」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＢ－３」、「キャラリーチＢ－４」）を行い、大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである旨を報知する変動演出である。
【０５１５】
特別図柄判定結果が小当たりである場合においては、特別図柄判定結果が第３大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。
【０５１６】
演出モードＢの変動演出パターン決定テーブルにおいて、「変動演出パターンＢ１－００１」～「変動演出パターンＢ１－０３３」には、特殊演出として「発展予告Ｂ１」、「決め演出Ｂ１」の実行（○）、非実行（×）の旨の情報が対応付けられている。
【０５１７】
例えば、特別図柄判定結果が「変動演出パターンＢ１－０１６」には、「発展予告Ｂ１」の実行（○）、「決め演出Ｂ１」の非実行（×）の旨の情報が対応付けられている。
サブＣＰＵ１０２ａは、後述の変動演出パターン決定処理のステップＳ１３１３－２６において「変動演出パターンＢ１－０１６」を決定した場合には、ステップＳ１３１３－２８において、特殊演出として「発展予告Ｂ１」を実行する旨を確認する。
【０５１８】
（変動演出パターン決定テーブル３（演出モードＣ１））
図５６の演出モードＣ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル３が有する変動演出パターンは、大当たりの当選確率が上述の低確率遊技状態且つ非時短遊技状態よりも高い高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数１回～３０回で演出モードＣ１に設定されている場合に実行される変動演出の変動演出パターンである。
【０５１９】
このような高確率遊技状態且つ時短遊技状態では、通常、遊技者は、大当たりに当選し易いであろう、といった期待感を抱いている。そこで、演出モードＣ１では、特図変動回

数が少ない早い期間で大当たりに当選するだろうか、という期待感を遊技者に与えるために、特図変動回数１回～３０回において、演出モードＡの変動演出よりも演出内容が単純な変動演出を実行するようにしている。

【０５２０】

演出モードＣ１においては、大当たり判定の判定結果がハズレである場合には、高い割合で、即座に次の特図変動回数の変動演出が実行されるように、演出モードＡよりも特図変動時間が２秒と変動演出の変動演出パターンを高い割合で有している。また、特別演出図柄の変動後に、リーチに発展する場合には、演出モードＣにおいてのみ登場するキャラクタが登場する「キャラリーチ」（キャラリーチＣ－１～キャラリーチＣ－４）を実行する変動演出パターンと、演出モードＣにおいてのみ登場するキャラクタが歌を歌うという内容の「楽曲リーチ」（楽曲リーチＣ－１～楽曲リーチＣ－２）を実行する変動演出パターンと、演出モードＣにおいてのみ登場するキャラクタ同士が戦うという内容の「ＶＳリーチ」（ＶＳリーチＣ－１～ＶＳリーチＣ－３）を実行する変動演出パターンと、を有している。

【０５２１】

演出モードＣ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル３には、図５６に示すように、変動演出パターンを決定するための乱数判定値割合として、判定パターン１～判定パターン７の乱数判定値割合が対応付けられている。

【０５２２】

ここで、判定パターン１とは、演出モードＣにおいて実行可能なＶＳリーチがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に何れのＶＳリーチも記憶されていない場合及び演出モードＣにおいて実行可能なＶＳリーチを全て記憶している場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５２３】

判定パターン２とは、演出モードＣにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＣ－１のみがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５２４】

判定パターン３とは、演出モードＣにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＣ－２のみがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５２５】

判定パターン４とは、演出モードＣにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＣ－３のみがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５２６】

判定パターン５とは、演出モードＣにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＣ－１と、ＶＳリーチＣ－２と、がサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５２７】

判定パターン６とは、演出モードＣにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＣ－１と、ＶＳリーチＣ－３と、がサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５２８】

判定パターン７とは、演出モードＣにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＣ－２と、ＶＳリーチＣ－３と、がサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５２９】

図５６の演出モードＣ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル３に示すように、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして

「Ｅ６Ｈ３０Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３０Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＣ１－００１」または「変動演出パターンＣ１－００２」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３１Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３１Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＣ１－００３」または「変動演出パターンＣ１－００４」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３２Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３２Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＣ１－００５」または「変動演出パターンＣ１－００６」が決定される。

【０５３０】

「変動演出パターンＣ１－００１」～「変動演出パターンＣ１－００６」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し（「図柄変動Ｃ－１」、「図柄変動Ｃ－２」、「図柄変動Ｃ－３」、「図柄変動Ｃ－４」、「図柄変動Ｃ－５」、「図柄変動Ｃ－６」）、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５３１】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３３Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３３Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＣ１－００７」または「変動演出パターンＣ１－００８」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３４Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３４Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＣ１－００９」または「変動演出パターンＣ１－０１０」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３５Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３５Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＣ１－０１１」または「変動演出パターンＣ１－０１２」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３６Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３６Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＣ１－０１３」、「変動演出パターンＣ１－０１４」または「変動演出パターンＣ１－０１５」が決定される。

【０５３２】

「変動演出パターンＣ１－００７」、「変動演出パターンＣ１－００８」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＣにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＣ－１」、「キャラリーチＣ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＣ１－００９」、「変動演出パターンＣ１－０１０」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＣにおいてのみ登場するキャラクタが歌を歌う楽曲リーチ（「楽曲リーチＣ－１」、「楽曲リーチＣ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＣ１－０１１」、「変動演出パターンＣ１－０１２」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＣにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＣ－３」、「キャラリーチＣ－４」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＣ１－０１３」～「変動演出パターンＣ１－０１５」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＣにおいてのみ登場するキャラクタ同士が戦うという内容のＶＳリーチ（「ＶＳリーチＣ－１」、「ＶＳリーチＣ－２」、「ＶＳリーチＣ－３」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５３３】

特別図柄判定結果が第１大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３７Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３７Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＣ１－０１６」または「変動演出パターンＣ１－０１７」が決定される。同様に、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ３８Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３８Ｈ」が決定された場合には「変動演出パターンＣ１－０１８」または「変動演出パターンＣ１－０１９」が、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ３９Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３９Ｈ」が決定された場合には「変動演出パターンＣ１－０２０」、「変動演出パターンＣ１－０２１」または「変動

演出パターンＣ１－０２２」がそれぞれ決定される。

【０５３４】

「変動演出パターンＣ１－０１６」、「変動演出パターンＣ１－０１７」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＣにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＣ－１」、「キャラリーチＣ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＣ１－０１８」、「変動演出パターンＣ１－０１９」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＣにおいてのみ登場するキャラクタが歌を歌う楽曲リーチ（「楽曲リーチＣ－１」、「楽曲リーチＣ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＣ１－０２０」～「変動演出パターンＣ１－０２２」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＣにおいてのみ登場するキャラクタ同士が戦うという内容のＶＳリーチ（「ＶＳリーチＣ－１」、「ＶＳリーチＣ－２」、「ＶＳリーチＣ－３」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

【０５３５】

特別図柄判定結果が第２大当たりである場合においては、停止表示される特別演出図柄の数値が異なる以外は特別図柄判定結果が第１大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。

【０５３６】

特別図柄判定結果が第３大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３ＤＨ」が決定された場合には、「変動演出パターンＣ１－０３０」または「変動演出パターンＣ１－０３１」が決定される。

【０５３７】

「変動演出パターンＣ１－０３０」、「変動演出パターンＣ１－０３１」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＣにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＣ－３」、「キャラリーチＣ－４」）を行い、大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである旨を報知する変動演出である。

【０５３８】

特別図柄判定結果が小当たりである場合においては、特別図柄判定結果が第３大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。

【０５３９】

演出モードＣの変動演出パターン決定テーブルにおいて、「変動演出パターンＣ１－００１」～「変動演出パターンＣ１－０３３」には、特殊演出として「発展予告Ｃ１」、「決め演出Ｃ１」の実行（○）、非実行（×）の旨の情報が対応付けられている。

【０５４０】

（変動演出パターン決定テーブル４（演出モードＤ１））

図５７の演出モードＤ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル４が有する変動演出パターンは、大当たりの当選確率が上述の低確率遊技状態且つ非時短遊技状態よりも高い高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数１回～３０回で演出モードＤ１に設定されている場合に実行される変動演出の変動演出パターンである。

【０５４１】

このような高確率遊技状態且つ時短遊技状態では、通常、遊技者は、大当たりに当選し易いであろう、といった期待感を抱いている。そこで、演出モードＤ１では、特図変動回数が少ない早い期間で大当たりに当選するだろうか、という期待感を遊技者に与えるために、特図変動回数１回～３０回において、演出モードＡの変動演出よりも演出内容が単純な変動演出を実行するようにしている。

【０５４２】

演出モードＤ１においては、大当たり判定の判定結果がハズレである場合には、高い割

合で、即座に次の特図変動回数の変動演出が実行されるように、演出モードＡよりも特図変動時間が２秒と変動演出の変動演出パターンを高い割合で有している。また、特別演出図柄の変動後に、リーチに発展する場合には、演出モードＤにおいてのみ登場するキャラクタが登場する「キャラリーチ」（キャラリーチＤ－１～キャラリーチＤ－４）を実行する変動演出パターンと、演出モードＤにおいてのみ登場するキャラクタが歌を歌うという内容の「楽曲リーチ」（楽曲リーチＤ－１～楽曲リーチＤ－２）を実行する変動演出パターンと、演出モードＤにおいてのみ登場するキャラクタ同士が戦うという内容の「ＶＳリーチ」（ＶＳリーチＤ－１～ＶＳリーチＤ－３）を実行する変動演出パターンと、を有している。

【０５４３】

演出モードＤ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル４には、図５７に示すように、変動演出パターンを決定するための乱数判定値割合として、判定パターン１～判定パターン７の乱数判定値割合が対応付けられている。

【０５４４】

ここで、判定パターン１とは、演出モードＤにおいて実行可能なＶＳリーチがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に何れのＶＳリーチも記憶されていない場合及び演出モードＤにおいて実行可能なＶＳリーチを全て記憶している場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５４５】

判定パターン２とは、演出モードＤにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＤ－１のみがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５４６】

判定パターン３とは、演出モードＤにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＤ－２のみがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５４７】

判定パターン４とは、演出モードＤにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＤ－３のみがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５４８】

判定パターン５とは、演出モードＤにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＤ－１と、ＶＳリーチＤ－２と、がサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５４９】

判定パターン６とは、演出モードＤにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＤ－１と、ＶＳリーチＤ－３と、がサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５５０】

判定パターン７とは、演出モードＤにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＤ－２と、ＶＳリーチＤ－３と、がサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。

【０５５１】

図５７の演出モードＤ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル４に示すように、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３０Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３０Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＤ１－００１」または「変動演出パターンＤ１－００２」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３１Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３１Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＤ１－００３」または「変動演出パターンＤ１－００４」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３２Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３

２Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＤ１－００５」または「変動演出パターンＤ１－００６」が決定される。

【０５５２】

「変動演出パターンＤ１－００１」～「変動演出パターンＤ１－００６」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し（「図柄変動Ｄ－１」、「図柄変動Ｄ－２」、「図柄変動Ｄ－３」、「図柄変動Ｄ－４」、「図柄変動Ｄ－５」、「図柄変動Ｄ－６」）、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５５３】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３３Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３３Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＤ１－００７」または「変動演出パターンＤ１－００８」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３４Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３４Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＤ１－００９」または「変動演出パターンＤ１－０１０」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３５Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３５Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＤ１－０１１」または「変動演出パターンＤ１－０１２」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３６Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３６Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＤ１－０１３」、「変動演出パターンＤ１－０１４」または「変動演出パターンＤ１－０１５」が決定される。

【０５５４】

「変動演出パターンＤ１－００７」、「変動演出パターンＤ１－００８」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＤにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＤ－１」、「キャラリーチＤ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＤ１－００９」、「変動演出パターンＤ１－０１０」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＤにおいてのみ登場するキャラクタが歌を歌う楽曲リーチ（「楽曲リーチＤ－１」、「楽曲リーチＤ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＤ１－０１１」、「変動演出パターンＤ１－０１２」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＤにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＤ－３」、「キャラリーチＤ－４」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＤ１－０１３」～「変動演出パターンＤ１－０１５」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＤにおいてのみ登場するキャラクタ同士が戦うという内容のＶＳリーチ（「ＶＳリーチＤ－１」、「ＶＳリーチＤ－２」、「ＶＳリーチＤ－３」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５５５】

特別図柄判定結果が第１大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３７Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３７Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＤ１－０１６」または「変動演出パターンＤ１－０１７」が決定される。同様に、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ３８Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３８Ｈ」が決定された場合には「変動演出パターンＤ１－０１８」または「変動演出パターンＤ１－０１９」が、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ３９Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３９Ｈ」が決定された場合には「変動演出パターンＤ１－０２０」、「変動演出パターンＤ１－０２１」または「変動演出パターンＤ１－０２２」がそれぞれ決定される。

【０５５６】

「変動演出パターンＤ１－０１６」、「変動演出パターンＤ１－０１７」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＤにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＤ－１」、「キャラリーチＤ－２」）を行

い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。
また、「変動演出パターンＤ１－０１８」、「変動演出パターンＤ１－０１９」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＤにおいてのみ登場するキャラクタが歌を歌う楽曲リーチ（「楽曲リーチＤ－１」、「楽曲リーチＤ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。
また、「変動演出パターンＤ１－０２０」～「変動演出パターンＤ１－０２２」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＣにおいてのみ登場するキャラクタ同士が戦うという内容のＶＳリーチ（「ＶＳリーチＤ－１」、「ＶＳリーチＤ－２」、「ＶＳリーチＤ－３」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

【０５５７】
特別図柄判定結果が第２大当たりである場合においては、停止表示される特別演出図柄の数値が異なる以外は特別図柄判定結果が第１大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。

【０５５８】
特別図柄判定結果が第３大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３ＤＨ」が決定された場合には、「変動演出パターンＤ１－０３０」または「変動演出パターンＤ１－０３１」が決定される。

【０５５９】
「変動演出パターンＤ１－０３０」、「変動演出パターンＤ１－０３１」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＤにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＤ－３」、「キャラリーチＤ－４」）を行い、大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである旨を報知する変動演出である。

【０５６０】
特別図柄判定結果が小当たりである場合においては、特別図柄判定結果が第３大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。

【０５６１】
演出モードＤの変動演出パターン決定テーブルにおいて、「変動演出パターンＤ１－００１」～「変動演出パターンＤ１－０３３」には、特殊演出として「発展予告Ｄ１」、「決め演出Ｄ１」の実行（○）、非実行（×）の旨の情報が対応付けられている。

【０５６２】
（変動演出パターン決定テーブル５（演出モードＥ１））
図５８の演出モードＥ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル５が有する変動演出パターンは、大当たりの当選確率が上述の低確率遊技状態且つ非時短遊技状態よりも高い高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数１回～３０回で演出モードＤ１に設定されている場合に実行される変動演出の変動演出パターンである。

【０５６３】
このような高確率遊技状態且つ時短遊技状態では、通常、遊技者は、大当たりに当選し易いであろう、といった期待感を抱いている。そこで、演出モードＥ１では、特図変動回数が少ない早い期間で大当たりに当選するだろうか、という期待感を遊技者に与えるために、特図変動回数１回～３０回において、演出モードＡの変動演出よりも演出内容が単純な変動演出を実行するようにしている。

【０５６４】
演出モードＥ１においては、大当たり判定の判定結果がハズレである場合には、高い割合で、即座に次の特図変動回数の変動演出が実行されるように、演出モードＡよりも特図変動時間が２秒と変動演出の変動演出パターンを高い割合で有している。また、特別演出図柄の変動後に、リーチに発展する場合には、演出モードＥにおいてのみ登場するキャラクタが登場する「キャラリーチ」（キャラリーチＥ－１～キャラリーチＥ－４）を実行する変動演出パターンと、演出モードＥにおいてのみ登場するキャラクタが歌を歌うという

内容の「楽曲リーチ」（楽曲リーチＥ－１～楽曲リーチＥ－２）を実行する変動演出パターンと、演出モードＥにおいてのみ登場するキャラクタが消えた飼い犬を探す旅に出る内容の「ストーリーリーチ」（ストーリーリーチＥ－１～ストーリーリーチＥ－３）を実行する変動演出パターンと、を有している。

なお、変動演出パターン決定テーブル５と変動演出パターン決定テーブル２～変動演出パターン決定テーブル４との相違点は、変動演出パターン決定テーブル５がＶＳリーチを有していない点である。

【０５６５】

演出モードＥ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル５には、図５８に示すように、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３０Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３０Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＥ１－００１」または「変動演出パターンＥ１－００２」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３１Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３１Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＥ１－００３」または「変動演出パターンＥ１－００４」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３２Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３２Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＥ１－００５」または「変動演出パターンＥ１－００６」が決定される。

【０５６６】

「変動演出パターンＥ１－００１」～「変動演出パターンＥ１－００６」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し（「図柄変動Ｅ－１」、「図柄変動Ｅ－２」、「図柄変動Ｅ－３」、「図柄変動Ｅ－４」、「図柄変動Ｅ－５」、「図柄変動Ｅ－６」）、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５６７】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３３Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３３Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＥ１－００７」または「変動演出パターンＥ１－００８」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３４Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３４Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＥ１－００９」または「変動演出パターンＥ１－０１０」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３５Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３５Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＥ１－０１１」または「変動演出パターンＥ１－０１２」が決定される。また、特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３６Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３６Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＥ１－０１３」、「変動演出パターンＥ１－０１４」または「変動演出パターンＥ１－０１５」が決定される。

【０５６８】

「変動演出パターンＥ１－００７」、「変動演出パターンＥ１－００８」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＥにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＥ－１」、「キャラリーチＥ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＥ１－００９」、「変動演出パターンＥ１－０１０」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＥにおいてのみ登場するキャラクタが歌を歌う楽曲リーチ（「楽曲リーチＥ－１」、「楽曲リーチＥ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＥ１－０１１」、「変動演出パターンＥ１－０１２」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＥにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＥ－３」、「キャラリーチＥ－４」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＥ１－０１３」～「変動演出パターンＥ１－０１５」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＥにおいてのみ登場するキャラクタが消えた飼い犬を探す旅に出る内容のストーリーリーチ（「ストーリーリーチ

１」、「ストーリーリーチ２」、「ストーリーリーチ３」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５６９】

特別図柄判定結果が第１大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３７Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３７Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＥ１－０１６」または「変動演出パターンＥ１－０１７」が決定される。同様に、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ３８Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３８Ｈ」が決定された場合には「変動演出パターンＥ１－０１８」または「変動演出パターンＥ１－０１９」が、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ３９Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３９Ｈ」が決定された場合には「変動演出パターンＥ１－０２０」、「変動演出パターンＥ１－０２１」または「変動演出パターンＥ１－０２２」がそれぞれ決定される。

【０５７０】

「変動演出パターンＥ１－０１６」、「変動演出パターンＥ１－０１７」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＥにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＥ－１」、「キャラリーチＥ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＥ１－０１８」、「変動演出パターンＥ１－０１９」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＥにおいてのみ登場するキャラクタが歌を歌う楽曲リーチ（「楽曲リーチＥ－１」、「楽曲リーチＥ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

また、「変動演出パターンＥ１－０２０」～「変動演出パターンＥ１－０２２」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＥにおいてのみ登場するキャラクタが消えた飼い犬を探す旅に出る内容のストーリーリーチ（「ストーリーリーチ１」、「ストーリーリーチ２」、「ストーリーリーチ３」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

【０５７１】

特別図柄判定結果が第２大当たりである場合においては、停止表示される特別演出図柄の数値が異なる以外は特別図柄判定結果が第１大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。

【０５７２】

特別図柄判定結果が第３大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ３ＤＨ」が決定された場合には、「変動演出パターンＥ１－０３０」または「変動演出パターンＥ１－０３１」が決定される。

【０５７３】

「変動演出パターンＥ１－０３０」、「変動演出パターンＥ１－０３１」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＥにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＥ－３」、「キャラリーチＥ－４」）を行い、大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである旨を報知する変動演出である。

【０５７４】

特別図柄判定結果が小当たりである場合においては、特別図柄判定結果が第３大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。

【０５７５】

演出モードＥの変動演出パターン決定テーブルにおいて、「変動演出パターンＥ１－００１」～「変動演出パターンＥ１－０３３」には、特殊演出として「発展予告Ｅ１」、「決め演出Ｅ１」の実行（○）、非実行（×）の旨の情報が対応付けられている。

【０５７６】

（変動演出パターン決定テーブル６（演出モードＢ２））

図５９の演出モードＢ２に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル６が有する変動演出パターンは、高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数が３１回～７４回後

に行われる変動演出の変動演出パターンである。
なお、この演出モードＢ２は、演出モードＢ１が有している「楽曲リーチ」を有していない点で演出モードＢ１と異なっている。
【０５７７】
また、図５５の演出モードＢ１に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル２と同様に、図５９の演出モードＢ２に対応付けられた変動演出パターン決定テーブル６には、変動演出パターンを決定するための乱数判定値割合として、判定パターン１～判定パターン７が対応付けられている。
【０５７８】
ここで、判定パターン１とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に何れのＶＳリーチも記憶されていない場合及び演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチを全て記憶している場合に参照する乱数判定値割合である。
【０５７９】
判定パターン２とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＢ－１のみがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。
【０５８０】
判定パターン３とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＢ－２のみがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。
【０５８１】
判定パターン４とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＢ－３のみがサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。
【０５８２】
判定パターン５とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＢ－１と、ＶＳリーチＢ－２と、がサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。
【０５８３】
判定パターン６とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＢ－１と、ＶＳリーチＢ－３と、がサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。
【０５８４】
判定パターン７とは、演出モードＢにおいて実行可能なＶＳリーチの中でＶＳリーチＢ－２と、ＶＳリーチＢ－３と、がサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に参照する乱数判定値割合である。
【０５８５】
図５９の演出モードＢ２に対応付けられた変動演出パターン決定テーブルに示すように、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ５０Ｈ」または「Ｅ７Ｈ５０Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ２－００１」または「変動演出パターンＢ２－００２」が決定される。
【０５８６】
「変動演出パターンＢ２－００１」、「変動演出パターンＢ２－００２」の変動演出は、２秒と短い変動演出時間において、複数の特別演出図柄を変動表示し（「図柄変動Ｂ－１」、「図柄変動Ｂ－２」）、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。
【０５８７】
また、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ５１Ｈ」または「Ｅ７Ｈ５１Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パター

ンＢ２－００３」または「変動演出パターンＢ２－００４」が決定される。また、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ５２Ｈ」または「Ｅ７Ｈ５２Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ２－００５」または「変動演出パターンＢ２－００６」が決定される。

【０５８８】

「変動演出パターンＢ２－００３」～「変動演出パターンＢ２－００６」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し（「図柄変動Ｂ－３」、「図柄変動Ｂ－４」、「図柄変動Ｂ－５」、「図柄変動Ｂ－６」）、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５８９】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ５３Ｈ」または「Ｅ７Ｈ５３Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ２－００７」または「変動演出パターンＢ２－００８」が決定される。同様に、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ５４Ｈ」または「Ｅ７Ｈ５４Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ２－００９」または「変動演出パターンＢ２－０１０」が決定される。同様に、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ５５Ｈ」または「Ｅ７Ｈ５５Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ２－０１１」、「変動演出パターンＢ２－０１２」または「変動演出パターンＢ２－０１３」が決定される。

【０５９０】

「変動演出パターンＢ２－００７」～「変動演出パターンＢ２－０１０」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＢ－１」、「キャラリーチＢ－２」、「キャラリーチＢ－３」、「キャラリーチＢ－４」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５９１】

「変動演出パターンＢ２－０１１」～「変動演出パターンＢ２－０１３」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタ同士が戦うという内容のＶＳリーチ（「ＶＳリーチＢ－１」、「ＶＳリーチＢ－２」、「ＶＳリーチＢ－３」）を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０５９２】

特別図柄判定結果が第１大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ５６Ｈ」または「Ｅ７Ｈ５６Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ２－０１４」または「変動演出パターンＢ２－０１５」が決定される。同様に、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ５７Ｈ」または「Ｅ７Ｈ５７Ｈ」が決定された場合には「変動演出パターンＢ２－０１６」、「変動演出パターンＢ２－０１７」または「変動演出パターンＢ２－０１８」が決定される。

【０５９３】

「変動演出パターンＢ２－０１４」、「変動演出パターンＢ２－０１５」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＢ－１」、「キャラリーチＢ－２」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

【０５９４】

「変動演出パターンＢ２－０１６」～「変動演出パターンＢ２－０１８」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタ同士が戦うという内容のＶＳリーチ（「ＶＳリーチＢ－１」、「ＶＳリーチＢ－２」、「ＶＳリーチＢ－３」）を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。

【０５９５】

特別図柄判定結果が第２大当たりである場合においては、停止表示される特別演出図柄

の数値が異なる以外は特別図柄判定結果が第１大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。

【０５９６】

特別図柄判定結果が第３大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ５ＡＨ」または「Ｅ７Ｈ５ＡＨ」が決定された場合には、「変動演出パターンＢ２－０２４」または「変動演出パターンＢ２－０２５」が決定される。

【０５９７】

「変動演出パターンＢ２－０２４」、「変動演出パターンＢ２－０２５」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示し、その後、演出モードＢにおいてのみ登場するキャラクタが登場するキャラリーチ（「キャラリーチＢ－３」、「キャラリーチＢ－４」）を行い、大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである旨を報知する変動演出である。

【０５９８】

特別図柄判定結果が小当たりである場合においては、停止表示される特別演出図柄の数値が異なる以外は特別図柄判定結果が第３大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。

【０５９９】

演出モードＢ２の変動演出パターン決定テーブル６において、「変動演出パターンＢ２－００１」～「変動演出パターンＢ２－０２７」には、特殊演出として、「発展予告Ｂ２」及び「決め演出Ｂ２」の実行（○）または非実行（×）の旨の情報が対応付けられている。

例えば、特別図柄判定結果が「変動演出パターンＢ２－０１４」には、「発展予告Ｂ２」及び「決め演出Ｂ２」の実行（○）の旨の情報が対応付けられている。

サブＣＰＵ１０２ａは、後述の変動演出パターン決定処理のステップＳ１３１３－２６において「変動演出パターンＢ２－０１４」を決定した場合には、ステップＳ１３１３－２８において、特殊演出として「発展予告Ｂ２」及び「決め演出Ｂ２」を実行する旨を確認する。

【０６００】

なお、変動演出パターン決定テーブル７（演出モードＣ２）、変動演出パターン決定テーブル８（演出モードＤ２）及び変動演出パターン決定テーブル９（演出モードＥ２）は、変動演出パターン決定テーブル６（演出モードＢ２）と同様に、それぞれ変動演出パターン決定テーブル３（演出モードＣ１）、変動演出パターン決定テーブル４（演出モードＤ１）及び変動演出パターン決定テーブル５（演出モードＥ１）との相違点は「楽曲リーチ」を有していない点であり、それ以外は同様であるので変動演出パターン決定テーブル７（演出モードＣ２）～変動演出パターン決定テーブル９（演出モードＥ２）の説明は省略する。

【０６０１】

（変動演出パターン決定テーブル１０（演出モードＦ））

図６３の演出モードＦに対応付けられた変動演出パターン決定テーブル１０が有する変動演出パターンは、高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数が７５回～８４回後に行われる変動演出の変動演出パターンである。

【０６０２】

この演出モードＦでは、演出モードＢ２、演出モードＣ２、演出モードＤ２または演出モードＥ２において大当たりに当選しなかった場合に実行される変動演出の変動演出パターンを有している。演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＤ及び演出モードＥとは異なるリーチ演出を有する変動演出パターンとして、演出モードＦにおいてのみ登場する、ジャンケンを行うキャラクタがジャンケンの対戦相手となるキャラクタと、所定回数ジャンケンを行うという内容の「ジャンケン演出」の変動演出パターンを有している。このようなジャンケン演出の変動演出によって、高確率遊技状態且つ時短遊技状態の特図変動回数の残り回数が少ない状態で大当たりに当選してほしいという期待感を遊技者に抱かせる

ようにしている。

【０６０３】

図６３の演出モードＦに対応付けられた変動演出パターン決定テーブル１０に示すように、特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ７０Ｈ」または「Ｅ７Ｈ７０Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＦ－００１」～「変動演出パターンＦ－００３」のうちの何れかが決定される。

【０６０４】

「変動演出パターンＦ－００１」～「変動演出パターンＦ－００３」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示する「図柄変動」（「図柄変動Ｆ－１」～「図柄変動Ｆ－３」）中に、「ジャンケン１回勝とう！！」と報知して２人のキャラクタ（味方のキャラクタ、対戦相手のキャラクタ）が１回のジャンケンを行い、味方のキャラクタが負けるという内容の演出を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０６０５】

特別図柄判定結果がハズレである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ７１Ｈ」または「Ｅ７Ｈ７１Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＦ－００４」～「変動演出パターンＦ－００６」のうちの何れかが決定され、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ７２Ｈ」または「Ｅ７Ｈ７２Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＦ－００７」～「変動演出パターンＦ－００９」のうちの何れかが決定され、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ７３Ｈ」または「Ｅ７Ｈ７３Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＦ－０１０」～「変動演出パターンＦ－０１２」のうちの何れかが決定される。

【０６０６】

「変動演出パターンＦ－００４」～「変動演出パターンＦ－０１２」の変動演出は、「図柄変動」後に「ジャンケンリーチ」を実行し、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０６０７】

「変動演出パターンＦ－００４」～「変動演出パターンＦ－００６」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示する「図柄変動」中に、「ジャンケン２回勝とう！！」と報知して２人のキャラクタ（味方のキャラクタ、対戦相手のキャラクタ）が１回戦目のジャンケンを行って味方のキャラクタが勝ち、その後の「ジャンケンリーチ」（「ジャンケンリーチ１」～「ジャンケンリーチ３」）中の２回戦目のジャンケンで味方のキャラクタが負けるという内容の演出を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０６０８】

「変動演出パターンＦ－００７」～「変動演出パターンＦ－００９」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示する「図柄変動」中に、「ジャンケン３回勝とう！！」と報知して２人のキャラクタ（味方のキャラクタ、対戦相手のキャラクタ）が１回戦目のジャンケンを行って味方のキャラクタが勝ち、その後の「ジャンケンリーチ」（「ジャンケンリーチ４」～「ジャンケンリーチ６」）中の２回戦目のジャンケンで味方のキャラクタが勝ち、３回戦目のジャンケンで味方のキャラクタが負けるという内容の演出を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０６０９】

「変動演出パターンＦ－０１０」～「変動演出パターンＦ－０１２」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示する「図柄変動」中に、「ジャンケン４回勝とう！！」と報知して２人のキャラクタ（味方のキャラクタ、対戦相手のキャラクタ）が１回戦目のジャンケンを行って味方のキャラクタが勝ち、その後の「ジャンケンリーチ」（「ジャンケンリーチ７」～「ジャンケンリーチ９」）中の２回目、３回戦目のジャンケンで味方のキャラクタが勝ち、４回戦目のジャンケンで味方のキャラクタが負けるという内容の演出を行い、大当たり判定の判定結果がハズレである旨を報知する変動演出である。

【０６１０】
特別図柄判定結果が第１大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ７４Ｈ」または「Ｅ７Ｈ７４Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＦ－０１３」～「変動演出パターンＦ－０１５」のうちの何れかが決定され、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ７５Ｈ」または「Ｅ７Ｈ７５Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＦ－０１６」～「変動演出パターンＦ－０１８」のうちの何れかが決定され、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ７６Ｈ」または「Ｅ７Ｈ７６Ｈ」が決定された場合には、「変動演出パターンＦ－０１９」～「変動演出パターンＦ－０２１」のうちの何れかが決定される。
【０６１１】
「変動演出パターンＦ－０１３」～「変動演出パターンＦ－０１５」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示する「図柄変動」中に、「ジャンケン２回勝とう！！」と報知して２人のキャラクタ（味方のキャラクタ、対戦相手のキャラクタ）が１回戦目のジャンケンを行って味方のキャラクタが勝ち、その後の「ジャンケンリーチ」（「ジャンケンリーチ１」～「ジャンケンリーチ３」）中の２回戦目のジャンケンでも味方のキャラクタが勝つという内容の演出を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。
【０６１２】
「変動演出パターンＦ－０１６」～「変動演出パターンＦ－０１８」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示する「図柄変動」中に、「ジャンケン３回勝とう！！」と報知して２人のキャラクタ（味方のキャラクタ、対戦相手のキャラクタ）が１回戦目のジャンケンを行って味方のキャラクタが勝ち、その後の「ジャンケンリーチ」（「ジャンケンリーチ４」～「ジャンケンリーチ６」）中の２回目、３回戦目のジャンケンで味方のキャラクタが連続して勝つという内容の演出を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。
【０６１３】
「変動演出パターンＦ－０１９」～「変動演出パターンＦ－０２１」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示する「図柄変動」中に、「ジャンケン４回勝とう！！」と報知して２人のキャラクタ（味方のキャラクタ、対戦相手のキャラクタ）が１回戦目のジャンケンを行って味方のキャラクタが勝ち、その後の「ジャンケンリーチ」（「ジャンケンリーチ７」～「ジャンケンリーチ９」）中の２回戦目～４回戦目のジャンケンで味方のキャラクタが連続して勝つという内容の演出を行い、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する変動演出である。
【０６１４】
特別図柄判定結果が第２大当たりである場合においては、停止表示される特別演出図柄の数値が異なる以外は特別図柄判定結果が第１大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。
【０６１５】
特別図柄判定結果が第３大当たりである場合において特図変動パターン指定コマンドとして「Ｅ６Ｈ７ＡＨ」または「Ｅ７Ｈ７ＡＨ」が決定された場合には、「変動演出パターンＦ－０３１」～「変動演出パターンＦ－０３３」のうちの何れかが決定され、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ７ＢＨ」または「Ｅ７Ｈ７ＢＨ」が決定された場合には「変動演出パターンＦ－０３４」～「変動演出パターンＦ－０３６」のうちの何れかが決定され、特図変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ７ＣＨ」または「Ｅ７Ｈ７ＣＨ」が決定された場合には「変動演出パターンＦ－０３７」～「変動演出パターンＦ－０３９」の何れかが決定される。
【０６１６】
「変動演出パターンＦ－０３１」～「変動演出パターンＦ－０３３」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示する「図柄変動」中に、「ジャンケン２回勝とう！！」と報知して２人のキャラクタ（味方のキャラクタ、対戦相手のキャラクタ）が１回戦目のジャ

ンケンを行って味方のキャラクタが勝ち、その後の「ジャンケンリーチ」（「ジャンケンリーチ１」～「ジャンケンリーチ３」）中の２回戦目のジャンケンで味方のキャラクタと対戦相手のキャラクタとが「あいこ」となるという内容の演出を行い、大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである旨を報知する変動演出である。

【０６１７】

「変動演出パターンＦ－０３４」～「変動演出パターンＦ－０３６」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示する「図柄変動」（「図柄変動Ｄ２－１」～「図柄変動Ｄ２－３」）中に、「ジャンケン３回勝とう！！」と報知して２人のキャラクタ（味方のキャラクタ、対戦相手のキャラクタ）が１回戦目のジャンケンを行って味方のキャラクタが勝ち、その後の「ジャンケンリーチ」（「ジャンケンリーチ４」～「ジャンケンリーチ６」）中の２回戦目のジャンケンで味方のキャラクタが勝ち、３回戦目のジャンケンで味方のキャラクタと対戦相手のキャラクタとが「あいこ」となるという内容の演出を行い、大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである旨を報知する変動演出である。

【０６１８】

「変動演出パターンＦ－０３７」～「変動演出パターンＦ－０３９」の変動演出は、複数の特別演出図柄を変動表示する「図柄変動」中に、「ジャンケン４回勝とう！！」と報知して２人のキャラクタ（味方のキャラクタ、対戦相手のキャラクタ）が１回戦目のジャンケンを行って味方のキャラクタが勝ち、その後の「ジャンケンリーチ」（「ジャンケンリーチ７」～「ジャンケンリーチ９」）中の２回目、３回戦目のジャンケンで味方のキャラクタが連続して勝ち、４回戦目のジャンケンで味方のキャラクタと対戦相手のキャラクタとが「あいこ」となるという内容の演出を行い、大当たり判定の判定結果が第３大当たりまたは小当たりである旨を報知する変動演出である。

【０６１９】

特別図柄判定結果が小当たりである場合においては、特別図柄判定結果が第３大当たりである場合と同様の変動演出が実行される。

【０６２０】

「変動演出パターンＦ－００１」～「変動演出パターンＦ－０４８」には、特殊演出として「発展予告Ｆ」、「キャラ予告Ｆ」、「決め演出Ｆ」の実行（○）の旨の情報が対応付けられている。

例えば、特別図柄判定結果が「変動演出パターンＦ－０１３」には、「発展予告Ｆ」の実行（○）、「キャラ予告Ｆ」の実行（○）、「決め演出Ｆ」の実行（○）の旨の情報が対応付けられている。

サブＣＰＵ１０２ａは、後述の変動演出パターン決定処理のステップＳ１３１３－２６において「変動演出パターンＦ－０１３」を決定した場合には、ステップＳ１３１３－２８において、特殊演出として「発展予告Ｆ」、「キャラ予告Ｆ」、「決め演出Ｆ」を実行する旨を確認する。

【０６２１】

図５５～図６３に示すように、大当たり遊技の終了後の特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）において、特別図柄の変動回数が１回～３０回で実行される演出モードＢ１～演出モードＥ１の変動演出よりも、変動回数が３１回～７４回で実行される演出モードＢ２～演出モードＥ２の変動演出の方が特殊演出の実行割合が高く、演出モードＢ２～演出モードＥ２の変動演出よりも、変動回数が７５回～８４回で実行される演出モードＦの変動演出の方が特殊演出の実行割合が高い。

【０６２２】

◇また、図５５～図６１及び図５９～図６１に示す変動演出パターン決定テーブル２～変動演出パターン決定テーブル４及び変動演出パターン決定テーブル６～変動演出パターン決定テーブル８は、サブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されているＶＳリーチについては、実行割合が低くなっている。

例えば、図５５の変動演出パターン決定テーブル２では、ＶＳリーチ記憶領域にＶＳリーチＢ－１が記憶されている場合は、判定パターン２を参照することになり、大当たり判

定の判定結果が「第１大当たり」である場合のＶＳリーチＢ－１の実行割合は１０％となっている。一方、ＶＳリーチ記憶領域に何れのＶＳリーチも記憶されていない場合の判定パターン１では、大当たり判定の判定結果が「第１大当たり」である場合のＶＳリーチＢ－１の実行割合は３３％となっている。

【０６２３】

◇また、図５５～図６１及び図５９～図６１に示す変動演出パターン決定テーブル２～変動演出パターン決定テーブル４及び変動演出パターン決定テーブル６～変動演出パターン決定テーブル８は、ＶＳリーチ記憶領域に記憶されているＶＳリーチについては、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」の場合は実行されず、大当たり判定の判定結果が「大当たり」の場合にしか実行されない実行割合となっている。

例えば、図５５の変動演出パターン決定テーブル２では、ＶＳリーチ記憶領域にＶＳリーチＢ－１が記憶されている場合は、判定パターン２を参照することになり、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である場合のＶＳリーチＢ－１の実行割合は０％となっている。一方、大当たり判定の判定結果が「第１大当たり」である場合のＶＳリーチＢ－１の実行割合は１０％となっている。

【０６２４】

なお、本実施の形態では、ＶＳリーチ記憶領域に記憶されているＶＳリーチについては、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」の場合、実行割合０％としているが、ＶＳリーチ記憶領域に記憶されていないＶＳリーチよりも低くなっていれば、０％ではなくても良い。

例えば、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」の場合、ＶＳリーチ記憶領域に記憶されているＶＳリーチの実行割合を５％や１０％に設定するようにしても良い。このようにすると、記憶されているＶＳリーチが実行されると、大当たり確定ではないものの、記憶されていないＶＳリーチよりも大当たり期待度が高くなる。

【０６２５】

また、図５４～図６３に示すように、本実施の形態では、第１特別図柄に対応する変動演出と第２特別図柄に対応する変動演出とで同じ演出内容としていたが異ならせても良い。例えば、演出モードＢ、Ｃ及びＤにおいて、第１特別図柄に対応する変動演出の場合は、ＶＳリーチを実行しないようにしても良い。

【０６２６】

また、演出モードＢ、Ｃ及びＤの場合は、ＶＳリーチ記憶領域にＶＳリーチが記憶されている場合は、変動演出において記憶されていることを報知するようにしても良い。例えば、変動演出中に「次回、ＶＳリーチＢ－１出現で激熱！！」などのようにすれば良い。

このようにする場合、事前判定によって、現在行われている変動演出の次に行われる変動演出において、ＶＳリーチ記憶領域にＶＳリーチが記憶されているＶＳリーチを行うと判定されている場合のみ報知しても良いし、行われない場合（所謂、ガセ演出）も行なうようにしても良い。

【０６２７】

（各特殊演出の種別）

図６４及び図６５は、サブＣＰＵ１０２ａが図５４の変動演出パターン決定テーブルによって変動演出パターンを決定した際に参照するテーブルであり、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている。

【０６２８】

図６４は、「演出モードＡ」の変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。図６４（ａ）は、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である場合の演出モードＡの変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。図６４（ｂ）は、大当たり判定の判定結果が「第１大当たり」、「第２大当たり」、「第３大当たり」または「小当たり」である場合の演出モードＡの変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。

【０６２９】
図６４（ａ）、（ｂ）に示すテーブルには、「セリフ予告Ａ」としての「セリフ予告Ａ１」～「セリフ予告Ａ５」の実行割合（％）が設定され、「キャラ予告Ａ」としての「キャラ予告Ａ１」～「キャラ予告Ａ５」の実行割合（％）が設定され、「発展予告Ａ」としての「発展予告Ａ１」～「発展予告Ａ６」の実行割合（％）が設定され、「決め演出Ａ」としての「決め演出Ａ１」、「決め演出Ａ２」の実行割合（％）が設定されている。
【０６３０】
また、図６５は、演出モードＡの変動演出において実行可能な各特殊演出の種別毎の設定内容を記憶する特殊演出情報テーブルを示す図である。図６５（ａ）は、演出モードＡにおける「セリフ予告Ａ」の種別毎の設定内容を記憶する「セリフ予告Ａ情報テーブル」を示す図である。図６５（ｂ）は、演出モードＡにおける「キャラ予告Ａ」の種別毎の設定内容を記憶する「キャラ予告Ａ情報テーブル」を示す図である。図６５（ｃ）は、演出モードＡにおける「発展予告Ａ」の種別毎の設定内容を記憶する「発展予告Ａ情報テーブル」を示す図である。図６５（ｄ）は、演出モードＡにおける「決め演出Ａ」の種別毎の設定内容を記憶する「決め演出Ａ情報テーブル」を示す図である。
【０６３１】
サブＣＰＵ１０２ａは、図５４の変動演出パターン決定テーブルによって変動演出パターンを決定すると、図６５のテーブルで設定されている各特殊演出の種別の何れを実行するかを図６５（ａ）、（ｂ）のテーブルに示す実行割合に基づいて、抽選により決定する。
【０６３２】
「セリフ予告Ａ１」は、「一攫千金じゃ！！」という「セリフａ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「セリフ予告Ａ１」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出レバー１９Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｘ１１）では、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される。そして、操作有効期間において演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、後述の「キャラａ１」が「セリフａ１」として「一攫千金じゃ！！」を言うという内容の演出画像（図８９の（ａ－１－４）参照））を画像表示装置１３に表示するとともに、可動部材として第３装飾部材１６Ｃを「待機位置３」から「動作位置３」に移動させる、といった内容の対応演出を実行する。
【０６３３】
「セリフ予告Ａ２」は、「百両獲得か？」という「セリフａ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「セリフ予告Ａ２」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出ボタン１７Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｘ１１）では、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行され、演出ボタン１７Ａの状態は非突出状態のままとされる。そして、操作有効期間において演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、後述の「キャラａ１」が「セリフａ１」として「百両獲得か？」を言うという内容の演出画像（図９２の（ｂ－１－４）参照）を画像表示装置１３に表示する、といった内容の対応演出を実行する。
【０６３４】
「セリフ予告Ａ３」は、「十両獲得か？」という「セリフａ３」の演出画像を画像表示装置１３に表示する以外は、「セリフ予告Ａ２」と演出内容は同様である。
【０６３５】
「セリフ予告Ａ４」は、操作有効期間を設定せず、所定のタイミングで、「一両獲得か？」という「セリフａ４」の演出画像を画像表示装置１３に表示する以外は、「セリフ予告Ａ２」と演出内容は同様である。
【０６３６】
「セリフ予告Ａ５」は、操作有効期間を設定せず、所定のタイミングで、「銭を獲得か？」という「セリフａ５」の演出画像を画像表示装置１３に表示する以外は、「セリフ予

告Ａ１」と演出内容は同様である。
【０６３７】
図６４（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「セリフ予告Ａ」において、ハズレの場合は「セリフ予告Ａ１」の実行割合が最も低く、大当たり等の場合はハズレの場合は「セリフ予告Ａ１」の実行割合が最も高い。すなわち、「セリフ予告Ａ１」～「セリフ予告Ａ５」の大当たりに対する期待度（信頼度）が「セリフ予告Ａ１」が最も高く、「セリフ予告Ａ２」～「セリフ予告Ａ５」になるにつれて低くなるように、「セリフ予告Ａ」において、「セリフ予告Ａ１」～「セリフ予告Ａ５」の実行割合が設定されている。
【０６３８】
「セリフ予告Ａ」は、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「セリフ予告Ａ１」と、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「セリフ予告Ａ２」～「セリフ予告Ａ５」から構成される。そして、大当たり確率が１／３５０である演出モードＡにおいては、ハズレである割合が大当たり等である割合よりも相当高く、このハズレであるときは、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「セリフ予告Ａ２」～「セリフ予告Ａ５」の実行割合が、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「セリフ予告Ａ１」の実行割合よりも高い。したがって、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態である演出モードＡの「セリフ予告」演出においては、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合よりも高くなっている。また、一方で、演出モードＡの変動演出において、大当たり等であるときは、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「キャラ予告Ａ１」が実行される割合が高くなっており、演出ボタン１７Ａの操作を促す演出よりも、演出レバー１９Ａの操作を促す演出の方が、大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。
【０６３９】
「キャラ予告Ａ１」は、「キャラａ２－１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「キャラ予告Ａ１」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出レバー１９Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｙ１１）では、操作促進報知は実行されない。そして、操作有効期間において演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、後述の「キャラａ２－１」の演出画像（図９０の（ａ－２－４）参照）を画像表示装置１３に表示する、といった内容の対応演出を実行する。
【０６４０】
「キャラ予告Ａ２」は、「キャラａ２－２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「キャラ予告Ａ２」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出ボタン１７Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｙ１１）では、操作促進報知は実行されず、演出ボタン１７Ａの状態は非突出状態のままとされる。そして、操作有効期間において演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、後述の「キャラａ２－２」（図９３の（ｂ－２－４）参照）の演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった内容の対応演出を実行する。
【０６４１】
「キャラ予告Ａ３」は、「キャラａ２－２」に代えて「キャラａ２－３」（図９６の（ｃ－２－４）参照）の演出画像を画像表示装置１３に表示する以外は、「キャラ予告Ａ２」と演出内容は同様である。
【０６４２】
「キャラ予告Ａ４」は、操作有効期間を設定せず、所定のタイミングで、「キャラａ２－２」に代えて「キャラ予告ａ２－４」（図示せず）の演出画像を画像表示装置１３に表示する以外は、「キャラ予告Ａ２」と演出内容は同様である。
【０６４３】
「キャラ予告Ａ５」は、操作有効期間を設定せず、所定のタイミングで、「キャラａ２－２」に代えて「キャラ予告ａ２－５」（図示せず）の演出画像を画像表示装置１３に表

示する以外は、「キャラ予告Ａ２」と演出内容は同様である。
【０６４４】
図６４（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「キャラ予告Ａ」において、ハズレの場合は「キャラ予告Ａ１」の実行割合が最も低く、大当たり等の場合はハズレの場合は「キャラ予告Ａ１」の実行割合が最も高い。すなわち、「キャラ予告Ａ１」～「キャラ予告Ａ５」の大当たりに対する期待度（信頼度）が「キャラ予告Ａ１」が最も高く、「キャラ予告Ａ２」～「キャラ予告Ａ５」になるにつれて低くなるように、「キャラ予告Ａ１」～「キャラ予告Ａ５」の実行割合が設定されている。
【０６４５】
「キャラ予告Ａ」は、演出レバー１９Ａの傾倒操作に基づいて「キャラａ２－１」の演出画像を画像表示装置１３に表示する「キャラ予告Ａ１」と、演出ボタン１７Ａの押下操作に基づいて、「キャラａ２－２」～「キャラａ２－５」の演出画像を画像表示装置１３に表示する「キャラ予告Ａ２」～「キャラ予告Ａ５」から構成される。そして、大当たり等よりも割合が高いハズレであるときは、演出ボタン１７Ａの押下操作に基づいてキャラ画像が表示される「キャラ予告Ａ２」～「キャラ予告Ａ５」が実行される割合が、演出レバー１９Ａの傾倒操作に基づいてキャラ画像が表示される「キャラ予告Ａ１」が実行される割合よりも高い。したがって、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態である演出モードＡの「キャラ予告Ａ」演出においては、演出ボタン１７Ａの操作に基づいてキャラ画像が表示される演出が実行される割合が、演出レバー１９Ａの操作に基づいてキャラ画像が表示される演出が実行される割合よりも高くなっている。また、一方で、大当たり等であるときは、演出レバー１９Ａの傾倒操作に基づいてキャラ画像が表示される「キャラ予告Ａ１」が実行される割合が高くなっており、演出ボタン１７Ａの操作に基づいてキャラ画像が表示される演出よりも、演出レバー１９Ａの操作に基づいてキャラ画像が表示される演出の方が、大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。
【０６４６】
「発展予告Ａ１」は、「エフェクトａ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「発展予告Ａ１」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出レバー１９Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｘ１２）では、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される。そして、操作有効期間において演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、「エフェクトａ１」（図９１の（ａ－３－４）参照）の演出画像を画像表示装置１３に表示するとともに、可動部材として第２装飾部材１６Ｂを「待機位置２」から「動作位置２」に移動させる、といった内容の対応演出を実行する。
【０６４７】
「発展予告Ａ２」は、「エフェクトａ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「発展予告Ａ２」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出ボタン１７Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｘ１２）では、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行され、演出ボタン１７Ａの状態は突出状態とされる。そして、操作有効期間において演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、「エフェクトａ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するとともに、可動部材として第２装飾部材１６Ｂを「待機位置２」から「動作位置２」に移動させる、といった内容の対応演出を実行する。
【０６４８】
「発展予告Ａ３」は、「エフェクトａ１」に代えて「エフェクトａ３」（図示せず）の演出画像を画像表示装置１３に表示し、可動部材を動作させない以外は、「発展予告Ａ１」と演出内容は同様である。
【０６４９】
「発展予告Ａ４」は、操作有効期間において演出ボタン１７Ａを非突出状態とする以外は、「発展予告Ａ２」と演出内容は同様である。
【０６５０】

「発展予告Ａ５」は、「エフェクトａ１」に代えて「エフェクトａ２」（図示せず）の演出画像を画像表示装置１３に表示し、可動部材を動作させない以外は、「発展予告Ａ１」と演出内容は同様である。

【０６５１】

「発展予告Ａ６」は、操作有効期間において演出ボタン１７Ａを非突出状態とし、「エフェクトａ２」に代えて「エフェクトａ３」（図示せず）の演出画像を画像表示装置１３に表示し、可動部材を動作させない以外は、「発展予告Ａ２」と演出内容は同様である。

【０６５２】

図６４（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「発展予告Ａ」において、「発展予告Ａ１」～「発展予告Ａ６」の大当たりに対する期待度（信頼度）が「発展予告Ａ１」が最も高く、「発展予告Ａ２」～「発展予告Ａ６」になるにつれて低くなるように、「発展予告Ａ１」～「発展予告Ａ６」の実行割合が設定されている。

【０６５３】

「発展予告Ａ」は、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展予告Ａ１」「発展予告Ａ３」「発展予告Ａ５」と、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展予告Ａ２」「発展予告Ａ４」「発展予告Ａ６」から構成される。そして、大当たり確率が１／３５０である演出モードＡにおいては、ハズレである割合が大当たり等である割合よりも相当高く、このハズレであるときは、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展予告Ａ２」「発展予告Ａ４」「発展予告Ａ６」の実行割合が、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展予告Ａ１」「発展予告Ａ３」「発展予告Ａ５」の実行割合よりも高い。したがって、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態である演出モードＡの「発展予告」演出においては、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合よりも高くなっている。また、一方で、演出モードＡの変動演出において、大当たり等であるときは、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の実行される割合が高くなっており、演出ボタン１７Ａの操作を促す演出よりも、演出レバー１９Ａの操作を促す演出の方が、大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。

【０６５４】

また、図６４（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「スーパーリーチ」から「スペシャルリーチ」に発展する変動演出においては操作有効期間中に高い割合で演出ボタン１７Ａが突出状態となり、「スーパーリーチ」から「スペシャルリーチ」に発展しない変動演出においては操作有効期間中に高い割合で演出ボタン１７Ａが非突出状態となるように、「発展予告Ａ１」～「発展予告Ａ６」の実行割合が設定されている。

【０６５５】

「決め演出Ａ１」は、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを移動させるとともに「閃光ａ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである（図９４の（ｂ－３－４）参照）。この「決め演出Ａ１」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出レバー１９Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｘ２２）では、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される。そして、操作有効期間において演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、「閃光ａ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するとともに、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－２」に移動させる、といった内容の対応演出を実行する。

【０６５６】

「決め演出Ａ２」は、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを移動させるとともに「閃光ａ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである（図９４の（ｂ－３－４）参照）。この「決め演出Ａ２」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出ボタン１７Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｘ２２）では、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行され、演出ボタン１７Ａの状態は突出状態とされる。そして、操作有効期間において演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、「閃光ａ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示

するとともに、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－２」に移動させる、といった内容の対応演出を実行する。

【０６５７】

図６４（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「決め演出Ａ」において、「決め演出Ａ１」、「決め演出Ａ２」の大当たりに対する期待度（信頼度）が「決め演出Ａ２」よりも「決め演出Ａ１」の方が高くなるように、「決め演出Ａ１」、「決め演出Ａ２」の実行割合が設定されている。すなわち、大当たり判定の判定結果がハズレの場合よりも、大当たり判定の判定結果が当たり（第１～第３大当たり、小当たり）の場合の方が、「決め演出Ａ１」がより高い割合で決定される。

【０６５８】

「決め演出Ａ」は、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ａ１」と、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ａ２」とから構成される。そして、大当たり確率が１／３５０である演出モードＡにおいては、ハズレである割合が大当たり等である割合よりも相当高く、このハズレであるときは、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ａ２」の実行割合が、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ａ１」の実行割合よりも高い。したがって、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態である演出モードＡの「決め演出」においては、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合よりも高くなっている。また、一方で、演出モードＡの「決め演出」において、大当たり等であるときは、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の実行される割合が高くなっており、演出ボタン１７Ａの操作を促す演出よりも、演出レバー１９Ａの操作を促す演出の方が、大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。

【０６５９】

図６６及び図６７は、サブＣＰＵ１０２ａが図５５の変動演出パターン決定テーブルによって変動演出パターンを決定した際に参照するテーブルであり、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている。

図６６は、「演出モードＢ１」の変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。図６６（ａ）は、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である場合の演出モードＢ１の変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。図６６（ｂ）は、大当たり判定の判定結果が「第１大当たり」、「第２大当たり」、「第３大当たり」または「小当たり」である場合の演出モードＢ１の変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。

【０６６０】

図６６（ａ）、（ｂ）に示すテーブルには、「発展予告Ｂ１」としての「発展予告Ｂ１－１」、「発展予告Ｂ１－２」の実行割合（％）が設定され、「決め演出Ｂ１」としての「決め演出Ｂ１－１」、「決め演出Ｂ１－２」の実行割合（％）が設定されている。

【０６６１】

また、図６７は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、演出モードＢ１の変動演出において実行可能な各特殊演出の種別毎の設定内容を記憶する特殊演出情報テーブルを示す図である。図６７（ａ）は、演出モードＢ１における「発展予告Ｂ１」の種別毎の設定内容を記憶する「発展予告Ｂ１情報テーブル」を示す図である。図６７（ｂ）は、演出モードＢ１における「決め演出Ｂ１」の種別毎の設定内容を記憶する「決め演出Ｂ１情報テーブル」を示す図である。

【０６６２】

サブＣＰＵ１０２ａは、図５５の変動演出パターン決定テーブルによって変動演出パターンを決定すると、図６７のテーブルで設定されている各特殊演出の種別の何れを実行するかを図６６（ａ）、（ｂ）のテーブルに示す実行割合に基づいて、抽選により決定する。

【０６６３】
「発展予告Ｂ１－１」は、「エフェクトｂ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「発展予告Ｂ１－１」では、演出ボタン１７Ａに対する操作を有効とする操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｘ４１）を設定し、その操作有効期間において、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される（図１０２の（ｄ－２－１）参照）。そして、操作有効期間において演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、「エフェクトｂ１」（図１０２の（ｄ－２－３）参照）の演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった内容の対応演出を実行する。
【０６６４】
「発展予告Ｂ１－２」は、「エフェクトｂ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「発展予告Ｂ１－２」では、演出レバー１９Ａに対する操作を有効とする操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｘ４１）を設定し、その操作有効期間において、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される（図１０２の（ｄ－２－２）参照）。そして、操作有効期間において演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、「エフェクトｂ２」（図１０２の（ｄ－２－３）参照）の演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった内容の対応演出を実行する。
【０６６５】
図６６（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「発展予告Ｂ１」において、「発展予告Ｂ１－１」、「発展予告Ｂ１－２」の大当たりに対する期待度（信頼度）が「発展予告Ｂ１－２」が「発展予告Ｂ１－１」よりも高くなるように「発展予告Ｂ１－１」、「発展予告Ｂ１－２」の実行割合が設定されている。
【０６６６】
「発展予告Ｂ１」は、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展予告Ｂ１－１」と、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展予告Ｂ１－２」とから構成される。そして、ハズレ確率が１／１．０２である高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＢ１においては、ハズレである割合が大当たり等である割合よりも相当高く、ハズレである場合、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展演出Ｂ１－２」の実行割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展演出Ｂ１－１」の実行割合よりも高い。したがって、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＢ１の「発展演出」においては、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合よりも高くなっている。また、一方で、演出モードＢ１の「発展予告」において、大当たり等であるときは、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が高くなっており、演出レバー１９Ａの操作を促す演出よりも、演出ボタン１７Ａの操作を促す演出の方が、大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。
【０６６７】
「決め演出Ｂ１－１」は、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを移動させるとともに「閃光ｂ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである（図１０３の（ｄ－３－４）参照）。この「決め演出Ｂ１－１」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出ボタン１７Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｘ４２）では、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される（図１０３の（ｄ－３－２）参照）。そして、操作有効期間において演出ボタン１７Ａに対する１回の押下操作がされることに基づいて、「閃光ｂ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するとともに、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－２」に移動させる、といった内容の対応演出を実行する。
【０６６８】
「決め演出Ｂ１－２」は、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを移動させるとともに「閃光ｂ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである（図１０３の（ｄ－３－４）参照）。この「決め演出Ｂ１－２」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出レバー１９Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば、後述の操作

有効期間Ｘ４２）では、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される（図１０３の（ｄ－３－３）参照）。そして、操作有効期間において演出レバー１９Ａに対する傾倒操作がされることに基づいて、「閃光ｂ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するとともに、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－２」に移動させる、といった内容の対応演出を実行する。

【０６６９】

図６６（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「決め演出Ｂ１」において、「決め演出Ｂ１－１」、「決め演出Ｂ１－２」の大当たりに対する期待度（信頼度）が「決め演出Ｂ１－１」よりも「決め演出Ｂ１－２」の方が高くなるように、「決め演出Ｂ１－１」、「決め演出Ｂ１－２」の実行割合が設定されている。すなわち、大当たり判定の判定結果がハズレの場合よりも、大当たり判定の判定結果が当たり（第１～第３大当たり、小当たり）の場合の方が、「決め演出Ｂ１－１」がより高い割合で決定される。

【０６７０】

「決め演出Ｂ１」は、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ｂ１－１」と、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ｂ１－２」とから構成される。そして、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＢ１においては、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ｂ１－２」の実行割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ｂ１－１」の実行割合よりも高い。したがって、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＢ１の「決め演出」においては、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合よりも高くなっている。また、一方で、大当たり等であるときは、演出モードＢ１の「決め演出」において、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が高くなっており、演出レバー１９Ａの操作を促す演出よりも、演出ボタン１７Ａの操作を促す演出の方が、大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。

【０６７１】

図６８及び図６９は、サブＣＰＵ１０２ａが図５９の変動演出パターン決定テーブルによって変動演出パターンを決定した際に参照するテーブルであり、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている。

【０６７２】

図６８は、「演出モードＢ２」の変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。図６８（ａ）は、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である場合の演出モードＢ２の変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。図６８（ｂ）は、大当たり判定の判定結果が「第１大当たり」、「第２大当たり」、「第３大当たり」または「小当たり」である場合の演出モードＢ２の変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。

【０６７３】

図６８（ａ）、（ｂ）に示すテーブルには、「発展予告Ｂ２」としての「発展予告Ｂ２－１」、「発展予告Ｂ２－２」の実行割合（％）が設定され、「決め演出Ｂ２」としての「決め演出Ｂ２－１」、「決め演出Ｂ２－２」の実行割合（％）が設定されている。

【０６７４】

また、図６９は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、演出モードＢ２の変動演出において実行可能な各特殊演出の種別毎の設定内容を記憶する特殊演出情報テーブルを示す図である。図６９（ａ）は、演出モードＢ２における「発展予告Ｂ２」の種別毎の設定内容を記憶する「発展予告Ｂ２情報テーブル」を示す図である。図６９（ｂ）は、演出モードＢ２における「決め演出Ｂ２」の種別毎の設定内容を記憶する「決め演出Ｂ２情報テーブル」を示す図である。

【０６７５】

サブＣＰＵ１０２ａは、図５９の変動演出パターン決定テーブルによって変動演出パタ

ーンを決定すると、図６９のテーブルで設定されている各特殊演出の種別の何れを実行するかを図６８（ａ）、（ｂ）のテーブルに示す実行割合に基づいて、抽選により決定する。

【０６７６】

「発展予告Ｂ２－１」は、「エフェクトｃ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「発展予告Ｂ２－１」では、演出ボタン１７Ａに対する操作を有効とする操作有効期間を設定し、その操作有効期間において、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される。そして、操作有効期間において演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、「エフェクトｃ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった内容の対応演出を実行する。

【０６７７】

「発展予告Ｂ２－２」は、「エフェクトｃ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「発展予告Ｂ２－２」では、演出レバー１９Ａに対する操作を有効とする操作有効期間を設定し、その操作有効期間において、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される。そして、操作有効期間において演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、「エフェクトｃ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった内容の対応演出を実行する。

【０６７８】

図６８（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「発展予告Ｂ２」において、「発展予告Ｂ２－１」、「発展予告Ｂ２－２」の大当たりに対する期待度（信頼度）が「発展予告Ｂ２－２」が「発展予告Ｂ２－１」よりも高くなるように「発展予告Ｂ２－１」、「発展予告Ｂ２－２」の実行割合が設定されている。

【０６７９】

「発展予告Ｂ２」は、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展予告Ｂ２－１」と、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展予告Ｂ２－２」とから構成される。そして、ハズレ確率が１／１．０２である高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＢ２においては、ハズレである割合が大当たり等である割合よりも相当高く、ハズレである場合、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展演出Ｂ２－２」の実行割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展演出Ｂ２－１」の実行割合よりも高い。したがって、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＢ２の「発展演出」においては、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合よりも高くなっている。また、一方で、演出モードＢ２の「発展予告」において、大当たり等であるときは、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が高くなっており、演出レバー１９Ａの操作を促す演出よりも、演出ボタン１７Ａの操作を促す演出の方が、大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。

【０６８０】

「決め演出Ｂ２－１」は、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを移動させるとともに「閃光ｃ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「決め演出Ｂ２－１」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出ボタン１７Ａが選択されるものであり、操作有効期間では、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される。そして、操作有効期間において演出ボタン１７Ａに対する１回の押下操作がされることに基づいて、「閃光ｃ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するとともに、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－２」に移動させる、といった内容の対応演出を実行する。

【０６８１】

「決め演出Ｂ２－２」は、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを移動させるとともに「閃光ｃ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「決め演出Ｂ２－２」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出レバー１９Ａが選択されるものであり、操作有効期間では、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行

される。そして、操作有効期間において演出レバー１９Ａに対する傾倒操作がされることに基づいて、「閃光ｃ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するとともに、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－２」に移動させる、といった内容の対応演出を実行する。

【０６８２】

図６８（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「決め演出Ｂ２」において、「決め演出Ｂ２－１」、「決め演出Ｂ２－２」の大当たりに対する期待度（信頼度）が「決め演出Ｂ２－１」よりも「決め演出Ｂ２－２」の方が高くなるように、「決め演出Ｂ２－１」、「決め演出Ｂ２－２」の実行割合が設定されている。すなわち、大当たり判定の判定結果がハズレの場合よりも、大当たり判定の判定結果が当たり（第１～第３大当たり、小当たり）の場合の方が、「決め演出Ｂ２－２」がより高い割合で決定される。

【０６８３】

「決め演出Ｂ２」は、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ｂ２－１」と、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ｂ２－２」とから構成される。そして、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＢ２においては、ハズレである場合、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ｂ２－２」の実行割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ｂ２－１」の実行割合よりも高い。したがって、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＢ２の「決め演出」においては、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合よりも高くなっている。また、一方で、大当たり等であるときは、演出モードＢ２の「決め演出」において、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が高くなっており、演出レバー１９Ａの操作を促す演出よりも、演出ボタン１７Ａの操作を促す演出の方が、大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。

【０６８４】

図７０及び図７１は、サブＣＰＵ１０２ａが図６３の変動演出パターン決定テーブルによって変動演出パターンを決定した際に参照するテーブルであり、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている。

【０６８５】

図７０は、「演出モードＦ」の変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。図７０（ａ）は、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である場合の演出モードＦの変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。図７０（ｂ）は、大当たり判定の判定結果が「第１大当たり」、「第２大当たり」、「第３大当たり」または「小当たり」である場合の演出モードＦの変動演出パターン毎に各特殊演出の種別を決定するための特殊演出種別決定テーブルを示す図である。

【０６８６】

図７０（ａ）、（ｂ）に示すテーブルには、「発展予告Ｆ」としての「発展予告Ｆ１」、「発展予告Ｆ２」の実行割合（％）が設定され、「決め演出Ｆ」としての「決め演出Ｆ１」、「決め演出Ｆ２」の実行割合（％）が設定されている。

【０６８７】

また、図７１は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている、演出モードＦの変動演出において実行可能な各特殊演出の種別毎の設定内容を記憶する特殊演出情報テーブルを示す図である。図７１（ａ）は、演出モードＦにおける「発展予告Ｆ」の種別毎の設定内容を記憶する「発展予告Ｆ情報テーブル」を示す図である。図７１（ｂ）は、演出モードＦにおける「キャラ予告Ｆ」の種別毎の設定内容を記憶する「キャラ予告Ｆ情報テーブル」を示す図である。図７１（ｃ）は、演出モードＦにおける「決め演出Ｆ」の種別毎の設定内容を記憶する「決め演出Ｆ情報テーブル」を示す図である。

【０６８８】

サブＣＰＵ１０２ａは、図６３の変動演出パターン決定テーブル１０によって変動演出

パターンを決定すると、図７１のテーブルで設定されている各特殊演出の種別の何れを実行するかを図７０（ａ）、（ｂ）のテーブルに示す実行割合に基づいて、抽選により決定する。

【０６８９】

「発展予告Ｆ１」は、「エフェクトｄ１」（図１０４の（ｈ－３－３）参照）の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「発展予告Ｆ１」では、演出ボタン１７Ａに対する操作を有効とする操作有効期間（例えば、後述の操作有効期間Ｘ１９１）を設定し、その操作有効期間において、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される。そして、操作有効期間において演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、「エフェクトｄ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった内容の対応演出を実行する。

【０６９０】

「発展予告Ｆ２」は、「エフェクトｄ１」（図１０４の（ｈ－３－３）参照）の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「発展予告Ｆ２」では、演出レバー１９Ａに対する操作を有効とする操作有効期間（例えば、後述の操作有効期間Ｘ１９１）を設定し、その操作有効期間において、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される。そして、操作有効期間において演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、「エフェクトｄ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった内容の対応演出を実行する。

【０６９１】

図７０（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「発展予告Ｆ」において、「発展予告Ｆ１」、「発展予告Ｆ２」の大当たりに対する期待度（信頼度）が「発展予告Ｆ２」が「発展予告Ｆ１」よりも高くなるように「発展予告Ｆ１」、「発展予告Ｆ２」の実行割合が設定されている。

【０６９２】

「発展予告Ｆ」は、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展予告Ｆ１」と、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展予告Ｆ２」とから構成される。そして、ハズレ確率が１／１．０２である高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＦにおいては、ハズレである割合が大当たり等である割合よりも相当高く、演出モードＦでハズレである場合、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展演出Ｆ２」の実行割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展演出Ｆ１」の実行割合よりも高い。したがって、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＦの「発展演出」においては、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合よりも高くなっている。また、一方で、演出モードＦの「発展予告」において、ハズレよりも割合が低い大当たり等であるときは、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が高くなっており、演出レバー１９Ａの操作を促す演出よりも、演出ボタン１７Ａの操作を促す演出の方が、大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。

【０６９３】

「キャラ予告Ｆ１」は、「キャラｄ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「キャラ予告Ｆ１」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出ボタン１７Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｙ１０１）では、操作促進報知は実行されない（図１０５の（ｈ－４－１）参照）。そして、操作有効期間において演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、後述の「キャラｄ１」の演出画像（図１０５の（ｈ－４－３）参照）を画像表示装置１３に表示する、といった内容の対応演出を実行する。

【０６９４】

「キャラ予告Ｆ２」は、「キャラｄ１」に代えて「キャラｄ２」（図示せず）の演出画像を画像表示装置１３に表示する以外は、「キャラ予告Ｆ１」と演出内容は同様である。

【０６９５】
「キャラ予告Ｆ３」は、「キャラｄ３」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである。この「キャラ予告Ｆ３」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出レバー１９Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば後述の操作有効期間Ｙ１０１）では、操作促進報知は実行されない（図１０５の（ｈ－４－１）参照）。そして、操作有効期間において演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、「キャラｄ３」の演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった内容の対応演出を実行する。
【０６９６】
図７０（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「発展予告Ｆ」において、「キャラ予告Ｆ１」～「キャラ予告Ｆ３」の大当たりに対する期待度（信頼度）が「キャラ予告Ｆ１」が最も高く、「キャラ予告Ｆ２」、「キャラ予告Ｆ３」となるにつれてより低くなるように「キャラ予告Ｆ１」～「キャラ予告Ｆ３」の実行割合が設定されている。
【０６９７】
「キャラ予告Ｆ」は、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「キャラ予告Ｆ１」「キャラ予告Ｆ２」と、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「キャラ予告Ｆ３」とから構成される。そして、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＦにおいては、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「発展演出Ｆ３」の実行割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「キャラ予告Ｆ１」「キャラ予告Ｆ２」の実行割合よりも高い。したがって、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＦの「発展演出」においては、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合よりも高くなっている。また、一方で、演出モードＦの「発展予告」において、大当たり等であるときは、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が高くなっており、演出レバー１９Ａの操作を促す演出よりも、演出ボタン１７Ａの操作を促す演出の方が、大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。
【０６９８】
「決め演出Ｆ１」は、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを移動させるとともに「閃光ｄ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである（図１０５の（ｈ－４－６）参照）。この「決め演出Ｆ１」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出ボタン１７Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば、後述の操作有効期間Ｘ１９２）では、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行され、演出ボタン１７Ａの状態は突出状態とされる。そして、操作有効期間において演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、「閃光ｄ１」の演出画像を画像表示装置１３に表示するとともに、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－２」に移動させる、といった内容の対応演出を実行する。
【０６９９】
「決め演出Ｆ２」は、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを移動させるとともに「閃光ｄ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するものである（図１０５の（ｈ－４－６）参照）。この「決め演出Ｆ２」では、操作有効期間に操作が有効となる操作手段として演出レバー１９Ａが選択されるものであり、操作有効期間（例えば、後述の操作有効期間Ｘ１９２）では、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される。そして、操作有効期間において演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、「閃光ｄ２」の演出画像を画像表示装置１３に表示するとともに、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－２」に移動させる、といった内容の対応演出を実行する。
【０７００】
図７０（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「決め演出Ｆ」において、「決め演出Ｆ１」、「決め演出Ｆ２」の大当たりに対する期待度（信頼度）が「決め演出Ｆ２」よりも「決め演出Ｆ１」の方が高くなるように、「決め演出Ｆ１」、「決め演出Ｆ２」の実行割合が設定されている。すなわち、大当たり判定の判定結果がハズレの場合よりも、大当たり判定

の判定結果が当たり（第１～第３大当たり、小当たり）の場合の方が、「決め演出Ｆ１」がより高い割合で決定される。

【０７０１】

図７０（ａ）、（ｂ）のテーブルでは、「決め演出Ｆ」において、ハズレの場合は「決め演出Ｆ２」が「決め演出Ｆ１」よりも高い割合で実行されるように、大当たりや小当たりの場合は「決め演出Ｆ１」が「決め演出Ｆ２」よりも高い割合で実行されるように、各実行割合が設定されている。

【０７０２】

「決め演出Ｆ」は、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ｆ１」と、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ｆ２」とから構成される。そして、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＦにおいては、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ｆ２」の実行割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される「決め演出Ｆ１」の実行割合よりも高い。したがって、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である演出モードＦの「決め演出」においては、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合よりも高くなっている。また、一方で、大当たり等であるときは、演出モードＦの「決め演出」において、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知が実行される割合が高くなっており、演出レバー１９Ａの操作を促す演出よりも、演出ボタン１７Ａの操作を促す演出の方が、大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。

【０７０３】

なお、演出モードＢ１（演出モードＣ１、演出モードＤ１、演出モードＥ１）、演出モードＢ２（演出モードＣ２、演出モードＤ２、演出モードＥ２）、および演出モードＦにおける「発展予告」や「決め演出」については、それぞれ大当たり期待度が異なるようになっている。すなわち、演出モードＢ１（演出モードＣ１、演出モードＤ１、演出モードＥ１）において実行される「発展予告Ｂ１－１」（「発展予告Ｃ１－１」、「発展予告Ｄ１－１」、「発展予告Ｅ１－１」）、演出モードＢ２（演出モードＣ２、演出モードＤ２、演出モードＥ２）において実行される「発展予告Ｂ２－１」（「発展予告Ｃ２－１」、「発展予告Ｄ２－１」、「発展予告Ｅ２－１」）、および演出モードＦにおいて実行される「発展予告Ｆ１」の中では、「発展予告Ｆ１」の大当たり期待度（信頼度）が最も高く、「発展予告Ｂ２－１」（「発展予告Ｃ２－１」、「発展予告Ｄ２－１」、「発展予告Ｅ２－１」）、「発展予告Ｂ１－１」（「発展予告Ｃ１－１」、「発展予告Ｄ１－１」、「発展予告Ｅ１－１」）となるにつれて大当たり期待度が低くなっている。

また、演出モードＢ１（演出モードＣ１、演出モードＤ１、演出モードＥ１）において実行される「決め演出Ｂ１－１」（「発展予告Ｃ１－１」、「発展予告Ｄ１－１」、「発展予告Ｅ１－１」）、演出モードＢ２（演出モードＣ２、演出モードＤ２、演出モードＥ２）において実行される「決め演出Ｂ２－１」（「発展予告Ｃ２－１」、「発展予告Ｄ２－１」、「発展予告Ｅ２－１」）、および演出モードＦにおいて実行される「決め演出Ｆ１」の中では、「決め演出Ｆ１」の大当たり期待度（信頼度）が最も高く、「決め演出Ｂ２－１」（「発展予告Ｃ２－１」、「発展予告Ｄ２－１」、「発展予告Ｅ２－１」）、「決め演出Ｂ１－１」（「発展予告Ｃ１－１」、「発展予告Ｄ１－１」、「発展予告Ｅ１－１」）となるにつれて大当たり期待度が低くなっている。

したがって、高確率遊技状態且つ時短遊技状態においては、演出モードＢ１（演出モードＣ１、演出モードＤ１、演出モードＥ１）、演出モードＢ２（演出モードＣ２、演出モードＤ２、演出モードＥ２）、演出モードＦと進むにつれて、演出ボタン１７Ａを用いた演出による大当たり期待度が高くなっていくと言える。

【０７０４】

サブＣＰＵ１０２ａは、図変動演出における特殊演出として、操作手段（演出ボタン１７Ａ又は演出レバー１９Ａ）に対する操作を有効とする操作有効期間中に操作手段（演出ボタン１７Ａ又は演出レバー１９Ａ）が操作されることに基づいて対応演出を実行する。

【０７０５】
サブＣＰＵ１０２ａは、大当たり遊技の終了後の特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）における、より早い期間（第１の期間）よりも高い割合で、特定遊技状態における、より遅い期間（第１の期間の後の第２の期間）において、変動演出中に操作有効期間を設定する。
【０７０６】
すなわち、演出モードＢ１（演出モードＣ１、演出モードＤ１、演出モードＥ１）の変動演出（変動１回目～３０回目）よりも演出モードＢ２（演出モードＣ２、演出モードＤ２、演出モードＥ２）の変動演出（変動３１回目～７４回目）の方がより高い割合で変動演出中に操作有効期間を設定する。また、演出モードＢ２（演出モードＣ２、演出モードＤ２、演出モードＥ２）の変動演出よりも演出モードＦの変動演出（変動７５回目～８４回目）の方がより高い割合で変動演出中に操作有効期間を設定する。
【０７０７】
また、サブＣＰＵ１０２ａは、大当たり遊技の終了後の特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）における、より早い期間（第１の期間）よりも高い割合で、特定遊技状態における、より遅い期間（第１の期間の後の第２の期間）において、操作を有効とする操作手段としての演出ボタン１７Ａを第２の状態である突出状態とする操作有効期間を設定する。
【０７０８】
また、サブＣＰＵ１０２ａは、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態である場合は、演出レバー１９Ａの操作を用いた特殊演出よりも、演出ボタン１７Ａの操作を用いた特殊演出を高い割合で実行する。一方、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態では、演出ボタン１７Ａの操作を用いた特殊演出よりも、演出レバー１９Ａの操作を用いた特殊演出の方が、大当たり期待度が高くなるようにしている。これに対し、一方、特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）である場合は、演出ボタン１７Ａの操作を用いた特殊演出よりも、演出レバー１９Ａの操作を用いた特殊演出を高い割合で実行する。一方、特定遊技状態では、演出レバー１９Ａの操作を用いた特殊演出よりも、演出ボタン１７Ａの操作を用いた特殊演出の方が、大当たり期待度が高くなるようにしている。
【０７０９】
（演出制御基板による変動演出パターン決定処理）
図３６～図３７を用いて、演出制御基板１０２による変動演出パターン決定処理を説明する。
【０７１０】
ステップＳ１３１３－１において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグを参照することで、現在の演出モードを確認する。
【０７１１】
ステップＳ１３１３－２において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの受信バッファに格納されている特図変動パターン指定コマンドを確認する。
【０７１２】
ステップＳ１３１３－３において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されているＶＳリーチの記憶状況を確認する。
【０７１３】
このＶＳリーチとは、演出モードＢ、演出モードＣ及び演出モードＤにおいてのみ実行可能なリーチの種類であり、特別図柄判定結果が第１大当たりである場合の変動演出において何れかのＶＳリーチが実行されると決定すると、後述するステップＳ１３１３－４１においてサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に決定されたＶＳリーチの種類を記憶する。
【０７１４】
ステップＳ１３１３－４において、サブＣＰＵ１０２ａは、変動演出パターン判定用乱

数を取得する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、変動演出パターン判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値をサブＲＡＭ１０２ｃの変動演出パターン判定用乱数記憶領域に記憶する。

【０７１５】

ステップＳ１３１３－５において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＡであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡであると判定すると、ステップＳ１３１３－６に処理を移し、演出モードＡではないと判定すると、ステップＳ１３１３－７に処理を移す。

【０７１６】

ステップＳ１３１３－６において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡ用である変動演出パターン決定テーブル１（図５４）を選択する。

【０７１７】

ステップＳ１３１３－７において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＢ１であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢ１であると判定すると、ステップＳ１３１３－８に処理を移し、演出モードＢ１ではないと判定すると、ステップＳ１３１３－９に処理を移す。

【０７１８】

ステップＳ１３１３－８において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢ１用である変動演出パターン決定テーブル２（図５５）を選択する。

【０７１９】

ステップＳ１３１３－９において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＣ１であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＣ１であると判定すると、ステップＳ１３１３－１０に処理を移し、演出モードＣ１ではないと判定すると、ステップＳ１３１３－１１に処理を移す。

【０７２０】

ステップＳ１３１３－１０において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＣ１用である変動演出パターン決定テーブル３（図５６）を選択する。

【０７２１】

ステップＳ１３１３－１１において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＤ１であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＤ１であると判定すると、ステップＳ１３１３－１２に処理を移し、演出モードＤ１ではないと判定すると、ステップＳ１３１３－１３に処理を移す。

【０７２２】

ステップＳ１３１３－１２において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＤ１用である変動演出パターン決定テーブル４（図５７）を選択する。

【０７２３】

ステップＳ１３１３－１３において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＥ１であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＥ１であると判定すると、ステップＳ１３１３－１４に処理を移し、演出モードＥ１ではないと判定すると、ステップＳ１３１３－１５に処理を移す。

【０７２４】

ステップＳ１３１３－１４において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＥ１用である変動演出パターン決定テーブル５（図５８）を選択する。

【０７２５】

ステップＳ１３１３－１５において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＢ２であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢ２であると判定すると、ステップＳ１３１３－１６に処理を移し、演出モードＢ２ではないと判定すると、ステップＳ１３１３－１７に処理を移す。

【０７２６】

ステップＳ１３１３－１６において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢ２用である

変動演出パターン決定テーブル６（図５９）を選択する。
【０７２７】
ステップＳ１３１３－１７において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＣ２であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＣ２であると判定すると、ステップＳ１３１３－１８に処理を移し、演出モードＣ２ではないと判定すると、ステップＳ１３１３－１９に処理を移す。
【０７２８】
ステップＳ１３１３－１８において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＣ２用である変動演出パターン決定テーブル７（図６０）を選択する。
【０７２９】
ステップＳ１３１３－１９において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＤ２であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＤ２であると判定すると、ステップＳ１３１３－２０に処理を移し、演出モードＤ２ではないと判定すると、ステップＳ１３１３－２１に処理を移す。
【０７３０】
ステップＳ１３１３－２０において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＤ２用である変動演出パターン決定テーブル８（図６１）を選択する。
【０７３１】
ステップＳ１３１３－２１において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＥ２であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＥ２であると判定すると、ステップＳ１３１３－２２に処理を移し、演出モードＥ２ではないと判定すると、ステップＳ１３１３－２３に処理を移す。
【０７３２】
ステップＳ１３１３－２２において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＥ２用である変動演出パターン決定テーブル９（図６２）を選択する。
【０７３３】
ステップＳ１３１３－２３において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＦであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＦであると判定すると、ステップＳ１３１３－２４に処理を移し、演出モードＦではないと判定すると、ステップＳ１３１３－２５に処理を移す。
【０７３４】
ステップＳ１３１３－２４において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＦ用である変動演出パターン決定テーブル１０（図６３）を選択する。
【０７３５】
ステップＳ１３１３－２５において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＧ用である変動演出パターン決定テーブル１１（図示なし）を選択する。
【０７３６】
本実施の形態においては、各演出モードにおいて特図変動パターン指定コマンド毎に１つ又は複数の変動演出パターンが乱数判定値割合に対応付けられて格納されている。変動演出パターンとは、変動演出の演出内容を表す識別情報のことであり、変動演出の具体的な演出態様が対応付けられている。
【０７３７】
なお、図５４～図６３を用いて、上述したように、変動演出パターン決定テーブル２、変動演出パターン決定テーブル３、変動演出パターン決定テーブル４、変動演出パターン決定テーブル６、変動演出パターン決定テーブル７及び変動演出パターン決定テーブル８が選択された場合は、上述のステップＳ１３１３－３において確認したＶＳリーチの記憶状況により、乱数判定値割合が各々異なっている判定パターン（判定パターン１～判定パターン７）をさらに選択する。
【０７３８】
変動演出パターンには、変動演出の時間、演出図柄の変動表示の態様、リーチ演出の有

無、リーチ演出の内容、演出展開構成等の変動演出の構成要素が対応付けられている。なお、画像表示装置１３における変動演出の変動演出パターンには、演出図柄の変動表示の表示態様、及び、キャラクタ等で構成されるオブジェクト画像や背景画像に係る表示態様も、変動演出の構成要素として対応付けられている。

【０７３９】

ステップＳ１３１３－２６において、サブＣＰＵ１０２ａは、変動演出パターンを決定する。具体的には、上記ステップＳ１３１３－４において変動演出パターン判定用乱数記憶領域に記憶した変動演出パターン判定用乱数を上記ステップＳ１３１３－６、ステップＳ１３１３－８、ステップＳ１３１３－１０、ステップＳ１３１３－１２、ステップＳ１３１３－１４、ステップＳ１３１３－１６、ステップＳ１３１３－１８、ステップＳ１３１３－２０、ステップＳ１３１３－２２、ステップＳ１３１３－２４またはステップＳ１３１３－２５において選択した変動演出パターン決定テーブルに照合して、変動演出パターン決定テーブルに設定された乱数判定値割合に応じて変動演出パターンを決定する。

【０７４０】

ステップＳ１３１３－２７において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２６で決定した変動演出パターンの変動演出に対応付けられている特殊演出の実行（○）、非実行（×）の旨の情報（図５４～図６３参照）を確認することにより、この決定した変動演出パターンの変動演出において、特殊演出を実行するか否かを判断する。サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出を実行すると判断した場合には、ステップＳ１３１３－２８に処理を移し、特殊演出を実行しないと判断した場合には、ステップＳ１３１３－３１に処理を移す。

【０７４１】

ステップＳ１３１３－２８において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２６で決定した変動演出パターンに対応付けられている特殊演出を確認する。例えば、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２６において「変動演出パターンＡ－０３１」を決定した場合、このステップＳ１３１３－２８において、特殊演出として「セリフ予告Ａ」、「キャラ予告Ａ」、「発展予告Ａ」を実行し、「決め演出Ａ」を実行しないことを確認する（図５４参照）。

【０７４２】

ステップＳ１３１３－２９において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２８で確認した特殊演出の種別を抽選により決定する処理を行う。

【０７４３】

ステップＳ１３１３－３０において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２８で確認した特殊演出の全てについて、ステップＳ１３１３－２９の特殊演出の種別を決定する処理が終了したか否かを判断し、終了したと判断した場合にはステップＳ１３１３－３１に処理を移し、終了していないと判断した場合にはステップＳ１３１３－２９に処理を戻す。

【０７４４】

例えば、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２６において「変動演出パターンＡ－０３１」を決定した場合、ステップＳ１３１３－２９において、図６４（ｂ）の演出モードＡにおける特殊演出種別決定テーブルに応じた実行割合で、「セリフ予告Ａ」の種別として「セリフ予告Ａ１」～「セリフ予告Ａ５」の何れかを決定し、「キャラ予告Ａ」の種別として「キャラ予告Ａ１」～「キャラ予告Ａ５」の何れかを決定し、「発展予告Ａ」の種別として「発展予告Ａ１」～「発展予告Ａ６」の何れかを決定する。

【０７４５】

ステップＳ１３１３－３１において、サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出を実行するか否かを判定する処理を行う。特定演出とは、演出ボタン１７Ａの振動等を用いて大当たり期待度を示唆する演出である。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、図７２～図７３に示す特定演出判定テーブルを参照し、受信した特図変動パターン指定コマンドや特定演出判定用乱数値に基づいて、特定演出の実行の有無を判定する。なお、本実施の形態では、リー

チ演出を行わない場合と、リーチ演出がノーマルリーチ演出の場合には特定演出を行わないようになっている。

【０７４６】

例えば、特図変動パターン指定コマンドが「Ｅ６Ｈ０４Ｈ」の場合は、５０％の割合で特定演出を実行する（○）と決定し、５０％の割合で特定演出を実行しない（×）と決定する。また、特図変動パターン指定コマンドが「Ｅ６Ｈ０ＢＨ」の場合は、８０％の割合で特定演出を実行する（○）と決定し、２０％の割合で特定演出を実行しない（×）と決定する。

【０７４７】

ステップＳ１３１３－３２において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－３１において特定演出を実行する（○）と判定されたか否かを確認する。そして、特定演出を実行する（○）と判定された場合はステップＳ１３１３－３３に処理を移し、特定演出を実行しない（×）と判定された場合はステップＳ１３１３－３４に処理を移す。

【０７４８】

ステップＳ１３１３－３３において、サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出の種別を決定するための特定演出種別決定処理を実行する。特定演出は、演出ボタン１７Ａの振動、演出ボタン１７Ａが振動する音の擬似的な音声の出力、および演出ボタン１７Ａが振動する画像の表示のいずれかまたはその組み合わせによって行われる。また、演出ボタン１７Ａの振動は、低速振動と高速振動との２種類のうちのいずれかが行われる。

【０７４９】

（演出制御基板による特定演出種別決定処理）

特定演出種別決定処理について、図３８を用いて具体的に説明する。

【０７５０】

まず、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－３３－１において、特定演出における演出ボタン１７Ａの振動速度を決定するための振動速度決定処理を実行する。

【０７５１】

具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、図７４～図７５に示す特定演出振動速度決定テーブルを参照し、受信した特図変動パターン指定コマンドと振動速度判定用乱数値を用いて、振動速度を「低速」と「高速」とのいずれかに決定する。図１０７（ａ）（ｂ）に示すように、演出ボタン１７Ａは振動可能となっている。そして、「高速」とは、演出ボタン１７Ａが振動しているときに遊技者が演出ボタン１７Ａに触れると「ポコポコポコポコ」と振動が遊技者に伝わる程度の振動速度である。一方、「低速」とは、上述したように、演出ボタン１７Ａが振動しているときに遊技者が演出ボタン１７Ａに触れると「ポコ・・・ポコ・・」と振動が遊技者に伝わる程度の振動速度である。

【０７５２】

例えば、特図変動パターン指定コマンドが「Ｅ６Ｈ０４Ｈ」の場合は、５０％の割合で「高速」に決定し、５０％の割合で「低速」に決定する。また、特図変動パターン指定コマンドが「Ｅ７Ｈ５７Ｈ」の場合は、９０％の割合で「高速」に決定し、１０％の割合で「低速」に決定する。本実施の形態では、判定結果が大当たりの場合は、ハズレの場合よりも演出ボタン１７Ａの振動速度が「低速」よりも「高速」に決定される割合が高くなるようになっている。また、特図変動パターン指定コマンドに対応付けられている演出内容（リーチ演出）が、大当たり期待度の高い演出であるほど、演出ボタン１７Ａの振動速度が「低速」よりも「高速」に決定される割合が高くなるようになっている。したがって、特定演出を実行する場合、演出ボタン１７Ａの振動速度が「低速」である場合よりも「高速」である場合の方が、大当たり期待度が高い演出となっている。このステップで「高速」と決定された場合は、特定演出の実行時に演出ボタン１７Ａを高速で振動させ、「低速」と決定された場合は、特定演出の実行時に演出ボタン１７Ａを低速で振動させる。

【０７５３】

ステップＳ１３１３－３３－２において、サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出において演出ボタン１７Ａの振動音の擬似的な音声を出力するか否かを決定するための音声出力決定

処理を実行する。
【０７５４】
具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、図７６～図７７に示す特定演出音声出力決定テーブルを参照し、受信した特図変動パターン指定コマンドと音声出力判定用乱数値を用いて、音声出力の有無を決定する。音声の出力とは、特定演出の実行中に、演出ボタン１７Ａの振動音である「ポコポコポコポコ」や「ポコ・・・ポコ・・」といった音声を音声出力装置１４から出力することである。
【０７５５】
例えば、特図変動パターン指定コマンドが「Ｅ６Ｈ０４Ｈ」の場合は、５０％の割合で音声出力を実行すること（○）に決定し、５０％の割合で音声出力を実行しないこと（×）に決定する。また、特図変動パターン指定コマンドが「Ｅ７Ｈ５７Ｈ」の場合は、９０％の割合で音声出力を実行すること（○）に決定し、１０％の割合で音声出力を実行しないこと（×）に決定する。本実施の形態では、判定結果が大当たりの場合は、ハズレの場合よりも音声出を実行する（○）割合が高くなるようになっている。また、特図変動パターン指定コマンドに対応付けられている演出内容（リーチ演出）が大当たり期待度の高い演出であるほど、音声出力を実行する（○）割合が高くなるようになっている。したがって、特定演出を実行する場合、演出ボタン１７Ａの振動音の擬似的な音声を出力する演出の方が、該音声を出力しない演出よりも、大当たり期待度が高い演出となっている。
【０７５６】
ステップＳ１３１３－３３－３において、サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出において振動する演出ボタン１７Ａの模擬的な画像のデータを出力するか否かを決定するための画像出力決定処理を実行する。
【０７５７】
具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、図７８～図７９に示す特定演出画像出力決定テーブル参照し、受信した特図変動パターン指定コマンドと画像出力判定用乱数値を用いて、画像出力の有無を決定する。画像の出力とは、特定演出の実行中に、演出ボタン１７Ａが振動している様子を模擬的に表した画像を画像表示装置１３に表示させることである。
【０７５８】
例えば、特図変動パターン指定コマンドが「Ｅ６Ｈ０４Ｈ」の場合は、５０％の割合で画像出力を実行すること（○）に決定し、５０％の割合で画像出力を実行しないこと（×）に決定する。また、特図変動パターン指定コマンドが「Ｅ７Ｈ５７Ｈ」の場合は、９０％の割合で画像出力を実行すること（○）に決定し、１０％の割合で画像出力を実行しないこと（×）に決定する。本実施の形態では、判定結果が大当たりの場合は、ハズレの場合よりも画像出を実行する（○）割合が高くなるようになっている。また、特図変動パターン指定コマンドに対応付けられている演出内容（リーチ演出）が大当たり期待度の高い演出であるほど、画像出力を実行する（○）割合が高くなるようになっている。したがって、特定演出を実行する場合、振動する演出ボタン１７Ａの擬似的な画像を出力する演出の方が、該画像を出力しない演出よりも、大当たり期待度が高い演出となっている。
【０７５９】
このように、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－３３－１～ステップＳ１３１３－３３－３の処理を実行することによって、特定演出における演出態様を決定する。演出ボタン１７Ａの振動速度、演出ボタン１７Ａの振動音の模擬音、振動する演出ボタン１７Ａの画像の表示は、それぞれ、大当たり期待度に応じて決定される。すなわち、特定演出において演出ボタン１７Ａが「高速」と「低速」とのいずれで振動するか、音声出力装置１４から演出ボタン１７Ａの模擬的な振動音が出力されるか、画像表示装置１３に演出ボタン１７Ａを表した画像が表示されるか、によって大当たり期待度が示唆される。したがって、図８０に示すように、演出ボタン１７Ａの振動速度と、模擬的な演出ボタン１７Ａの振動音の出力と、演出ボタン１７Ａの画像の表示と、の組み合わせによって、段階的に大当たり期待度が異なるようになっている。
【０７６０】

具体的には、図８０に示す特定演出の大当たり期待度に表されるように、特定演出において演出ボタン１７Ａが「高速」で振動し、演出ボタン１７Ａの模擬的な振動音が出力され、さらに、演出ボタン１７Ａの画像が表示されると、最も高い大当たり期待度を示唆する演出となる。一方、演出ボタン１７Ａが「低速」で振動するのみで、演出ボタン１７Ａの模擬的な振動音や演出ボタン１７Ａの画像の出力が行われない場合は、最も低い大当たり期待度の特定演出となる。

【０７６１】

なお、本実施の形態では、特定演出を実行する場合は、図３８の特定演出種別決定処理に示すように、演出ボタン１７Ａの振動速度、演出ボタン１７Ａの模擬的な振動音の出力の有無、および振動する演出ボタン１７Ａの画像の出力の有無をそれぞれ決定しているが、これに限られない。例えば、図８０に示すように、演出ボタン１７Ａの振動速度、演出ボタン１７Ａの模擬的な振動音の出力の有無、および振動する演出ボタン１７Ａの画像の出力の有無の組み合わせを予め設定しておき、どの組み合わせの特定演出とするかを大当たり期待度に応じて決定するようにしてもよい。また、各変動演出パターンに特定演出の組み合わせを対応付けて設定するようにしてもよい。

【０７６２】

サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出種別決定処理が終了すると、ステップＳ１３１３－３４に処理を移す。

【０７６３】

ステップＳ１３１３－３４において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＡまたは演出モードＧであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡまたは演出モードＧであると判定すると、ステップＳ１３１３－３６に処理を移し、演出モードＡまたは演出モードＧではないと判定すると、ステップＳ１３１３－３５に処理を移す。

【０７６４】

ステップＳ１３１３－３５において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢ，演出モードＣ、演出モードＤ、演出モードＥ及び演出モードＦで実行可能なテロップ予告演出に関するテロップ予告演出判定処理を行う。テロップ予告演出とは、大当たりに対する期待度が異なる複数の文字の何れかが表示されたテロップの演出画像を画像表示装置１３に表示することによって、大当たり遊技を実行する可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える予告演出である。

【０７６５】

（演出制御基板によるテロップ予告演出判定処理）

テロップ予告演出判定処理について、図３９を用いて具体的に説明する。

【０７６６】

まず、ステップＳ１３１３－３５－１において、サブＣＰＵ１０２ａは、テロップ予告パターン判定用乱数を取得する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、テロップ予告パターン判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値をサブＲＡＭ１０２ｃのテロップ予告パターン判定用乱数記憶領域に記憶する。

【０７６７】

ステップＳ１３１３－３５－２において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＢであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢであると判定すると、ステップＳ１３１３－３５－３に処理を移し、演出モードＢではないと判定すると、ステップＳ１３１３－３５－４に処理を移す。

【０７６８】

ステップＳ１３１３－３５－３において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢ用であるテロップ予告パターン判定テーブル１（図８１）を選択する。

【０７６９】

ステップＳ１３１３－３５－４において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３

１３－１において確認した演出モードが演出モードＣであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＣであると判定すると、ステップＳ１３１３－３５－５に処理を移し、演出モードＣではないと判定すると、ステップＳ１３１３－３５－６に処理を移す。

【０７７０】

ステップＳ１３１３－３５－５において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＣ用であるテロップ予告パターン判定テーブル２（図８２）を選択する。

【０７７１】

ステップＳ１３１３－３５－６において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＤであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＤであると判定すると、ステップＳ１３１３－３５－７に処理を移し、演出モードＤではないと判定すると、ステップＳ１３１３－３５－８に処理を移す。

【０７７２】

ステップＳ１３１３－３５－７において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＤ用であるテロップ予告パターン判定テーブル３（図８３）を選択する。

【０７７３】

ステップＳ１３１３－３５－８において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１３－１において確認した演出モードが演出モードＥであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＥであると判定すると、ステップＳ１３１３－３５－９に処理を移し、演出モードＥではないと判定すると、ステップＳ１３１３－３５－１０に処理を移す。

【０７７４】

ステップＳ１３１３－３５－９において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＥ用であるテロップ予告パターン判定テーブル４（図８４）を選択する。

【０７７５】

ステップＳ１３１３－３５－１０において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＦ用であるテロップ予告パターン判定テーブル５（図８５）を選択する。

【０７７６】

なお、テロップ予告パターン判定テーブル１～５は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されており、詳細については、図８１～図８５を用いて後述する。

【０７７７】

ステップＳ１３１３－３５－１１において、サブＣＰＵ１０２ａは、テロップ予告パターンを判定する。具体的には、上記ステップＳ１３１３－３５－１においてテロップ予告パターン判定用乱数記憶領域に記憶したテロップ予告パターン判定用乱数を上記ステップＳ１３１３－３５－３、ステップＳ１３１３－３５－５、ステップＳ１３１３－３５－７、ステップＳ１３１３－３５－９またはステップＳ１３１３－３５－１０において選択したテロップ予告パターン判定テーブルに照合して、テロップ予告パターン判定テーブルに設定された乱数判定値割合に応じてテロップ予告パターンを判定する。

【０７７８】

サブＣＰＵ１０２ａは、テロップ予告演出判定処理が終了すると、ステップＳ１３１３－３６に処理を移す。

【０７７９】

ステップＳ１３１３－３６において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２６で決定された変動演出パターンに対応する変動演出制御コマンドにステップＳ１３１３－２９で決定した種別の特殊演出の情報と、ステップＳ１３１３－３３で決定した特定演出の種別の情報と、ステップＳ１３１３－３５で判定したテロップ予告パターンの情報とを含ませ、その変動演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０７８０】

ステップＳ１３１３－３７において、サブＣＰＵ１０２ａは、決定された変動演出パターンに対応する変動演出データをサブＲＡＭ１０２ｃの変動演出データ記憶領域にセットし、ステップＳ１３１３－３８において、当該変動演出の演出時間を変動演出タイマカウンタに設定する。なお、変動演出タイマカウンタは、上記ステップＳ１２００において「４」加算処理されていく。サブＣＰＵ１０２ａは、変動演出タイマカウンタによって、現時点における当該変動演出の経過時間を把握することができる。

【０７８１】

なお、送信バッファにセットされた変動演出制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、画像制御基板１０５は、変動演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す変動演出パターンに基づく変動演出の演出画像を画像表示装置１３に表示させる制御、及びその変動演出の音声を音声出力装置１４から出力する制御を行う。また、ランプ制御基板１０４は、変動演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す変動演出パターンに基づく変動演出における演出用役物装置１６の動作制御及び演出用照明装置１５の照明制御を行う。

【０７８２】

また、画像制御基板１０５は、演出制御基板１０２から受信した変動演出制御コマンドが示す変動演出パターンに対応付けられた特殊演出の実行タイミングに、その特殊演出の演出画像を画像表示装置１３に表示させる制御、及びその特殊演出の音声を音声出力装置１４から出力する制御を行う。また、ランプ制御基板１０４は、変動演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す変動演出パターンに対応付けられた特殊演出における演出用役物装置１６の動作制御及び演出用照明装置１５の照明制御を行う。

【０７８３】

ステップＳ１３１３－３９において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの変動演出データ記憶領域に記憶されている変動演出データに基づいて、これから実行される当該変動演出は第１大当たり遊技に当選しているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、第１大当たり遊技に当選していると判定すると、ステップＳ１３１３－４０に処理を移し、第１大当たり遊技に当選していないと判定すると、当該変動演出パターン決定処理を終了する。

【０７８４】

ステップＳ１３１３－４０において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの変動演出データ記憶領域に記憶されている変動演出データに基づいて、これから実行される当該変動演出において「ＶＳリーチ」（ＶＳリーチＢ－１、ＶＳリーチＢ－２、ＶＳリーチＢ－３、ＶＳリーチＣ－１、ＶＳリーチＣ－２、ＶＳリーチＣ－３、ＶＳリーチＤ－１、ＶＳリーチＤ－２、ＶＳリーチＤ－３）が実行されるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、「ＶＳリーチ」が実行されると判定すると、ステップＳ１３１３－４１に処理を移し、「ＶＳリーチ」が実行されないと判定すると、当該変動演出パターン決定処理を終了する。

【０７８５】

ステップＳ１３１３－４１において、サブＣＰＵ１０２ａは、これから実行される「ＶＳリーチ」の種別をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶する。

なお、このサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域は、電源遮断（電源ＯＦＦ）されるとクリアされるが、クリアされないようにしても良い。

【０７８６】

（テロップ予告パターン判定テーブル）

図８１～図８５は、最終態様を決定する場合に参照（選択）されるテロップ予告パターン判定テーブルを示す図である。

【０７８７】

図８１は、演出モードＢに設定されている場合に参照（選択）されるテロップ予告パターン判定テーブル１を示す図である。

図８２は、演出モードＣに設定されている場合に参照（選択）されるテロップ予告パターン判定テーブル２を示す図である。
図８３は、演出モードＤに設定されている場合に参照（選択）されるテロップ予告パターン判定テーブル３を示す図である。
図８４は、演出モードＥに設定されている場合に参照（選択）されるテロップ予告パターン判定テーブル４を示す図である。
図８５は、演出モードＦに設定されている場合に参照（選択）されるテロップ予告パターン判定テーブル５を示す図である。

【０７８８】

図８１～図８５に示すテロップ予告パターン判定テーブルには、特別図柄判定結果と、変動演出パターンと、テロップ予告演出を判定するためのテロップ予告演出判定用乱数値（０～９９）による乱数判定値割合と、テロップ予告演出判定用乱数値に応じて判定されるテロップ予告パターンと、テロップ予告パターンに基づくテロップ予告内容とが対応付けられており、テロップ予告演出判定用乱数値（０～９９）は、図８１～図８５に示す乱数判定値割合となるように割り振られている。

【０７８９】

テロップ予告パターンには、テロップ予告演出を実行しないテロップ予告パターン１と、大当たり期待度が相対的に低いことを示唆するテロップ予告パターン２であるテロップ枠のみが表示されるものと、テロップ予告パターン２より大当たり期待度が高いことを示唆するテロップ予告パターン３であるテロップ枠に「・・・」と表示されるものと、テロップ予告パターン３より大当たり期待度が高いことを示唆するテロップ予告パターン４であるテロップ枠に「チャンス？！」と表示されるものと、テロップ予告パターン４より大当たり期待度が高いことを示唆するテロップ予告パターン５であるテロップ枠に「チャンスだ！」と表示されるものと、テロップ予告パターン５より大当たり期待度が高いことを示唆するテロップ予告パターン６であるテロップ枠に「熱いぞ！」と表示されるものと、テロップ予告パターン６より大当たり期待度が高いことを示唆するテロップ予告パターン７であるテロップ枠に「激熱！！！」と表示されるものと、大当たり当選が確定であることを報知するテロップ予告パターン８であるテロップ枠に「おめでとう！！！！」と表示されるものの８種類である。

すなわち、テロップ予告パターン１～８の大当たり期待度としては、テロップ予告パターン１＜テロップ予告パターン２＜テロップ予告パターン３＜テロップ予告パターン４＜テロップ予告パターン５＜テロップ予告パターン６＜テロップ予告パターン７＜テロップ予告パターン８（大当たり確定）の順で高くなっている。

また、テロップ予告パターン８（「おめでとう！！！！」）は他の態様（テロップ予告パターン１～７）に比べて乱数判定値割合が極端に低く設定されている特別演出（所謂プレミアム演出）である。

【０７９０】

テロップ予告パターン１～４は、特別図柄判定結果がリーチ無であるか、リーチ有であるか、に関わらず選択され得るように乱数判定値割合が割り振られているが、テロップ予告パターン５～８は、特別図柄判定結果がリーチ有である場合にしか選択されないように乱数判定値割合が割り振られている。すなわち、テロップ予告パターン５～８は、リーチが行われることを報知するリーチ確定演出である。さらに、テロップ予告パターン８は、特別図柄判定結果が第１大当たりまたは第２大当たりである場合にしか選択されないように乱数判定値割合が割り振られているので、大当たり確定演出である。

【０７９１】

図８２に示すテロップ予告パターン判定テーブル２は、他のテロップ予告パターン判定テーブル（テロップ予告パターン判定テーブル１、テロップ予告パターン判定テーブル３、テロップ予告パターン判定テーブル４、テロップ予告パターン判定テーブル５）に比べて、テロップ予告パターン５～７が選択され易いように乱数判定値割合が割り振られている。すなわち、演出モードＣは他の演出モード（演出モードＡ、演出モードＢ、演出モー

ドＤ、演出モードＥ、演出モードＦ、演出モードＧ）に比べて、リーチ確定演出が実行（選択）され易くなっている。

【０７９２】

なお、テロップ予告パターン判定テーブル２が、他のテロップ予告パターン判定テーブル（テロップ予告パターン判定テーブル１、３～５）に比べて、テロップ予告パターン５～７（リーチ確定演出）が選択され易いように乱数判定値割合が割り振られていればよく、他のテロップ予告パターン判定テーブル（テロップ予告パターン判定テーブル１、３～５）のテロップ予告パターン５～７（リーチ確定演出）の乱数判定値割合はテロップ予告パターン判定テーブル（テロップ予告パターン判定テーブル１、３～５）毎に割合を異ならせてもいいし、同じ割合としても良い。

【０７９３】

図８３に示すテロップ予告パターン判定テーブル３は、他のテロップ予告パターン判定テーブル（テロップ予告パターン判定テーブル１、テロップ予告パターン判定テーブル２、テロップ予告パターン判定テーブル４、テロップ予告パターン判定テーブル５）に比べて、テロップ予告パターン８が選択され易いように乱数判定値割合が割り振られている。すなわち、演出モードＤは他の演出モード（演出モードＡ、演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＥ、演出モードＦ、演出モードＧ）に比べて、特別演出（所謂プレミアム演出）が実行（選択）され易くなっている。

【０７９４】

なお、テロップ予告パターン判定テーブル３が、他のテロップ予告パターン判定テーブル（テロップ予告パターン判定テーブル１、２、４、５）に比べて、テロップ予告パターン８（特別演出（所謂プレミアム演出））が選択され易いように乱数判定値割合が割り振られていればよく、他のテロップ予告パターン判定テーブル（テロップ予告パターン判定テーブル１、２、４、５）のテロップ予告パターン８（特別演出（所謂プレミアム演出））の乱数判定値割合はテロップ予告パターン判定テーブル（テロップ予告パターン判定テーブル１、２、４、５）毎に割合を異ならせてもいいし、同じ割合としても良い。

【０７９５】

（演出制御基板による移行先演出モード設定処理）

次に、図４０を用いて移行先演出モード設定処理について説明する。

【０７９６】

ステップＳ１３１６－１において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの受信バッファに記憶されている特別演出図柄指定コマンドを確認し、ステップＳ１３１６－２において、当該大当たり判定の結果がハズレであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１０２ａは、ハズレであることを確認すると、ステップＳ１３１６－３に処理を移し、ハズレではないことを確認すると、当該移行先演出モード設定処理を終了する。

【０７９７】

ステップＳ１３１６－３において、サブＣＰＵ１０２ａは、現在、演出モードＡであるか否か、すなわち、演出モードフラグ記憶領域に演出モードフラグ「００Ｈ」がセットされているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、現在、演出モードＡであると判定すると、当該移行先演出モード設定処理を終了し、現在、演出モードＡではないと判定すると、ステップＳ１３１６－４に処理を移す。

【０７９８】

ステップＳ１３１６－４において、演出モード残り回数カウンタのカウンタ値を「１」減算して演出モードの残り回数（Ｍ）を更新し、ステップ１３１６－５において、演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が「０」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードの残り回数（Ｍ）の演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が「０」であると判定すると、ステップＳ１３１６－６に処理を移し、カウンタ値が「０」ではないと判定すると、当該移行先演出モード設定処理を終了する。

【０７９９】

ステップＳ１３１６－６において、図４６に示す「移行先演出モード」の演出モードフ

ラグを演出モードフラグ記憶領域に記憶し（移行先演出モードの設定）、当該演出モード設定処理を終了する。

【０８００】

例えば、サブＣＰＵ１０２ａは、第１大当たり遊技後または第２大当たり遊技後の高確率遊技状態且つ時短遊技状態において演出モードが演出モードＢ１に設定されている状態で、ステップＳ１３１６－５においてＭ＝０であると判定した場合には（Ｓ１３１６－５でＹＥＳ）、ステップＳ１３１６－６において、演出モードＢ１後の演出モード（移行先演出モード）として演出モードＢ２を設定する。

【０８０１】

また、サブＣＰＵ１０２ａは、第１大当たり遊技後または第２大当たり遊技後の高確率遊技状態且つ時短遊技状態において演出モードが演出モードＣ１に設定されている状態で、ステップＳ１３１６－５においてＭ＝０であると判定した場合には（Ｓ１３１６－５でＹＥＳ）、ステップＳ１３１６－６において、演出モードＣ１後の演出モード（移行先演出モード）として演出モードＣ２を設定する。

【０８０２】

また、サブＣＰＵ１０２ａは、第１大当たり遊技後または第２大当たり遊技後の高確率遊技状態且つ時短遊技状態において演出モードが演出モードＤ１に設定されている状態で、ステップＳ１３１６－５においてＭ＝０であると判定した場合には（Ｓ１３１６－５でＹＥＳ）、ステップＳ１３１６－６において、演出モードＤ１後の演出モード（移行先演出モード）として演出モードＤ２を設定する。

【０８０３】

また、サブＣＰＵ１０２ａは、第１大当たり遊技後または第２大当たり遊技後の高確率遊技状態且つ時短遊技状態において演出モードが演出モードＥ１に設定されている状態で、ステップＳ１３１６－５においてＭ＝０であると判定した場合には（Ｓ１３１６－５でＹＥＳ）、ステップＳ１３１６－６において、演出モードＥ１後の演出モード（移行先演出モード）として演出モードＥ２を設定する。

【０８０４】

また、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢ２、演出モードＣ２、演出モードＤ２または演出モードＥ２に設定されている状態で、ステップＳ１３１６－５においてＭ＝０であると判定した場合には（Ｓ１３１６－５でＹＥＳ）、ステップＳ１３１６－６において、演出モードＢ２、演出モードＣ２、演出モードＤ２及び演出モードＥ２後の演出モード（移行先演出モード）として演出モードＦを設定する。

【０８０５】

また、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＦに設定されている状態で、ステップＳ１３１６－５においてＭ＝０であると判定した場合には（Ｓ１３１６－５でＹＥＳ）、ステップＳ１３１６－６において、演出モードＦ後の演出モード（移行先演出モード）として演出モードＡを設定する。

【０８０６】

また、サブＣＰＵ１０２ａは、第３大当たり遊技後または小当たり遊技後の演出モードＧに設定されている状態で、ステップＳ１３１６－５においてＭ＝０であると判定した場合には（Ｓ１３１６－５でＹＥＳ）、ステップＳ１３１６－６において、演出モードＧ後の演出モード（移行先演出モード）として演出モードＡを設定する。

【０８０７】

本実施の形態では、図４６の移行先演出モード設定テーブルに示すように、第１大当たり遊技後または第２大当たり遊技後の高確率遊技状態且つ時短遊技状態において設定される演出モードＢ１、演出モードＣ１、演出モードＤ１または演出モードＥ１は、特図変動回数が１回～３０回において設定され、特図変動回数が３１回～７４回であれば演出モードＢ２、演出モードＣ２、演出モードＤ２または演出モードＥ２が設定され、特図変動回数が７５回～８４回であれば演出モードＦが設定される。

【０８０８】

ステップＳ１３１６－７において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１６－６において設定された演出モードを表す演出モード演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０８０９】

なお、送信バッファにセットされた演出モード演出制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、演出モード演出制御コマンドを受信すると、演出モード演出制御コマンドが示す演出モードによる演出を行う。各演出モードには、演出内容が予め設定されており、演出モードが設定されると、少なくとも画像表示装置１３の表示領域１３０で表示される背景画像表示と音声出力装置１４から出力されるＢＧＭの出力と演出モードによる基本的な演出として実行される。

【０８１０】

ステップＳ１３１６－８において、サブＣＰＵ１０２ａは、上述のステップＳ１３１６－６で設定された移行先演出モードが演出モードＡであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、移行先演出モードが演出モードＡであると判定すると、ステップＳ１３１６－９に処理を移し、移行先演出モードが演出モードＡではないと判定すると、当該移行先演出モード設定処理を終了する。

【０８１１】

ステップＳ１３１６－９において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域をクリアする。

【０８１２】

サブＣＰＵ１０２ａは、このようにして設定された演出モードに応じた変動演出パターン決定テーブルに基づいて、変動演出パターンを決定する。

【０８１３】

サブＣＰＵ１０２ａは、上述の図５４～図６３の変動演出パターン決定テーブルに示す変動演出パターンのうち、特殊演出（「セリフ予告」、「キャラ予告」、「発展予告」、「決め演出」）の実行（○）の情報、および図７２～図７３に示す特定演出判定テーブルに基づく特定演出の実行の有無が対応付けられた変動演出パターンを決定し、その決定した変動演出パターンに対応付けられた特殊演出の種別として、図６５、図６７、図６９、図７１に示す操作有効期間が対応付けられた特殊演出の種別、および図７４～図７９の各テーブルを参照して特定演出の種別を決定したときに、変動演出において操作有効期間を設定する。

【０８１４】

図５４～図６３の特殊演出の実行割合（○の割合）及び図６４、図６６、図６８、図７０からわかるように、サブＣＰＵ１０２ａは、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態の「演出モードＡ」で実行する操作有効期間が対応付けられた特殊演出の種別を決定する割合よりも高い割合で、高確率遊技状態且つ時短遊技状態の「演出モードＢ」～「演出モードＦ」で実行する操作有効期間が対応付けられた特殊演出の種別を決定する。すなわち、サブＣＰＵ１０２ａは、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態での「演出モードＡ」の変動演出において操作有効期間する割合よりも高い割合で、高確率遊技状態且つ時短遊技状態での「演出モードＢ」～「演出モードＦ」の変動演出において、操作有効期間を設定している。

【０８１５】

そして、図５５～図６３の特殊演出の実行割合（○の割合）及び図６６、図６８、図７０からわかるように、サブＣＰＵ１０２ａは、第１大当たり遊技の終了後、及び、第２大当たり遊技の終了後の高確率遊技状態且つ時短遊技状態で設定される高確率遊技状態且つ時短遊技状態の「演出モードＢ」～「演出モードＦ」のうち、「演出モードＢ１」（「演出モードＣ１」～「演出モードＥ１」）、「演出モードＢ２」（「演出モードＣ２」～「演出モードＥ２」）、「演出モードＦ」となるにつれてより高い割合で、その演出モードで実行する特殊演出の種別として、操作有効期間が対応付けられた特殊演出の種別を決定

する。すなわち、サブＣＰＵ１０２ａは、「演出モードＢ」～「演出モードＦ」のうち、特図変動回数がより少ない演出モード（第１の期間）よりも高い割合で、特図変動回数がより多い演出モード（第２の期間）において変動演出中に操作有効期間を設定している。ここで、「演出モードＢ」～「演出モードＦ」のうち、「演出モードＢ１」（「演出モードＣ１」～「演出モードＥ１」）、「演出モードＢ２」（「演出モードＣ２」～「演出モードＥ２」）、「演出モードＦ」となるにつれてより高い割合で、そのモードで実行する特殊演出の種別として、操作手段が突出状態（第２の状態）となる操作有効期間が対応付けられた特殊演出の種別を決定する。すなわち、サブＣＰＵ１０２ａは、「演出モードＢ」～「演出モードＦ」のうち、特図変動回数がより少ない演出モード（第１の期間）よりも高い割合で、特図変動回数がより多い演出モード（第２の期間）において変動演出中に操作手段が突出状態（第２の状態）となる操作有効期間を設定している。

【０８１６】

（演出制御基板による特別遊技演出パターン決定処理）

図４１を用いて、特別遊技演出パターン決定処理について説明する。

【０８１７】

ステップＳ１３１８－１において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの受信バッファに記憶されている特別遊技オープニング指定コマンドを確認する。

【０８１８】

ステップＳ１３１８－２において、サブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されているＶＳリーチの記憶状況を確認し、ステップＳ１３１８－３において、確認したＶＳリーチの記憶状況に対応したＶＳリーチ記憶表示コマンドを生成する。

【０８１９】

ステップＳ１３１８－４において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１８－３において生成したＶＳリーチ記憶表示コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０８２０】

なお、送信バッファにセットされたＶＳリーチ記憶表示コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によって画像制御基板１０５に送信される。そして、画像制御基板１０５は、ＶＳリーチ記憶表示コマンドを受信すると、ＶＳリーチ記憶表示コマンドに基づいて、何れのＶＳリーチが記憶されているかが認識可能なＶＳリーチ記憶状況表示を画像表示装置１３に表示する。

【０８２１】

ステップＳ１３１８－５において、サブＣＰＵ１０２ａは、今回の特別遊技が第１大当たりまたは第２大当たりであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、第１大当たりまたは第２大当たりであると判定すると、ステップＳ１３１８－６に処理を移し、第１大当たりまたは第２大当たりではないと判定すると、ステップＳ１３１８－７に処理を移す。

【０８２２】

ステップＳ１３１８－６において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１８－２において確認したＶＳリーチ記憶領域に全てのＶＳリーチが記憶されているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、全てのＶＳリーチが記憶されていると判定すると、ステップＳ１３１８－１９に処理を移し、全てのＶＳリーチが記憶されていないと判定すると、ステップＳ１３１８－７に処理を移す。

【０８２３】

ステップＳ１３１８－７において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグを参照し、演出モードを確認する。

【０８２４】

ステップＳ１３１８－８において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１８－７において確認した演出モードが演出モードＡまたは演出モードＧであるか否かを判定す

る。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡまたは演出モードＧであると判定すると、ステップＳ１３１８－９に処理を移し、演出モードＡまたは演出モードＧではないと判定すると、ステップＳ１３１８－１０に処理を移す。

【０８２５】

ステップＳ１３１８－９において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡまたは演出モードＧ用である特別遊技演出パターン決定テーブル１（図８６（ａ））を選択する。

【０８２６】

ステップＳ１３１８－１０において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１８－７において確認した演出モードが演出モードＢであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢであると判定すると、ステップＳ１３１８－１１に処理を移し、演出モードＢではないと判定すると、ステップＳ１３１８－１２に処理を移す。

【０８２７】

ステップＳ１３１８－１１において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢ用である特別遊技演出パターン決定テーブル２（図８６（ｂ））を選択する。

【０８２８】

ステップＳ１３１８－１２において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１８－７において確認した演出モードが演出モードＣであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＣであると判定すると、ステップＳ１３１８－１３に処理を移し、演出モードＣではないと判定すると、ステップＳ１３１８－１４に処理を移す。

【０８２９】

ステップＳ１３１８－１３において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＣ用である特別遊技演出パターン決定テーブル３（図８６（ｃ））を選択する。

【０８３０】

ステップＳ１３１８－１４において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１８－７において確認した演出モードが演出モードＤであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＤであると判定すると、ステップＳ１３１８－１５に処理を移し、演出モードＤではないと判定すると、ステップＳ１３１８－１６に処理を移す。

【０８３１】

ステップＳ１３１８－１５において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＤ用である特別遊技演出パターン決定テーブル４（図８６（ｄ））を選択する。

【０８３２】

ステップＳ１３１８－１６において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１８－７において確認した演出モードが演出モードＥであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＥであると判定すると、ステップＳ１３１８－１７に処理を移し、演出モードＥではないと判定すると、ステップＳ１３１８－１８に処理を移す。

【０８３３】

ステップＳ１３１８－１７において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＥ用である特別遊技演出パターン決定テーブル５（図８６（ｅ））を選択する。

【０８３４】

ステップＳ１３１８－１８において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＦ用である特別遊技演出パターン決定テーブル６（図８６（ｆ））を選択する。

【０８３５】

ステップＳ１３１８－１９において、サブＣＰＵ１０２ａは、全てのＶＳリーチを記憶している場合の特別遊技演出パターン決定テーブル７（図８６（ｇ））を選択する。

【０８３６】

なお、特別遊技演出パターン決定テーブル１～７は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されており、詳細については、図８６（ａ）～（ｇ）を用いて後述する。

【０８３７】

ステップＳ１３１８－２０において、サブＣＰＵ１０２ａは、特別遊技演出パターンを決定する。具体的には、上記ステップＳ１３１８－２において確認したＶＳリーチの記憶

状況と上記ステップＳ１３１８－９、ステップＳ１３１８－１１、ステップＳ１３１８－１３、ステップＳ１３１８－１５、ステップＳ１３１８－１７、ステップＳ１３１８－１８またはステップＳ１３１８－１９において選択した特別遊技演出パターン決定テーブルに応じて、特別遊技演出パターンを決定する。

【０８３８】

ステップＳ１３１８－２１において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１８－１０で決定された特別遊技演出パターンに対応する特別遊技演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０８３９】

ステップＳ１３１８－２２において、サブＣＰＵ１０２ａは、決定された特別遊技演出パターンに対応する特別遊技演出データをサブＲＡＭ１０２ｃの特別遊技演出データ記憶領域にセットし、ステップＳ１３１８－２３において、当該特別遊技演出の演出時間を特別遊技演出タイマカウンタに設定する。なお、特別遊技演出タイマカウンタは、上記ステップＳ１２００において「４」加算処理されていく。サブＣＰＵ１０２ａは、特別遊技演出タイマカウンタによって、現時点における当該特別遊技演出の経過時間を把握することができる。

【０８４０】

なお、送信バッファにセットされた特別遊技演出制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、画像制御基板１０５は、特別遊技演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す特別遊技演出パターンに基づく特別遊技演出の演出画像を画像表示装置１３に表示させる制御、及びその特別遊技演出の音声を音声出力装置１４から出力する制御を行う。また、ランプ制御基板１０４は、特別遊技演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す特別遊技演出パターンに基づく特別遊技演出における演出用役物装置１６の動作制御及び演出用照明装置１５の照明制御を行う。

【０８４１】

（特別遊技演出パターン決定テーブル）

図８６（ａ）～（ｇ）は、特別遊技演出パターンを決定する場合に選択（参照）される特別遊技演出パターン決定テーブルを示す図である。

【０８４２】

図８６（ａ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＡまたは演出モードＧである場合に選択（参照）される特別遊技演出パターン決定テーブル１を示す図である。

図８６（ｂ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＢである場合に選択（参照）される特別遊技演出パターン決定テーブル２を示す図である。

図８６（ｃ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＣである場合に選択（参照）される特別遊技演出パターン決定テーブル３を示す図である。

図８６（ｄ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＤである場合に選択（参照）される特別遊技演出パターン決定テーブル４を示す図である。

図８６（ｅ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＥである場合に選択（参照）される特別遊技演出パターン決定テーブル５を示す図である。

図８６（ｆ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＦである場合に選択（参照）される特別遊技演出パターン決定テーブル６を示す図である。

図８６（ｇ）は、第１大当たりまたは第２大当たりに当選した際に、サブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３、ＶＳリーチＣ

－１～Ｃ－３、ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３が記憶されていた場合に選択（参照）される特別遊技演出パターン決定テーブル７を示す図である。

【０８４３】

図８６（ａ）～（ｇ）に示す特別遊技演出パターン決定テーブルには、特別図柄判定結果と、主制御基板１０１からの特別遊技オープニング指定コマンドと、特別遊技演出パターンと、が対応付けられ、参考として、特別遊技演出の演出内容が記載されている。

【０８４４】

図８６（ａ）に示す特別遊技演出パターンＢ－１は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている際に第１大当たりに当選した場合に選択され、大当たり演出１を実行する特別遊技演出パターンである。

【０８４５】

また、特別遊技演出パターンＢ－２は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている際に第２大当たりに当選した場合に選択され、大当たり演出２を実行する特別遊技演出パターンである。

【０８４６】

また、特別遊技演出パターンＢ－３は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている際に第１大当たりに当選した場合に選択され、大当たり演出３を実行する特別遊技演出パターンである。

【０８４７】

また、特別遊技演出パターンＢ－４は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている際に小当たりに当選した場合に選択され、小当たり演出を実行する特別遊技演出パターンである。

【０８４８】

図８６（ｂ）に示す特別遊技演出パターンＢ－５及び特別遊技演出パターンＢ－６は、演出モードＢに設定されている際に第１大当たりに当選した場合の特別遊技演出パターンであり、第１大当たりに当選した際に演出モードＢに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、特別遊技演出パターンＢ－６が選択し、特別大当たり演出１を実行する。一方、演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３）の全てが記憶されていない場合は、特別遊技演出パターンＢ－５を選択し、大当たり演出４を実行する。

【０８４９】

また、特別遊技演出パターンＢ－７及び特別遊技演出パターンＢ－８は、演出モードＢに設定されている際に第２大当たりに当選した場合の特別遊技演出パターンであり、第２大当たりに当選した際に演出モードＢに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、特別遊技演出パターンＢ－８を選択し、特別大当たり演出２を実行する。一方、演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３）の全てが記憶されていない場合は、特別遊技演出パターンＢ－７を選択し、大当たり演出５を実行する。

【０８５０】

また、特別遊技演出パターンＢ－９は、演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＤ、演出モードＥ及び演出モードＦに設定されている際に第３大当たりに当選した場合に選択され、大当たり演出６を実行する特別遊技演出パターンである。

【０８５１】

図８６（ｃ）に示す特別遊技演出パターンＢ－１０及び特別遊技演出パターンＢ－１１は、演出モードＣに設定されている際に第１大当たりに当選した場合の特別遊技演出パターンであり、第１大当たりに当選した際に演出モードＣに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に全て記憶されている場合は、特別遊技演出パターンＢ－１１を選択し、特別大当たり演出３を実行する。一方、演出モードＣに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＣ－１～Ｃ

－３）の全てが記憶されていない場合は、特別遊技演出パターンＢ－１０を選択し、大当たり演出７を実行する。

【０８５２】

また、特別遊技演出パターンＢ－１２及び特別遊技演出パターンＢ－１３は、演出モードＣに設定されている際に第２大当たりに当選した場合の特別遊技演出パターンであり、第２大当たりに当選した際に演出モードＣに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、特別遊技演出パターンＢ－１３を選択し、特別大当たり演出４を実行する。一方、演出モードＣに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３）の全てが記憶されていない場合は、特別遊技演出パターンＢ－１２を選択し、大当たり演出８を実行する。

【０８５３】

図８６（ｄ）に示す特別遊技演出パターンＢ－１４及び特別遊技演出パターンＢ－１５は、演出モードＤに設定されている際に第１大当たりに当選した場合の特別遊技演出パターンであり、第１大当たりに当選した際に演出モードＤに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、特別遊技演出パターンＢ－１５を選択し、特別大当たり演出５を実行する。一方、演出モードＤに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）の全てが記憶されていない場合は、特別遊技演出パターンＢ－１４を選択し、大当たり演出９を実行する。

【０８５４】

また、特別遊技演出パターンＢ－１６及び特別遊技演出パターンＢ－１７は、演出モードＤに設定されている際に第２大当たりに当選した場合の特別遊技演出パターンであり、第２大当たりに当選した際に演出モードＤに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、特別遊技演出パターンＢ－１７を選択し、特別大当たり演出６を実行する。一方、演出モードＤに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）の全てが記憶されていない場合は、特別遊技演出パターンＢ－１６を選択し、大当たり演出１０を実行する。

【０８５５】

図８６（ｅ）に示す特別遊技演出パターンＢ－１８は、演出モードＥに設定されている際に第１大当たりに当選した場合に選択され、大当たり演出１１を実行する特別遊技演出パターンである。

【０８５６】

また、特別遊技演出パターンＢ－１９は、演出モードＥに設定されている際に第２大当たりに当選した場合に選択され、大当たり演出１２を実行する特別遊技演出パターンである。

【０８５７】

図８６（ｆ）に示す特別遊技演出パターンＢ－２０は、演出モードＦに設定されている際に第１大当たりに当選した場合に選択され、大当たり演出１３を実行する特別遊技演出パターンである。

【０８５８】

また、特別遊技演出パターンＢ－２１は、演出モードＦに設定されている際に第２大当たりに当選した場合に選択され、大当たり演出１４を実行する特別遊技演出パターンである。

【０８５９】

図８６（ｇ）に示す特別遊技演出パターンＢ－２２は、第１大当たりに当選した際に全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３、ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３、ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に選択され、特別大当たり演出７を実行する特別遊技演出パターンである。

【０８６０】
また、特別遊技演出パターンＢ－２３は、第２大当たりに当選した際に全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３、Ｃ－１～Ｃ－３、Ｄ－１～Ｄ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に選択され、特別大当たり演出８を実行する特別遊技演出パターンである。
【０８６１】
以上のように、演出モードＢ、演出モードＣ及び演出モードＤは、各々の演出モードに対応付けられている全てのＶＳリーチを記憶しているか否かによって特別遊技演出の内容が異なるようになっている。
【０８６２】
また、全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３、ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３及びＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）を記憶している場合は演出モードに限らず、通常とは異なる特別遊技演出（特別大当たり演出７～特別大当たり演出８）を行なうようになっている。
【０８６３】
（演出制御基板によるエンディング演出パターン決定処理）
図４２を用いて、エンディング演出パターン決定処理について説明する。
【０８６４】
ステップＳ１３１９－１において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの受信バッファに記憶されている特別遊技エンディング指定コマンドを確認し、ステップＳ１３１９－２において、サブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されているＶＳリーチの記憶状況を確認する。
【０８６５】
ステップＳ１３１９－３において、サブＣＰＵ１０２ａは、今回の特別遊技が第１大当たりまたは第２大当たりであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、第１大当たりまたは第２大当たりであると判定すると、ステップＳ１３１９－４に処理を移し、第１大当たりまたは第２大当たりではないと判定すると、ステップＳ１３１９－５に処理を移す。
【０８６６】
ステップＳ１３１９－４において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１９－２において確認したＶＳリーチ記憶領域に全てのＶＳリーチが記憶されているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、全てのＶＳリーチが記憶されていると判定すると、ステップＳ１３１９－１７に処理を移し、全てのＶＳリーチが記憶されていないと判定すると、ステップＳ１３１９－５に処理を移す。
【０８６７】
ステップＳ１３１９－５において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグを参照し、演出モードを確認する。
【０８６８】
ステップＳ１３１９－６において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１９－５において確認した演出モードが演出モードＡまたは演出モードＧであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡまたは演出モードＧであると判定すると、ステップＳ１３１９－７に処理を移し、演出モードＡまたは演出モードＧではないと判定すると、ステップＳ１３１９－８に処理を移す。
【０８６９】
ステップＳ１３１９－７において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡまたは演出モードＧ用であるエンディング演出パターン決定テーブル１（図８７（ａ））を選択する。
【０８７０】
ステップＳ１３１９－８において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１９－５において確認した演出モードが演出モードＢであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢであると判定すると、ステップＳ１３１９－９に処理を移し、演出

モードＢではないと判定すると、ステップＳ１３１９－１０に処理を移す。
【０８７１】
ステップＳ１３１９－９において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＢ用であるエンディング演出パターン決定テーブル２（図８７（ｂ））を選択する。
【０８７２】
ステップＳ１３１９－１０において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１９－５において確認した演出モードが演出モードＣであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＣであると判定すると、ステップＳ１３１９－１１に処理を移し、演出モードＣではないと判定すると、ステップＳ１３１９－１２に処理を移す。
【０８７３】
ステップＳ１３１９－１１において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＣ用であるエンディング演出パターン決定テーブル３（図８７（ｃ））を選択する。
【０８７４】
ステップＳ１３１９－１２において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１９－５において確認した演出モードが演出モードＤであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＤであると判定すると、ステップＳ１３１９－１３に処理を移し、演出モードＤではないと判定すると、ステップＳ１３１９－１４に処理を移す。
【０８７５】
ステップＳ１３１９－１３において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＤ用であるエンディング演出パターン決定テーブル４（図８７（ｄ））を選択する。
【０８７６】
ステップＳ１３１９－１４において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３１９－５において確認した演出モードが演出モードＥであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＥであると判定すると、ステップＳ１３１９－１５に処理を移し、演出モードＥではないと判定すると、ステップＳ１３１９－１６に処理を移す。
【０８７７】
ステップＳ１３１９－１５において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＥ用であるエンディング演出パターン決定テーブル５（図８７（ｅ））を選択する。
【０８７８】
ステップＳ１３１９－１６において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＦ用であるエンディング演出パターン決定テーブル６（図８７（ｆ））を選択する。
【０８７９】
ステップＳ１３１９－１７において、サブＣＰＵ１０２ａは、全てのＶＳリーチを記憶している場合のエンディング演出パターン決定テーブル７（図８７（ｇ））を選択する。
【０８８０】
なお、エンディング演出パターン決定テーブル１～７は、サブＲＯＭ１０２ｂに記憶されており、詳細については、図８７（ａ）～（ｇ）を用いて後述する。
【０８８１】
ステップＳ１３１９－１８において、サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出パターンを決定する。具体的には、上記ステップＳ１３１９－２において確認したＶＳリーチの記憶状況と上記ステップＳ１３１９－７、ステップＳ１３１９－９、ステップＳ１３１９－１１、ステップＳ１３１９－１３、ステップＳ１３１９－１５、ステップＳ１３１９－１６またはステップＳ１３１９－１７において選択したエンディング演出パターン決定テーブルに応じて、エンディング演出パターンを決定する。
【０８８２】
ステップＳ１３１９－１９において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９－１８で決定されたエンディング演出パターンに対応するエンディング演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。
【０８８３】
ステップＳ１３１９－２０において、サブＣＰＵ１０２ａは、決定されたエンディング

演出パターンに対応するエンディング演出データをサブＲＡＭ１０２ｃのエンディング演出データ記憶領域にセットし、ステップＳ１３１９－２１において、当該エンディング演出の演出時間をエンディング演出タイマカウンタに設定する。なお、エンディング演出タイマカウンタは、上記ステップＳ１２００において「４」加算処理されていく。サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出タイマカウンタによって、現時点における当該エンディング演出の経過時間を把握することができる。

【０８８４】

なお、送信バッファにセットされたエンディング演出制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、画像制御基板１０５は、エンディング演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示すエンディング演出パターンに基づくエンディング演出の演出画像を画像表示装置１３に表示させる制御、及び、そのエンディング演出の音声を音声出力装置１４から出力する制御を行う。また、ランプ制御基板１０４は、エンディング演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示すエンディング演出パターンに基づくエンディング演出における演出用役物装置１６の動作制御及び演出用照明装置１５の照明制御を行う。

【０８８５】

◇（エンディング演出パターン決定テーブル）

図８７（ａ）～（ｇ）は、エンディング演出パターンを決定する場合に参照（選択）されるエンディング演出パターン決定テーブルを示す図である。

【０８８６】

図８７（ａ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＡまたは演出モードＧである場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル１である。

図８７（ｂ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＢである場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル２である。

図８７（ｃ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＣである場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル３である。

図８７（ｄ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＤである場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル４である。

図８７（ｅ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＥである場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル５である。

図８７（ｆ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＦである場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル６である。

図８７（ｇ）は、第１大当たりまたは第２大当たりに当選した際に、サブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３、ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３、ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３が記憶されていた場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル７である。

【０８８７】

図８７（ａ）～（ｇ）に示すエンディング演出パターン決定テーブルには、特別図柄判定結果と、主制御基板１０１からの特別遊技エンディング指定コマンドと、エンディング演出パターンと、操作有効期間の有無が対応付けられ、参考としてエンディング演出の演出内容が記載されている。

【０８８８】

まず、図８７（ａ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－１は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている際に第１大当たりに当選した場合に選択され、エンディン

グ演出１を実行するエンディング演出パターンである。また、エンディング演出パターンＥＤ－１では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【０８８９】

また、エンディング演出パターンＥＤ－２は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている際に第２大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出２を実行するエンディング演出パターンである。また、エンディング演出パターンＥＤ－２では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【０８９０】

また、エンディング演出パターンＥＤ－３は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている際に第３大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出３を実行するエンディング演出パターンである。

【０８９１】

また、エンディング演出パターンＥＤ－４は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている際に小当たりに当選した場合に選択され、小当たり用のエンディング演出を実行するエンディング演出パターンである。

【０８９２】

図８７（ｂ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－５及びエンディング演出パターンＥＤ－６は、演出モードＢに設定されている際に第１大当たりに当選した場合のエンディング演出パターンであり、第１大当たりに当選した際に演出モードＢに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、エンディング演出パターンＥＤ－６を選択し、特別エンディング演出１を実行する。一方、演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３）の全てが記憶されていない場合は、エンディング演出パターンＥＤ－５を選択し、エンディング演出４を実行する。また、エンディング演出パターンＥＤ－５及びエンディング演出パターンＥＤ－６では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【０８９３】

また、エンディング演出パターンＥＤ－７及びエンディング演出パターンＥＤ－８は、演出モードＢに設定されている際に第２大当たりに当選した場合のエンディング演出パターンであり、第２大当たりに当選した際に演出モードＢに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、エンディング演出パターンＥＤ－８を選択し、特別エンディング演出２を実行する。一方、演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３）の全てが記憶されていない場合は、エンディング演出パターンＥＤ－７を選択し、エンディング演出５を実行する。

また、エンディング演出パターンＥＤ－７では、操作有効期間が設定されておらず、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われないが、エンディング演出パターンＥＤ－８では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【０８９４】

また、エンディング演出パターンＥＤ－９は、演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＤ、演出モードＥ及び演出モードＦに設定されている際に第３大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出６を実行するエンディング演出パターンである。

【０８９５】

図８７（ｃ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－１０及びエンディング演出パターンＥＤ－１１は、演出モードＣに設定されている際に第１大当たりに当選した場合のエンディング演出パターンであり、第１大当たりに当選した際に演出モードＣに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に全て記憶されている場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１１を選択し

、特別エンディング演出３を実行する。一方、演出モードＣに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３）の全てが記憶されていない場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１０を選択し、エンディング演出７を実行する。また、エンディング演出パターンＥＤ－１０及びエンディング演出パターンＥＤ－１１では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【０８９６】

また、エンディング演出パターンＥＤ－１２及びエンディング演出パターンＥＤ－１３は、演出モードＣに設定されている際に第２大当たりに当選した場合のエンディング演出パターンであり、第２大当たりに当選した際に演出モードＣに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１３を選択し、特別エンディング演出４を実行する。一方、演出モードＣに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３）の全てが記憶されていない場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１２を選択し、エンディング演出８を実行する。

また、エンディング演出パターンＥＤ－１２では、操作有効期間が設定されておらず、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われないが、エンディング演出パターンＥＤ－１３では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【０８９７】

図８７（ｄ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－１４及びエンディング演出パターンＥＤ－１５は、演出モードＤに設定されている際に第１大当たりに当選した場合のエンディング演出パターンであり、第１大当たりに当選した際に演出モードＤに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１５を選択し、特別エンディング演出５を実行する。一方、演出モードＤに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）の全てが記憶されていないときはエンディング演出パターンＥＤ－１４を選択し、エンディング演出９を実行する。また、エンディング演出パターンＥＤ－１４及びエンディング演出パターンＥＤ－１５では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【０８９８】

また、エンディング演出パターンＥＤ－１６及びエンディング演出パターンＥＤ－１７は、演出モードＤに設定されている際に第２大当たりに当選した場合のエンディング演出パターンであり、第２大当たりに当選した際に演出モードＤに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１７を選択し、特別エンディング演出６を実行する。一方、演出モードＤに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）の全てが記憶されていない場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１６を選択し、エンディング演出１０を実行する。

また、エンディング演出パターンＥＤ－１６では、操作有効期間が設定されておらず、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われないが、エンディング演出パターンＥＤ－１７では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【０８９９】

図８７（ｅ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－１８は、演出モードＥに設定されている際に第１大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出１１を実行する特別遊技演出パターンである。また、エンディング演出パターンＥＤ－１８では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【０９００】

また、エンディング演出パターンＥＤ－１９は、演出モードＥに設定されている際に第２大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出１２を実行するエンディング演

出パターンである。
【０９０１】
図８７（ｆ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－２０は、演出モードＦに設定されている際に第１大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出１３を実行するエンディング演出パターンである。また、エンディング演出パターンＥＤ－２０では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。
【０９０２】
また、エンディング演出パターンＥＤ－２１は、演出モードＦに設定されている際に第２大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出１４を実行するエンディング演出パターンである。
【０９０３】
図８７（ｇ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－２２は、第１大当たりに当選した際に全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３、ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３、ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に選択され、特別エンディング演出７を実行するエンディング演出パターンである。また、エンディング演出パターンＥＤ－２２では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。
【０９０４】
また、エンディング演出パターンＥＤ－２３は、第２大当たりに当選した際に全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３、Ｃ－１～Ｃ－３、Ｄ－１～Ｄ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に選択され、特別エンディング演出８を実行するエンディング演出パターンである。また、エンディング演出パターンＥＤ－２３では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。
【０９０５】
以上のように、演出モードＢ、演出モードＣ及び演出モードＤは、各々の演出モードに対応付けられている全てのＶＳリーチを記憶しているか否かによってエンディング演出の内容が異なるようになっている。
【０９０６】
また、全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３、ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３、ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）を記憶している場合は演出モードに限らず、通常とは異なるエンディング演出（特別エンディング演出７及び特別エンディング演出８）を行なうようになっている。
【０９０７】
また、演出モード選択演出は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている場合、すなわち、高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定されていない場合に第１大当たり及び第２大当たり（所謂、初当たり）に当選したときのエンディング演出（エンディング演出１及び２）、演出モードＢ、演出モードＣ及び演出モードＤの各々の演出モードに対応付けられている全てのＶＳリーチを記憶している場合の第１大当たり及び第２大当たりに当選したときのエンディング演出（特別エンディング演出１～６）、全てのＶＳリーチを記憶している場合の第１大当たり及び第２大当たりに当選したときのエンディング演出（特別エンディング演出７及び８）、及び、第１大当たりに当選したときのエンディング演出（エンディング演出１、４、７、９、１１及び１３）中に行われるようになっている。
【０９０８】
（演出制御基板による演出入力制御処理）
図４３を用いて、上述のステップＳ１４００における演出制御基板１０２による演出入力制御処理を説明する。
【０９０９】
ステップＳ１４０１において、サブＣＰＵ１０２ａは、現在、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定し、特別図柄の変動表示中であると判定すると、ステップＳ１４０２に

処理を移し、特別図柄の変動表示中でないと判定すると、ステップＳ１４０７に処理を移す。

【０９１０】

ステップＳ１４０２において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出ボタン１７Ａの押下操作に基づく演出ボタン操作検出スイッチ１７ａからの演出ボタン操作検出信号、選択ボタン１８Ａの操作に基づく選択ボタン操作検出スイッチ１８ａからの選択ボタン操作検出信号、演出レバー１９Ａの操作に基づく演出レバー操作検出スイッチ１９ａからの演出レバー操作検出信号の何れかを入力したか否かを判断することにより、これら何れかの操作がされたか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、何れかの操作がされたと判定すると、ステップＳ１４０３に処理を移し、何れの操作手段へも操作がされていないと判定すると、当該演出入力制御処理を終了する。

【０９１１】

ステップＳ１４０３において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの変動演出データ記憶領域に記憶されている現在の特別図柄の変動表示に応じて実行されている変動演出の変動演出パターンを確認する。

【０９１２】

ステップＳ１４０４において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１４０３で確認した変動演出パターンによる変動演出における操作有効期間中であるか否かを判定する。操作有効期間中であると判定すると、ステップＳ１４０５に処理を移し、操作有効期間中でないと判定すると、当該演出入力制御処理を終了する。

【０９１３】

ステップＳ１４０５において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１４０４で判定された操作有効期間中において、有効化されている演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａへの操作がされたか否かを演出ボタン操作検出スイッチ１７ａからの演出ボタン操作検出信号または演出レバー操作検出スイッチ１９ａからの演出レバー操作検出信号の入力の有無に基づいて判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、有効化されている演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａへの操作がされたと判定すると、ステップＳ１４０６に処理を移し、有効化されている演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａへの操作がされていないと判定すると、当該演出入力制御処理を終了する。

【０９１４】

ステップＳ１４０６において、サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間中に、操作が有効化されている演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａへの操作に基づく対応演出を制御するための対応演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０９１５】

なお、サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットされた対応演出制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、対応演出制御コマンドを受信すると、その対応演出制御コマンドが示す制御内容に基づく対応演出を実行するための演出制御を行う。

【０９１６】

例えば、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１４０３において、変動演出パターンとして「変動演出パターンＡ－０３１」を確認した場合であって、「セリフ予告Ａ１」の操作有効期間中に有効化されている演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａが操作された場合には、対応演出制御コマンドを画像制御基板１０５及びランプ制御基板１０４に送信する。これにより、画像制御基板１０５は、対応演出として「セリフａ１」の演出画像を表示する制御を行う。また、ランプ制御基板１０４は、この対応演出制御コマンドに基づき第３演出用役物装置１６０３への駆動制御を行い、これにより、対応演出として第３装飾部材１６Ｃが「待機位置３」から「動作位置３」に移動する移動動作を行うようになる。

【０９１７】

本実施の形態では、特別図柄の変動表示中に行われる変動演出といった、遊技球を用い

た遊技に係る遊技演出の実行中における、遊技者に演出ボタン１７Ａへの操作を促す操作促進報知を行う操作有効状態では、演出ボタン１７Ａを非突出状態（第１の状態）又は突出状態（第２の状態）としている。

【０９１８】

ステップＳ１４０７において、サブＣＰＵ１０２ａは、遊技に係る遊技演出が行われていない遊技待機中であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、遊技待機中であると判定すると、ステップＳ１４０８に処理を移し、遊技待機中でないと判定すると、ステップＳ１４１３に処理を移す。

【０９１９】

ステップＳ１４０８において、サブＣＰＵ１０２ａは、画像表示装置１３にメニュー画面を表示中か否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、メニュー画面を表示中であると判定すると、ステップＳ１４０９に処理を移し、メニュー画面を表示中ではないと判定すると、ステップＳ１４１１に処理を移す。

【０９２０】

ステップＳ１４０９において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出ボタン１７Ａまたは選択ボタン１８Ａの操作が行われたか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出ボタン１７Ａまたは選択ボタン１８Ａの操作が行われたと判定すると、ステップＳ１４１０に処理を移し、演出ボタン１７Ａまたは選択ボタン１８Ａの操作が行われていないと判定すると、当該演出入力制御処理を終了する。

【０９２１】

ステップＳ１４１０において、サブＣＰＵ１０２ａは、当該演出ボタン１７Ａまたは選択ボタン１８Ａの操作に対応したメニュー操作演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０９２２】

ステップＳ１４１１において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出ボタン１７Ａが操作されたか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出ボタン１７Ａが操作されたと判定すると、ステップＳ１４１２に処理を移し、演出ボタン１７Ａが操作されていないと判定すると、当該演出入力制御処理を終了する。

【０９２３】

ステップＳ１４１２において、サブＣＰＵ１０２ａは、画像表示装置１３に、遊技者に、遊技機Ｙにおいて設定可能な各種メニューを選択及び決定させるメニュー画面を表示させるためのメニュー画面表示制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０９２４】

サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットされたメニュー画面表示制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によって画像制御基板１０５に送信される。

そして、画像制御基板１０５は、メニュー画面表示制御コマンドを受信すると、そのメニュー画面制御コマンドが示すメニュー画面（図４４参照）を表示させる制御を行う。

【０９２５】

また、メニュー画面表示制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４に送信されるようにしてもよい。この場合、ランプ制御基板１０４は、メニュー画面表示制御コマンドを受信すると、そのメニュー画面表示制御コマンドが示すメニュー画面が表示された際に操作が有効となる演出ボタン１７Ａを点灯させるために、ＬＥＤの発光制御を行うようにする。

【０９２６】

なお、このステップＳ１４１２において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１４１１で演出ボタン１７Ａが操作されたことを示す操作実行フラグをサブＲＡＭ１０２ｃの操作実行フラグ記憶領域において、オンにセットする。サブＣＰＵ１０２ａは、この操作実行フラグがオンにセットされているときに、選択ボタン１８Ａに対する操作を有効とする操作有効状態を設定する。

【０９２７】
この場合、サブＣＰＵ１０２ａは、操作実行フラグ記憶領域における操作実行フラグを、画像表示装置１３においてメニュー画面が表示されているときにオンにセットし、画像表示装置１３においてメニュー画面が表示されなくなるとオフにセットする。
このように、サブＣＰＵ１０２ａは、遊技演出を実行していない待機状態中においては、演出ボタン１７Ａの１回の押下操作がされることによって操作実行フラグがオンにセットされることに基づいて、選択ボタン１８Ａに対する操作を有効とする操作有効状態を設定する。
【０９２８】
◆本実施の形態では、特別図柄の変動表示中に行われる変動演出といった、遊技球を用いた遊技に係る遊技演出の実行中における、遊技者に演出ボタン１７Ａへの操作を促す操作促進報知を行う操作有効状態では、演出ボタン１７Ａを非突出状態（第１の状態）又は突出状態（第２の状態）としている。
【０９２９】
一方、遊技演出を実行していない待機状態中における、操作有効状態においては、演出ボタン１７Ａを非突出状態（第１の状態）とする一方、突出状態（第２の状態）とすることを制限している。
【０９３０】
図４４は、ステップＳ１４１２でセットされたメニュー画面制御コマンドに基づく制御に基づいて画像表示装置１３に表示されるメニュー画面の例を示す図である。
【０９３１】
図４４に示すメニュー画面は、「メニューを選択してください」という文字画像５１０と、選択ボタン１８Ａの上部１８１Ａ及び下部１８３Ａによって選択可能なメニューを示す文字画像としての、「音量設定」というメニューを示す文字画像５１１と、「光量設定」というメニューを示す文字画像５１２と、「ガイド」というメニューを示す文字画像５１３と、「戻る」というメニューを示す文字画像５１４と、これらメニューの選択で用いられる選択ボタン１８Ａの画像５１５Ａと、「選択」という文字画像５１５Ｂと、選択したメニューを決定するときに用いられる演出ボタン１７Ａの画像５１６Ａと、「決定」という文字画像５１６Ｂとを有している。
【０９３２】
図４４に示すように、「音量設定」というメニュー項目を示す文字画像５１１、「光量設定」というメニュー項目を示す文字画像５１２、「ガイド」というメニュー項目を示す文字画像５１３、「戻る」というメニュー項目を示す文字画像５１４は、この順にメニュー画面の上側から下側に配置されて表示されている。
【０９３３】
図４４のメニュー画面は、上述のように、演出ボタン１７Ａの押下操作によって画像表示装置１３に表示され、このメニュー画面が表示されているときには、選択ボタン１８Ａに対する操作が有効となる。そして、選択ボタン１８Ａの上部１８１Ａに対して押下操作がされる毎に、メニュー画面のより上側に表示されているメニュー項目が選択され、選択ボタン１８Ａの下部１８３Ａに対して押下操作される毎に、メニュー画面のより下側に表示されているメニュー項目が選択される。
【０９３４】
図４４に示すメニュー画面は、「音量設定」のメニュー項目が選択されている状態であり、このように選択されたメニュー項目が他のメニュー項目と識別可能な状態とするために、選択されたメニュー項目を示す文字画像の点滅や、エフェクト画像を付す等して強調するようにしている。
【０９３５】
そして、選択されたメニュー項目は、演出ボタン１７Ａの押下操作によって決定され、その後、その決定されたメニュー項目の内容の画像が表示される。
【０９３６】

メニュー項目として「音量設定」が決定された場合には、遊技者が遊技機Ｙから出力される音量を調整するための音量ゲージが表示された音量設定画面（図示せず）が表示される。
メニュー項目として「光量設定」が決定された場合には、遊技者が演出用照明装置１５におけるＬＥＤの光量を調整するための音量ゲージが表示された光量設定画面（図示せず）が表示される。
メニュー項目として「ガイド」が決定された場合には、演出モードＡ～Ｇの変動演出において実行されるリーチ演出の説明、演出モードＡ～Ｇの変動演出において登場するキャラクタの説明、演出モードＡ～Ｇの変動演出において実行される予告演出における大当たりに対する信頼度の説明等の各種ガイド画面（図示せず）が表示される。
メニュー項目として「戻る」が決定された場合には、画像表示装置１３の画面が、メニュー画面を表示する前の画面に戻るようになる。

【０９３７】

また、メニュー項目として「音量設定」が決定されてことによって画像表示装置１３に音量設定画面が表示された状態、及び、「光量設定」が決定されたことによって画像表示装置１３に光量設定画面が表示された状態では、選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａ及び右部１８４Ａの押下操作が可能となる。

【０９３８】

画像表示装置１３に音量設定画面が表示されると、選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａ及び右部１８４Ａの押下操作によって音量を調整することが可能となる。選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａが押下操作される毎に音量は小さくなり、これに伴って音量ゲージのレベルも下がる。また、選択ボタン１８Ａの右部１８４Ａを押下する毎に音量は上がり、これに伴って音量ゲージのレベルも上がる。

【０９３９】

また、画像表示装置１３に光量設定画面が表示されると、選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａ及び右部１８４Ａの押下操作によって光量を調整することが可能となる。選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａが押下操作される毎に演出用照明装置１５におけるＬＥＤの光量は小さくなり、これに伴って光量ゲージのレベルも下がる。また、選択ボタン１８Ａの右部１８４Ａを押下する毎に演出用照明装置１５におけるＬＥＤの光量は上がり、これに伴って光量ゲージのレベルも上がる。

【０９４０】

なお、この待機状態中に演出ボタン１７Ａの押下操作がされることによって操作が有効となる操作手段として、上述の選択ボタン１８Ａに限定せず、他の操作手段を適用するようにしてもよい。

【０９４１】

例えば、演出レバー１９Ａを、手前側、奥側、左側、右側への傾倒操作が可能なように設置し、選択ボタン１８Ａに代えて演出レバー１９Ａが適用する。具体的には、例えば、演出レバー１９Ａの奥側への傾倒操作が選択ボタン１８Ａの上部１８１Ａの押下操作に相当し、演出レバー１９Ａの手前側への傾倒操作が選択ボタン１８Ａの下部１８３Ａの押下操作に相当し、演出レバー１９Ａの左側への傾倒操作が選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａの押下操作に相当し、演出レバー１９Ａの右側への傾倒操作が選択ボタン１８Ａの右部１８４Ａの押下操作に相当する。なお、選択ボタン１８Ａの上部１８１Ａ、左部１８２Ａ、下部１８３Ａ、右部１８４Ａと演出レバー１９Ａの奥側、左側、手前側、右側とが、このように対応していなくてもよい。例えば、演出レバー１９Ａの奥側への傾倒操作が選択ボタン１８Ａの右部１８４Ａの押下操作に相当し、演出レバー１９Ａの手前側への傾倒操作が選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａの押下操作に相当するようにしてもよい。

【０９４２】

また、画像表示装置１３に表示されるメニュー画面は、上述の図４４の例に限定されず、例えば、演出中に登場させるキャラクタを複数のキャラクタの中から遊技者に選択させるための「キャラ選択」、大当たり遊技中に出力する楽曲を複数の楽曲の中から遊技者に

選択させるための「楽曲選択」等のメニュー項目を有するメニュー画面であってもよい。
【０９４３】
ステップＳ１４１３において、サブＣＰＵ１０２ａは、現在、エンディング中か否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング中であると判定すると、ステップＳ１４１４に処理を移し、エンディング中ではないと判定すると、当該演出入力制御処理を終了する。
【０９４４】
ステップＳ１４１４において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードの設定に関する演出モード設定処理を行う。
【０９４５】
（演出制御基板による演出モード設定処理）
演出モード設定処理について、図４５を用いて具体的に説明する。
【０９４６】
ステップＳ１４１４－１において、サブＣＰＵ１０２ａは、現在行われているエンディング演出のエンディング演出パターンは、エンディング演出パターンＥＤ－１、ＥＤ－２、ＥＤ－５、ＥＤ－６、ＥＤ－８、ＥＤ－１０、ＥＤ－１１、ＥＤ－１３、ＥＤ－１４、ＥＤ－１５、ＥＤ－１７、ＥＤ－１８、ＥＤ－２０，ＥＤ－２２またはＥＤ－２３であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出パターンＥＤ－１、ＥＤ－２、ＥＤ－５、ＥＤ－６、ＥＤ－８、ＥＤ－１０、ＥＤ－１１、ＥＤ－１３、ＥＤ－１４、ＥＤ－１５、ＥＤ－１７、ＥＤ－１８、ＥＤ－２０，ＥＤ－２２またはＥＤ－２３であると判定すると、ステップＳ１４１４－２に処理を移し、エンディング演出パターンＥＤ－１、ＥＤ－２、ＥＤ－５、ＥＤ－６、ＥＤ－８、ＥＤ－１０、ＥＤ－１１、ＥＤ－１３、ＥＤ－１４、ＥＤ－１５、ＥＤ－１７、ＥＤ－１８、ＥＤ－２０，ＥＤ－２２またはＥＤ－２３ではないと判定すると、ステップＳ１４１４－９に処理を移す。
【０９４７】
ステップＳ１４１４－２において、サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出における操作有効期間中であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間中であると判定すると、ステップＳ１４１４－３に処理を移し、操作有効期間中ではないと判定すると、当該演出モード設定処理を終了する。
【０９４８】
ステップＳ１４１４－３において、サブＣＰＵ１０２ａは、選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａまたは右部１８４Ａが操作されたか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａまたは右部１８４Ａが操作されたと判定すると、ステップＳ１４１４－７に処理を移し、選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａまたは右部１８４Ａが操作されていないと判定すると、ステップＳ１４１４－４に処理を移す。
【０９４９】
ステップＳ１４１４－４において、サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出における操作有効期間が終了したか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間が終了したと判定すると、ステップＳ１４１４－５に処理を移し、操作有効期間が終了していないと判定すると、当該演出モード設定処理を終了する。
【０９５０】
ステップＳ１４１４－５において、サブＣＰＵ１０２ａは、現在、選択されている演出モードに設定する。具体的には、選択カウンタを確認し、選択カウンタが示す演出モードに応じた演出モードフラグを演出モードフラグ記憶領域に記憶する。例えば、選択カウンタ＝００であれば、演出モードＢ１を示しており、演出モードフラグ記憶領域に演出モードフラグ「０１Ｈ」を記憶し、選択カウンタ＝０１であれば、演出モードＣ１を示しており、演出モードフラグ記憶領域に演出モードフラグ「０２Ｈ」を記憶し、選択カウンタ＝０２であれば、演出モードＤ１を示しており、演出モードフラグ記憶領域に演出モードフラグ「０３Ｈ」を記憶し、選択カウンタ＝０３であれば、演出モードＥ１を示しており、演出モードフラグ記憶領域に演出モードフラグ「０４Ｈ」を記憶する。

【０９５１】
ステップＳ１４１４－６において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１４１４－５において設定された演出モードを表す演出モード演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。
【０９５２】
なお、送信バッファにセットされた演出モード演出制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、演出モード演出制御コマンドを受信すると、演出モード演出制御コマンドが示す演出モードによる演出を行う。各演出モードには、演出内容が予め設定されており、演出モードが設定されると、少なくとも画像表示装置１３の表示領域１３０で表示される背景画像表示と音声出力装置１４から出力されるＢＧＭの出力と演出モードによる基本的な演出として実行される。
【０９５３】
ステップＳ１４１４－７において、サブＣＰＵ１０２ａは、選択カウンタを更新する。具体的には、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの右部１８４Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝００であれば、選択カウンタ＝００に「＋１」を行い、選択カウンタ＝０１となる。
【０９５４】
また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝００であれば、選択カウンタ＝００に「－１」を行い、選択カウンタ＝０３となる。
【０９５５】
また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの右部１８４Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝０１であれば、選択カウンタ＝０１に「＋１」を行い、選択カウンタ＝０２となる。
【０９５６】
また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝０１であれば、選択カウンタ＝０１に「－１」を行い、操作カウンタ＝００となる。
【０９５７】
また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの右部１８４Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝０２であれば、選択カウンタ＝０２に「＋１」を行い、選択カウンタ＝０３となる。
【０９５８】
また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝０２であれば、選択カウンタ＝０２に「－１」を行い、選択カウンタ＝０１となる。
【０９５９】
また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの右部１８４Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝０３であれば、選択カウンタ＝０３に「＋１」を行い、選択カウンタ＝００となる。
【０９６０】
また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝０３であれば、選択カウンタ＝０３に「－１」を行い、選択カウンタ＝０２となる。
【０９６１】
ステップＳ１４１４－８において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１４１４－７において更新された選択カウンタが示す演出モードが選択されていることを示す選択切替え制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。
【０９６２】

なお、送信バッファにセットされた選択切替え制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、選択切替え制御コマンドを受信すると、選択切替え制御コマンドが示す演出モードが選択されている演出画像（図１０９（ｃ）、図１１０（ａ）、図１１１（ａ）、図１１２（ａ）、図１１４（ｃ）参照）を表示させる制御を行う。

【０９６３】

ステップＳ１４１４－９において、サブＣＰＵ１０２ａは、現在行われているエンディング演出のエンディング演出パターンは、エンディング演出パターンＥＤ－３、ＥＤ－４またはＥＤ－９であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出パターンＥＤ－３、ＥＤ－４またはＥＤ－９であると判定すると、ステップＳ１４１４－１０に処理を移し、エンディング演出パターンＥＤ－３、ＥＤ－４またはＥＤ－９ではないと判定すると、当該演出モード設定処理を終了する。

【０９６４】

ステップＳ１４１４－１０において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＧに設定する。具体的には、演出モードフラグ記憶領域に演出モードＧを示す演出モードフラグ「０５Ｈ」を記憶する。

【０９６５】

ステップＳ１４１４－１１において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１４１４－１０において設定された演出モードを表す演出モード演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０９６６】

なお、送信バッファにセットされた演出モード演出制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、演出モード演出制御コマンドを受信すると、演出モード演出制御コマンドが示す演出モードによる演出を行う。各演出モードには、演出内容が予め設定されており、演出モードが設定されると、少なくとも画像表示装置１３の表示領域１３０で表示される背景画像表示と音声出力装置１４から出力されるＢＧＭの出力と演出モードによる基本的な演出として実行される。

【０９６７】

ここで、変動演出の具体例について説明する。

【０９６８】

（演出モードＡの変動演出の具体例）

先ず、演出モードＡにおける変動演出パターンの変動演出の具体例について説明する。

【０９６９】

図８８（ａ）は、サブＣＰＵ１０２ａが主制御基板１０１から変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ０９Ｈ」または「Ｅ７Ｈ０９Ｈ」を受信し、「変動演出パターンＡ－０３１」を決定し、且つ特定演出を実行する変動演出の時間的な流れを説明するための図である。また、図８８（ｂ）は、サブＣＰＵ１０２ａが主制御基板１０１から変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ０ＡＨ」または「Ｅ７Ｈ０ＡＨ」を受信し、「変動演出パターンＡ－０３５」を決定した場合に実行し、且つ特定演出を実行する変動演出の時間的な流れを説明するための図である。また、図８８（ｃ）は、サブＣＰＵ１０２ａが主制御基板１０１から変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ０ＢＨ」または「Ｅ７Ｈ０ＢＨ」を受信し、「変動演出パターンＡ－０３９」を決定し、且つ特定演出を実行する変動演出の時間的な流れを説明するための図である。

【０９７０】

（変動演出パターンＡ－０３１（第１大当たり）に係る変動演出）

低確率遊技状態且つ非時短遊技状態において大当たりの判定結果が「第１大当たり」であり「変動演出パターンＡ－０３１」が選択された場合には、サブＣＰＵ１０２ａは、図８８（ａ）に示すタイミングＴ１１からタイミングＴ１４までの変動演出を実行するため

の演出制御を行う。図８９～図９１には、図８８（ａ）に示す変動演出において画像表示装置１３に表示する演出画像、及び演出ボタン１７Ａ、演出レバー１９Ａ、第２装飾部材１６Ｂ、第３装飾部材１６Ｃを示している。

【０９７１】

サブＣＰＵ１０２ａは、タイミングＴ１１からタイミングＴ１２までの期間（ａ－１）において「図柄変動」を実行し、タイミングＴ１２からタイミングＴ１３までの期間（ａ－２）において、「ノーマルリーチ１」を実行し、その後、タイミングＴ１３からタイミングＴ１４までの期間（ａ－３）及び期間（ａ－４）において、「スーパーリーチ１」を実行するための演出制御を行う。

【０９７２】

サブＣＰＵ１０２ａは、期間（ａ－１）における「図柄変動」では、複数の特別演出図柄が変動表示する演出画像を画像表示装置１３に表示させるための演出制御を行う。

【０９７３】

この期間（ａ－１）における「図柄変動」において、サブＣＰＵ１０２ａは、先ず、複数の特別演出図柄が変動するとともに所定のキャラクタ「キャラａ１（くノ一）」が登場する図８９の（ａ－１－１）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させるための演出制御を行う。

【０９７４】

サブＣＰＵ１０２ａは、この「図柄変動」において、特殊演出として「セリフ予告Ａ」を実行する。「セリフ予告Ａ」は、大当たり遊技を実行する可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える予告演出である。

【０９７５】

また、当該変動アイコン表示領域７０Ｄには、当該変動アイコンＴＨが緑色（特殊態様２）で表示されており、緑色（特殊態様２）で表示される当該変動アイコンＴＨは、当該変動演出において、リーチが行われることを報知している。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１～７０Ｂ４及び第２保留アイコン表示領域７０Ｃ１～７０Ｃ４には何も表示されておらず、第１保留及び第２保留共に記憶されていないことを示している。

【０９７６】

サブＣＰＵ１０２ａは、図６４（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＡ－０３１」における「セリフ予告Ａ」の実行割合に応じて「セリフ予告Ａ」として、図６５（ａ）の特殊演出情報テーブルに示す「セリフ予告Ａ１」～「セリフ予告Ａ５」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。

【０９７７】

サブＣＰＵ１０２ａは、「図柄変動」において、「セリフ予告Ａ１」～「セリフ予告Ａ３」の何れかを実行する場合には、図８８（ａ）に示すように、演出ボタン１７Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ１１を設定する（図６５（ａ）参照）。

【０９７８】

サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ１１においては、「セリフ予告Ａ２」または「セリフ予告Ａ３」の場合は、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む図８９の（ａ－１－２）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。この操作促進報知の画像は、演出ボタン１７Ａ及びタイマゲージの画像とともに「ボタンを押せ！！」という文字からなるものである。また、「セリフ予告Ａ１」の場合は、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む図８９の（ａ－１－３）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。この操作促進報知の画像は、演出レバー１９Ａ及びタイマゲージの画像とともに「レバーを引け！！」という文字からなるものである。

【０９７９】

サブＣＰＵ１０２ａは、図６４（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＡ－０３１」における「セリフ予告Ａ１」～「セリフ予告Ａ３」の実行割合に示すように、「セリフ予告Ａ１」～「セリフ予告Ａ３」の操作有効期間Ｘ１１において

は、演出ボタン１７Ａの状態を、非突出状態（第１の状態）のままとし、突出状態（第２の状態）とはしないようにする。なお、操作促進報知の演出画像を表示しているときに、対応する音声を音声出力装置１４から出力するようにしてもよい。

【０９８０】

サブＣＰＵ１０２ａは、「セリフ予告Ａ１」を実行する場合、操作有効期間Ｘ１１中に演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、「キャラａ１」が「セリフａ１」（「一攫千金じゃ！！」）を話す様子の図８９の（ａ－１－４）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示するとともに、可動部材として第３装飾部材１６Ｃを「待機位置３」から「動作位置３」に移動させる、といった内容の対応演出（予告演出）を実行する。なお、サブＣＰＵ１０２ａは、「セリフａ１」の音声を音声出力装置１４から出力させる演出を実行するようにしてもよい。

【０９８１】

サブＣＰＵ１０２ａは、「セリフ予告Ａ２」を実行する場合、図６５（ａ）に示すように、操作有効期間Ｘ１１中に演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、図８９の（ａ－１－４）に示す演出画像とは異なり、「キャラａ１」が「セリフａ２」（「百両獲得か？」）を話す様子の演出画像を画像表示装置１３に表示する対応演出（予告演出）を実行するための演出制御を行う。

【０９８２】

サブＣＰＵ１０２ａは、「セリフ予告Ａ３」を実行する場合、図６５（ａ）に示すように、操作有効期間Ｘ１１中に演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、図８９の（ａ－１－４）に示す演出画像とは異なり、「キャラａ１」が「セリフａ３」（「十両獲得か？」）を話す演出画像を画像表示装置１３に表示する対応演出（予告演出）を実行するための演出制御を行う。

【０９８３】

一方、サブＣＰＵ１０２ａは、「セリフ予告Ａ４」、「セリフ予告Ａ５」を実行する場合、操作有効期間Ｘ１１を設定しない。すなわち、「セリフ予告Ａ４」、「セリフ予告Ａ５」では、図８９の（ａ－１－２）（ａ－１－３）に示す演出画像のような操作促進報知の画像は表示されることなく、所定のタイミングで「キャラａ１」がセリフを話す様子の演出画像を画像表示装置１３に表示する予告演出を実行する。なお、この「セリフ予告Ａ４」、「セリフ予告Ａ５」の予告演出は、上述の対応演出に相当する演出である。

【０９８４】

サブＣＰＵ１０２ａは、「セリフ予告Ａ４」を実行する場合、図６５（ａ）に示すように、所定のタイミングで、図８９の（ａ－１－４）に示す演出画像とは異なり、「キャラａ１」が「セリフａ４」（「一両獲得か」？）を話す様子の演出画像を画像表示装置１３に表示する予告演出（対応演出に相当）を実行するための演出制御を行う。

【０９８５】

サブＣＰＵ１０２ａは、「セリフ予告Ａ５」を実行する場合、図６５（ａ）に示すように、図８９の（ａ－１－４）に示す演出画像とは異なり、所定のタイミングで、「キャラａ１」が「セリフａ５」（「銭を獲得か？」）を話す様子の演出画像を画像表示装置１３に表示する予告演出（対応演出に相当）を実行するための演出制御を行う。

【０９８６】

サブＣＰＵ１０２ａは、期間（ａ－２）における「ノーマルリーチ１」では、画像表示装置１３において、特別演出図柄の２つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値（例えば７）で停止表示するリーチ状態を発生させる図９０の（ａ－２－１）のリーチ演出の演出画像を画像表示装置１３に表示する演出を実行するための演出制御を行う。

【０９８７】

サブＣＰＵ１０２ａは、この「ノーマルリーチ１」において、特殊演出として「キャラ予告Ａ」を実行する。「キャラ予告Ａ」は、「セリフ予告Ａ」と同様に、大当たり遊技を実行する可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える予告演出である。

【０９８８】
サブＣＰＵ１０２ａは、図６４（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＡ－０３１」における「キャラ予告Ａ」の実行割合に応じて「キャラ予告Ａ」として「キャラ予告Ａ１」～「キャラ予告Ａ５」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。
【０９８９】
サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出として、「キャラ予告Ａ１」～「キャラ予告Ａ３」の何れかを実行する場合には、図８８（ａ）に示すように、演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｙ１１を設定する（図６５（ｂ）参照）。
【０９９０】
サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｙ１１においては、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知を実行しない。すなわち、サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｙ１１においては、操作促進報知の画像を含まない図９０の（ａ－２－２）（ａ－２－３）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる制御を行う。
【０９９１】
サブＣＰＵ１０２ａは、図６４（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＡ－０３１」における「キャラ予告Ａ１」～「キャラ予告Ａ３」の実行割合に示すように、「キャラ予告Ａ１」～「キャラ予告Ａ３」の操作有効期間Ｙ１１においては、演出ボタン１７Ａの状態を、非突出状態（第１の状態）のままとし、突出状態とはしないようにする。
【０９９２】
サブＣＰＵ１０２ａは、「キャラ予告Ａ１」を実行する場合、操作有効期間Ｙ１１中に演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、図９０の（ａ－２－４）に示すように、画像表示装置１３において、既に表示されている「キャラａ１」に加えて新たなキャラクタである「キャラａ２－１」を追加表示する、といった内容の対応演出（予告演出）を実行するための演出制御を行う。
【０９９３】
サブＣＰＵ１０２ａは、「キャラ予告Ａ２」を実行する場合、図６５（ｂ）に示すように、操作有効期間Ｙ１１中に演出ボタン１７Ａに対して１回の押下がされることに基づいて、画像表示装置１３において、「キャラａ２－１」とは異なる「キャラａ２－２」を追加表示する、といった内容の対応演出（予告演出）を実行するための演出制御を行う。
【０９９４】
サブＣＰＵ１０２ａは、「キャラ予告Ａ３」を実行する場合、図６５（ｂ）に示すように、操作有効期間Ｙ１１中に演出ボタン１７Ａに対して１回の押下がされることに基づいて、画像表示装置１３において、「キャラａ２－１」、「キャラａ２－２」とは異なる「キャラａ２－３」を追加表示する、といった内容の予告演出（対応演出）を実行するための演出制御を行う。
【０９９５】
一方、サブＣＰＵ１０２ａは、「キャラ予告Ａ４」、「キャラ予告Ａ５」を実行する場合、操作有効期間Ｙ１１を設定しない。すなわち、「キャラ予告Ａ４」、「キャラ予告Ａ５」では、所定のタイミングで、新たなキャラクタが追加表示される予告演出を実行するための演出制御を行う。なお、この「キャラ予告Ａ４」、「キャラ予告Ａ５」の予告演出は、上述の対応演出に相当する演出である。
【０９９６】
サブＣＰＵ１０２ａは、「キャラ予告Ａ４」を実行する場合、図６５（ｂ）に示すように、所定のタイミングで、図示しない「キャラａ２－４」が追加される演出画像を表示する、といった内容の予告演出（対応演出）を実行するための演出制御を行う。
【０９９７】
サブＣＰＵ１０２ａは、「キャラ予告Ａ５」を実行する場合、図６５（ｂ）に示すように、所定のタイミングで、図示しない「キャラａ２－５」が追加される演出画像を表示す

る、といった内容の予告演出（対応演出）を実行するための演出制御を行う。

【０９９８】

その後、サブＣＰＵ１０２ａは、ノーマルリーチからスーパーリーチへと移行する際（図９０（ａ－２－４）から図９１（ａ－３－１））には、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後、リーチ状態で停止表示している２つの同一の数値の特別演出図柄（左図柄と右図柄）をそれまで表示していたキャラ画像と数字とで表示していたものから数字のみで表示する簡易な表示に変更表示するとともに「キャラａ３（Ａ子）」が登場する図９１の（ａ－３－１）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示する演出を実行するための演出制御を行う。

【０９９９】

また、ここで、始動口に遊技球が入球したため、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３０６の先読み演出判定処理において保留態様を白色（通常態様）に決定し、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１～７０Ｂ４の第１表示部７０Ｂ１に白色（通常態様）の保留アイコンＨ１１を表示している。

【１０００】

サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３０６の先読み演出判定処理において保留態様を青色（特別態様１）に決定した場合は、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１～７０Ｂ４の第１表示部７０Ｂ１に青色（特別態様１）の保留アイコンＨ１１を表示し、保留態様を緑色（特別態様２）に決定された場合は、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１～７０Ｂ４の第１表示部７０Ｂ１に緑色（特別態様２）の保留アイコンＨ１１を表示し、保留態様を赤色（特別態様３）に決定された場合は、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１～７０Ｂ４の第１表示部７０Ｂ１に赤色（特別態様３）の保留アイコンＨ１１を表示し、保留態様を金色（特別態様４）に決定された場合は、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１～７０Ｂ４の第１表示部７０Ｂ１に金色（特別態様４）の保留アイコンＨ１１を表示し、保留態様を虹色（特別態様５）に決定された場合は、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１～７０Ｂ４の第１表示部７０Ｂ１に虹色（特別態様５）の保留アイコンＨ１１を表示する。

なお、保留態様が緑色（特別態様２）、赤色（特別態様３）、金色（特別態様４）、及び、虹色（特別態様５）の場合は、この保留に対応する変動演出において、リーチ演出が行われることを報知するリーチ確定演出となっている。また、保留態様が虹色（特別態様５）の場合は、この保留に対応する変動演出が大当たりであることを報知している。

【１００１】

サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出を実行する場合は、この「スーパーリーチ１」において特定演出を実行するための特定演出実行期間Ｗ１１を設定する。サブＣＰＵ１０２ａは、この特定演出実行期間Ｗ１１においては、上記ステップＳ１３１３－３３の特定演出種別決定処理において決定した種別の特定演出を実行する。特定演出を実行する場合、演出ボタン１７Ａを振動させるために図１０７（ａ）の状態から図１０７（ｂ）の状態へと変化させ、演出ボタン１７Ａを高速または低速で振動させる。また、画像出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように、振動する演出ボタン１７Ａの演出画像を画像表示装置１３に表示させる。さらに、音声出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように音声出力装置１４から演出ボタン１７Ａの振動音の擬似音を出力する。

【１００２】

なお、本実施の形態では、特定演出は、期間（ａ－３）において行われるが、これに限らず、例えば、期間（ａ－１）や期間（ａ－２）、期間（ａ－４）に、特定演出実行期間Ｗ１１を設定してもよい。

【１００３】

また、サブＣＰＵ１０２ａは、この「スーパーリーチ１」において、特殊演出として、「スーパーリーチ１」よりも大当たりに対する信頼度が高い演出である「スペシャルリーチ１」への発展を煽る「発展予告Ａ」を実行する。「発展予告Ａ」は、「セリフ予告Ａ」、「キャラ予告Ａ」と同様に、大当たり遊技を実行する可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える予告演出である。

【１００４】
サブＣＰＵ１０２ａは、図６４（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＡ－０３１」における「発展予告Ａ」の実行割合に応じて「発展予告Ａ」として「発展予告Ａ１」～「発展予告Ａ６」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。
【１００５】
サブＣＰＵ１０２ａは、「スーパーリーチ１」において、「発展予告Ａ１」～「発展予告Ａ６」の何れを実行する場合においても、演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ１２を設定する（図６５（ｃ）参照）。
【１００６】
サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ１２においては、図９１に示すように、演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む（ａ－３－２）または（ａ－３－３）の演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。この操作促進報知の画像は、演出ボタン１７Ａ及びタイマゲージの画像とともに「ボタンを押せ！！」という文字からなるもの、あるいは、演出レバー１９Ａ及びタイマゲージの画像とともに「レバーを引け！！」という文字からなるものである。
【１００７】
但し、（ａ－３－２）の演出画像は、操作有効期間Ｘ１２において演出ボタン１７Ａを突出状態としているときに表示するものであり、突出状態の演出ボタン１７Ａへの操作を促す操作促進報知の画像を含んでいる。
【１００８】
一方、（ａ－３－３）の演出画像は、操作有効期間Ｘ１２において演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含んでいる。
【１００９】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ１」を実行する場合、操作有効期間Ｘ１２中に、演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、図９１の（ａ－３－４）に示すように、可動部材としての第２装飾部材１６Ｂを「待機位置２」から「動作位置２」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、第２装飾部材１６Ｂを強調するためのエフェクト画像（エフェクトａ１）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
なお、このとき、同一の数値に揃った状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。
【１０１０】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ２」を実行する場合、図６５（ｃ）に示すように、操作有効期間Ｘ１２中に突出状態の演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、第２装飾部材１６Ｂを「待機位置２」から「動作位置２」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、第２装飾部材１６Ｂを強調するためのエフェクト画像（エフェクトａ２）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
なお、このとき、同一の数値に揃った状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。
【１０１１】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ３」を実行する場合、図６５（ｃ）に示すように、操作有効期間Ｘ１２中に演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、画像表示装置１３においてエフェクト画像（エフェクトａ３）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
なお、このとき、同一の数値に揃った状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。
【１０１２】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ４」を実行する場合、図６５（ｃ）に示すように、操作有効期間Ｘ１２中に非突出状態の演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、第２装飾部材１６Ｂを「待機位置２」から「動作位置２」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、第２装飾部材１６Ｂを強調するためのエフェク

ト画像（エフェクトａ１）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
なお、このとき、同一の数値に揃った状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。
【１０１３】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ５」を実行する場合、図６５（ｃ）に示すように、操作有効期間Ｘ１２中に演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、画像表示装置１３においてエフェクト画像（エフェクトａ２）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
なお、このとき、同一の数値に揃った状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。
【１０１４】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ６」を実行する場合、図６５（ｃ）に示すように、操作有効期間Ｘ１２中に非突出状態の演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、画像表示装置１３において、エフェクト画像（エフェクトａ３）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
なお、このとき、同一の数値に揃った状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。
【１０１５】
その後、サブＣＰＵ１０２ａは、可動部材としての第２装飾部材１６Ｂを「動作位置２」から「待機位置２」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後、数字のみで縮小表示していた特別演出図柄（左図柄と右図柄）をスーパーリーチとなる前に表示していたキャラ画像と数字とで表示していた表示に戻した図９１の（ａ－４）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる制御を行う。
これにより、遊技者に、ラウンド数が１６Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技（第１大当たり遊技）が実行される第１大当たりに当選したことを報知する。
【１０１６】
（変動演出パターンＡ－０１９（ハズレ）に係る変動演出）
低確率遊技状態且つ非時短遊技状態において大当たりの判定結果が「ハズレ」であり「変動演出パターンＡ－０１９」が選択された場合には、サブＣＰＵ１０２ａは、基本的には図８８（ａ）に示す「変動演出パターンＡ－０３１」と同様の変動演出を実行する。すなわち、サブＣＰＵ１０２ａは、タイミングＴ１１からタイミングＴ１２までの期間（ａ－１）における「図柄変動」を実行し、タイミングＴ１２からタイミングＴ１３までの期間（ａ－２）における「ノーマルリーチ１」を実行し、タイミングＴ１３からの「スーパーリーチ１」の期間（ａ－３）の演出を実行するための演出制御を行う。
【１０１７】
但し、「変動演出パターンＡ－０１９」の変動演出では、サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ１」を実行する場合、操作有効期間Ｘ１２中に、演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、図９１の（Ａ－１）に示すように、可動部材としての第２装飾部材１６Ｂを「待機位置２」から「動作位置２」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、第２装飾部材１６Ｂを強調するためのエフェクト画像（エフェクトａ１）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
なお、このとき、中図柄が左図柄及び右図柄と同一の数値となっていない状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。
【１０１８】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ２」を実行する場合、図６５（ｃ）に示すように、操作有効期間Ｘ１２中に突出状態の演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、第２装飾部材１６Ｂを「待機位置２」から「動作位置２」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、第２装飾部材１６Ｂを強調するためのエフェクト画像（エフェクトａ２）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
なお、このとき、中図柄が左図柄及び右図柄と同一の数値となっていない状態の特別演

出図柄の縮小表示も行う。
【１０１９】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ３」を実行する場合、図６５（ｃ）に示すように、操作有効期間Ｘ１２中に演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、画像表示装置１３においてエフェクト画像（エフェクトａ３）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
なお、このとき、中図柄が左図柄及び右図柄と同一の数値となっていない状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。
【１０２０】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ４」を実行する場合、図６５（ｃ）に示すように、操作有効期間Ｘ１２中に非突出状態の演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、第２装飾部材１６Ｂを「待機位置２」から「動作位置２」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、第２装飾部材１６Ｂを強調するためのエフェクト画像（エフェクトａ１）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
なお、このとき、中図柄が左図柄及び右図柄と同一の数値となっていない状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。
【１０２１】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ５」を実行する場合、図６５（ｃ）に示すように、操作有効期間Ｘ１２中に演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、画像表示装置１３においてエフェクト画像（エフェクトａ２）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
なお、このとき、中図柄が左図柄及び右図柄と同一の数値となっていない状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。
【１０２２】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ６」を実行する場合、図６５（ｃ）に示すように、操作有効期間Ｘ１２中に非突出状態の演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、画像表示装置１３において、エフェクト画像（エフェクトａ３）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
なお、このとき、中図柄が左図柄及び右図柄と同一の数値となっていない状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。
【１０２３】
その後、サブＣＰＵ１０２ａは、可動部材としての第２装飾部材１６Ｂを「動作位置２」から「待機位置２」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後に、数字のみで縮小表示していた特別演出図柄（左図柄と右図柄）をスーパーリーチとなる前に表示していたキャラ画像と数字とで表示していた表示に戻した図９１の（Ａ－２）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる制御を行う。
これにより、遊技者に大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知する。
【１０２４】
（変動演出パターンＡ－０３５（第１大当たり）に係る変動演出）
低確率遊技状態且つ非時短遊技状態において大当たりの判定結果が「第１大当たり」であり「変動演出パターンＡ－０３５」が選択された場合には、サブＣＰＵ１０２ａは、図８８（ｂ）に示すタイミングＴ２１からタイミングＴ２４までの変動演出を実行するための演出制御を行う。
【１０２５】
図９２～図９４には、図８８（ｂ）に示す変動演出において画像表示装置１３に表示する演出画像、及び演出ボタン１７Ａ、演出レバー１９Ａ、第１装飾部材１６Ａ、第２装飾部材１６Ｂを示している。
【１０２６】

サブＣＰＵ１０２ａは、「変動演出パターンＡ－０３５」の変動演出において、タイミングＴ２１からタイミングＴ２２までの期間（ｂ－１）において「図柄変動」を実行し、タイミングＴ２２からタイミングＴ２３までの期間（ｂ－２）において、「ノーマルリーチ１」を実行し、その後、タイミングＴ２３からタイミングＴ２４までの期間（ｂ－３）及び期間（ｂ－４）において、「スペシャルリーチ１」を実行するための演出制御を行う。

【１０２７】

サブＣＰＵ１０２ａは、期間（ｂ－１）における「図柄変動」では、上記（ａ－１－１）の演出画像に相当する（ｂ－１－１）の演出画像を表示した後、（ａ－１－２）の演出画像に相当する（ｂ－１－２）の演出画像、または（ａ－１－３）の演出画像に相当する（ｂ－１－３）の演出画像を表示する。

【１０２８】

また、当該変動アイコン表示領域７０Ｄには、当該変動アイコンＴＨが緑色（特殊態様２）で表示されており、緑色（特殊態様２）で表示される当該変動アイコンＴＨは、当該変動演出において、リーチが行われることを報知している。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１～７０Ｂ４及び第２保留アイコン表示領域７０Ｃ１～７０Ｃ４には何も表示されておらず、第１保留及び第２保留共に記憶されていないことを示している。

【１０２９】

図９２の（ｂ－１－４）の演出画像は、「セリフ予告Ａ２」における対応演出の画像を示している。サブＣＰＵ１０２ａは、「セリフ予告Ａ２」を実行する場合、操作有効期間Ｘ２１中に演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、「キャラａ１」が「セリフａ２」（「百両獲得か？」）を話す様子の図９２の（ｂ－１－４）の演出画像を画像表示装置１３に表示する対応演出（予告演出）を実行するための演出制御を行う。

【１０３０】

サブＣＰＵ１０２ａは、期間（ｂ－２）における「ノーマルリーチ１」では、図９０の（ａ－２－１）の演出画像に相当する図９３の（ｂ－２－１）の演出画像を表示した後に、（ａ－２－２）の演出画像に相当する（ｂ－２－２）の演出画像、または（ａ－２－３）の演出画像に相当する（ｂ－２－３）を表示する。

【１０３１】

図９３の（ｂ－２－４）に示す演出画像は、「キャラ予告Ａ２」における対応演出の画像を示している。サブＣＰＵ１０２ａは、「キャラ予告Ａ２」を実行する場合、操作有効期間Ｙ２１中に演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作されることに基づいて、「キャラａ２－２」が追加される（ｂ－２－４）の演出画像を画像表示装置１３に表示する対応演出（予告演出）を実行する。

【１０３２】

その後、サブＣＰＵ１０２ａは、ノーマルリーチからスペシャルリーチへと移行する際（図９３（ｂ－２－４）から図９４（ｂ－３－１））には、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後、リーチ状態で停止表示している２つの同一の数値の特別演出図柄（左図柄と右図柄）をそれまで表示していたキャラ画像と数字とで表示していたものから数字のみで表示する簡易な表示に変更表示するとともに「キャラｂ１（侍）」が「キャラｃ１（泥棒）」を捕えようとするリーチ演出の演出画像（図９４の（ｂ－３－１））を表示する演出制御を行う。

【１０３３】

また、ここで、始動口に遊技球が入球したため、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３０６の先読み演出判定処理において保留態様を白色（通常態様）に決定し、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１～７０Ｂ４の第１表示部７０Ｂ１に白色（通常態様）の保留アイコンＨ１１を表示している。

【１０３４】

サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出を実行する場合は、この「スペシャルリーチ１」にお

いて特定演出を実行するための特定演出実行期間Ｗ２１を設定する。サブＣＰＵ１０２ａは、この特定演出実行期間Ｗ２１においては、上記ステップＳ１３１３－３３の特定演出種別決定処理において決定した種別の特定演出を実行する。特定演出を実行する場合、演出ボタン１７Ａを振動させるために図１０７（ａ）の状態から図１０７（ｂ）の状態へと変化させ、演出ボタン１７Ａを高速または低速で振動させる。また、画像出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように、振動する演出ボタン１７Ａの演出画像を画像表示装置１３に表示させる。さらに、音声出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように音声出力装置１４から演出ボタン１７Ａの振動音の擬似音を出力する。

【１０３５】

サブＣＰＵ１０２ａは、「スペシャルリーチ１」において、「決め演出Ａ１」を実行する場合においては、図８８（ｂ）に示すように、演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ２２を設定する（図６５（ｄ）参照）。

【１０３６】

サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ２２においては、図９４に示すように、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む（ｂ－３－３）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。この操作促進報知の画像は、（ｂ－３－３）の演出画像に示すように、演出レバー１９Ａ及びタイマゲージの画像とともに「引きたまえ！」という文字からなるものである。

【１０３７】

サブＣＰＵ１０２ａは、「決め演出Ａ１」を実行する場合、操作有効期間Ｘ２２中に、演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、図９４の（ｂ－３－４）に示すように、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－１」を経由して、画像表示装置１３の前面の下側の位置である「動作位置１－２」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、閃光の演出画像（閃光ｄ１）を表示する、といった対応演出（決め演出）を実行するための演出制御を行う。

なお、このとき、同一の数値に揃った状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。

【１０３８】

一方、サブＣＰＵ１０２ａは、「決め演出Ａ２」を実行する場合、図８８（ｂ）に示すように、演出ボタン１７Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ２２を設定する（図８８（ｂ）参照）。

【１０３９】

サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ２２においては、図９４に示すように、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む（ｂ－３－２）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。この操作促進報知の画像は、（ｂ－３－２）の演出画像に示すように、突出状態の演出ボタン１７Ａ及びタイマゲージの画像とともに「押したまえ！」という文字からなるものである。

【１０４０】

なお、画像表示装置１３における演出ボタン１７Ａの画像は、操作有効期間における演出ボタン１７Ａの状態を示すものでなくてもよい。例えば、操作有効期間において演出ボタン１７Ａが突出状態（第２状態）であるときに画像表示装置１３における演出ボタン１７Ａの画像が非突出状態（第１状態）を示すものであってもよいし、操作有効期間において演出ボタン１７Ａが非突出状態（第１状態）であるときに画像表示装置１３における演出ボタン１７Ａの画像が突出状態（第２状態）を示すものであってもよい。

【１０４１】

なお、サブＣＰＵ１０２ａは、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である場合に実行する変動演出においては、この「決め演出」において第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から他の位置（動作位置）まで動作させることがない。

【１０４２】

また、大当たり判定の判定結果が「第２大当たり」である場合に実行する変動演出においては、この「決め演出」において第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置

１－１」までしか移動させないようにする。
上述したように、大当たり判定の判定結果が「第１大当たり」であるときに選択される変動演出の「決め演出」においては、第１装飾部材１６Ａを「動作位置１－１」よりも下の「動作位置１－２」まで移動させることから、大当たりの判定結果が、４Ｒ（ラウンド）の第２大当たり遊技を行う「第２大当たり」よりも遊技者に有利な１６Ｒ（ラウンド）の第１大当たり遊技を行う「第１大当たり」に当選したことを報知している。
【１０４３】
その後、サブＣＰＵ１０２ａは、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを「動作位置１－２」から「待機位置１」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後、数字のみで縮小表示していた特別演出図柄（左図柄と右図柄）をスペシャルリーチとなる前に表示していたキャラ画像と数字とで表示していた表示に戻した図９４の（ｂ－４）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる制御を行う。
これにより、遊技者に、ラウンド数が１６Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技（第１大当たり遊技）が実行される第１大当たりに当選したことを報知する。
【１０４４】
（変動演出パターンＡ－０２３（ハズレ）に係る変動演出）
低確率遊技状態且つ非時短遊技状態において大当たりの判定結果が「ハズレ」であり「変動演出パターンＡ－０２３」が選択された場合には、サブＣＰＵ１０２ａは、基本的には図８８（ｂ）に示す「変動演出パターンＡ－０３５」と同様の変動演出を実行する。すなわち、サブＣＰＵ１０２ａは、タイミングＴ２１からタイミングＴ２２までの期間（ｂ－１）における「図柄変動」を実行し、タイミングＴ２２からタイミングＴ２３までの期間（ｂ－２）における「ノーマルリーチ１」を実行し、タイミングＴ２３からの「スペシャルリーチ１」の期間（ｂ－３）の演出を実行するための演出制御を行う。
【１０４５】
サブＣＰＵ１０２ａは、図６４（ａ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＡ－０２３」における「決め演出Ａ」の実行割合に応じて、「決め演出Ａ」として「決め演出Ａ１」、「決め演出Ａ２」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。
【１０４６】
但し、「変動演出パターンＡ－０２３」の変動演出では、サブＣＰＵ１０２ａは、「スペシャルリーチ１」の「決め演出Ａ１」、「決め演出Ａ２」の何れを実行する場合においても、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から他の位置（動作位置）まで動作させない。
【１０４７】
そして、画像表示装置１３において、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後に、数字のみで縮小表示していた特別演出図柄（左図柄と右図柄）をスペシャルリーチとなる前に表示していたキャラ画像と数字とで表示していた表示に戻した図９４の（Ｂ－１）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる制御を行う。
これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知する。
【１０４８】
（変動演出パターンＡ－０３９（第１大当たり）に係る変動演出）
低確率遊技状態且つ非時短遊技状態において大当たりの判定結果が「第１大当たり」であり「変動演出パターンＡ－０３９」が選択された場合には、サブＣＰＵ１０２ａは、図８８（ｃ）に示すタイミングＴ３１からタイミングＴ３５までの変動演出を実行するための演出制御を行う。図９５～図９８には、図８８（ｃ）に示す変動演出において画像表示装置１３に表示する演出画像、及び演出ボタン１７Ａ、演出レバー１９Ａ、第２装飾部材１６Ｂ、第３装飾部材１６Ｃを示している。
【１０４９】
サブＣＰＵ１０２ａは、「変動演出パターンＡ－０３９」の変動演出において、タイミ

ングＴ３１からタイミングＴ３２までの期間（ｃ－１）において「図柄変動」を実行し、タイミングＴ３２からタイミングＴ３３までの期間（ｃ－２）において、「ノーマルリーチ１」を実行し、その後、タイミングＴ３３からタイミングＴ３４までの期間（ｃ－３）において「スーパーリーチ１」を実行し、タイミングＴ３４からタイミングＴ３５までの期間（ｃ－４）、期間（ｃ－５）において「スペシャルリーチ１」を実行するように演出制御を行う。

【１０５０】

サブＣＰＵ１０２ａは、期間（ｃ－１）における「図柄変動」において、サブＣＰＵ１０２ａは、図８９の（ａ－１－１）の演出画像に相当する図９５の（ｃ－１－１）の演出画像を画像表示装置１３に表示する演出を実行する。

【１０５１】

また、当該変動アイコン表示領域７０Ｄには、当該変動アイコンＴＨが赤色（特殊態様３）で表示されており、赤色（特殊態様３）で表示される当該変動アイコンＴＨは、当該変動演出において、リーチが行われることを報知している。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１～７０Ｂ４及び第２保留アイコン表示領域７０Ｃ１～７０Ｃ４には何も表示されておらず、第１保留及び第２保留共に記憶されていないことを示している。

【１０５２】

サブＣＰＵ１０２ａは、この「図柄変動」において、特殊演出として「セリフ予告Ａ」を実行する。

【１０５３】

サブＣＰＵ１０２ａは、図６４（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＡ－０３９」における「セリフ予告Ａ」の実行割合に応じて「セリフ予告Ａ」として、図６５（ａ）の特殊演出情報テーブルに示す「セリフ予告Ａ１」～「セリフ予告Ａ５」のうちの何れかを実行する。

【１０５４】

サブＣＰＵ１０２ａは、「図柄変動」において、「セリフ予告Ａ１」～「セリフ予告Ａ３」の何れかを実行する場合には、図８８（ｃ）に示すように、演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ３１を設定する（図６５（ａ）参照）。

【１０５５】

サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ３１においては、操作促進報知の画像を含む図９５の（ｃ－１－２）または（ｃ－１－３）の演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。

【１０５６】

図９５の（ｃ－１－４）の演出画像は、「セリフ予告Ａ３」における対応演出の画像を示している。サブＣＰＵ１０２ａは、「セリフ予告Ａ３」を実行する場合、操作有効期間Ｘ３１中に演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、「キャラａ１」が「セリフａ３」（「十両獲得か？」）を話す様子の図９５の（ｃ－１－４）の演出画像を画像表示装置１３に表示する対応演出（予告演出）を実行する。

【１０５７】

サブＣＰＵ１０２ａは、期間（ｃ－２）における「ノーマルリーチ１」では、先ず、図９０の（ａ－２－１）の演出画像に相当する図９６の（ｃ－２－１）の演出画像を画像表示装置１３に表示する演出を実行する。

【１０５８】

サブＣＰＵ１０２ａは、この「ノーマルリーチ１」において、特殊演出として「キャラ予告Ａ」を実行する。

【１０５９】

サブＣＰＵ１０２ａは、図６４（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＡ－０３９」における「キャラ予告Ａ」の実行割合に応じて「キャラ予告Ａ」として「キャラ予告Ａ１」～「キャラ予告Ａ５」のうちの何れかを実行する。

【１０６０】
サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出として、「キャラ予告Ａ１」～「キャラ予告Ａ３」の何れかを実行する場合には、図８８（ｃ）に示すように、演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｙ３１を設定する（図６５（ｂ）参照）。
【１０６１】
サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｙ３１においては、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知を実行しない。すなわち、サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｙ３１においては、操作促進報知の画像を含まない図９６の（ｃ－２－２）または（ｃ－２－３）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示する演出を実行する。
【１０６２】
図９６の（ｃ－２－４）に示す演出画像は、「キャラ予告Ａ３」における対応演出の画像を示している。サブＣＰＵ１０２ａは、「キャラ予告Ａ３」を実行する場合、操作有効期間Ｙ３１中に演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、「キャラａ２－３」が追加される（ｃ－２－４）の演出画像を画像表示装置１３に表示する対応演出（予告演出）を実行する。
【１０６３】
その後、サブＣＰＵ１０２ａは、ノーマルリーチからスーパーリーチへと移行する際（図９６（ｃ－２－４）から図９７（ｃ－３－１））には、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後、リーチ状態で停止表示している２つの同一の数値の特別演出図柄（左図柄と右図柄）をそれまで表示していたキャラ画像と数字とで表示していたものから数字のみで表示する簡易な表示に変更表示するとともに「キャラａ３（Ａ子）」が登場する図９７の（ｃ－３－１）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示する演出を実行するための演出制御を行う。
【１０６４】
また、ここで、始動口に遊技球が入球したため、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１３０６の先読み演出判定処理において保留態様を白色（通常態様）に決定し、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１～７０Ｂ４の第１表示部７０Ｂ１に白色（通常態様）の保留アイコンＨ１１を表示している。
【１０６５】
サブＣＰＵ１０２ａは、この「スーパーリーチ１」において、「スペシャルリーチ１」への発展を煽る「発展予告Ａ」を実行するための演出制御を行う。
【１０６６】
サブＣＰＵ１０２ａは、図６４（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＡ－０３９」における「発展予告Ａ」の実行割合に応じて「発展予告Ａ」として「発展予告Ａ１」～「発展予告Ａ６」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。
【１０６７】
サブＣＰＵ１０２ａは、「スーパーリーチ１」において、「発展予告Ａ１」～「発展予告Ａ６」の何れを実行する場合においても、演出ボタン１７Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ３２を設定する（図６５（ｃ）参照）。
【１０６８】
サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ３２においては、図９７に示すように、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む（ｃ－３－２）または演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む（ｃ－３－３）の演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。この演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知の画像は、演出ボタン１７Ａ及びタイマゲージの画像とともに「ボタンを押せ！！」という文字からなるものである。また、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の画像は、演出レバー１９Ａ及びタイマゲージの画像とともに「レバーを引け！！」という文字からなるものである。
【１０６９】

図９７の（ｃ－３－４）は、「発展予告Ａ１」の例を示している。サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ａ１」を実行する場合、操作有効期間Ｘ３２中に、演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、図９７の（ｃ－３－４）に示すように、可動部材としての第２装飾部材１６Ｂを「待機位置２」から「動作位置２」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、第２装飾部材１６Ｂを強調するためのエフェクト画像（エフェクトａ１）を表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。

【１０７０】

サブＣＰＵ１０２ａは、「スペシャルリーチ１」の期間（ｃ－４）では、画像表示装置１３において、先ず、２つの同一の数値の特別演出図柄（左図柄と右図柄）とともに「キャラｂ１（侍）」が「キャラｃ１（泥棒）」を捕えようとするリーチ演出の演出画像（図９８の（ｃ－４－１））を表示させるための演出制御を行う。

なお、スーパーリーチからスペシャルリーチへと移行しても特別演出図柄の表示態様は、スーパーリーチと同様に数字のみの簡易表示である。

【１０７１】

サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出を実行する場合は、この「スペシャルリーチ１」において特定演出を実行するための特定演出実行期間Ｗ３１を設定する。そして、演出ボタン１７Ａを振動させるために図１０７（ａ）の状態から図１０７（ｂ）の状態へと変化させ、演出ボタン１７Ａを高速または低速で振動させる。また、画像出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように、振動する演出ボタン１７Ａの演出画像を画像表示装置１３に表示させる。さらに、音声出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように音声出力装置１４から演出ボタン１７Ａの振動音の擬似音を出力する。

【１０７２】

サブＣＰＵ１０２ａは、「スペシャルリーチ１」において、「決め演出Ａ」を実行する場合においては、図８８（ｃ）に示すように、演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ３３を設定する（図６５（ｄ）参照）。

【１０７３】

サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ３３においては、図９８に示すように、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む（ｃ－４－２）に示す演出画像、または演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む（ｃ－４－３）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行するための演出制御を行う。この操作促進報知の画像は、突出状態の演出ボタン１７Ａ及びタイマゲージの画像とともに「押したまえ！」という文字からなるもの（ｃ－４－２）、または、演出レバー１９Ａ及びタイマゲージの画像とともに「引きたまえ！」という文字からなるものである（ｃ－４－３）。

【１０７４】

サブＣＰＵ１０２ａは、「決め演出Ａ１」を実行する場合、操作有効期間Ｘ３３中に、演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、図９８の（ｃ－４－４）に示すように、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－１」を経由して、画像表示装置１３の前面の下側の位置である「動作位置１－２」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、閃光の演出画像（閃光ａ１）を表示する、といった対応演出（決め演出）を実行するための演出制御を行う。

なお、このとき、同一の数値に揃った状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。

【１０７５】

また、サブＣＰＵ１０２ａは、「決め演出Ａ２」を実行する場合、操作有効期間Ｘ３３中に、演出ボタン１７Ａに対して押下操作がされることに基づいて、図９８の（ｃ－４－４）に示すように、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－１」を経由して、画像表示装置１３の前面の下側の位置である「動作位置１－２」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、閃光の演出画像（閃光ａ２）を表示する、といった対応演出（決め演出）を実行するための演出制御を行う。

なお、このとき、同一の数値に揃った状態の特別演出図柄の縮小表示も行う。

【１０７６】
なお、サブＣＰＵ１０２ａは、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である場合に実行する変動演出においては、この「決め演出」において第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から他の位置（動作位置）まで動作させることがない。
【１０７７】
また、大当たり判定の判定結果が「第２大当たり」である場合に実行する変動演出においては、この「決め演出」において第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－１」までしか移動させないようにする。
上述したように、大当たり判定の判定結果が「第１大当たり」であるときに選択される変動演出の「決め演出」においては、第１装飾部材１６Ａを「動作位置１－１」よりも下の「動作位置１－２」まで移動させることから、大当たりの判定結果が、４Ｒ（ラウンド）の第２大当たり遊技を行う「第２大当たり」よりも遊技者に有利な１６Ｒ（ラウンド）の第１大当たり遊技を行う「第１大当たり」に当選したことを報知している。
【１０７８】
その後、サブＣＰＵ１０２ａは、可動部材としての第１装飾部材１６Ａを「動作位置１－２」から「待機位置１」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後、数字のみで縮小表示していた特別演出図柄（左図柄と右図柄）をスーパーリーチとなる前に表示していたキャラ画像と数字とで表示していた表示に戻した図９８の（ｃ－５）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる制御を行う。
これにより、遊技者に、ラウンド数が１６Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技（第１大当たり遊技）が実行される第１大当たりに当選したことを報知する。
【１０７９】
（変動演出パターンＡ－０２７（ハズレ）に係る変動演出）
低確率遊技状態且つ非時短遊技状態において大当たりの判定結果が「ハズレ」であり「変動演出パターンＡ－０２７」が選択された場合には、サブＣＰＵ１０２ａは、基本的には図８８（ｃ）に示す「変動演出パターンＡ－０３９」と同様の変動演出を実行する。すなわち、サブＣＰＵ１０２ａは、タイミングＴ３１からタイミングＴ３２までの期間（ｃ－１）における「図柄変動」を実行し、タイミングＴ３２からタイミングＴ３３までの期間（ｃ－２）における「ノーマルリーチ１」を実行し、タイミングＴ３３からタイミングＴ３４までの「スーパーリーチ１」を実行し、タイミングＴ３４からの「スペシャルリーチ１」の期間（ｃ－４）の演出を実行するための演出制御を行う。
【１０８０】
サブＣＰＵ１０２ａは、図６４（ａ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＡ－０２７」における「決め演出Ａ」の実行割合に応じて、「決め演出Ａ」として「決め演出Ａ１」、「決め演出Ａ２」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。
【１０８１】
但し、「変動演出パターンＡ－０２７」の変動演出では、サブＣＰＵ１０２ａは、「決め演出Ａ１」、「決め演出Ａ２」の何れを実行する場合においても、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から他の位置（動作位置）まで動作させない。
【１０８２】
そして、画像表示装置１３において、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後に、数字のみで縮小表示していた特別演出図柄（左図柄と右図柄）をスーパーリーチとなる前に表示していたキャラ画像と数字とで表示していた表示に戻した図９８の（Ｃ－１）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる制御を行う。
これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知する。
【１０８３】
（演出モードＢ１の変動演出の具体例）
次に、高確率遊技状態且つ時短遊技状態における変動１回～３０回に対応して設定され

る演出モードＢ１における変動演出パターンの変動演出の具体例について説明する。
【１０８４】
図９９（ａ）は、演出モードＢ１（予告演出の選択割合のバランスがとれたモード）において、サブＣＰＵ１０２ａが主制御基板１０１から変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ３９Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３９Ｈ」を受信し、「変動演出パターンＢ１－０２１」を決定した場合に実行する変動演出のタイムチャート図である。
【１０８５】
（変動演出パターンＢ１－０２１（第１大当たり）に係る変動演出）
高確率遊技状態且つ時短遊技状態における変動１回～３０回の間で大当たりの判定結果が「第１大当たり」であり「変動演出パターンＢ１－０２１」が選択された場合には、サブＣＰＵ１０２ａは、図９９（ａ）に示すタイミングＴ４０１からタイミングＴ４０３までの変動演出を実行するための演出制御を行う。
【１０８６】
サブＣＰＵ１０２ａは、「変動演出パターンＢ１－０２１」の変動演出において、タイミングＴ４０１からタイミングＴ４０２までの期間（ｄ－１）及び期間（ｄ－２）において「図柄変動」を実行し、タイミングＴ４０２からタイミングＴ４０３までの期間（ｄ－２）及び期間（ｄ－３）において、「ＶＳリーチＢ－２」を実行するための演出制御を行う。
【１０８７】
サブＣＰＵ１０２ａは、「図柄変動」の期間（ｄ－１）では、複数の特別演出図柄を変動させる演出画像を画像表示装置１３に表示させるための演出制御を行う。
【１０８８】
この「図柄変動」の期間（ｄ－１）において、サブＣＰＵ１０２ａは、先ず、複数の特別演出図柄が変動する図１０２の演出画像（ｄ－１－１）、及び、（ｄ－１－２）を画像表示装置１３に表示させるための演出制御を行う。
【１０８９】
また、当該変動アイコン表示領域７０Ｄには、当該変動アイコンＴＨが緑色（特殊態様３）で表示されており、緑色（特殊態様３）で表示される当該変動アイコンＴＨは、当該変動演出において、リーチが行われることを報知している。また、第２保留アイコン表示領域７０Ｃ１～７０Ｃ４の第１表示部７０Ｃ１～第４表示部７０Ｃ４に白色（通常態様）の保留アイコンＨ２１～Ｈ２４が表示されており、第２保留が「４」記憶されていることを示している。
【１０９０】
サブＣＰＵ１０２ａは、この「図柄変動」において、「テロップ予告」を実行するための演出制御を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、図９９（ａ）に示す「変動演出パターンＢ１－０２１」における「テロップ予告」の出現割合（図８１のテロップ予告パターン判定テーブル１の抜粋）に応じて「テロップ予告」として「テロップ予告パターン１」～「テロップ予告パターン８」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。
【１０９１】
サブＣＰＵ１０２ａは、予告演出期間Ｖ４１において、図１０２（ｄ－１－２）に示すように、テロップ枠及びテロップ枠の中に「熱いぞ！」という文字が印された図１０２（ｄ－１－２）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。
なお、この「熱いぞ！」は上述したように、このテロップ予告が行われた変動演出において、リーチが行われることを報知するリーチ確定演出である。
【１０９２】
そして、サブＣＰＵ１０２ａは、「図柄変動」の期間（ｄ－２）では、これから停止しようとする特別演出図柄（右図柄）が先に停止した特別演出図柄（左図柄）と同一の数値で停止してリーチ状態が発生するかどうかといった、図１０２のリーチ煽りの（ｄ－２－１）または（ｄ－２－２）、及び、（ｄ－２－３）の演出画像を画像表示装置１３に表示させるための演出制御を行う。

【１０９３】
サブＣＰＵ１０２ａは、この「図柄変動」において、特殊演出として、「ＶＳリーチＢ－２」への発展を煽る「発展予告Ｂ１」を実行するように制御する。サブＣＰＵ１０２ａは、図６６（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＢ１－０２１」における「発展予告Ｂ１」の実行割合に応じて「発展予告Ｂ１」として「発展予告Ｂ１－１」、「発展予告Ｂ１－２」のうちの何れかを実行するように制御する。
【１０９４】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｂ１－１」、「発展予告Ｂ１－２」の何れを実行する場合においても、「図柄変動」において、操作手段である演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ４１を設定する。操作有効期間Ｘ４１は、これから停止しようとする特別演出図柄（右図柄）が先に停止した特別演出図柄（左図柄）と同一の数値で停止してリーチ状態が発生するかどうかといった、リーチ煽り演出の実行中に設定される。
【１０９５】
サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ４１においては、図１０２に示すように、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む演出画像（ｄ－２－１）または演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む演出画像（ｄ－２－２）の演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。「発展予告Ｂ１－１」の操作促進報知の画像は、演出ボタン１７Ａ及びタイマゲージの画像とともに「ボタンを押せ！！」という文字からなるもの（ｄ－２－１）であり、「発展予告Ｂ１－２」の操作促進報知の画像は、演出レバー１９Ａ及びタイマゲージの画像とともに「レバーを引け！！」という文字からなるもの（ｄ－２－２）である。
【１０９６】
図１０２の（ｄ－２－３）は、「発展予告Ｂ１－１」の例を示している。サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｂ１－１」を実行する場合、操作有効期間Ｘ４１中に、演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、図１０２の（ｄ－２－３）に示すように、リーチ煽り演出の特別演出図柄に重ねてエフェクト画像（エフェクトｂ１）を画像表示装置１３に表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するように制御する。
【１０９７】
また、サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｂ１－２」では、操作有効期間Ｘ４１中に、演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、図１０２の（ｄ－２－３）に示すように、リーチ煽り演出の特別演出図柄に重ねてエフェクト画像（エフェクトｂ２）を画像表示装置１３に表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するように制御する。
【１０９８】
その後、サブＣＰＵ１０２ａは、ＶＳリーチに移行する際（図１０２（ｄ－２－３）から図１０３（ｄ－３－１））には、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後、リーチ状態で停止表示している２つの同一の数値の特別演出図柄（左図柄と右図柄）をそれまで表示していたキャラ画像と数字とで表示していたものから数字のみで表示する簡易な表示に変更表示するとともに特別キャラクタ「キャラｓ２（味方）」と特別キャラクタ「キャラｐ２（敵）」とが戦う内容の図１０３の（ｄ－３－１）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させるための演出制御を行う。
【１０９９】
サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出を実行する場合は、この「ＶＳリーチＢ－２」において特定演出を実行するための特定演出実行期間Ｗ４１を設定する。そして、演出ボタン１７Ａを振動させるために図１０７（ａ）の状態から図１０７（ｂ）の状態へと変化させ、演出ボタン１７Ａを高速または低速で振動させる。また、画像出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように、振動する演出ボタン１７Ａの演出画像を画像表示装置１３に表示させる。さらに、音声出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように音声出力装置１４

から演出ボタン１７Ａの振動音の擬似音を出力する。

【１１００】

そして、サブＣＰＵ１０２ａは、「ＶＳリーチＢ－２」において「決め演出Ｂ１」を実行するように制御する。サブＣＰＵ１０２ａは、「ＶＳリーチＢ－２」において特殊演出として「決め演出Ｂ１」を実行するように制御する。サブＣＰＵ１０２ａは、図６６（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＢ１－０２１」における「決め演出Ｂ１」の実行割合に応じて、「決め演出Ｂ１」として「決め演出Ｂ１－１」、「決め演出Ｂ１－２」のうちの何れかを実行するように制御する。

【１１０１】

図１０３の（ｄ－３－２）は、「決め演出Ｂ１－１」の例を示している。サブＣＰＵ１０２ａは、「決め演出Ｂ１－１」を実行する場合、「ＶＳリーチＢ－２」において、操作手段である演出ボタン１７Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ４２を設定する。サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ４２において、突出状態の演出ボタン１７Ａへの操作を促す操作促進報知の画像を含む演出画像（図１０３の（ｄ－３－２））を表示する演出を実行する。

【１１０２】

サブＣＰＵ１０２ａは、この「決め演出Ｂ１－１」において、操作有効期間Ｘ４２中に演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、図１０３の（ｄ－３－４）に示すように、「閃光ｂ１」の演出画像の表示、及び、同一の数値に揃った状態の特別演出図柄の縮小表示を行うとともに、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－１」を経由して、画像表示装置１３の前面の下側の位置である「動作位置１－２」まで移動させる、といった内容の「決め演出」（対応演出）を実行する。

【１１０３】

図１０３の（ｄ－３－３）は、「決め演出Ｂ１－２」の例を示している。サブＣＰＵ１０２ａは、「決め演出Ｂ１－２」を実行する場合、「ＶＳリーチＢ－２」において、操作手段である演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ４２を設定する。サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ４２において、演出レバー１９Ａへの操作を促す操作促進報知の画像を含む演出画像（図１０３の（ｄ－３－３））を表示する演出を実行する。

【１１０４】

サブＣＰＵ１０２ａは、この「決め演出Ｂ１－２」において、操作有効期間Ｘ４２中に演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、「閃光ｂ２」の演出画像の表示、及び、同一の数値に揃った状態の特別演出図柄の縮小表示を行うとともに、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－１」を経由して、画像表示装置１３の前面の下側の位置である「動作位置１－２」まで移動させる、といった内容の「決め演出」（対応演出）を実行する。

【１１０５】

その後、サブＣＰＵ１０２ａは、可動部材としての第２装飾部材１６Ｂを「動作位置１－２」から「待機位置１」に移動させるとともに、画像表示装置１３において、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後、数字のみで縮小表示していた特別演出図柄（左図柄と右図柄）をＶＳリーチとなる前に表示していたキャラ画像と数字とで表示していた表示に戻した図１０３の（ｄ－４）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示するための演出制御を行う。

これにより、遊技者に、ラウンド数が１６Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技（第１大当たり遊技）が実行される第１大当たりに当選したことを報知する。

【１１０６】

なお、サブＣＰＵ１０２ａは、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である場合に実行する変動演出においては、この「決め演出Ｂ１」において第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から他の位置（動作位置）まで動作させることがない。

【１１０７】

また、大当たり判定の判定結果が「第２大当たり」である場合に実行する変動演出にお

いては、この「決め演出Ｂ１」において第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－１」までしか移動させないようにする。
上述したように、大当たり判定の判定結果が「第１大当たり」であるときに選択される変動演出の「決め演出Ｂ１」においては、第１装飾部材１６Ａを「動作位置１－１」よりも下の「動作位置１－２」まで移動させることから、大当たりの判定結果が、４Ｒ（ラウンド）の第２大当たり遊技を行う「第２大当たり」よりも遊技者に有利な１６Ｒ（ラウンド）の第１大当たり遊技を行う「第１大当たり」に当選したことを報知している。
【１１０８】
（変動演出パターンＢ１－０１４（ハズレ）に係る変動演出）
高確率遊技状態且つ時短遊技状態における変動１回～３０回の間で大当たりの判定結果が「ハズレ」であり「変動演出パターンＢ１－０１４」が選択された場合には、サブＣＰＵ１０２ａは、基本的には図９９（ａ）に示す「変動演出パターンＢ１－０２１」と同様の変動演出を制御する。すなわち、サブＣＰＵ１０２ａは、タイミングＴ４０１からタイミングＴ４０２までの期間（ｄ－１）及び期間（ｄ－２）における「図柄変動」を実行し、タイミングＴ４０２からタイミングＴ４０３までの期間（ｄ－３）及び期間（ｄ－４）において「ＶＳリーチＢ－２」を実行するように演出制御を行う。また、特定演出を実行する場合は、「ＶＳリーチＢ－２」の実行中に特定演出を実行する。
【１１０９】
サブＣＰＵ１０２ａは、図６６（ａ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＢ１－０１４」における「決め演出Ｂ１」の実行割合に応じて、「決め演出Ｂ１」として「決め演出Ｂ１－１」、「決め演出Ｂ１－２」のうちの何れかを実行する制御を行う。
【１１１０】
但し、「変動演出パターンＢ１－０１４」の変動演出では、サブＣＰＵ１０２ａは、「ＶＳリーチＢ－２」の「決め演出Ｂ１－１」、「決め演出Ｂ１－２」の何れを実行する場合においても、第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から他の位置（動作位置）まで動作させない。
【１１１１】
そして、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後に、数字のみで縮小表示していた特別演出図柄（左図柄と右図柄）をＶＳリーチとなる前に表示していたキャラ画像と数字とで表示していた表示に戻した図１０３の（Ｄ－１）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる制御を行う。
これにより、遊技者に大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知する。
【１１１２】
（演出モードＣ１の変動演出の具体例）
次に、図９９（ｂ）を用いて、高確率遊技状態且つ時短遊技状態における変動１回～３０回に対応して設定され得る演出モードＣ１における変動演出パターンの変動演出の具体例について説明する。
【１１１３】
図９９（ｂ）は、演出モードＣ１（リーチ確定演出の選択割合が高いモード）において、サブＣＰＵ１０２ａが主制御基板１０１から変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ３９Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３９Ｈ」を受信し、「変動演出パターンＣ１－０２１」を決定した場合に実行する変動演出のタイムチャート図である。
【１１１４】
サブＣＰＵ１０２ａは、「変動演出パターンＣ１－０２１」の変動演出において、タイミングＴ５０１からタイミングＴ５０２までの期間（ｅ－１）、及び、期間（ｅ－２）において「図柄変動」を実行し、タイミングＴ５０２からタイミングＴ５０３までの期間（ｅ－３）、及び、期間（ｅ－４）において、「ＶＳリーチＣ－２」を実行する。
【１１１５】
サブＣＰＵ１０２ａは、「図柄変動」の期間（ｅ－１）では、複数の特別演出図柄を変

動させる演出画像を画像表示装置１３に表示する演出を制御する。
【１１１６】
◇なお、演出モードＣ（演出モードＣ１及び演出モードＣ２）では、特別演出図柄の表示態様が他の演出モード（演出モードＡ、演出モードＢ、演出モードＤ、演出モードＥ、演出モードＦ、演出モードＧ）とは異なった表示態様となっている（図１０８（ｃ）参照）。また、演出モードＣにおいては画像表示装置１３において、ＶＳリーチの記憶状況の表示を行っている（図１０８（ｃ）参照）。
【１１１７】
この「図柄変動」の期間（ｅ－１）において、サブＣＰＵ１０２ａは、「テロップ予告」を実行するための演出制御を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、図９９（ｂ）に示す「変動演出パターンＣ１－０２１」における「テロップ予告」の出現割合（図８２のテロップ予告パターン判定テーブル２の抜粋）に応じて「テロップ予告」として「テロップ予告パターン１」～「テロップ予告パターン８」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。
【１１１８】
図９９（ｂ）に示すように、演出モードＣは、他の演出モード（演出モードＡ、演出モードＢ、演出モードＤ、演出モードＥ、演出モードＦ、演出モードＧ）に比べて、リーチ確定演出が出現し易くなっている。
【１１１９】
そして、サブＣＰＵ１０２ａは、「図柄変動」の期間（ｅ－２）では、これから停止しようとする特別演出図柄（右図柄）が先に停止した特別演出図柄（左図柄）と同一の数値で停止してリーチ状態が発生するかどうかといったリーチ煽り演出の演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出制御を行う。
【１１２０】
この「図柄変動」の期間（ｅ－２）において、サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出として、「ＶＳリーチＣ－２」への発展を煽る「発展予告Ｃ１」を実行するための演出制御を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出種別決定テーブル（図示なし）で設定された「変動演出パターンＣ１－０２１」における「発展予告Ｃ１」の実行割合に応じて「発展予告Ｃ１」として「発展予告Ｃ１－１」、「発展予告Ｃ１－２」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。
【１１２１】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｃ１－１」、「発展予告Ｃ１－２」の何れを実行する場合においても、「図柄変動」において、操作手段である演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ５１を設定する。操作有効期間Ｘ５１は、これから停止しようとする特別演出図柄（右図柄）が先に停止した特別演出図柄（左図柄）と同一の数値で停止してリーチ状態が発生するかどうかといった、リーチ煽り演出の実行中に設定される。
【１１２２】
サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ５１においては、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む演出画像、または、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。「発展予告Ｃ１－１」の操作促進報知の画像は、演出ボタン１７Ａ及びタイマゲージの画像とともに「ボタンを押せ！！」という文字からなる画像であり、「発展予告Ｃ１－２」の操作促進報知の画像は、演出レバー１９Ａ及びタイマゲージの画像とともに「レバーを引け！！」という文字からなる画像である。
【１１２３】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｃ１－１」を実行する場合、操作有効期間Ｘ５１中に、演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、リーチ煽り演出の特別演出図柄に重ねてエフェクト画像（エフェクトｂ１（水色））を有する演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御

を行う。
【１１２４】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｃ１－２」を実行する場合、操作有効期間Ｘ５１中に、演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、リーチ煽り演出の特別演出図柄に重ねてエフェクト画像（エフェクトｂ２（橙））を有する演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。
【１１２５】
サブＣＰＵ１０２ａは、「ＶＳリーチＣ－２」の期間（ｅ－３）において、リーチ状態で停止表示している２つの同一の数値の特別演出図柄（左図柄と右図柄）をそれまで表示していたキャラ画像と数字とで表示していたものから数字のみで表示する簡易な表示に変更表示するとともに、演出モードＢにおける「ＶＳリーチ」に登場した特別キャラクタとは異なる特別キャラクタ「キャラｓ３（味方）」と特別キャラクタ「キャラｐ３（敵）」とが戦う内容の演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出制御を行う。
【１１２６】
サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出を実行する場合は、この「ＶＳリーチＣ－２」において特定演出を実行するための特定演出実行期間Ｗ５１を設定する。そして、演出ボタン１７Ａを振動させるために図１０７（ａ）の状態から図１０７（ｂ）の状態へと変化させ、演出ボタン１７Ａを高速または低速で振動させる。また、画像出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように、振動する演出ボタン１７Ａの演出画像を画像表示装置１３に表示させる。さらに、音声出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように音声出力装置１４から演出ボタン１７Ａの振動音の擬似音を出力する。
【１１２７】
サブＣＰＵ１０２ａは、「ＶＳリーチＣ－２」において特殊演出として「決め演出Ｃ１」を実行する制御を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出種別決定テーブル（図示なし）で設定された「変動演出パターンＣ１－０２１」における「決め演出Ｃ１」の実行割合に応じて、「決め演出Ｃ１」として「決め演出Ｃ１－１」、「決め演出Ｃ１－２」のうちの何れかを実行する。なお、サブＣＰＵ１０２ａは、「決め演出Ｃ１－１」「決め演出Ｃ１－２」では、図９９（ｂ）に示すように操作有効期間Ｘ５２を設定する。
【１１２８】
サブＣＰＵ１０２ａは、「ＶＳリーチＣ－２」の期間（ｅ－４）において、変動中の特別演出図柄（中図柄）が先に停止表示された２つの特別演出図柄（左図柄と右図柄）と同一の数値となることで、３つの特別演出図柄を同一の数値に揃った状態で停止させるとともに、「キャラｓ３」が「キャラｐ３」を倒した旨を報知する演出画像を画像表示装置１３に表示する制御を行う。
これにより、遊技者に、ラウンド数が１６Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技（第１大当たり遊技）が実行される第１大当たりに当選したことを報知する。
なお、このとき、サブＣＰＵ１０２ａは、特別演出図柄を、ＶＳリーチにおいて表示していた数字のみの簡易表示から、ＶＳリーチとなる前に表示していたキャラ画像と数字との表示態様に戻して表示する。
【１１２９】
（演出モードＤ１の変動演出の具体例）
次に、図１００（ａ）を用いて、高確率遊技状態且つ時短遊技状態における変動１回～３０回に対応して設定され得る演出モードＤ１における変動演出パターンの変動演出の具体例について説明する。
【１１３０】
図１００（ａ）は、演出モードＤ１（特別演出の選択割合が高いモード）において、サブＣＰＵ１０２ａが主制御基板１０１から変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ３９Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３９Ｈ」を受信し、「変動演出パターンＤ１－０２１」を決定した場合に実行する変動演出のタイムチャート図である。
【１１３１】

サブＣＰＵ１０２ａは、「変動演出パターンＤ１－０２１」の変動演出において、タイミングＴ６０１からタイミングＴ６０２までの期間（ｆ－１）、及び、期間（ｆ－２）において「図柄変動」を実行し、タイミングＴ６０２からタイミングＴ６０３までの期間（ｆ－３）、及び、期間（ｆ－４）において、「ＶＳリーチＤ－２」を実行する。

【１１３２】

サブＣＰＵ１０２ａは、「図柄変動」の期間（ｆ－１）では、複数の特別演出図柄を変動させる演出画像を画像表示装置１３に表示する演出を制御する。

【１１３３】

◇なお、演出モードＤ（演出モードＤ１及び演出モードＤ２）では、特別演出図柄の表示態様が他の演出モード（演出モードＡ、演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＥ、演出モードＦ、演出モードＧ）とは異なった表示態様となっている（図１０８（ｄ）参照）。また、演出モードＤにおいては画像表示装置１３において、ＶＳリーチの記憶状況の表示を行っている（図１０８（ｄ）参照）。

【１１３４】

この「図柄変動」の期間（ｆ－１）において、サブＣＰＵ１０２ａは、「テロップ予告」を実行するための演出制御を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、図１００（ａ）に示す「変動演出パターンＤ１－０２１」における「テロップ予告」の出現割合（図８３のテロップ予告パターン判定テーブル３の抜粋）に応じて「テロップ予告」として「テロップ予告パターン１」～「テロップ予告パターン８」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。

【１１３５】

図１００（ａ）に示すように、演出モードＤは、他の演出モード（演出モードＡ、演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＥ、演出モードＦ、演出モードＧ）に比べて、他の演出に比べて実行される割合が低い特別演出（所謂、プレミアム演出）が出現し易くなっている。

【１１３６】

そして、サブＣＰＵ１０２ａは、「図柄変動」の期間（ｆ－２）では、これから停止しようとする特別演出図柄（右図柄）が先に停止した特別演出図柄（左図柄）と同一の数値で停止してリーチ状態が発生するかどうかといった、リーチ煽り演出の演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出制御を行う。

【１１３７】

この「図柄変動」の期間（ｆ－２）において、サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出として、「ＶＳリーチＤ－２」への発展を煽る「発展予告Ｄ１」を実行するための演出制御を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出種別決定テーブル（図示なし）で設定された「変動演出パターンＤ１－０２１」における「発展予告Ｄ１」の実行割合に応じて「発展予告Ｄ１」として「発展予告Ｄ１－１」、「発展予告Ｄ１－２」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。

【１１３８】

サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｄ１－１」、「発展予告Ｄ１－２」の何れを実行する場合においても、「図柄変動」において、操作手段である演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ６１を設定する。操作有効期間Ｘ６１は、これから停止しようとする特別演出図柄（右図柄）が先に停止した特別演出図柄（左図柄）と同一の数値で停止してリーチ状態が発生するかどうかといった、リーチ煽り演出の実行中に設定される。

【１１３９】

サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ６１においては、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む演出画像、または、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。「発展予告Ｄ１－１」の操作促進報知の画像は、演出ボタン１７Ａ及びタイマゲージの画像とともに「ボタンを押せ！！」という文字からなる画像であり、「発展予告Ｄ１－２」の操作促進

報知の画像は、演出レバー１９Ａ及びタイマゲージの画像とともに「レバーを引け！！」という文字からなる画像である。

【１１４０】

サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｄ１－１」を実行する場合、操作有効期間Ｘ６１中に、演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、リーチ煽り演出の特別演出図柄に重ねてエフェクト画像（エフェクトｂ１（水色））を有する演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。

【１１４１】

サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｄ１－２」を実行する場合、操作有効期間Ｘ６１中に、演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、リーチ煽り演出の特別演出図柄に重ねてエフェクト画像（エフェクトｂ２（橙））を有する演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。

【１１４２】

サブＣＰＵ１０２ａは、「ＶＳリーチＤ－２」の期間（ｆ－３）において、リーチ状態で停止表示している２つの同一の数値の特別演出図柄（左図柄と右図柄）をそれまで表示していたキャラ画像と数字とで表示していたものから数字のみで表示する簡易な表示に変更表示するとともに、演出モードＢ及びＣにおける「ＶＳリーチ」に登場した特別キャラクタとは異なる特別キャラクタ「キャラｓ４（味方）」と特別キャラクタ「キャラｐ４（敵）」と戦う内容の演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出制御を行う。

【１１４３】

サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出を実行する場合は、この「ＶＳリーチＤ－２」において特定演出を実行するための特定演出実行期間Ｗ６１を設定する。そして、演出ボタン１７Ａを振動させるために図１０７（ａ）の状態から図１０７（ｂ）の状態へと変化させ、演出ボタン１７Ａを高速または低速で振動させる。また、画像出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように、振動する演出ボタン１７Ａの演出画像を画像表示装置１３に表示させる。さらに、音声出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように音声出力装置１４から演出ボタン１７Ａの振動音の擬似音を出力する。

【１１４４】

サブＣＰＵ１０２ａは、「ＶＳリーチＤ－２」において特殊演出として「決め演出Ｄ１」を実行する制御を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出種別決定テーブル（図示なし）で設定された「変動演出パターンＤ１－０２１」における「決め演出Ｄ１」の実行割合に応じて、「決め演出Ｄ１」として「決め演出Ｄ１－１」、「決め演出Ｄ１－２」のうちの何れかを実行する。なお、サブＣＰＵ１０２ａは、「決め演出Ｄ１－１」「決め演出Ｄ１－２」では、図１００（ａ）に示すように操作有効期間Ｘ６２を設定する。

【１１４５】

サブＣＰＵ１０２ａは、「ＶＳリーチＤ－２」の期間（ｆ－４）において、変動中の特別演出図柄（中図柄）が先に停止表示された２つの特別演出図柄（左図柄と右図柄）と同一の数値となることで、３つの特別演出図柄を同一の数値に揃った状態で停止させるとともに、「キャラｓ４」が「キャラｐ４」を倒した旨を報知する演出画像を画像表示装置１３に表示する制御を行う。

これにより、遊技者に、ラウンド数が１６Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技（第１大当たり遊技）が実行される第１大当たりに当選したことを報知する。

なお、このとき、サブＣＰＵ１０２ａは、特別演出図柄を、ＶＳリーチにおいて表示していた数字のみの簡易表示からＶＳリーチとなる前に表示していたキャラ画像と数字との表示態様に戻して表示する。

【１１４６】

（演出モードＥ１の変動演出の具体例）

次に、図１００（ｂ）を用いて、高確率遊技状態且つ時短遊技状態における変動１回～３０回に対応して設定され得る演出モードＥ１における変動演出パターンの変動演出の具

体例について説明する。

【１１４７】

図１００（ｂ）は、演出モードＥ１（ＶＳリーチが実行されないモード）において、サブＣＰＵ１０２ａが主制御基板１０１から変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ３９Ｈ」または「Ｅ７Ｈ３９Ｈ」を受信し、「変動演出パターンＥ１－０２１」を決定した場合に実行する変動演出のタイムチャート図である。

【１１４８】

サブＣＰＵ１０２ａは、「変動演出パターンＥ１－０２１」の変動演出において、タイミングＴ７０１からタイミングＴ７０２までの期間（ｇ－１）、及び、期間（ｇ－２）において「図柄変動」を実行し、タイミングＴ７０２からタイミングＴ７０３までの期間（ｇ－３）、及び、期間（ｇ－４）において、「ストーリーリーチ２」を実行する。

【１１４９】

サブＣＰＵ１０２ａは、「図柄変動」の期間（ｇ－１）では、複数の特別演出図柄を変動させる演出画像を画像表示装置１３に表示する演出を制御する。

【１１５０】

なお、演出モードＥ（演出モードＥ１及び演出モードＥ２）では、特別演出図柄の表示態様が他の演出モード（演出モードＡ、演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＤ、演出モードＦ、演出モードＧ）とは異なった表示態様となっている（図１０８（ｅ）参照）。

また、演出モードＥ（演出モードＥ１及び演出モードＥ２）では、演出モードＢ、Ｃ及びＤにおいては表示するＶＳリーチの記憶状況の表示を表示しない。演出モードＥにおいてＶＳリーチの記憶状況の表示を表示しないのは、演出モードＥは、「ＶＳリーチ」を有していないからである。

【１１５１】

この「図柄変動」の期間（ｇ－１）において、サブＣＰＵ１０２ａは、「テロップ予告」を実行するための演出制御を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、図１００（ｂ）に示す「変動演出パターンＥ１－０２１」における「テロップ予告」の出現割合（図８４のテロップ予告パターン判定テーブル４の抜粋）に応じて「テロップ予告」として「テロップ予告パターン１」～「テロップ予告パターン８」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。

【１１５２】

そして、サブＣＰＵ１０２ａは、「図柄変動」の期間（ｇ－２）では、これから停止しようとする特別演出図柄（右図柄）が先に停止した特別演出図柄（左図柄）と同一の数値で停止してリーチ状態が発生するかどうかといった、リーチ煽り演出の演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出制御を行う。

【１１５３】

この「図柄変動」の期間（ｇ－２）において、サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出として、「ストーリーリーチ２」への発展を煽る「発展予告Ｅ１」を実行するための演出制御を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出種別決定テーブル（図示なし）で設定された「変動演出パターンＥ１－０２１」における「発展予告Ｅ１」の実行割合に応じて「発展予告Ｅ１」として「発展予告Ｅ１－１」、「発展予告Ｅ１－２」のうちの何れかを実行するための演出制御を行う。

【１１５４】

サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｅ１－１」、「発展予告Ｅ１－２」の何れを実行する場合においても、「図柄変動」において、操作手段である演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ７１を設定する。操作有効期間Ｘ７１は、これから停止しようとする特別演出図柄（右図柄）が先に停止した特別演出図柄（左図柄）と同一の数値で停止してリーチ状態が発生するかどうかといった、リーチ煽り演出の実行中に設定される。

【１１５５】

サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ７１においては、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む演出画像、または、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の画像を含む演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。「発展予告Ｅ１－１」の操作促進報知の画像は、演出ボタン１７Ａ及びタイマゲージの画像とともに「ボタンを押せ！！」という文字からなる画像であり、「発展予告Ｅ１－２」の操作促進報知の画像は、演出レバー１９Ａ及びタイマゲージの画像とともに「レバーを引け！！」という文字からなる画像である。

【１１５６】

サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｅ１－１」を実行する場合、操作有効期間Ｘ７１中に、演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、リーチ煽り演出の特別演出図柄に重ねてエフェクト画像（エフェクトｂ１（水色））を有する演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。

【１１５７】

サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｅ１－２」を実行する場合、操作有効期間Ｘ７１中に、演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、リーチ煽り演出の特別演出図柄に重ねてエフェクト画像（エフェクトｂ２（橙））を有する演出画像を画像表示装置１３に表示する、といった対応演出（発展予告）を実行するための演出制御を行う。

【１１５８】

サブＣＰＵ１０２ａは、「ストーリーリーチ２」の期間（ｇ－３）において、リーチ状態で停止表示している２つの同一の数値の特別演出図柄（左図柄と右図柄）をそれまで表示していたキャラ画像と数字とで表示していたものから数字のみで表示する簡易な表示に変更表示するとともに、特別キャラクタ「キャラｓ１２」が消えた飼い犬を探す旅に出る内容の演出画像（図示なし）を画像表示装置１３に表示させる演出制御を行う。

【１１５９】

サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出を実行する場合は、この「ストーリーリーチ２」において特定演出を実行するための特定演出実行期間Ｗ７１を設定する。そして、演出ボタン１７Ａを振動させるために図１０７（ａ）の状態から図１０７（ｂ）の状態へと変化させ、演出ボタン１７Ａを高速または低速で振動させる。また、画像出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように、振動する演出ボタン１７Ａの演出画像を画像表示装置１３に表示させる。さらに、音声出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように音声出力装置１４から演出ボタン１７Ａの振動音の擬似音を出力する。

【１１６０】

サブＣＰＵ１０２ａは、「ストーリーリーチ２」において特殊演出として「決め演出Ｅ１」を実行する制御を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出種別決定テーブル（図示なし）で設定された「変動演出パターンＥ１－０２１」における「決め演出Ｅ１」の実行割合に応じて、「決め演出Ｅ１」として「決め演出Ｅ１－１」、「決め演出Ｅ１－２」のうちの何れかを実行する。なお、サブＣＰＵ１０２ａは、「決め演出Ｅ１－１」「決め演出Ｅ１－２」では、図１００（ｂ）に示すように操作有効期間Ｘ７２を設定する。

【１１６１】

サブＣＰＵ１０２ａは、「ストーリーリーチ２」の期間（ｎ－４）において、変動中の特別演出図柄（中図柄）が先に停止表示された２つの特別演出図柄（左図柄と右図柄）と同一の数値となることで、３つの特別演出図柄を同一の数値に揃った状態で停止させるとともに、「キャラｓ１２」が飼い犬を見つけた様子の演出画像を画像表示装置１３に表示する制御を行う。

これにより、遊技者に、ラウンド数が１６Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技（第１大当たり遊技）が実行される第１大当たりに当選したことを報知する。

なお、このとき、サブＣＰＵ１０２ａは、特別演出図柄を、ストーリーリーチにおいて表示していた数字のみの簡易表示から、ストーリーリーチとなる前に表示していたキャラ画像と数字との表示態様に戻して表示する。

【１１６２】
（演出モードＦの変動演出の具体例）
次に、高確率遊技状態且つ時短遊技状態における変動７５～８４回に対応して設定される演出モードＦにおける変動演出パターンの変動演出の具体例について説明する。
【１１６３】
サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＦにおいて、変動演出として、２人のキャラクタが「ジャンケン」を行うという内容のジャンケン演出を有する変動演出を実行するように演出制御を行う。
【１１６４】
図１０１は、演出モードＦ（特図変動回数７５～８４回において設定されるモード）において、サブＣＰＵ１０２ａが主制御基板１０１から変動パターン指定コマンド「Ｅ６Ｈ７４Ｈ」または「Ｅ７Ｈ７４Ｈ」を受信し、「変動演出パターンＦ－０１４」の変動演出のタイムチャート図である。
【１１６５】
（変動演出パターンＦ－０１４（第１大当たり）に係る変動演出）
高確率遊技状態且つ時短遊技状態における変動７５回～８４回の間で大当たりの判定結果が「第１大当たり」であり「変動演出パターンＦ－０１４」が選択された場合には、サブＣＰＵ１０２ａは、図１０１に示すタイミングＴ８０１からタイミングＴ８０３までの変動演出を実行するための演出制御を行う。
【１１６６】
図１０４～図１０６には、図１０１に示す変動演出において画像表示装置１３に表示する演出画像、及び演出ボタン１７Ａ、演出レバー１９Ａ、第１装飾部材１６Ａを示している。
【１１６７】
サブＣＰＵ１０２ａは、タイミングＴ８０１からタイミングＴ８０２までの期間（ｈ－１）～期間（ｈ－３）において「図柄変動」を、また、タイミングＴ８０２からタイミングＴ８０３までの期間（ｈ－４）、期間（ｈ－５）において「ジャンケンリーチ２（勝ち）」を実行するように演出制御を行う。
【１１６８】
なお、演出モードＦでは、特別演出図柄の表示態様が他の演出モード（演出モードＡ、演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＤ、演出モードＥ、演出モードＧ）とは異なった表示態様となっている。また、演出モードＦでは、画像表示装置１３において、演出モードＦに移行する前の演出モードが演出モードＢ、Ｃ及びＤであれば、ＶＳリーチの記憶状況の表示を行い（図１０４～図１０６参照）、演出モードＥであれば、ＶＳリーチの記憶状況の表示を行わない。
【１１６９】
サブＣＰＵ１０２ａは、「図柄変動」の期間（ｈ－１）では、複数の特別演出図柄を変動させる図１０４の（ｈ－１－１）及び（ｈ－１－２）の演出画像を、また、期間（ｈ－２）では、特別演出図柄の変動表示に「ジャンケン２回勝とう！！」との文字表示を重ねた図１０４の（ｈ－２）の演出画像を画像表示装置１３に表示するように演出制御を行う。
【１１７０】
サブＣＰＵ１０２ａは、この「図柄変動」において、「テロップ予告」を実行するための演出制御を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、図１０１に示す「変動演出パターンＦ－０１４」における「テロップ予告」の出現割合（図８５のテロップ予告パターン判定テーブル５の抜粋）に応じて「テロップ予告」として「テロップ予告パターン１」～「テロップ予告パターン８」の何れかを実行するための演出制御を行う。
【１１７１】
サブＣＰＵ１０２ａは、予告演出期間Ｖ１９１において、図１０４（ｈ－１－２）に示すように、テロップ枠及びテロップ枠の中に「チャンスだ！」という文字が印された図１

０４（ｈ－１－２）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出を実行する。
なお、この「チャンスだ！」は上述したように、このテロップ予告が行われた変動演出において、リーチが行われることを報知するリーチ確定演出である。

【１１７２】
サブＣＰＵ１０２ａは、「図柄変動」の期間（ｈ－３）では、これから停止しようとする特別演出図柄（右図柄）が先に停止した特別演出図柄（左図柄）と同一の数値で停止するかどうかというリーチ煽りとともに、味方のキャラクタである「キャラｒ１」と、対戦相手のキャラクタである「キャラｕ１」とが１回戦目のジャンケンを行うという内容の、図１０４の（ｈ－３－１）または（ｈ－３－２）、及び（ｈ－３－３）の演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出制御を行う。

【１１７３】
サブＣＰＵ１０２ａは、このリーチ煽りの演出において、図１０４の（ｈ－３－１）、（ｈ－３－２）、（ｈ－３－３）の演出画像に示すように、「ジャンケンリーチ２（勝ち）」への発展を煽る「発展予告Ｆ」を実行する。サブＣＰＵ１０２ａは、図７０（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＦ－０１４」における「発展予告Ｆ」の実行割合に応じて「発展予告Ｆ」として「発展予告Ｆ１」、「発展予告Ｆ２」のうちの何れかを実行する制御を行う。

【１１７４】
サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出として、「発展予告Ｆ１」、「発展予告Ｆ２」の何れを実行する場合においても、期間（ｈ－３）において、操作手段である演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ８１を設定する。

【１１７５】
サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ８１においては、遊技者に演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知を実行するように制御する。サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｘ８１において、「発展予告Ｆ１」であれば図１０４の（ｈ－３－１）に示すように演出ボタン１７Ａへの操作を促す操作促進報知を実行するように制御し、「発展予告Ｆ２」であれば図１０４の（ｈ－３－２）に示すように演出レバー１９Ａへの操作を促す操作促進報知を実行するように制御する。

【１１７６】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｆ１」を実行する場合には、操作有効期間Ｘ８１において、演出ボタン１７Ａを突出状態（第２の状態）とするとともに、図１０４の（ｈ－３－１）に示すように、「キャラｒ１」と「キャラｕ１」とがジャンケンの導入部分の「ジャンケン」と言う様子の演出画像とともに、突出状態の演出ボタン１７Ａ及びタイマゲージの画像及び「押せ！！」という文字からなる、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知の演出画像を画像表示装置１３に表示する演出を実行する。

【１１７７】
一方、サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｆ２」を実行する場合には、操作有効期間Ｘ８１において、図１０４の（ｈ－３－２）に示すように、「キャラｒ１」と「キャラｕ１」とがジャンケンの導入部分の「ジャンケン」と言う様子の演出画像とともに、演出レバー１９Ａ及びタイマゲージの画像及び「引け！！」という文字からなる、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知の演出画像を画像表示装置１３に表示する演出を実行する。
なお、操作促進報知の演出画像を表示しているときに、対応する音声を音声出力装置１４から出力するようにしてもよい。

【１１７８】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｆ１」を実行する場合、操作有効期間Ｘ８１中に、突出状態の演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、リーチ煽り演出の特別演出図柄、及び、ジャンケン１回戦において「キャラｒ１」が「キャラｕ１」に勝つという内容の演出画像に重ねて、エフェクト画像（エフェクトｄ１（青））を有する演出画像（図１０４の（ｈ－３－３））を画像表示装置１３に表示する、といった対応演出（発展予告）を実行する。

【１１７９】
サブＣＰＵ１０２ａは、「発展予告Ｆ２」を実行する場合、操作有効期間Ｘ８１中に、演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、リーチ煽り演出の特別演出図柄、及び、ジャンケン１回戦において「キャラｒ１」が「キャラｕ１」に勝つという内容の演出画像に重ねて、エフェクト画像（エフェクトｄ２（黄））を有する演出画像（図１０４の（ｈ－３－３））を画像表示装置１３に表示する、といった対応演出（発展予告）を実行する。
【１１８０】
サブＣＰＵ１０２ａは、特定演出を実行する場合は、「ジャンケンリーチ２」の期間（ｈ－４）に特定演出実行期間Ｗ８１を設定して特定演出を実行する。そして、特定演出実行期間Ｗ８１において、演出ボタン１７Ａを振動させるために図１０７（ａ）の状態から図１０７（ｂ）の状態へと変化させ、演出ボタン１７Ａを高速または低速で振動させる。また、画像出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように、振動する演出ボタン１７Ａの演出画像を画像表示装置１３に表示させる。さらに、音声出力をする場合は、図１０７（ｃ）に示すように音声出力装置１４から演出ボタン１７Ａの振動音の擬似音を出力する。
【１１８１】
サブＣＰＵ１０２ａは、「ジャンケンリーチ２」の期間（ｈ－４）の「ジャンケンリーチ２（勝ち）」では、図１０５の（ｈ－４－１）に示すように、２つの同一の数値の特別演出図柄（左図柄と右図柄）を停止表示させると、「キャラ予告Ｆ」を実行する。サブＣＰＵ１０２ａは、図７０（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＦ－０１４」における「キャラ予告Ｆ」の実行割合に応じて「キャラ予告Ｆ」として「キャラ予告Ｆ１」～「キャラ予告Ｆ３」のうちの何れかを実行する。
【１１８２】
サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出として「キャラ予告Ｆ１」～「キャラ予告Ｆ３」の何れを実行する場合であっても、期間（ｈ－４）において演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｙ８１を設定する。操作有効期間Ｙ８１において、サブＣＰＵ１０２ａは、図１０５の（ｈ－４－１）（ｈ－４－２）に示すように、遊技者に演出ボタン１７Ａまたは演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知を実行しない。
【１１８３】
「キャラ予告Ｆ１」では、サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｙ８１中に演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、図１０５の（ｈ－４－３）に示すように「キャラｒ１」の応援キャラクタである「キャラｄ１」を画像表示装置１３に表示する、といった内容の予告演出（対応演出）を実行する制御を行う。
【１１８４】
「キャラ予告Ｆ２」では、サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｙ８１中に演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、「キャラｒ１」の応援キャラクタである「キャラｄ２」を画像表示装置１３に表示する、といった内容の予告演出（対応演出）を実行する制御を行う。
【１１８５】
「キャラ予告Ｆ３」では、サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間Ｙ８１中に演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、「キャラｒ１」の応援キャラクタである「キャラｄ３」を画像表示装置１３に表示する、といった内容の予告演出（対応演出）を実行する制御を行う。
【１１８６】
なお、この「キャラ予告Ｆ」を実行する際に、サブＣＰＵ１０２ａは、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後に、図１０５（ｈ－４－３）のようなリーチ状態で停止表示している２つの同一の数値の特別演出図柄（左図柄と右図柄）を数字のみで表示する簡易な表示に変更表示すると共に、上述の応援キャラクタ（キャラｄ

１～ｄ３）を表示する制御を行う。
【１１８７】
そして、サブＣＰＵ１０２ａは、この「キャラ予告Ｆ」を実行した後、図１０５の（ｈ－４－４）、（ｈ－４－５）、（ｈ－４－６）に示すように、「キャラｒ１」と「キャラｕ１」とがジャンケン２回戦目を行うという内容の演出画像を画像表示装置１３に表示させる演出制御を行う。
【１１８８】
サブＣＰＵ１０２ａは、このジャンケン２回戦目の演出において、図１０５の（ｈ－４－４）（ｈ－４－５）の演出画像に示すように、特殊演出として「決め演出Ｆ」を実行する。
【１１８９】
サブＣＰＵ１０２ａは、図７０（ｂ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＦ－０１４」における「決め演出Ｆ」の実行割合に応じて、「決め演出Ｆ」として「決め演出Ｆ１」、「決め演出Ｆ２」のうちの何れかを実行する。
【１１９０】
サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出として、「決め演出Ｆ１」を実行する場合、この「ジャンケンリーチ２（勝ち）」の期間（ｈ－４）において、演出ボタン１７Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ８２を設定する。そして、サブＣＰＵ１０２ａは、この操作有効期間Ｘ８２において、図１０５の（ｈ－４－４）に示すように、「キャラｒ１」と「キャラｕ１」とが「グー」、「チョキ」、「パー」の何れかを出す前の様子の演出画像中に、突出状態の演出ボタン１７Ａ及びタイマゲージと、「押せ！！」との文字表示からなる、突出状態の演出ボタン１７Ａへの操作を促す操作促進報知の画像を表示するように演出制御を行う。
【１１９１】
サブＣＰＵ１０２ａは、「決め演出Ｆ１」では、操作有効期間Ｘ８２中に演出ボタン１７Ａに対して１回の押下操作がされることに基づいて、画像表示装置１３において、大当たりへの当選を煽る「閃光ｄ１」の演出画像を表示し、可動部材として第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－１」を経由して、画像表示装置１３の前面の下側の位置である「動作位置１－２」まで移動させる、といった内容の「決め演出」（対応演出）を実行する。
【１１９２】
また、サブＣＰＵ１０２ａは、特殊演出として、「決め演出Ｆ２」を実行する場合、この「ジャンケンリーチ２（勝ち）」の期間（ｈ－４）において、演出レバー１９Ａの操作を有効とする操作有効期間Ｘ８２を設定する。そして、サブＣＰＵ１０２ａは、この操作有効期間Ｘ８２において、図１０５の（ｈ－４－５）に示すように、「キャラｒ１」と「キャラｕ１」とが「グー」、「チョキ」、「パー」の何れかを出す前の様子の演出画像中に、演出レバー１９Ａ及びタイマゲージと、「引け！！」との文字表示からなる、演出レバー１９Ａへの操作を促す操作促進報知の画像を表示するように演出制御を行う。
【１１９３】
サブＣＰＵ１０２ａは、「決め演出Ｆ２」では、操作有効期間Ｘ８２中に演出レバー１９Ａに対して傾倒操作がされることに基づいて、画像表示装置１３において、大当たりへの当選を煽る「閃光ｄ２」の演出画像を表示し、可動部材として第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－１」を経由して、画像表示装置１３の前面の下側の位置である「動作位置１－２」まで移動させる、といった内容の「決め演出」（対応演出）を実行する。
【１１９４】
また、大当たり判定の判定結果が「第２大当たり」である場合に実行する変動演出においては、この「決め演出Ｆ」において第１装飾部材１６Ａを「待機位置１」から「動作位置１－１」までしか移動させないようにする。
上述したように、大当たり判定の判定結果が「第１大当たり」であるときに選択される

変動演出の「決め演出Ｆ」においては、第１装飾部材１６Ａを「動作位置１－１」よりも下の「動作位置１－２」まで移動させることから、大当たりの判定結果が、４Ｒ（ラウンド）の第２大当たり遊技を行う「第２大当たり」よりも遊技者に有利な１６Ｒ（ラウンド）の第１大当たり遊技を行う「第１大当たり」に当選したことを報知している。

【１１９５】

サブＣＰＵ１０２ａは、「ジャンケンリーチ２（勝ち）」の期間（ｈ－４）の「決め演出Ｆ」の実行後、図１０６の演出画像（ｈ－４－７）に示すように、ジャンケン２回戦目において「キャラｒ１」が「チョキ」を出し、「キャラｕ１」が「パー」を出すことによって、「キャラｒ１」が「キャラｕ１」に勝つ様子の演出画像を表示する。

【１１９６】

そして、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後、期間（ｈ－５）において図１０６の演出画像（ｈ－５）に示すように、変動中の特別演出図柄（中図柄）が先に停止表示された２つの特別演出図柄（左図柄と右図柄）と同一の数値となることで、３つの特別演出図柄を同一の数値に揃った状態で停止させる図１０６の（ｈ－５）の演出画像を画像表示装置１３に表示する演出制御を行う。

これにより、遊技者に、ラウンド数が１６Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技（第１大当たり遊技）が実行される第１大当たりに当選したことを報知する。

なお、このとき、サブＣＰＵ１０２ａは、特別演出図柄を、演出画像（ｈ－４－３）以降に表示していた数字のみの簡易表示から、演出画像（ｈ－４－３）以前に表示していた表示画像に戻して表示する。また、３つの特別演出図柄が停止し、当該変動演出が終了したので、当該変動アイコン表示領域７０Ｄに表示されていた当該変動アイコンＴＨは消滅（消去）させている。

【１１９７】

（変動演出パターンＦ－００５（ハズレ）に係る変動演出）

高確率遊技状態且つ時短遊技状態における変動７５回～８４回の間で大当たりの判定結果が「ハズレ」であり「変動演出パターンＦ－００５」が選択された場合には、サブＣＰＵ１０２ａは、図１０１に示す「変動演出パターンＦ－０１４」の変動演出と略同様の変動演出を実行する。すなわち、サブＣＰＵ１０２ａは、タイミングＴ８０１からタイミングＴ８０２までの期間（ｈ－１）～期間（ｈ－３）における「図柄変動」、すなわち「キャラｒ１」が「キャラｕ１」に１回戦目のジャンケンで勝つ演出を含む特別演出図柄の変動演出を実行した後に「ジャンケンリーチ１（負け）」を実行するように制御する。この「ジャンケンリーチ２（負け）」では、「ジャンケンリーチ２（勝ち）」のタイミングＴ８０２からの期間（ｈ－４）の変動演出と同様に、「キャラｒ１」が「キャラｕ１」とジャンケン２回戦目を行う演出を含むリーチ演出を実行する。

【１１９８】

サブＣＰＵ１０２ａは、「変動演出パターンＦ－００５」の変動演出においても、「変動演出パターンＦ－０１４」と同様に期間（ｈ－４）において特殊演出として「決め演出Ｆ」を実行する。

【１１９９】

サブＣＰＵ１０２ａは、図７０（ａ）の特殊演出種別決定テーブルで設定された「変動演出パターンＦ－００５」における「決め演出Ｆ」の実行割合に応じて、「決め演出Ｆ」として「決め演出Ｆ１」、「決め演出Ｆ２」のうちの何れかを実行する。但し、サブＣＰＵ１０２ａは、この「変動演出パターンＦ－００５」の「決め演出Ｆ１」、「決め演出Ｆ２」では、第１装飾部材１６Ａを動作させない。

【１２００】

但し、「変動演出パターンＦ－００５」の変動演出では、サブＣＰＵ１０２ａは、「ジャンケンリーチ２（負け）」において、「決め演出Ｆ１」を実行した後に、図１０６の（Ｈ－１）に示すように、ジャンケン２回戦目において「キャラｒ１」が「チョキ」を出し、「キャラｕ１」が「グー」を出すことによって「キャラｒ１」が「キャラｕ１」に負ける様子の演出画像を表示する。

【１２０１】
そして、ホワイトアウト表示又はブラックアウト表示（図示なし）を行った後、図１０６の演出画像（Ｈ－２）に示すように、変動中の特別演出図柄（中図柄）が先に停止表示された２つの特別演出図柄（左図柄と右図柄）と同一の数値とならないことで、３つの特別演出図柄を同一の数値に揃わない状態で停止させる演出画像を画像表示装置１３に表示する演出制御を行う。
これにより、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知する。
なお、このとき、サブＣＰＵ１０２ａは、特別演出図柄を、演出画像（ｈ－４－３）以降に表示していた数字のみの簡易表示から、演出画像（ｈ－４－３）以前に表示していた表示画像に戻して表示する。
【１２０２】
なお、演出モードＢ２～演出モードＥ２は、特殊演出の実行割合が異なっている点と、楽曲リーチを有していない点以外は演出モードＢ１～演出モードＥ１と夫々略同様であるため、説明は省略する。
【１２０３】
ここで、図１０８を用いて、特別演出図柄の表示態様を説明する。
【１２０４】
図１０８（ａ）は、演出モードＡに設定されときに表示される特別演出図柄が変動表示しているときの演出画像である。演出モードＡにおいての特別演出図柄の表示態様は、キャラクタとキャラクタの右下に数字が印された画像で表示している。
【１２０５】
図１０８（ｂ）は、演出モードＢ（演出モードＢ１及び演出モードＢ２）に設定されているときに表示される特別演出図柄が変動表示しているときの演出画像である。演出モードＢにおいての特別演出図柄の表示態様は、キャラクタとキャラクタの右下の菱形の図形に数字が印された画像で表示している。
また、ＶＳリーチの記憶状況の表示を９つのマスで各々のＶＳリーチの表示を行っており、ＶＳリーチ記憶領域に記憶されているＶＳリーチについては「×」印を付けて表示する（図１１３参照）。
【１２０６】
図１０８（ｃ）は、演出モードＣ（演出モードＣ１及び演出モードＣ２）に設定されているときに表示される特別演出図柄が変動表示しているときの演出画像である。演出モードＣにおいての特別演出図柄の表示態様は、キャラクタとキャラクタの右下の四角形の図形に数字が印された画像で表示している。
また、ＶＳリーチの記憶状況の表示を９つのマスで各々のＶＳリーチの表示を行っており、ＶＳリーチ記憶領域に記憶されているＶＳリーチについては「×」印を付けて表示する（図１１３参照）。
【１２０７】
図１０８（ｄ）は、演出モードＤ（演出モードＤ１及び演出モードＤ２）に設定されているときに表示される特別演出図柄が変動表示しているときの演出画像である。演出モードＤにおいての特別演出図柄の表示態様は、キャラクタとキャラクタの右下の星形の図形に数字が印された画像で表示している。
また、ＶＳリーチの記憶状況の表示を９つのマスで各々のＶＳリーチの表示を行っており、ＶＳリーチ記憶領域に記憶されているＶＳリーチについては「×」印を付けて表示する（図１１３参照）。
【１２０８】
図１０８（ｅ）は、演出モードＥ（演出モードＥ１及び演出モードＥ２）に設定されているときに表示される特別演出図柄が変動表示しているときの演出画像である。演出モードＥにおいての特別演出図柄の表示態様は、キャラクタとキャラクタの右下の丸形の図形に数字が印された画像で表示している。
【１２０９】

図１０８（ｆ）は、演出モードＦに設定されているときに表示される特別演出図柄が変動表示しているときの演出画像である。演出モードＦにおいての特別演出図柄の表示態様は、八角形の図形に数字が印された画像で表示しており、図１０８（ａ）～（ｅ）とは違いキャラクタ画像は表示していない。

また、演出モードＦでは、演出モードＦに移行する前の演出モードが演出モードＢ、Ｃ及びＤであれば、上述の演出モードＢ，Ｃ及びＤと同様にＶＳリーチの記憶状況の表示を行い、移行する前の演出モードが演出モードＥであれば、ＶＳリーチの記憶状況の表示を行わない。

【１２１０】

図１０８（ｇ）は、演出モードＧに設定されているときに表示される特別演出図柄が変動表示しているときの演出画像である。演出モードＧにおいての特別演出図柄の表示態様は、四角形の図形に数字が印された画像で表示しており、図１０８（ａ）～（ｅ）とは違いキャラクタ画像は表示していない。

【１２１１】

図１０８（ｈ）は、リーチ演出（ノーマルリーチを除く）が実行されているときに表示される特別演出図柄を含む演出画像である。リーチ演出（ノーマルリーチを除く）中は、何れの演出モードに設定されていても数字のみで表示する共通の表示態様で表示している。

【１２１２】

なお、図１０８（ａ）～（ｈ）の特別演出図柄は、共通の画像データを用いて表示されており、特別演出図柄画像の大きさの違い（例えば、図１０８（ａ）と（ｆ）など）は表示倍率（拡大、縮小）を変更し表示している。

【１２１３】

また、演出モードＡ、Ｅ及びＧの変動演出パターン決定テーブルは「ＶＳリーチ」を有しておらず、「ＶＳリーチ」が実行されることがないため、ＶＳリーチの記憶状況の表示を行っていない。

また、演出モードＦの変動演出パターン決定テーブルも「ＶＳリーチ」を有していないものの、演出モードＢ，Ｃ及びＤから移行してきた場合、演出モードＦ中に大当たり判定の結果が大当たりとなれば、ＶＳリーチ記憶領域がクリアされずに、演出モードＢ、Ｃ及びＤに移行する場合があるため、ＶＳリーチの記憶状況の表示を行っている。

【１２１４】

以上のように、演出モードによって、特別演出図柄の表示態様は異なっている（図１０８（ａ）～（ｇ））。しかし、図１０８（ｈ）に示すように、リーチ演出（ノーマルリーチを除く）中の特別演出図柄が縮小表示となったときは何れの演出モードに設定されていても、数字のみで表示する共通の表示態様で表示している。なお、リーチ演出（ノーマルリーチを除く）中の特別演出図柄が縮小表示となったときは、特別演出図柄を共通の表示態様で表示するが、リーチ演出中ではないときの特別演出図柄が縮小表示となったときは、特別演出図柄を共通の表示態様で表示しない。

【１２１５】

このように、リーチ演出中の縮小表示となった特別演出図柄のときは、数字のみで表示する共通の表示態様で表示することによって、リーチ演出を阻害することを防止しつつ、遊技者に特別演出図柄の変動表示を把握させることができる。

【１２１６】

本実施の形態においては、ノーマルリーチ演出では、特別演出図柄は、共通の表示態様としていなかったが、ノーマルリーチ演出においても共通の表示態様としても良い。

【１２１７】

なお、特別演出図柄の表示態様は、図１０８の表示態様に限定されず、演出モードによって異なる表示態様としていれば良く、例えば、演出モードによって特別演出図柄のキャラクタが異なっている表示態様でも良いし、同じキャラクタであってもキャラクタの表示態様（ポーズ、服装の種類、色など）が異なっている表示態様でも良いし、特別演出図柄

の停止時に特別演出図柄のキャラクタが何らかのアクション（動作）を行なうようにし、そのアクションが演出モードによって異なっているようにしても良い。

【１２１８】

また、本実施の形態においては、画像表示装置１３の表示領域１３０に、現在設定されている演出モード名の表示はしていなかったが、表示するようにしても良い。例えば、表示領域１３０の左上（右上など）に「演出モードＡ」と表示する。

また、演出モード名の表示とともに、設定されている演出モードの特徴も表示するようにしても良い。例えば、演出モードＣに設定されている場合、「演出モードＣ　リーチ確定演出の出現率アップ中」や「演出モードＣ　リーチ確定演出が出現し易いモード」などのような表示とすれば良い。

【１２１９】

（演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＢを選択した場合の演出例）

図１０９を用いて、演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＢを選択した場合の演出例を説明する。

【１２２０】

演出モードＡにおいて第１大当たりに当選すると、「大当たり演出１」を実行するための演出制御を行う。サブＣＰＵ１０２ａは、まず、所定のキャラクタが登場するとともに第１大当たりであることを報知する図１０９（ａ）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる。

【１２２１】

そして、ラウンド遊技中は、図１０９（ｂ）に示すように、演出モードＡにおいて大当たり判定の結果が「第１大当たり」であった場合のラウンド遊技中の演出画像を画像表示装置１３に表示させる。

【１２２２】

その後、所定のラウンド（ここでは、１６ラウンド）が終了すると、図１０９（ｃ）に示すように、サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出１の所定期間において、「演出モード選択演出」を実行する。「演出モード選択演出」は、大当たり遊技終了後に設定する演出モード（演出モードＢ～演出モードＥ）を何れの演出モードに設定するかを遊技者が選択ボタン１８Ａを用いて選択可能な演出（図１０９（ｃ）（ｄ））である。

【１２２３】

サブＣＰＵ１０２ａは、「演出モード選択演出」においては、図１０９（ｃ）に示すように、設定可能な演出モードの選択肢画像と、選択ボタン１８Ａの操作を促す操作促進画像と、操作有効期間の残り時間を示す画像とを画像表示装置１３に表示させる演出制御を実行するとともに選択ボタン１８Ａの操作を有効とする操作有効期間を設定する。

【１２２４】

そして、操作有効期間が終了すると、操作有効期間が終了したときに選択ボタン１８Ａによって選択されている演出モードの選択肢（ここでは、演出モードＢ）が拡大表示され、設定される演出モードを報知する図１０９（ｄ）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる。

【１２２５】

その後、大当たり遊技終了後の変動演出では、図１０９（ｅ）に示すように、演出モード選択演出において選択された演出モードＢに対応した変動演出を行う。

【１２２６】

そして、何れの大当たりにも当選することなく、変動回数が７５回目の変動演出が開始されると、共通の演出モードである演出モードＦに設定され、演出モードＦに応じた変動演出を行う（図１０９（ｆ）参照）。

【１２２７】

（演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＣを選択した場合の演出例）

図１０９（ａ）（ｂ）、図１１０を用いて、演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＣを選択した場合の演出例を説明する。

なお、図１０９（ａ）（ｂ）は上述の演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＢを選択した場合の演出例の説明において説明したため、省略する

【１２２８】

図１０９（ｂ）の後、所定のラウンド（ここでは、１６ラウンド）が終了すると、図１１０（ａ）に示すように、サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出１の所定期間において、「演出モード選択演出」を実行する。「演出モード選択演出」は、大当たり遊技終了後に設定する演出モード（演出モードＢ～演出モードＥ）を何れの演出モードに設定するかを遊技者が選択ボタン１８Ａを用いて選択可能な演出（図１１０（ａ）（ｂ））である。

【１２２９】

サブＣＰＵ１０２ａは、「演出モード選択演出」においては、図１１０（ｃ）に示すように、設定可能な演出モードの選択肢画像と、選択ボタン１８Ａの操作を促す操作促進画像と、操作有効期間の残り時間を示す画像とを画像表示装置１３に表示させる演出制御を実行するとともに選択ボタン１８Ａの操作を有効とする操作有効期間を設定する。

【１２３０】

そして、操作有効期間が終了すると、操作有効期間が終了したときに選択ボタン１８Ａによって選択されている演出モードの選択肢（ここでは、演出モードＣ）が拡大表示され、設定される演出モードを報知する図１１０（ｂ）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる。

【１２３１】

その後、大当たり遊技終了後の変動演出では、図１１０（ｃ）に示すように、演出モード選択演出において選択された演出モードＣに対応した変動演出を行う。

【１２３２】

そして、何れの大当たりにも当選することなく、変動回数が７５回目の変動演出が開始されると、共通の演出モードである演出モードＦに設定され、演出モードＦに応じた変動演出を行う（図１１０（ｄ）参照）。

【１２３３】

（演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＤを選択した場合の演出例）

図１０９（ａ）（ｂ）、図１１１を用いて、演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＤを選択した場合の演出例を説明する。

なお、図１０９（ａ）（ｂ）は上述の演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＢを選択した場合の演出例の説明において説明したため、省略する

【１２３４】

図１０９（ｂ）の後、所定のラウンド（ここでは、１６ラウンド）が終了すると、図１１１（ａ）に示すように、サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出１の所定期間において、「演出モード選択演出」を実行する。「演出モード選択演出」は、大当たり遊技終了後に設定する演出モード（演出モードＢ～演出モードＥ）を何れの演出モードに設定するかを遊技者が選択ボタン１８Ａを用いて選択可能な演出（図１１１（ａ）（ｂ））である。

【１２３５】

サブＣＰＵ１０２ａは、「演出モード選択演出」においては、図１１１（ａ）に示すように、設定可能な演出モードの選択肢画像と、選択ボタン１８Ａの操作を促す操作促進画像と、操作有効期間の残り時間を示す画像とを画像表示装置１３に表示させる演出制御を実行するとともに選択ボタン１８Ａの操作を有効とする操作有効期間を設定する。

【１２３６】

そして、操作有効期間が終了すると、操作有効期間が終了したときに選択ボタン１８Ａによって選択されている演出モードの選択肢（ここでは、演出モードＤ）が拡大表示され、設定される演出モードを報知する図１１１（ｂ）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる。

【１２３７】

その後、大当たり遊技終了後の変動演出では、図１１１（ｃ）に示すように、演出モード選択演出において選択された演出モードＤに対応した変動演出を行う。

【１２３８】

そして、何れの大当たりにも当選することなく、変動回数が７５回目の変動演出が開始されると、共通の演出モードである演出モードＦに設定され、演出モードＦに応じた変動演出を行う（図１１１（ｄ）参照）。

【１２３９】

（演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＥを選択した場合の演出例）

図１０９（ａ）（ｂ）、図１１２を用いて、演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＥを選択した場合の演出例を説明する。

なお、図１０９（ａ）（ｂ）は上述の演出モードＡにおいて第１大当たりに当選し、演出モードＢを選択した場合の演出例の説明において説明したため、省略する

【１２４０】

図１０９（ｂ）の後、所定のラウンド（ここでは、１６ラウンド）が終了すると、図１１２（ａ）に示すように、サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出１の所定期間において、「演出モード選択演出」を実行する。「演出モード選択演出」は、大当たり遊技終了後に設定する演出モード（演出モードＢ～演出モードＥ）を何れの演出モードに設定するかを遊技者が選択ボタン１８Ａを用いて選択可能な演出（図１１２（ａ）（ｂ））である。

【１２４１】

サブＣＰＵ１０２ａは、「演出モード選択演出」においては、図１１２（ａ）に示すように、設定可能な演出モードの選択肢画像と、選択ボタン１８Ａの操作を促す操作促進画像と、操作有効期間の残り時間を示す画像とを画像表示装置１３に表示させる演出制御を実行するとともに選択ボタン１８Ａの操作を有効とする操作有効期間を設定する。

【１２４２】

そして、操作有効期間が終了すると、操作有効期間が終了したときに選択ボタン１８Ａによって選択されている演出モードの選択肢（ここでは、演出モードＥ）が拡大表示され、設定される演出モードを報知する図１１２（ｂ）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる。

【１２４３】

その後、大当たり遊技終了後の変動演出では、図１１２（ｃ）に示すように、演出モード選択演出において選択された演出モードＥに対応した変動演出を行う。

【１２４４】

そして、何れの大当たりにも当選することなく、変動回数が７５回目の変動演出が開始されると、共通の演出モードである演出モードＦに設定され、演出モードＦに応じた変動演出を行う（図１１２（ｄ）参照）。

なお、演出モードＦに設定される前の演出モードが演出モードＥ（Ｅ２）である場合は、ＶＳリーチの記憶状況の表示を行わない。

【１２４５】

（演出モードＢにおいて第２大当たりに当選した場合の演出例）

図１１３を用いて、演出モードＢにおいて第２大当たりに当選した場合の演出例を説明する。

なお、ＶＳリーチ記憶領域にＶＳリーチＢ－１が記憶されているため、ＶＳリーチの記憶状況の表示のＶＳリーチＢ－１のマスに「×」印を付けて表示している。

【１２４６】

演出モードＢにおいて第２大当たりに当選すると、サブＣＰＵ１０２ａは、「大当たり演出５」を実行するための演出制御を行う。まず、所定のキャラクタが登場するとともに第２大当たりであることを報知する図１１３（ａ）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる。

【１２４７】

そして、ラウンド遊技中は、図１１３（ｂ）に示すように、演出モードＢにおいて大当たり判定の結果が「第２大当たり」であった場合のラウンド遊技中の演出画像を画像表示装置１３に表示させる。

【１２４８】

その後、所定のラウンド（ここでは、４ラウンド）が終了すると、演出モードＢにおいて大当たり判定の結果が「第２大当たり」であった場合のエンディング演出５の演出画像を画像表示装置１３に表示する。

【１２４９】

なお、上述の図１０９～図１１２に示す第１大当たりであった場合のエンディング演出とは違い、高確率遊技状態且つ時短遊技状態において、大当たり判定の結果が第２大当たりであった場合は、演出モード選択演出を行わない。

【１２５０】

そして、エンディング演出５の終了時には、当該大当たりとなる前に設定されていた演出モード（ここでは、演出モードＢ）が継続（再設定）されることを報知する図１１３（ｃ）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる。

【１２５１】

その後、大当たり遊技終了後の変動演出では、図１１３（ｄ）に示すように、当該大当たりとなる前に設定されていた演出モードＢに対応した変動演出を行う。

【１２５２】

（演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチを全て記憶しているときに第１大当たりに当選した演出例）

図１１４を用いて、演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチを全て記憶しているときに第１大当たりに当選した演出例を説明する。

なお、ＶＳリーチ記憶領域にＶＳリーチＢ－１、Ｂ－２及びＢ－３が記憶されているため、ＶＳリーチの記憶状況の表示のＶＳリーチＢ－１、Ｂ－２及びＢ－３のマスに「×」印を付けて表示している。

【１２５３】

演出モードＢにおいて、演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチを全て記憶しているときに第１大当たりに当選すると、サブＣＰＵ１０２ａは、「特別大当たり演出１」を実行するための演出制御を行う。まず、特別大当たり演出でしか登場しない特殊なキャラクタが登場するとともに、特別大当たり演出であることを報知する図１１４（ａ）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる。

【１２５４】

そして、ラウンド遊技中は、図１１４（ｂ）に示すように、演出モードＢにおいて大当たり判定の結果が「第１大当たり」且つ、演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１、ＶＳリーチＢ－２、ＶＳリーチＢ－３）を全て記憶している場合の、演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチを全て記憶していない場合とは異なる特別なラウンド遊技中の演出画像を画像表示装置１３に表示させる。

【１２５５】

その後、所定のラウンド（ここでは、１６ラウンド）が終了すると、演出モードＢにおいて大当たり判定の結果が「第１大当たり」且つ、演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１、ＶＳリーチＢ－２、ＶＳリーチＢ－３）を全て記憶している場合の、演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチを全て記憶していない場合とは異なる特別エンディング演出１の演出画像を画像表示装置１３に表示する。

【１２５６】

そして、特別エンディング演出１の所定期間において、図１１４（ｃ）に示すように、設定可能な演出モードの選択肢画像と、選択ボタン１８Ａの操作を促す操作促進画像と、操作有効期間の残り時間を示す画像とを画像表示装置１３に表示させるとともに選択ボタン１８Ａの操作を有効とする操作有効期間を設定する「演出モード選択演出」を実行する。

【１２５７】
そして、操作有効期間が終了すると、操作有効期間が終了したときに選択ボタン１８Ａによって選択されている演出モードの選択肢（ここでは、演出モードＣ）が拡大表示され、設定される演出モードを報知する図１１４（ｄ）に示す演出画像を画像表示装置１３に表示させる。
【１２５８】
その後、大当たり遊技終了後の変動演出では、図１１４（ｅ）に示すように、演出モード選択演出において選択された演出モードＣに対応した変動演出を行う。
【１２５９】
以上のように、本実施の形態では、演出モードＡ及びＧに設定されている場合、すなわち、高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定されていない場合に、第１大当たりまたは第２大当たり（所謂、初当たり）に当選したときのエンディング演出、演出モードＢ、演出モードＣ及び演出モードＤの各々の演出モードに対応付けられている全てのＶＳリーチを記憶している場合の第１大当たり及び第２大当たりに当選したときのエンディング演出、及び、全てのＶＳリーチを記憶している場合の第１大当たり及び第２大当たりに当選したときのエンディング演出において、大当たり遊技後の演出モードを、特徴が夫々異なる複数の演出モードの中から遊技者が選択ボタン１８Ａを操作することによって、任意に選択（設定）することが可能な演出モード選択演出を実行している。
【１２６０】
上述の特徴が夫々異なる複数の演出モードとは、「ＶＳリーチ」を実行可能な標準的な演出モードである演出モードＢと、「ＶＳリーチ」を実行可能であり、他の演出モードよりも、リーチが行われることを報知するリーチ確定演出が出現（選択）し易くなっている演出モードである演出モードＣと、「ＶＳリーチ」を実行可能であり、他の演出モードよりも、他の演出に比べて実行される割合が低い特別演出（所謂、プレミアム演出）が出現（選択）し易くなっている演出モードである演出モードＤと、「ＶＳリーチ」を実行不可能な演出モードである演出モードＥとである。
【１２６１】
このように、大当たり遊技後の演出モードを、特徴が夫々異なる複数の演出モードの中から遊技者が任意に選択（設定）することができることにより、遊技者が所望する演出モードにて遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１２６２】
さらに、「ＶＳリーチ」を実行可能な演出モードである演出モードＢ、Ｃ及びＤでは、各々の演出モードに対応付けられている全ての「ＶＳリーチ」をＶＳリーチ記憶領域に記憶している場合に第１大当たり又は第２大当たりに当選すれば、通常の大当たり演出（エンディング演出）とは異なる特別な大当たり演出を実行するようになっている。
このように、ＶＳリーチ記憶領域の「ＶＳリーチ」の記憶状況に基づいて、第１大当たり又は第２大当たりに当選した場合の大当たり演出（エンディング演出）を変化させており、これにより、遊技の興趣を向上させることができる。
【１２６３】
また、「ＶＳリーチ」を実行可能な演出モードである演出モードＢ、Ｃ及びＤにおける変動演出では、サブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている「ＶＳリーチ」については、実行割合が低くなっている。
このように、サブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域の「ＶＳリーチ」の記憶状況に基づいて、「ＶＳリーチ」の実行割合を低くすることによって、「ＶＳリーチ」の実行割合が、常に一定の実行割合ではなくなり、これにより、遊技の興趣を向上させることができる。
【１２６４】
また、「ＶＳリーチ」を実行可能な演出モードである演出モードＢ、Ｃ及びＤにおける変動演出では、サブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている「ＶＳリーチ」については、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」の場合は実行されず、大当たり判定

の判定結果が「大当たり」の場合にしか実行されない実行割合となっている。
このように、ＶＳリーチ記憶領域の「ＶＳリーチ」の記憶状況に基づいて、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」の場合は実行せず、大当たり判定の判定結果が「大当たり」の場合にしか実行しない実行割合にすることによって、「ＶＳリーチ」の実行割合が、常に一定の実行割合ではなくなり、これにより、遊技の興趣を向上させることができる。
【１２６５】
なお、本実施の形態では、演出モード選択演出での設定可能な演出モードの選択肢画像（図１０９（ｃ）など）には、演出モード名（例えば、演出モードＢ）しか表示していなかったが、演出モード名の表示とともに、演出モードの特徴も表示するようにしても良い。例えば、演出モードＣの選択肢画像の場合、「演出モードＣ　リーチ確定演出の出現率がアップするモード」や「演出モードＣ　リーチ確定演出が出現し易いモード」などのような表示とすれば良い。
【１２６６】
また、演出モードＢ、Ｃ及びＤにおける変動演出において、サブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている「ＶＳリーチ」を実行する場合は、大当たり確定となっているため、ＶＳリーチ記憶領域に記憶されていなかった場合には実行されなかった大当たり確定演出を「ＶＳリーチ」に付加して実行するようにしても良い。例えば、ＶＳリーチが実行される変動演出の開始時や変動中に、音声出力装置１４から特殊な音（キュインキュインなど）を出力したり、演出用照明装置１５を虹色に発光させたり、特殊なキャラクタ画像を表示させたりすれば良い。
【１２６７】
また、本実施の形態では、ＶＳリーチ記憶領域は電源遮断（電源ＯＦＦ）されると、クリアされるので、電源復旧後の変動演出において、電源遮断前にＶＳリーチ記憶領域に記憶されたＶＳリーチが実行されたとしてもＶＳリーチ記憶領域はクリアされているため、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」の場合もある。
【１２６８】
また、本実施の形態において、演出モード選択演出は、第１大当たりに当選したときのエンディング演出、演出モードＡ（及び演出モードＧ）に設定されている場合に第１大当たり及び第２大当たりに当選したときのエンディング演出、演出モードＢ、演出モードＣ及び演出モードＤの各々の演出モードに対応付けられている全てのＶＳリーチを記憶している場合の第１大当たり及び第２大当たりに当選したときのエンディング演出、及び、全てのＶＳリーチを記憶している場合の第１大当たり及び第２大当たりに当選したときのエンディング演出において実行するようにしていたが、後述する第２実施形態のように、第１大当たりに当選したときのエンディング演出及び演出モードＡ（及び演出モードＧ）に設定されている場合に第１大当たり及び第２大当たりに当選したときのエンディング演出で行なうようにしても良い。また、特定遊技状態に設定された後に、通常遊技状態に設定されずに大当たりに当選した回数が特定の回数以上となった場合（所謂、連荘大当たり）のエンディング演出で行なうようにしても良いし、大当たり中（ラウンド遊技中、エンディング演出中）の特定のタイミングで操作手段が操作されると行なうようにしても良い。
【１２６９】
また、本実施の形態においては、各々の演出モードに対応付けられている全てのＶＳリーチを記憶している場合の第１大当たり及び第２大当たりに当選したときのエンディング演出において、演出モード選択演出を行っていたが、全てのＶＳリーチを記憶している場合に限られず、少なくとも過半数が記憶されていれば行なうようにしても良い。例えば、６種類のＶＳリーチが設定されている場合は、４種類のＶＳリーチが記憶されていれば、演出モード選択演出が実行される。
【１２７０】
また、記憶される演出は、「ＶＳリーチ」に限られず、他のリーチを記憶するようにしても良いし、特定の予告演出（ステップアップ予告、カットイン予告、キャラクタ予告など）としても良い。例えば、複数の中から何れかのキャラクタが登場するキャラクタ予告

を設定し、登場したキャラクタを記憶するようにしても良い。
【１２７１】
また、本実施の形態においては、演出モード選択演出は、エンディング演出において、実行するようにしていたが、大当たり遊技の開始時（オープニング演出）において行っても良いし、ラウンド演出において行っても良いし、大当たり遊技終了後の特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）における最初の変動演出や最初の変動演出と２回目の変動演出とを用いて行っても良いし、客待ち状態中に行っても良いし、通常遊技状態（演出モードＡ）における変動演出中において行っても良い。
【１２７２】
また、本実施の形態においては、通常遊技中に大当たりに当選した（所謂、初当たり）場合は、第１大当たり（利益の大きい当たり）と第２大当たり（利益の小さい当たり）との何れの大当たりに当選した場合であっても演出モード選択演出を行っていたが、通常遊技中に第２大当たり（利益の小さい当たり）に当選した場合は、演出モード選択演出を行わず、所定の演出モードが設定されるようにしても良いし、通常遊技中に第２大当たり（利益の小さい当たり）に当選した場合は、特定遊技状態の演出モードをランダムで決定されるようにしても良い。
【１２７３】
また、演出モード選択演出の実行タイミングは、演出モード選択演出の実行の契機となる大当たりの種類によって異ならせるようにしても良い。例えば、第１大当たり（利益の大きい当たり）と第２大当たり（利益の小さい当たり）とで演出モード選択演出が異なるラウンド遊技で実行されるようにしても良いし、通常遊技中に大当たりに当選した（所謂、初当たり）場合は、大当たり遊技中（オープニング演出～エンディング演出）に演出モード選択演出が実行され、設定されている演出モードのＶＳリーチが全て記憶されている状態で大当たりに当選した場合は、大当たり遊技後の特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）における変動演出において演出モード選択演出が実行されるようにしても良い。
【１２７４】
さらに、演出モード選択演出の実行の契機となる大当たりの種類によって、選択可能な演出モードを異ならせても良い。例えば、設定されている演出モードのＶＳリーチが全て記憶されている状態で大当たりに当選した場合は、通常遊技中に大当たりに当選した場合には選択できなかった新たな演出モード（演出モードＨ）を追加しても良いし、現在設定されている演出モードを選択できないようにしても良い。
【１２７５】
また、本実施の形態においては、演出モードＡ（通常遊技状態）に移行した場合にＶＳリーチ記憶領域を消去していたが、消去するタイミングはこのタイミングに限られず、演出モードＡに移行し、さらに、客待ち状態に移行したときでも良いし、電源を遮断したときでも良いし、所定期間経過（例えば、１日）で消去するようにしても良い。
【１２７６】
また、本実施の形態においては、演出モード選択演出において設定する演出モードは、大当たり遊技後の特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）における演出モードであったが、特定遊技状態における演出モードに限られない。例えば、通常遊技状態における演出モードを設定するようにしても良いし、大当たり遊技後に低確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定する大当たりを有している場合は、低確率遊技状態且つ時短遊技状態の演出モードを設定するようにしても良い。
【１２７７】
また、本実施の形態においては、リーチ確定演出は、先読み演出における保留画像の表示態様の特別態様２～特別態様５、及び、テロップ予告演出のテロップ予告パターン５～８としていたが、これらに限られず、他の演出としても良い。例えば、ステップアップ予告演出におけるステップアップが３回以上行われるものをリーチ確定演出としても良いし、本実施の形態の演出モードＡにおいて実行しているセリフ予告を高確率遊技状態且つ時

短遊技状態（演出モードＢ～Ｆ）においても実行可能にし、セリフ予告における所定のセリフが出現するものをリーチ確定演出としても良い。

【１２７８】

また、本実施の形態においては、他の演出に比べて実行される割合が低い特別演出（所謂、プレミアム演出）は、先読み演出における保留画像の表示態様の特別態様５、及び、テロップ予告演出のテロップ予告パターン８としていたが、これらに限られず、他の演出としても良い。例えば、ステップアップ予告演出におけるステップアップが最大回数行われるものを他の演出に比べて実行される割合が低い特別演出（所謂、プレミアム演出）としても良いし、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合の変動演出中に、大当たり確定演出として、所定の音を出力する演出（大当たり確定音）でも良いし、他の演出モードで実行される擬似連続予告とは異なった内容（擬似連続予告として、特別な演出画像を表示）の擬似連続予告でも良い。

さらに、大当たり判定の判定結果に基づかない演出であっても良い。例えば、他の演出モードでは出現しない画像（キャラクタ画像や背景画像など）が変動演出中に出現するものでも良い。

【１２７９】

また、本実施の形態では、演出モードによって特別演出図柄の表示態様を異ならせている（図１０８参照）。しかし、リーチ演出中の縮小表示となった特別演出図柄のときは何れの演出モードに設定されていても、数字のみで表示する共通の表示態様で表示している。

なお、リーチ演出中の特別演出図柄が縮小表示となったときは、特別演出図柄を共通の表示態様で表示するが、リーチ演出中ではないときの特別演出図柄が縮小表示となったときは、特別演出図柄を共通の表示態様で表示しない。

このように、リーチ演出中の縮小表示となった特別演出図柄のときは、数字のみで表示する共通の表示態様で表示することによって、リーチ演出を阻害することを防止しつつ、遊技者に特別演出図柄の変動表示を把握させることができる。

【１２８０】

また、本実施の形態では、大当たり遊技後の特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）における演出モードは、変動回数が１回～３０回の前半期間と、変動回数が３１回～７４回の中盤期間と、変動回数が７５回～８４回の後半期間とに分かれており、前半期間と中盤期間の演出モード（演出モードＢ、Ｃ、Ｄ、Ｅ）は上述の演出モード選択演出で選択した演出モードに対応し、後半期間の演出モードは、前半及び中盤期間の演出モードが何れの演出モードに設定されていても移行する共通の演出モード（演出モードＦ）となっている。

【１２８１】

なお、変動回数が７５回～８４回を共通の演出モードとしていたが、この回数に限られない。例えば、中盤期間である変動回数が３１回以降からを共通の演出モードとしても良い。

また、大当たり遊技後の特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）における演出モードを３つの期間に分けていたが、これに限定されず、前半期間と後半期間の２つの期間でも良いし、４つの期間としても良い。

【１２８２】

また、本実施の形態では、メインＣＰＵ１０１ａによって、大当たり遊技後の特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）における変動回数をカウントし、メインＲＯＭ１０１ｂの変動回数が１回～３０回の前半期間用の特図変動パターン決定テーブルと、変動回数が３１回～７４回の中盤期間用の特図変動パターン決定テーブルと、変動回数が７５回～８４回の後半期間用の特図変動パターン決定テーブルとに基づいて、特図変動パターンを決定することで、特定遊技状態における期間によって、変動演出（演出モード）を異ならせる構成としていたが、メインＲＯＭ１０１ｂの特図変動パターン決定テーブルは、大当たり遊技後の特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）における変動回数

に関わらず共通の特図変動パターン決定テーブルのみとし、サブＣＰＵ１０２ａによって、大当たり遊技後の特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）における変動回数をカウントし、サブＲＯＭ１０２ｂの変動回数が１回～３０回の前半期間用の変動演出パターン決定テーブルと、変動回数が３１回～７４回の中盤期間用の変動演出パターン決定テーブルと、変動回数が７５回～８４回の後半期間用の変動演出パターン決定テーブルと、に基づいて、変動演出パターンを決定することで、特定遊技状態における期間によって、変動演出（演出モード）を異ならせる構成としても良い。例えば、サブＣＰＵ１０２ａによってカウントしている特定遊技状態における変動回数が７５回になると、変動回数が７５回～８４回の後半期間用の変動演出パターン決定テーブルを参照するようにし、演出モードを演出モードＦに設定する。

【１２８３】

また、共通の演出モードである演出モードＦに移行するタイミング、すなわち、演出モードＢ２（演出モードＣ２、Ｄ２、Ｅ２）における７４回目の変動演出は専用の変動演出としても良い。例えば、メインＲＯＭ１０１ｂに演出モードＢ２（演出モードＣ２、Ｄ２、Ｅ２）における７４回目用の特図変動パターン決定テーブルを設けて、変動時間が異なる専用の演出を行っても良いし、サブＲＯＭ１０２ｂに演出モードＢ２（演出モードＣ２、Ｄ２、Ｅ２）における７４回目用の変動演出パターン決定テーブルを設けて、専用の演出を行なうようにしても良い。

【１２８４】

◆また、演出モードＡ～演出モードＦの変動演出において、サブＣＰＵ１０２ａは、遊技者に演出ボタン１７Ａへの操作を促す操作促進報知を行う操作有効期間では、演出ボタン１７Ａを非突出状態（第１の状態）又は突出状態（第２の状態）としている。

一方、サブＣＰＵ１０２ａは、遊技者に演出ボタン１７Ａへの操作を促す操作促進報知を行わない操作有効期間では、演出ボタン１７Ａを非突出状態（第１の状態）とする一方、突出状態（第２の状態）とはしないようにしている。

【１２８５】

◆また、本実施の形態では、大当たり遊技の終了後の特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）において、演出モードＢ１（演出モードＣ１、Ｄ１、Ｅ１）の変動演出（変動１回目～３０回目）よりも演出モードＢ２（演出モードＣ２、Ｄ２、Ｅ２）の変動演出（変動３１回目～７４回目）の方がより高い割合で変動演出中に操作有効期間を設定し、演出モードＢ２（演出モードＣ２、Ｄ２、Ｅ２）の変動演出よりも演出モードＦの変動演出（変動７５回目～８４回目）の方がより高い割合で変動演出中に操作有効期間を設定している。

【１２８６】

また、本実施の形態では、図７２～図７３の特定演出判定テーブルを用いて、特定演出の実行の有無を判定する。この判定では、ハズレの場合よりも大当たりの場合の方が特定演出を実行すると判定されやすく、また、大当たり期待度が高いリーチ演出ほど特定演出を実行すると判定されやすくなっている。そして、特定演出を実行する場合は、演出ボタン１７Ａの振動速度、演出ボタン１７Ａの振動音の擬似的な音声の出力の有無、演出ボタン１７Ａの画像の出力の有無を決定する。

【１２８７】

◆特定演出における演出ボタン１７Ａの振動速度は、図７４～図７５の特定演出振動速度決定テーブルを用いて、演出ボタン１７Ａを高速振動させるか低速振動させるかを決定する。ハズレの場合よりも大当たりの場合の方が演出ボタン１７Ａを高速振動させると決定されやすく、また、大当たり期待度が高いリーチ演出ほど演出ボタン１７Ａを高速振動させると決定されやすくなっている。また、特定演出における演出ボタン１７Ａの振動音の擬似的な音声の出力の有無は、図７６～図７７の特定演出音声出力決定テーブルを用いて決定する。ハズレの場合よりも大当たりの場合の方が演出ボタン１７Ａの振動音の擬似的な音声を出力すると決定されやすく、また、大当たり期待度が高いリーチ演出ほど演出ボタン１７Ａの振動音の擬似的な音声を出力すると決定されやすくなっている。さらに、

特定演出における演出ボタン１７Ａの画像の出力の有無は、図７８～図７９の特定演出画像出力決定テーブルを用いて決定する。ハズレの場合よりも大当たりの場合の方が演出ボタン１７Ａの画像を出力すると決定されやすく、また、大当たり期待度が高いリーチ演出ほど演出ボタン１７Ａの画像を出力すると決定されやすくなっている。

【１２８８】

このように、特定演出を行う場合、演出ボタン１７Ａの振動速度、振動する演出ボタン１７Ａの擬似的な音声の出力の有無、演出ボタン１７Ａの画像の表示の有無のいずれか、および、図８０に示すようにその組み合わせによって大当たり期待度が異なるようになっている。これにより、多段階的に大当たり期待度を遊技者に報知することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２８９】

なお、本実施の形態では、特定演出において、演出ボタン１７Ａの振動速度、振動する演出ボタン１７Ａの擬似的な音声の出力の有無、および演出ボタン１７Ａの画像の表示の有無を用いて大当たり期待度を示唆するが、これに限らず、例えば、表示する演出ボタン１７Ａの画像の大きさや２Ｄと３Ｄとの違い、色の違い、出力する音声の大きさの違いなどを用いてもよい。また、特定演出において出力される音声は、振動する演出ボタン１７Ａの擬似的な音声ではなく、特定演出特有の効果音や特定のセリフ等であってもよい。また、特定演出を行う場合には、複数種類の音声を出力可能とし、出力される音声の種類によって大当たり期待度を示唆するようにしてもよい。

【１２９０】

また、演出ボタン１７Ａの振動ではなく、演出レバー１９Ａの振動によって特定演出を行ってもよいし、演出ボタン１７Ａの振動ではなく、演出ボタン１７Ａに内蔵されたＬＥＤの点灯や点滅等によって、演出ボタン１７Ａが動作しているように見せる演出であってもよい。また、演出ボタン１７Ａの内部に設けられた物体が動くことによって特定演出を行い、該物体の動作の有無や動作の速度によって大当たり期待度を示唆してもよい。また、演出ボタン１７Ａが回転することにより特定演出を行い、回転の有無や回転速度、回転方向によって大当たり期待度を示唆してもよい。また、演出ボタン１７Ａが突出することによって特定演出を行うようにしてもよい。

【１２９１】

◆また、本実施の形態においては、通常遊技状態である低確率遊技状態且つ非時短遊技状態（演出モードＡであるとき）の場合、図６４～図６５に示すように、第１操作手段である演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合は、第２操作手段である演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合よりも高くなっている。一方、特定遊技状態である高確率遊技状態且つ時短遊技状態（演出モードＢ～Ｆであるとき）の場合、図６６～図７１に示すように、第２操作手段である演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合が、第１操作手段である演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合よりも高くなっている。したがって、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態中では、遊技者は演出ボタン１７Ａを使用する頻度が多く、高確率遊技状態且つ時短遊技状態では、遊技者は演出レバー１９Ａを使用する頻度が多くなる。これにより、遊技状態に応じて操作手段の選択する楽しみを遊技者に付与し、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２９２】

なお、本実施の形態では、遊技状態に応じて、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合と演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合とを異ならせているが、これに限らず、例えば、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態では、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知は行わずに演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知のみを行うようにしたり、高確率遊技状態且つ時短遊技状態では、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知を行わずに、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知のみを行うようにしたりしてもよい。また、例えば、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態では、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知と演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知とを行うが、高確率遊技状態且つ時短遊技状態では、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促

進報知を行わずに、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知のみを行うようにしてもよい。

【１２９３】

また、本実施の形態では、第１操作手段として演出ボタン１７Ａを用い、第２操作手段として演出レバー１９Ａを用いているが、これに限らず、第１操作手段として演出レバー１９Ａを用い、第２操作手段として演出ボタン１７Ａを用いてもよい。また、第１操作手段や第２操作手段として、演出ボタン１７Ａとは異なる演出用のボタンや、タッチパネル、タッチセンサ、赤外線センサ、近接センサ、モーションセンサ等を用いてもよい。

【１２９４】

また、本実施の形態では、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態中では、遊技者は演出ボタン１７Ａを使用する頻度が多く、高確率遊技状態且つ時短遊技状態では、遊技者は演出レバー１９Ａを使用する頻度が多くなるようになっている。しかし、これに限らず、高確率遊技状態且つ時短遊技状態の例えば前半期間と後半期間とで、演出ボタン１７Ａを使用する演出の出現頻度と、演出レバー１９Ａを使用する演出の出現頻度とを異ならせるようにしてもよい。本実施の形態においては、例えば、演出モードＢ１（演出モードＣ１、Ｄ１、Ｅ１）であるときは、第１操作手段である演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合を、第２操作手段である演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合よりも高くし、演出モードＢ２（演出モードＣ２、Ｄ２、Ｅ２）であるときは、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合を、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合よりも高くする。さらに、演出モードＦであるときは、演出モードＢ２（演出モードＣ２、Ｄ２、Ｅ２）のときよりも演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合を高くする。これにより、高確率遊技状態且つ時短遊技状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【１２９５】

また、演出ボタン１７Ａのみを用いるリーチ演出と、演出レバー１９Ａのみを用いるリーチ演出とを実行可能とし、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態中では、演出ボタン１７Ａのみを用いるリーチ演出の実行頻度が高く、高確率遊技状態且つ時短遊技状態では、演出レバー１９Ａのみを用いるリーチ演出の実行頻度が高くなるようにしてもよい。また、演出には、演出ボタン１７Ａ専用演出と、演出レバー１９Ａ専用演出とがあり、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態中では、演出ボタン１７Ａ専用演出の出現頻度が高く、高確率遊技状態且つ時短遊技状態では、演出レバー１９Ａ専用演出の出現頻度が高くなるようにしてもよい。

【１２９６】

なお、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知において、「ボタンを連打せよ」などと、演出ボタン１７Ａの複数回の操作を促す演出も実行可能であるが、この場合、該操作促進報知は「１回」とカウントする。例えば、演出ボタン１７Ａを５回操作することを促す操作促進報知が１回あったとしても、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知が２回あった場合は、遊技者が演出ボタン１７Ａを使用する頻度よりも演出レバー１９Ａを使用する頻度の方が多いといえる。

【１２９７】

また、本実施の形態では、第１操作手段としての演出ボタン１７Ａと第２操作手段としての演出レバー１９Ａとの２つの操作手段を有するが、これに限らず、第３操作手段など、より多くの種類の操作手段を有してもよい。３種類以上の操作手段を有する場合は、各操作手段の使用頻度（各操作手段の操作を促す操作促進報知の出現割合）を、遊技状態よって異なるようにしてもよい。

【１２９８】

また、本実施の形態では、通常遊技状態としての低確率遊技状態かつ非時短遊技状態と、特定遊技状態としての高確率遊技状態且つ時短遊技状態とに設定可能であるが、これに限らず、低確率遊技状態かつ時短遊技状態や、高確率遊技状態かつ非時短遊技状態などの遊技状態が特定遊技状態に相当するようにしてもよい。

【１２９９】
◆また、本実施の形態においては、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知は、特定遊技状態である高確率遊技状態且つ時短遊技状態である場合よりも、通常遊技状態である低確率遊技状態且つ非時短遊技状態である場合の方が、実行される割合が高くなっている。すなわち、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である場合は、通常遊技状態である低確率遊技状態且つ非時短遊技状態である場合よりも、演出ボタン１７Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合が低い。これにより、演出ボタン１７Ａを用いた演出の演出効果を向上させることが可能となる。
【１３００】
◆また、本実施の形態においては、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知は、通常遊技状態である低確率遊技状態且つ非時短遊技状態である場合よりも、特定遊技状態である高確率遊技状態且つ時短遊技状態である場合の方が、実行される割合が高くなっている。すなわち、高確率遊技状態且つ時短遊技状態である場合は、通常遊技状態である低確率遊技状態且つ非時短遊技状態である場合よりも、演出レバー１９Ａの操作を促す操作促進報知を行う割合が高い。これにより、演出レバー１９Ａを用いた演出の演出効果を向上させることが可能となる。
【１３０１】
なお、本実施の形態では、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり遊技を実行した際、大当たり遊技の終了後に、通常遊技状態（低確率遊技状態且つ非時短遊技状態）に比して、遊技者に有利な特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）を設定し、特定遊技状態において、大当たり判定の判定回数（特別図柄表示の実行可能回数）が８４回に達することを契機に特定遊技状態を終了させる所謂「ＳＴ機」として説明した。しかしながら、本発明の遊技機は、「ＳＴ機」である場合に限定されず、次の大当たりに当選するまで高確率状態が継続する（若しくは、例えば１００００回高確率遊技状態が継続する）「確変大当たり」と、大当たり遊技後の遊技状態が低確率遊技状態となる「通常大当たり」とを有する遊技機であってもよい。
【１３０２】
このような遊技機である場合には、例えば、大当たり遊技後の特別図柄の変動回数が１回～９９回までの変動演出を行う期間を上述の「第１の期間」とし、大当たり遊技後の特別図柄の変動回数が１００回以上の期間を上述の「第２の期間」としてもよい。この場合、サブＣＰＵ１０２ａは、「第１の期間」よりも高い割合で「第２の期間」において、変動演出中に操作有効期間を設定する。
また、この場合、大当たり遊技後の特別図柄の変動回数が１回～９９回までの変動演出を行う期間を上述の演出モード選択演出にて選択した演出モードに設定し、１００回以上の期間を共通の演出モードに設定する。
【１３０３】
◇（本発明の第２実施形態）
図１１５～図１１６は、本発明の第２実施形態である。「演出モード選択演出」の実行条件が異なっている点で、本発明の第１実施形態とは相違する。
【１３０４】
まず、図１１５を用いて、演出制御基板１０２による演出モード設定処理の第２実施形態を説明する。なお、図４５と同一の処理については、符号を同一としてある。
【１３０５】
ステップＳ１４１４－１２において、サブＣＰＵ１０２ａは、現在行われているエンディング演出のエンディング演出パターンは、エンディング演出パターンＥＤ－１、ＥＤ－２、ＥＤ－５、ＥＤ－６、ＥＤ－１０、ＥＤ－１１、ＥＤ－１４、ＥＤ－１５、ＥＤ－１８、ＥＤ－２０またはＥＤ－２２であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出パターンＥＤ－１、ＥＤ－２、ＥＤ－５、ＥＤ－６、ＥＤ－１０、ＥＤ－１１、ＥＤ－１４、ＥＤ－１５、ＥＤ－１８、ＥＤ－２０またはＥＤ－２２であると判定すると、ステップＳ１４１４－２に処理を移し、エンディング演出パターンＥＤ－１、ＥＤ

－２、ＥＤ－５、ＥＤ－６、ＥＤ－１０、ＥＤ－１１、ＥＤ－１４、ＥＤ－１５、ＥＤ－１８、ＥＤ－２０またはＥＤ－２２ではないと判定すると、ステップＳ１４１４－９に処理を移す。

【１３０６】

ステップＳ１４１４－２において、サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出における操作有効期間中であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間中であると判定すると、ステップＳ１４１４－３に処理を移し、操作有効期間中ではないと判定すると、当該演出モード設定処理を終了する。

【１３０７】

ステップＳ１４１４－３において、サブＣＰＵ１０２ａは、選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａまたは右部１８４Ａが操作されたか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａまたは右部１８４Ａが操作されたと判定すると、ステップＳ１４１４－７に処理を移し、選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａまたは右部１８４Ａが操作されていないと判定すると、ステップＳ１４１４－４に処理を移す。

【１３０８】

ステップＳ１４１４－４において、サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出における操作有効期間が終了したか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、操作有効期間が終了したと判定すると、ステップＳ１４１４－５に処理を移し、操作有効期間が終了していないと判定すると、当該演出モード設定処理を終了する。

【１３０９】

ステップＳ１４１４－５において、サブＣＰＵ１０２ａは、現在、選択されている演出モードに設定する。具体的には、選択カウンタを確認し、選択カウンタが示す演出モードに応じた演出モードフラグを演出モードフラグ記憶領域に記憶する。例えば、選択カウンタ＝００であれば、演出モードＢ１を示しており、演出モードフラグ記憶領域に演出モードフラグ「０１Ｈ」を記憶し、選択カウンタ＝０１であれば、演出モードＣ１を示しており、演出モードフラグ記憶領域に演出モードフラグ「０２Ｈ」を記憶し、選択カウンタ＝０２であれば、演出モードＤ１を示しており、演出モードフラグ記憶領域に演出モードフラグ「０３Ｈ」を記憶し、選択カウンタ＝０３であれば、演出モードＥ１を示しており、演出モードフラグ記憶領域に演出モードフラグ「０４Ｈ」を記憶する。

【１３１０】

ステップＳ１４１４－６において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１４１４－５において設定された演出モードを表す演出モード演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【１３１１】

なお、送信バッファにセットされた演出モード演出制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、演出モード演出制御コマンドを受信すると、演出モード演出制御コマンドが示す演出モードによる演出を行う。各演出モードには、演出内容が予め設定されており、演出モードが設定されると、少なくとも画像表示装置１３の表示領域１３０で表示される背景画像表示と音声出力装置１４から出力されるＢＧＭの出力と演出モードによる基本的な演出として実行される。

【１３１２】

ステップＳ１４１４－７において、サブＣＰＵ１０２ａは、選択カウンタを更新する。具体的には、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの右部１８４Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝００であれば、選択カウンタ＝００に「＋１」を行い、選択カウンタ＝０１となる。

【１３１３】

また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝００であれば、選択カウンタ＝００に「－１」を行い、選択カウンタ＝０３となる。

【１３１４】
　また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの右部１８４Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝０１であれば、選択カウンタ＝０１に「＋１」を行い、選択カウンタ＝０２となる。
【１３１５】
　また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝０１であれば、選択カウンタ＝０１に「－１」を行い、操作カウンタ＝００となる。
【１３１６】
　また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの右部１８４Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝０２であれば、選択カウンタ＝０２に「＋１」を行い、選択カウンタ＝０３となる。
【１３１７】
　また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝０２であれば、選択カウンタ＝０２に「－１」を行い、選択カウンタ＝０１となる。
【１３１８】
　また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの右部１８４Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝０３であれば、選択カウンタ＝０３に「＋１」を行い、選択カウンタ＝００となる。
【１３１９】
　また、上記ステップＳ１４１４－３において選択ボタン１８Ａの左部１８２Ａが操作されたとき、選択カウンタ＝０３であれば、選択カウンタ＝０３に「－１」を行い、選択カウンタ＝０２となる。
【１３２０】
　ステップＳ１４１４－８において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１４１４－７において更新された選択カウンタが示す演出モードが選択されていることを示す選択切替え制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。
【１３２１】
　なお、送信バッファにセットされた選択切替え制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、選択切替え制御コマンドを受信すると、選択切替え制御コマンドが示す演出モードが選択されている演出画像（図１０９（ｃ）、図１１０（ａ）、図１１１（ａ）、図１１２（ａ）、図１１４（ｃ）参照）を表示させる制御を行う。
【１３２２】
　ステップＳ１４１４－９において、サブＣＰＵ１０２ａは、現在行われているエンディング演出のエンディング演出パターンは、エンディング演出パターンＥＤ－３、ＥＤ－４またはＥＤ－９であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、エンディング演出パターンＥＤ－３、ＥＤ－４またはＥＤ－９であると判定すると、ステップＳ１４１４－１０に処理を移し、エンディング演出パターンＥＤ－３、ＥＤ－４またはＥＤ－９ではないと判定すると、当該演出モード設定処理を終了する。
【１３２３】
　ステップＳ１４１４－１０において、サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＧに設定する。具体的には、演出モードフラグ記憶領域に演出モードＧを示す演出モードフラグ「０５Ｈ」を記憶する。
【１３２４】
　ステップＳ１４１４－１１において、サブＣＰＵ１０２ａは、上記ステップＳ１４１４－１０において設定された演出モードを表す演出モード演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【１３２５】
なお、送信バッファにセットされた演出モード演出制御コマンドは、ステップＳ１５００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、演出モード演出制御コマンドを受信すると、演出モード演出制御コマンドが示す演出モードによる演出を行う。各演出モードには、演出内容が予め設定されており、演出モードが設定されると、少なくとも画像表示装置１３の表示領域１３０で表示される背景画像表示と音声出力装置１４から出力されるＢＧＭの出力と演出モードによる基本的な演出として実行される。
【１３２６】
（エンディング演出パターン決定テーブル）
図１１６（ａ）～（ｇ）は、第２実施形態におけるエンディング演出パターンを決定する場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブルを示す図である。
【１３２７】
図１１６（ａ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＡまたは演出モードＧである場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル１を示す図である。
図１１６（ｂ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＢである場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル２を示す図である。
図１１６（ｃ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＣである場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル３を示す図である。
図１１６（ｄ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＤである場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル４を示す図である。
図１１６（ｅ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＥである場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル５を示す図である。
図１１６（ｆ）は、大当たりまたは小当たりに当選した際に設定されていた演出モードが演出モードＦである場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル６を示す図である。
図１１６（ｇ）は、第１大当たりまたは第２大当たりに当選した際に、サブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３、ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３、ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３が記憶されていた場合に選択（参照）されるエンディング演出パターン決定テーブル７を示す図である。
【１３２８】
図１１６（ａ）～（ｇ）に示すエンディング演出パターン決定テーブルには、特別図柄判定結果と、主制御基板１０１からの特別遊技エンディング指定コマンドと、エンディング演出パターンと、操作有効期の有無が対応付けられ、参考としてエンディング演出の演出内容が記載されている。
【１３２９】
図１１６（ａ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－１は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている際に第１大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出１を実行するエンディング演出パターンである。また、エンディング演出パターンＥＤ－１では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。
【１３３０】
また、エンディング演出パターンＥＤ－２は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている際に第２大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出２を実行するエンディング演出パターンである。また、エンディング演出パターンＥＤ－２では、操作

有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【１３３１】

また、エンディング演出パターンＥＤ－３は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている際に第３大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出３を実行するエンディング演出パターンである。

【１３３２】

また、エンディング演出パターンＥＤ－４は、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている際に小当たりに当選した場合に選択され、小当たり用のエンディング演出を実行するエンディング演出パターンである。

【１３３３】

図１１６（ｂ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－５及びエンディング演出パターンＥＤ－６は、演出モードＢに設定されている際に第１大当たりに当選した場合のエンディング演出パターンであり、第１大当たりに当選した際に演出モードＢに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、エンディング演出パターンＥＤ－６を選択し、特別エンディング演出１を実行する。一方、演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３）の全てが記憶されていない場合は、エンディング演出パターンＥＤ－５を選択し、エンディング演出４を実行する。また、エンディング演出パターンＥＤ－５及びエンディング演出パターンＥＤ－６では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【１３３４】

また、エンディング演出パターンＥＤ－７及びエンディング演出パターンＥＤ－８は、演出モードＢに設定されている際に第２大当たりに当選した場合のエンディング演出パターンであり、第２大当たりに当選した際に演出モードＢに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、エンディング演出パターンＥＤ－８を選択し、特別エンディング演出２を実行する。一方、演出モードＢに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３）の全てが記憶されていない場合は、エンディング演出パターンＥＤ－７を選択し、エンディング演出５を実行する。

また、エンディング演出パターンＥＤ－７及びエンディング演出パターンＥＤ－８では、操作有効期間が設定されておらず、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われない。

【１３３５】

また、エンディング演出パターンＥＤ－９は、演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＤ、演出モードＥ及び演出モードＦに設定されている際に第３大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出６を実行するエンディング演出パターンである。

【１３３６】

図１１６（ｃ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－１０及びエンディング演出パターンＥＤ－１１は、演出モードＣに設定されている際に第１大当たりに当選した場合のエンディング演出パターンであり、第１大当たりに当選した際に演出モードＣに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に全て記憶されている場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１１を選択し、特別エンディング演出３を実行する。一方、演出モードＣに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３）の全てが記憶されていない場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１０を選択し、エンディング演出７を実行する。また、エンディング演出パターンＥＤ－１０及びエンディング演出パターンＥＤ－１１では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【１３３７】

また、エンディング演出パターンＥＤ－１２及びエンディング演出パターンＥＤ－１３は、演出モードＣに設定されている際に第２大当たりに当選した場合のエンディング演出

パターンであり、第２大当たりに当選した際に演出モードＣに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１３を選択し、特別エンディング演出４を実行する。一方、演出モードＣに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３）の全てが記憶されていない場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１２を選択し、エンディング演出８を実行する。

また、エンディング演出パターンＥＤ－１２及びエンディング演出パターンＥＤ－１３では、操作有効期間が設定されておらず、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われない。

【１３３８】

図１１６（ｄ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－１４及びエンディング演出パターンＥＤ－１５は、演出モードＤに設定されている際に第１大当たりに当選した場合のエンディング演出パターンであり、第１大当たりに当選した際に演出モードＤに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１５を選択し、特別エンディング演出５を実行する。一方、演出モードＤに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）の全てが記憶されていないときはエンディング演出パターンＥＤ－１４を選択し、エンディング演出９を実行する。また、エンディング演出パターンＥＤ－１４及びエンディング演出パターンＥＤ－１５では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【１３３９】

また、エンディング演出パターンＥＤ－１６及びエンディング演出パターンＥＤ－１７は、演出モードＤに設定されている際に第２大当たりに当選した場合のエンディング演出パターンであり、第２大当たりに当選した際に演出モードＤに対応付けられている全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１７を選択し、特別エンディング演出６を実行する。一方、演出モードＤに対応付けられているＶＳリーチ（ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）の全てが記憶されていない場合は、エンディング演出パターンＥＤ－１６を選択し、エンディング演出１０を実行する。

また、エンディング演出パターンＥＤ－１６及びエンディング演出パターンＥＤ－１７では、操作有効期間が設定されておらず、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われない。

【１３４０】

図１１６（ｅ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－１８は、演出モードＥに設定されている際に第１大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出１１を実行する特別遊技演出パターンである。また、エンディング演出パターンＥＤ－１８では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【１３４１】

また、エンディング演出パターンＥＤ－１９は、演出モードＥに設定されている際に第２大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出１２を実行するエンディング演出パターンである。

【１３４２】

図１１６（ｆ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－２０は、演出モードＦに設定されている際に第１大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出１３を実行するエンディング演出パターンである。また、エンディング演出パターンＥＤ－２０では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。

【１３４３】

また、エンディング演出パターンＥＤ－２１は、演出モードＦに設定されている際に第２大当たりに当選した場合に選択され、エンディング演出１４を実行するエンディング演出パターンである。

【１３４４】
図１１６（ｇ）に示すエンディング演出パターンＥＤ－２２は、第１大当たりに当選した際に全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３、ＶＳリーチＣ－１～Ｃ－３、ＶＳリーチＤ－１～Ｄ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に選択され、特別エンディング演出７を実行するエンディング演出パターンである。また、エンディング演出パターンＥＤ－２２では、操作有効期間が設定されており、エンディング演出中に演出モード選択演出が行われる。
【１３４５】
また、エンディング演出パターンＥＤ－２３は、第２大当たりに当選した際に全てのＶＳリーチ（ＶＳリーチＢ－１～Ｂ－３、Ｃ－１～Ｃ－３、Ｄ－１～Ｄ－３）をサブＲＡＭ１０２ｃのＶＳリーチ記憶領域に記憶されている場合に選択され、特別エンディング演出８を実行するエンディング演出パターンである。
【１３４６】
以上のように、第２実施形態では、演出モード選択演出は、第１大当たりに当選したときのエンディング演出（エンディング演出１、４、７、９、１１及び１３、及び、特別エンディング演出１、３、５及び７）、及び、演出モードＡまたは演出モードＧに設定されている場合、すなわち、高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定されていない場合に第１大当たり及び第２大当たり（所謂、初当たり）に当選したときのエンディング演出（エンディング演出１及び２）中に行われるようになっている。
つまり、第２実施形態では、第２大当たりに当選したときのエンディング演出において「演出モード選択演出」が実行されることを制限している点で第１実施形態の「演出モード選択演出」の実行条件と異なっている。
【１３４７】
このように、大当たり遊技後の演出モードを、特徴が夫々異なる複数の演出モードの中から遊技者が任意に選択（設定）することができることにより、遊技者が所望する演出モードにて遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１３４８】
＜上記実施形態に記載された他の発明等について＞
以下、上記実施形態に記載された他の発明等について記載する。
【１３４９】
従来の遊技機（例えば、特開２０１３－２３３４５３号公報に記載の遊技機）では、演出ボタンの操作有効期間に遊技者に操作を促す操作促進演出を行うとともに、演出ボタンの動作状態を通常の状態とは異なる動作状態（突出状態、引込状態、回転状態、又は、振動状態）とし、演出ボタンの操作に基づいて特定の演出画像、演出音、又はランプの発光による特定の操作対応演出を実行していた。しかしながら、遊技機の中には、操作促進報知を行う操作有効期間だけでなく、操作促進報知を行わない操作有効期間をも設定する遊技機があり、そのような遊技機において、操作促進を行う操作有効期間と操作促進報知を行わない操作有効期間とで、操作手段の状態をどのようにするかについて、考慮がなされていなかった。そこで、操作手段を用いて遊技者の興趣向上を図ることを目的とする。
【１３５０】
上記目的を達成するための第１の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、遊技者によって操作が可能であり、第１の状態（非突出（又は非振動、青色等））と、該第１の状態とは異なる第２の状態（突出（又は振動、赤色等））とに変化可能な操作手段（演出ボタン１７Ａ（又は操作レバー等））と、前記操作手段に対する操作を有効とする操作有効状態中に該操作手段が操作されることに基づいて所定の演出を実行する演出制御手段（サブＣＰＵ）とを備える遊技機であって、前記演出制御手段は、遊技者に前記操作手段への操作を促す操作促進報知を行う前記操作有効状態である第１操作有効状態において、該操作手段を前記第１の状態又は前記第２の状態とし、前記操作促進報知を行わない前記操作有効状態である第２操作有効状態において、該操作手段を前記第１の状態とする一方、前記第２の状態とはしないようにしている。

【１３５１】
また、上記目的を達成するための第２の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、遊技者によって操作が可能であり、第１状態（非突出（又は非振動、青色等））と、該第１状態とは異なる第２状態（突出（又は振動、赤色等））とに変化可能な操作手段（演出ボタン１７Ａ（又は操作レバー等））と、前記操作手段に対する操作を有効とする操作有効状態中に該操作手段が操作されることに基づいて、所定の演出を実行する演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）とを備える遊技機であって、前記演出制御手段は、遊技に係る遊技演出の実行中における、遊技者に前記操作手段への操作を促す操作促進報知を行う前記操作有効状態である第１操作有効状態では、該操作手段を前記第１状態又は前記第２状態とし、前記遊技演出を実行していない待機状態中における、前記操作有効状態である第２操作有効状態では、該操作手段を前記第１状態とする一方、前記第２状態とすることを制限するようにしている。
【１３５２】
これら第１の構成乃至第２の構成にしたことで、操作手段を用いて遊技者の興趣向上を図ることが可能となっている。
【１３５３】
また、従来の遊技機（例えば、特開２０１３－９９６３５号公報に記載の遊技機）では、特別遊技状態の終了後に、図柄の変動回数が所定の上限回数に達するまでの間、通常の遊技状態よりも特別遊技状態への移行が容易である特典遊技状態（確変状態）に移行させ、特典遊技状態に移行されている期間の前半区間（確変Ａ状態）における図柄の変動時間が、特典遊技状態の後半区間（確変Ｂ状態）における図柄の変動時間よりも相対的に短くなるように変動パターンを規定していた。しかしながら、特別遊技の終了後の特定遊技状態において、変動演出中に演出ボタン等の操作手段を用いた演出をどのように設定するかについて、考慮がなされていなかった。そこで、操作手段を用いて遊技者の興趣向上を図ることを目的とする。
【１３５４】
上記目的を達成するための構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（メインＣＰＵ１０１ａ）と、前記判定手段により前記特別遊技を実行すると判定されることにより、該特別遊技を実行する特別遊技制御手段（メインＣＰＵ１０１ａ）と、前記特別遊技の終了後に、通常遊技状態に比して、遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段（メインＣＰＵ１０１ａ）と、遊技者によって操作が可能な操作手段（例えば、演出ボタン１７Ａ）と、前記判定手段による判定結果に基づいて、該判定結果を報知するための演出図柄を用いた変動演出を行う演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）とを備える遊技機であって、前記演出制御手段は、前記変動演出における前記操作手段に対する操作を有効とする操作有効状態中に該操作手段が操作されることに基づいて所定の演出を実行し、前記特別遊技の終了後の前記特定遊技状態における第１の期間よりも高い割合で、該特定遊技状態における、該第１の期間の後の第２の期間において、前記変動演出中に前記操作有効状態を設定するようにしている。
また、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、前記操作手段は、第１状態（非突出（又は非振動、青色等））と、該第１状態とは異なる第２状態（突出（又は振動、赤色等））とに変化可能であり、前記演出制御手段は、前記第１の期間よりも高い割合で、前記第２の期間において、前記操作手段を前記第２状態とする前記操作有効状態を設定するようにしている。
【１３５５】
このようにしたことで、操作手段を用いて遊技者の興趣向上を図ることが可能となっている。
【１３５６】
また、従来の遊技機（例えば、特開２０１４－１８８０５６号公報に記載の遊技機）では、遊技者にボタン操作を促すための演出があったときに操作ボタンを介した操作入力が

あった場合に、今後の大当りの発生や役物演出等、遊技状態の変化を示唆する演出が行われていた。しかしながら、このような操作ボタンの単なる操作のみが大当たりの期待度や遊技状態の変化などを示唆する演出を実行する契機とすると、演出効果が乏しい場合がある。そのため、遊技の興趣を向上させるために、大当たりの期待度の示唆などを行う契機となる演出が、操作ボタンの単なる操作のみにとどまらない遊技機が求められているという課題があった。

【１３５７】

上記課題を解決するための第１の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、始動条件が成立した場合、遊技者にとって有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段によって前記特別遊技の制御を行うと判定された場合、前記特別遊技の制御を実行する特別遊技制御手段と、図柄を変動表示および停止表示を行うことにより、前記特別遊技判定手段による判定結果を報知する図柄表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７Ａ）と、前記操作手段を駆動させることが可能な駆動手段と、前記操作手段の擬似的な駆動音を出力可能な音声出力手段（音声出力装置１４）と、前記操作手段を表す画像を表示可能な画像表示手段（画像表示装置１３）と、遊技の進行に応じた演出の制御を行う演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示中に、前記駆動手段による前記操作手段の所定の駆動、前記音声出力手段による所定の音声の出力、および前記画像表示手段による所定の画像の表示のいずれかまたはこれらの組み合わせによって、前記特別遊技判定手段による判定結果が前記特別遊技を行うとするものである期待度が異なるようにしている。

【１３５８】

また、上記課題を解決するための第２の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、始動条件が成立した場合、遊技者にとって有利な特別遊技（大当たり遊技）の制御を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段によって前記特別遊技の制御を行うと判定された場合、前記特別遊技の制御を実行する特別遊技制御手段と、遊技者が操作可能な第１操作手段（演出ボタン１７Ａ）と、遊技者が操作可能であって、前記第１操作手段と異なる第２操作手段（演出レバー１９Ａ）と、前記第１操作手段や前記第２操作手段の操作を促す操作演出の制御を行う操作演出制御手段と、通常遊技状態または、該通常遊技状態とは異なる特定遊技状態にて遊技を制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記操作演出制御手段は、前記遊技状態制御手段が前記通常遊技状態にて遊技を制御している場合は、前記第１操作手段の操作を促す操作演出を行う割合が、前記第２操作手段の操作を促す操作演出を行う割合よりも高く、前記遊技状態制御手段が前記特定遊技状態にて遊技を制御している場合は、前記第２操作手段の操作を促す操作演出を行う割合が、前記第１操作手段の操作を促す操作演出を行う割合よりも高いようにしている。

【１３５９】

また、上記課題を解決するための第３の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、始動条件が成立した場合、遊技者にとって有利な特別遊技（大当たり遊技）の制御を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段によって前記特別遊技の制御を行うと判定された場合、前記特別遊技の制御を実行する特別遊技制御手段と、遊技者が操作可能な第１操作手段（演出ボタン１７Ａ）と、遊技者が操作可能であって、前記第１操作手段と異なる第２操作手段（演出レバー１９Ａ）と、前記第１操作手段や前記第２操作手段の操作を促す操作演出の制御を行う操作演出制御手段と、通常遊技状態または、該通常遊技状態とは異なる特定遊技状態にて遊技を制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記操作演出制御手段は、前記遊技状態制御手段が前記特定遊技状態にて遊技を制御している場合は、前記遊技状態制御手段が前記通常遊技状態にて遊技を制御している場合よりも、前記第１操作手段の操作を促す操作演出を行う割合が低いようにしている。

【１３６０】

また、上記課題を解決するための第４の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、始動条件が成立した場合、遊技者にとって有利な特別遊技（大当たり遊技）の制御を行

うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段によって前記特別遊技の制御を行うと判定された場合、前記特別遊技の制御を実行する特別遊技制御手段と、遊技者が操作可能な第１操作手段（演出ボタン１７Ａ）と、遊技者が操作可能であって、前記第１操作手段と異なる第２操作手段（演出レバー１９Ａ）と、前記第１操作手段や前記第２操作手段の操作を促す操作演出の制御を行う操作演出制御手段と、通常遊技状態または、該通常遊技状態とは異なる特定遊技状態にて遊技を制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技状態制御手段が前記特定遊技状態にて遊技を制御している場合は、前記遊技状態制御手段が前記通常遊技状態にて遊技を制御している場合よりも、前記第２操作手段の操作を促す操作演出を行う割合が高いようにしている。

【１３６１】

これら第１の構成乃至第４の構成にしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となっている。

【１３６２】

また、従来の遊技機（例えば、特開２０１２－１２０９０４号公報に記載の遊技機）では、特定遊技状態の終了後に表示結果が特定表示結果になる確率が通常確率状態よりも向上する高確率状態に移行する第１特定遊技状態と特定遊技状態の終了後に表示結果が特定表示結果になる確率が通常確率状態に移行する第２特定遊技状態とがあり、第１特定遊技状態の終了後には特定演出モードに制御し、特定演出モード中に第２特定遊技状態となった場合は特定演出モードを終了している。しかしながら、特定遊技を契機に演出モードが切り換わるようになっているが、遊技者が所望の演出モードを選択できるものではないため、遊技の興趣が乏しいという問題があった。

【１３６３】

上記問題を解決するための第１の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、判定条件の成立に基づき遊技者に所定の利益を付与する特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの特別遊技判定を実行し、当該特別遊技判定の結果に基づき前記特別遊技を行う遊技機において、前記特別遊技判定が行われると、表示手段において複数の識別図柄の変動表示を行った後に当該特別遊技判定の判定結果を示す停止態様で当該複数の識別図柄を停止表示させる変動演出を行う演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）を備え、前記変動演出には第１演出モード（演出モードＢ、Ｄ、Ｅ）と、第２演出モード（演出モードＣ）と、があり、第１演出モード又は第２演出モードを設定する演出モード設定手段（サブＣＰＵ１０２ａ）をさらに備え、前記変動演出は、前記複数の識別図柄のうち同じ種類の識別図柄が複数、停止表示した状態であって、１つの識別図柄が未だ変動表示している状態となるリーチ状態とさせてから所定時間経過した後に前記特別遊技判定の判定結果を示す停止態様で停止表示となるまで演出を行うリーチ演出と、前記リーチ演出が行われることを報知するリーチ確定演出（例えば、保留画像の特別態様２～５、テロップ予告パターン５～８）と、を含み、前記演出制御手段は、前記演出モード設定手段により、前記第２演出モードに設定されているときは前記第１演出モードに設定されているときより高い割合で前記リーチ確定演出を行うようにしている。

【１３６４】

また、上記問題を解決するための第２の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、判定条件の成立に基づき遊技者に所定の利益を付与する特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの特別遊技判定を実行し、当該特別遊技判定の結果に基づき前記特別遊技を行う遊技機において、前記特別遊技判定が行われると、表示手段において複数の識別図柄の変動表示を行った後に当該特別遊技判定の判定結果を示す停止態様で当該複数の識別図柄を停止表示させる変動演出を行う演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）を備え、前記変動演出には第１演出モード（演出モードＢ、Ｃ、Ｅ）と、第２演出モード（演出モードＤ）と、があり、前記第１演出モード又は前記第２演出モードを設定する演出モード設定手段（サブＣＰＵ１０２ａ）をさらに備え、前記変動演出は、他の変動演出に比べて実行される割合が低い特別演出（例えば、保留画像の特別態様５、テロップ予告パターン８）を含み、前記演出制御手段は、前記演出モード設定手段により前記第２演出モードに設定されて

いるときは前記第１演出モードに設定されているときより高い割合で前記特別演出を行うようにしている。

【１３６５】

また、上記問題を解決するための第３の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、判定条件の成立に基づき遊技者に所定の利益を付与する特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの特別遊技判定を実行し、当該特別遊技判定の結果に基づき前記特別遊技を行う遊技機において、前記特別遊技判定が行われると、表示手段において複数の識別図柄の変動表示を行った後に当該特別遊技判定の判定結果を示す停止態様で当該複数の識別図柄を停止表示させる変動演出を行う演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、前記特別遊技の終了後に、通常遊技状態に比して、遊技者に有利な特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）を設定する特定遊技状態設定手段（メインＣＰＵ１０１ａ）と、を備え、前記特定遊技状態において行われる前記変動演出には複数種類の演出モード（演出モードＢ、Ｃ、Ｄ、Ｅ）があり、複数種類の何れかの前記演出モードに設定する演出モード設定手段（サブＣＰＵ１０２ａ）をさらに備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態に設定されている場合の第１の期間（例えば、特別図柄の変動回数が７４回まで）においては、前記演出モード設定手段により設定された演出モードに対応した変動演出を行い、当該特定遊技状態に設定されている場合の第２の期間（例えば、特別図柄の変動回数が７５回以降）においては、共通の変動演出を行うようになっている。

【１３６６】

また、上記問題を解決するための第４の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、判定条件の成立に基づき遊技者に所定の利益を付与する特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの特別遊技判定を実行し、当該特別遊技判定の結果に基づき前記特別遊技を行う遊技機において、前記特別遊技判定が行われると、表示手段において複数の識別図柄の変動表示を行った後に当該特別遊技判定の判定結果を示す停止態様で当該複数の識別図柄を停止表示させる変動演出を行う演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、前記特別遊技の終了後に、通常遊技状態に比して、遊技者に有利な特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）を設定する特定遊技状態設定手段（メインＣＰＵ１０１ａ）と、を備え、前記特定遊技状態において行われる前記変動演出には複数種類の演出モード（演出モードＢ、Ｃ、Ｄ）があり、複数種類の前記演出モードは前記演出モードの各々に対応した複数種類の特定演出（例えば、ＶＳリーチ演出）を含み、複数種類の何れかの前記演出モードに設定する演出モード設定手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、前記特別遊技を行うと判定された前記変動演出において複数種類の何れかの前記特定演出が実行されると、実行された当該特定演出の種類を特定可能な情報を記憶する情報記憶手段（サブＲＡＭ１０２ｃ）と、をさらに備え、前記演出モード設定手段は、前記通常遊技状態においては、前記特別遊技判定により前記特別遊技が行うと判定された場合、複数種類の何れかの前記演出モードを設定することができる演出モード設定期間を設定する一方、前記特定遊技状態においては、所定条件（例えば、第１大当たりに当選すること、特定のタイミングで操作手段が操作されること、大当たりに当選した回数が特定の回数以上となったこと、全てのＶＳリーチを記憶していることなど）が成立した場合、複数種類の何れかの前記演出モードを設定することができる演出モード設定期間を設定するようにしている。

【１３６７】

また、上記問題を解決するための第５の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、判定条件の成立に基づき遊技者に所定の利益を付与する特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの特別遊技判定を実行し、当該特別遊技判定の結果に基づき前記特別遊技を行う遊技機において、前記特別遊技判定が行われると、表示手段において複数の識別図柄の変動表示を行った後に当該特別遊技判定の判定結果を示す停止態様で当該複数の識別図柄を停止表示させる変動演出を行う演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、前記特別遊技の終了後に、通常遊技状態に比して、遊技者に有利な特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）を設定する特定遊技状態設定手段（メインＣＰＵ１０１ａ）と、を備え、前記特定遊技状態において行われる前記変動演出には複数種類の演出モード（演出モードＢ

、Ｃ、Ｄ、Ｅ）があり、複数種類の前記演出モードは、前記演出モードの各々に対応した複数種類の特定演出（例えば、ＶＳリーチ演出）を実行する第１演出モード（演出モードＢ、Ｃ、Ｄ）と、当該特定演出を実行しない第２演出モード（演出モードＥ）と、を含み、前記第１演出モードまたは第２演出モードに設定する演出モード設定手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、前記特別遊技を行うと判定された前記変動演出において、複数種類の何れかの前記特定演出が実行されると、実行された当該特定演出の種類を特定可能な情報を記憶する情報記憶手段（サブＲＡＭ１０２ｃ）と、前記第１演出モードにおいて前記特別遊技を行うと判定され、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報に基づき、前記特別遊技中の演出として、前記画像表示装置において、通常の特別遊技演出（大当たり演出１～１４）とは異なる特定特別遊技演出（特別大当たり演出１～８）を行う特別遊技演出実行手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、をさらに備えるようにしている。

【１３６８】

また、上記問題を解決するための第６の構成として、本実施の形態の遊技機によれば、判定条件の成立に基づき遊技者に所定の利益を付与する特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの特別遊技判定を実行し、当該特別遊技判定の結果に基づき前記特別遊技を行う遊技機において、前記特別遊技判定が行われると、表示手段において複数の識別図柄（特別演出図柄）の変動表示を行った後に当該特別遊技判定の判定結果を示す停止態様で当該複数の識別図柄を停止表示させる変動演出を行う演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）を備え、前記変動演出には第１演出モード（演出モードＢ、Ｄ、Ｅ）と、第２演出モード（演出モードＣ）と、があり、前記第１演出モード又は前記第２演出モードを設定する演出モード設定手段（サブＣＰＵ１０２ａ）をさらに備え、前記変動演出は、前記複数の識別図柄のうち同じ種類の識別図柄が複数、停止表示した状態であって、１つの識別図柄が未だ変動表示している状態となるリーチ状態とさせてから所定時間経過した後に前記特別遊技判定の判定結果を示す停止態様で停止表示となるまで演出を行うリーチ演出と、前記リーチ演出が行われることを報知するリーチ確定演出（例えば、保留画像の特別態様２～５、テロップ予告パターン５～８）と、を含み、前記演出制御手段は、前記演出モード設定手段により、前記第２演出モードに設定されているときは前記第１演出モードに設定されているときより高い割合で前記リーチ確定演出を行い、前記第１演出モードと前記第２演出モードとで前記識別図柄の表示態様を異ならせるようにしている。

【１３６９】

また、上記問題を解決するための第７の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、判定条件の成立に基づき遊技者に所定の利益を付与する特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの特別遊技判定を実行し、当該特別遊技判定の結果に基づき前記特別遊技を行う遊技機において、前記特別遊技判定が行われると、表示手段において複数の識別図柄（特別演出図柄）の変動表示を行った後に当該特別遊技判定の判定結果を示す停止態様で当該複数の識別図柄を停止表示させる変動演出を行う演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）を備え、前記変動演出には第１演出モード（演出モードＢ、Ｃ、Ｅ）と、第２演出モード（演出モードＤ）と、があり、前記第１演出モード又は前記第２演出モードを設定する演出モード設定手段（サブＣＰＵ１０２ａ）をさらに備え、前記変動演出は、他の変動演出に比べて実行される割合が低い特別演出（例えば、保留画像の特別態様５、テロップ予告パターン８）を含み、前記演出制御手段は、前記演出モード設定手段により前記第２演出モードに設定されているときは前記第１演出モードに設定されているときより高い割合で前記特別演出を行い、前記第１演出モードと前記第２演出モードとで前記識別図柄の表示態様を異ならせるようにしている。

【１３７０】

また、上記問題を解決するための第８の構成として、第２実施形態の遊技機Ｙによれば、判定条件の成立に基づき遊技者に所定の利益を付与する特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの特別遊技判定を実行し、当該特別遊技判定の結果に基づき前記特別遊技を行う遊技機において、前記特別遊技判定が行われると、表示手段において複数の識別図柄の変動表示を行った後に当該特別遊技判定の判定結果を示す停止態様で当該複数の識別図柄を

停止表示させる変動演出を行う演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、前記特別遊技の終了後に、通常遊技状態に比して、遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段と、を備え、前記特定遊技状態において行われる前記変動演出には複数種類の演出モード（演出モードＢ、Ｃ、Ｄ、Ｅ）があり、複数種類の何れかの前記演出モードに設定する演出モード設定手段をさらに備え、前記特別遊技は、第１特別遊技（第１大当たり）と当該第１特別遊技に比して前記所定の利益が小さい第２特別遊技（第２大当たり）とを含み、前記演出モード設定手段は、前記特定遊技状態において前記特別遊技判定により前記第１特別遊技が行うと判定された場合の当該第１特別遊技では、複数種類の何れかの前記演出モードを設定することができる演出モード設定期間を設定する一方、前記特定遊技状態において前記特別遊技判定により前記第２特別遊技が行うと判定された場合の当該第２特別遊技では、前記演出モード設定期間の設定を制限するようにしている。

【１３７１】

これら第１の構成乃至第８の構成にしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となっている。

【１３７２】

また、従来の遊技機（例えば、特開２０１１－１８９０８８号公報に記載の遊技機）では、特別図柄の変動表示の表示結果が特別表示結果となった場合に、特別表示結果の種類を含む当たり履歴情報を記憶し、記憶されている当たり履歴情報を画像表示装置において、表示させている。しかしながら、記憶されている当たり履歴情報を画像表示装置において、表示させているだけであるため、遊技の興趣が乏しいという問題があった。

【１３７３】

上記問題を解決するための第１の構成として本実施の形態の遊技機Ｙによれば、判定条件の成立に基づき遊技者に所定の利益を付与する特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの特別遊技判定を実行し、当該特別遊技判定の結果に基づき前記特別遊技を行う遊技機において、前記特別遊技判定が行われると、表示手段において複数の識別図柄の変動表示を行った後に当該特別遊技判定の判定結果を示す停止態様で当該複数の識別図柄を停止表示させる変動演出を行う演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、前記特別遊技の終了後に、通常遊技状態に比して、遊技者に有利な特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）を設定する特定遊技状態設定手段（メインＣＰＵ１０１ａ）と、を備え、前記変動演出は、前記特定遊技状態において実行可能な複数種類の特定演出（例えば、ＶＳリーチ演出）を含み、前記特別遊技を行うと判定された前記変動演出において複数種類の何れかの前記特定演出が実行されると、実行された当該特定演出の種類を特定可能な情報を記憶する情報記憶手段（サブＲＡＭ１０２ｃ）と、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報に基づき、前記特別遊技中の演出として前記画像表示装置において通常の特別遊技演出（大当たり演出１～１４）とは異なる特定特別遊技演出（特別大当たり演出１～８）を行う特別遊技演出実行手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、をさらに備え、前記演出制御手段は、前記変動演出において、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報に基づき、実行された前記特定演出は他の前記特定演出に比べて実行割合を低くしている。

【１３７４】

また、上記問題を解決するための第２の構成として、本実施の形態の遊技機Ｙによれば、判定条件の成立に基づき遊技者に所定の利益を付与する特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの特別遊技判定を実行し、当該特別遊技判定の結果に基づき前記特別遊技を行う遊技機において、前記特別遊技判定が行われると、表示手段において複数の識別図柄の変動表示を行った後に当該特別遊技判定の判定結果を示す停止態様で当該複数の識別図柄を停止表示させる変動演出を行う演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、前記特別遊技の終了後に、通常遊技状態に比して、遊技者に有利な特定遊技状態（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）を設定する特定遊技状態設定手段（メインＣＰＵ１０１ａ）と、を備え、前記変動演出は、前記特定遊技状態において実行可能な複数種類の特定演出（例えば、ＶＳリーチ演出）を含み、前記特別遊技を行うと判定された前記変動演出において複数種類の何れかの前記特定演出が実行されると、実行された当該特定演出の種類を特定可能な情報

を記憶する情報記憶手段（サブＲＡＭ１０２ｃ）をさらに備え、前記演出制御手段は、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報に基づき、実行された前記特定演出は、前記特別遊技の終了後における変動演出では前記特別遊技判定により特別遊技を行うと判定されなかった場合には実行しないようにしている。

【１３７５】

これら第１の構成乃至第２の構成にしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となっている。

【１３７６】

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

【１３７７】

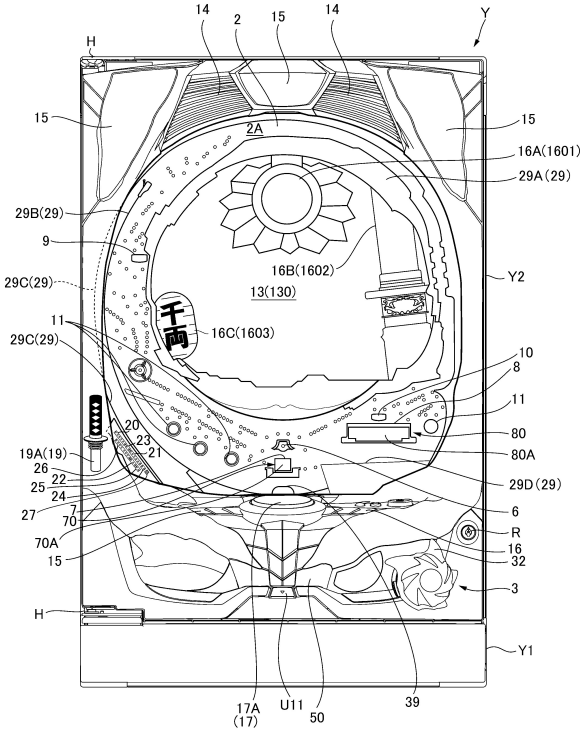
また、今回開示された実施形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

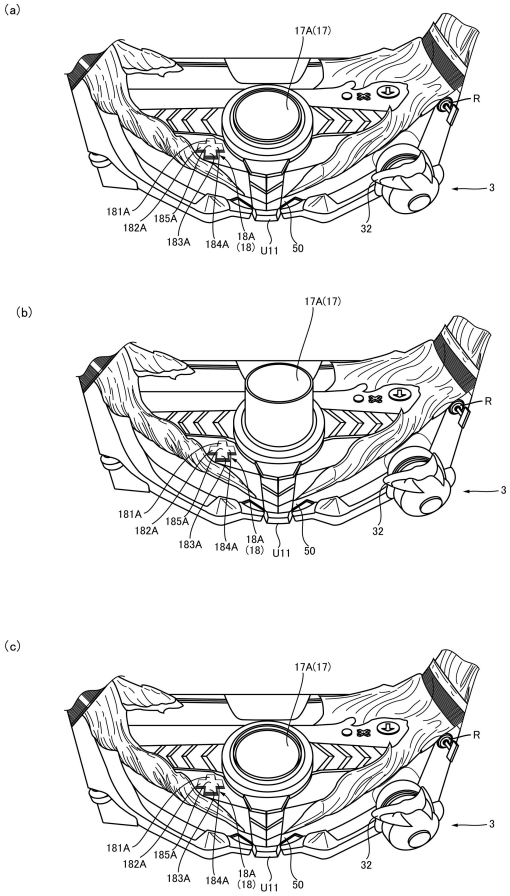
【１３７８】

Ｙ	遊技機
６	第１始動口
６ａ	第１始動口検出センサ
７	第２始動口
７ａ	第２始動口検出センサ
８	大入賞口
９	第１入賞ゲート
１０	第２入賞ゲート
１３	画像表示装置
１６Ａ	第１装飾部材（可動部材）
１６Ｂ	第２装飾部材（可動部材）
１６Ｃ	第３装飾部材（可動部材）
１７Ａ	演出ボタン
１８Ａ	選択ボタン
１９Ａ	演出レバー
７０	第２始動口制御装置
８０	大入賞口制御装置
１０１	主制御基板
１０１ａ	メインＣＰＵ
１０１ｂ	メインＲＯＭ
１０１ｃ	メインＲＡＭ
１０２	演出制御基板
１０２ａ	サブＣＰＵ
１０２ｂ	サブＲＯＭ
１０２ｃ	サブＲＡＭ

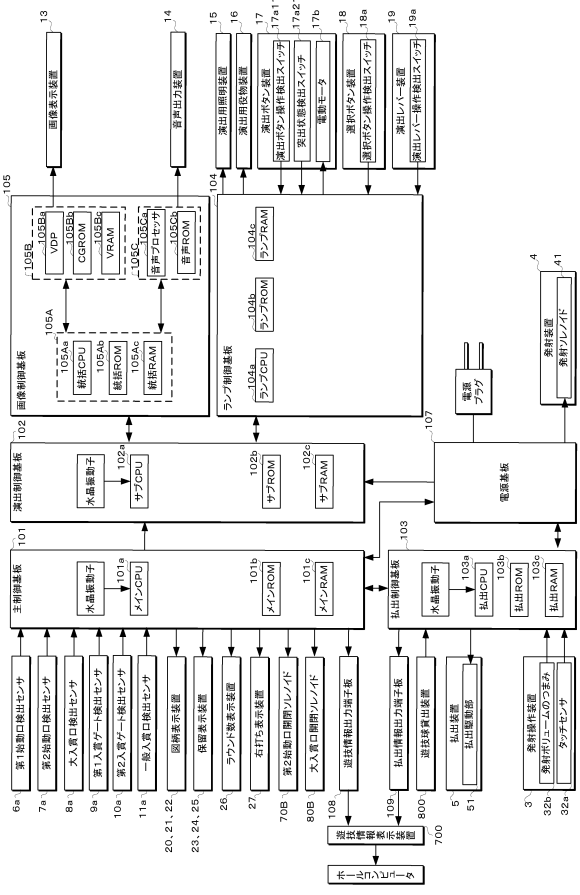
【図１】



【図２】



【図３】



【図４】

(a)第1特別図柄用の大当たり決定テーブル

大当たりの当選確率	大当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
低確率遊技状態	65349～65535	大当たり	187／65536≒1／350
	0～818	小当たり	819／65536≒1／80
	819～65348	ハズレ	64530／65536≒1／1．02
高確率遊技状態	63898～65535	大当たり	1638／65536≒1／40
	0～818	小当たり	819／65536≒1／80
	819～63897	ハズレ	63079／65536≒1／1．04

※乱数範囲：0～65535（大当たり判定用）

(b)第2特別図柄用の大当たり決定テーブル

大当たりの当選確率	大当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
低確率遊技状態	65349～65535	大当たり	187／65536≒1／350
	—	小当たり	—
	0～65348	ハズレ	654349／65536≒1／1．001
高確率遊技状態	63898～65535	大当たり	1638／65536≒1／40
	—	小当たり	—
	0～63897	ハズレ	63898／65536≒1／1．03

※乱数範囲：0～65535（大当たり判定用）

【図５】

(a)大当たり当選用の特別図柄決定テーブル

始動口	特別図柄判定値	判定結果	特図停止図柄データ	特別演出図柄指定コマンド	※備考種類
第1	0～85	大当たり特別図柄10	10H	E3H00H	第1大当たり
	86～170	大当たり特別図柄11	11H	E3H01H	第2大当たり
	171～255	大当たり特別図柄12	12H	E3H02H	第3大当たり
第2	0～171	大当たり特別図柄20	20H	E4H00H	第1大当たり
	172～255	大当たり特別図柄21	21H	E4H01H	第2大当たり

※乱数範囲:0～255(特別図柄判定用乱数)

(b)小当たり当選用の特別図柄決定テーブル

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

※乱数範囲:0～255(特別図柄判定用乱数)

(c)ハズレ用の特別図柄決定テーブル

始動口	特別図柄判定値	判定結果	特図停止図柄データ	特別演出図柄指定コマンド	※備考種類
第1	0～255	ハズレ特別図柄10	18H	E3H08H	ハズレ
第2	0～255	ハズレ特別図柄20	28H	E4H09H	ハズレ

※乱数範囲:0～255(特別図柄判定用乱数)

【図６】

(a)大当たり遊技制御テーブル

特図停止図柄データ	オープニング時間(s)	オープニング指定コマンド	大入賞口開閉制御テーブル	エンディング時間(s)	エンディング指定コマンド	※備考
10H	20.0	B1H00H	01	20.0	B2H00H	第1大当たり遊技(16R高確・時短)
11H	20.0	B1H01H	02	20.0	B2H01H	第2大当たり遊技(4R高確・時短)
12H	10.0	B1H02H	03	10.0	B2H02H	第3大当たり遊技(2R高確・非時短)
20H	20.0	B1H03H	01	20.0	B2H03H	第1大当たり遊技(16R高確・時短)
21H	20.0	B1H04H	02	20.0	B2H04H	第2大当たり遊技(4R高確・時短)

(b)第1大当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル

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

(c)第2大当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル

TBL. No	ラウンド番号(R)	特電作動番号(K)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
02	1	1	29.5	2.0
	2	1	29.5	2.0
	3	1	29.5	2.0
	4	1	29.5	—

(d)第3大当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル

TBL. No	ラウンド番号(R)	特電作動番号(K)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
03	1	1	0.1	2.0
	2	1	0.1	—

【図７】

(a)小当たり遊技制御テーブル

特図停止図柄データ	オープニング時間(s)	オープニング指定コマンド	大入賞口開閉制御テーブル	エンディング時間(s)	エンディング指定コマンド
16H	10.0	B1H10H	04	10.0	B2H10H
17H	10.0	B1H11H	04	10.0	B2H11H

(b)小当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル

TBL. No	ラウンド番号(R)	特電作動番号(K)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
04	1	1	0.1	2.0
	2	1	0.1	—

【図８】

(a)遊技条件データ決定テーブル

	特図停止図柄データ		※備考
低確率遊技状態	10H、20H	01H01H	第1大当たり遊技(16R高確・時短)
	11H、21H	01H01H	第2大当たり遊技(4R高確・時短)
	12H	01H00H	第3大当たり遊技(2R高確・非時短)
	16H、17H	—	小当たり
高確率遊技状態	10H、20H	01H01H	第1大当たり遊技(16R高確・時短)
	11H、21H	01H01H	第2大当たり遊技(4R高確・時短)
	12H	01H01H	第3大当たり遊技(2R高確・時短)
	16H、17H	—	小当たり

(b)遊技条件決定テーブル

遊技条件データの上位バイト	高確率フラグ	実行可能回数:Xa(回)	遊技条件データの下位バイト	時短フラグ	実行回数:Ja(回)
01H	ON	84	01H	ON	84
00H	OFF	—	00H	OFF	—

【図９】

低確率遊技状態且つ非時短遊技状態における特図変動パターン決定テーブル

停止図柄データ	特図保留数	リーチ判定値	リーチ	特図変動パターン判定値	特図変動パターン	特図変動時間(s)	始動入賞指定コマンド		特図変動パターン指定コマンド		※参考
							上位バイト(MODE)	下位バイト(MODE)	上位バイト(MODE)	下位バイト(MODE)	演出内容
18H	0～2	0～59	無し	0～76	01	8	E1H	20H	E6H	01H	図柄変動2
				77～255	02	12			E6H	02H	図柄変動3
		60～99	有り	0～101	03	15	E1H	03H	E6H	03H	ノーマルリーチ
				102～122	04	45	E1H	04H	E6H	04H	チャレンジリーチ1
				123～147	05	60	E1H	05H	E6H	05H	チャレンジリーチ2
				148～219	06	70	E1H	06H	E6H	06H	スーパーリーチ
				220～242	07	80	E1H	07H	E6H	07H	スペシャルリーチ1
				243～255	08	110	E1H	08H	E6H	08H	スペシャルリーチ2
	3	0～89	無し	0～140	00	4	E1H	20H	E6H	00H	図柄変動1
				141～230	01	8			E6H	01H	図柄変動2
				231～255	02	12			E6H	02H	図柄変動3
		90～99	有り	0～101	03	15	E1H	03H	E6H	03H	ノーマルリーチ
				102～123	04	45	E1H	04H	E6H	04H	チャレンジリーチ1
				124～147	05	60	E1H	05H	E6H	05H	チャレンジリーチ2
				148～219	06	70	E1H	06H	E6H	06H	スーパーリーチ
				220～242	07	80	E1H	07H	E6H	07H	スペシャルリーチ1
				243～255	08	110	E1H	08H	E6H	08H	スペシャルリーチ2
10H	—	—	—	0～88	09	70	E1H	09H	E6H	09H	スーパーリーチ
				89～218	10	80	E1H	0AH	E6H	0AH	スペシャルリーチ1
				219～255	11	110	E1H	0BH	E6H	0BH	スペシャルリーチ2
11H	—	—	—	0～102	12	70	E1H	0CH	E6H	0CH	スーパーリーチ
				103～230	13	80	E1H	0DH	E6H	0DH	スペシャルリーチ1
				231～255	14	110	E1H	0EH	E6H	0EH	スペシャルリーチ2
12H	—	—	—	0～102	15	45	E1H	0FH	E6H	0FH	チャレンジリーチ1
				103～255	16	60	E1H	10H	E6H	10H	チャレンジリーチ2
16H～17H	—	—	—	0～153	17	45	E1H	11H	E6H	11H	チャレンジリーチ1
				154～255	18	60	E1H	12H	E6H	12H	チャレンジリーチ2
28H	0～2	0～59	無し	0～76	01	8	E2H	20H	E7H	01H	図柄変動2
				77～255	02	12			E7H	02H	図柄変動3
		60～99	有り	0～101	03	15	E2H	03H	E7H	03H	ノーマルリーチ
				102～123	04	45	E2H	04H	E7H	04H	チャレンジリーチ1
				124～147	05	60	E2H	05H	E7H	05H	チャレンジリーチ2
				148～219	06	70	E2H	06H	E7H	06H	スーパーリーチ
				220～242	07	80	E2H	07H	E7H	07H	スペシャルリーチ1
				243～255	08	110	E2H	08H	E7H	08H	スペシャルリーチ2
	3	0～89	無し	0～140	00	4	E2H	20H	E7H	00H	図柄変動1
				141～230	01	8			E7H	01H	図柄変動2
				231～255	02	12			E7H	02H	図柄変動3
		90～99	有り	0～101	03	15	E2H	03H	E7H	03H	ノーマルリーチ
				102～129	04	45	E2H	04H	E7H	04H	チャレンジリーチ1
				130～147	05	60	E2H	05H	E7H	05H	チャレンジリーチ2
				148～219	06	70	E2H	06H	E7H	06H	スーパーリーチ
				220～242	07	80	E2H	07H	E7H	07H	スペシャルリーチ1
				243～255	08	110	E2H	08H	E7H	08H	スペシャルリーチ2
20H	—	—	—	0～88	09	70	E2H	09H	E7H	09H	スーパーリーチ
				89～218	10	80	E2H	0AH	E7H	0AH	スペシャルリーチ1
				219～255	11	110	E2H	0BH	E7H	0BH	スペシャルリーチ2
21H	—	—	—	0～102	12	70	E2H	0CH	E7H	0CH	スーパーリーチ
				103～230	13	80	E2H	0DH	E7H	0DH	スペシャルリーチ1
				231～255	14	110	E2H	0EH	E7H	0EH	スペシャルリーチ2

※乱数範囲＝0～255（特図変動パターン判定用乱数）

【図１０】

高確率遊技状態且つ時短遊技状態、変動1回～30回における特図変動パターン決定テーブル

停止図柄データ	特図保留数	リーチ判定値	リーチ	特図変動パターン判定値	特図変動パターン	特図変動時間(s)	始動入賞指定コマンド		特図変動パターン指定コマンド		※参考
							上位バイト(MODE)	下位バイト(MODE)	上位バイト(MODE)	下位バイト(MODE)	演出内容
18H	0～2	0～59	無し	0～159	31	6	E1H	40H	E6H	31H	図柄変動2
				160～255	32	10			E6H	32H	図柄変動3
		60～99	有り	0～67	33	40	E1H	33H	E6H	33H	スーパーリーチ1
				68～130	34	50	E1H	34H	E6H	34H	スーパーリーチ2
				131～198	35	50	E1H	35H	E6H	35H	スーパーリーチ3
				199～255	36	110	E1H	36H	E6H	36H	スペシャルリーチ
	3	0～89	無し	0～199	30	2	E1H	40H	E6H	30H	図柄変動1
				200～240	31	6			E6H	31H	図柄変動2
				241～255	32	10			E6H	32H	図柄変動3
		90～99	有り	0～67	33	40	E1H	33H	E6H	33H	スーパーリーチ1
				68～130	34	50	E1H	34H	E6H	34H	スーパーリーチ2
				131～198	35	50	E1H	35H	E6H	35H	スーパーリーチ3
				199～255	36	110	E1H	36H	E6H	36H	スペシャルリーチ
10H	—	—	—	0～60	37	40	E1H	37H	E6H	37H	スーパーリーチ1
				61～152	38	50	E1H	38H	E6H	38H	スーパーリーチ2
				153～255	39	110	E1H	39H	E6H	39H	スペシャルリーチ
11H	—	—	—	0～71	40	40	E1H	3AH	E6H	3AH	スーパーリーチ1
				72～163	41	50	E1H	3BH	E6H	3BH	スーパーリーチ2
				164～255	42	110	E1H	3CH	E6H	3CH	スペシャルリーチ
12H	—	—	—	0～255	43	50	E1H	3DH	E6H	3DH	スーパーリーチ3
16H～17H	—	—	—	0～255	44	50	E1H	3EH	E6H	3EH	スーパーリーチ3
28H	0～2	0～59	無し	0～159	31	6	E2H	40H	E7H	31H	図柄変動2
				160～255	32	10			E7H	32H	図柄変動3
		60～99	有り	0～67	33	40	E2H	33H	E7H	33H	スーパーリーチ1
				68～130	34	50	E2H	34H	E7H	34H	スーパーリーチ2
				131～198	35	50	E2H	35H	E7H	35H	スーパーリーチ3
				199～255	36	110	E2H	36H	E7H	36H	スペシャルリーチ
	3	0～89	無し	0～199	30	2	E2H	40H	E7H	30H	図柄変動1
				200～240	31	6			E7H	31H	図柄変動2
				241～255	32	10			E7H	32H	図柄変動3
		90～99	有り	0～67	33	40	E2H	33H	E7H	33H	スーパーリーチ1
				68～130	34	50	E2H	34H	E7H	34H	スーパーリーチ2
				131～198	35	50	E2H	35H	E7H	35H	スーパーリーチ3
				199～255	36	110	E2H	36H	E7H	36H	スペシャルリーチ
20H	—	—	—	0～152	37	40	E2H	37H	E7H	37H	スーパーリーチ1
				153～255	38	50	E2H	38H	E7H	38H	スーパーリーチ2
21H	—	—	—	0～162	39	110	E2H	39H	E7H	39H	スペシャルリーチ
				163～255	41	50	E2H	3AH	E7H	3AH	スーパーリーチ1
				256～346	42	50	E2H	3BH	E7H	3BH	スーパーリーチ2
				347～438	43	110	E2H	3CH	E7H	3CH	スペシャルリーチ

※乱数範囲＝0～255（特図変動パターン判定用乱数）

【図１１】

高確率遊技状態且つ時短遊技状態、変動31回～74回における特図変動パターン決定テーブル

停止図柄データ	特図保留数	リーチ判定値	リーチ	特図変動パターン判定値	特図変動パターン	特図変動時間(s)	始動入賞指定コマンド		特図変動パターン指定コマンド		※参考
							上位バイト(MODE)	下位バイト(MODE)	上位バイト(MODE)	下位バイト(MODE)	演出内容
18H	0～2	0～59	無し	0～159	51	8	E1H	60H	E6H	51H	図柄変動2
				160～255	52	10			E6H	52H	図柄変動3
		60～99	有り	0～107	53	40	E1H	53H	E6H	53H	スーパーリーチ1
				108～189	54	50	E1H	54H	E6H	54H	スーパーリーチ3
				190～255	55	110	E1H	55H	E6H	55H	スペシャルリーチ
	3	0～89	無し	0～119	50	2	E1H	60H	E6H	50H	図柄変動1
				200～240	51	6			E6H	51H	図柄変動2
				241～255	52	10			E6H	52H	図柄変動3
		90～99	有り	0～107	53	40	E1H	53H	E6H	53H	スーパーリーチ1
				108～188	54	50	E1H	54H	E6H	54H	スーパーリーチ3
				189～255	55	110	E1H	55H	E6H	55H	スペシャルリーチ
10H	—	—	—	0～76	56	40	E1H	56H	E6H	56H	スーパーリーチ1
				77～255	57	110	E1H	57H	E6H	57H	スペシャルリーチ
11H	—	—	—	0～89	58	40	E1H	58H	E6H	58H	スーパーリーチ1
				90～255	59	110	E1H	58H	E6H	58H	スペシャルリーチ
12H	—	—	—	0～255	60	50	E1H	5AH	E6H	5AH	スーパーリーチ3
16H～17H	—	—	—	0～255	61	50	E1H	5BH	E6H	5BH	スーパーリーチ3
28H	0～2	0～59	無し	0～159	51	6	E2H	60H	E7H	51H	図柄変動2
				160～255	52	10			E7H	52H	図柄変動3
		60～99	有り	128～191	53	40	E2H	53H	E7H	53H	スーパーリーチ1
				192～223	54	50	E2H	54H	E7H	54H	スーパーリーチ3
				230～255	55	110	E2H	55H	E7H	55H	スペシャルリーチ
	3	0～89	無し	0～159	50	2	E2H	60H	E7H	50H	図柄変動1
				200～240	51	6			E7H	51H	図柄変動2
				241～255	52	10			E7H	52H	図柄変動3
		90～99	有り	128～191	53	40	E2H	53H	E7H	53H	スーパーリーチ1
				192～223	54	50	E2H	54H	E7H	54H	スーパーリーチ3
				230～255	55	110	E2H	55H	E7H	55H	スペシャルリーチ
20H	—	—	—	0～76	56	40	E2H	56H	E7H	56H	スーパーリーチ1
				77～255	57	110	E2H	57H	E7H	57H	スペシャルリーチ
21H	—	—	—	0～89	58	40	E2H	58H	E7H	58H	スーパーリーチ1
				90～255	59	110	E2H	59H	E7H	59H	スペシャルリーチ

※乱数範囲＝0～255（特図変動パターン判定用乱数）

【図１２】

高確率遊技状態且つ時短遊技状態、変動75回～84回における特図変動パターン決定テーブル

停止図柄データ	特図保留数	リーチ判定値	リーチ	特図変動パターン判定値	特図変動パターン	特図変動時間(s)	始動入賞指定コマンド		特図変動パターン指定コマンド		※参考
							上位バイト(MODE)	下位バイト(MODE)	上位バイト(MODE)	下位バイト(MODE)	演出内容
18H	0～2	0～59	無し	0～255	71	20	E1H	70H	E6H	70H	ジャンケン演出1
		60～99	有り	0～127	72	40	E1H	71H	E6H	71H	ジャンケン演出2
				128～204	73	45	E1H	72H	E6H	72H	ジャンケン演出3
				205～255	74	50	E1H	73H	E6H	73H	ジャンケン演出4
	3	0～89	無し	0～255	71	20	E1H	70H	E6H	70H	ジャンケン演出1
		90～99	有り	0～127	72	40	E1H	71H	E6H	71H	ジャンケン演出2
				128～204	73	45	E1H	72H	E6H	72H	ジャンケン演出3
				205～255	74	50	E1H	73H	E6H	73H	ジャンケン演出4
10H	—	—	—	0～89	75	40	E1H	74H	E6H	74H	ジャンケン演出2
				90～191	76	45	E1H	75H	E6H	75H	ジャンケン演出3
				192～255	77	50	E1H	76H	E6H	76H	ジャンケン演出4
11H	—	—	—	0～76	78	40	E1H	77H	E6H	77H	ジャンケン演出2
				77～204	79	45	E1H	78H	E6H	78H	ジャンケン演出3
				205～255	80	50	E1H	79H	E6H	79H	ジャンケン演出4
12H	—	—	—	0～89	81	40	E1H	7AH	E6H	7AH	ジャンケン演出2
				90～191	82	45	E1H	7BH	E6H	7BH	ジャンケン演出3
				192～255	83	50	E1H	7CH	E6H	7CH	ジャンケン演出4
16H～17H	—	—	—	0～76	84	40	E1H	70H	E6H	70H	ジャンケン演出2
				77～204	85	45	E1H	7EH	E6H	7EH	ジャンケン演出3
				205～255	86	50	E1H	7FH	E6H	7FH	ジャンケン演出4
28H	0～2	0～59	無し	0～255	71	20	E2H	70H	E7H	70H	ジャンケン演出1
		60～99	有り	0～127	72	40	E2H	72H	E7H	72H	ジャンケン演出2
				128～204	73	45	E2H	73H	E7H	73H	ジャンケン演出3
				205～255	74	50	E2H	74H	E7H	74H	ジャンケン演出4
	3	0～89	無し	0～255	71	20	E2H	70H	E7H	70H	ジャンケン演出1
		90～99	有り	0～127	72	40	E2H	71H	E7H	71H	ジャンケン演出2
				128～204	73	45	E2H	72H	E7H	72H	ジャンケン演出3
				205～255	74	50	E2H	73H	E7H	73H	ジャンケン演出4
20H	—	—	—	0～89	75	40	E2H	74H	E7H	74H	ジャンケン演出2
				90～191	76	45	E2H	75H	E7H	75H	ジャンケン演出3
				192～255	77	50	E2H	76H	E7H	76H	ジャンケン演出4
21H	—	—	—	0～76	78	40	E2H	77H	E7H	77H	ジャンケン演出2
				77～204	79	45	E2H	78H	E7H	78H	ジャンケン演出3
				205～255	80	50	E2H	79H	E7H	79H	ジャンケン演出4

※乱数範囲＝0～255（特図変動パターン判定用乱数）

【図１３】

(a)普通図柄用の当たり決定テーブル

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

(b)普通図柄決定テーブル

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

(c)普図変動パターン決定テーブル

始動口入賞容易性	普図停止図柄データ	普図変動パターン	普図変動パターン判定値	普図変動時間(s)	普図変動パターン指定コマンド
非時短遊技状態	51	1	0～255	15.0	D6H00H
	52	2	0～255	15.0	D6H01H
	53	3	0～255	15.0	D6H02H
時短遊技状態	51	4	0～255	3.0	D7H00H
	52	5	0～255	3.0	D7H01H
	53	6	0～255	3.0	D7H02H

(d)補助遊技参照データ決定テーブル

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

(e)補助遊技制御テーブル

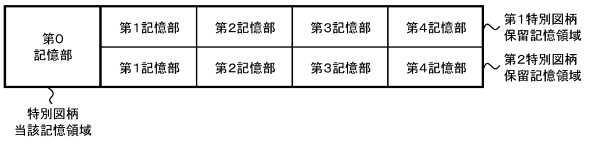
補助遊技参照データ	オープニング時間(s)	オープニング指定コマンド	第2始動口開閉制御テーブル	エンディング時間(s)	エンディング指定コマンド	補助遊技種別
01H	0.2	D1H10H	11	0.2	D2H10H	第1補助遊技
02H	0.2	D1H11H	12	0.2	D2H11H	第2補助遊技
03H	0.2	D1H12H	13	0.2	D2H12H	第3補助遊技

(f)第2始動口開閉制御テーブル

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

【図１４】

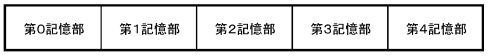
(a)特別図柄保留記憶領域



(b)各記憶部

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

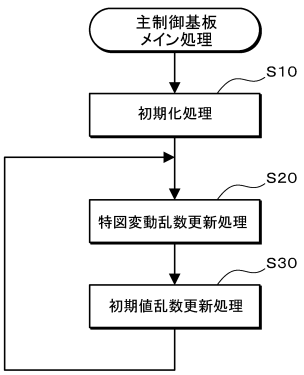
(c)普通図柄保留記憶領域



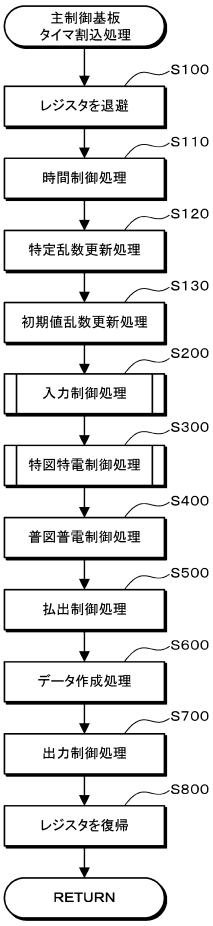
(d)各記憶部

当たり判定用乱数
普通図柄判定用乱数
普図変動パターン判定用乱数

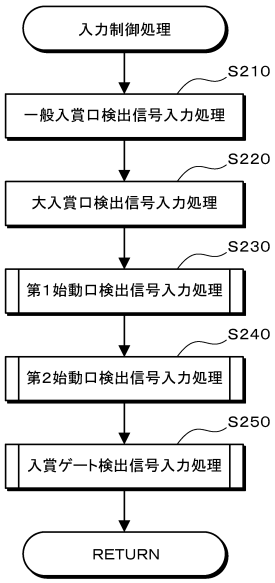
【図１５】



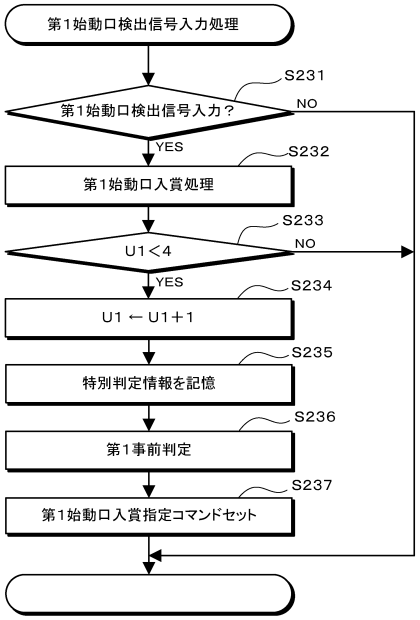
【図１６】



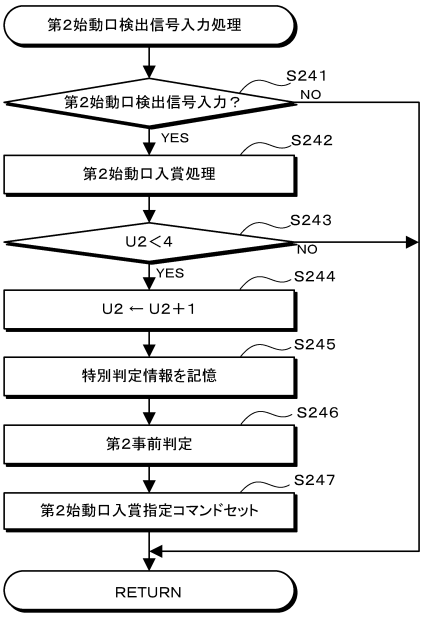
【図１７】



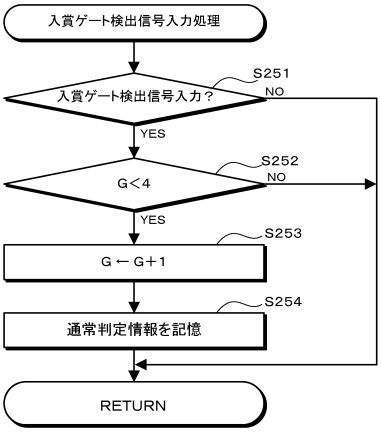
【図１８】



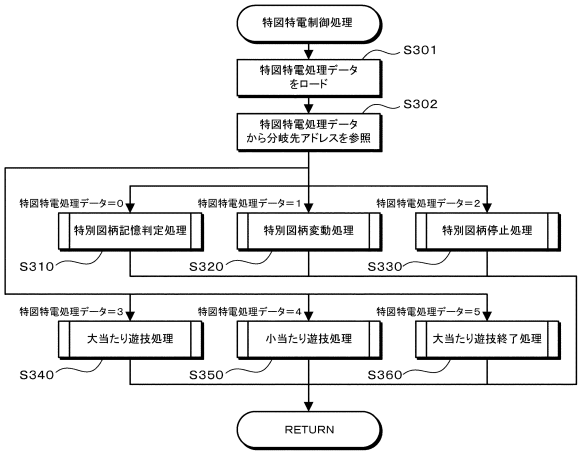
【図１９】



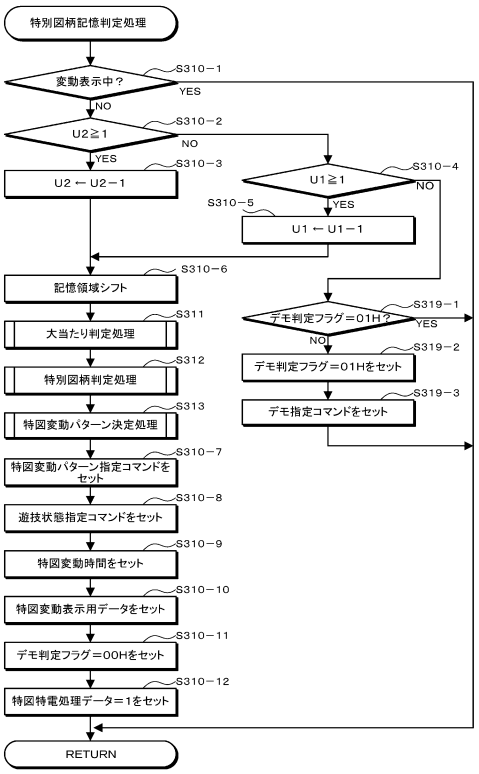
【図２０】



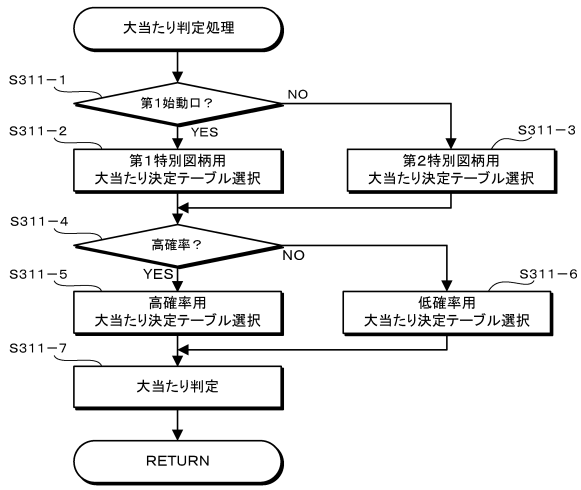
【図２１】



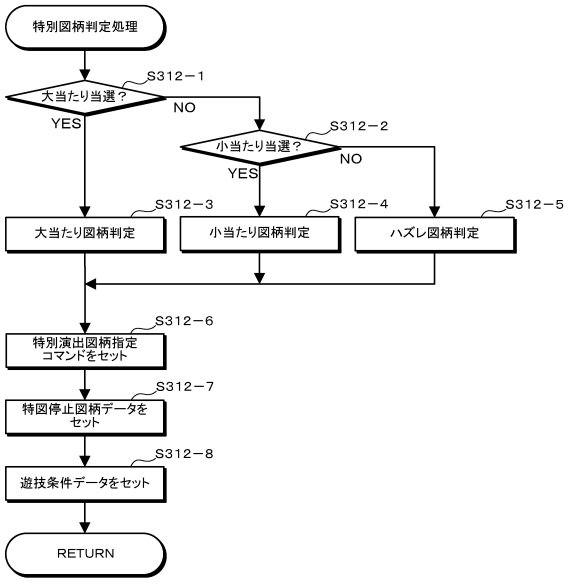
【図２２】



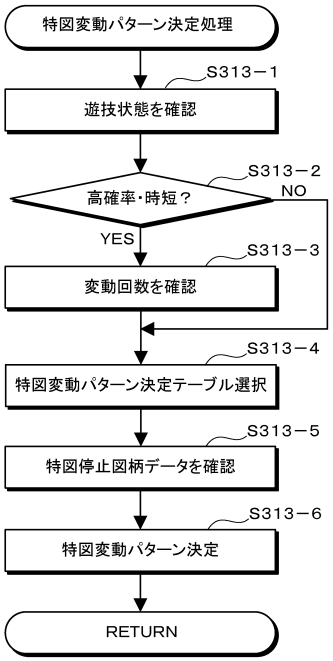
【図２３】



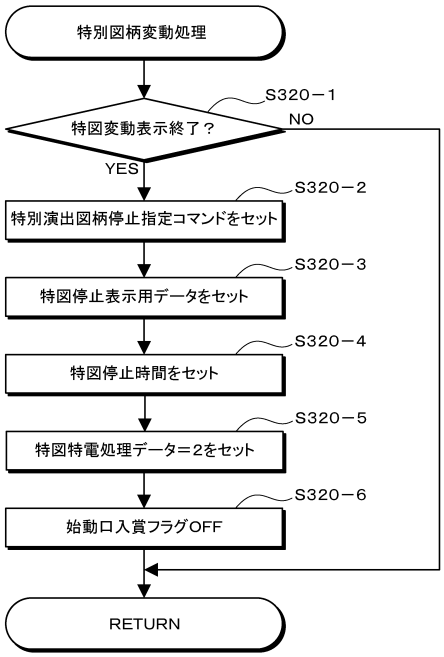
【図２４】



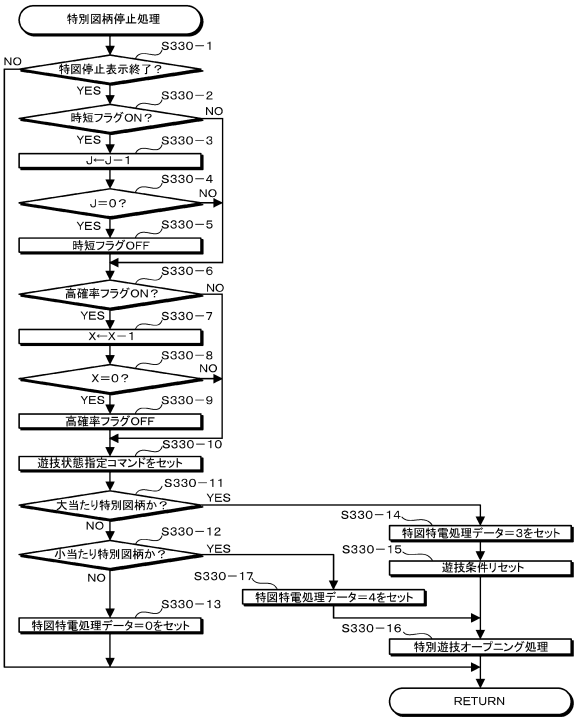
【図２５】



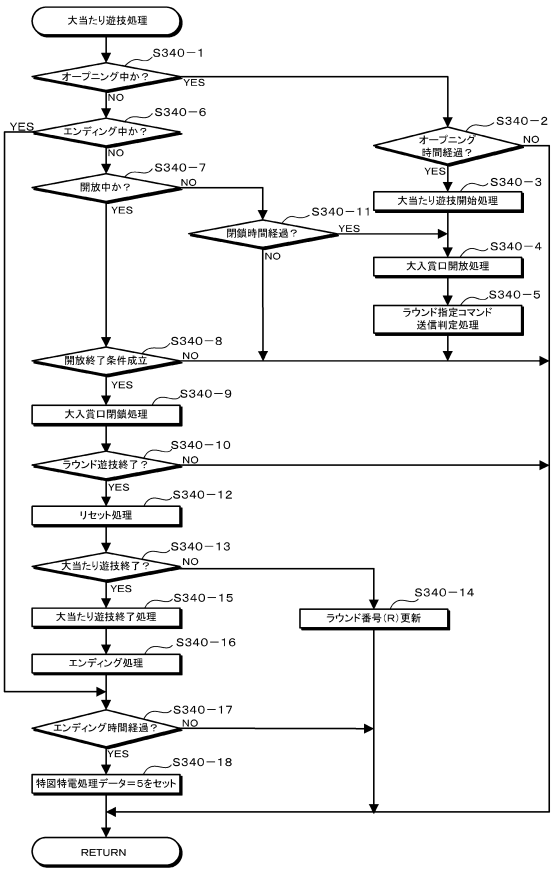
【図２６】



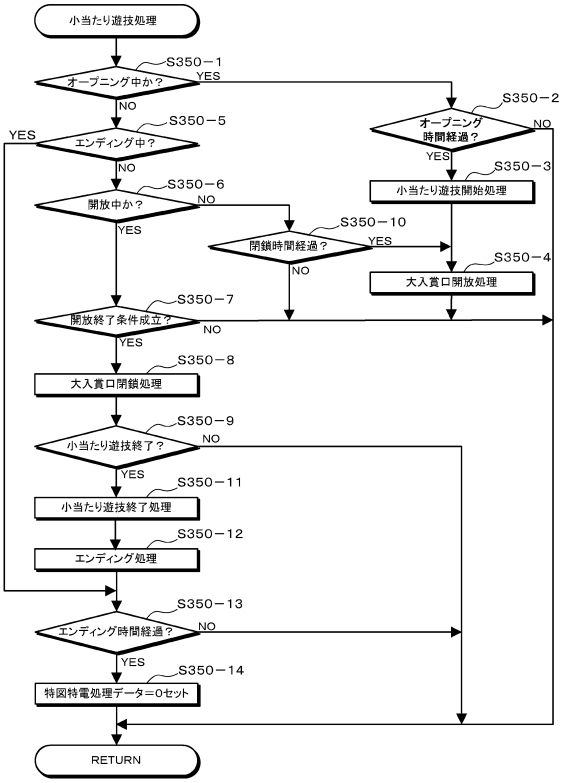
【図２７】



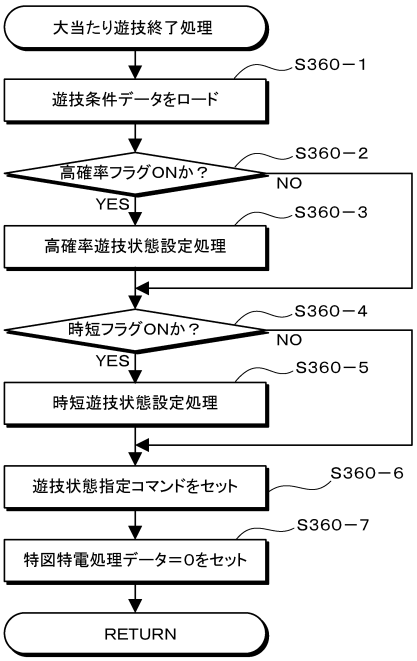
【図２８】



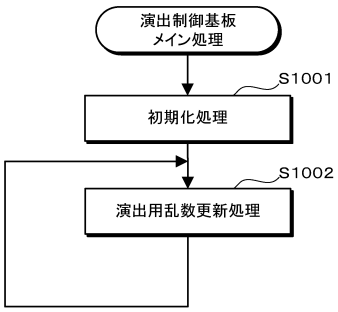
【図２９】



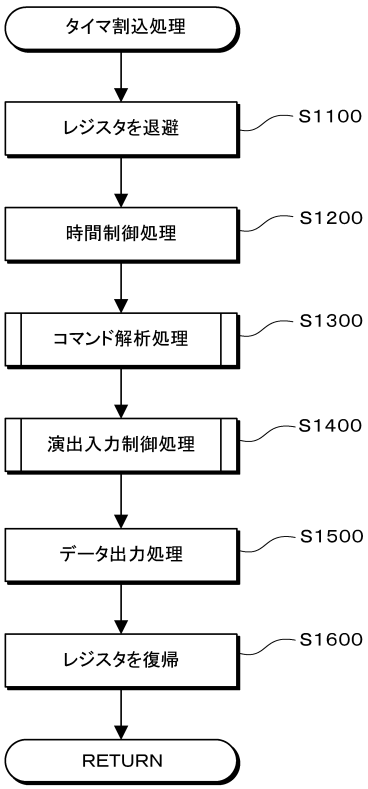
【図３０】



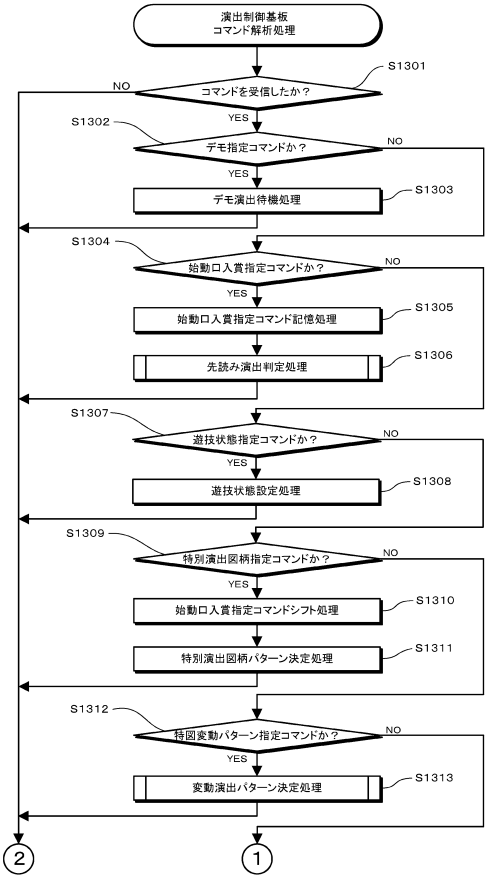
【図３１】



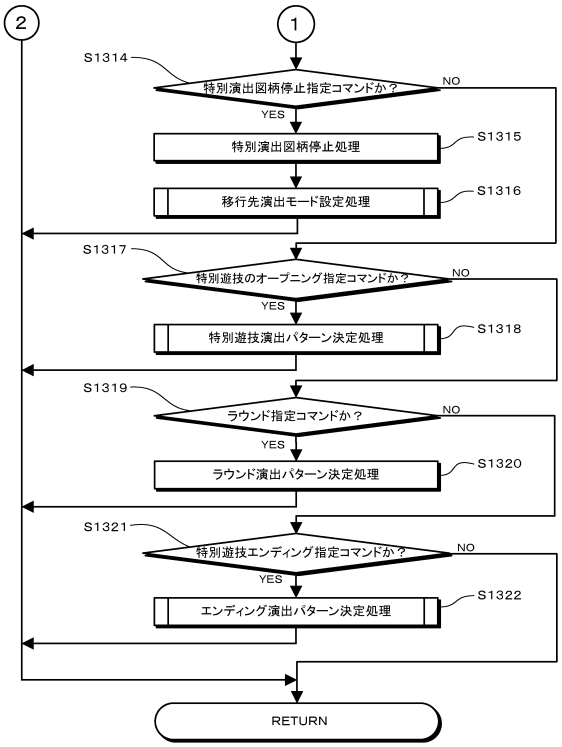
【図３２】



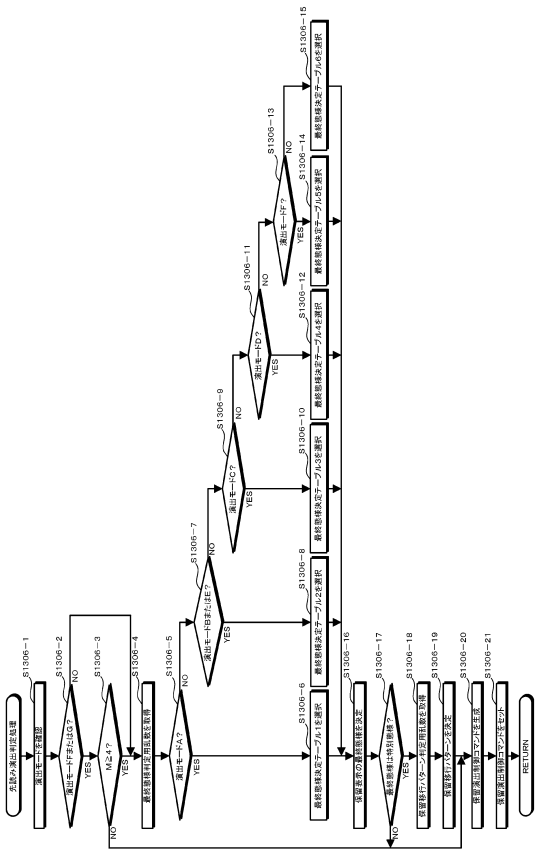
【図３３】



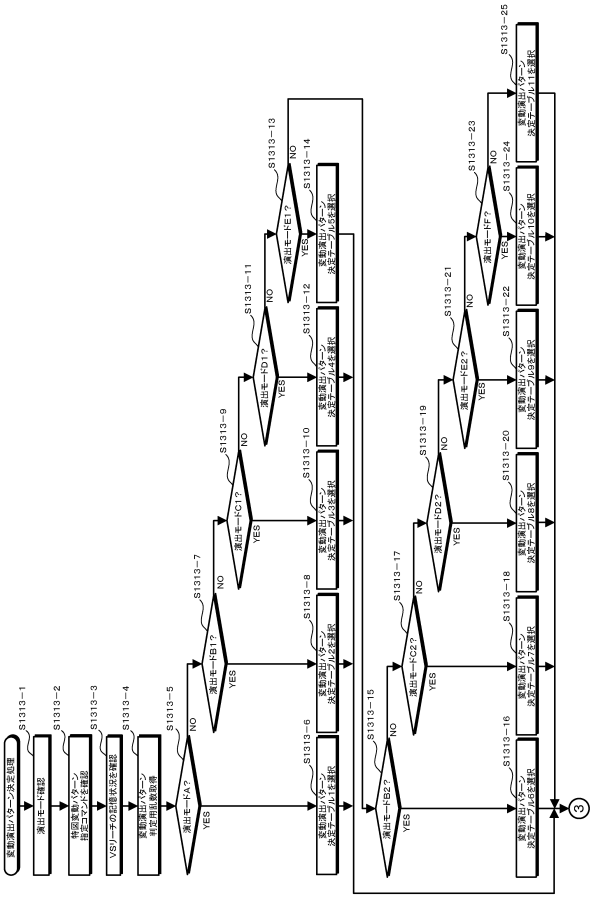
【図３４】



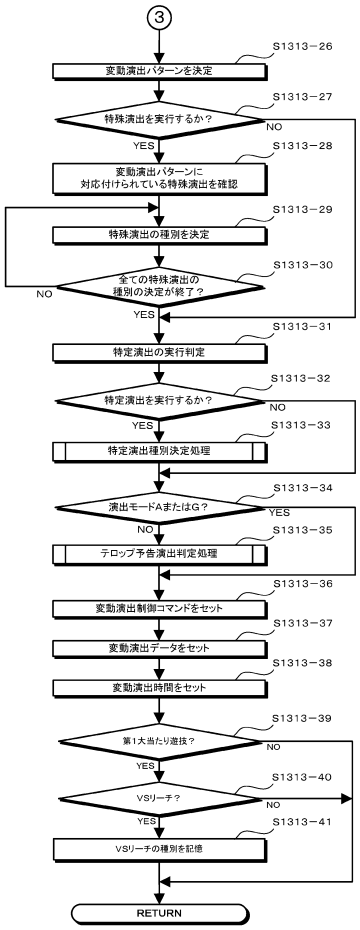
【図３５】



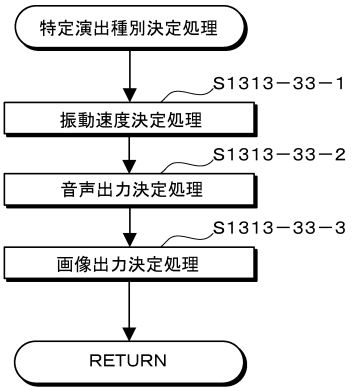
【図３６】



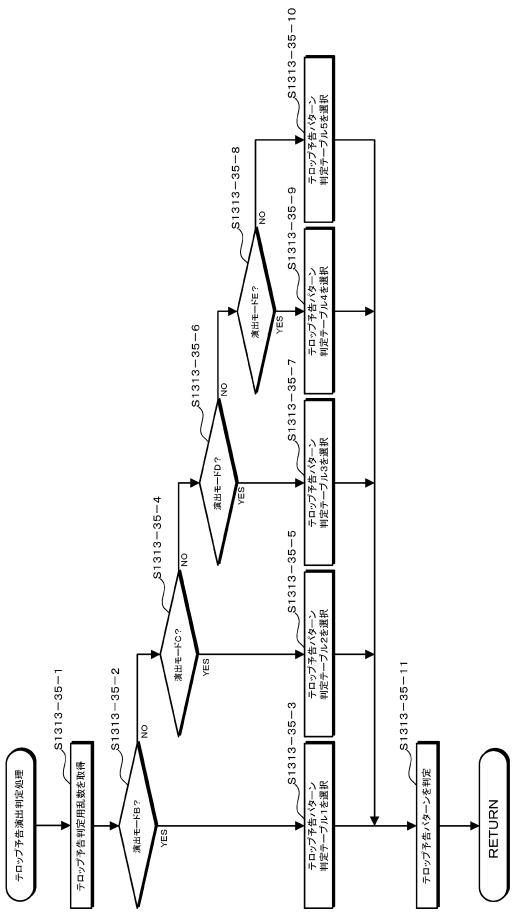
【図３７】



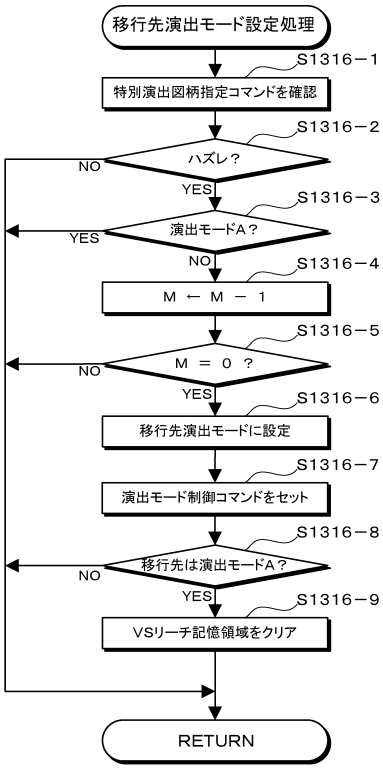
【図３８】



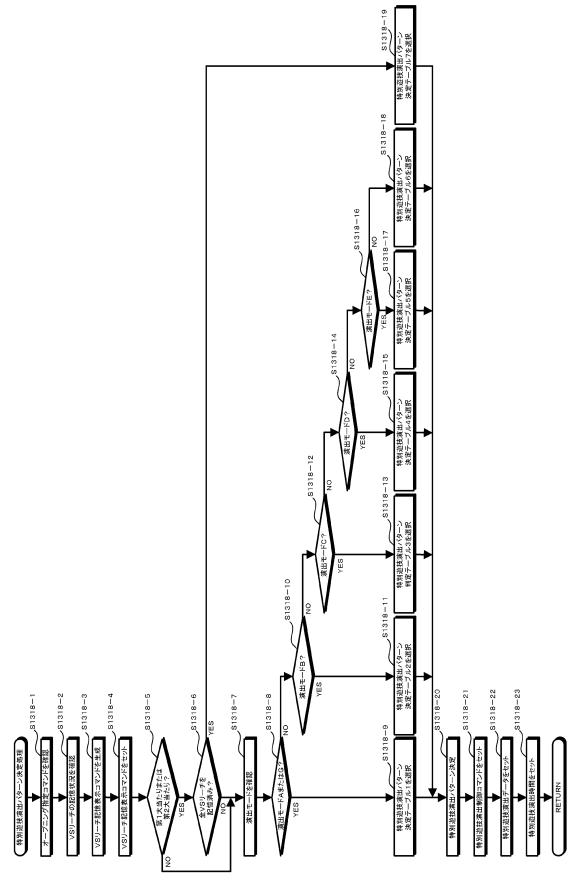
【図３９】



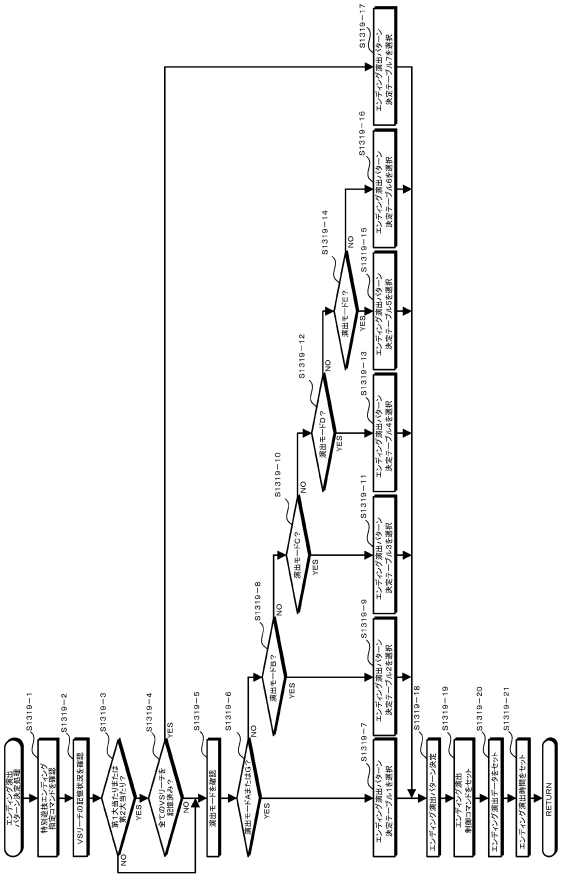
【図４０】



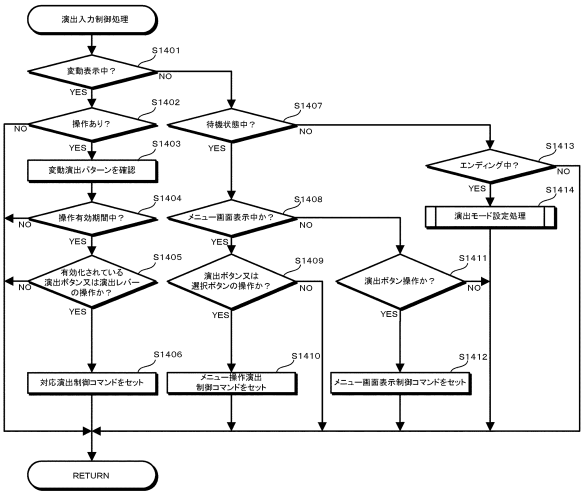
【図４１】



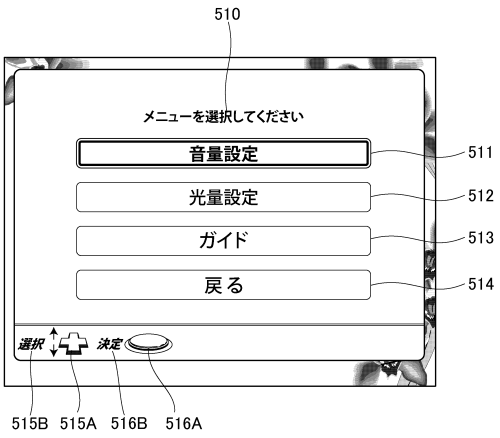
【図４２】



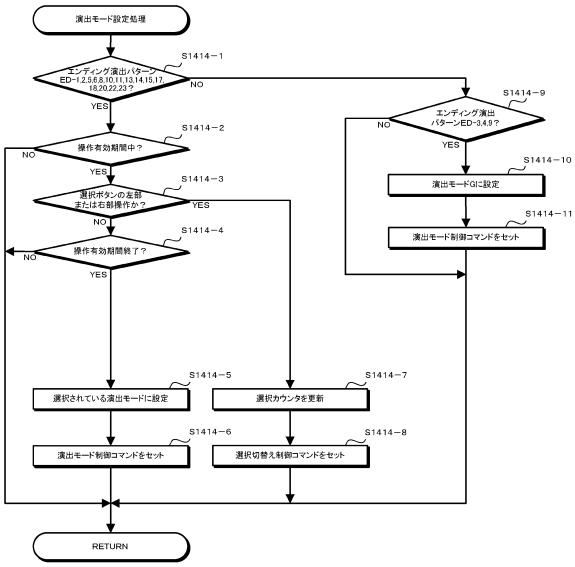
【図４３】



【図４４】



【図４５】



【図４６】

移行先演出モード設定テーブル

演出モード	演出モードフラグ	実行可能回数：Ma（回）	移行先演出モード
A	00H	—	—
B1	01H	30	B2
C1	02H	30	C2
D1	03H	30	D2
E1	04H	30	E2
G	05H	84	A
B2	06H	44	F
C2	07H	44	F
D2	08H	44	F
E2	09H	44	F
F	0AH	10	A

【図４７】

最終態様決定テーブル1（演出モードA）

事前判定結果	始動口入賞指定コマンド	乱数判定値割合（%）	最終態様データ	最終態様
リーチ無（ハズレ）	E1H20H E2H20H	70%	00H	通常態様「白」
		30%	01H	特別態様1「青」
		－	02H	特別態様2「緑」
		－	03H	特別態様3「赤」
		－	04H	特別態様4「金」
		－	05H	特別態様5「虹」
ノーマルリーチ（ハズレ）	E1H03H E2H03H	60%	00H	通常態様「白」
		30%	01H	特別態様1「青」
		10%	02H	特別態様2「緑」
		－	03H	特別態様3「赤」
		－	04H	特別態様4「金」
		－	05H	特別態様5「虹」
チャレンジリーチ（ハズレ）	E1H04H～E1H05H E2H04H～E2H05H	48%	00H	通常態様「白」
		30%	01H	特別態様1「青」
		15%	02H	特別態様2「緑」
		5%	03H	特別態様3「赤」
		2%	04H	特別態様4「金」
		－	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（ハズレ）	E1H06H E2H06H	38%	00H	通常態様「白」
		28%	01H	特別態様1「青」
		22%	02H	特別態様2「緑」
		8%	03H	特別態様3「赤」
		4%	04H	特別態様4「金」
		－	05H	特別態様5「虹」
スペシャルリーチ（ハズレ）	E1H07H～E1H08H E2H07H～E2H08H	35%	00H	通常態様「白」
		25%	01H	特別態様1「青」
		25%	02H	特別態様2「緑」
		10%	03H	特別態様3「赤」
		5%	04H	特別態様4「金」
		－	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	E1H09H E1H0CH E2H09H E2H0CH	22%	00H	通常態様「白」
		12%	01H	特別態様1「青」
		15%	02H	特別態様2「緑」
		27%	03H	特別態様3「赤」
		23%	04H	特別態様4「金」
		1%	05H	特別態様5「虹」
スペシャルリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	E1H0AH～E1H0BH E1H0DH～E1H0EH E2H0AH～E2H0BH E2H0DH～E2H0EH	20%	00H	通常態様「白」
		10%	01H	特別態様1「青」
		15%	02H	特別態様2「緑」
		28%	03H	特別態様3「赤」
		25%	04H	特別態様4「金」
		2%	05H	特別態様5「虹」
チャレンジリーチ（第3大当たり）	E1H0FH～E1H10H	35%	00H	通常態様「白」
		25%	01H	特別態様1「青」
		25%	02H	特別態様2「緑」
		11%	03H	特別態様3「赤」
		4%	04H	特別態様4「金」
		－	05H	特別態様5「虹」
チャレンジリーチ（小当たり）	E1H11H～E1H12H	40%	00H	通常態様「白」
		30%	01H	特別態様1「青」
		22%	02H	特別態様2「緑」
		8%	03H	特別態様3「赤」
		－	04H	特別態様4「金」
		－	05H	特別態様5「虹」

※乱数範囲＝0～99（最終態様判定用乱数）

【図４８】

最終態様決定テーブル2（演出モードB・E）

事前判定結果	始動口入賞指定コマンド	乱数判定値割合（%）	最終態様データ	最終態様
リーチ無（ハズレ）	E1H40H E1H60H E2H40H E2H60H	60%	00H	通常態様「白」
		40%	01H	特別態様1「青」
		－	02H	特別態様2「緑」
		－	03H	特別態様3「赤」
		－	04H	特別態様4「金」
		－	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（ハズレ）	E1H33H～E1H35H E1H53H～E1H54H E2H33H～E2H35H E2H53H～E2H54H	20%	00H	通常態様「白」
		38%	01H	特別態様1「青」
		30%	02H	特別態様2「緑」
		10%	03H	特別態様3「赤」
		2%	04H	特別態様4「金」
		－	05H	特別態様5「虹」
スペシャルリーチ（ハズレ）	E1H36H E1H55H E2H36H E2H55H	15%	00H	通常態様「白」
		35%	01H	特別態様1「青」
		35%	02H	特別態様2「緑」
		11%	03H	特別態様3「赤」
		4%	04H	特別態様4「金」
		－	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	E1H37H～E1H38H E1H3AH～E1H3BH E1H56H,E1H58H E2H37H～E2H38H E2H3AH～E2H3BH E2H56H,E2H58H	10%	00H	通常態様「白」
		13%	01H	特別態様1「青」
		17%	02H	特別態様2「緑」
		32%	03H	特別態様3「赤」
		27%	04H	特別態様4「金」
		1%	05H	特別態様5「虹」
スペシャルリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	E1H39H,E1H3CH E1H57H,E1H59H E2H39H,E2H3CH E2H57H,E2H59H	5%	00H	通常態様「白」
		10%	01H	特別態様1「青」
		20%	02H	特別態様2「緑」
		35%	03H	特別態様3「赤」
		28%	04H	特別態様4「金」
		2%	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（第3大当たり）	E1H3DH E1H5AH	12%	00H	通常態様「白」
		27%	01H	特別態様1「青」
		32%	02H	特別態様2「緑」
		22%	03H	特別態様3「赤」
		7%	04H	特別態様4「金」
		－	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（小当たり）	E1H3EH E1H5BH	20%	00H	通常態様「白」
		37%	01H	特別態様1「青」
		32%	02H	特別態様2「緑」
		11%	03H	特別態様3「赤」
		－	04H	特別態様4「金」
		－	05H	特別態様5「虹」

※乱数範囲＝0～99（最終態様判定用乱数）

【図４９】

最終態様決定テーブル3（演出モードC）

事前判定結果	始動口入賞指定コマンド	乱数判定値割合（%）	最終態様データ	最終態様
リーチ無（ハズレ）	E1H40H E1H60H E2H40H E2H60H	90%	00H	通常態様「白」
		10%	01H	特別態様1「青」
		−	02H	特別態様2「緑」
		−	03H	特別態様3「赤」
		−	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（ハズレ）	E1H33H〜E1H35H E1H53H〜E1H54H E2H33H〜E2H35H E2H53H〜E2H54H	10%	00H	通常態様「白」
		18%	01H	特別態様1「青」
		60%	02H	特別態様2「緑」
		10%	03H	特別態様3「赤」
		2%	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」
スペシャルリーチ（ハズレ）	E1H36H E1H55H E2H36H E2H55H	10%	00H	通常態様「白」
		10%	01H	特別態様1「青」
		55%	02H	特別態様2「緑」
		20%	03H	特別態様3「赤」
		5%	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	E1H37H〜E1H38H E1H3AH〜E1H3BH E1H56H,E1H58H E2H37H〜E2H38H E2H3AH〜E2H3BH E2H56H,E2H58H	5%	00H	通常態様「白」
		5%	01H	特別態様1「青」
		39%	02H	特別態様2「緑」
		30%	03H	特別態様3「赤」
		20%	04H	特別態様4「金」
		1%	05H	特別態様5「虹」
スペシャルリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	E1H39H,E1H3CH E1H57H,E1H59H E2H39H,E2H3CH E2H57H,E2H59H	3%	00H	通常態様「白」
		3%	01H	特別態様1「青」
		30%	02H	特別態様2「緑」
		41%	03H	特別態様3「赤」
		21%	04H	特別態様4「金」
		2%	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（第3大当たり）	E1H3DH E1H5AH	5%	00H	通常態様「白」
		5%	01H	特別態様1「青」
		55%	02H	特別態様2「緑」
		25%	03H	特別態様3「赤」
		10%	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（小当たり）	E1H3EH E1H5BH	10%	00H	通常態様「白」
		10%	01H	特別態様1「青」
		60%	02H	特別態様2「緑」
		20%	03H	特別態様3「赤」
		−	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」

※乱数範囲＝0〜99（最終態様判定用乱数）

【図５０】

最終態様決定テーブル4（演出モードD）

事前判定結果	始動口入賞指定コマンド	乱数判定値割合（%）	最終態様データ	最終態様
リーチ無（ハズレ）	E1H40H E1H60H E2H40H E2H60H	60%	00H	通常態様「白」
		40%	01H	特別態様1「青」
		−	02H	特別態様2「緑」
		−	03H	特別態様3「赤」
		−	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（ハズレ）	E1H33H〜E1H35H E1H53H〜E1H54H E2H33H〜E2H35H E2H53H〜E2H54H	20%	00H	通常態様「白」
		38%	01H	特別態様1「青」
		30%	02H	特別態様2「緑」
		10%	03H	特別態様3「赤」
		2%	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」
スペシャルリーチ（ハズレ）	E1H36H E1H55H E2H36H E2H55H	15%	00H	通常態様「白」
		35%	01H	特別態様1「青」
		35%	02H	特別態様2「緑」
		11%	03H	特別態様3「赤」
		4%	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	E1H37H〜E1H38H E1H3AH〜E1H3BH E1H56H,E1H58H E2H37H〜E2H38H E2H3AH〜E2H3BH E2H56H,E2H58H	2%	00H	通常態様「白」
		3%	01H	特別態様1「青」
		10%	02H	特別態様2「緑」
		15%	03H	特別態様3「赤」
		10%	04H	特別態様4「金」
		60%	05H	特別態様5「虹」
スペシャルリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	E1H39H,E1H3CH E1H57H,E1H59H E2H39H,E2H3CH E2H57H,E2H59H	2%	00H	通常態様「白」
		3%	01H	特別態様1「青」
		5%	02H	特別態様2「緑」
		15%	03H	特別態様3「赤」
		10%	04H	特別態様4「金」
		65%	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（第3大当たり）	E1H3DH E1H5AH	12%	00H	通常態様「白」
		27%	01H	特別態様1「青」
		32%	02H	特別態様2「緑」
		22%	03H	特別態様3「赤」
		7%	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」
スーパーリーチ（小当たり）	E1H3EH E1H5BH	20%	00H	通常態様「白」
		37%	01H	特別態様1「青」
		32%	02H	特別態様2「緑」
		11%	03H	特別態様3「赤」
		−	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」

※乱数範囲＝0〜99（最終態様判定用乱数）

【図５１】

最終態様決定テーブル5（演出モードF）

事前判定結果	始動口入賞指定コマンド	乱数判定値割合（%）	最終態様データ	最終態様
リーチ無（ハズレ）	E1H70H E2H70H	60%	00H	通常態様「白」
		40%	01H	特別態様1「青」
		−	02H	特別態様2「緑」
		−	03H	特別態様3「赤」
		−	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」
リーチ有（ハズレ）	E1H71H〜E1H73H E2H71H〜E2H73H	30%	00H	通常態様「白」
		31%	01H	特別態様1「青」
		26%	02H	特別態様2「緑」
		11%	03H	特別態様3「赤」
		2%	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」
リーチ有（第1大当たり、第2大当たり）	E1H74H〜E1H79H E2H74H〜E2H79H	10%	00H	通常態様「白」
		13%	01H	特別態様1「青」
		19%	02H	特別態様2「緑」
		30%	03H	特別態様3「赤」
		25%	04H	特別態様4「金」
		1%	05H	特別態様5「虹」
リーチ有（第3大当たり）	E1H7AH〜E1H7CH	12%	00H	通常態様「白」
		27%	01H	特別態様1「青」
		32%	02H	特別態様2「緑」
		22%	03H	特別態様3「赤」
		7%	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」
リーチ有（小当たり）	E1H7DH〜E1H7FH	20%	00H	通常態様「白」
		37%	01H	特別態様1「青」
		32%	02H	特別態様2「緑」
		11%	03H	特別態様3「赤」
		−	04H	特別態様4「金」
		−	05H	特別態様5「虹」

※乱数範囲＝0〜99（最終態様判定用乱数）

【図５２】

保留移行パターン決定テーブル（第1始動口）

始動口入賞指定コマンド	最終態様データ	第1特図保留数	乱数判定値割合(%)	保留移行パターンデータ	保留移行パターン内容
E1H20H	01H	1	100%	A0001	特別態様1
		2	50%	A0002	通常態様→特別態様1
			50%	A0003	特別態様1→特別態様1
		3	33%	A0004	通常態様→通常態様→特別態様1
			33%	A0005	通常態様→特別態様1→特別態様1
			34%	A0006	特別態様1→特別態様1→特別態様1
		4	25%	A0007	通常態様→通常態様→通常態様→特別態様1
			25%	A0008	通常態様→通常態様→特別態様1→特別態様1
			25%	A0009	通常態様→特別態様1→特別態様1→特別態様1
			25%	A0010	特別態様1→特別態様1→特別態様1→特別態様1
		・	・	・	・
		・	・	・	・
E1H03H	02H	1	100%	A0021	特別態様2
		2	33%	A0022	通常態様→特別態様2
			34%	A0023	特別態様1→特別態様2
			33%	A0024	特別態様2→特別態様2
		3	13%	A0025	通常態様→通常態様→特別態様2
			14%	A0026	通常態様→特別態様1→特別態様2
			13%	A0027	通常態様→特別態様2→特別態様2
			20%	A0028	特別態様1→特別態様1→特別態様2
			20%	A0029	特別態様1→特別態様2→特別態様2
			20%	A0030	特別態様2→特別態様2→特別態様2
		4	6%	A0031	通常態様→通常態様→通常態様→特別態様2
			7%	A0032	通常態様→通常態様→特別態様1→特別態様2
			7%	A0033	通常態様→通常態様→特別態様2→特別態様2
			7%	A0034	通常態様→特別態様1→特別態様1→特別態様2
			7%	A0035	通常態様→特別態様1→特別態様2→特別態様2
			6%	A0036	通常態様→特別態様2→特別態様2→特別態様2
			13%	A0037	特別態様1→特別態様1→特別態様1→特別態様2
			13%	A0038	特別態様1→特別態様1→特別態様2→特別態様2
			15%	A0039	特別態様1→特別態様2→特別態様2→特別態様2
			13%	A0040	特別態様2→特別態様2→特別態様2→特別態様2
		・	・	・	・
		・	・	・	・
E1H0AH〜E1H0BH E1H0DH〜E1H0EH	05H	1	100%	A0458	特別態様5
		2	100%	A0459	特別態様3→特別態様5
		3	20%	A0460	特別態様1→特別態様3→特別態様5
			20%	A0461	特別態様2→特別態様3→特別態様5
			20%	A0462	特別態様2→特別態様4→特別態様3
			20%	A0463	特別態様3→特別態様3→特別態様5
			20%	A0464	特別態様3→特別態様4→特別態様5
		4	14%	A0465	通常態様→特別態様1→特別態様3→特別態様5
			13%	A0466	通常態様→特別態様2→特別態様3→特別態様5
			13%	A0467	通常態様→特別態様2→特別態様4→特別態様5
			6%	A0468	特別態様1→特別態様1→特別態様3→特別態様5
			6%	A0469	特別態様1→特別態様2→特別態様3→特別態様5
			6%	A0470	特別態様1→特別態様2→特別態様4→特別態様5
			6%	A0471	特別態様1→特別態様3→特別態様3→特別態様5
			4%	A0472	特別態様1→特別態様3→特別態様4→特別態様5
			4%	A0473	特別態様2→特別態様2→特別態様3→特別態様5
			4%	A0474	特別態様2→特別態様2→特別態様4→特別態様5
			4%	A0475	特別態様2→特別態様3→特別態様3→特別態様5
			4%	A0476	特別態様2→特別態様3→特別態様4→特別態様5
			4%	A0477	特別態様2→特別態様4→特別態様4→特別態様5
			4%	A0478	特別態様3→特別態様3→特別態様3→特別態様5
			4%	A0479	特別態様3→特別態様3→特別態様4→特別態様5
			4%	A0480	特別態様3→特別態様4→特別態様4→特別態様5
		・	・	・	・
		・	・	・	・
E1H7DH〜E1H7FH	03H	1	100%	A2145	特別態様2
		2	33%	A2146	特別態様1→特別態様3
			34%	A2147	特別態様2→特別態様3
			33%	A2148	特別態様3→特別態様3
		3	20%	A2149	通常態様→特別態様1→特別態様3
			20%	A2150	通常態様→特別態様2→特別態様3
			10%	A2151	特別態様1→特別態様1→特別態様3
			10%	A2152	特別態様1→特別態様2→特別態様3
			10%	A2153	特別態様1→特別態様3→特別態様3
			10%	A2154	特別態様2→特別態様2→特別態様3
			10%	A2155	特別態様2→特別態様3→特別態様3
			10%	A2156	特別態様3→特別態様3→特別態様3
		4	6%	A2157	通常態様→通常態様→特別態様1→特別態様3
			6%	A2158	通常態様→通常態様→特別態様2→特別態様3
			6%	A2159	通常態様→特別態様1→特別態様1→特別態様3
			6%	A2160	通常態様→特別態様1→特別態様2→特別態様3
			6%	A2161	通常態様→特別態様1→特別態様3→特別態様3
			5%	A2162	通常態様→特別態様2→特別態様3→特別態様3
			5%	A2163	通常態様→特別態様2→特別態様3→特別態様3
			6%	A2164	特別態様1→特別態様1→特別態様1→特別態様3
			6%	A2165	特別態様1→特別態様1→特別態様2→特別態様3
			6%	A2166	特別態様1→特別態様1→特別態様3→特別態様3
			6%	A2167	特別態様1→特別態様2→特別態様2→特別態様3
			6%	A2168	特別態様1→特別態様2→特別態様3→特別態様3
			6%	A2169	特別態様1→特別態様3→特別態様3→特別態様3
			6%	A2170	特別態様2→特別態様2→特別態様2→特別態様3
			6%	A2171	特別態様2→特別態様2→特別態様3→特別態様3
			6%	A2172	特別態様2→特別態様3→特別態様3→特別態様3
			6%	A2173	特別態様3→特別態様3→特別態様3→特別態様3

※乱数範囲＝0〜99（特図保留移行パターン判定用乱数）

【図５３】

保留移行パターン決定テーブル（第2始動口）

毎始動口入賞指定コマンド	最終態様データ	第2特図保留数	乱数判定値割合（%）	保留移行パターンデータ	保留移行パターン内容
E2H20H	01H	1	100%	B0001	特別態様1
		2	50%	B0002	通常態様→特別態様1
			50%	B0003	特別態様1→特別態様1
		3	33%	B0004	通常態様→通常態様→特別態様1
			33%	B0005	通常態様→特別態様1→特別態様1
			34%	B0006	特別態様1→特別態様1→特別態様1
		4	25%	B0007	通常態様→通常態様→通常態様→特別態様1
			25%	B0008	通常態様→通常態様→特別態様1→特別態様1
			25%	B0009	通常態様→特別態様1→特別態様1→特別態様1
			25%	B0010	特別態様1→特別態様1→特別態様1→特別態様1
E2H03H	02H	1	100%	B0021	特別態様2
		2	33%	B0022	通常態様→特別態様2
			34%	B0023	特別態様1→特別態様2
			33%	B0024	特別態様2→特別態様2
		3	13%	B0025	通常態様→通常態様→特別態様2
			14%	B0026	通常態様→特別態様1→特別態様2
			13%	B0027	通常態様→特別態様2→特別態様2
			20%	B0028	特別態様1→特別態様1→特別態様2
			20%	B0029	特別態様1→特別態様2→特別態様2
			20%	B0030	特別態様2→特別態様2→特別態様2
		4	8%	B0031	通常態様→通常態様→通常態様→特別態様2
			7%	B0032	通常態様→通常態様→特別態様1→特別態様2
			7%	B0033	通常態様→通常態様→特別態様2→特別態様2
			7%	B0034	通常態様→特別態様1→特別態様1→特別態様2
			7%	B0035	通常態様→特別態様1→特別態様2→特別態様2
			8%	B0036	通常態様→特別態様2→特別態様2→特別態様2
			15%	B0037	特別態様1→特別態様1→特別態様1→特別態様2
			15%	B0038	特別態様1→特別態様1→特別態様2→特別態様2
			15%	B0039	特別態様1→特別態様2→特別態様2→特別態様2
			15%	B0040	特別態様2→特別態様2→特別態様2→特別態様2
E1H0AH～E1H0BH E1H0DH～E1H0EH	04H	1	100%	B1803	特別態様4
		2	50%	B1804	特別態様2→特別態様4
			50%	B1805	特別態様3→特別態様4
		3	40%	B1806	通常態様→特別態様2→特別態様4
			9%	B1807	特別態様1→特別態様2→特別態様4
			9%	B1808	特別態様1→特別態様3→特別態様4
			9%	B1809	特別態様2→特別態様2→特別態様4
			9%	B1810	特別態様2→特別態様3→特別態様4
			8%	B1811	特別態様2→特別態様4→特別態様4
			8%	B1812	特別態様3→特別態様3→特別態様4
			8%	B1813	特別態様3→特別態様4→特別態様4
		4	7%	B1814	通常態様→通常態様→特別態様2→特別態様4
			7%	B1815	通常態様→特別態様1→特別態様2→特別態様4
			7%	B1816	通常態様→特別態様1→特別態様3→特別態様4
			7%	B1817	通常態様→特別態様2→特別態様2→特別態様4
			6%	B1818	通常態様→特別態様2→特別態様3→特別態様4
			6%	B1819	通常態様→特別態様2→特別態様4→特別態様4
			4%	B1820	特別態様1→特別態様1→特別態様2→特別態様4
			4%	B1821	特別態様1→特別態様1→特別態様3→特別態様4
			4%	B1822	特別態様1→特別態様2→特別態様2→特別態様4
			4%	B1823	特別態様1→特別態様2→特別態様3→特別態様4
			4%	B1824	特別態様1→特別態様2→特別態様4→特別態様4
			4%	B1825	特別態様1→特別態様3→特別態様3→特別態様4
			4%	B1826	特別態様1→特別態様3→特別態様4→特別態様4
			4%	B1827	特別態様1→特別態様2→特別態様2→特別態様4
			4%	B1828	特別態様2→特別態様2→特別態様3→特別態様4
			4%	B1829	特別態様2→特別態様2→特別態様4→特別態様4
			4%	B1830	特別態様2→特別態様3→特別態様3→特別態様4
			4%	B1831	特別態様2→特別態様3→特別態様4→特別態様4
			3%	B1832	特別態様2→特別態様4→特別態様4→特別態様4
			3%	B1833	特別態様3→特別態様3→特別態様3→特別態様4
			3%	B1834	特別態様3→特別態様3→特別態様4→特別態様4
			3%	B1835	特別態様3→特別態様4→特別態様4→特別態様4
E1H0FH	05H	1	100%	B1836	特別態様5
		2	100%	B1837	特別態様3→特別態様5
		3	20%	B1838	特別態様1→特別態様3→特別態様5
			20%	B1839	特別態様2→特別態様3→特別態様5
			20%	B1840	特別態様3→特別態様3→特別態様5
			20%	B1841	特別態様3→特別態様4→特別態様5
			20%	B1842	特別態様3→特別態様4→特別態様5
		4	14%	B1843	通常態様→特別態様1→特別態様2→特別態様5
			13%	B1844	通常態様→特別態様2→特別態様3→特別態様5
			13%	B1845	通常態様→特別態様2→特別態様4→特別態様5
			6%	B1846	特別態様1→特別態様1→特別態様3→特別態様5
			6%	B1847	特別態様1→特別態様2→特別態様3→特別態様5
			6%	B1848	特別態様1→特別態様2→特別態様4→特別態様5
			6%	B1849	特別態様1→特別態様3→特別態様3→特別態様5
			4%	B1850	特別態様1→特別態様3→特別態様4→特別態様5
			4%	B1851	特別態様1→特別態様4→特別態様4→特別態様5
			4%	B1852	特別態様2→特別態様2→特別態様4→特別態様5
			4%	B1853	特別態様2→特別態様3→特別態様3→特別態様5
			4%	B1854	特別態様2→特別態様3→特別態様4→特別態様5
			4%	B1855	特別態様2→特別態様4→特別態様4→特別態様5
			4%	B1856	特別態様3→特別態様3→特別態様4→特別態様5
			4%	B1857	特別態様3→特別態様3→特別態様4→特別態様5
			4%	B1858	特別態様3→特別態様4→特別態様4→特別態様5

※乱数範囲＝0～99（特図保留移行パターン判定用乱数）

【図５４】

変動演出パターン決定テーブル1（演出モードA）

特別図柄判定結果	特図変動パターン指定コマンド	時間（s）	乱数判定値割合（%）	変動演出パターン	演出内容	特殊演出 セリフ予告A	特殊演出 キャラ予告A	特殊演出 発展予告A	特殊演出 決め演出A
ハズレ	E6H00H E7H00H	4	33%	A-001	図柄変動A-1（ハズレ）	×	×	×	×
			33%	A-002	図柄変動A-2（ハズレ）	×	×	×	×
			34%	A-003	図柄変動A-3（ハズレ）	×	×	×	×
	E6H01H E7H01H	8	33%	A-004	図柄変動A-4（ハズレ）	○	×	○	×
			33%	A-005	図柄変動A-5（ハズレ）	○	×	○	×
			34%	A-006	図柄変動A-6（ハズレ）	×	×	×	×
	E6H02H E7H02H	12	33%	A-007	図柄変動A-7（ハズレ）	○	×	○	×
			33%	A-008	図柄変動A-8（ハズレ）	○	×	○	×
			34%	A-009	図柄変動A-9（ハズレ）	×	×	×	×
	E6H03H E7H03H	15	33%	A-010	図柄変動→ノーマルリーチ1（ハズレ）	○	○	○	×
			33%	A-011	図柄変動→ノーマルリーチ2（ハズレ）	○	×	○	×
			34%	A-012	図柄変動→ノーマルリーチ3（ハズレ）	×	○	○	×
	E6H04H E7H04H	45	33%	A-013	図柄変動→チャンシリーチ1（ハズレ）	○	×	×	×
			33%	A-014	図柄変動→チャンシリーチ2（ハズレ）	○	×	×	×
			34%	A-015	図柄変動→チャンシリーチ3（ハズレ）	×	×	×	×
	E6H05H E7H05H	60	33%	A-016	図柄変動→チャンシリーチ4（ハズレ）	○	×	×	×
			33%	A-017	図柄変動→チャンシリーチ5（ハズレ）	×	×	×	×
			34%	A-018	図柄変動→チャンシリーチ6（ハズレ）	×	×	×	×
	E6H06H E7H06H	70	25%	A-019	図柄変動→ノーマルリーチ1→スーパーリーチ1（ハズレ）	○	○	○	×
			25%	A-020	図柄変動→ノーマルリーチ2→スーパーリーチ2（ハズレ）	○	○	○	×
			25%	A-021	図柄変動→ノーマルリーチ3→スーパーリーチ3（ハズレ）	×	×	○	×
			25%	A-022	図柄変動→ノーマルリーチ4→スーパーリーチ4（ハズレ）	×	×	○	×
	E6H07H E7H07H	80	25%	A-023	図柄変動→ノーマルリーチ1→スペシャルリーチ1（ハズレ）	○	○	×	○
			25%	A-024	図柄変動→ノーマルリーチ2→スペシャルリーチ1（ハズレ）	○	○	○	×
			25%	A-025	図柄変動→ノーマルリーチ3→スペシャルリーチ1（ハズレ）	×	×	○	○
			25%	A-026	図柄変動→ノーマルリーチ4→スペシャルリーチ1（ハズレ）	×	×	○	×
	E6H08H E7H08H	110	25%	A-027	図柄変動→ノーマルリーチ1→スーパーリーチ1→スペシャルリーチ1（ハズレ）	○	○	○	○
			25%	A-028	図柄変動→ノーマルリーチ2→スーパーリーチ2→スペシャルリーチ2（ハズレ）	○	○	○	×
			25%	A-029	図柄変動→ノーマルリーチ3→スーパーリーチ3→スペシャルリーチ3（ハズレ）	×	×	○	○
			25%	A-030	図柄変動→ノーマルリーチ4→スーパーリーチ4→スペシャルリーチ4（ハズレ）	×	×	○	×
第1大当たり	E6H09H E7H09H	70	25%	A-031	図柄変動→ノーマルリーチ1→スーパーリーチ1（当たり）	○	○	○	×
			25%	A-032	図柄変動→ノーマルリーチ2→スーパーリーチ1（当たり）	○	○	○	×
			25%	A-033	図柄変動→ノーマルリーチ3→スーパーリーチ1（当たり）	×	×	○	×
			25%	A-034	図柄変動→ノーマルリーチ4→スーパーリーチ1（当たり）	×	×	○	×
	E6H0AH E7H0AH	80	25%	A-035	図柄変動→ノーマルリーチ1→スペシャルリーチ1（当たり）	○	○	×	○
			25%	A-036	図柄変動→ノーマルリーチ2→スペシャルリーチ1（当たり）	○	○	○	×
			25%	A-037	図柄変動→ノーマルリーチ3→スペシャルリーチ1（当たり）	×	×	○	○
			25%	A-038	図柄変動→ノーマルリーチ4→スペシャルリーチ1（当たり）	×	×	○	×
	E6H0BH E7H0BH	110	25%	A-039	図柄変動→ノーマルリーチ1→スーパーリーチA→スペシャルリーチ1（当たり）	○	○	○	○
			25%	A-040	図柄変動→ノーマルリーチ2→スーパーリーチA→スペシャルリーチ2（当たり）	○	○	○	×
			25%	A-041	図柄変動→ノーマルリーチ3→スーパーリーチA→スペシャルリーチ3（当たり）	×	×	○	○
			25%	A-042	図柄変動→ノーマルリーチ4→スーパーリーチA→スペシャルリーチ4（当たり）	×	×	○	×
第2大当たり	E6H0CH E7H0CH	70	25%	A-043	図柄変動→ノーマルリーチ1→スーパーリーチ1（当たり）	○	○	×	×
			25%	A-044	図柄変動→ノーマルリーチ2→スーパーリーチ1（当たり）	○	○	○	×
			25%	A-045	図柄変動→ノーマルリーチ3→スーパーリーチ1（当たり）	×	×	○	×
			25%	A-046	図柄変動→ノーマルリーチ4→スーパーリーチ1（当たり）	×	×	○	×
	E6H0DH E7H0DH	80	25%	A-047	図柄変動→ノーマルリーチ1→スペシャルリーチ1（当たり）	○	○	○	○
			25%	A-048	図柄変動→ノーマルリーチ2→スペシャルリーチ1（当たり）	○	○	○	×
			25%	A-049	図柄変動→ノーマルリーチ3→スペシャルリーチ1（当たり）	×	×	○	○
			25%	A-050	図柄変動→ノーマルリーチ4→スペシャルリーチ1（当たり）	×	×	○	×
	E6H0EH E7H0EH	110	25%	A-051	図柄変動→ノーマルリーチ1→スーパーリーチA→スペシャルリーチ1（当たり）	○	○	○	○
			25%	A-052	図柄変動→ノーマルリーチ2→スーパーリーチA→スペシャルリーチ2（当たり）	○	○	○	×
			25%	A-053	図柄変動→ノーマルリーチ3→スーパーリーチA→スペシャルリーチ3（当たり）	×	×	○	○
			25%	A-054	図柄変動→ノーマルリーチ4→スーパーリーチA→スペシャルリーチ4（当たり）	×	×	○	×
第3大当たり	E6H0FH E7H0FH	45	33%	A-055	図柄変動→チャンシリーチ1（当たり）	○	×	×	×
			33%	A-056	図柄変動→チャンシリーチ2（当たり）	×	×	×	×
			34%	A-057	図柄変動→チャンシリーチ3（当たり）	×	×	×	×
	E6H10H E7H10H	60	33%	A-058	図柄変動→チャンシリーチ4（当たり）	○	×	×	×
			33%	A-059	図柄変動→チャンシリーチ5（当たり）	×	×	×	×
			34%	A-060	図柄変動→チャンシリーチ6（当たり）	×	×	×	×
小当たり	E6H11H E7H11H	45	33%	A-061	図柄変動→チャンシリーチ1（当たり）	○	×	×	×
			33%	A-062	図柄変動→チャンシリーチ2（当たり）	×	×	×	×
			34%	A-063	図柄変動→チャンシリーチ3（当たり）	×	×	×	×
	E6H12H E7H12H	60	33%	A-064	図柄変動→チャンシリーチ4（当たり）	○	×	×	×
			33%	A-065	図柄変動→チャンシリーチ5（当たり）	×	×	×	×
			34%	A-066	図柄変動→チャンシリーチ6（当たり）	×	×	×	×

※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）

【図５５】

変動演出パターン決定テーブル2（演出モードB1）

特別図柄判定結果	特図変動パターン指定コマンド	時間（s）	判定パターン1 乱数判定値割合（%）	判定パターン2 乱数判定値割合（%）	判定パターン3 乱数判定値割合（%）	判定パターン4 乱数判定値割合（%）	判定パターン5 乱数判定値割合（%）	判定パターン6 乱数判定値割合（%）	判定パターン7 乱数判定値割合（%）	変動演出パターン	演出内容	特殊演出 発展予告B1	特殊演出 決め演出B1
ハズレ	E6H00H E7H00H	2	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-001	図柄変動B-1（ハズレ）	×	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-002	図柄変動B-2（ハズレ）	×	×
	E6H01H E7H01H	6	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-003	図柄変動B-3（ハズレ）	○	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-004	図柄変動B-4（ハズレ）	○	×
	E6H02H E7H02H	10	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-005	図柄変動B-5（ハズレ）	○	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-006	図柄変動B-6（ハズレ）	○	×
	E6H03H E7H03H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-007	図柄変動→キャラリーチB-1（ハズレ）	○	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-008	図柄変動→キャラリーチB-2（ハズレ）	○	○
	E6H04H E7H04H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-009	図柄変動→単図→キャラリーチB-1（ハズレ）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-010	図柄変動→単図→キャラリーチB-2（ハズレ）	○	○
	E6H05H E7H05H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-011	図柄変動→キャラリーチB-3（ハズレ）	○	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-012	図柄変動→単図→キャラリーチB-3（ハズレ）	○	×
	E6H06H E7H06H	110	33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	B1-013	図柄変動→VSリーチB-1（ハズレ）	○	○
			33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	B1-014	図柄変動→単図→VSリーチB-1（ハズレ）	○	○
	E6H07H E7H07H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-015	図柄変動→キャラリーチB-1（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-016	図柄変動→キャラリーチB-2（当たり）	○	○
	E6H08H E7H08H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-017	図柄変動→単図→キャラリーチB-1（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-018	図柄変動→単図→キャラリーチB-2（当たり）	○	○
	E6H09H E7H09H	110	33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	B1-019	図柄変動→VSリーチB-1（当たり）	○	×
			33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	B1-020	図柄変動→単図→VSリーチB-1（当たり）	○	×
第1大当たり	E6H0AH E7H0AH	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-021	図柄変動→キャラリーチB-3（当たり）	○	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-022	図柄変動→単図→キャラリーチB-3（当たり）	○	×
	E6H0BH E7H0BH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-023	図柄変動→VSリーチB-2（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-024	図柄変動→単図→VSリーチB-2（当たり）	○	○
	E6H0CH E7H0CH	110	33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	B1-025	図柄変動→VSリーチB-3（当たり）	○	×
			33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	B1-026	図柄変動→単図→VSリーチB-3（当たり）	○	×
第2大当たり	E6H0DH E7H0DH	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-027	図柄変動→キャラリーチB-1（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-028	図柄変動→キャラリーチB-2（当たり）	○	○
	E6H0EH E7H0EH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-029	図柄変動→単図→キャラリーチB-1（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-030	図柄変動→単図→キャラリーチB-2（当たり）	○	○
	E6H0FH E7H0FH	110	33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	B1-031	図柄変動→VSリーチB-3（当たり）	○	×
			33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	B1-032	図柄変動→単図→VSリーチB-3（当たり）	○	×
第3大当たり	E6H10H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	B1-033	図柄変動→キャラリーチB-4（当たり）	○	○
小当たり	E6H3EH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%				

※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）

※判定パターン1は保留なしの場合及び演出モードにおいて実行可能なパターン1～7全てに該当されている場合に参照する乱数判定割合

※判定パターン2は保留1個の場合及び演出モードにおいて実行可能なパターン2～7のいずれかに該当されている場合に参照する乱数判定割合

※判定パターン3は保留2個の場合及び演出モードにおいて実行可能なパターン3～7のいずれかに該当されている場合に参照する乱数判定割合

※判定パターン4は保留3個の場合及び演出モードにおいて実行可能なパターン4～7のいずれかに該当されている場合に参照する乱数判定割合

※判定パターン5は保留4個の場合及び演出モードにおいて実行可能なパターン5～7のいずれかに該当されている場合に参照する乱数判定割合

※判定パターン6は保留4個の場合及び演出モードにおいて実行可能なパターン6～7のいずれかに該当されている場合に参照する乱数判定割合

※判定パターン7は演出モードにおいて実行可能なパターン7に該当されている場合に参照する乱数判定割合

【図５６】

変動演出パターン決定テーブル3（演出モードC1）

特別図柄判定結果	特図変動パターン指定コマンド	時間（s）	判定パターン1 乱数判定値割合（%）	判定パターン2 乱数判定値割合（%）	判定パターン3 乱数判定値割合（%）	判定パターン4 乱数判定値割合（%）	判定パターン5 乱数判定値割合（%）	判定パターン6 乱数判定値割合（%）	判定パターン7 乱数判定値割合（%）	変動演出パターン	演出内容	特殊演出 発展予告C1	特殊演出 決め演出C1
ハズレ	E6H00H E7H00H	2	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-001	図柄変動C-1（ハズレ）	×	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-002	図柄変動C-2（ハズレ）	×	×
	E6H01H E7H01H	6	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-003	図柄変動C-3（ハズレ）	○	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-004	図柄変動C-4（ハズレ）	○	×
	E6H02H E7H02H	10	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-005	図柄変動C-5（ハズレ）	○	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-006	図柄変動C-6（ハズレ）	○	×
	E6H03H E7H03H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-007	図柄変動→キャラリーチC-1（ハズレ）	○	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-008	図柄変動→キャラリーチC-2（ハズレ）	○	○
	E6H04H E7H04H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-009	図柄変動→単図→キャラリーチC-1（ハズレ）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-010	図柄変動→単図→キャラリーチC-2（ハズレ）	○	○
	E6H05H E7H05H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-011	図柄変動→キャラリーチC-3（ハズレ）	○	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-012	図柄変動→単図→キャラリーチC-3（ハズレ）	○	×
	E6H06H E7H06H	110	33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	C1-013	図柄変動→VSリーチC-1（ハズレ）	○	○
			33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	C1-014	図柄変動→単図→VSリーチC-1（ハズレ）	○	○
	E6H07H E7H07H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-015	図柄変動→キャラリーチC-1（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-016	図柄変動→キャラリーチC-2（当たり）	○	○
	E6H08H E7H08H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-017	図柄変動→単図→キャラリーチC-1（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-018	図柄変動→単図→キャラリーチC-2（当たり）	○	○
	E6H09H E7H09H	110	33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	C1-019	図柄変動→VSリーチC-1（当たり）	○	×
			33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	C1-020	図柄変動→単図→VSリーチC-1（当たり）	○	×
第1大当たり	E6H0AH E7H0AH	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-021	図柄変動→キャラリーチC-3（当たり）	○	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-022	図柄変動→単図→キャラリーチC-3（当たり）	○	×
	E6H0BH E7H0BH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-023	図柄変動→VSリーチC-2（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-024	図柄変動→単図→VSリーチC-2（当たり）	○	○
	E6H0CH E7H0CH	110	33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	C1-025	図柄変動→VSリーチC-3（当たり）	○	×
			33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	C1-026	図柄変動→単図→VSリーチC-3（当たり）	○	×
第2大当たり	E6H0DH E7H0DH	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-027	図柄変動→キャラリーチC-1（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-028	図柄変動→キャラリーチC-2（当たり）	○	○
	E6H0EH E7H0EH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-029	図柄変動→単図→キャラリーチC-1（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-030	図柄変動→単図→キャラリーチC-2（当たり）	○	○
	E6H0FH E7H0FH	110	33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	C1-031	図柄変動→VSリーチC-3（当たり）	○	×
			33%	0%	33%	0%	0%	100%	0%	C1-032	図柄変動→単図→VSリーチC-3（当たり）	○	×
第3大当たり	E6H10H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	C1-033	図柄変動→キャラリーチC-4（当たり）	○	○
小当たり	E6H3EH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%				

※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）

※判定パターン1は保留なしの場合及び演出モードにおいて実行可能なパターン1～7全てに該当されている場合に参照する乱数判定割合

※判定パターン2は保留1個の場合及び演出モードにおいて実行可能なパターン2～7のいずれかに該当されている場合に参照する乱数判定割合

※判定パターン3は保留2個の場合及び演出モードにおいて実行可能なパターン3～7のいずれかに該当されている場合に参照する乱数判定割合

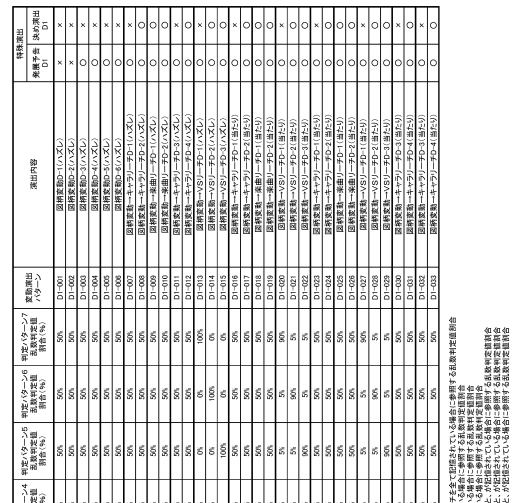
※判定パターン4は保留3個の場合及び演出モードにおいて実行可能なパターン4～7のいずれかに該当されている場合に参照する乱数判定割合

※判定パターン5は保留4個の場合及び演出モードにおいて実行可能なパターン5～7のいずれかに該当されている場合に参照する乱数判定割合

※判定パターン6は保留4個の場合及び演出モードにおいて実行可能なパターン6～7のいずれかに該当されている場合に参照する乱数判定割合

※判定パターン7は演出モードにおいて実行可能なパターン7に該当されている場合に参照する乱数判定割合

【図５７】



変動演出パターン決定テーブル4（演出モード1）

特別図柄判定結果	特図変動パターン指定コマンド	時間（s）	判定パターン1 乱数判定値割合（%）	判定パターン2 乱数判定値割合（%）	判定パターン3 乱数判定値割合（%）	判定パターン4 乱数判定値割合（%）	判定パターン5 乱数判定値割合（%）	判定パターン6 乱数判定値割合（%）	判定パターン7 乱数判定値割合（%）	演出内容	変動演出パターン	特殊演出 発展予告 02	特殊演出 決め演出 02
ハズレ	E6H30H E7H30H	2	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→ハズレ	B2-001	×	×
	E6H31H E7H31H	6	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動1→ハズレ	B2-002	×	×
	E6H32H E7H32H	10	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動2→ハズレ	B2-003	○	×
	E6H33H E7H33H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動3→ハズレ	B2-004	○	×
	E6H34H E7H34H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動4→ハズレ	B2-005	○	×
	E6H35H E7H35H	90	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動5→ハズレ	B2-006	○	×
	E6H36H E7H36H	110	33%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動6→ハズレ	B2-007	○	×
	E6H37H E7H37H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチB-1（ハズレ）	B2-008	○	×
第1大当たり	E6H38H E7H38H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチB-2（ハズレ）	B2-009	○	×
	E6H39H E7H39H	110	33%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチB-3（ハズレ）	B2-010	○	×
	E6H3AH E7H3AH	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチB-4（ハズレ）	B2-011	○	×
	E6H3BH E7H3BH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→VSリーチB-1（当たり）	B2-012	○	×
第2大当たり	E6H3CH E7H3CH	110	33%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→VSリーチB-2（当たり）	B2-013	○	×
	E6H3DH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→VSリーチB-3（当たり）	B2-014	○	×
第3大当たり	E6H3EH	90	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチB-3（当たり）	B2-015	○	×
小当たり	E6H3FH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチB-4（当たり）	B2-016	○	×

※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）
※判定パターン1は保留0のリーチ予告が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※判定パターン2は保留1～4のリーチ予告が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※判定パターン3は保留5～8のリーチ予告が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※判定パターン4は保留1～4にVSリーチB-1とVSリーチB-2が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※判定パターン5は保留5～8にVSリーチB-1とVSリーチB-2が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※判定パターン6は保留1～4にVSリーチB-3とVSリーチB-4が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※判定パターン7は保留5～8にVSリーチB-3とVSリーチB-4が配置されている場合に参照する乱数判定値割合

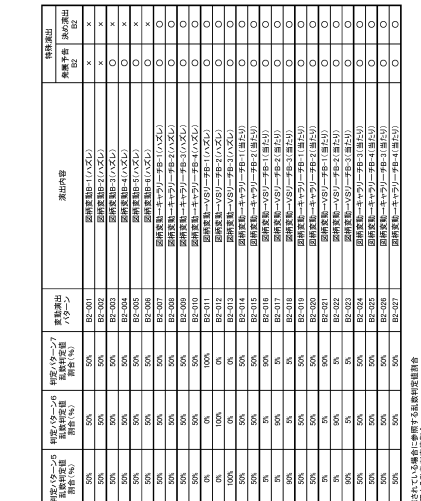
【図５８】

変動演出パターン決定テーブル5（演出モードE1）

特別図柄判定結果	特図変動パターン指定コマンド	時間（s）	乱数判定値割合（%）	変動演出パターン	演出内容	特殊演出 発展予告 E1	特殊演出 決め演出 E1
ハズレ	E6H30H E7H30H	2	50%	E1-001	図柄変動E-1（ハズレ）	×	×
			50%	E1-002	図柄変動E-2（ハズレ）	×	×
	E6H31H E7H31H	6	50%	E1-003	図柄変動E-3（ハズレ）	○	×
			50%	E1-004	図柄変動E-4（ハズレ）	○	×
	E6H32H E7H32H	10	50%	E1-005	図柄変動E-5（ハズレ）	○	×
			50%	E1-006	図柄変動E-6（ハズレ）	○	×
	E6H33H E7H33H	40	50%	E1-007	図柄変動→キャラリーチE-1（ハズレ）	○	×
			50%	E1-008	図柄変動→キャラリーチE-2（ハズレ）	○	○
	E6H34H E7H34H	50	50%	E1-009	図柄変動→楽曲リーチE-1（ハズレ）	○	○
			50%	E1-010	図柄変動→楽曲リーチE-2（ハズレ）	○	○
	E6H35H E7H35H	50	50%	E1-011	図柄変動→キャラリーチE-3（ハズレ）	○	×
			50%	E1-012	図柄変動→キャラリーチE-4（ハズレ）	○	○
	E6H36H E7H36H	110	33%	E1-013	図柄変動→ストーリーリーチ1（ハズレ）	○	×
			33%	E1-014	図柄変動→ストーリーリーチ2（ハズレ）	○	○
			34%	E1-015	図柄変動→ストーリーリーチ3（ハズレ）	○	○
第1大当たり	E6H37H E7H37H	40	50%	E1-016	図柄変動→キャラリーチE-1（当たり）	○	×
			50%	E1-017	図柄変動→キャラリーチE-2（当たり）	○	○
	E6H38H E7H38H	50	50%	E1-018	図柄変動→楽曲リーチE-1（当たり）	○	○
			50%	E1-019	図柄変動→楽曲リーチE-2（当たり）	○	○
	E6H39H E7H39H	110	33%	E1-020	図柄変動→ストーリーリーチ1（当たり）	○	×
			33%	E1-021	図柄変動→ストーリーリーチ2（当たり）	○	○
			34%	E1-022	図柄変動→ストーリーリーチ3（当たり）	○	○
第2大当たり	E6H3AH E7H3AH	40	50%	E1-023	図柄変動→キャラリーチE-1（当たり）	○	×
			50%	E1-024	図柄変動→キャラリーチE-2（当たり）	○	○
	E6H3BH E7H3BH	50	50%	E1-025	図柄変動→楽曲リーチE-1（当たり）	○	○
			50%	E1-026	図柄変動→楽曲リーチE-2（当たり）	○	○
	E6H3CH E7H3CH	110	33%	E1-027	図柄変動→ストーリーリーチ1（当たり）	○	×
			33%	E1-028	図柄変動→ストーリーリーチ2（当たり）	○	○
			34%	E1-029	図柄変動→ストーリーリーチ3（当たり）	○	○
第3大当たり	E6H3DH	50	50%	E1-030	図柄変動→キャラリーチE-3（当たり）	○	×
			50%	E1-031	図柄変動→キャラリーチE-4（当たり）	○	○
小当たり	E6H3EH	50	50%	E1-032	図柄変動→キャラリーチE-3（当たり）	○	×
			50%	E1-033	図柄変動→キャラリーチE-4（当たり）	○	○

※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）

【図５９】



変動演出パターン決定テーブル6（演出モード02）

特別図柄判定結果	特図変動パターン指定コマンド	時間（s）	判定パターン1 乱数判定値割合（%）	判定パターン2 乱数判定値割合（%）	判定パターン3 乱数判定値割合（%）	判定パターン4 乱数判定値割合（%）	判定パターン5 乱数判定値割合（%）	判定パターン6 乱数判定値割合（%）	判定パターン7 乱数判定値割合（%）	演出内容	変動演出パターン	特殊演出 発展予告 02	特殊演出 決め演出 02
ハズレ	E6H30H E7H30H	2	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→ハズレ	B2-001	×	×
	E6H31H E7H31H	6	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動1→ハズレ	B2-002	×	×
	E6H32H E7H32H	10	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動2→ハズレ	B2-003	○	×
	E6H33H E7H33H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動3→ハズレ	B2-004	○	×
	E6H34H E7H34H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動4→ハズレ	B2-005	○	×
	E6H35H E7H35H	90	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動5→ハズレ	B2-006	○	×
	E6H36H E7H36H	110	33%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動6→ハズレ	B2-007	○	×
	E6H37H E7H37H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチB-1（ハズレ）	B2-008	○	×
第1大当たり	E6H38H E7H38H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチB-2（ハズレ）	B2-009	○	×
	E6H39H E7H39H	110	33%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチB-3（ハズレ）	B2-010	○	×
	E6H3AH E7H3AH	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチB-4（ハズレ）	B2-011	○	×
	E6H3BH E7H3BH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→VSリーチB-1（当たり）	B2-012	○	×
第2大当たり	E6H3CH E7H3CH	110	33%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→VSリーチB-2（当たり）	B2-013	○	×
	E6H3DH		50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→VSリーチB-3（当たり）	B2-014	○	×
第3大当たり	E6H3EH	90	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチB-3（当たり）	B2-015	○	×
小当たり	E6H3FH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチB-4（当たり）	B2-016	○	×

※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）
※判定パターン1は保留0のリーチ予告が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※判定パターン2は保留1～4のリーチ予告が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※判定パターン3は保留5～8のリーチ予告が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※判定パターン4は保留1～4にVSリーチB-1とVSリーチB-2が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※判定パターン5は保留5～8にVSリーチB-1とVSリーチB-2が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※判定パターン6は保留1～4にVSリーチB-3とVSリーチB-4が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※判定パターン7は保留5～8にVSリーチB-3とVSリーチB-4が配置されている場合に参照する乱数判定値割合

【図６０】

変動演出パターン決定テーブル7（演出モード02）

特別図柄判定結果	特図変動パターン指定コマンド	時間（s）	判定パターン1 乱数判定値割合（%）	判定パターン2 乱数判定値割合（%）	判定パターン3 乱数判定値割合（%）	判定パターン4 乱数判定値割合（%）	判定パターン5 乱数判定値割合（%）	判定パターン6 乱数判定値割合（%）	判定パターン7 乱数判定値割合（%）	演出内容	変動演出パターン	特殊演出 発展予告 02	特殊演出 決め演出 02
ハズレ	E6H30H E7H30H	2	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→ハズレ（1パターン）	C2-001	×	×
	E6H31H E7H31H	6	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動1→ハズレ（2パターン）	C2-002	×	×
	E6H32H E7H32H	10	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動2→ハズレ（3パターン）	C2-003	○	×
	E6H33H E7H33H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動3→ハズレ（4パターン）	C2-004	○	×
	E6H34H E7H34H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動4→ハズレ（5パターン）	C2-005	○	×
	E6H35H E7H35H	90	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動5→ハズレ（6パターン）	C2-006	○	×
	E6H36H E7H36H	110	33%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動6→ハズレ（7パターン）	C2-007	○	×
	E6H37H E7H37H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチC-1（ハズレ）	C2-008	○	×
第1大当たり	E6H38H E7H38H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチC-2（ハズレ）	C2-009	○	×
	E6H39H E7H39H	110	33%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチC-3（ハズレ）	C2-010	○	×
	E6H3AH E7H3AH	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチC-4（ハズレ）	C2-011	○	×
	E6H3BH E7H3BH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→VSリーチC-1（当たり）	C2-012	○	×
第2大当たり	E6H3CH E7H3CH	110	33%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→VSリーチC-2（当たり）	C2-013	○	×
	E6H3DH		50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→VSリーチC-3（当たり）	C2-014	○	×
第3大当たり	E6H3EH	90	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチC-3（当たり）	C2-015	○	×
小当たり	E6H3FH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチC-4（当たり）	C2-016	○	×

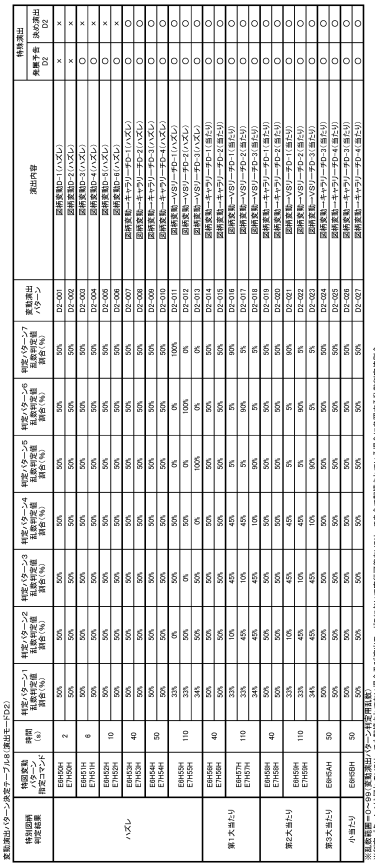
※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）
※特定パターン1は保留0のリーチ予告が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※特定パターン2は保留1～4にVSリーチC-1とVSリーチC-2が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※特定パターン3は保留5～8にVSリーチC-1とVSリーチC-2が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※特定パターン4は保留1～4にVSリーチC-3とVSリーチC-4が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※特定パターン5は保留5～8にVSリーチC-3とVSリーチC-4が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※特定パターン6は保留1～4にVSリーチC-1とVSリーチC-2と、VSリーチC-3とVSリーチC-4が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※特定パターン7は保留5～8にVSリーチC-1とVSリーチC-2と、VSリーチC-3とVSリーチC-4が配置されている場合に参照する乱数判定値割合

変動演出パターン決定テーブル8（演出モード02）

特別図柄判定結果	特図変動パターン指定コマンド	時間（s）	判定パターン1 乱数判定値割合（%）	判定パターン2 乱数判定値割合（%）	判定パターン3 乱数判定値割合（%）	判定パターン4 乱数判定値割合（%）	判定パターン5 乱数判定値割合（%）	判定パターン6 乱数判定値割合（%）	判定パターン7 乱数判定値割合（%）	演出内容	変動演出パターン	特殊演出 発展予告 02	特殊演出 決め演出 02
ハズレ	E6H30H E7H30H	2	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→ハズレ（1パターン）	C2-001	×	×
	E6H31H E7H31H	6	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動1→ハズレ（2パターン）	C2-002	×	×
	E6H32H E7H32H	10	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動2→ハズレ（3パターン）	C2-003	○	×
	E6H33H E7H33H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動3→ハズレ（4パターン）	C2-004	○	×
	E6H34H E7H34H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動4→ハズレ（5パターン）	C2-005	○	×
	E6H35H E7H35H	90	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動5→ハズレ（6パターン）	C2-006	○	×
	E6H36H E7H36H	110	33%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動6→ハズレ（7パターン）	C2-007	○	×
	E6H37H E7H37H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチC-1（ハズレ）	C2-008	○	×
第1大当たり	E6H38H E7H38H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチC-2（ハズレ）	C2-009	○	×
	E6H39H E7H39H	110	33%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチC-3（ハズレ）	C2-010	○	×
	E6H3AH E7H3AH	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチC-4（ハズレ）	C2-011	○	×
	E6H3BH E7H3BH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→VSリーチC-1（当たり）	C2-012	○	×
第2大当たり	E6H3CH E7H3CH	110	33%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→VSリーチC-2（当たり）	C2-013	○	×
	E6H3DH		50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→VSリーチC-3（当たり）	C2-014	○	×
第3大当たり	E6H3EH	90	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチC-3（当たり）	C2-015	○	×
小当たり	E6H3FH	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	図柄変動→キャラリーチC-4（当たり）	C2-016	○	×

※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）
※特定パターン1は保留0のリーチ予告が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※特定パターン2は保留1～4にVSリーチC-1とVSリーチC-2が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※特定パターン3は保留5～8にVSリーチC-1とVSリーチC-2が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※特定パターン4は保留1～4にVSリーチC-3とVSリーチC-4が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※特定パターン5は保留5～8にVSリーチC-3とVSリーチC-4が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※特定パターン6は保留1～4にVSリーチC-1とVSリーチC-2と、VSリーチC-3とVSリーチC-4が配置されている場合に参照する乱数判定値割合
※特定パターン7は保留5～8にVSリーチC-1とVSリーチC-2と、VSリーチC-3とVSリーチC-4が配置されている場合に参照する乱数判定値割合

【図６１】



変動演出パターン決定テーブル6（演出モードE2）

特別図柄判定結果	特図変動パターン指定コマンド	時間(a)	特定パターン1 乱数判定値割合(%)	特定パターン2 乱数判定値割合(%)	特定パターン3 乱数判定値割合(%)	特定パターン4 乱数判定値割合(%)	特定パターン5 乱数判定値割合(%)	特定パターン6 乱数判定値割合(%)	特定パターン7 乱数判定値割合(%)	変動演出パターン	演出内容	特殊演出 発展予告	特殊演出 決め演出
ハズレ	E6H50H E7H50H	2	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	D2-001	図柄変動D-1（ハズレ）	×	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	D2-002	図柄変動D-2（ハズレ）	×	×
	E6H51H E7H51H	6	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	D2-003	図柄変動D-3（ハズレ）	○	×
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	D2-004	図柄変動D-4（ハズレ）	○	×
	E6H52H E7H52H	10	30%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	D2-005	図柄変動D-5（ハズレ）	○	×
			30%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	D2-006	図柄変動D-6（ハズレ）	○	×
	E6H53H E7H53H	40	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	D2-007	図柄変動→キャラリーチE-1（ハズレ）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	D2-008	図柄変動→キャラリーチE-2（ハズレ）	○	○
	E6H54H E7H54H	50	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	D2-009	図柄変動→キャラリーチE-3（ハズレ）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	D2-010	図柄変動→キャラリーチE-4（ハズレ）	○	○
	E6H55H E7H55H	110	33%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	D2-011	図柄変動→ストーリーリーチ1（ハズレ）	○	○
			33%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	D2-012	図柄変動→ストーリーリーチ2（ハズレ）	○	○
			34%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	D2-013	図柄変動→ストーリーリーチ3（ハズレ）	○	○
第1大当たり	E6H56H E7H56H	40	50%	50%	50%	50%	50%	0%	50%	D2-014	図柄変動→キャラリーチD-1（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	0%	50%	D2-015	図柄変動→キャラリーチD-2（当たり）	○	○
	E6H57H E7H57H	110	33%	50%	50%	50%	0%	0%	50%	D2-016	図柄変動→ストーリーリーチ1（当たり）	○	○
			33%	50%	50%	50%	0%	0%	50%	D2-017	図柄変動→ストーリーリーチ2（当たり）	○	○
			34%	50%	50%	50%	0%	0%	50%	D2-018	図柄変動→ストーリーリーチ3（当たり）	○	○
第2大当たり	E6H58H E7H58H	40	50%	50%	50%	50%	50%	0%	50%	D2-019	図柄変動→キャラリーチD-1（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	0%	50%	D2-020	図柄変動→キャラリーチD-2（当たり）	○	○
	E6H59H E7H59H	110	33%	0%	0%	50%	50%	0%	50%	D2-021	図柄変動→ストーリーリーチ1（当たり）	○	○
			33%	0%	0%	50%	50%	0%	50%	D2-022	図柄変動→ストーリーリーチ2（当たり）	○	○
			34%	0%	0%	50%	50%	0%	50%	D2-023	図柄変動→ストーリーリーチ3（当たり）	○	○
第3大当たり	E6H5AH	50	50%	50%	50%	50%	50%	0%	50%	D2-024	図柄変動→キャラリーチE-3（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	0%	50%	D2-025	図柄変動→キャラリーチE-4（当たり）	○	○
小当たり	E6H5BH	50	50%	50%	50%	50%	50%	0%	50%	D2-026	図柄変動→キャラリーチE-3（当たり）	○	○
			50%	50%	50%	50%	50%	0%	50%	D2-027	図柄変動→キャラリーチE-4（当たり）	○	○

※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）
※特定パターン1は特別図柄の保留数が4個（演出モードD）において実行可能なパターン
特定パターン2は特別図柄の保留数が3個（演出モードD）において実行可能なパターン
特定パターン3は特別図柄の保留数が2個（演出モードD）において実行可能なパターン
特定パターン4は特別図柄の保留数が1個（演出モードD）において実行可能なパターン
特定パターン5は特別図柄の保留数が4個（演出モードD）において実行可能なパターン
特定パターン6は特別図柄の保留数が3個（演出モードD）において実行可能なパターン
特定パターン7は特別図柄の保留数が2個（演出モードD）において実行可能なパターン
※図柄変動→キャラリーチ演出パターンは保留1個目は参照不可
※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）
※特定パターン1は特別図柄の保留数が4個（演出モードD）において実行可能なパターン
特定パターン2は特別図柄の保留数が3個（演出モードD）において実行可能なパターン
特定パターン3は特別図柄の保留数が2個（演出モードD）において実行可能なパターン
特定パターン4は特別図柄の保留数が1個（演出モードD）において実行可能なパターン
特定パターン5は特別図柄の保留数が4個（演出モードD）において実行可能なパターン
特定パターン6は特別図柄の保留数が3個（演出モードD）において実行可能なパターン
特定パターン7は特別図柄の保留数が2個（演出モードD）において実行可能なパターン
※図柄変動→キャラリーチ演出パターンは保留1個目は参照不可
※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）

【図６２】

変動演出パターン決定テーブル9（演出モードE2）

特別図柄判定結果	特図変動パターン指定コマンド	時間(a)	乱数判定値割合(%)	変動演出パターン	演出内容	特殊演出 発展予告 E2	特殊演出 決め演出 E2
ハズレ	E6H50H E7H50H	2	50%	E2-001	図柄変動D-1（ハズレ）	×	×
			50%	E2-002	図柄変動D-2（ハズレ）	×	×
	E6H51H E7H51H	6	50%	E2-003	図柄変動D-3（ハズレ）	○	×
			50%	E2-004	図柄変動D-4（ハズレ）	○	×
	E6H52H E7H52H	10	50%	E2-005	図柄変動D-5（ハズレ）	○	×
			50%	E2-006	図柄変動D-6（ハズレ）	○	×
	E6H53H E7H53H	40	50%	E2-007	図柄変動→キャラリーチE-1（ハズレ）	○	○
			50%	E2-008	図柄変動→キャラリーチE-2（ハズレ）	○	○
	E6H54H E7H54H	50	50%	E2-009	図柄変動→キャラリーチE-3（ハズレ）	○	○
			50%	E2-010	図柄変動→キャラリーチE-4（ハズレ）	○	○
	E6H55H E7H55H	110	33%	E2-011	図柄変動→ストーリーリーチ1（ハズレ）	○	○
			33%	E2-012	図柄変動→ストーリーリーチ2（ハズレ）	○	○
			34%	E2-013	図柄変動→ストーリーリーチ3（ハズレ）	○	○
第1大当たり	E6H56H E7H56H	40	50%	E2-014	図柄変動→キャラリーチE-1（当たり）	○	○
			50%	E2-015	図柄変動→キャラリーチE-2（当たり）	○	○
	E6H57H E7H57H	110	33%	E2-016	図柄変動→ストーリーリーチ1（当たり）	○	○
			33%	E2-017	図柄変動→ストーリーリーチ2（当たり）	○	○
			34%	E2-018	図柄変動→ストーリーリーチ3（当たり）	○	○
第2大当たり	E6H58H E7H58H	40	50%	E2-019	図柄変動→キャラリーチE-1（当たり）	○	○
			50%	E2-020	図柄変動→キャラリーチE-2（当たり）	○	○
	E6H59H E7H59H	110	33%	E2-021	図柄変動→ストーリーリーチ1（当たり）	○	○
			33%	E2-022	図柄変動→ストーリーリーチ2（当たり）	○	○
			34%	E2-023	図柄変動→ストーリーリーチ3（当たり）	○	○
第3大当たり	E6H5AH	50	50%	E2-024	図柄変動→キャラリーチE-3（当たり）	○	○
			50%	E2-025	図柄変動→キャラリーチE-4（当たり）	○	○
小当たり	E6H5BH	50	50%	E2-026	図柄変動→キャラリーチE-3（当たり）	○	○
			50%	E2-027	図柄変動→キャラリーチE-4（当たり）	○	○

※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）

【図６３】

変動演出パターン決定テーブル10（演出モードF）

特別図柄判定結果	特図変動パターン指定コマンド	時間(a)	乱数判定値割合(%)	変動演出パターン	演出内容	特殊演出 発展予告 F	特殊演出 キャラ予告 F	特殊演出 決め演出 F
ハズレ	E6H70H E7H70H	20	33%	F-001	図柄変動F-1（1回目負け）（ハズレ）	○	○	○
			33%	F-002	図柄変動F-2（1回目負け）（ハズレ）	○	○	○
			34%	F-003	図柄変動F-3（1回目負け）（ハズレ）	○	○	○
	E6H71H E7H71H	40	33%	F-004	図柄変動→ジャンケンリーチ1（2回目負け）（ハズレ）	○	○	○
			33%	F-005	図柄変動→ジャンケンリーチ2（2回目負け）（ハズレ）	○	○	○
			34%	F-006	図柄変動→ジャンケンリーチ3（2回目負け）（ハズレ）	○	○	○
	E6H72H E7H72H	45	33%	F-007	図柄変動→ジャンケンリーチ4（3回目負け）（ハズレ）	○	○	○
			33%	F-008	図柄変動→ジャンケンリーチ5（3回目負け）（ハズレ）	○	○	○
			34%	F-009	図柄変動→ジャンケンリーチ6（3回目負け）（ハズレ）	○	○	○
	E6H73H E7H73H	50	33%	F-010	図柄変動→ジャンケンリーチ7（4回目負け）（ハズレ）	○	○	○
			33%	F-011	図柄変動→ジャンケンリーチ8（4回目負け）（ハズレ）	○	○	○
			34%	F-012	図柄変動→ジャンケンリーチ9（4回目負け）（ハズレ）	○	○	○
第1大当たり	E6H74H E7H74H	40	33%	F-013	図柄変動→ジャンケンリーチ1（2回勝ち）（当たり）	○	○	○
			33%	F-014	図柄変動→ジャンケンリーチ2（2回勝ち）（当たり）	○	○	○
			34%	F-015	図柄変動→ジャンケンリーチ3（2回勝ち）（当たり）	○	○	○
	E6H75H E7H75H	45	33%	F-016	図柄変動→ジャンケンリーチ4（3回勝ち）（当たり）	○	○	○
			33%	F-017	図柄変動→ジャンケンリーチ5（3回勝ち）（当たり）	○	○	○
			34%	F-018	図柄変動→ジャンケンリーチ6（3回勝ち）（当たり）	○	○	○
	E6H76H E7H76H	50	33%	F-019	図柄変動→ジャンケンリーチ7（4回勝ち）（当たり）	○	○	○
			33%	F-020	図柄変動→ジャンケンリーチ8（4回勝ち）（当たり）	○	○	○
			34%	F-021	図柄変動→ジャンケンリーチ9（4回勝ち）（当たり）	○	○	○
第2大当たり	E6H77H E7H77H	40	33%	F-022	図柄変動→ジャンケンリーチ1（2回勝ち）（当たり）	○	○	○
			33%	F-023	図柄変動→ジャンケンリーチ2（2回勝ち）（当たり）	○	○	○
			34%	F-024	図柄変動→ジャンケンリーチ3（2回勝ち）（当たり）	○	○	○
	E6H78H E7H78H	45	33%	F-025	図柄変動→ジャンケンリーチ4（3回勝ち）（当たり）	○	○	○
			33%	F-026	図柄変動→ジャンケンリーチ5（3回勝ち）（当たり）	○	○	○
			34%	F-027	図柄変動→ジャンケンリーチ6（3回勝ち）（当たり）	○	○	○
	E6H79H E7H79H	50	33%	F-028	図柄変動→ジャンケンリーチ7（4回勝ち）（当たり）	○	○	○
			33%	F-029	図柄変動→ジャンケンリーチ8（4回勝ち）（当たり）	○	○	○
			34%	F-030	図柄変動→ジャンケンリーチ9（4回勝ち）（当たり）	○	○	○
第3大当たり	E6H7AH	40	33%	F-031	図柄変動→ジャンケンリーチ1（2回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
			33%	F-032	図柄変動→ジャンケンリーチ2（2回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
			34%	F-033	図柄変動→ジャンケンリーチ3（2回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
	E6H7BH	45	33%	F-034	図柄変動→ジャンケンリーチ4（3回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
			33%	F-035	図柄変動→ジャンケンリーチ5（3回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
			34%	F-036	図柄変動→ジャンケンリーチ6（3回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
	E6H7CH	50	33%	F-037	図柄変動→ジャンケンリーチ7（4回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
			33%	F-038	図柄変動→ジャンケンリーチ8（4回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
			34%	F-039	図柄変動→ジャンケンリーチ9（4回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
小当たり	E6H7DH	40	33%	F-040	図柄変動→ジャンケンリーチ1（2回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
			33%	F-041	図柄変動→ジャンケンリーチ2（2回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
			34%	F-042	図柄変動→ジャンケンリーチ3（2回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
	E6H7EH	45	33%	F-043	図柄変動→ジャンケンリーチ4（3回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
			33%	F-044	図柄変動→ジャンケンリーチ5（3回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
			34%	F-045	図柄変動→ジャンケンリーチ6（3回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
	E6H7FH	50	33%	F-046	図柄変動→ジャンケンリーチ7（4回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
			33%	F-047	図柄変動→ジャンケンリーチ8（4回負けあいこ）（当たり）	○	○	○
			34%	F-048	図柄変動→ジャンケンリーチ9（4回負けあいこ）（当たり）	○	○	○

※乱数範囲＝0～99（変動演出パターン判定用乱数）

【図６４】

(a)演出モードA・ハズレ用変動演出パターンの特殊演出種別決定テーブル

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値割合(%) セリフ予告A A1	A2	A3	A4	A5	キャラ予告A A1	A2	A3	A4	A5	発展予告A A1	A2	A3	A4	A5	A6	決め演出A A1	A2
ハズレ	・			・					・					・				・	
	A-019	9%	14%	20%	26%	31%	9%	14%	20%	26%	31%	2%	3%	5%	20%	30%	40%	–	–
	A-020	9%	14%	20%	26%	31%	9%	14%	20%	26%	31%	2%	3%	5%	20%	30%	40%	–	–
	A-021	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2%	3%	5%	20%	30%	40%	–	–
	A-022	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2%	3%	5%	20%	30%	40%	–	–
	A-023	7%	12%	20%	28%	33%	7%	12%	20%	28%	33%	–	–	–	–	–	–	35%	65%
	・			・					・					・				・	
	A-027	5%	10%	20%	30%	35%	5%	10%	20%	30%	35%	10%	20%	25%	5%	10%	30%	35%	65%
	A-028	5%	10%	20%	30%	35%	5%	10%	20%	30%	35%	10%	20%	25%	5%	10%	30%	–	–
	A-029	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	10%	20%	25%	5%	10%	30%	35%	65%
	A-030	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	10%	20%	25%	5%	10%	30%	–	–

※乱数範囲＝0～99（特殊演出種別判定用乱数）

(b)演出モードA・大当たり、小当たり用変動演出パターンの特殊演出種別決定テーブル

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値割合(%) セリフ予告A A1	A2	A3	A4	A5	キャラ予告A A1	A2	A3	A4	A5	発展予告A A1	A2	A3	A4	A5	A6	決め演出A A1	A2
第1大当たり	A-031	31%	26%	20%	14%	9%	31%	26%	20%	14%	9%	25%	15%	10%	25%	15%	10%	–	–
	A-032	31%	26%	20%	14%	9%	31%	26%	20%	14%	9%	25%	15%	10%	25%	15%	10%	–	–
	A-033	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	25%	15%	10%	25%	15%	10%	–	–
	A-034	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	25%	15%	10%	25%	15%	10%	–	–
	A-035	33%	28%	20%	12%	7%	33%	28%	20%	12%	7%	–	–	–	–	–	–	65%	35%
	・			・					・					・				・	
	A-039	35%	30%	20%	10%	5%	35%	30%	20%	10%	5%	40%	30%	20%	6%	3%	1%	65%	35%
	A-040	35%	30%	20%	10%	5%	35%	30%	20%	10%	5%	40%	30%	20%	6%	3%	1%	–	–
	A-041	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	40%	30%	20%	6%	3%	1%	65%	35%
	A-042	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	40%	30%	20%	6%	3%	1%	–	–
第2大当たり	A-043	29%	24%	20%	16%	11%	29%	24%	20%	16%	11%	24%	15%	11%	24%	15%	11%	–	–
	A-044	29%	24%	20%	16%	11%	29%	24%	20%	16%	11%	24%	15%	11%	24%	15%	11%	–	–
	A-045	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	24%	15%	11%	24%	15%	11%	–	–
	A-046	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	24%	15%	11%	24%	15%	11%	–	–
	A-047	31%	26%	20%	14%	9%	31%	26%	20%	14%	9%	–	–	–	–	–	–	65%	35%
	・			・					・					・				・	
	A-051	33%	28%	20%	12%	7%	33%	28%	20%	12%	7%	39%	30%	21%	5%	3%	2%	65%	35%
	A-052	33%	28%	20%	12%	7%	33%	28%	20%	12%	7%	39%	30%	21%	5%	3%	2%	–	–
	A-053	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	39%	30%	21%	5%	3%	2%	65%	35%
	A-054	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	39%	30%	21%	5%	3%	2%	–	–
第3大当たり	・			・					・					・				・	
小当たり	・			・					・					・				・	

※乱数範囲＝0～99（特殊演出種別判定用乱数）

【図６５】

(a)セリフ予告A情報テーブル

セリフ予告A・設定内容		セリフ予告Aの種別				
		セリフ予告A1	セリフ予告A2	セリフ予告A3	セリフ予告A4	セリフ予告A5
操作有効期間		○	○	○	×	×
操作有効な操作手段		演出レバー	演出ボタン	演出ボタン	−	−
操作促進報知		○	○	○	−	−
操作手段の状態		−	非突出	非突出	−	−
対応演出内容	画像	セリフa1	セリフa2	セリフa3	セリフa4	セリフa5
	可動部材の動作	第3装飾部材	×	×	×	×

(b)キャラ予告A情報テーブル

キャラ予告A・設定内容		キャラ予告Aの種別				
		キャラ予告A1	キャラ予告A2	キャラ予告A3	キャラ予告A4	キャラ予告A5
操作有効期間		○	○	○	×	×
操作有効な操作手段		演出レバー	演出ボタン	演出ボタン	−	−
操作促進報知		×	×	×	−	−
操作手段の状態		−	非突出	非突出	−	−
対応演出内容	画像	キャラa2−1	キャラa2−2	キャラa2−3	キャラa2−4	キャラa2−5
	可動部材の動作	×	×	×	×	×

(c)発展予告A情報テーブル

発展予告A・設定内容		発展予告Aの種別					
		発展予告A1	発展予告A2	発展予告A3	発展予告A4	発展予告A5	発展予告A6
操作有効期間		○	○	○	○	○	○
操作有効な操作手段		演出レバー	演出ボタン	演出レバー	演出ボタン	演出レバー	演出ボタン
操作促進報知		○	○	○	○	○	○
操作手段の状態		−	突出	−	非突出	−	非突出
対応演出内容	画像	エフェクトa1	エフェクトa2	エフェクトa3	エフェクトa1	エフェクトa2	エフェクトa3
	可動部材の動作	第2装飾部材	第2装飾部材	×	第2装飾部材	×	×

(d)決め演出A情報テーブル

決め演出A・設定内容		決め演出Aの種別	
		決め演出A1	決め演出A2
操作有効期間		○	○
操作有効な操作手段		演出レバー	演出ボタン
操作促進報知		○	○
操作手段の状態		−	突出
対応演出内容	画像	閃光a1	閃光a2
	可動部材の動作（大当たり時）	第1装飾部材	第1装飾部材

【図６６】

(a)演出モードB1・ハズレ用変動演出パターンにおける特殊演出種別決定テーブル

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値割合(%)			
		発展予告B1		決め演出B1	
		B1−1	B1−2	B1−1	B1−2
ハズレ	・・	・	・	・	・
	B1−005	5%	95%	−	−
	・・	・	・	・	・
	B1−007	20%	80%	−	−
	・・	・	・	・	・
	B1−009	30%	70%	40%	60%
	・・	・	・	・	・
	B1−013	40%	60%	−	−
	B1−014	40%	60%	40%	60%
	B1−015	40%	60%	40%	60%

※乱数範囲＝0～99（特殊演出種別判定用乱数）

(b)演出モードB1・大当たり、小当たり用変動演出パターンにおける特殊演出種別決定テーブル

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値割合(%)			
		発展予告B1		決め演出B1	
		B1−1	B1−2	B1−1	B1−2
第1大当たり	B1−016	80%	20%	−	−
	・・	・	・	・	・
	B1−018	85%	15%	60%	40%
	・・	・	・	・	・
	B1−020	90%	10%	−	−
	B1−021	90%	10%	60%	40%
	B1−022	90%	10%	60%	40%
第2大当たり	B1−023	75%	25%	−	−
	・・	・	・	・	・
	B1−025	80%	20%	60%	40%
	・・	・	・	・	・
	B1−029	85%	15%	60%	40%
	・・	・	・	・	・
第3大当たり	・・	・	・	・	・
小当たり	・・	・	・	・	・

※乱数範囲＝0～99（特殊演出種別判定用乱数）

【図６７】

(a)発展予告B1情報テーブル

発展予告B1・設定内容	発展予告B1の種別	
	発展予告B1−1	発展予告B1−2
操作有効期間	○	○
操作有効な操作手段	演出ボタン	演出レバー
操作促進報知	○	○
操作手段の状態	非突出	−
対応演出内容・画像	エフェクトb1	エフェクトb2

(b)決め演出B1情報テーブル

決め演出B1・設定内容		決め演出B1の種別	
		決め演出B1−1	決め演出B1−2
操作有効期間		○	○
操作有効な操作手段		演出ボタン	演出レバー
操作促進報知		○	○
操作手段の状態		突出	−
対応演出内容	画像	閃光b1	閃光b2
	可動部材の動作（大当たり時）	第1装飾部材	第1装飾部材

【図６８】

(a)演出モードB2・ハズレ用変動演出パターンにおける特殊演出種別決定テーブル

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値割合(%)			
		発展予告B2		決め演出B2	
		B2−1	B2−2	B2−1	B2−2
ハズレ	・・	・	・	・	・
	B2−003	5%	95%	−	−
	・・	・	・	・	・
	B2−007	20%	80%	40%	60%
	・・	・	・	・	・
	B2−011	40%	60%	40%	60%
	B2−012	40%	60%	40%	60%
	B2−013	40%	60%	40%	60%

※乱数範囲＝0～99（特殊演出種別判定用乱数）

(b)演出モードB2・大当たり、小当たり用変動演出パターンにおける特殊演出種別決定テーブル

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値割合(%)			
		発展予告B2		決め演出B2	
		B2−1	B2−2	B2−1	B2−2
第1大当たり	B2−014	85%	15%	60%	40%
	・・	・	・	・	・
	B2−016	95%	5%	60%	40%
	B2−017	95%	5%	60%	40%
	B2−018	95%	5%	60%	40%
第2大当たり	B2−019	80%	20%	60%	40%
	・・	・	・	・	・
	B2−021	90%	10%	60%	40%
	・・	・	・	・	・
第3大当たり	・・	・	・	・	・
小当たり	・・	・	・	・	・

※乱数範囲＝0～99（特殊演出種別判定用乱数）

【図６９】

(a)発展予告B2情報テーブル

発展予告B2・設定内容	発展予告B2の種別	
	発展予告B2-1	発展予告B2-2
操作有効期間	○	○
操作有効な操作手段	演出ボタン	演出レバー
操作促進報知	○	○
操作手段の状態	非突出	―
対応演出内容・画像	エフェクトc1	エフェクトc2

(b)決め演出B2情報テーブル

決め演出B2・設定内容		決め演出B2の種別	
		決め演出B2-1	決め演出B2-2
操作有効期間		○	○
操作有効な操作手段		演出ボタン	演出レバー
操作促進報知		○	○
操作手段の状態		突出	―
対応演出内容	画像	閃光c1	閃光c2
	可動部材の動作(大当たり時)	第1装飾部材	第1装飾部材

【図７０】

(a)演出モードF・ハズレ用変動演出パターンにおける
特殊演出種別決定テーブル

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値割合(%)						
		発展予告F		キャラ予告F			決め演出F	
		F1	F2	F1	F2	F3	F1	F2
ハズレ	F-001	5%	95%	10%	30%	60%	40%	60%
	・	・	・	・	・	・	・	・
	F-004	20%	80%	17%	30%	53%	40%	60%
	・	・	・	・	・	・	・	・
	F-007	30%	70%	15%	30%	55%	40%	60%
	・	・	・	・	・	・	・	・
	F-010	40%	60%	13%	30%	57%	40%	60%
	・	・	・	・	・	・	・	・

※乱数範囲＝0～99(特殊演出種別判定用乱数)

(b)演出モードF・大当たり、小当たり用変動演出パターンにおける
特殊演出種別決定テーブル

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値割合(%)						
		発展予告F		キャラ予告F			決め演出F	
		F1	F2	F1	F2	F3	F1	F2
第1大当たり	F-013	92%	8%	53%	30%	17%	99%	1%
	・	・	・	・	・	・	・	・
	F-016	96%	4%	55%	30%	15%	99%	1%
	・	・	・	・	・	・	・	・
	F-019	98%	2%	57%	30%	13%	99%	1%
	・	・	・	・	・	・	・	・
第2大当たり	F-022	90%	10%	51%	30%	19%	99%	1%
	・	・	・	・	・	・	・	・
	F-025	94%	6%	53%	30%	17%	99%	1%
	・	・	・	・	・	・	・	・
	F-028	97%	3%	55%	30%	15%	99%	1%
	・	・	・	・	・	・	・	・
第3大当たり	・	・	・	・	・	・	・	・
	・	・	・	・	・	・	・	・
小当たり	・	・	・	・	・	・	・	・
	・	・	・	・	・	・	・	・

※乱数範囲＝0～99(特殊演出種別判定用乱数)

【図７１】

(a)発展予告F情報テーブル

発展予告F・設定内容	発展予告Fの種別	
	発展予告F1	発展予告F2
操作有効期間	○	○
操作有効な操作手段	演出ボタン	演出レバー
操作促進報知	○	○
操作手段の状態	非突出	―
対応演出内容・画像	エフェクトd1	エフェクトd2

(b)キャラ予告F情報テーブル

キャラ予告F・設定内容	キャラ予告Fの種別		
	キャラ予告F1	キャラ予告F2	キャラ予告F3
操作有効期間	○	○	○
操作有効な操作手段	演出ボタン	演出ボタン	演出レバー
操作促進報知	×	×	○
操作手段の状態	非突出	非突出	―
対応演出内容・画像	キャラd1	キャラd2	キャラd3

(c)決め演出F情報テーブル

決め演出F・設定内容		決め演出Fの種別	
		決め演出F1	決め演出F2
操作有効期間		○	○
操作有効な操作手段		演出ボタン	演出レバー
操作促進報知		○	○
操作手段の状態		突出	―
対応演出内容	画像	閃光d1	閃光d2
	可動部材の動作(大当たり時)	第1装飾部材	第1装飾部材

【図７２】

特定演出判定テーブル(低確率遊技状態且つ非時短遊技状態)

特図変動パターン指定コマンド		判定結果	演出内容	乱数判定値割合(%)	特定演出
上位バイト	下位バイト				
E6H E7H	00H	ハズレ	図柄変動1	―	×
	01H		図柄変動2	―	×
	02H		図柄変動3	―	×
	03H		ノーマルリーチ	―	×
	04H		チャレンジリーチ1	50%	○
				50%	×
	05H		チャレンジリーチ2	70%	○
				30%	×
	06H		スーパーリーチ	70%	○
				30%	×
	07H		スペシャルリーチ1	70%	○
				30%	×
	08H		スペシャルリーチ2	80%	○
				20%	×
	09H	第1大当たり	スーパーリーチ	70%	○
				30%	×
	0AH		スペシャルリーチ1	70%	○
				30%	×
	0BH		スペシャルリーチ2	80%	○
				20%	×
	0CH	第2大当たり	スーパーリーチ	70%	○
				30%	×
	0DH		スペシャルリーチ1	70%	○
				30%	×
	0EH		スペシャルリーチ2	80%	○
				20%	×
	1FH	第3大当たり	チャレンジリーチ1	50%	○
				50%	×
	10H		チャレンジリーチ2	50%	○
				50%	×
	11H	小当たり	チャレンジリーチ1	50%	○
				50%	×
	12H		チャレンジリーチ2	50%	○
				50%	×

※乱数範囲＝0～99(特定演出判定用乱数)

【図７３】

特定演出判定テーブル（高確率遊技状態且つ時短遊技状態）

特図変動パターン指定コマンド		判定結果	演出内容	乱数判定値割合（%）	特定演出
上位バイト	下位バイト				
E6H E7H	30H	ハズレ	図柄変動1	—	×
	31H		図柄変動2	—	×
	32H		図柄変動3	—	×
	33H		スーパーリーチ1	50%	○
				50%	×
	34H		スーパーリーチ2	50%	○
				50%	×
	35H		スーパーリーチ3	30%	○
				70%	×
	36H		スペシャルリーチ	50%	○
				50%	×
	37H	第1大当たり	スーパーリーチ1	90%	○
				10%	×
	38H		スーパーリーチ2	90%	○
				10%	×
	39H		スペシャルリーチ	90%	○
				10%	×
	3AH	第2大当たり	スーパーリーチ1	90%	○
				10%	×
	3BH		スーパーリーチ2	90%	○
				10%	×
	3CH		スペシャルリーチ	90%	○
				10%	×
	3DH	第3大当たり	スーパーリーチ3	80%	○
				20%	×
	3EH	小当たり	スーパーリーチ3	80%	○
				20%	×
	50H	ハズレ	図柄変動1	—	×
	51H		図柄変動2	—	×
	52H		図柄変動3	—	×
	53H		スーパーリーチ1	50%	○
				50%	×
	54H		スーパーリーチ3	30%	○
				70%	×
	55H		スペシャルリーチ	50%	○
				50%	×
	56H	第1大当たり	スーパーリーチ1	90%	○
				10%	×
	57H		スペシャルリーチ	90%	○
				10%	×
	58H	第2大当たり	スーパーリーチ1	90%	○
				10%	×
	59H		スペシャルリーチ	90%	○
				10%	×
	5AH	第3大当たり	スーパーリーチ3	80%	○
				20%	×
	5BH	小当たり	スーパーリーチ3	80%	○
				20%	×
	70H	ハズレ	ジャンケン演出1	—	×
	71H		ジャンケン演出2	50%	○
				50%	×
	72H		ジャンケン演出3	30%	○
				70%	×
	73H		ジャンケン演出4	50%	○
				50%	×
	74H	第1大当たり	ジャンケン演出2	90%	○
				10%	×
	75H		ジャンケン演出3	90%	○
				10%	×
	76H		ジャンケン演出4	90%	○
				10%	×
	77H	第2大当たり	ジャンケン演出2	90%	○
				10%	×
	78H		ジャンケン演出3	90%	○
				10%	×
	79H		ジャンケン演出4	90%	○
				10%	×
	7AH	第3大当たり	ジャンケン演出2	80%	○
				20%	×
	7BH		ジャンケン演出3	80%	○
				20%	×
	7CH		ジャンケン演出4	80%	○
				20%	×
	7DH	小当たり	ジャンケン演出2	80%	○
				20%	×
	7EH		ジャンケン演出3	80%	○
				20%	×
	7FH		ジャンケン演出4	80%	○
				20%	×

※乱数範囲＝0～99（特定演出判定用乱数）

【図７４】

特定演出振動速度決定テーブル（ハズレ用）

特図変動パターン指定コマンド		判定結果	演出内容	乱数判定値割合（%）	振動速度
上位バイト	下位バイト				
E6H E7H	00H 30H 50H	ハズレ	図柄変動1	—	—
	01H 31H 51H		図柄変動2	—	—
	02H 32H 52H		図柄変動3	—	—
	70H		ジャンケン演出1	—	—
	03H		ノーマルリーチ	—	—
	04H		チャレンジリーチ1	50%	高速
				50%	低速
	05H		チャレンジリーチ2	60%	高速
				40%	低速
	06H		スーパーリーチ	60%	高速
				40%	低速
	07H		スペシャルリーチ1	60%	高速
				40%	低速
	08H		スペシャルリーチ2	70%	高速
				30%	低速
	33H		スーパーリーチ1	60%	高速
				40%	低速
	34H		スーパーリーチ2	60%	高速
				40%	低速
	35H		スーパーリーチ3	50%	高速
				50%	低速
	36H		スペシャルリーチ	60%	高速
				40%	低速
	53H		スーパーリーチ1	60%	高速
				40%	低速
	54H		スーパーリーチ3	50%	高速
				50%	低速
	55H		スペシャルリーチ	60%	高速
				40%	低速
	71H		ジャンケン演出2	60%	高速
				40%	低速
	72H		ジャンケン演出3	60%	高速
				40%	低速
	73H		ジャンケン演出4	60%	高速
				40%	低速

※乱数範囲＝0～99（特定演出振動速度判定用乱数）

【図７５】

特定演出振動速度決定テーブル（大当たり、小当たり用）

特図変動パターン指定コマンド		判定結果	演出内容	乱数判定値割合（%）	振動速度
上位バイト	下位バイト				
E6H E7H	09H	第1大当たり	スーパーリーチ	80%	高速
				20%	低速
	0AH		スペシャルリーチ1	80%	高速
				20%	低速
	0BH		スペシャルリーチ2	90%	高速
				10%	低速
	37H		スーパーリーチ1	80%	高速
				20%	低速
	38H		スーパーリーチ2	80%	高速
				20%	低速
	39H		スペシャルリーチ	90%	高速
				10%	低速
	56H		スーパーリーチ1	80%	高速
				20%	低速
	57H		スペシャルリーチ	90%	高速
				10%	低速
	76H		ジャンケン演出2	80%	高速
				20%	低速
	75H		ジャンケン演出3	80%	高速
				20%	低速
	76H		ジャンケン演出4	90%	高速
				10%	低速
	0CH	第2大当たり	スーパーリーチ	80%	高速
				20%	低速
	0DH		スペシャルリーチ1	80%	高速
				20%	低速
	0EH		スペシャルリーチ2	90%	高速
				10%	低速
	3AH		スーパーリーチ1	80%	高速
				20%	低速
	3BH		スーパーリーチ2	80%	高速
				20%	低速
	3CH		スペシャルリーチ	90%	高速
				10%	低速
	59H		スーパーリーチ1	80%	高速
				20%	低速
	58H		スペシャルリーチ	90%	高速
				10%	低速
	77H		ジャンケン演出2	80%	高速
				20%	低速
	78H		ジャンケン演出3	80%	高速
				20%	低速
	79H		ジャンケン演出4	90%	高速
				10%	低速
	0FH	第3大当たり	チャレンジリーチ1	70%	高速
				30%	低速
	10H		チャレンジリーチ2	70%	高速
				30%	低速
	3DH		スーパーリーチ3	70%	高速
				30%	低速
	5AH		スーパーリーチ3	70%	高速
				30%	低速
	7AH		ジャンケン演出2	70%	高速
				30%	低速
	7BH		ジャンケン演出3	70%	高速
				30%	低速
	7CH		ジャンケン演出4	70%	高速
				30%	低速
	11H	小当たり	チャレンジリーチ1	70%	高速
				30%	低速
	12H		チャレンジリーチ2	70%	高速
				30%	低速
	3EH		スーパーリーチ3	70%	高速
				30%	低速
	5BH		スーパーリーチ3	70%	高速
				30%	低速
	7DH		ジャンケン演出2	70%	高速
				30%	低速
	7EH		ジャンケン演出3	70%	高速
				30%	低速
	7FH		ジャンケン演出4	70%	高速
				30%	低速

※乱数範囲＝0～99（特定演出振動速度判定用乱数）

【図７６】

特定演出音声出力決定テーブル（ハズレ用）

特図変動パターン指定コマンド		判定結果	演出内容	乱数判定値割合（%）	音声出力
上位バイト	下位バイト				
E6H E7H	00H 30H 50H	ハズレ	図柄変動1	—	—
	01H 31H 51H		図柄変動2	—	—
	02H 32H 52H		図柄変動3	—	—
	70H		ジャンケン演出1	—	—
	03H		ノーマルリーチ	—	—
	04H		チャレンジリーチ1	50%	○
				50%	×
	05H		チャレンジリーチ2	60%	○
				40%	×
	06H		スーパーリーチ	60%	○
				40%	×
	07H		スペシャルリーチ1	60%	○
				40%	×
	08H		スペシャルリーチ2	70%	○
				30%	×
	33H		スーパーリーチ1	60%	○
				40%	×
	34H		スーパーリーチ2	60%	○
				40%	×
	35H		スーパーリーチ3	50%	○
				50%	×
	36H		スペシャルリーチ	60%	○
				40%	×
	53H		スーパーリーチ1	60%	○
				40%	×
	54H		スーパーリーチ3	50%	○
				50%	×
	55H		スペシャルリーチ	60%	○
				40%	×
	71H		ジャンケン演出2	60%	○
				40%	×
	72H		ジャンケン演出3	60%	○
				40%	×
	73H		ジャンケン演出4	60%	○
				40%	×

※乱数範囲＝0～99（特定演出音声出力判定用乱数）

【図７７】

特定演出音声出力決定テーブル（大当たり、小当たり用）

特図変動パターン指定コマンド		判定結果	演出内容	乱数判定値割合（%）	音声出力
上位バイト	下位バイト				
E6H E7H	09H	第1大当たり	スーパーリーチ	80%	○
				20%	×
	0AH		スペシャルリーチ1	80%	○
				20%	×
	0BH		スペシャルリーチ2	90%	○
				10%	×
	37H		スーパーリーチ1	80%	○
				20%	×
	38H		スーパーリーチ2	80%	○
				20%	×
	39H		スペシャルリーチ	90%	○
				10%	×
	56H		スーパーリーチ1	80%	○
				20%	×
	57H		スペシャルリーチ	90%	○
				10%	×
	74H		ジャンケン演出2	80%	○
				20%	×
	75H		ジャンケン演出3	80%	○
				20%	×
	76H		ジャンケン演出4	90%	○
				10%	×
	0CH	第2大当たり	スーパーリーチ	80%	○
				20%	×
	0DH		スペシャルリーチ1	80%	○
				20%	×
	0EH		スペシャルリーチ2	90%	○
				10%	×
	3AH		スーパーリーチ1	80%	○
				20%	×
	3BH		スーパーリーチ2	80%	○
				20%	×
	3CH		スペシャルリーチ	90%	○
				10%	×
	58H		スーパーリーチ1	80%	○
				20%	×
	59H		スペシャルリーチ	90%	○
				10%	×
	77H		ジャンケン演出2	80%	○
				20%	×
	78H		ジャンケン演出3	80%	○
				20%	×
	79H		ジャンケン演出4	90%	○
				10%	×
	0FH	第3大当たり	チャレンジリーチ1	70%	○
				30%	×
	10H		チャレンジリーチ2	70%	○
				30%	×
	3DH		スーパーリーチ3	70%	○
				30%	×
	5AH		スーパーリーチ3	70%	○
				30%	×
	7AH		ジャンケン演出2	70%	○
				30%	×
	7BH		ジャンケン演出3	70%	○
				30%	×
	7CH		ジャンケン演出4	70%	○
				30%	×
	11H	小当たり	チャレンジリーチ1	70%	○
				30%	×
	12H		チャレンジリーチ2	70%	○
				30%	×
	3EH		スーパーリーチ3	70%	○
				30%	×
	5BH		スーパーリーチ3	70%	○
				30%	×
	7DH		ジャンケン演出2	70%	○
				30%	×
	7EH		ジャンケン演出3	70%	○
				30%	×
	7DH		ジャンケン演出4	70%	○
				30%	×

※乱数範囲＝0～99（特定演出音声出力判定用乱数）

【図７８】

特定演出画像出力決定テーブル（ハズレ用）

特図変動パターン指定コマンド		判定結果	演出内容	乱数判定値割合（%）	画像出力
上位バイト	下位バイト				
E6H E7H	00H 30H 50H	ハズレ	図柄変動1	―	―
	01H 31H 51H		図柄変動2	―	―
	02H 32H 52H		図柄変動3	―	―
	70H		ジャンケン演出1	―	―
	03H		ノーマルリーチ	―	―
	04H		チャレンジリーチ1	50%	○
				50%	×
	05H		チャレンジリーチ2	60%	○
				40%	×
	06H		スーパーリーチ	60%	○
				40%	×
	07H		スペシャルリーチ1	60%	○
				40%	×
	08H		スペシャルリーチ2	70%	○
				30%	×
	33H		スーパーリーチ1	60%	○
				40%	×
	34H		スーパーリーチ2	60%	○
				40%	×
	35H		スーパーリーチ3	50%	○
				50%	×
	36H		スペシャルリーチ	60%	○
				40%	×
	53H		スーパーリーチ1	60%	○
				40%	×
	54H		スーパーリーチ3	50%	○
				50%	×
	55H		スペシャルリーチ	60%	○
				40%	×
	71H		ジャンケン演出2	60%	○
				40%	×
	72H		ジャンケン演出3	60%	○
				40%	×
	73H		ジャンケン演出4	60%	○
				40%	×

※乱数範囲＝0～99（特定演出画像出力判定用乱数）

【図７９】

特定演出画像出力決定テーブル（大当たり、小当たり用）

特図変動パターン指定コマンド		判定結果	演出内容	乱数判定値割合（%）	画像出力
上位バイト	下位バイト				
E6H E7H	09H	第1大当たり	スーパーリーチ	80%	○
				20%	×
	0AH		スペシャルリーチ1	80%	○
				20%	×
	0BH		スペシャルリーチ2	90%	○
				10%	×
	37H		スーパーリーチ1	80%	○
				20%	×
	38H		スーパーリーチ2	80%	○
				20%	×
	39H		スペシャルリーチ	90%	○
				10%	×
	56H		スーパーリーチ1	80%	○
				20%	×
	57H		スペシャルリーチ	90%	○
				10%	×
	37H		ジャンケン演出2	80%	○
				20%	×
	38H		ジャンケン演出3	80%	○
				20%	×
	39H		ジャンケン演出4	90%	○
				10%	×
	0CH	第2大当たり	スーパーリーチ	80%	○
				20%	×
	0DH		スペシャルリーチ1	80%	○
				20%	×
	0EH		スペシャルリーチ2	90%	○
				10%	×
	3AH		スーパーリーチ1	80%	○
				20%	×
	3BH		スーパーリーチ2	80%	○
				20%	×
	3CH		スペシャルリーチ	90%	○
				10%	×
	58H		スーパーリーチ1	80%	○
				20%	×
	59H		スペシャルリーチ	90%	○
				10%	×
	37H		ジャンケン演出2	80%	○
				20%	×
	38H		ジャンケン演出3	80%	○
				20%	×
	39H		ジャンケン演出4	90%	○
				10%	×
	0FH	第3大当たり	チャレンジリーチ1	70%	○
				30%	×
	10H		チャレンジリーチ2	70%	○
				30%	×
	3DH		スーパーリーチ3	70%	○
				30%	×
	5AH		スーパーリーチ3	70%	○
				30%	×
	37H		ジャンケン演出2	70%	○
				30%	×
	38H		ジャンケン演出3	70%	○
				30%	×
	39H		ジャンケン演出4	70%	○
				30%	×
	11H	小当たり	チャレンジリーチ1	70%	○
				30%	×
	12H		チャレンジリーチ2	70%	○
				30%	×
	3EH		スーパーリーチ3	70%	○
				30%	×
	5BH		スーパーリーチ3	70%	○
				30%	×
	37H		ジャンケン演出2	70%	○
				30%	×
	38H		ジャンケン演出3	70%	○
				30%	×
	39H		ジャンケン演出4	70%	○
				30%	×

※乱数範囲＝0～99（特定演出画像出力判定用乱数）

【図８０】

特定演出の大当たり期待度

振動速度	音声出力	画像出力	大当たり期待度
高速	○	○	最高
高速	○	×	高
高速	×	○	高
高速	×	×	中
低速	○	○	高
低速	○	×	中
低速	×	○	中
低速	×	×	低

【図８１】

テロップ予告パターン判定テーブル1（演出モードB）

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値割合（%）	テロップ予告パターン	予告内容
リーチ無（ハズレ）	B1-001～B1-006 B2-001～B2-006	50%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		25%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		15%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		10%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		－	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		－	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		－	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（ハズレ）	B1-007～B1-008 B1-011～B1-012 B2-007～B2-010	8%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		13%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		19%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		22%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		25%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		10%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		3%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
楽曲リーチ（ハズレ）	B1-009～B1-010	8%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		13%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		19%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		22%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		25%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		10%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		3%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
VSリーチ（ハズレ）	B1-013～B1-015 B2-011～B2-013	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		12%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		15%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		20%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		28%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		15%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		5%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	B1-016～B1-017 B1-023～B1-024 B2-014～B2-015 B2-019～B2-020	2%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		6%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		10%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		18%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		20%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		25%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		15%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		4%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
楽曲リーチ（第1大当たり、第2大当たり）	B1-018～B1-019 B1-025～B1-026	2%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		6%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		10%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		18%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		20%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		25%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		15%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		4%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
VSリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	B1-020～B1-022 B1-027～B1-029 B2-016～B2-018 B2-021～B2-023	1%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		6%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		9%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		16%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		20%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		25%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		18%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		5%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（第3大当たり）	B1-030～B1-031 B2-024～B2-025	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		8%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		12%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		25%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		30%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		15%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		5%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（小当たり）	B1-032～B1-033 B2-026～B2-027	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		10%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		18%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		24%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		28%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		10%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		5%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」

※乱数範囲＝0～99（テロップ予告パターン判定用乱数）

【図８２】

テロップ予告パターン判定テーブル2（演出モードC）

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値割合（%）	テロップ予告パターン	予告内容
リーチ無（ハズレ）	C1-001～C1-006 C2-001～C2-006	70%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		15%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		10%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		5%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		－	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		－	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		－	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（ハズレ）	C1-007～C1-008 C1-011～C1-012 C2-007～C2-010	8%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		5%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		5%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		10%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		55%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		15%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		2%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
楽曲リーチ（ハズレ）	C1-009～C1-010	8%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		5%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		5%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		10%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		55%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		15%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		2%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
VSリーチ（ハズレ）	C1-013～C1-015 C2-011～C2-013	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		5%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		5%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		5%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		45%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		25%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		10%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	C1-016～C1-017 C1-023～C1-024 C2-014～C2-015 C2-019～C2-020	2%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		2%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		2%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		4%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		40%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		30%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		19%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		1%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
楽曲リーチ（第1大当たり、第2大当たり）	C1-018～C1-019 C1-025～C1-026	2%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		2%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		2%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		4%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		40%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		30%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		19%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		1%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
VSリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	C1-020～C1-022 C1-027～C1-029 C2-016～C2-018 C2-021～C2-023	1%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		1%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		1%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		3%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		30%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		37%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		25%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		2%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（第3大当たり）	C1-030～C1-031 C2-024～C2-025	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		5%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		5%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		5%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		45%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		25%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		10%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（小当たり）	C1-032～C1-033 C2-026～C2-027	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		5%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		5%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		10%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		50%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		25%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		－	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」

※乱数範囲＝0～99（テロップ予告パターン判定用乱数）

【図８３】

テロップ予告パターン判定テーブル3（演出モードD）

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値割合（%）	テロップ予告パターン	予告内容
リーチ無（ハズレ）	D1-001～D1-006 D2-001～D2-006	50%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		25%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		15%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		10%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		－	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		－	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		－	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（ハズレ）	D1-007～D1-008 D1-011～D1-012 D2-007～D2-010	8%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		13%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		19%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		22%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		25%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		10%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		3%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
楽曲リーチ（ハズレ）	D1-009～D1-010	8%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		13%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		19%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		22%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		25%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		10%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		3%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
VSリーチ（ハズレ）	D1-013～D1-015 D2-011～D2-013	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		12%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		15%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		20%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		28%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		15%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		5%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	D1-016～D1-017 D1-023～D1-024 D2-014～D2-015 D2-019～D2-020	1%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		2%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		3%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		8%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		9%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		12%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		5%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		60%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
楽曲リーチ（第1大当たり、第2大当たり）	D1-018～D1-019 D1-025～D1-026	1%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		2%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		3%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		8%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		9%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		12%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		5%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		60%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
VSリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	D1-020～D1-022 D1-027～D1-029 D2-016～D2-018 D2-021～D2-023	1%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		1%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		1%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		1%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		8%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		13%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		10%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		65%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（第3大当たり）	D1-030～D1-031 D2-024～D2-025	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		8%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		12%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		25%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		30%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		15%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		5%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（小当たり）	D1-032～D1-033 D2-026～D2-027	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		10%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		18%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		24%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		28%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		10%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		5%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」

※乱数範囲＝0～99（テロップ予告パターン判定用乱数）

【図８４】

テロップ予告パターン判定テーブル4（演出モードE）

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値割合（%）	テロップ予告パターン	予告内容
リーチ無（ハズレ）	E1-001～E1-006 E2-001～E2-006	50%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		25%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		15%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		10%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		－	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		－	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		－	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（ハズレ）	E1-007～E1-008 E1-011～E1-012 E2-007～E2-010	8%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		13%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		19%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		22%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		25%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		10%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		3%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
楽曲リーチ（ハズレ）	E1-009～E1-010	8%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		13%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		19%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		22%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		25%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		10%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		3%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
ストーリーリーチ（ハズレ）	E1-013～E1-015 E2-011～E2-013	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		12%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		15%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		20%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		28%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		15%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		5%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	E1-016～E1-017 E1-023～E1-024 E2-014～E2-015 E2-019～E2-020	2%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		6%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		10%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		18%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		20%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		25%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		15%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		4%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
楽曲リーチ（第1大当たり、第2大当たり）	E1-018～E1-019 E1-025～E1-026	2%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		6%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		10%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		18%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		20%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		25%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		15%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		4%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
ストーリーリーチ（第1大当たり、第2大当たり）	E1-020～E1-022 E1-027～E1-029 E2-016～E2-018 E2-021～E2-023	1%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		6%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		9%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		16%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		20%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		25%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		18%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		5%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（第3大当たり）	E1-030～E1-031 E2-024～E2-025	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		8%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		12%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		25%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		30%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		15%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		5%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」
キャラリーチ（小当たり）	E1-032～E1-033 E2-026～E2-027	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		10%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		18%	テロップ予告パターン3	「・・・」
		24%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
		28%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
		10%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
		5%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
		－	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」

※乱数範囲＝0～99（テロップ予告パターン判定用乱数）

【図８５】

テロップ予告パターン判定テーブル５（演出モードF）

特別図柄判定結果	変動演出パターン	乱数判定値 割合（%）	テロップ予告パターン	予告内容
リーチ無（1回目負け）（ハズレ）	F-001～F-003	50%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		25%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		15%	テロップ予告パターン3	・・・
		10%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		–	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		–	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		–	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		–	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！
ジャンケンリーチ（2回目負け）（ハズレ）	F-004～F-006	8%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		15%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		20%	テロップ予告パターン3	・・・
		25%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		20%	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		8%	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		4%	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		–	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！
ジャンケンリーチ（3回目負け）（ハズレ）	F-007～F-009	8%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		13%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		18%	テロップ予告パターン3	・・・
		20%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		28%	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		10%	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		5%	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		–	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！
ジャンケンリーチ（4回目負け）（ハズレ）	F-010～F-012	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		10%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		15%	テロップ予告パターン3	・・・
		25%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		28%	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		12%	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		5%	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		–	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！
ジャンケンリーチ（2回勝ち）（第1大当たり、第2大当たり）	F-013～F-015 F-022～F-024	2%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		7%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		11%	テロップ予告パターン3	・・・
		19%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		20%	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		23%	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		14%	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		4%	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！
ジャンケンリーチ（3回勝ち）（第1大当たり、第2大当たり）	F-016～F-018 F-025～F-027	2%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		6%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		10%	テロップ予告パターン3	・・・
		18%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		20%	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		25%	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		15%	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		4%	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！
ジャンケンリーチ（4回勝ち）（第1大当たり、第2大当たり）	F-019～F-021 F-028～F-030	1%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		6%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		9%	テロップ予告パターン3	・・・
		16%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		20%	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		27%	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		10%	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		3%	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！
ジャンケンリーチ（2回目あいこ）（第3大当たり）	F-031～F-033	2%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		11%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		18%	テロップ予告パターン3	・・・
		25%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		27%	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		14%	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		3%	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		–	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！
ジャンケンリーチ（3回目あいこ）（第3大当たり）	F-034～F-036	2%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		10%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		15%	テロップ予告パターン3	・・・
		25%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		28%	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		15%	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		5%	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		–	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！
ジャンケンリーチ（4回目あいこ）（第3大当たり）	F-037～F-039	2%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		8%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		12%	テロップ予告パターン3	・・・
		25%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		29%	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		16%	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		8%	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		–	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！
ジャンケンリーチ（2回目あいこ）（小当たり）	F-040～F-042	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		10%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		20%	テロップ予告パターン3	・・・
		24%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		25%	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		10%	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		4%	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		–	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！
ジャンケンリーチ（3回目あいこ）（小当たり）	F-043～F-045	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		11%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		18%	テロップ予告パターン3	・・・
		25%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		27%	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		10%	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		4%	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		–	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！
ジャンケンリーチ（4回目あいこ）（小当たり）	F-046～F-048	5%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
		10%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
		15%	テロップ予告パターン3	・・・
		25%	テロップ予告パターン4	チャンス？！
		25%	テロップ予告パターン5	チャンス！！
		12%	テロップ予告パターン6	熱いぞ！！
		5%	テロップ予告パターン7	激熱！！！
		–	テロップ予告パターン8	おめでとう！！！！！

※乱数範囲＝0～99（テロップ予告パターン判定用乱数）

【図８６】

(a)特別遊技演出パターン決定テーブル1（演出モードA・B）

特別図柄判定結果	特別遊技オープニング指定コマンド	特別遊技演出パターン	演出内容
第1大当たり	B1H00H B1H02H	B－1	大当たり演出1
第2大当たり	B1H01H B1H04H	B－2	大当たり演出2
第3大当たり	B1H03H	B－3	大当たり演出3
小当たり	B1H10H B1H11H	B－4	小当たり演出

(b)特別遊技演出パターン決定テーブル2（演出モードB）

特別図柄判定結果	特別遊技オープニング指定コマンド	特別遊技演出パターン	演出内容
第1大当たり	B1H00H B1H03H	B－5	大当たり演出4
		B－6	特別大当たり演出1
第2大当たり	B1H01H B1H04H	B－7	大当たり演出5
		B－8	特別大当たり演出2
第3大当たり	B1H03H	B－9	大当たり演出6
小当たり	B1H10H B1H11H	–	–

※演出モードBに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第1大当たりではB－6を選択
演出モードBに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第2大当たりではB－8を選択

(c)特別遊技演出パターン決定テーブル3（演出モードC）

特別図柄判定結果	特別遊技オープニング指定コマンド	特別遊技演出パターン	演出内容
第1大当たり	B1H00H B1H02H	B－10	大当たり演出7
		B－11	特別大当たり演出3
第2大当たり	B1H01H B1H04H	B－12	大当たり演出8
		B－13	特別大当たり演出4
第3大当たり	B1H03H	B－9	大当たり演出6
小当たり	B1H10H B1H11H	–	–

※演出モードCに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第1大当たりではB－11を選択
演出モードCに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第2大当たりではB－13を選択

(d)特別遊技演出パターン判定テーブル4（演出モードD）

特別図柄判定結果	特別遊技オープニング指定コマンド	特別遊技演出パターン	演出内容
第1大当たり	B1H00H B1H03H	B－14	大当たり演出9
		B－15	特別大当たり演出5
第2大当たり	B1H01H B1H04H	B－16	大当たり演出10
		B－17	特別大当たり演出6
第3大当たり	B1H03H	B－9	大当たり演出6
小当たり	B1H10H B1H11H	–	–

※演出モードDに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第1大当たりでは B－15を選択
演出モードDに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第2大当たりでは B－17を選択

(e)特別遊技演出パターン決定テーブル5（演出モードE）

特別図柄判定結果	特別遊技オープニング指定コマンド	特別遊技演出パターン	演出内容
第1大当たり	B1H00H B1H03H	B－18	大当たり演出11
第2大当たり	B1H01H B1H04H	B－19	大当たり演出12
第3大当たり	B1H03H	B－9	大当たり演出6
小当たり	B1H10H B1H11H	–	–

(f)特別遊技演出パターン決定テーブル6（演出モードF）

特別図柄判定結果	特別遊技オープニング指定コマンド	特別遊技演出パターン	演出内容
第1大当たり	B1H00H B1H03H	B－20	大当たり演出13
第2大当たり	B1H01H B1H04H	B－21	大当たり演出14
第3大当たり	B1H03H	B－9	大当たり演出6
小当たり	B1H10H B1H11H	–	–

(g)特別遊技演出パターン決定テーブル7（全てのVSリーチを記憶）

特別図柄判定結果	特別遊技オープニング指定コマンド	特別遊技演出パターン	演出内容
第1大当たり	B1H00H B1H03H	B－22	特別大当たり演出7
第2大当たり	B1H01H B1H04H	B－23	特別大当たり演出8

【図８７】

(a)エンディング演出パターン決定テーブル1（演出モードA・G）

特別図柄判定結果	特別遊技エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－1	有	エンディング演出1 ・演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－2	有	エンディング演出2 ・演出モード選択演出
第3大当たり	B2H02H	ED－3	無	エンディング演出3
小当たり	B2H10H B2H11H	ED－4	無	小当たりエンディング演出

(b)エンディング演出パターン決定テーブル2（演出モードH）

特別図柄判定結果	特別遊技エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－5	有	エンディング演出4 ・演出モード選択演出
		ED－6	有	特別エンディング演出1 ・演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－7	無	エンディング演出5
		ED－8	有	特別エンディング演出2 ・演出モード選択演出
第3大当たり	B2H02H	ED－9	無	エンディング演出6
小当たり	B2H10H B2H11H	–	無	–

※演出モードHに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第1大当たりではED－6が選択
演出モードHに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第2大当たりではED－8を選択

(c)エンディング演出パターン決定テーブル3（演出モードC）

特別図柄判定結果	特別遊技エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－10	有	エンディング演出7 ・演出モード選択演出
		ED－11	有	特別エンディング演出3 ・演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－12	無	エンディング演出8
		ED－13	有	特別エンディング演出4 ・演出モード選択演出
第3大当たり	B2H02H	ED－9	無	エンディング演出6
小当たり	B2H10H B2H11H	–	無	–

※演出モードCに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第1大当たりではED－11を選択
演出モードCに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第2大当たりではED－13を選択

(d)エンディング演出パターン決定テーブル4（演出モードD）

特別図柄判定結果	特別遊技エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－14	有	エンディング演出9 ・演出モード選択演出
		ED－15	有	特別エンディング演出5 ・演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－16	無	エンディング演出10
		ED－17	有	特別エンディング演出6 ・演出モード選択演出
第3大当たり	B2H03H	ED－9	無	エンディング演出6
小当たり	B2H10H B2H11H	–	無	–

※演出モードDに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第1大当たりではED－15を選択
演出モードDに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第2大当たりではED－17を選択

(e)エンディング演出パターン決定テーブル5（演出モードE）

特別図柄判定結果	特別遊技エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－18	有	エンディング演出11 ・演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－19	無	エンディング演出12
第3大当たり	B2H02H	ED－9	無	エンディング演出6
小当たり	B2H10H B2H11H	–	無	–

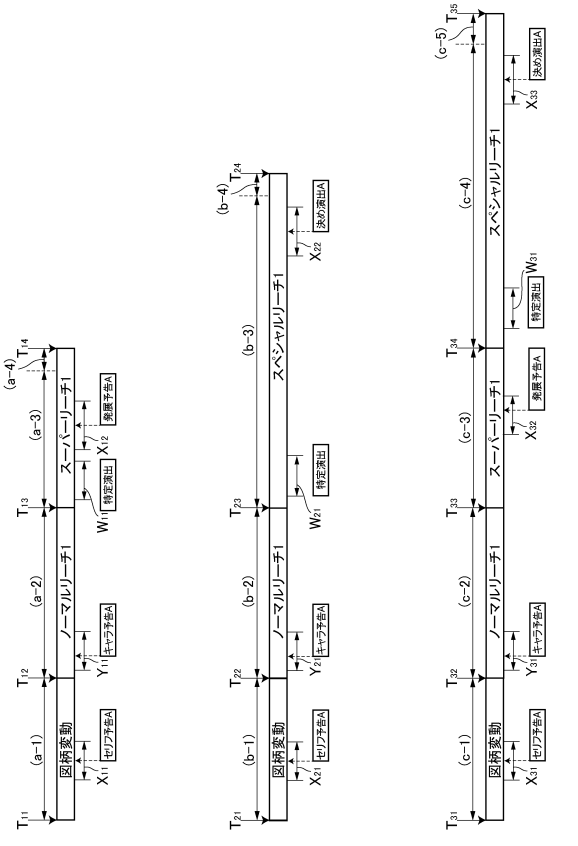
(f)エンディング演出パターン決定テーブル6（演出モードF）

特別図柄判定結果	特別遊技エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－20	有	エンディング演出13 ・演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－21	無	エンディング演出14
第3大当たり	B2H02H	ED－9	無	エンディング演出6
小当たり	B2H10H B2H11H	–	無	–

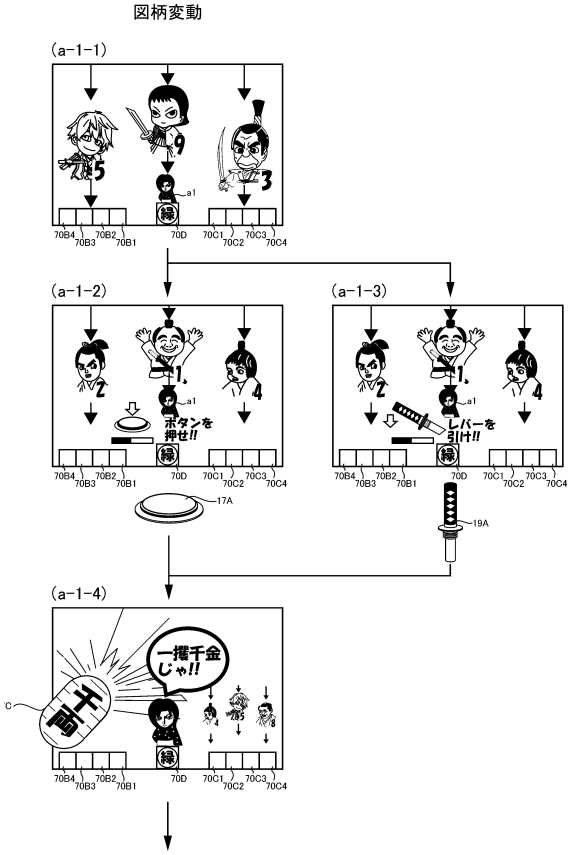
(g)エンディング演出パターン決定テーブル7（全てのVSリーチを記憶）

特別図柄判定結果	特別遊技エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－22	有	特別エンディング演出7 ・演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－23	有	特別エンディング演出8 ・演出モード選択演出

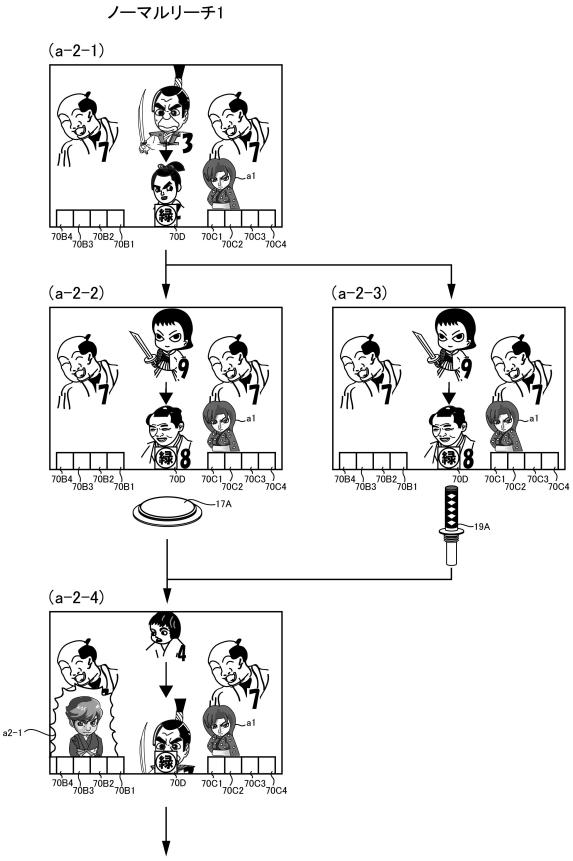
【図８８】



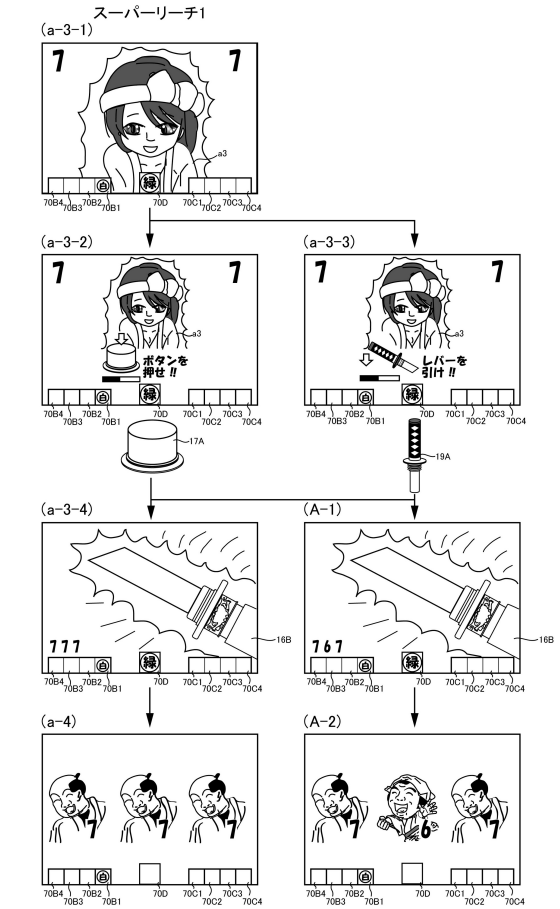
【図８９】



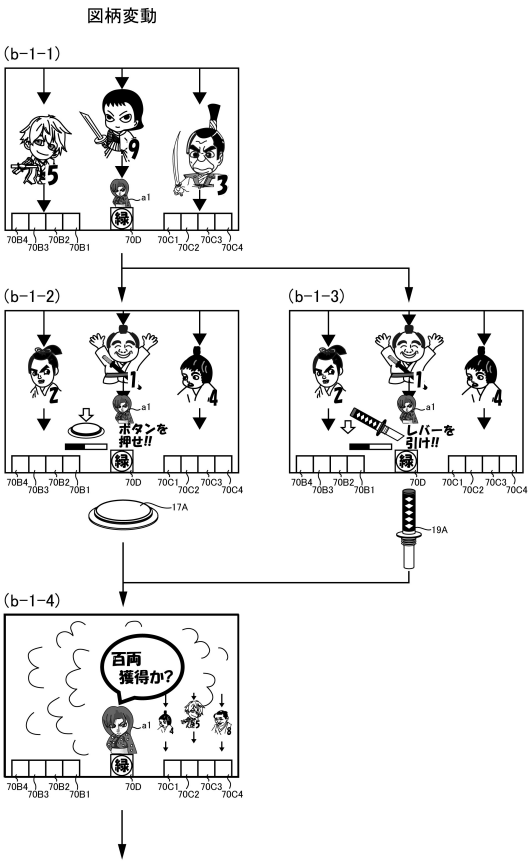
【図９０】



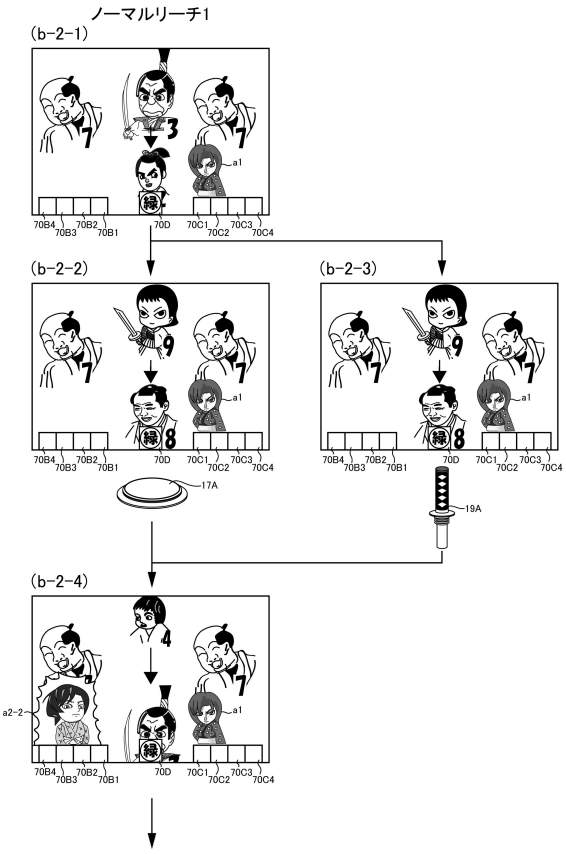
【図９１】



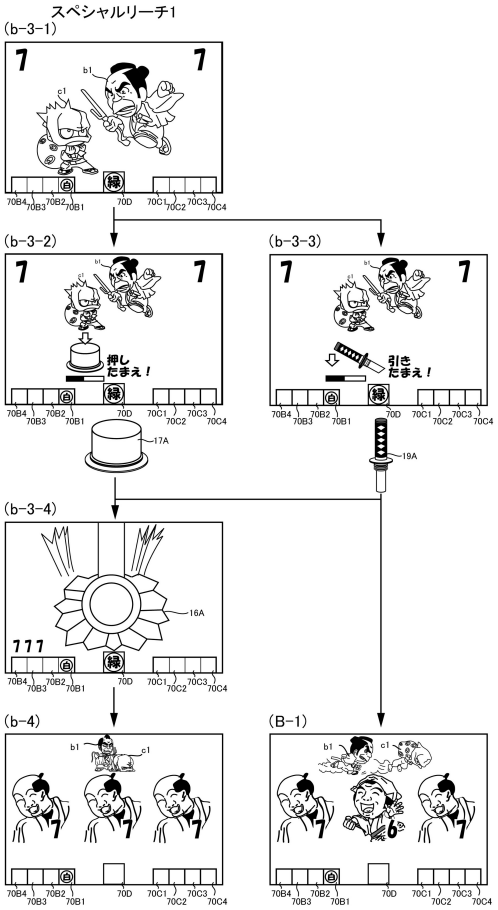
【図９２】



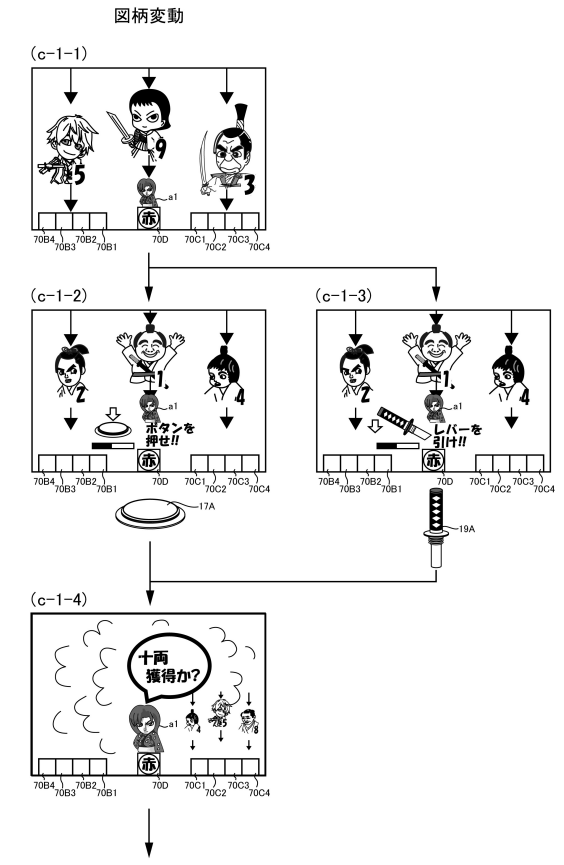
【図９３】



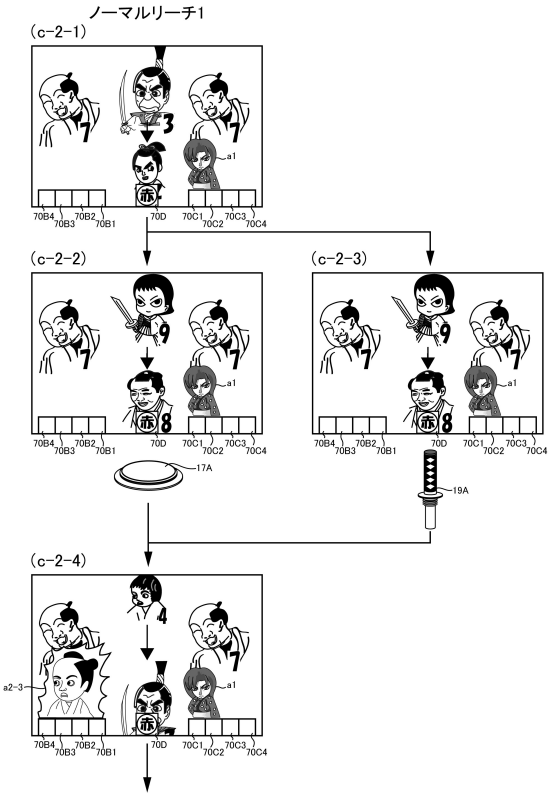
【図９４】



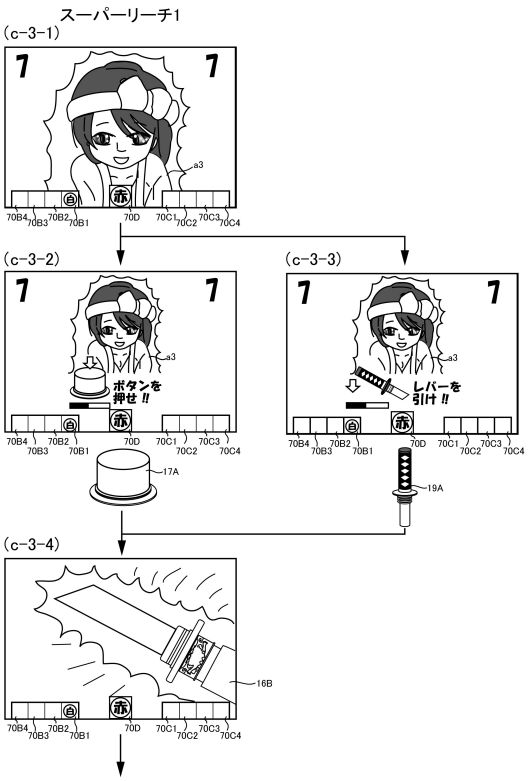
【図９５】



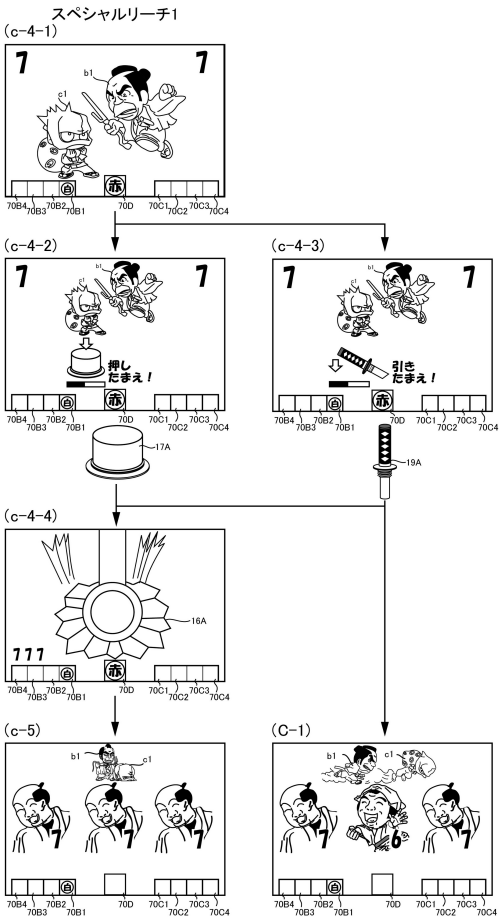
【図９６】



【図９７】

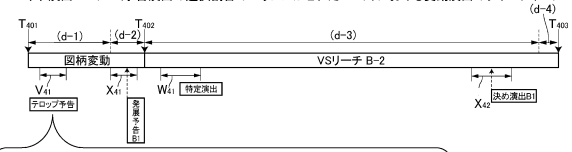


【図９８】



【図９９】

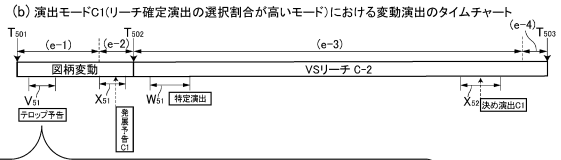
(a) 演出モードB1(予告演出の選択割合のバランスがとれたモード)における変動演出のタイムチャート



テロップ予告の出現割合

乱数判定値割合(%)	テロップ予告パターン	予告内容
1%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
6%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
9%	テロップ予告パターン3	「・・・」
16%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
20%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
25%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
18%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
5%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」

(b) 演出モードC1(リーチ確定演出の選択割合が高いモード)における変動演出のタイムチャート

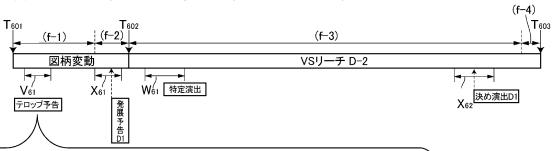


テロップ予告の出現割合

乱数判定値割合(%)	テロップ予告パターン	予告内容
1%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
1%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
1%	テロップ予告パターン3	「・・・」
3%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
30%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
37%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
25%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
2%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」

【図１００】

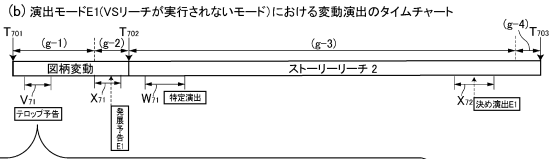
(a) 演出モードD1(特別演出の選択割合が高いモード)における変動演出のタイムチャート



テロップ予告の出現割合

乱数判定値割合(%)	テロップ予告パターン	予告内容
1%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
1%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
1%	テロップ予告パターン3	「・・・」
1%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
8%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
13%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
10%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
65%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」

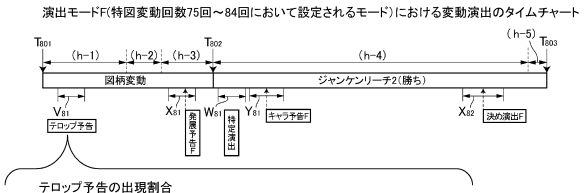
(b) 演出モードE1(VSリーチが実行されないモード)における変動演出のタイムチャート



テロップ予告の出現割合

乱数判定値割合(%)	テロップ予告パターン	予告内容
1%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
6%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
9%	テロップ予告パターン3	「・・・」
16%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
20%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
25%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
18%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
5%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」

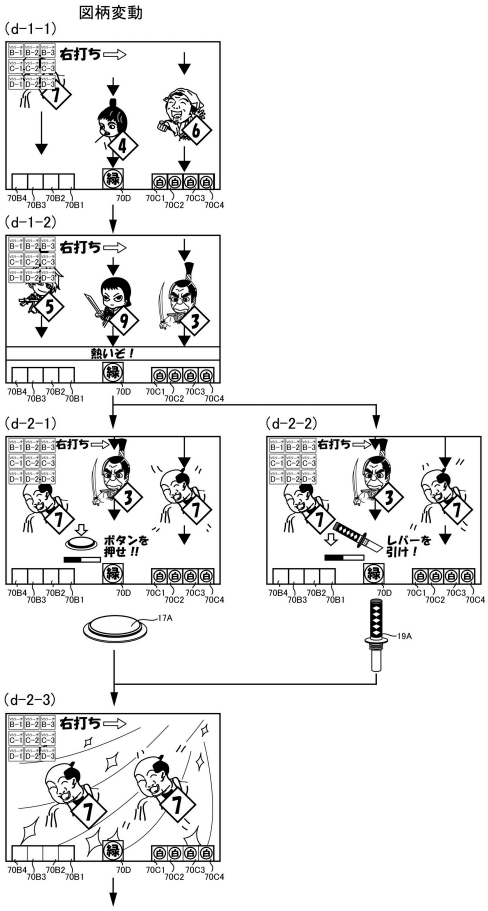
【図１０１】



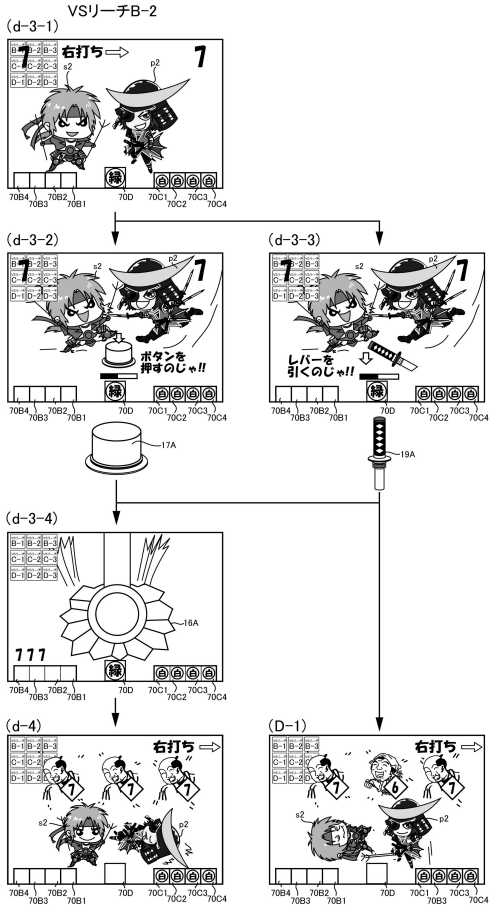
テロップ予告の出現割合

乱数判定値割合(%)	テロップ予告パターン	予告内容
2%	テロップ予告パターン1	テロップ予告なし
7%	テロップ予告パターン2	テロップ枠のみ出現
11%	テロップ予告パターン3	「・・・」
19%	テロップ予告パターン4	「チャンス？！」
20%	テロップ予告パターン5	「チャンスだ！」
23%	テロップ予告パターン6	「熱いぞ！」
14%	テロップ予告パターン7	「激熱！！！」
4%	テロップ予告パターン8	「おめでとう！！！！」

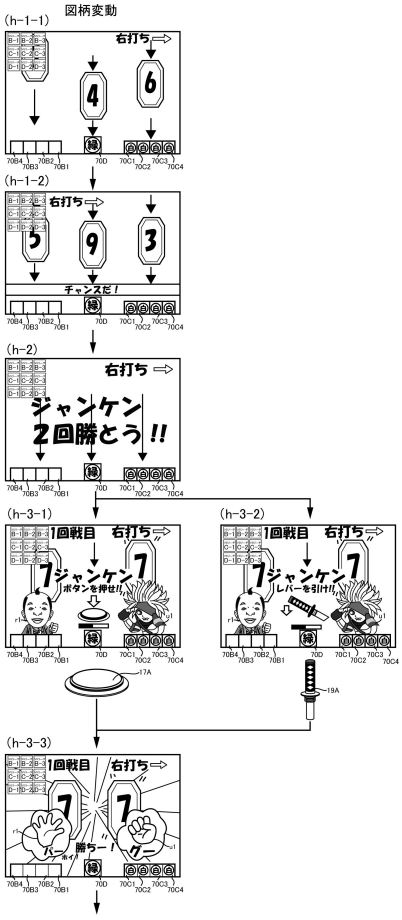
【図１０２】



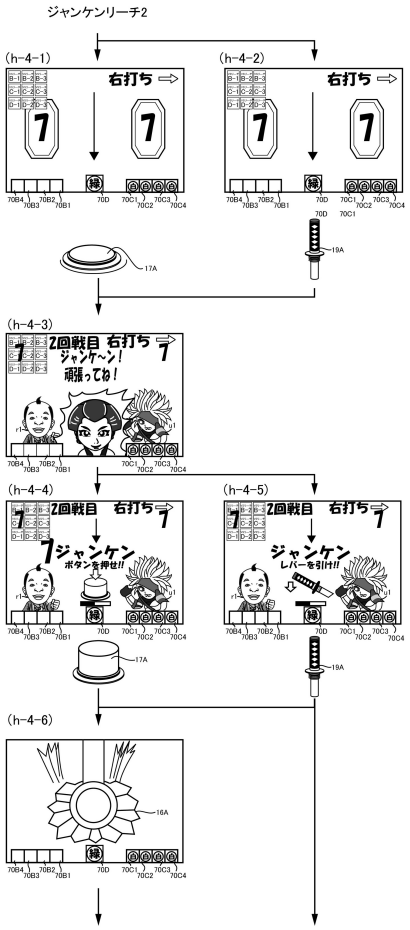
【図１０３】



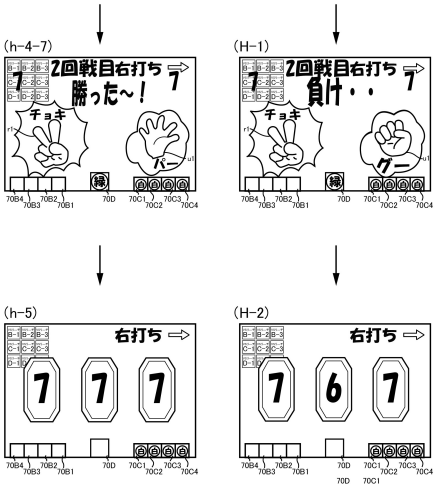
【図１０４】



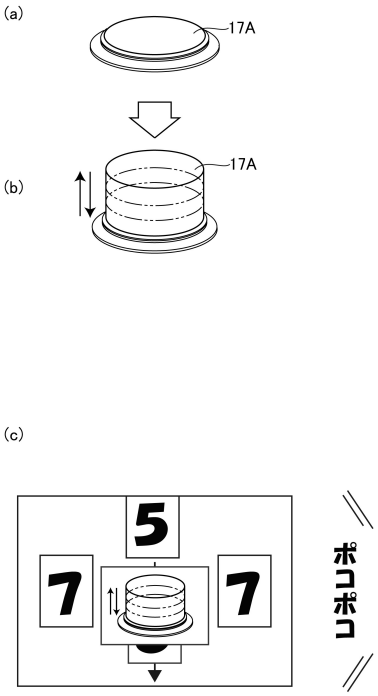
【図１０５】



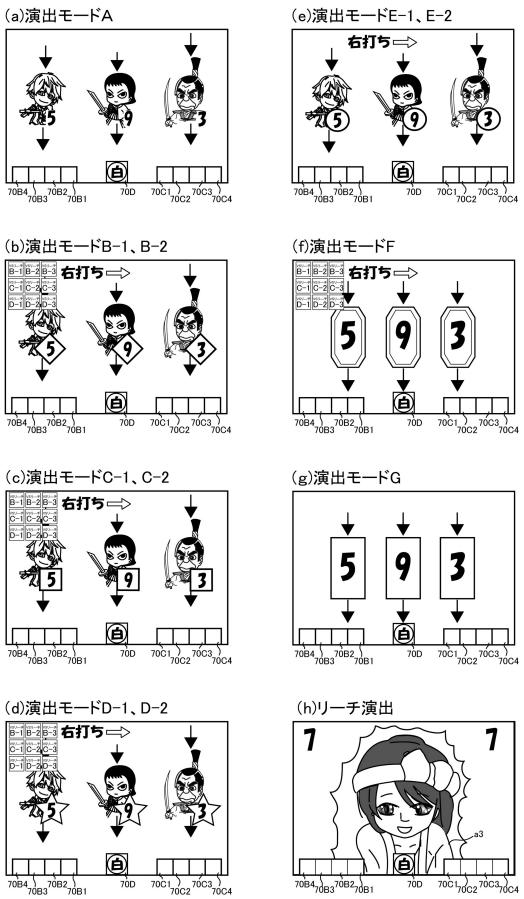
【図１０６】



【図１０７】

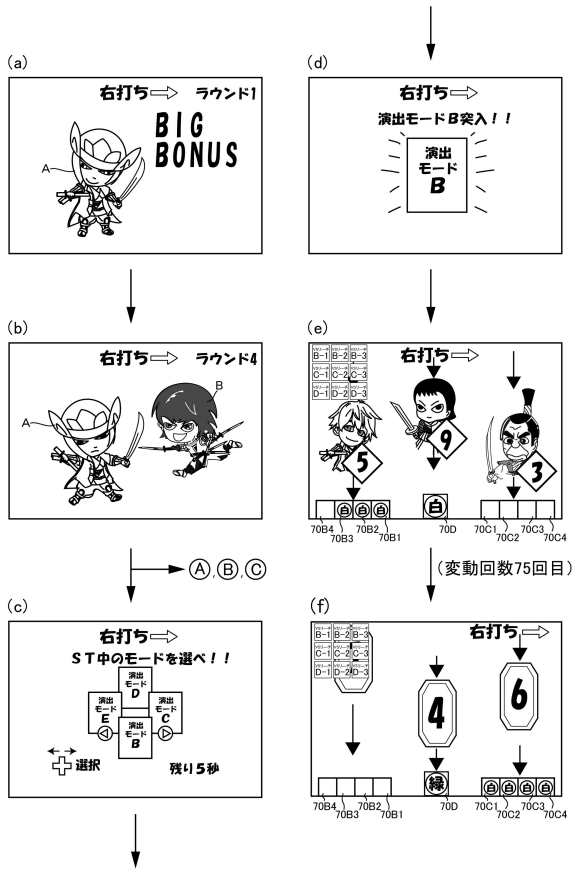


【図１０８】



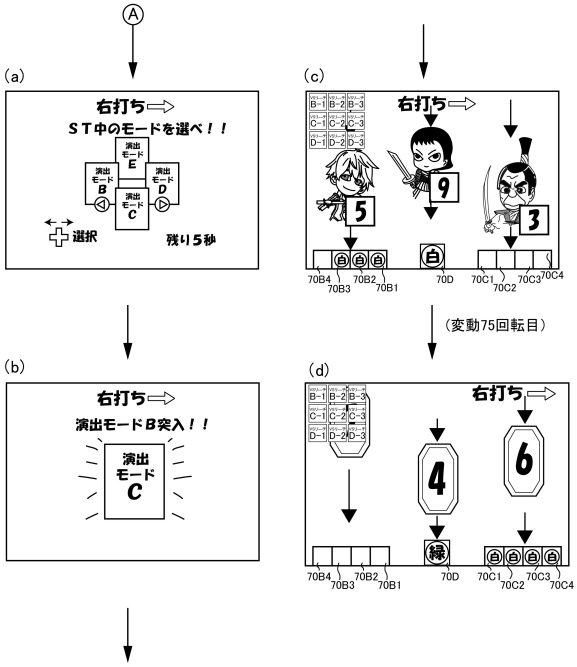
【図１０９】

演出モードAにおいて第1大当たりに当選し、演出モードBを選択した場合の演出例



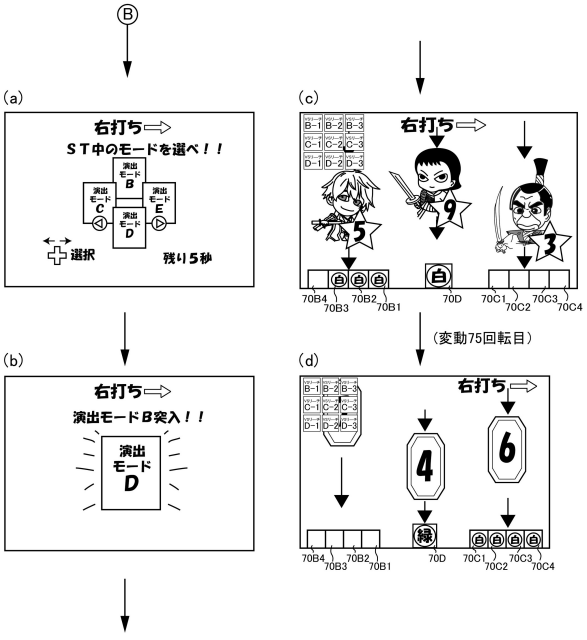
【図１１０】

演出モードAにおいて第1大当たりに当選し、演出モードCを選択した場合の演出例



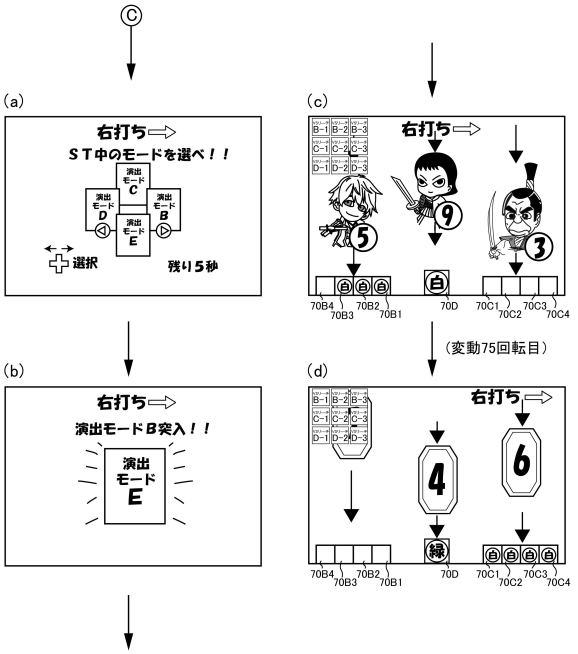
【図１１１】

演出モードAにおいて第1大当たりに当選し、演出モードDを選択した場合の演出例



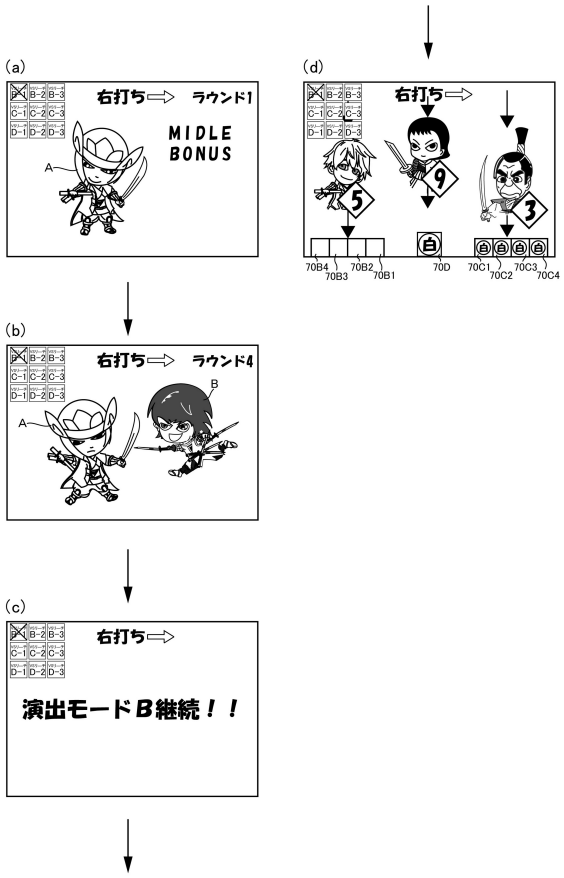
【図１１２】

演出モードAにおいて第1大当たりに当選し、演出モードEを選択した場合の演出例



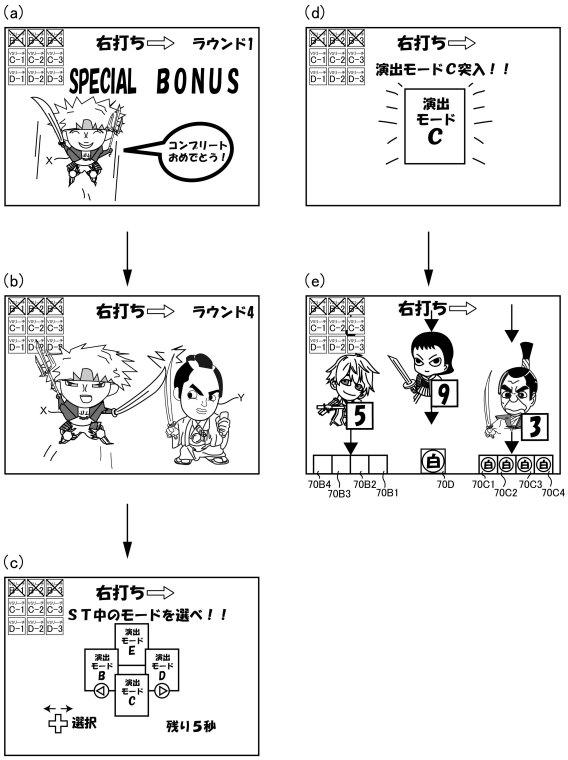
【図１１３】

演出モードBにおいて第2大当たりに当選した場合の演出例

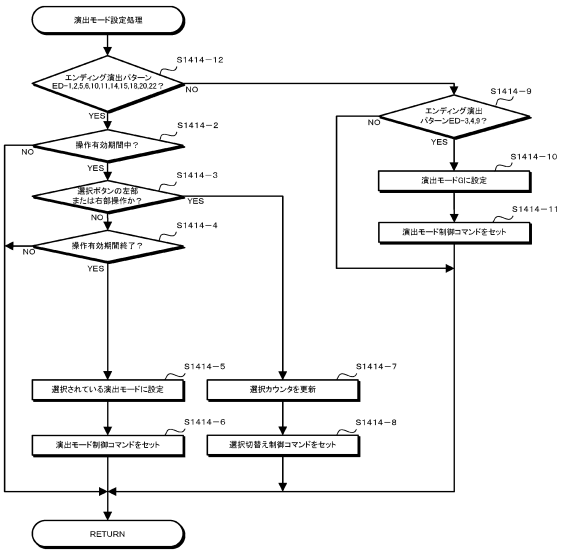


【図１１４】

演出モードBに対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合に第1大当たりに当選した場合の演出例



【図１１５】



【図１１６】

(a)エンディング演出パターン決定テーブル1(演出モードA～G)

特別図柄判定結果	特別演出エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－1	有	エンディング演出1 +演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－2	有	エンディング演出2 +演出モード選択演出
第3大当たり	B2H02H	ED－3	無	エンディング演出3
小当たり	B2H10H B2H11H	ED－4	無	小当たりエンディング演出

(b)エンディング演出パターン決定テーブル2(演出モードB時)

特別図柄判定結果	特別演出エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－5	有	エンディング演出4 +演出モード選択演出
		ED－6	有	特別エンディング演出1 +演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－7	無	エンディング演出5
		ED－8	無	特別エンディング演出2
第3大当たり	B2H02H	ED－9	無	エンディング演出6
小当たり	B2H10H B2H11H	-	無	-

※演出モードB時に対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第1大当たりではED－8を選択
演出モードB時に対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第2大当たりではED－8を選択

(c)エンディング演出パターン決定テーブル3(演出モードC時)

特別図柄判定結果	特別演出エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－10	有	エンディング演出7 +演出モード選択演出
		ED－11	有	特別エンディング演出3 +演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－12	無	エンディング演出8
		ED－13	無	特別エンディング演出4
第3大当たり	B2H02H	ED－9	無	エンディング演出6
小当たり	B2H10H B2H11H	-	無	-

※演出モードC時に対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第1大当たりではED－11を選択
演出モードC時に対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第2大当たりではED－13を選択

(d)エンディング演出パターン決定テーブル4(演出モードD)

特別図柄判定結果	特別演出エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－14	有	エンディング演出9 +演出モード選択演出
		ED－15	有	特別エンディング演出5 +演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－16	無	エンディング演出10
		ED－17	無	特別エンディング演出6
第3大当たり	B2H02H	ED－9	無	エンディング演出6
小当たり	B2H10H B2H11H	-	無	-

※演出モードD時に対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第1大当たりではED－15を選択
演出モードD時に対応付けられているVSリーチを全て記憶している場合の第2大当たりではED－17を選択

(e)エンディング演出パターン決定テーブル5(演出モードE)

特別図柄判定結果	特別演出エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－18	有	エンディング演出11 +演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－19	無	エンディング演出12
第3大当たり	B2H02H	ED－9	無	エンディング演出6
小当たり	B2H10H B2H11H	-	無	-

(f)エンディング演出パターン決定テーブル6(演出モードF)

特別図柄判定結果	特別演出エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－20	有	エンディング演出13 +演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－21	無	エンディング演出14
第3大当たり	B2H02H	ED－9	無	エンディング演出6
小当たり	B2H10H B2H11H	-	無	-

(g)エンディング演出パターン決定テーブル7(全てのVSリーチを記憶)

特別図柄判定結果	特別演出エンディング指定コマンド	エンディング演出パターン	操作有効期間	演出内容
第1大当たり	B2H00H B2H03H	ED－22	有	特別エンディング演出7 +演出モード選択演出
第2大当たり	B2H01H B2H04H	ED－23	無	特別エンディング演出8

フロントページの続き

(56)参考文献　特開２００３－２９０５１８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２１５３０２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１４３１９２（ＪＰ，Ａ）
「演出くん。＃４１ CR AKB48 ここでAKBスパーク!? サプライズボタン」，YouTube [online] [video]，２０１２年１２月２４日，主に0:00-2:40を参照。，[２０１９年2月１５日検索]，ＵＲＬ，https://www.youtube.com/watch?v=UepBG8RtQMM

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２