(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5329144号
(P5329144)
(45)発行日　平成25年10月30日(2013.10.30)　(24)登録日　平成25年8月2日(2013.8.2)

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

請求項の数 2　(全 136 頁)

(21)出願番号　特願2008-197025(P2008-197025)
(22)出願日　平成20年7月30日(2008.7.30)
(65)公開番号　特開2010-29560(P2010-29560A)
(43)公開日　平成22年2月12日(2010.2.12)
審査請求日　平成23年6月24日(2011.6.24)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100103090
弁理士　岩壁　冬樹
(74)代理人　100124501
弁理士　塩川　誠人
(74)代理人　100134692
弁理士　川村　武
(74)代理人　100135161
弁理士　眞野　修二
(72)発明者　小倉　敏男
群馬県桐生市境野町６丁目４６０番地　株式会社三共内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
識別情報の可変表示を開始し、表示結果を導出表示することで遊技結果を確定する第１可変表示装置および第２可変表示装置を備え、前記第２可変表示装置における識別情報の可変表示を前記第１可変表示装置における識別情報の可変表示よりも優先して実行し、遊技結果が特定遊技結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、
始動領域を遊技媒体が通過したことを検知する検知手段と、
前記検知手段において遊技媒体を検知したときに可変表示を行う権利を記憶する保留記憶手段と、
前記保留記憶に記憶された１の権利により行う可変表示において特定遊技結果とするか否かを前記１の権利による表示結果を導出表示する以前に決定する事前決定手段と、
前記事前決定手段により前記特定遊技結果とすると決定される場合に、前記１の権利よりも前に記憶された権利による可変表示中に遊技機に設けられている演出装置を用いて前記特定遊技結果とすることを報知する予告演出の種類を決定する予告種類決定手段と、
前記予告演出の実行回数を決定する予告実行回数決定手段と、
前記予告種類決定手段によって決定された種類の前記予告演出を、前記予告実行回数決定手段によって決定された実行回数分実行する予告演出実行手段と、
識別情報の可変表示を行う遊技状態として、所定遊技状態と、該所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちの１の遊技状態に制御

する遊技状態制御手段と、
前記有利遊技状態に制御されているときに前記予告演出の実行を規制する規制手段とを備え、
前記予告演出実行手段は、前記予告実行回数決定手段によって決定された実行回数分の前記予告演出の実行を完了する前であっても、前記特定遊技状態に制御される場合には前記予告演出の実行を終了し、
前記予告種類決定手段は、前記特定遊技状態の種類に応じて、決定可能な前記予告演出の種類が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
第１可変表示装置および第２可変表示装置における識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を実行する演出用可変表示実行手段と、
有利遊技状態に制御されているか否かを特定不能な所定演出を実行する所定演出実行手段とを備え、
遊技状態制御手段は、前記第１可変表示装置または前記第２可変表示装置において表示結果として特別表示結果が導出表示されたときに前記有利遊技状態に制御し、
前記演出用可変表示実行手段は、前記特別表示結果が導出表示された場合であっても前記所定演出が実行されるときには、演出用識別情報の表示結果として前記特別表示結果である旨の表示結果以外の表示結果を導出表示する
請求項１記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行するパチンコ機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示可能な可変表示部が設けられ、識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となるように構成されたものがある。
【０００３】
特定遊技状態とは、所定の遊技価値が付与された遊技者にとって有利な状態を意味する。具体的には、特定遊技状態は、例えば、例えば可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態（大当り遊技状態）、遊技者にとって有利な状態となるための権利が発生した状態、景品遊技媒体払出の条件が成立しやすくなる状態などの、所定の遊技価値が付与された状態である。
【０００４】
パチンコ遊技機では、識別情報（図柄等）を表示する可変表示部の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せとなることを、通常、「大当り」という。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば２９．５秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。また、大入賞口が閉成した時点で所定の条件（例えば、大入賞口内に設けられているＶゾーンへの入賞）が成立していない場合には、大当り遊技状態は終了する。
【０００５】
また、可変表示部において最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄

以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。リーチ状態において、変動パターンを通常状態における変動パターンとは異なるパターンにすることによって、遊技の興趣が高められている。そして、可変表示部に可変表示される図柄の表示結果がリーチ状態となる条件を満たさない場合には「はずれ」となり、可変表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【０００６】

また、可変表示部においてリーチ態様や大当り態様が表示される旨を事前に報知するいわゆる予告機能を備えたものがある。予告機能にもとづく予告演出は、例えば、最終停止図柄が確定する以前の段階で、特別図柄の可変表示態様や背景画像が変化したり、所定のキャラクタが登場したり変化したり、遊技機に設けられているランプやＬＥＤ等の発光手段を明滅させたり、遊技機に設けられているスピーカ等の音出力手段から音声や効果音を出力することによって行われる。

【０００７】

また、識別情報の表示結果が大当り図柄になる可変表示が開始される前に、表示結果が大当り図柄になることを報知するための予告演出を実行する遊技機がある（特許文献１参照）。パチンコ遊技機では、識別情報の可変表示の実行条件が成立すると（例えば、始動入賞口に遊技球が入賞すると）、大当りとするか否かを判定するための所定の乱数を抽出し、抽出した乱数を、ＲＡＭに設けられている始動入賞記憶（保留記憶）に記憶する。記憶される順は、可変表示の実行条件の発生順である。識別情報の可変表示の開始条件が成立すると、最も過去に記憶された保留記憶にもとづいて大当りとするか否かの抽選を行う。識別情報の可変表示の実行条件が成立したときに、抽出した乱数にもとづいて大当りとするか否かの抽選を行うことによって、実際に可変表示が実行されるときに表示結果が大当りと図柄となるか否かを確認できる。そのときに、大当りと図柄となることが確認できれば、実際に可変表示が開始される時点よりも前に、表示結果が大当り図柄になることを報知するための予告演出を実行することができる。

【０００８】

特許文献１には、特に、表示結果が確変大当り図柄（大当り遊技が終了した後、大当りが連続して発生する可能性が極めて高い遊技状態に相当する確変状態になることに対応する図柄）になるか否かを、実際に可変表示が開始される時点よりも前に確認し、確変大当り図柄になることが確認された場合に、予告演出を実行する遊技機が記載されている。

【０００９】

【特許文献１】特開２００５－６５９００（段落００８０－００８４）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【００１０】

しかし、特許文献１に記載された遊技機においては、大当り遊技によって多くの遊技価値を付与された後に遊技状態が通常状態よりも高確率で大当りとなる高確率状態（確率変動状態（確変状態）ともいう）に制御されるという遊技者にとって非常に有利な状態であるときに、大当りとなる可変表示が開始される前に予告演出を実行して表示結果が確変大当り図柄になることを報知すると、遊技者が非常に有利な状態のときに更に過度の期待感を煽ることになるため、過度の射幸性を備えてしまい、公平性を損なう虞があった。

【００１１】

そこで、本発明は、遊技者の期待感を煽って遊技の興趣の向上を保ちつつ適度な射幸性を維持することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１２】
本発明による遊技機は、識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を開始し、表示結果を導出表示することで遊技結果（例えば、はずれ、大当り等）を確定する第１可変表示装置および第２可変表示装置を備え、第２可変表示装置における識別情報の可変表示を第１可変表示装置における識別情報の可変表示よりも優先して実行し、遊技結果が特定遊技結果（例えば、大当り）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、始動領域（例えば、第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４）を遊技媒体が通過したことを検知する検知手段（例えば、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ）と、検知手段において遊技媒体を検知したときに可変表示を行う権利を記憶する保留記憶手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１３で乱数値を保留記憶数バッファに保存する処理を実行する部分）と、保留記憶に記憶された１の権利により行う可変表示において特定遊技結果とするか否かを１の権利による表示結果を導出表示する以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ６２を実行する部分）と、事前決定手段により特定遊技結果とすると決定される場合に（例えば、図１８の入賞時演出設定処理において実行されるＳ２２２の判定結果にもとづいてステップＳ２２５においてＹと判定された場合）、１の権利よりも前に記憶された権利による可変表示中に遊技機に設けられている演出装置（例えば、演出表示装置９、ランプ・ＬＥＤ、スピーカ２７）を用いて特定遊技結果とすることを報知する予告演出（例えば、図４０に示す予告演出Ｙ）の種類を決定する予告種類決定手段と、予告演出の実行回数を決定する予告実行回数決定手段と、予告種類決定手段によって決定された種類の予告演出を、予告実行回数決定手段によって決定された実行回数分実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８３０～Ｓ８３３を実行する部分）と、識別情報の可変表示を行う遊技状態として、所定遊技状態（例えば、通常状態）と、該所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、確変状態）と、を含む複数の遊技状態のうちの１の遊技状態に制御する遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ１３９Ｄ，Ｓ１５８，Ｓ１５９を実行する部分）と、有利遊技状態に制御されているときに予告演出の実行を規制する規制手段（例えば、実施の形態１の場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１６にて高確率状態（確変状態）であると判定されたときはステップＳ２１７の入賞時演出設定処理を実行しないように制御する部分。実施の形態２の場合は、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ６３５Ａにて高確率状態であると判定されたときはステップＳ６３５～Ｓ６５０の処理を実行しないように制御する部分。実施の形態４の場合は、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ６３５Ｄにて高確率状態であると判定され、ステップＳ６３５Ｅにて高ベース状態であると判定されたときはステップＳ６３５～Ｓ６５０の処理を実行しないように制御する部分。）とを備え、予告演出実行手段は、予告実行回数決定手段によって決定された実行回数分の予告演出の実行を完了する前であっても、特定遊技状態に制御される場合には予告演出の実行を終了し、予告種類決定手段は、特定遊技状態の種類に応じて、決定可能な予告演出の種類が異なることを特徴とする。

第１可変表示装置および第２可変表示装置における識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を実行する演出用可変表示実行手段と、有利遊技状態に制御されているか否かを特定不能な所定演出を実行する所定演出実行手段とを備え、遊技状態制御手段は、第１可変表示装置または第２可変表示装置において表示結果として特別表示結果が導出表示されたときに有利遊技状態に制御し、演出用可変表示実行手段は、特別表示結果が導出表示された場合であっても所定演出が実行されるときには、演出用識別情報の表示結果として特別表示結果である旨の表示結果以外の表示結果を導出表示するように構成されていてもよい。

【００１３】
なお、有利遊技状態は、所定遊技状態よりも相対的に有利な遊技状態であればよく、例

えば、所定遊技状態が通常状態であれば確変状態や時短状態は有利な遊技状態であり、所定遊技状態が時短状態であれば確変状態が有利な遊技状態である。また、「権利を記憶する」とは、検知手段にて検知されたことを記憶していればよく、どのような内容の情報が記憶されているかは問わない。例えば、始動入賞の回数のみ記憶する場合や、大当り・はずれの情報を記憶する場合、大当たりの決定に用いられる乱数値を記憶する場合を含むものである。

【００１４】

特定遊技結果は、特定遊技状態の終了後に所定遊技状態（例えば、通常状態）に制御される所定遊技結果（例えば、通常大当り）と、特定遊技状態の終了後に有利遊技状態（例えば、確変状態）に制御される有利遊技結果（例えば、確変大当り）と、を含む複数種類の特定遊技結果が設けられており、予告演出実行手段は、事前決定手段により有利遊技結果とすると決定される場合に（例えば、入賞時判定確変大当り指定コマンドを受信した場合；ステップＳ２２８，Ｓ６４６参照）、有利遊技結果とすることを報知する有利予告演出（例えば、図４０に示す確変大当り確定の予告演出Ｘ）を実行する有利予告実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８３０～Ｓ８３３を実行する部分）を含み、規制手段は、遊技状態制御手段が有利遊技状態に制御しているときに有利予告演出の実行を規制する有利予告規制手段（例えば、実施の形態１の場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１６にて高確率状態（確変状態）であると判定されたときはステップＳ２１７の入賞時演出設定処理を実行しないように制御する部分。実施の形態２の場合は、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ６３５Ａにて高確率状態であると判定されたときはステップＳ６３５～Ｓ６５０の処理を実行しないように制御する部分。実施の形態５の場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２２８Ａにて高確率状態（確変状態）であると判定され、ステップＳ２２８Ｂにて大当り種別が確変大当りであると判定されたときに、入賞時判定確変大当り指定コマンドを送信する処理（ステップＳ２２８）を実行しないように制御する部分。実施の形態６の場合は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、確変状態に制御中のときには、確変大当り確定の予告演出（予告演出Ｘ）が設定されていない予告種別（１）用テーブル（図１０２参照）を用いて予告演出の演出パターンを決定する処理を行う部分。）を含む構成とされていてもよい。なお、予告演出実行手段は、有利予告実行手段以外にも予告演出を実行する手段を含んでいてもよく（例えば、所定遊技結果とすることを報知する予告演出を実行する手段など）、有利予告実行手段だけで構成されていてもよい。また、有利予告演出規制手段が実行される有利遊技状態と、有利予告演出規制手段が規制する対象となる有利予告演出により特定遊技状態終了後に実行される有利遊技状態とは必ずしも同一である必要はなく、異なるようにしてもよい。例えば、通常遊技状態よりも遊技者に有利な時短遊技状態であるときに事前決定手段により有利遊技結果として特定遊技状態の終了後に確変遊技状態にすると決定される場合、有利予告演出規制手段は、当該有利遊技結果となることを報知する有利予告演出を規制するようにしてもよい。

【００１５】

特定遊技状態は、所定特定遊技状態（例えば、２ラウンドの突然確変大当りの大当り遊技状態）と、該所定特定遊技状態よりも遊技者に付与する遊技価値が多い有利特定遊技状態（例えば、１５ラウンドの確変大当りの大当り遊技状態）と、を含む複数種類の特定遊技状態が設けられており、特定遊技結果は、所定特定遊技状態の終了後に有利遊技状態に制御される第１特別遊技結果（例えば、２ラウンドの突然確変大当り）と、有利特定遊技状態の終了後に有利遊技状態に制御される第２特別遊技結果（例えば、１５ラウンドの確変大当り）と、を含む複数種類の特定遊技結果が設けられており、予告演出実行手段は、事前決定手段により第２特別遊技結果とすると決定される場合に（例えば、入賞時判定確変大当り指定コマンドを受信した場合；ステップＳ２２８，Ｓ６４６参照）、第２特別遊技結果とすることを報知する特別予告演出（例えば、図４０に示す確変大当り確定の予告演出Ｘ）を実行する特別予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１

００におけるステップＳ８３０～Ｓ８３３を実行する部分）を含み、規制手段は、遊技状態制御手段が第２特別遊技結果により有利遊技状態に制御しているときに、特別予告演出の実行を規制する特別予告演出規制手段（例えば、実施の形態３の場合は、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ６３５Ｂにて高確率状態（確変状態）であると判定され、ステップＳ６３５Ｃにて前回の大当りが突然確変大当りであると判定されたときに、ステップＳ６３５～Ｓ６５０の処理を実行しないように制御する部分）を含む構成とされていてもよい。なお、「遊技価値が多い」とは、遊技者が遊技媒体を多く得られることをいう。例えば、遊技媒体を受け入れにくいまたは受け入れることができない閉鎖状態から遊技状態を受け入れやすい開放状態に変化可能な可変入賞装置を備え、特定遊技状態において可変入賞装置を閉鎖状態から開放状態に制御し、所定時間が経過したとき、もしくは予め定められた入賞数が入賞したときに再び閉鎖状態に制御するラウンド制御を所定回数実行する遊技機であれば、実行回数が多い（ラウンド数が多い）、所定時間が長い（例えば０．５秒と３０秒）、予め定められた入賞数が異なる（例えば、５カウントと９カウント）等のいずれか一つまたは複数の組み合わせの制御を実行することによって、遊技者が遊技媒体が多く得られるように構成することが可能である。また、予告演出実行手段は、特別予告演出実行手段以外にも予告演出を実行する手段を含んでいてもよく（例えば、所定遊技結果とすることを報知する予告演出を実行する手段など）、特別予告演出実行手段だけで構成されていてもよい。

【００１６】

検知手段において遊技媒体を検知したときにデータ（大当り判定用乱数値）を抽出するデータ抽出手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１３で乱数値を抽出する処理を実行する部分）を備え、保留記憶手段は、１の権利としてデータ抽出手段により抽出されたデータを記憶し（例えば、ステップＳ２１３にて遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が大当り判定用乱数値を保留記憶数バッファに保存する処理を実行し）、事前決定手段は、１の権利を記憶する起因となった遊技媒体の検知により抽出されたデータが、所定遊技状態のときは予め定められた第１判定データ（例えば、図８（Ａ）に示す通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値）である場合に、有利遊技状態のときは予め定められた第１判定データまたは第２判定データ（例えば、図８（Ｂ）に示す確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値うち、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値以外の判定値）である場合に、特定遊技結果とすると決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ６２において通常状態のときは通常時大当り判定テーブルを用いて大当り判定を行い、確変状態のときは確変時大当り判定テーブルを用いて大当り判定を行い）、予告演出実行手段は、１の権利として抽出されたデータが第１判定データである場合に、事前決定手段により特定遊技結果とすると決定されるものとして予告演出を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２２２において遊技状態にかかわらず通常時大当り判定テーブルを用いて大当り判定を行う。ステップＳ２５０～Ｓ２５３参照。）ように構成されていてもよい。

【００１７】

特定遊技結果として複数種類の特定遊技結果（例えば、１５ラウンドの通常大当り、１５ラウンドの確変大当り、２ラウンドの突然確変大当り）が設けられており、予告演出実行手段は、事前決定手段により特定遊技結果とすると決定される場合に、決定される特定遊技結果の種類に応じて異なる演出態様の予告演出（例えば、図４０に示す確変大当り確定の予告演出Ｘ，大当り確定の予告演出Ｙ、はずれ又は大当りの予告演出Ｚ、突然確変大当りの予告演出Ｍなど）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ６８１において図７６に示す大当り種別に応じた予告種別（１）用判定テーブルを用いて予告演出の演出パターンを決定し、決定した予告演出の演出パターンにもとづいてステップＳ８３０～Ｓ８３３にて予告演出を実行する）ように構成されていてもよい。

【００１８】

予告演出実行手段が予告演出を開始してから、当該予告演出を実行する起因となった１の権利により行う可変表示において特定遊技結果なったときに制御する特定遊技状態が終了するまで、１の権利よりも後に記憶された新たな権利により行う可変表示において特定遊技結果とすると決定される場合であっても新たな権利よりも前に記憶された記憶された権利による可変表示中に予告演出の実行を規制する特定期間予告演出制限手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２３１，Ｓ１５１Ａの処理を実行する部分）を備えていてもよい。

【００１９】

１の権利により行われる可変表示の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ１０１Ｂを実行する部分）と、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ１０１Ｅを実行する部分）と、可変表示パターン決定手段の決定結果に対応して、識別情報の可変表示中に当該識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出動作実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８２５、Ｓ８４４を実行する部分）と、を備えていてもよい。

【００２０】

予告演出の演出パターン種別として複数種類の演出パターン種別（例えば、予告種別（１）、予告種別（２））が設けられ、演出パターン種別を複数種類のいずれかに決定する演出パターン種別決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ６７０を実行する部分）と、演出パターン種別決定手段により決定された演出パターン種別に含まれる演出パターンの中から演出パターンを決定する演出パターン決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ６８１を実行する部分）と、を備え、予告演出実行手段は、演出パターン決定手段により決定された演出パターンに対応する予告演出を実行する（例えば、ステップＳ６８４で予告内容バッファや実行回数バッファに格納された予告内容や実行回数にもとづいて連続予告演出を実行する）ように構成されていてもよい。

【発明の効果】

【００２１】

請求項１記載の発明では、事前決定手段により特定遊技結果とすると決定される場合に、１の権利よりも前に記憶された権利による可変表示中に遊技機に設けられている演出装置を用いて特定遊技結果とすることを報知する予告演出の種類を決定する予告種類決定手段と、予告演出の実行回数を決定する予告実行回数決定手段と、予告種類決定手段によって決定された種類の予告演出を、予告実行回数決定手段によって決定された実行回数分実行する予告演出実行手段と、識別情報の可変表示を行う遊技状態として、所定遊技状態と、該所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態とを含む複数の遊技状態のうちの１の遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、有利遊技状態に制御されているときに予告演出の実行を規制する規制手段とを備えた構成とされているので、有利遊技状態という遊技者にとって極めて有利な状態においては予告演出が実行されず、遊技者の特定遊技結果（大当り）に対する期待感を煽って遊技の興趣の向上を保ちつつ適度な射幸性を維持することができる。

【００２２】

また、特定遊技結果は、特定遊技状態の終了後に所定遊技状態に制御される所定遊技結果と、特定遊技状態の終了後に有利遊技状態に制御される有利遊技結果とを含む複数種類の特定遊技結果が設けられており、予告演出実行手段は、事前決定手段により有利遊技結果とすると決定される場合に、有利遊技結果とすることを報知する有利予告演出を実行する有利予告実行手段を含み、規制手段は、遊技状態制御手段が有利遊技状態に制御しているときに有利予告演出の実行を規制する有利予告規制手段を含む構成とすれば、有利遊技状態という遊技者にとって極めて有利な状態においては有利予告演出が実行されず、有利

遊技状態への移行に対する期待感を煽って遊技の興趣の向上を保ちつつ適度な射幸性を維持することができる。

【００２３】

また、特定遊技状態は、所定特定遊技状態と、該所定特定遊技状態よりも遊技者に付与する遊技価値が多い有利特定遊技状態とを含む複数種類の特定遊技状態が設けられており、特定遊技結果は、所定特定遊技状態の終了後に有利遊技状態に制御される第１特別遊技結果と、有利特定遊技状態の終了後に有利遊技状態に制御される第２特別遊技結果とを含む複数種類の特定遊技結果が設けられており、予告演出実行手段は、事前決定手段により第２特別遊技結果とすると決定される場合に、第２特別遊技結果とすることを報知する特別予告演出を実行する特別予告演出実行手段を含み、規制手段は、遊技状態制御手段が第２特別遊技結果により有利遊技状態に制御しているときに、特別予告演出の実行を規制する特別予告演出規制手段を含む構成とすれば、第１特別遊技結果により有利遊技状態に制御されている場合よりも、第２特別遊技結果により有利遊技状態に制御されている場合の方が遊技者にとって有利な状態（遊技価値が高い有利特定遊技状態に移行されたことによって多くの遊技媒体を獲得した状態）であるため、そのような有利な状態においては特別予告演出が実行されないこととなり、有利遊技状態への移行に対する期待感を煽って遊技の興趣の向上を保ちつつ適度な射幸性を維持することができる。

【００２４】

また、検知手段において遊技媒体を検知したときにデータを抽出するデータ抽出手段を備え、保留記憶手段は、１の権利としてデータ抽出手段により抽出されたデータを記憶し、事前決定手段は、１の権利を記憶する起因となった遊技媒体の検知により抽出されたデータが、所定遊技状態のときは予め定められた第１判定データである場合に、有利遊技状態のときは予め定められた第１判定データまたは第２判定データである場合に、特定遊技結果とすると決定し、予告演出実行手段は、１の権利として抽出されたデータが第１判定データである場合に、事前決定手段により特定遊技結果とすると決定されるものとして予告演出を実行するように構成すれば、事前決定手段による決定の実行タイミングと予告演出実行手段における予告演出の実行タイミングとの時間差に起因して、事前決定手段における決定結果と予告演出実行手段によって実行される予告演出の内容との間に矛盾が生じてしまうのを回避することができ、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

【００２５】

また、特定遊技結果として複数種類の特定遊技結果が設けられており、予告演出実行手段は、事前決定手段により特定遊技結果とすると決定される場合に、決定される特定遊技結果の種類に応じて異なる演出態様の予告演出を実行するように構成すれば、予告演出の種類によって、どの種類の特定遊技結果が期待できるかを遊技者は予測することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【００２６】

また、予告演出実行手段が予告演出を開始してから、当該予告演出を実行する起因となった１の権利により行う可変表示において特定遊技結果なったときに制御する特定遊技状態が終了するまで、１の権利よりも後に記憶された新たな権利により行う可変表示において特定遊技結果とすると決定される場合であっても新たな権利よりも前に記憶された記憶された権利による可変表示中に予告演出の実行を規制する特定期間予告演出制限手段を備えれば、予告演出が行われた後、特定遊技状態が終了するまで予告演出が実行されず、どの権利にもとづく予告演出であるのかを容易に認識できる。

【００２７】

また、１の権利により行われる可変表示の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段と、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、可変表示パターン決定手段の決定結果に対応して、識別情報の可変表示中に当該識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出動作実行手段とを備えれば、プログラム容量の増加を招くことなく、例えばリーチ状態

とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。また、開発時において可変表示パターンの振分を容易に設定することができ、開発工数の削減を図れる。

【００２８】

また、予告演出の演出パターン種別として複数種類の演出パターン種別が設けられ、演出パターン種別を複数種類のいずれかに決定する演出パターン種別決定手段と、演出パターン種別決定手段により決定された演出パターン種別に含まれる演出パターンの中から演出パターンを決定する演出パターン決定手段とを備え、予告演出実行手段は、演出パターン決定手段により決定された演出パターンに対応する予告演出を実行するように構成すれば、プログラム容量の増加を招くことなく多様な予告演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。また、開発時において予告演出の振分を容易に設定することができ、開発工数の削減を図れる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００２９】

実施の形態１．

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９の表示画面には、特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置９は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の３つの装飾用（演出用）の識別情報を、例えば上から下に移動するように可変表示する。演出図柄表示領域には「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア（図柄表示ライン）９Ｌ，９Ｃ，９Ｒがあるが、図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの位置は、演出表示装置９の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの３つ領域が離れてもよい。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、特別図柄表示器８で特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【００３３】

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

されている。

【００３４】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、特別図柄表示器８は、例えば、００～９９の数字（または、２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

以下、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。可変入賞球装置１５が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置１５に向かう遊技球は第２始動入賞口１４に極めて入賞しやすい。

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

また、演出表示装置９の表示画面には、保留記憶数を表示する領域（以下、保留記憶表示部１８ｃという。）が設けられている。

【００４１】

特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である始動条件が成立（例えば、遊技球が第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が０でない場合であって、特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示（確定）させることである。

【００４２】

特別図柄表示器８において、特別図柄の可変表示が開始された後、所定時間（変動時間）が経過すると、特別図柄の可変表示結果である停止図柄を停止表示（導出表示）する。

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

【００４３】

特別図柄表示器８に大当り図柄が停止表示された場合には、可変入賞球装置２０における開閉板が、所定期間（例えば、２９秒間）または所定個数（例えば、１０個）の入賞球が発生するまでの期間、開放状態になって、可変入賞球装置２０を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが開始される。ラウンドの回数は、例えば１５である。

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

また、確変状態では、低確率状態（通常状態）に比べて、大当りに決定される確率が高くなっている。例えば、１０倍になっている。具体的には、確変状態では、大当り判定用乱数の値と一致すると大当りにすることに決定される判定値の数が、通常状態に比べて１０倍になっている。また、普通図柄表示器１０の停止図柄が当り図柄になる確率が高められている。すなわち、第２始動入賞口１４が開放しやすくなって、始動入賞が生じやすくなっている。具体的には、確変状態は、普通図柄当り判定用乱数の値と一致すると当りにすることに決定される判定値の数が、通常状態に比べて多い。また、普通図柄表示器１０の停止図柄が当り図柄になる確率を高めることに加えて、可変入賞球装置１５の開放回数または開放時間を多くしたり、可変入賞球装置１５の開放回数および開放時間を多くしたりしてもよい。また、時短状態でも、普通図柄表示器１０の停止図柄が当り図柄になる確率を高めたり、可変入賞球装置１５の開放回数または開放時間を多くしたり、可変入賞球装置１５の開放回数および開放時間を多くしたりしてもよい。

【００４７】

演出表示装置９は、特別図柄表示器８による特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。特別図柄表示器８における特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。特別図柄表示器８において大当り図柄が停止表示されるときと、演出表示装置９において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【００４８】

演出表示装置９の表示領域では、開始条件が成立したことにもとづいて、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアにおいて演出図柄の変動が開始され、例えば、「左」→「右」→「中」の順序で演出図柄の停止図柄が停止表示（導出表示）される。

【００４９】

演出図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアにお

いて停止図柄が導出表示されるまでの期間（可変表示期間＝変動時間）で、演出図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。リーチ状態は、演出表示装置９の表示領域において停止表示された演出図柄が大当り組み合わせの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当り組み合わせの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

遊技盤６の遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ（ＬＥＤでもよい。）２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、前面枠に設けられた枠ランプ（ＬＥＤでもよい。）２８が設けられている。

【００５５】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず

）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４に入り第１始動口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａで検出されると、特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、開始条件が成立したこと）、演出表示装置９において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、特別図柄および演出図柄の可変表示は、始動入賞口への入賞に対応する。特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、保留記憶数を１増やす。

【００５６】

次に、大当りの種別および小当りについて説明する。

【００５７】

特別図柄の停止図柄が大当り図柄のうちの確変図柄（後述する突然確変図柄を除く。）になると、大当り遊技状態（以下、確変大当りという。）に移行する。すなわち、一定時間（例えば２９．５秒）が経過するまで、または、所定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口に入賞するまで特別可変入賞装置２０が開放される。なお、特別可変入賞装置２０が開放されてから一定期間経過するまで、または、所定個数（例えば、１０個）の打球が大入賞口に入賞するまでが大当り遊技状態における１ラウンドである。この実施の形態では、停止図柄が確変図柄（後述する突然確変図柄を除く。）になったことにもとづいて大当り遊技状態に移行されたときは、大当り遊技状態が１５ラウンド継続される。

【００５８】

また、特別図柄の停止図柄が大当り図柄のうちの非確変図柄になると、大当り遊技状態（以下、非確変大当りまたは通常大当りという。）に移行する。すなわち、一定時間（例えば２９．５秒）が経過するまで、または、所定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口に入賞するまで特別可変入賞装置２０が開放される。この実施の形態では、停止図柄が非確変図柄になったことにもとづいて大当り遊技状態に移行されたときも、大当り遊技状態が１５ラウンド継続される。

【００５９】

また、特別図柄の停止図柄が特別な確変図柄（以下、突然確変図柄という。）になると、遊技状態が確変状態に突然移行されたように遊技者に認識させる特別な大当り遊技状態（以下、突然確変大当りという。）に移行する。突然確変大当りでは、特別可変入賞装置２０が短い期間（例えば０．５秒）だけ２回開放される。突然確変大当りにおいて、特別可変入賞装置２０が開放されてから閉鎖されるまでが１ラウンドであり、突然確変大当りの遊技状態が２ラウンドだけ継続されることになる。突然確変大当りが発生したときは、１５ラウンドの大当りの場合と異なり、演出表示装置９において各ラウンドの演出が順に進行していくのではなく、突然、遊技状態が確変状態に移行したように遊技者に見せるための特別な演出（図４５参照）が実行される。

【００６０】

また、特別図柄の停止図柄が小当り図柄になると、短い期間（例えば０．５秒）だけ特別可変入賞装置２０が２回開放される遊技状態に移行する。このように、小当り遊技状態では、突然確変大当りが発生したときに遊技者に付与される遊技価値と同じ遊技価値が付与されることになる。しかし、突然確変大当りの場合と異なり、小当り遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態に移行されない。このことから、遊技者は、小当りよりも突然確変大当りの発生を期待する。なお、小当りが発生したときも、突然確変大当りのときと同様の特別な演出が実行される。このような特別な演出を２ラウンド用演出という。

【００６１】

次に、遊技状態の遷移について説明する。

【００６２】

（１）通常状態または時短状態のときに確変図柄（突然確変図柄を除く）で大当りになり、その大当り遊技が終了すると、遊技状態が通常状態または時短状態から確変状態に移行

される。これによって、特別図柄および普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、特別図柄および普通図柄等の変動時間が短縮され、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数も高められる。また、演出表示装置９の表示画面の背景（背景画像および背景色のいずれか一方または双方）が確変状態中であることを示す背景に変更される。

【００６３】

（２）確変状態のときに確変図柄（突然確変図柄を除く）で大当りになり、その大当り遊技が終了すると、確変状態が変化しないで維持される。これによって、継続して、特別図柄および普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮され、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数も高められる。また、演出表示装置９の表示画面の背景が確変状態中であることを示す背景に変更される。

【００６４】

（３）通常状態または時短状態のときに突然確変図柄で大当りになり、その大当り遊技が終了すると、遊技状態が通常状態または時短状態から確変状態に移行される。これによって、特別図柄および普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮され、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数も高められる。なお、突然確変大当り遊技の終了後は、演出モードが確変状態に移行されたことを期待させる演出モード（チャンスモード）に変更される。また、演出表示装置９の表示画面の背景がチャンスモード中であることを示す背景に変更される。

【００６５】

（４）確変状態のときに突然確変図柄で大当りになり、その大当り遊技が終了すると、確変状態が変化しないで維持される。これによって、継続して、特別図柄および普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮され、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数も高められる。なお、突然確変大当り遊技の終了後は、演出モードが確変状態に移行されたことを期待させる演出モード（チャンスモード）に変更される。また、演出表示装置９の表示画面の背景がチャンスモード中であることを示す背景に変更される。

【００６６】

（５）通常状態または時短状態のときに非確変図柄で大当りになり、その大当り遊技が終了すると、大当り終了後の所定の変動回数（例えば１００回）だけ時短状態に制御される。すなわち、遊技状態が通常状態であったときは通常状態から時短状態に所定の変動回数だけ移行され、遊技状態が時短状態であったときは所定の変動回数だけ時短状態が継続される。このとき、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮され、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数も高められる。また、演出表示装置９の表示画面の背景が時短状態中であることを示す背景に変更される。そして、所定の変動回数の変動が開始されるときに遊技状態が時短状態から通常状態に移行される。このとき、演出表示装置９の表示画面の背景が通常状態中であることを示す背景に変更される。

【００６７】

（６）確変状態のときに非確変図柄で大当りになり、その大当り遊技が終了すると、大当り終了後の所定の変動回数（例えば１００回）だけ時短状態に制御される。すなわち、確変状態から時短状態に所定の変動回数だけ移行される。このとき、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮され、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数も高められる。また、演出表示装置９の表示画面の背景が時短状態中であることを示す背景に変更される。そして、所定の変動回数の変動が開始されるときに遊技状態が時短状態から通常状態に移行される。このとき、演出表示装置９の表示画面の背景が通常状態中であることを示す背景に変更される。

【００６８】

（７）通常状態、時短状態または確変状態のときに小当り図柄で小当りになり、その小当り遊技が終了すると、通常状態、時短状態または確変状態が変化しないで継続される。なお、小当り遊技の終了後は、演出モードが確変状態に移行されたことを期待させる演出モ

ード（チャンスモード）に変更される。また、演出表示装置９の表示画面の背景がチャンスモード中であることを示す背景に変更される。

【００６９】

なお、以上のような遊技状態の遷移は一例であって、このような構成に限られるわけではない。

【００７０】

この実施の形態では、確変図柄で大当りになり、その大当り遊技が終了したことによって確変状態に移行されたにもかかわらず、所定の割合で、遊技状態が確変状態に移行されたことを隠す制御を実行する（図４３参照）。すなわち、演出図柄の停止図柄として非確変図柄を導出表示し（なお、特別図柄の停止図柄は確変図柄を導出表示する）、また、大当り遊技の終了後に、演出表示装置９の表示画面の背景を時短状態中であることを示す背景に変更して、時短状態に移行されたと見せかける演出制御を実行する。このように、確変状態に移行されたにもかかわらず、時短状態に移行されたと見せかける演出制御が実行されている遊技状態を潜伏確変状態という。確変大当り遊技の終了後に所定の割合で潜伏確変状態に移行されることにより、時短状態中であることを示す背景が表示されているときであっても、遊技者に確変状態に移行されたかもしれないとの期待を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【００７１】

なお、この実施の形態では、演出図柄の確変図柄を「１」「３」「５」「７」のいずれかの奇数の同一図柄が揃った組み合わせとし、非確変図柄を「２」「４」「６」「８」のいずれかの偶数の同一図柄が揃った組み合わせとしているが、例えば、演出図柄の確変図柄を「３」「５」「７」のいずれかの奇数の同一図柄が揃った組み合わせとし、非確変図柄を「４」「６」「８」のいずれかの偶数の同一図柄が揃った組み合わせとし、「１」「２」のいずれかの同一図柄が揃った組み合わせを確変図柄でも非確変図柄でもない大当り図柄（確変か否かを認識できない大当り図柄）としてもよい。この場合、通常大当りおよび確変大当りが決定されたときに所定の割合（例えば乱数抽選等により決定する）で大当り図柄を、確変図柄でなく非確変図柄でもない大当り図柄（「１」または「２」）とすることにより、遊技状態が時短状態に移行されたか確変状態に移行されたかをわからなくすることができる。

【００７２】

また、この実施の形態では、時短状態および潜伏確変状態のとき（すなわち、遊技状態が見かけ上は時短状態に移行されているが実際は時短状態に移行されたか確変状態（潜伏確変状態）に移行されたか判別できない状態）に、確変状態に移行されている可能性があることを示唆する報知演出（示唆演出ともいう）を実行する。報知演出では、操作ボタン１２０が遊技者によって操作されたこと（押されたこと）を条件に、確変状態に移行されている可能性が高いか低いかを認識可能な演出が実行される（例えば確変状態に移行されている可能性が高いか低いかを示すコメントが表示される）。また、報知演出は、複数回の変動に亘って関連性のある一連の演出が連続的に実行される。

【００７３】

なお、突然確変大当りおよび小当りの遊技の終了後におけるチャンスモードに移行されたときにおいても、確変状態に移行されている可能性があることを示唆する報知演出（示唆演出ともいう）を実行するようにしてもよい。

【００７４】

次に、演出表示装置９における演出図柄の表示（可変表示、停止表示、仮停止表示）、停止図柄等について説明する。

【００７５】

演出表示装置９の演出図柄表示領域では、特別図柄表示器８による特別図柄の可変表示に対応して、演出図柄の可変表示が行われる。すなわち、演出表示装置９の演出図柄表示領域では、第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が成立したことに基づいて、演出図柄表示領域における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて演出図柄の変

動を開始させ、例えば「左」→「右」→「中」といった所定順序で演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を停止表示（導出表示）する。なお、確定演出図柄を停止表示する手順としては、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおいて所定順序で演出図柄を停止表示するものに限定されず、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにおいて同時に確定演出図柄となる演出図柄を停止表示するものが含まれていてもよい。

【００７６】

演出図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにおける確定演出図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、演出図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、演出表示装置９にて停止表示された演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける一部（例えば「左」及び「右」の演出図柄表示エリアなど）では予め定められた大当り組合せを構成する演出図柄（例えば「７」の英数字を示す演出図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの演出図柄表示エリア（例えば「中」の演出図柄表示エリアなど）では演出図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部または一部で演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。また、リーチ状態となったことに対応して、演出表示装置９に演出図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、演出図柄の変動態様を変化させたりすることがある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、演出図柄の変動態様の変化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。

【００７７】

また、演出図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、演出図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための特定演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」、「擬似連（チャンス目）」、「メイン予告」、「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」といった特定演出が実行可能に設定されている。なお、この実施の形態における特定演出は、対応する演出動作が実行されるか否か応じて特図変動時間が変化するものであればよい。例えば、特定演出が実行される場合には、特定演出が実行されない場合に比べて、特図変動時間が長くなるものであればよい。

【００７８】

「滑り」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、２つ以上の演出図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の演出図柄表示エリアなど）にて演出図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した演出図柄表示エリアのうち所定数（例えば「１」または「２」）の演出図柄表示エリア（例えば「左」の演出図柄表示エリアと「右」の演出図柄表示エリアのいずれか一方または双方）にて演出図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。なお、仮停止表示では、演出図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに演出図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された演出図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された演出図柄が確定したと遊技者が認識する程度に演出図柄を停留させてから、演出図柄を再変動させるようにしてもよい。

【００７９】

「擬似連（チャンス目）」の特定演出では、特図ゲーム（可変表示ゲームの一例）の第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が１回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出

図柄表示エリアにて演出図柄を仮停止表示させた後、全部の演出図柄表示エリアにて演出図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大４回まで）行うことができる。一例として、「擬似連（チャンス目）」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにて、図２（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。ここで、「左図柄」は「左」の演出図柄表示エリアに表示（停止表示または仮停止表示）される演出図柄であり、「中図柄」は「中」の演出図柄表示エリアに表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の演出図柄表示エリアに表示される演出図柄である。なお、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。

【００８０】

「メイン予告」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリアにて確定演出図柄が停止表示（最終停止表示）される以前に、例えばリーチ演出と予め関連づけられた演出表示あるいは予め関連づけられた演出表示とは異なる演出表示により、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するための演出表示が、メイン予告演出となる演出動作として行われる。

【００８１】

「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリアにて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する演出図柄を仮停止表示させた後、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。一例として、「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにて、図２（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。そのため、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかが仮停止表示されることにより、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当り」となることに対する、遊技者の期待感が高められる。

【００８２】

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

【００８３】

さらに、演出図柄の可変表示中には、リーチ演出や特定演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像を表示することなどといった、演出図柄の可変表示態様以外の表示態様により、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するためのサブ予告演出が実行されることがある。この実施の形態では、「キャラクタ表示」、「ステップアップ画像」、「メール表示」といったサブ予告演出が実行可能に設定されている。なお、この実施の形態におけるサブ予告演出は、対応する演出動作が実行されるか否かによっては特別図柄の変動時間に変化が生じないものであればよい。

【００８４】

「キャラクタ表示」のサブ予告演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、２つ以上の演出図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の演出図柄表示エリアなど）にて演出図柄を仮停止表示させる以前に、演出表示装置９の表示領域における所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示が行われる。

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄、あるいは、特殊組合せのうち発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる確定演出図柄が、停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【００８８】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【００８９】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち通常大当り図柄（例えば「３」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定の通常大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示される。ここで、通常大当り組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の演出図柄のうち、図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である演出図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である演出図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「通常」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様と称される。

【００９０】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄（例えば「７」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定の確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。こ

こで、確変大当り組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の演出図柄のうち、図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である演出図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である演出図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、確変大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第１確変」の可変表示態様と称される。

【００９１】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄（例えば「７」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、所定の確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、確変大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第２確変」の可変表示態様と称される。

【００９２】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄（例えば「７」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当り組合せの確定演出図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第３確変」の可変表示態様と称される。

【００９３】

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

【００９４】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄（例えば「５」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、図２（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、図２（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとな

る確定演出図柄が停止表示されることがある。なお、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄（例えば「５」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が２ラウンド大当り図柄である「５」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様と称される。

【００９５】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、小当り図柄（例えば「１」の数字を示す特別図柄）が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示態様が「突確」である場合と同様にして演出図柄の可変表示が行われた後、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、図２（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、所定のリーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が小当り図柄である「１」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、「小当り」の可変表示態様と称される。ここで、図２（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄は、演出図柄の可変表示態様が「突確」となる場合に限り停止表示され、可変表示態様が「小当り」となる場合などには確定演出図柄として停止表示されない。すなわち、演出図柄の可変表示にて突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示された場合には、「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となることが確定する。可変表示結果が「小当り」となった後には、２ラウンド大当り状態と同様の可変入賞動作が行われる小当り遊技状態に制御され、その小当り遊技状態が終了すると、遊技状態が変更されないことから、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態が継続する。

【００９６】

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

【００９７】

可変表示結果が「大当り」となる場合における演出図柄の可変表示態様が「通常」と「第３確変」のいずれかである場合には、可変表示結果が停止表示されてから、１５ラウンド大当り状態に制御された後、その１５ラウンド大当り状態が終了するまでの期間にて、確変状態に制御するか否かの大当り中昇格演出が実行される。ここで、大当り中昇格演出が実行されるタイミングは、可変表示結果が停止表示されてから、１５ラウンド大当り状態における最初のラウンドが開始される以前の期間であってもよいし、１５ラウンド大当

り状態においていずれかのラウンドが実行中の期間であってもよいし、１５ラウンド大当り状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間であってもよいし、１５ラウンド大当り状態において最終のラウンドが終了してから、次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間であってもよい。あるいは、１５ラウンド大当り状態の終了後における最初の特別図柄や演出図柄の変動中に、大当り中昇格演出に相当する演出動作が行われるようにしてもよい。１５ラウンド大当り状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【００９８】

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

【００９９】

図３は、主基板（遊技制御基板）３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図３は、払出制御基板３７および演出制御基板８０等も示されている。主基板３１には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）５６０が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するＲＯＭ５４、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのＲＡＭ５５、プログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ５６およびＩ／Ｏポート部５７を含む。この実施の形態では、ＲＯＭ５４およびＲＡＭ５５は遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、１チップマイクロコンピュータである。１チップマイクロコンピュータには、少なくともＣＰＵ５６のほかＲＡＭ５５が内蔵されていればよく、ＲＯＭ５４は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、Ｉ／Ｏポート部５７は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路５０３が内蔵されている。

【０１００】

また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板９１０において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ５５の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータ

とは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、ＲＡＭ５５の全部が、電源バックアップされているとする。

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

また、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３、入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に与える入力ドライバ回路５８も主基板３１に搭載されている。また、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令に従って駆動する出力回路５９も主基板３１に搭載されている。

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

この実施の形態では、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板７７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示

する演出表示装置９の表示制御を行う。

【０１０９】

また、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板３５を介して、遊技盤に設けられている装飾ランプ２５や枠側に設けられている枠ランプ２８等の表示制御を行うとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ２７からの音出力の制御を行う。

【０１１０】

図４は、中継基板７７、演出制御基板８０、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０の回路構成例を示すブロック図である。なお、図４に示す例では、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０を設けずに、演出制御に関して演出制御基板８０のみを設けてもよい。

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【０１１５】

中継基板７７には、主基板３１から入力された信号を演出制御基板８０に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路７４が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図４には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポー

ト５７１を介して主基板３１から演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号が出力されるので、中継基板７７から主基板３１の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板７７からの信号は主基板３１の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側）に入り込まない。なお、出力ポート５７１は、図３に示されたＩ／Ｏポート部５７の一部である。また、出力ポート５７１の外側（中継基板７７側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【０１１６】

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

【０１１７】

ランプドライバ基板３５において、ランプを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してランプドライバ３５２に入力される。ランプドライバ３５２は、ランプを駆動する信号にもとづいて枠ランプ２８などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ランプ２５に電流を供給する。

【０１１８】

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

【０１１９】

例えば、音番号データに応じた制御データとして、所定の期間内の効果音（音声および楽曲を含む。）のディジタルデータが音声データＲＯＭ７０４に格納されている。ディジタルデータとして、例えばＰＣＭデータが使用される。その場合には、１秒間の効果音が８ビット×８ｋ（８０００）＝６４ｋビットで表される。なお、ここでは、ＰＣＭデータを用いる場合を例にするが、ＡＤＰＣＭデータ等の他の形式のディジタル音声データを用いてもよい。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

次いで、ＣＰＵ５６は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号の状態を確認する（ステップＳ６）。その確認にお

いてオンを検出した場合には、ＣＰＵ５６は、通常の初期化処理を実行する（ステップＳ１０～Ｓ１５）。

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

を順次ＲＡＭ５５における作業領域に設定する（ステップＳ１２）。

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

初期化処理の実行（ステップＳ１０～Ｓ１５）が完了すると、ＣＰＵ５６は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップＳ１７）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ１８）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ１６）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ１９）。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターン等を決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄の当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、遊技機に設けられている可変表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、大当り判定用乱数発生カウンタ等のカウント値が１周（乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【０１３４】

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

ウントスイッチ２３、および入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップＳ２１）。

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

図７は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

（１）ＭＲ１：特別図柄のはずれ図柄（停止図柄）を決定する（はずれ図柄決定用）

（２）ＭＲ２－１：大当りを発生させるときの大当りの種別（「通常」「第１確変」「第２確変」「第３確変」「突確」）を決定する（大当り種別決定用）

（３）ＭＲ２－２：大当りの判定結果がはずれの場合に演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否か（リーチを発生させるか否か）を決定する（リーチ判定用）

（４）ＭＲ３：演出図柄（特別図柄）の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定する（変動パターン種別決定用）

（５）ＭＲ４：演出図柄（特別図柄）の変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン決定用）

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

（７）ＭＲ６：ＭＲ５の初期値を決定する（ＭＲ５初期値決定用）

【０１３８】

図６に示された遊技制御処理におけるステップＳ２３では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、（１）の大当り種別判定用乱数、および（３）の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（１加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数または初期値用乱数である。なお、遊技効果を高めるために、上記（１）～（４）の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数（ランダムＲ）は遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェアが生成する乱数であるが、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０によってプログラムにもとづいて生成されるソフトウェア乱数を用いてもよい。

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

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

出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップＳ２８）。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

なお、ステップＳ３２において、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄の変動を開始するのではなく、特別図柄プロセスフラグの値が変動パターン決定後の特別図柄変動中処理を示す値（具体的には３）になった（または、表示結果特定コマンド送信処理を示す値（具体的には２）になった）ことにもとづいて、特別図柄の変動を開始するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が特別図柄停止処理を示す値（具体的には４）になったことにもとづいて、特別図柄の変動を停止するようにしてもよい。その場合には、開始フラグおよび終了フラグを使用しない。

【０１４７】

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

【０１４８】

なお、ステップＳ３３において、開始フラグがセットされたことにもとづいて普通図柄の変動を開始するのではなく、普通図柄プロセスフラグの値が普通図柄変動中処理を示す値になったことにもとづいて、普通図柄の変動を開始するようにしてもよい。そして、普通図柄プロセスフラグの値が普通図柄停止処理を示す値になったことにもとづいて、普通

図柄の変動を停止するようにしてもよい。その場合には、開始フラグおよび終了フラグを使用しない。

【０１４９】

その後、割込許可状態に設定し（ステップＳ３４）、処理を終了する。

【０１５０】

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

【０１５１】

図８は、大当り判定テーブルおよび大当り種別決定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、０～６５５３５の数値範囲内で更新されるランダムＲ（大当り判定用乱数）と比較される大当り判定値および小当り判定値が設定されているテーブルである（図８（Ａ）（Ｂ））。大当り判定テーブルには、通常状態または時短状態において用いられる通常時大当り判定テーブル（図８（Ａ）参照）と、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブル（図８（Ｂ）参照）とがある。図８（Ａ），（Ｂ）の左欄に記載されている数値が大当り判定値および小当り判定値である。ＣＰＵ５６は、ランダムＲの値と大当り判定値とを比較し、ランダムＲの値がいずれかの大当り判定値と一致すると、大当りとすることに決定する。また、ＣＰＵ５６は、ランダムＲの値と小当り判定値とを比較し、ランダムＲの値がいずれかの小当り判定値と一致すると、小当りとすることに決定する。

【０１５２】

また、大当り種別決定テーブルとは、大当り種別決定用乱数（ＭＲ２－１）と比較される各大当り種別（「通常」「第１確変」「第２確変」「第３確変」「突確」）に割り振られる判定値が設定されているテーブルである（図８（Ｃ））。ランダムＲにもとづいて大当りとすることに決定された場合には、大当り種別決定用乱数にもとづいて大当り種別が決定される。ここで、大当り種別と特別図柄の大当り図柄とは対応している。具体的には、大当り種別として「通常大当り」が決定されたときは、特別図柄の停止図柄（確定特別図柄）が「３」となる。大当り種別として「確変大当り（第１確変大当り、第２確変大当り、第３確変大当り）」が決定されたときは、特別図柄の停止図柄（確定特別図柄）が「７」となる。大当り種別として「突然確変大当り」が決定されたときは、特別図柄の停止図柄（確定特別図柄）が「５」となる。

【０１５３】

なお、ランダムＲにもとづいて小当りとすることに決定された場合には、自動的に（大当り種別決定用乱数を用いることなく）特別図柄の停止図柄は「１」と決定される。また、ランダムＲにもとづいてはずれとすることに決定された場合には、はずれ図柄決定用乱数にもとづいて特別図柄の停止図柄として「２」「４」「６」「８」「９」「－」のいずれかが決定される。

【０１５４】

このように、この実施の形態では、特別図柄の変動表示の表示結果として、第１確変大当り、第２確変大当り、第３確変大当り、通常大当り、突然確変大当り、小当りまたははずれのいずれかに決定される。ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図８に示す大当り判定値または小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りまたは小当りとすることに決定する。

【０１５５】

図９および図１０は、この実施の形態で用いられる演出図柄の変動パターン（変動時間）の一例を示す説明図である。図９および図１０において、「特図変動時間」は特別図柄

の変動時間（識別情報の可変表示期間）を示す。なお、変動パターンは、特別図柄の変動時間等を示すものであるが、演出図柄の変動は特別図柄の変動と同期しているので、「特図変動時間」は演出図柄の変動時間も示す。以下、単に、特別図柄の変動パターン、演出図柄の変動パターンのように表現することがある。

【０１５６】

図９では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して予め用意された図柄の変動パターンを例示する。図９に示すように、この実施の形態では、図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－７、非リーチＰＢ１－１～非リーチＰＢ１－２、非リーチＰＣ１－１～非リーチＰＣ１－２の変動パターンが用意されている。また、図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－４、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＣ３－１～スーパーＰＣ３－４の変動パターンが用意されている。

【０１５７】

また、図１０では、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応して予め用意された図柄の変動パターンを例示する。図１０に示すように、この実施の形態では、図柄の可変表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－５～ノーマルＰＡ２－８、スーパーＰＡ４－１～スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＡ５－１～スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＢ４－１～スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－１～スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＣ４－１及びスーパーＰＣ４－２、スーパーＰＤ１－１及びスーパーＰＤ１－２、スーパーＰＥ１－１及びスーパーＰＥ１－２、スーパーＰＦ１－１～スーパーＰＦ１－３、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－３、特殊ＰＧ３－１～特殊ＰＧ３－３の変動パターンが用意されている。

【０１５８】

ここで、「擬似連続変動」とは、１回の図柄の変動中に図柄の仮停止と再変動（変動再開）を連続的に所定回実行することによって複数回の変動が実行されたように見せる変動（つまり擬似的に複数回の変動があるように認識させる変動）である。「擬似連（チャンス目）」の変動パターン（非リーチＰＡ１－５など）は、１回の図柄の変動中にチャンス目（図２（Ａ））を１回～３回仮停止させることにより、大当りの可能性が高いことを予告（報知）するための変動パターンである。

【０１５９】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを示す演出制御コマンドを受信すると、受信した演出制御コマンドが示す変動パターンに応じた時間、演出表示装置９で、受信した演出制御コマンドが示す変動パターンに応じた種類の表示演出を行う。同時に、ランプやＬＥＤおよびスピーカ２７などの演出用部品を用いた演出を行う。すなわち、変動パターンとは、変動時間を示すとともに、演出の態様を示すものである。

【０１６０】

なお、図３に示す遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が備えるＲＯＭ５４には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ５４には、ＣＰＵ５６が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ５４には、ＣＰＵ５６が主基板３１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、演出図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【０１６１】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に対する制御コマンドの送出方式について説明する。図１１は、主基板３１から演出

制御基板８０に送信される演出制御コマンドの信号線を示す説明図である。図１１に示すように、この実施の形態では、演出制御コマンドは、演出制御信号ＣＤ０～ＣＤ７の８本の信号線で主基板３１から中継基板７７を介して演出制御基板８０に送信される。また、主基板３１と演出制御基板８０との間には、取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）を送信するための演出制御ＩＮＴ信号の信号線も配線されている。

【０１６２】

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

【０１６３】

図１２に示すように、演出制御コマンドの８ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御ＩＮＴ信号に同期して出力される。演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御ＩＮＴ信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって１バイトのデータの取り込み処理を開始する。従って、演出制御用マイクロコンピュータ１００から見ると、演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御コマンドデータの取り込みの契機となる信号（取り込みの指示信号）に相当する。

【０１６４】

演出制御コマンドは、演出制御用マイクロコンピュータ１００が認識可能に１回だけ送出される。認識可能とは、この例では、演出制御ＩＮＴ信号のレベルが変化することであり、認識可能に１回だけ送出されるとは、例えば演出制御コマンドデータの１バイト目および２バイト目のそれぞれに応じて演出制御ＩＮＴ信号が１回だけパルス状（矩形波状）に出力されることである。なお、演出制御ＩＮＴ信号は図１２に示された極性と逆極性であってもよい。

【０１６５】

図１３および図１４は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１３に示す例において、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置９において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）のいずれかを受信すると、演出表示装置９において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０１６６】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０７（Ｈ）は、大当り、小当りまたははずれのいずれとするか、および大当り遊技の種類（大当りの種別）を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０７（Ｈ）の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０７（Ｈ）を表示結果特定コマンドという。

【０１６７】

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

【０１６８】

コマンド９０００（Ｈ）は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される、初期画面を表示することを指定する演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド９２００（Ｈ）は、遊技機に対する電力供給が再開された

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

【０１６９】

なお、ＣＰＵ５６は、停電から復旧したときに電源バックアップされている遊技状態を示すフラグ（確変フラグ、時短フラグなど）を確認し、遊技状態に応じて異なる停電復旧画面を表示することを指定する停電復旧指定コマンドを送信するようにしてもよい。具体的には、停電から復旧したときの遊技状態が通常状態であればコマンド９２００（Ｈ）が送信され、停電から復旧したときの遊技状態が確変状態であればコマンド９２０１（Ｈ）が送信され、停電から復旧したときの遊技状態が時短状態であればコマンド９２０２（Ｈ）が送信され、停電から復旧したときの遊技状態がチャンスモード状態であればコマンド９２０３（Ｈ）が送信されるようにしてもよい。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ＣＰＵ５６からの停電復旧指定コマンドにもとづいて遊技状態に応じて異なる停電復旧画面を演出表示装置９に表示する。

【０１７０】

コマンド９３ＸＸ（Ｈ）は、停電発生時の遊技状態を指定する停電時遊技状態指定コマンドである。ＣＰＵ５６は、停電から復旧したときに電源バックアップされている遊技状態を示すフラグ（確変フラグ、時短フラグなど）を確認し、遊技状態に応じた停電時遊技状態指定コマンドを送信する。なお、ＸＸには、遊技状態に応じた値が設定される。具体的には、停電から復旧したときの遊技状態が通常状態であればコマンド９３００（Ｈ）が送信され、停電から復旧したときの遊技状態が確変状態であればコマンド９３０１（Ｈ）が送信され、停電から復旧したときの遊技状態が時短状態であればコマンド９３０２（Ｈ）が送信され、停電から復旧したときの遊技状態がチャンスモード状態であればコマンド９３０３（Ｈ）が送信される。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ＣＰＵ５６からの停電時遊技状態指定コマンドにもとづいて遊技状態に応じた背景（背景画像、背景色など）を演出表示装置９に表示する。

【０１７１】

なお、ＣＰＵ５６がチャンスモード状態であるか否かを管理しないようにしてもよい。この場合、後述するステップＳ１６３、ステップＳ１７６においてチャンスモードフラグをセットしないようにし、代わりに、演出制御用ＣＰＵ１０１が、図９４に示す大当り終了処理において突然確変大当りまたは小当りが終了したか否か判定し、突然確変大当りまたは小当りが終了したと判定した場合にチャンスモードフラグをセットする。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、チャンスモードフラグがセットされているか否かによって背景をチャンスモード中の背景に制御する。このような構成の場合、ＣＰＵ５６は停電復旧時の遊技状態がチャンスモード状態であることを示す停電時遊技状態指定コマンド（９３０３（Ｈ））を送信する必要がない。

【０１７２】

コマンド９５００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態であるときの背景を表示することを指定する演出制御コマンド（通常状態背景指定コマンド）である。コマンド９５０１（Ｈ）は、遊技状態が確変状態であるときの背景を表示することを指定する演出制御コマンド（確変状態背景指定コマンド）である。コマンド９５０２（Ｈ）は、遊技状態が時短状態であるときの背景を表示することを指定する演出制御コマンド（時短状態背景指定コマンド）である。コマンド９５０３（Ｈ）は、遊技状態がチャンスモード状態であるときの背景を表示することを指定する演出制御コマンド（チャンスモード状態背景指定コマンド）である。なお、コマンド９５００（Ｈ）～９５０３（Ｈ）を背景指定コマンドという。

【０１７３】

なお、ＣＰＵ５６がチャンスモード状態であるか否かを管理しない場合には、ＣＰＵ５６は遊技状態がチャンスモード状態であることを示すチャンスモード状態背景指定コマンド（９５０３（Ｈ））を送信する必要がない。

【０１７４】
コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。
【０１７５】
図１４に示す例において、コマンドＡ００１～Ａ００４（Ｈ）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技（または小当り遊技）の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。大当り開始指定コマンドには、大当りの種類に応じて、大当り開始１指定～大当り開始４指定コマンドがある。なお、このうち、大当り開始１指定コマンドＡ００１（Ｈ）は、通常大当り（非確変大当り）遊技の開始を指定する演出制御コマンドである。大当り開始２指定コマンドＡ００２（Ｈ）は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンドである。大当り開始３指定コマンドＡ００３（Ｈ）は、確変大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンドである。大当り開始４指定コマンドＡ００４（Ｈ）は、突然確変大当り（２ラウンド大当り）遊技の開始を指定する演出制御コマンドである。
【０１７６】
コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。
【０１７７】
コマンドＡ３０１（Ｈ）は、非確変大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、非確変大当り（通常大当り）であったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了１指定コマンド：エンディング１指定コマンド）である。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、確変大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了２指定コマンド：エンディング２指定コマンド）である。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、突然確変大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、突然確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了３指定コマンド：エンディング３指定コマンド）である。なお、この実施の形態では、小当り終了画面を表示すること、すなわち小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンドを設けていないが、そのようなコマンドを設けてもよい。
【０１７８】
コマンドＣ３０１（Ｈ）ははずれ指定の演出制御コマンド（入賞時判定はずれ指定コマンド）であり、Ｃ３０２（Ｈ）は通常大当り入賞指定の演出制御コマンド（入賞時判定通常大当り指定コマンド）であり、Ｃ３０３（Ｈ）は第１確変大当り入賞指定の演出制御コマンド（入賞時判定第１確変大当り指定コマンド）であり、Ｃ３０４（Ｈ）は第２確変大当り入賞指定の演出制御コマンド（入賞時判定第１確変大当り指定コマンド）であり、Ｃ３０５（Ｈ）は第３確変大当り入賞指定の演出制御コマンド（入賞時判定第３確変大当り指定コマンド）であり、Ｃ３０６（Ｈ）は突然確変大当り入賞指定の演出制御コマンド（入賞時判定突然確変大当り指定コマンド）であり、Ｃ３０２（Ｈ）は小当り入賞指定の演出制御コマンド（入賞時判定小当り指定コマンド）である。
【０１７９】
コマンドＥ０００（Ｈ）は、保留記憶数の増加（１増加）を指定する演出制御コマンド（保留記憶数指定コマンド）である。コマンドＥ１００（Ｈ）は、保留記憶数を１減算することを指定する演出制御コマンド（保留記憶数減算指定コマンド）である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞が生じた場合には保留記憶数１増加を指定する保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、増加後の保留記憶数を保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、保留記憶数を減算する場合には保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、保留記憶数を減算するときに、減算後の保

留記憶数を保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。

【０１８０】

演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）は、主基板３１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から上述した演出制御コマンドを受信すると、図１３および図１４に示された内容に応じて演出表示装置９の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板７０に対して音番号データを出力したりする。

【０１８１】

図１５および図１６は、主基板３１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップＳ２７）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、特別図柄表示器８および大入賞口を制御するための処理が実行される。

【０１８２】

特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことを検出するための第１始動口スイッチ１３ａ、または第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口スイッチ１４ａがオンしていたら、すなわち第１始動入賞または第２始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する。

【０１８３】

ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。

【０１８４】

特別図柄通常処理（ステップＳ３００）：特別図柄プロセスフラグの値が０であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数（始動入賞記憶数）を確認する。保留記憶数は保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。保留記憶数が０でない場合には、大当りとするか否か決定する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０１に対応した値（この例では１）に更新する。

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。特別図柄表示器８における可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる

。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、図柄停止時間が経過すると、大当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０８に対応した値（この例では８）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置９において演出図柄が停止されるように制御する。

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】
小当り終了処理（ステップＳ３１０）：特別図柄プロセスフラグの値が１０であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ１００に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３１０に対応した値（この例では１０（１０進数））に更新する。
【０１９５】
図１７は、ステップＳ３１２の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、保留記憶数をカウントするための保留記憶数カウンタの値が上限値（この実施の形態では４）であるか否かを確認する（ステップＳ２１１）。保留記憶数カウンタの値が上限値であれば、処理を終了する。
【０１９６】
保留記憶数カウンタの値が上限値になっていない場合には、保留記憶数を示す保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１２）。また、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数（ランダム２，３：図６参照）を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、抽出した乱数値として保留記憶数カウンタの値に対応する保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１３）。保留記憶バッファにおいて、保存領域は、保留記憶数の上限値と同数確保されている。なお、ソフトウェア乱数を生成するためのカウンタや保留記憶バッファおよび保留記憶数カウンタは、ＲＡＭ５５に形成されている。「ＲＡＭに形成されている」とは、ＲＡＭ内の領域であることを意味する。
【０１９７】
次いで、特別図柄保留記憶表示器１８における表示数を１増やし（ステップＳ２１４）、保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２１５）。また、ＣＰＵ５６は、遊技状態が高確率状態（確変状態）でない場合には（ステップＳ２１６）、入賞時演出設定処理を実行する（ステップＳ２１７）。
【０１９８】
なお、この実施の形態では、高確率状態では入賞時演出設定処理を実行しないが、高確率状態でも入賞時演出設定処理を実行するようにしてもよい。ただし、高確率状態でも入賞時演出設定処理を実行する場合には、ステップＳ２１７の処理（具体的には、図１８に示すステップＳ２２２の処理において実行される図１９に示すステップＳ２５１～Ｓ２５３の処理）で、実際に変動が開始されるときに実行されるステップＳ２２２の処理（図３１に示すステップＳ６２でコールされる。）で使用される大当り判定テーブル（通常時大当り判定テーブルまたは確変時大当り判定テーブル）と同じ大当り判定テーブルが使用されるようにするために、既に記憶されている保留記憶における乱数値も考慮して、現在判定対象になっている始動入賞にもとづく実際の変動が開始されるときの遊技状態（確変状態または通常状態）を把握した上で、通常時大当り判定テーブルまたは確変時大当り判定テーブルを選択する処理を行う。
【０１９９】
また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送信する場合には、ＣＰＵ５６は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめＲＯＭにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップＳ２８）において演出制御コマンドを送信する。
【０２００】
図１８は、入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理は、始動入賞について、その始動入賞にもとづく特別図柄および演出図柄の変動が実際に開始される前に、大当りが生ずるか否か判定する処理である。そして、大当りが生ずると判定された場合には、後述するように所定の演出（予告演出）が実行される。
【０２０１】

入賞時演出処理において、ＣＰＵ５６は、まず、保留記憶数カウンタの値が１であるか否か確認する（ステップＳ２２０）。保留記憶数カウンタの値が１であれば、処理を終了する。保留記憶数カウンタの値が１であるということは、保留記憶数カウンタの値が０であるときに発生した始動入賞について入賞時演出設定処理が実行されることを意味する。その場合には、保留記憶がないことを示すデータが保留記憶数カウンタに記憶されているときに演出図柄の変動の実行条件（始動条件すなわち始動入賞）が成立したことになるので、所定の演出が実行されることはない。所定の演出を実行したとしても、その演出と、表示結果を大当り図柄にする変動とが同時に実行されることになって、所定の演出の意味がないからである。よって、保留記憶数カウンタの値が１であれば、入賞時演出処理における以降の処理は実行されない。

【０２０２】

保留記憶数カウンタの値が１でない場合には、ＣＰＵ５６は、保留記憶数カウンタの値に対応する保留記憶バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）の値を読み出し（ステップＳ２２１）、図３１におけるステップＳ６２でも用いられる大当り判定モジュール、すなわち実際に変動が開始されるときにも用いられる大当り判定モジュールを実行する。すなわち、大当り判定サブルーチンをコールする（ステップＳ２２２）。そして、コマンド送信禁止フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ２２３）。コマンド送信禁止フラグがセットされている場合には、処理を終了する。ただし、大当り判定フラグがセットされている場合には、大当り判定フラグをリセットしておく（ステップＳ２２４）。

【０２０３】

コマンド送信禁止フラグがセットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、大当り判定フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ２２５）。大当り判定フラグがセットされていない場合（大当り判定モジュールにおいて、大当り判定フラグがセットされない場合）には、入賞時判定はずれ指定コマンドを演出制御基板８０に送信する制御を行う（ステップＳ２３２）。

【０２０４】

大当り判定フラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、ランダム２の値と、図８（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブルに設定されている判定値とにもとづいて、大当りの種別（通常大当り、第１確変大当り、第２確変大当り、第２確変大当り、突然確変大当り）を判定する（ステップＳ２２７）。具体的には、ランダム２の値に一致する判定値に対応する大当りの種別を選択する。

【０２０５】

ステップＳ２２７の大当りの種別の判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンド（入賞時判定通常大当り指定コマンド、入賞時判定第１確変大当り指定コマンド、入賞時判定第２確変大当り指定コマンド、入賞時判定第３確変大当り指定コマンド、または入賞時判定突然確変大当り指定コマンド）を送信する制御を行う（ステップＳ２２８）。そして、ステップＳ２３１に移行する。

【０２０６】

ステップＳ２３１では、ＣＰＵ５６は、コマンド送信禁止フラグをセットする。

【０２０７】

図１９は、大当り判定モジュールを示すフローチャートである。大当り判定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、入賞時の大当り判定（入賞時演出設定処理におけるステップＳ２２２の大当り判定）を実行するか、変動開始時の大当り判定（特別図柄通常処理におけるステップＳ６２の大当り判定）を実行するかを確認する（ステップＳ２５０）。入賞時の大当り判定であることを確認したときは、通常時大当り判定テーブル（図８（Ａ）左側）を使用することに決定する（ステップＳ２５３）。変動開始時の大当り判定であることを確認したときは、現在の遊技状態が確変状態（高確率状態）であるか否か判定する（ステップＳ２５１）。具体的には、確変フラグがセットされているか否か確認する。確変状態であれば、確変時大当り判定テーブル（図８（Ａ）右側）を使用することに決定する（

ステップＳ２５２）。確変状態でなければ、通常時大当り判定テーブル（図８（Ａ）左側）を使用することに決定する（ステップＳ２５３）。

【０２０８】

そして、乱数バッファに格納されているランダムＲの値に一致する判定値が大当り判定テーブル中にあるか否か判定し（ステップＳ２５４）、一致する判定値があれば大当りとすることにし（ステップＳ２５５）、大当り判定フラグをセットする（ステップＳ２５６）。なお、この実施の形態では、ランダムＲの値に一致する判定値が大当り判定テーブル中にあるか否か判定するが、ランダムＲの値が所定範囲内の値になっているか否か確認するようにしてもよい。

【０２０９】

図２０および図２１は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。保留記憶数が０であれば処理を終了する。

【０２１０】

保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ５５の乱数バッファ領域に格納する（ステップＳ５２）。そして、保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップＳ５３）。すなわち、ＲＡＭ５５の保留記憶数バッファにおいて保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。

【０２１１】

そして、ＣＰＵ５６は、保留記憶数カウンタのカウント値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存する（ステップＳ５４）。また、特別図柄保留記憶表示器１８における表示数を１減らす（ステップＳ５５）。

【０２１２】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し（ステップＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ６２）。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図８参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当り（通常大当りまたは確変大当り）または小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。

【０２１３】

なお、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であるときには、図８（Ｂ）に示すような大当り判定値が設定されているテーブルにおける大当り判定値を使用し、遊技状態が通常状態または時短状態（すなわち非確変状態）であるときには、図８（Ａ）に示すような大当り判定値が設定されているテーブルにおける大当り判定値を使用する。

【０２１４】

大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６３）、ステップＳ７１に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器８における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０２１５】

ステップＳ７１では、ＣＰＵ５６は、大当りフラグをセットする。そして、乱数バッファ領域から大当り種別決定用乱数を読み出し（ステップＳ７２）、大当り種別決定用乱数にもとづいて、図８（Ｃ）に示す大当り種別決定テーブルを用いて大当り種別（「通常」「第１確変」「第２確変」「第３確変」「突確」）を決定する（ステップＳ７３）。大当り種別が決定されると、大当り種別に対応した特別図柄の停止図柄としての大当り図柄（「３」「５」「７」のいずれか）のいずれかが決定される。この実施の形態では、上述し

たように、確変大当り（「第１確変」「第２確変」「第３確変」）が決定された場合には、停止図柄が確変図柄（「７」）となる。また、通常大当り（「通常」）が決定された場合には、停止図柄が非確変図柄（「３」）となる。突然確変大当り（「突確」）が決定された場合には、停止図柄が突然確変図柄（「５」）となる。

【０２１６】

ＣＰＵ５６は、確変大当りとすることに決定された場合には、確変大当りの種別（「第１確変」「第２確変」「第３確変」）に応じた確変大当りフラグ（「第１確変大当りフラグ」「第２確変大当りフラグ」「第３確変大当りフラグ」）をセットする（ステップＳ７４，Ｓ７５）。また、突然確変大当りに決定された場合には、突然確変大当りフラグをセットする（ステップＳ７６，Ｓ７７）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）に対応した値に更新する（ステップＳ８３）。

【０２１７】

大当りとしない場合において（ステップＳ６３のＮ）、小当りとすることに決定された場合には、ＣＰＵ５６は、小当りフラグをセットする（ステップＳ７８，Ｓ７９）。また、特別図柄の停止図柄を小当り図柄（「１」）に決定する（ステップＳ８０）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）に対応した値に更新する（ステップＳ８３）。

【０２１８】

小当りとしない場合には（ステップＳ７８のＮ）、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からはずれ図柄決定用乱数を読み出し（ステップＳ８１）、はずれ図柄決定用乱数にもとづいて停止図柄を決定する（ステップＳ８２）。この場合には、はずれ図柄（「２」「４」「６」「８」「９」「－」のいずれか）を決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）に対応した値に更新する（ステップＳ８３）。

【０２１９】

次に、ＣＰＵ５６において変動パターンを選択するために用いる決定テーブル（図２２～図３４）について説明する。

【０２２０】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図２２（Ａ）～（Ｆ）及び図２３（Ａ）～（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉが含まれている。大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉは、可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉは、例えば図２３（Ｄ）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかや、大当り種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。各大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉは、大当り種別の決定結果が「通常」、「第１確変」～「第３確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を、ノーマルＣＡ３－１、スーパーＣＡ３－２～スーパーＣＡ３－８、スーパーＣＢ３－１～スーパーＣＢ３－５、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２２１】

ここで、一例として、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態である場合に着目すれば、大当り種別が「通常」または「第３確変」である場合に用いられる図２２（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、大当り種別が「第１確変」である場合に用いられる図２２（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂとでは、ノーマルＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン

種別決定テーブル１３２Ａではスーパー　ＣＡ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂではスーパー　ＣＡ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられていない。他方、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａではスーパー　ＣＡ３－４の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられていない一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂではスーパー　ＣＡ３－４の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。このように、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれかである場合に着目して、その遊技状態において大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｄや（通常状態のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅ～１３２Ｈ（確変状態のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃ、１３２Ｉ（時短状態のときに選択）を互いに比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっており、また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０２２２】

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

【０２２３】

また、他の一例として、大当り種別が「通常」に決定された場合に着目すれば、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や時短状態である場合に用いられる図２２（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図２２（Ｅ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅとでは、ノーマルＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａではスーパー　ＣＡ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅではスーパー　ＣＡ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられていない。このように、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第３確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に着目して、パチンコ遊技機１における遊技状態に応じて選択される大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ、１３２Ｅ（「通常」または「第３確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂ、１３２Ｆ（「第１確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｃ、１３２Ｇ（「第２確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄ、１３２Ｈ、１３２Ｉ（「突確」のときに選択）を互いに比較すると、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっており、また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられることがある。これにより、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に

決定される割合を異ならせることができる。

【０２２４】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図２４（Ａ）～（Ｃ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃが含まれている。小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、可変表示結果を「小当り」とする旨の決定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、例えば図２４（Ｄ）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２２５】

ここで、図２４（Ａ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａにて変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられた特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別には、図２２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄにおいても変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。図２４（Ｂ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ｂにて変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられた特殊ＣＢ４－１の変動パターン種別には、図２３（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｈにおいても変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。図２４（Ｃ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ｃにて変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられた特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別には、図２３（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｉにおいても変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。このように、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別は、大当り種別が「突確」となる場合と、可変表示結果が「小当り」となる場合で共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当り種別が「突確」である場合に用いられる図２２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄや、図２３（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｈ、図２３（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｉと、可変表示結果が「小当り」となる場合に用いられる図２４（Ａ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａや、図２４（Ｂ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ｂ、図２４（Ｃ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ｃとには、共通の変動パターン種別が含まれるように設定されている。

【０２２６】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図２５（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃが含まれている。リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の決定がなされたときに、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、例えば図２５（Ｄ）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２を、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態としない旨の決定結果や、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態とする旨の決定結果のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２２７】

ここで、例えば図２５（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａの設定では、合計保留

記憶数（第１始動入賞の保留記憶数と第２始動入賞の保留記憶数の合計数）が「０」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２０４」の範囲の値を非リーチＨＡ１－１の決定結果に割り当てる一方で「２０５」～「２３９」の範囲の値をリーチＨＡ２－１の決定結果に割り当てる。また、合計保留記憶数が「１」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち非リーチＨＡ１－１に割り当てる乱数値の個数よりも多い「１」～「２１７」の範囲の値を、非リーチＨＡ１－２の決定結果に割り当てる。さらに、合計保留記憶数が「２」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち非リーチＨＡ１－１や非リーチＨＡ１－２に割り当てる乱数値の個数よりも多い「１」～「２２０」の範囲の値を、非リーチＨＡ１－３の決定結果に割り当てる。合計保留記憶数が「３」である場合や「４」である場合のそれぞれに対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－３の決定結果のそれぞれに割り当てる乱数値の個数よりも多い「１」～「２３０」の範囲の値を、非リーチＨＡ１－４や非リーチＨＡ１－５の決定結果に割り当てる。このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「３」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の決定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【０２２８】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図２６（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃが含まれている。リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の決定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態とする旨の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３の決定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａが使用テーブルとして選択され、リーチＨＢ２－１の決定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｂが使用テーブルとして選択され、リーチＨＣ２－１の決定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｃが使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、リーチ状態とする旨の決定結果がリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を、ノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－３、スーパーＣＢ２－１、スーパーＣＢ２－２の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２２９】

ここで、例えば図２６（Ａ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａの設定では、リーチＨＡ２－１の決定結果に対応して、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１２８」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる一方で、それ以外の乱数値をスーパーＣＡ２－２やスーパーＣＡ２－３の変動パターン種別に割り当てる。また、リーチＨＡ２－２の決定結果に対応して、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１７０」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる。さらに、リーチＨＡ２－３の決定結果に対応して、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１８２」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる。リーチＨＡ２－１の決定結果は、図２５（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａの設定により、合計保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。リーチＨＡ２－２の決定結果は、合計保留記憶数が「１」である場合や「２」である場合に対応して、リーチ

決定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。リーチＨＡ２－３の決定結果は、合計保留記憶数が「３」である場合や「４」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。これらの設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「１」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【０２３０】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図２７（Ａ）～（Ｃ）に示す非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃが含まれている。非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の決定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態としない旨の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５の決定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２の決定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ｂが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２の決定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ｃが使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、リーチ状態としない旨の決定結果が非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を、非リーチＣＡ１－１～非リーチＣＡ１－４、非リーチＣＢ１－１～非リーチＣＢ１－３、非リーチＣＣ１－１～非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２３１】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図２８、図２９（Ａ）及び（Ｂ）に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃが含まれている。当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃは、可変表示結果を「大当り」または「小当り」とする旨の決定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＡ３－１、スーパーＣＡ３－２～スーパーＣＡ３－８のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をスーパーＣＢ３－１～スーパーＣＢ３－５のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ｂが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ｃが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を、演出図柄の可変表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２３２】

ＲＯＭ５４が記憶する決定テーブルには、図３０及び図３１に示すハズレ変動パターンテーブル１３８Ａ、１３８Ｂが含まれている。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の決定がなされたときに、リーチ状態とするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別を非リーチＣＡ１－１～非リーチＣＡ１－４、非リーチＣＢ１－１～非リーチＣＢ１－３、非リーチＣＣ１－１～非リーチＣＣ１－３のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－３、スーパーＣＢ２－１、スーパーＣＢ２－２のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂが使用テーブルとして選択される。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を、演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を、演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０２３３】

ここで、図３０に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａの設定では、非リーチＣＡ１－４や非リーチＣＣ１－２といった非リーチの変動パターン種別となる場合に対応して、非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７といった特定演出を実行する変動パターンに、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、非リーチＣＢ１－２の変動パターン種別に対応して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４のうち、「１」～「１００」の範囲の値が「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する非リーチＰＡ１－７の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の決定、及び、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の決定に対応して、変動パターンを非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７のいずれかに決定し、特定演出となる演出動作を実行することができる。

【０２３４】

そして、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に対しては、図２７（Ａ）に示す非リーチ用変動パターン種別変動パターンの１３６Ａにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３のうち、非リーチＨＡ１－１に対応して「２１７」～「２４１」の範囲の値が割り当てられており、非リーチＨＡ１－２に対応して「２３０」～「２４１」の範囲の値が割り当てられており、非リーチＨＡ１－３に対応して「２３１」～「２４１」の範囲の値が割り当てられており、非リーチＨＡ１－４と非リーチＨＡ１－５のそれぞれに対応して「２３７」～「２４１」の範囲の値が割り当てられている。ここで、非リーチＨＡ１－１の決定結果に対しては、図２５（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２０４」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－２の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留記憶数が「１」に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２１７」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－３の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留記憶数が「２」に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２２０」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－４の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留記憶数が「３」に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２３０」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－５の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留

記憶数が「４」に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２３０」の範囲の値が割り当てられている。したがって、合計保留記憶数が「１」や「２」である場合には、合計保留記憶数が「０」である場合に比べて、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、合計保留記憶数が「３」または「４」である場合には、合計保留記憶数が「０」である場合や、「１」または「２」である場合に比べて、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【０２３５】

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

【０２３６】

図３１に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂの設定では、ノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－４といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－４といったリーチ演出α１を実行する変動パターンや、スーパーＰＡ３－５～スーパーＰＡ３－８といったリーチ演出α２を実行する変動パターンに、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－５といったリーチ演出β１を実行する変動パターンに、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０２３７】

加えて、例えばスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＢ３－４の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行われた後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーＰＡ３－４の変動パターンは、リーチ演出α１を実行する変動パターンであることから、図３１に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＰＡ３－８の変動パターンは、リーチ演出α２を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＰＢ３－４の変動パターンは、リーチ演出β１を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０２３８】
そして、ノーマルＣＡ２－１やスーパーＣＡ２－２の変動パターン種別に対しては、図２６（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃのいずれにおいても、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。また、スーパーＣＡ２－３の変動パターン種別に対しては、図２６（Ａ）及び（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ、１３５Ｃにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。スーパーＣＢ２－１の変動パターン種別に対しては、図２６（Ｂ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｂにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。このように、図２６（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃでは、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータ（決定用データ）が構成されている。また、リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃでは、「擬似連」の特定演出を実行した後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されている。なお、擬似連の実行回数については、後述するように、演出制御用ＣＰＵ１０１が特定演出パターン決定テーブル（図５７（Ｂ））を用いて決定するように構成しているが、ＣＰＵ５６が疑似連の実行回数を決定するようにしてもよい。例えば、擬似連の変動パターンのときには、予め定められた擬似連の回数決定用乱数にもとづいて擬似連変動の実行回数を決定してもよい。また、擬似連の変動パターンを擬似連の実行回数に応じて複数種類に分けてもよい。具体的には、擬似連の変動パターン（非リーチＰＡ１－５）について、実行回数１回の変動パターン（非リーチＰＡ１－５－１）と、実行回数２回の変動パターン（非リーチＰＡ１－５－２）と、実行回数３回の変動パターン（非リーチＰＡ１－５－３）とを設ける。同様に、他の擬似連の変動パターン（スーパーＰＡ３－４等）についても、実行回数に応じて複数種類設ける。そして、これらの擬似連の変動パターンを所定の変動パターン種別判定テーブルに設定して所定数の判定値を割り振るようにする。なお、擬似連の実行回数が多い変動パターンが選択されるときは、擬似連の実行回数が少ない変動パターンが選択されるときよりも大当りの信頼度が高くなるように、変動パターン種別判定テーブルや変動パターン判定テーブルにおいて判定値が割り振られる。擬似連の実行回数が多くなるほど大当りの期待を高め、遊技者に興趣の向上を与えるようにするためである。

【０２３９】
図３２および図３３は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ９１）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ９１；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図２３（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉのいずれかを選択してセットする（ステップＳ９２）。

【０２４０】
ステップＳ９１にて大当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２６１；Ｎｏ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ９３）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップＳ９３；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図２４（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃのいずれかを選択してセットする（ステップＳ９４）。

【０２４１】

ステップＳ９３にて小当りフラグがオフである場合には（ステップＳ９３；Ｎｏ）、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図２５（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従い、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するための使用テーブルとして、リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃのいずれかを選択してセットする（ステップＳ９５）。このときには、例えば合計保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する（ステップＳ９６）。続いて、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２を読み出す（ステップＳ９７）。そして、ステップＳ９７にて読み出したリーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２に基づき、ステップＳ９５にてセットしたリーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃのいずれかを参照することにより、リーチ状態の有無を決定する（ステップＳ９８）。

【０２４２】

ステップＳ９８においてリーチ状態ありとする旨のリーチ決定結果が得られた場合には（ステップＳ９９；Ｙｅｓ）。ステップＳ９８におけるリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１の決定結果といったリーチ状態ありの各決定結果に応じて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図２６（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃのいずれかを選択してセットする（ステップＳ１００Ａ）。これに対して、ステップＳ９８においてリーチ状態なしとする旨のリーチ決定結果が得られた場合には（ステップＳ９９；Ｎｏ）、ステップＳ９８における非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２の決定結果といったリーチ状態なしの各決定結果に応じて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図２７（Ａ）～（Ｃ）に示す非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃのいずれかを選択してセットする（ステップＳ１００Ｂ）。

【０２４３】

ステップＳ９２、Ｓ９４、Ｓ１００Ａ、Ｓ２１００Ｂの処理のいずれかを実行した後には、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を読み出す（ステップＳ１０１Ａ）。そして、ステップＳ１０１Ａにて読み出した変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づき、ステップＳ９２、Ｓ９４、Ｓ１００Ａ、Ｓ１００Ｂのいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ１０１Ｂ）。

【０２４４】

こうしてステップＳ１０１Ｂにて変動パターン種別が決定された後には、その変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図２８、図２９（Ａ）及び（Ｂ）に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃや図３０、図３１に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂといった複数種類の変動パターン決定テーブルのいずれかを選択してセットする（ステップＳ１０１Ｃ）。続いて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を読み出す（ステップＳ１０１Ｄ）。そして、ステップＳ１０１Ｄにて読み出した変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づき、ステップＳ１０１Ｃにてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ１０１Ｅ）。

【０２４５】

その後、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１０１Ｅで決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンド（図１３参照）を演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１０３）。なお、ステップＳ１０１Ｅの処理によって、特別図柄の変動時間（可変表示時間）が決定されたことになる。

【０２４６】

そして、特別図柄ポインタの設定に応じて、特別図柄の変動を開始する（ステップＳ１０４）。例えば、ステップＳ３３の特別図柄表示制御処理で参照される開始フラグをセッ

トする。なお、開始フラグや終了フラグを用いずに、ステップＳ３３の特別図柄表示制御処理において、特別図柄プロセスフラグの値のみにもとづいて特別図柄の変動を制御する場合には、ステップＳ１０６において、ＣＰＵ５６は、特別図柄のいずれの変動であるかを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、ＲＡＭ５５に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップＳ１０５）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果特定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）に対応した値に更新する（ステップＳ１０６）。

【０２４７】

図３４は、表示結果特定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、ＣＰＵ５６は、決定されているはずれ・大当り・小当り、または大当りの種類に応じて、表示結果１指定～表示結果７指定のいずれかの演出制御コマンド（図１３参照）を送信する制御を行う。具体的には、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１１０）。セットされていない場合には、小当りフラグがセットされているか否かを確認し（ステップＳ１１６）、小当りフラグもセットされていなければ、表示結果１指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１８）。また、小当りフラグがセットされているときには、表示結果７指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１６，Ｓ１１７）。大当りフラグがセットされている場合、確変大当りフラグがセットされているときには、表示結果３～５指定コマンドのいずれかを送信する制御を行う（ステップＳ１１１，Ｓ１１２）。すなわち、第１確変大当りフラグがセットされているときは表示結果３指定コマンドを送信する制御を行い、第２確変大当りフラグがセットされているときは表示結果４指定コマンドを送信する制御を行い、第３確変大当りフラグがセットされているときは表示結果５指定コマンドを送信する制御を行う。また、確変大当りフラグがセットされておらず、突然確変大当りフラグもセットされていないときは、表示結果２指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１３，Ｓ１１４）。突然確変大当りフラグがセットされているときは、表示結果６指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１５）。

【０２４８】

次いで、合計保留記憶数を１減算することを指定する合計保留記憶数減算指定コマンドを送信する（ステップＳ１１９）。なお、合計保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合計保留記憶数を指定する合計保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。

【０２４９】

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

【０２５０】

図３５は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、ＣＰＵ５６は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１２１）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１２２）、停止時間タイマに図柄停止時間（特別図柄の停止図柄の停止時間；例えば１秒）をセットしスタートさせる（ステップＳ１２３）。そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）に対応した値に更新する（ステップＳ１２４）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【０２５１】

図３６は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、ステップＳ３３の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、特別図柄表示器８に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３１）。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３２）。

【０２５２】

次いで、ＣＰＵ５６は、停止時間タイマの値を１減算し（ステップＳ１３２Ａ）、停止時間タイマの値が０になったか（タイムアウトしたか）どうか確認する（ステップＳ１３２Ｂ）。停止時間タイマの値が０になっていないとき（タイムアウトしていないとき）は、そのまま処理を終了する。停止時間タイマの値が０になったときは、ステップＳ１３３Ａ以降の処理を実行する。なお、図柄確定指定コマンドは、停止図柄の導出表示のときに１回だけ送信されるように（ステップＳ１３１参照）、図柄確定指定コマンドを送信したときに送信済みフラグをセットし、そのフラグがセットされた後は、ステップＳ１３１の処理を実行しないようにする。

【０２５３】

次いで、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１３３Ａ）。セットされていれば、大当り開始２指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３３Ｂ）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップＳ３０８）に対応した値に更新する（ステップＳ１３３Ｃ）。

【０２５４】

小当りフラグがセットされていなければ、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１３３Ｄ）。セットされていれば、ＣＰＵ５６は、確変フラグおよび時短フラグをリセットし（ステップＳ１３４）、大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３５）。具体的には、確変大当りフラグがセットされている場合には大当り開始３指定コマンドを送信し、突然確変大当りフラグがセットされている場合には大当り４指定コマンドを送信し、確変大当りフラグおよび突然確変大当りフラグがセットされていない場合には大当り開始１指定コマンドを送信する。

【０２５５】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを例えば演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３６）。なお、大当り表示時間は、１５ラウンドの大当りの場合と２ラウンドの大当りの場合とで異なる時間とされている。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に対応した値に更新する（ステップＳ１３９）。

【０２５６】

大当りフラグもセットされていない場合には（ステップＳ１３３ＤのＮ）、ＣＰＵ５６は、時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１３９Ａ）。セットされていれば、時短状態における特別図柄の変動表示の回数をカウントするための時短回数カウンタを１減算し（ステップＳ１３９Ｂ）、減算後の時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップＳ１３９Ｃ）。時短回数カウンタの値が０であれば、時短フラグをリセットする（ステップＳ１３９Ｄ）。なお、この実施の形態では、時短状態に移行されてから１００回の特別図柄の変動が終了するまで時短状態が継続される。

【０２５７】

そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１４０）。

【０２５８】

なお、ステップＳ１３３Ａ～Ｓ１３３Ｃの処理をステップＳ１４０の処理の直前にて実行するようにしてもよい。このような構成によれば、時短回数を正確にカウント（減算）することができる。すなわち、この実施の形態では、小当りが発生してから小当り遊技が終了した場合であっても、遊技状態が変更されない。従って、小当りが発生したときの遊技状態が時短状態であれば、小当り遊技の終了後の遊技状態も時短状態になる。そして、仮に、小当り遊技の終了後における時短状態が継続可能な変動回数を、小当りが発生する前の時短状態の残り変動回数であるとすると、図３６に示す構成では、小当りが発生したときの変動において時短回数を減算する処理が行われないことになってしまう。しかし、ステップＳ１３３Ａ～Ｓ１３３Ｃの処理をステップＳ１４０の処理の直前にて実行するようにすれば、小当りが発生したときの変動において時短回数を減算する処理が行われることになり、時短回数を正確に減算することができる。

【０２５９】
大入賞口開放前処理では、ＣＰＵ５６は、大当り表示時間タイマが設定されている場合には、大当り表示時間タイマがタイムアウトしたら、大入賞口を開放する制御を行うとともに、大入賞口開放時間タイマに開放時間（例えば、通常大当りおよび確変大当りの場合には２９秒。突然確変大当りの場合には０．５秒。）に相当する値を設定し、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）に対応した値に更新する。なお、大当り表示時間タイマが設定されている場合とは、第１ラウンドの開始前の場合である。インターバルタイマ（ラウンド間のインターバル時間を決めるためのタイマ）が設定されている場合には、インターバルタイマがタイムアウトしたら、大入賞口を開放する制御を行うとともに、大入賞口開放時間タイマに開放時間（例えば、通常大当りおよび確変大当りの場合には２９秒。突然確変大当りの場合には０．５秒。）に相当する値を設定し、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）に対応した値に更新する。

【０２６０】
大入賞口開放中処理では、ＣＰＵ５６は、大入賞口開放時間タイマがタイムアウトするか、または大入賞口への入賞球数が所定数（例えば１０個）に達したら、最終ラウンドが終了していない場合には、大入賞口を閉鎖する制御を行うとともに、インターバルタイマにインターバル時間に相当する値を設定し、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に対応した値に更新する。最終ラウンド（１５ラウンドまたは２ラウンド）が終了した場合には、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ３０７）に対応した値に更新する。

【０２６１】
図３８は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１５０）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１５４に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップＳ１５１）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１５２）。ここで、確変大当りフラグがセットされている場合には大当り終了２指定コマンドを送信し、突然確変大当りフラグがセットされている場合には大当り終了３指定コマンドを送信し、確変大当りフラグおよび突然確変大当りフラグがセットされていない場合には大当り終了１指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置９において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ１５３）、処理を終了する。なお、図３８に示されているカウントスイッチ検出時間とは、遊技球が大入賞口に入賞してから、カウントスイッチ２３で検出されるのに十分な時間である。例えば、遊技球が大入賞口に入賞してからカウントスイッチ２３で検出されるまでに最長１．０秒かかるとすると、カウントスイッチ検出時間は１．０秒よりも長い時間である。

【０２６２】
ステップＳ１５４では、大当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ１５５）。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、確変大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１５６）。

【０２６３】
確変大当りフラグがセットされている場合は、セットされているフラグ（確変大当りフラグ）をリセットし（ステップＳ１５７）、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップＳ１５８）。次いで、ＣＰＵ５６は、時短フラグをセットする（ステップＳ１５９）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１６０）。

【０２６４】

確変大当りフラグがセットされていないときは（ステップＳ１５６のＮ）、突然確変大当りフラグがセットされているかどうかを確認する（ステップＳ１６１）。突然確変大当りフラグがセットされている場合は、セットされているフラグ（突然確変大当りフラグ）をリセットし（ステップＳ１６２）、チャンスモードフラグをセットしてチャンスモード状態に移行させる（ステップＳ１６３）。確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップＳ１５８）。次いで、ＣＰＵ５６は、時短フラグをセットする（ステップＳ１５９）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１６０）。なお、図３８には示していないが、ステップＳ１５９では、１５ラウンドの確変大当りの終了であるか２ラウンドの突然確変大当りの終了であるかを判定するとともに、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかを判定し、２ラウンドの突然確変大当りの終了であり、かつ低ベース状態のときは時短フラグをセットしない（ステップＳ１５９の処理を実行しない）ようにする。このような処理を行うことにより、突然確変大当りが終了した後の遊技状態と小当り終了した後の遊技状態を同じ低ベース状態にして、突然確変大当りが発生したか小当りが発生したかをより一層認識し難くすることが可能となる。

【０２６５】

突然確変大当りフラグがセットされていないときは（ステップＳ１６１のＮ）、ＣＰＵ５６は、時短回数カウンタに所定値（この実施の形態では１００）をセットする（ステップＳ１６４）。また、時短フラグをセットする（ステップＳ１５９）。すなわち、この実施の形態では、大当り遊技状態を終了後に、所定回数（例えば１００回）の変動表示が終了するまで、遊技状態が時短状態に制御される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１６０）。

【０２６６】

ステップＳ３０８の小当り開放前処理では、大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）と同様の処理を行う。ただし、特別図柄プロセスフラグの値を、大入賞口開放中処理に対応した値に更新することに代えて、小当り開放中処理に対応した値に更新する。また、ステップＳ３０９の小当り開放中処理では、大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）と同様の処理を行う。ただし、最終ラウンドでない場合には、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップＳ３０８）に対応した値に更新し、最終ラウンド（第２ラウンド）であれば、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理（ステップＳ３１０）に対応した値に更新する。

【０２６７】

図３９は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（ステップＳ３１０）を示すフローチャートである。小当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１７０）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１７４に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、小当りフラグをリセットする（ステップＳ１７１）。そして、小当り終了表示タイマに、演出表示装置９において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を小当り終了表示タイマが設定し（ステップＳ１７３）、処理を終了する。なお、図３９に示されているカウントスイッチ検出時間とは、遊技球が大入賞口に入賞してから、カウントスイッチ２３で検出されるのに十分な時間である。

【０２６８】

ステップＳ１７４では、小当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ５６は、小当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ１７５）。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、チャンスモードフラグをセットしてチャンスモード状態に移行させる（ステップＳ１７６）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１７７）。

【０２６９】

次に、予告演出の内容について説明する。図４０は、予告種別（１）における各予告演出の内容を示す説明図である。図４０に示す予告演出は、文字を背景に表示することによって大当りの発生等を報知する演出である。また、図４０に示す予告種別（１）における予告演出は、始動入賞が複数回発生した場合に、所定の保留記憶（始動入賞）にもとづく図柄の変動が開始される前の１個または複数個の保留記憶にもとづく１回または複数回の図柄の変動に亘って連続して実行される予告演出である。つまり、図４０（Ａ）～（Ｄ）に示す予告Ｘ～Ｚ，Ｍは、保留予告（始動入賞発生時に実行される大当りとするか否かの抽選の結果にもとづいて、以後の複数回の特別図柄の可変表示において保留記憶数を上限として連続して実行される予告演出）ともいえる。図４０に示すように、予告種別（１）における予告演出には、１５ラウンドの確変大当りが発生することを報知する（当該予告演出が出現すると確変大当りが確定する）予告演出Ｘと、１５ラウンドの大当り（通常大当りまたは確変大当り）が発生することを報知する（当該予告演出が出現すると大当りが発生することは確定するが、その大当りが確変大当りか通常大当りかは不明である）予告演出Ｙと、大当りが発生するか否か不明である（大当りが発生するときもはずれのときも出現する）予告演出Ｚと、突然確変大当りまたは小当りが発生することを報知する突然確変大当り・小当り用の予告演出Ｍとが設けられている。

【０２７０】

図４０（Ａ）～（Ｄ）に示すように、予告演出Ｘは、演出図柄９Ｌ～９Ｒの表示エリアの上部の表示領域において、「超ラッキー！！」という文字が表示される演出である。予告演出Ｙは、演出図柄９Ｌ～９Ｒの表示エリアの上部の表示領域において、「ラッキー！！」という文字が表示される演出である。予告演出Ｚは、演出図柄９Ｌ～９Ｒの表示エリアの上部の表示領域において、「ラッキー！？」という文字が表示される演出である。予告演出Ｍは、演出図柄９Ｌ～９Ｒの表示エリアの上部の表示領域において、「突確！？」という文字が表示される演出である。

【０２７１】

図４１（Ａ）は、予告種別（２）における予告演出の内容を示す説明図である。図４１（Ａ）に示す予告種別（２）における予告演出は、図４０に示した予告種別（１）における予告演出と同様に、始動入賞が複数回発生した場合に、所定の保留記憶（始動入賞）にもとづく図柄の変動が開始される前の１個または複数個の保留記憶にもとづく１回または複数回の図柄の変動に亘って連続して実行される予告演出であり、保留予告ともいえる。

【０２７２】

予告種別（２）における予告演出として、図４１（Ａ）の（ａ）～（ｄ）に示すような４種類の連続予告演出Ａ～Ｄが設けられている。図４１（Ａ）の（ａ）に示す連続予告Ａは、演出表示装置９において、背景に現れるキャラクタ等の表示による予告演出である。図４１（Ａ）の（ｂ）に示す連続予告Ｂは、演出表示装置９およびスピーカ２７を用いた予告演出である。図４１（Ａ）の（ｃ）に示す連続予告Ｃは、演出表示装置９およびランプを用いた予告演出である。図４１（Ａ）の（ｄ）に示す連続予告Ｄは、演出表示装置９、ランプおよびスピーカ２７を用いた予告演出である。

【０２７３】

また、図４１（Ｂ）には通常の予告演出の内容を示している。通常の予告演出とは、図４０、図４１（Ａ）のように始動入賞発生時に実行される大当りとするか否かの抽選の結果にもとづいて、当該始動入賞発生よりも以前に保留された始動入賞にもとづいて行われる複数回の特別図柄の可変表示において実行される予告演出ではなく、当該始動入賞による変動開始時に行われる大当り判定（図２１のＳ６２、Ｓ６３、Ｓ７１～Ｓ８２）の決定結果にもとづいて、大当りとするか否かを当該始動入賞発生による可変表示中に実行される予告である。この実施の形態では、予告Ａは、ＵＦＯ等の画像が段階的にステップアップしていくことにより大当りの可能性（信頼度）が高くなるステップアップ予告演出であり、予告Ｂは、メールを受信し、受信したメールの内容により大当りの可能性（信頼度）が高くなるメール予告である。この実施の形態では、ステップアップ予告である予告Ａを予告種別（α）とし、メール予告である予告Ｂを予告種別（β）としている。

【０２７４】
　また、この実施の形態では、図４０および図４１に示す予告以外にも、予告種別（１）における予告として、図４６および図４７に示す１５ラウンドの大当り（通常大当りまたは確変大当り）が発生することを報知する予告演出（後述するように突然確変大当り用の特殊演出と同内容の演出）や、図４８および図４９に示す突然確変大当りまたは小当りが発生することを報知する突然確変大当り・小当り用の予告演出Ｎも設けられている。
【０２７５】
　なお、図４０および図４１に示す予告演出の例は一例であって、より多くの種類の予告演出を行うようにしてもよい。例えば、連続予告ＢやＣにおいて、音発生パターンを異ならせることによって異なる演出態様を実現してもよいし、連続予告ＣやＤにおいて、ランプの点滅パターンを異ならせることによって異なる演出態様を実現してもよい。また、連続予告Ａ～Ｄにおいて、キャラクタの種類を異ならせることによって異なる演出態様を実現してもよい。なお、より多くの種類の連続予告演出を行う場合でも、いずれの演出手段を用いて連続予告を行うのかと、いずれの演出態様によって連続予告を行うのかとは、演出制御手段が、判定結果コマンドと始動入賞記憶数指定の演出制御コマンドの受信にもとづいて独自に決定する。また、演出制御手段が独自に決定する予告演出の態様（内容）は、表示結果を大当り図柄とする演出図柄の可変表示が開始される前に実行されるものであれば、連続予告の態様でなくてもよい。例えば、図４１（Ａ）に例示された枠ランプフラッシュ点灯の態様を、複数種類のうちから選択するようにしてもよい。
【０２７６】
　図４２は、予告種別（１）における大当り・はずれ時の予告演出の表示状態を示す説明図である。図４２に示すように、保留記憶（始動入賞）にもとづき演出図柄９Ｌ～９Ｒの変動が行われている（１－１）。このとき、まだ変動が開始されていない保留記憶１８１が保留記憶表示エリア１８ｃに１つ表示されている。
この例では、可変表示中の停止結果と、保留記憶１８１による可変表示の停止結果ははずれであるとしている。次に、（１－１）の可変表示中に演出図柄９Ｒ～９Ｌの変動中に新たな始動入賞が発生したことによって、保留記憶１８２が保留記憶表示エリア１８ｃに新たに表示される（１－２）。
【０２７７】
　まだ変動が開始されていない保留記憶１８２にもとづく大当りの判定において（ステップＳ２２２参照）、確変大当りにすると決定されていたときは、確変大当りとなる変動が開始される前の保留記憶にもとづく変動中に「超ラッキー！！」という文字を表示する予告演出Ｘを実行することによって、確変大当りの発生が確定したことを報知する（１－３）。その後、可変表示されている演出図柄９Ｒ～９Ｌの停止図柄としてはずれ図柄「５４３」を停止表示する（１－４）。その後、保留記憶１８１による可変表示が開始され、はずれ図柄が停止表示された後（図示省略）に、保留記憶１８２による確変大当りとなる変動が開始され、その変動において確変図柄「７７７」が停止表示されることによって確変大当りの発生を遊技者に報知する（１－５）。予告演出Ｘは、上述したように、所定の保留記憶にもとづく入賞時判定で確変大当りが判定され、かつ、この確変大当りに伴い、当該所定の保留記憶よりも以前の保留記憶にもとづく変動中に予告演出を実行すると決定されたときに実行される予告演出の一例である。
【０２７８】
　また、まだ変動が開始されていない保留記憶１８２にもとづく大当りの判定において（ステップＳ２２２参照）、大当り（図４２に示す例では通常大当り）にすると決定されていたときは、大当りとなる変動が開始される前の保留記憶にもとづく変動中に「ラッキー！！」という文字を表示する予告演出Ｙを実行することによって、大当りの発生が確定したことを報知する（１－６）。その後、可変表示されている演出図柄９Ｒ～９Ｌの停止図柄としてはずれ図柄「５４３」を停止表示する（１－７）。その後、保留記憶１８１による可変表示が開始され、はずれ図柄が停止表示された後（図示省略）に、保留記憶１８２による大当りとなる変動が開始され、その変動において確変図柄「６６６」が停止表示さ

れることによって通常大当りの発生を遊技者に報知する（１－８）。予告演出Ｙは、上述したように、所定の保留記憶にもとづく入賞時判定で１５ラウンドの大当り（確変大当りまたは通常大当り）が判定され、かつ、この大当りに伴い、当該所定の保留記憶よりも以前の保留記憶にもとづく変動中に予告演出を実行すると決定されたときに実行される予告演出の一例である。

【０２７９】

また、まだ変動が開始されていない保留記憶１８２にもとづく大当りの判定において（ステップＳ２２２参照）、はずれまたは大当り（図４２に示す例では「はずれ」）にすると決定されていたときは、はずれまたは大当りとなる変動が開始される前の保留記憶にもとづく変動中に「ラッキー！？」という文字を表示する予告演出Ｚを実行することによって、大当りの可能性があることを報知する（１－９）。その後、可変表示されている演出図柄９Ｒ～９Ｌの停止図柄としてはずれ図柄「５４３」を停止表示する（１－１０）。その後、保留記憶１８１による可変表示が開始され、はずれ図柄が停止表示された後（図示省略）に、保留記憶１８２によるはずれとなる変動が開始され、その変動において確変図柄「２８４」が停止表示されることによってはずれになったことを遊技者に報知する（１－１１）。予告演出Ｚは、上述したように、所定の保留記憶にもとづく入賞時判定ではずれ・大当りのいずれが判定されたときにも実行可能で、かつ、当該保留記憶よりも以前の保留記憶にもとづく変動中に予告演出を実行すると決定されたときに実行される予告演出の一例である。

【０２８０】

なお、この実施の形態では、予告演出Ｘ，Ｙ，Ｚ，Ｍを実行すると決定された時点において複数個の保留記憶がある場合は、複数個の保留記憶にもとづく複数回の変動において同内容の予告演出Ｘ，Ｙ，Ｚ，Ｍを連続して実行するものとする。例えば、図４２に示す例では、始動入賞にもとづき予告演出を実行すると決定された時点では保留記憶数が１個であるので、１回の変動だけで予告演出Ｘ，Ｙ，Ｚが実行されているが、予告演出Ｘ，Ｙ，Ｚを実行すると決定された時点で保留記憶数が２個または３個ある場合には、２回または３回の変動にわたって同内容の予告演出Ｘ，Ｙ，Ｚが実行される。つまり、「超ラッキー！！」などの文字が複数回の変動にわたって表示される。

【０２８１】

図４３は、入賞時演出設定処理等の制御を説明するための説明図である。図４３に示す例では、最初に始動入賞が生じたことにもとづいて演出表示装置９において演出図柄の変動が実行されるが（Ａ参照）、その変動の表示結果ははずれである。

【０２８２】

また、図４３には、その変動の実行中に新たな始動入賞が生じ、入賞時演出設定処理において大当り（通常大当りまたは確変大当り）またははずれと判定されたことが、始動入賞についての「あり」、および始動入賞時大当り判定についての「大当り」と「はずれ」として示されている。よって、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して、入賞判定大当り指定コマンド（入賞判定通常大当り指定コマンドまたは入賞判定確変大当り指定コマンド）が送信され（ステップＳ２２９，Ｓ２３０参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、入賞判定大当り指定コマンドの受信にもとづいて、予告演出（例として図４０に示す予告演出Ｙを示す）を実行すること、および遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がコマンド送信禁止フラグをセット（ＯＮ）した（ステップＳ２３１参照）ことが示されている（Ｂ参照）。

【０２８３】

さらに、始動入賞が発生し、入賞時演出設定処理において大当り（通常大当りまたは確変大当り）と判定されたが、コマンド送信禁止フラグがセットされているので、入賞判定大当り指定コマンドを送信しなかった（ステップＳ２２３，２２４参照）ことが示されている（Ｃ参照）。さらに、始動入賞が発生し、入賞時演出設定処理においてはずれと判定されたが、コマンド送信禁止フラグがセットされているので、入賞判定はずれ指定コマンドを送信しなかった（ステップＳ２２３，２２４参照）ことが示されている（Ｄ参照）。

【０２８４】
そして、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当り遊技が開始したときにコマンド送信禁止フラグをリセット（ＯＦＦ）した（ステップＳ１５１Ｂ参照）ことが示されている（Ｅ参照）。その後、始動入賞が発生し、入賞時演出設定処理において大当り（通常大当りまたは確変大当り）と判定され、コマンド送信禁止フラグがセットされていないので、入賞判定大当り指定コマンドを送信したことが示されている（Ｆ参照）。
【０２８５】
以上のように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００が所定の予告演出（例えば、予告演出Ｙ）を開始してから、大当り遊技状態が開始するまで、演出制御用マイクロコンピュータ１００による所定の予告演出の実行を禁止するように構成されているので、すなわち、可変表示の表示結果を大当り図柄とする始動入賞が生じたときに所定の演出を行い、その後、大当りが発生するまで所定の演出は実行されず、大当りが、何時の始動入賞に応じたものかを遊技者が容易に把握することができる。
【０２８６】
図４４は、入賞時演出設定処理等が実行されるときの表示状態を示す説明図である。図４４に示すように、始動入賞（保留記憶）にもとづく大当り判定（ステップＳ２２２）で大当り（図４４に示す例では確変大当り）にすると決定されたときは、入賞時大当り指定コマンドが演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信され（ステップＳ２２８）、コマンド送信禁止フラグがセットされる（ステップＳ２３１）。
【０２８７】
演出図柄９Ｌ～９Ｒの変動が開始され（２－１）、その変動における停止図柄として大当り図柄（「７７７」）が停止表示されて大当りとなり（２－２）、大当り遊技が開始されると（２－３）、コマンド送信禁止フラグがリセットされる（ステップＳ４０１）。これにより、予告演出の実行禁止が解除される。なお、このとき、まだ変動が開始されていない保留記憶１８１が保留記憶表示エリア１８ｃに１つ表示されている。なお、この例では保留記憶１８１にもとづく可変表示の停止表示としてはずれ図柄が表示されるとする。
【０２８８】
その後、大当り遊技中（例えば第２ラウンド）において、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞して始動入賞が発生し（２－４、２－５）、保留記憶表示エリア１８ｃに新たな保留記憶１８２が表示される。この始動入賞が発生した時点において、入賞時演出設定処理における大当り判定（ステップＳ２２２）で大当り（例えば確変大当り）にすると決定されたとすると、大当り遊技中（例えば第３ラウンド）に「超ラッキー！！」という文字を表示する予告演出Ｘを実行して、確変大当りが発生することを報知する（２－６）。
【０２８９】
大当り遊技の終了後、保留記憶１８１にもとづく変動開始が開始され、停止表示された（図示省略）後に、保留記憶１８２にもとづく大当りになる変動が開始され（２－７、２－８）、その変動において大当り図柄（「７７７」）が停止表示されて大当りとなる。
【０２９０】
図４５は、突然確変大当り用の特殊演出の表示状態を示す説明図である。この実施の形態では、２ラウンドの突然確変大当りが発生する場合、１５ラウンドの大当りとは異なる特殊な演出が変動中および大当り遊技中に実行される。図４５に示すように、大当り判定（ステップＳ６２参照）で突然確変大当りと決定された場合に、その突然確変大当りとなる変動が開始され（３－１）、所定期間経過後に左図柄９Ｌ、右図柄９Ｒ、中図柄９Ｃの順に停止図柄（「１３５」）が停止表示される（３－２～３－４）。ここで、停止図柄（「１３５」）は完全に停止せずに揺れ変動が行われている（３－４）。次いで、女の子のキャラクタが登場する突然確変大当り用の特殊演出が実行される（３－５）～（３－６）。この実施の形態において、（３－５）に示すような突然確変大当り用の特殊演出の導入部分の演出（図４５に示す例では、剣を持った女の子のキャラクタが画面に登場する演出）を導入演出（導入演出態様）という。導入演出は、突然確変大当りの発生を遊技者に報知する役割がある。導入演出が実行されているときも、停止図柄（「１３５」）の揺れ変

動が行われている（３－５）。その後、揺れ変動が停止して停止図柄「１３５」が停止表示され、「ＬＩＶＥモード突入！」という文字を表示して確変状態に移行することを遊技者に報知する（３－６）。この実施の形態では、（３－６）に示すような突然確変大当り用の特殊演出のうちの確変状態に移行することを示唆する部分の演出（図４５に示す例では、「ＬＩＶＥモード突入！」という文字を表示する演出）を示唆演出（示唆演出態様）という。そして、短い期間（２ラウンドだけ）、大当り遊技が実行される（３－７）。このとき、演出表示装置９の画面には、女の子のキャラクタと「ＬＩＶＥモード」の文字が表示されている。なお、「ＬＩＶＥモード」とは、突然確変大当りの発生にもとづき確変状態に移行された場合の特別な演出モードである。大当り遊技の終了後、ＬＩＶＥモードでの演出図柄９Ｌ～９Ｒの変動が行われる（３－８）。

【０２９１】

なお、この実施の形態では、小当りが発生するときも突然確変大当り用の特殊演出が実行され、小当り遊技後、偽のＬＩＶＥモード（ＬＩＶＥモードと同じ表示態様の演出モード）に移行する。このような構成によって、遊技者は、突然確変大当りが発生したか小当りが発生したかを認識できなく（認識し難く）なり、その後の遊技状態が確変状態に移行されたかどうかについて興味を持たせることができる。

【０２９２】

図４６および図４７は、突然確変大当り用の特殊演出と同じ内容の予告演出Ａの表示状態を示す説明図である。図４６に示すように、大当り判定（ステップＳ６２参照）ではずれとなる変動が行われている（４－１）。このとき、まだ変動が開始されていない２つの保留記憶１８１，１８２が保留記憶表示エリア１８ｃに表示されている。この例では、可変表示中の停止結果と、保留記憶１８１，１８２による可変表示の停止結果ははずれである。次に、この変動中に、始動入賞が発生し、新たな保留記憶１８３が保留記憶表示エリア１８ｃに表示される（保留記憶数が３個となる）（４－２）。この始動入賞（保留記憶１８３）にもとづく入賞時演出設定処理において、１５ラウンドの大当りになると決定されたものとする。そして、所定期間経過後に停止図柄（はずれ図柄「３８９」）が停止表示される（４－３）。ここで、停止図柄（「３８９」）は完全に停止して揺れ変動が行われていない。次いで、保留記憶１８１にもとづくはずれとなる変動が開始される（４－４）。そして、所定時間経過後に、女の子のキャラクタが登場する突然確変大当り用の特殊演出（図４５）と同じ内容の演出が予告演出として実行される（４－５）。図４６（４－５）では、図４５（３－５）に示した導入演出と同じ内容の演出が実行される。このような演出が実行されたことによって、遊技者は突然確変大当りが発生したことを期待する。その後、停止図柄（はずれ図柄「７４５」）が停止表示され、「ＬＩＶＥモード突入！」という文字を表示する示唆演出を実行して、実際は「はずれ」であるが突然確変大当りが発生して確変状態に移行するように遊技者に見せる（４－６）。このとき、停止図柄（「７４５」）は完全に停止して揺れ変動は行われていない。そして、２ラウンドの大当り遊技が実行されているときと同じ内容の演出（女の子のキャラクタと「ＬＩＶＥモード」の文字）を実行して、ＬＩＶＥモードに移行したかのように見せる（４－７）。その後、ＬＩＶＥモードでの演出図柄９Ｌ～９Ｒの変動が行われているように見せるために、ＬＩＶＥモードと同じ演出（背景、図柄等）が行われる（４－８）。その後、次に、保留記憶１８２にもとづくはずれとなる変動が開始され（４－８）、はずれ図柄（「６８２」）が停止表示された後に（４－９）、保留記憶１８３にもとづく１５ラウンドの大当りとなる変動が開始される（４－１０）。そして、その変動において大当り図柄（確変図柄「７７７」）が停止表示され、１５ラウンドの大当りが発生することを遊技者に報知する（４－１１）。

【０２９３】

以上のように、図４６および図４７に示す予告演出は、突然確変大当り用の特殊演出と同内容の予告演出を実行し、その後の変動においてＬＩＶＥモードに移行されたように背景、図柄等を表示することによって、実際は１５ラウンドの大当りのみ発生したにもかかわらず、遊技者に突然確変大当りが発生した後に１５ラウンドの大当りが発生したように

見せることができる。その結果、出球の少ない２ラウンドの大当りが発生した後に出球の多い１５ラウンドの大当りが発生することによって、通常通り１５ラウンドの大当りをそのまま発生させるよりも遊技者の嬉しさを向上させることができる。また、突然確変大当り用の特殊演出またはその特殊演出と同内容の予告演出が実行されたことによって、遊技者に突然確変大当りが発生することだけでなく１５ラウンドの大当りをも期待させることができ、興趣の向上を図ることができる。また、予告演出の出現機会を増やすことができるので、遊技者に対して予告演出の出現により大当りの期待をより一層持たせることができる。

【０２９４】

図４８および図４９は、突然確変大当り用の予告演出Ｎの表示状態を示す説明図である。図４８に示すように、大当り判定（ステップＳ６２参照）ではずれとなる変動が行われている（５－１）。このとき、まだ変動が開始されていない２つの保留記憶１８１，１８２が保留記憶表示エリア１８ｃに表示されている。この例では、可変表示中の停止結果と、保留記憶１８１，１８２による可変表示の停止結果ははずれである。次に、この変動中に、始動入賞が２回発生し、新たな保留記憶１８３，１８４が保留記憶表示エリア１８ｃに表示され、保留記憶数が４個となる（５－２）。１回目の始動入賞（３個目の保留記憶１８３）にもとづく入賞時演出設定処理において、２ラウンドの突然確変大当りになると決定されたものとする。また、２回目の始動入賞（４個目の保留記憶１８４）にもとづく入賞時演出設定処理において、はずれになると決定されたものとする。そして、所定期間経過後に停止図柄（はずれ図柄「３８９」）が停止表示される（５－３）。ここで、停止図柄（「３８９」）は完全に停止して揺れ変動が行われていない。次いで、保留記憶１８１にもとづくはずれとなる変動が開始され、女の子のキャラクタが登場する突然確変大当り用の予告演出（図４５に示した突然確変大当り用の特殊演出とは異なる内容の予告演出：突然確変大当り・小当り用の予告演出Ｎ）が実行される（５－４）。ここで、突然確変大当り・小当り用の予告演出Ｎは、図４５に示した突然確変用の特殊演出のうちの導入演出に相当する演出（剣を持った女の子が登場する演出）である。このような演出が実行されることによって、遊技者は突然確変大当りの発生を期待する。その後、停止図柄（はずれ図柄「７４５」）が停止表示される（５－５）。このとき、女の子のキャラクタが登場する導入演出に相当する演出（突然確変大当り用の予告演出Ｎ）が継続して実行されている。また、停止図柄（「７４５」）は完全に停止して揺れ変動は行われていない。

【０２９５】

そして、次の保留記憶１８２にもとづく変動が開始され（５－６）、このときも引き続いて導入演出に相当する演出（突然確変大当り・小当り用の予告演出Ｎ）が継続して実行されている。その後、停止図柄（はずれ図柄「６８２」）が停止表示される（５－７）。このときも、導入演出に相当する演出が継続して実行されている。さらに、次の保留記憶１８３にもとづく変動が開始され（５－８）、このときも引き続いて導入演出に相当する演出が継続して実行されている。その後、停止図柄（突然確変図柄「１３５」）が停止表示される（５－９）。そして、「ＬＩＶＥモード突入！」という文字を表示して、突然確変大当りが発生して確変状態に移行することを遊技者に報知する（５－１０）。なお、「ＬＩＶＥモード突入！」という文字を表示する演出は、図４５（３－６）に示した突然確変大当り用の特殊演出のうちの示唆演出に相当する演出である。そして、短い期間（２ラウンドだけ）、大当り遊技が実行される（５－１１）。大当り遊技の終了後、ＬＩＶＥモードでの演出図柄９Ｌ～９Ｒの変動が行われる（５－１２）。

【０２９６】

以上のように、図４８および図４９に示す例では、突然確変大当りとなる変動の前の１回または複数回の変動と、突然確変大当りとなる変動とに亘って、連続して一連の演出を実行する。このような演出を実行することにより、長い期間にわたって突然確変大当りが発生することを報知する演出（突然確変大当り用の特殊演出と同じ役割の演出）を実行することができる。その結果、遊技者の期待感をより一層高め、遊技者の興趣を向上させることができる。また、予告演出の出現機会を増やすことができるので、遊技者に対して予

告演出の出現により大当りの期待をより一層持たせることができる。

【０２９７】

なお、この実施の形態では、小当りが発生するときも、突然確変大当り・小当り用の予告演出Ｎが実行される。その結果、予告演出の内容によって突然確変お当りが発生したか小当りが発生したかを遊技者が認識できなく（認識し難く）なり、その後の遊技状態が確変状態かどうかについて興味を持たせることができる。

【０２９８】

次に、時短状態または潜伏確変状態への移行時の表示状態について説明する。図５０は、時短状態又は潜伏確変状態へ移行するときの表示状態を示す説明図である。図５０に示すように、大当り判定（ステップＳ６２）において大当りとすると判定され、大当り種別の判定（ステップＳ７３）において通常大当り（非確変大当り）とすると決定された場合、演出表示装置９の演出図柄表示領域において非確変図柄（図５０に示す例では「４」）で左右の演出図柄が揃ってリーチとなり（Ａ）、その後、非確変図柄で左中右の演出図柄が揃って導出表示されることにより大当りが発生する（Ｂ）。このとき、特別図柄表示器８においては、非確変図柄「３」が導出表示される（Ｂ）。そして、大当り遊技が開始され、各ラウンドが順に進行していく（Ｃ）。大当り遊技が終了するときに、例えば「時短モードに突入」という文字を演出表示装置９に表示することによって、遊技状態が時短状態に移行することを遊技者に報知する（Ｄ）。そして、再び、演出図柄および特別図柄の変動が開始される（Ｅ）。このとき、遊技状態が通常状態であることを示す背景色が「青」で、遊技状態が時短状態であることを示す背景色が「黄色」であるとすると、演出表示装置９の演出図柄表示領域における背景色が「青」から「黄色」に変更される。また、背景画像としてキャラクタの画像が表示されている場合には、通常状態のときのキャラクタの画像から時短状態のときのキャラクタの画像に変更される。

【０２９９】

また、大当り判定（ステップＳ６２）において大当りとすると判定され、大当り種別の判定（ステップＳ７３）において確変大当りとすると決定された場合、大当り遊技中の昇格演出が実行される場合を除き、本来は、演出表示装置９の演出図柄表示領域において確変図柄が導出表示される。しかし、この実施の形態では、所定の割合で、確変大当りに決定されたにもかかわらず、確変大当りが発生することを遊技者に報知せず、かつ、大当り遊技の終了後においても遊技状態が確変状態に移行されたことを遊技者に報知しない潜伏確変状態に移行する。この場合、図５０に示すように、演出表示装置９の演出図柄表示領域において非確変図柄（図５０に示す例では「４」）で左右の演出図柄が揃ってリーチとなり（Ａ）、その後、非確変図柄で左中右の演出図柄が揃って導出表示されることにより大当りが発生する（Ｂ）。このとき、特別図柄表示器８においては、確変図柄「７」が導出表示される（Ｂ）。そして、大当り遊技が開始され、各ラウンドが順に進行していく（Ｃ）。大当り遊技が終了するときに、例えば「時短モードに突入」という文字を演出表示装置９に表示することによって、遊技状態が時短状態に移行することを遊技者に報知する（Ｄ）。そして、再び、演出図柄および特別図柄の変動が開始される（Ｅ）。このとき、遊技状態が確変状態に移行されたことを隠すために、演出表示装置９の演出図柄表示領域における背景色を「青」から「黄色」に変更する。また、背景画像としてキャラクタの画像が表示されている場合には、時短状態のときのキャラクタの画像に変更する。

【０３００】

確変大当りが発生するときに、特別図柄表示器８においては、確変図柄「７」が導出表示されるが、特別図柄表示器８よりも演出表示装置９に対して遊技者は注目しているので、確変状態に移行されたことを悟られる可能性は低い。なお、特別図柄表示器８にて「７」を表示することにより確変大当りの発生を悟られる心配がある場合には、特別図柄表示器８における確変図柄の表示を遊技者に認識しにくい表示態様（例えば所定位置のランプの点灯）に変更してもよい。

【０３０１】

また、大当り終了後に遊技状態が時短状態に移行されたか確変状態に移行されたかを識

別できなくするために、遊技状態を識別可能な演出態様（表示態様）として、背景色や背景画像を時短状態に移行された場合と潜伏確変状態に移行された場合とで見た目上共通にするが、遊技状態を識別可能なその他の演出態様についても見た目上共通にする。例えば、可変表示中のランプ・ＬＥＤの点灯パターンや、効果音の種類、可変表示中の演出（例えばリーチ時の動画データ）、リーチ態様、登場するキャラクタなどが遊技状態によって異なる場合は、このような演出態様についても時短状態に移行された場合と潜伏確変状態に移行された場合とで見た目上共通にする。本発明では、時短状態に移行された場合と潜伏確変状態に移行された場合とで見た目上共通にされた上記のような演出態様を「共通の演出」という。なお、例えば、可変表示中の演出（例えばリーチ時の動画データ）、リーチ態様などが遊技状態に応じて異ならないなら、そのような演出態様も「共通の演出」に含まれる。

【０３０２】

また、潜伏確変状態に移行させる条件としては、例えば、大当り種別として「第１確変」または「第２確変」が決定されたときに１／２の割合で潜伏確変状態に移行させる（図８５のステップＳ５１３Ａ参照）。また、大当り種別として「第３確変」が決定されたときに１／３の割合で潜伏確変状態に移行させる。なお、このような割合に限定されるわけではなく、遊技制御に合わせて任意の割合に設定することが可能である。

【０３０３】

このように、確変大当りが発生し、確変状態に移行される場合であっても、所定の割合で潜伏確変状態に移行させるように構成されているので、大当り遊技が終了し、見た目上は時短状態に移行されたとしても、確変状態に移行されている可能性があるので、遊技者に確変状態に移行されたかもしれないとの期待感を抱かせることができる。

【０３０４】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ１００（演出制御用ＣＰＵ１０１）によって更新される乱数について説明する。

【０３０５】

演出制御基板８０では、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図５１は、演出制御基板８０の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図５１に示すように、この実施の形態では、演出制御基板８０の側において、第１～第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１～ＳＲ１－３、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３、第１～第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１～ＳＲ４－３、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５、第１～第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－１～ＳＲ６－３、第１サブ予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ７－１、第２サブ予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ７－２、第１サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－１、第２サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－２、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９、報知演出実行決定用の乱数値ＳＲ１０－１、報知パターン決定用の乱数値ＳＲ１０－２のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。演出制御用ＣＰＵ１０１は、これらの乱数値ＳＲ１－１～ＳＲ１－３、ＳＲ２、ＳＲ３、ＳＲ４－１～ＳＲ４－３、ＳＲ５、ＳＲ６－１～ＳＲ６－３、ＳＲ７－１、ＳＲ７－２、ＳＲ８－１、ＳＲ８－２、ＳＲ９、ＳＲ１０－１、ＳＲ１０－２の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。

【０３０６】

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

」～「８０」の範囲の値をとり、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２は「１」～「７０」の範囲の値をとり、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３は「１」～「９６」の範囲の値をとる。

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５は、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第３確変」のいずれかである場合に、変動中昇格演出や大当り中昇格演出を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０３１０】

第１～第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－１～ＳＲ６－３は、「滑り」、「擬似連」、「メイン予告」といった特定演出を実行する場合における演出動作の内容に対応した特定演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第１特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－１は、「滑り」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「１」～「７１」の範囲の値をとる。第２特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２は、「擬似連」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「１」～「１５０」の範囲の値をとる。第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３は、「メイン予告」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「１」～「６０」の範囲の値をとる。

【０３１１】

第１サブ予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ７－１は、連続予告であるサブ予告演出を実行するか否かを決定し、サブ予告演出を実行する場合における第１サブ予告パターン種別を予め用意された複数種類のいずれか（予告種別（１）または予告種別（２））に決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「１９１」の範囲の値をとる。第２サブ予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ７－２は、連続予告以外の通常予告であるサブ予告演出を実行するか否かを決定し、サブ予告演出を実行する場合における第２サブ予告パターン種別を予め用意された複数種類のいずれか（予告種別（α）または予告種別（β））に決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「１９１」の範囲の値をとる。第１サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－１は、サブ予告パターン（予告演出の演出パターン：例えば、図４０に示した予告演出Ｘ，Ｙ，Ｚ、図４１に示した連続予告演出Ａ～Ｄ、図４６および図４７に示した突然確変大当り用の特殊演出と同内容の予告演出、図４８および図４９に示した突然確変大当り用の予告演出の演出パターン）を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。第１サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－１は、「１」～「２００」の範囲の値をとる。第２サブ予告パターン

決定用の乱数値ＳＲ８－２は、サブ予告パターン（予告演出の演出パターン：例えば、図４１に示した予告演出Ａ，Ｂの演出パターン）を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。第２サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－２は、「１」～「２００」の範囲の値をとる。

【０３１２】

リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９は、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づき実行されるリーチ演出における演出動作に対応したリーチ演出パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「８０」の範囲の値をとる。

【０３１３】

報知演出実行決定用の乱数値ＳＲ１０－１は、報知演出を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、「０」～「９９」の範囲の値をとる。報知パターン決定用の乱数値ＳＲ１０－２は、報知パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「０」～「９９」の範囲の値をとる。

【０３１４】

演出制御基板８０に搭載されたＲＯＭには、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭには、演出制御用ＣＰＵ１０１が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

【０３１５】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、所定の非リーチ組合せや発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図５２（Ａ）～（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｄが含まれている。図５２（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の演出図柄表示エリアにて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄ＦＺ１－１を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５２（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄のうち、「右」の演出図柄表示エリアにて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄ＦＺ１－２を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、左最終停止図柄ＦＺ１－１として決定された演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２を、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５２（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄のうち、「中」の演出図柄表示エリアにて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄ＦＺ１－３を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や右最終停止図柄ＦＺ１－２、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０３１６】

ここで、ＲＯＭが記憶する判定テーブルには、図５３に示すような左右出目判定テーブル１６１が含まれており、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組合せから、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８、ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８、ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データな

どから構成されている。

【０３１７】

図５２（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる演出図柄の図柄番号と右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せ（突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４を除く）とはならないようにすることができる。また、図５２（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１、右最終停止図柄ＦＺ１－２、中最終停止図柄ＦＺ１－３の組合せが、予め定められた演出図柄の組合せとなる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図２（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８となる部分や、図２（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８となる部分、図２（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４となる部分、さらには、図５４に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄が擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４、さらには、これらのチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

【０３１８】

図５２（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄは、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合に「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアでの最終停止図柄ＦＺ１－４、ＦＺ１－５、ＦＺ１－６となる確定演出図柄の組合せを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３１９】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、リーチハズレ組合せとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図５５（Ａ）及び（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ａ、１６２Ｂが含まれている。図５５（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ａは、リーチハズレ組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の演出図柄表示エリアにて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄ＦＺ２－１と、「右」の演出図柄表示エリアにて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄ＦＺ２－２とを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６２Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左最終停止図柄ＦＺ２－１及び右最終停止図柄ＦＺ２－２として同一になる演出図柄（左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２）の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５５（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂは、リーチハズレ組合せとなる確定演出図柄のうち、「中」の演出図柄表示エリアにて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄ＦＺ２－３を、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０３２０】

ここで、リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄ＦＺ２－３は、左最終停止図柄ＦＺ２－１や右最終停止図柄ＦＺ２－２となる演出図柄の図柄番号との差分値である図柄差により特定される。すなわち、演出図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて演出図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」といった所定順序で演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を停止表示する場合に、最後に演出図柄が停止表示される「中」の演出図柄表示エリア以外の「左」及び「右」の演出図

柄表示エリアに停止表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２が最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを用いて「中」の演出図柄表示エリアに停止表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３と左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２との差分（図柄差）を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の演出図柄表示エリアに停止表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３となる確定演出図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂは、ノーマルＰＡ２－１、ノーマルＰＡ２－２、特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２の変動パターンのいずれかである場合や、ノーマルＰＡ２－３、ノーマルＰＡ２－４のいずれかである場合、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＢ３－１～ＰＢ３－５、スーパーＰＣ３－１～スーパーＰＣ３－４、特殊ＰＧ２－３の変動パターンのいずれかである場合、スーパーＰＡ３－５～スーパーＰＡ３－８の変動パターンのいずれかである場合に応じて、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を、図柄差「－２」、「－１」、「＋１」、「＋２」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３２１】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、大当り組合せや突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図５６（Ａ）～（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａ～１６３Ｃが含まれている。図５６（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、通常大当り組合せとなる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５６（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、確変大当り組合せとなる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる確変図柄の図柄番号「１」、「３」、「５」、「７」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５６（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃは、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアでの左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３となる確定演出図柄の組合せを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３２２】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定するためのテーブルとして、例えば図５７（Ａ）及び（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ａ、１６４Ｂが含まれている。図５７（Ａ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ａは、「滑り」の特定演出が実行される場合に、第１特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－１に基づき、特定演出パターンを滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン決定テーブル１６４Ａは、非リーチＰＡ１－４、ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＡ２－４、ノーマルＰＡ２－６、ノーマルＰＡ２－８、スーパーＰＡ３－２、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＡ４－２、スーパーＰＡ５－２、スーパーＰＢ３－２、スーパーＰＢ４－２、スーパーＰＢ５－２、スーパーＰＣ３－２、スーパーＰＣ３－４、スーパーＰＤ１－２、スーパーＰＥ１－２、スーパーＰＦ１－３、特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－３の変動パターンといった、「滑り」の特定演出が実行される変動パターン（図９及び図１０を

参照）に応じて、第１特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－１を、滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３２３】

ここで、滑りＴＰ１－１の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリアにて演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の演出図柄表示エリアにて演出図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることで、「右」の演出図柄表示エリアにて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りＴＰ１－２の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリアにて演出図柄を仮停止表示させた後、「左」の演出図柄表示エリアにて演出図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることで、「左」の演出図柄表示エリアにて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りＴＰ１－３の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリアにて演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の演出図柄表示エリアにて演出図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることで、「右」の演出図柄表示エリアにて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りＴＰ１－４の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリアにて演出図柄を仮停止表示させた後、「左」の演出図柄表示エリアにて演出図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることで、「左」の演出図柄表示エリアにて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。

【０３２４】

図５７（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂは、「擬似連（チャンス目）」の特定演出が実行される場合に、第２特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２に基づき、特定演出パターンを擬似連ＴＰ２－１～擬似連ＴＰ２－３のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂは、非リーチＰＡ１－５、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３の変動パターンといった、「擬似連」の特定演出が実行される変動パターン（図９及び図１０を参照）に応じて、第２特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２を、擬似連ＴＰ２－１～擬似連ＴＰ２－３の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３２５】

ここで、擬似連ＴＰ２－１の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部にて演出図柄を仮停止表示させてから再変動（擬似連変動）させる全再変動表示動作が、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに１回行われる。擬似連ＴＰ２－２の特定演出パターンでは、確定演出図柄が停止表示されるまでに全再変動表示動作が２回行われる。擬似連ＴＰ２－３の特定演出パターンでは、確定演出図柄が停止表示されるまでに全再変動表示動作が３回行われる。したがって、この実施の形態では、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂを用いて特定演出パターンを擬似連ＴＰ２－１～擬似連ＴＰ２－３のいずれかに決定することにより、擬似連変動の実行回数を決定することができる。

【０３２６】

加えて、ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、「メイン予告」の特定演出における演出動作に対応した特定演出パターンを複数種類のうちから選択して決定するための特定演出パターン決定テーブルが含まれている。「メイン予告」の特定演出が実行される場合に特定演出パターンを決定するためのテーブルの一例として、図５８（Ａ）～（Ｃ）に示すような特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅが、ＲＯＭに記憶されていればよい。図５８（Ａ）～（Ｃ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅは、

「メイン予告」の特定演出が実行される場合に、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３に基づき、特定演出パターンをメイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－１、メイン予告ＴＰ３－３－２のうちから選択して決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅはそれぞれ、例えば図５８（Ｄ）に示すようなテーブル選択設定に従い、メイン予告用テーブル指定バッファの値（メイン予告用テーブル指定バッファ値）に応じて、使用テーブルとして特定されて設定される。特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅはそれぞれ、非リーチＰＡ１－６、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－７、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－７、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３の変動パターンといった、「メイン予告」の特定演出が実行される変動パターン（図９及び図１０を参照）に応じて、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を、メイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－１、メイン予告ＴＰ３－３－２の特定演出パターンに割り当てる選択用データなどから構成されている。また、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅのそれぞれには、メイン予告用テーブル指定バッファ値を、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３に基づいて決定された特定演出パターンに対応して“１”～“３”のいずれかに更新するためのメイン予告用テーブル指定バッファ更新設定値を示すテーブルデータ（更新用データ）が含まれている。

【０３２７】

ここで、図５８（Ａ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃは、メイン予告用テーブル指定バッファ値が“１”であるときに使用テーブルとして特定されて設定され、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合には、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－２－１とメイン予告ＴＰ３－３－１のうちから選択されて決定されるように、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を割り当てる選択用データが設定されている。その一方で、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃでは、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合に、メイン予告ＴＰ３－１－１の特定演出パターンを選択して決定することができない。そして、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－２－１に決定された場合には、メイン予告用テーブル指定バッファ値が“２”に更新されることにより、次回の「メイン予告」の特定演出を実行するための特定演出パターン選択時には、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｄが使用テーブルとして特定されて設定されることになる。これに対して、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－３－１に決定された場合には、メイン予告用テーブル指定バッファ値が“３”に更新されることにより、次回の「メイン予告」の特定演出を実行するための特定演出パターン選択時には、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｅが使用テーブルとして特定されて設定されることになる。

【０３２８】

図５８（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｄは、メイン予告用テーブル指定バッファ値が“２”であるときに使用テーブルとして特定されて選択され、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合には、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１－１とメイン予告ＴＰ３－３－１のうちから選択されて決定されるように、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を割り当てる選択用データが設定されている。その一方で、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｄでは、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合に、メイン予告ＴＰ３－２－１の特定演出パターンを選択して決定することができない。そして、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１－１に決定された場合には、メイン予告用テーブル指定バッファ値が“１”に更新されることにより、次回の「メイン予告」の特定演出を実行するための特定演出パターン選択時には、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃが使用テーブルとして特定されて設定されることになる。これに対して、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－３－１に決定された場合には、メイン予告用テーブル指定バッファ値が“３”に更新されることにより、次回の「メイン予告」の特定演出を実行するための特定演出パターン選択時には、特定演出パターン決定テーブル１６４

Ｅが使用テーブルとして特定されて設定されることになる。

【０３２９】

図５８（Ｃ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｅは、メイン予告用テーブル指定バッファ値が“３”であるときに使用テーブルとして特定されて設定され、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合には、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１－１とメイン予告ＴＰ３－２－１のうちから選択されて決定されるように、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を割り当てる選択用データが設定されている。その一方で、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｅでは、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合に、メイン予告ＴＰ３－３－１の特定演出パターンを選択して決定することができない。そして、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１－１に決定された場合には、メイン予告用テーブル指定バッファ値が“１”に更新されることにより、次回の「メイン予告」の特定演出を実行するための特定演出パターン選択時には、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃが使用テーブルとして特定されて設定されることになる。これに対して、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－２－１に決定された場合には、メイン予告用テーブル指定バッファ値が“２”に更新されることにより、次回の「メイン予告」の特定演出を実行するための特定演出パターン選択時には、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｄが使用テーブルとして特定されて設定されることになる。

【０３３０】

こうして、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合には、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｄ、１６４Ｅのいずれかを用いてメイン予告ＴＰ３－１－１の特定演出パターンが選択されると、メイン予告用テーブル指定バッファ値が“１”に更新され、次回の「メイン予告」の特定演出を実行するための特定演出パターン選択時には、変動パターンが非リーチＰＡ１－６であれば今回選択されたメイン予告ＴＰ３－１－１の特定演出パターンを選択することができないようにテーブルデータが構成された特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃが、使用テーブルとして特定されて設定されることになる。また、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合に、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ、１６４Ｅのいずれかを用いてメイン予告ＴＰ３－２－１の特定演出パターンが選択されると、メイン予告用テーブル指定バッファ値が“２”に更新され、次回の「メイン予告」の特定演出を実行するための特定演出パターン選択時には、変動パターンが非リーチＰＡ１－６であれば今回選択されたメイン予告ＴＰ３－２－１の特定演出パターンを選択することができないようにテーブルデータが構成された特定演出パターン決定テーブル１６４Ｄが、使用テーブルとして特定されて設定されることになる。さらに、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合に、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ、１６４Ｄのいずれかを用いてメイン予告ＴＰ３－３－１の特定演出パターンが選択されると、メイン予告用テーブル指定バッファ値が“３”に更新され、次回の「メイン予告」の特定演出を実行するための特定演出パターン選択時には、変動パターンが非リーチＰＡ１－６であれば今回選択されたメイン予告ＴＰ３－３－１の特定演出パターンを選択することができないようにテーブルデータが構成された特定演出パターン決定テーブル１６４Ｅが、使用テーブルとして特定されて設定されることになる。このように、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅはそれぞれ、今回実行する「メイン予告」の特定演出における演出動作に対応した特定演出パターンを、次回では選択しないように設定された選択用データを含むように構成されている。

【０３３１】

加えて、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅはそれぞれ、変動パターンがスーパーＰＡ３－３である場合には特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１－１とメイン予告ＴＰ３－１－２のうちから選択されて決定され、変動パターンがスーパーＰＡ３－７である場合には特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－２－１とメイン予告ＴＰ３－２－２のうちから選択されて決定され、変動パターンがスーパーＰＢ３－３である場合には特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－３－１とメイン予告ＴＰ３－３－２のうちから選択されて決定されるように、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を割り当

てる選択用データが設定されている。ここで、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－７、スーパーＰＢ３－３の変動パターンはいずれも、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応して用意された変動パターンであり、図９に示すように、スーパーＰＡ３－３の変動パターンであればリーチ演出α１が実行され、スーパーＰＡ３－７の変動パターンであればリーチ演出α２が実行され、スーパーＰＢ３－３の変動パターンであればリーチ演出β１が実行される。

【０３３２】

このような特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅの設定によれば、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、変動パターンがリーチ演出α１を実行するためのスーパーＰＡ３－３の変動パターンであれば、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１－１とメイン予告ＴＰ３－１－２のうちから選択され、リーチ演出α１と関連づけられた演出動作のうちから「メイン予告」の特定演出における演出動作が選択されることになる。また、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、変動パターンがリーチ演出α２を実行するためのスーパーＰＡ３－７の変動パターンであれば、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－２－１とメイン予告ＴＰ３－２－２のうちから選択され、リーチ演出α２と関連づけられた演出動作のうちから「メイン予告」の特定演出における演出動作が選択されることになる。さらに、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、変動パターンがリーチ演出β１を実行するためのスーパーＰＢ３－３の変動パターンであれば、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－３－１とメイン予告ＴＰ３－３－２のうちから選択され、リーチ演出β１と関連づけられた演出動作のうちから「メイン予告」の特定演出における演出動作が選択されることになる。

【０３３３】

また、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅはそれぞれ、変動パターンがスーパーＰＡ４－３である場合には特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１－１とメイン予告ＴＰ３－１－２のうちから選択されて決定される割合が高いながらも、メイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－１、メイン予告ＴＰ３－３－２のうちからも選択されて決定されることができるように、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を割り当てる選択用データが設定されている。特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅはそれぞれ、変動パターンがスーパーＰＡ４－７やスーパーＰＡ５－３である場合には特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－２－１とメイン予告ＴＰ３－２－２のうちから選択されて決定される割合が高いながらも、メイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－３－１、メイン予告ＴＰ３－３－２のうちからも選択されて決定されることができるように、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を割り当てる選択用データが設定されている。特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅはそれぞれ、変動パターンがスーパーＰＢ４－３やスーパーＰＢ５－３である場合には特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－３－１とメイン予告ＴＰ３－３－２のうちから選択されて決定される割合が高いながらも、メイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－２－２のうちからも選択されて決定されることができるように、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を割り当てる決定用データが設定されている。

【０３３４】

ここで、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－７、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３の変動パターンはいずれも、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して用意された変動パターンである。そして、図１０に示すように、スーパーＰＡ４－３の変動パターンであればリーチ演出α１が実行され、スーパーＰＡ４－７の変動パターンであればリーチ演出α２が実行され、スーパーＰＡ５－３の変動パターンであればリーチ演出α３が実行され、スーパーＰＢ４－３の変動パターンであればリーチ演出β１が実行され、スーパーＰＢ５－３の変動パターンであればリーチ演出β２が実行される。

【０３３５】

このような特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅの設定によれば、可変表示結果が「大当り」となる場合に、変動パターンがリーチ演出α１を実行するためのスーパーＰＡ４－３の変動パターンであれば、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１－１とメイン予告ＴＰ３－１－２のうちから選択されることで、リーチ演出α１と関連づけられた演出動作のうちから「メイン予告」の特定演出における演出動作が選択される一方で、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－１、メイン予告ＴＰ３－３－２のうちから選択されることもあり、リーチ演出α１と関連づけられていない演出動作のうちからも「メイン予告」の特定演出における演出動作を選択することができる。また、可変表示結果が「大当り」となる場合に、変動パターンがリーチ演出α２を実行するためのスーパーＰＡ４－７の変動パターンやリーチ演出α３を実行するためのスーパーＰＡ５－３の変動パターンであれば、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－２－１とメイン予告ＴＰ３－２－２のうちから選択されることで、リーチ演出α２と関連づけられた演出動作のうちから「メイン予告」の特定演出における演出動作が選択される一方で、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－３－１、メイン予告ＴＰ３－３－２のうちから選択されることもあり、リーチ演出α２と関連づけられていない演出動作のうちからも「メイン予告」の特定演出における演出動作を選択することができる。ここで、リーチ演出α３にはリーチ演出α２における演出動作が含まれるように構成することで、リーチ演出α２と関連づけられた演出動作は、リーチ演出α３とも関連づけられた演出動作となる。さらに、可変表示結果が「大当り」となる場合に、変動パターンがリーチ演出β１を実行するためのスーパーＰＢ４－３の変動パターンやリーチ演出β２を実行するためのスーパーＰＢ５－３の変動パターンであれば、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－３－１とメイン予告ＴＰ３－３－２のうちから選択されることで、リーチ演出β１と関連づけられた演出動作のうちから「メイン予告」の特定演出における演出動作が選択される一方で、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－２－２のうちから選択されることもあり、リーチ演出β１と関連づけられていない演出動作のうちからも「メイン予告」の特定演出における演出動作を選択することができる。ここで、リーチ演出β２にはリーチ演出β１における演出動作が含まれるように構成することで、リーチ演出β１と関連づけられた演出動作は、リーチ演出β２とも関連づけられた演出動作となる。

【０３３６】

こうした特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅの設定により、可変表示結果が「大当り」となる場合には、変動パターンに応じて実行されるリーチ演出α１～リーチ演出α３、リーチ演出β１～リーチ演出β３のそれぞれと関連づけられていない演出動作を含む複数種類のうちから、「メイン予告」の特定演出における演出動作を選択することができる。ただし、変動パターンに応じて実行されるリーチ演出α１～リーチ演出α３、リーチ演出β１～リーチ演出β３のそれぞれと関連づけられている演出動作は、関連づけられていない演出動作に比べて、「メイン予告」の特定演出における演出動作として選択される割合が高くなる。

【０３３７】

特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅにおいて、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－２の特定演出パターンには、メイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－３－１の特定演出パターンに比べて、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンよりも可変表示結果が「大当り」となる場合の変動パターンの方が、より多くの第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３が割り当てられている。一例として、メイン予告ＴＰ３－１－２の特定演出パターンには、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に用いられるスーパーＰＡ３－３の変動パターンに対応して「４１」～「６０」の範囲の値が割り当てられている一方で、可変表示結果が「大当り」となる場合に用いられるスーパーＰＡ４－３の変動パターンに対応して「２１」～「５０」の範囲の値が割り当てられている。これに対し

て、メイン予告ＴＰ３－１－１の特定演出パターンには、スーパーＰＡ３－３の変動パターンに対応して「１」～「４０」の範囲の値が割り当てられている一方で、スーパーＰＡ４－３の変動パターンに対応して「１」～「２０」の値が割り当てられている。また、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合には、メイン予告ＴＰ３－１－１の特定演出パターンが選択されることもある一方で、メイン予告ＴＰ３－１－２の特定演出パターンが選択されることはない。このような特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅの設定により、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－２の特定演出パターンに対応した演出動作が行われた場合には、メイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－３－１の特定演出パターンに対応した演出動作が行われた場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り信頼度）が高くなる。

【０３３８】

また、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅではいずれも、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合に、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－２の特定演出パターンが選択されることはないように、選択用データが設定されている。このような特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅの設定により、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－２の特定演出パターンに対応した演出動作が行われた場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となることを、遊技者が認識することができる。

【０３３９】

「メイン予告」の特定演出が実行される場合における特定演出パターンを決定するためのテーブルの他の一例として、図５９に示すような特定演出パターン決定テーブル１６４Ｆが、ＲＯＭに記憶されてもよい。図５９に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｆは、非リーチＰＡ１－６、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－７、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－７、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３の変動パターンといった、「メイン予告」の特定演出が実行される変動パターン（図９及び図１０を参照）に応じて、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を、メイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－１、メイン予告ＴＰ３－３－２の特定演出パターンに割り当てる選択用データなどから構成されている。

【０３４０】

ここで、図５９に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｆは、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合に、特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１－１とメイン予告ＴＰ３－２－１とメイン予告ＴＰ３－３－１のうちから選択されて決定されるように、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を割り当てる選択用データが設定されている。これに対して、変動パターンがスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－７、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－７、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３のいずれかである場合には、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅと同様に特定演出パターンが選択されて決定されるように、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を割り当てる選択用データが設定されている。これにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、変動パターンに応じて実行されるリーチ演出α１、リーチ演出α２、リーチ演出β１のそれぞれと関連づけられた演出動作のうちから「メイン予告」の特定演出における演出動作が選択されることになる。また、可変表示結果が「大当り」となる場合には、変動パターンに応じて実行されるリーチ演出α１～リーチ演出α３、リーチ演出β１～リーチ演出β３のそれぞれと関連づけられていない演出動作を含む複数種類のうちから、「メイン予告」の特定演出における演出動作を選択することができる。

【０３４１】

こうした特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅあるいは特定演出パターン決定テーブル１６４Ｆの設定によれば、リーチ演出α１～リーチ演出α３、リーチ演出β

１～リーチ演出β３といった複数種類のリーチ演出のいずれかが実行される場合に、そのリーチ演出の種類に応じて異なる割合で、「メイン予告」の特定演出における演出動作を複数種類のうちから選択することができる。

【０３４２】

特定演出パターン決定テーブル１６４Ｆにおいても、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－２の特定演出パターンには、メイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－３－１の特定演出パターンに比べて、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンよりも可変表示結果が「大当り」となる場合の変動パターンの方が、より多くの第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３が割り当てられている。このような特定演出パターン決定テーブル１６４Ｆの設定により、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－２の特定演出パターンに対応した演出動作が行われた場合には、メイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－３－１の特定演出パターンに対応した演出動作が行われた場合に比べて、大当り信頼度が高くなる。また、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｆでは、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合に、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－２の特定演出パターンが選択されることはないように、選択用データが設定されている。このような特定演出パターン決定テーブル１６４Ｆの設定により、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－２の特定演出パターンに対応した演出動作が行われた場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となることを、遊技者が認識することができる。

【０３４３】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図６０（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａや、図６０（Ｂ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂが含まれている。図６０（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第３確変」（「突確」以外）である場合に、変動中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５に基づいて決定するために参照されるテーブルである。変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａは、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第３確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５を、変動中昇格演出の有無を示す決定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当り種別が「通常」または「第３確変」である場合には、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５のうち、「１」～「９９」の範囲の値が変動中昇格演出ありの決定結果に割り当てられ、「１００」の値が変動中昇格演出なしの決定結果に割り当てられている。この場合、変動中昇格演出ありの決定結果となれば、変動中昇格失敗演出が実行される。また、大当り種別が「第１確変」である場合には、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５のうち、「１」～「７０」の範囲の値が変動中昇格演出ありの決定結果に割り当てられ、「７１」～「１００」の範囲の値が変動中昇格演出なしの決定結果に割り当てられている。この場合、変動中昇格演出ありの決定結果となれば、変動中昇格成功演出が実行されることになる。さらに、大当り種別が「第２確変」である場合には、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５が全て変動中昇格演出なしの決定結果に割り当てられており、変動中昇格成功演出と変動中昇格失敗演出がいずれも実行されないことになる。

【０３４４】

図６０（Ｂ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第３確変」（「突確」以外）である場合に、大当り中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５に基づいて決定するために参照されるテーブルである。大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂは、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第３確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５を、大当り中昇格成功演出や大当り中昇格失敗演出の有無を示す決定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで

、大当り種別が「通常」である場合には、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５が全て大当り中昇格失敗演出ありの決定結果に割り当てられており、大当り中昇格失敗演出が実行されることになる。また、大当り種別が「第１確変」または「第２確変」である場合には、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５が全て大当り中昇格演出なしの決定結果に割り当てられており、大当り中昇格成功演出と大当り中昇格失敗演出がいずれも実行されないことになる。さらに、大当り種別が「第３確変」である場合には、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５の一部が大当り中昇格成功演出ありの決定結果に割り当てられ、残りが大当り中昇格失敗演出ありの決定結果に割り当てられている。この場合には、決定結果に応じて、大当り中昇格成功演出と大当り中昇格失敗演出のいずれかが実行されることになる。

【０３４５】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、「滑り」の特定演出が実行される場合に仮停止表示させる演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図６１（Ａ）～（Ｄ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄは、例えば図６１（Ｅ）に示すようなテーブル選択設定に従い、特定演出パターンが滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、特定演出パターンが滑りＴＰ１－１である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ａが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－２である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－３である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－４である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄが使用テーブルとして選択される。各仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄは、演出図柄を再変動させる演出図柄表示エリアにおいて最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、仮停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。すなわち、仮停止図柄決定テーブル１６６Ａは、滑りＴＰ１－１の特定演出パターンに従い演出図柄が仮停止表示される「右」の演出図柄表示エリアにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、右仮停止図柄ＫＺ１－１となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂは、滑りＴＰ１－２の特定演出パターンに従い演出図柄が仮停止表示される「左」の演出図柄表示エリアにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、左仮停止図柄ＫＺ１－２となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃは、滑りＴＰ１－３の特定演出パターンに従い演出図柄が仮停止表示される「右」の演出図柄表示エリアにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、右仮停止図柄ＫＺ１－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄは、滑りＴＰ１－４の特定演出パターンに従い演出図柄が仮停止表示される「左」の演出図柄表示エリアにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、左仮停止図柄ＫＺ１－４となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。

【０３４６】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、「擬似連」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図６２（Ａ）～（Ｄ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、変動パターンが非リーチＰＡ１－５であるか、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５

－４、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３のいずれかであるかや、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。ここで、全再変動表示動作の残り回数は、例えば最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「０」となり、その１回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「１」となり、２回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「２」となり、３回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「３」となるように、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動（仮停止図柄が停止表示される変動）が実行されるかに対応している。

【０３４７】

一例として、仮停止図柄決定テーブル１６７Ａは、変動パターンが非リーチＰＡ１－５であることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「１」である場合に、「左」の演出図柄表示エリアにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の演出図柄表示エリアにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の演出図柄表示エリアにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂは、変動パターンがスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「１」である場合に、「左」の演出図柄表示エリアにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の演出図柄表示エリアにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の演出図柄表示エリアにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。

【０３４８】

また、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃは、変動パターンがスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「２」である場合に、「左」の演出図柄表示エリアにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ３－１、「右」の演出図柄表示エリアにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ３－２、「中」の演出図柄表示エリアにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ３－３を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄは、変動パターンがスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＦ１－１のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「３」である場合に、「左」の演出図柄表示エリアにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ４－１、「右」の演出図柄表示エリアにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ４－２、「中」の演出図柄表示エリアにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ４－３を決定するための使用テーブルとして選択される。なお、変動パターンが非リーチＰＡ１－５である場合には、図５７（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂの設定に基づき特定演出パターンが擬似連ＴＰ２－１に決定され、演出図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が１回だけであることから、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃや仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄを使用テーブルとして選択する必要はない。変動パターンが特殊ＰＧ１－３である場合には、図５７（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂの設定に基づき特定演出パターンが擬似連ＴＰ２－１または擬似連ＴＰ２－２に決定され、

演出図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が多くとも２回であることから、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄを使用テーブルとして選択する必要はない。

【０３４９】

図６２（Ａ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａと図６２（Ｂ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂはそれぞれ、「左」の演出図柄表示エリアにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１を、左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組合せによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。図６２（Ｃ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃは、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂを用いて決定された左仮停止図柄ＫＺ２－１、右仮停止図柄ＫＺ２－２、中仮停止図柄２－３の組合せが擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれであるかに応じて、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－２を、左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組合せによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。図６２（Ｄ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄは、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃを用いて決定された左仮停止図柄ＫＺ３－１、右仮停止図柄３－２、中仮停止図柄ＫＺ３－３の組合せが擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれであるかに応じて、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－３を、左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３５０】

このような仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄを用いて仮停止図柄を決定することにより、例えば図６３に示すように、擬似連ＴＰ２－１～擬似連ＴＰ２－３の各特定演出パターンによる擬似連変動の実行回数に応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部にて仮停止表示させる演出図柄を、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかに決定することができる。

【０３５１】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、「発展チャンス目」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図６４に示す仮停止図柄決定テーブル１６８が含まれている。仮停止図柄決定テーブル１６８は、「左」の演出図柄表示エリアにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、左中右仮停止図柄ＫＺ６－１、ＫＺ６－２、ＫＺ６－３の組合せによって構成される発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３５２】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、変動中昇格演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図６５に示す仮停止図柄決定テーブル１６９が含まれている。仮停止図柄決定テーブル１６９は、大当り組合せとなる確定演出図柄として「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアに揃って停止表示される同一の左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２を、左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３５３】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づき実行されるリーチ演出における演出動作に対応したリーチ演出パターンを複数種類のうちから選択して決定するためのリーチ演出パターン決定テーブルが含まれている。リーチ演出パターン決定テーブルの一例として、図６６（Ａ）及び（Ｂ）に示すリーチ演出パターン決定テーブル１７２Ａ、１７２Ｂや、図６７（Ａ）及び（Ｂ）に示すリーチ

演出パターン決定テーブル１７３Ａ、１７３Ｂが、ＲＯＭに記憶されていればよい。図６６（Ａ）及び（Ｂ）に示すリーチ演出パターン決定テーブル１７２Ａ、１７２Ｂは、可変表示結果が「大当り」となる場合に、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９に基づき、リーチ演出パターンを大当りＡＰＡ１－１～大当りＡＰＡ１－３、大当りＡＰＢ１－１～大当りＡＰＢ１－３、大当りＡＰＡ２－１～大当りＡＰＡ２－３、大当りＡＰＢ２－１～大当りＡＰＢ２－３のうちから選択して決定するために参照されるテーブルである。図６７（Ａ）及び（Ｂ）に示すリーチ演出パターン決定テーブル１７３Ａ、１７３Ｂは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９に基づき、リーチ演出パターンをハズレＨＰＡ１－１～ハズレＨＰＡ１－３、ハズレＨＰＢ１－１～ハズレＨＰＢ１－３のうちから選択して決定するために参照されるテーブルである。リーチ演出パターン決定テーブル１７２Ａ、１７２Ｂ、１７３Ａ、１７３Ｂはそれぞれ、例えば図６７（Ｃ）に示すようなテーブル選択設定に従い、可変表示結果が「大当り」と「ハズレ」のいずれであるか、及び、リーチ演出用テーブル指定バッファの値（リーチ演出用テーブル指定バッファ値）に応じて、使用テーブルとして特定されて設定される。

【０３５４】

リーチ演出パターン決定テーブル１７２Ａ、１７２Ｂはそれぞれ、可変表示結果が「大当り」となる場合の変動パターンに応じて実行されるリーチ演出α１～リーチ演出α３、リーチ演出β１～リーチ演出β３に応じて、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を、大当りＡＰＡ１－１～大当りＡＰＡ１－３、大当りＡＰＢ１－１～大当りＡＰＢ１－３、大当りＡＰＡ２－１～大当りＡＰＡ２－３、大当りＡＰＢ２－１～大当りＡＰＢ２－３のリーチ演出パターンに割り当てる選択用データなどから構成されている。リーチ演出パターン決定テーブル１７３Ａ、１７３Ｂはそれぞれ、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンに応じて実行されるリーチ演出α１、リーチ演出α２、リーチ演出β１に応じて、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を、ハズレＨＰＡ１－１～ハズレＨＰＡ１－３、ハズレＨＰＢ１－１～ハズレＨＰＢ１－３のリーチ演出パターンに割り当てる選択用データなどから構成されている。また、リーチ演出パターン決定テーブル１７２Ａ、１７２Ｂ、１７３Ａ、１７３Ｂのそれぞれには、リーチ演出用テーブル指定バッファ値を、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９に基づいて決定されたリーチ演出パターンに対応して“１”または“２”のいずれかに更新するためのリーチ演出用テーブル指定バッファ更新設定値を示すテーブルデータ（更新用データ）が含まれている。

【０３５５】

ここで、リーチ演出パターン決定テーブル１７２Ａでは、リーチ演出α１に対応して、大当りＡＰＡ１－１のリーチ演出パターンを選択する割合が大当りＡＰＢ１－１のリーチ演出パターンを選択する割合よりも高いながらも、大当りＡＰＢ１－１のリーチ演出パターンを選択することができ、リーチ演出α２に対応して、大当りＡＰＡ１－２のリーチ演出パターンを選択する割合が大当りＡＰＢ１－２のリーチ演出パターンを選択する割合よりも高いながらも、大当りＡＰＢ１－２のリーチ演出パターンを選択することができ、リーチ演出α３に対応して、大当りＡＰＡ１－３のリーチ演出パターンを選択する割合が大当りＡＰＢ１－３のリーチ演出パターンを選択する割合よりも高いながらも、大当りＡＰＢ１－３のリーチ演出パターンを選択することができるように、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を割り当てる選択用データが設定されている。また、リーチ演出パターン決定テーブル１７２Ａでは、リーチ演出β１に対応して、大当りＡＰＡ２－１のリーチ演出パターンを選択する割合が大当りＡＰＢ２－１のリーチ演出パターンを選択する割合よりも高いながらも、大当りＡＰＢ２－１のリーチ演出パターンを選択することができ、リーチ演出β２に対応して、大当りＡＰＡ２－２のリーチ演出パターンを選択する割合が大当りＡＰＢ２－２のリーチ演出パターンを選択する割合よりも高いながらも、大当りＡＰＢ２－２のリーチ演出パターンを選択することができ、リーチ演出β３に対応して、大当りＡＰＡ２－３のリーチ演出パターンを選択する割合が大当りＡＰＢ２－３のリーチ演出パターンを選択する割合よりも高いながらも、大当りＡＰＢ２－３のリーチ演出パターンを選択することができるように、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を割り当て

る選択用データが設定されている。

【０３５６】

他方、リーチ演出パターン決定テーブル１７２Ｂでは、リーチ演出α１に対応して、大当りＡＰＢ１－１のリーチ演出パターンを選択する割合が大当りＡＰＡ１－１のリーチ演出パターンを選択する割合よりも高いながらも、大当りＡＰＡ１－１のリーチ演出パターンを選択することができ、リーチ演出α２に対応して、大当りＡＰＢ１－２のリーチ演出パターンを選択する割合が大当りＡＰＡ１－２のリーチ演出パターンを選択する割合よりも高いながらも、大当りＡＰＡ１－２のリーチ演出パターンを選択することができ、リーチ演出α３に対応して、大当りＡＰＢ１－３のリーチ演出パターンを選択する割合が大当りＡＰＡ１－３のリーチ演出パターンを選択する割合よりも高いながらも、大当りＡＰＡ１－３のリーチ演出パターンを選択することができるように、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を割り当てる選択用データが設定されている。また、リーチ演出パターン決定テーブル１７２Ａでは、リーチ演出β１に対応して、大当りＡＰＢ２－１のリーチ演出パターンを選択する割合が大当りＡＰＡ２－１のリーチ演出パターンを選択する割合よりも高いながらも、大当りＡＰＡ２－１のリーチ演出パターンを選択することができ、リーチ演出β２に対応して、大当りＡＰＢ２－２のリーチ演出パターンを選択する割合が大当りＡＰＡ２－２のリーチ演出パターンを選択する割合よりも高いながらも、大当りＡＰＡ２－２のリーチ演出パターンを選択することができ、リーチ演出β３に対応して、大当りＡＰＢ２－３のリーチ演出パターンを選択する割合が大当りＡＰＡ２－３のリーチ演出パターンを選択する割合よりも高いながらも、大当りＡＰＡ２－３のリーチ演出パターンを選択することができるように、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を割り当てる選択用データが設定されている。

【０３５７】

このようなリーチ演出パターン決定テーブル１７２Ａ、１７２Ｂの設定によれば、可変表示結果が「大当り」となる場合に、前回実行した演出動作と同一である演出動作を含む複数種類のうちから、今回のリーチ演出として実行する演出動作を選択することができる。

【０３５８】

リーチ演出パターン決定テーブル１７３Ａは、可変表示結果が「ハズレ」でありリーチ演出用テーブル指定バッファ値が“１”であるときに使用テーブルとして特定されて設定され、リーチ演出α１に対応してハズレＨＰＡ１－１のリーチ演出パターンのみを選択することができ、リーチ演出α２に対応してハズレＨＰＡ１－２のリーチ演出パターンのみを選択することができ、リーチ演出β１に対応してハズレＨＰＡ１－３のリーチ演出パターンのみを選択することができるように、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を割り当てる選択用データが設定されている。また、リーチ演出パターン決定テーブル１７３Ｂは、可変表示結果が「ハズレ」でありリーチ演出用テーブル指定バッファ値が“２”であるときに使用テーブルとして特定されて設定され、リーチ演出α１に対応してハズレＨＰＢ１－１のリーチ演出パターンのみを選択することができ、リーチ演出α２に対応してハズレＨＰＢ１－２のリーチ演出パターンのみを選択することができ、リーチ演出β１に対応してハズレＨＰＢ１－３のリーチ演出パターンのみを選択することができるように、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を割り当てる選択用データが設定されている。そして、リーチ演出パターンがハズレＨＰＡ１－１～ハズレＨＰＡ１－３のいずれかに決定された場合には、リーチ演出用テーブル指定バッファ値が“２”に更新されることにより、次回のリーチ演出を実行するためのリーチ演出パターン選択時には、リーチ演出パターン決定テーブル１７３Ｂが使用テーブルとして特定されて設定されることになる。これに対して、リーチ演出パターンがハズレＨＰＢ１－１～ハズレＨＰＢ１－３のいずれかに決定された場合には、リーチ演出用テーブル指定バッファ値が“１”に更新されることにより、次回のリーチ演出を実行するためのリーチ演出パターン選択時には、リーチ演出パターン決定テーブル１７３Ａが使用テーブルとして特定されて設定されることになる。

【０３５９】

こうして、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、リーチ演出パターン決定テーブル１７３Ａを用いてリーチ演出パターンがハズレＨＰＡ１－１～ハズレＨＰＡ１－３のうちから選択されると、リーチ演出用テーブル指定バッファ値が“２”に更新され、次回のリーチ演出を実行するためのリーチ演出パターン選択時には、可変表示結果が「ハズレ」であればハズレＨＰＡ１－１～ハズレＨＰＡ１－３のうちから今回選択されたリーチ演出パターンはいずれも選択することができないようにテーブルデータが構成されたリーチ演出パターン決定テーブル１７３Ｂが、使用テーブルとして特定されて設定されることになる。また、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、リーチ演出パターン決定テーブル１７３Ｂを用いてリーチ演出パターンがハズレＨＰＢ１－１～ハズレＨＰＢ１－３のうちから選択されると、リーチ演出用テーブル指定バッファ値が“１”に更新され、次回のリーチ演出を実行するためのリーチ演出パターン選択時には、可変表示結果が「ハズレ」であればハズレＨＰＢ１－１～ハズレＨＰＢ１－３のうちから今回選択されたリーチ演出パターンはいずれも選択することができないようにテーブルデータが構成されたリーチ演出パターン決定テーブル１７３Ａが、使用テーブルとして特定されて設定されることになる。このように、リーチ演出パターン決定テーブル１７３Ａ、１７３Ｂはいずれも、今回実行するリーチ演出における演出動作に対応したリーチ演出パターンを、次回では選択しないように設定された選択用データを含むように構成されている。

【０３６０】

リーチ演出パターン決定テーブルの他の一例として、図６８に示すリーチ演出パターン決定テーブル１７４が、ＲＯＭに記憶されてもよい。図６８に示すリーチ演出パターン決定テーブル１７４は、可変表示結果が「大当り」であるか「ハズレ」であるかや、リーチ演出α１～リーチ演出α３、リーチ演出β１～リーチ演出β３（可変表示結果が「大当り」の場合）あるいはリーチ演出α１、リーチ演出α２、リーチ演出β１（可変表示結果が「ハズレ」の場合）に応じて、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を、大当りＡＰＡ１－１～大当りＡＰＡ１－３、大当りＡＰＢ１－１～大当りＡＰＢ１－３（可変表示結果が「大当り」の場合）あるいはハズレＨＰＡ１－１～ハズレＨＰＡ１－３、ハズレＨＰＢ１－１～ハズレＨＰＢ１－３（可変表示結果が「ハズレ」の場合）のリーチ演出パターンに割り当てる選択用データなどから構成されている。

【０３６１】

ここで、図６８に示すリーチ演出パターン決定テーブル１７４は、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、リーチ演出α１に対応してリーチ演出パターンがハズレＨＰＡ１－１とハズレＨＰＢ１－１のうちから選択され、リーチ演出α２に対応してリーチ演出パターンがハズレＨＰＡ１－２とハズレＨＰＢ１－２のうちから選択され、リーチ演出β１に対応してリーチ演出パターンがハズレＨＰＡ１－３とハズレＨＰＢ１－３のうちから選択されて決定されるように、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を割り当てる選択用データが設定されている。また、可変表示結果が「大当り」である場合には、リーチ演出α１に対応してリーチ演出パターンが大当りＡＰＡ１－１と大当りＡＰＢ１－１のうちから選択され、リーチ演出α２に対応してリーチ演出パターンが大当りＡＰＡ１－２と大当りＡＰＢ１－２のうちから選択され、リーチ演出α３に対応してリーチ演出パターンが大当りＡＰＡ１－３と大当りＡＰＢ１－３のうちから選択されて決定されるように、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を割り当てる選択用データが設定されている。さらに、可変表示結果が「大当り」である場合には、リーチ演出β１に対応してリーチ演出パターンが大当りＡＰＡ２－１と大当りＡＰＢ２－１のうちから選択され、リーチ演出β２に対応してリーチ演出パターンが大当りＡＰＡ２－２と大当りＡＰＢ２－２のうちから選択され、リーチ演出β３に対応して大当りＡＰＡ２－３と大当りＡＰＢ２－３のうちから選択されて決定されるように、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を割り当てる選択用データが設定されている。これにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、変動パターンに応じて実行されるリーチ演出α１、リーチ演出α２、リーチ演出β１における演出動作を、複数種類のうちから選択することができる。また、可変表示結果が「大当り」となる場合には、変動パターンに応じて実行されるリーチ演出α１～リーチ演出α３

、リーチ演出β１～リーチ演出β３における演出動作を、複数種類のうちから選択することができる。

【０３６２】

ＲＯＭが記憶する制御パターンテーブルには、例えば図６９に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０が含まれている。図６９に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０には、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置９の表示領域における演出図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、特定演出における演出表示動作といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各図柄変動制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、演出図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。

【０３６３】

さらに、ＲＯＭが記憶する制御パターンテーブルには、図７０に示す各種演出制御パターンテーブル１８２が含まれている。図７０に示す各種演出制御パターンテーブル１８２には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、大当り遊技状態や小当り遊技状態における演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が、時系列的に設定されていればよい。

【０３６４】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図７１は、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、所定の乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ７０２）。そして、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０３）を行う。タイマ割込フラグがセットされていない場合には、ステップＳ７０２に移行する。なお、タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０４）、ステップＳ７０５～Ｓ７０７の演出制御処理を実行する。

【０３６５】

演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップＳ７０５）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセス処理を行う（ステップＳ７０６）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の表示制御を実行する。また、枠ランプフラッシュ点灯の制御を行う枠ランプフラッシュ制御処理を実行する（ステップＳ７０７）。そして、ステップＳ７０２に移行する。

【０３６６】

枠ランプフラッシュ制御処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、枠ランプフラッシュ制御を開始する条件が成立すると（具体的には、ステップＳ６５０で枠フラッシュフラグがセットされると）、枠ランプ２８を点滅させる制御を実行するか否かを乱数（図５１にて

図示せず）を用いて判定し、枠ランプ２８を点滅させると判定したときに、所定期間（例えば、３秒）に亘って、枠ランプ２８を短周期で点滅させる制御を行う。そして、所定時間が経過すると、枠ランプ２８の点灯状態を元の状態（例えば、演出図柄の変動時の演出態様に応じた状態）に戻す。

【０３６７】

図７２および図７３は、コマンド解析処理（ステップＳ７０５）の具体例を示すフローチャートである。主基板３１から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

受信した演出制御コマンドが表示結果特定コマンドであれば（ステップＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その表示結果特定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果４指定コマンドのいずれか）を、ＲＡＭに形成されている表示結果特定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８）。

【０３７１】

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

【０３７２】

受信した演出制御コマンドが大当り開始１指定コマンド～大当り開始４指定コマンドであれば（ステップＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始１指定コマンド受信フラグ～大当り開始４指定コマンド受信フラグのいずれかをセットする（ステップＳ６２４）。

【０３７３】

受信した演出制御コマンドが保留記憶数指定の演出制御コマンドであれば（ステップＳ６３１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭにおける保留記憶領域の保留記憶数（保留記憶数カウンタの値）を更新（＋１）する（ステップＳ６３２）。また、演出表示装置９において例えば表示色が変化する保留記憶表示部１８ｃの数を更新（＋１）する（ステップＳ６３３）。さらに、乱数カウンタの値を＋１する（ステップＳ６３４）。乱数カウンタとは、第１サブ予告パターン決定用の乱数を生成するためのカウンタである。なお、この実施の形態では、乱数カウンタのカウント値は０～２００の範囲の値をとり、カウント値が２００になったら、その値を０に戻す。なお、乱数カウンタは、ステップＳ７０２の乱数更新処理でも更新される。

【０３７４】

また、受信した演出制御コマンドが入賞時判定はずれ指定の演出制御コマンドであれば（ステップＳ６３５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、乱数カウンタの値を＋１するとともに（ステップＳ６３６）、乱数カウンタのカウント値を読み出すことによって乱数を抽出

し（ステップＳ６３７）、連続予告の判定を行う（ステップＳ６３８）。

【０３７５】

また、受信した演出制御コマンドが入賞時判定通常大当り指定の演出制御コマンドである場合にも（ステップＳ６４１）、乱数カウンタの値を＋１するとともに（ステップＳ６４２）、乱数を抽出し（ステップＳ６４３）、連続予告の判定を行う（ステップＳ６４４）。また、枠フラッシュフラグをセットする（ステップＳ６４５）。なお、枠フラッシュフラグがセットされると、枠ランプフラッシュ制御の開始条件が成立し、枠ランプフラッシュ制御処理（ステップＳ７０７）で、枠ランプフラッシュ点灯の制御が開始される。

【０３７６】

さらに、受信した演出制御コマンドが入賞時判定確変大当り指定の演出制御コマンドである場合にも（ステップＳ６４６）、乱数カウンタの値を＋１するとともに（ステップＳ６４７）、乱数を抽出し（ステップＳ６４８）、連続予告の判定を行う（ステップＳ６４９）。また、枠フラッシュフラグをセットする（ステップＳ６５０）。

【０３７７】

受信した演出制御コマンドが保留記憶数減算指定の演出制御コマンドであれば（ステップＳ６５１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭにおける保留記憶数カウンタの値を更新（－１）する（ステップＳ６５２）。また、演出表示装置９において例えば表示色が変化する保留記憶表示部１８ｃの数を更新（－１）する（ステップＳ６５３）。

【０３７８】

受信した演出制御コマンドが、演出表示装置９における背景を指定する演出制御コマンド（背景指定コマンド：９５００（Ｈ）～９５０３（Ｈ））であれば（ステップＳ６６０のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、復旧時背景変更フラグがセットされているかどうかを確認する（ステップＳ６６１）。復旧時背景変更フラグは、停電復旧時に送信される停電時遊技状態指定コマンドにおいて高ベース状態（時短状態または確変状態）が指定されているときにセットされる。復旧時背景変更フラグがセットされているときは（ステップＳ６６１のＹ）、演出表示装置９の背景（背景画像、背景色など）として時短状態の背景を表示する制御を実行する（ステップＳ６６２）。一方、復旧時背景変更フラグがセットされていないときは（ステップＳ６６１のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、背景指定コマンドの内容に応じた背景表示状態フラグをセットする（ステップＳ６１６３）。具体的には、背景指定コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば通常状態のときの背景表示状態フラグをセットし、背景指定コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば確変状態のときの背景表示状態フラグをセットし、背景指定コマンドが時短状態背景指定コマンドであれば時短状態のときの背景表示状態フラグをセットし、背景指定コマンドがチャンスモード状態背景指定コマンドであればチャンスモード状態のときの背景表示状態フラグをセットする。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、潜伏確変フラグのセット・リセット（ステップＳ８９３参照）にもとづいて現在の遊技状態が潜伏確変状態（確変状態に移行されたにもかかわらず確変状態に移行されたことを隠している遊技状態）であるかどうかを確認し（ステップＳ６６４）、潜伏確変状態であれば、演出表示装置９の背景（背景画像、背景色など）として時短状態の背景を表示する制御を実行する（ステップＳ６６５）。潜伏確変状態でなければ、演出表示装置９の背景として背景指定コマンドにもとづいて確認した遊技状態に応じた背景を表示する制御を実行する（ステップＳ６６６）。

【０３７９】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップＳ６５９）。そして、ステップＳ６１１に移行する。

【０３８０】

次に、連続予告の判定について説明する。図７５は、予告種別決定用テーブルを示す説明図である。上述したように、この実施の形態では、連続予告の予告種別として、予告種別（１）と予告種別（２）とが設けられている。そして、この実施の形態では、第１サブ予告パターン種別決定用の乱数を用いて、連続予告の予告種別を予告種別（１）とするか

予告種別（２）とするか予告なし（連続予告演出を実行しない）とするかを決定する。図７５に示すように、予告種別決定用テーブルには、「予告なし」に第１サブ予告パターン種別決定用の乱数値と比較される判定値０～１５０が割り振られ、「予告種別（１）」に第１サブ予告パターン種別決定用の乱数値と比較される判定値１５１～１７０が割り振られ、「予告種別（２）」に第１サブ予告パターン種別決定用の乱数値と比較される判定値１７１～１９０が割り振られている。

【０３８１】

図７６は、予告種別（１）用判定テーブルを示す説明図である。図７６に示すように、予告種別（１）用判定テーブルとして、入賞時判定結果指定コマンドの内容に応じて複数設けられている。予告種別（１）における予告演出（予告Ｘ，Ｙ，Ｚ，Ｍ，Ｎ、および突然確変大当り用の特殊演出と同内容の演出）は、入賞時判定結果コマンドが送信される元となる保留記憶にもとづく変動が開始されるよりも前の変動（入賞時判定結果コマンドが送信される元となる保留記憶よりも前の保留記憶にもとづく変動）において実行される予告演出であるので、少なくとも予告種別（１）の予告演出の演出パターンを決定する時点で保留記憶が１個以上存在している必要がある。

【０３８２】

（Ａ）は、入賞時判定はずれ指定の演出制御コマンドを受信した場合のテーブルであり、（Ｂ）は、入賞時判定通常大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合のテーブルであり、（Ｃ）は、入賞時判定確変大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合のテーブルであり、（Ｄ）は、入賞時判定突然確変大当り指定の演出制御コマンドまたは入賞時判定小当り指定の演出制御コマンドを受信した場合のテーブルである。

【０３８３】

（Ａ）に示すように、入賞時判定はずれ指定の演出制御コマンドを受信した場合は、予告演出Ｚしか設定されていないため常に予告演出Ｚが決定される。（Ｂ）に示すように、入賞時判定通常大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合は、予告演出Ｚ，Ｙまたは突然確変用の特殊演出と同内容の演出（図４６、図４７）のいずれかが決定される。（Ｃ）に示すように、入賞時判定確変大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合は、予告演出Ｚ，Ｙ，Ｘまたは突然確変用の特殊演出と同内容の演出（図４６、図４７）のいずれかが決定される。（Ｄ）に示すように、入賞時判定突然確変大当り指定の演出制御コマンドまたは入賞時判定小当り指定の演出制御コマンドを受信した場合は、突然確変・小当り用の予告演出Ｍ，Ｎ（図４０参照、図４８および図４９参照）のいずれかが決定される。

【０３８４】

図７７および図７８は、予告種別（２）用判定テーブルを示す説明図である。（Ａ）は、入賞時判定はずれ指定の演出制御コマンドを受信した場合の保留記憶数と連続予告の実行回数の関係を示し、（Ｂ）は、入賞時判定通常大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合の保留記憶数と連続予告の実行回数の関係を示す。そして、（Ｃ）は、入賞時判定確変大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合の保留記憶数と連続予告の実行回数の関係を示す。

【０３８５】

この実施の形態では、入賞時判定はずれ指定の演出制御コマンドを受信した場合には、乱数の値が２９または１２４（予告種別（２）用判定値）に一致すれば連続予告を実行可能であり、入賞時判定通常大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合には、乱数の値が７～２７または１０５～１２６（予告種別（２）用判定値）に一致すれば連続予告が実行可能である。そして、入賞時判定確変大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合には、乱数の値が３～１７、３８～６７または８５～１２６（予告種別（２）用判定値）に一致すれば連続予告が実行可能である。

【０３８６】

また、入賞時判定通常大当り指定および入賞時判定確変大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合には、演出表示装置９、スピーカ２７およびランプを用いた連続予告（連続予告Ｄ）が実行可能になる。

【０３８７】
図７９は、ステップＳ６３８，Ｓ６４４，Ｓ６４９で実行される連続予告の判定処理例を示すフローチャートである。連続予告の判定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、図７５に示す予告種別決定用テーブルを用いて、予告種別を予告種別（１）とするか予告種別（２）とするか予告なしとするかを決定する（ステップＳ６７０）。具体的には、第１サブ予告パターン種別決定用の乱数値を抽出し、抽出した乱数値と予告種別決定用テーブルに設定された判定値とを比較することにより、予告種別（および予告を実行するか否か）を決定する。

【０３８８】
次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告種別として予告なしが決定されたか否かを確認する（ステップＳ６７１）。予告なしと決定された場合は（ステップＳ６７１のＹ）、そのまま連続予告の判定の処理を終了する。予告種別（１）が決定された場合は（ステップＳ６７２のＹ）、予告種別（１）の連続予告を実行中であるか否か判定する（ステップＳ６７３）。実行中であるか否かは、実行中にセットされている内部フラグである連続予告実行中フラグによって判定できる。連続予告の実行中でなければ、予告種別（１）用判定テーブルを選択する（ステップＳ６７５）。予告種別（１）用判定テーブルとは、図７６に示された情報が設定されているテーブルであり、入賞時判定はずれ指定の演出制御コマンドを受信した場合には図７６（Ａ）に示す情報に対応したテーブルが選択され、入賞時判定通常大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合には図７６（Ｂ）に示す情報に対応したテーブルが選択され、入賞時判定確変大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合には図７６（Ｃ）に示す情報に対応したテーブルが選択され、入賞時判定突然確変大当り指定または入賞時判定小当り指定の演出制御コマンドを受信した場合には図７６（Ｄ）に示す情報に対応したテーブルが選択される。

【０３８９】
そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出されている乱数の値と同じ予告種別（１）用判定値が予告種別（１）用判定テーブルに設定されているか否か確認して予告種別（１）の連続予告演出の演出パターンを決定する（ステップＳ６８１）。また、現時点での保留記憶数にもとづいて予告演出の実行回数を確認する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の内容（演出パターン）をＲＡＭにおける予告内容バッファに格納するとともに、実行回数をＲＡＭにおける実行回数バッファに格納し（ステップＳ６８３）、連続予告抽選済フラグセットする（ステップＳ６８４）。

【０３９０】
ステップＳ６７２において、予告種別（２）が決定されたことを確認した場合は（ステップＳ６７２のＮ）、予告種別（２）の連続予告を実行中であるか否か判定する（ステップＳ６７７）。実行中であるか否かは、実行中にセットされている内部フラグである連続予告実行中フラグによって判定できる。連続予告の実行中でなければ、予告種別（２）用判定テーブルを選択する（ステップＳ６８０）。予告種別（２）用判定テーブルは、図７７および図７８に示された情報が設定されているテーブルであり、入賞時判定はずれ指定の演出制御コマンドを受信した場合には図７７（Ａ）に示す情報に対応したテーブルが選択され、入賞時判定通常大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合には図７７（Ｂ）に示す情報に対応したテーブルが選択され、入賞時判定確変大当り指定の演出制御コマンドを受信した場合には図７８（Ｃ）に示す情報に対応したテーブルが選択される。

【０３９１】
そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出されている乱数の値と同じ予告種別（２）用判定値が予告種別（２）用判定テーブルに設定されているか否か確認して予告種別（２）の連続予告演出の演出パターンを決定する（ステップＳ６８１）。なお、予告種別（２）用判定テーブルでは、各演出パターンに乱数値と比較される判定値が割り振られておらず、現時点での保留記憶数に応じて予告演出の内容（演出パターン）と実行回数が自動的に決定される。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告の内容（演出パターン）をＲＡＭにおける予告内容バッファに格納するとともに、実行回数をＲＡＭにおける実行回数

バッファに格納し（ステップＳ６８３）、連続予告抽選済フラグセットする（ステップＳ６８４）。

【０３９２】

なお、この実施の形態では、予告種別（２）用判定テーブルとして、入賞時判定突然確変大当り指定または入賞時判定小当り指定の演出制御コマンドに対応したテーブルは設けられていないので、入賞時判定突然確変大当り指定または入賞時判定小当り指定の演出制御コマンドを受信した場合には、予告なしと決定する。

【０３９３】

以上の処理によって、乱数カウンタは、保留記憶数指定、入賞時判定はずれ指定、入賞時判定通常大当り指定、入賞時判定確変大当り指定、入賞時判定突然確変大当り指定または入賞時判定小当り指定の演出制御コマンドを受信する度に歩進し、入賞時判定はずれ指定、入賞時判定通常大当り指定、入賞時判定確変大当り指定、入賞時判定突然確変大当り指定または入賞時判定小当り指定の演出制御コマンドを受信すると連続予告を行うか否かと連続予告の予告種別の抽選が実行される。所定の予告種別の連続予告を行うと決定された場合には、当該予告種別における予告演出の内容（演出パターン）が決定される。さらに、現時点の保留記憶数に応じて連続予告の実行回数も決定される。そして、いずれの演出手段を用いて連続予告を行うのかと、いずれの演出態様によって連続予告を行うのかとは、演出制御手段が、判定結果コマンドと保留記憶数指定の演出制御コマンドの受信にもとづいて独自に決定することになる。

【０３９４】

また、例えば、連続予告ＢやＣにおいて、音発生パターンを異ならせることによって異なる演出態様を実現したり、連続予告ＣやＤにおいて、ランプの点滅パターンを異ならせることによって異なる演出態様を実現したり、連続予告Ａ～Ｄにおいて、キャラクタの種類を異ならせることによって、より多くの種類の連続予告演出を行う場合でも、図７６、図７７および図７８に示された情報にもとづく予告種別（１）用判定テーブルまたは予告種別（１）用判定テーブルにおいて、多数の演出態様の振り分けを設定しておけば、いずれの演出手段を用いて連続予告を行うのかと、いずれの演出態様によって連続予告を行うのかとを、演出制御手段が、判定結果コマンドと保留記憶数指定の演出制御コマンドの受信にもとづいて独自に決定することができる。

【０３９５】

後述するように、演出制御用ＣＰＵ１０１は、０回でない実行回数が決定された後、演出表示装置９において演出図柄の可変表示を行う場合には、実行回数分の演出図柄の変動期間において予告演出（連続予告）の制御を行う。

【０３９６】

なお、この実施の形態では、保留記憶数が０である場合の決定結果も予告種別（２）用判定テーブルに設定されているが、保留記憶数指定の演出制御コマンドを判定結果コマンドよりも先に受信でき、かつ、保留記憶数が０である場合には連続予告を行わないので、予告種別（２）用判定テーブルに保留記憶数が０である場合のデータは設定されていなくてもよい。設定されていなくても、演出制御手段は、受信した始動入賞記憶数指定の演出制御コマンドにもとづいて、保留記憶数が０である場合には連続予告を行わないと判断することができる。

【０３９７】

図８０は、図７１に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０６）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０８のうちのいずれかの処理が行われる。各処理において、以下のような処理が実行される。

【０３９８】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）：遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否

か確認する。変動パターンコマンドを受信している場合には、そして、演出制御プロセスフラグの値を予告選択処理（ステップＳ８０１）に対応した値に更新する。

【０３９９】

予告選択処理（ステップＳ８０１）：予告演出（連続予告ではない予告演出）を行うか否かと、行う場合の予告演出の種類を決定する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）に対応した値に変更する。

【０４００】

演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）：演出図柄および演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０３）に対応した値に更新する。

【０４０１】

演出図柄変動中処理（ステップＳ８０３）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０４）に対応した値に更新する。

【０４０２】

演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０４）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（および演出図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０５）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。

【０４０３】

大当り表示処理（ステップＳ８０５）：変動時間の終了後、演出表示装置９に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０６）に対応した値に更新する。

【０４０４】

ラウンド中処理（ステップＳ８０６）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップＳ８０７）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了している場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（ステップＳ８０８）に対応した値に更新する。

【０４０５】

ラウンド後処理（ステップＳ８０７）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０６）に対応した値に更新する。

【０４０６】

大当り終了演出処理（ステップＳ８０８）：演出表示装置９において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。

【０４０７】

図８１は、図８０に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合には、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８１２）。そして、演出制御プロセスフラグの値を予告選択処理（ステップＳ８０１）に応じた値に更新する（ステップＳ８１３）。

【０４０８】

図８２は、図８０に示された演出制御プロセス処理における予告選択処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。予告選択処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１

は、連続予告を実行中であるか否か確認する（ステップＳ９１１）。実行中でなければ、連続予告抽選済フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９１２）。連続予告抽選済フラグがセットされていれば、すなわち、連続予告を行うことに決定されていれば、連続予告抽選済フラグをリセットし（ステップＳ９１３）、実行回数バッファの内容を実行回数カウンタに設定する（ステップＳ９１４）。そして、連続予告実行中フラグをセットする（ステップＳ９１５）。

【０４０９】

また、決定した予告演出に対応した予告開始時間決定タイマをスタートする（ステップＳ９１６）。そして、演出制御プロセスフラグを全図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新する（ステップＳ９１７）。予告開始時間決定タイマは、演出表示装置９において図柄の変動が開始されてから、予告演出を開始するタイミングを決定するためのタイマである。

【０４１０】

ステップＳ９１１において連続予告実行中であると確認したら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、実行回数カウンタを－１し（ステップＳ９２１）、実行回数カウンタが０でなければステップＳ９１６に移行する（ステップＳ９２２）。実行回数カウンタが０になった場合には、決定された実行回数分の連続予告が既に完了していることになる。その場合には、ステップＳ９２５に移行する。

【０４１１】

ステップＳ９１２において、連続予告抽選済フラグがセットされていないことを確認した場合には、演出制御酔うＣＰＵ１０１は、まず、連続予告でない通常予告の予告種別（予告種別（α）とするか、予告種別（β）とするか、予告を実行しないか）を決定する（ステップＳ９２５）。具体的には、第２サブ予告パターン種別決定用の乱数値を抽出し、抽出した乱数値と予告種別決定用テーブル（図示せず）に設定された判定値とを比較することにより、予告種別（および予告を実行するか否か）を決定する。

【０４１２】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告種別として予告なしが決定されたか否かを確認する（ステップＳ９２６）。予告なしと決定された場合は（ステップＳ９２６のＹ）、ステップＳ９１７の処理に移行する。予告種別（α）または予告種別（β）が決定された場合は（ステップＳ９２６のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２サブ予告パターン決定用の乱数値を抽出し、抽出した乱数値と演出パターン決定用テーブル（図示せず）に設定された判定値とを比較することにより、予告種別（α）または（β）の演出パターンを決定する（ステップＳ９２７）。その後、ステップＳ９１６の処理に移行する。なお、予告演出の演出パターンを決定するための演出パターン決定用テーブルは、予告種別（α）用の演出パターン決定用テーブルと、予告種別（β）用の演出パターン決定用テーブルとが設けられている。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ９２５で決定した予告種別が予告種別（α）であるか予告種別（β）であるかを確認し、予告種別に応じたテーブルを選択して演出パターンを決定する。

【０４１３】

図８３は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップＳ８２１）。

【０４１４】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄変動設定処理を実行する（ステップＳ８２２）。なお、演出図柄変動設定処理の内容については後述する（図８４、図８５）。

【０４１５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５１８で設定（セット）された演出制御パターンに応じたプロセステーブル（図６９に示す図柄変動制御パターンテーブルのうちの一のテーブル）を選択する（ステップＳ８２３）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１

は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ（プロセステーブルを構成するデータ）におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ８２４）。

【０４１６】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８２５）。例えば、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０４１７】

なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドに１対１に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０４１８】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップＳ８２６）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０３）に対応した値にする（ステップＳ８２７）。

【０４１９】

図８４および図８５は、図８３のステップＳ８２８にて実行される演出図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この演出図柄変動設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、例えば表示結果特定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップＳ５０１）。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップＳ５０１；Ｙｅｓ）、例えば変動パターン指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが演出図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５０２）。

【０４２０】

ステップＳ５０２にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５０２；Ｙｅｓ）、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５０３）。一例として、ステップＳ５０２にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが非リーチＰＡ１－７の変動パターンであれば（図９を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定する。

【０４２１】

ステップＳ５０３にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５０３；Ｙｅｓ）、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５０４）。一例として、ステップＳ５０４の処理では、図５２（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄを参照することにより、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ１－４、ＦＺ
１－５、ＦＺ１－６の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【０４２２】

ステップＳ５０３にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンでは

ないと判定された場合には（ステップＳ５０３；Ｎｏ）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５０５）。一例として、ステップＳ５０５の処理では、まず、図５２（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを参照することにより、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる演出図柄を決定する。次に、図５２（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－２を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを参照することにより、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組合せに基づき、図５３に示すような左右出目判定テーブル１６１を参照することにより、左右出目タイプＤＣ１－１が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図５２（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－３と、左右出目タイプＤＣ１－１とに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを参照することにより、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる演出図柄を決定する。

【０４２３】

こうして、ステップＳ５０５の処理では、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｃや、左右出目判定テーブル１６１を参照して、左中右最終停止図柄ＦＺ１－１～ＦＺ１－３となる演出図柄を決定することで、確定演出図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せとなることがなく、また、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図２（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や、図２（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８、図２（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４、さらには、図５４に示すような一定の非リーチ組合せとなることもない。

【０４２４】

ステップＳ５０２にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップＳ５０２；Ｎｏ）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５０６）。一例として、ステップＳ５０６の処理では、まず、図５５（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを参照することにより、左最終停止図柄ＦＺ２－１と右最終停止図柄ＦＺ２－２となる同一の演出図柄を決定する。次に、図５５（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－３を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを参照することにより、左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる演出図柄と中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄が決定される。

【０４２５】

このように、ステップＳ５０６の処理では、まず、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを用いて、最後に演出図柄が停止表示される「中」の演出図柄表示エリア以外の「左」及び「右」の演出図柄表示エリアに停止表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる演出図柄が決定される。その後、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを用いて、最後に演出図柄が停止表示される「中」の演出図柄表示エリアにおける中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄と、左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる演出図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄が決定される。

【０４２６】
ステップＳ５０１にて可変表示結果が「ハズレ」以外である場合には（ステップＳ５０１；Ｎｏ）、可変表示結果が「小当り」であること、もしくは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」であることのうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５０７）。このとき、可変表示結果が「小当り」である場合、もしくは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合には（ステップＳ５０７；Ｙｅｓ）、例えば変動パターン指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－４の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５０８）。ここで、図９に示すように、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－４の変動パターンはいずれも、演出図柄の可変表示態様を「非リーチ」とすることを指定している。そのため、ステップＳ５０８にて特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－４の変動パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップＳ５０８；Ｙｅｓ）、ステップＳ５０３の処理に進み、ステップＳ５０４、Ｓ５０５の処理のいずれかにより、最終停止図柄となる確定演出図柄を決定する。なお、ステップＳ５０８にて特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－４の変動パターンのいずれかであると判定された場合には、ステップＳ５０３の処理にて、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが特殊ＰＧ１－４の変動パターンであれば（図９を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定されることになる。

【０４２７】
ステップＳ５０８にて特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－４の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップＳ５０８；Ｎｏ）、指定された変動パターンが特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－３の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５０９）。ここで、図９に示すように、特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－３の変動パターンはいずれも、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に「ノーマル」のリーチ演出を行うことを指定している。そのため、ステップＳ５０９にて特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－３の変動パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップＳ５０９；Ｙｅｓ）、ステップＳ５０６の処理に進み、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄を決定する。

【０４２８】
ステップＳ５０９にて特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－３の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップＳ５０９；Ｎｏ）、指定された変動パターンが特殊ＰＧ３－１～特殊ＰＧ３－３の変動パターンのいずれかとなる。ここで、図９に示すように、特殊ＰＧ３－１～特殊ＰＧ３－３の変動パターンはいずれも、演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄の組合せを、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとすることを指定している。こうした特殊ＰＧ３－１～特殊ＰＧ３－３の変動パターンのいずれかが指定されたことに対応して、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５１０）。一例として、ステップＳ５１０の処理では、図５６（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃを参照することにより、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【０４２９】
ステップＳ５０７にて可変表示結果が「小当り」ではなく、大当り種別が「突確」でもない場合には（ステップＳ５０７；Ｎｏ）、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「通常大当り」と「第３確変」のうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５１１）。このとき、大当り種別が「通常大当り」である場合、もしくは、大当り種別が「第３確変」である場合には（ステップＳ５

１１；Ｙｅｓ）、通常大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５１２）。一例として、ステップＳ５１２の処理では、図５６（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを参照することにより、通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【０４３０】

ステップＳ５１１にて大当り種別が「通常」でも「第３確変」でもない場合には（ステップＳ５１１；Ｎｏ）、潜伏確変状態に移行させるか否か決定する（ステップＳ５１３Ａ）。具体的には、潜伏確変状態に移行させるか否かを決定するための潜伏確変用乱数（図５１には示さず）を抽出し、潜伏確変用乱数の値が所定値であるか否かによって潜伏確変状態に移行させるか否かを決定する。潜伏確変大当りに移行させると決定されたときは（ステップＳ５１３Ｂ；Ｙｅｓ）、潜伏確変状態に移行されることを示す潜伏確変フラグをセットし（ステップＳ５１３Ｃ）、ステップＳ５１２において通常大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する。潜伏確変状態に移行させないと決定されたときは（ステップＳ５１３Ｂ；Ｎｏ）、大当り種別が「第１確変」と「第２確変」のいずれかであることに対応して、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５１３Ｄ）。一例として、ステップＳ５１３Ｄの処理では、図５６（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂを参照することにより、確変大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【０４３１】

なお、この実施の形態では、確変状態に移行されるのを隠す潜伏確変状態に移行させるために、大当り種別が「第１確変」または「第２確変」である場合でも一定の割合で確定演出図柄として非確変図柄（通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せ）を決定する。

【０４３２】

ステップＳ５０４、Ｓ５０５、Ｓ５０６の処理のいずれかを実行した後、あるいは、ステップＳ５１０、Ｓ５１２、Ｓ５１３Ｄの処理のいずれかを実行した後には、特定演出設定処理を実行する（ステップＳ５１４）。図８６は、ステップＳ５１４にて実行される特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この特定演出設定処理では、まず、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが特定演出のない変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５５１）。このとき、特定演出のない変動パターンであれば（ステップＳ５５１；Ｙｅｓ）、そのまま特定演出設定処理を終了する。

【０４３３】

ステップＳ５５１にて特定演出のある変動パターンと判定された場合には（ステップＳ５５１；Ｎｏ）、メイン予告設定処理を実行する（ステップＳ５５２）。続いて、特定演出が「滑り」及び「擬似連（チャンス目）」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する（ステップＳ５５３）。このとき、「滑り」及び「擬似連」の特定演出のいずれかであれば（ステップＳ５５３；Ｙｅｓ）、その特定演出に応じた特定演出パターン決定テーブルを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップＳ５５４）。一例として、「滑り」の特定演出である場合には図５７（Ａ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ａをセットし、「擬似連」の特定演出である場合には図５７（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂをセットする。

【０４３４】

ステップＳ５５４の処理に続いて、特定演出パターンを複数種類のうちから選択して決

定する（ステップＳ５５５）。一例として、「滑り」の特定演出である場合には、第１特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ６－１を示す数値データに基づき、ステップＳ５５４にてセットした特定演出パターン決定テーブル１６４Ａを参照することにより、特定演出パターンを滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のいずれかに決定する。「擬似連」の特定演出である場合には、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第２特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ６－２を示す数値データに基づき、ステップＳ５５４にてセットした特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂを参照することにより、特定演出パターンを擬似連ＴＰ２－１～擬似連ＴＰ２－３のいずれかに決定する。

【０４３５】

ステップＳ５５３にて特定演出が「滑り」及び「擬似連」以外であると判定された場合や（ステップＳ５５３；Ｎｏ）、ステップＳ５５５の処理を実行した後には、特定演出が「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する（ステップＳ５５６）。このとき、「滑り」、「擬似連（チャンス目）」、「発展チャンス目」以外の特定演出であれば（ステップＳ５５６；Ｎｏ）、特定演出設定処理を終了する。これに対して、「滑り」、「擬似連（チャンス目）」、「発展チャンス目」の特定演出のいずれかであれば（ステップＳ５５６；Ｙｅｓ）、特定演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから（ステップＳ５５７）、特定演出設定処理を終了する。

【０４３６】

ステップＳ５５７の処理では、一例として、「滑り」の特定演出である場合に、ステップＳ５５５にて決定された特定演出パターンに基づき、図６１（Ｅ）に示すテーブル選択設定に従い、仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄのいずれかを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ３に基づき、セットした仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄのいずれかを参照することにより、右仮停止図柄ＫＺ１－１、左仮停止図柄ＫＺ１－２、右仮停止図柄１－３、左仮停止図柄ＫＺ１－４のいずれかとなる演出図柄を決定する。

【０４３７】

他の一例として、「擬似連」の特定演出である場合には、まず、ステップＳ５５５にて決定された特定演出パターンに基づき、擬似連変動の実行回数を定数Ｍにセットする。例えば、擬似連ＴＰ２－１の特定演出パターンである場合には、定数Ｍを「１」に設定し、擬似連ＴＰ２－２の特定演出パターンである場合には、定数Ｍを「２」に設定し、擬似連ＴＰ２－３の特定演出パターンである場合には定数Ｍを「３」に設定する。このときには、決定した仮停止図柄の組合せ数を示す変数Ｎを「０」に設定しておく。また、変動パターンが非リーチＰＡ１－５である場合には、図６２（Ａ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａを使用テーブルとして選択してセットする一方で、変動パターンがスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３のいずれかである場合には、図６２（Ｂ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－１を示す数値データに基づき、セットした仮停止図柄決定テーブル１６７Ａと仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂのいずれかを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否かを判定する。

【０４３８】

こうして更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、ステップＳ５５７の処理を終了する。

これに対して、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、図６２（Ｃ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－２を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否かを判定する。

【０４３９】

こうして更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、ステップＳ５５７の処理を終了する。これに対して、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、図６２（Ｄ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－３を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せを決定する。こうして左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せを決定した後には、ステップＳ５５７の処理を終了する。

【０４４０】

さらに他の一例として、「発展チャンス目」の特定演出である場合には、図６４に示す仮停止図柄決定テーブル１６８を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ３に基づき、仮停止図柄決定テーブル１６８を参照することにより、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ６－１、ＫＺ６－２、ＫＺ６－３の組合せを決定する。

【０４４１】

ステップＳ５５２にて実行されるメイン予告設定処理の一例として、図８７のフローチャートに示すような処理が実行されるとよい。この例では、図５８（Ａ）～（Ｃ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４ＥがＲＯＭに記憶され、ＲＡＭにはメイン予告用テーブル指定バッファが設けられていればよい。図８７に示すメイン予告設定処理では、まず、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが「メイン予告」の特定演出のある変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ７０１）。このとき、「メイン予告」の特定演出のない変動パターンであれば（ステップＳ７０１；Ｎｏ）、そのままメイン予告設定処理を終了する。

【０４４２】

ステップＳ７０１にて「メイン予告」の特定演出のある変動パターンと判定された場合には（ステップＳ７０１；Ｙｅｓ）、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を示す数値データを抽出する（ステップＳ７０２）。また、図５８（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従い、メイン予告用テーブル指定バッファ値に応じた特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅのいずれかを、使用テーブルとして特定してセットする（ステップＳ７０３）。そして、ステップＳ７０２にて抽出した乱数値ＳＲ６－３に基づき、ステップＳ７０３にてセットした特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅのいずれかを参照することにより、「メイン予告」の特定演出における演出動作に対応したメイン予告用の特定演出パターンを選択して決定する（ステップＳ７０４）。

【０４４３】

ステップＳ７０４にてメイン予告用の特定演出パターンを決定した後には、その特定演出パターンに応じたメイン予告用テーブル指定バッファ更新設定値によって、メイン予告用テーブル指定バッファ値を更新する設定を行う（ステップＳ７０５）。例えば、ステップＳ７０４にて特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１－１とメイン予告３－１－２のうちから選択されて決定された場合には、メイン予告用テーブル指定バッファ値を“１”

に更新する。これに対して、ステップＳ７０４にて特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－２－１とメイン予告ＴＰ３－２－２のうちから選択されて決定された場合には、メイン予告用テーブル指定バッファ値を“２”に更新する。また、ステップＳ７０４にて特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－３－１とメイン予告ＴＰ３－３－２のうちから選択されて決定された場合には、メイン予告用テーブル指定バッファ値を“３”に更新する。

【０４４４】

こうしてステップＳ７０５の処理を実行することにより、「メイン予告」の特定演出を実行する変動パターンに対応して、演出動作の種類ごとに用意されたメイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－１－２、メイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－２－２、メイン予告ＴＰ３－３－１、メイン予告ＴＰ３－３－２の特定演出パターンのいずれかが選択されるごとに、その選択された特定演出パターンに対応するメイン予告用テーブル指定バッファ値が設定されるように更新することができる。すなわち、「メイン予告」の特定演出における演出動作を複数種類のうちから選択して決定するごとに、その決定された演出動作の種類に応じて、次回に「メイン予告」の特定演出を実行するための特定演出パターン選択時における使用テーブルを特定できるように、メイン予告用テーブル指定バッファ値が設定される。そして、ステップＳ７０３の処理では、非リーチＰＡ１－６の変動パターンである場合に、メイン予告用テーブル指定バッファ値に対応する特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅのいずれかを特定して使用テーブルとして設定することで、「メイン予告」の特定演出として前回実行した演出動作を今回では選択しないように、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃ～１６４Ｅのいずれかをセットすることができる。

【０４４５】

ステップＳ７５１にて「メイン予告」の特定演出のある変動パターンと判定された場合には（ステップＳ７５１；Ｙｅｓ）、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を示す数値データを抽出する（ステップＳ７５２）。このときには、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｆを、使用テーブルとしてセットする（ステップＳ７５３）。そして、ステップＳ７５２にて抽出した乱数値ＳＲ６－３に基づき、ステップＳ７５３にてセットした特定演出パターン決定テーブル１６４Ｆを参照することにより、「メイン予告」の特定演出における演出動作に対応したメイン予告用の特定演出パターンを選択して決定する（ステップＳ７５４）。

【０４４６】

ステップＳ７５４にてメイン予告用の特定演出パターンを決定した後には、その特定演出パターンが前回の「メイン予告」の特定演出における演出動作と同一の演出動作が含まれる特定演出パターンであるか否かを判定する（ステップＳ７５５）。一例として、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メイン予告用特定演出パターン記憶バッファに記憶されている特定演出パターンと、ステップＳ７５４にて決定された特定演出パターンが、同一の演出動作を含む特定演出パターンであるか否かを判定すればよい。

【０４４７】

ステップＳ７５５にて同一の演出動作が含まれる特定演出パターンであると判定された場合には（ステップＳ７５５；Ｙｅｓ）、特定演出パターンを差し替えるための設定を行う（ステップＳ７５６）。一例として、ステップＳ７５６の処理では、変動パターンが非リーチＰＡ１－６であれば、メイン予告ＴＰ３－１－１、メイン予告ＴＰ３－２－１、メイン予告ＴＰ３－３－１のうちで、ステップＳ７５４にて決定した特定演出パターンとは異なるものに変更することにより、特定演出パターンを差し替える。このときには、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３と特定演出パターン決定テーブル１６４Ｆのいずれかを、予備用として予め用意されたものに変更して、ステップＳ７５２～Ｓ７５４に対応する処理を実行するようにしてもよい。あるいは、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を示す数値データが更新されるまで待機してから、ステップＳ７５２～Ｓ７５４に対応する処理を実行するようにしてもよい。

【０４４８】
ステップＳ７５５にて同一の演出動作が含まれる特定演出パターンではないと判定された場合や（ステップＳ７５５；Ｎｏ）、ステップＳ７５６の処理を実行した後などには、メイン予告用の特定演出パターンに対応する記憶データをメイン予告用特定演出パターン記憶バッファに記憶させることなどにより、特定演出パターンをセットする（ステップＳ７５７）。
【０４４９】
図８４に示すステップＳ５１４にて特定演出設定処理を実行した後には、変動中昇格演出設定処理を実行する（ステップＳ５１５）。図８８は、ステップＳ５１５にて実行される変動中昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この変動中昇格演出設定処理では、まず、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合に該当するか、または、そうした場合には該当しないかを判定する（ステップＳ５７１）。このとき、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合に該当しなければ（ステップＳ５７１；Ｎｏ）、そのまま変動中昇格演出設定処理を終了する。
【０４５０】
ステップＳ５７１にて、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合に該当すると判定されたときには（ステップＳ５７１；Ｙｅｓ）、図６０（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップＳ５７２）。続いて、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５を示す数値データを抽出する（ステップＳ５７３）。そして、ステップＳ５７３にて抽出した乱数値ＳＲ５を示す数値データに基づき、ステップＳ５７２にてセットした変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａを参照することにより、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第３確変」のいずれであるかに応じて、変動中昇格演出の有無を決定する（ステップＳ５７４）。このとき、変動中昇格演出なしと判定された場合には（ステップＳ５７５；Ｎｏ）、変動中昇格演出設定処理を終了する。
【０４５１】
これに対して、ステップＳ５７４にて変動中昇格演出ありと判定された場合には（ステップＳ５７５；Ｙｅｓ）、変動中昇格演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから（ステップＳ５７６）、変動中昇格演出設定処理を終了する。ステップＳ５７６の処理では、一例として、図６５に示す仮停止図柄決定テーブル１６９を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ２を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル１６９を参照することにより、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として決定された演出図柄の図柄番号に応じて、左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３の組合せを決定する。
【０４５２】
なお、図８５のステップＳ５１３Ａにて潜伏確変状態に移行させると決定された場合には、変動中昇格演出が実行されたとしても、最終停止図柄として非確変図柄（通常大当りの図柄の組み合わせ）が決定されているので（ステップＳ５１２参照）、変動の終了時に非確変図柄が導出表示されることになる。
【０４５３】
次に、図８４に示すリーチ演出設定処理を実行する（ステップＳ５１７）。ステップＳ５１７にて実行されるリーチ演出設定処理の一例として、図８９のフローチャートに示すような処理が実行されるとよい。この例では、図６６（Ａ）及び（Ｂ）に示すリーチ演出パターン決定テーブル１７２Ａ、１７２Ｂと図６７（Ａ）及び（Ｂ）に示すリーチ演出パターン決定テーブル１７３Ａ、１７３ＢとがＲＯＭに記憶され、ＲＡＭにはリーチ演出用テーブル指定バッファが設けられていればよい。図８９に示すリーチ演出設定処理では、まず、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが「非リーチ」または「ノーマル」の変動パターンであるか、それら以外の変動パターンであるかを判定する（

ステップＳ７２１）。このとき、「非リーチ」または「ノーマル」の変動パターンであれば（ステップＳ７２１；Ｙｅｓ）、そのままリーチ演出設定処理を終了する。

【０４５４】

ステップＳ７２１にて「非リーチ」または「ノーマル」の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップＳ７２１；Ｎｏ）、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を示す数値データを抽出する（ステップＳ７２２）。また、図６７（Ｃ）に示すテーブル選択設定に従い、可変表示結果が「大当り」であるか「ハズレ」であるか、及び、リーチ演出用テーブル指定バッファ値に応じて、リーチ演出パターン決定テーブル１７２Ａ、１７２Ｂ、１７３Ａ、１７３Ｂのいずれかを、使用テーブルとして特定してセットする（ステップＳ７２３）。そして、ステップＳ７２２にて抽出した乱数値ＳＲ９に基づき、ステップＳ７２３にてセットしたリーチ演出パターン決定テーブル１７２Ａ、１７２Ｂ、１７３Ａ、１７３Ｂのいずれかを参照することにより、リーチ演出における演出動作に対応したリーチ演出パターンを選択して決定する（ステップＳ７２４）。

【０４５５】

ステップＳ７２４にてリーチ演出パターンを決定した後には、そのリーチ演出パターンに応じたリーチ演出用テーブル指定バッファ更新設定値によって、リーチ演出用テーブル指定バッファ値を更新する設定を行う（ステップＳ７２５）。例えば、ステップＳ７２４にてリーチ演出パターンが大当りＡＰＡ１－１～大当りＡＰＡ１－３、大当りＡＰＡ２－１～大当りＡＰＡ２－３、ハズレＨＰＡ１－１～ハズレＨＰＡ１－３、ハズレＨＰＡ２－１～ハズレＨＰＡ２－３のうちから選択されて決定された場合には、リーチ演出用テーブル指定バッファ値を“２”に更新する。これに対して、ステップＳ７２４にてリーチ演出パターンが大当りＡＰＢ１－１～大当りＡＰＢ１－３、大当りＡＰＢ２－１～大当りＡＰＢ２－３、ハズレＨＰＢ１－１～ハズレＨＰＢ１－３、ハズレＨＰＢ２－１～ハズレＨＰＢ２－３のうちから選択されて決定された場合には、リーチ演出用テーブル指定バッファ値を“１”に更新する。

【０４５６】

こうしてステップＳ７２５の処理を実行することにより、リーチ演出パターンが選択されるごとに、その選択されたリーチ演出パターンに対応するリーチ演出用テーブル指定バッファ値が設定されるように更新することができる。すなわち、リーチ演出における演出動作を複数種類のうちから選択して決定するごとに、その決定された演出動作の種類に応じて、次回にリーチ演出を実行するためのリーチ演出パターン選択時における使用テーブルを特定できるように、リーチ演出用テーブル指定バッファ値が設定される。そして、ステップＳ７２３の処理では、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、リーチ演出パターン決定テーブル１７３Ａ、１７３Ｂのいずれかを特定して使用テーブルとして設定することで、リーチ演出として前回実行した演出動作を今回では選択しないように、リーチ演出パターン決定テーブル１７３Ａ、１７３Ｂのいずれかをセットすることができる。

【０４５７】

ステップＳ７７１にて「非リーチ」または「ノーマル」の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップＳ７７１；Ｎｏ）、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、リーチ演出パターン決定用の乱数値ＳＲ９を示す数値データを抽出する（ステップＳ７７２）。このときには、リーチ演出パターン決定テーブル１７４を、使用テーブルとしてセットする（ステップＳ７７３）。そして、ステップＳ７７２にて抽出した乱数値ＳＲ９に基づき、ステップＳ７７３にてセットしたリーチ演出パターン決定テーブル１７４を参照することにより、リーチ演出における演出動作に対応したリーチ演出パターンを選択して決定する（ステップＳ７７４）。

【０４５８】

ステップＳ７７４にてリーチ演出パターンを決定した後には、可変表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ７７５）。このとき、可変表示結果が「大当り」ではないと判定されると（ステップＳ７７５；Ｎｏ）、ステップＳ７７４にて決定したリーチ演出パターンが前回のリーチ演出における演出動作と同一の演出動作に対応したリー

チ演出パターンであるか否かを判定する（ステップＳ７７６）。一例として、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リーチ演出パターン記憶バッファに記憶されているリーチ演出パターンと、ステップＳ７７４にて決定されたリーチ演出パターンとが合致するか否かを判定すればよい。このときには、「メイン予告」の特定演出における演出動作などには関わりなく、リーチ演出パターンが合致するか否かを判定すればよい。

【０４５９】

ステップＳ７７６にて同一の演出動作に対応したリーチ演出パターンであると判定された場合には（ステップＳ７７６；Ｙｅｓ）、リーチ演出パターンを差し替えるための設定を行う（ステップＳ７７７）。一例として、ステップＳ７７７の処理では、可変表示結果が「ハズレ」であれば、リーチ演出α１を実行する場合にはハズレＨＰＡ１－１、ハズレＨＰＢ１－１のうちでステップＳ７７４にて決定したリーチ演出パターンとは異なるものに変更し、リーチ演出α２を実行する場合にはハズレＨＰＡ１－２、ハズレＨＰＢ１－２のうちでステップＳ７７４にて決定したリーチ演出パターンとは異なるものに変更し、リーチ演出β１を実行する場合にはハズレＨＰＡ１－３、ハズレＨＰＢ１－３のうちでステップＳ７７４にて決定したリーチ演出パターンとは異なるものに変更することにより、リーチ演出パターンを差し替える。

【０４６０】

ステップＳ７７５にて可変表示結果が「大当り」であると判定された場合や（ステップＳ７７５；Ｙｅｓ）、ステップＳ７７６にて同一の演出動作に対応したリーチ演出パターンではないと判定された場合（ステップＳ７７６；Ｎｏ）、あるいは、ステップＳ７７７の処理を実行した後には、リーチ演出パターンに対応する記憶データをリーチ演出パターン記憶バッファに記憶させることなどにより、リーチ演出パターンをセットする（ステップＳ７７８）。

【０４６１】

図８４に示すステップＳ５１７にてリーチ演出設定処理を実行した後には、演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ５１８）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンや、図８６に示すステップＳ５５５にて決定された特定演出パターン、図８８に示すステップＳ５７４にて決定された変動中昇格演出の有無、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「メイン予告」の特定演出を実行する変動パターンであるか否かなどに対応して、図６９に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０に格納された複数種類の図柄変動制御パターンのいずれか（プロセステーブル）を、使用パターンとして選択してセットする。また、例えば図８７に示すステップＳ７１４を、使用パターンとして選択してセットする。さらに、例えば図８９に示すステップＳ７２４を、使用パターンとして選択してセットする。

【０４６２】

なお、図８４には示していないが、ステップＳ５１８の処理に続いて、例えばステップＳ５１８にてセットした図柄変動制御パターンに示される演出制御プロセスタイマ設定値（プロセスタイマで計測される時間）に対応して、プロセスタイマの初期値を設定する。

【０４６３】

その後、上述したように、図柄変動制御パターンに含まれる演出表示制御データ（プロセスデータ）に対応した表示制御指令をＶＤＰに供給することなどにより、演出表示装置９の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて演出図柄の変動を開始させるとともに、「左」及び「右」の色図柄表示エリアのいずれかにて色図柄の変動を開始させるといった、演出表示装置９における各種図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ８３５Ａ～Ｓ８３５Ｃ）

【０４６４】

図９０は、演出制御プロセス処理に演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告開始時間決定用タイマが動作中であれば（タイムアウトしていなければ、）予告開始時間決定用タイマの値を－１する（ステップＳ８３０）。そして、予告開始時間

決定用タイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップＳ８３１）。タイムアウトしていたら、実行することに決定されている予告演出が連続予告ＢまたはＤであるか否か確認する（ステップＳ８３２）。連続予告ＢまたはＤを実行する場合には、連続予告ＢまたはＤに応じた音番号データを音声出力基板７０に出力する（ステップＳ８３３）。音声出力基板７０において、音声合成用ＩＣ７０３は、音番号データに応じたデータを音声データＲＯＭ７０４から読み出し、読み出したデータに応じた音声や効果音を発生し増幅回路７０５に出力する。増幅回路７０５は、音声合成用ＩＣ７０３の出力レベルを、ボリューム７０７で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ２７に出力する。

【０４６５】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップＳ８４０Ａ，Ｓ８４０Ｂ，Ｓ８４０Ｃ）。

【０４６６】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップＳ８４１）。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ８４２）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップＳ８４３）。また、その次に設定されている表示制御実行データおよびランプ制御実行データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップＳ８４４）。

【０４６７】

また、変動制御タイマがタイムアウトしている場合には（ステップＳ８４５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、左中右の演出図柄の次表示画面（前回の演出図柄の表示切替時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップＳ８４６）。そのようにして、演出制御装置９において、演出図柄の変動制御が実現される。ＶＤＰ１０９は、所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置９に出力する。そのようにして、演出制御装置９において、演出図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像および演出図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする（ステップＳ８４７）。

【０４６８】

変動時間タイマがタイムアウトしている場合（変動開始から変動終了までの期間が経過した場合）には（ステップＳ８４８）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８５０）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップＳ８４９）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【０４６９】

図９１は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０４）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８８０）。停止図柄表示フラグがセットされている場合には、ステップＳ８８７に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップＳ８８５で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表

示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップＳ８８１～Ｓ８８６の演出図柄の停止図柄を表示する処理等を実行することなく、ステップＳ８８７に移行する。

【０４７０】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の変動停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８８１）。確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、決定されている停止図柄（はずれ図柄または大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップＳ８８２）。

【０４７１】

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

【０４７２】

ステップＳ８８２の処理で大当り図柄または小当り図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップＳ８８３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８８４）。

【０４７３】

ステップＳ８８２の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップＳ８８５）、連続予告の実行回数を示す実行回数カウンタの値をクリアしておくとともに、連続予告実行中フラグをリセットする（ステップＳ８８６）。この結果、連続予告の実行回数分の連続予告が完了していなくても、この時点で、連続予告の制御は終了する。そして、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始１指定コマンド受信フラグ～大当り開始４指定コマンド受信フラグのいずれか）がセットされているか否か確認する（ステップＳ８８７）。大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップＳ８８８）、ファンファーレ演出に応じた音番号データを音声出力基板７０に出力する（ステップＳ８８９）。また、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８９０）。

【０４７４】

なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ８９１）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１およびランプ制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ）の制御を実行する（ステップＳ８９２）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０５）に応じた値に更新する（ステップＳ８９３）。

【０４７５】

図９２は、演出制御基板８０から音声出力基板７０に出力される音番号データの一例を示す説明図である。図９２に示すように、音番号データには、特別図柄の変動パターンに応じた音番号データ、大当り遊技中における音番号データ、および連続予告Ｂ，Ｄに応じた音番号データが含まれる。なお、連続予告Ｂ，Ｄに対してだけ音声データが設定されているが、その他の予告についても音声データが設定されていてもよい。

【０４７６】

以上に説明したように、演出制御手段としての演出制御手段は、遊技制御手段が始動入賞時に判定した結果（始動入賞時に抽出した乱数の値にもとづいて大当りが発生するか否かとリーチするか否か）にもとづいて、連続予告（保留予告）を実行するか否かを決定し

、実行する場合には実行回数を決定する。また、連続予告の実行中では、予告Ａおよび予告Ｂの態様での予告演出は行われない（ステップＳ８１１からＳ８２１に移行するので）。また、大当りが発生した場合には、実行回数分の連続予告が完了していなくても連続予告は終了する（ステップＳ８８６参照）。

【０４７７】

例えば、演出表示装置９において演出図柄の変動が行われている場合に、保留記憶数が「４」であることを示す演出制御コマンドと、入賞時判定大当り指定の演出制御コマンドとを受信した場合を想定する。そして、連続予告を行うか否かの判定において、連続予告することに決定され、実行回数が４であったとする。また、保留記憶が１，２，３に対応する判定結果は大当りでなかったとする。その場合、現在行われている演出図柄の変動が終了した後、第４回目の演出図柄の変動の結果大当りが発生する。また、現在行われている演出図柄の変動が終了した後、第１回目～第４回目の演出図柄の変動が行われているときに連続予告演出が実行される。そして、第４回目の演出図柄の変動の結果大当りが発生する。すなわち、第４回目の演出図柄の変動の結果大当りが発生することを、それ以前の回の図柄の変動中において、遊技者に所定の報知（すなわち予告演出）することができる。

【０４７８】

なお、例えば、保留記憶数が「４」であることを示す演出制御コマンドと、入賞時判定大当り指定の演出制御コマンドとを受信した場合に、連続予告を行うか否かの判定において連続予告することに決定され、実行回数が４であり、保留記憶が３に対応する判定結果は大当りであったときには、２回の連続予告が実行された後に大当りが発生するので、その時点で、連続予告は終了する。

【０４７９】

また、演出制御手段は、判定結果コマンドおよび保留記憶数を指定する演出制御コマンドにもとづいて、独自に、連続予告を実行するか否かと実行回数を決定する。その際、いずれの演出手段（演出表示装置９、ランプ、スピーカ２７）を用いるのかも独自に決定する。さらに、いずれの演出態様で連続予告を行うのかも独自に決定する。なお、演出用の可動部材が設けられている場合には、演出制御手段は、予告演出を実行する際に可動部材を用いるのか否かも独自に決定する。

【０４８０】

図９３は、連続予告に関わる遊技制御手段および演出制御手段の制御、演出制御コマンドの送信タイミングおよび演出手段（演出表示装置９、ランプ、スピーカ２７）の動作の関係の一例を示すタイミング図である。遊技制御手段は、始動入賞の発生を検出すると、入賞時演出設定処理において、その始動入賞にもとづく抽選結果（その始動入賞にもとづいて将来実行される特別図柄および演出図柄の変動の結果、大当りとなるか否か）を判定する。なお、図９３において、「始動入賞」の右に示されている数字は、その時点における保留記憶数の例を示す。判定結果にもとづく判定結果コマンド（入賞時判定はずれ指定コマンド、入賞時判定通常大当り指定コマンドまたは入賞時判定確変大当り指定コマンド）が演出制御基板８０の演出制御手段に送信される。なお、判定結果コマンドの送信前に、保留記憶指定の演出制御コマンドが送信される。そして、特別図柄および演出図柄の可変表示の開始条件が成立すると、遊技制御手段から演出制御手段に、演出図柄の変動開始を示す変動パターン指定の演出制御コマンドが送信される。

【０４８１】

演出制御手段は、保留記憶指定の演出制御コマンドを受信すると、自身が管理している保留記憶数を更新するとともに、連続予告の判定を行う（図７９参照）。そして、変動パターン指定の演出制御コマンドを受信すると、演出表示装置９において演出図柄の変動が開始されるように制御し、連続予告の判定の結果、連続予告を行うことに決定されている場合には、演出手段（演出表示装置９、ランプ、スピーカ２７）の一部または全部を用いて連続予告演出が実行されるように制御する。なお、図９３には、前回の変動中に３回の連続予告の判定がなされ、３回目の判定において連続予告を行うと判定され、遊技制御手

段から図柄確定指定コマンドを受信したこと（図９３において図示せず）にもとづいて前回の変動が終了した後、今回の変動（開始時が「変動開始」として示されている変動）から予告演出が開始されたことが例示されている。

【０４８２】

図９４は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップＳ８０４）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始１～４指定コマンドのいずれかを受信したことを示す大当り開始１～４指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８７１）。大当り開始１～４指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされていた場合には、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置９に表示する制御を行う（ステップＳ８７２）。また、セットされているフラグ（大当り開始１～４指定コマンド受信フラグのいずれか）をリセットする（ステップＳ８７３）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップＳ８０５）に応じた値に更新する（ステップＳ８７４）。

【０４８３】

ステップＳ８７２では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始２指定コマンドを受信している場合には、小当り遊技の開始を報知する画面を演出表示装置９に表示する制御を行う。そして、大当り開始１指定コマンドまたは大当り開始３指定コマンドを受信している場合には、大当り遊技の開始を報知する画面（小当り遊技の開始を報知する画面とは異なる。）を演出表示装置９に表示する制御を行う。そして、大当り開始４指定コマンドを受信している場合には、突然確変大当り遊技の開始を報知する画面を演出表示装置９に表示する制御を行う。なお、この実施の形態では、小当り遊技の開始を報知する画面と突然確変大当り遊技の開始を報知する画面とは同じ画面であるものとする。

【０４８４】

図９４は、演出制御プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ８０６）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップＳ９８０）。大当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップＳ８８５に移行する。大当り終了演出タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了１～３指定コマンド受信フラグのいずれか）がセットされているか否か確認する（ステップＳ９８１）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当り終了指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップＳ９８２）、大当り終了演出タイマに大当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップＳ９８３）、演出表示装置９に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップＳ９８４）。具体的には、ＶＤＰ１０９に、大当り終了画面を表示させるための指示を与える。

【０４８５】

なお、小当りである場合には、大当り終了指定コマンドを受信しないので、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ９８１，Ｓ９８２を実行することなく、そのまま大当り終了演出タイマに小当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップＳ９８３参照）、演出表示装置９に、小当り終了画面（小当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップＳ８８４参照）。そして、小当り終了表示の演出期間が経過したことにもとづいて、演出制御プロセスフラグの値が変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新されることになる（ステップＳ８８２参照）。

【０４８６】

ステップＳ９８５では、大当り終了演出タイマの値を１減算する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了演出タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップＳ９８６）。経過していなければ処理を終了する。大当り終了演出時間が経過している場合は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ９８７）。

【０４８７】
以上に説明したように、この実施の形態では、低確率状態（通常状態、時短状態）のときは入賞時演出設定処理を実行するが、高確率状態（確変状態、潜伏確変状態）のときは入賞時演出設定処理を実行しないように構成しているので（ステップＳ２１６、Ｓ２１７）、高確率状態のときは入賞時判定結果コマンドが演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されず、連続予告の判定が実行されない。その結果、高確率状態のときは連続予告が実行されないことになる。このような構成によれば、高確率状態という遊技者が非常に有利な状態のときに更に過度の期待感を煽ることが防止され、過度に射幸性を高くなるのを防止することができる。

【０４８８】
また、この実施の形態では、変動開始時の大当り判定においては遊技状態が高確率状態であるかどうかに応じて大当り判定テーブルを切り替えるが、入賞時の大当り判定においては遊技状態が高確率状態であるかどうかを問わず常に通常時大当り判定テーブルを用いて判定するように構成されているので、入賞時の大当り判定の実行タイミングと変動開始時の大当り判定の実行タイミングとの時間差に起因して、入賞時の大当り判定の判定結果にもとづく予告演出の内容と変動開始時の大当り判定の判定結果との間に矛盾が生じてしまうのを回避することができる。例えば、入賞時の大当り判定の実行タイミングでは高確率状態であったが、変動開始時の大当り判定の実行タイミングでは低確率状態に移行されたような場合に、入賞時の大当り判定の判定結果が確変時大当り判定テーブルを用いて大当りになると決定し、その決定結果に応じた予告演出を実行したのに対し、変動開始時の大当り判定の判定結果が通常時大当り判定テーブルを用いてはずれになると決定した場合には、予告演出（特に大当り確定の予告演出）が実行されたにもかかわらず大当りにならないような事態が生じる。しかし、入賞時の大当り判定においては遊技状態が高確率状態であるかどうかを問わず常に通常時大当り判定テーブルを用いて判定するようにすれば、そのような事態が生じるのを回避することができ、その結果、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

【０４８９】
また、この実施の形態では、大当りの種類として、通常大当り、確変大当り（第１確変大当り、第２確変大当り、第３確変大当り）、突然確変大当りが設けられ、それら大当りの種類に応じて異なる予告演出を実行するように構成されているので（図４０、図４１等参照）、どの種類の大当りに対する予告演出であるかを遊技者に認識させることができるとともに、遊技の興趣を向上させることができる。なお、確変大当りに応じた予告演出として図４０に示す予告演出Ｘのみ儲けていたが、第１確変大当り、第２確変大当りおよび第３確変大当りの種類に応じて異なる予告演出を設けてもよい。

【０４９０】
また、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００が所定の予告演出を開始してから、大当り遊技状態が開始するまで、演出制御用マイクロコンピュータ１００による所定の予告演出の実行を禁止するように構成されているので、すなわち、可変表示の表示結果を大当り図柄とする始動入賞が生じたときに所定の演出を行い、その後、大当りが発生するまで所定の演出は実行されず、大当りが、何時の始動入賞に応じたものかを遊技者が容易に把握することができる。

【０４９１】
また、この実施の形態では、変動パターン設定処理において、大当り判定の判定結果とリーチとするか否かの判定結果にもとづいて、変動パターン種別判定用乱数を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数を用いて、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、リーチとすると決定された場合には、リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴う変動パターンのいずれかを決定する。また、リーチとしないと決定された場合には、非リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかを決定し、非リーチ状態に応じた変動パターン種別に含

まれる複数種類のリーチを伴わない変動パターンのいずれかを決定する。このような構成によれば、プログラム容量の増加を招くことなく、リーチ状態となる場合のみならず、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

【０４９２】

さらに、この実施の形態では、第１サブ予告パターン種別決定用の乱数（ＳＲ７－１）を用いて予告種別（予告種別（１）または予告種別（２））を決定するようにしているので、制御フローを簡易化することができるとともに、制御負担の軽減を実現することができる。すなわち、予告種別（１）の予告演出を実行するか否かおよび演出パターンを決定するとともに、予告種別（２）の予告演出を実行するか否かおよび演出パターンをさらに決定し、その後に予告種別（１）の予告演出と予告種別（２）の予告演出のうちのいずれの予告演出を実行するかを決定するように構成した場合よりも、先に第１サブ予告パターン種別決定用の乱数を用いて予告種別を決定し、その後に決定した予告種別の予告演出のパターンする方が、制御フローを簡易化することができるとともに、制御負担の軽減を実現することができる。その結果、プログラム容量の軽減も図ることができる。また、サブ予告種別決定用の乱数を用いて予告種別を決定するようにした場合には、予告種別（１）の予告演出と予告種別（２）の予告演出の出現率を任意の値に容易に設定可能となり、設計負担も軽減される。

【０４９３】

なお、上記の実施の形態では、判定結果コマンドの入賞時判定大当り指定コマンドとして、入賞時判定通常大当り指定コマンドと入賞時判定確変大当り指定コマンドとが用いられていたが、通常大当り／確変大当りに関わらず、１つの入賞時判定大当り指定コマンドを用いるようにしてもよい。その場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞が生じたときの大当りの判定において通常大当り／確変大当りのいずれと判定したかに関わらず、大当りになると判定した場合には、１種類の入賞時判定大当り指定コマンドを送信する。

【０４９４】

実施の形態２．

上記の実施の形態１では、始動口スイッチ通過処理において、高確率状態のときは入賞時演出設定処理を実行しないように構成されていたが、そのような構成に限られず、始動口スイッチ通過処理において、遊技状態が高確率状態であるかどうかにかかわらず入賞時演出設定処理を実行し、その代り、コマンド解析処理において、高確率状態のときは連続予告の判定を行わないように構成してもよい。以下、そのような構成を示す実施の形態２について説明する。

【０４９５】

図９６は、実施の形態２における始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。実施の形態２における始動口スイッチ通過処理では、実施の形態１における始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１６が削除されている。すなわち、遊技状態が高確率状態であるかどうかにかかわらず入賞時演出設定処理を実行するように構成されている。その他の構成については、図１７で説明したものと同様である。

【０４９６】

図９７は、実施の形態２におけるコマンド解析処理の一部を示すフローチャートである。実施の形態２におけるコマンド解析処理では、高確率状態であるかどうかを確認し（ステップＳ６３５Ａ）、高確率状態でない場合に限り（ステップＳ６３５ＡのＮ）、ステップＳ６３５～Ｓ６５０の処理（連続予告の判定を行うための処理等）を実行するように構成されている。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、背景指定コマンドにもとづいて遊技状態を認識して遊技状態に応じたフラグを設定しておくことにより、そのフラグによって現在の遊技状態を確認することができる。その他の構成については、図７３で説明したものと同様である。

【０４９７】

このような構成であっても、上記の実施の形態１と同様に、高確率状態のときは入賞時判定結果コマンドが演出制御用マイクロコンピュータ１００にて受信されず、連続予告の判定が実行されない。その結果、高確率状態のときは連続予告が実行されないことになる。従って、高確率状態という遊技者が非常に有利な状態のときに更に過度の期待感を煽ることが防止され、過度に射幸性を高くなるのを防止することができる。

【０４９８】

なお、上記の構成以外として、始動口スイッチ通過処理において、遊技状態が高確率状態であるかどうかにかかわらず入賞時演出設定処理を実行するが、入賞時演出設定処理において、高確率状態のときは入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を禁止するような構成であっても、高確率状態のときは入賞時判定結果コマンドが演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されず、連続予告の判定が実行されなくなり、高確率状態のときは連続予告が実行されないことになる。従って、高確率状態という遊技者が非常に有利な状態のときに更に過度の期待感を煽ることが防止され、過度に射幸性を高くなるのを防止することができる。

【０４９９】

実施の形態３．

上記の実施の形態１，２では、高確率状態のときは連続予告を実行しないように構成していたが、高確率状態のときであっても前回の大当りが２ラウンドの突然確変大当りであれば、前回の大当りで出球を獲得していない（ほとんど獲得していない）ため、過度に有利な状態ではないとも考えられる。そこで、この実施の形態３では、２ラウンドの突然確変大当りが発生したことにもとづいて高確率状態に移行されているときは連続予告を実行するが、１５ラウンドの確変大当りが発生したことにもとづいて高確率状態に移行されているときは連続予告しないようにしたものである。なお、実施の形態３においても、実施の形態２と同様に、遊技状態が高確率状態であるかどうかにかかわらず、入賞時演出設定処理が実行され、判定結果に応じた入賞時判定結果コマンドが演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信される。

【０５００】

図９８は、実施の形態３における演出用確変フラグおよび突確フラグのオン・オフの条件を示す説明図である。１５ラウンドの確変大当りを指定する表示結果指定コマンドを受信したときに演出用確変フラグのみオンにし、２ラウンドの突然確変大当りを指定する表示結果指定コマンドを受信したときに演出用確変フラグおよび突確フラグのいずれもオンにする。また、１５ラウンドの通常大当りを指定する表示結果指定コマンドを受信したときに演出用確変フラグおよび突確フラグのいずれもオフにする。

【０５０１】

図９９は、実施の形態３におけるコマンド解析処理の一部を示すフローチャートである。なお、このときの始動口スイッチ通過処理では、実施の形態２における始動口スイッチ通過処理と同様にステップＳ２１６が削除されている。すなわち、遊技状態が高確率状態であるかどうかにかかわらず入賞時演出設定処理を実行するように構成されている。実施の形態３におけるコマンド解析処理では、高確率状態であるかどうかを確認し（ステップＳ６３５Ｂ）、高確率状態である場合に（ステップＳ６３５ＢのＹ）、前回の大当りが突然確変大当りであったかどうかを演出用確変フラグおよび突確フラグにもとづいて判定する（ステップＳ６３５Ｃ）。前回の大当りが突然確変大当りであったときは（ステップＳ６３５ＣのＹ）、ステップＳ６３５～Ｓ６５０の処理（連続予告の判定を行うための処理等）を実行するように構成されている。その他の構成については、図７３で説明したものと同様である。

【０５０２】

以上のように、高確率状態のときであっても前回の大当りが出球の少ない（ほとんどない）２ラウンドの突然確変大当りであれば、入賞時判定結果コマンドが演出制御用マイクロコンピュータ１００にて受信され、連続予告を実行可能である。従って、過度に有利な状態（１５ラウンドの出球を獲得しさらに大当りとなりやすい高確率状態に制御されてい

る状態）であれば、連続予告が実行されるのを禁止して射幸性煽るのを防止するが、一方、過度に有利な状態でなければ、連続予告を実行可能に制御して遊技の興趣を向上させることができる。

【０５０３】

なお、上記の構成以外として、始動口スイッチ通過処理において、高確率状態であるかどうかを確認し、高確率状態である場合に前回の大当りが突然確変大当りであったかどうかを確認し、前回の大当りが突然確変大当りであったときは入賞時演出設定処理を実行するが、前回の大当りが１５ラウンドの確変大当りであったときは入賞時演出設定処理を実行しないように構成してもよい。また、始動口スイッチ通過処理において、遊技状態が高確率状態であるかどうかにかかわらず入賞時演出設定処理を実行するが、入賞時演出設定処理において、高確率状態であるかどうかを確認し、高確率状態である場合に前回の大当りが突然確変大当りであったかどうかを確認し、前回の大当りが突然確変大当りであったときは入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を実行するが、前回の大当りが１５ラウンドの確変大当りであったとき入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を禁止するような構成であってもよい。

【０５０４】

実施の形態４．

この実施の形態４では、連続予告を実行可能か否かを高確率状態であるかどうかだけでなく高ベース状態であるか否かをも加味して判断するように構成したものである。なお、実施の形態４においても、実施の形態２と同様に、遊技状態が高確率状態であるかどうかにかかわらず、入賞時演出設定処理が実行され、判定結果に応じた入賞時判定結果コマンドが演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信される。

【０５０５】

図９９は、実施の形態４におけるコマンド解析処理の一部を示すフローチャートである。実施の形態４におけるコマンド解析処理では、高確率状態であるかどうかを確認し（ステップＳ６３５Ｄ）、高確率状態である場合に（ステップＳ６３５ＤのＹ）、高ベース状態であるか否かを確認する（ステップＳ６３５Ｅ）。そして、高ベース状態でなければ（ステップＳ６３５ＥのＹ）、ステップＳ６３５～Ｓ６５０の処理（連続予告の判定を行うための処理等）を実行するように構成されている。その他の構成については、図７３で説明したものと同様である。

【０５０６】

以上のように、高確率状態でかつ低ベース状態のときは、遊技者にとってそれほど有利な状態ではないので、過度に射幸性を煽ることがなく連続予告を実行可能に制御し、高確率状態でかつ高ベース状態のときは、遊技者にとって極めて有利な状態であるので、過度に射幸性を煽ることがないように連続予告を実行不可能に制御する。このような構成によっても、遊技者に過度の期待を持たせ、過度に射幸性を煽るのを防止することができる。

【０５０７】

なお、上記の構成以外にも、始動口スイッチ通過処理において、高確率状態であるかどうかを確認し、高確率状態である場合に高ベース状態であるかどうか確認し、低ベース状態であるときは入賞時演出設定処理を実行するが、高ベース状態であるときは入賞時演出設定処理を実行しないように構成してもよい。また、始動口スイッチ通過処理において、遊技状態が高確率状態であるかどうかにかかわらず入賞時演出設定処理を実行するが、入賞時演出設定処理において、高確率状態であるかどうかを確認し、高確率状態である場合に高ベース状態であるかどうか確認し、低ベース状態であるときは入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を実行するが、高ベース状態であるとき入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を禁止するような構成であってもよい。

【０５０８】

実施の形態５．

上記の実施の形態１～４では、所定の条件が成立した場合に（高確率状態であること、高確率状態でかつ前回の大当りが１５ラウンドの確変大当りであること、高確率状態でか

つ高ベース状態であること）、大当りであること又は大当りの可能性があることを報知（予告）する連続予告を実行可能に制御するか否かを決定していたが、所定の条件が成立した場合において、特定の種類の大当りの連続予告については実行不可能に制御するが、特定の種類の大当り以外の大当りの連続予告については実行可能に制御するようにしてもよい。なぜなら、例えば確変大当りが発生することを報知する連続予告は他の大当りを報知する連続予告よりも遊技者の期待感を高めるため、過度に射幸性を煽ってしまうおそれがあるからである。なお、実施の形態５においても、実施の形態２の図９６に示した場合と同様に、遊技状態が高確率状態であるかどうかにかかわらず、入賞時演出設定処理が実行される。

【０５０９】

図１０１は、実施の形態５における入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。実施の形態５における入賞時演出設定処理では、入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を行う前に、高確率状態であるか否かを確認し（ステップＳ２２８Ａ）、高確率状態でなければ、入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を実行する。高確率状態であれば、ステップＳ２２７で判定した大当り種別が確変大当りであるかどうかを確認し（ステップＳ２２８Ｂ）、確変大当りであれば、入賞時判定結果指定コマンドを送信しないように制御する。確変大当りでなければ、入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を実行するその他の構成については、図１８で説明したものと同様である。

【０５１０】

以上のように、高確率状態でかつ確変大当りとなると決定されたときは、遊技者にとって極めて有利な状態において極めて有利な予告を行うことになるため、過度に期待感を煽ってしまうおそれがあるが、上記のような構成によれば、高確率状態でかつ確変大当りとなると決定されたときは入賞時判定結果指定コマンドを送信しないように構成しているので、過度に期待感を煽ってしまうのを防止することができる。

【０５１１】

なお、上記の構成以外にも、連続予告の判定において、連続予告Ｘ（確変大当り確定の予告）を実行すると決定した場合に、そのような予告を実行しないように制御するようにしてもよい。例えば、他の予告（例えば連続予告Ｙ）に置き換えたり、予告自体を実行しないようにしたりすることが考えられる。

【０５１２】

実施の形態６．

この実施の形態６では、遊技状態が確変状態である場合に確変大当り確定の連続予告については実行不可能に制御するが、確変大当り確定の連続予告以外の連続予告については遊技状態が確変状態であっても実行可能に制御するものである。なぜなら、確変大当り確定の連続予告（連続予告Ｘ）を確変状態の制御中に実行すると、極めて有利な遊技状態のときに確変大当りの予告を行うことになるため、射幸性を煽りすぎであると考えられるが、確変大当り以外の予告であれば確変状態に制御されているときであっても射幸性を煽りすぎてはいないと考えられるからである。なお、実施の形態６においても、実施の形態２と同様に、遊技状態が高確率状態であるかどうかにかかわらず、入賞時演出設定処理が実行され、判定結果に応じた入賞時判定結果コマンドが演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信される。

【０５１３】

図１０２は、実施の形態６における確変状態時の予告種別（１）用判定テーブルを示す説明図である。図７６（Ｃ）では、予告Ｘ（確変大当り確定の予告）が設定され、その予告Ｘに対して判定値が割り振られていたが、図１０２（Ｃ）では、予告Ｘが設定されていない。その他の構成については、図７６に示した構成（図７６（Ａ）、（Ｂ）、（Ｄ））と同様である。

【０５１４】

図７９に示す連続予告の判定において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告種別（１）の連続予告が実行中でないと判定したときは（ステップＳ６７３のＮ）、現在の遊技状態が

確変状態であるか否かを判定する。そして、遊技状態が確変状態でなく通常状態であると判定したときは、図７６に示す予告種別（１）用判定テーブルを選択し、遊技状態が確変状態であると判定したときは、図１０２に示す確変状態時の予告種別（１）用判定テーブルを選択する。そして、選択した予告種別（１）用判定テーブルを用いて連続予告の予告演出パターンを決定する（ステップＳ６８１）。なお、ステップＳ６７０～Ｓ６７２，Ｓ６７７，Ｓ６８０，Ｓ６８１，Ｓ６８３，Ｓ６８４の処理は、図７９で説明したものと同様であるので説明を省略する。なお、このときの始動口スイッチ通過処理では、実施の形態２における始動口スイッチ通過処理と同様にステップＳ２１６が削除されている。すなわち、遊技状態が高確率状態であるかどうかにかかわらず入賞時演出設定処理を実行するように構成されている。

【０５１５】

このように、確変状態に制御中のときには、確変大当り確定の予告演出（予告演出Ｘ）が設定されていない予告種別（１）用テーブルを用いて予告演出の演出パターンを決定するように構成されているので、射幸性を煽りすぎる事態が生じるのを効果的に防止することができる。

【０５１６】

なお、実施の形態６は、一例として有利な遊技状態である確変状態のときに更に有利になる確変大当りを報知しないようにしているが、有利な状態のときに大当りのうち遊技者により有利な大当りを報知する予告演出を規制するようにすればよい。例えば、時短中は非時短中よりも有利な遊技状態であり、大当り後に時短を付加するときと付加しないときとがある場合に、時短中において時短を付加する大当りを決定したときに時短が付加される大当りに対する予告演出を規制するようにしてもよく、大当り後に確変を付加する場合と付加しないときがある場合には、時短中に確変を付加する大当りに対応する予告演出を規制するようにすればよい。

【０５１７】

実施の形態７．

実施の形態７における大当り終了処理を示すフローチャートである。この実施の形態７では、図１０３に示す大当り終了処理においてコマンド送信禁止フラグをリセットする（ステップＳ１５１Ａ）。この場合、大入賞口開放前処理におけるコマンド送信禁止フラグをリセットする処理は省略される。つまり、上記の実施の形態１では、演出制御用マイクロコンピュータ１００が所定の予告演出を開始してから、大当り遊技状態が開始するまで、演出制御用マイクロコンピュータ１００による所定の予告演出の実行を禁止するように構成されていたが、この実施の形態７では、演出制御用マイクロコンピュータ１００が所定の予告演出を開始してから、大当り遊技状態が終了するまで、演出制御用マイクロコンピュータ１００による所定の予告演出の実行を禁止するように構成されている。このような構成によっても、大当りが何時の始動入賞に応じたものかを遊技者が容易に把握することができる。

【０５１８】

なお、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、コマンド禁止フラグがセットされていても、始動入賞時に抽出されたランダムＲ（大当り判定用乱数）の値が大当り判定値に一致するか否かの判定を実行する（開始前判定処理に相当する大当り判定モジュールを実行する）が、判定結果コマンドを送信しないように制御したが（図１８におけるステップＳ２２２，Ｓ２２３参照）、すなわち、開始前演出禁止手段は、開始前判定処理の実行を許容するが、判定結果コマンド送信手段によるコマンドの送信を禁止することによって、演出制御用マイクロコンピュータ１００による所定の予告演出の実行を禁止するようにしたが、ステップＳ２２２の処理を実行する前にコマンド禁止フラグがセットされているか否か確認し、コマンド禁止フラグがセットされていたらステップＳ２２２の処理を実行しないようにしてもよい。すなわち、開始前演出禁止手段は、開始前判定処理の実行を禁止することによって、演出制御用マイクロコンピュータ１００による所定の予告演出の実行を禁止するようにしてもよい。

【０５１９】
また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、常に、開始前判定処理と、開始前判定処理の判定結果にもとづくコマンドの送信を行うことが可能であるように構成され、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、図５３に示された枠ランプフラッシュ点灯の開始時期（図５３におけるＢ参照）に禁止フラグがセットし、大当り遊技中の演出が終了したときに禁止フラグをリセットするようにしてもよい。そのように構成した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、禁止フラグがセットされているときに受信した判定結果コマンドを無視する。

【０５２０】
また、表示結果を大当りにする図柄の変動が開始される時点よりも前に、表示結果が大当りになることを検出したときに表示結果が大当りになることを予告報知する場合に、表示結果を大当りにする図柄の変動が実際に開始される前に実行される図柄の変動時間（変動開始から表示結果が導出表示されるまでの時間）を、表示結果が大当りになることを検出しない場合に対して変更してしまうように構成された遊技機があった。例えば、表示結果が大当りになることを検出した場合には、表示結果を大当りにする図柄の変動が実際に開始される前に、比較的変動時間が長い変動パターン（長い時間のリーチ演出を伴う変動パターン等）を高い割合で選択する遊技機があった。そのような遊技機では、変動時間を長引かせるので、結果として、保留記憶数が消化（減少）されるまでの時間（消化時間）を長くなって、遊技者に不利益を与えるおそれがある。しかし、上記の実施の形態では、図１８に示された入賞時演出設定処理における判定結果（ステップＳ２２５,Ｓ２２９，Ｓ２３０，Ｓ２３２参照）に関わらず、一の変動パターン決定テーブルを用いて変動パターン（変動時間）を決定するので、遊技者に不利益を与えるおそれはない。

【０５２１】
また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、判定結果コマンドと保留記憶数指定コマンドとを別個に送信するように構成されているが、判定結果コマンドと保留記憶数指定コマンドとを１つのコマンドにまとめてもよい。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、保留記憶数を特定可能であるとともに開始前判定手段の判定結果を特定可能な一のコマンド（判定結果／保留記憶指定コマンド：ただし、はずれの場合、通常大当りの場合、確変大当りの場合のそれぞれに対応する３種類がある）を送信するようにしてもよい。図１８に示された例について説明すると、Ｃ３００（Ｈ）、Ｃ３０１（Ｈ）、Ｃ３０２（Ｈ）、Ｅ０００（Ｈ）の使用に代えて、例えば、ＭＯＤＥデータをＥ３（Ｈ）とし、ＥＸＴデータの８ビットにおける上位４ビットに開始前判定手段の判定結果を示すデータを設定し、下位４ビットに保留記憶数の値または保留記憶数が増加した旨を示すデータを設定したコマンドを判定結果／保留記憶指定コマンドを使用する。その場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、コマンド禁止フラグがセットされているときには、入賞時演出設定処理における判定結果に関わらず、はずれ指定のデータが設定された判定結果／保留記憶指定コマンドを送信する。

【０５２２】
また、上記の実施の形態において、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、保留記憶指定コマンドを送信しないようにしてもよい。その場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、判定結果コマンドを受信したら、保留記憶数が１増えたとみなす。また、その場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、コマンド禁止フラグがセットされているときには、入賞時判定はずれ指定コマンドを送信する。また、コマンド禁止フラグがセットされたときに、所定の演出の実行を禁止することを示すコマンドを送信してもよい。

【０５２３】
また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞が生じたときに、その始動入賞にもとづく図柄の変動の表示結果が大当り図柄になるか否か判定したが、図柄の可変表示を開始するときに、保留記憶が０でなければ、全ても保留記憶を対象として、保留記憶中の大当り判定用乱数について大当り判定値と一致するか否か

判定し、一致するものがあれば、入賞時判定大当り指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【０５２４】

また、上記の実施の形態では、１つの特別図柄表示器８が設けられている構成を例示したが、各々が特別図柄を可変表示する２つの特別図柄表示器（Ａ，Ｂ）が設けられた遊技機にも本発明を適用できる。その場合、各々の特別図柄表示器（Ａ，Ｂ）に対応した始動口が２個（Ａ、Ｂ）設けられ、さらに保留記憶も各々４個合計８個設けられる。そして、特別図柄表示器Ａに対応する始動口Ａへの入賞の入賞時判定にて大当り判定がなされた場合には、両方の始動口に対して入賞時判定のコマンド送信禁止処理を実行することが望ましい。そのように制御することによって、各々別個に禁止の判定をすると所定の予告が重複してしまう（連チャンする旨の予告が実行されてしまう）ことを防止する。この効果は、２つの特別図柄表示器が同時に変動可能なものでも、交互（始動入賞順）に変動するものでも得られる。

【０５２５】

また、２つの特別図柄表示器（Ａ，Ｂ）を設け、さらに特別図柄表示器Ｂ側の変動が優先的に先に実行されるようなものの場合には、優先される側である特別図柄表示器Ｂに対応する始動入賞時のみについて入賞時判定を実行することが望ましい。非優先側である特別図柄表示器Ａに対応する始動入賞について入賞時判定を実行すると、仮に特別図柄表示器Ａについて大当りの保留記憶が記憶され、その後に特別図柄表示器Ｂについての始動入賞が連続（保留記憶が０にならない）すると、予告を実行しても大当りがなかなか発生しないという状況になってしまい興趣が低下するおそれがある。

【０５２６】

なお、２つの特別図柄表示器（Ａ，Ｂ）を設けた場合には、一方の特別図柄表示器Ａ側の大当り判定で用いる大当り判定用テーブルと、他方の特別図柄表示器Ｂ側の大当り判定で用いる大当り判定用テーブルとを設け、大当り・はずれに対する判定値の振り分けを異ならせてもよい。また、一方の特別図柄表示器Ａ側の大当り種別判定で用いるテーブルと、他方の特別図柄表示器Ｂ側の大当り種別判定で用いるテーブルとを設け、大当り種別に対する判定値の割り振りを異ならせてもよい。

【０５２７】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が他の基板（例えば、図４に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、または音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板３５に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板８０における演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば、簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置９を制御する演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【０５２８】

なお、上記の各実施の形態および変形例を遊技機の内容に合わせて適宜組み合わせて実施することが可能である。

【０５２９】

本発明は、以下の内容を備える遊技機であるともいえる。

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、表示結果が特定表示結果となったとき遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行する遊技機であって、

前記特定遊技状態の終了後に通常状態であるときに比べて前記特定遊技状態に制御することを決定する確率の高い特別遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

始動領域を遊技媒体が通過したことを検知する検知手段と、

前記検知手段において遊技媒体を検知したときに可変表示を行う権利として前記特定遊技状態とすることと、当該特別遊技状態終了後に前記特別遊技状態に制御することを決定するために用いられる始動情報を記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された権利にもとづいて可変表示を開始するときに、当該権利である始動情報が特定情報であるときに前記特定遊技状態に制御することを決定し、当該権利である始動情報が特別情報であるときに前記特定遊技状態に制御することを決定するとともに、当該特別遊技状態終了後に前記特別遊技状態に制御することを決定する事前決定手段と、

１の始動情報を前記事前決定手段の始動情報として用いたときに決定された決定結果に応じた表示結果を導出表示するために行われる前記識別情報の可変表示について、前記１の始動情報よりも前に記憶された記憶済の始動情報を前記事前決定手段の始動情報として用いたときに決定された決定結果に応じた表示結果を導出表示するまで可変表示を開始せずに前記１の始動情報を前記保留記憶手段により記憶し、前記記憶済の始動情報を前記事前決定手段の始動情報として用いたときに決定された決定結果に応じた表示結果を導出表示した後に前記１の始動情報を前記事前決定手段の始動情報として用いたときに決定された決定結果に応じた表示結果を導出表示するために行われる可変表示を開始させ、その後表示結果を導出表示する可変表示制御を実行する可変表示制御手段と、

前記保留記憶に記憶される始動情報に対して所定の判定を行う記憶判定手段と、

前記記憶判定手段において判定された始動情報よりも前に前記保留記憶手段により記憶された記憶済の始動情報を前記事前決定手段の始動情報として用いたときに決定された決定結果に応じた表示結果を導出表示するまで行われる可変表示中において、当該記憶判定手段の判定結果にもとづいて遊技機に設けられている演出装置を用いて予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備える遊技機。

【産業上の利用可能性】

【０５３０】

本発明を、識別情報の可変表示が開始される前に、可変表示の表示結果を報知するための演出を行う遊技機に好適に適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【０５３１】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】擬似連チャンス目、発展チャンス目、突確チャンス目を示す説明図である。

【図３】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

【図４】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

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

【図６】２ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図７】各乱数を示す説明図である。

【図８】大当り判定テーブルおよび大当り種別決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図９】変動パターンの一例を示す説明図である。

【図１０】変動パターンの一例を示す説明図である。

【図１１】演出制御コマンドの信号線を示す説明図である。

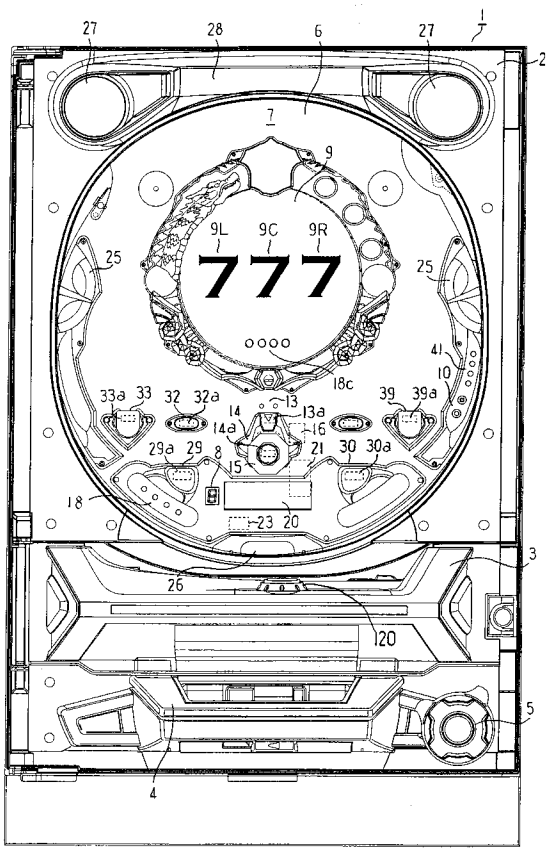
【図１２】制御コマンドを構成する８ビットの制御信号とＩＮＴ信号との関係を示すタイ

ミング図である。
【図１３】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１５】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
【図１６】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
【図１７】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【図１８】入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９】大当り判定モジュールを示すフローチャートである。
【図２０】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２１】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２２】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２３】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２４】小当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２５】リーチ判定テーブルを示す説明図である。
【図２６】リーチ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２７】非リーチ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２８】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２９】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図３０】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図３１】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図３２】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３３】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３４】表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
【図３５】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図３６】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図３７】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。
【図３８】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図３９】小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図４０】予告種別（１）における各予告演出の内容を示す説明図である。
【図４１（Ａ）】予告種別（２）における各予告演出および通常の予告演出の内容を示す説明図である。
【図４１（Ｂ）】予告種別（２）における各予告演出および通常の予告演出の内容を示す説明図である。
【図４２】予告種別（１）における大当り・はずれ時の予告演出の表示状態を示す説明図である。
【図４３】入賞時演出設定処理等の制御を説明するための説明図である。
【図４４】入賞時演出設定処理等が実行されるときの表示状態を示す説明図である。
【図４５】突然確変大当り用の特殊演出の表示状態を示す説明図である。
【図４６】突然確変大当り用の特殊演出と同じ内容の予告演出の表示状態を示す説明図である。
【図４７】突然確変大当り用の特殊演出と同じ内容の予告演出の表示状態を示す説明図である。
【図４８】突然確変大当り用の予告演出の表示状態を示す説明図である。
【図４９】突然確変大当り用の予告演出の表示状態を示す説明図である。
【図５０】時短状態又は潜伏確変状態へ移行するときの表示状態を示す説明図である。
【図５１】演出制御基板の側で更新される各乱数を示す説明図である。
【図５２】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５３】左右出目判定テーブルを示す説明図である。
【図５４】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す説明図である。
【図５５】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。

【図５６】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５７】特定演出パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図５８】特定演出パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図５９】特定演出パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図６０】昇格演出実行決定テーブルを示す説明図である。
【図６１】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図６２】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図６３】擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
【図６４】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図６５】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図６６】リーチ演出パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図６７】リーチ演出パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図６８】リーチ演出パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図６９】制御パターンテーブルを示す説明図である。
【図７０】制御パターンテーブルを示す説明図である。
【図７１】演出制御用ＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図７２】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図７３】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図７４】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図７５】予告種別決定用判定テーブルを示す説明図である。
【図７６】予告種別（１）用判定テーブルを示す説明図である。
【図７７】予告種別（２）用判定テーブルを示す説明図である。
【図７８】保留記憶数と連続予告の実行回数の関係の一例を示す説明図である。
【図７９】連続予告の判定処理を示すフローチャートである。
【図８０】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図８１】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
【図８２】予告選択処理を示すフローチャートである。
【図８３】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図８４】演出図柄変動設定処理を示すフローチャートである。
【図８５】演出図柄変動設定処理を示すフローチャートである。
【図８６】特定演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８７】メイン予告設定処理を示すフローチャートである。
【図８８】変動中昇格演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８９】リーチ演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９０】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図９１】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図９２】音番号データの一例を示す説明図である。
【図９３】連続予告に関わる遊技制御手段および演出制御手段の制御、演出制御コマンドの送信タイミングおよび演出手段の動作の関係の一例を示すタイミング図である。
【図９４】大当り表示処理を示すフローチャートである。
【図９５】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図９６】実施の形態２における始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【図９７】実施の形態２におけるコマンド解析処理の一部を示すフローチャートである。
【図９８】実施の形態３における演出用確変フラグおよび突確フラグのオン・オフの条件を示す説明図である。
【図９９】実施の形態３におけるコマンド解析処理の一部を示すフローチャートである。
【図１００】実施の形態４におけるコマンド解析処理の一部を示すフローチャートである。
【図１０１】実施の形態５における入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０２】実施の形態６における確変状態時の予告種別（１）用判定テーブルを示す説

明図である。
【図１０３】実施の形態７における大当り終了処理を示すフローチャートである。
【符号の説明】
【０５３２】
１　　パチンコ遊技機
８　　特別図柄表示器
９　　演出表示装置
１３　第１始動入賞口
１４　第２始動入賞口
１５　可変入賞球装置
３１　遊技制御基板（主基板）
５６　ＣＰＵ
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ
８０　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　演出制御用ＣＰＵ

【図１】



【図２】

(A)

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

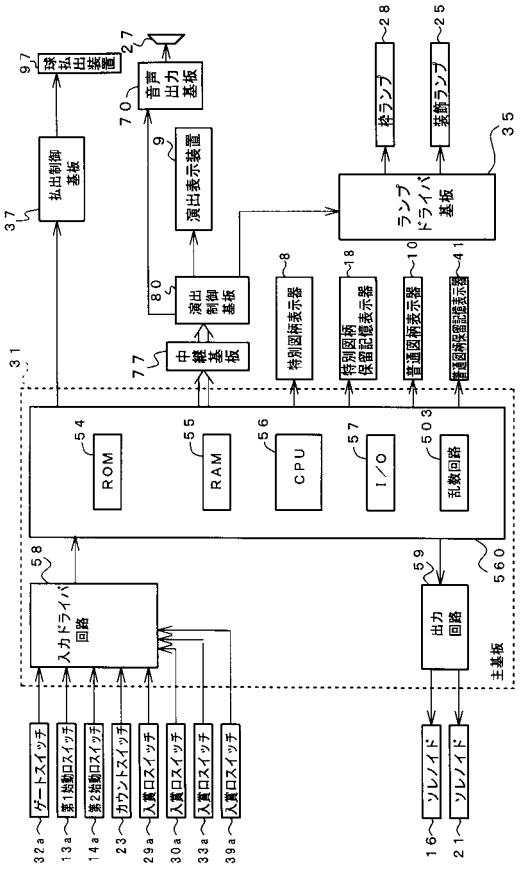
(B)

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

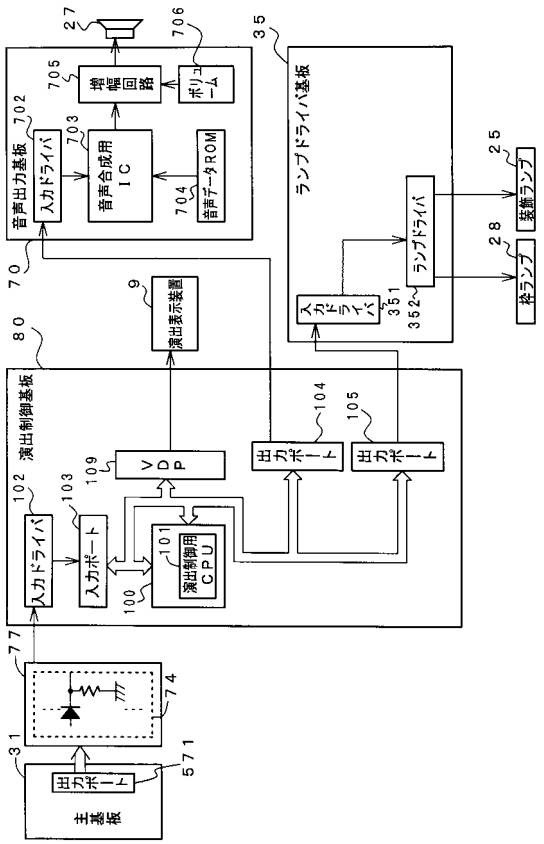
(C)

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

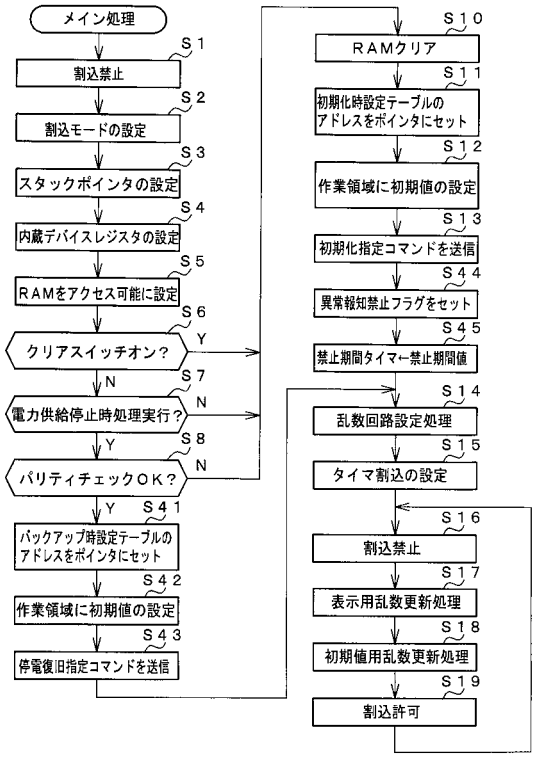
【図３】


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

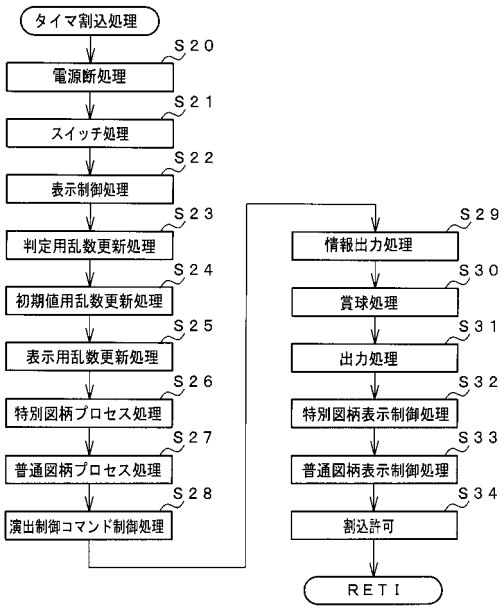
【図４】


音声出力基板
入力ドライバ
音声合成用IC
音声データROM
増幅回路
ボリューム
ランプドライバ基板
ランプドライバ
入力ドライバ
装飾ランプ
枠ランプ
演出表示装置
演出制御基板
入力ドライバ
入力ポート
演出制御用CPU
VDP
出力ポート
出力ポート
主基板
出力ポート

【図５】


メイン処理
割込禁止
割込モードの設定
スタックポインタの設定
内蔵デバイスレジスタの設定
RAMをアクセス可能に設定
クリアスイッチオン？
電力供給停止時処理実行？
パリティチェックOK？
バックアップ時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
作業領域に初期値の設定
停電復旧指定コマンドを送信
RAMクリア
初期化時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
作業領域に初期値の設定
初期化指定コマンドを送信
異常報知禁止フラグをセット
禁止期間タイマ←禁止期間値
乱数回路設定処理
タイマ割込の設定
割込禁止
表示用乱数更新処理
初期値用乱数更新処理
割込許可

【図６】


タイマ割込処理
電源断処理
スイッチ処理
表示制御処理
判定用乱数更新処理
初期値用乱数更新処理
表示用乱数更新処理
特別図柄プロセス処理
普通図柄プロセス処理
演出制御コマンド制御処理
情報出力処理
賞球処理
出力処理
特別図柄表示制御処理
普通図柄表示制御処理
割込許可
RETI

【図７】

乱数値	範囲	用途	加算
ＭＲ１	０～９	はずれ図柄決定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ＭＲ２－１	１～100	大当り種別決定用	0.002秒毎に１ずつ加算
ＭＲ２－２	１～239	リーチ決定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ＭＲ３	１～241	変動パターン種別決定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ＭＲ４	１～251	変動パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ＭＲ５	３～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に１ずつ加算
ＭＲ６	３～13	ＭＲ５初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算

【図８】

（Ａ）通常時大当り判定テーブル

ランダムＲ（0～65535）	表示結果
1000～1109，13300～13409	大当り
34400～34439	小当り
上記以外	はずれ

（Ｂ）確変時大当り判定テーブル

ランダムＲ（0～65535）	表示結果
1000～1109，13300～14390	大当り
34400～34439	小当り
上記以外	はずれ

（Ｃ）大当り種別決定テーブル

大当り種別	大当り種別決定用乱数
通常	１～３６
第１確変	３７～６３
第２確変	６４～７２
第３確変	７３～８２
突確	８３～１００

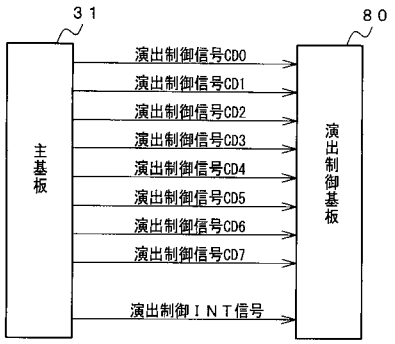
【図９】

可変表示態様	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(通常状態)
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留4個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	
	非リーチPA1-5	擬似連(チャンス目)	非リーチ	16.70	
	非リーチPA1-6	メイン予告	非リーチ	10.20	
	非リーチPA1-7	発展チャンス目終了	非リーチ	9.25	
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(確変状態)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～4個短縮用(確変状態)
	非リーチPC1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(時短状態)
	非リーチPC1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～4個短縮用(時短状態)
リーチ	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	
	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	14.75	
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	
	ノーマルPA2-4	滑り	ノーマル	27.75	
	スーパーPA3-1	なし	α1		
	スーパーPA3-2	滑り	α1		
	スーパーPA3-3	メイン予告	α1		
	スーパーPA3-4	擬似連(チャンス目)	α1		
	スーパーPA3-5	なし	α2		
	スーパーPA3-6	滑り	α2		
	スーパーPA3-7	メイン予告	α2		
	スーパーPA3-8	擬似連(チャンス目)	α2		
	スーパーPB3-1	なし	β1		
	スーパーPB3-2	滑り	β1		
	スーパーPB3-3	メイン予告	β1		
	スーパーPB3-4	擬似連(チャンス目)	β1		
	スーパーPB3-5	発展チャンス目	β1		
	スーパーPC3-1	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-2	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-3	なし	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-4	滑り	β1		ルーレットチャンス経由

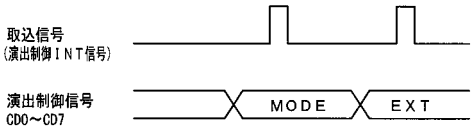
【図１０】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
大当り／小当り	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	
	スーパーPA4-1	なし	α1		
	スーパーPA4-2	滑り	α1		
	スーパーPA4-3	メイン予告	α1		
	スーパーPA4-4	擬似連(チャンス目)	α1		
	スーパーPA4-5	なし	α2		
	スーパーPA4-6	滑り	α2		
	スーパーPA4-7	メイン予告	α2		
	スーパーPA4-8	擬似連(チャンス目)	α2		
	スーパーPA5-1	なし	α3		
	スーパーPA5-2	滑り	α3		
	スーパーPA5-3	メイン予告	α3		
	スーパーPA5-4	擬似連(チャンス目)	α3		
	スーパーPB4-1	なし	β1		
	スーパーPB4-2	滑り	β1		
	スーパーPB4-3	メイン予告	β1		
	スーパーPB4-4	擬似連(チャンス目)	β1		
	スーパーPB5-1	なし	β2		
	スーパーPB5-2	滑り	β2		
	スーパーPB5-3	メイン予告	β2		
	スーパーPB5-4	擬似連(チャンス目)	β2		
	スーパーPC4-1	発展チャンス目	β1		
	スーパーPC4-2	発展チャンス目	β2		
	スーパーPD1-1	なし	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPD1-2	滑り	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPE1-1	なし	β2		ルーレットチャンス経由
	スーパーPE1-2	滑り	β2		ルーレットチャンス経由
	スーパーPF1-1	擬似連(チャンス目)	β3		
	スーパーPF1-2	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPF1-3	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PG1-1	なし	非リーチ		
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ		
	特殊PG1-3	擬似連(チャンス目)	非リーチ		
	特殊PG1-4	発展チャンス目終了	非リーチ		
	特殊PG2-1	なし	ノーマル		
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル		
	特殊PG2-3	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PG3-1	なし	γ		突確チャンス目
	特殊PG3-2	なし	γ		ルーレットチャンス経由、突確チャンス目
	特殊PG3-3	滑り	γ		ルーレットチャンス経由、突確チャンス目

【図１１】



【図１２】



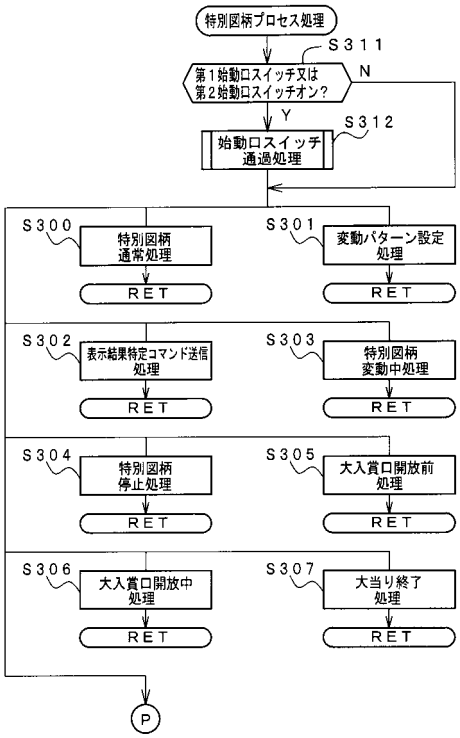
【図１３】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターン指定	演出図柄の変動パターンの指定
８Ｃ	０１	表示結果１指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
８Ｃ	０２	表示結果２指定（通常大当り指定）	通常大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０３	表示結果３指定（第１確変大当り指定）	確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０４	表示結果４指定（第２確変大当り指定）	確変大当り（変動中昇格）に決定されていることの指定
８Ｃ	０５	表示結果５指定（第３確変大当り指定）	確変大当り（大当り遊技中昇格）に決定されていることの指定
８Ｃ	０６	表示結果６指定（突然確変大当り指定）	突然確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０７	表示結果７指定（小当り指定）	小当りに決定されていることの指定
８Ｆ	００	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
９０	００	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
９２	００	停電復旧指定	停電復旧時の停電復旧画面を表示することの指定
９３	ＸＸ	停電時遊技状態指定	停電発生時の遊技状態を指定
９５	００	通常状態背景指定	通常状態のときの背景表示の指定
９５	０１	確変状態背景指定	確変状態のときの背景表示の指定
９５	０２	時短状態背景指定	時短状態のときの背景表示の指定
９５	０３	チャンスモード状態背景指定	チャンスモード状態のときの背景表示の指定
９Ｆ	００	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

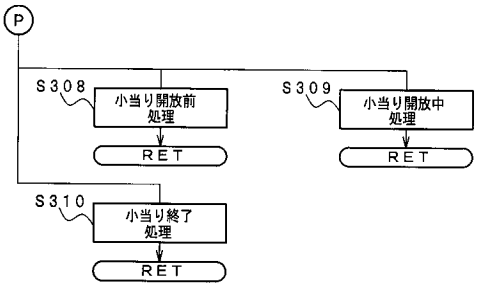
【図１４】

MODE	EXT	名称	内容
Ａ０	０１	大当り開始１指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０２	大当り開始２指定	小当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０３	大当り開始３指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０４	大当り開始４指定	突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ１	ＸＸ	大入賞口開放中指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（ＸＸ=01（H）～0F（H））
Ａ２	ＸＸ	大入賞口開放後指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（ＸＸ=01（H）～0F（H））
Ａ３	０１	大当り終了１指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
Ａ３	０２	大当り終了２指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
Ａ３	０３	大当り終了３指定	大当り終了画面を表示すること及び突然確変大当りであることの指定
Ｃ３	０１	入賞時判定はずれ指定	始動入賞時の判定結果がはずれであったことの指定
Ｃ３	０２	入賞時判定通常大当り指定	始動入賞時の判定結果が通常大当りであったことの指定
Ｃ３	０３	入賞時判定第１確変大当り指定	始動入賞時の判定結果が第１確変大当りであったことの指定
Ｃ３	０４	入賞時判定第２確変大当り指定	始動入賞時の判定結果が第２確変大当りであったことの指定
Ｃ３	０５	入賞時判定第３確変大当り指定	始動入賞時の判定結果が第３確変大当りであったことの指定
Ｃ３	０６	入賞時判定突然確変大当り指定	始動入賞時の判定結果が突然確変大当りであったことの指定
Ｃ３	０７	入賞時判定小当り指定	始動入賞時の判定結果が小当りであったことの指定
Ｅ０	ＸＸ	保留記憶数指定	保留記憶数がＸＸで示す数になったことの指定
Ｅ１	００	保留記憶数減算指定	保留記憶数を１減算することの指定

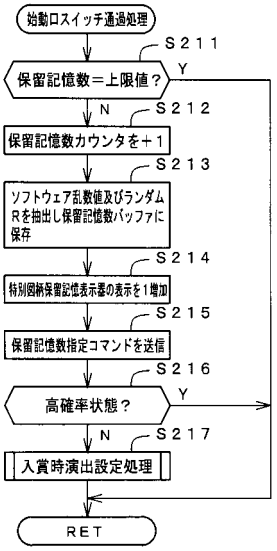
【図１５】



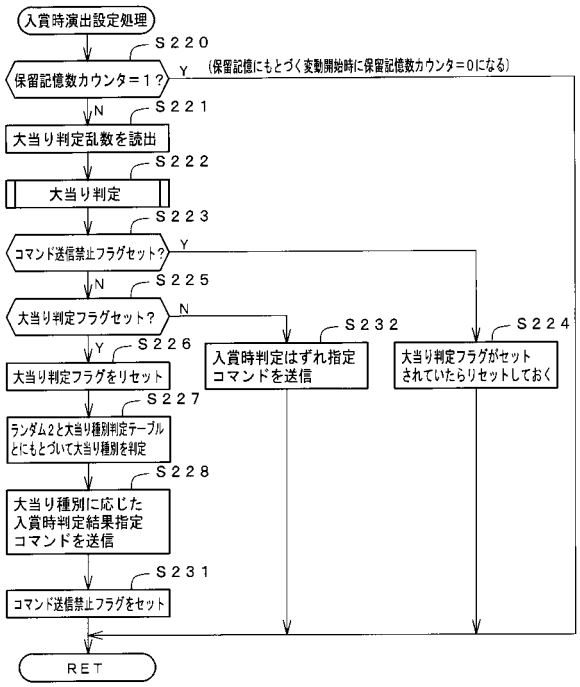
【図１６】



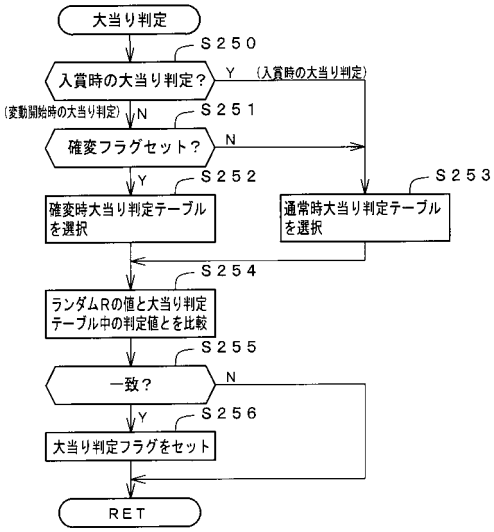
【図１７】



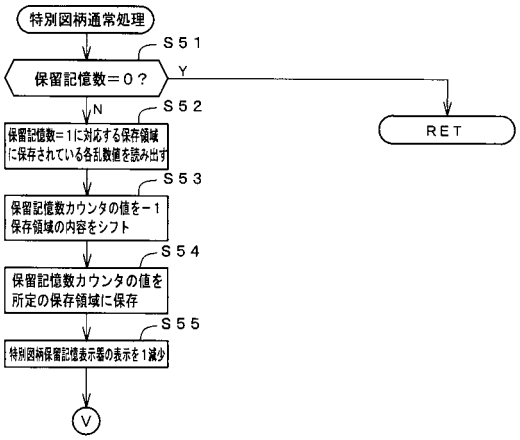
【図１８】



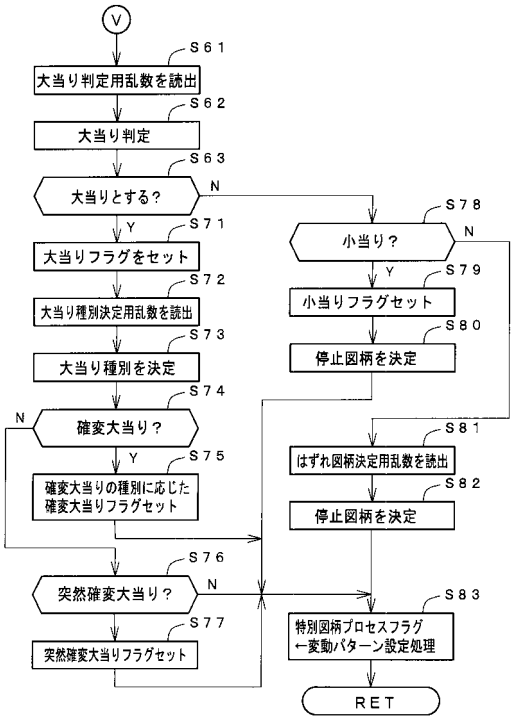
【図１９】



【図２０】



【図２１】



【図２２】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132A

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

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132B

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

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132C

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

(D)
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132D

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

(E)
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132E

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

(F)
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132F

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

【図２３】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132G

大当り種別	変動パターン種別				
	スーパーCA3-5	スーパーCA3-8	スーパーCB3-3	スーパーCB3-4	スーパーCB3-5
第2確変	1～20	21～40	41～141	142～211	212～241

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132H

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

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132I

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

(D)
テーブル選択設定

遊技状態	大当り種別	選択するテーブル
通常状態	通常、第3確変	テーブル132A
	第1確変	テーブル132B
	第2確変	テーブル132C
	突確	テーブル132D
確変状態	通常、第3確変	テーブル132E
	第1確変	テーブル132F
	第2確変	テーブル132G
	突確	テーブル132H
時短状態	通常、第3確変	テーブル132A
	第1確変	テーブル132B
	第2確変	テーブル132C
	突確	テーブル132I

【図２４】

(A)
小当り用変動パターン種別判定テーブル 133A

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1～241

(B)
小当り用変動パターン種別判定テーブル 133B

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CB4-1
小当り	1～241

(C)
小当り用変動パターン種別判定テーブル 133C

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CC4-1
小当り	1～241

(D)
テーブル選択設定

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

【図２５】

(A)
リーチ判定テーブル 134A

合計保留記憶数	非リーチ					リーチ		
	非リーチHA1-1	非リーチHA1-2	非リーチHA1-3	非リーチHA1-4	非リーチHA1-5	リーチHA2-1	リーチHA2-2	リーチHA2-3
0	1～204					205～239		
1		1～217					218～239	
2			1～220				221～239	
3				1～230				231～239
4					1～230			231～239

(B)
リーチ判定テーブル 134B

合計保留記憶数	非リーチ		リーチ
	非リーチHB1-1	非リーチHB1-2	リーチHB2-1
0, 1	1～235		236～239
2～4		1～235	236～239

(C)
リーチ判定テーブル 134C

合計保留記憶数	非リーチ	リーチ
	非リーチHC1-1	非リーチHC1-2	リーチHC2-1
0, 1	1～231		232～239
2～4		1～231	232～239

(D)
テーブル選択設定

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

【図２６】

(A)
リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A

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

(B)
リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135B

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

(C)
リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135C

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

【図２７】

(A)
非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A

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

(B)
非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136B

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

(C)
非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136C

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

【図２８】

当り変動パターン判定テーブル 137A

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA3-1	1～148	ノーマルPA2-5
	149～222	ノーマルPA2-6
	223～238	ノーマルPA2-7
	239～251	ノーマルPA2-8
スーパーCA3-2	1～6	スーパーPA4-1
	7～26	スーパーPA4-2
	27～32	スーパーPA4-3
	33～52	スーパーPA4-4
	53～64	スーパーPA4-5
	65～104	スーパーPA4-6
	105～140	スーパーPA4-7
	141～251	スーパーPA4-8
スーパーCA3-3	1～67	スーパーPB4-1
	68～100	スーパーPB4-2
	101～125	スーパーPB4-3
	126～251	スーパーPB4-4
スーパーCA3-4	1～20	スーパーPB4-1
	21～30	スーパーPB4-2
	31～45	スーパーPB4-3
	46～50	スーパーPB4-4
	51～150	スーパーPC4-1
	151～225	スーパーPD1-1
	226～251	スーパーPD1-2
スーパーCA3-5	1～26	スーパーPA5-1
	27～52	スーパーPA5-2
	53～104	スーパーPA5-3
	105～251	スーパーPA5-4
スーパーCA3-6	1～54	スーパーPB5-1
	55～81	スーパーPB5-2
	82～101	スーパーPB5-3
	102～203	スーパーPB5-4
	204～227	スーパーPE1-1
	228～251	スーパーPE1-2
スーパーCA3-7	1～213	スーパーPC4-1
	214～251	スーパーPC4-2
スーパーCA3-8	1～128	スーパーPF1-1
	129～151	スーパーPF1-2
	152～251	スーパーPF1-3

【図２９】

(A)
当り変動パターン判定テーブル 137B

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

(B)
当り変動パターン判定テーブル 137C

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

【図３０】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

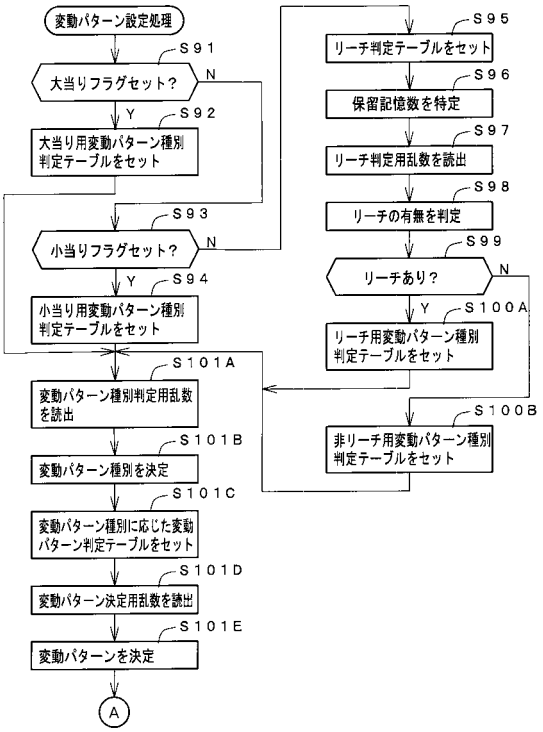
変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
非リーチCA1-1	1～251	非リーチPA1-1
非リーチCA1-2	1～251	非リーチPA1-2
非リーチCA1-3	1～251	非リーチPA1-3
非リーチCA1-4	1～115	非リーチPA1-4
	116～178	非リーチPA1-5
	179～242	非リーチPA1-6
	243～251	非リーチPA1-7
非リーチCB1-1	1～115	非リーチPB1-1
非リーチCB1-2	1～20	非リーチPB1-1
	21～200	非リーチPB1-2
非リーチCB1-3	1～100	非リーチPA1-7
	101～251	非リーチPB1-1
非リーチCC1-1	1～115	非リーチPC1-1
非リーチCC1-2	1～20	非リーチPC1-1
	21～200	非リーチPC1-2
非リーチCC1-3	1～131	非リーチPA1-4
	132～194	非リーチPA1-5
	195～242	非リーチPA1-6
	243～251	非リーチPA1-7

【図３１】

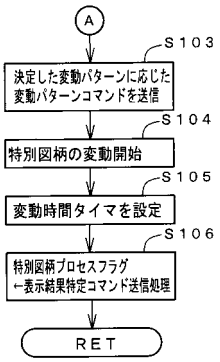
はずれ変動パターン判定テーブル 138B

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA2-1	1～148	ノーマルPA2-1
	149～222	ノーマルPA2-2
	223～238	ノーマルPA2-3
	239～251	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1～55	スーパーPA3-1
	56～111	スーパーPA3-2
	112～161	スーパーPA3-3
	162～203	スーパーPA3-4
	204～209	スーパーPA3-5
	210～215	スーパーPA3-6
	216～227	スーパーPA3-7
	228～251	スーパーPA3-8
スーパーCA2-3	1～16	ノーマルPA2-1
	17～66	スーパーPB3-1
	67～92	スーパーPB3-2
	93～115	スーパーPB3-3
	116～198	スーパーPB3-4
	199～249	スーパーPB3-5
	250	スーパーPC3-3
	251	スーパーPC3-4
スーパーCB2-1	1～55	スーパーPB3-1
	56～84	スーパーPB3-2
	85～107	スーパーPB3-3
	108～197	スーパーPB3-4
	198～251	スーパーPB3-5
スーパーCB2-2	1～75	スーパーPC3-1
	76～151	スーパーPC3-2
	152～201	スーパーPC3-3
	202～251	スーパーPC3-4

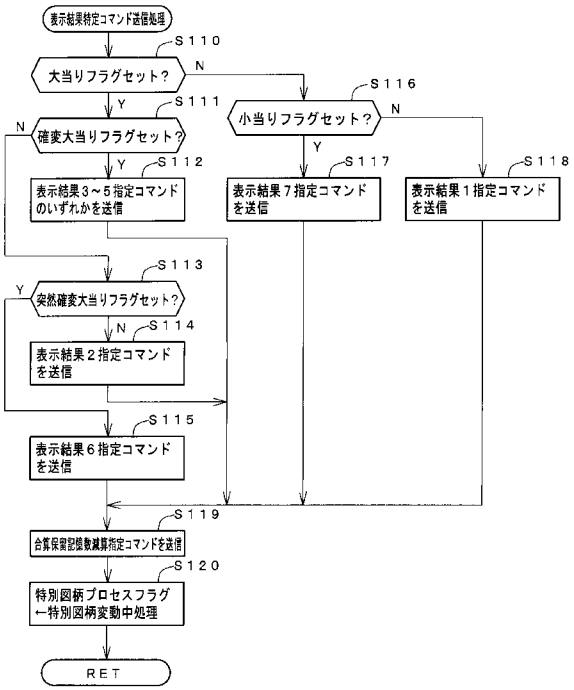
【図３２】



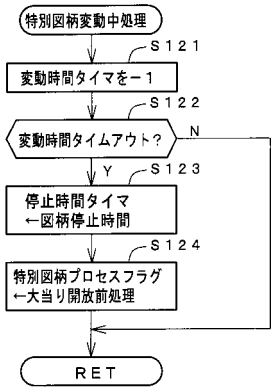
【図３３】



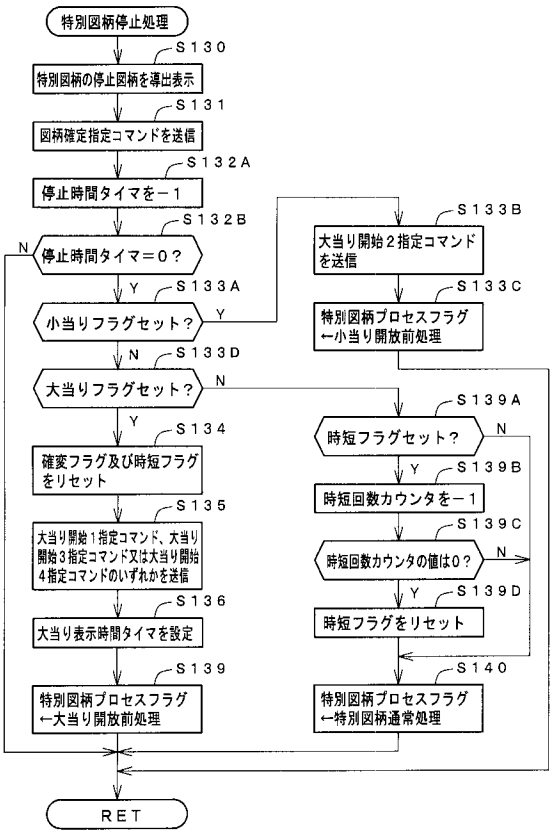
【図３４】



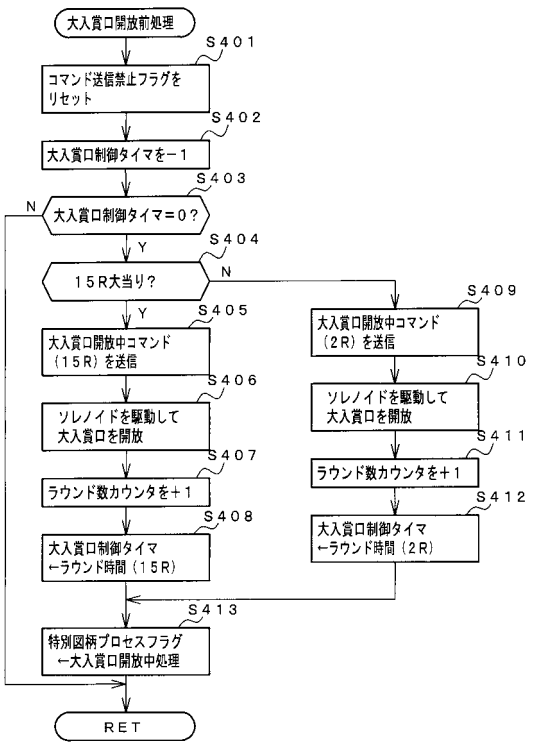
【図３５】



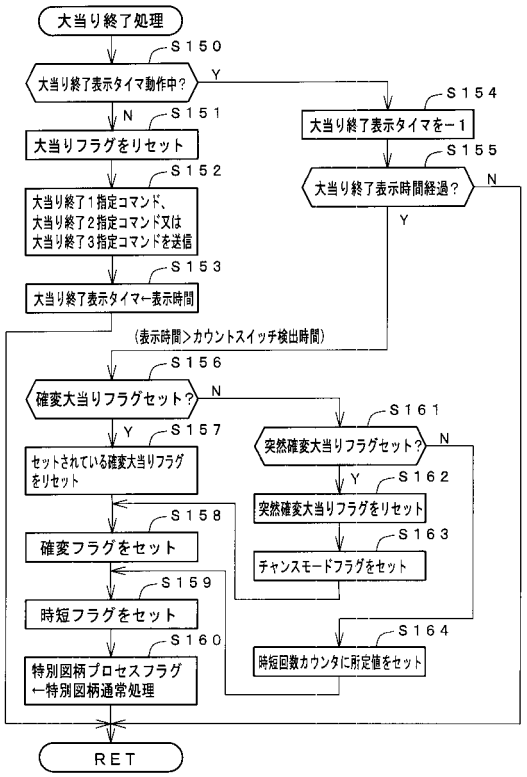
【図３６】



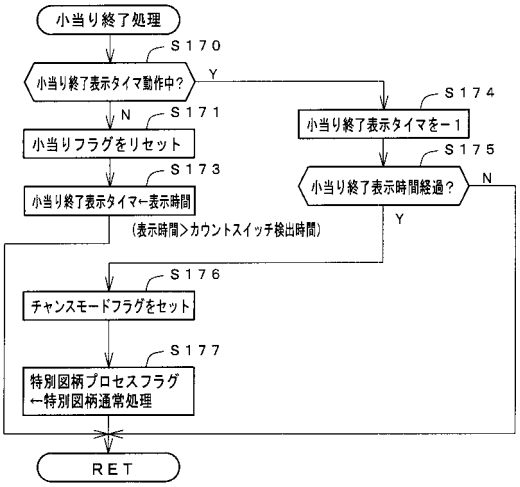
【図３７】



【図３８】

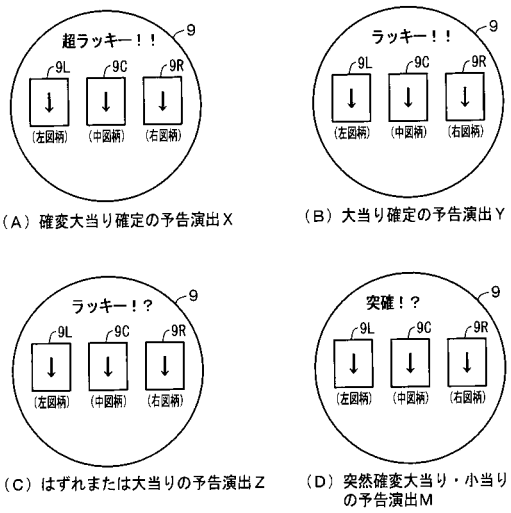


【図３９】



【図４０】

予告種別（１）



（Ａ）確変大当り確定の予告演出Ｘ

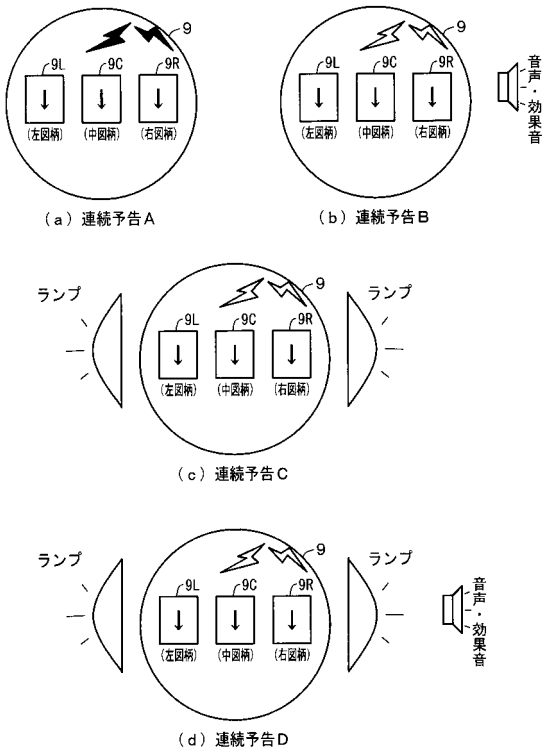
（Ｂ）大当り確定の予告演出Ｙ

（Ｃ）はずれまたは大当りの予告演出Ｚ

（Ｄ）突然確変大当り・小当りの予告演出Ｍ

【図４１（Ａ）】

予告種別（２）



（ａ）連続予告Ａ

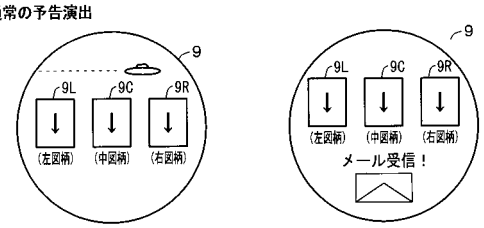
（ｂ）連続予告Ｂ

（ｃ）連続予告Ｃ

（ｄ）連続予告Ｄ

【図４１（Ｂ）】

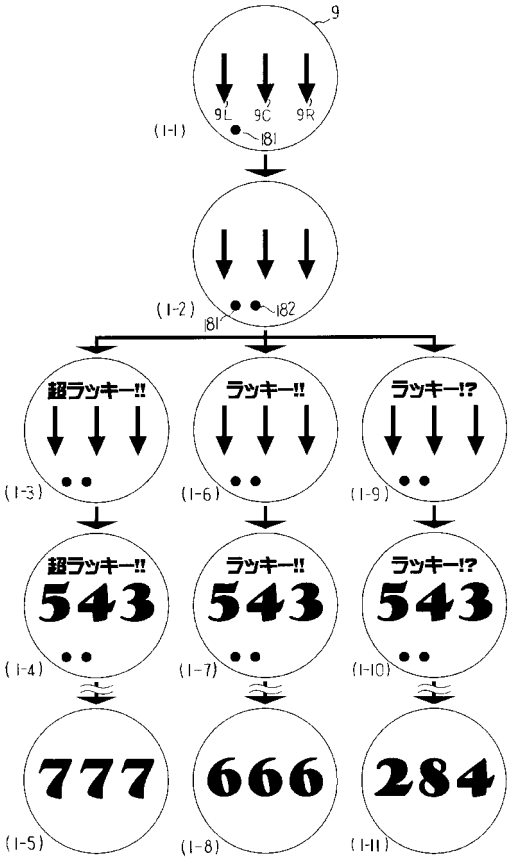
通常の予告演出



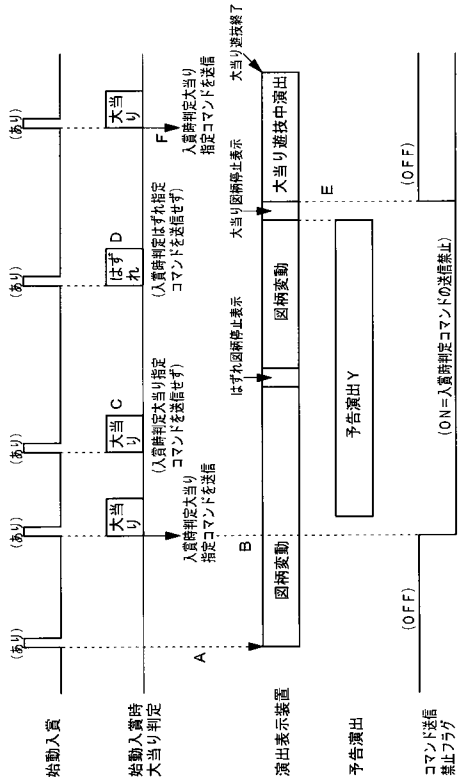
（ａ）予告Ａ

（ｂ）予告Ｂ

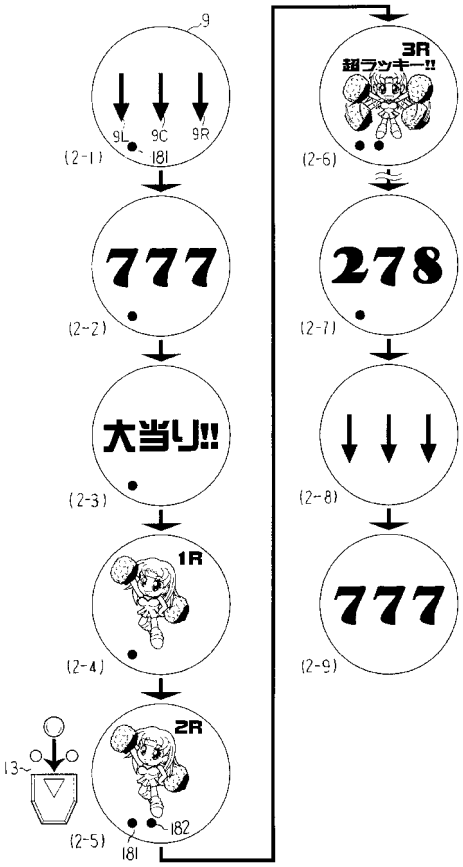
【図４２】



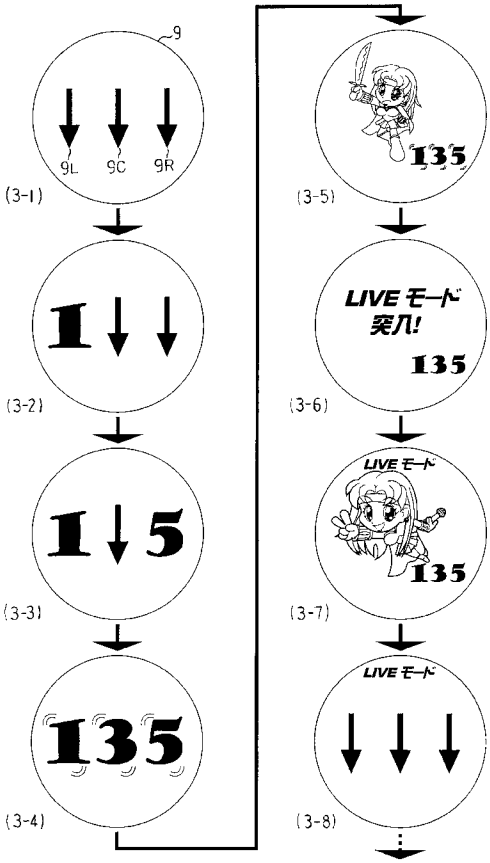
【図４３】



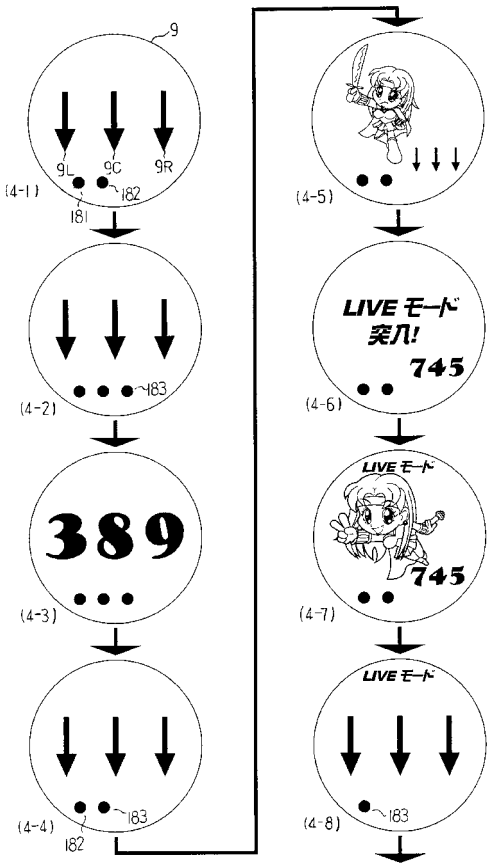
【図４４】



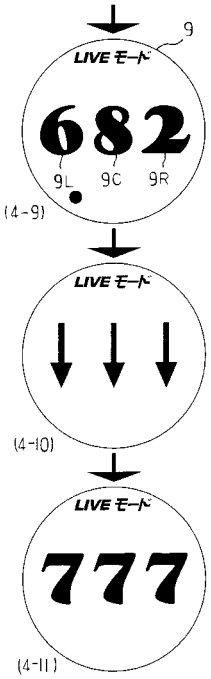
【図４５】



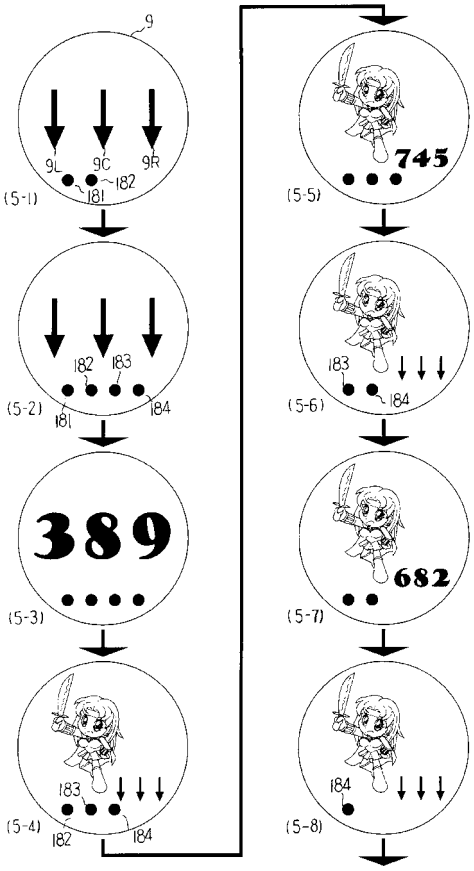
【図４６】



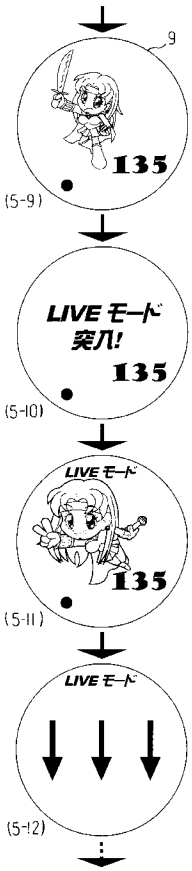
【図４７】



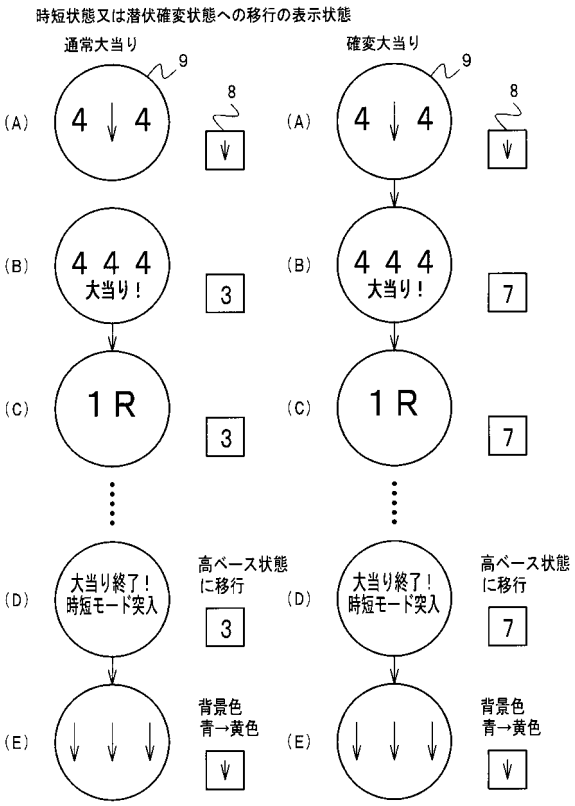
【図４８】



【図４９】



【図５０】



【図５１】

乱数値	範囲	用途
SR1-1	1～80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1～70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1～96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1～80	昇格演出時仮停止図柄決定用
SR3	1～101	滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用
SR4-1	1～211	第1擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-2	1～229	第2擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-3	1～311	第3擬似連時仮停止図柄決定用
SR5	1～100	昇格演出実行決定用
SR6-1	1～71	第1特定演出パターン決定用
SR6-2	1～150	第2特定演出パターン決定用
SR6-3	1～60	第3特定演出パターン決定用
SR7-1	1～191	第1サブ予告パターン種別決定用
SR7-2	1～191	第2サブ予告パターン種別決定用
SR8-1	1～200	第1サブ予告パターン決定用
SR8-2	1～200	第2サブ予告パターン決定用
SR9	1～80	リーチ演出パターン決定用

【図５２】

(A)
最終停止図柄決定テーブル 160A

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

(B)
最終停止図柄決定テーブル 160B

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

(C)
最終停止図柄決定テーブル 160C

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

(D)
最終停止図柄決定テーブル 160D

左中右最終停止図柄FZ1-4、FZ1-5、FZ1-6(発展チャンス目終了)							
HC1	HC2	HC3	HC4	HC5	HC6	HC7	HC8
1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～60	61～70	71～80

【図５３】

左右出目判定テーブル 161

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

【図５４】

最終停止図柄とならない非リーチ組合せ

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

【図５５】

(A)
最終停止図柄決定テーブル 162A

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

(B)
最終停止図柄決定テーブル 162B

変動パターン	図柄差			
	-2	-1	+1	+2
ノーマル PA2-1、PA2-2、特殊 PG2-1、PG2-2		1～48	49～96	
ノーマル PA2-3、PA2-4	1～32	33～64	65～96	
スーパー PA3-1～PA3-4、PB3-1～PB3-5、PC3-1～PC3-4、特殊PG2-3		1～96		
スーパー PA3-5～PA3-8			1～64	65～96

【図５６】

(A)
最終停止図柄決定テーブル 163A

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

(B)
最終停止図柄決定テーブル 163B

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

(C)
最終停止図柄決定テーブル 163C

左中右最終停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3(突確チャンス目)			
TC1	TC2	TC3	TC4
1～20	21～40	41～60	61～80

【図５７】

(A)
特定演出パターン決定テーブル 164A

変動パターン	特定演出パターン			
	滑りTP1-1	滑りTP1-2	滑りTP1-3	滑りTP1-4
非リーチPA1-4、特殊PG1-2	1～71			
ノーマル PA2-2、PA2-4、PA2-6、PA2-8、スーパー PA3-2、PA3-6、PA4-2、PA5-2、PB3-2、PB4-2、PB5-2、特殊PG2-2	1～53	54～61	62	63～71
スーパー PC3-2、PC3-4、PD1-2、PE1-2、PF1-3、特殊PG3-3	1～40		41～64	65～71

(B)
特定演出パターン決定テーブル 164B

変動パターン	特定演出パターン		
	擬似連TP2-1	擬似連TP2-2	擬似連TP2-3
非リーチPA1-5	1～150		
スーパー PA3-4、PA3-8	1～100	101～120	121～150
スーパーPB3-4		1～60	61～150
スーパー PA4-4、PA4-8		1～50	51～150
スーパー PB4-4、PB5-4		1～40	41～150
スーパーPF1-1			1～150
特殊PG1-3	1～50	51～150	

【図５８】

(A)
特定演出パターン決定テーブル 164C

変動パターン	特定演出パターン					
	メイン予告TP3-1-1	メイン予告TP3-1-2	メイン予告TP3-2-1	メイン予告TP3-2-2	メイン予告TP3-3-1	メイン予告TP3-3-2
非リーチPA1-6			1～30		31～60	
スーパーPA3-3	1～40	41～60				
スーパーPA3-7			1～40	41～60		
スーパーPB3-3					1～40	41～60
スーパーPA4-3	1～20	21～50	51,52	53～55	56,57	58～60
スーパーPA4-7	1,2	3～5	6～25	26～55	56,57	58～60
スーパーPA5-3	1,2	3～5	6～15	16～55	56,57	58～60
スーパーPB4-3	1,2	3～5	6,7	8～10	11～30	31～60
スーパーPB5-3	1,2	3～5	6,7	8～10	11～20	21～60
メイン予告テーブル指定バッファ更新設定値	1	1	2	2	3	3

(B)
特定演出パターン決定テーブル 164D

変動パターン	特定演出パターン					
	メイン予告TP3-1-1	メイン予告TP3-1-2	メイン予告TP3-2-1	メイン予告TP3-2-2	メイン予告TP3-3-1	メイン予告TP3-3-2
非リーチPA1-6	1～30				31～60	
スーパーPA3-3	1～40	41～60				
スーパーPA3-7			1～40	41～60		
スーパーPB3-3					1～40	41～60
スーパーPA4-3	1～20	21～50	51,52	53～55	56,57	58～60
スーパーPA4-7	1,2	3～5	6～25	26～55	56,57	58～60
スーパーPA5-3	1,2	3～5	6～15	16～55	56,57	58～60
スーパーPB4-3	1,2	3～5	6,7	8～10	11～30	31～60
スーパーPB5-3	1,2	3～5	6,7	8～10	11～20	21～60
メイン予告テーブル指定バッファ更新設定値	1	1	2	2	3	3

(C)
特定演出パターン決定テーブル 164E

変動パターン	特定演出パターン					
	メイン予告TP3-1-1	メイン予告TP3-1-2	メイン予告TP3-2-1	メイン予告TP3-2-2	メイン予告TP3-3-1	メイン予告TP3-3-2
非リーチPA1-6	1～30		31～60			
スーパーPA3-3	1～40	41～60				
スーパーPA3-7			1～40	41～60		
スーパーPB3-3					1～40	41～60
スーパーPA4-3	1～20	21～50	51,52	53～55	56,57	58～60
スーパーPA4-7	1,2	3～5	6～25	26～55	56,57	58～60
スーパーPA5-3	1,2	3～5	6～15	16～55	56,57	58～60
スーパーPB4-3	1,2	3～5	6,7	8～10	11～30	31～60
スーパーPB5-3	1,2	3～5	6,7	8～10	11～20	21～60
メイン予告テーブル指定バッファ更新設定値	1	1	2	2	3	3

(D)
テーブル選択設定

メイン予告テーブル指定バッファ更新設定値	選択するテーブル
1	テーブル164C
2	テーブル164D
3	テーブル164E

【図５９】

特定演出パターン決定テーブル　164F

変動パターン	特定演出パターン					
	メイン予告TP3-1-1	メイン予告TP3-1-2	メイン予告TP3-2-1	メイン予告TP3-2-2	メイン予告TP3-3-1	メイン予告TP3-3-2
非リーチPA1-8	1～20		21～40		41～60	
スーパーPA3-3	1～40	41～60				
スーパーPA3-7			1～40	41～60		
スーパーPB3-3					1～40	41～60
スーパーPA4-3	1～20	21～50	51,52	53～55	56,57	58～60
スーパーPA4-7	1,2	3～5	6～25	26～55	56,57	58～60
スーパーPA5-3	1,2	3～5	6～15	16～55	56,57	58～60
スーパーPB4-3	1,2	3～5	6,7	8～10	11～30	31～60
スーパーPB5-3	1,2	3～5	6,7	8～10	11～20	21～60

【図６０】

(A)
変動中昇格演出実行決定テーブル　165A

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

(B)
大当り中昇格演出実行決定テーブル　165B

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

【図６１】

(A) 仮停止図柄決定テーブル　166A

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

(B) 仮停止図柄決定テーブル　166B

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

(C) 仮停止図柄決定テーブル　166C

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

(D) 仮停止図柄決定テーブル　166D

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

(E) テーブル選択設定

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

【図６２】

(A)仮停止図柄決定テーブル　167A

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

(B)仮停止図柄決定テーブル　167B

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似連チャンス目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
スーパーPA3-4、PA3-8、PA4-4、PA4-8、PB3-4、PB4-4、PB5-4、PF1-1、特殊PG1-3	1	1～157	158～163	164～173	174～179	180～189	190～199	200～205	206～211
	2		1～181		182～191		192～201		202～211
	3	1～10	11～16	17～173	174～179	180～189	190～199	200～205	206～211
	4		1～10		11～191		192～201		202～211
	5	1～10	11～16	17～26	27～32	33～189	190～199	200～205	206～211
	6		1～10		11～20		21～201		202～211
	7	1～10	11～16	17～26	27～32	33～42	43～48	49～205	206～211
	8		1～10		11～20		21～30		31～211

(C)仮停止図柄決定テーブル　167C

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

(D)仮停止図柄決定テーブル　167D

KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3	左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3(擬似連チャンス目)							
	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
GC1	1～299	230～239	240～253	254～263	264～277	278～287	288～301	302～311
GC2		1～269		270～283		284～297		298～311
GC3	1～14	15～24	25～34	35～263	264～277	278～287	288～301	302～311
GC4		1～14		15～283		284～297		298～311
GC5	1～14	15～24	25～34	35～48	49～58	59～287	288～301	302～311
GC6		1～14		15～28		28～297		298～311
GC7	1～14	15～24	25～34	35～48	49～58	59～72	73～82	83～311
GC8		1～14		15～28		28～42		42～311

【図６３】

特定演出パターン	擬似連変動での停止図柄		
擬似連TP2-1	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
擬似連TP2-2	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
擬似連TP2-3	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ4-1	KZ4-3	KZ4-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	4回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		

【図６４】

仮停止図柄決定テーブル　168

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

【図６５】

仮停止図柄決定テーブル　169

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

【図６６】

(A)
リーチ演出パターン決定テーブル　172A

リーチ演出	リーチ演出パターン 大当りAPA1-1	大当りAPA1-2	大当りAPA1-3	大当りAPB1-1	大当りAPB1-2	大当りAPB1-3
α1	1～70			71～80		
α2		1～70			71～80	
α3			1～70			71～80
リーチ演出用テーブル指定バッファ更新設定値	2	2	2	1	1	1
リーチ演出	リーチ演出パターン 大当りAPA2-1	大当りAPA2-2	大当りAPA2-3	大当りAPB2-1	大当りAPB2-2	大当りAPB2-3
β1	1～70			71～80		
β2		1～70			71～80	
β3			1～70			71～80
リーチ演出用テーブル指定バッファ更新設定値	2	2	2	1	1	1

(B)
リーチ演出パターン決定テーブル　172B

リーチ演出	リーチ演出パターン 大当りAPA1-1	大当りAPA1-2	大当りAPA1-3	大当りAPB1-1	大当りAPB1-2	大当りAPB1-3
α1	1～10			11～80		
α2		1～10			11～80	
α3			1～10			11～80
リーチ演出用テーブル指定バッファ更新設定値	2	2	2	1	1	1
リーチ演出	リーチ演出パターン 大当りAPA2-1	大当りAPA2-2	大当りAPA2-3	大当りAPB2-1	大当りAPB2-2	大当りAPB2-3
β1	1～10			11～80		
β2		1～10			11～80	
β3			1～10			11～80
リーチ演出用テーブル指定バッファ更新設定値	2	2	2	1	1	1

【図６７】

(A)
リーチ演出パターン決定テーブル　173A

リーチ演出	リーチ演出パターン ハズレHPA1-1	ハズレHPA1-2	ハズレHPA1-3	ハズレHPB1-1	ハズレHPB1-2	ハズレHPB1-3
α1	1～80					
α2		1～80				
β1			1～80			
リーチ演出用テーブル指定バッファ更新設定値	2	2	2	1	1	1

(B)
リーチ演出パターン決定テーブル　173B

リーチ演出	リーチ演出パターン ハズレHPA1-1	ハズレHPA1-2	ハズレHPA1-3	ハズレHPB1-1	ハズレHPB1-2	ハズレHPB1-3
α1				1～80		
α2					1～80	
β1						1～80
リーチ演出用テーブル指定バッファ更新設定値	2	2	2	1	1	1

(C)
テーブル選択設定

可変表示結果	リーチ演出用テーブル指定バッファ更新設定値	リーチ演出用テーブル指定バッファ更新設定値
大当り	1	テーブル172A
	2	テーブル172B
はずれ	1	テーブル173A
	2	テーブル173B

【図６８】

リーチ演出パターン決定テーブル　174

可変表示結果	リーチ演出	大当りAPA1-1	大当りAPA1-2	大当りAPA1-3	大当りAPB1-1	大当りAPB1-2	大当りAPB1-3
大当り	α1	1～40			41～80		
	α2		1～40			41～80	
	α3			1～40			41～80
可変表示結果	リーチ演出	大当りAPA2-1	大当りAPA2-2	大当りAPA2-3	大当りAPB2-1	大当りAPB2-2	大当りAPB2-3
大当り	β1	1～40			41～80		
	β2		1～40			41～80	
	β3			1～40			41～80
可変表示結果	リーチ演出	ハズレHPA1-1	ハズレHPA1-2	ハズレHPA1-3	ハズレHPB1-1	ハズレHPB1-2	ハズレHPB1-3
はずれ	α1	1～40			41～80		
	α2		1～40			41～80	
	β1			1～40			41～80

【図６９】

図柄変動制御パターンテーブル　180

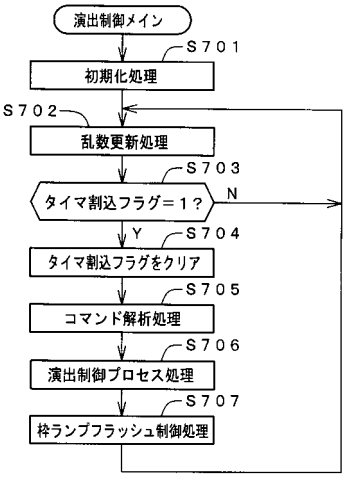
図柄変動制御パターン	変動パターン	変動中昇格演出	特定演出パターン
非リーチCPA1-1	非リーチPA1-1		なし
⋮	⋮	⋮	⋮
非リーチCPA1-4	非リーチPA1-4		滑りTP1-1
非リーチCPA1-5	非リーチPA1-5		擬似連TP2-1
非リーチCPA1-6	非リーチPA1-6		メイン予告 TP3-1-1, TP3-2-1, TP3-3-1
⋮	⋮	⋮	⋮
ノーマルCPA2-1	ノーマルPA2-1		なし
ノーマルCPA2-2-1	ノーマルPA2-2		滑りTP1-1
ノーマルCPA2-2-2	ノーマルPA2-2		滑りTP1-2
⋮	⋮	⋮	⋮
スーパーCPA3-1	スーパーPA3-1		なし
⋮	⋮	⋮	⋮
ノーマルCPA2-5-1	ノーマルPA2-5	あり	なし
ノーマルCPA2-5-2	ノーマルPA2-5	なし	なし
⋮	⋮	⋮	⋮
スーパーCPA4-1-1	スーパーPA4-1	あり	なし
スーパーCPA4-1-2	スーパーPA4-1	なし	なし
⋮	⋮	⋮	⋮
スーパーCPA4-3-1	スーパーPA4-3	あり	メイン予告 TP3-1-1～TP3-3-2
スーパーCPA4-3-2	スーパーPA4-3	なし	メイン予告 TP3-1-1～TP3-3-2
⋮	⋮	⋮	⋮
スーパーCPA5-1	スーパーPA5-1	なし	なし
⋮	⋮	⋮	⋮

【図７０】

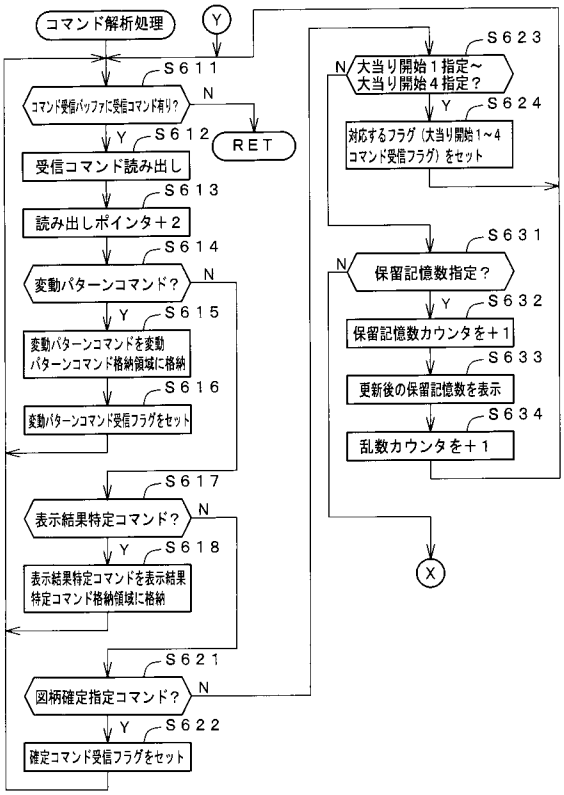
各種演出制御パターンテーブル　182

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

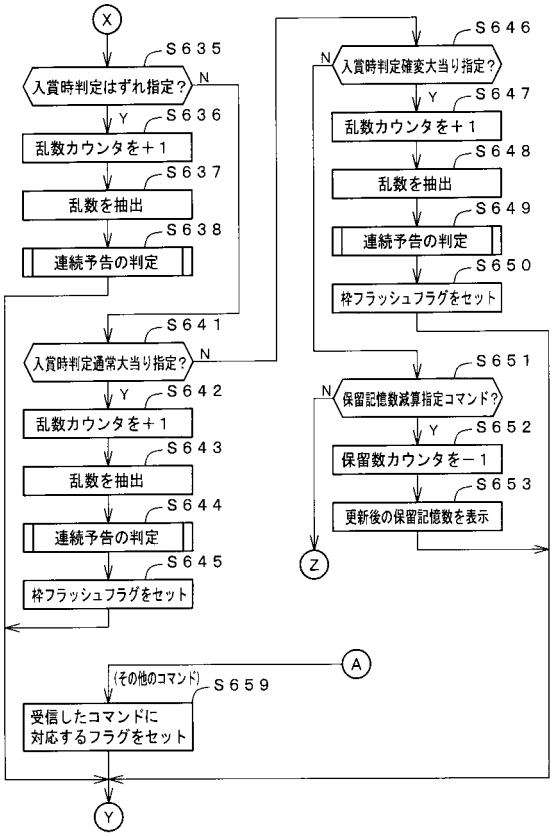
【図７１】



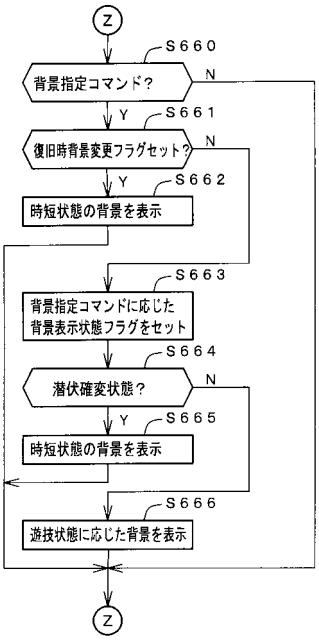
【図７２】



【図７３】



【図７４】



【図７５】

予告種別決定用テーブル

予告種別	乱数値
予告なし	０～１５０
予告種別（１）	１５１～１７０
予告種別（２）	１７１～１９１

【図７６】

入賞時判定はずれ指定（保留記憶数１以上）	
０～２００	予告Ｚ

（Ａ）

入賞時判定通常大当り指定（保留記憶数１以上）	
０～１５０	予告Ｚ
１５１～１８０	予告Ｙ
１８１～２００	突確用の特殊演出

（Ｂ）

入賞時判定確変大当り指定（保留記憶数１以上）	
０～１００	予告Ｚ
１０１～１４０	予告Ｙ
１４１～１８０	予告Ｘ
１８１～２００	突確用の特殊演出

（Ｃ）

入賞時判定突確・小当り指定（保留記憶数１以上）	
０～１２０	突確・小当り用予告Ｍ
１２１～２００	突確・小当り用予告Ｎ

（Ｄ）

【図７７】

入賞時判定はずれ指定で乱数値が２９の場合	入賞時判定はずれ指定で乱数値が１２４の場合
保留記憶数＝０ →実行回数０回	保留記憶数＝０ →実行回数０回
保留記憶数＝１ →実行回数０回	保留記憶数＝１ →実行回数０回
保留記憶数＝２ →連続予告Ａ・実行回数２回	保留記憶数＝２ →連続予告Ａ・実行回数１回
保留記憶数＝３ →連続予告Ａ・実行回数３回	保留記憶数＝３ →連続予告Ａ・実行回数２回

（Ａ）

入賞時判定通常大当り指定で乱数値が７～１７の場合	入賞時判定通常大当り指定で乱数値が１８～２７の場合
保留記憶数＝０ →連続予告Ｂ・実行回数１回	保留記憶数＝０ →実行回数０回
保留記憶数＝１ →連続予告Ｂ・実行回数１回	保留記憶数＝１ →実行回数０回
保留記憶数＝２ →連続予告Ｂ・実行回数２回	保留記憶数＝２ →連続予告Ｂ・実行回数１回
保留記憶数＝３ →連続予告Ｂ・実行回数３回	保留記憶数＝３ →連続予告Ｂ・実行回数２回
保留記憶数＝４ →連続予告Ｂ・実行回数４回	保留記憶数＝４ →連続予告Ｂ・実行回数３回

入賞時判定通常大当り指定で乱数値が１０５～１１５の場合	入賞時判定通常大当り指定で乱数値が１１６～１２６の場合
保留記憶数＝０ →連続予告Ｃ・実行回数１回	保留記憶数＝０ →実行回数０回
保留記憶数＝１ →連続予告Ｃ・実行回数１回	保留記憶数＝１ →実行回数０回
保留記憶数＝２ →連続予告Ｃ・実行回数２回	保留記憶数＝２ →連続予告Ｄ・実行回数１回
保留記憶数＝３ →連続予告Ｃ・実行回数３回	保留記憶数＝３ →連続予告Ｄ・実行回数２回
保留記憶数＝４ →連続予告Ｃ・実行回数４回	保留記憶数＝４ →連続予告Ｄ・実行回数３回

（Ｂ）

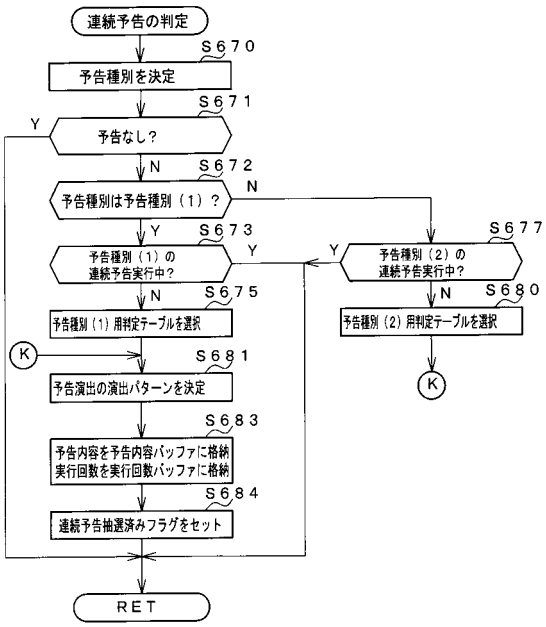
【図７８】

入賞時判定確変大当り指定で乱数値が３～１７の場合	入賞時判定確変大当り指定で乱数値が３８～６７の場合
保留記憶数＝０ →連続予告Ｂ・実行回数１回	保留記憶数＝０ →実行回数０回
保留記憶数＝１ →連続予告Ｂ・実行回数１回	保留記憶数＝１ →実行回数０回
保留記憶数＝２ →連続予告Ｂ・実行回数２回	保留記憶数＝２ →連続予告Ｃ・実行回数１回
保留記憶数＝３ →連続予告Ｃ・実行回数３回	保留記憶数＝３ →連続予告Ｃ・実行回数２回
保留記憶数＝４ →連続予告Ｃ・実行回数４回	保留記憶数＝４ →連続予告Ｃ・実行回数３回

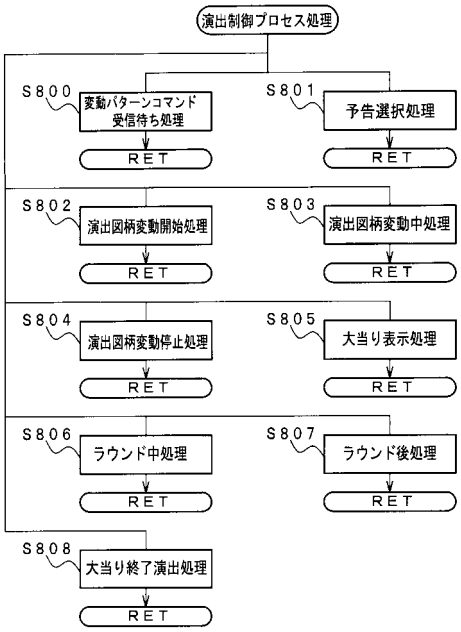
入賞時判定確変大当り指定で乱数値が８５～１０５の場合	入賞時判定確変大当り指定で乱数値が１０６～１２６の場合
保留記憶数＝０ →連続予告Ｄ・実行回数１回	保留記憶数＝０ →実行回数０回
保留記憶数＝１ →連続予告Ｄ・実行回数１回	保留記憶数＝１ →実行回数０回
保留記憶数＝２ →連続予告Ｄ・実行回数２回	保留記憶数＝２ →連続予告Ｄ・実行回数１回
保留記憶数＝３ →連続予告Ｄ・実行回数３回	保留記憶数＝３ →連続予告Ｄ・実行回数２回
保留記憶数＝４ →連続予告Ｄ・実行回数４回	保留記憶数＝４ →連続予告Ｄ・実行回数３回

（Ｃ）

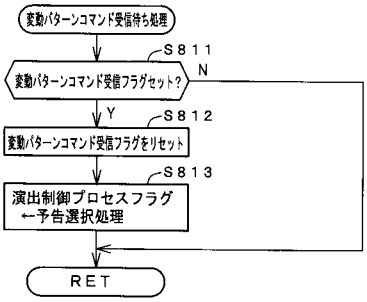
【図７９】



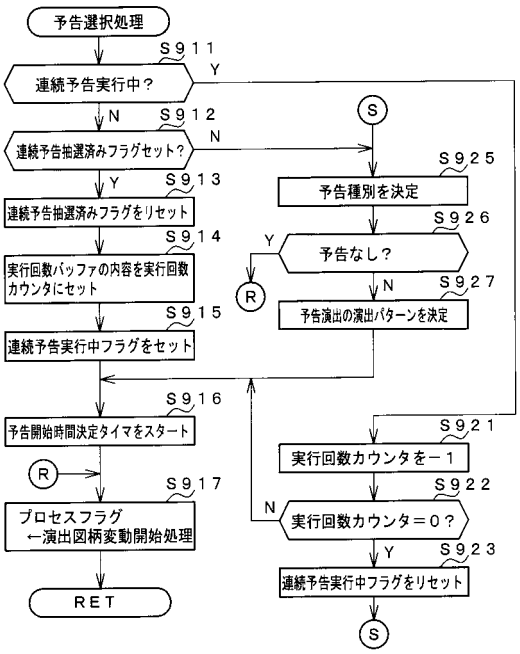
【図８０】



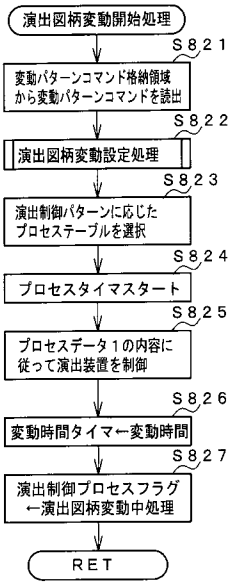
【図８１】



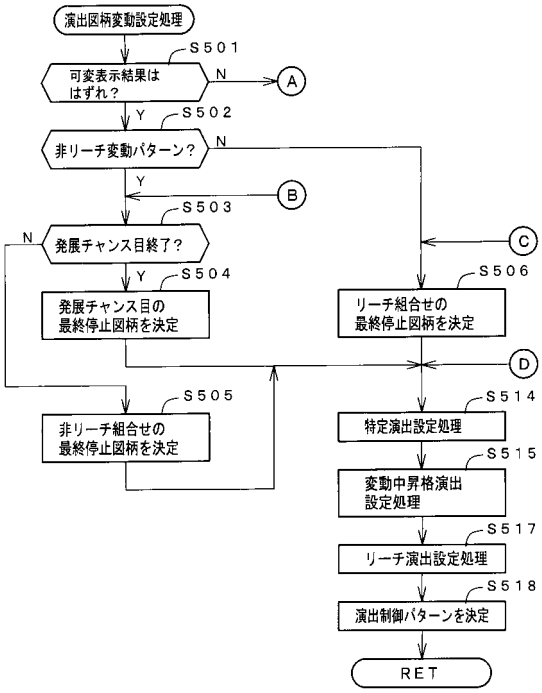
【図８２】



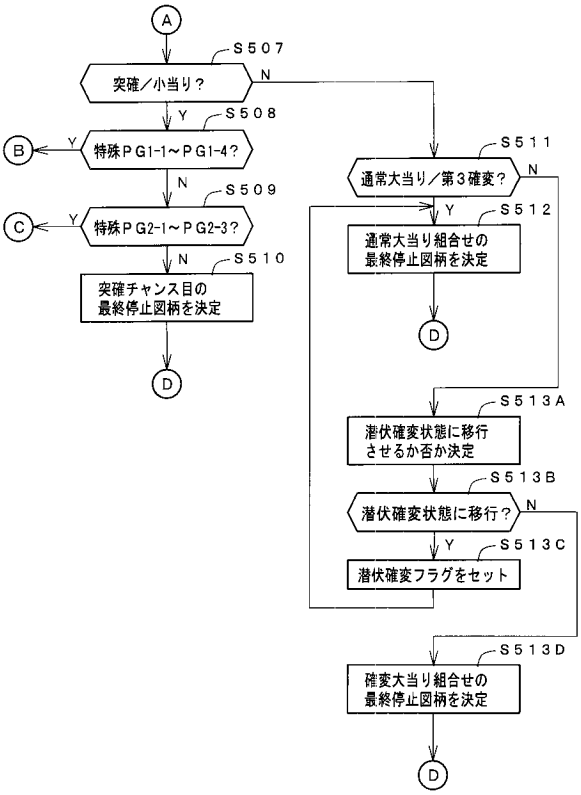
【図８３】



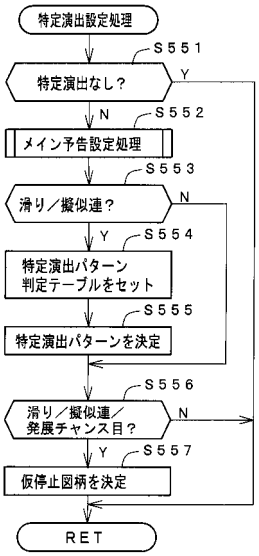
【図８４】



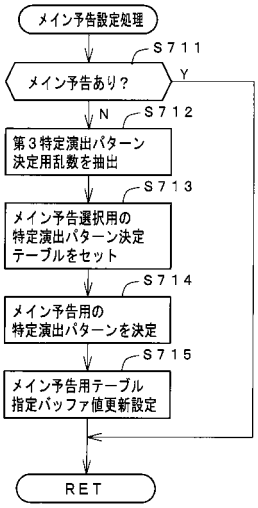
【図８５】



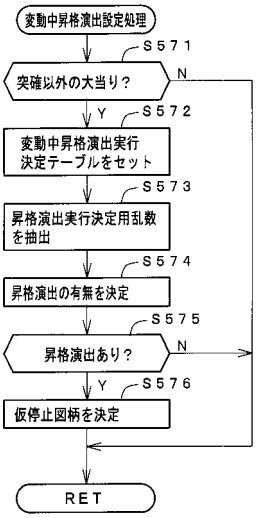
【図８６】



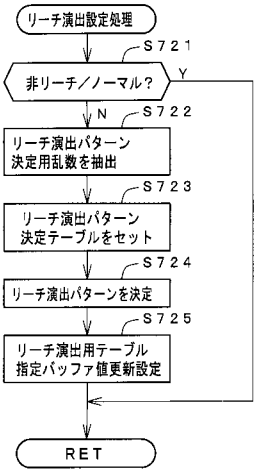
【図８７】



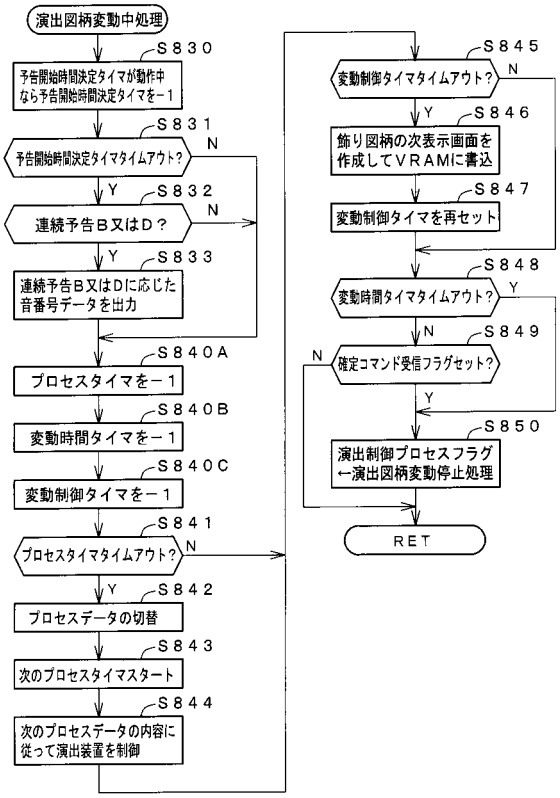
【図８８】



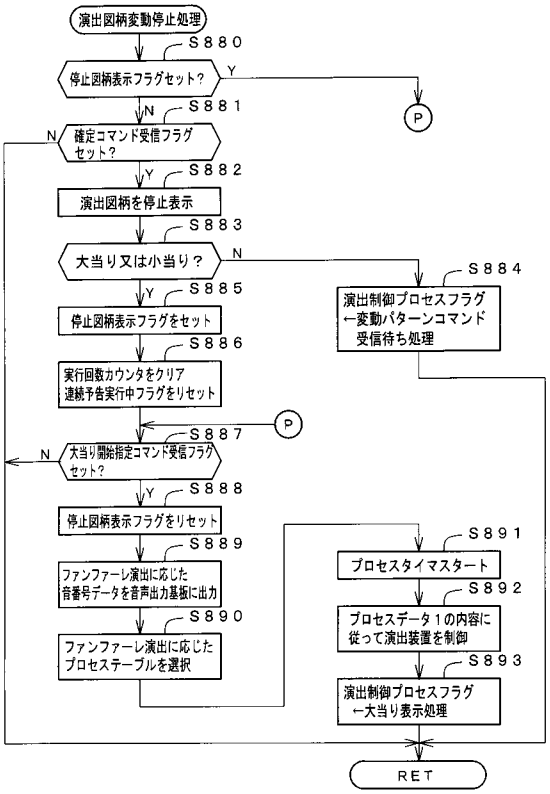
【図８９】



【図９０】



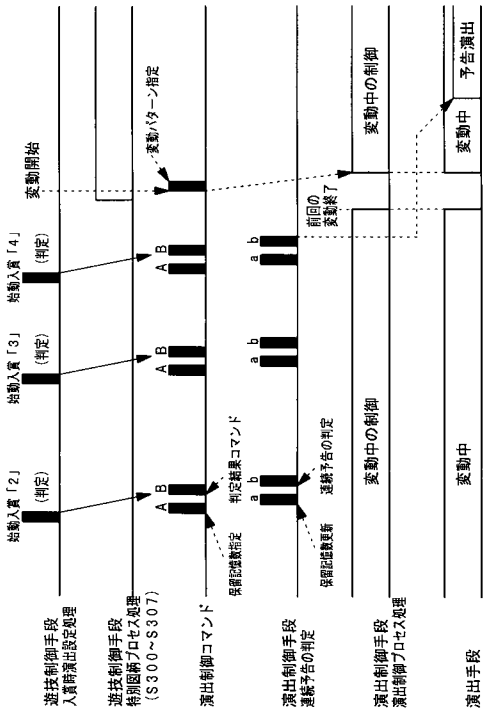
【図９１】



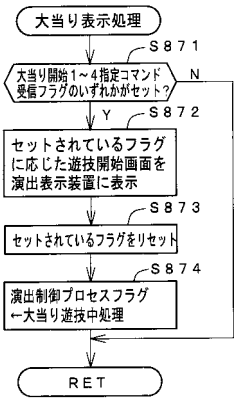
【図９２】

音番号データ	名称	内容
１	変動中音指定＃１	変動パターン１の変動時の音パターン指定
：	：	：
１５	変動中音指定＃15	変動パターン１５の変動時の音パターン指定
１６	変動終了音指定	特別図柄の変動終了の指定
１７	大入賞口開放中音指定	大入賞口開放中の音パターン指定
１８	大当り開始時音指定	大当り開始時の音パターン指定
１９	大入賞口開放前音指定	大入賞口開放前の音パターン指定（XX=01以上）
２０	大当り終了音指定	特定図柄以外での大当り終了時の音パターン指定
２１	大当り終了音指定	特定図柄での大当り終了時の音パターン指定
２２	連続予告Ｂ	連続予告Ｂ実行時の音パターン指定
２３	連続予告Ｄ	連続予告Ｄ実行時の音パターン指定

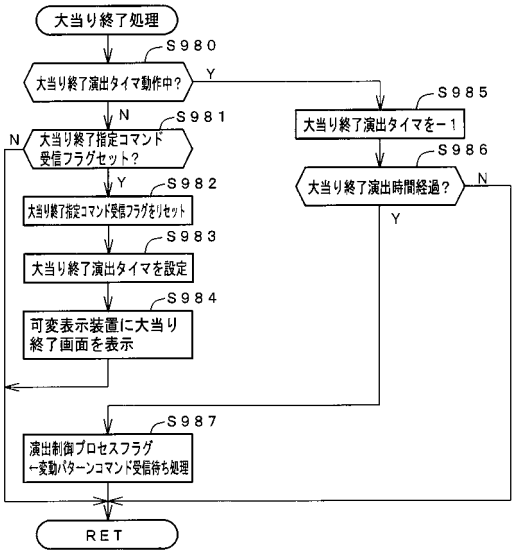
【図９３】



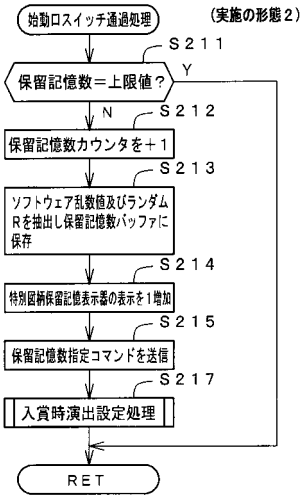
【図９４】



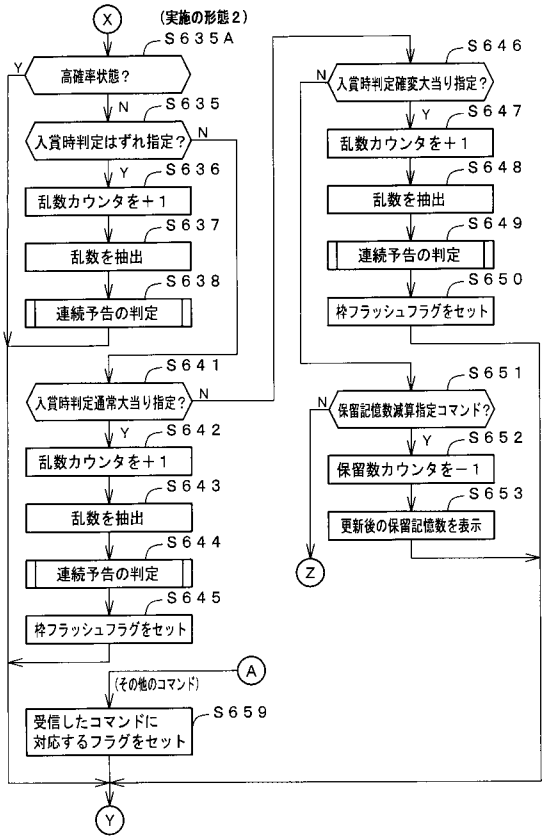
【図９５】



【図９６】



【図９７】

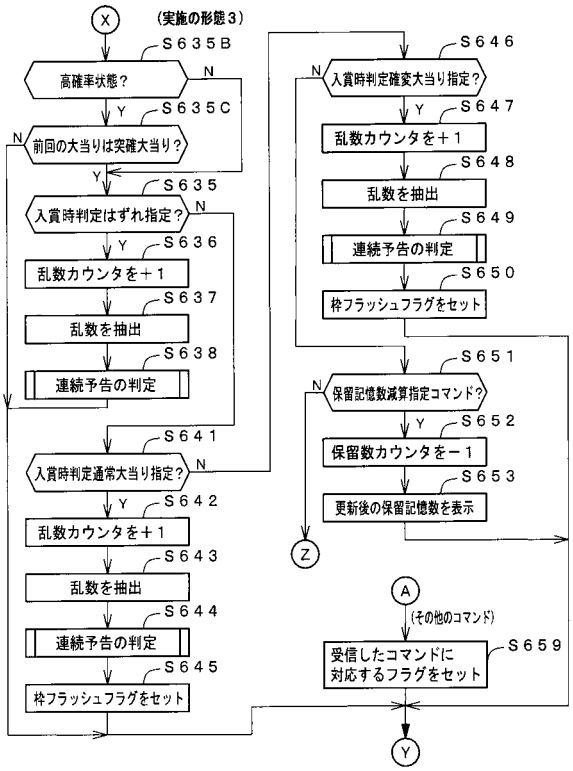


【図９８】

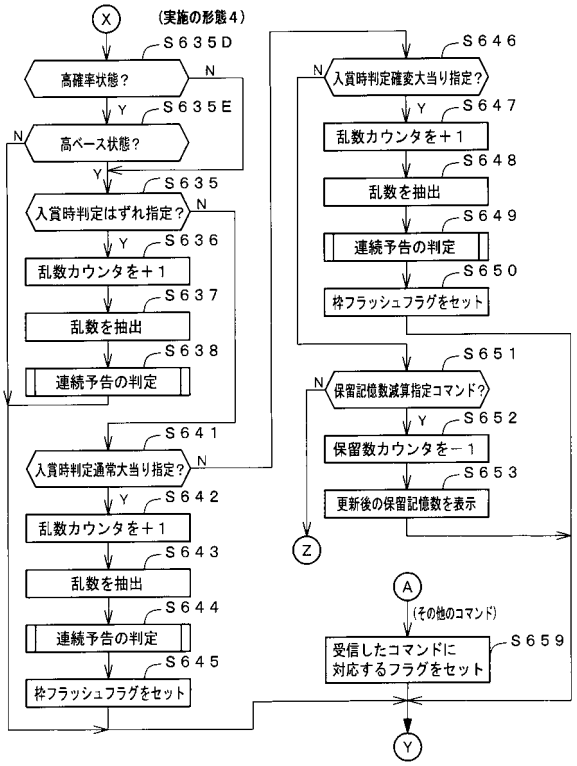
（実施の形態３）

	演出用確変フラグ	突確フラグ
１５Ｒ確変大当りで確変状態に移行	オン	オフ
２Ｒ確変大当り（突確大当り）で確変状態に移行	オン	オン
通常状態	オフ	オフ

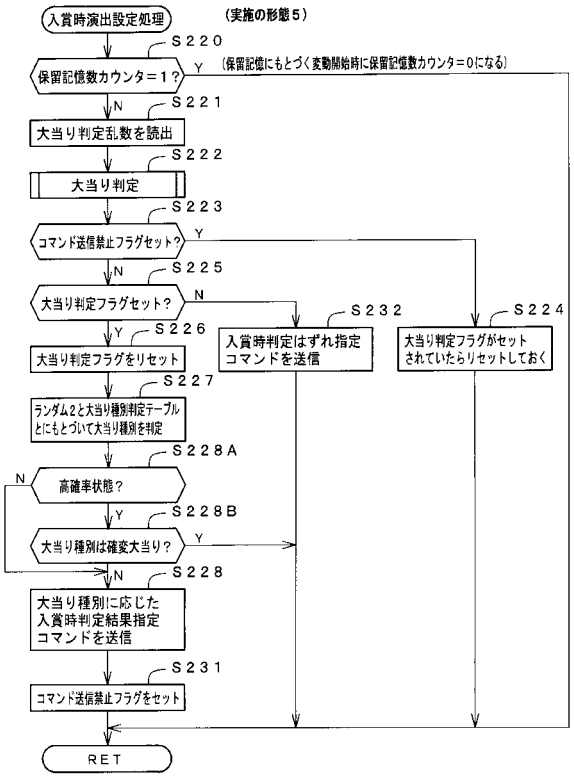
【図９９】



【図１００】



【図１０１】



【図１０２】

(実施の形態６)

入賞時判定はずれ指定（保留記憶数１以上）	
０～２００	予告Ｚ

（Ａ）

入賞時判定通常大当り指定（保留記憶数１以上）	
０～１５０	予告Ｚ
１５１～１８０	予告Ｙ
１８１～２００	突確用の特殊演出

（Ｂ）

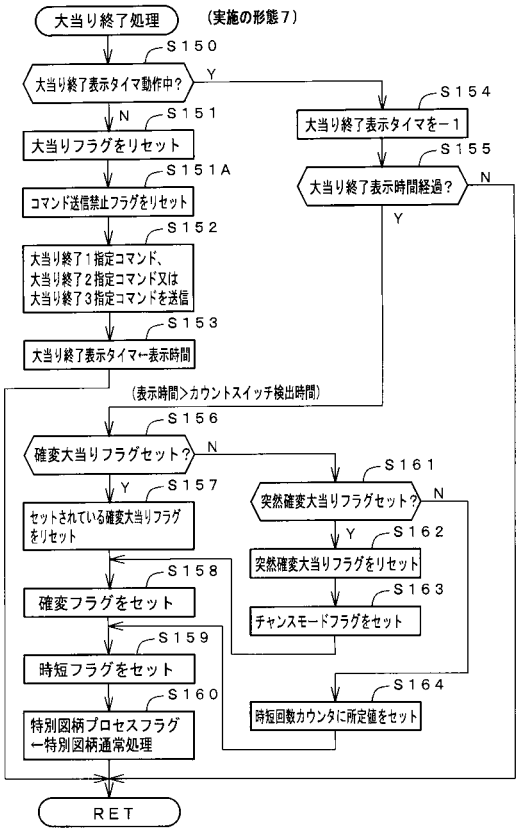
入賞時判定確変大当り指定（保留記憶数１以上）	
０～１００	予告Ｚ
１０１～１７０	予告Ｙ
１７１～２００	突確用の特殊演出

（Ｃ）

入賞時判定突確・小当り指定（保留記憶数１以上）	
０～１２０	突確・小当り用予告Ｍ
１２１～２００	突確・小当り用予告Ｎ

（Ｄ）

【図１０３】


大当り終了処理
（実施の形態７）
Ｓ１５０
大当り終了表示タイマ動作中？
Ｙ
Ｎ
Ｓ１５１
大当りフラグをリセット
Ｓ１５１Ａ
コマンド送信禁止フラグをリセット
Ｓ１５２
大当り終了１指定コマンド、
大当り終了２指定コマンド又は
大当り終了３指定コマンドを送信
Ｓ１５３
大当り終了表示タイマ←表示時間
Ｓ１５４
大当り終了表示タイマを－１
Ｓ１５５
大当り終了表示時間経過？
Ｎ
Ｙ
（表示時間＞カウントスイッチ検出時間）
Ｓ１５６
確変大当りフラグセット？
Ｎ
Ｙ
Ｓ１５７
セットされている確変大当りフラグ
をリセット
Ｓ１５８
確変フラグをセット
Ｓ１５９
時短フラグをセット
Ｓ１６０
特別図柄プロセスフラグ
←特別図柄通常処理
Ｓ１６１
突然確変大当りフラグセット？
Ｎ
Ｙ
Ｓ１６２
突然確変大当りフラグをリセット
Ｓ１６３
チャンスモードフラグをセット
Ｓ１６４
時短回数カウンタに所定値をセット
ＲＥＴ

フロントページの続き

(72)発明者　安藤　正登
群馬県桐生市境野町６丁目４６０番地　株式会社三共内

審査官　阿南　進一

(56)参考文献　特開２０１０－０２２５３５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－００５２６２（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２７３４９９（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２９７１９９（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２８５０３６（ＪＰ，Ａ）
ＰＯＫＫＡ吉田のネタは手補給・手回収　パチマガｖｅｒ．，パチンコ攻略マガジン2008年8月10日号，株式会社双葉社，２００８年　７月１４日，p.48、p.137

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２