(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5946888号
(P5946888)
(45)発行日　平成28年7月6日(2016.7.6)　(24)登録日　平成28年6月10日(2016.6.10)

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

請求項の数 2 (全 162 頁)

(21)出願番号　特願2014-223713(P2014-223713)
(22)出願日　平成26年10月31日(2014.10.31)
(62)分割の表示　特願2009-216148(P2009-216148)の分割
原出願日　平成21年9月17日(2009.9.17)
(65)公開番号　特開2015-24289(P2015-24289A)
(43)公開日　平成27年2月5日(2015.2.5)
審査請求日　平成26年10月31日(2014.10.31)

(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　100095407
弁理士　木村　満
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　辻野　安人

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】
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
リーチ状態となった後にリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段を備え、
前記リーチ演出実行手段は、第１リーチ演出と、該第１リーチ演出の後に所定演出を経由して実行される第２リーチ演出と、を少なくとも実行可能であり、
前記所定演出として、可変表示を仮停止態様とした後、可変表示を再開させる第１発展演出、または可変表示を仮停止態様とせずに可変表示を行う第２発展演出を実行する発展演出実行手段と、
可変表示が開始されてからその後に前記リーチ演出実行手段により前記リーチ演出が実行されるリーチ状態となる前までに可変表示を仮停止させてから再開する再可変表示を所定回実行する再可変表示実行手段と、
をさらに備え、
前記リーチ演出実行手段は、前記再可変表示実行手段により前記再可変表示が特定回数以上実行されるときは、前記第１リーチ演出の後に前記所定演出を経由して前記第２リーチ演出を実行し、
前記発展演出実行手段は、前記再可変表示実行手段により前記再可変表示が前記特定回数以上実行されるときには、前記所定演出として前記第２発展演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】

前記発展演出実行手段が前記第１発展演出を実行するタイミングと重複するタイミングにおいて予告演出を実行可能であり、
前記予告演出と前記第１発展演出とは競合しない
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、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複数の可変表示部から構成される可変表示手段を備え、該可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
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、所定個の賞球といった景品遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。さらに、所定の入賞領域（始動入賞口）に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。
【０００３】
また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態をリーチ状態という。リーチの態様として、それぞれ異なる演出（リーチ演出）が実行される複数の態様が設けられた遊技機も提案されている。リーチ演出として、所定の演出（例えば大当りとなる可能性が高いことを示唆する演出など）を実行するものをスーパーリーチともいう。また、大当りやリーチ（特にスーパーリーチ）などが発生する可能性が高いことなどを予告する演出（予告演出）がリーチ演出とは別に実行される遊技機も提案されている。
【０００４】
識別情報がリーチ状態となっているときに予告演出が実行され、リーチの種別が切り換わる演出が実行される遊技機も提案されている（例えば、特許文献１）。また、スーパーリーチとなるときに、特定の識別情報を停止させてからスーパーリーチに発展させるリーチ演出を実行する遊技機も提案されている（例えば、特許文献２）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】
【特許文献１】特開２００１－３４７００４号公報
【特許文献２】特開２００３－３４００３３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
特許文献１や特許文献２に記載の遊技機では、リーチ中に予告演出を実行したり、特定の識別情報を停止させることによって、スーパーリーチへ発展することを示唆することで、遊技者の注目を惹いていた。
【０００７】
しかしながら、スーパーリーチとなる前に、スーパーリーチへ発展することを示唆することで、演出が冗長になる場合があり、また、遊技の状況によりスーパーリーチとなるこ

とが確定している場合などは、無駄な演出となっていた。

【０００８】

本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、無駄な演出を除外して遊技の興趣を向上させた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】

【０００９】

（１）上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１）であって、リーチ状態となった後にリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ８０２やＳ８０３の処理を実行する部分）を備え、前記リーチ演出実行手段は、第１リーチ演出（例えばノーマルリーチのリーチ演出）と、該第１リーチ演出の後に所定演出（例えばリーチ中演出）を経由して実行される第２リーチ演出（例えばスーパーリーチのリーチ演出αやリーチ演出β）と、を少なくとも実行可能であり、前記所定演出として、可変表示を仮停止態様とした後、可変表示を再開させる第１発展演出（例えば「仮停止後＋１」や「仮停止後－１」の発展演出）、または可変表示を仮停止態様とせずに可変表示を行う第２発展演出（例えば中図柄を仮停止させずにスーパーリーチとする演出）を実行する発展演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ９０３の発展演出決定処理における決定結果に基づいてステップＳ８０２の処理を実行する部分）と、可変表示が開始されてからその後に前記リーチ演出実行手段により前記リーチ演出が実行されるリーチ状態となる前までに可変表示を仮停止させてから再開する再可変表示（例えば擬似連変動）を所定回実行する再可変表示実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ８０２において「擬似連」の特定演出を実行する部分）と、をさらに備え、前記リーチ演出実行手段は、前記再可変表示実行手段により前記再可変表示が特定回数（例えば３回）以上実行されるときは、前記第１リーチ演出の後に前記所定演出を経由して前記第２リーチ演出を実行し（例えば、図８、図９に示すように擬似連変動が３回である場合には必ずスーパーリーチとなり）、前記発展演出実行手段は、前記再可変表示実行手段により前記再可変表示が前記特定回数以上実行されるときには、前記所定演出として前記第２発展演出を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１はステップＳ９２５にてＮと判定されたときのみステップＳ９２７～Ｓ９３０の処理を実行する）ことを特徴とする。

このような構成によれば、無駄な演出を省くことができ、遊技の興趣が向上する。

前記発展演出実行手段が前記第１発展演出を実行するタイミングと重複するタイミングにおいて予告演出を実行可能であり、前記予告演出と前記第１発展演出とは競合しないようにしてもよい。

【００１０】

（２）上記（１）の遊技機において、前記有利状態に制御するか否かを表示結果の導出表示以前に決定する決定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ６１の処理を実行する部分）をさらに備え、前記発展演出実行手段は、前記決定手段により前記有利状態に制御すると決定された場合に、前記決定手段により前記有利状態に制御しないと決定された場合よりも、高い割合で前記第１発展演出を実行する（例えば図７０に示す発展演出決定テーブル３０３の設定では、可変表示結果が「大当り」である場合、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、第１発展演出を実行することに決定される割合が高くなっている）ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者が発展演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【００１１】

（３）上記（１）または（２）の遊技機において、前記有利状態に制御するか否かを表示結果の導出表示以前に決定する決定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ６１の処理を実行する部分）をさらに備え、前記発展演出実行手段は、前記第１発展演出として、第１停止出目発展演出（例えば「仮停止後発展－１」の発展演出）と、該第１停止出目発展演出

とは異なる第２停止出目発展演出（例えば「仮停止後発展＋１」の発展演出）と、を実行可能であって、前記決定手段により前記有利状態に制御すると決定された場合、前記第１停止出目発展演出を前記第２停止出目発展演出より高い割合で実行する（例えば、図７０に示す発展演出決定テーブル３０３の設定では、可変表示結果が「大当り」である場合、「仮停止後発展＋１」よりも「仮停止後発展－１」のパターンに決定されやすくなっている。）ようにしてもよい。

このような構成によれば、第１発展演出の演出態様により特定表示結果となる割合が異なるので、遊技者がより第１発展演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【００１２】

（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、前記可変表示手段における可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる可能性があることを予告する予告演出（例えばリーチ中予告）を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ９０１のリーチ中予告決定処理における決定結果に基づいてステップＳ８０２の処理を実行する部分）と、前記予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ９１１～Ｓ９１３の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記予告演出実行手段は、前記発展演出実行手段が前記第１発展演出を実行するタイミングと重複するタイミングで前記予告演出を実行し（例えば図１１４（Ｃ）、（Ｄ）に示すように発展演出と同一のタイミングでリーチ中予告を実行し）、前記発展演出実行手段は、前記予告演出実行手段により前記予告演出が実行されるときは、前記第１発展演出を実行しない（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ９０２にてＹと判定した場合ステップＳ９０３の処理をせず、ステップＳ９０４にて発展演出無しに決定する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、リーチ演出中に予告演出を実行して特定表示結果となる可能性があることを予告できるとともに、第１発展演出との演出の重複を防止でき、演出の内容が不明確になることを防止できる。

【００１３】

（５）上記（１）から（４）のいずれかの遊技機において、前記有利状態に制御するか否かを表示結果の導出表示以前に決定する決定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ６１の処理を実行する部分）をさらに備え、前記リーチ演出実行手段は、それぞれ表示態様の異なる複数種類の前記第２リーチ演出（例えばリーチ演出αとリーチ演出β）を実行可能であり、前記決定手段の決定結果に応じて異なる割合で前記第２リーチ演出の表示態様を実行し（例えばＣＰＵ５６がステップＳ３０１の処理を実行し）、前記発展演出実行手段は、前記第１発展演出として、第１停止出目発展演出（例えば「仮停止後発展－１」の発展演出）と、該第１停止出目発展演出とは異なる第２停止出目発展演出（例えば「仮停止後発展＋１」の発展演出）と、を実行可能であって、前記リーチ演出手段における前記第２リーチ演出の表示態様に応じて、異なる割合で前記第１停止出目発展演出または前記第２停止出目発展演出を実行する（例えば、図７０に示す発展演出決定テーブル３０３の設定では、リーチ演出αである場合と、リーチ演出βである場合と、発展演出パターンの決定割合が異なっている）ようにしてもよい。

このような構成によれば、第１発展演出の演出内容によって、第２リーチ演出の表示態様の実行割合が異なるので、遊技者が第１発展演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【００１４】

（６）上記（１）から（５）のいずれかの遊技機において、前記有利状態に制御するか否かを表示結果の導出表示以前に決定する決定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ６１の処理を実行する部分）と、前記決定手段の決定結果にもとづいて、前記特定表示結果となる可能性があることを予告する予告演出として、予め定められた系統に従って１段階から複数段階（例えば、４段階）まで演出が段階的に変化する予告演出（例えば、図７３に示すように予告演出Ａ～Ｄが段階的に変化する予告演出）であり、前記特定表示結果となる場合に前記特定表示結果とならない場合よりも高い割合で予め定められた段階まで演出が

変化するステップアップ予告演出（例えば、第１ステップアップ予告演出）のステップアップをどの段階まで実行するかを決定するステップアップ予告演出決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ５１７の予告演出設定処理を実行する部分）と、前記ステップアップ予告演出決定手段により決定された前記ステップアップ予告演出を実行するステップアップ予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８４６～Ｓ８５５の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記ステップアップ予告演出決定手段は、前記ステップアップ予告演出を実行するとき（例えば、ステップＳ５７３のＹ）に、予め定められた通常系統で演出（例えば予告演出Ａ～Ｄ）が段階的に変化する通常ステップアップ（例えば、図７３に示すメインステップアップ）とするか、所定段階（例えば第１段階または第２段階）までは前記通常系統と共通の演出（例えば予告演出Ａまたは予告演出Ｂ）に変化し、前記所定段階以降は前記通常系統と異なる演出（例えば、予告演出Ｅまたは予告演出Ｇ）に変化する分岐系統で演出が段階的に変化する分岐ステップアップ（例えば、図７４に示す第１分岐ステップアップまたは図７５，図７６に示す第２分岐ステップアップ）とするかと、前記ステップアップの変化の段階数（例えばステップ数）と、を予告決定用データ（例えば、図８３～図８８に示す第１予告設定テーブルに設定されているデータ）にもとづいて決定することによりステップアップ演出態様を決定するステップアップ演出態様決定手段（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Ｓ５７４，Ｓ５７５の処理を実行する部分）を含み、前記ステップアップ予告演出実行手段は、前記識別情報の可変表示の実行中において、前記識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止表示までの期間、および再可変表示中の期間に予告演出を実行し（例えば、図１０４に示すように、識別情報が可変表示（再可変表示を含む）する期間に、ステップアップ予告演出が実行される）、前記予告決定用データは、前記識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止表示までの期間、または前記再可変表示中の期間のうちの一の期間に実行される前記ステップアップ予告演出として、前記分岐ステップアップを決定する場合には、当該一の期間の次回の再可変表示中の期間に実行される前記ステップアップ予告演出として、当該一の期間に実行される前記ステップアップ予告演出として前記分岐ステップアップを決定しない場合よりも、前記分岐ステップアップを決定する割合が高くなるように設定されている（例えば、図８７に示す第１予告設定テーブルに示すように、１回目の変動時に分岐ステップアップ予告演出Ｅ，Ｆが実行される場合には、当該１回目の変動時に分岐ステップアップ予告演出Ｅ，Ｆが実行されない場合（つまり、当該１回目の変動時に通常ステップアップ予告演出であるステップＢが実行される場合）よりも、２回目の変動時に分岐ステップアップ予告演出Ｅ，Ｆが実行される割合が高くなるように設定されている）ようにしてもよい。

このような構成によれば、一旦分岐ステップアップに決定されると以降は分岐ステップアップに決定されやすくなるので、再可変表示が分かりやすくなり、遊技者を混乱させず、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１５】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

【図４】可動部材の動作の具体例を示す説明図である。

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

【図６】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図７】擬似連チャンス目を示す説明図である。

【図８】変動パターンを示す説明図である。

【図９】変動パターンを示す説明図である。

【図１０】各乱数を示す説明図である。

【図１１】大当り判定テーブルを示す説明図である。
【図１２】大当り種別決定テーブルを示す説明図である。
【図１３】大当り用変動パターン種別決定テーブルを示す説明図である。
【図１４】大当り用変動パターン種別決定テーブルを示す説明図である。
【図１５】リーチ決定テーブルを示す説明図である。
【図１６】リーチ用変動パターン種別決定テーブルを示す説明図である。
【図１７】非リーチ用変動パターン種別決定テーブルを示す説明図である。
【図１８】当り変動パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図１９】当り変動パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図２０】当り変動パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図２１】ハズレ変動パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図２２】ハズレ変動パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図２３】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
【図２４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図２５】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
【図２６】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【図２７】保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。
【図２８】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２９】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図３０】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３１】表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
【図３２】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図３３】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図３４】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。
【図３５】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３６】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３７】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図３８】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
【図３９】演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
【図４０】演出制御用ＣＰＵが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図４１】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４２】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４３】飾り図柄の可変表示の態様の一例を示す説明図である。
【図４４】演出制御用マイクロコンピュータが使用する乱数を示す説明図である。
【図４５】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図４６】左右出目判定テーブルを示す説明図である。
【図４７】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４８】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図４９】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５０】特定演出パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図５１】昇格演出実行決定テーブルを示す説明図である。
【図５２】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５３】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５４】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５５】擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
【図５６】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
【図５７】図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。
【図５８】演出制御パターンテーブルを示す説明図である。
【図５９】演出制御用データ保持エリアの構成例を示す図である。

【図６０】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図６１】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６２】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６３】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６４】特定演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６５】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６６】リーチ中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６７】リーチ中予告決定処理を示すフローチャートである。
【図６８】発展演出決定処理を示すフローチャートである。
【図６９】リーチ中予告決定テーブル、リーチ中予告パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図７０】発展演出決定テーブルを示す説明図である。
【図７１】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図７２】プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。
【図７３】第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７４】第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７５】第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７６】第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７７】第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７８】第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図７９】第２ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
【図８０】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８１】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８２】予告種別選択テーブルを示す説明図である。
【図８３】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図８４】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図８５】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図８６】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図８７】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図８８】第１予告設定テーブルを示す説明図である。
【図８９】第１ステップアップ予告において所定の予告演出が実行されたときの大当りの信頼度を示す説明図である。
【図９０】第１ステップアップ予告において所定の予告演出が実行されたときの大当りの信頼度を示す説明図である。
【図９１】メール予告選択テーブルを示す説明図である。
【図９２】メールメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
【図９３】メールメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
【図９４】メールメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
【図９５】カード予告選択テーブルを示す説明図である。
【図９６】カードメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
【図９７】カードメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
【図９８】カードメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
【図９９】可動物ステップアップ予告選択用テーブルを示す説明図である。
【図１００】第２予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１０１】枠予告演出、演出羽根役物予告演出および他系統液晶予告演出を選択するためのテーブルを示す説明図である。
【図１０２】ミニキャラ予告設定テーブルを示す説明図である。
【図１０３】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図１０４】各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【図１０５】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１０６】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ～Ｄが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。
【図１０７】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ～Ｄが実行される場合の具体例を示す説明図である。
【図１０８】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｅ，Ｆが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。
【図１０９】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｅ，Ｆが実行される場合の具体例を示す説明図である。
【図１１０】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｈが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。
【図１１１】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｈが実行される場合の具体例を示す説明図である。
【図１１２】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｉが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。
【図１１３】第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｉが実行される場合の具体例を示す説明図である。
【図１１４】リーチ中演出等の実行タイミングを示すタイミング図である。
【図１１５】リーチ中演出が実行される場合などの具体例を示す説明図である。
【図１１６】リーチ中演出としてリーチ中予告が実行される場合の具体例を示す説明図である。
【図１１７】擬似連変動が３回実行される場合の具体例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
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。
【００１７】
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。
【００１８】
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。
【００１９】
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の四角形の表示画面には、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置９は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の３つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置９の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの３つ領域が離れてもよい。演出表示装置

９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

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

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

【００２５】

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

【００２６】

飾り図柄の変動（可変表示）は、２つのＬＥＤが交互に点灯する状態を継続することによって実現される。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、第１飾り図柄表示器９ａにおける第１飾り図柄の可変表示とは同期している。第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、第２飾り図柄表示器９ｂにおける第２飾り図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第１飾り図柄表示器９ａにおいて大当りを想起させる側のＬＥＤが点灯されたままになる。第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第２飾り図柄表示器９ｂにおいて大当りを想起させる側のＬＥＤが点灯されたままになる。なお、第１飾り図柄表示器９ａおよび第２飾り図柄表示器９ｂの機能を、演出表示装置９で実現するようにしてもよい。すなわち、第１飾り図柄および第２飾り図柄が、演出表示装置９の表示画面において画像として可変表示されるように制御してもよい。

【００２７】

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。

【００２８】

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

【００２９】

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。

【００３０】

可変入賞球装置１５が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置１５に向かう遊技球は第２始動入賞口１４に極めて入賞しやすい。そして、第１始動入賞口１３は演出表示装置９の直下に設けられているが、演出表示装置９の下端と第１始動入賞口１３との間の間隔をさらに狭めたり、第１始動入賞口１３の周辺で釘を密に配置したり、第１始動入賞口１３の周辺での釘配列を遊技球を第１始動入賞口１３に導きづらくして、第２始動入賞口１４の入賞率の方を第１始動入賞口１３の入賞率よりもより高くするようにしても

よい。

【００３１】

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。

【００３２】

第１飾り図柄表示器９ａの側方には、第１始動入賞口１３に入った有効入賞球数すなわち第１保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する４つの表示器からなる第１特別図柄保留記憶表示器１８ａが設けられている。第１特別図柄保留記憶表示器１８ａは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第１特別図柄表示器８ａでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【００３３】

第２飾り図柄表示器９ｂの側方には、第２始動入賞口１４に入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられている。第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第２特別図柄表示器８ｂでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【００３４】

また、演出表示装置９の表示画面下方には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、合算保留記憶表示部１８ｃという。）が設けられている。合計数を表示する合算保留記憶表示部１８ｃが設けられているので、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａおよび第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられているので、合算保留記憶表示部１８ｃは、必ずしも設けられていなくてもよい。

【００３５】

演出表示装置９は、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の可変表示時間中、および第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置９において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【００３６】

演出表示装置９に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒでは、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける確定飾り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、飾り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の表示領域にて停止表示された飾り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飾り図柄については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又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」の飾り図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒ

など）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「７」の英数字を示す飾り図柄）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飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部又は一部で飾り図柄が大当り組合せの全部又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。

【００３７】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、演出表示装置９の表示画面に飾り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、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。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、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、演出表示装置９における表示動作のみならず、スピーカ２７による音声出力動作や、ＬＥＤ２５や枠ＬＥＤ２８などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、「ノーマル」のリーチ演出を実行するノーマルリーチ、「リーチ演出α」を実行するスーパーリーチα、「リーチ演出β」を実行するスーパーリーチβといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチαやスーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、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。

【００３８】

また、スーパーリーチとなる可変表示において、リーチ中演出が実行される場合がある。この実施の形態では、リーチ中演出として、リーチ中予告と発展演出とが実行可能になっている。リーチ中予告は、スーパーリーチとなる可変表示中の所定のタイミングにおいて演出表示装置９の表示画面に所定のキャラクタ画像を表示させることによってスーパーリーチとなることを予告する演出である。発展演出は、可変表示を開始してからノーマルリーチのリーチ演出を実行した後に、全部の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて演出図柄を仮停止表示させた後、全部の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて演出図柄を再び変動（擬似連変動）させてスーパーリーチのリーチ演出を実行することにより、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展したように見せる演出である。この実施の形態では、リーチ中予告として複数のパターン（リーチ中予告パターン）が用意されている。また、発展演出として複数のパターンが用意されている。なお、リーチ中演出として、これら以外の演出が実行されるようにしてもよい。

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

遊技盤６の遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ＬＥＤ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、前面枠に設けられた枠ＬＥＤ２８が設けられている。

【００４５】

打球供給皿３を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン１２０が設けられている。操作ボタン１２０には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン１２０は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

【００４６】

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

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行す

ることによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、結果として、始動入賞しやすくなり大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【００５２】

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

【００５３】

図２は、主基板（遊技制御基板）３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図２は、払出制御基板３７および演出制御基板８０等も示されている。主基板３１には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）５６０が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するＲＯＭ５４、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのＲＡＭ５５、プログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ５６およびＩ／Ｏポート部５７を含む。この実施の形態では、ＲＯＭ５４およびＲＡＭ５５は遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、１チップマイクロコンピュータである。１チップマイクロコンピュータには、少なくともＣＰＵ５６のほかＲＡＭ５５が内蔵されていればよく、ＲＯＭ５４は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、Ｉ／Ｏポート部５７は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路５０３が内蔵されている。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】
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。
【００５８】
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。
【００５９】
また、ゲートスイッチ３２ａ、始動口スイッチ１３ａ、カウントスイッチ２３、入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に与える入力ドライバ回路５８も主基板３１に搭載されている。また、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令に従って駆動する出力回路５９も主基板３１に搭載されている。
【００６０】
また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂおよび普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行う。
【００６１】
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。
【００６２】
この実施の形態では、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板７７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、飾り図柄を可変表示する第１飾り図柄表示器９ａおよび第２飾り図柄表示器９ｂと、演出図柄を可変表示する演出表示装置９との表示制御を行う。
【００６３】
また、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板３５を介して、遊技盤に設けられている装飾ＬＥＤ２５、および枠側に設けられている枠ＬＥＤ２８の表示制御を行うとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ２７からの音出力の制御を行う。
【００６４】
図３は、中継基板７７、演出制御基板８０、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０の回路構成例を示すブロック図である。なお、図３に示す例では、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０を設けずに、演出制御に関して演出制御基板８０のみを設けてもよい。
【００６５】
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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

中継基板７７には、主基板３１から入力された信号を演出制御基板８０に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路７４が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図３には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート５７１を介して主基板３１から演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号が出力されるので、中継基板７７から主基板３１の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板７７からの信号は主基板３１の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側）に入り込まない。なお、出力ポート５７１は、図２に示されたＩ／Ｏポート部５７の一部である。また、出力ポート５７１の外側（中継基板７７側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【００７０】

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

【００７１】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入力ポート１０７を介して、遊技者による操作ボタン１２０の押圧操作に応じて操作ボタン１２０からの信号を入力する。

【００７２】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０５を介してランプドライバ基板３５に対してＬＥＤを駆動する信号を出力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポ

ート１０４を介して音声出力基板７０に対して音番号データを出力する。
【００７３】
ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、ＬＥＤを駆動する信号にもとづいて枠ＬＥＤ２８などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ＬＥＤ２５に電流を供給する。
【００７４】
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。
【００７５】
図４は、可動部材の動作の具体例を示す説明図である。なお、図４に示す例では、演出表示装置９における再変動演出（擬似連の演出）が実行されるときの可動部材７８の動作を示している。再変動演出では、図４（Ａ）に示す状態（左中右の演出図柄が停止している状態）から演出図柄の変動が開始されてから、所定期間演出図柄の変動が実行され（図４（Ｂ），（Ｃ）参照）、所定期間が経過すると左中右の演出図柄が仮停止する（図４（Ｄ）参照）。そして、所定の仮停止期間が経過すると、左中右の演出図柄が再変動し（図４（Ｅ）参照）、所定の再変動期間が経過すると、左中右の演出図柄は最終停止（確定）する（図４（Ｆ）参照）。図４に示す例では、初回変動の期間において、可動部材７８が動作（演出表示装置９の表示画面に進入した後、元の位置（表示画面外）に戻るように動作）し、初回変動に続く再変動期間においても、可動部材７８が動作する。なお、図４に示す例は、１回の仮停止が行われる場合の例である。その後、リーチ演出が実行された後、左中右の演出図柄は最終停止（確定）する。なお、ここでは、再変動演出が終了するときにリーチになると説明したが、再変動演出が終了するときに、演出図柄はリーチにならず最終停止する場合もある。
【００７６】
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。
【００７７】
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。
【００７８】
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Ｓ

１０～Ｓ１５）。
【００７９】
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。
【００８０】
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。
【００８１】
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。
【００８２】
また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンド（停電復旧１指定コマンド）を演出制御基板８０に送信する（ステップＳ４３）。そして、ステップＳ１４に移行する。
【００８３】
なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップＲＡＭ領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。
【００８４】
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）。

【００８５】
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。
【００８６】
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。
【００８７】
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。
【００８８】
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。
【００８９】
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。
【００９０】
タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図６に示すステップＳ２０～Ｓ３４のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップＳ２０）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路９２０が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、ＣＰＵ５６は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップＲＡＭ領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路５８を介して、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３、および入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａの検

出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップＳ２１）。

【００９１】

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

【００９２】

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）。

【００９３】

さらに、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２６）。特別図柄プロセス処理では、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【００９４】

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。

【００９５】

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）。

【００９６】

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）。

【００９７】

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。

【００９８】

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）。

【００９９】

また、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３２）。ＣＰＵ５６は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定さ

れる表示制御データの値を＋１する。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂにおける第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示を実行する。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

「擬似連」の特定演出では、特図ゲームの第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が１回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて演出図柄を仮停止表示させた後、全部の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９

Ｒにて演出図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大３回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、図７（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。ここで、「左図柄」は「左」の演出図柄表示エリア９Ｌに表示（停止表示または仮停止表示）される演出図柄であり、「中図柄」は「中」の演出図柄表示エリア９Ｃに表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の演出図柄表示エリア９Ｒに表示される演出図柄である。なお、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。

【０１０６】

「イントロ」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて確定演出図柄が停止表示（最終停止表示）される以前に、例えばリーチ演出にて行われる演出表示の導入部分といった、所定の演出表示が行われる。

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、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。

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

のリーチ演出が実行された後に、確変大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第１確変」の可変表示態様と称される。こうして「第１確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、１５ラウンド大当り状態に制御され、その１５ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【０１１６】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、所定の確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、確変大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第２確変」の可変表示態様と称される。こうして「第２確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、１５ラウンド大当り状態に制御され、その１５ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【０１１７】

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

【０１１８】

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。

【０１１９】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して「ノーマル」のリーチ演出及びルーレットチャンス演出が実行された後に、所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、「擬似連」の特定演出が実行された後に、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、各種確定演出図柄が停止表示されることがある。なお、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。このように特図

ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、リーチ状態とならずに、図７（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第４確変」の可変表示態様と称される。こうして「第４確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態に制御され、その突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

可変表示結果が「大当り」となる場合における演出図柄の可変表示態様が「通常」、「

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

図８は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における演出図柄の可変表示態様が「非

リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して予め用意された演出図柄の変動パターンを例示する説明図である。図８に示すように、この実施の形態では、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－７、非リーチＰＢ１－１及び非リーチＰＢ１－２、非リーチＰＣ１－１及び非リーチＰＣ１－２の変動パターンが用意されている。また、演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－４、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－６、スーパーＰＣ３－１～スーパーＰＣ３－４の変動パターンが用意されている。

【０１２７】

図９は、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して予め用意された演出図柄の変動パターンを例示する説明図である。図９に示すように、この実施の形態では、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－５～ノーマルＰＡ２－８、スーパーＰＡ４－１～スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－１～スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ４－１～スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－１～スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＣ４－１及びスーパーＰＣ４－２、スーパーＰＤ１－１及びスーパーＰＤ１－２、スーパーＰＥ１－１及びスーパーＰＥ１－２、スーパーＰＦ１－１～スーパーＰＦ１－３、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－１～特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５、特殊ＰＨ３－１～特殊ＰＨ３－３の変動パターンが用意されている。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図１２に示す大当り種別決定テーブル１３１が含まれている。大当り種別決定テーブル１３１は、可変表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数値に基づき、演出図柄の可変表示態様を「

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

【０１３２】

ここで、図１２に示す大当り種別決定テーブル１３１の設定では、変動特図指定バッファ値が“１”であるか“２”であるかに応じて、「第４確変」、「突確」の大当り種別に対する大当り種別判定用の乱数値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図指定バッファ値が“１”である場合には、大当り種別判定用の乱数値のうち「８２」が「第４確変」の大当り種別に割り当てられ、「８３」～「１００」の範囲の値が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が“２”である場合には、「第４確変」、「突確」の大当り種別に対して大当り種別判定用の乱数値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「第４確変」、「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。

【０１３３】

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

【０１３４】

ここで、一例として、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態である場合に着目すれば、大当り種別が「通常」または「第３確変」である場合に用いられる図１３（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、大当り種別が「第１確変」ある場合に用いられる図１３（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂとでは、ノーマルＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２ＡではスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別決

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

そして、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｋの設定では、合計保留記憶数が「０」～「４」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の全てが、特殊ＣＣ５－１の変動パターン種別に割り当てられている一方で、合計保留記憶数が「５」～「８」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の全てが、特殊ＣＣ５－２の変動パターン種別に割り当てられている。この

ため、パチンコ遊技機１の遊技状態が時短状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「第４確変」となるときには、合計保留記憶数が所定数（例えば「５」）未満であれば、特殊ＣＣ５－１の変動パターン種別が決定される一方で、合計保留記憶数が所定数以上あれば、特殊ＣＣ５－２の変動パターン種別が決定されることとなる。

【０１３９】

さらに、大当り種別が「突確」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅの設定では、合計保留記憶数が「０」～「４」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち、「１」～「２００」の範囲の値が特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別に割り当てられている一方で、「２０１」～「２４１」の範囲の値が特殊ＣＡ４－２の変動パターン種別に割り当てられている。これに対して、合計保留記憶数が「５」～「８」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち、「１」～「１８０」の範囲の値が特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別に割り当てられている一方で、「１８１」～「２４１」の範囲の値が特殊ＣＡ４－３の変動パターン種別に割り当てられている。このため、パチンコ遊技機１の遊技状態が時短状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突確」となるときには、合計保留記憶数が所定数（例えば「５」）未満であれば、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２のいずれかの変動パターン種別が決定される一方で、合計保留記憶数が所定数以上あれば、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－３のいずれかの変動パターン種別が決定されることとなる。また、このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「５」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

他の一例として、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅ、１３２Ｊ、１３２Ｍでは、例えば特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＡ４－３、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４

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

【０１４３】

また、他の一例として、大当り種別が「通常」に決定された場合に着目すれば、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や時短状態である場合に用いられる図１３（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図１３（Ｆ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｆとでは、ノーマルＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２ＡではスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２ＦではスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられていない。このように、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に着目して、パチンコ遊技機１における遊技状態に応じて選択される大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ、１３２Ｆ（「通常」または「第３確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂ、１３２Ｇ（「第１確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｃ、１３２Ｈ（「第２確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄ、１３２Ｉ（「第４確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅ、１３２Ｊ、１３２Ｍ（「突確」のときに選択）を互いに比較すると、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっており、また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられることがある。これにより、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１４４】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図１５（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃが含まれている。リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを、リーチ判定用の乱数値に基づいて判定するために参照されるテーブルである。各リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、例えば図１５（Ｄ）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、リーチ判定用の乱数値を、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態としない旨の判定結果や、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態とする旨の判定結果のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１４５】

ここで、例えば図１５（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａの設定では、合計保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値のうち「１」～「２０４」の範囲の値を非リーチＨＡ１－１の判定結果に割り当てる一方で「２０５」～「２３９」の範囲の値をリーチＨＡ２－１の判定結果に割り当てる。また、合計保留記憶数が「１」

である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２のうち非リーチＨＡ１－１に割り当てる乱数値の個数よりも多い「１」～「２１７」の範囲の値を、非リーチＨＡ１－２の判定結果に割り当てる。さらに、合計保留記憶数が「２」または「３」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２のうち非リーチＨＡ１－１や非リーチＨＡ１－２に割り当てる乱数値の個数よりも多い「１」～「２２０」の範囲の値を、非リーチＨＡ１－３の判定結果に割り当てる。合計保留記憶数が「４」である場合や「５」～「８」のいずれかである場合のそれぞれに対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２のうち非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－３の判定結果のそれぞれに割り当てる乱数値の個数よりも多い「１」～「２３０」の範囲の値を、非リーチＨＡ１－４や非リーチＨＡ１－５の判定結果に割り当てる。このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「４」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の判定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【０１４６】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図１６（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃが含まれている。リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態とする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａが使用テーブルとして選択され、リーチＨＢ２－１の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｂが使用テーブルとして選択され、リーチＨＣ２－１の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｃが使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、リーチ状態とする旨の判定結果がリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を、ノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－３、スーパーＣＢ２－１、スーパーＣＢ２－２の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１４７】

ここで、例えば図１６（Ａ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａの設定では、リーチＨＡ２－１の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１２８」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる一方で、それ以外の乱数値をスーパーＣＡ２－２やスーパーＣＡ２－３の変動パターン種別に割り当てる。また、リーチＨＡ２－２の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１７０」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる。さらに、リーチＨＡ２－３の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１８２」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる。リーチＨＡ２－１の判定結果は、図１５（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａの設定により、合計保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値が割り当てられている。リーチＨＡ２－２の判定結果は、合計保留記憶数が「１」である場合や「２」、「３」のいずれかである場合に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。リーチＨＡ２－３の判定結果は、合計保留記憶数が「４」である場合や「５」～「８」のいずれかである場合に対応して、リーチ判定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。これらの設定により、合計

保留記憶数が所定数（例えば「１」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。

【０１４８】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図１７（Ａ）～（Ｃ）に示す非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃが含まれている。非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態としない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ｂが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ｃが使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、リーチ状態としない旨の判定結果が非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を、非リーチＣＡ１－１～非リーチＣＡ１－４、非リーチＣＢ１－１～非リーチＣＢ１－３、非リーチＣＣ１－１～非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１４９】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図１８、図１９（Ａ）及び（Ｂ）、図２０に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｄが含まれている。当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｄは、可変表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｄは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＡ３－１、スーパーＣＡ３－２～スーパーＣＡ３－８のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をスーパーＣＢ３－１～スーパーＣＢ３－５のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ｂが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１～特殊ＣＡ４－３、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１～特殊ＣＣ４－３のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ｃが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ５－１、特殊ＣＡ５－２、特殊ＣＢ５－１、特殊ＣＣ５－１、特殊ＣＣ５－２のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ｄが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｄは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１５０】

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

となる場合に対応して、スーパーＰＡ４－１～スーパーＰＡ４－１０いったリーチ演出αを実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＣＡ３－３やスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＢ４－１～スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＣ４－１、スーパーＰＤ１－１、スーパーＰＤ１－２といったリーチ演出βを実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、スーパーＣＡ３－５の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＡ５－１～スーパーＰＡ５－５といったリーチ演出αを実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＣＡ３－６の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＢ５－１～スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＥ１－１、スーパーＰＥ１－２といった確変大当り確定の演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、スーパーＣＡ３－７の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＣ４－１、スーパーＰＣ４－２といった「発展チャンス目」の特定演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＣＡ３－８の変動パターン種別となる場合に対応して、ＰＦ１－１といったリーチ演出βを実行する変動パターンや、ＰＦ１－２、ＰＦ１－３といったルーレットチャンスの演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

また、ノーマルＣＡ３－１以外の変動パターン種別として、例えばスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別が決定された場合には、図１８に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａを参照して、スーパーＰＡ４－１～スーパーＰＡ４－１０の変動パターンのうちのいずれかに決定することで、特定演出を実行するか否かと、「滑り」、「擬似連」、「イントロ」のいずれの特定演出を実行するかと、例えば「擬似連」の特定演出における全再変動表示動作の実行回数などといった特定演出の種類とを決定することができる。

【０１５４】

ただし、大当り種別が「第２確変」である場合には、リーチ演出の種類に関わりなく、確変大当り確定の演出を一定の割合で出現させるために、例えば「発展チャンス目」の特

定演出を実行する変動パターン種別（例えばスーパーＣＡ３－７やスーパーＣＢ３－４の変動パターン種別など）が設けられている。

【０１５５】

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

【０１５６】

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

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

、特殊ＰＧ３－３の変動パターンと変動態様が同一で、具体的には変動表示の開始後に「滑り」の特定演出が実行された後にリーチ状態となり、その後に発展する演出を複数種類のうちから選択するルーレットチャンス演出を実行するとともに、発展する演出として突確演出を選択し、その後、突確演出を開始する。

【０１６０】

また、図１９（Ｂ）に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ｃのうち可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターン種別の設定と、図２０に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ｄの設定とでは、見た目の演出態様が同一の演出動作を実行する変動パターンに対して割り当てられている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４の範囲が同一となっている。すなわち、当り変動パターン決定テーブル１３７Ｃの設定では、通常状態中に大当り種別が「突確」に決定され、合計保留記憶数が「０」～「４」のいずれかであるときに選択される特殊ＣＡ４－２の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち「１」～「４５」の範囲の値が特殊ＰＧｌ－３の変動パターンに割り当てられ、「４６」～「１０１」の範囲の値が特殊ＰＧｌ－４の変動パターンに割り当てられ、「１０２」～「２５１」の範囲の値が特殊ＰＧ３－１の変動パターンに割り当てられている。これに対して、当り変動パターン決定テーブル１３７Ｄの設定では、通常状態中に大当り種別が「第４確変」に決定され、合計保留記憶数が「０」～「４」のいずれかであるときに選択される特殊ＣＡ５－１の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち「１」～「４５」の範囲の値が特殊ＰＧｌ－３と同様の変動態様となる特殊ＰＨｌ－３の変動パターンに割り当てられ、「４６」～「１０１」の範囲の値が特殊ＰＧ１－４と同様の変動態様となる特殊ＰＨｌ－４の変動パターンに割り当てられ、「１０２」～「２５１」の範囲の値が特殊ＰＧ３－１と同様の変動態様となる特殊ＰＨ３－１の変動パターンに割り当てられている。

【０１６１】

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

【０１６２】

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

されたときに実行される変動態様と同様の変動態様となる各変動パターンの決定割合が大当り種別が「第４確変」と決定されたときに使用される変動パターン種別（例えば特殊ＣＡ５－１）の各変動パターンの決定割合と略同一となるような設定としてもよい。具体的には、特殊ＣＡ４－２の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち「１」～「２２」の範囲の値が特殊ＰＧｌ－１の変動パターンに割り当てられ、「２３」～「５０」の範囲の値が特殊ＰＧ１－２の変動パターンに割り当てられ、「５１」～「６７」の範囲の値が特殊ＰＧ１－６の変動パターンに割り当てられ、「６８」～「７９」の範囲の値が特殊ＰＧ２－１の変動パターンに割り当てられ、「８０」～「１２５」の範囲の値が特殊ＰＧ２－２の変動パターンに割り当てられ、「１２６」～「１４７」の範囲の値が特殊ＰＧ１－３の変動パターンに割り当てられ、「１４８」～「１７５」の範囲の値が特殊ＰＧ１－４の変動パターンに割り当てられ、「１７６」～「２５１」の範囲の値が特殊ＰＧ３－１の変動パターンに割り当てられているように設定されているものとする。このような設定の場合、大当り種別が「第４確変」と決定されたときに実行される変動態様と同様の変動態様となる各変動パターン（例えば特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＧ３－１）の中で、特殊ＰＧ１－３に決定される割合は約１８％、特殊ＰＧ１－４に決定される割合は約２２％、特殊ＰＧ３－１に決定される割合は約６０％となる。これに対して、特殊ＣＡ５－１の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち「１」～「４５」の範囲の値が特殊ＰＨ１－３の変動パターンに割り当てられ、「４６」～「１０１」の範囲の値が特殊ＰＨ１－４の変動パターンに割り当てられ、「１０２」～「２５１」の範囲の値が特殊ＰＨ３－１の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、大当り種別が「第４確変」と決定されたときの各変動パターンの中で、特殊ＰＧ１－３の変動態様と同様の変動態様となる特殊ＰＨ１－３に決定される割合は約１８％、特殊ＰＧ１－４の変動態様と同様の変動態様となる特殊ＰＨ１－４に決定される割合は約２２％、特殊ＰＧ３－１の変動態様と同様の変動態様となる特殊ＰＨ３－１に決定される割合は約６０％となる。このように、大当り種別が「突確」である場合に使用される変動パターン種別と、特殊ＣＡ５－１の変動パターン種別とでは、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ１－４、特殊ＰＧ３－１のそれぞれと、特殊ＰＨ１－３、特殊ＰＨ１－４、特殊ＰＨ３－１のそれぞれとに割り当てられている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４の範囲は異なるものの、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている割合は略同一となっている。このようにしても、変動態様の違いから、遊技者は大当り種別が「突確」であるか「第４確変」であるかを予測することが困難となるため、突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態になったことに対して、より意外性を感じさせられることができる。

【０１６３】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図２１及び図２２に示すハズレ変動パターン１３８Ａ、１３８Ｂが含まれている。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、リーチ状態とするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別を非リーチＣＡ１－１～非リーチＣＡ１－４、非リーチＣＢ１－１～非リーチＣＢ１－３、非リーチＣＣ１－１～非リーチＣＣ１－３のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－３、スーパーＣＢ２－１、スーパーＣＢ２－２のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂが使用テーブルとして選択される。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を、演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。ハズレ変動パターン

決定テーブル１３８Ｂは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値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。

【０１６４】

ここで、図２１に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａの設定では、非リーチＣＡ１－４や非リーチＣＣ１－３といった非リーチの変動パターン種別となる場合に対応して、非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７といった特定演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、非リーチＣＢ１－３の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「１」～「１００」の範囲の値が「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する非リーチＰＡ１－７の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、演出図柄の可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定、及び、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の判定に対応して、非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７の変動パターンのいずれかとする決定を行い、特定演出となる演出動作を実行することができる。

【０１６５】

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

【０１６６】

図８に示す変動パターンの一例では、特定演出が実行されない非リーチＰＡ１－１の変動パターンにおける特図変動時間が５．７５秒であり、非リーチＰＡ１－２の変動パターンにおける特図変動時間が３．７５秒であり、非リーチＰＡ１－３の変動パターンにおける特図変動時間が１．５０秒である。これに対して、「滑り」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－４の変動パターンにおける特図変動時間は８．２５秒であり、「擬似連」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－５の変動パターンにおける特図変動時間は１６．７０秒であり、「イントロ」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－６の変動パターンにおける特図変動時間は１０．２０秒であり、「発展チャンス目終了」の特定演出が実

行される非リーチＰＡ１－７の変動パターンにおける特図変動時間は９．２５秒である。すなわち、「非リーチ」に対応して特定演出が実行される変動パターンにおける特図変動時間はいずれも、特定演出が実行されない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。そして、合計保留記憶数が「１」以上である場合には、「０」である場合に比べて特定演出を実行する非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなっており、また、合計保留記憶数が「４」以上である場合には、「４」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。

【０１６７】

図２２に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂの設定では、ノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－４といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－１０といったリーチ演出αを実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－６といったリーチ演出βを実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０１６８】

加えて、例えばスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行われた後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０の変動パターンは、リーチ演出α１を実行する変動パターンであることから、図２２に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５の変動パターンは、リーチ演出βを実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０１６９】

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

【０１７０】
このように、変動パターンの決定は、変動パターン種別を決定してからなされるというように２段階にわたって行われ、リーチ演出の決定は、１段階目の変動パターン種別に含めて行われるので、リーチ演出以外の様々な演出を行う場合でも、開発段階で特定のリーチ演出の出現率を変更する際には、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３の振分を変更するのみでよく、開発しやすくなる。
【０１７１】
また、図１８に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａの設定では、スーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「１」～「３」の範囲の値が特定演出を実行しないスーパーＰＡ４－１の変動パターンに割り当てられている。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「４」～「１１」の範囲の値が「滑り」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－２の変動パターンに割り当てられており、「１２」～「２１」の範囲の値が「イントロ」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－３の変動パターンに割り当てられている。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「２２」～「３４」の範囲の値が、全再変動表示動作を２回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－４の変動パターンに割り当てられており、「３５」～「５２」の範囲の値が、全再変動表示動作を３回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－５の変動パターンに割り当てられている。これに対して、図２２に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂの設定では、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「１」～「６６」の範囲の値が特定演出を実行しないスーパーＰＡ３－１の変動パターンに割り当てられている。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「６７」～「１２０」の範囲の値が「滑り」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－２の変動パターンに割り当てられており、「１２１」～「１６１」の範囲の値が「イントロ」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－３の変動パターンに割り当てられている。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４のうち、「１６２」～「１９３」の範囲の値が、全再変動表示動作を２回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－４の変動パターンに割り当てられており、「１９４」～「２０３」の範囲の値が、全再変動表示動作を３回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－５の変動パターンに割り当てられている。
【０１７２】
このように、可変表示結果が「大当り」である場合には、特定演出を実行しないスーパーＰＡ４－１の変動パターンに決定される割合が、特定演出を実行するスーパーＰＡ４－２～スーパーＰＡ４－５のいずれかの変動パターンに決定される割合よりも低くなっている。これに対して、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、特定演出を実行しないスーパーＰＡ３－１の変動パターンに決定される割合が、特定演出を実行するスーパーＰＡ３－２～スーパーＰＡ３－５のいずれかの変動パターンに決定される割合よりも高くなっている。このような設定により、リーチ演出αが実行される場合において、特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されないときよりも信頼度（可変表示結果が「大当り」となる可能性）を高くすることができる。
【０１７３】
また、可変表示結果が「大当り」である場合には、「イントロ」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－３の変動パターンに決定される割合が、「滑り」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－２の変動パターンに決定される割合よりも高くなっている。全再変動表示動作を２回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－４の変動パターンに決定される割合は、「イントロ」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－３の変動パターンに決定される割合よりも高くなっている。全再変動表示動作を３回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーＰＡ４－５の変動パターンに決定される割合は、全再変動表示定される割合よりも高くなっている。これに対して、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、「イントロ」を実行するスーパーＰＡ３－３の変動パターンに決定される割合が、「滑り」の特定演出を実行するスーパーＰＡ３－２の変動パターンに決定される割合よ

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

第１特図保留記憶部１５１Ａは、普通入賞球装置１４が形成する第１始動入賞口に遊技球が入賞して第１始動条件は成立したが第１開始条件は成立していない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置８ａによる第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された大当り判定用乱数値を示す数値データや大当り種別判定用の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１７８】

第２特図保留記憶部１５１Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が入賞して第２始動条件は成立したが第２開始条件は成立していない特図ゲーム（第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１

０４等から抽出された大当り判定用乱数値を示す数値データや大当り種別判定用の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

遊技制御カウンタ設定部１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント

値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部１５４に、ランダムカウンタ、第１保留記憶数カウンタ、第２保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、ラウンド数カウンタ、入賞個数カウンタなどが設けられている。

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

変動特図指定バッファには、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームのうち、いずれかの特

図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第１特図柄表示装置８ａによる第１特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が“１”に設定される。また、第２特別図柄表示装置８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値が“２”に設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が“０”に設定される。

【０１９２】

大当り種別バッファには、可変表示結果が「大当り」となる場合における演出図柄の可変表示態様を、「通常」、「第１確変」～「第４確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれに決定するかの決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図１２に示すような大当り種別決定テーブル１３１での設定に基づき、大当り種別が「通常」の場合には大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）が「００」に設定され、大当り種別が「第１確変」の場合には大当り種別バッファ値が「０１」に設定され、大当り種別が「第２確変」の場合には大当り種別バッファ値が「０２」に設定され、大当り種別が「第３確変」の場合には大当り種別バッファ値が「０３」に設定され、大当り種別が「第４確変」の場合には大当り種別バッファ値が「０４」に設定され、大当り種別が「突確」の場合には大当り種別バッファ値が「０５」に設定される。

【０１９３】

図２４は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図２４に示す例において、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置９において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、図８および図９に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、第１飾り図柄表示器９ａまたは第２飾り図柄表示器９ｂにおいて飾り図柄可変表示を開始するように制御し、演出表示装置９において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０１９４】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０７（Ｈ）は、大当りとするか否か、および大当り遊技の種類を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０７（Ｈ）の受信に応じて飾り図柄および演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０７（Ｈ）を表示結果特定コマンドという。

【０１９５】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第１図柄変動指定コマンド）である。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第２図柄変動指定コマンド）である。第１図柄変動指定コマンドと第２図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド（または図柄変動指定コマンド）と総称することがある。なお、第１特別図柄の可変表示を開始するのか第２特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【０１９６】

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

【０１９７】
コマンド９０００（Ｈ）は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド９２００（Ｈ）は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップＲＡＭにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。
【０１９８】
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。
【０１９９】
コマンドＡ００１～Ａ００３（Ｈ）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド、ファンファーレ指定コマンド）である。大当り開始指定コマンドには、大当りの種類に応じた大当り開始１指定コマンド、大当り開始指定２指定コマンドおよび突確開始指定コマンドがある。コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。
【０２００】
コマンドＡ３０１（Ｈ）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、非確変大当り（通常大当り）であったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了１指定コマンド：エンディング１指定コマンド）である。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了２指定コマンド：エンディング２指定コマンド）である。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、突然確変の遊技の終了を指定する演出制御コマンド（突確終了指定コマンド：エンディング３指定コマンド）である。
【０２０１】
コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第１始動入賞指定コマンド）である。コマンドＣ１００（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第２始動入賞指定コマンド）である。第１始動入賞指定コマンドと第２始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。
【０２０２】
コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数指定コマンド）である。コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、合算保留記憶数を示す。コマンドＣ３００（Ｈ）は、合算保留記憶数を１減算することを指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数減算指定コマンド）である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を合算保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。
【０２０３】
演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）は、主基板３１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から上述した演出制御コマンドを受信すると、図２４に示された内容に応じて画像表示装置９の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板７０に対して音番号データを出力したりする。

【０２０４】
例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞があり第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。
【０２０５】
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。
【０２０６】
なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号ＣＤ０～ＣＤ７の８本のパラレル信号線で１バイトずつ主基板３１から中継基板７７を介して演出制御基板８０に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの８ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御ＩＮＴ信号に同期して出力される。演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御ＩＮＴ信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって１バイトのデータの取り込み処理を開始する。
【０２０７】
図２４に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを、第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置９などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。
【０２０８】
なお、コマンド８Ｄ０１（Ｈ）（第１図柄変動指定コマンド）およびコマンド８Ｄ０２（Ｈ）（第２図柄変動指定コマンド）は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の可変表示時間中に装飾用（演出用）の図柄としての第１飾り図柄の可変表示を行う第１飾り図柄表示器９ａにおいて飾り図柄の変動を行うのか、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示時間中に第２飾り図柄の可変表示を行う第２飾り図柄表示器９ｂにおいて飾り図柄の変動を行うのかを判定するために使用される。
【０２０９】
図２５は、主基板３１に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップＳ２６）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことを検出するための第１始動口スイッチ１３ａまたは第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口スイッチ１４ａがオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１１，Ｓ３１２）。そして、ステップＳ３００～Ｓ３０７のうちのいずれかの処理を行う。第１始動入賞口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ３０７のうちのいずれかの処理を行う。
【０２１０】

ステップＳ３００～Ｓ３０７の処理は、以下のような処理である。

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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。

【０２１４】

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

【０２１５】

特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。大当りフラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置９において演出図柄および飾り図柄が停止されるように制御する。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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

【０２１９】

図２６は、ステップＳ３１２の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第１始動口スイッチ１３ａと第２始動口スイッチ１４ａとのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、オンしたのが第１始動口スイッチ１３ａであるか否かを確認する（ステップＳ２１１）。第１始動口スイッチ１３ａがオンしていれば、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４であるか否かを確認する（ステップＳ２１２）。第１保留記憶数カウンタの値が４であれば、ステップＳ２２１に移行する。

【０２２０】

第１保留記憶数カウンタの値が４でなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１３）。また、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第１」を示すデータをセットする（ステップＳ２１４）。

【０２２１】

この実施の形態では、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態となった場合（すなわち、第１始動入賞口１３に遊技球が始動入賞した場合）には「第１」を示すデータをセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態となった場合（すなわち、第２始動入賞口１４に遊技球が始動入賞した場合）には「第２」を示すデータをセットする。例えば、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態となった場合には「第１」を示すデータとして０１（Ｈ）をセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態となった場合には「第２」を示すデータとして０２（Ｈ）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、００（Ｈ）がセットされている。

【０２２２】

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

【０２２３】

図２７（Ｂ）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例

を示す説明図である。図２７（Ｂ）に示すように、第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。また、第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。なお、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファは、ＲＡＭ５５に形成されている。

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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。

【０２２７】

次いで、ＣＰＵ５６は、第２始動口スイッチ１４ａがオンしたか否かを確認する（ステップＳ２２１）。第２始動口スイッチ１４ａがオンしていれば、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が４であるか否かを確認する（ステップＳ２２２）。第２保留記憶数カウンタの値が４であれば、処理を終了する。なお、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値が４であれば、再度第１始動口スイッチ１３ａがオンしているか否かを確認する（ステップＳ２１１参照）処理を行うようにしてもよい。

【０２２８】

第２保留記憶数カウンタの値が４でなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２２３）。また、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第２」を示すデータをセットする（ステップＳ２２４）。

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

なお、ステップＳ２１３～２１８の処理とステップＳ２２３～２２８の処理とを、１つ

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

そして、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存した後（ステップＳ５７）、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保

留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップＳ５８）。なお、ＣＰＵ５６は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存する。

【０２３９】

特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口１３を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータすなわち第１特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータ、または第２始動入賞口１４を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータすなわち第２特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップＳ３００～Ｓ３０７の処理を、第１特別図柄を対象とする場合と第２特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【０２４０】

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、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ６１）。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図１１参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０２４１】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図１１の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図１１の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図１１に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（確変大当りまたは通常大当り）とすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６１）、ステップＳ７１に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０２４２】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りまたは突然確変大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、通常大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてリセットされる。

【０２４３】

ランダムＲの値が大当り判定値のいずれにも一致しない場合には、ステップＳ７５に移行する。

【０２４４】

ステップＳ７１では、ＣＰＵ５６は、大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図１２に示す大当り種別決定テーブル１３１を選択する（ステップＳ７２）。乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム２－１）の値と一致する値に対応した種別（「通常」、「第１確変」、「第２確変」、「第３確変」、「第４確変」または「突確」）を大

当りの種別に決定する（ステップＳ７３）。また、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ５５における大当り種別バッファに設定する（ステップＳ７４）。例えば、大当り種別が「通常」の場合には大当り種別を示すデータとして「００」が設定され、大当り種別が「第１確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「０１」が設定され、大当り種別が「第２確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「０２」が設定され、大当り種別が「第３確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「０３」が設定され、大当り種別が「第４確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「０４」が設定され、大当り種別が「突確」の場合には大当り種別を示すデータとして「０５」が設定される。

【０２４５】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７５）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じた大当り図柄を特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突確」に決定した場合には、２ラウンド大当り図柄となる「１」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当り種別を「通常」または「確変」に決定した場合には、「３」または「７」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

大当りフラグがセットされている場合には、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図１４（Ｆ）に示すテーブル選択規則に従って、遊技状態にもとづいて大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｍのいずれかを選択する（ステップＳ９２）。そして、ステップＳ１０１に移行する。なお、ＣＰＵ５６は、遊技状態を、確変フラグおよび時短フラグの状態によって判定できる。

【０２４９】

大当りフラグがセットされていない場合には、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかにもとづいて、図１５（Ｄ）に示すテーブル選択規則に従って、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するために使用するテーブルとして、リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃのいずれかを選択する（ステップＳ９５）。また、ランダム２－２を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム２－２を抽出する（ステップＳ９６）。そして、ＣＰＵ５６は、選択したリーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃのいずれかにおける保留記憶数（保留記憶数カウンタの値）に応じた領域において、ランダム２－２の値と一致する値に対応したリーチ状態の有無を示すデータによって、リーチするか否かと、リーチしない場合の演出の種別またはリーチする場合のリーチの種別を決定する（ステップＳ９７）。なお、ステップＳ９７の処理で用いられる保留記憶数として、ステップＳ５６の処理で－１される前の値を用いてもよい。

【０２５０】

リーチすることに決定した場合には、ステップＳ９７の処理で決定されたリーチの種別（リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１またはリーチＨＣ２－１）に応じて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃのいずれかを選択する（ステップＳ９９）。リーチしないことに決定した場合には、ステップＳ９７の処理で決定された演出の種別（非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－

１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１または非リーチＨＣ１－２）に応じて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃのいずれかを選択する（ステップＳ１００）。そして、ステップＳ１０１に移行する。

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１０６）。

【０２５４】

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

【０２５５】

図３１は、表示結果特定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、ＣＰＵ５６は、決定されている大当りの種類、はずれに応じて、表示結果１指定～表示結果７指定のいずれかの演出制御コマンド（図２４参照）を送信する制御を行う（ステップＳ１１１）。

【０２５６】

そして、合算保留記憶数を１減算することを指定する合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する（ステップＳ１１２）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。また、ＣＰＵ５６は、送信した表示結果特定コマンドをＲＡＭ５５における演出図柄種類格納領域に保存しておく。

【０２５７】

その後、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）に対応した値に更新する（ステップＳ１１３）。

【０２５８】

図３２は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、ＣＰＵ５６は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１２５）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１２６）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）に対応した値に更新する（ステップＳ１２７）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合

には、そのまま処理を終了する。

【０２５９】

図３３は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、ステップＳ３２の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３２）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、ステップＳ１３９に移行する（ステップＳ１３３）。

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

大入賞口制御タイマの値が０になっている場合には、ＣＰＵ５６は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１ＸＸ（Ｈ））を演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ４０３）。なお、ＣＰＵ５６は、ラウンド数を、大当り遊技中のラウンド数をカウントするための開放回数カウンタの値を確認することにより認識する。そして、ＣＰＵ５６は、は、ソレノイド２１を駆動して大入賞口（特別可変入賞球装置２０）を開放する制御を行うとともに（ステップＳ４０４）、開放回数カウンタの値を－１する（ステップＳ４０５）。

【０２６５】
また、大入賞口制御タイマに、各ラウンドにおいて大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値を設定する（ステップＳ４０６）。例えば、１５ラウンド大当りの場合には最大時間は２９秒であり、突然確変大当りの場合には最大時間は０．５秒である。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）に応じた値に更新する（ステップＳ４１５）。
【０２６６】
図３５および図３６は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、ＣＰＵ５６は、大入賞口制御タイマの値を－１する（ステップＳ４２０）。
【０２６７】
そして、ＣＰＵ５６は、大入賞口制御タイマの値が０になったか否か確認する（ステップＳ４２１）。大入賞口制御タイマの値が０になっていないときは、カウントスイッチ２３がオンしたか否か確認し（ステップＳ４３２）、カウントスイッチ２３がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ２３がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を＋１する（ステップＳ４３３）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば１０）になっているか否か確認する（ステップＳ４３４）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。なお、Ｓ４２１とＳ４３２の判定順は逆でもよい。
【０２６８】
大入賞口制御タイマの値が０になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、ＣＰＵ５６は、ソレノイド２１を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う（ステップＳ４３５）。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする（０にする）（ステップＳ４３６）。
【０２６９】
次いで、ＣＰＵ５６は、開放回数カウンタの値を確認する（ステップＳ４３８）。開放回数カウンタの値が０でない場合には、ＣＰＵ５６は、大入賞口の開放後（ラウンドの終了後）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２ＸＸ（Ｈ））を演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ４３９）。そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間（インターバル期間）に相当する値を設定し（ステップＳ４４０）、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に応じた値に更新する（ステップＳ４４１）。なお、インターバル期間は、例えば５秒である。突然確変大当りのときは１５Ｒ大当りより短い期間としてもよい。
【０２７０】
開放回数カウンタの値が０である場合には、ＣＰＵ５６は、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことを例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップＳ４４２）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ３０７）に応じた値に更新する（ステップＳ４４３）。
【０２７１】
図３７は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１５０）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１５４に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップＳ１５１）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１５２）。ここで、確変大当りであった場合には大当り終了２指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には突確終了指定コマンドを送信し、いずれでもない場合には大当り終了１指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置９において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ１５３）、処理

を終了する。なお、ステップＳ１５２の処理を、大入賞口開放中処理におけるステップＳ４４２の前で実行してもよい。

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

次に、可変表示中に実行される特定演出の具体例を、図３８、図３９の説明図を参照して説明する。なお、演出図柄に付されている演出情報としてのキャラクタは省略している。図３８は、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合、特定演出が実行されないとき、および「擬似連」の特定演出が実行されるときの演出制御用マイクロコンピュータ１００の制御による演出表示装置９における表示動作例を示す説明図である。変動パターン指定コマンドによって、非リーチＰＡ１－１の変動パターンが指定されたときには、図３８（Ｃ１），（Ｃ２）に示すように特定演出は実行されない。非リーチＰＡ１－４の変動パターンが指定されたときには、図３８（Ｅ１）～（Ｅ４）に示すような「滑り」の特定演出が実行される。非リーチＰＡ１－５の変動パターンが指定されたときには、図３８（Ｄ１）～（Ｄ６）に示すような「擬似連」の特定演出が実行される。なお、図３８（Ｄ１）～（Ｄ６）には、簡略化された擬似連の演出態様が示されている。

【０２７５】

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

【０２７６】

特定演出が実行されない場合や「滑り」の特定演出が実行される場合には、左最終停止図柄ＦＺ１－１として「６」の演出図柄が決定されたことに対応して、図３８（Ｂ）に示すような演出図柄の停止表示が行われる。なお、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－４の変動パターンであれば、特定演出パターンが常に滑りＴＰ１－１に決定され（図５０参照）、「右」の図柄表示エリア９Ｒで演出図柄を高速に再変動させる「滑り」の特定演出が実行される。よって、「左」の図柄表示エリア９Ｌに停止表示する演出図柄は、「滑り」の特定演出によっては変更されない。「擬似連」の特定演出が実行される場合には、左最終停止図柄ＦＺ１－１として「６」の演出図柄が決定されたときには、図３８（Ｂ）に示すような演出図柄の停止表示が行われる。

【０２７７】

その後、特定演出が実行されない場合には、例えば、図３８（Ｃ１）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで「７」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図３８（Ｃ２）に示すように「中」の図柄表示エリア９Ｃで「４」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチの組合せとなる演出図柄が停止表示（最終停止表示）される。このとき、「右」の図柄表示エリア９Ｒや「中」の図柄表示エリア９Ｃで停止表示される演出図柄は、右最終停止図柄ＦＺ１－２や中最終停止図柄ＦＺ１－３として決定される。

【０２７８】
「擬似連」の特定演出が実行される場合には、例えば、図３８（Ｄ１）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで「７」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図３８（Ｄ２）に示すように「中」の図柄表示エリア９Ｃで「６」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）することによって、擬似連チャンス目ＧＣ６となる演出図柄が停止表示される。このときには、例えば、演出図柄の揺れ変動表示といった仮停止表示を行ってから、図３８（Ｄ３）に示すように全ての図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒで演出図柄を再び変動させる。その後、例えば、図３８（Ｄ４）～（Ｄ６）に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「６」、「７」、「４」の演出図柄を順次に停止表示（仮停止表示）した後、非リーチの組み合わせとなる演出図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【０２７９】
「滑り」の特定演出が実行される場合には、例えば、図３８（Ｅ１）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで「５」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図３８（Ｅ２）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで演出図柄を高速に再変動させる。その後、図３８（Ｅ３）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで「７」の演出図柄になるように、停止表示させる演出図柄を変更させる。ここで、図３８（Ｅ１）に示すように「右」の図柄表示エリア９Ｒで仮停止表示される演出図柄は、例えば、決定された右最終停止図柄ＦＺ１－２にもとづいて決定される（図４５参照）。その後、例えば、図３８（Ｅ４）に示すように、「中」の図柄表示エリア９Ｃで「４」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチの組み合わせとなる演出図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【０２８０】
図３９は、演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合や、可変表示結果が「大当り」である場合の表示動作例を示す説明図である。図３９（Ａ）に示す例では、例えば、特別図柄の可変表示における特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図３９（Ｂ）に示すように、「左」の図柄表示エリア９Ｌで「６」の演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【０２８１】
そして、例えば、変動パターンがスーパーＰＡ３－２やスーパーＰＡ４－２であるときのように、「滑り」の特定演出が実行される場合には、図３９（Ｃ１）～（Ｃ３）に示すように、「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒで演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の図柄表示エリア９Ｒで演出図柄を再び変動させた後に停止表示させることによって、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となるように、停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。また、例えば、変動パターンがスーパーＰＡ３－４やスーパーＰＡ４－４であるときのように、「擬似連」の特定演出が実行される場合には、図３９（Ｄ１）～（Ｄ５）に示すように、全ての図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、全ての図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示が行われる。その後、「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒで「６」の演出図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによって、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になる。なお、図３９（Ｄ１）～（Ｄ５）では、擬似連変動が１回である例を示しているが、実際には変動パターンに対応した回数の擬似連変動が実行される。図３９（Ｃ３）や図３９（Ｄ５）に示すようリーチ状態となった場合には、変動パターンに対応したリーチ演出が実行される。

【０２８２】
次に、演出制御手段の動作を説明する。図４０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、Ｒ

ＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０３）、ステップＳ７０４～Ｓ７０９の演出制御処理を実行する。

【０２８３】

演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップＳ７０４）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセス処理を行う（ステップＳ７０５）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の表示制御を実行する。

【０２８４】

次いで、第１飾り図柄表示制御処理を行う（ステップＳ７０６）。第１飾り図柄表示制御処理では、第１飾り図柄表示器９ａの表示制御を実行する。また、第２飾り図柄表示制御処理を行う（ステップＳ７０７）。第２飾り図柄表示制御処理では、第２飾り図柄表示器９ｂの表示制御を実行する。また、合算保留記憶表示部１８ｃの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップＳ７０８）。さらに、演出の態様等を決定するために用いられる乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ７０９）。その後、ステップＳ７０２に移行する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が実行する特別図柄プロセス処理のように、第１飾り図柄表示制御処理と第２飾り図柄表示制御処理とを共通化して、すなわち一つのプログラムモジュールで実現するようにして、演出制御用マイクロコンピュータ１００が実行するプログラム容量を減らすようにしてもよい。

【０２８５】

図４１および図４２は、コマンド解析処理（ステップＳ７０４）の具体例を示すフローチャートである。主基板３１から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信されコマンド受信バッファに保存されている

。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図２４参照）であるのか解析する。

【０２８９】

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）。

【０２９０】

受信した演出制御コマンドが表示結果特定コマンドであれば（ステップＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その表示結果特定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果５指定コマンドのいずれか）を、ＲＡＭに形成されている表示結果特定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８）。

【０２９１】

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）。

【０２９２】

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

【０２９３】

受信した演出制御コマンドが第１図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２７）、第１図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２８）。受信した演出制御コマンドが第２図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２９）、第２図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６３０）。

【０２９４】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップＳ６３１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置９に表示する制御を行う（ステップＳ６３２）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【０２９５】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップＳ６３３）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行う（ステップＳ６３４。

【０２９６】

受信した演出制御コマンドが大当り終了１指定コマンドまたは大当り終了２指定コマンドであれば（ステップＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了１指定コマンド受信フラグまたは大当り終了２指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４２）。受信した演出制御コマンドが突確終了指定コマンドであれば（ステップＳ６４３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、突確終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４４）。

【０２９７】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（ステップＳ６４５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップＳ６４６）。また、受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（ステップＳ６４７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放後フラグをセットする（ステップＳ６４８）。

【０２９８】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップＳ６４９）。そして、ステップＳ６１１に移行する。

【０２９９】

図４３は、飾り図柄（第１飾り図柄および第２飾り図柄）の可変表示の態様の一例を示す説明図である。この実施の形態では、第１飾り図柄表示器９ａおよび第２飾り図柄表示器９ｂは、２つのＬＥＤで構成されている。そして、図４３に示すように、所定時間（例えば、０．５秒）毎に交互に点灯する。特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、大当りを想起させる飾り図柄の表示結果として、上側のＬＥＤが点灯している状態にする（図４３（Ａ）参照）。また、特別図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合には、はずれを想起させる飾り図柄の表示結果として、下側のＬＥＤが点灯している状態にする（図４３（Ｂ）参照）。

【０３００】

図４４は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が用いる乱数を示す説明図である。図４４に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１～第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１～ＳＲ１－３、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ２、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－１、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－２、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ４－３、昇格演出実行決定用の乱数ＳＲ５、第１特定演出パターン決定用の乱数ＳＲ６－１、第３特定演出パターン決定用の乱数ＳＲ６－３、予告種別決定用の乱数ＳＲ７、第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－１、第２ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－２、可動物ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－３、メール予告決定用の乱数ＳＲ８－４、カード予告決定用の乱数ＳＲ８－５、枠予告決定用の乱数ＳＲ８－６、演出羽根役物予告決定用の乱数ＳＲ８－７、他系統液晶予告決定用の乱数ＳＲ８－８、第１ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－１、第２ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－２、第３ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－３、第４ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－４、第５ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－５、第６ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－６、リーチ中予告決定用の乱数ＳＲ１０、リーチ中予告パターン決定用の乱数ＳＲ１１、発展演出決定用の乱数ＳＲ１２、を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

第１、第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－１、ＳＲ６－３は、「滑り」、「イントロ」といった特定演出を実行する場合における演出動作の内容に対応した特定演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第１特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－１は、「滑り」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「１」～「７１」の範囲の値をとる。第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３は、「イントロ」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０３０６】

予告種別決定用の乱数ＳＲ７は、複数種類の予告種別（図８２に示す「予告なし」、「第１ステップアップ予告演出」、「メール予告演出」、「カード予告演出」、「可動物ステップアップ予告演出」、「他系統液晶予告演出」）のうち、いずれの予告種別を実行させるかを決定するために用いられる乱数である。予告種別決定用の乱数ＳＲ７は、「１」～「１９１」の範囲の値をとる。

【０３０７】

第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－１は、第１ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。第１ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－１は、「１」～「５００」の範囲の値をとる。第２ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－２は、第２ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。第２ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－２は、「１」～「６００」の範囲の値をとる。可動物ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－３は、可動物ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。可動物ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－３は、「１」～「１００」の値をとる。

【０３０８】

メール予告決定用の乱数ＳＲ８－４は、メール予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。メール予告決定用の乱数ＳＲ８－４は、「１」～「１００９」の範囲の値をとる。カード予告決定用の乱数ＳＲ８－５は、カード予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。カード予告決定用の乱数ＳＲ８－５は、「１」～「１００９」の範囲の値をとる。

【０３０９】

枠予告決定用の乱数ＳＲ８－６は、枠予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。枠予告決定用の乱数ＳＲ８－６は、「１」～「５０」の範囲の値をとる。演出羽根役物予告決定用の乱数ＳＲ８－７は、羽根モノ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。演出羽根役物予告決定用の乱数ＳＲ８－７は、「１」～「５０」の範囲の値をとる。他系統液晶予告決定用の乱数ＳＲ８－８は、他系統液晶予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。他系

統液晶予告決定用の乱数ＳＲ８－８は、「１」～「５０」の範囲の値をとる。
【０３１０】
第１～第６ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－１～９－６は、第１～第６ミニキャラ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。第１～第６ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－１～９－６は、「１」～「２００」の範囲の値をとる。なお、各予告演出の内容については後述する。
【０３１１】
リーチ中予告決定用の乱数ＳＲ１０は、リーチ中予告を実行するか否かを決定するために用いる乱数である。リーチ中予告決定用の乱数ＳＲ１０は、「１」～「１００」の範囲の値をとる。リーチ中予告パターン決定用の乱数ＳＲ１１、リーチ中予告を実行するときにリーチ中予告パターンを決定するために用いる乱数である。リーチ中予告パターン決定用の乱数ＳＲ１１は、「１」～「１００」の範囲の値をとる。発展演出決定用の乱数ＳＲ１２、発展演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。発展演出決定用の乱数ＳＲ１２は、「１」～「１００」の範囲の値をとる。
【０３１２】
図２に示す演出制御基板８０に搭載されたＲＯＭには、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭには、演出制御用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。
【０３１３】
ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、所定の非リーチ組合せや発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図４５（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４５（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄ＦＺ１－１を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図４５（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄のうち、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄ＦＺ１－２を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、左最終停止図柄ＦＺ１－１として決定された演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２を、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図４５（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄のうち、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃにて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄ＦＺ１－３を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や右最終停止図柄ＦＺ１－２、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。
【０３１４】
ここで、ＲＯＭが記憶する判定テーブルには、図４６に示すような左右出目判定テーブル１６１が含まれており、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組合せから、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８、ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８、ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなど

から構成されている。

【０３１５】

図４５（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４５（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１、右最終停止図柄ＦＺ１－２、中最終停止図柄ＦＺ１－３の組合せが、予め定められた演出図柄の組合せとなる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図７（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８となる部分や、図７（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８となる部分、図７（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４となる部分、さらには、図４７に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄が擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４、さらには、これらのチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

【０３１６】

図４５（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄは、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合に「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒでの最終停止図柄ＦＺ１－４、ＦＺ１－５、ＦＺ１－６となる確定演出図柄の組合せを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３１７】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、リーチハズレ組合せとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図４８（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４８（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ａは、リーチハズレ組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄ＦＺ２－１と、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄ＦＺ２－２とを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６２Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左最終停止図柄ＦＺ２－１及び右最終停止図柄ＦＺ２－２として同一になる演出図柄（左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２）の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図４８（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂは、リーチハズレ組合せとなる確定演出図柄のうち、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃにて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄ＦＺ２－３を、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０３１８】

ここで、リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄ＦＺ２－３は、左最終停止図柄ＦＺ２－１や右最終停止図柄ＦＺ２－２となる演出図柄の図柄番号との差分値である図柄差により特定される。すなわち、演出図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて演出図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」といった所定順序で演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を停止表示す

る場合に、最後に演出図柄が停止表示される「中」の演出図柄表示エリア９Ｃ以外の「左」及び「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒに停止表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２が最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを用いて「中」の演出図柄表示エリア９Ｃに停止表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３と左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２との差分（図柄差）を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃに停止表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３となる確定演出図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂは、ノーマルＰＡ２－１、ノーマルＰＡ２－２、特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２の変動パターンのいずれかである場合や、ノーマルＰＡ２－３、ノーマルＰＡ２－４のいずれかである場合、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－６、スーパーＰＣ３－１～スーパーＰＣ３－４の変動パターンのいずれかである場合、スーパーＰＡ３－６～スーパーＰＡ３－１０の変動パターンのいずれかである場合に応じて、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を、図柄差「－２」、「－１」、「＋１」、「＋２」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３１９】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、大当り組合せや突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図４９（Ａ）～（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａ～１６３Ｄが含まれている。図４９（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、通常大当り組合せとなる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図４９（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、確変大当り組合せとなる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる確変図柄の図柄番号「１」、「３」、「５」、「７」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図４９（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃは、大当り種別が「第４確変」の場合に、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒでの左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３となる確定演出図柄の組合せを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４に割り当てる決定用データなどから構成されている。図４９（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｄは、大当り種別が「突確」の場合に、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒでの左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３となる確定演出図柄の組合せを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｄは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３２０】

ここで、図４９（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃでは、突確チャンス目ＴＣ１に対して、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１のうち、「１」～「３０」の範囲の値が割り当てられており、突確チャンス目ＴＣ２に対しては、「３１」～「５５

」の範囲の値が割り当てられている。また、突確チャンス目ＴＣ３に対して、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１のうち、「５６」～「７０」の範囲の値が割り当てられており、突確チャンス目ＴＣ４に対しては、「７１」～「８０」の範囲の値が割り当てられている。これに対して、図４９（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｄでは、突確チャンス目ＴＣ１に対して、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１のうち、「１」～「１０」の範囲の値が割り当てられており、突確チャンス目ＴＣ２に対しては、「１１」～「２５」の範囲の値が割り当てられている。また、突確チャンス目ＴＣ３に対して、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１のうち、「２６」～「５０」の範囲の値が割り当てられており、突確チャンス目ＴＣ４に対しては、「５１」～「８０」の範囲の値が割り当てられている。したがって、大当り種別が「第４確変」である場合には、大当り種別が「突確」である場合に比べて、最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せとして、突確チャンス目ＴＣ１及びＴＣ２のいずれかが決定される割合が高くなる一方で、突確チャンス目ＴＣ３及びＴＣ４のいずれかが決定される割合は低くなる。これにより、最終停止図柄として、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれが停止表示されたかに応じて、大当り種別が「第４確変」及び「突確」のいずれであるかを、遊技者に示唆することができる。

【０３２１】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定するためのテーブルとして、例えば図５０（Ａ）、（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ａ、１６４Ｃが含まれている。図５０（Ａ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ａは、「滑り」の特定演出が実行される場合に、第１特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－１に基づき、特定演出パターンを滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン決定テーブル１６４Ａは、非リーチＰＡ１－４、ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＡ２－６、ノーマルＰＡ２－８、スーパーＰＡ３－２、スーパーＰＡ３－７、スーパーＰＡ４－２、スーパーＰＡ４－７、スーパーＰＡ５－２、スーパーＰＢ３－２、スーパーＰＢ４－２、スーパーＰＢ５－２、スーパーＰＣ３－２、スーパーＰＣ３－４、スーパーＰＤ１－２、スーパーＰＥ１－２、スーパーＰＦ１－３、特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ３－３の変動パターンといった、「滑り」の特定演出が実行される変動パターン（図８及び図９を参照）に応じて、第１特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－１を、滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３２２】

ここで、滑りＴＰ１－１の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒにて演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて演出図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることで、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りＴＰ１－２の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒにて演出図柄を仮停止表示させた後、「左」の演出図柄表示エリアＬにて演出図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることで、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りＴＰ１－３の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒにて演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて演出図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることで、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りＴＰ１－４の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア９

Ｌ、９Ｒにて演出図柄を仮停止表示させた後、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにて演出図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることで、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。

【０３２３】

図５０（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃは、「イントロ」の特定演出が実行される場合に、第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３に基づき、特定演出パターンをイントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃは、非リーチＰＡ１－６、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３の変動パターンといった、「イントロ」の特定演出が実行される変動パターン（図８及び図９を参照）に応じて、第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３を、イントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３２４】

ここで、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合には、例えば図５９に示す演出制御バッファ設定部１９４に設けられた前回演出バッファ値が“１”～“３”のいずれであるかに応じて、複数種類の演出動作に対応したイントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３の各特定演出パターンに対する第３特定演出パターン判定用の乱数値６－３の割当てが異なっている。前回演出バッファ値は、「イントロ」の特定演出における特定演出パターンがイントロＴＰ３－１に決定された場合に“１”に設定され、イントロＴＰ３－２に決定された場合に“２”に設定され、イントロＴＰ３－３に決定された場合に“３”に設定される。そして、前回演出バッファ値が“１”であるときには、イントロＴＰ３－１に対して第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３が割り当てられておらず、前回演出バッファ値が“２”であるときには、イントロＴＰ３－２に対して第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３が割り当てられておらず、前回演出バッファ値が“３”であるときには、イントロＴＰ３－３に対して第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３が割り当てられていない。このような割当てにより、非リーチＰＡ１－６の変動パターンに応じて「イントロ」の特定演出が実行される場合には、前回実行された「イントロ」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにすることができる。

【０３２５】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、図５１（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａや、図５１（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５１（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」（「突確」以外）である場合に、変動中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５に基づいて判定するために参照されるテーブルである。変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａは、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５を、変動中昇格演出の有無を示す判定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当り種別が「通常」または「第３確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５の一部が変動中昇格演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが変動中昇格演出なしの判定結果に割り当てられている。この場合、変動中昇格演出ありの判定結果となれば、変動中昇格失敗演出が実行されることになる。また、大当り種別が「第１確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５の一部が変動中昇格演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが変動中昇格演出なしの判定結果に割り当てられている。この場合、変動中昇格演出ありの判定結果となれば、変動中昇格成功演出が実行されることになる。さらに、大当り種別が「第２確変」または「第４確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５が全て変動中昇格演出なしの判定結果に割り当てられており、変動中昇格成功演出と変動中昇格

失敗演出がいずれも実行されないことになる。

【０３２６】

図５１（Ｂ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」（「突確」以外）である場合に、大当り中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５に基づいて判定するために参照されるテーブルである。大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂは、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５を、大当り中昇格成功演出や大当り中昇格失敗演出の有無を示す判定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当り種別が「通常」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５が全て大当り中昇格失敗演出ありの判定結果に割り当てられており、大当り中昇格失敗演出が実行されることになる。また、大当り種別が「第１確変」、「第２確変」または「第４確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５が全て大当り中昇格演出なしの判定結果に割り当てられており、大当り中昇格成功演出と大当り中昇格失敗演出がいずれも実行されないことになる。さらに、大当り種別が「第３確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５の一部が大当り中昇格成功演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが大当り中昇格失敗演出ありの判定結果に割り当てられている。この場合には、判定結果に応じて、大当り中昇格成功演出と大当り中昇格失敗演出のいずれかが実行されることになる。

【０３２７】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、「滑り」の特定演出が実行される場合に仮停止表示させる演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図５２（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５２（Ｅ）に示すようなテーブル選択設定に従い、特定演出パターンが滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、特定演出パターンが滑りＴＰ１－１である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ａが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－２である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－３である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－４である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄが使用テーブルとして選択される。各仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄは、演出図柄を再変動させる演出図柄表示エリアにおいて最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、仮停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。すなわち、仮停止図柄決定テーブル１６６Ａは、滑りＴＰ１－１の特定演出パターンに従い演出図柄が仮停止表示される「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、右仮停止図柄ＫＺ１－１となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂは、滑りＴＰ１－２の特定演出パターンに従い演出図柄が仮停止表示される「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、左仮停止図柄ＫＺ１－２となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃは、滑りＴＰ１－３の特定演出パターンに従い演出図柄が仮停止表示される「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、右仮停止図柄ＫＺ１－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄは、滑りＴＰ１－４の特定演出パターンに従い演出図柄が仮停止表示される「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止

図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、左仮停止図柄ＫＺ１－４となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。

【０３２８】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、「擬似連」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図５３（Ａ）～（Ｃ）、及び図５４（Ａ）～（Ｃ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｆが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｆは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、変動パターンが非リーチＰＡ１－５であるか、ノーマルＰＡ２－４、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－３、特殊ＰＨ１－５のいずれかであるかや、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。ここで、全再変動表示動作の残り回数は、例えば最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「０」となり、その１回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「１」となり、２回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「２」となり、３回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「３」となるように、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動（仮停止図柄が停止表示される変動）が実行されるかに対応している。

【０３２９】

一例として、仮停止図柄決定テーブル１６７Ａは、変動パターンが非リーチＰＡ１－５またはノーマルＰＡ２－４であることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「１」である場合に、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂは、変動パターンがスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「１」である場合に、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。

【０３３０】

仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃは、変動パターンが特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＨ１－３であることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「１」である場合に、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄは、変動パターンが

特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－５のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「１」である場合に、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。

【０３３１】

また、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅは、変動パターンがノーマルＰＡ２－４、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＨ１－３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９Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ３－１、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ３－２、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ３－３を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル１６７Ｆは、変動パターンがスーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「３」である場合に、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ４－１、「右」の演出図柄表示エリア９Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ４－２、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ４－３を決定するための使用テーブルとして選択される。なお、変動パターンが非リーチＰＡ１－５、特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－５である場合には、演出図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が１回だけであることから、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅや仮停止図柄決定テーブル１６７Ｆを使用テーブルとして選択する必要はない。変動パターンがノーマルＰＡ２－４、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＨ１－３である場合には、演出図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が２回であることから、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｆを使用テーブルとして選択する必要はない。

【０３３２】

図５３（Ａ）～（Ｃ）、図５４（Ａ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄはそれぞれ、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１を、左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組合せによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５４（Ｂ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅは、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂと仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃとのいずれかを用いて決定された左仮停止図柄ＫＺ２－１、右仮停止図柄ＫＺ２－２、中仮停止図柄２－３の組合せが擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれであるかに応じて、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－２を、左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組合せによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。図５４（Ｃ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｆは、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅを用いて決定された左仮停止図柄ＫＺ３－１、右仮停止図柄３－２

、中仮停止図柄ＫＺ３－３の組合せが擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれであるかに応じて、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－３を、左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３３３】

このような仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｆを用いて仮停止図柄を決定することにより、例えば図５５に示すように、非リーチＰＡ１－５、特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－５といった擬似連変動の実行回数が１回の変動パターンであるか、ノーマルＰＡ２－４、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＨ１－３といった擬似連変動の実行回数が２回の変動パターンであるか、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１といった擬似連変動の実行回数が３回の変動パターンであるかに応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて仮停止表示させる演出図柄を、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかに決定することができる。

【０３３４】

また、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１といった、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」、「第２確変」、「第３確変」のいずれかである場合に参照される仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂと、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－３、特殊ＰＨ１－５といった、大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれかである場合に参照される仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃ、１６７Ｄとでは、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のそれぞれに割り当てられている第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１の範囲が異なっている。これにより、大当り種別が「通常」、「第１確変」、「第２確変」、「第３確変」のいずれかであるか、大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれかであるかに応じて異なる割合で擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれにするかを決定することができる。さらに、大当り種別が「第４確変」であり合計保留記憶数が所定数（例えば「５」）未満である場合に参照される仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃと、合計保留記憶数が所定数以上である場合に参照される仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄとでも、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のそれぞれに割り当てられている第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１の範囲が異なっている。これにより、合計保留記憶数が所定数未満であるか、合計保留記憶数が所定数以上であるかに応じて異なる割合で擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれにするかを決定することができる。

【０３３５】

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

【０３３６】

また、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅ、１６７Ｆでは、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂ～１６７Ｄを参照することにより決定された擬似連チャンス目と同一の擬似連チャンス目に決定されやすくなるように設定されているため、大当り種別が「第４確変」、「突

確」のいずれかに決定された場合には、最後の擬似連変動のみならず、それ以前の擬似連変動においても、擬似連チャンス目ＧＣ２を構成する演出図柄が仮停止表示されやすくなる。

【０３３７】

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

【０３３８】

なお、全再変動表示動作の残り回数が「２」である場合や、「３」である場合に参照される仮停止図柄決定テーブルを、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１といった大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第３確変」のいずれかである場合に決定される変動パターンか、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＨ１－３といった大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれかである場合に決定される変動パターンか応じて、それぞれ複数ずつ設けるようにしてもよい。そして、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のそれぞれに対して割り当てられている第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－２の範囲や、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－３の範囲が異なるように設定することにより、１回目の擬似連変動と２回目の擬似連変動とで、異なる擬似連チャンス目を構成する演出図柄が仮停止表示された場合には、大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれかに決定されたことを遊技者に示唆するようにすればよい。あるいは、１回目の擬似連変動と２回目の擬似連変動とで、同一の擬似連チャンス目を構成する演出図柄が仮停止表示された場合には、大当り種別が「第４確変」、「突確」のいずれかに決定されたことを遊技者に示唆するようにしてもよい。

【０３３９】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、「発展チャンス目」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図５６（Ａ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６８が含まれている。仮停止図柄決定テーブル１６８は、「左」の演出図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、左中右仮停止図柄ＫＺ６－１、ＫＺ６－２、ＫＺ６－３の組合せによって構成される発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３４０】

ＲＯＭが記憶する決定テーブルには、変動中昇格演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図５６（Ｂ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６９が含まれている。仮停止図柄決定テーブル１６９は、大当り組合せとなる確定演出図柄として「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに揃って停止表示される同一の左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２を、左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０３４１】
ＲＯＭが記憶する制御パターンテーブルには、例えば図５７（Ａ）、（Ｂ）に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０、１８１、図５８に示す各種演出制御パターンテーブル１８２などが含まれている。図５７（Ａ）に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０には、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置９の表示領域における演出図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、特定演出における演出表示動作、突確演出表示における演出表示動作の前半部分といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各図柄変動制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、演出図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。
【０３４２】
図５７（Ｂ）に示す図柄変動制御パターンテーブル１８１には、リーチ中演出を実行する場合の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、リーチ中演出における演出表示動作、特定演出における演出表示動作、突確演出表示における演出表示動作の前半部分といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各図柄変動制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、演出図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。
【０３４３】
図５８に示す各種演出制御パターンテーブル１８２には、大当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、大当り遊技状態における演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が、時系列的に設定されていればよい。
【０３４４】
一例として、当り開始ＣＳＴ２－１及び当り制御中ＣＲＥ１－１の演出制御パターンは、演出図柄の可変表示から継続して、「突確」となることを予告する演出画像を表示する一連の突確演出表示における演出表示動作の後半部分を実行した後、確変突入表示を実行させる。当り開始ＣＳＴ１－３及び当り制御中ＣＲＤ１－３の演出制御パターンは、演出図柄の可変表示から継続して、当り開始ＣＳＴ２－１及び当り制御中ＣＲＥ１－１の演出制御パターンと同一の内容の一連の突確演出表示における演出表示動作の後半部分を実行させた後、大当り開始時演出表示を実行させる。そのため、大当り遊技状態に制御されている期間において、一連の特殊演出が実行される場合には、突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態に制御されるか２ラウンド大当り状態に制御されるかを演出制御の内容からは遊技者が認識することができない。
【０３４５】
図２に示す演出制御基板８０に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図５９に示すような演出制御用データ保持エリア１９０が設けられている。図５９に示す演出制御用データ保持エリア１９０は、演出制御フラグ設定部１９１と、演出制御タイマ設定部１９２と、演出制御カウンタ設定部１９３と、演出制御バッファ設定部１９４とを備えている。
【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

演出制御基板８０に搭載された表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１０１からの表示制御指令などに基づき、演出表示装置９における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部１２３は、演出表示装置９の表示領域に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、演出図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）、ＬＣＤ駆動回路などを備えて構成されていればよい。

【０３５１】

演出制御基板８０に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板３１などから伝送された演出制御コマンドや操作ボタン１２０から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板８０の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、Ｉ／Ｏ１２５の出力ポートからは、演出表示装置９へと伝送される映像信号や、音声制御基板１３へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板１４へと伝送される電飾信号などが出力される。

【０３５２】

音声出力基板７０には、例えば入出力ドライバや音声合成用ＩＣ、音声データＲＯＭ、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声出力基板７０では、演出制御基板８０から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用ＩＣに入力される。音声合成用ＩＣは、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用ＩＣの出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ２７に出力する。音声データＲＯＭには、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用ＩＣが音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データＲＯＭの記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

【０３５３】

ランプドライバ基板３５には、例えば入力ドライバやＬＥＤドライバなどが搭載されている。一例として、ランプドライバ基板３５では、演出制御基板８０から伝送された電飾信号が、入力ドライバを介してＬＥＤドライバに入力される。ＬＥＤドライバは、電飾信号を増幅して装飾ＬＥＤ２５や枠ＬＥＤ２８などに供給する。

【０３５４】
図６０は、図４０に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。
【０３５５】
変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）：遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に対応した値に変更する。
【０３５６】
演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）：演出図柄および演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新する。
【０３５７】
演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に対応した値に更新する。
【０３５８】
演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（および演出図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。
【０３５９】
大当り表示処理（ステップＳ８０４）：変動時間の終了後、演出表示装置９に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に更新する。
【０３６０】
ラウンド中処理（ステップＳ８０５）：ラウンド中の表示制御を行う。また、いわゆる確変昇格演出を実行する遊技機では、確変昇格演出の実行を示す確変昇格演出実行中フラグがセットされている場合には確変昇格演出を実行する。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップＳ８０６）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ８０７）に対応した値に更新する。
【０３６１】
ラウンド後処理（ステップＳ８０６）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に更新する。
【０３６２】
大当り終了処理（ステップＳ８０７）：演出表示装置９において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。
【０３６３】
図６１は、図６０に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセッ

トされているか否か確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８１２）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に応じた値に更新する（ステップＳ８１３）。

【０３６４】

図６２及び図６３は、図６０のステップＳ８０１にて実行される演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。この演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップＳ５０１のＹ）、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）。

【０３６５】

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

【０３６６】

ステップＳ５０３にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５０３のＹ）、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４５（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄを参照することにより、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ１－４、ＦＺ１－５、ＦＺ１－６の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【０３６７】

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のＮ）、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４５（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを参照することにより、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる演出図柄を決定する。次に、図４５（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－２を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを参照することにより、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる演出図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組合せに基づき、図４６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４５（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを、使用テ

ーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－３と、左右出目タイプＤＣ１－１とに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを参照することにより、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる演出図柄を決定する。

【０３６８】

こうして、ステップＳ５０５の処理では、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｃや、左右出目判定テーブル１６１を参照して、左中右最終停止図柄ＦＺ１－１～ＦＺ１－３となる演出図柄を決定することで、確定演出図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せとなることがなく、また、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図７（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や、図７（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８、図７（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４、さらには、図４７に示すような一定の非リーチ組合せとなることもない。

【０３６９】

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のＮ）、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４８（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを参照することにより、左最終停止図柄ＦＺ２－１と右最終停止図柄ＦＺ２－２となる同一の演出図柄を決定する。次に、図４８（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－３を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを参照することにより、左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる演出図柄と中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄が決定される。

【０３７０】

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９Ｃ以外の「左」及び「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒに停止表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２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９Ｃにおける中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄と、左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる演出図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄ＦＺ２－３となる演出図柄が決定される。

【０３７１】

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のＮ）、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「第４確変」であること、もしくは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」であることのうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５０７）。このとき、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「第４確変」である場合、もしくは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合には（ステップＳ５０７のＹ）、例えば変動パターン指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５０８）。ここで、図９に示すように、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－６、特殊

ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５の変動パターンはいずれも、演出図柄の可変表示態様を「非リーチ」とすることを指定している。そのため、ステップＳ５０８にて特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５の変動パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップＳ５０８のＹ）、図６２に示すステップＳ５０３の処理に進み、ステップＳ５０４、Ｓ５０５の処理のいずれかにより、最終停止図柄となる確定演出図柄を決定する。なお、ステップＳ５０８にて特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５の変動パターンのいずれかであると判定された場合には、図６２に示すステップＳ５０３の処理にて、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが特殊ＰＧ１－６の変動パターンであれば（図９を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定されることになる。

【０３７２】

図６３のステップＳ５０８にて特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－６、特殊ＰＨ１－３～特殊ＰＨ１－５の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップＳ５０８のＮ）、指定された変動パターンが特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－２、特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ３－２、特殊ＰＨ３－３の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５０９）。ここで、図９に示すように、特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－２、特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ３－２、特殊ＰＨ３－３の変動パターンはいずれも、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に「ノーマル」のリーチ演出を行うことを指定している。そのため、ステップＳ５０９にて特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－２、特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ３－２、特殊ＰＨ３－３の変動パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップＳ５０９のＹ）、図６２に示すステップＳ５０６の処理に進み、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄を決定する。

【０３７３】

図６３のステップＳ５０９にて特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－２、特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ３－２、特殊ＰＨ３－３の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップＳ５０９のＮ）、指定された変動パターンが特殊ＰＧ３－１、特殊ＰＨ３－１の変動パターンのいずれかとなる。ここで、図９に示すように、特殊ＰＧ３－１、特殊ＰＨ３－１の変動パターンはいずれも、演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄の組合せを、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとすることを指定している。こうした特殊ＰＧ３－１、特殊ＰＨ３－１の変動パターンのいずれかが指定されたことに対応して、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５１０）。一例として、ステップＳ５１０の処理では、指定された変動パターンが特殊ＰＧ３－１である場合、図４９（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｄを、使用テーブルとして選択してセットし、特殊ＰＨ３－１がある場合には、図４９（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃを参照することにより、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３の組合せを、確定演出図柄として決定する。なお、ステップＳ５１０の処理では、図４９（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃや、図４９（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｄを参照することなく、特殊ＰＧ３－１～特殊ＰＧ３－３、特殊ＰＨ３－１～特殊ＰＨ３－３の変動パターンのそれぞれに対応して、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを予め設定しておくことで、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定するようにしてもよい。

【０３７４】

ステップＳ５０７にて、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「第４確変」でも「突確」でもない場合には（ステップＳ５０７のＮ）、可変表示結果が「

大当り」となる場合のうち、大当り種別が「通常大当り」と「第３確変」のうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５１１）。このとき、大当り種別が「通常大当り」である場合、もしくは、大当り種別が「第３確変」である場合には（ステップＳ５１１のＹ）、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４９（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを参照することにより、通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【０３７５】

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のＮ）、大当り種別が「第１確変」と「第２確変」のいずれかであることに対応して、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップＳ５１３）。一例として、ステップＳ５１３の処理では、図４９（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂを参照することにより、確変大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【０３７６】

図６２のステップＳ５０４、Ｓ５０５、Ｓ５０６の処理のいずれかを実行した後、あるいは、図６３のステップＳ５１０、Ｓ５１２、Ｓ５１３の処理のいずれかを実行した後には、特定演出設定処理を実行する（ステップＳ５１４）。図６４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のＹ）、そのまま特定演出設定処理を終了する。

【０３７７】

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のＮ）、その特定演出が「滑り」、「イントロ」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する（ステップＳ５５２）。このとき、「滑り」、「イントロ」の特定演出のいずれかであれば、その特定演出に応じた特定演出パターン決定テーブルを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップＳ５５３）。一例として、「滑り」の特定演出である場合には図５０（Ａ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ａをセットし、「イントロ」の特定演出である場合には図５０（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃをセットする。

【０３７８】

ステップＳ５５３の処理に続いて、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ５５４）。一例として、「滑り」の特定演出である場合には、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ６－１を示す数値データに基づき、ステップＳ５５２にてセットした特定演出パターン決定テーブル１６４Ａを参照することにより、特定演出パターンを滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のいずれかに決定する。「イントロ」の特定演出である場合には、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３特定演出パターン判

定用の乱数値ＳＲ６－３を示す数値データを抽出する。このときには、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合に、演出制御バッファ設定部１９４に記憶されている前回演出バッファ値を読み出す。そして、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合には、抽出した乱数値ＳＲ６－３を示す数値データと前回演出バッファ値に基づき、変動パターンが非リーチＰＡ１－６以外である場合には、抽出した乱数値ＳＲ６－３を示す数値データに基づき、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃを参照することにより、特定演出パターンをイントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３のいずれかに決定する。

【０３７９】

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

【０３８０】

こうしてステップＳ５５６の処理を実行することにより、「イントロ」の特定演出を実行する変動パターンに対応して、演出動作の種類ごとに用意されたイントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３の特定演出パターンのいずれかに決定するごとに、その決定されたイントロＴＰ３－１～イントロＴＰ３－３の特定演出パターンに対応する前回演出バッファ値が設定されるように更新することができる。すなわち、「イントロ」の特定演出における演出動作を複数種類のいずれかに決定するごとに、その決定された演出動作の種類を、前回演出バッファ値として更新可能に記憶することができる。そして、ステップＳ５５４の処理では、非リーチＰＡ１－６の変動パターンである場合に、前回演出バッファ値を読み出して図５０（Ｂ）に示すような特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃを用いた判定を行うことで、前回演出バッファ値として記憶されている演出動作の種類と同一種類の演出動作は実行しないように、特定演出パターンの決定を行うことができる。

【０３８１】

ステップＳ５５２にて特定演出が「滑り」、「イントロ」以外であると判定された場合や（ステップＳ５５２のＮ）、ステップＳ５５５にて特定演出が「イントロ」以外であると判定された場合（ステップＳ５５５のＮ）、あるいは、ステップＳ５５６の処理を実行した後には、特定演出が「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する（ステップＳ５５７）。このとき、「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」以外の特定演出であれば（ステップＳ５５７のＮ）、特定演出設定処理を終了する。これに対して、「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」の特定演出のいずれかであれば（ステップＳ５５７のＹ）、特定演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから（ステップＳ５５８）、特定演出設定処理を終了する。

【０３８２】

ステップＳ５５８の処理では、一例として、「滑り」の特定演出である場合に、ステップＳ５５４にて決定された特定演出パターンに基づき、図５２（Ｅ）に示すテーブル選択設定に従い、仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄのいずれかを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ３に基づき、セットした仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄのいずれかを参照することにより、右仮停止図柄ＫＺ１－１、左仮停止図柄ＫＺ１－２、右仮停止図柄１－３、左仮停止図柄ＫＺ１－４のいず

れかとなる演出図柄を決定する。

【０３８３】

他の一例として、「擬似連」の特定演出である場合には、まず、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに基づき、擬似連変動の実行回数を定数Ｍにセットする。例えば、非リーチＰＡ１－５、特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－５のいずれかの変動パターンである場合には、定数Ｍを「１」に設定し、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＨ１－３のいずれかの変動パターンである場合には、定数Ｍを「２」に設定し、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１のいずれかの変動パターンである場合には、定数Ｍを「３」に設定する。このときには、決定した仮停止図柄の組合せ数を示す変数Ｎを「０」に設定しておく。また、変動パターンが非リーチＰＡ１－５である場合には、図５３（Ａ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａを使用テーブルとして選択してセットする一方で、変動パターンがスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、スーパーＰＦ１－１のいずれかである場合には、図５３（Ｂ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂを使用テーブルとして選択してセットする。また、変動パターンが特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＨ１－３、である場合には、図５３（Ｃ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃを使用テーブルとして選択してセットする一方で、変動パターンが特殊ＰＧ１－５、特殊ＰＨ１－５のいずれかである場合には、図５４（Ａ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－１を示す数値データに基づき、セットした仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄのいずれかを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否かを判定する。

【０３８４】

こうして更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、ステップＳ５５８の処理を終了する。これに対して、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、図５４（Ｂ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－２を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｅを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否かを判定する。

【０３８５】

こうして更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、ステップＳ５５８の処理を終了する。これに対して、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、図５４（Ｃ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｆを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－３を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｆを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せを決定する。こうして左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、Ｋ

Ｚ４－２、ＫＺ４－３の組合せを決定した後には、ステップＳ５５８の処理を了する。
【０３８６】
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５６（Ａ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６８を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ３に基づき、仮停止図柄決定テーブル１６８を参照することにより、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ６－１、ＫＺ６－２、ＫＺ６－３の組合せを決定する。
【０３８７】
図６２に示すステップＳ５１４にて以上のような特定演出設定処理を実行した後には、変動中昇格演出設定処理を実行する（ステップＳ５１５）。図６５は、ステップＳ５１５にて実行される変動中昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この変動中昇格演出設定処理では、まず、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合に該当するか、または、そうした場合には該当しないかを判定する（ステップＳ５６１）。このとき、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合に該当しなければ（ステップＳ５６１のＮ）、そのまま変動中昇格演出設定処理を終了する。
【０３８８】
ステップＳ５６１にて、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合に該当すると判定されたときには（ステップＳ５６１のＹ）、図５１（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップＳ５６２）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出実行判定用の乱数値ＳＲ５を示す数値データを抽出する（ステップＳ５６３）。そして、ステップＳ５６３にて抽出した乱数値ＳＲ５を示す数値データに基づき、ステップＳ５６２にてセットした変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａを参照することにより、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれであるかに応じて、変動中昇格演出の有無を判定する（ステップＳ５６４）。このとき、変動中昇格演出なしと判定された場合には（ステップＳ５６５のＮ）、変動中昇格演出設定処理を終了する。
【０３８９】
これに対して、ステップＳ５６４にて変動中昇格演出ありと判定された場合には（ステップＳ５６５のＹ）、変動中昇格演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから（ステップＳ５６６）、変動中昇格演出設定処理を終了する。ステップＳ５６６の処理では、一例として、図５６（Ｂ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６９を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ２を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル１６９を参照することにより、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として決定された演出図柄の図柄番号に応じて、左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３の組合せを決定する。
【０３９０】
ステップＳ５１５の特定演出設定処理を実行した後、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スーパーリーチを伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５２３）。スーパーリーチを伴う変動パターンであると判定された場合（ステップＳ５２３のＹ）、リーチ中演出設定処理を実行する（ステップＳ５２４）。
【０３９１】
図６６は、ステップＳ５２４にて実行されるリーチ中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。このリーチ中演出設定処理では、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リ

ーチ中予告を実行するか否かなどを決定するためのリーチ中予告決定処理を実行する（ステップＳ９０１）。

【０３９２】

図６７は、ステップＳ９０１にて実行されるリーチ中予告決定処理の一例を示すフローチャートである。このリーチ中予告決定処理では、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図６９（Ａ）に示す、リーチ中予告を実行するか否かを判定するためのリーチ中予告決定テーブル３０１をセットする（ステップＳ９１１）。リーチ中予告決定テーブル３０１は、演出制御基板８０のＲＯＭに記憶される。リーチ中予告決定テーブル３０１は、リーチ中予告を実行するか否かを、リーチ中予告決定用の乱数値ＳＲ１０に基づいて決定するために参照されるテーブルである。リーチ中予告決定テーブル３０１は、可変表示態様が「スーパーリーチハズレ」、「大当り」のいずれであるかに応じて異なる割合でリーチ中予告を実行する旨の決定がされるように判定値が割り振られている。

【０３９３】

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、リーチ中予告決定用の乱数値ＳＲ１０を示す数値データを抽出する（ステップＳ９１２）。そして、ステップＳ９１２にて抽出した乱数値ＳＲ１０を示す数値データに基づき、ステップＳ９１１にてセットしたリーチ中予告決定テーブル３０１を参照することにより、「非リーチハズレ」、「ノーマルリーチハズレ」、「スーパーリーチハズレ」、「大当り」のいずれであるかに応じて、リーチ中予告の有無を判定する（ステップＳ９１３）。

【０３９４】

このとき、リーチ中予告無しと判定された場合には（ステップＳ９１４のＮ）、リーチ中予告決定処理を終了する。これに対して、ステップＳ９１３にてリーチ中予告有りと判定された場合には（ステップＳ９１４のＹ）、例えば演出制御フラグ設定部１９１に設けられる、リーチ中予告を実行することを示すリーチ中予告実行フラグをオンにセットする（ステップＳ９１５）。

【０３９５】

続いて、図６９（Ｂ）に示す、リーチ中予告パターンを決定するためのリーチ中予告パターン決定テーブル３０２をセットする（ステップＳ９１６）。リーチ中予告パターン決定テーブル３０２は、演出制御基板８０のＲＯＭに記憶される。リーチ中予告パターン決定テーブル３０２は、リーチ中予告パターンを、リーチ中予告パターン決定用の乱数値ＳＲ１１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。リーチ中予告パターン決定テーブル３０２は、可変表示結果が「ハズレ」、「大当り」のいずれであるかに応じて異なる割合でリーチ中予告パターンが決定がされるように判定値が割り振られている。

【０３９６】

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、リーチ中予告パターン決定用の乱数値ＳＲ１１を示す数値データを抽出する（ステップＳ９１７）。そして、ステップＳ９１７にて抽出した乱数値ＳＲ１１を示す数値データに基づき、ステップＳ９１６にてセットしたリーチ中予告パターン決定テーブル３０２を参照することにより、可変表示結果が「ハズレ」、「大当り」のいずれであるかに応じて、リーチ中予告パターンを決定する（ステップＳ９１８）。ステップＳ９１８の処理の後、リーチ中予告決定処理を終了する。

【０３９７】

図６６に戻り、ステップＳ９０１のリーチ中予告決定処理を実行した後、図６６に戻り、リーチ中予告実行フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ９０２）。リーチ中予告実行フラグがセットされていれば（ステップＳ９０２のＹ）、リーチ中演出としてリーチ中予告を実行するので、発展演出は実行しないと決定をして（ステップＳ９０４）、リーチ中演出設定処理を終了する。

【０３９８】

この実施の形態では、リーチ中演出として、リーチ中予告と発展演出とが実行可能になっているが、これらの演出の実行タイミングは同一である。従って、リーチ中予告を実行

するときには（ステップＳ９０２のＹ）、発展演出を実行しないようにしている（ステップＳ９０４）。このようにすることで、リーチ中予告を実行して大当りとなる可能性があることを予告できるとともに、発展演出との演出の重複を防止でき、演出の内容が不明確になることを防止できる。

【０３９９】

なお、発展演出を実行するか否かを決定し、実行しないと決定したときに、リーチ中予告を実行するようにしてもよい。

【０４００】

リーチ中予告実行フラグがセットされていなければ（ステップＳ９０２のＮ）、発展演出を実行するか否かなどを決定するための発展演出決定処理を実行する（ステップＳ９０３）。

【０４０１】

図６８、ステップＳ９０３にて実行される発展演出決定処理の一例を示すフローチャートである。この発展演出決定処理では、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判定する（ステップＳ９２１）。遊技状態が確変状態でなければ（ステップＳ９２１のＮ）、高ベース状態であるか否かを判定する（ステップＳ９２２）。

【０４０２】

なお、演出制御基板８０の側では、表示結果特定コマンドを受信したときなどに、遊技状態を特定するためのフラグをオンまたはオフする。演出制御用ＣＰＵ１０１は、このフラグを確認することによって遊技状態を特定する。例えば、第１～第４確変大当り、または、突然確変大当りを指定する表示結果特定コマンドを受信したときに、演出制御用確変フラグをオンし、通常大当りを指定する表示結果特定コマンドを受信したときに、演出制御用確変フラグをオフする。また、通常大当り、第１～第４確変大当り、または、突然確変大当りを指定する表示結果特定コマンドを受信したときに、演出制御用高ベースフラグをオンし、時短状態の終了タイミング（例えば通常大当りとなってから１００回の可変表示が終了したとき）に高ベースフラグをオフする。

【０４０３】

高ベース状態でなければ（ステップＳ９２２のＮ）、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における擬似連変動の回数を特定する（ステップＳ９２４）。

【０４０４】

現在の遊技状態が確変状態である場合（ステップＳ９２１のＹ）、高ベース状態である場合（ステップＳ９２２のＹ）、あるいは、擬似連変動の回数が３回以上である場合（ステップＳ９２５のＹ）、リーチ中演出として発展演出を実行しない旨を決定し（ステップＳ９２６）、発展演出決定処理を終了する。

【０４０５】

発展演出は、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展したように見せることによって遊技者の期待感を煽る演出である。しかし、擬似連変動の回数が所定数以上である場合には、ノーマルリーチとなる割合が低くなっているため（この実施の形態では、擬似連変動の回数が３回である場合、必ずスーパーリーチとなる）、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展したように見せる発展演出の演出効果が低くなってしまう。即ち、擬似連変動によりスーパーリーチとなることが分かっているにもかかわらず発展演出を実行すると、無駄な演出を実行することになる。従って、この実施の形態では、擬似連変動の回数が所定数以上である場合には、発展演出を実行しないようになっている。これにより、無駄な演出を省くことができ、遊技の興趣が向上する。

【０４０６】

同様に、遊技状態が確変状態や高ベース状態である場合には、ノーマルリーチの発生率が低くなっている。このようにノーマルリーチの発生率が低いときには、発展演出による演出効果が低くなる。即ち、ノーマルリーチの発生率が低くなっているときに発展演出が実行されるようにすると、ノーマルリーチとなった場合のほとんどがスーパーリーチに発

展するものとなってしまうため、遊技者が演出を予測できてしまう。従って、この実施の形態では、ノーマルリーチの発生率が低くなっている場合には、発展演出を実行しないようになっている。これにより、無駄な演出を省くことができ、遊技の興趣が向上する。

【０４０７】

擬似連変動の回数が３回未満である場合（ステップＳ９２５のＮ）、図７０に示す、発展演出を実行するか否かを決定するための発展演出決定テーブル３０３をセットする（ステップＳ９２７）。発展演出決定テーブル３０３は、演出制御基板８０のＲＯＭに記憶される。発展演出決定テーブル３０３は、発展演出を実行するか否か、及び、発展演出のパターン（発展演出パターン）を、発展演出決定用の乱数値ＳＲ１２に基づいて決定するために参照されるテーブルである。発展演出決定テーブル３０３は、スーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出αであるかリーチ演出βであるかや、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて発展演出の実行割合が異なり、また、発展演出パターンが決定が異なるように判定値が割り振られている。

【０４０８】

図７０に示す発展演出決定テーブル３０３の設定では、可変表示結果が「大当り」である場合、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、発展演出を実行することに決定される割合が高くなっている。このような設定により、遊技状態が通常状態である場合や擬似連変動の回数が所定数未満である場合には、発展演出により遊技者の期待感を煽ることができ、遊技者が発展演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【０４０９】

また、図７０に示す発展演出決定テーブル３０３の設定では、可変表示結果が「ハズレ」である場合、「仮停止後発展－１」よりも「仮停止後発展＋１」の発展演出パターンに決定されやすくなっている。一方、可変表示結果が「大当り」である場合、「仮停止後発展＋１」よりも「仮停止後発展－１」の発展演出パターンに決定されやすくなっている。このような設定により、「仮停止後発展－１」の発展演出が実行されたときの「大当り」となる信頼度が、「仮停止後発展＋１」の発展演出が実行されたときよりも高くすることができる。これにより、発展演出の演出態様により特定表示結果となる割合が異なるので、遊技者がより発展演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【０４１０】

また、図７０に示す発展演出決定テーブル３０３の設定では、リーチ演出αである場合と、リーチ演出βである場合と、発展演出パターンの決定割合が異なっている。このようにすることで、遊技者がいずれの発展演出が実行されるかに注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【０４１１】

ステップＳ９２７の処理に続いて、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、発展演出決定用の乱数値ＳＲ１２を示す数値データを抽出する（ステップＳ９２８）。そして、ステップＳ９２８にて抽出した乱数値ＳＲ１２を示す数値データに基づき、ステップＳ９２７にてセットした発展演出決定テーブル３０３を参照することにより、リーチ演出がいずれであるかや、可変表示結果が「ハズレ」、「大当り」のいずれであるか応じて、発展演出の有無及び発展演出パターンを決定する（ステップＳ９２９）。

【０４１２】

このとき、発展演出無しと判定された場合には（ステップＳ９３０のＮ）、発展演出決定処理を終了する。これに対して、ステップＳ９３０にて発展演出有りと判定された場合には（ステップＳ９３０のＹ）、リーチ図柄に対応した仮停止柄を決定する（ステップＳ９３１）。ステップＳ９３１の処理では、ステップＳ９２９にて決定された発展演出パターンがいずれであるか、及び、ステップＳ５０６、Ｓ５１２、Ｓ５１３にて決定されたリーチ図柄（「左」及び「右」の演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒに停止表示される図柄）がいずれであるかに応じて、「中」の演出図柄表示エリア９Ｃにおける仮停止図柄が決定される。「仮停止後発展＋１」の発展演出パターンであれば、ステップＳ５０６、Ｓ５１２

、Ｓ５１３にて決定されたリーチ図柄に＋１した演出図柄が演出図柄表示エリア９Ｃにおける仮停止図柄となる。また、「仮停止後発展－１」の発展演出パターンであれば、ステップＳ５０６、Ｓ５１２、Ｓ５１３にて決定されたリーチ図柄に－１した演出図柄が演出図柄表示エリア９Ｃにおける仮停止図柄となる。ステップＳ９３１の処理の後、発展演出決定処理を終了する。

【０４１３】

図６２に戻り、ステップＳ５２３にてスーパーリーチを伴う変動パターンでないと判定された場合や（ステップＳ５２３のＮ）、ステップＳ５２４のリーチ中演出設定処理を実行した後は、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ５１６）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンやステップＳ５１５の処理で決定した特定演出パターン、ステップＳ５２４の処理で決定されたリーチ中演出（リーチ中予告、発展演出）の内容に応じて、図５７（Ａ）、（Ｂ）に示された図柄変動制御パターンテーブル１８０、１８１に格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうちのいずれかを使用パターンとして選択する。

【０４１４】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出の内容を決定し設定する予告演出設定処理を実行する（ステップＳ５１７）。なお、予告演出設定処理の内容については後述する（図８０、図８１参照）。

【０４１５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御パターンや予告演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ５１８）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ５１９）。

【０４１６】

図７１は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１０１が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置９等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置９の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）が記載されている。具体的には、演出表示装置９の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ２７からの音出力を制御する。また、可動部材制御データに設定されている態様で可動部材７８および演出羽根役物７９ａ，７９ｂを制御する。

【０４１７】

図７１に示すプロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各演出制御パターンや予告演出の内容に応じて用意されている。なお、プロセステーブルは、図５７（Ａ）、（Ｂ）に示された図柄変動制御パターンテーブル１８０、１８１を、より具体的に示したものに相当する。また、ステップＳ５１７の処理で予告演出を実行することに決定されている場合には、予告演出に対応したデータが設定されてプロセステーブルを選択し、予告演出を実行することに決定されていない場合には、予告演出に対応したデータが設定されていないプロセステーブルを選択する。

【０４１８】
図７２は、プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルにおける演出制御実行データに従って表示制御を実行する。すなわち、プロセスタイマ設定値に設定されたタイマ値に応じた時間が経過すると、プロセステーブルにおける次の演出制御実行データに従って、演出表示装置９、ＬＥＤ等の発光体、スピーカ２７、可動部材７８、および演出羽根役物７９ａ，７９ｂを制御する処理を繰り返すことによって、１回の演出図柄の変動における演出が実現される。なお、変動期間中に制御対象にならない演出用部品に対応するデータ（例えば、可動部材制御データ）には、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されている。

【０４１９】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５１９の処理を実行したら、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１、可動部材制御データ１）に従って演出装置（演出図柄を可変表示する演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ２７、および演出用部品としての可動部材７８と演出羽根役物７９ａ，７９ｂ）の制御を開始する（ステップＳ５２０）。例えば、表示制御実行データに従って、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプの点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、可動部材制御データに従って、可動部材７８を動作させるための駆動信号を出力する。また、可動部材制御データに従って、演出羽根役物７９ａ，７９ｂを動作させるための駆動信号を出力する。

【０４２０】
そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップＳ５２１）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値にする（ステップＳ５２２）。

【０４２１】
次に、第１ステップアップ予告における各予告演出の内容について説明する。図７３～図７８は、第１ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。

【０４２２】
この実施の形態において、ステップアップ予告演出とは、予め定められた順番に従って１段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出のことをいう。この実施の形態では、特定表示結果（大当り）とする場合は特定表示結果としない場合よりもステップアップ予告演出において多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高くなる。

【０４２３】
なお、ステップアップ予告演出は、１つのキャラクタの形状や色が変化するようなものでもよく、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであれば「ステップアップ予告」と言える。例えば、段階的にキャラクタの数が増える、段階的に動くキャラクタの数が増える、キャラクタの動く回数や頻度などが段階的に増える、キャラクタの大きさが段階的に大きくなる、などの態様であってもよい。また、キャラクタを可動部材に置き換えた場合も同様である。すなわち、可動部材が複数設けられている場合に段階的に動く可動部材の数が増える、可動部材の動く回数や頻度などが段階的に増える、などの態様であってもよい。

【０４２４】
図７３～図７８に示すように、第１ステップアップ予告では、４つの予告演出（予告演出Ａ、予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄ）を実行可能なメインステップアップと、メインステップアップから所定のタイミングで分岐し、メインステップアップにおける予告

演出とは異なる予告演出を実行する複数の分岐ステップアップとを備えている。

【０４２５】

図７３は、メインステップアップに含まれる予告演出Ａ～Ｄの例を示している。図７３に示すように、予告演出Ａとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において人のキャラクタＡが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｂとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において人のキャラクタＢが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｃとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において人のキャラクタＣが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Ｄとして、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１においてキャラクタＡ，Ｂ，Ｃが同時に画面左から登場し、画面の中央で停止する演出が行われる。

【０４２６】

また、図７４は、複数設けられた分岐ステップアップのうち、第１分岐ステップアップ（ボタン分岐ステップアップ）に含まれる予告演出Ｅ，Ｆの例を示している。図７４に示すように、メインステップアップから分岐して第１分岐ステップアップが実行されると、予告演出Ｅとして、操作ボタンと箱が演出表示装置９の画面上に表示される。遊技者によって操作ボタンが押されると、予告演出Ｆとして、箱が開いて中の物を見せる演出が実行される。図７７に示すように、第１分岐ステップアップは、メインステップアップの予告演出Ａの実行後に分岐する。

【０４２７】

また、図７５は、複数設けられた分岐ステップアップのうち、第２分岐ステップアップに含まれる予告演出Ｇ，Ｈ１，Ｈ２の例を示している。図７５に示すように、メインステップアップから分岐して第２分岐ステップアップが実行されると、予告演出Ｇとして、「ゴーゴーゴー」といった地響きのような音が鳴らされる演出が実行される。そして、予告演出Ｈ１として、地震が発生して地面が揺れ、地面が割れる演出が実行される。その後、予告演出Ｈ２として、地面から「もぐら」が出てきて「スーパーリーチだよ！」と言う演出が実行される。図７８に示すように、第２分岐ステップアップは、メインステップアップの予告演出Ｂの実行途中に分岐する。

【０４２８】

また、図７６は、複数設けられた分岐ステップアップのうち、第２分岐ステップアップに含まれる予告演出Ｇ，Ｉ１，Ｉ２の例を示している。図７６に示すように、メインステップアップから分岐して第２分岐ステップアップが実行されると、予告演出Ｇとして、「ゴーゴーゴー」といった地響きのような音が鳴らされる演出が実行される。この演出は図７５に示した演出と同様である。そして、予告演出Ｉ１として、雷が発生する演出が実行される。この予告演出Ｉ１は、図７８に示すように、第２分岐ステップアップの予告演出Ｇの実行後にさらに分岐して実行される予告演出である。その後、予告演出Ｉ２として、「チャンスだ！」と表示される演出が実行される。

【０４２９】

図７９は、第２ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。図７９に示すように、第２ステップアップ予告では、３つの予告演出（予告演出Ｘ、予告演出Ｙ、予告演出Ｚ）を実行可能である。図７８に示すように、予告演出Ｘとして、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２においてカブト虫のキャラクタが画面右から飛んでくる演出が行われる。予告演出Ｙとして、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２においてカブト虫のキャラクタが木にとまる演出が行われる。予告演出Ｚとして、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２において表示されている木の画像が拡大される演出が実行される。なお、この実施の形態では、第１ステップアップ予告と第２ステップアップ予告は同一期間に同時に実行可能である。

【０４３０】

図８０および図８１は、予告演出設定処理を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動パターンコマンドで指定された

変動パターンの内容に応じた予告種別選択テーブルを選択する（ステップＳ５７１）。

【０４３１】

図８２は、予告種別選択テーブルを示す説明図である。図８２に示すように、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが非リーチＰＡ１－１，ＰＡ１－２，ＰＡ１－７，ＰＢ１－１、ＰＣ１－１であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図８２の最上段のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第１ステップアップ予告、メール予告（メールを受信し、操作ボタン１２０の操作に応じてメールを開封する予告演出）、カード予告（カードが出てきて自動的にカードをめくる予告演出）、可動物ステップアップ予告（可動部材７８が段階的に動くことによって予告演出の態様をステップアップさせるステップアップ予告演出）、他系統液晶予告（第１ステップアップ予告や第２ステップアップ予告とは異なる系統の液晶画面上で実行される予告演出）のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、非リーチＰＡ１－１，ＰＡ１－２，ＰＡ１－７，ＰＢ１－１、ＰＣ１－１の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【０４３２】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが通常状態でかつ保留記憶数が５～８個のときの非リーチの変動パターンである非リーチＰＡ１－３であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図８２の２段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第１ステップアップ予告に対してのみ判定値が割り振られている。従って、非リーチＰＡ１－３の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告のみ実行可能となる。

【０４３３】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが特定演出として「滑り」が実行される非リーチＰＡ１－４であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図８２の３段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、非リーチＰＡ１－４の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【０４３４】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが時短状態または確変状態でかつ保留記憶数が５～８個のときの非リーチの変動パターンである非リーチＰＢ１－２または非リーチＰＣ１－２であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図８２の４段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、いずれの予告に対しても判定値が割り振られておらず、「予告なし」に対してのみ判定値が割り振られている。従って、非リーチＰＢ１－２または非リーチＰＣ１－２の変動パターンの場合は、いずれの予告演出も実行不可能となる。このように、時短状態や確変状態のときに予告演出を実行させないようにしているのは、時短状態や確変状態のときは変動時間が短縮されているので、予告演出を実行するのが困難であるからである。

【０４３５】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが特定演出として「イントロ」が実行される変動パターンである非リーチＰＡ１－６、スーパーはずれＰＡ３－３，ＰＡ３－８，ＰＢ３－３，大当りＰＡ４－３，ＰＡ４－８，ＰＡ５－３，ＰＢ４－３，ＰＢ５－３であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図８２の５段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第１ステップアップ予告に対してのみ判定値が割り振られている。従って、非リーチＰＡ１－６、スーパーはずれＰＡ３－３，ＰＡ３－８，ＰＢ３－３，大当りＰＡ４－３，ＰＡ４－８，ＰＡ５－３，ＰＢ４－３，ＰＢ５－３の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告のみ実行可能となる。

【０４３６】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが突確用の特殊ＰＧ１－１、Ｐ

Ｇ１－２、ＰＧ１－６、ＰＧ２－１、ＰＧ２－２、ＰＧ３－１～ＰＧ３－３、ＰＨ３－１～ＰＨ３－３であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図８２の６段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、特殊ＰＧ１－１、ＰＧ１－２、ＰＧ１－６、ＰＧ２－１、ＰＧ２－２、ＰＧ３－１～ＰＧ３－３、ＰＨ３－１～ＰＨ３－３の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【０４３７】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが突確用の特殊ＰＧ１－３、ＰＧ１－４、ＰＨ１－３、ＰＨ１－４であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図８２の７段目のテーブル）を選択する。このテーブルにおいても、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、特殊ＰＧ１－３、ＰＧ１－４、ＰＨ１－３、ＰＨ１－４の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【０４３８】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが突確用の特殊ＰＧ１－５、ＰＨ１－５であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図８２の７段目のテーブル）を選択する。このテーブルにおいても、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、特殊ＰＧ１－５、ＰＨ１－５の変動パターンの場合は、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【０４３９】

さらに、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが上記以外の変動パターンであれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図８２の最下段目のテーブル）を選択する。このテーブルにおいても、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、この場合は、第１ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【０４４０】

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

【０４４１】

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

【０４４２】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１ステップアップ予告が実行可能であるか否か（ステップＳ５７２で決定した予告種別が第１ステップアップ予告であるかどうか）を確認し（ステップＳ５７３）、第１ステップアップ予告が実行可能であれば、変動パターンに応じた図８３～図８８に示す第１予告設定テーブルを選択する（ステップＳ５７４）。ここで、図８３～図８８に示すように、図８および図９に示した変動パターン毎にテーブルが用意されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動パターンコマンド

で指定された変動パターンを確認することにより、変動パターンに応じた第１予告設定テーブルを選択する。

【０４４３】

図８３に示すように、非リーチの変動パターンの第１予告設定テーブルでは、「ステップＣ（つまり予告演出Ｃ）」、「ステップＤ（予告演出Ｄ）」、「分岐ステップＧ，Ｈ（つまり予告演出Ｇ，Ｈ１，Ｈ２）」、「分岐ステップＧ，Ｉ（つまり予告演出Ｇ，Ｉ１，Ｉ２）」に対して判定値が割り振られていない。従って、メインステップアップにおける予告演出Ｃや分岐ステップアップにおける予告演出Ｇが実行されたときは、リーチの発生が確定したことになる。

【０４４４】

図８３および図８４に示すように、ノーマルリーチの変動パターンの第１予告設定テーブルでは、「ステップＤ（つまり予告演出Ｄ）」に対して判定値が割り振られていない。従って、メインステップアップにおける予告演出Ｄが実行されたときは、スーパーリーチの発生が確定したことになる。

【０４４５】

図８５に示すように、突確や第４確変が発生するときに選択される変動パターン（特殊ＰＧ１－１等）の第１予告設定テーブルにおいても、所定の予告演出に対して判定値が割り振られている。従って、特殊ＰＧ１－１等の変動パターンにもとづく変動中においても予告演出が実行される。ただし、「ステップＣ」、「ステップＤ」、「分岐ステップＧ，Ｈ（つまり予告演出Ｇ，Ｈ１，Ｈ２）」、「分岐ステップＧ，Ｉ（つまり予告演出Ｇ，Ｉ１，Ｉ２）」に対して判定値が割り振られていない。従って、メインステップアップにおける予告演出Ｃや分岐ステップアップにおける予告演出Ｇが実行されたときは、突確大当りや第４確変大当りが発生することはない。だたし、擬似連が発生した場合には、メインステップアップにおける予告演出Ｃや分岐ステップアップにおける予告演出Ｇが実行されたときであっても、突確大当りや第４確変大当りが発生する場合がある（図８６～図８８参照）。

【０４４６】

図８６に示す第１予告設定テーブルには、擬似連１回の変動パターンが設定されている。擬似連１回の変動パターンでは、１回の変動中に見た目上２回の変動が行われたように見せるため、予告演出は変動１回目のときの予告演出と変動２回目のときの予告演出との組が設定されている。

【０４４７】

図８６に示すように、本例では、変動１回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｅ，Ｆが実行された場合には、変動２回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｅ，Ｆが実行され、変動１回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ，Ｈが実行された場合には、変動２回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ，Ｈが実行されやすいように構成されている。つまり、一のステップアップ予告演出である分岐ステップアップにおける予告演出が複数回の変動おいて連続して実行されやすいように構成されている。従って、連続した演出であることが認識しやすい演出が実行されることにより、遊技者に、再変動の演出や予告演出の信頼度を容易に認識させ、遊技興趣を向上させることができる。

【０４４８】

図８７に示す第１予告設定テーブルには、擬似連２回の変動パターンが設定されている。擬似連２回の変動パターンでは、１回の変動中に見た目上３回の変動が行われたように見せるため、予告演出は変動１回目のときの予告演出と変動２回目のときの予告演出と変動３回目の予告演出との組が設定されている。

【０４４９】

図８７に示すように、本例では、変動１回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｅ，Ｆが実行された場合には、変動２回目のときおよび変動３回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｅ，Ｆが実行され、変動１回

目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ，Ｈが実行された場合には、変動２回目のときおよび変動３回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ，Ｈが実行されやすいように構成されている。つまり、一のステップアップ予告演出である分岐ステップアップにおける予告演出が複数回の変動おいて連続して実行されやすいように構成されている。従って、連続した演出であることが認識しやすい演出が実行されることにより、遊技者に、再変動の演出や予告演出の信頼度を容易に認識させ、遊技興趣を向上させることができる。

【０４５０】

図８８に示す第１予告設定テーブルには、擬似連３回の変動パターンが設定されている。擬似連３回の変動パターンでは、１回の変動中に見た目上４回の変動が行われたように見せるため、予告演出は変動１回目のときの予告演出と変動２回目のときの予告演出と変動３回目の予告演出と変動４回目の予告演出との組が設定されている。

【０４５１】

図８８に示すように、本例では、変動１回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｅ，Ｆが実行された場合には、変動２回目のとき、変動３回目のとき、および変動４回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｅ，Ｆが実行され、変動１回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ，Ｈが実行された場合には、変動２回目のとき、変動３回目のとき、および変動４回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ，Ｈが実行されやすいように構成されている。つまり、一のステップアップ予告演出である分岐ステップアップにおける予告演出が複数回の変動おいて連続して実行されやすいように構成されている。従って、連続した演出であることが認識しやすい演出が実行されることにより、遊技者に、再変動の演出や予告演出の信頼度を容易に認識させ、遊技興趣を向上させることができる。

【０４５２】

一般に、ステップアップ予告演出では、ステップアップすると「大当り」が発生することへの信頼度が高くなるように構成されている。そして、遊技興趣の向上を図るために、それぞれ信頼度が異なるステップアップ予告演出を複数種類用意し、例えば、再変動による各々の変動毎に応じてステップアップ予告演出を実行することで、遊技者に連続してステップアップ予告演出が発生していることを認識させることが考えられる。しかし、連続して実行するステップアップ予告演出を一方のステップアップ予告演出から他方のステップアップ予告演出に変更してしまうと、遊技者は、ステップアップ予告演出が連続して実行されていることを認識しづらいばかりか、ステップアップ予告演出の変更によって、信頼度が向上していることを認識できなかったり、信頼度が低下したかのように不信感を抱くという問題がある。本実施の形態では、図８６～図８８に示すテーブルを用いることにより、再可変表示が行われる場合に、実行されるステップアップ予告演出の一の期間の予告演出として、分岐ステップアップに決定されると、その次の期間の予告演出として、分岐ステップアップに決定される割合が高く、分岐ステップアップに決定されると、その後の期間の予告演出も分岐ステップアップに決定されるので、再可変表示の予告演出として連続してステップアップ予告演出（分岐ステップアップ）が行われていることを遊技者に容易に認識させることができ、更にステップアップ予告演出（分岐ステップアップ）による大当りの信頼度の向上を容易に認識することができ、信頼度低下の不信感を与えることがないので、遊技興趣を向上させることができる。

【０４５３】

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

【０４５４】

図８３～図８８において、「出現率」は、各変動パターンが図３０の変動パターン設定

処理で選択される割合を示している。具体的には、大当りと決定された場合に所定の大当り用変動パターンが選択される割合は、大当りの確率は１／３００であり、大当り種別に応じて所定の割合で大当り用変動パターン種別が選択され、選択された大当り用変動パターン種別の中から所定の割合で変動パターンが選択され、選択された変動パターンについて実行する予告種別として複数種類の予告種別の中から第１ステップアップ予告が選択されるので、１／３００×（変動パターン種別の選択割合）×（変動パターンの選択割合）×（第１ステップアップ予告の選択割合）から求められる。例えば、遊技状態が通常状態であり、大当りと決定され、大当り種別が「通常」または「第３確変」である場合に、大当り用のノーマルＰＡ２－５の変動パターンが選択される割合は、１／３００×（図１３（Ａ）のノーマルＣＡ３－１の選択割合（７４／２４１））×（図１８のＣＡ３－１におけるノーマルＰＡ２－５の変動パターンの選択割合（１２／２５１）×（図８２の第１ステップアップ予告の選択割合（１２１／１９１））となる。

【０４５５】

また、リーチはずれの変動パターンが選択される割合は、はずれの確率は２９９／３００であり、リーチとするか否かが決定され、リーチとすると決定された場合に所定の割合でリーチ用変動パターン種別が選択され、選択されたリーチ用変動パターン種別の中から所定の割合で変動パターンが選択され、選択された変動パターンについて実行する予告種別として複数種類の予告種別の中から第１ステップアップ予告が選択されるので、２９９／３００×（リーチの発生確率）×（変動パターン種別の選択割合）×（変動パターンの選択割合）×（第１ステップアップ予告の選択割合）から求められる。例えば、遊技状態が通常状態であり、保留記憶数が０である場合に、リーチ用のノーマルＰＡ２－１の変動パターンが選択される割合は、２９９／３００×（図１５（Ａ）のリーチＨＡ２－１の選択割合（３５／２３９））×（図１６（Ａ）のノーマルＣＡ２－１の選択割合（１２８／２４１））×（図２２のノーマルＣＡ２－１におけるノーマルＰＡ２－１の変動パターンの選択割合（１４８／２５１）×（図８２の第１ステップアップ予告の選択割合（１２１／１９１））となる。

【０４５６】

また、非リーチはずれの変動パターンが選択される割合は、はずれの確率は２９９／３００であり、リーチとするか否かが決定され、リーチとしないと決定された場合に所定の割合で非リーチ用変動パターン種別が選択され、選択された非リーチ用変動パターン種別の中から所定の割合で変動パターンが選択され、選択された変動パターンについて実行する予告種別として複数種類の予告種別の中から第１ステップアップ予告が選択されるので、２９９／３００×（非リーチの発生確率）×（変動パターン種別の選択割合）×（変動パターンの選択割合）×（第１ステップアップ予告の選択割合）から求められる。例えば、遊技状態が通常状態であり、保留記憶数が０である場合に、非リーチＰＡ１－１の変動パターンが選択される割合は、２９９／３００×（図１５（Ａ）の非リーチＨＡ１－１の選択割合（２０４／２３９））×（図１７（Ａ）の非リーチＣＡ１－１の選択割合（２１６／２４１））×（図２１の非リーチＣＡ１－１における非リーチＰＡ１－１の変動パターンの選択割合（２５１／２５１）×（図８２の第１ステップアップ予告の選択割合（１２１／１９１））となる。

【０４５７】

なお、図８３～図８８に示す「出現率」は、遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれでも出現可能な変動パターンの場合は、通常状態のときの出現率である。また、保留記憶数が特定値の場合にのみ出現可能な変動パターン（非リーチの変動パターン等のように保留記憶数に応じて設定された変動パターン）以外の変動パターンの場合は、保留記憶数が０個のときの出現率である。また、特定の遊技状態（確変状態または時短状態）のときに出現可能な変動パターンの場合は、その特定の遊技状態のときの出現率である。また、保留記憶数が特定値の場合にのみ出現可能な変動パターンの場合は、保留記憶数が特定値のときの出現率である。

【０４５８】

図８９は、第１ステップアップ予告における各予告の出現率を示す説明図である。図９０は、各予告の大当りの信頼度を示す説明図である。図８９では、はずれの変動パターンの場合は、通常状態で保留記憶数が０の場合の出現率を示し、大当りの変動パターンの場合は、通常状態のときの出現率を示している。

【０４５９】

図８９に示す第１ステップアップ予告における各予告（各ステップ）の出現率は次のように求められる。まず、通常状態で保留記憶数が０のときに出現可能なはずれの変動パターンの各々について、各予告の出現率を計算する。例えば、図８３に示すように、ノーマルＰＡ２－１の場合、変動パターンの出現率は４．５７１％（＝０．０４５７１）である。そして、「なし」に対して判定値１～２００が割り当てられ、「ステップＡ」に対して判定値２０１～４００が割り当てられ、「ステップＢ」に対して判定値４０１～４５０が割り当てられ、「ステップＣ」に対して判定値４５１～４５５が割り当てられ、「分岐ステップＥ，Ｆ」に対して判定値４５６～４９５が割り当てられ、「分岐ステップＧ，Ｈ」に対して判定値４９６～５００が割り当てられている。従って、「なし」の出現率は０．０４５７１×２００／５００で求められ、「ステップＡ」の出現率は０．０４５７１×２００／５００で求められ、「ステップＢ」の出現率は０．０４５７１×５０／５００で求められ、「ステップＣ」の出現率は０．０４５７１×５／５００で求められ、「分岐ステップＥ，Ｆ」の出現率は０．０４５７１×４０／５００で求められ、「分岐ステップＧ，Ｈ」の出現率は０．０４５７１×５／５００で求められる。

【０４６０】

また、通常状態のときに出現可能な大当りの変動パターンの各々について、各予告の出現率を計算する。例えば、図８４に示すように、ノーマルＰＡ２－５の場合、変動パターンの出現率は０．００６２５％（＝０．０００００６２５）である。そして、「なし」に対して判定値１～１００が割り当てられ、「ステップＡ」に対して判定値１０１～３００が割り当てられ、「ステップＢ」に対して判定値３０１～３７０が割り当てられ、「ステップＣ」に対して判定値３７１～４００が割り当てられ、「分岐ステップＥ，Ｆ」に対して判定値４０１～４６０が割り当てられ、「分岐ステップＧ，Ｈ」に対して判定値４６１～４８０が割り当てられ、「分岐ステップＧ，Ｉ」に対して判定値４８１～５００が割り当てられている。従って、「なし」の出現率は０．０００００６２５×１００／５００で求められ、「ステップＡ」の出現率は０．０００００６２５×２００／５００で求められ、「ステップＢ」の出現率は０．０００００６２５×７０／５００で求められ、「ステップＣ」の出現率は０．０００００６２５×３０／５００で求められ、「分岐ステップＥ，Ｆ」の出現率は０．０００００６２５×６０／５００で求められ、「分岐ステップＧ，Ｈ」の出現率は０．０００００６２５×２０／５００で求められ、「分岐ステップＧ，Ｉ」の出現率は０．０００００６２５×２０／５００で求められる。

【０４６１】

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

【０４６２】

図９０に示す第１ステップアップ予告における各予告（各ステップ）の信頼度（％）は次のように求められる。すなわち、「なし」の場合はＮＡ／（ＮＨ＋ＮＡ）×１００、「ステップＡ」の計算式、「ステップＡ」の場合はＡＡ／（ＡＨ＋ＡＡ）×１００の計算式、「ステップＢ」の場合はＢＡ／（ＢＨ＋ＢＡ）×１００の計算式、「ステップＣ」の場合はＣＡ／（ＣＨ＋ＣＡ）×１００の計算式、「ステップＤ」の場合はＤＡ／（ＤＨ＋Ｄ

Ａ）×１００の計算式、「分岐ステップＥ，Ｆ」の場合はＥＡ／（ＥＨ＋ＥＡ）×１００の計算式、「分岐ステップＧ，Ｈ」の場合はＨＡ／（ＨＨ＋ＨＡ）×１００の計算式、「分岐ステップＧ，Ｉ」の場合はＩＡ／（ＩＨ＋ＩＡ）×１００の計算式、から信頼度を求められる。

【０４６３】

この実施の形態では、図９０に示すように、「なし」の場合の信頼度は「０．１１５２３０４８１」であり、「ステップＡ」の場合の信頼度は「０．３１８８８０２０９」であり、「ステップＢ」の場合の信頼度は「０．３８１９３０１４９」であり、「ステップＣ」の場合の信頼度は「１．８９３３３９８０４」であり、「ステップＤ」の場合の信頼度は「５．９１４３８７」であり、「分岐ステップＥ，Ｆ」の場合の信頼度は「０．４１２４１９１７８」であり、「分岐ステップＧ，Ｈ」の場合の信頼度は「２．８５１５６５３５９」であり、「分岐ステップＧ，Ｉ」の場合の信頼度は「５．１４６４３９９９」である。

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

ステップＳ５７３において第１ステップアップ予告を実行可能でないと判定した場合には（ステップＳ５７３のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メール予告を実行可能であるか否か（つまり、ステップＳ５７２で予告種別としてメール予告を決定したか否か）を判定する（ステップＳ５７６）。メール予告を実行可能であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メール予告決定用乱数ＳＲ８－４を抽出し、抽出した乱数値にもとづき、図９１に示すメール予告選択テーブルと図９２～図９４に示すメールメッセージ決定テーブルを用いて、メール予告の態様（内容）を決定する（ステップＳ５７７）。そして、ステップＳ５８４に移行する。以下、メール予告の態様（内容、パターン）を決定する処理について説明する。

【０４７０】

図９１は、メール予告パターンを決定するときに用いるテーブルを選択するために用いるデータテーブルとしての予告選択テーブルの構成例を示す説明図である。

【０４７１】

図９１において、（Ａ）には、大当り時メール予告選択テーブルが示されている。図９１において、（Ｂ）には、リーチはずれ時メール予告選択テーブルが示されている。図９１において、（Ｃ）には、非リーチはずれ時メール予告選択テーブルが示されている。これらの予告選択テーブルは、すべて演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている。

【０４７２】

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

【０４７３】

（Ａ）に示す大当り時メール予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにメールメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、擬似連とならない（以下、擬似連なしという）変動パターンが指定されたときには、図９２に示す第１メールメッセージ決定テーブル２０１Ａが選択される。

【０４７４】

また、擬似連１回が行なわれる変動パターンが指定されたときには、１回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図９２に示す第２メールメッセージ決定テーブル２０１Ｂが選択され、２回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９２に示す第３メールメッセージ決定テーブル２０１Ｃが選択される。

【０４７５】

また、擬似連２回が行なわれる変動パターンが指定されたときには、１回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図９２に示す第４メールメッセージ決定テーブル２０１Ｄが選択され、２回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９２に示す第５メールメッセージ決定テーブル２０１Ｅが選択され、３回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９２に示す第６メールメッセージ決定テーブル２０１Ｆが選択される。

【０４７６】

また、擬似連３回が行なわれる変動パターンが指定されたときには、１回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図９２に示す第７メールメッセージ決定テ

ーブル２０１Ｇが選択され、２回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９２に示す第８メールメッセージ決定テーブル２０１Ｈが選択され、３回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９２に示す第９メールメッセージ決定テーブル２０１Ｉが選択され、４回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９２に示す第１０メールメッセージ決定テーブル２０１Ｊが選択される。

【０４７７】

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

【０４７８】

（Ｂ）に示すリーチはずれ時メール予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにメールメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図９３に示す第１メールメッセージ決定テーブル２１１Ａが選択される。

【０４７９】

また、擬似連２回の変動パターンが指定されたときには、１回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図９３に示す第２メールメッセージ決定テーブル２１１Ｂが選択され、２回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９３に示す第３メールメッセージ決定テーブル２１１Ｃが選択され、３回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９３に示す第４メールメッセージ決定テーブル２１１Ｄが選択される。

【０４８０】

また、擬似連４回の変動パターンが指定されたときには、１回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図９３に示す第５メールメッセージ決定テーブル２１１Ｅが選択され、２回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９３に示す第６メールメッセージ決定テーブル２１１Ｆが選択され、３回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９３に示す第７メールメッセージ決定テーブル２１１Ｇが選択され、４回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９３に示す第８メールメッセージ決定テーブル２１１Ｈが選択される。

【０４８１】

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

【０４８２】

（Ｃ）に示す非リーチはずれ時メール予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにメールメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図９４に示す第１メールメッセージ決定テーブル２２１Ａが選択される。

【０４８３】

また、「擬似連１回」の変動パターンが指定されたときには、１回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図９４に示す第２メールメッセージ決定テーブル２２１Ｂが選択され、２回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図９

４に示す第３メールメッセージ決定テーブル２２１Ｃが選択される。

【０４８４】

次に、変動表示結果が大当りとなるときに用いられる第１メールメッセージ決定テーブル２０１Ａ～第１０メールメッセージ決定テーブル２０１Ｊの内容を説明する。図９２は、第１メールメッセージ決定テーブル２０１Ａ～第１０メールメッセージ決定テーブル２０１Ｊの構成例を示す説明図である。

【０４８５】

図９２においては、（Ａ）～（Ｊ）に第１メールメッセージ決定テーブル２０１Ａ～第１０メールメッセージ決定テーブル２０１Ｊが示されている。各メールメッセージ決定テーブルにおいては、メール予告決定用乱数ＳＲ８－４の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）との関係が示されている。

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

このような予告メッセージの禁則処理の内容は、たとえば、次のようなものである。擬似連の変動表示を実行するに際して予告パターンとしての予告メッセージを決定したときには、その決定した予告メッセージを特定する前回予告メッセージデータが、前回予告パターンを示すデータとしてＲＡＭの前回予告メッセージ記憶領域において記憶（更新記憶）される。そして、擬似連における次回の変動表示を実行する際に、第３メールメッセージ決定テーブル２０１Ｃを用いて選択した今回選択予告メッセージについて、前回予告メ

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

ただし、第６メールメッセージ決定テーブル２０１Ｆについては、前回に選択された予

告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連２回」の３回目（今回）の変動について、「擬似連２回」の２回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。たとえば、「擬似連２回」の２回目（前回）の変動において、第５メールメッセージ決定テーブル２０１Ｅに基づいて「ＣＨＡＮＣＥ」が選択されたときには、「擬似連２回」の３回目（今回）の変動において、信頼度が低い「・・・」が選択されないように設定を変更する禁則処理が行なわれる。具体的に、このような禁則処理としては、第６メールメッセージ決定テーブル２０１Ｆを対象として、前述したような内容の予告メッセージ禁則処理が行なわれる。

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】

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

かが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０５０２】

ただし、第１０メールメッセージ決定テーブル２０１Ｊについては、前回に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連３回」の４回目（今回）の変動について、「擬似連３回」の３回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【０５０３】

次に、変動表示結果がリーチはずれとなるときに用いられる第１メールメッセージ決定テーブル２１１Ａ～第８メールメッセージ決定テーブル２１１Ｈの内容を説明する。図９３は、第１メールメッセージ決定テーブル２１１Ａ～第８メールメッセージ決定テーブル２１１Ｈの構成例を示す説明図である。

【０５０４】

図９３においては、（Ａ）～（Ｈ）に第１メールメッセージ決定テーブル２１１Ａ～第８メールメッセージ決定テーブル２１１Ｈが示されている。各メールメッセージ決定テーブルにおいては、乱数ＳＲ８－４の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）との関係が示されている。

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

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

【０５０８】

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

【０５０９】

（Ｄ）の第４メールメッセージ決定テーブル２１１Ｄでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「ＲＥＡＣＨ」、「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のうちのいずれかの予告メッセー

ジが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連２回」の変動パターンのときの３回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０５１０】

ただし、第４メールメッセージ決定テーブル２１１Ｄについては、前回に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連２回」の３回目（今回）の変動について、「擬似連２回」の２回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【０５１１】

（Ｅ）の第５メールメッセージ決定テーブル２１１Ｅでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連３回」の変動パターンのときの１回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０５１２】

（Ｆ）の第６メールメッセージ決定テーブル２１１Ｆでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連３回」の変動パターンのときの２回目の変動においては、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０５１３】

ただし、第６メールメッセージ決定テーブル２１１Ｆについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連３回」の２回目（今回）の変動について、「擬似連３回」の１回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【０５１４】

（Ｇ）の第７メールメッセージ決定テーブル２１１Ｇでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連３回」の変動パターンのときの３回目の変動においては、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【０５１５】

ただし、第７メールメッセージ決定テーブル２１１Ｇについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連３回」の３回目（今回）の変動について、「擬似連３回」の２回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【０５１６】

（Ｈ）の第８メールメッセージ決定テーブル２１１Ｈでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「ＲＥＡＣＨ」、「激熱」、および、「ＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連３回」の変動パターンのときの４回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージ

として選択されて表示される。
【０５１７】
ただし、第８メールメッセージ決定テーブル２１１Ｈについては、前回に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連３回」の４回目（今回）の変動について、「擬似連３回」の３回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。
【０５１８】
次に、変動表示結果が非リーチはずれとなるときに用いられる第１メールメッセージ決定テーブル２２１Ａ～第３メールメッセージ決定テーブル２２１Ｃの内容を説明する。図９４は、第１メールメッセージ決定テーブル２２１Ａ～第３メールメッセージ決定テーブル２２１Ｃの構成例を示す説明図である。
【０５１９】
図９４においては、（Ａ）～（Ｃ）に第１メールメッセージ決定テーブル２２１Ａ～第３メールメッセージ決定テーブル２２１Ｃが示されている。各メールメッセージ決定テーブルにおいては、乱数ＳＲ８－４の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）との関係が示されている。
【０５２０】
（Ａ）の第１メールメッセージ決定テーブル２２１Ａでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」および「ＣＨＡＮＣＥ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、非リーチはずれの「擬似連なし」の変動パターンのときには、「・・・」および「ＣＨＡＮＣＥ」のうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。
【０５２１】
（Ｂ）の第２メールメッセージ決定テーブル２２１Ｂでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」および「ＣＨＡＮＣＥ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、非リーチはずれの「擬似連１回」の変動パターンのときの１回目の変動においては、「・・・」および「ＣＨＡＮＣＥ」のうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。
【０５２２】
（Ｃ）の第３メールメッセージ決定テーブル２２１Ｃでは、ＳＲ８－４の数値設定に示すように、乱数ＳＲ８－４の抽出値に基づいて、「・・・」および「ＣＨＡＮＣＥ」のうちのいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、非リーチはずれの「擬似連１回」の変動パターンのときの２回目の変動においては、「・・・」および「ＣＨＡＮＣＥ」のうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。
【０５２３】
ただし、第３メールメッセージ決定テーブル２２１Ｃについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連１回」の２回目（今回）の変動について、「擬似連１回」の１回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。
【０５２４】
なお、前述したような各メールメッセージ決定テーブルについては、１回目の変動と２回目の変動と３回目の変動とのそれぞれで、予告メッセージの選択決定に用いる乱数値の上限値を異なるように設定してもよい。そのようにすれば、選択の振り分けにばらつきを持たせることができる。
【０５２５】

ステップＳ５７６においてメール予告を実行可能でないと判定した場合には（ステップＳ５７６のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、カード予告を実行可能であるか否か（つまり、ステップＳ５７２で予告種別としてカード予告を決定したか否か）を判定する（ステップＳ５７８）。カード予告を実行可能であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メール予告決定用乱数ＳＲ８－５を抽出し、抽出した乱数値にもとづき、図９５に示すカード予告選択テーブルと図９６～図９８に示すカードメッセージ決定テーブルを用いて、カード予告の態様（内容）を決定する（ステップＳ５７９）。そして、ステップＳ５８４に移行する。以下、カード予告の態様（内容、パターン）を決定する処理について説明する。

【０５２６】

図９５は、カード予告パターンを決定するときに用いるテーブルを選択するために用いるデータテーブルとしての予告選択テーブルの構成例を示す説明図である。図９５において、（Ａ）には、大当り時カード予告選択テーブルが示されている。（Ｂ）には、リーチはずれ時カード予告選択テーブルが示されている。（Ｃ）には、非リーチはずれ時カード予告選択テーブルが示されている。

【０５２７】

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

【０５２８】

（Ａ）に示す大当り時カード予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにカードメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図９６に示す第１カードメッセージ決定テーブル２０３Ａが選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連１回」の変動パターンが指定されたときには、１，２回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図９６に示す第２カードメッセージ決定テーブル２０３Ｂが選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連２回」の変動パターンが指定されたときには、１～３回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図９６に示す第３カードメッセージ決定テーブル２０３Ｃが選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連３回」の変動パターンが指定されたときには、１～４回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図９６に示す第４カードメッセージ決定テーブル２０３Ｄが選択される。

【０５２９】

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

【０５３０】

（Ｂ）に示すリーチはずれ時カード予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにカードメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図９７に示す第１カードメッセージ決定テーブル２１３Ａが選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連２回」の変動パターンが指定されたときには、１～３回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、

図９７に示す第２カードメッセージ決定テーブル２１３Ｂが選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連３回」の変動パターンが指定されたときには、１～４回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図９７に示す第３カードメッセージ決定テーブル２１３Ｃが選択される。

【０５３１】

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

【０５３２】

（Ｃ）に示す非リーチはずれ時ボタン予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにカードメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図９８に示す第１カードメッセージ決定テーブル２２３Ａが選択される。また、「擬似連１回」の変動パターンが指定されたときには、１，２回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図９８に示す第２カードメッセージ決定テーブル２２３Ｂが選択される。

【０５３３】

次に、変動表示結果が大当りとなるときに用いられる第１カードメッセージ決定テーブル２０３Ａ～第４カードメッセージ決定テーブル２０３Ｄの内容を説明する。図９６は、第１カードメッセージ決定テーブル２０３Ａ～第４カードメッセージ決定テーブル２０３Ｄの構成例を示す説明図である。カード予告の場合、予告メッセージは、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」と「ＦＥＶＥＲ」とのいずれかが選択されて用いられる。

【０５３４】

図９６においては、（Ａ）～（Ｄ）に第１カードメッセージ決定テーブル２０３Ａ～第４カードメッセージ決定テーブル２０３Ｄが示されている。各カードメッセージ決定テーブルにおいては、乱数ＳＲ８－５の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）と、設定パターンの番号（予告パターンの設定番号）との関係が示されている。

【０５３５】

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

【０５３６】

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

【０５３７】

（Ｃ）の第３カードメッセージ決定テーブル２０３Ｃでは、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて３－１～３－７の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決

定される。第３カードメッセージ決定テーブル２０３Ｃでは、１回目および２回目のそれぞれの変動において、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。また、３回目の変動については、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」と「ＦＥＶＥＲ」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

【０５３８】

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

【０５３９】

次に、変動表示結果がリーチはずれとなるときに用いられる第１カードメッセージ決定テーブル２１３Ａ～第３カードメッセージ決定テーブル２１３Ｃの内容を説明する。図９７は、第１カードメッセージ決定テーブル２１３Ａ～第３カードメッセージ決定テーブル２１３Ｃの構成例を示す説明図である。

【０５４０】

図９７においては、（Ａ）～（Ｃ）に第１カードメッセージ決定テーブル２１３Ａ～第３カードメッセージ決定テーブル２１３Ｃが示されている。各カードメッセージ決定テーブルにおいては、乱数ＳＲ８－５の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）と、設定パターンの番号（予告パターンの設定番号）との関係が示されている。

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

次に、変動表示結果が非リーチはずれとなるときに用いられる第１カードメッセージ決定テーブル２２３Ａ～第２カードメッセージ決定テーブル２２３Ｂの内容を説明する。図９８は、第１カードメッセージ決定テーブル２２３Ａ～第２カードメッセージ決定テーブル２２３Ｂの構成例を示す説明図である。

【０５４５】
（Ａ）の第１カードメッセージ決定テーブル２２３Ａでは、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて８－１～８－２の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第１カードメッセージ決定テーブル２２３Ａでは、１回目の予告メッセージとして、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」とのいずれかが選択されるようにする設定がされている。
【０５４６】
（Ｂ）の第２カードメッセージ決定テーブル２２３Ｂでは、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて９－１～９－３の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第２カードメッセージ決定テーブル２２３Ｂでは、１回目および２回目のそれぞれの変動において、乱数ＳＲ８－５の抽出値に基づいて、「・・・」と「ＣＨＡＮＣＥ」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。
【０５４７】
ステップＳ５７８においてメール予告を実行可能でないと判定した場合には（ステップＳ５７８のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、可動物ステップアップ予告を実行可能であるか否か（つまり、ステップＳ５７２で予告種別として可動物ステップアップ予告を決定したか否か）を判定する（ステップＳ５８０）。可動物ステップアップ予告を実行可能であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、可動物ステップアップ予告決定用乱数ＳＲ８－３を抽出し、抽出した乱数値にもとづき、図９９に示す可動物予告選択用テーブルを用いて、可動物ステップアップ予告の態様（内容）を決定する（ステップＳ５８１）。そして、ステップＳ５８４に移行する。以下、可動物ステップアップ予告の内容（有無、態様）を決定する処理について説明する。
【０５４８】
可動物ステップアップ予告演出は、予め定められた順番に従って１段階から複数段階まで可動部材７８の動作態様を段階的に変化させる予告演出である。例えば、可動部材７８が動く回数が段階的に増えていくような予告演出（最初のステップ（１段階目）は可動部材７８が１回動き、次にステップ（２段階目）では可動部材７８が２回動き、さらに次のステップ（３段階目）では可動部材７８が３回動くような演出）である。なお、このような演出態様に限られず、可動部材７８の動く範囲が段階的に変化する（最初のステップでは可動部材７８が狭い範囲で動き、次のステップでは可動部材７８が中程度の範囲で動き、さらに次のステップでは可動部材７８が広い範囲で動くように変化する）ようにしてもよい。また、可動部材が複数設けられている場合に段階的に動く可動部材の数が増える、可動部材の動く速さや頻度などが段階的に増える、などの態様であってもよい。この実施の形態では、特定表示結果（大当り）とする場合は特定表示結果としない場合よりも可動物ステップアップ予告演出において多い段階まで可動部材７８の動作態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高くなる。
【０５４９】
図９９に示す可動物予告選択用テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。はずれ用の可動物予告選択用テーブルおよび大当り用の可動物予告選択用テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Ｋ（例えば可動部材７８が１回動く演出）のみ実行される演出態様（「Ｋ」の発展パターン）と、予告演出Ｋが実行されてから予告演出Ｌ（例えば可動部材７８が２回動く演出）が実行される演出態様（「Ｋ→Ｌ」の発展パターン）と、予告演出Ｋが実行されてから予告演出Ｌが実行され、その後に予告演出Ｍ（例えば可動部材７８が３回動く演出）が実行される演出態様（「Ｋ→Ｌ→Ｍ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「割振」に示す数字は、各演出態様に割り振られた判定値の数を示している。
【０５５０】
図９９に示すように、可動物予告選択用テーブルでは、はずれのときの方が大当りのときよりも「なし」が高い確率で選択され、大当りのときの方がはずれのときよりも「Ｋ→

Ｌ」および「Ｋ→Ｌ→Ｍ」が高い確率で選択されるように構成されている。

【０５５１】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８１において、可動物ステップアップ予告決定用乱数ＳＲ８－３の値を抽出し、抽出した乱数値と可動物予告決定用テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ｋ」、「Ｋ→Ｌ」・・・）にもとづいて、可動物ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０５５２】

ステップＳ５８０において可動物ステップアップ予告を実行可能でないと判定した場合には（ステップＳ５８０のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、他系統液晶予告を実行可能であるか否か（つまり、ステップＳ５７２で予告種別として他系統液晶予告を決定したか否か）を判定する（ステップＳ５８２）。他系統液晶予告を実行可能であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、他系統液晶決定用の乱数ＳＲ８－８を抽出し、抽出した乱数値にもとづき、図１０１に示す他系統液晶予告選択用テーブルを用いて、他系統液晶予告の有無を決定する（ステップＳ５８３）。そして、ステップＳ５８４に移行する。以下、他系統液晶予告の有無を決定する処理について説明する。

【０５５３】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１０１に示す他系統液晶予告選択用テーブルを用いて、他系統液晶予告演出（ステップアップ予告やボタン予告等の他の予告とは別系統の予告演出）の有無を決定する（ステップＳ５８３）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の他系統液晶予告選択用テーブルを用いて、他系統液晶予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の他系統液晶予告選択用テーブルを用いて、他系統液晶予告演出の内容を決定する。

【０５５４】

この実施の形態では、他系統液晶予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出表示装置９の表示画面に所定の画像（ステップアップ予告で登場するキャラクタの画像やボタン予告（メール予告、カード予告）で表示される画像、ミニキャラの画像とは異なる画像）を所定タイミングで表示することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、他系統液晶予告演出は、演出表示装置９の表示画面に所定の画像を１回または複数回変化させる予告演出ではない。

【０５５５】

図１０１に示す他系統液晶予告選択用テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各他系統液晶予告選択用テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が他系統液晶予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０５５６】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８３において、他系統液晶予告決定用の乱数ＳＲ８－８の値を抽出し、抽出した乱数値と他系統液晶予告選択用テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、他系統液晶予告演出の有無を決定する。

【０５５７】

ステップＳ５８４において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１００に示す第２予告設定テーブルを用いて、第２ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップＳ５８４）。

【０５５８】

この実施の形態では、前述したように（図７９参照）、第２ステップアップ予告演出の

内容は、演出表示装置９の表示画面の上部の表示領域（第２系統予告領域）において背景画像を段階的に変化（発展、転換）させていく演出としている。

【０５５９】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８４において、まず、変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認し、変動パターンに応じた第２予告設定テーブルを選択する。具体的には、図１００に示すように、非リーチＰＡ１－６の変動パターン、非リーチＰＡ１－６以外の非リーチの変動パターン、リーチはずれのときのスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－８およびスーパーＰＢ３－３の変動パターン、リーチはずれのときのスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－８およびスーパーＰＢ３－３以外の変動パターン、大当りのときのスーパーＰＡ４－３、スーパー４－８、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３およびスーパーＰＢ５－３の変動パターン、大当りのときのスーパーＰＡ４－３、スーパー４－８、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３およびスーパーＰＢ５－３以外の変動パターンに応じた第２予告設定テーブルを選択する。図１００に示すように、第２予告設定テーブルには、予告演出「なし」と、予告演出Ｘのみ実行される演出態様（「Ｘ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから予告演出Ｙが実行され、その後予告演出Ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｙ→Ｚ」の発展パターン）と、予告演出Ｘが実行されてから画面が消灯し、その後予告演出Ｚが実行される演出態様（「Ｘ→Ｚ」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。図１００に示すように、特定演出「イントロ」が実行されない変動パターンの場合は、「Ｘ→Ｙ→Ｚ」または「Ｘ→Ｚ」に対して判定値が割り振られていないので、予告演出Ｚが実行されることはない。

【０５６０】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８４において、第２ステップアップ予告決定用の乱数ＳＲ８－２の値を抽出し、抽出した乱数値と第２予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「Ｘ」、「Ｘ→Ｙ」・・・）にもとづいて、第２ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【０５６１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１０１に示す枠（ランプ）予告設定テーブルを用いて、枠（ランプ）予告演出の有無を決定する（ステップＳ５８５）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容を決定する。

【０５６２】

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

【０５６３】

図１０１に示す枠予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各枠予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、枠予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が枠予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０５６４】

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

６の値を抽出し、抽出した乱数値と枠予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、枠予告演出の有無を決定する。

【０５６５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１０２に示すミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の有無を決定する（ステップＳ５８６）。

【０５６６】

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

【０５６７】

図１０２に示すように、第１ミニキャラの有無を決定するための第１ミニキャラ予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、それらのミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が第１ミニキャラ予告演出の実行確率（出現確率）が高くなるように判定値が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８６において、第１ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－１の値を抽出し、抽出した乱数値と第１ミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「出現」）にもとづいて、第１ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【０５６８】

また、第２ミニキャラの有無を決定するための第２ミニキャラ予告設定テーブルは、「発展チャンス目以外」のときのテーブルと「発展チャンス目」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらのミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「発展チャンス目以外」のときよりも「発展チャンス目」のときの方が第２ミニキャラ予告演出の実行確率（出現確率）が高くなるように判定値が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８６において、第２ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－２の値を抽出し、抽出した乱数値と第２ミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「出現」）にもとづいて、第２ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【０５６９】

また、第３ミニキャラの有無を決定するための第３ミニキャラ予告設定テーブルは、「擬似連以外」のときのテーブルと「擬似連」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらのミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「擬似連以外」のときよりも「擬似連」のときの方が第３ミニキャラ予告演出の実行確率（出現確率）が高くなるように判定値が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８６において、第３ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－３の値を抽出し、抽出した乱数値と第３ミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた

予告演出（「なし」、「出現」）にもとづいて、第３ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【０５７０】

また、第４ミニキャラの有無を決定するための第４ミニキャラ予告設定テーブルは、「確変大当時」のときのテーブルと「通常大当り時」のときのテーブルと「はずれ時」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらのミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「通常大当り時」のときは「出現」に対して判定値が割り振られていないので、通常大当りが発生するときには第４ミニキャラが出現することはない。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８６において、第４ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－４の値を抽出し、抽出した乱数値と第４ミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「出現」）にもとづいて、第４ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【０５７１】

また、第５ミニキャラの有無を決定するための第５ミニキャラ予告設定テーブルは、「滑り以外」のときのテーブルと「滑りはずれ」のときのテーブルと「滑り大当り」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらのミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「出現」と、ミニキャラ予告演出「プレミア出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」と「プレミア出現」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「プレミア出現」とは、第５ミニキャラの出現する態様が「出現」のときとは異なる特別な態様であることをいう。例えば、演出表示装置９の画面上に第５ミニキャラである蝶々が飛んでくる態様が「出現」であるとすると、蝶々の大群が飛んでくる態様が「プレミア出現」となる。「滑り大当り」以外のときは「プレミア出現」に対して判定値が割り振られていないので、「滑り大当り」以外のときには第５ミニキャラが出現することはない。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８６において、第５ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－５の値を抽出し、抽出した乱数値と第５ミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「出現」、「プレミア出現」）にもとづいて、第５ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【０５７２】

また、第６ミニキャラの有無を決定するための第６ミニキャラ予告設定テーブルは、「イントロ以外」のときのテーブルと「イントロ」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらのミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「イントロ以外」のときよりも「イントロ」のときの方が第６ミニキャラ予告演出の実行確率（出現確率）が高くなるように判定値が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５８６において、第６ミニキャラ予告決定用の乱数ＳＲ９－６の値を抽出し、抽出した乱数値と第６ミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「出現」）にもとづいて、第６ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。なお、この実施の形態では、変動パターンが特定演出として「イントロ」を実行する場合は、１００パーセントの確率で第２ステップアップ予告が実行されるように構成されている。

【０５７３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１０１に示す演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する（ステップＳ５８７）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の

内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容を決定する。

【０５７４】

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

【０５７５】

図１０１に示す演出羽根役物予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各演出羽根役物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、演出羽根役物予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が演出羽根役物予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【０５７６】

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

【０５７７】

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

【０５７８】

この実施の形態では、第１ステップアップ予告演出における予告演出Ｄと第２ステップアップ予告演出における予告演出Ｚとが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、この実施の形態では、第２ステップアップ予告演出における予告演出Ｚが実行された場合は、図７９に示すように、第２ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置９の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置９の表示画面の下部の第１系統予告領域で実行される第１ステップアップ予告演出の予告演出「Ｄ」を実行することができない（予告演出Ｄに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、第１ステップアップ予告演出の演出態様として「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」の演出態様が決定されたときは、第２ステップアップ予告演出の演出態様として「Ｘ→Ｙ→Ｚ」の演出態様を決定してはならないことになる。

【０５７９】

以上より、第１ステップアップ予告演出における予告演出Ｄと第２ステップアップ予告演出における予告演出Ｚとが同時に実行される場合は、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出の組合せ不可能であると判定する（ステップＳ５８８のＮ）。そして、第１ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを所定段階下げた「Ｄ→Ｃ」などに変更する（書き換える）処理を実行する（ステップＳ５８９）。なお、組合せが不可能と判定された場合に、第２ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを１段階以上下げた演出態様「Ｚ→Ｙ」に変更する（書き換える）処理を実行するようにしてもよい。

【０５８０】

このような構成によれば、演出表示装置９の表示画面で実行される２つのステップアップ予告演出の重複を回避することができ、表示画面上で２つの予告演出が同時に実行されることによる予告表示の煩雑さを回避することができる。

【０５８１】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１ステップアップ予告、第２ステップアップ予告演出とメール予告演出との組合せ、および第１ステップアップ予告、第２ステップアップ予告演出とカード予告演出との組合せが可能であるか否か判定する（ステップＳ５９０）。この実施の形態では、第１ステップアップ予告、第２ステップアップ予告演出、メール予告演出、およびカード予告演出は、いずれも演出表示装置９の液晶画面にて実行されるので、ステップアップ予告演出と他の予告演出（メール予告演出、カード予告演出）とを同時に実行することができない場合が生じるからである。

【０５８２】

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

【０５８３】

なお、予告演出Ｙ（消灯）の実行期間と他系統液晶予告演出の実行期間とは重複しないので、ステップＳ５９０では第２ステップアップ予告演出と他系統液晶予告演出との組合せが可能であるか否か判定しない。また、可動物予告演出については、演出表示装置９の周囲の可動部材７８を動かすことにより実行するので、どのようなタイミングであっても、演出表示装置９の液晶画面で実行されるステップアップ予告演出と同時に実行することが可能である。従って、可動物予告演出は、第１ステップアップ予告演出および第２ステップアップ予告演出における任意の演出態様と組合せ可能である。従って、ステップＳ５９０ではステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）と可動物ステップアップ予告演出との組合せが可能であるか否か判定しない。

【０５８４】

以上のようにして決定された予告演出の有無および演出態様は、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭの所定格納領域（予告演出格納領域）に格納（設定）される。

【０５８５】

図１０３は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ８４０）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ８４１）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８４２）、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ８４３）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップＳ８４４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップＳ８４５）。

【０５８６】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８４５において、プロセスデータ（表示制御実行データ等）の内容に従ってステップアップ予告演出（第１ステップアップ予告演出、第２ステップアップ予告演出）が実行されているかどうかを確認する（ステップＳ８４６）。ステップアップ予告演出が実行されている場合は（ステップＳ８４６のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータの内容にもとづいてステップアップ予告演出の切替タイミングであるか否か判定する（ステップＳ８４７）。ステップアップ予告演出の切替タイミングであれば（ステップＳ８４７のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ（特に、予告演出を含む表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび可動

部材制御データ）の内容に従ってステップアップ予告演出の切替（変化、発展）を実行する（ステップＳ８４８）。

【０５８７】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作ボタン１２０の操作が可能な期間（ボタン有効期間）中であるか否か確認する（ステップＳ８４９）。なお、操作ボタン１２０は、第１ステップアップ予告演出における予告演出Ｅ，Ｆ、メール予告演出が実行されているときに有効となる。ボタン有効期間であるときは（ステップＳ８４９のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作ボタン１２０がオンとなったか（押下されたか）どうかを検出する処理を実行する（ステップＳ８５０）。操作ボタン１２０のオンは、操作ボタン１２０からのオン信号を入力したことで検出する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作ボタン１２０のオンを検出すると（ステップＳ８５０のＹ）、設定されているボタン予告演出（予告演出Ｅ，Ｆ、メール予告）における操作ボタン１２０のオンに応じた演出を実行する（ステップＳ８５１）。

【０５８８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ（可動部材制御データ等）の内容にもとづいて可動物予告演出（可動物ステップアップ予告演出）の実行タイミングであるか否か判定する（ステップＳ８５２）。可動物予告演出の実行タイミングであれば（ステップＳ８５２のＹ）、プロセスデータ（特に、可動部材制御データ）の内容に従って可動部材７８を動作させて可動物予告演出を実行する（ステップＳ８５３）。

【０５８９】

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

【０５９０】

そして、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップＳ８５６）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に応じた値に更新する（ステップＳ８５８）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップＳ８５７）、ステップＳ８５８に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【０５９１】

なお、「擬似連」の演出を含む変動パターン（非リーチＰＡ１－５、ノーマルＰＡ２－４、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－５、スーパーＰＡ３－９、スーパーＰＡ３－１０、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ３－５、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－５、スーパーＰＡ４－９、スーパーＰＡ４－１０、スーパーＰＡ５－４、スーパーＰＡ５－５、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ４－５、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＢ５－５、特殊ＰＧ１－３、ＰＧ１－５、および特殊ＰＨ１－３、ＰＨ１－５）にもとづいてステップＳ８４１～Ｓ８４５の処理を実行する場合は、上述したように、複数回の演出図柄の擬似変動が実行されるように演出表示装置９の表示制御が実行される。すなわち、擬似連変動パターンに対応するプロセステーブルには、擬似連の演出を示す演出制御データも設定されている。

【０５９２】

次に、各種予告演出の実行タイミング（予告タイミング）について説明する。図１０４は、各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。図１０４に示すように、第１ステップアップ予告、第２ステップアップ予告、メール予告（ボタン予告の一種）、カード予告、他系統液晶予告およびミニキャラ予告は、演出表示装置９に表示される画像を用いる予告であるので、これらの予告のことを液晶予告という。

【０５９３】

また、図１０４に示すように、第１ステップアップ予告は、ステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）、ステップ（Ｃ）、ステップ（Ｄ）の順にステップアップするメインステップアップ予告（「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」）と、ステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）に移行せずに分岐ステップ（Ｅ）に分岐し、その後、ステップ（Ｆ）に移行する分岐ステップアップ予告（「Ａ→Ｅ→Ｆ」）と、ステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）に移行し、ステップ（Ｂ）の途中で分岐ステップ（Ｇ）に分岐し、その後、ステップ（Ｈ）に移行する分岐ステップアップ予告（「Ａ→Ｂ（途中）→Ｇ→Ｈ」）と、ステップ（Ａ）からステップ（Ｂ）に移行し、ステップ（Ｂ）の途中で分岐ステップ（Ｇ）に分岐し、その後、ステップ（Ｉ）にさらに分岐する分岐ステップアップ予告（「Ａ→Ｂ（途中）→Ｇ→Ｉ」）とを備えている。ここで、ステップ（Ａ）～（Ｉ）は予告演出Ａ～Ｉが実行されている段階（期間）を示している。

【０５９４】

この実施の形態では、分岐ステップ（Ｆ）は遊技者による操作ボタン１２０の操作に応じて実行されるステップ（ボタン予告）である。具体的には、ステップステップ（Ｅ）の実行中に遊技者による操作ボタン１２０の操作が行われるとステップ（Ｆ）に移行して所定の演出（図７４、図７７等に示す箱を開けて中身を見せる演出）が実行される。

【０５９５】

また、図１０４に示すように、第２ステップアップ予告は、ステップ（Ｘ）から示唆演出に移行し、示唆演出の途中で分岐ステップ（Ｙ）に分岐し、その後、ステップ（Ｚ）に移行するステップアップ予告予告（「Ｘ→示唆演出→Ｙ→Ｚ」）と、ステップ（Ｘ）から示唆演出に移行し、示唆演出の途中で分岐ステップ（Ｙ）に分岐し、分岐ステップ（Ｙ）の途中で画面が消灯し、画面が消灯してからステップ（Ｚ）に移行するステップアップ予告予告（「Ｘ→示唆演出→Ｙ（画面消灯）→Ｚ」）とを備えている。ここで、ステップ（Ｘ），（Ｙ），（Ｚ）は予告演出Ｘ，Ｙ，Ｚが実行されている段階（期間）を示している。

【０５９６】

なお、この実施の形態では、ステップ（Ｘ）が実行された後、常に示唆演出が実行される。示唆演出は、ステップ（Ｘ）が実行された後、ステップ（Ｙ）が実行されることを示唆する演出であり、具体的には、演出表示装置９の表示画面が徐々に消えていくような演出である。示唆演出は、実行されたステップ（Ｘ）の演出の余韻を残す働きがあるため、示唆演出のことを余韻表示ともいう。

【０５９７】

図１０４に示すメール予告演出は、メールを受信したことを遊技者に報知し、操作ボタン１２０の操作を遊技者に促し、遊技者の操作ボタン１２０の操作に応じてメールを開封してメールの内容（図９２等に示すメッセージ）を報知し、メールの内容に応じて大当りの可能性の高低を認識させる。

【０５９８】

また、図１０４に示すカード予告演出は、カードを表示した後、自動的にカードに書かれている内容（図９６等に示すメッセージ）を報知し、その内容に応じて大当りの可能性の高低を認識させる。

【０５９９】

このように、メール予告演出は、遊技者による操作ボタン１２０の操作（押し下げ）に応じてメッセージ（図９２等に示す「・・・」「ＣＨＡＮＣＥ」など）を表示する予告演出（ボタン予告演出）であるのに対し、カード予告演出は、遊技者による操作ボタン１２

０の操作（押し下げ）に依らずに自動的にメッセージ（図９６等に示す「・・・」「ＣＨＡＮＣＥ」など）を表示する予告演出である。なお、カード予告演出の実行後に演出表示装置９において実写画像（動画）を表示する演出が行われる。

【０６００】

また、図１０４に示す他系統液晶予告は、演出表示装置９の画面に所定の画像（他の液晶予告で表示される画像とは異なる画像）を表示することによって、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【０６０１】

また、図１０４に示すミニキャラ予告は、演出図柄の変動開始とともに、演出表示装置９の画面上にミニキャラを登場させて（例えばチョウチョを飛ばす）、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。上述したように、ミニキャラは６種類設けられている。

【０６０２】

また、図１０４に示す可動物予告は、可動部材７８の動画態様を段階的に変化させることにより、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。上述したように、可動物予告は、可動部材７８がステップＫ，Ｌ，Ｍ毎に動作するステップアップ予告演出（可動物ステップアップ予告演出）である。

【０６０３】

また、図１０４に示す演出羽根役物予告演出は、演出羽根役物７９ａ，７９ｂが演出図柄の変動中における３回のタイミングで動作（作動）させることにより、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。この実施の形態では、演出羽根役物７９ａ，７９ｂが動作したとき、演出羽根役物７９ａ，７９ｂに内蔵されている発光ダイオードなどの発光体（図１、図３において図示せず）を発光させる演出（光エフェクト）が行われる。なお、この実施の形態において、演出羽根役物予告演出はステップアップ予告演出とされていないが、ステップアップ予告演出としてもよい。例えば、演出羽根役物予告演出における１回目の演出羽根役物７９ａ，７９ｂの動作をステップ（Ｐ）とし、２回目の演出羽根役物７９ａ，７９ｂの動作をステップ（Ｑ）とし、３回目の演出羽根役物７９ａ，７９ｂの動作をステップ（Ｒ）とする。そして、ステップ（Ｐ）で終了する演出態様と、ステップ（Ｐ）の実行後にステップ（Ｑ）に移行する演出態様と、ステップ（Ｐ）の実行後にステップ（Ｑ）に移行し、その後ステップ（Ｒ）に移行する演出態様とを設ける。このような構成によれば、演出羽根役物予告演出によっても、大当りの可能性を段階的に報知することが可能となる。

【０６０４】

また、図１０４に示す枠予告演出（枠フラッシュ予告演出）は、枠ランプ２８を通常の変動時の点灯パターンとは異なる点灯パターンで点灯させることにより、大当りの可能性を遊技者に認識させる。なお、図１０４に示すように、枠予告演出は、演出図柄の変動開始時に実行されるだけでなく、ボタン予告（メール予告）の実行時にも実行される。

【０６０５】

図１０４に示す例では、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出と枠予告演出（枠フラッシュ）は、演出表示装置９における演出図柄の変動の開始と同時に実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第１ステップアップ予告演出、メール予告演出、カード予告演出、他系統液晶予告演出、可動物予告演出（可動物ステップアップ予告演出）および演出羽根役物予告演出（羽根モノ予告演出）は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点において実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第２ステップアップ予告演出と可動物予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点から所定時間経過後の時点において実行開始可能な予告演出とされている。さらに、複数の予告演出のうち、第２ステップアップ予告演出は、演出図柄の高速変動が実行されている最中（第１ステップアップ予告演出などよりも遅いタイミング）に実行開始可能な予告演出とされている。

【０６０６】

このように、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを異なるタ

イミングで開始させるので、複数のステップアップ予告演出の各々について予告が開始されるかどうかの期待を抱かせることができる。すなわち、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出が同じタイミングで開始させるようにすると、そのタイミングで第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出のいずれも開始されなかった場合は大当りの期待を持てなくなり、遊技の興趣を低下させてしまうおそれがあるが、第１ステップアップ予告演出と第２ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるように構成した場合には、第１ステップアップ予告演出が開始されなかったとしても第２ステップアップ予告演出が開始されるかもしれないとの期待を持たせることができ、遊技の興趣が低下してしまうのを防ぐことができる。

【０６０７】

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

【０６０８】

なお、図１０４に示す例では、第１ステップアップ予告演出が先に開始され、その後に第２ステップアップ予告演出が開始されるように構成されているが、逆であってもよい。つまり、第２ステップアップ予告演出が先に開始され、その後に第１ステップアップ予告演出が開始されるように構成されていてもよい。また、ステップアップ予告演出以外の他の予告演出の開始タイミングも、図１０４に示すタイミングに限られず、適宜変更することが可能である。

【０６０９】

図１０４に示す例では、左図柄、右図柄、中図柄の順に図柄が停止表示される。停止図柄として「チャンス目」が停止表示されるときは、中図柄あおり演出（中図柄がチャンス目を構成する図柄で停止するか否かをあおる演出）が行われた後、中図柄が停止表示される。

【０６１０】

また、図１０４に示す例では、滑り演出として次のような演出が行われる。例えば、左図柄および右図柄を仮停止表示させた後、キャラクタを出現させ、右図柄を再変動させた後に停止表示させることで、右図柄を変更させる演出表示（キャラクタ滑り）が行われる。また、左図柄および右図柄を仮停止表示させた後、演出羽根役物７９ａ，７９ｂを動作させ、左図柄、右図柄または左右図柄を再変動させた後に停止表示させることで、仮停止図柄を変更させる演出表示（演出羽根役物作動滑り）が行われる。また、左図柄および右図柄を仮停止表示させた後、左図柄、右図柄または左右図柄の停止図柄として特定図柄が停止表示されたことに応じて、左図柄、右図柄または左右図柄を再変動させた後に停止表示させることで、仮停止図柄を変更させる演出表示（特定図柄停止滑り）が行われる。

【０６１１】

この実施の形態において、図７８に示したように、第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｇが、メインステップアップにおける予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングと同じタイミングで分岐することも可能である。この場合、メインステップアップにおける予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングと同期して第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｇが実行され、その後、第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｈ（予告演出Ｈ１，Ｈ２）または第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｉ（予告演出Ｉ１，Ｉ２）が実行される。

【０６１２】

なお、図１０４に示す例では、メインステップアップ（予告演出Ａ～Ｄ）を実行するときと、第１分岐ステップアップ（予告演出Ａ，Ｅ，Ｆ）を実行するときとで、演出図柄の変動時間における同一タイミングから開始し（すなわち、図１０４に示すように、第１ステップアップ予告演出において、予告演出Ａ～Ｄを実行するときと予告演出Ａ，Ｅ，Ｆを

実行するときのいずれも予告演出Ａを同一タイミングから開始し）、メインステップアップ（の最初の予告演出Ａ）を開始してからメインステップアップにおける予告演出Ｂに変化させるまでの期間と、第１分岐ステップアップ（の最初の予告演出Ａ）を開始してから第１分岐ステップアップにおける分岐系統にもとづく予告演出Ｅに変化させるまでの期間とが略同一となる。つまり、図１０４（および図７７）に示すように、第１分岐ステップアップにおける予告演出Ｅは、メインステップアップにおける予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングと同期して予告演出Ａから分岐する。また、図７７に示す第１分岐ステップアップと同様に、図７８に示す第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｇも、メインステップアップにおける予告演出Ａから予告演出Ｂに変化するタイミングと同期して予告演出Ａから分岐する。

【０６１３】

ここで、「期間が略同一」は、期間が完全に同一である場合に限らず、遊技者が同一の期間であると認識できればよく、遊技者が異なる期間であると認識できないレベル（程度）の時間差（例えば極めて短い時間差）であれば「期間が略同一」に含まれる。図１０４に示す例では、メインステップアップ（予告演出Ａ）を開始してからメインステップアップにおける予告演出Ｂに変化させるまでの期間と、第１分岐ステップアップ（予告演出Ａ）を開始してから第１分岐ステップアップにおける分岐系統の予告演出Ｅに変化させるまでの期間との間に時間差があったとしても、各々の期間は略同一となる。

【０６１４】

また、図１０４に示す例では、メインステップアップ（予告演出Ａ～Ｄ）を実行するときと、第２分岐ステップアップ（予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｈまたは予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｉ）を実行するときとで、演出図柄の変動時間における同一タイミングから開始し（すなわち、図１０４に示すように、第１ステップアップ予告演出において、予告演出Ａ～Ｄを実行するときと予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｈまたは予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｉを実行するときのいずれも予告演出Ａを同一タイミングから開始し）、メインステップアップ（の最初の予告演出Ａ）を開始してからメインステップアップにおける予告演出Ａを実行する期間（例えば予告演出Ａを開始してから予告演出Ａを終了するまでの期間）と、第２分岐ステップアップ（の最初の予告演出Ａ）を開始してから第２分岐ステップアップにおける予告演出Ａを実行する期間（例えば予告演出Ａを開始してから予告演出Ａを終了するまでの期間）とが略同一となり、第２分岐ステップアップにおける予告演出Ａの次の段階の演出として、通常系統にもとづく予告演出Ａの次の段階の予告演出Ｂと同様の演出を途中まで実行した後、分岐系統にもとづく予告演出Ｇに変化する。つまり、図１０４（および図７８）に示すように、第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｇは、メインステップアップにおける予告演出Ｂが実行されている途中で分岐する。

【０６１５】

ここでも、「期間が略同一」は、期間が完全に同一である場合に限らず、遊技者が同一の期間であると認識できればよく、遊技者が異なる期間であると認識できないレベル（程度）の時間差（例えば極めて短い時間差）であれば「期間が略同一」に含まれる。図１０４に示す例では、メインステップアップ（予告演出Ａ）を開始してからメインステップアップにおける予告演出Ａを終了するまでの期間が、メインステップアップと分岐ステップアップ（第１分岐ステップアップ、第２分岐ステップアップ）とで略同一となる。

【０６１６】

図１０５は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８７０）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップＳ８７７に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップＳ８７６で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示し

たがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップＳ８７１～Ｓ８７６の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップＳ８７７に移行する。

【０６１７】

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

【０６１８】

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。

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】

なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは突確開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。また、ステップＳ８７９の処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常大当りまたは確変大当りに決定されているときには、図５８に示された「１５回開放遊技開始報知」に対応するプロセステーブルを選択し、突確大当りに決定されているときは、図５８に示された「２回開放遊技開始報知（突確専用）」に対応するプロセステーブルを選択する。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ８８０）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１、可動部材制御データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ２７、および演出用部品としての可動部材７８と演出羽根役物７９ａ，７９ｂ）の制御を実行する（ステップＳ８８１）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８８２）。

【０６２２】

次に、各種予告演出の具体例について説明する。

【０６２３】

まず、第１ステップアップ予告におけるメインステップアップ（予告演出Ａ～Ｄ）について説明する。図１０６は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ～Ｄが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。図１０６に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生する

パターンを示す。また、図１０６に示す例では、予告演出Ｃの実行中に左図柄が停止されるとともに右図柄が停止され、予告演出Ｄの実行後にリーチ演出が実行される。

【０６２４】

図１０７は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ～Ｄが実行される場合の具体例を示す説明図である。図１０７に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図１０７（１０－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域（演出表示装置９の表示画面の下部の領域：図１１２参照）において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行される（１０－２）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。

【０６２５】

次に、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が画面右から登場する演出が実行される（１０－３）。その後、キャラクタＢ２１１は画面右に去っていく。次に、第１ステップアップ予告における予告演出ＣとしてキャラクタＣ２１２が画面右から登場する演出が実行され、さらに左図柄（「７」）が停止される（１０－４）。その後、キャラクタＣ２１２は画面右に去っていく。

【０６２６】

その後、第１ステップアップ予告における予告演出ＤとしてキャラクタＡ２１０，Ｂ２１１，Ｃ２１２が同時に画面左から登場する演出が実行され、さらに右図柄（「７」）が停止されてリーチが発生する（１０－５）。

【０６２７】

以上のような演出が第１ステップアップ予告におけるメインステップアップの予告演出である。

【０６２８】

次に、第１ステップアップ予告における第１分岐ステップアップ（予告演出Ｅ，Ｆ）について説明する。図１０８は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｅ，Ｆが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。図１０８に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｅ→Ｆを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。また、図１０８に示す例では、予告演出Ｆの実行中に左図柄が停止され、その後に右図柄が停止されてリーチ演出が実行される。

【０６２９】

図１０９は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｅ，Ｆが実行される場合の具体例を示す説明図である。図１０９に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図１０９（１１－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行される（１１－２）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。

【０６３０】

次に、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂに相当するキャラクタＢ２１１が登場する演出が実行されずに、演出表示装置９の表示画面の中央付近において箱の画像３００と操作ボタンの画像３１０を表示する演出が実行される（１１－３）。この演出が第１分岐ステップアップにおける予告演出Ｅ（分岐ステップＥ）に相当する。予告演出Ｅが実行することによって、遊技者に操作ボタン１２０の操作を促す。

【０６３１】

遊技者が操作ボタン１２０を操作すると、箱の画像３００が開き、箱の中に金塊が入っていることを見せる演出が実行されるとともに、左図柄（「７」）が停止される（１１－５）。この演出が第１分岐ステップアップにおける予告演出Ｆ（分岐ステップＦ）に相当する。なお、箱の中の物は金塊を表示する場合に限らず、リーチの種類や大当りの信頼度

に応じて異なる複数種類の物（例えば、宝石、札束などのアイテム）のいずれかを表示するようにしてもよい。またリーチの種類や大当りの信頼度に応じて箱の中に何も入っていない（空である）ことを報知するようにしてもよい。このような構成の場合、リーチの種類や大当りの信頼度に応じて箱の中身を選択する処理を行う必要がある。

【０６３２】

その後、右図柄（「７」）が停止されてリーチが発生する（１１－５）。

【０６３３】

以上のような演出が分岐ステップアップにおける予告演出Ｅ，Ｆである。

【０６３４】

次に、第１ステップアップ予告における第２分岐ステップアップ（予告演出Ｇ，Ｈ）について説明する。図１１０は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｈが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。図１１０に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→Ｇ→Ｈを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。また、図１１０に示す例では、予告演出Ｈの実行中に左図柄および右図柄が停止されてリーチ演出が実行される。

【０６３５】

図１１１は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｈが実行される場合の具体例を示す説明図である。図１１１に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図１１１（１２－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域において、第１ステップアップ予告における予告演出Ａとしてキャラクタ２１０が画面右から登場する演出が実行される（１２－２）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。

【０６３６】

次に、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとしてキャラクタ２１１が画面右から登場する演出が実行される（１２－３）。そして、予告演出Ｂの実行中（つまりキャラクタＢ２１１が画面右に去っていく前）に、「ゴーゴーゴー」といった地響きのような音が鳴らされる演出が実行される（１２－４）。この演出が第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ（分岐ステップＧ）に相当する。

【０６３７】

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

【０６３８】

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

【０６３９】

次に、第１ステップアップ予告における第２分岐ステップアップ（予告演出Ｇ，Ｉ）について説明する。図１１２は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｉが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。図１１２に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ→Ｇ→Ｉを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。また、図１１２に示す例では、予告演出Ｉの実行中に左図柄と右図柄が停止されてリーチ演出が実行される。

【０６４０】

図１１３は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ，Ｂ，Ｇ，Ｉが実行される場合の具体例を示す説明図である。図１１３に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図１１３（１３－１））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動にな

り、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域において、第１ステップアップ予告における予告演出Ａとしてキャラクタ２１０が画面右から登場する演出が実行される（１３－２）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。

【０６４１】

次に、第１ステップアップ予告における予告演出Ｂとしてキャラクタ２１１が画面右から登場する演出が実行される（１３－３）。そして、予告演出Ｂの実行中（つまりキャラクタＢ２１１が画面右に去っていく前）に、「ゴーゴーゴー」といった地響きのような音が鳴らされる演出が実行される（１３－４）。この演出が第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ（分岐ステップＧ）に相当する

【０６４２】

そして、雷が発生する演出が実行される（１３－５）。この演出が第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｉ１（分岐ステップＩ１）に相当する。予告演出Ｉ１の実行中に左図柄（「７」）が停止される。その後、「チャンスだ！」と表示される演出が実行される（１３－６）。この演出が第２分岐ステップアップにおける予告演出Ｉ２（分岐ステップＩ２）に相当する。予告演出Ｉ２の実行中に右図柄（「７」）が停止されてリーチ演出が実行される。

【０６４３】

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

【０６４４】

続いて、リーチ中演出の表示動作例について説明する。図１１４は、リーチ中演出等の実行タイミングを示すタイミング図である。図１１４（Ａ）に示すように、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される場合は、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、左図柄、右図柄が順次停止されてリーチ状態となった後、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される。ここでノーマルリーチのリーチ演出とは、例えば演出表示装置９においてキャラクタ画像を表示させることなくスピーカ２７から「リーチ」との音声が出力される演出などである。その後、中図柄が停止される。図１１４（Ｂ）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合であってリーチ中演出が無しの場合は、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、左図柄、右図柄が順次停止されてリーチ状態となった後、ノーマルリーチのリーチ演出が実行され、キャラクタ画像が表示されるなどのスーパーリーチのリーチ演出が実行される。その後、中図柄が停止される。

【０６４５】

図１１４（Ｃ）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合であって発展演出が実行される場合は、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、左図柄、右図柄が順次停止されてリーチ状態となった後、中図柄が仮停止して、リーチハズレ組合せが仮停止表示される。その後、中図柄が再変動し、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。その後、中図柄が停止される。図１１４（Ｄ）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合であってリーチ中予告が実行される場合は、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、左図柄、右図柄が順次停止されてリーチ状態となった後、リーチ中予告が実行される。その後、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。その後、中図柄が停止される。

【０６４６】

図１１４（Ｃ）、（Ｄ）に示すように発展演出が実行されるタイミングと、リーチ中予告が実行されるタイミングとは重複している。また、図１１４（Ｂ）に示すように、スーパーリーチにおいてリーチ中演出が実行されない場合は、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される。

【０６４７】

図１１５は、リーチ中演出が実行される場合などの具体例を示す説明図である。リーチとなる変動パターンに基づく可変表示では、図１１５（Ａ）に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、演出図柄の変動が開始され、図１１５（Ｂ）に示

すように、左右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｒにおいて、演出図柄（ここでは「７」）が停止されリーチ状態となる。

【０６４８】

ここで、ノーマルリーチのリーチはずれの変動パターンであれば、図１１５（Ｃ４）に示すように、図６２のステップＳ５０６にて決定された最終停止図柄が停止表示される。

【０６４９】

また、スーパーリーチの変動パターンであって、発展演出を実行しないと決定された場合（図６８のステップＳ９２６、または、ステップＳ９３０にてＮ）、図１１５（Ｃ１）に示すように、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後、図１１５（Ｅ）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。その後、可変表示結果に応じて、例えば図１１５（Ｆ）に示すように、リーチはずれ組合せを構成する最終停止図柄が停止表示される。

【０６５０】

また、スーパーリーチの変動パターンであって、図６８のステップＳ９２９にて「仮停止後発展－１」の発展演出を実行すると決定された場合、図１１５（Ｃ２）に示すように、左右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｒにおける演出図柄（ここでは「７」）を－１した演出図柄（ここでは「６」）が中の図柄表示エリア９Ｃにて仮停止する。そして、図１１５（Ｄ）に示すように、中図柄が再変動し、図１１５（Ｅ）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。その後、可変表示結果に応じて、例えば図１１５（Ｆ）に示すように、リーチはずれ組合せを構成する最終停止図柄が停止表示される。

【０６５１】

また、スーパーリーチの変動パターンであって、図６８のステップＳ９２９にて「仮停止後発展＋１」の発展演出を実行すると決定された場合、図１１５（Ｃ３）に示すように、左右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｒにおける演出図柄（ここでは「７」）を＋１した演出図柄（ここでは「８」）が中の図柄表示エリア９Ｃにて仮停止する。そして、図１１５（Ｄ）に示すように、中図柄が再変動し、図１１５（Ｅ）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。その後、可変表示結果に応じて、例えば図１１５（Ｆ）に示すように、リーチはずれ組合せを構成する最終停止図柄が停止表示される。

【０６５２】

図１１６は、リーチ中演出としてリーチ中予告が実行される場合の具体例を示す説明図である。スーパーリーチとなる変動パターンに基づく可変表示では、図１１６（Ａ）に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、演出図柄の変動が開始され、図１１６（Ｂ）に示すように、左右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｒにおいて、演出図柄（ここでは「７」）が停止されリーチ状態となる。

【０６５３】

ここで、図６７のステップＳ９１３にてリーチ中予告を実行すると決定され、ステップＳ９１８にてリーチ中予告Ａのリーチ中予告パターンに決定された場合、例えば図１１６（Ｃ）に示すように、リーチ中予告Ａに対応したキャラクタ画像ＣＨ１を演出表示装置９に表示させるリーチ中予告が実行される。そして、図１１６（Ｄ）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。その後、可変表示結果に応じて、例えば図１１６（Ｅ）に示すように、リーチはずれ組合せを構成する最終停止図柄が停止表示される。

【０６５４】

また、図６７のステップＳ９１３にてリーチ中予告を実行すると決定され、ステップＳ９１８にてリーチ中予告Ｂのリーチ中予告パターンに決定された場合、例えば図１１６（Ｆ）に示すように、リーチ中予告Ｂに対応したキャラクタ画像ＣＨ２を演出表示装置９に表示させるリーチ中予告が実行される。そして、図１１６（Ｇ）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。その後、可変表示結果に応じて、例えば図１１６（Ｈ）に示すように、大当り組合せを構成する最終停止図柄が停止表示される。

【０６５５】

図１１７は、擬似連変動が３回実行される場合の具体例を示す説明図である。変動パタ

ーンがスーパＰＡ３－５、ＰＡ３－１０、ＰＢ３－５、ＰＡ４－５、ＰＡ４－１０、ＰＡ５－５、ＰＢ４－５、ＰＢ５－５、ＰＦ１－１であることに対応して擬似連変動が３回実行される場合、まず、図１１７（Ａ）に示すように、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図１１７（Ｂ）に示すように、全ての演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。そして、図１１７（Ｃ）に示すように、全ての図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を再び変動（擬似連変動１回目）させる演出表示が行われる。その後、図１１７（Ｄ）に示すように、全ての演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。そして、図１１７（Ｅ）に示すように、全ての図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を再び変動（擬似連変動２回目）させる演出表示が行われる。その後、図１１７（Ｆ）に示すように、全ての演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。そして、図１１７（Ｇ）に示すように、全ての図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて演出図柄を再び変動（擬似連変動３回目）させる演出表示が行われる。その後、図１１７（Ｈ）に示すように、「左」および「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒで「６」の演出図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによって、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になる。そして、図１１７（Ｉ）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が実行され、可変表示結果に応じて、例えば図１１７（Ｊ）に示すように、「左」「中」「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒで「６」の演出図柄が揃って停止表示されることによって、大当り組合せを構成する最終停止図柄が停止表示される。

【０６５６】

このように、擬似連変動が３回実行される場合、スーパーリーチとなることが確定する。この場合には、リーチ中演出は実行されないようになっているので、無駄な演出の防止でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６５７】

以上に説明したように、この実施の形態では、発展演出は、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展したように見せることによって遊技者の期待感を煽る演出である。しかし、擬似連変動の回数が所定数以上である場合には、ノーマルリーチとなる割合が低くなっているため（この実施の形態では、擬似連変動の回数が３回である場合、必ずスーパーリーチとなる）、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展したように見せる発展演出の演出効果が低くなってしまう。即ち、擬似連変動によりスーパーリーチとなることが分かっているにもかかわらず発展演出を実行すると、無駄な演出を実行することになる。従って、この実施の形態では、擬似連変動の回数が所定数以上である場合には、発展演出を実行しないようになっている。これにより、無駄な演出を省くことができ、遊技の興趣が向上する。

【０６５８】

同様に、遊技状態が確変状態や高ベース状態である場合、合計保留記憶数が４以上である場合には、平均的な変動時間を短縮するためにノーマルリーチの発生率が低くなっている。このようにノーマルリーチの発生率が低いときには、発展演出による演出効果が低くなる。即ち、ノーマルリーチの発生率が低くなっているときに発展演出が実行されるようにすると、ノーマルリーチとなった場合のほとんどがスーパーリーチに発展するものとなってしまうため、遊技者が演出を予測できてしまう。従って、この実施の形態では、ノーマルリーチの発生率が低くなっている場合には、発展演出を実行しないようになっている。これにより、無駄な演出を省くことができ、遊技の興趣が向上する。

【０６５９】

また、図７０に示す発展演出決定テーブル３０３の設定では、可変表示結果が「大当り」である場合、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、発展演出を実行することに決定される割合が高くなっている。このような設定により、遊技状態が通常状態である場合や擬似連変動の回数が所定数未満である場合には、発展演出により遊技者の期待感を煽ることができ、遊技者が発展演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【０６６０】

また、図７０に示す発展演出決定テーブル３０３の設定では、可変表示結果が「ハズレ」である場合、「仮停止後発展－１」よりも「仮停止後発展＋１」のパターンに決定されやすくなっている。一方、可変表示結果が「大当り」である場合、「仮停止後発展＋１」よりも「仮停止後発展－１」のパターンに決定されやすくなっている。このような設定により、「仮停止後発展－１」の発展演出が実行されたときの「大当り」となる信頼度が、「仮停止後発展＋１」の発展演出が実行されたときよりも高くすることができる。これにより、発展演出の演出態様（発展演出パターン）により特定表示結果となる割合が異なるので、遊技者がより発展演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【０６６１】

また、この実施の形態では、リーチ中演出として、リーチ中予告と発展演出とが実行可能になっているが、これらの演出の実行タイミングは同一である。従って、リーチ中予告を実行するときには（ステップＳ９０２のＹ）、発展演出を実行しないようにしている（ステップＳ９０４）。このようにすることで、リーチ中予告を実行して大当りとなる可能性があることを予告できるとともに、発展演出との演出の重複を防止でき、演出の内容が不明確になることを防止できる。

【０６６２】

また、図７０に示す発展演出決定テーブル３０３の設定では、リーチ演出αである場合と、リーチ演出βである場合と、発展演出パターンの決定割合が異なっている。このようにすることで、遊技者がいずれの発展演出が実行されるかに注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【０６６３】

また、図１３（Ａ）～（Ｇ）、図１４（Ａ）～（Ｅ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｋ、図１５（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃや、図１６に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃの設定では、遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれであるかによって、また、合計保留記憶数に応じて、ノーマルリーチに決定される割合が異なっている。このような構成によれば、いずれの所定条件（確変状態、時短状態、合計保留記憶数が所定数以上）が成立しているかに応じて、ノーマルリーチが実行されたときの大当りとなる割合が異なるので、遊技者がリーチ演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。なお、この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、合計保留記憶数が所定数以上であるか否かによってノーマルリーチに決定される割合を異ならせることによって、ノーマルリーチが実行されたときの大当りとなる割合を異ならせるようにしていたが、可変表示結果が第４確変、突確以外の「大当り」である場合においても、合計保留記憶数が所定数以上であるか否かによってノーマルリーチに決定される割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、可変表示結果が第４確変、突確以外の「大当り」である場合、合計保留記憶数が４以上であれば４未満である場合よりもノーマルリーチに決定されにくくなるようにしてもよい。

【０６６４】

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

【０６６５】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りと決定されたときに、メインステップアップ予告演出において予告演出Ｂまで変化し、予告演出Ｃに変化せずに予告が終了する演出の態様（「Ａ→Ｂ」）が選択される選択割合（図９０に示す「ステップＢ」の場合の信頼度

「約０．３８１９」）よりも、分岐ステップアップ予告演出において予告演出Ａの実行後に予告演出Ｂに変化させずに予告演出Ｅ，Ｆ（操作予告演出）が実行される演出の態様（「Ａ→Ｅ→Ｆ」）が選択される選択割合（図９０に示す「ステップＥ，Ｆ」の場合の信頼度「約０．４１２４」）の方が高くなるように設定された第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出における演出の態様を決定するように構成されている。このような構成によれば、メインステップアップ予告演出において予告演出Ａの次に実行される予告演出Ｂで終了する場合よりも分岐ステップアップ予告演出（予告演出Ｅ，Ｆ）が実行される場合の方が大当りの可能性が高いため、遊技者は分岐したときに大きな期待を持って操作手段を操作することになり、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０６６６】

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

【０６６７】

また、この実施の形態では、ステップアップ予告演出は、メインステップアップ予告演出および分岐ステップアップ予告演出とは異なる特別ステップアップ予告演出（第２ステップアップ予告演出）を含み、演出制御用ＣＰＵ１０１が、ステップアップ予告演出としてメインステップアップ予告演出と特別ステップアップ予告演出（第２ステップアップ予告演出）とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であるように構成されているので、複数のステップアップ予告演出（メインステップアップ予告演出、特別ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができる。

【０６６８】

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。

【０６６９】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りと決定されたときに、分岐ステップアップ予告演出において予告演出Ａの実行後に予告演出Ｂに変化させずに予告演出Ｅ，Ｆ（操作予告演出）が実行される演出の態様（「Ａ→Ｅ→Ｆ」）が選択される選択割合（図９０に示す「ステップＥ，Ｆ」の場合の信頼度「約０．４１２４」）よりも、メインステップアップ予告演出において予告演出Ｂまで変化し、さらに予告演出Ｃに変化する演出の態様（「Ａ→Ｂ→Ｃ」）が選択される選択割合（図９０に示す「ステップＣ」の場合の信頼度「約１．８９３３」）の方が高くなるように設定された第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出における演出の態様を決定するように構成されている。このような構成によれば、分岐ステップアップ予告演出（予告演出Ｅ，Ｆ）が実行される場合よりもメインステップアップ予告演出において予告演出Ｃまで実行される場合の方が大当りの可能性が高いため、遊技者は分岐ステップアップ予告演出に分岐するよりもメインステップアップ予告演出の継続（ステップアップ）に対し大きな期待を持つことになり、長期間

に亘って期待感を維持させることができ、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０６７０】

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

【０６７１】

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

【０６７２】

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

【０６７３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りとすると決定されたときに、第１分岐ステップアップ予告演出が実行される演出の態様（「Ａ→Ｅ→Ｆ」）が選択される選択割合（図９０に示す分岐ステップＥ，Ｆの場合の信頼度「約０．４１２４」）よりも、第２分岐ステップアップ予告演出が実行される演出の態様（「Ａ→Ｂ→Ｇ→ＨまたはＡ→Ｂ→Ｇ→Ｉ）が選択される選択割合（図９０に示す分岐ステップＧ，Ｈの場合の信頼度「約２．８５１６」または分岐ステップＧ，Ｉの場合の信頼度「約５．１４６４」）の方が高くなるように設定された第１予告設定テーブルを用いて、第１ステップアップ予告演出における演出の態様を決定するように構成されているので、分岐タイミングの遅い分岐ステップアッ

プ予告演出の方が大当りの信頼度が高いため、分岐することに対する期待感を長期間維持させることができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【０６７４】

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

【０６７５】

また、第１ステップアップ予告演出は、メインステップアップ予告演出と、メインステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出（予告演出Ｂ）に変化させずに、メインステップアップ予告演出に含まれる予告演出Ａ～Ｄとは異なる別系統の予告演出Ｇ，Ｈ（分岐予告演出）に分岐する分岐ステップアップ予告演出と、分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出Ｈに変化させずに、分岐ステップアップ予告演出に含まれる分岐予告演出Ｇ，Ｈとは異なる別系統の予告演出Ｉ（特別分岐予告演出）に分岐する特別分岐ステップアップ予告演出とを含んでいるので、予告演出のバリエーションが豊富となり、ステップアップ予告演出の分岐に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０６７６】

また、上記実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、図８６～図８８に示す第１予告設定テーブルを参照して、擬似連のそれぞれの変動時の予告パターンを一括的に決定する。これにより、遊技機１の制御負荷（予告演出の決定処理負荷）を軽減することができる。

【０６７７】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。上記実施の形態におけるリーチ中予告は、演出表示装置９にキャラクタ画像を表示させるものであったが、遊技者からみて予告する手段（表示（背景やキャラクタ画像）、音、ランプ、可動物等）を用いて予告を行うものであれば、いずれの手段を用いてもよい。また、表示、音、ランプ、可動物それぞれを用いてリーチ中予告を実行する場合に、いずれの手段が用いられているかによって大当りとなる信頼度が異なるようにしてもよい。さらに、複数の手段を組み合わせてリーチ中予告を実行する場合、いずれの手段の組合せであるかによって大当りとなる信頼度を異ならせてもよい。なお、これらのことはリーチ中演出に限ら

ず、他の予告演出についても同様である。

【０６７８】

また、上記実施の形態では、擬似連変動の回数が所定数以上である場合や、所定条件が成立している場合に、発展演出の実行を制限していたが、擬似連変動の回数が所定数以上である場合のみ、あるいは、所定条件が成立している場合のみ、発展演出の実行を制限するようにしてもよい。また、擬似連変動の回数が所定数以上であるか、所定条件として、確変状態が成立しているか、高ベース状態であるか、のいずれかであれば、発展演出の実行を制限するようにしてもよい。また、発展演出の実行を制限する場合、完全に実行しないようにしなくてもよく、実行割合が低くなるようにしてもよい。

【０６７９】

また、所定条件として、確変状態、高ベース状態、合計保留記憶数が所定数以上、のいずれかの条件が成立しているときは、リーチ中に演出図柄を仮停止し、その後再変動し、スーパーリーチに発展する発展演出よりも、演出図柄を仮停止させずに、スーパーリーチに発展する演出の実行割合が高いものであってもよい。

【０６８０】

また、上記実施の形態では、図１５（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａの設定では、合計保留記憶数が「０」である場合にリーチＨＡ２－１に決定可能であり、合計保留記憶数が「１」～「３」である場合にリーチＨＡ２－２に決定可能であり、合計保留記憶数が「４」以上である場合にリーチＨＡ２－に決定可能であるようになっていた。そして、図１６（Ａ）に示すうように、ノーマルリーチ（ノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別）に決定される割合は、リーチＨＡ２－３＞リーチＨＡ２－２＞リーチＨＡ２－１の順に高くなっていた。これに限定されず、ノーマルリーチ（ノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別）に決定される割合は、リーチＨＡ２－１＞リーチＨＡ２－２＞リーチＨＡ２－３の順に高くするようにしてもよい。このようにすることで、所定条件（合計保留記憶数が所定数以上であること）が成立している場合の、ノーマルリーチの出現割合を低くすることができる。また、この場合、リーチＨＡ２－３におけるノーマルリーチの決定割合を、スーパーリーチ（スーパーＣＡ２－２、ＣＡ２－３の変動パターン種別）の決定割合に対して極端に低くするようにしてもよい（例えばノーマルリーチに決定されないようにしてもよい）。

【０６８１】

また、可変表示結果が「ハズレ」である場合、図１５に示すリーチ決定テーブルや図１６に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブルの設定により、合計保留記憶数に応じて、ノーマルリーチに決定される割合が異なっていた。しかし、これに限定されず、可変表示結果が「ハズレ」である場合のノーマルリーチの決定割合は合計保留記憶数によらず一定として、可変表示結果が「大当り」である場合、確変状態であるか、高ベース状態であるか、合計保留記憶数が所定数以上であるか、のうちいずれかの条件が成立している場合に、ノーマルリーチに決定される割合を低くするとともに、いずれの条件が成立しているかによって、ノーマルリーチに決定される割合を異ならせてもよい。

【０６８２】

また、可変表示結果が「大当り」である場合、及び、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、確変状態であるか、高ベース状態であるか、合計保留記憶数が所定数以上であるか、のうちいずれかの条件が成立している場合に、ノーマルリーチに決定される割合を低くするとともに、いずれの条件が成立しているかによって、ノーマルリーチに決定される割合を異ならせてもよい。

【０６８３】

また、合計保留記憶数が所定数以上である場合に所定数未満である場合よりも、ノーマルリーチの出現率を低くする場合、合計保留記憶数が所定数以上であれば、発展演出を実行しないようにしてもよい。具体的には、図６８のステップＳ９２２でＮと判定された場合に、合計保留記憶数が所定数以上であるか否かを判定し、合計保留記憶数が所定数以上であればステップＳ９２６に進み、発展演出無しに決定し、合計保留記憶数が所定数未満

であればステップＳ９２５に進み、発展演出を実行するか否かを決定するようにすればよい。

【０６８４】

また、上記実施の形態では、リーチ中予告や他の予告演出は、演出制御基板８０の側で演出制御用ＣＰＵ１０１が実行の有無や演出態様を決定していたが、主基板３１の側で決定し、決定内容を特定可能なコマンドを演出制御基板８０に送信するようにしてもよい。

【０６８５】

また、上記実施の形態における発展演出は、リーチ図柄を＋１または－１した演出図柄を演出図柄表示エリア９Ｃに仮停止させる演出であったが、演出図柄表示エリア９Ｃに特定の演出図柄（例えば、数字を示す図柄とは異なるチャンス図柄や激アツ図柄など）を仮停止させるものであってもよい。この場合、いずれの図柄が仮停止したかによって、大当りとなる信頼度が異なるようにしてもよい。

【０６８６】

また、上記実施の形態では、演出制御基板８０の側では、表示結果指定コマンドに基づいて遊技状態を特定するものとして説明したが、変動パターン指定コマンド、大当り開始指定コマンド、大当り終了指定コマンドに基づいて遊技状態を特定するようにしてもよい。また、遊技状態を特定するためのコマンドが送信さされるようにして、そのコマンドにより遊技状態を特定するようにしてもよい。

【０６８７】

上記実施の形態では、図６９（Ａ）に示すリーチ中予告決定テーブル３０１を用いてリーチ中予告を実行するか否かを決定し、図６９（Ｂ）に示すリーチ中予告パターン決定テーブル３０２を用いてリーチ中予告パターンを決定していた。これに限定されず、リーチ中予告の実行の有無とリーチ中予告パターンを１つのテーブルを用いて１回の処理で決定するようにしてもよい。

【０６８８】

また、リーチ中予告決定テーブル３０１では、可変表示態様が「スーパーリーチハズレ」、「大当り」のいずれであるかに応じて異なる割合でリーチ中予告の実行の有無を決定するようになっていたが、可変表示結果や、大当り種別、変動パターンなどに基づいてリーチ中予告の実行の有無を決定するようにしてもよい。また、リーチ中予告パターン決定テーブル３０２では、可変表示結果が「ハズレ」「大当り」のいずれであるかに応じて異なる割合でリーチ中予告パターンを決定するようになっていたが、可変表示態様や、大当り種別、変動パターンなどに基づいてリーチ中予告パターンを決定するようにしてもよい。

【０６８９】

上記実施の形態では、図７０に示す発展演出決定テーブル３０３を用いて、発展演出の実行の有無、及び、発展演出パターンを決定するようになっていたが、発展演出の実行の有無と、発展演出パターンと、を別のテーブルにより２段階以上で決定するようにしてもよい。また、発展演出決定テーブル３０３では、可変表示結果が「ハズレ」「大当り」のいずれであるかに応じて異なる割合で発展演出の実行の有無や、発展演出パターンを決定するようになっていたが、可変表示態様や、大当り種別、変動パターンなどに基づいてこれらを決定するようにしてもよい。

【０６９０】

例えば、上記実施の形態では、擬似連変動の各変動における第１ステップアップ予告は、図８６～図８８に示す第１予告設定テーブルにより、一括で決定されてるようになっていたが、擬似連変動の各変動における第１ステップアップ予告をそれぞれの変動毎に決定するようにしてもよい。この場合にも、変動１回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｅ，Ｆが実行された場合には、変動２回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｅ，Ｆが実行され、変動１回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ，Ｈが実行された場合には、変動２回目のときの予告演出として分岐ステップアップにおける予告演出Ｇ，Ｈが実行されやすいよう

に構成されていればよい。このようにすることで、一の予告演出から他の予告演出への変化を多様化することができる。

【０６９１】

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

【０６９２】

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

【０６９３】

また、上記の実施の形態では、ステップアップ予告においては、非リーチはずれ、ノーマルリーチはずれ、スーパーリーチはずれ、大当りのうち、いずれの変動パターンであるか否かによって予告の実行率や予告態様（予告演出の演出態様）の出現率を変更するようにしていたが、各変動パターン毎に予告設定テーブルを備え、それらのテーブルにおける振分値を異ならせることで、確変パターンの内容に応じて予告の実行率や予告態様の出現率を変更するようにしてもよい。例えば、変動パターンが擬似連や滑りなどの特殊演出を実行する場には、ステップアップ予告の実行率や所定の予告態様の出現率を向上させるようにしてもよい。

【０６９４】

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

【０６９５】

なお、上記の実施の形態では、ＣＰＵ５６が、種別乱数を用いて変動パターンの種別を決定し、決定した変動パターンの種別の中の変動パターンを変動パターン決定用乱数を用いて決定するように構成されていたが、演出制御用ＣＰＵ１０１が、予告種別乱数を用い

て予告演出の種別を決定し、決定した予告演出の種別の中の予告演出を予告演出決定用乱数を用いて決定するようにしてもよい。例えば、他系統液晶予告と遅いタイミングで実行されるボタン予告とを同時に実行することができない。他系統液晶予告は予告画像を表示画面の全領域に表示するので、そのような予告画像を表示しているときにボタン予告の演出画像を表示することができないからである。そこで、演出制御用ＣＰＵ１０１が、予め設けられている予告種別乱数を用いて、予告演出の種別として他系統液晶予告とボタン予告のどちらの予告を実行するかを決定し、次いで、決定した予告種別の中に含まれる予告演出の態様を決定する。このような構成によれば、同時実行不可能な予告演出の組合せの選択を確実に回避することができる。

【０６９６】

また、種別乱数を用いて予告演出の種別を決定し、決定した予告演出の種別に応じたテーブルにもとづいて予告演出の態様を決定するように構成すれば、必要に応じて予告演出の種別の出現割合は変化させないまま（予告演出の種別を決定する予告種別テーブルにおける振分値を変更せずに）、予告演出の態様の出現割合を変化させ（予告演出の態様を決定する予告設定テーブルにおける振分値を変更し）、逆に、予告演出の種別の出現割合を変化させるが（予告種別テーブルにおける振分値を変更するが）、予告演出の態様の出現割合を変化させない（予告設定テーブルにおける振分値を変更しない）ような設計変更を容易に実現することができる。その結果、機種の変更などに合わせて予告演出の種別と予告演出の態様の出現割合を変更する場合に、すべてのデータ（テーブルの振分値）の変更を必要とせず、一部のデータ（予告種別テーブルまたは予告設定テーブルの振分値）の変更だけで容易に実現することができる（つまり、予告演出の種別を決定した上で予告演出の態様を決定するように構成されていなければ、所定の予告演出の種別に含まれる演出態様の出現率のみ変化させたい場合や所定の予告演出の種別を他の予告演出の種別よりも高い割合で出現させたいような場合に、各々の予告における予告演出の態様が設定されているテーブルの内容をすべて変更しなければならず、そのような変更の実現が困難である）。なお、変動パターン種別乱数を用いて変動パターン種別を決定した上で、変動パターン種別に含まれる変動パターンを決定するように構成されているので、上記の場合と同じ効果を奏する。すなわち、所定の変動パターン種別に含まれる変動パターンの出現率のみ変化させたい場合や所定の変動パターン種別を他の変動パターン種別よりも高い割合で出現させたいような場合に、変動パターン決定テーブルの内容をすべて変更しなければならず、そのような変更の実現が困難である。

【０６９７】

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

【０６９８】

なお、上記の各実施の形態では、可変表示部として２つの特別図柄表示器（第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂ）を備えた遊技機を例にしたが、１つの特別図柄表示器が設けられた遊技機にも本発明を適用することができる。

【０６９９】

また、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への入賞にもとづいて入賞順に、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける可変表示が実行される遊技機であったが、第２特別図柄表示器８ｂにおける可変表示が優先的に実行される遊技機にも本発明を適用することができる。このようにするためには、図２８のステップＳ５２において、保留特定領域に「第２」のデータがあるか否かを判定し、「第２」のデータがある場合には、ステップＳ５４に進み、ステップＳ５５にてそのデータを読み出すようにすればよい。

【０７００】

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

【０７０１】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が他の基板（例えば、図３に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、または音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板３５に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板８０における演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば、簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置９を制御する演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【０７０２】

なお、実施の形態１では、図８７に示すように、予告設定テーブルに、１回目の変動で通常ステップアップ予告が実行されると、２回目の変動時および３回目の変動時にも通常ステップアップ予告が実行されるように設定されているが、１回目の変動で通常ステップアップ予告が実行された後の２回目の変動時に、分岐ステップアップ予告が実行されるように構成されていてもよいし、さらに３回目の変動時に分岐ステップアップ予告が実行されるように構成されていてもよいし、通常ステップアップ予告が実行されるように構成されていてもよい。

【０７０３】

所定の遊技媒体を１ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出表示された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態として所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成した遊技機に本願発明を適用してもよい。例えば、可変表示装置による識別情報とは別に演出用図柄として、左図柄、中図柄、右図柄を構成し、演出用図柄でリーチ演出を行うことによって、遊技者に所定の遊技価値が与えられるか否かを示唆する場合に、本願発明（例えば、請求項１～６に記載した発明）を適用できる。

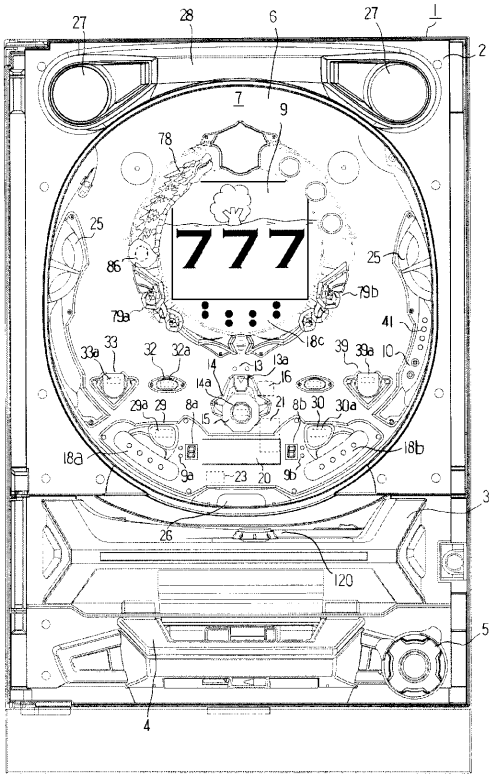
【符号の説明】

【０７０４】

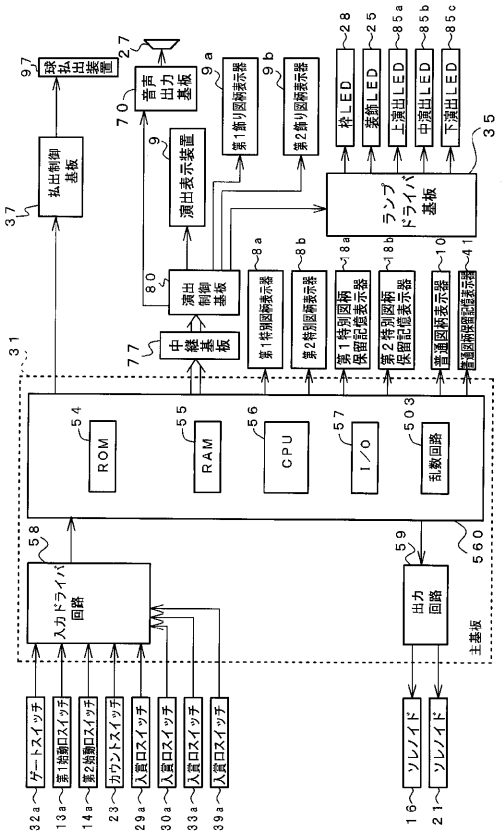
１　　パチンコ遊技機
８ａ　　第１特別図柄表示器
８ｂ　　第２特別図柄表示器
９　　演出表示装置
１３　　第１始動入賞口

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

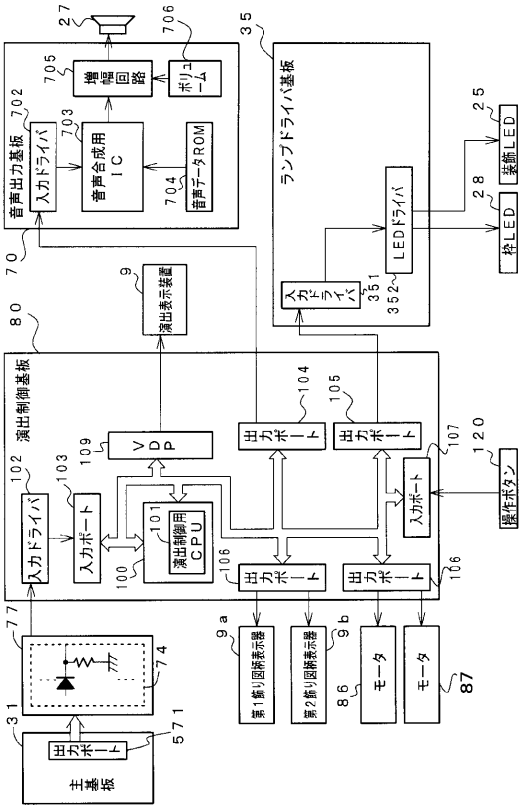
【図１】



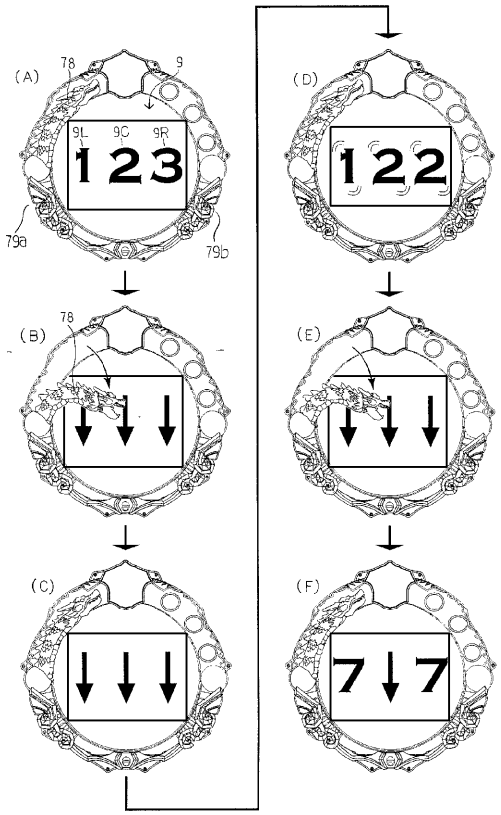
【図２】



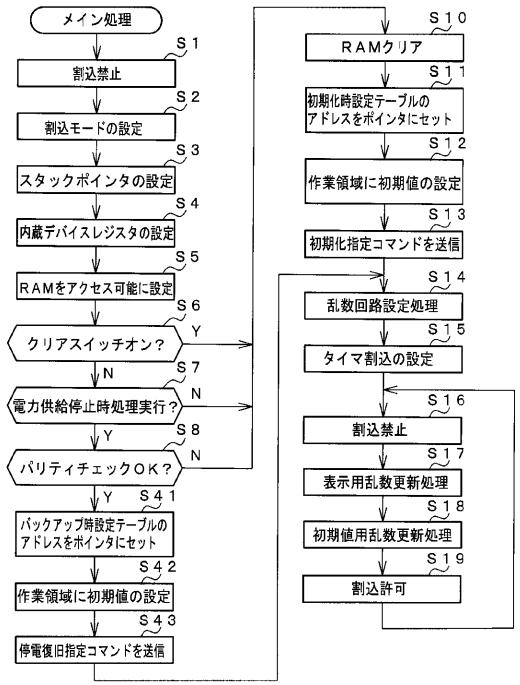
【図３】


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

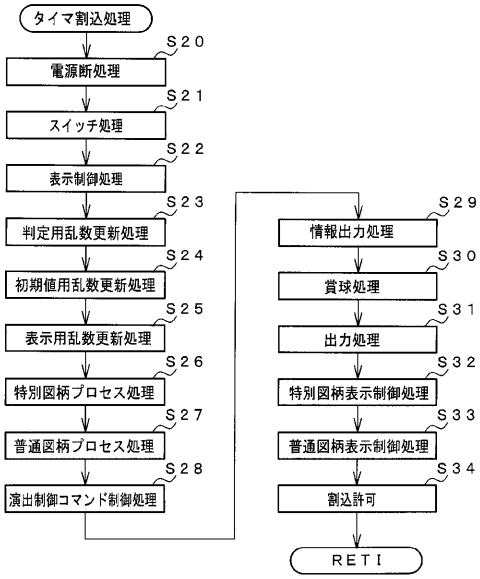
【図４】


(A)
(B)
(C)
(D)
(E)
(F)
123
122
717

【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
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】

(A)

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

(B)

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

(C)

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

【図８】

可変表示態様	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(通常状態)
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3、4個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留5～8個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	
	非リーチPA1-5	擬似連	非リーチ	16.70	擬似連変動1回
	非リーチPA1-6	イントロ	非リーチ	10.20	
	非リーチPA1-7	発展チャンス目終了	非リーチ	9.25	
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(確変状態)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～8個短縮用(確変状態)
	非リーチPC1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(時短状態)
	非リーチPC1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～8個短縮用(時短状態)
リーチ	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	
	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	14.75	
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	
	ノーマルPA2-4	擬似連	ノーマル	27.75	擬似連変動2回
	スーパーPA3-1	なし	α		
	スーパーPA3-2	滑り	α		
	スーパーPA3-3	イントロ	α		
	スーパーPA3-4	擬似連	α		擬似連変動2回
	スーパーPA3-5	擬似連	α		擬似連変動3回
	スーパーPA3-6	なし	α		
	スーパーPA3-7	滑り	α		
	スーパーPA3-8	イントロ	α		
	スーパーPA3-9	擬似連	α		擬似連変動2回
	スーパーPA3-10	擬似連	α		擬似連変動3回
	スーパーPB3-1	なし	β		
	スーパーPB3-2	滑り	β		
	スーパーPB3-3	イントロ	β		
	スーパーPB3-4	擬似連	β		擬似連変動2回
	スーパーPB3-5	擬似連	β		擬似連変動3回
	スーパーPB3-6	発展チャンス目	β		
	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	β		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-4	滑り	β		ルーレットチャンス経由

【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
大当り	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	
	スーパーPA4-1	なし	α		
	スーパーPA4-2	滑り	α		
	スーパーPA4-3	イントロ	α		
	スーパーPA4-4	擬似連	α		擬似連変動2回
	スーパーPA4-5	擬似連	α		擬似連変動3回
	スーパーPA4-6	なし	α		
	スーパーPA4-7	滑り	α		
	スーパーPA4-8	イントロ	α		
	スーパーPA4-9	擬似連	α		擬似連変動2回
	スーパーPA4-10	擬似連	α		擬似連変動3回
	スーパーPA5-1	なし	α		
	スーパーPA5-2	滑り	α		
	スーパーPA5-3	イントロ	α		
	スーパーPA5-4	擬似連	α		擬似連変動2回
	スーパーPA5-5	擬似連	α		擬似連変動3回
	スーパーPB4-1	なし	β		
	スーパーPB4-2	滑り	β		
	スーパーPB4-3	イントロ	β		
	スーパーPB4-4	擬似連	β		擬似連変動2回
	スーパーPB4-5	擬似連	β		擬似連変動3回
	スーパーPB5-1	なし	β		
	スーパーPB5-2	滑り	β		
	スーパーPB5-3	イントロ	β		
	スーパーPB5-4	擬似連	β		擬似連変動2回
	スーパーPB5-5	擬似連	β		擬似連変動3回
	スーパーPC4-1	発展チャンス目	β		
	スーパーPC4-2	発展チャンス目	β		
	スーパーPD1-1	なし	β		ルーレットチャンス経由
	スーパーPD1-2	滑り	β		ルーレットチャンス経由
	スーパーPE1-1	なし	β		ルーレットチャンス経由
	スーパーPE1-2	滑り	β		ルーレットチャンス経由
	スーパーPF1-1	擬似連	β		擬似連変動3回
	スーパーPF1-2	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPF1-3	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PG1-1	なし	非リーチ		
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ		
	特殊PG1-3	擬似連	非リーチ		保留0～4個、擬似連変動2回
	特殊PG1-4	なし	非リーチ		
	特殊PG1-5	擬似連	非リーチ		保留5～8個、擬似連変動1回
	特殊PG1-6	発展チャンス目終了	非リーチ		
	特殊PG2-1	なし	ノーマル		
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル		
	特殊PG3-1	なし	非リーチ		突確チャンス目
	特殊PG3-2	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PG3-3	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PH1-3	擬似連	非リーチ		保留0～4個、擬似連変動2回
	特殊PH1-4	なし	非リーチ		
	特殊PH1-5	擬似連	非リーチ		保留5～8個、擬似連変動1回
	特殊PH3-1	なし	非リーチ		突確チャンス目
	特殊PH3-2	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PH3-3	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由

【図１０】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム2－1	0～9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2－2	1～239	リーチ判定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～241	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～251	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に1ずつ加算
ランダム5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム6	3～13	ランダム5初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に1ずつ加算

【図１１】

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

【図１２】

大当り種別決定テーブル　131

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

【図１３】

(A)大当り用変動パターン種別決定テーブル 132A

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

(B)大当り用変動パターン種別決定テーブル 132B

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

(C)大当り用変動パターン種別決定テーブル 132C

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

(D)大当り用変動パターン種別決定テーブル 132D

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

(E)大当り用変動パターン種別決定テーブル 132E

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

(F)大当り用変動パターン種別決定テーブル 132F

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

(G)大当り用変動パターン種別決定テーブル 132G

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

【図１４】

(A)大当り用変動パターン種別決定テーブル 132H

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

(B)大当り用変動パターン種別決定テーブル 132I

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

(C)大当り用変動パターン種別決定テーブル 132J

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

(D)大当り用変動パターン種別決定テーブル 132K

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

(E)大当り用変動パターン種別決定テーブル 132M

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

(F)テーブル選択設定

遊技状態	大当り種別	選択するテーブル
通常状態	通常、第3確変	テーブル132A
	第1確変	テーブル132B
	第2確変	テーブル132C
	第4確変	テーブル132D
	突確	テーブル132E
確変状態	通常、第3確変	テーブル132F
	第1確変	テーブル132G
	第2確変	テーブル132H
	第4確変	テーブル132I
	突確	テーブル132J
時短状態	通常、第3確変	テーブル132F
	第1確変	テーブル132G
	第2確変	テーブル132H
	第4確変	テーブル132K
	突確	テーブル132M

【図１５】

134A (A)リーチ決定テーブル

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	1～217	1～220	1～230	1～230	205～239	218～239	231～239
1							221～239	231～239
2,3								
4								
5～8								

134B (B)リーチ決定テーブル

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	リーチHB2-2
0～3	1～230	1～235	231～239	236～239
4～8				

134C (C)リーチ決定テーブル

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	リーチHC2-2
0～3	1～225	1～231	226～239	232～239
4～8				

(D)テーブル選択設定

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

【図１６】

135A (A)リーチ用変動パターン種別決定テーブル

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

135B (B)リーチ用変動パターン種別決定テーブル

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

135C (C)リーチ用変動パターン種別決定テーブル

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

【図１７】

136A (A)非リーチ用変動パターン種別決定テーブル

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

136B (B)非リーチ用変動パターン種別決定テーブル

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

136C (C)非リーチ用変動パターン種別決定テーブル

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

【図１８】

当り変動パターン決定テーブル 137A

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

【図１９】

(A)当り変動パターン決定テーブル 137B

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

(B)当り変動パターン決定テーブル 137C

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
特殊CA4-1	1～45	特殊PG1-1
	46～100	特殊PG1-2
	101～135	特殊PG1-6
	136～159	特殊PG2-1
	160～251	特殊PG2-2
特殊CA4-2	1～45	特殊PG1-3
	46～101	特殊PG1-4
	102～251	特殊PG3-1
特殊CA4-3	1～100	特殊PG1-5
	101～251	特殊PG3-1
特殊CB4-1	1～251	特殊PG2-1
特殊CB4-2	1～125	特殊PG3-2
	126～251	特殊PG3-3
特殊CC4-1	1～50	特殊PG1-1
	51～100	特殊PG1-2
	101～155	特殊PG1-6
	156～231	特殊PG2-1
	232～251	特殊PG2-2
特殊CC4-2	1～96	特殊PG1-3
	97～151	特殊PG1-4
	152～251	特殊PG3-1
特殊CC4-3	1～96	特殊PG1-5
	97～251	特殊PG3-1

【図２０】

当り変動パターン決定テーブル 137D

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
特殊CA5-1	1～45	特殊PH1-3
	46～101	特殊PH1-4
	102～251	特殊PH3-1
特殊CA5-2	1～100	特殊PH1-5
	101～251	特殊PH3-1
特殊CB5-1	1～125	特殊PH3-2
	126～251	特殊PH3-3
特殊CC5-1	1～96	特殊PH1-3
	97～151	特殊PH1-4
	152～251	特殊PH3-1
特殊CC5-2	1～96	特殊PH1-5
	97～251	特殊PH3-1

【図２１】

ハズレ変動パターン決定テーブル 138A

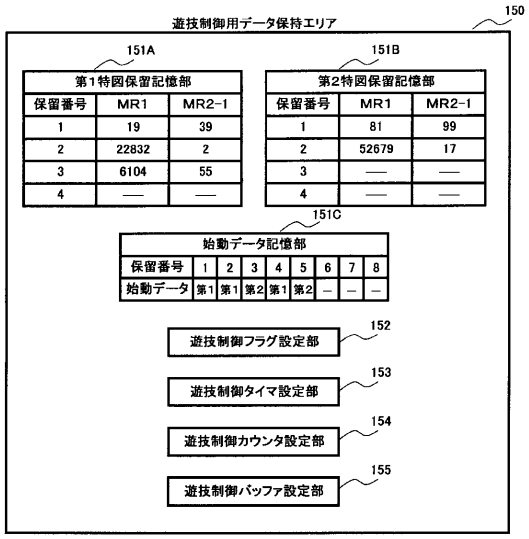
変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
非リーチCA1-1	1～251	非リーチPA1-1
非リーチCA1-2	1～251	非リーチPA1-2
非リーチCA1-3	1～251	非リーチPA1-3
非リーチCA1-4	1～115	非リーチPA1-4
	116～178	非リーチPA1-5
	179～242	非リーチPA1-6
	243～251	非リーチPA1-7
非リーチCB1-1	1～251	非リーチPB1-1
非リーチCB1-2	1～20	非リーチPB1-1
	21～251	非リーチPB1-2
非リーチCB1-3	1～100	非リーチPA1-7
	101～251	非リーチPB1-1
非リ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

【図２２】

ハズレ変動パターン決定テーブル 138B

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA2-1	1～148	ノーマルPA2-1
	149～222	ノーマルPA2-2
	223～238	ノーマルPA2-3
	239～251	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1～66	スーパーPA3-1
	67～120	スーパーPA3-2
	121～161	スーパーPA3-3
	162～193	スーパーPA3-4
	194～203	スーパーPA3-5
	204～219	スーパーPA3-6
	220～232	スーパーPA3-7
	233～242	スーパーPA3-8
	243～250	スーパーPA3-9
	251	スーパーPA3-10
スーパーCA2-3	1～16	ノーマルPA2-1
	17～70	スーパーPB3-1
	71～115	スーパーPB3-2
	116～150	スーパーPB3-3
	151～175	スーパーPB3-4
	176～198	スーパーPB3-5
	199～249	スーパーPB3-6
	250	スーパーPC3-3
	251	スーパーPC3-4
スーパーCB2-1	1～65	スーパーPB3-1
	66～120	スーパーPB3-2
	121～160	スーパーPB3-3
	161～193	スーパーPB3-4
	194～197	スーパーPB3-5
	198～251	スーパーPB3-6
スーパーCB2-2	1～75	スーパーPC3-1
	76～151	スーパーPC3-2
	152～201	スーパーPC3-3
	202～251	スーパーPC3-4

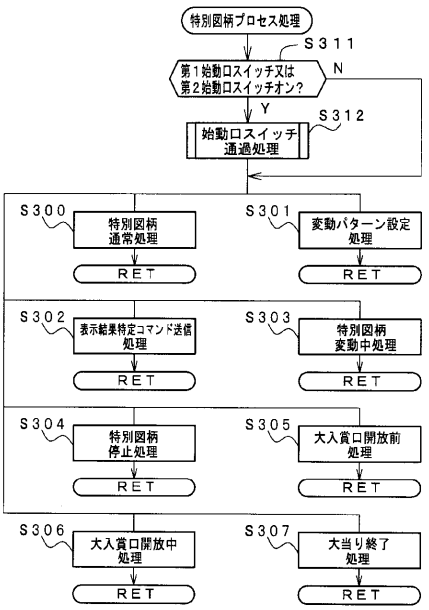
【図２３】



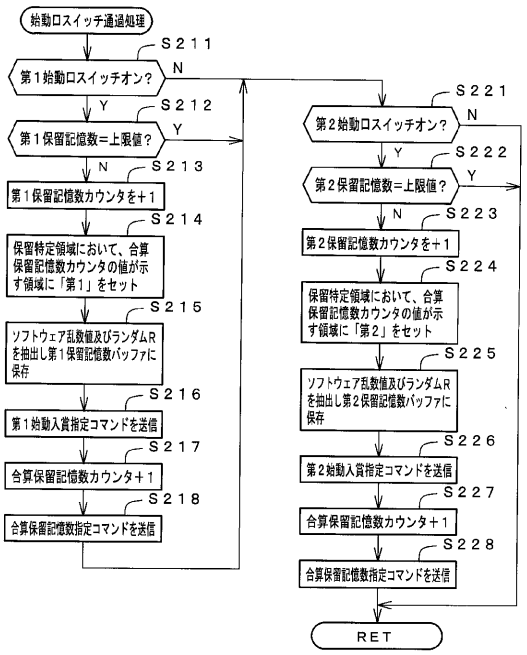
【図２４】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターンＸＸ指定	飾り図柄の変動パターンの指定（XX＝変動パターン番号）
８Ｃ	０１	表示結果１指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
８Ｃ	０２	表示結果２指定（通常大当り指定）	通常大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０３	表示結果３指定（第１確変大当り指定）	第１確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０４	表示結果４指定（第２確変大当り指定）	第２確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０５	表示結果５指定（第３確変大当り指定）	第３確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０６	表示結果６指定（第４確変大当り指定）	第４確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０７	表示結果７指定（突然確変大当り指定）	突然確変大当りに決定されていることの指定
８Ｄ	０１	第１図柄変動指定	第１特別図柄の変動を開始する（第１飾り図柄の変動開始指定）
８Ｄ	０２	第２図柄変動指定	第２特別図柄の変動を開始する（第２飾り図柄の変動開始指定）
８Ｆ	００	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
９０	００	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
９２	００	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
９Ｆ	００	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
ＡＯ	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
ＡＯ	０２	大当り開始２指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
ＡＯ	０３	突確開始指定	突確大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ１	ＸＸ	大入賞口開放中指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（ＸＸ＝01（H）～0F（H））
Ａ２	ＸＸ	大入賞口開放後指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（ＸＸ＝01（H）～0F（H））
Ａ３	０１	大当り終了１指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
Ａ３	０２	大当り終了２指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
Ａ３	０３	突確終了指定	突確終了画面を表示することの指定
ＣＯ	００	第１始動入賞指定	第１始動入賞があったことの指定
Ｃ１	００	第２始動入賞指定	第２始動入賞があったことの指定
Ｃ２	ＸＸ	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がＸＸで示す数になったことの指定（ＸＸ＝01（H）～08（H））
Ｃ３	００	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を１減算することの指定

【図２５】



【図２６】



【図２７】

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

（合算保留記憶数カウンタ＝５の場合の例）

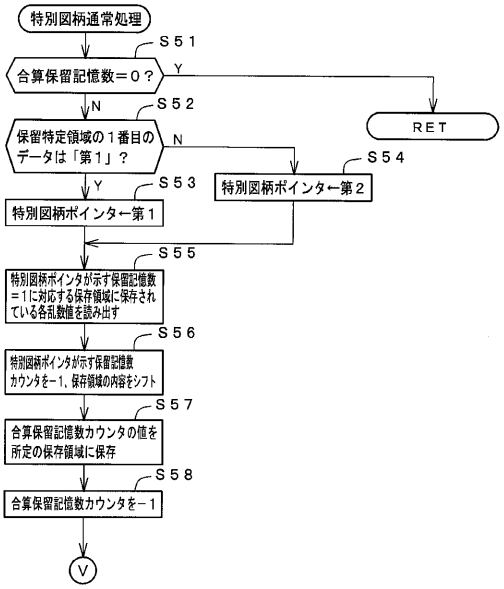
（Ａ） 保留特定領域

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

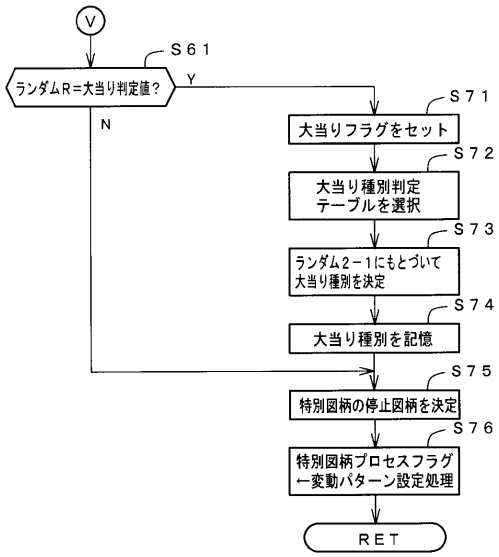
第２保留記憶数バッファ	
	第２保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝４に応じた保存領域

（Ｂ） 保存領域

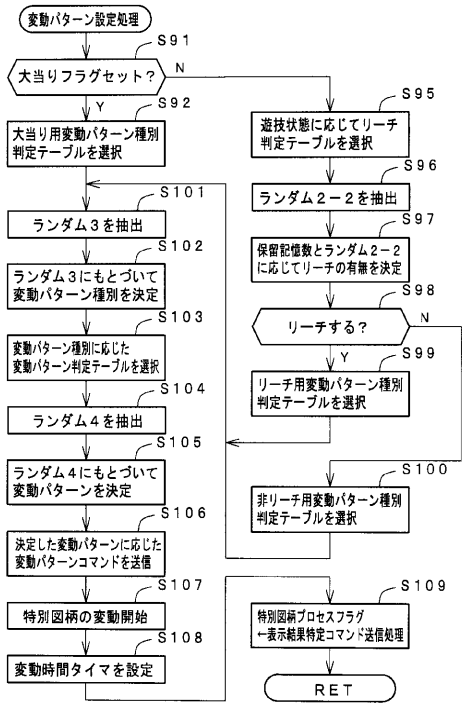
【図２８】



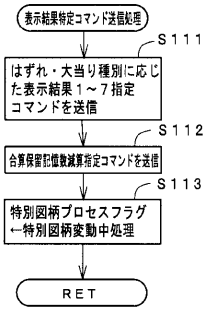
【図２９】



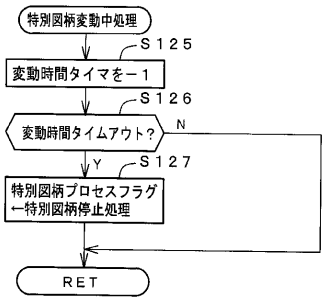
【図３０】



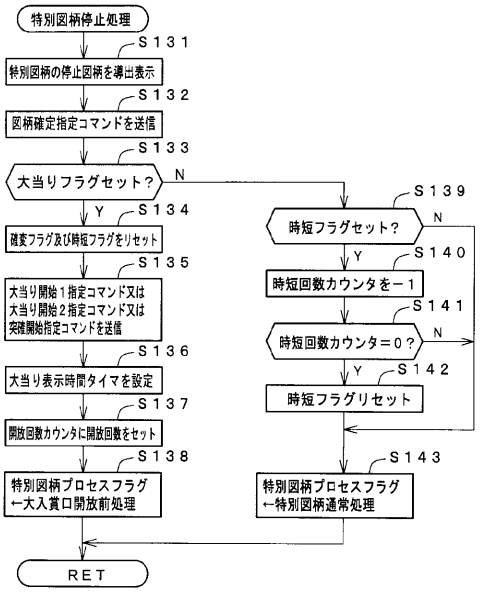
【図３１】



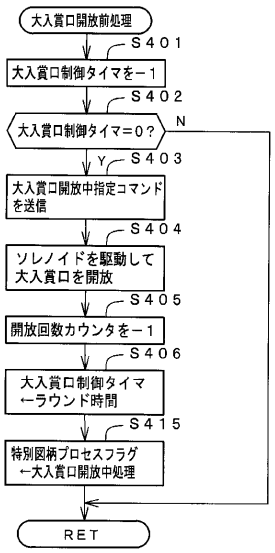
【図３２】



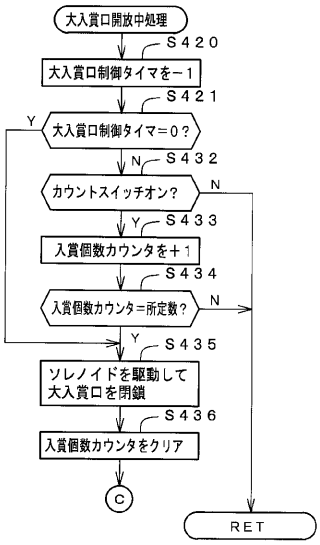
【図３３】



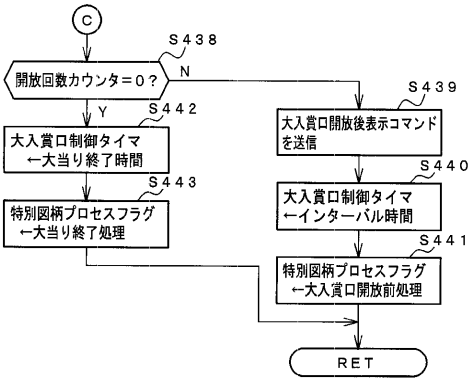
【図３４】



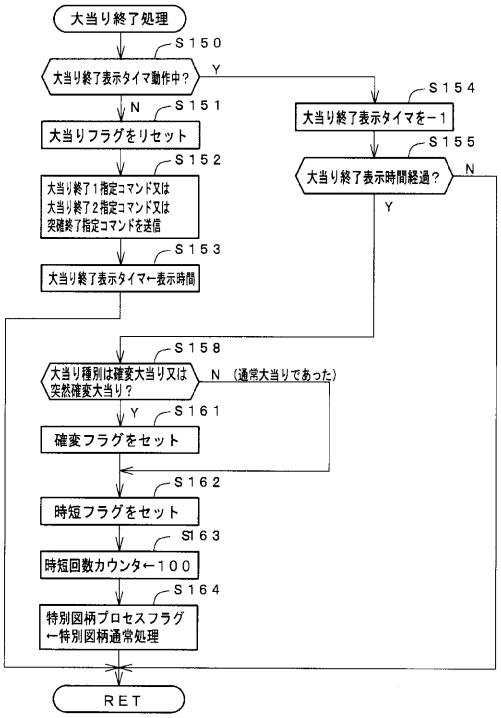
【図３５】



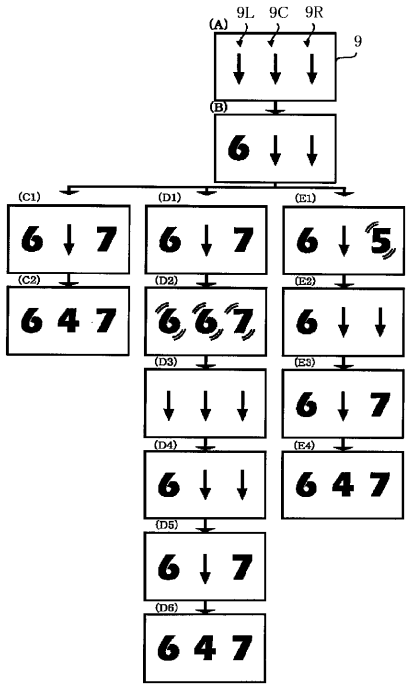
【図３６】



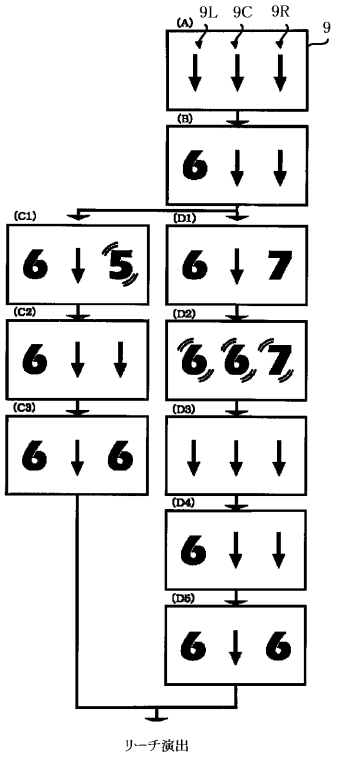
【図３７】



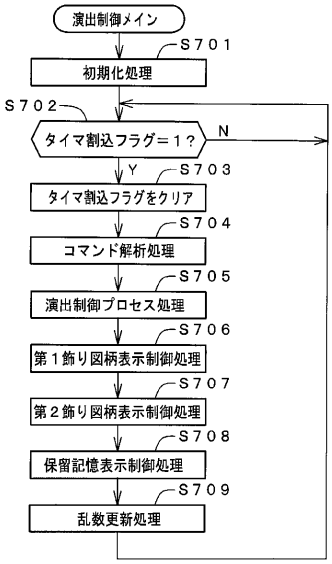
【図３８】



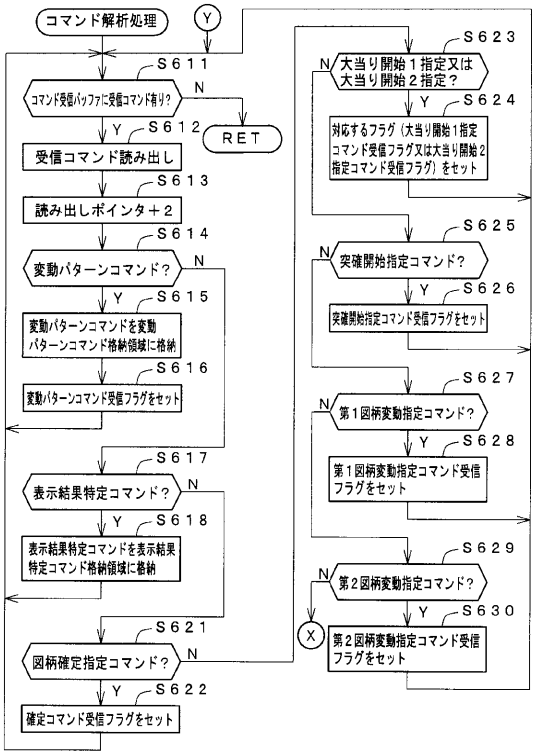
【図３９】



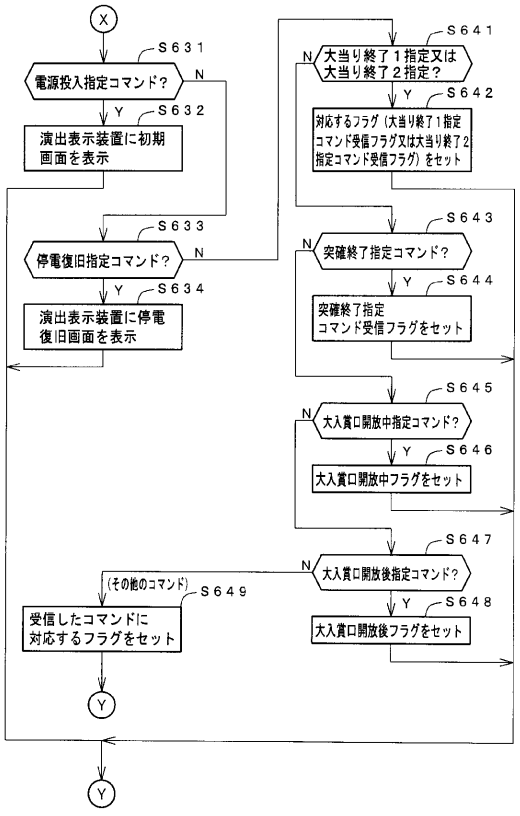
【図４０】



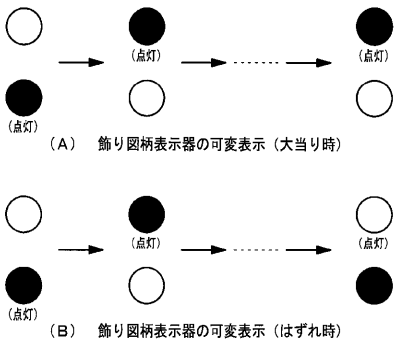
【図４１】



【図４２】



【図４３】



（Ａ） 飾り図柄表示器の可変表示（大当り時）

（Ｂ） 飾り図柄表示器の可変表示（はずれ時）

【図４４】

乱数	範囲	用途
SR1−1	1〜80	第1最終停止図柄決定用
SR1−2	1〜70	第2最終停止図柄決定用
SR1−3	1〜96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1〜80	昇格演出時仮停止図柄決定用
SR3	1〜101	滑り・発展チャンス目次仮停止図柄決定用
SR4−1	1〜211	第1擬似連時仮停止図柄決定用
SR4−2	1〜229	第2擬似連時仮停止図柄決定用
SR4−3	1〜311	第3擬似連時仮停止図柄決定用
SR5	1〜100	昇格演出実行決定用
SR6−1	1〜71	第1特定演出パターン決定用
SR6−3	1〜100	第3特定演出パターン決定用
SR7	1〜191	予告種別選択用
SR8−1	1〜500	第1ステップアップ予告演出決定用
SR8−2	1〜600	第2ステップアップ予告演出決定用
SR8−3	1〜100	可動物ステップアップ予告決定用
SR8−4	1〜1009	メール予告決定用
SR8−5	1〜1009	カード予告決定用
SR8−6	1〜50	枠予告決定用
SR8−7	1〜50	演出羽根役物予告決定用
SR8−8	1〜50	他系統液晶予告決定用
SR9−1	1〜200	第1ミニキャラ予告決定用
SR9−2	1〜200	第2ミニキャラ予告決定用
SR9−3	1〜200	第3ミニキャラ予告決定用
SR9−4	1〜200	第4ミニキャラ予告決定用
SR9−5	1〜200	第5ミニキャラ予告決定用
SR9−6	1〜200	第6ミニキャラ予告決定用
SR10	1〜100	リーチ中予告決定用
SR11	1〜100	リーチ中予告パターン決定用
SR12	1〜100	発展演出決定用

【図４５】

(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４６】

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４７】

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４８】

(A)最終停止図柄決定テーブル 162A

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

(B)最終停止図柄決定テーブル 162B

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

【図４９】

(A)最終停止図柄決定テーブル 163A

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

(B)最終停止図柄決定テーブル 163B

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

(C)最終停止図柄決定テーブル 163C

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

(D)最終停止図柄決定テーブル 163D

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

【図５０】

(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、PA2-6、PA2-8、スーパー PA3-2、PA3-7、PA4-2、PA4-7、PA5-2、PB3-2、PB4-2、PB5-2、特殊PG2-2	1～53	54～61	62	63～71
スーパー PC3-2、PC3-4、PD1-2、PE1-2、PF1-3、特殊 PG3-3、PH3-3	1～40		41～64	65～71

(B)特定演出パターン決定テーブル 164C

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

【図５１】

(A)変動中昇格演出実行決定テーブル 165A

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

(B)大当り中昇格演出実行決定テーブル 165B

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

【図５２】

(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		80～101
	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５３】

(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 ノーマルPA2-4	1	1～211							
	2		1～211						
	3			1～211					
	4				1～211				
	5					1～211			
	6						1～211		
	7							1～211	
	8								1～211

(B)仮停止図柄決定テーブル　167B

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似連チャンス目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
スーパーPA3-4、PA3-5、PA3-9、PA3-10、PA4-4、PA4-5、PA4-9、PA4-10、PA5-4、PA5-5、PB3-4、PB3-5、PB4-4、PB4-5、PB5-4、PB5-5、PF1-1	1	1～157	158～163	164～173	174～178	180～189	190～199	200～205	206～211
	2		1～181		182～191		192～201		202～211
	3	1～10	11～16	17～173	174～179	180～189	190～199	200～205	206～211
	4		1～10		11～191		192～201		202～211
	5	1～10	11～16	17～26	27～32	33～189	190～199	200～205	206～211
	6		1～10		11～20		21～201		202～211
	7	1～10	11～16	17～26	27～32	33～42	43～48	49～205	206～211
	8		1～10		11～20		21～30		31～211

(C)仮停止図柄決定テーブル　167C

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

【図５４】

(A) 仮停止図柄決定テーブル　167D

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

(B) 仮停止図柄決定テーブル　167E

KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3	左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3(擬似連チャンス目)							
	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
GC1	1～175	176～181	182～191	192～197	198～207	208～213	214～223	224～229
GC2		1～199		200～209		210～219		220～229
GC3	1～10	11～16	17～191	192～197	198～207	208～213	214～223	224～229
GC4		1～10		11～209		210～219		220～229
GC5	1～10	11～16	17～26	27～32	33～207	208～213	214～223	224～229
GC6		1～10		11～20		21～219		220～229
GC7	1～10	11～16	17～26	27～32	33～42	43～48	49～223	224～229
GC8		1～10		11～20		21～130		131～211

(C) 仮停止図柄決定テーブル　167F

KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3	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	1～229	230～239	240～253	254～263	264～277	278～287	288～301	302～311
GC2		1～259		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		29～42		43～311

【図５５】

変動パターン	擬似連変動での停止図柄		
非リーチPA1-5、特殊PG1-5、PH1-5	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
ノーマルPA2-4、スーパーPA3-4、PA3-9、PA4-4、PA4-9、PA5-4、PB3-4、PB4-4、PB5-4、特殊PG1-3、PH1-3	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
スーパーPA3-5、PA3-10、PA4-5、PA4-10、PA5-5、PB3-5、PB4-5、PB5-5、PF1-1	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５６】

仮停止図柄決定テーブル　168

(A)

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

仮停止図柄決定テーブル　169

(B)

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

【図５７】

(A)

図柄変動制御パターンテーブル　180

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

(B)

図柄変動制御パターンテーブル　181

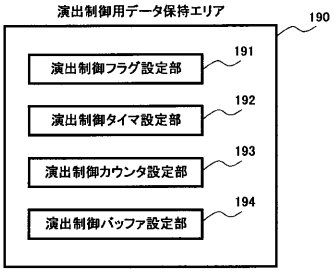
図柄変動制御パターン	リーチ中演出	変動パターン
スーパーCPA3-1-1	リーチ中予告A	スーパーPA3-1
スーパーCPA3-1-2	リーチ中予告B	
スーパーCPA3-1-3	仮停止後発展＋1	
スーパーCPA3-1-4	仮停止後発展－1	
⋮	⋮	⋮
スーパーCPA4-1-1	リーチ中予告A	スーパーPA4-1
スーパーCPA4-1-2	リーチ中予告B	
スーパーCPA4-1-3	仮停止後発展＋1	
スーパーCPA4-1-4	仮停止後発展－1	
⋮	⋮	⋮

【図５８】

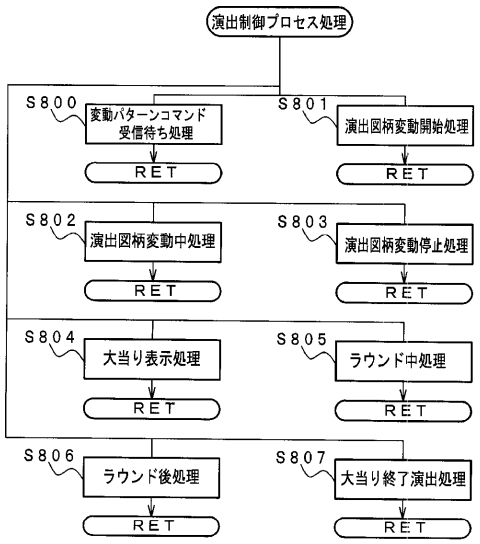
各種演出制御パターンテーブル　182

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

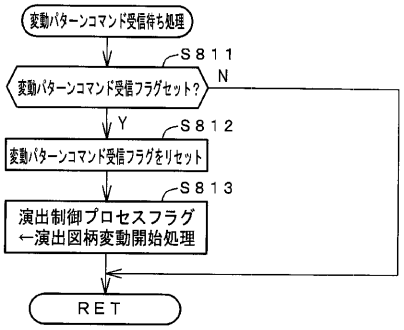
【図５９】



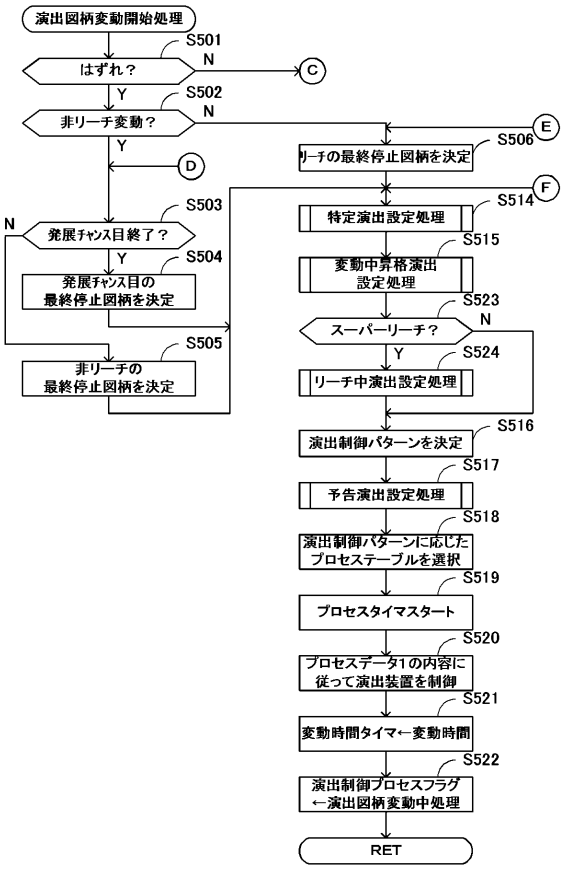
【図６０】



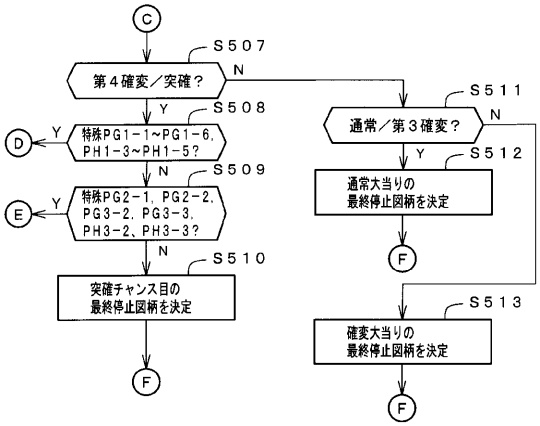
【図６１】



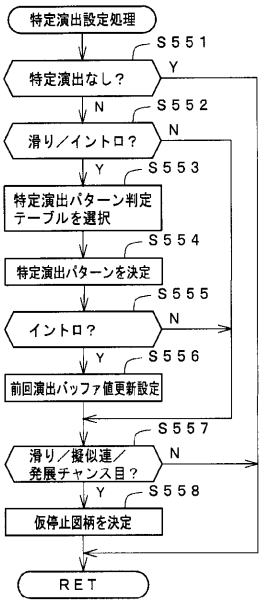
【図６２】



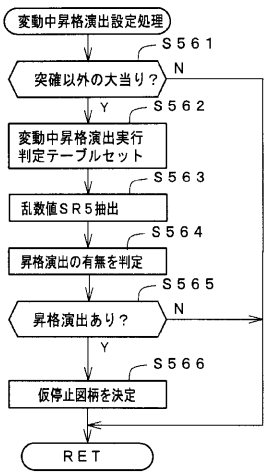
【図６３】



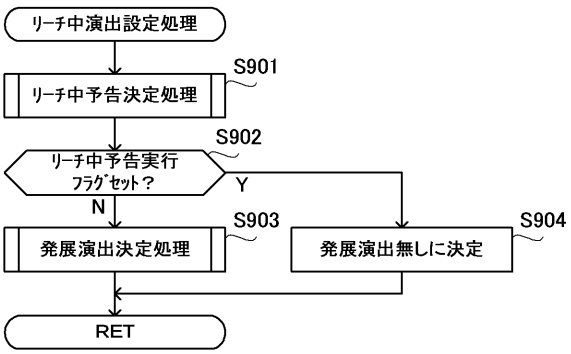
【図６４】



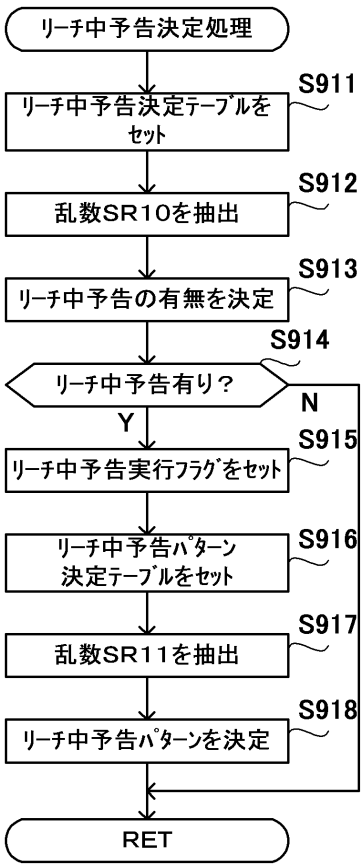
【図６５】



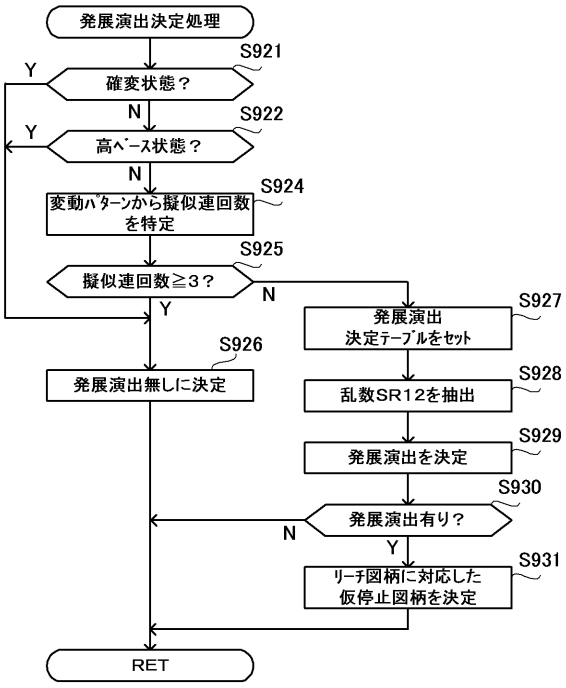
【図６６】



【図６７】



【図６８】



【図６９】

リーチ中予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ

(A)

可変表示態様	リーチ中予告有り	リーチ中予告無し
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	1～60	61～100
大当り	1～80	81～100

301

リーチ中予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

(B)

可変表示結果	リーチ中予告A	リーチ中予告B
ハズレ	1～70	71～100
大当り	1～30	31～100

302

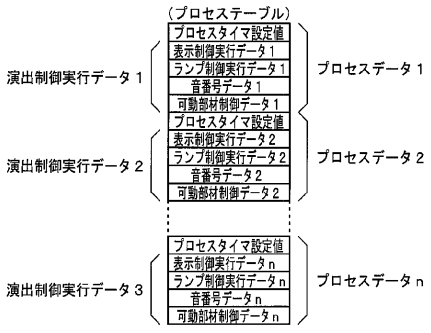
【図７０】

発展演出決定ﾃｰﾌﾞﾙ

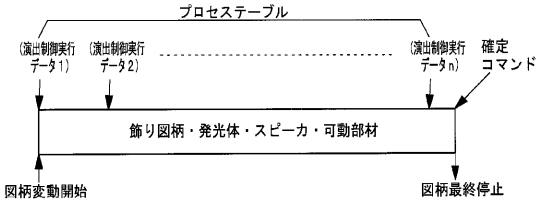
リーチ演出	可変表示結果	発展演出		
		なし	仮停止後発展＋1	仮停止後発展－1
α	ハズレ	1～70	71～90	91～100
	大当り	1～10	11～40	41～100
β	ハズレ	1～80	81～95	96～100
	大当り	1～5	6～30	31～100

303

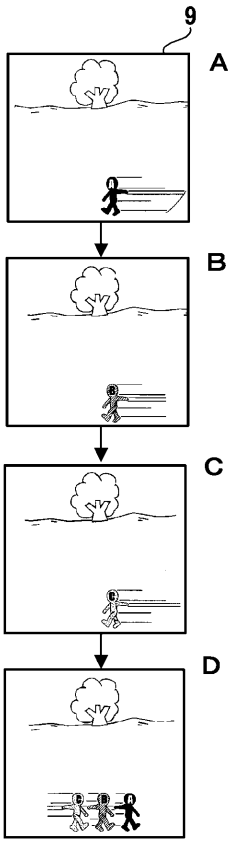
【図７１】



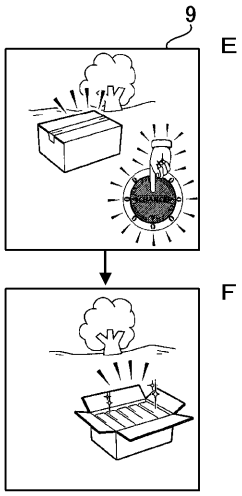
【図７２】



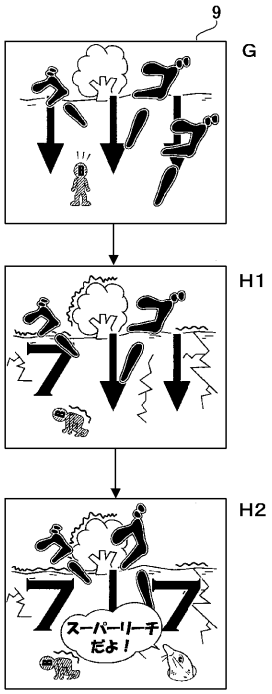
【図７３】



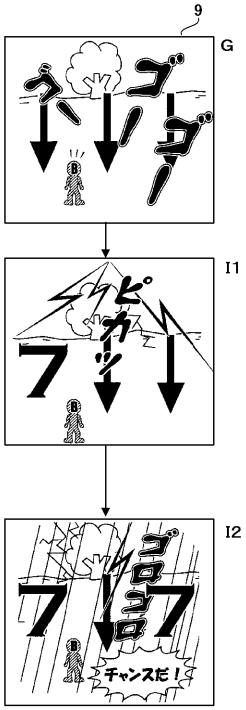
【図７４】



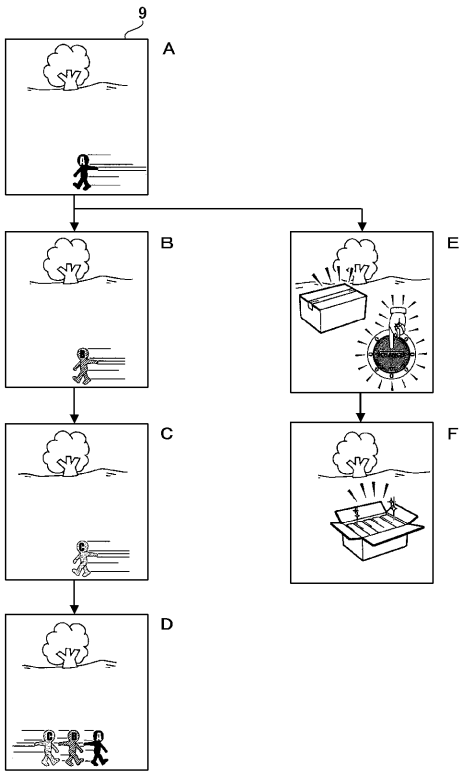
【図７５】



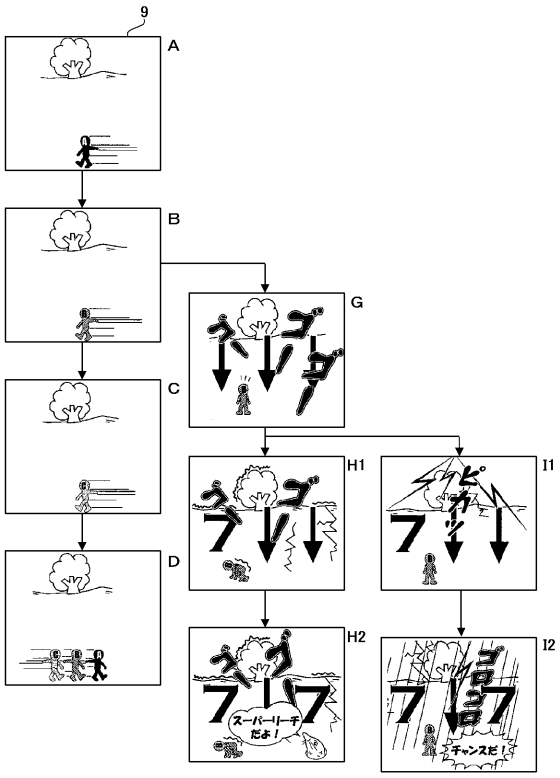
【図７６】



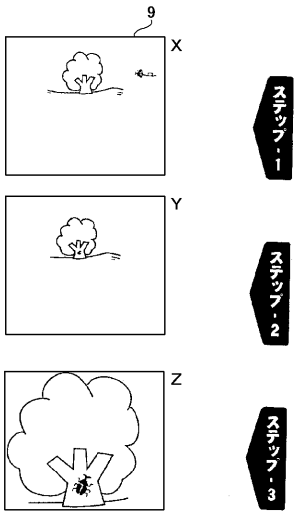
【図７７】



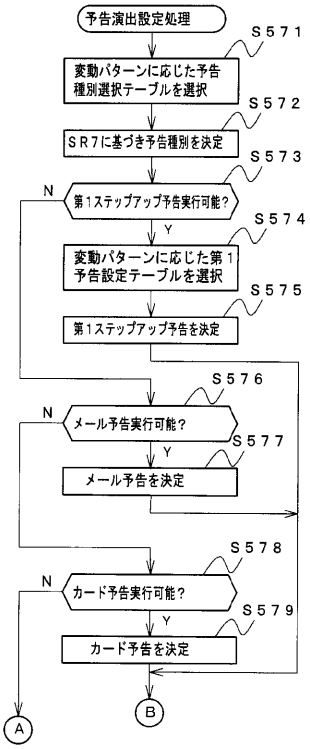
【図７８】



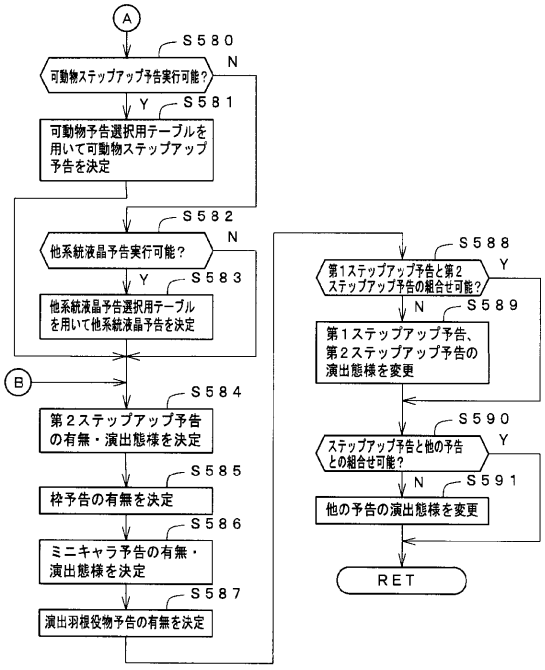
【図７９】



【図８０】



【図８１】



【図８２】

予告種別選択テーブル

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

【図８３】

(1)第1予告設定テーブル(通常／擬似なし) その1

可変表示態様	変動パターン	リーチ演出	出現率	なし	ステップA	ステップB	ステップC	ステップD	分娩ステップ_E	分娩ステップ_H	分娩ステップ_I
非リーチ	非リーチPA1−1	非リーチ	76.246%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	非リーチPA1−2	非リーチ	93.923%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	非リーチPA1−3	非リーチ	93.923%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	非リーチPA1−4	非リーチ	4.043%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	非リーチPA1−5	非リーチ	2.215%	擬似連							
	非リーチPA1−6	非リーチ	2.225%	1〜200	201〜400	401〜500	0	0	0	0	0
	非リーチPA1−7	非リーチ	0.316%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	非リーチPB1−1	非リーチ	94.684%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	非リーチPB1−2	非リーチ	0.381%	予告なし							
	非リーチPC1−1	非リーチ	93.133%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	非リーチPC1−2	非リーチ	86.080%	予告なし							
リーチ	ノーマルPA2−1	ノーマル	4.571%	1〜200	201〜400	401〜450	451〜455	0	456〜495	496〜500	0
	ノーマルPA2−2	ノーマル	2.285%	1〜200	201〜400	401〜450	451〜455	0	456〜495	496〜500	0
	ノーマルPA2−4	ノーマル	0.401%	1〜200	201〜400	401〜450	451〜455	0	456〜495	496〜500	0
	スーパーPA3−1	α1	1.545%	擬似連							
	スーパーPA3−2	α1	1.264%	1〜80	81〜200	201〜301	301〜360	361〜370	371〜400	401〜460	461〜500
	スーパーPA3−3	α1	0.360%	1〜80	81〜200	201〜301	301〜360	361〜370	371〜400	401〜460	461〜500
	スーパーPA3−4	α1	0.748%	1〜150	151〜450	451〜500	0	0	0	0	0
	スーパーPA3−5	α2	0.234%	擬似連							
	スーパーPA3−6	α2	0.374%	1〜80	81〜200	201〜301	301〜360	361〜370	371〜400	401〜460	461〜500
	スーパーPA3−7	α2	0.374%	1〜80	81〜200	201〜301	301〜360	361〜370	371〜400	401〜460	461〜500
	スーパーPA3−8	α2	0.295%	1〜150	151〜450	451〜500	0	0	0	0	0
	スーパーPA3−9	α2	0.187%	擬似連							
	スーパーPA3−10	α2	0.022%	擬似連							
	スーパーPB3−1	β1	0.208%	1〜80	81〜200	201〜301	301〜360	361〜370	371〜400	401〜460	461〜500
	スーパーPB3−2	β1	0.174%	1〜80	81〜200	201〜301	301〜360	361〜370	371〜400	401〜460	461〜500
	スーパーPB3−3	β1	0.135%	1〜150	151〜450	451〜500	0	0	0	0	0
	スーパーPB3−4	β1	0.097%	擬似連							
	スーパーPB3−5	β1	0.069%	擬似連							
	スーパーPB3−6	β1	0.197%	1〜150	151〜355	356〜480	0	0	481〜500	0	0
	スーパーPC3−1	ノーマル	0.105%	1〜80	81〜200	201〜301	301〜360	361〜370	371〜400	401〜460	461〜500
	スーパーPC3−2	ノーマル	0.107%	1〜80	81〜200	201〜301	301〜360	361〜370	371〜400	401〜460	461〜500
	スーパーPC3−3	β1	3.86E−03%	1〜80	81〜200	201〜301	301〜360	361〜370	371〜400	401〜460	461〜500
	スーパーPC3−4	β1	3.86E−03%	1〜80	81〜200	201〜301	301〜360	361〜370	371〜400	401〜460	461〜500

【図８４】

(2)第1予告設定テーブル(通常／擬似なし) その2

可変表示態様	変動パターン	リーチ演出	出現率	なし	ステップA	ステップB	ステップC	ステップD	分娩ステップ_E	分娩ステップ_H	分娩ステップ_I
大当り	ノーマルPA2−5	ノーマル	6.25E−03%	1〜100	101〜300	301〜370	371〜400	0	401〜460	461〜480	481〜500
	ノーマルPA2−6	ノーマル	8.88E−03%	1〜100	101〜300	301〜370	371〜400	0	401〜460	461〜480	481〜500
	ノーマルPA2−7	ノーマル	0.0177%	1〜100	101〜300	301〜370	371〜400	0	401〜460	461〜480	481〜500
	ノーマルPA2−8	ノーマル	0.0354%	1〜100	101〜300	301〜370	371〜400	0	401〜460	461〜480	481〜500
	スーパーPA4−1	α1	7.51E−04%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜390	391〜455	456〜500
	スーパーPA4−2	α1	7.06E−03%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜390	391〜455	456〜500
	スーパーPA4−3	α1	8.82E−03%	1〜100	101〜300	301〜500	0	0	0	0	0
	スーパーPA4−4	α1	11.47E−03%	擬似連							
	スーパーPA4−5	α1	4.50E−03%	擬似連							
	スーパーPA4−6	α2	6.01E−03%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜390	391〜455	456〜500
	スーパーPA4−7	α2	6.01E−03%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜390	391〜455	456〜500
	スーパーPA4−8	α2	10E−03%	1〜100	101〜300	301〜500	0	0	0	0	0
	スーパーPA4−9	α2	10E−03%	擬似連							
	スーパーPA4−10	α2	0.0023%	擬似連							
	スーパーPA5−1	α3	3.22E−04%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜390	391〜455	456〜500
	スーパーPA5−2	α3	6.45E−04%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜390	391〜455	456〜500
	スーパーPA5−3	α3	1.07E−03%	1〜100	101〜300	301〜500	0	0	0	0	0
	スーパーPA5−4	α3	1.61E−03%	擬似連							
	スーパーPA5−5	α3	1.74E−03%	擬似連							
	スーパーPB4−1	β1	9.22E−03%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜390	391〜455	456〜500
	スーパーPB4−2	β1	15.51E−03%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜390	391〜455	456〜500
	スーパーPB4−3	β1	0.0242%	1〜100	101〜300	301〜500	0	0	0	0	0
	スーパーPB4−4	β1	0.0223%	擬似連							
	スーパーPB4−5	β1	0.0249%	擬似連							
	スーパーPB5−1	β2	1.21E−03%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜390	391〜455	456〜500
	スーパーPB5−2	β2	2.42E−03%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜390	391〜455	456〜500
	スーパーPB5−3	β2	4.03E−03%	1〜100	101〜300	301〜500	0	0	0	0	0
	スーパーPB5−4	β2	6.05E−03%	擬似連							
	スーパーPB5−5	β2	6.76E−03%	擬似連							
	スーパーPC4−1	β1	9.9E−03%	1〜100	101〜320	321〜475	0	0	476〜500	0	0
	スーパーPC4−2	β2	2.64E−03%	1〜100	101〜320	321〜475	0	0	476〜500	0	0
	スーパーPD1−1	β1	7.32E−03%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜380	381〜455	456〜500
	スーパーPD1−2	β1	2.54E−03%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜380	381〜455	456〜500
	スーパーPE1−1	β2	2.42E−03%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜380	381〜455	456〜500
	スーパーPE1−2	β2	2.42E−03%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜380	381〜455	456〜500
	スーパーPF1−1	β3	9.92E−04%	擬似連							
	スーパーPF1−2	ノーマル	1.71E−04%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜390	391〜455	456〜500
	スーパーPF1−3	ノーマル	7.44E−04%	1〜20	21〜80	81〜190	191〜260	261〜350	351〜390	391〜455	456〜500

【図８５】

(3)第1予告設定テーブル(通常／擬似なし) その3

可変表示態様	変動パターン	リーチ演出	出現率	なし	ステップA	ステップB	ステップC	ステップD	分岐ステップE, F	分岐ステップG, H	分岐ステップG, I
大当り	特殊PG1−1	非リーチ	8.92E−03%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	特殊PG1−2	非リーチ	0.11E−03%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	特殊PG1−3	非リーチ	3.90E−03%	擬似連							
	特殊PG1−4	非リーチ	2.23E−03%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	特殊PG1−5	非リーチ	0.038%	擬似連							
	特殊PG1−6	非リーチ	6.94E−05%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	特殊PG2−1	ノーマル	4.76E−03%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	特殊PG2−2	ノーマル	0.18E−03%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	特殊PG3−1	非リーチ	4.07E−03%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	特殊PG3−2	ノーマル	0.062%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	特殊PG3−3	ノーマル	0.063%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	特殊PH1−3	非リーチ	5.50E−04%	擬似連							
	特殊PH1−4	非リーチ	7.44E−04%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	特殊PH3−1	非リーチ	0.132%	擬似連							
	特殊PH3−2	ノーマル	1.98E−03%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0
	特殊PH3−3	ノーマル	0.167%	1〜300	301〜400	401〜470	0	0	471〜500	0	0

【図８６】

(4)第1予告設定テーブル(擬似1回)

可変表示態様	変動パターン	リーチ演出	出現率	ステップA	ステップB	ステップC	ステップD	分岐ステップE, F	分岐ステップG, H
変動2回目				なし	ステップA	ステップB	ステップC	ステップD	分岐ステップE, F	分岐ステップG, H
非リーチ	非リーチPA1−5	非リーチ	2.530%	1〜200	201〜300	301〜400	0	0	401〜500	0
大当り	特殊PG1−5	非リーチ	0.0336%	1〜200	201〜300	301〜350	350〜400	401〜450	451〜480	481〜500
	特殊PH1−5	非リーチ	0.132%	1〜200	201〜300	301〜350	350〜400	401〜450	451〜480	481〜500

【図８７】

(5)第1予告設定テーブル(擬似2回)

可変表示態様	変動パターン	リーチ演出	出現率	変動3回目	ステップD	ステップD	ステップD	分岐ステップG, I	分岐ステップE, F	分岐ステップG, H
				変動2回目	ステップA	ステップB	ステップC	ステップA	ステップB	ステップC
リーチ	スーパーPA3−4	α1	0.725%	なし	1〜350	351〜410	411〜450	451〜480	481〜500	
	スーパーPA3−9	α2	0.164%	1〜350	351〜410	411〜450	451〜480	481〜500		
	スーパーPB3−4	β1	0.087%	1〜350	351〜410	411〜450	451〜480	481〜500		
大当り	スーパーPA4−4	α1	0.0046%	1〜200	201〜300	301〜400	401〜450	451〜500		
	スーパーPA4−9	α2	0.0182%	1〜200	201〜300	301〜400	401〜450	451〜500		
	スーパーPA5−4	α3	0.0421%	1〜200	201〜300	301〜400	401〜450	451〜500		
	スーパーPB4−4	β1	0.0421%	1〜200	201〜300	301〜400	401〜450	451〜500		
	スーパーPB5−4	β2	0.0403%	1〜200	201〜300	301〜400	401〜450	451〜500		
	特殊PG1−3	非リーチ	0.0102%	1〜150	151〜250	251〜350	351〜430	431〜500		
	特殊PH1−3	非リーチ	0.060%	1〜150	151〜250	251〜350	351〜430	431〜500		

【図８８】

(6)第1予告設定テーブル(擬似3回)

可変表示態様	変動パターン	リーチ演出	出現率	変動4回目	ステップD	ステップD	ステップD	分岐ステップG, I	分岐ステップG, I	分岐ステップE, F	分岐ステップG, H
				変動3回目	ステップC	ステップC	ステップC	ステップB	ステップC	ステップB	ステップC
				変動2回目	ステップA	ステップB	ステップC	ステップA	ステップB	ステップB	ステップC
リーチ	スーパーPA3−5	非リーチ	0.210%	なし	ステップA	ステップB	ステップB	なし	ステップA	ステップB	ステップC
	スーパーPA3−10	非リーチ	0.023%	1〜110	111〜150	151〜200	201〜250	251〜300	301〜350	351〜400	401〜450
	スーパーPB3−5	非リーチ	0.080%	1〜110	111〜150	151〜200	201〜250	251〜300	301〜350	351〜400	401〜450
大当り	スーパーPA4−5	α1	0.0063%	1〜80	91〜100	101〜170	171〜220	221〜280	281〜330	331〜386	381〜430
	スーパーPA4−10	α2	0.0007%	1〜80	81〜100	101〜170	171〜220	221〜280	281〜330	331〜386	381〜430
	スーパーPA5−5	α3	0.0455%	1〜60	61〜100	101〜170	171〜220	221〜280	281〜330	331〜386	381〜430
	スーパーPB4−5	β1	0.0455%	1〜60	61〜100	101〜170	171〜220	221〜280	281〜330	331〜386	381〜430
	スーパーPB5−5	β2	0.0450%	1〜60	61〜100	101〜170	171〜220	221〜280	281〜330	331〜386	381〜430
	スーパーPF1−1	β3	0.0063%	1〜60	61〜100	101〜170	171〜220	221〜280	281〜330	331〜386	381〜430

分岐ステップE, F	分岐ステップG, H	分岐ステップG, I
471〜500	0	0
471〜500	0	0
471〜500	0	0
471〜500	0	0
471〜500	0	0
471〜500	0	0
471〜500	0	0
471〜500	0	0
471〜500	0	0
471〜500	0	0
471〜500	0	0

分岐ステップE, F	分岐ステップG, H
401〜500	0
451〜480	481〜500

分岐ステップE, F	分岐ステップG, H
451〜480	481〜500
451〜480	481〜500
451〜480	481〜500
431〜470	471〜500
431〜470	471〜500
431〜470	471〜500
431〜470	471〜500
431〜470	471〜500
431〜470	471〜500

【図８９】

各予告の出現率（はずれのときは通常状態で保留記憶数0、大当りのときは通常状態）
(1)「なし」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計NH 0.34797879
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計NA 0.00040144
(2)「ステップA」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計AH 0.146421393
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計AA 0.000468402
(3)「ステップB」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計BH 0.093106621
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計BA 0.000356966
(4)「ステップC」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計CH 0.003442491
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計CA 6.64359E-05
(5)「ステップD」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計DH 0.007476
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計DA 0.00047
(6)「分岐ステップE, F」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計EH 0.039452981
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計EA 0.000163385
(7)「分岐ステップG, H」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計HH 0.003791919
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計HA 0.000111303
(8)「分岐ステップG, I」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計IH 0.00284238
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計IA 0.000154218

【図９０】

信頼度の計算
(1)「なし」の場合
NA(0.00040144)／(NH(0.34797879)＋(NA(0.00040144))×100＝0．115230481

(2)「ステップA」の場合
AA(0.000468402)／(AH(0.146421393)＋AA(0.000468402))×100＝0．318880209

(3)「ステップB」の場合
BA(0.000356966)／(BH(0.093106621)＋BA(0.000356966))×100＝0．381930149

(4)「ステップC」の場合
CA(6.64359E-05)／(CH(0.003442491)＋CA(6.64359E-05))×100＝1．893339804

(5)「ステップD」の場合
DA(0.00047)／(DH(0.007476)＋DA(0.00047))×100＝5．914387

(6)「分岐ステップE, F」の場合
EA(0.000163385)／(EH(0.039452981)＋EA(0.000163385))×100＝0．412419178

(7)「分岐ステップG, H」の場合
HA(0.000111303)／(HH(0.003791919)＋HA(0.000111303))×100＝2．851565359

(8)「分岐ステップG, I」の場合
IA(0.000154218)／(IH(0.00284238)＋IA(0.000154218))×100＝5．14643999

【図９１】

(A)大当り時メール予告選択テーブル

擬似連変動回数	1回目変動時予告	2回目変動時予告	3回目変動時予告	4回目変動時予告
擬似連なし	201A			
1回	201B	201C		
2回	201D	201E	201F	
3回	201G	201H	201I	201J

(B)リーチはずれ時メール予告選択テーブル

擬似連変動回数	1回目変動時予告	2回目変動時予告	3回目変動時予告	4回目変動時予告
擬似連なし	211A			
2回	211B	211C	211D	
3回	211E	211F	211G	211H

(C)非リーチはずれ時メール予告選択テーブル

擬似連変動回数	1回目変動時予告	2回目変動時予告	3回目変動時予告	4回目変動時予告
擬似連なし	221A			
1回	221B	221C		

【図９２】

(A)第1メールメッセージ決定テーブル 201A

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～600
CHANCE	601～770
REACH	771～890
激熱	891～950
FEVER	951～965
GOOD LUCK	966～1009

(B)第2メールメッセージ決定テーブル 201B

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～580
CHANCE	581～850
REACH	
激熱	851～950
FEVER	
GOOD LUCK	951～1009

(C)第3メールメッセージ決定テーブル 201C

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～300
CHANCE	301～600
REACH	601～800
激熱	801～880
FEVER	881～900
GOOD LUCK	901～1009

(D)第4メールメッセージ決定テーブル 201D

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～590
CHANCE	591～980
REACH	
激熱	981～1007
FEVER	
GOOD LUCK	1008, 1009

(E)第5メールメッセージ決定テーブル 201E

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～500
CHANCE	501～960
REACH	
激熱	961～998
FEVER	
GOOD LUCK	999～1009

(F)第6メールメッセージ決定テーブル 201F

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～200
CHANCE	201～600
REACH	601～810
激熱	811～900
FEVER	901～930
GOOD LUCK	931～1009

(G)第7メールメッセージ決定テーブル 201G

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～700
CHANCE	701～980
REACH	
激熱	981～1000
FEVER	
GOOD LUCK	1001～1009

(H)第8メールメッセージ決定テーブル 201H

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～500
CHANCE	501～960
REACH	
激熱	961～1000
FEVER	
GOOD LUCK	1001～1009

(I)第9メールメッセージ決定テーブル 201I

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～400
CHANCE	401～900
REACH	
激熱	901～980
FEVER	
GOOD LUCK	981～1009

(J)第10メールメッセージ決定テーブル 201J

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～100
CHANCE	101～500
REACH	501～700
激熱	701～900
FEVER	901～930
GOOD LUCK	931～1009

【図９３】

(A)第1メールメッセージ決定テーブル 211A

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～650
CHANCE	651～870
REACH	871～990
激熱	991～998
FEVER	
GOOD LUCK	999～1009

(B)第2メールメッセージ決定テーブル 211B

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～610
CHANCE	611～989
REACH	
激熱	990～1008
FEVER	
GOOD LUCK	1009

(C)第3メールメッセージ決定テーブル 211C

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～550
CHANCE	551～950
REACH	
激熱	951～995
FEVER	
GOOD LUCK	996～1009

(D)第4メールメッセージ決定テーブル 211D

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～300
CHANCE	301～650
REACH	651～930
激熱	931～970
FEVER	
GOOD LUCK	971～1009

(E)第5メールメッセージ決定テーブル 211E

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～700
CHANCE	701～1000
REACH	
激熱	1001～1008
FEVER	
GOOD LUCK	1009

(F)第6メールメッセージ決定テーブル 211F

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～600
CHANCE	601～930
REACH	
激熱	931～1000
FEVER	
GOOD LUCK	1001～1009

(G)第7メールメッセージ決定テーブル 211G

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～400
CHANCE	401～800
REACH	
激熱	801～980
FEVER	
GOOD LUCK	981～1009

(H)第8メールメッセージ決定テーブル 211H

予告メッセージ	SR8−4
・・・	1～200
CHANCE	201～400
REACH	401～800
激熱	801～950
FEVER	
GOOD LUCK	951～1009

【図９４】

(A)第1メールメッセージ決定テーブル　221A

予告メッセージ	SR8－4
・・・	1～850
CHANCE	851～1009
REACH	
激熱	
FEVER	
GOOD LUCK	

(C)第3メールメッセージ決定テーブル　221C

予告メッセージ	SR8－4
・・・	1～750
CHANCE	751～1009
REACH	
激熱	
FEVER	
GOOD LUCK	

(B)第2メールメッセージ決定テーブル　221B

予告メッセージ	SR8－4
・・・	1～800
CHANCE	801～1009
REACH	
激熱	
FEVER	
GOOD LUCK	

【図９５】

(A)大当り時カード予告選択テーブル

擬似連変動回数	1～4回目変動時予告
擬似連なし	203A
1回	203B
2回	203C
3回	203D

(B)リーチはずれ時カード予告選択テーブル

擬似連変動回数	1，3，4回目変動時予告
擬似連なし	213A
2回	213B
3回	213C

(C)非リーチはずれ時カード予告選択テーブル

擬似連変動回数	1～2回目変動時予告
擬似連なし	223A
1回	223B

【図９６】

(A)第1カードメッセージ決定テーブル　203A

設定パターン番号	1回目予告メッセージ	SR8－5
1－1	・・・	1～500
1－2	CHANCE	501～920
1－3	FEVER	921～1009

(B)第2カードメッセージ決定テーブル　203B

設定パターン番号	1回目予告メッセージ	2回目予告メッセージ	SR8－5
2－1	・・・	・・・	1～300
2－2	・・・	CHANCE	301～550
2－3	・・・	FEVER	551～750
2－4	CHANCE	CHANCE	751～900
2－5	CHANCE	FEVER	901～1009

(C)第3カードメッセージ決定テーブル　203C

設定パターン番号	1回目予告メッセージ	2回目予告メッセージ	3回目予告メッセージ	SR8－5
3－1	・・・	・・・	・・・	1～200
3－2	・・・	・・・	CHANCE	201～380
3－3	・・・	・・・	FEVER	381～540
3－4	・・・	CHANCE	CHANCE	541～680
3－5	・・・	CHANCE	FEVER	681～800
3－6	CHANCE	CHANCE	CHANCE	801～910
3－7	CHANCE	CHANCE	FEVER	911～1009

(D)第4カードメッセージ決定テーブル　203D

設定パターン番号	1回目予告メッセージ	2回目予告メッセージ	3回目予告メッセージ	4回目予告メッセージ	SR8－5
4－1	・・・	・・・	・・・	・・・	1～100
4－2	・・・	・・・	・・・	CHANCE	101～300
4－3	・・・	・・・	・・・	FEVER	301～400
4－4	・・・	・・・	CHANCE	CHANCE	401～500
4－5	・・・	・・・	CHANCE	FEVER	501～600
4－6	・・・	CHANCE	CHANCE	CHANCE	601～700
4－7	・・・	CHANCE	CHANCE	FEVER	701～800
4－8	CHANCE	CHANCE	CHANCE	CHANCE	801～920
4－9	CHANCE	CHANCE	CHANCE	FEVER	921～1009

【図９７】

(A)第1カードメッセージ決定テーブル　213A

設定パターン番号	1回目予告メッセージ	SR8－5
5－1	・・・	1～800
5－2	CHANCE	801～1009

(B)第2カードメッセージ決定テーブル　213B

設定パターン番号	1回目予告メッセージ	2回目予告メッセージ	3回目予告メッセージ	SR8－5
6－1	・・・	・・・	・・・	1～400
6－2	・・・	・・・	CHANCE	401～650
6－3	・・・	CHANCE	CHANCE	651～870
6－4	CHANCE	CHANCE	CHANCE	871～1009

(C)第3カードメッセージ決定テーブル　213C

設定パターン番号	1回目予告メッセージ	2回目予告メッセージ	3回目予告メッセージ	4回目予告メッセージ	SR8－5
7－1	・・・	・・・	・・・	・・・	1～300
7－2	・・・	・・・	・・・	CHANCE	301～500
7－3	・・・	・・・	CHANCE	CHANCE	501～700
7－4	・・・	CHANCE	CHANCE	CHANCE	701～900
7－5	CHANCE	CHANCE	CHANCE	CHANCE	901～1009

【図９８】

(A)第1カードメッセージ決定テーブル　223A

設定パターン番号	1回目予告メッセージ	SR8－5
8－1	・・・	1～950
8－2	CHANCE	951～1009

(B)第2カードメッセージ決定テーブル　223B

設定パターン番号	1回目予告メッセージ	2回目予告メッセージ	SR8－5
9－1	・・・	・・・	1～800
9－2	・・・	CHANCE	801～970
9－3	CHANCE	CHANCE	971～1009

【図９９】

はずれのとき

可動物ステップアップ	割振
なし	70
K	20
K→L	7
K→L→M	3

100

大当りのとき

可動物ステップアップ	割振
なし	40
K	20
K→L	20
K→L→M	20

100

【図１００】

第2予告設定テーブル

	予告なし	X	X→Y	X→Y→Z	X→Z
非リーチ・イントロ除く PA1－6以外の非リーチ変動	1～500	501～570	571～600		
非リーチ・イントロ PA1－6				1～595	596～600
リーチ外れ・イントロ除く	1～200	201～400	401～600		
リーチ外れ・イントロ				1～580	581～600
リーチ当り・イントロ除く	1～50	51～300	301～600		
リーチ当り・イントロ				1～500	501～600

【図１０１】

枠(ランプ)予告(はずれのとき)

枠予告演出態様	割振
なし	45
枠予告演出実行	5

50

枠(ランプ)予告(大当りのとき)

枠予告演出態様	割振
なし	40
枠予告演出実行	10

50

演出羽根役物予告(はずれのとき)

羽根モノ予告演出態様	割振
なし	47
羽根モノ予告演出実行	3

50

演出羽根役物予告(大当りのとき)

羽根モノ予告演出態様	割振
なし	40
羽根モノ予告演出実行	10

50

他系統液晶予告(はずれのとき)

他系統液晶予告演出態様	割振
なし	48
他系統液晶予告演出実行	2

50

他系統液晶予告(大当りのとき)

他系統液晶予告演出態様	割振
なし	40
他系統液晶予告演出実行	10

50

【図１０２】

(A)第1ミニキャラ予告設定テーブル

はずれ・大当り	なし	出現
はずれ	1～150	151～200
大当り	1～50	51～200

(B)第2ミニキャラ予告設定テーブル

発展チャンス目の有無	なし	出現
変動パターンが発展チャンス目以外	1～150	151～200
変動パターンが発展チャンス目	1～50	51～200

(C)第3ミニキャラ予告設定テーブル

擬似連の有無	なし	出現
変動パターンが擬似連以外	1～150	151～200
変動パターンが擬似連	1～50	51～200

(D)第4ミニキャラ予告設定テーブル

大当り種別	なし	出現
確変大当り時	1～150	151～200
通常大当り時	1～200	
はずれ時	1～150	151～200

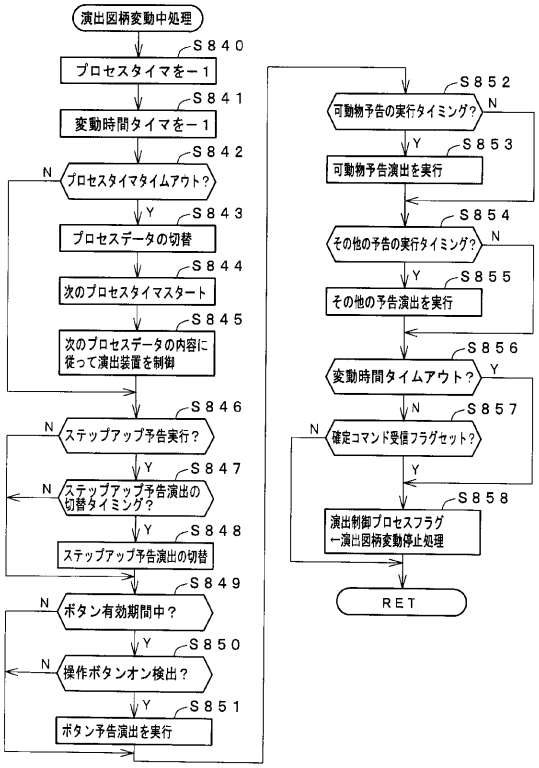
(E)第5ミニキャラ予告設定テーブル

滑りの有無	なし	出現	プレミア出現
変動パターンが滑り以外	1～150	151～200	
変動パターンが滑りはずれ	1～50	51～200	
変動パターンが滑り大当り	1～49	50～199	200

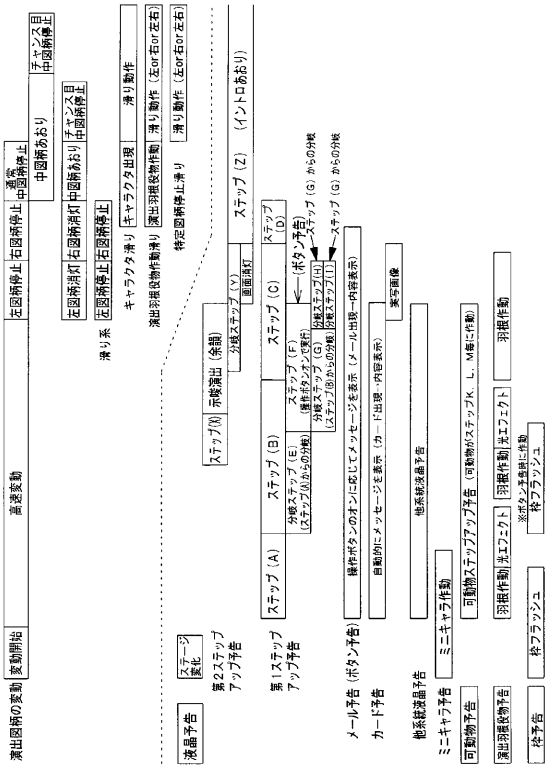
(F)第6ミニキャラ予告設定テーブル

イントロの有無	なし	出現
変動パターンがイントロ以外	1～150	151～200
変動パターンがイントロ（第2ステップアップ出現率100%）	1～50	51～200

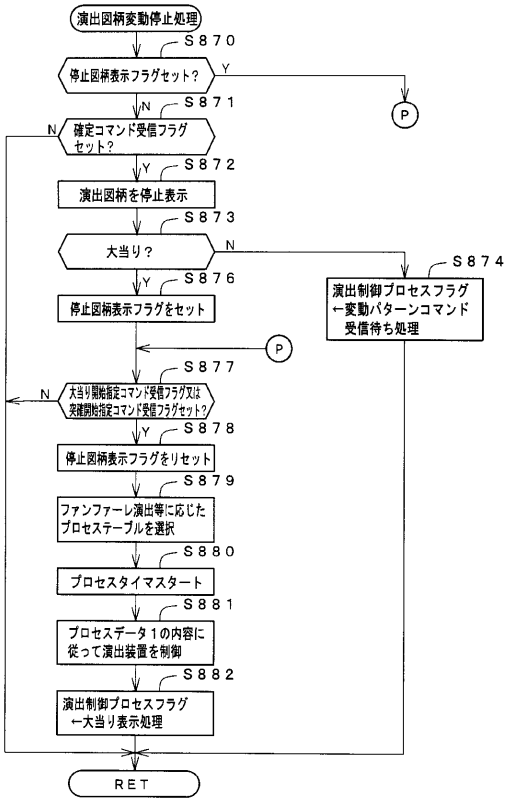
【図１０３】



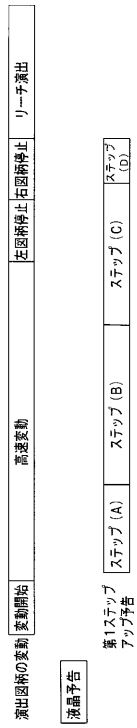
【図１０４】



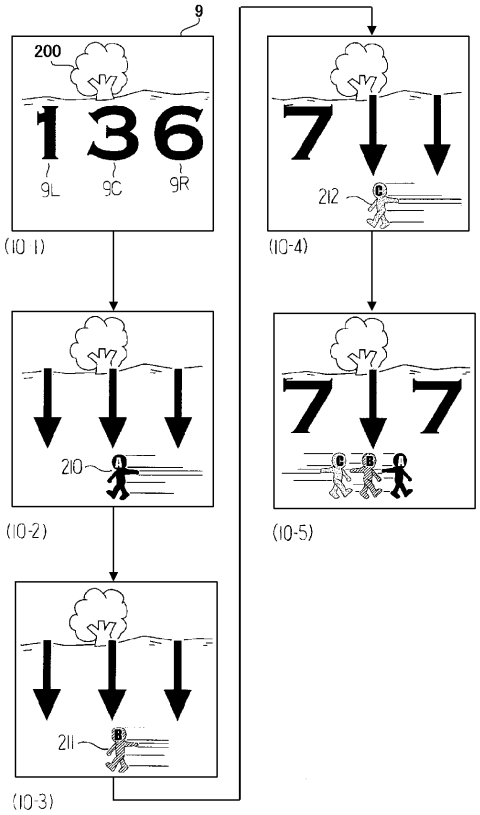
【図１０５】



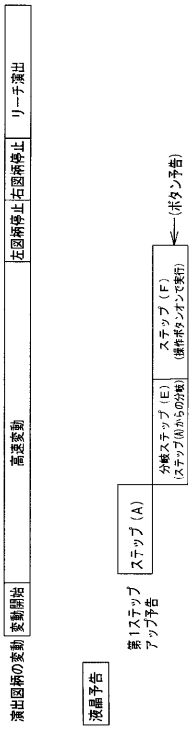
【図１０６】



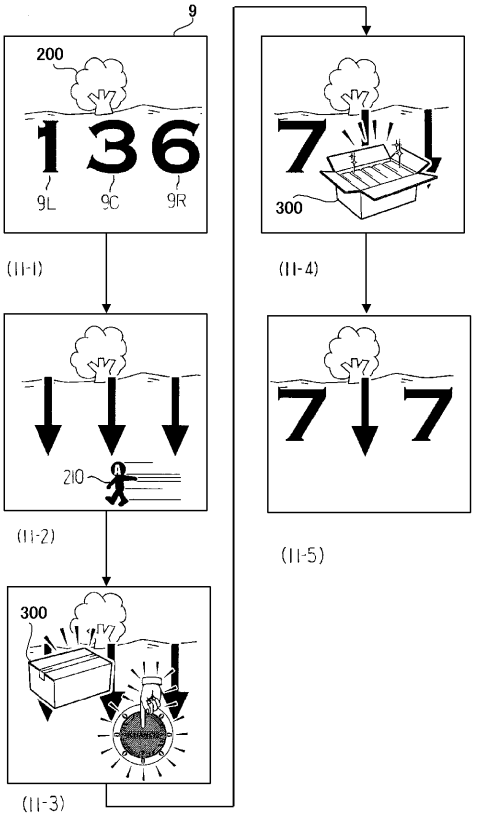
【図１０７】



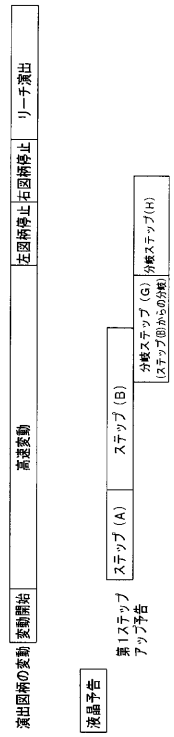
【図１０８】



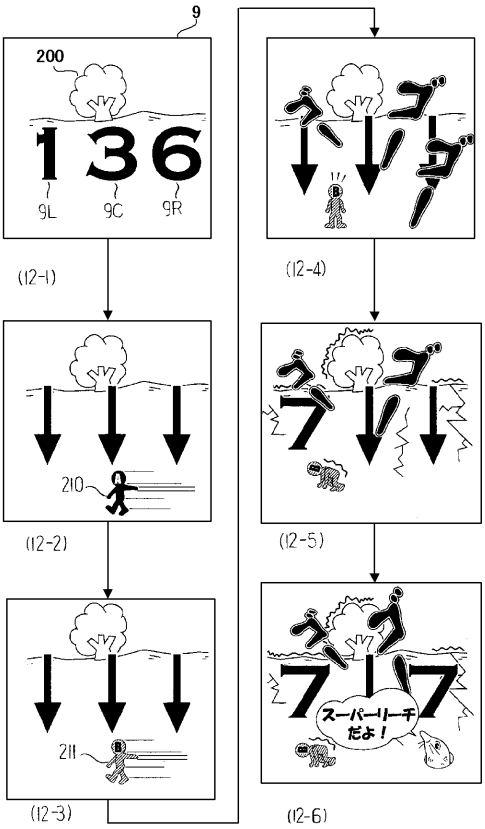
【図１０９】



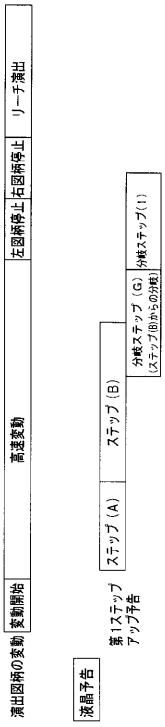
【図１１０】



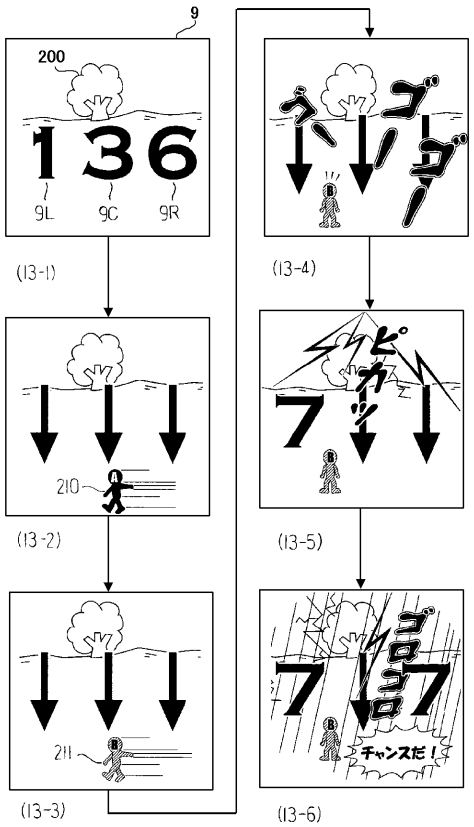
【図１１１】



【図１１２】



【図１１３】



【図１１４】

(A)ノーマルリーチ

変動開始	高速変動	左図柄停止	右図柄停止	ノーマルリーチ演出	中図柄停止

(B)スーパーリーチ(発展演出無し、リーチ中予告無し)

変動開始	高速変動	左図柄停止	右図柄停止	ノーマルリーチ演出	スーパーリーチ演出	中図柄停止

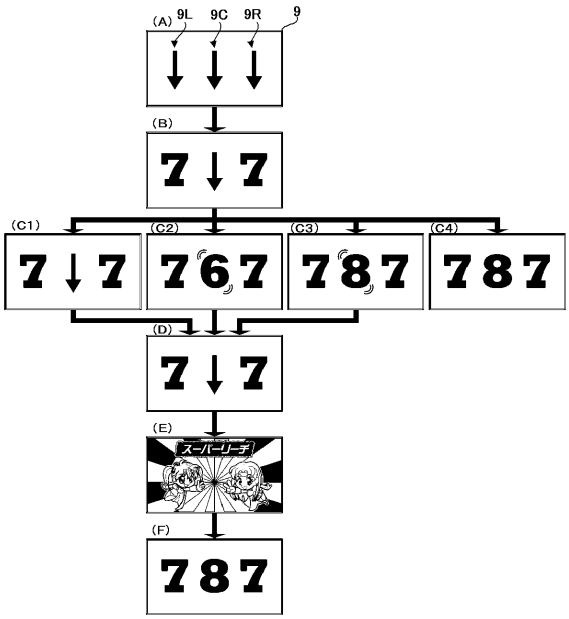
(C)スーパーリーチ(発展演出)

変動開始	高速変動	左図柄停止	右図柄停止	ノーマルリーチ演出	中図柄仮停止	中図柄再変動	スーパーリーチ演出	中図柄停止

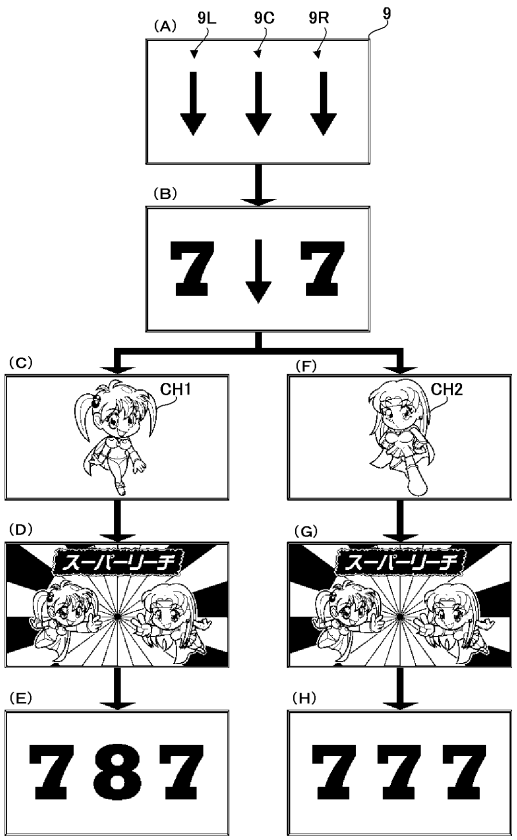
(D)スーパーリーチ(リーチ中予告)

変動開始	高速変動	左図柄停止	右図柄停止	ノーマルリーチ演出	リーチ中予告	スーパーリーチ演出	中図柄停止

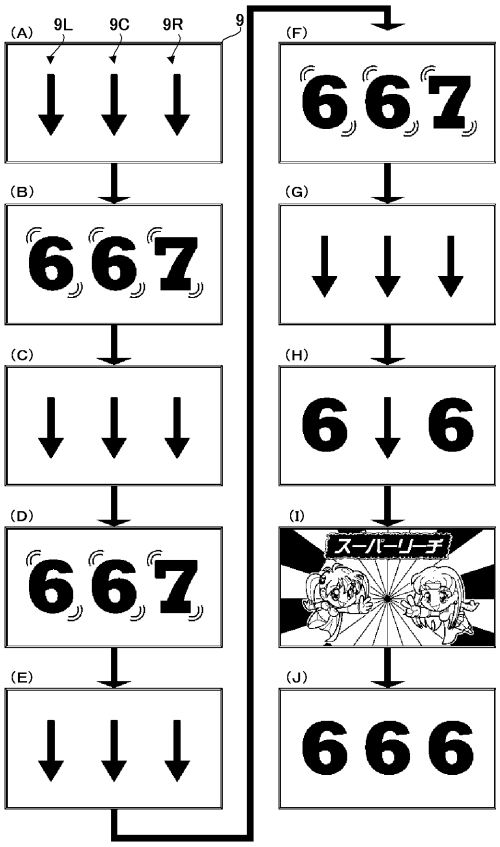
【図１１５】



【図１１６】



【図１１７】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００９－１９５４９２（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－１８３０９１（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１２５１４３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２