(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6566571号
(P6566571)
(45)発行日　令和1年8月28日(2019.8.28)　(24)登録日　令和1年8月9日(2019.8.9)

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

請求項の数 1　(全 152 頁)

(21)出願番号　特願2016-137479(P2016-137479)
(22)出願日　平成28年7月12日(2016.7.12)
(62)分割の表示　特願2014-163230(P2014-163230)の分割
原出願日　平成26年8月8日(2014.8.8)
(65)公開番号　特開2016-193234(P2016-193234A)
(43)公開日　平成28年11月17日(2016.11.17)
審査請求日　平成29年8月7日(2017.8.7)

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110000383
特許業務法人　エビス国際特許事務所
(72)発明者　伊藤　合
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　加古　孝幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　越川　勝二
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

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】
遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かの判定に基づいて、前記特別遊技を実行するか否かを報知する演出を実行させる演出制御手段を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、
所定演出を実行させる所定演出制御手段と、
前記特別遊技が実行される期待度が高いことを示す高期待度演出を実行させる高期待度演出制御手段と、
演出の実行の契機となる契機演出を前記高期待度演出と異なる態様で実行させてから、前記特別遊技が実行されることを示す特定演出を実行させる特定演出制御手段と、を備え、
前記高期待度演出制御手段は、前記特別遊技を実行すると判定された場合又は前記特別遊技を実行しないと判定された場合、前記所定演出が実行された後に前記高期待度演出を実行させることが可能であり、
前記特定演出制御手段は、前記特別遊技を実行すると判定された場合、前記所定演出が実行された後に前記契機演出を実行させてから前記特定演出を実行させるときと、前記高期待度演出の途中になる第１の時期から前記契機演出を実行させて前記特定演出を実行させるときと、前記高期待度演出の途中になるとともに前記第１の時期よりも後の第２の時期から前記契機演出を実行させて前記特定演出を実行させるときと、があり、さらに、前記契機演出は実行するものの、前記特定演出を実行しないときがあり、前記契機演出は複

数種類あることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機では、始動口に遊技球が入球することを契機に判定情報を取得し、判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定が行われる。当該判定が行われると、図柄を変動させてから停止させ、図柄が特定の態様で停止すると特別遊技が実行される。
【０００３】
ところで、図柄が変動してから停止するまでの間、特別遊技を実行するか否かの変動演出が実行される。変動演出の演出内容は様々であるが、変動演出として、リーチを発生させ、該リーチ後に、所謂「スーパーリーチ演出」といった特別遊技が実行されることを示してはいないが実行される期待度が高いことを示す期待度演出、又は、所謂「全回転リーチ」といった特別遊技が実行されることを示す特定演出を実行することが可能な遊技機がある（特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１３－００９９８６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記特許文献１に記載のような期待度演出や特定演出が行われる変動演出の多様化、興趣性の向上という点においては改善の余地があった。
【０００６】
本発明の目的は、上記の背景を鑑みて、遊技の興趣を向上させることができる遊技機の提供を目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明の遊技機は、遊技者にとって有利な特別遊技（大当たり）を実行するか否か（大当たりか否か）の判定（大当たり判定）に基づいて、前記特別遊技を実行するか否かを報知する演出（変動演出）を実行させる演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）を備えた遊技機であって、前記演出制御手段は、所定演出（リーチ前通常演出又は擬似連）を実行させる所定演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、前記特別遊技が実行される期待度が高いことを示す高期待度演出（ロングリーチ、ＳＰリーチ、及び、ＳＰＳＰリーチなどのリーチ演出）を実行させる高期待度演出制御手段（サブＣＰＵ１０２ａ）と、演出の実行の契機となる契機演出を前記高期待度演出と異なる態様で実行させてから、前記特別遊技が実行されることを示す特定演出を実行させる特定演出制御手段（スペシャル演出の通常の実行を行うサブＣＰＵ１０２ａ）と、を備え、前記高期待度演出制御手段は、前記特別遊技を実行すると判定された場合又は前記特別遊技を実行しないと判定された場合、前記所定演出が実行された後に前記高期待度演出を実行させることが可能であり、前記特定演出制御手段は、前記特別遊技を実行すると判定された場合、前記所定演出が実行された後に前記契機演出を実行させてから前記特定演出を実行させるときと、前記高期待度演出の途中になる第１の時期から前記契機演出を実行させて前記特定演出を実行させるときと、前記高期待度演出の途中になるとともに前記第１の時期よりも後の第２の時期から前記契機演出を実行させて前記特定演出を実行させるときと、があり、さらに、前記契機演出は実行するものの、前記特定演出を実行しないときがあり、前記契機演出は複数種類あることを

特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明の遊技機によれば、遊技の興趣を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】遊技機の正面図である。
【図２】遊技機の部分斜視図である。
【図３】制御手段のブロック図である。
【図４】（ａ－１）は第１始動口用の大当たり判定テーブルを表す図、（ａ－２）は第２始動口用の大当たり判定テーブルを表す図、（ｂ－１）は大当たり特別図柄判定テーブルを表す図、（ｂ－２）はハズレ特別図柄判定テーブルを表す図である。
【図５】非時短遊技状態における第１特図変動パターン判定テーブルを表す図である。
【図６】非時短遊技状態における第２特図変動パターン判定テーブルを表す図である。
【図７】（ａ－１）は第１始動口用の事前大当たり判定テーブルを表す図、（ａ－２）は第２始動口用の事前大当たり判定テーブルを表す図、（ｂ－１）は事前大当たり特別図柄判定テーブルを表す図、（ｂ－２）は事前ハズレ特別図柄判定テーブルを表す図である。
【図８】非時短遊技状態における事前第１変動パターン判定テーブルを表す図である。
【図９】非時短遊技状態における事前第２変動パターン判定テーブルを表す図である。
【図１０】（ａ）は大当たり遊技制御テーブルを表す図、（ｂ）は長当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図、（ｃ）は短当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図である。
【図１１】遊技状態判定テーブルを表す図である。
【図１２】（ａ）は普通図柄用の当たり判定テーブルを表す図、（ｂ）は普通図柄判定テーブルを表す図、（ｃ）は普図変動パターン判定テーブルを表す図、（ｄ）は補助遊技参照データ判定テーブルを表す図、（ｅ）は補助遊技制御テーブルを表す図、（ｆ）は第２始動口開閉制御テーブルを表す図である。
【図１３】（ａ）はメインＲＡＭ１０１ｃの特別図柄保留記憶領域の構成を表す図、（ｂ）は特別図柄保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図、（ｃ）はメインＲＡＭ１０１ｃの普通図柄保留記憶領域の構成を表す図、（ｄ）は普通図柄保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図である。
【図１４】主制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１５】主制御基板におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１６】主制御基板における入力制御処理を示すフローチャートである。
【図１７】主制御基板における第１始動口検出信号入力処理を示すフローチャートである。
【図１８】主制御基板における第２始動口検出信号入力処理を示すフローチャートである。
【図１９】主制御基板における入賞ゲート検出信号入力処理を示すフローチャートである。
【図２０】主制御基板における特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図２１】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。
【図２２】主制御基板における大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２３】主制御基板における特図変動パターン判定処理を示すフローチャートである。
【図２４】主制御基板における特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２５】主制御基板における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２６】主制御基板における大当たり遊技処理を示すフローチャートである。
【図２７】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。
【図２８】主制御基板における普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図２９】主制御基板における普通図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【図３０】主制御基板における普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３１】主制御基板における普通図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図３２】主制御基板における補助遊技処理を示すフローチャートである。
【図３３】演出制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３４】演出制御基板におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３５】演出制御基板におけるコマンド解析処理の途中までを示すフローチャートである。
【図３６】図３５のコマンド解析処理の続きを示すフローチャートである。
【図３７】演出制御基板における始動口入賞時処理を示すフローチャートである。
【図３８】図３７の始動口入賞時処理の続きを示すフローチャートである。
【図３９】演出制御基板における煽り演出不実行用のアイコン表示態様シナリオ決定処理を示すフローチャートである。
【図４０】演出制御基板における演出図柄停止表示パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図４１】演出制御基板における保留アイコンシフト処理を示すフローチャートである。
【図４２】先読みゾーン演出開始判定処理を示すフローチャートである。
【図４３】演出制御基板における変動演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図４４】図４３の変動演出パターン決定処理の続きを示すフローチャートである。
【図４５】演出制御基板におけるスペシャル演出割込実行判定処理を示すフローチャートである。
【図４６】演出制御基板における特別操作演出実行判定処理を示すフローチャートである。
【図４７】演出制御基板におけるアイコン変化予告判定処理を示すフローチャートである。
【図４８】演出制御基板における演出モード設定処理を示すフローチャートである。
【図４９】演出制御基板における襖煽り演出実行判定処理を示すフローチャートである。
【図５０】演出制御基板における操作演出制御処理を示すフローチャートである。
【図５１】演出制御基板におけるスペシャル演出割込実行制御処理を示すフローチャートである。
【図５２】（ａ）はサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域の構成を表す図、（ｂ）は演出情報保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図である。
【図５３】先読みゾーン演出実行判定テーブルを表す図である。
【図５４】先読みゾーン演出１１の先読みゾーン演出シナリオ判定テーブルの一例を表す図である。
【図５５】先読みゾーン演出１２の先読みゾーン演出シナリオ判定テーブルの一例を表す図である。
【図５６】先読みゾーン演出２の先読みゾーン演出シナリオ判定テーブルの一例を表す図である。
【図５７】（ａ）は先読みゾーン演出不実行１の先読みゾーン演出シナリオ判定テーブルの一例を表す図、（ｂ）は先読みゾーン演出不実行２の先読みゾーン演出シナリオ判定テーブルの一例を表す図である。
【図５８】（ａ）は先読みゾーン演出１の最終人数判定テーブルの一例を表す図、（ｂ）は先読みゾーン演出２の最終人数判定テーブルの一例を表す図、（ｃ）は最終人数判定テーブル（先読みゾーン演出の不実行１～３）の一例を表す図である。
【図５９】前兆演出シナリオ判定テーブルの一例を表す図である。
【図６０】先読みゾーン演出１用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルの一例を表す図である。
【図６１】握手会予告実行判定テーブルの一例を表す図である。
【図６２】握手会予告用のアイコン最終表示態様判定テーブルの一例を表す図である。

【図６３】握手会予告用の台詞回数判定テーブルの一例を表す図である。
【図６４】握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定ＴＢＬ決定テーブルの一例を表す図である。
【図６５】握手会予告用のアイコン表示態様シナリオの演出内容を示すテーブルの一例を表す図である。
【図６６】通常用のアイコン最終表示態様判定テーブルの一例を表す図である。
【図６７】通常用のアイコン表示態様シナリオの演出内容を示すテーブルの一例を表す図である。
【図６８】（ａ）は演出モードＡの通常用演出図柄停止表示パターン判定テーブルの一例を表す図、（ｂ）は図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターン判定テーブルの一例を表す図である。
【図６９】演出モードＡのＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルの一例を表す図である。
【図７０】（ａ）は擬似連パターン判定テーブルの一例を表す図、（ｂ）は擬似３確定演出実行判定テーブルの一例を表す図である。
【図７１】スペシャル演出実行判定テーブルの一例を表す図である。
【図７２】（ａ）はＳＰＳＰリーチ１に係る操作演出実行判定テーブルの一例を表す図、（ｂ）はＳＰＳＰリーチ２に係る操作演出実行判定テーブルの一例を表す図である。
【図７３】演出モード判定テーブルの一例を表す図である。
【図７４】握手会予告の演出フローを表す図である。
【図７５】投げキッス予告の演出フローを表す図である。
【図７６】（ａ－１）は図柄煽り演出及び先読みゾーン演出１の演出フロー（４秒の変動演出で図柄煽り演出が実行の場合）を説明するためのタイムチャート、（ａ－２）は図柄煽り演出及び先読みゾーン演出１の演出フロー（８秒の変動演出で図柄煽り演出が実行の場合）を説明するためのタイムチャート、（ｂ－１）は図柄煽り成功演出における演出図柄の表示態様（４秒の変動演出で図柄煽り成功演出が実行の場合）の一例を説明するためのタイムチャート、（ｂ－２）は図柄煽り失敗演出１における演出図柄の表示態様（４秒の変動演出で図柄煽り失敗演出１が実行の場合）の一例を説明するためのタイムチャート、（ｃ－１）は特殊図柄の停止とアイコンの表示態様変化との関係（４秒の変動演出で図柄煽り成功演出が実行の場合）を説明するためのタイムチャート、（ｃ－２）は特殊図柄の停止とアイコンの表示態様変化との関係（４秒の変動演出で図柄煽り失敗演出１が実行の場合）を説明するためのタイムチャートである。
【図７７】擬似連の演出フローを表す図である。
【図７８】変動演出における様々なポイントからスペシャル演出割込実行が実行される場合の概略を説明する図である。
【図７９】ＳＰＳＰリーチ１における操作演出に係る有効期間が設定される場合の説明図である。
【図８０－１】通常態様、第１特別態様及び第２特別態様を説明する図である。
【図８０－２】第３特別態様１～３を説明する図である。
【図８０－３】第３特別態様４～６を説明する図である。
【図８０－４】第４特別態様１～４を説明する図である。
【図８１】保留アイコン及び変動中アイコンの発生、シフト及び消滅の様子を表す図である。
【図８２】握手会予告が発生する前の様子を表す図である。
【図８３】（ａ）は握手会予告の対象となる保留アイコンが第３特別態様１１で表示された様子を表す図、（ｂ）は握手会予告の対象となる保留アイコンより前に表示されている保留アイコンの表示態様が第３特別態様３１に変化した様子を表す図、（ｃ）は握手会予告に係る握手会会場が出現した様子を表す図、（ｄ）は握手会予告に係る握手キャラクタ及び護衛キャラクタが出現した様子を表す図である。
【図８４】握手会予告の対象となる保留アイコンが待機している様子を表す図である。
【図８５】握手会予告の対象となる保留アイコンが待機している様子を表す図である。

【図８６】握手会予告が行われている様子を表す図である。
【図８７】握手会予告が行われている様子を表す図である。
【図８８】（ａ）は握手会予告が終了する直前の様子を表す図、（ｂ）は握手会予告が終了した後の様子を表す図、（ｃ）は握手会予告が終了した後の様子を表す図である。
【図８９】（ａ）は投げキッス予告が行われる前の様子を表す図、（ｂ）は投げキッス予告に係るキャラクタが出現した様子を表す図、（ｃ）は投げキッス予告に係るキャラクタがハートを対象のアイコンに向けて飛ばした様子を表す図である。
【図９０】（ａ）は投げキッス予告の対象のアイコンにハートが命中した様子を表す図、（ｂ）は投げキッス予告によってアイコンの表示態様が変化すると共に、該変化の報知が行われている様子を表す図、（ｃ）は投げキッス予告が終了した後の様子を表す図である。
【図９１】（ａ）は投げキッス予告が行われる前の様子を表す図、（ｂ）は投げキッス予告に係るキャラクタが出現した様子を表す図、（ｃ）は投げキッス予告に係るキャラクタがハートを対象のアイコンに向けて飛ばした様子を表す図である。
【図９２】（ａ）は投げキッス予告の対象のアイコンにハートが命中した様子を表す図、（ｂ）は投げキッス予告によってアイコンの表示態様が変化すると共に、該変化の報知が行われている様子を表す図、（ｃ）は投げキッス予告が終了した後の様子を表す図である。
【図９３】（ａ）、（ｂ）はゾーン１前兆演出が実行される前の様子を表す図、（ｃ）、（ｄ）はアイコンの表示態様が第２特別態様１１によるゾーン１前兆演出が実行されている様子を表す図である。
【図９４】（ａ）、（ｂ）はアイコンの表示態様が第２特別態様１１によるゾーン１前兆演出が実行されている様子を表す図、（ｃ）はアイコンの表示態様が第３特別態様１１及び第３特別態様４１（先読みゾーン演出１示唆態様）によるゾーン１前兆演出が実行されている様子を表す図である。
【図９５】（ａ）、（ｂ）はアイコンの表示態様が第３特別態様１１及び第３特別態様４１（先読みゾーン演出１示唆態様）によるゾーン１前兆演出が実行されている様子を表す図、（ｃ）はアイコンの表示態様が第３特別態様２１及び第３特別態様５１（先読みゾーン演出１示唆態様）によるゾーン１前兆演出が実行されている様子を表す図である。
【図９６】（ａ）はアイコンの表示態様が第３特別態様２１及び第３特別態様５１（先読みゾーン演出１示唆態様）によるゾーン１前兆演出が実行されていると共に、ゾーン煽り演出を構成する先読み図柄が疑似停止している様子を表す図、（ｂ）はアイコンの表示態様が第３特別態様２１及び第３特別態様５１（先読みゾーン演出１示唆態様）によるゾーン１前兆演出が実行されていると共に、ゾーン煽り演出を構成する先読み図柄及びゾーン図柄が疑似停止している様子を表す図、（ｃ）はアイコンの表示態様が第３特別態様２１及び第３特別態様５１（先読みゾーン演出１示唆態様）によるゾーン１前兆演出が実行されていると共に、ゾーン煽り演出を構成する先読み図柄、ゾーン図柄及び突入図柄が疑似停止している様子を表す図である。
【図９７】アイコンの表示態様が第３特別態様３１及び第３特別態様６１（先読みゾーン演出１報知態様）によるゾーン報知演出が行われている様子を表す図である。
【図９８】（ａ）はアイコンの表示態様が第３特別態様３３及び第３特別態様６３（先読みゾーン演出１報知態様）によるゾーン報知演出が行われている様子を表す図、（ｂ）はアイコンの表示態様が第３特別態様３４（先読みゾーン演出１報知態様）によるゾーン報知演出が行われている様子を表す図、（ｃ）はアイコンの表示態様で大当たり当選報知を行っている様子を表す図である。
【図９９】（ａ）は襖煽り演出が行われる直前の演出図柄の停止表示が行われる様子を表す図、（ｂ）襖煽り演出が行われている様子を表す図、（ｃ－１）は襖煽り演出の実行後に先読みゾーン演出１１が開始された様子を表す図、（ｃ－２）は襖煽り演出の実行後に先読みゾーン演出１２が開始された様子を表す図、（ｃ－３）は襖煽り演出の実行後に先読みゾーン演出２が開始された様子を表す図である。

【図１００】（ａ）演出図柄の停止表示が行われている様子を表す図、（ｂ）は演出図柄の変動表示が開始された様子を表す図、（ｃ）は左図柄停止の様子を表す図、（ｄ）は右図柄停止の様子を表す図、（ｅ）は右図柄滑りの様子を表す図である。
【図１０１】（ａ）は右図柄停止の様子を表す図、（ｂ）、（ｃ）は疑似連図柄停止煽りの様子を表す図、（ｄ－１）は疑似連図柄停止が成功した様子を表す図、（ｄ－２）は疑似連図柄停止が失敗した様子を表す図、（ｅ－１）は図柄再変動の様子を表す図、（ｅ－２）はリーチが発生した様子を表す図である。
【図１０２】（ａ）はリーチが発生した様子を表す図、（ｂ）はノーマルリーチが実行されている様子を表す図、（ｃ－１）、（ｄ－１）は疑似連図柄停止が成功した様子を表す図、（ｃ－２）、（ｄ－２）は疑似連図柄停止が失敗した様子を表す図、（ｅ－１）は図柄再変動の様子を表す図である。
【図１０３】（ａ）は３回目の疑似連図柄停止が行われた様子を表す図、（ｂ）は擬似４連目が行われている様子を表す図、（ｃ）は全回転リーチが実行されることの報知を表す図、（ｄ）は全回転リーチ（スペシャル演出）が実行されている様子を表す図である。
【図１０４】（ａ）は全回転リーチ（スペシャル演出）が実行されている様子を表す図、（ｂ）は確変長当たりを示す演出図柄の停止表示が行われている様子を表す図である。
【図１０５】操作演出が不実行のＳＰＳＰリーチ１の様子を表す図である。
【図１０６】操作演出１の実行を伴うＳＰＳＰリーチ１の様子を表す図である。
【図１０７】操作演出２の実行を伴うＳＰＳＰリーチ１の様子を表す図である。
【図１０８】操作演出３の実行を伴うＳＰＳＰリーチ１の様子を表す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
【００１１】
図１に示すように、遊技機Ｙは、遊技盤取付枠Ｙ１と、遊技盤取付枠Ｙ１に対して回動可能に支持されるガラス扉Ｙ２、遊技球が流下する遊技領域２Ａが形成されている遊技盤２とを有する。
【００１２】
遊技盤取付枠Ｙ１は、遊技店の島設備に固定される外枠（図示なし）に回動可能に支持され、脱着可能に取り付けられている。
【００１３】
ガラス扉Ｙ２は、水平方向の一端側においてヒンジ機構部Ｈを介して遊技盤取付枠Ｙ１に脱着自在に連結されており、ヒンジ機構部Ｈを支点として回動可能に支持されている。よって、ガラス扉Ｙ２を、ヒンジ機構部Ｈを支点として扉のように回動することによって、遊技領域２Ａおよび遊技盤取付枠Ｙ１の前面部分を開閉することができる。ガラス扉Ｙ２は、遊技盤２を閉鎖した状態で、遊技領域２Ａを視認可能に覆っている。
【００１４】
また、ガラス扉Ｙ２の他端側には、ガラス扉Ｙ２を遊技盤取付枠Ｙ１に固定するロック機構Ｒが設けられている。ロック機構Ｒによる固定は、専用の鍵によって解除することが可能とされている。
【００１５】
ガラス扉Ｙ２には、複数の遊技球を貯留する受け皿５０と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置３とが設けられている。発射操作装置３は遊技球を遊技領域２Ａに向けて発射可能な遊技球発射装置（図示なし）に接続されている。なお、遊技球発射装置は、遊技盤取付枠Ｙ１の前面に設けられている。受け皿５０に貯留されている遊技球が遊技球発射装置に供給される。
【００１６】
発射操作装置３は、ガラス扉Ｙ２に固定されている基体３１、基体３１に回動可能に設けられている発射ハンドル３２を有する。遊技球発射装置は、発射ハンドル３２の回動角度に応じた強さ（以下、「遊技球発射強度」という）で、遊技球を発射する。

【００１７】
遊技盤２の遊技領域２Ａには、枠状の飾り枠２９Ａと、湾曲形状を呈した内側レール部材２９Ｂと、外側レール部材２９Ｃと、後述する大入賞口８の直下に配置され、遊技球を第２始動口７に誘導可能な誘導経路が上面に形成された誘導部材２９Ｄとが設けられている。
【００１８】
飾り枠２９Ａは、遊技盤２の略中央部に嵌め込まれている。飾り枠２９Ａの内側には、液晶表示ディスプレイからなる画像表示装置１４が嵌め込まれている。また、飾り枠２９Ａの内側端部には、演出用役物装置１７が設けられている。
【００１９】
内側レール部材２９Ｂが飾り枠２９Ａの外側に配置され、外側レール部材２９Ｃが内側レール部材２９Ｂの外側に配置されている。所定の遊技球発射強度で発射された遊技球は、内側レール部材２９Ｂと外側レール部材２９Ｃとの間を上昇して遊技領域２Ａに進入する。なお、遊技領域２Ａには、複数の釘や風車が設けられている。遊技領域２Ａに進入した遊技球は、複数の釘や風車によって様々な方向に流下し得る。
【００２０】
遊技領域２Ａには、複数（本実施の形態では４つ）の一般入賞口１１が設けられている。各一般入賞口１１には、一般入賞口検出センサ１１ａが設けられており、この一般入賞口検出センサ１１ａが遊技球を検出すると、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２１】
また、遊技領域２Ａにおける飾り枠２９Ａの右斜下側に、遊技球の通過が可能な入賞ゲート１０が設けられている。入賞ゲート１０には、遊技球を検出する入賞ゲート検出センサ１０ａが設けられている。入賞ゲート検出センサ１０ａが遊技球を検出することを条件に、普通図柄抽選が行われる。普通図柄抽選については後述する。
【００２２】
遊技領域２Ａの下部で、画像表示装置１４の下方に、不変であり、且つ、常時入球可能である第１始動口６が設けられている。第１始動口６には、遊技球を検出する第１始動口検出センサ６ａが設けられている。第１始動口検出センサ６が遊技球を検出することを条件に、第１特別図柄抽選が行われる。第１特別図柄抽選については後述する。また、第１始動口検出センサ６ａが遊技球を検出すると、所定個数（例えば、３個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２３】
第１始動口６の直下に、可変の第２始動口７が設けられている。第２始動口７は、第２始動口制御装置７０によって入賞不可能な基本態様（閉態様）又は入賞可能な特別態様（開態様）のいずれかに制御される。第２始動口７にも、遊技球を検出する第２始動口検出センサ７ａが設けられている。第２始動口検出センサ７ａが遊技球を検出することを条件に、第２特別図柄抽選が行われる。第２特別図柄抽選については後述する。また、第２始動口検出センサ７ａが遊技球を検出すると、所定個数（例えば、３個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２４】
第２始動口制御装置７０は、回動可能な普通可動片７０Ａ及び普通可動片７０Ａを回動させる駆動部としての第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂを具備している。
【００２５】
普通可動片７０Ａは、矩形状の扉部材で構成されており、通常は（所定条件が成立する以外は）、表面が遊技領域２Ａと面一になる状態で停止し、第２始動口７を閉鎖している。この普通可動片７０Ａによる第２始動口７の閉鎖が、第２始動口７の基本態様を構成する。
【００２６】
一方、所定条件が成立すると、普通可動片７０Ａが下端部に形成された回転軸を中心に

前方側に回動して第２始動口７を開放する。第２始動口７が入球可能な特別態様に制御される。この普通可動片７０Ａによる第２始動口７の開放が第２始動口７の特別態様を構成する。普通可動片７０Ａは、第２始動口７を開放するとき、遊技領域２Ａから突出した状態になり、流下する遊技球を受けて第２始動口７へ誘導することが可能となる。

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

なお、大入賞口制御装置８０についての所定条件とは、上述した第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選（以下、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とをまとめて「特別図柄抽選」と総称する）において、大当たり特別図柄又は小当たり特別図柄に決定されることである。

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

第１特別図柄抽選が行われると、第１特別図柄表示装置２０において、当該抽選結果に基づいて、特別図柄の変動表示が行われ、当該第１特別図柄抽選の結果を表す第１特別図

柄の停止表示が行われる。すなわち、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。第２特別図柄抽選と第２特別図柄表示装置２１についても同様にある。

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

ところで、特別図柄の変動表示中や大入賞口制御装置８０が作動する特別遊技中に、始動口６、７に遊技球が入球しても、即座に特別図柄の変動表示が行われて特別図柄抽選の結果が報知される訳ではない。すなわち、一定条件下で特別図柄の変動表示が保留されることがある。本実施の形態では、一定条件として、特別図柄の変動表示を保留できる個数に上限値が設けられている。本実施の形態では、その上限値は各始動口６、７に対して「４」に設定されている。すなわち、各始動口６、７に対して特別図柄の変動表示を実行する権利を４個まで保留することができる。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

また、遊技機Ｙには、様々な演出を実行する演出装置が設けられている。本実施の形態では、演出装置は、画像表示装置１４、音声出力装置１５、演出用照明装置１６、及び、演出用役物装置１７で構成されている。画像表示装置１４と演出用役物装置１７とが遊技盤２に設けられ、音声出力装置１５と演出用照明装置１６とがガラス扉Ｙ２に設けられている。

【００４５】
画像表示装置１４は、様々な静止画や動画を表示することで画像による演出を行う。なお、本実施形態においては、画像表示装置１４として液晶ディスプレイが用いられているが、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ等他の方式の表示装置を用いることもできる。
【００４６】
音声出力装置１５は、ＢＧＭ（バックグランドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することで音声による演出を行う。演出用照明装置１６は、各ランプの光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。
【００４７】
上記演出用役物装置１７は、可動部１７Ａを具備し、可動部１７Ａを作動させることで、動作による演出を行う。可動部１７Ａは上下直進運動（下降及び上昇）並びに回転運動を実行可能である。具体的には、可動部１７Ａは、図１に示す画像表示装置１４０の表示部１４０の上部を初期位置（基準位置）としており、表示部１４０の中央辺りまで下降して、上昇することが可能である。また、上下直進運動とは独立して、中心Ｃを中心に回転運動が可能となっている。
【００４８】
また、受け皿５０には、後述する種々の演出に係る操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置１８及び選択ボタン装置１９が設けられている。
【００４９】
演出ボタン装置１８は、操作可能な演出ボタン１８Ａ及び演出ボタン１８Ａに接続されて、演出ボタン１８Ａに対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ１８ａを具備する（図２参照）。また、演出ボタン装置１８は、点灯可能なＬＥＤ１８Ｂを具備する。
【００５０】
選択ボタン装置１９は、操作可能な選択ボタン１９Ａ及び選択ボタン１９Ａに接続されて、選択ボタン１９Ａに対する操作を検出する選択ボタン検出スイッチ１９ａを具備する（図２参照）。
【００５１】
選択ボタン１９Ａは、上ボタン１９１Ａ、左ボタン１９２Ａ、下ボタン１９３Ａ及び右ボタン１９４Ａからなる。各ボタン１９１Ａ～１９４Ａは、受け皿５０から突出した状態で押圧可能に設けられている。
【００５２】
演出装置は、遊技の進行（状態）に応じて様々な演出を実行する。演出としては、例えば、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選を契機に行われる特図抽選演出がある。特図抽選演出は、画像表示装置１４において行われる。特図抽選演出では、演出図柄の変動表示と演出図柄の停止表示とが行われる。
【００５３】
演出図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示に対応して行われ、演出図柄が所定の態様で所定時間変動する。演出図柄の停止表示は、特別図柄の停止表示に対応して行われる（以下、演出図柄の変動表示と停止表示をまとめて称呼する場合、「演出図柄表示」という）。演出図柄の停止表示では、演出図柄が当該特別図柄抽選の結果を表す所定の態様で所定時間停止する。
【００５４】
演出図柄は、例えば、画像表示装置１４等の表示部１４０の左側領域、中央領域及び右側領域に配列された３列の装飾図柄（例えば、「１」から「９」までの数字を表す装飾図柄）からなる。演出図柄の変動表示では、各列の装飾図柄が、リールが回転しているかのうように、上から下に移動（変動表示）する。なお、演出図柄の変動表示の態様はこれに限られない。また、演出図柄の変動表示中には、特別図柄抽選の結果に応じて、背景画像やキャラクタ等のオブジェクト画像といった様々な演出画像、また、ムービー等が表示される。

【００５５】
一方、演出図柄の停止表示においては、画像表示装置１４等の表示部１４０の左側領域、中央領域及び右側領域において、上記の３列の装飾図柄が停止表示する。演出図柄の停止表示が行われたときの所定の有効ライン（例えば、表示部１４０における中央の水平線）上の装飾図柄の配列が、当該特別図柄抽選の結果を表す。
【００５６】
特図抽選演出の他にも、大当たり遊技が実行されるときに行われる特別遊技演出、及び、特別図柄の変動表示又は特別遊技が所定期間行われない内部的な待機状態（所謂、客待ち状態）において行われるデモ演出等の様々な演出が行われる。
【００５７】
遊技盤２及びガラス扉Ｙ２の裏面には、遊技に係る種々の制御を行う主制御基板１０１、演出制御基板１０２、払出制御基板１０３、ランプ制御基板１０４、画像制御基板１０５、電源基板１０７、遊技情報出力端子板１０８が設けられている。
【００５８】
（遊技機Ｙの内部構成）
次に、図３を用いて、遊技機Ｙの内部構成について説明する。
【００５９】
電源基板１０７は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機Ｙに電源電圧を供給するとともに、遊技機Ｙに供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板１０１に出力する。電断検知信号がハイレベルになるとメインＣＰＵ１０１ａは動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメインＣＰＵ１０１ａは動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。
【００６０】
主制御基板１０１は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板１０１は、メインＣＰＵ１０１ａ、メインＲＯＭ１０１ｂ、及び、メインＲＡＭ１０１ｃを備えている。メインＣＰＵ１０１ａは、各種検出センサやタイマ（水晶振動子）等からの入力信号に基づいて、メインＲＯＭ１０１ｂに格納されたプログラムを読み出して遊技に関する演算処理を行うとともに、各種制御装置や表示装置を直接制御し、演算処理の結果に基づく所定のコマンドなどを演出制御基板１０２や払出制御基板１０３等に送信する。メインＲＡＭ１０１ｃは、メインＣＰＵ１０１ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。
【００６１】
上記主制御基板１０１の入力側には、入力ポート（図示せず）を介して、第１始動口検出センサ６ａ、第２始動口検出センサ７ａ、大入賞口検出センサ８ａ、入賞ゲート検出センサ１０ａ、及び、一般入賞口検出センサ１１ａが接続されている。各検出センサは、遊技球を検出すると、検出信号を主制御基板１０１に出力する。
【００６２】
主制御基板１０１の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、第２始動口制御装置７０の普通可動片７０Ａを作動させる第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂ、及び、大入賞口制御装置８０の特別可動片８０Ａを作動させる大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂが接続されている。主制御基板１０１は、各ソレノイドを制御するための制御信号を第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂ及び大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂに出力する。
【００６３】
また、主制御基板１０１の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、普通図柄表示装置２２、第１特別図柄保留表示装置２３、第２特別図柄保留表示装置２４及び普通図柄保留表示装置２５が接続されている。主制御基板１０１は、各表示装置を制御するための表示制御信号を各表示装置２０～２５に出力する。
【００６４】

さらに、主制御基板１０１の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、遊技情報出力端子板１０８が接続されている。主制御基板１０１は、所定の遊技に関する情報（以下、遊技情報という）を外部信号として遊技情報出力端子板１０８に出力する。

【００６５】

遊技情報出力端子板１０８には、遊技情報表示装置が接続されている。遊技情報出力端子板１０８は、遊技情報表示装置及びホールコンピュータに外部信号を出力する。遊技情報表示装置は、遊技機Ｙの上に設けられ、上記の所定の遊技情報（外部信号）に基づいて所定の遊技情報を表示し得る。

【００６６】

演出制御基板１０２は、サブＣＰＵ１０２ａ、サブＲＯＭ１０２ｂ、及び、サブＲＡＭ１０２ｃを備えている。演出制御基板１０２は、主制御基板１０１に対して、当該主制御基板１０１から演出制御基板１０２への一方向に通信可能に接続されている。主制御基板１０１は、遊技に関する処理に基づいて所定のコマンドを演出制御基板１０２に送信し、演出制御基板１０２は、所定のコマンドを受信する。

【００６７】

演出制御基板１０２の入力側には、ランプ制御基板１０４を介して、演出ボタン検出スイッチ１８ａ及び選択ボタン検出スイッチ１９ａが接続されている。

【００６８】

演出ボタン検出スイッチ１８ａは、演出ボタン１８Ａが操作されると、ランプ制御基板１０４に、演出ボタン１８Ａの操作が行われたことを示す演出ボタン検出信号を演出制御基板１０２に出力する。ランプ制御基板１０４は、演出ボタン検出信号が入力すると、演出制御基板１０２に出力する。

【００６９】

選択ボタン検出スイッチ１９ａは、選択ボタン１９Ａが操作されると、ランプ制御基板１０４に、選択ボタン１９Ａの操作が行われたことを示す選択ボタン検出信号を演出制御基板１０２に出力する。ランプ制御基板１０４は、選択ボタン検出信号が入力すると、演出制御基板１０２に出力する。

【００７０】

選択ボタン検出スイッチ１９ａは、上ボタン１９１Ａに接続されて上ボタン１９１Ａの被操作を検出する上ボタン検出スイッチ１９１ａ、左ボタン１９２Ａに接続されて左ボタン１９２Ａの被操作を検出する左ボタン検出スイッチ１９２ａ、下ボタン１９３Ａに接続されて下ボタン１９３Ａの被操作を検出する下ボタン検出スイッチ１９３ａ、及び、右ボタン１９４Ａに接続されて右ボタン１９４Ａの被操作を検出する右ボタン検出スイッチ１９４ａからなる。

【００７１】

なお、各ボタン検出スイッチ１９１ａ、１９２ａ、１９３ａ、１９４ａは、被操作を検出すると、それぞれ、上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、右ボタン検出信号を、ランプ制御基板１０４を介して演出制御基板１０２に出力する。なお、上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、及び、右ボタン検出信号を総称して「選択ボタン検出信号」という。

【００７２】

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

【００７３】

払出制御基板１０３は、遊技球を発射させるための発射制御と、遊技球を遊技者に払い

出すための払出制御とを行う。この払出制御基板１０３は、払出ＣＰＵ１０３ａ、払出ＲＯＭ１０３ｂ、払出ＲＡＭ１０３ｃを備えており、主制御基板１０１及び電源基板１０７に対して、双方向に通信可能に接続されている。

【００７４】

払出ＣＰＵ１０３ａの入力側には、タッチセンサ３２ａと発射ボリュームのつまみ３２ｂが接続されている。タッチセンサ３２ａは発射ハンドル３２内に取り付けられている。タッチセンサ３２ａは、遊技者や店員等が発射ハンドル３２に触れると、発射ハンドル３２に人が接触したことを検知し、発射制御基板１０６に発射ハンドル検出信号を送信する。発射ボリュームのつまみ３２ｂは発射ハンドル３２に接続されている。発射ボリュームのつまみ３２ｂは、発射ハンドル３２に連動して回動し、回動角度を検出する。

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

なお、本実施の形態では、発射ソレノイド４１の往復速度は、発射制御基板１０６に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約９９．９（回／分）に設定されている。発射ソレノイド４１が１往復する毎に１個の遊技球が発射されるため、１分間における発射される遊技球の個数は、約９９．９（個／分）となる。

【００７９】

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

【００８０】

ランプ制御基板１０４は、上記各基板と同様に、ランプＣＰＵ１０４ａ、ランプＲＯＭ１０４ｂ、ランプＲＡＭ１０４ｃを備えている。ランプ制御基板１０４の出力側には、演出用照明装置１６及び演出用役物装置１７が接続されている。

【００８１】

ランプＣＰＵ１０４ａは、演出制御基板１０２から送信される演出制御に係るコマンド（以下、「演出制御コマンド」という）に基づいて演出用照明装置１６の発光制御、および、演出用照明装置１６の光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御を行う。また、ランプＣＰＵ１０４ａは、演出制御コマンドに基づいて演出用役物装置１７を作動させるソレノイドやモータに対する駆動制御を行う。

【００８２】

また、ランプ制御基板１０４の入力側には、演出ボタン装置１８の演出ボタン検出スイッチ１８ａ及び選択ボタン装置１９の選択ボタン検出スイッチ１９ａに接続されている。ランプ制御基板１０４は、演出ボタン検出信号や選択ボタン検出信号が入力すると、それ

ぞれを演出制御基板１０２に出力する。すなわち、ランプ制御基板１０４は、演出制御基板１０２と演出ボタン装置１８及び選択ボタン装置１９との間で演出ボタン検出信号及び選択ボタン検出信号を中継する。

【００８３】

画像制御基板１０５は、少なくとも画像表示装置１４の表示部１４０に表示させる動画や静止画等の画像に係る映像信号を生成し、画像表示装置１４に出力する画像生成部１０５Ｂと、音声出力装置１５に出力させる音声に係る音声信号を生成し、音声出力装置１５に出力する音声生成部１０５Ｃと、画像生成部１０５Ｂ及び音声生成部１０５Ｃを統括して制御する統括部１０５Ａとを有する。

【００８４】

画像制御基板１０５の統括部１０５Ａは、画像表示装置１４による画像表示制御を行うため統括ＣＰＵ１０５Ａａ、統括ＲＯＭ１０５Ａｂ、及び、統括ＲＡＭ１０５Ａｃを備えている。

【００８５】

統括ＣＰＵ１０５Ａａは、制御プログラム等が記憶されている統括ＲＯＭ１０５Ａｂに接続されており、統括ＣＰＵ１０５Ａａの動作に必要な制御プログラムが読み出されるようになっている。統括ＣＰＵ１０５Ａａは、演出制御基板１０２から送信される演出制御に係るコマンドを受信すると、該コマンドに基づいて画像生成部１０５Ｂに画像表示装置１４に表示させる画像の指示を出すと共に、音声生成部１０５Ｃに音声出力装置１５から出力させる音声の指示を出す。

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメシーン情報や各アニメシーンの表示順序等に関連付けられている。なお、アニメシーン情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、描画のためのパラメータ（スプライトの表示位置、表示倍率、透過率等）、描画方法、画像表示装置１４の輝度のパラメータとなるデューティー比等などの各種情報が含まれている。

【００８９】

画像生成部１０５Ｂは、画像プロセッサであるＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１０５Ｂａと、画像データが格納されたＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂ、及び、画像データから生成される描画データを一時的に記憶するフレームバッファ等を有するＶＲＡＭ１０５Ｂｃを備えている。

【００９０】

ＶＤＰ１０５Ｂａは、画像データが記憶されているＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂに接続されており、統括ＣＰＵ１０５Ａａからの指示に基づいて、画像データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）の元となる描画データを生成する。画像データは、画像表示装置１４に表示させる画像（フレーム）、例えば、装飾図柄画像や装飾図柄の背景を構成する、景色、キャラクタ、及び台詞等の背景画像等の個々の画像を表す素材的なデータである。一方、描画データは個々の画像が複合されて（重ね合わされて）構成されるフレーム全体の画像を表す合成的なデータである。

【００９１】

ＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂは、フラッシュメモリ、ＥＥＰＲＯＭ、ＥＰＲＯＭ、マスクＲＯＭ等から構成され、所定範囲の画素（例えば、３２×３２ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示すα値とから構成されている。

【００９２】

また、ＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂは、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、ＣＧＲＯＭ１０５Ｂｂは、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、ＭＰＥＧ４等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

【００９３】

また、画像生成部１０５Ｂは、水晶発振器を有している。水晶発振器は、ＶＤＰ１０５Ｂａにパルス信号を出力する。ＶＤＰ１０５Ｂａは、このパルス信号を分周することで、画像表示装置１４と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、画像表示装置１４に出力する。

【００９４】

次に、図４～図１２を参照して、メインＲＯＭ１０１ｂに記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

【００９５】

図４（ａ－１）、図４（ａ－２）は、大当たり判定のときに用いられる大当たり判定テーブルの一例を示す図である。大当たり判定とは、特別図柄抽選を構成し、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定することであり、判定対象となる特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が開始されるときに行われる。

【００９６】

図４（ａ－１）は、遊技球の第１始動口６への入球を契機に行われる大当たり判定（以下、「第１大当たり判定」という）において参照されるテーブル（以下、「第１大当たり判定テーブル」という）である。一方、図４（ａ－２）は、遊技球の第２始動口７への入球を契機に行われる大当たり判定（以下、「第２大当たり判定」という）において参照されるテーブル（以下、「第２大当たり判定テーブル」という）である。

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

大当たり判定の結果が「大当たり」であると、当該結果を示す特別図柄の停止表示後に、大入賞口８の開放を伴う大当たり遊技が実行される。

【０１００】

図４（ｂ－１）～図４（ｂ－２）は、特別図柄判定のときに用いられる特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。特別図柄判定とは、特別図柄抽選を構成するものであり、大当たり判定の結果に基づいて特別図柄表示装置２０、２１において停止表示する特別図柄の種類（特別図柄の停止表示態様）を決定することであり、判定対象となる特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が開始されるときに行われる。

【０１０１】
特別図柄判定テーブルは、大当たり判定の結果（大当たり及びハズレ）に関連付けられている。すなわち、図４（ｂ－１）は、大当たり判定の結果が「大当たり」である場合の特別図柄である大当たり特別図柄に対する特別図柄判定（以下、「大当たり特別図柄判定」という）において参照されるテーブル（以下、「大当たり特別図柄判定テーブル」という）、図４（ｂ－２）は、大当たり判定の結果が「ハズレ」である場合の特別図柄であるハズレ特別図柄に対する特別図柄判定（以下、「ハズレ特別図柄判定」という）において参照されるテーブル（以下、「ハズレ特別図柄判定テーブル」という）である。
【０１０２】
大当たり特別図柄判定テーブル及びハズレ特別図柄判定テーブルは、さらに、当該特別図柄判定の契機となる遊技球の入球があった始動口の種類（第１始動口６ｏｒ第２始動口７）にも関連付けられている。
【０１０３】
各特別図柄判定テーブルには、特別図柄判定値と、停止表示される特別図柄とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第１始動口６又は第２始動口７に入球することを契機に取得された特別図柄判定用乱数を特別図柄判定テーブルに照合することで、停止表示される特別図柄が決定される。停止表示される特別図柄の識別情報として、特図停止データ及び演出図柄指定コマンドが設定されている。
【０１０４】
特図停止データは、主制御基板１０１における処理で用いられ、演出図柄指定コマンドは、演出制御基板１０２に送信されて、演出制御基板１０２における処理で用いられる。演出図柄指定コマンドは、特別図柄の変動表示の開始時に（ステップＳ３００の特別図柄記憶判定処理時に）生成されて演出制御基板１０２に送信される。
【０１０５】
演出図柄指定コマンドは、当該特別図柄判定に係る特別図柄が停止表示される特別図柄表示装置（第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１）を識別するための１バイトのＭＯＤＥデータと、停止表示される特別図柄を識別するための１バイトのＤＡＴＡデータとから構成されている。
【０１０６】
演出図柄指定コマンドについては、ＭＯＤＥデータが「Ｅ１Ｈ」であれば、第１特別図柄表示装置２０で特別図柄の停止表示が行われることを表し、ＭＯＤＥデータが「Ｅ２Ｈ」であれば、第２特別図柄表示装置２１で特別図柄の停止表示が行われることを表す。なお、ＭＯＤＥデータが「Ｅ１Ｈ」の演出図柄指定コマンドのことを「第１演出図柄指定コマンド」、ＭＯＤＥデータが「Ｅ２Ｈ」の演出図柄指定コマンドのことを「第２演出図柄指定コマンド」という。
【０１０７】
（特別図柄の変動パターン判定テーブル）
図５～図６は、特図変動パターン判定のときに用いられる特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。特図変動パターン判定とは、特別図柄の変動表示の態様（以下、「特図変動パターン」という）を判定することであり、判定対象となる特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が開始されるときに行われる。
【０１０８】
特図変動パターンには、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、「特図変動時間」という）及び当該特別図柄の変動表示に応じた特図抽選演出を構成する変動演出の演出種別が関連付けられている。変動演出についての詳細は後述するが、特別図柄の変動表示が開始してから、当該特別図柄の変動表示が終了までの間に行われる演出のことである。変動演出には、上述した演出図柄の変動表示が含まれ、演出図柄の変動表示の他、画像表示装置１４によるキャラクタ等のオブジェクト画像や所定のムービー画像による画像演出、音声出力装置１５による音声演出、演出用照明装置１６による照明演出及び可動部１７Ａによる動作演出等で構成される。

【０１０９】
また、特図変動パターンは、第１特別図柄表示装置２０において表示される第１特別図柄の変動表示の態様である第１特図変動パターンと、第２特別図柄表示装置２１において表示される第２特別図柄の変動表示の態様である第２特図変動パターンとで区別される。
【０１１０】
特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態に関連付けられている（図示なし）。さらに、遊技状態に関連付けられている特図変動パターン判定テーブルは、第１特図変動パターンを決定するときに用いられる第１特図変動パターン判定テーブルと、第２特図変動パターンを決定するときに用いられる第２特図変動パターン判定テーブルとに分けられている。図５は、後述する非時短遊技状態において第１特図変動パターンを決定する際に参照される第１特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図、図６は、後述する時短遊技状態において特図変動パターンを決定する際に参照される特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。
【０１１１】
各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、特別図柄判定の結果が反映された特図停止データにも関連付けられている。
【０１１２】
また、特図停止データがハズレを示すものであれば、第１特図変動パターン判定テーブルは、さらに、第１特図保留数（Ｕ１）が「０」～「１」の場合の第１特図変動パターン判定テーブルと、第１特図保留数（Ｕ１）が「２」以上の場合の第１特図変動パターン判定テーブルとに分けられている。同様に、第２特図変動パターン判定テーブルも、さらに、第２特図保留数（Ｕ２）が「０」～「１」の場合の第２特図変動パターン判定テーブルと、第２特図保留数（Ｕ２）が「２」以上の場合の第２特図変動パターン判定テーブルとに分けられている。
【０１１３】
この特図保留数に基づいて分けられた特図変動パターン判定テーブルは、さらにリーチの有無によっても分けられている。リーチの有無は、リーチ判定用乱数（本実施の形態では、リーチ判定用乱数の乱数範囲は０～９９）を用いたリーチ判定によって決定される。
【０１１４】
なお、リーチ判定は、リーチ判定用乱数をリーチ判定テーブルに照合することで行われる（図５及び図６参照）。第１特図変動パターン判定テーブルについては、第１特図保留数（Ｕ１）が「０」～「１」の場合のリーチ判定テーブルと、第１特図保留数（Ｕ１）が「２」以上の場合のリーチ判定テーブルとに分けられている。各リーチ判定テーブルには、リーチ判定値とリーチの有無とが一義的に対応付けられて格納されている。第１特図保留数（Ｕ１）が「０」～「１」の場合のリーチ判定テーブルによると、リーチ判定用乱数が０～６９であると「リーチ無し」と判定され、リーチ判定用乱数が７０～９９であると「リーチ有り」と判定される。一方、第１特図保留数（Ｕ１）が「２」以上の場合のリーチ判定テーブルによると、リーチ判定用乱数が０～７９であると「リーチ無し」と判定され、リーチ判定用乱数が８０～９９であると「リーチ有り」と判定される。
【０１１５】
また、第２特図変動パターン判定テーブルについても、第２特図保留数（Ｕ２）が「０」～「１」の場合のリーチ判定テーブルと、第２特図保留数（Ｕ２）が「２」以上の場合のリーチ判定テーブルとに分けられている。各リーチ判定テーブルには、リーチ判定値とリーチの有無とが一義的に対応付けられて格納されている。第２特図保留数（Ｕ２）が「０」～「１」の場合のリーチ判定テーブルによると、リーチ判定用乱数が０～６９であると「リーチ無し」と判定され、リーチ判定用乱数が７０～９９であると「リーチ有り」と判定される。一方、第２特図保留数（Ｕ２）が「２」以上の場合のリーチ判定テーブルによると、リーチ判定用乱数が０～７９であると「リーチ無し」と判定され、リーチ判定用乱数が８０～９９であると「リーチ有り」と判定される。
【０１１６】

よって、第１特図保留数（Ｕ１）又は第２特図保留数（Ｕ２）が「０」～「１」の場合のリーチ判定では、７０％で「リーチ無し」と判定され、３０％の確率で「リーチ有り」と判定される。一方、第１特図保留数（Ｕ１）又は第２特図保留数（Ｕ２）が「２」以上の場合のリーチ判定では、８０％で「リーチ無し」と判定され、２０％の確率で「リーチ有り」と判定される。

【０１１７】

各特図変動パターン判定テーブルにおいては、特図変動パターン判定値割合（％）となるように、特図変動パターン判定値と、一又は複数の特図変動パターンとが適宜に関連付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第１始動口６又は第２始動口７に入球することを契機に取得された特図変動パターン判定用乱数を特図変動パターン判定テーブルに照合することで、特図変動パターンが決定される。

【０１１８】

特図変動パターンは、各テーブルにおいて予め設定された所定の確率（特図変動パターン判定値割合（％））で割り振られているため、特図変動パターンには大当たり当選の期待度（大当たり当選期待度）や特定の大当たり当選（例えば、確変大当たり、長当たり等）の期待度が対応付けられていることになる。

【０１１９】

なお、各特図変動パターンに対応して特図変動パターン指定コマンドが設定されている。特図変動パターン指定コマンドは、演出制御基板１０２に送信され、演出制御基板１０２における処理で用いられる。特図変動パターン指定コマンドは、特別図柄の変動表示の開始時に（ステップＳ３００の特別図柄記憶判定処理時に）生成されて演出制御基板１０２に送信される。

【０１２０】

特図変動パターン指定コマンドは、当該特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示が行われる特別図柄表示装置（第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１）を識別するための１バイトのＭＯＤＥデータと、特図変動パターンを識別するための１バイトのＤＡＴＡデータとから構成されている。特図変動パターン指定コマンドについては、ＭＯＤＥデータが「Ｅ６Ｈ」であれば、第１特別図柄表示装置２０で特別図柄の変動表示が行われることを表し、ＭＯＤＥデータが「Ｅ７Ｈ」であれば、第２特別図柄表示装置２１で特別図柄の変動表示が行われることを表す。

【０１２１】

なお、ＭＯＤＥデータが「Ｅ６Ｈ」の特図変動パターン指定コマンドのことを「第１特図変動パターン指定コマンド」、ＭＯＤＥデータが「Ｅ７Ｈ」の特図変動パターン指定コマンドのことを「第２特図変動パターン指定コマンド」という。

【０１２２】

また、特図変動パターン判定テーブルの最右欄には、その特図変動パターンに基づく特別図柄の変動表示に対応する変動演出の演出種別（大まかな区分）と演出内容とを記載している。

【０１２３】

ここで、図５及び図６の特図変動パターンに係る変動演出の演出種別と当該演出種別に対応付けられた演出内容について説明する。

【０１２４】

変動演出の演出種別は、大別して、通常変動演出と特別変動演出とに分けられる。通常変動演出は、リーチ（所謂「テンパイ」）が発生しない通常の変動演出のことであり、遊技者に大当たり当選の期待を持たせることが困難な変動演出である。図５及び図６の演出種別の欄に記載の「通常１」、「通常２」及び「通常３」が通常変動演出に該当する。一方、特別変動演出は、リーチ（所謂「テンパイ」）が発生する特別な変動演出のことであり、通常変動演出に比べて遊技者に大当たり当選の期待を持つことができる変動演出である。図５及び図６の演出種別の欄に記載の「リーチ１」～「リーチ１３」が特別変動演出に該当する。

【０１２５】
「リーチ」とは、演出図柄の変動表示中に画像表示装置１４の表示部１４０の左側領域、中央領域、及び、右側領域のうちの２つの領域で上記の装飾図柄が仮停止し（擬似的な停止表示を行い）、残り１つの領域における所定の有効ライン上で所定の装飾図柄が停止すれば大当たりの当選を表す装飾図柄の配列（組み合わせ）となる状態のことをいう。なお、以下において、表示部１４０の左側領域に表示される装飾図柄を「左図柄」、表示部１４０の中央領域に表示される装飾図柄を「中図柄」、表示部１４０の右側領域に表示される装飾図柄を「右図柄」とする。
【０１２６】
例えば、大当たりを報知する装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の組合せとして「７７７」の３桁の装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の組み合わせが設定されている場合に、２つの装飾図柄（左図柄）ＴＺ１と装飾図柄（右図柄）ＴＺ３が「７」で仮停止する状態をいう。「仮停止」とは、装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３が小さく揺れ動いたり、装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３が小さく変形したりして、遊技者に装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３が停止しているかのようにみせている態様をいう。
【０１２７】
リーチが発生すると、演出図柄の変動表示が終了するまでの間に、リーチが維持されながら様々なリーチ演出が実行され得る。本実施の形態では、リーチ演出として、ノーマルリーチ（図５及び図６において「ノーマル」）、ロングリーチ（図５及び図６において「ロング」）、ＳＰリーチ（図５及び図６において「ＳＰ」）及びＳＰＳＰリーチ（図５及び図６において「ＳＰＳＰ」）が設定されている。特別変動演出におけるリーチ発生後にいずれのリーチ演出がどのような順番で実行されるかは、特図変動パターンの演出種別に対応付けられている。
【０１２８】
「ノーマルリーチ」とは、後述する演出モード（後述する先読みゾーン専用の背景画像も含む）に対応付けられた通常の背景画像が表示されている状態でリーチが維持されたまま、残りの１つの装飾図柄が変動するリーチ演出のことである。なお、図５及び図６に記載の「ノーマル（ハズレ）」とは、当該変動演出においてノーマルリーチが最後に行われるため、最後にハズレを示す演出が行われるノーマルリーチのことである。
【０１２９】
「ロングリーチ」とは、リーチが維持され、且つ、残りの１つの装飾図柄が変動したまま、上記の通常の背景画像とは異なる比較的短い時間（短編）のムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。なお、図５及び図６に記載の「ロング（ハズレ）」とは、当該変動演出においてロングリーチが最後に行われるため、最後にハズレを示す演出が行われるロングリーチのことである。
【０１３０】
「ＳＰリーチ」とは、リーチが維持され、且つ、残りの１つの装飾図柄が変動したまま、ロングリーチに係るムービーより長い時間のムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。なお、図５及び図６に記載の「ＳＰ（ハズレ）」とは、当該変動演出においてＳＰリーチが最後に行われるため、最後にハズレを示す演出が行われるＳＰリーチのことである。さらに図５及び図６に記載の「ＳＰ（復活当たり）」とは、ガセハズレ演出が実行された後に、大当たり当選を示す演出（以下、「復活演出」という）が行われるＳＰリーチのことである。ガセハズレ演出とは、大当たり当選に係る変動演出において行われるハズレを示唆する演出のことである。また、図５及び図６に記載の「ＳＰ（直当たり）」とは、ガセハズレ演出が実行されることなく、最後に大当たり当選を示す演出が行われるＳＰリーチのことである。なお、以下において、ＳＰ（直当たり）とＳＰ（復活当たり）とをまとめて、「ＳＰ（当たり）」という。
【０１３１】
「ＳＰＳＰリーチ」とは、リーチが維持され、且つ、残りの１つの装飾図柄が変動したまま、ＳＰリーチに係るムービーより長い時間（長編）のムービー（動画、アニメーショ

ン等）が流れる演出のことである。なお、図５及び図６に記載の「ＳＰＳＰ（ハズレ）」とは、最後にハズレを示す演出が行われるＳＰＳＰリーチのことである。さらに図５及び図６に記載の「ＳＰＳＰ（復活当たり）」とは、復活演出が行われるＳＰＳＰリーチのことである。また、図５に記載の「ＳＰＳＰ（直当たり）」とは、ガセハズレ演出が実行されることなく、最後に大当たり当選を示す演出が行われるＳＰＳＰリーチのことである。なお、以下において、ＳＰＳＰ（直当たり）とＳＰＳＰ（復活当たり）とをまとめて、「ＳＰＳＰ（当たり）」という。

【０１３２】

本実施の形態では、リーチ演出に係る大当たり当選期待度としては、ノーマルリーチ＜ロングリーチ＜ＳＰリーチ＜ＳＰＳＰリーチの順で高くなっている。

【０１３３】

なお、本実施形態においては、大当たり当選に係る特図変動パターンとしては「ノーマルリーチ」が選択されないようになっているが、大当たり当選に係る特図変動パターンとして「ノーマルリーチ」が選択されるようにすることもできる。

【０１３４】

また、本実施の形態においては、変動演出において疑似連が実行される演出内容の特図変動パターンも設けられている。

【０１３５】

擬似連とは、１回の始動口６、７への入球に基づく特別図柄抽選（大当たり判定）に対して、あたかも複数回の演出図柄の変動表示が実行されたかのように見せるために、１回の始動口６、７への入球に対して決定された特図変動時間内にて、全部の装飾図柄（左図柄、中図柄、右図柄）が仮停止した後に再度変動を開始する再変動表示を１回又は複数回数実行する特殊な態様の演出図柄の変動表示のことである。図５及び図６の演出内容に記載の「擬似２」、「擬似３」及び「擬似４」が疑似連の実行を表している。

【０１３６】

ここで、「擬似２」は、再変動表示が１回実行され、あたかも演出図柄の変動表示が２回行われたかのように見せる演出図柄の変動表示の表示態様である。

「擬似３」は、再変動表示が２回実行され、あたかも演出図柄の変動表示が３回行われたかのように見せる演出図柄の変動表示の表示態様である。

「擬似４」は、再変動表示が３回実行され、あたかも演出図柄の変動表示が４回行われたかのように見せる演出図柄の変動表示の表示態様である。

【０１３７】

本実施の形態では、疑似連に係る大当たり当選期待度としては、疑似２＜擬似３＜擬似４の順で高くなっている。

【０１３８】

以上のように、リーチが成立しているときに行われるリーチ演出としてノーマルリーチ、ロングリーチ、ＳＰリーチ及びＳＰＳＰリーチが設定されており、また、特殊な態様の演出図柄の変動表示として疑似２、擬似３、及び、擬似４が設定されている。そして、１回の変動演出において、何れの演出がどのような順番で行われるかは特図変動パターンに対応付けられている。なお、特図変動パターンは、何れの演出がどのような順番で行われるかは対応付けられているが、各演出のさらなる詳細な内容については演出制御基板１０２が演出種別（リーチ１～リーチ１３）に基づいて決定する。

【０１３９】

図７（ａ－１）、図７（ａ－２）は、事前大当たり判定に用いられる事前大当たり判定テーブルの一例を示す図である。事前大当たり判定とは、始動口６、７に遊技球が入球し、当該入球に基づいて特図判定情報が取得された場合、当該特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が開始（大当たり判定が実行）される前に（本実施の形態では、当該入球時に）、大当たり遊技を実行するか否かを判定することである。

【０１４０】

図７（ａ－１）は、遊技球が第１始動口６に入球し、当該入球に基づいて特図判定情報

が取得された場合、当該特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が開始（第１大当たり判定が実行）される前に（本実施の形態では、当該入球時に）、大当たりに当選したか否かを判定する第１事前大当たり判定に用いられるテーブル（以下、「事前第１大当たり判定テーブル」という）である。一方、図７（ａ－２）は、遊技球が第２始動口７へ入球し、当該入球に基づいて特図判定情報が取得された場合、当該特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が開始（第２大当たり判定が実行）される前に（本実施の形態では、当該入球時に）、大当たりに当選したか否かを判定する第２大当たり判定に用いられるテーブル（以下、「事前第２大当たり判定テーブル」という）である。

【０１４１】

本実施の形態では、事前第１大当たり判定テーブルは、第１大当たり判定テーブルと同一の構成となっており、事前第２大当たり判定テーブルは、第２大当たり判定テーブルと同一の構成となっている。

【０１４２】

なお、以下において、事前第１大当たり判定と事前第２大当たり判定とをまとめて言う場合は単に「事前大当たり判定」と言い、事前第１大当たり判定テーブルと事前第２大当たり判定テーブルとをまとめて言う場合は単に「事前大当たり判定テーブル」と言う。

【０１４３】

図７（ｂ－１）～図７（ｂ－２）は、事前図柄判定に用いられる事前図柄判定テーブルの一例を示す図である。事前図柄判定とは、始動口６、７に遊技球が入球し、当該入球に基づいて特図判定情報が取得された場合、当該特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が開始（特別図柄判定が実行）される前に（本実施の形態では、当該入球時に）、事前大当たり判定の結果に基づいて特別図柄表示装置２０、２１において停止表示する特別図柄の種類（特別図柄の停止表示態様）を決定することである。

【０１４４】

事前図柄判定テーブルは、特別図柄判定テーブルと同様に、事前大当たり判定の結果（大当たり及びハズレ）に関連付けられており、事前大当たり特別図柄判定テーブルと、事前ハズレ特別図柄テーブルとからなる。

【０１４５】

また、事前大当たり特別図柄判定テーブル及び事前ハズレ特別図柄判定テーブルは、さらに、当該事前図柄判定の契機となる遊技球の入球があった始動口の種類（第１始動口６又は第２始動口７）にも関連付けられている。なお、以下において、遊技球の第１始動口６への入球に基づいて行われる事前図柄判定のことを第１事前図柄判定といい、遊技球の第２始動口７への入球に基づいて行われる事前図柄判定のことを第２事前図柄判定という。

【０１４６】

各事前図柄判定テーブルには、事前図柄判定値と、当該事前図柄判定の判定対象の特図判定情報に基づく特別図柄の停止表示が行われた場合の特別図柄（以下、「事前図柄」という）とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第１始動口６又は第２始動口７に入球することを契機に取得された特別図柄判定用乱数を事前図柄判定テーブルに照合することで、事前図柄が決定される。事前図柄の識別情報として、事前特図停止データ及び事前図柄指定コマンドが設定されている。

【０１４７】

事前特図停止データは、主制御基板１０１における処理で用いられ、事前図柄指定コマンドは、演出制御基板１０２に送信されて、演出制御基板１０２における処理で用いられる。事前図柄指定コマンドは、当該入球時に（ステップＳ２００の入力処理時に）生成されて演出制御基板１０２に送信される。

【０１４８】

事前図柄指定コマンドは、当該事前図柄判定の判定対象の特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示及び停止表示が行われる特別図柄表示装置（第１特別図柄表示装置２０ｏｒ第２特別図柄表示装置２１）を識別するための１バイトのＭＯＤＥデータと、停止表示さ

れる特別図柄を識別するための１バイトのＤＡＴＡデータとから構成されている。
【０１４９】
事前図柄指定コマンドについては、ＭＯＤＥデータが「Ｅ３Ｈ」であれば、第１特別図柄表示装置２０で特別図柄の停止表示が行われることを表し、ＭＯＤＥデータが「Ｅ４Ｈ」であれば、第２特別図柄表示装置２１で特別図柄の停止表示が行われることを表す。なお、ＭＯＤＥデータが「Ｅ３Ｈ」の事前図柄指定コマンドのことを「第１事前図柄指定コマンド」、ＭＯＤＥデータが「Ｅ４Ｈ」の事前図柄指定コマンドのことを「第２事前図柄指定コマンド」という。
【０１５０】
（事前変動パターン判定テーブル）
図８は、非時短遊技状態において遊技球が第１始動口６に入球し、当該入球に基づいて特図判定情報が取得された場合、当該特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が開始（第１特図変動パターン判定が実行）される前に（本実施の形態では、当該入球時に）、第１特図変動パターンを判定する事前第１変動パターン判定に用いられるテーブル（以下、「事前第１変動パターン判定テーブル」という）である。一方、図９は、非時短遊技状態において遊技球が第２始動口７へ入球し、当該入球に基づいて特図判定情報が取得された場合、当該特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が開始（第２特図変動パターン判定が実行）される前に（本実施の形態では、当該入球時に）、第２特図変動パターンを判定する事前第２変動パターン判定に用いられるテーブル（以下、「事前第２変動パターン判定テーブル」という）である。
【０１５１】
なお、以下において、事前第１変動パターン判定と事前第２変動パターン判定とをまとめて言う場合は単に「事前変動パターン判定」と言い、事前第１変動パターン判定テーブルと事前第２変動パターン判定テーブルとをまとめて言う場合は単に「事前変動パターン判定テーブル」と言う。
【０１５２】
事前変動パターン判定テーブルも、特図変動パターン判定テーブルと同様に、遊技状態に関連付けられている。図８は、後述する非時短遊技状態において事前第１変動パターンを決定する際に参照される事前第１変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。当該事前第１変動パターン判定テーブルは、図５に記載の第１図変動パターン判定テーブルと類似の構成をしている。図９は、非時短遊技状態において事前第２変動パターンを決定する際に参照される事前第２変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。当該事前第２変動パターン判定テーブルは、図６に記載の第２図変動パターン判定テーブルと類似の構成をしている。
【０１５３】
事前特図変動パターン判定テーブルは、さらに、事前特図停止データに関連付けられている。ここで、事前特図停止データがハズレを示すものであれば、事前変動パターン判定テーブルは、さらにリーチの有無によっても分けられている。リーチの有無は、上述のリーチ判定と同様に、リーチ判定用乱数を用いた事前リーチ判定によって決定される。なお、事前リーチ判定では、８０％で「リーチ無し」と判定され、２０％の確率で「リーチ有り」と判定される。
【０１５４】
各事前特図変動パターン判定テーブルには、事前変動パターン判定値と、当該事前変動パターン判定の判定対象の特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が行われた場合の特図変動パターン（以下、「事前変動パターン」という）とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第１始動口６又は第２始動口７に入球することを契機に取得された特図変動パターン判定用乱数を事前変動パターン判定テーブルに照合することで、事前変動パターンが決定される。事前変動パターンの識別情報として、事前変動パターン指定コマンドが設定されている。
【０１５５】

事前変動パターンは、特図変動パターンと同様に、特図変動時間及変動演出の演出種別・演出内容が関連付けられている。図５及び図６に記載の特図変動パターン、特図変動時間及び変動演出の演出種別・演出内容と、図８及び図９に記載の特図変動パターン、特図変動時間及び変動演出の演出種別・演出内容とは同一である。

【０１５６】

また、事前変動パターンは、第１特別図柄表示装置２０において表示される第１特別図柄の変動表示の態様である事前第１変動パターンと、第２特別図柄表示装置２１において表示される第２特別図柄の変動表示の態様である事前第２変動パターンとで構成される。

【０１５７】

事前変動パターンは、各テーブルにおいて予め設定された所定の確率で割り振られているため、事前変動パターンには大当たり当選の期待度（大当たり当選期待度）や特定の大当たり当選（例えば、確変大当たり、長当たり等）の期待度が対応付けられていることになる。

【０１５８】

また、事前変動パターン指定コマンドは、演出制御基板１０２に送信され、演出制御基板１０２における処理で用いられる。事前変動パターン指定コマンドは、当該入球時に（ステップＳ２００の入力制御処理時に）生成されて演出制御基板１０２に送信される。

【０１５９】

事前変動パターン指定コマンドは、当該特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が行われる特別図柄表示装置（第１特別図柄表示装置２０ｏｒ第２特別図柄表示装置２１）を識別するための１バイトのＭＯＤＥデータと、特図変動パターンを識別するための１バイトのＤＡＴＡデータとから構成されている。事前変動パターン指定コマンドについては、ＭＯＤＥデータが「Ｅ８Ｈ」であれば、第１特別図柄表示装置２０で特別図柄の変動表示が行われることを表し、ＭＯＤＥデータが「Ｅ９Ｈ」であれば、第２特別図柄表示装置２１で特別図柄の変動表示が行われることを表す。

【０１６０】

なお、ＭＯＤＥデータが「Ｅ８Ｈ」の事前変動パターン指定コマンドのことを「事前第１変動パターン指定コマンド」、ＭＯＤＥデータが「Ｅ９Ｈ」の事前変動パターン指定コマンドのことを「事前第２変動パターン指定コマンド」という。

【０１６１】

図１０（ａ）は、大当たり遊技を制御する際に用いられる大当たり遊技制御テーブルの一例を示す図である。

【０１６２】

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

【０１６３】

図１０（ｂ）～図１０（ｃ）は、大当たり遊技における大入賞口８の開閉を制御する際に用いる大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルの一例を示す図である。図１０（ｂ）は大当たり遊技を構成する長当たり遊技において参照されるテーブル、図１０（ｃ）は大当たり遊技を構成する短当たり遊技において参照されるテーブルである。

【０１６４】

大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルには、大当たり遊技における大入賞口８の

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

【０１６５】

図１１は、大当たり遊技が終了するときに設定する遊技状態を判定する遊技状態判定において用いられる遊技状態判定テーブルの一例を示す図である。大当たり遊技が終了するときに設定する遊技状態として、大当たりの当選確率についての遊技状態（低確率遊技状態・高確率遊技状態）及び始動口入賞容易性についての遊技状態（非時短遊技状態・時短遊技状態）が設定されている。

【０１６６】

遊技状態判定テーブルは、当該遊技状態判定に係る大当たり当選を判定結果とする大当たり判定が行われた時の大当たりの当選確率の状態（以下、「当選時遊技状態」という）に関連付けられている。当選時遊技状態によって分けられた遊技状態判定テーブルは、さらに、特図停止データに関連付けられている。

【０１６７】

特図停止データによって分けられた各テーブルには、高確率遊技状態を示すフラグである高確率フラグのＯＮ／ＯＦＦ及び高確率遊技状態によって実行可能な特別図柄表示の回数（Ｘａ：以下、「高確率実行可能回数」という）と、時短遊技状態を示すフラグである時短フラグのＯＮ／ＯＦＦ及び時短遊技状態によって実行可能な特別図柄表示の回数（Ｊａ：以下、「時短実行可能回数」という）と、が一義的に関連付けられて格納されている。

【０１６８】

なお、高確率フラグのＯＮは、大当たり遊技が終了するときに高確率遊技状態を設定することを示し、高確率フラグのＯＦＦは、大当たり遊技が終了するときに低確率遊技状態を設定することを示す。また、時短フラグのＯＮは、大当たり遊技が終了するときに時短遊技状態を設定することを示し、時短フラグのＯＦＦは、大当たり遊技が終了するときに非時短遊技状態を設定することを示す。

【０１６９】

図１２（ａ）～図１２（ｆ）は、入賞ゲート１０への入賞に基づく普通図柄系遊技を制御する際に用いられるテーブルの一例を示す。

【０１７０】

図１２（ａ）は、当たり判定テーブルの一例を示す図である。当たり判定とは、第２始動口７の開放を伴う補助遊技を実行するか否かを判定することである。当たり判定は、後述するように、遊技球の入賞ゲート１０の通過に基づいて取得された当たり判定用乱数に基づいて行われる。

【０１７１】

当たり判定テーブルは、始動口入賞容易性に関連付けられている。具体的には、当たり判定テーブルは、非時短遊技状態のときに参照される当たり判定テーブルと、時短遊技状態のときに参照される当たり判定テーブルとで分けられている。

【０１７２】

各当たり判定テーブルには、当たり判定値と判定結果とが一義的に対応付けられて格納されている。取得された当たり判定用乱数を当たり判定テーブルに照合することで、「当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。「当たり」に当選すると、第２始動口７の開放を伴う補助遊技が実行される。

【０１７３】

図１２（ｂ）は、普通図柄判定テーブルの一例を示す図である。普通図柄判定とは、普通図柄表示装置２２において停止表示される普通図柄を決定することである。普通図柄判定用テーブルは、当たり判定の結果（当たり及びハズレ）に関連付けられている。

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

図１２（ｃ）は、普通図柄の変動表示に要する時間（以下、「普図変動時間」という）に対応付けられた普通図柄の変動パターン（以下、「普図変動パターン」という）を判定するための普図変動パターン判定テーブルを示す図である。普図変動パターン判定テーブルは、非時短遊技状態のときに参照される普図変動パターン判定テーブルと、時短遊技状態のときに参照される普図変動パターン判定テーブルとで構成されている。

【０１７７】

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

【０１７８】

図１２（ｄ）は、補助遊技参照データ判定テーブルの一例を示す図である。このテーブルには、補助遊技を行う際に参照されるデータ（補助遊技参照データ）が格納されている。図１２（ｄ）に示す様に、補助遊技参照データ判定テーブルには、現在の始動口入賞容易性と普図停止データとの組み合わせと、補助遊技参照データとが対応付けられている。すなわち、補助遊技参照データは、当該普通図柄判定が行われた際の始動口入賞容易性状態及び当該普通図柄判定の結果に関する情報を有する。

【０１７９】

図１２（ｅ）は、補助遊技を制御する際に用いられる補助遊技制御テーブルの一例を示す図である。

【０１８０】

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

【０１８１】

図１２（ｆ）は、第２始動口７の開閉を制御する際に用いる補助遊技用の第２始動口開閉制御テーブルの一例を示す図である。補助遊技用の第２始動口開閉制御テーブルには、補助遊技時の第２始動口７の開閉を制御するための条件が格納されている。第２始動口７の開閉を制御するための条件として、補助遊技における第２始動口７の開放（第２始動口制御装置７０の作動）番号である普電作動番号（Ｄ）、及び、第２始動口７の開放時間・閉鎖時間（作動時間・未作動時間）が設定されている。

【０１８２】

（特別遊技の種類の説明）

本実施の形態においては、大入賞口８の開放（大入賞口制御装置８０の作動）を伴い、遊技者に有利な特別遊技として、「大当たり」に当選した際に実行される「大当たり遊技

」が設けられている。大当たり遊技は、主に大入賞口８の開閉態様の相違によって「長当たり遊技」、「短当たり遊技」に分けられる。

【０１８３】

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

【０１８４】

（遊技条件の説明）

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

【０１８５】

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

【０１８６】

非時短遊技状態とは、始動口入賞容易性が通常の状態である。具体的には、非時短遊技状態では、普図変動時間が、１２秒に設定され、当たり判定において「当たり」に当選したときに作動する第２始動口制御装置７０の作動時間（第２始動口７の開放時間）の合計が０．２秒に設定され、普通図柄用の当たり判定において当たりに当選する確率が１／５０に設定されていることをいう。なお、「開放時間の合計」となっているのは、１回の当たりに対して第２始動口７が複数回開放することがあり、又、１回の当たりに対して遊技球が入賞できる個数が制限されており、遊技球がその個数入賞すると当該開放時間の経過を待たず閉鎖するからである。

【０１８７】

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

【０１８８】

上述したように、本実施の形態では、時短遊技状態では、普図変動時間が３．０秒に設定され、第２始動口７の最大開放時間の合計が５．２秒に設定され、当たりに当選する確率が１／５に設定される。すなわち、始動口入賞容易性の構成要素全てについて非時短遊

技状態より遊技者に有利に設定されている。なお、時短遊技状態では、第２始動口７は１．０秒間の閉鎖（インターバル）を介して２回開放しているが、当該閉鎖がなく、１回開放するだけでも良い。また、閉鎖が複数回設けられていても良い。

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

大当たりの当選により長当たり遊技を実行させ、その後に高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりを「高確率時短有長当たり（確変長当たり）」、大当たりの当選により長当たり遊技を実行させ、その後に低確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりを「低確率時短有長当たり（通常長当たり）」、当選により短当たり遊技を実行させ、その後に高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりを「高確率時短有短当たり（確変短当たり）」と称する。

【０１９２】

なお、大当たり当選すると、当該大当たり遊技前の状態に関わらず当該大当たり遊技が開始する際に通常遊技状態に設定される。すなわち、大当たり遊技中は、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態になる。

【０１９３】

（主制御基板のメイン処理）

図１４を用いて、主制御基板１０１のメイン処理を説明する。

【０１９４】

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

【０１９５】

まず、ステップＳ１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、初期化処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ１０１ａは、電源投入に応じて、メインＲＯＭ１０１ｂから起動プログラムを読み込むとともに、メインＲＡＭ１０１ｃの各記憶領域を初期化する処理を行う。

【０１９６】

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

【０１９７】

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

を繰り返し行う。
【０１９８】
（主制御基板のタイマ割込処理）
図１５を用いて、主制御基板１０１のタイマ割込処理を説明する。主制御基板１０１に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（４ミリ秒）毎にクロックパルスが発生されることで、以下のタイマ割込処理が実行される。
【０１９９】
まず、ステップＳ１００において、メインＣＰＵ１０１ａは、メインＣＰＵ１０１ａのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。
【０２００】
ステップＳ１１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の変動時間の更新処理、特別図柄の停止時間の更新処理、オープニング時間の更新処理、大入賞口８の開閉時間の更新処理等を行う特別遊技タイマカウンタ、及び、普通図柄の変動時間の更新処理、普通図柄の停止時間の更新処理、並びに、第２始動口７の開閉時間の更新処理等を行う補助遊技タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。
【０２０１】
ステップＳ１２０において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、当たり判定用乱数で構成される特定乱数の更新を行う。
【０２０２】
ステップＳ１３０において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり判定用初期値乱数、特別図柄用初期値乱数、当たり判定用初期値乱数を更新する初期値乱数更新処理を行う。
【０２０３】
なお、各種の乱数の更新については、乱数の種別毎に設けられた乱数カウンタを「１」加算することで、乱数の更新を行う。各種の乱数には乱数範囲が設けられている。乱数範囲は、「０」から、その乱数に定められた最大値までとなっている。そして、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数が乱数範囲の最大値である場合、乱数カウンタを「１」加算せずに「０」に戻し、その時の初期値乱数からそれぞれの乱数値を新たに更新する。
【０２０４】
ステップＳ２００において、メインＣＰＵ１０１ａは、入力制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ１０１ａは、所定の検出センサから新たに有効な信号が送信されたか否か判定する入力制御処理を行う。詳しくは、図１６～図１９を用いて後述する。
【０２０５】
ステップＳ３００において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、第１特別図柄保留表示装置２３、第２特別図柄保留表示装置２４、及び、大入賞口制御装置８０の制御（特別図柄系装置の制御）を行うための特図特電制御処理（特別図柄係処理）を行う。詳しくは、図１９～図２７を用いて後述する。
【０２０６】
ステップＳ４００において、メインＣＰＵ１０１ａは、普通図柄表示装置２２、普通図柄保留表示装置２５、第２始動口制御装置７０の制御（普通図柄系装置の制御）を行うための普図普電制御処理（普通図柄系処理）を行う。詳しくは、図２８～図３２を用いて後述する。
【０２０７】
ステップＳ５００において、メインＣＰＵ１０１ａは、払出制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ１０１ａは、始動口（第１始動口６、第２始動口７）、大入賞口８及び、一般入賞口１１に対応する賞球カウンタが「０」を超えているか否かのチェックを行い、「０」を超えている場合、それぞれの入賞口に対応する賞球個数を示す賞球要求信号を払出制御基板１０３に送信する。そして賞球信号を送信するとき、その信号に係る賞球カウンタを「１」減算する更新処理を行う。
【０２０８】

ステップＳ６００において、メインＣＰＵ１０１ａは、遊技に関する情報を外部信号として遊技情報表示装置７００等の外部装置に出力するための外部信号出力制御データ、第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂ、及び、大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂを駆動させるための駆動制御データ（始動口開閉ソレノイド駆動データ及び大入賞口開閉ソレノイド駆動データ）、及び、図柄表示装置２０、２１、２２や保留表示装置２３、２４、２５に所定の図柄を表示させるための表示制御データ（特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ）のデータ作成処理を行う。

【０２０９】

ステップＳ７００において、メインＣＰＵ１０１ａは、出力制御処理を行う。この処理において、まず上記Ｓ６００で作成した外部信号出力制御データ、駆動制御データに基づいて信号を出力させるポート出力処理が行われる。次いで、図柄表示装置２０、２１、２２及び保留表示装置２３、２４、２５の各ＬＥＤを点灯させるために、上記ステップＳ６００で作成した表示制御データに基づいて信号を出力させる表示装置出力処理を行う。最後に、メインＲＡＭ１０１ｃの送信バッファにセットされているコマンドを他の基板に送信するコマンド送信処理も行う。

【０２１０】

ステップＳ８００において、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ１００で退避した情報をメインＣＰＵ１０１ａのレジスタに復帰させる。

【０２１１】

図１６を用いて、入力制御処理を説明する。まず、ステップＳ２１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、一般入賞口検出センサ１１ａから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口１１に入球したか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、一般入賞口検出センサ１１ａから検出信号を入力していない場合には、ステップＳ２２０に処理を移す。メインＣＰＵ１０１ａは、一般入賞口検出センサ１１ａから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。

【０２１２】

ステップＳ２２０において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口検出センサ８ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口８に入球したか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口検出センサ８ａから検出信号を入力していない場合には、ステップＳ２３０に処理を移す。メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口検出センサ８ａから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新するとともに、大入賞口８に入賞した遊技球を計数するためのラウンド入賞カウンタ（Ｃ）のカウンタ値を加算して更新する。

【０２１３】

ステップＳ２３０において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１始動口検出センサ６ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第１始動口６に入球したか否かを判定する。詳細は、図１７を用いて後述する。

【０２１４】

ステップＳ２４０において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口検出センサ７ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第２始動口７に入球したか否かを判定する。詳細は、図１８を用いて後述する。

【０２１５】

ステップＳ２５０において、メインＣＰＵ１０１ａは、入賞ゲート検出センサ１０ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が入賞ゲート１０を通過したか否かを判定する。詳細は、図１９を用いて後述する。

【０２１６】

次に、図１７を用いて第１始動口検出信号入力処理について説明する。ステップＳ２３１において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１始動口検出センサ６ａから有効な検出信号があったか否かを判定する。有効な検出信号がなければ当該処理を終了し、有効な検出信号

があれば、ステップＳ２３２において、始動口賞球カウンタを「１」加算して更新すると共に、メインＲＡＭ１０１ｃの第１始動口入賞フラグ記憶領域に第１始動口入賞フラグをＯＮする。

【０２１７】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３３において、第１特図保留数（Ｕ１）を計数する第１特図保留数カウンタのカウンタ値が４（上限値）より小さいか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、カウンタ値（Ｕ１）が４より小さくないと判定すれば本第１始動口検出信号入力処理を終了し、第１特図保留数（Ｕ１）が４より小さいと判定すれば、ステップＳ２３４において第１特図保留数カウンタのカウンタ値を「１」加算して更新する。また、ステップＳ２３４において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１特別図柄保留表示装置２３に表示される第１特図保留数（Ｕ１）を更新するために、その保留数を示す特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。

【０２１８】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３５において、大当たり判定用乱数カウンタが示す大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数カウンタが示す特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数カウンタが示すリーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数カウンタが示す特図変動パターン判定用乱数を第１特別図柄保留記憶領域に記憶する。なお、以降は、大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数をまとめて「特図判定情報」という。

【０２１９】

第１特別図柄保留記憶領域は、第１記憶部～第４記憶部に分けられており（図１３（ａ）参照）、特図判定情報は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている（図１３（ｂ）参照）。

【０２２０】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３６において、上記ステップＳ２３５で取得した大当たり判定用乱数及び特別図柄判定用乱数に基づいて、事前大当たり判定処理を行う。ステップＳ２３６の事前大当たり判定処理は、用いるテーブルが事前大当たり判定テーブル及び事前図柄判定テーブルとなっている点と、当該判定処理に伴って演出制御基板１０２に送信するコマンドが事前第１図柄指定コマンドとなっている点で、後述するステップＳ３１１の大当たり判定処理と異なっているが、処理内容については同じである。大当たり判定処理については後述する。

【０２２１】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３７において、事前大当たり判定処理で決定した事前図柄に対応する事前第１図柄指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域（送信バッファ）にセットする。

【０２２２】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３８において、上記ステップＳ２３５で取得したリーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数に基づいて、事前変動パターン判定処理を行う。ステップＳ２３８の事前変動パターン判定処理は、用いるテーブルが事前リーチ判定テーブル及び事前変動パターン判定テーブルとなっている点と、当該判定に伴って演出制御基板１０２に送信するコマンドが事前変動パターン指定コマンドとなっている点で、後述するステップＳ３１２の特図変動パターン判定処理と異なっているが、処理内容については同じである。特図変動パターン判定処理については後述する。

【０２２３】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２３９において、事前特図変動パターン判定処理で決定した特図変動パターンに対応する事前変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域（送信バッファ）にセットする。

【０２２４】

次いで、図１８を用いて、第２始動口検出信号入力処理について説明する。ステップＳ

２４１において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口検出センサ７ａから有効な検出信号かあったか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、有効な検出信号がないと判定すれば本第２始動口検出信号入力処理を終了し、有効な検出信号があると判定すれば、ステップＳ２４２に処理を移す。

【０２２５】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４２おいて、始動口賞球カウンタを「１」加算して更新し、第２始動口入球規定カウンタを「１」加算して更新すると共に、メインＲＡＭ１０１ｃの第２始動口入賞フラグ記憶領域に第２始動口入球フラグをＯＮする。第２始動口入球規定カウンタは、１回の補助遊技における第２始動口７への入賞個数を計数する。これは、本実施の形態では、１回の補助遊技に対する遊技球の第２始動口７への入球個数が制限されているからである。

【０２２６】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４３において、第２特図保留数（Ｕ２）を計数する第２特別図柄保留数カウンタのカウンタ値が４（上限値）より小さいか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、カウンタ値（Ｕ２）が４より小さくないと判定すれば本第２始動口検出信号入力処理を終了し、第２特図保留数（Ｕ２）が４より小さいと判定すれば、ステップＳ２４４に処理を移す。

【０２２７】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４４において、第２特図保留数カウンタのカウンタ値（Ｕ２）を「１」加算して更新する。また、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４４において、第２特別図柄保留表示装置２４に表示される第２特図保留数（Ｕ２）を更新するために、その保留数を示す特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。

【０２２８】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４５において、大当たり判定用乱数カウンタが示す大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数カウンタが示す特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数カウンタが示すリーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数カウンタが示す特図変動パターン判定用乱数を第２特別図柄保留記憶領域に記憶する。

【０２２９】

なお、第２特別図柄保留記憶領域は第１記憶部～第４記憶部に分けられており（図１３（ａ）参照）、特図判定情報は乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている（図１３（ｂ）参照）。

【０２３０】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４６において、上記ステップＳ２４５で取得した大当たり判定用乱数及び特別図柄判定用乱数に基づいて、事前大当たり判定処理を行う。ステップＳ２４６の事前大当たり判定処理は、用いるテーブルが事前大当たり判定テーブル及び事前図柄判定テーブルとなっている点と、当該判定処理に伴って演出制御基板１０２に送信するコマンドが事前第２図柄指定コマンドとなっている点で、後述するステップＳ３１１の大当たり判定処理と異なっているが、処理内容については同じである。ステップＳ３１１の大当たり判定処理については後述する。

【０２３１】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４７において、事前大当たり判定処理で決定した第２特別図柄に対応する事前第２図柄指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域（送信バッファ）にセットする。

【０２３２】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４８において、上記ステップＳ２４５で取得したリーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数に基づいて、事前特図変動パターン判定処理を行う。ステップＳ２４８の事前変動パターン判定処理は、用いるテーブルが事前リーチ判定テーブル及び事前変動パターン判定テーブルとなっている点と、当該判定処

理に伴って演出制御基板１０２に送信するコマンドが事前変動パターン指定コマンドとなっている点で、後述するステップＳ３１２の特図変動パターン判定処理と異なっているが、処理内容については同じである。特図変動パターン判定処理については後述する。

【０２３３】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２４９において、事前特図変動パターン判定処理で決定した特図変動パターンに対応する事前変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域（送信バッファ）にセットする。

【０２３４】

次に、図１９を用いて入賞ゲート検出信号入力処理について説明する。ステップＳ２５１において、入賞ゲート検出センサ１０ａから有効な検出信号かあったか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、有効な検出信号がないと判定すれば本入賞ゲート検出信号入力処理を終了し、有効な検出信号があると判定すれば、ステップＳ２５２に処理を移す。

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ２５４において当たり判定用乱数カウンタが示す当たり判定用乱数、普通図柄判定用乱数カウンタが示す普通図柄判定用乱数及び普図変動パターン判定用乱数カウンタが示す普図変動パターン判定用乱数を普通図柄保留記憶領域に記憶し、当該入賞ゲート検出信号入力処理を終了する。なお、以降は、当たり判定用乱数、普通図柄判定用乱数及び普図変動パターン判定用乱数をまとめて「普図判定情報」という。

【０２３８】

普通図柄保留記憶領域は第１記憶部～第４記憶部に分けられており（図１３（ｃ）参照）、普図判定情報は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている（図１３（ｄ）参照）。

【０２３９】

次に、図２０を用いて、特図特電制御処理を説明する。ステップＳ３０１において特図特電処理データの値をロードし、ステップＳ３０２においてロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、特図特電処理データ＝０であれば特別図柄記憶判定処理（ステップＳ３１０）に処理を移し、特図特電処理データ＝１であれば特別図柄変動処理（ステップＳ３２０）に処理を移し、特図特電処理データ＝２であれば特別図柄停止処理（ステップＳ３３０）に処理を移し、特図特電処理データ＝３であれば大当たり遊技処理（ステップＳ３４０）に処理を移し、特図特電処理データ＝４であれば大当たり遊技終了処理（ステップＳ３５０）に処理を移す。詳しくは、図２１～図２７を用いて後述する。

【０２４０】

図２１を用いて、特別図柄記憶判定処理を説明する。まず、ステップＳ３１０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する。メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の変動表示中と判定すれば、本特別図柄記憶判定処理を終了し、特別図柄の変動表示中ではないと判定すれば、ステップ３１０－２に処理を移す。

【０２４１】
ステップＳ３１０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２特図保留数（Ｕ２）が１以上であるか否かを判定する。第２特図保留数（Ｕ２）が１以上ではないと判定すると、ステップＳ３１０－４に処理を移し、第２特図保留数（Ｕ２）が１以上であると判定すると、ステップＳ３１０－３に処理を移す。
【０２４２】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－３において、第２特別図柄保留数カウンタのカウンタ値を「１」減算して更新し、ステップＳ３１０－６において、第２特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第１記憶部～第４記憶部に記憶されている特図判定情報を１つ前の記憶部にシフトさせる。
【０２４３】
例えば、第２特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている特図判定情報は、第２特別図柄保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第２特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている特図判定情報は、第１特別図柄及び第２特別図柄に共通の特別図柄当該記憶領域（第０記憶部）にシフトされ、第０記憶部に記憶されていた特図判定情報は、消去される。これにより、前回の遊技で用いられた特図判定情報が消去される。さらに、前回の遊技で用いた特図停止データ及び遊技条件データも各々に対応する記憶領域から消去される。
【０２４４】
一方、ステップＳ３１０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、第１特図保留数（Ｕ１）が１以上であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－４において、第１特図保留数（Ｕ１）が１以上であると判定すると、ステップＳ３１０－５に処理を移す。
【０２４５】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－５において第１特別図柄保留数カウンタのカウンタ値を「１」減算して更新し、ステップＳ３１０－６において、第１特別図柄保留記憶領域に記憶されている特図判定情報のシフト処理を行う。
【０２４６】
例えば、第１特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている特図判定情報は、第１特別図柄保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている特図判定情報は、特別図柄当該記憶領域（第０記憶部）にシフトされ、第０記憶部に記憶されていた特図判定情報は、消去される。これにより、前回の遊技で用いた特図判定情報が消去される。さらに、前回の遊技で用いた特図停止データもメインＲＡＭ１０１ｃから消去される。
【０２４７】
なお、ステップＳ３１０－６における特図判定情報のシフト処理にともなって、第１特図保留数（Ｕ１）又は第２特図保留数（Ｕ２）を更新するために、具体的には、そのデータに係る始動口の種類に対応する特別図柄保留表示装置２３、２４の表示内容を変更するために、第１、第２特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。この保留表示データには、特別図柄保留表示装置の種類に関する情報及び特別図柄保留数（Ｕ１又はＵ２）に関する情報が含まれている。
【０２４８】
また、本実施形態では、ステップＳ３１０－２～Ｓ３１０－６において第２特別図柄保留記憶領域を第１特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフトさせることとしたが、遊技球が始動口に入球した順序で、第１特別図柄保留記憶領域または第２特別図柄保留記憶領域をシフトさせてもよいし、第１特別図柄保留記憶領域を第２特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフトさせてもよい。
【０２４９】
ステップＳ３１０－４において、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が１以上でないと判定された場合には、ステップＳ３１９－１～ステップＳ３１９－３に処理を移し、客待ち状態

を設定するための客待ち状態設定処理を行う。客待ち状態とは、特別図柄の変動表示及び特別遊技が実行されていない状態のことをいう。

【０２５０】

メインＣＰＵ１０１ａは、客待ち状態設定処理として、最初に、ステップＳ３１９－１において、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「０１Ｈ」がセットされているか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「０１Ｈ」がセットされている場合には当該特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「０１Ｈ」がセットされていない場合にはステップＳ３１９－２に処理を移す。

【０２５１】

ステップＳ３１９－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、客待ち状態が繰り返し重複して設定されないために、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「０１Ｈ」をセットする。

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

ここで、図２２を用いて、大当たり判定処理を説明する。まず、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－１において、本大当たり判定処理が、遊技球の第１始動口６への入球に基づいて行われるものであるかを判定する。メインＣＰＵ１０１ａ、本大当たり判定処理が、遊技球の第１始動口６への入球に基づいて行われるものであると判定すると、ステップＳ３１１－２において、第１大当たり判定を行う一方、該大当たり判定処理が、遊技球の第１始動口６への入球に基づいて行われるものではないと判定すると、ステップＳ３１１－３において、第２大当たり判定を行う。なお、以下において、第１大当たり判定及び第２大当たり判定のいずれも指す場合、単に「大当たり判定」という。

【０２５５】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－２の第１大当たり判定において、最初に、第１始動口用大当たり判定テーブルを選択する。次いで、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされているか否か、すなわち、現在の大当たり当選確率について高確率遊技状態であるか否かを判定する。これは、第１始動口用大当たり判定テーブルが、高確率遊技状態のときに用いる第１始動口用大当たり判定テーブル（以下、「高確率用第１始動口用大当たり判定テーブル」という）と、低確率遊技状態のときに用いる第１始動口用大当たり判定テーブル（以下、「低確率用第１始動口用大当たり判定テーブル」という）とで分けられているからである。

【０２５６】

メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされていると判定すると、高確率用第１始動口用大当たり判定テーブルを選択し、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされていないと判定すると、低確率用第１始動口用大当たり判定テーブルを選択する。

【０２５７】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、該選択した第１始動口用大当たり判定テーブルに、上記ステップＳ３１０－６においてシフトされて第０記憶部にある大当たり判定用乱数を照合して、「大当たり」又は「ハズレ」のいずれであるかを決定し、ステップＳ３１１－４に処理を進める。

【０２５８】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－３の第２大当たり判定において、最初に

、第２始動口用大当たり判定テーブルを選択する。次いで、メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされているか否か、すなわち、現在の大当たり当選確率について高確率遊技状態であるか否かを判定する。これは、第２始動口用大当たり判定テーブルが、高確率遊技状態のときに用いる第２始動口用大当たり判定テーブル（以下、「高確率用第２始動口用大当たり判定テーブル」という）と、低確率遊技状態のときに用いる第２始動口用大当たり判定テーブル（以下、「低確率用第２始動口用大当たり判定テーブル」という）とで分けられているからである。

【０２５９】

メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされていると判定すると、高確率用第２始動口用大当たり判定テーブルを選択し、高確率フラグ記憶領域にフラグがＯＮされていないと判定すると、低確率用第２始動口用大当たり判定テーブルを選択する。

【０２６０】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、該選択した第２始動口用大当たり判定テーブルに、上記ステップＳ３１０－６においてシフトされて第０記憶部にある大当たり判定用乱数を照合して、「大当たり」又は「ハズレ」のいずれであるかを決定し、ステップＳ３１１－４に処理を進める。

【０２６１】

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

【０２６２】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－４において、上記ステップＳ３１１－２の第１大当たり判定の判定結果又は上記ステップＳ３１１－３の第２大当たり判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、「大当たり」であると判定するとステップＳ３１１－５に処理を移し、「大当たり」ではないと判定するとステップＳ３１１－７に処理を移す。

【０２６３】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－５に現在の遊技状態を表す遊技状態データをメインＲＡＭ１０１ｃの遊技状態バッファにセットし、ステップＳ３１１－６において大当たり特別図柄判定を行う。大当たり特別図柄判定は、大当たり判定の判定結果が「大当たり」であることを示す特別図柄である大当たり特別図柄の種類を判定することである。上述の通り、大当たりは複数種類設けられており、大当たり特別図柄の種類に大当たりの種類が設定されている。

【０２６４】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－６の大当たり特別図柄判定において、最初に、大当たり特別図柄判定テーブルを選択する。次いで、メインＣＰＵ１０１ａは、本大当たり判定処理で行った大当たり判定が第１大当たり判定か第２大当たり判定であるかを確認する。これは、大当たり特別図柄判定テーブルが、第１大当たり判定のときに用いる大当たり特別図柄判定テーブル（以下、「第１大当たり特別図柄判定テーブル」という）と、第２大当たり判定のときに用いる大当たり特別図柄判定テーブル（以下、「第２大当たり特別図柄判定テーブル」という）とで分けられているからである。

【０２６５】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、該選択された大当たり特別図柄判定テーブルに、上記ステップＳ３１０－６においてシフトされて第０記憶部にある特別図柄判定用乱数値を照合する。

【０２６６】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－７においてハズレ特別図柄判定を行う。ハズレ特別図柄判定は、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを示す特別図柄

であるハズレ特別図柄の種類を判定することである。本実施の形態では、ハズレは１種類設けられている。

【０２６７】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－７のハズレ特別図柄判定において、最初に、ハズレ特別図柄判定テーブルを選択する。次いで、メインＣＰＵ１０１ａは、本大当たり判定処理で行った大当たり判定が第１大当たり判定か第２大当たり判定であるかを確認する。これは、大当たり特別図柄判定テーブルが、第１大当たり判定のときに用いるハズレ特別図柄判定テーブル（以下、「第１ハズレ特別図柄判定テーブル」という）と、第２大当たり判定のときに用いるハズレ特別図柄判定テーブル（以下、「第２ハズレ特別図柄判定テーブル」という）とで分けられているからである。

【０２６８】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、該選択されたハズレ特別図柄判定テーブルに、上記ステップＳ３１０－６においてシフトされて第０記憶部にある特別図柄判定用乱数値を照合する。

【０２６９】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－８において、上記ステップＳ３１１－６の大当たり特別図柄判定又は上記ステップＳ３１１－７のハズレ特別図柄判定の判定結果に対応する演出図柄指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０２７０】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１１－９において、上記ステップＳ３１１－６の大当たり特別図柄判定又は上記ステップＳ３１１－７のハズレ特別図柄判定の判定結果に対応する特図停止データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。

【０２７１】

特図停止データは、後述するように図２３の特図変動パターン判定処理において特図変動パターンを決定する際、図２５の特別図柄停止処理において「大当たり特別図柄」等を判断する際、図２６の大当たり遊技処理において大入賞口８の開閉態様を決定する際にも用いられる。

【０２７２】

上記のようにして大当たり判定処理が終了したら、メインＣＰＵ１０１ａは、図２１に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップＳ３１２において、特図変動パターン判定処理を行う。特図変動パターン判定処理では、大当たり判定の結果及び特別図柄判定の結果に基づいて、特図変動時間及び後述する変動演出の演出種別等に関する情報が含まれる特図変動パターンを決定する。

【０２７３】

図２３を用いて、特図変動パターン判定処理を説明する。まず、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－１において、後述する高確率フラグのＯＮ／ＯＦＦと、時短フラグのＯＮ／ＯＦＦを参照して、現在の遊技状態（高確率遊技状態／低確率遊技状態、且つ、時短遊技状態／非時短遊技状態）を確認して、遊技状態に対応付けられた特図変動パターン判定テーブルを選択する。

【０２７４】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－２において、メインＲＡＭ１０１ｃに記憶されている特図停止データを確認し、特図停止データに基づいて特図変動パターン判定テーブルを決定する。これは、本実施の形態では、遊技状態によって分けられた特図変動パターン判定テーブルは、さらに特図停止データに関連付けられているからである。

【０２７５】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－３において、特図停止データが「１９」又は「２９」であるか否か、すなわち、特別図柄抽選の結果がハズレであるか否かを判定する。これは、特別図柄抽選の結果がハズレである場合は、特図変動パターン判定テーブルが特図保留数によっても分けられているからである。本実施の形態では、ハズレの場合

の特図変動パターン判定テーブルは、特図保留数が「０」～「１」の場合の特図変動パターン判定テーブルと、特図保留数が「２」以上の場合の特図変動パターン判定テーブルとに分けられている。メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－３で「ハズレ」であると判定するとステップＳ３１２－４に処理を移し、「ハズレ」ではないと判定するとステップＳ３１２－６に処理を移す。

【０２７６】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－４において、特図保留数（Ｕ１ｏｒＵ２）を確認し、確認した特図保留数が対応付けられた特図変動パターン判定テーブルを選択する。この特図保留数が「０」～「１」の場合のハズレの特図変動パターン判定テーブル、及び、「２」以上の場合のハズレの特図変動パターン判定テーブルは、それぞれ、リーチ判定用乱数値に基づいてリーチの有無が対応付けられている。

【０２７７】

「０」～「１」の場合のハズレの特図変動パターン判定テーブルは、リーチ判定用乱数が「０」～「６９」の場合に「リーチ無し」となっており、リーチ判定用乱数が「７０」～「９９」の場合に「リーチ有り」となっている。一方、「２」以上の場合のハズレの特図変動パターン判定テーブルは、リーチ判定用乱数が「０」～「７９」の場合に「リーチ無し」となっており、リーチ判定用乱数が「８０」～「９９」の場合に「リーチ有り」となっている。

【０２７８】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－５において、リーチ判定を行う。具体的には、上記ステップＳ３１０－６でシフトされて第０記憶部にあるリーチ判定用乱数値を、上記ステップＳ３１２－４で選択した特図変動パターン判定テーブルに照合して、リーチの有無を決定する。

【０２７９】

メインＣＰＵ１０１ａは、リーチ判定で「リーチ有り」と判定した場合には、上記ステップＳ３１２－４で選択した特図変動パターン判定テーブルの中でリーチ有り用の特図変動パターン判定テーブルを選択する。一方、メインＣＰＵ１０１ａは、リーチ判定で「リーチ無し」と判定した場合には、上記ステップＳ３１２－４で選択した特図変動パターン判定テーブルの中でリーチ無し用の特図変動パターン判定テーブルを選択する。

【０２８０】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１２－６において、特図変動パターン判定を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１ａは、上記ステップＳ３１２－２で選択した大当たり用の特図変動パターン判定テーブル又はステップＳ３１２－５で選択したハズレ用の特図変動パターン判定テーブルに特図変動パターン判定用乱数を照合し、特図変動パターンを決定する。

【０２８１】

メインＣＰＵ１０１ａは、特図変動パターンを決定すると、図２１に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップＳ３１０－７において、特図変動パターンに対応する特図変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。特図変動パターン指定コマンドは演出制御基板１０２に送信され、演出制御基板１０２はこのコマンドを受信することによって、特別図柄の変動表示が開始することを認識し、最終的には特図変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出の内容に関連付けられた変動演出パターンを決定する。

【０２８２】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－８において、当該特別図柄の変動表示開始時における遊技条件の状態を確認し、その状態が反映された遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０２８３】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－９において、当該特図変動パターンに対応付けられた特図変動時間（図５、図６参照）を特別遊技タイマカウンタにセッ

トする。なお、特別遊技タイマカウンタは上記ステップＳ１１０において４ｍｓ毎に減算処理されていく。

【０２８４】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－１０において、第１特別図柄表示装置２０または第２特別図柄表示装置２１で特別図柄の変動表示を行うために特別図柄変動表示用データをセットする。特別図柄変動表示用データには、作動させる特別図柄表示装置の種類、変動表示の態様、変動時間等の情報が含まれる。

【０２８５】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３１０－１１において、客待ち状態判定フラグ記憶領域にフラグ「００Ｈ」をセットする、すなわち、客待ち状態判定フラグ記憶領域をクリアし、ステップＳ３１０－１２において、特図特電処理データ＝１をセットし、本特別図柄記憶判定処理を終了する。

【０２８６】

次に、図２４を用いて、特別図柄変動処理を説明する。メインＣＰＵ１０１ａは、最初に、ステップＳ３２０－１において、特別図柄の変動表示が終了するか否か、換言すれば、セットされた特図変動時間が経過したか否か（特別遊技タイマカウンタ＝０か？）を判定する。その結果、特別図柄の変動表示が終了しないと判定した場合には、特別図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【０２８７】

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

【０２８８】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３２０－３において、特別図柄表示装置２０、２１に特別図柄を停止表示するために、上記ステップＳ３１１－９でセットされた特図停止データに基づいて特図停止表示用データをセットする。これにより、遊技者に当該特別図柄抽選の結果が報知される。ステップＳ３２０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、特別図柄の停止表示に要する時間（以下、「特図停止時間」という。例えば、０．８秒）を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理されていく。

【０２８９】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３２０－５において、特図特電処理データに２をセットし、本特別図柄変動処理を終了する。

【０２９０】

図２５を用いて、特別図柄停止処理を説明する。メインＣＰＵ１０１ａは、まず、最初に、ステップＳ３３０－１において、特別図柄の停止表示が終了するか否か、換言すれば、ステップＳ３２０－４で特別遊技タイマカウンタにセットされた特図停止時間が経過したか否か（特別遊技タイマカウンタ＝０？）を判定する。その結果、特別図柄の停止表示が終了しないと判定した場合には、本特別図柄停止処理を終了し、特別図柄の停止表示が終了すると判定した場合には、ステップＳ３３０－２に処理を移す。

【０２９１】

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

【０２９２】

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

状態残り回数（Ｊ）として記憶する。

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

ステップＳ３３０－１１において、メインＣＰＵ１０１ａは、本特別図柄停止処理に係る大当たり判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。具体的には特図停止データ記憶領域に記憶されている特図停止データが大当たり特別図柄（特図停止データ＝１０～１２、２０～２１）に係るものであるか否かを判定する。ここで、大当たり特別図柄と判定された場合には、ステップＳ３３０－１３に処理を移し、大当たり特別図柄と判定されなかった場合には、ステップＳ３３０－１２に処理を移す。

【０３０１】

ステップＳ３３０－１２において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図特電処理データに０をセットし、図２１に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

【０３０２】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３３０－１３において、特図特電処理データに３をセットし、ステップＳ３３０－１４において、時短フラグ記憶領域及び高確率フラグ記憶領域、高確率遊技状態の残り変動回数カウンタ、及び、時短遊技状態の残り変動回数カ

ウンタをリセットする。
【０３０３】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３３０－１５において、大当たり遊技オープニング処理として、特図停止データに応じたオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。次いで、メインＣＰＵ１０１ａ、特図停止データに応じたオープニング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理される。
【０３０４】
図２６を用いて、大当たり遊技処理を説明する。まず、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３４０－１において、現在オープニング中であるか否かを判定する。ここでいうオープニングとは、大当たり遊技が開始されてから第１ラウンド遊技（大入賞口８の最初の開放）が開始するまでの期間のことをいう。現在オープニング中であると判定した場合には、ステップＳ３４０－２に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には、ステップＳ３４０－６に処理を移す。
【０３０５】
ステップＳ３４０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ＝０であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ＝０であると、オープニング時間を経過したと判定する。その結果、設定されたオープニング時間を経過していない場合には、本大当たり遊技処理を終了し、次のサブルーチンを実行し、オープニング時間を経過している場合にはステップＳ３４０－３に処理を移す。
【０３０６】
ステップＳ３４０－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり遊技開始処理を行う。具体的には、特図停止データに応じて、いずれの大当たりであるかを確認し、大当たりの種類に応じた大入賞口開閉制御テーブルを選択すると共に、メインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。具体的には、特図停止データに応じて、長当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル、又は、短当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。次に、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されている値（ラウンド番号（Ｒ））に「１」を加算して記憶する。なお、ステップＳ３４０－３の時点ではラウンド遊技が１回も実行されていないので、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンド遊技回数記憶領域には「１」を記憶することとなる。
【０３０７】
ステップＳ３４０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口開放処理を行う。具体的には、特電作動番号記憶領域に記憶されている値（特電作動番号（Ｋ））に「１」を加算して記憶する。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、大入賞口開閉ソレノイド８０Ｂを通電して大入賞口８を開放するために、大入賞口開閉ソレノイド通電開始データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。ここで、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップ３４０－３において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、ラウンド番号（Ｒ）及び特電作動番号（Ｋ）に基づいて、大入賞口８の開放時間（大入賞口制御装置８０の作動時間）を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理される。
【０３０８】
ステップＳ３４０－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。具体的には、Ｋ＝１であるか否かを判定し、Ｋ＝１であった場合には、ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これは、ラウンド遊技が開始する旨の情報を演出制御基板１０２に送信するためである。例えば、長当たり遊技の１回目のラウンド遊技の１回目の開放時においては、ラウンド遊技回数記憶領域に「１」がセットされ、特電作動番号記憶領域に「１」がセットされているので、第１ラウンド遊技を示すラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。一方、特電作動番号記憶領域に「１」がセットされていない場合には、ラウンド指定コマンドを演出

用伝送データ格納領域にセットせずに、本大当たり遊技処理を終了する。すなわち、Ｋ＝１である場合というのはラウンド遊技の開始を意味するので、メインＣＰＵ１０１ａは、ラウンドの開始時にのみ、ラウンド指定コマンドを送信する。なお、演出制御基板１０２がラウンド指定コマンドを受信すると、例えば「ＲＯＵＮＤ１」といった具合に演出用の表示が画像表示装置１４にて行われる。

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３４０－７において、大入賞口８、９が開放中ではないと判定した場合には、ステップＳ３４０－１１において、予め設定された閉鎖時間が経過したか否かを判断する。その結果、閉鎖時間が経過していない場合には、本大当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間が経過している場合にはステップＳ３４０－４に処理を移す。

【０３１４】

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

【０３１５】

ステップＳ３４０－１３において、メインＣＰＵ１０１ａは、大当たり遊技終了か否か、すなわち、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶された値（ラウンド番号（Ｒ））が当該大

当たり遊技で実行されるラウンド遊技回数であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは「Ｙｅｓ」と判定する場合には、ステップＳ３４０－１５に処理を移し、「Ｎｏ」と判定する場合には、ステップＳ３４０－１４に処理を移す。

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

ステップＳ３４０－１８において、メインＣＰＵ１０１ａは、特図特電処理データに４をセットし、図２７に示す大当たり遊技終了処理に処理を移す。

【０３２１】

図２７を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。まず、ステップＳ３５０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、遊技状態バッファにアップしている遊技状態データをロードする。これは、大当たり遊技の終了に伴って新たに設定する遊技状態を判定するテーブルである遊技状態判定テーブルは、本大当たり遊技終了処理に係る大当たりを導出した大当たり判定処理が行われていた時（以下、「当該大当たり当選時」という）の遊技状態に関連付けられているからである。具体的に、本実施の形態では、遊技状態判定テーブルは、当該大当たり当選時の大当たり当選に係る遊技状態が低確率遊技状態の場合の遊技状態判定テーブルと、当該大当たり当選時の大当たり当選に係る遊技状態が高確率遊技状態の場合の遊技状態判定テーブルとで分けられている。

【０３２２】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３５０－２において、遊技状態データが示す大当たり当選状態を確認して、遊技状態判定テーブルを選択する。

【０３２３】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３５０－３において、メインＲＡＭ１０１ｃにセットされている特図停止データを、上記ステップＳ３５０－２で選択した遊技状態テーブルに照合し、高確率フラグ記憶領域に高確率フラグをＯＮするか否かの判定を行う。メインＣＰＵ１０１ａは、高確率フラグをＯＮしないと判定すると、ステップＳ３５０－５に処理を移し、高確率フラグをＯＮすると判定すると、ステップＳ３５０－４に処理を移す。

【０３２４】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３５０－４において、メインＲＡＭ１０１ｃの高確率フラグ記憶領域に高確率フラグ（０１Ｈ）をＯＮすると共に、高確率遊技状態残り回数カウンタに実行可能回数（Ｘａ）をセットする。

【０３２５】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３５０－５において、特図停止データを、上記ステップＳ３５０－２で選択した遊技状態判定テーブルに照合し、時短フラグ記憶領域に時短フラグをＯＮするか否かの判定を行う。メインＣＰＵ１０１ａは、時短フラグをＯＮしないと判定すると、ステップＳ３５０－７に処理を移し、時短フラグをＯＮすると判定すると、ステップＳ３５０－６に処理を移す。

【０３２６】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３５０－６おいて、メインＲＡＭ１０１ｃの時短フラグ記憶領域に時短フラグ（０１Ｈ）をＯＮすると共に、時短遊技状態残り回数カウンタに実行可能回数（Ｊａ）をセットする。

【０３２７】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ３５０－７において、現在の遊技条件の状態を確認し、現在の遊技条件の状態を示す遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ３５０－８において、特図特電処理データに０をセットし、図２１に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

【０３２８】

図２８を用いて、普図普電制御処理を説明する。メインＣＰＵ１０１ａは、まず、ステップＳ４０１において普図普電処理データの値をロードし、ステップＳ４０２においてロードした普図普電処理データから分岐先アドレスを参照し、普図普電処理データ＝０であれば、入賞ゲート１０への入賞に基づいて取得された普図判定情報に基づいて補助遊技を実行（第２始動口７が開放）するか否かの普通図柄判定等を含む普通図柄記憶判定処理（ステップＳ４１０）に処理を移し、普図普電処理データ＝１であれば、普通図柄判定に基づいて普通図柄表示装置２２が変動しているときの普通図柄変動処理（ステップＳ４２０）に処理を移し、普図普電処理データ＝２であれば、普通図柄表示装置２２が停止しているときの普通図柄停止処理（ステップＳ４３０）に処理を移し、普図普電処理データ＝３であれば第２始動口７の開閉制御を行う（第２始動口制御装置７０を作動させる）補助遊技処理（ステップＳ４４０）に処理を移す。

【０３２９】

図２９を用いて、普通図柄記憶判定処理を説明する。まず、ステップＳ４１０－１において、メインＣＰＵ１０１ａは、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定し、変動表示中であると判定すれば本普通図柄記憶判定処理を終了し、変動表示中ではないと判定すればステップＳ４１０－２に処理を移す。

【０３３０】

ステップＳ４１０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、普図保留数を計数する普図保留数カウンタのカウンタ値が１以上であるかを判定する。普図保留数（Ｇ）が「０」の場合には普通図柄の変動表示は行われないため、普通図柄変動処理を終了する。

【０３３１】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４１０－２において、普図保留数（Ｇ）が「１」以上であると判定した場合には、ステップＳ４１０－３において、普通図柄保留数カウンタのカウンタ値（Ｇ）から「１」を減算して更新し、新たな普図保留数（Ｇ）を設定する。

【０３３２】

ステップＳ４１０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、普通図柄保留記憶領域に記憶されている普図判定情報のシフト処理を行う。具体的には、第１記憶部～第４記憶部に記憶された普図判定情報を１つ前の番号の記憶部にシフトさせる。このとき、１つ前の記憶部に記憶されている普図判定情報は、所定の処理領域に書き込まれるとともに、普通図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。ここで、普図判定情報のシフトにともなって普通図柄保留表示装置２５の表示内容を変更するために、具体的には現時点の普図保留数（Ｇ）を表示するために普通図柄保留表示データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。

【０３３３】

ステップＳ４１０－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、当たり判定、すなわち、普通図柄保留記憶領域に記憶された当たり判定用乱数の判定を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１ａは、上記ステップＳ４１０－４でシフトされて第０記憶部にある当たり判定用乱数をメインＲＯＭ１０１ｂに格納された普通図柄用の当たり判定テーブルに照合して当たりか否かの判定を行う。なお、本実施の形態では、当たり判定テーブルは、始動口入賞容易性の状態（非時短遊技状態／時短遊技状態）に対応付けられているので（図１２（ａ）参照）、時短フラグ記憶領域を確認して、現在の始動口入賞容易性の状態に係る普通図柄用の当たり判定テーブルを選択する。

【０３３４】

ステップＳ４１０－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、普通図柄判定を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１ａは、上記ステップＳ４１０－４でシフトされて第０記憶部にある普通図柄判定用乱数をメインＲＯＭ１０１ｂに格納された普通図柄判定テーブルに照合して普通図柄判定を行う。上述したようにこの普通図柄判定テーブルは、当たり判定の結果（当たり／ハズレ）に対応付けられているので、当該当たり判定の結果を確認して、当該当たり判定の結果に係る普通図柄判定テーブルを選択する。

【０３３５】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４１０－７において、普通図柄判定の結果に基づいて普通図柄に係る停止図柄データ（以下、「普図停止図柄データ」という）、すなわち、普通図柄の種類を決定し、決定した普図停止データをメインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。

【０３３６】

決定された普図停止図柄データは普図変動パターン判定において普図変動パターンを決定する際、図３１の普通図柄停止処理において、当たり普通図柄か否かを判断する際、図３２の補助遊技処理において第２始動口７の開閉態様を決定する際にも用いられる。

【０３３７】

ステップＳ４１０－８において、メインＣＰＵ１０１ａは、普図変動パターン判定を行う。具体的には、普図変動パターン判定を行うための普図変動パターン判定テーブルが始動口入賞容易性の状態によって分類されているので、メインＣＰＵ１０１ａは、まず、時短フラグ記憶領域を確認して、現在の始動口入賞容易性の状態に係る普図変動パターン判定テーブルを選択する。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、上記ステップＳ４１０－４でシフトされて第０記憶部にある普図変動パターン判定用乱数を、選択された普図変動パターン判定テーブルに照合して普図変動パターン（普図変動時間）を決定する。

【０３３８】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４１０－９において、決定した普図変動パターンに対応する普図変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。普図変動パターン指定コマンドは演出制御基板１０２に送信され、演出制御基板１０２はこのコマンドを受信することによって、普通図柄の変動表示が開始することを認識し、後述するルーレット演出を実行し得る。

【０３３９】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４１０－１０おいて、決定した普図変動パターンに対応する普図変動時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理される。

【０３４０】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４１０－１１において、普通図柄表示装置２２において普通図柄の変動表示を行うために普通図柄変動表示用データをセットし、当たり判定の結果が当たりであれば、ステップＳ４１０－１２において、普図停止データを補助遊技参照データ判定テーブルに照合して補助遊技参照データを決定し、メインＲＡＭ１０１ｃの補助遊技参照データ記憶領域にセットする。

【０３４１】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４１０－１３において、普図普電処理データに「

１」をセットし、本普通図柄変動処理を終了する。なお、普通図柄変動表示用データには、作動させる普通図柄表示装置２２の種類、変動表示の態様、変動時間等の情報が含まれる。

【０３４２】

次に、図３０を用いて、普通図柄変動処理を説明する。メインＣＰＵ１０１ａは、最初に、ステップＳ４２０－１において、普通図柄の変動表示が終了するか、換言すれば、ステップＳ４１０－１０でセットされた普図変動時間が経過したか否か（補助遊技タイマカウンタ＝０か？））を判定する。その結果、普通図柄の変動表示が終了しないと判断した場合には、普通図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【０３４３】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４２０－２において、普通演出図柄停止指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ４２０－３において、上記ステップＳ４１０－８でセットされた普図停止データに基づき普通図柄表示装置２２に停止表示するための普図停止表示用データをセットする。これにより、遊技者に当該普通図柄抽選の結果が報知されることになる。ステップＳ４２０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、補助遊技カウンタに普通図柄停止時間（例えば、０．８秒）をセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理されていく。

【０３４４】

そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４２０－５において、普図普電処理データに２をセットし、本普通図柄変動処理を終了する。

【０３４５】

次に、図３１を用いて普通図柄停止処理を説明する。メインＣＰＵ１０１ａは、最初に、ステップＳ４３０－１において、普通図柄の停止表示が終了するか否か、換言すれば、ステップＳ４２０－４で補助遊技タイマカウンタにセットされた普通図柄停止時間が経過したか否か（補助遊技タイマカウンタ＝０？）、を判定する。その結果、普通図柄の停止表示が終了しないと判定した場合には、本普通図柄停止処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【０３４６】

メインＣＰＵ１０１ａは、普通図柄の停止表示が終了すると判定した場合には、ステップＳ４３０－２において、本普通図柄停止処理に係る当たり判定の判果が「当たり」であるか否かを判定する。具体的には、普図停止データ記憶領域に記憶されている普図停止データが当たり普通別図柄に係るものであるか否かを判定する。ここで、当たり普通図柄と判定された場合には、ステップＳ４３０－４に処理を移し、当たり普通図柄と判定されなかった場合には、ステップＳ４３０－３に処理を移す。

【０３４７】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４３０－４において、普図普電処理データに３をセットする。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４３０－５において、普図停止データに応じたオープニング指定コマンドをメインＲＡＭ１０１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、補助遊技制御テーブルに基づいて普図停止図柄に応じたオープニング時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理される。本処理が終了されることで、普通図柄停止処理を終了する。

【０３４８】

メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４３０－３において、普図普電処理データに０をセットし、本普通図柄停止処理を終了する。

【０３４９】

図３２を用いて、補助遊技処理を説明する。メインＣＰＵ１０１ａ、まず、ステップＳ４４０－１において、現在オープニング中であるか否かを判断する。現在オープニング中であると判断した場合には、ステップＳ４４０－２に処理を移し、現在オープニング中で

ないと判断した場合には、ステップＳ４４０－５に処理を移す。

【０３５０】

ステップＳ４４０－２において、メインＣＰＵ１０１ａは、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、補助遊技タイマカウンタ＝０であるか否かを判定し、補助遊技タイマカウンタ＝０となったら、オープニング時間を経過したと判定する。その結果、オープニング時間を経過していない場合には、本補助遊技処理を終了し、オープニング時間を経過している場合にはステップＳ４４０－３に処理を移す。

【０３５１】

ステップＳ４４０－３において、メインＣＰＵ１０１ａは、補助遊技開始処理を行う。補助遊技開始処理では、メインＣＰＵ１０１ａは、まず、メインＲＡＭ１０１ｃの補助遊技参照データ記憶領域に記憶されている補助遊技参照データに基づいて第２始動口開閉制御テーブルを選択し、メインＲＡＭ１０１ｃの所定領域にセットする。

【０３５２】

ステップＳ４４０－４において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口開放処理を行う。第２始動口開放処理では、まず普電作動番号記憶領域に記憶されている値（普電作動番号（Ｄ））に「１」を加算して記憶する。そして、普通可動片７０Ａを作動させるために第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂの通電開始データをセットするとともに、上記ステップＳ４４０－３でセットされた第２始動口開閉制御テーブルを参照して、現在の普電作動番号（Ｄ）に基づいた第２始動口７の開放時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。

【０３５３】

ステップＳ４４０－５において、メインＣＰＵ１０１ａは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、第２始動口７の最後の開放が終了してから補助遊技が終了するまでの期間のこという。したがって、メインＣＰＵ１０１ａは、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップＳ４４０－１２に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には、ステップＳ４４０－６に処理が移す。

【０３５４】

ステップＳ４４０－６において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口７が開放中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口７が開放中であると判定した場合には、ステップＳ４４０－７において、第２始動口７の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、始動口規定入賞カウンタのカウンタ値が規定（最大）個数（例えば１０個）に達したこと、又は、第２始動口７の１回の開放時間が経過したこと（補助遊技タイマカウンタ＝０となったこと）が採用される。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップＳ４４０－８に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には本補助遊技処理を終了する。

【０３５５】

ステップＳ４４０－８において、メインＣＰＵ１０１ａは、第２始動口閉鎖処理を行う。第２始動口閉鎖処理では、第２始動口７を閉鎖するために第２始動口開閉ソレノイド７０Ｂの通電停止データをセットするとともに、上記ステップＳ４４０－３でセットされた第２始動口開閉制御テーブルを参照して、現在の普電作動番号（Ｄ）に基づいて、第２始動口７の閉鎖時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。これにより、第２始動口７が閉鎖することになる。

【０３５６】

ステップＳ４４０－９において、メインＣＰＵ１０１ａは、補助遊技終了条件が成立し、補助遊技が終了するか否かを判定する。補助遊技終了条件とは、普電作動番号（Ｄ）が予め設定された第２始動口７の開放回数になること、又は、始動口規定入賞カウンタのカウンタ値が最大個数（例えば１０個）に達したことである。そして、メインＣＰＵ１０１ａは、補助遊技終了条件が成立したと判定した場合にはステップＳ４４０－１０に処理を移し、補助遊技終了条件が成立していないと判定した場合には本補助遊技処理を終了する。

【０３５７】
ステップＳ４４０－１０において、メインＣＰＵ１０１ａは、普電作動番号記憶領域に「０」をセットするとともに、第２始動口入賞規定カウンタに「０」をセットする。すなわち、普電作動番号記憶領域および第２始動口規定入賞カウンタをクリアする。
【０３５８】
ステップＳ４４０－１１において、メインＣＰＵ１０１ａは、普図停止データに応じたエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットすると共に、補助遊技制御テーブルに基づいて普図停止データに応じたエンディング時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。
【０３５９】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４４０－６において第２始動口７が開放中ではないと判定した場合には、ステップＳ４４０－１３において、ステップＳ４４０－８で設定された閉鎖時間が経過したか否かを判定する。なお、閉鎖時間も、オープニング時間と同様に補助遊技タイマカウンタ＝０であるか否かで判定される。その結果、メインＣＰＵ１０１ａは、閉鎖時間を経過していないと判定した場合には、本補助遊技処理を終了し、閉鎖時間を経過したと判定した場合には、ステップＳ４４０－４に処理を移す。
【０３６０】
メインＣＰＵ１０１ａは、ステップＳ４４０－１２において、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合には、ステップＳ４４０－１４に処理を移し、エンディング時間を経過していないと判定した場合には、本補助遊技処理を終了する。
【０３６１】
ステップＳ４４０－１４において、メインＣＰＵ１０１ａは、普図普電処理データ＝０をセットし、本補助遊技処理を終了する。
【０３６２】
（演出制御基板によるメイン処理）
次に、演出制御基板１０２におけるサブＣＰＵ１０２ａにより実行される処理について説明する。
【０３６３】
最初に、図３３を用いて、演出制御基板１０２のメイン処理を説明する。電源基板１０７からサブＣＰＵ１０２ａに電力が供給されると、サブＣＰＵ１０２ａにシステムリセットが発生し、サブＣＰＵ１０２ａは、以下のメイン処理を行う。
【０３６４】
まず、ステップＳ１００１において、サブＣＰＵ１０２ａは、初期化処理を行う。この処理において、サブＲＯＭ１０２ｂからメイン処理プログラムを読み込むとともに、フラグやコマンドなどが記憶されるサブＲＡＭ１０２ｃを初期化する処理を行う。
【０３６５】
ステップＳ１００２において、サブＣＰＵ１０２ａは、後述するアイコン表示態様判定用乱数、先読みゾーン演出実行判定用乱数、通常用演出図柄停止表示パターン判定用乱数、図柄煽り演出用図柄停止表示パターン判定用乱数、先読みゾーン演出シナリオ判定用乱数、最終人数判定用乱数、前兆演出シナリオ判定用乱数、ＳＰＳＰリーチパターン判定用乱数、ＳＰリーチパターン判定用乱数、ロングリーチパターン判定用乱数、リーチ前通常演出パターン判定用乱数、通常変動演出パターン判定用乱数、スペシャル演出割込実行判定用乱数、操作演出実行判定用乱数、及び、演出モード判定用乱数等からなり演出を制御するための判定に用いる演出用乱数を更新する処理を行う。
【０３６６】
なお、演出用乱数を構成する各種乱数毎に、サブＲＡＭ１０２ｃにおいて乱数カウンタが設けられている。演出用乱数の更新処理においては、乱数の種別毎に設けられた乱数カウンタを「１」加算する。演出用乱数を構成する各種の乱数には乱数範囲が設けられている。乱数範囲は、「０」から、その乱数に定められた最大値までとなっている。そして、

乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数値が乱数範囲の最大値である場合、乱数カウンタを「１」加算せずに「０」に戻す。

【０３６７】

また、乱数範囲の最大値は、乱数の種別によって異なるように設定されている。これは、演出用乱数に係る乱数カウンタが完全に同期し、常時同一の乱数値となることを防ぐためである。演出用乱数に係る乱数カウンタが完全に同期することを防ぐことができれば良いので、各種の乱数範囲の最大値を異ならせるのではなく、各種の演出用乱数に相互に異なる初期値乱数を設け、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数値が乱数範囲の最大値である場合、その時の初期値乱数からそれぞれの乱数値を新たに更新するようにしてもよい。

【０３６８】

（演出制御基板によるタイマ割込処理）

演出制御基板１０２に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（例えば、４ミリ秒）毎にクロックパルスが発生されることで、図３４に示すタイマ割込処理が実行される。

【０３６９】

まず、ステップＳ１１００において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＣＰＵ１０２ａのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【０３７０】

ステップＳ１２００において、サブＣＰＵ１０２ａは、各種の演出に係る時間管理を行うための各タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。

【０３７１】

ステップＳ１３００において、サブＣＰＵ１０２ａは、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの受信バッファに格納されているコマンドを解析する処理を行う。詳しくは、図３５～図４９を用いて後述する。

【０３７２】

なお、演出制御基板１０２は、主制御基板１０１から送信されたコマンドを受信すると、図示しない演出制御基板１０２の受信割込処理を行い、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、本ステップＳ１３００において受信したコマンドを解析する処理が行われる。

【０３７３】

ステップＳ１４００において、サブＣＰＵ１０２ａは、客待ち状態において行われる客待ち演出を制御する客待ち演出制御処理を行う。

【０３７４】

ステップＳ１５００において、サブＣＰＵ１０２ａは、特定のＳＰＳＰリーチであるＳＰＳＰリーチ１又はＳＰＳＰリーチ２において実行され得る操作演出に関する操作演出制御処理を行う。詳しくは、図５０を用いて後述する。

【０３７５】

ステップＳ１６００において、サブＣＰＵ１０２ａは、確変長当たり当選の報知であるスペシャル演出に関するスペシャル演出割込実行制御処理を行う。詳しくは、図５１を用いて後述する。

【０３７６】

ステップＳ１７００において、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットされている各種の演出制御コマンドをランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５へ送信するデータ出力処理を行う。

【０３７７】

ステップＳ１８００において、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１１００で退避した情報をサブＣＰＵ１０２ａのレジスタに復帰させる。

【０３７８】

（演出制御基板によるコマンド解析処理）

図３５及び図３６を用いて、演出制御基板１０２によるコマンド解析処理を説明する。
【０３７９】
ステップＳ１３０１において、サブＣＰＵ１０２ａは、新たにコマンドを受信し、受信バッファにコマンドが記憶されているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、コマンドを受信していないと判定すると本コマンド解析処理を終了し、コマンドを受信したと判定するとステップＳ１３０２に処理を移す。
【０３８０】
ステップＳ１３０２において、サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが、客待ち状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが客待ち状態指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３０３に処理を移し、客待ち状態指定コマンドではないと判定するとステップＳ１３０４に処理を移す。
【０３８１】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０３において、客待ち演出準備処理を行い、本コマンド解析処理を終了する。客待ち演出準備処理では、サブＣＰＵ１０２ａは、サブＲＡＭ１０２ｃの客待ち演出フラグ記憶領域に客待ち演出待機フラグをＯＮすると共に、客待ち演出を開始するまでの待機時間（客待ち演出待機時間：例えば、３０秒）を客待ち演出タイマカウンタにセットする。
【０３８２】
なお、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１４００の客待ち演出制御処理において、客待ち演出タイマカウンタにセットされた客待ち演出待機時間が経過したか否かを判定し、客待ち演出待機時間が経過したと判定すると、客待ち演出待機フラグをＯＦＦして客待ち演出実行フラグをＯＮすると共に、客待ち演出の演出情報を示す客待ち演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。セットされた客待ち演出制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、客待ち演出制御コマンドを受信すると、当該コマンドに基づいて所定時間（例えば、２０秒）の客待ち演出を繰り返し実行する。なお、客待ち演出の実行及び待機は、特図変動パターン指定コマンドが主制御基板１０１から演出制御基板１０２に送信されたことに基づいて、終了する。
【０３８３】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０４において、受信バッファに格納されているコマンドが、事前図柄指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが事前図柄指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３０５に処理を移し、事前図柄指定コマンドではないと判定するとステップＳ１３０６に処理を移す。
【０３８４】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０５において、事前図柄指定コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶する。図５２（ａ）に示すように、演出情報保留記憶領域は、事前第１図柄指定コマンド及び事前第１変動パターン指定コマンドが記憶される第１演出情報保留記憶領域と、事前第２図柄指定コマンド及び事前第２変動パターン指定コマンドが記憶される第２演出情報保留記憶領域と、現在行われている特図変動表示（変動演出）に対応し、事前第１図柄指定コマンド及び事前第１変動パターン指定コマンド又は事前第２図柄指定コマンド及び事前第２変動パターン指定コマンドが記憶される演出情報当該記憶領域とで構成されている。
【０３８５】
なお、第１演出情報保留記憶領域及び第２演出情報保留記憶領域は、メインＲＡＭ１０１ｃの第１特図保留記憶領域及び第２特図保留記憶領域のように、第１記憶部～第４記憶部に分けられている。
【０３８６】

各記憶部は、事前図柄指定コマンドが記憶される事前図柄指定コマンド領域と、事前変動パターン指定コマンドが記憶される事前変動パターン指定コマンド領域と、後述する先読みゾーン演出シナリオを表す先読みゾーン演出シナリオデータを記憶する先読みゾーン演出シナリオデータ領域と、前兆演出シナリオを表す前兆演出シナリオデータを記憶する前兆演出シナリオデータ領域と、アイコン表示態様シナリオを表すアイコン表示態様シナリオデータを記憶するアイコン表示態様シナリオデータ領域と、を備える。

【０３８７】

事前図柄指定コマンド及び事前変動パターン指定コマンドは、それぞれに対応する演出情報保留記憶領域において事前図柄指定コマンド及び事前変動パターン指定コマンドが記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、事前第１図柄指定コマンド及び事前第１変動パターン指定コマンド又は事前第２図柄指定コマンド及び事前第２変動パターン指定コマンドが記憶される演出情報当該記憶領域は、便宜上、第０記憶部として取り扱う。なお、以下において、事前図柄指定コマンドと事前変動パターン指定コマンドとを合わせて「事前判定結果指定コマンド」という。

【０３８８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０６において、受信バッファに格納されているコマンドが、事前変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが事前変動パターン指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３０７に処理を移し、事前変動パターン指定コマンドではないと判定するとステップＳ１３０８に処理を移す。

【０３８９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７において、事前判定結果に基づく先読みゾーン演出やアイコン変化予告などの、所謂先読み予告に関する判定を行う始動口入賞時処理を行い、本コマンド解析処理を終了する。始動口入賞時処理については、図３７～図３９を用いて後述する。

【０３９０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０８において、受信バッファに格納されているコマンドが、演出図柄指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３０９に処理を移し、演出図柄指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３１０に処理を移す。

【０３９１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０９において、特図抽選演出を構成し、特別図柄の停止表示が行われているときに行われる演出図柄の停止表示を行うための演出図柄停止表示パターン決定処理を行い、本コマンド解析処理を終了する。演出図柄停止表示パターン決定処理については、図４０を用いて後述する。

【０３９２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１０において、受信バッファに格納されているコマンドが、特図変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが特図変動パターン指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３１１～ステップＳ１３１６に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３１７に処理を移す。

【０３９３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１１において、特図保留の消化（シフト）に応じて、特図保留を表す保留アイコンをシフト（移動）させる保留アイコンシフト処理を行う。保留アイコンシフト処理については、図４１を用いて後述する。

【０３９４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１２において、事前判定結果に基づく予告演出である先読みゾーン演出を開始させるか否かの先読みゾーン演出開始判定処理を行い、本コマンド解析処理を終了する。先読みゾーン演出開始判定処理については、図４２を用い

て後述する。
【０３９５】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３において、特図抽選演出を構成し、特別図柄の変動表示が行われているときに行われる変動演出（演出図柄の変動表示を含む）の演出内容である変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定処理を行う。変動演出パターン決定処理については、図４３～図４４を用いて後述する。
【０３９６】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１４において、後述するスペシャル演出を実行するか否かの判定を含むスペシャル演出実行判定処理を行う。スペシャル演出実行判定処理については、図４５を用いて後述する。
【０３９７】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１５において、後述する操作演出を実行するか否かの判定を含む操作演出実行判定処理を行う。操作演出実行判定処理については、図４６を用いて後述する。
【０３９８】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１６において、保留アイコン及び実行されている特別図柄の変動表示を表す変動中アイコン（以下、保留アイコン及び変動中アイコンのいずれも指す場合を単に「アイコン」という）を変化させるか否かのアイコン変化予告判定処理を行い、本コマンド解析処理を終了する。アイコン変化予告判定処理については、図４７を用いて後述する。
【０３９９】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１７において、受信バッファに格納されているコマンドが、特図変動停止指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが特図変動停止指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３１８～ステップＳ１３２０に処理を移し、特図変動停止指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３２１に処理を移す。
【０４００】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１８において、演出図柄変動停止処理として、演出図柄の変動表示を停止させ、演出図柄の停止表示を行うことを示す演出図柄停止制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。演出図柄変動停止制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、演出図柄停止制御コマンドを受信することにより、当該変動演出が終了することを認識し、当該変動演出を終了させると共に、演出図柄の停止表示を行う。
【０４０１】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９において、特別図柄の変動表示の終了を契機に演出モードを設定するための演出モード設定処理を行い、本コマンド解析処理を終了する。演出モード設定処理については、図４８を用いて後述する。
【０４０２】
なお、演出モードとは、本実施の形態では、特別図柄抽選（あるいは、特別図柄の変動表示）に対応して画像表示装置１４等の演出装置で行われる変動演出の分類態様（カテゴリー）であり、遊技状態等に関連付けられている。
述する。
【０４０３】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２０において、後述する襖煽り演出を実行するか否かの判定を含む襖煽り演出実行処理を行い、本コマンド解析処理を終了する。煽り演出実行処理については、図４９を用いて後述する。
【０４０４】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２１において、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、受

信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３２２に処理を移し、遊技状態指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３２３に処理を移す。

【０４０５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２２おいて、受信した遊技状態指定コマンドが示す遊技状態を示すデータをサブＲＡＭ１０２ｃの遊技状態記憶領域にセットし、本コマンド解析処理を終了する。

【０４０６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２３において、受信バッファに格納されているコマンドが、大当たり遊技に係るオープニング指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが大当たり遊技オープニング指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３２４に処理を移し、大当たり遊技オープニング指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３２５に処理を移す。

【０４０７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２４において、大当たり遊技のオープニング中とラウンド遊技中に行う演出である大当たり遊技演出の演出態様である大当たり遊技演出パターンを決定する大当たり遊技演出パターン決定処理を行い、本コマンド解析処理を終了する。

【０４０８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２５において、受信バッファに格納されているコマンドが、ラウンド指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド指定コマンドであると判定すると、ステップＳ１３２６に処理を移し、ラウンド指定コマンドはないと判定すると、ステップＳ１３２７に処理を移す。

【０４０９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２６において、ラウンド演出の態様であるラウンド演出パターンを決定するラウンド演出パターン決定処理を行い、本コマンド解析処理を終了する。具体的には、サブＣＰＵ１０２ａは、ラウンド指定コマンドに基づいてラウンド演出パターンを決定すると共に、決定したラウンド演出パターンを示すラウンド演出データをラウンド演出パターン記憶領域にセットし、決定したラウンド演出パターンを示すラウンド演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０４１０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２７において、受信バッファに格納されているコマンドが、大当たり遊技に係るエンディング指定コマンド（大当たり遊技エンディング指定コマンド）であるか否かを確認する。サブＣＰＵ１０２ａは、受信バッファに格納されているコマンドが大当たり遊技エンディング指定コマンドであると判定するとステップＳ１３２８に処理を移し、大当たり遊技エンディング指定コマンドではないと判定すると、本コマンド解析処理を終了する。

【０４１１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２８において、エンディング演出の演出態様であるエンディング演出パターンを決定する大当たり遊技エンディング演出パターン決定処理を行い、本コマンド解析処理を終了する。

【０４１２】

（演出制御基板による始動口入賞時処理）

図３７～図３９を用いて、演出制御基板１０２による始動口入賞時処理を説明する。

【０４１３】

始動口入賞時処理では、事前図柄指定コマンドが示す事前図柄判定結果及び事前変動パターン指定コマンドが示す事前変動パターン判定結果などに基づいて行われる先読みゾーン演出並びに保留アイコン表示及び変動中アイコン表示に関する演出内容等の所定事項を決定する。ここで、始動口入賞時処理の対象となる先読みゾーン演出並びに保留アイコン

表示及び変動中アイコン表示について説明する。なお、以下において、事前図柄判定結果と事前変動パターン判定結果とをまとめて単に「事前判定結果」と言い、事前図柄指定コマンドと事前変動パターン指定コマンドとをまとめて単に「事前判定結果指定コマンド」と言う。

【０４１４】

最初に、先読みゾーン演出について説明する。先読みゾーン演出とは、１又は複数の変動演出に亘って、大当たり当選期待度を示唆する演出であり、本実施の形態では、演出モードＡにおいて実行可能であり、事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果に基づいて行われる。また、本実施の形態では、先読みゾーン演出は、大きく分けて、先読みゾーン演出１と、先読みゾーン演出１より大当たり当選期待度が低い先読みゾーン演出２の２種類が設けられている。また、先読みゾーン演出１は、さらに先読みゾーン演出１１と、先読みゾーン演出１１より大当たり当選期待度が低い先読みゾーン演出１２の２種類が設けられている。本実施の形態では、先読みゾーン演出１１は「超絶！破天荒ゾーン」、先読みゾーン演出１２は「破天荒ゾーン」、先読みゾーン演出２は「お転婆ゾーン」という名称に設定されている。

【０４１５】

先読みゾーン演出が実行されている間は、画像表示装置１４の表示部１４０において、各先読みゾーン演出専用の背景画像が表示され（図示無し）、また、各先読みゾーン演出専用のＢＧＭが音声出力装置１５から出力され、演出用照明装置１６において、各先読みゾーン演出専用の態様で照明演出が実行される。

【０４１６】

また、先読みゾーン演出に関連する演出として、ゾーン煽り演出が設けられている。ゾーン煽り演出は、先読みゾーン演出が実行されるか否かの演出であり、図柄煽り演出と襖煽り演出とが設けられている。

【０４１７】

図柄煽り演出は、先読みゾーン演出１が実行されるか否かの演出であり、演出図柄の変動表示及び停止表示において、図柄煽り演出専用の特殊な演出図柄（以下、「特殊図柄」という）を用いて行われる。なお、本実施の形態では、図柄煽り演出は、特殊図柄を用いて行われるが、図柄煽り演出に専用の演出図柄ではないが、通常とは異なる特別な演出図柄を用いて行うことも可能であり、また、通常の演出図柄を用いて行うことも可能である。さらには、図柄煽り演出は、演出図柄ではなく他の演出画像を用いて行うことも可能であり、また、画像表示装置１４でない他の演出装置（例えば、音声出力装置１５や演出用照明装置１６など）を用いて行うことも可能である。

【０４１８】

本実施の形態では、図柄煽り演出の種類として、図柄煽り成功演出と、図柄煽り失敗演出とが設けられている。図柄煽り成功演出は、先読みゾーン演出１が実行されるか否かの演出と当該演出後に先読みゾーン演出１が実行されることを報知する演出とで構成される。図柄煽り成功演出では、予め設定された複数の特殊図柄が停止表示して、予め設定された全ての特殊図柄が揃うことによって、先読みゾーン演出１が実行されることが報知される。本実施の形態では、図柄煽り成功演出が実行された後に開始される演出図柄の変動表示（変動演出）の開始時から先読みゾーン演出１が実行されることとなる。

【０４１９】

一方、図柄煽り失敗演出は、先読みゾーン演出１が実行されるか否かの演出と当該演出後に先読みゾーン演出１が実行されないことを報知する演出とで構成される。図柄煽り失敗演出では、予め設定された複数の特殊図柄の一部のみが停止表示して、予め設定された全ての特殊図柄が揃わないことによって、先読みゾーン演出１が実行されないことが報知される。本実施の形態では、図柄煽り失敗演出が実行された後に開始される演出図柄の変動表示（変動演出）においては先読みゾーン演出１が実行されない。しかしながら、図柄煽り失敗演出が実行された後に開始される演出図柄の変動表示（変動演出）において、図柄煽り成功演出が実行されることは可能であり、この場合、当該図柄煽り成功演出が実行

された後に開始される演出図柄の変動表示（変動演出）の開始時から先読みゾーン演出１が実行されることとなる。

【０４２０】

本実施の形態では、図柄煽り演出に用いられる特殊図柄として、「破天荒」という文字が含まれた特殊図柄（「破天荒」図柄）という）、「ゾーン」という文字が含まれた特殊図柄（「ゾーン」図柄という）と、「突入」という文字が含まれた特殊図柄（「突入」図柄という）とが設定されている。これらの「破天荒」図柄、「ゾーン」図柄及び「突入」図柄の全ての特殊図柄が停止表示されるゾーン煽り演出が「図柄煽り成功演出」であり、これらの「破天荒」図柄、「ゾーン」図柄及び「突入」図柄の一部の特殊図柄が停止表示されるゾーン煽り演出が「図柄煽り失敗演出」である。図柄煽り失敗演出は、一部の特殊図柄として「破天荒」図柄及び「ゾーン」図柄が停止表示される図柄煽り失敗演出１と、一部の特殊図柄として「破天荒」図柄のみが停止表示される図柄煽り失敗演出２とからなる。

【０４２１】

なお、本実施の形態では、先読みゾーン演出１１の名称が「超絶！破天荒ゾーン」と、先読みゾーン演出１２の名称が「破天荒ゾーン」と設定されており、先読みゾーン演出１１及び先読みゾーン演出１２のいずれの名称にも「破天荒」が共通して含まれているため、先読みゾーン演出１１又は先読みゾーン演出１２が実行するか否かの演出としての図柄煽り演出に「破天荒」図柄が含まれている。

【０４２２】

また、本実施の形態では、特殊図柄は１つずつ停止していく。例えば、図柄煽り成功演出では、最初に「破天荒」図柄が停止し、次に「ゾーン」図柄が停止し、最後に「突入」図柄が減速しながら停止するか否かを煽った上で「突入」図柄が予め設定された停止位置に停止することで全ての特殊図柄が揃う。そして、この最初に「破天荒」図柄が停止してから、最後に「突入」図柄が停止するまでの間が、先読みゾーン演出１が実行されるか否かの演出を構成する。

【０４２３】

一方、図柄煽り失敗演出では、例えば、最初に「破天荒」図柄が停止し、次に「ゾーン」図柄が停止し、最後に「突入」図柄が減速しながら停止するか否かを煽った上で、滑って予め設定された停止位置を通り過ぎて、結果として一部の特殊図柄のみが揃う。そして、この最初に「破天荒」図柄が停止してから、「突入」図柄が滑るまでの間が、先読みゾーン演出１が実行されるか否かの演出を構成している。

【０４２４】

なお、本実施の形態では、「全ての特殊図柄が揃う」態様として、「破天荒」図柄、「ゾーン」図柄及び「突入」図柄が徐々に停止するが、これらの全ての特殊図柄が同時に揃う、換言すれば、先読みゾーン演出１が実行されるか否かの演出が実行されずに全ての特殊図柄が突然揃うようにすることも可能である。

【０４２５】

襖煽り演出は、先読みゾーン演出１又は先読みゾーン演出２が実行されるか否かの演出であり、演出図柄の停止表示が行われてから次の演出図柄の変動表示が開始されるときに、襖煽り演出専用の特殊な襖画像を用いて行われる。なお、本実施の形態では、襖煽り演出は、専用の襖画像を用いて行われるが、襖煽り演出に専用の襖画像ではないが、通常とは異なる特別な画像を用いて行うことも可能であり、また、他の演出で利用される画像を用いて行うことも可能である。さらには、襖煽り演出は、襖画像ではなく他の演出画像を用いて行うことも可能であり、また、画像表示装置１４でない他の演出装置（例えば、音声出力装置１５や演出用照明装置１６など）を用いて行うことも可能である。

【０４２６】

なお、本実施の形態では、襖煽り演出については、図柄煽り演出のように、襖煽り成功演出と襖煽り失敗演出といったように、当該演出後の先読みゾーン演出１又は先読みゾーン演出２の実行の有無に基づく種類は設けられていない。

【０４２７】
本実施の形態では、演出図柄の停止表示が行われてから次の演出図柄の変動表示が開始されるまでの間に、表示部１４０の両端に襖画像を構成する左襖と右襖とが出現し、各襖が閉まるように中央に向かって移動して、襖が閉じられたようになり、襖画像Ｆが演出図柄、背景画像及びアイコンなどを隠す（図９９（ａ）、図９９（ｂ）参照）。そして、襖が閉じたような状態で所定時間（例えば、２秒）経過すると、襖が開くように、左襖及び右襖が両端に移動し、消去される。
【０４２８】
ここで、襖煽り演出が実行された後に先読みゾーン演出１１が実行される場合は、襖が開いたときに、新たな変動演出（演出図柄の変動表示）とは別に、先読みゾーン演出１１の開始を示す報知画像Ｇ１１が表示される（図９９（ｃ－１）参照）。また、襖煽り演出が実行された後に先読みゾーン演出１２が実行される場合は、襖が開いたときに、新たな変動演出（演出図柄の変動表示）とは別に、先読みゾーン演出１２の開始を示す報知画像Ｇ１２が表示される（図９９（ｃ－２）参照）。襖煽り演出が実行された後に先読みゾーン演出２が実行される場合は、襖が開いたときに、新たな変動演出（演出図柄の変動表示）とは別に、先読みゾーン演出２の開始を示す報知画像Ｇ１３が表示される（図９９（ｃ－３）参照）。なお、襖煽り演出が実行された後に先読みゾーン演出１又は先読みゾーン演出２のいずれも実行されない場合は、襖が開いたときには、報知画像のような先読みゾーン演出に関する画像が表示されず、新たな変動演出（演出図柄の変動表示）が実行される。
【０４２９】
次に、保留アイコン表示及び変動中アイコン表示について説明する。保留アイコン表示とは、保留アイコンを表示することである。保留アイコンは、ステップＳ２３０の第１始動口検出信号入力処理又はステップＳ２４０の第２始動口検出信号入力処理で特図判定情報がメインＲＡＭ１０１ｃに記憶され、特別図柄の変動表示（あるいは、特別図柄抽選）を実行する権利を得たものの、当該特別図柄の変動表示を直ぐには開始できない保留状態にあるため、当該保留状態にある特別図柄の変動表示を実行する権利（以下、「特図保留」という）を表すアイコン（画像）であり、画像表示装置１４の表示部１４０に表示される。
【０４３０】
保留アイコンは、第１始動口６への入賞に基づく第１特別図柄の変動表示を実行する権利を表す第１保留アイコンと、第２始動口７への入賞に基づく第２特別図柄の変動表示を実行する権利を表す第２保留アイコンと、を含む（以下、保留アイコンと第２保留アイコンの何れも指す場合は、単に「保留アイコン」という）。
【０４３１】
変動中アイコン表示は、変動中アイコンを表示することである。変動中アイコンは、メインＲＡＭ１０１ｃの特別図柄当該記憶領域に記憶されている特図判定情報に対応する実行中の特別図柄の変動表示を表すアイコン（画像）であり、画像表示装置１４の表示部１４０に表示される。換言すれば、保留アイコンが表示されているときに、該保留アイコンが示す特図保留に対して図柄の変動表示の開始条件が成立すると、該開始条件の成立に係る図柄の変動表示に対応する保留アイコンが変動中アイコンとして表示される。
【０４３２】
なお、以降においては、保留アイコンと変動中アイコンの何れも指す場合は、単に「アイコン」という。
【０４３３】
本実施の形態では、アイコンの表示態様として、通常態様と、特別態様とが設定されている。通常態様は、アイコンについての標準的な表示態様であり、特別態様は、予め設定された所定事項を示唆又は報知する特別な表示態様である。本実施の形態では、通常態様は１種類設定されており、特別態様は、示唆又は報知する内容等によって複数種類に分類されている。本実施の形態では、特別態様は、第１特別態様、第２特別態様、第３特別態

様及び第４特別態様に分類されている。なお、アイコンの表示態様については、これらの通常態様、第１特別態様、第２特別態様、第３特別態様及び第４特別態様に限られず、適宜に設定することができる。

【０４３４】

通常態様は、標準的な表示態様であり、予め設定された所定事項に対しての基準となっている。図８０－１に示すように、通常態様のアイコンの形象は円形であり、通常態様のアイコンの色彩は白色となっている。

【０４３５】

第１特別態様は、大当たり当選期待度を示唆し、本実施の形態では、１種類のみ設定されている。図８０－１に示すように、第１特別態様のアイコンの形象は円形であり、第１特別態様のアイコンの色彩は、白色の点滅となっている。すなわち、第１特別態様は、通常態様が点滅している状態と言える。なお、第１特別態様が示唆する大当たり当選期待度については、通常態様＜第１特別態様となっている。

【０４３６】

第２特別態様は、大当たり当選期待度を示唆する。第２特別態様の種類として、示唆する大当たり当選期待度が異なる第２特別態様１１～第２特別態様１５の５種類が設定されている。

【０４３７】

図８０－１に示すように、第２特別態様１１～第２特別態様１５のアイコンの形象は、種類に関わらず、１人の人のシルエットで同一であり、第２特別態様１１～第２特別態様１５のアイコンの色彩については、種類に応じて異なる。具体的には、第２特別態様１１のアイコンの色彩は白色、第２特別態様１２のアイコンの色彩は緑色、第２特別態様１３のアイコンの色彩は赤色、第２特別態様１４のアイコンの色彩はゼブラ柄、第２特別態様１５のアイコンの色彩は虹色となっている。

【０４３８】

第２特別態様に係る大当たり当選期待度については、（通常態様＜第１特別態様＜）第２特別態様１１＜第２特別態様１２＜第２特別態様１３＜第２特別態様１４＜第２特別態様１５の順で高くなっている。なお、第２特別態様１５は、大当たり当選期待度が１００％であることを示唆、すなわち、大当たり当選を報知している。

【０４３９】

また、第２特別態様１１～第２特別態様１４は、保留アイコン及び変動中アイコンの何れについても発生し得るが、第２特別態様１５は、変動中アイコンについてのみ発生する。これは、特図保留を表す保留アイコンが第２特別態様２５で表示され、当該特図保留に係る特別図柄の変動表示が開始されていない段階で大当たり当選を報知すると、遊技の興趣が低下するおそれがあるため、保留アイコンについては第２特別態様１５を発生させないようにしている。しかしながら、当該事項は適宜に設定することができ、保留アイコンについても第２特別態様１５で表示させることは可能である。

【０４４０】

第３特別態様は、先読みゾーン演出１の実行に対する期待度（以下、「先読みゾーン演出１実行期待度」という）を示唆する。第３特別態様の種類として、示唆する先読み演出１実行期待度が異なる第３特別態様１～第３特別態様６の６種類が設定されている。ここで、第３特別態様１～第３特別態様３は、先読みゾーン演出１又は先読みゾーン演出１に係るゾーン煽り演出（以下、「ゾーン煽り演出１」という）を実行させることとなった事前判定結果指定コマンドに対応するアイコン（以下、「ゾーン演出１対象アイコン」という）の表示態様であり、第３特別態様４～第３特別態様６は、先読みゾーン演出１又はゾーン煽り演出１を実行させることとなった事前判定結果指定コマンドに対応するアイコンではないアイコン（以下、「ゾーン演出１非対象アイコン」という）の表示態様である。

【０４４１】

図８０－２に示すように、第３特別態様１～第３特別態様３のアイコンの形象は、第２特別態様に係るアイコンの形象を含んだ形象となっている。具体的には、第３特別態様１

のアイコンの形象は、第２特別態様に係る１人の人のシルエットの左側及び右側のそれぞれに１人の人のシルエットが配されると共に、略中央部分に「？破天荒？」という、先読みゾーン演出１の実行を示唆する文字が付されて構成されている。第３特別態様２のアイコンの形象は、第２特別態様に係る１人の人のシルエットの左側及び右側のそれぞれに２人の人のシルエットが配されると共に、略中央部分に「△破天荒△」という、先読みゾーン演出１の実行と、該実行の期待度が第３特別態様１の「？破天荒？」より高いことを示唆する文字が付されて構成されている。第３特別態様３のアイコンの形象は、第２特別態様に係る１人の人のシルエットの左側及び右側のそれぞれに４人の人のシルエットが配されると共に、略中央部分に「○破天荒○」という先読みゾーン演出１の実行を報知する文字が付されて構成されている。

【０４４２】

また、図８０－３に示すように、第３特別態様４～第３特別態様６のアイコンの形象も、第２特別態様に係るアイコンの形象を含んだ形状となっている。具体的には、第３特別態様４のアイコンの形象は、第２特別態様に係る１人の人のシルエットの左側及び右側のそれぞれに１人の人のシルエットが配される構成となっている。第３特別態様５のアイコンの形象は、第２特別態様に係る１人の人のシルエットの左側及び右側のそれぞれに２人の人のシルエットが配される構成となっている。第３特別態様６のアイコンの形象は、第２特別態様に係る１人の人のシルエットの左側及び右側のそれぞれに３人の人のシルエットが配される構成となっている。なお、第３特別態様４～第３特別態様６では、第３特別態様１～第３特別態様３のように、「？破天荒？」等の文字が付されていない。すなわち、第３特別態様１の「？破天荒？」、第３特別態様２の「△破天荒△」及び第３特別態様３の「○破天荒○」はそれぞれ、ゾーン演出１対象アイコンであることも示唆している。

【０４４３】

ゾーン演出１対象アイコンに係る先読みゾーン演出１実行期待度については、（通常態様＜）第２特別態様＜第３特別態様１＜第３特別態様２＜第３特別態様３の順で高くなっている。一方、ゾーン演出１非対象アイコンに係る先読みゾーン演出１実行期待度については、（通常態様＜）第２特別態様＜第３特別態様４＜第３特別態様５＜第３特別態様６の順で高くなっている。

【０４４４】

ここで、ゾーン演出１対象アイコン及びゾーン演出１非対象アイコンに係る先読みゾーン演出１実行期待度に関して第２特別態様が含まれているのは、アイコンの表示態様を第２特別態様及び第３特別態様にすることで、後述する先読みゾーン演出１の実行を示唆又は報知するゾーン１前兆演出を実行し、第２特別態様も先読みゾーン演出１実行期待度を示唆するからである。

【０４４５】

上述した通り、第２特別態様及び第３特別態様のアイコンの形象は、人のシルエットを含んでおり、第２特別態様のアイコンのシルエットの人数は「１」人であり、第３特別態様１、４のアイコンのシルエットの人数は「３」人であり、第３特別態様２、５のアイコンのシルエットの人数は「５」人であり、第３特別態様３、６のアイコンのシルエットの人数は「７」人となっている。そして、アイコンのシルエットの人数が多いほど、先読みゾーン演出１実行期待度が高くなっている。

【０４４６】

また、本実施の形態では、第３特別態様１と第３特別態様４、第３特別態様２と第３特別態様５、第３特別態様３と第３特別態様６のそれぞれは、当該表示態様の対象となるアイコンの属性について（ゾーン演出１対象アイコンとゾーン演出１非対象アイコン）異なるが、対応関係にあり、同一の先読みゾーン演出１実行期待度が設定されているものとする。すなわち、第３特別態様１が示唆する先読みゾーン演出１実行期待度と第３特別態様４が示唆する先読みゾーン演出１実行期待度とは同一であり、第３特別態様２が示唆する先読みゾーン演出１実行期待度と第３特別態様５が示唆する先読みゾーン演出１実行期待度とは同一であり、第３特別態様３が示唆する先読みゾーン演出１実行期待度と第３特別

態様６が示唆する先読みゾーン演出１実行期待度とは同一である。

【０４４７】

また、第３特別態様３、６は、先読みゾーン演出１実行期待度が１００％であることを示唆、すなわち、先読みゾーン演出１が実行されることを報知している。また、詳細は後述するが、先読みゾーン演出１が実行されているときにも、第３特別態様３、６でアイコンが表示される。よって、第３特別態様３、６は先読みゾーン演出１を実行されていることを報知することもある。

【０４４８】

なお、以下において、第３特別態様１、４のことを「先読みゾーン演出１示唆態様１」と称し、第３特別態様２、５のことを「先読みゾーン演出１示唆態様２」と称し、第３特別態様３、６のことを「先読みゾーン演出１報知態様」と称す。また、先読みゾーン演出１示唆態様１と先読みゾーン演出１示唆態様２の何れも指す場合は、単に「先読みゾーン演出１示唆態様」という。

【０４４９】

また、上述した通り、第３特別態様に係るアイコンの形状は、人のシルエットで構成されており、第２特別態様に係る１人の人のシルエットが含まれているが、この第２特別態様に係る１人の人のシルエットの部分を主シルエット部とし、主シルエット部の左側及び右側の人のシルエットの部分を副シルエット部とする。

【０４５０】

そして、第３特別態様１～第３特別態様６のそれぞれに係るアイコンの主シルエット部については、第２特別態様と同様に、複数種類の色彩が設定されている。主シルエット部の色彩に応じて、第３特別態様１は第３特別態様１１～第３特別態様１５に分けられ、第３特別態様２は第３特別態様２１～第３特別態様２５に分けられ、第３特別態様３は第３特別態様３１～第３特別態様３５に分けられ、第３特別態様４は第３特別態様４１～第３特別態様４５に分けられ、第３特別態様５は第３特別態様５１～第３特別態様５５に分けられ、第３特別態様６は第３特別態様６１～第３特別態様６５に分けられている。

【０４５１】

第３特別態様１１、第３特別態様２１、第３特別態様３１、第３特別態様４１、第３特別態様５１及び第３特別態様６１に係る主シルエット部の色彩は白色となっている。第３特別態様１２、第３特別態様２２、第３特別態様３２、第３特別態様４２、第３特別態様５２及び第３特別態様６２に係る主シルエット部の色彩は緑色となっている。第３特別態様１３、第３特別態様２３、第３特別態様３３、第３特別態様４３、第３特別態様５３及び第３特別態様６３に係る主シルエット部の色彩は赤色となっている。第３特別態様１４、第３特別態様２４、第３特別態様３４、第３特別態様４４、第３特別態様５４及び第３特別態様６４に係る主シルエット部の色彩はゼブラ柄となっている。第３特別態様１５、第３特別態様２５、第３特別態様３５、第３特別態様４５、第３特別態様５５及び第３特別態様６５に係る主シルエット部の色彩は虹色となっている。そして、第２特別態様と同様に、第３特別態様の主シルエット部の色彩は大当たり当選期待度を示唆しており、白色＜緑色＜赤色＜ゼブラ柄＜虹色の順で高くなっている。

【０４５２】

一方、第４特別態様は、握手会予告に関する所定事項を示唆又は報知している。握手会予告とは、変動中アイコンを用いて大当たり当選期待度を示唆する演出であり、本実施の形態では、演出モードＡにおいて実行可能であり、事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果に基づいて行われる。握手会予告の具体的な演出内容については後述する。

【０４５３】

第４特別態様の種類として、第４特別態様１～第４特別態様４の４種類が設定されている。ここで、第４特別態様１は、握手会予告を実行させることとなった事前判定結果指定コマンドに対応する変動中アイコン（以下、「握手会予告対象変動中アイコン」という）の表示態様であり、第４特別態様２は、握手会予告を実行させることとなった事前判定結果指定コマンドに対応する保留アイコン（以下、「握手会予告対象保留アイコン」という

）の表示態様であり、第４特別態様３は、握手会予告を実行させることとなった事前判定結果指定コマンドではない事前判定結果指定コマンドに対応する変動中アイコン（以下、「握手会予告非対象変動中アイコン」という）の表示態様であり、第４特別態様４は、握手会予告を実行させることとなった事前判定結果指定コマンドではない事前判定結果指定コマンドに対応する保留アイコン（以下、「握手会予告非対象保留アイコン」という）の表示態様である。

【０４５４】

図８０－４に示すように、第４特別態様１の変動中アイコンの形象は、握手をしている人を略横から見たシルエットと、当該シルエットの胸辺りに付されたハートとで構成されている。第４特別態様２の保留アイコンの形象は、所定のポーズを取った人を正面から見たシルエットと、当該シルエットの胸辺りに付されたハートとで構成されている。第４特別態様１及び第４特別態様２のアイコンに共通して付されている「ハート」は、握手会予告の対象であることを示している。

【０４５５】

また、第４特別態様３の変動中アイコンの形象は、第４特別態様１に係る変動中アイコンと同一の人のシルエットで構成されており、第４特別態様１のようにハートは付されていない。第４特別態様４の保留アイコンの形象も、第４特別態様２に係る保留アイコンと同一の人のシルエットで構成されており、第４特別態様２のようにハートは付されていない。

【０４５６】

また、第４特別態様１～第４特別態様２のアイコンに含まれる人のシルエットの部分については、第２特別態様と同様に、複数種類の色彩が設定されている。当該シルエット部分の色彩に応じて、第４特別態様１は第４特別態様１１～第４特別態様１５に分けられ、第４特別態様２は第４特別態様２１～第４特別態様２４に分けられている。

【０４５７】

第４特別態様１１及び第４特別態様２１に係るアイコンのシルエット部分の色彩は白色であり、第４特別態様１２及び第４特別態様２２に係るアイコンのシルエット部分の色彩は緑色であり、第４特別態様１３及び第４特別態様２３に係るアイコンのシルエット部分の色彩は赤色であり、第４特別態様１４及び第４特別態様２４に係るアイコンのシルエット部分の色彩はゼブラ柄であり、第４特別態様１５に係るアイコンのシルエット部分の色彩は虹色となっている。

【０４５８】

第４特別態様１にのみ虹色が設定されているのは、握手会予告対象保留アイコンが虹色で表示され、当該アイコンに対応する特図保留に係る特別図柄の変動表示が開始されていない段階で大当たり当選を報知すると、遊技の興趣が低下するおそれがあるからである。しかしながら、当該事項は適宜に設定することができ、握手会予告対象保留アイコンについても虹色の表示態様を設けることは可能である。

【０４５９】

また、本実施の形態では、握手会予告非対象変動中アイコン及び握手会予告非対称保留アイコンに係る色彩は白色の一種類となっているが、複数種類設定して、握手会予告対象変動中アイコン及び握手会予告対象保留アイコンと同様に、色彩によって大当たり当選期待度を示唆するようにすることができる。

【０４６０】

以上のように、アイコンの表示態様として、通常態様と特別態様とが設定されており、遊技中にアイコンの表示態様を通常態様から特別態様に、また、ある特別態様から異なる特別態様に変化させることで、遊技の興趣を向上させている。アイコンの表示態様の変化パターンについては後述する。

【０４６１】

次に、保留アイコンを表示する領域及び変動中アイコンを表示する領域について図７８を用いて説明する。上述の通り、保留アイコン及び変動中アイコンは画像表示装置１４の

表示部１４０に表示される。
【０４６２】
表示部１４０において、保留アイコンが表示される保留アイコン表示領域１４１と、変動中アイコンが表示される変動中アイコン表示領域１４２とが、相互に重ならないように形成されている。
【０４６３】
保留アイコン表示領域１４１は、第１表示部１４１ａ、第２表示部１４１ｂ、第３表示部１４１ｃ及び第４表示部１４１ｄに分けられている。各表示部１４１ａ～１４１ｄは、メインＲＡＭ１０１ｃの第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部～第４記憶部に対応している。
【０４６４】
よって、第１表示部１４１ａに表示される保留アイコンは、第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶される特図判定情報に基づく特図保留を表し、第２表示部１４１ｂに表示される保留アイコンは、第１特別図柄保留記憶領域の第２記憶部に記憶される特図判定情報に基づく特図保留を表し、第３表示部１４１ｃに表示される保留アイコンは、第１特別図柄保留記憶領域の第３記憶部に記憶される特図判定情報に基づく特図保留を表し、第４表示部１４１ｄに表示される保留アイコンは、第１特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶される特図判定情報に基づく特図保留を表す。
【０４６５】
また、変動中アイコン表示領域１４２に表示される変動中アイコンは、特別図柄当該記憶領域（第０記憶部）に記憶される特図判定情報に基づき現在実行されている特別図柄の変動表示を表す。
【０４６６】
なお、変動中アイコンが表示される変動中アイコン表示領域１４２は、保留アイコン表示領域１４１と明確に区別するために台座画像Ｄの上に設けられている。なお、図８１における破線部は、各表示部や表示領域を示すためのものであり、実際には表示されるものではない。
【０４６７】
次に、基本的な保留アイコン表示及び変動中アイコン表示について具体例を用いて説明する。なお、前提として、図８１（ａ）に示すように、演出図柄を構成する装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行中であり、変動中アイコン表示領域１４２に通常態様の変動中アイコンＡ００が表示され、保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａ及び第２表示部１４１ｂに通常態様の保留アイコンＡ０１、Ａ０２が表示されているとする。
【０４６８】
ここで、遊技球が第１始動口６に入球し、特図判定情報が第１特別図柄保留記憶領域の第３記憶部に記憶されて、第１特図保留が発生すると、図８１（ｂ）に示すように、当該第１特図保留を表す通常態様の保留アイコンが第３表示部１４１ｃに表示される。
【０４６９】
そして、図８１（ｃ）に示すように、当該特別図柄の変動表示が終了して特別図柄の停止表示が行われると、そのときに、装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の停止表示が行われると、変動中アイコン表示領域１４２に表示されていた変動中アイコンＡ００が消去される。
【０４７０】
そして、次の特別図柄の変動表示を開始させるために特図判定情報がシフトされることに応じて、図８１（ｄ）に示すように、保留アイコンＡ０１～Ａ１３がシフトし、特別図柄の変動表示が開始されたことに応じて装飾図柄ＴＺ１～ＴＺ３の変動表示が行われる。ここで、当該シフト前に第１表示部１４１ａに表示されていた保留アイコンＡ０１は、当該シフトによって変動中アイコン表示領域１４２にシフトし、当該シフト前に第２表示部１４１ｂ、第３表示部１４１ｃに表示されていた保留アイコンＡ０１、Ａ０２は、それぞれ、第１表示部１４１ａ、第２表示部１４１ｂにシフトされる。

【０４７１】
このように、特図保留の発生、特別図柄の変動表示の終了、及び、特別図柄の変動表示の開始に応じて、アイコン表示が行われる。
【０４７２】
次に、始動口入賞時処理についてのフローチャートを説明する。サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１において、ステップＳ１３０６で受信したと判定された事前変動パターン指定コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域の事前変動パターン指定コマンド領域に記憶する。上述の通り、事前変動パターン指定コマンドは、該コマンドが対応する演出情報保留記憶領域（第１演出情報保留記憶領域又は第２演出情報保留記憶領域）において事前変動パターン指定コマンドが記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。
【０４７３】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－２において、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられているアイコン表示態様シナリオ判定用乱数カウンタが示すアイコン表示態様シナリオ判定用乱数を取得して、サブＲＡＭ１０２ｃの所定領域に記憶する。
【０４７４】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－３において、現在、通常の演出モードである演出モードＡが設定されているか否かを判定する。本実施の形態においては、演出モードとして、演出モードＡ、演出モードＢ、及び、演出モードＣの３種類の演出モードが設けられている。
【０４７５】
演出モードＡは、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態に対応して設定される通常の演出モードである。演出モードＢは、高確率時短有長当たり又は高確率時短有短当たり後の高確率遊技状態且つ時短遊技状態に対応して設定される最も遊技者に有利な遊技状態であることを表す演出モードである。
【０４７６】
演出モードＣは、高確率時短有長当たり又は低確率時短有長当たりに当選した後に発生する高確率遊技状態且つ時短遊技状態、又は、低確率遊技状態且つ時短遊技状態に対応して設定されており、低確率遊技状態であるのか高確率遊技状態であるのかの認識が困難な又は不可能な演出モードである。
【０４７７】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－３で演出モードＡが設定されていないと判定するとステップＳ１３０７－４に処理を移し、ステップＳ１３０７－３で演出モードＡが設定されていると判定するとステップＳ１３０７－５に処理を移す。
【０４７８】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－５において、現時点で既に表示されているアイコンの表示態様が、先読みゾーン演出１報知態様又は先読みゾーン演出１示唆態様であるか否か、換言すれば、ゾーン１前兆演出が実行されているか否かを判定する。
【０４７９】
ゾーン１前兆演出とは、先読みゾーン演出１の実行を示唆又は報知するための演出であり、上述の先読みゾーン演出１報知態様、又は、先読みゾーン演出１示唆態様でアイコンを表示することで行われる。ゾーン１前兆演出は、事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果に基づいて実行するか否かが判定され、当該事前判定結果指定コマンドが記憶された時、換言すれば、当該事前判定結果指定コマンドに対応する特図保留の発生時から、当該特図保留に対応する特別図柄の変動表示が終了するまでの間において実行可能となっている。なお、ゾーン１前兆演出が実行されても、先読みゾーン演出１が実行されない場合もある。以下においては、この場合のゾーン１前兆演出を「ガセゾーン１前兆演出」という。また、ガゼゾーン１前兆演出としては、ゾーン１前兆演出が実行された後にゾーン煽り失敗演出が実行されるが、先読みゾーン演出１が実行されない場合もある。さらに、ガセゾーン１前兆演出として、ゾーン１前兆演出が実行されたが、ゾーン煽り演出と先読

みゾーン演出１のいずれも実行されない場合もある。

【０４８０】

ステップＳ１３０７－５において、ゾーン１前兆演出が実行されているか否かを判定するのは、ゾーン１前兆演出が実行され、アイコンが既に先読みゾーン演出１報知態様又は先読みゾーン演出１示唆態様で表示されているときに、新たな保留アイコンが表示される場合には、当該新たな保留アイコンを、既に表示されている先読みゾーン演出１報知態様又は先読みゾーン演出１示唆態様で表示させるためである。新たな保留アイコンを、既に表示されている先読みゾーン演出１報知態様又は先読みゾーン演出１示唆態様と同一の表示態様で表示させることで、先読みゾーン演出１の実行の報知又は示唆を遊技者に確実に認識させることができる。なお、現時点で既に表示されているアイコンの表示態様が、先読みゾーン演出１報知態様又は先読みゾーン演出１示唆態様であるか否かについては、サブＲＡＭ１０２ｃに記憶されている前兆演出シナリオデータが示す前兆演出シナリオに基づいて判定することができる。

【０４８１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－５で、ゾーン１前兆演出が実行されていると判定するとステップＳ１３０７－６に処理を移し、ゾーン１前兆演出が実行されていないと判定するとステップＳ１３０７－７に処理を移す。

【０４８２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－６において、本始動口入賞時処理に係る事前判定結果指定コマンドに対応する保留アイコンの表示態様を、現時点で既に表示されているアイコンの表示態様と同一種別の表示態様（先読みゾーン演出１報知態様、先読みゾーン演出１示唆態様１又は先読みゾーン演出１示唆態様２）にすることを示すゾーン１前兆演出用アイコン演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０４８３】

送信バッファにセットされたゾーン１前兆演出用アイコン演出制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。画像制御基板１０５は、当該ゾーン１前兆演出用アイコン演出制御コマンドを受信すると、当該始動口入賞時処理に係る事前判定結果指定コマンドに対応する保留アイコンを、現時点で既に表示されているアイコンの表示態様（先読みゾーン演出１報知態様または先読みゾーン演出１示唆態様）と同一種別の表示態様（先読みゾーン演出１報知態様、先読みゾーン演出１示唆態様１又は先読みゾーン演出１示唆態様２）で表示することで、ゾーン１前兆演出を行う。

【０４８４】

なお、ゾーン１前兆演出の実行の契機となる事前判定結果指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が終了し、先読みゾーン演出１報知態様または先読みゾーン演出１示唆態様で表示されているゾーン演出１対象アイコン（変動中アイコン）が消去されると、先読みゾーン演出１報知態様または先読みゾーン演出１示唆態様で表示されているゾーン演出１非対象アイコンの表示態様は通常態様になる。

【０４８５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１０において、本始動口入賞時処理に係る事前判定結果指定コマンドに対応する保留アイコンの表示態様を、通常態様にするとともに、以後、基本的には特別態様に変化させない通常アイコン表示態様シナリオを示す通常アイコン表示態様シナリオデータをサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶する。当該通常アイコン表示態様シナリオデータの記憶は、ステップＳ１３０７－１で事前変動パターン指定コマンドを記憶した記憶部と同一の記憶部のアイコン表示態様シナリオ領域に行う。

【０４８６】

なお、通常アイコン表示態様シナリオについて「基本的には」特別態様に変化させないとなっているのは、上述したように、アイコンが通常態様で表示されているときにゾーン

１前兆演出が実行される場合には、当該実行に応じて、通常態様が先読みゾーン演出１示唆態様または先読みゾーン演出１報知態様に変化するからである。

【０４８７】

また、ステップＳ１３０７－５でゾーン１前兆演出を実行すると判定された場合、同一の始動口入賞時処理において、後述する通常アイコン表示態様シナリオデータを示すアイコン表示制御コマンド（ステップＳ１３０７－１０）と、ゾーン１前兆演出用アイコン演出制御コマンドとがセットされる（ステップＳ１３０７－６）こととなる。この場合は、サブＣＰＵ１０２ａは、アイコン表示制御コマンドを先に画像制御基板１０５及びランプ制御基板１０４に送信するものとする。このため、最初に通常態様の保留アイコンが表示され、該アイコンの表示後直ぐに当該保留アイコンの表示態様が先読みゾーン演出１示唆態様または先読みゾーン演出１報知態様に変化することとなる。

【０４８８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－７において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶されている先読みゾーン演出シナリオデータ及び前兆演出シナリオデータに基づいて、先読みゾーン演出１、ゾーン煽り演出１、又は、ゾーン１前兆演出のいずれか（以下、「先読みゾーン演出１等」という）が現時点では実行されていないが、既に実行する予定であるか否かを判定する。このように判定するのは、先読みゾーン演出１等が重複して実行されることを防止するためである。

【０４８９】

サブＣＰＵ１０２ａは、先読みゾーン演出１等が実行される予定であると判定すると、ステップＳ１３０７－１０に処理を移し、先読みゾーン演出１等が実行される予定ではないと判定すると、ステップＳ１３０７－８に処理を移す。

【０４９０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－８において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている演出図柄指定コマンドに基づいて、現在実行されている変動演出に係る大当たり判定の判定結果は「大当たり」であるか否かを判定する。

【０４９１】

サブＣＰＵ１０２ａは、「大当たり」であると判定するとステップＳ１３０７－１０に処理を移し、「大当たり」ではないと判定すると、ステップＳ１３０７－９に処理を移す。

【０４９２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－９において、現在、サブＲＡＭ１０２ｃの第１演出情報保留記憶領域に記憶されている事前判定結果指定コマンドの中で、本始動口入賞時処理に係る事前判定結果指定コマンドより前に記憶された事前判定結果指定コマンドに対応する第１特図保留（以下、「先行保留」という）に係る事前判定結果は、全て「ハズレ」且つ「リーチ無し」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、全て「ハズレ」且つ「リーチ無し」であると判定するとステップＳ１３０７－１１に処理を移し、全て「ハズレ」且つ「リーチ無し」ではないと判定すると、ステップＳ１３０７－１０に処理を移す。

【０４９３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１１において、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられている先読みゾーン演出実行判定用乱数カウンタが示す先読みゾーン演出実行判定用乱数を取得して、サブＲＡＭ１０２ｃの所定領域に記憶する。

【０４９４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１２において、先読みゾーン演出実行判定を行うための先読みゾーン演出実行判定テーブルを選択して、該選択した判定テーブルに上記ステップＳ１３０７－１１で取得した先読みゾーン演出実行判定用乱数を照合することで先読みゾーン演出最終態様を決定する先読みゾーン演出実行判定を行う。

【０４９５】

先読みゾーン演出実行判定とは、先読みゾーン演出を実行するか否か、及び、先読みゾ

ーン演出を実行する場合の種類又は先読みゾーン演出を実行しない場合の種類を判定することである。先読みゾーン演出を実行しない場合に種類が設けられているのは、先読みゾーン演出が実行されない場合でも、ゾーン煽り演出が実行されない場合があり、ゾーン煽り演出が実行される場合と、さらにゾーン煽り演出は複数種類設けられているからである。

【０４９６】

先読みゾーン演出実行判定テーブルは、本始動口入賞時処理の対象である事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果に関連付けられている（図５３参照）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、先読みゾーン演出実行判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃに記憶されている本始動口入賞時処理の対象である事前判定結果指定コマンドを参照する。

【０４９７】

図５３に示すように、事前判定結果に関連付けられた各先読みゾーン演出実行判定テーブルには、先読みゾーン演出実行判定値割合（％）となるように、先読みゾーン演出実行判定値と、先読みゾーン演出実行判定結果とが対応付けられて格納されている。

【０４９８】

図５３の先読みゾーン演出実行判定テーブルに記載されている「先読みゾーン演出１１を実行」は、最終的に先読みゾーン演出１１を実行することを表している。「先読みゾーン演出１２を実行」は、最終的に先読みゾーン演出１２を実行することを表している。「先読みゾーン演出２を実行」は、最終的に先読みゾーン演出２を実行することを表している。これらが、「最終的」となっているのは、先読みゾーン演出１は、先読みゾーン演出１１と先読みゾーン演出１２とが設けられており、相対的に大当たり当選期待度の低い先読みゾーン演出１２から相対的に大当たり当選期待度の高い先読みゾーン演出１１に発展（変化）することがあるからである。なお、本実施の形態では、先読みゾーン演出２から、先読みゾーン演出１１又は先読みゾーン演出１２に発展（変化）することはない。

【０４９９】

また、「先読みゾーン演出を不実行１」は、先読みゾーン演出を実行しないが、最終的に図柄煽り失敗演出を行うことを表している。「先読みゾーン演出を不実行２」は、先読みゾーン演出を実行しないが、最終的に襖煽り演出を行うことを表している。「先読みゾーン演出を不実行１」と「先読みゾーン演出を不実行２」に対して、「最終的」となっているのは、先読みゾーン演出が実行されない場合であっても、本始動口入賞時処理に係るアイコンが表示されてから消去されるまでの間に、複数回のゾーン煽り演出が実行されることがあるからである。また、「先読みゾーン演出を不実行３」は、先読みゾーン演出及びゾーン煽り演出のいずれも実行しないことを表している。

【０５００】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１３において、上記ステップＳ１３０７－１２の先読みゾーン演出実行判定の結果が、先読みゾーン演出もゾーン煽り演出も実行されない「先読みゾーン演出の不実行３」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、「先読みゾーン演出の不実行３」であると判定するとステップＳ１３０７－４に処理を移し、「先読みゾーン演出の不実行３」ではないと判定するとステップＳ１３０７－１４に処理を移す。

【０５０１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１４において、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられている先読みゾーン演出シナリオ判定用乱数カウンタが示す先読みゾーン演出シナリオ判定用乱数を取得する。

【０５０２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１５において、先読みゾーン演出シナリオ判定を行うための先読みゾーン演出シナリオ判定テーブルを選択して、該選択した判定テーブルに上記ステップＳ１３０７－１４で取得した先読みゾーン演出シナリオ判定用乱数を照合することで先読みゾーン演出シナリオを決定する先読みゾーン演出シナリオ判定

を行う。
【０５０３】
先読みゾーン演出シナリオとは、ゾーン煽り演出及び先読みゾーン演出の演出内容を意味する。ゾーン煽り演出及び先読みゾーン演出の演出内容には、ゾーン煽り演出の実行の可否、ゾーン煽り演出が実行される場合のゾーン煽り演出が実行されるタイミング、実行されるゾーン煽り演出の種類、先読みゾーン演出の実行の可否、先読みゾーンが実行される場合の先読みゾーン演出が実行されるタイミングと、実行される先読みゾーン演出の種類などが含まれている。
【０５０４】
先読みゾーン演出シナリオ判定テーブルは、上記のステップＳ１３０７－１２の先読みゾーン演出実行判定の判定結果及び現在の第１特図保留数（Ｕ１）に関連付けられている（図５４～図５７参照）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、先読みゾーン演出シナリオ判定テーブルを選択する際には、上記のステップＳ１３０７－１２の先読みゾーン演出実行判定の判定結果及びサブＲＡＭ１０２ｃの第１演出情報保留記憶領域に記憶されている第１事前判定結果指定コマンドの個数を参照する。
【０５０５】
図５４～図５７に示すように、先読みゾーン演出実行判定の判定結果及び第１特図保留数（Ｕ１）に関連付けられた各先読みゾーン演出シナリオ判定テーブルには、各テーブルにおける先読みゾーン演出シナリオの出現率が同一又は略同一となるように、先読みゾーン演出シナリオ判定値と、先読みゾーン演出シナリオとが適宜に対応付けられて格納されている。
【０５０６】
図５４～図５７の先読みゾーン演出シナリオ判定テーブルに記載されている「当該変動」、「１変動前」、「２変動前」及び「３変動前」は、先読みゾーン演出、図柄煽り成功演出、図柄煽り失敗演出又は襖煽り演出が実行されるタイミングを表している。ここで、「当該変動」は、本始動口入賞時処理に係る事前変動パターン指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示（以下、「当該変動」という）を表し、「１変動前」は、当該変動が行われる１つ前の特別図柄の変動表示を表し、「２変動前」は、当該変動が行われる２つ前の特別図柄の変動表示を表し、「３変動前」は、当該変動が行われる３つ前の特別図柄の変動表示を表している。
【０５０７】
なお、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１５において、先読みゾーン演出シナリオ判定を行うと、当該判定結果である先読みゾーン演出シナリオを示す先読みゾーン演出シナリオデータを、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶する。当該先読みゾーン演出シナリオデータの記憶は、ステップＳ１３０７－１で事前変動パターン指定コマンドを記憶した記憶部と同一の記憶部の先読みゾーン演出シナリオ領域に行う。
【０５０８】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１６において、ゾーン１前兆演出のアイコンに係る人の最終人数（以下、単に「最終人数」という）を決定するために、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられている最終人数判定用乱数カウンタが示す最終人数判定用乱数を取得する。
【０５０９】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１７において、最終人数を決定するための最終人数判定テーブルを選択して、該選択したテーブルにステップＳ１３０７－１６で取得した最終人数判定用乱数を照合することで最終人数を決定する最終人数判定を行う。
【０５１０】
最終人数とは、ゾーン１前兆演出に用いられるアイコンを構成する人の人数であって、最終的に到達する人数のことをいう。「最終的」となっているのは、ゾーン１前兆演出の演出態様、換言すれば、ゾーン１前兆演出に用いられるアイコンを構成する人の人数（アイコンの表示態様）は、途中で変化し得るからである。本実施の形態では、最終人数は、

１人、３人、５人及び７人の４種類に設定されており、この「１人」は第２特別態様に対応し、「３人」は第３特別態様１に対応し、「５人」は第３特別態様２に対応し、「７人」は第３特別態様３に対応する。すなわち、最終人数を決定するということは、ゾーン１前兆演出についての最終的なアイコンの表示態様を決定するということもできる。

【０５１１】

最終人数判定テーブルは、先読みゾーン演出実行判定の判定結果、現在の第１特図保留数（Ｕ１）、及び、事前図柄判定結果に関連付けられている（図５８参照）。各最終人数判定テーブルには、図５８に示す選択率（％）となるように、最終人数判定値と、最終人数とが対応付けられて格納されている。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、最終人数判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃに記憶されている事前図柄指定コマンドが示す事前図柄判定結果、上記のステップＳ１３０７－１２の先読みゾーン演出実行判定の判定結果及びサブＲＡＭ１０２ｃの第１演出情報保留記憶領域に記憶されている第１事前判定結果指定コマンドの個数を参照する。

【０５１２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１８において、ゾーン１前兆演出シナリオを決定するために、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられているゾーン１前兆演出シナリオ判定用乱数カウンタが示すゾーン１前兆演出シナリオ判定用乱数を取得する。

【０５１３】

ゾーン１前兆演出シナリオとは、ゾーン１前兆演出の演出内容を意味する。ゾーン１前兆演出の演出内容には、ゾーン１前兆演出の実行の可否、ゾーン１前兆演出が実行される場合のアイコン表示態様が第２特別態様又は第３特別態様１～第３特別態様３の何れかに変化するタイミング、変化する場合の当該変化後のアイコン表示態様（アイコンを構成する人の人数）と、が含まれている。

【０５１４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１９において、ゾーン１前兆演出シナリオ判定を行うためのゾーン１前兆演出シナリオ判定テーブルを選択して、該選択した判定テーブルに、ステップＳ１３０７－１６で取得したゾーン１前兆演出シナリオ判定用乱数を照合することでゾーン１前兆演出シナリオを決定するゾーン１前兆演出シナリオ判定を行う。

【０５１５】

ゾーン１前兆演出シナリオ判定テーブルは、事前図柄判定結果、現在の第１特図保留数（Ｕ１）、先読みゾーン演出実行判定の判定結果、及び、先読みゾーン演出シナリオに関連付けられている。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、ゾーン１前兆演出シナリオ判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃに記憶されている事前図柄指定コマンドが示す事前図柄判定結果、上記のステップＳ１３０７－１２の先読みゾーン演出実行判定の判定結果、サブＲＡＭ１０２ｃの第１演出情報保留記憶領域に記憶されている第１事前判定結果指定コマンドの個数、及び、サブＲＡＭ１０２ｃの第１演出情報保留記憶領域に記憶されている先読みゾーン演出シナリオデータを参照する。

【０５１６】

図５９は、前兆演出シナリオ判定テーブルの一例である。前兆演出シナリオ判定テーブルに記載されている「入賞時」、「３変動前→２変動前」及び「２変動前→１変動前」は、ゾーン１前兆演出に係るアイコンを構成する人数となるタイミングを表している。ここで、「入賞時」は、本始動口入賞時処理に係る事前判定結果指定コマンドに対応する特図保留の発生時を表し、「３変動前→２変動前」は、当該変動が行われる３つ前の特別図柄の変動表示が終了して２つ前の特別図柄の変動表示が開始されるまでの間（保留アイコンのシフト時）を表し、「２変動前→１変動前」は、当該変動が行われる２つ前の特別図柄の変動表示が終了して１つ前の特別図柄の変動表示が開始されるまでの間（保留アイコンのシフト時）を表している。

【０５１７】

なお、図５９では、ゾーン１前兆演出に係るアイコンを構成する人数となるタイミング

として「入賞時」、「３変動前→２変動前」及び「２変動前→１変動前」が設けられているが、これは、本実施の形態では、ゾーン１前兆演出に係るアイコンを構成する人数が変化するタイミングは、「入賞時」と「４変動前→３変動前」と「３変動前→２変動前」と「２変動前→１変動前」の何れかに設定されており、図５９に示す前兆演出シナリオ判定テーブルが第１特図保留数「３」の場合に用いられる前兆演出シナリオ判定テーブルであることから、「入賞時」と「３変動前→２変動前」と「２変動前→１変動前」しか起こり得ないからである。

【０５１８】

なお、第１特図保留数「４」の場合に用いられる前兆演出シナリオ判定テーブルでは、ゾーン１前兆演出に係るアイコンを構成する人数が変化するタイミングとして、「入賞時」、「４変動前→３変動前」、「３変動前→２変動前」及び「２変動前→１変動前」が設定され、第１特図保留数「２」の場合に用いられる前兆演出シナリオ判定テーブルでは、ゾーン１前兆演出に係るアイコンを構成する人数が変化するタイミングとして、「入賞時」及び「２変動前→１変動前」が設定され、第１特図保留数「１」の場合に用いられる前兆演出シナリオ判定テーブルでは、ゾーン１前兆演出に係るアイコンを構成する人数が変化するタイミングとして「入賞時」が設定される。

【０５１９】

また、図５９においてゾーン１前兆演出に係るアイコンを構成する人数が変化するタイミングの欄の下方に記載されている数字「１」、「３」、「５」及び「７」は、そのタイミングにおいて、その数字の人数の人で構成される表示態様のアイコンに変化することを示している。

【０５２０】

よって、例えば、前兆演出シナリオ７－１５は、入賞時に発生する保留アイコン及びその時点で表示されているアイコンの表示態様が人数「１人」からなる表示態様（第２特別態様）となり、「３変動前→２変動前」において、その時点で表示されているアイコンの表示態様が人数「３人」からなる表示態様（第３特別態様１）となり、「２変動前→１変動前」において、その時点で表示されているアイコンの表示態様が人数「５人」からなる表示態様（第３特別態様２）となるゾーン１前兆演出の演出内容を表している。

【０５２１】

なお、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１９において、ゾーン１前兆演出シナリオ判定を行うと、当該判定結果であるゾーン１前兆演出シナリオを示すゾーン１前兆演出シナリオデータを、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶する。当該ゾーン１前兆演出シナリオデータの記憶は、ステップＳ１３０７－１で事前変動パターン指定コマンドを記憶した記憶部と同一の記憶部のゾーン１前兆演出シナリオ領域に行う。

【０５２２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－１５の先読みゾーン演出シナリオ判定の判定結果である先読みゾーン演出シナリオ及びステップＳ１３０５－１９のゾーン１前兆演出シナリオ判定の判定結果であるゾーン１前兆演出シナリオの演出内容を示す先読みゾーン演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０５２３】

送信バッファにセットされた先読みゾーン演出制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、当該先読みゾーン演出制御コマンドを受信すると、当該先読みゾーン演出制御コマンドが示すゾーン１前兆演出シナリオ及び先読みゾーン演出シナリオが示す演出内容に従って、ゾーン１前兆演出及びゾーン煽り演出並びに先読みゾーン演出を制御する。

【０５２４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－２１において、上記ステップＳ１３０７－１５での先読みゾーン演出シナリオ判定の結果が、先読みゾーン演出１の実行を含む先読みゾーン演出シナリオであるか否か、換言すれば、当該始動口入賞時処理に係る事前変

動パターン指定コマンドに基づいて先読みゾーン演出１を実行するか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、先読みゾーン演出１を実行すると判定するとステップＳ１３０７－２２に処理を移し、先読みゾーン演出を実行しないが、ゾーン煽り演出を実行する（以下、先読みゾーン演出を実行しないが、ゾーン煽り演出を実行することを「ガセゾーン煽り演出」という）と判定するとステップＳ１３０５－２３に処理を移す。

【０５２５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０５－２３において、先読みゾーン演出１を実行する場合のアイコン表示態様シナリオを判定するための先読みゾーン演出実行用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルを選択し、該選択した判定テーブルに、ステップＳ１３０７－２で取得したアイコン表示態様シナリオ判定用乱数を照合することでアイコン表示態様シナリオを決定するアイコン表示態様シナリオ判定を行う。

【０５２６】

先読みゾーン演出１実行用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルは、事前図柄判定結果、現在の第１特図保留数（Ｕ１）、先読みゾーン演出実行判定の判定結果、先読みゾーン演出シナリオ及び前兆演出シナリオに関連付けられている。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、先読みゾーン演出１実行用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃに記憶されている事前図柄指定コマンドが示す事前図柄判定結果、上記のステップＳ１３０７－１２の先読みゾーン演出実行判定の判定結果、サブＲＡＭ１０２ｃの第１演出情報保留記憶領域に記憶されている第１事前判定結果指定コマンドの個数、サブＲＡＭ１０２ｃの第１演出情報保留記憶領域に記憶されている先読みゾーン演出シナリオデータ及び前兆演出シナリオデータを参照する。

【０５２７】

各先読みゾーン演出１実行用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルには、複数のアイコン表示態様シナリオが設けられており、各アイコン表示態様シナリオに対してアイコン表示態様シナリオ判定値が、適宜に割り振られている。

【０５２８】

図６０の先読みゾーン演出１実行用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルに記載されている「入賞時」、「２変動前」及び「１変動前」及び「当該変動」は、アイコン表示態様が変化するタイミングを表している。上述したように、先読みゾーン演出１が実行されているときには、表示されているゾーン演出１対象アイコンの表示態様が第３特別態様３となり、ゾーン演出１非対象アイコンの表示態様が第３特別態様６となる。また、先読みゾーン演出１が実行されていなくても、先読みゾーン演出１が実行される前には、ゾーン１前兆演出として、ゾーン演出１対象アイコンが第２特別態様または第３特別態様１、２となり、ゾーン演出１非対象アイコンが第２特別態様または第３特別態様４、５となる。そして、このように、人のシルエットを含む第２特別態様または第３特別態様のアイコンが表示されているときに、当該アイコンを構成する人のシルエット（第３特別態様については主シルエット部）の色彩が変化し得る。

【０５２９】

例えば、図６０におけるアイコン表示態様シナリオ「５」の「１変動前」の「白→緑」は、白色で表示されているアイコンを構成する人のシルエット（第３特別態様については主シルエット部）の色彩が緑色に変化することを表している。

【０５３０】

また、同様に、図６０におけるアイコン表示態様シナリオ「１５」の「当該変動」の「白→緑→赤→ゼブラ→虹」は、白色で表示されているアイコンを構成する人のシルエット（第３特別態様については主シルエット部）の色彩が緑色→赤色→ゼブラ柄→虹色と段階的に変化することを表している。

【０５３１】

なお、アイコンを構成する人のシルエット（第３特別態様については主シルエット部）の色彩の変化はそのとき行われている変動演出の演出内容に応じて適宜に行われる。人のシルエットの色彩が変化するための変動演出の演出内容としては、擬似連の擬似停止若し

くは再変動や、所謂ステップアップ予告のステップアップ時、所定のカットイン予告、台詞予告、キャラクタの出現、又は、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチに発展する発展演出の実行時、リーチ状態成立時、演出用役物演出１７による所定の動作演出など、そのときに変動演出に応じて適宜に設定される。また、本実施の形態では、先読みゾーン演出実行用のアイコン表示態様シナリオに係るアイコンを構成する人のシルエット（第３特別態様については主シルエット部）の色彩が変化するタイミングは、本実施の形態に限られず、所定の変動演出が終わって次の変動演出が開始される際に、アイコンがシフトするときなど適宜に設定することができる。

【０５３２】

なお、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－２２において、アイコン表示態様シナリオ判定を行うと、当該判定結果を示すアイコン表示態様シナリオを示すアイコン表示態様シナリオデータを、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶する。当該アイコン表示態様シナリオデータの記憶は、ステップＳ１３０７－１で事前変動パターン指定コマンドを記憶した記憶部と同一の記憶部のアイコン表示態様シナリオ領域に行う。

【０５３３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－２３において、ガセゾーン煽り演出を実行する契機となる事前判定結果指定コマンドに対応するアイコンのアイコン表示態様シナリオとして、上記ステップＳ１３０７－１０と同一の通常アイコン表示態様シナリオを示す通常アイコン表示態様シナリオデータをサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶する。なお、本実施の形態では、ガセゾーン煽り演出を実行する契機となる事前判定結果指定コマンドに対応するアイコンのアイコン表示態様シナリオは通常態様となるが、ガセゾーン煽り演出を実行する契機となる事前判定結果指定コマンドに対応するアイコンのアイコン表示態様シナリオについても、先読みゾーン演出１実行用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルと同様な判定テーブルが設けられており、当該テーブルに基づいてステップＳ１３０５－２２の先読みゾーン演出１実行用アイコン表示態様シナリオ判定と同様に判定を行うようにすることもできる。

【０５３４】

なお、当該通常アイコン表示態様シナリオデータの記憶は、ステップＳ１３０７－１で事前変動パターン指定コマンドを記憶した記憶部と同一の記憶部のアイコン表示態様シナリオ領域に行う。

【０５３５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－２４において、本始動口入賞時処理でサブＲＡＭ１０２ｃのアイコン表示態様シナリオ領域にセットされたアイコン表示態様シナリオが示すアイコン表示制御コマンドを送信バッファにセットし、本始動口入賞時処理を終了する。

【０５３６】

送信バッファにセットされたアイコン表示制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、アイコン表示制御コマンドを受信すると、当該アイコン表示制御コマンドが示すアイコン表示態様シナリオに沿ったアイコンの表示を行う。

【０５３７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４において、ゾーン煽り演出を実行しない場合のアイコン表示態様シナリオ決定処理（煽り演出不実行用のアイコン表示態様シナリオ決定処理）を行う。煽り演出不実行用のアイコン表示態様シナリオ決定処理について、図３９を用いて説明する。

【０５３８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－１において、現在、アイコンの表示態様を特別態様にするアイコン変化予告が禁止されている期間であるアイコン変化予告禁止期間、具体的には、大当たり遊技中、ＳＰＳＰリーチ中やＳＰリーチ中などのリーチ演

出中、特別図柄の変動表示が開始されてから所定時間（例えば、３秒）が経過するまでの期間、特別図柄の停止表示が行われる所定時間前（例えば、１０秒）の期間、又は、アイコンの表示態様を変化させる演出が既に実行されている若しくは既に実行することが予定されているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、アイコン変化予告期間であると判定するとステップＳ１３０７－４－１５に処理を移し、アイコン変化予告期間ではないと判定するとステップＳ１３０７－４－２に処理を移す。

【０５３９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－１５において、ステップＳ１３０７－１０で記憶される通常アイコン表示態様シナリオデータと同一の通常アイコン表示態様シナリオデータをサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶する。当該通常アイコン表示態様シナリオデータの記憶は、ステップＳ１３０７－１で事前変動パターン指定コマンドを記憶した記憶部と同一の記憶部のアイコン表示態様シナリオ領域に行う。

【０５４０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－２において、現在、通常の演出モードである演出モードＡが設定されているか否かを判定する。これは、本実施の形態では、後述する握手会予告が演出モードＡにおいてのみ行われるからである。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡが設定されていると判定するとステップＳ１３０７－４－３に処理を移し、演出モードＡが設定されていないと判定するとステップＳ１３０７－４－１２に処理を移す。

【０５４１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－３において、先行保留に係る事前判定結果は、全て「ハズレ」且つ「リーチ無し」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、全て「ハズレ」且つ「リーチ無し」であると判定するとステップＳ１３０７－４－４に処理を移し、全て「ハズレ」且つ「リーチ無し」ではないと判定すると、ステップＳ１３０７－４－１２に処理を移す。

【０５４２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－４において、握手会予告を実行するか否かを判定する握手会予告判定を行うために、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられている握手会予告実行判定用乱数カウンタが示す握手会予告実行判定用乱数を取得する。

【０５４３】

握手会予告とは、大当たり当選期待度を示唆する一種の予告演出であり、変動中アイコンを用いて行われる。握手会予告では、当該予告の対象となる変動中アイコンが第４特別態様１で表示され、当該第４特別態様１の変動中アイコンを構成する人（以下、「握手会主人公」という）と、握手会予告の実行に伴って変動中アイコン表示領域１４２付近に出現する所定の握手キャラクタとが握手をする。そして、握手会主人公と握手キャラクタとが握手をしているときに、表示部１４０上で握手キャラクタから所定の台詞が出現することを契機に、握手会主人公の色が徐々に変化していく。この握手会主人公の色が徐々に変化していくと、その後に、握手会主人公の色が完全に変化して色の変化が成功する場合と、色の変化の途中で元の色に戻って色の変化が失敗する場合とがある。

【０５４４】

１回の握手会予告において台詞が出現する回数（以下、「台詞回数」という）は複数設定されている。本実施の形態では、台詞回数は、１～４回の４種類設定されている。

【０５４５】

また、握手会予告に関連して握手会予告示唆演出が設けられている。握手会予告示唆演出とは、握手会予告が実行されることを示唆する演出である。握手会予告示唆演出は、握手会予告を実行すると決定されてから、当該握手会予告が開始されるまでの間、当該握手会予告の実行に向けて、握手会予告対象保留アイコンを第４特別態様２で表示すると共に、握手会予告非対象変動中アイコンを第４特別態様３で表示し、握手会予告非対象保留アイコンを第４特別態様４で表示することで実行される。

【０５４６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－５において、握手会予告実行判定するための握手会予告実行判定テーブルを選択して、該選択したテーブルにステップＳ１３０７－４－４で取得した握手会予告実行判定用乱数を照合し、握手会の実行の可否を決定する握手会予告実行判定を行う。

【０５４７】

握手会予告実行判定テーブルは、本始動口入賞時処理の対象である事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果に関連付けられている（図６１参照）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、握手会予告実行判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃに記憶されている本始動口入賞時処理の対象である事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果を参照する。

【０５４８】

事前判定結果に関連付けられた各握手会予告実行判定テーブルでは、図６１に示す選択率（％）となるように、握手会予告の実行の可否に、握手会予告実行判定値が対応付けられて格納されている。

【０５４９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－６において、上記ステップＳ１３０７－４－５の握手会予告実行判定の判定結果が「握手会予告を実行する」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、握手会予告を実行すると判定するとステップＳ１３０７－４－７に処理を移し、握手会予告を実行しないと判定するとステップＳ１３０７－４－１２に処理を移す。

【０５５０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－７において、握手会予告を実行する場合のアイコンの最終表示態様、具体的には、握手会予告対象変動中アイコンを構成する握手会予告主人公の最終色を判定するアイコン最終表示態様判定を行うために、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられている握手会予告用のアイコン最終表示態様判定用乱数カウンタが示す握手会予告用のアイコン最終表示態様判定用乱数を取得する。

【０５５１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－８において、握手会予告用のアイコン最終表示態様判定を行うための握手会予告用のアイコン最終表示態様判定テーブルを選択して、該選択したテーブルにステップＳ１３０７－４－７で取得したアイコン最終表示態様判定用乱数を照合することで握手会予告用のアイコン最終表示態様を決定する握手会予告用のアイコン最終表示態様判定を行う。

【０５５２】

握手会予告用のアイコン最終表示態様判定テーブルは、当該始動口入賞時処理の対象である事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果及び現在の第１特図保留数（Ｕ１）に関連付けられている（図６２参照）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、握手会予告用のアイコン最終表示態様判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃに記憶されている本始動口入賞時処理の対象である事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果及びサブＲＡＭ１０２ｃの第１演出情報保留記憶領域に記憶されている事前判定結果指定コマンドの個数を参照する。

【０５５３】

図６２に示すように、事前判定結果及び第１特図保留数（Ｕ１）に関連付けられた握手会予告用のアイコン最終表示態様判定テーブルには、複数のアイコン最終表示態様が設けられており、図６２に示す選択率（％）となるように、各アイコン最終表示態様に、アイコン最終表示態様判定値が対応付けられて格納されている。

【０５５４】

また、図６２の握手会予告用のアイコン最終表示態様判定テーブルに記載されている「最終色パターン」とは、後述する台詞回数判定で用いる台詞回数判定テーブルを選択する際に用いられ、本始動口入賞時処理に係る事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果、第１特図保留数及びアイコン最終表示態様が関連付けられた識別情報である。よって、

握手会予告用のアイコン最終表示態様判定で、アイコン最終表示態様が決定されると共に、台詞回数判定で用いる台詞回数判定テーブルが決定されることとなる。

【０５５５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－９において、当該握手会予告で出現する台詞の回数を判定する台詞回数判定を行うために、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられている台詞回数判定用乱数カウンタが示す台詞回数判定用乱数を取得する。

【０５５６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－１０において、台詞回数判定を行うための台詞回数判定テーブルを選択して、該選択したテーブルにステップＳ１３０７－４－９で取得した台詞回数判定用乱数を照合することで握手会予告用の台詞回数を決定する台詞回数判定を行う。

【０５５７】

台詞回数判定テーブルは、台詞回数を判定するためのテーブルであり、当該始動口入賞時処理の対象である事前判定結果指定コマンドの事前判定結果、第１特図保留数及びアイコン最終表示態様が対応付けられた最終色パターンに関連付けられている（図６３参照）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、台詞回数判定テーブルを選択する際には、ステップＳ１３０７－４－８の握手会予告用のアイコン最終表示態様判定の判定結果として導出される最終色パターンを参照する。

【０５５８】

最終色パターンに関連付けられた各台詞回数判定テーブルには、台詞回数が設けられており、図６３に示す選択率（％）となるように、各台詞回数に、台詞回数判定値が適宜対応付けられて格納されている。

【０５５９】

また、図６４に記載の「握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定ＴＢＬ決定テーブル」は、「握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定ＴＢＬ．Ｎｏ」を決定するためのテーブルである。「握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定ＴＢＬ．Ｎｏ」とは、後述する握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定で用いる握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルの識別情報であり、台詞回数判定に係る最終色パターンと台詞回数とが関連付けられている。よって、台詞回数判定で、台詞回数が決定されると、握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定で用いる握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルが決定されることとなる。

【０５６０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－１１において、握手会予告を実行する場合のアイコン表示態様シナリオを判定するための握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルを選択して、該選択した判定テーブルにステップＳ１３０７－２で取得したアイコン表示態様シナリオ判定用乱数を照合することで握手会予告用のアイコン表示態様シナリオを決定する握手会予告用アイコン表示態様シナリオ判定を行う。

【０５６１】

握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルは、握手会予告を実行する場合のアイコン表示態様シナリオを判定するためのテーブルであり、最終色パターン及び台詞回数に対応付けられた握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定ＴＢＬ．Ｎｏに関連付けられている（図６４参照）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルを選択する際には、ステップＳ１３０７－４－１０の台詞回数判定の判定結果として導出される握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定ＴＢＬ．Ｎｏを参照する。

【０５６２】

図６５に示すように、握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定ＴＢＬ．Ｎｏに関連付けられた各握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルには、握手会予告用のアイコン表示態様シナリオが設けられており、予め設定された選択率となるように、各握手会予告用のアイコン表示態様シナリオに、アイコン表示態様シナリオ判定値が適宜

に対応付けられて格納されている。本実施の形態では、各握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルに設けられているアイコン表示態様シナリオの数は様々であり、各握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルにおいては、当該アイコン表示態様シナリオ判定テーブルに設けられている各アイコン表示態様シナリオの選択率が均一になるように、各握手会予告用のアイコン表示態様シナリオに、アイコン表示態様シナリオ判定値が適宜に対応付けられているとする。

【０５６３】

図６５は、握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルの一例である。握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルに記載されている「入賞時」、「１変動前→当該変動」及び「当該（台詞）１回目」、「当該（台詞）２回目」「当該（台詞）３回目」、「当該（台詞）４回目」は、握手会予告によってアイコン表示態様が変化するタイミングを表している。

【０５６４】

上述したように、１回の握手会予告において所定のキャラクタから出現し得る台詞回数は１～４回であり、「当該（台詞）１回目」はその握手会予告における１回目の台詞の出現を表し、「当該（台詞）２回目」はその握手会予告における２回目の台詞の出現を表し、「当該（台詞）３回目」はその握手会予告における３回目の台詞の出現を表し、「当該（台詞）４回目」はその握手会予告における４回目の台詞の出現を表している。

【０５６５】

図６５に記載されている「入賞時」についての「白」は、握手会予告対象保留アイコンが入賞時に表示される際に、いきなり白色の第４特別態様２１で表示されることを表している。一方、「１変動前→当該変動」についての「白」は、入賞時には通常態様で表示された握手会予告対象保留アイコンが、変動中アイコン表示領域１４２にシフトされて、握手会予告対象変動中アイコンとなる際に、当該握手会予告対象変動中アイコンが白色の第４特別態様１１で表示されることを表している。

【０５６６】

また、図６５に記載されている「～煽り成功」とは、当該「～煽り成功」の「～」に当てはまる色への変化が成功することを表し、「～煽り失敗」とは、当該「～煽り成功」の「～」に当てはまる色への変化が失敗、具体的には、「～」に当てはまる色へ変化しようとするが、その変化途中で変化前の色に戻ることを表している。なお、本実施の形態では、色の変化は、握手会予告主人公の下端から上端に向かって行われる。

【０５６７】

例えば、握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ「１２０」は、入賞時に第４特別態様２１（人の部分が白色）の握手会予告対象保留アイコンが表示され、当該握手会予告対象保留アイコンが、変動中アイコン表示領域１４２にシフトされて、握手会予告対象変動中アイコンとなる際に、第４特別態様１１（握手会主人公が白色）の握手会予告対象変動中アイコンとなり、握手会予告において、１回目の台詞の出現を契機に、握手会予告対象変動中アイコンの握手会主人公の色が緑に変化するか否かの煽り演出が行われた後に握手会主人公の色が緑色に変化し、２回目の台詞の出現を契機に、握手会主人公の色が赤色に変化するか否かの煽り演出が行われた後に握手会主人公の色が赤色に変化し、３回目の台詞の出現を契機に、握手会主人公の色がゼブラ柄に変化するか否かの煽り演出が行われた後に握手会主人公の色がゼブラ柄に変化し、４回目の台詞の出現を契機に、握手会主人公の色が虹色に変化するか否かの煽り演出が行われた後に握手会主人公の色が虹色に変化する演出内容を表している。

【０５６８】

また、握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ「１２２」は、入賞時に第４特別態様２１（人の部分が白色）の握手会予告対象保留アイコンが表示され、当該握手会予告対象保留アイコンが、変動中アイコン表示領域１４２にシフトされて、握手会予告対象変動中アイコンとなる際に、第４特別態様１２（握手会主人公が緑色）の握手会予告対象変動中アイコンとなり、握手会予告において、１回目の台詞の出現を契機に、握手会主人公の色

が赤色に変化するか否かの煽り演出が行われた後に握手会主人公の色が赤色に変化し、２回目の台詞の出現を契機に、握手会主人公の色がゼブラ柄に変化するか否かの煽り演出が行われた後に握手会主人公の色がゼブラ柄に変化せずに赤色に戻り、３回目の台詞の出現を契機に、握手会主人公の色がゼブラ柄に変化するか否かの煽り演出が行われた後にゼブラ柄に変化せずに赤色に戻り、４回目の台詞の出現を契機に、握手会主人公の色が虹色に変化するか否かの煽り演出が行われた後に握手会主人公の色が虹色に変化する演出内容を表している。

【０５６９】

なお、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－１１において、握手会予告用アイコン表示態様シナリオ判定を行うと、当該判定結果を示す握手会予告用アイコン表示態様シナリオを示す握手会予告用アイコン表示態様シナリオデータを、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶する。当該握手会予告用アイコン表示態様シナリオデータの記憶は、ステップＳ１３０７－１で事前変動パターン指定コマンドを記憶した記憶部と同一の記憶部のアイコン表示態様シナリオ領域に行う。

【０５７０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－１２において、先読みゾーン演出１等が実行されず、さらに握手会予告が実行されない場合のアイコンの最終表示態様（以下、「通常用のアイコン最終表示態様」という）を判定する通常用のアイコン最終表示態様判定を行うために、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられている通常用のアイコン最終表示態様判定用乱数カウンタが示す通常用のアイコン最終表示態様判定用乱数を取得する。

【０５７１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－１３において、通常用のアイコン最終表示態様判定を行うための通常用のアイコン最終表示態様判定テーブルを選択して、該選択したテーブルにステップＳ１３０７－４－１２で取得した通常用のアイコン最終表示態様判定用乱数を照合することで通常用のアイコン最終表示態様を決定する通常用のアイコン最終表示態様判定を行う。

【０５７２】

通常用のアイコン最終表示態様判定テーブルは、当該始動口入賞時処理の対象である事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果及び現在の第１特図保留数（Ｕ１）に関連付けられている（図６６参照）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、通常用のアイコン最終表示態様判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃに記憶されている本始動口入賞時処理の対象である事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果及びサブＲＡＭ１０２ｃの第１演出情報保留記憶領域に記憶されている事前判定結果指定コマンドの個数を参照する。

【０５７３】

図６６に示すように、事前判定結果及び第１特図保留数（Ｕ１）に関連付けられた通常用のアイコン最終表示態様判定テーブルには、複数のアイコン最終表示態様が設けられており、図６６に示す選択率（％）となるように、各アイコン最終表示態様に、アイコン最終表示態様判定値が対応付けられて格納されている。

【０５７４】

また、図６６の通常用のアイコン最終表示態様判定テーブルに記載されている「通常用のアイコン表示態様シナリオ判定ＴＢＬ．Ｎｏ」とは、後述する通常用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルを選択する際に用いられる。よって、通常用のアイコン最終表示態様判定で、アイコン最終表示態様が決定されると共に、通常用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルが決定されることとなる。

【０５７５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－１４において、先読みゾーン演出等が実行されず、さらに握手会予告が実行されない場合のアイコン表示態様シナリオ判定を行うための通常用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルを選択して、該選択したテーブルにステップＳ１３０７－２で取得したアイコン表示態様シナリオ判定用乱数を照合す

ることで通常用のアイコン表示態様シナリオを決定する通常用アイコン表示態様シナリオ判定を行う。

【０５７６】

通常用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルは、先読みゾーン演出等が実行されず、さらに握手会予告が実行されない場合のアイコン表示態様シナリオを判定するためのテーブルであり、サブＲＡＭ１０２ｃに記憶されている本始動口入賞時処理の対象である事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果、サブＲＡＭ１０２ｃの第１演出情報保留記憶領域に記憶されている事前判定結果指定コマンドの個数、及び、通常用のアイコン最終表示態様に対応付けられた通常用のアイコン表示態様シナリオ判定ＴＢＬ．Ｎｏに関連付けられている（図６７参照）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、通常用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルを選択する際には、ステップＳ１３０７－４－１３の通常用のアイコン最終表示態様判定の判定結果として導出される通常用のアイコン表示態様判定シナリオ判定ＴＢＬ．Ｎｏを参照する。

【０５７７】

図６７に示す通常用のアイコン表示態様シナリオ判定ＴＢＬ．Ｎｏに関連付けられた各通常用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルには、通常用のアイコン表示態様シナリオが設けられており、予め設定された選択率（不図示）となるように、各通常用のアイコン表示態様シナリオに、アイコン表示態様シナリオ判定値が適宜に対応付けられて格納されている。本実施の形態では、各通常用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルに設けられているアイコン表示態様シナリオの数は様々であり、各通常用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルにおいては、当該アイコン表示態様シナリオ判定テーブルに設けられている各アイコン表示態様シナリオの選択率が均一になるように、各通常用のアイコン表示態様シナリオに、アイコン表示態様シナリオ判定値が適宜に対応付けられているとする。

【０５７８】

図６７は、通常用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルの一例である。握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブルに記載されている「入賞時」、「２変動前→１変動前」、「１変動前」、「１変動前→当該変動」及び「当該変動」は、アイコン表示態様が変化するタイミングを表している。

【０５７９】

図６７に記載されている「投げキッス予告成功」は、後述する投げキッス予告が行われて、保留アイコン又は変動アイコンの表示態様が変化することを示している。また、「投げキッス予告失敗１」は、後述する投げキッス予告が行われるが、保留アイコン又は変動アイコンの表示態様が変化しないことを示している。さらに、「投げキッス予告失敗２」は、後述する投げキッス予告が行われようとするが、投げキッス予告が実行されないことを示している。

【０５８０】

また、図６７に記載されている「投げキッス予告成功」の後に続く括弧書きの中は、その投げキッス予告によって、変化する保留アイコン又は変動アイコンの表示態様を示している。

【０５８１】

例えば、通常用のアイコン表示態様シナリオ「７０」は、入賞時に第２特別態様の保留アイコンが表示され、当該変動の２つ前の特別図柄の変動表示が終了してから１つ前の特別図柄の変動表示が開始される際に、保留アイコンの表示態様が第２特別態様１１に変化し、１つ前の特別図柄の変動表示において、投げキッス予告で保留アイコンの表示態様が第２特別態様１２に変化し、１つ前の特別図柄の変動表示が終了してから当該変動が開始される際に、保留アイコンの表示態様が第２特別態様１３に変化する演出内容である。

【０５８２】

また、通常用のアイコン表示態様シナリオ「７３」は、入賞時に通常態様の保留アイコンが表示され、当該変動の１つ前の特別図柄の変動表示において、投げキッス予告で保留

アイコンの表示態様が第２特別態様１１に変化しようとするが、当該変化が失敗に終わり、通常態様のままとなり、１つ前の特別図柄の変動表示が終了してから当該変動が開始される際に、保留アイコンの表示態様が第２特別態様１２に変化し、当該変動において、投げキッス予告で変動中アイコンの表示態様が第２特別態様１３に変化する演出内容である。

【０５８３】

なお、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０７－４－１４において、通常用アイコン表示態様シナリオ判定を行うと、当該判定結果を示す通常用アイコン表示態様シナリオを示す通常用アイコン表示態様シナリオデータを、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶する。当該通常用アイコン表示態様シナリオデータの記憶は、ステップＳ１３０７－１で事前変動パターン指定コマンドを記憶した記憶部と同一の記憶部のアイコン表示態様シナリオ領域に行う。

【０５８４】

なお、本実施の形態では、先読みゾーン演出も握手会予告も行わない場合の通常用のアイコンの表示態様として第１特別態様が設定されている。第１特別態様としては、形象が円形で色彩が白色の点滅の表示態様の１種類が設定されているが、この他にも第２特別態様１１～第２特別態様１５と同様に、色彩が変化する第１特別態様を複数種類設定することもできる。この場合、例えば、形象が円形で色彩が白色の点滅の表示態様を第１特別態様１１、形象が円形で色彩が緑色の表示態様を第１特別態様１２、形象が円形で色彩が赤色の表示態様を第１特別態様１３、形象が円形で色彩がゼブラ柄の表示態様を第１特別態様１４、形象が円形で色彩が虹色の表示態様を第１特別態様１５とする。そして、アイコンを何れの第１特別態様で表示するかは、当該アイコンに係る始動口入賞指定コマンドが示す事前判定結果が大当たりであるか否か等に基づいて決定することができる。この場合、第１特別態様１１～第１特別態様１５に係る大当たり当選期待度は、第２特別態様と同様に、第１特別態様１１＜第１特別態様１２＜第１特別態様１３＜第１特別態様１４＜第１特別態様１５の順番で高くなるようにすることもできる。そして、アイコンの表示態様を第１特別態様１１～第１特別態様１５に変化させる場合は、アイコンが変動中アイコンになる前で保留アイコンとして表示されている段階（所謂「先読み段階」）において（アイコンが保留アイコンとして保留アイコン表示領域１４１に表示されているときに）、第１特別態様１１～第１特別態様１５に変化し易くなるようにすることができる。

【０５８５】

（演出制御基板の演出図柄停止表示パターン決定処理）

図４０を用いて、演出制御基板１０２による演出図柄停止表示パターン決定処理を説明する。

【０５８６】

ステップＳ１３０９－１において、ステップＳ１３０８で受信したと判定された演出図柄指定コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域の事前図柄指定コマンド領域に記憶する。すなわち、演出情報当該記憶領域に記憶されていた事前図柄指定コマンドは、当該演出図柄指定コマンドによって上書きされたこととなる。

【０５８７】

ステップＳ１３０９－２において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグを参照することで現在の演出モードを確認して、現在の演出モードに対応付けられている通常用演出図柄停止表示パターン判定テーブルを選択する。これは、通常用の演出図柄の停止表示における所定の有効ライン上の装飾図柄の組み合わせ（配置）を表す演出図柄停止表示パターンを判定するための通常用演出図柄停止表示パターン判定テーブルが演出モードに関連付けられているからである。

【０５８８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０９－３において、サブＲＡＭ１０２ｃの受信バッファに格納されている演出図柄指定コマンドを解析する。これは、演出モードによって分けられた各通常用演出図柄停止表示パターン判定テーブルが演出図柄指定コマンドに

よってもさらに分けられているからである。
【０５８９】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０９－４において、上記ステップＳ１３０９－３で解析した演出図柄指定コマンドに対応付けられている通常用演出図柄停止表示パターン判定テーブルを選択する。
【０５９０】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０９－５において、通常用演出図柄停止表示パターン判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値を取得する。
【０５９１】
各通常用演出図柄停止表示パターン判定テーブルにおいては、１つ又は複数の演出図柄停止表示パターンが、通常用演出図柄停止表示パターン判定値に対応付けられて格納されており、例えば図６８（ａ）に示すように、予め設定された選択率となるように通常用演出図柄停止表示パターン判定値が通常用演出図柄停止表示パターンに適宜に割り振られている。
【０５９２】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０９－６において、上記ステップＳ１３０９－５で取得した通常用演出図柄停止表示パターン判定用乱数を、上記ステップＳ１３０９－４で選択した通常用演出図柄停止表示パターン判定テーブルに照合して通常用演出図柄停止表示パターンを決定する通常用演出図柄停止表示パターン判定を行い、通常用演出図柄停止表示パターンを決定する。
【０５９３】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０９－７において、上記ステップＳ１３０９－６で決定した通常用演出図柄停止表示パターンに対応する通常用演出図柄停止表示制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、ステップＳ１３０９－８において当該演出図柄停止表示パターンに対応する通常用演出図柄停止表示データをサブＲＡＭ１０２ｃの通常用演出図柄停止表示データ記憶領域にセットする。
【０５９４】
なお、送信バッファにセットされた通常用演出図柄停止表示制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、通常用演出図柄停止表示制御コマンドを受信すると、特別図柄の停止表示が行われる時に、そのコマンドが示す通常用演出図柄停止表示パターンに基づく演出図柄の停止表示を画像表示装置１４の表示部１４０において実行させる。
【０５９５】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０９－９において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶されている先読みゾーン演出シナリオデータを確認して、ステップＳ１３０９－１０において本演出図柄停止表示パターン決定処理に係る演出図柄の停止表示に対応する変動演出（これから行われようとする変動演出）において、図柄煽り演出が実行されるか否かを確認する。サブＣＰＵ１０２ａは、図柄煽り演出が実行されると判定するとステップＳ１３０９－１１に処理を移し、図柄煽り演出が実行されないと判定すると本演出図柄停止表示パターン決定処理を終了する。
【０５９６】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０９－１１において、上記ステップＳ１３０９－９で確認した先読みゾーン演出シナリオデータが示す図柄煽り演出の演出種別（図柄煽り成功演出または図柄煽り失敗演出）に対応付けられている図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターン判定テーブルを選択する。これは、図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターン判定テーブルが図柄煽り演出の演出種別に関連付けられているからである。サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０９－１２において、図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターン判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値を取得する。
【０５９７】

各図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターン判定テーブルにおいては、１つ又は複数の演出図柄停止表示パターンが、図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターン判定値に対応付けられて格納されており、例えば図６８（ｂ）に示すように、予め設定された選択率となるように図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターン判定値が図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターンに適宜に割り振られている。

【０５９８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０９－１３において、上記ステップＳ１３０９－１２で取得した図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターン判定用乱数を、上記ステップＳ１３０９－１１で選択した図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターン判定テーブルに照合して図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターンを決定する図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターン判定を行い、図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターンを決定する。

【０５９９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３０９－１４において、上記ステップＳ１３０９－１３で決定した図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターンに対応する図柄煽り演出用演出図柄停止表示制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、ステップＳ１３０９－１５において当該演出図柄停止表示パターンに対応する図柄煽り演出用演出図柄停止表示データをサブＲＡＭ１０２ｃの図柄煽り演出用演出図柄停止表示データ記憶領域にセットする。

【０６００】

なお、送信バッファにセットされた図柄煽り演出用の演出図柄停止表示制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、図柄煽り演出用演出図柄停止表示制御コマンドを受信すると、特別図柄の停止表示が行われる時に、そのコマンドが示す図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターンに基づく演出図柄の停止表示を、上記の通常用演出図柄停止表示制御コマンドに基づく演出図柄の停止表示より優先して画像表示装置１４の表示部１４０において実行させる。

【０６０１】

なお、図柄煽り成功演出では、左図柄、中図柄及び右図柄に対して、当該図柄煽り演出に係る特殊図柄の停止表示が行われることとなる。一方、図柄煽り失敗演出では、左図柄及び右図柄に対して、当該煽り演出に係る特殊図柄の停止表示が行われ、中図柄に対しては、ステップＳ１３０９－６で判定された通常の演出図柄の停止表示が行われることとなる場合と、左図柄に対して、当該煽り演出に係る特殊図柄の停止表示が行われ、右図柄及び中図柄に対して、ステップＳ１３０９－６で判定された通常の演出図柄の停止表示が行われることとなる場合とがある。

【０６０２】

（演出制御基板の保留アイコンシフト処理）

図４１を用いて、演出制御基板１０２による保留アイコンシフト処理を説明する。

【０６０３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１１－１において、受信した特図変動パターン指定コマンドに係る始動口に対応する事前判定結果指定コマンド（事前図柄指定コマンド及び事前変動パターン指定コマンド）をシフトする。

【０６０４】

詳細には、受信した特図変動パターン指定コマンドに係る始動口の種類を確認して、その始動口に対応する演出情報保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。データのシフト処理では、第１記憶部～第４記憶部に記憶された各データを１つ前の記憶部にシフトさせる。例えば、第１演出情報保留記憶領域の第４記憶部に記憶されているデータは、第１演出情報保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第１演出情報保留記憶領域の第１記憶部に記憶されているデータは、第１演出情報保留記憶領域及び第２演出情報保留記憶領域に共通の当該変動演出情報保留記憶領域（第０記憶部）にシフトされ、当該変動演出情報保留記憶領域に記憶されていたデータは、消去される。

【０６０５】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１１－２において、受信した特図変動パターン指定コマンドに係る始動口の種類を示す保留アイコンシフト制御コマンド（第１保留表示シフト制御コマンド又は第２保留表示シフト制御コマンド）をサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。
【０６０６】
送信バッファにセットされた保留アイコンシフト制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理でランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。画像制御基板１０５は、保留アイコンシフト制御コマンドを受信すると、受信した保留アイコンシフト制御コマンドが示す始動口に係る保留アイコンのシフト処理を行う。このシフト処理については後述する。
【０６０７】
サブＣＰＵ１０２ａは，ステップＳ１３１１－３において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶されているアイコン表示態様シナリオデータを確認して、既に表示されているアイコンで、これから行う保留アイコンのシフトに応じて、表示態様を変化させるものがあるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、変化させるアイコンがあると判定するとステップＳ１３１１－４において、その表示態様を変化させるアイコンに係るアイコン表示態様シナリオデータが示すアイコン表示態様シナリオに応じた変化内容を示すアイコン変化制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。ここで、「アイコン表示態様シナリオデータが示すアイコン表示態様シナリオに応じた変化内容」には、表示態様を変化させる対象のアイコンと、変化させる表示態様とが含まれる。
【０６０８】
送信バッファにセットされたアイコン変化制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理でランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。画像制御基板１０５は、アイコンシフト制御コマンドを受信すると、本保留アイコンシフト処理に係る保留アイコンのシフトとともに、受信したアイコン変化制御コマンドが示すアイコン表示態様シナリオに応じてアイコンの表示態様を変化させる。
【０６０９】
（演出制御基板の先読みゾーン演出開始判定処理）
図４２を用いて、演出制御基板１０２による先読みゾーン演出開始判定処理を説明する。
【０６１０】
サブＣＰＵ１０２ａは，ステップＳ１３１２－１において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶されている先読みゾーン演出シナリオデータが示す先読みゾーン演出シナリオを確認して、ステップＳ１３１２－２において、本先読みゾーン演出開始判定処理に係る特図変動パターン指定コマンドに対応する変動演出で先読みゾーン演出１１を開始させるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、先読みゾーン演出１１を開始させると判定するとステップＳ１３１２－３に処理を移し、先読みゾーン演出１１を開始させないと判定するとステップＳ１３１２－５に処理を移す。
【０６１１】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１２－３において、先読みゾーン演出１１制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、ステップＳ１３１２－４において、先読みゾーン演出１用のアイコン演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。
【０６１２】
送信バッファにセットされた先読みゾーン演出１１制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理でランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、先読みゾーン演出１１制御コマンドを受信すると、先読みゾーン演出１１を開始させる。
【０６１３】

ステップＳ１３１２－５において、本先読みゾーン演出開始判定処理に係る特図変動パターン指定コマンドに対応する変動演出で先読みゾーン演出１２を開始させるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、先読みゾーン演出１２を開始させると判定するとステップＳ１３１２－６に処理を移し、先読みゾーン演出１２を開始させないと判定するとステップＳ１３１２－８に処理を移す。

【０６１４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１２－６において、先読みゾーン演出１２制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、ステップＳ１３１２－７において、先読みゾーン演出１用のアイコン演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０６１５】

送信バッファにセットされた先読みゾーン演出１２制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理でランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、先読みゾーン演出１２制御コマンドを受信すると、先読みゾーン演出１２を開始させる。

【０６１６】

また、ステップＳ１３１２－４又はステップＳ１３１２－７で送信バッファにセットされた先読みゾーン演出１用のアイコン演出制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理でランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。画像制御基板１０５は、先読みゾーン演出１用のアイコン演出制御コマンドを受信すると、現在表示されているアイコンの表示態様が先読みゾーン演出１報知態様ではない場合には、先読みゾーン演出１報知態様に変化させる。画像制御基板１０５は、先読みゾーン演出用のアイコン演出制御コマンドを受信したときに、既にアイコンが先読みゾーン演出１報知態様で表示されていると、先読みゾーン演出１報知態様を継続させる。

【０６１７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１２－３において、先読みゾーン演出１１制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、ステップＳ１３１２－４において、先読みゾーン演出１用のアイコン演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。

【０６１８】

ステップＳ１３１２－８において、本先読みゾーン演出開始判定処理に係る特図変動パターン指定コマンドに対応する変動演出で先読みゾーン演出２を開始させるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、先読みゾーン演出２を開始させると判定するとステップＳ１３１２－９に処理を移し、先読みゾーン演出２を開始させないと判定すると本先読みゾーン演出開始判定処理を終了する。

【０６１９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１２－９において、先読みゾーン演出２制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、本先読みゾーン演出開始判定処理を終了する。

【０６２０】

送信バッファにセットされた先読みゾーン演出２制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理でランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、先読みゾーン演出２制御コマンドを受信すると、先読みゾーン演出２を開始させる。

【０６２１】

（演出制御基板の変動演出パターン決定処理）

図４３～図４４を用いて、演出制御基板１０２による変動演出パターン決定処理を説明する。

【０６２２】

ステップＳ１３１３－１において、ステップＳ１３１０で受信したと判定された特図変

動パターン指定コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域の事前変動パターン指定コマンド領域に記憶する。すなわち、演出情報当該記憶領域に記憶されていた事前変動パターン指定コマンドは、当該特図変動指定コマンドによって上書きされたこととなる。

【０６２３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている特図変動パターン指定コマンドを解析する。これは、後述するように、本変動演出パターン決定処理におけるステップＳ１３１３－３、ステップＳ１３１３－７、ステップＳ１３１３－９、ステップＳ１３１３－１３、ステップＳ１３１３－１７、ステップＳ１３１３－２１、ステップＳ１３１３－２４、ステップＳ１３１３－２５において、特図変動パターンが示す変動演出の演出内容を確認するからである。上述したように、特図変動パターンには、リーチの有無、全回転リーチ、ＳＰＳＰリーチ、ＳＰリーチ、ロングリーチ、ノーマルリーチ、及び、疑似連の実行の可否、並びに、擬似連の回数が対応付けられている。そして、本変動演出パターン決定処理においては、特図変動パターンに対応付けられた全回転リーチ、ＳＰＳＰリーチ、ＳＰリーチ、ロングリーチ、ノーマルリーチ、及び、疑似連の実行の可否、並びに、擬似連の回数に基づいて、変動演出の演出内容を決定する。

【０６２４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－３において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている特図変動パターン指定コマンドを確認して、これから開始させる変動演出においてリーチが発生させるか否か（リーチ有りか否か）を判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、リーチを発生させると判定する（リーチ有り）とステップＳ１３１３－７に処理を移し、リーチを発生させない（リーチ無し）と判定するとステップＳ１３１３－４に処理を移す。

【０６２５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－４において、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられている通常変動演出パターン判定用乱数カウンタが示す通常変動演出パターン判定用乱数を取得する。

【０６２６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－５において、通常変動演出パターン判定を行うための通常変動演出パターン判定テーブル（図示無し）を選択して、該選択した判定テーブルに上記ステップＳ１３１３－４で取得した通常変動演出パターン判定用乱数を照合することで通常変動演出パターンを決定する通常変動演出パターン判定を行う。

【０６２７】

通常変動演出とは、リーチが発生しない変動演出のことである。本実施の形態では、変動演出は、特図変動パターンが示す特図変動時間をその演出時間として実行される。発生し得る特図変動パターンは非時短遊技状態と時短遊技状態とによって異なる。ここで、非時短遊技状態におけるリーチなしの特図変動パターンに係る特図変動時間として、４秒、８秒及び１３秒の特図変動時間が設定されている。一方、時短遊技状態におけるリーチなしの特図変動パターンに係る特図変動時間として、２秒、６秒及び１０秒の特図変動時間が設定されている。よって、非時短遊技状態における通常変動演出は、４秒の通常変動演出、８秒の通常変動演出、及び、１３秒の通常変動演出の３種類が設けられている。一方、時短遊技状態における通常変動演出は、２秒の通常変動演出、６秒の通常変動演出、及び、１０秒の通常変動演出の３種類が設けられている。

【０６２８】

通常変動演出パターンとは、通常変動演出の具体的な演出内容が対応付けられた演出パターンである。通常変動演出パターンには、通常変動演出の時間、演出ボタン１８Ａによる操作演出の有無、当該操作演出の内容、演出の展開や構成等の変動演出の構成要素が対応付けられている。

【０６２９】

通常変動演出パターン判定テーブルは、演出モード及び特図変動パターンに対応付けられている（図示なし）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、通常変動演出パターン判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグ及びサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている特図変動パターン指定コマンドを参照する。

【０６３０】

上述したように、本実施の形態では、例えば、演出モードＡにおいては、４秒の通常変動演出、８秒の通常変動演出、及び、１３秒の通常変動演出の３種類の通常変動演出が設けられている。そして、各通常変動演出の通常変動演出パターンとして、例えば、通常変動演出パターン１～通常変動演出パターン１０の１０種類が設定されている。

【０６３１】

各通常変動演出パターン判定テーブルには、各通常変動演出パターンが所定の選択率（％）となるように、通常変動演出パターン判定値と、通常変動演出パターンとが適宜に対応付けられて格納されている。

【０６３２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－６において、上記ステップＳ１３１３－５の通常変動演出パターン判定の判定結果である通常変動演出パターンを示す通常変動演出データをサブＲＡＭ１０２ｃの通常変動演出データ記憶領域に記憶する。

【０６３３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－７において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている特図変動パターン指定コマンドを確認して、これから開始させる変動演出において全回転リーチ（スペシャル演出）を実行するか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、全回転リーチを実行すると判定するとステップＳ１３１３－８に処理を移し、全回転リーチを実行しないと判定するとステップＳ１３１３－９に処理を移す。

【０６３４】

全回転リーチとは、表示部１４０において、左図柄、中図柄及び右図柄の全てが所定の有効ライン上で大当たり当選を示す組み合わせで揃ったまま同期して変動している表示状態のことである。全回転リーチが実行されると、確変長当たり当選が確定する。本実施の形態では、全回転リーチの種類は１種類のみ設定されているため、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－８において、全回転リーチの実行を示す全回転データをサブＲＡＭ１０２ｃの全回転データ記憶領域に記憶する。

【０６３５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－９において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている特図変動パターン指定コマンドを確認して、これから開始させる変動演出においてＳＰＳＰリーチを実行するか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、ＳＰＳＰリーチを実行すると判定するとステップＳ１３１３－１０に処理を移し、ＳＰＳＰリーチを実行しないと判定するとステップＳ１３１３－１３に処理を移す。

【０６３６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－１０において、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられているＳＰＳＰリーチパターン判定用乱数カウンタが示すＳＰＳＰリーチパターン判定用乱数を取得する。

【０６３７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－１１において、ＳＰＳＰリーチパターン判定を行うためのＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルを選択して、該選択した判定テーブルに上記ステップＳ１３１３－１０で取得したＳＰＳＰリーチパターン判定用乱数を照合することでＳＰＳＰリーチパターンを判定するＳＰＳＰリーチパターン判定を行う。

【０６３８】

ＳＰＳＰリーチパターンとは、ＳＰＳＰリーチの具体的な演出内容が対応付けられた演出パターンである。ＳＰＳＰリーチパターンには、ＳＰＳＰリーチの時間、ＳＰＳＰリー

チとして行われるムービーの内容、演出ボタン１８Ａの操作を伴う操作演出の有無、当該操作演出の内容、演出の展開や構成等のＳＰＳＰリーチの演出としての構成要素が対応付けられている。

【０６３９】

ＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルは、演出モードに関連付けられている。そして、演出モードに関連付けられたＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルは、さらに、特別図柄判定結果に関連付けられている（図６９参照）。本実施の形態では、演出モードＡ用のＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルは、さらに、大当たり１用のＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルと、大当たり２及び大当たり３用のＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルと、ハズレ用のＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルとで構成されている。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、ＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグ及びサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている演出図柄指定コマンドを参照する。

【０６４０】

また、本実施の形態では、ＳＰＳＰリーチパターンとして、ＳＰＳＰリーチ１、ＳＰＳＰリーチ２、ＳＰＳＰリーチ３、及び、プレミアＳＰＳＰリーチの４種類が設定されている。

【０６４１】

図６７に示すように、各ＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルには、ＳＰＳＰリーチパターン判定値割合（％）となるように、ＳＰＳＰリーチパターン判定値と、ＳＰＳＰリーチパターンとが対応付けられて格納されている。

【０６４２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－１２において、上記ステップＳ１３１３－１１のＳＰＳＰリーチパターン判定の判定結果であるＳＰＳＰリーチパターンを示すＳＰＳＰリーチデータをサブＲＡＭ１０２ｃのＳＰＳＰリーチデータ記憶領域に記憶する。

【０６４３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－１３において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている特図変動パターン指定コマンドを確認して、これから開始させる変動演出においてＳＰリーチを実行するか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、ＳＰリーチを実行すると判定するとステップＳ１３１３－１４に処理を移し、ＳＰリーチを実行しないと判定するとステップＳ１３１３－１７に処理を移す。

【０６４４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－１４において、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられているＳＰリーチパターン判定用乱数カウンタが示すＳＰリーチパターン判定用乱数を取得する。

【０６４５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－１５において、ＳＰリーチパターン判定を行うためのＳＰリーチパターン判定テーブルを選択して、該選択した判定テーブルに上記ステップＳ１３１３－１４で取得したＳＰリーチパターン判定用乱数を照合することでＳＰリーチパターンを判定するＳＰリーチパターン判定を行う。

【０６４６】

ＳＰリーチパターンとは、ＳＰリーチの具体的な演出内容が対応付けられた演出パターンである。ＳＰリーチパターンには、ＳＰリーチの時間、ＳＰリーチとして行われるムービーの内容、演出ボタン１８Ａの操作を伴う操作演出の有無、当該操作演出の内容、演出の展開や構成等のＳＰリーチの演出としての構成要素が対応付けられている。

【０６４７】

ＳＰリーチパターン判定テーブルは、ＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルと同様に、演出モード及び特別図柄判定結果に対応付けられている（図示なし）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、ＳＰリーチパターン判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグ及びサブＲＡＭ１０２ｃ

の演出情報当該記憶領域に記憶されている演出図柄指定コマンドを参照する。
【０６４８】
また、本実施の形態では、ＳＰリーチパターンとして、例えば、ＳＰリーチ１、ＳＰリーチ２、ＳＰリーチ３、及び、プレミアＳＰリーチの４種類が設定されている。
【０６４９】
各ＳＰリーチパターン判定テーブルには、各ＳＰリーチパターンが所定の選択率（％）となるように、ＳＰリーチパターン判定値とＳＰリーチパターンとが対応付けられて格納されている。
【０６５０】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－１６において、上記ステップＳ１３１３－１５のＳＰリーチパターン判定の判定結果であるＳＰリーチパターンを示すＳＰリーチデータをサブＲＡＭ１０２ｃのＳＰリーチデータ記憶領域に記憶する。
【０６５１】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－１７において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている特図変動パターン指定コマンドを確認して、これから開始させる変動演出においてロングリーチを実行するか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、ロングリーチを実行すると判定するとステップＳ１３１３－１８に処理を移し、ロングリーチを実行しないと判定するとステップＳ１３１３－２１に処理を移す。
【０６５２】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－１８において、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられているロングリーチパターン判定用乱数カウンタが示すロングリーチパターン判定用乱数を取得する。
【０６５３】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－１９において、ロングリーチパターン判定を行うためのロングリーチパターン判定テーブルを選択して、該選択した判定テーブルに上記ステップＳ１３１３－１８で取得したロングリーチパターン判定用乱数を照合することでロングリーチパターンを決定するロングリーチパターン判定を行う。
【０６５４】
ロングリーチパターンとは、ロングリーチの具体的な演出内容が対応付けられた演出パターンである。ロングリーチの時間、ロングリーチとして行われるムービーの内容、演出ボタン１８Ａの操作を伴う操作演出の有無、当該操作演出の内容、演出の展開や構成等のロングリーチの演出としての構成要素が対応付けられている。
【０６５５】
ロングリーチパターン判定テーブルは、ＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルと同様に、演出モード及び特別図柄判定結果に関連付けられている（図示なし）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、ロングリーチパターン判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグ及びサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている演出図柄指定コマンドを参照する。
【０６５６】
また、本実施の形態では、ロングリーチパターンとして、例えば、ロングリーチ１、ロングリーチ２、ロングリーチ３、及び、プレミアロングリーチの４種類が設定されている。
【０６５７】
各ロングリーチパターン判定テーブルには、各ロングリーチパターンが所定の選択率（％）となるように、ロングリーチパターン判定値と、ロングリーチパターンとが対応付けられて格納されている。
【０６５８】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２０において、上記ステップＳ１３１３－１９のロングリーチパターン判定の判定結果であるロングリーチパターンを示すロングリーチデータをサブＲＡＭ１０２ｃのロングリーチデータ記憶領域に記憶する。

【０６５９】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２１において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている特図変動パターン指定コマンドを確認して、これから開始させる変動演出においてノーマルリーチを実行するか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、ノーマルリーチを実行すると判定するとステップＳ１３１３－２２に処理を移し、ノーマルリーチを実行しないと判定するとステップＳ１３１３－２４に処理を移す。
【０６６０】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２２において、サブＲＡＭ１０２ｃに記憶されているＳＰリーチデータ及びロングリーチデータに基づいて、ノーマルリーチパターンを決定する。
【０６６１】
ノーマルリーチパターンとは、ノーマルリーチの具体的な演出内容が対応付けられた演出パターンである。本実施の形態では、ノーマルリーチは、リーチが発生してから数秒間（例えば、５秒間）実行される。ノーマルリーチの後には、ＳＰリーチ又はロングリーチが実行されるため、ノーマルリーチは、その次に実行されるＳＰリーチ又はロングリーチへ分岐させる（演出上の流れとして次に展開させる）内容の演出となっている。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２２において、ノーマルリーチの後にロングリーチが実行される場合は、ロングリーチ用のノーマルリーチパターンに決定し、ノーマルリーチの後にＳＰリーチが実行される場合は、ＳＰリーチ用のノーマルリーチパターンに決定する。また、変動演出において、ロングリーチ及びＳＰリーチの何れも実行されない場合は、ノーマルリーチの後に、ハズレを示す演出図柄の停止表示が実行されることとなるため、ロングリーチ及びＳＰリーチの何れも実行ず、ハズレを示す演出図柄の停止表示に繋ぐ場合用のノーマルリーチパターンに決定する。
【０６６２】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２３において、上記ステップＳ１３１３－２２で決定したノーマルリーチパターンを示すノーマルリーチデータをサブＲＡＭ１０２ｃのノーマルリーチデータ記憶領域に記憶する。
【０６６３】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２４において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている特図変動パターン指定コマンドを確認して、これから開始させる変動演出において疑似連を実行するか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、疑似連を実行すると判定するとステップＳ１３１３－２５に処理を移し、疑似連を実行しないと判定するとステップＳ１３１３－３３に処理を移す。
【０６６４】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２５において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている特図変動パターン指定コマンドを確認して、これから開始させる変動演出において疑似連回数が３回以上であるか否かを判定する。擬似連回数とは、当該擬似連において実行される演出図柄の変動表示の回数であり、換言すれば、当該擬似連における再変動表示の実行回数に「１」加算した回数となる。サブＣＰＵ１０２ａは、疑似連回数が３回以上（再変動表示の実行回数が２回以上）であると判定するとステップＳ１３１３－２６に処理を移し、疑似連回数が３回以上（再変動表示の実行回数が２回以上）ではないと判定するとステップＳ１３１３－３０に処理を移す。
【０６６５】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２６において、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられている疑似３確定演出実行判定用乱数カウンタが示す疑似３確定演出実行判定用乱数を取得する。
【０６６６】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２７において、疑似３確定演出実行判定を行うための疑似３確定演出実行判定テーブルを選択して、該選択した判定テーブルに上

記ステップＳ１３１３－２６で取得した疑似３確定演出実行判定用乱数を照合することで擬似３確定演出の実行の可否を決定する疑似３確定演出実行判定を行う。

【０６６７】

擬似３確定演出とは、当該擬似連において演出図柄の変動表示が３回以上（再変動変動が２回以上）実行されることを事前に報知する演出である。詳細は後述するが、１回の変動演出における一連の疑似連において、通常は、１回目の演出図柄の仮停止時において、当該擬似連が継続する場合は、当該擬似連が継続し、当該擬似連の擬似連回数が２回以上であることを報知する第１擬似連図柄を仮停止させる。また、１回の変動演出における一連の疑似連において、通常は、２回目及び３回目の演出図柄の仮停止時において、当該擬似連が継続する場合は、当該擬似連が継続し、当該擬似連の擬似連回数が３回以上であることを報知する第２擬似連図柄を仮停止させる。ここで、演出図柄の変動表示が３回（再変動表示が２回）以上実行される場合に、１回目の演出図柄の仮停止時に、第２擬似連図柄を仮停止させることを擬似３確定演出という。このように、当該擬似連において演出図柄の変動表示が３回以上（再変動変動が２回以上）実行されることを、１回目の演出図柄の仮停止時に行うことによって、遊技者の期待感を持続させることができる。

【０６６８】

疑似３確定演出実行判定テーブルは、擬似連回数及び特別図柄判定結果に対応付けられている（図７０（ｂ）参照）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、疑似３確定演出実行判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている演出図柄指定コマンドを参照する。

【０６６９】

図７０（ｂ）に示すように、各疑似３確定演出実行判定テーブルには、疑似３確定演出実行判定値割合（％）となるように、疑似３確定演出実行判定値と、疑似３確定演出の実行の可否とが対応付けられて格納されている。

【０６７０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２８において、上記ステップＳ１３１３－２７の擬似３確定演出実行判定の結果が「擬似３確定演出の実行」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、「擬似３確定演出の実行」である判定するとステップＳ１３１３－２９に処理を移し、「擬似３確定演出の実行」ではないと判定するとステップＳ１３１３－３０に処理を移す。

【０６７１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－２９において、サブＲＡＭ１０２ｃの擬似３確定演出実行フラグ記憶領域に擬似３確定演出実行フラグをＯＮし、ステップＳ１３１３－３０に処理を移す。

【０６７２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－３０において、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられている疑似連パターン判定用乱数カウンタが示す疑似連パターン判定用乱数を取得する。

【０６７３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－３１において、擬似連回数に基づいて擬似連パターン判定を行うための擬似連パターン判定テーブルを選択して、該選択した判定テーブルに上記ステップＳ１３１３－３０で取得した擬似連パターン判定用乱数を照合することで擬似連パターンを判定する擬似連パターン判定を行う。

【０６７４】

擬似連パターンとは、擬似連の具体的な演出内容が対応付けられた演出パターンである。擬似連パターンの１回の擬似変動パターンの組み合わせで構成されている。１回の擬似変動とは、演出図柄の変動（仮停止後の再変動を含む）が開始されてから仮停止されるまでのことをいう。１回の擬似変動のパターン（擬似変動パターン）として、擬似変動パターン１～擬似変動パターン３の３種類が設定されている。擬似変動パターン１は、右図柄が仮停止するか否かの右図柄煽りを行った後に一度右図柄を滑らしてから右図柄を仮停止

し、その後、中図柄を仮停止させる擬似変動パターンである。擬似変動パターン２は、右図柄及び中図柄が擬似停止するか否かの右中図柄煽りを行った後に一度右図柄及び中図柄を滑らしてから右図柄及び中図柄を仮停止させる擬似変動パターンである。擬似変動パターン３とは、一度、左右図柄でリーチを発生させた後に所定の中図柄を仮停止させる擬似変動パターンである。

【０６７５】

擬似連パターン判定テーブルは、擬似連回数に対応付けられている（７０（ａ）参照）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、擬似連パターン判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている特図変動パターン指定コマンドを参照する。

【０６７６】

各擬似連パターン判定テーブルには、擬似連パターン判定値割合（％）となるように、擬似連パターン判定値と、擬似連パターンとが対応付けられて格納されている。

【０６７７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－３２において、上記ステップＳ１３１３－３１の擬似連パターン判定の判定結果である擬似連パターンを示す擬似連データをサブＲＡＭ１０２ｃの擬似連データ記憶領域に記憶する。

【０６７８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－３３において、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられているリーチ前通常演出パターン判定用乱数カウンタが示すリーチ前通常演出パターン判定用乱数を取得する。

【０６７９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－３４において、リーチ前通常演出パターン判定を行うためのリーチ前通常演出パターン判定テーブルを選択して、該選択した判定テーブルに上記ステップＳ１３１３－３３で取得したリーチ前通常演出パターン判定用乱数を照合することでリーチ前通常演出パターンを決定するリーチ前通常演出パターン判定を行う。

【０６８０】

リーチ前通常演出パターンとは、リーチは発生するが擬似連は実行されない変動演出におけるリーチが発生するまでの部分（以下、「リーチ前通常演出」という）の具体的な演出内容が対応付けられた演出パターンである。リーチ前通常演出パターンには、リーチ前通常演出の時間、演出ボタン１８Ａの操作を伴う操作演出の有無、当該操作演出の内容、演出の展開や構成等のリーチ前通常演出の演出としての構成要素が対応付けられている。

【０６８１】

リーチ前通常演出パターン判定テーブルは、ＳＰＳＰリーチパターン判定テーブルと同様に、演出モード及び特別図柄判定結果に対応付けられている（図示なし）。よって、サブＣＰＵ１０２ａは、リーチ前通常演出パターン判定テーブルを選択する際には、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグ及びサブＲＡＭ１０２ｃの演出情報当該記憶領域に記憶されている演出図柄指定コマンドを参照する。

【０６８２】

また、本実施の形態では、リーチ前通常演出パターンとして、例えば、リーチ前通常演出パターン１、リーチ前通常演出パターン２、リーチ前通常演出パターン３、及び、リーチ前通常演出パターン４の４種類が設定されている。

【０６８３】

各リーチ前通常演出パターン判定テーブルには、各リーチ前通常演出パターンが所定の選択率（％）となるように、リーチ前通常演出パターン判定値と、リーチ前通常演出パターンとが対応付けられて格納されている。

【０６８４】

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

－３２のリーチ前通常演出パターン判定の判定結果であるリーチ前通常演出パターンを示すリーチ前通常演出データをサブＲＡＭ１０２ｃのリーチ前通常演出データ記憶領域に記憶する。

【０６８５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－３６において、サブＲＡＭ１０２ｃの全回転リーチデータ記憶領域、ＳＰＳＰリーチデータ記憶領域、ＳＰリーチデータ記憶領域、ノーマルリーチデータ記憶領域、擬似連データ記憶領域、擬似３確定演出実行フラグ記憶領域、リーチ前通常演出データ記憶領域、及び、通常演出データ記憶領域に記憶されているデータやフラグを参照して、これらのデータやフラグが示す演出内容の変動演出を示す変動演出制御コマンドを生成する。なお、以下において、サブＲＡＭ１０２ｃの全回転リーチデータ記憶領域、ＳＰＳＰリーチデータ記憶領域、ＳＰリーチデータ記憶領域、ノーマルリーチデータ記憶領域、擬似連データ記憶領域、擬似３確定演出実行フラグ記憶領域、リーチ前通常演出データ記憶領域、及び、通常演出データ記憶領域をまとめて言う場合は、「変動演出データ記憶領域」という。

【０６８６】

サブＣＰＵ１０２ａは、変動演出制御コマンドを生成する際には、ステップＳ１３１３－１で記憶した特図変動パターン指定コマンドが示す演出内容に一致する演出の順番となるように（例えば、擬似連→ノーマルリーチ→ＳＰリーチ→ＳＰＳＰリーチなど）変動演出制御コマンドを生成する。なお、図５～図６及び図８～図９には、リーチ前通常演出は記載されていないが、リーチを発生させる擬似連を行わない演出内容を示す特図変動パターン指定コマンドである場合は、ノーマルリーチ前にリーチ前通常演出が実行されるように、変動演出制御コマンドを生成するものとする。

【０６８７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１３－３７において、上記ステップＳ１３１３－３６で生成した決定した変動演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、ステップＳ１３１３－３８において、当該変動演出の演出時間である変動演出時間をサブＲＡＭ１０２ｃの変動演出タイマカウンタにセットする。

【０６８８】

送信バッファにセットされた変動演出制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、変動演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す演出内容の変動演出を画像表示装置１４等の演出装置に実行させる。

【０６８９】

また、変動演出タイマカウンタは、上記ステップＳ１２００において４ｍｓ毎に減算処理されていく。サブＣＰＵ１０２ａは、変動演出タイマカウンタによって、当該変動演出の残り時間、換言すれば、当該変動演出が開始されてから経過した時間を特定することができる。

【０６９０】

（スペシャル演出割込実行判定処理）

図４５を用いて、演出制御基板１０２によるスペシャル演出割込実行判定処理を説明する。スペシャル演出割込実行判定処理では、スペシャル演出の割込実行の可否について判定する。ここで、スペシャル演出割込実行判定処理の前提となるスペシャル演出の割込実行について説明する。

【０６９１】

スペシャル演出は、全回転リーチと全回転リーチに係る演出図柄に重畳的に表示されるムービーとを含み、基本的には４回目の擬似連が実行された後に開始される。本実施の形態では、特図変動パターン判定処理で特図変動パターン３４が選択されると、４回の擬似連及びスペシャル演出が実行される（図５参照）。しかしながら、スペシャル演出は、確変長当たり当選に係る他の所定の特図変動パターンが選択された場合にも実行することが可能である。この場合、スペシャル演出は、当該確変長当たり当選に係る他の所定の特図

変動パターンに基づく変動演出の途中から割り込んで又は変動演出の開始直後から実行される。このように、４回の擬似連に係る特図変動パターン３４以外の特図変動パターンに基づく変動演出において、スペシャル演出が、途中から割り込んで又は開始直後から実行することを「スペシャル演出割込実行」という。

【０６９２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１４－１において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグを参照することで演出モードＡに設定されているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡが設定されていると判定するとステップＳ１３１４－２に処理を移し、演出モードＡが設定されていないと判定すると本スペシャル演出割込実行判定処理を終了する。これは、本実施の形態では、スペシャル演出割込実行は演出モードＡにおいて行うからである。

【０６９３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１４－２において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶されている先読みゾーン演出シナリオデータを確認して、現在先読みゾーン演出１が実行されているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、先読みゾーン演出１が実行されていないと判定するとステップＳ１３１４－３に処理を移し、先読みゾーン演出１が実行されていると判定すると本スペシャル演出割込実行判定処理を終了する。これは、本実施の形態では、大当たり当選期待度が高い先読みゾーン演出１が実行されているときは、スペシャル演出割込実行を行わないからである。

【０６９４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１４－３において、本スペシャル演出割込実行判定処理に係る特図変動パターン指定コマンドが全回転リーチに係る特図変動パターン３４であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、特図変動パターン３４ではないと判定するとステップＳ１３１４－４に処理を移し、特図変動パターン３４であると判定すると本スペシャル演出割込実行判定処理を終了する。

【０６９５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１４－４において、サブＲＡＭ１０２ｃに記憶されている演出図柄指定コマンド及び特図変動パターン指定コマンドを確認して、本スペシャル演出割込実行判定処理に係る大当たり判定結果が「大当たり」であり且つ特図変動時間は６０秒以上であるか否かを判定する。これは、本実施の形態では、スペシャル演出（全回転リーチ）の演出時間は６０秒に設定されているため、スペシャル演出割込実行を行うためには変動演出の演出時間が６０秒以上必要であり、また、スペシャル演出割込実行は、大当たり１当選の確定を報知する演出であるので、大当たり当選１以外の変動演出でスペシャル演出割込実行が実行されることを禁止するためである。

【０６９６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１４－４で「ＹＥＳ」と判定するとステップＳ１３１４－５に処理を移し、ステップＳ１３１４－４で「ＮＯ」と判定すると本スペシャル演出割込実行判定処理を終了する。

【０６９７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１４－５において、スペシャル演出割込実行判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値を取得する。

【０６９８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１４－６において、スペシャル演出割込実行判定テーブルに、上記ステップＳ１３１４－５で取得したスペシャル演出割込実行判定用乱数を照合して、スペシャル演出割込実行の可否を決定するスペシャル演出割込実行判定を行う。図７１に示すように、スペシャル演出割込実行判定テーブルには、スペシャル演出割込実行判定値割合（％）となるように、スペシャル演出割込実行の可否がスペシャル演出割込実行判定値に対応付けられて格納されている。

【０６９９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１４－７において、上記ステップＳ１３１４－

７のスペシャル演出割込実行判定の判定結果が「スペシャル演出割込実行の実行」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、「スペシャル演出割込実行の実行」であると判定するとステップＳ１３１４－８に処理を移し、「スペシャル演出割込実行の実行」ではないと判定すると本スペシャル演出割込実行判定処理を終了する。

【０７００】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１４－８において、スペシャル演出割込実行の開始時間を算出する。具体的には、これから開始される変動演出の演出時間から、スペシャル演出の演出時間（６０秒）を減算した値をスペシャル演出割込実行の開始時間として算出する。

【０７０１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１４－９において、上記ステップＳ１３１４－８で算出したスペシャル演出割込実行の開始時間を、サブＲＡＭ１０２ｃのスペシャル演出タイマカウンタにセットする。なお、スペシャル演出タイマカウンタは、上記ステップＳ１２００において４ｍｓ毎に減算処理されていく。

【０７０２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１４－１０において、サブＲＡＭ１０２ｃのスペシャル演出割込実行フラグ記憶領域に、スペシャル演出割込実行フラグをセットし、本スペシャル演出割込実行判定処理を終了する。

【０７０３】

（操作演出実行判定処理）

図４６を用いて、演出制御基板１０２による操作演出実行判定処理を説明する。操作演出実行判定処理では、ＳＰＳＰリーチ１又はＳＰＳＰリーチ２において行われ得る操作演出の実行の可否及び実行する場合の操作演出の種別について判定する。ここで、操作演出実行判定処理の前提となる操作演出について説明する。

【０７０４】

操作演出は、演出ボタン１８Ａへの操作に基づいて実行可能な演出である。操作演出が実行される場合は、ＳＰＳＰリーチ１又はＳＰＳＰリーチ２において、当該操作に対する有効期間が設定される。ＳＰＳＰリーチ１又はＳＰＳＰリーチ２において、操作演出に係る有効期間が設定され、該有効期間中に演出ボタン１８Ａへの操作が行われると、表示部１４０において所定画像によるカットインが実行される。なお、本実施の形態では、演出ボタン１８Ａへの操作が行われることなく有効期間が終了しても、該終了時に操作演出が実行される。

【０７０５】

本実施の形態では、操作演出の演出種別として、ＳＰＳＰリーチ１に係る操作演出は、操作演出１～操作演出３の３種類が設定されている。一方、ＳＰＳＰリーチ２に係る操作演出は、操作演出４～操作演出６の３種類が設定されている。操作演出１～操作演出３は、有効期間の時間、カットインに係る所定画像及びカットインの実行時間について同一であるが、有効期間の開始時期について異なっている。操作演出４～操作演出６についても同様に、有効期間の時間、カットインに係る所定画像及びカットインの実行時間について同一であるが、有効期間の開始時期について異なっている。

【０７０６】

操作演出１に係る有効期間の開始時期は、ＳＰＳＰリーチ１が開始されてから１０秒経過時に設定され、操作演出２に係る有効期間の開始時期は、ＳＰＳＰリーチ１が開始されてから３０秒経過時に設定され、操作演出３に係る有効期間の開始時期は、ＳＰＳＰリーチ１が開始されてから５０秒経過時に設定されている。なお、操作演出１～特別操作演出３の有効期間の時間は「５秒」、カットインに係る所定画像は「所定の男性を表す画像」及び所定のカットインの実行時間は「１秒」に設定されている。また、本実施の形態では、ＳＰＳＰリーチ１の演出時間は６０秒に設定されている。

【０７０７】

一方、操作演出４に係る有効期間の開始時期は、ＳＰＳＰリーチ２が開始されてから１

０秒経過時に設定され、操作演出５に係る有効期間の開始時期は、ＳＰＳＰリーチ２が開始されてから３０秒経過時に設定され、操作演出６に係る有効期間の開始時期は、ＳＰＳＰリーチ１が開始されてから５０秒経過時に設定されている。なお、操作演出４～特別操作演出６の有効期間の時間も「５秒」に設定され、カットインに係る所定画像は「所定の女性を表す画像」及び所定のカットインの実行時間は「１秒」に設定されている。また、本実施の形態では、ＳＰＳＰリーチ２の演出時間は６０秒に設定されている。

【０７０８】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１５－１において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグを参照することで演出モードＡに設定されているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡが設定されていると判定するとステップＳ１３１５－２に処理を移し、演出モードＡが設定されていないと判定すると本操作演出実行判定処理を終了する。これは、本実施の形態では、操作演出は演出モードＡにおいて行うからである。

【０７０９】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１５－２において、サブＲＡＭ１０２ｃのスペシャル演出割込実行フラグ記憶領域を確認して、これから行われる変動演出で、スペシャル演出割込実行が実行されるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、スペシャル演出割込実行が実行されないと判定するとステップＳ１３１５－３に処理を移し、スペシャル演出割込実行が実行されると判定すると本操作演出実行判定処理を終了する。これは、本実施の形態では、ＳＰＳＰリーチ１又はＳＰＳＰリーチ２は、変動演出の最後に行われ、ＳＰＳＰリーチ１又はＳＰＳＰリーチ２の演出時間は６０秒に設定されているので、スペシャル演出割込実行が実行される場合はＳＰＳＰリーチ１又はＳＰＳＰリーチ２が実行されないからである。

【０７１０】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１５－３において、サブＲＡＭ１０２ｃのＳＰＳＰリーチデータ記憶領域を確認して、本操作演出実行判定処理に係る特図変動パターンに基づく変動演出（これから開始される変動演出）でＳＰＳＰリーチ１又はＳＰＳＰリーチ２が実行される否かを判定する。これは、本実施の形態では、操作演出はＳＰＳＰリーチ１又はＳＰＳＰリーチ２において実行可能であるからである。サブＣＰＵ１０２ａは、ＳＰＳＰリーチ１又はＳＰＳＰリーチ２が実行されると判定するとステップＳ１３１５－４に処理を移し、ＳＰＳＰリーチ１又はＳＰＳＰリーチ２が実行されないと判定すると本操作演出実行判定処理を終了する。

【０７１１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１５－４において、操作演出実行判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値を取得する。

【０７１２】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１５－５において、操作演出実行判定テーブルに、上記ステップＳ１３１５－４で取得した特別操作演出実行判定用乱数を照合して、操作演出実行の可否及び操作演出を実行する場合の操作演出の種別を決定する操作演出実行判定を行う。図７２に示すように、操作演出実行判定テーブルは、ＳＰＳＰリーチ１用の操作演出実行判定テーブルと、ＳＰＳＰリーチ２用の操作演出実行判定テーブルとからなる。各操作演出実行判定テーブルは、特別図柄判定結果に関連付けられている。各操作演出実行判定テーブルには、操作演出実行判定値割合（％）となるように、操作演出実行の可否及び操作演出を実行する場合の操作演出の種別が操作演出実行判定値に対応付けられて格納されている。

【０７１３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１５－５の操作演出実行判定を行うにあたって、サブＲＡＭ１０２ｃに記憶されている演出図柄指定コマンドが示す図柄判定結果が対応付けられた操作演出実行判定テーブルを選択する。

【０７１４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１５－６において、上記ステップＳ１３１５－５の操作演出実行判定の判定結果が「操作演出の実行」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、「操作演出の実行」であると判定するとステップＳ１３１５－７に処理を移し、「操作演出の実行」ではないと判定すると本操作演出実行判定処理を終了する。

【０７１５】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１５－７において、操作演出に係る有効期間の開始時間を算出する。操作演出に係る有効期間の開始時間は、操作演出の種別に対応付けられている（図７２参照）。

【０７１６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１５－８において、上記ステップＳ１３１５－５で行った操作演出判定の判定結果としての操作演出の種別に対応付けられた操作演出に係る有効期間の開始時間を、サブＲＡＭ１０２ｃの操作演出タイマカウンタにセットする。なお、操作演出タイマカウンタは、上記ステップＳ１２００において４ｍｓ毎に減算処理されていく。

【０７１７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１５－９において、サブＲＡＭ１０２ｃの操作演出フラグ記憶領域に、操作演出フラグをＯＮし、本操作演出実行判定処理を終了する。

【０７１８】

（演出制御基板のアイコン変化予告判定処理）

次に、図４７を用いてアイコン変化予告判定処理について説明する。

【０７１９】

サブＣＰＵ１０２ａは，ステップＳ１３１６－１において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶されているアイコン表示態様シナリオデータを確認して、ステップＳ１３１６－２において、本アイコン変化予告判定処理に係る特図変動パターン指定コマンドに対応する変動演出で投げキッス予告を実行するか否かを判定する。

【０７２０】

サブＣＰＵ１０２ａは、投げキッス予告を実行すると判定するとステップＳ１３１６－３に処理を移し、投げキッス予告を実行しないと判定するとステップＳ１３１６－４に処理を移す。

【０７２１】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１６－３において、上記ステップＳ１３１６－１で確認したアイコン表示態様シナリオに応じた演出内容を示す投げキッス予告演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、本アイコン変化予告判定処理を終了する。ここで、「アイコン表示態様シナリオに応じた演出内容」には、投げキッス予告に係るキャラクタが投げキッスをするかまたは立ち去るかと、投げキッスをする場合の投げられるハートが命中するアイコン（当該予告の対象となるアイコン）と、アイコンの表示態様を変化させるか否かと、変化させる場合の変化後の表示態様とが含まれる。

【０７２２】

送信バッファにセットされた投げキッス予告演出制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理でランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。画像制御基板１０５は、投げキッス予告演出制御コマンドを受信すると、受信した投げキッス予告演出制御コマンドが示すアイコン表示態様シナリオに応じて投げキッス予告を実行させる。投げキッス予告については後述する。

【０７２３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１６－４において、本アイコン変化判定処理に係る特図変動パターン指定コマンドに対応する変動演出で握手会予告を実行するか否かを判定する。

【０７２４】

サブＣＰＵ１０２ａは、握手会予告を実行すると判定するとステップＳ１３１６－５に処理を移し、握手会予告を実行しないと判定すると本アイコン変化予告判定処理を終了す

る。
【０７２５】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１６－５において、上記ステップＳ１３１６－１で確認したアイコン表示態様シナリオに応じた演出内容を示す握手会予告演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、本アイコン変化予告判定処理を終了する。ここで、「アイコン表示態様シナリオに応じた演出内容」には、握手会予告における台詞回数と、変動中アイコンの表示態様の変化パターンとが含まれる。
【０７２６】
送信バッファにセットされた握手会予告演出制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理でランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。画像制御基板１０５は、握手会予告演出制御コマンドを受信すると、受信した握手会予告演出制御コマンドが示すアイコン表示態様シナリオに応じて握手会予告を実行させる。握手会予告については後述する。
【０７２７】
（演出制御基板の演出モード設定処理）
次に、図４８を用いて演出モード設定処理について説明する。まず、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９－１において、サブＲＡＭ１０２ｃの受信バッファに記憶されている演出図柄指定コマンドを解析し、ステップＳ１３１９－２において、当該演出図柄指定コマンドが示す大当たり判定の結果がハズレであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、ハズレであると判定するとステップＳ１３１９－３に処理を移し、ハズレではないと判定するとステップＳ１３１９－７に処理を移す。
【０７２８】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９－７において、ステップＳ１３１９－１で解析した演出図柄指定コマンドが示す特別図柄判定の結果に基づいて、当該特別図柄判定の結果に関連付けられてサブＲＯＭ１０２ｂに記憶されている演出モード判定テーブルを選択する（図７３参照）。
【０７２９】
各演出モード判定テーブルには、演出モード判定値と演出モードとが対応付けられている。そこで、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９－８において、演出モード判定用乱数カウンタが示す演出モード判定用乱数を取得し、ステップＳ１３１９－９において、取得した演出モード判定用乱数を演出モード判定テーブルに照合して、演出モードを決定する。
【０７３０】
そして、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９－１０において、決定された演出モードに対応する演出モードフラグを演出モードフラグ記憶領域に記憶し、その演出モードに対応付けられている演出モード実行可能回数（Ｍａ）を、サブＲＡＭ１０２ｃに設けられた演出モード残り回数カウンタにセットし、当該演出モード設定処理を終了する。
【０７３１】
演出モード実行可能回数とは、その演出モードによって実行することが可能な変動演出の回数のことである。演出モード残り回数カウンタは、演出モード実行可能回数（Ｍａ）が設定されている特定の演出モードにおいて実行することが可能な変動演出の残り回数（Ｍ：演出モード残り回数）を示すものである。
【０７３２】
一方、サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９－３において現在、演出モードＡが設定されているか否か、すなわち、演出モードフラグ記憶領域に演出モードフラグ「００Ｈ」がセットされているか否かを判定する。
【０７３３】
サブＣＰＵ１０２ａは、演出モードＡが設定されていると判定すると、ステップＳ１３１９－１１に処理を移し、演出モードＡが設定されていないと判定すると、ステップＳ１３１９－４に処理を移す。

【０７３４】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９－４おいて、演出モード残り回数カウンタのカウンタ値を「１」減算して演出モードの残り回数（Ｍ）を更新する。
【０７３５】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップ１３１７－５において、演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が「０」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が「０」ではないと判定すると本演出モード設定処理を終了し、カウンタ値が「０」あると判定すると、ステップＳ１３１９－６に処理を移す。
【０７３６】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９－６において、演出モードフラグ「００Ｈ」を演出モードフラグ記憶領域にセット（演出モードＡを設定）し、本演出モード設定処理を終了する。
【０７３７】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９－１１において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶されている先読みゾーン演出シナリオデータが示す先読みゾーン演出シナリオを確認して、本演出モード設定処理に対応する変動演出で先読みゾーン演出を終了させるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、先読みゾーン演出を終了させると判定するとステップＳ１３１９－１２に処理を移し、先読みゾーン演出を終了させないと判定するとステップＳ１３１９－１３に処理を移す。
【０７３８】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９－１２において、先読みゾーン演出を終了させ、演出モードＡ用の背景画像等に戻すための先読みゾーン演出終了制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。
【０７３９】
送信バッファにセットされた先読みゾーン演出終了制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理でランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、先読みゾーン演出終了制御コマンドを受信すると、先読みゾーン演出を終了させて、背景画像、ＢＧＭ及び演出用照明装置１６の照明演出の態様を演出モードＡ用のものに戻す。
【０７４０】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９－１３において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶されているゾーン１前兆演出シナリオデータが示すゾーン１前兆演出シナリオを確認して、本演出モード設定処理に対応する変動演出でゾーン１前兆演出（ガセゾーン１前兆演出を含む）を終了させるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、ゾーン１前兆演出を終了させると判定するとステップＳ１３１９－１４に処理を移し、ガセゾーン１前兆演出を終了させないと判定すると本演出モード設定処理を終了する。
【０７４１】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３１９－１４において、ゾーン１前兆演出が実行されることにより先読みゾーン演出１示唆態様又は先読みゾーン演出１報知態様で表示されている全てのアイコンの表示態様を通常態様にするアイコン演出制御コマンド（以下、「リセットアイコン演出制御コマンド」という）をサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットする。
【０７４２】
また、送信バッファにセットされたリセットアイコン演出制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理で画像制御基板１０５に送信される。画像制御基板１０５は、リセットアイコン演出制御コマンドを受信すると、先読みゾーン演出１示唆態様又は先読みゾーン演出１報知態様で表示されている全てのアイコンの表示態様を通常態様に変化させる。
【０７４３】
（演出制御基板における襖煽り演出実行判定処理）

図４９を用いて、演出制御基板１０２による襖煽り演出実行判定処理を説明する。
【０７４４】
サブＣＰＵ１０２ａは，ステップＳ１３２０－１において、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶されている先読みゾーン演出シナリオデータが示す先読みゾーン演出シナリオを確認して、ステップＳ１３２０－２において、本襖煽り演出実行判定処理に係る特図変動停止指定コマンドに基づいて実行される演出図柄の停止表示から襖煽り演出を実行させるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、襖煽り演出を実行させると判定するとステップＳ１３２０－３に処理を移し、襖煽り演出を実行させないと判定すると当該煽り演出実行判定処理を終了する。
【０７４５】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１３２０－３において、煽り演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、本煽り演出実行判定処理を終了する。
【０７４６】
送信バッファにセットされた煽り演出制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理でランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、煽り演出制御コマンドを受信すると、演出図柄の停止表示が開始されてから所定時間（本実施の形態では、０．５秒）経過後から襖煽り演出を実行させる。
【０７４７】
（演出制御基板における操作演出制御処理）
図５０を用いて、演出制御基板１０２による操作演出制御処理を説明する。
【０７４８】
ステップＳ１５０１において、サブＣＰＵ１０２ａは、操作演出フラグがＯＮされているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、操作演出フラグがＯＮされていると判定するとステップＳ１５０２に処理を移し、操作演出フラグがＯＮされていないと判定すると本操作演出制御処理を終了する。
【０７４９】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１５０２において、サブＲＡＭ１０２ｃの有効期間フラグ記憶領域に有効期間フラグがＯＮされているか否かを判定する。有効期間フラグのＯＮは、操作演出に係る演出ボタン１８Ａの操作に対する有効期間中であることを示す。サブＣＰＵ１０２ａは、有効期間フラグがＯＮされていると判定するとステップＳ１５０７に処理を移し、有効期間フラグがＯＮされていないと判定するとステップＳ１５０２に処理を移す。
【０７５０】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１５０３において、操作演出タイマカウンタに基づいて、操作演出に係る有効期間の開始時間であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、有効期間の開始時間であると判定するとステップＳ１５０４に処理を移し、有効期間の開始時間ではないと判定すると本操作演出制御処理を終了する。
【０７５１】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１５０４において、サブＲＡＭ１０２ｃの有効期間フラグ記憶領域に有効期間フラグをＯＮし、ステップＳ１５０５においてサブＲＡＭ１０２ｃの操作演出タイマカウンタに操作演出に係る有効期間の有効時間をセットし、ステップＳ１５０６において、サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファに操作指示演出制御コマンドをセットし、本操作演出制御処理を終了する。
【０７５２】
サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットされた操作指示演出制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４は、操作指示演出制御コマンドを受信すると、演出ボタン装置１８のＬＥＤ１８Ｂを点灯させる。一方、画像制御基板１０５は、操作指示演出制御コマンドを受信すると、演出ボタン１８Ａの操作を指示する（又は、促す

）画像（以下、「操作指示画像」という）及び有効期間の残り時間を示す画像（以下、「有効期間の残り時間画像」という）を画像表示装置１４の表示部１４０に表示させる。

【０７５３】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１５０７において、演出ボタン検出信号の入力があったか否か、換言すれば、演出ボタン１８Ａへの操作があったか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、演出ボタン１８Ａへの操作があったと判定するとステップＳ１５０８に処理を移し、演出ボタン１８Ａへの操作がなかったと判定するとステップＳ１５１０に処理を移す。

【０７５４】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１５０８において、サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファに操作指示演出終了コマンドをセットし、ステップＳ１５０９において、操作演出タイマカウンタにセットした有効期間の残り時間をリセットし、ステップＳ１５１１に処理を移す。

【０７５５】

サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットされた操作指示演出終了コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４は、操作指示演出終了コマンドを受信すると、点灯させていた演出ボタン装置１８のＬＥＤ１８Ｂを消灯させる。一方、画像制御基板１０５は、操作指示演出終了コマンドを受信すると、画像表示装置１４の表示部１４０に表示していた操作指示画像及び有効期間の残り時間画像を消去する。

【０７５６】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１５１０において、サブＲＡＭ１０２ｃの操作演出タイマカウンタを確認し、有効期間の残り時間が「０」となり有効期間が終了したか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、有効期間が終了したと判定するとステップＳ１５１１に処理を移し、有効期間が終了していないと判定すると本操作演出制御処理を終了する。

【０７５７】

サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１５１１において、操作演出制御コマンドをサブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットし、ステップＳ１５１２において有効期間フラグをＯＦＦし、ステップＳ１５１３において、操作演出フラグをＯＦＦし、本操作演出制御処理を終了する。

【０７５８】

サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットされた操作演出制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、操作演出制御コマンドを受信すると、当該コマンドが示す演出内容の操作演出を実行する。操作演出の演出内容については後述する。

【０７５９】

なお、本実施の形態では、演出ボタン１８Ａへの操作がなく有効期間が終了した場合も操作演出制御コマンドが送信されて、操作演出が実行されるが、演出ボタン１８Ａへの操作がなく有効期間が終了した場合は、操作演出が実行されないようにすることもできる。

【０７６０】

（演出制御基板におけるスペシャル演出割込実行制御処理）

図５１を用いて、演出制御基板１０２によるスペシャル演出割込実行制御処理を説明する。

【０７６１】

ステップＳ１６０１において、サブＣＰＵ１０２ａは、スペシャル演出割込実行フラグがＯＮされているか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、スペシャル演出割込実行フラグがＯＮされていると判定するとステップＳ１６０２に処理を移し、スペシャル演出割込実行フラグがＯＮされていないと判定すると本スペシャル演出割込実行制御処理を終了

する。
【０７６２】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１６０２において、サブＲＡＭ１０２ｃのスペシャル演出タイマカウンタに基づいて、スペシャル演出の開始時間であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１０２ａは、スペシャル演出の開始時間であると判定するとステップＳ１６０３に処理を移し、スペシャル演出の開始時間ではないと判定すると本スペシャル演出割込実行制御処理を終了する。
【０７６３】
サブＣＰＵ１０２ａは、ステップＳ１６０３において、スペシャル演出割込実行フラグをＯＦＦし、ステップＳ１６０４において、サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにスペシャル演出制御コマンドをセットし、本スペシャル演出制御処理を終了する。
【０７６４】
また、サブＲＡＭ１０２ｃの送信バッファにセットされたスペシャル演出制御コマンドは、ステップＳ１７００のデータ出力処理によってランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５に送信される。そして、ランプ制御基板１０４は、スペシャル演出制御コマンドを受信すると、作動中の演出用役物装置１７の可動部１７Ａを初期位置に戻す。さらに、その後に、ランプ制御基板１０４及び画像制御基板１０５は、スペシャル演出制御コマンドが示す演出内容のスペシャル演出（全回転リーチ）を実行する。スペシャル演出の演出内容については後述する。
【０７６５】
（握手会予告）
次に、握手会予告について説明する。握手会予告は、変動中アイコンの表示態様が変化して、当該変動中アイコンに対応する特別図柄抽選の大当たり当選期待度が向上するか否か（所謂、チャンスアップするか否か）の予告演出であり、事前判定結果に基づいて行われる。最初に、握手会予告の演出フローについて図７４を用いて説明する。
【０７６６】
握手会予告の対象となる変動中アイコンが変動中アイコン表示領域１４２に表示され、演出図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、握手会予告として、最初に、変動中アイコン表示領域１４２の付近に握手会会場が出現すると共に、当該変動中アイコンに係る人のシルエットと握手を行う握手キャラクタ及び該握手キャラクタを護衛する護衛キャラクタが表示部１４０の所定箇所に出現する。
【０７６７】
そして、次に握手キャラクタと変動中アイコンとが握手し、当該握手に伴って握手キャラクタから所定の台詞が出現すると、変動中アイコンの下から色が徐々に変化し始め、変動中アイコンの色が変化するか否か（変動中アイコンの表示態様が変化するか否か）の演出（以下、「変動中アイコン色変化煽り演出」という）が実行される。そして、色が完全に変化（色変化が成功）すると、所謂「昇格成功（チャンスアップ）」となり、当該変動中アイコンに対する大当たり当選期待度が上昇する一方、色の変化が途中で終了して、当該変動中アイコン色変化煽り演出が行われる前の色に戻る（色変化が失敗する）と、所謂「昇格失敗」となり、当該変動中アイコンに対する大当たり当選期待度は維持される。
【０７６８】
１回目の変動中アイコン色変化煽り演出が終了すると、次に、再度握手キャラクタから２回目の台詞が出現して当該握手会予告が継続する場合と、護衛キャラクタが変動中アイコンに対して退場案内を行って、当該握手会予告が終了する場合とに、分岐される。
【０７６９】
再度握手キャラクタから２回目の台詞が出現して当該握手会予告が継続すると、２回目の変動中アイコン色変化煽り演出が実行される。そして、２回目の変動中アイコン色変化煽り演出も１回目の場合と同様に、色が完全に変化（色変化が成功）して昇格成功（チャンスアップ）となるか、色の変化が途中で終了（色変化が失敗）して昇格失敗となる。
【０７７０】

そして、２回目の変動中アイコン色変化煽り演出が終了すると、再度握手キャラクタから３回目の台詞が出現して、さらに当該握手会予告が継続する場合と、護衛キャラクタが変動中アイコンに対して退場案内を行って、当該握手会予告が終了する場合とに、分岐される。

【０７７１】

握手キャラクタから３回目の台詞が出現して当該握手会予告が継続すると、３回目の変動中アイコン色変化煽り演出が実行される。そして、３回目の変動中アイコン色変化煽り演出も１回目及び２回目の場合と同様に、色が完全に変化して昇格成功（チャンスアップ）となるか、色の変化が途中で終了して昇格失敗となる。

【０７７２】

そして、３回目の変動中アイコン色変化煽り演出が終了すると、握手キャラクタから４回目の台詞が出現して当該握手会予告がさらに継続する場合と、護衛キャラクタが変動中アイコンに対して退場案内を行って、当該握手会予告が終了する場合とに、分岐される。

【０７７３】

握手キャラクタから４回目の台詞が出現して当該握手会予告が継続すると、４回目の変動中アイコン色変化煽り演出では、必ず色が完全に変化して昇格成功（チャンスアップ）となった後に、護衛キャラクタが変動中アイコンに対して退場案内を行って、当該握手会予告が終了する。

【０７７４】

次に、握手会予告について具体例を用いて説明する。例えば、図８３（ａ）に示すように、保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａ～第３表示部１４１ｃに通常態様の保留アイコンＡ１０～Ａ１２が表示されているときに、ハズレを示す演出図柄の停止表示が行われたとする。

【０７７５】

そして、図８３（ｂ）～図８３（ｃ）に示すように、第１表示部１４１ａ～第３表示部１４１ｃに表示されている保留アイコンＡ１０～Ａ１２が、変動中アイコン表示領域１４２、第１表示部１４１ａ、１４１ｂにシフトすると共に、演出図柄の変動表示が開始される。なお、保留アイコンＡ１０は、変動中アイコン表示領域１４２にシフトしたため、保留アイコンＡ１０から変動中アイコンＡ１０となる。

【０７７６】

そして、演出図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）が実行されているときに、第１始動口６に遊技球が入球して、新たに第１特図保留が発生し、当該第１特図保留の発生に応じて事前判定結果指定コマンドが演出制御基板１０２に送信され、始動口入賞時処理において、握手会予告を実行すると判定され、当該握手会予告の台詞回数が２回に決定され、「入賞時に第４特別態様２１→１回目の台詞で変動中アイコンの色が緑色（第４特別態様１２）に変化→２回目の台詞で変動中アイコンの色が赤色（第４特別態様１３）に変化する演出内容の握手会予告用のアイコン表示態様シナリオが選択されたとする。

【０７７７】

この場合、まずは図８３（ａ）に示すように、上記の新たに発生した第１特図保留に対応する保留アイコンＡ１３が第４特別態様２１で表示される。このとき、図８３（ｂ）に示すように、変動中アイコンＡ１０の表示態様は変化しないが、当該新たに発生した第１特図保留に対する先行保留に対応する保留アイコンＡ１１、Ａ１２が第４特別態様４１に変化すると共に、図８３（ｃ）に示すように、変動中アイコン表示領域１４２の近傍に握手会会場ＫがエフェクトＥＦ１に一部隠れながら出現する。

【０７７８】

なお、第１特図保留の発生に基づいて握手会予告が実行されることによって、保留アイコンＡ１３が第４特別態様２１で表示され、保留アイコンＡ１１、Ａ１２が第４特別態様４１で表示されることとなったが、遊技者が握手会予告の対象を容易に認識できるように、当該握手会予告の対象である保留アイコンＡ１３に係る人のシルエットの胸の部分にはハートが付されている。

【０７７９】
そして、エフェクトＥＦ１が消去されると、握手会予告に係る握手を行う握手キャラクタＣ１と、握手キャラクタＣ１を防護するキャラクＣ２とが、握手会会場Ｋに出現する。
【０７８０】
次に、図８４（ａ）に示すように、ハズレを示す演出図柄の停止表示が行われると共に、変動中アイコンＡ１０が消去されて、図８４（ｂ）に示すように、演出図柄の変動表示が開始されると、保留アイコンＡ１１～Ａ１３がシフトして、それぞれ、変動中アイコン表示領域１４２、第１表示部１４１ａ、１４１ｂにシフトする。ここで、保留アイコンＡ１１は、変動中アイコン表示領域１４２にシフトするため、保留アイコンＡ１１から変動中アイコンＡ１１となり、当該シフトに伴ってその表示態様が第４特別態様４１から第４特別態様３１に変化する。
【０７８１】
また、変動中アイコンＡ１１が変動中アイコン表示領域１４２に表示されると直ぐに、図８４（ｂ）に示すように、当該変動中アイコンＡ１１に係る人のシルエットと握手キャラクタＣ１とが握手をする。ここで、変動中アイコンＡ１１は、握手会予告に係る大当たり当選期待度の示唆の対象ではないので、握手キャラクタＣ１から台詞が出現せず、また、変動中アイコンＡ１１の表示態様（色）も変化しない。
【０７８２】
なお、図８４（ｂ）に示すように、第４特別態様２１の保留アイコンＡ１２、第４特別態様４１の保留アイコンＡ１３及び第４特別態様３１の変動中アイコンＡ１１が表示されているとき、換言すれば、握手会予告示唆演出が実行されているときに、第１始動口６に遊技球が入球すると、該入球に応じた保留アイコンＡ１４は通常態様で表示される。これは、本実施の形態では、握手会予告を実行すると判定された場合には、当該握手会予告が終了するまでに第１始動口６又は第２始動口７に入球したことにより発生する特図保留に対応する保留アイコンについてはアイコン変化予告の実行が禁止されているからである。しかしながら、該握手会予告が終了するまでに第１始動口６等に入球したことにより発生する特図保留に対応する保留アイコンについてのアイコン変化予告の実行を許可し、決定されたアイコン表示態様シナリオに基づいて保留アイコンＡ１４を所定の特別態様で表示するようにすることもできる。
【０７８３】
変動中アイコンＡ１１に対応する演出図柄の変動表示が終了する間際には、図８４（ｄ）に示すように、護衛キャラクタＣ２が時計を確認する動作を行い、当該演出図柄の変動表示が終了することを示唆する。そして、当該変動中の演出図柄が停止し始めると、図８５（ａ）～図８５（ｂ）に示すように、護衛キャラクタＣ２は、変動中アイコンＡ１１に対して退場案内の動作を行い、握手キャラクタＣ１は、変動中アイコンＡ１１に対して別れを告げる動作（バイバイ）を行い、変動中アイコンＡ１１は、退場するかのように縮小されていく。そして、図８５（ｃ）に示すように、演出図柄の停止表示が行われると、変動中アイコンＡ１１は完全に消去され、握手キャラクタＣ１及び護衛キャラクタＣ２はスタンバイ状態に戻る。
【０７８４】
次に、図８６（ａ）に示すように、握手会予告の対象である保留アイコンＡ１３が第１表示部１４１ａから変動中アイコン表示領域１４２にシフトされて、第４特別態様１１の変動中アイコンＡ１３となると、直ぐに、当該変動中アイコンＡ１３に係る人のシルエットと握手キャラクタＣ１とが握手を行う。
【０７８５】
なお、図８６（ａ）に示すように、握手会予告が実行されているときに、第１始動口６に遊技球が入球すると、該入球に応じた保留アイコンＡ１５は通常態様で表示される。これは、本実施の形態では、握手会予告を実行すると判定された場合には、当該握手会予告が終了するまでに第１始動口６又は第２始動口７に入球したことにより発生する特図保留に対応する保留アイコンについてはアイコン変化予告の実行が禁止されているからである

。しかしながら、該握手会予告が終了するまでに第１始動口６等に入球したことにより発生する特図保留に対応する保留アイコンについてのアイコン変化予告の実行を許可し、決定されたアイコン表示態様シナリオに基づいて保留アイコンＡ１４を所定の特別態様で表示するようにすることもできる。

【０７８６】

第４特別態様１１の変動中アイコンＡ１３と握手キャラクタＣ１との握手が行われると、図８６（ｂ）に示すように、握手キャラクタＣ１から１回目の台詞が出現して、図８６（ｃ）に示すように、変動中アイコンＡ１３の色が下から徐々に変化（ここでは、白から緑）する変動中アイコン色変化煽り演出が実行される。そして、図８６（ｄ）に示すように、変動中アイコンＡ１３の色が完全に変化し、色変化が成功すると、変動中アイコンＡ１３はガッツポーズをして、当該色の変化（昇格）の成功を示唆する動作を行うと共に、当該色の変化の成功を示唆する半透明のエフェクトＥＦ２が変動中アイコンＡ１３の上に当該変動中アイコンＡ１３が視認可能に表示される。

【０７８７】

そして、図８７（ａ）に示すように、変動中アイコンＡ１３が、１回目の変動中アイコン色変化煽り演出によって変化した後の色（ここでは、緑）で握手キャラクタＣ１との握手を継続すると、図８７（ｂ）に示すように、握手キャラクタＣ１から２回目の台詞が出現して、変動中アイコンＡ１３の色が下から徐々に変化（ここでは、緑から赤）する変動中アイコン色変化煽り演出が実行される。そして、図８７（ｃ）に示すように、変動中アイコンＡ１３の色が完全に変化し、色変化が成功すると、変動中アイコンＡ１３は再度ガッツポーズをして、当該色の変化（昇格）の成功を示唆する動作を行う。

【０７８８】

ここで、図８８（ａ）に示すように、リーチ状態が成立すると共に、護衛キャラクタＣ２が変動中アイコンＡ１３に対して退場案内の動作を行い、キャラクタＣ１が変動中アイコンＡ１３に対して別れを告げる動作（バイバイ）を行って、握手会予告が終了することが報知されると、所定のリーチ演出（例えば、ＳＰリーチ）が開始され、図８８（ｂ）～図８８（ｃ）に示すように、握手キャラクタＣ１及び護衛キャラクタＣ２が消去され、第４特別態様１３で表示されえている変動中アイコンＡ１３の表示態様が、その時の色である赤色で共通する第２特別態様１３に変化して、当該握手会予告が終了する。

【０７８９】

以上のように、握手会予告によって、変動中アイコンの色（広い意味で、表示態様）が徐々に変化していき、色が変化するか否かの変動中アイコン色煽り演出が行われる。このように、色の変化過程を表示することで、遊技者に変動中アイコンの変化に注目させて、変動中アイコンの色の変化を容易に認識させることができる。

【０７９０】

本実施の形態では、握手会予告の対象となって変化するのは色であるが、この変化対象は色に限られず、変動中アイコンのサイズや形状であってもよい。さらには、色、サイズ及び形状などの変動中アイコンの表示態様を構成する複数の要素を適宜に組み合わせて、変化過程を表示するようにすることもできる。複数の要素を適宜に組み合わせる場合は、例えば、１回目の台詞出現では色が変化し、２回目の台詞出現ではサイズが変化し、３回目の台詞出現では形状が変化するようにと、台詞出現の順番に応じて変化する要素を変更することもできる。

【０７９１】

また、本実施の形態では、握手会予告は事前判定結果に基づいて行われているが、握手会予告の対象となる特図判定情報の大当たり判定結果、特別図柄判定結果、又は、特図変動パターン判定結果に基づいて行うことも可能である。

【０７９２】

さらに、本実施の形態では、握手会予告は、演出図柄の変動表示の開始時に実行されるが、握手会予告の実行タイミングは、これに限られず、変動演出の演出内容に応じて適宜に設定することができる。握手会予告の他の実行タイミングとしては、疑似連の疑似停止

若しくは再変動や、所謂ステップアップ予告のステップアップ時、所定のカットイン予告、台詞予告、キャラクタの出現、又は、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチに発展する発展演出の実行時、リーチ状態成立時、演出用役物演出１７による所定の動作演出の実行時など、適宜に設定することができる。

【０７９３】

また、本実施の形態では、握手会予告は、変動中アイコンに対して行われているが、保留アイコンに対して行うこともできる。この場合、例えば、握手会会場が第１表示部１４１ａ～第４表示部１４１ｄのいずれかの付近に出現し、握手会会場が出現した第１表示部１４１ａ～第４表示部１４１ｄに表示される保留アイコンに対して握手会予告を行い、色変化（表示態様の変化）の過程を表示するようにすることもできる。なお、この場合は、本実施の形態における握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定で握手会予告の演出内容を決定した方法（ステップＳ１３０７－４－７～ステップＳ１３０７－４－１１、図６１～図６５）と同様な方法で握手会予告を行うことができる。

【０７９４】

また、握手会予告を行う別の実施の形態としては、例えば、演出図柄の変動表示中に、握手キャラクタが、そのときに表示されている全ての若しくは一部のアイコンに対して順に握手をすることで握手会予告を行い、色変化（表示態様の変化）の過程を表示するようにすることもできる。この場合は、例えば、変動演出が開始されるときに、何れのアイコンに対して握手会予告を実行するか否か、実行する場合の変化後の表示態様を決定するなどして行うことができる。

【０７９５】

また、本実施の形態では、アイコンの色変化（表示態様の変化）の過程が表示されている間は、アイコンと握手キャラクタとが握手をしている、換言すれば、色変化の対象アイコンに対してアクションが実行されているが、色変化の対象アイコンが色変化する前に何らかのアクションが１回又は複数回行われ、アクション終了後に色変化し（例えば、対象アイコンに対して所定のキャラクタがキッスをして、キッスが終わった後に対象アイコンの色が変化していく）、当該色変化は、アクションの回数が多いほど行われ易いようにすることも可能である。

【０７９６】

また、本実施の形態では、１回の握手会予告に対して、１～４回の台詞が出現され、１回の台詞の出現に伴って１回の変動中アイコン色変化煽り演出が実行される。したがって、１回の握手会予告で出現する台詞の回数が多いほど、色変化成功の可能性、換言すれば、大当たり当選期待度が上昇（チャンスアップ）する可能性が高くなるので、遊技者に台詞の出現に注目させて、遊技の興趣を向上させることができる。また、１回の握手会予告において、ある変動中アイコン色変化煽り演出で色変化が失敗しても、または、所望の変化を遂げなかったとしても、次の台詞が出現すると、遊技者の色変化（大当たり当選期待度の上昇）に対する期待感を持続させることができる。

【０７９７】

本実施の形態では、１回の演出図柄の変動表示において１回の握手会予告が実行されるが、１回の演出図柄の変動表示において複数回の握手会予告が実行されるようにすることもできる。そして、この複数回の握手会予告の各握手会予告の台詞回数は、シナリオで若しくは独立した抽選で決定するようにし、複数回の握手会予告において出現する台詞の回数が多いほど、色変化成功の可能性、換言すれば、大当たり当選期待度が上昇（チャンスアップ）する可能性が高くなるようにすることもできる。

【０７９８】

また、台詞の回数が多いほど、色変化成功の可能性が高くなるということは、握手会予告で握手している時間、換言すれば、握手会予告の対象となるアイコンに対して動作が行われている時間が長いほど、色変化成功の可能性が高くなるので、遊技者にその動作に注目させて、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７９９】

また、本実施の形態では、握手会予告が１回の握手をしている間に、１又は複数回の台詞が出現するという演出内容になっているため台詞回数が握手している時間に起因するが、例えば、１回の台詞において、１又は複数回の言葉が発せられる演出内容にして、１回の台詞における言葉の長さで握手している時間が変化するようにすることもできる。

【０８００】

また、本実施の形態では、１回の握手会予告に対して、１～４回の台詞が出現され、１回の台詞の出現に伴って１回の変動中アイコン色変化煽り演出が実行される。したがって、１回の握手会予告で出現する台詞の回数が多いほど、色変化成功の可能性、換言すれば、大当たり当選期待度が上昇（チャンスアップ）する可能性が高くなる。

【０８０１】

また、本実施の形態では、出現する握手会会場Ｋ、握手キャラクタＣ１及び護衛キャラクタＣ２は１種類に設定されているが、それぞれ複数種類設定されており、出現する種類に応じて、台詞回数（握手会予告のステップ数）、握手している時間（握手会予告の演出時間）、色変化成功の期待度が異なるようにすることもできる。

【０８０２】

さらには、本実施の形態では、握手会予告における１回目の台詞内容、２回目の台詞内容、３回目の台詞内容及び４回目の台詞内容はそれぞれ異なるように設定されており、各回の台詞内容は１種類に設定されている。ここで、各回の台詞内容は複数種類設定されており、台詞内容によって色変化成功の期待度が異なるようにすることもできる。また、握手キャラクタの種類によって台詞内容を設定することも可能である。さらには、握手キャラクタは、客待ち状態などの予め設定された期間などにおいて、選択ボタン１９Ａ及び演出ボタン１８Ａの操作などによって遊技者に選択させることも可能である。

【０８０３】

（投げキッス予告）

次に、投げキッス予告について説明する。投げキッス予告は、所定のキャラクタによる投げキッス（ハートを飛ばす動作）によってアイコンの表示態様を変化させて、当該アイコンに対応する特別図柄抽選の大当たり当選期待度を向上させる予告演出であり、事前判定結果に基づいて行われる。最初に、投げキッス予告の演出フローについて図７５を用いて説明する。

【０８０４】

投げキッス予告が開始されると、最初に所定のキャラクタが表示部１４０の所定箇所に出現する。なお、本実施の形態では、投げキッス予告は、演出図柄の変動表示（変動演出）の開始に伴って実行される。

【０８０５】

出現したキャラクタは、既に表示されているいずれかのアイコン（保留アイコン又は変動中アイコン）に向けてハートを飛ばす投げキッスを行うか、または、投げキッスを行わずに立ち去って表示部１４０から消える。キャラクタが立ち去って表示部１４０から消えると当該投げキッス予告は終了する。

【０８０６】

キャラクタによって、投げキッスが行われると、当該投げキッスの対象となったアイコンにハートが命中し、当該アイコンに所定のエフェクトが発生する。そして、エフェクトが消えた後に、アイコンの表示態様が変化していれば、キャラクタは表示態様の変化の成功に応じた動作を行ってから、消滅する。

【０８０７】

一方、エフェクトが消えた後に、アイコンの表示態様が変化していなければ、キャラクタは表示態様の変化の失敗に応じた動作を行ってから、消滅する。

【０８０８】

次に、投げキッス予告について具体例を用いて説明する。例えば、図８９（ａ）に示すように、保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａに第２特別態様１１（白色）の保留アイコンＡ２０が表示され、第２表示部１４１ｂに通常態様の保留アイコンＡ２１

が表示されているときに、ハズレを示す演出図柄の停止表示が行われたとする。そして、図８９（ｂ）に示すように、第１表示部１４１ａ、第２表示部１４１ｂに表示されていた保留アイコンＡ２０、Ａ２１が、変動中アイコン表示領域１４２、第１表示部１４１ａにシフトすると共に、演出図柄の変動表示が開始されると、投げキッス予告に係るキャラクタＣ３が出現する。なお、保留アイコンＡ２０は、変動中アイコン表示領域１４２にシフトしたため、保留アイコンＡ２０から変動中アイコンＡ２０となる。

【０８０９】

次に、図８９（ｃ）に示すように、キャラクタＣ３が投げキッスを行って、ハートＨを所定のアイコンに向けて飛ばす。なお、ハートＨが飛ばされるアイコンは、サブＲＡＭ１０２ｃの演出情報保留記憶領域に記憶されている通常用アイコン表示態様シナリオデータが示す通常用アイコン表示態様シナリオによって定まり、ここでは、変動中アイコンＡ２０に向けてハートＨが飛ばされたとする。

【０８１０】

そして、図９０（ａ）に示すように、変動中アイコンＡ２０にハートＨが命中すると、所定のエフェクトが変動中アイコンＡ２０に重畳的に発生して変動中アイコンＡ２０が視認困難又は視認不能となる（図示なし）。

【０８１１】

その後、所定のエフェクトが消去されると、図９０（ｂ）に示すように、変動中アイコンＡ２０の表示態様が第２特別態様１２（緑色）に変化していると共に、「パワーアップ２０％」とアイコンの表示態様が変化したことを報知する変化報知画像Ｂが、当該投げキッス予告の対象である変動中アイコンＡ２０の付近に表示され、音声出力装置１５から当該アイコンの表示態様の変化を報知する音声が出力され（例えば、キャラクタＣ３の声で「パワーアップ」と発せられ）、演出用照明装置１６によって当該変化に専用の態様で照明演出が行われる。 なお、本実施の形態では、変化報知画像Ｇは、「パワーアップ」というテキストを含む画像で構成されているが、表示態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。

【０８１２】

そして、キャラクタＣ３は、表示態様の変化の成功に応じた動作（図９０（ｂ）においては、笑顔で両手を広げる動作）を行ってから、図９０（ｃ）に示すように、消去される。

【０８１３】

次に、投げキッス予告について別の具体例を用いて説明する。例えば、図９１（ａ）に示すように、保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａ及び第２表示部１４１ｂに通常態様（白）の保留アイコンＡ３０、Ａ３１が表示されているときに、ハズレを示す演出図柄の停止表示が行われたとする。そして、図９１（ｂ）に示すように、第１表示部１４１ａ、第２表示部１４１ｂに表示されていた保留アイコンＡ３０、Ａ３１がそれぞれ、変動中アイコン表示領域１４２、第１表示部１４１ａにシフトすると共に、演出図柄の変動表示が開始されると、投げキッス予告に係るキャラクタＣ３が出現する。なお、保留アイコンＡ３０は、変動中アイコン表示領域１４２にシフトしたため、保留アイコンＡ３０から変動中アイコンＡ３０となる。

【０８１４】

次に、図９１（ｃ）に示すように、キャラクタＣ３が投げキッスを行って、ハートＨを所定のアイコンに向けて飛ばす。ここでは、変動中アイコンＡ３０に向けてハートＨが飛ばされたとする。

【０８１５】

そして、図９２（ａ）に示すように、変動中アイコンＡ３０にハートＨが命中すると、所定のエフェクトが変動中アイコンＡ３０に重畳的に発生して変動中アイコンＡ３０が視認困難又は視認不能となる（図示なし）。

【０８１６】

その後、所定のエフェクトが消去されると、図９２（ｂ）に示すように、変動中アイコ

ンＡ３０の表示態様が第２特別態様１１（白）に変化していると共に、音声出力装置１５から当該変化を報知する音声が出力され（例えば、キャラクタＣ３の声で「パワーアップ」と発せられ）、演出用照明装置１６によって当該変化に専用の態様で照明演出が行われる。

【０８１７】

そして、キャラクタＣ３は、表示態様の変化の成功に応じた動作を行ってから、図９２（ｃ）に示すように、消去される。

【０８１８】

以上のように、投げキッス予告によって、変動中アイコンが変化すると、画像表示装置１４による報知画像Ｂの表示、音声出力装置１５による「パワーアップ」との発生、及び、演出照明装置１６による当該変化に専用の態様による照明演出によって、変動中アイコンが変化したことが報知されるので、遊技者に変動中アイコンが変化したことを容易に認識させることができる。

【０８１９】

本実施の形態では、変化報知画像Ｂの他に、キャラクタＣ３が、変動中アイコンの変化に応じた成功動作を行うことによっても変動中アイコンが変化したことが報知される。このように、形と文字とで変動中アイコンが変化したことが報知されるので、変動中アイコンが変化したことが遊技者にとって分かり易くなる。

【０８２０】

本実施の形態では、画像表示装置１４、音声出力装置１５及び演出用照明装置１６によって、変動中アイコンが変化したことが報知されるが、当該報知はこれらの装置１４、１５、１６のうちの一部（例えば、画像表示装置１４、音声出力装置１５及び演出用照明装置１６のうちの何れか１つ、又は、何れか２つ）で行うようにすることもできる。

【０８２１】

さらに、図８９～図９２では、変動中アイコンに対して投げキッス予告が行われている具体例について説明したが、保留アイコンに対しても、同様に、投げキッス予告及びアイコンの表示態様の変化の報知が実行される。

【０８２２】

また、本実施の形態では、アイコンの表示態様の変化の報知は、アイコンの形状は変化しないがアイコンの色彩が変化する場合にのみ行われるが、アイコンの形状が変化する場合にも、表示態様の変化の報知を行うようにすることもできる。これによって、遊技者にアイコン表示態様の変化を容易に認識させ、アイコン表示態様の変化による演出効果の低下を抑えることができる。

【０８２３】

さらに、本実施の形態では、変化報知画像Ｂで「パワーアップ２０％」と表示されているが、この「２０％」の部分は、変化前の表示態様と変化後の表示態様とに基づいて選択できるようにすることもできる。また、変化前の表示態様と変化後の表示態様とに基づいて「２０％」の部分ではなく変化報知画像Ｂの色や大きさを変更することもできる。

【０８２４】

また、アイコンの表示態様の変化の報知は、本実施の形態に限られず、適宜に設定することができる。さらには、本実施の形態では、アイコンの表示態様の変化の報知は、キャラクタＣ３による投げキッスというアクションを介して行われるアイコンの表示態様の変化に対して行われているが、このようなアクションを介さず、例えば、アイコンのシフト時に突然行われるアイコンの表示態様の変化に対しても行うことができる。

【０８２５】

また、本実施の形態では、投げキッス予告は事前判定結果に基づいて行われているが、投げキッス予告の対象となる特図判定情報の大当たり判定結果、特別図柄判定結果、又は、特図変動パターン判定結果に基づいて行うことも可能である。

【０８２６】

さらに、本実施の形態では、投げキッス予告は、演出図柄の変動表示の開始時に実行さ

れるが、投げキッス予告の実行タイミングは、これに限られず、変動演出の演出内容に応じて適宜に設定することができる。投げキッス予告の他の実行タイミングとしては、疑似連の疑似停止若しくは再変動や、所謂ステップアップ予告のステップアップ時、所定のカットイン予告、台詞予告、キャラクタの出現、又は、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチに発展する発展演出の実行時、リーチ状態成立時、演出用役物演出１７による所定の動作演出などに適宜に設定することができる。

【０８２７】

また、本実施の形態では、１回の投げキッス予告で１つのハートが１つのアイコンに向けて飛ばされて、１つのアイコンに対して表示態様が１回変化するか否かの予告が行われているが、１回の投げキッス予告で複数のハートが同時に又は所定時間間隔毎に１つのアイコンに向けて飛ばされて、１つのアイコンに対して表示態様が複数回変化するか否かの予告が行われるようにしても良い。この場合、アイコンの表示態様が変化する度に、アイコンの表示態様の変化の報知を実行することも可能であり、また、１回の投げキッス予告に対して（最後のハートが飛ばされた後に）１回のアイコンの表示態様の変化の報知をまとめて一括に行うことも可能である。

【０８２８】

さらには、１回の投げキッス予告で複数のアイコンに向けてハートが飛ばされて、複数のアイコンに対して表示態様が変化するか否かの予告を行うようにしても良い。この場合、表示態様が変化した全てのアイコンに対して、アイコンの表示態様の変化の報知を実行することも可能であり、また、表示態様が変化した一部のアイコンに対してアイコンの表示態様の変化の報知を行うことも可能である。

【０８２９】

（先読みゾーン演出）

次に、先読みゾーン演出について説明する。上述した通り、先読みゾーン演出とは、事前判定結果指定コマンドが示す事前判定結果に基づいて、１又は複数の変動演出に亘って、大当たり当選期待度を示唆する演出である。先読みゾーン演出は、大きく分けて、発展性を有する先読みゾーン演出１と、発展性を有さない先読みゾーン演出２の２種類が設定されている。先読みゾーン演出１は、先読みゾーン演出１１と、先読みゾーン演出１１より大当たり当選期待度が低い先読みゾーン演出１２の２種類が設けられている。先読みゾーン演出に係る大当たり当選期待度は、先読みゾーン演出２＜先読みゾーン演出１２＜先読みゾーン演出１１の順番で高くなっている。

【０８３０】

先読みゾーン演出１が開始される前には、図柄煽り演出又は襖煽り演出が実行される。一方、先読みゾーン演出２が実行される前には、襖煽り演出が実行される。

【０８３１】

先読みゾーン演出１が実行されるパターンとして、最初に先読みゾーン演出１２が開始されて、該先読みゾーン演出１２のまま終了するパターンと、最初に先読みゾーン演出１２が実行されてから先読みゾーン演出１１に発展して、先読みゾーン演出１１で終了するパターンと、最初にいきなり先読みゾーン演出１１が実行されて、該先読みゾーン演出１１のまま終了するパターンとがある（図５４及び図５５参照）。最初に先読みゾーン演出１２が実行されてから先読みゾーン演出１１に発展して、先読みゾーン演出１１で終了するパターンの場合は、先読みゾーン演出１１に発展する前に襖煽り演出が実行される。

【０８３２】

以上のように、発展性を有する先読みゾーン演出１と発展性を有さない先読みゾーン演出２が設けられており、先読みゾーン演出１の先読みゾーン演出１１は先読みゾーン演出１２及び先読みゾーン演出２よりも大当たり当選期待度が高いので、先読みゾーン演出１２が実行された場合であっても、大当たり当選に対する期待感を持続させることができる。

【０８３３】

なお、本実施の形態では、先読みゾーン演出に係る大当たり当選期待度は、先読みゾー

ン演出２＜先読みゾーン演出１２＜先読みゾーン演出１１の順番で高くなっているが、先読みゾーン演出１２＜先読みゾーン演出２＜先読みゾーン演出１１の順番で高くなるように設定することができる。また、先読みゾーン演出に係る大当たり当選期待度についての関係を、先読みゾーン演出２＝先読みゾーン演出１２＜先読みゾーン演出１１とすることもできる。

【０８３４】

また、先読みゾーン演出１１と先読みゾーン演出１２の大当たり当選期待度は同一であるが、確変長当たり等の遊技者に有利な大当たり当選期待度については、先読みゾーン演出１１が先読みゾーン演出１２より高くなるように設定することもできる。

【０８３５】

また、本実施の形態では、発展性を有する先読みゾーン演出１として、先読みゾーン演出１２と先読みゾーン演出１１の２種類が設けられているが、先読みゾーン演出１の種類を３種類以上に設定することができる。例えば、発展性を有する先読みゾーン演出１として、先読みゾーン演出１２と先読みゾーン演出１１の他に、先読みゾーン演出１３が設けられており、先読みゾーン演出に係る大当たり当選期待度についての関係を、先読みゾーン演出１３＜先読みゾーン演出１２＜先読みゾーン演出１１とすることもできる。この場合、先読みゾーン演出１３からは先読みゾーン演出１２又は先読みゾーン演出１１に発展可能であり、先読みゾーン演出１２から先読みゾーン演出１１に発展可能であるように設定することもできる。さらには、いきなり先読みゾーン演出１２又は先読みゾーン演出１１が開始されるようにすることもできる。また、この場合の先読みゾーン演出に係る大当たり当選期待度の関係としては、先読みゾーン演出１３＜先読みゾーン演出２＝先読みゾーン演出１２＜先読みゾーン演出１１の順番で高くなる等、先読みゾーン演出１１の大当たり当選期待度が最も高くなるように適宜に設定することができる。

【０８３６】

また、本実施の形態では、先読みゾーン演出の種類として、大きく分けて、先読みゾーン演出１と先読みゾーン演出２の２種類が設けられているが、先読みゾーン演出の種類を３種類以上に設定することもできる。例えば、発展性を有さない先読みゾーン演出として、先読みゾーン演出２と、先読みゾーン演出２より大当たり当選期待度の低い又は高い先読みゾーン演出３の２種類を設けることができる。この場合、先読みゾーン演出３も、先読みゾーン演出２と同様に、実行される前に襖煽り演出が実行されるようにすることもできる。

【０８３７】

（先読みゾーン演出１、図柄煽り演出及びゾーン１前兆演出）

次に、先読みゾーン演出１、図柄煽り演出及びゾーン１前兆演出について説明する。上述したように、先読みゾーン演出１とは、１又は複数の変動演出に亘って、大当たり当選期待度を示唆する発展性を有する演出である。図柄煽り演出は、先読みゾーン演出１が実行されるか否かを煽る演出であり、演出図柄の変動表示及び停止表示において特殊図柄を用いて行われる。ゾーン１前兆演出とは、先読みゾーン演出１の実行を示唆又は報知するための演出であり、先読みゾーン演出１報知態様、又は、先読みゾーン演出１示唆態様でアイコンを表示することで行われる。

【０８３８】

本実施の形態では、図７６（ａ－１）に示すように、演出図柄の変動表示（変動演出）において、図柄煽り成功演出が実行されると、その次の演出図柄の変動表示の開始時から先読みゾーン演出１が開始される。一方、図７６（ａ－２）に示すように、演出図柄の変動表示（変動演出）において、図柄煽り失敗演出が実行されると、その次の演出図柄の変動表示の開始時からは先読みゾーン演出１は実行されない。

【０８３９】

ここで、図柄煽り成功演出が実行される場合、図７６（ｂ－１）に示すように、演出図柄の変動表示が行われているときに、最初に左図柄として「破天荒」図柄が停止し、次に右図柄として「ゾーン」図柄が停止することで先読みゾーン演出の実行が示唆されて、最

後に中図柄として「突入」図柄が停止する。このように、予め設定された全ての特殊図柄（「破天荒」図柄、「ゾーン」図柄及び「停止」図柄）が停止されることで「特殊図柄揃い」となり、先読みゾーン演出が実行されることが報知される。

【０８４０】

一方、図柄煽り失敗演出として、図柄煽り失敗演出１が実行される場合、図７６（ｂ－２）に示すように、演出図柄の変動表示が行われているときに、最初に左図柄として「破天荒」図柄が停止し、次に右図柄として「ゾーン」図柄が停止し、最後に中図柄として「突入」図柄が停止しようとすることで先読みゾーン演出の実行が示唆されるが、停止せずに滑って、ステップＳ１３０７－５の通常用演出図柄停止表示パターン判定で決定された通常の演出図柄が中図柄として停止する。このように、予め設定された特殊図柄の一部のみが停止されることで「特殊図柄不揃い」となり、先読みゾーン演出が実行されないことが報知される。なお、図柄煽り演出として特殊図柄が出現すると、それまで表示されていた通常の演出図柄は、例えば、表示部１４０の左上部において表示される。このとき、演出図柄は縮小される。例えば、通常の演出図柄が変動表示されているときに特殊図柄が出現すると、その出現に伴って、縮小された通常の演出図柄が表示部１４０の左上部において変動表示される。そして、当該変動表示が終了し、特殊図柄揃い又は特殊図柄不揃いが行われる時には、表示部１４０の左上部において、通常の場合と同一の停止時間（本実施の形態では、０．８秒）、縮小された通常の演出図柄（ハズレを示す演出図柄）の停止表示が行われる。さらに、特殊図柄揃い又は特殊図柄不揃いが終了して、新たな変動表示が開始される際には、特殊図柄が消去されると共に、通常の演出図柄が、元のサイズに戻りながら表示部１４０における通常の位置に移動し、通常通りの演出図柄の変動表示が行われる。

【０８４１】

次に、図７６（ｃ－１）及び図７６（ｃ－２）を用いて、図柄煽り演出に伴って行われる変動中アイコンのサイズ変化について説明する。本実施の形態では、ゾーン煽り演出として行われる特殊図柄の停止に応じて変動中アイコンのサイズが大きくなる。

【０８４２】

図柄煽り成功演出では、「破天荒」図柄の停止に応じて変動中アイコンのサイズが１段階大きくなり、「ゾーン」図柄の停止に応じて変動中アイコンのサイズがさらに１段階大きくなって２段階目となり、「突入」図柄の停止に応じて変動中アイコンのサイズがさらに１段階大きくなって３段階目となる。なお、図柄煽り成功演出が終了して、先読みゾーン演出１が実行されているときには、変動中アイコンは３段階目のサイズで維持される。

【０８４３】

一方、図柄煽り失敗演出１では、「破天荒」図柄の停止に応じて変動中アイコンのサイズが１段階大きくなり、「ゾーン」図柄の停止に応じて変動中アイコンのサイズがさらに１段階大きくなって２段階目となるが、「突入」図柄の滑りによって、変動中アイコンのサイズが元の通常サイズに戻る。

【０８４４】

このように、遊技者が注目し易い変動中アイコンのサイズを段階的に大きくすることで、先読みゾーン演出に対する期待感をより強く抱かせることができる。

【０８４５】

次に、先読みゾーン演出１、図柄煽り演出及びゾーン１前兆演出についての具体例を説明する。ここでは、第１特図保留数が「２」のときに第１始動口６に遊技球が入球して、新たに第１特図保留が発生し、当該第１特図保留の発生に応じて事前判定結果指定コマンドが演出制御基板１０２に送信され、始動口入賞時処理において、最終的に図５５に示す先読みゾーン演出シナリオ「７」と図５９に示す前兆演出シナリオ「７－１５」と図６０に示すアイコン表示態様シナリオ「８」が選択された場合の具体例について説明する。

【０８４６】

図９３（ａ）に示すように、保留アイコン表示領域１４１の第１表示部１４１ａ～第３表示部１４１ｂに通常態様の保留アイコンＡ４０～Ａ４２が表示されているときに、ハズ

レを示す演出図柄の停止表示が行われ、図９３（ｂ）に示すように、保留アイコンＡ４０～Ａ４２のそれぞれが、変動中アイコン表示領域１４２、第１表示部１４１ａ、１４１ｂにシフトすると共に、演出図柄の変動表示が開始された後に、第１始動口６に遊技球が入球して、新たに第１特図保留が発生し、当該第１特図保留の発生に応じて事前判定結果指定コマンドが演出制御基板１０２に送信され、始動口入賞時処理において、図５５に示す先読みゾーン演出シナリオ「７」と図５９に示す前兆演出シナリオ「１７－１」とが選択されたとする。なお、保留アイコンＡ４０は、変動中アイコン表示領域１４２にシフトしたため、保留アイコンＡ４０から変動中アイコンＡ４０となる。

【０８４７】

この場合、まずは図９３（ｃ）に示すように、上記の新たに発生した第１特図保留に対応する保留アイコンＡ４３が第２特別態様１１で表示されると共に、図９３（ｄ）に示すように、当該新たに発生した第１特図保留に対する先行保留に対応する保留アイコンＡ４１、Ａ４２及び変動中アイコンＡ４０が第２特別態様１１に変化する。

【０８４８】

図９１（ｂ）で開始された演出図柄の変動表示が終了し、図９４（ａ）に示すように、ハズレを示す演出図柄の停止表示が行われると、図９４（ｂ）に示すように、変動中アイコンＡ４０が消去される。

【０８４９】

そして、図９４（ｃ）に示すように、保留アイコンＡ４１～Ａ４３のそれぞれが、変動中アイコン表示領域１４２、第１表示部１４１ａ、１４１ｂにシフトすると共に、演出図柄の変動表示が開始されるときに、先読みゾーン演出１の実行対象であるアイコンＡ４３の表示態様が第３特別態様１１（先読みゾーン演出１示唆態様１）に変化し、先読みゾーン演出１の実行非対象であるアイコンＡ４１、Ａ４２の表示態様が第３特別態様４１（先読みゾーン演出１示唆態様１）に変化する。なお、ここで、保留アイコンＡ４１は、変動中アイコン表示領域１４２にシフトしたため、保留アイコンＡ４１から変動中アイコンＡ４１となる。

【０８５０】

図９４（ｃ）で開始された演出図柄の変動表示が終了し、図９５（ａ）に示すように、ハズレを示す演出図柄の停止表示が行われると、図９５（ｂ）に示すように、変動中アイコンＡ４３が消去される。なお、図９５（ａ）に示す状況の後に、第１始動口６に遊技球が入球したとする。この場合、既にアイコンが先読みゾーン演出１示唆態様１で表示されているときに、第１始動口６に遊技球が入球したため、図９５（ｂ）に示すように、当該入球に係る保留アイコン（ゾーン演出１非対象アイコン）Ａ４４は、同一の先読みゾーン演出示唆態様１で第３表示部１４１ｃに表示される。

【０８５１】

そして、図９５（ｃ）に示すように、保留アイコンＡ４２～Ａ４４のそれぞれが、変動中アイコン表示領域１４２、第１表示部１４１ａ、１４１ｂにシフトすると共に、当該先読みゾーン演出１を発生させた事前判定結果指定コマンドに係る当該変動の１つ前の特別図柄の変動表示に対応する演出図柄の変動表示（以下、「１つ前の演出図柄の変動表示」という）が開始されるときに、先読みゾーン演出１の実行対象であるアイコンＡ４３の表示態様が第３特別態様２１（先読みゾーン演出１示唆態様２）に変化し、先読みゾーン演出１の実行非対象であるアイコンＡ４２、Ａ４４の表示態様が第３特別態様５１（先読みゾーン演出１示唆態様２）に変化する。なお、ここで、保留アイコンＡ４２は、変動中アイコン表示領域１４２にシフトしたため、保留アイコンＡ４２から変動中アイコンＡ４２となる。

【０８５２】

ここで、変動中アイコンＡ４２に対応する演出図柄の変動表示が開始されるが、当該演出図柄の変動表示は、ゾーン演出１対象アイコンであるアイコンＡ４３に対応する演出図柄の変動表示の１つ前の演出図柄の変動表示であるため、当該演出図柄の変動表示中にゾーン煽り演出が実行される。ここでは、当該図柄煽り演出は図柄煽り成功演出と仮定され

ているため、図９６（ａ）～図９６（ｃ）に示すように、ゾーン煽り演出として、「破天荒」図柄、「ゾーン」図柄、及び、「突入」図柄が順に仮停止した後に完全に停止して特殊図柄が揃い、先読みゾーン演出が実行されることが報知される。ここで、「破天荒」図柄の停止、「ゾーン」図柄の停止、及び、「突入」図柄の停止に応じて、変動中アイコンＡ４２のサイズが段階的に大きくなる。

【０８５３】

なお、図９５（ｃ）に示す状況の後に、第１始動口６に遊技球が入球したとする。この場合、既にアイコンが先読みゾーン演出１示唆態様２で表示されているときに、第１始動口６に遊技球が入球したため、図９６（ａ）に示すように、当該入球に係る保留アイコン（ゾーン演出１非対象アイコン）Ａ４５は、同一の先読みゾーン演出１示唆態様２で第３表示部１４１ｃに表示される。

【０８５４】

また、図９６（ｃ）に示すように、予め設定された全ての特殊図柄が揃うときには、当該先読みゾーン演出１の実行対象である保留アイコンＡ４３の表示態様が第３特別態様３１（先読みゾーン演出１報知態様）に変化すると共に、当該先読みゾーン演出１の実行非対象である変動中アイコンＡ４２及び保留アイコンＡ４４～Ａ４５の表示態様が第３特別態様６１（先読みゾーン演出１報知態様）に変化する。

【０８５５】

そして、図９７（ａ）に示すように、演出図柄の停止表示中に変動中アイコンＡ４２が消去され、図９７（ｂ）に示すように、保留アイコンＡ４３～Ａ４５のそれぞれが、変動中アイコン表示領域１４２、第１表示部１４１ａ、１４１ｂにシフトすると共に、当該先読みゾーン演出１を発生させた事前判定結果指定コマンドに係る当該変動に対応する演出図柄の変動表示（変動演出）が開始し、背景画像、ＢＧＭ、及び、照明態様が演出モードＡのものから先読みゾーン演出１専用のものに切り換わることによって先読みゾーン演出が開始される。なお、ここで、保留アイコンＡ４３は、変動中アイコン表示領域１４２にシフトしたため、保留アイコンＡ４３から変動中アイコンＡ４３となる。そして、変動中アイコンＡ４３のサイズは、３段階目のサイズが継続されている。

【０８５６】

その後、当該変動に対応する演出図柄の変動表示において、図９８（ａ）のようにリーチ状態が成立するときには、変動中アイコンＡ４３の表示態様が第３特別態様１３に変化して、主シルエット部の色彩が赤色になる。そして、図９８（ｂ）に示すように、所定のスーパーリーチ演出（例えば、ＳＰリーチ）に発展すると、その直前まで表示されていた保留アイコンＡ４４、Ａ４５が非表示にされるが、変動中アイコンＡ４３は継続して表示される。このとき、変動中アイコンＡ１３の表示態様が特別態様１４に変化し、主シルエット部の色彩がゼブラ柄となる。そして、図９８（ｃ）に示すように、大当たり当選を示す演出図柄の停止表示が行われると、変動中アイコンＡ４３に係る７人のシルエットが、大当たり当選の報知となる動作として、両手をあげて喜びを表現する。

【０８５７】

以上のように、先読みゾーン演出１が実行される場合、先読みゾーン演出１が実行される前に、アイコンの表示態様を先読みゾーン演出１示唆態様にすることで、先読みゾーン演出１の実行を示唆するゾーン１前兆演出が行われる。ここで、先読みゾーン演出示唆態様には、先読みゾーン演出１示唆態様１（第３特別態様１、第３特別態様４）と、当該先読みゾーン演出１示唆態様１より先読みゾーン演出の実行に対する期待度が高い先読みゾーン演出１示唆態様２（第３特別態様２、第３特別態様５）とが設けられている。なお、以下においては、先読みゾーン演出１示唆態様１によるゾーン１前兆演出を「ゾーン１前兆演出１」とし、先読みゾーン演出１示唆態様２によるゾーン１前兆演出を「ゾーン１前兆演出２」とする。

【０８５８】

先読みゾーン演出１示唆態様１は、ゾーン１前兆演出１に専用のアイコン表示態様であり、アイコン表示態様として「？破天荒？」という文字が付され、人のシルエットの人数

が３人で構成されている。また、先読みゾーン演出１示唆態様２も、ゾーン１前兆演出２に専用のアイコン表示態様であり、アイコン表示態様として「△破天荒△」という文字が付され、人のシルエットの人数が５人で構成されている。よって、遊技者は、先読みゾーン演出１示唆態様１又は先読みゾーン演出１示唆態様２で表示されているアイコン（保留アイコン及び変動中アイコン）を見ることで、先読みゾーン演出１が実行されることを示唆するゾーン１前兆演出が実行されていることを容易に認識することができるので、演出効果の低下を防ぐことができる。

【０８５９】

先読みゾーン演出１が実行されているときに、アイコンの表示態様を先読みゾーン演出１報知態様（第３特別態様３、第３特別態様６）にすることで、先読みゾーン演出１が実行されていることを報知するゾーン報知演出が行われる。

【０８６０】

先読みゾーン演出１報知態様は、ゾーン報知演出に専用のアイコン表示態様であり、アイコン表示態様として「〇破天荒〇」という文字が付され、人のシルエットの人数が７人で構成されている。よって、遊技者は、先読みゾーン演出１報知態様で表示されているアイコン（保留アイコン及び変動中アイコン）を見ることで、ゾーン報知演出が実行されていることを容易に認識することができるので、演出効果の低下を防ぐことができる。

【０８６１】

また、先読みゾーン演出１実行期待度を示す演出としてゾーン１前兆演出１、２とゾーン報知演出とが設けられており、各演出が示す先読みゾーン演出１実行期待度は、ゾーン１前兆演出１＜ゾーン１前兆演出２＜ゾーン報知演出となっている。そして、ゾーン１前兆演出１に係るアイコン表示態様とゾーン１前兆演出２に係るアイコン表示態様とゾーン報知演出に係るアイコン表示態様とは、それぞれ相違するので、遊技者は、先読みゾーン演出１実行期待度を容易に認識することができる。

【０８６２】

第３特別態様に係るアイコンは、主シルエット部の形状については種類に関わらず同一であるが、主シルエット部の色については種類によって相違しており、その色で大当たり当選期待度が異なる。また、第３特別態様に係るアイコンは、副シルエット部の人の人数と付された文字（「？破天荒？」、「△破天荒△」、「〇破天荒〇」）については種類によって相違しており、第３特別態様に係るアイコンは、副シルエット部の人の人数と付された文字で先読み実行期待度が異なる。

【０８６３】

よって、先読みゾーン演出１示唆演出及び先読みゾーン演出１報知演出が実行されているときに、アイコンの表示態様に注目していると、遊技者は先読みゾーン演出１実行期待度の他に大当たり当選期待度も認識することできるので、遊技の興趣が向上する。

【０８６４】

本実施の形態では、第３特別態様１～６を構成する要素によって、先読みゾーン演出１実行期待度と大当たり当選期待度が示唆されるが、示唆される内容はこれに限られず、適宜に設定することができる。例えば、第３特別態様１～６を構成する要素によって、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチ又は疑似連などの特定の演出が実行される期待度や、確変大当たりや長当たり等の特定の種類の大当たりが実行される期待度を示唆できるようにすることもできる。

【０８６５】

また、アイコン表示態様を構成する要素によって、示唆する内容の数は実施の形態に限られず、適宜に設定することができる。また、所定事項を示唆するアイコン表示態様を構成する要素として、アイコンの形状・サイズ・動作態様等、適宜に設定することができる。さらに、先読み実行期待度と大当たり当選期待度はアイコンの表示態様によって示唆又は報知されるが、これらの示唆又は報知は、アイコンの表示態様ではなく、例えば、演出図柄の表示態様や演出用役物装置１７の可動部１７Ａの作動態様など、他の特定の演出の演出態様によって行うこともできる。また、ゾーン前兆演出は、アイコンにおいて行われ

るが、表示部１４０に表示されている背景画像や演出図柄等の他の画像によって行うことも可能である。また、ゾーン前兆演出は、画像表示装置１４ではなく、音声出力装置１５、演出用照明装置１６、演出用役物装置１７といった他の演出装置を用いて行うこともできる。

【０８６６】

また、本実施の形態では、先読みゾーン演出１及びゾーン１前兆演出並びにゾーン報知演出は事前判定結果に基づいて行われているが、先読みゾーン演出１及びゾーン１前兆演出並びにゾーン報知演出の対象となる特図判定情報の大当たり判定結果、特別図柄判定結果、又は、特図変動パターン判定結果に基づいて行うことも可能である。

【０８６７】

さらに、本実施の形態では、先読みゾーン演出１は、演出図柄の変動表示の開始時に実行され、ゾーン１前兆演出並びにゾーン報知演出は入賞時又は保留シフト時に実行されるが、これらの演出の実行タイミングは、これに限られず、変動演出の演出内容に応じて適宜に設定することができる。これらの演出の他の実行タイミングとしては、例えば疑似連の疑似停止若しくは再変動や、所謂ステップアップ予告のステップアップ時、所定のカットイン予告、台詞予告、キャラクタの出現、又は、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチに発展する発展演出の実行時、リーチ状態成立時、演出用役物演出１７による所定の動作演出などに適宜に設定することができる。

【０８６８】

（擬似連）

次に、本実施の形態における擬似連について説明する。擬似連とは、１回の始動口６、７への入球に基づく特別図柄抽選（大当たり判定）に対して、あたかも複数回の演出図柄の変動表示が実行されたかのように見せるために、１回の始動口６、７への入球に対して決定された特図変動時間内にて、全部の演出図柄（左図柄、中図柄、右図柄）について仮停止した後に再度変動を開始する再変動表示を１回又は複数回実行する特殊な態様な演出図柄の変動表示のことである。

【０８６９】

以下においては、再変動表示が１回実行され、あたかも演出図柄の変動表示が２回行われたかのように見せる擬似連を「擬似２」、再変動表示が２回実行され、あたかも演出図柄の変動表示が３回行われたかのように見せる擬似連を「擬似３」、再変動表示が３回実行され、あたかも演出図柄の変動表示が４回行われたかのように見せる擬似連を「擬似４」と称する。なお、本実施の形態では、疑似連に係る大当たり当選期待度としては、疑似２＜擬似３＜擬似４の順で高くなっている。

【０８７０】

次に、擬似連について、演出図柄の変動が開始（仮停止後の再度変動の開始を含む）されてから仮停止するまでの擬似連サイクルの演出フローについて、図７７を用いて説明する。本実施の形態では、擬似連サイクルの演出フローは大きく分けて３つ設定されている。

【０８７１】

１つ目の擬似連フローについて説明する。演出図柄の変動が開始されると、最初に左図柄が停止し、次に右図柄が停止するが、右図柄が停止して直ぐに右図柄が滑る（再度変動する）。そして、予め設定された所定の右図柄が停止し、中図柄として擬似連の継続を示す擬似連図柄が停止するか否かの擬似連図柄停止煽りが行われる。擬似連図柄停止煽りが行われた後に、擬似連図柄（第１擬似連図柄又は第２擬似連図柄）が停止すると、演出図柄が再度変動し、当該擬似連が継続される。一方、擬似連図柄停止煽りが行われた後に、擬似連図柄（第１擬似連図柄又は第２擬似連図柄）が停止しないと、当該擬似連が終了する。なお、擬似連図柄停止煽りについては、後述する。

【０８７２】

次に、２つ目の擬似連フローについて説明する。演出図柄の変動が開始されると、最初に左図柄が停止し、次に右図柄が停止する。そして、最後に中図柄が停止するが、停止し

て直ぐに右図柄及び中図柄が滑る（再度変動する）。この後は、１つ目の擬似連フロート同様に、予め設定された所定の右図柄が停止してから擬似連図柄停止煽りが行われる。そして、擬似連図柄停止煽りが行われた後に、擬似連図柄（第１擬似連図柄又は第２擬似連図柄）が停止すると、演出図柄が再度変動し、当該擬似連が継続される。一方、擬似連図柄停止煽りが行われた後に、擬似連図柄（第１擬似連図柄又は第２擬似連図柄）が停止しないと、当該擬似連が終了する。

【０８７３】

次に、３つ目の擬似連フローについて説明する。演出図柄の変動が開始されると、最初に左図柄が停止し、次に右図柄が停止して、左右図柄テンパイとなり（リーチが発生し）、ノーマルリーチが行われる。当該ノーマルリーチ後に、中図柄として擬似連図柄（第１擬似連図柄又は第２擬似連図柄）が停止すると、演出図柄が再度変動し、当該擬似連が継続される。一方、ノーマルリーチ後に、擬似連図柄（第１擬似連図柄又は第２擬似連図柄）が停止しないと、当該擬似連が終了する。

【０８７４】

このように、演出図柄が変動表示されて仮停止し、擬似連が継続するか終了するまでを１サイクルとした擬似連フローは３種類設定されており、擬似連回数に応じた擬似連フローの組み合わせにより擬似連パターンを構成している（図７０（ａ）参照）。例えば、擬似２の場合の擬似連パターンは、１→１、１→２、１→３、２→１、２→２、２→３、３→１、３→２、及び、３→３の９種類となる。同様に、擬似３の擬似連パターンは２７種類設定されており、擬似４の擬似連パターンは８１種類設定されている。

【０８７５】

また、本実施の形態では、擬似連図柄は２種類設けられている。具体的には、基本的に１回目の演出図柄の仮停止時に用いられる第１擬似連図柄と、２～３回目の演出図柄の仮停止時に用いられる第２擬似連図柄とが擬似連図柄として設けられている。第１擬似連図柄には「続きます」という文字が付されており、第１擬似連図柄は、当該擬似連が継続し、当該擬似連の擬似連回数が２回以上であることを示唆している。また、第２擬似連図柄には「更に続きます」という文字が付されており、第２擬似連図柄は、当該擬似連が継続し、当該擬似連の擬似連回数が３回以上であることを示唆している。なお、第１擬似連図柄と第２擬似連図柄に共通して「続きます」という文字が付されているが、第２擬似連図柄にのみ「更に」という「続きます」を強調する文字が含まれており、第２擬似連図柄の方が第１擬似連図柄より、擬似連の継続を示唆する度合いが高くなっている。

【０８７６】

このように、基本的に２～３回目の演出図柄の仮停止時に第２擬似連図柄が出現することから、第２擬似連図柄が出現すると、３回目の演出図柄の変動表示（２回目の再変動表示）又は４回目の演出図柄の変動表示（３回目の再変動表示）が実行されることが確定する。すなわち、第２擬似連図柄は、当該擬似連が擬似３又は擬似４であることを報知している。そして、この第２擬似連図柄は、１回目の演出図柄の仮停止時にも出現する。１回目の演出図柄の仮停止時に、換言すれば２回目の演出図柄の変動表示が実行される前に、当該擬似連が擬似３又は擬似４であることが報知されるので、遊技者を喜ばせることができる。

【０８７７】

次に、図１００～図１０２を用いて擬似連についての具体例を説明する。最初に擬似連サイクルの演出フロー１についての具体例を説明する。

【０８７８】

図１００（ａ）に示すように、演出図柄の停止表示が行われている状況から、図１００（ｂ）に示すように、新たに変動演出が開始されたとする。そして、図１００（ｃ）に示すように、左図柄が停止し、図１００（ｄ）に示すように、右図柄が停止するが、図１００（ｅ）に示すように、右図柄が滑って再度変動する。

【０８７９】

次に、図１０１（ａ）に示すように、右図柄が停止した後に、擬似連図柄停止煽り演出

が実行される。擬似連図柄停止演出としては、図１０１（ｂ）に示すように、第１擬似連図柄ＧＺ１を４分割にした分割第１擬似連図柄ＧＺ１１～ＧＺ１４が表示部１４０の上下左右に出現して、図１０１（ｃ）に示すように、表示部１４０の中央部（通常、演出図柄の停止表示において中図柄が停止する位置）に向かって移動する。

【０８８０】

ここで、擬似連が継続する場合は、図１０１（ｄ－１）に示すように、分割第１擬似連図柄ＧＺ１１～ＧＺ１４が合体して第１擬似連図柄ＧＺ１が完成して、擬似連図柄ＧＺ１が停止すると共に、音声出力装置１５から「続きます」と該第１擬似連図柄に係る文字に対応する掛け声が出力され、図１０１（ｅ－１）に示すように、演出図柄が再度変動され、２回目の演出図柄の変動表示（擬似連サイクル）が開始される。

【０８８１】

一方、擬似連が終了する場合は、図１０１（ｄ－２）に示すように、分割第２擬似連図柄ＧＺ１１～ＧＺ１４が合体せず、出現した方と反対側に移動し、そのまま消去され、例えば、図１０１（ｅ－２）に示すように、左右図柄でテンパイしてリーチが発生する。

【０８８２】

次に、擬似連についての具体例として、擬似連サイクルの演出フロー３についての具体例を説明する。

【０８８３】

図１００（ａ）～図１００（ｂ）と同様に、新たな変動演出が開始された後、図１０２（ａ）に示すように、左図柄が停止し、図１０２（ｂ）に示すように、右図柄が停止して、左右図柄テンパイとなりリーチが発生する。

【０８８４】

ここで、擬似連が継続する場合は、図１０２（ｃ－１）に示すように、擬似連図柄ＧＺ１がゆっくりと変動してきて、図１０２（ｄ－１）に示すように、擬似連図柄ＧＺ１が停止すると共に、音声出力装置１５から「続きます」と該第２擬似連図柄に係る文字に対応する掛け声が出力され、図１０２（ｅ－１）に示すように、演出図柄が再度変動され、２回目の演出図柄の変動表示（擬似連サイクル）が開始される。

【０８８５】

一方、擬似連が継続しない場合は、図１０２（ｃ－２）に示すように、第１擬似連図柄ＧＺ１とは異なる演出図柄がゆっくりと変動してくるが、図１０２（ｄ－２）に示すように、中図柄が再度通常通りに変動されて、ノーマルリーチ等に発展していく。

【０８８６】

図１００～図１０２では１回目の演出図柄の仮停止時に第１擬似連図柄ＧＺ１が停止する例を説明したが、上述したように、１回目の演出図柄の仮停止時に第２擬似連図柄が停止されて擬似３確定演出が実行されるようにすることもできる。この場合、擬似連図柄停止煽り演出は、分割第１擬似連図柄ＧＺ１１～ＧＺ１４のように第２擬似連図柄ＧＺ２（図１０３（ａ）参照）を分割したに分割第１擬似連図柄を用いて実行するものとする。また、擬似３確定演出として第２擬似連図柄ＧＺ２が停止する際には、音声出力装置１５から「更に続きます」と、該第２擬似連図柄に係る文字に対応する掛け声が出力される。また、１回目の演出図柄の仮停止に向けて第２擬似連図柄ＧＺ２に係る擬似連図柄煽り演出を実行するが、第２擬似連図柄ＧＺ２が完成せずに、擬似連が終了するようにすることもできる。

【０８８７】

本実施の形態では、擬似３のときより擬似４のときの方が、１回目の演出図柄の仮停止時に第２擬似連図柄が停止し、擬似３確定演出が実行され易くなっている。さらに、擬似３の場合は、ハズレのときより大当たり当選のときの方が１回目の演出図柄の仮停止時に第２擬似連図柄が停止し、擬似３確定演出が実行され易くなっている。また、大当たり当選の擬似３の場合、遊技者に最も有利な確変長当たり当選のときが１回目の演出図柄の仮停止時に第２擬似連図柄が停止し、擬似３確定演出が実行され易くなっている。

【０８８８】

また、本実施の形態では、第２擬似連図柄は、３回目の演出図柄の変動表示（擬似連サイクル）が実行されることを報知しているが、３回目ではなく演出図柄の変動表示（擬似連サイクル）が実行されることを報知するようにすることもできる。この場合、１回目の他に、２回目の演出図柄の仮停止時にも第２擬似連図柄を停止させることが可能となる。

【０８８９】

また、本実施の形態では、擬似連の継続を示唆する擬似連図柄は第１擬似連図柄と第２擬似連図柄の２種類が設けられているが、擬似連図柄は第１擬似連図柄～第３擬似連図柄の３種類設けられており、第２擬似連図柄は３回目の演出図柄の変動表示（擬似連サイクル）が実行されることを報知し、第３擬似連図柄は４回目の演出図柄の変動表示（擬似連サイクル）が実行されることを報知するようにすることもできる。この場合、１回目の演出図柄の仮停止時には第１擬似連図柄～第３擬似連図柄が停止可能であり、２回目の擬演出図柄の仮停止時には第２擬似連図柄～第３擬似連図柄が停止可能であるようにすることもできる。

【０８９０】

また、本実施の形態では、擬似連図柄停止煽り演出の演出態様は１種類しか設定されていないが、複数種類設け、擬似連図柄停止煽り演出の演出態様の種類によって、擬似連図柄が停止する期待度が異なるようにすることもできる。また、擬似連図柄停止煽り演出の演出態様が複数種類設けられている場合、擬似連図柄停止煽り演出の演出態様の種類によって、第２擬似連図柄が停止する期待度が異なるようにすることもできる。擬似連図柄停止煽り演出の演出態様を複数種類設ける場合、例えば、分割擬似連図柄が移動する速度、１つの擬似連図柄を構成する分割擬似連図柄の数、分割擬似連図柄の色など適宜に設定することが可能である。

【０８９１】

また、擬似連サイクルフローの種類や態様、擬似連の回数も上記の例に限られず、適宜に設定することもできる。また、擬似連図柄停止煽り演出の演出態様も上記の例に限られない。

【０８９２】

（スペシャル演出割込実行）

次に、スペシャル演出割込実行について説明する。最初に、スペシャル演出割込実行の前提となるスペシャル演出について説明する。上述した通り、スペシャル演出は、基本的には、擬似４に係る特図変動パターン３４に基づく変動演出において、擬似４に対応して実行されるものであり、確変長当たり当選したことを遊技者が認識可能な演出である。図７８（ａ）に示すように、スペシャル演出は、基本的には４回目の演出図柄の変動表示が実行された後に開始され、スペシャル演出では、全回転リーチと全回転リーチに係る演出図柄に重畳的に表示されるムービーとが実行される。

【０８９３】

ここで、スペシャル演出の具体例について説明する。図１０３（ａ）に示すように、３回目の演出図柄の仮停止時に第２擬似連図柄ＧＺ２が停止表示され、図１０３（ｂ）に示すように、４回目の演出図柄の変動表示が開始されると、４回目の演出図柄の変動表示が開始されてから所定時間（例えば、５秒）経過後に、図１０３（ｃ）に示すように、スペシャル演出の開始を表すスペシャル演出突入演出が実行される。本実施の形態では、スペシャル演出突入演出として、演出用役物装置１７の可動部１７Ａが下降してから回転すると共に、表示部１４０において可動部１７Ａと重なるようなエフェクトＥＦ６が表示され、音声出力装置１５から「キュインキュイン」と効果音が出力される。

【０８９４】

スペシャル演出突入演出が実行された後は、スペシャル演出の本編部分として、図１０３（ｄ）に示すように、全回転リーチが実行されると共に、スペシャル演出に関連付けられたタイトルＰが表示され、図１０４（ａ）に示すように、全回転リーチが継続して実行されると共に、全回転リーチの上から全回転リーチを視認可能な態様で特別なムービーＱが流れる。そして、図１０４（ｂ）に示すように、スペシャル演出が終了すると共に、確

変長当たり当選を示す演出図柄の停止表示が行われる。

【０８９５】

そして、このように擬似４に係る特図変動パターン３４に基づく変動演出においてスペシャル演出が実行されることを「スペシャル演出の通常の実行」とする。これに対して、擬似４に係る特図変動パターン３４以外の確変長当たりに係る特図変動パターンに基づく変動演出において、スペシャル演出が、途中から割り込んで又は開始直後から実行することを「スペシャル演出割込実行」という。なお、スペシャル演出割込実行が行われることとなってスペシャル演出が行われる場合、スペシャル演出が優先して、換言すれば、ステップＳ１３１３の変動演出パターン決定処理によって決定された変動演出の演出に上書きされるようにスペシャル演出が実行され、当該変動演出におけるスペシャル演出の開始時以降の部分は行われない。

【０８９６】

本実施の形態では、スペシャル演出割込実行を行う条件として、スペシャル演出を行う変動演出に係る特別図柄判定結果が確変長当たりであることと、スペシャル演出を行う変動演出に係る特図変動時間が６０秒以上であることが設定されている（ステップＳ１３１４－４参照）。

【０８９７】

そして、スペシャル演出割込実行を行う場合は、スペシャル演出割込実行を行う変動演出の演出時間からスペシャル演出の演出時間を減算した時間をスペシャル演出の開始時間とする。この場合、スペシャル演出割込実行を行うことが可能な特図変動パターンは複数あり、１つの特図変動パターンに基づいて複数種類の変動演出の演出内容が決定されることから、変動演出における様々な箇所からスペシャル演出が開始されることとなる。

【０８９８】

例えば、図７８（ｂ－１）に示すように、擬似２→ロングリーチ→ＳＰリーチ（直当たり）という演出内容の特図変動パターンに基づく変動演出において、スペシャル演出割込実行が行われる場合、当該変動演出の終了時からスペシャル演出時間を差し引いた時点がスペシャル演出の開始時となり、２連目（２回目の演出図柄の変動表示）の途中からスペシャル演出が開始されることとなる。

【０８９９】

また、図７８（ｂ－２）に示すように、図７８（ｂ－１）の特図変動パターンの対となる擬似２→ロングリーチ→ＳＰリーチ（復活当たり）という演出内容の特図変動パターンに基づく変動演出において、スペシャル演出割込実行が行われる場合、当該変動演出の終了時からスペシャル演出時間を差し引いた時点がスペシャル演出の開始時とした結果、ロングリーチの途中からスペシャル演出が開始されることとなる。このように、図７８（ｂ－２）に示す特図変動パターンに係る特図変動時間は、復活当たりを行う分、図７８（ｂ－１）に示す特図変動パターンに係る特図変動時間より長いため、スペシャル演出が開始する時期がずれる。

【０９００】

また、例えば、図７８（ｃ－１）に示すように、擬似２→ＳＰリーチ→ＳＰＳＰリーチ（直当たり）という演出内容の特図変動パターンに基づく変動演出において、スペシャル演出割込実行が行われる場合、当該変動演出の終了時からスペシャル演出時間を差し引いた時点がスペシャル演出の開始時とした結果、ＳＰＳＰリーチの開始時からスペシャル演出が開始されることとなる。

【０９０１】

一方、図７８（ｃ－２）に示すように、図７８（ｃ－１）の特図変動パターンの対となる擬似２→ＳＰリーチ→ＳＰＳＰリーチ（復活当たり）という演出内容の特図変動パターンに基づく変動演出において、スペシャル演出割込実行が行われる場合、当該変動演出の終了時からスペシャル演出時間を差し引いた時点をスペシャル演出の開始時とした結果、ＳＰＳＰリーチの途中からスペシャル演出が開始されることとなる。このように、図７８（ｃ－２）に示す特図変動パターンに係る特図変動時間は、復活当たりを行う分、図７８

（ｃ－１）に示す特図変動パターンに係る特図変動時間より長いため、スペシャル演出が開始する時期がずれる。

【０９０２】

また、例えば、図７８（ｄ－１）に示すように、ロングリーチ→ＳＰリーチ→ＳＰＳＰリーチ（直当たり）という演出内容の特図変動パターンに基づく変動演出において、スペシャル演出割込実行が行われる場合、当該変動演出の終了時からスペシャル演出時間を差し引いた時点をスペシャル演出の開始時とした結果、リーチ前のリーチ前通常演出の途中からスペシャル演出が実行されることとなる。

【０９０３】

また、例えば、図７８（ｄ－２）に示すように、ロングリーチ→ＳＰリーチ→ＳＰＳＰリーチ（復活当たり）という演出内容の特図変動パターンに基づく変動演出において、スペシャル演出割込実行が行われる場合、当該変動演出の終了時からスペシャル演出時間を差し引いた時点をスペシャル演出の開始時とした結果、ロングリーチの途中からスペシャル演出が実行されることとなる。

【０９０４】

以上のように、大当たり判定において大当たり又はハズレと判定された場合、擬似連における演出図柄の変動表示が４回（擬似変動が３回）より少ない回数目（１～３回目）まで実行された後に大当たり当選期待度を示すＳＰＳＰリーチやＳＰリーチ等のリーチ演出が実行される一方、大当たり判定において大当たりと判定された場合、擬似連における演出図柄の変動表示が４回（擬似変動が３回）まで実行された後に大当たり（確変長当たり）当選を示すスペシャル演出（全回転リーチ）を、上記のリーチ演出よりも高確率で実行させるので、遊技の興趣が向上する。また、スペシャル演出割込実行によって、大当たり（確変長当たり）当選を示すスペシャル演出が、擬似連に係る上限値である４回目より低い回数目（１～３回目）の演出図柄の変動表示の途中から実行されるので、擬似連が上限値に達していない段階の演出図柄の変動表示にも注目させることができる。

【０９０５】

また、大当たり判定において大当たり又はハズレと判定された場合、リーチ後に（リーチ前通常演出又は擬似連が実行された後に）大当たり当選期待度を示すＳＰＳＰリーチやＳＰリーチ等のリーチ演出が実行され、大当たり判定において大当たりと判定された場合、擬似４が実行された後にスペシャル演出（全回転リーチ）が実行され、また、大当たり判定において大当たりと判定された場合、リーチ演出の途中からスペシャル演出が実行されるので、リーチ演出に一層注目させて遊技の興趣を向上させることができる。また、大当たり当選期待度が低いリーチ前通常演出の途中からスペシャル演出が実行される場合があるので、遊技者にリーチ前通常演出に注目させてさらに遊技の興趣を向上させることができる。

【０９０６】

また、本実施の形態では、スペシャル演出の演出時間とＳＰＳＰリーチの演出時間とが同一に設定されているが、異なるように設定することができる。さらには、スペシャル演出の演出時間より長いＳＰＳＰリーチが設定されており、スペシャル演出割込実行によってスペシャル演出がＳＰＳＰリーチの途中から実行できるようにすることもできる。

【０９０７】

本実施の形態では、スペシャル演出に全回転リーチが含まれているが、全回転リーチが含まれない態様とすることができる。また、スペシャル演出は、確変長当たり当選の場合にのみ出現するが、他の種類の大当たり当選の場合にも出現可能とし、スペシャル演出の実行は、大当たり当選を報知するようにすることもできる。

【０９０８】

また、本実施の形態では、スペシャル演出の種類は１種類しか設定されていないが、複数種類設定することもできる。この場合、スペシャル演出時間が同一であるが、演出内容のみ異なるようにすることができる。また、スペシャル演出の種類によって、スペシャル演出時間及び演出内容の何れも異なるようにすることもできる。このように、スペシャル

演出の種類が複数設けられている場合、スペシャル演出の実行は大当たり当選を報知するが、スペシャル演出の種類によって特定の大当たり当選（例えば、確変長当たり、長当たり、又は、確変大当たり）の期待度が異なるようにすることもできる。また、スペシャル演出の種類が複数設けられている場合、スペシャル演出突入演出の種類も複数設け、スペシャル演出の種類によってその後に実行されるスペシャル演出の本編部分の期待度が異なるようにすることも可能である。

【０９０９】

また、本実施の形態では、スペシャル演出突入演出がスペシャル演出の一部として行われているが、スペシャル演出の前に実行され、スペシャル演出が実行されるか否かを煽る演出として位置付け、スペシャル演出突入演出が実行されるが、スペシャル演出が実行されない場合（所謂「ガセ」）も設けるようにすることもできる。

【０９１０】

また、スペシャル演出の演出態様も本実施の形態に限られない、本実施の形態では、スペシャル演出は全回転リーチを伴っているが、全回転リーチではない他の態様（例えば、演出図柄が逆回転する態様、複数の演出図柄が１つなって一体化されて拡大された状態で変動する態様など）で演出図柄の変動表示を伴うスペシャル演出とすることが可能である。また、スペシャル演出は、全回転リーチ等の特殊な態様の演出図柄の変動表示を伴わず、特別なキャラクタや背景画像、若しくは、映像、又は、特別な楽曲などで構成するようにすることもできる。

【０９１１】

また、本実施の形態では、スペシャル演出は確変長当たりに係る変動演出においてのみ実行されるが、他の種類の大当たり（例えば、長当たり又は確変当たり）で実行可能であり、特定の大当たり当選を報知するものであっても良い。さらには、スペシャル演出は、全ての種類の大当たりに係る変動演出において実行可能であり、大当たり当選を報知するものであっても良い。また、スペシャル演出はハズレに係る変動演出において実行可能であり、大当たり当選又は特定の大当たり当選を示唆するものであっても良い。この場合、スペシャル演出の大当たり当選期待度は、例えば、ＳＰＳＰリーチより高いなど適宜に設定することもできる。

【０９１２】

さらに、本実施の形態では、擬似連の擬似連回数の最大値は「４」に設定されているが、擬似連の擬似連回数の最大値は適宜に設定することもできる。ここで、本実施の形態では、スペシャル演出は、擬似連回数が最大値である「４」の変動演出においてのみ実行されるが、所定の擬似連回数以上であれば実行可能とすることもできる。また、本実施の形態では、大当たり当選の場合にのみ擬似４が実行されるが、擬似連に係る大当たり当選期待度の関係（擬似２＜擬似３＜擬似４）を保持していれば、ハズレの場合にも擬似４が実行されるようにすることもできる。この場合、大当たり当選の場合の４回目の演出図柄の変動表示（３回目の擬似変動）の後とハズレの場合の４回目の演出図柄の変動表示（３回目の擬似変動）の後には、大当たり当選期待度が高いことを示す高期待度演出を実行するものとする。スペシャル演出は大当たり当選を示す演出であるところ、ハズレの場合の４回目の演出図柄の変動表示（３回目の擬似変動）の後にスペシャル演出が実行されると、実行された演出と演出の示す内容との矛盾による演出効果の低下を抑えるためである。

【０９１３】

また、本実施の形態では、擬似連における４回目の演出図柄の変動表示（３回目の擬似変動）が実行された後には必ずスペシャル演出が実行されるようになっているが、４回目の演出図柄の変動表示の後に、スペシャル演出以外の演出が実行されるようにすることができる。この場合のスペシャル演出以外の演出は適宜に設定することが可能であるが、例えば、大当たり当選の場合とハズレの場合に出現可能であり、大当たり当選期待度が高いことを示す高期待度演出であることが望ましい。擬似連における４回目の演出図柄の変動表示（３回目の擬似変動）が実行されたことは大当たり当選期待度が高いことを示しているので、演出効果の低下を防ぐためである。さらに、当該高期待度演出は、大当たり当選

の場合とハズレの場合の４回目より少ない回目（１～３回）の演出図柄の変動表示（１～２回目の擬似変動）の後に実行されるようにすることもできる。

【０９１４】

また、擬似連における４回目の演出図柄の変動表示（３回目の擬似変動）が実行された後に高期待度演出を実行可能とする場合は、スペシャル演出の実行確率と高期待度演出の実行確率は適宜に設定することができるが、スペシャル演出の実行確率が高期待度演出の実行確率より高くなることが望ましい。スペシャル演出の実行頻度を高めるためである。また、高期待度演出といったスペシャル演出以外の演出の種類を複数種類設けることも可能である。この場合、大当たり当選期待度が略同一の演出を複数種類設けることが可能であり、また、大当たり当選期待度が異なる演出を複数種類設けることも可能である。

【０９１５】

また、本実施の形態では、スペシャル演出は、擬似連における４回目の演出図柄の変動表示（３回目の擬似変動）が実行された後に実行されるが、スペシャル演出が実行される前の演出としては、換言すれば、スペシャル演出に対応付けられた演出としては、擬似連に限られない。例えば、表示部１４０で行われる一連の演出の中で所定のキャラクタが所定回数（例えば、５回）以下の範囲で繰り返して登場可能な特殊なキャラ出現演出を、スペシャル演出に対応付けられた演出として設けることができる。この場合、大当たり判定結果が大当たり当選である場合、所定のキャラクタが５回登場した後にスペシャル演出がＳＰＳＰリーチやＳＰリーチなどのリーチ演出より高確率で実行されることとなる。また、大当たり判定結果が大当たり当選又はハズレである場合、所定のキャラクタが５回より少ない回（１～４回）出願した後にはＳＰＳＰリーチやＳＰリーチなどのリーチ演出を行うこともできる。さらに、擬似連の例の場合と同様にスペシャル演出割込実行を行うことも可能である。

【０９１６】

なお、スペシャル演出に対応付けられた演出としては、当該キャラ出現演出や擬似連のように、画像表示装置１４による演出に限られず、音声出力装置１５から出力される特定の音声演出、演出用照明装置１６による特定の照明演出、又は／及び、演出用役物装置１７による特定の動作演出が所定回数以下の範囲で繰り返して実行可能な特定の演出とすることが可能である。さらに、この場合も、擬似連及びキャラクタ出現演出と同様に、擬似連の例の場合と同様にスペシャル演出割込実行を行うことも可能である。

【０９１７】

また、本実施の形態では、大当たり当選の場合の特図変動パターンとして、直当たりの特図変動パターンと復活当たりの特図変動パターンのペアで設けられた特図変動パターンがあり、同一種の（対応した演出内容の）変動演出においてスペシャル演出割込実行が行われるタイミングが２箇所設定されている。ここで、大当たり当選の場合のペアの特図変動パターンの種類は２種類に限られず、例えば復活当たりを複数種類設けるなどして、特図変動パターンのペアの種類を３種類以上設定し、同一種の変動演出においてスペシャル演出割込実行が行われるタイミングが３箇所以上設定されるようにすることもできる。反対に、大当たり当選の場合の特図変動パターンとして、復活当たりの特図変動パターンがなく１種類の直当たりの特図変動パターンのみが設けられており、同一種の変動演出においてスペシャル演出割込実行が行われるタイミングが１箇所のみ設定されているようにすることもできる。

【０９１８】

（ＳＰＳＰリーチ１に係る操作演出）

次に、ＳＰＳＰリーチ１に係る操作演出について説明する。最初に、操作演出が実行され得るＳＰＳＰリーチ１について説明する。ＳＰＳＰリーチ１はＳＰＳＰリーチの種類であり、本実施の形態では、所定のキャラクタＡによる楽曲Ａのプロモーションビデオ（以下、「特定ＰＶ」という）で構成されている（図６９参照）。なお、上述の通り、ＳＰＳＰリーチ１の演出時間は６０秒に設定されている。

【０９１９】

ＳＰＳＰリーチ１が開始されると、最初にＳＰＳＰリーチ１の導入部分として、図１０５（ａ）に示すように、表示部１４０に所定のキャラクタＡが登場すると共に、楽曲Ａのタイトルが表示されて、所定のキャラクタＡが楽曲Ａを歌い始めると共に、音声出力装置１５から楽曲Ａが流れ始める。

【０９２０】

特定ＰＶに係る映像は、場面Ａ、場面Ｂ及び場面Ｃで構成されている（図７９参照）。場面Ａは、上記の導入部分を含む特定ＰＶ（ＳＰＳＰリーチ１）の序盤（ＳＰＳＰリーチ１の０～２０秒）を構成し、図１０５（ｂ）に示すように、キャラクタＡがポニーテールの髪型をし、制服で楽曲Ａを歌っている。場面Ｂは、特定ＰＶ（ＳＰＳＰリーチ１）の中盤（ＳＰＳＰリーチ１の２０～４０秒）を構成し、図１０５（ｃ）に示すように、キャラクタＡがロングヘアーの髪型をし、制服で楽曲Ａを歌っている。場面Ｃは、特定ＰＶの終盤（ＳＰＳＰリーチ１の４０～６０秒）を構成し、図１０５（ｄ）に示すように、キャラクタＡがロングヘアーの髪型をし、水着で楽曲Ａを歌っている。このように、特定ＰＶの進行に伴って、場面Ａ→場面Ｂ→場面Ｃと場面が展開していく。

【０９２１】

次に、ＳＰＳＰリーチ１に係る操作演出について説明する。上述した通り、ＳＰＳＰリーチ１で実行さる操作演出の種類として、操作演出１～操作演出３の３種類が設定されている。操作演出１～操作演出３については、操作演出に係る演出ボタン１８Ａの操作に対する有効期間の開始時間が異なる。

【０９２２】

操作演出１が実行される場合、ＳＰＳＰリーチ１が開始してから１０秒経過時に、すなわち、場面Ａのときに有効期間が発生する。また、操作演出２が実行される場合、ＳＰＳＰリーチ１が開始してから３０秒経過時に、すなわち、場面Ｂのときに有効期間が発生する。また、操作演出３が実行される場合、ＳＰＳＰリーチ１が開始してから５０秒経過時に、すなわち、場面Ｃのときに有効期間が発生する。ここで、操作演出１～操作演出３が実行される場合の具体例を、図１０６～図１０８を用いて説明する。

【０９２３】

最初に、操作演出１が実行される場合の具体例を図１０６を用いて説明する。図１０６（ａ）に示すように、ＳＰＳＰリーチ１が開始されて、ＳＰＳＰリーチ１の導入部分が実行され、図１０６（ｂ）に示すように、キャラクタＡが楽曲Ａを歌い始める。次に、図１０６（ｃ）に示すように、場面Ａにおいて、操作演出に係る有効期間が発生し、操作指示画像Ｒ１と有効期間の残り時間画像Ｒ２とが表示される。そして、図１０６（ｄ）に示すように、当該有効期間中に演出ボタン１８Ａが操作されると該操作時に、又は、操作がないまま有効期間が終了すると該終了時に、表示部１４０において楽曲Ａのプロデューサーの画像Ｓ１が所定時間（本実施の形態では、２秒）カットイン（特定ＰＶの上から割り込んで表示）される。

【０９２４】

カットインの後は、場面Ａ→場面Ｂ→場面ＣとＳＰＳＰリーチ１が進行していくが、図１０６（ｅ）～図１０６（ｇ）に示すように、表示部１４０の所定領域において、カットインに係る楽曲Ａのプロデューサー画像Ｓ２が表示され続けている。この楽曲Ａのプロデューサーの画像Ｓ１のカットイン及びカットイン後の楽曲Ａのプロデューサー画像Ｓ２の表示が操作演出１を構成している。

【０９２５】

次に、操作演出２が実行される場合の具体例を図１０７を用いて説明する。図１０７（ａ）～図１０７（ｂ）に示すように、操作演出１の場合と同様にＳＰＳＰリーチ１が進行して、図１０７（ｃ）に示すように場面Ｂに展開される。そして、図１０７（ｄ）に示すように、場面Ｂにおいて、操作演出に係る有効期間が発生し、操作指示画像Ｒ１と有効期間の残り時間画像Ｒ２とが表示される。ここで、図１０７（ｅ）に示すように、操作演出１の場合と同様に、当該有効期間中に演出ボタン１８Ａが操作されると該操作時に、又は、操作がないまま有効期間が終了すると該終了時に、表示部１４０において楽曲Ａのプロ

デューサーの画像Ｓ１が所定時間（本実施の形態では、２秒）カットイン（特定ＰＶの上から割り込んで表示）される。

【０９２６】

当該カットインの後は、場面Ｂ→場面ＣとＳＰＳＰリーチ１が進行していくが、図１０７（ｆ）～図１０７（ｇ）に示すように、表示部１４０の所定領域において、カットインに係る楽曲Ａのプロデューサー画像Ｓ２が表示され続けている。この楽曲Ａのプロデューサーの画像のカットイン及びカットイン後の楽曲Ａのプロデューサー画像Ｓ２の表示が操作演出２を構成している。

【０９２７】

次に、操作演出３が実行される場合の具体例を図１０８を用いて説明する。図１０８（ａ）～図１０８（ｃ）に示すように、操作演出２の場合と同様にＳＰＳＰリーチ１が進行して、図１０８（ｄ）に示すように場面Ｃに展開される。そして、図１０８（ｅ）に示すように、場面Ｃにおいて、操作演出に係る有効期間が発生し、操作指示画像Ｒ１と有効期間の残り時間画像Ｒ２とが表示される。ここで、図１０８（ｆ）に示すように、操作演出１、２の場合と同様に、当該有効期間中に演出ボタン１８Ａが操作されると該操作時に、又は、操作がないまま有効期間が終了すると該終了時に、表示部１４０において楽曲Ａのプロデューサー画像Ｓ１が所定時間（本実施の形態では、２秒）カットイン（特定ＰＶの上から割り込んで表示）される。

【０９２８】

カットインの後は、場面Ｃが進行していくが、図１０８（ｇ）に示すように、表示部１４０の所定領域において、カットインに係る楽曲Ａのプロデューサー画像Ｓ２が表示され続けている。この楽曲Ａのプロデューサー画像Ｓ１のカットイン及びカットイン後の楽曲Ａのプロデューサー画像Ｓ２の表示が操作演出３を構成している。

【０９２９】

以上のように、本実施の形態では、ＳＰＳＰリーチ１において、操作演出が実行される場合と実行されない場合とがあり、実行される場合は操作演出の種類によって開始時期が異なる。ここで、図７２に示すように、ＳＰＳＰリーチ１に係る操作演出の実行確率と、実行する場合に何れの種類の操作演出を実行するかの選択率は、特別図柄判定結果に対応付けられている。

【０９３０】

そして、操作演出の実行確率は、大当たり当選の場合よりハズレの場合の方が高くなっている。すなわち、ＳＰＳＰリーチ１において操作演出が実行されない方が大当たり当選期待度が高い。さらに言えば、ハズレの場合には必ず操作演出が実行されるので、操作演出の不実行、すなわち、操作演出が実行されないまま操作演出３の開始時期を過ぎると大当たり当選が確定する。

【０９３１】

また、開始時期の最も早い操作演出１の選択率は、ハズレの場合より大当たり当選の場合の方が高くなっている。また、開始時期の最も遅い操作演出３の選択率は、大当たり当選の場合よりハズレの場合の方が高くなっている。よって、操作演出が実行される場合は、操作演出の開始時期が遅くなるにつれて、大当たり当選期待度が低くなっている。

【０９３２】

ここで、操作演出に係る大当たり当選期待度の関係は、操作演出３の実行＜操作演出２の実行＜操作演出１の実行＜操作演出の不実行の順番で高くなっている。

【０９３３】

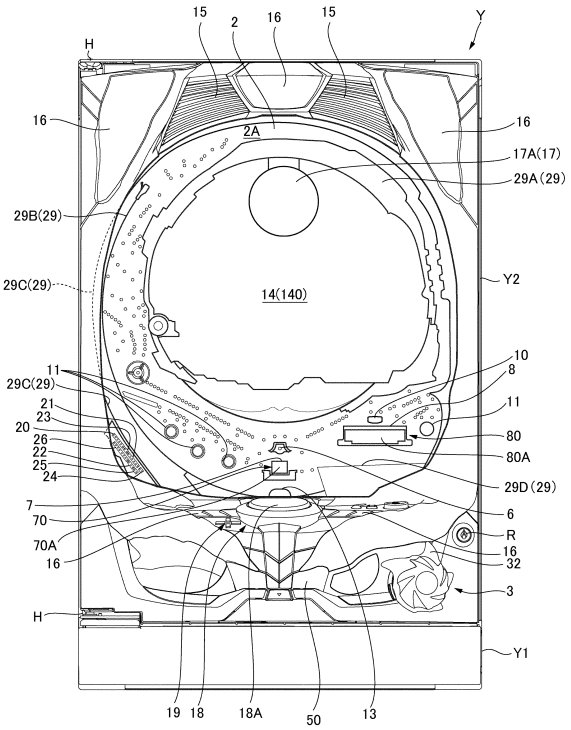
このように、操作演出の開始時期が遅くなるにつれて、大当たり当選期待度が低くなるので、遊技者は操作演出が実行されないままＳＰＳＰリーチ１が進行していくと、大当たり当選に対する期待が低くなっていく。しかしながら、操作演出が実行されないままＳＰＳＰリーチ１が終了することで大当たり当選期待度が一気に高くなる。このように、操作演出が実行されないことが最も大当たり当選期待度が高くなっているので、遊技者の大当たり当選に対する期待感を持続させることができる。

【０９３４】
なお、操作演出の演出内容は上記に限られず、適宜に設定することができる。また、操作演出に係る有効期間の開始時期も本実施の形態に限られない。例えば、操作演出に係る有効期間の開始時期を２つ（例えば、ＳＰＳＰリーチ１の前半と後半）に設定することも、４つ以上に設定することも可能である。
【０９３５】
また、本実施の形態では、ＳＰＳＰリーチ１については、ハズレの場合には必ず操作演出が実行され、操作演出の不実行は大当たり当選を意味するが、ＳＰＳＰリーチ２に係る操作演出のように、ハズレの場合にも操作演出の不実行が選択されるようにすることができる。また、本実施の形態では、演出内容や有効期間の時間が同一であるが開始時期が異なる操作演出として、ＳＰＳＰリーチ１に係る操作演出と、ＳＰＳＰリーチ２に係る操作演出の２種類が設けられており、各操作演出で操作演出の実行の可否及び開始時期と大当たり当選期待度との関係が異なっている。具体的には、ＳＰＳＰリーチ１に係る操作演出では操作演出が不実行であると大当たり当選が確定する一方、ＳＰＳＰリーチ２に係る操作演出では操作演出が不実行であるとハズレが確定する。また、ＳＰＳＰリーチ１に係る操作演出では操作演出の開始時期が遅くなるにつれて大当たり当選期待度が低くなる一方、ＳＰＳＰリーチ２に係る操作演出では操作演出の開始時期が遅くなるにつれて大当たり当選期待度が高くなる。このように、各操作演出で操作演出の実行の可否及び開始時期と大当たり当選期待度との関係が異なっているので遊技の興趣が向上する。
【０９３６】
また、操作演出に係る大当たり当選期待度として、操作演出３の実行＜操作演出２の実行＜操作演出１の実行＝操作演出の不実行の順番で高くなるようにすることができる。また、操作演出に係る大当たり当選期待度として、操作演出３の実行＜操作演出２の実行＜操作演出１の実行＞操作演出の不実行、となるようにすることも可能である。
【０９３７】
なお、本発明の遊技機は、遊技機Ｙのようなパチンコ遊技機に限定されることなく、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。
【符号の説明】
【０９３８】

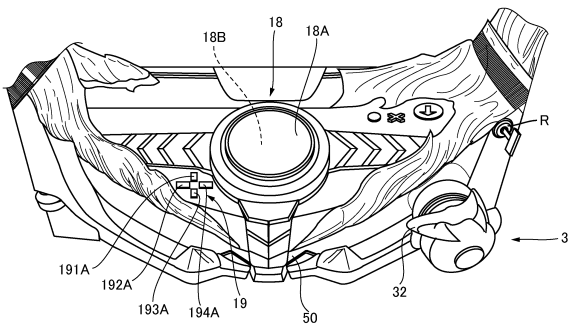
Ｙ	遊技機
６	第１始動口
６ａ	第１始動口検出センサ
７	第２始動口
７ａ	第２始動口検出センサ
８	大入賞口
１０	入賞ゲート
１４	画像表示装置
１５	音声出力装置
１６	演出用照明装置
７０	第２始動口制御装置
８０	大入賞口制御装置
１０１	主制御基板
１０１ａ	メインＣＰＵ
１０１ｂ	メインＲＯＭ
１０１ｃ	メインＲＡＭ
１０２	演出制御基板
１０２ａ	サブＣＰＵ
１０２ｂ	サブＲＯＭ
１０２ｃ	サブＲＡＭ
１４０	表示部

１４１　　保留アイコン表示領域
１４２　　変動中アイコン表示領域

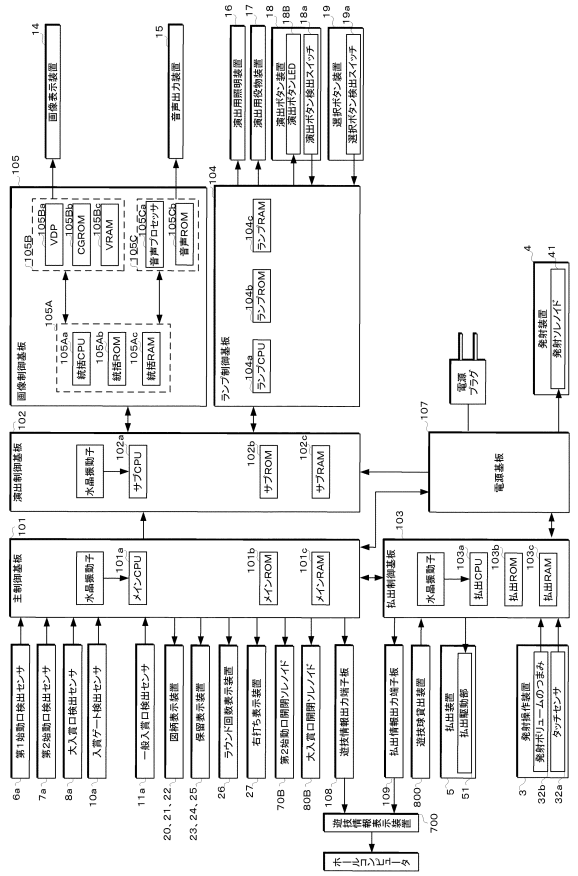
【図１】



【図２】



【図３】



【図４】

（a－1）第1始動口用の大当たり判定テーブル

大当たりの当選確率	大当たり判定値	大当たり判定結果	割合(※参考)
低確率遊技状態	65349～65535	大当たり	187／65536≒1／350
	0～65348	ハズレ	65349／65536≒1／1．003
高確率遊技状態	63898～65535	大当たり	1638／65536≒1／40
	0～63897	ハズレ	63898／65536≒1／1．03

※乱数範囲：0～65535（大当たり判定用乱数）

（a－2）第2始動口用の大当たり判定テーブル

大当たりの当選確率	大当たり判定値	大当たり判定結果	割合(※参考)
低確率遊技状態	65349～65535	大当たり	187／65536≒1／350
	0～65348	ハズレ	65349／65536≒1／1．003
高確率遊技状態	63898～65535	大当たり	1638／65536≒1／40
	0～63897	ハズレ	63898／65536≒1／1．03

※乱数範囲：0～65535（大当たり判定用乱数）

（b－1）大当たり特別図柄判定テーブル

始動口	特別図柄判定値	大当たり特別図柄判定結果	特図停止データ	演出図柄指定コマンド	※備考 種類
第1	0～85	大当たり特別図柄10	10	E1H00H	大当たり1
	86～170	大当たり特別図柄11	11	E1H01H	大当たり2
	171～255	大当たり特別図柄12	12	E1H02H	大当たり3
第2	0～170	大当たり特別図柄20	20	E2H00H	大当たり1
	171～255	大当たり特別図柄21	21	E2H01H	大当たり2

※乱数範囲：0～255（特別図柄判定用乱数）

（b－2）ハズレ特別図柄判定テーブル

始動口	特別図柄判定値	ハズレ特別図柄判定結果	特図停止データ	演出図柄指定コマンド	※備考 種類
第1	0～255	ハズレ特別図柄10	19	E1H09H	－
第2	0～255	ハズレ特別図柄20	29	E2H09H	－

※乱数範囲：0～255（特別図柄判定用乱数）

【図５】

非時短遊技状態における第1特図変動パターン判定テーブル

特図停止データ	第1特図保留数(U1)	リーチ判定値	特図変動パターン判定振分割合(%)	特図変動パターン	特図変動時間(s)	特図変動パターン指定コマンド 上位バイト(MODE)	特図変動パターン指定コマンド 下位バイト(DATA)	演出種別	演出内容
19H（ハズレ）	0～1	0～69（リーチ無し）	0	00	4	E6H	00H	通常1	
			30	01	8	E6H	01H	通常2	
			70	02	13	E6H	02H	通常3	
		70～99（リーチ有り）	20	03	18	E6H	03H	リーチ1	ノーマル(ハズレ)
			15	04	34	E6H	04H	リーチ2	ノーマル→ロング(ハズレ)
			10	05	54	E6H	05H	リーチ3	ノーマル→SP(ハズレ)
			10	06	70	E6H	06H	リーチ4	ノーマル→ロング→SP(ハズレ)
			10	07	114	E6H	07H	リーチ5	ノーマル→SP→SPSP(ハズレ)
			10	08	62	E6H	08H	リーチ6	疑似2→ノーマル→SP(ハズレ)
			10	09	78	E6H	09H	リーチ7	疑似2→ノーマル→ロング→SP(ハズレ)
			5	10	122	E6H	0AH	リーチ8	疑似2→ノーマル→SP→SPSP(ハズレ)
			5	11	75	E6H	0BH	リーチ9	疑似3→ノーマル→SP(ハズレ)
			5	12	91	E6H	0CH	リーチ10	疑似3→ノーマル→ロング→SP(ハズレ)
			5	13	135	E6H	0DH	リーチ11	疑似3→ノーマル→SP→SPSP(ハズレ)
	2～	0～79（リーチ無し）	70	00	4	E6H	00H	通常1	
			30	01	8	E6H	01H	通常2	
			0	02	13	E6H	02H	通常3	
		80～99（リーチ有り）	20	03	18	E6H	03H	リーチ1	ノーマル(ハズレ)
			15	04	34	E6H	04H	リーチ2	ノーマル→ロング(ハズレ)
			10	05	54	E6H	05H	リーチ3	ノーマル→SP(ハズレ)
			10	06	55	E6H	06H	リーチ4	ノーマル→ロング→SP(ハズレ)
			5	07	85	E6H	07H	リーチ5	ノーマル→SP→SPSP(ハズレ)
			10	08	62	E6H	08H	リーチ6	疑似2→ノーマル→SP(ハズレ)
			10	09	78	E6H	09H	リーチ7	疑似2→ノーマル→ロング→SP(ハズレ)
			5	10	122	E6H	0AH	リーチ8	疑似2→ノーマル→SP→SPSP(ハズレ)
			5	11	75	E6H	0BH	リーチ9	疑似3→ノーマル→SP(ハズレ)
			5	12	91	E6H	0CH	リーチ10	疑似3→ノーマル→ロング→SP(ハズレ)
			5	13	135	E6H	0DH	リーチ11	疑似3→ノーマル→SP→SPSP(ハズレ)
10H（大当たり1）	－	－	2	14	34	E6H	10H	リーチ2	ノーマル→ロング(直当たり)
			2	15	44	E6H	11H		ノーマル→ロング(復活当たり)
			3	16	54	E6H	12H	リーチ3	ノーマル→SP(直当たり)
			3	17	64	E6H	13H		ノーマル→SP(復活当たり)
			6	18	70	E6H	14H	リーチ4	ノーマル→ロング→SP(直当たり)
			6	19	80	E6H	15H		ノーマル→ロング→SP(復活当たり)
			10	20	114	E6H	16H	リーチ5	ノーマル→SP→SPSP(直当たり)
			10	21	124	E6H	17H		ノーマル→SP→SPSP(復活当たり)
			1	22	62	E6H	18H	リーチ6	疑似2→ノーマル→SP(直当たり)
			1	23	72	E6H	19H		疑似2→ノーマル→SP(復活当たり)
			2	24	78	E6H	1AH	リーチ7	疑似2→ノーマル→ロング→SP(直当たり)
			2	25	88	E6H	1BH		疑似2→ノーマル→ロング→SP(復活当たり)
			3	26	122	E6H	1CH	リーチ8	疑似2→ノーマル→SP→SPSP(直当たり)
			3	27	132	E6H	1DH		疑似2→ノーマル→SP→SPSP(復活当たり)
			5	28	75	E6H	1EH	リーチ9	疑似3→ノーマル→SP(直当たり)
			5	29	85	E6H	1FH		疑似3→ノーマル→SP(復活当たり)
			6	30	91	E6H	20H	リーチ10	疑似3→ノーマル→ロング→SP(直当たり)
			6	31	101	E6H	21H		疑似3→ノーマル→ロング→SP(復活当たり)
			9	32	135	E6H	22H	リーチ11	疑似3→ノーマル→SP→SPSP(直当たり)
			9	33	145	E6H	23H		疑似3→ノーマル→SP→SPSP(復活当たり)
			8	34	104	E6H	24H	リーチ12	疑似4→全回転
11H（大当たり2）	－	－	2	14	34	E6H	10H	リーチ2	ノーマル→ロング(直当たり)
			2	15	44	E6H	11H		ノーマル→ロング(復活当たり)
			3	16	54	E6H	12H	リーチ3	ノーマル→SP(直当たり)
			3	17	64	E6H	13H		ノーマル→SP(復活当たり)
			6	18	70	E6H	14H	リーチ4	ノーマル→ロング→SP(直当たり)
			6	19	80	E6H	15H		ノーマル→ロング→SP(復活当たり)
			12	20	114	E6H	16H	リーチ5	ノーマル→SP→SPSP(直当たり)
			12	21	124	E6H	17H		ノーマル→SP→SPSP(復活当たり)
			1	22	62	E6H	18H	リーチ6	疑似2→ノーマル→SP(直当たり)
			1	23	72	E6H	19H		疑似2→ノーマル→SP(復活当たり)
			2	24	78	E6H	1AH	リーチ7	疑似2→ノーマル→ロング→SP(直当たり)
			2	25	88	E6H	1BH		疑似2→ノーマル→ロング→SP(復活当たり)
			3	26	122	E6H	1CH	リーチ8	疑似2→ノーマル→SP→SPSP(直当たり)
			3	27	132	E6H	1DH		疑似2→ノーマル→SP→SPSP(復活当たり)
			5	28	75	E6H	1EH	リーチ9	疑似3→ノーマル→SP(直当たり)
			5	29	85	E6H	1FH		疑似3→ノーマル→SP(復活当たり)
			8	30	91	E6H	20H	リーチ10	疑似3→ノーマル→ロング→SP(直当たり)
			8	31	101	E6H	21H		疑似3→ノーマル→ロング→SP(復活当たり)
			9	32	135	E6H	22H	リーチ11	疑似3→ノーマル→SP→SPSP(直当たり)
			9	33	145	E6H	23H		疑似3→ノーマル→SP→SPSP(復活当たり)
12H（大当たり3）	－	－	2	14	34	E6H	10H	リーチ2	ノーマル→ロング(直当たり)
			2	15	44	E6H	11H		ノーマル→ロング(復活当たり)
			3	16	54	E6H	12H	リーチ3	ノーマル→SP(直当たり)
			3	17	64	E6H	13H		ノーマル→SP(復活当たり)
			6	18	70	E6H	14H	リーチ4	ノーマル→ロング→SP(直当たり)
			6	19	80	E6H	15H		ノーマル→ロング→SP(復活当たり)
			12	20	114	E6H	16H	リーチ5	ノーマル→SP→SPSP(直当たり)
			12	21	124	E6H	17H		ノーマル→SP→SPSP(復活当たり)
			1	22	62	E6H	18H	リーチ6	疑似2→ノーマル→SP(直当たり)
			1	23	72	E6H	19H		疑似2→ノーマル→SP(復活当たり)
			2	24	78	E6H	1AH	リーチ7	疑似2→ノーマル→ロング→SP(直当たり)
			2	25	88	E6H	1BH		疑似2→ノーマル→ロング→SP(復活当たり)
			3	26	122	E6H	1CH	リーチ8	疑似2→ノーマル→SP→SPSP(直当たり)
			3	27	132	E6H	1DH		疑似2→ノーマル→SP→SPSP(復活当たり)
			5	28	75	E6H	1EH	リーチ9	疑似3→ノーマル→SP(直当たり)
			5	29	85	E6H	1FH		疑似3→ノーマル→SP(復活当たり)
			8	30	91	E6H	20H	リーチ10	疑似3→ノーマル→ロング→SP(直当たり)
			8	31	101	E6H	21H		疑似3→ノーマル→ロング→SP(復活当たり)
			9	32	135	E6H	22H	リーチ11	疑似3→ノーマル→SP→SPSP(直当たり)
			9	33	145	E6H	23H		疑似3→ノーマル→SP→SPSP(復活当たり)

【図６】

非時短遊技状態における第2特図変動パターン判定テーブル

特図停止データ	第2特図保留数(U2)	リーチ判定値	特図変動パターン判定値割合(%)	特図変動パターン	特図変動時間(s)	特図変動パターン指定コマンド 上位バイト(MODE)	特図変動パターン指定コマンド 下位バイト(DATA)	演出種別	演出内容
29H（ハズレ）	0～1	0～69（リーチ無し）	0	34	4	E7H	00H	通常1	
			30	35	8	E7H	01H	通常2	
			70	36	13	E7H	02H	通常3	
		70～99（リーチ有り）	40	37	18	E7H	03H	リーチ1	ノーマル(ハズレ)
			25	38	34	E7H	04H	リーチ2	ノーマル→ロング(ハズレ)
			20	39	54	E7H	05H	リーチ3	ノーマル→SP(ハズレ)
			10	40	70	E7H	06H	リーチ4	ノーマル→ロング→SP(ハズレ)
			5	41	114	E7H	07H	リーチ5	ノーマル→SP→SPSP(ハズレ)
	2～	0～79（リーチ無し）	70	34	4	E7H	00H	通常1	
			30	35	8	E7H	01H	通常2	
			0	36	13	E7H	02H	通常3	
		80～99（リーチ有り）	40	37	18	E7H	03H	リーチ1	ノーマル(ハズレ)
			25	38	34	E7H	04H	リーチ2	ノーマル→ロング(ハズレ)
			20	39	54	E7H	05H	リーチ3	ノーマル→SP(ハズレ)
			10	40	70	E7H	06H	リーチ4	ノーマル→ロング→SP(ハズレ)
			5	41	114	E7H	07H	リーチ5	ノーマル→SP→SPSP(ハズレ)
20H（大当たり1）	－	－	5	42	34	E7H	10H	リーチ2	ノーマル→ロング(直当たり)
			5	43	44	E7H	11H		ノーマル→ロング(復活当たり)
			10	44	54	E7H	12H	リーチ3	ノーマル→SP(直当たり)
			10	45	64	E7H	13H		ノーマル→SP(復活当たり)
			15	46	70	E7H	14H	リーチ4	ノーマル→ロング→SP(直当たり)
			15	47	80	E7H	15H		ノーマル→ロング→SP(復活当たり)
			20	48	114	E7H	16H	リーチ5	ノーマル→SP→SPSP(直当たり)
			20	49	124	E7H	17H		ノーマル→SP→SPSP(復活当たり)
20H（大当たり2）	－	－	5	42	34	E7H	10H	リーチ2	ノーマル→ロング(直当たり)
			5	43	44	E7H	11H		ノーマル→ロング(復活当たり)
			10	44	54	E7H	12H	リーチ3	ノーマル→SP(直当たり)
			10	45	64	E7H	13H		ノーマル→SP(復活当たり)
			20	46	70	E7H	14H	リーチ4	ノーマル→ロング→SP(直当たり)
			20	47	80	E7H	15H		ノーマル→ロング→SP(復活当たり)
			15	48	114	E7H	16H	リーチ5	ノーマル→SP→SPSP(直当たり)
			15	49	124	E7H	17H		ノーマル→SP→SPSP(復活当たり)

【図７】

（ａ－１）第１始動口用の事前大当たり判定テーブル

大当たりの当選確率	事前大当たり判定値	事前大当たり判定結果	割合(※参考)
低確率遊技状態	65349～65535	大当たり	187／65536≒1／350
	0～65348	ハズレ	65349／65536≒1／1．003
高確率遊技状態	63898～65535	大当たり	1638／65536≒1／40
	0～63897	ハズレ	63898／65536≒1／1．03

※乱数範囲：0～65535（大当たり判定用乱数）

（ａ－２）第２始動口用の事前大当たり判定テーブル

大当たりの当選確率	事前大当たり判定値	事前大当たり判定結果	割合(※参考)
低確率遊技状態	65349～65535	大当たり	187／65536≒1／350
	0～65348	ハズレ	65349／65536≒1／1．003
高確率遊技状態	63898～65535	大当たり	1638／65536≒1／40
	0～63897	ハズレ	63898／65536≒1／1．03

※乱数範囲：0～65535（大当たり判定用乱数）

（ｂ－１）事前大当たり特別図柄判定テーブル

始動口	事前図柄判定値	事前大当たり特別図柄判定結果	事前特図停止データ	事前図柄指定コマンド	※備考 種類
第１	0～85	大当たり特別図柄10	10	E3H00H	大当たり1
	86～170	大当たり特別図柄11	11	E3H01H	大当たり2
	171～255	大当たり特別図柄12	12	E3H02H	大当たり3
第２	0～170	大当たり特別図柄20	20	E4H00H	大当たり1
	171～255	大当たり特別図柄21	21	E4H01H	大当たり2

※乱数範囲：0～255（特別図柄判定用乱数）

（ｂ－２）事前ハズレ特別図柄判定テーブル

始動口	事前図柄判定値	事前ハズレ特別図柄判定結果	事前特図停止データ	事前図柄指定コマンド	※備考 種類
第１	0～255	ハズレ特別図柄10	19	E3H09H	－
第２	0～255	ハズレ特別図柄20	29	E4H09H	－

※乱数範囲：0～255（特別図柄判定用乱数）

【図８】

非時短遊技状態における事前第１変動パターン判定テーブル

事前特図停止データ	第1特図保留数(U1)	事前リーチ判定値割合(%)	事前変動パターン判定値割合(%)	事前変動パターン	特図変動時間(s)	事前変動パターン指定コマンド 上位バイト(MODE)	事前変動パターン指定コマンド 下位バイト(DATA)	演出種別	演出内容
19H（ハズレ）	－	0～79（リーチ無し）	70	00					
			30	01	13	E8H	00H	通常	
			0	02					
		80～99（リーチ有り）	20	03	18	E8H	03H	リーチ1	ノーマル(ハズレ)
			15	04	34	E8H	04H	リーチ2	ノーマルーロング(ハズレ)
			10	05	54	E8H	05H	リーチ3	ノーマルーSP(ハズレ)
			10	06	55	E8H	06H	リーチ4	ノーマルーロングーSP(ハズレ)
			5	07	85	E8H	07H	リーチ5	ノーマルーSPーSPSP(ハズレ)
			10	08	62	E8H	08H	リーチ6	疑似2ーノーマルーSP(ハズレ)
			10	09	78	E8H	09H	リーチ7	疑似2ーノーマルーロングーSP(ハズレ)
			5	10	122	E8H	0AH	リーチ8	疑似2ーノーマルーSPーSPSP(ハズレ)
			5	11	75	E8H	0BH	リーチ9	疑似3ーノーマルーSP(ハズレ)
			5	12	91	E8H	0CH	リーチ10	疑似3ーノーマルーロングーSP(ハズレ)
			5	13	135	E8H	0DH	リーチ11	疑似3ーノーマルーSPーSPSP(ハズレ)
10H（大当たり1）	－	－	2	14	34	E8H	10H	リーチ2	ノーマルーロング(直当たり)
			2	15	44	E8H	11H		ノーマルーロング(復活当たり)
			3	16	54	E8H	12H	リーチ3	ノーマルーSP(直当たり)
			3	17	64	E8H	13H		ノーマルーSP(復活当たり)
			6	18	70	E8H	14H	リーチ4	ノーマルーロングーSP(直当たり)
			6	19	80	E8H	15H		ノーマルーロングーSP(復活当たり)
			10	20	114	E8H	16H	リーチ5	ノーマルーSPーSPSP(直当たり)
			10	21	124	E8H	17H		ノーマルーSPーSPSP(復活当たり)
			1	22	62	E8H	18H	リーチ6	疑似2ーノーマルーSP(直当たり)
			1	23	72	E8H	19H		疑似2ーノーマルーSP(復活当たり)
			2	24	78	E8H	1AH	リーチ7	疑似2ーノーマルーロングーSP(直当たり)
			2	25	88	E8H	1BH		疑似2ーノーマルーロングーSP(復活当たり)
			3	26	122	E8H	1CH	リーチ8	疑似2ーノーマルーSPーSPSP(直当たり)
			3	27	132	E8H	1DH		疑似2ーノーマルーSPーSPSP(復活当たり)
			5	28	75	E8H	1EH	リーチ9	疑似3ーノーマルーSP(直当たり)
			5	29	85	E8H	1FH		疑似3ーノーマルーSP(復活当たり)
			6	30	91	E8H	20H	リーチ10	疑似3ーノーマルーロングーSP(直当たり)
			6	31	101	E8H	21H		疑似3ーノーマルーロングーSP(復活当たり)
			9	32	135	E8H	22H	リーチ11	疑似3ーノーマルーSPーSPSP(直当たり)
			9	33	145	E8H	23H		疑似3ーノーマルーSPーSPSP(復活当たり)
			8	34	104	E8H	24H	リーチ12	疑似4ー全回転
11H（大当たり2）	－	－	2	14	34	E8H	10H	リーチ2	ノーマルーロング(直当たり)
			2	15	44	E8H	11H		ノーマルーロング(復活当たり)
			3	16	54	E8H	12H	リーチ3	ノーマルーSP(直当たり)
			3	17	64	E8H	13H		ノーマルーSP(復活当たり)
			6	18	70	E8H	14H	リーチ4	ノーマルーロングーSP(直当たり)
			6	19	80	E8H	15H		ノーマルーロングーSP(復活当たり)
			12	20	114	E8H	16H	リーチ5	ノーマルーSPーSPSP(直当たり)
			12	21	124	E8H	17H		ノーマルーSPーSPSP(復活当たり)
			1	22	62	E8H	18H	リーチ6	疑似2ーノーマルーSP(直当たり)
			1	23	72	E8H	19H		疑似2ーノーマルーSP(復活当たり)
			2	24	78	E8H	1AH	リーチ7	疑似2ーノーマルーロングーSP(直当たり)
			2	25	88	E8H	1BH		疑似2ーノーマルーロングーSP(復活当たり)
			3	26	122	E8H	1CH	リーチ8	疑似2ーノーマルーSPーSPSP(直当たり)
			3	27	132	E8H	1DH		疑似2ーノーマルーSPーSPSP(復活当たり)
			5	28	75	E8H	1EH	リーチ9	疑似3ーノーマルーSP(直当たり)
			5	29	85	E8H	1FH		疑似3ーノーマルーSP(復活当たり)
			8	30	91	E8H	20H	リーチ10	疑似3ーノーマルーロングーSP(直当たり)
			8	31	101	E8H	21H		疑似3ーノーマルーロングーSP(復活当たり)
			9	32	135	E8H	22H	リーチ11	疑似3ーノーマルーSPーSPSP(直当たり)
			9	33	145	E8H	23H		疑似3ーノーマルーSPーSPSP(復活当たり)
12H（大当たり3）	－	－	2	14	34	E8H	10H	リーチ2	ノーマルーロング(直当たり)
			2	15	44	E8H	11H		ノーマルーロング(復活当たり)
			3	16	54	E8H	12H	リーチ3	ノーマルーSP(直当たり)
			3	17	64	E8H	13H		ノーマルーSP(復活当たり)
			6	18	70	E8H	14H	リーチ4	ノーマルーロングーSP(直当たり)
			6	19	80	E8H	15H		ノーマルーロングーSP(復活当たり)
			12	20	114	E8H	16H	リーチ5	ノーマルーSPーSPSP(直当たり)
			12	21	124	E8H	17H		ノーマルーSPーSPSP(復活当たり)
			1	22	62	E8H	18H	リーチ6	疑似2ーノーマルーSP(直当たり)
			1	23	72	E8H	19H		疑似2ーノーマルーSP(復活当たり)
			2	24	78	E8H	1AH	リーチ7	疑似2ーノーマルーロングーSP(直当たり)
			2	25	88	E8H	1BH		疑似2ーノーマルーロングーSP(復活当たり)
			3	26	122	E8H	1CH	リーチ8	疑似2ーノーマルーSPーSPSP(直当たり)
			3	27	132	E8H	1DH		疑似2ーノーマルーSPーSPSP(復活当たり)
			5	28	75	E8H	1EH	リーチ9	疑似3ーノーマルーSP(直当たり)
			5	29	85	E8H	1FH		疑似3ーノーマルーSP(復活当たり)
			8	30	91	E8H	20H	リーチ10	疑似3ーノーマルーロングーSP(直当たり)
			8	31	101	E8H	21H		疑似3ーノーマルーロングーSP(復活当たり)
			9	32	135	E8H	22H	リーチ11	疑似3ーノーマルーSPーSPSP(直当たり)
			9	33	145	E8H	23H		疑似3ーノーマルーSPーSPSP(復活当たり)

【図９】

非時短遊技状態における事前第２変動パターン判定テーブル

事前特図停止データ	第2特図保留数(U2)	事前リーチ判定値割合(%)	事前変動パターン判定値割合(%)	事前変動パターン	特図変動時間(s)	事前変動パターン指定コマンド 上位バイト(MODE)	事前変動パターン指定コマンド 下位バイト(DATA)	演出種別	演出内容
29H（ハズレ）	－	0～79（リーチ無し）	70	34					
			30	35	13	E9H	00H	通常	
			0	36					
		80～99（リーチ有り）	40	37	18	E9H	03H	リーチ1	ノーマル(ハズレ)
			25	38	34	E9H	04H	リーチ2	ノーマルーロング(ハズレ)
			20	39	54	E9H	05H	リーチ3	ノーマルーSP(ハズレ)
			10	40	70	E9H	06H	リーチ4	ノーマルーロングーSP(ハズレ)
			5	41	114	E9H	07H	リーチ5	ノーマルーSPーSPSP(ハズレ)
20H（大当たり1）	－	－	5	42	34	E9H	10H	リーチ2	ノーマルーロング(直当たり)
			5	43	44	E9H	11H		ノーマルーロング(復活当たり)
			10	44	54	E9H	12H	リーチ3	ノーマルーSP(直当たり)
			10	45	64	E9H	13H		ノーマルーSP(復活当たり)
			15	46	70	E9H	14H	リーチ4	ノーマルーロングーSP(直当たり)
			15	47	80	E9H	15H		ノーマルーロングーSP(復活当たり)
			20	48	114	E9H	16H	リーチ5	ノーマルーSPーSPSP(直当たり)
			20	49	124	E9H	17H		ノーマルーSPーSPSP(復活当たり)
21H（大当たり2）	－	－	5	42	34	E9H	10H	リーチ2	ノーマルーロング(直当たり)
			5	43	44	E9H	11H		ノーマルーロング(復活当たり)
			10	44	54	E9H	12H	リーチ3	ノーマルーSP(直当たり)
			10	45	64	E9H	13H		ノーマルーSP(復活当たり)
			20	46	70	E9H	14H	リーチ4	ノーマルーロングーSP(直当たり)
			20	47	80	E9H	15H		ノーマルーロングーSP(復活当たり)
			15	48	114	E9H	16H	リーチ5	ノーマルーSPーSPSP(直当たり)
			15	49	124	E9H	17H		ノーマルーSPーSPSP(復活当たり)

【図１０】

（ａ）大当たり遊技制御テーブル

特図停止図柄データ	オープニング時間(s)	オープニング指定コマンド	大入賞口開閉制御テーブル	エンディング時間(s)	エンディング指定コマンド	※備考
10	10．0	B1H00H	01	15．0	B2H00H	長当たり遊技
11	10．0	B1H01H	01	15．0	B2H01H	長当たり遊技
12	10．0	B1H02H	02	10．0	B2H02H	短当たり遊技
20	10．0	B1H03H	01	15．0	B2H03H	長当たり遊技
21	10．0	B1H04H	01	15．0	B2H04H	長当たり遊技

（ｂ）長当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル

TBL. No	ラウンド番号(R)	特電作動番号(K)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
01	1	1	29．5	2．0
	2	1	29．5	2．0
	3	1	29．5	2．0
	4	1	29．5	2．0
	5	1	29．5	2．0
	6	1	29．5	2．0
	7	1	29．5	2．0
	8	1	29．5	2．0
	9	1	29．5	2．0
	10	1	29．5	2．0
	11	1	29．5	2．0
	12	1	29．5	2．0
	13	1	29．5	2．0
	14	1	29．5	2．0
	15	1	29．5	2．0
	16	1	29．5	－

（ｃ）短当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル

TBL. No	ラウンド番号(R)	特電作動番号(K)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
02	1	1	29．5	2．0
	2	1	29．5	2．0
	3	1	29．5	2．0
	4	1	29．5	2．0
	5	1	29．5	2．0
	6	1	29．5	2．0
	7	1	29．5	2．0
	8	1	29．5	－

【図１１】

遊技状態判定テーブル

大当たりの当選確率	特図停止データ	高確率フラグ	実行可能回数:Xa(回)	時短フラグ	実行可能回数:Ja(回)	※備考
低確率遊技状態	10、20	ON	10000	ON	10000	高確率時短有長当たり(確変長当たり)
	11、21	OFF	−	OFF	100	低確率時短有長当たり(通常長当たり)
	12	ON	10000	ON	10000	高確率時短有り短当たり(確変短当たり)
高確率遊技状態	10、20	ON	10000	ON	10000	高確率時短有長当たり(確変長当たり)
	11、21	OFF	−	OFF	100	低確率時短有長当たり(通常長当たり)
	12	ON	10000	ON	10000	高確率時短有短当たり(確変短当たり)

【図１２】

(a)普通図柄用の当たり判定テーブル

始動口入賞容易性	当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
非時短遊技状態	0～250	ハズレ	251／256≒49／50
	251～255	当たり	5／256≒ 1／50
時短遊技状態	0～204	ハズレ	205／256≒ 4／5
	205～255	当たり	51／256≒ 1／5

※乱数範囲:0～255

(b)普通図柄判定テーブル

当たり判定結果	普通図柄判定値	判定結果	普図停止図柄データ	普通演出図柄指定コマンド	※備考
当たり	0～255	当たり普通図柄	51	D0H01H	当たり
ハズレ	0～255	ハズレ普通図柄	52	D0H02H	ハズレ

※乱数範囲:0～255

(c)普図変動パターン判定テーブル

始動口入賞容易性	普図停止図柄データ	普図変動パターン	普図変動パターン判定値	普図変動時間(s)	普図変動パターン指定コマンド
非時短遊技状態	51	1	0～255	12．0	D6H00H
	52	2	0～255	12．0	D6H01H
時短遊技状態	51	3	0～255	3．0	D7H00H
	52	4	0～255	3．0	D7H01H

※乱数範囲:0～255

(d)補助遊技参照データ判定テーブル

入賞容易性	普図停止図柄データ	補助遊技参照データ
非時短遊技状態	51	01H
時短遊技状態	51	02H

(e)補助遊技制御テーブル

補助遊技参照データ	オープニング時間(s)	オープニング指定コマンド	第2始動口開閉制御テーブル	エンディング時間(s)	エンディング指定コマンド	補助遊技種別
01H	0．2	D1H10H	11	0．2	D2H10H	第1補助遊技
02H	0．2	D1H11H	12	0．2	D2H11H	第2補助遊技

(f)第2始動口開閉制御テーブル

第2始動口開閉制御テーブル	普電作動番号(D)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
11	1	0．2	−
12	1	2．6	1．5
	2	2．6	−

【図１３】

(a)特別図柄保留記憶領域



(b)各記憶部

大当たり判定用乱数
特別図柄判定用乱数
リーチ判定用乱数
特図変動パターン判定用乱数

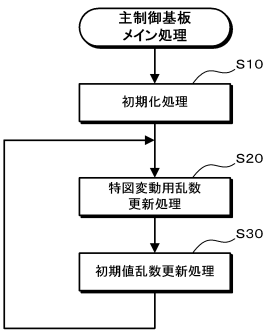
(c)普通図柄保留記憶領域

第0記憶部	第1記憶部	第2記憶部	第3記憶部	第4記憶部

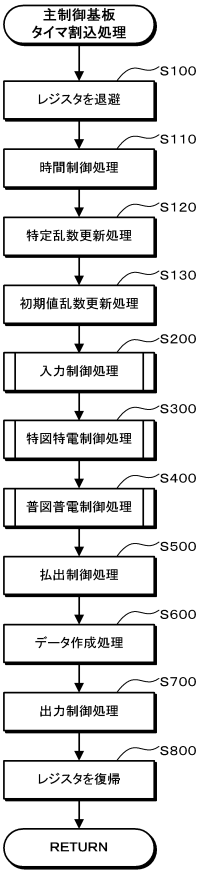
(d)各記憶部

当たり判定用乱数
普通図柄判定用乱数
普図変動パターン判定用乱数

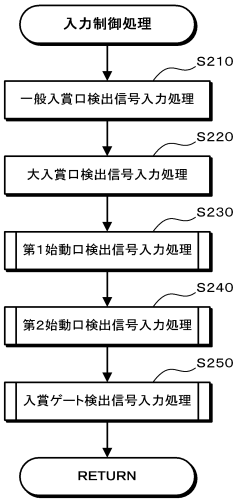
【図１４】



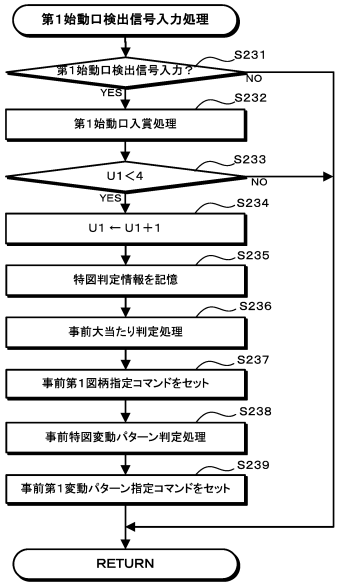
【図１５】



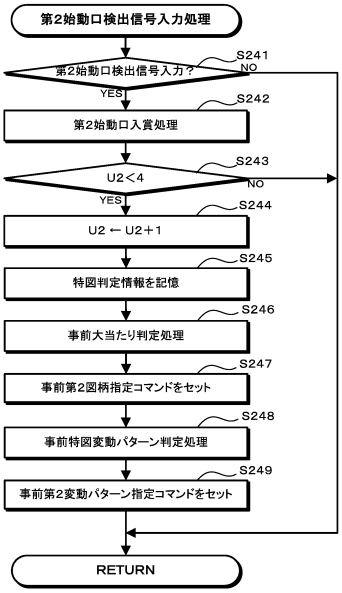
【図１６】



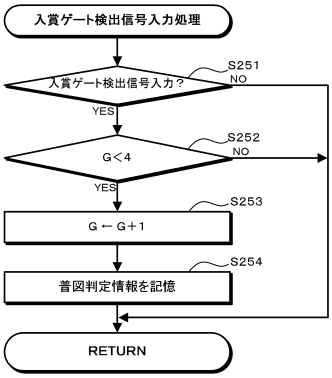
【図１７】



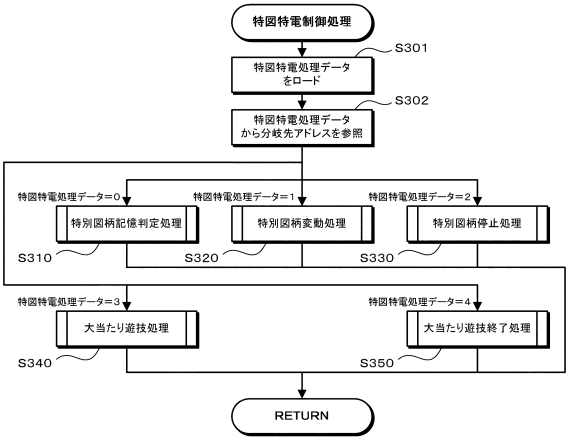
【図１８】



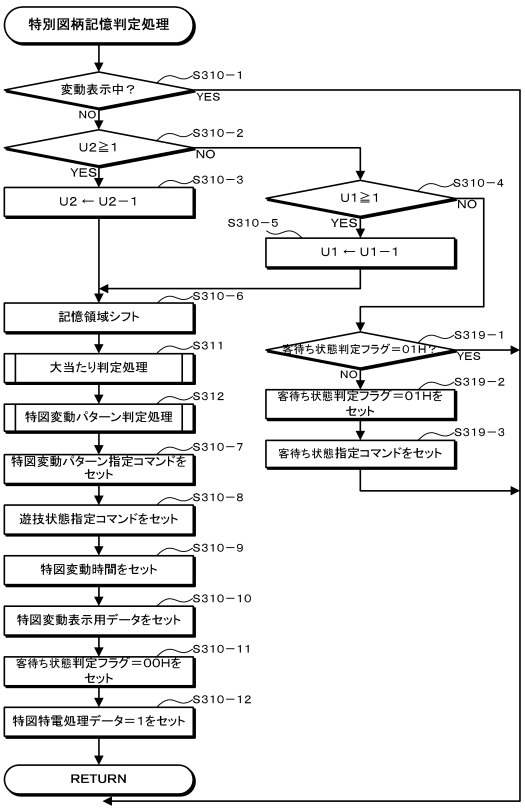
【図１９】



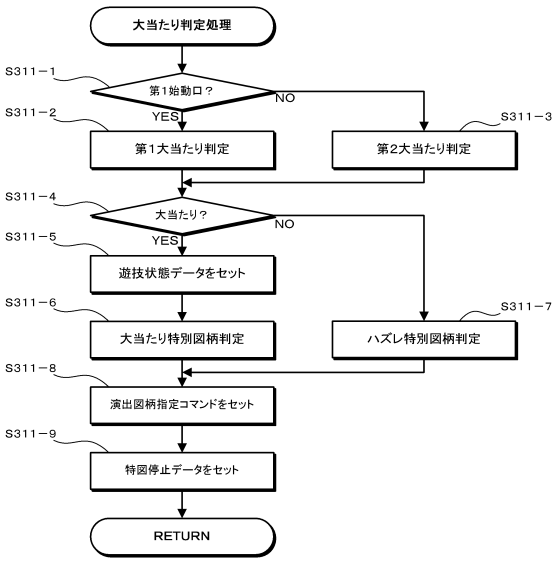
【図２０】



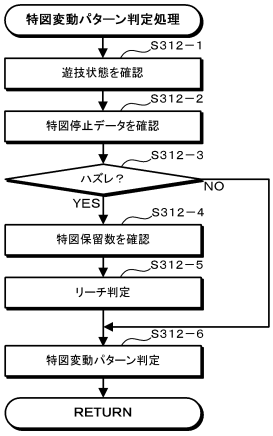
【図２１】



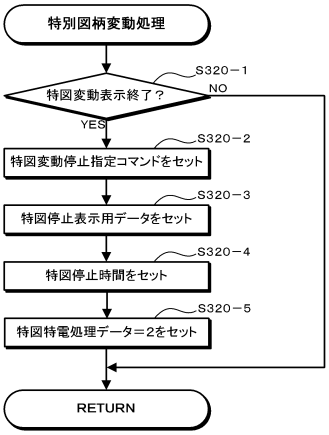
【図２２】



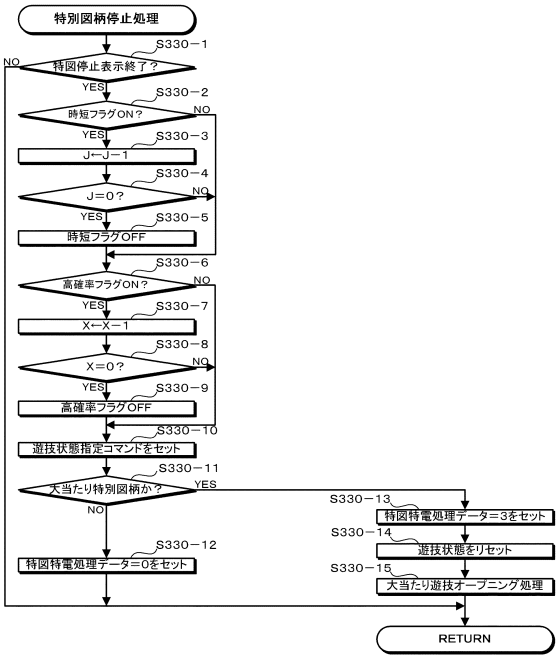
【図２３】



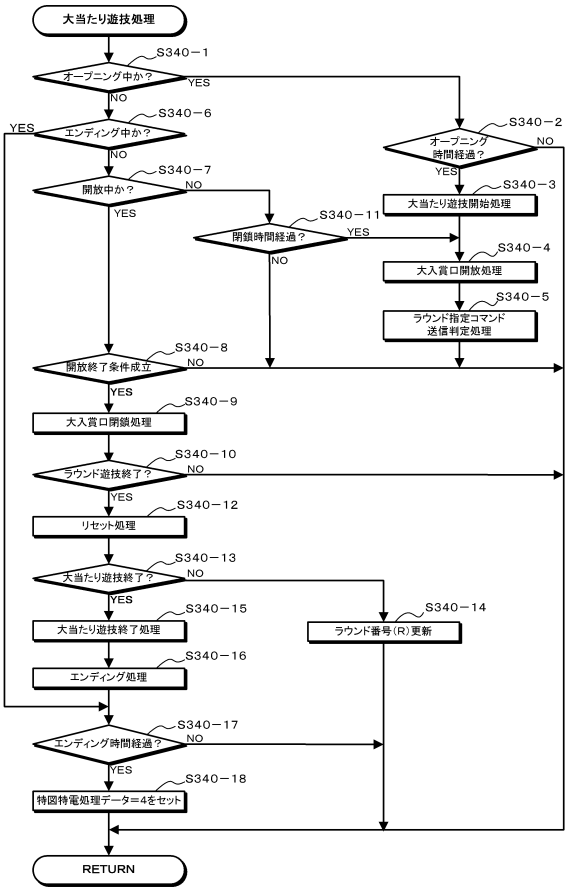
【図２４】



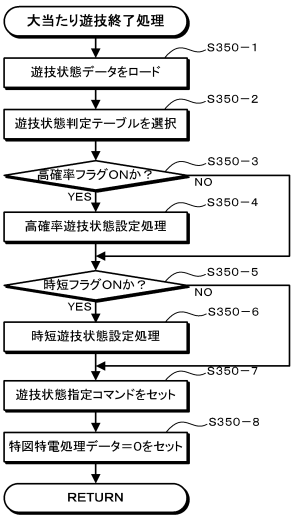
【図２５】



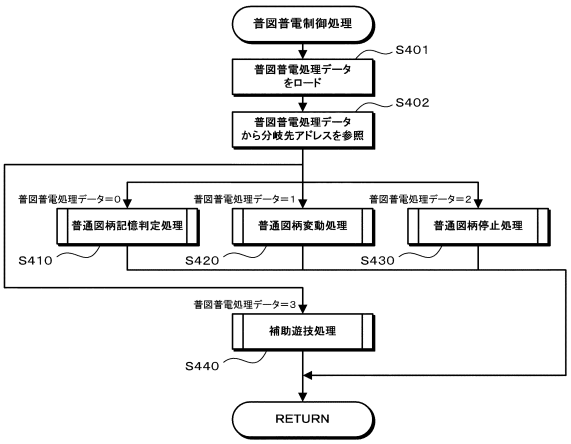
【図２６】



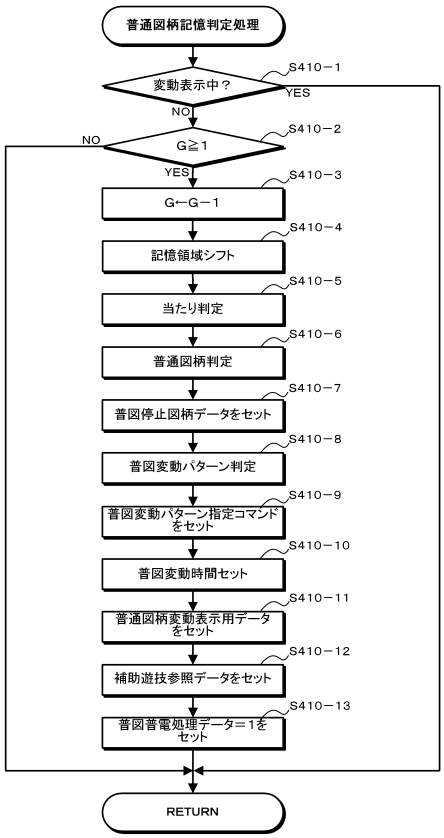
【図２７】



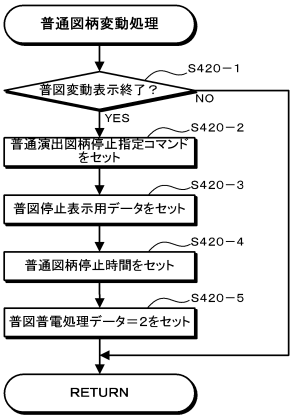
【図２８】



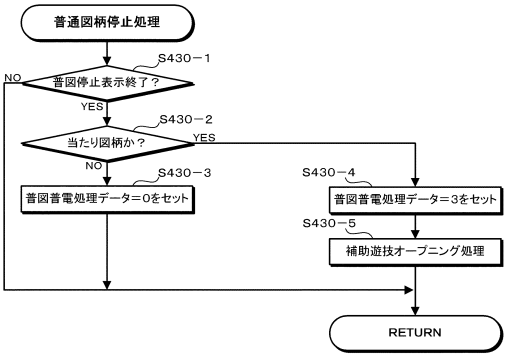
【図２９】



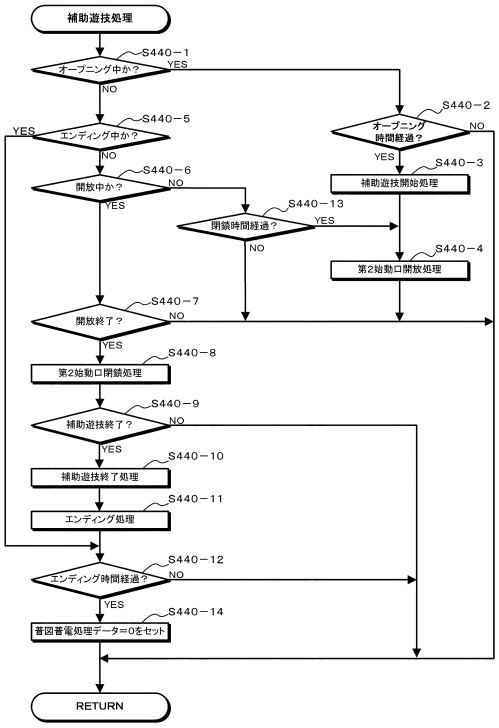
【図３０】



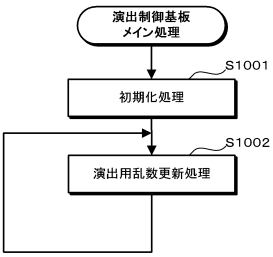
【図３１】



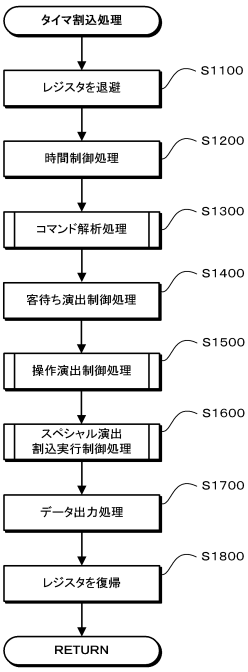
【図３２】



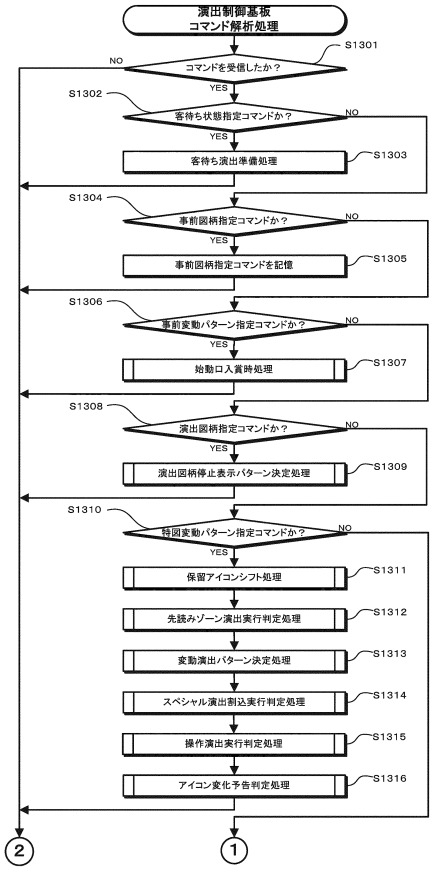
【図３３】



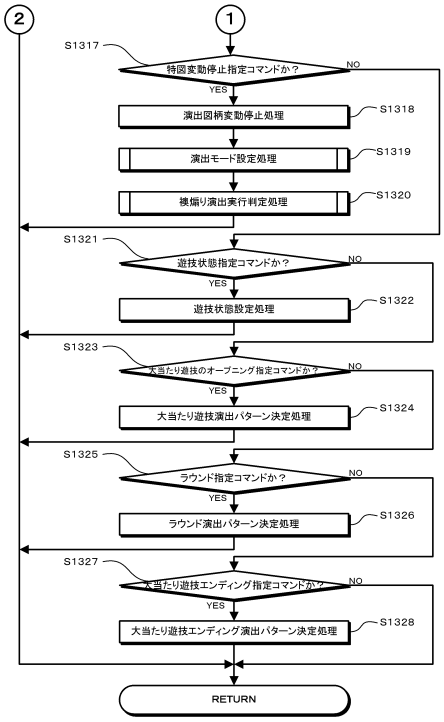
【図３４】



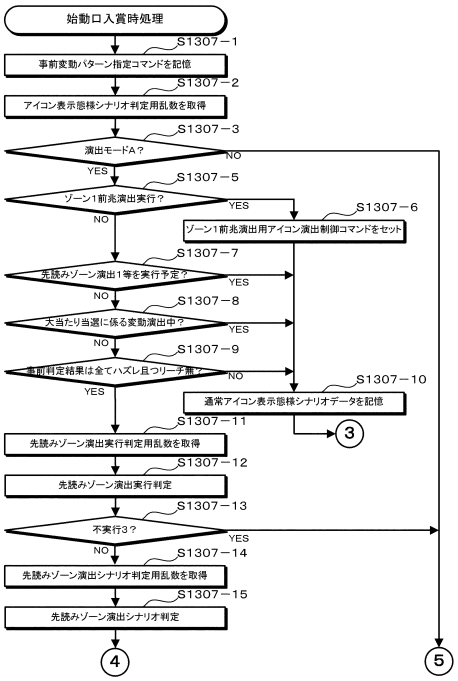
【図３５】



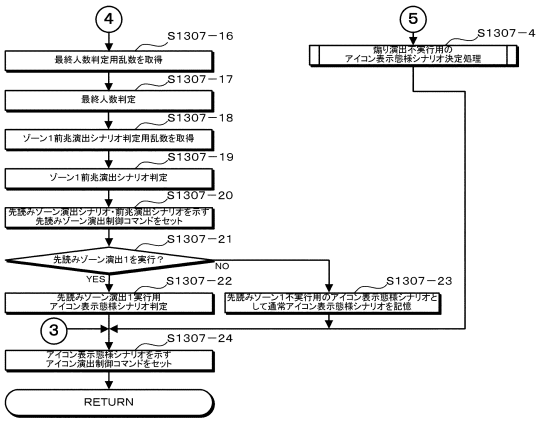
【図３６】



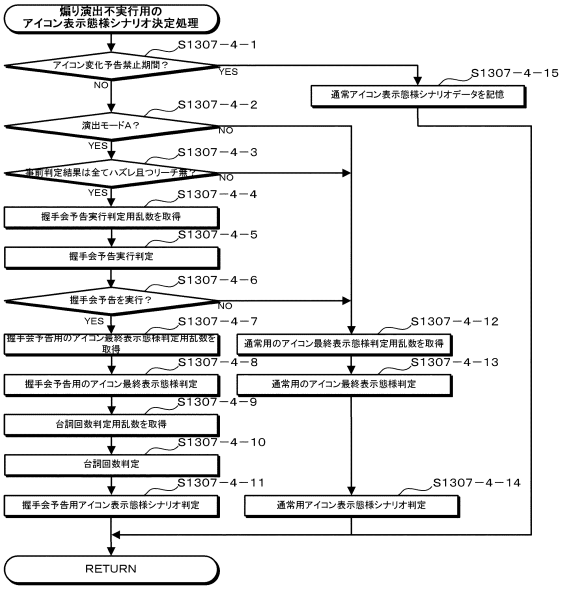
【図３７】



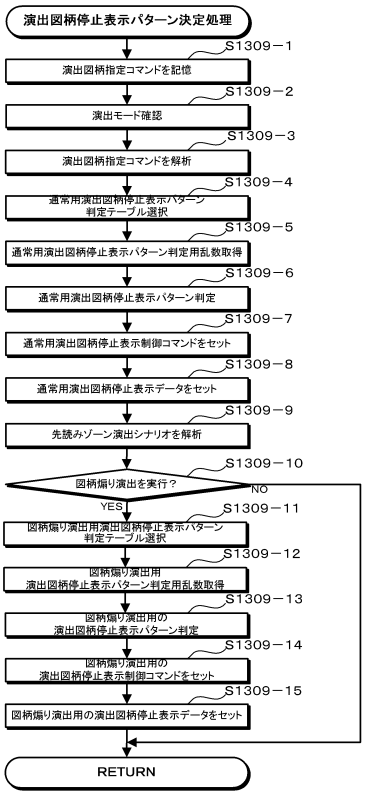
【図３８】



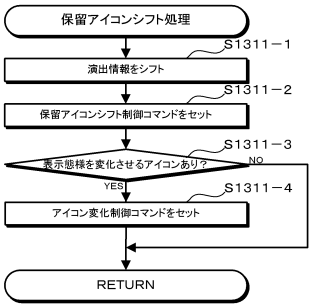
【図３９】



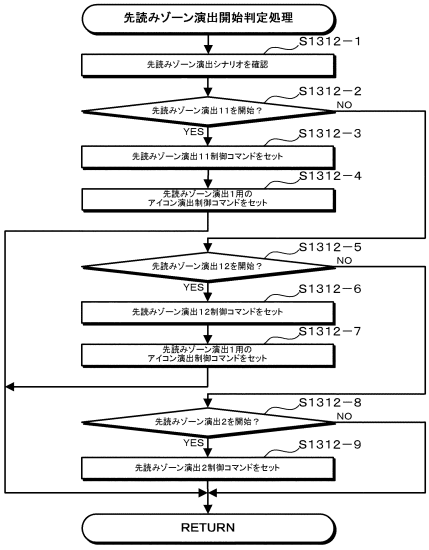
【図４０】



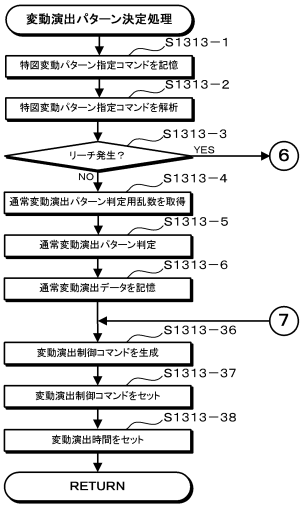
【図４１】



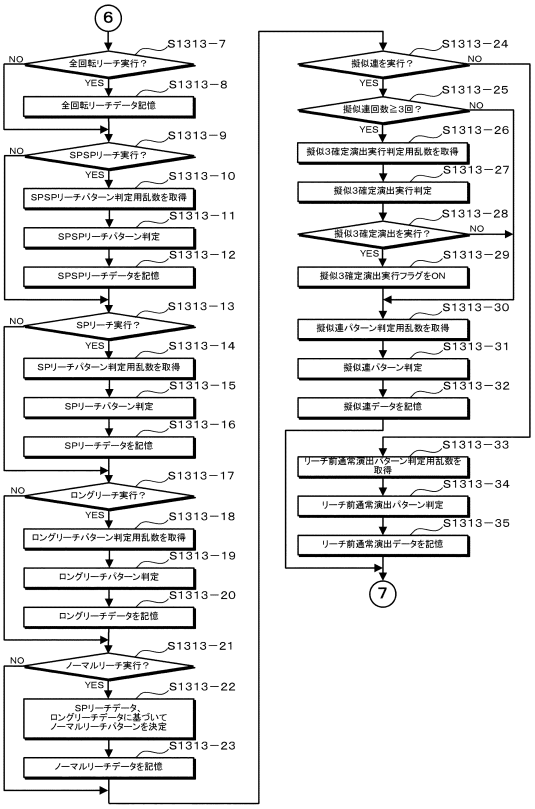
【図４２】



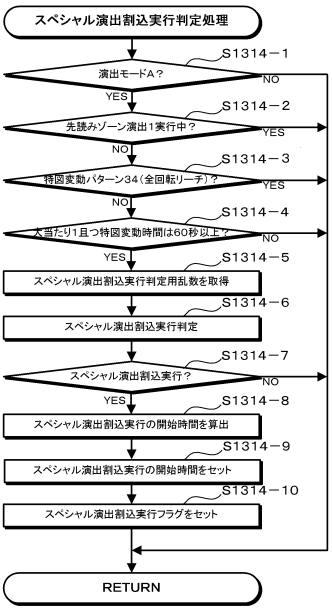
【図４３】



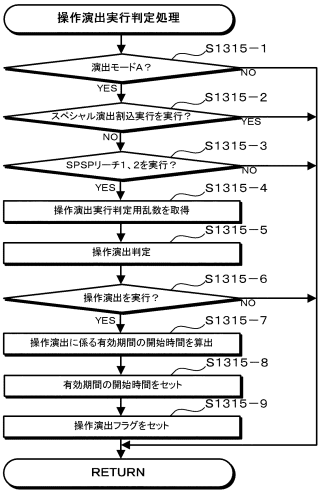
【図４４】



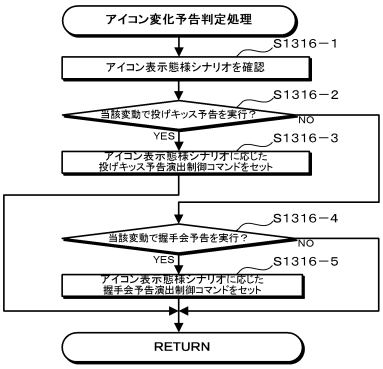
【図４５】



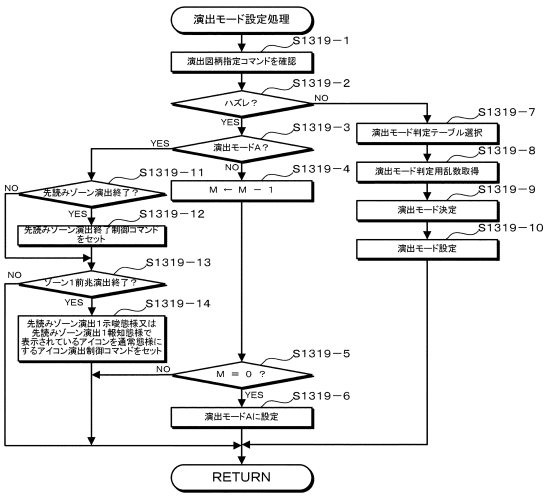
【図４６】



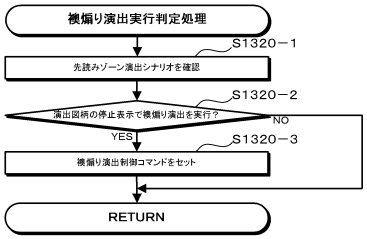
【図４７】



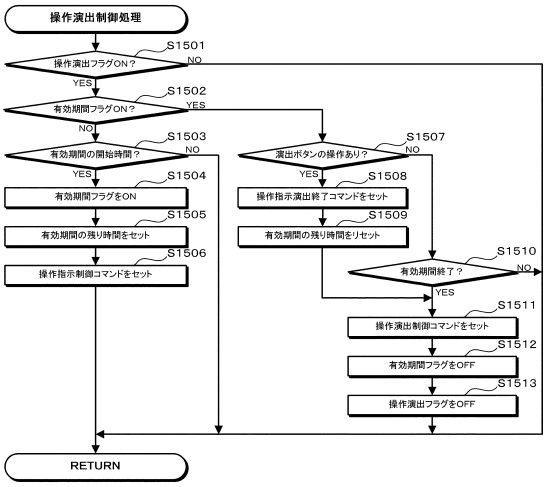
【図４８】



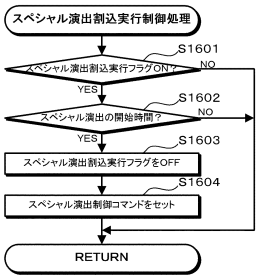
【図４９】



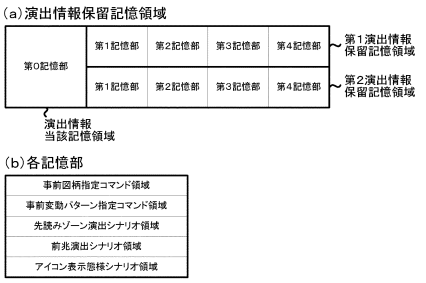
【図５０】



【図５１】



【図５２】



【図５３】

先読みゾーン演出実行判定テーブル

事前判定結果	先読みゾーン演出実行判定値割合（%）	先読みゾーン演出実行判定結果
大当たり1	35	先読みゾーン演出11を実行
	25	先読みゾーン演出12を実行
	15	先読みゾーン演出2を実行
	10	先読みゾーン演出を不実行1
	8	先読みゾーン演出を不実行2
	7	先読みゾーン演出を不実行3
大当たり2	25	先読みゾーン演出11を実行
	35	先読みゾーン演出12を実行
	15	先読みゾーン演出2を実行
	10	先読みゾーン演出を不実行1
	8	先読みゾーン演出を不実行2
	7	先読みゾーン演出を不実行3
大当たり3	10	先読みゾーン演出11を実行
	20	先読みゾーン演出12を実行
	30	先読みゾーン演出2を実行
	17	先読みゾーン演出を不実行1
	13	先読みゾーン演出を不実行2
	10	先読みゾーン演出を不実行3
ハズレ（通常、リーチ1以外）	5	先読みゾーン演出11を実行
	15	先読みゾーン演出12を実行
	25	先読みゾーン演出2を実行
	20	先読みゾーン演出を不実行1
	20	先読みゾーン演出を不実行2
	15	先読みゾーン演出を不実行3
ハズレ（通常、リーチ1）	0	先読みゾーン演出11を実行
	0	先読みゾーン演出12を実行
	10	先読みゾーン演出2を実行
	0	先読みゾーン演出を不実行1
	5	先読みゾーン演出を不実行2
	85	先読みゾーン演出を不実行3

【図５４】

先読みゾーン演出11の先読みゾーン演出シナリオ判定テーブル

第1特図保留数	先読みゾーン演出シナリオNo	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	1				□→1○
2	2			△	1○
	3				□→1○
	4			▽	□→1○
	5			□→2○	□→1○
	6			□→1○	
3	7			△	1○
	8		▽	△	1○
	9		□→×	△	1○
	10		△	1○	
	11		△	2○	□→1○
	12				□→1○
	13			▽	□→1○
	14		▽		□→1○
	15			□→×	□→1○
	16		□→×		□→1○
	17			□→1○	
	18			□→2○	□→1○
	19		▽	□→1○	
	20		▽	□→2○	□→1○
	21		□→×	□→1○	
	22		□→×	□→2○	□→1○
	23		□→1○		
	24		□→2○	□→1○	
	25		□→2○		□→1○
4	26			△	1○
	27		▽	△	1○
	28	▽		△	1○
	29		□→×	△	1○
	30	□→×			
	31		△	1○	
	32		△	2○	□→1○
	33	▽	△	1○	
	34	▽	△	2○	□→1○
	35	□→×	△	1○	
	36	□→×	△	2○	□→1○
	37	△	1○		
	38	△	2○	□→1○	
	39	△	2○		□→1○
	40				□→1○
	41			▽	□→1○
	42		▽		□→1○
	43	▽			□→1○
	44			□→×	□→1○
	45		□→×		□→1○
	46	□→×			□→1○
	47			□→1○	
	48			□→2○	□→1○
	49		▽	□→1○	
	50		▽	□→2○	□→1○
	51	▽		□→1○	
	52	▽		□→2○	□→1○
	53			□→1○	
	54			□→1○	
	55		□→×	□→1○	
	56		□→×	□→2○	□→1○
	57	□→×		□→2○	
	58	□→×		□→2○	□→1○
	59		□→1○		
	60		□→2○	□→1○	
	61		□→2○		□→1○
	62	▽	□→1○		
	63	▽	□→2○	□→1○	
	64	▽	□→2○		□→1○
	65	□→×	□→1○		
	66	□→×	□→2○	□→1○	
	67	□→×	□→2○		□→1○
	68	□→1○			
	69	□→2○	□→1○		
	70	□→2○		□→1○	
	71	□→2○			□→1○

1○・・・先読みゾーン演出11へ移行成功
2○・・・先読みゾーン演出12へ移行成功
×　・・・先読みゾーン演出へ移行失敗
□　・・・横偏り演出を実行
△　・・・図柄偏り成功演出を実行
▽　・・・図柄偏り失敗演出を実行

【図５５】

先読みゾーン演出12の先読みゾーン演出シナリオ判定テーブル

第1特図保留数	先読みゾーン演出シナリオNo	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	1				□→2○
2	2			△	2○
	3				□→2○
	4			▽	□→2○
	5			□→2○	
	6			□→2○	□→×
3	7			△	2○
	8		▽	△	2○
	9		□→×	△	2○
	10		△	2○	
	11		△	2○	□→×
	12				□→2○
	13			▽	□→2○
	14		▽		□→2○
	15			□→×	□→2○
	16		□→×		□→2○
	17			□→2○	
	18			□→2○	□→×
	19		▽	□→2○	
	20		▽	□→2○	□→×
	21		□→×	□→2○	
	22		□→×	□→2○	□→×
	23		□→2○		
	24		□→2○	□→×	
	25		□→2○		□→×
4	26			△	2○
	27		▽	△	2○
	28	▽		△	2○
	29		□→×	△	2○
	30	□→×			
	31		△	2○	
	32		△	2○	□→×
	33	▽	△	2○	
	34	▽	△	2○	□→×
	35	□→×	△	2○	
	36	□→×	△	2○	□→×
	37	△	2○		
	38	△	2○	□→×	
	39	△	2○		□→×
	40				□→2○
	41			▽	□→2○
	42		▽		□→2○
	43	▽			□→2○
	44			□→×	□→2○
	45		□→×		□→2○
	46	□→×			□→2○
	47			□→2○	
	48			□→2○	□→×
	49		▽	□→2○	
	50		▽	□→2○	□→×
	51	▽		□→2○	
	52	▽		□→2○	□→×
	53			□→2○	
	54			□→2○	
	55		□→×	□→2○	
	56		□→×	□→2○	□→×
	57	□→×		□→2○	
	58	□→×		□→2○	□→×
	59		□→2○		
	60		□→2○	□→×	
	61		□→2○		□→×
	62	▽	□→2○		
	63	▽	□→2○	□→×	
	64	▽	□→2○		□→×
	65	□→×	□→2○		
	66	□→×	□→2○	□→×	
	67	□→×	□→2○		□→×
	68	□→2○			
	69	□→2○	□→×		
	70	□→2○		□→×	
	71	□→2○			□→×

2○･･･先読みゾーン演出12へ移行成功
×　･･･先読みゾーン演出へ移行失敗
□　･･･横煽り演出を実行
△　･･･図柄煽り成功演出を実行
▽　･･･図柄煽り失敗演出を実行

【図５６】

先読みゾーン演出2の先読みゾーン演出シナリオ判定テーブル

第1特図保留数	先読みゾーン演出シナリオNo	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	1				□→3○
2	2				□→3○
	3			□→×	□→3○
	4			□→3○	
3	5				□→3○
	6			□→×	□→3○
	7		□→×		□→3○
	8			□→3○	
	9		□→×	□→3○	
	10		□→3○		
4	11				□→3○
	12			□→×	□→3○
	13		□→×		□→3○
	14	□→×			□→3○
	15			□→3○	
	16		□→×	□→3○	
	17	□→×		□→3○	
	18		□→3○		
	19	□→×	□→3○		
	20	□→3○			

2○･･･先読みゾーン演出2へ移行成功
×　･･･先読みゾーン演出へ移行失敗
□　･･･横煽り演出を実行

【図５７】

(a)先読みゾーン演出不実行1の先読みゾーン演出シナリオ判定テーブル

第1特図保留数	先読みゾーン演出シナリオNo	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	1				
2	2			▽	
3	3		▽	▽	
	4			▽	
	5		□→×	▽	
	6		▽		
4	7		▽	▽	
	8	▽		▽	
	9	▽	▽		
	10			▽	
	11		▽		
	12	▽			
	13		□→×	▽	
	14	□→×		▽	
	15		▽		
	16	□→×	▽		
	17	▽			

▽　　･･･図柄煽り失敗演出を実行
□→×･･･扉煽り演出を実行するが、先読みゾーン演出は不実行

(b)先読みゾーン演出不実行2の先読みゾーン演出シナリオ判定テーブル

第1特図保留数	先読みゾーン演出シナリオNo	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
	1				□→×
2	2			□→×	□→×
	3				□→×
	4			□→×	
3	5			□→×	□→×
	6		□→×		□→×
	7		□→×	□→×	
	8		□→×		
4	9			□→×	□→×
	10		□→×		□→×
	11	□→×			□→×
	12				□→×
	13		□→×	□→×	
	14	□→×		□→×	
	15			□→×	
	16	□→×	□→×		
	17		□→×		
	18	□→×			

□→×　･･･扉煽り演出を実行するが、先読みゾーン演出は不実行

【図５８】

(a)先読みゾーン演出1の最終人数判定テーブル

第1特図保留数	事前図柄判定結果が大当たりの場合の選択率(%)	事前図柄判定結果がハズレ1の場合の選択率(%)	最終人数(人)
1	20	23	1
	50	55	3
	25	20	5
	5	2	7
2	15	20	1
	45	50	3
	30	25	5
	10	5	7
3	10	15	1
	40	45	3
	35	30	5
	15	10	7
4	5	10	1
	35	40	3
	40	35	5
	20	15	7

(b)先読みゾーン演出2の最終人数判定テーブル

第1特図保留数	事前図柄判定結果が大当たりの場合の選択率(%)	事前図柄判定結果がハズレ1の場合の選択率(%)	最終人数(人)
1	25	26	1
	55	60	3
	18	13	5
	2	1	7
2	20	22	1
	50	55	3
	25	20	5
	5	3	7
3	15	20	1
	45	50	3
	30	25	5
	10	5	7
4	10	15	1
	40	45	3
	35	30	5
	15	10	7

(c)最終人数判定テーブル(先読みゾーン演出の不実行1～3)

第1特図保留数	事前図柄判定結果が大当たりの場合の選択率(%)	事前図柄判定結果がハズレ1の場合の選択率(%)	最終人数(人)
1	90	98	1
	10	2	3
	—	—	5
	—	—	7
2	70	90	1
	20	7	3
	10	3	5
	—	—	7
3	60	80	1
	30	15	3
	10	5	5
	—	—	7
4	50	75	1
	30	15	3
	20	10	5
	—	—	7

【図５９】

前兆演出シナリオ判定テーブルの一例
（事前判定結果が大当たり、第１特図保留数＝３、先読みゾーン演出１実行、ゾーンシナリオ７）

前兆演出シナリオ	入賞時	３変動前→２変動前	２変動前→１変動前	最終人数
７－１			1	
７－２		1		1
７－３	1			
７－４			3	
７－５	1		3	
７－６			3	3
７－７		1	3	
・・・	・・・	・・・	・・・	
７－１５	1	3	5	
７－１６		3	5	
７－１７	3		5	
７－１８		3	5	5
７－１９	1		5	
・・・	・・・	・・・	・・・	
７－２６	1	3	7	
７－２７	1	5	7	
７－２８	3	5	7	7
７－２９		5	7	
・・・	・・・	・・・	・・・	

【図６０】

（ａ）先読みゾーン演出１用のアイコン表示態様シナリオ判定テーブル
（事前判定結果が大当たり、第１特図保留数＝３、先読みゾーン演出１実行、ゾーンシナリオ７、前兆シナリオ７－１）

前兆演出シナリオ	アイコン表示態様シナリオ	入賞時	２変動前	１変動前	当該変動	アイコン最終表示態様	選択率（%）
７－１	1					白	5
	2				白→緑	緑	15
	3				白→緑→赤	赤	40
	4				白→赤		
	5			白→緑	緑→赤		
	6				白→緑→赤→ゼブラ	ゼブラ	30
	7				白→緑→ゼブラ		
	8				白→赤→ゼブラ		
	9				白→ゼブラ		
	10			白→緑	緑→ゼブラ		
	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・		
	15				白→緑→赤→ゼブラ→虹	虹	10
	16				白→緑→ゼブラ→虹		
	17				白→赤→ゼブラ→虹		
	18				白→緑→虹		
	19				白→赤→虹		
	20				白→虹		
	21			白→緑	緑→虹		
	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・		

（ｂ）先読みゾーン演出実行１のアイコン表示態様シナリオ判定テーブル
（事前判定結果が大当たり、第１特図保留数＝３、先読みゾーン演出１実行、ゾーンシナリオ７、前兆シナリオ７－１）

前兆演出シナリオ	アイコン表示態様シナリオ	入賞時	２変動前	１変動前	当該変動	アイコン最終表示態様	選択率（%）
７－１	1					白	10
	2				白→緑	緑	30
	3				白→緑→赤	赤	40
	4				白→赤		
	5			白→緑	緑→赤		
	6				白→緑→赤→ゼブラ	ゼブラ	20
	7				白→緑→ゼブラ		
	8				白→赤→ゼブラ		
	9				白→ゼブラ		
	10			白→緑	緑→ゼブラ		
	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・		
	15				白→緑→赤→ゼブラ→虹	虹	0
	16				白→緑→ゼブラ→虹		
	17				白→赤→ゼブラ→虹		
	18				白→緑→虹		
	19				白→赤→虹		
	20				白→虹		
	21			白→緑	緑→虹		
	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・		

【図６１】

握手会予告実行判定テーブル

事前判定結果	握手会予告の実行の可否	選択率（%）
大当たり	実行	60
	不実行	40
ハズレ1	実行	40
	不実行	60
ハズレ2	実行	30
	不実行	70

【図６２】

握手会予告用のアイコン最終表示態様判定テーブル

事前判定結果	第1保留数（U1）	アイコン最終表示態様	最終色パターン	選択率（%）
大当たり	1	第4特別態様11（白）	1	5
		第4特別態様12（緑）	2	15
		第4特別態様13（赤）	3	50
		第4特別態様14（ゼブラ柄）	4	25
		第4特別態様15（虹）	5	5
	2	第4特別態様11（白）	6	5
		第4特別態様12（緑）	7	15
		第4特別態様13（赤）	8	50
		第4特別態様14（ゼブラ柄）	9	25
		第4特別態様15（虹）	10	5
	3	第4特別態様11（白）	11	5
		第4特別態様12（緑）	12	15
		第4特別態様13（赤）	13	50
		第4特別態様14（ゼブラ柄）	14	25
		第4特別態様15（虹）	15	5
	4	第4特別態様11（白）	16	5
		第4特別態様12（緑）	17	15
		第4特別態様13（赤）	18	50
		第4特別態様14（ゼブラ柄）	19	25
		第4特別態様15（虹）	20	5
ハズレ1	1	第4特別態様11（白）	21	15
		第4特別態様12（緑）	22	30
		第4特別態様13（赤）	23	45
		第4特別態様14（ゼブラ柄）	24	10
	2	第4特別態様11（白）	25	15
		第4特別態様12（緑）	26	30
		第4特別態様13（赤）	27	45
		第4特別態様14（ゼブラ柄）	28	10
	3	第4特別態様11（白）	29	15
		第4特別態様12（緑）	30	30
		第4特別態様13（赤）	31	45
		第4特別態様14（ゼブラ柄）	32	10
	4	第4特別態様11（白）	33	15
		第4特別態様12（緑）	34	30
		第4特別態様13（赤）	35	45
		第4特別態様14（ゼブラ柄）	36	10
ハズレ2	1	第4特別態様11（白）	37	80
		第4特別態様12（緑）	38	20
	2	第4特別態様11（白）	39	80
		第4特別態様12（緑）	40	20
	3	第4特別態様11（白）	41	80
		第4特別態様12（緑）	42	20
	4	第4特別態様11（白）	43	80
		第4特別態様12（緑）	44	20

【図６３】

握手会予告用の台詞回数判定テーブル

最終色パターン	台詞回数	選択率（%）	備考
1、6 11、16	1	70	大当たり ＋ 人（白）
	2	20	
	3	10	
2、7 12、17	1	45	大当たり ＋ 人（緑）
	2	30	
	3	15	
	4	10	
3、8 13、18	1	15	大当たり ＋ 人（赤）
	2	25	
	3	40	
	4	20	
4、9 14、19	1	5	大当たり ＋ 人（ゼブラ）
	2	10	
	3	35	
	4	50	
5、10 15、20	2	5	大当たり ＋ 人（虹）
	3	10	
	4	85	
21、25 29、33	1	75	ハズレ1 ＋ 人（白）
	2	20	
	3	5	
22、26 30、34	1	50	ハズレ1 ＋ 人（緑）
	2	35	
	3	10	
	4	5	
23、27 31、35	1	20	ハズレ1 ＋ 人（赤）
	2	30	
	3	35	
	4	15	
24、28 32、36	1	10	ハズレ1 ＋ 人（ゼブラ）
	2	15	
	3	35	
	4	40	
37、39 41、43	1	95	ハズレ2 ＋ 人（白）
	2	5	
	3	0	
38、40 42、44	1	85	ハズレ3 ＋ 人（緑）
	2	10	
	3	5	

【図６４】

握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定TBL決定テーブル

最終色パターン	台詞回数	握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定TBLNo
1	1	1
	2	2
	3	3
2	1	4
	2	5
	3	6
	4	8
3	1	9
	2	10
	3	11
	4	12
4	1	13
	2	14
	3	15
	4	16
5	1	17
	2	18
	3	19
6	1	21
	2	22
	3	23
7	1	25
	2	26
	3	27
	4	28
8	1	29
	2	30
	3	31
	4	32
9	1	33
	2	34
	3	35
	4	36
10	1	37
	2	38
	3	39
・・・ ・・・ ・・・		
36	1	137
	2	138
	3	139
	4	140
・・・ ・・・ ・・・		
44	1	158
	2	159
	3	160

【図６５】

握手会予告用のアイコン表示態様シナリオの演出内容を表すテーブル（第1特図保留数＝1）

握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ判定TBLNo	握手会予告用のアイコン表示態様シナリオ	握手会予告用のアイコン表示態様シナリオの演出内容							備考		
		入賞時	1変動目→1保留変動	当該(台詞1回目	当該(台詞2回目	当該(台詞3回目	当該(台詞4回目	台詞回数	アイコン最終表示態様	事前判定結果
1	1	第4特別態様21	第4特別態様11	緑傷り失敗				1	第4特別態様11（白）	大当たり
	2	通常態様	第4特別態様11	緑傷り失敗						
2	3	第4特別態様21	第4特別態様11	緑傷り失敗	緑傷り失敗			2		
	4	通常態様	第4特別態様11	緑傷り失敗	緑傷り失敗					
3	5	第4特別態様21	第4特別態様11	緑傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り失敗		3		
	6	第4特別態様21	第4特別態様11	緑傷り失敗	緑傷り失敗	赤傷り失敗				
	7	通常態様	第4特別態様11	緑傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り失敗				
	8	通常態様	第4特別態様11	緑傷り失敗	緑傷り失敗	赤傷り失敗				
4	9	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り成功				1	第4特別態様12（緑色）	
	10	通常態様	第4特別態様11	緑傷り成功						
5	11	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り成功			2		
	12	第4特別態様21	第4特別態様12.銀	赤傷り失敗	赤傷り失敗					
	13	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り成功	赤傷り失敗					
	14	通常態様	第4特別態様11	赤傷り成功	緑傷り成功					
	15	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り成功					
	16	通常態様	第4特別態様11	赤傷り成功	赤傷り失敗					
6	17	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り成功		3		
	18	第4特別態様21	第4特別態様12.銀	赤傷り失敗	赤傷り失敗	赤傷り失敗				
	19	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り成功	赤傷り成功				
	20	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り成功	赤傷り失敗				
	21	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・				
7	22	第4特別態様21	第4特別態様11	緑傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り成功	4		
	23	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	赤傷り失敗	緑傷り成功			
	24	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り成功			
	25	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	赤傷り失敗	緑傷り成功			
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・		
				・・・ ・・・ ・・・						大当たり
16	100	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り成功	虹傷り成功			2	第4特別態様15（虹色）	
	101	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り失敗	虹傷り成功					
	102	第4特別態様21	第4特別態様12.銀	赤傷り成功	虹傷り成功					
	103	通常態様	第4特別態様11	赤傷り成功	虹傷り成功					
	104	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	虹傷り成功					
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・		
17	110	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り成功		3		
	111	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	赤傷り成功				
	112	第4特別態様21	第4特別態様12.銀	赤傷り失敗	赤傷り成功	ゼブラ傷り失敗				
	113	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り成功				
	114	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	赤傷り成功				
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・		・・・		
18	120	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り成功	赤傷り成功	ゼブラ傷り成功	虹傷り成功	4		
	121	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り失敗	赤傷り成功	ゼブラ傷り失敗	虹傷り成功			
	122	第4特別態様21	第4特別態様12.銀	赤傷り成功	ゼブラ傷り失敗	ゼブラ傷り失敗	虹傷り成功			
	123	通常態様	第4特別態様11	赤傷り成功	赤傷り失敗	赤傷り失敗	虹傷り成功			
	124	通常態様	第4特別態様11	赤傷り成功	赤傷り成功	ゼブラ傷り成功	虹傷り成功			
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・		
73	131	第4特別態様21	第4特別態様11	緑傷り失敗				1	第4特別態様11（白）	ハズレ1
	132	通常態様	第4特別態様11	緑傷り失敗						
74	133	第4特別態様21	第4特別態様11	緑傷り失敗	緑傷り失敗			2		
	134	通常態様	第4特別態様11	緑傷り失敗	緑傷り失敗					
75	135	第4特別態様21	第4特別態様11	緑傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り失敗		3		
	136	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	赤傷り失敗				
	137	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り失敗				
	138	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	赤傷り失敗				
76	139	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り成功				1	第4特別態様12（緑色）	
	140	通常態様	第4特別態様11	赤傷り成功						
77	141	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り失敗	赤傷り成功			2		
	142	第4特別態様21	第4特別態様12.銀	赤傷り失敗	赤傷り失敗					
	143	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り成功	赤傷り失敗					
	144	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	赤傷り成功					
	145	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り成功					
	146	通常態様	第4特別態様11	赤傷り成功	赤傷り失敗					
78	147	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り成功		3		
	148	第4特別態様21	第4特別態様12.銀	赤傷り失敗	赤傷り失敗	緑傷り成功				
	149	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り成功				
	150	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り成功	赤傷り失敗				
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・		・・・		
79	157	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り成功	4		
	158	第4特別態様21	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	赤傷り失敗	緑傷り成功			
	159	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り成功			
	160	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	赤傷り失敗	緑傷り成功			
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・		
				・・・ ・・・ ・・・						ハズレ1
				・・・ ・・・ ・・・						ハズレ2
160	999	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り成功		3	第4特別態様12（緑色）	
	1000	通常態様	第4特別態様11	赤傷り失敗	緑傷り失敗	緑傷り成功				

【図６６】

通常用のアイコン最終表示態様判定テーブル

事前判定結果	第1保留数（U1）	通常用のアイコン最終表示態様	通常用のアイコン表示態様シナリオ判定TBLNo	選択率（%）
大当たり	1	通常態様	1	5
		第1特別態様	2	8
		第2特別態様11（白）	3	12
		第2特別態様12（緑）	4	15
		第2特別態様13（赤）	5	35
		第2特別態様14（ゼブラ柄）	6	20
		第2特別態様15（虹）	7	5
	2	通常態様	8	5
		第1特別態様	9	8
		第2特別態様11（白）	10	12
		第2特別態様12（緑）	11	15
		第2特別態様13（赤）	12	35
		第2特別態様14（ゼブラ柄）	13	20
		第2特別態様15（虹）	14	5
	3	通常態様	15	5
		第1特別態様	16	8
		第2特別態様11（白）	17	12
		第2特別態様12（緑）	18	15
		第2特別態様13（赤）	19	35
		第2特別態様14（ゼブラ柄）	20	20
		第2特別態様15（虹）	21	5
	4	通常態様	22	5
		第1特別態様	23	8
		第2特別態様11（白）	24	12
		第2特別態様12（緑）	25	15
		第2特別態様13（赤）	26	35
		第2特別態様14（ゼブラ柄）	27	20
		第2特別態様15（虹）	28	5
ハズレ1	1	通常態様	29	10
		第1特別態様	30	15
		第2特別態様11（白）	31	20
		第2特別態様12（緑）	32	30
		第2特別態様13（赤）	33	15
		第2特別態様14（ゼブラ柄）	34	10
	2	通常態様	35	10
		第1特別態様	36	15
		第2特別態様11（白）	37	20
		第2特別態様12（緑）	38	30
		第2特別態様13（赤）	39	15
		第2特別態様14（ゼブラ柄）	40	10
	3	通常態様	41	10
		第1特別態様	42	15
		第2特別態様11（白）	43	20
		第2特別態様12（緑）	44	30
		第2特別態様13（赤）	45	15
		第2特別態様14（ゼブラ柄）	46	10
	4	通常態様	47	10
		第1特別態様	48	15
		第2特別態様11（白）	49	20
		第2特別態様12（緑）	50	30
		第2特別態様13（赤）	51	15
		第2特別態様14（ゼブラ柄）	52	10
ハズレ2	1	通常態様	53	90
		第1特別態様	54	8
		第2特別態様11（白）	55	2
	2	通常態様	56	90
		第1特別態様	57	8
		第2特別態様11（白）	58	2
	3	通常態様	59	90
		第1特別態様	60	8
		第2特別態様11（白）	61	2
	4	通常態様	62	90
		第1特別態様	63	8
		第2特別態様11（白）	64	2

【図６７】

通常用のアイコン表示態様シナリオの演出内容を表すテーブル（第1特図保留数＝2）

通常用のアイコン表示態様シナリオ判定TBL No	通常用のアイコン表示態様シナリオ	通常用のアイコン表示態様シナリオの演出内容					備考	
		入賞時	2変動前→1変動前	1変動前	1変動前→当該変動	当該変動	アイコン最終表示態様	事前判定結果
8	1	通常態様					通常態様	大当たり
	2	通常態様		当たキャラ予告失敗1				
	3	通常態様		当たキャラ予告失敗1				
	4	通常態様				当たキャラ予告失敗1		
	5	通常態様				当たキャラ予告失敗2		
9	6	第1特別態様					第1特別態様（円・赤緑）	
	7	通常態様	第1特別態様					
	8	通常態様			第1特別態様	第1特別態様（当たキャラ予告成功）		
	9	通常態様		第1特別態様（当たキャラ予告成功）				
	10	通常態様		第1特別態様（当たキャラ予告成功）		当たキャラ予告失敗1		
	…	…	…	…	…	…		
				…				
				…				
12	70	第1特別態様	第2特別態様11	第2特別態様12（当たキャラ予告成功）	第2特別態様13		第2特別態様13（入・赤色）	
	71	通常態様			第2特別態様11	第2特別態様13（当たキャラ予告成功）		
	72	通常態様		第2特別態様11（当たキャラ予告成功）	第2特別態様12	第2特別態様13（当たキャラ予告成功）		
	73	通常態様		当たキャラ予告失敗1	第2特別態様12	第2特別態様13（当たキャラ予告成功）		
	…	…	…	…	…	…		
13	80	通常態様			第2特別態様14		第2特別態様14（入・ゼブラ柄）	
	81	通常態様			第2特別態様14	当たキャラ予告成失敗1		
	82	通常態様	第2特別態様13		第2特別態様14	当たキャラ予告成失敗2		
	83	通常態様				第2特別態様14（当たキャラ予告成功）		
	84	通常態様				第2特別態様14（当たキャラ予告成功）		
	…	…	…	…	…	…		
14	90	通常態様				第2特別態様15（当たキャラ予告成功）	第2特別態様15（入・虹）	
	91	第1特別態様	第2特別態様11	第2特別態様13（当たキャラ予告成功）		第2特別態様15（当たキャラ予告成功）		
	92	第1特別態様	第2特別態様11	当たキャラ予告失敗2		第2特別態様15（当たキャラ予告成功）		
	93	通常態様	第2特別態様13		第2特別態様14	第2特別態様15（当たキャラ予告成功）		
	94	第1特別態様		第2特別態様11（当たキャラ予告成功）		第2特別態様15（当たキャラ予告成功）		
	95	…	…	…	…	…		
				…				
				…				
40	120	通常態様			第2特別態様14		第2特別態様14（入・ゼブラ柄）	ハズレ1
	121	通常態様			第2特別態様14	当たキャラ予告成失敗1		
	122	通常態様	第2特別態様13		第2特別態様14	当たキャラ予告成失敗2		
	123	通常態様				第2特別態様14（当たキャラ予告成功）		
	124	通常態様				第2特別態様14（当たキャラ予告成功）		
	…	…	…	…	…	…		
				…				
				…				
				…				
58	150	通常態様			第2特別態様12		第2特別態様12（入・緑）	ハズレ2
	151	通常態様			第2特別態様12	当たキャラ予告成失敗1		
	152	通常態様			第2特別態様12	当たキャラ予告成失敗2		
	153	第2特別態様11				第2特別態様12（当たキャラ予告成功）		
	154	通常態様	第2特別態様11			第2特別態様12（当たキャラ予告成功）		
	…	…	…	…	…	…		

【図６８】

(a)演出モードA用の演出図柄停止表示パターン判定テーブル

演出図柄指定コマンド	特図抽選結果	通常用演出図柄停止表示パターン判定値（%）	通常用演出図柄停止表示パターン
E1H00H E2H00H	大当たり1	10	1(緑)-1(緑)-1(緑)
		35	3(赤)-3(赤)-3(赤)
		10	5(緑)-5(緑)-5(緑)
		35	7(赤)-7(赤)-7(赤)
		10	9(緑)-9(緑)-9(緑)
E1H01H E2H01H	大当たり2	25	2(青)-2(青)-2(青)
		25	4(青)-4(青)-4(青)
		25	6(青)-6(青)-6(青)
		25	8(青)-8(青)-8(青)
E1H03H	大当たり3	34	1(緑)-1(緑)-1(緑)
		33	5(緑)-5(緑)-5(緑)
		33	9(緑)-9(緑)-9(緑)
E1H08H E2H08H	リーチ有りハズレ	5	1(緑)-2(青)-1(緑)
		5	2(青)-1(緑)-2(青)
		…	…
		5	9(緑)-6(青)-9(緑)
		5	9(緑)-8(青)-9(緑)
E1H09H E2H09H	リーチ無しハズレ	2	1(緑)-6(青)-4(青)
		2	2(青)-6(青)-7(赤)
		2	3(赤)-6(青)-7(赤)
		2	1(緑)-2(青)-3(赤)
		2	3(赤)-4(青)-5(緑)
		2	4(青)-8(青)-6(青)
		…	…
		2	9(緑)-6(青)-7(赤)
		2	9(緑)-8(青)-9(緑)

(b)図柄煽り演出用の演出図柄停止表示パターン判定テーブル

図柄煽り演出の種別	図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターン判定値（%）	図柄煽り演出用演出図柄停止表示パターン
煽り成功演出	100	破天荒・突入・ゾーン
煽り失敗演出	50	破天荒・－・ゾーン
	50	破天荒・－・－

【図６９】

演出モードAのSPSPリーチパターン判定テーブル

特別図柄判定結果	SPSPリーチパターン判定値範囲（%）	SPSPリーチパターン	備考
大当たり1	50	SPSPリーチ1	キャラAによる楽曲A
	30	SPSPリーチ2	キャラBによる楽曲B
	17	SPSPリーチ3	キャラCによる楽曲C
	3	SPSPプレミアリーチ	キャラA、B、Cによる楽曲D
大当たり2 大当たり3	40	SPSPリーチ1	キャラAによる楽曲A
	30	SPSPリーチ2	キャラBによる楽曲B
	30	SPSPリーチ3	キャラCによる楽曲C
	0	SPSPプレミアリーチ	キャラA、B、Cによる楽曲D
ハズレ	20	SPSPリーチ1	キャラAによる楽曲A
	30	SPSPリーチ2	キャラBによる楽曲B
	50	SPSPリーチ3	キャラCによる楽曲C
	0	SPSPプレミアリーチ	キャラA、B、Cによる楽曲D

【図７０】

(a)擬似連パターン判定テーブル

擬似連回数（回）	選択率（%）	擬似連パターン	擬似連の演出内容
2	11	2－1	1→1
	11	2－2	1→2
	11	2－3	1→3
	…	…	…
	11	2－8	3→2
	12	2－9	3→3
3	3	3－1	1→1→1
	3	3－2	1→1→2
	3	3－3	1→1→3
	3	3－4	1→2→1
	…	…	…
	4	3－26	3→3→2
	4	3－27	3→3→3
4	1	4－1	1→1→1→1
	1	4－2	1→1→1→2
	1	4－3	1→1→1→3
	1	4－4	1→2→1→1
	…	…	…
	2	4－80	3→3→3→2
	2	4－81	3→3→3→3

※擬似連の演出内容
1…右図柄煽り経由
2…中右図柄煽り経由
3…左右図柄テンパイ経由

(b)擬似3確定演出実行判定テーブル

擬似連回数（回）	特別図柄判定結果	擬似3確定演出実行判定値割合（%）	擬似3確定演出の実行の可否
3	大当たり1	30	実行
		70	不実行
	大当たり2	25	実行
		75	不実行
	大当たり3	20	実行
		80	不実行
	ハズレ	10	実行
		90	不実行
4	大当たり1	35	実行
		65	不実行

【図７１】

スペシャル演出実行判定テーブル

スペシャル演出実行判定値割合（%）	実行判定結果
5	実行
95	不実行

【図７２】

(a)SPSPリーチ1に係る操作演出実行判定テーブル

特別図柄判定結果	操作演出実行判定値割合（%）	実行判定結果	備考
大当たり1	55	操作演出を不実行	−
	25	操作演出1を実行	SPSPリーチ1開始から10秒経過後（序盤）に実行
	15	操作演出2を実行	SPSPリーチ1開始から30秒経過後（中盤）に実行
	5	操作演出3を実行	SPSPリーチ1開始から50秒経過後（終盤）に実行
大当たり2 大当たり3	40	操作演出を不実行	−
	30	操作演出1を実行	SPSPリーチ1開始から10秒経過後（序盤）に実行
	20	操作演出2を実行	SPSPリーチ1開始から30秒経過後（中盤）に実行
	10	操作演出3を実行	SPSPリーチ1開始から50秒経過後（終盤）に実行
ハズレ	0	操作演出を不実行	−
	20	操作演出1を実行	SPSPリーチ1開始から10秒経過後（序盤）に実行
	30	操作演出2を実行	SPSPリーチ1開始から30秒経過後（中盤）に実行
	50	操作演出3を実行	SPSPリーチ1開始から50秒経過後（終盤）に実行

(b)SPSPリーチ2に係る操作演出実行判定テーブル

特別図柄判定結果	操作演出実行判定値割合（%）	実行判定結果	備考
大当たり1	0	操作演出を不実行	−
	15	操作演出4を実行	SPSPリーチ2開始から10秒経過後（序盤）に実行
	30	操作演出5を実行	SPSPリーチ2開始から30秒経過後（中盤）に実行
	55	操作演出6を実行	SPSPリーチ2開始から50秒経過後（終盤）に実行
大当たり2 大当たり3	0	操作演出を不実行	−
	25	操作演出4を実行	SPSPリーチ2開始から10秒経過後（序盤）に実行
	30	操作演出5を実行	SPSPリーチ2開始から30秒経過後（中盤）に実行
	45	操作演出6を実行	SPSPリーチ2開始から50秒経過後（終盤）に実行
ハズレ	55	操作演出を不実行	−
	25	操作演出4を実行	SPSPリーチ2開始から10秒経過後（序盤）に実行
	15	操作演出5を実行	SPSPリーチ2開始から30秒経過後（中盤）に実行
	5	操作演出6を実行	SPSPリーチ2開始から50秒経過後（終盤）に実行

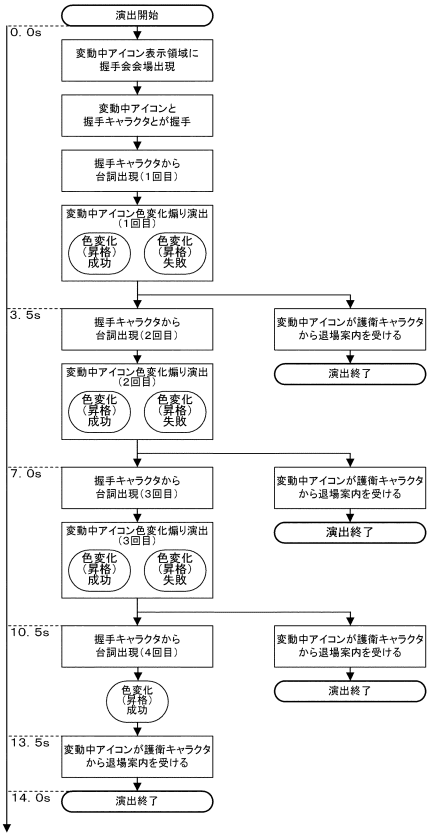
【図７３】

演出モード判定テーブル

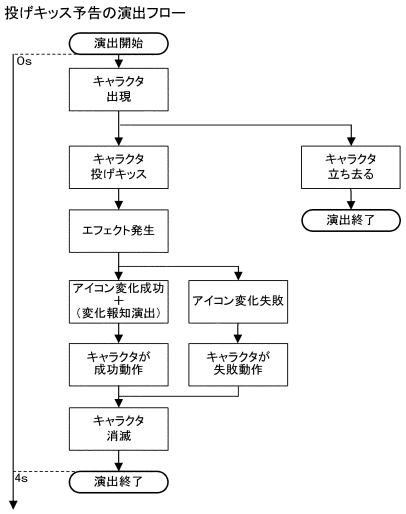
判定結果	選択率（%）	演出モード	演出モードフラグ	実行可能回数：Ma（回）
−	−	A	00H	−
確変長当たり	50	B	01H	10000
	50	C	02H	10000
通常長当たり	100	C	03H	100
確変短当たり	100	B	01H	10000

【図７４】

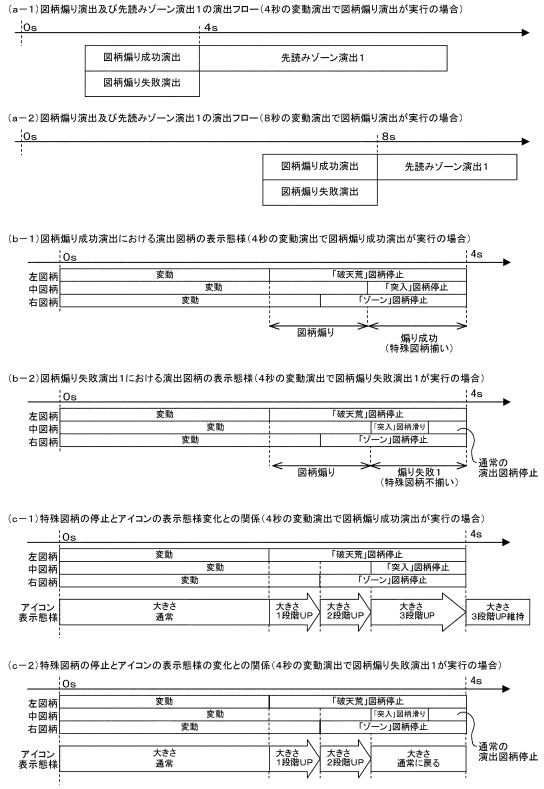
握手会予告の演出フロー



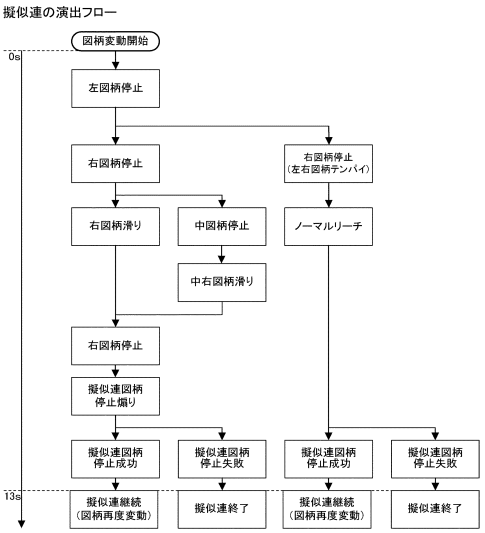
【図７５】



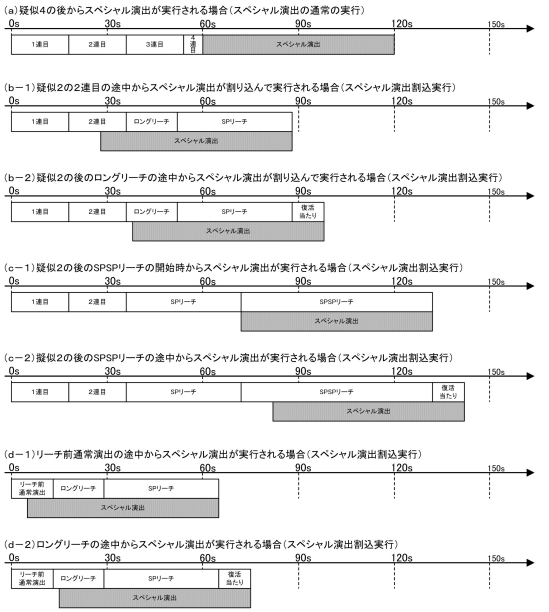
【図７６】



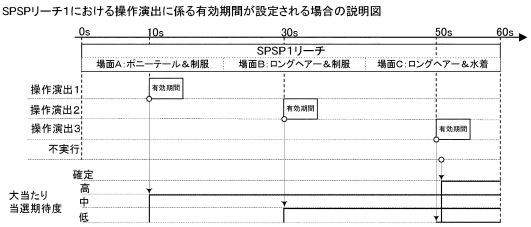
【図７７】



【図７８】



【図７９】



【図８０－１】

アイコン表示態様の種別	アイコン表示態様		適用可能なアイコン種別		備考
	アイコンの形象	アイコンの色彩	保留アイコン	変動中アイコン	
通常態様	○	白	○	○	
第１特別態様	○	白（点滅）	○	○	
第２特別態様１１		白	○	○	
第２特別態様１２		緑	○	○	
第２特別態様１３		赤	○	○	
第２特別態様１４		ゼブラ柄	○	○	
第２特別態様１５		虹	×	○	

【図８０－２】

アイコン表示態様の種別	アイコン表示態様		適用可能なアイコン種別		備考
	アイコンの形象	アイコンの色彩（主シルエット部）	保留アイコン	変動中アイコン	
第３特別態様１１		白	○	○	先読みゾーン演出1 or ゾーン1前兆演出の実行対象
第３特別態様１２		緑	○	○	
第３特別態様１３		赤	○	○	
第３特別態様１４		ゼブラ柄	○	○	
第３特別態様１５		虹	×	○	
第３特別態様２１		白	○	○	先読みゾーン演出1 or ゾーン1前兆演出の実行対象
第３特別態様２２		緑	○	○	
第３特別態様２３		赤	○	○	
第３特別態様２４		ゼブラ柄	○	○	
第３特別態様２５		虹	×	○	
第３特別態様３１		白	○	○	先読みゾーン演出1 or ゾーン1前兆演出の実行対象
第３特別態様３２		緑	○	○	
第３特別態様３３		赤	○	○	
第３特別態様３４		ゼブラ柄	○	○	
第３特別態様３５		虹	×	○	

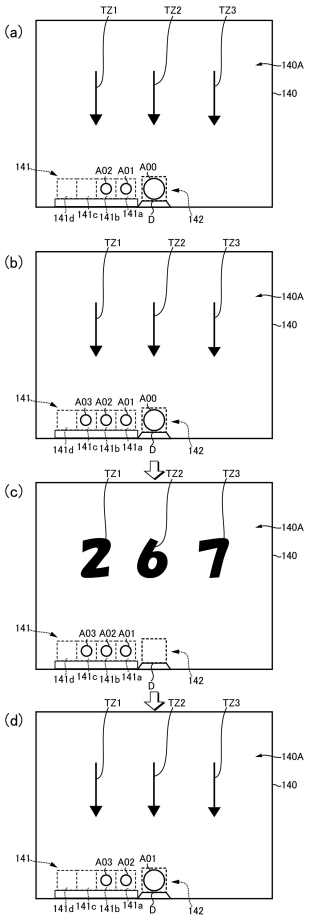
【図８０－３】

アイコン表示態様の種別	アイコン表示態様		適用可能なアイコン種別		備考
	アイコンの形象	アイコンの色彩（主シルエット部）	保留アイコン	変動中アイコン	
第３特別態様４１		白	○	○	先読みゾーン演出1 or ゾーン1前兆演出の実行対象以外
第３特別態様４２		緑	○	○	
第３特別態様４３		赤	○	○	
第３特別態様４４		ゼブラ柄	○	○	
第３特別態様４５		虹	×	○	
第３特別態様５１		白	○	○	先読みゾーン演出1 or ゾーン1前兆演出の実行対象以外
第３特別態様５２		緑	○	○	
第３特別態様５３		赤	○	○	
第３特別態様５４		ゼブラ柄	○	○	
第３特別態様５５		虹	×	○	
第３特別態様６１		白	○	○	先読みゾーン演出1 or ゾーン1前兆演出の実行対象以外
第３特別態様６２		緑	○	○	
第３特別態様６３		赤	○	○	
第３特別態様６４		ゼブラ柄	○	○	
第３特別態様６５		虹	×	○	

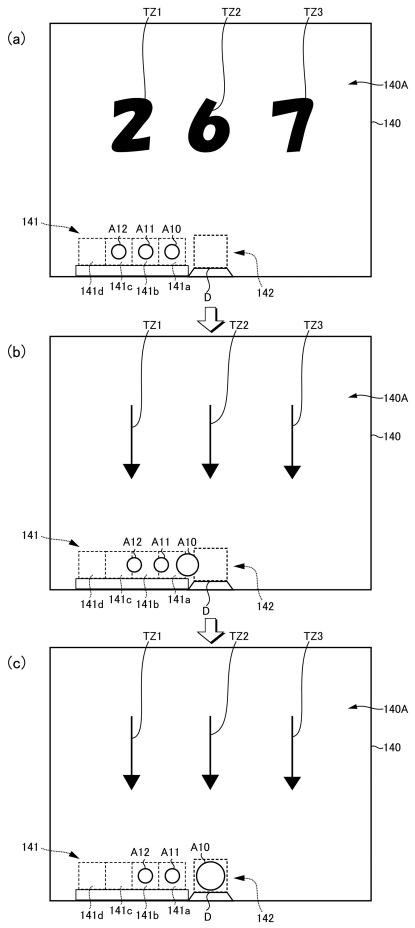
【図８０－４】

アイコン表示態様の種別	アイコン表示態様		適用可能なアイコン種別		備考
	アイコンの形象	アイコンの色彩	保留アイコン	変動中アイコン	
第４特別態様１１		白	×	○	握手会予告の実行対象
第４特別態様１２		緑	×	○	
第４特別態様１３		赤	×	○	
第４特別態様１４		ゼブラ柄	×	○	
第４特別態様１５		虹	×	○	
第４特別態様２１		白	○	×	握手会予告の実行対象
第４特別態様２２		緑	○	×	
第４特別態様２３		赤	○	×	
第４特別態様２４		ゼブラ柄	○	×	
第４特別態様３１		白	×	○	握手会予告の実行対象以外
第４特別態様４１		白	○	×	握手会予告の実行対象以外

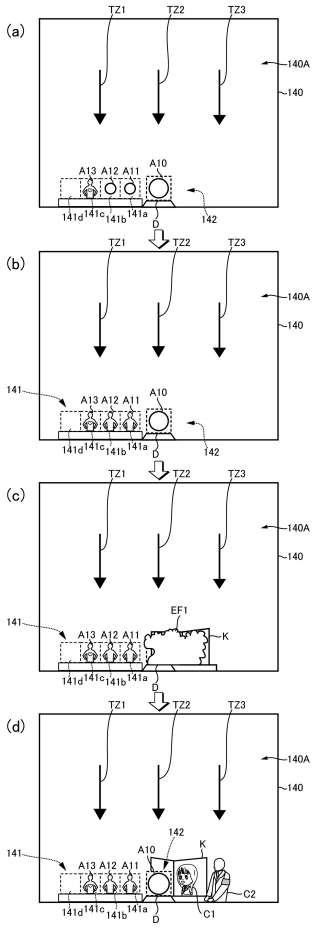
【図８１】



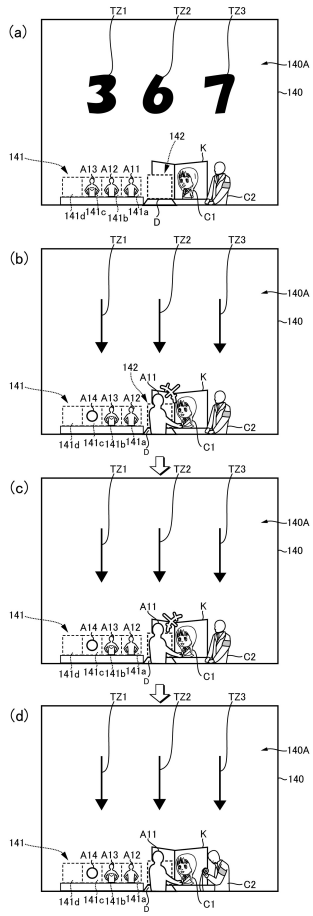
【図８２】



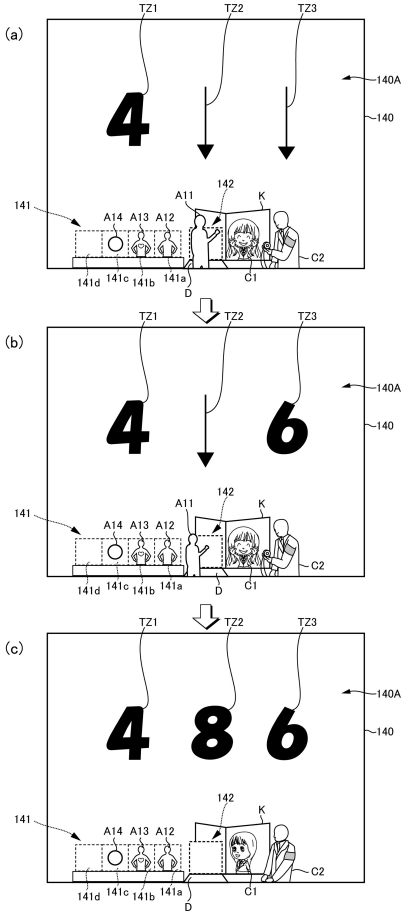
【図８３】



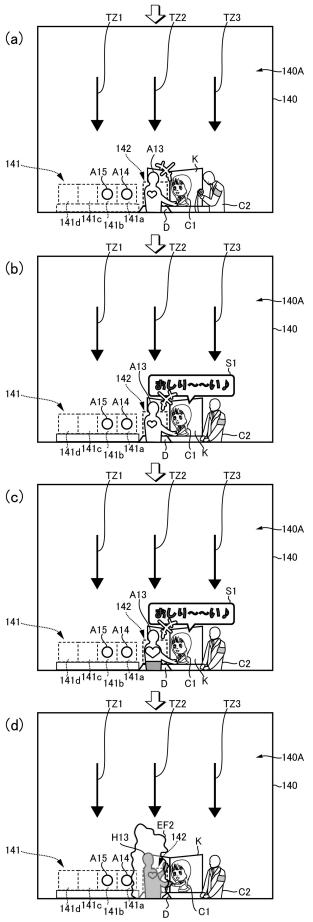
【図８４】



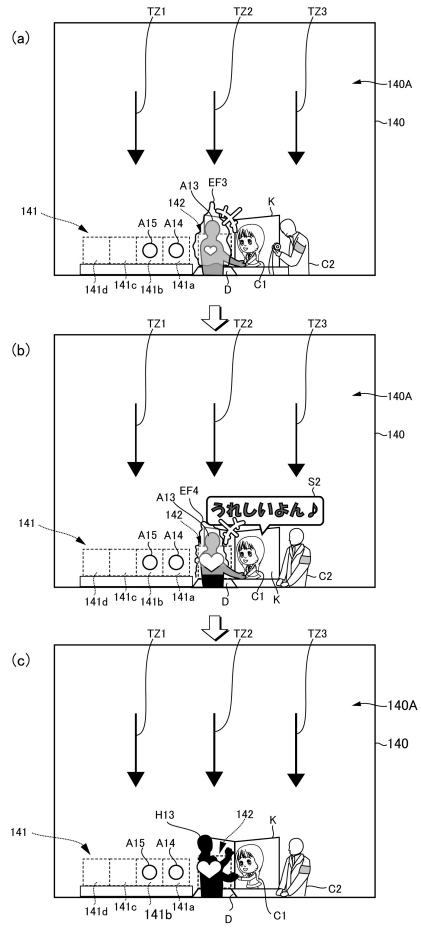
【図８５】



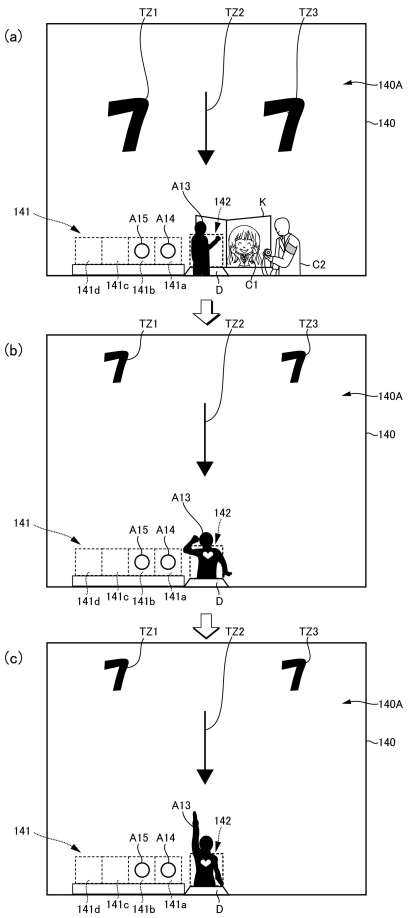
【図８６】



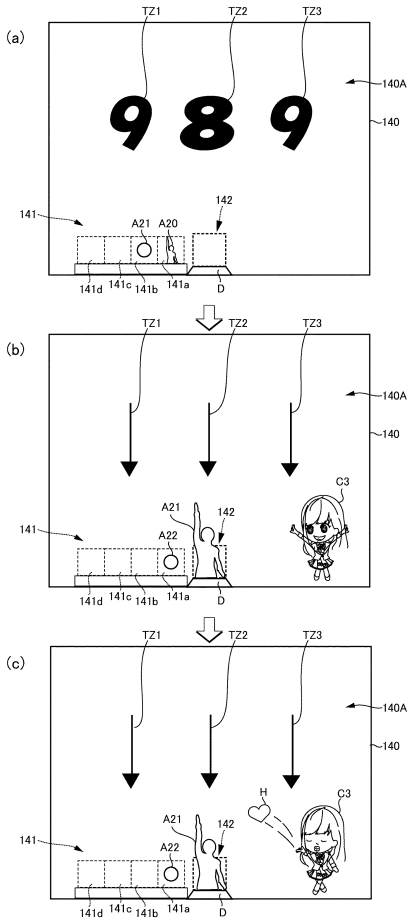
【図８７】



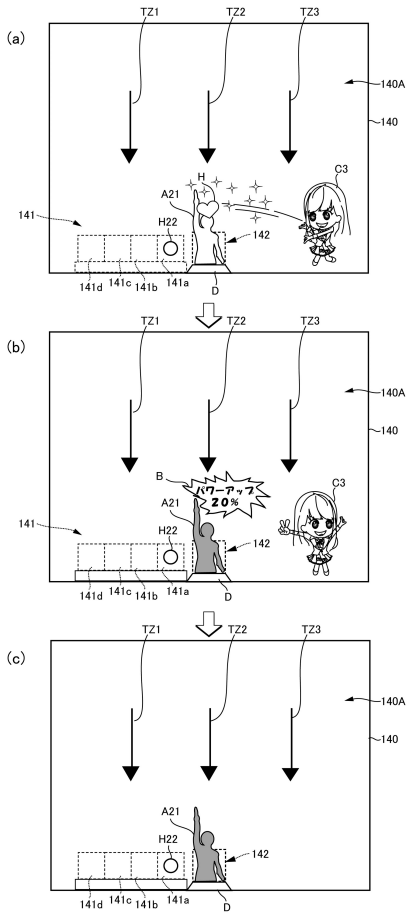
【図８８】



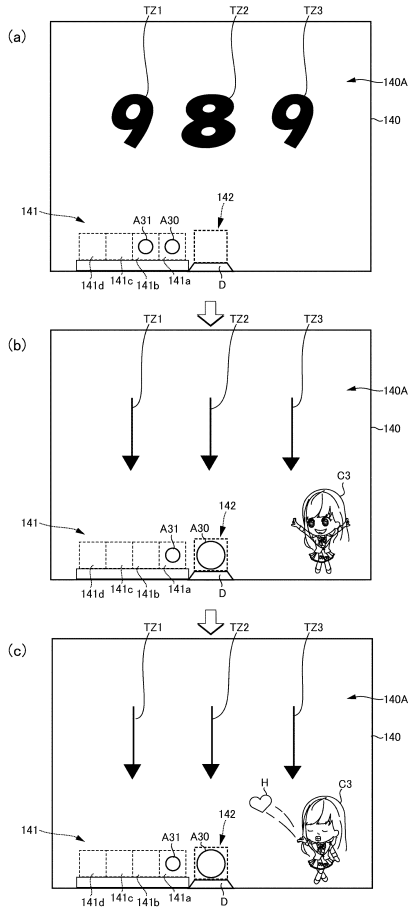
【図８９】



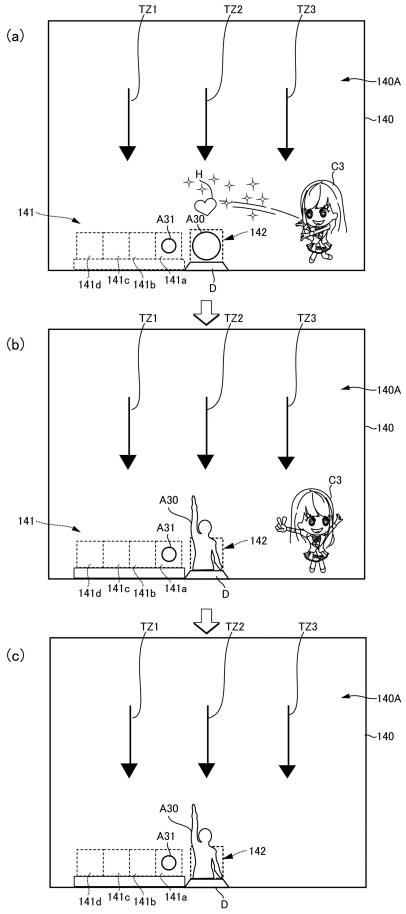
【図９０】



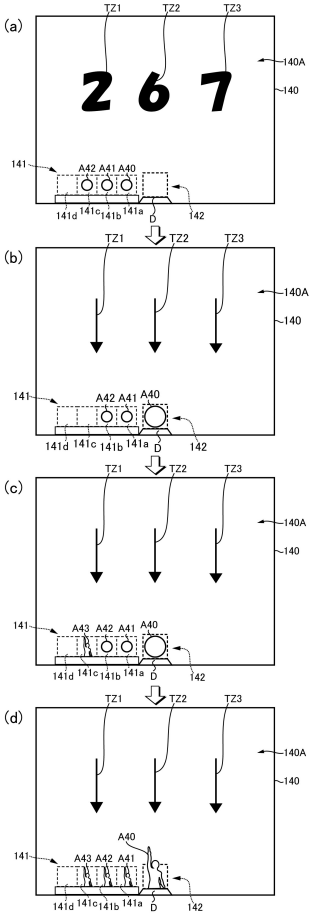
【図９１】



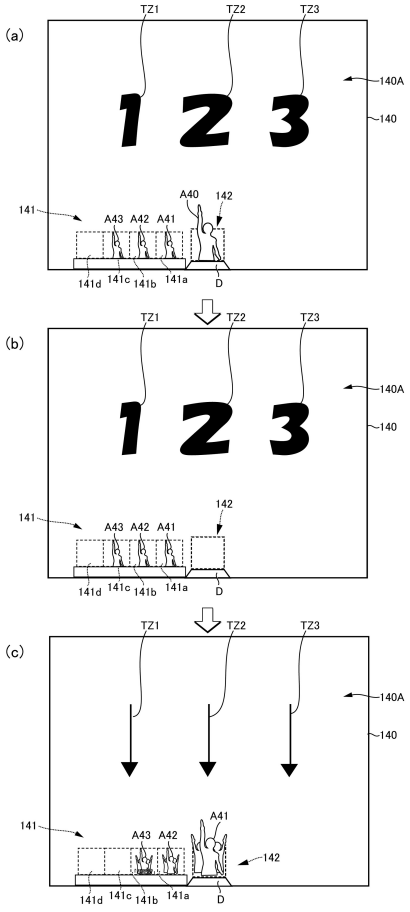
【図９２】



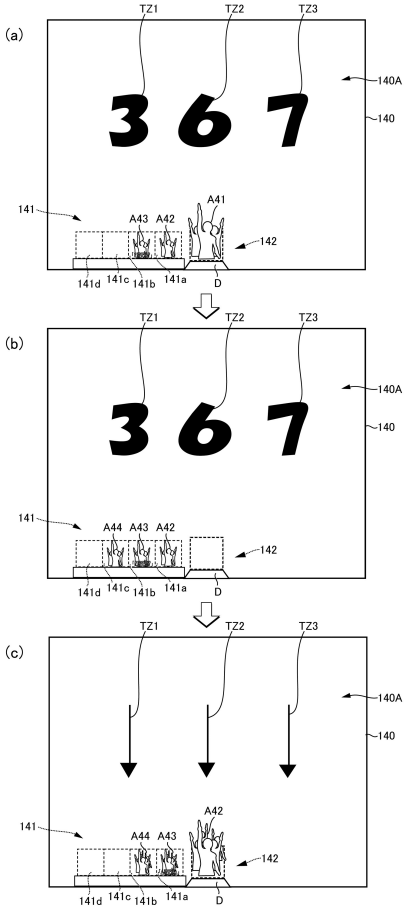
【図９３】



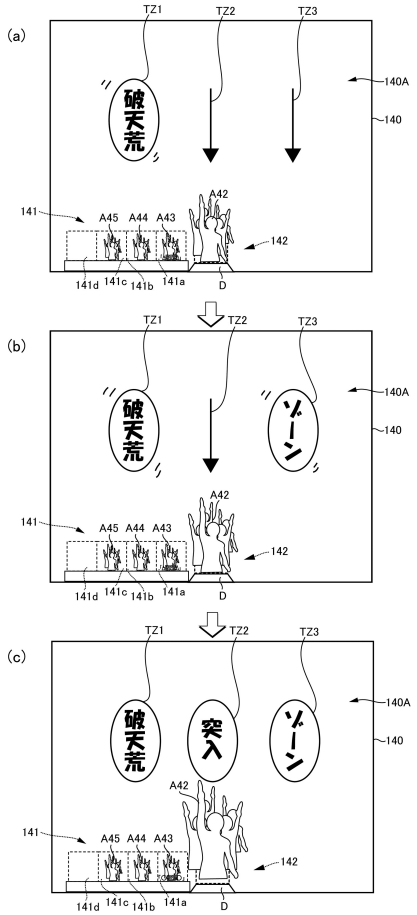
【図９４】



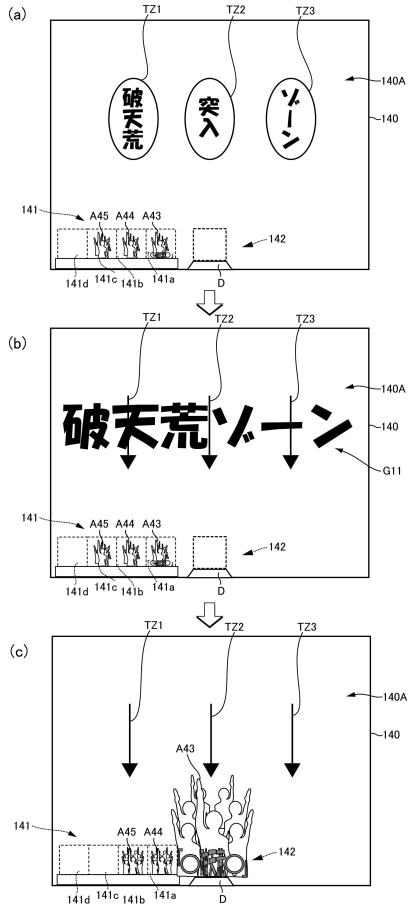
【図９５】



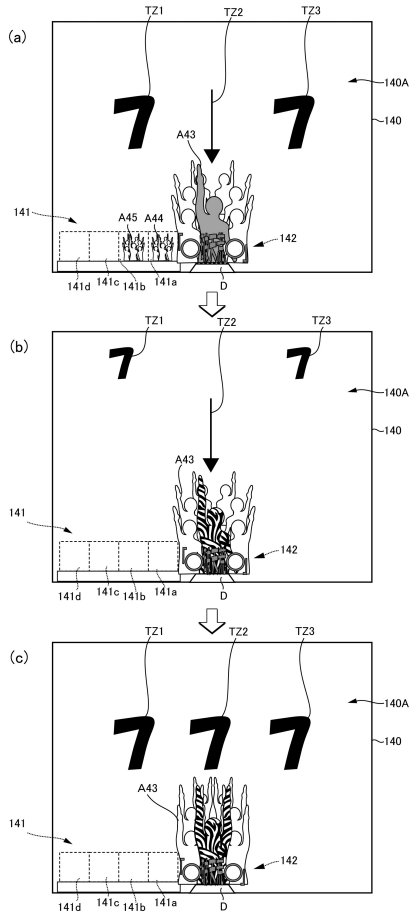
【図９６】



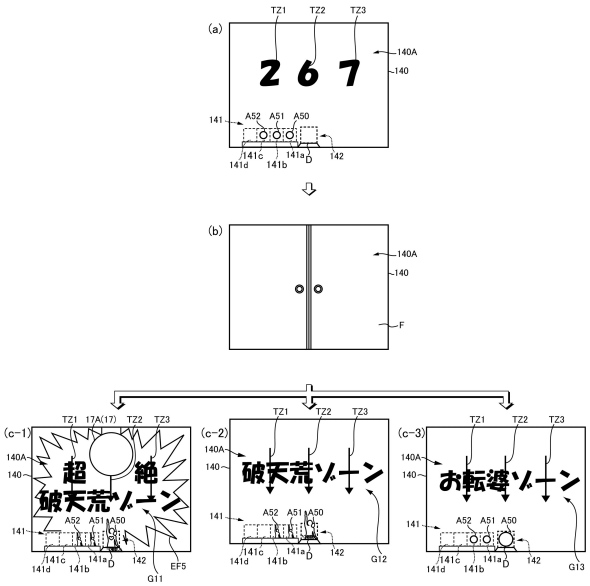
【図９７】



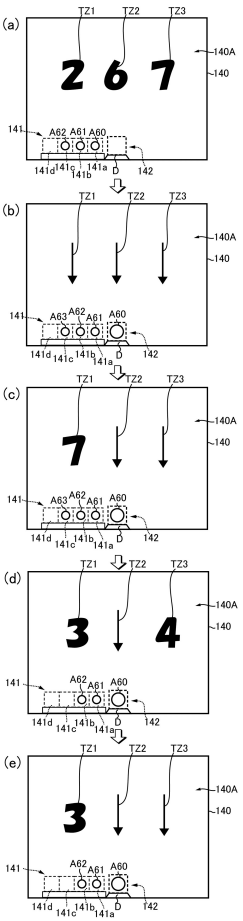
【図９８】



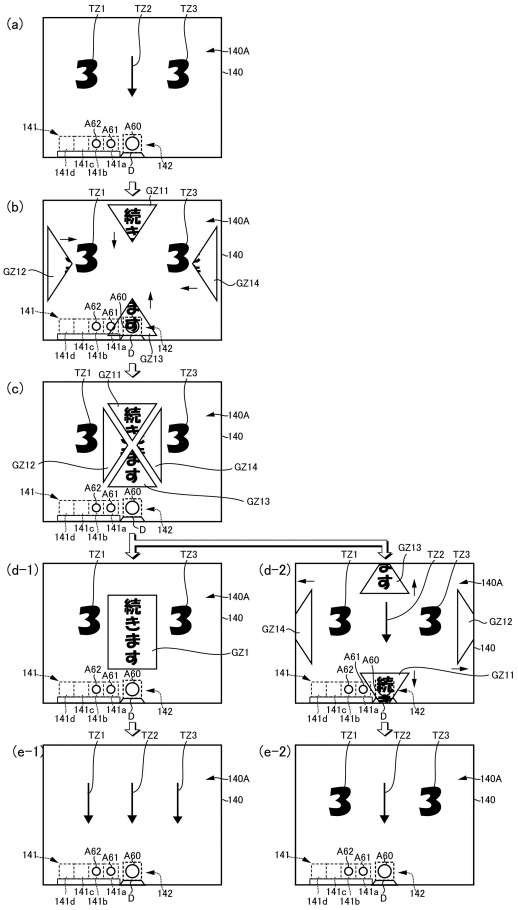
【図９９】



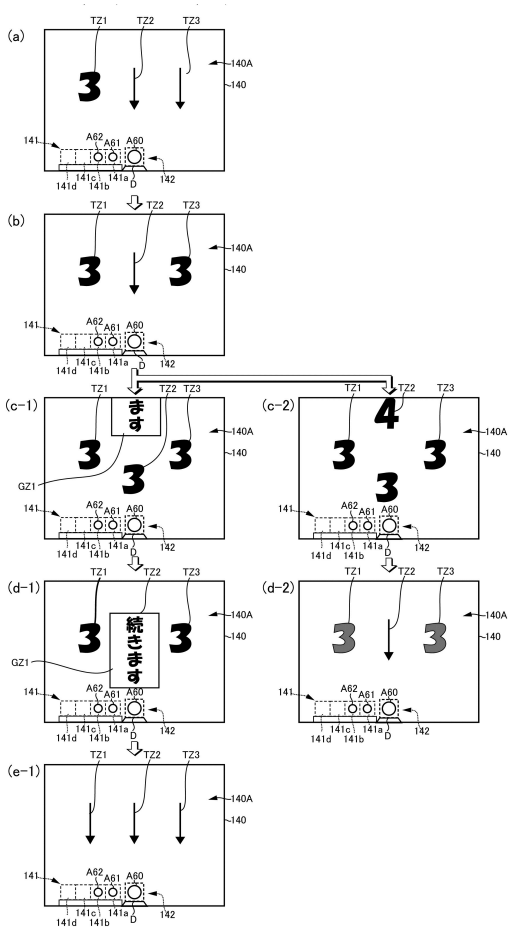
【図１００】



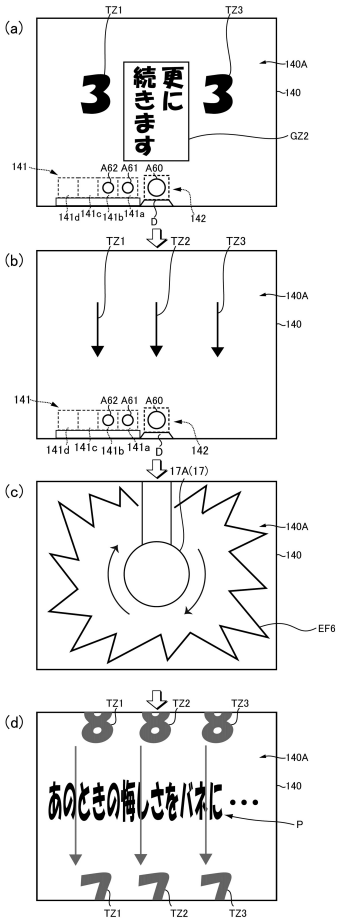
【図１０１】



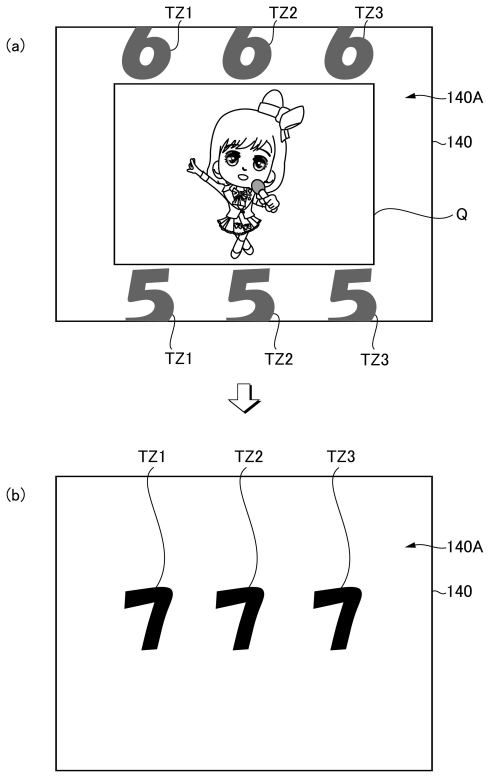
【図１０２】



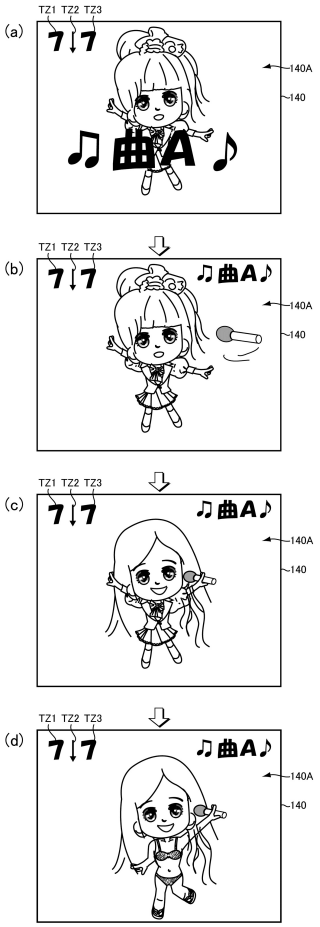
【図１０３】



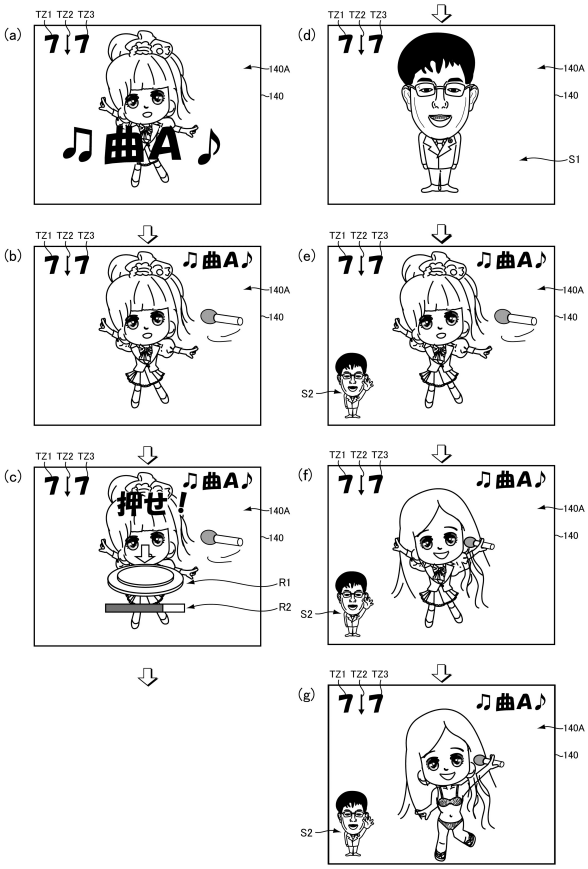
【図１０４】



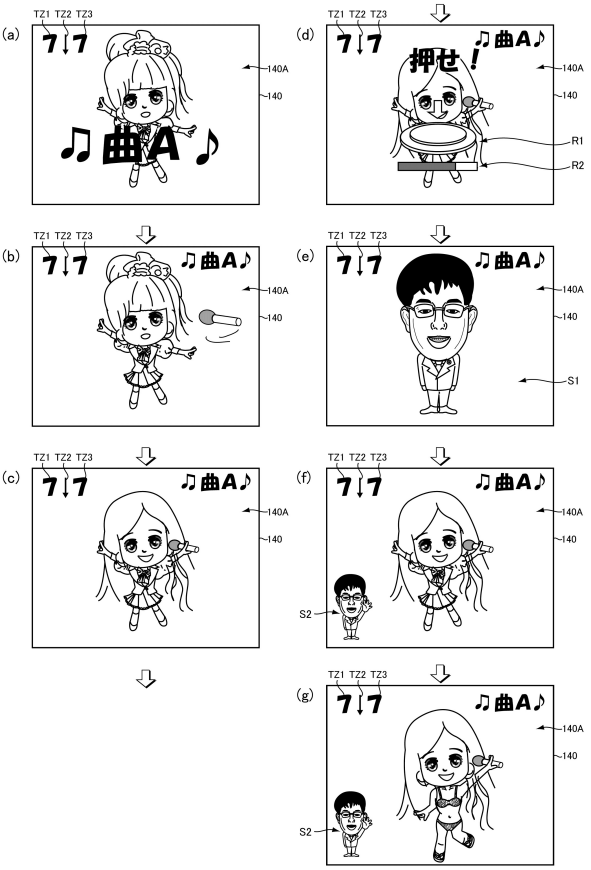
【図１０５】



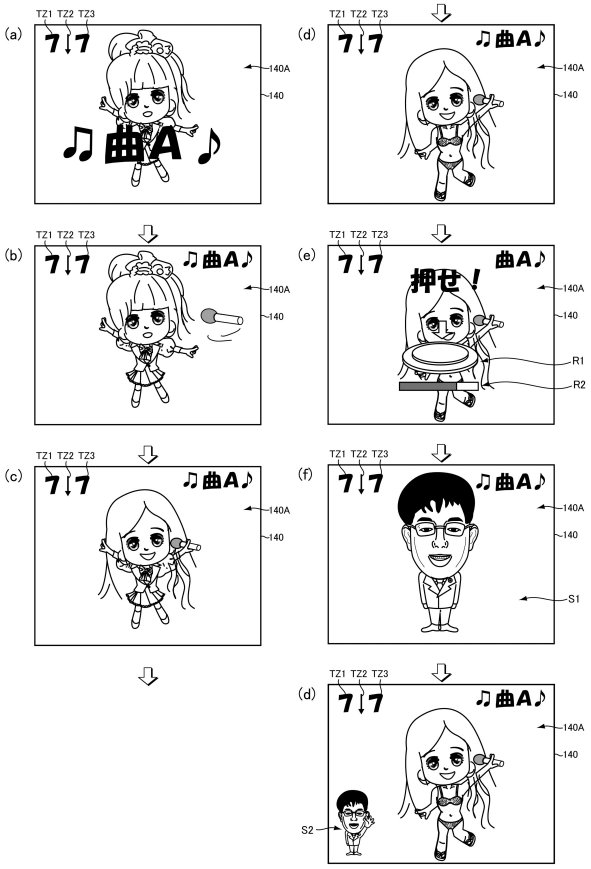
【図１０６】



【図１０７】



【図１０８】


(a)
TZ1 TZ2 TZ3
7↓7
♫曲A♪
140A
140
(b)
TZ1 TZ2 TZ3
7↓7
♫曲A♪
140A
140
(c)
TZ1 TZ2 TZ3
7↓7
♫曲A♪
140A
140
(d)
TZ1 TZ2 TZ3
7↓7
♫曲A♪
140A
140
(e)
TZ1 TZ2 TZ3
7↓7
曲A♪
押せ！
140A
140
R1
R2
(f)
TZ1 TZ2 TZ3
7↓7
♫曲A♪
140A
140
S1
(d)
TZ1 TZ2 TZ3
7↓7
♫曲A♪
140A
140
S2

フロントページの続き

(72)発明者　菊池　雄
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内
(72)発明者　灘原　拓
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内
(72)発明者　藤井　芳隆
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内

審査官　廣瀬　貴理

(56)参考文献　特開２０１４－１０４２５０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１５６２９６（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－０００５７２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１０２７８２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－９７３７６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２