

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-64384
(P2024-64384A)

(43)公開日 令和6年5月14日(2024.5.14)

(51)国際特許分類

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

2 C 0 8 8

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

2 C 3 3 3

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全67頁)
(21)出願番号	特願2022-172939(P2022-172939)	(71)出願人	599104196			
(22)出願日	令和4年10月28日(2022.10.28)		株式会社サンセイアールアンドディ			
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号			
		(74)代理人	100150430			
			弁理士 河野 元			
		(72)発明者	市原 卓人			
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内			
		F ターム (参考)	2C088 AA11			
			2C333 AA11 CA09 CA56 CA76			
			EA10			

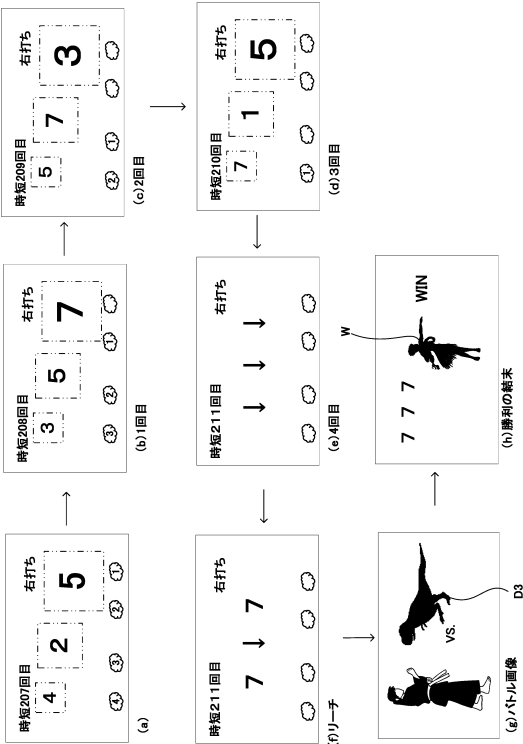
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】事前報知演出の趣向性の向上を図り得る遊技機を提供すること。

【解決手段】演出図柄遊技で3列の演出図柄のスクロール表示が大当りの組合せで停止される場合には図柄先読み予告演出が行われる。この図柄先読み予告演出は当り情報（演出図柄の種類および色彩）を遊技者に報知するものであり、大当りの演出図柄遊技の画像が表示開始される前に行われる。このため、遊技者にとって3列の演出図柄が大当りの組合せとなることを事前に知ることができることに加えて高確率状態の継続の有無および高確率状態の転落の有無等を事前に知ることができるので、事前報知演出の趣向性が向上する。

【選択図】図23



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に当否を判定する判定手段と、

前記判定手段が当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

前記判定手段の当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像が表示される表示器と、

図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始することが可能な遊技可能状態で遊技球が前記始動領域に入球した場合に図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始するものであって、図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始することが不能な遊技不能状態で遊技球が前記始動領域に入球した場合には遊技可能状態となることを待って前記表示器に図柄遊技の画像を表示開始する図柄遊技手段と、

10

遊技可能状態を待つ 3 以上の図柄遊技が存在し且つ当該 3 以上の図柄遊技のうち表示順序が 3 番目以後のものに当りと報知される当りの図柄遊技が存在する場合に当該当りの図柄遊技に係る当り情報を遊技者に報知する特別演出を行う特別演出手段を備え、

前記特別演出手段は、前記 3 以上の図柄遊技のうち前記当りの図柄遊技より前の 2 以上の連続する図柄遊技のそれぞれで前記特別演出を行うことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

20

本発明はパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

上記遊技機には遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に図柄遊技の画像を表示する構成のものがある。この図柄遊技の画像は識別図柄を変動状態中表示した後に変動停止状態中表示するものであり、遊技者には識別図柄の変動停止状態での態様に依じて当否の判定結果が報知される。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

30

【特許文献 1】特開 2010 - 57725 公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

上記遊技機には事前報知演出を行う構成のものがある。この事前報知演出は遊技球が始動領域に有効に入球したことに応じて図柄遊技の開始が保留されている場合に保留絵柄を通常の態様とは異なる特殊な態様で表示する単調なものであり、趣向性の点で改善の余地が残されている。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は事前報知演出の趣向性の向上を図り得る遊技機を提供することにある。

40

【課題を解決するための手段】**【0006】**

請求項 1 に記載の遊技機は、遊技球が所定の始動領域（第 1 始動口 18 / 第 2 始動口 23）に有効に入球した場合に当否を判定する判定手段（主制御回路 40）と、前記判定手段が当りと判定した場合に所定の入球領域（大入賞口 19）を開放状態とする特別遊技（大当り遊技）を行う特別遊技手段（主制御回路 40）と、前記判定手段の当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技（演出図柄遊技）の画像が表示される表示器（演出図柄表示器 28）と、図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始することが可能な遊技可能状態で遊技球が前記始動領域に入球した場合に図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始するもので

50

あって図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始することが不能な遊技不能状態で遊技球が前記始動領域に入球した場合には遊技可能状態となることを待って前記表示器に図柄遊技の画像を表示開始する図柄遊技手段（サブ制御回路 60）と、遊技可能状態を待つ 3 以上の図柄遊技が存在し且つ当該 3 以上の図柄遊技のうち表示順序が 3 番目以後のものに当りと報知される当りの図柄遊技が存在する場合に当該当りの図柄遊技に係る当り情報（演出図柄の種類）を遊技者に報知する特別演出（図柄先読み予告演出）を行う特別演出手段（サブ制御回路 60）を備え、前記特別演出手段は前記 3 以上の図柄遊技のうち前記当りの図柄遊技より前の 2 以上の連続する図柄遊技のそれぞれで前記特別演出を行うところに特徴を有する。

上記手段によれば、3 以上の遊技球が始動領域に遊技不能状態で入球したことに応じて 3 以上の図柄遊技の表示開始が保留され、表示順序が 3 番目以後の図柄遊技のうちに当りと報知される当りの図柄遊技が存在する場合には特別演出が行われる。この特別演出は当りの図柄遊技に係る当り情報を遊技者に報知するものであり、当りの図柄遊技より前の 2 以上の連続する図柄遊技のそれぞれで行われる。このため、遊技者にとって図柄遊技で当りと報知されることを事前に知ることができることに加えて確変の有無や電サボの有無や転落の有無や図柄要素の種類や図柄要素の色彩等の当り情報を事前に特別演出で知ることができるので、特別演出の趣向性が向上する。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本発明の実施例 1 を示す図（パチンコ遊技機の外観を示す斜視図）

【図 2】遊技盤を示す図

【図 3】前枠を示す図

【図 4】電気的構成を示すブロック図

【図 5】（a）は乱数カウンタの一覧を示す図、（b）は普図当り判定テーブルを示す図、（c）は普図変動表示時間テーブルを示す図、（d）は普図遊技パターンテーブルを示す図、（e）は大当り判定テーブルを示す図、（f）は転落判定テーブルを示す図、（g）は特図 1 大当り種別テーブルを示す図、（h）は特図 2 大当り種別テーブルを示す図、（i）は特図 1 領域を示す図、（j）は特図 2 領域を示す図

【図 6】（a）は特図 1 変動パターンテーブルを示す図、（b）は特図 2 変動パターンテーブル 1 を示す図、（c）は特図 2 変動パターンテーブル 2 を示す図

【図 7】（a）は大当り遊技パターンテーブルを示す図、（b）は主制御回路のメイン処理を示すフローチャート

【図 8】主制御回路のタイマ割込み処理を示すフローチャート

【図 9】主制御回路の特図 2 処理を示すフローチャート

【図 10】（a）は主制御回路の時短回数更新処理を示すフローチャート、（b）は変動パターン選択処理を示すフローチャート

【図 11】主制御回路の転落判定処理を示すフローチャート

【図 12】主制御回路の特図 1 処理を示すフローチャート

【図 13】（a）は遊技モードの移行を説明するための図、（b）（c）は遊技モードおよび演出モード間の関係を説明するための図

【図 14】（a）～（d）は演出図柄遊技の背景画像を示す図、（e）は演出図柄遊技の演出内容の一覧を示す図

【図 15】ノーマル演出および全図同時停止演出の画像を示す図

【図 16】ノーマルリーチ演出の画像を示す図

【図 17】スペシャルリーチ演出の画像を示す図

【図 18】超時短演出の画像を示す図

【図 19】大当り遊技演出の画像を示す図

【図 20】大当り予告演出を説明するための図

【図 21】サブ制御回路の図柄先読み予告演出処理を示すフローチャート

【図 22】（a）（b）はサブ制御回路の先読み受信領域を示す図、（c）～（f）は図柄

10

20

30

40

50

先読み予告演出処理での３列の演出図柄の組合せ方法を説明するための図

- 【図 2 3】図柄先読み予告演出の画像を示す図
- 【図 2 4】図柄先読み予告演出の画像を示す図
- 【図 2 5】図柄先読み予告演出の画像を示す図
- 【図 2 6】図柄先読み予告演出の画像を示す図
- 【図 2 7】信頼度予告演出の前半部を示す図
- 【図 2 8】信頼度予告演出の後半部を示す図
- 【図 2 9】（a）はサブ制御回路の信頼度予告演出処理を示すフローチャート、（b）は予告判定テーブルを示す図、（c）（d）は予告パターン判定テーブルを示す図、（e）は特図 1 先読み受信領域を示す図
- 【図 3 0】（a）～（e）は予告示唆演出 1 を説明するための図、（f）は色彩パターンテーブルを示す図
- 【図 3 1】（a）～（c）は予告示唆演出 2 を説明するための図、（d）は動作パターンテーブルを示す図
- 【図 3 2】（a）はサブ制御回路の予告示唆演出処理を示すフローチャート、（b）（c）は色彩パターン選択テーブルを示す図、（d）（e）は動作パターン選択テーブルを示す図
- 【図 3 3】サブ制御回路の予告種報知演出処理を示すフローチャート
- 【図 3 4】予告種報知演出の画像を示す図
- 【図 3 5】（a）はサブ制御回路のメイン処理を示すフローチャート、（b）はタイマ割込み処理を示すフローチャート
- 【図 3 6】（a）はサブ制御回路の受信コマンド解析処理を示すフローチャート、（b）は図柄遊技演出開始処理を示すフローチャート
- 【図 3 7】実施例 2 を示す図 2 1 相当図
- 【図 3 8】実施例 3 を示す図（a は予告保留演出処理を示すフローチャート、b は予告判定テーブルを示す図、c ～ d は予告保留演出の画像を示す図）
- 【図 3 9】実施例 4 を示す図（ステップアップ予告演出の画像を示す図）
- 【図 4 0】実施例 5 を示す図（モード予告演出の画像を示す図）
- 【図 4 1】実施例 6 を示す図（連続予告演出の画像を示す図）
- 【図 4 2】実施例 7 を示す図（疑似連予告演出の画像を示す図）
- 【図 4 3】実施例 8 を示す図（リーチ予告演出の画像を示す図）
- 【図 4 4】実施例 9 を示す図（バトルリーチ予告演出の画像を示す図）
- 【図 4 5】実施例 1 0 を示す図（予告示唆演出 1 1 を説明するための図）
- 【図 4 6】実施例 1 1 を示す図（予告示唆演出 1 2 を説明するための図）
- 【図 4 7】実施例 1 2 を示す図（予告示唆演出 1 3 を説明するための図）
- 【図 4 8】実施例 1 3 を示す図（予告示唆演出 2 1 および大当たり予告演出を説明するための図）
- 【図 4 9】実施例 1 4 を示す図（予告示唆演出 1 4 を説明するための図）
- 【図 5 0】実施例 1 5 を示す図（予告示唆演出 2 2 を説明するための図）
- 【図 5 1】実施例 1 6 を示す図（予告示唆演出 2 3 を説明するための図）
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 0 8】

[実施例 1]

1. 遊技機の機械的構成

図 1 の外枠 1 はパチンコホールの台島に設置されるものである。この外枠 1 は前面および後面が開く縦長の矩形枠状をなすものであり、外枠 1 の左端部にはヒンジ金具 2 を介して内枠 3 が装着されている。この内枠 3 は前面に開口部を有する矩形容器状をなすものであり、外枠 1 内に収納された収納位置および外枠 1 内から前へ引出された引出し位置間でヒンジ金具 2 の垂直な軸を中心に外枠 1 に対して回転操作可能にされている。この内枠 3 には、図 2 に示すように、垂直な平板状の遊技盤 4 が取付けられている。この遊技盤 4 は無色透明な合成樹脂を材料とするものであり、内枠 3 の前面の開口部を前から塞いで

いる。

【 0 0 0 9 】

ヒンジ金具 2 には、図 1 に示すように、前枠 5 が装着されている。この前枠 5 は開口部 6 を有する矩形枠状をなすものであり、前枠 5 には開口部 6 を塞ぐ無色透明な窓板 7 が固定されている。この前枠 5 はヒンジ金具 2 の垂直な軸を中心に遊技盤 4 を前から覆う閉鎖状態および遊技盤 4 を開放する開放状態間で回転操作可能にされたものであり、窓板 7 は前枠 5 の閉鎖状態で遊技盤 4 に前から隙間を介して対向する。この前枠 5 には、図 3 に示すように、上皿 8 および下皿 9 が上下 2 段に固定されている。上皿 8 は遊技球を貯留するものであり、下皿 9 は上皿 8 が貯留不能な遊技球を貯留するものであり、上皿 8 には遊技者が操作可能な操作ボタン 10 が装着されている。

10

【 0 0 1 0 】

前枠 5 には発射装置（図示せず）が装着されている。この発射装置は遊技球を叩く打球槌および打球槌を操作する発射モータを有するものであり、打球槌には上皿 8 内から遊技球が 1 個毎に供給される。この発射装置は打球槌が 1 個の遊技球を叩く毎に打球槌に新たな 1 個の遊技球を供給するものであり、発射装置には、図 3 に示すように、発射ハンドル 11 が連結されている。この発射ハンドル 11 は前枠 5 の右下隅部に前後方向へ指向する軸を中心に回転操作可能に装着されたものであり、打球槌が遊技球を叩く打力は発射ハンドル 11 の時計回り方向への操作量（回転角度）に応じて調整される。

【 0 0 1 1 】

遊技盤 4 の前面には、図 2 に示すように、外レール 12 および内レール 13 が固定されている。これら外レール 12 および内レール 13 間には円弧状の発射通路 14 が形成されており、打球槌が叩いた遊技球は発射通路 14 内を下から上へ上昇する。これら外レール 12 および内レール 13 は遊技盤 4 の前面に遊技領域 15 を区画形成するものである。この遊技領域 15 は発射通路 14 の上端の出口に接続された円形状の領域であり、発射通路 14 内を上昇する遊技球は発射通路 14 の出口から遊技領域 15 内に放出される。この遊技領域 15 内には複数の遊技釘（図示せず）が打込まれており、遊技領域 15 内に放出された遊技球は複数の遊技釘に衝突しながら遊技領域 15 内を落下する。

20

【 0 0 1 2 】

遊技領域 15 内には、図 2 に示すように、左打ち領域 16 および右打ち領域 17 が設定されている。左打ち領域 16 は遊技領域 15 のうち左右方向の中心線に比べて左側の領域であり、発射ハンドル 11 の時計回り方向への操作量が少ない状態では遊技球が発射通路 14 の出口から左打ち領域 16 内に放出される。この遊技球が左打ち領域 16 内に放出される打ち方を左打ちと称する。右打ち領域 17 は遊技領域 15 のうち左右方向の中心線に比べて右側の領域であり、発射ハンドル 11 の時計回り方向への操作量が多い状態では遊技球が発射通路 14 の出口から左打ち領域 16 を通過して右打ち領域 17 内に放出される。この遊技球が右打ち領域 17 内に放出される打ち方を右打ちと称する。

30

【 0 0 1 3 】

遊技領域 15 内には、図 2 に示すように、第 1 始動口 18 が固定されている。この第 1 始動口 18 は上面が開口するポケット状をなすものであり、遊技球が上面から入球可能にされている。この第 1 始動口 18 は左打ち領域 16 および右打ち領域 17 間に跨って配置されたものであり、遊技球は左打ち状態で第 1 始動口 18 内に上面の入口から容易に入球可能となり、右打ち状態では入球困難になる。この第 1 始動口 18 は所定の始動領域に相当する。

40

【 0 0 1 4 】

右打ち領域 17 内には、図 2 に示すように、大入賞口 19 が固定されている。この大入賞口 19 は前面が開口する横長の箱状をなすものであり、扉板 20 を備えている。この扉板 20 は鉛直な閉鎖状態および水平な開放状態間で下端部の水平な軸（図示せず）を中心に回転可能にされたものであり、大入賞口 19 の前面の入口を閉鎖状態で遊技球が入球不能に閉鎖する。この扉板 20 の開放状態で遊技球が右打ちされている場合には遊技球が扉板 20 上に落下し、扉板 20 に沿って前から後へ転動することに応じて大入賞口 19 の入

50

口に進入する。即ち、大入賞口 19 は遊技球の右打ち状態で遊技球が入球可能にされたものである。この大入賞口 19 は所定の入球領域に相当する。

【0015】

右打ち領域 17 内には、図 2 に示すように、大入賞口 19 の下方に位置して誘導プレート 21 が固定されている。この誘導プレート 21 は右から左に向けて下降傾斜するものであり、遊技球の右打ち状態では遊技球が誘導プレート 21 上に落下した後に誘導プレート 21 に沿って右から左へ転動する。右打ち領域 17 内には大入賞口 19 の上に位置して普図始動口 22 が固定されている。この普図始動口 22 は上面および下面が開口するコ字枠状をなすものであり、遊技球の右打ち状態で遊技球が上面から下面を通して通過可能にされている。

10

【0016】

遊技領域 15 内には、図 2 に示すように、第 1 始動口 18 の下方に位置して第 2 始動口 23 が固定されている。この第 2 始動口 23 は上面が開口するものであり、開閉部材 24 を備えている。この開閉部材 24 は遊技盤 4 の前面から前へ出沒した出沒状態および後へ没入した没入状態間で移動可能にされたものであり、第 2 始動口 23 の上面の入口は開閉部材 24 の出沒状態で遊技球が入球不能に閉鎖される。この第 2 始動口 23 の入口は開閉部材 24 の没入状態で開放されるものであり、遊技球は第 2 始動口 23 の開放状態で右打ちされている場合に誘導プレート 21 に沿って右から左へ転動することに応じて第 2 始動口 23 の入口に進入する。この第 2 始動口 23 は所定の始動領域に相当する。

【0017】

遊技盤 4 には、図 2 に示すように、LED 表示器 25 が固定されている。この LED 表示器 25 は遊技領域 15 の外部に配置されたものであり、LED 表示器 25 には当否の判定結果が表示される。遊技盤 4 には装飾枠 26 が固定されている。この装飾枠 26 は有色不透明なものであり、開口部 27 を有している。この装飾枠 26 は前から見て演出図柄表示器 28 の表示領域 E を取り囲む枠状をなすものである。この演出図柄表示器 28 は、図 1 に示すように、内枠 3 内に固定されたカラー液晶表示器からなるものであり、表示領域 E は横長な長方形に設定されている。この演出図柄表示器 28 は表示器に相当するものであり、演出図柄表示器 28 の表示領域 E は遊技者から窓板 7 と装飾枠 26 の開口部 27 と遊技盤 4 を通して視認可能にされている。

20

【0018】

前枠 5 には、図 3 に示すように、電飾器 29 が固定されている。この電飾器 29 は前枠 5 の上端部に配置されたものであり、半球状をなす複数の LED カバー 30 を有している。これら各 LED カバー 30 は透光性を有する白色の色彩に設定されたものであり、各 LED カバー 30 内には LED 31 が収納されている。これら各 LED 31 は色彩および輝度が制御可能なフルカラー LED からなるものである。これら各 LED 31 は赤色で発光する LED チップと緑色で発光する LED チップと青色で発光する LED チップを有するものであり、各 LED チップに流す電流の大きさを変えることに応じて 3 色の混合割合を変え、発光色が制御可能にされている。これら各 LED 31 は PWM 制御されることに応じて輝度が制御されるものであり、各 LED カバー 30 は内部の LED 31 が発光することに応じて LED 31 の発光色および輝度に応じた態様で電飾される。前枠 5 には 2 つのスピーカ 32 が固定されている。これら両スピーカ 32 は電飾器 29 を挟んで左右方向に対向するものであり、各スピーカ 32 からは前に向けて音が出力される。

30

40

【0019】

内枠 3 内には、図 2 に示すように、予告演出器 33 が収納されている。この予告演出器 33 は有色透明な可動部材 34 を有するものであり、上限位置（二点鎖線参照）および下限位置（実線参照）間で上下方向へ移動可能にされている。この予告演出器 33 の上限位置は演出図柄表示器 28 の表示領域 E に比べて上に設定されており、予告演出器 33 は上限位置で遊技者から視認不能になる。この予告演出器 33 の下限位置は演出図柄表示器 28 の表示領域 E に前から重なる位置に設定されており、予告演出器 33 は下限位置で遊技者から視認可能になる。この予告演出器 33 の可動部材 34 内には色彩および輝度が制御

50

可能なフルカラーLED 35 (図4参照) が収納されており、可動部材 34 はLED 35 が点灯状態となることに応じてLED 35 の点灯色に応じた色彩で発光する。この可動部材 34 は昇降機構 (図示せず) を介してパルスモータ 36 (図4参照) に連結されたものであり、パルスモータ 36 が正逆方向へ駆動制御されることに応じて上限位置および下限位置間で移動操作される。

【0020】

2. 遊技機の電氣的構成

図4の主制御回路40はマイクロコンピュータを主体とするものであり、ROMとRAMとCPUとI/Oを有している。この主制御回路40は特図1抽選と特図2抽選と特図可変表示と大当り遊技と遊技状態の設定と普図抽選と普図可変表示と普図遊技等の遊技内容に関する制御を行うものであり、遊技制御手段に相当する。この主制御回路40のROMにはメイン処理用のプログラムとタイマ割り込み処理用のプログラムと普図当り判定テーブルと普図変動表示時間テーブルと普図遊技パターンテーブルと大当り判定テーブルと特図1大当り種別テーブルと特図2大当り種別テーブルと特図1変動パターンテーブルと特図2変動パターンテーブルと大当り遊技パターンテーブルと普図当り判定テーブルと普図遊技パターンテーブル等が格納され、主制御回路40のRAMには特図1領域および特図2領域が設定されている。この主制御回路40は判定手段と特別遊技手段と設定手段と時短設定手段と降格判定手段と遊技モード設定手段と遊技制御手段に相当する。

10

【0021】

主制御回路40には、図4に示すように、第1始動口センサ41と第2始動口センサ42と普図センサ43と大入賞口センサ44が接続されている。第1始動口センサ41は第1始動口18に入球した遊技球を検知し、第2始動口センサ42は第2始動口23に入球した遊技球を検知し、普図センサ43は普図始動口22を通過した遊技球を検知し、大入賞口センサ44は大入賞口19に入球した遊技球を検知する。主制御回路40には始動口ソレノイド45および大入賞口ソレノイド46が接続されている。始動口ソレノイド45は第2始動口23の開閉部材24を操作するものであり、大入賞口ソレノイド46は大入賞口19の扉板20を操作するものである。この主制御回路40にはLED表示器25が接続されており、主制御回路40はLED表示器25の表示内容を制御することに応じて特図可変表示を行う。

20

【0022】

図4の払出制御回路50はマイクロコンピュータを主体とするものである。この払出制御回路50はROMとRAMとCPUを有するものであり、主制御回路40は第1始動口センサ41と第2始動口センサ42と大入賞口センサ44からの信号を検出した場合に払出制御回路50に払出コマンドを送信する。この払出制御回路50には賞球払出装置51が接続されており、払出制御回路40は主制御回路40からの払出コマンドを検出した場合に賞球払出装置51を駆動制御することに応じて上皿8内に単位個数の遊技球を賞球として払出す。

30

【0023】

図4のサブ制御回路60はマイクロコンピュータを主体とするものであり、主制御回路40はサブ制御回路60に遊技の進行状況に応じたコマンドを送信し、サブ制御回路60は主制御回路40からのコマンドに応じて演出図柄表示器28の表示内容と電飾器29の電飾内容とスピーカ32の鳴動内容と予告演出器33の動作内容を設定する。このサブ制御回路60はROMとRAMとCPUとI/OとRTCとドライブ回路とPWM回路とスピーカ回路とモータ回路を有するものであり、ROMにはメイン処理用と受信割り込み処理用とタイマ割り込み処理用のプログラムが格納されている。RAMはワークメモリとして機能するものであり、CPUはROMのメイン処理用～タイマ割り込み処理用のプログラムを主制御回路40からのコマンドに応じて実行する。このサブ制御回路60には操作ボタン10が接続されており、サブ制御回路60は操作ボタン10からの電気信号に応じて操作ボタン10の操作内容を検出する。このサブ制御回路60は図柄遊技手段と予告演出手段と情報表示手段と演出モード設定手段と保留手段と事前判定手段と最終予告演出手

40

50

段と事前予告演出手段と予告画像表示手段に相当する。

【 0 0 2 4 】

図 4 のドライブ回路はマイクロコンピュータを主体とするものである。このドライブ回路は演出図柄表示器 2 8 をサブ制御回路 6 0 の表示内容の設定結果に応じて制御するものであり、ROM と RAM と CPU と CGROM と CGRAM と VDP を有している。ROM は画像データを指定するための画像制御用プログラムが格納されたものであり、RAM はワークメモリとして機能するものであり、CPU は ROM のプログラムを実行するものである。CGROM は演出図柄表示器 2 8 に画像を表示するための画像データが格納されたものであり、VDP は CPU からの指令に応じて CGROM から画像データを読み出す。この VDP は画像データの読み出し結果を CGRAM に展開し、画像データの展開結果を合成して CGRAM のフレームバッファに描画し、画像の描画結果を RGB 信号として演出図柄表示器 2 8 に出力するものであり、演出図柄表示器 2 8 には VDP からの RGB 信号に応じて画像がカラーで表示される。

10

【 0 0 2 5 】

図 4 の PWM 回路はマイクロコンピュータを主体とするものであり、電飾器 2 9 の複数の LED 3 1 の色彩および輝度を PWM 制御することに応じて電飾器 2 9 の複数の LED カバー 3 0 を電飾内容の設定結果で発光させ、予告演出器 3 3 の LED 3 5 の色彩および輝度を PWM 制御することに応じて予告演出器 3 3 の可動部材 3 4 を電飾内容の設定結果で発光させる。図 4 のスピーカ回路はマイクロコンピュータを主体とするものであり、両スピーカ 3 2 を制御することに応じて両スピーカ 3 2 から鳴動内容の設定結果に応じた音階と音量と音色で音を出力する。図 4 のモータ回路はマイクロコンピュータを主体とするものであり、パルスモータ 3 6 を正逆方向へ駆動制御することに応じて予告演出器 3 3 を上限位置および下限位置間で移動操作する。

20

【 0 0 2 6 】

3 . 遊技機能

3 - 1 . 普図遊技

3 - 1 - 1 . 普図抽選

遊技球が普図始動口 2 2 を通過した場合には図 5 (a) の普通図柄当否判定用乱数の値が取得され、図 5 (b) の普図当り判定テーブルから普通図柄当否判定用乱数の値の取得結果に応じた普図当否の判定結果が取得される。この普図当り判定テーブルには非電サポ状態および電サポ状態が設定されており、電サポ状態では非電サポ状態に比べて当りの判定結果が高確率で取得される。

30

【 0 0 2 7 】

3 - 1 - 2 . 普図変動表示

普図当否の判定結果が取得された場合には普図変動表示が開始される。この普図変動表示は LED 表示器 2 5 の所定の複数の LED を所定のパターンで点滅開始した後に「普図当り」「普図外れ」のいずれかの態様で点滅停止させるものであり、所定の複数の LED は「普図当り」と判定されている場合に「普図当りの態様」で点滅停止され、「普図外れ」と判定されている場合に「普図外れの態様」で点滅停止される。この普図変動表示の所要時間は図 5 (c) の普図変動表示時間テーブルから取得される。この普図変動表示時間テーブルは「電サポ状態」および「非電サポ状態」のそれぞれに普図変動時間を割付けたものであり、「電サポ状態」では「非電サポ状態」に比べて短い普図変動表示時間が取得される。

40

【 0 0 2 8 】

3 - 1 - 3 . 普図遊技

普図変動表示が「普図当り」の態様で停止された場合には図 5 (d) の普図遊技パターンテーブルから現在の遊技状態に応じた普図遊技パターンが選択され、普図遊技パターンの選択結果で普図遊技が開始される。この普図遊技は第 2 始動口 2 3 を開放状態とするものであり、「電サポ状態」では第 2 始動口 2 3 の 1 回の長時間 (6 秒) の開放が普図遊技として実行され、「非電サポ状態」では第 2 始動口 2 3 の 1 回の短時間 (1 秒) の開放が

50

普図遊技として実行される。

【 0 0 2 9 】

3 - 2 . 特図 1 遊技

3 - 2 - 1 . 特図 1 遊技データの取得

遊技球が第 1 始動口 1 8 に有効に入球した場合には図 5 (a) の特別図柄当否判定用乱数の値と大当り種別決定用乱数の値と転落判定用乱数の値と変動パターン乱数の値が取得され、特別図柄当否判定用乱数の値の取得結果～変動パターン乱数の値の取得結果が 1 組の特図 1 遊技データとして RAM に格納される。この RAM には、図 5 (i) に示すように、特図 1 保留領域 1 ～ 4 が設定されており、特図 1 遊技データは取得された順に「特図 1 保留領域 4」「特図 1 保留領域 3」「特図 1 保留領域 2」「特図 1 保留領域 1」の順序で格納される。即ち、特図 1 保留領域 1 ～ 4 の全てに特図 1 遊技データが格納されている場合には「特図 1 保留領域 4」の特図 1 遊技データが最も古く、「特図 1 保留領域 1」の特図 1 遊技データが最も新しい。これら特図 1 保留領域 1 ～ 4 の全てに特図 1 遊技データが格納されている状態を特図 1 保留数が「 4 」であると称し、特図 1 保留領域 2 ～ 4 の 3 つに特図 1 遊技データが格納されている状態を特図 1 保留数が「 3 」であると称し、特図 1 保留領域 3 ～ 4 の 2 つに特図 1 遊技データが格納されている状態を特図 1 保留数が「 2 」であると称し、特図 1 保留領域 4 の 1 つに特図 1 遊技データが格納されている状態を特図 1 保留数が「 1 」であると称し、特図 1 保留領域 1 ～ 4 のいずれにも特図 1 遊技データが格納されていない状態を特図 1 保留数が「 0 」であると称す。

10

【 0 0 3 0 】

3 - 2 2 . 特図 1 抽選

「特図 1 保留領域 4」に特図 1 遊技データが格納されている場合には現在が遊技停止状態にあることを条件に特図 1 抽選が行われる。この遊技停止状態は特図 1 遊技と特図 2 遊技と大当り遊技が全て停止している状態を称するものであり、特図 1 抽選は普図遊技中には許容される。この遊技停止状態は遊技可能状態に相当するものであり、特図 1 遊技と特図 2 遊技と大当り遊技のいずれか一つが行われている状態は遊技不能状態に相当する。

20

【 0 0 3 1 】

遊技停止状態で「特図 1 保留領域 4」に特図 1 遊技データが格納されている場合には「特図 1 保留領域 4」から特別図柄当否判定用乱数の値の格納結果が検出され、「高確率状態」では図 5 (e) の高確率状態用の大当り判定テーブルから特別図柄当否判定用乱数の値の検出結果に応じて「大当り」「外れ」のいずれかの判定結果が取得され、「通常確率状態」では通常確率状態用の大当り判定テーブルから特別図柄当否判定用乱数の値の検出結果に応じて「大当り」「外れ」のいずれかの判定結果が取得される。この「通常確率状態」での大当りの判定確率は「高確率状態」での大当りの判定確率に比べて低く設定されている。

30

【 0 0 3 2 】

大当り判定テーブルから「大当り」の判定結果が取得された場合には「特図 1 保留領域 4」から大当り種別決定用乱数の値の格納結果が検出され、図 5 (g) の特図 1 大当り種別テーブルから大当り種別決定用乱数の値の検出結果に応じた大当り種別が取得される。この特図 1 大当り種別テーブルには「大当り図柄 1」「大当り図柄 2」の 2 種類の大当り種別が設定されており、「大当り図柄 1」が取得された場合には「電サポ状態 1」「高確率状態」が設定され、「大当り図柄 2」が取得された場合には「電サポ状態 2」「通常確率状態」が設定される。

40

【 0 0 3 3 】

「大当り」の判定結果が取得されることに伴って大当り種別が判定された場合には「特図 1 保留領域 4」から変動パターン乱数の値の格納結果が検出され、図 6 (a) の特図 1 変動パターンテーブルから変動パターン乱数の値の検出結果に応じた特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択される。「外れ」の判定結果が取得された場合には「特図 1 保留領域 4」から変動パターン乱数の値の格納結果が検出され、図 6 (a) の特図 1 変動パターンテーブルから変動パターン乱数の値の検出結果に応じた特図変動パターンおよび

50

特図変動表示時間が選択される。

【 0 0 3 4 】

3 - 2 3 . 転落抽選

特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には「特図 1 保留領域 4」から転落判定用乱数の値の格納結果が検出され、図 5 (f) の転落判定テーブルから転落判定用乱数の値の検出結果に応じて「転落有」「転落無」のいずれかの判定結果が選択される。この判定結果として「転落有」が選択された場合には現在の遊技状態が「高確率状態」である場合に「高確率状態」が解除され、「高確率状態」に換えて「通常確率状態」が設定される。

【 0 0 3 5 】

3 - 2 4 . 特図 1 変動表示

特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には特図 1 変動表示が開始される。この特図 1 変動表示は L E D 表示器 2 5 の所定の複数の L E D を所定のパターンで点滅開始した後に点滅停止させるものであり、所定の複数の L E D は外れと判定されている場合に「特図 1 外れ」の態様で点滅停止され、大当たりと判定されている場合に大当たり種別の判定結果に応じた「大当たり」の態様で点滅停止される。この点滅開始から点滅停止までは特図変動表示時間の選択結果に応じた所要時間で行われる。

【 0 0 3 6 】

3 - 2 5 . 大当たり遊技

L E D 表示器 2 5 の所定の複数の L E D が大当たり種別の判定結果に応じた態様で点滅停止された場合には図 7 (a) の大当たり遊技パターンテーブルから大当たり種別の判定結果に応じた大当たり遊技パターンが選択され、大当たり遊技が大当たり遊技パターンの選択結果で開始される。この大当たり遊技は大入賞口 1 9 を開閉することに応じて遊技球が大入賞口 1 9 に入球することを許容するものであり、大当たり遊技パターンには初回のラウンドの開始前にオープニング期間が設定され、最終回のラウンドの終了後にエンディング期間が設定されている。オープニング期間は入賞口 1 9 を閉鎖状態とする期間であり、大入賞口 1 9 を遊技球が入球不能な状態から入球可能な状態とすることを待つ待機期間である。エンディング期間は入賞口 1 9 を閉鎖状態とする期間であり、大当たり遊技の終了を遊技者に認識させる期間である。このオープニング期間の開始からエンディング期間の終了までを大当たり遊技と称する。この大当たり遊技は特別遊技に相当する。

【 0 0 3 7 】

図 7 (a) の大当たり遊技パターンテーブルには「大当たり遊技パターン L」「大当たり遊技パターン S」の 2 種類が設定されている。これら「大当たり遊技パターン L」「大当たり遊技パターン S」のそれぞれは複数回のラウンドからなるものである。これら各ラウンドは大入賞口 1 9 を限度時間が経過するまで継続的に開放した後に一定時間だけ閉鎖状態とするものであり、限度時間の経過前に限度個数の遊技球が入球した場合には限度時間の経過を待つことなく一定時間だけ閉鎖状態とされた後に終了する。即ち、「大当たり遊技パターン L」「大当たり遊技パターン S」のそれぞれは複数回の単位遊技から構成されたものであり、1 回目のラウンドはオープニング期間が終了することに応じて開始され、エンディング期間は最終回のラウンドの終了後に閉鎖時間が経過した後に開始される。大当たり遊技パターン L は 1 6 回のラウンドからなるものであり、遊技者に多数個の賞球を払出すことが可能なものである。この大当たり遊技パターン L は「大当たり図柄 1」「大当たり図柄 2」のそれぞれが選択された場合に行われる。大当たり遊技パターン S は 5 回のラウンドからなるものであり、遊技者に少数個の賞球を払出すことが可能なものである。この大当たり遊技パターン S は特図 2 抽選で大当たりと判定されたことに応じて「大当たり図柄 3」「大当たり図柄 3」が選択された場合に行われるものであり、特図 1 抽選で大当たりと判定された場合には行われない。

【 0 0 3 8 】

3 - 2 6 . 遊技状態の更新

3 - 2 - 6 - 1 . 高確率状態および通常確率状態

「大当り図柄 2」が選択された場合には、図 5 (g) に示すように、大当り遊技が終了するときに「通常確率状態」が設定され、「大当り図柄 1」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「高確率状態」が設定される。この「高確率状態」には継続回数の限度値が設定されておらず、「高確率状態」は「転落有」と抽選されるまで継続される。

【 0 0 3 9 】

3 - 2 - 6 - 2 . 電サボ状態および非電サボ状態

「大当り図柄 1」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サボ状態 1」が設定される。この「電サボ状態 1」には限度回数「100回」が設定されており、「電サボ状態 1」は特図 1 遊技および特図 2 遊技の合計が限度回数に到達する前に「転落有」と抽選されることに応じて「高確率状態」が「通常確率状態」に転落した場合には特図 1 遊技および特図 2 遊技の合計が限度回数「100回」に到達するまで継続し、特図 1 遊技および特図 2 遊技の合計が限度回数「100回」に到達している場合には「転落有」と抽選されることに応じて「高確率状態」が「通常確率状態」に転落することに依りて「非電サボ状態」に切換えられる。「大当り図柄 2」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サボ状態 2」が設定される。この「電サボ状態 2」には限度回数「100回」が設定されており、「電サボ状態 2」は特図 1 遊技および特図 2 遊技の合計が限度回数に到達する前に「非電サボ状態」に切換えられる。

【 0 0 4 0 】

3 - 2 - 6 - 3 . 特図 1 先読み

遊技球が第 1 始動口 1 8 に入球したことに依りて特図 1 遊技データの取得結果が特図 1 保留領域 1 ~ 4 のいずれかに格納された場合には特図 1 遊技データの取得結果に依りて当否の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と転落の有無の事前判定が行われ、当否の事前判定結果が大当りである場合には大当り種別の事前判定および遊技状態の事前判定が行われる。これら当否の事前判定 ~ 大当り種別の事前判定は上述の手順で行われるものであり、遊技状態の事前判定は当否の事前判定結果が大当りであった場合に大当り種別の事前判定結果に依りて行われる。即ち、大当り種別の事前判定結果が「大当り図柄 1」である場合には「電サボ状態 1」「高確率状態」が事前判定され、「大当り図柄 2」である場合には「電サボ状態 2」「通常確率状態」が事前判定される。

【 0 0 4 1 】

当否の事前判定 ~ 遊技状態の事前判定が行われた場合には当否の事前判定結果 ~ 遊技状態の事前判定結果が 1 組の特図 1 先読みデータとして RAM に格納される。この RAM には、図 5 (i) に示すように、特図 1 先読み領域 1 ~ 4 が設定されており、「特図 1 保留領域 4」の特図 1 遊技データに依りた特図 1 先読みデータは「特図 1 先読み領域 4」に格納され、「特図 1 保留領域 3」の特図 1 遊技データに依りた特図 1 先読みデータは「特図 1 先読み領域 3」に格納され、「特図 1 保留領域 2」の特図 1 遊技データに依りた特図 1 先読みデータは「特図 1 先読み領域 2」に格納され、「特図 1 保留領域 1」の特図 1 遊技データに依りた特図 1 先読みデータは「特図 1 先読み領域 1」に格納される。

【 0 0 4 2 】

3 - 3 . 特図 2 遊技

3 - 3 - 1 . 特図 2 遊技データの取得

遊技球が第 2 始動口 2 3 に有効に入球した場合には図 5 (a) の特別図柄当否判定用乱数の値と大当り種別決定用乱数の値と転落判定用乱数の値と変動パターン乱数の値が取得され、特別図柄当否判定用乱数の値の取得結果 ~ 変動パターン乱数の値の取得結果が 1 組の特図 2 遊技データとして RAM に格納される。この RAM には、図 5 (j) に示すように、特図 2 保留領域 1 ~ 4 が設定されており、特図 2 遊技データは取得された順に「特図 2 保留領域 4」「特図 2 保留領域 3」「特図 2 保留領域 2」「特図 2 保留領域 1」の順序で格納される。これら特図 2 保留領域 1 ~ 4 の全てに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「4」と称し、特図 2 保留領域 2 ~ 4 の 3 つに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「3」と称し、特図 2 保留領域 3 ~ 4 の 2 つに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「2」と称し、特

10

20

30

40

50

図 2 保留領域 4 の 1 つに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「1」であると称し、特図 2 保留領域 1 ~ 4 のいずれにも特図 2 遊技データが格納されていない状態を特図 2 保留数が「0」とであると称す。

【0043】

3 - 3 2 . 特図 2 抽選

特図 2 抽選は特図 1 抽選に対して優先的に行われるものであり、「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されている場合には現在が遊技停止状態にあることを条件に特図 2 抽選が行われる。即ち、特図 1 遊技データおよび特図 2 遊技データの双方が存在する場合には特図 2 遊技データに応じて特図 2 抽選が開始され、特図 1 抽選は特図 2 遊技データの全てが抽選済となった後に開始される。この特図 2 抽選は「特図 2 保留領域 4」から特図 2 遊技データを検出し、特図 2 遊技データの検出結果に応じて行われるものであり、当否の判定には図 5 (e) の大当たり判定テーブルが使用される。

10

【0044】

特図 2 の大当たり種別の判定には図 5 (h) の特図 2 大当たり種別テーブルが使用される。この特図 2 大当たり種別テーブルには「大当たり図柄 1」「大当たり図柄 3」「大当たり図柄 4」が設定されており、「大当たり図柄 1」「大当たり図柄 3」のいずれかが取得された場合には「電サボ状態 1」「高確率状態」が設定され、「大当たり図柄 4」が取得された場合には「電サボ状態 2」「通常確率状態」が設定される。

【0045】

特図 2 用の特図変動パターンおよび特図変動表示時間の判定には図 6 (b) の特図 2 変動パターンテーブル 1 または図 6 (c) の特図 2 変動パターンテーブル 2 が使用される。特図 2 変動パターンテーブル 1 は現在の遊技状態が「電サボ状態 2」である場合および継続回数が 200 回以下の「電サボ状態 1」である場合のそれぞれに使用されるものであり、外れが判定された場合の特図 2 保留数「3 ~ 4」に対して時短用の特図変動パターンおよび時短用の特図変動表示時間が付与されている点で特図 1 変動パターンテーブルに対して相違する。特図 2 変動パターンテーブル 2 は現在の遊技状態が継続回数 201 回以上の「電サボ状態 1」である場合に使用されるものであり、外れが判定された場合の変動パターン乱数の値「10 ~ 99」に対して超時短用の特図変動パターン「PH08」および超時短用の特図変動表示時間「500 msec」が付与されている点で特図 2 変動パターンテーブル 1 に対して相違する。この特図 2 変動パターンテーブル 2 から特図変動パターンが取得される状態を「超電サボ状態」と称する。

20

30

【0046】

3 - 3 3 . 転落抽選

特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には「特図 2 保留領域 4」から転落判定用乱数の値の格納結果が検出され、図 5 (f) の転落判定テーブルから転落判定用乱数の値の検出結果に応じて「転落有」「転落無」のいずれかの判定結果が選択される。この判定結果として「転落有」が選択された場合には現在の遊技状態が「高確率状態」である場合に「高確率状態」が解除され、「高確率状態」に換えて「通常確率状態」が設定される。

【0047】

40

3 - 3 4 . 特図 2 変動表示

特図 2 用の特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には特図変動表示時間の選択結果に応じた所要時間で特図 2 変動表示が行われる。この特図 2 変動表示は LED 表示器 25 の特図 2 用の複数の LED を所定のパターンで点滅開始させた後に点滅停止させるものであり、特図 2 用の LED は外れと判定されている場合に「特図 2 外れ」の態様で点滅停止され、大当たりと判定されている場合に大当たり種別の判定結果に応じた態様で点滅停止される。

【0048】

3 - 3 5 . 大当たり遊技

LED 表示器 25 の特図 2 用の LED が大当たり種別の判定結果に応じた態様で点滅停止

50

された場合には図 7 (a) の大当り遊技パターンテーブルから大当り種別の判定結果に応じた大当り遊技パターンが選択され、大当り遊技が大当り遊技パターンの選択結果で開始される。

3 - 3 - 6 . 遊技状態の更新

「大当り図柄 1」「大当り図柄 3」のいずれかが選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サポ状態 1」および「高確率状態」が設定され、「大当り図柄 4」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サポ状態 2」および「通常確率状態」が設定される。

【 0 0 4 9 】

3 - 3 - 7 . 特図 2 先読み

遊技球が第 2 始動口 2 3 に入球したことに応じて特図 2 遊技データの取得結果が特図 2 保留領域 1 ~ 4 のいずれかに格納された場合には特図 2 遊技データの取得結果に応じて当否の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と転落の有無の事前判定が行われ、当否の事前判定結果が大当りである場合には大当り種別の事前判定および遊技状態の事前判定が行われる。これら当否の事前判定 ~ 遊技状態の事前判定は上述の手順で行われるものであり、当否の事前判定結果 ~ 遊技状態の事前判定結果は 1 組の特図 2 先読みデータとして RAM に格納される。この RAM には、図 5 (j) に示すように、特図 2 先読み領域 1 ~ 4 が設定されており、「特図 2 保留領域 4」の特図 2 遊技データに応じた特図 2 先読みデータは「特図 2 先読み領域 4」に格納され、「特図 2 保留領域 3」の特図 2 遊技データに応じた特図 2 先読みデータは「特図 2 先読み領域 3」に格納され、「特図 2 保留領域 2」の特図 2 遊技データに応じた特図 2 先読みデータは「特図 2 先読み領域 2」に格納され、「特図 2 保留領域 1」の特図 2 遊技データに応じた特図 2 先読みデータは「特図 2 先読み領域 1」に格納される。

【 0 0 5 0 】

4 . 主制御回路 4 0 の処理機能

4 - 1 . メイン処理

主制御回路 4 0 は電源が投入されることに応じて R O M から図 7 (b) のメイン処理用のプログラムを検出し、S 1 で割込み禁止を設定する。そして、S 2 で図 5 (a) の各乱数の値を更新し、S 3 で割込み許可を設定する。これら各乱数の値は現在値に「 1 」が加算されるものであり、上限値に加算された場合には「 0 」に戻して再び加算される。

【 0 0 5 1 】

4 - 2 . タイマ割込み処理

主制御回路 4 0 は S 3 で割込み許可を設定すると、S 4 のタイマ割込み処理の起動を許可する。このタイマ割込み処理は一定周期で実行されるものであり、今回のタイマ割込み処理が終了してから次のタイマ割込み処理が開始されるまでの待機時間には S 3 の乱数更新処理が繰返される。

【 0 0 5 2 】

図 8 は主制御回路 4 0 のタイマ割込み処理であり、主制御回路 4 0 は前回のタイマ割込み処理で R A M の出力バッファにセットしたコマンド等を今回のタイマ割込み処理の S 1 1 の出力処理でサブ制御回路 6 0 に送信する。そして、S 1 2 の乱数更新処理で図 5 (a) の各乱数の値を更新し、S 1 3 のセンサ検出処理で第 1 始動口センサ 4 1 と第 2 始動口センサ 4 2 と普図センサ 4 3 と大入賞口センサ 4 4 からのそれぞれの信号の有無を検出する。

【 0 0 5 3 】

主制御回路 4 0 は S 1 3 のセンサ検出処理を終えると、S 1 4 で普図センサ 4 4 からの信号を S 1 3 のセンサ検出処理で検出しているか否かを判断する。ここで普図センサ 4 4 からの信号を検出していないと判断した場合には S 1 6 へ移行し、普図センサ 4 4 からの信号を検出していると判断した場合には S 1 5 の普図遊技データ取得処理で普通図柄当否判定用乱数の値を取得し、S 1 6 へ移行する。

【 0 0 5 4 】

10

20

30

40

50

主制御回路 40 は S16 へ移行すると、第 2 始動口センサ 42 からの信号を S13 のセンサ検出処理で検出しているか否かを判断する。ここで第 2 始動口センサ 42 からの信号を検出していないと判断した場合には S19 へ移行し、第 2 始動口センサ 42 からの信号を検出していると判断した場合には特図 2 保留数を「4」と比較する。ここで特図 2 保留数が「4」とであると判断した場合には S19 へ移行し、特図 2 保留数が「4」未満であると判断した場合には S17 で特図 2 遊技データを取得する。ここで特図 2 遊技データの取得結果を格納順序に従って特図 2 保留領域 1～4 のいずれかに格納し、出力バッファに特図 2 保留コマンドをセットし、S18 へ移行する。この特図 2 保留コマンドは特図 2 保留数をサブ制御回路 60 に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 60 に送信される。

10

【0055】

主制御回路 40 は S18 へ移行すると、当否の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と大当たり種別の事前判定と転落の有無の事前判定と遊技状態の事前判定を特図 2 遊技データの取得結果に対して行い、当否～遊技状態の事前判定結果を特図 2 先読み領域 1～4 のうち格納順序に応じた 1 つに特図 2 先読みデータとして格納する。次に特図 2 先読みデータの格納結果を次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 81 に送信すべく RAM の出力バッファにセットし、S19 へ移行する。

【0056】

主制御回路 40 は S19 へ移行すると、第 1 始動口センサ 41 からの信号を S13 のセンサ検出処理で検出しているか否かを判断する。ここで第 1 始動口センサ 41 からの信号を検出していないと判断した場合には S22 の普図処理と S23 の特図 2 処理と S24 の特図 1 処理へ順に移行し、第 1 始動口センサ 41 からの信号を検出していると判断した場合には特図 1 保留数を「4」と比較する。ここで特図 1 保留数が「4」とであると判断した場合には S22～S24 へ順に移行し、特図 1 保留数が「4」未満であると判断した場合には S20 で特図 1 遊技データを取得する。ここで特図 1 遊技データの取得結果を格納順序に従って特図 1 保留領域 1～4 のいずれかに格納し、出力バッファに特図 1 保留コマンドをセットする。この特図 1 保留コマンドは特図 1 保留数をサブ制御回路 60 に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 60 に送信される。

20

【0057】

主制御回路 40 は S20 で特図 1 遊技データの取得結果を格納すると、S21 で当否の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と大当たり種別の事前判定と転落の有無の事前判定と遊技状態の事前判定を特図 1 遊技データの取得結果に対して行い、当否～遊技状態の事前判定結果を特図 1 先読み領域 1～4 のうち格納順序に応じた 1 つに特図 1 先読みデータとして格納する。次に特図 1 先読みデータの格納結果を次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 60 に送信すべく RAM の出力バッファにセットし、S22～S24 へ順に移行する。

30

4 - 3 . 普図処理

【0058】

主制御回路 40 は S22 の普図処理で普通図柄当否判定用乱数の値の取得結果に応じて当否の判定を行い、図 5 (c) の普図変動表示時間テーブルから現在の遊技状態に応じた普図変動表示時間を選択する。そして、普図変動表示時間の選択結果で普図変動表示を実行することに応じて普図当否の判定結果を報知する。ここで「普図当り」の判定結果を報知した場合には現在の遊技状態に応じた普図遊技パターンを図 5 (d) の普図遊技パターンテーブルから選択し、普図遊技パターンの選択結果で普図遊技を行うことに応じて遊技球が第 2 始動口 23 に入球することを許容する。

40

【0059】

4 - 4 . 特図 2 処理

図 9 は S23 の特図 2 処理であり、主制御回路 40 は特図 2 処理で S31 の特図 2 抽選処理と S32 の時短回数更新処理と S33 の転落判定処理と S34 の特図 2 変動停止処理と S35 の大当たり遊技開始処理と S36 の大当たり遊技中処理と S37 の大当たり遊技停止処理を

50

RAMの第2ポインタP2の値の設定結果に応じて択一的に実行する。この第2ポインタP2の値は電源投入時に「1」に初期設定される。

【0060】

4-4-1. 特図2抽選処理

主制御回路40は第2ポインタP2の値が「1」に設定されている場合にS31の特図2抽選処理へ移行する。この第2ポインタP2の値は遊技停止状態で「1」に設定されるものであり、主制御回路40はS31の特図2抽選処理で「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されているか否かを判断する。ここで「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されていないと判断した場合には特図2抽選処理を終え、「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されていると判断した場合には「特図2保留領域4」の特図2遊技データに基づいて当否の判定と変動パターンの判定と変動表示時間の判定を行い、当否の判定結果が大当りである場合には大当り種別の判定を行う。そして、当否の判定結果と変動パターンの判定結果と大当り種別の判定結果をサブ制御回路60に特図2遊技データとして送信すべくRAMの出力バッファにセッし、変動開始コマンド2をサブ制御回路60に送信すべくRAMの出力バッファにセットする。

10

【0061】

図10(b)は主制御回路40がS31で実行する変動パターン選択処理であり、主制御回路40は図10(b)の変動パターン選択処理での特図変動パターンの判定結果および特図変動表示時間の判定結果をRAMの出力バッファにセットする。この主制御回路40はS31aで現在の遊技状態が「超電サボ状態」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「超電サボ状態」であると判断した場合にはS31bで図6(c)の特図2変動パターンテーブル2から特図変動パターンおよび特図変動表示時間を選択し、「電サボ状態1」または「電サボ状態2」であると判断した場合にはS31cで図6(b)の特図2変動パターンテーブル1から特図変動パターンおよび特図変動表示時間を選択する。

20

【0062】

主制御回路40は図9(a)のS31でRAMの出力バッファを設定した場合には特図変動表示を開始し、「特図2保留領域1」～「特図2保留領域4」を整理する。この処理は「特図2保留領域4」から特図2遊技データを消去するものであり、「特図2保留領域3」に特図2遊技データが格納されている場合には当該特図2遊技データが「特図2保留領域4」にシフトされ、「特図2保留領域2」に特図2遊技データが格納されている場合には当該特図2遊技データが「特図2保留領域3」にシフトされ、「特図2保留領域1」に特図2遊技データが格納されている場合には当該特図2遊技データが「特図2保留領域2」にシフトされる。この主制御回路40は「特図2保留領域1～4」を整理した場合には同様の手順で「特図2先読み領域1」～「特図2先読み領域4」を整理し、第2ポインタP2の値に「2」を設定する。

30

【0063】

4-4-2. 時短回数更新処理

主制御回路40は第2ポインタP2の値が「2」に設定されている場合にはS32の時短回数更新処理へ移行する。図10(a)は時短回数更新処理であり、主制御回路40はS41で現在の遊技状態が「電サボ状態1」「電サボ状態2」「超電サボ状態」「非電サボ状態」のいずれであるかを判断する。ここで現在の遊技状態が「非電サボ状態」であると判断した場合にはS48で第2ポインタP2の値に「3」を設定し、「電サボ状態1」または「電サボ状態2」または「超電サボ状態」であると判断した場合にはS42で時短回数カウンタの値に「1」を加算する。この時短回数カウンタの値は電サボ状態の継続回数を計測するものであり、主制御回路40は時短回数カウンタを加算した場合には時短回数コマンドを設定する。この時短回数コマンドは時短回数カウンタの値の加算結果をサブ制御回路60に電サボ状態の継続回数として通知するものであり、主制御回路40は時短回数コマンドを設定した場合にはS43でサブ制御回路60に時短回数コマンドの設定結果を送信すべくRAMの出力バッファにセットし、S44へ移行する。

40

【0064】

50

主制御回路 40 は図 10 (a) の S44 へ移行すると、現在の遊技状態が「電サポ状態 1」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態 1」であると判断した場合には S45 へ移行し、時短回数カウンタの値の加算結果を「201」と比較する。ここで時短回数カウンタの値が「201」であると判断した場合には S46 で現在の遊技状態を「電サポ状態 1」から「超電サポ状態」に変更し、S47 で RAM の出力バッファに超電サポコマンドをセットする。この超電サポコマンドはサブ制御回路 60 に「超電サポ状態」の設定を通知するものであり、主制御回路 40 は S47 で超電サポコマンドをセットした場合には S48 で第 2 ポインタ P2 の値に「3」を設定する。

【0065】

主制御回路 40 は図 10 (a) の S44 で現在の遊技状態が「電サポ状態 1」でないと判断すると、S49 で現在の遊技状態が「電サポ状態 2」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態 2」でないと判断した場合には S48 で第 2 ポインタ P2 の値に「3」を設定し、現在の遊技状態が「電サポ状態 2」であると判断した場合には S50 で時短回数カウンタの値を上限値「100」と比較する。ここで時短回数カウンタの値が上限値「100」でないと判断した場合には S48 へ移行し、第 2 ポインタ P2 の値に「3」を設定する。

【0066】

主制御回路 40 は図 10 (a) の S50 で時短回数カウンタの値が上限値「100」であると判断した場合には S51 で現在の遊技状態を「電サポ状態 2」から「非電サポ状態」に変更し、S52 で RAM の出力バッファに電サポ解除コマンドをセットする。この電サポ解除コマンドは「電サポ状態 2」から「非電サポ状態」に切替わったことをサブ制御回路 60 に通知するものであり、主制御回路 40 は S52 で電サポ解除コマンドをセットした場合には S48 で第 2 ポインタ P2 の値に「3」を設定する。

【0067】

4 - 4 - 3 . 転落判定処理

主制御回路 40 は第 2 ポインタ P2 の値が「3」に設定されている場合には S33 の転落判定処理へ移行する。図 11 は S33 の転落判定処理であり、主制御回路 40 は S61 で現在の遊技状態が「高確率状態」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「通常確率状態」であると判断した場合には S72 で第 2 ポインタ P2 の値に「4」を設定し、現在の遊技状態が「高確率状態」であると判断した場合には S62 へ移行する。ここで「特図 2 保留領域 4」から転落判定用乱数の値を検出し、図 5 (f) の転落判定テーブルから転落判定用乱数の値の検出結果に応じた判定結果を検出する。

【0068】

主制御回路 40 は S62 で転落の有無の判定結果を検出すると、S63 で検出結果が「転落有」であるか否かを判断する。ここで検出結果が「転落無」であると判断した場合には S72 で第 2 ポインタ P2 の値に「4」を設定し、検出結果が「転落有」であると判断した場合には S64 で「高確率状態」に換えて「通常確率状態」を設定し、S65 でサブ制御回路 60 に転落コマンドを送信すべく RAM の出力バッファにセットする。この転落コマンドは「高確率状態」が「通常確率状態」に転落したとサブ制御回路 60 に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 60 に送信される。

【0069】

主制御回路 40 は S65 で出力バッファに転落コマンドをセットすると、S66 で現在の遊技状態が「電サポ状態 1」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態 1」であると判断した場合には S67 で時短回数カウンタの値を「100」と比較する。ここで時短回数カウンタの値が「100」以下であると判断した場合には S68 で「電サポ状態 1」を「電サポ状態 2」に変更し、S69 でサブ制御回路 60 に電サポ変更コマンドを送信すべく RAM の出力バッファにセットし、S72 で第 2 ポインタ P2 の値に「4」を設定する。この電サポ変更コマンドは「電サポ状態 1」が「電サポ状態 2」に切替わったことをサブ制御回路 60 に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 60 に送信される。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 0 】

主制御回路 4 0 は S 6 7 で時短回数カウンタの値が「 1 0 1 」以上であると判断すると、S 7 0 で現在の遊技状態を「電サボ状態 1 」から「非電サボ状態」に変更する。そして、S 7 1 でサブ制御回路 6 0 に電サボ変更コマンドを送信すべく RAM の出力バッファにセットし、S 7 2 で第 2 ポインタ P 2 の値に「 4 」を設定する。この電サボ解除コマンドは「電サボ状態 1 」が「非電サボ状態」に切替わったことをサブ制御回路 6 0 に通知するものであり、次のタイマ割り込み処理でサブ制御回路 6 0 に送信される。

【 0 0 7 1 】

主制御回路 4 0 は現在の遊技状態が「超電サボ状態」である場合には S 6 6 で現在の遊技状態が「電サボ状態 1 」でないと判断し、S 7 0 で現在の遊技状態を「電サボ状態 1 」から「非電サボ状態」に変更する。そして、S 7 1 で電サボ変更コマンドを RAM の出力バッファにセットし、S 7 2 で第 2 ポインタ P 2 の値に「 4 」を設定する。即ち、時短回数カウンタの値が「 1 0 0 」以下の「高確率状態」「電サボ状態 1 」で転落有と判定された場合には低確率状態が設定されるものの電サボ状態が継続され、時短回数カウンタの値が「 1 0 1 」以上の「高確率状態」「電サボ状態 1 」で転落有と判定された場合には「低確率状態」「非電サボ状態」が設定される。

【 0 0 7 2 】

4 - 4 - 4 . 特図 2 変動停止処理

主制御回路 4 0 は第 2 ポインタ P 2 の値が「 4 」に設定されている場合には図 9 の S 3 4 の特図 2 変動停止処理へ移行する。ここでタイマの値を加算し、タイマの値の加算結果を特図変動表示時間の判定結果と比較する。ここでタイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達していない場合には特図 2 変動停止処理を終え、タイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達している場合には特図変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止し、サブ制御回路 6 0 に変動停止コマンド 2 を送信すべく出力バッファにセットする。そして、当否の判定結果が「外れ」である場合には第 2 ポインタ P 2 の値を「 1 」に初期設定し、当否の判定結果が「大当たり」である場合には第 2 ポインタ P 2 の値を「 5 」に設定する。

【 0 0 7 3 】

4 - 4 - 5 . 大当たり遊技開始処理

主制御回路 4 0 は第 2 ポインタ P 2 の値が「 5 」に設定されている場合には図 9 の S 3 5 の大当たり遊技開始処理へ移行する。ここで大当たり種別の判定結果に応じた大当たり遊技パターンで大当たり遊技を開始し、サブ制御回路 6 0 に大当たり遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第 2 ポインタ P 2 の値に「 6 」を設定する。

【 0 0 7 4 】

4 - 4 - 6 . 大当たり遊技中処理

主制御回路 4 0 は第 2 ポインタ P 2 の値に「 6 」がセットされている場合には図 9 の S 3 6 の大当たり遊技中処理へ移行し、大当たり遊技パターンの設定結果で大当たり遊技を進行させる。この主制御回路 4 0 は大当たり遊技でラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 6 0 に送信する。このラウンド開始コマンドは今回のラウンドが何回目であるかを通知するものであり、主制御回路 4 0 は大当たり遊技でラウンドを停止する毎にラウンド停止コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 6 0 に送信する。この主制御回路 4 0 は大当たり遊技を大当たり遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当たり遊技を終え、サブ制御回路 6 0 に大当たり遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第 2 ポインタ P 2 の値に「 7 」を設定する。

【 0 0 7 5 】

4 - 4 - 7 . 大当たり遊技停止処理

主制御回路 4 0 は第 2 ポインタ P 2 の値が「 7 」が設定されている場合には S 3 7 の大当たり遊技停止処理へ移行し、大当たり種別の判定結果を検出する。ここで大当たり種別の判定結果が「大当たり図柄 1 」または「大当たり図柄 3 」である場合には遊技状態を「高確率状態」「電サボ状態 1 」に設定し、時短回数更新カウンタの値を「 0 」にリセットし、第 2 ポイ

ンタP2の値を「1」に初期設定する。そして、サブ制御回路60に「高確率コマンド」と「電サボコマンド1」と時短回数コマンド0を送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この時短回数コマンド0は電サボ状態の継続回数が「0回」であるとサブ制御回路60に通知するものであり、「高確率コマンド」は「高確率状態」の設定をサブ制御回路60に通知するものであり、「電サボコマンド1」は「100回」を超えて継続する可能性が有る電サボ状態1の設定を通知するものである。

【0076】

主制御回路40は大当り種別の判定結果が「大当り図柄4」である場合には遊技状態を「通常確率状態」「電サボ状態2」に設定し、時短回数更新カウンタの値を「0」にリセットし、第2ポインタP2の値を「1」に初期設定する。そして、サブ制御回路60に「通常確率コマンド」と「電サボコマンド2」と時短回数コマンド0を送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この「通常確率コマンド」は「通常確率状態」の設定をサブ制御回路60に通知するものであり、「電サボコマンド2」は「100回」を限度値とする電サボ状態2の設定を通知するものである。

10

【0077】

4-5. 特図1処理

図12はS24の特図1処理であり、主制御回路40は特図1処理でS81の特図1抽選処理とS82の時短回数更新処理とS83の転落判定処理とS84の特図1変動停止処理とS85の大当り遊技開始処理とS86の大当り遊技中処理とS87の大当り遊技停止処理をRAMの第1ポインタP1の値の設定結果に応じて択一的に実行する。この第1ポインタP1の値は電源投入時に「1」に初期設定されるものである。

20

【0078】

4-5-1. 特図1抽選処理

主制御回路40は第1ポインタP1の値が「1」に設定されている場合にS81の特図1抽選処理へ移行する。この第1ポインタP1の値は遊技停止状態で「1」に設定されるものであり、主制御回路40はS71の特図1抽選処理で「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されているか否かを判断する。ここで「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されていないと判断した場合には特図1抽選処理を終え、「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されていると判断した場合には「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されているか否かを判断する。

30

【0079】

主制御回路40は「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されていると判断した場合には特図1抽選処理を終え、「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されていないと判断した場合にはS81で「特図1保留領域4」の特図1遊技データに基づいて当否の判定と変動パターンの判定と変動表示時間の判定を行い、当否の判定結果が大当りである場合には大当り種別の判定を行う。これら変動パターンの判定および変動表示時間の判定は図6(a)の特図1変動パターンテーブルに応じて行われるものであり、主制御回路40は当否の判定結果と変動パターンの判定結果と大当り種別の判定結果をサブ制御回路60に特図1遊技データとして送信すべくRAMの出力バッファにセットし、変動開始コマンド1をサブ制御回路60に送信すべくRAMの出力バッファにセットし、特図1保留コマンドをサブ制御回路60に送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この特図1保留コマンドは特図1保留数をサブ制御回路60に通知するものである。

40

【0080】

主制御回路40は変動開始コマンド1等をセットすると、特図変動表示を開始した後に「特図1保留領域1」～「特図1保留領域4」を整理する。この処理は「特図2保留領域1～4」と同様の手順で行われるものであり、主制御回路40は「特図1先読み領域1～4」も同様の手順で整理した後に第1ポインタP1の値に「2」を設定する。即ち、特図1抽選処理は特図抽選2処理に比べて優先順位が後に設定されたものであり、特図2保留数が「0」でない場合には特図2抽選処理が特図1抽選処理に対して優先的に行われ、特図2保留数が「0」になった時点で特図1抽選処理が開始される。

50

【 0 0 8 1 】

4 - 5 - 2 . 時短回数更新処理

主制御回路 4 0 は第 1 ポインタ P 1 の値が「 2 」に設定されている場合には S 8 2 で図 1 0 (a) の時短回数更新処理を実行し、第 1 ポインタ P 1 の値を「 3 」に設定する。

4 - 5 - 3 . 転落判定処理

主制御回路 4 0 は第 1 ポインタ P 1 の値が「 3 」に設定されている場合には S 8 3 で図 1 1 の転落判定処理を実行し、第 1 ポインタ P 1 の値を「 4 」に設定する。

4 - 5 - 4 . 特図 1 変動停止処理

主制御回路 4 0 は第 1 ポインタ P 1 の値が「 4 」に設定されている場合には図 1 2 の S 8 4 の特図 1 変動停止処理へ移行し、タイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達することに応じて特図 1 変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止し、サブ制御回路 6 0 に変動停止コマンド 1 を送信すべく出力バッファにセットする。そして、当否の判定結果が「外れ」である場合には第 1 ポインタ P 1 の値を「 1 」に初期設定し、当否の判定結果が「大当たり」である場合には第 1 ポインタ P 1 の値を「 5 」に設定する。

【 0 0 8 2 】

4 - 5 - 5 . 大当たり遊技開始処理

主制御回路 4 0 は第 1 ポインタ P 1 の値が「 5 」に設定されている場合には S 8 5 の大当たり遊技開始処理へ移行する。ここで大当たり種別の判定結果に応じた大当たり遊技パターンで大当たり遊技を開始し、サブ制御回路 6 0 に大当たり遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第 1 ポインタ P 1 の値に「 6 」を設定する。

4 - 5 - 6 . 大当たり遊技中処理

主制御回路 4 0 は第 1 ポインタ P 1 の値に「 6 」がセットされている場合には S 8 6 の大当たり遊技中処理へ移行し、大当たり遊技パターンの設定結果で大当たり遊技を進行させる。この主制御回路 4 0 は大当たり遊技でラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 6 0 に送信する。この主制御回路 4 0 は大当たり遊技でラウンドを停止する毎にラウンド停止コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 6 0 に送信する。この主制御回路 4 0 は大当たり遊技で最終回のラウンドを停止した場合には最終ラウンド停止コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 6 0 に送信する。この主制御回路 4 0 は大当たり遊技を大当たり遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当たり遊技を終え、サブ制御回路 6 0 に大当たり遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第 1 ポインタ P 1 の値に「 7 」を設定する。

【 0 0 8 3 】

4 - 5 - 7 . 大当たり遊技停止処理

主制御回路 4 0 は第 1 ポインタ P 1 の値が「 7 」が設定されている場合には S 8 7 の大当たり遊技停止処理へ移行し、大当たり種別の判定結果を検出する。ここで大当たり種別の判定結果が「大当たり図柄 1」である場合には遊技状態を「高確率状態」「電サポ状態 1」に設定し、時短回数更新カウンタの値を「 0 」にリセットし、第 1 ポインタ P 1 の値を「 1 」に初期設定する。そして、サブ制御回路 6 0 に「高確率コマンド」と「電サポコマンド 1」と時短回数コマンド 0 を送信すべく RAM の出力バッファにセットする。この主制御回路 4 0 は大当たり種別の判定結果が「大当たり図柄 2」である場合には遊技状態を「通常確率状態」「電サポ状態 2」に設定し、時短回数更新カウンタの値を「 0 」にリセットし、第 2 ポインタ P 1 の値を「 1 」に初期設定する。そして、サブ制御回路 6 0 に「通常確率コマンド」と「電サポコマンド 2」と時短回数コマンド 0 を送信すべく RAM の出力バッファにセットする。

【 0 0 8 4 】

5 . 遊技モードの説明

図 1 3 (a) の遊技フローは遊技状態が移行する様子を示すものであり、図 1 3 (b) (c) は遊技モードおよび演出モード間の関係を示すものである。ここで電源が投入された場合には通常遊技モードが設定される。この通常遊技モードは「低確率状態」「非電サポ状態」であり、通常遊技モードでは遊技球を左打ちすることを遊技者に促す左打ち画像

10

20

30

40

50

が演出図柄表示器 28 に表示される。この左打ち画像に従って遊技者が遊技球を左打ちした場合には遊技球が第 1 始動口 18 に入球し、遊技球が第 1 始動口 18 に入球したことに
10 応じて大当たりと判定された場合には低確時短モードまたは高確時短モードが設定される。

【 0 0 8 5 】

低確時短モードは「低確率状態」「電サポ状態 2」が設定された状態であり、通常遊技
モードで大当たりと判定されたことに応じて「大当たり図柄 2」が選択された場合に設定され
る。高確時短モードは「高確率状態」「電サポ状態 1」が設定された状態であり、通常遊
技モードで大当たりと判定されたことに応じて「大当たり図柄 1」が選択された場合に設定さ
れる。これら低確時短モードおよび高確時短モードのそれぞれでは遊技球を右打ちするこ
とを遊技者に促す右打ち画像が演出図柄表示器 28 に表示される。この右打ち画像に従っ
て遊技者が遊技球を右打ちした場合には遊技球が普図始動口 22 内を通過し、当りと高確
率で判定されることに応じて第 2 始動口 23 の長時間の開放が頻繁に行われる。このため
、遊技球が短い時間間隔で第 2 始動口 23 に入球することに
20 応じて特図 2 保留数が「3 ~ 4」の状態が長く生成されるので、図 6 (b) の特図 2 変動パターンテーブル 1 から時短
用の特図変動表示時間「1000msec」が頻繁に取得される。従って、低確時短モードお
よび高確時短モードのそれぞれでは通常遊技モードに比べて大当たりおよび外れの判定処理
が短い時間間隔で繰返されるので、遊技球の少ない消費個数で次回の大当たりを獲得する確
率が高まる。即ち、低確時短モードおよび高確時短モードのそれぞれは通常遊技モードに
比べて遊技者に有利な状態である。

【 0 0 8 6 】

低確時短モードでは遊技球が右打ちされており、低確時短モードで大当たりと判定される
ことなく特図 1 抽選回数および特図 2 抽選回数（現実的には特図 2 抽選のみ）の合計が限
度回数「100回」に到達した場合には「電サポ状態 2」に換えて「非電サポ状態」が設
定されることに
30 応じて通常遊技モードに移行する。この低確時短モードで特図 1 抽選回数
および特図 2 抽選回数の合計が限度回数「100回」に到達する前に大当たりと判定され
たことに
30 応じて「大当たり図柄 4」が選択された場合には低確時短モードが繰返され、「大当
り図柄 1」または「大当たり図柄 3」が選択された場合には高確時短モードに移行する。こ
の高確時短モードでは遊技球が右打ちされており、大当たりと判定されたことに
30 応じて「大
当たり図柄 4」が選択された場合には低確時短モードが設定され、「大当たり図柄 1」または
「大当たり図柄 3」が選択された場合には高確時短モードが設定される。この高確時短モ
ードは低確時短モードに比べて大当たりと高確率で判定される状態であり、低確時短モード
に比べて遊技者に有利な状態であり、遊技者有利な度合いは「高確率状態」が「電サポ状態
」に比べて高い。

【 0 0 8 7 】

高確時短モードでは特図 1 抽選および特図 2 抽選が行われる毎に転落の有無が判定され
ており、特図 1 抽選および特図 2 抽選の合計が限度回数「100回」を超えていない状態
で「転落有」と判定された場合には「低確率状態」および「電サポ状態 2」が設定され、
高確時短モードから低確時短モードに移行する。この高確時短モードで特図 1 抽選回数お
よび特図 2 抽選回数の合計が限度回数「100回」を超えた状態で「転落有」と判定され
た場合には「低確率状態」および「非電サポ状態」が設定され、高確時短モードから通常
40 遊技モードに一挙に転落する。

【 0 0 8 8 】

高確時短モードで「転落有」と判定されることなく特図 1 抽選回数および特図 2 抽選回
数の合計が限度回数「201回」に到達した場合には「高確率状態」および「超電サポ状
態」が設定される。この高確超時短モードでは図 6 (c) の特図 2 変動パターンテーブル
2 から最短の超時短用の特図変動表示時間「500msec」が頻繁に取得される。従って、
高確超時短モードでは高確時短モードに比べて大当たりおよび外れの判定処理が更に短い時
間間隔で繰返されるので、遊技球の更に少ない消費個数で次回の大当たりを獲得する確率
が高まる。即ち、高確超時短モードは高確時短モードに比べて遊技者に更に有利な状態
であり、高確時短モードで「転落有」と判定された場合には高確超時短モードから通常遊技モ
50

ードに一挙に転落する。この超電サボ状態は時短状態に相当する。

【 0 0 8 9 】

6 . 演出モードの説明

演出モードは演出図柄遊技の画像を表示する場合の演出内容として特に背景画像を指定するものであり、演出モードにはノーマルモードとチャンスモードとスピードモードと超スピードモードが設定されている。ノーマルモードは通常遊技モードが設定されている場合の演出モードであり、ノーマルモードでは、図 1 4 (a) に示すように、演出図柄表示器 2 8 の表示領域 E に街並みを模したノーマル背景画像が表示される。チャンスモードは低確時短モードおよび高確時短モードが設定されている場合の共通の演出モードであり、チャンスモードでは、図 1 4 (b) に示すように、4 人の女性を模したチャンス背景画像が演出図柄表示器 2 8 の表示領域 E に表示される。スピードモードは高確時短モードの設定状態で特図 1 抽選回数および特図 2 抽選回数の合計が限度回数「 1 0 0 回」を超えた場合にチャンスモードから移行するものであり、スピードモードでは、図 1 4 (c) に示すように、太古の陸地を模したスピード背景画像が演出図柄表示器 2 8 の表示領域 E に表示される。超スピードモードは高確時短モードの設定状態で特図 1 抽選回数および特図 2 抽選回数の合計が限度回数「 2 0 0 回」を超えた場合にスピードモードから移行するものであり、超スピードモードでは、図 1 4 (d) に示すように、スピード背景画像に「ラッシュ」のテロップ画像が重ねられた画像が超スピード背景画像として演出図柄表示器 2 8 の表示領域 E に表示される。

10

20

【 0 0 9 0 】

6 - 1 . 演出モードの挙動

図 1 3 (b) は大当たりと判定されたことに応じて大当たり図柄 2 または大当たり図柄 4 が選択された場合の演出モードの挙動である。この場合には大当たり遊技の終了時に低確時短モードが設定されることに応じてチャンスモードが設定され、1 回目の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。この状態で大当たりと判定されることなく合計 1 0 0 回の特図 1 抽選および特図 2 抽選が行われた場合には通常遊技モードが設定され、通常遊技モードの設定に応じてノーマルモードが設定されることに応じて 1 0 1 回目の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

【 0 0 9 1 】

図 1 3 (c) は大当たりと判定されることに応じて大当たり図柄 1 または大当たり図柄 3 が選択された場合の演出モードの挙動である。この場合には大当たり遊技の終了時に高確時短モードが設定されることに応じてチャンスモードが設定され、1 回目の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。この状態で合計 1 0 0 回の特図 1 抽選および特図 2 抽選が行われる前に転落有と判定された場合には遊技モードとして低確時短モードが設定されるものの、図 1 3 (c) の上段に示すように、演出モードとしてはチャンスモードが継続されることに応じてチャンス背景画像が継続して表示される。そして、1 0 1 回目の演出図柄遊技からノーマルモードが設定されることに応じてノーマル背景画像が表示される。

30

【 0 0 9 2 】

図 1 3 (c) の下段は高確時短モードに応じてチャンスモードが設定された状態で転落有と判定されることなく合計 1 0 0 回以上の特図 1 抽選および特図 2 抽選が行われた場合の演出モードの挙動である。この場合には 1 0 1 回目の演出図柄遊技からスピードモードが設定されることに応じてスピード背景画像が表示されるので、遊技者の目線では高確時短モードに昇格した印象となる。この転落無の判定が 2 0 0 回を超えて継続した場合には高確超時短モードの設定に応じて超スピードモードが設定され、次回の 2 0 1 回目から超スピード背景画像が表示される。これら超スピードモードおよびスピードモードの設定状態で転落有と判定された場合には通常遊技モードの設定に応じてノーマルモードが設定され、次回からノーマル背景画像が表示される。

40

【 0 0 9 3 】

6 - 2 . 演出図柄遊技

演出図柄遊技の画像はサブ制御回路 6 0 が特図 1 変動表示または特図 2 変動表示の開始

50

に時間的に同期して開始するものであり、特図 1 変動表示または特図 2 変動表示の終了に時間的に同期して終える。この演出図柄遊技の画像は演出モードに応じた背景画像の前に重ねて表示されるものであり、ノーマルモードではノーマル背景画像の前に重ねて表示される。この演出図柄遊技の画像はチャンスモードではチャンス背景画像の前に重ねて表示され、スピードモードではスピード背景画像の前に重ねて表示され、超スピードモードでは超スピード背景画像の前に重ねて表示される。

【 0 0 9 4 】

演出図柄遊技の画像は「 1 」～「 9 」の数字からなる演出図柄を左列と中列と右列の横 3 列にスクロール状態およびスクロール停止状態で順に表示するものであり、各列のスクロール表示は「 1 」 「 2 」・・・「 9 」の昇順で行われた後に「 9 」から「 1 」に戻して繰返される。これら各列のスクロール表示は「 1 」～「 9 」のうちのいずれか 1 つで停止されるものであり、各列の奇数「 1 , 3 , 5 , 7 , 9 」は赤色の色彩に設定され、各列の偶数「 2 , 4 , 6 , 8 」は青色の色彩に設定されている。これら左列の演出図柄と中列の演出図柄と右列の演出図柄のそれぞれは図柄要素に相当し、3 列の演出図柄は識別図柄に相当し、スクロール状態は変動状態に相当し、スクロール停止状態は変動停止状態に相当し、演出図柄遊技は図柄遊技に相当する。

10

【 0 0 9 5 】

3 列のスクロール表示の停止状態での組合せには「大当りの組合せ」「外れリーチの組合せ」「完全外れの組合せ」の 3 種類が設定されている。大当りの組合せは 3 列が相互に同一な組合せであり、主制御回路 4 0 が大当り用の特図変動パターン（P001～P005）を送信した場合にサブ制御回路 6 0 が設定する。外れリーチの組合せは左列および右列が相互に同一で中列が相違する組合せであり、主制御回路 4 0 が外れ用の特図変動パターン（PH01～PH05）を送信した場合にサブ制御回路 6 0 が設定する。完全外れの組合せは左列および右列が相違する組合せであり、主制御回路 4 0 が外れ用の特図変動パターン（PH06～PH08）を送信した場合にサブ制御回路 6 0 が設定する。この大当りの組合せは当りの態様に相当し、外れリーチの組合せおよび完全外れの組合せのそれぞれは外れの態様に相当する。

20

【 0 0 9 6 】

図 1 4 (e) は演出図柄遊技の演出の一覧であり、演出図柄遊技の演出には「ノーマル演出」「全図同時停止演出」「ノーマルリーチ演出」「スペシャルリーチ演出」「超時短演出」の 5 種類が設定されている。ノーマル演出は「3 列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」「中列」の順序に設定されている。このノーマル演出は主制御回路 4 0 が外れ用の特図変動パターン PH06 を送信した場合にサブ制御回路 6 0 が設定するものであり、図 1 5 (a) (b) (c) (d) に示すように、ノーマル演出では 3 列のスクロール表示が「左列」「右列」「中列」の順序で停止することに応じて「完全外れの組合せ」が完成する。

30

【 0 0 9 7 】

全図同時停止演出は、図 1 4 (e) に示すように、「3 列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「スクロール表示の停止」が 3 列同時に設定されている。この「全図同時停止演出」は主制御回路 4 0 が特図 1 保留数または特図 2 保留数が「 3 ～ 4 」であることに応じて外れ用の特図変動パターン PH07 を送信した場合にサブ制御回路 6 0 が設定するものであり、「全図同時停止演出」では、図 1 5 (a) (d) に示すように、3 列のスクロール表示が互いに同時に停止することに応じて「完全外れの組合せ」が完成する。この全図同時停止演出は低確時短モードおよび高確時短モード用の特図変動表示時間のうち最短の時間（1000msec）で終了するものであり、低確時短モードおよび高確時短モードでは「特図変動パターン PH07」が高確率で選択されることに応じて変動表示時間が短縮される。

40

【 0 0 9 8 】

ノーマルリーチ演出は、図 1 4 (e) に示すように、「3 列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「中列」に対して「スクロール表示の停止」の前に「スクロ

50

ール速度の低下」が設定されたものである。このノーマルリーチ演出は主制御回路40が外れ用の特図変動パターンPH05および大当り用の特図変動パターンPO05を送信した場合にサブ制御回路60が設定するものであり、図16(a)(b)(c)に示すように、「ノーマルリーチ演出」では「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」の順序で行われた時点で「左列」および「右列」が相互に同一なリーチ状態が発生し、「中列」のスクロール表示がリーチ状態で通常速度から低速度に切換えられる。

【0099】

「中列」のスクロール表示は外れ用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と異なる演出図柄で停止されるものであり、外れ用の「ノーマルリーチ演出」では、図16(e)に示すように、最終の「中列」のスクロール表示が停止されることに応じて外れリーチの組合せが完成する。この「中列」のスクロール表示は大当り用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と同一の演出図柄で停止されるものであり、大当り用の「ノーマルリーチ演出」では、図16(d)に示すように、最終の「中列」のスクロール表示が停止することに依りて大当りの組合せが完成する。

【0100】

スペシャルリーチ演出は、図14(e)に示すように、「3列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「中列」に対して「スクロール表示の停止」の前に「スクロール速度の低下」が設定されたものである。このスペシャルリーチ演出は主制御回路40が外れ用の特図変動パターンPH01～PH04および大当り用の特図変動パターンPO01～PO04を送信した場合にサブ制御回路60が設定するものであり、「スペシャルリーチ演出」では「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」の順序で行われた時点でリーチ状態が発生し、「中列」のスクロール表示がリーチ状態で通常速度から低速度に切換えられる。

【0101】

スペシャルリーチ演出は、図14(e)に示すように、「中列」に対して「スクロール速度の低下」の後に「3列の消去」が設定されたものであり、スペシャルリーチ演出では3列の演出図柄がリーチ状態で消去される。このスペシャルリーチ演出は「3列の消去」の後に「バトル画像の表示」が設定されたものである。図17はバトル画像BL1～BL4である。これらバトル画像BL1～BL4のそれぞれは3列の演出図柄が消去された状態で表示開始されるものであり、女性のシルエットが敵の恐竜と格闘する内容に設定されたものである。

【0102】

バトル画像BL1は、図17(a)に示すように、敵が「恐竜D1および恐竜D2」の2頭に設定されたものである。このバトル画像BL1は恐竜D1および恐竜D2の2頭が同時に女性のシルエットWと格闘する内容に設定されたものであり、主制御回路40が大当り用の「特図変動パターンPO01」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH01」を送信した場合のそれぞれに表示される。バトル画像BL2は、図17(b)に示すように、敵が「恐竜D1」の1頭に設定されたものであり、主制御回路40が大当り用の「特図変動パターンPO02」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH02」を送信した場合のそれぞれに表示される。

【0103】

バトル画像BL3は、図17(c)に示すように、敵が「恐竜D2」の1頭に設定されたものであり、主制御回路40が大当り用の「特図変動パターンPO03」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH03」を送信した場合のそれぞれに表示される。バトル画像BL4は、図17(d)に示すように、敵が「恐竜D3」の1頭に設定されたものであり、主制御回路40が大当り用の「特図変動パターンPO04」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH04」を送信した場合のそれぞれに表示される。これらバトル画像BL1～BL4の大当りの信頼度は「バトル画像BL4」「バトル背景BL3」「バトル画像BL2」「バトル画像BL1」の順に高く設定されている(図6参照)。

【0104】

10

20

30

40

50

バトル画像BL1～BL4のそれぞれには勝利の結末および敗北の結末の2種類が設定されている。勝利の結末は、図17(e)に示すように、主人公の女性のシルエットWが勝利したことを示唆するものであり、大当り用の「特図変動パターンPO01～PO04」の送信時に表示される。敗北の結末は、図17(f)に示すように、主人公の女性のシルエットWが敗北したことを示唆するものであり、外れリーチ用の「特図変動パターンPH01～PH04」の送信時に表示される。

【0105】

スペシャルリーチ演出は、図14(e)に示すように、「バトル画像の表示」の後に「3列の静止表示」が設定されたものであり、図17(e)に示すように、大当り用のスペシャルリーチ演出ではバトル画像BL1～BL4のそれぞれで主人公が格闘に勝利した後に勝利の結末を経て3列の演出図柄が大当りの組合せで表示され、外れ用のスペシャルリーチ演出では、図17(f)に示すように、バトル画像L1～BL4のそれぞれで主人公が格闘に敗北した後に敗北の結末を経て3列の演出図柄が外れリーチの組合せで表示される。

10

【0106】

超時短演出は高確超時短モードでのみ表示される特殊な演出であり、主制御回路40が高確超時短モードで外れ用の特図変動パターンPH08を送信した場合にサブ制御回路60が設定するものである。この超時短演出は全図同時停止演出に比べて短い最短の時間(500msec)で終了するものであり、高確超時短モードでは「特図変動パターンPH08」が高確率で選択されることに応じて変動表示時間が更に短縮される。この超時短演出は、図14(e)に示すように、「3列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、スクロール表示の停止順序が他の全ての演出とは異なる「左列」「中列」「右列」に設定されている。

20

【0107】

図18は超時短演出の画像であり、超時短演出は、図18(a)に示すように、左列の演出図柄と中列の演出図柄と右列の演出図柄が互いに同時に同一の速度で演出図柄表示器28の液晶画面の上端部の初期位置から真下に向けて移動する画像で開始される。これら3列の演出図柄は完全外れの組合せで表示されるものであり、初期位置は左列の演出図柄と中列の演出図柄と右列の演出図柄間で互いに同一の高さに設定されている。この超時短演出の画像は超スピード背景画像の前に重ねて表示されるものであり、「右打ち」のアナウンス画像A1および時短情報のアナウンス画像A2を有している。アナウンス画像A1は遊技者に右打ちを促すものであり、アナウンス画像A2は電サポ状態1の継続回数を遊技者に数値で報知するものである。

30

【0108】

超時短演出では、図18(b)に示すように、演出図柄表示器28の表示領域E内に表示領域EIとEcとErが設定される。表示領域EIは左列の演出図柄用のものであり、図18(b)に示すように、左列の演出図柄の移動表示は表示領域EI内で停止される。表示領域Ecは中列の演出図柄用のものであり、図18(c)に示すように、中列の演出図柄の移動表示は表示領域Ec内で停止される。表示領域Erは右列の演出図柄用のものであり、図18(d)に示すように、右列の演出図柄の移動表示は表示領域Er内で停止される。この表示領域Erは表示領域EI～Erのうちで最も低所に設定され、表示領域Ecは2番目に低い位置に設定され、表示領域EIは最も高所に設定されており、3列の演出図柄の移動表示は左列 中列 右列の順に停止され、3列の演出図柄は移動停止状態で右から左に向けて上昇傾斜した配列の完全外れの組合せとなる。即ち、超時短演出は残りの全ての演出とは異なる斜めの配列で3列の演出図柄をスクロール停止状態で表示するものである。

40

【0109】

6-3. 保留演出

保留演出は特図1保留数または特図2保留数を表示する演出である。特図1保留数はノーマルモードで表示されるものであり、特図2保留数はチャンスモードとスピードモードと超スピードモードのそれぞれで表示されるものであり、特図1保留数および特図2保留数のそれぞれは、図15に示すように、雲画像Cの数として遊技者に報知される。

50

【 0 1 1 0 】

6 - 4 . 大当り遊技演出

大当り遊技演出は演出図柄表示器 2 8 の表示領域 E 内に大当り遊技演出用の背景画像を表示するものであり、大当り遊技が開始されることに応じて始まり、大当り遊技が終了することに応じて終わる。図 1 9 は大当り遊技演出用の背景画像である。この背景画像は 2 人の女性のシルエットが踊る画像からなるものであり、大当り遊技演出用の背景画像の前には遊技者に右打ちを促す「右打ち」のアナウンス画像 A 1 が重ねて表示される。

【 0 1 1 1 】

6 - 5 . 賞球獲得演出

大当り遊技演出中には賞球獲得演出が行われる。この賞球獲得演出は大当り遊技演出用の背景画像の前に重ねて賞球獲得情報を表示するものであり、5 ラウンドの大当り遊技では演出パターン 1 で行われ、1 6 ラウンドの大当り遊技では演出パターン 2 で行われる。この賞球獲得情報は現在進行中の大当り遊技で遊技者が獲得可能な賞球数を初期値から終了値に向けてカウントアップ表示するものである。この賞球獲得情報の初期値は演出パターン 1 および 2 のそれぞれで「0」に設定され、賞球獲得情報の終了値は演出パターン 1 で「4 0 0」に設定され、演出パターン 2 では「1 2 8 0」に設定されている。

【 0 1 1 2 】

賞球獲得情報のカウントアップ表示はラウンドが進行することに応じて行われるものである。この賞球獲得情報の更新単位は「8 0 / 1 ラウンド」に設定されており、図 1 9 (a) ~ (d) に示すように、演出パターン 1 では賞球獲得情報が初期値「0」から終了値「4 0 0」に向けて 1 ラウンド毎に「8 0」だけカウントアップ表示され、図 1 9 (a) ~ (h) に示すように、演出パターン 2 では賞球獲得情報が初期値「0」から終了値「1 2 8 0」に向けて 1 ラウンド毎に「8 0」だけカウントアップ表示される。この大当り遊技中には演出図柄表示器 2 8 に表示領域 E 1 が設定され、賞球獲得情報が表示領域 E 1 内にカウントアップ表示される。

【 0 1 1 3 】

6 - 6 . 大当り予告演出

図 2 0 は演出図柄遊技の画像の表示中に行われる大当り予告演出であり、大当り予告演出にはカットイン予告演出とセリフ予告演出と電飾予告演出が設定されている。これらカットイン予告演出とセリフ予告演出と電飾予告演出のそれぞれは 3 列の演出図柄のスクロール状態で開始され、停止順序が 1 番目の左列の演出図柄のスクロール表示が停止する前までに終わられるものであり、全図同時停止演出および超時短演出を除いたノーマル演出とノーマルリーチ演出とスペシャルリーチ演出で行われる。カットイン予告演出は、図 2 0 (a) に示すように、3 列の演出図柄の前方に予告絵柄 C 2 を重ねるものであり、今回の演出図柄遊技の画像で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものである。セリフ予告演出は、図 2 0 (b) に示すように、3 列の演出図柄の前方に予告絵柄 C 3 を重ねると同時に両スピーカ 3 2 から予告絵柄 C 3 に応じた音声を出力するものであり、今回の演出図柄遊技の画像で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものである。電飾予告演出は、図 2 0 (c) に示すように、電飾器 2 9 を予告パターンで点滅させるものであり、今回の演出図柄遊技の画像で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものである。

【 0 1 1 4 】

6 - 7 . 図柄先読み予告演出

図柄先読み予告演出は次回以後の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆する先読み予告演出であり、超スピードモード（超電サボモード）でのみ行われる。図 2 1 の図柄先読み予告演出処理はサブ制御回路 6 0 が主制御回路 4 0 からの特図 2 先読みデータを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路 6 0 は特図 2 先読みデータを受信した場合には S 2 0 1 で現在の演出モードが超スピードモードであるか否かを判断する。ここで現在の演出モードが超スピードモードであると判断した場合には S 2 0 2 で特図 2 保留数が「4」であるか否かを判断し、特図 2 保留数が「4」であると

10

20

30

40

50

判断した場合にはS203へ移行する。この図柄先読み予告演出は特別演出に相当する。

【0115】

サブ制御回路60のRAMには、図22(a)(b)に示すように、特図2先読み受信領域1～4が設定されている。これら特図2先読み受信領域1～4はメイン制御回路40からの特図2先読みデータの受信結果が格納される領域であり、特図2先読み受信領域4には特図2先読みデータを格納するための優先順位として最高位が設定され、特図2先読み受信領域3には2番目に高い順位が設定され、特図2先読み受信領域2には3番目に高い順位が設定され、特図2先読み受信領域1には再低位の順位が設定されている。これら特図2先読み受信領域1～4は主制御回路40の特図2先読み領域1～4と同一の手順で整理されるものであり、特図2先読み受信領域1には特図2先読み領域1と同一の特図2先読みデータが常に格納され、特図2先読み受信領域2には特図2先読み領域2と同一の特図2先読みデータが常に格納され、特図2先読み受信領域3には特図2先読み領域3と同一の特図2先読みデータが常に格納され、特図2先読み受信領域4には特図2先読み領域4と同一の特図2先読みデータが常に格納される。

10

【0116】

サブ制御回路60は図21のS203へ移行すると、特図2先読み受信領域1～4に先読みパターン2で特図2先読みデータが格納されているか否かを判断する。この先読みパターン2は、図22(b)に示すように、4回目の演出図柄遊技に対応する特図2先読み受信領域1に外れのスペシャルリーチ演出用の特図変動パターンPH01～04のいずれかが格納され、1回目～3回目の演出図柄遊技に対応する特図2先読み受信領域4～2のそれぞれに外れの超時短演出用の特図変動パターンPH08が格納された状態を称するものであり、サブ制御回路60は特図2先読み受信領域1～4に先読みパターン2で特図2先読みデータが格納されている場合には図21のS203からS204へ移行する。

20

【0117】

サブ制御回路60は図21のS204へ移行すると、4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄を奇数図柄の組合せで表示するか否かを50%の確率で判定する。ここで3列の演出図柄を奇数図柄の組合せで表示すると判定した場合にはS205の奇数図柄設定処理2で3列の演出図柄の1回目～4回目の演出図柄遊技での組合せを設定し、3列の演出図柄を奇数図柄の組合せで表示しないと判定した場合にはS206の偶数図柄設定処理2で3列の演出図柄の1回目～4回目の演出図柄遊技での組合せを設定する。

30

【0118】

図22(e)はS205の奇数図柄設定処理2でのサブ制御回路60の処理内容であり、サブ制御回路60は4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄を「737」の奇数の外れリーチの組合せに設定する。このサブ制御回路60は1回目の演出図柄遊技では右列の演出図柄を「7」に設定し、左列の演出図柄を「1,3,5,7,9」のうち右列の演出図柄を除いた4つのいずれか1つに設定し、中列の演出図柄を「1,3,5,7,9」のうち左列および右列の演出図柄を除いた3つのいずれか1つに設定する。このサブ制御回路60は2回目の演出図柄遊技で中列の演出図柄を「7」に設定し、左列の演出図柄を「1,3,5,7,9」のうち中列の演出図柄を除いた4つのいずれか1つに設定し、右列の演出図柄を「1,3,5,7,9」のうち左列および中列の演出図柄を除いた3つのいずれか1つに設定する。このサブ制御回路60は3回目の演出図柄遊技で左列の演出図柄を「7」に設定し、中列の演出図柄を「1,3,5,7,9」のうち左列の演出図柄を除いた4つのいずれか1つに設定し、右列の演出図柄を「1,3,5,7,9」のうち左列および中列の演出図柄を除いた3つのいずれか1つに設定する。これら3列の演出図柄が互いに相違する奇数の完全組合せを奇数のチャンス目の組合せと称する。

40

【0119】

図22(f)はS206の偶数図柄設定処理2でのサブ制御回路60の処理内容であり、サブ制御回路60は4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄を「646」の偶数の外れリーチの組合せに設定する。このサブ制御回路60は1回目の演出図柄遊技では右列の演出図柄を「6」に設定し、左列の演出図柄を「2,4,6,8」のうち右列の演出図柄を除いた3

50

つのいずれか 1 つに設定し、中列の演出図柄を「2,4,6,8」のうち左列および右列の演出図柄を除いた 2 つのいずれか 1 つに設定する。このサブ制御回路 60 は 2 回目の演出図柄遊技で中列の演出図柄を「6」に設定し、左列の演出図柄を「2,4,6,8」のうち中列の演出図柄を除いた 3 つのいずれか 1 つに設定し、右列の演出図柄を「2,4,6,8」のうち左列および中列の演出図柄を除いた 2 つのいずれか 1 つに設定する。このサブ制御回路 60 は 3 回目の演出図柄遊技で左列の演出図柄を「6」に設定し、中列の演出図柄を「2,4,6,8」のうち左列の演出図柄を除いた 3 つのいずれか 1 つに設定し、右列の演出図柄を「2,4,6,8」のうち左列および中列の演出図柄を除いた 2 つのいずれか 1 つに設定する。これら 3 列の演出図柄が互いに相違する偶数の完全組合せを偶数のチャンス目の組合せと称する。

10

【0120】

サブ制御回路 60 は図 21 の S203 で特図 2 先読み受信領域 1 ~ 4 に先読みパターン 2 で特図 2 先読みデータが格納されていないと判断すると、S207 で特図 2 先読み受信領域 1 ~ 4 に先読みパターン 1 で特図 2 先読みデータが格納されているか否かを判断する。この先読みパターン 1 は、図 22 (a) に示すように、4 回目の演出図柄遊技に対応する特図 2 先読み受信領域 1 に大当りのスペシャルリーチ演出用の特図変動パターン P001 ~ 04 のいずれかが格納され、1 回目 ~ 3 回目の演出図柄遊技に対応する特図 2 先読み受信領域 4 ~ 2 のそれぞれに外れの超時短演出用の特図変動パターン PH08 が格納された状態を称するものであり、サブ制御回路 60 は特図 2 先読み受信領域 1 ~ 4 に先読みパターン 1 で特図 2 先読みデータが格納されている場合には S207 から S208 へ移行する。

20

【0121】

サブ制御回路 60 は図 21 の S208 へ移行すると、4 回目の大当りのスペシャルリーチ演出に対応する特図 2 先読み受信領域 1 から大当り種別の先読み結果を検出し、大当り種別の検出結果を高確時短モード用の「大当り図柄 1」「大当り図柄 3」と比較する。ここで大当り種別の先読み結果が高確時短モード用の「大当り図柄 1」または「大当り図柄 3」であると判断した場合には S209 の奇数図柄設定処理 1 で 3 列の演出図柄の 1 回目 ~ 4 回目の演出図柄遊技での組合せを設定し、大当り種別の先読み結果が低確時短モード用の「大当り図柄 4」であると判断した場合には S210 の偶数図柄設定処理 1 で 3 列の演出図柄の 1 回目 ~ 4 回目の演出図柄遊技での組合せを設定する。

【0122】

30

図 22 (c) は S209 の奇数図柄設定処理 1 でのサブ制御回路 60 の処理内容であり、S209 の奇数図柄設定処理 1 は 4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が「777」の奇数の大当りの組合せに設定される点を除いて S205 の奇数図柄設定処理 2 と同一である。図 22 (d) は S210 の偶数図柄設定処理 1 でのサブ制御回路 60 の処理内容であり、S210 の偶数図柄設定処理 1 は 4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が「666」の偶数の大当りの組合せに設定される点を除いて S206 の偶数図柄設定処理 2 と同一である。

【0123】

図 23 は図柄先読み予告演出の画像であり、図 21 の S209 の奇数図柄設定処理 1 で 1 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄が外れの組合せ「357」に設定され、2 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄が外れの組合せ「573」に設定され、3 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄が外れの組合せ「715」に設定され、4 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄が奇数の大当りの組合せ「777」に設定された場合の画像である。ここで「4」が添付された雲画像 C に対応する 1 回目の演出図柄遊技では、図 23 (b) に示すように、超時短演出で 3 列の演出図柄が傾斜配列の外れの組合せ「357」となり、「3」が添付された雲画像 C に対応する 2 回目の演出図柄遊技では、図 23 (c) に示すように、超時短演出で 3 列の演出図柄が傾斜配列の外れの組合せ「573」となり、「2」が添付された雲画像 C に対応する 3 回目の演出図柄遊技では、図 23 (d) に示すように、超時短演出で 3 列の演出図柄が傾斜配列の外れの組合せ「715」となる。この場合には「1」が添付された雲画像 C に対応する 4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が奇数の大当りの組合せ「777」となることが 1 回目の演出図柄遊技での「右列の演出図

40

50

柄（ 7 ） 」と 2 回目の演出図柄遊技での「 中列の演出図柄（ 7 ） 」と 3 回目の演出図柄遊技の「 左列の演出図柄（ 7 ） 」から遊技者に示唆される。

【 0 1 2 4 】

4 回目の演出図柄遊技の画像はスペシャルリーチ演出用の大当りの特図変動パターンに応じて行われる。この 4 回目の演出図柄遊技では、図 2 3（ e ）（ f ）に示すように、3 列の演出図柄が左列および右列の順にスクロール停止することに応じて「 7 」でのリーチ状態が発生し、図 2 3（ f ）（ g ）に示すように、リーチ状態がバトル演出の画像に発展する。このバトル演出の画像は、図 2 3（ h ）に示すように、勝利の結末で終了するものであり、3 列の演出図柄は勝利の結末画像の前に重ねて予告通りの演出図柄「 7 7 7 」での水平配列の大当りの組合せで表示される。

10

【 0 1 2 5 】

図 2 4 は図柄先読み予告演出の画像であり、図 2 1 の S210 の偶数図柄設定処理 1 で 1 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄が外れの組合せ「 2 4 6 」に設定され、2 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄が外れの組合せ「 8 6 2 」に設定され、3 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄が外れの組合せ「 6 4 8 」に設定され、4 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄が偶数の大当りの組合せ「 6 6 6 」に設定された場合の画像である。ここで「 4 」が添付された雲画像 C に対応する 1 回目の演出図柄遊技では、図 2 4（ b ）に示すように、超時短演出で 3 列の演出図柄が傾斜配列の外れの組合せ「 2 4 6 」となり、「 3 」が添付された雲画像 C に対応する 2 回目の演出図柄遊技では、図 2 4（ c ）に示すように、超時短演出で 3 列の演出図柄が傾斜配列の外れの組合せ「 8 6 2 」となり、「 2 」が添付された雲画像 C に対応する 3 回目の演出図柄遊技では、図 2 4（ d ）に示すように、超時短演出で 3 列の演出図柄が傾斜配列の外れの組合せ「 6 4 8 」となる。この場合には「 1 」が添付された雲画像 C に対応する 4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が偶数の大当りの組合せ「 6 6 6 」となることが 1 回目の演出図柄遊技での「 右列の演出図柄（ 6 ） 」と 2 回目の演出図柄遊技での「 中列の演出図柄（ 6 ） 」と 3 回目の演出図柄遊技の「 左の演出図柄（ 6 ） 」から遊技者に示唆される。

20

【 0 1 2 6 】

4 回目の演出図柄遊技の画像はスペシャルリーチ演出用の大当りの特図変動パターンに応じて行われる。この 4 回目の演出図柄遊技では、図 2 4（ e ）（ f ）に示すように、3 列の演出図柄が左列および右列の順にスクロール停止することに応じて「 6 」でのリーチ状態が発生し、図 2 4（ f ）（ g ）に示すように、リーチ状態がバトル演出の画像に発展する。このバトル演出の画像は、図 2 4（ h ）に示すように、勝利の結末で終了するものであり、3 列の演出図柄は勝利の結末画像の前に重ねて予告通りの演出図柄「 6 6 6 」での水平配列の大当りの組合せで表示される。

30

【 0 1 2 7 】

図 2 5 は図柄先読み予告演出の画像であり、図 2 1 の S205 の奇数図柄設定処理 2 で 1 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄が外れの組合せ「 3 5 7 」に設定され、2 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄が外れの組合せ「 5 7 3 」に設定され、3 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄が外れの組合せ「 7 1 5 」に設定され、4 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄が奇数の外れリーチの組合せ「 7 3 7 」に設定された場合の画像である。この場合には、図 2 5（ b ）～（ d ）に示すように、超時短演出で 3 列の演出図柄が傾斜配列の外れの組合せ「 3 5 7 」「 5 7 3 」「 7 1 5 」で順に表示されることに応じて 4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せ「 7 7 7 」となることが遊技者に示唆され、4 回目の演出図柄遊技の画像で予告通りの「 7 」でのリーチ状態が発生する。この 4 回目の演出図柄遊技の画像はスペシャルリーチ演出用の外れの特図変動パターンに応じて行われるものであり、4 回目の演出図柄遊技では、図 2 5（ h ）に示すように、バトル画像が敗北の結末で終了した後に敗北の結末画像の前に重ねて 3 列の演出図柄が「 7 3 7 」の外れリーチの水平配列の組合せで表示される。

40

【 0 1 2 8 】

図 2 6 は図柄先読み予告演出の画像であり、図 2 1 の S206 の偶数図柄設定処理 2 で 1

50

回目の演出図柄遊技での3列の演出図柄が外れの組合せ「2 4 6」に設定され、2回目の演出図柄遊技での3列の演出図柄が外れの組合せ「8 6 2」に設定され、3回目の演出図柄遊技での3列の演出図柄が外れの組合せ「6 4 8」に設定され、4回目の演出図柄遊技での3列の演出図柄が偶数の外れリーチの組合せ「6 4 6」に設定された場合の画像である。この場合には、図26(b)～(d)に示すように、超時短演出で3列の演出図柄が傾斜配列の外れの組合せ「2 4 6」「8 6 2」「6 4 8」で順に表示されることに応じて4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当りの組合せ「6 6 6」となることが遊技者に示唆され、4回目の演出図柄遊技の画像で予告通りの「6」でのリーチ状態が発生する。この4回目の演出図柄遊技の画像はスペシャルリーチ演出用の外れの特図変動パターンに依りて行われるものであり、4回目の演出図柄遊技では、図26(h)に示すように、バトル画像が敗北の結末で終了した後に敗北の結末画像の前に重ねて3列の演出図柄が「6 4 6」の外れリーチの水平配列の組合せで表示される。

10

【0 1 2 9】

6 - 8 . 信頼度予告演出

信頼度予告演出は今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当りの組合せとなる確度を遊技者に数値で示唆するものであり、前半部および後半部の2部から構成されている。この信頼度予告演出の前半部は予告演出器33を動作させることで行われるものであり、最終予告演出に相当する。この信頼度予告演出の前半部には演出パターン1～3の3種類が設定されている。演出パターン1は、図27(a)(b)(e)に示すように、3列の演出図柄のスクロール状態で予告演出器33を待機位置から予告位置に白色の発光状態で下降操作した後に予告演出器33の発光色を予告位置で白色から赤色に切替えるものであり、予告演出器33は予告位置で赤色の発光状態から非発光状態に切替えられた後に予告位置から待機位置に非発光状態で上昇操作される。この信頼度予告演出の前半部が演出パターン1で行われた場合には信頼度予告演出が前半部から後半部に移行する。この信頼度予告演出は予告演出に相当する。

20

【0 1 3 0】

演出パターン2は、図27(a)(c)(e)に示すように、3列の演出図柄のスクロール状態で予告演出器33を待機位置から予告位置に白色の発光状態で下降操作した後に予告演出器33を予告位置で白色の発光状態から非発光状態に切替えるものであり、予告演出器33は予告位置で非発光状態に切替えられた後に予告位置から待機位置に非発光状態で上昇操作される。この信頼度予告演出の前半部が演出パターン2で行われた場合には信頼度予告演出が前半部から後半部に移行しない。演出パターン3は、図27(a)(d)(e)に示すように、3列の演出図柄のスクロール状態で予告演出器33を待機位置から予告位置より上の途中位置に白色の発光状態で下降操作した後に予告演出器33を途中位置で白色の発光状態から非発光状態に切替えるものであり、予告演出器33は途中位置で非発光状態に切替えられた後に途中位置から待機位置に非発光状態で上昇操作される。この信頼度予告演出の前半部が演出パターン3で行われた場合には信頼度予告演出が前半部から後半部に移行しない。

30

【0 1 3 1】

図28は信頼度予告演出の後半部である。この信頼度予告演出の後半部は信頼度予告演出の前半部が演出パターン1で実行された場合に3列の演出図柄のスクロール状態および予告演出器33の待機位置での非発光状態で開始されるものであり、図28(a)(b)(c)に示すように、信頼度予告演出の後半部では演出図柄表示器28の表示領域E内に表示領域E2が設定され、表示領域E2内に大当りの信頼度が初期値「1%」から最終値に向けて「1」毎にカウントアップ表示される。この信頼度の最終値には「80%」「90%」「100%」の3種類が設定されており、信頼度の最終値の表示は遊技者が信頼度の最終値を記憶に止めておくことが可能な所定時間だけ継続される。この所定時間が経過した場合には、図28(c)(d)に示すように、表示領域E2および信頼度が消去されることに依りて信頼度予告演出の後半部が表示開始される直前の状態に演出図柄表示器28の表示内容が復帰する。この信頼度予告演出の後半部は今回の演出図柄遊技でスペシャル

40

50

リーチ演出の画像が表示される場合に表示されるものであり、図 28 (d) (e) に示すように、演出図柄表示器 28 の表示内容が元の状態に復帰した場合には左列の演出図柄および右列の演出図柄が順にスクロール停止することに応じてリーチ状態が発生する。このリーチ状態はバトル画像に発展するものであり、図 28 (f) (g) に示すように、信頼度が「100%」にカウントアップ表示された場合にはバトル画像が勝利の結末で終了し、図 28 (f) ~ (h) に示すように、信頼度が「80%」または「90%」にカウントアップ表示された場合にはバトル画像が勝利の結末および敗北の結末のいずれかで終了する。

【0132】

図 29 (a) は信頼度予告演出処理であり、サブ制御回路 60 は信頼度予告演出の演出内容を信頼度予告演出処理で設定する。この信頼度予告演出処理はサブ制御回路 60 がメイン制御回路 40 からの特図 1 先読みデータを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路 60 は特図 1 先読みデータを受信した場合には S221 で現在の演出モードがノーマルモードであるか否かを判断する。ここで演出モードがノーマルモードでないと判断した場合には処理を終え、ノーマルモードであると判断した場合には S222 へ移行する。即ち、信頼度予告演出はノーマルモードで行われるものである。

【0133】

サブ制御回路 60 の RAM には、図 29 (e) に示すように、特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 が設定されている。これら特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 のそれぞれはメイン制御回路 40 からの特図 1 先読みデータの受信結果が格納される領域であり、特図 1 先読み受信領域 4 には特図 1 先読みデータを格納するための優先順位として最高位が設定され、特図 1 先読み受信領域 3 には 2 番目に高い順位が設定され、特図 1 先読み受信領域 2 には 3 番目に高い順位が設定され、特図 1 先読み受信領域 1 には再低位の順位が設定されている。これら特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 は主制御回路 40 の特図 1 先読み領域 1 ~ 4 と同一の手順で整理されるものであり、特図 1 先読み受信領域 1 には特図 1 先読み領域 1 と同一の特図 1 先読みデータが常に格納され、特図 1 先読み受信領域 2 には特図 1 先読み領域 2 と同一の特図 1 先読みデータが常に格納され、特図 1 先読み受信領域 3 には特図 1 先読み領域 3 と同一の特図 1 先読みデータが常に格納され、特図 1 先読み受信領域 4 には特図 1 先読み領域 4 と同一の特図 1 先読みデータが常に格納される。

【0134】

サブ制御回路 60 は、図 29 (a) の S222 へ移行すると、特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 の全てに特図 1 先読みデータが格納されているか否かを判断する。ここで特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 の全てに特図 1 先読みデータが格納されている場合には S222 から S223 へ移行し、特図 1 先読み受信領域 1 に対応する 4 回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出を行うか否かを判定する。この処理は特図 1 先読み受信領域 1 の特図 1 変動パターンの事前判定結果に応じて行われるものであり、図 29 (b) に示すように、特図 1 先読み受信領域 1 の特図 1 変動パターンの事前判定結果がスペシャルリーチ演出用の P001 ~ P04 および PH01 ~ PH04 である場合に「30%」の確率で信頼度予告演出を行うと判定され、特図 1 先読み受信領域 1 の特図 1 変動パターンの事前判定結果がノーマルリーチ演出用の P005 および PH05 である場合に「10%」の確率で信頼度予告演出を行うと判定される。

【0135】

サブ制御回路 60 は図 29 (a) の S223 を終わると、S224 で信頼度予告演出の判定結果が予告有りであるか否かを判断する。ここで予告無と判断した場合には S228 へ移行し、予告有と判断した場合には S225 で信頼度予告演出の演出パターンを判定する。この判定処理は特図 1 先読み受信領域 1 の特図 1 変動パターンの事前判定結果に応じて行われるものであり、図 29 (c) に示すように、特図 1 先読み受信領域 1 の特図 1 変動パターンの事前判定結果がノーマルリーチ演出用の P005 および PH05 である場合には演出パターン 2 が「30%」の確率で選択され、演出パターン 3 が「70%」の確率で選択される。この特図 1 先読み受信領域 1 の特図 1 変動パターンの事前判定結果がスペシャルリーチ演出用の P001 ~ 04 および PH01 ~ 04 である場合には、図 29 (d) に示すように、演出

パターン 1 が「100%」の確率で選択される。

【0136】

サブ制御回路 60 は図 29 (a) の S225 を終わると、S226 で演出パターンの判定結果が演出パターン 1 であるか否かを判断する。ここで演出パターンの判定結果が演出パターン 2 および 3 である場合には信頼度予告演出の後半部を設定せずに S228 へ移行し、演出パターンの判定結果が演出パターン 1 である場合には S227 へ移行する。ここで信頼度予告演出の後半部を行うと設定し、信頼度予告演出の後半部での信頼度の最終値を「80%」「90%」「100%」のうちから選択する。この信頼度の選択処理は信頼度の選択結果が現実の大当り確率となるように行われるものであり、サブ制御回路 60 は S228 で信頼度の最終値を選択した場合には S228 へ移行する。

10

【0137】

サブ制御回路 60 は図 29 (a) の S228 へ移行すると、特図 1 先読み受信領域 2 ~ 4 のそれぞれに特図 1 変動パターンの事前判定結果として完全外れ用の PH06 が格納されているか否かを判断する。ここで特図 1 先読み受信領域 2 ~ 4 の全てに特図 1 変動パターンの事前判定結果として完全外れ用の PH06 が格納されていると判断した場合には S229 の予告示唆演出設定処理へ移行し、特図 1 先読み受信領域 2 ~ 4 の特図 1 変動パターンの事前判定結果のうち少なくとも 1 つが完全外れ用の PH06 でないと判断した場合には処理を終える。即ち、信頼度予告演出は特図 1 保留数が「4」である場合に 4 回目の演出図柄遊技を対象として実行の有無が判定されるものであり、4 回目の演出図柄遊技でスペシャルリーチ演出が行われる場合には信頼度予告演出の前半部を演出パターン 1 で行うと判定される。この場合には信頼度予告演出の後半部を行うと判定され、信頼度予告演出の後半部での信頼度が設定される。4 回目の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が行われる場合には信頼度予告演出の前半部を演出パターン 2 または 3 で行うと判定される。この場合には信頼度予告演出の後半部を行わないと判定され、信頼度が設定されない。

20

【0138】

6 - 9 . 予告示唆演出

予告示唆演出は現在の演出モードがノーマルモードで特図 1 保留数が「4」である場合に行われるものである。この予告示唆演出は 4 回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出が行われると遊技者に示唆するものであり、特図 1 先読み受信領域 4 に応じた 1 回目の演出図柄遊技と特図 1 先読み受信領域 3 に応じた 2 回目の演出図柄遊技と特図 1 先読み受信領域 2 に応じた 3 回目の演出図柄遊技と特図 1 先読み受信領域 1 に応じた 4 回目の演出図柄遊技のそれぞれで行われる。この予告示唆演出は事前予告演出に相当するものであり、予告示唆演出には予告示唆演出 1 および予告示唆演出 2 の 2 種類が設定されている。予告示唆演出 1 は演出図柄表示器 28 に第 2 の媒体としての画像を表示することで信頼度予告演出の実行を示唆するものであり、予告示唆演出 2 は第 1 の媒体としての予告演出器 33 を動作させることで信頼度予告演出の実行を示唆するものである。

30

【0139】

6 - 9 - 1 . 予告示唆演出 1

予告示唆演出 1 は第 1 の演出に相当するものであり、第 1 の媒体としての画像を用いて予告演出を行うものである。図 30 は予告示唆演出 1 の画像を説明するものである。この予告示唆演出 1 は 3 列の演出図柄のスクロール状態で光が拡散するフラッシュ画像 F を予告絵柄として演出図柄表示器 28 に表示するものであり、フラッシュ画像 F の色彩には「白」「黄色」「紫色」「赤色」の 4 種類が設定されている。このフラッシュ画像 F は信頼度予告演出の発生確率を色彩によって遊技者に示唆するものであり、予告示唆演出 1 には色彩パターン 1 ~ 4 が設定されている。このフラッシュ画像 F は一つの画像に相当する。

40

【0140】

色彩パターン 1 は 1 回目の演出図柄遊技でフラッシュ画像 F を「白色」の色彩で表示し、2 回目の演出図柄遊技でフラッシュ画像 F を「黄色」の色彩で表示し、3 回目の演出図柄遊技でフラッシュ画像 F を「紫色」の色彩で表示し、4 回目の演出図柄遊技でフラッシュ画像 F を「赤色」の色彩で表示するものであり、予告示唆演出 1 が色彩パターン 1 で行

50

われた場合には4回目の演出図柄遊技で信頼度示唆演出が「100%」の確率で発生する。色彩パターン2はフラッシュ画像Fを演出図柄遊技毎に「白色」「黄色」「紫色」「紫色」の順序で表示するものであり、色彩パターン2の信頼度は2番目に高く設定されている。色彩パターン3はフラッシュ画像Fを演出図柄遊技毎に「白色」「黄色」「黄色」「黄色」の順序で表示するものであり、色彩パターン3の信頼度は3番目に高く設定されている。色彩パターン4はフラッシュ画像Fを演出図柄遊技毎に「白色」「白色」「白色」「白色」の順序で表示するものであり、色彩パターン4の信頼度は最低に設定されている。尚、信頼度予告演出は4回目の演出図柄遊技で予告示唆演出1が終了した後に開始される。

【0141】

10

6-9-2. 予告示唆演出2

予告示唆演出2は事前予告演出の第1の演出に相当するものであり、第1の媒体としての予告演出器33を用いて予告演出を行うものである。図31(a)~(c)は予告示唆演出2を示すものであり、予告示唆演出2は3列の演出図柄のスクロール状態で予告演出器33を待機位置から示唆位置に下降操作した後に待機位置に上昇操作するものである。この予告演出器33は示唆位置で演出図柄表示器28の表示領域Eに上半分が前から重なるものであり、予告演出器33の示唆位置は途中位置および予告位置に比べて上に設定されている。この予告演出器33の動作「待機位置 示唆位置 待機位置」を単位動作と称し、予告演出器33の単位動作は信頼度予告演出の前半部での動作とは異なる小さなものに設定されている。

20

【0142】

予告示唆演出2には、図31(d)に示すように、動作パターン1~4が設定されている。動作パターン1は1回目の演出図柄遊技で予告演出器33の1回の単位動作を行い、2回目の演出図柄遊技で2回の単位動作を行い、3回目の演出図柄遊技で3回の単位動作を行い、4回目の演出図柄遊技で4回の単位動作を行うものであり、予告示唆演出2が動作パターン1で行われた場合には4回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出が「100%」の確率で発生する。動作パターン2は予告演出器33を演出図柄遊技毎に「1回」「2回」「3回」「3回」の回数で動かすものであり、動作パターン2の信頼度は2番目に高く設定されている。動作パターン3は予告演出器33を演出図柄遊技毎に「1回」「2回」「2回」「2回」回数で動かすものであり、動作パターン3の信頼度は3番目に高く設定されている。動作パターン4は予告演出器33を演出図柄遊技毎に「1回」「1回」「1回」「1回」の回数で動かすものであり、動作パターン4の信頼度は最低に設定されている。尚、信頼度予告演出は4回目の演出図柄遊技で予告示唆演出2が終了した後に開始される。

30

【0143】

図32(a)は図29のS229の予告示唆演出設定処理であり、サブ制御回路60はS231で予告示唆演出が解除中であるか否かを判断する。この予告示唆演出は予告示唆演出1の設定状態での4回目の演出図柄遊技が終了した場合または予告示唆演出2の設定状態での4回目の演出図柄遊技が終了した場合に解除されるものであり、サブ制御回路60はS231で予告示唆演出が解除中であると判断した場合にはS232で予告示唆演出1の実行を5%の確率で判定する。即ち、予告示唆演出1は信頼度予告演出が行われる場合および行われない場合のいずれにも行われる。

40

【0144】

サブ制御回路60は図32(a)のS232で予告示唆演出1を行うか否かを判定すると、S233で予告示唆演出1の判定結果を検出する。ここで予告示唆演出1有りを検出した場合にはS234へ移行し、色彩パターンを選択する。この色彩パターンの選択処理は4回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出の前半部を行うか否かに応じた異なる態様で行われるものであり、サブ制御回路60は4回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出を行うと判定している場合には色彩パターンを図32(b)の色彩パターンテーブル1-1に応じた確率で選択し、信頼度予告演出を行わないと判定している場合には色彩パターンを図32(c)

50

）の色彩パターンテーブル 1 - 2 に応じた確率で選択する。即ち、予告示唆演出 1 は信頼度予告演出が実行されることに対する信頼度の高さを色彩パターンの種類に応じて遊技者に示唆するものであり、信頼度予告演出の実行に対する信頼度は色彩パターン 4 から色彩パターン 1 に向けて順に高くなる。

【 0 1 4 5 】

サブ制御回路 6 0 は図 3 2 (a) の S 2 3 2 で予告示唆演出 1 を行わないと判定した場合には S 2 3 3 から S 2 3 5 へ移行する。ここで予告示唆演出 2 の実行を「 5 % 」の確率で判定し、S 2 3 6 で予告示唆演出 2 の判定結果を検出する。ここで予告示唆演出 2 有りの判定結果を検出した場合には S 2 3 7 へ移行し、動作パターンを選択する。この動作パターンの選択処理は 4 回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出の前半部を行うか否かに応じた異なる態様で行われるものであり、サブ制御回路 6 0 は 4 回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出の前半部を行うと判定している場合には動作パターンを図 3 2 (d) の動作パターンテーブル 2 - 1 に応じた確率で選択し、信頼度予告演出の前半部を行わないと判定している場合には動作パターンを図 3 2 (e) の動作パターンテーブル 2 - 2 に応じた確率で選択する。即ち、予告示唆演出 2 は信頼度予告演出が実行されることに対する信頼度の高さを動作パターンの種類に応じて遊技者に示唆するものであり、信頼度予告演出の実行に対する信頼度は動作パターン 4 から動作パターン 1 に向けて順に高くなる。

10

【 0 1 4 6 】

6 - 1 0 . 予告種報知演出

予告種報知演出は今回の演出図柄遊技を対象に実行された予告演出の種類を遊技者に報知するものである。この予告種報知演出は今回の演出図柄遊技でスペシャルリーチ演出の画像が表示される場合に行われるものであり、予告種報知演出の演出開始タイミングはバトル画像が表示開始された直後に設定されている。カットイン予告演出とセリフ予告演出と電飾予告演出と図柄先読み予告演出と信頼度予告演出のそれぞれは予告種報知演出で報知の対象とされた予告演出であり、カットイン予告演出～信頼度予告演出はいずれも予告種報知演出の開始タイミングより前の所定タイミングで開始され、予告種報知演出の開始タイミングより前に終了する。

20

【 0 1 4 7 】

図 3 3 (a) の予告種報知演出処理はサブ制御回路 6 0 が演出図柄遊技の実行中にタイマ割込み処理が起動する毎に行うものであり、サブ制御回路 6 0 は S 2 4 1 で今回の演出図柄遊技でスペシャルリーチ演出が行われるか否かを判断する。ここで今回の演出図柄遊技でスペシャルリーチ演出が行われないと判断した場合には処理を終え、今回の演出図柄遊技でスペシャルリーチ演出が行われると判断した場合には S 2 4 2 へ移行する。

30

【 0 1 4 8 】

サブ制御回路 6 0 は S 2 4 2 へ移行すると、予告種報知演出の開始タイミングであるか否かを判断する。ここで予告種報知演出の開始タイミングであると判断した場合には S 2 4 3 で今回の演出図柄遊技でカットイン予告演出が行われたか否かを判断し、カットイン予告演出が行われたと判断した場合には S 2 4 4 でフラグ F 1 をオン状態に設定する。このサブ制御回路 6 0 は S 2 4 5 で今回の演出図柄遊技でセリフ予告演出が行われたか否かを判断し、S 2 4 7 で今回の演出図柄遊技で電飾予告演出が行われたか否かを判断し、セリフ予告演出が行われたと判断した場合には S 2 4 6 でフラグ F 2 をオン状態に設定し、電飾予告演出が行われたと判断した場合には S 2 4 8 でフラグ F 3 をオン状態に設定する。

40

【 0 1 4 9 】

サブ制御回路 6 0 は S 2 4 9 で今回の演出図柄遊技を対象に 1 回前～ 3 回前の演出図柄遊技で図柄先読み予告演出が行われたか否かを判断し、図柄先読み予告演出が行われたと判断した場合には S 2 5 0 でフラグ F 4 をオン状態に設定する。このサブ制御回路 6 0 は S 2 5 1 で今回の演出図柄遊技で信頼度予告演出が行われたか否かを判断し、信頼度予告演出が行われたと判断した場合には S 2 5 2 でフラグ F 5 をオン状態に設定する。

【 0 1 5 0 】

サブ制御回路 6 0 は S 2 5 3 でフラグ F 1 ～ F 5 の設定状態に応じて予告種報知演出を実行す

50

る。図 3 4 (a) はフラグ F5 のオン状態での予告種報知演出の画像である。この場合には演出図柄表示器 2 8 の左端部および右端部のそれぞれに縦長な長方形のウィンドウ画像 W が表示され、各ウィンドウ画像 W 内に信頼度予告演出で報知された信頼度が「信頼度」の文字と共に予告種絵柄 Y1 として表示される。図 3 4 (b) はフラグ F4 のオン状態での予告種報知演出の画像である。この場合には演出図柄表示器 2 8 に予告演出の種類「図柄先読み」が図柄先読み予告演出の発生回数「3 x」と共に予告種絵柄 Y2 として表示される。

【 0 1 5 1 】

予告種報知演出では、図 3 4 (c) に示すように、予告種絵柄領域 E3 が設定される。この予告種絵柄領域 E3 はフラグ F1 ~ F3 のうち 1 以上のオン状態で設定されるものであり、予告種絵柄領域 E3 は表示領域 E31 ~ E33 に区画されている。表示領域 E31 は予告種絵柄 Y31 が表示される専用領域であり、表示領域 E32 は予告種絵柄 Y32 が表示される専用領域であり、表示領域 E33 は予告種絵柄 Y33 が表示される専用領域である。予告種絵柄 Y31 はカットイン予告で表示された絵柄を遊技者に示唆する文字からなる絵柄であり、フラグ F1 のオン状態で表示される。この場合の「ダンサー」の予告種絵柄 Y31 は図 3 4 (d) の「ダンスを踊る女性のシルエット」の絵柄を遊技者に示唆するものである。予告種絵柄 Y32 はセリフ予告演出で表示された文字絵柄と同種の文字絵柄からなるものであり、フラグ F2 のオン状態で表示される。予告種絵柄 Y33 は電飾予告演出が実行されたことを示すフラッシュの絵柄からなるものであり、フラグ F3 のオン状態で表示される。即ち、カットイン予告演出とセリフ予告演出と電飾予告演出は今回の演出図柄遊技で演出開始タイミングとなる前に実行される可能性が付与されたものである。

【 0 1 5 2 】

7 - 1 . メイン処理

サブ制御回路 6 0 は電源が投入されることに応じて R O M から図 3 5 (a) のメイン処理用のプログラムを検出し、S101 で R A M へのアクセス許可を設定し、S102 で割込み禁止を設定する。そして、S103 の乱数更新処理で R A M の複数の乱数の値を更新し、S104 で割込みを許可した後に S102 ~ S104 を繰返す。この割込み許可中には S105 の受信割込み処理および S106 のタイマ割込み処理の起動を許容する。

【 0 1 5 3 】

7 - 2 . 受信割込み処理

サブ制御回路 6 0 は主制御回路 4 0 からの STB 信号が INT 端子に入力される毎に S105 の受信割込み処理を起動する。この受信割込み処理は S106 のタイマ割込み処理に優先して実行されるものであり、サブ制御回路 6 0 は主制御回路 4 0 が図 8 の S11 の出力処理で送信したコマンド等を受信割込み処理で R A M の受信バッファに格納する。

【 0 1 5 4 】

7 - 3 . タイマ割込み処理

サブ制御回路 6 0 は一定周期でタイマ割込み信号が入力される毎に S106 のタイマ割込み処理を起動する。図 3 5 (b) は S106 のタイマ割込み処理であり、サブ制御回路 6 0 はタイマ割込み処理で S111 の受信コマンド解析処理と S112 の賞球獲得演出処理と S113 の予告種報知演出処理を行う。図 3 3 の予告種報知演出処理は S113 の予告種報知演出処理を示すものである。S112 の賞球獲得演出処理は主制御回路 4 0 からの大当たり種別の判定結果に基づいて 5 ラウンドの大当たり遊技および 1 6 ラウンドの大当たり遊技のいずれが行われるかを判断し、5 ラウンドの大当たり遊技が行われると判断した場合には演出パターン 1 で賞球獲得演出を行い、1 6 ラウンドの大当たり遊技が行われると判断した場合には演出パターン 2 で賞球獲得演出を行うものである。

【 0 1 5 5 】

7 - 3 1 . 受信コマンド解析処理

図 3 6 (a) は S111 の受信コマンド解析処理であり、サブ制御回路 6 0 は S121 で主制御回路 4 0 からの特図 1 先読みデータまたは特図 2 先読みデータが受信バッファに格納されているか否かを判断する。ここで特図 1 先読みデータまたは特図 2 先読みデータが格

納されていると判断した場合にはS122の予告示唆演出処理およびS123の信頼度予告演出処理を実行する。図29(a)の信頼度予告演出処理はS123で実行されるものであり、図32(a)の予告示唆演出処理はS122で実行されるものである。

【0156】

サブ制御回路60は図36(a)のS124で主制御回路40からの特図1遊技データまたは特図2遊技データが受信バッファに格納されているか否かを判断する。ここで特図1遊技データまたは特図2遊技データが格納されていると判断した場合にはS125の図柄遊技演出開始処理を実行する。図36(b)はS125の図柄遊技演出開始処理であり、サブ制御回路60はS141で特図1遊技データ(当否の判定結果と大当たり種別の判定結果と特図変動パターンの判定結果と転落の有無の判定結果)の受信結果または特図2遊技データ(当否の判定結果と大当たり種別の判定結果と特図変動パターンの判定結果と転落の有無の判定結果)の受信結果を受信バッファから検出する。 10

【0157】

サブ制御回路60は図36(b)のS141を終えると、S142で3列の演出図柄の組合せを設定する。この3列の演出図柄は当否の検出結果が「大当たり」である場合に「大当たりの組合せ」に設定されるものであり、当否の検出結果が「外れ」である場合には変動パターンの検出結果が外れ用「PH01~PH05」である場合に「外れリーチの組合せ」に設定され、変動パターンの検出結果が外れ用の「PH06,PH07,PH08」である場合に「完全外れの組合せ」に設定される。このサブ制御回路60はS142を終えた場合にはS143で変動パターンの検出結果に応じたビデオデータをCGROMから検出し、ビデオデータの検出結果を再生開始することに応じて演出図柄表示器28に演出図柄遊技の画像を表示開始する。 20

【0158】

サブ制御回路60は図36(a)のS126で主制御回路40からの変動開始コマンド1または変動開始コマンド2が受信バッファに格納されているか否かを判断し、変動開始コマンド1または変動開始コマンド2が格納されていると判断した場合にはS127の図柄遊技演出停止処理で3列の演出図柄をS125の組合せの設定結果で確定表示する。

【0159】

サブ制御回路60は図36(a)のS128で主制御回路40からの大当たり遊技開始コマンドが受信バッファに格納されているか否かを判断し、大当たり遊技開始コマンドが格納されていると判断した場合にはS129の大当たり遊技演出開始処理で大当たり遊技演出用のビデオデータを再生開始することに応じて演出図柄表示器28に大当たり遊技演出用の背景画像を表示開始する。このサブ制御回路60はS130で主制御回路40からの大当たり遊技停止コマンドが受信バッファに格納されているか否かを判断し、大当たり遊技停止コマンドが格納されていると判断した場合にはS131の大当たり遊技演出停止処理で大当たり遊技演出用のビデオデータを再生停止することに応じて大当たり遊技演出用の背景画像を消去する。 30

【0160】

上記実施例1によれば次の効果を奏する。

演出図柄遊技で3列の演出図柄のスクロール表示が大当たりの組合せで停止される場合には図柄先読み予告演出を行った。この図柄先読み予告演出は3列の演出図柄の大当たりの組合せに係る当り情報(3列の演出図柄の奇偶および色彩)を遊技者に報知するものであり、大当たりの演出図柄遊技の画像が表示開始される前に行われる。このため、遊技者にとって3列の演出図柄が大当たりの組合せとなることを事前に知ることができることに加えて高確率状態の継続の有無を事前に知ることができるので、予告演出の趣向性が向上する。 40

3列の演出図柄が大当たりの組合せとなることに応じて確変状態が継続されることを図柄先読み演出で遊技者に奇数の完全外れの組合せとして事前に報知したので、図柄先読み演出の趣向性が一層向上する。

【0161】

大当たりの演出図柄遊技より以前の3回の演出図柄遊技で3列の演出図柄を奇数のチャンス目の組合せとすることに応じて3列の演出図柄が奇数の大当たりの組合せとなることを報 50

知し、偶数のチャンス目の組合せによって3列の演出図柄が偶数の大当りの組合せとなることを報知したので、図柄先読み演出に係る専用の時間を演出図柄遊技で特別に設ける必要がなくなる。このため、演出図柄遊技の所要時間を短縮する超電サボ状態であっても、大当りの組合せの奇偶性を事前に支障なく報知することが可能となる。

3回の連続する外れの演出図柄遊技のそれぞれで識別図柄の変動をチャンス目の組合せで停止させ、大当りの演出図柄遊技で3列の演出図柄のそれぞれの変動を予告通りの態様で停止することに依拠して3列の演出図柄を大当りの組合せとしたので、大当りの演出図柄遊技の画像の趣向性が向上する。

【0162】

信頼度予告演出が行われた場合には信頼度予告演出の終了後から3列の演出図柄の組合せが確定する前までの間に信頼度を表示したので、遊技者にとって信頼度予告演出が実行されたことを信頼度の画像から目で確認することができる。このため、信頼度予告演出が実行されたことを遊技者が忘れてしまうことがなくなるので、信頼度予告演出の効果が薄れることを防止することが可能となる。

信頼度予告演出で信頼度が表示された場合に予告情報として信頼度を数字で表示したので、遊技者にとって信頼度の数字を記憶に残しておく煩わしさがなくなる。

【0163】

1回目～3回目の演出図柄遊技中に予告示唆演出1または予告示唆演出2を行うことに依拠して4回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出が行われることを遊技者に示唆したので、遊技者にとっては予告示唆演出1または2が発生する毎に信頼度告演出が発生することに対する期待感が高まる。しかも、予告示唆演出2で予告演出器33が動作することに応じて信頼度予告演出が示唆された後に信頼度予告演出で予告演出器33が再び動作するので、遊技者にとって3回の予告示唆演出2が信頼度予告演出の発生を示唆するものであることが明確になる。さらに、信頼度予告演出で予告演出器33を予告示唆演出2とは異なる態様で動作させた。このため、遊技者が信頼度予告演出を予告示唆演出2と間違えることがなくなるので、総じて予告演出の趣向性が向上する。

予告示唆演出1および予告示唆演出2のそれぞれとして信頼度予告演出が行われる信頼度を遊技者に示唆する演出を行ったので、遊技者の関心を3回の予告示唆演出1および2のそれぞれに強く引付けておくことが可能となる。

【0164】

予告演出器33を用いて3回の予告示唆演出2を行った後に4回目の演出図柄遊技で予告演出器33を予告示唆演出2での動きに比べて大きく動かすことに依拠して信頼度予告演出を行ったので、4回目の演出図柄遊技で大当りと報知されることに対する遊技者の期待感を大きく高めることが可能となる。

予告演出器33を用いて3回の予告示唆演出2を行った後に4回目の演出図柄遊技で予告演出器33を予告示唆演出2とは異なる態様で動かすことに依拠して信頼度予告演出の前半部を行い、信頼度予告演出の前半部を終えた後に信頼度予告演出の後半部で信頼度を表示することに依拠して4回目の演出図柄遊技で大当りが報知されると遊技者に示唆した。このため、1回目の予告示唆演出2での予告演出器33の動作が信頼度の表示に向けて進展する印象を遊技者に与えることができるので、遊技者の関心を1回目の予告示唆演出2から信頼度の表示に至る一連の演出に長く引止めておくことが可能となる。

予告示唆演出1として一つのフラッシュ画像Fの色彩を演出図柄遊技毎に変化させる演出を行ったので、複数回の予告示唆演出1が信頼度予告演出を対象に行われるものであることが遊技者にとって明確になる。

【0165】

上記実施例1においては、特図2先読み受信領域4に応じた1回目の演出図柄遊技および特図2先読み受信領域2に応じた3回目の演出図柄遊技で予告示唆演出1または予告示唆演出2を行い、特図2先読み受信領域3に応じた2回目の演出図柄遊技で予告示唆演出1および予告示唆演出2をいずれも行わない構成としても良い。この構成の場合には予告示唆演出2で予告演出器33が動作し、信頼度予告演出の前半部で予告演出器33が予告

10

20

30

40

50

示唆演出 2 とは異なる動作をするので、2 回目の演出図柄遊技で予告示唆演出 2 が行われなくとも 1 回目の演出図柄遊技および 3 回目の演出図柄遊技のそれぞれで予告演出器 3 3 が動作した理由が遊技者の目線で明確になる。

上記実施例 1 においては、信頼度予告演出の後半部が行われた場合には信頼度の最終値を 3 列の演出図柄の組合せが確定するまで（スペシャルリーチ演出が終了するまで）継続的に表示しても良い。

上記実施例 1 においては、信頼度予告演出の後半部が行われた場合には信頼度の最終値を 3 列の演出図柄の組合せが確定するまで（スペシャルリーチ演出が終了するまで）継続的に表示しても良く、あるいは、信頼度の最終値の表示の継続時間 T として複数を設定し、継続時間 T が長くなることに応じて信頼度が高くなるように構成しても良い。

10

【0166】

[実施例 2]

図 3 7 の図柄先読み予告演出処理はサブ制御回路 6 0 が図 2 1 の図柄先読み予告演出処理に換えて実行するものであり、サブ制御回路 6 0 は S202 で特図 2 保留数が「4」であると判断した場合には S207 で特図 2 先読み受信領域 1 ~ 4 に特図 2 先読みデータが先読みパターン 1 で格納されているか否かを判断し、特図 2 先読み受信領域 1 ~ 4 に特図 2 先読みデータが先読みパターン 1 で格納されていないと判断した場合には処理を終える。即ち、図柄先読み予告演出の画像は 4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなる場合にのみ行われる確定的な連続予告演出である。

20

【0167】

サブ制御回路 6 0 は図 3 7 の S207 で特図 2 先読み受信領域 1 ~ 4 に特図 2 先読みデータが先読みパターン 1 で格納されていると判断すると、S208 で特図 2 先読み受信領域 1 の大当り図柄の先読み結果を「大当り図柄 1」「大当り図柄 3」と比較する。ここで大当り図柄の先読み結果が「大当り図柄 1」「大当り図柄 3」のいずれかであると判断した場合には S301 へ移行し、大当り図柄の先読み結果が「大当り図柄 4」であると判断した場合には処理を終える。即ち、図柄先読み予告演出の画像は 4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなる場合に加えて高確時短モードが継続する場合にのみ行われる連続予告演出であり、4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなる場合であっても低確時短モードが設定される場合には行われない。

30

【0168】

サブ制御回路 6 0 は図 3 7 の S301 へ移行すると、特図 2 先読み受信領域 1 の大当り図柄の先読み結果を「大当り図柄 1」と比較する。ここで大当り図柄の先読み結果が「大当り図柄 1」であると判断した場合には S209 の奇数図柄設定処理 1 で 1 ~ 3 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄を奇数のチャンス目の組合せに設定すると共に 4 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄を奇数の大当りの組合せに設定し、大当り図柄の先読み結果が「大当り図柄 3」であると判断した場合には S210 の偶数図柄設定処理 1 で 1 ~ 3 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄を偶数のチャンス目の組合せに設定すると共に 4 回目の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄を偶数の大当りの組合せに設定する。即ち、図柄先読み予告演出は当り情報として大当り遊技のラウンド数を遊技者に示唆するものであり、3 回の奇数のチャンス目は「高確時短モード」の継続および 16 ラウンドの大当り遊技を遊技者に予告し、3 回の偶数のチャンス目は「高確時短モード」の継続および 6 ラウンドの大当り遊技を遊技者に予告する。

40

【0169】

上記実施例 2 によれば次の効果を奏する。

3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることに応じて高確時短モードが低確時短モードに降格しない場合に限って図柄先読み予告演出の画像を表示した。このため、遊技者の目線で大当りの演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることに応じて高確時短モードが降格する心配が払拭されるので、図柄先読み予告演出の画像を安心感と一緒に楽しむことが可能となる。しかも、図柄先読み予告演出の画像が表示開始された場合には特図 2 保留の範囲内では高確時短モードが転落しないことを知ることができる。

50

【 0 1 7 0 】

[実施例 3]

図 3 8 (a) の予告保留演出処理はサブ制御回路 6 0 が主制御回路 4 0 からの特図 1 遊技データを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路 6 0 は予告保留演出処理を起動した場合には S 3 1 1 で現在の遊技モードが通常遊技モードであるか否かを判断する。ここで現在の遊技モードが通常遊技モードであると判断した場合には S 3 1 2 へ移行し、今回の演出図柄遊技でカットイン予告演出またはセリフ予告演出を行うと判定したか否かを判断する。ここでカットイン予告演出またはセリフ予告演出有りと判断した場合には S 3 1 3 へ移行し、今回の演出図柄遊技で予告保留演出を行うか否かを判断する。この処理は、図 3 8 (b) に示すように、今回の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄を大当りの組合せとする場合に高確率で予告保留演出を行うと判定し、3 列の演出図柄を外れリーチの組合せおよび完全外れの組合せのいずれかとする場合に低確率で予告保留演出を行うと判定するものであり、サブ制御回路 6 0 は S 3 1 3 を終えた場合には S 3 1 4 で予告保留演出の判定結果を検出する。ここで予告保留演出有りの判定結果を検出した場合には S 3 1 5 へ移行し、今回の演出図柄遊技に対して予告保留演出の実行を設定する。

10

【 0 1 7 1 】

図 3 8 (c) は今回の演出図柄遊技でカットイン予告演出を行うと判定されている場合の演出図柄遊技の画像である。この場合には 3 列の演出図柄のスクロール状態でカットイン予告演出が行われた後に予告保留演出が行われる。この予告保留演出はカットイン予告が保留されていることを遊技者に示唆するものであり、文字画像「カットイン保留」が添付されたウィンドウ画像 W を演出図柄表示器 2 8 に表示することで行われる。このウィンドウ画像 W は 3 列の演出図柄の組合せが確定するまで継続的に表示されるものであり、遊技者の目線でカットイン予告演出の後に保留予告演出が発生した場合には発生しなかった場合に比べて 3 列の演出図柄が高確率で大当りの組合せとなる。

20

【 0 1 7 2 】

図 3 8 (d) は今回の演出図柄遊技でセリフ予告演出を行うと判定されている場合の演出図柄遊技の画像である。この場合には 3 列の演出図柄のスクロール状態でセリフ予告演出が行われた後に予告保留演出が行われる。この予告保留演出はセリフ予告が保留されていることを遊技者に示唆するものであり、文字画像「セリフ保留」が添付されたウィンドウ画像 W を演出図柄表示器 2 8 に表示することで行われる。このウィンドウ画像 W は 3 列の演出図柄の組合せが確定するまで継続的に表示されるものであり、遊技者の目線でセリフ予告演出の後に保留予告演出が発生した場合には発生しなかった場合に比べて 3 列の演出図柄が高確率で大当りの組合せとなる。

30

【 0 1 7 3 】

上記実施例 3 によれば次の効果を奏する。

遊技者の目線で予告保留演出が発生した場合には表示されなかった場合に比べて 3 列の演出図柄が高確率で大当りの組合せになるので、カットイン予告演出およびセリフ予告演出が発生する毎に予告保留演出が発生することを期待する新たな楽しみを遊技者に与えることが可能となる。

【 0 1 7 4 】

40

[実施例 4]

図 3 9 はステップアップ予告演出の画像である。このステップアップ予告演出は現在が通常遊技モードである場合に 3 列の演出図柄のスクロール状態で演出図柄表示器 2 8 に表示されるものであり、ステップ 1 とステップ 2 とステップ 3 の 3 段階を有している。ステップ 1 は恐竜 1 の予告絵柄 D 1 を表示するものであり (a 参照)、ステップ 2 はステップ 1 から画像的に発展するものである。このステップ 2 は予告絵柄 D 1 の表示後に恐竜 2 の予告絵柄 D 2 を追加表示するものである (c 参照)。ステップ 3 はステップ 2 から画像的に発展するものであり、予告絵柄 D 2 の表示後に恐竜 3 の予告絵柄 D 3 を追加表示するものである (f 参照)。

【 0 1 7 5 】

50

ステップアップ予告演出はステップが進行することに応じて大当りの信頼度が高まるものであり、ステップアップ予告演出が最終のステップ3に発展した場合には今回の演出図柄遊技の画像でスペシャルリーチ演出が発生する。ステップアップ予告演出がステップ3に発展することなくステップ2で終了した場合には今回の演出図柄遊技の画像でノーマルリーチ演出が発生し、ステップ2に発展することなくステップ1で終了した場合には今回の演出図柄遊技の画像でリーチ状態が発生しない。即ち、ステップ3はステップ1～3のうちで最も大当りの信頼度が高く、ステップ2は大当りの信頼度が2番目に高く、ステップ1は大当りの信頼度が最も低く設定されている。

【0176】

ステップアップ予告演出ではステップ情報が演出図柄表示器28に表示される。このステップ情報は予告情報に相当するものであり、ステップアップ予告演出がステップ1～3のいずれの段階まで進展したかを文字で遊技者に報知するものである。図39(b)のステップ情報I1はステップアップ予告演出がステップ1まで進展したことを示すものであり、ステップ1で恐竜1の予告絵柄D1が表示された後に表示される。図39(d)のステップ情報I2はステップアップ予告演出がステップ2まで進展したことを示すものであり、ステップ2で恐竜2の予告絵柄D2が表示された後に表示される。図39(f)のステップ情報I3はステップアップ予告演出がステップ3まで進展したことを示すものであり、ステップ3で恐竜3の予告絵柄D3が表示された後に表示される。

【0177】

上記実施例4によれば次の効果を奏する。

ステップアップ予告演出がステップ1～3のいずれの段階まで進展したかをステップ情報I1～I3として表示した。このため、遊技者にとってステップアップ予告演出がステップ1～3のいずれの段階まで進展したかを記憶しておく必要がなくなるので、大当りの信頼度を正確に把握することが可能となる。

上記実施例4においては、ステップ情報I1～I3が表示された場合には表示されなかった場合に比べて演出図柄遊技で3列の演出図柄が高確率で大当りの組合せとなるようにステップ情報I1～I3を表示するか否かをサブ制御回路60が判定する構成としても良い。

【0178】

[実施例5]

図40(a)はモード予告演出の画像である。このモード予告演出はスピードモードが今回の演出図柄遊技で終了することを遊技者に報知するものであり、「スピードモード終了」の予告絵柄Y2を3列の演出図柄のスクロール状態で一定時間だけ演出図柄表示器28に静止表示することで行われる。このモード予告演出は高確時短モードでの200回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が完全外れの組合せとなる場合に表示されるものであり、次の201回目の演出図柄遊技からスピードモードに換えて超スピードモードが設定される場合に表示される。

【0179】

図40(b)は予告情報の画像である。この予告情報の画像は高確時短モードでの200回目の演出図柄遊技でモード予告演出の画像が表示された後に表示開始されるものであり、今回の200回目の演出図柄遊技が終了するまで継続的に表示される。この予告情報の画像は「スピードモード終了」の文字絵柄Isからなるものであり、予告絵柄Y2に比べて小さなサイズの文字として表示される。この予告情報はモード予告演出での報知内容を遊技者の記憶に止めるためのものであり、次の201回目の演出図柄遊技から超スピードモードが設定されることを遊技者の記憶に止めるものでもある。

【0180】

上記実施例5によれば次の効果を奏する。

予告絵柄Y2を表示することに応じて超スピードモードが開始されることを遊技者に報知した後に文字絵柄Isを表示することに応じて超スピードモードの開始を継続的に表示したので、ノーマルモードとチャレンジモードとスピードモードと超スピードモードのうちのいずれが開始されるかを遊技者が混同することが防止される。

10

20

30

40

50

モード予告演出の画像を表示することに応じて高確超電サボ状態の設定を予告した後に予告情報の画像を表示することに応じて高確超電サボ状態の設定を継続的に表示したので、低確非電サボ状態と高確電サボ状態と低確電サボ状態と高確超電サボ状態のうちのいずれが設定されるかを遊技者が混同することが防止される。

【0181】

[実施例6]

図41は連続予告演出の画像である。この連続予告演出は超スピードモードで特図2先読み受信領域1～4に図22(a)の先読みパターン1または図22(b)の先読みパターン2で特図2先読みデータが格納されている場合に表示されるものであり、サブ制御回路60は特図2先読み受信領域4に対応する1回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄のスクロール中に「スタート」の予告絵柄Ybcを表示することに応じて連続予告の開始を遊技者に報知する(b参照)。このサブ制御回路60は1回目の演出図柄遊技で予告絵柄Ybcを表示した後は「チャンス」の文字絵柄Ycを表示する(c参照)。この文字絵柄Ycは3列の演出図柄のスクロール中に表示されるものであり、予告絵柄Ybcに比べて小さなサイズで表示される。

10

【0182】

サブ制御回路60は特図2先読み受信領域3に対応する2回目の演出図柄遊技および特図2先読み受信領域2に対応する3回目の演出図柄遊技のそれぞれで3列の演出図柄のスクロール中に「チャンス」の文字絵柄Ycを表示する(eg参照)。このサブ制御回路60は文字絵柄Ycを表示する毎に「チャンス×N(Nは1または2または3)」の文字からなる予告情報YIを表示する。この予告情報YIは連続予告演出「チャンス」の累積的な発生回数を遊技者に報知するものであり、連続予告演出が実行される毎に「チャンス×1」「チャンス×2」「チャンス×3」と表示内容が変更される(dfh参照)。このサブ制御回路60は4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄をリーチ状態とした後にスペシャルリーチ演出の画像を表示開始し(i参照)、3列の演出図柄を大当りの組合せまたは外れリーチの組合せで表示する。

20

上記実施例6によれば次の効果を奏する。

連続予告演出が発生した場合に連続予告演出の累積的な発生回数を予告情報として表示した。このため、遊技者にとって連続予告演出の累積的な発生回数を記憶しておく必要がなくなるので、3列の演出図柄が大当りの組合せとなる信頼度を正確に把握することが可能となる。

30

上記実施例6においては、予告情報YIが表示された場合には表示されなかった場合に比べて3列の演出図柄が高確率で大当りの組合せとなるように予告情報YIを表示する可否をサブ制御回路60が判定する構成としても良い。

【0183】

[実施例7]

図42は疑似連演出の画像である。この疑似連演出の画像は3列の演出図柄をスクロール状態で表示した後にスクロール停止状態で表示する複数回の単位演出図柄遊技の画像からなるものであり、大当りと判定されている場合には3列の演出図柄が最終回の単位演出図柄遊技の画像で大当りの組合せとなり、外れと判定されている場合には3列の演出図柄が最終回の単位演出図柄遊技の画像で外れの組合せとなる。この疑似連演出での単位演出図柄遊技の発生回数には「2回」「3回」の2種類が設定されており、「3回」の単位演出図柄遊技からなる疑似連演出の画像には「2回」の単位演出図柄遊技からなる疑似連演出の画像に比べて高い大当りの信頼度が設定されている。即ち、遊技者の目線では単位演出図柄の表示回数が多くなる程に今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄が高確率で大当りの組合せとなる。

40

【0184】

今回の演出図柄遊技で疑似連演出が行われる場合には1回目の単位演出図柄遊技で3列の演出図柄がスクロール状態で表示されている最中に疑似連予告演出が行われる。この疑似連予告演出は演出図柄表示器28に「いくぜ!!」の文字画像L1を表示することで行

50

われるものであり（a参照）、3列の演出図柄は1回目の単位演出図柄遊技で文字画像L1が表示された後に完全外れの組合せでスクロール停止される（b参照）。2回目の単位演出図柄遊技は3列の演出図柄が再びスクロール状態を表示開始することに応じて開始されるものであり（c参照）、2回目の単位演出図柄遊技が開始された場合には予告情報が表示される。この予告情報は単位演出図柄遊技の発生回数を遊技者に報知するものであり、「 $\times N$ （ N は2または3）」の文字画像L2からなる（c参照）。

【0185】

3回の単位演出図柄遊技が設定されている場合には2回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が完全外れの組合せでスクロール停止され（d参照）、3列の演出図柄が再びスクロール状態を表示開始されることに応じて3回目の単位演出図柄遊技が開始される（e参照）。この場合には文字画像L2が「 $\times 2$ 」から「 $\times 3$ 」に変更され（e参照）、遊技者に3回目の単位演出図柄遊技が開始されたことが報知される。この3回目の単位演出図柄遊技では3列の演出図柄がリーチ状態となり（f参照）、中列の演出図柄がリーチ状態でスクロール停止することに応じて大当りの組合せ（g参照）または外れリーチの組合せ（h参照）が完成する。2回の単位演出図柄遊技が設定されている場合には2回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄がリーチ状態となり（f参照）、中列の演出図柄がリーチ状態でスクロール停止することに応じて大当りの組合せ（g参照）または外れリーチの組合せ（h参照）が完成する。この最終回の単位演出図柄遊技は第2の単位図柄遊技に相当し、最終回を除く単位演出図柄遊技は第1の単位演出図柄遊技に相当する。

【0186】

上記実施例7によれば次の効果を奏する。

今回の演出図柄遊技で疑似連演出が発生する場合に文字絵柄L1を表示することに応じて疑似連演出の発生を遊技者に予告し、疑似連演出の発生を予告した場合には予告情報として文字絵柄L2を表示することに応じて現在の単位演出図柄遊技が何回目であるかを遊技者に報知した。このため、遊技者にとって何回の単位演出図柄遊技が行われたかを記憶しておく必要がなくなるので、今回の演出図柄遊技の信頼度の高さを正確に把握することが可能となる。

予告情報として「 $\times N$ 」の単位演出図柄遊技の発生回数に係る情報のみを表示した。このため、遊技者にとって装飾用の絵柄等を視覚的に捉える煩わしさが無いので、単位演出図柄遊技の発生回数を正確に把握することが可能となる。

上記実施例7においては、文字画像L2が表示された場合には表示されなかった場合に比べて最終回の単位演出図柄遊技で3列の演出図柄が高確率で大当りの組合せとなるように文字画像L2を表示するか否かをサブ制御回路60が判定する構成としても良い。

【0187】

[実施例8]

演出図柄表示器28の左側には、図43に示すように、左表示器28Lが配置され、演出図柄表示器28の右側には右表示器28Rが配置されている。これら左表示器28Lと演出図柄表示器28と右表示器28Rはいずれも遊技者から視認可能にされたものであり、左表示器28Lおよび右表示器28Rのそれぞれは演出図柄表示器28に比べて表示領域が小さなカラー液晶表示器から構成されている。これら左表示器28Lおよび右表示器28Rは補助表示器に相当するものであり、左表示器28Lおよび右表示器28Rには演出図柄遊技の画像を演出する演出画像が表示される。演出図柄表示器28は主表示器に相当するものであり、演出図柄表示器28には演出図柄遊技の画像が表示される。

【0188】

図43（a）はリーチ予告演出の画像である。このリーチ予告演出の画像は3列の演出図柄のスクロール状態に表示されるものであり、「恐竜出現」の文字絵柄L3を中央の演出図柄表示器28に表示することに応じて今回の演出図柄遊技でバトル画像が表示されることを遊技者に示唆するものである。図43（b）は予告情報の画像である。この予告情報の画像はバトル画像の表示が予告されたことを遊技者の記憶に止めるものであり、中央の演出図柄表示器28から文字絵柄L3が消去された後に左表示器28Lに「期」の文字

絵柄L4を表示し、右表示器28Rに「待」の文字絵柄L5を表示することで行われる。

【0189】

上記実施例8によれば次の効果を奏する。

演出図柄表示器28に演出図柄遊技の画像およびリーチ予告演出の画像を表示し、左表示器28Lおよび右表示器28Rの双方に予告情報として文字絵柄L4および文字絵柄L5を表示したので、演出図柄表示器28の画像が予告演出の画像で左表示器28Lおよび右表示器28Rの画像が補助的な予告情報であることを遊技者が認識し易くなる。

上記実施例8においては、文字絵柄L4および文字絵柄L5が表示された場合には表示されなかった場合に比べて3列の演出図柄が高確率で大当りの組合せとなるように文字絵柄L4および文字絵柄L5を表示するか否かをサブ制御回路60が判定する構成としても良い。

10

【0190】

[実施例9]

演出図柄表示器28の下側には、図44に示すように、下表示器28Lowが配置されている。この下表示器28Lowは遊技者から視認可能にされたものであり、演出図柄遊技の画像は演出図柄表示器28に表示され、下表示器28Lowには雲画像Cが表示される。この下表示器28Lowは補助表示器に相当するものであり、演出図柄表示器28に比べて小さな表示領域を有するカラー液晶表示器から構成されている。

【0191】

超スピードモードではサブ制御回路60の特図2先読み受信領域1~4に図22(a)の先読みパターン1または図22(b)の先読みパターン2で特図2先読みデータが格納されているか否かが判定され、先読みパターン1または先読みパターン2で特図2先読みデータが格納されていると判定された場合には、図44(a)に示すように、特図2先読み受信領域1に対応する4回目の演出図柄遊技に応じた右端の雲画像Cが残りの3つの雲画像Cとは異なる特殊な色彩に変更される。この特殊な色彩の雲画像Cは1回の演出図柄遊技が終了する毎に左側に移動表示され、図44(b)に示すように、3回目の演出図柄遊技が開始された時点で左端に到達する。

20

【0192】

特殊な色彩の雲画像Cが左端に到達した場合には、図44(b)に示すように、バトルリーチ予告演出が行われる。このバトルリーチ予告演出は特殊な色彩の雲画像Cに対応する次の演出図柄遊技でバトル画像が表示されることを遊技者に示唆するものであり、次の演出図柄遊技でバトル画像BL1が表示される場合には下表示器28Lowに恐竜D1および恐竜D2を同時に表示することで行われ、次の演出図柄遊技でバトル画像BL2が表示される場合には下表示器28Lowに恐竜D1を表示することで行われ、次の演出図柄遊技でバトル画像BL3が表示される場合には下表示器28Lowに恐竜D2を表示することで行われ、次の演出図柄遊技でバトル画像BL4が表示される場合には下表示器28Lowに恐竜D3を表示することで行われる。

30

【0193】

特殊な色彩の雲画像Cに対応する今回の演出図柄遊技の画像が表示開始された場合には、図44(c)に示すように、予告情報が表示される。この予告情報はバトルリーチ予告演出で示唆されたバトル画像の種類を遊技者に報知するものであり、今回の演出図柄遊技の画像で3列の演出図柄が演出図柄表示器28にスクロール表示されている最中に文字絵柄L6を表示することで行われる。この文字絵柄L6はバトル画像BL1が予告された場合に「恐竜12待機」と表示されるものであり、バトル画像BL2が予告された場合に「恐竜1待機」と表示され、バトル画像BL3が予告された場合に「恐竜2待機」と表示され、バトル画像BL4が予告された場合に「恐竜3待機」と表示される。

40

【0194】

予告情報が表示される場合には、図44(c)に示すように、演出図柄表示器28の表示領域E内に表示領域E5が設定される。この表示領域E5は演出図柄表示器28の左辺部に沿う左領域と上辺部に沿う上領域と右辺部に沿う右領域を有するコ字状をなすものであ

50

り、表示領域E5の左領域内および右領域内のそれぞれには文字絵柄L6が縦書きで表示され、上領域内には文字絵柄L6が横書きで表示される。

【0195】

上記実施例9によれば次の効果を奏する。

4回目の演出図柄遊技でスペシャルリーチ演出が発生すると先読みされた場合には4回目の演出図柄遊技が開始される前にスペシャルリーチ演出を示唆する恐竜の画像D1～D3を表示したので、遊技者にとってスペシャルリーチ演出が発生することを待つ楽しみができる。しかも、スペシャルリーチ演出が予告演出で示唆された場合にスペシャルリーチ演出の種類を示唆する文字絵柄L6を予告情報として表示したので、遊技者にとってスペシャルリーチ演出を待つ楽しみが継続する。

10

4回目の演出図柄遊技でバトル画像が表示されると先読みされた場合には4回目の演出図柄遊技の直前の演出図柄遊技の表示中に恐竜D1～D3のいずれかを表示することに応じて次の演出図柄遊技でバトル画像が表示されると遊技者に示唆したので、遊技者にとって次の演出図柄遊技でバトル画像が表示されることを知ることができる。しかも、バトル画像の種類に応じた恐竜の画像D1～D3を表示することに応じてバトル画像が表示されることを示唆したので、遊技者は恐竜の画像D1～D3からバトル画像の表示に加えて種類を知ることができる。

予告演出の画像を下表示器28Lowに表示したので、遊技者にとって予告演出の画像を見易くなる。しかも、予告情報を予告演出の画像D1～D3に比べて大きく表示したので、遊技者にとって予告情報を見易くなる。更に予告情報をコ字状の表示領域E5内に縦書きおよび横書きで表示したので、文字からなる予告情報を遊技者が読み易くなる。

20

上記実施例8においては、文字絵柄L6が表示された場合には表示されなかった場合に比べて3列の演出図柄が高確率で大当りの組合せとなるように文字絵柄L6を表示する可否かをサブ制御回路60が判定する構成としても良い。

【0196】

[実施例10]

図45は図30の予告示唆演出1に換えて実行される予告示唆演出11である。この予告示唆演出11は右列の演出図柄のスクロール表示を左列の演出図柄および中列の演出図柄に比べて下側の領域内で停止させるものであり、3列の演出図柄を予告示唆演出11が行われない場合の演出図柄遊技とは異なる非直線的な段差を有する配列でスクロール停止状態とするものである。この予告示唆演出11は演出パターン1～3を有している。演出パターン1は特図1先読み受信領域4に対応する1回目の演出図柄遊技と特図1先読み受信領域3に対応する2回目の演出図柄遊技と特図1先読み受信領域2に対応する3回目の演出図柄遊技のそれぞれで予告示唆演出11を発生させるものであり、演出パターン1で予告示唆演出11が行われた場合には4回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出が高確率で発生する。演出パターン2は1回目の演出図柄遊技および2回目の演出図柄遊技で予告示唆演出11を発生させるものであり、演出パターン2で予告示唆演出11が行われた場合には4回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出が中確率で発生する。演出パターン3は1回目の演出図柄遊技で予告示唆演出11を発生させるものであり、演出パターン3で予告示唆演出11が行われた場合には4回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出が低確率で発生する。

30

40

【0197】

予告示唆演出11は予告頻出モードのオン状態でのみ発生するものである。この予告頻出モードはカットイン予告およびセリフ予告のそれぞれを予告頻出モードのオフ状態に比べて高確率で行うと判定する演出モードであり、演出モードがノーマルモードに設定された状態で現在時刻が設定時刻となることに応じてオンされる。この設定時刻は「11時0分0秒」を最初の時刻とする2時間毎の時刻であり、予告頻出モードは予告頻出モードのオンを基準に設定時間「2分」が経過することに応じてオフされる。

上記実施例10においては、スピードモードで特図2先読みデータ受信領域2～4に全図同時停止演出用の特図変動パターンが格納されている場合または超スピードモードで特

50

図 2 先読みデータ受信領域 2 ~ 4 に超時短演出用の特図変動パターンが格納されている場合に予告示唆演出 1 1 を行う構成としても良い。この構成の場合には特図変動時間が極めて短いにも拘わらず信頼度予告演出の発生を示唆することが可能となる。

【 0 1 9 8 】

[実施例 1 1]

図 4 6 は図 3 0 の予告示唆演出 1 に換えて実行される予告示唆演出 1 2 である。この予告示唆演出 1 2 は一つの系統の演出を演出図柄遊技毎に進展させるものであり、ステップ 1 ~ 3 を有している。ステップ 1 は 3 列の演出図柄のスクロール状態で「予告ゾーン判定中」の予告絵柄 Y s を表示するものであり (b 参照)、ステップ 2 は 3 列の演出図柄のスクロール状態で「予告ゾーン判定中」の予告絵柄 Y s を「予告ゾーン判定終了」の予告絵柄 Y s に変化させるものであり (c 参照)、ステップ 3 は 3 列の演出図柄のスクロール状態で「予告ゾーン判定終了」の予告絵柄 Y s を「予告ゾーンスタート」の予告絵柄 Y s に変化させるものである (d 参照)。

10

【 0 1 9 9 】

予告示唆演出 1 2 は演出パターン 1 ~ 3 を有している。演出パターン 1 は特図 1 先読み受信領域 4 に対応する 1 回目の演出図柄遊技でステップ 1 の予告示唆演出 1 2 を発生させ、特図 1 先読み受信領域 3 に対応する 2 回目の演出図柄遊技でステップ 2 の予告示唆演出 1 2 を発生させ、特図 1 先読み受信領域 2 に対応する 3 回目の演出図柄遊技でステップ 3 の予告示唆演出 1 2 を発生させるものであり、演出パターン 1 で予告示唆演出 1 2 が行われた場合には 4 回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出が高確率で発生する。演出パターン 2 は 1 回目の演出図柄遊技でステップ 1 の予告示唆演出 1 2 を発生させ、2 回目の演出図柄遊技でステップ 2 の予告示唆演出 1 2 を発生させるものであり、演出パターン 2 で予告示唆演出 1 2 が行われた場合には 4 回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出が中確率で発生する。演出パターン 3 は 1 回目の演出図柄遊技でステップ 1 の予告示唆演出 1 2 を発生させるものであり、演出パターン 3 で予告示唆演出 1 2 が行われた場合には 4 回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出が低確率で発生する。

20

【 0 2 0 0 】

[実施例 1 2]

図 4 7 は図 3 0 の予告示唆演出 1 に換えて実行される予告示唆演出 1 3 である。この予告示唆演出 1 3 は 4 つの雲画像 C のうちの 1 つを通常の白色とは異なる特殊色で表示するものであり、1 回目の演出図柄遊技では右端から 2 番目の雲画像 C が特殊色で表示され (b 参照)、2 回目の演出図柄遊技では右端から 3 番目の雲画像 C が特殊色で表示され (c 参照)、3 回目の演出図柄遊技では右端から 4 番目の雲画像 C が特殊色で表示される (d 参照)。この雲画像 C の特殊色には「金色」と「赤色」と「緑色」が設定されており、1 回目 ~ 3 回目の演出図柄遊技での雲画像 C の色彩が「金色」であった場合には 4 回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出が高確率で発生し、1 回目 ~ 3 回目の演出図柄遊技での雲画像 C の色彩が「赤色」であった場合には 4 回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出が中確率で発生し、1 回目 ~ 3 回目の演出図柄遊技での雲画像 C の色彩が「緑色」であった場合には 4 回目の演出図柄遊技で信頼度予告演出が低確率で発生する。

30

【 0 2 0 1 】

40

[実施例 1 3]

内枠 3 内には、図 4 8 に示すように、可動部材に相当する小役物 3 7 が収納されている。この小役物 3 7 は第 1 のパルスモータおよび第 2 のパルスモータ (いずれも図示せず) を駆動源とするものであり、第 1 のパルスモータは小役物 3 7 を上下方向へ移動操作し、第 2 のパルスモータは小役物 3 7 を左右方向へ移動操作する。これら第 1 のパルスモータおよび第 2 のパルスモータはサブ制御回路 6 0 に接続されたものであり、サブ制御回路 6 0 は第 1 のパルスモータおよび第 2 のパルスモータを駆動制御することに応じて小役物 3 7 を待機位置と予告示唆位置 1 と予告示唆位置 2 と予告示唆位置 3 と予告演出位置間で移動操作する。

【 0 2 0 2 】

50

待機位置は演出図柄表示器 2 8 より下方で且つ演出図柄表示器 2 8 の左右方向の中央部の位置であり (a 参照)、小役物 3 7 は待機位置で遊技者から視認不能になる。予告演出位置は演出図柄表示器 2 8 の中央部に前から重なる位置であり (e 参照)、予告示唆位置 1 は右から 2 つ目の雲画像 C の上の位置であり (b 参照)、予告示唆位置 2 は右から 3 つ目の雲画像 C の上の位置であり (c 参照)、予告示唆位置 3 は右から 4 つ目の雲画像 C の上の位置であり (d 参照)、小役物 3 7 は予告演出位置と予告示唆位置 1 と予告示唆位置 2 と予告示唆位置 3 のそれぞれで遊技者から視認可能となる。

【 0 2 0 3 】

図 4 8 (e) は信頼度予告演出に換えて行われる大当たり予告演出である。この大当たり予告演出は今回の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当たりの組合せとなることを遊技者に示唆するものであり、特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 に特図 1 先読みデータが先読みパターン 1 または特図先読みパターン 2 で格納されている場合に特図 1 先読み受信領域 1 に応じた 4 回目の演出図柄遊技中に実行される。この大当たり予告演出は小役物 3 7 の待機位置および予告演出位置間での移動を複数回繰返すことで行われる大きな動作であり、特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 に特図 1 先読みデータが先読みパターン 1 で格納されている場合に高確率で実行され、特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 に特図 1 先読みデータが先読みパターン 2 で格納されている場合には低確率で実行される。

【 0 2 0 4 】

図 4 8 (b) ~ (d) は図 3 1 の予告示唆演出 2 に換えて行われる予告示唆演出 2 1 を説明するものである。この予告示唆演出 2 1 は 4 回目の演出図柄遊技で大当たり予告演出が行われることを遊技者に示唆する先読み予告演出であり、特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 に特図先読みデータが格納されている場合に実行される。この予告示唆演出 2 1 には動作パターン 1 ~ 3 が設定されている。動作パターン 1 は小役物 3 7 を退避位置から予告示唆位置 1 に移動操作した後に待機位置に戻す小さな動作であり、特図 1 先読み受信領域 4 に応じた 1 回目の演出図柄遊技中に実行される。動作パターン 2 は小役物 3 7 を退避位置から予告示唆位置 2 に移動操作した後に待機位置に戻す小さな動作であり、特図 1 先読み受信領域 3 に応じた 2 回目の演出図柄遊技中に実行される。動作パターン 3 は小役物 3 7 を退避位置から予告示唆位置 3 に移動操作した後に待機位置に戻す小さな動作であり、特図 1 先読み受信領域 2 に応じた 3 回目の演出図柄遊技中に実行される。

【 0 2 0 5 】

1 回目の演出図柄遊技で予告示唆演出 2 1 が動作パターン 1 で行われ、2 回目の演出図柄遊技で予告示唆演出 2 1 が動作パターン 2 で行われ、3 回目の演出図柄遊技で予告示唆演出 2 1 が動作パターン 3 で行われた場合には 4 回目の演出図柄遊技で大当たり予告演出が高確率で行われる。1 回目の演出図柄遊技で予告示唆演出 2 1 が動作パターン 1 で行われ、2 回目の演出図柄遊技で予告示唆演出 2 1 が動作パターン 2 で行われ、3 回目の演出図柄遊技で予告示唆演出 2 1 が行われなかった場合には 4 回目の演出図柄遊技で大当たり予告演出が中確率で行われる。1 回目の演出図柄遊技で予告示唆演出 2 1 が動作パターン 1 で行われ、2 回目の演出図柄遊技および 3 回目の演出図柄遊技で予告示唆演出 2 1 が行われなかった場合には 4 回目の演出図柄遊技で大当たり予告演出が低確率で行われる。

【 0 2 0 6 】

[実施例 1 4]

サブ制御回路 6 0 は、図 4 9 (a) に示すように、左表示器 2 8 L および右表示器 2 8 R のそれぞれにダンス画像 D を表示する。このダンス画像 D は演出図柄遊技中であることを遊技者に報知するものであり、演出図柄遊技の画像の表示中に表示される。このサブ制御回路 6 0 は図 3 0 の予告示唆演出 1 に換えて予告示唆演出 1 4 を行う。この予告示唆演出 1 4 は 4 回目の演出図柄遊技中に信頼度予告演出が行われると遊技者に示唆するものであり、図 4 9 (b) に示すように、1 回目の演出図柄遊技中と 2 回目の演出図柄遊技中と 3 回目の演出図柄遊技中のそれぞれにエフェクト画像 E をダンス画像 D の前に重ねて表示することで行われる。

【 0 2 0 7 】

[実施例 15]

下表示器 28Low は第 1 のパルスモータおよび第 2 パルスモータ（いずれも図示せず）に連結されており、第 1 のパルスモータは下表示器 28Low を上下方向へ移動操作し、第 2 のパルスモータは下表示器 28Low を左右方向へ移動操作する。これら第 1 のパルスモータおよび第 2 のパルスモータはサブ制御回路 60 に接続されており、サブ制御回路 60 は第 1 のパルスモータおよび第 2 のパルスモータを駆動制御することに応じて下表示器 28Low を待機位置と予告示唆位置と予告演出位置間で移動操作する。

【0208】

図 50 (a) の二点鎖線は下表示器 28Low を待機位置で示すものであり、待機位置は前から見て演出図柄表示器 28 の表示領域に重ならない位置に設定されている。図 50 (a) ~ (c) の実線は下表示器 28Low を予告示唆位置で示すものであり、予告示唆位置は演出図柄表示器 28 の表示領域の左下隅部に前から重なる位置に設定されている。図 50 (d) の実線は下表示器 28Low を予告演出位置で示すものであり、予告演出位置は演出図柄表示器 28 の表示領域の中央部に前から重なる位置に設定されている。

【0209】

図 50 (a) ~ (c) は図 31 の予告示唆演出 2 に換えて行われる予告示唆演出 22 を説明するものである。この予告示唆演出 22 は下表示器 28Low を待機位置から予告示唆位置に移動操作した後に待機位置に戻すものであり、特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 に特図 1 先読みデータが格納されている場合に行われる。この予告示唆演出 22 には演出パターン 1 ~ 3 が設定されている。演出パターン 1 は下表示器 28Low にメッセージ画像「3 回目に期待」を表示した状態で下表示器 28Low を待機位置から予告示唆位置に移動操作するものであり (a 参照)、特図 1 先読み受信領域 4 に応じた 1 回目の演出図柄遊技で実行される。演出パターン 2 は下表示器 28Low にメッセージ画像「2 回目に期待」を表示した状態で下表示器 28Low を待機位置から予告示唆位置に移動操作するものであり (b 参照)、特図 1 先読み受信領域 3 に応じた 2 回目の演出図柄遊技で実行される。演出パターン 3 は下表示器 28Low にメッセージ画像「次回に期待」を表示した状態で下表示器 28Low を待機位置から予告示唆位置に移動操作するものであり (c 参照)、特図 1 先読み受信領域 2 に応じた 3 回目の演出図柄遊技で実行される。

【0210】

図 50 (d) は図 27 の信頼度予告演出の前半部に換えて行われるものである。この信頼度予告演出の前半部は下表示器 28Low を待機位置から予告演出位置にメッセージ画像「出撃」の表示状態で移動操作した後に待機位置に戻すものであり、特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 に特図 1 先読みデータが先読みパターン 1 で格納されていた場合には下表示器 28Low が待機位置に戻された後に信頼度予告演出が前半部から後半部に高確率で発展し、特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 に特図 1 先読みデータが先読みパターン 2 で格納されていた場合には下表示器 28Low が待機位置に戻された後に信頼度予告演出が前半部から後半部に低確率で発展する。

【0211】

上記実施例 15 によれば次の効果を奏する。

1 回目 ~ 3 回目の演出図柄遊技で可動部材と第 1 の媒体と補助表示器としての下表示器 28Low を動作させることに応じて予告示唆演出 22 を行った。このため、下表示器 28Low に信頼度予告演出に関する情報を表示した状態で下表示器 28Low を動作させることができる上に下表示器 28Low の情報を演出図柄遊技毎に変化させることができるので、予告示唆演出 22 の趣向性が向上する。

【0212】

[実施例 16]

中枠 3 内には、図 51 に示すように、電飾器 38 が収納されている。この電飾器 38 はベースプレート 38a の前面に複数のフルカラー LED 38b を搭載してなるものであり、待機位置および予告演出位置間で移動可能にされている。この電飾器 38 は待機位置で演出図柄表示器 28 の上に位置するものであり (実線参照)、遊技者から視認不能になる。

この電飾器 3 8 は予告演出位置で演出図柄表示器 2 8 の表示領域の上端部に前から重なるものであり（二点鎖線参照）、遊技者から視認可能になる。

【0 2 1 3】

図 5 1 は図 3 1 の予告示唆演出 2 に換えて行われる予告示唆演出 2 3 を説明するものである。この予告示唆演出 2 3 は電飾器 3 8 を待機位置から予告演出位置に移動操作し、複数の LED 3 8 b を第 1 のパターンで発光させるものであり、特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 に特図 1 先読みデータが先読みパターン 1 または先読みパターン 2 で格納されている場合に実行される。この図 5 1 は図 3 2 の信頼度予告演出の前半部に換えて行われる信頼度予告演出の一部でもある。この信頼度予告演出の前半部は電飾器 3 8 を待機位置から予告演出位置に移動操作し、複数の LED 3 8 b を第 1 のパターンとは異なる第 2 のパターンで発光させるものであり、電飾器 3 8 を予告示唆演出 2 とは異なる態様とするものである。

10

【0 2 1 4】

上記実施例 1 ないし 1 6 においては、2 回または 4 回の連続する外れの演出図柄遊技のそれぞれで 3 列の演出図柄を図柄情報（大当りの種類）が付与された態様でスクロール停止させることに応じて大当りの演出図柄遊技での 3 列の演出図柄の大当りの組合せの種類を遊技者に予告しても良い。

上記実施例 1 ないし 1 6 においては、本発明を 1 種または 2 種または 3 種のパチンコ遊技機に適用しても良い。

本発明は上記実施例 1 ないし 1 6 に限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することが可能である。

20

【0 2 1 5】

上記実施例 1 ないし 1 6 には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明 1-1 ~ 1-6][参考発明 2-1]が記載されている。遊技機には遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に図柄遊技の画像を表示する構成のものがある。この図柄遊技の画像は識別図柄を変動状態で表示した後に変動停止状態で表示するものであり、遊技者には識別図柄の変動停止状態での態様に応じて当否の判定結果が報知される（特開 2 0 1 0 - 5 7 7 2 5 公報参照）。この遊技機には事前報知演出を行う構成のものがある。この事前報知演出は遊技球が始動領域に有効に入球したことに応じて図柄遊技の開始が保留されている場合に保留絵柄を通常の態様とは異なる特殊な態様で表示する単調なものであり、趣向性の点で改善の余地が残されている。[参考発明 1-1 ~ 1-6][参考発明 2-1]は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は事前報知演出の趣向性の向上を図り得る遊技機を提供することにある。

30

【0 2 1 6】

[参考発明 1-1]

遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に当否を判定する判定手段と、識別図柄を変動状態で表示した後に変動停止状態で表示する図柄遊技の画像を所定の表示器に表示するものであって前記判定手段が外れと判定した場合には当該識別図柄の変動を外れの態様で停止し前記判定手段が当りと判定した場合には当該識別図柄の変動を当りの態様で停止する図柄遊技手段と、前記判定手段が当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段を備え、前記図柄遊技手段は図柄遊技の画像で識別図柄の変動を当りの態様で停止する場合には当該当りに係る当り情報を遊技者に報知する特別演出を行うことが可能なものであって当該図柄遊技の画像を表示開始する前に当該特別演出を行うことを特徴とする遊技機。

40

上記手段によれば、図柄遊技で識別図柄の変動が当りの態様で停止される場合には特別演出が行われる。この特別演出は当りに係る当り情報を遊技者に報知するものであり、当りの図柄遊技の画像が表示開始される前に行われる。このため、遊技者にとって識別図柄が大当りの態様となることを事前に知ることができることに加えて確変の有無や電サポの

50

有無や転落の有無や図柄要素の種類や図柄要素の色彩等の当り情報を事前に特別演出で知ることができるので、特別演出の趣向性が向上する。

【0217】

[参考発明1-2]

遊技者にとっての有利さの度合いが相違する複数の遊技状態のいずれかを前記判定手段が当りと判定した場合に設定する設定手段を備え、前記図柄遊技手段は前記複数の遊技状態のうち遊技者にとって有利なものが設定されることを遊技者に報知するための情報を前記特別演出で前記当り情報として前記表示器に表示することを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、識別図柄が当りの態様となることに応じて遊技者にとって有利な遊技状態が設定されることが特別演出で遊技者に事前に報知されるので、特別演出の趣向性が一層向上する。

10

【0218】

[参考発明1-3]

前記図柄遊技手段は当りの図柄遊技より以前の図柄遊技において識別図柄の変動を前記当り情報が付与された態様で停止する演出を前記特別演出として行うことを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、当りの図柄遊技より以前の図柄遊技での識別図柄の態様によって当りの態様に係る当り情報が事前に報知されるので、特別演出に係る専用の時間を当りの図柄遊技より以前の図柄遊技で特別に設ける必要がなくなる。

20

【0219】

[参考発明1-4]

前記図柄遊技手段はN（Nは2以上の整数）の図柄要素からなる識別図柄を図柄遊技で表示するものであって当りの図柄遊技より以前の外れのM（Mは2以上の整数）回の連続する図柄遊技のそれぞれで識別図柄の変動を前記図柄情報が付与された態様で停止する演出を前記特別演出として行うことを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、M回の連続する外れの図柄遊技のそれぞれで図柄情報が付与された態様で識別図柄の変動が停止し、当りの図柄遊技でNの図柄要素のそれぞれの変動が予告通りの態様で停止することに応じて識別図柄が当りの態様になるので、当りの図柄遊技の画像の趣向性が向上する。

30

【0220】

[参考発明1-5]

図柄遊技の所要時間を短縮する時短状態を設定することが可能な時短設定手段を備え、前記図柄遊技手段は前記特別演出を前記時短状態で行うことを特徴とする[参考発明1-3]または[参考発明1-4]に記載の遊技機。

上記手段によれば、図柄遊技の所要時間を短縮する時短状態であっても特別演出で支障なく当り情報を事前に報知することが可能となる。

【0221】

[参考発明1-6]

前記判定手段が当りと判定した場合に遊技状態を現在の状態から現在の状態に比べて遊技者に不利な状態に降格させるか否かを判定する降格判定手段を備え、前記図柄遊技手段は前記降格判定手段が遊技状態の降格を判定していない当りの図柄遊技を対象に前記特別演出を行うことを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

40

上記手段によれば、現在の遊技状態が遊技者に不利な遊技状態に降格しない場合に限って特別演出が行われることに応じて当りの図柄遊技で識別図柄が当りの態様となることが予告される。このため、遊技者の目線で当りの図柄遊技で識別図柄が当りの態様となることに応じて遊技状態が降格する心配が払拭されるので、特別演出を安心感と一緒に楽しむことが可能となる。

【0222】

[参考発明2-1]

50

遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に当否を判定する判定手段と、前記判定手段が当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、前記判定手段の当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像が表示される表示器と、図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始することが可能な遊技可能状態で遊技球が前記始動領域に入球した場合に図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始するものであって図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始することが不能な遊技不能状態で遊技球が前記始動領域に入球した場合には遊技可能状態となることを待って前記表示器に図柄遊技の画像を表示開始する図柄遊技手段と、遊技可能状態を待つ3以上の図柄遊技が存在し且つ当該3以上の図柄遊技のうち表示順序が3番目以後のものに当りと報知される当りの図柄遊技が存在する場合に当該当りの図柄遊技に係る当り情報を遊技者に報知する特別演出を行う特別演出手段を備え、前記特別演出手段は前記3以上の図柄遊技のうち前記当りの図柄遊技より前の2以上の連続する図柄遊技のそれぞれで前記特別演出を行うことを特徴とする遊技機。

10

上記手段によれば、3以上の遊技球が始動領域に遊技不能状態で入球したことに応じて3以上の図柄遊技の表示開始が保留され、表示順序が3番目以後の図柄遊技のうちに当りと報知される当りの図柄遊技が存在する場合には特別演出が行われる。この特別演出は当りの図柄遊技に係る当り情報を遊技者に報知するものであり、当りの図柄遊技より前の2以上の連続する図柄遊技のそれぞれで行われる。このため、遊技者にとって図柄遊技で当りと報知されることを事前に知ることができることに加えて確変の有無や電サポの有無や転落の有無や図柄要素の種類や図柄要素の色彩等の当り情報を事前に特別演出で知ることができるので、特別演出の趣向性が向上する。

20

【0223】

上記実施例1ないし16には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明3-1~3-9][参考発明4-1]が記載されている。遊技機には遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に図柄遊技の画像を表示する構成のものがある。この図柄遊技の画像は識別図柄を変動状態で表示した後に変動停止状態で表示するものであり、遊技者には識別図柄の変動停止状態での態様に応じて当否の判定結果が報知される（特開2010-57725公報参照）。この遊技機には予告演出を行う構成のものがある。この遊技機の場合には予告演出が行われることに応じて大当りが遊技者に示唆された後に識別図柄がリーチ状態となり、識別図柄のリーチ状態で表示頻度が低いスペシャルリーチ演出等の画像が表示開始される。このため、遊技者がスペシャルリーチ演出の画像に目を奪われ、予告演出で大当りが示唆されたことを忘れてしまうことがある。本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は予告演出が発生したことを遊技者が忘れてしまうことを防止することが可能な遊技機を提供することにある。

30

【0224】

[参考発明3-1]

遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に当否を判定する判定手段と、前記判定手段の当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、前記判定手段が当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、図柄遊技の演出内容を遊技者に事前に示唆する予告演出を行う予告演出手段と、前記予告演出手段が予告演出を行った場合に当該予告演出での示唆内容に係る予告情報を表示する情報表示手段を備えたことを特徴とする遊技機。

40

上記手段によれば、予告演出が行われた場合に予告情報が表示されるので、遊技者にとって予告演出が行われたことを予告情報から目で確認することができる。しかも、予告情報として予告演出での示唆内容に係る情報が表示されるので、遊技者にとって、予告演出が示唆する内容を認識できなかった場合や忘れてしまった場合に当該示唆内容を予告情報の表示から正確に認識することが可能となる。

【0225】

[参考発明3-2]

前記予告演出手段は図柄遊技の画像で当りと報知されると遊技者に示唆する表示を前記

50

予告演出として行うものであり、前記情報表示手段は前記予告情報として信頼度を表示することを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、図柄遊技の画像で当りと報知されると遊技者に予告演出で示唆された場合には予告情報として信頼度が表示されるので、遊技者にとって予告演出での示唆内容が具体的に把握することができる。

【0226】

[参考発明3-3]

前記予告演出手段は複数段階を有するものであって今回の段階から次の段階に画像的に進展した場合に当りと報知される確率が高まる予告演出の発生を示唆する表示を前記予告演出として行うものであり、前記情報表示手段は前記予告演出がいずれの段階まで進展したかを前記予告情報として表示することを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、遊技者にとって予告演出がいずれの段階まで進展したかを記憶しておくことなく、当りとなる信頼度を正確に把握することが可能となる。

【0227】

[参考発明3-4]

前記予告演出手段は図柄遊技で当りと報知される確率を1つの系統の演出の連続的な発生回数の多さに応じて遊技者に示唆する連続演出の発生を示唆する表示を前記予告演出として行うものであり、前記情報表示手段は前記1つの系統の演出の連続的な発生回数を前記予告情報として表示することを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、連続演出の発生が予告された場合には一つの系統の演出の連続的な発生回数が予告情報として表示されるので、遊技者にとって当該演出の発生回数を記憶しておくことなく当りとなる確率を正確に把握することが可能となる。

【0228】

[参考発明3-5]

前記図柄遊技手段は識別図柄を変動状態に表示した後に所定の態様で変動停止状態とする1回以上の第1の単位図柄遊技および識別図柄を変動状態に表示した後に当否の判定結果に応じた態様で変動停止状態とする1回の第2の単位図柄遊技からなる疑似連演出の画像を1回の図柄遊技の画像として表示することが可能なものであって識別図柄が第2の単位図柄遊技で当りの態様となる確率を第1の単位図柄遊技の回数に応じて遊技者に示唆するものであり、前記予告演出手段は前記疑似連演出の発生を示唆する表示を前記予告演出として行うものであり、前記情報表示手段は前記疑似連演出での単位図柄遊技の発生回数を前記予告情報として表示することを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、疑似連演出の発生が予告された場合には単位図柄遊技の連続的な発生回数が予告情報として表示されるので、遊技者にとって単位図柄遊技の発生回数を記憶しておくことなく当りとなる確率を正確に把握することが可能となる。

【0229】

[参考発明3-6]

前記図柄遊技の画像および前記予告演出の画像が表示されるものであって遊技者が視認可能な主表示器と、前記予告情報が表示されるものであって遊技者が視認可能な補助表示器を備えたことを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、図柄遊技の画像が表示される主表示器に予告演出の画像が表示され、予告情報が補助表示器に表示されるので、主表示器の画像が予告演出の画像で補助表示器の画像が補助的な予告情報の画像であることを遊技者が認識し易くなる。

【0230】

[参考発明3-7]

前記図柄遊技手段が図柄遊技の画像を表示開始することが不能なタイミングで遊技球が前記始動領域に入球した場合に図柄遊技の画像を表示開始することを保留する保留手段と、前記保留手段が保留している図柄遊技に対して図柄遊技の演出内容を事前に判定する事前判定手段を備え、前記予告演出手段は図柄遊技の画像が所定の演出内容で表示されると前記事前判定手段が判定した場合には当該図柄遊技の画像が表示開始される前に当該所定

10

20

30

40

50

の演出内容を示唆する表示を前記予告演出として行うものであり、前記情報表示手段は前記予告演出で示唆された演出内容を前記予告情報として表示することを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、図柄遊技の画像が所定の演出内容で表示されると先読みされた場合には当該図柄遊技の画像が表示開始される前に当該所定の演出内容を示唆する表示が予告演出として行われるので、遊技者にとって図柄遊技の画像が当該所定の演出内容で表示開始されることを待つ楽しみができる。しかも、図柄遊技の画像が所定の演出内容で表示されると予告演出で示唆された場合に当該演出内容を示唆する予告情報が表示されるので、遊技者にとって所定の演出内容待つ楽しみが継続する。

【0231】

10

[参考発明3-8]

前記情報表示手段は前記予告情報が表示された場合には表示されなかった場合に比べて図柄遊技の画像で当りと高確率で報知されるように前記予告情報を表示するか否かを判定することを特徴とする[参考発明3-1]ないし[参考発明3-7]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、遊技者の目線で予告演出の後に予告情報が表示された場合には表示されなかった場合に比べて高確率で当りとなるので、予告演出が発生する毎に予告情報が表示されることを期待する新たな楽しみができる。

【0232】

[参考発明3-9]

演出モードを複数のうちから設定する演出モード設定手段を備え、前記図柄遊技手段は、図柄遊技の画像を演出モードの設定結果に応じた態様で表示するものであり、前記予告演出手段は前記複数の演出モードのうち所定の演出モードが設定されることを示唆する表示を前記予告演出として行うものであり、前記情報表示手段は前記予告演出で示唆された演出モードに係る情報を前記予告情報として表示することを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

20

上記手段によれば、所定の演出モードの設定が予告演出で示唆された場合には予告情報として当該演出モードに係る情報が表示されるので、複数の演出モードのうちのいずれが設定されるかを遊技者が混同することを防止することが可能となる。

【0233】

[参考発明4-1]

30

遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に当否を判定する判定手段と、前記判定手段の当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、前記判定手段が当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、今回の図柄遊技で当りと報知されると遊技者に示唆する予告演出を今回の図柄遊技中に行う予告演出手段と、前記予告演出手段が予告演出を行った後に当該予告演出での示唆内容に係る予告情報を今回の図柄遊技中に表示する情報表示手段を備えたことを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、今回の図柄遊技中に予告演出が行われた場合には予告演出の後に予告情報が表示されるので、遊技者にとって予告演出が行われたことを予告情報から目で確認することができる。しかも、予告情報として予告演出での示唆内容に係る情報が表示されるので、遊技者にとって、予告演出が示唆する内容を認識できなかった場合や忘れてしまった場合に当該示唆内容を予告情報の表示から正確に認識することが可能となる。

40

【0234】

上記実施例1ないし16には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明5-1～5-7][参考発明6-1]が記載されている。遊技機には遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に図柄遊技の画像を表示し、図柄遊技の画像の表示中に予告演出を行うことに応じて現在進行中の今回の図柄遊技で当りと報知されると遊技者に示唆する構成のものがある(特開2010-57725公報参照)。この遊技機は今回の図柄遊技の表示中に遊技者の目を引きつける特殊な画像を表示することに依って予告演出を行うだけのものであり、予告演出の趣向性の点で改善の余地が残されている。[参考発明5-1～5-7][参考

50

発明6-1]は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は予告演出の趣向性を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【0235】

[参考発明5-1]

遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に当否を判定する判定手段と、前記判定手段の当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像が表示される表示器と、図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始することが可能な遊技可能状態で遊技球が前記始動領域に入球した場合に図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始するものであって図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始することが不能な遊技不能状態で遊技球が前記始動領域に入球した場合には遊技可能状態となることを待って前記表示器に図柄遊技の画像を表示開始する図柄遊技手段と、遊技可能状態を待つ複数の図柄遊技が存在する状態で当該複数の図柄遊技のうち表示順序が2番目以後の図柄遊技の進行中に最終予告演出を行うものであって当該最終予告演出を行うことに応じて当該図柄遊技で当りと報知されると遊技者に示唆する最終予告演出手段と、前記複数の図柄遊技のうち2以上の図柄遊技のそれぞれの進行中に前記最終予告演出が行われると遊技者に事前に示唆する事前予告演出を行う事前予告演出手段を備え、前記事前予告演出手段は第1の媒体を用いて前記最終予告演出を示唆する第1の演出および当該第1の媒体とは異なる第2の媒体を用いて前記最終予告演出を示唆する第2の演出を前記事前予告演出として行うことが可能なものであり、前記最終予告演出手段は前記第1の媒体および前記第2の媒体の一方を前記第1の演出および前記第2の演出のいずれとも異なる態様とする演出を前記最終予告演出として行うことを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、複数の遊技球が始動領域に遊技不能状態で入球した場合には複数の図柄遊技の表示開始が保留される。この状態では2以上の図柄遊技中に事前予告演出が行われ、事前予告演出で対象とされた今回の図柄遊技中に最終予告演出が行われる。事前予告演出は最終予告演出が行われると遊技者に示唆するものであり、最終予告演出は今回の図柄遊技で当りと報知されると遊技者に示唆するものであり、遊技者にとっては事前予告演出の発生毎に最終予告演出の発生に対する期待感が高まる。しかも、事前予告演出が第1の媒体および第2の媒体の一方を用いて行われた後に最終予告演出が当該一方の媒体を用いて行われることがあるので、遊技者にとって複数回の事前予告演出が最終予告演出の発生を示唆するものであることが明確になる。さらに、最終予告演出で一方の媒体が第1の演出および第2の演出のいずれとも異なる態様となる。このため、遊技者が最終予告演出を事前予告演出と間違えることが無くなるので、総じて予告演出の趣向性が向上する。

【0236】

[参考発明5-2]

前記事前予告演出手段は前記最終予告演出手段が前記最終予告演出を行う場合および行わない場合のいずれにも前記事前予告演出を行うことが可能なものであって前記事前予告演出として前記最終予告演出が行われる確率を遊技者に示唆する演出を行うことを特徴とする[参考発明5-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、最終予告演出の発生に対する確率が事前予告演出で遊技者に示唆されるので、遊技者の関心を事前予告演出に強く引付けることが可能となる。

【0237】

[参考発明5-3]

遊技者から視認可能な可動部材を備え、前記事前予告演出手段は前記可動部材を前記第1の媒体として用いることに応じて前記第1の演出を行い、前記最終予告演出手段は前記可動部材を前記第1の演出での動きに比べて大きく動かすことに応じて前記最終予告演出を行うことを特徴とする[参考発明5-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、可動部材を用いて複数回の事前予告演出が行われた後に今回の図柄遊技で可動部材が事前予告演出での動きに比べて大きく動くことに応じて最終予告演出が行われるので、今回の図柄遊技で当りと報知されることに対する遊技者の期待感を大きく高めることが可能となる。

【 0 2 3 8 】

[参考発明 5-4]

遊技者から視認可能な可動部材と、今回の図柄遊技で当りと報知されると遊技者に示唆する予告画像を今回の図柄遊技の進行中に表示するものであって当該予告画像の表示を前記事前予告演出手段が事前予告演出の対象とする図柄遊技の進行中に行う予告画像表示手段を備え、前記事前予告演出手段は前記可動部材を前記第 1 の媒体として用いることに応じて前記第 1 の演出を行い、前記最終予告演出手段は前記可動部材を前記第 1 の演出とは異なる態様で動作させる演出であって前記予告画像が表示されると遊技者に示唆する動作演出を前記最終予告演出として行うことを特徴とする[参考発明 5-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、可動部材を用いて複数回の事前予告演出が行われた後に今回の図柄遊技で可動部材が事前予告演出とは異なる態様で動作することに応じて最終予告演出が行われ、最終予告演出の後に今回の図柄遊技で予告画像が表示されることに応じて当りと報知されると遊技者に示唆される。このため、最初の事前予告演出での可動部材の動作が予告画像の表示に向けて進展する印象を遊技者に与えることができるので、遊技者の関心を一連の演出に長く引止めておくことが可能となる。

10

【 0 2 3 9 】

[参考発明 5-5]

前記事前予告演出手段は前記第 2 の媒体として一つの画像を用いるものであって当該一つの画像を前記第 2 の演出が行われる毎に変化させる演出を前記事前予告演出として行うことを特徴とする[参考発明 5-1]ないし[参考発明 5-4]のいずれかに記載の遊技機。

20

上記手段によれば、一つの画像が第 2 の演出が行われる毎に変化するので、複数回の第 2 の演出が最終予告演出を対象に行われていることが遊技者にとって明確になる。

【 0 2 4 0 】

[参考発明 5-6]

前記図柄遊技手段は 3 以上の図柄要素をスクロール状態で表示した後にスクロール停止状態で表示する画像を前記図柄遊技の画像として表示し、前記事前予告演出手段は前記 3 以上の図柄要素を前記第 2 の媒体として用いるものであって前記 3 以上の図柄要素を前記図柄遊技手段とは異なる配列でスクロール停止状態とする演出を前記第 2 の演出として行うことを特徴とする[参考発明 5-1]ないし[参考発明 5-4]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、図柄遊技で 3 以上の図柄要素が特殊な配列でスクロール停止状態となることに応じて最終予告演出が行われることが遊技者に示唆される。このため、図柄遊技で事前予告演出専用の時間を確保する必要がなくなるので、図柄遊技の所要時間が短い場合であっても事前予告演出を行うことが可能となる。

30

【 0 2 4 1 】

[参考発明 5-7]

前記可動部材は前記表示器に比べて小さな表示領域を有する補助表示器であり、前記事前予告演出手段は前記補助表示器に演出画像を表示した状態で前記補助表示器を動作させることに応じて前記第 1 の演出を行うことを特徴とする[参考発明 5-1]ないし[参考発明 5-4]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、事前予告演出で第 1 の媒体としての補助表示器に最終予告演出に係る情報を演出画像として表示した状態で補助表示器を動作させることができる上に補助表示器の演出画像を事前予告演出毎に変化させることができるので、事前予告演出の趣向性が向上する。

40

【 0 2 4 2 】

[参考発明 6-1]

遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に当否を判定する判定手段と、前記判定手段の当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像が表示される表示器と、図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始することが可能な遊技可能状態で遊技球が前記始動領域に入球した場合に図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始するものであって図柄遊技の画像を前記表示器に表示開始することが不能な遊技不能状態で遊技球が前記始動領域に入球

50

した場合には遊技可能状態となることを待って前記表示器に図柄遊技の画像を表示開始する図柄遊技手段と、遊技可能状態を待つ複数の図柄遊技が存在する状態で当該複数の図柄遊技のうち表示順序が2番目以後の図柄遊技の進行中に最終予告演出を行うことに応じて当該図柄遊技で当りが報知されると遊技者に示唆する最終予告演出手段と、前記最終予告演出の開始前に前記最終予告演出が行われると遊技者に示唆する事前予告演出を行う事前予告演出手段と、遊技者から視認可能な可動部材を備え、前記最終予告演出手段は当りが報知されると遊技者に示唆する当り予告画像を前記表示器に表示する後半部および前記可動部材を動作させることに応じて当該当り画像が表示されると遊技者に示唆する前半部からなる演出を前記最終予告演出として行うものであり、前記事前予告演出手段は前記可動部材を前記最終予告演出の前半部とは異なる態様で動作させることに応じて前記最終予告演出を示唆する第1の演出および前記表示器に前記当り予告画像とは異なる予告示唆画像を表示することに応じて前記最終予告演出を示唆する第2の演出を前記事前予告演出として行うことが可能なものであることを特徴とする遊技機。

10

上記手段によれば、複数の遊技球が始動領域に遊技不能状態で入球した場合には複数の図柄遊技の表示開始が保留される。この状態では事前予告演出が行われ、事前予告演出で対象とされた今回の図柄遊技中に最終予告演出が行われることがある。事前予告演出は最終予告演出が行われると遊技者に示唆するものであり、可動部材を動作させることに応じて最終予告演出を示唆する第1の演出および予告示唆画像を表示することに応じて最終予告演出を示唆する第2の演出を有している。最終予告演出は前半部および後半部を有するものである。この最終予告演出の後半部は予告示唆画像とは異なる当り予告画像を表示することに応じて今回の図柄遊技で当りが報知されると遊技者に示唆するものであり、最終予告演出の前半部は可動部材を事前予告演出とは異なる態様で動作させることに応じて当り予告画像が表示されると遊技者に示唆するものである。このため、遊技者にとっては事前予告演出が発生することに依りて最終予告演出の発生に対する期待感が高まる。しかも、事前予告演出が可動部材を用いて行われた後に最終予告演出が可動部材を用いて行われることがあるので、遊技者にとって事前予告演出が最終予告演出の発生を示唆するものであることが明確になる。さらに、最終予告演出で可動部材が事前予告演出と異なる態様で動作する。このため、遊技者が最終予告演出を事前予告演出と間違えることが無くなるので、総じて予告演出の趣向性が向上する。

20

【符号の説明】

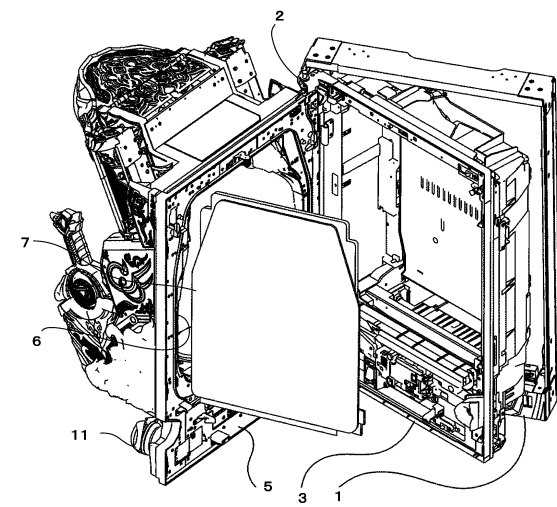
30

【0243】

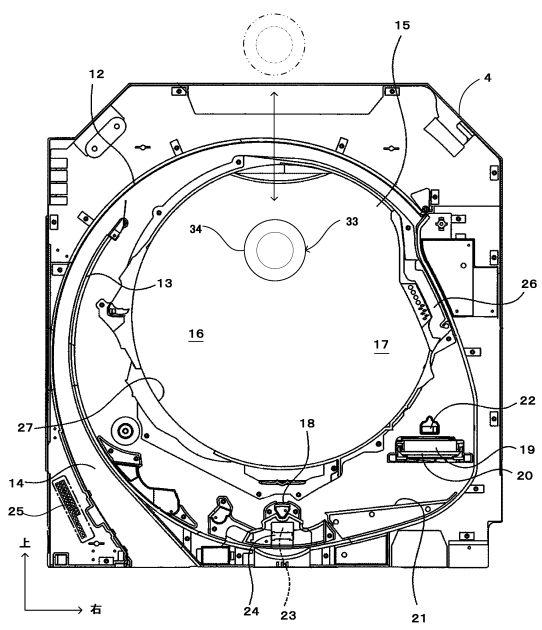
18は第1始動口（始動領域）、19は大入賞口（入球領域）、23は第2始動口（始動領域）、28は演出図柄表示器（表示器、主表示器）、28Lは左表示器（補助表示器）、28Rは右表示器（補助表示器）、28Lowは下表示器（補助表示器）、33は予告演出器（媒体、可動部材）40は主制御回路（判定手段、特別遊技手段、設定手段、時短設定手段、降格判定手段）、60はサブ制御回路（図柄遊技手段、予告演出手段、情報表示手段、保留手段、演出モード設定手段、事前判定手段、特別演出手段、事前予告演出手段、最終予告演出手段、予告画像表示手段）である。

40

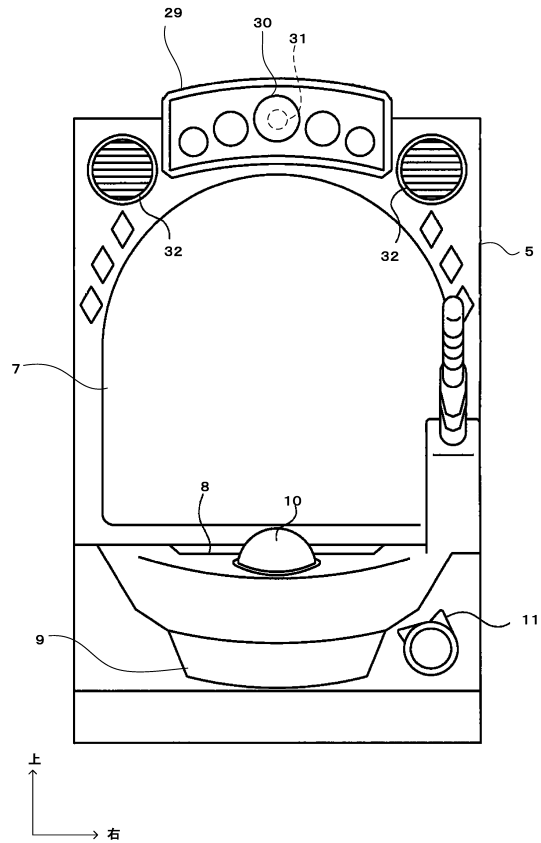
【図面】
【図 1】



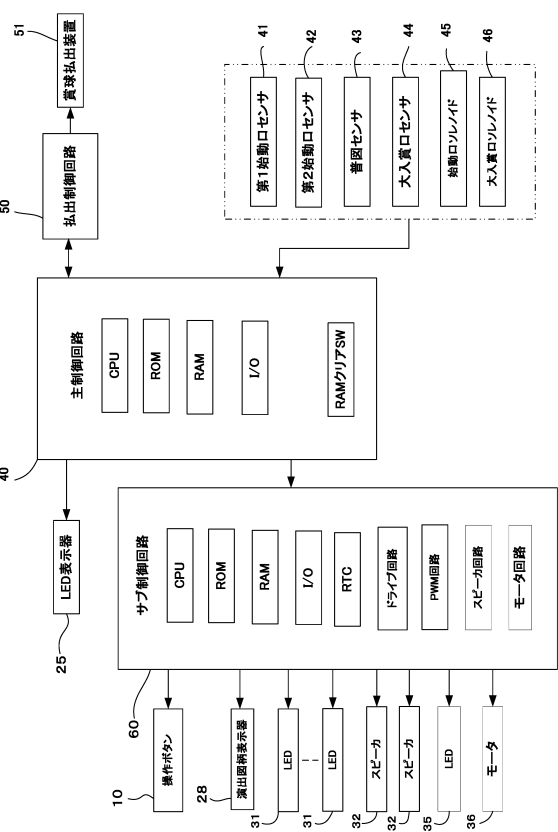
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a)乱数カウンタの一覧			
乱数カウンタ	数値範囲	用途	
特別図柄当否判定用乱数	0～65535	特別図柄の当否判定	
大当り種別決定用乱数	0～199	大当り種別決定	
変動パターン乱数	0～198	変動パターン決定	
普通図柄当否判定用乱数	0～240	普通図柄の当否判定	
転落判定用乱数	0～500	転落の有無の判定	

(b)普通当り判定テーブル		
遊技状態	普通図柄当否判定用乱数	判定結果
非電サボ状態	0.1	普通当り
	2～240	普通外れ
電サボ状態	0～239	普通当り
	240	普通外れ

(c)普通変動表示時間テーブル		
遊技状態	普通変動表示時間	
非電サボ状態	30秒	
電サボ状態	1秒	

(d)普通遊技パターンテーブル		
遊技状態	開放回数	開放時間
非電サボ状態	1回	1秒
電サボ状態	1回	6秒

(e)大当り判定テーブル			
遊技状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果	
通常確率状態	0～219	大当り	
	220～65535	外れ	
高確率状態	0～999	大当り	
	1000～65535	外れ	

(f)転落判定テーブル			
転落判定用乱数値	判定結果		
0	転落有		
1～500	転落無		

(g)特図1大当り種別テーブル					
大当り種別	大当り種別決定用乱数値	振分け確率	電サボ状態	高確率状態	実質ラウンド数
大当り図柄1	0～59	30%	○(100回+α)	○(転落抽選)	16
大当り図柄2	60～199	70%	○(100回)	×	16

(h)特図2大当り種別テーブル					
大当り種別	大当り種別決定用乱数値	振分け確率	電サボ状態	高確率状態	実質ラウンド数
大当り図柄1	0～59	30%	○(100回+α)	○(転落抽選)	16
大当り図柄3	60～169	60%	○(100回+α)	○(転落抽選)	5
大当り図柄4	170～199	10%	○(100回)	×	5

(i)特図1領域			
特図1保留領域4	特図1先読み領域4		
特図1保留領域3	特図1先読み領域3		
特図1保留領域2	特図1先読み領域2		
特図1保留領域1	特図1先読み領域1		

(j)特図2領域			
特図2保留領域4	特図2先読み領域4		
特図2保留領域3	特図2先読み領域3		
特図2保留領域2	特図2先読み領域2		
特図2保留領域1	特図2先読み領域1		

【図 6】

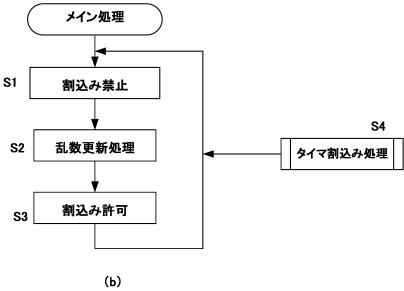
(a)特図1変動パターンテーブル				
特図判定結果	特図1保留数	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
大当り	3	0～38	PO01	11000msec
		39～67	PO02	91000
		68～86	PO03	81000
		87～96	PO04	71000
		97～99	PO05	20000
		10～99	PH06	6000
外れ	3	0～1	PH01	100000
		2～3	PH02	90000
		4～5	PH03	80000
		6～7	PH04	70000
		8～9	PH05	20000
		10～99	PH06	6000

(b)特図2変動パターンテーブル1				
特図判定結果	特図2保留数	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
大当り	3	0～38	PO01	11000msec
		39～67	PO02	91000
		68～86	PO03	81000
		87～96	PO04	71000
		97～99	PO05	20000
		10～99	PH06	6000
外れ	3	0～1	PH01	100000
		2～3	PH02	90000
		4～5	PH03	80000
		6～7	PH04	70000
		8～9	PH05	20000
		10～99	PH06	6000

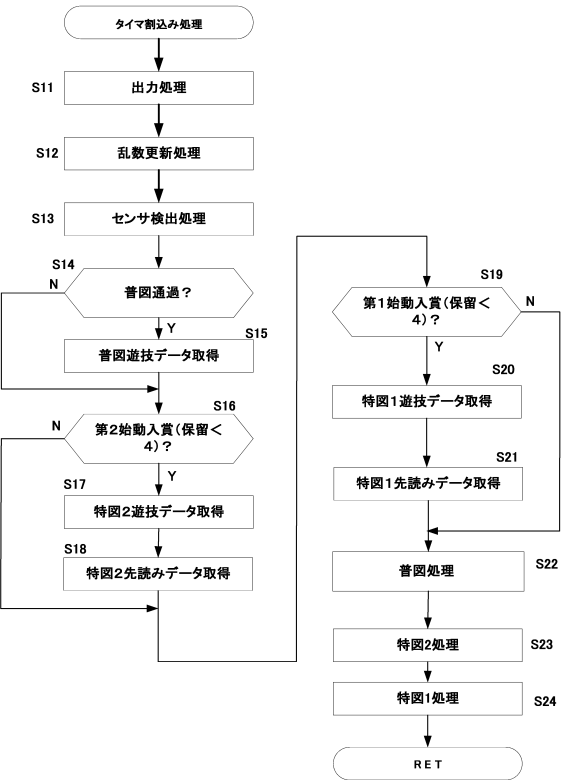
(c)特図2変動パターンテーブル2				
特図判定結果	特図2保留数	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
大当り	3	0～38	PO01	11000msec
		39～67	PO02	91000
		68～86	PO03	81000
		87～96	PO04	71000
		97～99	PO05	20000
		10～99	PH06	6000
外れ	3	0～1	PH01	100000
		2～3	PH02	90000
		4～5	PH03	80000
		6～7	PH04	70000
		8～9	PH05	20000
		10～99	PH06	6000

【図 7】

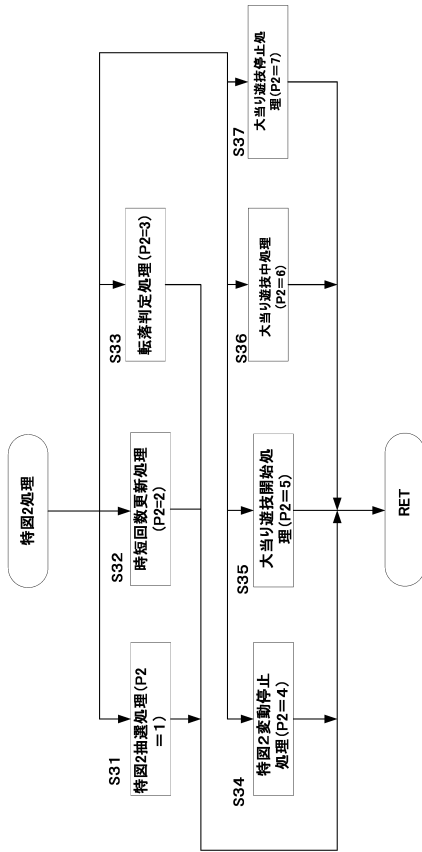
(a)大当り遊技パターンテーブル					
大当り種別	大当り遊技パターン	大当り遊技内容			
		ラウンド数	オープニング期間	開放限度時間	閉鎖時間
大当り図柄1/2	パターンL	16	10秒	30秒	2秒
大当り図柄3/4	パターンS	5	10秒	30秒	2秒



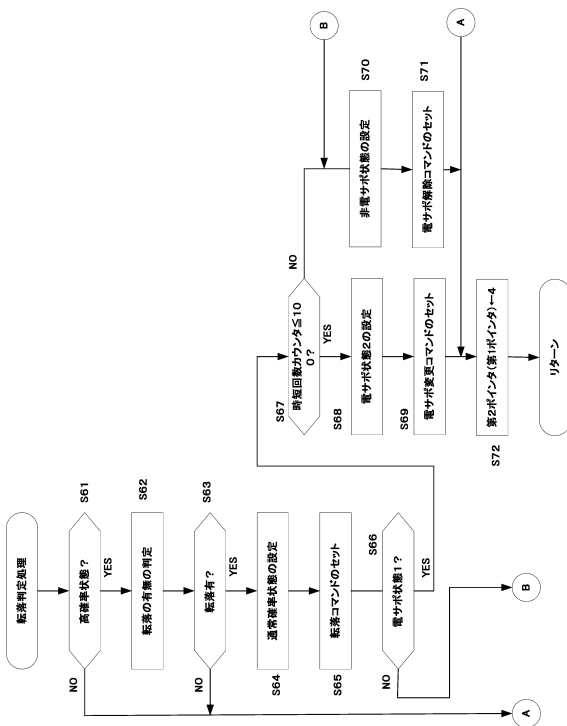
【図 8】



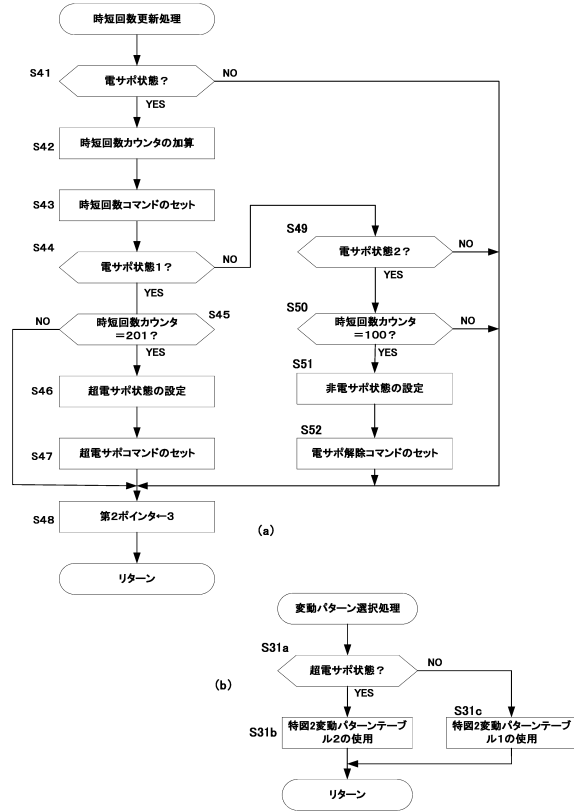
【図 9】



【図 11】



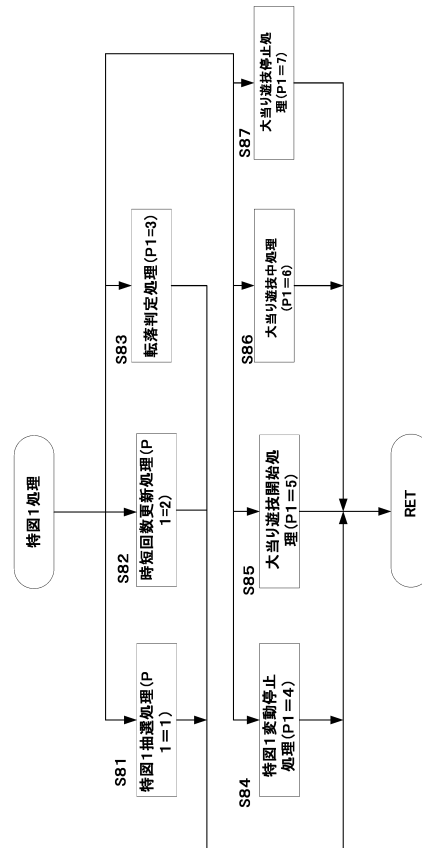
【図 10】



10

20

【図 12】

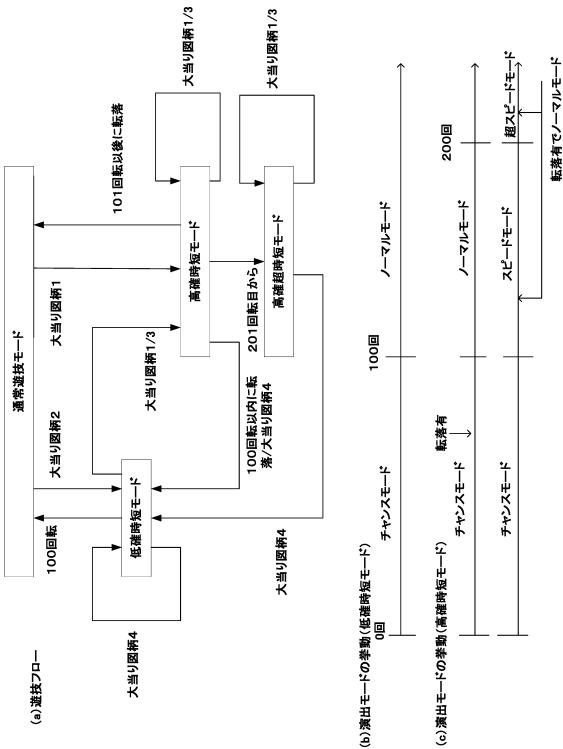


30

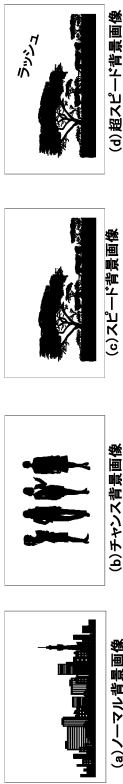
40

50

【 図 1 3 】



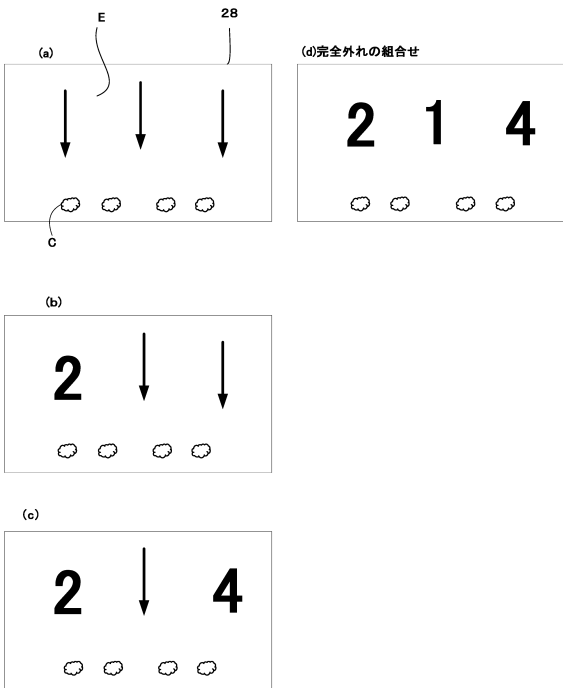
【 図 1 4 】



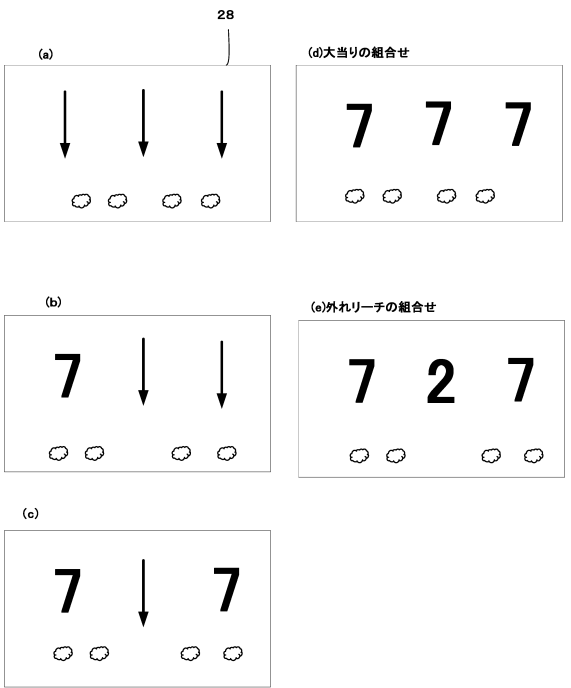
(e) 演出図柄選抜の一覧

特図変動パターン	演出内容	名称
PH06	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)→(中列)]	ノーマル演出
PH07	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列・中列・右列)]	全図同時停止演出
PH05/PO05	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[スクロール表示の停止(中列)]	ノーマルリーチ演出
PH01/PH02/PH03/PH04/PO01/PO02/PO03/PO04	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[3列の消去]→[バトル画像の表示]→[3列の静止表示]	スペシャルリーチ演出
PH08	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(中列)→(右列)]	超時短演出

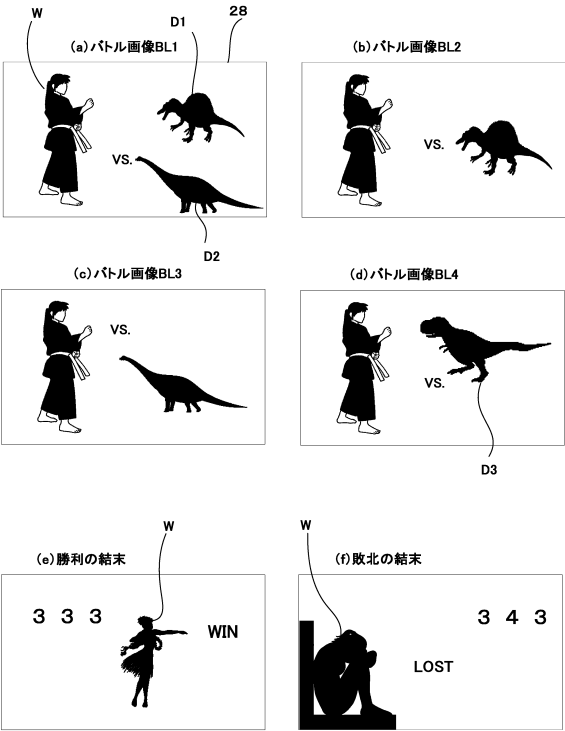
【 図 1 5 】



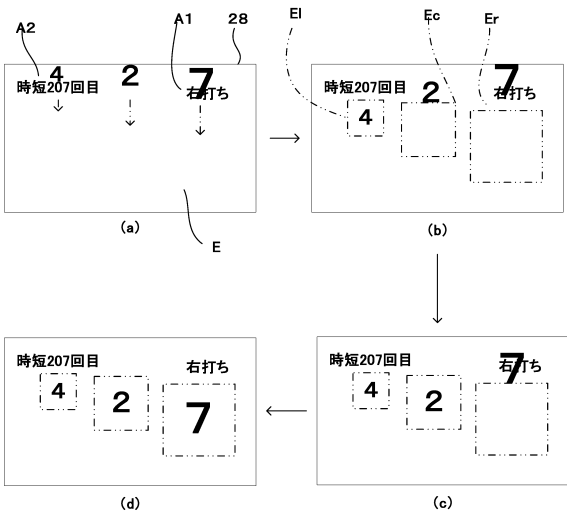
【 図 1 6 】



【図 17】



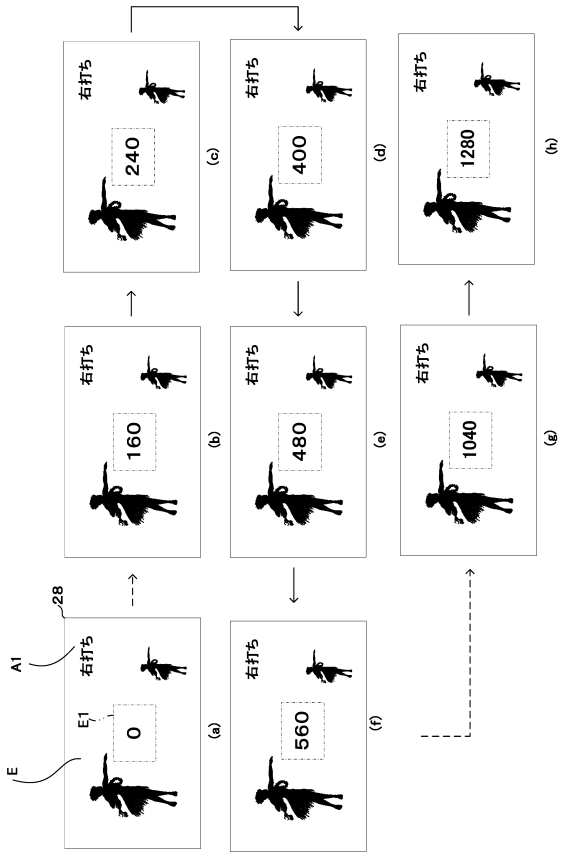
【図 18】



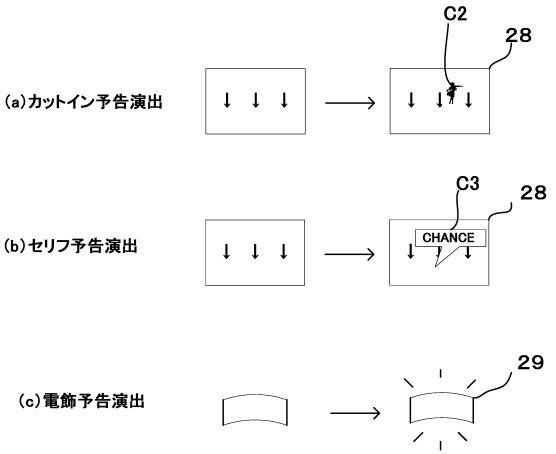
10

20

【図 19】



【図 20】

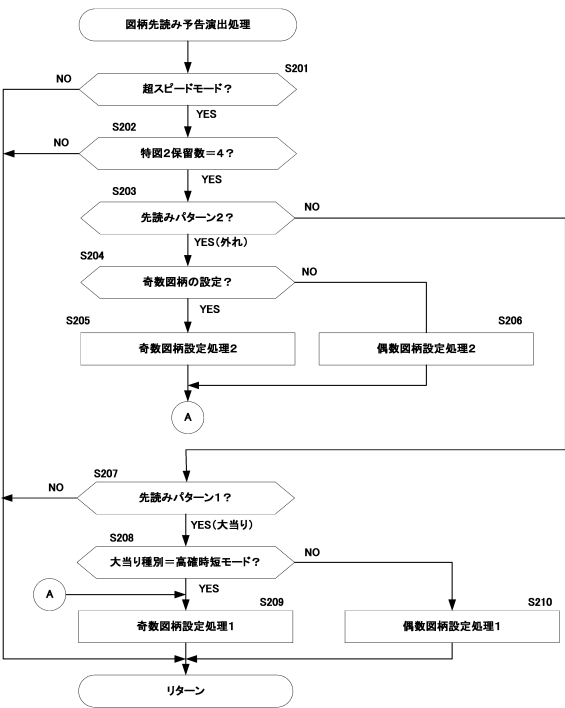


30

40

50

【図 2 1】



【図 2 2】

先読み受信領域	先読み受信結果
特図2先読み受信領域4	PH08
特図2先読み受信領域3	PH08
特図2先読み受信領域2	PH08
特図2先読み受信領域1	PO01~04

(a)先読みパターン1

先読み受信領域	先読み受信結果
特図2先読み受信領域4	PH08
特図2先読み受信領域3	PH08
特図2先読み受信領域2	PH08
特図2先読み受信領域1	PH01~04

(b)先読みパターン2

演出図柄遊技	組合せ
今回(特図先読み領域4)	* * 7
次回(特図先読み領域3)	* 7 *
3回目(特図先読み領域2)	7 * *
4回目(特図先読み領域1)	7 7 7

(c)奇数図柄設定処理1

演出図柄遊技	組合せ
今回(特図先読み領域4)	* * 6
次回(特図先読み領域3)	* 6 *
3回目(特図先読み領域2)	6 * *
4回目(特図先読み領域1)	6 6 6

(d)偶数図柄設定処理1

演出図柄遊技	組合せ
今回(特図先読み領域4)	* * 7
次回(特図先読み領域3)	* 7 *
3回目(特図先読み領域2)	7 * *
4回目(特図先読み領域1)	7 3 7

(e)奇数図柄設定処理2

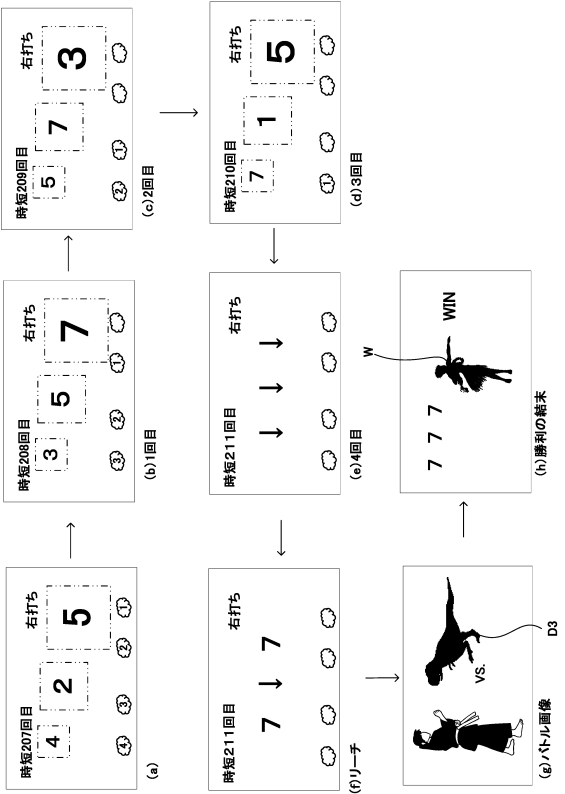
演出図柄遊技	組合せ
今回(特図先読み領域4)	* * 6
次回(特図先読み領域3)	* 6 *
3回目(特図先読み領域2)	6 * *
4回目(特図先読み領域1)	6 4 6

(f)偶数図柄設定処理2

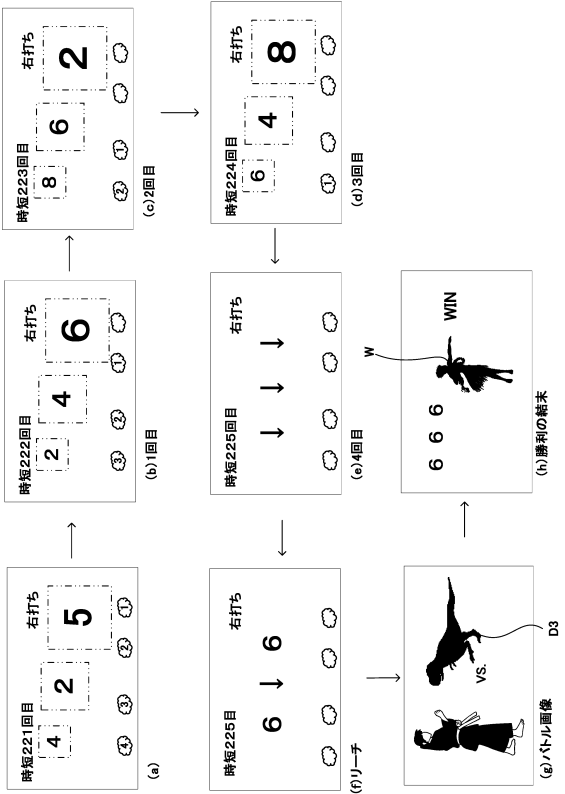
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

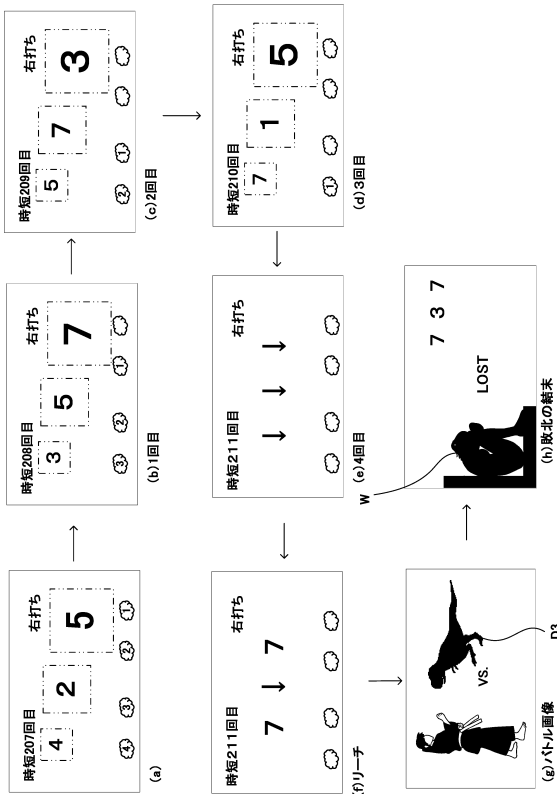


30

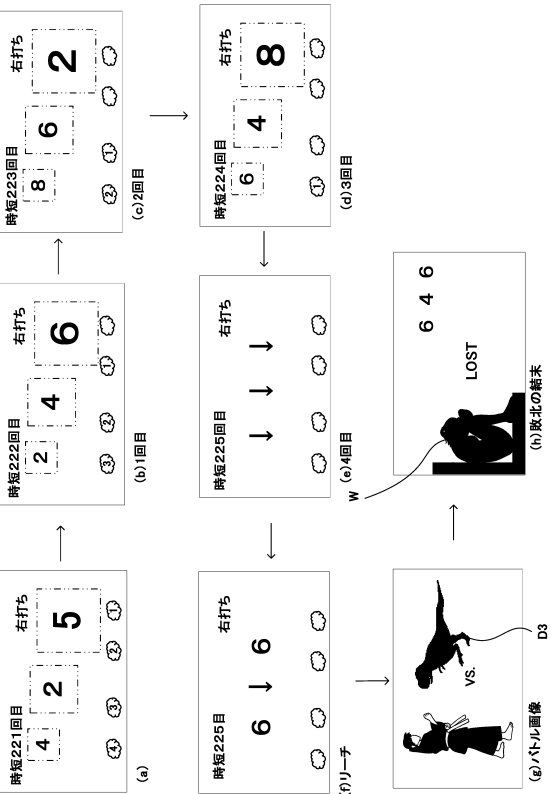
40

50

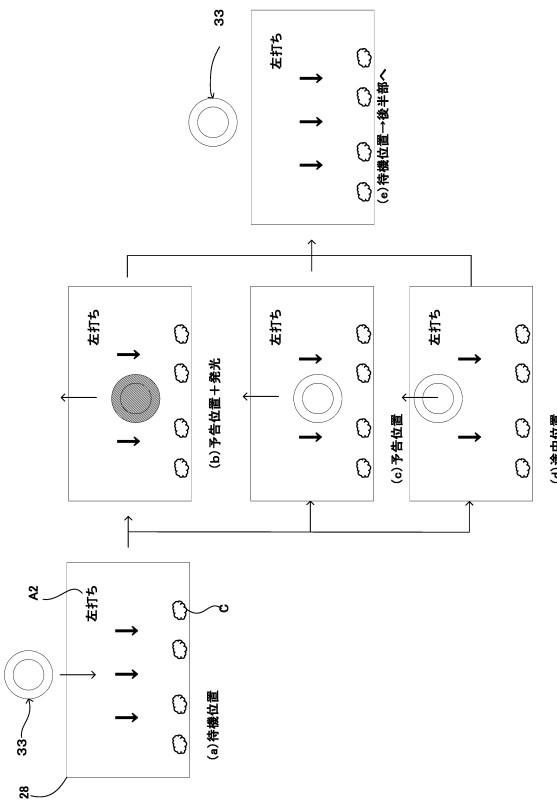
【図 25】



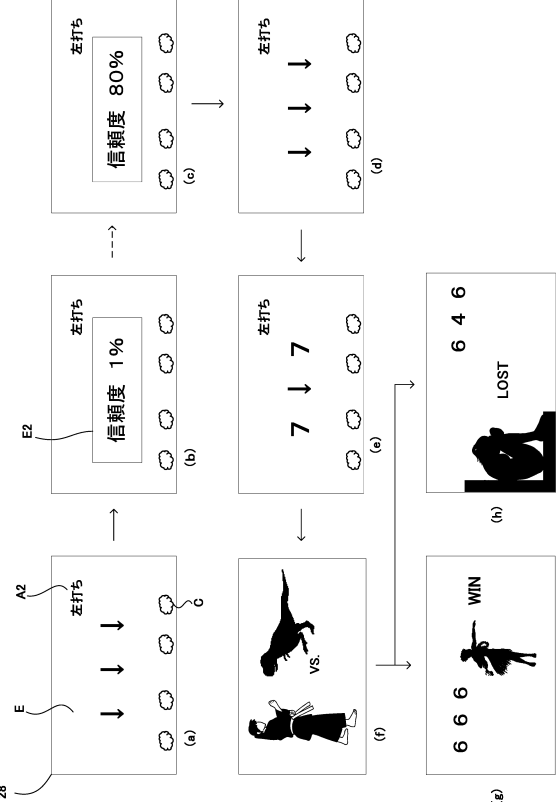
【図 26】



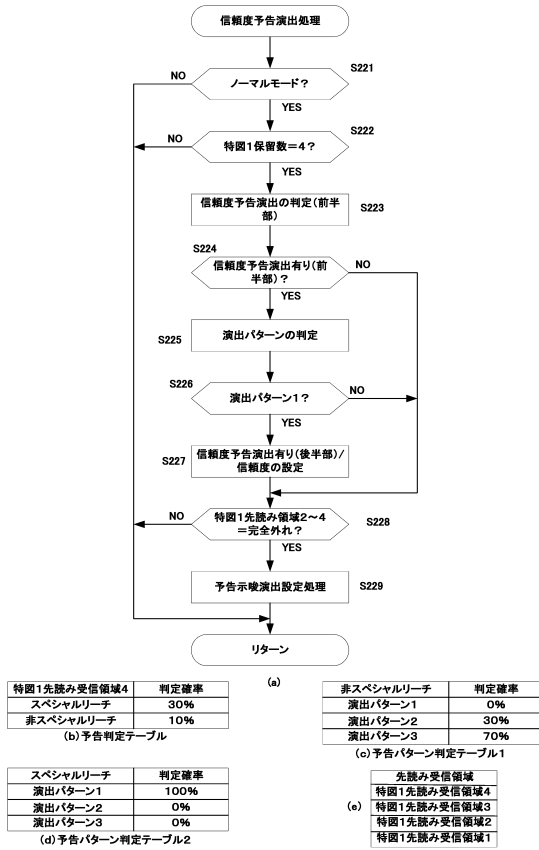
【図 27】



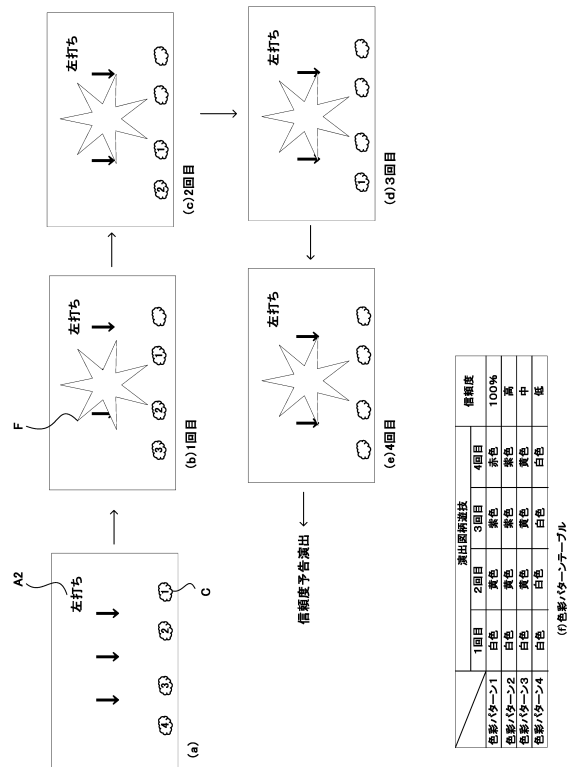
【図 28】



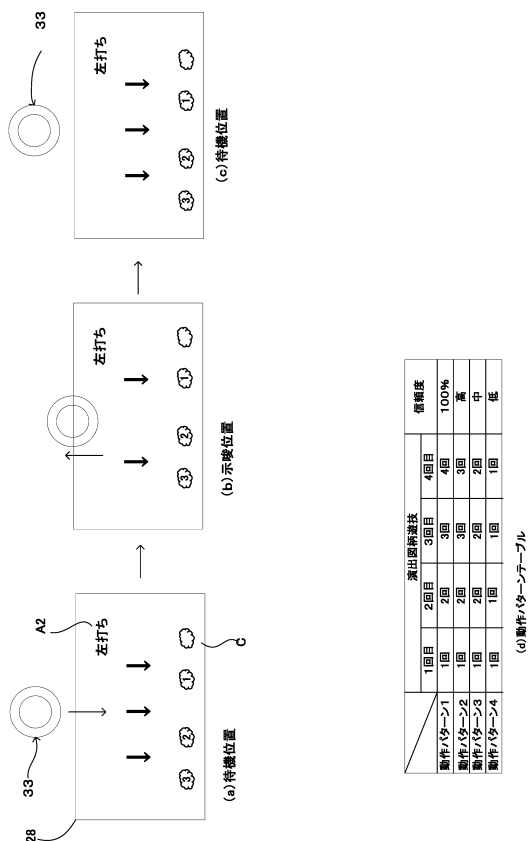
【 図 2 9 】



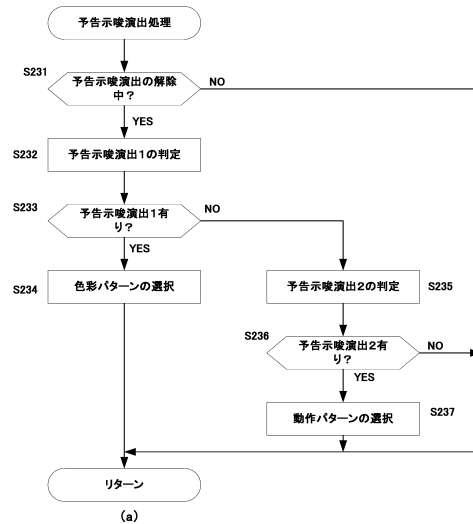
【 図 3 0 】



【 図 3 1 】



【 図 3 2 】



	選択確率
色彩パターン1	40%
色彩パターン2	30%
色彩パターン3	20%
色彩パターン4	10%

(b) 色彩パターン選択テーブル1-1

(b) 色彩パターン選択テーブル1-1

	選択確率
動作パターン1	40%
動作パターン2	30%
動作パターン3	20%
動作パターン4	10%

(d) 動作パターン選択テーブル2

(d)動作パターン選択テーブル2-

	選択確率
色彩パターン1	0%
色彩パターン2	20%
色彩パターン3	30%
色彩パターン4	50%

(c) 色彩パターン選択テーブル1

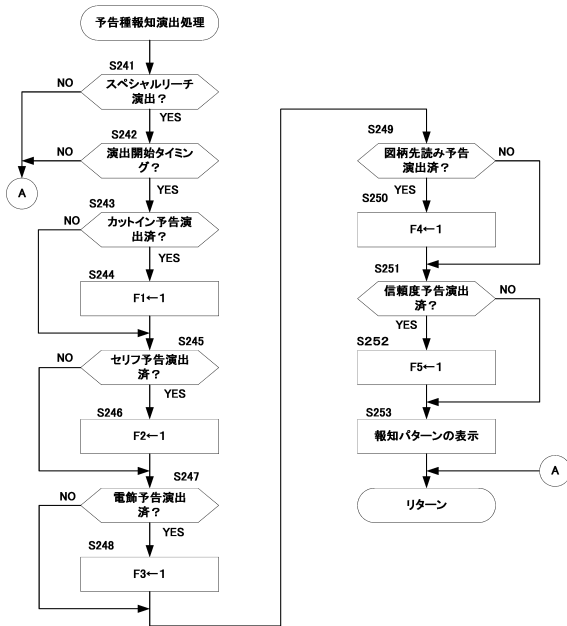
(c) 色彩パターン選択テーブル1-

	選択確率
動作パターン1	0%
動作パターン2	20%
動作パターン3	30%
動作パターン4	50%

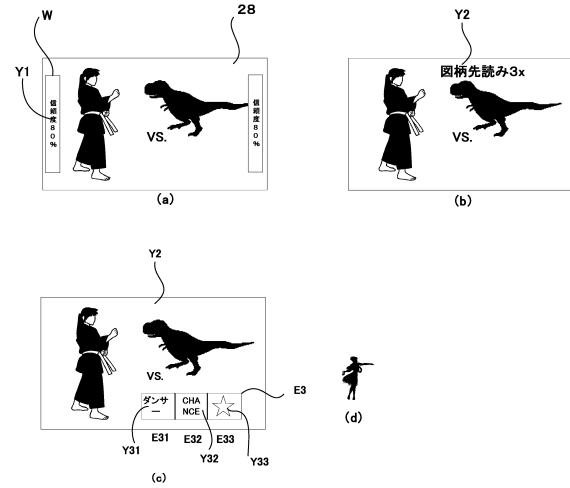
(e) 動作パターン選択テーブル2-2

(e)動作パターン選択テーブル2-2

【図 3 3】



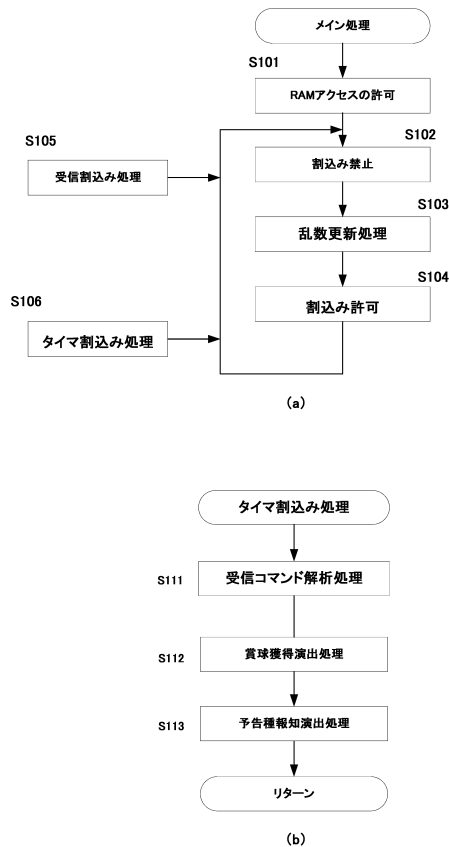
【図 3 4】



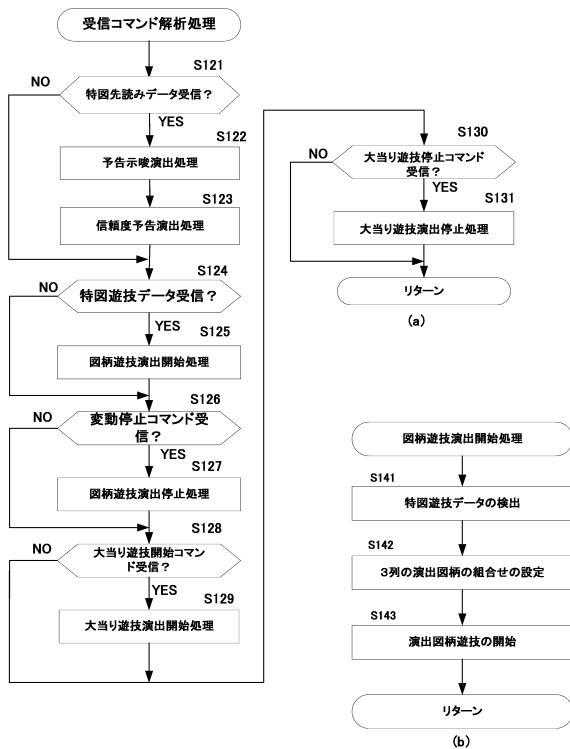
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

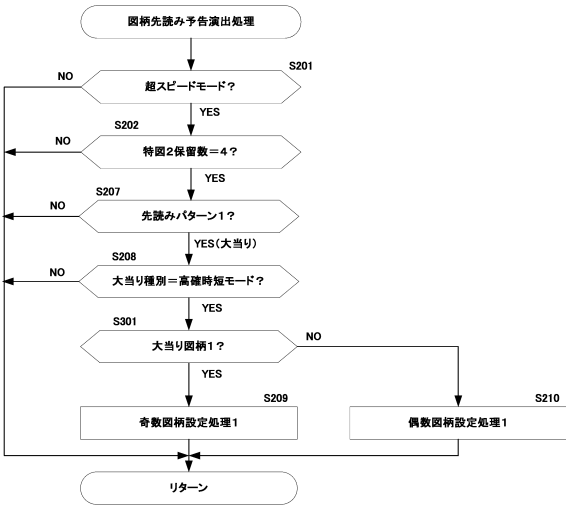


30

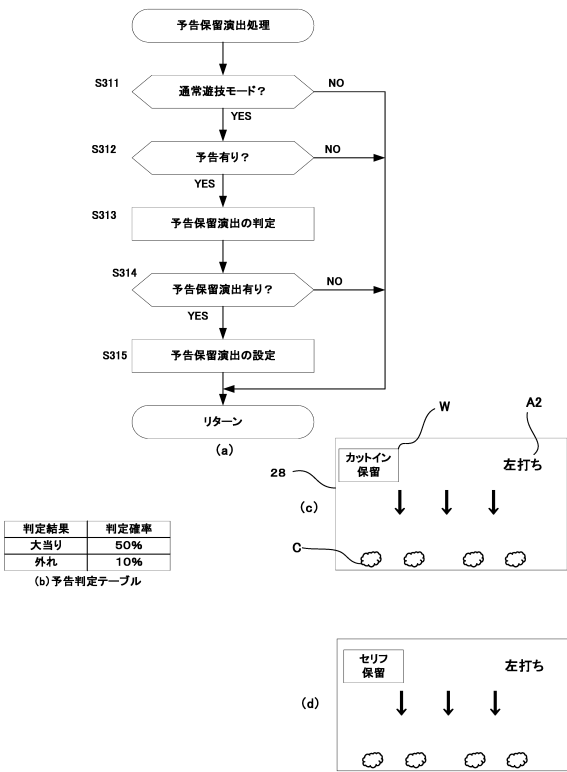
40

50

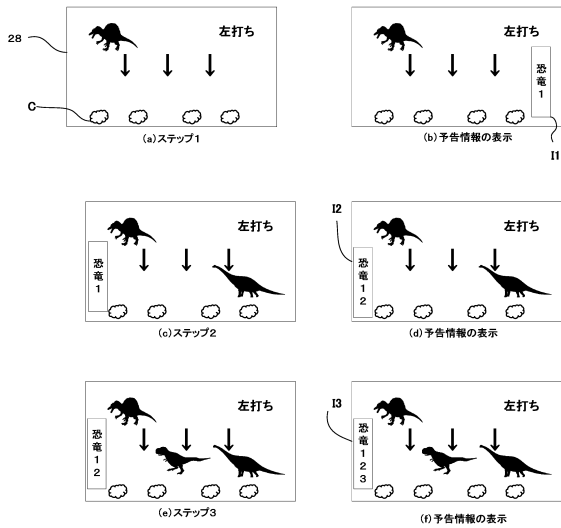
【図 37】



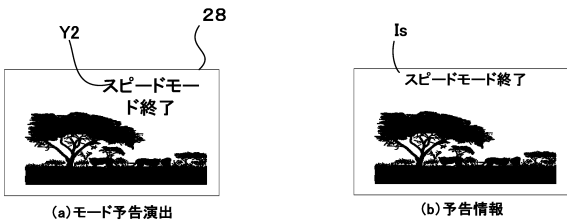
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

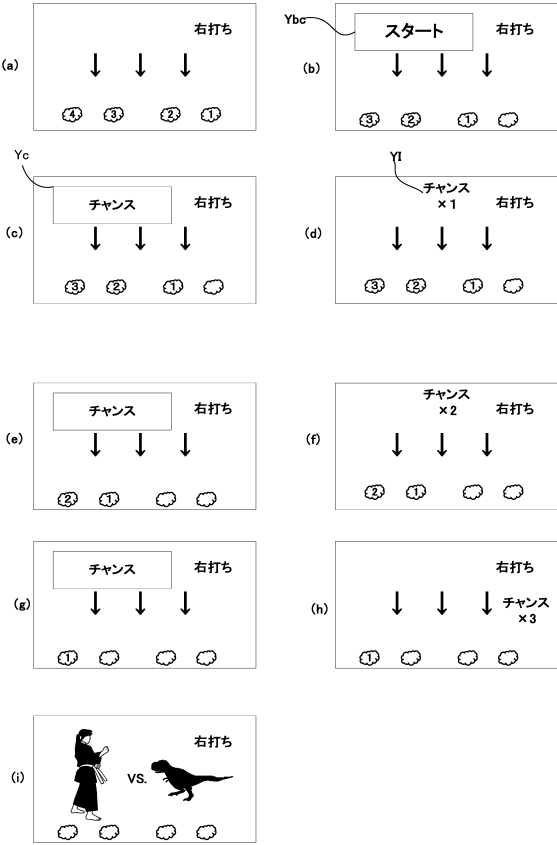
20

30

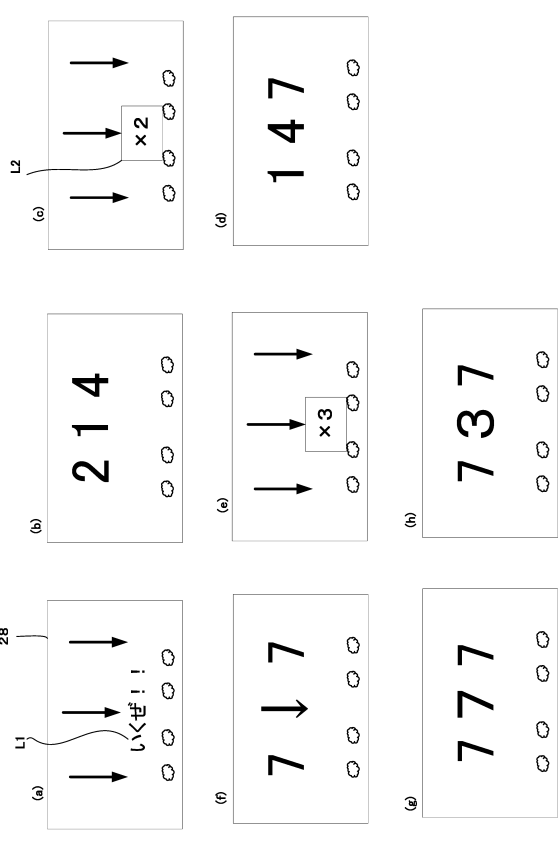
40

50

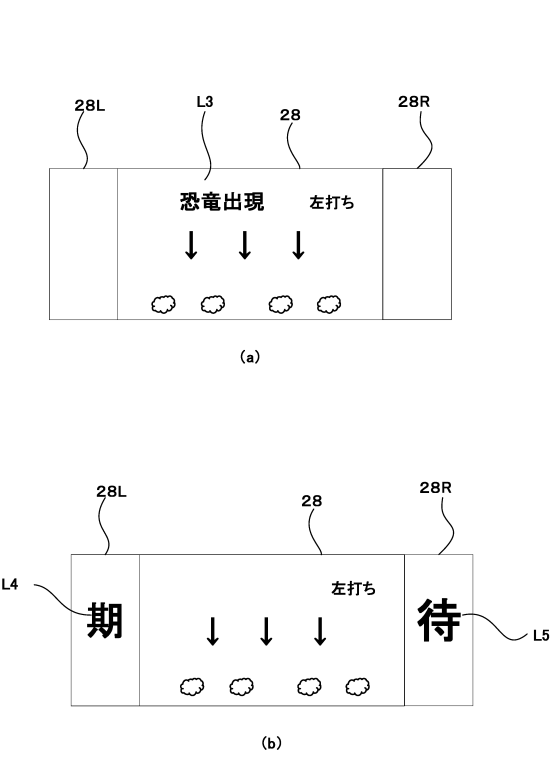
【図 4 1】



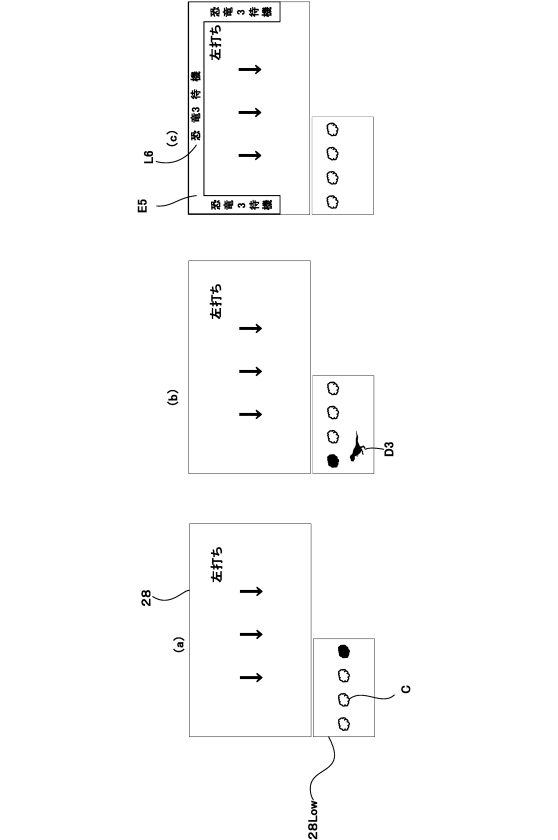
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

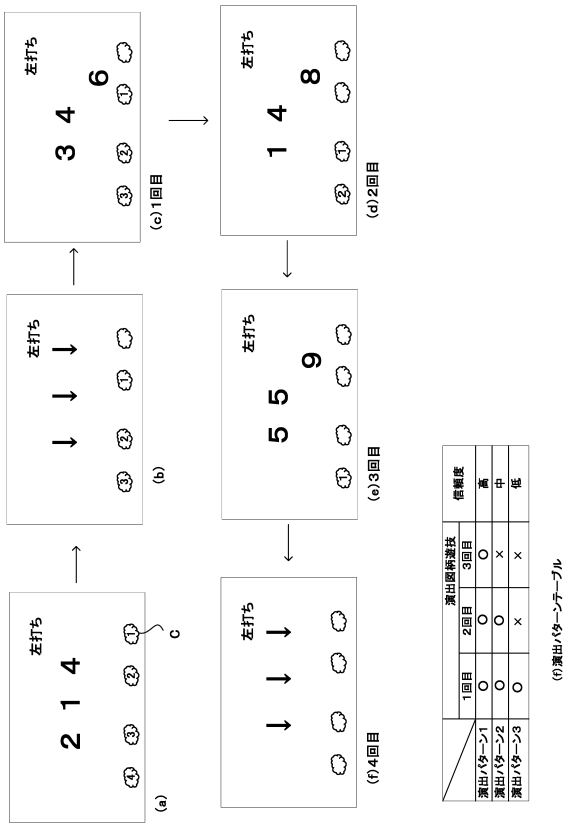
20

30

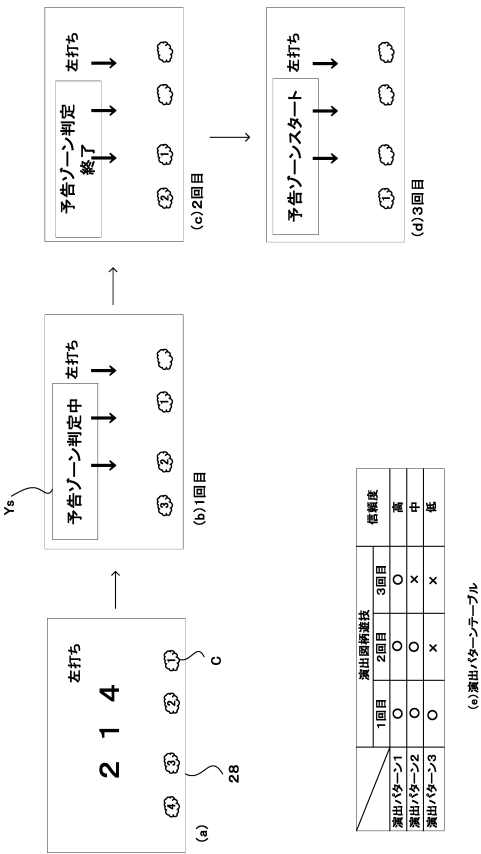
40

50

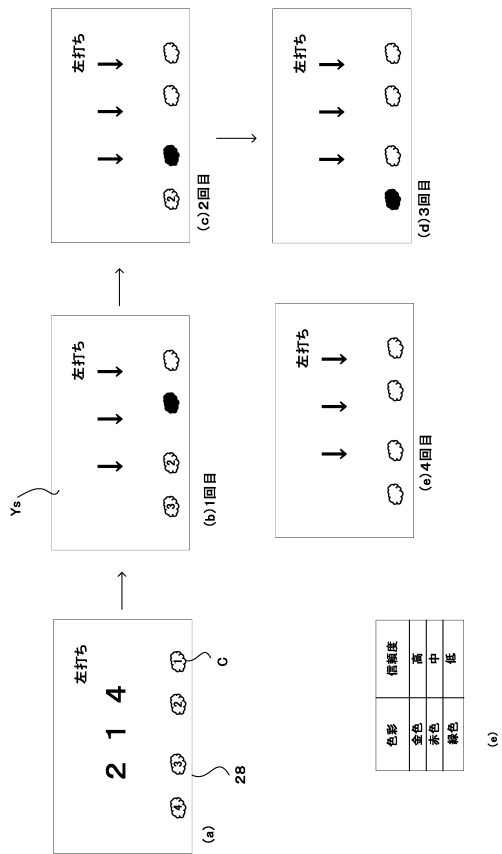
【図 4 5】



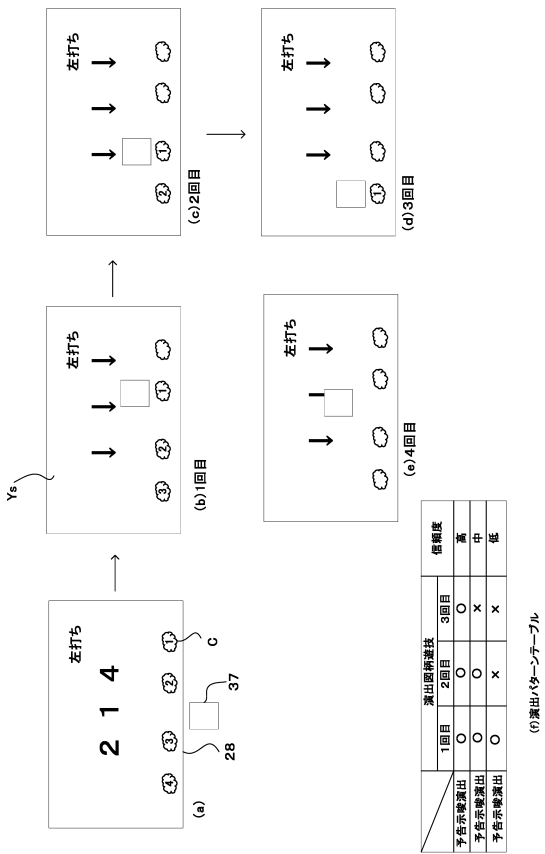
【図 4 6】



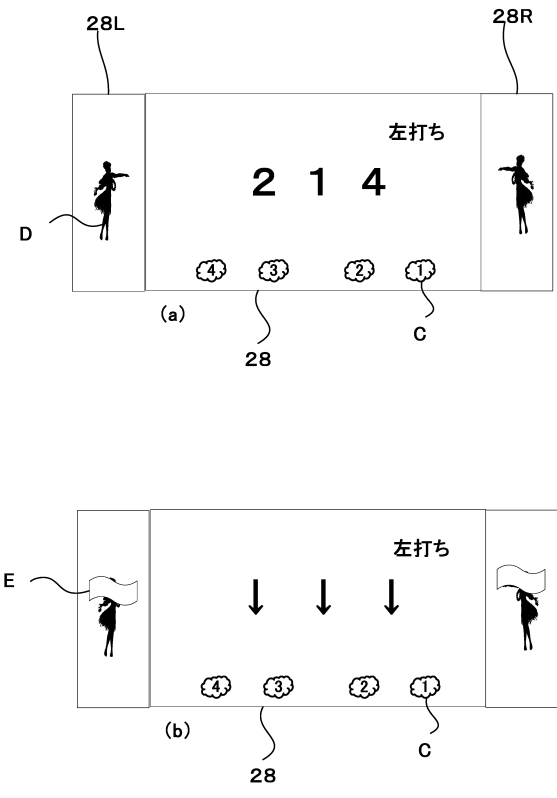
【図 4 7】



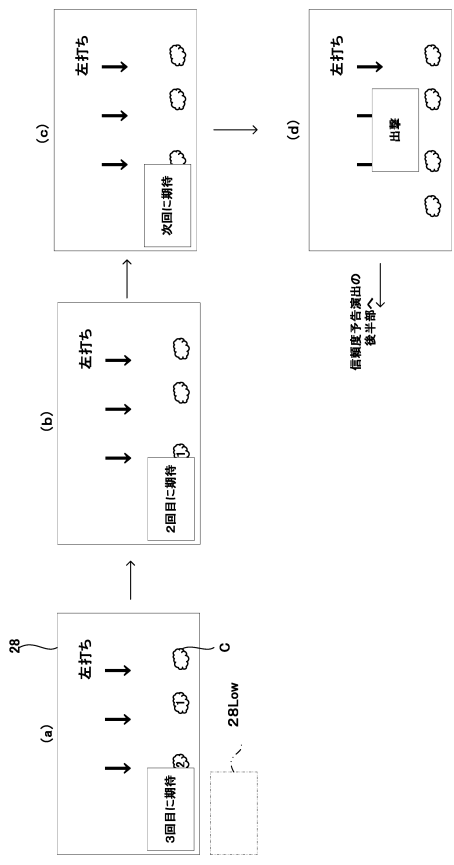
【図 4 8】



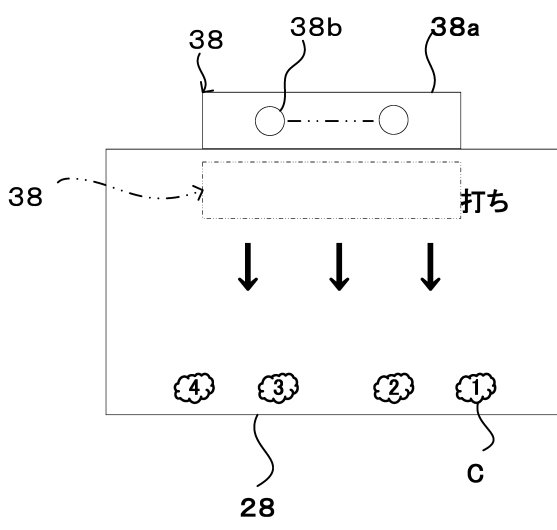
【図 49】



【図 50】



【図 51】



10

20

30

40

50