

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6275446号
(P6275446)

(45) 発行日 平成30年2月7日(2018.2.7)

(24) 登録日 平成30年1月19日(2018.1.19)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 47 頁)

(21) 出願番号	特願2013-220826 (P2013-220826)	(73) 特許権者	000161806 京楽産業. 株式会社
(22) 出願日	平成25年10月24日 (2013.10.24)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(65) 公開番号	特開2015-80664 (P2015-80664A)	(74) 代理人	100089004 弁理士 岡村 俊雄
(43) 公開日	平成27年4月27日 (2015.4.27)	(74) 代理人	100171114 弁理士 大津 元
審査請求日	平成28年8月9日 (2016.8.9)	(72) 発明者	渡辺 直幸 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		審査官	小河 俊弥

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動口への遊技球の入賞を契機として大当たりか否かを判定する大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果を特別図柄として変動停止させる特別図柄変動手段と、

前記特別図柄変動手段によって変動停止される特別図柄の変動時間、前記大当たり判定手段による大当たりの判定結果、リーチ演出の有無に基づいて演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、

演出図柄の変動演出中の各段階において大当たりに対する期待度を示唆する予告を実行する予告演出手段と、

を備える遊技機において、

前記予告演出手段は、

変動演出中の各段階において実行させる複数の予告演出を記憶する記憶手段と、

大当たりに対する信頼度が異なる複数の演出レベルの中から、前記演出パターン選択手段によって選択された演出パターンに基づいて演出レベルを選択する演出レベル選択手段と、

前記演出レベル選択手段によって選択された演出レベルに対して各段階ごとに設定された選択率に基づいて、前記記憶手段に記憶された複数の予告演出の中から、1つの予告演出を各段階ごとに順次選択する予告演出選択手段と、

前記予告演出選択手段によって選択された予告演出を各段階ごとに順次実行させる予告

演出制御手段と、

を備え、

前記演出レベル選択手段は、各演出パターンごとに設定されたレベル選択率に基づいて、大当たりのときに選択される1つの大当たり演出パターンに対して複数の演出レベルの何れを選択することも可能に、且つ、大当たりでないときに選択される1つのハズレ演出パターンに対して複数の演出レベルの何れを選択することも可能に構成され、

前記1つの大当たり演出パターンに対して選択可能な複数の演出レベルは、各段階において大当たりに対する期待度が低い低期待度の予告演出を選択する割合が高い低演出レベルと、各段階において大当たりに対する期待度が前記低期待度の予告演出と比べて高い高期待度の予告演出を選択する割合が前記低演出レベルで前記高期待度の予告演出を選択する割合よりも高い高演出レベルとを含み、前記1つのハズレ演出パターンに対して選択可能な複数の演出レベルは、少なくとも前記低演出レベルを含み、

前記大当たり演出パターンに対して選択可能な複数の演出レベルに、大当たりのときにしか選択されない特殊レベルを設定し、該特殊レベルにおいて各段階ごとに設定された所定の複数の予告演出を夫々選択する選択率と特殊レベル以外の他の演出レベルにおいて各段階ごとに設定された所定の複数の予告演出を夫々選択する選択率とを同一に設定し、

大当たりの期待度が高い特定の予告演出がN回以上選択されると大当たりが確定するものとし、前記特殊レベル以外の他の演出レベルにおいて前記特定の予告演出が(N-1)回選択されると、それ以後の段階における演出レベルを前記特定の予告演出が選択されないレベルへと落とすようにしたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特別図柄の変動期間内に予告演出を行うことによって遊技者に大当たりへの期待感を与えるようにした遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機などの遊技機においては、遊技盤上に設けられた始動入賞口に遊技球が入賞すると、そのタイミングで主制御部の制御によって乱数を取得して大当たり抽選を行う。この大当たり抽選においては、取得した乱数が予め定められた大当たり乱数と一致するか否かが判定され、この判定の結果、取得した乱数が大当たり乱数に一致すると、特別図柄を大当たりを示す図柄で停止させ、遊技状態を遊技者に有利な大当たり遊技状態へと移行させる。

【0003】

このような遊技機には演出制御部が設けられており、この演出制御部は、主制御部による大当たり乱数の判定結果（大当たり抽選の結果）を受けると、特別図柄の変動に合わせて複数の演出図柄を画像表示部に変動表示させる。そして、大当たり抽選の結果は、特別図柄と演出図柄の停止表示によって遊技者に報知される。

【0004】

ところで、演出制御部は、演出図柄が変動している期間内に様々な演出を行うことによって、遊技者に大当たりへの期待感を与えるようにしている。このような演出の1つに予告演出があり、この予告演出後に演出をリーチ演出へと発展させることによって、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることも行うようにしている。

【0005】

ここで、上記リーチ演出とは、例えば3つの演出図柄（第1、第2および第3演出図柄）を変動させる場合、第1および第2演出図柄を画像表示部の有効ライン上に同一または関連性のある図柄で揃えた後に、第3演出図柄のみを変動させ、演出時間を通常よりも長く設定して遊技者の大当たりへの期待感を高めるようにした演出である。このリーチ演出において、第3演出図柄が第1および第2演出図柄と同一または関連性のある図柄で停止したときには大当たりとなって大当たり演出を行い、同一または関連性のある図柄で停止

10

20

30

40

50

しなければハズレとなって通常の演出に戻る。

【0006】

また、演出制御部は、リーチ演出に至る前段階において様々な演出を行うが、その演出の一例として、演出図柄の変動中に、リーチ演出に発展するか否かを示唆するキャラクタ画像等の予告画像を表示させる演出がある（例えば、特許文献1参照）。その他、予告画像が段階的に発展するステップアップ予告演出があり、このステップアップ予告演出においては、演出段階が発展するほど、リーチの発生や、大当たりに対する信頼度が上がるように設定されている。

【0007】

そして、演出制御部は、演出がリーチ演出へと発展した場合においても、遊技者の大当たりへの期待感を高めるために音声（リーチボイス）を発生させたり、画像表示部に種々の予告画像を表示させる予告演出を行うようにしている。この場合の予告演出には、例えば、多数のキャラクタ画像群が画面を横切る群予告や、画像表示部に特定の画像を割り込ませるカットイン予告などがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2000-126384号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

ところで、予告演出においては、予告画像の種類や内容によって大当たりへの期待度が異なっており、例えば、予告画像としてキャラクタ画像を表示させる場合には、キャラクタの色等によって大当たりへの期待度を異ならせている。

【0010】

而して、従来の予告演出において予告画像を表示させる際には、リーチ前の変動やリーチ後の変動等の変動演出の各段階における予告画像を抽選によって決定するが、この場合、演出パターンを、リーチ演出を経て大当たりとなる大当たりリーチやリーチ演出を経てハズレとなるハズレリーチなどに分け、大当たりリーチとハズレリーチの各演出パターンごとに各段階における予告画像を抽選によって決定していた。ここで、大当たりリーチとハズレリーチの各演出パターンにおいて各段階ごとに抽選によって決定される予告画像の選択率は、大当たりリーチとハズレリーチによってそれぞれ別々に設定されている。具体的には、大当たりリーチにおいて決定される予告画像は、期待度の高いものが抽選される割合が高く設定され、逆にハズレリーチにおいて決定される予告画像は、期待度の低いものが抽選される割合が高く設定されている。これにより、期待度の高い予告画像が表示されたときは、結果的に遊技者の大当たりに対する期待度が高くなる。

【0011】

ところが、ハズレリーチにおいても、期待度の高い予告画像が抽選される割合は0ではないため、ハズレリーチであっても初期の段階で期待度の高い予告画像が表示されることがあり得る。このような場合、遊技者は大当たりに対して大きな期待をもって遊技を進行するが、最終的にはハズレとなるため、各演出パターンの段階の後半において抽選によって決定される予告画像が期待度の低いものとなる可能性が高く、後半に期待度の低い予告画像が表示されたときの遊技者の落胆は大きく、遊技者は遊技に対する興味を失ってしまうという問題があった。

【0012】

ところで、複数の演出レベルに、当たりのときにしか選択されない特殊レベルを設定し、該特殊レベルにおける各段階ごとの予告演出の選択率を特殊レベル以外の他の演出レベルにおける各段階ごとの予告演出の選択率と同等に設定し、当たりの期待度が高い特定の予告演出がN回（例えば、3回）以上選択されると当たりが確定するものとした場合、特殊レベル以外のレベル（当たりとハズレを含むレベル）において特定の予告演出がN回以

10

20

30

40

50

上選択された場合には遊技者の当たりに対する期待度は大きくなる。

【0013】

しかしながら、特殊レベル以外のレベルでは、当たりが確定していない（つまり、ハズレの場合もあり得る）ため、最終的にはハズレとなってしまうことがあり得ることになり、このような場合には遊技者の落胆は大きく、遊技に対する興味を失ってしまうという問題がある。

【0014】

本発明は上記問題に鑑みてなされたもので、その目的とする処は、遊技者が一連の予告画像に基づいて大当たりに対する期待度を推測することができ、興味の高い予告演出を実現することができるとともに、当たり確定演出を行うことができる遊技機を提供することにある。

10

【課題を解決するための手段】

【0015】

上記目的を達成するため、本発明は、

始動口への遊技球の入賞を契機として大当たりか否かを判定する大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果を特別図柄として変動停止させる特別図柄変動手段と、

前記特別図柄変動手段によって変動停止される特別図柄の変動時間、前記大当たり判定手段による大当たりの判定結果、リーチ演出の有無に基づいて演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、

20

演出図柄の変動演出中の各段階において大当たりに対する期待度を示唆する予告を実行する予告演出手段と、

を備える遊技機において、

前記予告演出手段は、

変動演出中の各段階において実行させる複数の予告演出を記憶する記憶手段と、

大当たりに対する信頼度が異なる複数の演出レベルの中から、前記演出パターン選択手段によって選択された演出パターンに基づいて演出レベルを選択する演出レベル選択手段と、

前記演出レベル選択手段によって選択された演出レベルに対して各段階ごとに設定された選択率に基づいて、前記記憶手段に記憶された複数の予告演出の中から、1つの予告演出を各段階ごとに順次選択する予告演出選択手段と、

30

前記予告演出選択手段によって選択された予告演出を各段階ごとに順次実行させる予告演出制御手段と、

を備え、前記複数の演出レベルに、当たりのときにしか選択されない特殊レベルを設定し、該特殊レベルにおける各段階ごとの予告演出の選択率を特殊レベル以外の他の演出レベルにおける各段階ごとの予告演出の選択率と同等に設定し、

当たりの期待度が高い特定の予告演出がN回以上選択されると当たりが確定するものとし、前記特殊レベル手の演出レベルにおいて前記特定の予告演出が(N-1)回選択されると、それ以後の段階における演出レベルを前記特定の予告演出が選択されないレベルへと落とすようにしたことを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、当たりへの期待度が高い特定の予告演出がN回以上選択された場合に当たりが確定するように設定した場合、特殊レベル以外のレベルにおいて特定の予告演出が(N-1)回選択されると、予告演出の次の段階において特定の予告演出が選択されないレベルまで演出レベルを落とすようにしたため、当たり演出を行う特殊レベル以外のレベルにおいて特定の予告演出がN回選択されることがなく、遊技者の期待が大きく毀損されることによる遊技に対する興味の低下を防ぐことができる。

【0017】

また、本発明によれば、複数の演出レベルには、当たりのときにしか選択されない特殊

50

レベルが含まれるため、当たり確定演出を行うことができるとともに、当たりのときにしか選択されない予告画像を表示することができ、遊技者の遊技に対する興味が高められる。

【0018】

そして、本発明によれば、大当たりに対する信頼度が異なる複数の演出レベルを設定し、これらの演出レベルの中から、演出パターン選択手段によって選択された演出パターンに基づいて演出レベルを選択し、この選択された演出レベルに対して演出変動中の各段階ごとに設定された選択率に基づいて、例えば画像表示部の予告演出であれば、複数の予告画像の中から、1つの予告画像を各段階ごとに順次選択するようにしたため、例えば大当たりリーチとハズレリーチの各演出パターンにおいて各段階ごとに抽選によって決定される予告画像の選択率を大当たりリーチとハズレリーチによってそれぞれ別々に設定していた従来の遊技機における問題の発生が防がれる。

10

【0019】

すなわち、従来の遊技機においては、ハズレリーチであっても初期の段階で期待度の高い予告画像が表示されることがあり、このような場合、遊技者は大当たりに対して大きな期待をもって遊技を進行するが、最終的にはハズレとなるため、各演出パターンの段階の後半において抽選によって決定される予告画像が期待度の低いものとなる可能性が高く、段階の後半で期待度の低い予告画像が表示されたときの遊技者の落胆は大きく、遊技者は遊技に対する興味が失ってしまうという問題が発生していた。これに対して、本発明に係る遊技機によれば、演出レベルが大当たりとハズレに関連して設定されており、各段階の予告画像の抽選は大当たりとハズレとは無関係になされるため、同じ演出レベルであれば大当たりでもハズレでも同じ確率で予告画像が選択され、前記従来の問題のように後半の段階で期待度の低い予告画像が選択されたとしても、大当たりの可能性は各演出レベルに応じて同じだけあることになり、遊技者の遊技に対する興味が失われることがない。なお、予告演出としては、画像表示部による予告画像のほかに、音声制御部による音声予告、ランプ制御部によるランプ予告、ギミック予告などの様々な予告演出がある。

20

【0020】

また、遊技者は、各演出レベルにおいて各段階ごとに実行される一連の予告演出に基づいて大当たりに対する期待度を推測することができ、興味の高い予告演出を実現することができる。例えば、各段階での予告画像の選択において、大当たりに対する期待度の高い予告画像が所定の演出レベル以上において初めて選択されるように設定すれば、その予告画像が表示された段階で遊技者は大当たりに対する期待度が高いものと推測することができる。この場合、演出レベルが高いほど、大当たりの確率（大当たりとハズレの比率）が高く設定されているものとする。

30

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】本発明に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明に係る遊技機の制御部の構成を示すブロック図である。

【図3】本発明に係る遊技機における制御部の機能的構成を示すブロック図である。

【図4】本発明に係る遊技機の特徴を示すフローチャートである。

40

【図5】本発明に遊技機において主制御部が行うタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】本発明に係る遊技機における始動口SW処理を示すフローチャートである。

【図7】本発明に係る遊技機における特別図柄処理を示すフローチャートである。

【図8】本発明に係る遊技機における当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図9】本発明に係る遊技機における変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図10】大当たり判定テーブルを示す図である。

【図11】ハズレ判定テーブルを示す図である。

【図12-1】大当たり用変動パターンテーブルを示す図である。

50

【図 1 2 - 2】リーチ用変動パターンテーブルを示す図である。
 【図 1 2 - 3】ハズレ用変動パターンテーブルを示す図である。
 【図 1 3】本発明に係る遊技機において演出統括部が行う演出タイマ割込処理を示すフローチャートである。
 【図 1 4】本発明に係る遊技機におけるコマンド受信処理を示すフローチャートである。
 【図 1 5】演出パターン選択テーブルを示す図である。
 【図 1 6】演出パターン選択テーブルを示す図である。
 【図 1 7】演出レベル選択テーブルを示す図である。
 【図 1 8】本発明に係る遊技機における演出レベル選択処理を示すフローチャートである

10

【図 1 9】本発明に係る遊技機における予告演出の概要を示す説明図である。
 【図 2 0 - 1】段階 1 での予告画像選択テーブルの一例を示す図である。
 【図 2 0 - 2】段階 2 での予告画像選択テーブルの一例を示す図である。
 【図 2 0 - 3】段階 3 での予告画像選択テーブルの一例を示す図である。
 【図 2 0 - 4】段階 4 での予告音声選択テーブルの一例を示す図である。
 【図 2 0 - 5】段階 5 での予告画像選択テーブルの一例を示す図である。
 【図 2 0 - 6】段階 6 での予告画像選択テーブルの一例を示す図である。
 【図 2 0 - 7】段階 7 での予告画像選択テーブルの一例を示す図である。
 【図 2 1】本発明に係る遊技機における予告演出選択処理を示すフローチャートである。
 【図 2 2】本発明に係る遊技機における予告演出選択処理のレベル 3 での処理を示すフローチャートである。
 【図 2 3】本発明に係る遊技機における予告演出選択処理のレベル 4 での処理を示すフローチャートである。
 【図 2 4】本発明に係る遊技機において各演出パターンにおいて各段階ごとに順次実行される予告演出の一例を示す図である。
 【図 2 5】本発明に係る遊技機における予告演出選択処理のレベル 3 での処理において各段階ごとに順次実行される予告演出の例を示す図である。
 【図 2 6】本発明に係る遊技機における予告演出選択処理のレベル 4 での処理において各段階ごとに順次実行される予告演出の例を示す図である。
 【発明を実施するための形態】

20

30

【 0 0 2 2 】

以下に本発明の実施の形態を添付図面に基づいて説明する。

[遊技機の基本構成]

まず、本発明に係る遊技機の基本構成を図 1 に基づいて以下に説明する。

【 0 0 2 3 】

図 1 は本発明に係る遊技機 1 0 0 の正面図であり、図示の遊技機 1 0 0 はパチンコ遊技機であって、不図示の遊技球が流下する遊技領域 1 0 2 が中央に形成された遊技盤 1 0 3 を備えている。そして、この遊技盤 1 0 3 の遊技領域 1 0 2 の外周部分には枠部材 1 0 4 が設けられており、この枠部材 1 0 4 の正面視右側下部には操作ハンドル 1 0 5 が回動可能に設けられている。ここで、操作ハンドル 1 0 5 は、遊技盤 1 0 3 の下部位置に配置された発射部 2 9 2 (図 2 参照) を駆動して遊技球を発射させるための発射指示部材 1 0 6 を備えており、この発射指示部材 1 0 6 を遊技者が右回りに回動させると、該発射指示部材 1 0 6 の回動角度に応じた強さで遊技球が遊技領域 1 0 2 に向けて発射される。

40

【 0 0 2 4 】

上述のように発射された遊技球は、遊技盤 1 0 3 に設けられた一对のレール 1 0 7 a , 1 0 7 b の間を上昇して遊技盤 1 0 3 の上部位置に達した後、遊技領域 1 0 2 内を自重によって落下する。このとき、遊技球は、遊技領域 1 0 2 に設けられた複数の不図示の釘や風車によって予測不能な経路を経て落下する。

【 0 0 2 5 】

また、前記遊技盤 1 0 3 の略中央部分には、液晶表示器 (L C D) などから成る画像表

50

示部 108 が配置されており、この画像表示部 108 の下方には遊技球が入賞可能な第 1 始動口 109 が配設され、画像表示部 108 の右側には同じく遊技球が入賞可能な第 2 始動口 110 が配設されている。これらの第 1 始動口 109 と第 2 始動口 110 への遊技球の入賞が検出されると、後述の大当たり抽選（大当たり遊技を実行する権利取得の抽選）が行われる。そして、第 1 始動口 109 と第 2 始動口 110 への遊技球の入賞が検出された場合には、所定数（例えば、3 個）の遊技球が賞球として遊技者に対して払い出される。

【0026】

ところで、上記第 2 始動口 110 には、開閉可能な電動チューリップ 111 が設けられており、この電動チューリップ 111 は、遊技球を第 2 始動口 110 に入賞しにくくさせる閉状態（閉口された状態）と、遊技球を第 2 始動口 110 に入賞しやすくさせる開状態（開口された状態）とに可動制御される。ここで、電動チューリップ 111 は、第 2 始動口 110 の上方に配設されたゲート 112 を遊技球が通過したことを契機として行われる普通図柄抽選の結果に基づいて選択的に開口するが、後述の時短遊技状態においては開口時間が長くなり、第 2 始動口 110 に遊技球をより導き易くする。

10

【0027】

而して、本実施の形態に係る遊技機 100 は、遊技者が後述の非時短遊技状態では左打ちをして第 1 始動口 109 を狙って遊技球を打ち出す一方、時短遊技状態や大当たり遊技状態においては右打ちをして第 2 始動口 110 を狙って遊技球を打ち出して遊技を行うタイプのものである。具体的には、遊技者が左打ちをすると、打ち出された遊技球は、矢印 130 にて示す経路に沿って遊技領域 102 の左側を流下する。これに対して、遊技者が右打ちをすると、打ち出された遊技球は、矢印 140 にて示す経路に沿って遊技領域 102 の右側を流下する。なお、右打ちによって第 2 始動口 110 に入賞しなかった遊技球は、第 2 始動口 110 の斜め下方に配置された固定役物 113 や複数の不図示の釘が障害となって第 1 始動口 109 には殆ど入賞しないようになっている。

20

【0028】

さらに、第 2 始動口 110 の下方には大入賞口 114 が設けられており、この大入賞口 114 は、通常は閉状態に維持されて遊技球の入賞を不可能としている。これに対して、後述する特別遊技が開始されると、大入賞口 114 が開放され、遊技球が大入賞口 114 に入賞可能となる。なお、遊技球の大入賞口 114 への入賞が検出されると、予め設定された個数（例えば、15 個）の遊技球が賞球として遊技者に対して払い出される。

30

【0029】

また、前記画像表示部 108 の左斜め下方には複数（図示例では、4 つ）の普通入賞口 115 が配設されており、これらの普通入賞口 115 に遊技球が入賞すると、予め設定された個数（例えば、15 個）の遊技球が賞球として遊技者に払い出される。そして、遊技領域 102 の第 1 始動口 109 の下方、すなわち、遊技領域 102 の最下部には、第 1 始動口 109、第 2 始動口 110、大入賞口 114 および普通入賞口 115 の何れにも入賞しなかった遊技球を排出するための回収口 116 が設けられている。

【0030】

さらに、遊技盤 103 の右下部分には、特別図柄が表示される特別図柄表示部 117 と普通図柄が表示される普通図柄表示部 118 が配置されている。ここで、特別図柄表示部 117 は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」と称する）が表示される特図 1 表示部 117 a（図 2 参照）と、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」と称する）が表示される特図 2 表示部 117 b（図 2 参照）とを備えている。

40

【0031】

上記特図 1 表示部 117 a は、第 1 始動口 109 に遊技球が入賞したことを契機として行われる大当たり抽選の結果を報知するものであり、7 セグメントの LED（発光ダイオード）で構成されている。つまり、この特図 1 表示部 117 a には、大当たり抽選の結果に対応する特別図柄が複数設けられており、この特図 1 表示部 117 a に大当たり抽選の結果に対応する特別図柄を表示することによって、大当たり抽選の結果を遊技者に報知す

50

るようにしている。例えば、大当たりに当選した場合には「7」が表示され、ハズレであった場合には「-」が表示される。このようにして表示される「7」や「-」が特図1となるが、この特図1は直ちに表示される訳ではなく、所定時間だけ変動表示された後に停止表示される。

【0032】

より詳細には、遊技球が第1始動口109に入賞すると、大当たり抽選が行われることとなるが、この大当たり抽選の結果は遊技者に即座に報知される訳ではなく、所定時間が経過した時点で遊技者に報知される。そして、所定時間が経過した時点で、大当たり抽選の結果に対応する特図1が停止表示され、遊技者に抽選結果が報知される。

【0033】

また、前記特図2表示部117bは、遊技球が第2始動口110に入賞したことを契機として行われる大当たり抽選の結果を報知するためのものであり、その表示態様は、特図1表示部117aにおける特図1の表示態様と同じである。なお、特図2表示部117bも7セグメントのLEDで構成されている。

【0034】

前記普通図柄表示部118は、遊技球がゲート112を通過したことを契機として行われる普通図柄抽選の結果を報知するためのものである。即ち、普通図柄抽選によって当たりに当選すると、普通図柄表示部118が点灯し、その後、第2始動口110の電動チューリップ111が所定時間だけ開状態に制御される。なお、普通図柄表示部118においても、遊技球がゲート112を通過すると即座に抽選結果が報知される訳ではなく、所定時間が経過するまで普通図柄表示部118を点滅させるなど、普通図柄を変動表示するようにしている。

【0035】

そして、遊技盤103の特別図柄表示部117と普通図柄表示部118の左横には、特別図柄または普通図柄に対する保留球数を表示する保留球表示部119が配置されており、この保留球表示部119は、複数のLEDで構成されている。ここで、特別図柄または普通図柄の変動表示中や後述の特別遊技中などにおいて、第1始動口109または第2始動口110に遊技球が入賞し、あるいはゲート112を遊技球が通過した場合には、大当たり抽選や普通図柄抽選を即座に行うことができないため、一定の条件下で大当たり抽選や普通図柄抽選の権利が保留球数として留保され、その保留球数は保留球表示部119においてLEDの点灯/消灯によって表示される。なお、本実施の形態においては、各保留球数の上限は4個に設定されている。

【0036】

ところで、本実施の形態に係る遊技機100の遊技盤103には、様々な演出を行う演出装置が設けられている。具体的には、演出装置は、前記画像表示部108、前記枠部材104の上部と下部にそれぞれ配置された演出ライト部120、遊技領域102の下側部分に配置された演出ボタン121と十字キー122、枠部材104に組み込まれたスピーカ254(図2参照)、画像表示部108の周囲などの所定位置に配置された演出役物265(図2参照)などによって構成されている。

【0037】

上記各演出ライト部120は、横方向に並設された複数(図示例では、5つ)のランプ120aを備えており、各ランプ120aの光の射出方向や発光色を変化させることによって様々な演出が行われる。また、前記演出役物265は、ソレノイドやモータ等の不図示のアクチュエータによって駆動される。さらに、前記画像表示部108は、客待ちのデモ状態、第1始動口109または第2始動口110への遊技球の入賞に基づく演出図柄の変動表示(図柄変動演出)、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出などを行う。

【0038】

また、前記演出ボタン121は、遊技者が押圧操作するためのものであって、例えば、画像表示部108に当該演出ボタン121を操作するようなメッセージが表示されたときのみ有効となる。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 9 】

なお、本実施の形態に係る遊技機 1 0 0 においては、第 1 始動口 1 0 9 や第 2 始動口 1 1 0 の配置位置は図 1 に示す位置に限定されず、例えば、第 1 始動口 1 0 9 を遊技領域 1 0 2 の右側部分に配置し、第 2 始動口 1 1 0 と電動チューリップ 1 1 1 を左打ちによって入賞可能な領域に配置してもよく、あるいは第 1 始動口 1 0 9 と第 2 始動口 1 1 0 を画像表示部 1 0 8 の下部領域に近接配置するようにしてもよい。また、ゲート 1 1 2 の配置位置も図 1 に示す位置に限定されず、遊技領域 1 0 2 の任意の位置にゲート 1 1 2 を配置することができる。

【 0 0 4 0 】

〔 制御部の構成 〕

次に、以上のように構成された遊技機 1 0 0 における遊技の進行を制御する制御部 2 0 0 の構成を図 2 に基づいて以下に説明する。

【 0 0 4 1 】

図 2 は遊技機 1 0 0 の制御部 2 0 0 の構成を示すブロック図であり、遊技機 1 0 0 の制御部 2 0 0 は、遊技機 1 0 0 の進行を制御する主制御部（メイン基板）2 0 1 と、演出内容を制御する演出制御部（サブ基板）2 0 2 と、賞球の払い出しを制御する賞球制御部 2 0 3 とを備えている。以下、これらの主制御部 2 0 1、演出制御部 2 0 2 および賞球制御部 2 0 3 の詳細について説明する。

【 0 0 4 2 】

< 1 . 主制御部 >

主制御部 2 0 1 は、遊技の基本動作を制御するものであって、CPU 2 1 1 と、ROM 2 1 2 と、RAM 2 1 3 と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを含んで構成されている。この主制御部 2 0 1 は、CPU 2 1 1 が RAM 2 1 3 をワークエリアとして使用しながら、ROM 2 1 2 に記憶されている各種プログラムを実行することによって、当該遊技機 1 0 0 の遊技の進行を制御するよう機能する。具体的には、主制御部 2 0 1 は、当たり抽選や普通図柄抽選等の他、遊技状態の設定等を行うことによって遊技の進行を制御する。

【 0 0 4 3 】

前記 CPU 2 1 1 は、予め ROM 2 1 2 に記憶されている各種プログラムに基づいて、遊技内容の進行に伴う基本処理を実行する。ここで、ROM 2 1 2 には、保留記憶プログラム、当たり判定プログラム、当たり図柄判定プログラム、特別図柄変動プログラム、大入賞口制御プログラム、遊技状態設定プログラムなどが記憶されている。

【 0 0 4 4 】

上記保留記憶プログラムは、第 1 始動口 SW 2 2 1 によって検出された遊技球を特 1 保留球として記憶するとともに、第 2 始動口 SW 2 2 2 によって検出された遊技球を特 2 保留球として記憶するプログラムである。

【 0 0 4 5 】

前記当たり判定プログラムは、特 1 保留球及び特 2 保留球に対する当たりの判定を行うプログラムである。なお、当たりには、大当たりと小当たりとがある。

【 0 0 4 6 】

前記当たり図柄判定プログラムは、当たりの内容に相当する当たり図柄を判定するプログラムである。ここで、当たり図柄には、獲得する賞球の見込める長当たり図柄や、獲得する賞球の見込めない短当たり図柄などがある。なお、第 2 保留球に対する当たり図柄判定は、第 1 保留球に対する当たり図柄判定よりも、遊技者にとって有利な長当たり図柄に当選し易くなっている。

【 0 0 4 7 】

前記特別図柄変動プログラムは、当たり判定や当たり図柄判定の結果を特別図柄として変動停止させるプログラムである。ここで、特 1 保留球に対する当たり判定および当たり図柄判定の結果は、図 1 に示す特別図柄表示部 1 1 7 の特図 1 表示部 1 1 7 a の特図 1 として変動停止される一方、第 2 保留球に対する当たり判定及び当たり図柄判定の結果は、

10

20

30

40

50

特図 2 表示部 1 1 7 b の特図 2 として変動停止される。なお、第 2 保留球に対する特別図柄の変動は、特 1 保留球に対する特別図柄の変動よりも優先して行われる。

【 0 0 4 8 】

前記大入賞口プログラムは、当たり時に、短当たりまたは長当たりに応じた所定の開放時間を 1 ラウンドとして、例えば 1 5 ラウンド、大入賞口 1 1 4 (図 1 参照) を間欠的に開放させるプログラムである。

【 0 0 4 9 】

ところで、当たりには長当たりと短当たりの 2 種類の大当たりと、1 種類の小当たりが設けられている。ここで、長当たりは、1 ラウンドごとの大入賞口 1 1 4 の開放時間を長くして (例えば、3 0 秒)、所定ラウンド数 (例えば、1 5 ラウンド)、大入賞口 1 1 4 を開放させることによって、遊技者に多数の賞球を獲得させる大当たりである。これに対して、短当たりは、1 ラウンドごとの大入賞口 1 1 4 の開放時間を短くして (例えば、0 . 1 秒)、所定ラウンド数 (例えば、1 5 ラウンド)、大入賞口 1 1 4 を開放させることによって、遊技者が獲得する賞球が殆どないようにした大当たりである。また、小当たりは、大入賞口 1 1 4 の (0 . 1 秒の開放 × 1 5 回) を 1 ラウンドとして短当たりと同様に動作させることによって、遊技者が獲得する賞球が殆ど見込めないようにした当たりである。なお、本実施の形態では、大当たり遊技と小当たり遊技とを特別遊技と総称する。

【 0 0 5 0 】

前記遊技状態設定プログラムは、遊技状態を通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、潜伏遊技状態の何れか 1 つに設定するプログラムである。

【 0 0 5 1 】

上記通常遊技状態は、大当たり当選確率の低い低確率遊技状態であるとともに、電チューサポートを付加しない遊技状態である。ここで、低確率遊技状態とは、大当たり当選しにくい遊技状態であり、高確率状態は、低確率遊技状態に比べて 1 0 倍程度大当たり当選し易い遊技状態である。また、電チューサポートとは、普通図柄の当選確率が高く設定されるとともに、普通図柄の変動時間が短く設定され、さらに、当選時における電動チューリップ 1 1 1 (図 1 参照) の開放時間が長く設定される機能である。なお、遊技を開始したときの遊技状態、すなわち、遊技機 1 0 0 の初期の遊技状態は通常遊技状態に設定されている。

【 0 0 5 2 】

前記時短遊技状態は、低確率遊技状態であるとともに、電チューサポートが付加される遊技状態であり、前記確変遊技状態は、高確率遊技状態であるとともに、電チューサポートが付加される遊技状態であり、前記潜伏遊技状態は、高確率遊技状態であるとともに、電チューサポートが付加されない遊技状態である。

【 0 0 5 3 】

また、主制御部 2 0 1 には、遊技球を検出する各種スイッチ (S W)、大入賞口 1 1 4 などの電動役物を開閉動作させるためのソレノイド、特図 1 表示部 1 1 7 a と特図 2 表示部 1 1 7 b、普通図柄表示部 1 1 8、保留球表示部 1 1 9 などが接続されている。

【 0 0 5 4 】

具体的には、上記各種スイッチ (S W) として、第 1 始動口 1 0 9 へ入賞した遊技球を検出する第 1 始動口 S W 2 2 1 と、第 2 始動口 1 1 0 へ入賞した遊技球を検出する第 2 始動口 S W 2 2 2 と、ゲート 1 1 2 を通過した遊技球を検出するゲート S W 2 2 3 と、大入賞口 1 1 4 へ入賞した遊技球を検出する大入賞口 S W 2 2 4 と、普通入賞口 1 1 5 へ入賞した遊技球を検出する普通入賞口 S W 2 2 5 とが主制御部 2 0 1 に接続されている。そして、これらの第 1 始動口 S W 2 2 1、第 2 始動口 S W 2 2 2、ゲート S W 2 2 3、大入賞口 S W 2 2 4 および普通入賞口 S W 2 2 5 からの検出信号は、主制御部 2 0 1 に入力される。ここで、各種 S W 2 2 1 ~ 2 2 5 には近接スイッチなどが用いられている。なお、普通入賞口 S W 2 2 5 は、普通入賞口 1 1 5 の配置位置別に複数個 (本実施の形態では、4 個) 設けてもよい。

【 0 0 5 5 】

また、前記ソレノイドとして、電動チューリップ111を開閉動作させる電動チューリップソレノイド231と、大入賞口114を開閉動作させる大入賞口ソレノイド232とが主制御部201に接続されており、主制御部201は、これらの電動チューリップソレノイド231と大入賞口ソレノイド232に対する駆動を制御する。

【0056】

さらに、主制御部201には演出制御部202と賞球制御部203が接続されており、主制御部201は、これらの演出制御部202と賞球制御部203に対して各種コマンドをそれぞれ出力する。例えば、主制御部201は、演出制御部202に対しては変動開始コマンド、変動停止コマンドなどの各種コマンドを出力し、賞球制御部203に対しては賞球コマンドを出力する。なお、賞球コマンドには、払い出させる賞球の個数を示す情報などが含まれている。

10

【0057】

<2. 演出制御部>

演出制御部202は、演出統括部202aと、画像・音声制御部202bおよびランプ制御部202cによって構成されており、当該遊技機100の演出内容を制御する機能を有している。ここで、演出統括部202aは、主制御部201から受信した各種コマンドに基づいて演出制御部202の全体を統括する機能を有しており、画像・音声制御部202bは、演出統括部202aからの指示内容に基づいて画像および音声を制御する機能を有している。また、ランプ制御部202cは、遊技盤103や枠部材104などに設けられたランプの点灯を制御する機能を有している。以下、演出統括部202aと、画像・音声制御部202bおよびランプ制御部202cの詳細について説明する。

20

【0058】

(2-1. 演出統括部)

演出統括部202aは、CPU241と、ROM242と、RAM243と、リアルタイムクロック(以下、「RTC」と称する)244と、不図示の入出力インターフェース(I/O)等を含んで構成されている。

【0059】

上記CPU241は、予めROM242に記憶されている各種プログラムに基づいて演出内容を決定する処理を実行する。ここで、ROM242には、CPU241が前記処理を実行するために必要な各種プログラムが記憶されており、RAM243は、CPU241のワークエリアとして機能する。そして、CPU241が各種プログラムを実行することによって、RAM243にセットされたデータは、所定のタイミングで画像・音声制御部202bとランプ制御部202cに対して出力される。

30

【0060】

また、演出統括部202aは、CPU241がRAM243をワークエリアとして使用しながら、ROM242に記憶されている演出パターン選択プログラム、表示制御プログラムなどの各種プログラムを実行することによって演出制御部202の全体を統括する機能を果たす。

【0061】

上記演出パターン選択プログラムは、大当たり抽選の結果として変動表示される特別図柄の変動時間に応じた演出ターンを選択するプログラムであり、前記表示制御プログラムは、選択された演出内容に応じて、変動演出中の各段階の進行に伴って予告画像を画像表示部108に順次表示させるプログラムである。

40

【0062】

前記RTC244は、実時間を計測するものであって、遊技機100の電源が遮断されているときも不図示のバックアップ電源によって計時動作を継続するよう構成されている。なお、本実施の形態では、RTC244を演出制御部202内の演出統括部202aに配置したが、主制御部201にRTC244を配置してもよい。また、RTC244を単独で配置してもよい。

【0063】

50

また、演出統括部 202 a には、演出ボタン 121 と十字キー 122 が接続されており、遊技者によって演出ボタン 121 が操作（押下）された旨を示すデータや、遊技者によって選択されたキーに対応するデータが演出統括部 202 a に入力される。

【0064】

（2-2. 画像・音声制御部）

画像・音声制御部 202 b は、CPU 251 と、ROM 252 と、RAM 253 と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを含んで構成されている。

【0065】

上記 CPU 251 は、画像や音声の生成及び出力処理を実行するものであり、前記 ROM 252 には、画像や音声の生成及び出力処理のためのプログラム、当該処理に必要な背景画像、演出図柄画像、キャラクタ画像などの各種画像データや各種音声データなどが記憶されている。また、前記 RAM 253 は、CPU 251 のワークエリアとして機能し、これには画像表示部 108 に表示される画像データやスピーカ 254 から出力される音声データが一時的に格納される。

10

【0066】

而して、画像・音声制御部 202 b は、CPU 251 が RAM 253 をワークエリアとして使用しながら、ROM 252 に記憶されている予告画像表示プログラムなどの各種プログラムを実行することによって、演出統括部 202 b からの指示に従って画像および音声の制御を行うように機能する。ここで、予告画像表示プログラムは、演出統括部 202 a からの演出コマンドに基づいて、画像表示部 108 に表示させるキャラクタ画像などの

20

【0067】

また、CPU 251 は、演出統括部 202 a から出力される指示内容に基づいて、背景画像表示処理、演出図柄変動/停止表示処理、予告画像処理等の各種画像処理と音声処理を実行する。このとき、CPU 251 は、処理に必要な画像データと音声データを ROM 252 から読み出して RAM 253 に書き込む。

【0068】

RAM 253 に書き込まれた背景画像、演出図柄画像、予告画像などの各種画像データは、画像・音声制御部 202 b に接続された画像表示部 108 に対して出力され、画像表示部 108 の表示画面上において重畳表示される。この場合、延出図柄画像は、背景画像よりも手前に見えるよう表示され、予告画像は、演出図柄画像よりも手前に見えるよう表示される。なお、表示画面上の同一位置に背景画像と演出図柄画像とが重なる場合などには、Zバッファ法などの周知の陰面消去法によって各画像データの Z バッファの Z 値を参照することによって、演出図柄画像を優先して RAM 253 に記憶させる。

30

【0069】

また、RAM 253 に書き込まれた音声データは、画像・音声制御部 202 b に接続されたスピーカ 254 に対して出力され、音声データに基づく音声がスピーカ 254 から出力される。

【0070】

（2-3. ランプ制御部）

ランプ制御部 202 c は、CPU 261 と、ROM 262 と、RAM 263 と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを含んで構成されている。ここで、CPU 261 は、演出ライト部 120 のランプ 120 a（図 1 参照）を点灯させる処理などを実行するものであり、ROM 262 には、CPU 261 の前記処理を実行するために必要となる各種プログラム、当該処理に必要な各種プログラム、当該処理に必要なランプ点灯に用いる制御データなどが格納されている。なお、RAM 263 は、CPU 261 のワークエリアとして機能する。

40

【0071】

そして、ランプ制御部 202 c は、演出ライト部 120 のランプ 120 a と、盤ランプ 264 および演出役物 265 に接続され、点灯制御するデータや動作制御するデータを出

50

力する。これによって、ランプ制御部 202c は、遊技盤 103 や枠部材 104 などに設けられたランプ 120a や盤ランプ 264 の点灯や演出役物 265 の動作を制御するよう機能する。

【0072】

なお、本実施の形態では、演出制御部 202 を、演出統括部 202a と、画像・音声制御部 202b およびランプ制御部 202c とを用いてそれぞれ異なるプリント基板によって構成したが、演出統括部 202a と、画像・音声制御部 202b およびランプ制御部 202c を同じプリント基板上に組み込んでもよい。ただし、この場合であっても、演出統括部 202a と、画像・音声制御部 202b およびランプ制御部 202c のそれぞれの機能は独立しているものとする。

10

【0073】

< 3 . 賞球制御部 >

賞球制御部 203 は、CPU 281 と、ROM 282 と、RAM 283 と、不図示の入出力インターフェース (I/O) などを含んで構成されている。ここで、CPU 281 は、遊技者に対して払い出す賞球を制御する賞球制御処理を実行する機能を果たし、ROM 282 には、当該処理に必要なプログラムなどが記憶されている。そして、RAM 283 は、CPU 281 のワークエリアとして機能する。

【0074】

また、賞球制御部 203 には、払出駆動モータ 291 と、発射部 292 と、定位置検出 SW 293 と、払出球検出 SW 294 と、球有り検出 SW 295 と、満タン検出 SW 296 とが接続されており、この賞球制御部 203 は、これらの定位置検出 SW 293、払出球検出 SW 294、球有り検出 SW 295 および満タン検出 SW 296 からの信号によって払出駆動モータ 291 に対して入賞時に所定数の賞球を払い出す制御を行う。具体的には、賞球制御部 203 は、払出駆動モータ 291 に対して各入賞口 (第 1 始動口 109、第 2 始動口 110、大入賞口 110 および普通入賞口 115) に入賞した遊技球に対応した数の賞球を遊技者に対して払い出す制御を行う。

20

【0075】

また、賞球制御部 203 は、発射部 292 に対する遊技球の発射の操作を検出して遊技球の発射を制御する。ここで、発射部 292 は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出する不図示のセンサと、遊技球を発射させる不図示のソレノイドなどを備えている。そして、賞球制御部 203 は、発射部 292 のセンサによって遊技操作が検出されると、検出された遊技操作に対応してソレノイドなどを駆動して遊技球を間欠的に発射させ、遊技球を遊技盤 103 の遊技領域 102 へと送り出す。

30

【0076】

ところで、主制御部 201 には、盤用外部情報端子基板 297 が接続されており、主制御部 201 が実行処理した各種情報を外部に出力することができる。また、賞球制御部 203 にも枠用外部情報端子基板 298 が接続されており、賞球制御部 203 が実行処理した各種情報を外部に出力することができる。

【0077】

なお、本実施の形態では、主制御部 201 と、演出制御部 202 および賞球制御部 203 をそれぞれ異なるプリント基板 (主制御基板、演出制御基板、賞球制御基板) に設けたが、例えば、賞球制御部 203 を主制御部 201 と同一のプリント基板上に設けるようにしてもよい。

40

【0078】

[遊技機の基本動作]

次に、本発明に係る遊技機 100 の基本動作の一例について説明する。

【0079】

本発明に係る遊技機 100 においては、主制御部 201 の CPU 211 によって遊技中の制御が行われ、各入賞口 (第 1 始動口 109、第 2 始動口 110、大入賞口 114 および普通入賞口 115) に対する遊技球の入賞状況が賞球制御部 203 に対して出力される

50

。すると、賞球制御部 203 は、入賞状況に対応した数の賞球を遊技者に対して払い出す。

【0080】

また、主制御部 201 は、第 1 始動口 109 または第 2 始動口 110 に遊技球が入賞するごとに、対応するコマンドを演出制御部 202 に対して出力する。すると、演出制御部 202 は、主制御部 201 からのコマンドに基づいて、画像表示部 108 に演出図柄を変動表示させた後に停止表示させる。そして、大当たりが確定したときには、演出制御部 202 は、対応するコマンドに基づいて所定の演出図柄を揃えて停止させ、主制御部 201 は、大当たり遊技状態として大入賞口 114 を開放する制御を行う。

【0081】

演出制御部 202 は、当選したイベントに対応する各種演出を行うが、例えば、大当たり中および大当たり発生までのリーチ演出時や、リーチ予告時などには、画像表示部 108 に対して、演出図柄の表示に加えて各種の演出表示を行う。その他、演出役物 265 に対して特定の駆動を行ったり、演出ライト部 120 のランプ 120a や盤ランプ 264 の点灯状態を変更したりする演出を行う。ここで、リーチ演出とは、例えば画像表示部 108 の有効ライン上に同一の演出図柄を 2 つ揃えた後に、残り 1 つの演出図柄のみを変動表示させることによって、演出時間を通常よりも長く設定して遊技者の大当たりへの期待度を高める演出であって、所定のキャラクタ画像などを用いた予告演出を実行した後に行われる。

【0082】

そして、例えば、大当たり発生時には、大入賞口 114 が 15 回開放される。具体的には、1 回の開放を 1 ラウンドとして、15 回のラウンドが繰り返し実行される。ここで、1 ラウンドの期間は、遊技球が例えば 10 個入賞するまでの期間または所定期間としている。なお、本実施の形態では、長当たりにおける 1 ラウンドの開放時間を 30 秒、短当たりにおける 1 ラウンドの開放時間を 0.1 秒としている。この場合、賞球制御部 203 は、大入賞口 114 に対する遊技球 1 個の入賞当たりに対して例えば 15 個の賞球数で払い出しを行う。

【0083】

而して、大当たり終了後は大当たり遊技状態が解除され、終了前の遊技状態が例えば 15 ラウンド確変長当たりであった場合には、遊技状態は確変遊技状態に移行し、15 ラウンド通常長当たりであった場合には、遊技状態は時短遊技状態に移行する。

【0084】

なお、高確率遊技状態においては、高確率時用の乱数判定テーブルを用いた大当たり判定が行われる。この場合、高確率時用の乱数判定テーブルは、低確率時状態において用いられる低確率時用の乱数判定テーブルに比べて、大当たりの発生確率が例えば 10 倍程度高く設定されている。

【0085】

[制御部の機能的構成]

次に、本発明に係る遊技機 100 における制御部 200 の機能的構成を図 3 に基づいて以下に説明する。

【0086】

図 3 は制御部 200 の機能的構成を示すブロック図であり、同図に示すように、本発明に係る遊技機 100 の制御部 200 は、前記主制御部 201 と前記演出統括部 201a を備えている。ここで、主制御部 201 は、大当たり判定部 301 と、特別図柄変動部 302 および演出パターン選択部 303 を有している。

【0087】

上記大当たり判定部 301 は、第 1 始動口 109 または第 2 始動口 110 への遊技球の入賞を契機として大当たりか否かを抽選によって判定するものであり、前記特別図柄変動部 302 は、大当たり判定部 301 による大当たり判定の結果を特別図柄として変動停止させるものである。なお、特別図柄変動部 302 は、主制御部 201 の CPU 211 によ

10

20

30

40

50

って制御される。すなわち、主制御部 201 の CPU 211 が ROM 212 に記憶されている各種プログラムを実行することによって特別図柄変動部 302 の機能が実現される。

【0088】

また、前記演出パターン選択部 303 は、前記特別図柄変動部 302 によって変動停止される特別図柄の変動時間、前記大当たり判定部 301 の判定結果、リーチ演出の有無などに基づいて演出パターンを選択するものである。

【0089】

前記演出統括部 202a は、変動演出部 304 と予告演出部 305 とを備えており、変動演出部 304 は、主制御部 201 の特別図柄変動部 302 によって変動停止される特別図柄の変動時間に応じて演出図柄を変動させるとともに、特別図柄の停止までに演出内容を段階的に発展させる機能を果たすものである。ここで、段階とは、具体的には、第 1 演出図柄と第 2 演出図柄および第 3 演出図柄の 3 つの演出図柄を変動させるリーチ前変動段階、第 1 演出図柄および第 2 演出図柄を同一または関連性のある演出図柄にて停止させた後に第 3 演出図柄のみを変動させるノーマルリーチ段階、リーチ演出を更に発展させた SP (スペシャル) リーチ段階、SPSP (スーパースペシャル) リーチ段階などがある。

【0090】

その他、段階には、例えば擬似連続変動演出における擬似 1 回目、擬似 2 回目、擬似 3 回目、擬似 4 回目といった各擬似変動演出なども含まれる。ここで、擬似連続変動演出とは、例えば、第 2 演出図柄を停止させる際に通常の停止演出とは異なる滑り演出を行い、第 2 演出図柄を所定の演出図柄 (チャンス図柄) で停止させるように見せる擬似停止を複数回繰り返すことによって、1 回の特別図柄の変動に対して複数回の演出図柄の変動に見せる演出である。なお、この擬似連続変動演出は、擬似変動回数が多いほど、すなわち、擬似 4 回目となる演出ほど、大当たりに対する期待度が高くなるよう設定されている。

【0091】

前記予告演出部 305 は、変動演出部 304 による特別図柄の変動演出中の各段階において、大当たりに対する期待度を示唆する予告画像を表示したり、音声 (リーチボイス) を発したり、ランプ演出をするものであって、演出レベル選択部 311 と、記憶部 312 と、予告演出選択部 313 および予告演出制御部 314 を備えている。ここで、予告画像には、キャラクタ画像、ウィンドウ画像を徐々に拡大させるステップアップ画像、セリフなどの文字画像、特定の画像を挿入するカットイン画像、キャラクタ画像の一群を表示させる群予告画像などがある。その他、予告演出には、画像・音声制御部 202b による予告音声、ランプ制御部 202c による予告ランプやギミック動作などがある。

【0092】

前記演出レベル選択部 311 は、大当たりに対する信頼度のレベルを演出パターン (例えば、完全ハズレ、大当たりノーマルリーチ、ハズレノーマルリーチ、大当たり SP リーチ、ハズレ SP リーチ、大当たり SPSP リーチ、ハズレ SPSP リーチ) に基づいて選択する機能を果たすものである。

【0093】

前記記憶部 312 は、各演出パターンにおいて変動演出中の各段階において表示される予告演出を記憶するものである。なお、変動演出中の各段階における複数の予告演出の詳細は、図 19 に基づいて後述する。

【0094】

前記予告演出選択部 313 は、各段階における予告演出を複数の予告演出の中から抽選によって選択するものである。この予告演出選択部 313 によって予告演出が選択されると、予告演出制御部 314 は、予告演出選択部 313 によって選択された予告演出を用いて、変動演出中の各段階の進行に伴って、例えば画像表示部 108 に段階ごとに予告画像を順次表示させる。なお、予告演出選択部 313 による各段階での予告演出 (予告画像と予告音声) の選択処理に関しては、図 20 - 1 ~ 図 20 - 7 および図 21 ~ 図 26 を用いて後述する。

【0095】

10

20

30

40

50

ところで、変動演出部 304 と、予告演出部 305 の演出レベル選択部 311 と、記憶部 312 と、予告演出選択部 313 および予告演出制御部 314 は、演出統括部 202 a の CPU 241 によって制御される。すなわち、演出統括部 202 a の CPU 241 が各種プログラムを実行することによって、変動演出部 304 と、予告演出部 305 の演出レベル選択部 311 と、記憶部 312 と、予告演出選択部 313 および予告演出制御部 314 がそれぞれ制御される。

【0096】

[本発明の特徴]

次に、本発明の特徴を図 4 に基づいて概説する。

【0097】

図 4 は本発明の特徴を示すフローチャートであり、本実施の形態においては、演出制御部 202 は、変動開始であるか否かを判定する（ステップ S401）。この判定の結果、変動開始ではない場合（ステップ S401：No）には、そのまま処理を終了する。これに対して、変動開始である場合（ステップ S401：Yes）には、大当たりの判定結果、特別図柄の変動時間、リーチ演出の有無などに基づいて演出パターンを選択する（ステップ S402）。

【0098】

その後、選択した演出パターンに応じて演出レベルを選択し（ステップ S403）、その選択された演出レベルにおいて、予め設定された選択率で各段階ごとに予告演出をそれぞれ抽選によって選択する予告演出選択処理を実行する（ステップ S404）。そして、抽選によって選択した各段階の予告演出を実行する。例えば、選択された予告演出が予告画像である場合には、その予告画像を画像表示部 108 に順次表示し（ステップ S405）、処理を終了する。なお、以上の処理の詳細は図 14 ~ 図 26 を用いて後述する。

【0099】

[主制御部のタイマ割込処理]

次に、本発明に係る遊技機 100 において主制御部 201 が行うタイマ割込処理を図 5 に基づいて以下に説明する。

【0100】

図 5 は主制御部 201 が行うタイマ割込処理を示すフローチャートであり、このタイマ割込処理は、電源供給期間中、所定期間（例えば、4ms）ごとに主制御部 201 が実行する主制御処理に割り込み動作する処理である。

【0101】

タイマ割込処理においては、主制御部 201 の CPU 211 は、乱数更新処理を行う（ステップ S501）。この乱数更新処理においては、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数などを例えば「+1」して各乱数を更新する。

【0102】

その後、第 1 始動口 109 または第 2 始動口 110 に遊技球が入賞したときのスイッチ処理を行う（ステップ S502）。このスイッチ処理には、ゲート SW 223 によって遊技球が検出されるごとに乱数を取得するゲート SW 処理や、第 1 始動口 SW 221 または第 2 始動口 SW 222 によって遊技球が検出されるごとに乱数を取得する始動口 SW 処理が含まれる。なお、始動口 SW 処理については図 6 を用いて後述する。

【0103】

その後、図柄処理を行う（ステップ S503）が、この図柄処理には、図 7 を用いて後述する特別図柄処理が含まれる。そして、その後に電動役物処理を行う（ステップ S504）が、この電動役物処理には、電動チューリップ 111 を動作させるための電チュー処理や、大入賞口 114 を動作させるための大入賞口処理等が含まれる。その後、入賞した遊技球に対する賞球を行うための賞球処理を実行し（ステップ S505）、各処理において設定されたコマンドを出力するための出力処理を実行する（ステップ S506）。

【0104】

< 始動口 SW 処理 >

10

20

30

40

50

ここで、図5のステップS502において実行されるスイッチ処理に含まれる始動口SW処理を図6に基づいて以下に説明する。

【0105】

図6は始動口SW処理を示すフローチャートであり、この始動口SW処理においては、主制御部201のCPU211は、第1始動口109の第1始動口SW221がONであるか否かを判定する(ステップS601)。この判定の結果、第1始動口SW221がOFFである場合(ステップS601:No)には、処理はステップS607に移行する。これに対して、第1始動口SW221がONである場合(ステップS601:Yes)には、第1始動口SW221の検知回数をカウントした第1始動口検知カウンタのカウント値U1が「4」より小さいか否かを判定する(ステップS602)。

10

【0106】

ステップS602での判定の結果、カウント値U1が「4」である場合(ステップS602:No)には、処理はステップS607に移行する。これに対して、カウント値U1が「4」より小さい場合(ステップS602:Yes)には、カウント値U1に「1」を加算する(ステップS603)。そして、乱数を取得するとともに、取得した乱数をRAM213に記憶する(ステップS604)。なお、乱数には、当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数などが含まれる。

【0107】

ここで、当たり乱数は、大当たり、小当たり、ハズレの何れか1つを決定するための乱数である、例えば「0」~「299」の300個の乱数から1つの当たり乱数が無作為に取得される。また、図柄乱数は、当たりの種類を決定するための乱数であり、例えば「0」~「249」の250個の乱数から1つの図柄乱数が無作為に取得される。リーチ乱数は、リーチ演出を行うか否かを決定するための乱数であり、例えば「0」~「249」の250個の乱数から1つのリーチ乱数が無作為に取得される。

20

【0108】

そして、取得された各乱数は、RAM213に記憶される。なお、RAM213は、第1始動口109への遊技球の入賞による保留球4つ分の記憶領域を有しており、この記憶領域には、第1始動口109への遊技球の入賞によるものであるという情報、当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数の情報などが記憶される。

【0109】

その後、事前判定処理を行う(ステップS605)が、この事前判定処理では、ステップS604において取得した当たり乱数を用いて当たりか否かを判定する。なお、事前判定処理では、当たり判定の他にも、図柄乱数を用いた図柄判定や、リーチ乱数を用いたリーチ判定を行う。そして、その後、第1始動口109への遊技球の入賞により保留球数が増加した旨を示す第1保留球数増加コマンドをセットする(ステップS606)。

30

【0110】

次に、第2始動口110の第2始動口SW222がONであるか否かを判定する(ステップS607)。この判定の結果、第2始動口SW222がOFFである場合(ステップS607:No)には、そのまま処理を終了する。これに対して、第2始動口SW222がONである場合(ステップS607:Yes)には、第2始動口SW222の検知回数をカウントした第2始動口検知カウンタのカウント値U2が「4」より小さいか否かを判定する(ステップS608)。

40

【0111】

ステップS608での判定の結果、カウント値U2が「4」である場合(ステップS608:No)には、そのまま処理を終了する。これに対して、カウント値U2が「4」より小さい場合(ステップS608:Yes)には、カウント値U2に「1」を加算する(ステップS609)。そして、乱数を取得するとともに、取得した乱数をRAM213に記憶する(ステップS610)。なお、RAM213は、第2始動口110への遊技球の入賞による保留球4つ分の記憶領域を有しており、この記憶領域には、第2始動口110への遊技球の入賞によるものであるという情報、当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数の情

50

報などが記憶される。

【0112】

その後、事前判定処理を行う（ステップS611）が、この事前判定処理では、ステップS610において取得した当たり乱数を用いた当たり判定や、図柄乱数を用いた図柄判定や、リーチ乱数を用いたリーチ判定が行われる。そして、その後、第2始動口110への遊技球の入賞により保留球数が増加した旨を示す第2保留球数増加コマンドをセットする（ステップS612）。

【0113】

< 特別図柄処理 >

次に、図5のステップS503において実行される図柄処理に含まれる特別図柄処理を図7に基づいて以下に説明する。

10

【0114】

図7は特別図柄処理を示すフローチャートであり、この特別図柄処理においては、主制御部201のCPU211は、当たり遊技フラグがONであるか否かを判定する（ステップS701）。ここで、当たり遊技フラグは、ステップS714で実行される停止中処理において設定されるフラグであり、具体的には、停止している特別図柄が大当たりである場合にONに設定される大当たりフラグまたは停止している特別図柄が小当たりの場合にONに設定される小当たりフラグである。

【0115】

ステップS701での判定の結果、当たり遊技フラグがONであれば（ステップS701：Yes）には、そのまま処理を終了する。これに対して、当たり遊技フラグがOFFであれば（ステップS701：No）、特別図柄が変動中であるか否かを判定し（ステップS702）、特別図柄が変動中である場合（ステップS702：Yes）には、処理はステップS711に移行する。これに対して、特別図柄が変動中ではない場合（ステップS702：No）には、第2始動口110への遊技球の入賞による第2保留球数を示す第2始動口検知カウンタのカウンタ値U2が「1」以上であるか否かを判定する（ステップS703）。

20

【0116】

上記判定の結果、カウンタ値U2が「1」以上である場合（ステップS703：Yes）には、カウンタ値U2を「1」減算し（ステップS704）、処理はステップS707に移行する。これに対して、カウンタ値U2が「1」以上でない場合、すなわち、U2=0である場合（ステップS703：No）には、第1始動口109への遊技球の入賞による特1保留球としての第1始動口検知カウンタのカウンタ値U1が「1」以上であるか否かを判定する（ステップS705）。

30

【0117】

上記判定の結果、カウンタ値U1が「1」以上ではない場合、すなわち、U1=0である場合（ステップS705：No）には、そのまま処理を終了する。これに対して、カウンタ値U1が「1」以上である場合（ステップS705：Yes）には、カウンタ値U1を「1」減算し（ステップS706）、処理はステップS707に移行する。

【0118】

ステップS707においては、当たり判定処理を行う。この当たり判定処理は、遊技球が第1始動口109または第2始動口110に入賞した際に取得した当たり乱数が予め設定された当たり乱数に一致するか否かを判定する処理であり、その詳細は図8に基づいて後述する。

40

【0119】

なお、ステップS702～S706に示したように、第1始動口109への遊技球の入賞による第1保留球数よりも、第2始動口110への遊技球の入賞による第2保留球数を優先して消化するようにしている。

【0120】

次に、変動パターン選択処理を行う（ステップS708）。この変動パターン選択処理

50

は、ステップS707における当たり判定処理の判定結果に応じて特別図柄の変動パターンを選択する処理であり、その詳細は図9を用いて後述する。

【0121】

その後、変動開始コマンドをRAM213にセットし(ステップS709)、特別図柄の変動を開始する(ステップS710)。そして、ステップS708における変動パターン選択処理によって選択された変動パターンの変動時間が経過したか否かを判定する(ステップS711)。この判定の結果、変動時間が経過していない場合(ステップS711:No)には、そのまま処理を終了する。

【0122】

他方、変動時間が経過した場合(ステップS711:Yes)には、変動停止コマンドをセットし(ステップS712)、特別図柄の変動を停止する(ステップS713)。そして、その後に停止中処理を実行し(ステップS714)、処理を終了する。なお、停止中処理は、停止している特別図柄が当たりを示すものである場合に、当たりである旨を示す当たりフラグをONに設定したり、時短遊技状態を示す時短フラグを遊技残余回数に応じてOFFに設定したりする処理である。

【0123】

<当たり判定処理>

次に、図7のステップS707において実行される当たり判定処理を図8に基づいて以下に説明する。

【0124】

図8は当たり判定処理を示すフローチャートであり、この当たり判定処理においては、まず、当たり乱数判定処理を実行する(ステップS801)。この当たり乱数判定処理においては、当たり乱数判定テーブルを用いて、遊技球が第1始動口109または第2始動口110に入賞した際に取得した当たり乱数が大当たり乱数に一致するか、小当たり乱数に一致するか、ハズレ乱数に一致するかを判定する。その後、当たり乱数判定処理の判定結果が大当たりであるか否かを判定する(ステップS802)。

【0125】

上記判定の結果、大当たりである場合(ステップS802:Yes)には、図柄乱数判定処理を実行する(ステップS803)。ここで、図柄乱数判定処理とは、図柄乱数判定テーブルを用いて、遊技球が第1始動口109または第2始動口110に入賞した際に取得した乱数が何れの種類の大当たりを示すかを判定する処理である。そして、この図柄乱数判定処理の後、大当たり図柄をセットし(ステップS804)、そのまま処理を終了する。

【0126】

ステップS802での判定の結果、大当たりでない判定された場合(ステップS802:No)には、小当たりであるか否かを判定する(ステップS805)。この判定の結果、小当たりである場合(ステップS805:Yes)には、小当たり図柄をセットし(ステップS806)、そのまま処理を終了する。これに対して、ステップS805での判定結果が小当たりでない場合(ステップS805:No)には、ハズレ図柄をセットし(ステップS807)、そのまま処理を終了する。

【0127】

<変動パターン選択処理>

次に、図7のステップS708において実行される変動パターン選択処理を図9に基づいて以下に説明する。なお、説明を簡略化するため、当たりは大当たりとして小当たりについては言及しないものとする。

【0128】

図9は変動パターン選択処理を示すフローチャートであり、この変動パターン選択処理においては、主制御部201のCPU211は、図7のステップS707における当たり判定処理の結果、大当たりであるか否かを判定する(ステップS901)。ここで、当たりの抽選は、例えば「0」～「299」の300個の乱数から1つの当たり乱数が無作

10

20

30

40

50

為に取得されるため、図10に示すように、大当たりの抽選結果が大当たりとなる確率は「1/300」、ハズレとなる確率は「299/300」となる。

【0129】

而して、ステップS901での判定の結果、大当たりである場合（ステップS901：Yes）には、大当たり用変動パターンをセットする（ステップS902）。なお、大当たり用変動パターンテーブルは、大当たりにおける変動パターンを選択する際に用いられるテーブルであり、その詳細については、図12-1を用いて後述する。

【0130】

そして、セットしたテーブルを用いて変動パターン乱数判定処理を行い（ステップS903）、変動パターン乱数判定処理の結果、決定した変動パターンを設定し（ステップS904）、処理を終了する。

10

【0131】

他方、ステップS901における判定の結果が大当たりでない場合（ステップS901：No）には、リーチの有無を判定するリーチ判定処理を行い（ステップS905）、リーチであるか否かを判定する（ステップS906）。この判定において、リーチと判定される確率は、図11に示すように例えば「1/12」に設定されており、したがって、リーチを経ないでハズレとなる完全ハズレと判定される確率は「11/12」となる。

【0132】

ステップS906での判定の結果、リーチである場合（ステップS906：Yes）には、リーチ用変動パターンテーブルをセットし（ステップS907）、処理はステップS903に移行する。なお、リーチ用変動パターンテーブルの詳細については、図12-2を用いて後述する。

20

【0133】

他方、ステップS906での判定結果がリーチでない場合（ステップS906：No）には、ハズレ用変動パターンテーブルをセットし（ステップS908）、処理はステップS903に移行する。なお、ハズレ用変動パターンテーブルの詳細については、図12-3を用いて後述する。

【0134】

（大当たり用変動パターンテーブルの一例）

ここで、大当たり用変動パターンテーブルの一例を図12-1を用いて説明する。

30

【0135】

図12-1は大当たり用変動パターンテーブルの一例を示す図であり、同図に示す大当たり用変動パターンテーブルには、複数の変動パターン（リーチ内容）と、各変動パターンに要する変動時間と、各変動パターンに対するコマンドがそれぞれ示されている。なお、コマンドは、演出統括部202a側で変動パターンを特定するためのものであって、これらは演出統括部202aへと送信される。

【0136】

具体例について説明すると、変動時間が30秒である変動パターン「R1」が選択された場合、演出統括部202a側で選択される変動演出は括弧内のリーチ内容に示す（ノーマルリーチ）となる。また、変動時間が40秒である変動パターン「R2」が選択された場合、変動演出は括弧内に示す（SPリーチ1）となり、変動時間が60秒である変動パターン「R3」が選択された場合、変動演出は括弧内に示す（SPSPリーチ1）となる。

40

【0137】

なお、図12-1に示す大当たり用変動パターンテーブルにおいては、変動時間が長いものほど選択される割合が高くなっており、したがって、大当たりの場合、変動時間が長いものほど選択され易くなっている。

【0138】

（リーチ用変動パターンテーブルの一例）

次に、リーチ用変動パターンテーブルの一例を図12-2に基づいて説明する。

50

【 0 1 3 9 】

図 1 2 - 2 はリーチ用変動パターンテーブルの一例を示す図であり、同図に示すリーチ用変動パターンテーブルには、複数の変動パターンと、各変動パターンに要する変動時間と、各変動パターンに対するコマンドがそれぞれ示されている。なお、コマンドは、演出統括部 2 0 2 a 側で演出パターンを特定するためのものであって、これらは演出統括部 2 0 2 a へと送信される。

【 0 1 4 0 】

図 1 2 - 2 に示すリーチ用変動パターンテーブルには、図 1 2 - 1 に示した大当たり用変動パターンテーブルに記憶されている変動パターンと同様の変動パターンが記憶されている。ここで、リーチ用変動パターンテーブルに示す変動パターン S 1 ~ S 6 は、リーチ演出時の変動時間が長いものほど選択される割合が低くなっており、したがって、変動時間が長いものほど選択されにくくなっている。

10

【 0 1 4 1 】

而して、図 1 2 - 1 に示す大当たり用変動パターンテーブルと図 1 2 - 2 に示すリーチ用変動パターンテーブルを用いることによって、リーチ演出では、変動パターンの変動時間が長いほど、大当たりに対する期待度が高くなっており、変動パターンの変動時間が短いほど、大当たりに対する期待度が低くなっている。

【 0 1 4 2 】

(ハズレ用変動パターンの一例)

次に、ハズレ用変動パターンテーブルの一例を図 1 2 - 3 に基づいて説明する。

20

【 0 1 4 3 】

図 1 2 - 3 はハズレ用変動パターンテーブルの一例を示す図であり、同図に示すハズレ用変動パターンテーブルには、複数の変動パターンと、保留球数と、各変動パターンに要する時間と、コマンドがそれぞれ示されている。なお、保留球数は、変動開始時に記憶されている保留球の数を示している。

【 0 1 4 4 】

具体例について説明すると、保留球数が「1」または「2」である場合、12秒の変動パターンが選択され、保留球数が「3」である場合、8秒の変動パターンが選択される。また、保留球数が「4」である場合、3秒の変動パターンが選択される。このように保留球数が多い場合に変動時間を短く設定することによって、迅速な遊技を可能としている。

30

[演出制御部の演出タイマ割込処理]

次に、本発明に係る遊技機 1 0 0 において演出制御部 2 0 2 の演出統括部 2 0 2 a が行う演出タイマ割込処理を図 1 3 に基づいて以下に説明する。

【 0 1 4 5 】

図 1 3 は演出統括部 2 0 2 a が行う演出タイマ割込処理を示すフローチャートであり、この演出タイマ割込処理は、演出統括部 2 0 2 a の起動中、所定期間(例えば、4ms)ごとに演出統括部 2 0 2 a が実行する主演出制御処理に割り込み動作する処理である。

【 0 1 4 6 】

演出タイマ割込処理においては、演出統括部 2 0 2 a の CPU 2 4 1 は、主制御部 2 0 1 からコマンドを受信した際に行うコマンド受信処理を実行する(ステップ S 1 3 0 1)。

40

【 0 1 4 7 】

そして、その後、画像・音声制御部 2 0 2 b またはランプ制御部 2 0 2 c に対してコマンドを送信するコマンド送信処理を実行し(ステップ S 1 3 0 2)、処理を終了する。

【 0 1 4 8 】

<コマンド受信処理>

ここで、図 1 3 のステップ S 1 3 0 1 において演出統括部 2 0 2 a が行うコマンド受信処理の詳細を図 1 4 に基づいて説明する。

【 0 1 4 9 】

図 1 4 は演出統括部 2 0 2 a が行うコマンド受信処理を示すフローチャートであり、こ

50

のコマンド受信処理においては、演出統括部 202 a の CPU 241 は、主制御部 201 から保留球数増加コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1401）。ここで、保留球数増加コマンドは、主制御部 201 の始動口 SW 処理においてセットされるコマンドである（図 6 のステップ S 606 およびステップ S 612 参照）。

【0150】

ステップ S 1401 での判定の結果、保留球数増加コマンドを受信しない場合（ステップ S 1401：No）には、処理はステップ S 1404 に移行する。これに対して、保留球数増加コマンドを受信した場合（ステップ S 1401：Yes）には、保留球数の加算を行う保留球数加算処理を実行する（ステップ S 1402）。そして、画像・音声制御部 202 b やランプ制御部 202 c に保留球数が増加した旨を示す保留球数コマンドをセットする（ステップ S 1403）。その後、特別図柄の変動開始を示す変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1404）。なお、変動開始コマンドは、主制御部 201 による特別図柄処理においてセットされたコマンドである（図 7 のステップ S 709 参照）。

10

【0151】

ステップ S 1404 での判定の結果、変動開始コマンドを受信しない場合（ステップ S 1404：No）には、処理はステップ S 1409 に移行する。これに対して、変動開始コマンドを受信した場合（ステップ S 1404：Yes）には、その受信した変動開始コマンドの解析を行う（ステップ S 1405）。この変動開始コマンドの解析においては、主制御部 201 の遊技状態、当たりか否か、リーチか否か、チャンス目を停止させるか否かなどの解析を行う。

20

【0152】

そして、保留球数の減算を行うための保留球数減算処理を実行する（ステップ S 1406）。その後、演出図柄や演出パターンの選択を行うための演出パターン選択処理を実行する（ステップ S 1407）。なお、演出パターン選択処理では、演出パターン選択テーブルが用いられるが、この演出パターン選択テーブルの詳細は図 15 を用いて後述する。

【0153】

ステップ S 1407 での演出パターン選択処理において演出パターンが選択されると、その選択された演出パターンに応じて演出レベルを抽選によって選択する演出レベル選択処理を実行する（ステップ S 1208）。ここで、演出レベルは、大当たりに対する信頼度をレベルによって示すものであって、その選択処理は図 17 に示す演出レベル選択テーブルを用いてなされるが、その処理の詳細は図 18 を用いて後述する。

30

【0154】

ステップ S 1408 での演出レベル選択処理によって演出レベルが選択されると、その選択された演出レベルに対して定められた選択率によって各段階ごとに予告演出を選択する予告演出選択処理を実行する（ステップ S 1409）。なお、予告演出選択処理については、図 19、図 20 - 1 ~ 図 20 - 7 および図 21 を用いて後述する。

【0155】

その後、演出図柄の変動開始を示す変動演出開始コマンドをセットし（ステップ S 1410）、演出図柄を停止させるための変動停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1411）。なお、変動停止コマンドは、特別図柄の変動停止を示すコマンドであり、主制御部 201 の特別図柄処理においてセットされるコマンドである（図 7 のステップ S 712 参照）。

40

【0156】

ステップ S 1411 における判定の結果、変動停止コマンドを受信しない場合（ステップ S 1411：No）には、そのまま処理を終了する。これに対して、変動停止コマンドを受信した場合（ステップ S 1411：Yes）には、変動演出終了中処理を実行し（ステップ S 1412）、処理を終了する。なお、変動演出終了中処理は、遊技状態に応じた演出モードを変動回数に応じて終了させたりする処理である。

【0157】

50

(演出パターン選択テーブルの一例)

ここで、図14のステップS1407において実行される演出パターン選択処理における演出パターンの選択に用いられる演出パターン選択テーブルの一例を図15を用いて説明する。

【0158】

図15は演出パターン選択テーブルの一例を示す説明図であり、図示の演出パターン選択テーブルにおいては、大当たりとハズレごとに、コマンドと演出パターンとを対応づけている。ここで、コマンドは、主制御部201から送信されるものであって、「r」および「t」が大当たり時のコマンドを示し、「h」が完全ハズレ(リーチを経ないハズレ)時のコマンドを示し、「s」および「u」がハズレリーチ時のコマンドを示している(図12-1~図12-3参照)。

10

【0159】

具体例を挙げると、主制御部201から「r5」のコマンドを受信した場合には、大当たりが発展する「SPリーチ1+SPSPリーチ2」の演出パターンが選択される。また、主制御部201から「h1」のコマンドを受信した場合には、「12秒完全ハズレ」の演出パターンが選択され、主制御部201から「s5」のコマンドを受信した場合には、「SPリーチ1+SPSPリーチ2」のハズレリーチの演出パターンが選択される。

【0160】

なお、図15に示す演出パターン選択テーブルにおいては、主制御部201から送信される1つのコマンドに対して1つの演出パターンが対応づけられているが、これに限らず、1つのコマンドに対して複数の演出パターンを対応づけておき、抽選によって複数の演出パターンの中から1つの演出パターンを選択するようにしてもよい。

20

【0161】

ところで、本発明の理解を容易にするため、以後の説明においては、演出パターンを、図16に示すように「完全ハズレ」、「大当たりノーマルリーチ」、「ハズレノーマルリーチ」、「大当たりSPリーチ」、「ハズレSPリーチ」、「大当たりSPSPリーチ」、「ハズレSPSPリーチ」の7パターンに限定し、これらの各演出パターンに対して行われる演出レベルの選択処理(図14のステップS1408)と、選択された演出レベルにおいて実行される予告演出選択処理(図14のステップS1409)について説明する。

30

【0162】

図10に示したように、大当たりの判定において大当たりが選択される割合は「1/300」に設定され、ハズレが選択される割合は「299/300」に設定されている。そして、図11に示したように、ハズレの場合にリーチ演出へと発展するハズレリーチとなる割合は「1/12」に設定され、リーチ演出へと発展しないで完全ハズレとなる確率は「11/12」に設定されている。

【0163】

ここで、大当たり(「大当たりノーマルリーチ」、「大当たりSPリーチ」、「大当たりSPSPリーチ」)、ハズレリーチ(「ハズレノーマルリーチ」、「ハズレSPリーチ」、「ハズレSPSPハズレ」)が選択される割合(相対値)を図16に示す。

40

【0164】

具体例を挙げて説明すると、大当たりである場合に「大当たりSPリーチ」が選択される割合(相対値)は「4/10」であり、大当たり抽選において大当たりが選択される割合は図10に示したように「1/300」であるため、「大当たりSPリーチ」が選択される割合(絶対値)は、

$$(1/300) \times (4/10) = 4/3000 = 1/750$$

となる。

【0165】

また、ハズレリーチである場合に「ハズレSPSPリーチ」が選択される割合(相対値)は「1/50」であり、大当たり抽選においてハズレが選択される確率は図10に示し

50

たように「299/300」であり、さらに、ハズレである場合にリーチ演出へと発展する割合（相対値）は図11に示したように「1/12」であるため、「ハズレSPSPリーチ」が選択される割合（絶対値）は、

$$(299/300) \times (1/12) \times (1/50) = 1/6000$$

となる。

【0166】

（演出レベル選択テーブル）

次に、図14のステップS1408において実行される演出レベル選択処理に用いられる演出レベル選択テーブルを図17に示す。

【0167】

ここで、演出レベルは、大当たりへの信頼度のレベルを示すものであって、本実施の形態では、図17に示すように、「レベル0」～「レベル4」および「特殊レベル1」～「特殊レベル3」の8レベルを設定している。ここで、「レベル0」～「レベル4」は大当たりおよびハズレには無関係に選択されるレベルであって、その信頼度（大当たりに対する期待度）は、「レベル0」～「レベル4」の順に高く設定されている。また、「特殊レベル1」～「特殊レベル3」は、大当たりの場合のみ選択されるレベルであり、したがって、これらの「特殊レベル1」～「特殊レベル3」が選択された場合には、演出図柄は必ず大当たり図柄で停止する。

【0168】

而して、図17に示す「レベル0」～「レベル4」および「特殊レベル1」～「特殊レベル3」の信頼度は、演出パターン（「完全ハズレ」、「大当たりノーマルリーチ」、「ハズレノーマルリーチ」、「大当たりSPリーチ」、「ハズレSPリーチ」、「大当たりSPSPリーチ」、「ハズレSPSPリーチ」）に対して設定されている。なお、図17における数値は各演出レベルの選択率（%）を示している。

【0169】

図17から明らかのように、演出パターンが「完全ハズレ」、「ノーマルリーチ」、「SPリーチ」、「SPSPリーチ」となるにしたがって高い演出レベルが選択される割合が高くなるように設定されている。また、各演出レベルにおいては、「大当たり」の場合の方が「ハズレ」の場合よりも高い演出レベルが選択される割合が高くなるように設定されている。

【0170】

そして、本実施の形態においては、演出レベルとして「レベル3」が選択された場合には、「SPリーチ」において約30%の確率で大当たりとなるように（つまり、大当たりとハズレの比率が約3：7となるように）大当たりとハズレの選択率がそれぞれ設定されている。具体的には、「レベル3」における「大当たりSPリーチ」の選択率は20%に設定され、「ハズレSPリーチ」の選択率は8%に設定されている。

【0171】

従って、演出パターンが「SPリーチ」において「レベル3」が選択された場合に大当たりとなる確率は、図10および図16に示す割合を参照して算出すると、

$$(1/300) \times (4/10) \times (20/100) = 1/3750$$

となる。

【0172】

また、演出パターンが「SPリーチ」において「レベル3」が選択された場合にハズレとなる確率は、図10、図11および図16に示す割合を参照して算出すると、

$$(299/300) \times (1/12) \times (5/50) \times (8/100) = 1/1500$$

となる。

【0173】

したがって、「SPリーチ」において「レベル3」が選択された場合の大当たりとハズレの比率は、約3：7となる。なお、「SPSPリーチ」において「レベル3」が選択された場合に大当たりとなる確率は、30%以上に設定されている。

10

20

30

40

50

【0174】

また、本実施の形態においては、演出レベルとして「レベル4」が選択された場合には、「SPリーチ」において約50%の確率で大当たりとなるように（つまり、大当たりとハズレの比率が約1：1となるように）大当たりとハズレの選択率がそれぞれ設定されている。具体的には、「レベル4」における「大当たりSPリーチ」の選択率は20%に設定され、「ハズレSPリーチ」の選択率は16%に設定されている。

【0175】

したがって、演出パターンが「SPリーチ」で、演出レベルとして「レベル4」が選択された場合に大当たりとなる確率は、図10および図16に示す割合を参照して算出すると、

$$(1/300) \times (4/10) \times (20/100) = 1/3750$$

となる。

【0176】

また、演出パターンが「SPリーチ」で、演出レベルとして「レベル4」が選択された場合にハズレとなる確率は、図10、図11および図16に示す割合を参照して算出すると、

$$(299/300) \times (1/12) \times (1/50) \times (16/100) = 1/3750$$

となる。

【0177】

したがって、演出パターンが「SPリーチ」において演出レベルとして「レベル4」が選択された場合の大当たりとハズレの比率は、約1：1となる。なお、「SPSPリーチ」において「レベル4」が選択された場合に大当たりとなる確率は、50%以上に設定されている。

【0178】

なお、以上に説明した「レベル3」、「レベル4」での大当たりとハズレの比率（略3：7、略1：1）は一例を示すものであって、必ずしもこれらの比率に設定する必要はなく、各演出レベル「レベル0」～「レベル4」における大当たりとハズレの比率は任意に設定することができる。例えば、「レベル0」はハズレしか選択されない演出レベル（つまり、大当たりとハズレの比率が0：10）とし、「レベル1」、「レベル2」では大当たりとハズレの比率がそれぞれ略1：9、略2：8となるように設定してもよい。

【0179】

（演出レベル選択処理）

次に、図14のステップS1408において演出統括部202aが行う演出レベル選択処理を図18に基づいて説明する。

【0180】

図18は演出レベル選択処理を示すフローチャートであり、この演出レベル選択処理においては、まず、リーチであるか否かを判定する（ステップS1801）。この判定の結果、リーチでない場合（ステップS1801：No）には、完全ハズレであるため、完全ハズレ通常変動演出レベル選択処理を実行し（ステップS1802）、図17に示す演出レベル選択テーブルの完全ハズレの項に示される選択率によって演出レベル（「レベル0」または「レベル1」）を選択する。

【0181】

ステップS1801での判定結果がリーチである場合（ステップS1801：Yes）には、そのリーチがノーマルリーチであるか否かを判定する（ステップS1803）。この判定の結果、リーチがノーマルリーチである場合（ステップS1803：Yes）には、そのノーマルリーチが大当たりであるか否かを判定する（ステップS1804）。

【0182】

上記判定の結果、ノーマルリーチが大当たりである場合（ステップS1804：Yes）には、ノーマルリーチ大当たり用演出レベル選択処理を実行し（ステップS1805）、図17に示す演出レベル選択テーブルの大当たりノーマルリーチの項に示される選択率

10

20

30

40

50

によって演出レベル(「レベル0」～「レベル2」または「特殊レベル1」、「特殊レベル2」)を選択する。

【0183】

他方、ステップS1804での判定の結果、ノーマルリーチが大当たりでない場合(ステップS1804:No)には、「ハズレノーマルリーチ」であるため、ノーマルリーチハズレ用演出レベル選択処理を実行し(ステップS1806)、図17に示す演出レベル選択テーブルのハズレノーマルリーチの項に示される選択率によって演出レベル(「レベル0」～「レベル2」)を選択する。

【0184】

また、ステップS1803での判定の結果、リーチがノーマルリーチでない場合(ステップS1803:No)には、リーチがSPリーチであるか否かを判定する(ステップS1807)。この判定の結果、リーチがSPリーチである場合(ステップS1807:Yes)には、大当たりであるか否かを判定する(ステップS1808)。この判定の結果が大当たりである場合(ステップS1808:Yes)には、「大当たりSPリーチ」であるため、SPリーチ大当たり用演出レベル選択処理を実行し(ステップS1809)、図17に示す演出レベル選択テーブルの大当たりSPリーチの項に示される選択率によって演出レベル(「レベル0」～「レベル4」、「特殊レベル1」、「特殊レベル2」)を選択する。

10

【0185】

他方、ステップS1808での判定の結果が大当たりでない場合(ステップS1808:No)には、「ハズレSPリーチ」であるため、SPリーチハズレ用演出レベル選択処理を実行し(ステップS1810)、図17に示す演出レベル選択テーブルのハズレSPリーチの項に示される選択率によって演出レベル(「レベル0」～「レベル4」)を選択する。

20

【0186】

ステップS1807での判定の結果、リーチがSPリーチでない場合(ステップS1807:No)には、リーチはSPSPリーチとなるが、次に、このSPSPリーチが大当たりであるか否かを判定する(ステップS1811)。この判定の結果が大当たりである場合(ステップS1811:Yes)には、「大当たりSPSPリーチ」であるため、SPSPリーチ大当たり用演出レベル選択処理を実行し(ステップS1812)、図17に示す演出レベル選択テーブルの大当たりSPSPリーチの項に示される選択率によって演出レベル(「レベル0」～「レベル4」、「特殊レベル1」、「特殊レベル2」)を選択する。

30

【0187】

他方、ステップS1811での判定の結果が大当たりでない場合(ステップS1811:No)には、「ハズレSPSPリーチ」であるため、SPSPリーチハズレ用演出レベル選択処理を実行し(ステップS1813)、図17に示す演出レベル選択テーブルのハズレSPSPリーチの項に示される選択率によって演出レベル(「レベル0」～「レベル4」)を選択する。

【0188】

[予告演出の概要]

次に、予告演出の概要を図19に基づいて以下に説明する。

40

【0189】

図19は予告演出の概要を示す説明図であり、各段階における予告演出(予告画像と予告音声)を示している。具体的には、本実施の形態における予告演出では、リーチ演出が行われる前に、段階1として変動開始時キャラクタ予告、段階2としてステップアップ予告、段階3としてセリフ予告がそれぞれこの順に行われる。そして、リーチ演出が開始されると、段階4としてリーチボイス予告、段階5としてリーチ成立後予告、段階6としてSP中カットイン予告、段階7としてSPSP中カットイン予告がそれぞれこの順に行われる。

50

【0190】

例えば、リーチ演出前の段階1において行われる変動開始時キャラクタ予告においては、「なし(キャラクタが表示されない)」、「青」、「緑」、「赤」、「ゼブラ」、「虹」の予告画像の中から抽選によって1つが選択されるが、大当たりに対する期待度は、「なし」、「青」、「緑」、「赤」、「ゼブラ」、「虹」の順に高くなっている。同様に、リーチ演出前の段階3のセリフ予告においては、大当たりに対する期待度が順次高くなる「・・・」、「チャンス?」、「チャンス!」、「赤チャンス」、「ゼブラチャンス」、「金チャンス」の予告画像の中から抽選によって1つが選択される。

【0191】

また、リーチ演出開始後の段階6において行われるSPカットイン予告においては、大当たりに対する期待度が順次高くなる「白背景小」、「青背景小」、「緑背景中」、「赤背景大」、「ゼブラ背景」、「虹背景」の予告画像の中から抽選によって1つが選択される。そして、リーチ演出開始後の段階7において行われるSPSPカットイン予告においては、段階6のSPカットイン予告と同様に、大当たりに対する期待度が順次高くなる「白背景小」、「青背景小」、「緑背景中」、「赤背景大」、「ゼブラ背景」、「虹背景」の予告画像の中から抽選によって1つが選択される。

【0192】

なお、演出パターンが「完全ハズレ」である場合には、予告演出は段階1～段階3まで行われ、大当たり抽選結果が大当たりであるかハズレであるかとは無関係に、演出パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、リーチ演出を含む予告演出は段階1～段階5まで行われ、演出パターンが「SPリーチ」である場合には、予告演出は段階1～段階6まで行われ、演出パターンが「SPSPリーチ」である場合には、予告演出は段階1～段階7まで行われる(図21参照)。

【0193】

(予告画像選択テーブルの一例)

次に、図14のステップS1409において実行される予告演出選択処理に用いられる予告画像選択テーブルと予告音声選択テーブルの一例を図20-1～図20-7に基づいて以下に説明する。

【0194】

図20-1は段階1での予告画像選択テーブルの一例を示す図、図20-2は段階2での予告画像選択テーブルの一例を示す図、図20-3は段階3での予告画像選択テーブルの一例を示す図、図20-4は段階4での予告音声選択テーブルの一例を示す図、図20-5は段階5での予告画像選択テーブルの一例を示す図、図20-6は段階6での予告画像選択テーブルの一例を示す図、図20-7は段階7での予告画像選択テーブルの一例を示す図である。

【0195】

図20-1～図20-7は段階1～段階7における複数の予告演出(予告画像または予告音声)が選択される割合(%)を各レベル(レベル0～レベル4および特殊レベル1～特殊レベル3)ごとに示したものである。この場合、段階1～段階7の各段階における複数の予告演出のうち、演出レベルが高いほど、期待度の高い予告演出が選択される割合が高く設定されている。例えば、段階1の変動開始時キャラクタ予告においては、レベル0～レベル2では、期待度の低い「なし」、「青」、「緑」が選択される割合が高く設定され、レベル3では、期待度が比較的高い「赤」が選択される割合が40%と最も高く設定されている。また、レベル4では、「赤」よりも期待度の高い「ゼブラ」が選択される割合が40%と最も高く設定されている。なお、特殊レベル1～特殊レベル3は、必ず大当たりとなる演出レベルであって、これらの場合においても、期待度の高い「赤」、「ゼブラ」が選択される割合が高く設定されている。具体的には、例えば特殊レベル1の段階1では、「赤」が選択される割合は40%、特殊レベル2では、「赤」が選択される割合は30%、「ゼブラ」が選択される割合は40%にそれぞれ設定され、特殊レベル3では、「ゼブラ」が選択される割合は50%に設定されている。

10

20

30

40

50

【0196】

ところで、本実施の形態においては、大当たりのときにしか選択されない「特殊レベル1」～「特殊レベル3」のうち、「特殊レベル1」の選択テーブルにおける各段階ごとの予告演出（予告画像または予告音声）の選択率は、「レベル3」の選択テーブルにおける各段階ごとの予告演出（予告画像または予告音声）の選択率と略同等に設定されている。

【0197】

また、本実施の形態においては、大当たりのときにしか選択されない「特殊レベル1」～「特殊レベル3」のうち、「特殊レベル2」の選択テーブルにおける各段階ごとの予告演出（予告画像または予告音声）の選択率は、「レベル4」の選択テーブルにおける各段階ごとの予告演出（予告画像または予告音声）の選択率と全く同じ（完全同一）に設定されている。

10

【0198】

そして、本実施の形態では、「特殊レベル1」の選択テーブルには、各段階において（プレミアム）で表示される予告演出、具体的には、段階1における「虹」、段階2における「ステップ5」、段階3における「金チャンス」、段階4における「無音」、段階5における「虹群予告」、段階6および段階7における「虹背景」が含まれているが、これらの予告演出は、大当たりのときにしか選択されないものである。したがって、段階1～段階7のうちの少なくとも1つの段階においてにて表示される予告演出が表示されると、遊技者は大当たりが確定したものと認識することができる。

【0199】

20

ここで、「特殊レベル2」と「特殊レベル3」の選択テーブルには、「特殊レベル1」の選択テーブルにおいてにて表示される予告演出（大当たりのときにしか選択されない予告演出）は含まれていないが、各段階では大当たりへの期待度が比較的高い予告演出が選択されるように選択率が設定されている。具体的には、「特殊レベル2」の選択テーブルでは、段階1においては「赤」または「ゼブラ」、段階2においては「ステップ3」または「ステップ4」、段階3においては「赤チャンス」または「ゼブラチャンス」、段階4においては「チャンス」または「大チャンス」、段階5においては「暗転」または「ハート群予告」、段階6および段階7においては「赤背景大」または「ゼブラ背景」が選択され易いように選択率がそれぞれ設定されている。また、「特殊レベル3」の選択テーブルでは、段階1においては「緑」または「ゼブラ」、段階2においては「ステップ3」または「ステップ4」、段階3においては「チャンス！」または「ゼブラチャンス」、段階4においては「大チャンス」または「激アツ」、段階5においては「ハート群予告」または「星群予告」、段階6および段階7においては「緑背景中」または「ゼブラ背景」が選択され易いように選択率がそれぞれ設定されている。したがって、遊技者は、これらの予告演出が連続的に表示されると、大当たりが確定したものと認識することができる。

30

【0200】

ところで、演出レベル選択テーブルに、大当たりとハズレの何れの場合にも選択され得る「レベル0」～「レベル4」のみを設定した場合には、大当たり確定演出を行うことができないという問題が発生するが、本実施の形態では、大当たりのときにしか選択されない「特殊レベル1」～「特殊レベル3」を設定したため、大当たり確定演出を行うことができ、前記問題を解決することができる。また、本実施の形態では、「特殊レベル1」の選択テーブルにおいてにて示したように、大当たりのときにしか選択されない予告演出を表示することができる。

40

【0201】

また、本実施の形態においては、各段階での予告演出の選択において、大当たりに対する期待度の高い予告演出が所定の演出レベル以上において初めて選択されるように設定されている。すなわち、本実施の形態では、図20-1、図20-3、図20-6および図20-7に斜線を付して示すように、期待度の高い「赤」の予告演出はレベル3から初めて選択され、さらに期待度の高い「ゼブラ」はレベル4から初めて選択されるように設定されている。具体的には、段階1における「赤」、段階3における「赤チャンス」、段階

50

6 および段階 7 における「赤背景大」は、レベル 3 から初めて選択されるように設定されている。また、段階 1 における「ゼブラ」、段階 3 における「ゼブラチャンス」、段階 6 および段階 7 における「ゼブラ背景」は、レベル 4 から初めて選択されるように設定されている。

【 0 2 0 2 】

したがって、第 1 段階、第 3 段階、第 6 段階、第 7 段階の少なくとも 1 つの段階において赤い予告画像が表示されると、演出レベルは「レベル 3」以上であることが認識され、ゼブラの予告画像が表示されると、演出レベルは「レベル 4」以上であることが認識される。そして、前述のように演出レベルが「レベル 3」以上である場合には、大当たりの確率が略 30% 以上であることが確定し、演出レベルが「レベル 4」以上である場合には、大当たりの確率が略 50% 以上であることが確定するため、このことによっても遊技者の遊技に対する興味が高められる。

10

【 0 2 0 3 】

ところで、本実施の形態においては、「レベル 3」において初めて選択される「赤」の予告演出と、「レベル 4」において初めて選択される「ゼブラ」の予告演出が段階 1～段階 7 において 3 回以上選択されると、大当たりが確定するように設定されているが、このような設定を全ての演出レベル（大当たりとハズレを含む「レベル 0」～「レベル 4」および大当たりが確定する「特殊レベル 1」～「特殊レベル 3」）に対して行った場合には、以下のような問題が発生する。

【 0 2 0 4 】

すなわち、本実施の形態では、前述のように大当たりのときにしか選択されない「特殊レベル 1」の選択テーブルにおける各段階ごとの予告演出の選択率は、「レベル 3」の選択テーブルにおける各段階ごとの予告演出の選択率と略同等に設定され、「特殊レベル 2」の選択テーブルにおける各段階ごとの予告演出の選択率は、「レベル 4」の選択テーブルにおける各段階ごとの予告演出の選択率と全く同じ（完全同一）に設定されている。このため、大当たりが確定していない（つまり、ハズレの場合もあり得る）「レベル 3」または「レベル 4」が選択された場合において、「赤」が 3 回以上選択される場合があり得る。また、「レベル 4」が選択された場合において、「ゼブラ」が 3 回以上選択される場合があり得る。このような場合、遊技者は大当たりが確定したことを確信するが、「レベル 3」または「レベル 4」にはハズレが含まれるために最終的にはハズレとなってしまうことがあり得ることになり、このような場合には遊技者の落胆は大きく、遊技に対する興味が失ってしまう

20

30

【 0 2 0 5 】

そこで、本実施の形態では、演出レベルとして「レベル 3」または「レベル 4」が選択された場合において、大当たりへの期待度が高い「赤」または「ゼブラ」の予告演出が 3 回以上選択されないようにし、「特殊レベル 1」～「特殊レベル 3」においてのみ「赤」または「ゼブラ」の予告演出が 3 回以上選択され得るようにしている。具体的には、段階 1～段階 5 において「赤」または「ゼブラ」の予告演出が 2 回選択された場合には、次の段階 6 および / または段階 7 での予告演出の選択において、演出レベルを「赤」または「ゼブラ」が選択されないレベルへと落とすようにしている。

40

【 0 2 0 6 】

具体的には、段階 1～段階 5 での予告演出の選択において「赤」の予告演出が 2 回選択された場合には、次の段階 6 および / または段階 7 において演出レベルを「レベル 3」（演出レベルが「レベル 3」である場合）から「レベル 2」へと 1 段階落とし、あるいは「レベル 4」（演出レベルが「レベル 4」である場合）から「レベル 2」へと 2 段階落とすようにしている。また、段階 1～段階 5 での予告演出の選択において「ゼブラ」の予告演出が 2 回選択された場合には、次の段階 6 および / または段階 7 において演出レベルを「レベル 4」（「ゼブラ」は「レベル 4」でしか選択されない）から「レベル 3」へと 1 段階落とすようにしている。なお、予告演出の選択が段階 6 まで進むのは演出パターンが「S P リーチ」である場合であり、段階 7 まで進むのは演出パターンが「S P S P リーチ」

50

である場合であるため、前記処理は、演出パターンとして「SPリーチ」または「SPSPリーチ」が選択されたときにのみ実行される。

【0207】

（予告演出選択処理）

ここで、図14のステップS1409において実行される予告演出選択処理を図21～図23に基づいて以下に説明する。なお、図21は予告演出選択処理を示すフローチャート、図22は予告演出選択処理の「レベル3」での処理を示すフローチャート、図23は予告演出選択処理の「レベル4」での処理を示すフローチャートである。

【0208】

図21に示すように、予告演出選択処理においては、まず、図14のステップS1408において選択された演出パターンが「SPリーチ」または「SPSPリーチ」であるか否かが判定される（ステップS2101）。演出パターンが「SPリーチ」または「SPSPリーチ」でない場合（つまり、「完全ハズレ」または「ノーマルリーチ」である場合：ステップS2101：No）には、図14のステップS1408において選択された演出レベルでの選択率（図20-1～図20-5参照）に基づいて各段階ごとに予告演出を選択する（ステップS2102）。なお、この場合に選択される予告演出の一例は図24に基づいて後述する。

【0209】

他方、演出パターンが「SPリーチ」または「SPSPリーチ」である場合（ステップS2101：Yes）には、図14のステップS1408において選択された演出レベルが「レベル3」または「レベル4」であるか否かを判定する（ステップS2103）。選択された演出レベルが「レベル3」または「レベル4」以外である場合（つまり、「レベル0」～「レベル3」または「特殊レベル1」～「特殊レベル3」である場合）には、各レベルにおいて設定された選択率（図20-1～図20-7参照）に基づいて段階1～6（演出パターンが「SPリーチ」である場合）または段階1～7（演出パターンが「SPSPリーチ」である場合）ごとに予告演出が選択される（ステップS2102）。

【0210】

ステップS2103での判定の結果、演出レベルが「レベル3」または「レベル4」である場合（ステップS2103：Yes）には、「レベル3」または「レベル4」において設定された選択率に基づいて段階1～5において予告演出をそれぞれ選択する（ステップS2104）。そして、その後、現在の演出レベルが「レベル3」であるか否かを判定し（ステップS2105）、演出レベルが「レベル3」である場合（ステップS2105：Yes）には、「レベル3」での予告演出選択処理が実行され（ステップS2106）、演出レベルが「レベル3」でない場合（つまり、演出レベルが「レベル4」である場合：ステップS2105：No）には、「レベル4」での予告演出選択処理が実行される（ステップS2107）。以下、「レベル3」と「レベル4」での予告演出選択処理を図22と図23に基づいてそれぞれ説明する。

【0211】

<レベル3での予告演出選択処理>

図22は「レベル3」での予告演出選択処理を示すフローチャートであり、大当たりに対する期待度が高い「赤」の予告演出は前述のように「レベル3」において初めて選択され得る。このため、図21のステップS2104での「レベル3」における段階1～5ごとの予告演出の選択において、「赤」が2回選択されたか否かを判定する（ステップS2201）。この判定の結果、「赤」が2回選択された場合（ステップS2201：Yes）には、図14のステップS1407において選択された演出パターンが「SPリーチ」であるか否かを判定する（ステップS2202）。

【0212】

ステップS2202での判定の結果、演出パターンが「SPリーチ」である場合（ステップS2202：Yes）には、段階6において演出レベルを「レベル3」から「レベル2」（「赤」が選択されないレベル）へと1段階落とし（ステップS2203）、段階6

10

20

30

40

50

において「レベル2」で設定された選択率に基づいて予告演出を選択する（ステップS2204）。このように演出レベルが「レベル3」である場合において、段階1～5において「赤」が2回選択されると、次の段階6において演出レベルを「レベル3」から「レベル2」（「赤」が選択されないレベル）へと1段階落とすため、「レベル3」において「赤」が3回選択されることはない。

【0213】

また、ステップS2202での判定の結果、演出パターンが「SPリーチ」でない場合（ステップS2202：No）には、演出パターンは「SPSPリーチ」であり、この「SPSPリーチ」では予告演出の選択が段階7までなされるため、段階6，7において演出レベルを「レベル3」から「レベル2」へと1段階落とし（ステップS2205）、段階6，7において「レベル2」で設定された選択率に基づいて予告演出を選択する（ステップS2206）。このようにすることによって、前記と同様に「レベル3」において「赤」が3回選択されることがなくなる。

10

【0214】

他方、ステップS2201での判定で「レベル3」における段階1～5での予告演出の選択において「赤」が2回選択されなかった場合（ステップS2201：No）、すなわち、段階1～5において「赤」が1回だけ選択されたか、あるいは「赤」が全く選択されなかった場合には、次の段階6において「レベル3」で予告演出を選択し（ステップS2207）、演出パターンが「SPリーチ」であるか否かを判定する（ステップS2208）。演出パターンが「SPリーチ」である場合（ステップS2208：Yes）には、予告演出の選択は段階6で終了し、段階7まで進まないために処理を終了する。

20

【0215】

他方、演出パターンが「SPリーチ」でない場合（ステップS2208：No）には、演出パターンは「SPSPリーチ」であって、この「SPSPリーチ」においては予告演出の選択は段階7までなされるため、ステップS2207において「赤」が選択されたか否かを判定する（ステップS2209）。この判定の結果、「赤」が選択された場合（ステップS2209：Yes）には、「赤」が計2回選択されたか否か（つまり、段階1～5において「赤」が1回選択されたか否か）を判定する（ステップS2210）。段階1～6において「赤」が計2回選択された場合（ステップS2210：Yes）には、段階7において「赤」が選択されると、「レベル3」において「赤」が連続して3回選択される可能性があるため、段階7で演出レベルを「レベル3」から「レベル2」へと1段階落とし（ステップS2211）、段階7においては「レベル2」において設定された選択率に基づいて予告演出を選択する（ステップS2212）。これに対して、「赤」が計2回選択されなかった場合（ステップS2210：No）と、段階6において「赤」が選択されなかった場合（ステップS2209：No）には、段階7までに「赤」が3回選択されることはないため、段階7では、演出レベルを落とすことなく、「レベル3」において設定された選択率に基づいて予告演出を選択する（ステップS2213）。

30

【0216】

以上のように、本実施の形態では、大当たりへの期待度が高い「赤」の予告演出が初めて選択され得る「レベル3」での予告演出選択処理においては、「赤」の予告演出が2回選択されると、それ以降の段階において「赤」が選択されることがないように演出レベルを「レベル3」から「レベル2」に1段階落とすようにしたため、大当たり確定の「特殊レベル1」～「特殊レベル3」以外の「レベル3」において「赤」の予告演出が3回選択されることによる遊技者の期待が裏切られることがなく、遊技者の遊技に対する興味が損なわれるという問題が発生することがない。なお、本実施の形態では、演出レベルが「レベル3」である場合に、「赤」の予告演出が2回選択されると、それ以後の段階において演出レベルを「レベル3」から「レベル2」へと1段階落とすようにしたが、これに限らず、演出レベルを「レベル3」から「レベル0」または「レベル1」へと3段階または2段階落とすようにしてもよい。

40

【0217】

50

<レベル4での予告演出選択処理>

次に、「レベル4」での予告演出選択処理を図23に基づいて以下に説明する。なお、図23は「レベル4」での予告演出選択処理を示すフローチャートである。

【0218】

大当たりに対する期待度が高い「ゼブラ」の予告演出は前述のように「レベル4」において初めて選択され得る。そして、この「レベル4」においては、「赤」の予告演出も選択され得る。このため、図21のステップS2104での「レベル4」における段階1～5ごとの予告演出の選択において、「赤」または「ゼブラ」の予告演出が2回選択されたか否かを判定する(ステップS2301)。この判定の結果、「赤」または「ゼブラ」の予告演出が2回選択された場合(ステップS2301: Yes)には、2回選択された予告演出は「赤」であるか否かを判定する(ステップS2302)。この判定の結果、「赤」の予告演出が2回選択された場合(ステップS2302; Yes)には、次の段階6において演出レベルを「レベル4」から「レベル2」(「赤」が選択されないレベル)へと2段階落とし(ステップS2303)、段階6において「レベル2」で予告演出を選択する(ステップS2304)。

10

【0219】

その後、現在の演出パターンが「SPリーチ」であるか否かを判定し(ステップS2305)、演出パターンが「SPリーチ」である場合(ステップS2305: Yes)には、予告演出の選択処理は段階7へと進まないために処理を終了する。これに対して、演出パターンが「SPリーチ」でない場合(ステップS2305: No)には、演出パターンは「SPSPリーチ」であって、この「SPSPリーチ」においては予告演出の選択処理は段階7まで進むため、段階7においても演出レベルを「レベル4」から「レベル2」へと2段階落とし(ステップS2306)、段階7において「レベル2」に設定された選択率に基づいて予告演出を選択する(ステップS2307)。

20

【0220】

他方、ステップS2302での判定結果がNoである場合、すなわち、段階1～5での予告演出の選択において「ゼブラ」の予告演出が2回選択された場合には、次の段階6で「ゼブラ」の予告演出が選択されないように、演出レベルを「レベル4」から「レベル3」(「ゼブラ」の予告演出が選択されないレベル)へと1段階落とし(ステップS2308)、段階6においては「レベル3」で予告演出を選択する(ステップS2309)。

30

【0221】

その後、現在の演出パターンが「SPリーチ」であるか否かを判定し(ステップS2310)、演出パターンが「SPリーチ」である場合(ステップS2310: Yes)には、予告演出の選択処理は段階7へと進まないために処理を終了する。これに対して、演出パターンが「SPリーチ」でない場合(ステップS2310: No)には、演出パターンは「SPSPリーチ」であって、この「SPSPリーチ」においては予告演出の選択処理は段階7まで進むため、段階7においても演出レベルを「レベル4」から「レベル3」へと1段階落とし(ステップS2311)、段階7において「レベル3」に設定された選択率に基づいて予告演出を選択する(ステップS2312)。

40

【0222】

ところで、図21のステップS2104での「レベル4」における段階1～5ごとの予告演出の選択において、「赤」または「ゼブラ」の予告演出が2回選択されなかった場合(ステップS2301: No)には、次の段階6において「レベル4」で予告演出を選択する(ステップS2313)。その後、現在の演出パターンが「SPリーチ」であるか否かを判定し(ステップS2314)、演出パターンが「SPリーチ」である場合(ステップS2314: Yes)には、予告演出の選択処理は段階7へと進まないため、処理を終了する。

【0223】

他方、演出パターンが「SPSPリーチ」ではない場合(ステップS2314: No)には、演出パターンは「SPSPリーチ」であって、この「SPSPリーチ」においては

50

予告演出の選択処理は段階7まで進むため、ステップS2313での予告演出の選択において「赤」または「ゼブラ」の予告演出が選択されたか否かを判定する(ステップS2315)。ステップS2313において「赤」または「ゼブラ」の予告演出が選択されていない場合(ステップS2315:No)には、今までに「赤」または「ゼブラ」の予告画像が1回もしくは全く選択されていないため、演出レベルを落とすことなく、段階7において「レベル4」で予告演出を選択する(ステップS2316)。

【0224】

これに対して、ステップS2313において「赤」または「ゼブラ」の予告演出が選択された場合(ステップS2315:Yes)には、その選択された予告演出は「赤」であるか否かを判定する(ステップS2317)。この判定の結果、選択された予告演出が「赤」である場合(ステップS2317:Yes)には、段階1~5を含めて今までに「赤」の予告演出が計2回選択されたか否かを判定し(ステップS2318)、{赤}の予告演出が計2回選択された場合(ステップS2318:Yes)には、段階7で「赤」の予告演出が選択される可能性がある(「赤」の予告演出が計3回選択される可能性がある)ため、段階7において演出レベルを「レベル4」から「レベル2」へと2段階落とし(ステップS2319)、段階7においては「レベル2」で予告演出を選択する(ステップS2320)。

【0225】

他方、ステップS2318での判定において、段階1~5を含めて今までに「赤」の予告演出が計2回選択されていない場合(ステップS2318:No)には、段階7において「赤」の予告演出が選択されても「赤」の予告演出が計3回選択されることはないため、段階7においては演出レベルは「レベル4」に維持され、「レベル4」で予告演出の選択が行われる(ステップS2321)。

【0226】

また、ステップS2317の判定結果がNoであって、ステップS2313において選択された予告画像が「ゼブラ」である場合には、段階1~5を含めて今までに「ゼブラ」の予告演出が計2回選択されたか否かを判定し(ステップS2322)、「ゼブラ」の予告演出が計2回選択された場合(ステップS2322:Yes)には、段階7で「ゼブラ」の予告演出が選択される可能性がある(「ゼブラ」の予告演出が計3回選択される可能性がある)ため、段階7において演出レベルを「レベル4」から「レベル3」(「ゼブラ」の予告演出が選択されないレベル)へと1段階落とし(ステップS2323)、段階7においては「レベル3」で予告演出を選択する(ステップS2324)。

【0227】

他方、ステップS2322での判定の結果、段階1~5を含めて今までに「ゼブラ」の予告演出が計2回選択されていない場合(ステップS2322:No)には、段階7において「ゼブラ」の予告演出が選択されても「ゼブラ」の予告演出が計3回選択されることはないため、段階7においては演出レベルは「レベル4」に維持され、「レベル4」で予告演出の選択を行う(ステップS2325)。

【0228】

以上のように、本実施の形態では、大当たりへの期待度が高い「ゼブラ」の予告演出が初めて選択され得る「レベル4」での予告演出選択処理においては、「赤」または「ゼブラ」の予告演出が2回選択されると、それ以降の段階において「赤」または「ゼブラ」の予告演出が選択されることがないように演出レベルを「レベル4」から「レベル2」または「レベル3」へと落とすようにしたため、大当たり確定の「特殊レベル1」~「特殊レベル3」以外の「レベル4」において「赤」または「ゼブラ」の予告演出が3回選択されることによる遊技者の期待が裏切られることがなく、遊技者の遊技に対する興味が損なわれるという問題が発生することがない。なお、本実施の形態では、演出レベルが「レベル4」である場合に、「赤」の予告演出が2回選択されると、それ以後の段階において演出レベルを「レベル4」から「レベル2」へ2段階と落とし、「ゼブラ」の予告演出が選択されると、それ以後の段階において演出レベルを「レベル4」から「レベル3」に1段階

10

20

30

40

50

落とすようにしたが、これに限らず、演出レベルを２段階～４段階落とすようにしてもよい。

【 0 2 2 9 】

（予告演出選択処理および予告画演出の実行例）

次に、図 1 4 のステップ S 1 4 0 9 において実行される予告演出選択処理とこの予告演出選択処理によって選択される予告演出の実行例を図 2 4 に基づいて以下に説明する。なお、図 2 4 は各演出パターンにおいて各段階ごとに順次実行される予告演出の一例を示す図である。

【 0 2 3 0 】

1) 完全ハズレ：

図 1 4 のステップ S 1 4 0 7 において選択された演出パターンが「完全ハズレ」であり、図 1 8 のステップ S 1 8 0 2 のハズレ通常変動演出レベル選択処理において図 1 7 に示す演出レベル選択テーブルを用いて選択された演出レベルが例えば「レベル 0」であった場合、図 2 0 - 1 ~ 図 2 0 - 3 の予告画像選択テーブルの「レベル 0」において段階 1 ~ 段階 3 の各段階において複数の予告画像の中から図 2 0 - 1 ~ 図 2 0 - 3 に示す選択率によって各予告画像が例えば図 2 4 (a) に示すように画像表示部 1 0 8 に順次表示される。

10

【 0 2 3 1 】

演出パターンが「完全ハズレ」である場合には、予告演出においてはリーチ演出へと発展しないため、予告画像は段階 1 ~ 段階 3 までの 3 段階において順次表示される。例えば、図 2 4 (a) に示すように、段階 1 において「青」、段階 2 において「なし」、段階 3 において「・・・」が順次表示される。

20

【 0 2 3 2 】

2) ノーマルリーチ：

図 1 4 のステップ S 1 4 0 7 において選択された演出パターンが「大当たりノーマルリーチ」または「ハズレノーマルリーチ」であり、図 1 8 のステップ S 1 8 0 5 のノーマルリーチ大当たり用演出レベル選択処理またはステップ S 1 8 0 6 のノーマルリーチハズレ用演出レベル選択処理において図 1 7 に示す演出レベル選択テーブルを用いて選択された演出レベルが例えば共に「レベル 1」であった場合、図 2 0 - 1 ~ 図 2 0 - 5 の予告画像選択テーブルおよび予告音声選択テーブルの「レベル 1」において段階 1 ~ 段階 5 の各段階において複数の予告画像または予告音声の中から図 2 0 - 1 ~ 図 2 0 - 5 に示す選択率によって各予告画像が例えば図 2 4 (b) に示すように画像表示部 1 0 8 に順次表示され、予告音声がスピーカ 2 5 4 から発せられる。

30

【 0 2 3 3 】

演出パターンが「大当たりノーマルリーチ」または「ハズレノーマルリーチ」である場合には、予告演出においては S P リーチ演出へと発展しないため、予告演出は段階 1 ~ 段階 5 までの 5 段階において順次実行される。例えば、図 2 4 (b) に示すように、段階 1 において「なし」、段階 2 において「ステップ 1」、段階 3 において「チャンス？」の各予告画像が画像表示部 1 0 8 に順次表示され、段階 4 において「リーチ」の予告音声がスピーカ 2 5 4 から発せられ、段階 5 において「なし」の予告画像が画像表示部 1 0 8 に表示される。

40

【 0 2 3 4 】

3) S P リーチ：

図 1 4 のステップ S 1 4 0 7 において選択された演出パターンが「大当たり S P リーチ」または「ハズレ S P リーチ」であり、図 1 8 のステップ S 1 8 0 9 の S P リーチ大当たり用演出レベル選択処理またはステップ S 1 8 1 0 の S P リーチハズレ用演出レベル選択処理において図 1 7 に示す演出レベル選択テーブルを用いて選択された演出レベルが例えば共に「レベル 3」であった場合、図 2 0 - 1 ~ 図 2 0 - 6 の予告画像選択テーブルおよび予告音声選択テーブルのレベル 3 において段階 1 ~ 段階 6 の各段階において複数の予告画像の中から図 2 0 - 1 ~ 図 2 0 - 6 に示す選択率によって各予告画像が例えば図 2 4 (

50

c) に示すように画像表示部 108 に順次表示され、予告音声スピーカー 254 から発せられる。

【0235】

演出パターンが「大当たりSPリーチ」または「ハズレSPリーチ」である場合には、予告演出においてはSPSPリーチ演出へと発展しないため、予告演出は段階1～段階6までの6段階において順次実行される。例えば、図24(c)に示すように、段階1において「赤」、段階2において「ステップ2」、段階3において「チャンス!」の各予告画像が画像表示部108に順次表示され、段階4において「チャンス」の予告音声スピーカー254から発せられ、段階5において「ハート群予告」、段階6において「赤背景大」の各予告画像が画像表示部108に順次表示される。

10

【0236】

4) SPSPリーチ:

図14のステップS1407において選択された演出パターンが「大当たりSPSPリーチ」または「ハズレSPSPリーチ」であり、図18のステップS1812のSPSPリーチ大当たり用演出レベル選択処理またはステップS1813のSPSPリーチハズレ用演出レベル選択処理において図17に示す演出レベル選択テーブルを用いて選択された演出レベルが例えば共に「レベル4」であった場合、図20-1～図20-7の予告画像選択テーブルおよび予告音声選択テーブルの「レベル4」において段階1～段階7の各段階において複数の予告画像の中から図20-1～図20-7に示す選択率によって各予告画像が例えば図24(d)に示すように画像表示部108に順次表示され、予告音声スピーカー254から発せられる。

20

【0237】

演出パターンが「大当たりSPSPリーチ」または「ハズレSPSPリーチ」である場合には、予告画像と予告音声は段階1～段階7までの7段階において順次実行される。例えば、図24(d)に示すように、段階1において「ゼブラ」、段階2において「ステップ3」、段階3において「チャンス!」の各予告画像が画像表示部108に順次表示され、段階4において「赤チャンス」の予告音声スピーカー254から発せられ、段階5において「星群予告」、段階6において「ゼブラ背景」、段階7において「赤背景大」の各予告画像が画像表示部108に順次表示される。

【0238】

次に、図21～図23において説明したように演出レベルを落とす場合の予告演出の選択例を図25と図26にそれぞれ示す。なお、図25は予告演出選択処理のレベル3での処理において各段階ごとに順次実行される予告演出の例を示す図、図26は予告演出選択処理の「レベル4」での処理において各段階ごとに順次実行される予告演出の例を示す図である。

30

【0239】

<レベル3での予告演出選択処理における予告画像の選択例>

1) SPリーチ:

演出レベルとして「レベル3」が選択された場合であって、演出パターンとして「SPリーチ」が選択された場合、図25(a)に示すように、例えば段階1で「赤」、段階2で「ステップ2」、段階3で「赤チャンス」、段階4で「チャンス」、段階5で「ハート群予告」の予告演出がそれぞれ選択された場合、段階1～5において「赤」の予告画像が2回(段階1における「赤」と段階3における「赤チャンス」)選択されたため、次の段階6では演出レベルを「レベル3」から「レベル2」へと1段階落とし、「レベル2」に設定された選択率に基づいて例えば「白背景小」の予告画像を選択する。このように、段階6において演出レベルを「レベル3」から「レベル2」へと1段階落とすことによって、大当たりへの期待度が高い「赤」の予告演出が「レベル3」において3回選択される不具合の発生を防ぐことができる。

40

【0240】

2) SPSPリーチ:

50

演出レベルとして「レベル3」が選択された場合であって、演出パターンとして「SPSPリーチ」が選択された場合、図25(b)に示すように、例えば段階1で「赤」、段階2で「ステップ1」、段階3で「赤チャンス」、段階4で「大チャンス」、段階5で「暗転」の予告演出がそれぞれ選択された場合、段階1～5において「赤」の予告画像が2回選択されたため、次の段階6,7では演出レベルを「レベル3」から「レベル2」へと1段階落とし、「レベル2」に設定された選択率に基づいて例えば段階6で「青背景小」、段階7で「白背景小」の予告演出をそれぞれ選択する。このように、段階6,7において演出レベルを「レベル3」から「レベル2」へ1段階と落とすことによって、大当たりへの期待度が高い「赤」の予告演出が「レベル3」において3回選択される不具合の発生を防ぐことができる。

10

【0241】

<レベル4での予告演出選択処理における予告画像の選択例>

1) SPリーチ:

演出レベルとして「レベル4」が選択された場合であって、演出パターンとして「SPリーチ」が選択された場合、図26(a)に示すように、例えば段階1で「ゼブラ」、段階2で「ステップ3」、段階3で「ゼブラチャンス」、段階4で「大チャンス」、段階5で「星群予告」の予告演出がそれぞれ選択された場合、段階1～5において「ゼブラ」の予告演出が2回(段階1における「ゼブラ」と段階3における「ゼブラチャンス」)選択されたため、次の段階6では演出レベルを「レベル4」から「レベル3」へと1段階落とし、「レベル3」に設定された選択率に基づいて例えば「白背景小」の予告演出を選択する。このように、段階6において演出レベルを「レベル4」から「レベル3」へと1段階落とすことによって、大当たりへの期待度が高い「ゼブラ」の予告演出が「レベル4」において3回選択される不具合の発生を防ぐことができる。なお、段階1～5において「赤」が2回選択された場合には、段階6において演出レベルは「レベル4」から「レベル2」へと2段階落とされる。

20

【0242】

2) SPSリーチ:

演出レベルとして「レベル4」が選択された場合であって、演出パターンとして「SPSPリーチ」が選択された場合、図26(b)に示すように、例えば段階1で「赤」、段階2で「ステップ3」、段階3で「赤チャンス」、段階4で「チャンス」、段階5で「ハート群予告」の予告演出がそれぞれ選択された場合、段階1～5において「赤」の予告演出が2回選択されたため、次の段階6,7では演出レベルを「レベル4」から「レベル2」へと2段階落とし、「レベル2」に設定された選択率に基づいて例えば段階6で「白背景小」、段階7で「緑背景中」の予告演出をそれぞれ選択する。このように、段階6,7において演出レベルを「レベル4」から「レベル2」へと2段階落とすことによって、大当たりへの期待度が高い「赤」の予告演出が「レベル4」において3回選択される不具合の発生を防ぐことができる。なお、段階1～5において「ゼブラ」の予告画像が2回選択された場合には、段階6,7において演出レベルは「レベル4」から「レベル3」へと1段階落とされる。

30

【0243】

なお、本実施の形態においては、各演出パターンに応じて演出レベルが選択されると、その選択されたレベルにおいて段階1～段階7の各段階での複数の予告画像または予告音声から1つの予告画像または予告音声を順次一括して選択するようにしたが、各段階ごとに演出レベルを選択し、その選択された演出レベルにおいて予告画像と予告音声を各段階ごとに順次選択するようにしてもよい。

40

【0244】

また、本実施の形態では、説明の簡略化のために各段階でそれぞれ1つの予告画像を表示させるようにしているが、これに限らず、各段階でそれぞれ複数の予告画像を表示させるようにすることも可能である。

【0245】

50

以上の説明で明らかなように、本実施の形態によれば、大当たりに対する信頼度が異なる複数の演出レベル（「レベル0」～「レベル4」および「特殊レベル1」～「特殊レベル3」）を設定し、これらの演出レベルの中から、演出パターン選択部303によって選択された演出パターン（「完全ハズレ」、「大当たりノーマルリーチ」、「ハズレノーマルリーチ」、「大当たりSPリーチ」、「ハズレSPリーチ」、「大当たりSPSPリーチ」、{ハズレSPSPリーチ}）に基づいて演出レベルを図17に示す割合で選択し、この選択された演出レベルに対して演出変動中の各段階ごとに設定された選択率（図20-1～図20-7参照）に基づいて、複数の予告画像と予告音声の中から、1つの予告画像または予告音声を各段階ごとに順次選択するようにしたため、例えば大当たりリーチとハズレリーチの各演出パターンにおいて各段階ごとに抽選によって決定される予告画像と予告音声の選択率を大当たりリーチとハズレリーチによってそれぞれ別々に設定していた従来の遊技機における問題の発生が防がれる。

10

【0246】

すなわち、従来の遊技機においては、ハズレリーチであっても初期の段階で期待度の高い予告画像が表示されることがあり、このような場合、遊技者は大当たりに対して大きな期待をもって遊技を進行するが、最終的にはハズレとなるため、各演出パターンの段階の後半において抽選によって決定される予告画像が期待度の低いものとなる可能性が高く、後半に期待度の低い予告画像が表示されたときの遊技者の落胆は大きく、遊技者は遊技に対する興味を失ってしまうという問題が発生するが、本実施の形態に係る遊技機100によれば、演出レベルが大当たりとハズレに関連して設定されており、各段階の予告の抽選は大当たりとハズレとは無関係になされるため、同じ演出レベルであれば大当たりでもハズレでも同じ確率で予告画像が選択され、前記従来の問題のように後半の段階で期待度の低い予告画像が選択されたとしても、大当たりの可能性は各演出レベルに応じて同じだけあることになり、遊技者の遊技に対する興味が失われることがない。そして、本発明では、特殊レベルの少なくとも1つに対する各段階ごとの予告演出の選択率を特殊レベル以外の他の演出レベルに対する各段階ごとの予告演出の選択率と略同等に設定したため、遊技者の大当たりに対する期待度が高められ、遊技者の遊技に対する興味が更に高められる。

20

【0247】

また、遊技者は、各演出レベルにおいて各段階ごとに表示される一連の予告画像と予告音声に基づいて大当たりに対する期待度を推測することができ、興味の高い予告演出を実現することができる。そして、本実施の形態では、各段階での予告演出の選択において、大当たりに対する期待度の高い予告演出（「赤」、「ゼブラ」）が特定の演出レベル（「レベル3」、「レベル4」）以上において初めて選択されるように設定したため、その予告演出が実行された段階で遊技者は大当たりに対する期待度が高いものと推測することができる。

30

【0248】

さらに、本実施の形態では、演出レベルとして、大当たりのときにしか選択されない特殊レベル（「特殊レベル1」～「特殊レベル3」）を設定したため、大当たりとハズレを含むレベル（「レベル0」～「レベル4」）を設定した場合であっても、大当たり確定演出を行うことができるとともに、大当たりのときにしか選択されない予告演出を実行することができる。

40

【0249】

そして、本発明においては、期待度が高い特定の予告演出（例えば、「赤」、「ゼブラ」などの予告演出）がN回以上選択された場合に大当たりが確定するように設定した場合、特殊レベル以外のレベルにおいて特定の予告演出が（N-1）回選択されると、予告演出の次の段階において特定の予告演出が選択されないレベルまで演出レベルを落とすようにしたため、大当たり演出を行う特殊レベル以外のレベルにおいて特定の予告演出がN回選択されることがなく、遊技者の期待が大きく毀損されることによる遊技に対する興味の低下を防ぐことができる。

【0250】

50

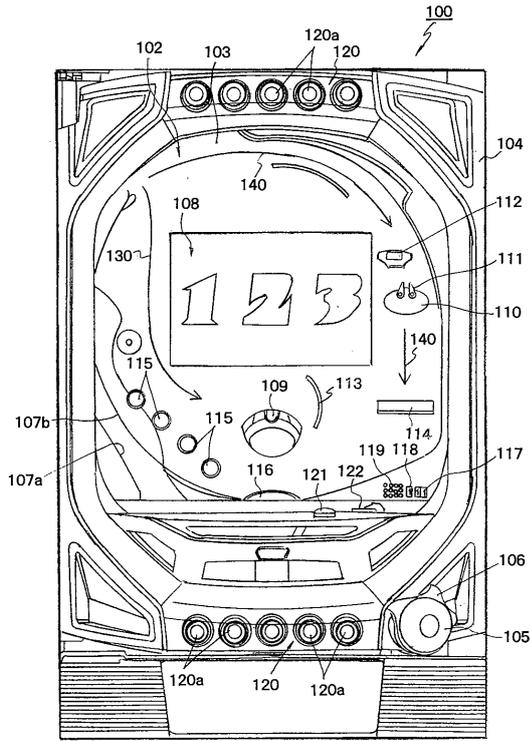
なお、以上の実施の形態では、演出レベル選択手段 3 1 1 を演出制御部（サブ基板）2 0 2 に設け、演出制御部 2 0 2 側で演出レベルを選択するようにしたが、演出レベル選択手段 3 1 1 を主制御部（メイン基板）2 0 1 に設け、主制御部 2 0 1 側で演出レベルを選択し、この選択された演出レベルをコマンドと共に（コマンドの情報に含めて）演出制御部 2 0 2 へと出力するように構成してもよい。

【符号の説明】

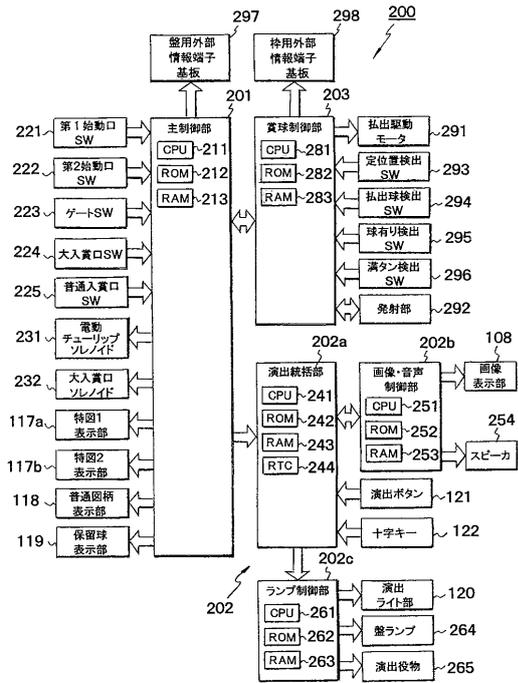
【 0 2 5 1 】

1 0 0	遊技機	
1 0 8	画像表示部	
1 0 9	第 1 始動口（始動口）	10
1 1 0	第 2 始動口（始動口）	
2 0 0	制御部	
2 0 1	主制御部	
2 1 1	C P U	
2 1 2	R O M	
2 1 3	R A M	
2 0 2	演出制御部	
2 0 2 a	演出統括部	
2 0 2 b	画像・音声制御部	
2 0 2 c	ランプ制御部	20
2 4 1	C P U	
2 4 2	R O M	
2 4 3	R A M	
3 0 1	大当たり判定部（大当たり判定手段）	
3 0 2	特別図柄変動部（特別図柄変動手段）	
3 0 3	演出パターン選択部（演出パターン選択手段）	
3 0 4	変動演出部（変動演出手段）	
3 0 5	予告演出部（予告演出手段）	
3 1 1	演出レベル選択部（演出レベル選択手段）	
3 1 2	記憶部（記憶手段）	30
3 1 3	予告演出選択部（予告演出選択手段）	
3 1 4	予告演出制御部（予告演出制御手段）	

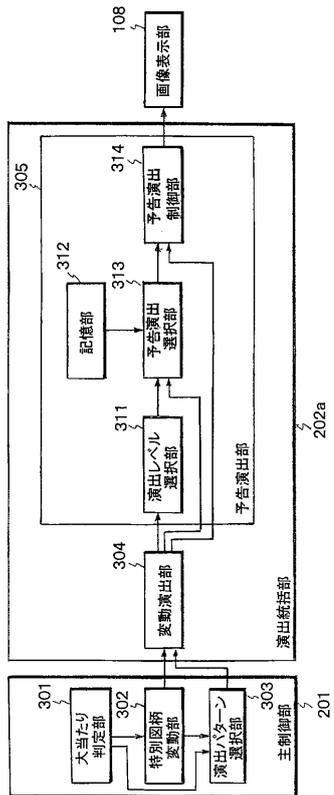
【図1】



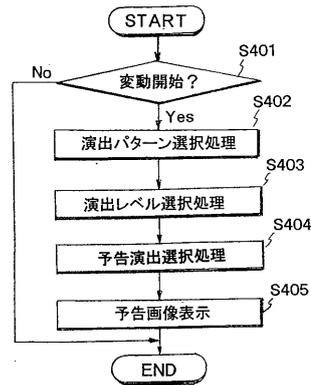
【図2】



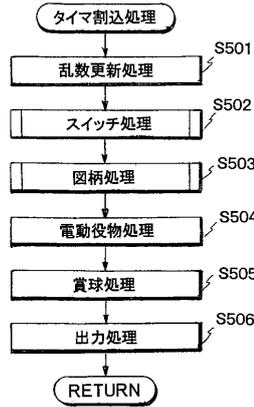
【図3】



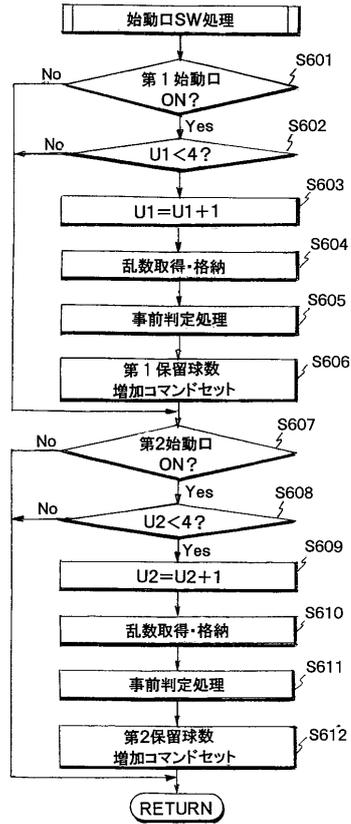
【図4】



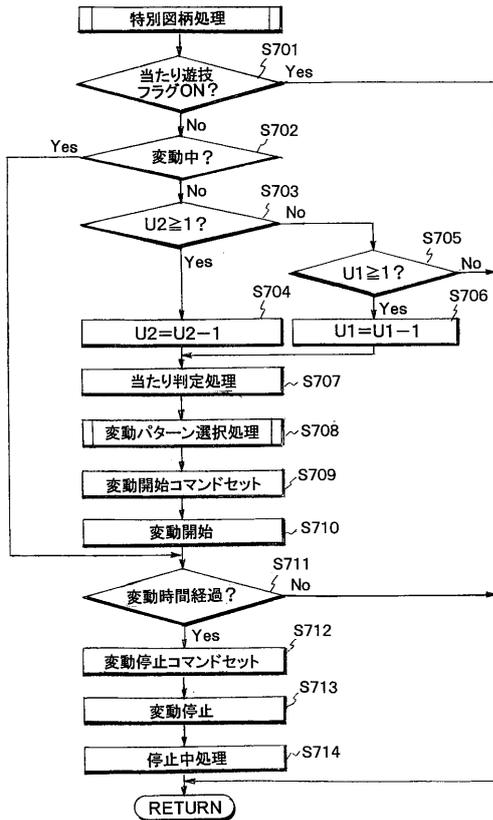
【図5】



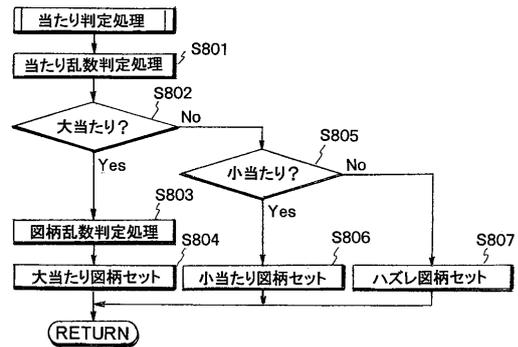
【図6】



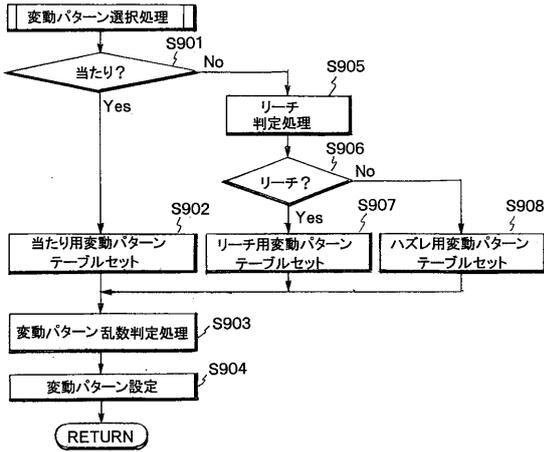
【図7】



【図8】



【図9】



【図10】

大当たり判定テーブル

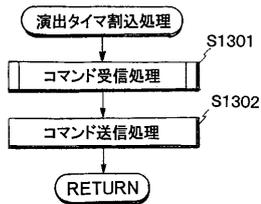
判定結果	割合
大当たり	1/300
ハズレ	299/300

【図11】

ハズレ判定テーブル

判定結果	割合
完全ハズレ	11/12
リーチハズレ	1/12

【図13】



【図12-1】

大当たり用変動パターンテーブル

変動パターン(リーチ内容)	変動時間	コマンド
R1(ノーマルリーチ)	30	r1
R2(SPリーチ1)	40	r2
R3(SPSPリーチ1)	60	r3
R4(SPリーチ1+SPSPリーチ1)	65	r4
R5(SPリーチ1+SPSPリーチ2)	70	r5
R6(SPリーチ2+SPSPリーチ1)	75	r6
⋮	⋮	⋮
T1(擬似3連+SPSPリーチ1)	79	t1
T2(擬似4連+SPSPリーチ2)	90	t2
⋮	⋮	⋮

【図12-2】

リーチ用変動パターンテーブル

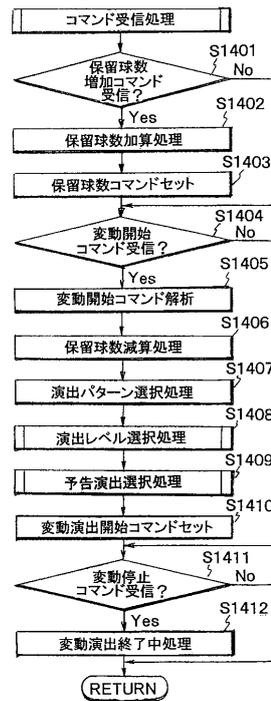
変動パターン(リーチ内容)	変動時間	コマンド
S1(ノーマルリーチ)	30	s1
S2(SPリーチ1)	40	s2
S3(SPSPリーチ1)	60	s3
S4(SPリーチ1+SPSPリーチ1)	65	s4
S5(SPリーチ1+SPSPリーチ2)	70	s5
S6(SPリーチ2+SPSPリーチ1)	75	s6
⋮	⋮	⋮
U1(擬似3連+SPSPリーチ1)	79	u1
U2(擬似4連+SPSPリーチ2)	90	u2
⋮	⋮	⋮

【図12-3】

ハズレ用変動パターンテーブル

変動パターン	保留球数	変動時間	コマンド
12秒変動パターン	1, 2	12	h1
8秒変動パターン	3	8	h2
3秒変動パターン	4	3	h3

【図14】



【図15】

変動演出パターン選択テーブル

大当たり/ハズレ	コマンド	演出パターン
ハズレ	h1	12秒完全ハズレ
	h2	8秒完全ハズレ
	h3	3秒完全ハズレ
	s1	ノーマルリーチ(30秒)
	s2	SPリーチ1(40秒)
	s3	SPリーチ2(60秒)
	s4	SPリーチ1+PSSPリーチ1(65秒)
	s5	SPリーチ1+SPSPリーチ2(70秒)
	s6	SPリーチ2+SPSPリーチ1(75秒)
	⋮	⋮
u1	擬似3連+SPリーチ1(79秒)	
u2	擬似4連+SPリーチ2(90秒)	
⋮	⋮	
大当たり	r1	ノーマルリーチ(30秒)
	r2	SPリーチ1(40秒)
	r3	SPリーチ2(60秒)
	r4	SPリーチ1+SPSPリーチ1(65秒)
	r5	SPリーチ1+SPSPリーチ2(70秒)
	r6	SPリーチ2+SPSPリーチ1(75秒)
	⋮	⋮
	t1	擬似3連+SPリーチ1(79秒)
	t2	擬似4連+SPリーチ2(90秒)
	⋮	⋮

【図17】

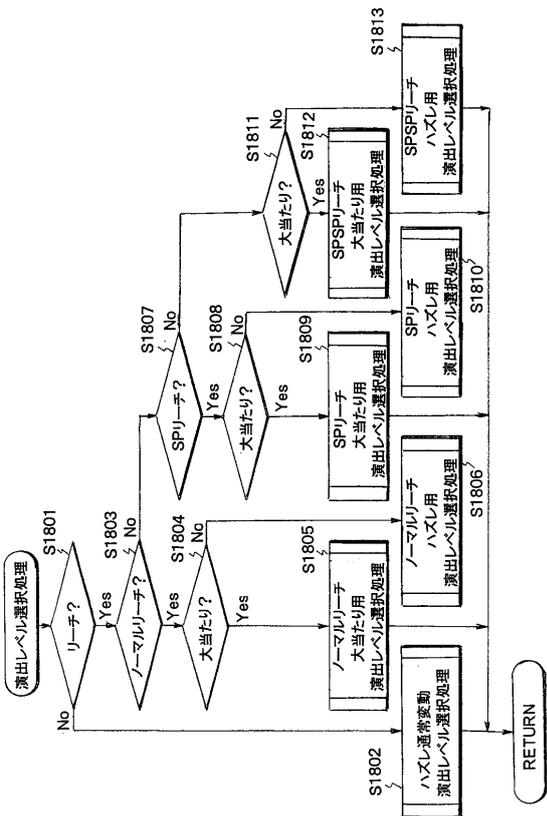
演出レベル選択テーブル	演出レベル選択テーブル										
	大当たり/ハズレ	レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6	レベル7	レベル8	レベル9
完全ハズレ	ハズレ	60	40	0	0	0	0	0	0	0	0
ノーマルリーチ	大当たり	30	30	30	0	0	0	0	0	0	0
SPリーチ	ハズレ	60	20	20	0	0	0	0	0	0	0
	大当たり	10	15	20	20	20	20	20	20	20	20
SPSPリーチ	ハズレ	30	30	16	8	16	0	0	0	0	0
	大当たり	1	1	10	30	40	6	6	6	6	6
	ハズレ	1	1	18	40	30	0	0	0	0	0

【図16】

演出パターン選択テーブル

大当たり/ハズレ	演出パターン	割合(相対値)
大当たり	ノーマルリーチ	1/10
	SPリーチ	4/10
	SPSPリーチ	5/10
ハズレ	ノーマルリーチ	44/50
	SPリーチ	5/50
	SPSPリーチ	1/50

【図18】



【図19】

段階	予告画像	期待度
段階1:変動開始時キャラクタ予告	なし	低 ↔ 高
	青	
	緑	
	赤	
	ゼブラ	
段階2:ステップアップ予告	なし	低 ↔ 高
	ステップ1	
	ステップ2	
	ステップ3	
	ステップ4	
	ステップ5	
段階3:セリフ予告	...	低 ↔ 高
	チャンス?	
	チャンス!	
	赤チャンス	
	ゼブラチャンス	
段階4:リーチボイス予告	「リーチ」	低 ↔ 高
	「チャンス」	
	「大チャンス」	
	「激アツ」	
段階5:リーチ成立後予告	なし	低 ↔ 高
	暗転	
	ハート群予告	
	星群予告	
段階6:SP中カットイン予告	虹群予告	低 ↔ 高
	白背景小	
	青背景小	
	緑背景中	
	赤背景大	
段階7:SPSP中カットイン予告	ゼブラ背景	低 ↔ 高
	虹背景	
	白背景小	
	青背景小	
	無鳥背景中	

【図20-1】

予告画像選択テーブル(段階1)

段階	予告画像	レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	特殊レベル1	特殊レベル2	特殊レベル3
段階1: 変動開始時キ ャンプラ予告	なし	60	50	20	20	0	10	0	0
	青	40	30	30	20	10	20	10	0
	緑	0	20	50	20	20	20	20	50
	赤	0	0	0	40	30	40	30	0
	ゼブラ	0	0	0	0	40	0	40	50
	★虹	0	0	0	0	0	10	0	0

【図20-2】

予告画像選択テーブル(段階2)

段階	予告画像	レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	特殊レベル1	特殊レベル2	特殊レベル3
段階2: ステップアップ 予告	なし	80	50	30	10	10	5	10	0
	ステップ1	10	30	30	20	10	20	10	0
	ステップ2	10	10	20	30	10	30	10	0
	ステップ3	0	10	10	20	30	20	30	50
	ステップ4	0	0	10	10	40	10	40	50
	★ステップ5	0	0	0	0	0	5	0	0

【図20-3】

予告画像選択テーブル(段階3)

段階	予告画像	レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	特殊レベル1	特殊レベル2	特殊レベル3
段階3: セリア予告	...	80	50	30	20	0	10	0	0
	チャンス?	20	50	50	30	10	30	10	0
	チャンス!	0	0	20	30	20	30	20	70
	赤チャンス	0	0	0	20	30	20	30	0
	ゼブラチャンス	0	0	0	0	40	0	40	30
	★金チャンス	0	0	0	0	0	10	0	0

【図20-4】

予告音声選択テーブル(段階4)

段階	予告音声	レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	特殊レベル1	特殊レベル2	特殊レベル3
段階4: リーチボイス 予告	「リーチ」	100	80	50	20	0	10	0	0
	「チャンス」	0	20	30	50	50	50	50	0
	「大チャンス」	0	0	20	30	30	30	30	50
	「激アツ」	0	0	0	0	20	0	20	50
	★「無音」	0	0	0	0	0	10	0	0

【図20-5】

予告画像選択テーブル(段階5)

段階	予告画像	レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	特殊レベル1	特殊レベル2	特殊レベル3
段階5: リーチ成立後 予告	なし	100	80	60	20	0	10	0	0
	暗転	0	20	20	40	40	40	40	0
	ハート群予告	0	0	20	40	40	40	40	50
	星群予告	0	0	0	0	20	0	20	50
	★虹群予告	0	0	0	0	0	10	0	0

【図20-6】

予告画像選択テーブル(段階6)

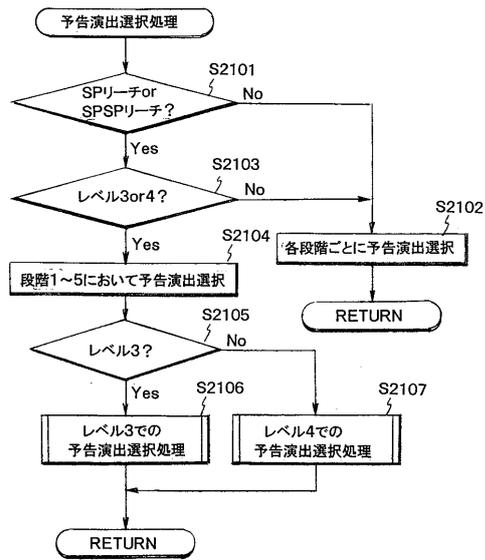
段階	予告画像	レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	特殊レベル1	特殊レベル2	特殊レベル3
段階6: SP中カットイ ン予告	白背景小	100	80	60	20	0	10	0	0
	青背景小	0	20	20	20	20	20	20	0
	緑背景中	0	0	20	20	20	20	20	50
	赤背景大	0	0	0	40	30	40	30	0
	ゼブラ背景	0	0	0	0	30	0	30	50
	★虹背景	0	0	0	0	0	10	0	0

【図20-7】

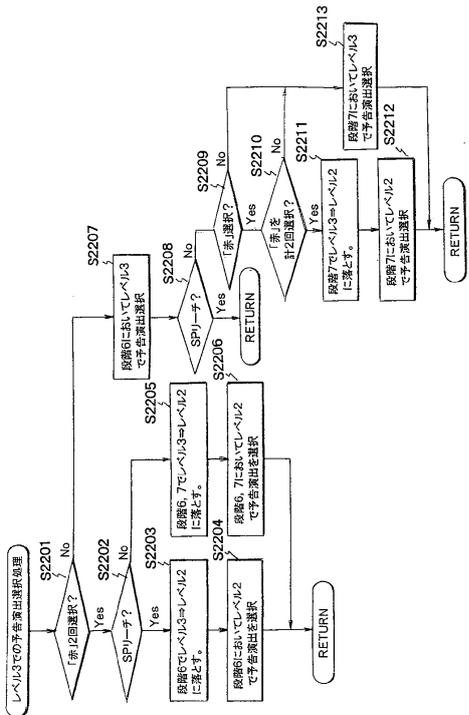
予告画像選択テーブル(段階7)

段階	予告画像	レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	特殊レベル1	特殊レベル2	特殊レベル3
段階7: SPSP中カッ トイン予告	白背景小	100	80	60	20	0	10	0	0
	青背景小	0	20	20	20	20	20	20	0
	緑背景中	0	0	20	20	20	20	20	50
	赤背景大	0	0	0	40	30	40	30	0
	ゼブラ背景	0	0	0	0	30	0	30	50
	★虹背景	0	0	0	0	0	10	0	0

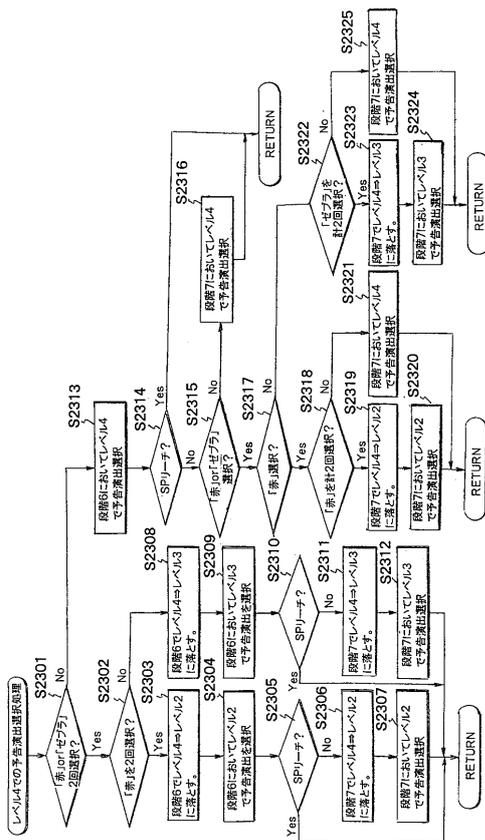
【図21】



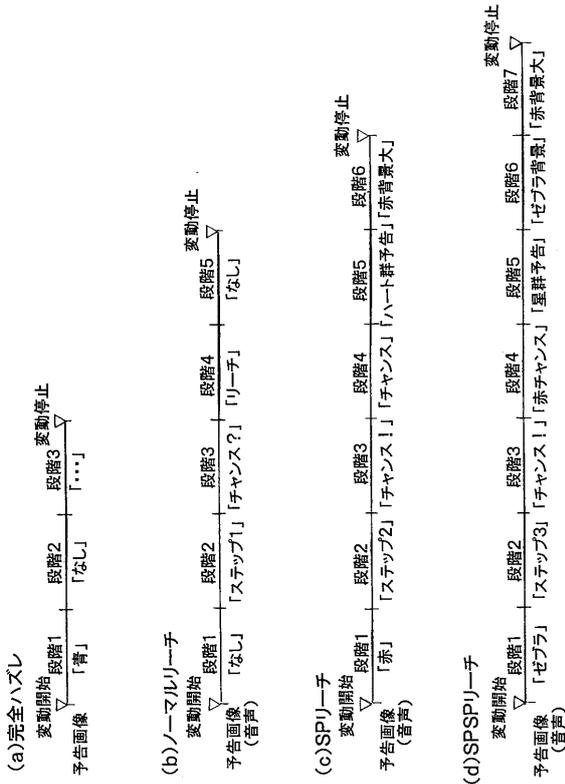
【 図 2 2 】



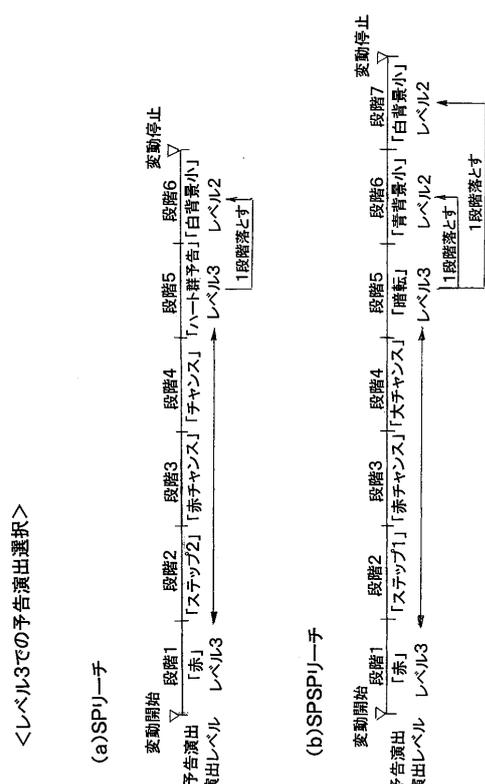
【 図 2 3 】



【 図 2 4 】



【 図 2 5 】

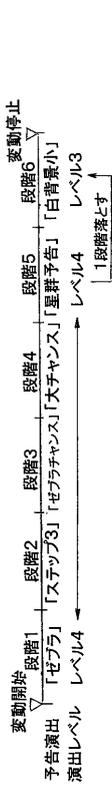


<レベル3での予告演出選択>

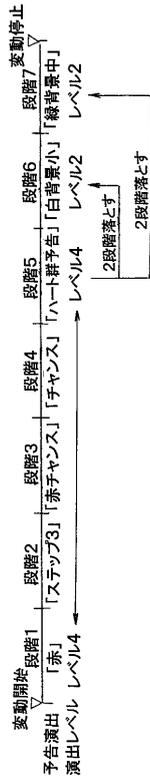
【 図 2 6 】

<レベル4での予告演出選択>

(a)SPリーチ



(b)SPSPリーチ



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2013-013675(JP,A)
特開2012-071050(JP,A)
特開2013-252163(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02