

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-3608

(P2021-3608A)

(43) 公開日 令和3年1月14日(2021.1.14)

(51) Int.Cl. F 1 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 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 100 頁)

(21) 出願番号	特願2020-168622 (P2020-168622)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	令和2年10月5日(2020.10.5)		京楽産業、株式会社
(62) 分割の表示	特願2019-116515 (P2019-116515) の分割	(74) 代理人	100158780
原出願日	令和1年6月24日(2019.6.24)		弁理士 寺本 亮
		(74) 代理人	100121359
			弁理士 小沢 昌弘
		(72) 発明者	伊藤 合
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業、株式会社内
		(72) 発明者	菊池 雄
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業、株式会社内

最終頁に続く

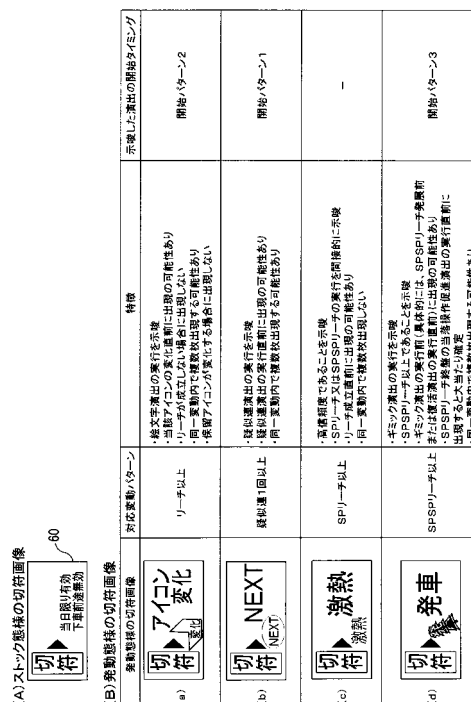
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出の興趣性をより向上させることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】特別図柄の変動表示中に切符演出を実行可能である。切符演出では、1又は複数のストック態様の切符画像60を用いて発動態様の切符画像60を導出する。ストック態様の切符画像60は、変動演出の内容を示唆しない。発動態様の切符画像60は、当該アイコン53を変化させる絵文字演出、装飾図柄55を高速で再変動させる疑似連演出といった特定の変動演出の内容を示唆する。ストック態様の切符画像60を用いて発動態様の切符画像60を導出するタイミングは報知されない。複数のストック態様の切符画像60が同時にストックされる場合があり、各切符画像60の発動タイミングは互いに異なる。

【選択図】 図13



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、

図柄を変動表示させてから前記判定手段の判定結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示手段と、

演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記図柄の変動表示中に、複数の態様を有する特定演出と、前記特定演出を実行する前に実行可能な所定演出と、を実行制御可能であり、

10

前記特定演出は、第 1 特定演出と、前記第 1 特定演出を実行した後に実行可能な第 2 特定演出と、を含み、

前記所定演出は、前記特定演出が実行されるまでの時間および前記特定演出の態様を示唆しない前段画像と、前記前段画像の表示後に表示可能である後段画像と、を表示可能な演出であり、

前記後段画像は、前記図柄の変動表示中において複数回表示可能であり、前記第 1 特定演出を実行する前に表示される第 1 後段画像と、前記第 1 後段画像の表示後であり前記第 2 特定演出を実行する前に表示される第 2 後段画像と、を含む、遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

20

【0001】

本発明は、特別遊技を実行するか否かを判定し、その判定結果に基づく演出を実行する遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機では、始動口に遊技球が入賞して特別遊技を実行するか否かが判定されると、特別図柄表示器において、特別図柄が変動表示された後に判定結果を示す態様の特別図柄が停止表示される。特許文献 1 に記載の遊技機では、所定の画像表示装置において、特別図柄の変動表示の開始に伴って装飾図柄が変動表示され、特別図柄が停止表示されるのに伴って、判定結果を示す態様で装飾図柄が停止表示される。

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2014-183903 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで、従来の遊技機では、演出の興趣性を向上させるという点においては改善の余地があった。

【0005】

40

それ故に、本発明の目的は、演出の興趣性を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。

本発明に係る遊技機は、始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、図柄を変動表示させてから前記判定手段の判定結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示手段と、演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数の態様を有する特定演出と、前記特定演出を実行する前に実行可能な所定演出と、を実行制御可能であり、前記特定演出は

50

、第1特定演出と、前記第1特定演出を実行した後に実行可能な第2特定演出と、を含み、前記所定演出は、前記特定演出が実行されるまでの時間および前記特定演出の態様を示唆しない前段画像と、前記前段画像の表示後に表示可能である後段画像と、を表示可能な演出であり、前記後段画像は、前記図柄の変動表示中において複数回表示可能であり、前記第1特定演出を実行する前に表示される第1後段画像と、前記第1後段画像の表示後であり前記第2特定演出を実行する前に表示される第2後段画像と、を含む。

【発明の効果】

【0007】

この発明によれば、演出の興趣性を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

10

【0008】

【図1】遊技機1の概略正面図

【図2】演出役物7を動作させるギミック演出の一例である。

【図3】演出ボタン26の一例について説明するための説明図

【図4】図1における表示器4の拡大図

【図5】遊技機1が備える制御装置の構成例を示すブロック図

【図6】特別図柄判定について説明するための説明図

【図7】通常遊技状態における第1特別図柄の変動パターンの一例について説明するための説明図

【図8】高確率状態かつ非時短状態における第2特別図柄の変動パターンの一例について説明するための説明図

20

【図9】メインRAM103の構成例及びメインRAM103に格納される各種情報を示すブロック図

【図10】ギミック予兆演出の一例について説明するための説明図

【図11】ギミック予兆演出に続くギミック演出の一例について説明するための説明図

【図12】ギミック予兆演出の開始（又は次段階への発展）を示唆する演出の一例を説明するための説明図

【図13】切符画像60の態様について説明するための説明図

【図14】切符画像60の表示位置の例である。

【図15】大当たりの場合の切符演出（先読み）及び切符演出（当該）の実行回数と発動タイミングとの決定割合について説明するための説明図

30

【図16】ハズレの場合の切符演出（先読み）及び切符演出（当該）の実行回数と発動タイミングとの決定割合について説明するための説明図

【図17】切符演出（先読み）の開始パターンについて説明するためのタイムチャートである。

【図18】切符演出（先読み）開始パターン決定テーブルについて説明するための説明図

【図19】第1先読み演出パターンで切符画像60が1枚ストックされる場合の具体例について説明するための説明図

【図20】第2先読み演出パターンで切符画像60が1枚ストックされる場合の具体例について説明するための説明図

40

【図21】第2先読み演出パターンが保留アイコン54の変化を伴う場合があることの具体例について説明するための説明図

【図22】切符演出（当該）の開始パターンについて説明するための説明図

【図23】第1当該開始パターンで切符画像60が1枚ストックされる場合の具体例について説明するための説明図

【図24】第2当該開始パターンで切符画像60が1枚ストックされる場合の具体例について説明するための説明図

【図25】ストック態様の切符画像60が複数同時に切符ストック位置602にストックされる場合の具体例について説明するための説明図

【図26】ストック態様の切符画像60が複数同時にストックされた状態で、新たにスト

50

ック態様の切符画像 60 がストックされる場合の具体例について説明するための説明図

【図 27】ストック態様の切符画像 60 を用いて図 13 (B) (a) の発動態様の切符画像 60 を導出する具体例について説明するための説明図

【図 28】図 27 に続いて、ストック態様の切符画像 60 を用いて図 13 (B) (b) の発動態様の切符画像 60 を導出する具体例について説明するための説明図

【図 29】図 28 に続いて、ストック態様の切符画像 60 を用いて図 13 (B) (c) の発動態様の切符画像 60 を導出する具体例について説明するための説明図

【図 30】図 29 に続いて、ストック態様の切符画像 60 を用いて図 13 (B) (d) の発動態様の切符画像 60 を導出する具体例について説明するための説明図

【図 31】図 30 に続いて、ギミック予兆画像 81 及び 82 が合体に向かって移動表示を開始したときから演出役物 7 が進出位置への動作を完了するまでの具体例について説明するための説明図

【図 32】ギミック演出が終了した後の演出の流れについて説明するための説明図

【図 33】大当たり図柄 A ~ C の何れかが停止表示されると共に、7 図柄以外の図柄揃いが停止表示されたときに実行されるチャレンジ B O N U S 演出の一例について説明するための説明図

【図 34】図 33 に続くチャレンジ B O N U S 演出の一例について説明するための説明図

【図 35】ブーストモード中の変動演出の流れについて説明するための説明図

【図 36】遊技制御基板 100 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート

【図 37】図 36 のステップ S2 におけるスイッチ処理の詳細フローチャート

【図 38】図 37 のステップ S21 における第 1 始動口スイッチ処理の詳細フローチャート

【図 39】図 37 のステップ S22 における第 2 始動口スイッチ処理の詳細フローチャート

【図 40】図 36 のステップ S3 における特別図柄処理の詳細フローチャート

【図 41】図 40 のステップ S309 における大当たり判定処理の詳細フローチャート

【図 42】図 40 のステップ S310 における変動パターン決定処理の詳細フローチャート

【図 43】図 36 のステップ S7 における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャート

【図 44】演出制御基板 130 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート

【図 45】図 44 のステップ S10 におけるコマンド受信処理の詳細フローチャート

【図 46】図 45 のステップ S13 における保留コマンド受信処理の詳細フローチャート

【図 47】図 45 のステップ S15 における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャート

【図 48】画像音響制御基板 140 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート

【図 49】ランプ制御基板 150 において行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係る遊技機 1 について説明する。

【0010】

[遊技機 1 の概略構成例]

まず、図 1 ~ 図 9 を参照しつつ、遊技機 1 の概略構成について説明する。ここで、図 1 は、遊技機 1 の概略正面図である。図 1 に例示されるように、遊技機 1 は、入賞や判定に関する役物等が設けられた遊技盤 2 と、遊技盤 2 を支持固定する枠部材 3 とを備えている。枠部材 3 は、遊技盤 2 と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤 2 とによって、遊技球が流下可能な遊技領域 10 が形成され

10

20

30

40

50

ている。

【0011】

遊技者がハンドル20を握ってレバー21を時計回りに回転させると、上皿28に溜められた遊技球が発射装置（不図示）へと案内され、ハンドル20の回転角度に応じた打球力で遊技領域10へと発射される。この遊技領域10には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域10における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤2に沿って落下する。なお、遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン22を操作することによって一時的に停止される。

【0012】

上皿28は、発射装置へ供給される遊技球及び賞球を溜めるものである。この上皿28の下方には、賞球を溜める下皿29が設けられている。この下皿29と近接配置された取り出しボタン23を遊技者が操作すると、下皿29の下面の一部が開口されて、下皿29に溜まった遊技球が下皿29の下方に配置された不図示の箱に落下する。

【0013】

遊技者がハンドル20を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印31に例示されるように遊技領域10における左側領域を流下する。一方、遊技者がハンドル20を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印32に例示されるように遊技領域10における右側領域を流下する。

【0014】

左打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第1始動口11a、3つの普通入賞口14が設けられている。また、右打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第1始動口11b、第2始動口12、大入賞口13、普通入賞口14、ゲート16、電動チューリップ17、及び小入賞口19が設けられている。このため、遊技者が右打ちを行った場合には、基本的には、第1始動口11aに遊技球が入賞することはない。

【0015】

遊技領域10に打ち出された遊技球は、遊技盤2に沿って流下する過程で、第1始動口11a、11b（以下、「第1始動口11」と総称する。）、第2始動口12、大入賞口13、普通入賞口14、及び小入賞口19のいずれかに入球して入賞し得る。これにより、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が上皿28又は下皿29に払い出される。なお、入賞しなかった遊技球は、排出口18を介して遊技領域10から排出される。

【0016】

第1始動口11aと第2始動口12とは、常時開放されている始動口である。第1始動口11bは、普通電動役物としての電動チューリップ17が作動しているときだけ開放される始動口である。電動チューリップ17は、第1始動口11bに近接配置されており、一对の羽根部材を有している。この電動チューリップ17は、一对の羽根部材が第1始動口11bを閉塞する閉姿勢（図1の実線を参照）と、第1始動口11bを開放する開姿勢（図1の破線を参照）とに姿勢変化可能に構成されている。

【0017】

本実施形態における電動チューリップ17は、開姿勢になることによって遊技領域10における右側領域を流下する遊技球を第1始動口11bに寄せ集めるために設けられている。電動チューリップ17が開姿勢であるとき（すなわち第1始動口11bの開放中）は、遊技球は、遊技領域10における右側領域を流下する過程でほとんどが電動チューリップ17に寄せ集められて第1始動口11bに入球する。このため、第1始動口11bの開放中に、第1始動口11bよりも下側に設けられた第2始動口12（又は小入賞口19）に遊技球が入球することはほぼない。電動チューリップ17が閉姿勢であるとき（すなわち第1始動口11bの閉塞中）は、遊技球は、第1始動口11bに入球不可能である。こ

10

20

30

40

50

のため、第1始動口11bの閉塞中は、遊技球は流下する過程で第1始動口11bに入球することがないため第2始動口12（又は小入賞口19）に入球可能である。

【0018】

本実施形態では、第1始動口11bは通常は閉姿勢の電動チューリップ17によって閉塞されている。遊技球がゲート16を通過すると、賞球の払い出しは行われないものの、第1始動口11bを開放するか否かが判定される。以下の説明では、ゲート16に対する遊技球の通過を条件として実行される判定を「普通図柄判定」と呼ぶ。普通図柄判定が行われると、普通図柄表示器45（図4参照）において普通図柄が変動表示されてから普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄が停止表示される。停止表示される普通図柄には、第1始動口11bを開放することを示す普通図柄と、第1始動口11bを開放しないことを示す普通図柄とがある。第1始動口11bを開放することを示す普通図柄が停止表示された場合、電動チューリップ17の一对の羽根部材が規定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。一方、第1始動口11bを開放しないことを示す普通図柄が停止表示された場合、電動チューリップ17は閉姿勢のままであり開姿勢にならない。

10

【0019】

普通図柄判定で第1始動口11bを開放すると判定される確率には、時短状態（例えば、1/1）と、時短状態よりも確率が低い非時短状態（例えば、1/256）とがある。本実施形態における普通図柄の変動時間は、時短状態であるか非時短状態であるかに関わらず同じである（例えば0.4秒間）。電動チューリップ17が開姿勢に制御される時間（すなわち、第1始動口11bの開放時間）は、時短状態の方が非時短状態よりも長い。具体的には、例えば、時短状態のときに第1始動口11bを開放することを示す普通図柄が停止表示された場合、第1始動口11bが5秒間だけ1回開放される。また、例えば、非時短状態のときに第1始動口11bを開放することを示す普通図柄が停止表示された場合、第1始動口11bが0.2秒間だけ1回開放される。時短状態に設定されているときに遊技者が右打ちを継続していれば、第1始動口11bはほとんどの期間開放され、第2始動口12（又は小入賞口19）に入球することがほぼない。一方、非時短状態に設定されているときに遊技者が右打ちを継続していても、第1始動口11bはほとんどの期間開姿勢にならず、仮に開姿勢になったとしてもすぐに閉姿勢になる。このため、非時短状態に設定されている場合、第2始動口12（又は小入賞口19）に遊技球を入球させることが可能である。なお、時短状態である場合よりも非時短状態である場合の方が普通図柄の変動時間を長くすることにより、時短状態である場合に比べて非時短状態である場合に第2始動口12（又は小入賞口19）に遊技球を入球させ易くしてもよい。例えば、時短状態の場合における普通図柄の変動時間は0.4秒間であり、非時短状態の場合における普通図柄の変動時間は2.5秒間でもよい。

20

30

【0020】

遊技機1では、遊技球が第1始動口11を通過して入賞した場合、又は遊技球が第2始動口12を通過して入賞した場合、遊技者に有利な大当たり遊技（特別遊技）を実行するか否かが判定される。以下の説明では、第1始動口11への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第1特別図柄判定」と呼び、第2始動口12への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第2特別図柄判定」と呼ぶ。また、これらの判定を総称して「特別図柄判定」と呼ぶ。

40

【0021】

本実施形態では、第1特別図柄判定の判定結果として「大当たり」及び「ハズレ」が予め用意されている。また、第2特別図柄判定の判定結果として「大当たり」、「ハズレ」、及び「小当たり」が予め用意されている。大当たりである場合、大当たり遊技が行われる。大当たり遊技は、通常はプレートによって閉塞されている大入賞口13を開放させる（具体的には、上記プレートを作動させる）ことによって実現される。遊技者は、大当たり遊技中に大入賞口13に遊技球を入賞させることで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。大当たり遊技には複数の種類があり、遊

50

技者が最も賞球を得られる大当たり遊技（具体的には、後述する大当たり図柄 A 又は D に係る大当たり遊技）が行われる割合は、第 1 特別図柄判定に比べて第 2 特別図柄判定の方が高い。このため、遊技者は、第 1 特別図柄判定よりも第 2 特別図柄判定が行われることによって大当たりとなることを望む。

【0022】

特別図柄判定で大当たりと判定される確率には、低確率状態（例えば、約 $1/319$ ）と、低確率状態よりも確率が高い高確率状態（例えば、約 $1/45$ ）とがある。本実施形態の遊技機 1 は、初期的には低確率状態かつ非時短状態（いわゆる通常遊技状態）に設定される。そして、大当たり遊技（なお、遊技状態としては通常遊技状態）が実行されると、その終了時に以下の 3 つのうちの何れかの遊技状態に設定される。なお、大当たり遊技が実行されなければ（すなわち、特別図柄判定の判定結果がハズレ又は小当たりであっても）遊技状態は変わらないため、通常遊技状態のままである。

10

- ・高確率状態かつ非時短状態
- ・高確率状態かつ時短状態
- ・低確率状態かつ時短状態（いわゆる時短遊技状態）

【0023】

本実施形態では高確率状態かつ非時短状態、又は高確率状態かつ時短状態に設定されると、非常に多い回数（例えば 1000 回）の特別図柄判定が行われるまでこの遊技状態で制御される。このため、事実上、次の大当たり遊技が開始されるまで遊技状態が変更されない。なお、高確率状態かつ非時短状態、又は高確率状態かつ時短状態に設定され、所定回数（例えば 100 回）の特別図柄判定が行われても 1 度も大当たり遊技を実行すると判定されなかった場合、上記所定回数目の特別図柄の停止表示に伴って通常遊技状態に設定されてもよい。また、高確率状態かつ非時短状態、又は高確率状態かつ時短状態に設定されると、次の大当たり遊技が開始されるまで遊技状態が変更されない構成でもよい。

20

【0024】

本実施形態では時短遊技状態に設定されると、例えば 100 回の特別図柄判定が行われても 1 度も大当たり遊技を実行すると判定されなかった場合、100 回目目の特別図柄の停止表示に伴って通常遊技状態に設定される。

【0025】

大当たり遊技は、特別図柄判定の判定結果が大当たりである場合に行われる。ハズレである場合、大当たり遊技が行われない。小当たりである場合もハズレである場合と同様に、大当たり遊技が行われない。このように大当たり遊技が行われないという点で小当たりはハズレと同じであり、小当たりはハズレの一種といえる。ハズレである場合、遊技者が全く賞球を得られない。小当たりである場合、大当たり遊技が行われていないときに比べると少ないものの遊技者が幾らかの賞球を得ることが可能のように予め構成されている。具体的には、小当たりの場合、小当たり遊技が実行される。小当たり遊技は、通常は上記プレートによって閉塞されている小入賞口 19 を開放させる（具体的には、上記プレートを作動させる）ことによって実現される。小入賞口 19 が開放される時間は、大当たり遊技中の大入賞口 13 の開放時間よりも短い時間（例えば、小入賞口 19 が開放されてから 0.5 秒が経過するまで）である。このため、小当たり遊技中に小入賞口 19 に入賞できる遊技球数は、大当たり遊技中に大入賞口 13 に入賞可能な遊技球数（例えば平均 10 個）に比べると少ない。遊技球の入賞毎の賞球は、本実施形態においては小入賞口 19 よりも大入賞口 13 の方が多い。本実施形態では、遊技者は、小当たり遊技中に小入賞口 19 に平均して 2 個の遊技球を入賞させることが可能であり、小当たり遊技が行われることによって例えば 20 個ほどの賞球を得ることができる。後に詳述するが、本実施形態では、遊技状態に関わらず第 2 特別図柄判定が行われると相対的に高い確率（例えば約 $1/1.5$ ）で小当たり遊技が行われる（図 6（B-1）及び（B-2）参照）。

30

40

【0026】

上述したように、本実施形態では第 2 始動口 12 に対し、時短状態に設定されている場合は遊技球を入賞不可能であり、非時短状態（かつ、低確率状態または高確率状態）のと

50

きに第2始動口12に遊技球を入賞可能である。すなわち、演出モードとしては、通常モード及びブーストモードのとき以外は第2始動口12に遊技球を入賞不可能である。

【0027】

ここで、特別図柄判定が行われると、表示器4（後述する）において特別図柄が変動表示されてから特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄が停止表示される。本実施形態では、第2特別図柄判定が行われた場合における特別図柄の変動時間の長さが、遊技状態によって大きく異なるように予め設定されている。具体的には、第2特別図柄判定が行われた場合における特別図柄の変動時間は、低確率状態かつ非時短状態（演出モードとしてはブーストモード）の場合、大当たりか否かに関わらず相対的に非常に長い（例えば3分）。この変動時間に比べると、低確率状態かつ非時短状態（演出モードとしては通常モード）の場合に第1特別図柄判定が行われた場合における特別図柄の変動時間の方が短い。低確率状態かつ非時短状態の場合、遊技者は、第2特別図柄判定が行われるように第2始動口12を狙うことも可能であるが、特別図柄の変動時間の長さを考えると、これはあまり現実的ではない。このため、遊技者は、低確率状態かつ非時短状態の場合は基本的には第2始動口12を狙わず、第1始動口11aを狙った左打ちを行う。左打ちされると、右打ちされた遊技球の通過経路にある第2始動口12には遊技球が入賞しない。よって、低確率状態かつ非時短状態の場合は基本的には小当たり遊技が行われない。

10

【0028】

また、第2特別図柄判定が行われた場合における特別図柄の変動時間は、高確率状態かつ非時短状態の場合は、低確率状態かつ非時短状態の場合に比べて相対的に非常に短い。この変動時間は、高確率状態かつ非時短状態の場合に第1特別図柄判定が行われた場合における特別図柄の変動時間と同じ位である。このため、高確率状態かつ非時短状態の場合、遊技者は、第1始動口11aを狙わず、第2始動口12を狙った右打ちを行う。これにより、第2始動口12に遊技球が入賞すれば小当たり遊技が頻繁に行われることになる。このため、ブーストモードは、大当たり遊技が実行されなくても小当たり遊技によって賞球を頻繁に得られるため、他の演出モードに比べて遊技者にとって有利な状態である。

20

【0029】

なお、小当たり遊技での小入賞口19の開放時間は、1.8秒以下であれば上述した時間に限らずどのような長さでもよい。また、小当たり遊技中における小入賞口19の開放時間の合計時間が1.8秒以下であれば、小入賞口19は小当たり遊技中に複数回開放されてもよい。また、小当たり遊技では、小入賞口19に代えて大入賞口13が開放されてもよい。

30

【0030】

普通入賞口14は、第1始動口11a及び第2始動口12と同様に常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球が払い出される入賞口である。なお、第1始動口11等とは異なり、普通入賞口14に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。

【0031】

本実施形態の遊技機1では、例えば、大当たり遊技中を除き、通常遊技状態で遊技が制御されているときには通常モードと呼ばれる演出モードで演出が行われる。また、高確率状態かつ時短状態、又は時短遊技状態で遊技が制御されているときには共通のスペシャルモードと呼ばれる演出モードで演出が行われる。そして、高確率状態かつ非時短状態で遊技が制御されているときにはブーストモードと呼ばれる演出モードで演出が行われる。時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、通常遊技状態に移行する直前（例えば、1000回目の特別図柄が停止表示する0.5秒前）にスペシャルモードから通常モードに切り替わる。各演出モードは異なる態様の演出を実行可能である。一例として、スペシャルモードでは、現在の遊技状態で実行され得る特別図柄判定の残り回数を示唆する残り回数示唆画像を表示可能である。このような残り回数の示唆は、通常モード及びブーストモードでは行われない。遊技者は、演出態様から現在の演出モードを認識して、現在の遊技状態の把握に役立てることが可能である。

40

【0032】

50

本実施形態では、移行先の遊技状態に対応する演出モードを報知するモード報知演出が大当たり遊技中に行われる。モード報知演出は、例えば、高確率状態かつ非時短状態に移行する場合は大入賞口 13 の開放期間であるラウンド遊技中から開始する（図 34 を参照して後述する）。また、モード報知演出は、例えば、高確率状態かつ時短状態、又は時短遊技状態に移行する場合は大当たり遊技の終盤に設けられるエンディング期間の開始時から開始する（なおラウンド遊技中に開始してもよい）。何れの場合も、モード報知演出は大当たり遊技の終了前に終了する。モード報知演出の終了に伴って移行先の遊技状態に対応する演出モードに切り替わり、その後大当たり遊技が終了する。

【0033】

〔遊技機 1 の演出手段の構成例〕

図 1 及び図 5 に例示されるように、遊技機 1 には、各種の演出を行うものとして、液晶表示装置、演出役物 7、スピーカ 24、盤ランプ 25、星ランプ 8、及び、枠ランプ 37 が設けられている。

【0034】

液晶表示装置（EL 表示装置等でもよい）の表示画面（以下、「液晶画面 5」と呼ぶ。）は、各種演出画像を表示する画像表示装置である。液晶表示装置は遊技盤 2 よりも遊技機 1 の背面側（すなわち後方側）に設けられ、遊技盤 2 に形成された開口を通して視認できる。図 1 に示すように、液晶画面 5 は遊技者によって視認され易い位置に設けられている。液晶画面 5 には、例えば、当該アイコン 53、装飾図柄 55、小図柄、第 4 図柄（不図示）、CG 又はアニメのキャラクタ、アイテムなどが表示される。

【0035】

当該アイコン 53 は、特別図柄の変動表示中であることを報知する画像である。当該アイコン 53 は、特別図柄の変動表示の開始に伴って表示される画像である。本実施形態の当該アイコン 53 は、特別図柄の停止表示の開始に伴ってフェードアウトを開始し、上記特別図柄の停止表示中に完全に消去される。本実施形態の当該アイコン 53 は、基本的には白色で表示される。ここで、本実施形態では、青色、緑色、赤色、及び虹色が大当たりとなる可能性（以下、「信頼度」という）の高低を示唆する色として用いられる。各色は上述した順に、大当たりの場合に用いられ易くハズレの場合に用いられ難い。虹色は、信頼度が 100% であり、大当たりである場合にのみ用いられ、ハズレである場合には用いられない。当該アイコン 53 は、大当たりの場合やハズレであって特別図柄の変動時間が相対的に長い場合に、白色以外の上記の色で表示される場合がある。以下の説明では、白色の当該アイコン 53 を通常態様の当該アイコン 53 と呼び、白色以外の上記の色の当該アイコン 53 を特別態様の当該アイコン 53 と呼ぶ。

【0036】

装飾図柄 55、小図柄、及び第 4 図柄は、特別図柄の変動表示に同期して変動表示される画像である。装飾図柄 55 は、1～9 のうちの何れかの数字を表す図柄を含む。本実施形態では特別図柄の変動表示の開始に伴って 3 つの装飾図柄 55（及び 3 つの小図柄）が変動表示を開始し、特別図柄の停止表示の開始に伴って 3 つの装飾図柄 55（及び 3 つの小図柄）が停止表示する（「本停止」と呼ぶ。）。3 つの数字の組み合わせによって、特別図柄判定の判定結果が報知される。停止表示する装飾図柄 55 の組み合わせは小図柄の組み合わせと同じである。

【0037】

第 4 図柄は色で表現されるものであり、装飾図柄 55（及び特別図柄）と同期して変動表示した後、装飾図柄 55（及び特別図柄）と同時に停止表示される。組み合わせについては後に詳述するが、停止表示された装飾図柄 55（及び小図柄）と第 4 図柄の色との組み合わせによって、停止表示された特別図柄が示唆する特別図柄判定の判定結果と同じ内容を報知する。第 4 図柄の変動表示は、例えば、「赤」、「青」、及び「黄」の第 4 図柄が赤→青→黄→赤→・・といった順番で同じ位置に一定の時間（例えば 0.2 秒間）ずつ表示されることにより実現される。なお、第 4 図柄の変動表示は、所定色（例えば青色）の第 4 図柄を一定の時間毎（例えば 0.2 秒毎）に表示と非表示とに切り替えて点滅させ

10

20

30

40

50

ることにより実現されてもよい。

【0038】

なお、図2以外では、図面を見易くする目的で小図柄の表記は省略している。また、第4図柄は全部の図面で図示を省略している。しかしながら、小図柄および第4図柄は、大当たり遊技中以外は常に、演出役物7で隠れない位置において他の画像よりも手前側に表示される。このため、見えなくなること視認性が低下することもない。これに対し、装飾図柄55は他の画像の後ろ側に重畳表示されて見えなくなったり、演出役物7で隠れたりする場合がある。また、装飾図柄55は、特別図柄が変動表示しているか否かに関わらず一部または全部が非表示となることがある。

【0039】

図2は、演出役物7を動作させるギミック演出の一例である。本実施形態の演出役物7は、遊技機1を前面側から見たときの左側に設けられた演出役物7Lと、右側に設けられた演出役物7Rとで構成される。演出役物7Lは「発車」との文字を縦半分にした左側を表し、演出役物7Rは「発車」との文字を縦半分にした右側を表す(図2(A)参照)。演出役物7は、例えば遊技盤2の背面と液晶画面5との間に設けられ、遊技盤2に対して可動に構成されている。本実施形態の演出役物7は、動作していないときは液晶画面5上方の初期位置に配される。初期位置では、演出役物7は遊技者が視認困難である(図2(B)参照)。演出役物7を動作させるタイミングとなると、演出役物7は、演出役物用モータ71の駆動力により初期位置から液晶画面5の中央に向かって回転しながら下方方向に移動し、液晶画面5の前面に配される(図2(C)～(F)参照)。本実施形態における演出役物7Lは、遊技機1の左右中央を対象軸として演出役物7Rと左右対称に同期して動作する。なお、演出役物7Lは演出役物7Rと独立して動作してもよい。演出役物7Lと演出役物7Rとが合体すると、「発車」との文字が表示される(図2(F)参照)。演出役物7Lと演出役物7Rとが合体する位置を「進出位置」と呼ぶ。演出役物7は、初期位置と進出位置との間で動作させることによって各種の演出に用いられる。本実施形態では、図2(B)～(F)に例示するように演出役物7を初期位置から進出位置まで動作させる演出をギミック演出と呼ぶ。ギミック演出は、特別図柄判定の判定結果に基づいて(具体的には、大当たりか否かと特別図柄の変動時間の種類とに基づく乱数抽選によって)実行可能である。ギミック演出は、大当たりの場合やハズレであって特別図柄の変動時間が相対的に長い場合に実行され易い。このため、ギミック演出は、信頼度が相対的に高い演出といえる。

【0040】

演出役物7は透光性のある合成樹脂材で形成される。演出役物7は、内蔵された複数の発光素子(盤ランプ25の1種)を複数色または単色で発光させることによって各種の演出に用いられる(図2(A)参照)。本実施形態の演出役物7は、信頼度の高低を示唆する色で発光されたり、液晶画面5で行われる演出に同期した信頼度の高低を示唆しない発光色で発光されたりする。

【0041】

本実施形態では演出役物7のように複数の発光素子が内蔵された演出手段を虹色に発光させる場合、各発光素子を7つの色(具体的には、赤色、橙色、黄色、緑色、水色、青色、及び紫色)で同時に発光させることにより全体として虹色で発光させる。

【0042】

演出役物7はどのような文字(例えば、遊技機1の機種名)または柄を表すものでもよい。また、演出役物7は、例えば遊技盤2の前面とガラス板との間に設けられ、動作の有無に関わらず遊技者が視認可能でもよい。この場合、演出役物7に施された装飾および演出役物7の発光により、動作の有無に関わらず演出効果を高めることが可能である。

【0043】

スピーカ24は、液晶画面5で行われる画像を表示する演出と同期するように或いは非同期に、楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。

【0044】

盤ランプ25は、遊技盤2に設けられた複数の発光素子（例えばフルカラーLED）の総称である。本実施形態の盤ランプ25には、小入賞口ランプ（不図示）と星ランプ8に内蔵された複数（1つでもよい）の発光素子（図1参照）とがある。小入賞口ランプは、小入賞口19の周辺に設けられた1つ（複数でもよい）の発光素子から構成される。本実施形態では、小入賞口19の周辺は透明部材で構成されている。小入賞口ランプの光は透明部材を透過して遊技者から視認可能である。本実施形態の小入賞口ランプは、ブーストモード（遊技状態は、高確率状態かつ非時短状態）以外の演出モードでは消灯している。ブーストモードのときは、ブーストモードであることを報知するために小入賞口ランプが発光される。具体的には、小入賞口ランプは、例えば、ブーストモード中に第2特別図柄判定により小当たりとなって解放された小入賞口19に遊技球が入賞したタイミングで発光される。本実施形態では、入賞毎に所定時間（例えば0.3秒）小入賞口ランプが白色に発光される。遊技者は、小入賞口ランプの光を視認することにより、小入賞口へ遊技球を入賞できたことと、ブーストモードであることを認識可能である。

【0045】

星ランプ8は透光性のある合成樹脂材で星形に形成される（図1参照）。本実施形態の星ランプ8は、遊技盤2の上端から枠部材3の上部前面まで延びた支持部材により、枠部材3の手前側に固定される。本実施形態では、星ランプ8に内蔵された発光素子は、小入賞口ランプと同様にブーストモード以外の演出モードでは消灯している。ブーストモードのときは、ブーストモードであることを報知するために複数色または単色で発光される。なお、小入賞口ランプは遊技球の入賞に応じて発光可能であるのに対し、星ランプ8は遊技球が入賞したか否かに関わらず発光可能である点で異なる。本実施形態では、大当たり遊技中に、ブーストモードに移行することを報知するタイミングで星ランプ8が発光される（図34を参照して後述する）。これにより、ブーストモードであることを報知する星ランプ8によって、ブーストモードに移行することを報知可能である。なお、小入賞口ランプは、大当たり遊技中に発光されずブーストモードに移行することを報知不可能である点でも星ランプ8と異なる。

【0046】

なお、星ランプ8は移動不可能なものに限らない。星ランプ8は、例えば、発光に伴って、上下左右に移動可能でもよいし回転および振動といった動作が可能でもよい。また、星ランプ8の表面には、例えば「ブースト」との文字を表記してもよい。これにより、星ランプ8が、ブーストモードと強く関連した演出手段であることが遊技者に示唆される。

【0047】

なお、星ランプ8は遊技機1のどこに設けられてもよい。例えば、遊技盤2のうち液晶画面5の横になる位置に設けられてもよいし、枠部材3に設けられてもよい。

【0048】

枠ランプ37は、枠部材3に設けられた複数の発光素子（例えばフルカラーLED）の総称である。枠ランプ37は、例えば、枠部材3の左側に設けられた左サイドランプと、枠部材3の右側に設けられた右サイドランプと、2つのスピーカ24の間に設けられたセンターランプと、遊技者によって操作可能な演出ボタン26（図3参照）に内蔵されたボタンランプとによって構成される。

【0049】

図3は、演出ボタン26の一例について説明するための説明図である。本実施形態の演出ボタン26は枠部材3に設けられており、遊技者は操作（例えば押下）することによって操作情報を入力可能である。遊技機1では、演出ボタン26の操作に応じた演出が行われる場合がある。演出ボタン26は、その上面が枠部材3の上面と略同じ高さにある通常状態と、その上面が枠部材3の上面に対して所定の高さ（例えば10センチ）だけ上方に突出した突出状態との間でその高さを変更する制御が可能に構成されている。なお、演出ボタン26は、通常状態と突出状態との間におけるどの高さに制御されていても操作が可能である。

【0050】

また、本実施形態の枠部材 3 は、遊技者が選択操作またはカーソル移動を行うために演出キー 2 7 が設けられている（図 3 参照）。演出キー 2 7 はいわゆる十字キーであり、上キー、下キー、左キー、及び右キーを有して構成されている。演出キー 2 7 は、液晶画面 5、盤ランプ 2 5、及び枠ランプ 3 7 の光量調整に用いられ、スピーカ 2 4 の音量調整に用いられる。

【0051】

〔表示器 4 の構成例〕

図 4 は、図 1 における表示器 4 の拡大図である。表示器 4 は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図 4 に例示されるように、第 1 特別図柄表示器 4 1、第 2 特別図柄表示器 4 2、第 1 特別図柄保留表示器 4 3、第 2 特別図柄保留表示器 4 4、普通図柄表示器 4 5、普通図柄保留表示器 4 6、遊技状態表示器 4 7、ラウンド表示器 4 8 等を有して構成されている。

【0052】

第 1 特別図柄表示器 4 1 は、第 1 特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから第 1 特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示することによって第 1 特別図柄判定の判定結果を報知する。第 2 特別図柄表示器 4 2 は、第 2 特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから第 2 特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示することによって第 2 特別図柄判定の判定結果を報知する。以下の説明では、第 1 特別図柄表示器 4 1 に表示される特別図柄を「第 1 特別図柄」、第 2 特別図柄表示器 4 2 に表示される特別図柄を「第 2 特別図柄」と呼ぶ。本実施形態では特別図柄として、大当たりであることを示す大当たり図柄、小当たりであることを示す小当たり図柄、及びハズレであることを示すハズレ図柄が予め用意されている。第 1 特別図柄には大当たり図柄 A～C 及びハズレ図柄がある（図 6（C）参照）。また、第 2 特別図柄には大当たり図柄 D～F、小当たり図柄、及びハズレ図柄がある。なお、第 1 特別図柄には第 2 特別図柄と異なり小当たり図柄がない（すなわち小当たり確率 0 %）。

【0053】

大当たり図柄 A 及び D は、本実施形態においては遊技者が最も賞球を得られる大当たりである。大当たり図柄 A 及び D は、大当たり遊技中のラウンド遊技の回数（ラウンド数）が 10 回（以下、「10R」と呼ぶ。）であり、大当たり遊技直後にブーストモード（なお、遊技状態としては高確率状態かつ非時短状態）に移行する大当たりである（図 6（C）参照）。本実施形態では、大当たり図柄 A 又は D が停止表示される場合、これに伴って 1～9 の数字のうちの何れかを示す装飾図柄 5 5 がゾロ目（例えば 4 4 4 の組み合わせといった図柄揃い）で液晶画面 5 に停止表示される。

【0054】

大当たり図柄 B 及び E は、大当たり遊技直後にスペシャルモード（なお、遊技状態としては高確率状態かつ時短状態）に移行する大当たりである。大当たり図柄 C 及び F は、大当たり遊技直後にスペシャルモード（なお、遊技状態としては低確率状態かつ時短状態）に移行する大当たりである。大当たり図柄 B 及び C は 4 R の大当たりであり、大当たり図柄 E 及び F は 2 R の大当たりである。本実施形態では、大当たり図柄 B 又は C が停止表示される場合、これに伴って 7 以外の数字を示す装飾図柄 5 5 がゾロ目で液晶画面 5 に停止表示される。また、大当たり図柄 E 又は F が停止表示される場合、これに伴って 3 つのうちの左右が同じにならないような予め定められた組み合わせ（バラハズレ目：例えば 8 2 1 などの組み合わせ）の装飾図柄 5 5 が液晶画面 5 に停止表示される。

【0055】

本実施形態において 7 図柄揃いは大当たり図柄 A（又は D）であることを意味する（図 6（C）の「停止表示される装飾図柄の組み合わせ」の欄を参照）。本実施形態では、7 以外の数字を示す図柄揃いからでもブーストモードに移行可能であるように、7 以外の数字を示す図柄揃いは大当たり図柄 A～C のうち何れが停止表示された場合でも停止表示可能であるように予め設定されている。7 以外の数字を示す図柄揃いの装飾図柄 5 5（及び小図柄）が停止表示されると、大当たり図柄 A であれば大当たり遊技を介してブーストモ

ードに移行でき、大当たり図柄 A 以外であれば大当たり遊技を介してブーストモードに移行できない。

【0056】

本実施形態では、7 以外の数字を示す図柄揃いであっても、装飾図柄 5 5（及び小図柄）と第 4 図柄との組み合わせによって、大当たり図柄 A～C のうちの何れであるかを一義的に報知する。例えば、大当たり図柄 A が停止表示された場合、7 以外の数字を示す図柄揃いで且つ第 4 図柄が「赤」で停止表示されることによって大当たり図柄 A であることを報知する。また、7 以外の数字を示す図柄揃いで且つ第 4 図柄が「青」で停止表示されることによって大当たり図柄 B であることを報知する。また、7 以外の数字を示す図柄揃いで且つ第 4 図柄が「黄」で停止表示されることによって大当たり図柄 C であることを報知する。第 4 図柄は、液晶画面 5 の端の方に小さく表示される画像であり、装飾図柄 5 5（及び小図柄）に比べて目立たない画像である。このため、装飾図柄 5 5 と第 4 図柄との組み合わせによって大当たりの種類を報知していても、遊技者に気付かれ難い。なお、第 4 図柄は、液晶表示装置 5 の右側近傍に設けられた発光素子（例えばフルカラー LED）で実現されてもよい。この発光素子を、装飾図柄 5 5 の停止表示と同時に上記色で点灯させることにより第 4 図柄として用いて、大当たりの種類を一義的に報知してもよい。

【0057】

本実施形態では、大当たり図柄 A～D が停止表示された場合、1 R 中に所定の条件（本実施形態では、大入賞口 1 3 への遊技球の入賞数が 10 個に達すること、又は、大入賞口 1 3 が開放されてから 29.5 秒が経過すること）を満たすまで大入賞口 1 3 が開放される。大当たり図柄 A～D が停止表示された場合、1 R 中の大入賞口 1 3 の開放時間は、遊技者が 10 個の遊技球を大入賞口 1 3 に入賞させるのに十分な時間である。大当たり図柄 E 又は F が停止表示された場合、1 R 中に上記と異なる条件（本実施形態では、大入賞口 1 3 への遊技球の入賞数が 10 個に達すること、又は、大入賞口 1 3 が開放されてから 29.5 秒が経過すること）を満たすまで大入賞口 1 3 が開放される。大当たり図柄 E 又は F が停止表示された場合、1 R 中の大入賞口 1 3 の開放時間は相対的に短く、遊技者は、1 R 中に大入賞口 1 3 にせいぜい 4 個の遊技球を入賞可能であるものの 10 個の遊技球を入賞できない。このため、大当たり図柄 E 又は F が停止表示されることにより行われる 2 R のラウンド遊技で得られる賞球は、大当たり図柄 A～D が停止表示されることにより行われる 1 R のラウンド遊技で得られる賞球よりも少ない。すなわち、大当たり図柄 E 及び F は、実質的に 0 R の大当たりである。なお、大当たり図柄 A～F が停止表示された場合の 1 R 中の大入賞口 1 3 の開放時間は、上述した時間に限らず予め定められた任意の時間（具体的には、29.5 秒以下であって 1.8 秒を超える時間）でよい。

【0058】

小当たり図柄が停止表示される場合、これに伴って真ん中の装飾図柄 5 5 が 7 となる組み合わせ（例えば 1 7 1）の装飾図柄 5 5 が液晶画面 5 に表示される。本実施形態では、小当たりを報知する組み合わせの装飾図柄 5 5（及び小図柄）と一緒に「黄」の第 4 図柄が停止表示されることにより小当たりが報知される。ハズレ図柄が停止表示される場合、大当たり及び小当たりのうちの何れも示さない組み合わせ（例えば、4 3 4、5 3 1 等）で装飾図柄 5 5 が表示される。本実施形態では、ハズレを報知する組み合わせの装飾図柄 5 5（及び小図柄）と一緒に「黄」の第 4 図柄が停止表示されることによりハズレが報知される。

【0059】

第 1 特別図柄保留表示器 4 3 は、第 1 特別図柄判定の保留数（以下、「特 1 保留数」と呼ぶ。）を表示する。第 2 特別図柄保留表示器 4 4 は、第 2 特別図柄判定の保留数（以下、「特 2 保留数」と呼ぶ。）を表示する。なお、本実施形態では遊技者が保留数を分かり易いように、液晶画面 5 に保留アイコン 5 4 及び保留数字（不図示）が表示される。保留アイコン 5 4 は、保留の数（本実施形態では最大 4 つ）だけ保留された順に並んで表示される。保留アイコン 5 4 は基本的には白色で表示される。そして、大当たりの場合やハズレであって特別図柄の変動時間が相対的に長い場合には、信頼度の高低を示唆する色（具

体的には青色、緑色、赤色、及び虹色)のうちの何れかの保留アイコン54が表示され易い。以下の説明では、白色の保留アイコン54を通常態様の保留アイコン54と呼び、白色以外の上記の色の保留アイコン54を特別態様の保留アイコン54と呼ぶ。

【0060】

保留数字は、大当たりか否かに関わらず同じ態様で表示される画像であり、第1特別図柄保留表示器43及び第2特別図柄保留表示器44の表示と同期して保留数を数字で示す。保留アイコン54は装飾図柄55と同様に非表示にされたり他の画像で見えなくなったりする。これに対して、保留数字は小図柄と同様に常に他の画像よりも手前側に表示されるので、他の画像によって見えなくなることも視認性が低下することもない。

【0061】

普通図柄表示器45は、普通図柄判定が行われると、普通図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。普通図柄保留表示器46は、普通図柄判定の保留数を表示する。遊技状態表示器47は、遊技機1の電源投入時点における遊技状態を表示する。ラウンド表示器48は、基本的には消灯しており、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に大当たり図柄が停止表示されたことに応じて、大当たり遊技のラウンド数を表示する。ラウンド表示器48は、ハズレ図柄または小当たり図柄が停止表示されたことに応じては点灯せず消灯したままである。

【0062】

[遊技機1の制御装置の構成、及び、遊技機1で行われる各種判定の概要]

図5～図9を参照しつつ、遊技機1が備える制御装置の構成例、及び、遊技機1で行われる各種判定の概要について説明する。図5は、遊技機1が備える制御装置の構成例を示すブロック図である。図6は、特別図柄判定について説明するための説明図である。図7は、通常遊技状態における第1特別図柄の変動パターンの一例について説明するための説明図である。図8は、高確率状態かつ非時短状態における第2特別図柄の変動パターンの一例について説明するための説明図である。図9は、メインRAM103の構成例及びメインRAM103に格納される各種情報を示すブロック図である。

【0063】

遊技盤2の裏面側には、上皿28又は下皿29へと送り出される遊技球を溜めておく球タンクの他に、遊技機1の動作を制御する制御装置が設けられている。図5に例示されるように、遊技機1の制御装置は、各種判定やコマンドの送信といった遊技の進行を制御する遊技制御基板100、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御基板130、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板140、各種ランプや演出役物7による演出を制御するランプ制御基板150等から構成されている。なお、制御装置の構成はこれに限定されるものではなく、例えば演出制御基板130、画像音響制御基板140、及びランプ制御基板150が1つの基板で構成されていてもよい。

【0064】

[遊技制御基板100の構成例]

図5に例示されるように、遊技制御基板100は、メインCPU101、メインROM102、メインRAM103、及び乱数回路104を備えている。メインCPU101は、メインROM102に記憶されたプログラム等に基づいて、判定や払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。メインRAM103は、メインCPU101が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。乱数回路104は、例えば、大当たりかハズレか小当たりかの決定に用いる大当たり乱数を生成する。

【0065】

遊技制御基板100には、第1始動口スイッチ111、第2始動口スイッチ112、電動チューリップ制御部113、ゲートスイッチ114、大入賞口スイッチ115、小入賞口スイッチ116、大入賞口制御部117、小入賞口制御部118、普通入賞口スイッチ

10

20

30

40

50

119、及び表示器4を構成する各表示器41～48が接続されている。なお、本実施形態の遊技機1は2つの第1始動口11a、11bを有しているため2つの第1始動口スイッチ111を備えているが、図5においては、第1始動口スイッチ111を1つだけ表記している。また、普通入賞口スイッチ119についても実際は4つ備えているが、図5においては、普通入賞口スイッチ119を1つだけ表記している。

【0066】

第1始動口スイッチ111は、第1始動口11に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。第2始動口スイッチ112は、第2始動口12に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。電動チューリップ制御部113は、遊技制御基板100からの制御信号に応じて、電動チューリップ17の一对の羽根部材に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第1始動口11bを開閉する。ゲートスイッチ114は、遊技球がゲート16を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。大入賞口スイッチ115は、大入賞口13に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。小入賞口スイッチ116は、小入賞口19に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。大入賞口制御部117は、遊技制御基板100からの制御信号に基づいて、大入賞口13を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、大入賞口13を開閉する。小入賞口制御部118は、遊技制御基板100からの制御信号に基づいて、小入賞口19を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、小入賞口19を開閉する。普通入賞口スイッチ119は、遊技球が普通入賞口14に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。

【0067】

遊技制御基板100のメインCPU101は、第1始動口スイッチ111、第2始動口スイッチ112、大入賞口スイッチ115、小入賞口スイッチ116、又は普通入賞口スイッチ119からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御基板（不図示）に指示し、払出制御基板からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。詳細な説明は省略するが、払出制御基板は、球タンクから遊技球を送り出す駆動モータを制御することによって、上皿28又は下皿29に遊技球を供給する。

【0068】

メインCPU101は、第1始動口スイッチ111からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての「特別図柄判定用の各種乱数」を取得し、取得した各種乱数を用いて第1特別図柄判定を実行する。また、第2始動口スイッチ112からの検知信号が入力されたタイミングで特別図柄判定用の各種乱数を取得し、取得した各種乱数を用いて第2特別図柄判定を実行する。

【0069】

本実施形態では、「特別図柄判定用の各種乱数」として、例えば、大当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数、及びリーチ乱数が用いられる。大当たり乱数は、大当たりかハズレか小当たりかを判定するための乱数である。図柄乱数は、大当たりと判定した場合に、大当たり図柄の種類を決定するための乱数である。本実施形態では、大当たり遊技のラウンド数と大当たり遊技終了直後の遊技状態との組み合わせが大当たり図柄毎に異なる（図6（C）参照）。このため、図柄乱数は大当たりの種類を決定するための乱数といえる。変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示を開始してから特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示するまでの時間である変動時間を決定するための乱数である。本実施形態では特別図柄が変動表示されるパターン（以下、「変動パターン」と呼ぶ。）が変動時間毎に異なるので、変動パターン乱数は、変動パターンを決定するための乱数といえる。リーチ乱数は、ハズレと判定した場合の変動パターンを決定する際に、特定秒数（例えば13.5秒）を超えるハズレ用変動パターン群と、当該変動パターン群以外（すなわち、

特定秒数以下のハズレ用変動パターン群) とのうちの何れから変動パターンを決定するかを選択するための乱数である。

【0070】

また、メインCPU101は、ゲートスイッチ114からの検知信号が入力されたタイミングで普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を用いて普通図柄判定を実行する。普通図柄乱数は、第1始動口11bを開放するか否かを決定するための乱数であり、例えば、メインRAM103に設けられたランダムカウンタを用いて生成される乱数である。メインCPU101は、普通図柄乱数を取得すると、取得した普通図柄乱数が、普通図柄乱数と比較される判定値として第1始動口11bを開放するとの判定結果に割り当てられた判定値と一致するか否かに基づいて第1始動口11bを開放するか否かを判定する。

10

【0071】

なお、本実施形態では、大当たり乱数は乱数回路104を用いて生成され、大当たり乱数以外の特別図柄判定用の各種乱数はメインRAM103に設けたランダムカウンタを用いてソフトウェアにより生成される。なお、本実施形態では、遊技制御基板100が1つの乱数回路104を備える場合を説明するが、遊技制御基板100が複数の乱数回路を備え、この乱数回路によって大当たり乱数以外の特別図柄判定用の各種乱数が生成されてもよい。例えば、遊技制御基板100は、大当たり乱数を生成するための16ビットの乱数回路と、図柄乱数を生成するための8ビットの乱数回路と、変動パターン乱数を生成するための8ビットの乱数回路と、リーチ乱数を生成するための8ビットの乱数回路と、を備えてもよい。16ビットの乱数回路は、0～65535の数値範囲のハードウェア乱数を、8ビットの乱数回路は、0～255の数値範囲のハードウェア乱数を、それぞれ独立して更新する。

20

【0072】

メインROM102には、特別図柄判定用の各種乱数と比較するための各種判定値が予め記憶されている。例えば、メインROM102には、大当たり乱数と比較される判定値が「大当たり」、「小当たり」、及び「ハズレ」のうちの何れかに予め割り当てられた大当たり判定テーブル(不図示)が予め記憶されている。例えば、メインCPU101は、取得した大当たり乱数と、大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり判定(図41参照)の判定結果を大当たり、小当たり、及びハズレのうちの何れとするかを、特別図柄判定の判定結果が報知される以前に決定する。大当たり乱数が大当たりに対して割り当てられた判定値と一致した場合、メインCPU101は大当たりと判定する。

30

【0073】

具体的には、本実施形態では、「0～65535」が大当たり乱数と比較される判定値として設定されている。例えば、低確率状態用の第1特別図柄判定に使用される大当たり判定テーブルでは、「大当たり」に対して「0～204」が割り当てられており、「ハズレ」に対して「205～65335」が割り当てられている(すなわち大当たり確率約1/319。図6(A-1)参照)。また、高確率状態用の第1特別図柄判定に使用される大当たり判定テーブルでは、「大当たり」に対して「0～1449」が割り当てられており、「ハズレ」に対して「1450～65335」が割り当てられている(すなわち大当たり確率約1/45。図6(A-2)参照)。なお、第1特別図柄判定の場合、遊技状態に関わらず「小当たり」となることがない。

40

【0074】

低確率状態用の第2特別図柄判定に使用される大当たり判定テーブルでは、「大当たり」に対して「0～204」が割り当てられており、「小当たり」に対して「205～22535」が割り当てられており、「ハズレ」に対して「22536～65535」が割り当てられている(すなわち大当たり確率約1/319。図6(B-1)参照)。また、高確率状態用の第2特別図柄判定に使用される大当たり判定テーブルでは、「大当たり」に対して「0～1449」が割り当てられており、「小当たり」に対して「1450～22535」が割り当てられており、「ハズレ」に対して「22536～65535」が割り当てられている(すなわち大当たり確率約1/45。図6(B-2)参照)。図6(

50

B-1) 及び (B-2) に例示するように、第2特別図柄判定が行われると、遊技状態に関わらず同じ確率 (例えば約 $1/1.5$) で「小当たり」となる。

【0075】

また、例えば、メインROM102には、大当たりと判定した場合に用いるテーブルとして、「図柄決定テーブル」(不図示)と「大当たり用変動パターンテーブル」(不図示)とが予め記憶されている。「図柄決定テーブル」は、図柄乱数と比較される判定値が複数の大当たり図柄のうちの何れかに予め割り当てられたテーブルである。例えば、メインCPU101は、大当たりと判定したのに続いて、取得した図柄乱数が何れの大当たり図柄に割り当てられた判定値と一致するかに基づいて大当たり図柄の種類を決定する。

【0076】

本実施形態では、小当たりと判定した場合に用いるテーブルとして、「小当たり図柄決定テーブル」(不図示)と「小当たり用変動パターンテーブル」(不図示)とが予め記憶されている。小当たり図柄を決定する場合、メインCPU101は、大当たり図柄を決定する場合と同様に、「小当たり図柄決定テーブル」を参照して図柄乱数と比較される判定値が割り当てられた小当たり図柄に決定する。また、ハズレと判定した場合に用いるテーブルとして、「リーチ判定テーブル」(不図示)と「ハズレ用変動パターンテーブル」(不図示)とが予め記憶されている。

【0077】

具体的には、本実施形態では、「0~99」が図柄乱数と比較される判定値として設定されている(図6(C)参照)。第1特別図柄判定に使用される図柄決定テーブル(第1始動口用図柄決定テーブル)では、大当たり図柄Aに対して「0~29」が割り当てられており(決定割合30%)、大当たり図柄Bに対して「30~64」が割り当てられており(決定割合35%)、大当たり図柄Cに対して「65~99」が割り当てられている(決定割合35%)。また、第2特別図柄判定に使用される図柄決定テーブル(第2始動口用図柄決定テーブル)では、大当たり図柄Dに対して「0~39」が割り当てられており(決定割合40%)、大当たり図柄Eに対して「40~64」が割り当てられており(決定割合25%)、大当たり図柄Fに対して「65~99」が割り当てられている(決定割合35%)。

【0078】

「大当たり用変動パターンテーブル」、「小当たり用変動パターンテーブル」、及び「ハズレ用変動パターンテーブル」は、取得した変動パターン乱数が、変動パターン乱数と比較される判定値のうちの何れと一致するかに基づいて、複数の変動パターンから1つの変動パターンを決定するためのテーブルである。

【0079】

「リーチ判定テーブル」は、特定秒数(例えば13.5秒)を超えるハズレ用変動パターン群から変動パターンを選択するか否かを決定するためのテーブルである。取得したリーチ乱数が、リーチ判定テーブルに含まれる判定値の何れと一致するかに基づいて、特定秒数(例えば13.5秒)を超えるハズレ用変動パターン群から変動パターンを選択するか否かが決定される。本実施形態では、特別図柄判定実行時の保留数が多い程、特定秒数を超えるハズレ用変動パターン群から変動パターンを選択する割合(以下、「リーチ割合」と呼ぶ。)が小さくなるように予め設定されている(図6(D)参照)。

【0080】

具体的には、例えば、「0~99」がリーチ乱数と比較するための判定値として予め設定される場合、特別図柄判定実行時の特別図柄判定の保留数が0~1の場合(以下、「保留0~1」とも呼ぶ。)、特定秒数を超えるハズレ用変動パターン群から決定するとの判定結果に対して「0~14」が割り当てられている。また、上記変動パターン群以外から決定するとの判定結果に対して「15~99」が割り当てられている(すなわちリーチ割合15%、図6(D)参照)。また、特別図柄判定実行時の特別図柄判定の保留数が2以上の場合のリーチ割合は5%である。なお、リーチ割合は遊技状態に関わらず同じでもよいし、遊技状態に応じて(例えば、低確率状態であるか高確率状態であるかによって)異

10

20

30

40

50

なってもよい。

【0081】

本実施形態では、面白さを高めるために遊技者に左右の打ち分け遊技を必要とさせている。本実施形態では、遊技者に左右の打ち分け遊技をさせるために、同じ遊技状態（すなわち同じ演出モード）であるときの第1特別図柄と第2特別図柄との変動パターンの長さを大きく異ならせている。図7に例示されるように、本実施形態では、通常遊技状態用の第1特別図柄の大当たり用変動パターンとして変動パターンA1～A21が予め用意されている。さらに、通常遊技状態用の第1特別図柄のハズレ用変動パターンとして特定秒数を超える変動パターンH1～H14と、特定秒数以下の変動パターンH15～H17が予め用意されている。詳細な説明は省略するが、通常遊技状態用の第2特別図柄の変動パターンは通常遊技状態用の第1特別図柄の変動パターンに比べて相対的に非常に長くなるように予め用意されている（例えば、3分の変動パターン）。このため、通常遊技状態に制御されている場合、遊技者は第1始動口11aを狙った左打ちを行う。

10

【0082】

図8に例示されるように、高確率状態かつ非時短状態用（演出モードはブーストモード）の第2特別図柄の大当たり用変動パターンとして変動パターンA31～A34が、小当たり用変動パターンとして変動パターンK1及びK2が予め用意されている。さらに、高確率状態かつ非時短状態用の第2特別図柄のハズレ用変動パターンとして特定秒数を超える変動パターンH31～H35と、特定秒数以下の変動パターンH36及びH37が予め用意されている。本実施形態では、高確率状態かつ非時短状態に制御されている場合は、通常遊技状態、高確率状態かつ時短状態、及び時短遊技状態の場合と比べて第2特別図柄の変動時間が相対的に非常に短い。本実施形態では高確率状態かつ非時短状態の第1特別図柄の変動パターンは、高確率状態かつ非時短状態の第2特別図柄の変動パターンと変動時間の長さが同じ位である。このため、高確率状態かつ非時短状態の場合、遊技者は、第1始動口11aを狙わず、第2始動口12を狙った右打ちを行う。

20

【0083】

また、詳細な説明は省略するが、本実施形態では高確率状態かつ時短状態用（演出モードはスペシャルモード）の第2特別図柄の変動パターンは、高確率状態かつ時短状態用の第1特別図柄の変動パターンと変動時間の長さが同じ位である。また、時短遊技状態用（演出モードはスペシャルモード）の第2特別図柄の変動パターンは、時短遊技状態用の第1特別図柄の変動パターンと変動時間の長さが同じ位である。しかしながら、高確率状態かつ時短状態、又は時短遊技状態の場合には基本的には第2始動口12に遊技球を入賞不可能である。仮に第2始動口12を狙って右打ちしたとしても、遊技球は、開姿勢の電動チューリップ17に寄せ集められて第1始動口11bに入球する。

30

【0084】

詳細な説明は省略するが、本実施形態では何れの遊技状態であっても、大当たり用変動パターンテーブルにおいては特別図柄の変動時間が長い変動パターンほど、変動パターン乱数と比較される判定値が多く割り当てられている。このため、大当たりの場合は、特別図柄の変動時間が相対的に長い変動パターンに決定され易い。また、ハズレ用変動パターンテーブルにおいては特別図柄の変動時間が短い変動パターンほど、変動パターン乱数と比較される判定値が多く割り当てられている。このため、ハズレの場合は、特別図柄の変動時間が相対的に短い変動パターンに決定され易く、特別図柄の変動時間が相対的に長い変動パターンに決定され難い。本実施形態では、小当たり用変動パターンテーブルにおいては、特別図柄の変動時間に関わらず、変動パターン乱数と比較される判定値が同じ数ずつ割り当てられている。なお、小当たりの場合は、特別図柄の変動時間が相対的に短い変動パターンに決定され易くてもよいし、長い変動パターンに決定され易くてもよい。

40

【0085】

本実施形態では、メインCPU101によって決定された変動パターンに対応した変動演出パターンが演出制御基板130のサブCPU131によって決定される。変動演出パターンは、「変動演出」の構成のおおもと（シナリオ）となる。ここで、「変動演出」と

50

は、特別図柄判定の結果に基づく演出であって、特別図柄が変動表示を開始したときから当該特別図柄が停止表示するまでに実行される演出の総称である。

【0086】

変動演出では、装飾図柄55の変動表示を開始し、全ての装飾図柄55が停止表示されるのに先立って、例えば左の装飾図柄55が「仮停止表示」する。「仮停止表示」は、装飾図柄55の表示位置をほとんど変化させずに上下方向に揺れるように微動させたり、わずかな拡大と縮小とを繰り返させたりする表示態様である。左の装飾図柄55の仮停止表示後に、仮停止表示中の装飾図柄55と異なる数字で右の装飾図柄が仮停止表示すると、リーチ不成立となる。一方、左右の装飾図柄55が同じ数字で仮停止表示した場合、リーチ成立となる。本実施形態では、変動演出のうちリーチ成立状態の装飾図柄55の表示中に実行される演出をリーチ演出と総称する。なお、本実施形態のリーチ演出は、リーチ成立状態の装飾図柄55を一時的に非表示にした状態で実行される演出を含む。リーチ演出は、大当たりの場合やハズレであって特別図柄の変動時間が相対的に長い場合に実行され易い。このため、リーチ演出は信頼度が相対的に高い演出であり、大当たりとなることを期待させる演出である。

10

【0087】

ハズレであって特定秒数（例えば13.5秒）以下のハズレ用変動パターン及び変動パターンH33及びH34の場合、リーチ演出を実行不可能な変動演出パターンが決定される。この場合、ハズレ図柄の停止表示に伴って、バラハズレ目（例えば425）の装飾図柄55が液晶画面5に停止表示される。また、ハズレであって変動パターンH33及びH34以外の特定秒数を超えるハズレ用変動パターンの場合、リーチ演出を実行可能な変動演出パターンが決定される。この場合、ハズレ図柄の停止表示に伴って、リーチハズレ目（例えば434）の装飾図柄55が停止表示される。

20

【0088】

大当たりの場合、本実施形態では大当たり図柄の種類によって決定可能な変動パターンの種類が異なる。具体的には、例えば、大当たり図柄A～D（図6（C））の場合は変動パターンA33以外に決定され、変動パターンに関わらずリーチ演出を実行可能である（すなわち、リーチ演出を介して大当たり報知される割合は100%）。大当たり図柄E及びFの場合は変動パターンA33に決定され、リーチ演出を実行不可能である。なお、変動パターンA33に対応してリーチ演出が必ず実行されてもよい。この場合、大当たり図柄E又はFの停止表示に伴って、大当たり図柄E又はFを示す組み合わせとして予め定められたリーチハズレ目の装飾図柄55が停止表示されてもよい。

30

【0089】

（メインRAM103の構成例）

図9は、遊技制御基板100におけるメインRAM103の構成例及びメインRAM103に格納される各種情報を説明するための説明図である。図9に例示されるように、メインRAM103には、判定用記憶領域1030、第1保留記憶領域1031、第2保留記憶領域1032、第3保留記憶領域1033、第4保留記憶領域1034、第1保留記憶領域1035、第2保留記憶領域1036、第3保留記憶領域1037、及び第4保留記憶領域1038が設けられている。

40

【0090】

判定用記憶領域1030は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種情報が記憶される記憶領域である。第1保留記憶領域1031～第4保留記憶領域1034は、第1始動口11に遊技球が入賞する毎に第1保留記憶領域1031から順に第1特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域である。第1保留記憶領域1035～第4保留記憶領域1038は、第2始動口12に遊技球が入賞する毎に第1保留記憶領域1035から順に第2特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域である。

【0091】

例えば、特別図柄が変動表示されているときや大当たり遊技中（又は小当たり遊技中）

50

に第1始動口11又は第2始動口12に遊技球が入賞しても、特別図柄判定や特別図柄の変動表示を直ちに行うことはできない。このような状況下では、メインCPU101は、特別図柄判定に係る各種情報を、特別図柄判定の保留を示す情報として保留記憶領域1031～1038に格納する。一方、特別図柄が変動表示されておらず、特別図柄判定が保留されておらず、また、大当たり遊技中（又は小当たり遊技中）でもない場合には、メインCPU101は、取得した各種乱数等を、遊技球が入賞した始動口に対応した第1保留記憶領域（1031又は1035）に記憶した直後、判定用記憶領域1030にシフトさせる。

【0092】

例えば、第1保留記憶領域1031～第4保留記憶領域1034のいずれにも情報が記憶されていない状態で第1始動口11に遊技球が入賞した場合、この入賞により取得された第1特別図柄判定に係る各種情報は、空きエントリの最上位である第1保留記憶領域1031に格納される。また、例えば、第1保留記憶領域1031及び第2保留記憶領域1032に情報が記憶された状態で第1始動口11に遊技球が入賞した場合、この入賞により取得された第1特別図柄判定に係る各種情報は、空きエントリの最上位である第3保留記憶領域1033に格納される。

【0093】

また、例えば、保留記憶領域1031～1038には「事前判定情報」も記憶される。本実施形態では、始動口に遊技球が入賞した際に、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に基づいて、特別図柄判定に先立って大当たりか否か等を判定する事前判定が行われる（図38のステップS2109、図39のステップS2209）。事前判定情報は、事前判定によって得られる情報であり、「入賞始動口情報」、大当たりであるか否かを示す情報、大当たりである場合には大当たり図柄の種類を示す情報、小当たりである場合には小当たり図柄の種類を示す情報、特別図柄の変動パターンを示す情報、遊技状態を示す情報等を含んでいる。「入賞始動口情報」は、同じ保留記憶領域内に格納される各乱数が、第1始動口11a、11b、及び第2始動口12のうちの何れの始動口に入賞したことを契機として取得されたのかを示す情報である。これらの情報を含む事前判定情報は、事前判定に使用された大当たり乱数等と同じ保留記憶領域内に格納される。

【0094】

第1特別図柄判定の実行に際して第1保留記憶領域1031に記憶されている情報が判定用記憶領域1030にシフトされると、第2保留記憶領域1031より下位のエントリに記憶されている情報が1エントリずつ上位にシフトされる。例えば、第1保留記憶領域1031～第3保留記憶領域1033のそれぞれに情報が記憶された状態で第1保留記憶領域1031に記憶されている情報が判定用記憶領域1030にシフトされると、第2保留記憶領域1032に記憶されている情報が第1保留記憶領域1031にシフトされると共に、第3保留記憶領域1033に記憶されている情報が第2保留記憶領域1032にシフトされる。

【0095】

このような情報のシフト処理は、第2特別図柄判定に係る情報が記憶される第1保留記憶領域1035～第4保留記憶領域1038においても同様に行われる。本実施形態における遊技機1では、第1特別図柄判定及び第2特別図柄判定の両方が保留されている場合、すなわち第1保留記憶領域1031及び第1保留記憶領域1035の両方に情報が記憶されている場合、第1保留記憶領域1031～第4保留記憶領域1034におけるシフト処理に先立って、第1保留記憶領域1035～第4保留記憶領域1038におけるシフト処理が優先して行われる。よって、第2特別図柄判定が保留されている場合、判定用記憶領域1030には、第1保留記憶領域1035に記憶されている各種情報がシフトされる。また、第2特別図柄判定が保留されていない場合、すなわち第1特別図柄判定のみが保留されている場合には、第1保留記憶領域1031に記憶されている各種情報がシフトされる。なお、第1特別図柄と第2特別図柄とを同時に変動表示可能な構成を採用してもよ

い。このような構成では、第1特別図柄判定用と第2特図判定用との2つの判定用記憶領域1030を備えてもよい。この場合、第1保留記憶領域1031～第4保留記憶領域1034におけるシフト処理は、第1保留記憶領域1035～第4保留記憶領域1038におけるシフト処理と独立して行われてもよい。

【0096】

[演出制御基板130の構成例]

図5に例示されるように、演出制御基板130は、サブCPU131、サブROM132、サブRAM133、RTC（リアルタイムクロック）134、及び乱数回路135を備えている。サブCPU131は、サブROM132に記憶されたプログラムに基づいて、演出を制御する際の演算処理を行う。サブRAM133は、サブCPU131が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。RTC134は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。

【0097】

サブCPU131は、遊技制御基板100から送信される特別図柄判定や普通図柄判定、事前判定情報、大当たり遊技等に関する遊技情報に基づいて各種演出の演出内容を設定する。例えば、演出内容を決定するための各種「演出制御用乱数」を用いた抽選により、設定する演出内容を決定する場合がある。また、サブCPU131は、演出ボタン26又は演出キー27からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。サブCPU131は、設定した演出内容での演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に送信する。

【0098】

「演出制御用乱数」は、例えば、演出制御基板130によるタイマ割込み処理（後述する）が行われていないときに乱数回路135において適宜更新される乱数である。本実施形態の遊技機1では乱数回路135を用いて演出制御用乱数を生成することで、サブCPU131が乱数を生成するのに比べてサブCPU131の処理負担を軽減している。

【0099】

なお、サブCPU131が、例えば、演出制御基板130によるタイマ割込み処理を行う毎に「1」加算されるループカウンタ等を用いて各種演出制御用乱数を適宜更新する乱数更新処理を行ってもよい。

【0100】

[画像音響制御基板140の構成例]

画像音響制御基板140は、液晶画面5の画像表示制御と、スピーカ24の演出音出力制御とを行う。画像音響制御基板140は、図5に例示されるように、統括CPU141、VDP（Video Display Processor）142、音響DSP（Digital Signal Processor）143、制御用ROM144、及び制御用RAM145を備えている。また、音響用ROM、SDRAM、CGROM、及びVRAM（何れも不図示）を備えている。

【0101】

統括CPU141は、制御用ROM144に記憶されているプログラムやディスプレイリスト作成テーブルなどの各種テーブル、演出制御基板130から受信したコマンド等に基づいて、VDP142に対して、CGROMに記憶されている画像データを表示させる指示を行う。この指示は、主にディスプレイリストの出力によって行われる。

【0102】

ここで、ディスプレイリストは、フレーム単位で描画の実行を指示するためのコマンド群で構成されており、描画する画像の種類、画像を描画する位置（座標）、表示の優先順位、表示倍率、回転角、透過率等の各種パラメータを含むものである。また、ディスプレイリスト作成テーブルは、このディスプレイリストを作成するために使用されるテーブルである。

【0103】

統括CPU141は、音響DSP143に対しても、音響用ROMに記憶されている音響データをスピーカ24から出力させる指示を行う。

【0104】

制御用ROM144は、マスクROMで構成されており、統括CPU141の制御プログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラムが記憶されている。

【0105】

制御用RAM145は、統括CPU141が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

【0106】

CGROMは、特別図柄の変動表示に伴う演出や、大当たり遊技に伴う演出などを実行するために必要な演出データを記憶するものである。このCGROMは、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスクROM等から構成され、所定範囲の画素（例えば32×32ピクセル）における画素情報の集まりからなるスプライトデータ（1枚の画像データ）、複数の画像データの集まりからなるムービーデータ等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透過率を示すα値とから構成されている。また、CGROMは、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータ等を圧縮せずに記憶している。

【0107】

なお、CGROMに記憶される画像データの一部のみを圧縮しておくようにしてもよい。また、ムービーデータの圧縮方法としては、MPEG4等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

【0108】

VRAMは、画像データを高速に書き込んだり読み出したりすることができるSRAMで構成されており、ディスプレイリスト記憶領域、展開記憶領域、液晶画面用フレームバッファなどを有して構成されている。

【0109】

ディスプレイリスト記憶領域は、統括CPU141から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するものである。展開記憶領域は、CGROMから読み出された後に伸長された画像データを記憶するものである。液晶画面用フレームバッファは、液晶画面5に表示される画像データの描画及び表示のために用いられる。液晶画面用フレームバッファは、2つのバッファを備えるダブルバッファ方式のメモリであり、一方のバッファに記憶された画像データが表示のために出力されている間に他方のバッファに次の画像データが描画されることによって、画像データの描画と表示とが行われる。

【0110】

VDP142は、CGROMに圧縮された状態で記憶されている画像データを伸長して、伸長した画像データを展開記憶領域に格納する。また、VDP142は、ディスプレイリスト記憶領域に記憶されたディスプレイリストに基づいて、展開記憶領域に格納した画像データを用いて、液晶画面用フレームバッファに対する描画処理を行う。また、VDP142は、VRAM内の表示用フレームバッファに記憶された画像データから画像の色を示す映像信号としてのRGB信号を生成し、生成したRGB信号を液晶画面5に出力する。

【0111】

音響DSP143には、楽曲や音声、効果音等に関する各種音響データを記憶する音響用ROMと、音響DSP143によるデータ処理等の作業領域として使用されるSDRAMと、アンプが接続されている。音響DSP143は、統括CPU141からの指示に対応する音響データを音響用ROMからSDRAMに読み出してデータ処理を実行し、データ処理後の音響データを（アンプを介して）スピーカ24に出力する。アンプは、統括CPU141から音響DSP143を介して得られる音量に関する指示に従って音量を調整

10

20

30

40

50

して音響データをスピーカ 2 4 に出力させる。詳細な説明は省略するが、例えば、スピーカ 2 4 が設置された位置以外の仮想的に形成される音源の位置から演出音が聞こえるような立体音響効果ありの演出音、及び立体音響効果なしの演出音に対応する音響データを出力させる。

【0112】

なお、本実施形態では、VDP が描画管理を担うと共に音響 DSP がサウンド管理を担う場合について説明するが、VDP が描画管理とサウンド管理との両方を担うような構成を採用してもよい。この場合、音響 DSP を別途設ける必要はない。

【0113】

〔ランプ制御基板 150 の構成例〕

図 5 に例示されるように、ランプ制御基板 150 は、ランプ CPU 151、ランプ ROM 152、及びランプ RAM 153 を備えている。ランプ CPU 151 は、ランプ ROM 152 に記憶されたプログラムに基づいて、演出役物 7 が備える発光素子、盤ランプ 25（星ランプ 8、小入賞口ランプ（不図示））、枠ランプ 37、演出役物 7 を動作させる演出役物用モータ 71、演出ボタン 26 を動作させる演出ボタン用モータ 261 等を制御する際の演算処理を行う。また、ランプ CPU 151 は、遊技者によって演出ボタン 26 または演出キー 27 が操作された場合に、その旨を通知する操作コマンドを演出制御基板 130 に送信する。演出制御基板 130 は、操作コマンドの受信に伴って、画像音響制御基板 140 及びランプ制御基板 150 に対して演出を実行するためのコマンド（以下、「操作演出開始コマンド」と呼ぶ。）を送信する。画像音響制御基板 140 は、操作演出開始コマンドを受信することで液晶画面 5 やスピーカ 2 4 において画像や音による演出を実行できる。また、ランプ制御基板 150 は、操作演出開始コマンドを受信することで各種ランプを発光させる演出を実行できる。

【0114】

ランプ ROM 152 には、例えば、各演出手段を発光制御するための発光パターン、及び演出ボタン 26 及び演出役物 7 を動作制御するための動作パターンが予め記憶されている。発光パターンデータには、例えば、発光させるランプの種類、発光色、発光時間等を示す情報が含まれる。ランプ RAM 153 は、例えば、ランプ CPU 151 が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

【0115】

ランプ CPU 151 は、演出の開始タイミング毎に、開始に係る演出の発光パターン（及び動作パターン）を指定するデータ（以下、「画像音響制御に関するデータ」と呼ぶ場合もある。）を、演出制御基板 130 を介して画像音響制御基板 140 から受信する。例えば、ランプ CPU 151 は、受信したデータが指定する発光パターン（及び動作パターン）をランプ ROM 152 から読み出してランプ RAM 153 に一時記憶（セット）し、そのパターンに基づく制御を行う。これにより、例えば、液晶画面 5 で行われる画像を表示する演出と同期するように（又は非同期に）各演出手段が発光したり動作したりする制御が実現される。

【0116】

例えば、ランプ CPU 151 は、変動演出の開始タイミングにおいて今回の変動演出が開始される際の発光パターンを指定するデータを受信したことに応じて、変動演出開始時から指定された発光パターンに基づく発光制御を実行する。また、例えば、変動演出中に、所定の演出（例えばリーチ演出）の開始タイミングで上記所定の演出用の発光パターンを指定するデータを受信し、上記所定の演出の開始に伴って指定された発光パターンに基づく発光制御を実行する。

【0117】

なお、各演出用の発光パターン（及び動作パターン）を、ランプ RAM 153 において各演出用に予め用意された異なる領域に記憶される構成に限らず、例えば、ランプ RAM 153 における 1 つの領域が 1 以上の演出用の発光パターン又は動作パターンを記憶する

領域として用いられてもよい。

【0118】

また、画像音響制御に関するデータは、1以上の演出に係る発光パターン（及び動作パターン）を一括して指定するデータでもよい。一例として、ランプCPU151は、変動演出中に所定の演出（例えばリーチ演出）が開始されるタイミングで、上記所定の演出以降に実行される複数の演出に対応する発光パターンを一括して指定するデータを受信し、上記所定の演出の開始に伴って指定された発光パターンによる発光制御を開始してもよい。また、他の例として、ランプCPU151は、変動演出の開始を指示するデータを受信したことに応じて、今回の変動演出中に実行される全ての演出に対応する発光パターンをランプRAM153にセットして、この発光パターンによる発光制御を変動演出中に行ってもよい。

10

【0119】

図1～図9を参照しつつ上述した遊技機1の構成は単なる一例であって、他の構成でもよい。また、図6を参照しつつ説明した割合は一例に過ぎず、どのような割合でもよい。また、図7及び図8に例示する変動パターンは一例であり、どのような変動パターンでもよい。

【0120】

[ギミック予兆演出]

本実施形態ではギミック演出が実行される期待感を高めるために、特別図柄の変動表示中に、演出役物7に関連するギミック予兆画像を液晶画面5に表示するギミック予兆演出を実行する。ギミック予兆画像には、演出役物7Lを模したギミック予兆画像81と、演出役物7Rを模したギミック予兆画像82とがある（図10（E）参照）。どちらのギミック予兆画像も、進出位置にあるときと同じ向きの演出役物7を正面から見た外観を模している。ギミック予兆画像81及び82の大きさは、それぞれ演出役物7L及び7Rとほぼ同じである。

20

【0121】

本実施形態のギミック予兆演出では、ギミック予兆画像81及び82を第1段階から第3段階の表示位置に表示可能である。ギミック予兆画像81及び82は、ギミック予兆演出の開始時には第1段階の表示位置に表示される。具体的な表示態様については図10を参照して後述するが、第1段階では、ギミック予兆画像81は液晶画面5の左端に表示される（図10（A）参照）。また、ギミック予兆画像82は、ギミック予兆画像81が表示されるのと同時に液晶画面5の右端に表示される。第1段階から第3段階へと段階が上がるにつれて、ギミック予兆画像81及び82は液晶画面5の中央近くに移動表示される（図10（B）及び（C）参照）。本実施形態のギミック予兆画像81は、液晶画面5の左右中央を対象軸としてギミック予兆画像82と左右対称に同期して移動表示される。

30

【0122】

例えば、ギミック予兆演出は、リーチ成立に伴って段階が進んだり（又は開始されたり（図28（I）参照））、後述する疑似連演出の実行に応じて段階が進んだり（又は開始されたり）する。また、ギミック予兆演出は、操作促進演出中の演出ボタン26の操作に応じて段階が進む場合もある（図30（W）参照）。操作促進演出は、サブCPU131が乱数抽選によって実行するか否かが決定される演出である。本実施形態の操作促進演出は、ハズレである場合よりも大当たりである場合の方が実行され易い。操作促進演出では、演出ボタン26を模したボタン画像90及びゲージ画像91を予め定められた有効期間に亘って表示することによって、遊技者に演出ボタン26の操作を促す。本実施形態では有効期間中はボタンランプが白色に発光され、有効期間中以外にはボタンランプが消灯される。本実施形態の有効期間は、操作に応じて終了する。有効期間中に操作がなかった場合は、予め定められた有効期間終了タイミング（例えば、有効期間開始時から3秒経過時）で有効期間が終了する。これと共に、有効期間中に操作された場合に進む段階と同じ段階のギミック予兆演出が有効期間の終了タイミングで開始される。

40

【0123】

50

本実施形態では、ギミック予兆演出が第３段階まで発展すると、その後にギミック演出が実行されることが確定する。すなわち、本実施形態のギミック予兆演出は、ギミック演出が実行される場合は第３段階まで発展可能であり、ギミック演出が実行されない場合は第３段階まで発展できずに第１段階または第２段階で終了する。ギミック演出が実行される場合におけるギミック予兆演出の最終段階として決定される決定割合は、第１段階、第２段階、第３段階の順に高くなるように予め設定されている。そして、ギミック演出が実行されない場合におけるギミック予兆演出の最終段階として決定される決定割合は、第１段階、第２段階の順に低くなるように予め設定されており、第３段階には決定されない。これにより、本実施形態ではギミック予兆画像８１及び８２の表示位置によってギミック演出が実行される可能性を示唆できる。ここで、本実施形態のギミック演出は、大当たりの場合に実行され易く、ハズレの場合に実行され難い。このため、本実施形態のギミック予兆演出は、大当たりの場合の方がハズレの場合よりも第３段階まで発展し易い。すなわち、結果として、本実施形態ではギミック予兆画像の表示位置によって信頼度の高低を示唆することが可能である。

10

【０１２４】

なお、ギミック予兆演出の最終段階は、大当たりか否かによって異なる割合で決定されてもよい。一例として、ギミック演出が実行されなければ第３段階が最終段階に決定されないことを前提として、大当たりの場合は第１段階、第２段階、第３段階の順に最終段階として決定され易く、ハズレの場合は第１段階、第２段階、第３段階の順に最終段階として決定され難くてもよい。

20

【０１２５】

本実施形態では、ギミック予兆演出が第３段階まで発展すると、そのギミック予兆演出中においてギミック予兆画像８１とギミック予兆画像８２とが画面中央で合体することが確定する。具体的には、例えば、ギミック予兆画像８１及び８２は、第３段階の表示位置から、ギミック予兆画像８１の右端がギミック予兆画像８２の左端と液晶画面５の中央で接するまでそれぞれ移動表示することにより合体する。合体したギミック予兆画像８１及び８２は、全体として進出位置にあるときの演出役物７（図２（Ｆ）参照）を模した画像となる。この画像は、液晶画面５のうち正面から見た進出位置の演出役物７と重なる領域（なお、少しはみ出してもよい）に表示される。本実施形態では、ギミック演出の開始直前（例えば、演出役物７Ｌ及び７Ｒが動作を開始する０．１秒前）にギミック予兆画像８１及び８２の合体が完了する。そして、合体した画像の表示中は、演出役物７が初期位置（又は初期位置と進出位置との間）に配置される。これにより、本実施形態では、合体したギミック予兆画像８１及び８２の形によって進出位置における演出役物７の形を予兆させることが可能である。また、合体したギミック予兆画像８１及び８２の表示位置によって進出位置における演出役物７の位置を予兆させることが可能である。このように、本実施形態では、ギミック予兆画像８１及び８２を用いて、進出位置における演出役物７の形と位置とを示唆する画像を導出することが可能である。本実施形態において、画像の導出とは、表示中の画像が表示契機となって画像を表示することである。画像の導出は、例えば、複数の画像を組み合わせて単一の画像にすること（又は単一の画像に見えるようにすること）、元の画像と共通部分のある新たな画像を表示すること、及び、単一の画像から複数（又は１つ）の新たな画像を発生させることを含む概念である。

30

40

【０１２６】

本実施形態では、ギミック予兆画像８１及び８２の動きは、図２を参照して上述した演出役物７の動きと異なる。これにより、ギミック予兆画像８１及び８２を移動表示させることで、あたかも演出役物７が実際とは異なる動きをしているような錯覚を遊技者に起こさせることが可能である。

【０１２７】

本実施形態のギミック予兆演出では、ギミック演出が実行される期待感を高めるために、ギミック予兆演出の開始時（すなわち第１段階開始時）から帯８０を表示する（図１０（Ａ）参照）。本実施形態の帯８０は、例えば、演出役物７を模した模様と、ギミック演

50

出が実行される可能性が高くなっていくことを期待させる「チャージ」との文字とを含む。帯 80 に含まれる演出役物 7 を模した模様は、進出位置の演出役物 7 を正面から見たときの外観を模している。このため、上記模様によって進出位置における演出役物 7 の形を予兆させることが可能である。本実施形態の帯 80 は、右から左に向かって常にスクロール表示される。本実施形態では、上記模様の大きさは演出役物 7 に比べて小さいため、帯 80 をスクロール表示しても遊技者は擬似的に演出役物 7 が動作しているように認識しない。このため、帯 80 は、進出位置における演出役物 7 の形を予兆させる一方、進出位置における演出役物 7 の位置を予兆させない画像である。本実施形態の帯 80 は、ギミック予兆演出の第 3 段階開始時に消去される。

【0128】

また、本実施形態のギミック予兆演出では、ギミック予兆画像 81 及び 82 の後ろ側に扉画像 83 及び 84 を重畳表示する（図 10（A）参照）。扉画像 83 及び 84 は、ギミック予兆画像 81 及び 82 の表示中は常に以下の領域に表示される。扉画像 83 は、ギミック予兆画像 81 の右端の延長線と、液晶画面 5 の左端、上端、及び下端とで囲まれた領域に表示される。扉画像 84 は、ギミック予兆画像 82 の左端の延長線と、液晶画面 5 の右端、上端、及び下端とで囲まれた領域に表示される。ギミック予兆画像 81 が液晶画面 5 の中央に向かって移動表示されると、これに連動して、移動した距離の分だけ扉画像 83 が広がる。また、ギミック予兆画像 82 が液晶画面 5 の中央に向かって移動表示されると、これに連動して、移動した距離の分だけ扉画像 84 が広がる。このように、扉画像 83 及び 84 の動きはギミック予兆画像 81 及び 82 の動きと連動する。

【0129】

図 10（A）～（C）に例示するように、本実施形態では、ギミック予兆画像 81 及び 82 は、第 1 段階開始時から第 2 段階（又は第 3 段階）の表示位置に表示されるまでは青色で表示される。そして、ギミック予兆画像 81 及び 82 は、第 2 段階の表示位置に表示されたとき（すなわち第 2 段階開始時）から第 3 段階の表示位置に表示されるまでは緑色で表示される。また、ギミック予兆画像 81 及び 82 は、第 3 段階の表示位置に表示されたとき（すなわち第 3 段階開始時）からは赤色で表示される。

【0130】

帯 80 と扉画像 83 及び 84 とは、第 1 段階開始時から第 2 段階開始時までには青色で表示され、第 2 段階開始時から第 3 段階開始時までには緑色で表示される。上述したように、帯 80 は第 3 段階開始時に消去される。一方、扉画像 83 及び 84 はギミック演出中まで表示可能である。具体的には、扉画像 83 及び 84 は、第 3 段階開始時からギミック演出開始時までには赤色で表示され、ギミック演出開始時以降は基本的に白色で表示される（図 10（F）及び図 11（G）～（I）参照）。

【0131】

なお、ギミック予兆演出では、ギミック予兆画像 81 及び 82 の色を変化させなくてもよい。また、ギミック予兆演出では、ギミック予兆画像 81 及び 82 の色は上記のように変化させる一方、帯 80 の色を変化させなくてもよいし、扉画像 83 及び 84 の色を変化させなくてもよい。また、帯 80 と扉画像 83 及び 84 との色の变化に先立ってギミック予兆画像 81 及び 82 の色が変化してもよい。

【0132】

図 10 及び図 11 を参照してギミック予兆演出の態様について説明する。図 10 は、ギミック予兆演出の一例について説明するための説明図である。図 11 は、ギミック予兆演出に続くギミック演出の一例について説明するための説明図である。本実施形態では、装飾図柄 55、保留数字、及び小図柄の後ろ側に、ギミック予兆画像 81 及び 82、帯 80、並びに扉画像 83 及び 84 が表示される。このため、図 10（A）～（C）では図面を見易くする目的で、装飾図柄 55、保留数字、及び小図柄の表記は省略している。ギミック予兆演出中の装飾図柄 55 の態様については、図 28～図 30 を参照して後述する。

【0133】

図 10（A）は、特別図柄の変動表示中にギミック予兆演出が開始されたとき（すなわ

10

20

30

40

50

ち第１段階開始時）の様子を例示している。この例では、特別図柄判定の保留数は０である。このため、保留アイコン５４は表示されていない。図１０（Ａ）に例示するように、ギミック予兆演出の第１段階では演出役物７を初期位置（又は初期位置と進出位置との間）に配置させる。本実施形態では、第１段階の開始時に、液晶画面５の左側にギミック予兆画像８１の右縦半分が青色で表示される。同時に、液晶画面５の右側にギミック予兆画像８２の左縦半分が青色で表示される。本実施形態では、第１段階の開始時に、液晶画面５にギミック予兆画像８１及び８２を表示していない状態から図１０（Ａ）に例示するようにいきなりギミック予兆画像８１及び８２を出現させる。これにより、遊技者を驚かせることが可能である。また、本実施形態では、ギミック予兆画像８１及び８２の表示が開始されるのと同時に、帯８０と、扉画像８３及び８４との表示が開始される。

10

【０１３４】

なお、第１段階の開始時に液晶画面５の左右両端から第１段階の表示位置に向かって、ギミック予兆画像８１及び８２を順次出現させていってもよい。このような場合、扉画像８３及び８４は、ギミック予兆画像８１及び８２の移動表示に連動して液晶画面５に広がっていく。これにより、ギミック予兆画像８１及び８２と、扉画像８３及び８４とにより、遊技者に液晶画面５がどんどん塞がっていき何かが起きる印象を与えることが可能である。

【０１３５】

本実施形態におけるギミック予兆演出の第１段階では、第２段階（又は第３段階）に発展することを期待させるようにギミック予兆画像８１及び８２を上下左右に細かく揺れるように微動させる。第１段階では、帯８０はギミック予兆画像８１及び８２の微動と関係なくスクロール表示される一方、扉画像８３及び８４は、ギミック予兆画像８１及び８２の微動を強調するように揺らめく。このように、ギミック予兆画像８１及び８２と、扉画像８３及び８４とによって、ギミック予兆画像８１及び８２に何かが起きるかもしれないという期待感を遊技者に与えることが可能である。

20

【０１３６】

図１０（Ｂ）は、第２段階のギミック予兆演出開始時の様子进行を例示している。ギミック予兆演出の第２段階では演出役物７を初期位置（又は初期位置と進出位置との間）に配置させる。図１０（Ｂ）に例示するように、第１段階に続いて第２段階に発展すると、ギミック予兆画像８１及び８２が液晶画面５の中央よりに表示される。本実施形態では第２段階の開始時に、第１段階の表示位置から第２段階の表示位置までギミック予兆画像８１及び８２の表示位置をいきなり切り替えることにより移動表示させる。

30

【０１３７】

図１０（Ｂ）に例示するように、第２段階の表示位置に移動表示されると、液晶画面５の左側にギミック予兆画像８１のほとんど全部が表示され、液晶画面５の右側にギミック予兆画像８２のほとんど全部が表示される。本実施形態では、図１０（Ｂ）に例示するように、第２段階の表示位置に表示されたタイミングでギミック予兆画像８１及び８２を青色から緑色に変化させる。なお、ギミック予兆画像８１及び８２が第１段階の表示位置から第２段階の表示位置まで移動表示する途中の様子を表示させてもよい。この場合、ギミック予兆画像８１及び８２の色は、第２段階の表示位置に表示されたタイミングで緑色に変化させる。これにより、遊技者は、ギミック予兆画像８１及び８２の移動表示中は第２段階に発展するのか第３段階に発展するのかが分からないため、第３段階に発展することを期待することが可能である。なお、第２段階への移動表示を開始したタイミング（又は移動表示の途中のタイミング）でギミック予兆画像８１及び８２を緑色に変化させてもよい。これにより、ギミック予兆画像８１及び８２が第２段階の表示位置に表示される前に、第２段階に発展することを示唆できる。

40

【０１３８】

本実施形態におけるギミック予兆演出の第２段階では、第１段階と同様に、第３段階に発展することを期待させるようにギミック予兆画像８１及び８２を上下左右に細かく揺れるように微動させる。第２段階でも第１段階と同様に、帯８０はギミック予兆画像８１及

50

び 8 2 の微動と関係なくスクロール表示され、扉画像 8 3 及び 8 4 は、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 の微動を強調するように揺らめく。

【0139】

図 10 (C) に例示するように、第 2 段階に続いて、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 をさらに液晶画面 5 の中央よりに表示させる第 3 段階のギミック予兆演出を開始可能である。第 3 段階では演出役物 7 を初期位置（又は初期位置と進出位置との間）に配置させる。本実施形態では、例えば、リーチ成立に伴って第 3 段階に発展したり、操作促進演出中の演出ボタン 2 6 の操作に応じて第 3 段階に発展したりする場合がある。このように、本実施形態では第 3 段階に発展するタイミングは変動演出の内容（変動パターンの種類）によって異なる。

10

【0140】

本実施形態では、第 3 段階の開始時に、第 2 段階の表示位置から第 3 段階の表示位置までギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 の表示位置をいきなり切り替えることにより移動表示させる。図 10 (C) に例示するように、第 3 段階の表示位置に移動表示されると、液晶画面 5 の左側にギミック予兆画像 8 1 の全部が表示され、液晶画面 5 の右側にギミック予兆画像 8 2 の全部が表示される。図 10 (C) に例示するように、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 は、第 3 段階の表示位置に表示されたタイミングで緑色から赤色に変化させる。

【0141】

本実施形態では、第 1 段階から第 2 段階に発展する場合の他、第 1 段階から第 3 段階に直発展する場合がある。これにより、ギミック予兆演出が単調になることを防止し、遊技者の慣れを防止可能である。第 1 段階から第 3 段階に直発展する場合、本実施形態では、第 3 段階の開始時に、第 1 段階の表示位置から第 3 段階の表示位置までギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 の表示位置をいきなり切り替えることにより移動表示させる。

20

【0142】

なお、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 は、第 2 段階の開始時においては第 2 段階の表示位置にいきなり表示させる一方、第 3 段階の表示位置に移動表示させる場合は、前の段階（具体的には、第 1 段階または第 2 段階）の表示位置から第 3 段階の表示位置まで移動表示する途中の様子を表示させてもよい。このような場合、第 3 段階は、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 が第 3 段階の表示位置への移動表示を完了したタイミングで開始される。第 3 段階の表示位置まで移動表示する途中の様子が表示されることによって、第 3 段階への移行が強調される。これにより、第 3 段階への移行に特別な意味があること（具体的には、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 が合体すること、及びギミック演出の実行が確定すること）を遊技者に示唆可能である。第 3 段階の表示位置まで移動表示する途中の様子が表示される場合であっても、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 は、第 3 段階の表示位置に表示されたタイミングで緑色から赤色に変化させる。なお、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 は、第 3 段階への移動表示を開始したタイミング（又は移動表示の途中のタイミング）で赤色に変化させてもよい。これにより、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 が第 3 段階の表示位置に表示される前に、第 3 段階に発展することを強調できる。

30

【0143】

本実施形態では、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 が第 3 段階の表示位置に表示されたタイミングで帯 8 0 を消去する。これにより、ギミック演出の実行が確定したことを示唆する。また、本実施形態では、ギミック演出の実行が確定したことを示唆するために、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 が第 3 段階の表示位置に表示されたタイミングで、「シュワーン！ギミックスタンバイ！」との演出音をスピーカ 2 4 から出力する。

40

【0144】

第 1 ～ 3 段階を比較すると、本実施形態では第 1 段階から第 3 段階になるにつれてギミック予兆画像 8 1 とギミック予兆画像 8 2 との距離が近くなる。また、本実施形態では第 1 段階から第 3 段階になるにつれてギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 の表示領域が大きくなる。

【0145】

50

図10(D)に例示するように、第3段階まで発展すると、その後にギミック予兆画像81とギミック予兆画像82とが高速で合体を開始する。本実施形態では、合体開始時から合体完了時までは演出役物7を初期位置（又は初期位置と進出位置との間）に配置させる。

【0146】

本実施形態では、ギミック予兆画像81とギミック予兆画像82との合体開始タイミングは、ギミック演出の開始タイミングの直前（例えば、演出役物7L及び7Rが動作を開始する0.3秒前）である。上述したように、本実施形態では第3段階に発展するタイミングが変動演出の内容によって異なる。このため、第3段階に発展するタイミングからギミック予兆画像81及び82の合体開始タイミングまでの時間も変動演出の内容によって異なる。

10

【0147】

本実施形態では、ギミック予兆画像81及び82が合体に向けて移動表示を開始すると同時に、ギミック予兆画像81とギミック予兆画像82との間に、例えば白色の演出画像85を表示する（図10(D)参照）。具体的には、演出画像85は、例えば、扉画像83の右端（すなわちギミック予兆演出81の右端）と、扉画像84の左端（すなわちギミック予兆演出82の左端）と、液晶画面5の上端および下端とに挟まれた領域に表示される。演出画像85は、大当たりか否かに関わらず同じ態様で表示される画像であり、ギミック予兆画像81及び82（と扉画像83及び84と）の移動表示を強調するために表示される。演出画像85は、例えば、当該アイコン53、装飾図柄55等の手前側に表示に

20

【0148】

図10(E)に例示するように、移動表示を開始してから所定時間（例えば0.2秒）が経過すると、ギミック予兆画像81とギミック予兆画像82とが液晶画面5の中央で合体する。合体完了タイミングは、ギミック演出開始タイミングの直前（例えば0.1秒前）である。このように、ギミック予兆画像81及び82は、演出役物7Lと演出役物7Rとが合体するよりも先に合体する。ギミック予兆画像81及び82が第3段階の表示位置から合体に向かって移動表示する移動表示スピードは、演出役物7の動作速度（又は自重による落下速度）とほぼ同じ速度である。なお、移動表示スピードは、演出役物7の動作速度よりも遅く（又は早く）てもよい。

30

【0149】

ギミック予兆画像81及び82は、合体により全体として進出位置にあるときの演出役物7を模した画像となる。合体したギミック予兆画像81及び82の形は進出位置にある演出役物7の形とほぼ同じである。この合体位置は、液晶画面5のうち正面から見た進出位置の演出役物7と重なる領域である。より具体的には、ギミック予兆画像81の位置は、液晶画面5のうち進出位置にある演出役物7Lを正面から見たときに重なる領域である。また、ギミック予兆画像82の位置は、液晶画面5のうち進出位置にある演出役物7Rを正面から見たときに重なる領域である。このように、ギミック予兆画像81及び82は、進出位置にある演出役物7を正面から見たときに重ならない領域から重なる領域へと移動表示される。扉画像83及び84は、合体の有無に関わらず進出位置にある演出役物7を正面から見たときに重ならない領域に表示される。なお、合体したギミック予兆画像81及び82は、進出位置にある演出役物7を正面から見たときに重なる領域のみに表示されてもよいし、重ならない領域にかかるように表示されてもよい。

40

【0150】

図10(F)に例示するように、ギミック演出の開始タイミングになると演出役物7が

50

初期位置から進出位置へと動作を開始する。演出役物 7 は、ギミック演出の開始時から所定の発光パターン（例えば、オレンジ色と水色との点滅パターン）で発光する。本実施形態では、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 はギミック演出の開始に伴っていきなり消去する。このため、本実施形態では、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 によって、演出役物 7 が進出位置から初期位置に退避する様子が示唆されることはない。なお、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 はギミック演出の開始に伴ってフェードアウトを開始してもよい。また、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 は、ギミック演出の開始前（例えば、ギミック予兆画像の合体完了時）に消去してもよいし、ギミック演出開始時から所定時間後に消去してもよい。例えば、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 は、演出役物 7 が進出位置へ動作する途中に消去してもよいし、演出役物 7 が進出位置に配置されたのに伴って消去してもよいし、ギミック演出終了時に消去してもよい。

10

【0151】

本実施形態では、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 の合体開始タイミングからギミック演出の開始タイミングまでの時間は、変動演出の内容（変動パターンの種類）に関わらず同じ時間である。また、本実施形態では、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 の合体が完了したタイミングからギミック演出の開始タイミングまでの時間は、変動演出の内容（変動パターンの種類）に関わらず同じ時間である。なお、変動パターンの種類によって、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 の合体開始タイミング（又は合体完了タイミング）からギミック演出の開始タイミングまでの時間が異なってもよい。このような場合、合体開始タイミング（又は合体完了タイミング）からはギミック演出の開始タイミングが分からない。しかしながら、遊技者は、ギミック演出の実行が確定していることを認識可能であるため、安心して変動演出を見守ることが可能である。

20

【0152】

本実施形態の扉画像 8 3 及び 8 4 は、ギミック演出中まで表示が継続される。本実施形態では、扉画像 8 3 及び 8 4 は、ギミック演出が開始されることによって演出役物 7 L 及び 7 R が動作を開始すると同時に赤色から白色に変化する。なお、扉画像 8 3 及び 8 4 が赤色から白色に変化するタイミングは、演出役物 7 L 及び 7 R が初期位置と進出位置との間にあるときでもよいし、演出役物 7 L 及び 7 R が進出位置に配置されたタイミングでもよい。

【0153】

本実施形態の白色の扉画像 8 3 及び 8 4 は大当たりか否かに関わらずギミック演出中に表示される画像であり、合体した演出役物 7 L 及び 7 R をはっきり見せるために表示される。図 1 1 (G) に例示するように、白色の扉画像 8 3 及び 8 4 には演出役物 7 の進出中に液晶画面 5 の中央を向いた矢印状の模様が現れる。この矢印状の模様により、遊技者の注意を液晶画面 5 の中央付近（具体的には演出役物 7 の進出位置）に向けさせることが可能である。この扉画像 8 3 及び 8 4 は、演出役物 7 が進出位置への移動を完了してから所定時間（例えば 1 秒）が経過するまで表示され続ける。なお、扉画像 8 3 及び 8 4 はギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 の消去に伴って消去されてもよい。そして、この消去に伴って、遊技機 1 のテーマに関連するテーマ画像 8 6（本実施形態では電車の画像、図 1 1 (J) 参照）が全画面で表示されてもよい。

30

40

【0154】

本実施形態のギミック演出では、演出役物 7 は、基本的には動作開始時から初期位置への退避開始時まで所定の発光パターン（例えば、オレンジ色と水色との点滅パターン）で発光し続けている。ここで、本実施形態では、演出役物 7 が進出位置に配置される直前（例えば、0.2 秒前）から進出位置への動作が完了するまでの間だけ消灯する。消灯中の演出役物 7 は液晶画面 5 に背後から照らされるため、真っ黒なシルエットが浮かび上がる状態となる。そして、本実施形態では、演出役物 7 は、進出位置への動作が完了したのと同時に上記所定の発光パターンで発光される（図 1 1 (I) 参照）。これにより、遊技者にダイナミックな印象を与えることが可能である。なお、演出役物 7 はギミック演出中に消灯されることなく、進出位置への動作開始時から退避開始時まで上記所定の発光パター

50

ンで継続して発光されてもよい。

【0155】

図11(J)に例示するように、演出役物7が進出位置に配置されている状態でテーマ画像86が全画面で表示される。この表示に伴って、扉画像83及び84が消去される。その後、図11(K)に例示するように、ギミック演出の終了時間の到来に伴って、演出役物7が消灯(又はわずかに点滅発光)すると共に初期位置への退避を開始する。

【0156】

本実施形態では、演出役物7の初期位置への退避が開始されるタイミングでテーマ画像86がフェードアウトを開始する。また、本実施形態では、演出役物7の退避開始と同時に液晶画面5の中央に格子模様(他の模様でもよい)が出現する。格子模様は、演出役物7の退避動作と連動するように、液晶画面5の中央から左右両端に向かって広がる。格子模様は演出役物7の形を何ら連想させない画像である。このため、格子模様は演出役物7の退避動作と連動して広がっても、格子模様によっては初期位置に退避する演出役物7の形は予兆されない。また、格子模様によっては、演出役物7が退避すること自体は示唆されるものの、演出役物7の初期位置までは示唆されない。

【0157】

本実施形態では、格子模様の真ん中(すなわち液晶画面5の中央)から湧き出すように、ギミック予兆演出中およびギミック演出中に非表示にされていた画像(例えば当該アイコン53)が再度出現する(図11(K)参照)。なお、ギミック演出に続いてギミック演出が開始される前には実行されていなかった演出(例えば、図柄揃いの表示)が開始される場合は、格子模様の真ん中から湧き出すようにこの演出に係る画像(例えば、図柄揃いの装飾図柄55(図32(G)参照))が表示される。格子模様は、演出役物7が初期位置への退避を完了すると同時に消去される。なお、格子模様は、演出役物7が初期位置へ退避する途中で消去されてもよいし、演出役物7が初期位置への退避を完了してから所定時間後(例えば1秒後)に消去されてもよい。

【0158】

図10では、ギミック演出が実行される場合において、ギミック予兆演出が第1段階から第3段階まで発展する例を示した。ここで、本実施形態では、ギミック演出が実行される場合において、ギミック予兆演出が第3段階まで発展せずに終了する場合もある。この場合においては、ギミック予兆演出が終了した後にギミック演出が実行される。これにより、ギミック予兆演出の終了により今回の変動表示に対して遊技者が期待できなくなることの防止可能である。ギミック演出の実行割合は、ギミック予兆演出が第3段階まで発展した場合は100%であるのに対し、第3段階発展前に終了した場合はそれよりも低い(例えば、実行割合30%)。なお、ギミック演出が実行される場合、ギミック予兆演出が第1段階または第2段階で終了することがなく必ず第3段階まで発展してもよい。

【0159】

なお、ギミック予兆演出では、ギミック予兆画像81及び82と帯80とを表示する一方、扉画像83を表示しなくてもよい。また、ギミック予兆演出では、ギミック予兆画像81及び82と扉画像83とを表示する一方、帯80を表示しなくてもよい。また、ギミック予兆演出では、ギミック予兆画像81及び82を表示する一方、帯80及び扉画像83を表示しなくてもよい。

【0160】

なお、ギミック予兆演出によって、進出位置での演出役物7の形のみを示唆し、演出役物7の位置は示唆しなくてもよい。この場合、例えば、ギミック予兆画像81及び82を、液晶画面5のうち正面から見た進出位置の演出役物7と重なる領域以外で合体させればよい。

【0161】

なお、ギミック予兆演出によって、進出位置のみを示唆し、演出役物7の形は示唆しなくてもよい。例えば、ギミック予兆演出によって演出役物7と異なる形状の画像を表示することにより、演出役物7の進出位置を示唆してもよい。具体的には、例えば、第3段階

のギミック予兆演出中に、液晶画面 5 のうち正面から見た進出位置の演出役物 7 と重なる領域の中心に光が集中するようなエフェクトを表示することにより、進出位置を示唆してもよい。

【0162】

なお、ギミック予兆演出の他のバリエーションとして、進出位置の演出役物 7 を正面から見たときの外観を模した特殊図柄を進出位置に表示させるギミック予兆演出を実行してもよい。特殊図柄は、通常の変動表示では用いられない装飾図柄である。このギミック予兆演出では、例えば、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 を表示せず、ギミック演出の開始直前（例えば、演出役物 7 L 及び 7 R が動作を開始する 0.1 秒前）に特殊図柄を表示させる。これにより、演出役物 7 が実際とは異なる動きをしているような錯覚を遊技者に起こさせることなく、進出位置での演出役物 7 の形と位置とを示唆することが可能である。特殊図柄は、例えば、ギミック演出の開始直前に特殊図柄を消去してもよいし、ギミック演出の開始に伴って特殊図柄を消去してもよい。また、特殊図柄は、演出役物 7 が進出位置に動作している途中で消去してもよいし、演出役物 7 が進出位置に配置されているときに消去してもよいし、演出役物 7 の退避に伴って消去してもよい。

10

【0163】

なお、ギミック予兆演出は、第 2 段階から開始してもよいし、第 3 段階から開始してもよい。

【0164】

なお、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 が合体に向かって移動表示を開始するタイミングは、演出役物 7 が進出位置に向かって進出を開始するタイミングと同じでもよいし遅くてもよい。この場合であっても、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 を演出役物 7 よりも先に合体させることによって、合体したギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 により動作後の演出役物 7 の形および位置を示唆可能である。

20

【0165】

本実施形態では、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 が第 3 段階の表示位置から合体に向かって移動表示を開始し、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 が合体した後にギミック演出が開始される例について説明した。なお、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 が第 3 段階の表示位置から合体に向かって移動表示を開始した後にギミック演出による演出役物 7 の動作を開始し、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 が合体すると同時に演出役物 7 L 及び 7 R が合体されてもよい。このような場合、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 の移動表示が先に開始されるので、その移動表示の様子によって動作後の演出役物 7 の形および位置を大まかに示唆可能である。

30

【0166】

なお、ギミック予兆演出の他のバリエーションとして、何れの段階でも合体した状態のギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 を表示可能でもよい。具体的には、例えば、何れの段階でも合体した状態のギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 が、正面から見た進出位置の演出役物 7 と重なる領域に表示位置で表示される。そして、第 1 段階から第 3 段階になるにつれて合体した状態のギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 の透明度が下がっていく。これにより、移動表示させることなく、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 によって演出役物 7 の位置と形とを予兆できる。

40

【0167】

なお、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 はどのような方向に移動表示させてもよい。例えば、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 は、液晶画面 5 の上方から下方に向けて落下表示させることによって、演出役物 7 の進出位置に出現させてもよい。例えば、第 1 段階では、ギミック予兆画像 8 1 及び扉画像 8 3 の下半分が液晶画面 5 のうちの左端上に表示され、ギミック予兆画像 8 2 及び扉画像 8 4 の下半分が液晶画面 5 のうちの右端上に表示される。第 2 段階では、ギミック予兆画像 8 1 及び扉画像 8 3 のうち下から 2 / 3 が液晶画面 5 のうちの左端に表示され、ギミック予兆画像 8 2 及び扉画像 8 4 のうち下から 2 / 3 が液晶画面 5 のうちの右端上に表示される。そして、第 3 段階では、ギミック予兆画像 8 1 及び

50

扉画像 8 3 の全部が液晶画面 5 のうちの左端に表示され、ギミック予兆画像 8 2 及び扉画像 8 4 の全部が液晶画面 5 のうちの右端上に表示される。

【0168】

なお、ギミック予兆演出では、演出役物 7 が初期位置から進出位置まで移動するのと同じ動きをギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 にさせてもよい。例えば、第 1 段階では、初期位置から進出位置に向かって動作し始めたばかりの演出役物 7 を模した画像が表示される。この画像の表示位置は、初期位置から進出位置に向かって動作し始めたばかりの演出役物 7 を正面から見たときに液晶画面 5 と重なる領域である。第 2 段階では、初期位置と進出位置との中間にあるときの演出役物 7 を模した画像が表示される。この画像の表示位置は、初期位置と進出位置との中間にあるときの演出役物 7 を正面から見たときに液晶画面 5 と重なる領域である。第 3 段階では、進出位置に配置される直前の演出役物 7 を模した画像が表示される。この画像の表示位置は、進出位置に配置される直前の演出役物 7 を正面から見たときに液晶画面 5 と重なる領域である。

10

【0169】

なお、何れの段階でもギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 を全部表示してもよい。例えば、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 の大きさは、第 1 段階から第 3 段階になるにつれて大きくなっていき、第 3 段階の開始時には演出役物 7 と同じ大きさになる。

【0170】

なお、ギミック予兆演出の各段階では、各段階専用の演出音をスピーカ 2 4 から継続して出力してもよいし、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2 の移動表示中にだけ上記演出音をスピーカ 2 4 から出力してもよい。また、ギミック予兆演出では、星ランプ 8 と小入賞口ランプとを除く所定の発光手段（例えば枠ランプ 3 7）を扉画像 8 3 と同じ色で発光させてもよい。

20

【0171】

なお、サブ CPU 1 3 1 は、事前判定情報に基づいて（具体的には、大当たりか否かと変動パターンの種類とに基づく乱数抽選によって）、ギミック予兆演出を実行してもよい。例えば、事前判定情報に対応する特別図柄が変動表示を開始するまではギミック予兆演出の第 1 段階（又は第 2 段階）を継続し、上記変動表示を開始してから第 3 段階に発展可能でもよい。

【0172】

ギミック演出は何れの演出モードでも実行可能である。一方、本実施形態のギミック予兆演出は通常モードのときにのみ実行可能であり、スペシャルモード及びブーストモードのときは実行不可能である。なお、ギミック演出と同様に、ギミック予兆演出を演出モードに関わらず実行可能としてもよい。

30

【0173】

ギミック予兆演出の開始を示唆する演出を実行してもよい。図 1 2 は、ギミック予兆演出の開始（又は次段階への発展）を示唆する演出の一例を説明するための説明図である。例えば、図 1 2（A）に例示するように、ギミック予兆演出の開始直前（例えば 1 秒前）に、初期位置の演出役物 7 の近くにエフェクト画像 8 6 を表示する。エフェクト画像 8 6 は、第 1 段階のギミック予兆演出に用いられる青色（なお、他の色でもよい）で表示されることにより、ギミック予兆演出が開始する可能性を示唆する。エフェクト画像 8 6 の表示開始時には、演出役物 7 を初期位置（又は初期位置と進出位置との間）に配置させる。

40

【0174】

次に、図 1 2（B）に例示するように、発光した演出役物 7 を少し動作させて液晶画面 5 の前面に出現させる。この動きに連動するように、エフェクト画像 8 6 の大きさを大きくする。なお、演出役物 7 は、第 1 段階のギミック予兆演出に用いられる青色（なお、他の色でもよい）で発光されることによりギミック予兆演出が開始する可能性を示唆する。

【0175】

次に、図 1 2（C）に例示するように、演出役物 7 から液晶画面 5 の左右両端に向かって光が発射されたようなエフェクト画像 8 6 を表示する。これにより、エフェクト画像 8

50

6によって第1段階のギミック予兆画像81及び82の表示位置を示唆する。このとき、図12(B)で発光を開始させた演出役物7を、初期位置と進出位置との間に配置させる。図12(C)に例示する演出に続いて、所定の割合(例えば60%)でギミック予兆演出が実行されてもよいし、ギミック予兆演出が必ず実行されてもよい。

【0176】

なお、図12に例示する演出は、ギミック予兆演出において次の段階に発展する直前に実行されてもよい。この場合、次の段階の色でエフェクト画像86を表示させたり演出役物7を発光させたりすると、どの段階に発展するのかが予め分かってしまう。これでは、第1段階から第2段階または第3段階に発展する演出パターンがあるギミック予兆演出の興趣を損なうおそれがある。このため、エフェクト画像86は、現在の段階の色で表示することが好ましい。なお、第2段階から第3段階に発展する直前のように他の段階に発展する可能性がない場合には、第3段階の色でエフェクト画像86を表示させたり演出役物7を発光させたりしてもよい。また、第1段階から第2段階または第3段階に発展する直前に、第3段階に発展することを強調するために第3段階の色でエフェクト画像86を表示させたり演出役物7を発光させたりしてもよい。

【0177】

詳細な説明は省略するが、本実施形態では、演出役物7が初期位置にあるか否かを検出するための検出センサ(不図示)が初期位置付近に設けられている。検出センサは、例えば演出制御基板130に接続され、演出制御基板130に対して検出信号を出力可能である。例えば、サブCPU131は、図12に例示する演出の実行時に検出センサにより検出されない(すなわち、演出役物7が初期位置にない)場合、演出役物7を初期位置に復帰させる。これにより、少なくともギミック演出の実行前に演出役物7を初期位置に戻せる。

【0178】

なお、サブCPU131は、事前判定情報に基づいて(具体的には、大当たりか否かと変動パターンの種類とに基づく乱数抽選によって)、図12に例示する演出を実行してもよい。例えば、この事前判定情報に対応する特別図柄が変動表示を開始するまでに、図12に例示する演出を1回(又は複数回)実行してもよい。

【0179】

ギミック演出が実行された場合、ギミック演出の終了に伴って所定のリーチ演出が開始されてもよい。本実施形態では、ギミック予兆演出に続いてギミック演出が実行された場合は、このギミック演出に続いてSPSPリーチが開始されるものとする。なお、SPSPリーチは、ギミック演出を介さずに実行されるときもある。このような構成の場合、ギミック予兆演出は、SPSPリーチが実行される可能性を示唆する演出となる。また、本実施形態では第3段階のギミック予兆演出が実行されるとギミック演出が実行される。このため、第3段階以降のギミック予兆演出は、SPSPリーチの実行が確定したことを示唆する演出である。

【0180】

本実施形態では、リーチ演出として、「ノーマルリーチ」、「SPリーチ」、「SPSPリーチ」、「復活演出」、及び「全回転リーチ」が予め用意されている(図7及び図8参照)。

【0181】

「ノーマルリーチ」(図28(I)参照)は、例えば、リーチ成立状態の左右の装飾図柄55(以下、「リーチ図柄」と呼ぶ。)を液晶画面5の中央に大きく表示した状態で、真ん中の装飾図柄55を相対的に遅いスピードでスクロールする演出である。ノーマルリーチで当たりとなる場合、ノーマルリーチ終盤に装飾図柄55がゾロ目で停止表示する。一方、ノーマルリーチでハズレとなる場合、ノーマルリーチ終盤に装飾図柄55がリーチハズレ目で停止表示する。

【0182】

ノーマルリーチは、例えば、大当たり用変動パターンに対応して実行されるときがある

ものの、特別図柄の変動時間が相対的に短いハズレ用変動パターンに対応して実行され易い。このため、ノーマルリーチは、信頼度が相対的に低いリーチ演出であるといえる（例えば信頼度0.1%）。

【0183】

「SPリーチ」は、例えば、リーチ図柄と異なる装飾図柄55が真ん中の装飾図柄55として停止することを阻止しようとしている普通電車が表示される演出である。SPリーチで当たりとなる場合、リーチ図柄と同じ装飾図柄55がゾロ目で停止表示する。SPリーチでハズレとなる場合、SPリーチ終盤にリーチ図柄と異なる装飾図柄55が真ん中の装飾図柄55として停止することを阻止できず、装飾図柄55がリーチハズレ目で停止表示する。

10

【0184】

SPリーチは、例えば、大当たり用変動パターンに対応して実行されるときがあるものの、特別図柄の変動時間が少し長めのハズレ用変動パターンに対応して実行され易い。このため、SPリーチは、信頼度が中程度のリーチ演出であるといえる（例えば信頼度7%）。

【0185】

「SPSPリーチ」は、急行電車が走る演出である（図32（C）参照）。本実施形態では、SPSPリーチの信頼度を示唆するために、SPSPリーチ開始後（例えば、SPSPリーチ開始時から5秒後）に所定時間（例えば3秒間）だけSPSPリーチのタイトル（例えば「急行」との文字）と星印とを表示する（図32（C）参照）。星印は、例えば、5個を上限に数によって信頼度を示唆する画像である。ハズレの場合は少なくなり易く、大当たりの場合は多くなり易く、大当たりの場合にのみ5個表示可能である。SPSPリーチ演出の終盤には操作促進演出が実行される。以下の説明では、このタイミングで実行される操作促進演出を「当落操作促進演出」と呼ぶ。

20

【0186】

SPSPリーチで当たりとなる場合、当落操作促進演出中の演出ボタン26の操作に応じて（又は予め定められた有効期間の終了タイミングに伴って）、ギミック演出（図10（F）～図11（K）参照）が実行される。SPSPリーチ終盤のギミック演出は、虹色に発光する演出役物7を動作させる点でのみギミック予兆演出直後のギミック演出と異なる。SPSPリーチ終盤のギミック演出直前にギミック予兆演出が実行されることはない。しかしながら、本実施形態では、ギミック予兆演出が直前に実行されていないにも拘らずSPSPリーチ終盤のギミック演出中には白色の扉画像83及び84がいきなり全画面で表示される。この白色の扉画像83及び84は、合体した演出役物7L及び7Rをはっきり見せるために、演出役物7が進出位置への動作を開始するタイミングで表示が開始される。この扉画像83及び84は、当該アイコン53、及びSPSPリーチの背景画像の手前側に表示される。このため、この扉画像83及び84の表示開始と同時に、当該アイコン53、及びSPSPリーチの背景画像は見えなくなる。SPSPリーチ終盤のギミック演出の終了に伴って、急行電車が終点に到着する演出表示が行われた後、リーチ図柄と同じ装飾図柄55がゾロ目で停止表示する。SPSPリーチでハズレとなる場合、当落操作促進演出中の演出ボタン26の操作に応じて（又は予め定められた有効期間の終了タイミングに伴って）、急行電車が終点を前に故障し、装飾図柄55がリーチハズレ目で停止表示する。この場合、SPSPリーチ終盤にギミック演出は実行されない。

30

40

【0187】

SPSPリーチは、ノーマルリーチ及びSPリーチよりも長い時間をかけて行われる演出であり、特別図柄の変動時間が相対的に長い変動パターンに対応して実行され易い。SPSPリーチは、特別図柄判定の結果がハズレの場合は実行され難く、特別図柄判定の結果が大当たりの場合は実行され易い。SPSPリーチの信頼度は比較的高く、例えば40%である。このため、SPSPリーチは、ノーマルリーチ及びSPリーチよりも信頼度が高いリーチ演出である。

【0188】

50

本実施形態では、ノーマルリーチ中において、リーチ図柄の間をリーチ図柄と同じ数字で真ん中の装飾図柄 5 5 がゆっくり通過すると、真ん中の装飾図柄 5 5 のスクロール速度が上昇し、S P リーチ又は S P S P リーチに発展する。このように、上記通過は、ノーマルリーチから S P リーチ又は S P S P リーチへの発展を示唆する演出表示である。本実施形態では、上記通過に続いて、ギミック予兆演出直後のギミック演出と同様のギミック演出（図 1 0（F）～図 1 1（K）参照）が実行された場合は S P S P リーチに発展する。このギミック演出直前にギミック予兆演出が実行される場合がある。なお、上記通過に続いてギミック演出が実行されない場合は S P リーチに発展する。

【0189】

また、本実施形態では、S P リーチ中において、リーチ図柄と異なる装飾図柄 5 5 を普通電車が破壊できていないときに、ギミック予兆演出直後のギミック演出と同様のギミック演出が実行された場合は S P S P リーチに発展する。このギミック演出直前にギミック予兆演出が実行される場合がある。

【0190】

「復活演出」は、大当たりである場合のみ実行可能な演出である。本実施形態では、リーチ演出のうち、S P S P リーチ終盤で一旦ハズレと見せかける演出に続いて実行される演出を復活演出と呼ぶ。一旦ハズレと見せかける演出としては、S P S P リーチでハズレとなる場合と同様に、S P S P リーチ終盤に急行電車が終点を前に故障する演出表示が行われたりリーチハズレ目の装飾図柄 5 5 が仮停止表示されたりする。本実施形態では、復活演出として、虹色に発光する演出役物 7 を動作させるギミック演出（図 1 0（F）～図 1 1（K）参照）が実行される。復活演出としてのギミック演出は、S P S P リーチ終盤で実行されるギミック演出と同様である。この復活演出直前にギミック予兆演出が実行されることはない。しかしながら、復活演出としてのギミック演出の開始時には、ギミック予兆演出が直前に実行されていないにも拘らず白色の扉画像 8 3 及び 8 4 が表示される。この白色の扉画像 8 3 及び 8 4 は、合体した演出役物 7 L 及び 7 R をはっきり見せるために表示される。復活演出の終了に伴って、急行電車が終点到着する演出表示が行われた後、リーチ図柄と同じ装飾図柄 5 5 がゾロ目で停止表示する。

【0191】

「全回転リーチ」は、大当たり図柄 A が停止表示される場合にのみ実行可能なリーチ演出である。全回転リーチでは、例えば、「1 1 1」の組み合わせが表示されたら次は「2 2 2」の組み合わせが表示されるというように、同一の 3 つの装飾図柄が同期しながらゆっくりスクロールする。本実施形態では、第 1 特別図柄の変動時間が相対的に長い大当たり用変動パターン A 2 1（図 7 参照）に対応して全回転リーチが実行される。

【0192】

なお、リーチ演出中にリーチハズレ目の装飾図柄 5 5 が一旦仮停止表示し、これに続いて真ん中の装飾図柄 5 5 がスクロールを再開すると共に（又は非表示になると共に）、より高信頼度のリーチ演出に発展してもよい。

【0193】

ギミック予兆演出は、単独で実行可能であるとともに、他の演出と一緒に実行することも可能である。本実施形態では、同じ特別図柄の変動表示中にギミック予兆演出と切符演出（後述する）とを同時に実行可能である。例えば図 2 8（I）や図 2 9（P）を参照して後に詳述するが、切符演出の実行中（又は実行開始時）にギミック予兆演出を開始したり、ギミック予兆演出の実行中に切符演出に係る切符画像 6 0（後述する）を新たに表示したりする。本実施形態では、サブ C P U 1 3 1 は、ギミック予兆演出と同様に通常モードのときにのみ切符演出を実行可能である。なお、切符演出は演出モードに関わらず実行可能でもよい。

【0194】

〔切符演出〕

切符演出は 1 つ又は複数の切符画像 6 0 を表示する演出である（図 1 3 参照）。本実施形態の切符演出は、第 1 特別図柄判定に係る事前判定情報または第 1 特別図柄判定の判定

10

20

30

40

50

結果に基づいて（具体的には、大当たりか否かと変動パターンの種類とに基づく乱数抽選によって）実行される。事前判定情報に基づく切符演出（以下、切符演出（先読み）と呼ぶ。）は、事前判定情報の対象（以下、「先読み対象」と呼ぶ。）に係る第1特別図柄の変動表示が開始されるより前に切符画像60の表示を開始する。表示された切符画像60は、先読み対象に係る第1特別図柄の変動表示中までの1又は複数回の特別図柄の変動表示に亘り継続して表示される。切符演出（先読み）では、切符画像60の数によって先読み対象に係る第1特別図柄の変動表示で大当たりとなる可能性の高さを示唆する。第1特別図柄判定の判定結果に基づく切符演出（以下、切符演出（当該）と呼ぶ。）は、この判定結果に係る第1特別図柄の変動表示中に切符画像60の表示を開始する。切符演出（当該）は切符演出（先読み）と異なり、切符画像60の数によって変動表示中の第1特別図柄が大当たり図柄で停止表示される可能性の高さを示唆する。さらに切符演出（当該）は切符演出（先読み）と異なり、表示中の切符画像60を用いて導出した異なる態様の切符画像60を表示することによって、変動表示中の第1特別図柄に係る変動演出として上記切符画像60の表示後に行われる演出の内容を示唆する。

10

【0195】

図13は、切符画像60の態様について説明するための説明図である。図13に例示するように、切符画像60の態様には、ストック態様と、このストック態様の切符画像を用いて導出する発動態様とがある。ストック態様は、図13（A）に例示するように、「切符」及び「当日限り有効 下車前途無効」との文字を含む。このように、ストック態様は変動演出の内容を何ら示唆しない態様である。切符演出では、まずストック態様の切符画像60を表示する。そして、この切符画像60の発動タイミングが到来すると、この切符画像60を用いて図13（B）に例示する4種類の発動態様のうちの何れかの切符画像60を表示する。1枚のストック態様の切符画像60からは、1枚の発動態様の切符画像60が導出される。何れの発動態様が導出される場合でも、ストック態様の切符画像60は共通である。このため、ストック態様の切符画像60によっては何れの発動態様が導出されるかが示唆されない。また、ストック態様の切符画像60によっては発動タイミングが示唆されない。本実施形態では、ストック態様の切符画像60はストック態様のまま消去されることがなく、特別図柄の変動表示中に必ず発動態様の切符画像60を導出する。このため、ストック態様は、複数の発動態様のうちの何れかの態様で切符画像60が導出されることを示唆する態様といえる。

20

30

【0196】

本実施形態では、発動態様の切符画像60は、この発動態様の切符画像60の表示が開始されてから所定時間後（例えば2秒後）に消去される。発動態様の切符画像60を用いてストック態様の切符画像60を導出することはない。なお、発動態様の切符画像60を用いて（又は消去して）、発動態様を導出済みであることを示唆するストック態様の切符画像60を表示してもよい。

【0197】

上述のように、本実施形態では、ストック態様の切符画像60を用いて4種類の発動態様のうちの何れかの切符画像60を導出可能である（図13（B）参照）。以下、各発動態様について説明する。

40

【0198】

図13（B）（a）は、絵文字演出の実行を示唆する発動態様である。絵文字演出は、絵文字画像61を作用（例えば衝突）させることにより当該アイコン53及び保留アイコン54（以下、「アイコン」と総称する。）のうちの何れか1つをより高信頼度の特別態様に変化させる演出である。絵文字画像61は、例えば矢じり型の図形内部に「変化」との文字を有する画像である。絵文字演出では、絵文字画像61がふらふら飛ぶ演出表示がされた後、表示中のアイコンのうちの何れか1つにぶつかる。何れのアイコンにぶつかるかは、絵文字画像61からは分からない。絵文字画像61がぶつかったアイコンは、ぶつかったことに応じてより高信頼度の特別態様に変化する。本実施形態では、絵文字画像61がぶつからなかったアイコンは態様に変化しない。なお、絵文字画像61がぶつかった

50

アイコンがより高信頼度の特別態様に変化するのと同時に、絵文字画像 6 1 がぶつからなかったアイコンが特別態様とは異なり信頼度を示唆しない他の態様に変化（例えば他の形状に変化）してもよい。サブ CPU 1 3 1 は、特別図柄判定の判定結果に基づいて絵文字画像 6 1 を当該アイコン 5 3 にぶつけて変化させる場合と、事前判定情報に基づいて絵文字画像 6 1 を保留アイコン 5 4 にぶつけて変化させる場合とがある。発動態様の切符画像 6 0 では、このうち当該アイコン 5 3 を変化させる絵文字演出の実行を示唆する。

【0199】

絵文字演出の実行を示唆する発動態様は、図 1 3 (B) (a) に例示するように、「切符」との文字と、アイコンの変化を示唆する「アイコン変化」との文字と、絵文字画像 6 1 を模した模様とを含む。このように、発動態様の切符画像 6 0 は絵文字演出の演出内容を示唆する。なお、発動態様の切符画像 6 0 のうち輪郭部分と「切符」との文字部分とは、発動態様の種類に関わらずストック態様と共通（又は類似）である（図 1 3 参照）。

【0200】

サブ CPU 1 3 1 は、リーチ演出を実行可能な変動パターンに対応して、絵文字演出を実行可能である。サブ CPU 1 3 1 は、絵文字演出を実行する場合に、絵文字演出の実行を示唆する発動態様の切符画像 6 0 を導出させる切符演出を実行可能である。本実施形態では、絵文字演出は、この発動態様の切符画像 6 0 が導出されなくても実行され得る。

【0201】

本実施形態では、絵文字演出の直前（例えば 1 秒前）に、ストック態様の切符画像 6 0 を用いて、絵文字演出の実行を示唆する発動態様の切符画像 6 0 の表示を開始可能である。絵文字演出は、基本的には当落報知前まで実行可能であるものの、変動演出の終盤（すなわち当落報知直前）よりも変動演出の最初の方で実行され易い。このため、本実施形態では、絵文字演出の実行を示唆する発動態様の切符画像 6 0 は、相対的に変動演出の最初の方に導出され易い。ストック態様の切符画像 6 0 を用いて絵文字演出の実行を示唆する発動態様の切符画像 6 0 が導出される場合、ストック態様の切符画像 6 0 の表示時間は相対的に短く、信頼度は相対的に低い。

【0202】

本実施形態では、絵文字演出の実行を示唆する発動態様の切符画像 6 0 の表示中に絵文字演出を開始する。これにより、上記切符画像 6 0 の表示中に絵文字画像 6 1 の表示が開始される。本実施形態では、絵文字画像 6 1 の表示中に上記切符画像 6 0 が消去され、絵文字画像 6 1 の表示が継続された状態となる。その後、絵文字画像 6 1 が当該アイコン 5 3 に衝突したことに応じて、当該アイコン 5 3 の変化が開始されると共に絵文字画像 6 1 が消去される。以下の説明では、発動態様の切符画像 6 0 の表示中に、この切符画像 6 0 によって示唆する演出（例えば、図 1 3 (B) (a) の切符画像 6 0 の場合は絵文字演出）を開始するようなパターンを開始パターン 2 と呼ぶ。

【0203】

絵文字演出は、1 回の特別図柄の変動表示中に複数回実行可能であり、大当たりである場合のみ 4 回実行可能である。このため、ストック態様の切符画像 6 0 が複数枚表示される場合、絵文字演出の実行を示唆する発動態様の切符画像 6 0 は、絵文字演出の実行回数を上限として複数回出現する可能性がある。

【0204】

図 1 3 (B) (b) は、疑似連演出の実行を示唆する発動態様である。疑似連演出は、特別図柄の変動表示中に装飾図柄 5 5 の高速変動と仮停止表示とを繰り返し、高速変動が行われる回数によって信頼度を示唆する演出である。本実施形態では、大当たりの場合は特別図柄の変動時間が相対的に長い変動パターンに決定され易く、ハズレの場合は特別図柄の変動時間が相対的に短い変動パターンに決定され易い。このため、疑似連演出によって装飾図柄 5 5 の高速変動が繰り返されると、遊技者は、変動表示がまだ終わらないことを認識し、大当たりに対する期待感を抱くことが可能である。

【0205】

疑似連演出では、変動表示が続くことを遊技者に強調するために、NEXT 画像 6 2 を

所定時間（例えば2秒間）液晶画面5に全画面で表示する。NEXT画像62は、例えば楕円内部に「NEXT」との文字を有する画像である。以下の説明では、N（本実施形態では3以下の自然数）回目の疑似連演出に続く装飾図柄55の変動表示を「疑似N+1」の変動表示という。また、変動表示開始時から1回目の疑似連演出が実行される前までの変動表示、及び、疑似連演出が1回も実行されない場合の変動表示を疑似1の変動表示という。

【0206】

本実施形態の疑似連演出では、変動表示が続くことを遊技者に分かり易くするために、NEXT画像62の表示前に1つ又は複数の装飾図柄55を仮停止表示させる。仮停止表示させた装飾図柄55は、NEXT画像62の表示（又は消去）を開始したのに伴って、高速でスクロール表示（以下、「再変動」と呼ぶ。）させる。疑似2の再変動開始時から所定のタイミングまで（例えば、疑似3の再変動開始時までやSPSPリーチ開始時まで）の間は、疑似2であることを示す「×2」との文字が液晶画面5の左上部に表示される。また、疑似3の再変動開始時から所定のタイミング（例えば、SPSPリーチ開始時）までの間は、「×2」との文字が消去されて疑似3であることを示す「×3」との文字が液晶画面5の左上部に表示される。また、疑似4の再変動開始時から全回転リーチ開始時までの間は、「×3」との文字が消去されて疑似4であることを示す「×4」との文字が液晶画面5の左上部に表示される。

【0207】

なお、疑似連演出の前後に亘って装飾図柄55が非表示にされていてもよいし、NEXT画像62の表示前に装飾図柄55を仮停止表示させなくてもよい。ここでは、装飾図柄55を高速でスクロール表示させ続けているときにNEXT画像62を表示し、「×2」、「×3」等の文字が液晶画面5の左上部に表示される。

【0208】

疑似連演出の実行を示唆する発動態様は、図13（B）（b）に例示するように、「切符」との文字と、「NEXT」との文字と、NEXT画像62を模した模様とを含む。このように、発動態様の切符画像60は疑似連演出の演出内容を示唆する。

【0209】

サブCPU131は、疑似連演出を実行可能な変動パターンに対応して、疑似連演出を実行可能である。なお、本実施形態の疑似連演出は、通常モードであるときに実行可能であり、ブーストモード又はスペシャルモードであるときに実行不可能である（図7及び図8参照）。サブCPU131は、疑似連演出を実行する場合に、疑似連演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60を導出させる切符演出を実行可能である。本実施形態では、疑似連演出は、この発動態様の切符画像60が導出されなくても実行され得る。

【0210】

本実施形態では、疑似連演出の直前（例えば2秒前）に、ストック態様の切符画像60を用いて、疑似連演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60の表示を開始可能である。本実施形態の疑似連演出は、リーチ成立状態でないときと、ノーナルリーチ中と、SPリーチ中と、に実行可能であり、この順に実行され易い。例えば、リーチ成立状態でないときに疑似連演出が実行されると、仮停止中の装飾図柄55、及びスクロール中の装飾図柄55が高速で再変動を開始する。また、ノーナルリーチ中（又はSPリーチ中）に疑似連演出が実行されると、実行中のリーチ演出を継続した状態で、仮停止表示中のリーチ図柄、及び真ん中の装飾図柄55が、高速で再変動を開始する。

【0211】

なお、ノーナルリーチ中（又はSPリーチ中）に疑似連演出が実行された場合、疑似連演出の前後に亘ってリーチ図柄を仮停止表示させ続けると共に、真ん中の装飾図柄55を疑似連演出が実行される前と同じ状態のままにしてもよい。具体的には、真ん中の装飾図柄55は、ノーナルリーチ中の場合は低速でのスクロール表示を継続し、SPリーチ中の場合は非表示のままにする。この場合、上述した「×2」～「×4」との文字は、NEXT画像62の表示（又は消去）を開始したのに伴って表示を開始する。

【0212】

本実施形態の疑似連演出は、相対的に変動演出の最初の方に実行され易く、変動演出の終盤に実行され難い。このため、本実施形態では、疑似連演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60は、相対的に変動演出の最初の方に導出され易い。ストック態様の切符画像60を用いて疑似連演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60が導出される場合、ストック態様の切符画像60の表示時間は相対的に短く、信頼度は相対的に低い。上述したように、本実施形態では絵文字演出も疑似連演出と同様に、相対的に変動演出の最初の方に実行され易く、変動演出の終盤に実行され難い。本実施形態では、疑似連演出に比べて絵文字演出の方が、より変動演出の最初の方に実行され易い。このため、絵文字演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60を導出するストック態様の切符画像60の表示時間 10
に比べて、疑似連演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60を導出するストック態様の切符画像60の表示時間の方が長く、信頼度は相対的に低い。

【0213】

本実施形態では、疑似連演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60の消去に伴って疑似連演出を開始する。これにより、上記切符画像60の消去と同時にNEXT画像62の表示が開始される。本実施形態では、NEXT画像62の消去と同時に、「×2」等の文字の表示が開始されると共に装飾図柄55の再変動が開始される。以下の説明では、発動態様の切符画像60の消去と同時に、この切符画像60によって示唆する演出（例えば、図13（B）（b）の切符画像60の場合は疑似連演出）を開始するようなパターンを開始パターン1と呼ぶ。 20

【0214】

疑似連演出の実行回数は、特別図柄の変動パターンの種類によって予め決まっている（図7参照）。変動パターンが相対的に長い程、疑似連演出の実行回数が相対的に多く、大当たりである場合のみ3回実行可能である。このため、ストック態様の切符画像60が複数枚表示される場合、疑似連演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60は、疑似連演出の実行回数を上限として複数回出現する可能性がある。

【0215】

図13（B）（c）は、高信頼度であることを示唆する発動態様である。この発動態様は、ハズレである場合は大当たりである場合に比べて非常に表示され難く、ハズレの場合は特別図柄の変動時間が相対的に長い変動パターンに対応して表示され易い。具体的には、サブCPU131は、例えば、SPリーチ又はSPSPリーチを実行可能な変動パターンに対応して、図13（B）（c）の発動態様の切符画像60を導出させる切符演出を実行可能である。なお、図13（B）（c）の発動態様は、SPリーチ又はSPSPリーチを実行不可能な変動パターンに対応して出現することはない。このため、本実施形態では結果として、図13（B）（c）の発動態様によってSPリーチ又はSPSPリーチが実行されることを間接的に示唆可能である。本実施形態では、SPリーチ又はSPSPリーチは、図13（B）（c）の発動態様の切符画像60が導出されなくても実行され得る。 30

【0216】

図13（B）（c）の発動態様は、図13（B）（c）に例示するように、「切符」との文字と、2つの「激熱」との文字とを含む。「激熱」との文字は、ハズレである場合は大当たりである場合に比べて非常に表示され難い文字である。なお、図13（B）（c）の発動態様の切符画像60は、SPリーチ及びSPSPリーチの演出内容を示唆しない。 40

【0217】

本実施形態では、1回の特別図柄の変動表示中に1回だけ、リーチ成立直前（なお、再変動後のリーチ成立直前を含む）に図13（B）（c）の発動態様の切符画像60の表示を開始可能である。本実施形態のリーチは、相対的に変動演出の中盤で成立し易い。このため、本実施形態では、図13（B）（c）の発動態様の切符画像60は、相対的に変動演出の中盤に導出され易い。ストック態様の切符画像60の表示時間は、図13（B）（c）の発動態様が導出される場合、図13（B）（a）及び（b）の発動態様が導出される場合よりも相対的に長くなり易い。一方、信頼度は、図13（B）（c）の発動態様の 50

方が、他の発動態様（具体的には、図 1 3（B）（a）、（b）、及び（d））に比べて高い。

【0 2 1 8】

本実施形態では、ノーマルリーチ中に、リーチ図柄と同じ数字で真ん中の装飾図柄 5 5 がリーチ図柄の間をゆっくり通過すると、S P リーチ又は S P S P リーチに発展する。本実施形態では、リーチ成立直前に図 1 3（B）（c）の発動態様の切符画像 6 0 が導出されるので、S P リーチ又は S P S P リーチに発展するか分からないときに上記発動態様を導出可能である。これにより、遊技者に驚きを与えることが可能である。

【0 2 1 9】

なお、図 1 3（B）（c）の発動態様の切符画像 6 0 は、変動演出の中盤から後半にかけて（例えば、S P リーチ中または S P S P リーチ中）に導出され易くてもよい。すなわち、ストック態様の切符画像 6 0 を用いて図 1 3（B）（c）の発動態様の切符画像 6 0 が導出される場合、ストック態様の切符画像 6 0 の表示時間は相対的に長くなり易くてもよい。このような構成により、ストック態様の切符画像 6 0 の表示時間は、図 1 3（B）（c）の発動態様が導出される場合、図 1 3（B）（a）及び（b）の発動態様が導出される場合よりも長くできる。これにより、ストック態様の切符画像 6 0 の表示時間が長くなればなるほど、信頼度が相対的に高くなるので、信頼度の高低を遊技者に分かり易くできる。

【0 2 2 0】

本実施形態では、図 1 3（B）（c）の発動態様の切符画像 6 0 自体によって高信頼度であることを示唆する。図 1 3（B）（c）の発動態様の切符画像 6 0 は、他の発動態様と異なり、他の演出の導出契機とならない。なお、図 1 3（B）（c）の発動態様の切符画像 6 0 を他の演出の導出契機としてもよい。一例として、図 1 3（B）（c）は、激熱演出の実行を示唆する発動態様でもよい。激熱演出は、「激熱」との文字を含む激熱画像（不図示）を所定時間（例えば 1. 5 秒間）液晶画面 5 に表示する演出である。激熱画像は全画面で表示される画像である。激熱画像は、保留アイコン 5 4、装飾図柄 5 5、帯 8 0、ギミック予兆画像 8 1 及び 8 2、及び「× 2」～「× 4」の文字よりも手前側に表示される。また、激熱画像は、当該アイコン 5 3 及び切符画像 6 0 よりも後ろ側に表示される。激熱画像が含む「激熱」との文字は、当該アイコン 5 3 及び切符画像 6 0 によって隠れてしまわない表示位置に表示される。

【0 2 2 1】

激熱演出は、図 1 3（B）（c）の発動態様と同様に、ハズレである場合は大当たりである場合に比べて非常に表示され難く、ハズレの場合は特別図柄の変動時間が相対的に長い変動パターンに対応して表示され易い。具体的には、サブ C P U 1 3 1 は、例えば、S P リーチ又は S P S P リーチを実行可能な変動パターンに対応して、激熱演出を実行可能である。

【0 2 2 2】

例えば、図 1 3（B）（c）の発動態様の切符画像 6 0 を表示してから所定時間（例えば 0. 5 秒後）に激熱演出を開始する。これにより、上記切符画像 6 0 の表示中に激熱画像の表示が開始される。その後、上記切符画像 6 0 が消去されるのと同時に激熱画像が消去される。ここで、激熱画像の一部は上記切符画像 6 0 によって見えないものの、激熱画像が含む「激熱」との文字は上記切符画像 6 0 によって隠れてしまわない表示位置に表示される。激熱画像と上記切符画像 6 0 とによって「激熱」との文字を複数同時に表示させることにより、大当たりに対する期待感を遊技者に持たせることが可能である。

【0 2 2 3】

図 1 3（B）（d）は、ギミック演出の実行を示唆する発動態様である。本実施形態では、ノーマルリーチ中または S P リーチ中にギミック演出が実行された場合、S P S P リーチに発展する。また、S P S P リーチ終盤の当落操作演出に続いてギミック演出が実行された場合、及び復活演出としてのギミック演出が実行された場合、大当たりとなる。このため、ギミック演出の実行を示唆する発動態様は、少なくとも S P S P リーチ以上であ

ることを示唆する発動態様でもある。

【0224】

ギミック演出の実行を示唆する発動態様は、図13(B)(d)に例示するように、「切符」との文字と、「発車」との文字と、合体したギミック予兆画像81及び82を模した模様とを含む。このように、図13(B)(d)の発動態様の切符画像60は、進出位置における演出役物7L及び7Rの形を予兆させる画像であり、演出役物7L及び7Rが動作することを示唆する画像である。本実施形態では、図13(B)(d)の発動態様の切符画像60によっては、SPSPリーチの演出内容は示唆されない。

【0225】

サブCPU131は、SPSPリーチを実行可能であり復活演出を実行不可能な変動パターンと、SPSPリーチと復活演出とを実行可能な変動パターンとに対応してギミック演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60を導出可能である。本実施形態では、SPSPリーチ発展前（例えばギミック予兆演出中）と当落操作演出直前と復活演出直前とに、ストック態様の切符画像60を用いてギミック演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60の表示を開始可能である。本実施形態では、ギミック演出は、この発動態様の切符画像60が導出されなくても実行され得る。本実施形態のギミック演出は、変動演出の最初の方に実行されず、変動演出の終盤に実行され易い。このため、本実施形態では、ギミック演出の実行を示唆する発動態様は、相対的に変動演出の終盤に導出され易い。ストック態様の切符画像60を用いてギミック演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60が導出される場合、ストック態様の切符画像60の表示時間は相対的に長く、信頼度は相対的に高い。

【0226】

本実施形態では、ギミック演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60を消去した後、ギミック演出を開始する。以下の説明では、発動態様の切符画像60を消去した後に、この切符画像60によって示唆する演出（例えば、図13(B)(d)の切符画像60の場合はギミック演出）を開始するようなパターンを開始パターン3と呼ぶ。

【0227】

本実施形態では、ギミック演出の実行回数は、特別図柄の変動パターンの種類によって予め決まっている。変動パターンが相対的に長い程、ギミック演出の実行回数が相対的に多く、大当たりである場合のみ2回実行可能である。このため、ストック態様の切符画像60が複数枚表示される場合、ギミック演出の実行を示唆する発動態様の切符画像60は、ギミック演出の実行回数を上限として複数回出現する可能性がある。

【0228】

以上より、切符画像60は、特別図柄の変動表示中のうち当該アイコン53の変化直前（すなわち絵文字演出直前）と、疑似2～4直前（すなわち疑似連演出直前）と、リーチ成立直前と、ギミック演出の実行前とに発動する可能性がある。ギミック演出の実行前とは、具体的にはSPSPリーチ発展前と、当落操作促進演出直前と、復活演出直前とである。

【0229】

本実施形態では、当該アイコン53の変化直前には図13(B)(a)の発動態様を導出可能である。また、疑似2～4直前には図13(B)(b)の発動態様を導出可能である。また、リーチ成立直前には図13(B)(c)の発動態様を導出可能である。また、ギミック演出の実行前には図13(B)(d)の発動態様を導出可能である。図13(B)(a)及び(b)の発動態様は、相対的に変動演出の最初の方に導出され易い。また、図13(B)(c)の発動態様は、相対的に変動演出の中盤に導出され易い。また、図13(B)(d)の発動態様は、相対的に変動演出の終盤に導出され易い。

【0230】

図13(B)(a)、(b)、及び(d)の発動態様は、他の演出内容を直接的に示唆する点で共通する。図13(B)(c)の発動態様は、他の演出内容を直接的には示唆しない点で、上記の他の発動態様と異なる。

【0231】

本実施形態におけるストック態様の切符画像60は、発動態様の切符画像60と色（又は光沢の有無）が異なる。例えば、ストック態様の切符画像60はピンク色で表示し、発動態様の切符画像60は白色で表示する。これにより、発動態様が導出されたときに印象をダイナミックにすることが可能である。なお、ストック態様と発動態様とを同じ色で表示してもよい。この場合でも、切符画像60に含まれる文字や模様が異なるため、ストック態様から発動態様が導出されたことは遊技者に容易に認識させることが可能である。

【0232】

図14は、切符画像60の表示位置の例である。本実施形態では、ストック態様の切符画像60を当該アイコン53又は保留アイコン54の上部に表示する（図14（A）参照）。当該アイコン53に対応する変動表示中に切符画像60が発動して発動態様が導出される場合、ストック態様の切符画像60は、当該アイコン53上部である切符ストック位置600に表示される。また、1つ目の保留に対応する変動表示中に切符画像60が発動して発動態様が導出される場合、ストック態様の切符画像60は、1つ目の保留を示唆する保留アイコン541の上部である切符ストック位置601に表示される。また、2つ目の保留に対応する変動表示中に発動する場合、ストック態様の切符画像60は、2つ目の保留を示唆する保留アイコン542の上部である切符ストック位置602に表示される。同様に、3つ目の保留に対応する変動表示中に発動する場合は3つ目の保留を示唆する保留アイコン543の上部である切符ストック位置603に表示される。また、4つ目の保留に対応する変動表示中に発動する場合は4つ目の保留を示唆する保留アイコン544の上部である切符ストック位置604に表示される。なお、ストック態様の切符画像60は、何れか1つの切符ストック位置に表示される。例えば、切符ストック位置600にストック態様の切符画像60が表示されているときは、他の切符ストック位置601～4にストック態様の切符画像60が表示されることはない。ストック態様の切符画像60は、同時に複数枚表示される場合がある。この場合、これらの切符画像60は同じ切符ストック位置に少なくとも一部が重畳して表示される（なお、重ならないように表示されてもよい）。

【0233】

切符演出（当該）は、ストック態様の切符画像60を切符ストック位置600に表示する。切符演出（先読み）は、ストック態様の切符画像60を切符ストック位置601～4に表示する。本実施形態では、切符ストック位置600～4において、ストック態様の切符画像60はアイコンよりも手前側に重畳表示される。ストック態様の切符画像60は、切符ストック位置600～4においてふわふわと揺れ動くように表示される。これにより、遊技者の注意を切符画像60に引き付けることが可能である。また、ストック態様の表示態様は、後ろ側のアイコンが全く見えない不透明な状態と、後ろ側のアイコンが見える程度に半透明（又は透明）の状態とを交互に切り替える態様でもよい。これにより、切符画像60の下アイコンが見えるようになる。

【0234】

図14（B）に例示するように、本実施形態では、発動態様の切符画像60を切符ストック位置と異なる切符発動位置605で導出する。切符発動位置605は、切符ストック位置600～4に比べて液晶画面5の中央側である。また、切符発動位置605は、切符ストック位置600～4よりも領域が広い。切符発動位置605において発動態様の切符画像60はストック態様のときよりも大きく表示される。

【0235】

なお、切符ストック位置600～4はアイコンの上部に限らず、どのような領域でもよい。例えば、液晶画面5の右下隅にストック態様の切符画像60を表示するための領域を設けてもよい。

【0236】

なお、切符発動位置605は、切符ストック位置600～4と重ならない領域でもよい。これにより、ストック態様の切符画像60が発動態様の切符画像60と重なるおそれが

ない。

【0237】

図15は、大当たりの場合の切符演出（先読み）及び切符演出（当該）の実行回数と発動タイミングとの決定割合について説明するための説明図である。また、図16は、ハズレの場合の切符演出（先読み）及び切符演出（当該）の実行回数と発動タイミングとの決定割合について説明するための説明図である。本実施形態のサブCPU131は、事前判定情報の取得に伴って、まず切符演出を実行可能であるか否かを判定する。サブCPU131は、例えば、後述する洗車演出(ガセ)の設定情報がサブRAM133に既にセットされている場合には、切符演出を実行可能であると判定する。一方、例えば、切符演出の設定情報がサブRAM133に既にセットされている場合には、切符演出を実行不可能であると判定する。

10

【0238】

切符演出を実行可能であると判定された場合、事前判定情報（具体的には、大当たりか否かと変動パターンの種類）に基づいて、切符演出（先読み）及び切符演出（当該）をそれぞれ何回実行するか（すなわち、何枚のストック態様の切符画像60を表示するか）、及び発動タイミングを決定する。この決定は、切符演出の実行回数および発動タイミングを決定するためのテーブル（不図示）を用いた乱数抽選で行われる。このテーブルは、事前判定情報の取得に伴ってサブCPU131が取得した切符演出の実行回数および発動タイミングを決定するための乱数と比較される判定値が、変動パターン毎に予め割り当てられている。本実施形態では、サブCPU131は、変動演出中の発動可能なタイミングを

20

【0239】

サブCPU131は、少なくとも1回以上の切符演出を実行することを決定した場合、この決定に続いて以下の決定を行う。具体的には事前判定情報の取得に伴ってサブCPU131が取得した乱数を用いた乱数抽選で、切符演出を切符演出（先読み）として実行するか切符演出（当該）として実行するかを決定する。この決定により、切符演出（先読み）及び切符演出（当該）の実行回数が決まることになる。ここで、本実施形態では、大当たりである場合にのみストック態様の切符画像60が同時に4枚ストックされ、ハズレである場合はストック態様の切符画像60が同時に4枚ストックされない。このため、ハズレであって切符演出を4回実行する場合は、ストック態様の切符画像60が同時に4枚ス

30

【0240】

切符演出（先読み）を実行することが決定された場合、サブCPU131は、この決定に続いてストック態様の切符画像60の表示開始パターンを切符演出（先読み）の実行回数分決定する。複数の切符演出（先読み）の実行が決定されている場合、切符演出（先読み）の開始パターンは切符演出毎に決定される。一方、切符演出（当該）を実行することが決定された場合、サブCPU131は、上記事前判定情報に係る第1特別図柄の変動表示開始時に、ストック態様の切符画像60の表示開始パターンを切符演出（当該）の実行回数分決定する。複数の切符演出（当該）の実行が決定されている場合、切符演出（当該）の開始パターンは切符演出毎に決定される。なお、複数の切符演出（先読み）又は切符演出（当該）の実行が決定されている場合、複数の切符演出（先読み）の開始パターンを一括して同じ開始パターンに決定し、複数の切符演出（当該）の開始パターンを一括して同じ開始パターンに決定してもよい。

40

【0241】

本実施形態では、切符演出を何回実行するかを決定する処理と、その切符演出の発動タイミングを決定する処理と、ストック態様の切符画像60の表示開始パターンを決定する処理とを別々に行う場合について説明する。なお、サブCPU131は、これら3つの決定を1回の処理で行ってもよい。

【0242】

50

詳細な説明は省略するが、本実施形態では保留数に応じてリーチ割合が異なる（図 6（D）参照）。このため、ハズレの場合、事前判定情報に含まれた変動パターンを示す情報と、実際に特別図柄の変動表示で用いられる変動パターンとで不整合が生じる場合がある。しかしながら、ハズレ用変動パターンテーブルの設定によっては、保留数に関わらず同じ変動パターンに決定されることになる事前判定情報がある。また、実際に用いられる変動パターンと不整合が生じたとしても、同じリーチ演出が実行されることになる等、切符演出を実行しても大きな問題が生じないような事前判定情報がある。本実施形態では、このような事前判定情報に基づいて切符演出（先読み）を実行可能に制御する。

【0243】

本実施形態では、上述した発動タイミングが変動演出中にあるか否かが変動パターンの種類によって一義的に決まる。本実施形態では、リーチ演出を実行不可能な変動パターン H15～7である場合、変動演出中に上述した発動タイミングが存在しない。このような変動パターンの情報を含む事前判定情報に基づいては、サブCPU131は、切符演出を実行不可能である。このため、本実施形態のサブCPU131は、変動パターンH15～7以外の変動パターンの情報を含む事前判定情報に基づいて切符演出を実行するか否かを決定する。

【0244】

例えば、疑似連演出とSPSPリーチとを実行不可能な変動パターンA1又はH1である場合、上述した発動タイミングのうち、疑似2～4直前とギミック演出の実行前（具体的には、SPSPリーチ発展前、当落操作促進演出直前、及び復活演出直前）のタイミングとが変動演出中に存在しない。このため、サブCPU131は、それ以外の発動タイミング（具体的には、当該アイコン53の変化直前とリーチ成立直前とのタイミング）の切符演出を実行可能である（図15（A）及び図16（A）参照）。例えば、「0～99」が切符演出の実行回数を決定するための乱数として用いられる場合、変動パターンA1であるときの切符演出の実行回数を決定するテーブル（不図示）ではこの乱数と比較される判定値は、「実行なし」に対して「0～69」が割り当てられており（決定割合70%）、「2回」に対して「70～84」が割り当てられており（決定割合15%）、「1回」に対して「85～99」が割り当てられている（決定割合15%）。仮に切符演出の実行回数が「2回」に決定された場合、「当該アイコン変化直前」と「リーチ成立直前」とのタイミングから発動タイミングが決定される（図15（B-1）参照）。例えば、「0～99」が切符演出の発動タイミングを決定するための乱数として用いられる場合、変動パターンA1の場合の発動タイミングを決定するテーブル（不図示）ではこの乱数と比較される判定値は、「当該アイコン変化直前」に対して「0～49」が割り当てられており（実行割合50%）、「リーチ成立直前」に対して「50～99」が割り当てられている（実行割合50%）。

【0245】

図15及び図16に例示するように、本実施形態では相対的に長い変動パターンほど切符演出が実行され易い（図15（A）及び図16（A）参照）。大当たりの場合は、SPSPリーチが実行される割合が相対的に高いため、SPSPリーチが実行される可能性が示唆され易い。このため、変動演出の最初の方よりも終盤で発動することが多くなる（図15参照）。具体的には、大当たりの場合は、実行回数が相対的に多く、且つ高信頼度の切符演出が実行され易くなるように予め設定されている（図15参照）。一方、ハズレの場合には、SPSPリーチが実行される割合が相対的に低く、SPリーチ以下のリーチ演出が実行され易い。このため、変動演出の最初の方で発動することが相対的に多くなり、変動演出の終盤で発動することが少なくなる（図16参照）。具体的には、変動パターンH1のようにハズレであって第1特別図柄の変動時間が相対的に短い場合は、実行回数が相対的に少なく、且つ低信頼度の切符演出が実行され易くなるように予め設定されている（図16（A）及び（B-1）参照）。これにより、ストック数が多い方が大当たりになり易くできる。変動パターンH11のようにハズレであって第1特別図柄の変動時間が相対的に長い場合は、実行回数が相対的に多くなるように予め設定されている（図16（A

）参照）。しかしながら、ハズレであって第1特別図柄の変動時間が相対的に長い場合は大当たりの場合と異なり、高信頼度の切符演出が実行され難く、低信頼度の切符演出が実行され易くなるように予め設定されている（図15（B-2）及び図16（B-2）参照）。

【0246】

本実施形態の切符演出は、大当たりの場合は「リーチ成立直前」のタイミングに特に発動し易く、ハズレの場合は「リーチ成立直前」のタイミングに相対的に非常に発動し難い。本実施形態では、発動タイミング毎の信頼度の高さが「当該アイコン変化直前」、「疑似2直前」、「疑似3直前」、「SPSPリーチ発展前」、「リーチ成立直前」のタイミングの順に高くなるように予め設定されている。ここで、本実施形態の切符演出では、

10

【0247】

本実施形態の切符演出は、大当たりの場合にのみ「疑似4直前」、「当落操作促進演出直前」、及び「復活演出直前」のタイミングに発動可能である。ハズレの場合、切符画像60は「当落操作促進演出直前」のタイミングに発動不可能である。また、ハズレの場合、変動演出中に3回目の疑似連演出と復活演出とが実行されることがない。このため、「疑似4直前」と「復活演出直前」とのタイミングが変動演出中に存在しない。すなわち、ハズレの場合、切符画像60は「疑似4直前」と「復活演出直前」とのタイミングに発動

20

【0248】

ここで、ストック態様の切符画像60は、何れの発動タイミングで発動する場合も同じである（図13（A）参照）。よって、切符画像60は、変動演出が進行するほど（すなわち発動タイミングが遅くなる程）信頼度を高めていくことが可能である。

【0249】

なお、発動態様によってはストック数が少なくても大当たりになり易い場合がある。具体的には、例えば、図13（B）（c）の発動態様を導出する切符画像60が1枚ストックされた場合、図13（B）（a）又は（b）の発動態様を導出する切符画像60が2枚ストックされるよりも大当たりになり易い。

30

【0250】

本実施形態では、「当落操作促進演出直前」及び「復活演出直前」の発動タイミングでは、図13（B）（d）の発動態様のみを導出可能である。なお、図13（B）（d）の発動態様は、上記タイミングよりも前の「SPSPリーチ発展前」のタイミングにも導出可能である。このような構成により、図13（B）（d）の発動態様は、発動タイミングが遅いほど高信頼度である。

【0251】

図17及び図18を参照しつつ、切符演出（先読み）での切符画像60のストック開始パターンについて説明する。図17は、切符演出（先読み）の開始パターンについて説明するためのタイムチャートである。図18は、切符演出（先読み）開始パターン決定テーブルについて説明するための説明図である。

40

【0252】

切符演出（先読み）でストック態様の切符画像60の表示を開始する演出パターンには、第1先読み演出パターンと第2先読み演出パターンとがある。図17（A）に例示するように、第1先読み演出パターンは、先読み対象の保留アイコン54の表示に伴って（すなわち、入賞とほぼ同時に）切符演出を開始することによりストック態様の切符画像60の表示が開始する演出パターンである。また、図17（B）に例示するように、第2先読み演出パターンは、先読み対象の保留アイコン54を表示した後のタイミングで切符演出を開始することによりストック態様の切符画像60の表示が開始する演出パターンである。

50

【0253】

第2先読み演出パターンの場合、洗車演出の成功に伴って切符演出を開始することによりストック態様の切符画像60の表示を開始する。洗車演出は、散水ノズル70から出た水でアイコンを狙う演出である（図20（C）参照）。水がかかれば失敗であり、何れの変化も起きない。詳細な説明は省略するが、このように失敗する洗車演出は、サブCPU131が、事前判定情報または特別図柄判定の判定結果に基づいて（具体的には、大当たりか否かと変動パターンの種類とに基づく乱数抽選によって）、「洗車演出（ガセ）」を実行すると決定した場合に実行される。洗車演出（ガセ）は、ハズレである場合に実行され易く、大当たりである場合は実行され難い。このため、洗車演出（ガセ）が実行されると信頼度が相対的に低いことを遊技者は認識可能である。

10

【0254】

洗車演出で上手く水がかかれば成功である。本実施形態では、成功した場合の動作は3パターンある。1つ目は、水がかかったアイコンの切符ストック位置にストック態様の切符画像60が新たに表示されるパターンである。2つ目は、水がかかったアイコンがより高信頼度の態様（例えば色）に変化するパターンである。3つ目は、1つ目と2つ目との両方が行われるパターンである。何れのアイコンに水がかかる可能性があるかは、散水ノズル70に伴って表示される的71の表示位置により示唆される。的71は、何れか1つのアイコンの手前側に重畳表示される丸い画像である。

【0255】

本実施形態では、洗車演出を、特別図柄判定の判定結果または事前判定情報に基づいて実行可能である。事前判定情報に基づいて実行される場合、洗車演出は、先読み対象の変動表示が開始する前の任意のシフトタイミングで実行される。一例として、図17（B）は、先読み対象の変動表示より1つ前の変動表示（以下、「1変動前」と呼ぶ。）の開始時に洗車演出が開始される様子を例示している。なお、特別図柄判定の判定結果に基づく洗車演出は、変動表示中の任意のタイミングで実行可能である。

20

【0256】

切符演出（先読み）開始パターン決定テーブルは、大当たりの場合とハズレの場合とで決定割合が異なるように予め設定されている。一例として、図18（A）に例示するように、事前判定情報が当たりであり保留数が2である場合、開始パターンは、65%の割合で第1先読み演出パターンに、35%の割合で第2先読み演出パターンに決定される。切符演出（先読み）開始パターン決定テーブルで特徴的なことは、大当たりである場合はハズレである場合に比べて第1先読み演出パターンに決定され易いことである。これにより、第1先読み演出パターンである場合は第2先読み演出パターンである場合よりも高信頼度に行われる。すなわち、ストック態様の切符画像60がより早いタイミングで表示された方が高信頼度である。また、切符演出（先読み）の開始パターンが発動タイミング（すなわち、発動態様の種類）に関わらず決定されることである。これにより、切符画像60の発動態様の種類によらず、切符演出（先読み）の開始パターンの信頼度を同じに行われる。なお、大当たりか否かに関わらず同じ決定割合で切符演出（先読み）の開始パターンが決定されてもよい。また、大当たりである場合はハズレである場合に比べて第2先読み演出パターンに決定され易くてもよい。

30

40

【0257】

また、切符演出（先読み）開始パターン決定テーブルで特徴的なことは、図18に例示するように、保留数が1の場合は大当たりか否かに関わらず第2先読み演出パターンに決定されないことである。本実施形態では洗車演出はシフトタイミングで実行される。このため、保留数が1の場合は、シフト処理が1回行われると先読み対象の変動表示が開始されてしまう。このため、保留数が1の場合はシフトタイミングの保留中に切符画像60をストックできない。よって、保留数が1の場合は第2先読み演出パターンに決定されないように予め設定されている。

【0258】

なお、事前判定情報に基づく洗車演出の実行開始タイミングはシフトタイミングに限ら

50

ない。例えば、先読み対象の変動表示が開始されるまでに実行される1又は複数の変動表示中の任意のタイミングで洗車演出を開始してもよい。このような場合、保留数が1の場合でも第2先読み演出パターンで切符演出を開始することが可能である。

【0259】

なお、切符演出（先読み）開始パターン決定テーブルは、事前判定情報で示される変動パターン毎に異なる割合で第1先読み開始パターンと第2先読み開始パターンとのうちの何れかに決定されるように予め設定されてもよい。例えば、高信頼度のリーチ演出（例えばSPSPリーチ）が実行される場合に、第1先読み演出パターンで開始され易くてもよい。これにより、第1先読み開始パターンの信頼度を第2先読み開始パターンよりも高くすることが可能である。また、第1先読み開始パターンである場合は高信頼度のリーチ演出（例えばSPSPリーチ）が実行され易くすることが可能である。

10

【0260】

詳細な説明は省略するが、サブCPU131は、切符演出の第1先読み開始パターンを決定すると、何れのシフトタイミングで（すなわち、何変動前の第1特別図柄の変動表示の開始に伴って切符演出を実行するか）を保留数に応じて乱数抽選で決定する。また、サブCPU131は、切符演出の第2先読み開始パターンを決定すると、何れのシフトタイミングで洗車演出を実行するか（すなわち、何変動前に切符演出を実行するか）を保留数に応じて乱数抽選で決定する。本実施形態では、何れのタイミングに決定される割合も同じになるように予め設定されている。なお、大当たりである場合に早いタイミングに決定され易く、ハズレである場合に遅いタイミングに決定され易くてもよい。なお、複数の発動タイミングが決定されている場合、上記決定は発動タイミング毎に行ってもよいし、一括して同じタイミングに決定してもよい。

20

【0261】

図19～図21を参照しつつ、切符演出（先読み）での切符画像60のストック開始態様について説明する。図19は、第1先読み演出パターンで切符画像60が1枚ストックされる場合の具体例について説明するための説明図である。図20は、第2先読み演出パターンで切符画像60が1枚ストックされる場合の具体例について説明するための説明図である。図21は、第2先読み演出パターンが保留アイコン54の変化を伴う場合があることの具体例について説明するための説明図である。

【0262】

図19（A）及び（B）に例示するように、保留がない状態で特別図柄の変動表示中の1つの入賞に伴って、1つの保留アイコン54が表示される。このときの保留アイコン54は、後ろ側の背景画面が見える程度に半透明である。また、このときの保留アイコン54は相対的に非常に小さく縮小表示されている。第1先読み演出パターンに決定された場合、このときの保留アイコン54の手前側にストック態様の切符画像60が表示される。図19（B）の例では、1枚の切符画像60が出現する。出現開始時の切符画像60は、後ろ側の画像（例えば保留アイコン54及び背景画像）が全く見えない不透明な状態である。このときの切符画像60は、相対的に非常に小さく縮小表示されている。

30

【0263】

図19（C）は図19（B）の直後の様子を例示している。このときの保留アイコン54は、ジャンプするように上昇しながら一旦拡大表示される。また、このときの保留アイコン54は後ろ側の背景画面が見える程度に半透明である。図19（C）は、図19（B）のときよりも少し大きくなったストック態様の切符画像60が表示される様子を例示している。このときの切符画像60は、後ろ側の画像が全く見えない不透明な状態である。

40

【0264】

図19（D）は図19（C）の直後の様子を例示している。このときの保留アイコン54は、下降しながら入賞時よりも大きいサイズまで縮小される。また、縮小に伴い、このときの保留アイコン54は、後ろ側の背景画面が全く見えない不透明な状態になる。この例では、このとき表示された保留アイコン54は変動表示が開始されるまで上記サイズで、且つ不透明な状態のまま保たれる。本実施形態では、入賞に伴って保留アイコン54が

50

表示する場合には、図 19 (B) ~ (D) に例示する保留アイコン 54 の動作を毎回行う。図 19 (D) は、図 19 (B) のときに第 1 先読み演出パターンで表示が開始されたストック態様の切符画像 60 が、ジャンプするように上昇しながら一旦拡大表示される様子を例示している。これにより、切符画像 60 は、切符ストック位置 601 の下部から上部に向かって上昇する。このときの切符画像 60 は、後ろ側の画像が全く見えない不透明な状態である。

【0265】

図 19 (E) は図 19 (D) の直後の様子を例示している。図 19 (D) に例示するように、図 19 (B) のときに第 1 先読み演出パターンで表示が開始されたストック態様の切符画像 60 は、切符ストック位置 601 内を下降しながら入賞時よりも大きいサイズまで縮小する。このときの切符画像 60 は、後ろ側の画像が全く見えない不透明な状態である。図 19 (F) に例示するように、ストック態様の切符画像 60 は変動表示が開始されるまで図 19 (E) のときのサイズで、且つ不透明な状態のまま保たれる。本実施形態では、第 1 先読み演出パターンでストック態様の切符画像 60 を新たに表示する場合には、図 19 (B) ~ (E) に例示する切符画像 60 の動作を毎回行う。

【0266】

図 20 (A) は、保留数が 2 の状態で切符演出が実行されていない様子を例示している。図 20 (B) 及び (C) に例示するように、1 変動前の第 1 特別図柄の変動表示が開始されるのに伴って洗車演出が開始される。図 20 (C) は、洗車演出によって保留アイコン 541 に水がかかる可能性があることが的 71 で示唆される様子を例示している。

【0267】

図 20 (D) に例示するように、洗車演出の結果が失敗の場合（すなわち洗車演出（ガセ）の場合）、切符演出は実行されない。また、保留アイコン 541 は何ら変化しない。洗車演出の結果が成功の場合（図 20 (E) 参照）、水がかかった保留アイコン 54 が、より高信頼度の態様に変化することを期待させるために、一旦拡大表示されると共に後ろ側の背景画面が見える程度に半透明になる（図 20 (F) 参照）。本実施形態では、保留アイコン 54 がこのような状態となったときに、第 2 先読み演出パターンでストック態様の切符画像 60 が 1 枚出現する（図 20 (F) 参照）。第 2 先読み演出パターンでストック態様の切符画像 60 の出現が開始するときにおける切符画像 60 の動作自体は、図 19 (B) ~ (E) に例示する第 1 先読み演出パターンでストック態様の切符画像 60 の出現が開始するときにおける切符画像 60 の動作と同様である。第 2 先読み演出パターンでは、第 1 先読み演出パターンのときと異なり、散水ノズル 70 から放たれた水のエフェクトの表示中に切符画像 60 が出現する。散水ノズル 70 及び的 71 は、第 2 先読み演出パターンで切符画像 60 が表示を開始されたときに消去される。なお、本実施形態では、洗車演出が成功した場合にストック態様の切符画像 60 が出現せず、保留アイコン 541 がより高信頼度の態様に変化するだけの場合もある。

【0268】

図 20 (F) に続いて、図 21 (G) 及び (H) に例示するように保留アイコン 541 がより高信頼度の態様に変化しない場合と、図 21 (J) 及び (K) に例示するように保留アイコン 541 がより高信頼度の態様に変化する場合とがある。本実施形態では、第 2 先読み演出パターンでストック態様の切符画像 60 の表示を開始してから保留アイコン 54 をより高信頼度の態様に変化させる。このようにタイミングをずらすことで、どちらの演出にも遊技者を注目させることが可能である。なお、保留アイコン 54 をより高信頼度の態様に変化させてからストック態様の切符画像 60 を表示する態様を第 2 先読み演出パターンとしてもよい。また、保留アイコン 54 をより高信頼度の態様に変化させると同時にストック態様の切符画像 60 を表示する態様を第 2 先読み演出パターンとしてもよい。

【0269】

次に、図 22 を参照しつつ、切符演出（当該）での切符画像 60 のストック開始パターンについて説明する。図 22 は、切符演出（当該）の開始パターンについて説明するための説明図である。

【0270】

上述したように、事前判定情報の取得時に切符演出を切符演出（当該）として実行することが決定された場合、サブCPU131は、その事前判定情報に係る第1特別図柄の変動表示開始時に、切符演出（当該）でストック態様の切符画像60の表示を開始する演出パターンを決定する。この演出パターンには、第1当該開始パターンと第2当該開始パターンとがある。図22（A）に例示するように、第1当該開始パターンは、変動表示開始時に切符演出を開始することによりストック態様の切符画像60の表示が開始する演出パターンである。また、図22（B）に例示するように、第2当該開始パターンは、変動表示開始時を除く変動表示中の任意のタイミングで切符演出を開始することによりストック態様の切符画像60の表示が開始する演出パターンである。第2当該開始パターンの場合、洗車演出の成功に伴って切符演出を開始することによりストック態様の切符画像60の表示を開始する。

10

【0271】

切符演出（当該）開始パターン決定テーブルは、大当たりか否かに関わらず、また、発動タイミングに関わらず同じ決定割合になるように予め設定されている。このため、図22（C）に例示するように、50%の割合で第1当該開始パターンに、50%の割合で第2当該開始パターンに決定される。切符演出（当該）開始パターン決定テーブルで特徴的なことは、切符演出（当該）の開始パターンが発動タイミング（すなわち、発動態様の種類）に関わらず決定されることである。これにより、切符画像60の発動態様の種類によらず、切符演出（当該）の開始パターンの信頼度を同じにできる。すなわち、切符ストック位置600で新たに追加されたストック態様の切符画像60の表示開始時の信頼度は全て同じである。なお、大当たりである場合はハズレである場合に比べて第1当該開始パターンに決定され易くてもよいし、第2当該開始パターンに決定され易くてもよい。また、発動態様が高信頼である場合は低信頼度である場合よりも第1当該開始パターン（第2当該開始パターンでもよい）に決定され易くてもよい。

20

【0272】

なお、切符演出（当該）開始パターン決定テーブルは、変動パターン毎に異なる割合で第1当該開始パターンと第2当該開始パターンとのうちの何れかに決定されるように予め設定されてもよい。例えば、高信頼度のリーチ演出（例えばSPSPリーチ）が実行される場合に、第1当該演出パターンで開始され易くてもよい。これにより、第1当該開始パターンの信頼度を第2当該開始パターンよりも高くすることが可能である。また、第1当該開始パターンである場合は高信頼度のリーチ演出（例えばSPSPリーチ）が実行され易くすることが可能である。

30

【0273】

図23及び図24を参照しつつ、切符演出（当該）での切符画像60のストック開始態様について説明する。図23は、第1当該開始パターンで切符画像60が1枚ストックされる場合の具体例について説明するための説明図である。図24は、第2当該開始パターンで切符画像60が1枚ストックされる場合の具体例について説明するための説明図である。

【0274】

図23（A）は、保留数が1の状態では切符演出が実行されていない様子を例示している。この例では、装飾図柄55の停止表示に伴って当該アイコン53が消去されている。図23（B）に例示するように、次の第1特別図柄の変動表示の開始に伴って保留アイコン541が当該アイコン53としてシフトされる。これに伴い、ストック態様の切符画像60が1枚出現する。第1当該開始パターンで表示が開始されたストック態様の切符画像60は、図19（B）～（E）に例示する切符画像60の動作と同様の動作を行う。

40

【0275】

第1当該開始パターンで切符ストック位置600にストック態様の切符画像60が表示されない場合、当該アイコン53は保留アイコン541と同じ態様（例えば、形および透明度が同じ）のままシフトされる（デフォルトの態様）。これに対し、図23（B）に例

50

示するように、第1当該開始パターンで切符ストック位置600（図14（A）参照）にストック態様の切符画像60の表示を開始する場合、シフトされたときの当該アイコン53は、後ろ側の背景画面が見える程度に半透明になる。本実施形態では、第1当該開始パターンでストック態様の切符画像60の表示が開始されたのに応じて、当該アイコン53がより高信頼度の態様に変化する場合と変化しない場合とがある。第1当該開始パターンでストック態様の切符画像60が表示された時点では、遊技者は当該アイコン53がどのような態様になるかは分からない。なお、当該アイコン53が変化する場合、当該アイコン53が変化することを示唆する態様で当該アイコン53をシフトさせてもよい。例えば、当該アイコン53が変化することを示唆する演出音をシフトタイミングにスピーカ24から出力させてもよい。

10

【0276】

図23（C）及び（D）は、図23（B）の直後の様子を例示している。図23（C）は、当該アイコン53がより高信頼度の態様に変化した様子を例示している。図23（D）は、当該アイコン53が高信頼度の態様に変化しなかった様子を例示している。本実施形態では、ストック態様の切符画像60を表示してから当該アイコン53を高信頼度の態様に変化させる。このようにタイミングをずらすことで、どちらの演出にも遊技者を注目させることが可能である。また、変動表示開始時の処理負担が増加することを防止可能である。なお、当該アイコン53を高信頼度の態様に変化させてからストック態様の切符画像60を表示してもよいし、これらを同時に行ってもよい。

20

【0277】

図24（A）は、保留数が2の状態で切符演出が実行されていない様子を例示している。この例では、装飾図柄55の停止表示に伴って当該アイコン53が消去されている。図24（B）に例示するように、次の第1特別図柄の変動表示の開始に伴って洗車演出が開始される。図24（B）の例では、当該アイコン53と保留アイコン541とが表示されている状態で、当該アイコン53に水がかかる可能性があることが的71で示唆されている。

【0278】

図24（C）に例示するように、洗車演出の結果が失敗の場合（すなわち洗車演出（ガセ）の場合）、切符演出は実行されない。また、当該アイコン53は何ら変化しない。洗車演出の結果が成功の場合（図24（D）参照）、図24（E）に例示するようにストック態様の切符画像60が1枚出現する。第2当該開始パターンで表示が開始されたストック態様の切符画像60は、図19（B）～（E）に例示する切符画像60の動作と同様の動作を行う。第2当該開始パターンでは、第2先読み演出パターンと同様に、散水ノズル70から放たれた水のエフェクトの表示中に切符画像60が出現する。散水ノズル70及び的71は、第2当該開始パターンで切符画像60が表示を開始されたときに消去される。洗車演出が成功の場合、水がかかった当該アイコン53は、より高信頼度の態様に変化することを期待させるために、後ろ側の背景画面が見える程度に半透明になる（図24（D）及び（E）参照）。本実施形態では、洗車演出が成功した場合にストック態様の切符画像60が出現せず、当該アイコン53がより高信頼度の態様に変化するだけの場合もある。

30

40

【0279】

図24（E）に続いて、図24（F）に例示するように当該アイコン53が高信頼度の態様に変化しない場合と、図24（G）に例示するように当該アイコン53が高信頼度の態様に変化する場合とがある。本実施形態では、洗車演出を伴わずにアイコンを表示させる場合（図23（B）及び（C）参照）と同様に、ストック態様の切符画像60を表示してから当該アイコン53を高信頼度の態様に変化させる。このようにタイミングをずらすことで、何れの演出にも遊技者を注目させることが可能である。なお、当該アイコン53を高信頼度の態様に変化させてからストック態様の切符画像60を表示してもよいし、これらを同時に行ってもよい。

【0280】

50

次に、図 2 5 及び図 2 6 を参照して、ストック態様の切符画像 6 0 が複数同時に切符ストック位置にストックされる場合の具体例について説明する。図 1 9 ～図 2 1、図 2 3、及び図 2 4 では、ストック態様の切符画像 6 0 の表示を開始する各演出パターンで 1 枚の切符画像 6 0 が表示される場合を例示した。ここで、本実施形態では、ストック態様の切符画像 6 0 の表示を開始する各演出パターンで、切符画像 6 0 が複数同時にストックされる場合がある。複数同時にストックされる場合、1 枚だけストックされる場合と基本的には同じの流れで切符演出が行われて、1 つの契機で複数のストック態様の切符画像 6 0 が表示を開始する。図 2 5 は、ストック態様の切符画像 6 0 が複数同時に切符ストック位置 6 0 2 にストックされる場合の具体例について説明するための説明図である。図 2 6 は、ストック態様の切符画像 6 0 が複数同時にストックされた状態で、新たにストック態様の切符画像 6 0 がストックされる場合の具体例について説明するための説明図である。

10

【0281】

図 2 5 (A) 及び (B) に例示するように、特別図柄の変動表示中の 1 つの入賞に伴って保留数が 2 になり保留アイコン 5 4 2 が表示される。このときの保留アイコン 5 4 2 の手前側には、第 1 先読み演出パターンでストック態様の切符画像 6 0 が表示されている。図 2 5 と図 1 9 との違いは、図 1 9 では切符画像 6 0 が 1 枚ストックされるのに対して図 2 5 では切符画像 6 0 が 2 枚ストックされる点である。その他の違いは、先読み対象が図 1 9 では切符ストック位置 6 0 1 に切符画像 6 0 がストックされるのに対し、図 2 5 では切符ストック位置 6 0 2 に切符画像 6 0 がストックされる点である。図 2 5 (B) ～ (F) までの切符画像 6 0 及び保留アイコン 5 4 2 の動作は、切符画像 6 0 が 2 枚であることを除き、図 1 9 (B) ～ (F) までの切符画像 6 0 及び保留アイコン 5 4 1 の動作と同じである。

20

【0282】

本実施形態では、ストック順および発動順に関わらず、ストック態様の切符画像 6 0 が並んで表示される。このため、複数ストックされた切符画像 6 0 は、ストック順に関わらず発動する。例えば、後にストックされた切符画像 6 0 が先に発動する場合もある。なお、ストック態様の切符画像 6 0 は発動順に並んで表示されてもよいし、ストック順に並んで表示されてもよい。または、複数枚ストックされている様子を表す画像が予め用意されており、ストック数に応じた画像を表示してもよい。

【0283】

本実施形態では、図 2 5 (F) のストック数のまま先読み対象の変動表示が開始される場合と、ストック態様の切符画像 6 0 がさらにストックされる場合とがある。例えば、図 2 5 (F) に続いて、図 2 6 (G) 及び (I) に例示するようにシフトタイミングで（すなわち 1 変動前の変動表示開始に伴って）ストックされる場合について説明する。図 2 6 (G) は、新たに切符画像 6 0 が 1 枚出現する様子を例示している。また、図 2 6 (I) は、新たに切符画像 6 0 が 2 枚出現する様子を例示している。ストック中に新たにストックする場合、すでにストック中の切符画像 6 0 の態様は変化せずに、新たに出現した切符画像 6 0 のみで図 1 9 (B) ～ (E) に例示する切符画像 6 0 の動作と同様の動作が行われる。

30

【0284】

本実施形態の切符演出は 1 ～ 4 枚のストック態様の切符画像 6 0 を同時にストック可能である。本実施形態では、大当たりである場合はハズレである場合に比べるとストック数が多くなり易い。また、本実施形態では、大当たりである場合にのみ 4 枚同時にストックできる。図 2 6 (G) のストック数のまま先読み対象の変動表示が開始される場合（図 2 6 (H) 参照）、遊技者は、先読み対象の変動表示開始時には大当たりか否かが分からない。一方、図 2 6 (I) の状態となった場合、遊技者は、この状態になった時点で先読み対象の変動表示が大当たりであることを認識可能である。

40

【0285】

本実施形態では、変動表示中に発動とストックとを繰り返すことにより、累計 4 枚以上の切符画像 6 0 がストックされる場合がある。このような場合、4 枚同時にストックされ

50

る期間があれば大当たり確定である。ストック期間にずれがあり、4枚同時にストックされる期間がない場合、ハズレの可能性がある。なお、ストック期間にずれがあっても累計4枚の切符画像60がストックされた場合は大当たり確定でもよい。なお、大当たり確定となる切符画像60の枚数は4枚に限らず何枚（例えば1枚）でもよい。なお、所定の演出（例えばSPSPリーチ）を実行可能な変動パターンである場合にのみ4枚同時にストック可能でもよい。この場合、4枚同時にストックされた時点で、遊技者は、大当たり確定であること、及び上記所定の演出の実行が確定であることを認識可能である。

【0286】

図25及び図26では、切符演出の上限回数（本実施形態では4回）の切符演出（先読み）が実行される流れを示した。ここで、本実施形態では、切符演出（先読み）の実行回数が0回かつ切符演出（当該）の実行回数が4回の場合もある。また、切符演出（先読み）の実行回数と切符演出（当該）の実行回数との合計が4回となる場合もある。

【0287】

本実施形態では、同じ発動態様を複数回導出することが可能である。本実施形態では、発動態様毎に大当たり確定となるストック数がある。例えば、図13（B）（a）の発動態様を導出する切符画像60が4枚ストックされ、各切符画像60の発動に対応して青色、緑色、赤色、虹色の順に当該アイコン53が変化した場合、大当たり確定となる。すなわち、この発動態様の大当たり確定ストック数は4枚である。なお、図13（B）（a）の発動態様が1枚ストックされ、1枚の発動に対応して当該アイコン53が虹色に変化した場合、大当たり確定となる。しかしながら、この場合は当該アイコン53がどのように変化するかによって大当たりか否かが分かるだけであり、発動態様を見ることによって大当たり確定が分かるわけではない。また、図13（B）（b）の発動態様を導出する切符画像60が3枚ストックされ、各切符画像60の発動に対応して疑似連演出が順に3回実行された場合、大当たり確定となる。すなわち、この発動態様の大当たり確定ストック数は3枚である。また、図13（B）（d）の発動態様を導出する切符画像60が2枚ストックされ、1枚目の発動に対応してSPSPリーチに発展し、2枚目の発動が当落操作促進演出直前（又は復活演出直前）に実行された場合、大当たり確定となる。すなわち、この発動態様の大当たり確定ストック数は2枚である。なお、図13（B）（c）の発動態様の場合、1枚しかストックできないため、大当たり確定となるストック数がない。

【0288】

上述のように、本実施形態では基本的にはストック数が多い方が大当たりになり易い。大当たりの場合は、実行回数が相対的に多く、且つ図13（B）（c）の発動態様を導出する切符演出が実行され易くなるように予め設定されている（図15参照）。一方、ハズレであって第1特別図柄の変動時間が相対的に長い場合は、実行回数が相対的に多くなるように予め設定されている（図16（A）参照）。且つ、図13（B）（c）の発動態様を導出する切符演出が実行され難く、図13（B）（a）及び（b）の発動態様を導出する切符演出が実行され易くなるように予め設定されている（図16（B-2）参照）。以上の構成により、図13（B）（c）の発動態様を導出する切符画像60が1枚ストックされた場合は、基本的には複数枚の図13（B）（a）及び（b）の発動態様を導出する切符画像60がストックされた場合よりも、大当たりになり易い。このように、ストックされる切符画像60が少なくても発動態様を見るまで大当たりに対する期待感を遊技者に持たせることが可能である。また、何れの発動態様が導出されるのかについて遊技者に興味を持たせることが可能である。

【0289】

本実施形態では、図13（B）（c）の発動態様が導出される第1の発動タイミングよりも、図13（B）（a）及び（b）の発動態様が導出される第2の発動タイミングの方が後になる場合がある。上述したように、本実施形態では、大当たりの場合は図13（B）（c）の発動態様を導出する切符演出が実行され易い。また、ハズレの場合は図13（B）（c）の発動態様を導出する切符演出が実行され難く、図13（B）（a）及び（b）の発動態様を導出する切符演出が実行され易い。これにより、第1の発動タイミングで

発動する方が、その後の第2の発動タイミングで発動するよりも大当たりになり易くなるように予め設定できる。

【0290】

発動態様の切符画像60はどのような順番で導出されてもよい。例えば、図13(B)(a)又は(b)の発動態様を導出した後に、図13(B)(c)の発動態様を導出し、その後に図13(B)(a)又は(b)の発動態様を導出してもよい。

【0291】

複数の切符画像60がストックされている場合、発動開始タイミングが同時になることはない。しかしながら、本実施形態では発動開始タイミングがずれていれば、発動態様の切符画像60が複数同時に表示されることがある。後に発動した切符画像60は、前に発動した切符画像60よりも手前側に重畳表示する。本実施形態では所定時間(例えば2秒間)に亘って切符発動位置605で発動態様の切符画像60が表示される。このため、上記のように表示されても発動期間が重ならないうちに切符画像60を見せることができる。なお、発動態様の切符画像60が複数同時に表示されることがなくてもよい。例えば、発動態様の切符画像60の消去に伴って、他のストック態様の切符画像60が発動可能になってもよい。

【0292】

次に、図27～図32を参照して、ストック態様の切符画像60を用いて発動態様の切符画像60を導出する具体例について説明する。図27は、ストック態様の切符画像60を用いて図13(B)(a)の発動態様の切符画像60を導出する具体例について説明するための説明図である。図28は、図27に続いて、ストック態様の切符画像60を用いて図13(B)(b)の発動態様の切符画像60を導出する具体例について説明するための説明図である。図29は、図28に続いて、ストック態様の切符画像60を用いて図13(B)(c)の発動態様の切符画像60を導出する具体例について説明するための説明図である。図30は、図29に続いて、ストック態様の切符画像60を用いて図13(B)(d)の発動態様の切符画像60を導出する具体例について説明するための説明図である。図31は、図30に続いて、ギミック予兆画像81及び82が合体に向かって移動表示を開始したときから演出役物7が進出位置への動作を完了するまでの具体例について説明するための説明図である。図32は、ギミック演出が終了した後の演出の流れについて説明するための説明図である。

【0293】

図27～図32は、変動パターンA13、A14、又はH11に対応する変動演出の一例である。この例では、サブCPU131は、1回の絵文字演出で当該アイコン53を白色から赤色に変化させることと、第1～3段階まで発展するギミック予兆演出とを実行することとを変動表示開始時に乱数抽選で決定している。また、上記変動パターンに対応する変動演出中には、疑似連演出が1回実行される。

【0294】

図27(A)は、保留数が1の場合に、ストック態様の切符画像60が切符ストック位置601に3枚表示されている様子を例示している。この例では、図27(A)の状態のまま先読み対象の変動表示が開始される。この時点では、遊技者は、大当たりか否かは分からないものの、切符画像60が3枚も表示されていることから信頼度が相対的に高い何らかの演出が3つは実行されることを認識可能である。図27(B)に例示するように、この変動表示の開始に伴って1枚の切符画像60が発動する。この例では、1枚のストック態様の切符画像60が発動タイミングの到来に伴って図13(B)(a)の発動態様の切符画像60に切り替わる。本実施形態では、発動態様の切符画像60は、ストック態様の切符画像60よりも手前側に表示される。また、本実施形態では、発動開始時には、他のストック態様の切符画像60は後ろ側の背景画面が見える程度に半透明になる。これにより、ストック態様の切符画像60が表示されていても、発動態様の切符画像60がくっきり見易くなる。

【0295】

図 27 (C) 及び (D) に例示するように、発動態様の切符画像 60 は、切符発動位置 605 において拡大されながら回転される。発動態様の切符画像 60 は他の画像（具体的には、小図柄および保留数字以外の画像）の手前側に表示されるので、他の画像によって見えなくなること視認性が低下することもない。なお、ストック態様の切符画像 60 は発動態様の切符画像 60 によって一旦見えなくなる。しかしながら、遊技者にとっては何枚の切符画像 60 のストックが継続されているかよりも、何れの発動態様が導出されたかの方が重要な情報であるため問題がない。なお、ストック態様の切符画像 60 は、発動した切符画像 60 が切符発動位置 605 内を移動表示することによりすぐにまた見えるようになる。具体的には、図 27 (E) に例示するように、本実施形態では、発動態様の切符画像 60 は発動から所定時間（例えば 1 秒）が経過すると切符発動位置 605 のうち液晶画面 5 の対角線に沿った領域に移動表示する。そして、本実施形態では、この位置で切符画像 60 の右下が切れて切れ込みが入る演出表示が行われる。本実施形態では、切れるときの切符画像 60 の大きさは、例えば図 27 (D) のタイミングのときよりも小さい。なお、発動態様の切符画像 60 は、最大の大きさに拡大されたときに切れたり消去されたりしてもよい。

10

【0296】

ところで本実施形態では、図 27 (B) に例示するように、変動表示の開始に伴って液晶画面 5 の左側からキャラクタが登場する場合がある。このキャラクタは、当該アイコン 53 又は保留アイコン 54 がより高信頼度の特別態様に変化することを期待させるために表示される。図 27 (C) に例示するようにキャラクタがウィンクすると、当該アイコン 53 及び保留アイコン 54 のうちの何れかが変化すること、及び絵文字演出が実行されることが確定する。このキャラクタがウィンクせずに液晶画面 5 から消えると、当該アイコン 53 及び保留アイコン 54 は何れも変化せず、絵文字演出も実行されない。本実施形態では、ウィンクしたキャラクタの顔面から絵文字画像 61 が飛び出すことによって絵文字演出が開始する（図 27 (D) 参照）。本実施形態では、ウィンクしたキャラクタは所定時間後（例えば、ウィンク開始から 0.5 秒後）に液晶画面 5 から消える。ここではキャラクタのウィンクを契機に絵文字演出が実行される例を示したが、本実施形態では、キャラクタが登場せずに液晶画面 5 の左端から絵文字画像 61 が飛んでくることによって絵文字演出が開始する場合もある。

20

【0297】

図 27 (D) 及び (E) に例示するように、本実施形態では、図 13 (B) (a) の発動態様の切符画像 60 が表示されているときに、この切符画像 60 で示唆した絵文字演出が開始する（すなわち開始パターン 2）。当該アイコン 53 と保留アイコン 54 とが表示されている場合、本実施形態の絵文字演出では、表示されているアイコンのうちの何れかに絵文字画像 61 がぶつかるまで、どのアイコンが変化するのが示唆されない。このため、図 27 (E) に例示するように当該アイコン 53 と保留アイコン 54 とが表示されており、且つ絵文字画像 61 がまだ何れのアイコンにもぶつかっていないときには、絵文字演出によってはどのアイコンが変化するのが示唆されない。一方、切符演出によって図 13 (B) (a) の発動態様の切符画像 60 が導出されると、必ず当該アイコン 53 が変化する。このため、当該アイコン 53 と保留アイコン 54 とが表示されている場合であっても、切符演出によればその発動開始時から当該アイコン 53 が変化するのを遊技者に認識させることが可能である。

30

40

【0298】

図 27 (F) に例示するように、発動態様の切符画像 60 は発動から所定時間（例えば 2 秒）が経過すると液晶画面 5 から消去される。このとき、表示開始時よりも拡大された絵文字画像 61 が当該アイコン 53 にぶつかる。これにより、絵文字演出によって当該アイコン 53 が変化する事が示唆される。絵文字画像 61 は、当該アイコン 53 及びストック態様の切符画像 60 の手前側に重畳表示される。

【0299】

図 27 (F) に続いて、図 28 (G) 及び (H) に例示するように、当該アイコン 53

50

が白色から赤色に変化する。その後、図28(I)に例示するように、リーチ成立に伴って第1段階のギミック予兆演出が開始される。また、この例ではこれに伴ってノーマルリーチが開始される。なお、他の変動パターンに対応した変動演出では、リーチ成立に伴って、SPリーチが開始されてもよいしギミック演出を介してSPSPリーチが開始されてもよい。

【0300】

本実施形態では、帯80は装飾図柄55よりも後ろ側に表示される。また、本実施形態のギミック予兆画像81及び82と扉画像83及び84とは、装飾図柄55よりも手前側（なお、保留アイコン54よりは後ろ側）に表示される。なお、所定のタイミングだけ（例えば、リーチ成立時から2秒間だけ）ギミック予兆画像81及び82と扉画像83及び84との手前側に装飾図柄55を表示してもよい。なお、帯80、ギミック予兆画像81及び82、扉画像83及び84は、その後ろ側の他の画像（例えば背景画像）が見える程度に半透明な画像として表示されてもよいし、その後ろ側の他の画像が全く見えない不透明な画像として表示されてもよい。

【0301】

図28(J)に例示するように、ノーマルリーチ中に、ストックされていた2枚の切符画像60のうち1枚が発動する。この例では、ストック態様の切符画像60を用いて図13(B)(b)の発動態様の切符画像60が導出される。この発動タイミングは、リーチ図柄が仮停止表示されており、且つリーチ図柄と同じ数字で真ん中の装飾図柄55がリーチ図柄の間をゆっくり通過する前である。このため、遊技者は、この変動表示がノーマルリーチで終わるのかSPリーチ等に発展するのか分からない。

【0302】

図13(B)(b)の発動態様の切符画像60は、図28(J)及び(K)の期間中に、図27(C)～(E)の期間中における図13(B)(a)の発動態様の切符画像60と同様の動作をする。なお、図28(J)及び(K)に例示するように、発動態様の切符画像60は、ギミック予兆演出の画像（具体的には、ギミック予兆画像81及び82、帯80、扉画像83及び84。以下同じ。）の手前側に表示される。

【0303】

図28(L)に例示するように、図13(B)(b)の発動態様の切符画像60の消去に伴って疑似連演出が開始される。疑似連演出開始時には、NEXT画像62が全画面で表示される。図28(L)は、NEXT画像62が全画面で表示され始めている様子を例示している。図29(M)に例示するように、NEXT画像62は切符画像60、当該アイコン53、及び保留アイコン54よりも後ろ側に表示される。本実施形態のNEXT画像62は、ギミック予兆演出の画像および装飾図柄55よりも手前側に表示される（図29(M)参照）。このため、NEXT画像62の表示中はギミック予兆演出の画像が見えないが、NEXT画像62の後ろ側では、第1段階のギミック予兆演出の画像が表示されている。また、NEXT画像62の表示中は装飾図柄55が見えないが、NEXT画像62の後ろ側では、リーチ図柄が仮停止表示されており、且つ真ん中の装飾図柄55が相対的に遅いスピードでスクロール表示されている。

【0304】

図29(N)に例示するように、NEXT画像62の消去に伴って、ギミック予兆演出の画像および装飾図柄55が見えるようになる。NEXT画像62の消去に伴って装飾図柄55は再変動を開始する（図29(N)参照）。これにより、疑似2の変動表示が開始される。図29(N)は、疑似2の開始に伴って、疑似2であることを示唆する「×2」との文字の表示が開始される様子を例示している。図29(N)に例示するように、この例では疑似2の開始時に第2段階のギミック予兆演出が開始される。このため、疑似2の開始時までは第1段階であったギミック予兆演出の画像が、疑似2の開始時に第2段階になる。また、この例では疑似2の開始時に洗車演出が開始される。遊技者は、洗車演出によって、ストック態様の切符画像60が新たに出現したり当該アイコン53がより高信頼度の態様に変化したりすることを期待可能である。このため、本実施形態では、洗車演出

により表示される散水ノズル70及び的71を、他の画像（具体的には、小図柄と保留数字とを除く画像）の手前側に表示する。これにより、図29（N）に例示するように、散水ノズル70及び的71は他の画像によって見えなくなることも視認性が低下することもない。一方、ストック態様の切符画像60は、的71によって一部が見えなくなる。

【0305】

この例では、図29（O）～（Q）に例示するように、洗車演出の結果が成功であることに応じてストック態様の切符画像60が新たに1枚出現する。これにより、2枚の切符画像60がストックされることになる。なお、洗車演出中において、散水ノズル70から出た水はストック態様の切符画像60の手前側に重畳表示される。しかしながら、図29（O）に例示するように、水のエフェクトは、後ろ側の切符画像60及び当該アイコン53が見える程度に半透明の画像である。このため、遊技者は、洗車演出中もストック態様の切符画像60を見ることが可能である。この例では、当該アイコン53が変化されずに切符画像60が新たにストックされる。図29に例示する流れ以外には、当該アイコン53が変化すると共に切符画像60が新たにストックされるような場合、又は切符画像60が新たにストックされずに当該アイコン53が変化するような場合がある。本実施形態では、洗車演出の結果が失敗の場合（すなわち洗車演出（ガセ）の場合）、当該アイコン53には散水ノズル70から放たれた水がかからない（図24（C）参照）。洗車演出（ガセ）の場合、当該アイコン53には何れの変化も起きず、切符画像60が新たにストックされることもない。

【0306】

図29（R）に例示するように、ストックされていた2枚の切符画像60のうち1枚がリーチ直前に発動する。この例では、ストック態様の切符画像60を用いて図13（B）（c）の発動態様の切符画像60が導出される。発動態様の切符画像60は、図29（R）及び図30（S）の期間中に、図27（C）～（E）の期間中における発動態様の切符画像60と同様の動作をする。例えば、発動態様の切符画像60が切れるタイミングでリーチが成立する。リーチ成立に伴って「激熱！」との音声をスピーカ24から出力してもよい。この例ではリーチ成立に伴ってノーマルリーチが開始される。なお、リーチ成立に伴ってギミック演出を介してSPSPリーチが開始されてもよい。また、他の変動パターンA7、A17、H7、又はH13に対応した変動演出では、リーチ成立に伴ってSPリーチが開始されてもよい。

【0307】

図30（T）に例示するように、ノーマルリーチ中に図13（B）（c）の発動態様の切符画像60が消去される。この例では消去に伴ってストックされていた最後1枚の切符画像60が発動する。図30（T）に例示するように、この例では、ストック態様の切符画像60を用いて図13（B）（d）の発動態様の切符画像60が導出される。発動態様の切符画像60は、図30（T）及び（U）の期間中に、図27（C）～（E）の期間中における発動態様の切符画像60と同様の動作をする。この発動態様の切符画像60を見ることによって、遊技者は、ギミック演出が実行されることを認識可能である。これにより、この遊技機1についての知識を有する遊技者は、ギミック演出を介してSPSPリーチに発展することを認識可能である。なお、本実施形態では、図13（B）（d）の発動態様の切符画像60によっては、SPSPリーチ発展前におけるギミック演出の実行タイミングまでは示唆されない。本実施形態では、ノーマルリーチからSPSPリーチに直発展する場合と、ノーマルリーチからSPリーチを介してSPSPリーチに発展する場合とがある（図7のA13～20及びH11～14参照）。本実施形態では、大当たりである場合はハズレである場合に比べて長い変動パターンに決定され易い。このため、大当たりである場合はハズレである場合に比べてSPリーチを介してSPSPリーチに発展し易い。このため、遊技者は、SPSPリーチに発展することは分かるものの、どのような演出を経るかドキドキしながら遊技を行うことが可能である。なお、図13（B）（d）の発動態様の切符画像60は、SPSPリーチ発展前におけるギミック演出の直前に導出されてもよい。この場合、この発動態様の切符画像60を見ることで、遊技者は、SPSPリー

ーチに直発展することを認識可能になる。

【0308】

なお、本実施形態では、ギミック予兆演出が第3段階にならずに終了した場合でもギミック演出を実行可能である。このため、図13(B)(d)の発動態様の切符画像60によっては、遊技者は、ギミック予兆演出が第3段階になるのか第2段階のまま終了するのかは分からない。

【0309】

図30(V)に例示するように、ノーマルリーチ中に図13(B)(d)の発動態様の切符画像60が消去される。そして、図30(W)に例示するように、ノーマルリーチ中において、リーチ図柄の間をリーチ図柄と同じ数字で真ん中の装飾図柄55がゆっくり通過する前に操作促進演出が実行される場合がある。この例では図30(X)に例示するように、操作促進演出中の操作に応じて第3段階のギミック予兆演出が開始される。これにより、遊技者は、ギミック予兆演出によってもギミック演出が実行されることを認識可能である。なお、本実施形態では、第3段階のギミック予兆演出によっても、ギミック演出の実行タイミングまでは示唆されない。このため、遊技者は、図30(X)の時点でもSPSPリーチに発展することは分かるものの直発展するの可否かは分からない。図30の例では、図30(X)の時点からギミック予兆画像81及び82の合体開始までが短時間(例えば1秒)である場合(すなわち、SPSPリーチに直発展する場合)について説明する。この場合、図30(X)に続いてギミック予兆画像81及び82が合体を開始する(図31(A)参照)。

【0310】

なお、他の変動パターンA15、A16、又はH12に対応する変動演出の場合、図30(X)の時点からギミック予兆画像81及び82が合体するまでの間に疑似連演出が1回実行されてもよい。また、他の変動パターンA17~20、H13、又はH14に対応する変動演出の場合、SPリーチに発展してからギミック予兆画像81及び82が合体してもよい。この流れの場合、この合体に応じてギミック演出が実行され、SPSPリーチが開始される。

【0311】

図31(A)は、ギミック予兆画像81及び82が第3段階の表示位置から合体に向けて移動表示を開始する様子を例示している。本実施形態では、この移動表示の開始と同時に、白色の演出画像85が表示される。この演出画像85は、装飾図柄55、当該アイコン53、保留アイコン54、及びノーマルリーチの背景画像の手前側に表示される。このため、図31(A)では、演出画像85によって装飾図柄55、当該アイコン53、保留アイコン54、及びノーマルリーチの背景画像が見えなくなっている。演出画像85は、ギミック予兆画像81及び82、並びに扉画像83及び84が移動表示するにつれてどんどん面積が狭くなる。そして、ギミック予兆画像81及び82の合体の完了時には、演出画像85は完全に表示されなくなる。ここで、ギミック予兆画像81及び82、並びに扉画像83及び84は、装飾図柄55、当該アイコン53、保留アイコン54、及びノーマルリーチの背景画像の手前側に表示される。このため、演出画像85の表示面積が狭くなったり演出画像85が表示されなくなったりしても、装飾図柄55等は引き続き見えな

【0312】

図31(B)に例示するように、移動表示を開始してから所定時間(例えば0.2秒)が経過すると、ギミック予兆画像81とギミック予兆画像82との合体が完了する。合体したギミック予兆画像81及び82によって、演出役物7の形と進出位置とを予兆することが可能である。その後、ギミック演出の開始タイミングになると演出役物7が初期位置から進出位置へと動作を開始する(図31(C)参照)。本実施形態では、演出役物7の動作開始時に、合体したギミック予兆画像81及び82が消去されると共に、扉画像83及び84の色が赤色から白色に変わる。図31(D)に例示するように、演出役物7の進

出中に扉画像 8 3 及び 8 4 に矢印状の模様が現れる。これにより、遊技者の注意を演出役物 7 の進出位置に向けさせることが可能である。この矢印状の模様が入った扉画像 8 3 及び 8 4 は、演出役物 7 が進出位置への移動を完了してから所定時間（例えば 1 秒）が経過するまで表示され続ける。

【0313】

図 3 1（E）は、演出役物 7 が進出位置に配置されている状態を例示している。図 3 1（F）に例示するように、演出役物 7 が進出位置に配置されている状態でテーマ画像 8 6 が全画面で表示される。テーマ画像の表示開始に伴って、扉画像 8 3 及び 8 4 が消去される。ここで、テーマ画像 8 6 は、装飾図柄 5 5、当該アイコン 5 3、保留アイコン 5 4、及びノーナルリーチの背景画像の手前側に表示される。このため、扉画像 8 3 及び 8 4 が消去されても、装飾図柄 5 5 等は引き続き見えなままである。

10

【0314】

その後、ギミック演出の終了時間の到来に伴って、演出役物 7 が消灯（又はわずかに点滅発光）すると共に初期位置への退避を開始する。図 3 2（A）に例示するように、演出役物 7 の初期位置への退避が開始されるタイミングでテーマ画像 8 6 がフェードアウトを開始する。また、演出役物 7 の退避開始と同時に液晶画面 5 の中央に格子模様が出現する。図 3 2（A）は、格子模様の真ん中から湧き出すように当該アイコン 5 3 が再度出現を開始する様子を例示している。本実施形態では、保留アイコン 5 4 はギミック演出終了時からは非表示にされる。具体的には、この変動演出で大当たりとなる場合、図 3 0（X）のときに表示されていた保留アイコン 5 4 が再度出現することはない。一方、この変動演出でハズレとなる場合、図 3 0（X）のときに表示されていた保留アイコン 5 4 は、装飾図柄 5 5 がリーチハズレ目で停止表示される直前に再度表示される。このため、大当たりか否かに関わらず、図 3 0（X）のときに表示されていた保留アイコン 5 4 が格子模様の真ん中から出現することはない。

20

【0315】

図 3 2（A）に続いて図 3 2（B）に例示するように、演出役物 7 の退避中に、液晶画面 5 の中央から左右両端に向かって格子模様がどんどん広がっていく。格子模様は、演出役物 7 の退避に連動して液晶画面 5 の左右両端へと消えていく。そして、図 3 2（C）に例示するように、演出役物 7 の退避が完了するときにテーマ画像 8 6 のフェードアウトが完了する共に、SPSPリーチが全画面で開始される。本実施形態では、SPSPリーチが全画面で表示されるのと同時にSPSPリーチのタイトル、星印、及び装飾図柄 5 5（具体的にはリーチ図柄のみ）が表示される。退避中の演出役物 7 は、ギミック演出中に比べて主張し過ぎず控えめにわずかに点滅発光することにより、SPSPリーチが開始することの期待感を高める。

30

【0316】

本実施形態では、SPSPリーチ終盤に当落操作促進演出が実行される（図 3 2（D）参照）。ハズレの場合、当落操作促進演出中の操作に応じてリーチハズレの装飾図柄 5 5 が仮停止表示される。そして、装飾図柄 5 5 はそのままの態様で変化することなく停止表示される（変動パターン H 1 1、図 3 2（E）参照）。

【0317】

大当たりであって変動パターン A 1 3 に対応する変動演出の場合は、当落操作促進演出中の操作に応じてギミック演出が実行される（図 3 2（F）参照）。なお、このときのギミック演出は、虹演出役物 7 が、例えば、大当たりを報知するために虹色で発光される点でのみギミック予兆演出直後のギミック演出と異なる。このときのギミック演出の開始時に、合体した演出役物 7 L 及び 7 R をはっきり見せるために白色の扉画像 8 3 及び 8 4 がいきなり全画面で表示される。この扉画像 8 3 及び 8 4 は、当該アイコン 5 3、及びSPSPリーチの背景画像の手前側に表示される。このため、この扉画像 8 3 及び 8 4 の表示開始と同時に、当該アイコン 5 3、及びSPSPリーチの背景画像は見えなくなる。このギミック演出中に扉画像 8 3 及び 8 4 が消去される共にテーマ画像 8 6 が表示を開始する。そして、図 3 2（F）に続いて、図 3 2（G）に例示するように、演出役物 7 の退避開

40

50

始と同時に表示が開始された格子模様の隙間からゾロ目の装飾図柄 5 5 が仮停止表示されることによって当たりが報知される。例えば、装飾図柄 5 5 は、液晶画面 5 の中央上部に小さく表示される。退避中の演出役物 7 は、虹色に発光されている（なお、消灯していてもよい）。テーマ画像 8 6 は、演出役物 7 の退避開始時にフェードアウトを開始する。その後、演出役物 7 の退避完了時にテーマ画像 8 6 のフェードアウトが完了すると、非表示になっていた S P S P リーチの背景が再度出現する。に連動して格子模様が消去されると、ゾロ目の装飾図柄 5 5 が液晶画面 5 いっぱいの大きさで停止表示される（図 3 2（H）参照）。

【0318】

なお、大当たりであって変動パターン A 1 4 に対応する変動演出の場合は、当落操作促進演出中の操作に応じてリーチハズレ目の装飾図柄 5 5 が一旦仮停止表示される（図 3 2（I）参照）。この仮停止表示に続いて、操作促進演出中の操作に応じて開始されるギミック演出と同じ態様のギミック演出が実行される（図 3 2（F）参照）。図 3 2（F）以降の演出は、変動パターン A 1 3 の場合と同様である。

【0319】

図 2 7～図 3 0 に例示するように、本実施形態では、ストック態様の切符画像 6 0 を用いて発動態様の切符画像 6 0 が必ず導出される。このため、1 回の特別図柄の変動表示中には、ストック態様と同じ枚数だけ発動態様の切符画像 6 0 が表示される。なお、1 枚のストック態様の切符画像 6 0 から発動態様の切符画像 6 0 を複数導出してもよい。この場合、異なる内容を示唆する発動態様が導出されてもよいし、同じ発動態様が複数導出されてもよい。また、ストック態様の切符画像 6 0 は、発動態様の切符画像 6 0 を導出せずに消去されてもよい。

【0320】

なお、発動態様の切符画像 6 0 によって示唆する演出は上述したものに限らない。例えば、ゾーン演出、カットイン、又はタイマー演出が実行されることを示唆する発動態様があってもよい。

【0321】

ゾーン演出は、例えば、背景画像を特別な画像に切り替えたり、「○○ゾーン」といった文字を含む帯状の画像を表示したりする演出である。ゾーン演出は、大当たりの場合に実行されるときがあるものの、特別図柄の変動時間が長めのハズレ用変動パターンである場合に実行され易い（例えば信頼度 4 5 %）。このため、ゾーン演出が実行される場合の方が実行されない場合よりも信頼度が高いと遊技者は認識することが可能である。

【0322】

カットインは、例えば、大当たりか否かに関わらず所定の変動パターン（例えば S P リーチを実行可能な変動パターン）に対応して所定時間（例えば 3 秒間）表示される画像である。本実施形態では、予め定められた所定のタイミング（例えば S P リーチ終盤）で、カットインとして所定のキャラクタの上半身を表す画像が表示される。カットインには、例えば、強カットインと弱カットインとがある。大当たりである場合は強カットインが表示され易く、ハズレである場合は弱カットインが表示され易い。

【0323】

タイマー演出は、例えば、初期値からの残り時間を表示する演出である。残り時間が所定の値（例えば 0）になったことに応じて、例えば、疑似連演出が実行されたりギミック演出が実行されたりする。タイマー演出は、大当たりの場合に実行されるときがあるものの、特別図柄の変動時間が少し長めのハズレ用変動パターンである場合に実行され易い（例えば信頼度 3 5 %）。本実施形態のタイマー演出では、発動態様の切符画像 6 0 が示唆する演出と同じ演出を示唆可能である。ここで、例えば、サブ C P U 1 3 1 は、タイマー演出で示唆する演出の開始タイミングに基づいて、上記初期値を決定する。このため、遊技者は、残り時間が上記所定の値になったときにどのような演出が実行されるかを初期値からある程度推測できるおそれがある。また、初期値の大きいタイマー演出が実行される場合の方が初期値の小さいタイマー演出が実行される場合よりも信頼度が高いと遊技者は

10

20

30

40

50

認識することが可能である。この点、切符演出ではこのような初期値が表示されない。このため、切符演出では、ストック態様の切符画像 60 が発動したときにどのような演出が実行されるかを推測できず、遊技者はあらゆる想像をすることが可能である。なお、タイマー演出にて残り時間が上記所定の値になったことに応じて（又は伴って）、ストック態様の切符画像 60 を用いて発動態様の切符画像 60 を導出されてもよいし、新たにストック態様の切符画像 60 がストックされてもよい。

【0324】

本実施形態では、大当たり図柄 A（図 6（C）参照）が停止表示されると共に、7 図柄揃いの装飾図柄 55 が停止表示される場合、大当たり遊技中にブースト BONUS 演出が実行される。ブースト BONUS 演出は、ブーストモードへ移行する喜びを高めるために実行される。ブースト BONUS 演出では、例えば、大当たり遊技の開始時から 1 R 目のラウンド遊技開始前までの間に、ブーストモードに移行することを示唆する「ブースト BONUS」とのタイトルが所定時間（例えば 5 秒間）表示される。このタイトルの表示に伴って星ランプ 8 の発光が開始される。このように発光が開始された星ランプ 8 は、大当たり遊技終了後のブーストモードが終了するまで発光され続ける。ここで、星ランプ 8 は発光されることによりブーストモードが確定するものである。星ランプ 8 は、大当たり遊技中の演出の見せ方に合わせて一旦消灯させてもよい。この場合においては、星ランプ 8 は、ブーストモードが開始するまでに発光が再開されるのが望ましい。一例として、タイトルの表示に伴って星ランプ 8 の発光が開始され、タイトルの消去に伴って星ランプ 8 が消灯され、所定のタイミング（例えば、10 R 目のラウンド遊技中）で開始されるモード報知演出に伴って星ランプ 8 の発光が再開される。本実施形態のブースト BONUS 演出は、第 2 特別図柄判定の結果、図柄揃いとなった場合（すなわち大当たり図柄 D が停止表示された場合）の大当たり遊技でも実行される。

【0325】

〔チャレンジ BONUS 演出〕

ここで、大当たり図柄の停止表示に伴って停止表示される装飾図柄 55 の組み合わせが一義的に決まっていると、停止表示された装飾図柄 55 の種類により、ブーストモードへ移行するか否かが変動演出終了時に分かってしまう。このため、ブーストモードへ移行するかどうかのドキドキ感を大当たり遊技の終盤まで持たせることができない。

【0326】

そこで、本実施形態では、大当たり図柄 A～C のうちの何れが停止表示された場合でも、1～6、8、及び 9 図柄揃いの装飾図柄 55 が停止表示されるとチャレンジ BONUS 演出を実行する。チャレンジ BONUS 演出は、大当たりの種類に関わらず同じ演出を行ってから、ブーストモードへ移行するか否かを報知する演出である。

【0327】

本実施形態では、大当たり図柄 A の場合、7 図柄揃い又は 7 図柄揃い以外の装飾図柄 55 が停止表示される。大当たり図柄 A かつ 7 図柄揃い以外の組み合わせの場合、1 R 目のラウンド遊技開始時からチャレンジ BONUS 演出が開始される。大当たり図柄 A の場合、チャレンジ BONUS 演出の結果が必ず成功となり、最終的に 10 R のラウンド遊技が行われた後にブーストモードへ移行する。大当たり図柄 A かつ 7 図柄揃いの組み合わせの場合、1 R 目のラウンド遊技開始時からブースト BONUS 演出が開始される。

【0328】

大当たり図柄 B 又は C の場合、必ず 7 図柄揃い以外の装飾図柄 55 が停止表示される。このような場合、1 R 目のラウンド遊技開始時からチャレンジ BONUS 演出が開始される。大当たり図柄 B 又は C の場合、チャレンジ BONUS 演出の結果が必ず失敗となり、最終的に 4 R のラウンド遊技が行われた後にスペシャルモードへ移行する。

【0329】

以下、図 3 3 及び図 3 4 を参照して、チャレンジ BONUS 演出の具体例について説明する。図 3 3 は、大当たり図柄 A～C の何れかが停止表示されると共に、7 図柄以外の図柄揃いが停止表示されたときに実行されるチャレンジ BONUS 演出の一例について説明

するための説明図である。図34は、図33に続くチャレンジBONUS演出の一例について説明するため説明図である。本実施形態では、通常モードの他、スペシャルモードのときに大当たり図柄A～Cのうちの何れかが停止表示されると共に7図柄揃い以外の図柄揃いが停止表示された場合にチャレンジBONUS演出が実行される。このように、チャレンジBONUS演出は、演出モードの種類に関わらず実行可能である。

【0330】

図33(A)に例示するように、大当たり図柄A～Cかつ7図柄揃い以外が停止表示された場合、大当たり遊技の開始に伴ってチャレンジBONUS演出が開始される。これにより、「チャレンジBONUS」とのタイトルが所定時間（例えば5秒間）表示される。このタイトルは、大当たり遊技の開始時から1R目のラウンド遊技開始前までの間に表示される。このとき、ブーストモードであることを示唆する星ランプ8は、大当たり遊技開始前から継続して消灯している。

10

【0331】

図33(B)に例示するように、タイトルに続いて遊技者に右打ちを促す右打ち示唆が行われる。本実施形態の右打ち示唆は、1R目のラウンド遊技開始時まで行われる。図33(C)に例示するように、1R目のラウンド遊技の開始に伴って、図33(B)に例示する右打ち示唆が消去される。この消去と同時に、「右打ち>>」との文字が液晶画面5の右上隅に小さく表示される。この文字は大当たり遊技終了後まで継続して表示される。なお、液晶画面5の右上隅に小さく表示される「右打ち>>」との文字は、大当たり遊技開始時から表示が開始されてもよい。このような場合、図33(B)のタイミングでは、大きく表示される右打ち表示と小さく表示される右打ち表示との両方が表示されることになる。

20

【0332】

本実施形態では、1R目のラウンド遊技開始時に、演出役物7が初期位置と進出位置との間に進出する進出演出を行う。本実施形態では、進出演出による演出役物7の進出に連動するように、キャラクタが液晶画面5の上部から下に向かって登場する。このキャラクタは、ブーストモードに移行する可能性があるかを煽るために表示される。3R目のラウンド遊技開始時にこのキャラクタの表示が継続されていれば、4R目のラウンド遊技中でチャレンジBONUS演出が失敗か成功かを煽る演出が実行される。そして、4R目のラウンド遊技中にチャレンジBONUS演出の結果が成功か否かが報知される。一方、3R目のラウンド遊技開始時にこのキャラクタが液晶画面5から消える場合がある。このキャラクタが消えると、3R目のラウンド遊技開始時にチャレンジBONUS演出が途中で終了してしまう。このようにチャレンジBONUS演出が終了すると、チャレンジBONUS演出が失敗か成功かを煽る演出すら実行されず、チャレンジBONUS演出の結果が報知されることなくブーストモードへ移行する可能性もない。大当たり図柄B又はCの場合、チャレンジBONUS演出が3R目のラウンド遊技開始時に終了するのか4R目に失敗して終了するのかは、演出制御基板130による抽選で決定される。

30

【0333】

本実施形態では、上述したキャラクタの登場と同時に、消灯したON画像91と点灯したOFF画像92とが液晶画面5に表示される。ON画像91は、ブーストモード以外では基本的に消灯している画像である。ON画像91は、ブーストモードのときは、ブーストモードであることを報知するために点灯する。このため、ON画像91は星ランプ8と同様に、ブーストモードであることを報知する機能を有する。OFF画像92は、ON画像91が点灯しているときは消灯し、ON画像91が消灯しているときは点灯する。このため、OFF画像92は、ON画像91と逆の内容（すなわち、ブーストモードでないこと）を報知する機能を有する。なお、ON画像91及びOFF画像92は、特別図柄の変動表示中および大当たり遊技中の何れのときも常に表示されていてもよい。

40

【0334】

また、図33(C)の例では、ラウンド数を表す「1R目」との文字と、今回の大当たり遊技で得た賞球数を示唆する「O H i t s」との文字と、4つのラウンド画像90とが

50

表示される。ラウンド画像 90 は、今回の大当たり遊技で実行されるラウンド数の数だけ表示される画像である。図 33 (C) では、現在のラウンドを表す大きなラウンド画像 90 が 1 つと、残りのラウンド数を表す白いラウンド画像 90 が 3 つ表示される様子が例示されている。賞球数およびラウンド画像 90 は 1 R 目のラウンド遊技開始時から今回の大当たり遊技における最後のラウンド遊技が終了するまで表示され続けている。

【0335】

図 33 (D) に例示するように、1 R 目の所定のタイミングになると、演出役物 7 が初期位置に退避する退避演出を行う。この退避演出による演出役物 7 の退避に連動して、キャラクタ、ON 画像 91、及び OFF 画像 92 が液晶画面 5 の上部に向かって少し移動表示する。キャラクタ、ON 画像 91、及び OFF 画像 92 は、演出役物 7 の退避完了後にも液晶画面 5 から消去されず、表示が継続される。

10

【0336】

図 33 (E) に例示するように、2 R 目のラウンド遊技開始時には、1 R 目のラウンド遊技開始時と同様の進出演出が行われる。この進出演出による演出役物 7 の進出に連動して、すでに表示されていたキャラクタ、消灯した ON 画像 91、及び点灯した OFF 画像 92 が、下に向かって移動表示する。図 33 (F) に例示するように、2 R 目の所定のタイミングになると、退避演出を行う。この退避演出による演出役物 7 の退避に連動して、キャラクタ、ON 画像 91、及び OFF 画像 92 が液晶画面 5 の上部に向かって少し移動表示する。キャラクタ、ON 画像 91、及び OFF 画像 92 は、演出役物 7 の退避完了後にも液晶画面 5 から消去されず、表示が継続される。

20

【0337】

図 33 (G) に例示するように、大当たり図柄 B 又は C の場合であって 3 R 目のラウンド遊技開始時に進出演出が行われない場合、3 R 目のラウンド遊技開始時にキャラクタが液晶画面 5 から消去される。これにより、チャレンジ BONUS 演出が終了する。このような場合、図 34 に例示する演出は実行されずに、チャレンジ BONUS 演出の終了時からエンディング期間の開始時までには、普通電車が走る動画が表示される。そして、エンディング期間開始時からスペシャルモードに移行することを報知するモード報知演出が開始される。また、遊技者に遊技にのめり込まないように注意を促す第 1 注意喚起と、プリペイドカードを取り忘れないように注意を促す第 2 注意喚起とがモード報知演出中に同時に表示される。これらの注意喚起は、モード報知演出の実行時間よりも短い時間（例えば 4 秒間）表示される。チャレンジ BONUS 演出の終了時からエンディング期間の開始時まで、及びモード報知演出中は、ON 画像 91 と星ランプ 8 とは消灯しており、OFF 画像 92 は点灯している。本実施形態では、消灯した ON 画像 91 と点灯した OFF 画像 92 とがスペシャルモード中にも引き続き表示される。スペシャルモード中は、星ランプ 8 は消灯したままである。

30

【0338】

図 34 (A) に例示するように、大当たり図柄 A～C であって 3 R 目のラウンド遊技開始時に進出演出が行われる場合、1 R 目のラウンド遊技開始時と同様の演出が行われる。図 34 (B) は、退避演出が終了した後の 3 R 目のラウンド遊技中の様子を例示している。図 34 (C) は、3 R 目のラウンド遊技後から 4 R 目のラウンド遊技開始時までの様子を例示している。

40

【0339】

図 34 (C) の例では、OFF 画像 92 が点灯しており、現在ブーストモード中でないことを報知している。また、図 34 (C) の例では、ラウンド数を表す「3 R 目」との文字と、今回の大当たり遊技で得た賞球数を示唆する「450 Hits」との文字と、右打ちを促す「右打ち>>」との文字とが表示される。また、図 34 (C) では、すでに終わったラウンド数を表す黒いラウンド画像 90 が 3 つと、残りのラウンド数を表す白いラウンド画像 90 が 1 つ表示される様子が例示されている。

【0340】

図 34 (D) に例示するように、4 R 目のラウンド遊技開始時に進出演出が行われる。

50

この進出演出による演出役物 7 の進出に連動して、すでに表示されていたキャラクタ、消灯した ON 画像 9 1、及び点灯した OFF 画像 9 2 が、下に向かって移動表示する。星ランプ 8 は、大当たり遊技開始前から消灯したままである。図 3 4 (D) は、4 R 目のラウンド遊技開始に伴って、残りのラウンド数を表す白いラウンド画像 9 0 がなくなった様子を例示している。

【0341】

図 3 4 (E) 及び (F) に例示するように、4 R 目のラウンド遊技中には、ON 画像 9 1 が点灯すると共に OFF 画像 9 2 が消灯する状態と、ON 画像 9 1 が消灯すると共に OFF 画像 9 2 が点灯する状態とが交互に繰り返される。何れの状態でも、星ランプ 8 は消灯したままである。また、本実施形態では、演出役物 7 L は、ON 画像 9 1 の点灯と同期して発光し、ON 画像 9 1 の消灯と同期して消灯する。また、演出役物 7 R は、OFF 画像 9 2 の点灯と同期して発光し、OFF 画像 9 2 の消灯と同期して消灯する。

【0342】

図 3 4 (G) に例示するように、大当たり図柄 B 又は C の場合（すなわち、ブーストモードに移行しない場合）、図 3 4 (E) 及び (F) の繰り返しの結果、OFF 画像 9 2 が点灯する状態で止まる。このとき、ON 画像 9 1 は消灯しており、星ランプ 8 は消灯したままである。このようにして、チャレンジ BONUS 演出の結果が失敗であり、ブーストモードに移行しないことが報知される。なお、演出役物 7 は消灯していてもよいし、発光していてもよい。図 3 4 (G) に例示する状態となった場合、4 R の大当たり図柄 B 又は C であるため、4 R 目のラウンド遊技の終了に伴ってエンディング期間が開始される。エンディング期間開始時からスペシャルモードに移行することを報知するモード報知演出が開始される。また、モード報知演出中に第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが所定時間（例えば 4 秒間）同時に表示される。このモード報知演出中は、ON 画像 9 1 と星ランプ 8 とは消灯しており、OFF 画像 9 2 は点灯している。

【0343】

図 3 4 (H) に例示するように、大当たり図柄 A の場合（すなわち、ブーストモードに移行する場合）、図 3 4 (E) 及び (F) の繰り返しの結果、ON 画像 9 1 が点灯する状態で止まる。このとき、OFF 画像 9 2 は消灯している。本実施形態では、ON 画像 9 1 の点灯に伴って星ランプ 8 が発光する。このようにして、チャレンジ BONUS 演出の結果が成功であり、ブーストモードに移行することが報知される。本実施形態では、ブーストモードに移行することを強調するために、大当たり遊技終了後まで ON 画像 9 1 の点灯と星ランプ 8 の発光とが維持される。なお、この大当たり遊技に続くブーストモードの開始時から、引き続き ON 画像 9 1 の点灯と星ランプ 8 の発光とが維持される（図 3 5 (A) 及び (B) 参照）。

【0344】

図 3 4 (H) に例示するように、ON 画像 9 1 の点灯に伴って発光した星ランプ 8 を模した星画像 9 3 が液晶画面 5 に表示される。本実施形態の星画像 9 3 は、動作しない星ランプ 8 とは異なり高速で回転表示される。また、ON 画像 9 1 の点灯に伴って演出役物 7 が発光すると共に、演出役物 7 が進出と退避とを激しく繰り返す。

【0345】

図 3 4 (H) に例示する状態に続いて、図 3 4 (I) に例示するように、4 R 目のラウンド遊技中に、ブーストモードに移行することを報知するモード報知演出が開始される。これに伴い、キャラクタが消去される。このモード報知演出では、例えば、星画像 9 3 が液晶画面 5 の中央に表示される。また、ブーストモードに移行することを強調する「発動」との文字が表示される。また、ラウンド画像 9 0、「右打ち>>」との文字等が非表示にされる。モード報知演出に続いて、ブーストモードに移行する 10 R の大当たり図柄 A であったことを報知するために、ブースト BONUS 演出で表示されるのと同じ「ブースト BONUS」とのタイトルが所定時間（例えば 2 秒間）表示される。なお、モード報知演出中であるかタイトル表示中であるかに関わらず、引き続き ON 画像 9 1 は点灯し続けた状態であり、星ランプ 8 は発光し続けた状態である。また、これらの演出中は演出役物

7が退避していてもよいし、動作および発光していてもよい。

【0346】

4R目のラウンド遊技中に「ブーストBONUS」とのタイトルが消去されると、図34(J)に例示するように、白いラウンド画像90が新たに6つ表示される演出表示が行われる。これにより、今回が10Rの大当たり遊技であることが示唆される。このとき、演出役物7は初期位置に配置される。その後、10R目のラウンド遊技が終了するとエンディング期間が開始される。エンディング期間中には第1注意喚起と第2注意喚起とが同時に所定時間（例えば4秒間）表示される。なお、注意喚起中であるか否かに関わらず、引き続きON画像91は点灯し続けた状態であり、星ランプ8は発光し続けた状態である。

10

【0347】

なお、ブーストモードに移行することを報知するタイミングはエンディング期間中でもよい。また、ブーストモードに移行することを報知するタイミングは大当たり遊技中に限らない。例えば、通常モード又はスペシャルモードのときの特別図柄の変動表示中において大当たり図柄Aが停止表示されることになる場合、7図柄揃いが仮停止表示されるタイミングで、ON画像91の点灯を開始してもよい。また、これに伴って、星ランプ8の発光を開始してもよい。

【0348】

なお、ブーストモードを大当たり遊技中から開始してもよい。例えば、図34(J)以降の演出を、ブーストモードと共通の演出で行ってもよい。なお、小入賞口19は大当たり遊技中に閉鎖されている。このため、小入賞口19は大当たり遊技中に点灯することがない。

20

【0349】

なお、ブーストモードになることを報知する態様は、ON画像91の点灯に限らない。例えば、所定のキャラクタを表示させることにより、ブーストモードになることを報知してもよい。この場合、このキャラクタの表示開始に伴って星ランプ8を発光させることにより、ブーストモードとなることを報知してもよい。

【0350】

なお、チャレンジBONUS演出では、進出演出および退避演出を行うことなく、キャラクタ、ON画像91、及びOFF画像92の表示を開始してもよい。また、チャレンジBONUS演出では、進出演出および退避演出として、例えば、演出役物7以外の可動体（例えば演出ボタン26）を動作させてもよい。

30

【0351】

なお、高確率状態かつ時短状態であるときのスペシャルモードは、低確率状態かつ時短状態であるときのスペシャルモードよりも遊技者にとって有利な状態である。このため、遊技者にとって有利なスペシャルモードであることを報知するために、高確率状態かつ時短状態であるときのスペシャルモード中に星ランプ8を発光させてもよいし、ON画像91を点灯させてもよい。そして、スペシャルモードに移行することを報知するモード報知演出中に、ON画像91を点灯させてもよい。また、この点灯に伴って星ランプ8を発光させることにより、遊技者にとって有利なスペシャルモードであることを報知してもよい。

40

【0352】

図35は、ブーストモード中の変動演出の流れについて説明するための説明図である。図35(A)に例示するように、本実施形態ではブーストモードのときの特別図柄の変動表示中も基本的にはON画像91の点灯と星ランプ8の発光とが維持される。図35(A)は、保留数が4の場合に、ON画像91が点灯した状態であり、星ランプ8が発光した状態であることを例示している。なお、ブーストモード中は大当たり遊技中と同様に「右打ち>>」との文字が表示される。

【0353】

本実施形態では、ブーストモード中に大当たり図柄E又はFが停止表示された場合、大

50

当たり遊技を介してスペシャルモードに移行する。以下、ブーストモードからスペシャルモードに移行することを「転落」と呼ぶ。本実施形態では、ブーストモード中に、転落の可能性を示唆するシャッター演出を実行可能である。シャッター演出では、ON画像91と星ランプ8とを用いて転落の可能性が示唆されたり、転落しないことが示唆されたりする。本実施形態のサブCPU131は、ブーストモード中に第2特別図柄判定が行われた場合にのみシャッター演出を実行可能である(図8参照)。シャッター演出は、第2特別図柄判定の判定結果に基づいて(具体的には、大当たり図柄E又はFであるか否かと変動パターンの種類とに基づく乱数抽選によって)実行される。シャッター演出を実行可能な変動パターンは相対的に変動時間が長い(図8参照)。本実施形態のシャッター演出は、大当たり図柄E又はFである場合に実行され易く、ハズレの場合に実行され難い。このため、シャッター演出が実行されると基本的には転落する。なお、シャッター演出が実行された場合は必ず転落してもよいし、ハズレの場合にも実行され易くてもよい。

10

【0354】

図35(B)は、シャッター演出中の態様について説明するための説明図である。図35(B)に例示するように、シャッター演出では、シャッター画像94~96が表示される。シャッター画像94は、液晶画面5の左上隅から中央に向かって迫るように移動表示可能な画像である。シャッター画像95は、液晶画面5の右上隅から中央に向かって迫るように移動表示可能な画像である。シャッター画像96は、液晶画面5の下部から中央に向かって迫るように移動表示可能な画像である。なお、シャッター画像96は、転落の可能性を示唆する画像であることを示唆するために、消灯した星ランプ8を模した星画像93と「オフ」との文字を含んでもよい。

20

【0355】

本実施形態では、シャッター画像94~96の配置段階が5段階ある(具体的には、SU1~4及びシャッター閉鎖:図35(C)(a)~(f)参照)。段階が上がるほどシャッター画像94~96は互いに近づく。そして、シャッター閉鎖の段階では、シャッター画像94~96が互いに接して1枚のシャッターとなる。転落の可能性が相対的に高い場合にシャッターは閉鎖され、ハズレの場合にのみシャッターが開放される。シャッター演出中は、シャッター画像94~96の動きに対して遊技者に注目させるため、装飾図柄55が非表示にされたり、背景画像がどんどん縮小表示されて消去されたりする。また、保留数よりも転落するか否かに注目させるため、シャッター画像94~96は、アイコンよりも手前側に表示される(図35(B)参照)。なお、シャッター演出中はON画像91及びOFF画像92に注目させるため、ON画像91及びOFF画像92は、シャッター画像94~96よりも手前側に表示される。

30

【0356】

図35(C)(a)に例示するように、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示の開始に伴ってシャッター演出が開始される。シャッター演出開始時からシャッター閉鎖直前までは、ON画像91の点灯と星ランプ8の発光とが維持される(図35(C)(a)~(e)参照)。

【0357】

この変動表示を契機に転落しない場合(すなわちハズレの場合)、シャッターが閉鎖するまでにシャッター画像94~96が開放される演出表示が行われてから、シャッター画像94~96が消去される場合がある(図35(C)(d)又は(e)から(g)の流れ)。そして、この消去に伴って回避カットインが液晶画面5に全画面で表示される(図35(C)(h)参照)。回避カットインは、キャラクタの顔が大きく表示される画像であり、転落しないことを報知するための画像である。ブーストモードが続くことを印象付けるために、回避カットインの表示に伴って、「まだ!」とのキャラクタの音声をスピーカ24から出力してもよい。本実施形態では、この変動表示中に、回避カットインが消去されるのに伴って図34(I)に例示するモード報知演出が実行される。なお、このモード報知演出では、ブーストモードが継続することを示唆するために、「継続」との文字を表示したり、「継続」とのキャラクタの音声をスピーカ24から出力したりしてもよい。モ

40

50

ード報知演出が終了すると、図35(A)の画面構成に戻る。そして、この画面構成で、大当たり及び小当たりのうちの何れも示さないハズレを示す組み合わせで装飾図柄55が停止表示される。この場合、次の変動演出もブーストモードで演出が行われる(図35(C)(j)参照)。なお、回避カットインが表示される流(具体的には、図35(C)(d)又は(e)から(j)の流れ)の場合、ON画像91の点灯と星ランプ8の発光とが維持されたままである。

【0358】

シャッターが閉鎖した場合(図35(C)(f)参照)、この閉鎖に伴ってON画像91が消灯する(なお、OFF画像92の点滅が開始される)。これに伴って、星ランプ8が消灯する。その後、所定時間(例えば2秒)が経過すると、操作促進演出が開始される(図35(C)(k)参照)。操作促進演出中は、閉鎖したシャッター画像94~96の手前側にボタン画像90及びゲージ画像91が表示される。なお、操作促進演出の直前に、「ボタンを長押ししてブーストを継続させてね」との文字が表示されてもよい。これにより、まだ転落しない可能性が残されていることを遊技者に示唆可能である。本実施形態では、操作促進演出中に遊技者に演出ボタン26を長押しさせる。操作促進演出中には、遊技者の操作時間に応じてシャッター画像94~96が少しずつ開く演出表示が行われる。なお、操作促進演出の開始時から終了時までは、遊技者に希望を持たせるために、ON画像91を点滅させる(図35(C)(k)参照)。これに伴って、OFF画像92の消灯が開始される。また、ON画像91の点滅表示の開始に伴って、星ランプ8を発光させる。なお、操作促進演出中は、長押し操作されているときにON画像91を点滅させると共に星ランプ8を発光させ、操作されていないときはON画像91を消灯させる(すなわちOFF画像92を点灯させる)と共に星ランプ8を消灯させてもよい。

【0359】

この変動表示を契機に転落する場合(すなわち、大当たり図柄E又はFが停止表示される場合)、予め定められた有効期間の終了タイミングでシャッター画像94~96が再び閉鎖する(図35(C)(k)から(l)の流れ)。これに伴ってON画像91が消灯する。これに伴って、OFF画像92の点灯が開始される。また、ON画像91の消灯に伴って星ランプ8が消灯する。このような場合、本実施形態では、シャッター画像94~96が閉鎖したまま第2特別図柄が停止表示する。この停止表示に伴って、大当たり図柄E又はFであることを示す組み合わせの小図柄が停止表示される。このとき、装飾図柄55は非表示のままである。そして、シャッター画像94~96が閉鎖したまま大当たり遊技が開始される。エンディング期間(又はラウンド遊技)の開始に伴って、スペシャルモードに移行することを報知するモード報知演出が実行される。その後、エンディング期間の終盤でスペシャルモードの画面構成に移行した後、大当たり遊技が終了する。大当たり遊技中およびスペシャルモード中もON画像91と星ランプ8との消灯が引き続き維持される。

【0360】

一方、この変動表示を契機に転落しない場合(すなわちハズレの場合)、予め定められた有効期間の終了タイミングでシャッター画像94~96が開放される演出表示が行われてから、シャッター画像94~96が消去される(図35(C)(k)から(m)の流れ)。この消去に伴ってON画像91が点灯すると共にOFF画像92が消灯する。また、これに伴って星ランプ8が発光する。また、シャッター画像94~96の消去に伴って、図35(C)(i)と同様のモード報知演出が実行される(図35(C)(n)参照)。モード報知演出が終了すると、図35(A)の画面構成に戻る。そして、この画面構成で、ハズレを示す組み合わせで装飾図柄55が停止表示される。この場合、次の変動演出もブーストモードで演出が行われる(図35(C)(o)参照)。このため、ON画像91の点灯と星ランプ8の発光とが引き続き維持される。

【0361】

なお、シャッター演出では、シャッター画像94~96に代えて(又は同期させて)、演出役物7を動作させてもよい。例えば、演出役物7が進出位置に近づくほど転落の可能

性が高いことが示唆されてもよい。

【0362】

以下、上述した各種演出を実現するために遊技機1で行われる処理の一例について詳細に説明する。

【0363】

〔遊技制御基板100によるタイマ割込み処理〕

次に、図36を参照しつつ、遊技制御基板100において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図36は、遊技制御基板100において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御基板100は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、一定時間（例えば4ミリ秒）毎に定期的

10

的にタイマ割込みがかかるように設定されている。タイマ割込みが発生すると、遊技制御

基板100は、図36に例示されている一連の処理を実行する。なお、図36～図42に

示す処理は、メインROM102に記憶されているプログラムに基づいてメインCPU1

01が発行する命令に従って行われる。

【0364】

まず、遊技制御基板100のメインCPU101は、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数をソフトウェアにより更新するための乱数更新処理を実行する（ステップS1）。

【0365】

例えば、各乱数は、このステップS1の処理が行われる毎に「1」加算される。なお、このステップS1の処理を行うカウンタとしてはループカウンタが使用されており、各乱数は、予め設定された最大値に達した後は「0」に戻されて更新される。なお、大当たり乱数をソフトウェアにより更新したり、乱数回路104を用いて生成した値とソフトウェアにより生成した値との演算によって各乱数を生成したりするように予め設定されてい

20

てもよい。

【0366】

ステップS1の処理に続いて、メインCPU101は、第1始動口11に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ111、第2始動口12に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ112等の各スイッチから入力される検知信号の状態を判定するスイッチ処理を実行する（ステップS2）。このスイッチ処理につい

30

ては、図37に基づいて後に詳述する。

【0367】

ステップS2の処理に続いて、メインCPU101は、特別図柄判定を実行し、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示させる処理等を含む特別図柄処理を実行する（ステップS3）。特別図柄処理では、大当たりであるか否か、大当たり種別、特別図柄の変動パターン等が決定される。この特別図柄処理については、図40に基づいて後に詳述する。

【0368】

ステップS3の処理に続いて、メインCPU101は、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器45に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む普通図柄処理を実行する（ステップS4）。

40

【0369】

ステップS4の処理に続いて、メインCPU101は、普通図柄判定を行った結果、第1始動口11bを開放すると判定した場合に、電動チューリップ制御部113を介して電動チューリップ17を動作させる電動チューリップ処理を実行する（ステップS5）。

【0370】

ステップS5の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS3の処理で小当たりであると判定した場合に、小入賞口制御部118を制御して小入賞口19を開放する小入賞口開放制御処理を実行する（ステップS6）。詳細な説明は省略するが、小入賞口開放

50

制御処理は、小当たり遊技を制御する処理であり、小当たり遊技を実行すると判定されたことを示す特別図柄（小当たり図柄）が第2特別図柄表示器42に停止表示された場合に行われる。

【0371】

ステップS6の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS3の処理で大当たりであると判定した場合に、大入賞口制御部117を制御して大入賞口13を開放する大入賞口開放制御処理を実行する（ステップS7）。この大入賞口開放制御処理については、図43に基づいて後に詳述する。

【0372】

ステップS7の処理に続いて、メインCPU101は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する（ステップS8）。 10

【0373】

ステップS8の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS8以前の処理ステップにおいてメインRAM103にセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板130に送信する送信処理を実行する（ステップS9）。

【0374】

〔遊技制御基板100によるスイッチ処理〕

図37は、図36のステップS2におけるスイッチ処理の詳細フローチャートである。ステップS1の処理に続いて、メインCPU101は、第1始動口スイッチ111からの検知信号の入力の有無を監視して、第1始動口スイッチ111からの検知信号が入力された時点の特別図柄判定用の乱数（大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得する処理等を含む第1始動口スイッチ処理を実行する（ステップS21）。この第1始動口スイッチ処理については、図38に基づいて後に詳述する。 20

【0375】

次に、メインCPU101は、第2始動口スイッチ112からの検知信号の入力の有無を監視して、第2始動口スイッチ112からの検知信号が入力された時点の特別図柄判定用の乱数を取得する処理等を含む第2始動口スイッチ処理を実行する（ステップS22）。この第2始動口スイッチ処理については、図39に基づいて後に詳述する。 30

【0376】

そして、メインCPU101は、ゲートスイッチ114からの検知信号の入力の有無を監視して、ゲートスイッチ114からの検知信号が入力された時点の普通図柄乱数を取得するゲートスイッチ処理を実行する（ステップS23）。 30

【0377】

〔遊技制御基板100による第1始動口スイッチ処理〕

図38は、図37のステップS21における第1始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図38に例示されるように、メインCPU101は、第1始動口スイッチ111からの検知信号が入力されたか否かに基づいて、第1始動口スイッチ111が「ON」になったか否かを判定する（ステップS2101）。例えば、第1始動口スイッチ111が「ON」になったことを示すON信号が入力された場合に、第1始動口スイッチ111が「ON」になったと判定される。 40

【0378】

メインCPU101は、第1始動口スイッチ111が「ON」になったと判定した場合（ステップS2101：YES）、第1特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得する（ステップS2102～2105）。

【0379】

次に、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている第1特別図柄判定の保留数U1が、メインROM102に記憶されている第1特別図柄判定の最大保留数Umax1（本実施形態では「4」）未満であるか否かを判定する（ステップS2106） 50

。

【0380】

メインCPU101は、保留数U1が最大保留数Umax1未満であると判定した場合（ステップS2106：YES）、保留数U1の値を「1」加算した値に更新する（ステップS2107）。

【0381】

ステップS2107の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶された時短遊技フラグが「ON」であるか否かを判定する（ステップS2108）。この時短遊技フラグは、現在の遊技状態が時短状態である場合に「ON」に設定され、逆に、非時短状態である場合に「OFF」に設定されるフラグである。

10

【0382】

メインCPU101は、時短遊技フラグが「ON」ではない（すなわち「OFF」）と判定した場合（ステップS2108：NO）、事前判定処理を実行する（ステップS2109）。具体的には、メインCPU101は、後述する大当たり判定処理（図41参照）や変動パターン決定処理（図42参照）に先立って、ステップS2102～2105の処理によって取得された取得情報に基づいて、大当たりと判定されるか否か及び変動パターンがどの種別に決定されることになるか等を事前判定する。

【0383】

メインCPU101は、ステップS2109の処理に続いて、ステップS2109の事前判定処理によって得られた事前判定情報と、ステップS2102～2105の処理で取得した各種乱数とをメインRAM103における保留記憶領域に格納する（ステップS2110）。

20

【0384】

メインCPU101は、時短遊技フラグが「ON」であると判定した場合（ステップS2108：YES）、ステップS2102～2105の処理で取得した各種乱数をメインRAM103における保留記憶領域に格納する（ステップS2111）。

【0385】

メインCPU101は、ステップS2110又はステップS2111の処理を実行した場合、第1特別図柄判定に係る保留コマンドをメインRAM103にセットする（ステップS2112）。この保留コマンドは、第1特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであって、ステップS2109の処理で得られた事前判定情報を含むものである。保留コマンドは、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

30

【0386】

ステップS2112の処理を実行した場合、第1始動口スイッチ111が「ON」になっていないと判定した場合（ステップS2101：NO）、又は、保留数U1が最大保留数Umax1未満でないと判定した場合（ステップS2106：NO）、メインCPU101は図38に示す処理を終了する。

【0387】

〔遊技制御基板100による第2始動口スイッチ処理〕

図39は、図37のステップS22における第2始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図39に例示されるように、メインCPU101は、ステップS21の第1始動口スイッチ処理に続いて、第2始動口スイッチ112からの検知信号が入力されたか否かに基づいて、第2始動口スイッチ112が「ON」になったか否かを判定する（ステップS2201）。例えば、第2始動口スイッチ112が「ON」になったことを示すON信号が入力された場合に、第2始動口スイッチ112が「ON」になったと判定される。

40

。

【0388】

メインCPU101は、第2始動口スイッチ112が「ON」になったと判定した場合（ステップS2201：YES）、第2特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得する（ステップS2202

50

～2205)。

【0389】

次に、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている第2特別図柄判定の保留数U2が、メインROM102に記憶されている第2特別図柄判定の最大保留数Umax2（本実施形態では「4」）未満であるか否かを判定する（ステップS2206）。

【0390】

メインCPU101は、保留数U2が最大保留数Umax2未満であると判定した場合（ステップS2206：YES）、保留数U2の値を「1」加算した値に更新する（ステップS2207）。

【0391】

ステップS2207の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS2108の処理と同様に、メインRAM103に記憶された時短遊技フラグが「ON」であるか否かを判定する（ステップS2208）。メインCPU101は、時短遊技フラグが「ON」であると判定した場合（ステップS2208：YES）、事前判定処理を実行する（ステップS2209）。

【0392】

メインCPU101は、ステップS2209の処理に続いて、ステップS2209の事前判定処理によって得られた事前判定情報と、ステップS2202～2205の処理で取得した各種乱数とをメインRAM103における保留記憶領域に格納する（ステップS2210）。

【0393】

メインCPU101は、時短遊技フラグが「ON」ではない（すなわち「OFF」）と判定した場合（ステップS2208：NO）、ステップS2202～2205の処理で取得した各種乱数をメインRAM103における保留記憶領域に格納する（ステップS2211）。

【0394】

メインCPU101は、ステップS2210又はステップS2211の処理を実行した場合、第2特別図柄判定に係る保留コマンドをメインRAM103にセットする（ステップS2212）。この保留コマンドは、第2特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであって、ステップS2210の処理で得られた事前判定情報を含むものである。保留コマンドは、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。

【0395】

ステップS2212の処理を実行した場合、第2始動口スイッチ112が「ON」になっていないと判定した場合（ステップS2201：NO）、又は、保留数U2が最大保留数Umax2未満でないと判定した場合（ステップS2206：NO）、メインCPU101は図39に示す処理を終了する。

【0396】

〔遊技制御基板100による特別図柄処理〕

次に、図40を参照しつつ、遊技制御基板100によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図40は、図36のステップS3における特別図柄処理の詳細フローチャートである。

【0397】

図40に例示されるように、メインCPU101は、大当たり遊技中または小当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップS301）。メインCPU101は、例えば、メインRAM103に記憶されている大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、大当たり遊技中であるか否かを判定する。この大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、大当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、大当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。また、メインCPU101は、例えば、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、小当

10

20

30

40

50

たり遊技中であるか否かを判定する。この小当たり遊技フラグは、メインRAM103に記憶されている小当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、小当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、小当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。ここで、大当たり遊技中または小当たり遊技中であると判定された場合（ステップS301：YES）、ステップS4の普通図柄処理に処理が進められる。

【0398】

メインCPU101は、大当たり遊技中ではないと判定した場合（ステップS301：NO）、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（ステップS302）。ここで、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップS302：NO）、メインRAM103に記憶されている第2特別図柄判定の保留数U2が「1」以上であるか否かを判定する（ステップS303）。ここで、保留数U2が「1」以上であると判定した場合（ステップS303：YES）、保留数U2を「1」減算した値に更新する（ステップS304）。

10

【0399】

メインCPU101は、保留数U2が「1」以上ではないと判定した場合（ステップS303：NO）、メインRAM103に記憶されている第1特別図柄判定の保留数U1が「1」以上であるか否かを判定する（ステップS305）。ここで、保留数U1が「1」以上ではないと判定された場合（ステップS305：NO）、ステップS4の普通図柄処理に処理が進められる。

【0400】

20

なお、図には示していないが保留数U1が「1」以上ではないと判定された場合、メインCPU101は、例えば、第1特別図柄判定および第2特別図柄判定の保留がなく、且つ特別図柄の変動表示が行われなくなったタイミングで、客待ち状態になったことを通知する客待ちコマンドをメインRAM103にセットする。この客待ちコマンドがステップS9（図36参照）の送信処理によって演出制御基板130に送信され、特別図柄の変動表示がそのまま行われることなく待機時間（例えば30秒）が経過すると、演出制御基板130のサブCPU131は、例えば、「客待ち演出」の開始を指示する客待ち演出開始コマンドをサブRAM133にセットする。この客待ち演出開始コマンドがステップS30（図44参照）の送信処理によって画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に送信されたことに応じて客待ち演出が開始される。「客待ち演出」は、例えば、ハズレが報知されてから所定の時間（例えば10秒）が経過すると開始される演出である。例えば、客待ち演出では、遊技機1の製造または販売する会社を宣伝するための社名動画（不図示）と、遊技機1の宣伝をするためのデモ動画（不図示）と、遊技機1の設定をするためのメニュー画面（不図示）とがこの順番で経時的に表示される。本実施形態では、社名動画の再生開始に伴って、遊技機全体が虹色に発光して見えるように演出役物7と、盤ランプ25と、枠ランプ37とを虹色に発光させる発光制御が行われる。この虹色での発光制御は、例えばデモ動画の再生が開始されるまで継続される。詳細な説明は省略するが、社名動画は大当たり遊技中（例えば大当たり遊技の終盤）にも再生されることがある動画であり、大当たり遊技中に再生される場合にも上記と同様の虹色での発光制御が行われる。このように、大当たり確定であることを示唆する虹色での発光制御を、大当たり遊技中に社名動画に用いることにより、社名に対する印象をよくすることができる。また、客待ち演出中に大当たり遊技中と同じ態様で社名動画を再生することにより、客待ち演出を見た遊技者が、大当たりとなったときのよい印象を思い出させて遊技機1で遊技したいと思わせることが可能である。

30

40

【0401】

メインCPU101は、保留数U1が「1」以上であると判定した場合（ステップS305：YES）、保留数U1を「1」減算した値に更新する（ステップS306）。

【0402】

ステップS304の処理又はステップS306の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103の保留記憶領域に対するシフト処理を実行する（ステップS308

50

）。具体的には、メインCPU101は、ステップS304の処理に続いてシフト処理を実行する場合には、第2特別図柄判定用の保留記憶領域に記憶されている最先の取得情報を判定用記憶領域にシフトさせると共に、残りの取得情報を1エントリずつ上位にシフトさせる。判定用記憶領域は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種情報が記憶される記憶領域である。また、ステップS306の処理に続いてシフト処理を実行する場合には、第1特別図柄判定用の保留記憶領域に記憶されている最先の取得情報を判定用記憶領域にシフトさせると共に、残りの取得情報を1エントリずつ上位にシフトさせる。

【0403】

ステップS308の処理に続いて、メインCPU101は、判定用記憶領域に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行する（ステップS309）。この大当たり判定処理については、図41に基づいて後に詳述する。

【0404】

ステップS309の処理に続いて、メインCPU101は、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン決定処理を実行する（ステップS310）。この変動パターン決定処理については、図42に基づいて後に詳述する。

【0405】

ステップS310の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS309の処理で決定した特別図柄の設定情報、この特別図柄の設定情報が第1特別図柄判定に係るものであるか或いは第2特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、ステップS310の処理で決定した変動パターンの設定情報、遊技機1の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドをメインRAM103にセットする（ステップS311）。

【0406】

この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う演出の開始を指示するコマンドであって、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。これにより、液晶画面5における装飾図柄55の変動表示等が開始されることになる。

【0407】

ステップS311の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS311の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始する（ステップS312）。その際、判定用記憶領域に第1特別図柄判定に係る取得情報（乱数）が記憶された状態でステップS309～311の処理が行われた場合には、第1特別図柄表示器41において特別図柄の変動表示を開始する。一方、第2特別図柄判定に係る取得情報（乱数）が記憶された状態でステップS309～311の処理が行われた場合には、第2特別図柄表示器42において特別図柄の変動表示を開始する。

【0408】

次に、メインCPU101は、ステップS312における変動表示を開始してからの経過時間である変動時間の計測を開始する（ステップS313）。

【0409】

メインCPU101は、ステップS313の処理を実行した場合、又は特別図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップS302：YES）、ステップS313における変動時間の計測開始から、ステップS310の処理によって選択された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判定する（ステップS315）。ここで、変動時間が経過していないと判定された場合（ステップS315：NO）、ステップS4の普通図柄処理に処理が進められる。

【0410】

メインCPU101は、変動時間が経過したと判定した場合（ステップS315：YES）、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄が停止表示されることを通知する図柄確定コマンドをメインRAM103にセットする（ステップS316）。この図柄確定コマンドは、ステップS9における送信

10

20

30

40

50

処理によって演出制御基板 130 に送信される。これにより、液晶画面 5 に変動表示されていた装飾図柄 55 を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。

【0411】

ステップ S316 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、ステップ S312 の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了させる（ステップ S317）。具体的には、ステップ S309 の処理で決定した特別図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）を、変動表示させていた特別図柄表示器に停止表示させる。なお、この特別図柄の停止表示は、少なくとも所定の図柄確定時間（例えば 1 秒）が経過するまで継続される。

【0412】

このように、メイン CPU 101 は、第 1 特別図柄表示器 41 又は第 2 特別図柄表示器 42 に特別図柄を変動表示させてから大当たり判定処理の判定結果を示す特別図柄を第 1 特別図柄表示器 41 又は第 2 特別図柄表示器 42 に停止表示させる。

【0413】

ステップ S317 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、上記ステップ S313 の処理で計測を開始した変動時間をリセットし（ステップ S318）、大当たりである場合に大当たり遊技を開始させるためのオープニングコマンドをセットする処理等を含む停止中処理を実行する（ステップ S319）。このオープニングコマンドがステップ S9（図 36 参照）の送信処理によって演出制御基板 130 に送信されると、演出制御基板 130 のサブ CPU 131 は、例えば、大当たりの種類に対応したオープニング演出の開始を指示するオープニング演出開始コマンドをサブ RAM 133 にセットする。このオープニング演出開始コマンドがステップ S30（図 44 参照）の送信処理によって画像音響制御基板 140 及びランプ制御基板 150 に送信されたことに応じてオープニング演出（図 21（H）参照）が開始される。

【0414】

〔遊技制御基板 100 による大当たり判定処理〕

図 41 は、図 40 のステップ S309 における大当たり判定処理の詳細フローチャートである。メイン CPU 101 は、判定用記憶領域に記憶された大当たり乱数に基づいて大当たり判定を実行する（ステップ S3091）。具体的には、メイン CPU 101 は、現在の遊技状態が、低確率状態である場合には、低確率用大当たり判定テーブル（不図示）をメイン ROM 102 から読み出してメイン RAM 103 にセットする。一方、メイン CPU 101 は、現在の遊技状態が、高確率状態である場合には、高確率用大当たり判定テーブル（不図示）をメイン ROM 102 から読み出してメイン RAM 103 にセットする。例えば、低確率用大当たり判定テーブル及び高確率用大当たり判定テーブルには、大当たり乱数と比較される判定値が大当たり又はハズレに予め割り当てられている。メイン CPU 101 は、図 38 のステップ S2102 の処理（又は図 39 のステップ S2202 の処理）で取得した大当たり乱数の値が、メイン RAM 103 にセットされた大当たり判定テーブルに定められた判定値の何れと一致するかに基づいて、大当たりであるか否かを判定する。

【0415】

ステップ S3091 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、大当たり判定の判定結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップ S3092）。ここで、大当たりであると判定された場合（ステップ S3092：YES）、メイン CPU 101 は、メイン ROM 102 に予め記憶されている図柄決定テーブルを参照して、ステップ S3091 の大当たり判定に使用された大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域に記憶されている図柄乱数に基づいて大当たり図柄の種類を決定し、その設定情報をメイン RAM 103 にセットする（ステップ S3093）。大当たり図柄の種類が決定されることによって、大当たりの種類が決定されることになる。具体的には、例えば、図柄乱数が第 1 特別図柄判定に係るものである場合には、メイン CPU 101 は、その図柄乱数が、第 1 始動口用図柄決定テーブル（不図示）に規定されているどの判定値と一致するかに基づいて、大当たり図柄を決定

10

20

30

40

50

する。また、図柄乱数が第2特別図柄判定に係るものである場合には、メインCPU101は、その図柄乱数が、第2始動口用図柄決定テーブル（不図示）に規定されているどの判定値と一致するかに基づいて、大当たり図柄を決定する。

【0416】

一方、メインCPU101は、大当たりではないと判定した場合（ステップS3092：NO）、メインCPU101は、小当たりであるか否かを判定する（ステップS3094）。ここで、小当たりであると判定された場合（ステップS3094：YES）、メインCPU101は、メインROM102に予め記憶されている図柄決定テーブルを参照して、図柄乱数に基づいて小当たり図柄の種類を決定し、その設定情報をメインRAM103にセットする（ステップS3095）。 10

【0417】

一方、メインCPU101は、小当たりではないと判定した場合（ステップS3094：NO）、ハズレ図柄の設定情報をメインRAM103にセットする（ステップS3096）。これにより、ステップS317の処理において、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42にハズレ図柄が停止表示される。この場合、大当たり遊技は行われな

【0418】

〔遊技制御基板100による変動パターン決定処理〕

図42は、図40のステップS310における変動パターン決定処理の詳細フローチャートである。メインCPU101は、まず、ステップS3091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S3101）。ここで、大当たりであると判定した場合（ステップS3101：YES）、現在の遊技状態に対応した大当たり用変動パターンテーブル（不図示）をメインROM102から読み出してメインRAM103にセットする（ステップS3102）。なお、変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターンと、変動パターン乱数と比較するための判定値とが対応付けられたテーブルであり、遊技状態毎にメインROM102に予め記憶されているテーブルである。 20

【0419】

一方、メインCPU101は、大当たりではないと判定した場合（ステップS3101：NO）、小当たりであるか否かを判定する（ステップS3103）。小当たりであると判定した場合（ステップS3103：YES）、現在の遊技状態に対応した小当たり用変動パターンテーブル（不図示）をメインROM102から読み出してメインRAM103にセットする（ステップS3104）。 30

【0420】

一方、メインCPU101は、小当たりではないと判定した場合（ステップS3103：NO）、すなわちハズレである場合、特別図柄の変動パターンを、特定秒数（例えば13.5秒）以下の変動パターンから決定するか否かを決定する（ステップS3105）。具体的には、メインCPU101は、入賞始動口が同じ特別図柄判定の保留数に基づいて、ステップS3091の処理で使用した大当たり乱数と共に判定用記憶領域に記憶されたリーチ乱数の値がリーチ乱数と比較するための判定値の何れと一致するかを判定する。

【0421】

メインCPU101は、特別図柄の変動パターンを特定秒数（例えば13.5秒）を超える変動パターンから決定する場合（ステップS3105：NO）、リーチ用変動パターンテーブルをメインROM102から読み出してメインRAM103にセットする（ステップS3106）。一方、特定秒数以下の変動パターンから決定する場合（ステップS3105：NO）、非リーチ用変動パターンテーブルをメインROM102から読み出してメインRAM103にセットする（ステップS3107）。 40

【0422】

続いて、メインCPU101は、ステップS3102の処理、ステップS3106の処理、又はステップS3107の処理によってメインRAM103にセットされた変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の変動パターンを決定し、その設定情報をメインRA 50

M103にセットする（ステップS3108）。具体的には、メインCPU101は、ステップS3091の処理で使用した大当たり乱数と共に判定用記憶領域に記憶された変動パターン乱数が、変動パターンテーブルに規定された判定値のうちのどの値と一致するかに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。例えば、大当たり用変動パターンテーブルがメインRAM103にセットされた場合、メインCPU101は、変動パターン乱数が、大当たり用変動パターンテーブルに規定された判定値のうちのどの値と一致するかに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。また、例えば、非リーチ用変動パターンテーブルがメインRAM103にセットされた場合、メインCPU101は、変動パターン乱数に基づいて、ステップS308のシフト処理後の保留数に対応した変動パターンを決定する。変動パターンの設定情報は、上述したステップS309の大当たり判定処理によってメインRAM103にセットされた特別図柄の設定情報と共に変動開始コマンドに含められて、ステップS9の送信処理によって演出制御基板130に送信される。以上でメインCPU101は図42に示す処理を終了する。

【0423】

〔遊技制御基板100による大入賞口開放制御処理〕

以下、図43を参照しつつ、遊技制御基板100によって実行される大入賞口開放制御処理について説明する。この大入賞口制御処理は、メインROM102に記憶されている大当たり時の図柄決定テーブルに基づいて選択した大当たり遊技を実行する処理である。ここで、図43は、図36のステップS7における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャートである。メインCPU101は、ステップS5の小入賞口開放制御処理に続いて、図36に例示されるように、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS601）。ここで、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS601：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

【0424】

メインCPU101は、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS601：YES）、停止中処理によって大当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてから経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、大当たり遊技のオープニング中であるか否かを判定する（ステップS602）。ここで、オープニング中であると判定した場合（ステップS602：YES）、同じく経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップS603）。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合（ステップS603：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

【0425】

メインCPU101は、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップS603：YES）、大当たり遊技のラウンド数Rmax、大入賞口制御部117の動作パターン等を設定して、その設定情報をメインRAM103に格納する（ステップS604）。このステップS604の処理が実行されることによって、ラウンドと次のラウンドとの間のインターバル時間、最終ラウンド終了後のエンディング時間等の大当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

【0426】

ステップS604の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている大入賞口13への遊技球の入賞数Yをリセットし（ステップS605）、同じくメインRAM103に記憶されている大当たり中のラウンド数Rを「1」加算した値に更新する（ステップS606）。このラウンド数Rは、大当たり開始前は「0」に設定されており、ステップS606の処理が行われる毎に「1」加算される。

【0427】

ステップS606の処理に続いて、メインCPU101は、大入賞口の開放制御を開始する（ステップS607）。次に、メインCPU101は、この開放制御が開始されてか

らの経過時間である開放時間の計測を開始する（ステップS608）。そして、大入賞口13を開放するラウンド遊技が開始されたことを通知するラウンド開始コマンドをメインRAM103にセットする（ステップS609）。

【0428】

メインCPU101は、大当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合（ステップS602：NO）、例えばメインRAM103に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、最終ラウンド終了直後のエンディング中であるか否かを判定する（ステップS611）。ここで、エンディング中であると判定された場合（ステップS611：YES）、後述するステップS625に処理が進められる。

10

【0429】

メインCPU101は、大当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合（ステップS611：NO）、例えばメインRAM103に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、インターバル中（ラウンドと次のラウンドとの間）であるか否かを判定する（ステップS612）。ここで、インターバル中であると判定した場合（ステップS612：YES）、前回のラウンド遊技終了時に大入賞口13が閉塞してから、ステップS604の処理によって設定されたインターバル時間が経過したか否かを判定する（ステップS613）。ここで、インターバル時間が経過したと判定された場合（ステップS613：YES）、次のラウンド遊技を開始するタイミングになっているため、上記ステップS605に処理が進められる。逆に、インターバル時間が経過していないと判定された場合（ステップS613：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

20

【0430】

一方、メインCPU101は、インターバル中ではないと判定した場合（ステップS612：NO）、ラウンド遊技中であると判断して、大入賞口スイッチが「ON」になったか否かを判定する（ステップS614）。具体的には、大入賞口スイッチ115からの検知信号の有無に基づいて、大入賞口スイッチ115が「ON」になったか否かを判定する。

【0431】

ここで、メインCPU101は、第1大入賞口スイッチ115が「ON」になったと判定した場合（ステップS614：YES）、大入賞口13に1個の遊技球が入賞したと判断して、遊技球の入賞数Yを「1」加算した値に更新する（ステップS615）。

30

【0432】

メインCPU101は、ステップS615の処理を実行した場合、ステップS609の処理を実行した場合、又は大入賞口スイッチ115が「ON」ではないと判定した場合（ステップS614：NO）、大入賞口13の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判定する（ステップS616）。具体的には、上記ステップS608の処理によって計測が開始された開放時間が、メインROM102に記憶されている規定開放時間に達したか否かを判定する。

【0433】

40

メインCPU101は、規定開放時間が経過していないと判定した場合（ステップS616：NO）、メインRAM103に記憶されている今回のラウンド遊技における遊技球の入賞数Yが、メインROM102に記憶されている大入賞口13の閉塞タイミングを規定する遊技球数Ymax（例えば「9」）と一致するか否かを判定する（ステップS617）。ここで、入賞数Yが遊技球数Ymaxと一致しないと判定された場合（ステップS617：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

【0434】

一方、メインCPU101は、入賞数Yが遊技球数Ymaxと一致すると判定した場合（ステップS617：YES）、又は規定開放時間が経過したと判定した場合（ステップS616：YES）、大入賞口制御部117にステップS607の処理で開始した大入賞

50

口13の開放制御を終了させる（ステップS618）。

【0435】

ステップS618の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている大当たり遊技の現在のラウンド数Rが、上記ステップS604の処理によって設定されたラウンド数Rmaxと一致するかどうかを判定する（ステップS619）。ここで、ラウンド数Rがラウンド数Rmaxと一致しないと判定した場合（ステップS619：NO）、次のラウンド遊技の開始タイミングを制御するために、大入賞口13が閉塞されてからの経過時間であるインターバル時間の計測を開始する（ステップS620）。このステップS620の処理によって計測が開始されたインターバル時間は、上記ステップS613の処理に使用される。

10

【0436】

一方、メインCPU101は、ラウンド数Rがラウンド数Rmaxと一致すると判定した場合（ステップS619：YES）、エンディング時間の計測を開始し（ステップS622）、メインRAM103に記憶されているラウンド数Rをリセットし（ステップS623）、エンディングコマンドをメインRAM103にセットする（ステップS624）。このエンディングコマンドは、最後のラウンド遊技が終了したことを通知するコマンドであり、ステップS8の送信処理によって演出制御基板130に送信される。なお、このエンディングコマンドは、大当たり遊技終了後の遊技状態に関する情報（遊技情報）を含む。

20

【0437】

メインCPU101は、ステップS624の処理を実行した場合、又はエンディング中であると判定した場合（ステップS611：YES）、設定エンディング時間が経過したかどうかを判定する（ステップS625）。具体的には、上記ステップS622の処理によって計測を開始したエンディング時間が、上記ステップS604の処理によって設定された設定エンディング時間に達したかどうかを判定する。ここで、エンディング時間が経過していないと判定された場合（ステップS625：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

【0438】

メインCPU101は、設定エンディング時間が経過したと判定した場合（ステップS625：YES）、大当たり遊技終了後のパチンコ遊技機1の遊技状態を設定する遊技状態設定処理を実行する（ステップS626）。この処理により、大当たり図柄の種類に対応した遊技状態に設定される。

30

【0439】

メインCPU101は、ステップS626の処理の後、大当たり遊技を終了させるために、大当たり遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS627）。

【0440】

〔演出制御基板130によるタイマ割込み処理〕

以下、図44を参照しつつ、演出制御基板130において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図44は、演出制御基板130において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下では、図44～図45に示す処理を演出制御基板130が行うものとして説明するが、これらの処理の一部または全部は、演出制御基板130、画像音響制御基板140、およびランプ制御基板150の何れにおいて実行されてもよい。

40

【0441】

演出制御基板130におけるサブCPU131は、遊技制御基板100で行われるタイマ割込み処理と同様に、図44に例示される一連の処理を一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図44～図45に示す処理は、サブROM132に記憶されているプログラムに基づいてサブCPU131が発行する命令に従って行われる。

【0442】

サブCPU131は、まず、遊技制御基板100からのコマンドに応じた処理を行うコ

50

マンド受信処理を実行した後（ステップS10）、送信処理を実行する（ステップS30）。コマンド受信処理では、遊技制御基板100及びランプ制御基板150から各種コマンドを受信したことに応じた処理が行われる。具体的には、サブCPU131は、例えば、遊技制御基板100から遊技情報としてのコマンドを受信し、受信したコマンドに応じた演出内容を設定する。例えば、サブCPU131は、特別図柄の変動パターンに対応した変動演出パターンを決定し、決定した変動演出パターンにおいて実行可能な予告演出の実行の有無および内容を決定する。そして、サブCPU131は、例えば、決定した演出の実行を指示するコマンドを生成し、画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に送信する。これにより、演出制御基板130において決定された内容の演出が、画像音響制御基板140及びランプ制御基板150で実行されることになる。コマンド受信処理については、図45に基づいて後に詳述する。

10

【0443】

ステップS30の処理に続いて、サブCPU131は、データ転送処理を行う（ステップS50）。サブCPU131は、例えば、各演出の開始に伴って枠ランプ37等を発光制御させたり演出役物7等を制御（例えば動作）させたりするために、画像音響制御基板140から送信されたデータをランプ制御基板150に転送する。このデータ転送処理が行われることによって、例えば、液晶画面5に表示された演出画像やスピーカ24によって出力された演出音と連動して盤ランプ25と枠ランプ37とを発光させる発光制御が行われたり、演出役物7が動作されたりする。以上でサブCPU131は、図44に示す処理を終了する。

20

【0444】

〔演出制御基板130によるコマンド受信処理〕

図45は、図44のステップS10におけるコマンド受信処理の詳細フローチャートである。図45に例示されるように、サブCPU131は、まず、遊技制御基板100又はランプ制御基板から送信されたコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS11）。ここで、コマンドを受信していないと判定された場合（ステップS11：NO）、ステップS30に処理が進められる。

【0445】

サブCPU131は、コマンドを受信したと判定した場合（ステップS11：YES）、そのコマンドがステップS2112（図38参照）又はステップS2212（図39参照）の処理に応じて遊技制御基板100から送信された保留コマンドであるか否かを判定する（ステップS12）。ここで、受信したコマンドが保留コマンドではないと判定された場合（ステップS12：NO）、後述するステップS14に処理が進められる。

30

【0446】

サブCPU131は、受信したコマンドが保留コマンドであると判定した場合（ステップS12：YES）、保留コマンド受信処理を実行する（ステップS13）。保留コマンド受信処理では、サブCPU131は、例えば、保留アイコン54の表示態様に関する設定情報等を含むアイコン表示コマンドをサブRAM133にセットする。この保留コマンド受信処理については、図46に基づいて後に詳述する。

【0447】

サブCPU131は、受信したコマンドが保留コマンドではないと判定した場合（ステップS12：NO）、そのコマンドがステップS311（図40参照）の処理に応じて遊技制御基板100から送信された変動開始コマンドであるか否かを判定する（ステップS14）。ここで、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定された場合（ステップS14：NO）、後述するステップS16に処理が進められる。

40

【0448】

サブCPU131は、受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合（ステップS14：YES）、変動開始コマンド受信処理を実行する（ステップS15）。変動開始コマンド受信処理では、サブCPU131は、例えば、変動開始コマンドに含まれる特別図柄の変動パターンに対応した変動演出パターンを、変動演出パターン乱数を用い

50

た抽選で決定する。この変動開始コマンド受信処理については、図 47 に基づいて後に詳述する。

【0449】

サブCPU131は、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定した場合（ステップS14：NO）、そのコマンドがステップS316（図40参照）の処理に応じて遊技制御基板100から送信された図柄確定コマンドであるか否かを判定する（ステップS16）。サブCPU131は、図柄確定コマンドであると判定した場合（ステップS16：YES）、変動演出終了コマンドをサブRAM133にセットする（ステップS17）。この変動演出終了コマンドがステップS30の送信処理によって画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に送信されることで、特別図柄の停止表示に伴って、装飾図柄55および小図柄が液晶画面5に停止表示されることになる。

10

【0450】

サブCPU131は、受信したコマンドが図柄確定コマンドではないと判定した場合（ステップS16：NO）、そのコマンドがランプ制御基板150から送信された操作コマンドであるか否かを判定する（ステップS18）。この操作コマンドは、ランプ制御基板150のランプCPU151が演出ボタン26や演出キー27の操作を検知した場合に、その情報を通知するためにランプ制御基板150から送信されるコマンドである。操作コマンドは、演出ボタン26及び演出キー27のうち何れが操作されたかを示す情報、演出キー27が操作された場合にはどのキーが操作されたかを示す情報等を含む。

20

【0451】

サブCPU131は、操作コマンドを受信したと判定した場合（ステップS18：YES）、操作演出開始コマンドをサブRAM133にセットする（ステップS19）。このコマンドは、ステップS30の送信処理によって画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に送信される。画像音響制御基板140は、このコマンドを受信することで、例えば、有効期間中の操作に応じて液晶画面5やスピーカ24を用いて画像や音による演出を実行できる。また、ランプ制御基板150は、このコマンドを受信することで、有効期間中の操作に応じて各種ランプを発光させる演出を実行できる。

【0452】

一方、受信したコマンドが操作コマンドではないと判定された場合（ステップS18：NO）、そのコマンドに応じた処理を実行する（ステップS20）。一例として、サブCPU131は、遊技制御基板100から送信されたオープニングコマンドを受信したと判定した場合は、大当たりの種類に対応した大当たり遊技の演出の開始を指示するオープニングコマンドをセットする。

30

【0453】

〔演出制御基板130による保留コマンド受信処理〕

図46は、図45のステップS13における保留コマンド受信処理の詳細フローチャートである。サブCPU131は、受信したコマンドが保留コマンドであると判定した場合（ステップS12：YES）、図46に例示されるように、サブRAM133に記憶されている特別図柄判定の保留数を「1」加算した値に更新する（ステップS1311）。具体的には、保留コマンド内の事前判定情報に含まれている入賞始動口情報に基づいて、第1特別図柄判定に係る保留コマンドであるか或いは第2特別図柄判定に係る保留コマンドであるかを判別し、その判別結果に基づいて、第1特別図柄判定に係る保留数又は第2特別図柄判定に係る保留数を「1」加算した値に更新する。

40

【0454】

ステップS1311の処理に続いて、サブCPU131は、受信した保留コマンドに含まれている事前判定情報を解析し、解析結果をサブRAM133に格納する（ステップS1312）。

【0455】

ステップS1312の処理に続いて、サブCPU131は、切符演出（先読み）、洗車演出等の事前判定情報に基づく先読み演出が実行可能か否かを判定する（ステップS13

50

13)。例えば、何れかの先読み演出の設定情報がサブRAM133に既にセットされている場合、大当たり遊技中である場合等に、先読み演出が実行可能ではないと判定される。なお、本実施形態では、洗車演出（ガセ）の設定情報がサブRAM133に既にセットされている場合には、先読み演出が実行可能な状態であると判定される。先読み演出を実行可能ではないと判定された場合（ステップS1313：NO）、ステップS1318に処理が進められる。

【0456】

サブCPU131は、先読み演出が実行可能であると判定した場合（ステップS1313：YES）、保留アイコンを変化させるか否かを決定する（ステップS1314）。サブCPU131は、例えば、サブROM132に予め記憶されている保留アイコン変化演出実行抽選テーブル（不図示）をサブRAM133にセットする。そして、このテーブルと、今回の保留コマンドに対応する事前判定情報と、例えばステップS1312の処理と同時に取得した各種演出制御用乱数とに基づいて、保留アイコンを変化させるか否かを決定する。保留アイコン変化演出実行抽選テーブルは、例えば、保留アイコンを変化させるか否かを決定するための乱数と比較される判定値が「実行する」との判定結果および「実行しない」との判定結果のうちの何れかに予め割り当てられたテーブルである。サブCPU131は、上記乱数が何れの判定結果に割り当てられた判定値と一致するかに基づいて保留アイコンを変化させるか否かを決定する。保留アイコンは、先読み対象がハズレである場合よりも大当たりである場合の方が変化され易い。このため、保留アイコンが変化される場合の方が実行されない場合よりも信頼度が高いと遊技者は認識することが可能である。

10

20

【0457】

なお、各種演出制御用乱数は、演出制御基板130で更新される乱数である。この乱数を取得するタイミングはステップS1312の時点に限らない。例えば、保留アイコンを変化させると判定された際に乱数を取得してもよい。

【0458】

サブCPU131は、保留アイコンを変化させると判定した場合（ステップS1314：YES）、保留アイコンの変化パターンを決定する（ステップS1315）。サブCPU131は、例えば、サブROM132に予め記憶されている保留用のアイコン態様決定テーブル（不図示）をサブRAM133にセットする。そして、このテーブルと、現在の保留数と、先読み対象に対応する事前判定情報と、各種演出制御用乱数とに基づいて保留アイコンの変化パターンを決定し、保留アイコン変化演出の設定情報としてサブRAM133にセットする。サブCPU131は、例えば、洗車演出の成功で変化させるか、絵文字演出で変化させるか、洗車演出および絵文字演出を伴わずにシフトタイミングで変化させるか等を決定する。なお、ステップS1314の処理でNOと判定された場合、洗車演出（ガセ）の実行を決定してもよい。洗車演出（ガセ）は、ハズレである場合に実行され易く、大当たりである場合は実行され難い。このため、洗車演出（ガセ）が実行されると信頼度が相対的に低いことを遊技者は認識可能である。

30

【0459】

ステップS1315の処理を実行した場合、又はステップS1314の処理でNOと判定された場合、サブCPU131は、切符演出（先読み）および切符演出（当該）の実行回数を決定する（ステップS1316）。この実行回数が1以上に決定された場合（ステップS1317：YES）、切符演出として切符演出（先読み）を実行するか否かを決定する（ステップS1318）。

40

【0460】

ステップS1318の処理でYESと判定された場合、サブCPU131は、切符演出（先読み）の実行回数分、切符画像60の表示開始パターンを決定し、サブRAM133にセットする（ステップS1319）。サブCPU131は、例えば、第1先読み演出パターンと第2先読み演出パターンとのうちの何れにするか、何変動前に実行するかといった切符演出（先読み）の演出パターンを決定する。

50

【0461】

サブCPU131は、ステップS1319を実行した場合、ステップS1313の処理でNOと判定した場合、切符演出の実行回数が0に決定された場合（ステップS1317：NO）、切符演出（先読み）ではなく切符演出（当該）を実行すると決定された場合（ステップS1318：NO）、アイコン表示コマンドをサブRAM133にセットする（ステップS1318）。アイコン表示コマンドは、保留コマンドに基づいて得られた事前判定情報、入賞始動口情報等を含み、ステップS1315又はステップS1317の処理が実行された場合にはこれらの設定情報を含む。このアイコン表示コマンドは、ステップS30の送信処理（図44参照）によって画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に送信される。これにより、演出制御基板130において決定された態様で保留アイコンが表示される演出が、画像音響制御基板140及びランプ制御基板150によって実現されることになる。

10

【0462】

[演出制御基板130による変動開始コマンド受信処理]

以下、図47を参照しつつ、遊技制御基板100から送信された変動開始コマンドを受信したことに応じて演出制御基板130において実行される変動開始コマンド受信処理について説明する。ここで、図47は、図45のステップS15における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャートである。

【0463】

図45に例示されるように、サブCPU131は、遊技制御基板100から受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合（ステップS14：YES）、変動演出パターン乱数を取得してサブRAM133に格納する（ステップS1511）。変動演出パターン乱数等のサブCPU131は、変動開始コマンドを受信した時点の値を変動演出パターン乱数として取得する。

20

【0464】

ステップS1511の処理に続いて、サブCPU131は、遊技制御基板100から受信した変動開始コマンドを解析する（ステップS1512）。変動開始コマンドには、上述したように、大当たり判定（図41参照）の判定結果を示す大当たりか否かの情報、特別図柄の種類、特別図柄の変動パターンの設定情報、遊技機1の遊技状態を示す情報等が含まれている。サブCPU131は、この処理を行うことにより、変動演出パターンを決定するのに必要な情報を得ている。

30

【0465】

ステップS1512の処理に続いて、サブCPU131は、例えば、変動開始コマンドの解析結果に基づいて、大当たり判定（図41参照）において大当たりと判定されたか否かを判定する（ステップS1513）。

【0466】

大当たりである場合（ステップS1513：YES）、サブCPU131は、現在の遊技状態に応じた大当たり用変動演出パターンテーブル（不図示）をサブROM132から読み出してサブRAM133にセットする（ステップS1514）。変動演出パターンテーブルは、大当たりか否かと、大当たりである場合には大当たり図柄の種類と、特別図柄の変動パターンとの組み合わせのそれぞれに対して1又は複数種類の変動演出パターンが予め対応付けられたテーブルである。サブROM132には、例えば、通常遊技状態用と、高確率状態かつ時短状態用と、時短遊技状態用と、高確率状態かつ非時短状態用との変動演出パターンテーブルが予め記憶されている。

40

【0467】

ステップS1513の処理でNOと判定された場合、小当たりと判定されたか否かを判定する（ステップS1515）。小当たりである場合（ステップS1515：YES）、サブCPU131は、現在の遊技状態に応じた小当たり用変動演出パターンテーブル（不図示）をサブROM132から読み出してサブRAM133にセットする（ステップS1516）。

50

【0468】

ステップS1515の処理でNOと判定された場合、すなわちハズレの場合、サブCPU131は、例えば、変動開始コマンドの解析結果に基づいて、リーチ演出を実行可能な変動演出パターンを選択可能であるか否かを判定する（ステップS1517）。サブCPU131は、ステップS1517の処理でYESと判定した場合、現在の遊技状態に応じたリーチ有り用変動演出パターンテーブル（不図示）をサブRAM133にセットする（ステップS1518）。

【0469】

ステップS1517の処理でNOと判定された場合、サブCPU131は、現在の遊技状態に応じたリーチ無し用変動演出パターンテーブル（不図示）をサブRAM133にセットする（ステップS1519）。

10

【0470】

ステップS1519の処理を実行した場合、ステップS1514の処理を実行した場合、ステップS1516の処理を実行した場合、又はステップS1518の処理を実行した場合、サブCPU131は、変動演出パターンを1つ決定する（ステップS1520）。

【0471】

ステップS1520の処理に続いて、サブCPU131は、当該アイコンを変化させるか否かを決定する（ステップS1521）。当該アイコンは、ハズレである場合よりも大当たりである場合の方が変化され易い。このため、当該アイコンが変化される場合の方が実行されない場合よりも信頼度が高いと遊技者は認識することが可能である。

20

【0472】

ステップS1521の処理でYESと判定された場合、サブCPU131は、当該アイコンの変化パターンを決定する（ステップS1522）。サブCPU131は、例えば、洗車演出の成功で変化させるか、絵文字演出で変化させるか、洗車演出および絵文字演出を伴わずにシフトタイミングで変化させるか等を決定する。なお、ステップS1521の処理でNOと判定された場合、洗車演出（ガセ）の実行を決定してもよい。洗車演出（ガセ）は、ハズレである場合の方が大当たりである場合よりも実行され易い。このため、洗車演出（ガセ）が実行されると信頼度が相対的に低いことを遊技者は認識可能である。

【0473】

ステップS1522の処理に続いて、サブCPU131は、ギミック予兆演出を実行するか否かを判定する（ステップS1523）。ギミック予兆演出は、ハズレである場合よりも大当たりである場合の方が実行され易い。このため、ギミック予兆演出が実行される場合の方が実行されない場合よりも信頼度が高いと遊技者は認識することが可能である。

30

【0474】

ステップS1523の処理でYESと判定された場合、サブCPU131は、ギミック予兆演出の演出パターンを決定する（ステップS1524）。サブCPU131は、今回の変動表示で何段階目まで発展可能かに基づいて、どのようなパターンで段階を発展させるかを決定する。

【0475】

ステップS1524の処理に続いて、サブCPU131は、切符演出（当該）を実行するか否かを決定する（ステップS1525）。ステップS1525の処理でYESと判定された場合、サブCPU131は、切符演出（当該）の実行回数分、切符画像60の表示開始パターンを決定する（ステップS1526）。ステップS1526の処理を実行した場合、又はステップS1527の処理でNOと判定された場合、ステップS1520の処理で決定した変動演出パターンを示す情報と、ステップS1522、ステップS1524、及びステップS1526の処理で決定した設定内容を示す情報を含む変動演出開始コマンドをセットする（ステップS1527）。変動演出開始コマンドは、ステップS30の送信処理（図44参照）によって画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に送信される。これにより、演出制御基板130において決定された態様の変動演出が、画像音響制御基板140及びランプ制御基板150によって実現されることになる。

40

50

【0476】

ステップS1527の処理に続いて、サブCPU131は、サブRAM133に格納されている保留数の値を「1」減算する（ステップS1528）。以上でサブCPU131は、図47に示す処理を終了する。

【0477】

〔画像音響制御基板140によるタイマ割込み処理〕

次に、図48を参照しつつ、画像音響制御基板140において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図48は、画像音響制御基板140において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。画像音響制御基板140は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図48に例示されている一連の処理を一定時間（例えば33ミリ秒）毎に繰り返し実行する。

10

【0478】

画像音響制御基板140の統括CPU141は、まず、ステップS1527（図47参照）の処理に応じて演出制御基板130から送信された変動演出開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS501）。

【0479】

変動演出開始コマンドを受信したと判定された場合（ステップS501：YES）、統括CPU141は、受信した変動演出開始コマンドに含まれる変動演出に関する設定情報および制御用ROM142に記憶されているプログラムに基づいて制御信号を生成し、生成した制御信号をVDP144及び音響DSP145に出力することによって変動演出を開始する（ステップS502）。また、統括CPU141は、例えば、操作促進演出の実行を指示する変動演出開始コマンドであれば、実行に関する設定情報（演出ボタン26の有効期間等）を制御用RAM145にセットする。

20

【0480】

統括CPU141は、ステップS502の処理を実行した場合、又は変動演出開始コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS501：NO）、演出制御基板130から送信された変動演出終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS503）。統括CPU141は、変動演出終了コマンドを受信したと判定した場合（ステップS503：YES）、変動演出を終了する（ステップS504）。

【0481】

統括CPU141は、ステップS504の処理を実行した場合、又は変動演出終了コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS503：NO）、操作促進演出中か否かを判断する（ステップS505）。

30

【0482】

ステップS505の処理でYESと判断された場合、統括CPU141は、演出制御基板130から送信された操作演出開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS506）。ここで、操作演出開始コマンドを受信していないと判定された場合（ステップS506：NO）、ステップS509に処理が進められる。

【0483】

操作演出開始コマンドを受信したと判定された場合（ステップS506：YES）、統括CPU141は、操作に応じた演出を実行する（ステップS507）。

40

【0484】

一方、ステップS505の処理でNOと判定された場合、統括CPU141は、操作促進演出の終了タイミングか否かを判定する（ステップS508）。操作促進演出の終了タイミングであると判定された場合（ステップS508：YES）、ステップS507に処理が進められる。

【0485】

統括CPU141は、ステップS507の処理を実行した場合、ステップS506の処理でNOと判定した場合、ステップS508の処理でNOと判定した場合、演出制御基板130から送信されたアイコン表示コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS5

50

09)。統括CPU141は、アイコン表示コマンドを受信したと判定した場合（ステップS509：YES）、アイコン変化演出の設定情報といった当該コマンドに含まれるアイコン表示制御用の設定情報を制御用RAM145にセットし、当該設定情報に基づくアイコン表示制御を実行する（ステップS510、ステップS511）。

【0486】

統括CPU141は、ステップS511の処理を実行した場合、又はアイコン表示コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS509：NO）、データ送信制御処理を実行する（ステップS512）。具体的には、統括CPU141は、画像音響制御基板140において行われる画像音響制御に関するデータを演出制御基板130に送信する。

【0487】

これに対して、演出制御基板130は、画像音響制御基板140から受信したデータをランプ制御基板150に転送する。これにより、液晶画面5及びスピーカ24によって行われる演出と同期するように、ランプ制御基板150によって盤ランプ25と枠ランプ37とが発光されたり演出役物7が動作されたりすることになる。

【0488】

[ランプ制御基板150によるタイマ割込み処理]

次に、図49を参照しつつ、ランプ制御基板150において行われるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図49は、ランプ制御基板150において行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。ランプ制御基板150は、電源供給開始時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、演出制御基板130からのコマンド、及び演出制御基板130を介して画像音響制御基板140から送信される画像音響制御に関するデータに基づいて、図49に例示されている一連の処理を一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。

【0489】

ランプCPU151は、まず、演出制御基板130を介して画像音響制御基板140から送信された画像音響制御に関するデータや、演出制御基板130から送信されたデータ（例えば操作演出開始コマンド）を受信するデータ受信処理を実行する（ステップS701）。続いて、ランプCPU151は、ステップS701の処理によって受信したデータにより指定された発光パターン及び動作パターンをランプRAM153にセットし（ステップS702）、これらのパターンに基づく発光制御および動作制御を実行する（ステップS703）。

【0490】

ステップS703の処理に続いて、ランプCPU151は、演出ボタン26が操作されたか否かを判定する（ステップS704）。操作されていないと判定された場合（ステップS704：NO）、ランプCPU151は、図49に示す処理を終了する。

【0491】

ランプCPU151は、演出ボタン26が操作されたと判定した場合（ステップS704：YES）、演出ボタン26が操作されたことを示す操作コマンドを演出制御基板130に送信し（ステップS705）、図49に示す処理を終了する。

【0492】

[変形例]

本発明は、例えば、1種2種混合タイプの遊技機、回胴式遊技機、スロットマシン等の他の遊技機にも適用可能である。

【0493】

なお、遊技者が操作することによって操作情報を入力するための操作手段はどのようなものでもよい。操作手段として、例えば、遊技者が指でタッチ操作を行うことによって操作情報を入力可能な表示画面であるタッチパネルを備えてもよい。また、遊技者がガラス板へのタッチ操作を行うことによって操作情報を入力可能なように、枠部材3に備えられた光センサ等を操作手段としてもよい。

【0494】

なお、画像音響制御基板 140 及びランプ制御基板 150 において実行される処理の一部を演出制御基板 130 に実行させたり、或いは、演出制御基板 130 において実行される処理の一部を画像音響制御基板 140 又はランプ制御基板 150 に実行させたりしてもよい。また、演出制御基板 130 と、画像音響制御基板 140 と、ランプ制御基板 150 との何れを一体に構成してもよく、一例として、演出制御基板 130 と画像音響制御基板 150 とにおいて実行される処理を 1 つの制御基板で実行させてもよい。

【0495】

また、上記実施形態において説明した遊技機 1 の構成や各部材の発光態様および動作態様は単なる一例に過ぎず、他の構成、発光態様、及び動作態様であっても本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、設定値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。上記実施形態で例示した説明図等も単なる一例であって、他の態様であってもよい。

【0496】

なお、上述した演出は単なる一例であり、本発明は、上記実施形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。また、上記実施形態および変形例は互いに適用可能であり、様々な組み合わせで本発明が実現されてもよい。

【0497】

[本発明に係るパチンコ遊技機の構成と作用効果]

本実施形態によれば、ストック態様の切符画像 60 によって発動タイミングと発動態様とが示唆されない。これにより、例えば変動演出開始時に表示されている複数枚のストック態様の切符画像 60 によって同じ信頼度を示唆できる。

【0498】

また、本実施形態によれば、発動タイミングによってストック態様の切符画像 60 の信頼度を異ならせることが可能である。そして、基本的には切符画像 60 の発動タイミングが遅いほど高信頼度であることが示唆可能である。これにより、変動演出の最初の方で発動する場合よりも変動演出の終盤で発動する場合の方が遊技者に期待感を持たせることが可能である。

【0499】

また、本実施形態によれば、ストック態様の切符画像 60 を用いて発動態様の切符画像 60 が導出される。これにより、これらの画像の連動感を高めることが可能である。

【0500】

また、本実施形態によれば、発動態様の切符画像 60 はその種類によって信頼度が異なる。これにより、切符画像 60 の態様に対して遊技者に興味を抱かせることが可能である。

【0501】

また、本実施形態によれば、基本的にはストック態様の切符画像 60 の枚数が多いほど高信頼度であることを示唆可能である。図 13 (B) (a) 又は (b) の発動態様を導出する切符画像 60 が所定の枚数 (例えば 2 枚) ストックされる場合よりも、図 13 (B) (c) の発動態様を導出する切符画像 60 が所定の枚数よりも少ない枚数 (例えば 1 枚) ストックされる方が高信頼度である。これにより、ストック態様の切符画像 60 の枚数が少なくても大当たりに対する期待感を維持させることが可能である。

【0502】

また、本実施形態によれば、ストック態様の切符画像 60 がストックされる位置と、発動態様の切符画像 60 が導出される位置とを異ならせることが可能である。これにより、切符画像 60 の発動中にストック中の切符画像 60 の枚数を容易に認識させることが可能である。また、どれが発動態様の切符画像 60 であるかを分かり易くできる。

【0503】

また、本実施形態によれば、複数のストック態様の切符画像 60 を同時にストック可能である。また、ストック態様の切符画像 60 の発動タイミングは互いに異なる。これによ

り、１枚の切符画像６０が発動しても次の切符画像６０に対して期待させることができるので、大当たりに対する期待感を維持させることが可能である。

【０５０４】

また、本実施形態によれば、ギミック予兆画像８１及び８２によって、進出位置における演出役物７の位置および形を予兆させることが可能である。そして、演出役物７が進出位置に動作した後は、ギミック予兆画像８１及び８２が消去される。これにより、演出役物７の退避中にギミック予兆画像８１及び８２が表示されることによって演出が煩雑になってしまうのを効果的に抑制可能である。

【０５０５】

また、本実施形態によれば、ギミック予兆画像８１及び８２が合体するまでの動きは、演出役物７が初期位置から進出位置まで動作する動きと異なる。これにより、ギミック予兆画像８１及び８２を移動表示させることで、あたかも演出役物７が実際とは異なる動きをしているような錯覚を遊技者に起こさせることが可能である。

【０５０６】

また、本実施形態によれば、ブーストモードであることを報知するために星ランプ８が発光される。そして、ブーストモードに移行することを報知するＯＮ画像９１を大当たり遊技中に点灯させるのに伴って、星ランプ８を発光させることが可能である。これにより、ブーストモードであることを報知する星ランプ８によって、ブーストモードになることを示唆させることが可能である。

【符号の説明】

【０５０７】

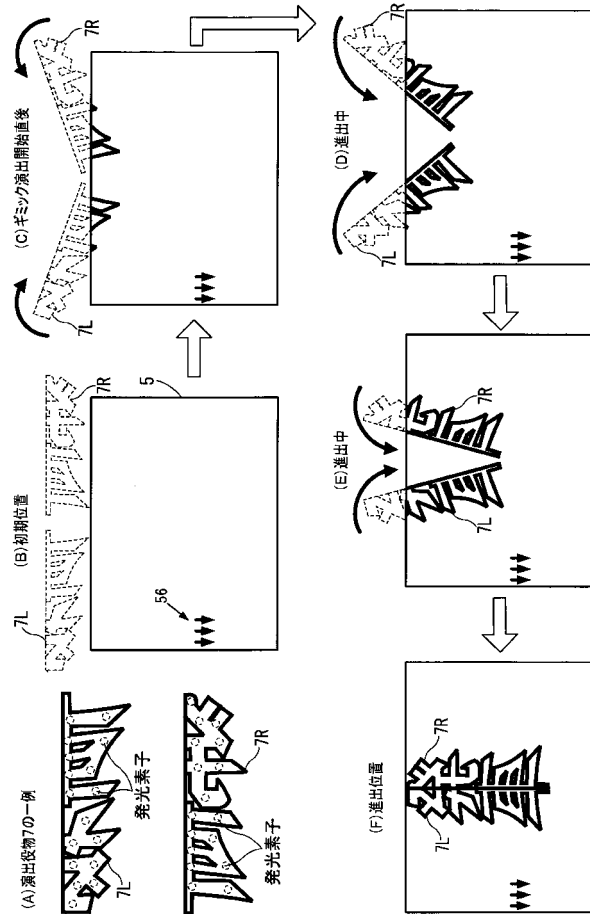
- １ 遊技機
- ５ 液晶表示装置の表示画面
- ７ 演出役物
- ８ 星ランプ
- １１ａ 第１始動口
- １１ｂ 第１始動口
- １２ 第２始動口
- １００ 遊技制御基板
- １０１ ＣＰＵ
- １０２ ＲＯＭ
- １０３ ＲＡＭ
- １３０ 演出制御基板
- １３１ ＣＰＵ
- １３２ ＲＯＭ
- １３３ ＲＡＭ
- １４０ 画像音響制御基板
- １５０ ランプ制御基板

10

20

30

【図 2】



【図 5】

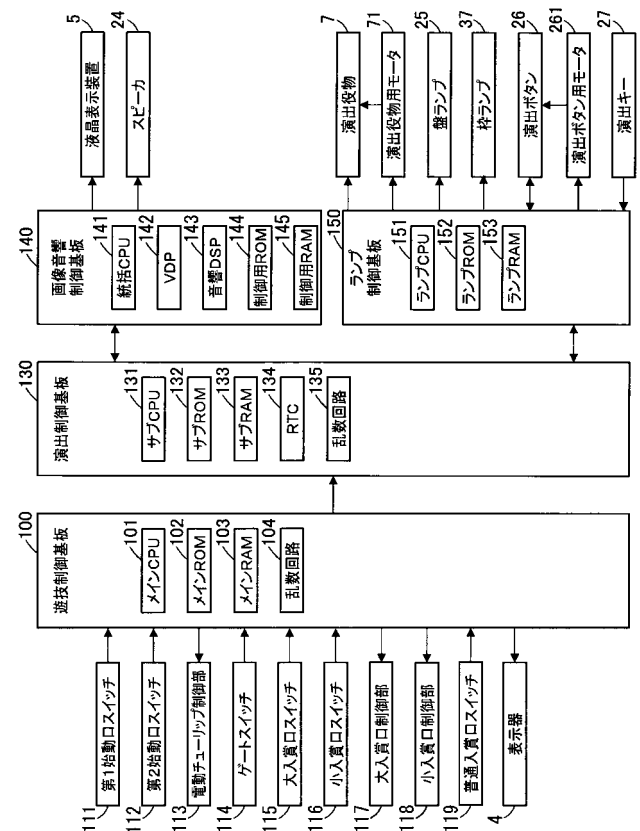


Diagram illustrating a multi-layered structure 4, viewed from above. The structure consists of several parallel layers, each containing a series of rectangular blocks. The layers are labeled 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, and 48. Layer 41 is the topmost layer, and layer 48 is the bottommost layer. The layers are arranged in a staggered fashion, with each layer offset relative to the one below it. A reference numeral 4 is shown in the upper right corner, pointing to the overall structure.

【図 6】

(A-1) 第1始動口入賞時の大当たり判定(低確率状態)			(A-2) 第2始動口入賞時の大当たり判定(高確率状態)		
当落	大当たり乱数と比較される判定値	決定割合(参考)	当落	大当たり乱数と比較される判定値	決定割合(参考)
大当たり	0~204	1/319	大当たり	0~1449	1/45
ハズレ	205~65535	318/319	ハズレ	1450~65535	44/45

(B-1) 第2始動口入賞時の大当たり判定(低確率状態)			(B-2) 第2始動口入賞時の大当たり判定(高確率状態)		
当落	大当たり乱数と比較される判定値	決定割合(参考)	当落	大当たり乱数と比較される判定値	決定割合(参考)
大当たり	0~204	1/319	大当たり	0~1449	1/45
ハズレ	205~22535	105/319	ハズレ	1450~22535	14/45
小当たり	22536~65535	1/1.5	小当たり	22536~65535	1/1.5

(C) 大当たりの種類

特別図柄種別	大当たり図柄種別	ラウンド数	大当たり遊技終了直後の遊技状態(時短0回)	図柄乱数と比較される判定値	決定割合(参考)	停止表示される装飾図柄の組み合わせ
第1特別図柄	A	10R(実質10R)	高確率・非時短状態(10000回まで)	0~29	30/100	1~9図柄のうち何れかの図柄揃い
	B	4R(実質4R)	高確率・時短状態(10000回まで)	30~64	35/100	1~6, 8, 9図柄のうち何れかの図柄揃い
	C	4R(実質4R)	低確率・時短状態(100回まで)	65~99	35/100	1~6, 8, 9図柄のうち何れかの図柄揃い
第2特別図柄	D	10R(実質10R)	高確率・非時短状態(時短0回)	0~39	40/100	1~9図柄のうち何れかの図柄揃い
	E	2R(実質2R)	高確率・時短状態(10000回まで)	40~64	25/100	バラハズレ(小図柄)
	F	2R(実質2R)	低確率・時短状態(100回まで)	65~99	35/100	バラハズレ(小図柄)

(D) リーチ割合

当落	決定割合(参考)	
	リーチ	非リーチ
大当たり	100/100	—
ハズレ(保留0~1)	15/100	85/100
ハズレ(保留2以上)	5/100	95/100

【図 7】

通常遊技状態における第1特別図柄の変動パターンの一例

当落	変動パターン	特別図柄変動時間(秒)	演出内容(参考)
大当たり	A1	15	ノーマルリーチ当たり
	A2	25	(疑似連1回)ノーマルリーチ当たり
	A3	30	SPリーチ当たり
	A4	40	(疑似連1回)SPリーチ当たり
	A5	50	(疑似連2回)SPリーチ当たり
	A6	55	ノーマルリーチ→SPリーチ当たり
	A7	65	(疑似連1回)ノーマルリーチ→SPリーチ当たり
	A8	75	(疑似連2回)ノーマルリーチ→SPリーチ当たり
	A9	80	(疑似連1回)SPSPリーチ当たり
	A10	85	(疑似連1回)SPSPリーチ→復活当たり
	A11	90	(疑似連2回)SPSPリーチ当たり
	A12	95	(疑似連2回)SPSPリーチ→復活当たり
	A13	100	(疑似連1回)ノーマルリーチ→SPSPリーチ当たり
	A14	105	(疑似連1回)ノーマルリーチ→SPSPリーチ→復活当たり
	A15	110	(疑似連2回)ノーマルリーチ→SPSPリーチ当たり
	A16	115	(疑似連2回)ノーマルリーチ→SPSPリーチ→復活当たり
	A17	135	(疑似連1回)ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ当たり
	A18	140	(疑似連1回)ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→復活当たり
	A19	145	(疑似連2回)ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ当たり
	A20	150	(疑似連2回)ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→復活当たり
	A21	155	疑似連3回→全回転リーチ当たり
ハズレ	H1	14	ノーマルリーチハズレ
	H2	24	(疑似連1回)ノーマルリーチハズレ
	H3	29	SPリーチハズレ
	H4	39	(疑似連1回)SPリーチハズレ
	H5	49	(疑似連2回)SPリーチハズレ
	H6	54	ノーマルリーチ→SPリーチハズレ
	H7	64	(疑似連1回)ノーマルリーチ→SPリーチハズレ
	H8	74	(疑似連2回)ノーマルリーチ→SPリーチハズレ
	H9	79	(疑似連1回)SPSPリーチハズレ
	H10	89	(疑似連2回)SPSPリーチハズレ
	H11	99	(疑似連1回)ノーマルリーチ→SPSPリーチハズレ
	H12	109	(疑似連2回)ノーマルリーチ→SPSPリーチハズレ
	H13	134	(疑似連1回)ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチハズレ
	H14	144	(疑似連2回)ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチハズレ
	H15	3	非リーチハズレ(短縮あり)
	H16	7	非リーチハズレ(短縮なし)
	H17	13.5	非リーチハズレ(短縮なし)

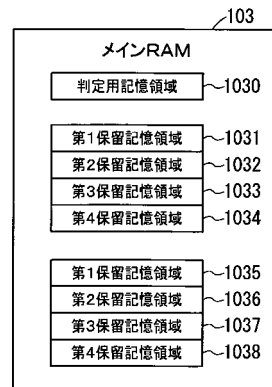
【図 8】

高確率状態かつ非時短状態における第2特別図柄の変動パターンの一例

当落	変動パターン	特別図柄変動時間(秒)	演出内容(参考)
大当たり	A31	15	ノーマルリーチ当たり
	A32	55	ノーマルリーチ→SPリーチ当たり
	A33	70	シャッター閉鎖→操作促進演出→転落
	A34	90	ノーマルリーチ→SPSPリーチ当たり
小当たり	K1	2	7図柄が中図柄で停止(図柄揃い以外)
	K2	7	7図柄が中図柄で停止(図柄揃い以外)
ハズレ	H31	14	ノーマルリーチハズレ
	H32	54	ノーマルリーチ→SPリーチハズレ
	H33	60	シャッターSU3まで→回避カットインハズレ
	H34	69	シャッター閉鎖まで→操作促進演出→シャッター開放ハズレ
	H35	89	ノーマルリーチ→SPSPリーチハズレ
	H36	1	非リーチハズレ(短縮あり)
	H37	2	非リーチハズレ(短縮なし)

【図 9】

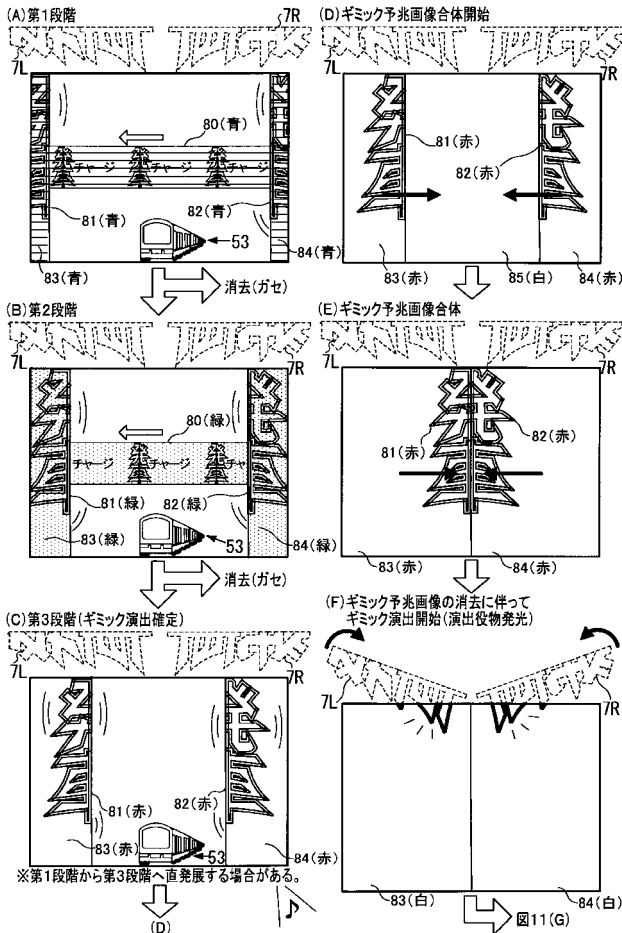
(A)



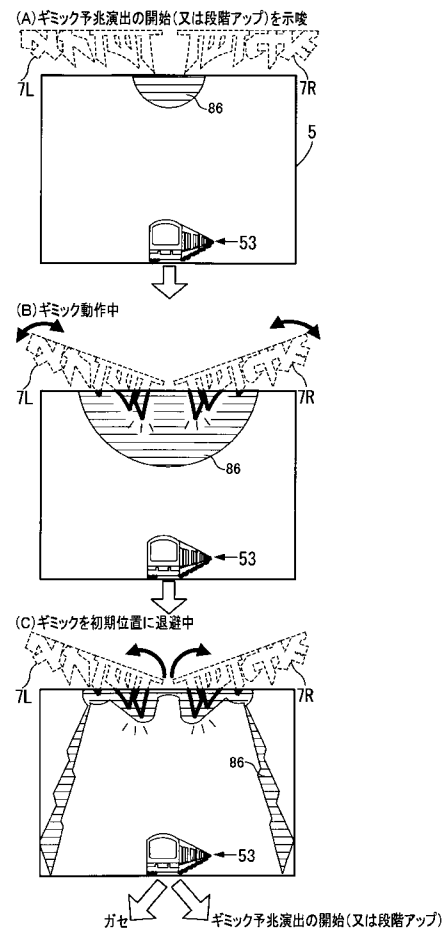
(B)



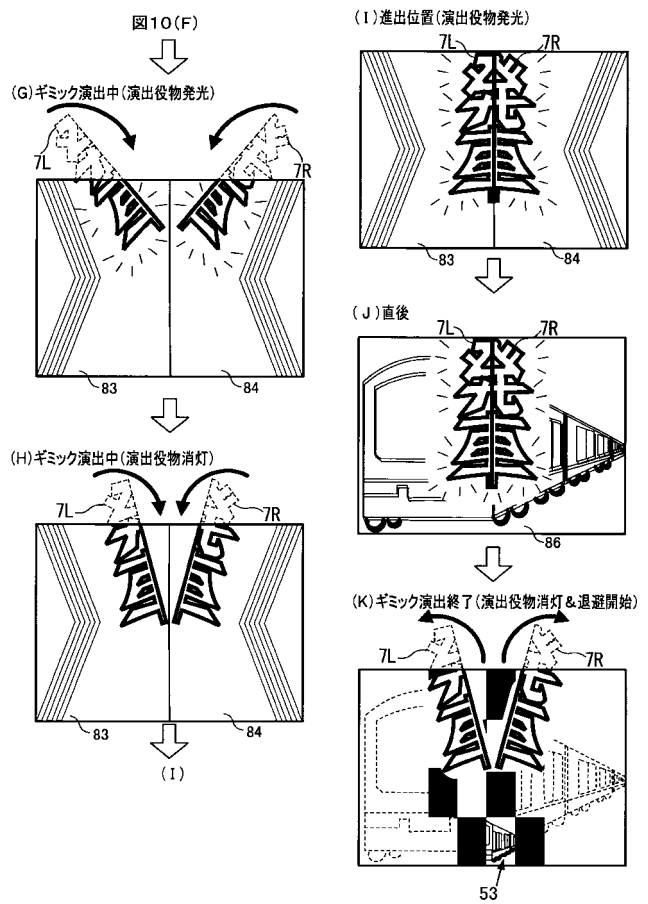
【図10】



【図12】



【図11】

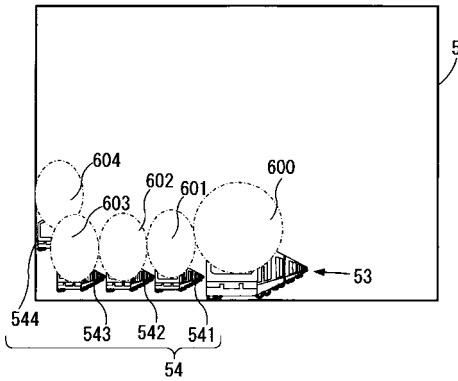


【図13】

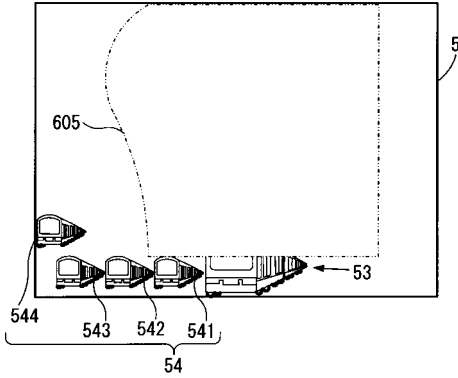
(A) ストック態様の切符画像	知覚変動パターン	特徴	示唆した演出の開始タイミング
(a) アイコン変化 切符	リーチ以上	・総文字演出の実行を示唆 ・当該アイコンの変化直前に出現の可能性あり ・リーチが成立しない場合に出現しない ・同一変動内で複数枚出現する可能性がある ・保留アイコンが変化する場合に出現しない	開始パターン2
(b) NEXT 切符	疑似連一回以上	・疑似連演出の実行を示唆 ・疑似連演出の実行直前に出現の可能性あり ・同一変動内で複数枚出現する可能性がある	開始パターン1
(c) 激熱 切符	SPリーチ以上	・高倍率演出であることを示唆 ・SPリーチ又はSPSPリーチの実行を間接的に示唆 ・SPリーチ成立直前に出現の可能性あり ・同一変動内で複数枚出現しない	-
(d) 発車 切符	SPSPリーチ以上	・ギミック演出の実行を示唆 ・SPSPリーチ以上であることを示唆 ・ギミック演出の実行直前(直前に)には、SPSPリーチ発光前または復活演出の実行直前に出現の可能性あり ・SPSPリーチ発光後の当該操作促進演出の実行直前に出現すると大当たり確定 ・同一変動内で複数枚出現する可能性がある	開始パターン3

【図 14】

(A)切符ストック位置600~604



(B)切符発動位置605



【図 15】

(A)切符演出(先読み・当該)の実行回数の決定割合例(大当たり時)

対応変動パターン (事前判定情報)	切符演出(先読み・当該)の 実行回数	決定割合 (%)
A1	— (実行無し)	70
発動タイミングの有無 当該アイコン変化直前 疑い2直前 疑い3直前 疑い4直前 リーチ成立直前 SPSPリーチ発動直前 当落確立後演出前 復活演出前 有り 無し 有り 無し	2回 1回	15 15
A13	—(実行無し)	14
発動タイミングの有無 当該アイコン変化直前 疑い2直前 疑い3直前 疑い4直前 リーチ成立直前 SPSPリーチ発動直前 当落確立後演出前 復活演出前 有り 無し 有り 無し	4回 3回 2回 1回	1 50 20 15

(B-1) 変動パターンA1である場合の発動タイミングの決定割合例

対応変動パターン (事前判定情報)	発動回数	当該アイコン 変化直前	リーチ成立直前	決定割合 (%)
A1	2回発動	2回	— (実行無し)	50
		1回	1回	50
		1回	— (実行無し)	50
	1回発動	— (実行無し)	1回	50

(B-2) 変動パターンA13である場合の発動タイミングの決定割合例

対応策動(パターン) (事前判定情報)	発動回数	当該アクション 変化直前	疑心2直前	リーチ成立直前	SPSPリーチ 発動直前	当落・繰上保留 出選直前	決定割合 (%)	
A13	4回発動	4回		— (実行無し)			1	
			1回		— (実行無し)		10	
		3回		1回	— (実行無し)	1回	— (実行無し)	15
			— (実行無し)	— (実行無し)	1回	— (実行無し)	10	
		2回		1回	— (実行無し)	1回	— (実行無し)	1
			1回	— (実行無し)	1回	— (実行無し)	15	
			— (実行無し)	1回	— (実行無し)	1回	— (実行無し)	10
			— (実行無し)	1回	— (実行無し)	1回	— (実行無し)	1
			1回	— (実行無し)	1回	— (実行無し)	16	
			— (実行無し)	1回	— (実行無し)	1回	— (実行無し)	1
	1回	1回	— (実行無し)	1回	— (実行無し)	1		
		— (実行無し)	1回	1回	1回	1		
	1回発動	1回	1回	— (実行無し)	— (実行無し)	— (実行無し)	20	
			— (実行無し)	1回	— (実行無し)	— (実行無し)	20	
		— (実行無し)	— (実行無し)	— (実行無し)	1回	— (実行無し)	30	
			— (実行無し)	— (実行無し)	— (実行無し)	— (実行無し)	29	
— (実行無し)		— (実行無し)	— (実行無し)	— (実行無し)	— (実行無し)	31		
		— (実行無し)	— (実行無し)	— (実行無し)	— (実行無し)	30		

【图 16】

(A)切符演出(先読み・当該)の実行回数の決定割合例(ハズレ時)

対応変動パターン (事前判定情報)		切替演出(先読み・当該) の実行回数	決定割合 (%)
H1		— (実行無し)	85
発動タイミングの有無			
当該アイコン変化直前	有り		
疑似2直前			
疑似3直前	無し	2回	5
疑似4直前			
リーチ成立直前	有り		
SPSPリーチ発展直前			
当落操作促進演出直前	無し	1回	10
確立演出直前			
H11		—(実行無し)	10
発動タイミングの有無			
当該アイコン変化直前	有り		
疑似2直前		4回	5
疑似3直前			
疑似4直前	無し	3回	40
リーチ成立直前	有り		
SPSPリーチ発展直前		2回	25
当落操作促進演出直前			
確立演出直前	無し	1回	20

(B-1) 変動パターンH1である場合の発動タイミングの決定割合例

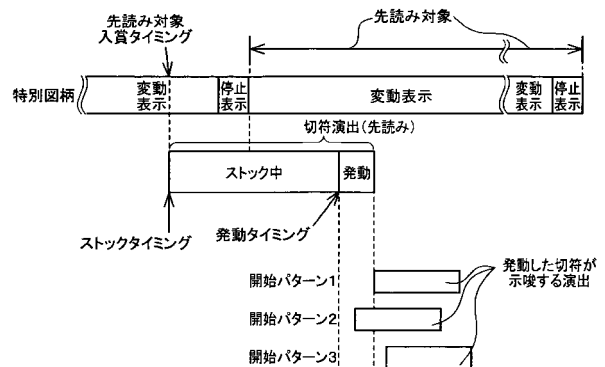
対応策動パターン (事前判定情報)	発動回数	当該アイコン 変化直前	リーチ成立直前	決定割合 (%)
H1	2回発動	2回	－ (実行無し)	98
		1回	1回	2
	1回発動	1回	－ (実行無し)	98
		－ (実行無し)	1回	2

(B-2) 変動パターンH11である場合の発動タイミングの決定割合例

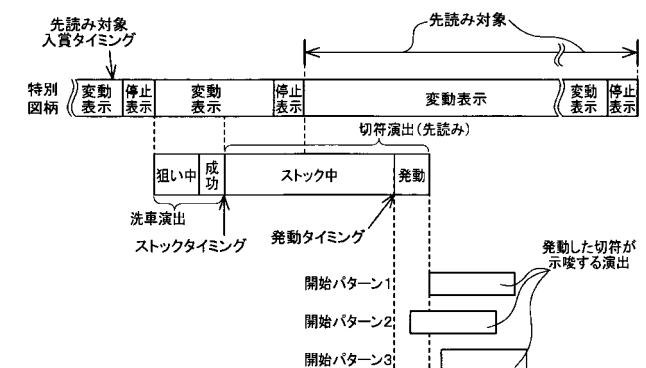
対応実験パターン (事前判定情報)	発動回数	当該ライン 変化回数	疑犯2重前	リチチ成立重前	SPSPリチチ 発覚重前	当該操作促進 派出席前	決定割合	
H13	4回発動	4回	—	—	(実行無し)	—	0	
		3回	1回	—	(実行無し)	—	40	
			— (実行無し)	1回	(実行無し)	—	5	
			— (実行無し)	1回	(実行無し)	29		
		2回	— (実行無し)	1回	—	0		
			1回	— (実行無し)	1回	(実行無し)	5	
			— (実行無し)	1回	(実行無し)	29		
		1回	— (実行無し)	1回	—	0		
			1回	— (実行無し)	1回	(実行無し)	5	
			— (実行無し)	1回	(実行無し)	0		
		— (実行無し)	1回	— (実行無し)	1回	(実行無し)	0	
			— (実行無し)	1回	1回	1回	0	
			— (実行無し)	1回	1回	1回	0	
		— (実行無し)	—	—	—	—	—	—
			1回発動	1回	—	(実行無し)	—	40
— (実行無し)	1回			(実行無し)	—	5		
— (実行無し)	— (実行無し)	1回		(実行無し)	29			

【図 17】

(A) 第1先読み演出パターン(入賞時にストック)の一例



(B)第2先読み演出パターン(入賞時を含まない保留中にストック)の一例



【図18】

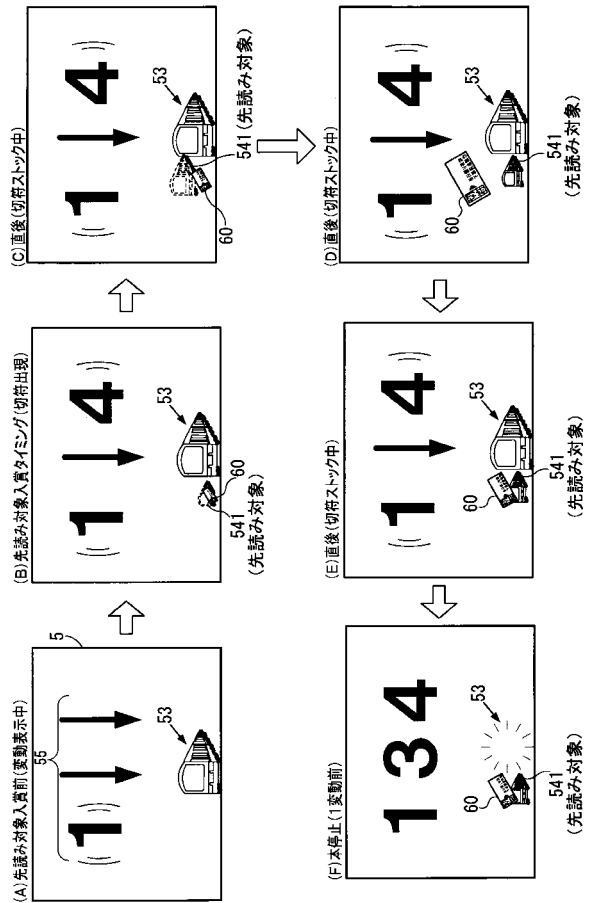
(A) 当たり時

先読み演出パターン	特1・特2合算保留数		
	1	2	3以上
第1先読み演出パターン (入賞時にストック)	100	65	70
第2先読み演出パターン (洗車演出成功でストック)	0	35	30

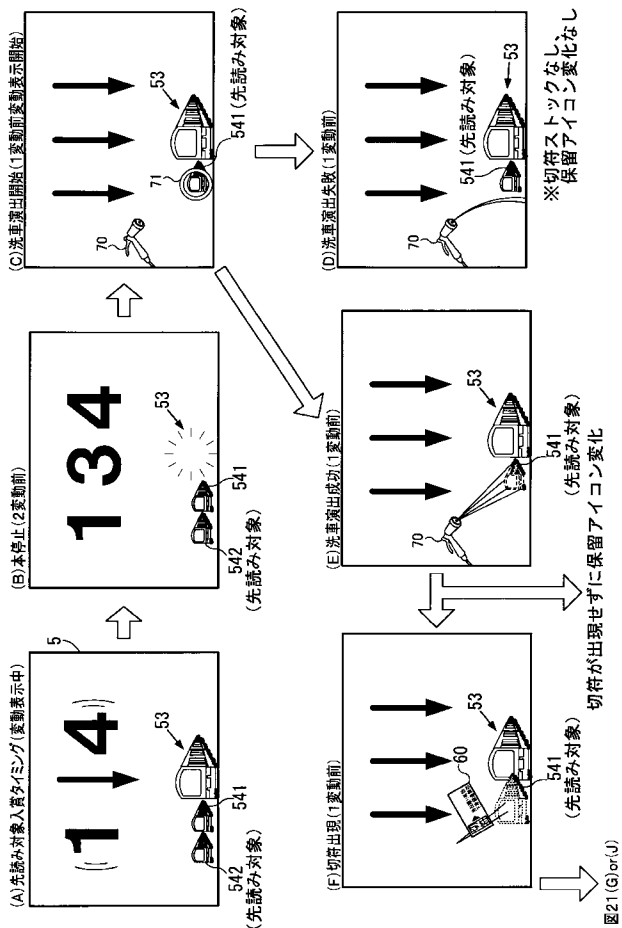
(B) ハズレ時

先読み演出パターン	特1・特2合算保留数		
	1	2	3以上
第1先読み演出パターン (入賞時にストック)	100	35	30
第2先読み演出パターン (洗車演出成功でストック)	0	65	70

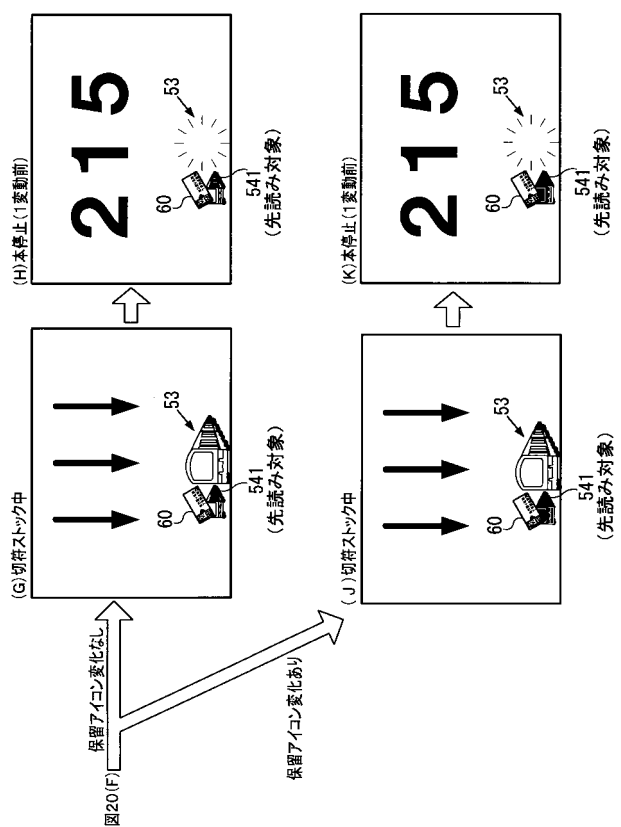
【図19】



【図20】

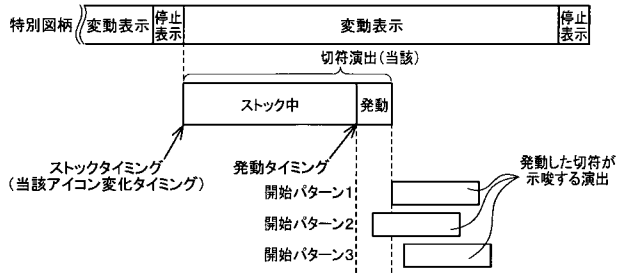


【図21】

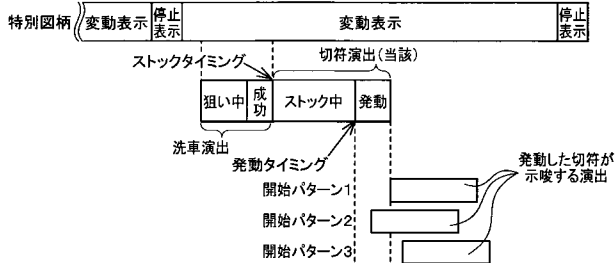


【図 2 2】

(A) 第1当該開始パターン(変動表示開始時にストック)の一例



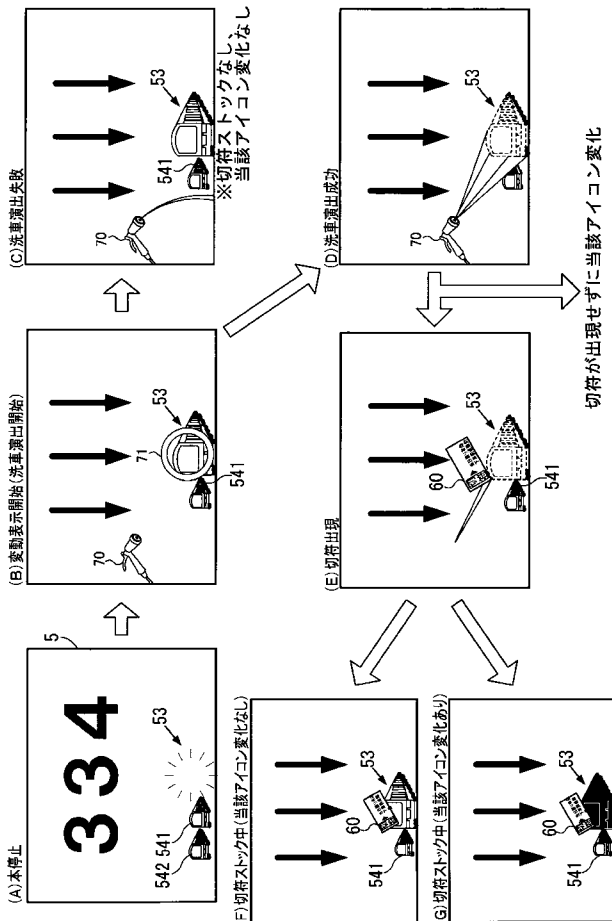
(B) 第2当該開始パターン(洗車演出成功でストック)の一例



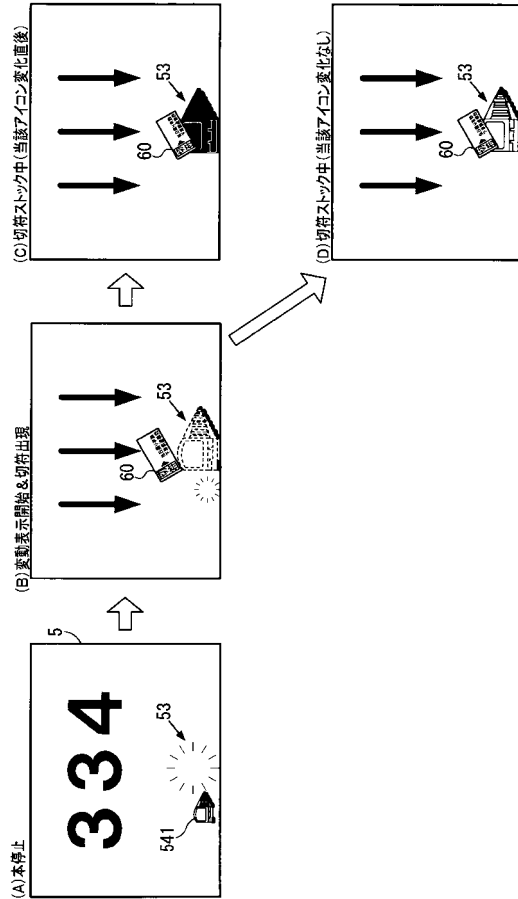
(C) 切符演出(当該)開始タイミング決定テーブル

発動タイミング	第1当該開始パターン (変動開始時にストック)	第2当該開始パターン (洗車演出成功でストック)
当該アイコン変化直前	50	50
疑似2直前		
疑似3直前		
疑似4直前		
リーチ成立直前		
SPSPリーチ発展直前		
当落操作促進演出直前		
復活演出直前		

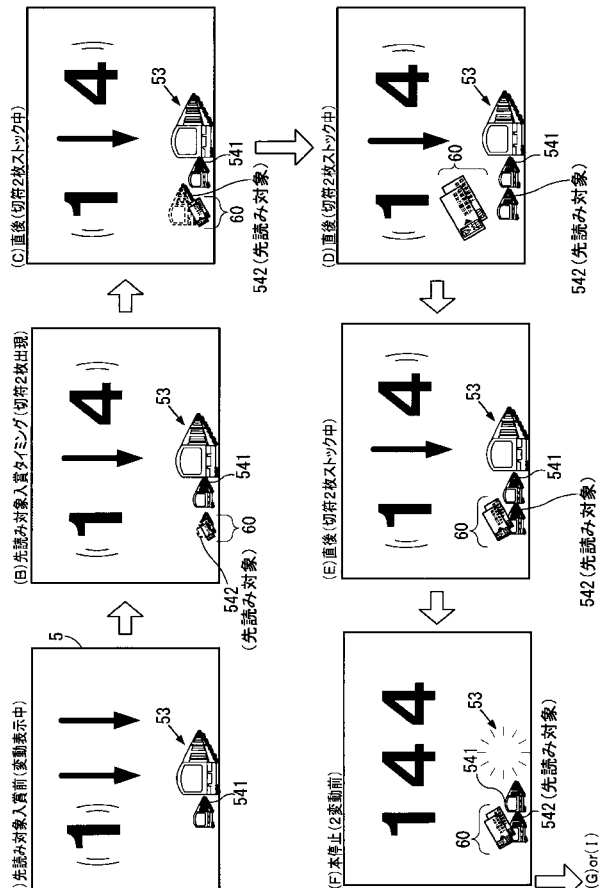
【図 2 4】



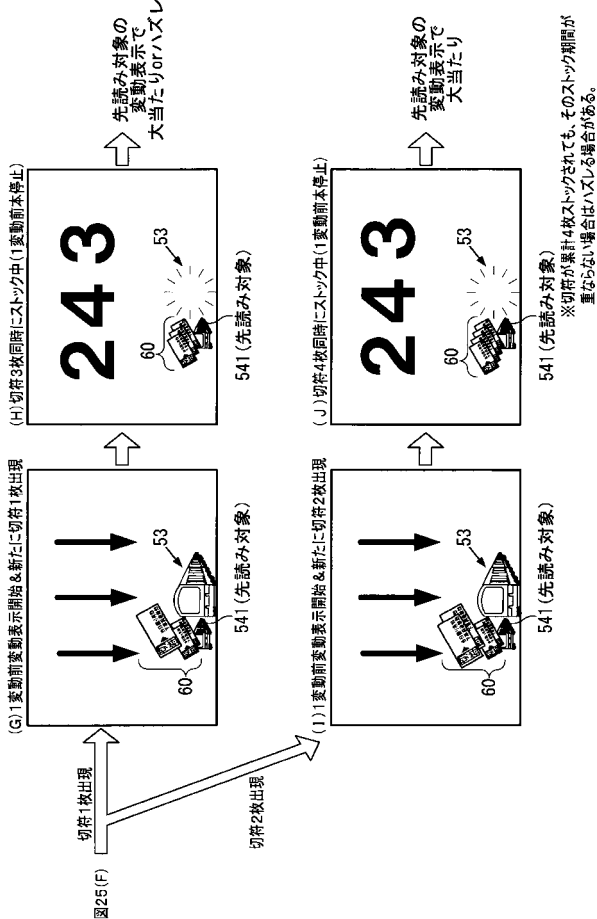
【図 2 3】



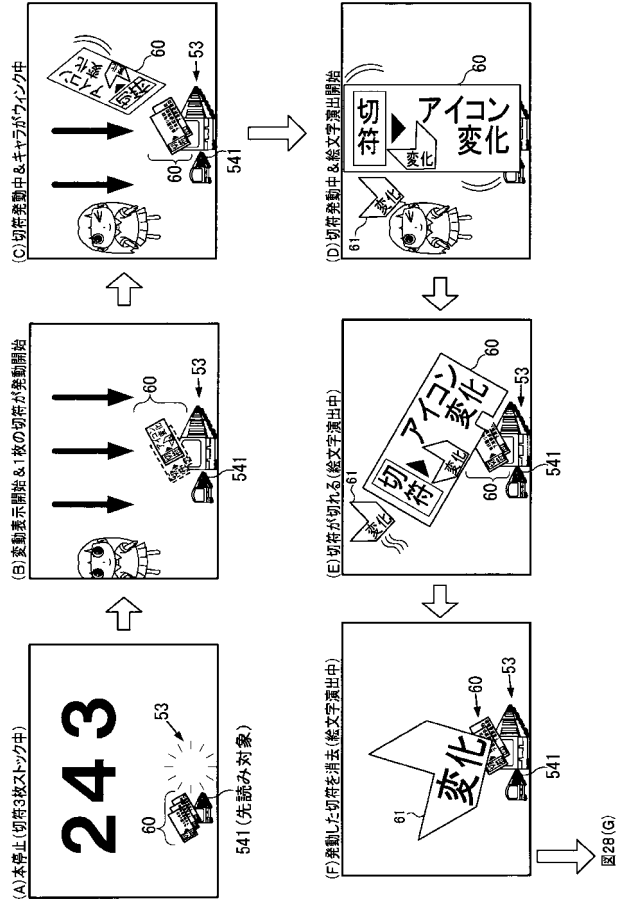
【図 2 5】



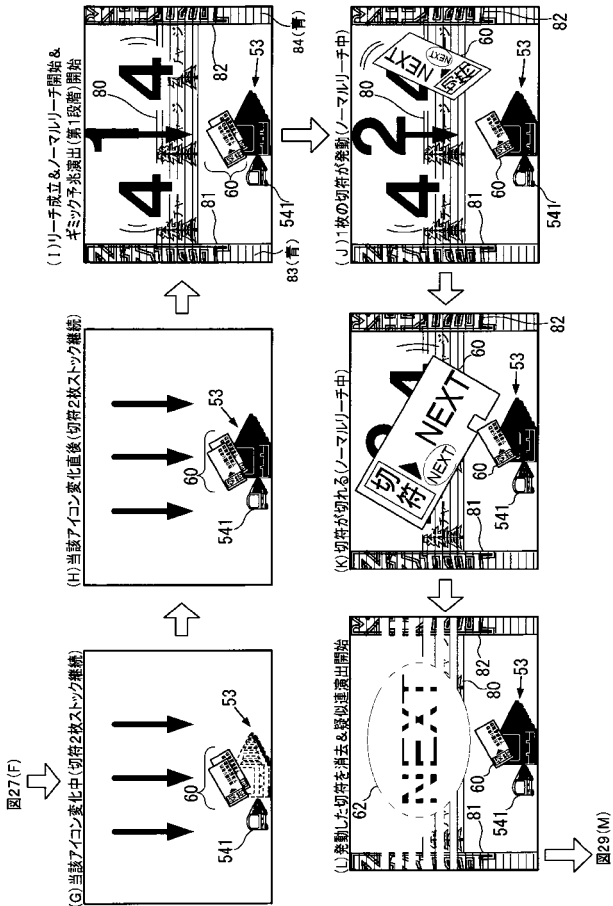
【図26】



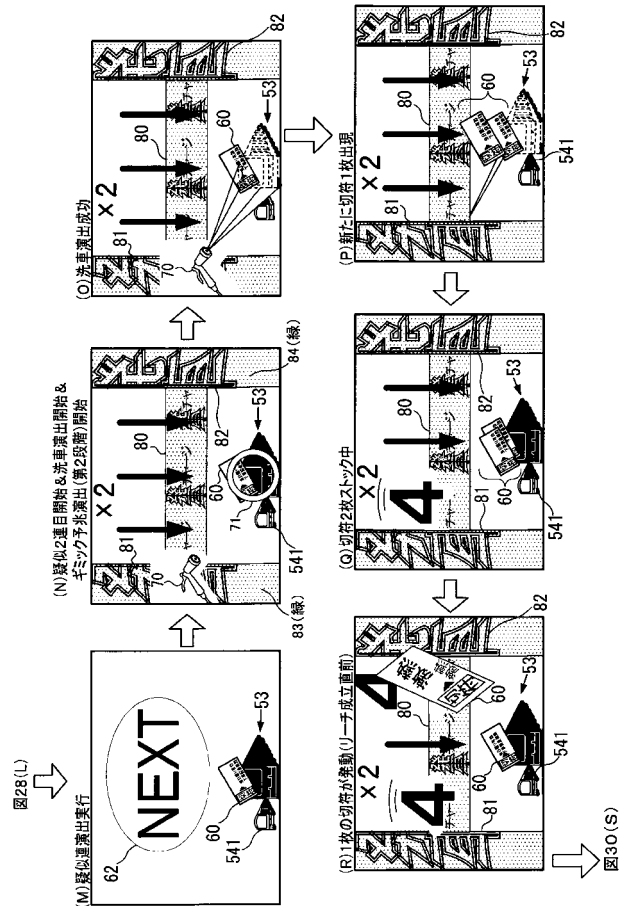
【図27】



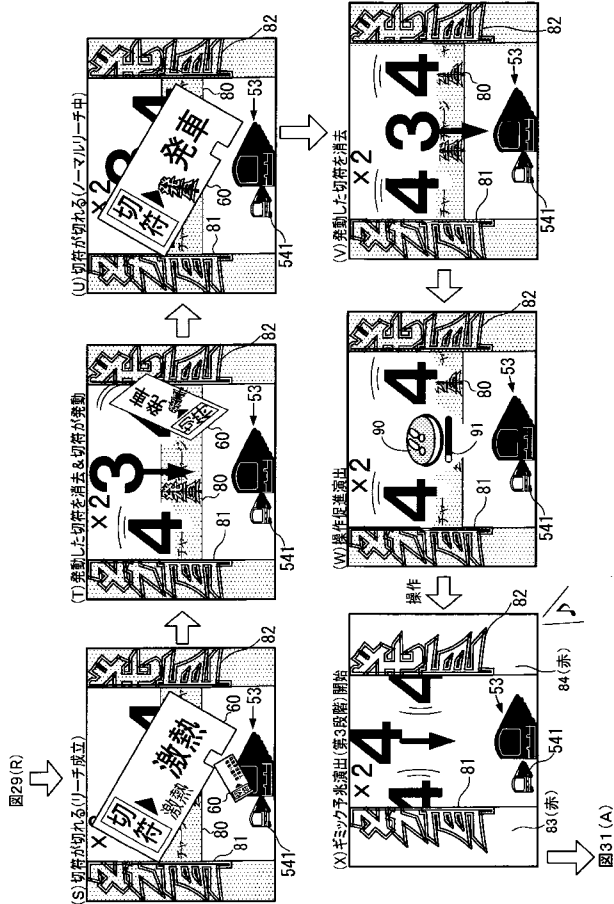
【図28】



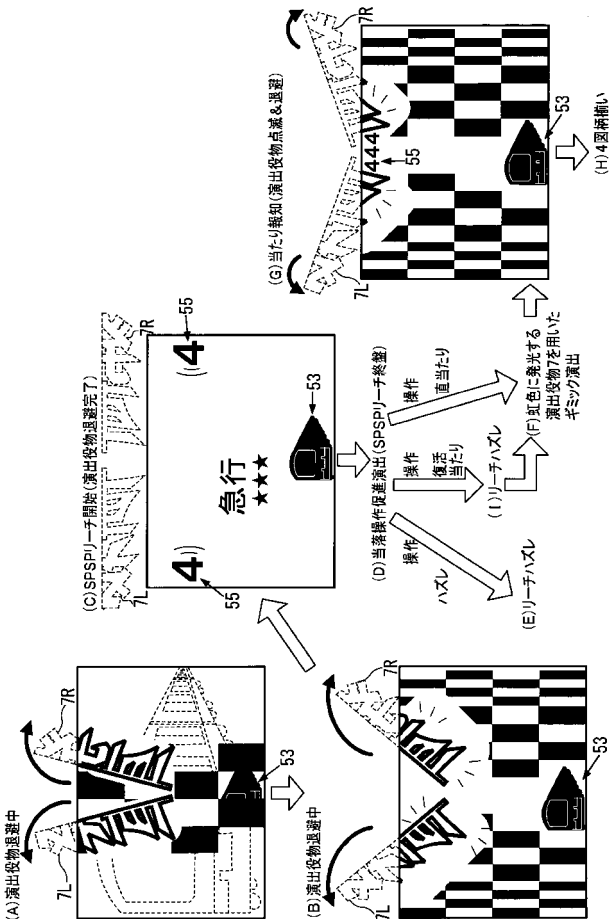
【図29】



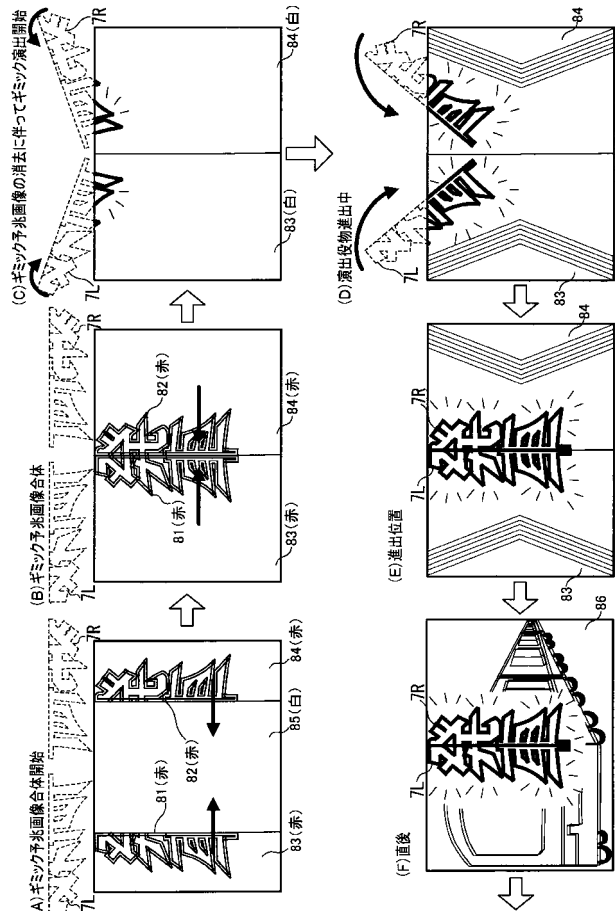
【 図 3 0 】



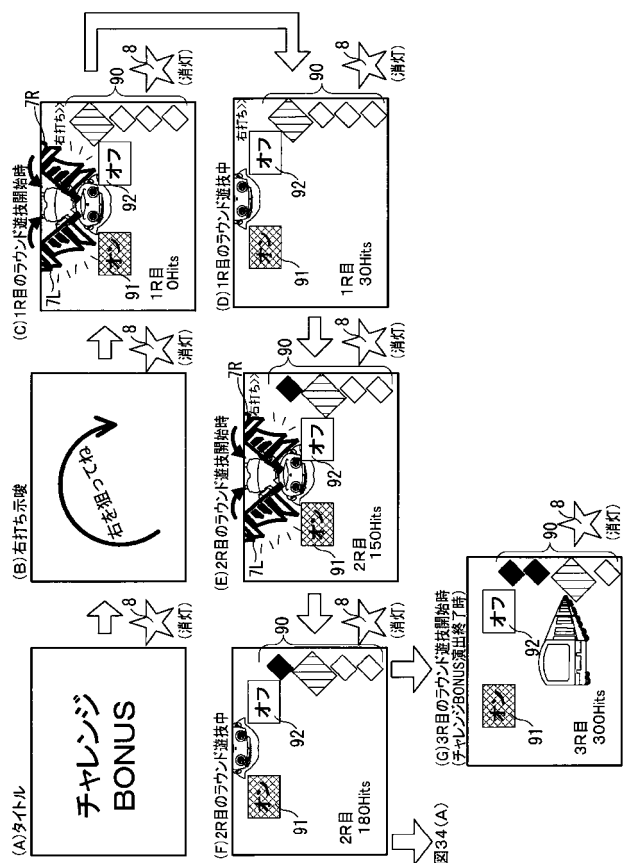
【图 3 2】



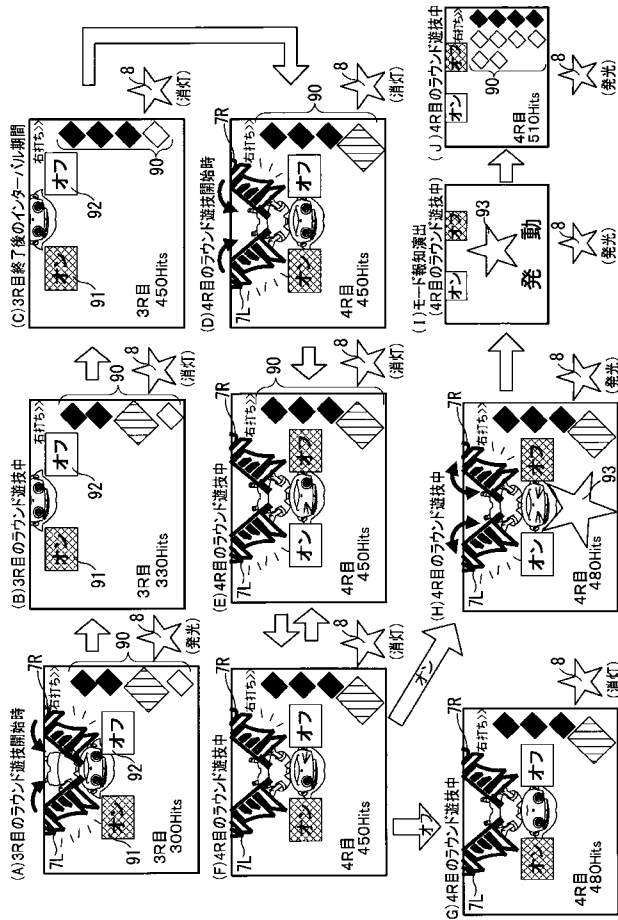
【 図 3 1 】



【图 3-3】



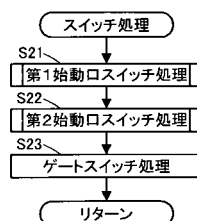
【図 34】



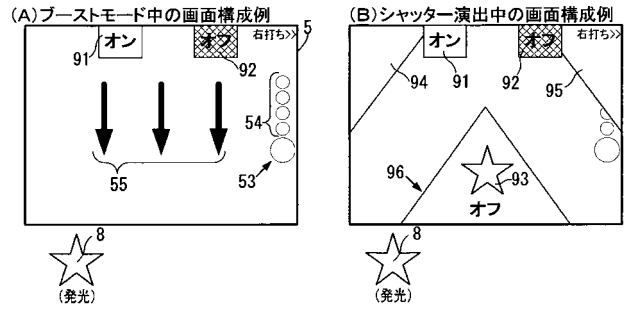
【図 36】



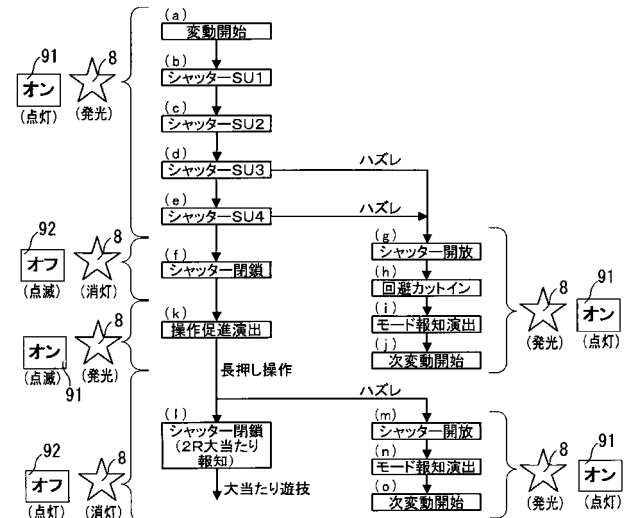
【図 37】



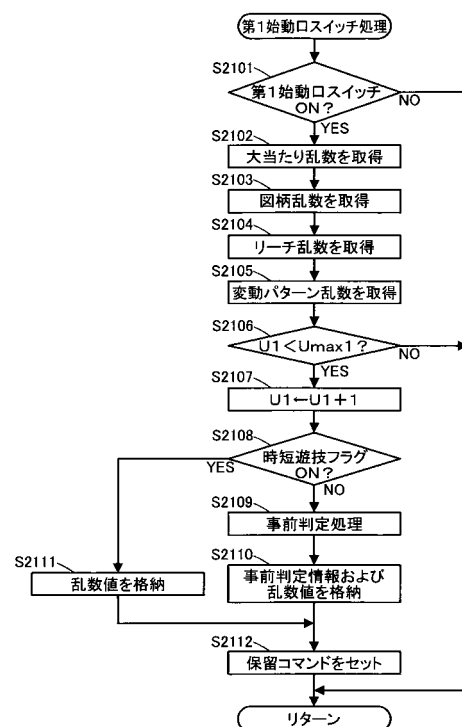
【図 35】



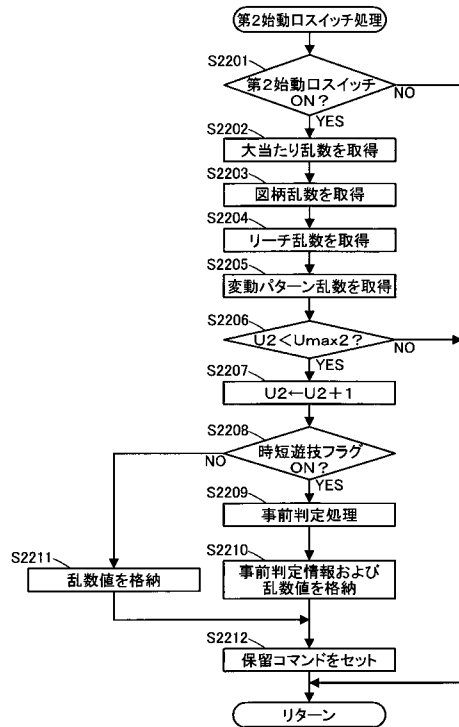
(C) ブーストモード中の演出の流れの一例



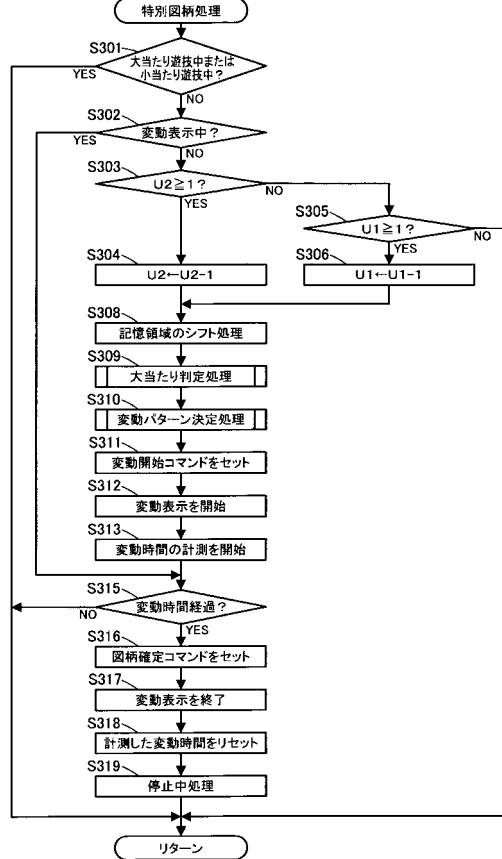
【図 38】



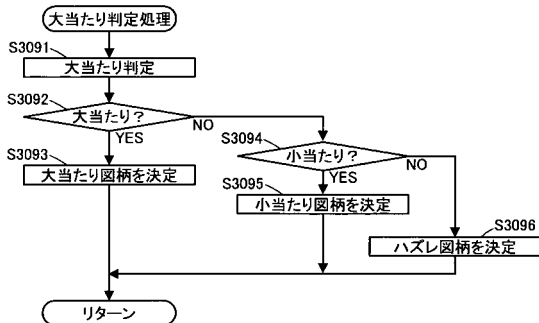
【図 39】



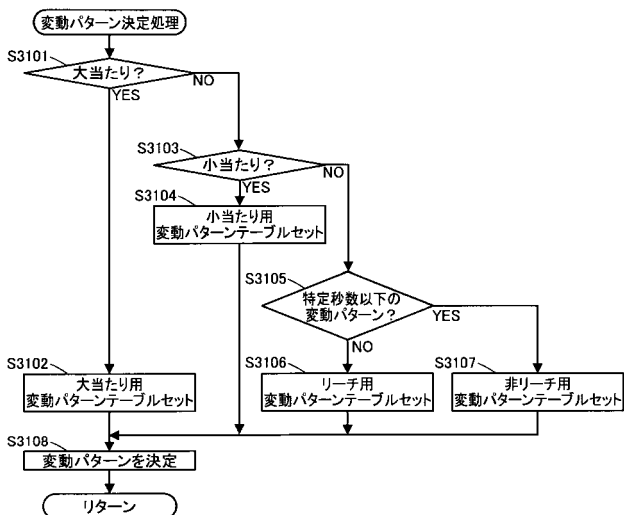
【図 40】



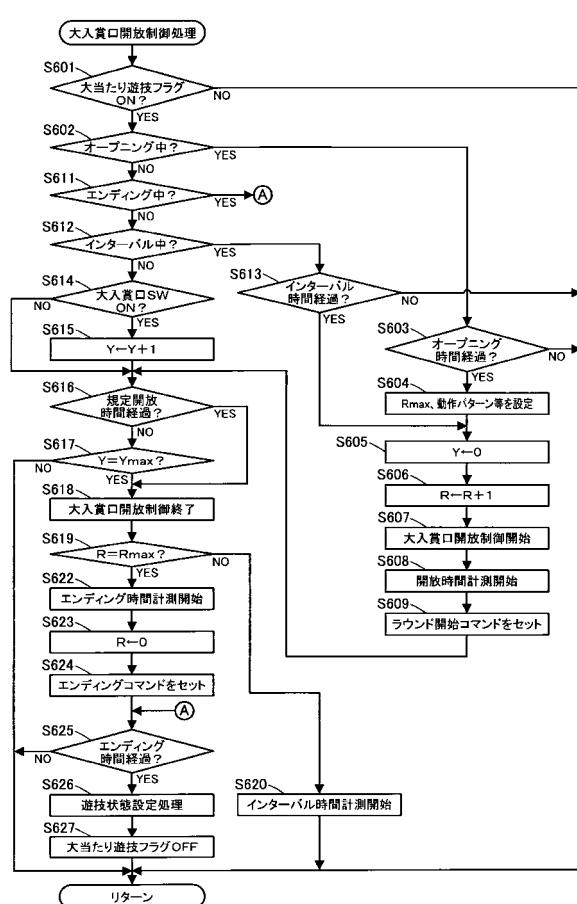
【図 41】



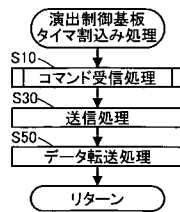
【図 42】



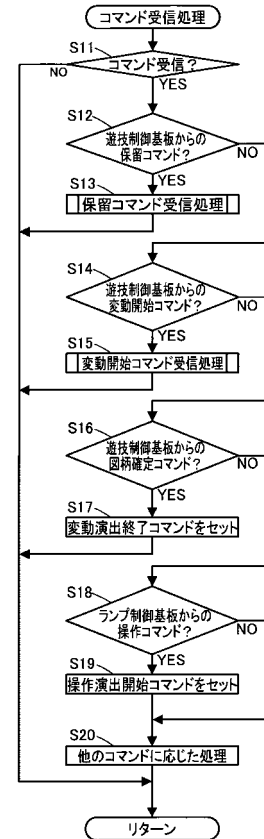
【図 43】



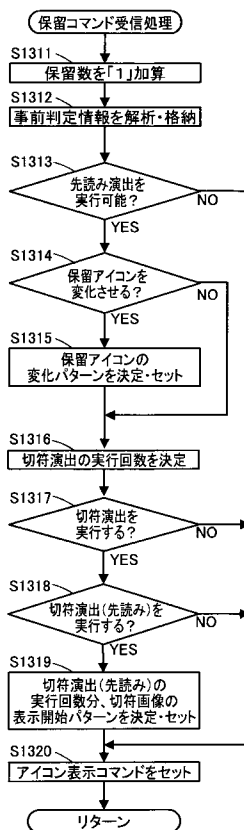
【図 4 4】



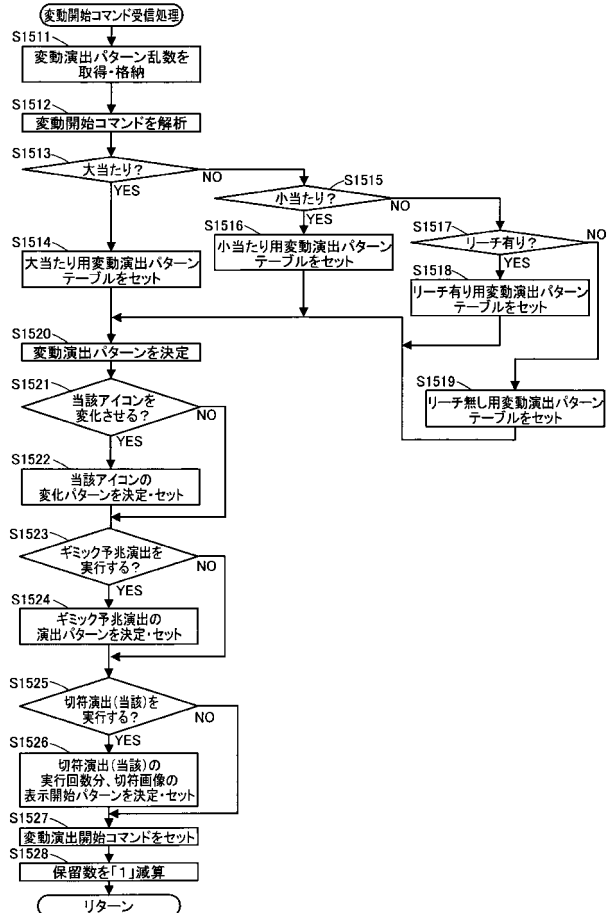
【図 4 5】



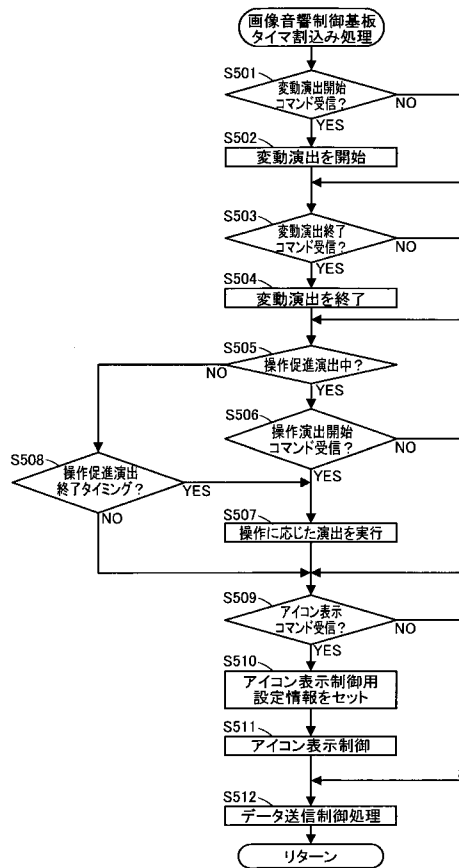
【図 4 6】



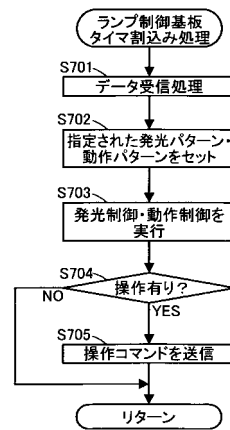
【図 4 7】



【図 48】



【図 49】



フロントページの続き

(72)発明者 藤井 芳隆

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内

(72)発明者 小泉 弘一

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA48 CA49 EA04 EA10