(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-32445
(P2025-32445A)
(43)公開日　令和7年3月12日(2025.3.12)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全77頁）

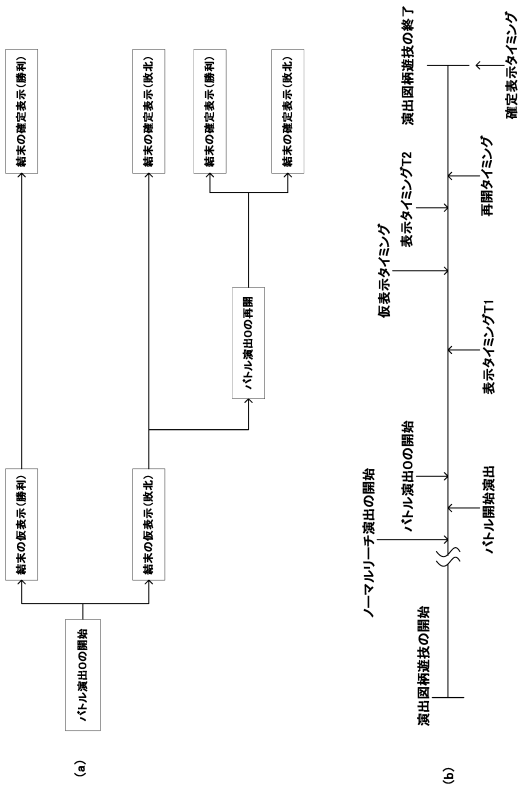
(21)出願番号　特願2023-137707(P2023-137707)
(22)出願日　令和5年8月28日(2023.8.28)

(71)出願人　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　100150430
弁理士　河野 元
(72)発明者　佐々木 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA29 CA50 CA76

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の趣向性の向上を図ること。
【解決手段】バトル演出０の画像の表示中にバトル実況演出３の画像が表示されることに応じてバトル演出の画像の表示が再開されることが遊技者に事前に示唆される。このバトル実況演出３の画像は敗北の仮の結末の画像が表示される仮表示タイミングより前に表示されるものであり、遊技者は敗北の仮の結末の画像が表示されるまでバトル実況演出３の画像が表示されることを期待してバトル演出０の画像を注視することができる。このバトル実況演出３の画像が仮表示タイミングより前に表示されなかった場合には仮表示タイミングの後に表示されるので、敗北の仮の結末の画像が表示される前にバトル実況演出３の画像が表示されなかった場合に遊技者はバトル実況演出３の画像が表示されることを強く期待してバトル演出０の画像を継続的に注視することができる。
【選択図】図５９



【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動条件が成立する毎に当否を判定する判定手段と、
当否の判定結果を遊技者に報知するための図柄遊技の画像を表示するものであって、識別図柄を変動状態で表示した後に外れの仮の態様で変動停止状態とする可変的な１回以上の仮単位図柄遊技の画像および識別図柄を変動状態で表示した後に当否の判定結果に応じた態様で変動停止状態とする１回の本単位図柄遊技の画像を含む画像を１回の図柄遊技の画像として表示することが可能な図柄遊技手段と、
今回の図柄遊技中に予告演出を行うことに応じて仮単位図柄遊技の画像および本単位図柄遊技の画像の合計の表示回数を遊技者に事前に示唆する予告演出手段を備え、
前記予告演出手段は、前記図柄遊技手段が実行することが可能な最多の合計の表示回数に比べて多い架空の合計の表示回数を前記予告演出で示唆することが可能なものであって、前記予告演出で架空の合計の表示回数を示唆することに応じて本単位図柄遊技の画像で識別図柄が当りの態様になることを遊技者に事前に示唆することを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明はパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
上記遊技機には始動条件が成立する毎に当否を判定し、当否を判定する毎に図柄遊技の画像を表示することに応じて遊技者に当否の判定結果を報知する構成のものがある。この遊技機には図柄遊技中に予告演出を行う構成のものがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１０－１７４２５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記従来の遊技機は予告演出を図柄遊技中の複数のタイミングのうちのいずれかで実行することに応じて遊技者に意外感を与える単調な趣向性を遊技者に提供だけのものであり、遊技の趣向性の点で改善の余地が残されている。
【０００５】
本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は遊技の趣向性の改善を図り得る遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
請求項１に記載の遊技機（実施例１２～１３）は、始動条件が成立する（特図１遊技と特図２遊技と小当り遊技と大当り遊技の全てが停止する）毎に当否を判定する判定手段（主制御回路４０）と、当否の判定結果を遊技者に報知するための図柄遊技（演出図柄遊技）の画像を表示するものであって識別図柄（３列の演出図柄）を変動状態で表示した後に外れの仮の態様（外れリーチの仮の組合せ）で変動停止状態とする可変的な１回以上の仮単位図柄遊技（疑似連演出２の１回目の単位図柄遊技と疑似連演出３の１回目の単位図柄遊技と疑似連演出３の２回目の単位図柄遊技）の画像および識別図柄を変動状態で表示した後に当否の判定結果に応じた態様で変動停止状態とする１回の本単位図柄遊技（疑似連演出２の２回目の単位図柄遊技と疑似連演出３の３回目の単位図柄遊技）の画像を含む画像を１回の図柄遊技の画像として表示することが可能な図柄遊技手段（サブ制御回路６０）と、今回の図柄遊技中に予告演出（疑似連回数演出１～３）を行うことに応じて仮単位図柄遊技の画像および本単位図柄遊技の画像の合計の表示回数を遊技者に事前に示唆する

予告演出手段（サブ制御回路６０）を備え、前記予告演出手段は前記図柄遊技手段が実行することが可能な最多の合計の表示回数（３回）に比べて多い架空の合計の表示回数（５回）を前記予告演出で示唆することが可能なものであって前記予告演出で架空の合計の表示回数を示唆することに応じて本単位図柄遊技の画像で識別図柄が当りの態様になることを遊技者に事前に示唆するところに特徴を有する。

上記手段によれば、今回の図柄遊技中に予告演出が実行されることに応じて仮単位図柄遊技の画像および本単位図柄遊技の画像の合計の表示回数が遊技者に事前に示唆されるので、遊技の趣向性が向上する。しかも、仮単位図柄遊技の画像および本単位図柄遊技の画像の合計の表示回数として実行可能な最多の合計の表示回数に比べて多い架空の表示回数が示唆される。このため、今回の図柄遊技で何が起こるのかといった遊技者の期待感を高めることができるので、遊技の趣向性が一層向上する。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【図１】本発明の実施例１を示す図（パチンコ遊技機の外観を示す斜視図）

【図２】遊技盤を示す図

【図３】前枠を示す図

【図４】電気的構成を示すブロック図

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

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

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

【図８】主制御回路のタイマ割込み処理を示すフローチャート

【図９】（ａ）は主制御回路の特図２処理を示すフローチャート、（ｂ）は特図１処理を示すフローチャート

【図１０】主制御回路の時短回数更新処理を示すフローチャート

【図１１】主制御回路の転落判定処理を示すフローチャート

【図１２】（ａ）は遊技モードの移行を説明するための図、（ｂ）（ｃ）は演出モードの移行を説明するための図

【図１３】（ａ）～（ｄ）は演出図柄遊技の背景画像を示す図、（ｅ）は演出図柄遊技の演出内容の一覧を示す図

【図１４】ノーマル演出および全図同時停止演出を説明するための図

【図１５】ノーマルリーチ演出を説明するための図

【図１６】疑似変動演出を説明するための図

【図１７】スペシャルリーチ演出（バトル演出）を説明するための図

【図１８】（ａ）は大当り遊技演出を説明するための図、（ｂ）（ｃ）は特図先読み受信領域を示す図、（ｄ）は保留演出を説明するための図

【図１９】ボタン演出を説明するための図

【図２０】保留予告演出を説明するための図

【図２１】（ａ）は予告演出の一覧を示す図、（ｂ）は予告演出の開始タイミングを示す図

【図２２】（ａ）は予告演出処理を示すフローチャート、（ｂ）は演出名の一覧を未消去状態で示す図、（ｃ）は演出名の一覧を消去状態で示す図、

【図２３】（ａ）（ｂ）はネーム消去予告演出を説明するための図、（ｃ）～（ｆ）は演出名が未消去状態から消去状態に変化する様子を示す図

【図２４】ネーム消去予告演出での演出名ウィンドウの挙動を説明するための図

【図２５】（ａ）はネーム消去予告演出処理を示すフローチャート、（ｂ）（ｃ）は演出テ

ーブルを示す図
【図２６】（ａ）はネーム消去予告演出処理１を示すフローチャート、（ｂ）予告演出の設定結果の一例を示す図、（ｃ）は演出名ウィンドウの一例を示す図（ネーム消去予告演出１の開始時）、（ｄ）は演出名ウィンドウの一例を示す図（ネーム消去予告演出１の終了時）
【図２７】（ａ）はネーム消去予告演出処理２を示すフローチャート、（ｂ）予告演出の設定結果の一例を示す図、（ｃ）は演出名ウィンドウの一例を示す図（ネーム消去予告演出２の開始時）、（ｄ）は演出名ウィンドウの一例を示す図（ネーム消去予告演出２の終了時）
【図２８】（ａ）はネーム消去予告演出処理３を示すフローチャート、（ｂ）予告演出の設定結果の一例を示す図、（ｃ）は演出名ウィンドウの一例を示す図（ネーム消去予告演出３の開始時）、（ｄ）は演出名ウィンドウの一例を示す図（ネーム消去予告演出３の終了時）
【図２９】（ａ）はメイン処理を示すフローチャート、（ｂ）はタイマ割込み処理を示すフローチャート
【図３０】（ａ）は受信コマンド解析処理を示すフローチャート、（ｂ）は図柄遊技演出開始処理を示すフローチャート
【図３１】実施例２を示す図２６相当図
【図３２】実施例３を示す図（ａ～ｄはネーム消去予告演出を説明するための図、ｅは演出名ウィンドウの表示タイミングを示す図）
【図３３】ネーム消去予告演出の流れを説明するための図
【図３４】実施例４を示す図（ダイナソー予告演出を説明するための図）
【図３５】スモークスクリーン予告演出を説明するための図
【図３６】（ａ）～（ｃ）はスモークスクリーン予告演出の開始タイミングを説明するための図、（ｄ）（ｅ）はダイナソー予告演出が実行されることに対するスモークスクリーン予告演出の信頼度を示す図
【図３７】ダイナソー予告演出処理を示すフローチャート
【図３８】（ａ）はスモークスクリーン予告演出処理を示すフローチャート、（ｂ）（ｃ）は予告パターンテーブルを示す図
【図３９】実施例５を示す図（スモークスクリーン予告演出を説明するための図）
【図４０】実施例６を示す図（疑似連演出を説明するための図）
【図４１】疑似連演出を説明するための図
【図４２】疑似連演出を説明するための図
【図４３】疑似連演出を説明するための図
【図４４】（ａ）が激アツ予告演出処理を示すフローチャート、（ｂ）（ｃ）はスモークスクリーン予告演出のダイナソー予告演出に対する信頼度を示す図
【図４５】スモークスクリーン予告演出処理を示すフローチャート
【図４６】予告種テーブルを示す図
【図４７】実施例７を示す図（可動予告演出を説明するための図）
【図４８】可動予告演出を説明するための図
【図４９】（ａ）は可動予告演出処理を示すフローチャート、（ｂ）（ｃ）は可動予告演出テーブルを示す図
【図５０】実施例８を示す図（セリフ予告演出を説明するための図）
【図５１】（ａ）はセリフ予告演出処理を示すフローチャート、（ｂ）（ｃ）はセリフ予告演出テーブルを示す図
【図５２】実施例９を示す図（保留変化予告演出を説明するための図）
【図５３】保留変化予告演出を説明するための図
【図５４】（ａ）は保留変化予告演出処理を示すフローチャート、（ｂ）（ｃ）は保留変化予告演出テーブルを示す図
【図５５】実施例１０を示す図４８相当図

【図５６】実施例１１を示す図（aは可動予告演出処理を示すフローチャート、bは疑似連演出のパターンを選択するための図）
【図５７】実施例１２を示す図（バトル演出０を説明するための図）
【図５８】バトル演出０を説明するための図
【図５９】（a）はバトル演出０の流れを説明するための図、（b）はバトル演出０での演出の表示タイミングを説明するための図
【図６０】（a）はバトル開始演出を説明するための図、（b）～（d）はバトル実況演出を説明するための図
【図６１】バトル実況演出処理を示すフローチャート
【図６２】（a）（b）は演出パターンテーブルを示す図、（c）（d）は実況演出テーブルを示す図
【図６３】実施例１３を示す図（疑似連チャンス演出を説明するための図）
【図６４】疑似連回数演出を説明するための図
【図６５】疑似連チャンス演出および疑似連回数演出の実行タイミングを説明するための図
【図６６】疑似連回数演出処理を示すフローチャート
【図６７】疑似連演出テーブルを示す図
【発明を実施するための形態】
【０００８】
[実施例１]
１．遊技機の機械的構成
図１の外枠１はパチンコホールの台島に設置されるものである。この外枠１は前面および後面が開口する縦長な矩形枠状をなすものであり、外枠１の左端部にはヒンジ金具２を介して内枠３が装着されている。この内枠３は前面に開口部を有する矩形容器状をなすものであり、外枠１内に収納された収納位置および外枠１内から前へ引出された引出し位置間でヒンジ金具２の垂直な軸を中心に外枠１に対して回動操作可能にされている。この内枠３には、図２に示すように、垂直な平板状の遊技盤４が取付けられている。この遊技盤４は無色透明な合成樹脂を材料とするものであり、内枠３の前面の開口部を前から塞いでいる。
【０００９】
ヒンジ金具２には、図１に示すように、前枠５が装着されている。この前枠５は開口部６を有する矩形枠状をなすものであり、前枠５には開口部６を塞ぐ無色透明な窓板７が固定されている。この前枠５はヒンジ金具２の垂直な軸を中心に遊技盤４を前から覆う閉鎖状態および遊技盤４を開放する開放状態間で回動操作可能にされたものであり、窓板７は前枠５の閉鎖状態で遊技盤４に前から隙間を介して対向する。この前枠５には、図３に示すように、上皿８および下皿９が上下２段に固定されている。上皿８は遊技球を貯留するものであり、下皿９は上皿８が貯留不能な遊技球を貯留するものであり、上皿８には遊技者が操作可能な操作ボタン１０が装着されている。
【００１０】
前枠５には発射装置（図示せず）が装着されている。この発射装置は遊技球を叩く打球槌および打球槌を操作する発射モータを有するものであり、打球槌には上皿８内から遊技球が１個毎に供給される。この発射装置は打球槌が１個の遊技球を叩く毎に打球槌に新たな１個の遊技球を供給するものであり、発射装置には、図３に示すように、発射ハンドル１１が連結されている。この発射ハンドル１１は前枠５の右下隅部に前後方向へ指向する軸を中心に回動操作可能に装着されたものであり、打球槌が遊技球を叩く打力は発射ハンドル１１の時計回り方向への操作量（回転角度）に応じて調整される。
【００１１】
遊技盤４の前面には、図２に示すように、外レール１２および内レール１３が固定されている。これら外レール１２および内レール１３間には円弧状の発射通路１４が形成されており、打球槌が叩いた遊技球は発射通路１４内を下から上へ上昇する。これら外レール

１２および内レール１３は遊技盤４の前面に遊技領域１５を区画形成するものである。この遊技領域１５は発射通路１４の上端の出口に接続された円形状の領域であり、発射通路１４内を上昇する遊技球は発射通路１４の出口から遊技領域１５内に放出される。この遊技領域１５内には複数の遊技釘（図示せず）が打込まれており、遊技領域１５内に放出された遊技球は複数の遊技釘に衝突しながら遊技領域１５内を落下する。

【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

右打ち領域１７内には、図２に示すように、入球領域に相当する大入賞口１９が固定されている。この大入賞口１９は前面が開口する横長な箱状をなすものであり、扉板２０を備えている。この扉板２０は鉛直な閉鎖状態および水平な開放状態間で下端部の水平な軸（図示せず）を中心に回動可能にされたものであり、大入賞口１９の前面の入口を閉鎖状態で遊技球が入球不能に閉鎖する。この扉板２０の開放状態で遊技球が右打ちされている場合には遊技球が扉板２０上に落下し、扉板２０に沿って前から後へ転動することに応じて大入賞口１９の入口に進入する。即ち、大入賞口１９は遊技球の右打ち状態で遊技球が入球可能にされたものである。この大入賞口１９内にはV入賞口（図示せず）が設けられている。このV入賞口は大入賞口１９内に入球した遊技球が落下可能な開口部からなるものであり、V扉板（図示せず）を有している。このV扉板はV入賞口を遊技球が落下不能に閉鎖する閉鎖位置および遊技球が落下可能に開放する開放位置間で移動可能にされたものであり、大入賞口１９内に入球した遊技球はV扉板の開放位置でV入賞口内に落下可能となり、V扉板の閉鎖位置でV入賞口内に落下不能になる。

【００１５】

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

【００１６】

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

とに応じて第２始動口２３の入口に進入する。

【００１７】

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

【００１８】

前枠５には、図３に示すように、電飾器２９が固定されている。この電飾器２９は前枠５の上端部に配置されたものであり、半球状をなす複数のＬＥＤカバー３０を有している。これら各ＬＥＤカバー３０は透光性を有する白色の色彩に設定されたものであり、各ＬＥＤカバー３０内にはＬＥＤ３１が収納されている。これら各ＬＥＤ３１は色彩および輝度が制御可能なフルカラーＬＥＤからなるものであり、各ＬＥＤカバー３０は内部のＬＥＤ３１が発光することに応じてＬＥＤ３１の発光色および輝度に応じた態様で電飾される。前枠５には２つのスピーカ３２が固定されている。これら両スピーカ３２は電飾器２９を挟んで左右方向に対向するものであり、各スピーカ３２からは前に向けて音が出力される。

【００１９】

内枠３内には、図２に示すように、予告演出器３３が収納されている。この予告演出器３３は有色透明な半球状の装飾部材３４を有するものであり、上限位置（二点鎖線参照）および下限位置（実線参照）間で上下方向へ移動可能にされている。この予告演出器３３の上限位置は演出図柄表示器２８の表示領域Eに比べて上に設定されており、予告演出器３３は上限位置で遊技者から視認不能になる。この予告演出器３３の下限位置は演出図柄表示器２８の表示領域Eに前から重なる位置に設定されており、予告演出器３３は下限位置で遊技者から視認可能になる。この予告演出器３３の装飾部材３４内には色彩および輝度が制御可能なフルカラーLED３５（図４参照）が収納されている。このLED３５は光源に相当するものであり、装飾部材３４はLED３５が点灯状態となることに応じてLED３５の点灯色に応じた色彩で発光する。この装飾部材３４は昇降機構（図示せず）を介してパルスモータ３６（図４参照）に連結されたものであり、パルスモータ３６が正逆方向へ駆動制御されることに応じて上限位置および下限位置間で移動操作される。

【００２０】

２．遊技機の電気的構成

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

【００２１】

主制御回路４０には、図４に示すように、第１始動口センサ４１と第２始動口センサ４２と普図センサ４３と大入賞口センサ４４とV入賞口センサ４８が接続されている。第１始動口センサ４１は第１始動口１８に入球した遊技球を検知し、第２始動口センサ４２は

第２始動口２３に入球した遊技球を検知し、普図センサ４３は普図始動口２２を通過した遊技球を検知し、大入賞口センサ４４は大入賞口１９に入球した遊技球を検知し、V入賞口センサ４８はV入賞口内に落下した遊技球を検知する。主制御回路４０には始動口ソレノイド４５と大入賞口ソレノイド４６とV入賞口ソレノイド４７が接続されている。始動口ソレノイド４５は第２始動口２３の開閉部材２４を開閉操作するものであり、大入賞口ソレノイド４６は大入賞口１９の扉板２０を開閉操作するものであり、V入賞口ソレノイド４７はV入賞口のV扉板を開閉操作するものである。この主制御回路４０にはLED表示器２５が接続されており、主制御回路４０はLED表示器２５の表示内容を制御することに応じて特図可変表示を行う。

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

図４のドライブ回路はマイクロコンピュータを主体とするものである。このドライブ回路は演出図柄表示器２８をサブ制御回路６０の表示内容の設定結果に応じて制御するものであり、ＲＯＭとＲＡＭとＣＰＵとＣＧＲＯＭとＣＧＲＡＭとＶＤＰを有している。ＲＯＭは画像データを指定するための画像制御用プログラムが格納されたものであり、ＲＡＭはワークメモリとして機能するものであり、ＣＰＵはＲＯＭのプログラムを実行するものである。ＣＧＲＯＭは演出図柄表示器２８に画像を表示するための画像データが格納されたものであり、ＶＤＰはＣＰＵからの指令に応じてＣＧＲＯＭから画像データを読出す。このＶＤＰは画像データの読出し結果をＣＧＲＡＭに展開し、画像データの展開結果を合成してＣＧＲＡＭのフレームバッファに描画し、画像の描画結果をＲＧＢ信号として演出図柄表示器２８に出力するものであり、演出図柄表示器２８にはＶＤＰからのＲＧＢ信号に応じて画像がカラーで表示される。

【００２５】

図４のＰＷＭ回路はマイクロコンピュータを主体とするものであり、電飾器２９の複数のＬＥＤ３１の色彩および輝度をＰＷＭ制御することに応じて電飾器２９の複数のＬＥＤカバー３０を電飾内容の設定結果で発光させ、予告演出器３３のLED３５の色彩および輝度をＰＷＭ制御することに応じて予告演出器３３の装飾部材３４を電飾内容の設定結果で発光させる。図４のスピーカ回路はマイクロコンピュータを主体とするものであり、両スピーカ３２を制御することに応じて両スピーカ３２から鳴動内容の設定結果に応じた音階と音量と音色で音を出力する。図４のモータ回路はマイクロコンピュータを主体とするものであり、パルスモータ３６を正逆方向へ駆動制御することに応じて予告演出器３３を

上限位置および下限位置間で移動操作する。
【００２６】
３．遊技機能
３－１．普図遊技
３－１－１．普図抽選
遊技球が普図始動口２２を通過した場合には図５（ａ）の普図乱数の値が取得され、図５（ｂ）の普図当り判定テーブルから普図乱数の値の取得結果に応じた普図当否の判定結果が取得される。この普図当り判定テーブルには非電サポ状態および電サポ状態が設定されており、電サポ状態では非電サポ状態に比べて普図当りの判定結果が高確率で取得される。
【００２７】
３－１－２．普図変動表示
普図当否の判定結果が取得された場合には普図変動表示が開始される。この普図変動表示はＬＥＤ表示器２５の所定の複数のＬＥＤを所定のパターンで点滅開始した後に「普図当り」「普図外れ」のいずれかの態様で点滅停止させるものであり、所定の複数のＬＥＤは「普図当り」と判定されている場合に「普図当りの態様」で点滅停止され、「普図外れ」と判定されている場合に「普図外れの態様」で点滅停止される。この普図変動表示の所要時間は図５（ｃ）の普図変動表示時間テーブルから取得される。この普図変動表示時間テーブルは「電サポ状態」および「非電サポ状態」のそれぞれに普図変動時間を割付けたものであり、「電サポ状態」では「非電サポ状態」に比べて短い普図変動表示時間が取得される。
【００２８】
３－１－３．普図遊技
普図変動表示が「普図当り」の態様で停止された場合には図５（ｄ）の普図遊技パターンテーブルから現在の遊技状態に応じた普図遊技パターンが選択され、普図遊技パターンの選択結果で普図遊技が開始される。この普図遊技は第２始動口２３を開放状態とするものであり、「電サポ状態」では第２始動口２３の１回の長時間（６秒）の開放が普図遊技として実行され、「非電サポ状態」では第２始動口２３の１回の短時間（１秒）の開放が普図遊技として実行される。
【００２９】
３－２．特図１遊技
３－２－１．特図１遊技データの取得
遊技球が第１始動口１８に有効に入球した場合には図５（ａ）の特図乱数の値と大当り種別乱数の値と転落乱数の値と変動パターン乱数の値が取得され、特図乱数の値の取得結果～変動パターン乱数の値の取得結果が１組の特図１遊技データとしてRAMに格納される。このRAMには、図５（ｉ）に示すように、特図１保留領域１～４が設定されており、特図１遊技データは取得された順に「特図１保留領域４」「特図１保留領域３」「特図１保留領域２」「特図１保留領域１」の順序で格納される。即ち、特図１保留領域１～４の全てに特図１遊技データが格納されている場合には「特図１保留領域４」の特図１遊技データが最も古く、「特図１保留領域１」の特図１遊技データが最も新しい。これら特図１保留領域１～４の全てに特図１遊技データが格納されている状態を特図１保留数が「４」であると称し、特図１保留領域２～４の３つに特図１遊技データが格納されている状態を特図１保留数が「３」であると称し、特図１保留領域３～４の２つに特図１遊技データが格納されている状態を特図１保留数が「２」であると称し、特図１保留領域４の１つに特図１遊技データが格納されている状態を特図１保留数が「１」であると称し、特図１保留領域１～４のいずれにも特図１遊技データが格納されていない状態を特図１保留数が「０」であると称す。
【００３０】
３－２―２．特図１抽選
「特図１保留領域４」に特図１遊技データが格納されている場合には現在が遊技停止状

態にあることを条件に特図１抽選が行われる。この遊技停止状態は特図１遊技と特図２遊技と大当り遊技と小当り遊技が全て停止している状態を称するものであり、特図１抽選は普図遊技中には許容される。この遊技停止状態は遊技可能状態に相当するものであり、特図１遊技と特図２遊技と大当り遊技と小当り遊技のいずれか一つが行われている状態は遊技不能状態に相当する。

【００３１】

遊技停止状態で「特図１保留領域４」に特図１遊技データが格納されている場合には「特図１保留領域４」から特図乱数の値の格納結果が検出され、「高確率状態」では図５（ｅ）の高確率状態用の大当り判定テーブルから特図乱数の値の検出結果に応じて「大当り」「小当り」「外れ」のいずれかの判定結果が取得され、「通常確率状態」では通常確率状態用の大当り判定テーブルから特図乱数の値の検出結果に応じて「大当り」「小当り」「外れ」のいずれかの判定結果が取得される。この「通常確率状態」での大当りの判定確率は「高確率状態」での大当りの判定確率に比べて低く設定され、小当りの判定確率は通常確率状態および高確率状態間で同一に設定されている。この高確率状態での大当り確率は「40/1201」であり、通常確率状態での大当り確率は「3/1201」である。

【００３２】

大当り判定テーブルから「大当り」の判定結果が取得された場合には「特図１保留領域４」から大当り種別乱数の値の格納結果が検出され、図５（ｇ）の特図１大当り種別テーブルから大当り種別乱数の値の検出結果に応じた大当り種別が取得される。この特図１大当り種別テーブルには「大当り図柄１」「大当り図柄２」「大当り図柄３」の３種類の大当り種別が設定されており、「大当り図柄１」が取得された場合および「大当り図柄３」が選択された場合のそれぞれには「電サポ状態１」「高確率状態」が設定され、「大当り図柄２」が取得された場合には「電サポ状態２」「通常確率状態」が設定される。

【００３３】

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

【００３４】

３－２―３．転落抽選

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

【００３５】

３－２―４．特図１変動表示

特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には特図１変動表示が開始される。この特図１変動表示はＬＥＤ表示器２５の所定の複数のＬＥＤを所定のパターンで点滅開始した後に点滅停止させるものであり、所定の複数のＬＥＤは外れと判定されている場合に「特図１外れ」の態様で点滅停止され、大当りと判定されている場合に大当り種別の判定結果に応じた「大当り」の態様で点滅停止され、小当りと判定されている場合には「小当り」の態様で点滅停止される。この点滅開始から点滅停止までは特図変動表示時間の選択結果に応じた所要時間で行われる。

【００３６】

３－２―５．小当り遊技

ＬＥＤ表示器２５の所定の複数のＬＥＤが小当りの態様で点滅停止された場合には図７（ａ）の遊技パターンテーブルから小当り遊技パーンが選択され、小当り遊技が小当り遊技パターンの選択結果で開始される。この小当り遊技パターンはオープニング期間と１回のラウンドとエンディング期間から構成されたものである。ラウンドは大入賞口１９を開放状態とするものであり、ラウンドの開放限度時間は遊技球が大入賞口１９に入球することが困難な短値「０．８秒」に設定されている。このラウンドはV入賞口の閉鎖状態で行われるものであり、小当り遊技では遊技球がV入賞口内に落下することが禁止される。オープニング期間は大入賞口１９を閉鎖状態とする期間であり、ラウンドが開始されることを待つ待機期間である。エンディング期間は大入賞口１９を閉鎖状態とする期間であり、オープニング期間の開始からエンディング期間の終了までを小当り遊技と称する。

【００３７】

３－２―６．大当り遊技

ＬＥＤ表示器２５の所定の複数のＬＥＤが大当り種別の判定結果「大当り図柄１」に応じた態様で点滅停止された場合には図７（ａ）の遊技パターンテーブルから大当り遊技パーンLが選択され、大当り遊技が大当り遊技パターン１で開始される。この大当り遊技は大入賞口１９を開閉することに応じて遊技球が大入賞口１９に入球することを許容するものであり、大当り遊技パターンLには初回のラウンドの開始前にオープニング期間が設定され、最終回のラウンドの終了後にエンディング期間が設定されている。オープニング期間は大入賞口１９を閉鎖状態とする期間であり、大入賞口１９を遊技球が入球不能な状態から入球可能な状態とすることを待つ待機期間である。エンディング期間は大入賞口１９を閉鎖状態とする期間であり、大当り遊技の終了を遊技者に認識させる期間である。このオープニング期間の開始からエンディング期間の終了までを大当り遊技と称する。

【００３８】

大当り遊技パターンLには１６回のラウンドが設定されている。これら各ラウンドは大入賞口１９を限度時間が経過するまで継続的に開放した後に一定時間だけ閉鎖状態とするものであり、限度時間の経過前に限度個数の遊技球が入球した場合には限度時間の経過を待つことなく一定時間だけ閉鎖状態とされた後に終了する。即ち、大当り遊技パターンLは１６回の単位遊技から構成されたものであり、１回目のラウンドはオープニング期間が終了することに応じて開始され、エンディング期間は最終回のラウンドの終了後に閉鎖時間が経過した後に開始される。この大当り遊技パターンLは多数個の賞球を遊技者に払出すことが可能なものであり、大当り種別として大当り図柄１が選択された場合の大当り遊技パターンLでは特定の複数回のラウンド（例えば１３回目～１５回目）でV入賞口が開放状態とされることに応じて遊技球がV入賞口内に落下することが許容される。

【００３９】

ＬＥＤ表示器２５の所定の複数のＬＥＤが大当り種別の判定結果「大当り図柄２」に応じた態様および「大当り図柄３」に応じた態様のそれぞれで点滅停止された場合には図７（ａ）の遊技パターンテーブルから大当り遊技パーンSが選択され、大当り遊技が大当り遊技パターンSで開始される。この大当り遊技パターンSは８回のラウンドが設定されたものであり、大当り遊技パターンLに比べて少数個の賞球を遊技者に払出すものである。大当り種別として大当り図柄３が選択された場合の大当り遊技パターンSでは特定の複数回のラウンド（例えば２回目～４回目）でV入賞口が開放状態とされることに応じて遊技球がV入賞口内に落下することが許容され、大当り種別として大当り図柄２が選択された場合の大当り遊技パターンSではV入賞口が常に閉鎖状態とされることに応じて遊技球がV入賞口内に落下することが禁止される。

【００４０】

３－２―７．遊技状態の更新

３－２－７－１．高確率状態および通常確率状態

「大当り図柄２」が選択された場合には、図５（ｇ）に示すように、大当り遊技が終了するときに「通常確率状態」が設定され、「大当り図柄１」「大当り図柄３」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「高確率状態」が設定される。この「高確率状態

」は大当り遊技中に遊技球がV入賞口内に落下したことを条件に設定されるものであり、大当り遊技中に遊技球がV入賞口内に落下していない場合には「通常確率状態」が設定される。この「高確率状態」は「転落有」と抽選されるまで継続される。

【００４１】

３－２－７－２．電サポ状態および非電サポ状態

「大当り図柄１」「大当り図柄３」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サポ状態１」が設定される。この「電サポ状態１」には最低回数「１００回」が設定されており、「電サポ状態１」は特図１遊技および特図２遊技の合計が最低回数に到達する前に「転落有」と抽選されることに応じて「高確率状態」が「通常確率状態」に転落した場合には特図１遊技および特図２遊技の合計が最低回数「１００回」に到達するまで継続し、特図１遊技および特図２遊技の合計が最低回数「１００回」に到達している場合には「転落有」と抽選されることに応じて「高確率状態」が「通常確率状態」に転落することに応じて「非電サポ状態」に切換えられる。「大当り図柄２」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サポ状態２」が設定される。この「電サポ状態２」には限度回数「１００回」が設定されており、「電サポ状態２」は特図１遊技および特図２遊技の合計が限度回数に到達することに応じて「非電サポ状態」に切換えられる。

【００４２】

３－２－７－３.特図１先読み

遊技球が第１始動口１８に入球したことに応じて特図１遊技データの取得結果が特図１保留領域１～４のいずれかに格納された場合には特図１遊技データの取得結果に応じて当否の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と転落の有無の事前判定が行われ、当否の事前判定結果が大当りである場合には大当り種別の事前判定および遊技状態の事前判定が行われる。これら当否の事前判定～大当り種別の事前判定は上述の手順で行われるものであり、遊技状態の事前判定は当否の事前判定結果が大当りであった場合に大当り種別の事前判定結果に応じて行われる。即ち、大当り種別の事前判定結果が「大当り図柄１」「大当り図柄３」である場合には「電サポ状態１」「高確率状態」が事前判定され、「大当り図柄２」である場合には「電サポ状態２」「通常確率状態」が事前判定される。

【００４３】

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

【００４４】

３－３．特図２遊技

３－３－１．特図２遊技データの取得

遊技球が第２始動口２３に有効に入球した場合には図５（ａ）の特図乱数の値と大当り種別乱数の値と転落乱数の値と変動パターン乱数の値が取得され、特図乱数の値の取得結果～変動パターン乱数の値の取得結果が１組の特図２遊技データとしてRAMに格納される。このRAMには、図５（ｊ）に示すように、特図２保留領域１～４が設定されており、特図２遊技データは取得された順に「特図２保留領域４」「特図２保留領域３」「特図２保留領域２」「特図２保留領域１」の順序で格納される。これら特図２保留領域１～４の全てに特図２遊技データが格納されている状態を特図２保留数が「４」であると称し、特図２保留領域２～４の３つに特図２遊技データが格納されている状態を特図２保留数が「３」であると称し、特図２保留領域３～４の２つに特図２遊技データが格納されている状態を特図２保留数が「２」であると称し、特図２保留領域４の１つに特図２遊技データ

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

【００４５】

３－３―２．特図２抽選

遊技停止状態で「特図２保留領域４」に特図２遊技データが格納されている場合には「特図２保留領域４」から特図乱数の値の格納結果が検出され、「高確率状態」では図５（ｅ）の高確率状態用の大当り判定テーブルから特図乱数の値の検出結果に応じて「大当り」「小当り」「外れ」のいずれかの判定結果が取得され、「通常確率状態」では通常確率状態用の大当り判定テーブルから特図乱数の値の検出結果に応じて「大当り」「小当り」「外れ」のいずれかの判定結果が取得される。この特図２抽選は特図１抽選に対して優先的に行われるものであり、「特図２保留領域４」に特図２遊技データが格納されている場合には現在が遊技停止状態にあることを条件に特図２抽選が行われる。即ち、特図１遊技データおよび特図２遊技データの双方が存在する場合には特図２遊技データに応じて特図２抽選が開始され、特図１抽選は特図２遊技データの全てが抽選済となった後に開始される。

【００４６】

特図２の大当り種別の判定には図５（ｈ）の特図２大当り種別テーブルが使用される。この特図２大当り種別テーブルには「大当り図柄１」「大当り図柄２」「大当り図柄３」が設定されており、特図２大当り種別テーブルから「大当り図柄１」が取得された場合および「大当り図柄３」が取得された場合のそれぞれには「電サポ状態１」「高確率状態」が設定され、特図２大当り種別テーブルから「大当り図柄２」が取得された場合には「電サポ状態２」「通常確率状態」が設定される。この特図２大当り種別テーブルでの「大当り図柄１」の振分け確率は特図１大当り種別テーブルでの「大当り図柄１」の振分け確率に比べて高く設定されており、遊技球が第２始動口２３に入球したことに応じて大当りと判定された場合には第１始動口１８に入球したことに応じて大当りと判定された場合に比べて「電サポ状態１」「高確率状態」が高確率で設定される。

【００４７】

「大当り」の判定結果が取得されることに応じて大当り種別が判定された場合には「特図２保留領域４」から変動パターン乱数の値の格納結果が検出され、図６（ｂ）の特図２変動パターンテーブルから変動パターン乱数の値の検出結果に応じた特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択される。「外れ」の判定結果が取得された場合には「特図２保留領域４」から変動パターン乱数の値の格納結果が検出され、図６（ｂ）の特図２変動パターンテーブルから変動パターン乱数の値の検出結果に応じた特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択される。

【００４８】

３－３―３．転落抽選

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

【００４９】

３－３―４．特図２変動表示

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

され、大当りと判定されている場合に大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止される。

３－３―５．小当り遊技

ＬＥＤ表示器２５の所定の複数のＬＥＤが小当りの態様で点滅停止された場合には図７（ａ）の遊技パターンテーブルから小当り遊技パーンが選択され、小当り遊技が小当り遊技パターンの選択結果で開始される。

【００５０】

３－３―６．大当り遊技

ＬＥＤ表示器２５の特図２用のＬＥＤが大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止された場合には図７（ａ）の遊技パターンテーブルから大当り種別の判定結果に応じた大当り遊技パターンが選択され、大当り遊技が大当り遊技パターンの選択結果で開始される。

３－３－７．遊技状態の更新

「大当り図柄２」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サポ状態２」および「通常確率状態」が設定され、「大当り図柄１」「大当り図柄３」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サポ状態１」および「高確率状態」が設定される。この「高確率状態」は大当り遊技で遊技球がV入賞口内に落下したことを条件に設定されるものであり、大当り遊技で遊技球がV入賞口内に落下しなかった場合には「通常確率状態」が設定される。

【００５１】

３－３－８.特図２先読み

遊技球が第２始動口２３に入球したことに応じて特図２遊技データの取得結果が特図２保留領域１～４のいずれかに格納された場合には特図２遊技データの取得結果に応じて当否の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と転落の有無の事前判定が行われ、当否の事前判定結果が大当りである場合には大当り種別の事前判定および遊技状態の事前判定が行われる。これら当否の事前判定～遊技状態の事前判定は上述の手順で行われるものであり、当否の事前判定結果～遊技状態の事前判定結果は１組の特図２先読みデータとしてRAMに格納される。このRAMには、図５（ｊ）に示すように、特図２先読み領域１～４が設定されており、「特図２保留領域４」の特図２遊技データに応じた特図２先読みデータは「特図２先読み領域４」に格納され、「特図２保留領域３」の特図２遊技データに応じた特図２先読みデータは「特図２先読み領域３」に格納され、「特図２保留領域２」の特図２遊技データに応じた特図２先読みデータは「特図２先読み領域２」に格納され、「特図２保留領域１」の特図２遊技データに応じた特図２先読みデータは「特図２先読み領域１」に格納される。

【００５２】

４．主制御回路４０の処理機能

４－１．メイン処理

主制御回路４０は電源が投入されることに応じてＲＯＭから図７（ｂ）のメイン処理用のプログラムを検出し、S1で割込み禁止を設定する。そして、Ｓ２で図５（ａ）の各乱数の値を更新し、Ｓ３で割込み許可を設定する。これら各乱数の値は現在値に「１」が加算されるものであり、上限値に加算された場合には「０」に戻して再び加算される。

【００５３】

４－２．タイマ割込み処理

主制御回路４０はＳ３で割込み許可を設定すると、Ｓ４のタイマ割込み処理の起動を許容する。このタイマ割込み処理は一定周期で実行されるものであり、今回のタイマ割込み処理が終了してから次回のタイマ割込み処理が開始されるまでの待機時間にはＳ３の乱数更新処理が繰返される。

【００５４】

図８は主制御回路４０のタイマ割込み処理であり、主制御回路４０は前回のタイマ割込み処理でＲＡＭの出力バッファにセットしたコマンド等を今回のタイマ割込み処理のＳ１

１の出力処理でサブ制御回路６０に送信する。そして、Ｓ１２の乱数更新処理で図５（ａ）の各乱数の値を更新し、Ｓ１３のセンサ検出処理で第１始動口センサ４１と第２始動口センサ４２と普図センサ４３と大入賞口センサ４４とV入賞口センサ４８のそれぞれからの信号の有無を検出する。

【００５５】

主制御回路４０はＳ１３のセンサ検出処理を終えると、Ｓ１４で普図センサ４４からの信号を検出したか否かを判断する。ここで普図センサ４４からの信号を検出していないと判断した場合にはＳ１６へ移行し、普図センサ４４からの信号を検出したと判断した場合にはＳ１５の普図遊技データ取得処理で普図乱数の値を取得し、Ｓ１６へ移行する。

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

４－３．普図処理

【００６０】

主制御回路４０はＳ２２の普図処理で普図乱数の値の取得結果に応じて当否の判定を行い、図５（ｃ）の普図変動表示時間テーブルから現在の遊技状態に応じた普図変動表示時間を選択する。そして、普図変動表示時間の選択結果で普図変動表示を実行することに応

じて普図当否の判定結果を報知する。ここで「普図当り」の判定結果を報知した場合には現在の遊技状態に応じた普図遊技パターンを図５（ｄ）の普図遊技パターンテーブルから選択し、普図遊技パターンの選択結果で普図遊技を行うことに応じて遊技球が第２始動口２３に入球することを許容する。

【００６１】

４－４．特図２処理

図９（ａ）はＳ２３の特図２処理であり、主制御回路４０は特図２処理でＳ３１の特図２抽選処理とＳ３２の時短回数更新処理とＳ３３の転落判定処理とＳ３４の特図２変動停止処理とＳ３５の小当り遊技処理とＳ３６の大当り遊技処理をＲＡＭの第２ポインタＰ2の値の設定結果に応じて択一的に実行する。この第２ポインタＰ2の値は電源投入時に「１」に初期設定される。

【００６２】

４－４－１．特図２抽選処理

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

【００６３】

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

【００６４】

４－４－２．時短回数更新処理

主制御回路４０は第２ポインタＰ2の値が「２」に設定されている場合にはＳ３２の時短回数更新処理へ移行する。図１０１は時短回数更新処理であり、主制御回路４０は図１０のＳ４１で現在の遊技状態が「電サポ状態１」「電サポ状態２」「非電サポ状態」のいずれであるかを判断する。ここで現在の遊技状態が「非電サポ状態」であると判断した場合にはＳ48で第２ポインタＰ2の値に「３」を設定し、「電サポ状態１」または「電サポ状態２」であると判断した場合にはＳ４２で時短回数カウンタの値に「１」を加算する。この時短回数カウンタの値は電サポ状態の継続回数を計測するものであり、主制御回路４０は時短回数カウンタを加算した場合には時短回数コマンドを設定する。この時短回数コマンドは時短回数カウンタの値の加算結果をサブ制御回路６０に電サポ状態の継続回数として通知するものであり、主制御回路４０は時短回数コマンドを設定した場合にはＳ４３でサブ制御回路６０に時短回数コマンドの設定結果を送信すべくＲＡＭの出力バッファにセットし、Ｓ４４へ移行する。

【００６５】

主制御回路４０はＳ４４へ移行すると、現在の遊技状態が「電サポ状態２」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態１」であると判断した場合にはS48で第２ポンタP2の値に「３」を設定し、「電サポ状態２」であると判断した場合にはS45で時短回数カウンタの値を上限値「１００」と比較する。ここで時短回数カウンタの値が上限値「１００」でないと判断した場合にはS48で第２ポンタP2の値に「３」を設定する。

【００６６】

主制御回路４０はS45で時短回数カウンタの値が上限値「１００」であると判断した場合にはS46で現在の遊技状態を「電サポ状態２」から「非電サポ状態」に変更し、S47でRAMの出力バッファに電サポ解除コマンドをセットする。この電サポ解除コマンドは「電サポ状態２」から「非電サポ状態」に切換わったことをサブ制御回路６０に通知するものであり、主制御回路４０はS47で電サポ解除コマンドをセットした場合にはS48で第２ポンタP2の値に「３」を設定する。

【００６７】

４－４－３．転落判定処理

主制御回路４０は第２ポインタP2の値が「３」に設定されている場合には図9（a）のＳ３３の転落判定処理へ移行する。図１１はＳ３３の転落判定処理であり、主制御回路４０はS61で現在の遊技状態が「高確率状態」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「通常確率状態」であると判断した場合にはS70で第２ポインタP2の値に「４」を設定し、現在の遊技状態が「高確率状態」であると判断した場合にはS62へ移行する。ここで「特図２保留領域４」から転落乱数の値を検出し、図５（f）の転落判定テーブルから転落乱数の値の検出結果に応じた判定結果を検出する。

【００６８】

主制御回路４０はS62で転落の有無の判定結果を検出すると、S63で検出結果が「転落有」であるか否かを判断する。ここで検出結果が「転落無」であると判断した場合にはS70で第２ポインタP2の値に「４」を設定し、検出結果が「転落有」であると判断した場合にはS64で「高確率状態」に換えて「通常確率状態」を設定し、S65でサブ制御回路６０に転落コマンドを送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この転落コマンドは「高確率状態」が「通常確率状態」に転落したとサブ制御回路６０に通知するものであり、次回のタイマ割込み処理でサブ制御回路６０に送信される。

【００６９】

主制御回路４０はS65で出力バッファに転落コマンドをセットすると、S66で現在の遊技状態が「電サポ状態１」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態１」であると判断した場合にはS71で時短回数カウンタの値を「１００」と比較する。ここで時短回数カウンタの値が「１００」以下であると判断した場合にはS68で「電サポ状態１」を「電サポ状態２」に変更し、S69でサブ制御回路６０に電サポ変更コマンドを送信すべくRAMの出力バッファにセットし、S70で第２ポインタP2の値に「４」を設定する。この電サポ変更コマンドは「電サポ状態１」が「電サポ状態２」に切換わったことをサブ制御回路６０に通知するものであり、次回のタイマ割込み処理でサブ制御回路６０に送信される。

【００７０】

主制御回路４０はS67で時短回数カウンタの値が「１０１」以上であると判断すると、S71で現在の遊技状態を「電サポ状態１」から「非電サポ状態」に変更する。そして、S72でサブ制御回路６０に電サポ変更コマンドを送信すべくRAMの出力バッファにセットし、S70で第２ポインタP2の値に「４」を設定する。この電サポ解除コマンドは「電サポ状態１」が「非電サポ状態」に切換わったことをサブ制御回路６０に通知するものであり、次回のタイマ割込み処理でサブ制御回路６０に送信される。即ち、時短回数カウンタの値が「１００」以下の「高確率状態」「電サポ状態１」で転落有と判定された場合には通常確率状態が設定されるものの電サポ状態が継続され、時短回数カウンタの値が「１０１」以上の「高確率状態」「電サポ状態１」で転落有と判定された場合には「通常確

率状態」「非電サポ状態」が設定される。
【００７１】
４－４－４．特図２変動停止処理
主制御回路４０は第２ポインタP2の値が「４」に設定されている場合には図９（ａ）のＳ３４の特図２変動停止処理へ移行する。ここでタイマの値を加算し、タイマの値の加算結果を特図変動表示時間の判定結果と比較する。ここでタイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達していない場合には特図２変動停止処理を終え、タイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達している場合には特図変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止し、サブ制御回路６０に変動停止コマンド２を送信すべく出力バッファにセットする。そして、当否の判定結果が「外れ」である場合には第２ポインタP2の値を「１」に初期設定し、当否の判定結果が「小当り」である場合には第２ポインタP2の値を「５」に設定し、当否の判定結果が「大当り」である場合には第２ポインタP2の値を「６」に設定する。
【００７２】
４－４－５．小当り遊技処理
主制御回路４０は第２ポインタP2の値が「５」に設定されている場合には図９（ａ）のＳ３５の小当り遊技処理へ移行し、小当り遊技パターンで小当り遊技を開始した後にサブ制御回路６０に小当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この主制御回路４０は小当り遊技を小当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には小当り遊技を終え、サブ制御回路６０に小当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第２ポインタP2の値に「１」を設定する。この小当り遊技はV入賞口の閉鎖状態で大入賞口１９を開放状態とするものであり、小当り遊技では遊技球がV入賞口内に落下することが禁止される。即ち、高確率状態で小当りと判定された場合には高確率状態が維持される。
【００７３】
４－４－６．大当り遊技処理
主制御回路４０は第２ポインタP2の値が「６」に設定されている場合には図９（ａ）のＳ３６の大当り遊技処理へ移行する。ここで大当り遊技を開始し、サブ制御回路６０に大当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この主制御回路４０は大当り種別の判定結果が「大当り図柄１」である場合に大当り遊技を大当り遊技パターンLで実行し、大当り種別の判定結果が「大当り図柄２」「大当り図柄３」である場合に大当り遊技を大当り遊技パターンSで実行するものであり、大当り遊技でラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路６０に送信する。このラウンド開始コマンドは今回のラウンドが何回目であるかを通知するものであり、主制御回路４０は大当り遊技でラウンドを停止する毎にラウンド停止コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路６０に送信する。この主制御回路４０は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終え、サブ制御回路６０に大当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。
【００７４】
主制御回路４０は大当り種別の判定結果が「大当り図柄２」である場合には各回のラウンドでV入賞口を閉鎖状態とすることに応じて遊技球がV入賞口内に落下することを禁止し、大当り種別の判定結果が「大当り図柄１」である場合には１３回目～１５回目のそれぞれのラウンドでV入賞口を開放状態とすることに応じて遊技球がV入賞口内に落下することを許容し、大当り種別の判定結果が「大当り図柄３」である場合には２回目～４回目のそれぞれのラウンドでV入賞口を開放状態とすることに応じて遊技球がV入賞口内に落下することを許容する。この主制御回路４０は大当り遊技中にV入賞口センサ４８からの出力信号に応じて遊技球がV入賞口内に落下したか否かを監視しており、遊技球がV入賞口内落下したと判断した場合にV入賞があったことを記録する。
【００７５】
主制御回路４０は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当

り遊技を終えるときに大当り種別の判定結果を検出する。ここで大当り種別の判定結果が「大当り図柄１」または「大当り図柄３」である場合にはV入賞があったか否かを判断する。ここでV入賞があったと判断した場合には遊技状態を「高確率状態」「電サポ状態１」に設定し、時短回数カウンタの値を「０」にリセットし、第２ポインタP2の値を「１」に初期設定する。そして、サブ制御回路６０に「高確率コマンド」と「電サポコマンド１」と時短回数コマンド０を送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この時短回数コマンド０は電サポ状態の継続回数が「０回」であるとサブ制御回路６０に通知するものであり、「高確率コマンド」は「高確率状態」の設定をサブ制御回路６０に通知するものであり、「電サポコマンド１」は「１００回」を超えて継続する可能性が有る電サポ状態１の設定を通知するものである。

【００７６】

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

【００７７】

４－５．特図１処理

図９（b）はS２４の特図１処理であり、主制御回路４０は特図１処理でS８１の特図１抽選処理とS８２の時短回数更新処理とS８３の転落判定処理とS８４の特図１変動停止処理とS８５の小当り遊技処理とS８６の大当り遊技処理をRAMの第１ポインタP1の値の設定結果に応じて択一的に実行する。この第１ポインタP1の値は電源投入時に「１」に初期設定されるものである。

【００７８】

４－５－１．特図１抽選処理

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

【００７９】

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

【００８０】

主制御回路４０は変動開始コマンド１等をセットすると、特図変動表示を開始した後に「特図１保留領域１」～「特図１保留領域４」を整理する。この処理は「特図２保留領域１～４」と同様の手順で行われるものであり、主制御回路４０は「特図１先読み領域１～

４」も同様の手順で整理した後に第１ポインタP1の値に「２」を設定する。即ち、特図１抽選処理は特図抽選２処理に比べて優先順位が後に設定されたものであり、特図２保留数が「０」でない場合には特図２抽選処理が特図１抽選処理に対して優先的に行われ、特図２保留数が「０」になった時点で特図１抽選処理が開始される。

【００８１】

４－５－２．時短回数更新処理

主制御回路４０は第１ポインタP1の値が「２」に設定されている場合にはＳ８２で図１０の時短回数更新処理を実行し、第１ポインタＰ１の値を「３」に設定する。

４－５－３．転落判定処理

主制御回路４０は第１ポインタP1の値が「３」に設定されている場合にはＳ８３で図１１の転落判定処理を実行し、第１ポインタＰ１の値を「４」に設定する。

４－５－４．特図１変動停止処理

主制御回路４０は第１ポインタP1の値が「４」に設定されている場合には図９（ｂ）のＳ８４の特図１変動停止処理へ移行し、タイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達することに応じて特図１変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止し、サブ制御回路６０に変動停止コマンド１を送信すべく出力バッファにセットする。そして、当否の判定結果が「外れ」である場合には第１ポインタP1の値を「１」に初期設定し、当否の判定結果が「小当り」である場合には第１ポインタP1の値を「５」に設定し、当否の判定結果が「大当り」である場合には第１ポインタP1の値を「６」に設定する。

【００８２】

４－５－５．小当り遊技処理

主制御回路４０は第１ポインタP1の値が「５」に設定されている場合には図９（ｂ）のＳ８５の小当り遊技処理へ移行し、小当り遊技パターンで小当り遊技を開始した後にサブ制御回路６０に小当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この主制御回路４０は小当り遊技を小当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には小当り遊技を終え、サブ制御回路６０に小当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第１ポインタP1の値に「１」を設定する。この小当り遊技はV入賞口の閉鎖状態で大入賞口１９を開放状態とするものであり、小当り遊技では遊技球がV入賞口内に落下することが禁止される。

【００８３】

４－５－６．大当り遊技処理

主制御回路４０は第１ポインタP1の値が「６」に設定されている場合には図９（ｂ）のＳ８６の大当り遊技処理へ移行し、大当り遊技を開始した後にサブ制御回路６０に大当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この主制御回路４０は大当り種別の判定結果が「大当り図柄１」である場合に大当り遊技を大当り遊技パターンLで実行し、大当り種別の判定結果が「大当り図柄２」「大当り図柄３」である場合に大当り遊技を大当り遊技パターンSで実行するものであり、ラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路６０に送信する。この主制御回路４０は大当り遊技でラウンドを停止する毎にラウンド停止コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路６０に送信する。この主制御回路４０は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終え、サブ制御回路６０に大当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。

【００８４】

主制御回路４０は大当り種別の判定結果が「大当り図柄２」である場合には各回のラウンドでV入賞口を閉鎖状態とし、大当り種別の判定結果が「大当り図柄１」「大当り図柄３」である場合には特定の複数回のラウンドのそれぞれでV入賞口を開放状態とする。この主制御回路４０は大当り遊技中にV入賞口センサ４８からの出力信号に応じて遊技球がV入賞口内に落下したか否かを監視しており、大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終えるときに大当り種別の判定結果を検出する。ここで大当り種別の判定結果が「大当り図柄１」「大当り図柄３」である場合にはV入賞があ

ったか否かを判断する。ここでV入賞があったと判断した場合には遊技状態を「高確率状態」「電サポ状態１」に設定し、時短回数カウンタの値を「０」にリセットし、第２ポインタP2の値を「１」に初期設定する。そして、サブ制御回路６０に「高確率コマンド」と「電サポコマンド１」と時短回数コマンド０を送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この主制御回路４０は大当り種別の判定結果が「大当り図柄２」である場合には遊技状態を「通常確率状態」「電サポ状態２」に設定し、時短回数カウンタの値を「０」にリセットし、第２ポインタP2の値を「１」に初期設定する。そして、サブ制御回路６０に「通常確率コマンド」と「電サポコマンド２」と時短回数コマンド０を送信すべくRAMの出力バッファにセットする。

【００８５】

５．遊技モードの説明

図１２（a）の遊技フローは遊技モードが移行する様子を示すものであり、図１２（b）（c）は遊技モードおよび演出モード間の関係を示すものである。ここで電源が投入された場合には通常遊技モードが設定される。この通常遊技モードは「通常確率状態」「非電サポ状態」であり、通常遊技モードでは遊技球を左打ちすることを遊技者に促す左打ち画像が演出図柄表示器２８に表示される。この左打ち画像に従って遊技者が遊技球を左打ちした場合には遊技球が第１始動口１８に入球し、遊技球が第１始動口１８に入球したことに応じて大当りと判定された場合には低確時短モードまたは高確時短モードが設定される。

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

高確時短モードでは特図１抽選および特図２抽選が行われる毎に転落の有無が判定され

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

【００８９】

６．演出モードの説明

演出モードは演出図柄遊技の画像を表示する場合の演出内容として特に背景画像を指定するものであり、演出モードにはノーマルモードとチャンスモードとスピードモードが設定されている。ノーマルモードは通常遊技モードが設定されている場合の演出モードであり、ノーマルモードでは、図１３（ａ）に示すように、演出図柄表示器２８の表示領域Ｅに街並みを模したノーマル背景画像が表示される。チャンスモードは低確時短モードおよび高確時短モードが設定されている場合の共通の演出モードであり、チャンスモードでは、図１３（ｂ）に示すように、４人の女性を模したチャンス背景画像が演出図柄表示器２８の表示領域Ｅに表示される。スピードモードは高確時短モードの設定状態で特図１抽選回数および特図２抽選回数の合計が限度回数「１００回」を超えた場合にチャンスモードから移行するものであり、スピードモードでは、図１３（ｃ）に示すように、太古の陸地を模したスピード背景画像が演出図柄表示器２８の表示領域Ｅに表示される。

【００９０】

６－１．演出モードの挙動

図１２（ｂ）は大当りと判定されたことに応じて大当り図柄２が選択された場合の演出モードの挙動である。この場合には大当り遊技の終了時に低確時短モードが設定されることに応じてチャンスモードが設定され、１回目の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。この状態で大当りと判定されることなく合計１００回の特図１抽選および特図２抽選が行われた場合には通常遊技モードが設定され、通常遊技モードの設定に応じてノーマルモードが設定されることに応じて１０１回目の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

【００９１】

図１２（ｃ）は大当りと判定されることに応じて大当り図柄１または大当り図柄３が選択された場合の演出モードの挙動である。この場合には大当り遊技の終了時に高確時短モードが設定されることに応じてチャンスモードが設定され、1回目の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。この状態で合計１００回の特図１抽選および特図２抽選が行われる前に転落有と判定された場合には遊技モードとして低確時短モードが設定されるものの、図１２（ｃ）の上段に示すように、演出モードとしてはチャンスモードが継続されることに応じてチャンス背景画像が継続して表示される。そして、１０１回目の演出図柄遊技からノーマルモードが設定されることに応じてノーマル背景画像が表示される。

【００９２】

図１２（ｃ）の下段は高確時短モードに応じてチャンスモードが設定された状態で転落有と判定されることなく合計１００回以上の特図１抽選および特図２抽選が行われた場合の演出モードの挙動である。この場合には１０１回目の演出図柄遊技からスピードモードが設定されることに応じてスピード背景画像が表示されるので、遊技者の目線では高確時短モードに昇格した印象となる。このスピードモードの設定状態で転落有と判定された場合には通常遊技モードの設定に応じてノーマルモードが設定され、次回からノーマル背景画像が表示される。

【００９３】

６－２．演出図柄遊技

演出図柄遊技の画像はサブ制御回路６０が特図１変動表示または特図２変動表示の開始に時間的に同期して開始するものであり、特図１変動表示または特図２変動表示の終了に時間的に同期して終えるものである。この演出図柄遊技の画像は演出モードに応じた背景

画像の前に重ねて表示されるものであり、ノーマルモードではノーマル背景画像の前に重ねて表示される。この演出図柄遊技の画像はチャンスモードではチャンス背景画像の前に重ねて表示され、スピードモードではスピード背景画像の前に重ねて表示される。

【００９４】

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

【００９５】

３列のスクロール表示の停止状態での組合せには「大当りの組合せ」「外れリーチの組合せ」「完全外れの組合せ」の３種類が設定されている。外れリーチの組合せは左列および右列が相互に同一で中列が相違する組合せであり、主制御回路４０が外れ用の特図変動パターン（PH01～PH05,PH08）を送信した場合にサブ制御回路６０が設定する。完全外れの組合せは左列および右列が相違する組合せであり、主制御回路４０が外れ用の特図変動パターン（PH06～PH07）を送信した場合にサブ制御回路６０が設定する。大当りの組合せは３列が相互に同一な組合せであり、主制御回路４０が大当り用の特図変動パターン（PO00～PO05,PO08）を送信した場合にサブ制御回路６０が設定する。このサブ制御回路６０は主制御回路４０からの大当り種別「大当り図柄１」「大当り図柄３」を受信した場合に３列の演出図柄を奇数の大当りの組合せに設定するものであり、主制御回路４０から大当り種別「大当り図柄２」を受信した場合には３列の演出図柄を奇数の大当りの組合せおよび偶数の大当りの組合せのいずれかに設定する。即ち、奇数の大当りの組合せは遊技者に高確電サポモードが設定されると示唆するものであり、偶数の大当りの組合せは遊技者に高確電サポモードおよび低確電サポモードのいずれかが設定されると示唆するものであり、奇数の大当りの組合せおよび偶数の大当りの組合せはいずれも大当り遊技のラウンド数を遊技者に示唆するものではない。

【００９６】

図１３（d）は演出図柄遊技の演出の一覧であり、演出図柄遊技の演出には「ノーマル演出」「全図同時停止演出」「ノーマルリーチ演出」「スペシャルリーチ演出」「疑似変動演出」の５種類が設定されている。ノーマル演出は「３列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」「中列」の順序に設定されている。このノーマル演出は主制御回路４０が外れ用の特図変動パターンPH06を送信した場合にサブ制御回路６０が設定するものであり、図１４（a）（b）（c）（d）に示すように、ノーマル演出では３列のスクロール表示が「左列」「右列」「中列」の順序で停止することに応じて「完全外れの組合せ」が完成する。

【００９７】

全図同時停止演出は、図１３（d）に示すように、「３列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「スクロール表示の停止」が３列同時に設定されている。この「全図同時停止演出」は主制御回路４０が外れ用の特図変動パターンPH07を送信した場合にサブ制御回路６０が設定するものであり、「全図同時停止演出」では、図１４（a）（d）に示すように、３列のスクロール表示が互いに同時に停止することに応じて「完全外れの組合せ」が完成する。この全図同時停止演出は全ての特図変動表示時間のうち最短の時間（1000msec）で終了するものであり、低確時短モードおよび高確時短モードでは「特図変動パターンPH07」が高確率で選択されることに応じて変動表示時間が短縮される。

【００９８】

ノーマルリーチ演出は、図１３（ｄ）に示すように、「３列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「中列」に対して　「スクロール表示の停止」の前に「スクロール速度の低下」が設定されたものである。このノーマルリーチ演出は主制御回路４０が外れ用の特図変動パターンPH05および大当り用の特図変動パターンPO05を送信した場合にサブ制御回路６０が設定するものであり、図１５（ａ）（ｂ）（ｃ）に示すように、「ノーマルリーチ演出」では「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」の順序で行われた時点で「左列」および「右列」が相互に同一なリーチ状態が発生し、「中列」のスクロール表示がリーチ状態で通常速度から低速度に切換えられる。

【００９９】

「中列」のスクロール表示は外れ用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と異なる演出図柄で停止されるものであり、外れ用の「ノーマルリーチ演出」では、図１５（ｅ）に示すように、最終の「中列」のスクロール表示が停止されることに応じて外れリーチの組合せが完成する。この「中列」のスクロール表示は大当り用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と同一の演出図柄で停止されるものであり、大当り用の「ノーマルリーチ演出」では、図１５（ｄ）に示すように、最終の「中列」のスクロール表示が停止することに応じて大当りの組合せが完成する。

【０１００】

スペシャルリーチ演出は、図１３（ｄ）に示すように、「３列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「中列」に対して　「スクロール表示の停止」の前に「スクロール速度の低下」が設定されたものである。このスペシャルリーチ演出は主制御回路４０が外れ用の特図変動パターンPH01～PH04および大当り用の特図変動パターンPO01～PO04を送信した場合にサブ制御回路６０が設定するものであり、「スペシャルリーチ演出」では「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」の順序で行われた時点でリーチ状態が発生し、「中列」のスクロール表示がリーチ状態で通常速度から低速度に切換えられる。

【０１０１】

疑似変動演出は、図１３（ｄ）に示すように、「３列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「３列のスクロール表示の開始」の後に「スクロール表示の仮停止」が設定されている。この疑似変動演出は主制御回路４０が大当り用の特図変動パターンPO08を送信した場合および外れ用の特図変動パターンPH08を送信した場合のそれぞれにサブ制御回路６０が設定するものであり（図６参照）、サブ制御回路６０は大当り用の特図変動パターンPO08を受信した場合には３列の演出図柄の組合せとして外れリーチの仮の組合せおよび大当りの組合せの２種類を設定し、外れ用の特図変動パターンPH08を受信した場合には３列の演出図柄の組合せとして外れリーチの仮の組合せおよび外れリーチの組合せの２種類を設定する。このサブ制御回路６０は「スクロール表示の仮停止」を「左列」「右列」「中列」の順序で行うものであり、図１６（ａ）～（ｃ）に示すように、「スクロール表示の仮停止」は３列の演出図柄が外れリーチの仮の組合せの設定結果となるように行われる。

【０１０２】

疑似変動演出は、図１３（ｄ）に示すように、「スクロール表示の仮停止」の後に「３列のスクロール表示の再開」が設定されたものであり、図１６（ｄ）（ｅ）に示すように、サブ制御回路６０は３列の演出図柄を外れリーチの仮の組合せの設定結果とした後に３列の演出図柄のスクロール表示を再開し、左列の演出図柄のスクロール表示および右列の演出図柄のスクロール表示を順に停止する。このサブ制御回路６０は大当り用の特図変動パターンPO08を受信した場合には左列の演出図柄のスクロール表示および右列の演出図柄のスクロール表示のそれぞれを大当りの組合せの設定結果で停止し、外れ用の特図変動パターンPH08を受信した場合には左列の演出図柄のスクロール表示および右列の演出図柄のスクロール表示のそれぞれを外れリーチの組合せの設定結果で停止するものであり、左列の演出図柄のスクロール表示および右列の演出図柄のスクロール表示のそれぞれが停止された場合には３列の演出図柄がリーチ状態となる。

【０１０３】
疑似変動演出は、図１３（ｄ）に示すように、「スクロール表示の再開」を左列および右列の順序で順に停止した後に「スクロール速度の低下」が設定されたものであり、サブ制御回路６０は３列の演出図柄のリーチ状態で中列の演出図柄のスクロール速度を低下させることに応じてノーマルリーチ演出を開始する。この「スクロール速度の低下」の後には、図１３（ｄ）に示すように、中列の演出図柄のスクロール表示の停止が設定されており、サブ制御回路６０は大当り用の特図変動パターンPO08を受信した場合には中列の演出図柄を低速スクロール状態からスクロール停止状態とすることに応じて３列の演出図柄を大当りの組合せの設定結果とし（図１６（ｆ）参照）、外れ用の特図変動パターンPH08を受信した場合には中列の演出図柄を低速スクロール状態からスクロール停止状態とすることに応じて３列の演出図柄を外れリーチの組合せの設定結果とする（図１６（ｇ）参照）。
【０１０４】
スペシャルリーチ演出は、図１３（ｄ）に示すように、「中列」に対して「スクロール速度の低下」の後に「３列の消去」が設定されたものであり、スペシャルリーチ演出では３列の演出図柄がリーチ状態で消去される。このスペシャルリーチ演出はノーマルリーチ演出の後に「３列の消去」および「バトル演出」が設定されたものである。図１７はバトル演出として表示されるバトル画像BL1～BL4である。これらバトル画像BL1～BL4のそれぞれは３列の演出図柄が消去された状態で表示開始されるものであり、空手着を身にまとった女性のシルエットが素手で敵の恐竜と格闘する内容に設定されたものである。
【０１０５】
バトル画像BL1は、図１７（ａ）に示すように、敵が「恐竜Ｄ１」に設定されたものである。このバトル画像BL1は恐竜Ｄ１が女性のシルエットＷと格闘する内容に設定されたものであり、主制御回路４０が大当り用の「特図変動パターンPO01」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH01」を送信した場合のそれぞれに表示される。このバトル画像BL1をバトル演出１と称する。バトル画像BL2は、図１７（ｂ）に示すように、敵が「恐竜D2」に設定されたものであり、主制御回路４０が大当り用の「特図変動パターンPO02」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH02」を送信した場合のそれぞれに表示される。このバトル画像BL2をバトル演出２と称する。バトル画像BL3は、図１７（ｃ）に示すように、敵が「恐竜D3」に設定されたものであり、主制御回路４０が大当り用の「特図変動パターンPO03」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH03」を送信した場合のそれぞれに表示される。このバトル画像BL3をバトル演出３と称する。バトル画像BL4は、図１７（ｄ）に示すように、敵が「恐竜Ｄ４」に設定されたものであり、主制御回路４０が大当り用の「特図変動パターンPO04」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH04」を送信した場合のそれぞれに表示される。このバトル画像BL4をバトル演出４と称する。これらバトル画像BL1～BL4の大当りの信頼度は「バトル画像BL4」「バトル画像BL3」「バトル画像BL2」「バトル画像BL1」の順に高く設定されている（図６参照）。
【０１０６】
バトル画像BL1～BL4のそれぞれには勝利の結末および敗北の結末の２種類が設定されている。勝利の結末は、図１７（ｅ）に示すように、主人公の女性のシルエットＷが勝利したことを示唆するものであり、大当り用の「特図変動パターンPO01～PO04」の送信時に表示される。敗北の結末は、図１７（ｆ）に示すように、主人公の女性のシルエットＷが敗北したことを示唆するものであり、外れリーチ用の「特図変動パターンPH01～PH04」の送信時に表示される。この敗北の結末は外れの結末に相当し、勝利の結末は当りの結末に相当する。
【０１０７】
スペシャルリーチ演出は、図１３（ｄ）に示すように、「バトル演出」の後に「３列の静止表示」が設定されたものであり、図１７（ｅ）に示すように、大当り用のスペシャルリーチ演出ではバトル画像BL1～BL4のそれぞれで主人公が格闘に勝利した後に勝利の結

末画像を経て３列の演出図柄が大当りの組合せで表示され、外れ用のスペシャルリーチ演出では、図１７（ｆ）に示すように、バトル画像BL1～BL4のそれぞれで主人公が格闘に敗北した後に敗北の結末画像を経て３列の演出図柄が外れリーチの組合せで表示される。

【０１０８】

６－３．大当り遊技演出

大当り遊技演出は演出図柄表示器２８の表示領域Ｅ内に大当り遊技演出用の背景画像を表示するものであり、大当り遊技が開始されることに応じて始まり、大当り遊技が終了することに応じて終了する。図１８（ａ）は大当り遊技演出の画像である。この大当り遊技演出の画像は２人の女性のシルエットが踊る画像からなるものであり、大当り遊技演出の画像の前には遊技者に右打ちを促す「右打ち」の画像および現在のラウンド数を遊技者に通知する「Ｘ（Ｘはラウンド数）Ｒ」の画像が重ねて表示される。

【０１０９】

６－４．賞球獲得演出

大当り遊技演出中には賞球獲得演出が行われる。この賞球獲得演出は、図１８（ａ）に示すように、大当り遊技演出の画像の前に重ねて賞球獲得情報を表示するものであり、賞球獲得情報は現在進行中の大当り遊技で遊技者が獲得可能な賞球数を初期値「０」から終了値に向けて１ラウンド毎に「８０」だけカウントアップ表示するものであり、１６ラウンドの大当り遊技パターンLの大当り遊技では賞球獲得情報の終了値が「１２８０」に設定され、８ラウンドの大当り遊技パターンSの大当り遊技では賞球獲得情報の終了値が「６４０」に設定される。

【０１１０】

６－５．先読み機能

サブ制御回路６０のRAMには、図１８（ｂ）に示すように、特図１先読み受信領域１～４が設定されており、サブ制御回路６０は主制御回路４０からの特図１先読みデータを受信する毎に特図１先読みデータの受信結果を特図１先読み受信領域１～４のいずれかに格納する。これら特図１先読み受信領域１～４には「特図１先読み受信領域１」「特図１先読み受信領域２」「特図１先読み受信領域３」「特図１先読み受信領域４」の順に高い格納の優先度が設定されており、特図１先読みデータの格納処理は空欄の特図１先読み受信領域１～４のうち番号が最大である優先度が最高の1つに対して行われる。

【０１１１】

サブ制御回路６０は特図１遊技データを受信したことに応じて演出図柄遊技の画像を表示開始した場合に「特図１先読み受信領域１～４」を整理する。この処理は「特図１先読み受信領域４」から特図１先読みデータを消去するものであり、「特図１先読み受信領域３」に特図１先読みデータが格納されている場合には当該特図１先読みデータが「特図１先読み受信領域４」にシフトされ、「特図１先読み受信領域２」に特図１先読みデータが格納されている場合には当該特図１先読みデータが「特図１先読み受信領域３」にシフトされ、「特図１先読み受信領域１」に特図１先読みデータが格納されている場合には当該特図１先読みデータが「特図１先読み受信領域２」にシフトされる。即ち、サブ制御回路６０の特図１先読み受信領域１～４には主制御回路４０の特図１先読み領域１～４と同一の特図１先読みデータが同一順序で常に格納される。

【０１１２】

サブ制御回路６０のRAMには、図１８（ｃ）に示すように、特図２先読み受信領域１～４が設定されており、サブ制御回路６０は主制御回路４０からの特図２先読みデータを受信する毎に特図２先読みデータの受信結果を特図２先読み受信領域１～４のいずれかに格納する。これら特図２先読み受信領域１～４には「特図２先読み受信領域１」「特図２先読み受信領域２」「特図２先読み受信領域３」「特図２先読み受信領域４」の順に高い格納の優先度が設定されており、特図２先読みデータの格納処理は空欄の特図２先読み受信領域１～４のうち番号が最大である優先度が最高の1つに対して行われる。

【０１１３】

サブ制御回路６０は特図２遊技データを受信したことに応じて演出図柄遊技の画像を表

示開始した場合に「特図２先読み受信領域１～４」を整理する。この処理は特図１先読み受信領域１～４と同様の手順で実行されるものであり、サブ制御回路６０の特図２先読み受信領域１～４には主制御回路４０の特図２先読み領域１～４と同一の特図２先読みデータが同一順序で常に格納される。

【０１１４】

６－６．保留演出

演出図柄表示器２８の表示領域E内には、図１８（ｄ）に示すように、保留表示領域H0が設定されており、サブ制御回路６０はノーマルモードとチャンスモードとスピードモードのそれぞれでは今回の演出図柄遊技の画像を表示開始することに応じて保留表示領域H0内に１つの雲画像Cを表示開始する。このサブ制御回路６０は今回の演出図柄遊技の画像を表示停止することに応じて保留表示領域H0内から雲画像Cを消去するものであり、演出図柄遊技の画像が表示されている状態では保留表示領域H0内に雲画像Cが継続的に表示される。

【０１１５】

演出図柄表示器２８の表示領域E内には、図１８（ｄ）に示すように、保留表示領域H1～H4が設定されている。これら保留表示領域H1～H4は横一列に配置されたものであり、サブ制御回路６０はノーマルモードでは特図１先読み受信領域４に特図１先読みデータを格納している場合に保留表示領域H1内に１つの雲画像Cを表示し、特図１先読み受信領域３に特図１先読みデータを格納している場合に保留表示領域H2内に１つの雲画像Cを表示し、特図１先読み受信領域２に特図１先読みデータを格納している場合に保留表示領域H3内に１つの雲画像Cを表示し、特図１先読み受信領域1に特図１先読みデータを格納している場合に保留表示領域H4内に１つの雲画像Cを表示する。

【０１１６】

サブ制御回路６０はチャンスモードおよびスピードモードのそれぞれでは特図２先読み受信領域４に特図２先読みデータを格納している場合に保留表示領域H1内に１つの雲画像Cを表示し、特図２先読み受信領域３に特図２先読みデータを格納している場合に保留表示領域H2内に１つの雲画像Cを表示し、特図２先読み受信領域２に特図２先読みデータを格納している場合に保留表示領域H3内に１つの雲画像Cを表示し、特図２先読み受信領域1に特図２先読みデータを格納している場合に保留表示領域H4内に１つの雲画像Cを表示する。即ち、保留演出はノーマルモードでは特図１保留数に応じた数の雲画像Cを表示する演出であり、チャンスモードおよびスピードモードのそれぞれでは特図２保留数に応じた数の雲画像Cを表示する演出である。

【０１１７】

上皿８には複数の操作ボタンからなる操作ボタン群（図示せず）が装着されている。この操作ボタン群はスピーカ３２の音量を調整するための操作ボタンと演出図柄表示器２８の輝度を調整するための操作ボタン等を有するものであり、操作ボタン群の複数の操作ボタンのそれぞれは遊技者が視認可能で且つ操作可能にされている。この操作ボタン群は、図１９に示すように、操作ボタン１０を有している（g参照）。この操作ボタン１０は半透明な白色の色彩を有する半球状をなすものであり、上皿８の表面に遊技者が操作可能に装着されている。この操作ボタン１０の内部にはフルカラーのLED１０aが収納されており、サブ制御回路６０はLED１０aを駆動制御することに応じて操作ボタン１０を多色に発光させる。

【０１１８】

６－７．ボタン演出

ボタン演出は演出図柄遊技中に操作ボタン１０を操作することを遊技者に促し、操作ボタン１０が有効に操作された場合に演出図柄遊技の画像に変化を付与することに応じて遊技者の大当りに対する期待感を高めるものであり、ボタン演出にはボタン演出１およびボタン演出２の2つのパターンが設定されている。

【０１１９】

６－７－１．ボタン演出１

図１９はボタン演出１を説明するものであり、ボタン演出１はノーマルリーチ演出中に低速スクロール中の中列の演出図柄に換えてボタン図柄Ｂを赤色の色彩（Ｒ）で表示開始することに応じて開始される（ａ→ｂ参照）。このボタン図柄Ｂは操作ボタン１０を模した半円形の輪郭形状を有するものであり、ボタン演出１が開始された場合には操作ボタン１０が非発光状態からボタン図柄Ｂと同一の赤色の発光状態に切換えられる。この操作ボタン１０が赤色の発光状態で操作された場合には操作ボタン１０が赤色の発光状態から非発光状態に切換えられ、赤色のボタン図柄Ｂが演出図柄表示器２８から消去される。このボタン図柄Ｂが消去された場合にはバトル演出１～４のいずれかが表示開始される（ｄ参照）。これらバトル演出１～４のそれぞれは勝利の結末（ｅ参照）または敗北の結末（ｆ参照）で終了するものであり、バトル演出１～４のそれぞれが勝利の結末で終了した場合には３列の演出図柄が大当りの組合せで表示され、敗北の結末で終了した場合には３列の演出図柄が外れリーチの組合せで表示される。

【０１２０】

６－７－２．ボタン演出２

図１９はボタン演出２を説明するものであり、ボタン演出２はボタン図柄Ｂが青色の色彩で表示される点（ａ→ｃ参照）および操作ボタン１０がボタン図柄Ｂと同一の青色の色彩で発光状態にされる点を除いてボタン演出１と同一内容で進行する。このボタン演出２にはボタン演出１に比べて高い大当りの信頼度が設定されており、今回の演出図柄遊技中にボタン演出２が開始された場合にはボタン演出１が開始された場合に比べて３列の演出図柄が高確率で大当りの組合せになる。

【０１２１】

６－８．保留予告演出

保留予告演出は雲画像Ｃを通常の白色とは異なる色彩で表示することに応じて遊技者の大当りに対する期待感を高めるものであり、保留予告演出には保留予告演出１～３の３つのパターンが設定されている。図２０は保留予告演出を説明するものであり、保留予告演出は今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が実行される場合に行われる。この保留予告演出は保留表示領域Ｈ０内の雲画像Ｃの色彩を通常の白色から「青色」と「赤色」と「虹色」のいずれかに変化させるものであり（ａ→ｂ参照）、保留表示領域Ｈ０内に雲画像Ｃが白色の色彩で表示されている状態で実行される。この保留予告演出は保留表示領域Ｈ０内の雲画像Ｃに対応する今回の演出図柄遊技で３列の演出図柄が大当りの組合せになる確率を遊技者に事前に示唆するものであり、保留予告演出の開始タイミングは左列の演出図柄のスクロール表示が停止した後から右列の演出図柄のスクロール表示が停止する前までの間の「Ｔ１（図２１（ｂ）参照）」に設定されている。

【０１２２】

保留予告演出１は保留表示領域Ｈ０内の雲画像Ｃを「青色」の色彩に変化させるものであり、保留予告演出１には保留予告演出１～３のうちで最低の大当り確率が設定されている。保留予告演出２は保留表示領域Ｈ０内の雲画像Ｃを「赤色」の色彩に変化させるものであり、保留予告演出２には保留予告演出１～３のうちで中間の大当り確率が設定されている。保留予告演出３は保留表示領域Ｈ０内の雲画像Ｃを「虹色」の色彩に変化させるものであり、保留予告演出３には保留予告演出１～３のうちで最高の大当り確率が設定されている。

【０１２３】

図２１（ａ）は予告演出の一覧であり、図２１（ｂ）は予告演出の開始タイミングの一覧である。この予告演出は今回の演出図柄遊技で３列の演出図柄が大当りの組合せになることを遊技者に示唆するものであり、予告演出にはノーマルリーチ演出とバトル演出１～４と疑似変動演出とボタン演出１～２と保留予告演出１～３が設定されている。これら全ての予告演出は今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が実行されることを条件に行われるものであり、今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が実行されることを遊技者に事前に示唆するものである。保留予告演出１～３の開始タイミングはノーマルリーチ演出の開始タイミングＴ２より前の「Ｔ１」に設定され、ボタン演出１～２のそれぞれの開始タ

イミングはノーマルリーチ演出の開始タイミング「Ｔ２」より後の「Ｔ３」に設定され、バトル演出１～４のそれぞれの開始タイミングはボタン演出１～２の開始タイミング「Ｔ３」より後の「Ｔ４」に設定され、疑似変動演出の開始タイミング（２回目の単位図柄遊技の開始タイミング）は１回目の単位図柄遊技で３列の演出図柄が外れリーチの仮の組合せになったときの「Ｔ５」に設定されている。

【０１２４】

図２２（ａ）の予告演出処理はサブ制御回路６０が主制御回路４０からの特図１遊技データを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路６０は予告演出処理で保留予告演出１～３およびボタン演出１～２のそれぞれを実行するか否かを判定し、保留予告演出１～３およびボタン演出１～２のうち実行すると判定した予告演出を今回の演出図柄遊技中の図２１の開始タイミングで開始する。このサブ制御回路６０は予告演出処理を起動した場合にはS211で現在の演出モードがノーマルモードであるか否かを判断する。ここで現在の演出モードがノーマルモードであると判断した場合にはS212へ移行し、今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が実行されるか否かを判断する。ここで特図１遊技データの受信結果に外れ用の特図変動パターン「PH01～PH05,PH08」および大当り用の特図変動パターン「PO01～PO05,PO08」の１２種類のいずれかがある場合には今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が実行されると判断し、S213で保留予告演出１～３のうちのいずれか１つを実行するか否かを判定し、S214でボタン演出１～２のいずれかを実行するか否かを判定する。

【０１２５】

即ち、保留予告演出１～３とボタン演出１～２とバトル演出１～４と疑似変動演出のそれぞれは今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が行われる場合に今回の演出図柄遊技中に実行される可能性が有る予告演出であり、遊技者の目線では今回の演出図柄遊技で保留予告演出１～３のいずれかが実行された場合にはノーマルリーチ演出が必ず実行される。このノーマルリーチ演出が実行された場合にはボタン演出１～２のいずれかが実行される可能性とバトル演出１～４のいずれかが実行される可能性と疑似変動演出が実行される可能のそれぞれが発生する。

【０１２６】

６－８．ネーム消去予告演出

図２３はネーム消去予告演出を説明するものである。このネーム消去予告演出は３列の演出図柄のスクロール表示中に中列の演出図柄の前に重ねて演出名ウィンドウWpを表示することに応じて開始されるものであり（ａ→ｂ参照）、演出名ウィンドウWpの表示開始タイミング「Ts」は全ての予告演出の開始タイミングのうち最先の保留予告演出１～３のそれぞれの開始タイミング「Ｔ１」より前に設定されている（図２１（ｂ）参照）。この演出名ウィンドウWpは演出名１と演出名２と演出名３の３つが上から下に向けて３段に表示される領域であり、有色な矩形状に設定されている。図２２（ｂ）は演出名ウィンドウWp内に表示される演出名の一覧である。この演出名には１１種類が設定されており、１１種類の演出名のそれぞれは今回の演出図柄遊技中に実行される可能性が有る予告演出を文字で特定するものである。

【０１２７】

ネーム消去予告演出は今回の演出図柄遊技で演出名ウィンドウWp内の演出名に応じた予告演出が実行されるか否かに応じて３列の演出図柄が大当りの組合せになる確率の高さを遊技者に報知するものであり、ネーム消去予告演出１とネーム消去予告演出２とネーム消去予告演出３の３つのパターンを有している。ネーム消去予告演出１は演出名ウィンドウWp内の演出名に応じた３つの予告演出の全てを実行するものであり、ネーム消去予告演出１が実行された場合の大当りの確率は「高」に設定されている。ネーム消去予告演出２は演出名ウィンドウWp内の演出名に応じた３つの予告演出のうちの２つを実行して１つを実行しないものであり、ネーム消去予告演出２が実行された場合の大当りの確率は「中（＜高）」に設定されている。ネーム消去予告演出３は演出名ウィンドウWp内の演出名に応じた３つの予告演出のうちの１つを実行して２つを実行しないものであり、ネーム

消去予告演出３が実行された場合の大当りの確率は「低（＜中）」に設定されている。この演出名ウィンドウＷｐ内には３つの演出名１～３のうち対応する予告演出の開始タイミングが最先のものが上段に表示され、開始タイミングが最後のものが下段に表示され、開始タイミングが中間のものが中段に表示される。

【０１２８】

ネーム消去予告演出１～３のそれぞれでは演出名ウィンドウＷｐ内に演出名１～３が未消去状態および消去状態のいずれかで表示される。未消去状態は、図２２（ｂ）に示すように、演出名のみが文字で表示された状態であり、演出名に対応する予告演出が今回の演出図柄遊技で実行されていないことを遊技者に報知する状態である。消去状態は、図２２（ｃ）に示すように、演出名に記号「×」が重ねられた状態であり、演出名に対応する予告演出が今回の演出図柄遊技で実行されたことを遊技者に報知する状態である。例えば図２３（ｃ）に示すように、演出名ウィンドウＷｐ内に「保留予告演出１」と「ボタン演出１」と「疑似変動演出」が未消去状態で表示された状態で「保留予告演出１」が開始された場合には演出名「保留予告演出１」が未消去状態から消去状態にされ（ｃ→ｄ参照）、「ボタン演出１」が開始された場合には演出名「ボタン演出１」が未消去状態から消去状態にされ（ｄ→ｅ参照）、「疑似変動演出」が開始された場合には演出名「疑似変動演出」が未消去状態から消去状態にされる（ｅ→ｆ参照）。

【０１２９】

ネーム消去予告演出は演出名ウィンドウＷｐ内の消去状態の演出名の数に応じて大当りの確率を遊技者に報知するものであり、演出名ウィンドウＷｐは今回の演出図柄遊技中の表示開始タイミングＴｓで表示開始された後に演出図柄表示器２８の表示領域Ｅ内の左上隅部に移動表示タイミングＴｍで移動表示される。この移動表示タイミングＴｍは保留予告演出１～３の開始タイミングＴ１より前の左列の演出図柄のスクロール表示の停止後に設定されたものであり（図２１（ｂ）参照）、図２４に示すように、演出名ウィンドウＷｐは内部の演出名１～３と共に移動表示タイミングＴｍで演出図柄表示器２８の表示領域Ｅ内の中央部から左上隅部の縮小領域内に縮小状態で移動表示され（ａ→ｂ参照）、今回の演出図柄遊技が終了するまで表示領域Ｅ内の左上隅部の縮小領域内に継続的に縮小状態で表示される（ｂ→ｃ参照）。

【０１３０】

図２５のネーム消去予告演出処理はサブ制御回路６０が主制御回路４０からの特図１遊技データを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路６０はネーム消去予告演出処理でネーム消去予告演出１～３のいずれかを実行するか否かを判定する。このサブ制御回路６０はネーム消去予告演出１～３のいずれかを実行すると判定した場合には今回の演出図柄遊技の表示開始タイミングＴｓでネーム消去予告演出を判定結果に応じたパターン１～３のいずれかで開始する。

【０１３１】

サブ制御回路６０はネーム消去予告演出処理を起動した場合にはＳ２２１へ移行し、現在の演出モードがノーマルモードであるか否かを判断する。ここで現在の演出モードがノーマルモードであると判断した場合にはＳ２２２へ移行し、今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が実行されるか否かを判断する。ここで特図１遊技データの受信結果にノーマルリーチ演出用の１２種類のいずれかの特図変動パターンがある場合には今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が実行されると判断し、Ｓ２２３でネーム消去予告演出を実行するか否かを判断する。この処理は「1/20回」の確率でネーム消去予告演出を実行すると判断されるように行われるものであり、サブ制御回路６０はＳ２２３を終えた場合にはＳ２２４へ移行する。

【０１３２】

サブ制御回路６０はＳ２２４へ移行すると、ネーム消去予告演出を実行すると判定したか否かを判断する。ここでネーム消去予告演出の実行を判断した場合にはＳ２２５へ移行し、特図１遊技データの受信結果に大当りの判定結果が有るか否かを判断する。ここで大当りの判定結果が有ると判断した場合にはＳ２２６でＲＯＭから演出テーブル１を検出し、外れ

の判定結果が有る場合にはS230でROMから演出テーブル２を検出する。図２５（ｂ）は演出テーブル１であり、演出テーブル１はネーム消去予告演出１に高い選択確率を割付け、ネーム消去予告演出３に低い選択確率を割付け、ネーム消去予告演出２に中間の選択確率を割付けることで設定されている。図２５（ｃ）は演出テーブル２であり、演出テーブル２はネーム消去予告演出１に低い選択確率を割付け、ネーム消去予告演出３に高い選択確率を割付け、ネーム消去予告演出２に中間の選択確率を割付けることで設定されている。

【０１３３】

サブ制御回路６０はS226またはS230を終えた場合にはS227へ移行し、演出テーブルの検出結果からネーム消去予告演出１～３のいずれかを選択確率に応じた確率で選択する。即ち、ネーム消去予告演出１には高い大当り確率が設定され、ネーム消去予告演出３には低い大当り確率が設定され、ネーム消去予告演出２には中間の大当り確率が設定される。このサブ制御回路６０はS227でネーム消去予告演出１～３のいずれかを選択した場合にはS228へ移行し、ネーム消去予告演出の選択結果がネーム消去予告演出１であるか否かを判断する。ここでネーム消去予告演出の選択結果がネーム消去予告演出１であると判断した場合にはS229のネーム消去予告演出処理１へ移行し、ネーム消去予告演出の選択結果がネーム消去予告演出１でないと判断した場合にはS231でネーム消去予告演出の選択結果がネーム消去予告演出２であるか否かを判断する。ここでネーム消去予告演出の選択結果がネーム消去予告演出２であると判断した場合にはS232のネーム消去予告演出処理２へ移行し、ネーム消去予告演出の選択結果がネーム消去予告演出３である場合にはS233のネーム消去予告演出処理３へ移行する。

【０１３４】

図２６（ａ）はネーム消去予告演出処理１であり、サブ制御回路６０はS241の演出名処理１で演出名１を設定する。この演出名処理１は演出名「保留予告演出１」と「保留予告演出２」と「保留予告演出３」のうちから今回の演出図柄遊技で実行される１つを選択するものであり、サブ制御回路６０は今回の演出図柄遊技で保留予告演出１が実行される場合には演出名１を「保留予告演出１」に設定し、保留予告演出２が実行される場合には演出名１を「保留予告演出２」に設定し、保留予告演出３が実行される場合には演出名１を「保留予告演出３」に設定し、保留予告演出１～３がいずれも実行されない場合には演出名１を「？？？」に設定する。

【０１３５】

サブ制御回路６０はS241を終えた場合にはS242の演出名処理２で演出名２を設定する。この演出名処理２は演出名「ボタン演出１」および「ボタン演出２」のうちから今回の演出図柄遊技で実行される１つを選択するものであり、サブ制御回路６０は今回の演出図柄遊技でボタン演出１～２がいずれも実行されない場合には演出名２を「？？？」に設定し、ボタン演出１が実行される場合には演出名２を「ボタン演出１」に設定し、ボタン演出２が実行される場合には演出名２を「ボタン演出２」に設定する。

【０１３６】

サブ制御回路６０はS242を終えた場合にはS243へ移行し、今回の演出図柄遊技で疑似変動演出が実行されるか否かを判断する。ここで特図１変動パターンの受信結果に疑似変動演出用の「PH08」「PO08」のいずれかが有る場合にはS243で疑似変動演出が実行されると判断し、S244で演出名３を「疑似変動演出」に設定する。このサブ制御回路６０は疑似変動演出用の特図１変動パターンがない場合にはS243からS245の演出名処理３へ移行し、演出名３を設定する。この演出名処理３は演出名「バトル演出１」と「バトル演出２」と「バトル演出３」と「バトル演出４」のうちから今回の演出図柄遊技で実行される１つを選択するものであり、サブ制御回路６０は特図１変動パターンの受信結果にバトル演出用の「PH01～PH04」および「PO01～PO04」の８つがいずれもない場合には演出名３を「？？？」に設定する。このサブ制御回路６０は特図１遊技データの受信結果にバトル演出１用の特図変動パターンがある場合には演出名３を「バトル演出１」に設定し、バトル演出２用の特図変動パターンがある場合には演出名３を「バトル演出２

」に設定し、バトル演出３用の特図変動パターンがある場合には演出名３を「バトル演出３」に設定し、バトル演出４用の特図変動パターンがある場合には演出名３を「バトル演出４」に設定する。

【０１３７】

図２６（ｃ）は今回の演出図柄遊技に対して保留予告演出１とボタン演出１とバトル演出１が設定されている場合（ｂ参照）にネーム消去予告演出１で演出名ウィンドウＷｐ内に表示される演出名である。この場合には演出名ウィンドウＷｐ内に演出名１として「保留予告演出１」が未消去状態で表示され、演出名２として「ボタン演出１」が未消去状態で表示され、演出名３として「バトル演出１」が未消去状態で表示される。これに対して今回の演出図柄遊技では保留予告演出１とボタン演出１とバトル演出１が順に実行され、保留予告演出１が開始されることに応じて演出名１「保留予告演出１」が未消去状態から消去状態に切換えられ、ボタン演出１が開始されることに応じて演出名２「ボタン演出１」が未消去状態から消去状態に切換えられ、バトル演出１が開始されることに応じて演出名３「バトル演出１」が未消去状態から消去状態に切換えられる（ｄ参照）。

【０１３８】

図２７（ａ）はネーム消去予告演出処理２である。このネーム消去予告演出処理２はネーム消去予告演出処理１のS241と同一の手順で演出名１を設定し、ネーム消去予告演出処理１のS242と同一の手順で演出名２を設定するものであり、サブ制御回路６０はS242を終えた場合にはS243Aで特図１遊技データの受信結果に疑似変動演出用の特図変動パターンが無いか否かを判断する。ここで疑似変動演出用の特図変動パターンが無いと判断した場合にはS244で演出名３を「疑似変動演出」に設定し、疑似変動演出用の特図変動パターンが有ると判断した場合にはS251へ移行する。

【０１３９】

サブ制御回路６０はS251へ移行すると、特図１遊技データの受信結果にバトル演出１～４用のいずれかの特図変動パターンが有るか否かを判断する。ここでバトル演出１～４用の特図変動パターンがいずれもないと判断した場合にはS252で演出名３を「バトル演出１」に設定し、バトル演出１～４用の特図変動パターンのいずれかが有ると判断した場合にはS245Aの演出名処理３Ａへ移行する。ここでバトル演出１用の特図変動パターンが有る場合には演出名３を「バトル演出２」に設定し、バトル演出２用の特図変動パターンが有る場合には演出名３を「バトル演出３」に設定し、バトル演出３用の特図変動パターンが有る場合には演出名３を「バトル演出４」に設定し、バトル演出４用の特図変動パターンが有る場合には演出名３を「バトル演出１」に設定する。

【０１４０】

図２７（ｃ）は今回の演出図柄遊技に対して保留予告演出１とボタン演出１とバトル演出１が設定されている場合（ｂ参照）にネーム消去予告演出２で演出名ウィンドウＷｐ内に表示される演出名である。この場合には演出名ウィンドウＷｐ内に演出名１として「保留予告演出１」が未消去状態で表示され、演出名２として「ボタン演出１」が未消去状態で表示され、演出名３として「バトル演出２」が未消去状態で表示される。これに対して今回の演出図柄遊技では保留予告演出１とボタン演出１とバトル演出１が順に実行され、保留予告演出１が開始されることに応じて演出名１「保留予告演出１」が未消去状態から消去状態に切換えられ、ボタン演出１が開始されることに応じて演出名２「ボタン演出１」が未消去状態から消去状態に切換えられ、バトル演出１が開始されるもののバトル演出２が開始されずに演出名３「バトル演出２」が未消去状態で継続的に表示される（ｄ参照）。

【０１４１】

図２８（ａ）はネーム消去予告演出処理３である。このネーム消去予告演出処理３は演出名１を保留予告演出１～３のうち実行予定の１つに設定し（S241）、演出名３を疑似連演出およびバトル演出１～４のうち非実行予定の１つに設定するものであり（S243A～S252）、サブ制御回路６０はS241の演出名処理１を終えた場合にはS261で今回の演出図柄遊技に対してボタン演出１およびボタン演出２のいずれかが設定されていないか否

かを判断する。ここでボタン演出１～２がいずれも設定されていないと判断した場合にはS262で演出名２を「ボタン演出１」に設定し、ボタン演出１～２のいずれかが設定されていると判断した場合にはS263の演出名処理２Aへ移行する。ここでボタン演出１が設定されている場合には演出名２を「ボタン演出２」に設定し、ボタン演出２が設定されている場合には演出名２を「ボタン演出１」に設定する。

【０１４２】

図２８（ｃ）は今回の演出図柄遊技に対して保留予告演出１とボタン演出１とバトル演出１が設定されている場合（ｂ参照）にネーム消去予告演出３で演出名ウィンドウWp内に表示される演出名である。この場合には演出名ウィンドウWp内に演出名１として「保留予告演出１」が未消去状態で表示され、演出名２として「ボタン演出２」が未消去状態で表示され、演出名３として「バトル演出２」が未消去状態で表示される。これに対して今回の演出図柄遊技では保留予告演出１とボタン演出１とバトル演出１が順に実行され、保留予告演出１が開始されることに応じて演出名１「保留予告演出１」が未消去状態から消去状態に切換えられ、ボタン演出１が開始されるもののボタン演出１が開始されずに演出名２「ボタン演出２」が未消去状態で継続的に表示され、バトル演出１が開始されるもののバトル演出２が開始されずに演出名３「バトル演出２」が未消去状態で継続的に表示される（ｄ参照）。

【０１４３】

７－１．メイン処理

サブ制御回路６０は電源が投入されることに応じてＲＯＭから図２９（ａ）のメイン処理用のプログラムを検出し、S101でRAMへのアクセス許可を設定し、S102で割込み禁止を設定する。そして、S103の乱数更新処理でRAMの複数の乱数の値を更新し、S104で割込みを許可した後にS102～S104を繰返す。この割込み許可中にはS105の受信割り込み処理およびS106のタイマ割込み処理の起動を許容する。

８－２．受信割込み処理

サブ制御回路６０は主制御回路４０からのSTB信号がINT端子に入力される毎にS105の受信割込み処理を起動する。この受信割込み処理はS106のタイマ割込み処理に優先して実行されるものであり、サブ制御回路６０は主制御回路４０が図８のS11の出力処理で送信したコマンド等を受信割込み処理でＲＡＭの受信バッファに格納する。

【０１４４】

８－３．タイマ割込み処理

サブ制御回路６０は一定周期でタイマ割込み信号が入力される毎にS106のタイマ割込み処理を起動する。図２９（ｂ）はS106のタイマ割込み処理であり、サブ制御回路６０はタイマ割込み処理でS111の受信コマンド解析処理およびS112の賞球獲得演出処理を行う。このサブ制御回路６０はS112の賞球獲得演出処理を行うことに応じて演出図柄表示器２８に賞球獲得演出の画像を表示する。

【０１４５】

８－３―１．受信コマンド解析処理

図３０（ａ）はS111の受信コマンド解析処理であり、サブ制御回路６０はS121で主制御回路４０からの特図１先読みデータまたは特図２先読みデータが受信バッファに格納されているか否かを判断する。ここで特図１先読みデータまたは特図２先読みデータが格納されていると判断した場合にはS122へ移行し、受信バッファの特図１先読みデータまたは特図２先読みデータをRAMの特図先読み領域にシフトする。この特図先読み領域には特図１先読み受信領域１～４および特図２先読み受信領域１～４が設定されており、サブ制御回路６０は特図１先読みデータを主制御回路４０と同一の手順で特図１先読み受信領域１～４のいずれかにシフトし、特図２先読みデータを主制御回路４０と同一の手順で特図２先読み受信領域１～４のいずれかにシフトする。即ち、サブ制御回路６０のRAMには主制御回路４０と同一の特図１先読みデータおよび特図２先読みデータが格納される。

【０１４６】

サブ制御回路６０は図３０（ａ）のＳ１２３で主制御回路４０からの特図１遊技データまたは特図２遊技データが受信バッファに格納されているか否かを判断する。ここで特図１遊技データまたは特図２遊技データが格納されていると判断した場合にはＳ１２４の図柄遊技演出開始処理を実行する。図３０（ｂ）はＳ１２４の図柄遊技演出開始処理であり、サブ制御回路６０はＳ１４１で特図１遊技データ（当否の判定結果と大当り種別の判定結果と特図変動パターンの判定結果と転落の有無の判定結果）の受信結果または特図２遊技データ（当否の判定結果と大当り種別の判定結果と特図変動パターンの判定結果と転落の有無の判定結果）の受信結果を受信バッファから検出する。図２２（ａ）の予告演出処理と図２５（ａ）のネーム消去予告演出処理と図２６（ａ）のネーム消去予告演出処理１と図２７（ａ）のネーム消去予告演出処理２と図２８（ａ）のネーム消去予告演出処理３はＳ１２４の図柄遊技演出開始処理で実行される。

【０１４７】

サブ制御回路６０は図３０（ｂ）のＳ１４１を終えると、Ｓ１４２で３列の演出図柄の組合せを設定する。この３列の演出図柄は当否の検出結果が「大当り」で大当り種別の検出結果が「大当り図柄１」「大当り図柄３」ある場合に奇数の「大当りの組合せ」に設定されるものであり、当否の検出結果が「大当り」で大当り種別の検出結果が「大当り図柄２」ある場合には偶数の「大当りの組合せ」および奇数の「大当りの組合せ」のいずれかに設定される。この演出図柄は当否の検出結果が「外れ」である場合には変動パターンの検出結果が外れ用「ＰＨ０１～ＰＨ０５」である場合に「外れリーチの組合せ」に設定されるものであり、変動パターンの検出結果が完全外れ用の「ＰＨ０６～ＰＨ０７」である場合に「完全外れの組合せ」に設定され、変動パターンの検出結果が疑似変動演出用の「ＰＨ０８,ＰＯ０８」である場合に「外れリーチの仮の組合せ」が追加して設定される。このサブ制御回路６０はＳ１４２を終えた場合にはＳ１４３で変動パターンの検出結果に応じたビデオデータをＣＧＲＯＭから検出し、ビデオデータの検出結果を再生開始することに応じて演出図柄表示器２８に演出図柄遊技の画像を表示開始する。

【０１４８】

サブ制御回路６０は図３０（ａ）のＳ１２５で主制御回路４０からの変動停止コマンド１または変動停止コマンド２が受信バッファに格納されているか否かを判断し、変動停止コマンド１または変動停止コマンド２が格納されていると判断した場合にはＳ１２６の図柄遊技演出停止処理で３列の演出図柄をＳ１２４の組合せの設定結果で確定表示する。

【０１４９】

サブ制御回路６０は図３０（ａ）のＳ１２７で主制御回路４０からの大当り遊技開始コマンドが受信バッファに格納されているか否かを判断し、大当り遊技開始コマンドが格納されていると判断した場合にはＳ１２８の大当り遊技演出開始処理で大当り遊技演出用のビデオデータを再生開始することに応じて演出図柄表示器２８に大当り遊技演出用の背景画像を表示開始し、ラウンド昇格演出が設定されている場合には８ラウンド目にラウンド昇格演出の画像を表示する。このサブ制御回路６０はＳ１２９で主制御回路４０からの大当り遊技停止コマンドが受信バッファに格納されているか否かを判断し、大当り遊技停止コマンドが格納されていると判断した場合にはＳ１３０の大当り遊技演出停止処理で大当り遊技演出用のビデオデータを再生停止することに応じて大当り遊技演出用の背景画像を消去する。

【０１５０】

上記実施例１によれば次の効果を奏する。

演出名ウィンドウＷｐの画像が表示された場合には演出名ウィンドウＷｐの演出名１～３の画像が示唆の対象とする今回の演出図柄遊技の画像について、演出名１～３の画像が示唆するものと同じ内容の予告演出および異なる内容の予告演出の双方を含むネーム消去予告演出２～３を実行した。このため、遊技者にとって予想に反する予告演出が実行されることとなるので、遊技の趣向性が向上する。

【０１５１】

[実施例２]

図３１（ａ）はネーム消去予告演出処理４である。このネーム消去予告演出処理４は演出名１を保留予告演出１～３のうち非実行予定の１つに設定する点でネーム消去予告演出処理３と相違する。このネーム消去予告演出処理４は今回の演出図柄遊技で３列の演出図柄が大当りの組合せになる場合のみに実行されるものであり、大当りの確率がネーム消去予告演出１～４うちで最高の「１００％」に設定されている。

【０１５２】

サブ制御回路６０はネーム消去予告演出処理４のS271で今回の演出図柄遊技に対して保留予告演出１～３のいずれかが設定されていないか否かを判断する。ここで保留予告演出１～３がいずれも設定されていないと判断した場合にはS272で演出名１を「保留予告演出１」に設定し、保留予告演出１～３のいずれかが設定されていると判断した場合にはS273へ移行する。ここで保留予告演出１が設定されている場合には演出名１を「保留予告演出２」に設定し、保留予告演出２が設定されている場合には演出名１を「保留予告演出３」に設定し、保留予告演出３が設定されている場合には演出名１を「保留予告演出１」に設定する。

【０１５３】

図３１（ｃ）は今回の演出図柄遊技に対して保留予告演出１とボタン演出１とバトル演出１が設定されている場合（ｂ参照）にネーム消去予告演出４で演出名ウィンドウWp内に表示される演出名である。この場合には演出名ウィンドウWp内に演出名１として「保留予告演出２」が未消去状態で表示され、演出名２として「ボタン演出２」が未消去状態で表示され、演出名３として「バトル演出２」が未消去状態で表示される。これに対して今回の演出図柄遊技では保留予告演出１とボタン演出１とバトル演出１が順に実行され、保留予告演出１が開始されるものの保留予告演出２が開始されずに演出名１「保留予告演出２」が未消去状態で継続的に表示され、ボタン演出１が開始されるもののボタン演出１が開始されずに演出名２「ボタン演出２」が未消去状態で継続的に表示され、バトル演出１が開始されるもののバトル演出２が開始されずに演出名３「バトル演出２」が未消去状態で継続的に表示される（ｄ参照）。即ち、遊技者の目線では演出名ウィンドウWp内の３つの演出名に応じた予告演出がいずれも開始されなかった場合には３列の演出図柄が「１００％」の確率で大当りの組合せになる。

【０１５４】

[実施例３]

ネーム消去予告演出１～４のそれぞれでは、図３２に示すように、演出名ウィンドウWpに換えて演出名ウィンドウWp1が表示される。この演出名ウィンドウWp1は演出名１～３のうちの１つが表示される領域であり（ｂ～ｄ参照）、ネーム消去予告演出１～４のそれぞれでは演出名ウィンドウWp1の表示タイミングとして「Ta～Tc」の３つが設定されている（ｅ参照）。表示タイミング「Ta」は保留予告演出１～３のそれぞれの開始タイミングT1に比べて前のタイミングであり、表示タイミング「Ta」では演出名１の設定結果「保留予告演出１～３」「？？？」のいずれか１つが表示される。表示タイミング「Tb」はボタン演出１～２のそれぞれの開始タイミングT3に比べて前のタイミングであり、表示タイミング「Tb」では演出名２の設定結果「ボタン演出１～２」「？？？」のいずれか１つが表示される。表示タイミング「Tc」はバトル演出１～４のそれぞれの開始タイミングT4に比べて前のタイミングであり、表示タイミング「Tc」では演出名３の設定結果「バトル演出１～４」「疑似変動演出」「？？？」のいずれか１つが表示される。

【０１５５】

ネーム消去予告演出１～４のそれぞれは予告演出が実行される直前のタイミングで１つの演出名（「？？？」を含む）を遊技者に示唆するものであり、図３３（ａ）に示すように、ネーム消去予告演出１では１回目に「保留予告演出１～３」のいずれか１つが演出名１として表示された直後に演出名１に応じた１つの予告演出が実行または「？？？」が演出名１として表示された直後に予告演出が実行されず、２回目に「ボタン演出１～２」のいずれか１つが演出名２として表示された直後に演出名２に応じた１つの予告演出が実行または「？？？」が演出名２として表示された直後に予告演出が実行されず、３回目に「

バトル演出１～４」「疑似連演出」が演出名３として表示された直後に演出名３に応じた１つの予告演出が実行または「？？？」が演出名３として表示された直後に予告演出が実行されない。この場合の大当りの確率はネーム消去予告演出１～４のうちで２番目に高く設定されている。

【０１５６】

ネーム消去予告演出２では、図３３（ｂ）に示すように、１回目に「保留予告演出１～３」のいずれか１つが演出名１として表示された直後に演出名１に応じた１つの予告演出が実行または「？？？」が演出名１として表示された直後に予告演出が実行されず、２回目に「ボタン演出１～２」のいずれか１つが演出名２として表示された直後に演出名２に応じた１つの予告演出が実行または「？？？」が演出名２として表示された直後に予告演出が実行されず、３回目に「バトル演出１～４」「疑似連演出」が演出名３として表示された直後に演出名３に応じた１つの予告演出が実行されない。この場合の大当りの確率はネーム消去予告演出１～４のうちで３番目に高く設定されている。

【０１５７】

ネーム消去予告演出３では、図３３（ｃ）に示すように、１回目に「保留予告演出１～３」のいずれか１つが演出名１として表示された直後に演出名１に応じた１つの予告演出が実行または「？？？」が演出名１として表示された直後に予告演出が実行されず、２回目に「ボタン演出１～２」のいずれか１つが演出名２として表示された直後に演出名２に応じた１つの予告演出が実行されず、３回目に「バトル演出１～４」「疑似連演出」のいずれか１つが演出名３として表示された直後に演出名３に応じた１つの予告演出が実行されない。この場合の大当りの確率はネーム消去予告演出１～４のうちで最低に設定されている。

【０１５８】

ネーム消去予告演出４では、図３３（ｄ）に示すように、１回目に「保留予告演出１～３」のいずれか１つが演出名１として表示された直後に演出名１に応じた１つの予告演出が実行されず、２回目に「ボタン演出１～２」のいずれか１つが演出名２として表示された直後に演出名２に応じた１つの予告演出が実行されず、３回目に「バトル演出１～４」「疑似連演出」のいずれか１つが演出名３として表示された直後に演出名３に応じた１つの予告演出が実行されない。この場合の大当りの確率はネーム消去予告演出１～４のうちで最高に設定されている。

【０１５９】

上記実施例１～３においては、サブ制御回路６０がネーム消去予告演出２で演出名３として実行不能な架空の演出名（パワーアップ演出）を表示、または、ネーム消去予告演出３で演出名２～３のそれぞれとして実行不能な架空の演出名を表示、または、ネーム消去予告演出４で演出名１～３のそれぞれとして実行不能な架空の演出名を表示しても良い。この構成の場合には架空の演出名を表示することに応じて大当りを１００％の確率で示唆することが好ましい。この場合によれば、演出名ウィンドウＷｐ内に相互に異なる３種の予告演出を示唆する演出名１～３が表示される。この演出名ウィンドウＷｐの画像は今回の演出図柄遊技で実行される予定の予告演出および実行不能な架空の予告演出を含むものであり、遊技者に意外感を与えることができるので、遊技の趣向性が向上する。

【０１６０】

上記実施例１～３には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明1-1]～[参考発明1-6]が記載されている。遊技機には始動条件が成立する毎に当否を判定し、当否を判定する毎に図柄遊技の画像を表示することに応じて遊技者に当否の判定結果を報知する構成のものがある。この遊技機の場合には予告演出を行うことに応じて図柄遊技中に実行される演出の種類を遊技者に事前に示唆することが行われている（特開２０１０－１７４２５号公報参照）。この従来の遊技機は予告演出を実行することに応じて予告演出で示唆された演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高めるだけの趣向性を提供するものであり、遊技の趣向性の点で改善の余地が残されている。

【０１６１】

[参考発明1-1]
始動条件が成立する毎に当否を判定する判定手段と、
当否の判定結果を遊技者に報知するための図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、
図柄遊技の画像の表示中に実行される演出内容を遊技者に事前に示唆するための演出情報として相互に異なる複数種の演出を示唆する画像を表示する情報表示手段と、
図柄遊技の画像を演出する演出手段を備え、
前記演出手段は、
前記演出情報の画像が表示された場合に前記演出情報の画像が示唆の対象とする図柄遊技の画像について、前記演出情報の画像が示唆するものと同じ内容の演出および異なる内容の演出の双方を含む正誤パターンで演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機。
実施例の「特図１遊技と特図２遊技と小当り遊技と大当り遊技の全てが停止すること」は始動条件が成立することに相当し、「主制御回路４０」は判定手段に相当し、「演出図柄遊技の画像」は図柄遊技の画像に相当し、「サブ制御回路６０」は図柄遊技手段と情報表示手段と演出手段に相当し、「演出名１～３」は演出情報に相当し、「ネーム消去予告演出２～３」は正誤パターンの演出に相当し、「演出名ウィンドウＷｐ」は画像に相当し、「予告演出」は演出内容に相当する。
上記手段によれば、演出情報として相互に異なる複数の演出を示唆する画像が表示される。この演出情報の画像が表示された場合には演出情報の画像が示唆の対象とする図柄遊技の画像について、演出情報の画像が示唆するものと同じ内容の演出および異なる内容の演出の双方を含む正誤パターンで演出が実行される。このため、遊技者にとって予想に反する演出が実行されることとなるので、遊技の趣向性が向上する。
【０１６２】
[参考発明1-2]
前記演出手段は、前記演出情報の画像が示唆するものと同じ内容の演出および異なる内容の演出を互いに異なるタイミングで開始するものであり、
前記情報表示手段は、前記演出情報の画像が示唆するものと同じ内容の演出および異なる内容の演出のうち最先の１つが開始されるより前のタイミングで前記演出情報の画像を表示することを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。
実施例の「表示開始タイミングTs」は前のタイミングに相当する。
[参考発明1-3]
前記演出手段は、前記演出情報の画像が示唆の対象とする図柄遊技の画像について、前記演出情報の画像が示唆するものと同じ複数の演出のみからなる正パターンおよび前記正誤パターンのいずれかで演出を実行することが可能にされていることを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。
実施例の「ネーム消去予告演出１」は正パターンの演出に相当する。
【０１６３】
[参考発明1-4]
前記演出手段は、前記演出情報の画像が示唆の対象とする図柄遊技の画像について、前記演出情報の画像が示唆するものと同じ複数の演出のみからなる正パターンと前記演出情報の画像が示唆するものと異なる演出のみからなる誤パターンと前記正誤パターンのいずれかで演出を実行することが可能にされていることを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。
実施例の「ネーム消去予告演出４」は誤パターンの演出に相当する。
[参考発明1-5]
前記演出手段は、前記演出情報の画像が示唆の対象とする図柄遊技の画像について、前記複数のパターンのいずれで演出を実行するかに応じて当該図柄遊技の画像で当りが報知される確率の高さを遊技者に示唆することを特徴とする[参考発明1-3]または[参考発明1-4]に記載の遊技機。
【０１６４】

[参考発明1-6]
始動条件が成立する毎に当否を判定する判定手段と、
当否の判定結果を遊技者に報知するための図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、
今回の図柄遊技の画像を互いに異なるN（Nは２以上の整数）種の内容で演出する演出手段と、
今回の図柄遊技の画像の演出内容を遊技者に事前に示唆するための演出情報として相互に異なるN種の演出を示唆する画像を表示する情報表示手段を備え、
前記情報表示手段は、
前記演出情報として、前記演出手段が今回の図柄遊技で実行する予定の演出および実行することが不可能な架空の演出の双方を含む画像を表示することが可能にされていることを特徴とする遊技機。
実施例の「特図１遊技と特図２遊技と小当り遊技と大当り遊技の全てが停止すること」は始動条件が成立することに相当し、「主制御回路４０」は判定手段に相当し、「演出図柄遊技の画像」は図柄遊技の画像に相当し、「サブ制御回路６０」は図柄遊技手段と情報表示手段と演出手段に相当し、「演出名１～３」は演出情報に相当し、「保留予告演出１～ボタン演出２（図２２参照）」は実行する予定の演出に相当し、「演出名ウィンドウWp」は画像に相当し、「パワーアップ演出」は実行することが不可能な架空の演出に相当する。
上記手段によれば、演出情報として相互に異なるN種の演出を示唆する画像が表示される。この演出情報の画像は今回の図柄遊技で実行される予定の演出および実行不能な架空の演出を含むものであり、遊技者に意外感を与えることができるので、遊技の趣向性が向上する。

【０１６５】
[実施例４]
図３４はダイナソー予告演出を説明するものである。このダイナソー予告演出はバトル演出１および２のいずれかが表示開始されることを遊技者に事前に示唆するものであり、バトル演出１および２のそれぞれが表示開始される前の予告タイミングで表示開始される。このダイナソー予告演出は演出図柄表示器２８の表示領域E内に「恐竜１」の図柄D1（b参照）および「恐竜２」の図柄D2（c参照）を交互に表示するものであり、優勢の結末（d参照）および劣勢の結末（e参照）を有している。優勢の結末は図柄D1および図柄D2の交互表示を図柄D1で停止するものであり、ダイナソー予告演出が優勢の結末で終了した後にはバトル演出１～４のうちで信頼度が最高のバトル演出１の画像が表示開始される（f参照）。劣勢の結末は図柄D1および図柄D2の交互表示を図柄D2で停止するものであり、ダイナソー予告演出が劣勢の結末で終了した後にはバトル演出１～４のうちで信頼度が上から２番目のバトル演出２の画像が表示開始される（g参照）。

【０１６６】
図３５はスモークスクリーン予告演出１および２を説明するものである。スモークスクリーン予告演出１はダイナソー予告演出が開始される確率の高さを遊技者に事前に報知するものであり、建物群の背景を模したノーマル背景画像の前に重ねて表示される。このスモークスクリーン予告演出１はダイナソー予告演出が開始される前の予告タイミングで剣を振りかざす女性の予告図柄Wsを表示することに応じて開始されるものであり（a→b参照）、予告図柄Wsの表示開始位置は演出図柄表示器２８の表示領域E内の左側部に設定されている。このスモークスクリーン予告演出１は予告図柄Wsが剣を複数の建物に突刺しながら右に向けて歩く画像に進展するものであり、予告図柄Wsは表示領域E内の右側部に到達することに応じて消去される。このスモークスクリーン予告演出１は予告図柄Wsの消去後に煙図柄SSが表示されることに応じて終了する。この煙図柄SSは赤色（R）の色彩で表示されるものであり、ノーマル背景画像の一部と左列の演出図柄と中列の演出図柄と右列の演出図柄を遊技者から視認不能に隠すものである。スモークスクリーン予告演出２は煙画像SSが青色（B）で表示される点を除いてスモークスクリーン予告演出１と同一に設定されたものである。

【０１６７】
図３６はスモークスクリーン予告演出１および２のそれぞれの開始タイミングを説明するものであり、スモークスクリーン予告演出１～２の開始タイミングには先タイミングTAおよび後タイミングTBの２種類が設定されている（c参照）。先タイミングTAはノーマルリーチ演出が開始された直後のノーマルリーチ演出中に設定されたものであり、先タイミングTAでは演出図柄表示器２８の予定領域Ep内に「おや？×２」の文字図柄ZAが表示される（a参照）。この予定領域Epはスモークスクリーン予告演出１～２のそれぞれで予告図柄Wsが表示開始される領域であり、文字図柄ZAは遊技者に現在が先タイミングTAであることを報知するものである。この文字図柄ZAは表示開始されたことを基準に一定時間（１秒）が経過することに応じて消去されるものであり、予告図柄Wsは文字図柄ZAが消去された後に予定領域Ep内に表示される。後タイミングTBは先タイミングTAより後のノーマルリーチ演出中に設定されたものであり、後タイミングTBでは予定領域Ep内に「おや？×３」の文字図柄ZBが表示されることに応じて遊技者に現在が後タイミングTBであることが報知される（b参照）。この文字図柄ZBは表示開始されたことを基準に一定時間（１秒）が経過することに応じて消去されるものであり、予告図柄Wsは文字図柄ZBが消去された後に予定領域Ep内に表示される。

【０１６８】
図３６（d）はスモークスクリーン予告演出１の信頼度の高さを示すものである。この信頼度は今回の演出図柄遊技でスモークスクリーン予告演出１が実行された場合にダイナソー予告演出が実行される確率の高さを示すものであり、スモークスクリーン予告演出１の信頼度は後タイミングTBで実行された場合が最高値Xmaxに設定され、先タイミングTAで実行された場合が最低値Xminに設定されている。図３６（e）はスモークスクリーン予告演出２の信頼度の高さを示すものである。この信頼度は今回の演出図柄遊技でスモークスクリーン予告演出２が実行された場合にダイナソー予告演出が実行される確率の高さを示すものであり、スモークスクリーン予告演出２の信頼度は先タイミングTAで実行された場合が低値Xl（＞Xmin）に設定され、後タイミングTBで実行された場合が低値Xlに比べて高く且つ最高値Xmaxに比べて低い高値Xh（＞Xl）に設定されている。即ち、遊技者の目線ではスモークスクリーン予告演出１および２のそれぞれは開始タイミングが遅い程にダイナソー予告演出に対する信頼度が高くなるものであり、スモークスクリーン予告演出１は先タイミングTAでの信頼度および後タイミングTBでの信頼度間の差が大きく設定され、スモークスクリーン予告演出２は先タイミングTAでの信頼度および後タイミングTBでの信頼度間の差が小さく設定されている。

【０１６９】
図３７のダイナソー予告演出処理はサブ制御回路６０が主制御回路４０からの特図１遊技データを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路６０はダイナソー予告演出処理でダイナソー予告演出を行うか否かを判定する。このサブ制御回路６０はダイナソー予告演出を行うと判定した場合にはダイナソー予告演出の結末を判定し、今回の演出図柄遊技の予告タイミングでダイナソー予告演出を結末の判定結果に応じた演出内容で表示開始する。このサブ制御回路６０はダイナソー予告演出処理を起動した場合にはS301で現在の演出モードがノーマルモードであるか否かを判断する。ここで現在の演出モードがノーマルモードであると判断した場合にはS302へ移行し、特図１遊技データの受信結果にバトル演出１用の特図変動パターン「PO01,PH01」およびバトル演出２用の特図変動パターン「PO02,PH02」の４つのいずれかがあるか否かを判断する。ここで４つの特図変動パターンのいずれかがあると判断した場合にはS303へ移行し、ダイナソー予告演出を実行すると「1/5回」の確率で判定する。

【０１７０】
サブ制御回路６０はS303を終えた場合にはS304へ移行し、ダイナソー予告演出の実行を判定したか否かを判断する。ここでダイナソー予告演出の実行を判定したと判断した場合にはS305へ移行し、特図１遊技データの受信結果にバトル演出１用の特図変動パターンが有るか否かを判断する。ここでバトル演出１用の特図変動パターンが有ると判断し

た場合にはS306でダイナソー予告演出の結末を優勢の結末に設定し、特図１遊技データの受信結果にバトル演出２用の特図変動パターンが有る場合にはS307でダイナソー予告演出の結末を劣勢の結末に設定する。即ち、今回の演出図柄遊技で優勢の結末のダイナソー予告演出が実行された場合にはバトル演出１が１００％の確率で実行され、今回の演出図柄遊技で劣勢の結末のダイナソー予告演出が実行された場合にはバトル演出２が１００％の確率で実行される。

【０１７１】

図３８（ａ）のスモークスクリーン予告演出処理はサブ制御回路６０が主制御回路４０からの特図１遊技データを受信する毎にダイナソー予告演出処理の終了後に起動するものであり、サブ制御回路６０はスモークスクリーン予告演出処理でスモークスクリーン予告演出を行うか否かを判定する。このサブ制御回路６０はスモークスクリーン予告演出を行うと判定した場合にはスモークスクリーン予告演出の種類および予告タイミングを判定し、今回の演出図柄遊技中に予告タイミングの判定結果でスモークスクリーン演出を種類の判定結果で表示開始する。このサブ制御回路６０はスモークスクリーン予告演出処理を起動した場合にはS311で現在の演出モードがノーマルモードであるか否かを判断する。ここで現在の演出モードがノーマルモードであると判断した場合にはS312へ移行し、ダイナソー予告演出を実行すると判定したか否かを判断する。ここでダイナソー予告演出の実行が判定されていると判断した場合にはS313でＲＯＭから予告パターンテーブル１を検出し、ダイナソー予告演出の非実行が判定されていると判断した場合にはS314でＲＯＭから予告判定パターンテーブル２を検出する。

【０１７２】

図３８（ｂ）は予告パターンテーブル１であり、予告パターンテーブル１は最高確率パターンと高確率パターンと低確率パターンと最低確率パターンのそれぞれに選択確率を割付けることで設定されている。最高確率パターンはスモークスクリーン予告演出１を後タイミングで実行するパターンであり、最高確率パターンには最高の選択確率が割付けられている。高確率パターンはスモークスクリーン予告演出２を後タイミングで実行するものであり、高確率パターンには高い選択確率が割付けられている。低確率パターンはスモークスクリーン予告演出２を先タイミングで実行するものであり、低確率パターンには低い選択確率が割付けられている。最低確率パターンはスモークスクリーン予告演出１を先タイミングで実行するものであり、最低確率パターンには最低の選択確率が割付けられている。

【０１７３】

図３８（ｃ）は予告パターンテーブル２であり、予告パターンテーブル２は最高確率パターンと高確率パターンと低確率パターンと最低確率パターンと予告無しパターンのそれぞれに選択確率を割付けることで設定されている。この予告無しパターンはスモークスクリーン予告演出１～２をいずれも実行しないものであり、予告無しパターンには最高の選択確率が割付けられ、残りの最高確率パターンと高確率パターンと低確率パターンと最低確率パターンのそれぞれには共通の極低確率が割付けられている。

【０１７４】

サブ制御回路６０はS313で予告パターンテーブル１を検出した場合にはS315で予告パターンテーブル１から最高確率パターン～最低確率パターンのいずれか１つを選択確率に応じた確率で選択し、S314で予告パターンテーブル２を検出した場合にはS315で予告パターンテーブル２から最高確率パターン～予告無しパターンのいずれか１つを選択確率に応じた確率で選択する。このサブ制御回路６０はS315を終えた場合にはS316へ移行し、今回の演出図柄遊技でスモークスクリーン予告演出１～２のいずれかが実行されるか否かを判断する。ここで予告パターンの選択結果が最高確率パターン～最低確率パターンのいずれかである判断にはスモークスクリーン予告演出１～２のいずれかが実行されると判断し、S317へ移行する。ここで予告パターンの選択結果が低確率パターンおよび最低確率パターンのいずれかである場合には文字図柄ZAを先タイミングTAで表示することを１００％の確率で設定し、予告パターンの選択結果が最高確率パターンおよび高確率パ

ターンのいずれかである場合には文字図柄ZBを後タイミングTBで表示することを１００％の確率で設定する。

【０１７５】

サブ制御回路６０は予告無しパターンが判定されている場合には今回の演出図柄遊技でスモークスクリーン予告演出が実行されないと判断し、S316からS318へ移行する。ここで文字図柄ZAの先タイミングTAでの表示を極低確率で設定し、文字図柄ZAの先タイミングTAでの表示を設定しなかった場合には文字図柄ZBの後タイミングTBでの表示を極低確率で設定する。即ち、先タイミングTAでの文字図柄ZAの表示は先タイミングTAでスモークスクリーン予告演出１および２のいずれかが開始されることを遊技者に非確定的に報知する予告演出であり、後タイミングTBでの文字図柄ZBの表示は後タイミングTBでスモークスクリーン予告演出１および２のいずれかが開始されることを遊技者に非確定的に報知する予告演出である。

【０１７６】

上記実施例４によれば次の効果を奏する。

今回の演出図柄遊技中にスモークスクリーン予告演出の画像を表示することに応じてダイナソー予告演出が実行されることを遊技者に示唆し、ダイナソー予告演出を実行することに応じて今回の演出図柄遊技で３列の演出図柄が大当りの組合せになることを遊技者に示唆した。このスモークスクリーン予告演出にスモークスクリーン予告演出１および２の２種類を設定し、２種類のスモークスクリーン予告演出のうちのいずれが実行されたかに応じてダイナソー予告演出が実行される確率を遊技者に示唆した。このため、遊技者の目線でスモークスクリーン予告演出とダイナソー予告演出と大当り間の確率的な相関関係が分からなくなるので、遊技の趣向性が向上する。しかも、スモークスクリーン予告演出を実行することに応じて演出図柄遊技の画像の視認性を落したので、演出図柄遊技の画像の視覚的な趣向性も向上する。

【０１７７】

[実施例５]

図３９はスモークスクリーン予告演出３を説明するものである。このスモークスクリーン予告演出３はスモークスクリーン予告演出１～２と同様に演出図柄表示器２８の予定領域Ep内に予告図柄Wsを表示することに応じて開始されるものであり（a参照）、スモークスクリーン予告演出３の開始タイミングは後タイミングTBに比べて後の最終タイミングTCに設定されている。このスモークスクリーン予告演出３はスモークスクリーン予告演出１～２と同様に予告図柄Wsが剣を複数の建物に突刺しながら右に向けて歩く画像に進展するものであり、煙画像SSが虹色（Rw）で表示される点でスモークスクリーン予告演出１～２と相違する（b参照）。このスモークスクリーン予告演出３は左列の演出図柄および右列の演出図柄が同一の奇数でスクロール停止したノーマルリーチ演出中に開始されるものであり、スモークスクリーン予告演出３が終了した場合にはダイナソー予告演出が開始され、ダイナソー予告演出が優勢の結末（c参照）および劣勢の結末（d参照）のいずれかで終了する。

【０１７８】

ダイナソー予告演出が優勢の結末で終了した場合にはバトル演出１が開始され（e参照）、バトル演出１が開始された場合にはバトル演出１が１００％の確率で勝利の結末で終了した後に３列の演出図柄が奇数の大当りの組合せで表示される（g参照）。ダイナソー予告演出が劣勢の結末で終了した場合にはバトル演出２が開始され（f参照）、バトル演出２が開始された場合にはバトル演出２が１００％の確率で勝利の結末で終了した後に３列の演出図柄が奇数の大当りの組合せで表示される（g参照）。即ち、スモークスクリーン予告演出３は今回の演出図柄遊技で３列の演出図柄が奇数の大当りの組合せになることを１００％の確率で遊技者に示唆するものであり、確変電サポモードが必ず発生することを遊技者に示唆するものである。

【０１７９】

[実施例６]

図４０および図４１は疑似連演出２を説明するものである。この疑似連演出２はサブ制御回路６０が主制御回路４０からの疑似変動演出用の大当りの特図変動パターン「PO08」を受信した場合に「３０％」の確率で実行すると判定し、疑似変動演出用の外れの特図変動「PH08」を受信した場合に「７０％」の確率で実行すると判定するものである。この疑似連演出２は２回の単位図柄遊技の組合せからなるものであり、疑似連演出２の１回目の単位図柄遊技は実施例１～５の疑似変動演出の１回目の単位図柄遊技と同一内容に設定され（図４０（a）→（c）参照）、疑似連演出２の２回目の単位図柄遊技は実施例１～５の疑似変動演出の２回目の単位図柄遊技と同一内容に設定されている（図４１（b）→（c）→（d1）/（d2）参照）。

【０１８０】

スモークスクリーン予告演出１および２のそれぞれは疑似連演出２の１回目の単位図柄遊技で３列の演出図柄が仮の外れリーチの組合せとされた先タイミングTaで表示開始される（図４０（d）参照）。これらスモークスクリーン予告演出１および２のそれぞれは実施例４～５と同一内容で進行するものであり（図４０（e）→図４１（a1）（a2）参照）、煙図柄SSが消去されることに応じて終了する。この煙図柄SSが消去された場合には３列の演出図柄およびノーマル背景画像が遊技者から視認可能となり、３列の演出図柄のそれぞれのスクロール表示が再開されることに応じて２回目の単位図柄遊技が開始され（図４１（b参照））、ノーマルリーチ演出が発生する（図４１（c参照））。

【０１８１】

図４２および図４３は疑似連演出３を説明するものである。この疑似連演出３は３回の単位図柄遊技の組合せからなるものであり、サブ制御回路６０は主制御回路４０からの疑似変動演出用の大当りの特図変動パターン「PO08」を受信した場合に疑似連演出３を実行すると「７０％」の確率で判定し、疑似変動演出用の外れの特図変動「PH08」を受信した場合に疑似連演出３を実行すると「３０％」の確率で判定する。この疑似連演出３は疑似連演出２に比べて大当りの確率が高く設定されたものであり、疑似連演出３の１回目の単位図柄遊技は疑似連演出２の１回目の単位図柄遊技と同一内容の演出に設定されている。この疑似連演出３の２回目の単位図柄遊技は１回目の単位図柄遊技の終了後に３列の演出図柄のスクロール表示を再開することに応じて開始されるものであり、２回目の単位図柄遊技では３列の演出図柄がノーマルリーチ演出を経て仮の外れリーチの組合せとなる（図４２（a）→（c）参照）。この疑似連演出３の３回目の単位図柄遊技は２回目の単位図柄遊技の終了後に３列の演出図柄のスクロール表示を再開することに応じて開始されるものである。この３回目の単位図柄遊技ではノーマルリーチ演出が発生し（図４３（b）→（c）参照）、大当りと判定されている場合には３列の演出図柄が大当りの組合せとなり（図４３（c）→（d1）参照）、外れと判定されている場合には３列の演出図柄が外れリーチの組合せとなる（図４３（c）→（d2）参照）。

【０１８２】

スモークスクリーン予告演出１および２のそれぞれは疑似連演出３の２回目の単位図柄遊技で３列の演出図柄が仮の外れリーチの組合せとされた後タイミングTbで表示開始される（図４２（d）参照）。これらスモークスクリーン予告演出１および２のそれぞれは実施例４～５と同一内容で進行するものであり（図４２（e）→図４３（a1）（a2）参照）、煙図柄SSが消去されることに応じて終了する。この煙図柄SSが消去された場合には３列の演出図柄およびノーマル背景画像が遊技者から視認可能となり、３列の演出図柄のそれぞれのスクロール表示が再開されることに応じて３回目の単位図柄遊技が開始され（図４３（b参照））、３回目の単位図柄遊技でのノーマルリーチ演出に発展する（図４３（c参照））。

【０１８３】

図４１（c）は激アツ予告演出を説明するものである。この激アツ予告演出は疑似連演出２の２回目の単位図柄遊技でのノーマルリーチ演出中に「激アツかも・・」の予告画像YGを表示することで行われるものであり、予告画像YGは中列の演出図柄の低速スクロール表示が停止される前に消去される。この激アツ予告演出は今回の演出図柄遊技で３列の

演出図柄が大当りの組合せになることを遊技者に事前に示唆するものであり、激アツ予告演出が実行された場合の大当り確率は高値（７０％）に設定されている。この激アツ予告演出は、図４３（ｃ）に示すように、疑似連演出３の３回目の単位図柄遊技でのノーマルリーチ演出中に実行されるものであり、今回の演出図柄遊技で３列の演出図柄が高確率（７０％）で大当りの組合せになることを遊技者に報知するものである。

【０１８４】

図４４（ａ）の激アツ予告演出処理はサブ制御回路６０が主制御回路４０からの特図１遊技データを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路６０は激アツ予告演出処理で激アツ予告演出を実行するか否かを判定する。このサブ制御回路６０は激アツ予告演出の実行を判定した場合には今回の演出図柄遊技で激アツ予告演出を実行するものであり、今回の演出図柄遊技で疑似連演出２を実行する場合には激アツ予告演出の実行タイミングを２回目の単位図柄遊技のノーマルリーチ演出中に設定し、今回の演出図柄遊技で疑似連演出３を実行する場合には激アツ予告演出の実行タイミングを３回目の単位図柄遊技のノーマルリーチ演出中に設定する。

【０１８５】

サブ制御回路６０は激アツ予告演出処理を起動した場合にはS３２１へ移行し、現在の演出モードがノーマルモードであるか否かを判断する。ここでノーマルモードであると判断した場合には今回の演出図柄遊技で疑似連演出２および３のいずれかが実行されるか否かを判断する。ここで疑似連演出２および３のいずれかが実行されると判断した場合にはS３２３へ移行し、特図１遊技データの受信結果に大当りの判定結果が有るか否かを判断する。ここで大当りの判定結果が有ると判断した場合にはS３２４で激アツ予告演出を実行すると高確率で判定し、外れの判定結果が有る場合にはS３２５で激アツ予告演出を実行すると低確率で判定する。

【０１８６】

図４４（ｂ）はスモークスクリーン予告演出１の信頼度の高さを示すものである。この信頼度は今回の演出図柄遊技でスモークスクリーン予告演出１が実行された場合に激アツ予告演出が実行される確率の高さを示すものであり、スモークスクリーン予告演出１の信頼度は２回目の単位図柄遊技の終了時の後タイミングTbで実行された場合が最高値Ｘｍａｘに設定され、１回目の単位図柄遊技の終了時の先タイミングTaで実行された場合が低値Ｘｌに設定されている。図４４（ｃ）はスモークスクリーン予告演出２の信頼度の高さを示すものである。この信頼度は今回の演出図柄遊技でスモークスクリーン予告演出２が実行された場合に激アツ予告演出が実行される確率の高さを示すものであり、スモークスクリーン予告演出２の信頼度は後タイミングTbで実行された場合が低値Ｘｌに比べて高く且つ最高値Ｘｍａｘに比べて低い高値Ｘｈ（Ｘｍａｘ＞Ｘｈ＞Ｘｌ）に設定され、先タイミングTaで実行された場合が最低値Ｘｍｉｎに設定されている。

【０１８７】

図４５（ａ）のスモークスクリーン予告演出処理はサブ制御回路６０が主制御回路４０からの特図１遊技データを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路６０はスモークスクリーン予告演出処理でスモークスクリーン予告演出を実行するか否かを判定する。このサブ制御回路６０はスモークスクリーン予告演出を実行すると判定した場合にはスモークスクリーン予告演出の種類および予告タイミングを判定し、今回の演出図柄遊技でスモークスクリーン予告演出１および２のうち種類の判定結果に応じた１つを先タイミングTaおよび後タイミングTbのうち予告タイミングの判定結果に応じた１つで実行する。

【０１８８】

サブ制御回路６０はスモークスクリーン予告演出処理を起動した場合にはS３３１へ移行し、現在の演出モードがノーマルモードに設定されているか否かを判断する。ここで現在の演出モードがノーマルモードに設定されていると判断した場合にはS３３２へ移行し、今回の演出図柄遊技を疑似連演出３で演出すると判定されているか否かを判断する。ここで疑似連演出３が判定されていると判断した場合にはS３３３へ移行し、今回の演出図柄遊技で激アツ予告演出を実行すると判定されているか否かを判断する。ここで激アツ予告演出

の実行が判定されていると判断した場合にはS334でROMから予告種テーブル３１を検出し、激アツ予告演出の実行が判定されていないと判断した場合にはS335でROMから予告種テーブル３２を検出する。図４６（a）は予告種テーブル３１であり、予告種テーブル３１はスモークスクリーン予告演出１に予告タイミング「後タイミングTb」および選択確率「６０％」を割付け、スモークスクリーン予告演出２に予告タイミング「後タイミングTb」および選択確率「４０％」を割付けることで設定されている。図４６（b）は予告種テーブル３２であり、予告種テーブル３２はスモークスクリーン予告演出１に予告タイミング「後タイミングTb」および選択確率「１％」を割付け、スモークスクリーン予告演出２に予告タイミング「後タイミングTb」および選択確率「１％」を割付け、スモークスクリーン予告演出無しに選択確率「９８％」を割付けることで設定されている。

【０１８９】

サブ制御回路６０はS332で疑似連演出３が判定されていないと判断した場合にはS336へ移行し、今回の演出図柄遊技を疑似連演出２で演出すると判定されているか否かを判断する。ここで疑似連演出２が判定されていると判断した場合にはS337へ移行し、今回の演出図柄遊技で激アツ予告演出を実行すると判定されているか否かを判断する。ここで激アツ予告演出の実行が判定されていると判断した場合にはS338でROMから予告種テーブル２１を検出し、激アツ予告演出の実行が判定されていないと判断した場合にはS339でROMから予告種テーブル２２を検出する。図４６（c）は予告種テーブル２１であり、予告種テーブル２１はスモークスクリーン予告演出１に予告タイミング「先タイミングTa」および選択確率「５０％」を割付け、スモークスクリーン予告演出２に予告タイミング「先タイミングTa」および選択確率「３０％」を割付け、スモークスクリーン予告演出無しに選択確率「２０％」を割付けることで設定されている。図４６（d）は予告種テーブル２２であり、予告種テーブル２２はスモークスクリーン予告演出１に予告タイミング「先タイミングTa」および選択確率「１％」を割付け、スモークスクリーン予告演出２に予告タイミング「先タイミングTa」および選択確率「１％」を割付け、スモークスクリーン予告演出無しに選択確率「９８％」を割付けることで設定されている。

【０１９０】

サブ制御回路６０はS334とS335とS338とS339のいずれかで予告種テーブルを検出した場合にはS340へ移行し、予告種テーブルの検出結果からスモークスクリーン予告演出１とスモークスクリーン予告演出２とスモークスクリーン予告演出無しのいずれかを選択確率に応じた確率で選択し、予告種の選択結果に応じた予告タイミングを選択する。このサブ制御回路６０はS340を終えた場合にはS341へ移行し、今回の演出図柄遊技でスモークスクリーン予告演出１～２のいずれかが実行されるか否かを判断する。ここでスモークスクリーン予告演出１～２のいずれかが実行されると判断した場合にはS342へ移行し、予告タイミングとして先タイミングTaが選択されている場合には文字図柄ZAを先タイミングTaで表示すると１００％の確率で設定し、予告タイミングとして後タイミングTbが選択されている場合には文字図柄ZBを後タイミングTbで表示すると１００％の確率で設定する。このサブ制御回路６０はスモークスクリーン予告演出無しが判定されている場合にはS341からS343へ移行する。ここで文字図柄ZAを先タイミングTaで表示すると極低確率で判定し、文字図柄ZAの先タイミングTaでの表示を判定しなかった場合には文字図柄ZBを後タイミングTbで表示することを極低確率で判定する。

【０１９１】

上記実施例４～６においては、スモークスクリーン予告演出１で大きなサイズの煙図柄SSを表示することに応じて３列の演出図柄およびノーマル背景画像の大部分を視認不能に隠し、スモークスクリーン予告演出２で小さなサイズの煙図柄SSを表示することに応じて３列の演出図柄およびノーマル背景画像の小部分を視認不能に隠しても良い。即ち、２種類のスモークスクリーン予告演出として演出図柄遊技の視認性を相互に異なる度合いで低下させるものを実行し、演出図柄遊技の視認性の低下の度合いに応じてダイナソー予告演出が実行されることに対する確率の高さを遊技者に示唆しても良い。　この構成の場合には遊技者が演出図柄遊技の画像の視認性の低下度合いに応じてダイナソー予告演出が

実行される確率を知ることができるので、遊技の趣向性が一層向上する。

【０１９２】

上記実施例４～６には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明2-1]～[参考発明2-5]が記載されている。遊技機には始動条件が成立する毎に当否を判定し、当否を判定する毎に図柄遊技の画像を表示することに応じて遊技者に当否の判定結果を報知する構成のものがある。この遊技機には複数種の予告演出が設定されており、複数種の予告演出のうちのいずれが実行されたかに応じて当りが報知されることに対する確率の高さが遊技者に報知される（特開２０１０－１７４２５号公報参照）。この従来の遊技機は当り確率が高い予告演出が実行されることを期待する単調な趣向性を遊技者に提供だけのものであり、遊技の趣向性の点で改善の余地が残されている。

【０１９３】

[参考発明2-1]

始動条件が成立する毎に当否を判定する判定手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知するための図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像で当りが報知されることを遊技者に事前に示唆する予告演出を行う予告演出手段と、

前記予告演出が実行されることを遊技者に事前に示唆する予告前演出の画像を前記予告演出の実行前に表示する予告前演出手段を備え、

前記予告前演出手段は、前記予告前演出の画像として図柄遊技の画像の視認性を前記予告前演出の画像の非表示状態に比べて落す画像を表示するものであって、前記予告前演出の画像の表示を前記予告演出が実行されると遊技者に互いに異なる確率で示唆する複数の種類のいずれかで行うことを特徴とする遊技機。

実施例の「特図１遊技と特図２遊技と小当り遊技と大当り遊技の全てが停止すること」は始動条件が成立することに相当し、「主制御回路４０」は判定手段に相当し、「演出図柄遊技の画像」は図柄遊技の画像に相当し、「サブ制御回路６０」は図柄遊技手段と予告演出手段と予告前演出手段に相当し、「ダイナソー予告演出」は予告演出に相当し、「スモークスクリーン予告演出１～２」は予告前演出に相当する。

上記手段によれば、図柄遊技中に予告前演出の画像が表示されることに応じて予告演出が実行されることが遊技者に示唆され、予告演出が実行されることに応じて図柄遊技の画像で当りが報知されることが遊技者に示唆される。この予告前演出の画像には複数の種類が設定されており、複数種の予告前演出の画像のうちのいずれが表示されたかに応じて予告演出が実行される確率が遊技者に示唆される。このため、遊技者の目線で予告前演出と予告演出と当り間の確率的な相関関係が分からなくなるので、遊技の趣向性が向上する。しかも、予告前演出が実行されることに応じて図柄遊技の画像の視認性が落されるので、図柄遊技の画像の視覚的な趣向性も向上する。

【０１９４】

[参考発明2-2]

前記予告前演出手段は、前記各予告前演出を互いに異なる複数のタイミングのいずれかで実行するものであって、前記複数の種類の予告前演出のうちのいずれを前記複数のタイミングのいずれで実行するかに応じて前記予告演出が実行される確率を遊技者に示唆することを特徴とする[参考発明2-1]に記載の遊技機。

実施例の「先タイミングTA」「後タイミングTB」は複数のタイミングに相当する。

[参考発明2-3]

図柄遊技の画像で当否の判定結果が報知される前に遊技者の当りに対する期待感を高めるリーチ演出の画像を表示するリーチ演出手段を備え、

前記予告演出手段は、前記予告演出を前記リーチ演出の画像が表示開始される前に実行することに応じて前記リーチ演出の画像が表示されることを遊技者に示唆することを特徴とする[参考発明2-1]に記載の遊技機。

実施例の「バトル演出１および２」はリーチ演出の画像に相当する。

【０１９５】

[参考発明2-4]
前記図柄遊技手段は、識別図柄を変動状態で表示した後に当否の判定結果に応じた態様で変動停止状態とする画像を図柄遊技の画像として表示するものであって、識別図柄をリーチの態様を経て当りの態様および外れの態様のいずれかとするものであり、
前記予告前演出手段は、前記各予告前演出として識別図柄をリーチの態様で隠す画像を表示することを特徴とする[参考発明2-1]に記載の遊技機。
[参考発明2-5]
始動条件が成立する毎に当否を判定する判定手段と、
当否の判定結果を遊技者に報知するための図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、
図柄遊技の画像で当りが報知されることを遊技者に事前に示唆する予告演出を行う予告演出手段と、
前記予告演出が実行されることを遊技者に事前に示唆する予告前演出の画像を前記予告演出の実行前に表示する予告前演出手段を備え、
前記予告前演出手段は、前記予告前演出の画像として図柄遊技の画像の視認性を相互に異なる複数の度合いで落す複数種の画像を表示するものであって、前記予告前演出の画像の表示を当該複数種のいずれで実行するかに応じて前記予告演出が実行されると遊技者に互いに異なる複数の確率のいずれかで示唆することを特徴とする遊技機。
実施例の「特図１遊技と特図２遊技と小当り遊技と大当り遊技の全てが停止すること」は始動条件が成立することに相当し、「主制御回路４０」は判定手段に相当し、「演出図柄遊技の画像」は図柄遊技の画像に相当し、「サブ制御回路６０」は図柄遊技手段と予告演出手段と予告前演出手段に相当し、「ダイナソー予告演出」は予告演出に相当し、「スモークスクリーン予告演出１～２」は予告前演出に相当する。
上記手段によれば、図柄遊技中に予告前演出の画像が表示されることに応じて予告演出が実行されることが遊技者に示唆され、予告演出が実行されることに応じて図柄遊技の画像で当りが報知されることが遊技者に示唆される。この予告前演出の画像には複数の種類が設定されており、複数種の予告前演出の画像のうちのいずれが表示されたかに応じて予告演出が実行される確率が遊技者に示唆される。このため、遊技者の目線で予告前演出と予告演出と当り間の確率的な相関関係が分からなくなるので、遊技の趣向性が向上する。しかも、予告前演出として図柄遊技の画像の視認性を相互に異なる複数の度合いで落す複数種の画像のいずれかが表示される。このため、遊技者が図柄遊技の画像の視認性の低下度合いに応じて予告演出が実行される確率を知ることができるので、遊技の趣向性が一層向上する。
【０１９６】
[実施例７]
図４７は可動予告演出1F～3Fを説明するものである。これら可動予告演出1F～3Fのそれぞれは今回の演出図柄遊技でバトル演出の画像が表示されることを遊技者に１００％の確率で報知するものであり、３列の演出図柄のスクロール表示が開始された後に開始され、左列の演出図柄のスクロール表示が停止される前に終了する。これら可動予告演出1F～3Fのそれぞれは今回の演出図柄遊技で３列の演出図柄が大当りの組合せになる大当り確率が低値であることを遊技者に示唆するものであり、予告演出器３３を上限位置から下限位置に非発光状態で下降操作することに応じて開始される（a→b）参照）。下記[1F]～[3F]は可動予告演出1F～3Fを説明するものである。
【０１９７】
[1F]可動予告演出１Fは予告演出器３３を上限位置から下限位置に非発光状態で下降操作し、予告演出器３３を非発光状態のまま下限位置から上限位置に上昇操作することに応じて終了する（b→c参照）。
[2F]可動予告演出２Fは予告演出器３３を上限位置から下限位置に非発光状態で下降操作し、予告演出器３３を下限位置で非発光状態から青色の発光状態（B）とするものであり、予告演出器３３を青色の発光状態のまま下限位置から上限位置に上昇操作することに応じて終了する（a→b→d→e参照）。

[3F]可動予告演出3Fは予告演出器３３を上限位置から下限位置に非発光状態で下降操作し、予告演出器３３を下限位置で非発光状態から青色の発光状態（Ｂ）とするものである。この可動予告演出3Fは予告演出器３３を下限位置から上限位置に青色の発光状態で上昇操作し、「次があるかも？」の予告画像ＹＴを表示することに応じて終了する（ａ→ｂ→ｄ→ｆ→ｇ参照）。

【０１９８】

図４８は可動予告演出2Sと3Sを説明するものである。これら可動予告演出2Sと3Sのそれぞれは今回の演出図柄遊技でバトル演出の画像が表示されることを遊技者に１００％の確率で報知するものであり、３列の演出図柄のスクロール表示中に実行される。これら可動予告演出2Sと3Sのそれぞれは今回の演出図柄遊技での大当り確率が高値であることを遊技者に示唆するものである。下記[2S][3S]は可動予告演出2Sと3Sを説明するものである。

【０１９９】

[2S]可動予告演出２Sは予告演出器３３を上限位置から下限位置に非発光状態で下降操作し、予告演出器３３を下限位置で非発光状態から緑色の発光状態（Ｇ）とするものであり、予告演出器３３を緑色の発光状態のまま下限位置から上限位置に上昇操作することに応じて終了する（ａ→ｂ→ｃ参照）。

[3S]可動予告演出3Sは予告演出器３３を上限位置から下限位置に非発光状態で下降操作し、予告演出器３３を下限位置で非発光状態から青色の発光状態（Ｂ）とするものである。可動予告演出3Sは予告演出器３３を青色の発光状態のまま下限位置から上限位置に上昇操作した後に「次があるかも？」の予告画像ＹＴを表示し、予告演出器３３を非発光状態で上限位置から下限位置に再び下降操作するものである。この可動予告演出3Sは予告演出器３３を下限位置で非発光状態から赤色の発光状態（Ｒ）とするものであり、予告演出器３３を赤色の発光状態のまま下限位置から上限位置に上昇操作することに応じて終了する（ａ→ｄ→ｅ→ｆ→ｇ参照）。

【０２００】

図４９（ａ）の可動予告演出処理はサブ制御回路６０が主制御回路４０からの特図２遊技データを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路６０は可動予告演出処理で可動予告演出を実行するか否かを判定する。このサブ制御回路６０は可動予告演出を実行すると判定した場合には可動予告演出1F～3Fと2Sと3Sのいずれかを選択し、今回の演出図柄遊技で可動予告演出1F～3Fと2Sと3Sののうち選択結果に応じた１つを実行する。このサブ制御回路６０は可動予告演出処理を起動した場合にはS401で現在の演出モードがスピードモードであるか否かを判断する。ここでスピードモードであると判断した場合にはS402へ移行し、特図２遊技データの受信結果にバトル演出用の特図変動パターン「PO01～PO04」と「PH01～PH04」の８種類のうちのいずれかがあるか否かを判断する。ここでバトル演出用の特図変動パターンが有ると判断した場合にはS403へ移行する。

【０２０１】

サブ制御回路６０はS403へ移行した場合には可動予告演出を実行するか否かを判断する。この処理は「1/5回」の確率で可動予告演出の実行が判定されるように行われるものであり、サブ制御回路６０はS403を終えた場合にはS404で可動予告演出の実行が判定されたか否かを判断する。ここで可動予告演出の実行が判定されたと判断した場合にはS405へ移行し、特図２遊技データの受信結果に大当りの判定結果が有るか否かを判断する。ここで大当りの判定結果が有ると判断した場合にはS406でＲＯＭから可動予告演出テーブル１を検出し、外れの判定結果が有る場合にはS407でＲＯＭから可動予告演出テーブル２を検出する。

【０２０２】

図４９（ｂ）は可動予告演出テーブル１であり、可動予告演出テーブル１は可動予告演出1F～3Fのそれぞれに低い選択確率を割付け、可動予告演出2Sと3Sのそれぞれに高い選択確率を割付けることで設定されている。図４９（ｃ）は可動予告演出テーブル２であ

り、可動予告演出テーブル２は可動予告演出1Ｆ～3Ｆのそれぞれに高い選択確率を割付け、可動予告演出2Ｓと3Ｓのそれぞれに低い選択確率を割付けることで設定されている。このサブ制御回路６０はＳ４０６またはＳ４０７を終えた場合にはＳ４０８へ移行し、可動予告演出テーブル１および２のうち検出結果に応じた１つから可動予告演出1Ｆ～3Ｆと2Ｓと3Ｓの５種類のうちの１つを選択確率に応じた確率で選択する。

【０２０３】

上記実施例７によれば次の効果を奏する。

今回の演出図柄遊技中に予告演出器３３を上限位置から下限位置に下降操作することに応じて今回の演出図柄遊技で大当りが報知されることを遊技者に示唆し、予告演出器３３を下限位置に下降操作した後に「次があるかも？」の予告画像ＹＴを表示することに応じて予告演出器３３の再度の下降操作が実行されることを遊技者に示唆した。この予告演出器３３の再度の下降操作を実行した場合には予告演出器３３を１回目とは異なる色彩で発光させたので、遊技者の大当りに対する期待感を大きく高めることができる。

【０２０４】

[実施例８]

図５０はセリフ予告演出１～３を説明するものである。これらセリフ予告演出１～３のそれぞれは今回の演出図柄遊技での大当り確率を遊技者に報知するものであり、３列の演出図柄のスクロール表示中に実行される。下記[1]～[3]はセリフ予告演出１～３を説明するものである。

[1]セリフ予告演出１は女性画像Ｗｓを「おやおや・・」の吹出し画像Ｈと共に一定時間だけ表示するものであり（ａ→ｂ→ｃ参照）、今回の演出図柄遊技でセリフ予告演出１が発生した場合の大当り確率は低値に設定されている。

[2]セリフ予告演出２は女性画像Ｗｓを「おやおや・・」の吹出し画像Ｈと共に表示した後に予告画像ＹＴを一定時間だけ表示するものであり（ａ→ｂ→ｄ→ｅ参照）、今回の演出図柄遊技でセリフ予告演出２が発生した場合の大当り確率は低値に設定されている。

[3]セリフ予告演出３は女性画像Ｗｓを「おやおや・・」の吹出し画像Ｈと共に表示した後に予告画像ＹＴを一定時間だけ表示し、女性画像Ｗｓを「大当りかも？？」の吹出し画像Ｈと共に一定時間だけ再び表示するものであり（ａ→ｂ→ｄ→ｆ→ｇ参照）、今回の演出図柄遊技でセリフ予告演出３が発生した場合の大当り確率は高値に設定されている。

【０２０５】

図５１（ａ）のセリフ予告演出処理はサブ制御回路６０が図４９（ａ）の可動予告演出処理に換えて実行するものであり、サブ制御回路６０はセリフ予告演出処理でセリフ予告演出を実行するか否かを判定する。このサブ制御回路６０はセリフ予告演出を実行すると判定した場合にはセリフ予告演出１～３のいずれかを選択し、今回の演出図柄遊技でセリフ予告演出１～３のうち選択結果に応じた１つを実行する。このサブ制御回路６０はスピードモードで特図２遊技データの受信結果にバトル演出用の特図変動パターンが有ると判断した場合にはＳ４１１へ移行し、セリフ予告演出の実行を「1/5回」の確率で判定する。このサブ制御回路６０はＳ４１１を終えた場合にはＳ４１２でセリフ予告演出の実行が判定されたか否かを判断する。ここでセリフ予告演出の実行が判定されたと判断した場合にはＳ４１３へ移行し、特図２遊技データの受信結果に大当りの判定結果が有るか否かを判断する。ここで大当りの判定結果が有ると判断した場合にはＳ４１４でＲＯＭからセリフ予告演出テーブル１を検出し、外れの判定結果が有る場合にはＳ４１５でＲＯＭからセリフ予告演出テーブル２を検出する。

【０２０６】

図５１（ｂ）はセリフ予告演出テーブル１であり、セリフ予告演出テーブル１はセリフ予告演出１と２に低い選択確率を割付け、セリフ予告演出３に高い選択確率を割付けることで設定されている。図５１（ｃ）はセリフ予告演出テーブル２であり、予告演出テーブル２はセリフ予告演出１と２に高い選択確率を割付け、セリフ予告演出３に低い選択確率を割付けることで設定されている。このサブ制御回路６０はＳ４１４またはＳ４１５を終えた場合にはＳ４１６へ移行し、セリフ予告演出テーブル１と２のうち検出結果に応じた１つか

らセリフ予告演出１～３の3種類のいずれかを選択確率に応じた確率で選択する。
【０２０７】
[実施例９]
図５２は保留変化予告演出１Ｆ～３Ｆを説明するものである。これら保留変化予告演出１Ｆ～３Ｆのそれぞれは今回の演出図柄遊技での大当り確率が低値であることを遊技者に示唆するものであり、３列の演出図柄のスクロール表示中に女性画像Ｗｓを「おやおや・・」の吹出し画像Ｈと共に一定時間だけ表示することで開始される（ａ→ｂ→ｃ参照）。下記[１Ｆ]～[３Ｆ]は保留変化予告演出１Ｆ～３Ｆを説明するものである。
【０２０８】
[１]保留変化予告演出１Ｆは女性画像Ｗｓを「おやおや・・」の吹出し画像Ｈと共に一定時間だけ表示することで終了するものである（ａ→ｂ→ｃ参照）。
[２]保留変化予告演出２Ｆは女性画像Ｗｓを「おやおや・・」の吹出し画像Ｈと共に一定時間だけ表示した後に予告画像ＹＴを一定時間だけ表示することで終了するものである（ａ→ｂ→ｄ→ｅ参照）。
[３]保留変化予告演出３Ｆは女性画像Ｗｓを「おやおや・・」の吹出し画像Ｈと共に一定時間だけ表示した後に予告画像ＹＴを一定時間だけ表示し、女性画像Ｗｓを「大当りかも？？」の吹出し画像Ｈと共に一定時間だけ再び表示することで終了するものである（ａ→ｂ→ｄ→ｆ→ｇ参照）。
【０２０９】
図５３は保留変化予告演出１Ｓと３Ｓを説明するものであり、保留変化予告演出１Ｓと３Ｓのそれぞれは今回の演出図柄遊技での大当り確率が高値であることを遊技者に示唆するものである。下記[１Ｓ]と[３Ｓ] は保留変化予告演出１Ｓと３Ｓを説明するものである。
[１Ｓ]保留変化予告演出１Ｓは女性画像Ｗｓを「おやおや・・」の吹出し画像Ｈと共に一定時間だけ表示した後に保留表示領域Ｈ０内の雲画像Ｃを通常の色彩から別の色彩に変えることで終了する（ａ→ｂ→ｃ参照）。
[５]保留変化予告演出３Ｓは女性画像Ｗｓを「おやおや・・」の吹出し画像Ｈと共に一定時間だけ表示した後に予告画像ＹＴを一定時間だけ表示し、女性画像Ｗｓを「大当りかも？？」の吹出し画像Ｈと共に一定時間だけ再び表示するものであり、保留表示領域Ｈ０内の雲画像Ｃを通常の色彩から別の色彩に変えることで終了する（ａ→ｂ→ｄ→ｅ→ｆ参照）。
【０２１０】
図５４（ａ）の保留変化予告演出処理はサブ制御回路６０が図４９（ａ）の可動予告演出処理に換えて実行するものであり、サブ制御回路６０は保留変化予告演出処理で保留変化予告演出を実行するか否かを判定する。このサブ制御回路６０は保留変化予告演出を実行すると判定した場合には保留変化予告演出の種類を選択し、今回の演出図柄遊技で種類の選択結果に応じた保留変化予告演出を実行する。このサブ制御回路６０はスピードモードで特図２遊技データの受信結果にバトル演出用の特図変動パターンが有ると判断した場合にはＳ４０１からＳ４０２を経てＳ４２１へ移行し、保留変化予告演出を実行すると「1/5回」の確率で判断する。
【０２１１】
サブ制御回路６０はＳ４２１を終えた場合にはＳ４２２で保留変化予告演出の実行が判定されたか否かを判断する。ここで保留変化予告演出の実行が判定されたと判断した場合にはＳ４２３へ移行し、特図２遊技データの受信結果に大当りの判定結果が有るか否かを判断する。ここで大当りの判定結果が有ると判断した場合にはＳ４２４でＲＯＭから保留変化予告演出テーブル１を検出し、外れの判定結果が有る場合にはＳ４２５でＲＯＭから保留変化予告演出テーブル２を検出する。図５４（ｂ）は保留変化予告演出テーブル１であり、保留変化予告演出テーブル１は保留変化予告演出１Ｆ～３Ｆのそれぞれに低い選択確率を割付け、保留変化予告演出１Ｓと３Ｓのそれぞれに高い選択確率を割付けることで設定されている。図５４（ｃ）は保留変化予告演出テーブル２であり、保留変化予告演出テーブル２は保留変化予告演出１Ｆ～３Ｆのそれぞれに高い選択確率を割付け、保留変化予告演出１Ｓと３Ｓのそれぞれに低い選択確率を割付けることで設定されている。このサブ制御回路６

０はＳ４２４またはＳ４２５を終えた場合にはＳ４２６へ移行し、保留変化予告演出テーブル１と２のうち検出結果に応じた１つから保留変化予告演出１Ｆ～３Ｆと１Ｓと３Ｓのいずれか１つを選択確率に応じた確率で選択する。

【０２１２】

[実施例１０]

図５５は可動予告演出３Ｓ’を説明するものである。この可動予告演出３Ｓ’は実施例７の可動予告演出1Ｆ～3Ｆと2Ｓと3Ｓの５種類に加えて設定されたものであり、予告画像ＹＴの表示後に予告演出器３３を非発光状態で上限位置から下限位置に再び下降操作する場合に予告演出器３３を下限位置で非発光状態から金色の発光状態（Ｇ）とする点で可動予告演出３Ｓに対して相違する（ａ→ｃ→ｄ→ｆ参照）。この可動予告演出3Ｓ’には今回の演出図柄遊技に対する大当り確率として可動予告演出1Ｆ～3Ｆと2Ｓと３Ｓのそれぞれに比べて高い値が設定されており、予告演出器３３が上限位置から下限位置に再び下降操作された場合に金色（Ｇ）の発光状態になることを遊技者に期待させる新たな趣向性を付与する。

【０２１３】

[実施例１１]

図５６（ａ）の可動予告演出処理はサブ制御回路６０が図４９（ａ）の可動予告演出処理に換えて実行するものであり、サブ制御回路６０は図５６（ａ）の可動予告演出処理を起動した場合にはＳ４３１で現在の演出モードがスピードモードであるか否かを判断する。ここで現在の演出モードがスピードモードであると判断した場合にはＳ４３２へ移行し、特図２遊技データの受信結果に疑似変動演出用の特図変動パターン「ＰＯ０８」「ＰＨ０８」のいずれかがあるか否かを判断する。ここで疑似変動演出用の特図変動パターンがあると判断した場合にはＳ４３３へ移行し、今回の演出図柄遊技で疑似連演出２および３（実施例６参照）のいずれを実行するかを判断する。この処理は特図２遊技データの受信結果に大当りの判定結果がある場合に疑似連演出２を実行すると３０％の確率で判定し且つ疑似連演出３を実行すると７０％の確率で判定し、特図２遊技データの受信結果に外れの判定結果がある場合に疑似連演出２を実行すると７０％の確率で判定し且つ疑似連演出３を実行すると３０％の確率で判定するものであり（ｂ参照）、疑似連演出2に比べて高い大当り確率を疑似連演出３に付与するものである。

【０２１４】

サブ制御回路６０はＳ４３３を終えた場合にはＳ４３４へ移行し、疑似連演出２を実行すると判定したか否かを判断する。ここで疑似連演出２の実行を判定したと判断した場合にはＳ４３５へ移行し、可動予告演出として可動予告演出1Ｆ～3Ｆと2Ｓと3Ｓの5種類のうちから１つを選択する。この処理は特図２遊技データの受信結果に大当りの判定結果がある場合には図４９（ｂ）の可動予告演出テーブル１から５種類の可動予告演出のうちの１つを選択することで行われるものであり、特図２遊技データの受信結果に外れの判定結果がある場合には図４９（ｃ）の可動予告演出テーブル２から５種類の可動予告演出のうちの１つを選択することで行われる。このサブ制御回路６０はＳ４３５を終えた場合にはＳ４３６へ移行し、可動予告演出の実行タイミングを１回目の単位図柄遊技で３列の演出図柄が外れリーチの組合せとされているときに設定する。この場合には今回の演出図柄遊技で疑似連演出２を実行し、可動予告演出の選択結果を疑似連演出２の１回目の単位図柄遊技で３列の演出図柄が外れリーチの組合せとされているときに実行する。

【０２１５】

サブ制御回路６０は疑似連演出３を実行すると判定した場合にはＳ４３４からＳ４３７へ移行し、可動予告演出2Ｓと3Ｓの２種類のうちから１つを選択する。この処理は特図２遊技データの受信結果に大当りの判定結果がある場合および外れの判定結果がある場合のそれぞれに同一の内容で実行されるものであり、可動予告演出2Ｓの選択確率および可動予告演出3Ｓの選択確率はいずれも５０％に設定されている。このサブ制御回路６０はＳ４３７を終えた場合にはＳ４３８へ移行し、Ｓ４３７での可動予告演出の選択結果の実行タイミングを１回目の単位図柄遊技で３列の演出図柄が外れリーチの組合せとされているときに設定する。

【０２１６】
サブ制御回路６０はS438を終えた場合にはS439へ移行し、可動予告演出1F～3Fと2Sと3Sの5種類のうちから１つを選択する。この処理は特図２遊技データの受信結果に大当りの判定結果がある場合には図４９（ｂ）の可動予告演出テーブル１から５種類の可動予告演出のうちの１つを選択することで行われるものであり、特図２遊技データの受信結果に外れの判定結果がある場合には図４９（ｃ）の可動予告演出テーブル２から５種類の可動予告演出のうちの１つを選択することで行われる。このサブ制御回路６０はS439を終えた場合にはS440へ移行し、S439での可動予告演出の選択結果の実行タイミングを２回目の単位図柄遊技で３列の演出図柄が外れリーチの組合せとされているときに設定する。この場合には今回の演出図柄遊技で疑似連演出３を実行し、S437での可動予告演出の選択結果を疑似連演出３の１回目の単位図柄遊技で３列の演出図柄が外れリーチの組合せとされているときに実行し、S439での可動予告演出の選択結果を疑似連演出３の２回目の単位図柄遊技で３列の演出図柄が外れリーチの組合せとされているときに実行する。
【０２１７】
即ち、疑似連演出２で１回目の単位図柄遊技が終了した場合に可動予告演出1F～3Fと2Sと3Sの５種類のいずれかが実行されることに応じて２回目の単位図柄遊技で３列の演出図柄が大当りの組合せになる確率の高さが遊技者に報知される。疑似連演出３で１回目の単位図柄遊技が終了した場合には可動予告演出2Sおよび3Sのいずれかが実行されることに応じて２回目の単位図柄遊技が開始されることが遊技者に報知され、２回目の単位図柄遊技が終了した場合には可動予告演出1F～3Fと2Sと3Sの５種類のいずれかが実行されることに応じて３回目の単位図柄遊技で３列の演出図柄が大当りの組合せになる確率の高さが遊技者に報知される。
【０２１８】
上記実施例１１によれば次の効果を奏する。
疑似連演出３の１回目の単位図柄遊技が終了するときに可動予告演出2Sおよび3Sのいずれかを実行することに応じて２回目の単位図柄遊技が開始されることを遊技者に示唆し、２回目の単位図柄遊技が終了するときに可動予告演出1F～3Fと2Sと3Sのいずれかを実行することに応じて大当り確率を遊技者に示唆した。このため、遊技者の目線では予告演出器３３が上限位置から下限位置に下降する下降演出の実行回数が２回を超える前には下降演出が２回目の単位図柄遊技の再開を示唆するものとなり、下降演出の実行回数が２回を超えた後には下降演出が大当りを示唆するものとなるので、遊技の趣向性が向上する。
【０２１９】
上記実施例７～１１には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明3-1]～[参考発明3-5]が記載されている。遊技機には始動条件が成立する毎に当否を判定し、当否を判定する毎に図柄遊技の画像を表示することに応じて遊技者に当否の判定結果を報知する構成のものがある。この遊技機には１回の図柄遊技中に可変的な回数の予告演出を行う構成のものがある（特開２０１０－１７４２５号公報参照）。この従来の遊技機は予告演出の実行回数の多少に応じて当りが報知される確率の高さを示唆する単調な趣向性を遊技者に提供だけのものであり、遊技の趣向性の点で改善の余地が残されている。
【０２２０】
[参考発明3-1]
始動条件が成立する毎に当否を判定する判定手段と、
当否の判定結果を遊技者に報知するための図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、
図柄遊技に関する情報を遊技者に事前に示唆するための１回以上の可変的な回数の予告演出を１回の図柄遊技中に行う予告演出手段と、
今回の図柄遊技中に前記予告演出が実行された後に繰返し予告演出を行うものであって、当該繰返し予告演出を行うことに応じて今回の図柄遊技中に前記予告演出が再び実行されることを遊技者に事前に示唆する繰返し予告演出手段を備え、
前記予告演出手段は、前記繰返し予告演出が実行された場合には前記繰返し予告演出の

実行前とは異なる態様で前記予告演出を再び実行することを特徴とする遊技機。
　実施例の「特図１遊技と特図２遊技と小当り遊技と大当り遊技の全てが停止すること」は　始動条件が成立することに相当し、「主制御回路４０」は判定手段に相当し、「演出図柄遊技」は図柄遊技に相当し、「サブ制御回路６０」は図柄遊技手段と予告演出手段と繰返し予告演出手段に相当し、「予告演出器３３を上限位置から下限位置に非発光状態で下降操作した後に発光状態とする演出」は予告演出に相当し、「大当り」は予告演出が示唆する情報に相当し、「予告画像ＹＴ「次があるかも？」を表示する演出」は繰返し予告演出に相当し、「予告演出器３３の発光色の相違」は異なる態様に相当する。
　上記手段によれば、図柄遊技中に予告演出が実行されることに応じて図柄遊技に関する情報が遊技者に事前に示唆され、予告演出の後に繰返し予告演出が実行されることに応じて予告演出の再度の実行が遊技者に示唆される。この場合には再度の予告演出が前回の予告演出とは異なる態様で実行されるので、図柄遊技に関する情報に対する遊技者の期待感を大きく高めることができる。
【０２２１】
[参考発明3-2]
　前記予告演出手段は、図柄遊技に関する情報として当りが報知されることを示唆するものであり、
　前記予告演出が前記繰返し予告演出を経て再び実行された場合には実行されなかった場合とは異なる確率で当りが示唆されることを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。
[参考発明3-3]
　前記予告演出手段は、前記繰返し予告演出が実行された場合には前記繰返し予告演出の実行前と必ず異なる態様で前記予告演出を再び実行することを[参考発明3-1]に特徴とする遊技機。
[参考発明3-4]
　前記予告演出手段は、図柄遊技に関する情報として当りが報知されることを示唆するものであって、前記繰返し予告演出が実行された場合には前記繰返し予告演出の実行前とは異なる複数の態様のいずれかで前記予告演出を再び実行するものであり、
　前記予告演出の後に前記繰返し予告演出を経て前記予告演出が再び実行された場合には実行されなかった場合に比べて高い相互に異なる複数の確率のいずれかで当りが示唆されることを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。
【０２２２】
[参考発明3-5]
　始動条件が成立する毎に当否を判定する判定手段と、
　当否の判定結果を遊技者に報知するための図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、
　図柄遊技に関する情報を遊技者に事前に示唆するための１回以上の可変的な回数の予告演出を１回の図柄遊技中に行う予告演出手段を備え、
　前記予告演出手段は、１回の図柄遊技中に２回以上の予告演出を実行する場合には２回目以後の各予告演出を前回とは異なる態様で行うものであって、予告演出の繰返し回数が閾値を超えた場合には閾値を超える前とは異なる情報を示唆することを特徴とする遊技機。
　実施例の「特図１遊技と特図２遊技と小当り遊技と大当り遊技の全てが停止すること」は　始動条件が成立することに相当し、「主制御回路４０」は判定手段に相当し、「演出図柄遊技」は図柄遊技に相当し、「サブ制御回路６０」は図柄遊技手段と予告演出手段に相当し、「予告演出器３３を上限位置から下限位置に非発光状態で下降操作した後に発光状態とする演出」は予告演出に相当し、「疑似連演出３での２回目の単位図柄遊技の再開」は図柄遊技に関する情報に相当し、「予告演出器３３を上限位置から下限位置に非発光状態で下降操作した後に発光状態とする演出の繰返し回数（２回）」は閾値に相当し、「疑似連演出３での大当り」は図柄遊技に関する異なる情報に相当する。
　上記手段によれば、１回の図柄遊技中に１回以上の可変的な回数の予告演出が実行されることに応じて図柄遊技に関する情報が遊技者に事前に示唆される。この場合には再度の

予告演出が前回の予告演出とは異なる態様で実行されるので、図柄遊技に関する情報に対する遊技者の期待感を大きく高めることができる。しかも、予告演出の繰返し回数が閾値を超えた場合には閾値を超える前とは異なる情報が示唆されるので、予告演出の繰返し回数が閾値を超えることを期待する新たな趣向性を遊技者に提供することができる。

【０２２３】

[実施例１２]

演出図柄表示器２８には、図５７に示すように、右上隅部に位置してミニ図柄遊技領域Emが設定されており、ミニ図柄遊技領域Em内にはミニ図柄遊技の画像が表示される。このミニ図柄遊技の画像は「１」～「９」の９種類のミニ図柄を左列と中列と右列の横３列にスクロール表示した後に各列のミニ図柄のスクロール表示を停止するものであり、左列のミニ図柄のスクロール表示は左列の演出図柄と同種の数字図柄で左列の演出図柄と同一のタイミングで停止され、中列のミニ図柄のスクロール表示は中列の演出図柄と同種の数字図柄で中列の演出図柄と同一のタイミングで停止され、右列のミニ図柄のスクロール表示は右列の演出図柄と同種の数字図柄で右列の演出図柄と同一のタイミングで停止される。

【０２２４】

図５７および図５８はバトル演出０の画像の流れを説明するものである。このバトル演出０の画像はサブ制御回路６０が主制御回路４０からのバトル演出１用の大当りの特図変動パターン「PO01」を受信した場合およびバトル演出１用の外れの特図変動パターン「PH01」を受信した場合のそれぞれにバトル演出１の画像に換えて表示するものであり、バトル演出１の画像と同様に恐竜Ｄ１が女性のシルエットＷと格闘する内容に設定されている（図５７（a）参照）。このバトル演出０の画像はノーマルリーチ演出の画像から発展するものであり、バトル演出０の画像の表示中には３列のミニ図柄がリーチ状態で継続的にミニ図柄遊技領域Em内に表示される。

【０２２５】

バトル演出０の画像には勝利の仮の結末（図５７（b）参照）および敗北の仮の結末（図５７（c）参照）が設定されている。勝利の仮の結末は女性のシルエットＷが恐竜Ｄ１との格闘に勝利した後に表示されるものであり、勝利の仮の結末では３列の演出図柄が消去され、３列のミニ図柄がリーチ状態で表示される。敗北の仮の結末は女性のシルエットＷが恐竜D1との格闘に敗北した後に表示されるものであり、敗北の仮の結末では３列の演出図柄が消去され、３列のミニ図柄がリーチ状態で表示される。このバトル演出０の画像には勝利の確定の結末（図５７（d）参照）および敗北の確定の結末（図５７（e）参照）が設定されている。勝利の確定の結末は３列の演出図柄および３列のミニ図柄のそれぞれが大当りの組合せで表示される点で勝利の仮の結末に対して相違し、「ＷＩＮ」の文字が表示される点でも勝利の仮の結末に対して相違する。敗北の確定の結末は３列の演出図柄および３列のミニ図柄のそれぞれが外れリーチの組合せで表示される点で敗北の仮の結末に対して相違し、「ＬＯＳＴ」の文字が表示される点でも敗北の仮の結末に対して相違する。

【０２２６】

バトル演出０の画像にはバトル再開の過程が設定されている。このバトル再開の過程は敗北の仮の結末のみから発展するものであり（図５８（a）→（b）参照）、勝利の仮の結末からは発展しない。このバトル再開の過程は女性のシルエットＷが万歳をする内容に設定されたものであり、女性のシルエットＷには「バトル再開！」の吹出しが添付される。このバトル再開の過程は敗北の仮の結末の後から勝利の確定の結末および敗北の確定の結末のそれぞれに比べて前までの間に表示されるものであり、バトル再開の過程では３列の演出図柄が消去され、３列のミニ図柄がリーチ状態で表示される。このバトル再開の過程が表示された場合には女性のシルエットＷと恐竜Ｄ１との格闘が必ず再開され、女性のシルエットＷが勝利した後に勝利の確定の結末が表示される場合（図５８（c）参照）および女性のシルエットＷが敗北した後に敗北の確定の結末が表示される場合（図５８（d）参照）のいずれかとなる。

【０２２７】
図５９（ａ）（ｂ）はバトル演出０の流れを説明するものである。ここで仮表示タイミング（ｂ参照）は勝利の仮の結末および敗北の仮の結末のそれぞれの表示タイミングであり、再開タイミング（ｂ参照）はバトル再開の過程の表示タイミングであり、確定表示タイミング（ｂ参照）は勝利の確定の結末および敗北の確定の結末のそれぞれの表示タイミングである。このバトル演出０には演出パターン１Ｆと演出パターン２Ｆと演出パターン１Ｓと演出パターン２Ｓが設定されている。演出パターン１Ｆは敗北の仮の結末を経て敗北の確定の結末に発展するものであり、演出パターン１Ｓは勝利の仮の結末を経て勝利の確定の結末に発展するものである。演出パターン２Ｆは敗北の仮の結末からバトル再開の過程を経て敗北の確定の結末に発展するものであり、演出パターン２Ｓは敗北の仮の結末からバトル再開の過程を経て勝利の確定の結末に発展するものである。
【０２２８】
図６０（ａ）はバトル開始演出を説明するものである。このバトル開始演出は今回の演出図柄遊技でバトル演出０の画像が表示されることを遊技者に示唆するものであり、バトル演出０の画像が表示開始される前のノーマルリーチ演出中に表示される（図５９（ｂ）参照）。このバトル開始演出は女性のシルエットＷが剣を振りかざす画像に設定されたものであり、女性のシルエットＷには「期待してね！」の吹出しが添付される。図６０（ｂ）～（ｄ）はバトル実況演出の画像を説明するものである。このバトル実況演出はバトル演出０の画像の成行きを遊技者に示唆するものであり、バトル実況演出にはバトル実況演出１～３の3種類が設定されている。これらバトル実況演出１～３のそれぞれは女性のシルエットＷに吹出しが添付されたものであり、バトル実況演出１では吹出しとして「やるじゃない」が添付され（ｂ参照）、バトル実況演出２では吹出しとして「弱いね」が添付され（ｃ参照）、バトル実況演出３では吹出しとして「次は本気よ」が添付される（ｄ参照）。
【０２２９】
バトル実況演出１～３のそれぞれは、図５９（ｂ）に示すように、表示タイミングＴ１で表示されるものである。この表示タイミングＴ１はバトル演出０の画像が表示開始された後から勝利の仮の結末および敗北の仮の結末のそれぞれが表示される前までの間に設定されたものであり、バトル実況演出１および２のそれぞれは表示タイミングＴ１のみで表示される。バトル実況演出３には表示タイミングＴ１に加えて表示タイミングＴ２が設定されている。この表示タイミングＴ２は勝利の仮の結末および敗北の仮の結末が表示された後からバトル再開の過程が表示される前までの間に設定されたものであり、バトル実況演出３は表示タイミングＴ１およびＴ２のいずれか一方で表示される。
【０２３０】
図６１のバトル実況演出処理はサブ制御回路６０が主制御回路４０からの特図２遊技データを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路６０はバトル実況演出処理でバトル開始演出を実行するか否かを判定する。このサブ制御回路６０はバトル開始演出の実行を判定した場合にはバトル実況演出の種類および表示タイミングを選択し、今回の演出図柄遊技でバトル実況演出を種類の選択結果および表示タイミングの選択結果で実行する。このサブ制御回路６０はバトル実況演出処理を起動した場合にはＳ５０１で現在の演出モードがスピードモードであるか否かを判断する。ここで現在の演出モードがスピードモードであると判断した場合にはＳ５０２へ移行し、特図２遊技データの受信結果にバトル演出０用の特図変動パターン「ＰＯ０１」「ＰＨ０１」のいずれかがあるか否かを判断する。ここでバトル演出０用の特図変動パターンが有ると判断した場合にはＳ５０３へ移行し、今回の演出図柄遊技でバトル開始演出を実行すると判定する。
【０２３１】
サブ制御回路６０はＳ５０３を終えた場合にはＳ５０４へ移行し、特図２遊技データの受信結果に大当りの判定結果が有るか否かを判断する。ここで大当りの判定結果が有ると判断した場合にはＳ５０５でＲＯＭから演出パターンテーブル１を検出し、外れの判定結果が有る場合にはＳ５０６でＲＯＭから演出パターンテーブル２を検出する。図６２（ａ）は演出パ

ターンテーブル１であり、演出パターンテーブル１は演出パターン１Ｓと２Ｓのそれぞれに「５０％」の選択確率を割付けることで設定されている。図６２（ｂ）は演出パターンテーブル２であり、演出パターンテーブル２は演出パターン１Ｆに「７０％」の選択確率を割付け、演出パターン２Ｆに「３０％」の選択確率を割付けることで設定されている。即ち、バトル演出０でバトル再開の過程が表示された場合には表示されなかった場合に比べて３列の演出図柄が高確率で大当りの組合せとなる。

【０２３２】

サブ制御回路６０はS505を終えた場合にはS507で演出パターンテーブル１から演出パターン１Ｓまたは２Ｓを選択確率に応じた確率で選択し、S506を終えた場合にはS507で演出パターンテーブル２から演出パターン１Ｆまたは２Ｆを選択確率に応じた確率で選択する。このサブ制御回路６０はS507を終えた場合にはS508へ移行し、演出パターンの選択結果が１Ｓおよび１Ｆのいずれかであるか否かを判断する。これら演出パターン１Ｓおよび１Ｆのそれぞれはバトル再開の過程を含まないものであり、サブ制御回路６０はS508で演出パターンの選択結果がバトル再開の過程を含まないものであると判断した場合にはS509へ移行し、ＲＯＭから実況演出テーブル１を検出する。このサブ制御回路６０は演出パターンの選択結果が２Ｓおよび２Ｆのいずれかである場合にはS508で演出パターンの選択結果がバトル再開の過程を含むものであると判断し、S510でＲＯＭから実況演出テーブル２を検出する。

【０２３３】

図６２（ｃ）は実況演出テーブル１である。この実況演出テーブル１はバトル実況演出１に表示タイミング「T1」および選択確率「４５％」を割付け、バトル実況演出２に表示タイミング「T1」および選択確率「４５％」を割付け、バトル実況演出３に表示タイミング「T1」および選択確率「１０％」を割付けることで設定されたものであり、実況演出テーブル１には表示タイミング「T2」でのバトル実況演出３が設定されていない。図６２（ｄ）は実況演出テーブル２である。この実況演出テーブル２はバトル実況演出３に表示タイミング「T2」および選択確率「７０％」を割付け、バトル実況予告演出無しに選択確率「３０％」を割付けることで設定されたものであり、実況演出テーブル２にはバトル実況演出１～２および表示タイミング「T1」でのバトル実況演出３が設定されていない。

【０２３４】

サブ制御回路６０はS509を終えた場合にはS511へ移行する。ここで実況演出テーブル１からバトル実況演出１～３のいずれかを選択確率に応じた確率で選択し、S512で実況演出テーブル１からバトル実況演出の選択結果に応じた表示タイミング「T1」を選択する。このサブ制御回路６０はS510を終えた場合にはS511へ移行する。ここで実況演出テーブル２からバトル実況演出３およびバトル実況予告演出無しのいずれかを選択確率に応じた確率で選択し、S511でバトル実況演出３を選択した場合にはS512で表示タイミング「T2」を選択する。即ち、バトル実況演出１～３の画像のそれぞれはバトル演出０の仮表示タイミングで敗北の仮の結末または勝利の仮の結末が表示されるより前に表示されるものであり、バトル実況演出１～３の画像のいずれかが仮表示タイミングより前に表示された場合の大当り確率は低値に設定されている。バトル実況演出３の画像はバトル実況演出１～３の画像がいずれも仮表示タイミングより前に表示されなかった場合に仮表示タイミングより後の再開タイミングで表示されるものであり、バトル実況演出３の画像が再開タイミングで表示された場合にはバトル演出０の画像の表示が再開される。この場合の大当り確率は高値に設定されている。

【０２３５】

上記実施例１２によれば次の効果を奏する。

バトル演出０の画像の表示中にバトル実況演出３の画像を表示することに応じてバトル演出の画像の表示が再開されることを遊技者に事前に示唆した。このバトル実況演出３の画像は敗北の仮の結末の画像が表示される仮表示タイミングより前に表示されるものであり、遊技者は敗北の仮の結末の画像が表示されるまでバトル実況演出３の画像が表示され

ることを期待してバトル演出０の画像を注視することができる。このバトル実況演出３の画像が仮表示タイミングより前に表示されなかった場合にはバトル実況演出３の画像を仮表示タイミングの後に表示したので、敗北の仮の結末の画像が表示される前にバトル実況演出３の画像が表示されなかった場合に遊技者はバトル実況演出３の画像が表示されることを強く期待してバトル演出０の画像を継続的に注視することができる。

【０２３６】

[実施例１３]

図６３は疑似連チャンス演出を説明するものである。この疑似連チャンス演出は今回の演出図柄遊技で疑似連演出２および３（実施例６参照）のいずれかが実行されることを遊技者に事前に示唆するものであり、疑似連演出２の１回目の単位図柄遊技の終了時および疑似連演出３の１回目の単位図柄遊技の終了時に「疑似連チャンス」の文字図柄Z1を表示することで行われる（d参照）。

【０２３７】

図６４は疑似連回数演出を説明するものである。この疑似連回数演出は疑似連演出２の１回目の単位図柄遊技の終了時および疑似連演出３の１回目の単位図柄遊技の終了時に「疑似連チャンス」の文字図柄Z1を消去した後に行われるものであり、疑似連回数演出には疑似連回数演出１～３の３種類が設定されている。これら疑似連回数演出１～３のそれぞれは１回目の単位図柄遊技の終了時の３列の演出図柄のスクロール停止状態で行われるものであり、２回目の単位図柄遊技は疑似連回数演出１～３のそれぞれの終了後に開始される。

【０２３８】

疑似連回数演出１は「×２？」の文字図柄Z2を表示するものであり（b参照）、今回の演出図柄遊技で２回の単位図柄遊技が行われることを遊技者に示唆するものである。疑似連回数演出２は「×３？」の文字図柄Z3を表示するものであり（c参照）、今回の演出図柄遊技で３回の単位図柄遊技が行われることを遊技者に示唆するものである。疑似連回数演出３は「×５？」の文字図柄Z4を表示するものであり（c参照）、今回の演出図柄遊技で５回の単位図柄遊技が行われることを遊技者に示唆するものである。この５回の単位図柄遊技が１回の演出図柄遊技で実行されることはなく、疑似連予告演出３は実現確率が「０％」に設定された架空のものである。この疑似連回数演出３は１回目の単位図柄遊技の終了時に疑似連回数演出１～３がいずれも実行されなかった場合に限って３回目の単位図柄遊技でのノーマルリーチ演出中に実行されるものであり、３回目の単位図柄遊技中の疑似連回数演出３には単位図柄遊技の回数を遊技者に示唆する機能は付与されておらず、今回の演出図柄遊技で３列の演出図柄が高確率で大当りの組合せになることを遊技者に示唆する機能が付与されている。図６５は疑似連回数演出１～３の実行タイミングであり、疑似連回数演出１～２のそれぞれには実行タイミングとして１回目の単位図柄遊技の終了時である「TA」のみが設定され、疑似連回数演出３には実行タイミングとして１回目の単位図柄遊技の終了時である「TA」および３回目の単位図柄遊技中である「TB」の２種類が設定されている。

【０２３９】

図６６の疑似連回数演出処理はサブ制御回路６０が主制御回路４０からの特図２遊技データを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路６０は疑似連回数演出処理で疑似連チャンス演出および疑似連回数演出のそれぞれを実行するか否かを判定し、疑似連チャンス演出を実行すると判定した場合には今回の演出図柄遊技で１回目の単位図柄遊技を終了するときに疑似連チャンス演出を実行する。このサブ制御回路６０は疑似連回数演出を実行すると判定した場合には疑似連回数演出の種類および実行タイミングを選択し、今回の演出図柄遊技で疑似連回数演出の種類の選択結果を実行タイミングの選択結果で実行する。

【０２４０】

サブ制御回路６０は疑似連回数演出処理を起動した場合にはS521で現在の演出モードがスピードモードであるか否かを判断する。ここで現在の演出モードがスピードモードで

あると判断した場合にはS522へ移行し、今回の演出図柄遊技で疑似連演出２および３のいずれかが実行されるか否かを判断する。ここで疑似連演出２および３のいずれかが実行されると判断した場合にはS523へ移行し、今回の演出図柄遊技で疑似連チャンス演出を実行すると判定する。

【０２４１】

サブ制御回路６０はS523を終えた場合にはS524へ移行し、今回の演出図柄遊技で疑似連演出２が実行されるか否かを判断する。ここで疑似連演出２の実行を判断した場合にはS525へ移行し、ROMから疑似連演出テーブル１を検出する。この疑似連演出テーブル１は疑似連回数演出１に「表示タイミングTA」と「選択確率７０％」を割付け、疑似連回数演出２に「表示タイミングTA」と「選択確率２５％」を割付け、疑似連回数演出３に「表示タイミングTA」と「選択確率５％」を割付けることで設定されたものであり、サブ制御回路６０はS525で疑似連演出テーブル１を検出した場合にはS526で疑似連演出テーブル１から疑似連回数演出１～３のいずれかを選択確率に応じた確率で選択し、S527で疑似連演出テーブル１から表示タイミング「TA」を選択する。

【０２４２】

サブ制御回路６０は今回の演出図柄遊技で疑似連演出３が実行される場合にはS524からS528へ移行し、ROMから疑似連演出テーブル２を検出する。図６７（ｂ）は疑似連演出テーブル２であり、疑似連演出テーブル２は疑似連回数演出１に「表示タイミングTA」と「選択確率１５％」を割付け、疑似連回数演出２に「表示タイミングTA」と「選択確率５０％」を割付け、疑似連回数演出３に「表示タイミングTA」と「選択確率５％」を割付け、疑似連回数演出無しに「選択確率３０％」を割付けることで設定されている。このサブ制御回路６０はS528で疑似連演出テーブル２を検出した場合にはS529で疑似連演出テーブル２から疑似連回数演出１～３および疑似連回数演出無しのいずれかを選択確率に応じた確率で選択し、疑似連回数演出１～３のいずれかを選択した場合にはS530で疑似連演出テーブル２から表示タイミング「TA」を選択する。即ち、今回の演出図柄遊技の表示タイミングTAで疑似連回数演出１～３のいずれかが実行されることに応じて単位図柄遊技の回数が遊技者に示唆される。

【０２４３】

サブ制御回路６０はS530を終えた場合にはS531へ移行し、疑似連回数演出無しが選択されたか否かを判断する。ここで疑似連回数演出無しが選択されたと判断した場合にはS532へ移行し、ROMから疑似連演出テーブル３を検出する。図６７（ｃ）は疑似連演出テーブル３であり、疑似連演出テーブル３は大当りの判定結果に「疑似連回数演出３」と「表示タイミングTB」と「選択確率３０％」を割付け、外れの判定結果に「疑似連回数演出３」と「表示タイミングTB」と「選択確率５％」を割付けることで設定されている。このサブ制御回路６０はS532を終えた場合にはS533へ移行し、特図２遊技データの受信結果に大当りの判定結果が有る場合には疑似連演出テーブル３から「疑似連回数演出３」を「３０％」の選択確率で選択し、特図２遊技データの受信結果に外れの判定結果が有る場合には疑似連演出テーブル３から「疑似連回数演出３」を「５％」の選択確率で選択する。

【０２４４】

サブ制御回路６０はS533を終えた場合にはS534へ移行し、S533で疑似連回数演出３を選択した場合には表示タイミング「TB」を選択する。即ち、今回の演出図柄遊技の表示タイミングTAで疑似連回数演出１～３がいずれも実行されなかった場合には表示タイミングTBで疑似連回数演出３が実行されることに応じて今回の演出図柄遊技の大当り確率が高いことが遊技者に示唆される。

上記実施例１３によれば次の効果を奏する。

疑似連回数演出３を表示タイミングTAで実行することに応じて今回の演出図柄遊技での単位図柄遊技の回数を遊技者に示唆し、表示タイミングTAより後の表示タイミングTBで実行することに応じて今回の演出図柄遊技での大当り確率を遊技者に示唆した。このため、２回目の単位図柄遊技が開始される前には遊技者が多数回の単位図柄遊技が実行され

ることを期待して疑似連回数演出３の実行を待つことができ、２回目の単位図柄遊技が開始された後には遊技者が大当りを期待して疑似連回数演出３の実行を待つことができるので、遊技の趣向性が向上する。

今回の演出図柄遊技中に疑似連回数演出１～３のいずれかを実行することに応じて単位図柄遊技の回数を遊技者に事前に示唆したので、遊技の趣向性が向上する。しかも、疑似連回数演出３で単位図柄遊技の回数として実行可能な最多の回数「３回」に比べて多い架空の回数「５回」を示唆した。このため、今回の演出図柄遊技で何が起こるのかといった遊技者の期待感を高めることができるので、遊技の趣向性が一層向上する。

【０２４５】

上記実施例１２～１３には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明4-1]～[参考発明4-7]が記載されている。遊技機には始動条件が成立する毎に当否を判定し、当否を判定する毎に図柄遊技の画像を表示することに応じて遊技者に当否の判定結果を報知する構成のものがある。この遊技機には図柄遊技中に予告演出を行う構成のものがある（特開２０１０－１７４２５号公報参照）。この従来の遊技機は予告演出を図柄遊技中の複数のタイミングのうちのいずれかで実行することに応じて遊技者に意外感を与える単調な趣向性を遊技者に提供だけのものであり、遊技の趣向性の点で改善の余地が残されている。

【０２４６】

[参考発明4-1]

始動条件が成立する毎に当否を判定する判定手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知するための図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

今回の図柄遊技中に予告演出を行うことに応じて図柄遊技に関する情報を遊技者に事前に示唆するものであって、当該予告演出を今回の図柄遊技で所定の演出画像が表示される表示タイミングより前に実行する予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は、

前記予告演出を前記表示タイミングより前に実行しなかった場合には前記表示タイミングより後の今回の図柄遊技中に実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機。

実施例の「特図１遊技と特図２遊技と小当り遊技と大当り遊技の全てが停止すること」は始動条件が成立することに相当し、「主制御回路４０」は判定手段に相当し、「演出図柄遊技」は図柄遊技に相当し、「サブ制御回路６０」は図柄遊技手段と予告演出手段に相当し、「バトル実況演出３」は予告演出に相当し、「バトル演出０で女性のシルエットWと恐竜D1が格闘する画像の表示の再開」は今回の図柄遊技に関する情報に相当し、「バトル演出０の勝利の仮の結末の画像および敗北の仮の結末の画像」は演出画像に相当し、「仮表示タイミング」は表示タイミングに相当する。

上記手段によれば、今回の図柄遊技中に予告演出が実行されることに応じて図柄遊技に関する情報が遊技者に事前に示唆される。この予告演出は今回の図柄遊技で所定の演出画像が表示される表示タイミングより前に実行されるものであり、遊技者は所定の演出画像が表示されるまで予告演出の実行を期待して図柄遊技の画像を注視することができる。この予告演出は表示タイミングより前に実行されなかった場合に表示タイミングより後に実行されるものであり、今回の図柄遊技で所定の演出画像が表示される前に予告演出が実行されなかった場合に遊技者は予告演出の実行を強く期待して図柄遊技の画像を継続して注視することができる。

【０２４７】

[参考発明4-2]

前記予告演出手段は、前記予告演出を前記表示タイミングの後に実行することに応じて前記表示タイミングの前に実行する場合とは異なる情報を遊技者に示唆することを特徴とする[参考発明4-1]に記載の遊技機。

実施例の「単位図柄遊技の回数」は表示タイミングの前に示唆される情報に相当し、「大当り確率」は表示タイミングの後に示唆される異なる情報に相当する。

上記手段によれば、所定の演出画像が表示される前には遊技者が１つの情報が示唆されることを期待して予告演出の実行を待つことができ、所定の演出画像が表示された後には遊技者が別の情報が示唆されることを期待して予告演出の実行を待つことができるので、遊技の趣向性が向上する。

【０２４８】

[参考発明4-3]

前記予告演出手段は、図柄遊技に関する情報を遊技者に事前に示唆する演出として前記予告演出を含む複数種のうちの１以上を前記表示タイミングより前に実行することが可能にされたものであって、前記表示タイミングより前に前記予告演出を含む複数種の演出をいずれも実行しなかった場合に前記予告演出を前記表示タイミングの後に実行することが可能にされていることを特徴とする[参考発明4-1]に記載の遊技機。

実施例の「バトル実況演出１～３」は表示タイミングより前に実行することが可能にされた複数種の演出に相当する。

[参考発明4-4]

前記予告演出手段は、前記表示タイミングより前に前記予告演出を含む複数種の演出をいずれも実行しなかった場合に前記予告演出を前記表示タイミングの後に必ず実行することを特徴とする[参考発明4-3]に記載の遊技機。

【０２４９】

[参考発明4-5]

前記予告演出手段は、今回の図柄遊技中に前記予告演出を含む複数種の演出のうちの１以上を実行することを遊技者に事前に示唆する予告前演出を実行することが可能にされていることを特徴とする[参考発明4-3]に記載の遊技機。

実施例の「バトル開始演出」は予告前演出に相当する。

[参考発明4-6]

前記予告演出手段は、今回の図柄遊技中に前記予告前演出を実行することに応じて遊技者に当りを事前に示唆することを特徴とする[参考発明4-5]に記載の遊技機。

【０２５０】

[参考発明4-7]

始動条件が成立する毎に当否を判定する判定手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知するための図柄遊技の画像を表示するものであって、識別図柄を変動状態で表示した後に外れの仮の態様で変動停止状態とする可変的な１回以上の仮単位図柄遊技の画像および識別図柄を変動状態で表示した後に当否の判定結果に応じた態様で変動停止状態とする１回の本単位図柄遊技の画像を含む画像を１回の図柄遊技の画像として表示することが可能な図柄遊技手段と、

今回の図柄遊技中に予告演出を行うことに応じて仮単位図柄遊技の画像および本単位図柄遊技の画像の合計の表示回数を遊技者に事前に示唆する予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は、前記図柄遊技手段が実行することが可能な最多の合計の表示回数に比べて多い架空の合計の表示回数を前記予告演出で示唆することが可能なものであって、前記予告演出で架空の合計の表示回数を示唆することに応じて本単位図柄遊技の画像で識別図柄が当りの態様になることを遊技者に事前に示唆することを特徴とする遊技機。

実施例の「特図１遊技と特図２遊技と小当り遊技と大当り遊技の全てが停止すること」は始動条件が成立することに相当し、「主制御回路４０」は判定手段に相当し、「演出図柄遊技」は図柄遊技に相当し、「サブ制御回路６０」は図柄遊技手段と予告演出手段に相当し、「３列の演出図柄」は識別図柄に相当し、「外れリーチの仮の組合せ」は外れの仮の態様に相当し、「疑似連演出２の１回目の単位図柄遊技と疑似連演出３の１回目の単位図柄遊技と疑似連演出３の２回目の単位図柄遊技」は仮単位図柄遊技に相当し、「疑似連演出２の２回目の単位図柄遊技と疑似連演出３の３回目の単位図柄遊技」は本単位図柄遊技に相当し、「疑似連回数演出１～３」は予告演出に相当し、「３回」は図柄遊技手段が実行することが可能な最多の合計の表示回数に相当し、「５回」は図柄遊技手段が実行することが可能な最多の合計の表示回数に比べて多い架空の合計の表示回数に相当する。

上記手段によれば、今回の図柄遊技中に予告演出が実行されることに応じて仮単位図柄遊技の画像および本単位図柄遊技の画像の合計の表示回数が遊技者に事前に示唆されるので、遊技の趣向性が向上する。しかも、仮単位図柄遊技の画像および本単位図柄遊技の画像の合計の表示回数として実行可能な最多の合計の表示回数に比べて多い架空の表示回数が示唆される。このため、今回の図柄遊技で何が起こるのかといった遊技者の期待感を高めることができるので、遊技の趣向性が一層向上する。

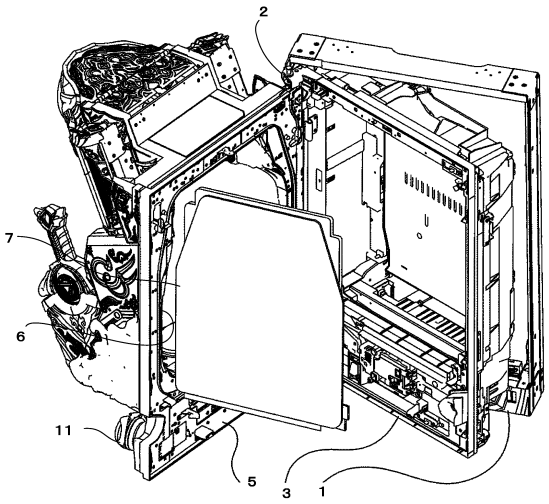
【符号の説明】

【０２５１】

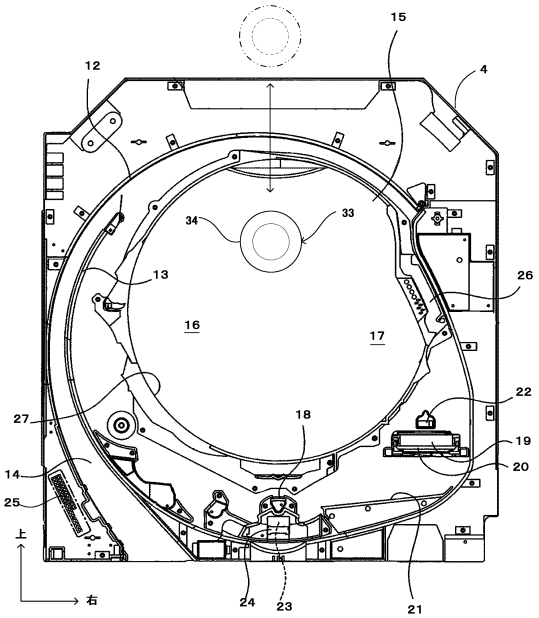
１８は第１始動口、１９は大入賞口、２３は第２始動口、２８は演出図柄表示器、４０は主制御回路、６０はサブ制御回路である。

【図面】

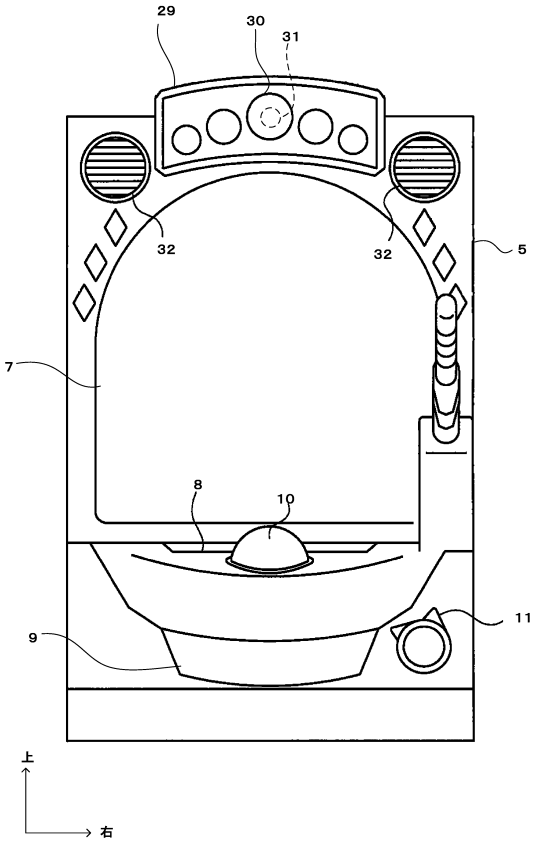
【図１】



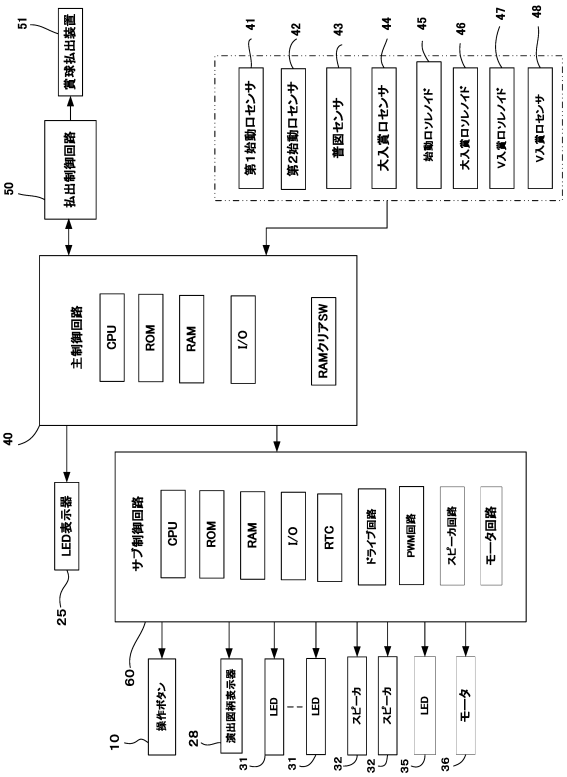
【図２】



【図３】



【図４】



【図５】

(a)乱数カウンタの一覧

乱数カウンタ	数値範囲	用途
特図乱数	0～1200	特別図柄の当否判定
大当り種別乱数	0～199	大当り種別決定
変動パターン乱数	0～198	変動パターン決定
普図乱数	0～240	普通図柄の当否判定
転落乱数	0～500	転落の有無の判定

(b)普図当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当否判定用乱数	判定結果
非電サポ状態	0,1	普図当り
	2～240	普図外れ
電サポ状態	0～239	普図当り
	240	普図外れ

(c)普図変動表示時間テーブル

遊技状態	普図変動表示時間
非電サポ状態	30秒
電サポ状態	1秒

(d)普図遊技パターンテーブル

遊技状態	開放回数	開放時間
非電サポ状態	1回	1秒
電サポ状態	1回	6秒

(e)大当り判定テーブル

遊技状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常確率状態	0～2	大当り
	3, 4	小当り
	5～1200	外れ
高確率状態	0～39	大当り
	40, 41	小当り
	42～1200	外れ

(f)転落判定テーブル

転落判定用乱数値	判定結果
0	転落有
1～500	転落無

(g)特図1大当り種別テーブル

大当り種別	大当り種別決定用乱数値	振分け確率	電サポ状態	高確率状態	ラウンド数
大当り図柄1	0～59	30%	○(100回＋α)	○(転落抽選)	16
大当り図柄2	60～179	60%	○(100回)	×	8
大当り図柄3	180～199	10%	○(100回＋α)	○(転落抽選)	8

(h)特図2大当り種別テーブル

大当り種別	大当り種別決定用乱数値	振分け確率	電サポ状態	高確率状態	ラウンド数
大当り図柄1	0～159	60%	○(100回＋α)	○(転落抽選)	16
大当り図柄2	160～189	30%	○(100回)	×	8
大当り図柄3	190～199	10%	○(100回＋α)	○(転落抽選)	8

(i)特図1領域

特図1保留領域4	特図1先読み領域4
特図1保留領域3	特図1先読み領域3
特図1保留領域2	特図1先読み領域2
特図1保留領域1	特図1先読み領域1

(j)特図2領域

特図2保留領域4	特図2先読み領域4
特図2保留領域3	特図2先読み領域3
特図2保留領域2	特図2先読み領域2
特図2保留領域1	特図2先読み領域1

【図６】

(a)特図1変動パターンテーブル

特図判定結果	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
大当り	0～36	PO01	110000msec
	37～65	PO02	91000
	66～84	PO03	81000
	85～94	PO04	71000
	95～97	PO05	20000
	98～99	PO08	41000
外れ (小当り)	0～1	PH01	100000
	2～3	PH02	90000
	4～5	PH03	80000
	6～7	PH04	70000
	8～29	PH05	20000
	30～79	PH06	6000
	80～99	PH08	40000

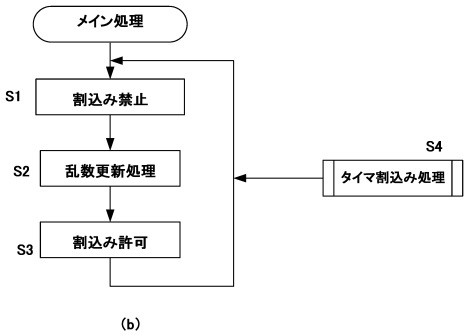
(b)特図2変動パターンテーブル

特図判定結果	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
大当り	0～36	PO01	110000msec
	37～65	PO02	91000
	66～84	PO03	81000
	85～94	PO04	71000
	95～97	PO05	20000
	98～99	PO08	41000
外れ (小当り)	0～1	PH01	100000
	2～3	PH02	90000
	4～5	PH03	80000
	6～7	PH04	70000
	8～29	PH05	20000
	30～39	PH06	6000
	40～79	PH07	1000
	80～99	PH08	40000

【図７】

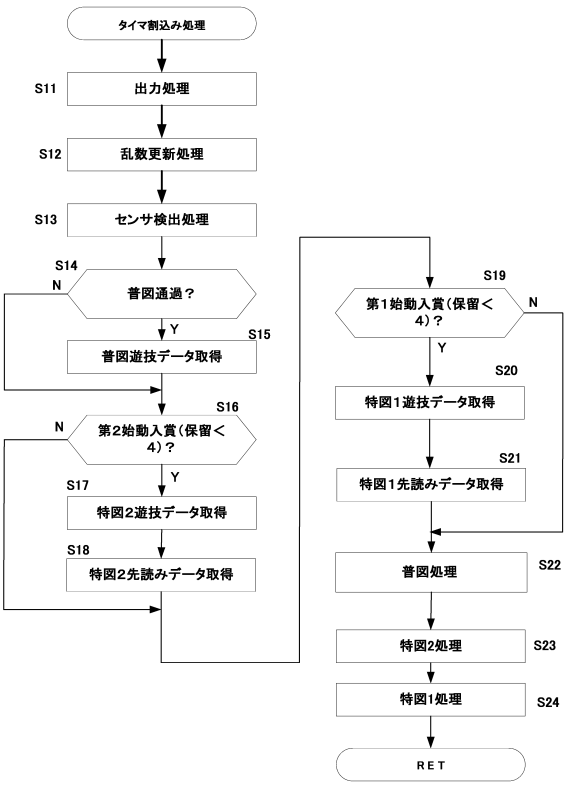
(a)遊技パターンテーブル

	ラウンド数	オープニング期間	開放限度時間	閉鎖時間	エンディング期間
大当り遊技パターンL	16	10秒	30秒	2秒	10秒
小当り遊技パターン	1	0.8秒	1秒		0.8秒
大当り遊技パターンS	8	10秒	30秒	2秒	10秒

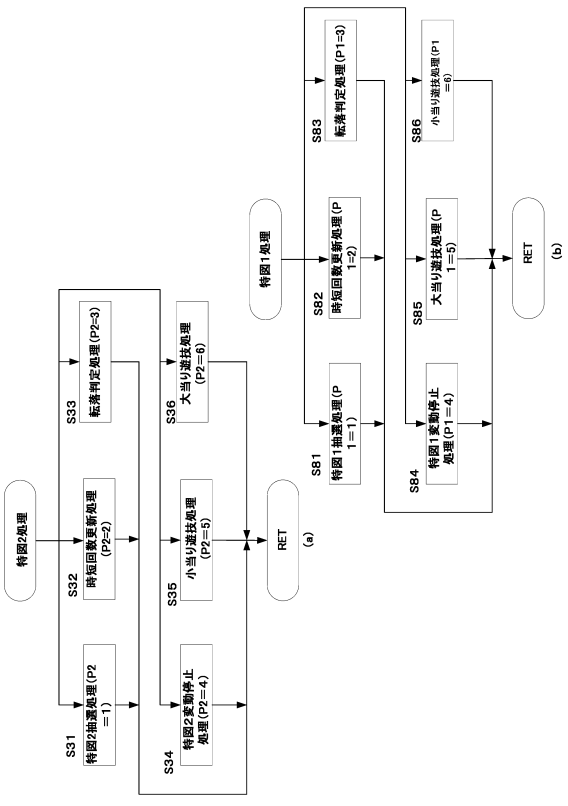


(b)

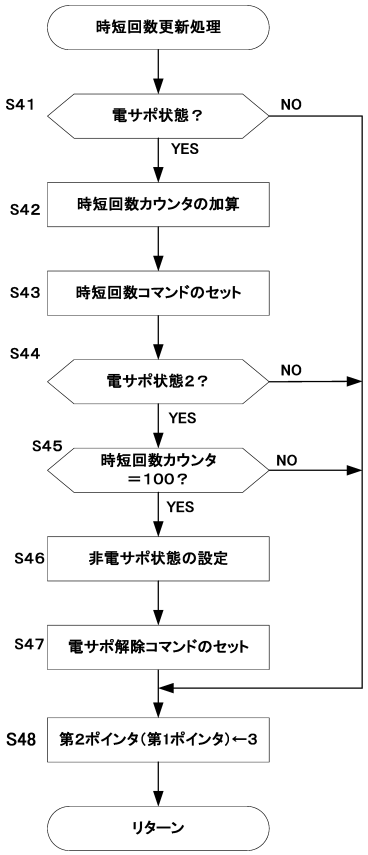
【図８】



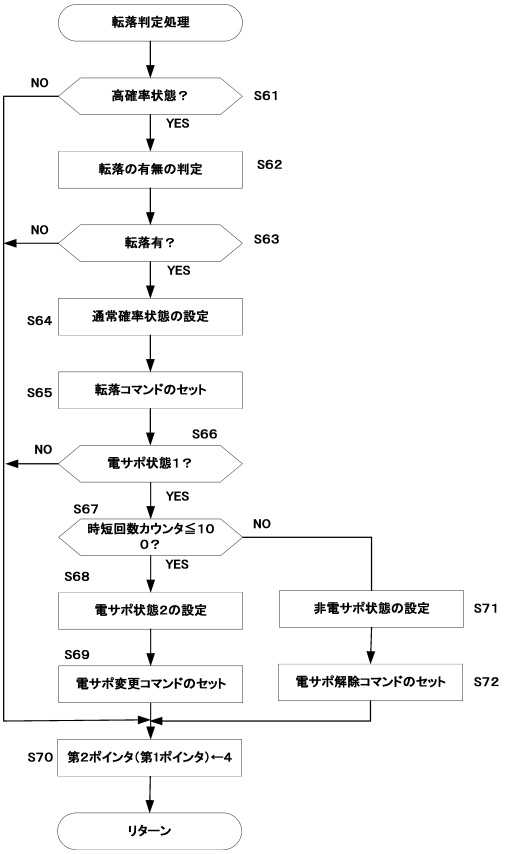
【図９】



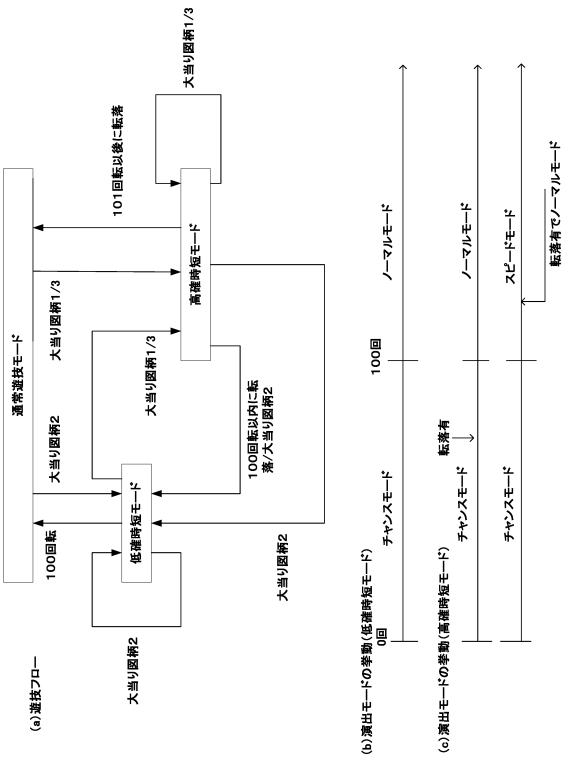
【図１０】



【図１１】



【図１２】



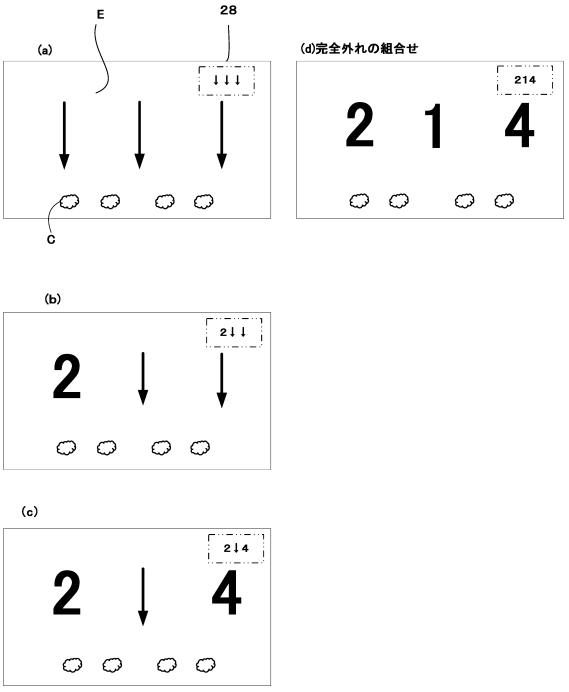
【図１３】



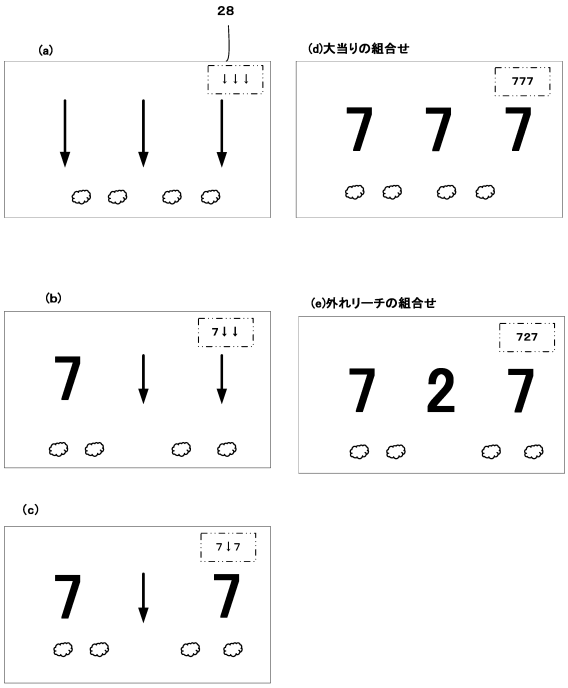
(d)演出図柄遊技の一覧

特図変動パターン	演出内容	名称
PH06	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)]→(右列)→(中列)]	ノーマル演出
PH07	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列・中列・右列)]	全図同時停止演出
PH05/PO05	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)]→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[スクロール表示の停止(中列)]	ノーマルリーチ演出
PH01/PH02/PH03/PH04/PO01/PO02/PO03/PO04	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)]→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[3列の消去]→[バトル演出]→[3列の静止表示]	スペシャルリーチ演出
PH08/PO08	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の仮停止(左列)]→(右列)]→(中列)]→[3列のスクロール表示の再開]→[スクロール表示の停止(左列)]→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[スクロール表示の停止(中列)]	疑似変動演出

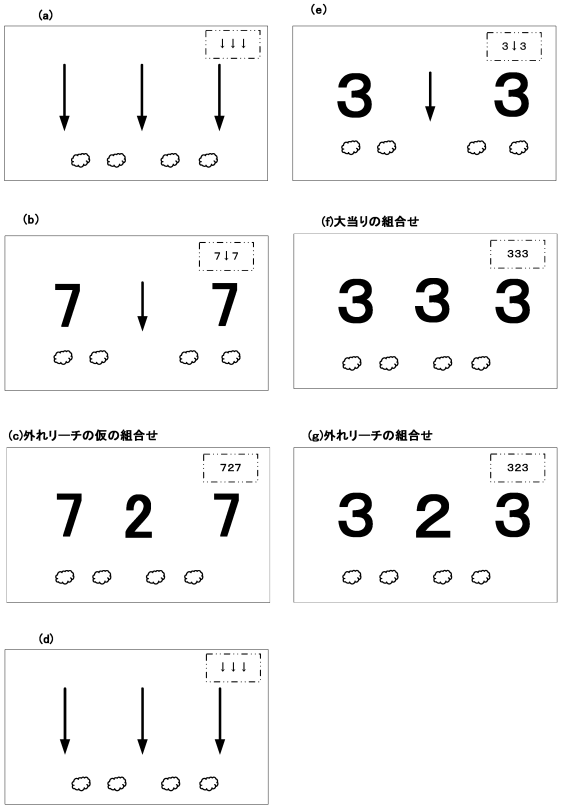
【図１４】



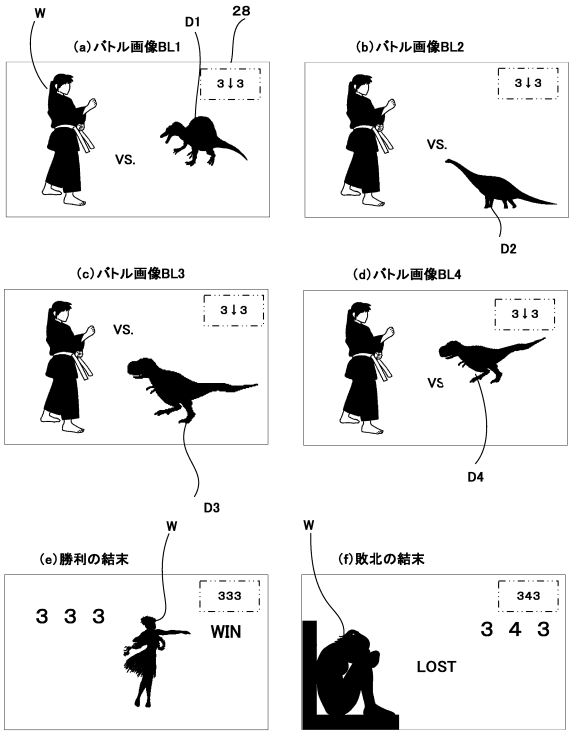
【図１５】



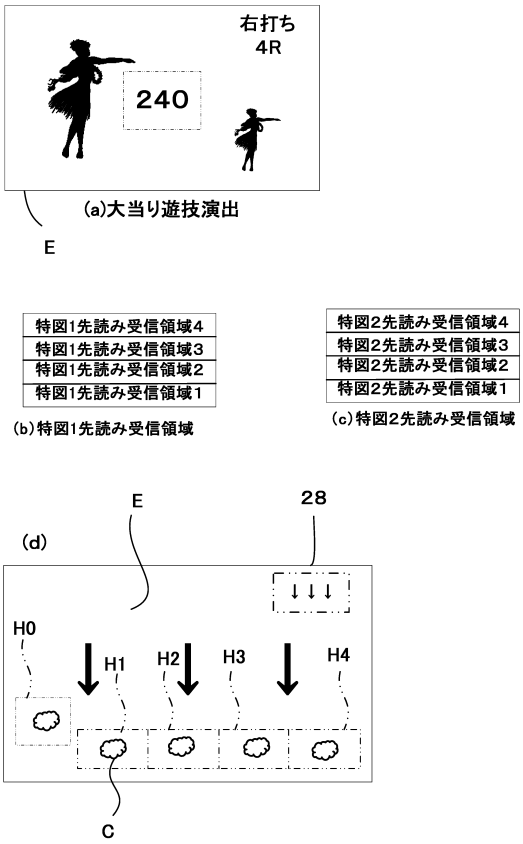
【図１６】



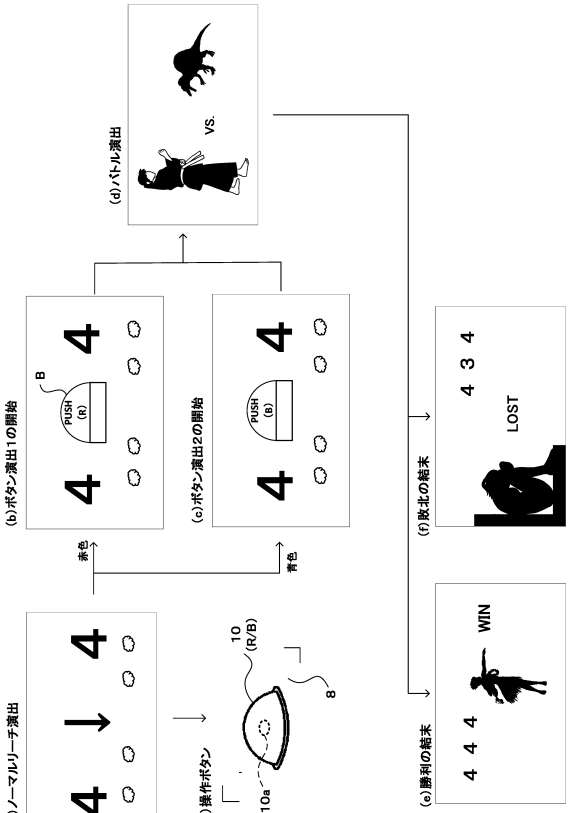
【図１７】



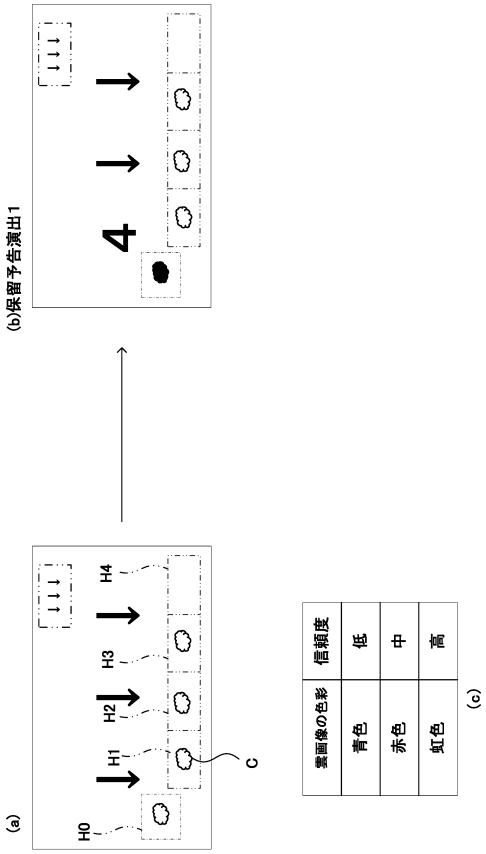
【図１８】



【図１９】



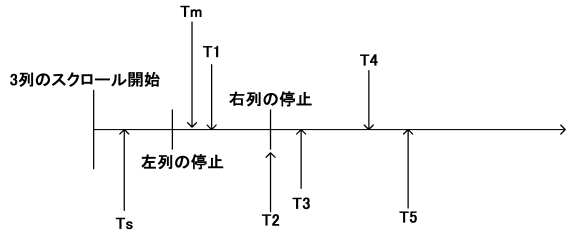
【図２０】



【図２１】

予告演出	演出開始タイミング
ノーマルリーチ演出	T2
バトル演出1～4	T4
疑似変動演出	T5
ボタン演出1	T3
ボタン演出2	T3
保留予告演出1～3	T1

(a)予告演出の一覧



(b)予告演出の開始タイミング等

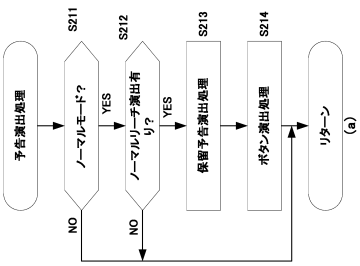
【図２２】

演出名(未消去状態)	演出名(未消去状態)
保留予告演出1	バトル演出1
保留予告演出2	バトル演出1
保留予告演出3	バトル演出1
ノーマルリーチ演出	バトル演出1
ボタン演出1	疑似変動演出
ボタン演出2	

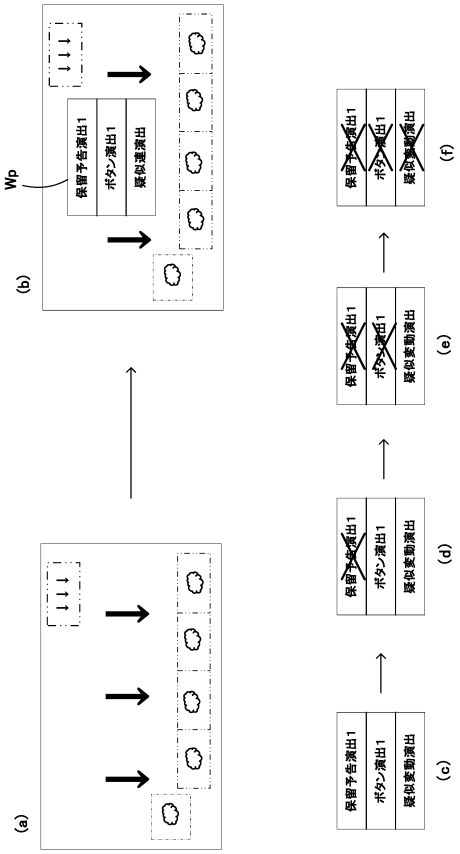
(b)演出名の一覧(未消去状態)

演出名(消去状態)	演出名(消去状態)
保留予告演出1	バトル演出1
保留予告演出2	バトル演出1
保留予告演出3	バトル演出1
ノーマルリーチ演出	バトル演出1
ボタン演出1	疑似変動演出
ボタン演出2	

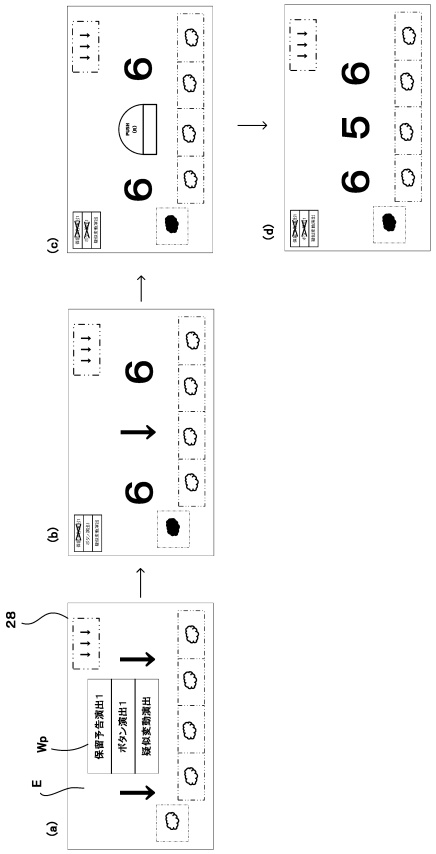
(c)演出名の一覧(消去状態)



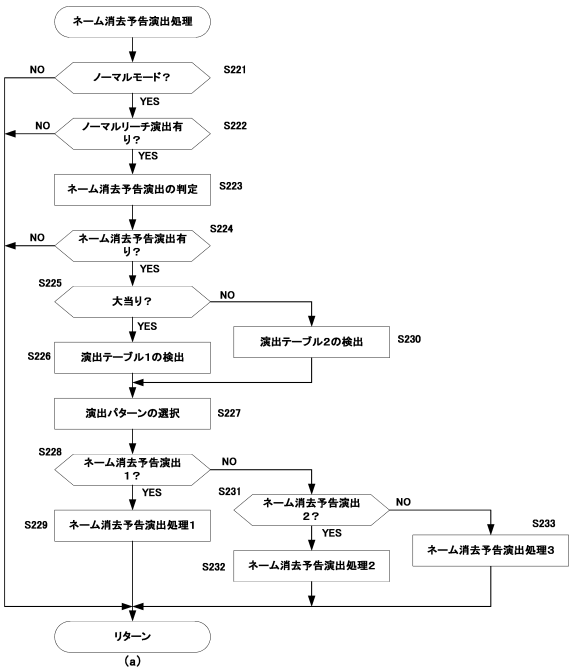
【図２３】



【図２４】



【図２５】



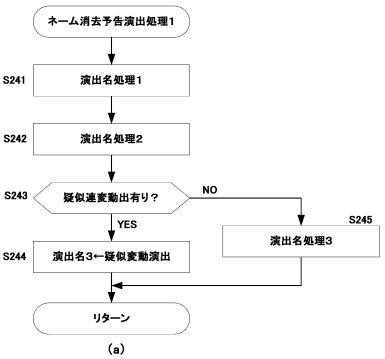
ネーム消去予告演出	選択確率
ネーム消去予告演出1	高
ネーム消去予告演出2	中
ネーム消去予告演出3	低

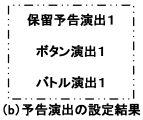
(b)演出テーブル1

ネーム消去予告演出	選択確率
ネーム消去予告演出1	低
ネーム消去予告演出2	中
ネーム消去予告演出3	高

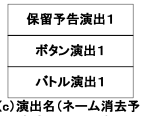
(c)演出テーブル2

【図２６】

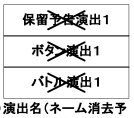




(b)予告演出の設定結果

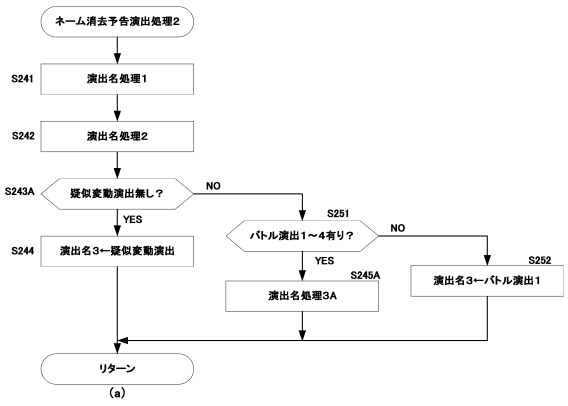


(c)演出名（ネーム消去予告演出の開始時）

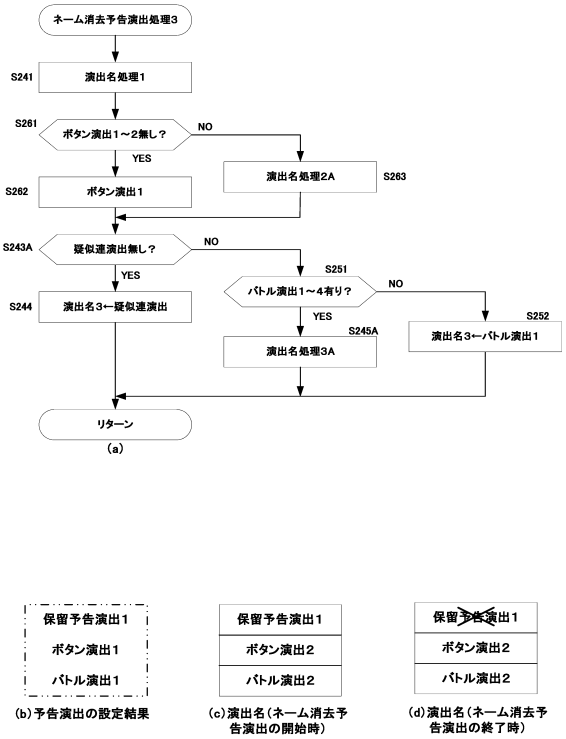


(d)演出名（ネーム消去予告演出の終了時）

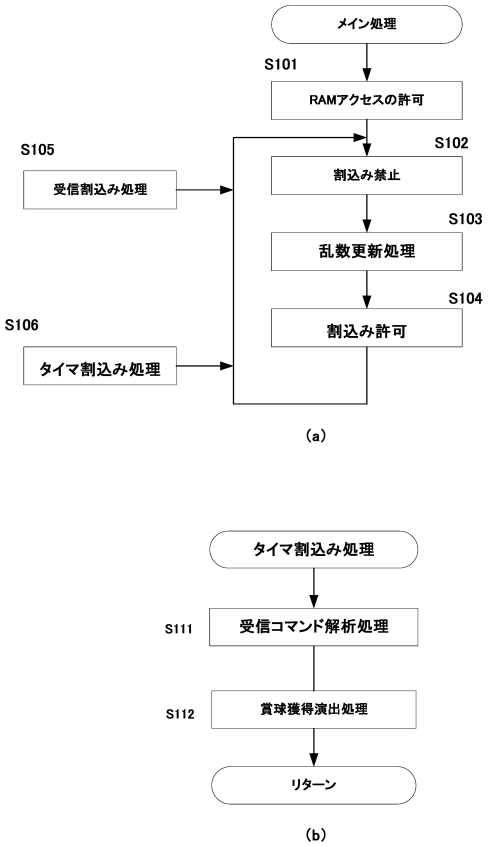
【図２７】



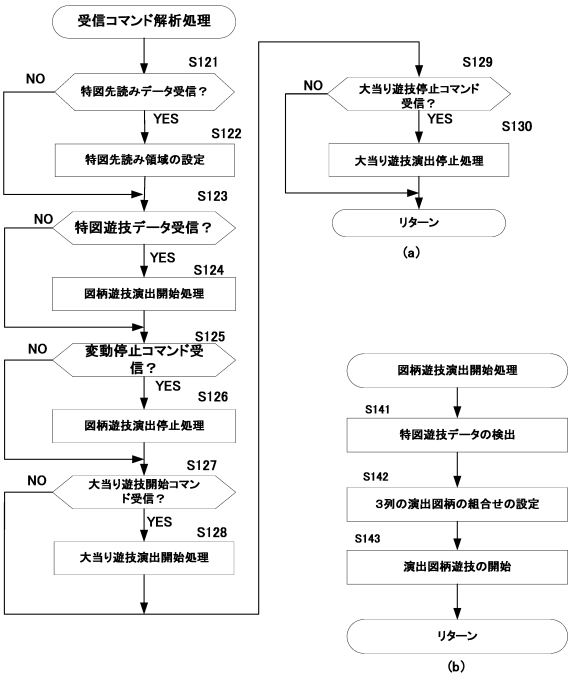
【図２８】



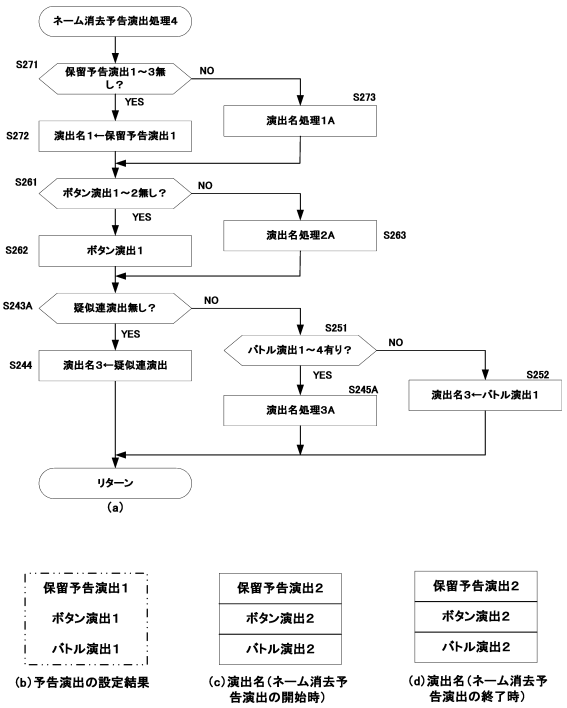
【図２９】



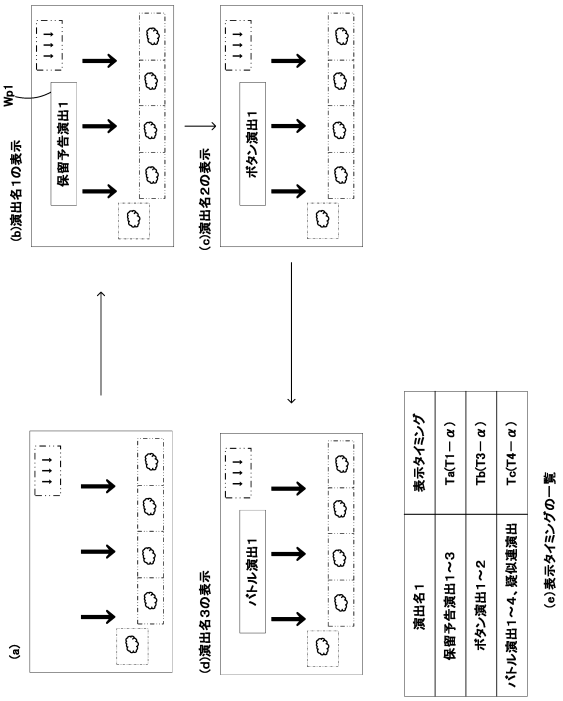
【図３０】



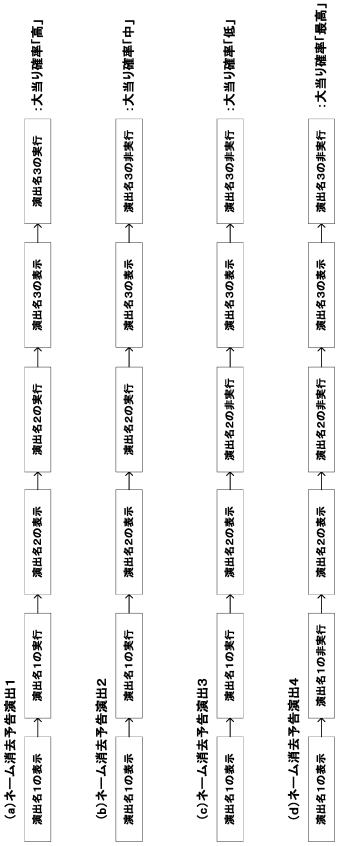
【図３１】



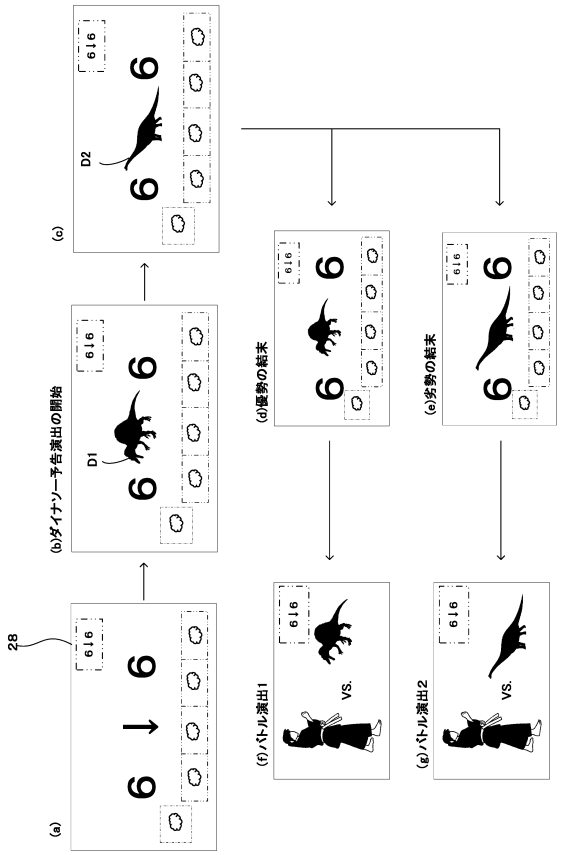
【図３２】



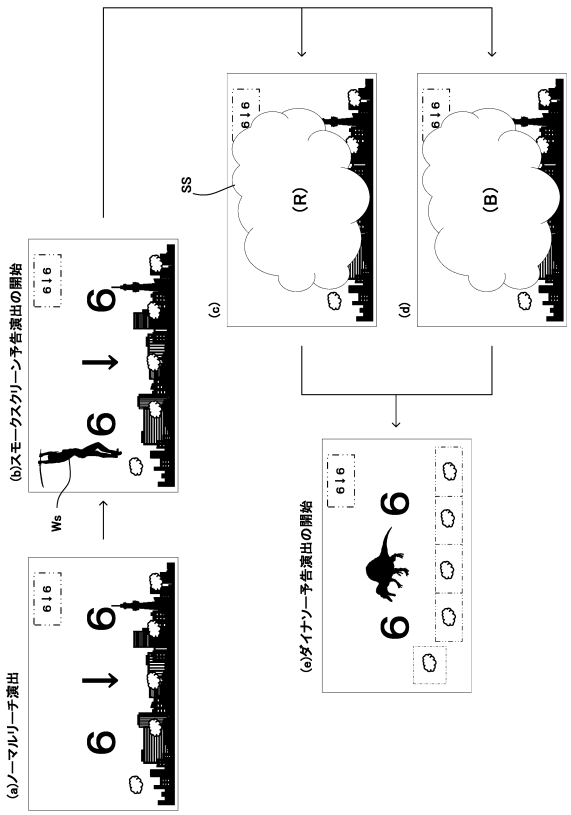
【図３３】



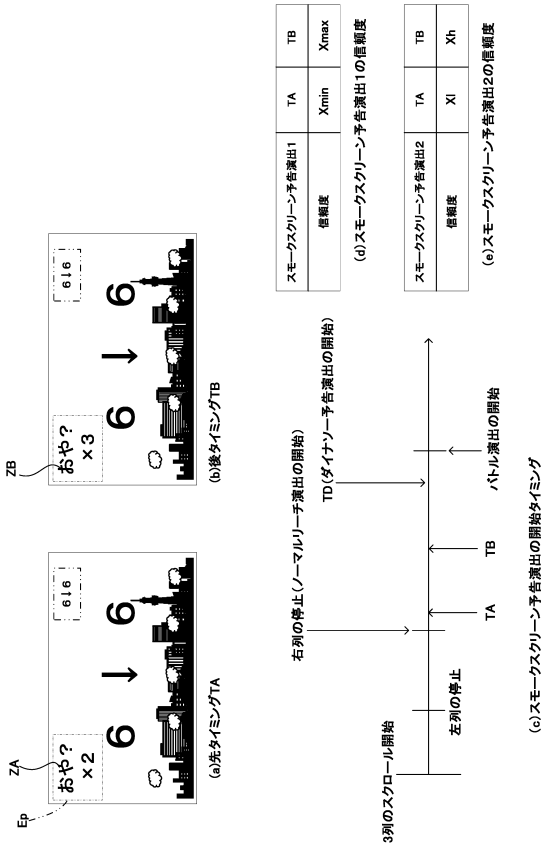
【図３４】



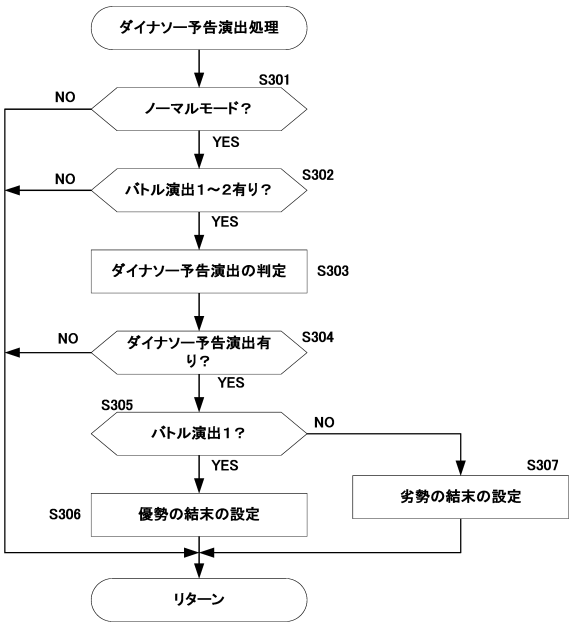
【図３５】



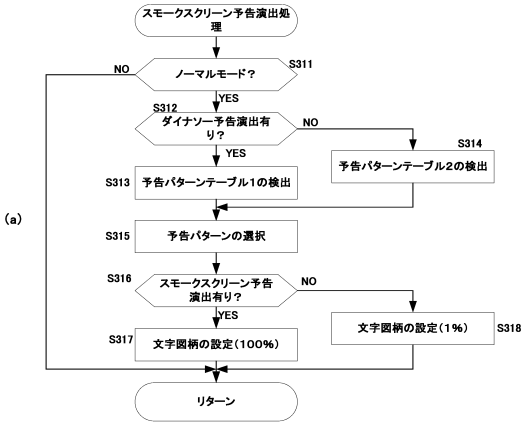
【図３６】



【図３７】



【図３８】



(a)

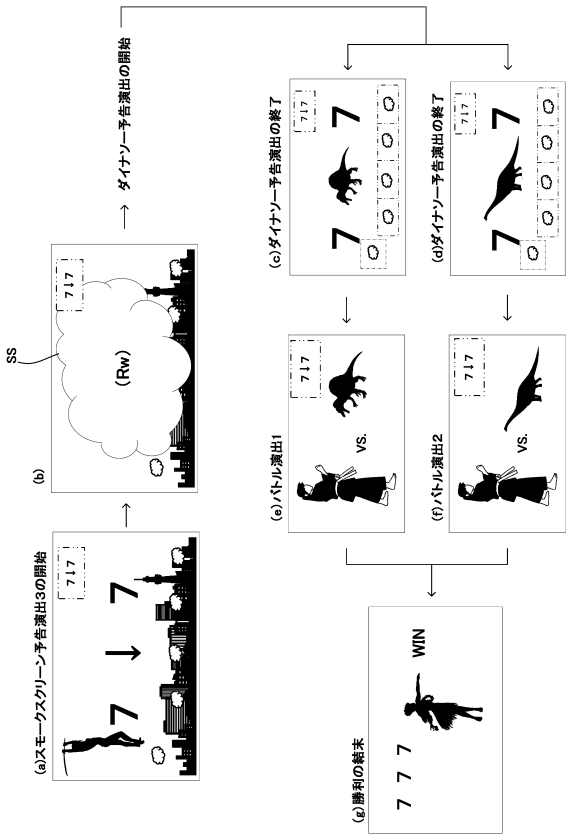
(b)

予告パターン	予告演出の種類	予告タイミング	選択確率
最高確率パターン	スモークスクリーン予告演出1	後タイミング	50%
高確率パターン	スモークスクリーン予告演出2	後タイミング	30%
低確率パターン	スモークスクリーン予告演出2	先タイミング	20%
最低確率パターン	スモークスクリーン予告演出1	先タイミング	10%

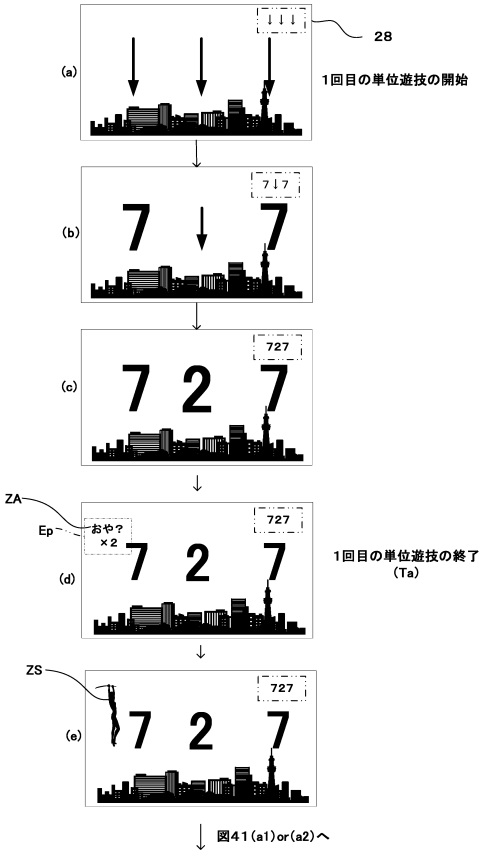
(c)

予告パターン	予告演出の種類	予告タイミング	選択確率
最高確率パターン	スモークスクリーン予告演出1	後タイミング	1%
高確率パターン	スモークスクリーン予告演出2	後タイミング	1%
低確率パターン	スモークスクリーン予告演出2	先タイミング	1%
最低確率パターン	スモークスクリーン予告演出1	先タイミング	1%
予告無しパターン			96%

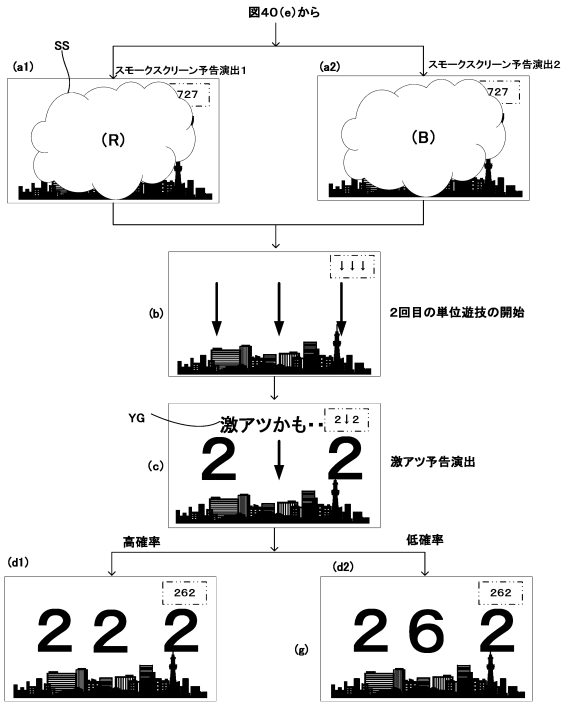
【図３９】



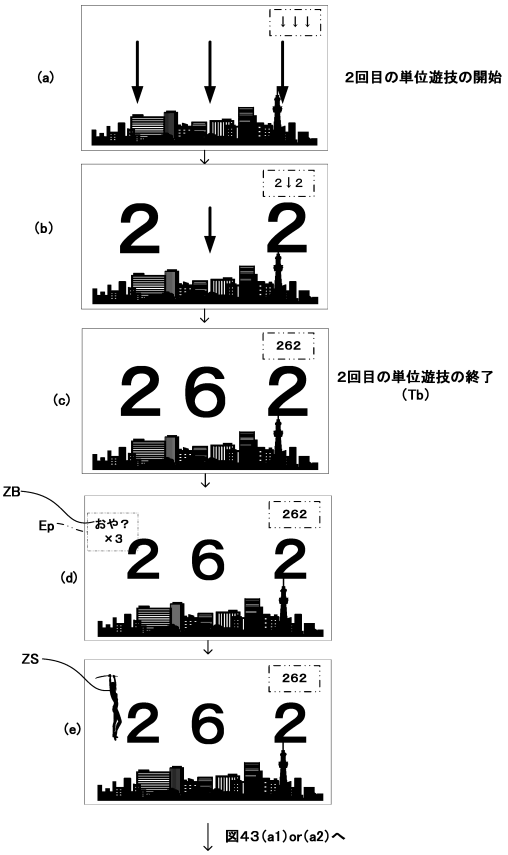
【図４０】



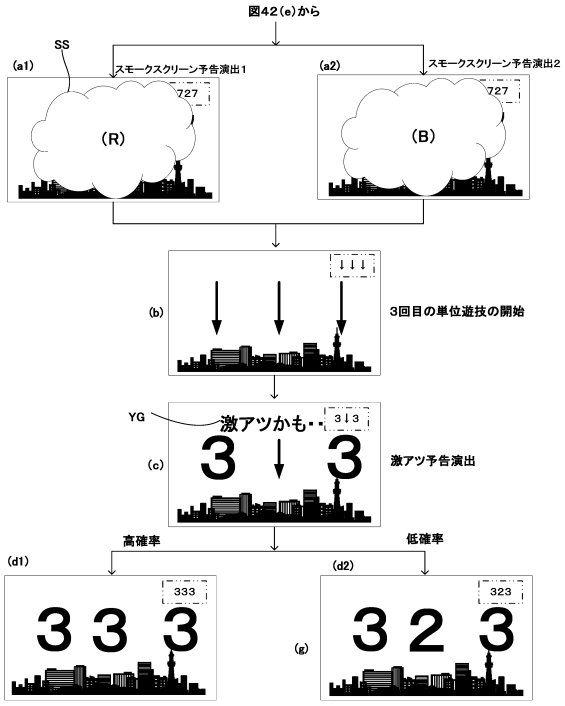
【図４１】



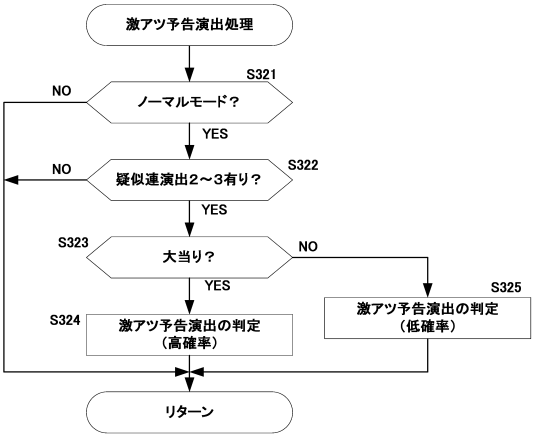
【図４２】



【図４３】



【図４４】



(a)

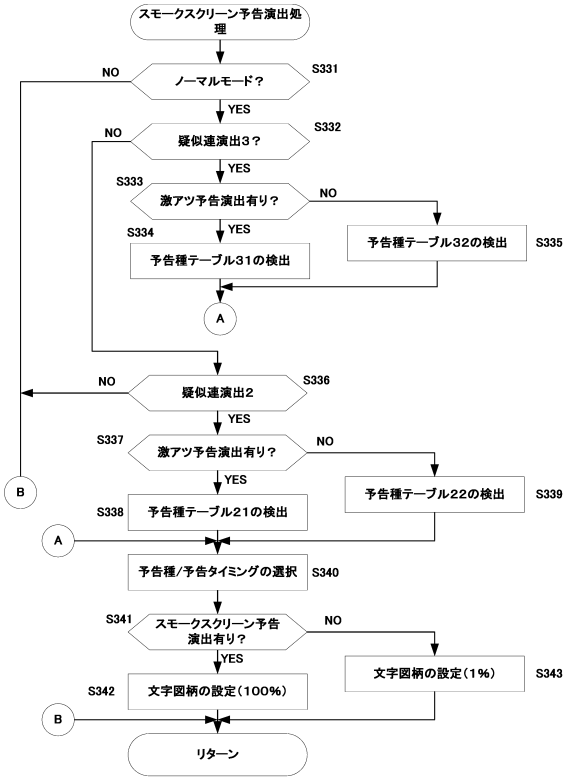
スモークスクリーン予告演出1	Ta	Tb
信頼度	Xl	Xmax

(b)スモークスクリーン予告演出1の信頼度

スモークスクリーン予告演出2	Ta	Tb
信頼度	Xmin	Xh

(c)スモークスクリーン予告演出2の信頼度

【図４５】



【図４６】

予告演出の種類	予告タイミング	選択確率
スモークスクリーン予告演出1	後タイミング(Tb)	60%
スモークスクリーン予告演出2	後タイミング(Tb)	40%

(a)予告種テーブル31

予告演出の種類	予告タイミング	選択確率
スモークスクリーン予告演出1	後タイミング(Tb)	1%
スモークスクリーン予告演出2	後タイミング(Tb)	1%
スモークスクリーン予告演出無し		98%

(b)予告種テーブル32

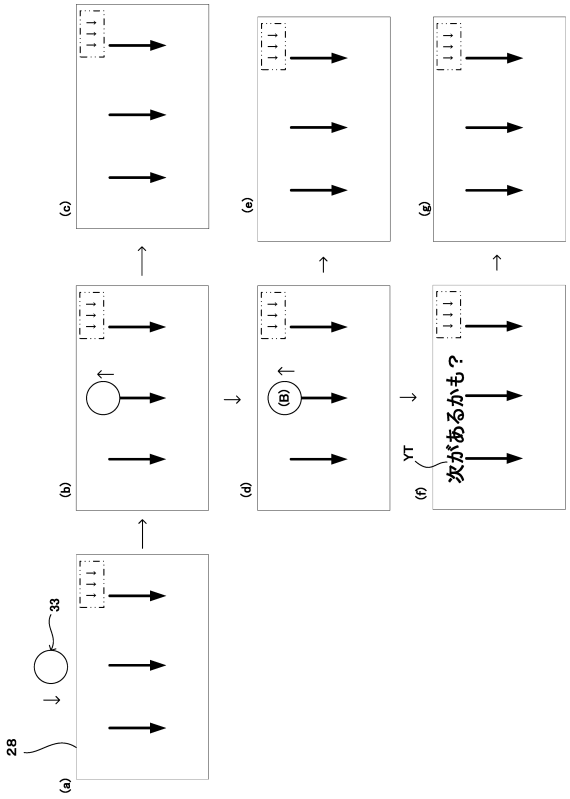
予告演出の種類	予告タイミング	選択確率
スモークスクリーン予告演出1	先タイミング(Ta)	50%
スモークスクリーン予告演出2	先タイミング(Ta)	30%
スモークスクリーン予告演出無し		20%

(c)予告種テーブル21

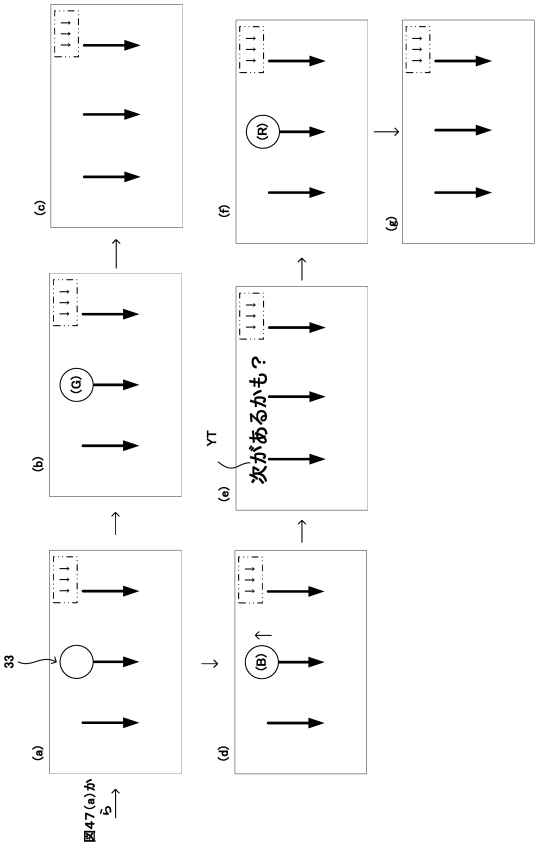
予告演出の種類	予告タイミング	選択確率
スモークスクリーン予告演出1	先タイミング(Ta)	1%
スモークスクリーン予告演出2	先タイミング(Ta)	1%
スモークスクリーン予告演出無し		98%

(d)予告種テーブル22

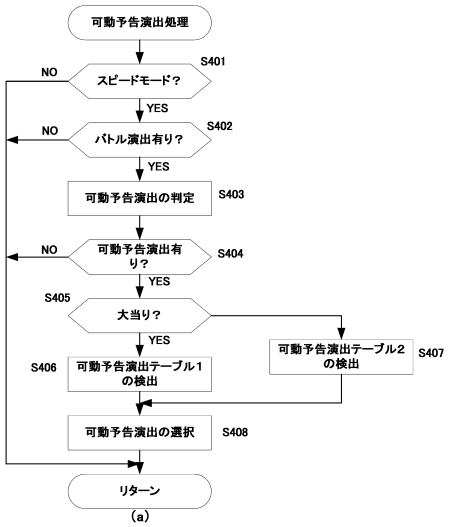
【図４７】



【図４８】



【図４９】



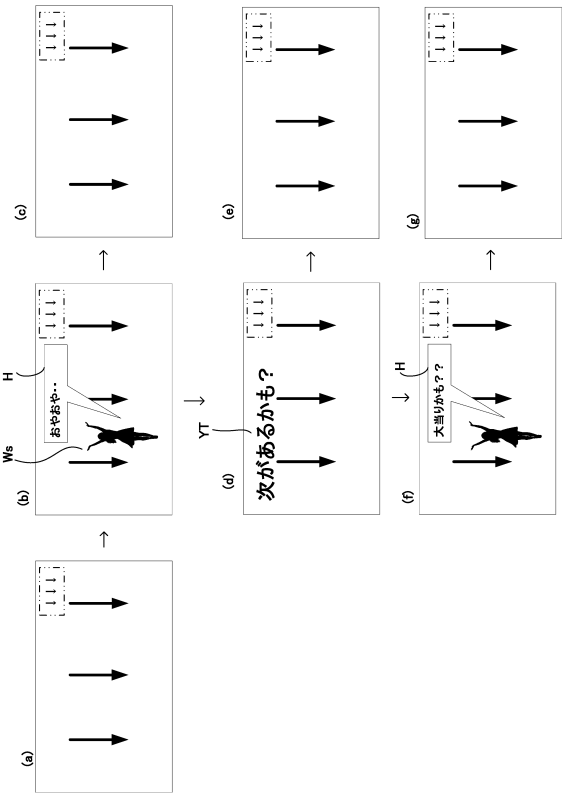
可動予告演出	選択確率
可動予告演出1F	10%
可動予告演出2F	10%
可動予告演出3F	10%
可動予告演出2S	35%
可動予告演出3S	35%

(b)可動予告演出テーブル1

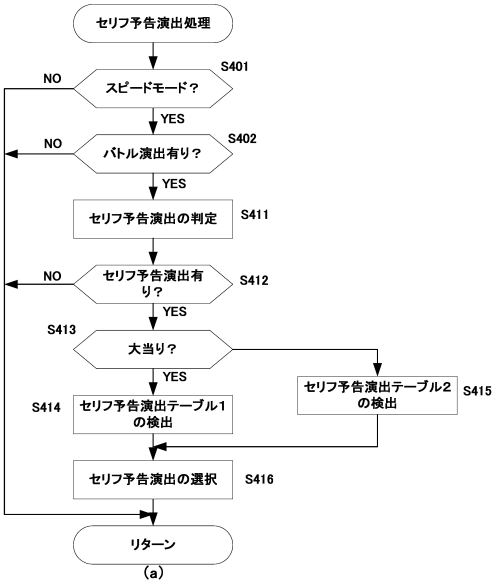
可動予告演出	選択確率
可動予告演出1F	30%
可動予告演出2F	30%
可動予告演出3F	30%
可動予告演出2S	5%
可動予告演出3S	5%

(c)可動予告演出テーブル2

【図５０】



【図５１】



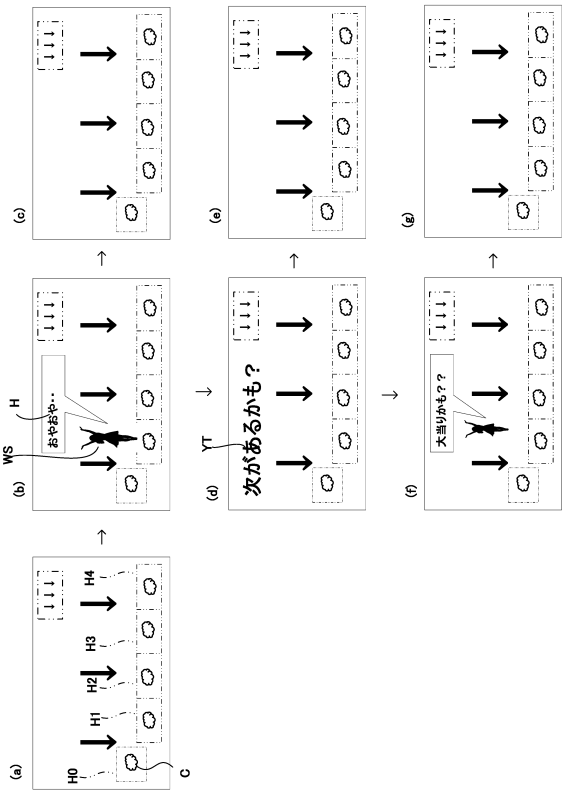
セリフ予告演出	選択確率
セリフ予告演出1	10%
セリフ予告演出2	10%
セリフ予告演出3	80%

(b)セリフ予告演出テーブル1

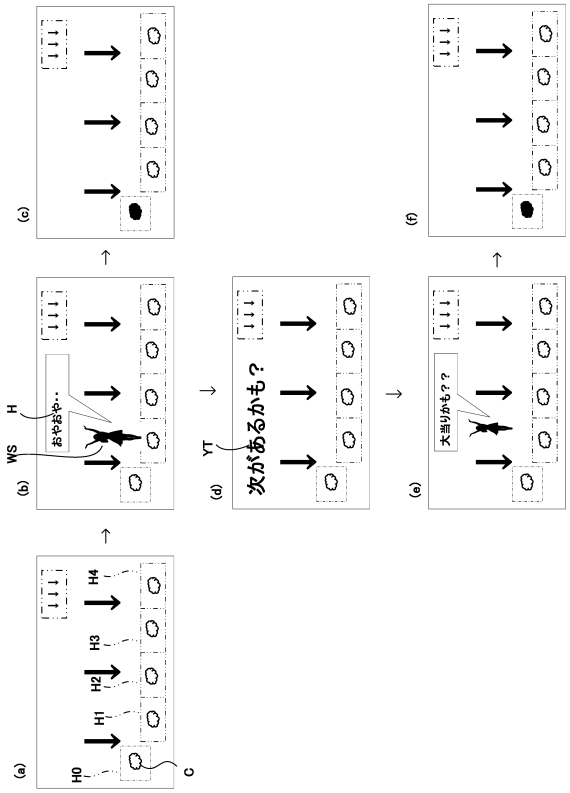
セリフ予告演出	選択確率
セリフ予告演出1	45%
セリフ予告演出2	45%
セリフ予告演出3	10%

(c)セリフ予告演出テーブル2

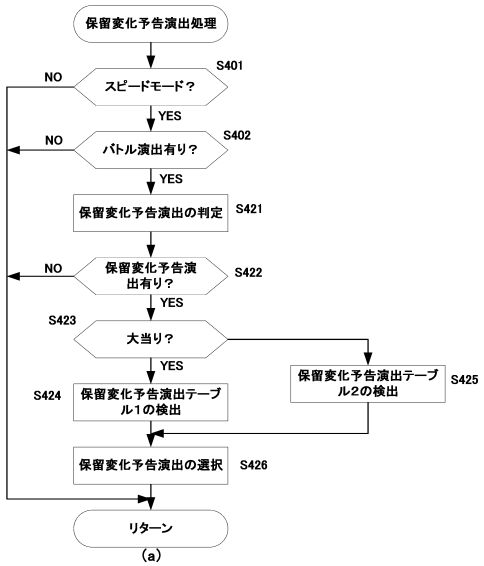
【図５２】



【図５３】



【図５４】



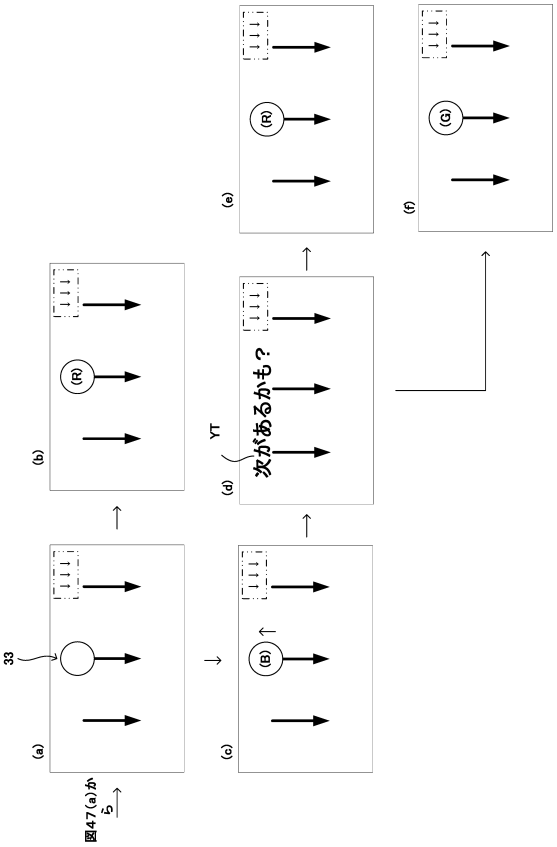
保留変化予告演出	選択確率
保留変化予告演出1F	10%
保留変化予告演出2F	10%
保留変化予告演出3F	10%
保留変化予告演出1S	35%
保留変化予告演出3S	35%

(b)保留変化予告演出テーブル1

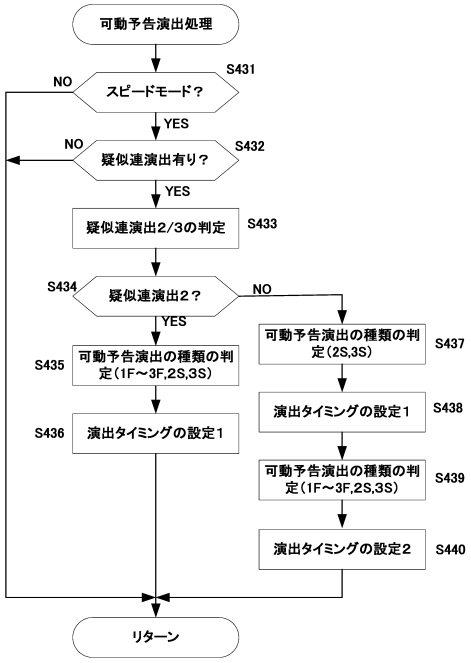
保留変化予告演出	選択確率
保留変化予告演出1F	30%
保留変化予告演出2F	30%
保留変化予告演出3F	30%
保留変化予告演出1S	5%
保留変化予告演出3S	5%

(c)保留変化予告演出テーブル2

【図５５】



【図５６】

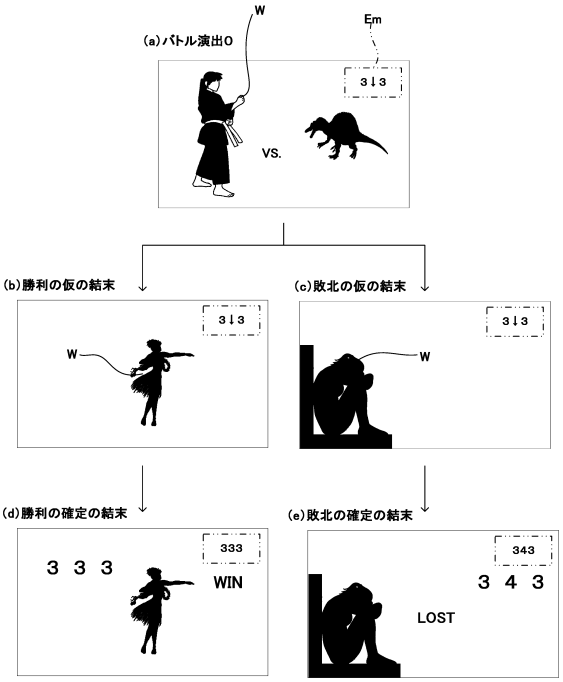


(a)

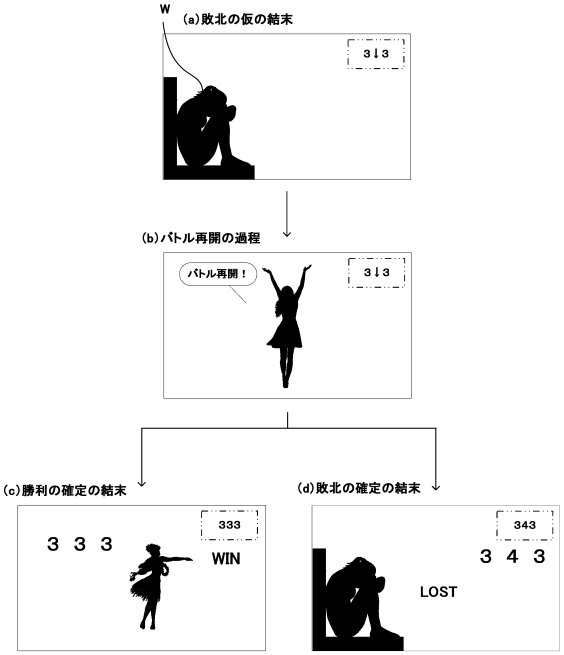
(b)

疑似連演出	選択確率	
	大当り	外れ
疑似連演出2	30%	70%
疑似連演出3	70%	30%

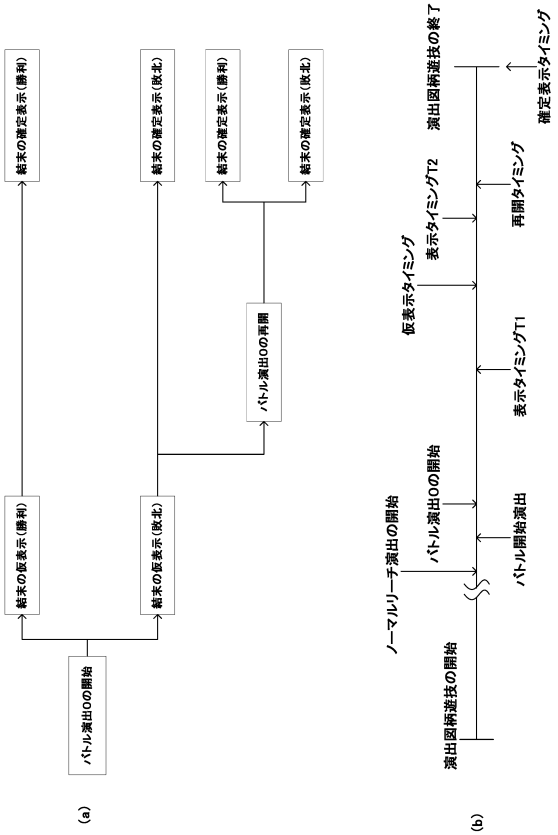
【図５７】



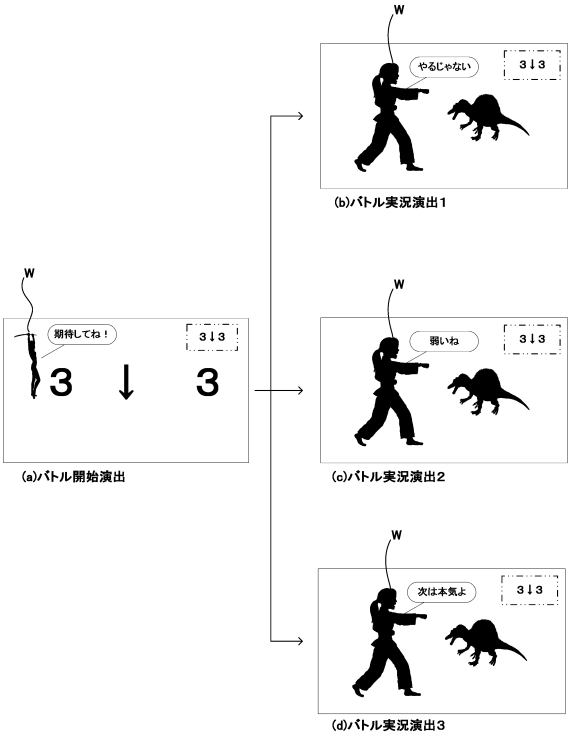
【図５８】



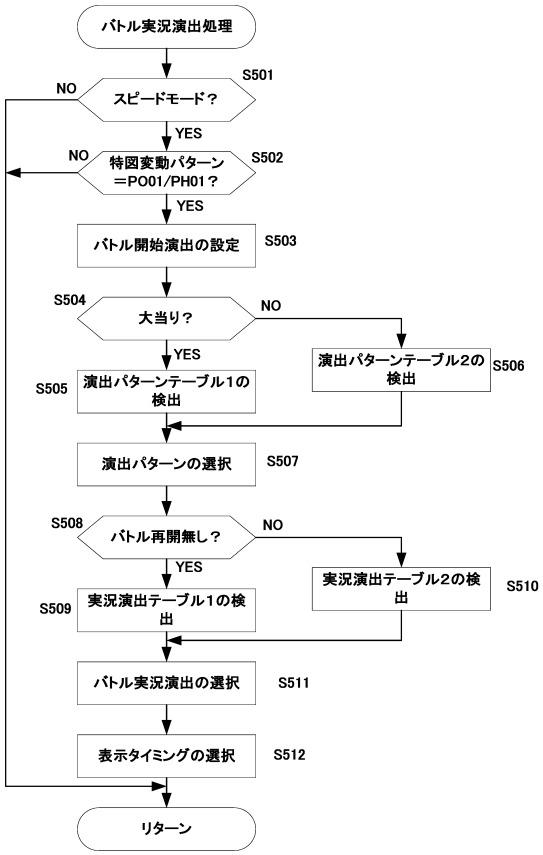
【図５９】



【図６０】



【図６１】



【図６２】

演出パターン	選択確率	演出内容
演出パターン1S	50%	勝利の仮の結末→勝利の確定の結末
演出パターン2S	50%	敗北の仮の結末→バトル再開の過程→勝利の確定の結末

(a)演出パターンテーブル1

演出パターン	選択確率	演出内容
演出パターン1F	70%	敗北の仮の結末→敗北の確定の結末
演出パターン2F	30%	敗北の仮の結末→バトル再開の過程→敗北の確定の結末

(b)演出パターンテーブル2

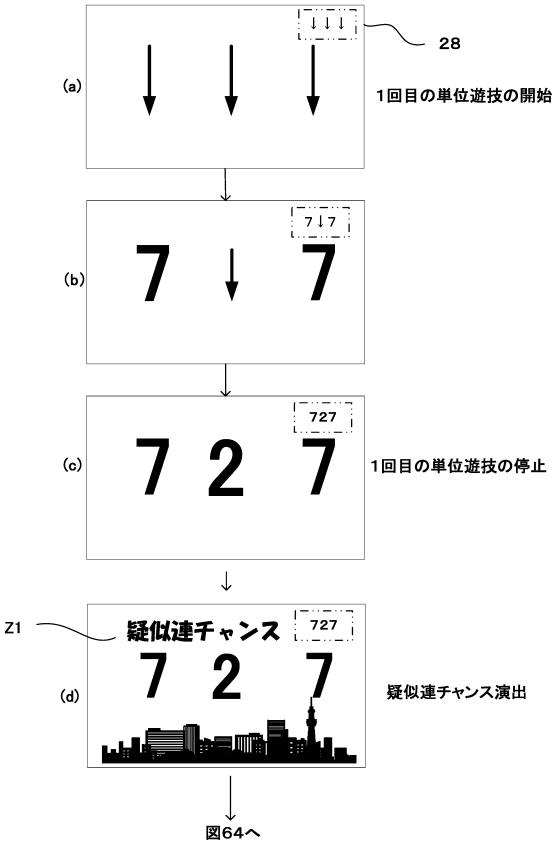
バトル実況演出	表示タイミング	選択確率
バトル実況演出1	T1	45%
バトル実況演出2	T1	45%
バトル実況演出3	T1	10%

(c)実況演出テーブル1(バトル演出の再開無し)

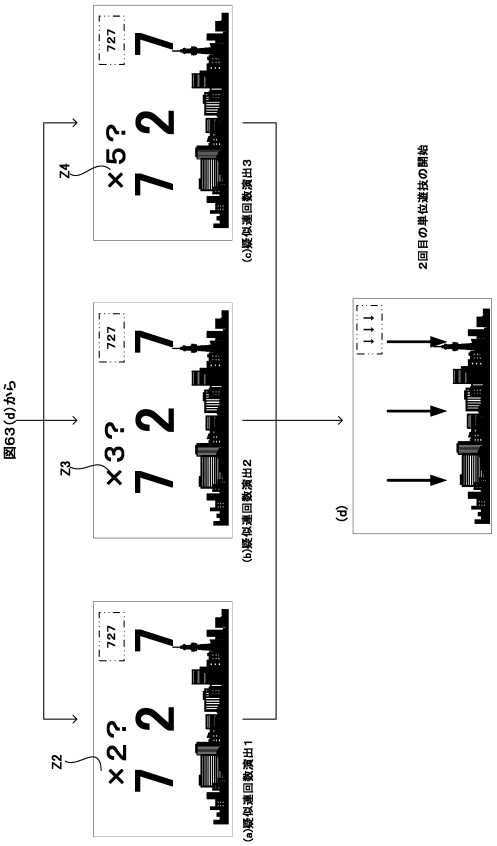
バトル実況演出	表示タイミング	選択確率
バトル実況演出3	T2	70%
バトル実況演出無し		30%

(d)実況演出テーブル2(バトル演出の再開有り)

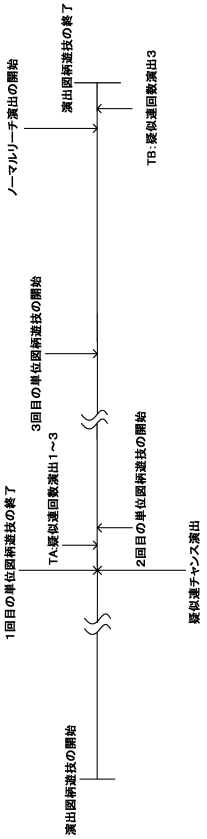
【図６３】



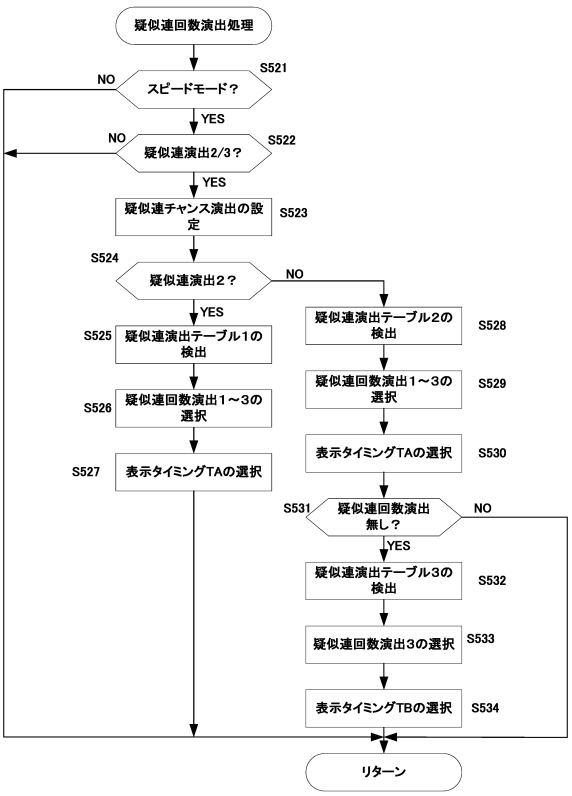
【図６４】



【図６５】



【図６６】



【図６７】

疑似連回数演出	表示タイミング	選択確率
疑似連回数演出1	TA	70%
疑似連回数演出2	TA	25%
疑似連回数演出3	TA	5%

(c)疑似連演出テーブル1

疑似連回数演出	表示タイミング	選択確率
疑似連回数演出1	TA	15%
疑似連回数演出2	TA	50%
疑似連回数演出3	TA	5%
疑似連回数演出無し		30%

(b)疑似連演出テーブル2

判定結果	疑似連回数演出	表示タイミング	選択確率
大当り	疑似連回数演出3	TB	30%
外れ	疑似連回数演出3	TB	5%

(c)疑似連演出テーブル3