(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6326107号
(P6326107)
(45)発行日　平成30年5月16日(2018.5.16)　(24)登録日　平成30年4月20日(2018.4.20)

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

請求項の数 1　(全 76 頁)

(21)出願番号　特願2016-174456(P2016-174456)
(22)出願日　平成28年9月7日(2016.9.7)
(62)分割の表示　特願2015-42861(P2015-42861)の分割
原出願日　平成27年3月4日(2015.3.4)
(65)公開番号　特開2016-198649(P2016-198649A)
(43)公開日　平成28年12月1日(2016.12.1)
審査請求日　平成29年6月26日(2017.6.26)

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110001276
特許業務法人　小笠原特許事務所
(72)発明者　吉澤　高志
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　白井　正輝
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　昆野　卓矢
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動条件の成立により特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、
前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、図柄表示手段において図柄を所定の変動時間変動させるとともに当該判定結果を示す判定図柄を停止表示させて、停止表示された当該判定図柄を所定の確定時間継続して停止表示させる変動表示を制御する図柄表示制御手段と、
前記図柄表示制御手段による前記変動表示中における演出を制御する演出制御手段とを備え、
前記演出制御手段は、
演出表示手段において、前記変動時間中において複数の装飾図柄の全てを仮停止表示してから、前記確定時間中において当該複数の装飾図柄の全てを本停止表示する装飾図柄制御手段と、
前記複数の装飾図柄の全てが仮停止表示されることを契機に、前記演出表示手段の第１表示領域において第１仮停止契機演出を表示するとともに前記演出表示手段の第２表示領域において第２仮停止契機演出を表示する仮停止契機演出制御手段とを有し、
前記第１仮停止契機演出および前記第２仮停止契機演出は、それぞれ、複数の演出態様を有し、
前記仮停止契機演出制御手段は、
前記複数の装飾図柄の全てが仮停止表示されることを契機に、仮停止表示された当該

複数の装飾図柄の全ての組み合せに応じた前記第１仮停止契機演出および前記第２仮停止契機演出を表示し、
　前記確定時間中においては、前記第１表示領域における前記第１仮停止契機演出の表示を制限する一方、前記第２表示領域における前記第２仮停止契機演出の表示を継続する、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、遊技者によって遊技されるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
　昨今の遊技機、例えばパチンコ遊技機においては、遊技者を楽しませるために様々な演出を備えるものがある。例えばリーチ演出を実行する際のタイトルの表示色により大当りの信頼度（期待度）を示唆するものや、リーチ演出中に、いわゆるチャンスアップ演出を行うことにより大当りの信頼度を示唆するものも多い（例えば、非特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【非特許文献】
【０００３】
【非特許文献１】「パチンコ必勝ガイド」、株式会社ガイドワークス、２０１４年２月１６日発行、２０１４年２月１６日号、ページ４～１１、ＣＲ　ぱちんこ北斗の拳５百裂
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
　上記のように、現在、遊技機には、遊技媒体（遊技機、メダル等）を獲得する楽しみを提供するばかりではなく、様々な価値（例えば、興趣性の高い演出）の提供が求められている。このため、遊技機には、遊技者の興味を惹きつけることが常に求められている。
【０００５】
　本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであって、その主たる目的は、遊技者の興味を惹きつけることができる遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
　上記の目的を達成するために、本発明の一局面は以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号、説明文言等は、本発明の理解を助けるために後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明の一局面の範囲を何ら限定するものではない。
【０００７】
　遊技機（１）であって、
　始動条件の成立により特別遊技（大当り遊技）を行うか否かを判定する特別遊技判定手段（１００）と、
　前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、図柄表示手段（４）において図柄を所定の変動時間変動させるとともに当該判定結果を示す判定図柄を停止表示させて、停止表示された当該判定図柄を所定の確定時間継続して停止表示させる変動表示を制御する図柄表示制御手段（１００）と、
　前記図柄表示制御手段による前記変動表示中における演出を制御する演出制御手段（４００）とを備え、
　前記演出制御手段は、
　　演出表示手段（６ａ、６ｂ）において、前記変動時間中において複数の装飾図柄（ＤＩ）の全てを仮停止表示してから、前記確定時間中において当該複数の装飾図柄の全てを本停止表示する装飾図柄制御手段と、
　　前記複数の装飾図柄の全てが仮停止表示されることを契機に、前記演出表示手段の第１表示領域（６ａ）において第１仮停止契機演出（メインシルエット画像ＭＳＩ；図３６

（４）等参照）を表示するとともに前記演出表示手段の第２表示領域（６ｂ）において第２仮停止契機演出（サブシルエット画像ＳＳＩ；図３６（４）等参照）を表示する仮停止契機演出制御手段とを有し、

前記第１仮停止契機演出および前記第２仮停止契機演出は、それぞれ、複数の演出態様を有し、（図３３（４）参照）

前記仮停止契機演出制御手段は、

前記複数の装飾図柄の全てが仮停止表示されることを契機に、仮停止表示された当該複数の装飾図柄の全ての組み合せに応じた前記第１仮停止契機演出および前記第２仮停止契機演出を表示し、（段落［０３２６］参照）

前記確定時間中においては、前記第１表示領域における前記第１仮停止契機演出の表示を制限する一方、前記第２表示領域における前記第２仮停止契機演出の表示を継続する（図３４等参照）。

【発明の効果】

【０００９】

本発明によれば、遊技者の興味を惹きつけることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【図１】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機１の一例を示す概略正面図

【図２】図１のパチンコ遊技機１に設けられた表示器４の一例を示す拡大図

【図３】図１のパチンコ遊技機１の部分平面図

【図４】パチンコ遊技機１に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図

【図５】本実施形態に特有の遊技球通過判定処理の一例について説明するための図

【図６】本実施形態に係る特別図柄抽選の大当り内訳の一例を説明するための図

【図７】メイン制御部１００によって実行されるメイン処理を示すフローチャートの一例

【図８】図７のステップＳ９１１における電源遮断監視処理の詳細フローチャートの一例

【図９】図７のステップＳ９０９における復旧処理の詳細フローチャートの一例

【図１０】メイン制御部１００によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例

【図１１】特図ゲームカウント処理および普図ゲームカウント処理を実行する際に使用されるデータ、および、メイン制御部１００のＲＡＭ１０３の記憶エリア（作業エリア）について説明するための図

【図１２】特別図柄変動表示の時間をエリア１１Ａに設定するために用いられる変動時間テーブルの概念図の一例

【図１３】図１０のステップＳ２における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例

【図１４】図１０のステップＳ４における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例

【図１５】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

【図１６】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

【図１７】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

【図１８】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

【図１９】図１０のステップＳ６における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図２０】図１０のステップＳ６における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図２１】演出制御部４００によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例

【図２２】図２１のステップＳ１１におけるコマンド受信処理を示す詳細フローチャートの一例

【図２３】図２１のステップＳ１１におけるコマンド受信処理を示す詳細フローチャートの一例

【図２４】画像音響制御部５００によって実行されるオープニング演出処理を示すフロー

チャートの一例
【図２５】画像音響制御部５００によって実行されるラウンド演出処理を示すフローチャートの一例
【図２６】画像音響制御部５００によって実行される入賞処理を示すフローチャートの一例
【図２７】画像音響制御部５００によって実行されるエンディング演出処理を示すフローチャートの一例
【図２８】図２２のステップＳ１１２における先読み予告演出設定処理を示す詳細フローチャートの一例
【図２９】本実施形態に係るシルエット先読み予告演出のシルエット色パターンについて説明するための図
【図３０】図２２のステップＳ１１５における報知演出設定処理を示す詳細フローチャートの一例
【図３１】図３０のステップＳ７０３における演出内容決定処理を示す詳細フローチャートの一例
【図３２】画像音響制御部５００によって実行される演出実行処理を示すフローチャートの一例
【図３３】本実施形態に係る装飾図柄とシルエット画像の種類について説明するための図
【図３４】本実施形態に係るシルエット先読み予告演出を時系列に示したタイムチャートの一例
【図３５】本実施形態に係るシルエット先読み予告演出を時系列に示したタイムチャートの一例
【図３６】本実施形態に係るシルエット先読み予告演出の一例について説明するための図
【図３７】本実施形態に係るシルエット先読み予告演出の一例について説明するための図
【図３８】本実施形態に係るシルエット先読み予告演出の一例について説明するための図
【図３９】本実施形態に係るシルエット先読み予告演出の一例について説明するための図
【図４０】変形例に係るシルエット先読み予告演出を時系列に示したタイムチャートの一例
【発明を実施するための形態】
【００１１】
以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機１について説明する。なお、以下では、パチンコ遊技機１を、単に、遊技機１という場合がある。
【００１２】
［パチンコ遊技機１の概略構成］
以下、図１～図３を参照して、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機１の概略構成について説明する。なお、図１は、本発明の一実施形態に係る遊技機１の一例を示す概略正面図である。図２は、遊技機１に設けられた表示器４の一例を示す拡大図である。図３は、遊技機１の部分平面図である。
【００１３】
図１において、遊技機１は、例えば遊技者の操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたパチンコ遊技機である。この遊技機１は、遊技球が打ち出される遊技盤２と、遊技盤２を囲む枠部材５とを備えている。枠部材５は、軸支側に設けられた蝶番を中心に、遊技機１の主部に対して開閉可能に構成されている。そして、枠部材５の前面側となる所定位置（例えば、軸支側とは反対側となる端部）には錠部４３が設けられており、錠部４３を開錠することによって枠部材５を開くことが可能となる。
【００１４】
遊技盤２は、その前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域２０が形成されている。遊技領域２０には、下方（発射装置２１１；図４参照）から発射された遊技球が遊技盤２の主面に沿って上昇して遊技領域２０の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材（図示せず）と、上昇した遊技球を遊技領域２０の右側に案内する案内部材（図示せず）

とが備えられている。

【００１５】

また、遊技盤２には、遊技者により視認され易い位置に、各種演出のための画像を表示する第１画像表示部６ａおよび第２画像表示部６ｂが配設されている。第１画像表示部６ａは、遊技者による遊技の進行に応じて、例えば、装飾図柄を表示することによって特別図柄抽選（大当り抽選）の結果を遊技者に報知したり、キャラクタの登場やアイテムの出現等による予告演出を表示したり、特別図柄抽選が保留されている回数を示す保留画像を表示したり、後述するシルエット先読み告演出としてメインシルエット画像ＭＳＩ（図３３の（２）参照）を表示したりする。第２画像表示部６ｂは、遊技者による遊技の進行に応じて、例えばチャンスアップ（ＣＨＡＮＣＥ　ＵＰ）を示すＣＵ画像を表示することによって、第１画像表示部６ａで表示される演出の信頼度を示唆したり、第１画像表示部６ａで表示される演出に対応して、キャラクタやアイテム等の予告画像を表示したり、後述するシルエット先読み予告演出としてサブシルエット画像ＳＳＩ（図３３の（２）参照）を表示したりする。このため、以下では、第１画像表示部６ａを単にメイン画面と称し、第２画像表示部６ｂを単にサブ画面と称することがある。なお、第１画像表示部６ａおよび第２画像表示部６ｂは、液晶表示装置やＥＬ（Ｅｌｅｃｔｒｏ　Ｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ：電界発光）表示装置等によって構成されるが、他の任意の表示装置を利用してもよい。さらに、遊技盤２の前面には、各種の演出に用いられる可動役物７および盤ランプ８が設けられている。可動役物７は、遊技盤２に対して可動に構成され、遊技の進行に応じて又は遊技者の操作に応じて、所定の動作を行うことによって演出を行う。また、盤ランプ８は、遊技の進行に応じて発光することによって光による各種の演出を行う。

【００１６】

遊技領域２０には、遊技球の落下方向を変化させる遊技くぎ及び風車（共に図示せず）等が配設されている。また、遊技領域２０には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。なお、図１においては、入賞や抽選に関する種々の役物の一例として、第１始動口２１、第２始動口２２、ゲート２５、大入賞口２３、および普通入賞口２４が遊技盤２に配設されている。さらに、遊技領域２０には、遊技領域２０に打ち出された遊技球のうち何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球を、遊技領域２０の外に排出する排出口２６が配設されている。

【００１７】

第１始動口２１および第２始動口２２は、それぞれ遊技球が入ると入賞して特別図柄抽選（大当り抽選）が始動する。第１始動口２１は、予め定められた特別電動役物（大入賞口２３）および／または予め定められた特別図柄表示器（後述する第１特別図柄表示器４ａ）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。また、第２始動口２２は、上記特別電動役物および／または予め定められた特別図柄表示器（後述する第２特別図柄表示器４ｂ）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。ゲート２５を遊技球が通過すると普通図柄抽選（下記の電動チューリップ２７の開閉抽選）が始動する。なお、普通入賞口２４に遊技球が入賞しても抽選は始動しない。

【００１８】

第２始動口２２は、第１始動口２１の下部に設けられ、普通電動役物の一例として、遊技球の入口近傍に電動チューリップ２７を備えている。電動チューリップ２７は、チューリップの花を模した一対の羽根部を有しており、後述する電動チューリップ開閉部１１２（例えば、電動ソレノイド）の駆動によって当該一対の羽根部が左右に開閉する。電動チューリップ２７は、一対の羽根部が閉じていると、第２始動口２２の入口へ案内される開口幅が極めて狭いため、遊技球が第２始動口２２へ入らない閉状態となる。一方、電動チューリップ２７は、一対の羽根部が左右に開くと、第２始動口２２の入口へ案内される開口幅が拡大するため、遊技球が第２始動口２２へ入り易い開状態となる。そして、電動チューリップ２７は、ゲート２５を遊技球が通過して普通図柄抽選に当選すると、一対の羽根部が規定時間（例えば、０．１０秒間）開き、規定回数（例えば、１回）だけ開閉する。

【００１９】
大入賞口２３は、第２始動口２２の下側中央に位置し、特別図柄抽選の結果に応じて開放する。大入賞口２３は、通常は閉状態であり遊技球が入ることがない状態となっているが、特別図柄抽選の結果に応じて遊技盤２の主面から突出傾斜して開状態となって遊技球が入り易い状態となる。例えば、大入賞口２３は、所定条件（例えば、２９．５秒経過または遊技球１０個の入賞）を満たすまで開状態となるラウンドを、所定回数（例えば、１６回）だけ繰り返す。
【００２０】
また、遊技盤２の右下には、上述した特別図柄抽選や普通図柄抽選の結果や保留数に関する表示を行う表示器４が配設されている。表示器４の詳細については後述する。
【００２１】
ここで、賞球の払い出しについて説明する。第１始動口２１、第２始動口２２、大入賞口２３、および普通入賞口２４に遊技球が入る（入賞する）と、遊技球が入賞した場所に応じて、１つの遊技球当たり規定個数の賞球が払い出される。例えば、第１始動口２１および第２始動口２２に遊技球が１個入賞すると３個の賞球、大入賞口２３に遊技球が１個入賞すると１３個の賞球、普通入賞口２４に遊技球が１個入賞すると１０個の賞球がそれぞれ払い出される。なお、ゲート２５を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは無い。
【００２２】
遊技機１の前面となる枠部材５には、ハンドル３１、レバー３２、停止ボタン３３、取り出しボタン３４、スピーカ３５、枠ランプ３６、演出ボタン３７、演出キー３８、および皿３９等が設けられている。
【００２３】
遊技者がハンドル３１に触れてレバー３２を時計回りに回転させる操作を行うと、その操作角度に応じた打球力にて所定の時間間隔（例えば、１分間に１００個）で、発射装置２１１（図４参照）が遊技球を電動発射する。皿３９（図３参照）は、遊技機１の前方に突出して設けられ、発射装置２１１に供給される遊技球を一時的に溜めておく。また、皿３９には、上述した賞球が払い出される。そして、皿３９に溜められた遊技球は、遊技者のレバー３２による操作と連動したタイミングで、供給装置（図示せず）によって１つずつ発射装置２１１に供給される。
【００２４】
停止ボタン３３は、ハンドル３１の下部側面に設けられ、ハンドル３１に遊技者が触れてレバー３２を時計回りに回転させている状態であっても、遊技者に押下されることによって遊技球の発射を一時的に停止させる。取り出しボタン３４は、皿３９が設けられた位置近傍の前面に設けられ、遊技者に押下されることによって皿３９に溜まっている遊技球を箱（図示せず）に落下させる。
【００２５】
スピーカ３５および枠ランプ３６は、それぞれ遊技機１の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりする。スピーカ３５は、楽曲や音声、効果音による各種の演出を行う。また、枠ランプ３６は、点灯／点滅によるパターンや発光色の違い等によって光による各種の演出を行う。
【００２６】
次に、図２を参照して、遊技機１に設けられる表示器４について説明する。図２において、表示器４は、第１特別図柄表示器４ａ、第２特別図柄表示器４ｂ、第１特別図柄保留表示器４ｃ、第２特別図柄保留表示器４ｄ、普通図柄表示器４ｅ、普通図柄保留表示器４ｆ、および遊技状態表示器４ｇを備えている。
【００２７】
第１特別図柄表示器４ａは、第１始動口２１に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第１特別図柄表示器４ａは、７セグ表示装置で構成され、第１始動口２１に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示して

その抽選結果を表示する。また、第２特別図柄表示器４ｂは、第２始動口２２に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第２特別図柄表示器４ｂも同様に、７セグ表示装置で構成され、第２始動口２２に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。普通図柄表示器４ｅは、ゲート２５を遊技球が通過することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、普通図柄表示器４ｅは、ＬＥＤ表示装置で構成され、遊技球がゲート２５を通過した場合、普通図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。

【００２８】

第１特別図柄保留表示器４ｃは、第１始動口２１に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。第２特別図柄保留表示器４ｄは、第２始動口２２に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。普通図柄保留表示器４ｆは、普通図柄抽選を保留している回数を表示する。例えば、第１特別図柄保留表示器４ｃ、第２特別図柄保留表示器４ｄ、および普通図柄保留表示器４ｆは、それぞれ列設されたＬＥＤ表示装置で構成され、その点灯態様によって保留回数が表示される。

【００２９】

遊技状態表示器４ｇは、遊技機１の電源投入時点における遊技状態（時短状態等）を表示する。

【００３０】

次に、図３を参照して、遊技機１に設けられる入力装置について説明する。図３において、遊技機１には、入力装置の一例として、演出ボタン３７および演出キー３８が設けられている。

【００３１】

演出ボタン３７および演出キー３８は、それぞれ遊技者が演出に対する入力を行うために設けられている。演出ボタン３７は、遊技機１の前方に突出した皿３９の上面脇部に設けられる。演出キー３８は、中央キーと略十字に配列された４つの方向キーとを有し、演出ボタン３７に隣接して皿３９の上面脇部に設けられる。演出ボタン３７および演出キー３８は、それぞれ遊技者に押下されることによって所定の演出が行われる。例えば、遊技者は、所定のタイミングで演出ボタン３７を押下することによって所定の演出を楽しむことができる。また、遊技者は、演出キー３８の４つの方向キーを操作することにより、第１画像表示部６ａに表示されている複数の画像のいずれかを選ぶこと等が可能である。また、遊技者は、演出キー３８の中央キーを操作することにより、選んだ画像を情報として入力することが可能である。

【００３２】

また、遊技機１の背面側には、払出用の遊技球を溜めておく球タンクや遊技球を皿３９に払い出す払出装置（払出駆動部３１１）が設けられ、各種の基板等が取り付けられている。例えば、遊技盤２の後面には、メイン基板およびサブ基板等が配設されている。具体的には、メイン基板には、内部抽選および当選の判定等を行うメイン制御部１００（図４参照）が構成されたメイン制御基板が配設されている。サブ基板には、遊技球を遊技領域２０の上部へ発射する発射装置２１１を制御する発射制御部２００（図４参照）が構成された発射制御基板、賞球の払出を制御する払出制御部３００が構成された払出制御基板、演出を統括的に制御する演出制御部４００が構成された演出制御基板、画像および音による演出を制御する画像音響制御部５００が構成された画像制御基板、および各種のランプ（枠ランプ３６、盤ランプ８）や可動役物７による演出を制御するランプ制御部６００が構成されたランプ制御基板等が配設されている。また、遊技盤２の後面には、遊技機１の電源オン／オフを切り替えるとともに、遊技機１に供給された２４Ｖ（ボルト）の交流電力を各種電圧の直流電力に変換して、それぞれの電圧の直流電力を上述した各種の基板等に出力するスイッチング電源が配設されている。

【００３３】

［パチンコ遊技機１の制御装置の構成］

次に、図４を参照して、遊技機１における動作制御や信号処理を行う制御装置について

説明する。なお、図４は、遊技機１に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図である。

【００３４】

図４において、遊技機１の制御装置は、メイン制御部１００、発射制御部２００、払出制御部３００、演出制御部４００、画像音響制御部５００、およびランプ制御部６００等を備えている。

【００３５】

メイン制御部１００は、ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ Ｕｎｉｔ；中央処理装置）１０１、ＲＯＭ（Ｒｅａｄ Ｏｎｌｙ Ｍｅｍｏｒｙ）１０２、およびＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）１０３を備えている。ＣＰＵ１０１は、内部抽選および当選の判定等の払い出し賞球数に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ＲＯＭ１０２には、ＣＰＵ１０１により実行されるプログラムや各種データ等が記憶されている。ＲＡＭ１０３は、ＣＰＵ１０１の作業用メモリ等として用いられる。以下、メイン制御部１００の主な機能について説明する。

【００３６】

メイン制御部１００は、第１始動口２１または第２始動口２２に遊技球が入賞すると特別図柄抽選（大当り抽選）を行い、特別図柄抽選で当選したか否かを示す判定結果データを演出制御部４００に送る。

【００３７】

メイン制御部１００は、電動チューリップ２７の羽根部が開状態となる開時間や羽根部が開閉する回数、さらには羽根部が開閉する開閉時間間隔を制御する。また、メイン制御部１００は、遊技球が第１始動口２１へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、遊技球が第２始動口２２へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、および遊技球がゲート２５を通過したときの普通図柄抽選の実行保留回数をそれぞれ管理し、これらの保留回数に関連するデータを演出制御部４００に送る。

【００３８】

メイン制御部１００は、特別図柄抽選の結果に応じて、大入賞口２３の開閉動作を制御する。例えば、メイン制御部１００は、所定条件（例えば、２９．５秒経過または遊技球１０個の入賞）を満たすまで、大入賞口２３が突出傾斜して開状態となるラウンドを所定回数（例えば、１６回）だけ繰り返すように制御する。また、メイン制御部１００は、大入賞口２３が開閉する開閉時間間隔を制御する。

【００３９】

メイン制御部１００は、遊技の進行に応じて遊技状態を変化させ、又、遊技の進行に応じて、特別図柄抽選の当選確率、特別図柄抽選の実行間隔（特別図柄が表示器４に変動表示されて停止表示される時間と言ってもよい）、電動チューリップ２７の開閉動作等を変化させる。

【００４０】

メイン制御部１００は、第１始動口２１、第２始動口２２、大入賞口２３、および普通入賞口２４に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて１つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように払出制御部３００に対して指示する。なお、メイン制御部１００は、ゲート２５を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しを払出制御部３００に指示しない。払出制御部３００がメイン制御部１００の指示に応じて賞球の払い出しを行った場合、払出制御部３００から払い出した賞球の個数に関する情報がメイン制御部１００へ送られる。そして、メイン制御部１００は、払出制御部３００から取得した情報に基づいて、払い出した賞球の個数を管理する。

【００４１】

上述した機能を実現するために、メイン制御部１００には、第１始動口スイッチ１１１ａ、第２始動口スイッチ１１１ｂ、電動チューリップ開閉部１１２、ゲートスイッチ１１３、大入賞口スイッチ１１４、大入賞口開閉部１１５、普通入賞口スイッチ１１６、表示器４（第１特別図柄表示器４ａ、第２特別図柄表示器４ｂ、第１特別図柄保留表示器４ｃ

、第２特別図柄保留表示器４ｄ、普通図柄表示器４ｅ、普通図柄保留表示器４ｆ、および遊技状態表示器４ｇ）が接続されている。

【００４２】

第１始動口スイッチ１１１ａは、第１始動口２１へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。第２始動口スイッチ１１１ｂは、第２始動口２２へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。電動チューリップ開閉部１１２は、メイン制御部１００から送られる制御信号に応じて、電動チューリップ２７の一対の羽根部を開閉する。ゲートスイッチ１１３は、ゲート２５を遊技球が通過したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。大入賞口スイッチ１１４は、大入賞口２３へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。大入賞口開閉部１１５は、メイン制御部１００から送られる制御信号に応じて、大入賞口２３を開閉する。普通入賞口スイッチ１１６は、普通入賞口２４へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。

【００４３】

［本実施形態のスイッチ処理について］

以下では、本実施形態のスイッチ処理（遊技球通過判定処理）について、具体的に説明する。なお、この遊技球通過判定処理は、上記した第１始動口２１、第２始動口２２、ゲート２５、大入賞口２３等に遊技球が入球（又は通過）したことを判定する場合に限らず、例えば、払い出した賞球（賞球数）を払出制御部３００が判定（カウント）する場合等にも実行される。

【００４４】

図５は、上記した第１始動口２１等への遊技球入賞（通過）を検出するための第１始動口スイッチ１１１ａ等として設置される近接スイッチの出力信号の例、および、この出力信号を通過判定閾値（５Ｖ）を用いてＯＮレベルとＯＦＦレベルとに２値化した２値化信号の例について説明するための図である。なお、近接スイッチは、一例として、長方形のプレートに遊技球が通過する円形の貫通孔を有しており、この貫通孔を遊技球が通過する際の磁束の変化に対応した電圧の出力信号を出力する直流２線式電子スイッチである。図５の点線で示すように、近接スイッチの出力信号の電圧レベルは、遊技球が貫通孔の中心に近づくにつれて降下していき、遊技球が貫通孔の中心に達する辺りで最小（極小）となり、遊技球が貫通孔の中心を通り過ぎて離れるにつれて上昇していく。また、図５に示すように、近接スイッチの出力信号は、コンパレータ（図示なし）によって、電圧レベルが通過判定閾値（５Ｖ）よりも大きいときには２値化信号のＯＦＦレベルに変換され、電圧レベルが通過判定閾値（５Ｖ）以下のときには２値化信号のＯＮレベルに変換される。なお、図５の例では、判定に用いる通過判定閾値を１つの通過判定閾値（５Ｖ）として説明したが、例えば、ＯＦＦレベルからＯＮレベルに切り替わる際には第１の通過判定閾値（５Ｖ）を用いる一方で、ＯＮレベルからＯＦＦレベルに切り替わる際には第２の通過判定閾値（６Ｖ）を用いる構成としてもよい。これにより、ノイズの影響等で通過判定閾値を跨いで近接スイッチの出力信号が上下することによって２値化信号が不適切にＯＮ／ＯＦＦ間で行き来することを防止できる。

【００４５】

そして、図１０を用いて後述するメイン制御部１００により４ミリ秒（４ｍｓ）間隔で実行されるタイマ割り込み処理における各処理の一部として、図５に示す２値化信号を４ミリ秒間隔でＯＮ／ＯＦＦ判定することによって、遊技球の通過判定を行う。以下、具体的に説明する。

【００４６】

図５に示すように、２値化信号に対して、ＯＮレベルであるのかＯＦＦレベルであるのかが４ミリ秒間隔で判定（ＯＮ／ＯＦＦ判定）される。図５では、自然数ｎを用いて、ＯＮ／ＯＦＦ判定の順番を表している。また、図５では、ｎ－２回目からｎ回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によってＯＦＦレベルと判定され、その後、ｎ＋１回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によってＯＮレベルと判定されている。ここで、本実施形態では、ＯＮレベルと判定された場

合には、このＯＮレベルと判定したＯＮ／ＯＦＦ判定の処理において、４ミリ秒間隔よりも短い所定の微小時間（例えば４マイクロ秒）が経過したタイミングで２回目のＯＮ／ＯＦＦ判定を実行する。図５では、ｎ＋１回目のタイマ割り込み処理におけるＯＮ／ＯＦＦ判定で２回ともＯＮレベルと判定されている。その後、ｎ＋２回目からｎ＋４回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によってＯＦＦレベルと判定されている。なお、２値化信号のＯＮレベルの期間（ＯＮ期間という）が図５の場合よりも長く（つまり、遊技球が図５の場合よりも遅い速度で通過して）例えばｎ＋２回目のＯＮ／ＯＦＦ判定もＯＮ期間に実行される場合には、ｎ＋２回目のＯＮ／ＯＦＦ判定においても２回の判定を実行する。

【００４７】

本実施形態では、図５に示すように、ｎ回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によってＯＦＦレベルと判定されて、ｎ＋１回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によって２回ＯＮレベルと判定されると、近接スイッチの貫通孔を遊技球が１つ通過したと判定する。なお、これらのＯＮ／ＯＦＦ判定は、例えば第１始動口スイッチ１１１ａとして設置された近接スイッチに対しては、メイン制御部１００（より正確にはＣＰＵ１０１）が実行し、例えば払出制御部３００に接続された遊技球の払い出し数を検出するための近接スイッチに対しては、払出制御部３００（より正確にはＣＰＵ３０１）が実行する（図４参照）。

【００４８】

ここで、図５に示すｎ＋１回目のＯＮ／ＯＦＦ判定における上記した所定の微小時間（例えば４マイクロ秒）は、遊技球通過判定の演算処理を実行するためのソフトウエアのプログラミング内容によって予め設定される。つまり、上記した所定の微小時間は、このプログラミング内容によって任意な時間に設定できる可変時間である。遊技機１には微細周期のノイズ（例えば３～１５マイクロ秒周期のノイズ）が発生する場合があり、このノイズの周期は、遊技機の機種に或る程度依存している。例えば、或る機種の遊技機には５マイクロ秒周期のノイズが発生し易く、或る機種の遊技機には９マイクロ秒周期のノイズが発生し易い。そこで、本実施形態では、上記した所定の微小時間をプログラミング内容によって任意な時間に設定できる構成とすることによって、微細周期のノイズによる誤判定を有効に回避することができる。なお、上記した所定の微小時間を設けるための演算処理は、遊技進行には関係しない処理であって時間を稼ぐためだけの処理である。例えば、１マイクロ秒の時間を要する処理を４回繰り返すことによって、上記した所定の微小時間として４マイクロ秒をソフト的に設けることができる。

【００４９】

ところで、近年の遊技機では、演算処理内容の増大により演算処理の負荷が増大したために、以前の遊技機では２ミリ秒であったタイマ割り込み処理の実行間隔は４ミリ秒に延長され、このため、図５を用いて説明したように、近接スイッチを用いたＯＮ／ＯＦＦ判定も２ミリ秒間隔から延長されて４ミリ秒間隔で実行される。

【００５０】

ここで、以前の遊技機は、ｎ回目のＯＮ／ＯＦＦ判定でＯＦＦレベルと判定してｎ＋１回目のＯＮ／ＯＦＦ判定でＯＮレベルと判定してｎ＋２回目のＯＮ／ＯＦＦ判定でＯＮレベルと判定したことをもって１つの遊技球が通過したと判定していた（以下、「以前の判定方法」という）。つまり、３回のタイマ割り込み処理による３回のＯＮ／ＯＦＦ判定によって遊技球通過を判定していた。なお、このようにｎ＋１回目およびｎ＋２回目でＯＮレベルと判定するのは、ノイズにより偶然ＯＮレベルと１回判定されたことによって遊技球が通過したと誤判定することを回避するためである。しかしながら、ＯＮ／ＯＦＦ判定の間隔が４ミリ秒間隔に延長された近年の遊技機においては、上記した以前の判定方法では、速い速度で通過する遊技球の通過を判定することはできない。例えば、図５に示すような２値化信号のＯＮレベルの期間（ＯＮ期間）が非常に短くなる（例えば７ミリ秒前後）ほど、速い速度で通過する遊技球の通過を判定することは困難となってしまう。そこで、本実施形態では、図５を用いて説明した判定方法により、１つの遊技球が通過したと判定する。このことから、本実施形態によれば、２回のタイマ割り込み処理によるＯＮ／ＯＦＦ判定によって、ノイズによる誤判定を防止しつつ確実に遊技球通過を判定することが

できる。

【００５１】

ところで、遊技機１には、遊技機１への電源供給が遮断されたことを検知するための電源監視回路、近接スイッチの配線が断線したことを検知するための断線検知回路、および近接スイッチの配線が短絡（ショート）したことを検知するための短絡検知回路等の異常検知回路（何れも図示なし）が設けられている。これらの異常検知回路は、異常発生を判定するための閾値（異常判定レベル）を、図５に示した通過判定閾値（５Ｖ）よりも高い電圧レベルに設けることによって、断線、電源遮断、又は短絡により近接スイッチの出力信号の電圧が低下した場合に、この出力信号の電圧が通過判定閾値まで降下する前に異常を判定して、遊技球が通過したと誤判定することを防止している。このように、通過判定閾値よりも高い電圧レベルに異常判定レベルを設けているため、通過判定閾値を高い値（例えば１０Ｖ）にすることによってＯＮ期間を長く取ることは困難である（図５参照）。この結果として、遊技機１において、出力信号のＯＮ期間を長く取って、上記した以前の判定方法を用いて遊技球通過を判定することは、現実的ではない。

【００５２】

なお、以上に説明したスイッチ処理において、ＯＮ判定されたタイマ割り込み処理の後に実行されるＯＮ判定されるタイマ割り込み処理においては、２回目のＯＮ／ＯＦＦ判定は行わない構成としてもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、２値化信号がＯＮからＯＦＦに切り替わるところを検出して遊技球の通過を判定する構成としてもよい。つまり、図５において、ｎ＋１回目のタイマ割り込み処理で２回ＯＮ判定してｎ＋２回目のタイマ割り込み処理でＯＦＦ判定したことを持って１つの遊技球が通過したと判定してもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、１回のタイマ割り込み処理（ＯＮ検出）において、３回以上ＯＮ／ＯＦＦ判定を行ってもよいし、又、１回のタイマ割り込み処理（ＯＦＦ検出）において、２回以上ＯＮ／ＯＦＦ判定を行ってもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチの出力信号（アナログ信号）を２値化信号（デジタル信号）に変換することなく遊技球通過判定を行う構成としてもよい。つまり、近接スイッチの出力信号（アナログ信号）に対して通過判定閾値（５Ｖ）以下か否かを判定することによって、遊技球通過判定を行ってもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチの出力信号は、遊技球非検出時には低電圧レベルであり遊技球検出時に高電圧レベルになる出力信号であり、この出力信号を反転させる信号反転手段によりこの出力信号を反転させて図５の点線で示すような信号に変換する構成としてもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチ自身がアナログ信号を２値化信号に変換して出力する構成を備えて、近接スイッチから２値化信号が出力される構成としてもよい。

【００５３】

以上で、本実施形態のスイッチ処理（遊技球通過判定処理）についての説明を終了し、説明は図４に戻る。

【００５４】

また、メイン制御部１００は、第１始動口２１への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（以下、第１特別図柄抽選という場合がある）の結果を、第１特別図柄表示器４ａに表示する。メイン制御部１００は、第２始動口２２への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（以下、第２特別図柄抽選という場合がある）の結果を、第２特別図柄表示器４ｂに表示する。メイン制御部１００は、第１特別図柄抽選を保留している保留回数を、第１特別図柄保留表示器４ｃに表示する。メイン制御部１００は、第２特別図柄抽選を保留している保留回数を、第２特別図柄保留表示器４ｄに表示する。メイン制御部１００は、ゲート２５への遊技球の通過により始動した普通図柄抽選の結果を、普通図柄表示器４ｅに表示する。メイン制御部１００は、普通図柄抽選を保留している保留回数を、普通図柄保留表示器４ｆに表示する。また、メイン制御部１００は、遊技機１の電源投入時にそ

の時点の遊技状態を遊技状態表示器４ｇに表示する。
【００５５】
発射制御部２００は、ＣＰＵ２０１、ＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３を備えている。ＣＰＵ２０１は、発射装置２１１に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ＲＯＭ２０２は、ＣＰＵ２０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ２０３は、ＣＰＵ２０１の作業用メモリ等として用いられる。
【００５６】
レバー３２は、その位置が中立位置にある場合、信号を出力せずに発射停止状態となる。そして、レバー３２は、遊技者によって時計回りに回転操作されると、その回転角度に応じた信号を打球発射指令信号として発射制御部２００に出力する。発射制御部２００は、打球発射指令信号に基づいて、発射装置２１１の発射動作を制御する。例えば、発射制御部２００は、レバー３２の回転角度が増すほど、遊技球が発射される速度が速くなるように、発射装置２１１の動作を制御する。発射制御部２００は、停止ボタン３３が押下された信号が出力された場合、発射装置２１１が遊技球を発射する動作を停止させる。
【００５７】
払出制御部３００は、ＣＰＵ３０１、ＲＯＭ３０２、およびＲＡＭ３０３を備えている。ＣＰＵ３０１は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ３０２は、ＣＰＵ３０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ３０３は、ＣＰＵ３０１の作業用メモリ等として用いられる。
【００５８】
払出制御部３００は、メイン制御部１００から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。具体的には、払出制御部３００は、メイン制御部１００から、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部３１１を制御する。ここで、払出駆動部３１１は、遊技球の貯留部（球タンク）から遊技球を送り出す駆動モータ等で構成される。
【００５９】
演出制御部４００は、ＣＰＵ４０１、ＲＯＭ４０２、ＲＡＭ４０３、およびＲＴＣ（リアルタイムクロック）４０４を備えている。また、演出制御部４００には、遊技者によって操作される演出キー３８が接続され、演出制御部４００は、遊技者による演出キー３８の操作に応じて演出キー３８から出力される操作データを取得する。また、演出制御部４００は、ランプ制御部６００を介して演出ボタン３７から出力される操作データを取得する。ＣＰＵ４０１は、演出を制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ４０２は、ＣＰＵ４０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ４０３は、ＣＰＵ４０１の作業用メモリ等として用いられる。ＲＴＣ４０４は、現時点の日時を計測する。
【００６０】
演出制御部４００は、メイン制御部１００から送られる特別図柄抽選結果等を示すデータに基づいて、演出内容を設定する。また、演出制御部４００は、遊技者によって演出ボタン３７または演出キー３８が押下操作された場合、当該操作入力や検出結果に応じて演出内容を設定する場合もある。
【００６１】
画像音響制御部５００は、ＣＰＵ５０１、ＲＯＭ５０２、およびＲＡＭ５０３を備えている。ＣＰＵ５０１は、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ５０２は、ＣＰＵ５０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ５０３は、ＣＰＵ５０１の作業用メモリ等として用いられる。
【００６２】
画像音響制御部５００は、演出制御部４００から送られたコマンドに基づいて、第１画像表示部６ａおよび第２画像表示部６ｂに表示する画像およびスピーカ３５から出力する音響を制御する。具体的には、画像音響制御部５００のＲＯＭ５０２には、特別図柄抽選結果を報知等するための装飾図柄画像、予告演出や先読み予告演出を表示するためのキャ

ラクタやアイテム等の画像、特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像、および各種背景画像等を、第１画像表示部６ａおよび第２画像表示部６ｂに表示するための画像データが記憶されている。また、画像音響制御部５００のＲＯＭ５０２には、第１画像表示部６ａおよび第２画像表示部６ｂに表示される画像と同期させて、または表示される画像とは独立に、スピーカ３５から出力させる楽曲や音声等の各種音響データが記憶されている。画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、ＲＯＭ５０２に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部４００から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ＣＰＵ５０１は、読み出した画像データを用いて、背景画像表示、装飾図柄画像表示、およびキャラクタ／アイテム表示等のための画像処理を行って、演出制御部４００から送られたコマンドに対応した各種演出表示を行う。そして、ＣＰＵ５０１は、画像処理された画像データが示す画像を第１画像表示部６ａおよび第２画像表示部６ｂに表示する。また、ＣＰＵ５０１は、読み出した音響データを用いて音声処理を行い、音声処理された音響データが示す音響をスピーカ３５から出力する。

【００６３】

ランプ制御部６００は、ＣＰＵ６０１、ＲＯＭ６０２、およびＲＡＭ６０３を備えている。ＣＰＵ６０１は、盤ランプ８や枠ランプ３６の発光、および可動役物７の動作を制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ６０２は、ＣＰＵ６０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ６０３は、ＣＰＵ６０１の作業用メモリ等として用いられる。

【００６４】

ランプ制御部６００は、演出制御部４００から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ８や枠ランプ３６の点灯／点滅や発光色等を制御する。また、ランプ制御部６００は、演出制御部４００から送られたコマンドに基づいて、可動役物７の動作を制御する。具体的には、ランプ制御部６００のＲＯＭ６０２には、演出制御部４００により設定される演出内容に応じた盤ランプ８や枠ランプ３６での点灯／点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ（発光パターンデータ）が記憶されている。ＣＰＵ６０１は、ＲＯＭ６０２に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部４００から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ＣＰＵ６０１は、読み出した発光パターンデータに基づいて、盤ランプ８や枠ランプ３６の発光を制御する。また、ＲＯＭ６０２には、演出制御部４００により設定される演出内容に応じた可動役物７の動作パターンデータが記憶されている。ＣＰＵ６０１は、ＲＯＭ６０２に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部４００から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ＣＰＵ６０１は、読み出した動作パターンデータに基づいて、可動役物７の動作を制御する。

【００６５】

また、ランプ制御部６００には、遊技者によって操作される演出ボタン３７が接続され、ランプ制御部６００は、遊技者による演出ボタン３７の操作に応じて演出ボタン３７から出力される操作データを取得して、当該操作データを演出制御部４００に伝達する。

【００６６】

なお、演出制御部４００は、ランプ制御部６００から伝達される演出ボタン３７の操作データ、および演出キー３８から出力された操作データに基づいて、画像音響制御部５００に対して、演出ボタン３７および演出キー３８の操作状態を通知する。ここで、演出ボタン３７および演出キー３８の操作状態とは、操作が行われているか否かや、どのような操作が行われているか（例えば、演出ボタン３７の長押しや、演出キー３８左方向キーの押下）等を含む情報である。したがって、例えば演出ボタン３７が遊技者によって操作された場合、ランプ制御部６００によって検出された演出ボタン３７の操作状態が、演出制御部４００を介して画像音響制御部５００に伝達される。このため、画像音響制御部５００は、演出制御部４００から伝達される演出ボタン３７の操作状態に基づいて、演出内容を変化させることもできる。

【００６７】

［本実施形態における遊技状態の概要］
次に、本実施形態における遊技機１の遊技状態について説明する。遊技機１の遊技状態としては、高確状態、低確状態、電サポ状態、非電サポ状態、時短状態、非時短状態、大当り遊技状態が少なくとも存在する。低確状態は、特別図柄抽選の当選確率が通常の低確率（例えば１／２００）に設定されている遊技状態であり、高確状態は、特別図柄抽選の当選確率が、低確状態よりも高確率（例えば１／５０）に設定されている遊技状態である。非電サポ状態は、普通図柄抽選の当選確率が通常の低確率（例えば１／１０）であり、かつ普通図柄抽選に当選した場合であっても電動チューリップ２７が短時間（例えば０．１０秒間を１回）しか開放制御されない遊技状態であり、このため、第２始動口２２に遊技球が入球し難い遊技状態である。電サポ状態は、普通図柄抽選の当選確率が非電サポ状態よりも高確率（例えば１０／１０）であり、かつ普通図柄抽選に当選した場合に電動チューリップ２７が長時間（例えば２．００秒間を３回）開放されるように制御される遊技状態であり、このため、電動チューリップ２７が頻繁に長時間開放されて第２始動口２２に遊技球が頻繁に入球（入賞）し易くなる遊技状態である。非時短状態とは、特別図柄抽選の実行時間が通常の所定時間である遊技状態であり、時短状態とは、特別図柄抽選の実行時間が、非時短状態よりも短縮される遊技状態である。大当り遊技状態とは、特別図柄抽選に当選して（大当りして）大入賞口２３が開放される大当り遊技が実行されている遊技状態である。なお、本実施形態においては、電サポ状態と時短状態とは同時に制御されるものとするが、この遊技状態においては、第２始動口２２へ遊技球が入賞し易くなることにより遊技球が殆ど減ることなく、かつ短時間で多数の特別図柄抽選を実行できることとなる。また、以下では、低確状態かつ非電サポ状態かつ非時短状態に制御される遊技状態を通常遊技状態といい、高確状態かつ電サポ状態かつ時短状態に制御される遊技状態を確変遊技状態という。なお、本実施形態では、高確状態かつ非電サポ状態かつ非時短状態に制御される遊技状態である潜伏遊技状態は設けておらず、特別図柄抽選に当選すると、大当り遊技が終了してから、遊技状態は確変遊技状態または通常遊技状態で制御される。

【００６８】
［本実施形態における大当り遊技の概要］
次に、本実施形態における特別図柄抽選の大当り遊技の概要について、図６を参照して説明する。図６は、本実施形態に係る特別図柄抽選の大当り内訳の一例を説明するための図である。図６の（１）は、第１始動口２１への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳を示し、図６の（２）は、第２始動口２２への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳を示す。図６の（１）に示すように、第１始動口２１への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳は、大当りＡの当選確率が７０％であり、大当りＢの当選確率が３０％である。また、図６の（２）に示すように、第２始動口２２への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳は、大当りＣの当選確率が５０％であり、大当りＡの当選確率が２０％であり、大当りＢの当選確率が３０％である。以下に、図６の（３）を参照して、各大当りＡ～Ｃに当選した場合の大当り遊技について説明する。

【００６９】
大当りＡに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、大入賞口２３が閉状態から開状態にされて１ラウンド（以下、単に「Ｒ」と記載する場合がある）のラウンド遊技が開始される。１Ｒにおいて、大入賞口２３に遊技球が１０個入賞するか開放時間が２９．５秒経過すると、大入賞口２３が開状態から閉状態にされて１Ｒのラウンド遊技が終了される。その後、ラウンドとラウンドとの間のインターバル期間（例えば２秒間）が設けられた後に、１Ｒと同様に大入賞口２３が開放されてから２Ｒのラウンド遊技が開始され、大入賞口２３が閉鎖されて２Ｒのラウンド遊技が終了する。以後同様に、インターバル期間を挟んで大入賞口２３の開閉によって計４回のラウンド遊技が実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当り遊技が終了する。したがって、遊技者は、この大当り遊技の間に約５００球の賞球総数を獲得することができる。その後、遊技状態は、大当り遊技が終了してから次回特別図柄抽選に当選するまで（より正確には、特別図柄抽選が９９９９回実行されるまで）の間、確変遊

技状態に制御される。
【００７０】
大当りＢに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、インターバル期間を挟んで大入賞口２３の開閉によって計４回のラウンド遊技が実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当り遊技が終了する。したがって、遊技者は、この大当り遊技の間に約５００球の賞球総数を獲得することができる。その後、遊技状態は、大当り遊技が終了してから通常遊技状態に制御される。
【００７１】
大当りＣに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、インターバル期間を挟んで大入賞口２３の開閉によって計１６回のラウンド遊技が実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当り遊技が終了する。したがって、遊技者は、この大当り遊技の間に約２０００球の賞球総数を獲得することができる。その後、遊技状態は、大当り遊技が終了してから次回特別図柄抽選に当選するまで（より正確には、特別図柄抽選が９９９９回実行されるまで）の間、確変遊技状態に制御される。
【００７２】
以上のように、本実施形態では、複数種類の大当りが用意されているが、大当りＢに当選すると、大当り遊技後には、非時短状態（通常遊技状態）で遊技が制御され、つまり、遊技者にとっては好ましくない（不利な）遊技状態で遊技が制御される。このため、大当りＢの大当り遊技終了後には、専用の演出（例えば、通常とは異なる専用モードの演出）を実行することによって、遊技者の興味が軽減されることを防止するものとしてもよい。また、図６の（１）、（２）からわかるように、本実施形態では、第２特別図柄抽選に当選した場合に実行されるラウンド遊技の回数（ラウンド数）の期待値は、第１特別図柄抽選に当選した場合に実行されるラウンド数の期待値よりも大きい。つまり、第２特別図柄抽選に当選した場合の利益度合は、第１特別図柄抽選に当選した場合の利益度合よりも大きい。なお、利益度合は、このようにラウンド数に依存する獲得賞球数に限られるものではなく、例えば大当り後に制御される遊技状態（大当り後に高確状態で制御される確率や時短回数等）であってもよい。
【００７３】
次に、パチンコ遊技機１が実行する処理フローについて説明する。
【００７４】
［メイン制御部１００によるメイン処理］
まず、図７を参照しつつ、メイン制御部１００によって実行されるメイン処理について説明する。なお、このメイン処理は、パチンコ遊技機１の電源が投入されると開始され、メイン制御部１００が起動している間、継続的に実行される。
【００７５】
図７のステップＳ９０１において、まず、ＣＰＵ１０１は、例えば２０００ｍｓ待機して、処理はステップＳ９０２に移る。なお、図示はしていないが、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、パチンコ遊技機１の電源が投入されると、待機処理を行うことなく、メイン制御部１００からの信号を受信可能な状態となる。すなわち、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１よりも先に、処理を開始できる状態となる。
【００７６】
ステップＳ９０２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３へのアクセスが可能となり、処理はステップＳ９０３に移る。
【００７７】
ステップＳ９０３において、ＣＰＵ１０１は、不図示のＲＡＭクリアスイッチが「ＯＮ」であるか否かを判定する。ステップＳ９０３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ９０４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ９０７に移る。
【００７８】

ステップＳ９０４において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭクリアを行う。ここで、ＲＡＭクリアは、公知の技術であるため詳細な説明は省略するが、ＲＡＭ１０３に格納されている各種情報（例えば遊技状態を示す情報）を所定の初期状態とすることである。その後、処理はステップＳ９０５に移る。

【００７９】

ステップＳ９０５において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭクリア時の作業領域を設定し、処理はステップＳ９０６に移る。

【００８０】

ステップＳ９０６において、ＣＰＵ１０１は、周辺部の初期設定を行う。ここで、周辺部とは、演出制御部４００や払出制御部３００等である。周辺部の初期設定は、それぞれの制御部に対して、初期設定の実行を指示する初期設定コマンドを送信することによって行われる。その後、処理はステップＳ９１０に移る。

【００８１】

ステップＳ９０７において、ＣＰＵ１０１は、バックアップフラグが「ＯＮ」であるか否かを判定する。なお、バックアップフラグとは、電源遮断時にバックアップデータの生成が正常に完了した場合、オンになるフラグであり、生成したバックアップデータに関連付けて、当該バックアップデータが有効であることを示すフラグである。ステップＳ９０７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ９０８に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ９０４に移る。

【００８２】

ステップＳ９０８において、ＣＰＵ１０１は、チェックサムが正常であるか否かを判定する。ステップＳ９０８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ９０９に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ９０４に移る。

【００８３】

ステップＳ９０９において、ＣＰＵ１０１は、後述する復旧処理（図９参照）を実行し、処理はステップＳ９１０に移る。

【００８４】

ステップＳ９１０において、ＣＰＵ１０１は、内蔵されているＣＴＣ（タイマカウンタ）の周期（例えば４ｍｓ）を設定する。なお、ＣＰＵ１０１は、ここで設定された周期を用いて後述するタイマ割込処理（図１０参照）を実行する。その後、処理はステップＳ９１１に移る。

【００８５】

ステップＳ９１１において、ＣＰＵ１０１は、後述する電源遮断監視処理（図８参照）を実行し、処理はステップＳ９１２に移る。

【００８６】

ステップＳ９１２において、ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理の割り込みを禁止する設定を行い、処理はステップＳ９１３に移る。

【００８７】

ステップＳ９１３において、ＣＰＵ１０１は、各種の初期値乱数を更新し（カウントアップし）、処理はステップＳ９１４に移る。ここで、初期値乱数とは、後述するタイマ割り込み処理（図１０参照）においてカウントアップ更新される各種の乱数（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数）の開始値を決定するための乱数であり、各種の乱数に対応して複数の初期値乱数が用意されている。なお、初期値乱数は、所定のＣＴＣの周期（４ｍｓ）ごとに発生するタイマ割込み処理（図１０参照）と、その残余時間（すなわち、この所定のＣＴＣの周期からタイマ割込み処理に要する処理時間を減じた時間）に処理されるメイン処理（図７参照）の両方でカウントアップ更新され、設定されている乱数の最大値（例えば２９９）に達した後は再び最小値（例えば０）に戻る。また、この残余時間は、ＣＰＵ１０１の処理状況に応じて異なるので、ランダムな時間となっており、残余時間で更新される初期値乱数の更新回数もランダムとなる。一方、詳細は後述するが、他の各種乱数（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数）は、タイ

マ割込み処理（図１０参照）でしか更新されないため、初期値乱数とは乱数更新処理の処理周期が相違する。このように、処理周期が相違することにより、例えば、初期値乱数と大当り乱数の乱数範囲が同じ（例えば０～２９９）であったとしても、大当り乱数の開始値として取得される初期値乱数の値は毎回ランダムとなる。そのため、大当りを発生させる大当り乱数値が取得されるタイミングを予測することを困難にすることができる。

【００８８】

ステップＳ９１４において、ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理の割り込みを許可する設定を行い、処理がステップＳ９１１に戻される。すなわち、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ９１１～ステップＳ９１４の処理を繰り返し実行する。

【００８９】

［メイン制御部１００による電源遮断監視処理］

図８は、図７のステップＳ９１１における電源遮断監視処理の詳細フローチャートである。図８のステップＳ９１１１において、ＣＰＵ１０１は、割込処理を禁止し、処理はステップＳ９１１２に移る。

【００９０】

ステップＳ９１１２において、ＣＰＵ１０１は、不図示の電源部から電源遮断信号が入力されたか否かに基づいて、パチンコ遊技機１に対する電源供給が遮断されたか否かを判定する。ステップＳ９１１２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ９１１４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ９１１３に移る。

【００９１】

ステップＳ９１１３において、ＣＰＵ１０１は、割込処理を許可し、電源遮断監視処理を終了する（処理は図７のステップＳ９１２に移る）。

【００９２】

一方、ステップＳ９１１４において、ＣＰＵ１０１は、ＣＰＵ１０１に対して各種情報が入出力される出力ポートをクリアし、処理はステップＳ９１１５に移る。

【００９３】

ステップＳ９１１５において、ＣＰＵ１０１は、現在の遊技機１の遊技状態等に基づいて、バックアップデータをＲＡＭ１０３に作成後、ＲＡＭ１０３の内容からチェックサムを作成してＲＡＭ１０３に格納する。なお、この処理は、メイン制御部１００に供給される電源の電源遮断により電源電圧が低下し始めたことを検出してから（ステップＳ９１１２で「ＹＥＳ」と判定されてから）電源電圧が「０」になるまでの期間に行われる。この処理によって、電源が遮断される直前の遊技状態情報等がＲＡＭ１０３に記憶される。その後、処理はステップＳ９１１６に移る。

【００９４】

ステップＳ９１１６において、ＣＰＵ１０１は、バックアップフラグを「ＯＮ」に設定し、処理はステップＳ９１１７に移る。

【００９５】

ステップＳ９１１７において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３へのアクセスを禁止し、電源遮断監視処理を終了する（処理は図７のステップＳ９１２に移る）。

【００９６】

［メイン制御部１００による復旧処理］

図９は、図７のステップＳ９０９における復旧処理の詳細フローチャートである。まず、図９のステップＳ９０９１において、ＣＰＵ１０１は、復旧時におけるＲＡＭ１０３の作業領域を設定し、処理はステップＳ９０９２に移る。

【００９７】

ステップＳ９０９２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３の情報を参照して、電源遮断時における遊技状態や特別図柄抽選の保留数に関する情報を確認し、当該情報を含めた復旧通知コマンドを演出制御部４００に対して送信する。このように、ＣＰＵ１０１は、パチンコ遊技機１に対する電源供給が復旧したことを通知するために、電源遮断時の状態を示す復旧通知コマンドを演出制御部４００へ送信する。このステップＳ９０９２の処

理により、演出制御部４００は、電源遮断前の遊技状態等を確認することができる。
【００９８】
ステップＳ９０９３において、ＣＰＵ１０１は、周辺部の設定を行い、処理はステップＳ９０９４に移る。
【００９９】
ステップＳ９０９４において、ＣＰＵ１０１は、バックアップフラグを「ＯＦＦ」に設定し、復旧処理を終了する（処理は図７のステップＳ９１０に移る）。
【０１００】
［メイン制御部のタイマ割り込み処理］
次に、メイン制御部１００において実行されるタイマ割込処理について説明する。図１０は、メイン制御部１００によって行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図１０を参照して、メイン制御部１００において行われるタイマ割込み処理について説明する。メイン制御部１００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図１０に示す一連の処理を一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図１０以降のフローチャートに基づいて説明するメイン制御部１００で行われる処理は、ＲＯＭ１０２に記憶されているプログラムに基づいて実行される。
【０１０１】
まず、ステップＳ１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各種の乱数の更新、および各乱数がカウントアップ更新される際の開始値となるそれぞれの初期値乱数の更新を行う乱数更新処理を実行する。ここで、大当り乱数は、特別図柄抽選の当選又は落選を判定する（つまり、特別図柄抽選を行う）ための乱数である。図柄乱数は、特別図柄抽選に当選した場合に大当りの種類を決定するための乱数である。大当り乱数及び図柄乱数は、後に説明する図１４のステップＳ４０７の処理で使用される乱数である。リーチ乱数は、特別図柄抽選に落選した場合にリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定するための乱数である。ここで、特別図柄の変動時間は、この特別図柄の変動に同期して実行される報知演出（変動演出）の実行時間と等しい。リーチ乱数及び変動パターン乱数は、後に説明する図１４のステップＳ４０８の処理で使用される。ステップＳ１の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等は、それぞれ、１ずつ加算されて更新される。つまり、カウントアップされる。そして、ステップＳ２の始動口スイッチ（ＳＷ）処理やステップＳ３のゲートスイッチ（ＳＷ）処理において各乱数が取得されて、後述するステップＳ４の特別図柄処理やステップＳ５の普通図柄処理で使用される。なお、このステップＳ１の処理を行うカウンタは、典型的にはループカウンタであり、設定されている乱数の最大値（例えば変動パターン乱数では２９９）に達した後は再び０に戻る（つまり、循環する）。また、ステップＳ１の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各カウンタは、それぞれ、ループカウンタのカウントが一巡すると、その時点での各乱数に対応する初期値乱数を取得して、当該初期値乱数の値を開始値として、新たにループカウンタのカウントを開始する。なお、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の乱数範囲は、任意に設定すればよいが、それぞれを異なる範囲に設定することで、これらの乱数の間でカウンタの値（カウント値）が同期しないように設定することが好ましい。
【０１０２】
次に、ステップＳ２において、ＣＰＵ１０１は、第１始動口スイッチ１１１ａ及び第２始動口スイッチ１１１ｂの状態を監視し、いずれかのスイッチがＯＮとなった時点（第１始動口スイッチ１１１ａ又は第２始動口スイッチ１１１ｂから遊技球の検出信号が出力された時点）で、第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１や第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２に関する処理や各種乱数を取得する処理を行う始動口スイッチ処理を実行する。この始動口スイッチ処理の詳細については、図１３を参照して後に詳述する。

【０１０３】
次に、ステップＳ３において、ＣＰＵ１０１は、ゲートスイッチ１１３の状態を監視し、ゲートスイッチ１１３からの出力信号に基づいて、ゲート２５を遊技球が通過したと判定された時点で普通図柄抽選の保留数が上限値（例えば４）未満か否かを判断し、保留数が上限値未満であると判断した場合、後述するステップＳ５の普通図柄処理に使用される乱数を取得するゲートスイッチ処理を実行する。
【０１０４】
次に、ステップＳ４において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選を実行し、第１特別図柄表示器４ａ又は第２特別図柄表示器４ｂに特別図柄を変動表示させた後にこれらの抽選結果を示す停止図柄の表示処理や、演出制御部４００へ各種コマンドを送信等するための特別図柄処理を実行する。この特別図柄処理については、図１４を参照して後に詳述する。
【０１０５】
次に、ステップＳ５において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ３のゲートスイッチ処理で取得された乱数が所定の当たり乱数と一致するか否かを判定する普通図柄処理を実行する。そして、ＣＰＵ１０１は、普通図柄表示器４ｅに普通図柄を変動表示させた後に判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。具体的には、ＣＰＵ１０１は、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる普通図柄変動時間を、非時短状態では１０秒に設定し、時短状態では０．５秒に短縮する。また、ＣＰＵ１０１は、普通図柄表示器４ｅに表示された普通図柄が所定の当たり図柄となる確率（つまり、普通図柄抽選の当選確率）を、非時短状態では低確率（１／１０）に設定し、時短状態では高確率（１０／１０）に上昇させる。
【０１０６】
次に、ステップＳ６において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４の特別図柄処理で特別図柄抽選に当選したと判定された場合（大当りした場合）等に、大入賞口開閉部１１５を制御して大入賞口２３に所定の開閉動作を行わせ、また、いわゆる大当り遊技演出等に関する各種コマンドを演出制御部４００に対して送信等するための大入賞口処理を実行する。この処理によって、大当り遊技（特別遊技）が進行され、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。この大入賞口処理については、図１９及び図２０を参照して後に詳述する。
【０１０７】
次に、ステップＳ７において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５の普通図柄処理によって普通図柄表示器４ｅに表示された普通図柄が所定の当たり図柄である場合（つまり、普通図柄抽選に当選した場合）に、電動チューリップ２７を作動させる電動チューリップ処理を実行する。その際、ＣＰＵ１０１は、非電サポ状態では電動チューリップ２７を極短期間（０．１０秒間を１回）開放制御し、電サポ状態では電動チューリップ２７を長期間（２．００秒間を３回）開放制御する。なお、電動チューリップ２７が開放状態に制御されることによって第２始動口２２に遊技球が入賞可能な状態となり、第２始動口２２に遊技球が入賞することで、第２特別図柄抽選が行われることとなる。
【０１０８】
次に、ステップＳ８において、ＣＰＵ１０１は、遊技球の入賞個数の管理及び入賞に応じた賞球の払出しを制御する賞球処理を実行する。
【０１０９】
次に、ステップＳ９において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ２の始動口スイッチ処理、ステップＳ４の特別図柄処理、ステップＳ６の大入賞口処理、ステップＳ８の賞球処理等でＲＡＭ１０３にセットされた各種コマンドや演出に必要な情報を演出制御部４００又は払出制御部３００へ出力する出力処理を実行する。なお、ＣＰＵ１０１は、第１始動口２１、第２始動口２２、大入賞口２３、普通入賞口２４に遊技球が入賞する毎に、それぞれの入賞口に遊技球が入賞したことを通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３にセットして、当該入賞コマンドを演出制御部４００又は払出制御部３００へ出力する。
【０１１０】
［制御時間カウント処理について］

ここで、図１０を用いて上述したタイマ割り込み処理では説明を省略したが、このタイマ割り込み処理において、ＣＰＵ１０１は、特別図柄ゲーム側の一連の制御時間を１つのタイマ機能を用いて計測する特別図柄ゲーム側の制御時間カウント処理（「特図ゲームカウント処理」という）、および、普通図柄ゲーム側の一連の制御時間を１つのタイマ機能を用いて計測する普通図柄ゲーム側の制御時間カウント処理（「普図ゲームカウント処理」という）を実行する。特図ゲームカウント処理および普図ゲームカウント処理は、例えば、図１０のステップＳ７の処理とステップＳ８の処理との間に、順番に実行される。なお、特別図柄ゲームは、始動口（２１又は２２）への遊技球の入賞を待機し、遊技球が入賞したことに応じて特別図柄抽選を実行してその抽選結果を報知することを繰り返し、特別図柄抽選に当選した場合には大当り遊技を実行するゲームである。また、普通図柄ゲームは、ゲート２５への遊技球の通過を待機し、遊技球が通過したことに応じて普通図柄抽選を実行してその抽選結果を報知することを繰り返し、普通図柄抽選に当選した場合には電動チューリップ２７の開閉制御（電チューの開放遊技）を実行するゲームである。

【０１１１】

以下では、まず、特図ゲームカウント処理について説明する。図１１は、特図ゲームカウント処理および普図ゲームカウント処理を実行する際に使用されるデータ、および、メイン制御部１００のＲＡＭ１０３の記憶エリア（作業エリア）について説明するための図である。

【０１１２】

図１１の（１）は、特別図柄ゲーム側のカウント対象の時間を設定（特定）するためのデータ（「特図側設定データ」という）の種類を示している。特図側設定データは、特別図柄ゲームの各期間（時間）のうち何れの期間を計測しているのかを設定するためのデータである。この特別図柄ゲームの各期間（時間）には、図１１の（１）に示すように、「始動口入賞待ち中」と、「特別図柄変動表示中」と、「特別図柄停止表示中」と、「オープニング表示中」と、「ラウンド中」と、「大入賞口有効期間中」と、「エンディング表示中」とが含まれる。

【０１１３】

「始動口入賞待ち中」は、始動口入賞が有ると即時にこの始動口入賞に係る特別図柄抽選を実行して特別図柄の変動表示を開始できる状態（期間）であり、典型的には、大当り遊技中ではなく、特別図柄の変動表示中でも規定時間の停止表示中でもない状態である。「特別図柄変動表示中」は、始動口入賞に応じて特別図柄抽選を実行して表示器４に特別図柄の変動表示を実行している状態（期間）である。「特別図柄停止表示中」は、表示器４に変動表示していた特別図柄を特別図柄抽選結果を報知する表示態様で規定時間（０．５秒間）完全に停止表示している状態（期間）である。「オープニング表示中」は、特別図柄抽選に当選して第１画像表示部６ａに大当り遊技が開始したことを報知するオープニング演出を表示している状態（期間）である。「ラウンド中」は、大当り遊技において第１大入賞口２３または第２大入賞口５１が開放されるラウンド（ラウンド遊技）を実行している状態（期間）である。「大入賞口有効期間中」は、各ラウンドの直後に配置され、ラウンドが終了して第１大入賞口２３または第２大入賞口５１が閉塞されたにも関わらず遊技球の第１大入賞口２３または第２大入賞口５１への入賞を有効と認める期間であり、これによって、いわゆるオーバー入賞が認められることとなる。なお、ラウンド中の期間および大入賞口有効期間を除く期間においては、遊技球の第１大入賞口２３または第２大入賞口５１への入賞は有効と認められない。「エンディング表示中」は、第１画像表示部６ａに大当り遊技が終了することを報知するエンディング演出を表示している状態（期間）である。

【０１１４】

図１１の（１）に示すように、例えば、特図側設定データ「００Ｈ」は「始動口入賞待ち中」であることを設定するデータであり、例えば、特図側設定データ「０１Ｈ」は「特別図柄変動表示中」であることを設定するデータである。なお、これらの特図側設定データは、ＲＯＭ１０２に記憶されている。

【０１１５】
図１１の（３）は、ＲＡＭ１０３の記憶エリア（作業エリア）の模式図である。図１１の（３）に示すように、ＲＡＭ１０３の記憶エリアには、カウント対象時間設定エリア１０と、時間カウントエリア１１と、単純変動表示用時間カウントエリア１２とが含まれている。カウント対象時間設定エリア１０は、特別図柄ゲーム側のカウント対象時間設定エリア１０Ａ（「エリア１０Ａ」という）と、普通図柄ゲーム側のカウント対象時間設定エリア１０Ｂ（「エリア１０Ｂ」という）とから成る。時間カウントエリア１１は、特別図柄ゲーム側の時間カウントエリア１１Ａ（「エリア１１Ａ」という）と、普通図柄ゲーム側の時間カウントエリア１１Ｂ（「エリア１１Ｂ」という）とから成る。単純変動表示用時間カウントエリア１２は、特別図柄ゲーム側の単純変動表示用時間カウントエリア１２Ａ（「エリア１２Ａ」という）と、普通図柄ゲーム側の単純変動表示用時間カウントエリア１２Ｂ（「エリア１２Ｂ」という）とから成る。
【０１１６】
エリア１１Ａは、上記した特別図柄ゲームの各期間（「特別図柄変動表示中」等）についての時間経過を計測するためのタイマエリアであり、１つの時間データを書き込んで１つの時間経過について計測するためのタイマエリアである。エリア１０Ａは、図１１の（１）を用いて説明した特図側設定データの何れか１つが書き込まれることによって、エリア１１Ａで計測する時間の種類を設定するためのエリアである。エリア１２Ａは、第１特別図柄表示器４ａ（又は第２特別図柄表示器４ｂ）に特別図柄が７セグ表示で変動表示される際に、この７セグ表示の３つの表示態様を４８ミリ秒毎に順番に切替えて循環表示させる制御を実行するにあたって、この４８ミリ秒の時間経過を計測するためのタイマエリアであり、１つの時間データを書き込んで１つの時間経過について計測するためのタイマエリアである。なお、上記の７セグ表示の３つの表示態様は、例えば、数字の０を示す表示態様と、数字の７を示す表示態様と、７つのセグ全てが消灯した表示態様である。
【０１１７】
ＣＰＵ１０１は、エリア１０Ａに特図側設定データを書き込むことでエリア１１Ａによる計測対象の期間（時間）の種類を設定すると共に、エリア１１Ａに計測する時間データを書き込み、図１０のタイマ割込み処理において４ミリ秒毎に実行される特図ゲームカウント処理によってエリア１１Ａの時間データの値を１ずつ減算することで、１つのタイマ領域（エリア１１Ａ）を順番に用いて特別図柄ゲームの各期間の経過を順番に計測する。
【０１１８】
また、ＣＰＵ１０１は、エリア１１Ａで特別図柄変動表示の時間が計測されているときには、エリア１２Ａに所定の時間データ（「１２」）を書き込んで、図１０のタイマ割込み処理において４ミリ秒毎に実行される特図ゲームカウント処理によってエリア１２Ａの時間データの値を１ずつ減算して０になると再び所定の時間データ（「１２」）を書き込むと共に特別図柄の表示態様を切替える。これにより、第１特別図柄表示器４ａ（又は第２特別図柄表示器４ｂ）に特別図柄が７セグ表示で変動表示される際に、この７セグ表示の３つの表示態様が４８ミリ秒毎に順番に切替わって循環表示されることとなる。
【０１１９】
なお、図１１の（３）では、一例として、エリア１０Ａに「０１Ｈ」が書き込まれていることによって、エリア１１Ａにおいて特別図柄変動表示の時間経過が計測されることを設定している。また、図１１の（３）のエリア１１Ａには、一例として、時間を示す値「２５００」が書き込まれているが、この値は図１０のタイマ割り込み処理によって４ミリ秒毎に１減算されて更新されるので、この値「２５００」は１０．０００秒を示している。また、図１１の（３）のエリア１２Ａには、一例として、時間を示す値「１２」が書き込まれているが、この値も同様に図１０のタイマ割り込み処理によって４ミリ秒毎に１減算されて更新されるので、この値「１２」は４８ミリ秒を示している。
【０１２０】
以上のように、本実施形態によれば、特別図柄ゲームの一連の制御時間を１つのタイマ機能（図１１の（３）の１１Ａ参照）を用いて計測する。ここで、従来の遊技機において

は、特別図柄ゲームを構成する各制御時間（特別図柄変動表示の制御時間、ラウンド実行の制御時間等）をそれぞれ個別のタイマ機能を用いて計測していたので、メイン制御部のＲＡＭの記憶エリアに特別図柄ゲームを構成する制御時間毎に個別の時間カウントエリアを設けていた。一方、本実施形態では、上記のように特別図柄ゲームの一連の制御時間を１つのタイマ機能を用いて計測するので、演算負荷を効果的に低減することができる。また、本実施形態によれば、特別図柄変動表示の実行期間において特別図柄表示器４ａ（又は４ｂ）に７セグ表示の３つの表示態様を４８ミリ秒毎に順番に切替えて循環表示させる際の切替え時間の計測には、上記したタイマ機能（図１１の（３）の１１Ａ参照）とは別のタイマ機能（図１１の（３）の１２Ａ参照）を用いる。このことから、本実施形態によれば、演算処理の複雑化を効果的に抑制できる。

【０１２１】

図１２は、特別図柄変動表示の時間をエリア１１Ａに設定するために用いられる変動時間テーブルの概念図の一例である。この変動時間テーブルは、ＲＯＭ１０２に記憶されており、ＲＡＭ１０３に読み出されて使用される。図１２に示すように、変動時間テーブルは、変動パターンの識別番号と、基本変動時間（秒）を示すデータと、加算変動時間（秒）を示すデータとから成る。変動パターンの識別番号は、図１５～図１８を用いて後述する変動パターン決定テーブルＨＴ１－１、ＨＴ１－２、ＨＴ２－１、およびＨＴ２－２に含まれる変動パターンを識別するための番号である。基本変動時間は、変動パターン（つまり、特別図柄変動時間）を構成する基本の変動時間である。加算変動時間は、変動パターンを構成する加算される変動時間である。基本変動時間と加算変動時間とを加算した時間が、変動パターンである。例えば、識別番号５に対応する変動パターンは、基本変動時間９０秒に加算変動時間０．０６秒を加算した９０．０６秒であり、例えば、識別番号２１に対応する変動パターンは、基本変動時間８秒である。なお、図１２では変動パターンの一例を表示しているに過ぎず、全ての変動パターンを表示しているものではない。

【０１２２】

ＣＰＵ１０１は、図１１の（３）のエリア１１Ａで特別図柄変動表示の時間を計測する場合には、後述する図１４のステップＳ４０８の処理で決定された変動パターンに対応する時間データ（「秒」の時間を示すデータ）を、ＲＡＭ１０３の変動時間テーブル（図１２参照）から読み出して、読み出した時間データに２５０を乗算して４ミリ秒周期で実行される時間計測処理に適応する時間データに変換し、変換した時間データをＲＡＭ１０３のエリア１１Ａに書き込む。例えば、識別番号５に対応する変動パターン「９０．０６秒」を示す時間データの値をエリア１１Ａに設定する場合には、ＲＡＭ１０３の変動時間テーブルから基本変動時間９０秒および加算変動時間０．０６秒を示す時間データを読み出して加算し、この加算した時間データに２５０を乗算して４ミリ秒周期の演算処理に適応する時間データ「２２５１５」に変換し、変換した時間データ「２２５１５」をＲＡＭ１０３のエリア１１Ａに書き込む。なお、図１２の変動時間テーブルの横には、参考のために、２５０を乗算して４ミリ秒周期の演算処理に適応させた時間データを記載しているが、２５０を乗算すると自然数ではなくなるものは（括弧書きの値を参照）、四捨五入により自然数に調整して処理している。

【０１２３】

以上のように、本実施形態によれば、ＲＯＭ１０２に記憶されＲＡＭ１０３に読み出される変動時間テーブルの変動パターン（特別図柄変動時間）を示す時間データを「秒」の時間を示すデータ（つまり、除算値の時間データ；図１２の基本変動時間の部分を参照）とし、特別図柄変動時間を設定する際に２５０を乗算して４ミリ秒周期の演算処理に適応する時間データ（つまり、乗算値の時間データ；図１２の変動時間テーブルの右横の部分を参照）に変換する。このことから、本実施形態によれば、変動時間テーブルの特別図柄変動時間を示すデータを１バイト以下のデータ量に押さえられる場合がある（例えば、図１２の識別番号２０～２４）ので、ＲＯＭ１０２およびＲＡＭ１０３の使用メモリ領域を効果的に抑制することができる。また、本実施形態によれば、例えば特別図柄変動時間９０．０２秒のように、除算値の時間データで示してもデータ量が１バイトを超える特別図

柄変動時間については、加算変動時間の時間データ（小数点以下の時間を示す時間データ）として分割して変動時間テーブルを構成させている（図１２参照）。ここで、図１２では、加算変動時間の部分のテーブルにおいて、説明の便宜上、同じ時間データ値を変動パターン毎にそれぞれ記載しているが、実際にはこのテーブルにおいて同じ時間データ値は、重複して記憶されず、１つだけ記憶されている。例えば、加算変動時間の部分のテーブルにおいて、０．０２秒の時間データ値は、図１２では説明の便宜上３つ記載しているが、実際は１つだけ記憶されている。このことから、本実施形態によれば、ＲＯＭ１０２およびＲＡＭ１０３の使用メモリ領域を効果的に抑制することができる。ここで、本実施形態では、説明の簡単のために、変動パターンを２４個とした（図１２参照）。しかし、実際の遊技機では、変動パターンは１０００個～１００００個と膨大である。このことから、本実施形態による上記した使用メモリ領域抑制の効果は、実際の遊技機において絶大となる。

【０１２４】

次に、普通図柄ゲーム側の一連の制御時間を１つのタイマ機能を用いて計測する普図ゲームカウント処理について、図１１を用いて説明する。

【０１２５】

図１１の（２）は、普通図柄ゲーム側のカウント対象の時間を設定（特定）するためのデータ（以下、「普図側設定データ」という）の種類を示している。普図側設定データは、普通図柄ゲームの各期間（時間）のうち何れの期間を計測しているのかを設定するためのデータである。この普通図柄ゲームの各期間（時間）には、図１１の（２）に示すように、「ゲート通過待ち中」と、「普通図柄変動表示中」と、「普通図柄停止表示中」と、「電チュー開閉制御中」と、「第２始動口有効期間中」とが含まれる。

【０１２６】

「ゲート通過待ち中」は、ゲート２５を遊技球が通過すると即時にこの通過に係る普通図柄抽選を実行して普通図柄の変動表示を開始できる状態（期間）であり、典型的には、電動チューリップ２７の開閉制御中（電チューの開放遊技中）ではなく、後述する第２始動口有効期間中ではなく、普通図柄の変動表示中でも規定時間の停止表示中でもない状態である。「普通図柄変動表示中」は、遊技球のゲート２５通過に応じて普通図柄抽選を実行して表示器４に普通図柄の変動表示を実行している状態（期間）である。「普通図柄停止表示中」は、表示器４に変動表示していた普通図柄を普通図柄抽選結果を報知する表示態様で規定時間（０．５秒間）完全に停止表示している状態（期間）である。「電チュー開閉制御中」は、普通図柄抽選に当選して電動チューリップ２７の開閉制御（電チューの開放遊技）が実行されている状態（期間）である。「第２始動口有効期間中」は、電動チューリップ２７の開閉制御が終了した直後の所定期間について例外的に第２始動口２２への遊技球入賞を有効と認める期間である。なお、電動チューリップ２７の開閉制御中は、一律に（つまり、電動チューリップ２７が閉塞状態であっても）第２始動口２２への遊技球入賞は有効と認められ、電動チューリップ２７の開閉制御中および第２始動口有効期間を除く期間には、第２始動口２２への遊技球入賞は有効と認められない。

【０１２７】

図１１の（２）に示すように、例えば普図側設定データ「００Ｋ」は「ゲート通過待ち中」であることを設定するデータである。また、普図側設定データはＲＯＭ１０２に記憶されている。

【０１２８】

以下、図１１の（３）を参照して説明する。エリア１１Ｂは、上記した普通図柄ゲームの各期間（「普通図柄変動表示中」等）についての時間経過を計測するためのタイマエリアであり、１つの時間データを書き込んで１つの時間経過について計測するためのタイマエリアである。エリア１０Ｂは、図１１の（２）を用いて説明した普図側設定データの何れか１つが書き込まれることによって、エリア１１Ｂで計測する時間の種類を設定するためのエリアである。エリア１２Ｂは、普通図柄表示器４ｅ（図２参照）に普通図柄がマルバツで変動表示される際に、このマルバツ表示の２つの表示態様（マルのみが点灯する表

示態様とバツのみが点灯する表示態様）を４８ミリ秒毎に切替えて交互表示させる制御を実行するにあたって、この４８ミリ秒の時間経過を計測するためのタイマエリアであり、１つの時間データを書き込んで１つの時間経過について計測するためのタイマエリアである。

【０１２９】

ＣＰＵ１０１は、エリア１０Ｂに普図側設定データを書き込むことでエリア１１Ｂによる計測対象の期間の種類を設定すると共に、エリア１１Ｂに計測する時間データを書き込み、図１０のタイマ割込み処理において４ミリ秒毎に実行される普図ゲームカウント処理によってエリア１１Ｂの時間データの値を１ずつ減算することで、１つのタイマ領域（エリア１１Ｂ）を順番に用いて普通図柄ゲームの各期間の経過を順番に計測する。

【０１３０】

また、ＣＰＵ１０１は、エリア１１Ｂで普通図柄変動表示の時間が計測されているときには、エリア１２Ｂに所定の時間データ（「１２」）を書き込んで、図１０のタイマ割込み処理において４ミリ秒毎に実行される普図ゲームカウント処理によってエリア１２Ｂの時間データの値を１ずつ減算して０になると再び所定の時間データ（「１２」）を書き込むと共に普通図柄の表示態様を切替える。これにより、普通図柄表示器４ｅに普通図柄がマルバツで変動表示される際に、このマルバツ表示の２つの表示態様が４８ミリ秒毎に切替わって交互表示されることとなる。

【０１３１】

以上のことから、本実施形態によれば、既に説明した特図ゲームカウント処理と同様の効果を、普図ゲームカウント処理においても実現できる。

【０１３２】

なお、以上に説明した特別図柄ゲームの一連の制御時間を１つのタイマ機能を用いて計測する構成において、大当り遊技の制御において大入賞口有効期間の直後に第１大入賞口２３または第２大入賞口５１への入賞を有効とみなさない大入賞口休止期間を設けてもよい。

また、第１特別図柄抽選による特別図柄変動表示および特別図柄停止表示と、第２特別図柄抽選による特別図柄変動表示および特別図柄停止表示とを並行して実行可能な制御構成にして、例えば、第１特別図柄抽選による特別図柄変動表示および特別図柄停止表示の制御時間と、第１特別図柄抽選の当選による大当り遊技に関する制御時間とを、１つのタイマ機能を用いて計測し、一方で、第２特別図柄抽選による特別図柄変動表示および特別図柄停止表示の制御時間と、第２特別図柄抽選の当選による大当り遊技に関する制御時間とを、１つの他のタイマ機能を用いて計測してもよい。

また、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの一連の制御時間をそれぞれ１つのタイマ機能を用いて計測する際に、計測対象時間の経過を、「減算」処理ではなく、「加算」処理によって計測する構成としてもよい。この場合、例えば、特別図柄ゲーム側のタイマ（１１Ａ）の値が、計測対象時間（例えば、特別図柄停止表示の時間０．５秒）を示す時間データの値「１２５」に到達したか否かを判定する制御となる。

また、上記したように図１２の加算変動時間の部分のテーブルにおいて同じ時間データ値を重複して記憶せずに１つだけ記憶することに加えて、図１２の基本変動時間の部分のテーブルにおいても同じ時間データ値を重複して記憶せずに１つだけ記憶する構成にして、使用メモリ領域抑制の効果を更に高めてもよい。

また、以上に説明した方法により、演出制御部４００等によって実行される各種演出の実行時間を計測してもよい。

【０１３３】

以上で、制御時間カウント処理についての説明を終わる。

【０１３４】

［始動口スイッチ処理］

図１３は、図１０のステップＳ２における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図１０のステップＳ２における始動口スイッチ処理について、図１

３を参照して説明する。

【０１３５】

まず、ステップＳ２０１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、第１始動口スイッチ１１１ａからの出力信号の有無に基づいて、第１始動口２１に遊技球が入賞して第１始動口スイッチ１１１ａがＯＮになったか否かを判定する。ステップＳ２０１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ２０２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ２０７に移る。

【０１３６】

ステップＳ２０２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＯＭ１０２から第１特別図柄抽選の保留数の上限値Ｕｍａｘ１（本実施形態では「４」）を読み出し、ＲＡＭ１０３に記憶されている第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１が上限値Ｕｍａｘ１未満であるか否かを判定する。ステップＳ２０２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ２０３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ２０７に移る。

【０１３７】

ステップＳ２０３において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ１の値を、１加算した値に更新する。また、ＣＰＵ１０１は、第１始動口２１に遊技球が入賞したことを演出制御部４００に対して通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この入賞コマンドは、図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信される。その後、処理はステップＳ２０４に移る。

【０１３８】

ステップＳ２０４において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得して、取得した乱数の各セット（遊技情報）を、時系列順でＲＡＭ１０３に格納する。なお、後述する図１４のステップＳ４０９の処理によって第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１の値が１減算される度に、ＲＡＭ１０３に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に１セットずつ削除される。このことから、例えば第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１の値が「３」の場合、直近３回のステップＳ２０４の処理によって取得された直近３回の上記乱数セットが、時系列順でＲＡＭ１０３に格納されていることとなる。その後、処理はステップＳ２０５に移る。

【０１３９】

ステップＳ２０５において、ＣＰＵ１０１は、事前判定処理を行う。具体的には、ＣＰＵ１０１は、直近のステップＳ２０４の処理で取得されてＲＡＭ１０３に格納された大当り乱数等の乱数セット（つまり、直近に格納された第１特別図柄抽選用の大当り乱数等の乱数セット）を読み出し、この大当り乱数等がＲＯＭ１０２に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第１特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かや、リーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出や保留変化予告演出を実行するために必要な判定を、後述する図１４のステップＳ４０７及びＳ４０８の処理に先立って事前判定する。その後、処理はステップＳ２０６に移る。

【０１４０】

ステップＳ２０６において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選の保留数が１増加したことを通知する第１保留数増加コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。ここで、この第１保留数増加コマンドには、ステップＳ２０５の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（以下、「事前判定情報」という）が含められている。なお、この事前判定情報を含む第１保留数増加コマンドが、図１０のステップＳ９の出力処理によって出力されることにより、第１特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第１特別図柄抽選における図柄変動が開始されるよりも前にメイン制御部１００から演出制御部４００に通知される。その後、処理はステップＳ２０７に移る。

【０１４１】

ステップＳ２０７において、ＣＰＵ１０１は、第２始動口スイッチ１１１ｂからの出力信号の有無に基づいて、第２始動口２２に遊技球が入賞して第２始動口スイッチ１１１ｂ

がＯＮになったか否かを判定する。ステップＳ２０７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ２０８に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ３（ゲートスイッチ処理）に移る。

【０１４２】

ステップＳ２０８において、ＣＰＵ１０１は、ＲＯＭ１０２から第２特別図柄抽選の保留数の上限値Ｕｍａｘ２（本実施形態では「４」）を読み出し、ＲＡＭ１０３に記憶されている第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２が上限値Ｕｍａｘ２未満であるか否かを判定する。ステップＳ２０８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ２０９に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ３（ゲートスイッチ処理）に移る。

【０１４３】

ステップＳ２０９において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている保留数Ｕ２の値を、１加算した値に更新する。また、ＣＰＵ１０１は、第２始動口２２に遊技球が入賞したことを演出制御部４００に対して通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この入賞コマンドは、図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信される。その後、処理はステップＳ２１０に移る。

【０１４４】

ステップＳ２１０において、ＣＰＵ１０１は、第２特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得して、取得した乱数の各セットを、時系列順でＲＡＭ１０３に格納する。なお、後述する図１４のステップＳ４０９の処理によって第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２の値が１減算される度に、ＲＡＭ１０３に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に１セットずつ削除される。このことから、例えば第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２の値が「３」の場合、直近３回のステップＳ２１０の処理によって取得された直近３回の上記乱数セットが、時系列順でＲＡＭ１０３に格納されていることとなる。その後、処理はステップＳ２１１に移る。

【０１４５】

ステップＳ２１１において、ＣＰＵ１０１は、事前判定処理を行う。具体的には、ＣＰＵ１０１は、直近のステップＳ２１０の処理で取得されてＲＡＭ１０３に格納された大当り乱数等の乱数セット（つまり、直近に格納された第２特別図柄抽選用の大当り乱数等の乱数セット）を読み出し、この大当り乱数等がＲＯＭ１０２に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第２特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かや、リーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出や保留変化予告演出を実行するために必要な判定を、後述する図１４のステップＳ４０７及びＳ４０８の処理に先立って事前判定する。その後、処理はステップＳ２１２に移る。

【０１４６】

ステップＳ２１２において、ＣＰＵ１０１は、第２特別図柄抽選の保留数が１増加したことを通知する第２保留数増加コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。ここで、この第２保留数増加コマンドには、ステップＳ２１１の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（事前判定情報）が含められている。なお、この事前判定情報を含む第２保留数増加コマンドが、図１０のステップＳ９の出力処理によって出力されることにより、第２特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第２特別図柄抽選における図柄変動が開始されるよりも前にメイン制御部１００から演出制御部４００に通知される。その後、処理は図１０のステップＳ３（ゲートスイッチ処理）に移る。

【０１４７】

［特別図柄処理］

図１４は、図１０のステップＳ４における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図１４を参照して、図１０のステップＳ４における特別図柄処理について説明する。

【０１４８】

まず、ステップＳ４０１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０

３に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）に基づいて、遊技機１の現在の状態が大当り遊技中（大当り遊技状態）であるか否かを判定する。つまり、特別図柄抽選に当選した場合に実行される大当り遊技（特別遊技）の実行中であるか否かを判定する。ステップＳ４０１での判定がＹＥＳの場合、処理は図１０のステップＳ５（普通図柄処理）に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０２に移る。

【０１４９】

ステップＳ４０２において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄表示器４ａ又は第２特別図柄表示器４ｂによる特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。ここで、特別図柄の変動表示中とは、特別図柄が所定の変動時間（後述するステップＳ４０８の変動パターン選択処理によって選択される変動パターンにより決定される変動時間）変動表示した後に停止図柄（特別図柄抽選の判定結果を示す判定図柄）が所定の確定時間（例えば既定の０．５秒間）停止表示される全体の期間内であることを示す。したがって、言い換えると、ＣＰＵ１０１は、特別図柄が変動されている変動時間中または判定図柄が停止されている確定時間中であるか否かを判定する。ステップＳ４０２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４１１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０３に移る。

【０１５０】

ステップＳ４０３において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ２が１以上であるか否か（つまり第２特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップＳ４０３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４０４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０５に移る。

【０１５１】

ステップＳ４０４において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている図１３のステップＳ２１０によって取得されて格納された第２特別図柄抽選の乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出す。その後、処理はステップＳ４０７に移る。

【０１５２】

一方、ステップＳ４０５において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ１が１以上であるか否か（つまり第１特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップＳ４０５での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４０６に移り、この判定がＮＯの場合、実行されるべき特別図柄抽選は無いとみなして、処理はステップＳ４１５に移る。

【０１５３】

ステップＳ４０６において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている図１３のステップＳ２０４によって取得されて格納された第１特別図柄抽選の乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出す。その後、処理はステップＳ４０７に移る。

【０１５４】

以上のステップＳ４０３～Ｓ４０６の処理によって、第２特別図柄抽選が、第１特別図柄抽選よりも優先して実行されることとなる。

【０１５５】

ステップＳ４０７において、ＣＰＵ１０１は、特別図柄抽選が大当りであるかハズレであるかを判定する大当り判定処理を実行する。具体的には、ステップＳ４０４の処理に続いてステップＳ４０７の処理を実行する場合、ＣＰＵ１０１は、このステップＳ４０４の処理でＲＡＭ１０３から読み出した大当り乱数が、ＲＯＭ１０２に記憶されている大当りの当選値と一致するか否かに基づいて、第２特別図柄抽選の結果が大当りであるかハズレであるかを判定する。一方、ステップＳ４０６の処理に続いてステップＳ４０７の処理を実行する場合、ＣＰＵ１０１は、このステップＳ４０６の処理でＲＡＭ１０３から読み出した大当り乱数が、ＲＯＭ１０２に記憶されている大当りの当選値と一致するか否かに基づいて、第１特別図柄抽選の結果が大当りであるかハズレであるかを判定する。そして、ＣＰＵ１０１は、特別図柄抽選の結果がハズレと判定した場合、特別図柄抽選にハズレたことを表すハズレ図柄を、設定情報における特別図柄の停止図柄としてＲＡＭ１０３にセットする。一方、ＣＰＵ１０１は、特別図柄抽選の結果が大当りであると判定した場合、

この判定に使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された図柄乱数がＲＯＭ１０２に記憶されている所定値の何れと一致するかに基づいて、今回の大当りの種類を判定する。そして、ＣＰＵ１０１は、大当りしたこと及び大当りの種類を表す大当り図柄の情報を、設定情報における特別図柄の停止図柄の情報としてＲＡＭ１０３にセットする。その後、処理はステップＳ４０８に移る。

【０１５６】

［変動パターン選択処理］

ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、変動パターン選択処理を実行する。具体的には、ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、非時短状態（本実施形態では通常遊技状態）のときには、図１５及び図１６に示す変動パターン決定テーブルＨＴ１－１及びＨＴ１－２を使用し、時短状態（本実施形態では確変遊技状態）のときには、図１７及び図１８に示す変動パターン決定テーブルＨＴ２－１及びＨＴ２－２を使用して、特別図柄抽選毎に変動パターンを決定（選択）する。ここで、この変動パターンは、表示器４に特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの時間である特別図柄変動時間であり、この特別図柄変動時間は、報知演出の実行時間と同期しており報知演出の実行時間と同じ時間である。なお、以下では、変動パターン決定テーブルＨＴ１－１、ＨＴ１－２、ＨＴ２－１およびＨＴ２－２を、単に、ＨＴ１－１、ＨＴ１－２、ＨＴ２－１およびＨＴ２－２いう場合がある。

【０１５７】

まず、非時短状態（通常遊技状態）のときに、図１５及び図１６に示すＨＴ１－１及びＨＴ１－２を使用して変動パターンを選択する場合について、説明する。図１５は、非時短状態（通常遊技状態）においてステップＳ４０７の処理で第１特別図柄抽選が実行された場合に、変動パターン決定に使用されるテーブルである。図１６は、非時短状態（通常遊技状態）においてステップＳ４０７の処理で第２特別図柄抽選が実行された場合に、変動パターン決定に使用されるテーブルである。

【０１５８】

［非時短状態／第１特別図柄抽選での変動パターン選択処理］

以下に、図１５を用いて、非時短状態（通常遊技状態）においてステップＳ４０７の処理で第１特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。

【０１５９】

ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理において、第１特別図柄抽選の結果が大当りであると判定した場合、変動パターン乱数に基づいて変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数（０～２９９のうちの何れか１つ）が、ＨＴ１－１の「大当り」の部分の各変動パターンに割り振られた乱数値の何れと一致するかに基づいて、変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。例えば、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数が「７８」である場合、ＨＴ１－１の「大当り」の部分の変動パターン「９０．０３秒」に割り振られた乱数値「７５～１２４」に一致するので、変動パターンとして「９０．０３秒」を決定する。ここで、ＨＴ１－１に示すように、「大当り」の部分の変動パターン「１５．０１秒」、「４０．０１秒」、「４０．０２秒」、「４０．０３秒」、「９０．０１秒」、「９０．０２秒」、「９０．０３秒」、「９０．０４秒」及び「９０．０５秒」は、それぞれ、報知演出の演出パターンのタイプ「リーチ当り」、「第３ＳＰ当り」、「第２ＳＰ当り」、「第１ＳＰ当り」、「第５ＳＰＳＰ当り」、「第４ＳＰＳＰ当り」、「第３ＳＰＳＰ当り」、「第２ＳＰＳＰ当り」及び「第１ＳＰＳＰ当り」に対応する。また、「リーチ当り」はリーチが成立した後に大当りするタイプであり、「第１ＳＰ当り」～「第３ＳＰ当り」は最終的にＳＰリーチに発展した後に大当りするタイプであり、「第１ＳＰＳＰ当り」～「第５ＳＰＳＰ当り」は最終的にＳＰＳＰリーチに発展した後に大当り

するタイプである。

【０１６０】

なお、リーチ（リーチ演出）とは、報知演出において例えば複数の装飾図柄のうち最後に停止される装飾図柄が、特定の図柄で停止表示されると、すでに停止中の他の図柄と合わせて特定の図柄パターンに一致することで大当りとなることを期待させる演出であり、典型的には、右側と左側の装飾図柄が同じ図柄（例えば７）で停止しており、最後に停止される中央の装飾図柄が、同じ図柄（例えば７）で停止する（つまり、ゾロ目７７７となる）ことを期待させて変動表示される演出である。また、ＳＰリーチとは、一般にスーパーリーチやスペシャルリーチと呼ばれ、リーチよりも大当りすることを更に期待させる演出であり、例えば主人公のキャラクタがミニゲームを行う動画像の演出である。また、ＳＰＳＰリーチとは、一般にスーパースーパーリーチやスペシャルスペシャルリーチと呼ばれ、ＳＰリーチ演出よりも大当りすることを更に期待させる演出であり、例えば主人公のキャラクタが敵のキャラクタと戦う動画像の演出である。

【０１６１】

また、ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理において、第１特別図柄抽選の結果がハズレであると判定した場合、第１特別図柄抽選の保留数（Ｕ１）、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に基づいて変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。

【０１６２】

具体的には、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選の保留数が「１」又は「２」である場合、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出されたリーチ乱数（０～９９のうちの何れか１つ）が、ＨＴ１－１の「ハズレ」の保留数「１、２」の部分のリーチ乱数値範囲「０～６９」に含まれるのかリーチ乱数値範囲「７０～９９」に含まれるのかを判定する。

【０１６３】

そして、ＣＰＵ１０１は、この読み出されたリーチ乱数がリーチ乱数値範囲「０～６９」に含まれる場合、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数（０～２９９のうちの何れか１つ）が、変動パターン乱数値範囲「０～５９」に含まれるのか変動パターン乱数値範囲「６０～２９９」に含まれるのかを判定する。そして、ＣＰＵ１０１は、この変動パターン乱数が変動パターン乱数値範囲「０～５９」に含まれる場合には変動パターンとして「８．００秒」を決定し、この変動パターン乱数が変動パターン乱数値範囲「６０～２９９」に含まれる場合には変動パターンとして「１３．５０秒」を決定する。ここで、ＨＴ１－１に示すように、変動パターン「８．００秒」及び「１３．５０秒」は、何れも、報知演出の演出パターンのタイプ「即ハズレ」に対応する。なお、「即ハズレ」は、リーチの成立もなく即ハズレる演出パターンのタイプである。

【０１６４】

一方、ＣＰＵ１０１は、この読み出されたリーチ乱数がリーチ乱数値範囲「７０～９９」に含まれる場合、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数（０～２９９のうちの何れか１つ）が、ＨＴ１－１の上記したリーチ乱数値範囲「７０～９９」の部分の各変動パターンに割り振られた変動パターン乱数値範囲の何れに含まれるかに基づいて、変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。例えば、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数が「２６０」である場合、変動パターン「４０．０５秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「２５６～２７１」に含まれるので、変動パターンとして「４０．０５秒」を決定する。ここで、ＨＴ１－１に示すように、ＨＴ１－１の上記したリーチ乱数値範囲「７０～９９」の部分の変動パターン「１５．０２秒」、「４０．０４秒」、「４０．０５秒」、「４０．０６秒」、「９０．０６秒」、「９０．０７秒」、「９０．０８秒」、「９０．０９秒」及び「９０．１０秒」は、それぞれ、報知演出の演出パターンのタイプ「リーチハズレ」、「

第３ＳＰハズレ」、「第２ＳＰハズレ」、「第１ＳＰハズレ」、「第５ＳＰＳＰハズレ」、「第４ＳＰＳＰハズレ」、「第３ＳＰＳＰハズレ」、「第２ＳＰＳＰハズレ」及び「第１ＳＰＳＰハズレ」に対応する。また、「リーチハズレ」はリーチが成立した後にハズレるタイプであり、「第１ＳＰハズレ」～「第３ＳＰハズレ」は最終的にＳＰリーチに発展した後にハズレるタイプであり、「第１ＳＰＳＰハズレ」～「第５ＳＰＳＰハズレ」は最終的にＳＰＳＰリーチに発展した後にハズレるタイプである。

【０１６５】

また、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選の保留数が「３」の場合、上記した第１特別図柄抽選の保留数が「１」又は「２」の場合と基本的に同様にして、変動パターンを決定する。但し、第１特別図柄抽選の保留数が「３」の場合には、ＣＰＵ１０１は、ＨＴ１－１に示すように、上記した第１特別図柄抽選の保留数が「１」又は「２」の場合に対して、リーチ乱数値範囲「０～６９」を「０～７９」に置き換え、リーチ乱数値範囲「７０～９９」を「８０～９９」に置き換え、又、変動パターン「８．００秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「０～５９」を「０～２０９」に置き換え、変動パターン「１３．５０秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「６０～２９９」を「２１０～２９９」に置き換えた乱数値範囲によって、変動パターンを決定する。

【０１６６】

また、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選の保留数が「４」の場合、上記した第１特別図柄抽選の保留数が「１」又は「２」の場合と基本的に同様にして、変動パターンを決定する。但し、第１特別図柄抽選の保留数が「４」の場合には、ＣＰＵ１０１は、ＨＴ１－１に示すように、上記した第１特別図柄抽選の保留数が「１」又は「２」の場合に対して、リーチ乱数値範囲「０～６９」を「０～８４」に置き換え、リーチ乱数値範囲「７０～９９」を「８５～９９」に置き換え、又、変動パターン「８．００秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「０～５９」を「２１０～２６９」に置き換え、変動パターン「１３．５０秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「６０～２９９」を「２７０～２９９」に置き換え、更に、演出パターンのタイプ「即ハズレ」に対応し変動パターン乱数値範囲「０～２０９」が割り振られた変動パターン「３．００秒」が加えられた内容の乱数値範囲によって、変動パターンを決定する。

【０１６７】

以上に図１５に示す変動パターン決定テーブルＨＴ１－１を用いて説明したように、非時短状態（通常遊技状態）において第１特別図柄抽選でハズレた場合には、第１特別図柄抽選の保留数が少ないほど、リーチありの変動パターンが選択され易く、又、リーチなしの変動パターンが選択された場合には第１特別図柄抽選の保留数が少ないほど長い変動パターンが選択され易い。

【０１６８】

［大当り信頼度］

ここで、大当り信頼度（大当り期待度）について説明する。大当り信頼度が高い演出とは、その演出が実行された場合において大当りが報知される可能性が高い演出であり、大当り信頼度が低い演出とは、その演出が実行された場合において大当りが報知される可能性が低い演出である。以下、図１５に示すＨＴ１－１を用いて具体的に説明する。ＨＴ１－１の「大当り」の部分から分かるように、大当りの場合には、「リーチ当り」、「第３ＳＰ当り」、「第２ＳＰ当り」、「第１ＳＰ当り」、「第５ＳＰＳＰ当り」、「第４ＳＰＳＰ当り」、「第３ＳＰＳＰ当り」、「第２ＳＰＳＰ当り」、「第１ＳＰＳＰ当り」の順で、変動パターン乱数値範囲が大きくなっている（一部同一あり）。一方で、ＨＴ１－１の「ハズレ」の部分から分かるように、ハズレの場合には、「リーチハズレ」、「第３ＳＰハズレ」、「第２ＳＰハズレ」、「第１ＳＰハズレ」、「第５ＳＰＳＰハズレ」、「第４ＳＰＳＰハズレ」、「第３ＳＰＳＰハズレ」、「第２ＳＰＳＰハズレ」、「第１ＳＰＳＰハズレ」の順で、変動パターン乱数値範囲が小さくなっている（一部同一あり）。以上から分かるように、大当りの場合に実行され易くハズレの場合に実行され難い演出は大当り信頼度が高い一方で、大当りの場合に実行され難くハズレの場合に実行され易い演出は

大当り信頼度が低い。つまり、「リーチ演出」、「第３ＳＰリーチ演出」、「第２ＳＰリーチ演出」、「第１ＳＰリーチ演出」、「第５ＳＰＳＰリーチ演出」、「第４ＳＰＳＰリーチ演出」、「第３ＳＰＳＰリーチ演出」、「第２ＳＰＳＰリーチ演出」、「第１ＳＰＳＰリーチ演出」の順で大当り信頼度が高くなる。また、変動時間の長さの観点で見れば、変動時間が長いほど大当りの信頼度が高い演出が実行されることがわかる。

【０１６９】

［非時短状態／第２特別図柄抽選での変動パターン選択処理］

以下に、図１６を用いて、非時短状態（通常遊技状態）においてステップＳ４０７の処理で第２特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、ＣＰＵ１０１は、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理ではＨＴ１－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図１６に示すＨＴ１－２を用いて第２特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図１６に示すＨＴ１－２は、図１５に示したＨＴ１－１に対して、「第１特別図柄抽選の保留数」が「第２特別図柄抽選の保留数」に置き換わった点で異なるのみである。つまり、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理では第１特別図柄抽選の保留数が考慮されたのに対して、この変動パターン決定の処理では第２特別図柄抽選の保留数が考慮される。なお、非時短状態では、第２始動口２２には遊技球が入賞し難い状態であるため、第２特別図柄抽選が実行されることは稀（レア）である。このため、非時短状態において第２特別図柄抽選が実行される際には、このレア感を示唆するために、非時短状態において第１特別図柄抽選が実行される場合よりも長時間の変動パターンが選択され易いものとしてもよい。具体的には、例えば、ＨＴ１－２においては、「ハズレ」の保留数「１、２」、「３」、「４」の各部分において、リーチありと判定されるリーチ乱数値範囲が、ＨＴ１－１の該当部分よりも大きいものとすることにより、ＨＴ１－１よりもリーチが実行され易いものとして、結果的に長時間の変動パターンが選択され易いものとしてもよい。

【０１７０】

［時短状態／第１特別図柄抽選での変動パターン選択処理］

以下に、図１７を用いて、時短状態（確変遊技状態）においてステップＳ４０７の処理で第１特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、ＣＰＵ１０１は、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理ではＨＴ１－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図１７に示すＨＴ２－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図１７に示すＨＴ２－１は、図１５に示したＨＴ１－１に対して、「ハズレ」においてリーチ乱数によってリーチなしが選択された場合において、第１特別図柄抽選の保留数に関わらず一律に変動パターン「１３．５０秒」（即ハズレに対応）が選択される点で異なる。

【０１７１】

［時短状態／第２特別図柄抽選での変動パターン選択処理］

以下に、図１８を用いて、時短状態（確変遊技状態）においてステップＳ４０７の処理で第２特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、ＣＰＵ１０１は、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理ではＨＴ１－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図１８に示すＨＴ２－２を用いて第２特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図１８に示すように、ＨＴ２－２は、図１５に示したＨＴ１－１に対して、「第１特別図柄抽選の保留数」が「第２特別図柄抽選の保留数」に置き換わっている。つまり、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理では第１特別図柄抽選の保留数が考慮されたのに対して、

この変動パターン決定の処理では第２特別図柄抽選の保留数が考慮される。また、図１８に示すように、ＨＴ２－２では、「ハズレ」における第２特別図柄抽選の保留数「１」の場合においてリーチ乱数によってリーチなしが選択された場合に、一律に変動パターン「１３．５０秒」が決定される。また、図１８に示すように、ＨＴ２－２では、「ハズレ」における第２特別図柄抽選の保留数「２～４」の場合においてリーチ乱数によってリーチなしが選択された場合に、変動パターン乱数値範囲「０～２３９」において変動パターン「２．００秒」が決定され、変動パターン乱数値範囲「２４０～２６９」において変動パターン「４．００秒」が決定され、変動パターン乱数値範囲「２７０～２９９」において変動パターン「１０．００秒」が決定される。

【０１７２】

ここで、ステップＳ４０３～Ｓ４０６での処理で説明したように、本実施形態では、第２特別図柄抽選の保留が、第１特別図柄抽選の保留よりも優先して消化される。また、時短状態（確変遊技状態）では、図１０のステップＳ５及びＳ７での処理で説明したように、電動チューリップ２７が頻繁に長期間開放して第２始動口２２に遊技球が頻繁に入賞するので、第２特別図柄抽選が頻繁に連続して実行される。また、ステップＳ４０７での処理で説明したように、第２始動口２２への遊技球入賞による第２特別図柄抽選の方が、第１始動口２１への遊技球入賞による第１特別図柄抽選よりも、抽選に当選（大当り）した場合の利益度合が大きい。このことから、逆に言えば、時短状態（確変遊技状態）において、第１特別図柄抽選が実行されると、遊技者の利益度合が小さい大当りに当選してしまう可能性が多くなってしまうと言える。本実施形態では、以上に図１８のＨＴ２－２を用いて説明したように、時短状態（確変遊技状態）においては、第２特別図柄抽選の保留数が２～４でリーチなしの場合には短時間の変動パターン（２．００秒、４．００秒）を選択し易くして第２特別図柄抽選の保留が高速で消化されるようにしてスピード感のある遊技を実行する一方で、第２特別図柄抽選の保留数が１でリーチなしの場合には長時間の変動パターン（１３．５０秒）を必ず選択して遊技者に比較的不利な第１特別図柄抽選が実行され難く制御している。更に、本実施形態では、以上に図１７のＨＴ２－１を用いて説明したように、時短状態（確変遊技状態）においては、遊技者に比較的不利な第１特別図柄抽選が実行されたとしても、第１特別図柄抽選の保留数が１～４の全てにおいて、リーチなしの場合には長時間の変動パターン（１３．５０秒）を必ず選択して、第２始動口２２に遊技球が入賞して遊技者に比較的有利な第２特別図柄抽選が実行されるための時間を稼ぐように制御している。

【０１７３】

以上のようにしてステップＳ４０８において決定された変動パターンの情報（つまり、報知演出の実行時間：報知演出の演出パターンのタイプの情報とも言える）は、設定情報としてＲＡＭ１０３にセットされる。その後、処理はステップＳ４０９に移る。

【０１７４】

ステップＳ４０９において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理によってセットされた設定情報、及びステップＳ４０８の変動パターン選択処理によってセットされた設定情報を含む報知演出開始コマンドを生成して、ＲＡＭ１０３にセットする。ここで、報知演出開始コマンドは、演出制御部４００に対して、第１画像表示部６ａ、第２画像表示部６ｂ、およびスピーカ３５等による報知演出の開始を指示するコマンドである。また、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報には、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報も含まれる。また、ＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態（例えば、確変遊技状態）を示す遊技状態通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。上記した報知演出開始コマンドおよび遊技状態通知コマンドは、図１０のステップＳ９における出力処理によって、演出制御部４００へ送信される。また、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０４の処理に続いてステップＳ４０９の処理を実行する場合、ステップＳ４０４の処理で読み出された第２特別図柄抽選の乱数セットをＲＡＭ１０３から削除し、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ２を１減算した値に更新する。また、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０６の処理に続いてステップＳ４０９の処理を実行する場合、ステッ

プＳ４０６の処理で読み出された第１特別図柄抽選の乱数セットをＲＡＭ１０３から削除し、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ１を１減算した値に更新する。その後、処理はステップＳ４１０に移る。

【０１７５】

ステップＳ４１０において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０９の処理でセットされた報知演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、第１特別図柄表示器４ａ又は第２特別図柄表示器４ｂによる特別図柄の変動表示を開始する。その後、処理はステップＳ４１１に移る。

【０１７６】

ステップＳ４１１において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４１０における特別図柄の変動表示の開始時点から、ステップＳ４０８の変動パターン選択処理で設定された変動パターンが示す特別図柄変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ４１１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４１２に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ５（普通図柄処理）に移る。

【０１７７】

ステップＳ４１２において、ＣＰＵ１０１は、第１画像表示部６ａ、第２画像表示部６ｂ等による報知演出の終了を指示する報知演出停止コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。その後、処理はステップＳ４１３に移る。なお、ステップＳ４１２でセットされた報知演出停止コマンドは、図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信される。

【０１７８】

ステップＳ４１３において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４１０の処理で開始した第１特別図柄表示器４ａ又は第２特別図柄表示器４ｂによる特別図柄の変動表示を終了する。なお、このステップＳ４１３の処理によって特別図柄の変動表示が終了されると、その後、特別図柄抽選の判定結果を表す判定図柄が規定の確定時間（例えば、０．５秒）だけ停止表示される。その後、処理はステップＳ４１４に移る。

【０１７９】

ステップＳ４１４において、ＣＰＵ１０１は、停止中処理を実行する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で大当りしたと判定した場合、ＲＡＭ１０３に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）を大当り遊技中（大当り遊技状態）であることを示すものに変更し、大当り遊技演出の開始を指示するオープニングコマンドをＲＡＭ１０３にセットする。なお、ステップＳ４１４における処理は、規定の確定時間（例えば０．５秒）が経過することで終了され、その後、処理は図１０のステップＳ５（普通図柄処理）に移る。このため、次のタイマ割り込み処理によって再び図１４に示す特別図柄処理が実行されるタイミングは、ステップＳ４１３の処理において特別図柄の変動表示が終了してから確定時間（０．５秒）を経過したタイミング（より厳密には、確定時間を経過して初めて到来する割り込みタイミング）となる。なお、上記したオープニングコマンドは、ステップＳ４１４の処理が開始されてから（ステップＳ４１３の処理が終了してから）、規定の確定時間（０．５秒）が経過すると、図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、これにより大当り遊技演出が開始される。

【０１８０】

ステップＳ４１５おいて、ＣＰＵ１０１は、客待ちコマンドおよび現在の遊技状態を示す遊技状態通知コマンドを、ステップ４１６の処理（後述）で既に送信済みであるか否かを判定する。ここで、客待ちコマンドとは、ステップＳ４１４の処理が開始されてから規定の確定時間（０．５秒）を経過した時点（言い換えると、ステップＳ４１３の処理において特別図柄の変動表示が終了してから０．５秒経過した時点）において、特別図柄抽選の保留が存在しない場合に送信されるコマンドであり、特別図柄抽選の抽選結果を報知する報知演出が実行されていない状態（いわゆる客待ち状態）になったことを通知するコマンドである。ステップＳ４１５での判定がＹＥＳの場合、処理は図１０のステップＳ５（

普通図柄処理）に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４１６に移る。
【０１８１】
ステップＳ４１６おいて、ＣＰＵ１０１は、客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドは図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、当該客待ちコマンドに基づいて、所定の停止演出（例えば装飾図柄停止表示の演出）が開始される。なお、上記した停止演出が開始されてから所定時間（例えば９０秒）が経過すると、客待ち演出が開始される。ここで、客待ち演出は、例えば、遊技機１の題材となったコンテンツ（アニメや物語等）に関する映像を第１画像表示部６ａに表示させる演出や、例えば、遊技中に実行される所定の演出（例えばリーチ演出）の一部を第１画像表示部６ａに表示させる演出である。その後、処理は図１０のステップＳ５（普通図柄処理）に移る。
【０１８２】
［大入賞口処理］
図１９及び図２０は、図１０のステップＳ６における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図１０のステップＳ６における大入賞口処理について、図１９及び図２０を参照して説明する。
【０１８３】
まず、ステップＳ６０１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている情報（典型的には、フラグによる情報）に基づいて、遊技機１の状態が大当り遊技中であるか否かを判定する。ステップＳ６０１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６０２に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。
【０１８４】
ステップＳ６０２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている情報に基づいて、遊技機１の状態が大当り遊技のオープニング演出中であるか否かを判定する。ステップＳ６０２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６０３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６０９に移る。
【０１８５】
ステップＳ６０３において、ＣＰＵ１０１は、オープニング演出の実行時間を規定する設定オープニング時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ６０３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６０４に移り、この判定がＮＯの場合、オープニング演出は終了していないので、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。
【０１８６】
ステップＳ６０４において、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技の全ラウンド数Ｒｍａｘと大当り遊技の大入賞口２３の動作パターンとを設定し、その設定情報をＲＡＭ１０３にセットする。具体的には、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技に含まれるラウンドの数量（Ｒｍａｘ：本実施形態では「１６」）と大当り遊技中の大入賞口２３の動作パターンを設定し、その設定情報をＲＡＭ１０３にセットする。ステップＳ６０４の処理によって、大当り遊技の全ラウンド数Ｒｍａｘ、大当り遊技中のラウンドとラウンドとの間のインターバル時間、大当り遊技の最後にエンディング演出を行う時間である設定エンディング時間等が設定される。その後、処理はステップＳ６０５に移る。
【０１８７】
ステップＳ６０５において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている大入賞口２３への遊技球の入賞数Ｃを「０」にリセットする。その後、処理はステップＳ６０６に移る。
【０１８８】
ステップＳ６０６において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている大当り遊技のラウンド数Ｒを、１加算した値に更新する。その後、処理はステップＳ６０７に移る。
【０１８９】

ステップＳ６０７において、ＣＰＵ１０１は、大入賞口開閉部１１５を制御して大入賞口２３の開放制御を開始する。この処理によって、大当り遊技のラウンド（ラウンド遊技）が開始されて大入賞口２３の開放動作（１回の開放動作）が開始される。その後、処理はステップＳ６０８に移る。

【０１９０】

ステップＳ６０８において、ＣＰＵ１０１は、ラウンド開始（ラウンド遊技開始）を通知するラウンド開始通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、ラウンド演出が開始されることとなる。なお、このラウンド開始通知コマンドには、ステップＳ６０４で設定された全ラウンド数Ｒｍａｘを示す情報およびステップＳ６０６の処理により更新された現在のラウンド数Ｒを示す情報が含まれている。その後、処理はステップＳ６１２に移る。

【０１９１】

ステップＳ６０９において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納された情報に基づいて、遊技機１の状態が大当り遊技のインターバル中であるか否かを判定する。ステップＳ６０９での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６１０に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１１に移る。

【０１９２】

ステップＳ６１０において、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技中の前回のラウンド終了時に大入賞口２３が閉塞された時点から、ステップＳ６０４の処理で設定された大当り遊技中の設定インターバル時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ６１０での判定がＹＥＳの場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっているので処理はステップＳ６０５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１２に移る。

【０１９３】

ステップＳ６１１において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納された情報に基づいて、遊技機１の状態が大当り遊技のエンディング演出の実行中であるか否かを判定する。ステップＳ６１１での判定がＹＥＳの場合、処理は図２０のステップＳ６２２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１２に移る。

【０１９４】

ステップＳ６１２において、ＣＰＵ１０１は、遊技機１の状態が大当り遊技のラウンド中であると判断して、大入賞口スイッチ１１４からの出力信号に基づいて、大入賞口２３に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップＳ６１２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６１３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１４に移る。

【０１９５】

ステップＳ６１３において、ＣＰＵ１０１は、大入賞口２３への遊技球の入賞を検出したと判断して、ＲＡＭ１０３に格納されている遊技球の入賞数Ｃを、１加算した値に更新する。ステップＳ６１３の処理が、大入賞口２３に遊技球が入賞する毎に実行されることで、１つのラウンド中に大入賞口２３に入賞した遊技球の総数（入賞数Ｃ）がＲＡＭ１０３に累積記憶されていく。また、ＣＰＵ１０１は、大入賞口２３に遊技球が入賞したことを演出制御部４００に対して通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この入賞コマンドが図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信されることにより、演出制御部４００は、１つのラウンド中に遊技球が大入賞口２３に入賞する毎に、その入賞数Ｃ（つまり、１つのラウンド中の何個目の入賞であるか）が通知され、当該通知情報に基づいて、図２３のステップＳ１２５の入賞処理指示が実行されることとなる。なお、大入賞口２３への遊技球の入賞は、ラウンド中およびラウンド直後に設けられた大入賞口有効期間中において有効（すなわち、正常な入賞である）とみなされ、上記した入賞コマンドは、これらの有効とみなされる期間において遊技球の入賞が検出された場合に送信される。その後、処理はステップＳ６１４に移る。

【０１９６】

ステップＳ６１４において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納された情報に基づい

て、遊技機１の状態が大当り遊技のラウンド演出の実行中であるか否かを判定する。ステップＳ６１４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６１５に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。

【０１９７】

ステップＳ６１５において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０７の処理で大入賞口２３の開放制御が開始された時点から規定の開放制御時間（本実施形態では２９．５秒間）が経過したか否かを判定する。ステップＳ６１５での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６１７に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１６に移る。

【０１９８】

ステップＳ６１６において、ＣＰＵ１０１は、今回のラウンドにおける遊技球の入賞数Ｃが、大入賞口２３が閉塞されるタイミングを規定する上限遊技球数Ｃｍａｘ（本実施形態では「１０」）となったか否かを判定する。ステップＳ６１６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６１７に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。

【０１９９】

ステップＳ６１７において、ＣＰＵ１０１は、大入賞口開閉部１１５を制御して、ステップＳ６０７で開始した大入賞口２３の開放制御を終了する。このように、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技中の各ラウンドにおいて、大入賞口２３を開放してから２９．５秒が経過するまでに大入賞口スイッチ１１４によって検出された遊技球の総数（入賞数Ｃ）が１０個（Ｃｍａｘ）に達したこと、又は大入賞口２３を開放してから１０個の遊技球が入賞することなく２９．５秒が経過したことを条件として大入賞口２３を閉塞する。その後、処理はステップＳ６１８に移る。

【０２００】

ステップＳ６１８において、ＣＰＵ１０１は、ラウンド終了（ラウンド遊技終了）を通知するラウンド終了通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、ラウンド演出が終了されることとなる。その後、処理はステップＳ６１９に移る。

【０２０１】

ステップＳ６１９において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている現在のラウンド数Ｒが、ステップＳ６０４の処理で設定された大当り遊技の最大ラウンド数Ｒｍａｘに達したか否かを判定する。ステップＳ６１９での判定がＹＥＳの場合、処理は図２０のステップＳ６２０に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。

【０２０２】

図２０のステップＳ６２０において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されているラウンド数Ｒを「０」にリセットする。その後、処理はステップＳ６２１に移る。

【０２０３】

ステップＳ６２１において、ＣＰＵ１０１は、演出制御部４００に対して大当り遊技のエンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを、ＲＡＭ１０３にセットする。この処理でセットされたエンディングコマンドは、図１０のステップＳ９（出力処理）によって演出制御部４００へ送信される。なお、このエンディングコマンドとしては、大当り図柄および大当り遊技終了後に制御される遊技状態に対応したコマンドが送信され、演出制御部４００は、このエンディングコマンドに基づいて、エンディング演出終了後（大当り遊技演出終了後）の演出を制御する。具体的には、大当り後に確変遊技状態で制御される大当り（例えば、図６に示す大当りＡ）を示す大当り図柄に対応したエンディングコマンドである場合には、大当り遊技終了後に確変遊技状態に制御されることを示すエンディングコマンドが送信され、演出制御部４００は、当該エンディングコマンドに基づいて大当り遊技演出の終了後、確変遊技状態を示す演出モードの演出を実行する。その後、処理はステップＳ６２２に移る。

【０２０４】

ステップＳ６２２において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６２１でエンディングコマンドをＲＡＭ１０３にセットした時点から図１９のステップＳ６０４の処理で設定された設定エンディング時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ６２２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６２３に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１９のステップＳ６１２に移る。

【０２０５】

ステップＳ６２３において、ＣＰＵ１０１は、実行していた大当り遊技を終了する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている大当り遊技中であることを示す設定情報（典型的には、フラグによる情報）を解除して、大当り遊技を終了する。その後、処理はステップＳ６２４に移る。

【０２０６】

ステップＳ６２４において、ＣＰＵ１０１は、遊技状態設定処理を実行する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６２３で大当り遊技を終了した場合に、今回の大当りの種類（大当り図柄）に応じて遊技状態を切り替える（つまり、特別図柄抽選の当選確率設定および電動チューリップ２７の開放設定を切り替える）。その後、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。

【０２０７】

以上で、図７～図２０を参照して説明したメイン制御部１００の処理の説明は終了し、次に演出制御部４００の処理について説明する。

【０２０８】

［演出制御部によるタイマ割込み処理］

図２１は、演出制御部４００によって行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図２１を参照して、演出制御部４００において行われるタイマ割込み処理について説明する。演出制御部４００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図２１に示す一連の処理を一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図２１以降のフローチャートに基づいて説明する演出制御部４００で行われる処理は、ＲＯＭ４０２に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【０２０９】

まず、ステップＳ１１において、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、メイン制御部１００から図１０のステップＳ９の出力処理により出力された各種コマンドを受信して、受信したコマンドに応じて演出内容を設定し、設定した演出内容の演出を画像音響制御部５００等に実行指示するための各種コマンドをＲＡＭ４０３にセットするコマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理については、図２２及び図２３を参照して後に詳述する。

【０２１０】

次に、ステップＳ１２において、ＣＰＵ４０１は、遊技者の操作により演出ボタン３７および演出キー３８から出力される操作入力信号に応じて、演出内容を設定し、設定した内容の演出を画像音響制御部５００等に実行指示するための各種コマンドをＲＡＭ４０３にセットする演出入力制御処理を実行する。例えば、ＣＰＵ４０１は、所定の操作入力有効期間において遊技者により演出ボタン３７が操作されて操作入力信号が出力された場合、所定の演出（大当りの可能性を示唆する予告画像を表示する演出等）の実行を設定してコマンドをＲＡＭ４０３にセットする。

【０２１１】

次に、ステップＳ１３において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ１１およびステップＳ１２の処理でＲＡＭ４０３にセットされた各種コマンドを画像音響制御部５００等に出力する出力処理を実行する。この処理によって、ステップＳ１１およびステップＳ１２の処理で実行決定された各種演出が、画像音響制御部５００等の実行制御により、第１画像表示部６ａ、第２画像表示部６ｂ、スピーカ３５および盤ランプ８等で実行されることとなる。

【０２１２】
なお、上記したタイマ割り込み処理の実行毎に、ＣＰＵ４０１は、演出に使用する各種演出乱数を更新する乱数更新処理を行う。この乱数更新処理においても、図１０のステップＳ１の乱数更新処理と同様に、典型的にはループカウンタが用いられ、そのカウント値（更新された乱数値）は、最大値（例えば、９９）に達した後は再び０に戻る（つまり、循環する）。また、この乱数更新処理において、各演出乱数のカウンタは、それぞれ、１回循環するとランダムに初期値（循環の起点となる値）を更新する。このことによって、これらの演出乱数の間でカウンタの値（カウント値）が同期することを回避できる。
【０２１３】
［コマンド受信処理］
図２２および図２３は、図２１のステップＳ１１のコマンド受信処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図２２および図２３を参照して、図２１のステップＳ１１のコマンド受信処理について説明する。
【０２１４】
まず、ステップＳ１１１において、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、メイン制御部１００から保留増加コマンド（第１保留数増加コマンド又は第２保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図１３のステップＳ２０６及びＳ２１２参照）。ステップＳ１１１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１１２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１１４に移る。
【０２１５】
ステップＳ１１２において、ＣＰＵ４０１は、先読み予告演出設定処理を行う。具体的には、まず、ＣＰＵ４０１は、第１保留数増加コマンドを受信した場合、ＲＡＭ４０３に、第１特別図柄抽選の保留を示すデータ（保留データ）を時系列順で１つ累積記憶させ、一方、第２保留数増加コマンドを受信した場合、ＲＡＭ４０３に、第２特別図柄抽選の保留を示すデータ（保留データ）を時系列順で１つ累積記憶させる。また、その際に、ＣＰＵ４０１は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出して上記した各保留データに含めて、ＲＡＭ４０３に記憶する。その後、処理はステップＳ１１３に移る。なお、この先読み予告演出設定処理の詳細については、図２８を参照して後述する。
【０２１６】
ステップＳ１１３において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ１１１の処理で受信した保留増加コマンドに応じて、画像音響制御部５００に指示して、第１画像表示部６ａに特別図柄抽選の保留を示す保留画像の追加表示処理や、保留画像を先読み表示態様に変化させる保留画像表示処理を行う。なお、表示された保留画像は、後述するステップＳ１１５の処理に基づいて報知演出が開始される際に順番に消去される。また、この画像音響制御部５００への指示は、コマンドをＲＡＭ４０３にセットすることで行われる。その後、処理はステップＳ１１４に移る。
【０２１７】
ステップＳ１１４において、ＣＰＵ４０１は、図１４のステップＳ４０９でセットされた報知演出開始コマンドおよび遊技状態通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１１４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１１５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１１６に移る。
【０２１８】
ステップＳ１１５において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ１１４の処理で受信した報知演出開始コマンドに応じて、第１画像表示部６ａ等による報知演出の演出内容を設定し、設定した内容の報知演出の実行を画像音響制御部５００等に指示して開始させる報知演出設定処理を行う。ここで、報知演出（変動演出）は、特別図柄の変動表示に応じて第１画像表示部６ａ等において実行されて特別図柄抽選の結果を示唆する演出であり、例えば、装飾図柄が変動表示され、当該変動表示された装飾図柄が停止表示されることにより特別図柄抽選の結果が報知される演出である。なお、この画像音響制御部５００等への指示は、コマンドをＲＡＭ４０３にセットすることで行われる。この報知演出設定処理について

は、図３０を用いて後に詳述する。その後、処理はステップＳ１１６に移る。
【０２１９】
ステップＳ１１６において、ＣＰＵ４０１は、図１４のステップＳ４１２の処理でセットされた報知演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１１６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１１７に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図２３のステップＳ１２０に移る。
【０２２０】
ステップＳ１１７において、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に指示して、ステップＳ１１５の処理で実行開始した報知演出を終了して、変動表示させていた装飾図柄を最終的に全て停止させて（確定停止表示させて）特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。なお、この画像音響制御部５００等への指示は、コマンドをＲＡＭ４０３にセットすることで行われる。その後、処理は図２３のステップＳ１２０に移る。
【０２２１】
図２３のステップＳ１２０において、ＣＰＵ４０１は、図１４のステップＳ４１４の停止中処理でセットされたオープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２０での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２２に移る。
【０２２２】
ステップＳ１２１において、ＣＰＵ４０１は、オープニング演出指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００に対して、大当り遊技演出のオープニング演出の開始を指示する。ここで、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００が実行するオープニング演出処理について、図２４を参照して説明する。
【０２２３】
［オープニング演出処理］
図２４のステップＳ１２１０において、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、演出制御部４００を介して受信したオープニングコマンドに基づいて、大当りが通常遊技状態からの大当り（いわゆる初当り）であるか否かを判定する。ステップＳ１２１０での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２１１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２１２に移る。
【０２２４】
ステップＳ１２１１において、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に記憶された履歴情報を消去する。ところで、ＣＰＵ５０１は、例えば通常遊技状態において第１始動口２１、第２始動口２２、普通入賞口２４等への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数、大当り遊技状態において大入賞口２３等への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数、大当り回数等の履歴情報を記憶している。そして、ステップＳ１２１１の処理によって、この履歴情報が消去されるため、オープニング演出が開始されてから（すなわち、大当り遊技が開始されてから）大入賞口２３等への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数が新たにカウント開始されることとなる。その後、処理はステップＳ１２１２に移る。
【０２２５】
ステップＳ１２１２において、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に大当り履歴を記憶する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に記憶された大当り回数Ｗｃの値に１を加算して履歴情報としてＲＡＭ５０３に更新する。この処理により、連続して大当りした回数Ｗｃが履歴情報としてＲＡＭ５０３に記憶される。なお、この大当り回数Ｗｃは初期値として０がセットされており、前述したステップＳ１２１１の処理によって０にリセットされるが、リセット条件としては、大当り遊技の終了後に遊技状態が通常遊技状態に制御されることを条件に０にリセットされるものとしてもよい。また、大当り履歴として、上記した大当り回数Ｗｃに加えて、大当りの種類（図６に示す大当りＡ～Ｃのいずれか）を示す情報がＲＡＭ５０３に記憶されるものとしてもよい。その後、処理はステップＳ１２１３に移る。
【０２２６】

ステップＳ１２１３において、ＣＰＵ５０１は、オープニング演出を開始する。ここで、オープニング演出は、大当り遊技の開始を報知する演出であり、典型的には、大入賞口２３に向けて遊技球を発射するように遊技者に促す画像演出である。そして、ＣＰＵ５０１は、オープニング演出処理を終了する。

【０２２７】

説明は図２３に戻り、ステップＳ１２２において、ＣＰＵ４０１は、図１９のステップＳ６０８の処理でセットされたラウンド開始通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２４に移る。

【０２２８】

ステップＳ１２３において、ＣＰＵ４０１は、ラウンド演出開始指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００に対して、大当り遊技演出のラウンド演出処理の開始を指示する。ここで、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００が実行するラウンド演出処理について、図２５を参照して説明する。

【０２２９】

［ラウンド演出処理］

図２５のステップＳ１２３０において、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、大当り履歴としてＲＡＭ５０３に記憶された大当りした回数Ｗｃを示す情報を第１画像表示部６ａに表示する。その後、処理はステップＳ１２３１に移る。

【０２３０】

ステップＳ１２３１において、ＣＰＵ５０１は、演出制御部４００を介して受信したラウンド開始通知コマンドに含まれる現在のラウンド数Ｒを示す情報に基づいて、現在のラウンド数を第１画像表示部６ａに表示する。その後、処理はステップＳ１２３２に移る。

【０２３１】

ステップＳ１２３２において、ＣＰＵ５０１は、ラウンド演出を実行する。ここで、ラウンド演出は、大当り遊技のラウンド遊技中に実行される演出であり、例えば、遊技機のテーマに関するキャラクタの紹介画像等による演出である。そして、ＣＰＵ５０１は、ラウンド演出処理を終了する。

【０２３２】

説明は図２３に戻り、ステップＳ１２４において、ＣＰＵ４０１は、図１９のステップＳ６１３等の処理でセットされ、図１０のステップＳ９の出力処理によって出力された入賞コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２６に移る。

【０２３３】

ステップＳ１２５において、ＣＰＵ４０１は、入賞処理指示を行う。具体的にはＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００に対して、入賞処理の開始を指示する。ここで、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００が実行する入賞処理について、図２６を参照して説明する。

【０２３４】

［入賞処理］

図２６のステップＳ１２５０において、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、演出制御部４００を介して受信した入賞コマンドに基づいて、各入賞口（第１始動口２１、第２始動口２２、大入賞口２３、普通入賞口２４）への遊技球の入賞数をカウントアップして、ＲＡＭ５０３に記憶する。その後、処理はステップＳ１２５１に移る。

【０２３５】

ステップＳ１２５１において、ＣＰＵ５０１は、大入賞口２３への遊技球入賞に基づく入賞コマンドを受信すると（すなわち、大入賞口２３へ遊技球が１つ入賞すると）、大入賞口２３に対応する賞球数「１３」を、ＲＡＭ５０３に記憶された賞球総数Ｔに加算して

更新する。なお、賞球総数Ｔは、初期値として０がセットされており、前述したステップＳ１２１１の処理によって０にリセットされるが、リセット条件としては、大当り遊技の終了後に遊技状態が通常遊技状態に制御されることを条件に０にリセットされるものとしてもよい。このステップＳ１２５１の処理により、大当りした間に獲得された賞球総数Ｔが大当り履歴としてＲＡＭ５０３に記憶される。また、本実施形態では、賞球総数Ｔは、大入賞口２３への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数が加算されて算出されるものとしたが、大入賞口２３への遊技球入賞のみならず、他の入賞口への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数も併せて加算されるものとしてもよい。例えば、第１始動口２１や第２始動口２２への遊技球入賞に対応する入賞コマンドを受信すると、当該入賞に対応した賞球数を賞球総数Ｔに加算することにより、第１始動口２１や第２始動口２２への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数が併せて加算されるものとしてもよい。また、普通入賞口２４への遊技球入賞に対応する入賞コマンドを受信すると、当該入賞に対応した賞球数を賞球総数Ｔに加算することにより、普通入賞口２４への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数が併せて加算されるものとしてもよい。すなわち、賞球総数Ｔには、上記した第１始動口２１、第２始動口２２、普通入賞口２４への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数のいずれが組み合わせて加算されてもよく、すべてが加算されるものとしてもよい。その後、処理はステップＳ１２５２に移る。

【０２３６】

ステップＳ１２５２において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ１２５１の処理によってＲＡＭ５０３に更新された賞球総数Ｔを示す情報を第１画像表示部６ａに表示する。これにより、第１画像表示部６ａには、ラウンド遊技中に大入賞口２３に遊技球が入賞する毎に更新される賞球総数Ｔが表示される。そして、ＣＰＵ５０１は、入賞処理を終了する。

【０２３７】

説明は図２３に戻り、ステップＳ１２６において、ＣＰＵ４０１は、図１９のステップＳ６１８の処理でセットされたラウンド終了通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２７に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２８に移る。

【０２３８】

ステップＳ１２７において、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に指示して、大当り遊技演出のラウンド演出を終了する。なお、この画像音響制御部５００等への指示は、コマンドをＲＡＭ４０３にセットすることで行われる。その後、処理はステップＳ１２８に移る。

【０２３９】

ステップＳ１２８において、ＣＰＵ４０１は、図２０のステップＳ６２１の処理でセットされたエンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２９に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１３０に移る。

【０２４０】

ステップＳ１２９において、ＣＰＵ４０１は、エンディング演出指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００に対して、大当り遊技演出のエンディング演出の開始を指示する。ここで、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００が実行するエンディング演出処理について図２７を参照して説明する。

【０２４１】

［エンディング演出処理］

図２７のステップＳ１２９０において、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、エンディング演出を実行する。ここで、エンディング演出は、大当り遊技の終了を報知する演出であり、典型的には、遊技機１のメーカーのマークを表示させる演出である。その後、処理はステップＳ１２９１に移る。

【０２４２】

ステップＳ１２９１において、ＣＰＵ５０１は、エンディングコマンドに基づいて、エ

ンディング演出後（すなわち、大当り遊技演出の終了後）に実行されるモード演出（例えば、確変遊技状態であることを示すモード演出）を、第１画像表示部６ａに表示されるエンディング演出の下層レイヤで事前に実行する。具体的には、エンディングコマンドは、大当り図柄（例えば図６に示す大当りＡ）に基づいて送信され、大当り遊技終了後のモード演出の情報が含まれているため（言い換えると、大当り遊技終了後の演出状態に対応したエンディングコマンドが送信されるため）、ＣＰＵ５０１は、客待ちコマンドあるいは報知演出開始コマンドに伴って送信される遊技状態通知コマンドを受信する前に、大当り遊技終了後のモード演出を知ることができる。このため、ＣＰＵ５０１は、客待ちコマンドあるいは報知演出開始コマンドが送信されるよりも前に、それぞれの遊技状態に対応したモード演出を事前に実行することで、エンディング演出が終了するタイミングで即座にモード演出を開始させることができる。そして、ＣＰＵ５０１は、エンディング演出を終了する。

【０２４３】

説明は図２３に戻り、ステップＳ１３０において、ＣＰＵ４０１は、図１４のステップＳ４１６の処理でセットされた客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１３０での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１３１に移り、この判定がＮＯの場合、コマンド受信処理を終了し、処理は図２１のステップＳ１２に移る。

【０２４４】

ステップＳ１３１において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ１３０で受信した客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドに基づいて、画像音響制御部５００に指示して、客待ち処理を開始させる。そして、コマンド受信処理を終了し、処理は図２１のステップＳ１２に移る。なお、客待ち処理は、いわゆる客待ち状態になることを契機に開始される処理であり、客待ち処理の開始を指示された画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、例えば、報知演出の開始指示を受けるまで、この客待ち処理を実行し、報知演出の開始指示を受けることで、この客待ち処理を終了する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、客待ち処理の開始を指示されると、遊技状態に応じた所定の停止演出（例えば、装飾図柄が停止表示された演出）を第１画像表示部６ａに表示し、この停止演出を開始してから所定時間（例えば９０秒）が経過したときにＣＰＵ４０１から他の演出の指示を受けない場合に客待ち演出を開始する。ここで、客待ち演出（デモ演出）とは、例えば、遊技機１の題材となったコンテンツ（アニメや物語等）に関する映像を第１画像表示部６ａに表示させる演出や、例えば、遊技中に実行される所定の演出（例えばリーチ演出）の一部を第１画像表示部６ａに表示させる演出であり、この客待ち演出（デモ演出）によって、遊技が中断又は終了していることが示唆されるとともに、第１画像表示部６ａに静止画像の焼き付き（ゴーストイメージ）が発生することが防止される。なお、ＣＰＵ５０１は、ゲート２５を遊技球が通過したことを示す情報や、普通入賞口に遊技球が入賞したことを示す情報を通知された場合には、客待ち処理を終了せずに継続する。

【０２４５】

［先読み予告演出設定処理］

次に、図２８を参照して、演出制御部４００による先読み予告演出設定処理について説明する。図２８は、図２２のステップＳ１１２の先読み予告演出設定処理の一例を示す詳細フローチャートである。なお、本実施形態では、通常遊技状態（非時短状態）における先読み予告演出として、詳細は図３４～図３９を参照して後述する特徴的なシルエット先読み予告演出が実行される。このため、図２８に示すフローチャートでは、通常遊技状態におけるシルエット先読み予告演出の設定処理について説明し、他の先読み予告演出については省略するが、他の先読み予告演出が設定されてもよいことは言うまでもない。

【０２４６】

まず、ステップＳ１１２１において、ＣＰＵ４０１は、ＲＡＭ４０３に記憶されている第１特別図柄抽選の保留数（保留データの数）が２以上であるか否かを判定する。なお、通常遊技状態（非時短状態）においては、第２始動口２２へは遊技球が入賞し難いため、

通常は第１始動口２１へ遊技球が入賞することとなり、このため、第１特別図柄抽選が保留される。また、以下では、ＲＡＭ４０３に記憶されている最大４つの第１特別図柄抽選の保留データを、記憶された古い順に、第１保留データ、第２保留データ、第３保留データ、第４保留データ（または、単に第１保留、第２保留、第３保留、第４保留）と称することにする。したがって、ＣＰＵ４０１は、図２２のステップＳ１１１の処理により受信された保留増加コマンドに基づいて記憶された第１特別図柄抽選の保留データ（以下、最新保留データ、または単に最新保留ということがある）が、第２保留データ、第３保留データ、第４保留データのいずれかであるか否かを判定する。ステップＳ１１２１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１１２２に移り、この判定がＮＯの場合、先読み予告演出設定処理は終了して、処理は図２２のステップＳ１１３に移る。

【０２４７】

ステップＳ１１２２において、ＣＰＵ４０１は、シルエット先読み予告演出を実行するか否かを判定する。なお、本実施形態においては、最新保留データよりも前に記憶されている第１特別図柄抽選の保留データに含まれる事前判定情報、および最新保留データに含まれる事前判定情報に基づいて、シルエット先読み予告演出を実行するか否かが判定される。具体的には、まず、最新保留データよりも前に記憶されている保留データに含まれる事前判定情報の中に、「リーチ演出あり」を示すものがある場合や、「大当り」を示すものがある場合や、すでにシルエット先読み予告演出を実行すると判定されたもの（後述する先読みフラグがＯＮであるもの）がある場合には、シルエット先読み予告演出を実行しないと判定される。次に、最新保留データよりも前に記憶されている保留データに含まれる事前判定情報が、いずれも「ハズレ」かつ「リーチ演出なし」を示すもの（リーチなしハズレ）である場合には、最新保留データに含まれる事前判定情報に基づいて、シルエット先読み予告演出を実行するか否かが判定される。具体的には、ランダム取得される先読み乱数値が所定の先読み当選値と一致する場合にシルエット先読み予告演出を実行すると判定される。なお、この先読み当選値の個数は、最新保留データに含まれる事前判定情報に応じてどのように設定されてもよいが、例えば、最新保留データに含まれる事前判定情報が「リーチ演出あり」の場合には「リーチ演出なし」の場合よりも多く設定されることにより、最新保留データに含まれる事前判定情報が「リーチ演出あり」の場合には「リーチ演出なし」の場合よりもシルエット先読み予告演出を実行すると判定され易くなるものとしてもよい。また、以下では、シルエット先読み予告演出を実行すると判定されたときに記憶されている最新保留データ（つまり、シルエット先読み予告演出を実行すると判定される基となった事前判定情報を有する保留データ）のことを、先読み決定保留データ（または単に先読み決定保留）ということがある。また、シルエット先読み予告演出は、詳細は後述するが、先読み決定保留の事前判定情報に基づいて、当該先読み決定保留に対応する報知演出（特別図柄の変動表示）が開始されるまで（先読み決定保留が消化されるまで）に、先読み決定保留よりも前に記憶されている保留に対応する報知演出において実行される演出であり、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３（後述の図３３の（１）参照）が同色図柄（後述する図３３の（３）に示す青図柄または赤図柄）で仮停止表示するとともに、当該仮停止表示を契機に、メイン画面（第１画像表示部６ａ）とサブ画面（第２画像表示部６ｂ）にシルエット画像（後述する図３３の（２）に示すメインシルエット画像ＭＳＩとサブシルエット画像ＳＳＩ）を表示することにより、現在の保留の中にシルエット画像が示す色に応じた信頼度（後述する図３３の（４）参照）の保留（具体的には先読み決定保留）が存在する可能性があることを前もって示唆する演出である。ステップＳ１１２２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１１２３に移り、ステップＳ１１２２での判定がＮＯの場合、先読み予告演出設定処理は終了して、処理は図２２のステップＳ１１３に移る。

【０２４８】

ステップＳ１１２３において、ＣＰＵ４０１は、先読み決定保留よりも前に記憶されている保留に対応する報知演出において実行するシルエット先読み予告演出の予告内容を決定する。具体的には、シルエット先読み予告演出は、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同

色図柄（後述する図３３の（３）に示す青図柄または赤図柄）で仮停止表示するとともに、当該仮停止表示を契機にシルエット画像を表示する演出であることから、ＣＰＵ４０１は、予告内容として、赤シルエット、緑シルエット、青シルエット（後述する図３３の（４）参照）複数のシルエット画像のうち、いずれの色のシルエット画像を表示するかというシルエット色パターンと、上記シルエット画像を表示する契機となる、仮停止表示される際の装飾図柄ＤＩの同色図柄の色図柄（青図柄または赤図柄）とを決定する。ここで、図２９を参照して、シルエット先読み予告演出の予告内容を決定するために規定されたシルエット色パターンと、当該シルエット色パターンに対応した同色図柄の色図柄について説明する。

【０２４９】

［シルエット色パターン］

まず、図２９の（１）を参照して、本実施形態におけるシルエット色パターンについて説明する。詳細は図３３の（３）を参照して後述するが、本実施形態では、シルエット画像として、赤シルエット、緑シルエット、青シルエットの３種類（３色）の画像が用意されており、シルエット色パターンとして、先読み決定保留よりも前に記憶された保留毎に、当該保留の報知演出において何色のシルエット画像が表示されるかが規定されている。また、第１特別図柄抽選の保留数に応じて、先読み決定保留よりも前に記憶された保留の数が異なるため、図２９の（１）に示すように、シルエット色パターンは、第１特別図柄抽選の保留数（保留データの数）に応じて規定されている。

【０２５０】

まず、第１特別図柄抽選の保留数が２である場合について説明する。第１特別図柄抽選の保留数が２の場合には、先読み決定保留が第２保留であるため、それよりも前に消化される第１保留に対応する報知演出（特別図柄の変動表示）におけるシルエット先読み予告演出のシルエット色パターンが規定されている。図２９の（１）に示すように、第１特別図柄抽選の保留数が２の場合には、シルエット色パターンＰ１Ｒ、Ｐ１Ｇ、Ｐ１Ｂの３個のシルエット色パターンが規定されている。シルエット色パターンＰ１Ｒでは、第１保留に対応する報知演出（第１保留が消化されたときの報知演出）において赤シルエットが表示され、シルエット色パターンＰ１Ｇでは、第１保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示され、シルエット色パターンＰ１Ｂでは、第１保留に対応する報知演出において青シルエットが表示される。

【０２５１】

なお、第１特別図柄抽選の保留数が２である場合において、上記したシルエット色パターンのいずれが実行されるかは、先読み決定保留に含まれる事前判定情報に基づく抽選によって決定される。具体的には、シルエット色パターンＰ１Ｒは、先読み決定保留に含まれる事前判定情報が「大当り」を示すものである場合には選ばれ易く（抽選割合６０％）、上記事前判定情報が「リーチありハズレ」を示すものである場合には選ばれ難く（抽選割合３０％）、上記事前判定情報が「リーチなしハズレ」を示すものである場合にはさらに選ばれ難い（抽選割合１％）。したがって、シルエット色パターンＰ１Ｒは、先読み決定保留の大当りの信頼度が高く、また、先読み決定保留において少なくともリーチ演出が実行され易いことを示唆するシルエット色パターンであるといえる。シルエット色パターンＰ１Ｇは、先読み決定保留に含まれる事前判定情報が「大当り」を示すものである場合には、選ばれ難く（抽選割合３０％）、上記事前判定情報が「リーチありハズレ」を示すものである場合には選ばれ易く（抽選割合５０％）、上記事前判定情報が「リーチなしハズレ」を示すものである場合には選ばれ難い（抽選割合９％）。したがって、シルエット色パターンＰ１Ｂは、先読み決定保留の大当りの信頼度はそれほど高くないが、先読み決定保留においてリーチ演出は実行され易いことを示唆するシルエット色パターンであるといえる。シルエット色パターンＰ１Ｂは、先読み決定保留に含まれる事前判定情報が「大当り」を示すものである場合には選ばれ難く（抽選割合１０％）、上記事前判定情報が「リーチありハズレ」を示すものである場合には選ばれ難く（抽選割合２０％）、上記事前判定情報が「リーチなしハズレ」を示すものである場合には選ばれ易い（抽選割合９０％

）。したがって、シルエット色パターンＰ１Ｂは、先読み決定保留の大当りの信頼度が低く、また、先読み決定保留においてリーチ演出すら実行され難いことを示唆するシルエット色パターンであるといえる。したがって、シルエット色パターンＰ１Ｒが、先読み決定保留に対する大当りの信頼度が最も高く、シルエット色パターンＰ１Ｇ、Ｐ１Ｂの順に大当りの信頼度が低くなる。このことから、シルエット画像は、赤シルエットが最も信頼度が高く、緑シルエット、青シルエットの順に信頼度が低くなることがわかる（後述の図３３の（４）参照）。

【０２５２】

次に、第１特別図柄抽選の保留数が３である場合について説明する。第１特別図柄抽選の保留数が３の場合には、先読み決定保留が第３保留であるため、それよりも前に消化される第１保留および第２保留に対応する報知演出（特別図柄の変動表示）におけるシルエット先読み予告演出のシルエット色パターンが規定されている。図２９の（１）に示すように、第１特別図柄抽選の保留数が３の場合には、シルエット色パターンＰ２ＧＲ、Ｐ２ＢＲ、Ｐ２ＧＧ、Ｐ２ＢＧ、Ｐ２ＢＢ、Ｐ２ＧＮ、Ｐ２ＢＮの７個のシルエット色パターンが規定されている。シルエット色パターンＰ２ＧＲ、Ｐ２ＢＲでは、第２保留に対応する報知演出において赤シルエットが表示される点が共通であり、シルエット色パターンＰ２ＧＲでは、第１保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示され、シルエット色パターンＰ２ＢＲでは、第１保留に対応する報知演出において青シルエットが表示される点が異なる。シルエット色パターンＰ２ＧＧ、Ｐ２ＢＧでは、第２保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示される点が共通であり、シルエット色パターンＰ２ＧＧでは、第１保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示され、シルエット色パターンＰ２ＢＧでは、第１保留に対応する報知演出において青シルエットが表示される点が異なる。シルエット色パターンＰ２ＢＢでは、第１保留および第２保留に対応する報知演出において青シルエットが表示される。シルエット色パターンＰ２ＧＮ、Ｐ２ＢＮでは、第２保留に対応する報知演出においてガセ予告が実行される点が共通であり、シルエット色パターンＰ２ＧＮでは、第１保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示され、シルエット色パターンＰ２ＢＮでは、第１保留に対応する報知演出において青シルエットが表示される点が異なる。ここで、ガセ予告とは、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄で仮停止表示されない（つまり、非同色図柄のハズレ目で仮停止表示される）演出であり、ガセ予告が実行されるとシルエット画像は新たに表示されない。

【０２５３】

なお、第１特別図柄抽選の保留数が３である場合において、上記したシルエット色パターンのいずれが実行されるかは、第１特別図柄抽選の保留数が２である場合と同様に、先読み決定保留に含まれる事前判定情報に基づく抽選によって決定される。このため、シルエット色パターンＰ２ＧＲまたはＰ２ＢＲは、先読み決定保留の大当りの信頼度が高く（大当り時の抽選割合が６０％で高く）、また、先読み決定保留において少なくともリーチ演出が実行され易い（リーチなしハズレの抽選割合が１％で低い）ことを示唆するシルエット色パターンであるといえる。シルエット色パターンＰ２ＧＧまたはＰ２ＢＧは、先読み決定保留の大当りの信頼度はそれほど高くない（大当り時の抽選割合が３０％で高くない）が、先読み決定保留においてリーチ演出は実行され易い（リーチありハズレの抽選割合が５０％で高く、リーチなしハズレの抽選割合が９％で低い）ことを示唆するシルエット色パターンであるといえる。シルエット色パターンＰ２ＢＢは、先読み決定保留の大当りの信頼度が低く（大当り時の抽選割合が１０％で低く）、また、先読み決定保留においてリーチ演出すら実行され難い（リーチありハズレの抽選割合が１０％で低い）ことを示唆するシルエット色パターンであるといえる。シルエット色パターンＰ２ＧＮまたはＰ２ＢＮは、先読み決定保留がハズレであり（大当り時には選択されず）、また、先読み決定保留においてリーチ演出すら実行され難い（リーチありハズレの抽選割合が１０％で低く、リーチなしハズレの抽選割合が６０％で高い）ことを示唆するシルエット色パターンであるといえる。したがって、第２保留に対応する報知演出において赤シルエットが表示されるシルエット色パターン（Ｐ２ＧＲ、Ｐ２ＢＲ）が、先読み決定保留に対する大当りの

信頼度が最も高く、第２保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示されるシルエット色パターン（Ｐ２ＧＧ、Ｐ２ＢＧ）、第２保留に対応する報知演出において青シルエットが表示されるシルエット色パターン（Ｐ２ＢＢ）、第２保留に対応する報知演出においてガセ予告が実行されるシルエット色パターン（Ｐ２ＧＮ、Ｐ２ＢＮ）の順に大当りの信頼度が低くなる。なお、シルエット色パターンＰ２ＧＲ、Ｐ２ＢＲのいずれが決定されるか、シルエット色パターンＰ２ＧＧ、Ｐ２ＢＧのいずれが決定されるか、シルエット色パターンＰ２ＧＮ、Ｐ２ＢＮのいずれが決定されるかは、さらに抽選によって決定されるが、同じ抽選割合であってもよいし、先読み決定保留に含まれる事前判定情報に基づいて異なる抽選割合が設定されるものとしてもよい。

【０２５４】

次に、第１特別図柄抽選の保留数が４である場合について説明する。第１特別図柄抽選の保留数が４の場合には、先読み決定保留が第４保留であるため、それよりも前に消化される第１保留、第２保留および第３保留に対応する報知演出（特別図柄の変動表示）におけるシルエット先読み予告演出のシルエット色パターンが規定されている。図２９の（１）に示すように、第１特別図柄抽選の保留数が４の場合には、シルエット色パターンＰ３ＧＧＲ、Ｐ３ＢＧＲ、Ｐ３ＢＢＲ、Ｐ３ＧＧＧ、Ｐ３ＢＧＧ、Ｐ３ＢＢＧ、Ｐ３ＢＢＢ、Ｐ３ＧＧＮ、Ｐ３ＢＧＮ、Ｐ３ＢＢＮの１０個のシルエット色パターンが規定されている。シルエット色パターンＰ３ＧＧＲ、Ｐ３ＢＧＲ、Ｐ３ＢＢＲでは、第３保留に対応する報知演出において赤シルエットが表示される点が共通であり、シルエット色パターンＰ３ＧＧＲでは、第１保留および第２保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示され、シルエット色パターンＰ３ＢＧＲでは、第１保留に対応する報知演出において青シルエットが表示され、第２保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示され、シルエット色パターンＰ３ＢＢＲでは、第１保留および第２保留に対応する報知演出において青シルエットが表示される点が異なる。シルエット色パターンＰ３ＧＧＧ、Ｐ３ＢＧＧ、Ｐ３ＢＢＧでは、第３保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示される点が共通であり、シルエット色パターンＰ３ＧＧＧでは、第１保留および第２保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示され、シルエット色パターンＰ３ＢＧＧでは、第１保留に対応する報知演出において青シルエットが表示され、第２保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示され、シルエット色パターンＰ３ＢＢＧでは、第１保留および第２保留に対応する報知演出において青シルエットが表示される点が異なる。シルエット色パターンＰ３ＢＢＢでは、第１保留、第２保留、および第３保留に対応する報知演出において青シルエットが表示される。シルエット色パターンＰ３ＧＧＮ、Ｐ３ＢＧＮ、Ｐ３ＢＢＮでは、第３保留に対応する報知演出においてガセ予告が実行される点が共通であり、シルエット色パターンＰ３ＧＧＮでは、第１保留および第２保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示され、シルエット色パターンＰ３ＢＧＮでは、第１保留に対応する報知演出において青シルエットが表示され、第２保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示され、シルエット色パターンＰ３ＢＢＮでは、第１保留および第２保留に対応する報知演出において青シルエットが表示される点が異なる。

【０２５５】

なお、第１特別図柄抽選の保留数が４である場合において、上記したシルエット色パターンのいずれが実行されるかは、第１特別図柄抽選の保留数が２である場合と同様に、先読み決定保留に含まれる事前判定情報に基づく抽選によって決定される。このため、シルエット色パターンＰ３ＧＧＲ、Ｐ３ＢＧＲ、またはＰ３ＢＢＲは、先読み決定保留の大当りの信頼度が高く（大当り時の抽選割合が６０％で高く）、また、先読み決定保留において少なくともリーチ演出が実行され易い（リーチなしハズレの抽選割合が１％で低い）ことを示唆するシルエット色パターンであるといえる。シルエット色パターンＰ３ＧＧＧ、Ｐ３ＢＧＧ、またはＰ３ＢＢＧは、先読み決定保留の大当りの信頼度はそれほど高くない（大当り時の抽選割合が３０％で高くない）が、先読み決定保留においてリーチ演出は実行され易い（リーチありハズレの抽選割合が５０％で高く、リーチなしハズレの抽選割合が９％で低い）ことを示唆するシルエット色パターンであるといえる。シルエット色パタ

ーンＰ３ＢＢＢは、先読み決定保留の大当りの信頼度が低く（大当り時の抽選割合が１０％で低く）、また、先読み決定保留においてリーチ演出すら実行され難い（リーチありハズレの抽選割合が１０％で低い）ことを示唆するシルエット色パターンであるといえる。シルエット色パターンＰ３ＧＧＮ、Ｐ３ＢＧＮ、またはＰ３ＢＢＮは、先読み決定保留がハズレであり（大当り時には選択されず）、また、先読み決定保留においてリーチ演出すら実行され難い（リーチありハズレの抽選割合が１０％で低く、リーチなしハズレの抽選割合が６０％で高い）ことを示唆するシルエット色パターンであるといえる。したがって、第３保留に対応する報知演出において赤シルエットが表示されるシルエット色パターン（Ｐ３ＧＧＲ、Ｐ３ＢＧＲ、Ｐ３ＢＢＲ）が、先読み決定保留に対する大当りの信頼度が最も高く、第３保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示されるシルエット色パターン（Ｐ３ＧＧＧ、Ｐ３ＢＧＧ、Ｐ３ＢＢＧ）、第３保留に対応する報知演出において青シルエットが表示されるシルエット色パターン（Ｐ３ＢＢＢ）、第３保留に対応する報知演出においてガセ予告が実行されるシルエット色パターン（Ｐ３ＧＧＮ、Ｐ３ＢＧＮ、Ｐ３ＢＢＮ）の順に大当りの信頼度が低くなる。なお、シルエット色パターンＰ３ＧＧＲ、Ｐ３ＢＧＲ、Ｐ３ＢＢＲのいずれが決定されるか、シルエット色パターンＰ３ＧＧＧ、Ｐ３ＢＧＧ、Ｐ３ＢＢＧのいずれが決定されるか、シルエット色パターンＰ３ＧＧＮ、Ｐ３ＢＧＮ、Ｐ３ＢＢＮのいずれが決定されるかは、さらに抽選によって決定されるが、同じ抽選割合であってもよいし、先読み決定保留に含まれる事前判定情報に基づいて異なる抽選割合が設定されるものとしてもよい。

【０２５６】

なお、本実施形態では、先読み決定保留に含まれる事前判定情報が、「大当り」、「リーチありハズレ」、「リーチなしハズレ」のいずれであるかに応じて、シルエット色パターンの抽選割合が設定されるものとしたが、さらに、いずれのリーチ演出が実行されるかに応じてシルエット色パターンの抽選割合が設定されるものとしてもよい。例えば、先読み決定保留に含まれる事前判定情報が「リーチありハズレ」であっても、リーチ演出として信頼度の高いリーチ演出（例えば第１ＳＰＳＰリーチ演出）が実行されるほど、信頼度の高いシルエット色パターンの抽選割合が高く設定されるものとしてもよい。

【０２５７】

また、上述のとおり、本実施形態において、シルエット画像は、赤シルエットが最も信頼度が高く、緑シルエット、青シルエットの順に信頼度が低くなる。そして、本実施形態では、第１特別図柄抽選の保留数が３以上のときのように、複数の連続する報知演出において（つまり、複数の連続する保留に対応する報知演出において）シルエット画像が表示される場合には（つまり、ガセ予告が実行される場合を除いて）、先の報知演出において表示されるシルエット画像よりも後の報知演出において表示されるシルエット画像の信頼度が低くなることがない。具体的には、図２９の（１）に示すように、例えば第１特別図柄抽選の保留数が３の場合において、第１保留に対応する報知演出において緑シルエットが表示されると、次の第２保留に対応する報知演出においては緑シルエットが表示される（シルエットパターンＰ２ＧＧ参照）か、赤シルエットが表示され（シルエットパターンＰ２ＧＲ参照）、青シルエットが表示されることがない。つまり、緑シルエットが表示された後に青シルエットが表示されるシルエット色パターンを有していない。このように、本実施形態では、複数の連続する報知演出においてシルエット画像が表示される場合には、シルエット画像の信頼度が下がらないように構成されていることにより、シルエット画像を複数回連続して表示することで遊技者の期待感を高めることが可能となる。

【０２５８】

また、本実施形態では、第１特別図柄抽選の保留数が２のときには、ガセ予告を行うシルエット色パターンを有していないが、これは、保留数が２のときにガセ予告を実行する（つまり、第１保留に対応する報知演出においてガセ予告を実行する）と、シルエット先読み予告演出を実行しないことに等しくなるためである。一方で、第１特別図柄抽選の保留数が３以上のときには、ガセ予告を行うシルエット色パターンを有することにより、先読み決定保留よりも前に記憶された保留に対応する報知演出においてシルエット画像の表

示が終了する場合があることになる。このため、ある報知演出においてシルエット画像が表示されると、次の報知演出において連続してシルエット画像が表示されない場合もあるが、連続して表示される場合には、前述したように前のシルエット画像よりも信頼度が下がることがないので、シルエット画像が連続して表示されることに対する期待感をより高めることが可能となる。

【０２５９】

また、本実施形態では、複数の連続する報知演出においてシルエット画像が表示される場合には、初めてシルエット画像が表示されるときには最も信頼度が高い赤シルエットが表示されるシルエット色パターンを用意しないものとした。これは、報知演出（特別図柄の変動表示）が実行される毎に段階的にシルエット画像を変化させることにより遊技者の期待感を高めていくためであるが、初めから最も信頼度が高い赤シルエットを表示するものとしてもよい。このようにした場合には、次の報知演出においても赤シルエットが表示されることになるが、初めから最も高い期待感を抱かせることで複数変動（複数の連続する報知演出）に亘って高い期待感を持続させることが可能となる。

【０２６０】

［同色図柄］

次に、図２９の（２）を参照して、上記したシルエット色パターンに対応した同色図柄の色図柄について説明する。詳細は図３３の（３）を参照して後述するが、本実施形態では、装飾図柄ＤＩとして青色の色図柄が付された青図柄と赤色の色図柄が付された赤図柄とが用意されており、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が青図柄または赤図柄の同色図柄で仮停止表示されることを契機に、シルエット画像が表示される。そして、上記したシルエット色パターンに基づいて、各保留に対応する報知演出においてシルエット画像が表示される契機となる、仮停止表示される際の装飾図柄ＤＩの同色図柄の色図柄（青図柄または赤図柄）が、シルエット色パターン毎に決定される。つまり、１つのシルエット色パターンに対して１つの同色図柄の色図柄が決定されるため、例えば第１特別図柄抽選の保留数が４の場合において、第１保留～第３保留に対応する報知演出においてシルエット画像の色は変化し得るが、当該シルエット画像を表示する契機となる、仮停止表示される際の装飾図柄ＤＩの同色図柄の色図柄は第１保留～第３保留に対応する報知演出において同一である。このため、本実施形態において、同色図柄の色図柄と、同色図柄の仮停止を契機に表示されるシルエット画像の色とは連動しない。

【０２６１】

図２９の（２）に示すように、赤シルエットが表示されるシルエット色パターンである、シルエット色パターンＰ１Ｒ、Ｐ２ＧＲ、Ｐ２ＢＲ、Ｐ３ＧＧＲ、Ｐ３ＢＧＲ、Ｐ３ＢＢＲでは、１つの同色図柄の色図柄として、赤図柄または青図柄が決定される。一方、赤シルエットが表示されないその他のシルエット色パターンでは、赤図柄は決定され得ず、青図柄が決定される。このため、シルエット画像が表示される契機となる、仮停止表示される際の装飾図柄ＤＩの同色図柄の色図柄が赤図柄である場合には、必ず赤シルエット画像が表示されることになる。一方、シルエット画像が表示される契機となる、仮停止表示される際の装飾図柄ＤＩの同色図柄の色図柄が青図柄である場合には、必ずしも赤シルエット画像が表示されるとは限らない。このことから、本実施形態においては、シルエット画像が表示される契機となる、仮停止表示される際の装飾図柄ＤＩの同色図柄の色図柄が、シルエット画像の種類（最終的に表示されるシルエット画像の色）を示唆し、シルエット画像の種類が先読み決定保留の大当りの信頼度を示唆することになる。

【０２６２】

なお、赤シルエットが表示されるシルエット色パターンでは、仮停止表示される際の装飾図柄ＤＩの同色図柄の色図柄として赤図柄または青図柄を選択可能であるが、いずれが選択されるかは所定の抽選によって決定されるものとすればよい。この際、抽選割合は均等であってもよいし、赤図柄の方が青図柄よりも選ばれ易いものとしてもよい。また、上記のように、本実施形態では、同色図柄の色図柄が赤図柄である場合には、最も信頼度の高い赤シルエットが表示されるものとしたが、これに限られるものではない。具体的には

、信頼度の高いシルエット色パターンが決定されるほど、同色図柄の色図柄として赤図柄が選択され易いものとすることにより、赤図柄である場合には、青図柄である場合よりも信頼度の高いシルエット画像が表示され易いものとしてもよい。また、ガセ予告が実行されるシルエット色パターンにおいては、赤図柄が選択されないものとすることにより、仮停止表示される際の装飾図柄ＤＩの同色図柄の色図柄が赤図柄である場合には、ガセ予告が実行されないものとしてもよい。

【０２６３】

上記のようにして、図２８のステップＳ１１２３において、ＣＰＵ４０１は、シルエット先読み予告演出の予告内容として、シルエット色パターンと、同色図柄の色図柄を決定することにより、先読み決定保留よりも前に記憶された保留毎に、仮停止表示される際の装飾図柄ＤＩの同色図柄の色図柄（赤図柄／青図柄／ガセ予告の場合には非同色図柄）およびシルエット画像の種類（赤シルエット／緑シルエット／青シルエット／ガセ予告の場合にはシルエット画像なし）を決定する。そして、処理はステップＳ１１２４に移る。

【０２６４】

図２８のステップＳ１１２４において、ＣＰＵ４０１は、先読み決定保留よりも前に記憶されている保留の先読みフラグをＯＮにして、当該先読みフラグに対応付けて、ステップＳ１１２３で決定されたシルエット先読み予告演出の予告内容をＲＡＭ４０３に記憶する。なお、先読みフラグとは、特別図柄抽選の保留に対応付けてＲＡＭ４０３に記憶されるフラグであり、図３１を参照して後述するが、この先読みフラグがＯＮである場合には、当該先読みフラグが対応付けられた報知演出（特別図柄の変動表示）が実行される際に、当該先読みフラグに対応付けてＲＡＭ４０３に記憶された予告内容のシルエット先読み予告演出が実行される。具体的には、第１特別図柄抽選の保留数が４であり、ステップＳ１１２３においてシルエット色パターンとしてシルエット色パターンＰ３ＢＧＲが決定され、同色図柄の色図柄として青図柄が決定された場合には、ＣＰＵ４０１は、第１保留、第２保留、第３保留の先読みフラグをＯＮにして、第１保留の先読みフラグに対応付けて、シルエット先読み予告演出の予告内容として「青シルエット」と「青図柄」をＲＡＭ４０３に記憶し、第２保留の先読みフラグに対応付けて、シルエット先読み予告演出の予告内容として「緑シルエット」と「青図柄」をＲＡＭ４０３に記憶し、第３保留の先読みフラグに対応付けて、シルエット先読み予告演出の予告内容として「赤シルエット」と「青図柄」を記憶する。そして、先読み予告演出設定処理は終了して、処理は図２２のステップＳ１１３に移る。

【０２６５】

［報知演出設定処理］

次に、図３０を参照して、演出制御部４００による報知演出設定処理について説明する。図３０は、図２２のステップＳ１１５の報知演出設定処理の一例を示す詳細フローチャートである。

【０２６６】

まず、ステップＳ７０１において、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、今回実行する報知演出における演出モードを決定する。ここで、演出モードは、報知演出における演出様式であり、本実施形態では、確変遊技状態での演出モードとして、報知演出を赤色背景とする赤背景演出モードを実行し、通常遊技状態での演出モードとして、報知演出を青色背景とする青背景演出モード又は報知演出を緑色背景とする緑背景演出モードを実行する。具体的には、ＣＰＵ４０１は、図２２のステップＳ１１４で受信した遊技状態通知コマンドが確変遊技状態を示す場合には、今回実行する報知演出における演出モードを赤背景演出モードに決定する。一方、ＣＰＵ４０１は、この遊技状態通知コマンドが通常遊技状態を示す場合には、今回実行する報知演出における演出モードを例えば抽選により青背景演出モード又は緑背景演出モードに決定する。その後、処理はステップＳ７０２に移る。

【０２６７】

ステップＳ７０２において、ＣＰＵ４０１は、図２２のステップＳ１１４で受信した報知演出開始コマンドに含まれる設定情報に基づいて、今回の報知演出において実行する演

出パターンを決定する。具体的には、図１５～図１８に示したように、ＣＰＵ４０１は、設定情報が示す変動パターン（特別図柄変動時間）が「９０．０５秒」の場合には第１ＳＰＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第１ＳＰＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０４秒」の場合には第２ＳＰＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第２ＳＰＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０３秒」の場合には第３ＳＰＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第３ＳＰＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０２秒」の場合には第４ＳＰＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第４ＳＰＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０１秒」の場合には第５ＳＰＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第５ＳＰＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０３秒」の場合には第１ＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第１ＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０２秒」の場合には第２ＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第２ＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０１秒」の場合には第３ＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第３ＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「１５．０１秒」の場合にはリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（リーチ当り）を決定する。またＣＰＵ４０１は、設定情報が示す変動パターンが「９０．１０秒」の場合には第１ＳＰＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第１ＳＰＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０９秒」の場合には第２ＳＰＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第２ＳＰＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０８秒」の場合には第３ＳＰＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第３ＳＰＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０７秒」の場合には第４ＳＰＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第４ＳＰＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０６秒」の場合には第５ＳＰＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第５ＳＰＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０６秒」の場合には第１ＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第１ＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０５秒」の場合には第２ＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第２ＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０４秒」の場合には第３ＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第３ＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「１５．０２秒」の場合にはリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（リーチハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「１３．５０秒」以下の場合にはリーチも実行せずハズレ報知する演出パターン（即ハズレ）を決定する。その後、処理はステップＳ７０３に移る。

【０２６８】

ステップＳ７０３において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ７０２で決定された演出パターンに基づく演出の詳細な内容（シナリオ）を決定する。具体的には、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ７０２で決定された演出パターンに基づいて最終的に実行する演出（リーチ演出や即ハズレ演出）を決定するが、その際に、装飾図柄が停止表示される際の図柄の種類（いわゆる出目）を演出乱数等に基づいて決定し、また、最終的な演出が実行されるまでのシナリオとして、どのような予告演出を構成するかを、演出乱数等に基づいて決定する。なお、予告演出とは、演出パターンに基づいて決定された最終的に実行される演出に至るまでに、あるいは当該演出中に、実行される種々の演出であり、例えば、装飾図柄が再変動表示される擬似連演出や、装飾図柄がリーチ状態となるリーチ目成立演出や、リーチ演出中に信頼度を予告するカットイン演出等が挙げられる。また、抽出された演出乱数を照会するテーブルは、ステップＳ７０２によって決定された演出パターンに応じて異なる（例えば、決定された演出パターンの信頼度が高いほど、遊技者の期待感をより高める予告演出が実行され易いテーブルが照会される）ことにより、演出パターンに応じて（つまり、変動パターンに応じて）、構成される予告演出が異なることになる。その後、処理は

ステップＳ７０４に移る。なお、この演出内容決定処理の詳細については、図３１を参照して後述する。

【０２６９】

ステップＳ７０４において、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に指示して、ステップＳ７０３において決定された演出内容の報知演出を実行させる。その後、報知演出設定処理は終了して、処理は図２２のステップＳ１１６に移る。なお、演出制御部４００から報知演出の指示を受けた画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、指示された演出内容に基づいて、構成された予告演出等の実行タイミングや実行時間等のスケジュールを設定し、当該スケジュールにしたがって各予告演出等を実行する演出実行処理を行う。この画像音響制御部５００による演出実行処理については、図３２を参照して後述する。

【０２７０】

［演出内容決定処理］

次に、図３１を参照して、演出制御部４００による演出内容決定処理について説明する。図３１は、図３０のステップＳ７０３の演出内容決定処理の一例を示す詳細フローチャートである。

【０２７１】

まず、ステップＳ７０３１において、ＣＰＵ４０１は、先読みフラグがＯＮであるか否かを判定する。具体的には、ＣＰＵ４０１は、特別図柄抽選の保留を消化する際に、当該保留に対応付けられた先読みフラグを参照することにより、この先読みフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７０３１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０３２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０３４に移る。

【０２７２】

ステップＳ７０３２において、ＣＰＵ４０１は、先読みフラグに対応付けてＲＡＭ４０３に記憶されたシルエット先読み予告演出の予告内容（シルエット画像の種類、同色図柄の色図柄）をＲＡＭ４０３から読み出し、報知演出において、読み出した予告内容の同色図柄となるように装飾図柄ＤＩの出目を決定し、また、報知演出において、読み出した予告内容のシルエット画像を表示することを決定する。その後、処理はステップＳ７０３３に移る。

【０２７３】

ステップＳ７０３３において、ステップＳ７０３２の処理でＲＡＭ４０３から読み出したシルエット先読み予告演出の予告内容を消去するとともに、当該予告内容に対応付けられた先読みフラグをＯＦＦに設定する。そして、演出内容決定処理は終了して、処理は図３０のステップＳ７０４に移る。

【０２７４】

ステップＳ７０３４において、ＣＰＵ４０１は、例えば図３０のステップＳ７０２で決定された演出パターンが大当りを示す（つまり、リーチ演出を実行する）演出パターンである場合には、装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３を停止表示させる際の出目（数字図柄）として、リーチ後に大当りとなる当り目を抽選によりいずれかの数字図柄（例えば左から配置順に「１」「１」「１」）に決定し、例えばステップＳ７０２で決定された演出パターンがリーチ演出を実行し、かつ、ハズレを示す演出パターンである場合には、装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３を停止表示させる際の出目（数字図柄）としてリーチ後にハズレとなるハズレ目を抽選によりいずれかの数字図柄（例えば左から配置順に「１」「２」「１」）に決定し、例えばステップＳ７０２で決定された演出パターンがリーチ演出を実行しないハズレを示す演出パターンである場合には、装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３を停止表示させる際の出目（数字図柄）として即ハズレとなるハズレ目を抽選によりいずれかの数字図柄（例えば左から配置順に「１」「４」「５」）に決定する。その後、処理はステップＳ７０３５に移る。

【０２７５】

ステップＳ７０３５において、ＣＰＵ４０１は、図３０のステップＳ７０２で決定された演出パターンに応じて、予告演出（カットイン演出、チャンスアップ演出等）の演出内容を決定する。その後、演出内容決定処理は終了して、処理は図３０のステップＳ７０４

に移る。なお、先読みフラグがＯＮである場合（つまり、シルエット先読み予告演出の演出内容を決定する場合）においても、他の予告演出の演出内容を決定し、シルエット先読み予告演出と他の予告演出とを複合して実行することを決定するものとしてもよい。

【０２７６】

［画像音響制御部による演出実行処理］

次に、図３２を参照して、演出制御部４００によって設定された演出内容の報知演出の指示を受けた画像音響制御部５００が実行する演出実行処理について説明する。図３２は、画像音響制御部５００によって行われる演出実行処理の一例を示すフローチャートである。画像音響制御部５００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図３２に示す一連の処理を一定時間（例えば３３ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図３２のフローチャートに基づいて説明する画像音響制御部５００で行われる処理は、ＲＯＭ５０２に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【０２７７】

まず、ステップＳ８０１において、画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、演出制御部４００から報知演出を指示するコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ８０１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８０２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８０３に移る。

【０２７８】

ステップＳ８０２において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０１で受信したコマンドにしたがって設定された演出内容に基づいて、構成された予告演出（シルエット先読み予告演出等）の実行タイミングや実行時間等のスケジュールを設定する。その後、処理はステップＳ８０３に移る。

【０２７９】

ステップＳ８０３において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０２の処理によって演出がスケジュール設定されているか否かを判定する。ステップＳ８０３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８０４に移り、この判定がＮＯの場合、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（３３ミリ秒毎に）図３２に示す一連の演出実行処理を繰り返す。

【０２８０】

ステップＳ８０４において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０２の処理によってスケジュール設定された装飾図柄ＤＩの変動表示の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８０４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８０５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８０６に移る。

【０２８１】

ステップＳ８０５において、ＣＰＵ５０１は、装飾図柄ＤＩの変動表示を開始する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、メイン画面（第１画像表示部６ａ）において、各装飾図柄ＤＩを上下方向に高速でスクロール変動表示を行うことにより出目（数字図柄）を遷移表示させる。その後、処理はステップＳ８０６に移る。

【０２８２】

ステップＳ８０６において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０２の処理によってスケジュール設定された演出が、シルエット先読み予告演出を含むものであるか否かを判定する。ステップＳ８０６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８０７に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８２０に移る。

【０２８３】

ステップＳ８０７において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０２の処理によってスケジュール設定された演出が、シルエット先読み予告演出のうちガセ予告であるか否かを判定する。ステップＳ８０７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８１５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８０８に移る。

【０２８４】

ステップＳ８０８において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０２の処理によってスケジュール設定された、装飾図柄ＤＩを同色図柄（例えば青図柄）で仮停止表示するタイミン

グであるか否かを判定する。ステップＳ８０８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８０９に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８１０に移る。

【０２８５】

ステップＳ８０９において、ＣＰＵ５０１は、装飾図柄ＤＩを同色図柄で仮停止表示する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、メイン画面において、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３を、当り目やリーチ目ではないが、スケジュール設定された同色図柄（例えば青図柄）で仮停止表示する（例えば、図３６の（３）参照）。その後、処理はステップＳ８１０に移る。

【０２８６】

ステップＳ８１０において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０２の処理によってスケジュール設定された、同色図柄が仮停止表示された直後のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８１０での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８１１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８１２に移る。

【０２８７】

ステップＳ８１１において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０２の処理によってスケジュール設定されたシルエット画像（例えば、青シルエット）を、メイン画面において、装飾図柄ＤＩの前面にメインシルエット画像ＭＳＩとして表示し、サブ画面（第２画像表示部６ｂ）においてサブシルエット画像ＳＳＩとして表示する（例えば、図３６の（４）参照）。なお、サブ画面において既にサブシルエット画像ＳＳＩが表示されている場合は、上書き表示される（つまり、変更される）。その後、処理はステップＳ８１２に移る。

【０２８８】

ステップＳ８１２において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０２の処理によってスケジュール設定された当落確定のタイミング（つまり、大当り結果を報確定報知するタイミング）であるか否かを判定する。ステップＳ８１２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８１３に移り、この判定がＮＯの場合、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（３３ミリ秒毎に）図３２に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０２８９】

ステップＳ８１３において、ＣＰＵ５０１は、メイン画面において装飾図柄ＤＩの前面に表示していたシルエット画像（メインシルエット画像ＭＳＩ）を非表示とする。その後、処理はステップＳ８１４に移る。

【０２９０】

ステップＳ８１４において、ＣＰＵ５０１は、仮停止中の装飾図柄ＤＩを大当り図柄またはハズレ図柄で本停止（確定停止）表示させることで、大当りまたはハズレを確定報知し、当該大当り図柄またはハズレ図柄を規定の確定時間（０．５秒）継続表示させる。具体的には、ＣＰＵ５０１は、メイン画面において、３つの装飾図柄ＤＩの全てを、大当りの場合には大当り図柄として、いわゆるゾロ目（例えば出目「１」、「１」、「１」）で本停止表示させ、ハズレの場合にはハズレ図柄として、いわゆるばらけ目（例えば出目「１」「２」「１」）で本停止表示させ、シルエット先読み予告演出が実行されている場合にはハズレ図柄として、同色図柄をそのまま本停止表示させる。そして、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（３３ミリ秒毎に）図３２に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０２９１】

ステップＳ８１５において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０２の処理によってスケジュール設定された、装飾図柄ＤＩを非同色図柄で仮停止表示するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８１５での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８１６に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８１７に移る。

【０２９２】

ステップＳ８１６において、ＣＰＵ５０１は、装飾図柄ＤＩを非同色図柄で仮停止表示する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、メイン画面において、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３を、当り目やリーチ目でもなく、スケジュール設定された非同色図柄（色図柄が揃わな

いハズレ目）で仮停止表示する（例えば、図３９の（Ｂ）参照）。その後、処理はステップＳ８１７に移る。

【０２９３】

ステップＳ８１７において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０２の処理によってスケジュール設定された当落確定のタイミング（つまり、大当り結果を確定報知するタイミング）であるか否かを判定する。ステップＳ８１７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８１８に移り、この判定がＮＯの場合、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（３３ミリ秒毎に）図３２に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０２９４】

ステップＳ８１８において、ＣＰＵ５０１は、サブ画面において、シルエット画像（サブシルエット画像ＳＳＩ）を表示中であるか否かを判定する。ステップＳ８１８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８１９に移り、この判定がＮＯの場合、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（３３ミリ秒毎に）図３２に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０２９５】

ステップＳ８１９において、ＣＰＵ５０１は、サブ画面に表示していたシルエット画像（サブシルエット画像ＳＳＩ）を非表示とする。その後、処理はステップＳ８１４に移る。

【０２９６】

ステップＳ８２０において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０２の処理によってスケジュール設定されたシルエット先読み予告演出以外の予告演出（ＳＰリーチ演出や、ＳＰＳＰリーチ演出、カットイン演出等）の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８２０での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８２１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８１７に移る。

【０２９７】

ステップＳ８２１において、ＣＰＵ５０１は、他の予告演出を開始する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、メイン画面において、スケジュール設定された実行タイミングの予告演出（例えばＳＰリーチ演出）を実行し、また、サブ画面において、スケジュール設定された実行タイミングの予告演出（例えばチャンスアップを示すＣＵ画像の表示）を実行する。また、サブ画面においてシルエット画像（サブシルエット画像ＳＳＩ）が表示されていた場合には、当該シルエット画像は、予告演出によって上書きされる（つまり、シルエット画像は非表示となる）。その後、処理はステップＳ８１７に移る。

【０２９８】

［メイン画面およびサブ画面において実行される演出例］

次に、以上にフローチャートを参照して説明した本実施形態において、メイン画面（第１画像表示部６ａ）およびサブ画面（第２画像表示部６ｂ）において実行される演出例について図３３を参照して説明する。図３３の（１）に示すように、メイン画面には、装飾図柄ＤＩ（ＤＩ１～ＤＩ３）、保留画像ＲＩ（ＲＩ１～ＲＩ４）、ステージＳＴ（ＳＴ１～ＳＴ４）等が表示される。また、図３３の（２）に示すように、メイン画面において装飾図柄ＤＩの前面にメインシルエット画像ＭＳＩが表示されるとともに、サブ画面においてサブシルエット画像ＳＳＩが表示される。以下に、これらの演出（画像）について説明する。

【０２９９】

［装飾図柄］

まず、図３３の（１）、（３）を参照して装飾図柄ＤＩについて説明する。図３３の（１）に示すように、装飾図柄ＤＩは、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３から構成されて特別図柄の変動表示に応じて変動表示される。具体的には、左に配された第１装飾図柄ＤＩ１が最初に変動表示された後に仮停止され、次に右に配された第２装飾図柄ＤＩ２が変動表示された後に仮停止され、最後に中央に配された第３装飾図柄ＤＩ３が仮停止表示された後に、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が完全に停止表示（本停止表示）される。なお、仮

停止とは、装飾図柄ＤＩの変動が停止したと遊技者が認識できる態様で停止されることをいい、完全に停止しているわけではなく、例えば、上下に僅かに変動した状態で表示される。これにより、特別図柄が未だ変動中であることが示される。一方、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が本停止表示されると、特別図柄の判定結果を表す判定図柄（停止図柄）が停止表示されたことが示され、当該本停止表示は、判定図柄が停止表示される規定の確定時間（例えば０．５秒）継続される。また、図３６～図３９の図面では、変動中または仮停止中の装飾図柄ＤＩを点線で表示し、本停止した装飾図柄ＤＩを実線で表示している。また、装飾図柄ＤＩの画像には、いわゆる出目と呼ばれる、３つ揃う（或いは、特定のパターンに一致する）ことで大当りを報知可能な数字図柄が描かれるとともに、数字図柄に対応して画像全体もしくは画像の一部（例えば、数字そのもの）に識別可能な態様で色図柄が付されている。具体的には、図３３の（３）に示すように、数字図柄として「２」、「４」、「６」が描かれた装飾図柄ＤＩは、色図柄としては青色が付された青図柄であり、数字図柄として「３」、「５」が描かれた装飾図柄ＤＩは、色図柄としては赤色が付された赤図柄である。そして、本実施形態では、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３の数字図柄が揃わないハズレ目であるが、それぞれの色図柄が青図柄または赤図柄の同色図柄で揃って仮停止表示する（例えば、「２」「４」「６」で仮停止表示する）と、シルエット画像（図３３の（２）に示すメインシルエット画像ＭＳＩおよびサブシルエット画像ＳＳＩ）が表示される。なお、その他の数字図柄「１」「７」「８」「９」は、色図柄としては、青図柄および赤図柄とは異なる通常色（例えば目立たない態様の白色）が付された図柄であり、本実施形態においては、シルエット画像が表示される契機となる仮停止表示される際の装飾図柄ＤＩの同色図柄としては用いられない。また、本実施形態では、出目として数字図柄を用いることとしたが、数字図柄以外に、文字図柄やキャラクタ図柄など他の図柄を用いてもよいし、このような他の図柄を交えて用いてもよい。

【０３００】

［保留画像］

次に、図３３の（１）を参照して保留画像ＲＩについて説明する。保留画像ＲＩは、遊技者に第１特別図柄抽選が保留されている数を示すための画像である。なお、本実施形態では、通常遊技状態（非時短状態）においては、第２始動口２２に遊技球が入賞し難い状況であるため、原則として第１特別図柄抽選が実行されることとなる。このため、第２特別図柄抽選の保留は画像表示部６には表示されないものとするが、第１特別図柄抽選の保留とともに表示されるものとしてもよい。また、画像表示部６には、保留画像ＲＩがそれぞれ表示される位置となる複数のステージＳＴが設けられる。図３３の（１）に示した一例では、画像表示部６の表示画面下部領域に左右方向にそれぞれ列設された複数のステージＳＴ（ＳＴ１～ＳＴ４）の上方となる位置に、第１特別図柄抽選が保留されている回数それぞれに対応する保留画像ＲＩ（ＲＩ１～ＲＩ４）が表示される。

【０３０１】

一例として、図３３の（１）に示すように、列設された複数のステージＳＴの一方の端（左端）に配置されているステージＳＴ１には、次に第１特別図柄抽選が行われる予定となっている（つまり、最も古く記憶された）保留（第１保留）に対応する保留画像ＲＩ１が表示される。また、ステージＳＴ１の隣（右隣）に配置されているステージＳＴ２には、上記第１保留の次に第１特別図柄抽選が行われる予定となっている保留（第２保留）に対応する保留画像ＲＩ２が表示される。また、ステージＳＴ２の隣（右隣）に配置されているステージＳＴ３には、上記第２保留の次に第１特別図柄抽選が行われる予定となっている保留（第３保留）に対応する保留画像ＲＩ３が表示される。また、ステージＳＴ３の隣（右隣）に配置されているステージＳＴ４には、上記第３保留の次に第１特別図柄抽選が行われる予定となっている保留（第４保留）に対応する保留画像ＲＩ４が表示される。なお、第１特別図柄抽選を保留可能な最大回数が４回である場合、第４保留画像ＲＩ４が表示されるステージＳＴ４が、列設された複数のステージの他方の端（右端）に配置されることになる。

【０３０２】

複数のステージＳＴにそれぞれ表示された保留画像ＲＩは、第１特別図柄抽選が終了するごとに、順次表示位置（すなわち、ステージＳＴ）を変更する。具体的には、現在の特別図柄の変動表示が終了すると（装飾図柄ＤＩの変動表示が完全に停止すると）、ステージＳＴ１に表示されていた保留画像ＲＩ１は、ステージＳＴ１から消滅し（つまり、第１保留が消化され）、ステージＳＴ２～ＳＴ４に表示されていた保留画像ＲＩ２～ＲＩ４は、それぞれステージＳＴ２～ＳＴ４からステージＳＴ１～ＳＴ３へ移動する。このように、保留画像ＲＩは、第１特別図柄抽選の保留が消化されるごとに、順次ステージＳＴを移動していく。なお、本実施形態では、ステージＳＴの上に保留画像ＲＩが表示されるものとしたが、ステージＳＴが表示されずに、保留されている回数に応じて保留画像ＲＩが所定の位置に表示されるものとしてもよい。

【０３０３】

ところで、前述したように、本実施形態では、第１特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第１特別図柄抽選における特別図柄の変動表示が開始されるよりも前にメイン制御部１００から演出制御部４００に通知される。つまり、例えば第２保留画像ＲＩ２がステージＳＴ１から消滅して第１特別図柄抽選における特別図柄の変動が開始される（つまり第２保留が消化される）よりも前に、例えば、第２保留が発生した時点で、第２保留に対する第１特別図柄抽選の抽選結果が事前判定される。本実施形態では、この事前判定に基づいて、シルエット先読み予告演出が実行されることにより、例えば、第１特別図柄抽選において当選する信頼度が相対的に高い保留が存在する可能性があることを、前もって遊技者に期待させることができる。なお、本実施形態では、通常遊技状態（非時短状態）においては、第２始動口２２に遊技球が入賞し難い状況であるため、通常遊技状態における事前判定は、第１特別図柄抽選の保留に基づいて行われるものとしたが、例えば確変遊技状態（時短状態）において事前判定を行う場合には、第２始動口２２に遊技球が入賞し易い状況であるため、第２特別図柄抽選の保留に基づいて事前判定が行われるものとしてもよい。

【０３０４】

［シルエット画像］

次に、図３３の（２）、（４）を参照して、メインシルエット画像ＭＳＩおよびサブシルエット画像ＳＳＩとして表示されるシルエット画像について説明する。シルエット画像は、遊技機のテーマに関連したキャラクタのシルエットに、信頼度を示唆する色を付した画像であり、本実施形態では、図３３の（４）に示すように、赤色が付された赤シルエット、緑色が付された緑シルエット、青色が付された青シルエットの３色のシルエット画像が用意されている。また、図２９の（１）を参照して前述したように、これらのシルエット画像は、赤シルエットの信頼度が最も高く、緑シルエット、青シルエットの順に信頼度が低くなる。そして、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄（青図柄または赤図柄）で仮停止表示されることを契機に、これらのシルエット画像のいずれかが、メイン画面（第１画像表示部６ａ）において装飾図柄ＤＩの前面にメインシルエット画像ＭＳＩとして表示されるとともにサブ画面（第２画像表示部６ｂ）においてサブシルエット画像ＳＳＩとして表示される。なお、図３３の（２）に示すように、本実施形態においては、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄で仮停止表示されることを契機に表示されるサブシルエット画像ＳＳＩは、同一の契機で表示されるメインシルエット画像ＭＳＩを縮小したものであって大きさは異なるが、シルエット画像の形状および色は同一である。しかし、シルエット画像の形状や色はこれに限られるものではなく、メインシルエット画像ＭＳＩとサブシルエット画像ＳＳＩが同じ信頼度を示唆する態様であれば、これらのシルエット画像の形状や色は異なるものであってもよい。以上のようにして、シルエット画像がメイン画面において装飾図柄ＤＩの前面にメインシルエット画像ＭＳＩとして表示されるとともにサブ画面においてサブシルエット画像ＳＳＩとして表示されることにより、現在の保留の中にシルエット画像が示す色に応じた信頼度の保留が存在する可能性があることが示唆される。

【０３０５】

［シルエット先読み予告演出の一例］
次に、以上にフローチャートを用いて説明した本実施形態による特徴的動作（シルエット先読み予告演出）の一例について、図３４～図３９を用いて具体的に説明する。一例として、図３４は、第１特別図柄抽選の保留数が４である（先読み決定保留が第４保留である）場合において、先読み決定保留に含まれる事前判定情報が「大当り」を示すものであり、図２９の（１）に示すシルエット色パターンＰ３ＢＧＲが決定され、図２９の（２）に示す同色図柄として青図柄が決定された場合のシルエット先読み予告演出を時系列に示したタイムチャートの例である。図３５は、第１特別図柄抽選の保留数が４である（先読み決定保留が第４保留である）場合において、先読み決定保留に含まれる事前判定情報が「リーチなしハズレ」を示すものであり、図２９の（１）に示すシルエット色パターンＰ３ＢＧＮが決定され、図２９の（２）に示す同色図柄として青図柄が決定された場合のシルエット先読み予告演出を時系列に示したタイムチャートの例である。したがって、図３４と図３５に示すシルエット先読み予告演出では、第３保留に対応する報知演出において、図３４では赤シルエットが表示されるのに対して、図３５ではガセ予告が実行される点が異なる。なお、図３４、図３５では、第４保留においてシルエット先読み予告演出を実行すると判定されることから、第１保留～第３保留に含まれる事前判定情報は「リーチなしハズレ」である。また、図３６～図３８は、図３４に示すタイムチャートに対応した先読み予告演出の演出概要を示し、図３９は、図３５に示すタイムチャート対応した先読み予告演出の演出概要を示す。

【０３０６】
まず、図３４、および図３６～図３８を参照して、先読み決定保留（第４保留）に含まれる事前判定情報が「大当り」を示すものであり、シルエット色パターンＰ３ＢＧＲが決定され、同色図柄として青図柄が決定された場合のシルエット先読み予告演出について説明する。第４保留が発生したときにシルエット先読み予告演出を実行すると判定されると、図３６の（１）に示すように、メイン画面（第１画像表示部６ａ）において、この第４保留が発生したときにすでに実行されている報知演出（特別図柄の変動表示）はそのまま続行され、例えば装飾図柄ＤＩが「４」「３」「１」のハズレ図柄で停止表示される。そして、次の特別図柄の変動表示である第１保留に対応する報知演出からシルエット先読み予告演出が実行される。なお、以下では、先読み決定保留（第４保留）以降に、保留は発生しない（第１始動口２１に遊技球が入賞しない）ものとする。

【０３０７】
次に、現在の報知演出（特別図柄の変動表示）が終了すると、各保留画像ＲＩはステージＳＴを順次左に移動し、第１保留が消化されて（保留画像ＲＩ１が消滅して）第１保留に対応する報知演出が開始する（図３６の（２）参照）。なお、第１保留に対応する報知演出が開始される際には、このときの保留数が４であることに応じて、「リーチなしハズレ」の変動パターン（変動時間）として、例えば「３．０秒」が決定され（図１５参照）、確定時間は「０．５秒」であるから、第１保留に対応する特別図柄抽選において特別図柄が変動表示した後に停止図柄（判定図柄）が本停止（確定停止）する全体の時間は「３．５秒」となる。

【０３０８】
図３４に示すように、時間ｔ＝０秒において第１保留に対応する報知演出が開始されることにより、メイン画面において、装飾図柄ＤＩの変動表示が開始され（図３６の（２）参照）、第１装飾図柄ＤＩ１（以下、単に左図柄ということがある）として青図柄「２」が仮停止表示され、次いで第２装飾図柄ＤＩ２（以下、単に右図柄ということがある）として青図柄「６」が仮停止表示され、次いで第３装飾図柄ＤＩ３（以下、単に中図柄ということがある）として青図柄「４」が仮停止表示される（図３６の（３）参照）。すると、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄（青図柄）で仮停止表示されるので、当該仮停止（具体的には、最後の中図柄の仮停止）を契機に、シルエット画像が表示される。具体的には、シルエット色パターンＰ３ＢＧＲが決定されているので、メイン画面において装飾図柄ＤＩの前面にメインシルエット画像ＭＳＩとして青シルエットが表示されるとと

もに、サブ画面（第２画像表示部６ｂ）においてサブシルエット画像ＳＳＩとして青シルエットが表示される（図３６の（４）参照）。そして、図３４に示すように、時間ｔ＝３．０秒において３．０秒の変動時間が終了すると、仮停止表示されていた３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は本停止（確定停止）表示され、この際、メイン画面において装飾図柄ＤＩの前面に表示されていたメインシルエット画像ＭＳＩ（青シルエット）は非表示となる一方、サブ画面において表示されていたサブシルエット画像ＳＳＩ（青シルエット）はその表示が継続される（図３６の（５）参照）。その後、時間ｔ＝３．５秒までの規定の確定時間（０．５秒）上記装飾図柄ＤＩの本停止が継続するが、この確定時間においてもサブシルエット画像ＳＳＩの表示は継続される。

【０３０９】

次に、時間ｔ＝３．５秒において装飾図柄ＤＩの本停止表示が終了すると、各保留画像ＲＩはステージＳＴを順次左に移動し、第２保留が消化されて（保留画像ＲＩ２が消滅して）第２保留に対応する報知演出が開始する（図３７の（６）参照）。なお、第２保留に対応する報知演出が開始される際には、このときの保留数が３であることに応じて、「リーチなしハズレ」の変動パターン（変動時間）として、例えば「８．０秒」が決定され（図１５参照）、確定時間は「０．５秒」であるから、第２保留に対応する特別図柄抽選において特別図柄が変動表示した後に停止図柄（判定図柄）が本停止（確定停止）する全体の時間は「８．５秒」となる。

【０３１０】

図３４に示すように、時間ｔ＝３．５秒において第２保留に対応する報知演出が開始されることにより、メイン画面において、装飾図柄ＤＩの変動表示が開始され（図３７の（６）参照）、左図柄として青図柄「４」が仮停止表示され、次いで右図柄として青図柄「２」が仮停止表示され、次いで中図柄として青図柄「２」が仮停止表示される（図３７の（７）参照）。なお、３つの装飾図柄ＤＩが仮停止表示されるまで、サブ画面においては、第１保留に対応する報知演出において表示が開始されたサブシルエット画像ＳＳＩ（青シルエット）の表示が継続される。そして、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄（青図柄）で仮停止表示されると、当該仮停止（具体的には、最後の中図柄の仮停止）を契機に、シルエット画像が表示される。具体的には、シルエット色パターンＰ３ＢＧＲが決定されているので、メイン画面において装飾図柄ＤＩの前面にメインシルエット画像ＭＳＩとして緑シルエットが表示されるとともに、サブ画面においてサブシルエット画像ＳＳＩとして緑シルエットが表示される（図３７の（８）参照）。なお、サブ画面では、サブシルエット画像ＳＳＩが、青シルエットから緑シルエットに変更される（切り替わる）ことになる。そして、図３４に示すように、時間ｔ＝１１．５秒において８．０秒の変動時間が終了すると、仮停止表示されていた３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は本停止（確定停止）表示され、この際、メイン画面において装飾図柄ＤＩの前面に表示されていたメインシルエット画像ＭＳＩ（緑シルエット）は非表示となる一方、サブ画面において表示されていたサブシルエット画像ＳＳＩ（緑シルエット）はその表示が継続される（図３７の（９）参照）。その後、時間ｔ＝１２．０秒までの規定の確定時間（０．５秒）上記装飾図柄ＤＩの本停止が継続するが、この確定時間においてもサブシルエット画像ＳＳＩの表示は継続される。

【０３１１】

次に、時間ｔ＝１２．０秒において装飾図柄ＤＩの本停止表示が終了すると、各保留画像ＲＩはステージＳＴを順次左に移動し、第３保留が消化されて（保留画像ＲＩ３が消滅して）第３保留に対応する報知演出が開始する（図３７の（１０）参照）。なお、第３保留に対応する報知演出が開始される際には、このときの保留数が２であることに応じて、「リーチなしハズレ」の変動パターン（変動時間）として、例えば「１３．５秒」が決定され（図１５参照）、確定時間は「０．５秒」であるから、第２保留に対応する特別図柄抽選において特別図柄が変動表示した後に停止図柄（判定図柄）が本停止（確定停止）する全体の時間は「１４．０秒」となる。

【０３１２】

図３４に示すように、時間ｔ＝１２．０秒において第３保留に対応する報知演出が開始されることにより、メイン画面において、装飾図柄ＤＩの変動表示が開始され（図３７の（１０）参照）、左図柄として青図柄「６」が仮停止表示され、次いで右図柄として青図柄「４」が仮停止表示され、次いで中図柄として青図柄「２」が仮停止表示される（図３８の（１）参照）。なお、３つの装飾図柄ＤＩが仮停止表示されるまで、サブ画面においては、第２保留に対応する報知演出において表示が変更されたサブシルエット画像ＳＳＩ（緑シルエット）の表示が継続される。そして、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄（青図柄）で仮停止表示されると、当該仮停止（具体的には、最後の中図柄の仮停止）を契機に、シルエット画像が表示される。具体的には、シルエット色パターンＰ３ＢＧＲが決定されているので、メイン画面において装飾図柄ＤＩの前面にメインシルエット画像ＭＳＩとして赤シルエットが表示されるとともに、サブ画面においてサブシルエット画像ＳＳＩとして赤シルエットが表示される（図３８の（１２）参照）。なお、サブ画面では、サブシルエット画像ＳＳＩが、緑シルエットから赤シルエットに変更される（切り替わる）ことになる。そして、図３４に示すように、時間ｔ＝２５．５秒において１３．５秒の変動時間が終了すると、仮停止表示されていた３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は本停止（確定停止）表示され、この際、メイン画面において装飾図柄ＤＩの前面に表示されていたメインシルエット画像ＭＳＩ（赤シルエット）は非表示となる一方、サブ画面において表示されていたサブシルエット画像ＳＳＩ（赤シルエット）はその表示が継続される（図３８の（１３）参照）。その後、時間ｔ＝２６．０秒までの規定の確定時間（０．５秒）上記装飾図柄ＤＩの本停止が継続するが、この確定時間においてもサブシルエット画像ＳＳＩの表示は継続される。

【０３１３】

次に、時間ｔ＝２６．０秒において装飾図柄ＤＩの本停止表示が終了すると、各保留画像ＲＩはステージＳＴを順次左に移動し、第４保留が消化されて（保留画像ＲＩ４が消滅して）第４保留に対応する報知演出が開始する（図３８の（１４）参照）。なお、第４保留（「大当り」を示す事前判定情報を有する先読み決定保留）に対応する報知演出が開始される際には、「大当り」の変動パターン（変動時間）として、例えば「９０．０１秒（以下、９０．０秒と記載する）」が決定され（図１５参照）、確定時間は「０．５秒」であるから、第４保留に対応する特別図柄抽選において特別図柄が変動表示した後に停止図柄（判定図柄）が本停止（確定停止）する全体の時間は「９０．５秒」となる。

【０３１４】

図３４に示すように、時間ｔ＝２６．０秒において第４保留に対応する報知演出が開始されることにより、メイン画面において、装飾図柄ＤＩの変動表示が開始される（図３８の（１４）参照）。なお、この際、サブ画面においては、第３保留に対応する報知演出において表示が変更されたサブシルエット画像ＳＳＩ（赤シルエット）の表示が継続される。そして、例えば、メイン画面において、変動表示していた装飾図柄ＤＩがリーチ状態になると（いわゆるリーチ目が成立すると）リーチ演出が開始され、サブ画面において、リーチ演出に関連したチャンスアップを示すＣＵ画像（例えば、「大期待！！」という文字画像）が表示される（図３８の（１５）参照）。このため、サブ画面では、サブシルエット画像ＳＳＩの表示が、チャンスアップ画像の表示に切り替わることになり、当該タイミングでサブシルエット画像ＳＳＩが非表示となる。なお、このように、サブ画面において、サブシルエット画像ＳＳＩとは異なる画像が表示されない場合には、この先読み決定保留において、仮停止表示されていた３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が本停止（確定停止）表示される際にサブシルエット画像ＳＳＩが非表示となる。そして、第４保留に対する報知演出として大当りが報知されるが、シルエット先読み予告演出（メインシルエット画像ＭＳＩ、サブシルエット画像ＳＳＩ）が、この大当りを示唆していたことがわかる。

【０３１５】

次に、図３５および図３９を参照して、先読み決定保留（第４保留）に含まれる事前判定情報が「リーチなしハズレ」を示すものであり、シルエット色パターンＰ３ＢＧＮが決定され、同色図柄として青図柄が決定された場合のシルエット先読み予告演出について説

明する。なお、前述したように、この場合には、図３４に示すシルエット先読み予告演出と、第３保留に対する報知演出が異なるので、第３保留以降の報知演出についてのみ説明し、第１保留および第２保留に対する報知演出は図３４と同様であるものとする。また、同様に、以下では、先読み決定保留（第４保留）以降に、保留は発生しない（第１始動口２１に遊技球が入賞しない）ものとする。

【０３１６】

時間ｔ＝１２．０秒において装飾図柄ＤＩの本停止表示が終了すると、各保留画像ＲＩはステージＳＴを順次左に移動し、第３保留が消化されて（保留画像ＲＩ３が消滅して）第３保留に対応する報知演出が開始する（図３９の（Ａ）参照）。なお、第３保留に対応する報知演出が開始される際には、このときの保留数が２であることに応じて、「リーチなしハズレ」の変動パターン（変動時間）として、例えば「１３．５秒」が決定され（図１５参照）、確定時間は「０．５秒」であるから、第２保留に対応する特別図柄抽選において特別図柄が変動表示した後に停止図柄（判定図柄）が本停止（確定停止）する全体の時間は「１４．０秒」となる。

【０３１７】

図３５に示すように、時間ｔ＝１２．０秒において第３保留に対応する報知演出が開始されることにより、メイン画面において、装飾図柄ＤＩの変動表示が開始され（図３９の（Ａ）参照）、左図柄として通常図柄「１」が仮停止表示され、次いで右図柄として通常図柄「９」が仮停止表示され、次いで中図柄として青図柄「４」が仮停止表示される（図３９の（Ｂ）参照）。なお、３つの装飾図柄ＤＩが仮停止表示されるまで、サブ画面においては、第２保留に対応する報知演出において表示が変更されたサブシルエット画像ＳＳＩ（緑シルエット）の表示が継続される。そして、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が非同色図柄で仮停止表示されるので、当該仮停止（具体的には、最後の中図柄の仮停止）を契機に、シルエット画像が表示されることはなく、メイン画面において装飾図柄ＤＩの前面にメインシルエット画像ＭＳＩが表示されることはない。そして、図３５に示すように、時間ｔ＝２５．５秒において１３．５秒の変動時間が終了すると、仮停止表示されていた３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は本停止（確定停止）表示され、この際、サブ画面に継続表示されていたサブシルエット画像ＳＳＩ（緑シルエット）は非表示となる（図３９の（Ｃ）参照）。その後、時間ｔ＝２６．０秒までの規定の確定時間（０．５秒）上記装飾図柄ＤＩの本停止が継続するが、この確定時間においては、メインシルエット画像ＭＳＩもサブシルエット画像ＳＳＩも表示されないことにより、シルエット先読み予告演出がガセ予告であったこと（つまり先読み決定保留が信頼度の高い保留ではないこと）が示唆される。

【０３１８】

次に、時間ｔ＝２６．０秒において装飾図柄ＤＩの本停止表示が終了すると、各保留画像ＲＩはステージＳＴを順次左に移動し、第４保留が消化されて（保留画像ＲＩ４が消滅して）第４保留に対応する報知演出が開始する（図３９の（Ｄ）参照）。なお、第４保留（「リーチなしハズレ」を示す事前判定情報を有する先読み決定保留）に対応する報知演出が開始される際には、このときの保留数が１であることに応じて、例えば「１３．５秒」が決定され（図１５参照）、確定時間は「０．５秒」であるから、第４保留に対応する特別図柄抽選において特別図柄が変動表示した後に停止図柄（判定図柄）が本停止（確定停止）する全体の時間は「１４．０秒」となる。

【０３１９】

図３５に示すように、時間ｔ＝２６．０秒において第４保留に対応する報知演出が開始されることにより、メイン画面において、装飾図柄ＤＩの変動表示が開始される（図３９の（Ｄ）参照）。そして、当該報知演出としてリーチも発生せずハズレが報知されるが、第３保留に対応する報知演出におけるガセ予告（すなわち、メイン画面においてメインシルエット画像ＭＳＩが表示されず、サブ画面におけるサブシルエット画像ＳＳＩが非表示となる）が、このハズレを示唆していたことになる。なお、上記では３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が本停止表示された際にサブシルエット画像ＳＳＩが非表示となるものとした

が、これに限られるものではなく、例えば、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が非同色図柄で仮停止表示された際に非表示となるものとしてもよい。

【０３２０】

なお、上記では、図３４～図３９を参照して、先読み決定保留が第４保留である場合のシルエット先読み予告演出の一例を説明したが、先読み決定保留が第２保留、第３保留であっても同様である。具体的には、先読み決定保留が第２保留である場合にはガセ予告が無いので、一例として、図３４に示すシルエット先読み予告演出のタイムチャートのうち、第２保留に対応する報知演出と第３保留に対応する報知演出が割愛された演出が実行され、先読み決定保留が第３保留でありガセ予告が無い場合には、一例として、図３４に示すシルエット先読み予告演出のタイムチャートのうち、第３保留に対応する報知演出が割愛された演出が実行され、先読み決定保留が第３保留でありガセ予告がある場合には、一例として図３５に示すシルエット先読み予告演出のタイムチャートのうち、第３保留に対応する報知演出が割愛された演出が実行される。

【０３２１】

以上のように、本実施形態によれば、ガセ予告を含まないシルエット先読み予告演出（例えばシルエット色パターンＰ３ＢＧＲ）が実行される場合には、メイン画面においては、メインシルエット画像ＭＳＩは、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄で仮停止表示される毎に装飾図柄ＤＩの前面に表示され、装飾図柄ＤＩが本停止表示する際に非表示となる。このため、当該メインシルエット画像ＭＳＩとして表示されるシルエット画像の種類（色）により、現在の保留の中にシルエット画像が示す色に応じた信頼度の保留が存在する可能性があることを示唆することができるとともに、確定表示される装飾図柄ＤＩ（つまり、特別図柄抽選の結果）の視認性を妨げることがない。一方で、サブ画面においては、サブシルエット画像ＳＳＩは、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄で仮停止表示される毎に表示され、当該表示は、装飾図柄ＤＩが本停止表示される確定時間（０．５秒）においても継続表示されることで次の報知演出においても継続表示され、先読み決定保留に対応する報知演出まで継続して表示される。このため、短時間しか表示されないメインシルエット画像ＭＳＩを見逃した遊技者に対しても、表示が継続するサブシルエット画像ＳＳＩによって、現在の保留の中にシルエット画像が示す色に応じた信頼度の保留が存在する可能性があることを示唆することができるとともに、報知演出の開始時にサブシルエット画像ＳＳＩを継続表示することによって、当該サブシルエット画像ＳＳＩが現在の報知演出の信頼度を示唆しているのか、さらに後の報知演出の信頼度を示唆しているのか分かり難くすることが可能となる。また、ガセ予告を含むシルエット先読み予告演出（例えばシルエット色パターンＰ３ＢＧＮ）が実行される場合であっても、ガセ予告が実行される報知演出においても、当該報知演出の開始時に、それまでに表示されていたサブシルエット画像ＳＳＩが継続表示されることにより、当該報知演出においてもガセ予告ではない演出（つまり、シルエット画像の表示）が実行されることを継続して期待させることが可能となり、また、当該報知演出においてサブシルエット画像ＳＳＩによって示唆される信頼度の報知演出が実行されるのではないかと期待させることが可能となる。

【０３２２】

以上のことから、本実施形態によれば、遊技者の新たな興味を惹き起こすことができる新規な遊技機を提供することができる。

【０３２３】

［シルエット画像が表示される契機の変形例］

次に、図４０を参照して、シルエット画像が表示される契機の変形例について説明する。図４０は、図３４に示すシルエット先読み予告演出と同様に、第１特別図柄抽選の保留数が４である（先読み決定保留が第４保留である）場合において、先読み決定保留に含まれる事前判定情報が「大当り」を示すものであり、図２９の（１）に示すシルエット色パターンＰ３ＢＧＲが決定され、図２９の（２）に示す同色図柄として青図柄が決定された場合のシルエット先読み予告演出を時系列に示したタイムチャートの変形例である。

【０３２４】

図３４を参照して説明したように、上記した実施形態では、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄で仮停止表示される（つまり、最後の中図柄が仮停止表示される）ことを契機にシルエット画像（メインシルエット画像ＭＳＩおよびサブシルエット画像ＳＳＩ）が表示されるものとした。しかし、図４０の第１保留に対応する報知演出において例示するように、変形例においては、最初に仮停止表示される左図柄が仮停止表示されることを契機にシルエット画像が表示されるものとしてもよいし、図４０の第２保留に対応する報知演出において例示するように、変形例においては、２番目に仮停止表示される右図柄が仮停止表示されることを契機にシルエット画像が表示されるものとしてもよい。このようにすると、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄で仮停止表示される前にシルエット画像が表示されるので、シルエット画像を、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄で仮停止表示されることを事前に予告する演出として機能させることができる。また、図３４を参照して説明したように、上記した実施形態では、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄で仮停止表示される同じ契機で、メイン画面とサブ画面の両方にシルエット画像が表示されるものとした。しかし、図４０の第３保留に対応する報知演出において例示するように、変形例においては、例えば、メイン画面においては３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄で仮停止表示される（つまり、中図柄が仮停止表示される）ことを契機にシルエット画像（メインシルエット画像ＭＳＩ）が表示され、一方、サブ画面においては右図柄が仮停止表示されることを契機にシルエット画像（サブシルエット画像ＳＳＩ）が表示されるものとしてもよい。このように、メイン画面とサブ画面とで、シルエット画像が表示される契機を異ならせることにより、例えば、サブ画面のシルエット画像が表示されるタイミングをメイン画面のシルエット画像が表示されるタイミングよりも早くすることで、サブ画面における演出を、メイン画面における演出（同色図柄が仮停止表示され、メインシルエット画像ＭＳＩが表示される演出）を事前に予告する演出として機能させることができる。

【０３２５】

［その他の変形例］

なお、上記した実施形態では、仮停止表示されていた３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が本停止表示される際に、メイン画面において表示されていたメインシルエット画像ＭＳＩが非表示となるものとしたが、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が本停止表示される前であれば、メインシルエット画像ＭＳＩが非表示となるタイミングはこれに限られるものではない。このように、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が本停止表示される前にメインシルエット画像ＭＳＩが非表示となるものであれば、確定表示される装飾図柄ＤＩ（つまり、特別図柄抽選の結果）の視認性を妨げることがない。

【０３２６】

また、上記した実施形態では、複数の連続する報知演出においてシルエット画像が表示される場合において、シルエット画像の色は変化し得るが、当該シルエット画像を表示する契機となる、仮停止表示される際の装飾図柄ＤＩの同色図柄の色図柄は同一であるものとした。しかし、シルエット画像の色が変化し得るのと同様に、同色図柄の色図柄も変化し得るものとしてもよい。例えば、赤図柄が決定され得る赤シルエットが表示されるシルエットパターンＰ２ＧＲが決定された場合において、第１保留に対応する報知演出においては同色図柄として青図柄が仮停止表示され、第２保留に対応する報知演出においては同色図柄として赤図柄が仮停止表示されることにより、複数の連続する報知演出において同色図柄の色が変化するものとしてもよい。また、上記した実施形態において前述したように、同色図柄の色図柄が赤図柄である場合には、赤シルエット画像が表示されることから、赤図柄は青図柄よりも信頼度の高い同色図柄の色図柄であるといえる。したがって、同色図柄の色図柄が変化し得る場合においても、シルエット画像の色と同様に、先の報知演出において仮停止表示される同色図柄の色図柄よりも後の報知演出において仮停止表示される同色図柄の色図柄の信頼度が低くなることがないようにするものとしてもよい。具体的には、例えば第１特別図柄抽選の保留数が４つの場合において、シルエット色パターンＰ３ＢＧＲが決定された場合には、第１保留、第２保留、第３保留に対応する報知演出に

おいて、それぞれ、青図柄、赤図柄、赤図柄が仮停止表示されるものとすればよい。

【０３２７】

また、上記した実施形態では、最新保留データ（先読み決定保留データ）よりも前に記憶されている保留データに含まれる事前判定情報の中に「リーチ演出あり」がある場合には、シルエット先読み予告演出は実行されない（実行すると判定されない）ものとしたが、この場合であってもシルエット先読み予告演出が実行され得るものとしてもよい。このようにすると、シルエット先読み予告演出が実行される場合には、リーチ演出が行われた結果としてハズレが報知される際に、ハズレ目が同色図柄で仮停止表示されることによりシルエット画像が表示されることになるので、リーチ演出が行われることによって大当りを期待したもののハズレが報知されたことによって落胆した遊技者に対して、次回以降の報知演出（特別図柄の変動表示）に対する期待感を抱かせることが可能となる。

【０３２８】

また、上記した実施形態では、シルエット先読み予告演出が実行される場合には、第１特別図柄抽選の保留数に応じて、図２９に示すシルエット色パターンおよび同色図柄の色図柄に基づいて、各保留に対応する報知演出におけるシルエット先読み予告演出の予告内容が予め決定されるものとした。しかし、これに限られるものではなく、例えば、シルエット先読み予告演出を実行する場合には、シルエット先読み予告演出を実行すると判定される基となった先読み決定保留よりも前に記憶された保留に対応する報知演出が開始される毎に（つまり、先読み決定保留よりも前の保留が消化される毎に）抽選が実行されて、シルエット先読み予告演出の予告内容が決定されるものとしてもよい。

【０３２９】

また、上記した実施形態では、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同色図柄で仮停止表示されることを契機に、メインシルエット画像ＭＳＩおよびサブシルエット画像ＳＳＩが表示されるものとしたが、サブシルエット画像ＳＳＩが表示されることに代え、あるいは、サブシルエット画像ＳＳＩが表示されることに加えて、シルエット画像の種類（色）に対応したＢＧＭ（演出効果音）が出力されるものとしてもよい。このようにすると、例えば、サブ画面を有しない遊技機においても、シルエット画像の種類（色）に対応したＢＧＭが確定時間においても継続して出力されることにより、短時間しか表示されないメインシルエット画像ＭＳＩを見逃した遊技者に対しても、出力が継続されるＢＧＭによって、現在の保留の中にＢＧＭに応じた信頼度の保留が存在する可能性があることを示唆することができる。

【０３３０】

また、上記した実施形態では、先読み決定保留（シルエット先読み予告演出を実行すると判定される基となった保留）が発生したときに既に実行されている報知演出は変更されることなく（例えば図３６の（１）参照）、次の第１保留に対応する報知演出からシルエット先読み予告演出が実行されるものとした。しかし、これに限らず、先読み決定保留が発生したときに既に実行されている報知演出からシルエット先読み予告演出が実行されるものとしてもよい。具体的には、例えば、画像音響制御部４００は、先読み決定保留が発生したとき（すなわち、シルエット先読み予告演出を実行すると判定した場合）に、シルエット先読み予告演出の予告内容を決定するとともに、すでに実行中の報知演出における装飾図柄ＤＩの仮停止態様を変更する変更コマンドを画像音響制御部５００に送信し、画像音響制御部５００は、当該変更コマンドに基づいて実行中の報知演出における装飾図柄ＤＩの仮停止図柄を変更するとともにシルエット画像を表示するものとすればよい。なお、この変更コマンドは、それぞれの装飾図柄ＤＩを仮停止させる段階でその図柄を変更させるコマンドであってもよいし、現在変動中の装飾図柄ＤＩを、仮停止される予定だった図柄で仮停止させた後に、別の同色図柄（青図柄または赤図柄）を仮停止された図柄の上に重ねて表示させて（上書き表示させて）本停止させるコマンドであってもよい。

【０３３１】

また、上記した実施形態では、演出制御部４００が、報知演出開始コマンドに応じて演出パターンを決定し、演出パターンに基づいて各種予告演出の内容等を決定することで演

出内容を設定し、当該演出内容を指示するコマンドを画像音響制御部５００に送信し、画像音響制御部５００が、当該コマンドにしたがって、各種演出等の実行タイミングや実行時間等の実行スケジュールを設定して演出を実行するものとした。しかし、演出制御部４００と画像音響制御部５００の処理分担は、これに限られるものではなく、例えば、演出制御部４００は、報知演出開始コマンドに応じて演出パターンのみを決定し、画像音響制御部５００は、演出制御部４００から送信される演出パターンに基づいて各種予告演出等を決定し、さらに、これらの実行スケジュールを決定して演出を実行するものとしてもよい。また、表示制御を行うためのＣＰＵとして単一のＣＰＵを用いる場合には、上記した全ての処理を同一のＣＰＵが行うものとしてもよい。

【０３３２】

また、上記した実施形態では、特別図柄抽選に当選（大当り）した場合には、所定の割合（例えば７０％）で、次回大当りするまで（正確には特別図柄の変動表示が９９９９回に達するまで）確変遊技状態に設定されるゲーム構成（いわゆるループ機）を一例に挙げて説明した。しかし、これには限られず、例えば特別図柄抽選に当選（大当り）した場合には、１００％の割合で、その後に特別図柄の変動表示が所定の回転数（例えば８０回）実行されるまで確変遊技状態に設定されるゲーム構成（いわゆるＳＴ機）であってもよい。

【０３３３】

また、上記した実施形態では、パチンコ遊技機を一例に挙げて本発明の説明を行った。しかし、本発明は、パチンコ遊技機に限られず、例えば、適用可能な範囲において、スロットマシン（回胴式遊技機、パチスロ）に適用されてもよい。この場合、スロットマシンにメダルが投入された状態でレバーがオン操作されることによって、当たりを判定するための遊技情報（乱数；判定情報）が取得されることとなる（つまり、遊技情報が取得されるための条件が成立することとなる）。また、この場合、上記した実施形態での「報知演出」は、スロットマシンにおけるレバーのオン操作によってリールが変動してから停止するまでの演出に対応することとなる。

【０３３４】

また、以上に本実施形態の特徴やその変形例の特徴等について説明したが、これらの特徴を適切に組み合わせてもよいことは言うまでもない。

【０３３５】

また、上述したパチンコ遊技機１に設けられている各構成要素の形状、数、および設置位置等は、単なる一例に過ぎず他の形状、数、および設置位置であっても、本発明の範囲を逸脱しなければ本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述した処理で用いられている数値等は、単なる一例に過ぎず他の数値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。

【０３３６】

以上、本発明を実施形態を用いて詳細に説明してきたが、前述の説明はあらゆる点において本発明の例示にすぎず、その範囲を限定しようとするものではない。本発明の範囲を逸脱することなく種々の改良や変形を行うことができることは言うまでもない。また、本明細書において使用される用語は、特に言及しない限り、当該分野で通常用いられる意味で用いられることが理解されるべきである。したがって、他に定義されない限り、本明細書中で使用される全ての専門用語および技術用語は、本発明の属する分野の当業者によって一般的に理解されるのと同じ意味を有する。矛盾する場合、本明細書（定義も含めて）が優先する。

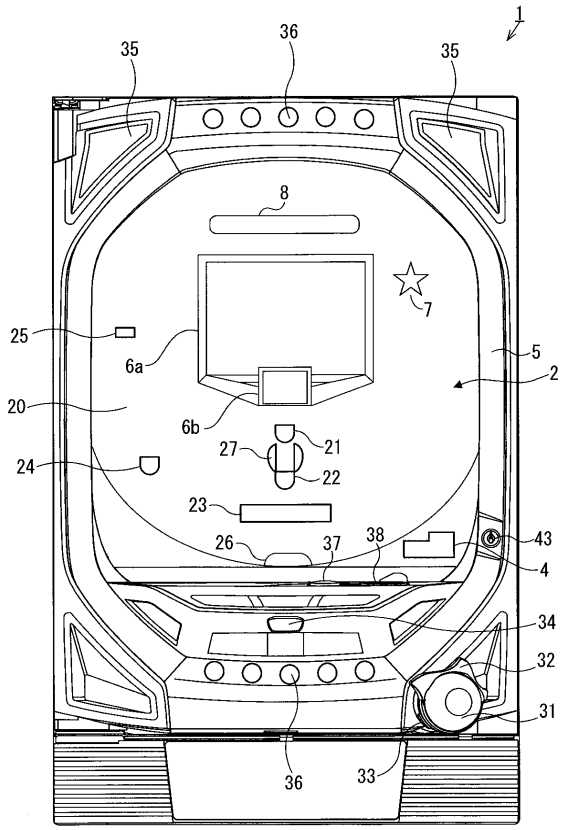
【符号の説明】

【０３３７】

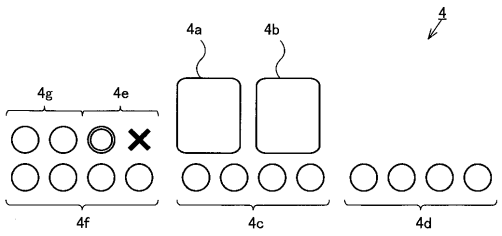
１…遊技機
２…遊技盤
４…表示器
５…枠部材

６ａ…第１画像表示部（メイン画面）
６ｂ…第２画像表示部（サブ画面）
７…可動役物
８…盤ランプ
２０…遊技領域
２１…第１始動口
２２…第２始動口
２３…大入賞口
２４…普通入賞口
２５…ゲート
２６…排出口
２７…電動チューリップ
３１…ハンドル
３２…レバー
３３…停止ボタン
３４…取り出しボタン
３５…スピーカ
３６…枠ランプ
３７…演出ボタン
３８…演出キー
３９…皿
４３…錠部
１００…メイン制御部
１０１、２０１、３０１、４０１、５０１、６０１…ＣＰＵ
１０２、２０２、３０２、４０２、５０２、６０２…ＲＯＭ
１０３、２０３、３０３、４０３、５０３、６０３…ＲＡＭ
１１１ａ…第１始動口スイッチ
１１１ｂ…第２始動口スイッチ
１１２…電動チューリップ開閉部
１１３…ゲートスイッチ
１１４…大入賞口スイッチ
１１５…大入賞口開閉部
１１６…普通入賞口スイッチ
２００…発射制御部
２１１…発射装置
３００…払出制御部
３１１…払出駆動部
４００…演出制御部
４０４…ＲＴＣ
５００…画像音響制御部
６００…ランプ制御部
ＤＩ…装飾図柄
ＭＳＩ…メインシルエット画像
ＳＳＩ…サブシルエット画像

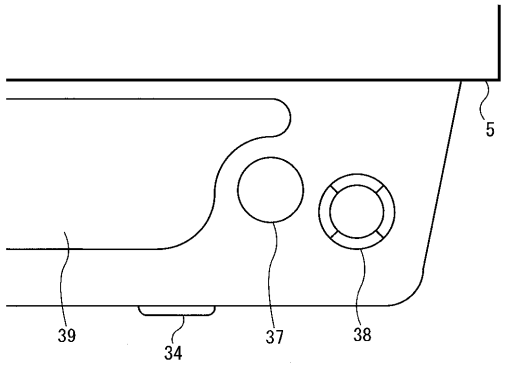
【図１】



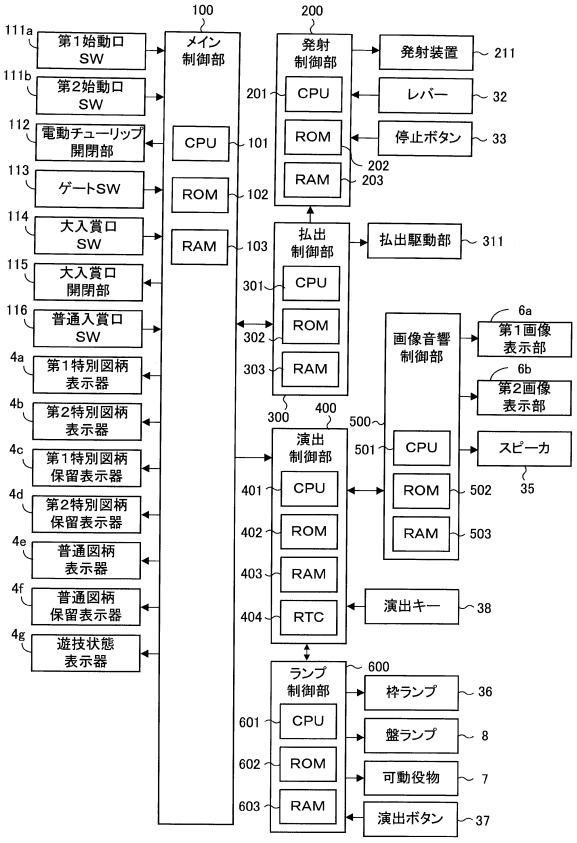
【図２】



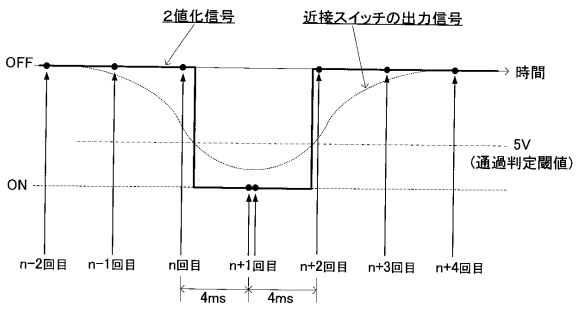
【図３】



【図４】

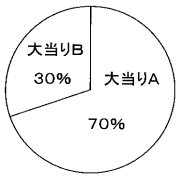


【図５】

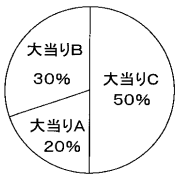


【図６】

（1） 第1始動口入賞による大当りの内訳



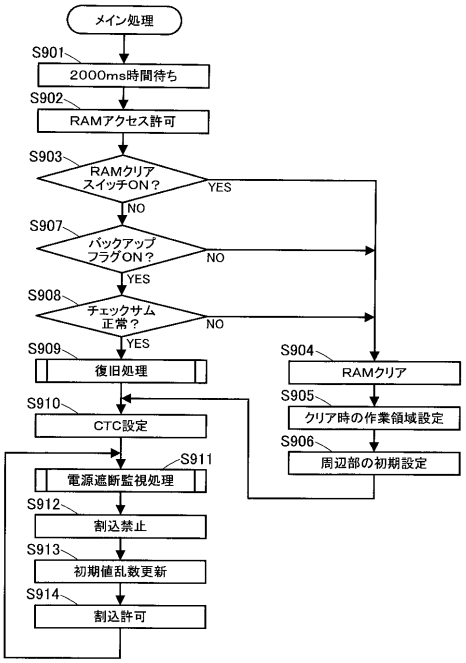
（2） 第2始動口入賞による大当りの内訳



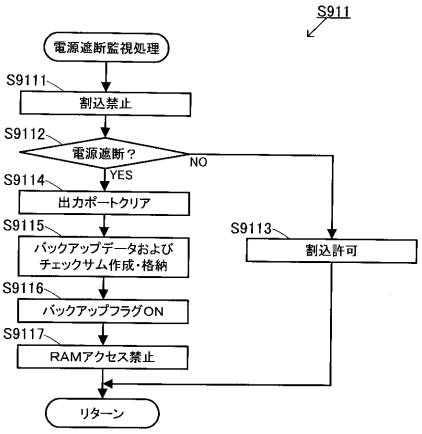
（3） 大当り種別

大当り種別	R数	大当り後の遊技状態	時短回数
大当りA	4R	確変遊技状態	9999回
大当りB	4R	通常遊技状態	0回
大当りC	16R	確変遊技状態	9999回

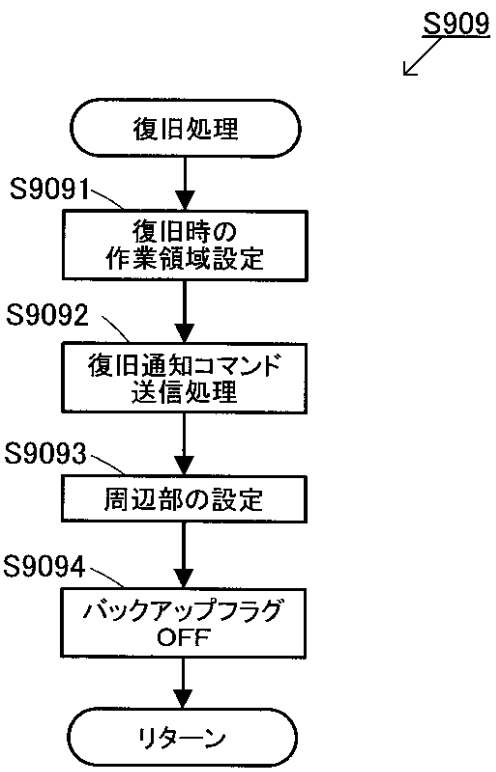
【図７】


メイン処理
S901
2000ms時間待ち
S902
RAMアクセス許可
S903
RAMクリア
スイッチON？
YES
NO
S907
バックアップ
フラグON？
NO
YES
S908
チェックサム
正常？
NO
YES
S909
復旧処理
S904
RAMクリア
S905
クリア時の作業領域設定
S906
周辺部の初期設定
S910
CTC設定
S911
電源遮断監視処理
S912
割込禁止
S913
初期値乱数更新
S914
割込許可

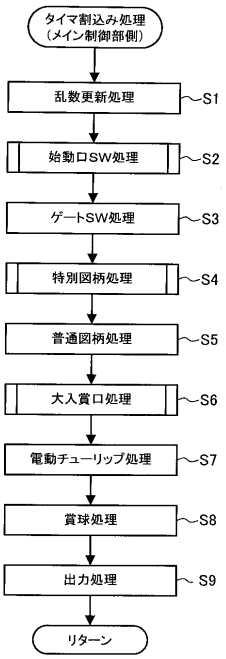
【図８】


S911
電源遮断監視処理
S9111
割込禁止
S9112
電源遮断？
NO
YES
S9114
出力ポートクリア
S9115
バックアップデータおよび
チェックサム作成・格納
S9116
バックアップフラグON
S9117
RAMアクセス禁止
S9113
割込許可
リターン

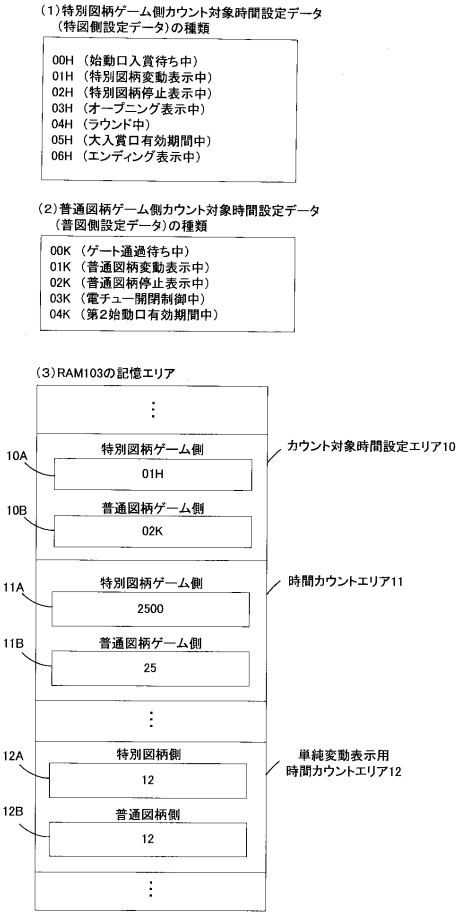
【図９】


S909
復旧処理
S9091
復旧時の
作業領域設定
S9092
復旧通知コマンド
送信処理
S9093
周辺部の設定
S9094
バックアップフラグ
OFF
リターン

【図１０】


タイマ割込み処理
（メイン制御部側）
乱数更新処理
S1
始動口SW処理
S2
ゲートSW処理
S3
特別図柄処理
S4
普通図柄処理
S5
大入賞口処理
S6
電動チューリップ処理
S7
賞球処理
S8
出力処理
S9
リターン

【図１１】

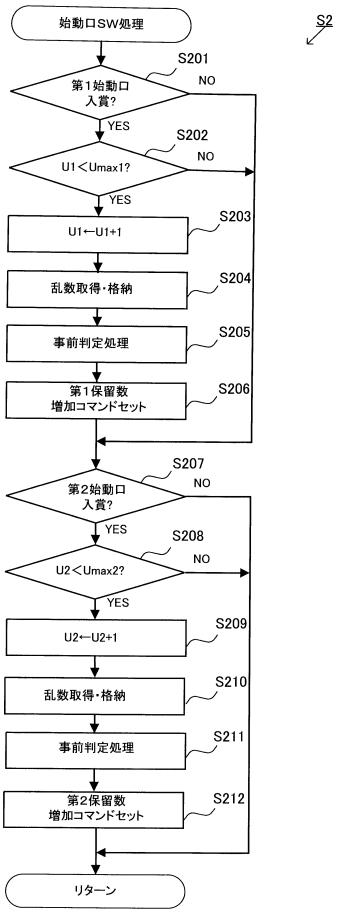


【図１２】

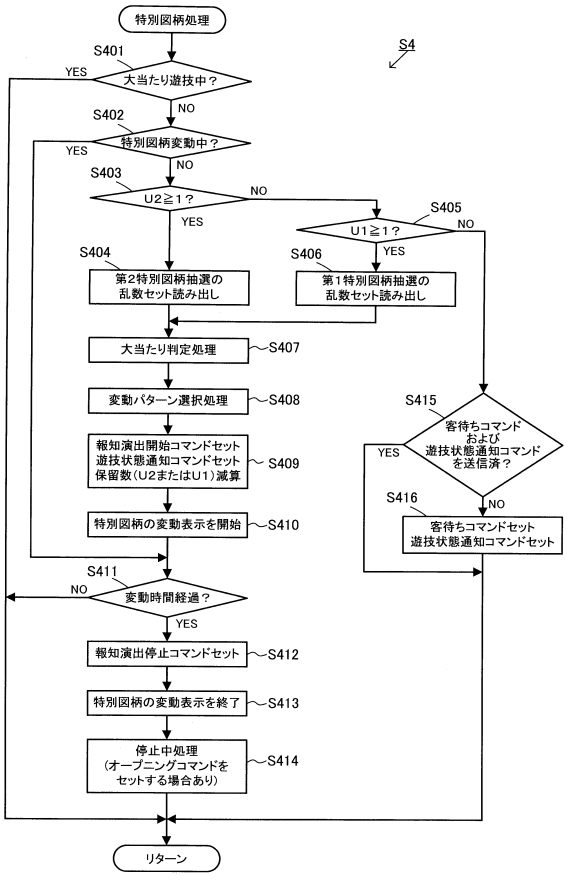
変動時間テーブル

変動パターンの識別番号（変動パターン：秒）	基本変動時間（秒）	加算変動時間（秒）	4m秒周期の演算処理で使用するために250を乗算した値（参考）
1 (90.10)	90	0.10	22525
2 (90.09)	90	0.09	22523(22522.5)
3 (90.08)	90	0.08	22520
4 (90.07)	90	0.07	22518(22517.5)
5 (90.06)	90	0.06	22515
6 (90.05)	90	0.05	22513(22512.5)
7 (90.04)	90	0.04	22510
8 (90.03)	90	0.03	22508(22507.5)
9 (90.02)	90	0.02	22505
10 (90.01)	90	0.01	22503(22502.5)
11 (40.06)	40	0.06	10015
12 (40.05)	40	0.05	10013(10012.5)
13 (40.04)	40	0.04	10010
14 (40.03)	40	0.03	10008(10007.5)
15 (40.02)	40	0.02	10005
16 (40.01)	40	0.01	10003(10002.5)
17 (15.02)	15	0.02	3755
18 (15.01)	15	0.01	3753(3752.5)
19 (13.50)	13	0.50	3375
20 (10.00)	10		2500
21 (8.00)	8		2000
22 (4.00)	4		1000
23 (3.00)	3		750
24 (2.00)	2		500

【図１３】



【図１４】



【図１５】

変動パターン決定テーブルHT1－1（非時短/第1特別図柄抽選用）

		第1特別図柄抽選の保留数（1～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン（特別図柄変動時間;秒）	対応する演出パターンのタイプ
非時短	大当り			212～299	90.05	第1SPSP当り
				125～211	90.04	第2SPSP当り
				75～124	90.03	第3SPSP当り
				45～74	90.02	第4SPSP当り
				15～44	90.01	第5SPSP当り
				8～14	40.03	第1SP当り
				3～7	40.02	第2SP当り
				1～2	40.01	第3SP当り
				0	15.01	リーチ当り
	ハズレ	1、2	70～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～69（リーチなし）	60～299	13.50	即ハズレ
				0～59	8.00	
		3	80～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～79（リーチなし）	210～299	13.50	即ハズレ
				0～209	8.00	
		4	85～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～84（リーチなし）	270～299	13.50	即ハズレ
				210～269	8.00	
				0～209	3.00	

【図１６】

変動パターン決定テーブルHT1－2（非時短、第2特別図柄抽選用）

		第2特別図柄抽選の保留数（1～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン（特別図柄変動時間;秒）	対応する演出パターンのタイプ
非時短	大当り			212～299	90.05	第1SPSP当り
				125～211	90.04	第2SPSP当り
				75～124	90.03	第3SPSP当り
				45～74	90.02	第4SPSP当り
				15～44	90.01	第5SPSP当り
				8～14	40.03	第1SP当り
				3～7	40.02	第2SP当り
				1～2	40.01	第3SP当り
				0	15.01	リーチ当り
	ハズレ	1、2	70～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～69（リーチなし）	60～299	13.50	即ハズレ
				0～59	8.00	
		3	80～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～79（リーチなし）	210～299	13.50	即ハズレ
				0～209	8.00	
		4	85～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～84（リーチなし）	270～299	13.50	即ハズレ
				210～269	8.00	
				0～209	3.00	

【図１７】

変動パターン決定テーブルHT2－1（時短/第1特別図柄抽選用）

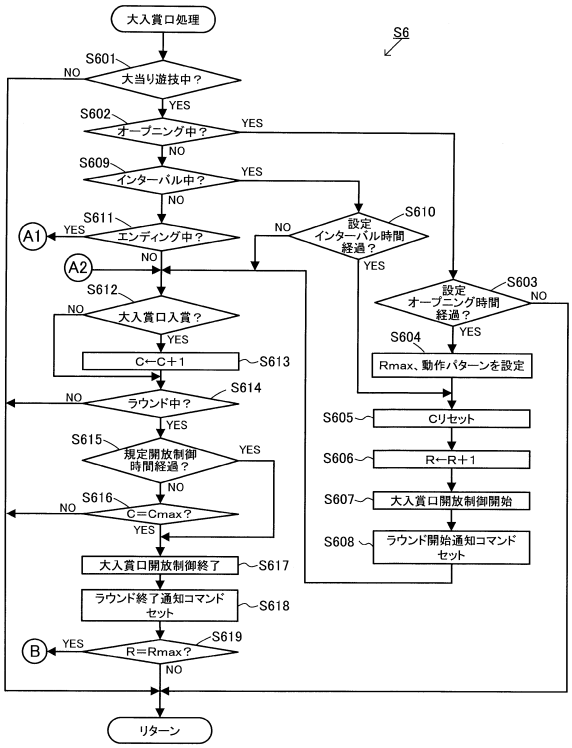
		第1特別図柄抽選の保留数（1～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン（特別図柄変動時間;秒）	対応する演出パターンのタイプ
時短	大当り			212～299	90.05	第1SPSP当り
				125～211	90.04	第2SPSP当り
				75～124	90.03	第3SPSP当り
				45～74	90.02	第4SPSP当り
				15～44	90.01	第5SPSP当り
				8～14	40.03	第1SP当り
				3～7	40.02	第2SP当り
				1～2	40.01	第3SP当り
				0	15.01	リーチ当り
	ハズレ	1、2	70～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～69（リーチなし）	0～299	13.50	即ハズレ
		3	80～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～79（リーチなし）	0～299	13.50	即ハズレ
		4	85～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～84（リーチなし）	0～299	13.50	即ハズレ

【図１８】

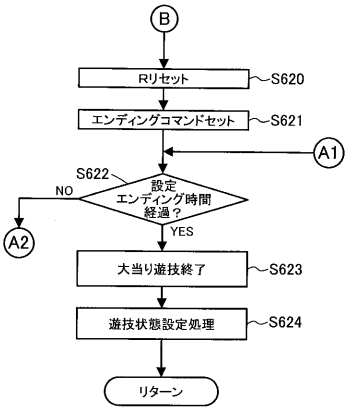
変動パターン決定テーブルHT2－2（時短、第2特別図柄抽選用）

		第2特別図柄抽選の保留数（1～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン（特別図柄変動時間;秒）	対応する演出パターンのタイプ
時短	大当り			212～299	90.05	第1SPSP当り
				125～211	90.04	第2SPSP当り
				75～124	90.03	第3SPSP当り
				45～74	90.02	第4SPSP当り
				15～44	90.01	第5SPSP当り
				8～14	40.03	第1SP当り
				3～7	40.02	第2SP当り
				1～2	40.01	第3SP当り
				0	15.01	リーチ当り
	ハズレ	1	70～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～69（リーチなし）	0～299	13.50	即ハズレ
		2～4	80～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～79（リーチなし）	270～299	10.00	即ハズレ
				240～269	4.00	
				0～239	2.00	

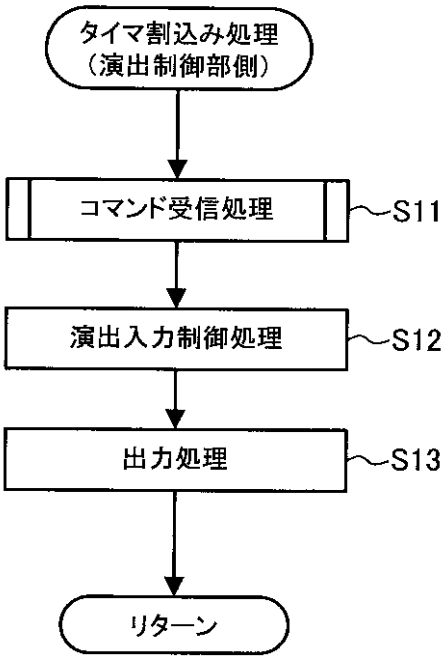
【図１９】



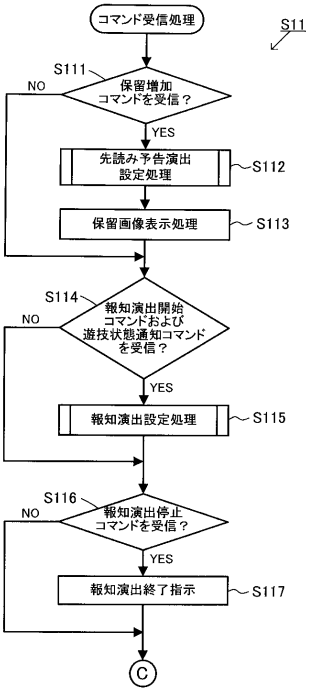
【図２０】



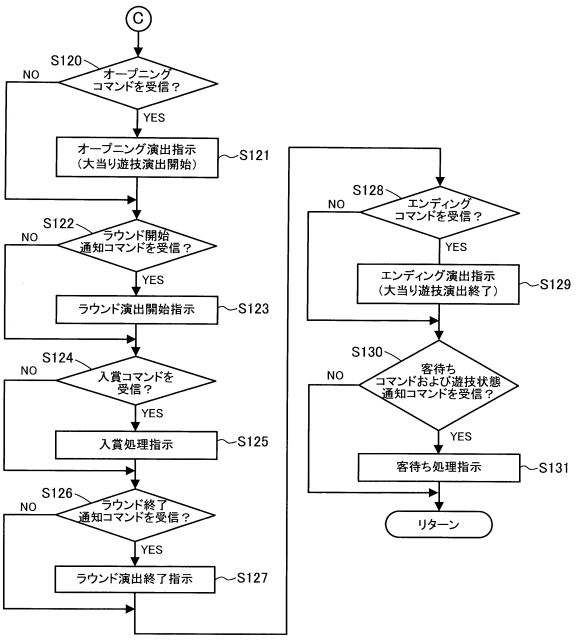
【図２１】



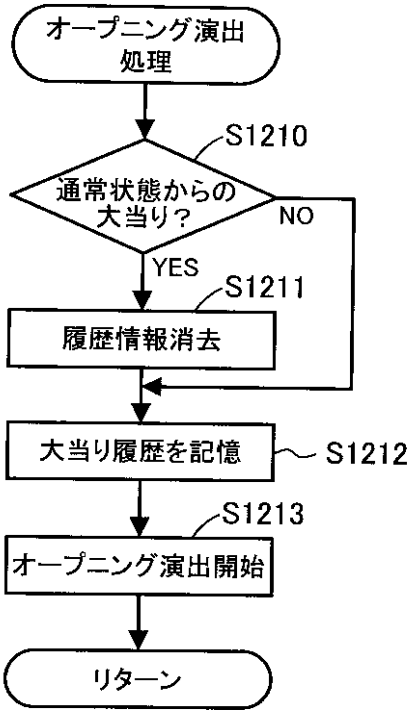
【図２２】



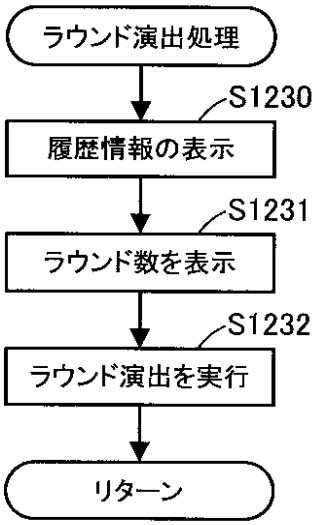
【図２３】



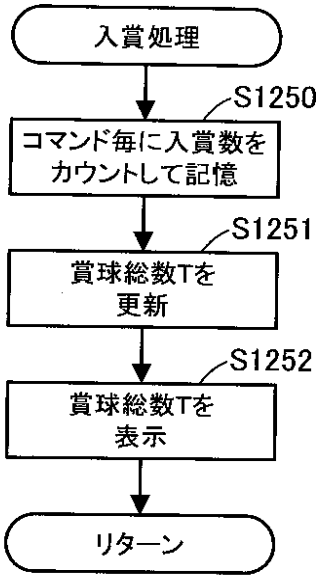
【図２４】



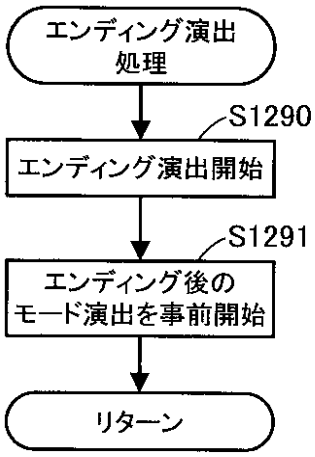
【図２５】



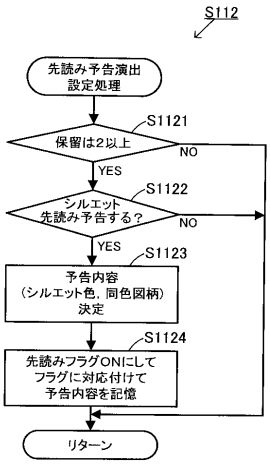
【図２６】



【図２７】



【図２８】



【図２９】

(1)

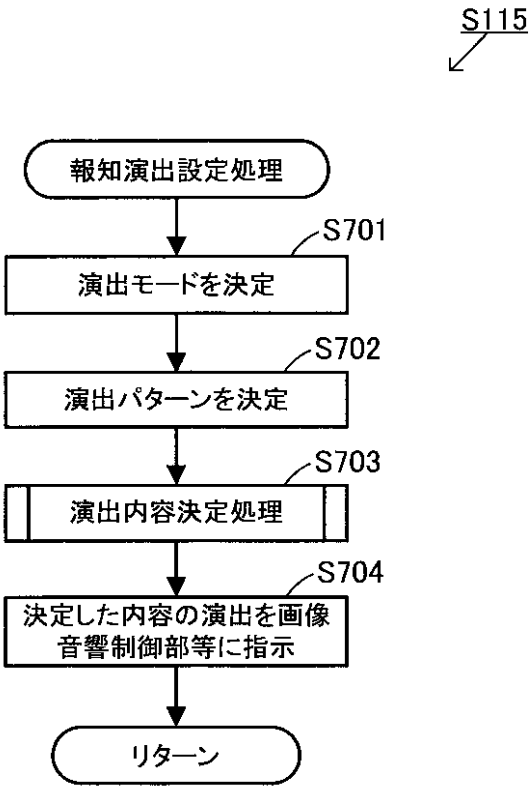
保留数	シルエット色パターン	第1保留	第2保留	第3保留	先読み決定保留 大当り	リーチ有ハズレ	リーチ無ハズレ	信頼度
2	P1R	赤			60%	30%	1%	高
	P1G	緑			30%	50%	9%	
	P1B	青			10%	20%	90%	低
3	P2GR	緑	赤		60%	30%	1%	高
	P2BR	青	赤					
	P2GG	緑	緑		30%	50%	9%	
	P2BG	青	緑					
	P2BB	青	青		10%	10%	30%	
	P2GN	緑	ガセ			10%	60%	
	P2BN	青	ガセ					低
4	P3GGR	緑	緑	赤	60%	30%	1%	高
	P3BGR	青	緑	赤				
	P3BBR	青	青	赤				
	P3GGG	緑	緑	緑	30%	50%	9%	
	P3BGG	青	緑	緑				
	P3BBG	青	青	緑				
	P3BBB	青	青	青	10%	10%	30%	
	P3GGN	緑	緑	ガセ		10%	60%	
	P3BGN	青	緑	ガセ				
	P3BBN	青	青	ガセ				低

(2)

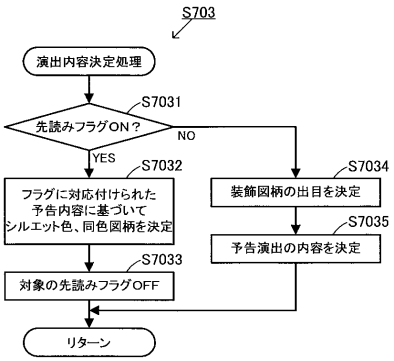
シルエット色パターン	同色図柄 赤図柄	青図柄
P1R	○	○
P1G	×	○
P1B	×	○
P2GR	○	○
P2BR	○	○
P2GG	×	○
P2BG	×	○
P2BB	×	○
P2GN	×	○
P2BN	×	○
P3GGR	○	○
P3BGR	○	○
P3BBR	○	○
P3GGG	×	○
P3BGG	×	○
P3BBG	×	○
P3BBB	×	○
P3GGN	×	○
P3BGN	×	○
P3BBN	×	○

○：選択可
×：選択不可

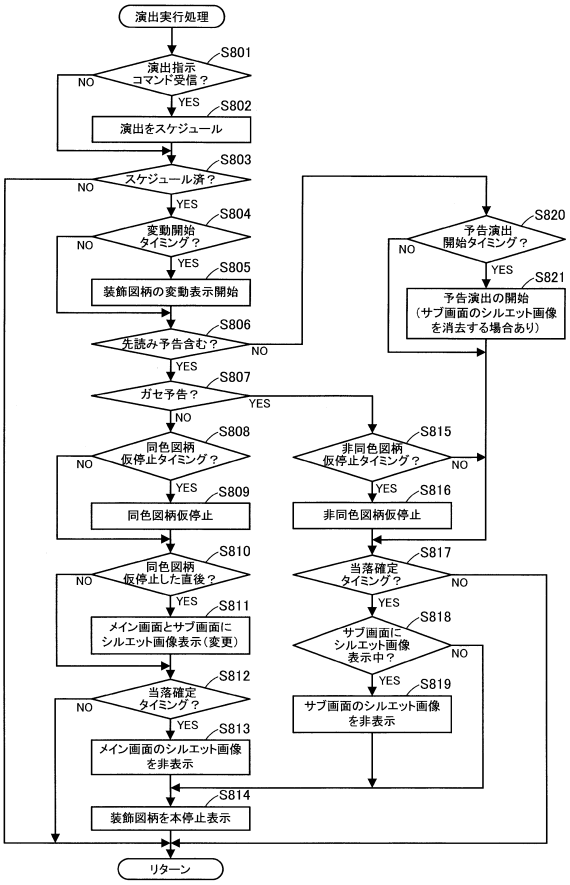
【図３０】



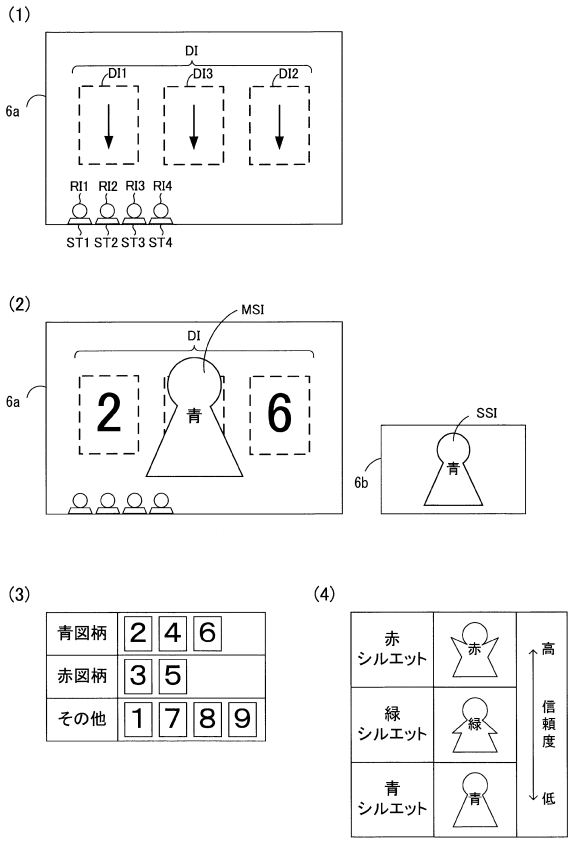
【図３１】



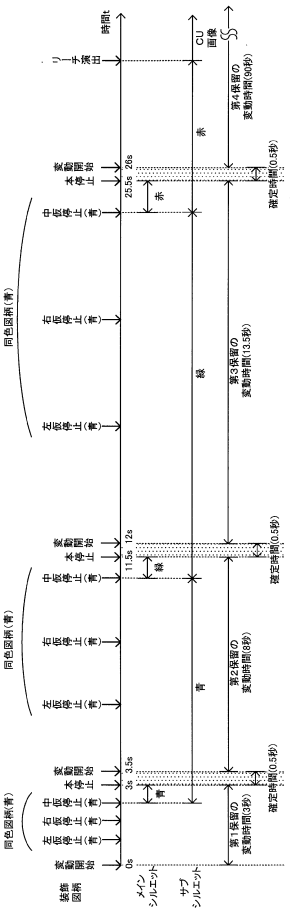
【図３２】



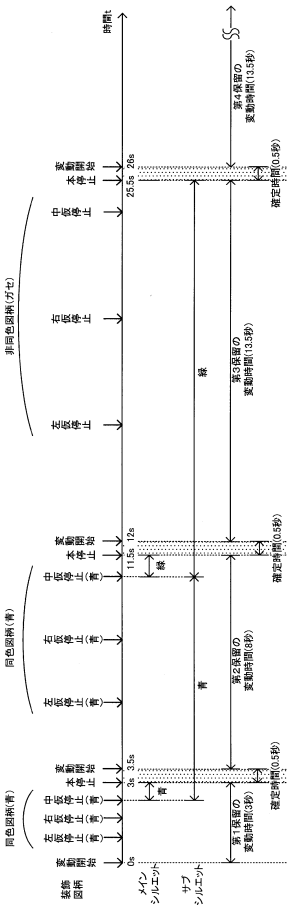
【図３３】



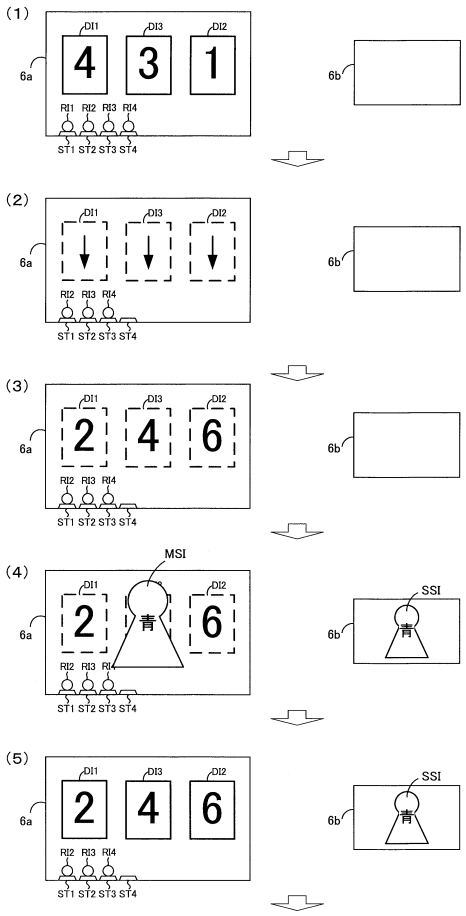
【図３４】



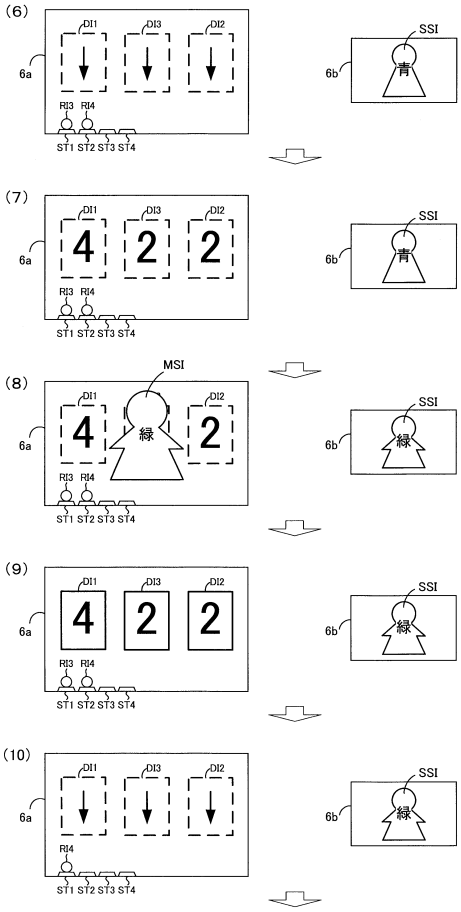
【図３５】



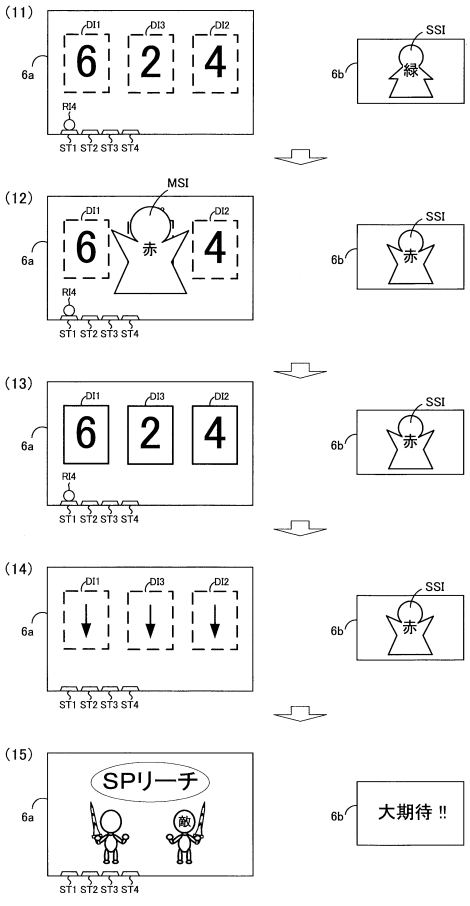
【図３６】



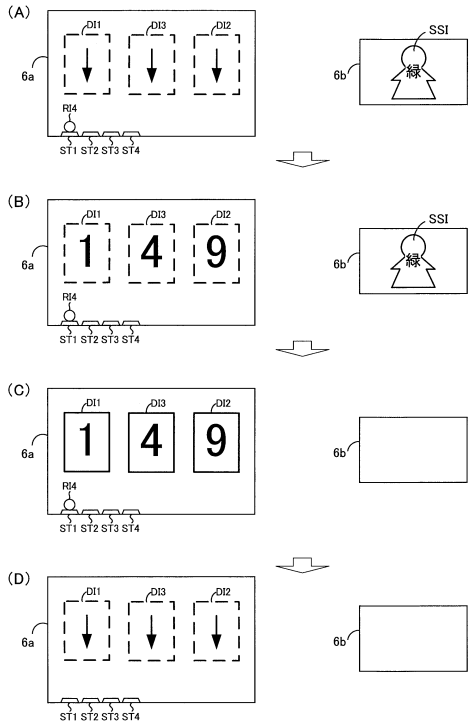
【図３７】



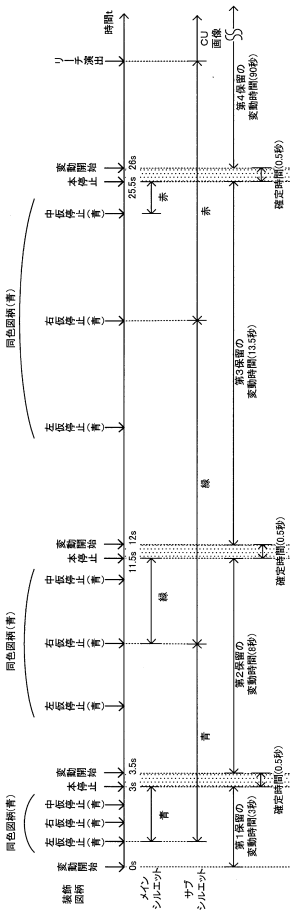
【図３８】



【図３９】


(A)
(B)
(C)
(D)
6a
6b
DI1
DI3
DI2
RI4
ST1 ST2 ST3 ST4
SSI
緑
1
4
9

【図４０】


時間t
リーチ演出
CU画像
装飾図柄
メインシルエット
サブシルエット
同色図柄(青)
同色図柄(赤)
変動開始
本停止
中図柄停止(青)
右図柄停止(青)
左図柄停止(青)
中図柄停止(赤)
右図柄停止(赤)
左図柄停止(赤)
0s
3s
3.5s
11.5s
12s
25.5s
26s
青
赤
緑
第1保留の変動時間(3秒)
第2保留の変動時間(6秒)
第3保留の変動時間(13.5秒)
第4保留の変動時間(30秒)
確定時間(0.5秒)

フロントページの続き

(72)発明者　瀬下　哲雄
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内
(72)発明者　井口　裕之
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内

審査官　武田　知晋

(56)参考文献　特許第６０９９６８５（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１６－０１６０７０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１６１３５８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１２３５４６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１４４１２３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０１４５５３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１６０９９０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０６４６８３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０１４４９４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２