(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6370455号
(P6370455)
(45)発行日　平成30年8月8日(2018.8.8)　(24)登録日　平成30年7月20日(2018.7.20)

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

請求項の数 1　(全 153 頁)

(21)出願番号　特願2017-175397(P2017-175397)
(22)出願日　平成29年9月13日(2017.9.13)
(62)分割の表示　特願2015-57007(P2015-57007)の分割
原出願日　平成27年3月19日(2015.3.19)
(65)公開番号　特開2017-213439(P2017-213439A)
(43)公開日　平成29年12月7日(2017.12.7)
審査請求日　平成29年9月14日(2017.9.14)

(73)特許権者　391010943
株式会社藤商事
大阪府大阪市中央区内本町一丁目１番４号
(74)代理人　100132805
弁理士　河合　貴之
(72)発明者　大出　和幸
大阪市中央区内本町一丁目１番４号　株式会社藤商事内

審査官　大隈　俊哉

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】
所定のスイッチ信号に起因して所定の遊技情報を取得する取得手段と、
前記取得手段により取得された前記遊技情報に基づき、当り遊技を発生させるか否かの当り抽選を実行する抽選手段と、
遊技図柄の変動表示動作を行い、当該遊技図柄の停止表示態様により前記抽選手段による抽選結果を表示する図柄表示手段と、
前記取得手段により取得された前記遊技情報を、前記図柄表示手段における前記遊技図柄の変動表示動作に供されるまで保留記憶する保留記憶手段と、
前記保留記憶に基づく前記遊技図柄の変動表示動作が実行される前に前記遊技情報を先読み判定する先読み判定手段と、
前記当り遊技が発生する期待度を予告する予告演出を現出制御可能に構成された演出制御手段と、を備えた遊技機において、
前記予告演出は、複数種類の予告演出種別のそれぞれに属する複数種類の予告演出を含み、
前記複数種類の予告演出は、互いに異なる色彩および／または模様による表示態様により、前記期待度の違いを報知可能な予告演出画像を含む予告画像表示演出として構成されており、
前記演出制御手段は、
現出させるべき前記予告画像表示演出を決定する予告画像演出決定手段と、

前記予告画像演出決定手段により決定された前記予告画像表示演出について、所定タイミング時に現出される第１の予告演出種別に属する所定タイミング時予告画像表示演出と、当該所定タイミング時よりも遅い特定タイミング時に現出される第２の予告演出種別に属する特定タイミング時予告画像表示演出と、を含む複数種類の予告演出を、画像表示手段に対して現出制御可能に構成された予告演出制御手段とを備え、

前記所定タイミング時予告画像表示演出が単独で現出される場合よりも前記所定タイミング時予告画像表示演出と前記特定タイミング時予告画像表示演出とが現出される場合の方が、前記期待度が高まるように構成され、

前記特定タイミング時予告画像表示演出の種類数は、前記所定タイミング時予告画像表示演出の種類数よりも少なく定められており、

前記特定タイミング時予告画像表示演出に係る予告演出画像の表示態様は、前記所定タイミング時予告画像表示演出に係る予告演出画像の表示態様と前記期待度に関する前記色彩および／または模様について共通性を有する表示態様を含み、前記所定タイミング時予告画像表示演出に係る予告演出画像の表示態様のうち前記期待度が、少なくとも最も低い表示態様と共通性を有する表示態様を除く表示態様で構成されており、

前記予告画像演出決定手段は、前記所定タイミング時予告画像表示演出と前記特定タイミング時予告画像表示演出とを決定する場合、前記所定タイミング時予告画像表示演出に係る予告演出画像の表示態様のうちで前記期待度が相対的に高い高期待度表示態様の所定タイミング時予告画像表示演出と、当該高期待度表示態様よりも前記期待度が低い表示態様と共通性を有する表示態様の前記特定タイミング時予告画像表示演出とを決定可能に構成され、

前記第１の予告演出種別に属する所定タイミング時予告画像表示演出は、

前記予告画像演出決定手段によって前記先読み判定の結果に基づいて決定され、当該先読み判定により判定された前記遊技情報に対応する前記遊技図柄の変動表示動作が実行されるよりも前に現出される予告画像表示演出であり、

前記第２の予告演出種別に属する特定タイミング時予告画像表示演出は、

前記予告画像演出決定手段によって前記当り抽選の結果に基づいて決定され、当該当り抽選により抽選された前記遊技情報に対応する前記遊技図柄の変動表示動作中に現出される予告画像表示演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技機の遊技動作制御に関する。

【背景技術】

【０００２】

遊技機、たとえば、弾球遊技機は、始動口への入賞を契機に当りに関する抽選を行い、装飾図柄の変動表示動作を伴う演出的な図柄変動表示ゲームを行って、そのゲーム中において上記抽選の結果を反映させた様々な予告演出を発生させ、遊技者に対して当りへの当選期待感を煽り、遊技興趣を高める構成となっている。このような予告演出には、複数種類の予告演出種別が扱われ、その各予告演出種別のそれぞれに複数種類の予告演出が用意され、これらの複数種類の予告演出が、当選期待度に関連付けた色彩および／または模様の施された画像によって表現されるものがある（たとえば、下記特許文献１）。これらの予告演出画像のうちで、当選期待度が相対的に高い色彩および／または模様（たとえば、デンジャー柄）による表示態様で表示される特定の予告演出画像については、その出現の有無が、遊技者にとり最も関心のある重要事項の一つとなっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１４－１３８８４１号公報

【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかし上記従来技術では、予告演出が複数回生起する場合、当選期待度に関連付けた色彩および／または模様による表示態様が、先に出現したものよりも後で出現した予告演出画像の方が当り当選期待度の低い予告演出画像であったときは、全体としての当り当選期待度が低くなってしまったと、遊技者に残念に思わせてしまい、緊張感を持続させることができないでいた。
【０００５】
そこで本発明の目的は、前よりも後で出現した予告演出画像の方が当選期待度の低い予告演出画像であっても当選期待感を持続させうる遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の上記目的は、下記の手段によって達成される。なお括弧内は実施形態における対応要素を示すが、本発明はこれに限定されるものではない。
【０００７】
（１）遊技の進行に係る遊技動作処理を統括的に制御する遊技制御手段と、
遊技図柄の変動表示動作を伴う演出的な図柄変動表示遊技を実行し、表示結果を導出表示する図柄表示手段と、
前記図柄表示手段に対する前記遊技図柄の変動表示動作を含む演出に関する演出動作処理を統括的に制御する演出制御手段と、を備え、
前記図柄表示手段に特定の表示結果が導出表示された後、遊技者に有利な当りに制御可能な遊技機において、
前記遊技制御手段は、
所定の実行条件に基づき、複数種類の当りを対象に抽選を実行する抽選手段と、
前記抽選手段による抽選結果に関連して実行される前記遊技図柄の変動表示動作に係る変動パターンについて、前記抽選手段により前記当りが抽選された場合に対応する１または複数種類の当り変動パターンを定めた当り変動パターン振分テーブルと、前記抽選手段により前記当りが抽選されない場合に対応する１または複数種類のハズレ変動パターンを定めたハズレ変動パターン振分テーブルとを含む複数種類の変動パターン振分テーブルと、
前記複数種類の変動パターン振分テーブルのうちからいずれかの変動パターン振分テーブルを決定し、その決定された変動パターン振分テーブルに基づき、前記変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、を含み、
前記演出制御手段は、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに関連して実行される演出について、前記当り変動パターンに関連する１または複数種類の演出を定めた当り演出選択テーブルと、前記ハズレ変動パターンに関連する１または複数種類の演出を定めたハズレ演出選択テーブルと、を含む複数種類の演出選択テーブルと、
前記複数種類の演出選択テーブルのうちからいずれかの演出選択テーブルを決定して、その決定された演出選択テーブルに基づき、演出を決定する演出態様決定手段と、
前記演出態様決定手段により決定された演出を実行制御する演出実行制御手段と、を含み、
前記変動パターン決定手段は、
前記抽選手段による抽選により前記複数種類の当りのうちの少なくとも第１の当りが抽選された場合と第２の当りが抽選された場合とで共通の前記当り変動パターン振分テーブルを決定するように構成されており、
前記演出態様決定手段は、
前記抽選手段による抽選により前記第１の当りまたは前記第２の当りが抽選された場合、当該第１の当りと当該第２の当りとにそれぞれに対応する前記当り演出選択テーブルの

うちから、その抽選された当りに対応する演出選択テーブルを決定するように構成されている、ことを特徴とする遊技機。
また、前記第１の当りに対応する前記当り演出選択テーブルと前記第２の当りに対応する前記当り演出選択テーブルとは、前記演出態様決定手段により同一の当り変動パターンについて共通の演出が決定可能に定められており、その決定される割合が異なるように構成されている、ことを特徴とする上記（１）に記載の遊技機。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、前よりも後で出現した予告演出画像の方が当選期待度の低い予告演出画像であっても当選期待感を持続させることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】本発明の一実施形態に係る弾球遊技機の外観を示す正面側の斜視図である。
【図２】本発明の一実施形態に係る弾球遊技機の遊技盤の正面側を示す図である。
【図３】本発明の一実施形態に係る弾球遊技機の制御装置を示すブロック図である。
【図４】本発明の一実施形態に係る弾球遊技機の遊技状態遷移の説明に供する説明図である。
【図５】本発明の一実施形態に係る液晶表示装置の画面表示の説明に供する説明図である。
【図６】本発明の一実施形態に係る先読み予告演出の説明に供する説明図である。
【図７】本発明の一実施形態に係る主制御側メイン処理を示すフローチャートである。
【図８】本発明の一実施形態に係る主制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図９】図８中の特別図柄管理処理を示すフローチャートである。
【図１０】図９中の特図１始動口チェック処理を示すフローチャートである。
【図１１】図９中の特図２始動口チェック処理を示すフローチャートである。
【図１２】図９中の特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３】図１２中の遊技状態移行準備処理を示すフローチャートである。
【図１４】図１２中の特別図柄変動パターン作成処理を示すフローチャートである。
【図１５】図９中の特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図１６Ａ】図９中の特別図柄確認時間中処理の前半部を示すフローチャートである。
【図１６Ｂ】図９中の特別図柄確認時間中処理の後半部を示すフローチャートである。
【図１７】図８中の特別電動役物管理処理を示すフローチャートである。
【図１８】図１７中の大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図１９】本発明の一実施形態に係る演出制御側メイン処理を示すフローチャートである。
【図２０】本発明のコマンド受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図２１】本発明の演出制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２２】図１９中の受信コマンド解析処理における入賞時コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２３】図１９中の受信コマンド解析処理における当り終了コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２４】図１９中のコマンド解析処理における変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２５】図１９中のコマンド解析処理における装飾図柄指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２６】図２５中の連続予告演出処理を示すフローチャートである。
【図２７】本発明の一実施形態に係る変動パターン振分指定番号表を示す図である
【図２８】本発明の一実施形態に係る大当り用遊技状態移行テーブル選択テーブルを示す図である。

【図２９】本発明の一実施形態に係る大当り用遊技状態移行テーブルを示す図である。
【図３０】本発明の一実施形態に係る入賞時コマンド（当り時）・当り変動パターン指定コマンドの一覧を示す図である。
【図３１】本発明の一実施形態に係る入賞時コマンド（ハズレ時）・ハズレ変動パターン指定コマンドの一覧を示す図である。
【図３２】本発明の一実施形態に係る装飾図柄指定コマンドの一覧を示す図である。
【図３３】本発明の一実施形態に係る変動パターン振分テーブル選択テーブルを示す図である。
【図３４】本発明の一実施形態に係る通常中当り変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図３５】本発明の一実施形態に係る通常中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図３６】本発明の一実施形態に係るＳＴ中当り変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図３７】本発明の一実施形態に係るＳＴ中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図３８】本発明の一実施形態に係る役物移動演出抽選テーブルＡ（１５Ｒ確変大当り）を示す図である。
【図３９】本発明の一実施形態に係る役物移動演出抽選テーブルＢ（１０Ｒ確変大当り）を示す図である。
【図４０】本発明の一実施形態に係る役物移動演出抽選テーブルＣ（４Ｒ確変大当り）を示す図である。
【図４０Ａ】本発明の一実施形態に係る役物移動演出抽選テーブルＤ（ハズレ時）を示す図である。
【図４１】本発明の一実施形態に係る役物移動動作態様抽選テーブルを示す図である。
【図４２】本発明の一実施形態に係る役物移動動作態様の動作タイミング抽選テーブルを示す図である。
【図４３】本発明の一実施形態に係る予告演出抽選テーブル指定テーブルを示す図である。
【図４４】本発明の一実施形態に係る予告演出（前予告演出）の説明に供する図である。
【図４５】本発明の一実施形態に係る予告演出（後予告演出）の説明に供する図である。
【図４６】本発明の他の実施形態（第２の実施形態）に係る予告演出の説明に供する図である。
【図４７Ａ】本発明の他の実施形態（第２の実施形態）に係る予告演出の説明に供する図である。
【図４７Ｂ】本発明の他の実施形態（第２の実施形態）に係る予告演出の説明に供する図である。
【図４８】本発明の一実施形態に係る予告演出間の第１の色要素規制の説明に供する図である。
【図４９】本発明の一実施形態に係る予告演出間の第２の色要素規制の説明に供する図である。
【図５０】本発明の一実施形態に係る予告演出間の第１の色要素規制に関連する音演出の説明に供する図である。
【図５１】本発明の一実施形態に係る予告演出間の第２の色要素規制に関連する音演出の説明に供する図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
＜第１実施形態＞
以下、図面を参照しながら、本発明に係る遊技機の好ましい実施形態について詳細に説明する。なお、以下に述べる実施形態では、本発明に係る弾球遊技機として、パチンコ遊

技機を例にとって説明する。

【００１１】

＜１．構成の概要：図１および図２＞

図１および図２を参照して、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の構成の概要を説明する。図１は本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の外観を示す正面側の斜視図を、図２は遊技盤の正面側を示した図である。

【００１２】

まず図１を参照して、パチンコ遊技機１の正面側の構成について説明する。図１に示すパチンコ遊技機１は、木製の外枠４の前面に額縁状の前枠２を開閉可能に取り付け、前枠２の裏面に取り付けた遊技盤収納フレーム（図示せず）内に遊技盤３（図２参照）を装着し、この遊技盤３の表面に形成した遊技領域３ａを前枠２の開口部に臨ませた構成を有する。この遊技領域３ａの前側には、透明ガラスを支持したガラス扉６が設けられている。

【００１３】

ガラス扉６の前側には扉ロック解除用のキーシリンダ（図示せず）が設けられており、このキーシリンダにキーを差し込んで一方側に操作すれば前枠２に対するガラス扉６のロック状態を、他方側に操作すれば外枠４に対する前枠２のロック状態をそれぞれ解除して前側に開放できるようになっている。

【００１４】

ガラス扉６の下側には、ヒンジ（図示せず）により前枠２に開閉自在に枢支された前面操作パネル７が配置されている。前面操作パネル７には、上受け皿ユニット８が設けられ、この上受け皿ユニット８には、排出された遊技球を貯留する上受け皿９が形成されている。

【００１５】

また上受け皿ユニット８には、上受け皿９に貯留された遊技球をパチンコ遊技機１の下方に抜くための球抜きボタン１４と、パチンコホール島設備側の遊技球貸出装置（図示せず）に対して遊技球の払い出しを要求するための球貸しボタン１１と、遊技球貸出装置に挿入した有価価値媒体の返却を要求するためのカード返却ボタン１２とが設けられている。

【００１６】

また上受け皿ユニット８には、遊技者が操作可能に構成され、その操作の前後で特定の演出（たとえば、遊技者参加型演出）に変化をもたらす際に利用される「枠演出用ボタン１３（演出用操作手段）」が設けられている。この枠演出用ボタン１３は、たとえば、特定の演出が発生したときに、所定の入力受付期間中に内蔵ランプが点灯されて操作可能（入力受付可能）となり、その内蔵ランプ点灯時（入力受付期間中）に押下することにより演出に変化をもたらすための演出用操作手段として働く。

【００１７】

なお、上記演出用操作手段としては、たとえば、ボタン式、ジョグダイヤル式、非接触型センサを利用したタッチセンサ式、液晶表示装置を利用したタッチパネル式などが挙げられるが、いずれの場合にも遊技者による操作が行われた場合に演出に何らかの変化を与える（操作の前後で演出に変化をもたらす）ために利用できるものであれば特に制限されない。また、上記演出用操作手段について、その種類や設置個数も特に制限されない。

【００１８】

また前面操作パネル７の右端部側には、発射装置３２（図３参照）を作動させるための発射操作ハンドル１５が設けられている。また前枠２の上部の両側と発射操作ハンドル１５の上側とには、音響により音演出効果（効果音）を奏するスピーカ４６が設けられている。また、ガラス扉６の各所には、光の装飾により光演出効果を奏する複数の装飾ランプ４５が設けられている。

【００１９】

（遊技盤：図２）

次に図２を参照して、遊技盤３の構成について説明する。図２に示す遊技盤３は、略正

方形状の木製合板または樹脂板を主体として構成されている。この遊技盤３には、図示のように、発射された遊技球を案内する球誘導レール５が盤面区画部材として環状に装着されており、この球誘導レール５取り囲まれた略円形状の領域が遊技領域３ａとなっており、四隅は非遊技領域となっている。

【００２０】

この遊技領域３ａの略中央部には、たとえば３つ（左、中、右）の表示エリア（図柄変動表示領域）において、独立して数字やキャラクタや記号などによる複数種類の装飾図柄（たとえば、左図柄（左表示エリア対応）、中図柄（中表示エリア対応）、右図柄（右表示エリア対応））の変動表示および停止表示が可能である液晶表示装置３６（ＬＣＤ：Ｌｉｑｕｉｄ　Ｃｒｙｓｔａｌ　Ｄｉｓｐｌａｙ）が設けられている。この液晶表示装置３６は、後述する演出制御部２４の制御の下、種々の演出を画像により表示する。

【００２１】

また遊技領域３ａ内には、液晶表示装置３６の表示面の周りを遠巻きに囲繞する形でセンター飾り４８が設けられている。センター飾り４８は、周囲の遊技球から液晶表示装置３６の表示面を保護するとともに、遊技球の打ち出しの強さまたはストローク長により、遊技球の流路を左右に振り分けることを可能とする部材（流路振分手段）として働く。本実施形態では、センター飾り４８の存在によって遊技領域３ａ内の上部両側（左側と右側）に遊技球の流路が形成されるように、遊技領域３ａのほぼ中央部に配置されている。ただし、この実施形態の場合、センター飾り４８は少し右側に膨出した形となっている。

【００２２】

センター飾り４８は、遊技盤３の前面側に沿って設けられ、かつ固定ネジなどにより遊技盤３に固定される前面装着板４８ａと、センター飾り４８の外周囲を形成し液晶表示装置３６の表示画面を取り囲む鎧枠部４８ｂとを一体に備えている。鎧枠部４８ｂは、その略全体が前面装着板４８ａから前側に突出しており、その内側、すなわち液晶表示装置３６側への遊技球の侵入を阻止するようになっている。センター飾り４８の上面と球誘導レール５との間には遊技球が通過可能な遊動領域が形成され、右側へも遊技球が案内されるようになっている。発射装置３２により遊技領域３ａの上部側に打ち込まれた遊技球は、この鎧枠部４８ｂの上部側で左右に振り分けられ、センター飾り４８の左側の左流下経路３ｂと右側の右流下経路３ｃとのいずれかを流下する。このようなセンター飾り４８は、遊技球の落下方向を変換する遊技球落下方向変換部材（落下方向変換手段）として働く。

【００２３】

なお図示していないが、センター飾り４８には、液晶表示装置３６の前側下部に、鎧枠部４８ｂの左側部に設けられた入球口（図示せず）から入球した遊技球を左右方向に自由に転動させて、左右方向中央の落下口（始動口案内路）またはその左右両側から落下させるステージが設けられている。またセンター飾り４８には、適所に、その動作態様により視覚的演出効果を奏する可動体役物（後述の時計盤部８１、花型役物９０など）が設けられている。

【００２４】

また遊技盤３の右上縁付近（右上隅）の非遊技領域は各種機能表示部となっており、７セグメント表示器（ドット付）を上始動口３４（第１の特別図柄用）と下始動口３５（第２の特別図柄用）に対応させて横に並べて構成される特別図柄表示装置３８ａ（第１の特別図柄表示手段）と特別図柄表示装置３８ｂ（第２の特別図柄表示手段）とが設けられている。上記の特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂでは、７セグにより表現される「特別図柄」の変動表示動作（変動開始および変動停止を一セットする変動表示動作）により特別図柄変動表示ゲームが実行されるようになっている。なお上記の液晶表示装置３６は、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂによる特別図柄の変動表示と時間的に同調して、画像による装飾図柄を変動表示するもので、予告演出（たとえば、演出画像表示）とともに装飾図柄変動表示ゲームが実行されるようになっている（これらの図柄変動表示ゲームについての詳細は追って説明する）。

【００２５】

また各種機能表示部には、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂの隣りに、７セグメント表示器（ドット付）からなる複合表示装置（保留複合表示用ＬＥＤ表示器）３８ｃが配設されている。複合と称したのは、特別図柄１の作動保留球数の表示、特別図柄２の作動保留球数の表示、変動時間短縮機能作動中（時短中）および高確率状態中（高確中）の状態報知という、５つの表示機能を有する保留・時短・高確複合表示装置（以下単に「複合表示装置」と称する）であるからである。

【００２６】

また各種機能表示部には、複合表示装置３８ｃの隣りに、複数個（この実施形態では２個）のＬＥＤを配置してなる普通図柄表示装置３９ａ（普通図柄表示手段）が設けられている。この普通図柄表示装置３９ａでは、２個のＬＥＤにより表現される普通図柄の変動表示動作（たとえば、シーソー的に交互に点灯と消灯を繰り返し、いずれかの側が点灯した状態で停止することで当否が判明する）により普通図柄変動表示ゲームが実行されるようになっている。また、この普通図柄表示装置３９ａに隣接して３個のＬＥＤ（第１～第３ラウンド表示ＬＥＤ）を配置してなるラウンド数表示装置３９ｂが設けられている。このラウンド数表示装置３９ｂは、大当り（「大当り」の詳細は後述する）に係る規定ラウンド数を報知する「規定ラウンド報知手段」として機能し、たとえば、３つのＬＥＤの点灯・消灯状態の組合せにより、その規定ラウンド数が報知されるようになっている。

【００２７】

センター飾り４８の下方には、上始動口３４（第１の特別図柄始動口：第１の始動手段）と、下始動口３５（第２の特別図柄始動口：第２の始動手段）を備える普通変動入賞装置４１とが上下に設けられ、それぞれの内部には、遊技球の通過を検出する検出センサ３４ａ、３５ａ（上始動口センサ３４ａ、下始動口センサ３５ａ：図３参照）が形成されている。

【００２８】

第１の特別図柄始動口である上始動口３４は、特別図柄表示装置３８ａ（第１の特別図柄表示装置）における第１の特別図柄（以下、第１の特別図柄を「特別図柄１」と称し、場合により「特図１」と略す）の変動表示動作の始動条件に係る入賞口であり、始動口開閉手段（始動口を開放または拡大可能にする手段）を有しない入賞率固定型の入賞装置として構成されている。本実施形態では、遊技領域３ａ内の遊技球落下方向変換部材（たとえば、遊技くぎ（図示せず）、風車４４、センター飾り４８など）の作用により、上始動口３４へは、左流下経路３ｂを流下してきた遊技球については入賞容易な構成であるのに対し、右流下経路３ｃを流下してきた遊技球については入賞困難または入賞不可能な構成となっている。

【００２９】

普通変動入賞装置４１は、始動口開閉手段により始動口の遊技球の入賞率を変動可能な入賞率変動型の入賞装置として構成されており、具体的には、第２の特別図柄始動口である下始動口３５を、開放または拡大可能にする左右一対の可動翼片（可動部材）４７を備える、いわゆる「電動チューリップ型」の入賞装置として構成されている。普通変動入賞装置４１の下始動口３５は、特別図柄表示装置３８ｂ（第２の特別図柄表示装置）における第２の特別図柄（以下、第２の特別図柄を「特別図柄２」と称し、場合により「特図２」と略す）の変動表示動作の始動条件に係る入賞口であり、この下始動口３５の入賞領域は、可動翼片４７の作動状態（作動または非作動）に応じて、入賞を容易とする開状態（入賞容易状態）と、その開状態よりも入賞を困難にし、または入賞を不可能にする閉状態（入賞困難状態）とに変換される。本実施形態では、可動翼片４７が非作動の場合、下始動口３５への入賞が不可能とする閉状態（入賞不可能状態）を保持している。

【００３０】

普通変動入賞装置４１の両側には、一般入賞口４３が左側に３つ、右側に１つ、計４つ配設されており、それぞれの内部には、遊技球の通過を検出する一般入賞口センサ４３ａ（図３参照）が形成されている。

【００３１】

また普通変動入賞装置４１の右斜め上方、つまり右流下経路３ｃの中間部より上部側には、遊技球が通過可能な通過ゲート（特定通過領域）からなる普通図柄始動口３７が設けられている。この普通図柄始動口３７（第３の始動手段）は、普通図柄表示装置３９ａにおける普通図柄の変動表示動作に係る入賞口であり、その内部には、通過する遊技球を検出する普通図柄始動口センサ３７ａ（図３参照）が形成されている。なお本実施形態では、普通図柄始動口３７は右流下経路３ｃ側にのみに形成され、左流下経路３ｂ側には形成されていない。しかし本発明はこれに限らず、左流下経路３ｂのみに形成しても良いし、両流下経路のそれぞれに形成しても良い。

【００３２】

右流下経路３ｃ内の普通図柄始動口３７から普通変動入賞装置４１へかけての経路途中には、突没式の開放扉５２ｂにより大入賞口５０を開放または拡大可能に構成された特別変動入賞装置５２（特別電動役物）が設けられており、その内部には大入賞口５０に入球した遊技球を検出する大入賞口センサ５２ａ（図３参照）が形成されている。

【００３３】

大入賞口５０の周囲は、遊技盤３の表面から膨出した膨出部（装飾部材）５５となっており、この膨出部５５の上辺５５ａが右流下経路３ｃの下流案内部を形作っている。そして開放扉５２ｂにより大入賞口５０が閉鎖状態（大入賞口閉状態）であれば、この膨出部５５の上辺５５ａと連続する面を形成することによって、右流下経路３ｃの下流案内部（上辺５５ａ）の一部を形作るようになっている。また右流下経路３ｃの下流域には、膨出部５５の上辺５５ａの上方の領域、正確には大入賞口５０の上方の遊技領域において、遊技球の流下方向にほぼ平行に流路修正板５１ｄが突設されており、流下する遊技球を大入賞口５０の方向に寄せる働きをするようになっている。

【００３４】

大入賞口５０への遊技球の入球過程は次のようになる。センター飾り４８の上面と球誘導レール５との間の遊動領域を通過した遊技球は、遊技盤３より突出していて遊技球のガイドとして機能する膨出部５５の頂面（上辺）５５ａ上に沿って流下して来る。そして、その遊技球が遊技盤３面から突出している流路修正板５１ｄの右端に接触し、これにより、当該遊技球の流下方向は大入賞口５０の方向（下方向）に修正される。このとき、突没式の開放扉５２ｂにより大入賞口５０が蓋をされている状態（大入賞口閉状態）であれば、この上を遊技球が転動して、さらに図示しない所定配列の遊技くぎにより、チューリップ式の普通変動入賞装置４１（下始動口３５）の方向に導かれる。このとき、下始動口３５が入賞可能状態（始動口開状態）であれば、下始動口３５に遊技球が入賞しうる。他方、開放扉５２ｂが遊技盤面内に後退していて大入賞口５０が開いている状態（大入賞口開状態）であれば、遊技球が大入賞口５０内に導かれる。なお本実施形態のパチンコ遊技機１では、遊技者が特別変動入賞装置５２側に発射位置を狙い定めた場合（遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定めた場合）、上始動口３４側には遊技球が誘導され難い、または誘導されない構成となっている。したがって「大入賞口閉状態」であれば、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７が作動しない限り、各始動口３４、３５への入賞が困難または不可能とされるようになっている。

【００３５】

上記した入賞手段が左右の流下経路のいずれに属するか、つまり左流下経路３ｂまたは右流下経路３ｃのいずれを流下する遊技球が入賞可能であるかについて分類すると、左流下経路３ｂに属する入賞手段には、上始動口３４、下始動口３５、および左側の３つの一般入賞口４３があり、右流下経路３ｃに属する入賞手段には、上始動口３４、下始動口３５、普通図柄始動口３７、大入賞口５０、および右側の１つの一般入賞口４３がある。

【００３６】

下始動口３５は、可動翼片４７が開いた状態（始動口開状態）であれば、左流下経路３ｂおよび右流下経路３ｃの双方に属し、左右のいずれの流下経路からも入賞が可能となっている。しかし、下始動口３５の可動翼片４７は、遊技領域３ａの右側に位置する普通図柄始動口３７に遊技球の通過（入賞）がその作動条件となっているので、実質的には右流

下経路３ｃにのみに属するといえる。
【００３７】
また上始動口３４については、概ね左流下経路３ｂまたは左流下経路３ｂのみに属し、右流下経路３ｃからの遊技球については、入賞が困難または不可能となっている。すなわち、遊技領域３ａ内の遊技くぎやその他の遊技部品の配置は、左流下経路３ｂを流下して来た遊技球（センター飾り４８のステージを経た遊技球を含む）について、これを上始動口３４へ誘導し得るが、右流下経路３ｃを流下してきた遊技球については、これを上始動口３４へ誘導困難または誘導しない、という誘導路を形成するように配設されている。
【００３８】
また大入賞口５０については右流下経路３ｃのみに属し、右流下経路３ｃからの遊技球だけが入賞可能となっている。
【００３９】
上記の上始動口３４、下始動口３５、普通図柄始動口３７、大入賞口５０、または一般入賞口４３などの各入賞口は、遊技領域３ａ内に配置された入賞手段として機能し、また、上始動口センサ３４ａ、下始動口センサ３５ａ、普通図柄始動口センサ３７ａ、大入賞口センサ５２ａ、または一般入賞口センサ４３ａなどの検出スイッチ（入賞検出スイッチ）は、入賞手段に入球した遊技球を検出する入賞検出手段として機能する。上記入賞検出スイッチは、フォトスイッチや近接スイッチなどの無接点スイッチや、マイクロスイッチなどの有接点スイッチで構成することができる。
【００４０】
本実施形態のパチンコ遊技機１においては、遊技領域３ａに設けられた各種入賞口のうち、普通図柄始動口３７以外の入賞口への入賞があった場合には、各入賞口別に約束づけられた入賞球１個当りの賞球数（たとえば、上始動口３４または下始動口３５は３個、大入賞口４０は１３個、一般入賞口４３は１０個）が遊技球払出装置１９（図３参照）から払い出されるようになっている。なお、各入賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口４９を介して遊技領域３ａから排出される。ここで「入賞」とは、入賞口がその内部に遊技球を取り込んだり、入賞口が遊技球を内部に取り込む構造ではなく、通過型のゲートからなる入賞口（たとえば、普通図柄始動口３７）である場合は、そのゲートを遊技球が通過したりすることをいい、実際には入賞口ごとに形成された各入賞検出スイッチにより遊技球が検出された場合、その入賞口に「入賞」が発生したものとして扱われる。この入賞に係る遊技球を「入賞球」とも称する。
【００４１】
＜可動体役物＞
また遊技盤の領域内には遊技球の流下を妨害しない位置に、視覚的演出効果を奏する複数の可動体役物が配設されている。本例ではセンターケース４８内の右上側、つまり右流下経路３ｃを通る遊技球の流下を妨害しない位置に第１の可動体役物（時計型役物）８０が配設され、その右斜め下側に第２の可動体役物（花型役物９０）が配設されている。また押しボタン式の枠演出ボタン１３が第３の可動体役物（回転灯６２）によって構成されている。斯様な可動体役物の動作パターンにより、視覚的演出効果を発揮しうる「可動体演出」が現出される。
【００４２】
（第１の可動体役物８０）
第１の可動体役物は、ローマ文字「Ｉ」から「ＸＩＩ」の数字が付されて１２の数字セクターに区画された数字表示部からなる時計盤部（数字表示部）８１と、この時計盤部８１上を回動し、必要に応じて時分を示すことができる短針および長針からなる時計針８２とを有し、全体として時計型役物８０として構成されている。時計盤部８１は、短針が示すセクター区画場所（ローマ文字「Ｉ」から「ＸＩＩ」の数字セクター）毎に裏側又は内部にフルカラーＬＥＤを有し、または数字セクター自体がフルカラーＬＥＤで構成されていて、それらのローマ文字「Ｉ」から「ＸＩＩ」を付した数字セクターが個々に独立して異なった色で発光できる構成となっている。

【００４３】
この時計型役物８０は、大当りまたはハズレの場合に、所定の条件下で作動する「主役物」として働くものである。この時計型役物８０は、時計型役物８０の時計針８２の動作態様および／または時計盤部８１の数字セクターが所定の「色と個数」で発色することにより、遊技者に対し当り当選期待度を示す働きをする。たとえば、時計針８２に関しては、その回転スピード、たとえば「不回転、低速回転、高速回転」の順に当り当選期待度が高まるように構成したり、時計盤部（数字表示部）８１に関しては、その数字セクターのＬＥＤの発光色が白色（通常色）、青色、黄色、緑色、赤色、デンジャー柄（Ｄ柄）の順に当り当選期待度が高まるように構成することができる。また、時計針８２の回転スピードと、時計盤部（数字表示部）８１における数字セクターのＬＥＤの発光色との組合せにより当り当選期待度を報知することができる。たとえば、数字セクターのＬＥＤの発光色が、白色、青色、黄色、緑色、赤色、デンジャー柄（Ｄ柄）の順に当り当選期待度が高まるが、このとき、同色間であれば、時計針８２の回転スピードの順に（たとえば、不回転・青色、低速回転・青色、高速回転・青色の順に）当り当選期待度が高まるように構成されている。

【００４４】
なお本実施形態では、図柄変動表示ゲーム中の所定の期間、時計型役物８０の時計針８２が低速回転または高速回転し続ける構成としているが、当該期間の途中で時計針８２が停止するように構成して、その停止した時計針８２の短針が指す数字セクターの数字で、または当該数字と発色する数字セクターの色とで当り当選期待度を示すようにしても良い。また時計盤部（数字表示部）８１における数字セクターのＬＥＤの発光色が、虹色（プレミアム色）に発光した場合は大当り確定を報知可能に構成することができる。

【００４５】
（第２の可動体役物９０）
第２の可動体役物９０は、花心Ａ１の周りに複数枚の花弁からなる花冠Ａ２を配し、花心Ａ１および花冠Ａ２を上下方向に移動（落下移動）可能に構成した第１可動体９１と、その花冠Ａ２の外側周囲に位置する萼Ｂ１を茎部Ｂ２の先端に取り付け、萼Ｂ１および茎部Ｂ２を左右方向に移動（突出移動）可能に構成した第２可動体９２とから構成される。この実施形態の場合、第１可動体９１と第２可動体９２は、液晶画面の片側近く（右側方）に位置し、互いに独立に動作可能である。

【００４６】
動作態様に関して記述すると、第１可動体９１は、通常は液晶画面に対して図２の実線位置（後述する合体位置）よりも上方のホームポジション（原位置）に位置し、また第２可動体９２は、通常は液晶画面に対して図２の実線位置よりも右方のホームポジション（原位置）に位置する。そして、第１可動体９１は単独に上方の原位置から液晶画面右上の図２の実線位置に花冠Ａ２が来るように移動でき、また、第２可動体９２は単独に右方のホームポジション（原位置）から液晶画面右上の図２の実線位置に萼Ｂ１が来るように移動できる。第１可動体９１と第２可動体９２は、両者が同時に作動して図２の実線位置（合体位置）まで移動した場合、ここで花冠Ａ２と萼Ｂ１が重なり合って合体し、花心Ａ１の周りに花冠Ａ２を配し、更にその外側周囲に萼Ｂ１を配して花被を二重にした「花型部」を形作る。この意味で、第２の可動体役物９０は「花型役物」とも称される。

【００４７】
この花型役物９０は、大当りまたはハズレの場合に、所定の条件下で作動する「副役物」として働くものである。第１可動体９１と第２可動体９２が合体した場合、第１可動体９１（花心Ａ１および花冠Ａ２）が第２可動体９２の茎部Ｂ２の先端部において回転すると共に、半透明の花心Ａ１、花冠Ａ２および萼Ｂ１が後方からランプやフルカラーＬＥＤにより照らされて美しく光色する。これらの作用により遊技者に対する当り当選期待度を高める。なお、図柄変動表示動作が停止（図柄変動表示ゲームが終了）すると、花型役物９０は図２に実線で示す演出位置（合体位置）から原点位置に戻る。

【００４８】

この実施形態の場合、第１可動体９１は単独に上方の原位置から図２の実線位置（合体位置）に移動でき、第２可動体９２は単独に右方のホームポジション（原位置）から図２の実線位置（合体位置）に移動できるとした。しかし第１可動体９１と第２可動体９２は液晶画面領域に出現または突出し、そこで合体するように構成してもよい。このように構成した場合、第１可動体９１と第２可動体９２は、通常は液晶画面内の縁または液晶画面外の脇に定めた原位置（図示せず）で静止している。しかし、大当り入賞球またはハズレ入賞球が発生し、上記所定の条件が成立すると、第１可動体９１は上方から下方に、また第２可動体９２は右方向から液晶画面に近寄った位置または液晶画面の一部を覆う演出位置（図２に実線で示す位置）まで移動して来て、両者が合体する。斯様な可動体役物の動作態様により、インパクトのある演出効果が発揮される。なお第２の可動体役物９０の動作態様種別（可動体組合せ動作態様種別）についての詳細は、図４１～図４２にて後述する。

【００４９】

（第３の可動体役物）

第３の可動体役物は、光源としてのランプ（またはＬＥＤ）６２ａと、このランプ６２ａからの光を反射させる反射体としての反射鏡６２ｂとを備えた回転灯６２からなり、反射鏡６２ｂを回転させることで、光源から発光された光の進行方向を変化させるように構成されている。この第３の可動体役物は、大当り確定予告（当確を報知するいわゆる「一発告知演出」が該当する）をなす演出手段として作用する。一発告知をなす場合は、たとえば、図柄変動表示ゲームが開始されると同時にまたは所定時間経過後に告知音（確定音）が発生されるとともに、所定時間、回転灯６３が作動される。すなわち、回転灯６２のランプ６２ａが点灯され続けると共に、ステッピングモータ６３により反射鏡６２ｂが回転され続ける。これにより遊技者は、図柄変動表示ゲームの結果が液晶表示装置３６に表示される前に、大当りに当選したことを衝撃的に知ることができる。

【００５０】

＜２．制御装置：図３＞

次に図３を参照して、本実施形態に係るパチンコ遊技機１の遊技動作制御を司る制御装置について説明する。図３は、その制御装置の概要を示す制御ブロック図である。

【００５１】

本実施形態に係るパチンコ遊技機１の制御装置は、遊技動作制御を統括的に司る主制御部（主制御手段）２０と、主制御部２０から演出制御コマンドを受けて、画像と光と音についての演出動作制御（演出手段に対する演出現出制御）を統括的に司る演出制御部（演出制御手段）２４と、賞球の払い出し制御を行う払出制御基板（払出制御手段）２９と、外部電源（図示せず）から遊技機に必要な電源を生成し供給する電源基板（電源制御手段）３１と、を中心に構成される。また演出制御部２４には、画像表示装置としての液晶表示装置３６が接続されている。なお、図３において電源供給ルートは省略してある。

【００５２】

（２－１．主制御部２０）

主制御部２０は、ＣＰＵ２０１（主制御ＣＰＵ）を内蔵したマイクロプロセッサを搭載するとともに、ＲＯＭ２０２（主制御ＲＯＭ）と、ＲＡＭ２０３（主制御ＲＡＭ）とを搭載し、全体としてマイクロコンピュータ（Ｚ８０システム相当品）を構成している。

【００５３】

ＲＯＭ２０２は、遊技動作制御に係る遊技データを記憶する記憶手段（主制御側記憶手段）として機能し、遊技動作制御手順を記述した制御プログラムの他、遊技動作制御に必要な種々のデータが格納されている。またＲＡＭ２０３は、ワークエリアやバッファメモリとして機能し、遊技進行の際に必要なデータが処理状態に応じて格納され利用される。またＲＡＭ２０３は、特定の抽選（たとえば、特別図柄に係る変動パターン抽選）に利用される乱数カウンタとして機能し、ソフトウェア的に乱数を生成する乱数生成手段として働く。

【００５４】

また図示はしていないが、主制御部２０は、Ｚ８０システムに周期的割込みや一定周期のパルス出力作成機能（ビットレートジェネレータ）や時間計測の機能を付与するＣＴＣ（Ｃｏｕｎｔｅｒ　Ｔｉｍｅｒ　Ｃｉｒｃｕｉｔ）、ＣＰＵに割込み信号を付与するタイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を発揮する割込コントローラ回路、カウンタ回路なども備えている。上記カウンタ回路は、ハードウェア的に一定範囲の乱数を生成する乱数生成回路と、その乱数生成回路から所定のタイミングで乱数値をサンプリングするサンプリング回路とを含んで構成され、全体として１６ビットカウンタとして働く。ＣＰＵ２０１は、処理状態に応じて上記サンプリング回路に指示を送ることで、上記乱数生成回路が示している数値を内部抽選用乱数値（乱数の大きさ：６５５３６）として取得し、その乱数値を大当り抽選に利用する。

【００５５】

主制御部２０には、上始動口３４への入賞を検出する上始動口３４ａと、下始動口３５への入賞を検出する下始動口センサ３５ａと、普通図柄始動口３７の通過を検出する普通図柄始動口センサ３７ａと、大入賞口５０への入賞を検出する大入賞口センサ５２ａと、一般入賞口４３への入賞を検出する一般入賞口センサ４３ａと、パチンコ遊技機１に対する不正行為（ゴト行為）を検出する不正検出センサ９９とが接続され、主制御部２０はこれらからの検出信号を受信可能となっている。

【００５６】

不正検出センサ９９は、パチンコ遊技機１に対する不正行為（ゴト行為）を検出する不正行為検出手段として機能し、図示はしていないが、振動センサ（振動検出手段）、磁気センサ（磁気検出手段）、電波センサ（電波検出手段）などの各種センサを含むことができる。主制御部２０は、斯様な不正検出センサ９９からの検出情報に基づき、遊技機に異常が生じたか否かを判定する異常判定手段を備えている。

【００５７】

これらの不正検出センサは、一般的には、パチンコ遊技機に係るゲーム性や遊技盤面の役物の設置位置などを考慮し、不正行為を効果的に検出できるように、遊技機の適所に配置される。主制御部２０は、不正検出センサ９９からの検出信号に基づいて、不正行為があった否かを監視し、不正行為があったと判断した場合には、所定のエラー処理を実行するようになっている。

【００５８】

また主制御部２０には、下始動口３５の可動翼片４７を開閉制御するための普通電動役物ソレノイド４１ｃと、大入賞口５０の開放扉５２ｂを開閉制御するための大入賞口ソレノイド５２ｃとが接続され、主制御部２０はこれらを制御するための制御信号を送信可能となっている。

【００５９】

また主制御部２０には、特別図柄表示装置３８ａと特別図柄表示装置３８ｂとが接続され、主制御部２０は、特別図柄を表示制御するための制御信号を送信可能となっている。また、主制御部２０には、普通図柄表示装置３９ａが接続され、普通図柄を表示制御するための制御信号を送信可能となっている。

【００６０】

また主制御部２０には、複合表示装置３８ｃが接続され、主制御部２０は、これに表示される各種情報を表示制御するための制御信号を送信可能となっている。また主制御部２０には、ラウンド数表示装置３９ｂが接続され、主制御部２０は、大当りによる規定ラウンド数を表示制御するための制御信号を送信可能となっている。

【００６１】

また主制御部２０には、枠用外部集中端子基板２１が接続され、主制御部２０は、遊技進行に関する情報（たとえば、大当り当選情報や賞球数情報や図柄変動表示ゲーム実行回数情報など）を、枠用外部集中端子基板２１を介してホールコンピュータＨＣに送信可能となっている。上記のホールコンピュータＨＣは、主制御部２０から送られてくる上述の情報に基づき、パチンコホールの遊技機の稼働状況を管理する管理コンピュータであり、

遊技機外部に配設されている。

【００６２】

また主制御部２０は、処理状態に応じて、特別図柄変動表示ゲームに関する情報やエラーに関する情報などを含む種々の演出制御コマンドを、演出制御部２４に送信可能となっている。このような主制御部２０からの演出制御コマンドは、外部からのゴト行為による不正な信号が演出制御部２４を介して主制御部２０に入力されることを防止するため、一方向通信により演出制御部２４に送信される。

【００６３】

また主制御部２０には、払出制御基板（払出制御部）２９が接続され、この払出制御基板２９には、発射装置３２を制御する発射制御基板（発射制御部）２８と、遊技球の払い出しを行う遊技球払出装置（遊技球払出手段）１９とが接続されている。主制御部２０は、払出制御基板２９に対し、払い出しに関する制御コマンド（賞球数を指定する払出制御コマンド）を送信可能となっている。他方、払出制御基板２９は、主制御部２０に対し、払い出し動作状態に関する情報（払出状態信号）を送信可能となっている。この払出状態信号は、たとえば遊技球払出装置１９に形成された各種検出センサ（遊技球の供給不足を検出する補給切れ検出センサや、遊技球払出装置１９から払い出される遊技球（賞球）を検出する球計数センサなど）からによる払出不足信号、賞球計数信号などの状態信号である。主制御部２０は、上記払出状態信号に基づき、遊技球払出装置１９が正常に機能しているか否か、たとえば、遊技球払出装置１９の玉詰まりの発生の有無や、賞球が正しく払い出されたか否かなどを監視している。

【００６４】

また払出制御基板２９は発射制御基板２８に対して発射制御信号を送信可能になっている。発射制御基板２８は、上記発射制御信号に基づき、発射装置３２に設けられた発射ソレノイド（図示せず）への通電を制御し、発射操作ハンドル１５の操作による遊技球発射動作を実現している。

【００６５】

（２－２．演出制御部２４）

演出制御部２４は、ＣＰＵ２４１（演出制御ＣＰＵ）を内蔵したマイクロプロセッサを搭載するとともに、ＲＯＭ２４２（演出制御ＲＯＭ）と、ＲＡＭ２４３（演出制御ＲＡＭ）とを搭載したマイクロコンピュータを中心に構成され、その他、音源ＩＣ、ＣＴＣ、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備える割込みコントローラ回路、ハードウェア的に乱数を生成するためのカウンタ回路などが設けられている。ＲＯＭ２４２は、演出動作制御に係る遊技データを記憶する記憶手段（演出制御側記憶手段）として機能し、演出制御手順が記述された演出制御プログラムの他、演出動作制御に必要な種々のデータが格納されている。またＲＡＭ２４３は、ワークエリアやバッファメモリとして機能し、演出を現出する際に必要なデータが処理状態に応じて格納され利用される。またＲＡＭ２０３は、演出の抽選に利用される演出抽選用乱数の乱数カウンタとして機能し、ソフトウェア的に乱数を生成する乱数生成手段として働く。

【００６６】

この演出制御部２４の主な役割は、主制御部２０からの演出制御コマンドの受信、演出制御コマンドに基づく演出の選択決定、液晶表示装置３６の画像表示制御、スピーカ４６の音制御、装飾ランプ４５や各種ＬＥＤ（演出用ＬＥＤ：図示せず）の発光制御、可動体役物の動作制御などである。

【００６７】

また演出制御部２４は、液晶表示装置３６の表示制御を司る表示制御部（図示せず）を備えている。この表示制御部は、主に、液晶表示装置３６による演出（画像表示演出）を制御し、画像展開処理や画像の描画などの映像出力処理全般の制御を司るＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）と、ＶＤＰが画像展開処理を行う画像データ（演出画像データ）を格納した画像ＲＯＭと、ＶＤＰが展開した画像データを一時的に記憶するＶＲＡＭ（Ｖｉｄｅｏ　ＲＡＭ）と、ＶＤＰが表示制御を行うために必要な制御

データを出力する液晶制御ＣＰＵと、液晶制御ＣＰＵの表示制御動作手順を記述したプログラムやその表示制御に必要な種々のデータを格納する液晶制御ＲＯＭと、ワークエリアやバッファメモリとして機能する液晶制御ＲＡＭと、を中心に構成されている。

【００６８】

また演出制御部２４は、上記画像表示演出の他、光演出、音演出、可動体による可動体演出などを現出させるために、装飾ランプ４５や時計型役物８０の時計盤部（数字表示部）８１や各種ＬＥＤを含む光表示装置４５ａに対する光表示制御部、スピーカ４６を含む音響発生装置４６ａに対する音響制御部（音源ＬＳＩ）、各種の可動体役物（時計型役物８０、花型役物９０、回転灯６２など）を動作させるための可動体役物モータ６１、６１ａ、６１ｂ、６３に対する駆動制御部（モータ駆動回路）などを備えている。演出制御部２４は、これら制御部に対し、演出手段に関する制御信号を送信可能となっている。

【００６９】

また演出制御部２４には、時計針８２に対する位置検出スイッチ９７と、花型役物９０の第１可動体９１、第２可動体９２に対する位置検出スイッチ９７ａ、９７ｂとが接続され、演出制御部２４はこれらからの検出信号を受信可能となっている。演出制御部２４は、各位置検出スイッチ９７、９７ａ、９７ｂからの検出信号に基づき、可動体役物の現在の動作位置（たとえば、原点位置からの移動量）を監視しながらその動作態様を制御し、また可動体役物の動作の不具合（正常動作か否か（たとえば、動作後、原点位置に正しく戻っているか否かなど））を監視する。

【００７０】

また演出制御部２４には、遊技者が操作可能な枠演出ボタン１３が接続され、演出制御部２４は、枠演出ボタン１３からの操作検出信号を受信可能となっている。

【００７１】

演出制御部２４は、主制御部２０から送られてくる演出制御コマンドに基づき、あらかじめ用意された複数種類の演出パターンの中から抽選によりあるいは一意に決定し、必要なタイミングで各種演出手段を制御して、目的の演出を現出させる。これにより、演出パターンに対応する液晶表示装置３６による演出画像の表示、スピーカ４６からの音の再生、装飾ランプ４５やＬＥＤの点灯点滅駆動が実現され、種々の演出パターンが時系列的に展開されることにより、広義の意味での「演出シナリオ」が実現される。

【００７２】

なお演出制御コマンドは、１バイト長のモード（ＭＯＤＥ）と、同じく１バイト長のイベント（ＥＶＥＮＴ）からなる２バイト構成により機能を定義し、ＭＯＤＥとＥＶＥＮＴの区別を行うために、ＭＯＤＥのＢｉｔ７はＯＮ、ＥＶＥＮＴのＢｉｔ７をＯＦＦとしている。これらの情報を有効なものとして送信する場合、モード（ＭＯＤＥ）およびイベント（ＥＶＥＮＴ）の各々に対応してストローブ信号が出力される。すなわち、ＣＰＵ２０１（主制御ＣＰＵ）は、送信すべきコマンドがある場合、演出制御部２４にコマンドを送信するためのモード（ＭＯＤＥ）情報の設定および出力を行い、この設定から所定時間経過後に１回目のストローブ信号の送信を行う。さらに、このストローブ信号の送信から所定時間経過後にイベント（ＥＶＥＮＴ）情報の設定および出力を行い、この設定から所定時間経過後に２回目のストローブ信号の送信を行う。ストローブ信号は、ＣＰＵ２４１（演出制御ＣＰＵ）が確実にコマンドを受信可能とする所定期間、ＣＰＵ２０１によりアクティブ状態に制御される。

【００７３】

また演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、ストローブ信号の入力に基づいて割込を発生させてコマンド受信割込処理用の制御プログラムを実行し、この割込処理において演出制御コマンドが取得されるようになっている。またＣＰＵ２４１は、ＣＰＵ２０１とは異なり、ストローブ信号の入力に基づいて割込が発生した場合には、他の割込に基づく割込処理（定期的に実行されるタイマ割込処理）の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を行い、他の割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を優先的に行うようになっている。

【００７４】
＜３．動作の概説＞
次に、上記制御装置（図３）を用いたパチンコ遊技機１に係る遊技動作について説明する。
【００７５】
（３－１．図柄変動表示ゲーム）
（３－１－１．特別図柄変動表示ゲーム、装飾図柄変動表示ゲーム）
本実施形態のパチンコ遊技機１では、所定の始動条件、具体的には、遊技球が上始動口３４または下始動口３５に遊技球が入球（入賞）したことに基づき、主制御部２０において乱数抽選による「大当り抽選」が行なわれる。主制御部２０は、その抽選結果に基づき、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂに特別図柄１、２を変動表示して特別図柄変動表示ゲームを開始させ、所定時間経過後に、その結果を特別図柄表示装置に導出表示して、これにより特別図柄変動表示ゲームを終了させる。
【００７６】
ここで本実施形態では、上始動口３４への入賞に基づく大当り抽選と、下始動口３５への入賞に基づく大当り抽選とは別個独立して行われる。このため、上始動口３４に関する大当り抽選結果は特別図柄表示装置３８ａ側で、下始動口３５に関する大当り抽選結果は特別図柄表示装置３８ｂ側で導出されるようになっている。具体的には、特別図柄表示装置３８ａ側においては、上始動口３４に遊技球が入球したことを条件に、特別図柄１を変動表示して第１の特別図柄変動表示ゲームが開始され、他方、特別図柄表示装置３８ｂ側においては、下始動口３５に遊技球が入球したことを条件に、特別図柄２を変動表示して第２の特別図柄変動表示ゲームが開始されるようになっている。そして、特別図柄表示装置３８ａ、または特別図柄表示装置３８ｂにおける特別図柄変動表示ゲームが開始されると、所定の変動表示時間経過後に、大当り抽選結果が「大当り」の場合には所定の「大当り」態様で、それ以外の場合には所定の「ハズレ」態様で、変動表示中の特別図柄が停止表示され、これによりゲーム結果（大当り抽選結果）が導出表示されるようになっている。
【００７７】
なお本明細書中では、説明の便宜上、特別図柄表示装置３８ａ側の第１の特別図柄変動表示ゲームを「特別図柄変動表示ゲーム１」と称し、特別図柄表示装置３８ｂ側の第２の特別図柄変動表示ゲームを「特別図柄変動表示ゲーム２」と称する。また特に必要のない限り、「特別図柄１」と「特別図柄２」とを単に「特別図柄」と称し（場合により「特図」と略す）、また「特別図柄変動表示ゲーム１」と「特別図柄変動表示ゲーム２」とを単に「特別図柄変動表示ゲーム」と称する。
【００７８】
また上述の特別図柄変動表示ゲームが開始されると、これに伴って、液晶表示装置３６に装飾図柄（演出的な遊技図柄）を変動表示して装飾図柄変動表示ゲームが開始され、これに付随して種々の演出が展開される。そして、特別図柄変動表示ゲームが終了すると、装飾図柄変動表示ゲームも終了し、特別図柄表示装置には大当り抽選結果を示す所定の特別図柄が、そして液晶表示装置３６には当該大当り抽選結果を反映した装飾図柄が導出表示されるようになっている。すなわち、装飾図柄の変動表示動作を含む演出的な装飾図柄変動表示ゲームにより、特別図柄変動表示ゲームの結果を反映表示するようになっている。
【００７９】
したがってたとえば、特別図柄変動表示ゲームの結果が「大当り」である場合（大当り抽選結果が「大当り」である場合）、装飾図柄変動表示ゲームではその結果を反映させた演出が展開される。そして特別図柄表示装置において、特別図柄が大当りを示す表示態様（たとえば、７セグが「７」の表示状態）で停止表示されると、液晶表示装置３６には、「左」「中」「右」の各表示エリアにおいて、装飾図柄が「大当り」を反映させた表示態様（たとえば、「左」「中」「右」の各表示エリアにおいて、３個の装飾図柄が「７」「

７」「７」の表示状態）で停止表示される。

【００８０】

この「大当り」となった場合、具体的には、特別図柄変動表示ゲームが終了し、これに伴い装飾図柄変動表示ゲームが終了して、その結果として「大当り」の図柄態様が導出表示された後、特別変動入賞装置５２の大入賞口ソレノイド５２ｃ（図３参照）が作動して開放扉５２ｂが所定の動作パターンで開閉動作を行い、これにより大入賞口５０が開閉され、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（大当り遊技）が発生する。この大当り遊技では、開放扉５２ｂにより、大入賞口の開放時間が所定時間（最大開放時間：たとえば、２９．８秒）経過するまでか、または大入賞口に入賞した遊技球数（大入賞口５０への入賞球）が所定個数（最大入賞数：役物の１回の作動によりその入口が開き、または拡大した入賞口に対して許容される入賞球数の上限個数：たとえば、９個）に達するまで、その入賞領域が開放または拡大され、これらいずれかの条件を満した場合に大入賞口が閉鎖される、といった「ラウンド遊技」が、あらかじめ定められた規定ラウンド数（たとえば、最大１５ラウンド）繰り返される。なお、大入賞口５０が閉鎖される条件はこれに限らず、大入賞口の開放時間のみに基づくものであっても良いし、大入賞口に入賞した遊技球数のみに基づくものであっても良い。

【００８１】

上記大当り遊技が開始すると、最初に大当りが開始された旨を報知するオープニング演出が行われ、オープニング演出が終了した後、ラウンド遊技があらかじめ定められた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。そして、規定ラウンド数終了後には、大当りが終了される旨を報知するエンディング演出が行われ、これにより大当り遊技が終了する。すなわち、大当り遊技は、大別すると、オープニング演出、ラウンド遊技、およびエンディング演出の各遊技期間から構成される。ただし、大入賞口閉状態であるオープニング演出期間とエンディング演出期間とを除いたラウンド遊技実行期間を、大当り遊技期間と捉えても良い。

【００８２】

上記の装飾図柄変動表示ゲームの実行に必要な情報に関しては、まず主制御部２０が、上始動口３４または下始動口３５に遊技球が入球（入賞）したことに基づき、具体的には、上始動口センサ３４ａまたは下始動口センサ３５ａにより遊技球が検出されて始動条件（特別図柄に関する始動条件）が成立したことを条件に、「大当り」または「ハズレ」のいずれであるかを抽選する‘当落抽選（当否種別抽選）’と、「大当り」であったならばその大当り種別を、「ハズレ」であったならばそのハズレ種別を抽選する‘図柄抽選（当り（当選）種別抽選）’とを含む大当り抽選を行い、その抽選結果情報に基づき、特別図柄の変動パターンや、最終的に停止表示させる特別図柄（特別停止図柄）を決定する。そして、処理状態を特定する演出制御コマンドとして、少なくとも特別図柄の変動パターン情報（たとえば、当落抽選結果情報、特別図柄の変動時間に関する情報など）を含む「変動パターン指定コマンド」を演出制御部２４側に送信する。これにより、装飾図柄変動表示ゲームに必要とされる基本情報が演出制御部２４に送られる。なお本実施形態では、演出のバリエーションを豊富なものとするべく、特別停止図柄に関する情報（図柄抽選結果情報（当り種別に関する情報））を含む「装飾図柄指定コマンド」も演出制御部２４に送信している。

【００８３】

上記特別図柄の変動パターン情報には、特定の予告演出（後述のリーチ演出や疑似連演出など）の発生を指定する情報を含むことができる。詳述するに、特別図柄の変動パターンは、当落抽選結果、または大当り抽選結果に応じて、当りの場合の「当り変動パターン」と、ハズレの場合の「ハズレ変動パターン」に大別され、これら変動パターンには、たとえば、リーチ演出の発生を指定するリーチ演出指定用の変動パターン（リーチ変動パターン）、リーチ演出の発生を指定しない非リーチ演出指定用の変動パターン（通常変動パターン）、疑似連演出とリーチ演出との複合発生を指定する疑似連演出指定用の変動パターン（疑似連有りリーチ変動パターン、疑似連演出の発生を指定し、リーチ演出の発生は

指定しない疑似連演出指定用の変動パターン（疑似連有り通常変動パターン）など、複数種類の変動パターンが含まれる。また各変動パターンに関する変動時間については、基本的には、リーチ変動パターン種別は、大当り当選期待感を煽るリーチ演出や疑似連演出を指定する変動パターンであることから、その演出時間との関係上、通常変動パターンよりも変動時間が長く定められている。

【００８４】

演出制御部２４は、主制御部２０から送られてくる演出制御コマンド（ここでは、変動パターン指定コマンドと装飾図柄指定コマンド）に含まれる情報に基づいて、装飾図柄変動表示ゲーム中に時系列的に展開させる演出内容（演出シナリオ）や、最終的に停止表示する装飾図柄（装飾停止図柄）を決定し、特別図柄の変動パターンに基づくタイムスケジュールに従い装飾図柄を変動表示して装飾図柄変動表示ゲームを実行させる。これにより、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂによる特別図柄の変動表示と時間的に同調して、液晶表示装置３６による装飾図柄が変動表示され、特別図柄変動表示ゲームの期間と装飾図柄変動表示ゲーム中の期間とが、実質的に同じ時間幅となる。また演出制御部２４は、演出シナリオに対応するように、液晶表示装置３６または光表示装置４５ａあるいは音響発生装置４６ａをそれぞれ制御し、装飾図柄変動表示ゲームにおける各種演出を展開させる。これにより、液晶表示装置３６での画像の再生（画像演出）と、効果音の再生（音演出）と、装飾ランプ４５やＬＥＤなどの点灯点滅駆動（光演出）とが実現される。

【００８５】

このように特別図柄変動表示ゲームと装飾図柄変動表示ゲームとは不可分的な関係を有し、特別図柄変動表示ゲームの表示結果を反映したものが装飾図柄変動表示ゲームにおいて表現されることとしているので、この２つの図柄変動表示ゲームを等価的な図柄遊技と捉えても良い。本明細書中では特に必要のない限り、上記２つの図柄変動表示ゲームを単に「図柄変動表示ゲーム」と称する場合がある。

【００８６】

（３－１－２．普通図柄変動表示ゲーム）

またパチンコ遊技機１においては、普通図柄始動口３７に遊技球が通過（入賞）したことに基づき、主制御部２０において乱数抽選による「補助当り抽選」が行なわれる。この抽選結果に基づき、ＬＥＤにより表現される普通図柄を普通図柄表示装置３９ａに変動表示させて普通図柄変動表示ゲームを開始し、一定時間経過後に、その結果をＬＥＤの点灯と非点灯の組合せにて停止表示するようになっている。たとえば、普通図柄変動表示ゲームの結果が「補助当り」であった場合、普通図柄表示装置３９ａの表示部を特定の点灯状態（たとえば、２個のＬＥＤ３９が全て点灯状態、または「○」と「×」を表現するＬＥＤのうち「○」側のＬＥＤが点灯状態）にて停止表示させる。

【００８７】

この「補助当り」となった場合には、普通電動役物ソレノイド４１ｃ（図３参照）が作動し、これにより可動翼片４７が逆「ハ」の字状に開いて下始動口３５が開放または拡大されて遊技球が流入し易い状態（始動口開状態）となり、通常遊技状態よりも遊技者に有利な補助遊技状態（以下、「普電開放遊技」と称する）が発生する。この普電開放遊技では、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７により、下始動口３５の開放時間が所定時間（たとえば、０．２秒）経過するまでか、または下始動口３５に入賞した遊技球数が所定個数（たとえば、４個）に達するまで、その入賞領域が開放または拡大され、これらいずれかの条件を満たした場合に下始動口３５を閉鎖する、といった動作が所定回数（たとえば、最大２回）繰り返されるようになっている。なお、下始動口３５が閉鎖される条件はこれに限らず、下始動口の開放時間のみに基づくものであっても良いし、下始動口に入賞した遊技球数のみに基づくものであっても良い。

【００８８】

また本実施形態では、普電開放遊技の内容が異なる複数種類の「補助当り（補助当り１～３）」が設けられている。具体的には、「補助当り１」に当選すると（２個の「○」ＬＥＤが点灯）、下始動口３５の開放時間（可動翼片４７により下始動口３５が開状態とな

る作動時間）が長く設定され（たとえば、開放時間が通じて５．８秒：長開放（ロング開放））、「補助当り２」に当選すると（左側の１個の「○」ＬＥＤが点灯）、下始動口３５の開放時間が補助当り３よりも短く設定され（たとえば、開放時間が通じて１．０秒：中開放（ミドル開放））、「補助当り３」に当選すると（右側の１個の「○」ＬＥＤが点灯）、下始動口３５の開放時間が補助当り２よりも短く設定されるようになっている（たとえば、開放時間が通じて０．２秒：短開放（ショート開放））。換言すれば、補助当り１～３は、下始動口３５の開放時間の長短により、遊技者に与える利益状態（下始動口３５への入賞率）が異なるようになっている。

【００８９】

ここで本実施形態では、特別／装飾図柄変動表示ゲーム中、普通図柄変動表示ゲーム中、大当り遊技中、または普電開放遊技中などに、上始動口３４または下始動口３５もしくは普通図柄始動口３７に入賞が発生した場合、すなわち上始動口センサ３４ａまたは下始動口センサ３５ａもしくは普通図柄始動口センサ３７ａからの検出信号の入力があり、対応する始動条件（図柄遊技開始条件）が成立した場合、これを変動表示ゲームの始動権利に係るデータとして、変動表示中にかかわるものを除き、所定の上限値である最大保留記憶数（たとえば、最大４個）まで保留記憶されるようになっている。この図柄変動表示動作に供されていない保留中の保留データまたはその保留データに係る遊技球を、「作動保留球」とも称する。この作動保留球の数を遊技者に明らかにするため、パチンコ遊技機１の適所に設けた専用の保留表示器（図示せず）、または液晶表示装置３６による画面中にアイコン画像として設けた保留表示器を点灯表示させる。

【００９０】

また本実施形態では、特別図柄１、特別図柄２、および普通図柄に関する作動保留球をそれぞれ最大４個までＲＡＭ２０３の該当記憶領域に保留記憶し、特別図柄または普通図柄の変動確定回数として保留する。なお、特別図柄１、特別図柄２、および普通図柄に関する作動保留球数の最大記憶数（最大保留記憶数）は特に制限されず、各図柄の最大保留記憶数が異なっていても良い（たとえば、特別図柄１側の最大保留記憶数を４個、特別図柄２側の最大保留記憶数を２個、普通図柄側の最大保留記憶数を６個など）。また特別図柄１および特別図柄２に関し、大当り抽選により得られる利益が相対的に高くなる図柄側の最大保留記憶数を多く設定しても良い。本実施形態では、特別図柄２に係る大当り抽選が、遊技者とり相対的に利益が高い大当り種別が得られるように構成されていることから、たとえば特別図柄１側の最大保留記憶数を２個、特別図柄２側の最大保留記憶数をそれよりも多い４個に設定しても良い。

【００９１】

（３－２．遊技状態）

次に、遊技状態について説明する。本実施形態に係るパチンコ遊技機１では、特別遊技状態である上記大当りの他、複数種類の遊技状態を発生可能に構成されている。本発明の理解を容易なものとするために、先ず、種々の遊技状態の発生に関連する機能（手段）について説明する。

【００９２】

本実施形態のパチンコ遊技機１は、主制御部２０（ＣＰＵ２０１）がその機能部を担う「確率変動（以下、「確変」と略す）機能」を備えている。これには特別図柄に係る確変機能（以下、「特別図柄確変機能」と称する）と普通図柄に係る確変機能（以下、「普通図柄確変機能」と称する）の２種類がある。

【００９３】

特別図柄確変機能は、大当りの抽選確率を所定確率（通常確率）の低確率（たとえば、３９９分の１）から高確率（たとえば、３９．９分の１）に変動させて、通常遊技状態よりも有利な「高確率状態」を発生させる機能である。この特別図柄確変機能が作動中の遊技状態（高確率状態）下では、大当り抽選確率が高確率となることから、大当りが生起され易くなる。したがって、遊技者が期待する遊技状態は、この特別図柄確変機能が作動中の遊技状態であるといえる。なお、特別図柄確変機能の作動開始条件およびその作動終了

条件の詳細については、追って説明する。

【００９４】

普通図柄確変機能は、補助当り抽選確率が所定確率（通常確率）である低確率（たとえば、２５６分の２）から高確率（たとえば、２５６分の２５５）に変動させて、通常遊技状態よりも有利な「補助当り確変状態」を発生させる機能である。この普通図柄確変機能が作動中の遊技状態（補助当り確変状態）下では、補助当り抽選確率が高確率状態となることから補助当りが生起され易くなり、普電開放遊技が頻繁に発生して、通常遊技状態よりも単位時間当りの可動翼片４７の作動率が向上する作動率向上状態となる。なお、本実施形態のパチンコ遊技機１では、普通図柄確変機能の作動開始条件は、後述の特別図柄時短機能の作動開始条件と同じ条件となっており、その作動終了条件も当該特別図柄時短機能の作動終了条件と同じ条件となっている。

【００９５】

また本実施形態のパチンコ遊技機１は、主制御部２０がその機能部を担う「変動時間短縮（以下、「時短」と称する）機能」を備えている。これには特別図柄に係る時短機能（以下、「特別図柄時短機能」と称する）と普通図柄に係る時短機能（以下、「普通図柄時短機能」と称する）の２種類がある。

【００９６】

特別図柄時短機能は、１回の特別図柄変動表示ゲームに要する平均的な時間（特別図柄が変動を開始してから確定表示される迄の平均時間（特別図柄の平均変動時間））を短縮する「特別図柄時短状態」を発生させる機能である。特別図柄時短機能が作動中の遊技状態（特別図柄時短状態）下では、１回の特別図柄変動表示ゲームにおける特別図柄の平均的な変動時間が短縮され（たとえば、リーチなしハズレ変動に要する平均時間が８秒から２秒に短縮される）、通常遊技状態よりも単位時間当りの大当り抽選回数が向上する抽選回数向上状態となる。なお本実施形態のパチンコ遊技機１では、特別図柄の変動時間が作動保留球数の違いにより短縮される場合があるが、この場合は、特別図柄時短状態が発生しているわけではなく、他の制御処理によるものである。

【００９７】

普通図柄時短機能は、１回の普通図柄変動表示ゲームに要する平均的な時間（普通図柄が変動を開始してから確定表示されるまでの平均的な時間（普通図柄の平均変動時間））を短縮する「普通図柄時短状態」を発生させる機能である。普通図柄時短機能が作動中の遊技状態（普通図柄時短状態）下では、１回の普通図柄変動表示ゲームにおける普通図柄の平均的な変動時間が短縮され（たとえば、１０秒から１秒に短縮される）、通常遊技状態よりも単位時間当りの補助当り抽選回数が向上する抽選回数向上状態となる。なお本実施形態のパチンコ遊技機１では、普通図柄の変動時間が作動保留球数の違いにより短縮される場合があるが、この場合は、普通図柄時短状態が発生しているわけではなく、他の制御処理によるものである。また本実施形態のパチンコ遊技機１では、普通図柄時短機能の作動開始条件は、上述の特別図柄時短機能の作動開始条件と同じ条件となっており、その作動終了条件も当該特別図柄時短機能の作動終了条件と同じ条件となっている。

【００９８】

さらにまた、本実施形態のパチンコ遊技機１は、主制御部２０がその機能部を担う「開放延長機能」を備えている。

【００９９】

開放延長機能は、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７の開動作期間（可動翼片４７の開放時間およびその開放回数の少なくともいずれか一方）を延長した「開放延長状態」を発生させる機能である。この開放延長状態は、いわゆる「電チューサポート状態」と称される。上記開放延長機能が作動中の遊技状態（開放延長状態）下では、可動翼片４７の開動作期間（始動口開状態時間）が、たとえば０．２秒から１．７秒に延長され、またその開閉回数が、たとえば１回（開放延長機能が非作動中のとき）から２回（開放延長機能が作動中のとき）に延長されて、通常遊技状態よりも単位時間当りの可動翼片４７の作動率が向上する作動率向上状態となる。なお、本実施形態のパチンコ遊技機１では、開放延長

機能の作動開始条件は、上述の特別図柄時短機能の作動開始条件と同じ条件となっており、その作動終了条件も当該特別図柄時短機能の作動終了条件と同じ条件となっている。したがって、開放延長状態中は、普通図柄確変機能および普通図柄時短機能も作用するため、可動翼片４７の作動率が著しく向上した遊技状態が発生する。

【０１００】

以上のような各機能を１または複数種類作動させることにより、遊技機の内部的な遊技状態（内部遊技状態）に変化をもたらすことができる。ここで本実施形態では、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能の作動開始条件は、特別図柄時短機能の作動開始条件と同じ条件としているので、各機能が同じ契機にて動作することになる。以下では、説明の便宜上、特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能が作動する遊技状態を「確変状態」と称し、これらの機能のうちから特別図柄確変機能を除去した遊技状態を「時短状態」と称し、特別図柄確変機能のみが作動する遊技状態を「潜伏確変状態（潜確または潜確状態）」と称し、全機能が作動中でない（非作動）状態を「通常遊技状態」と称する。したがって、これらの遊技状態における大当り抽選確率に着目すれば、遊技状態が「時短状態」または「通常遊技状態」である場合には大当り抽選確率が‘低確率状態’となり、遊技状態が「潜確状態」または「確変状態」の場合においては大当り抽選確率が‘高確率状態’となる。また条件装置作動に係る大当り中は大入賞口が開閉される当り遊技が発生するが、上記各機能については全ての機能が非作動とされ、基本的には、上記通常遊技状態と同じ遊技状態下に置かれる。

【０１０１】

（３－２－１．高ベース遊技状態）

本実施形態では、上記の普通図柄に関する機能、すなわち普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能は、特別図柄時短機能の作動開始条件と同じ条件となっているので、これら３つの機能が同じ契機にて動作することになる。しかし、上記の普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能を個々に着目した場合、これらの機能のうち少なくともいずれか１つが作動すると、上記の可動翼片４７の作動率が向上する作動率向上状態となり下始動口３５への入賞頻度が上昇することから、遊技状態としては、大当りの抽選結果を導出する特別図柄変動表示ゲームの始動条件の成立頻度が通常遊技状態より高まる「高ベース遊技状態（始動条件向上状態）」となる。なお、ここでいう「高ベース遊技状態」とは、普通図柄に関する機能が作動する場合の遊技状態をいい、特別図柄に関する機能、すなわち特別図柄確変機能および特別図柄時短機能の少なくともいずれか一方が作動する場合の遊技状態とは異なる。

【０１０２】

他方、特別図柄に関する機能（特別図柄確変機能と特別図柄時短機能）を個々に着目した場合、上記特別図柄確変機能が作動する場合には大当り抽選確率が通常遊技状態より高まる「高確率状態」となり、上記特別図柄時短機能が作動する場合には、特別図柄変動表示ゲームの消化時間が通常遊技状態よりも早い「特別図柄時短状態」となる。この点において、特別図柄変動表示ゲームの始動条件の成立頻度が通常遊技状態より高くなる上記「高ベース遊技状態」とは区別される。

【０１０３】

また本実施形態では上記「高ベース遊技状態」の一例として、少なくとも開放延長機能が付与された電チューサポート状態を「高ベース遊技状態」として扱う。電チューサポート状態下では、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７の作動率（開放時間や開放回数）が向上して下始動口３５への入賞率が高まり、単位時間当りの入賞頻度が上昇することから、電チューサポート状態でない場合（低ベース遊技状態）と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態になる。この電チューサポート状態の有無に着目した場合、遊技状態が「通常遊技状態」または「潜確状態」の場合には‘電チューサポート状態無し（以下、「電サポ無し状態」と称する）’となり、遊技状態が「時短状態」または「確変状態」である場合には‘電チューサポート状態有り（以下、「電サポ有り状態」と称する）’となる。な

お、大当り抽選確率や電サポの有無などの決定に関する各機能（特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能）の作動状況に着目した遊技状態を「内部遊技状態」と称する。

【０１０４】

ここで本実施形態では、上述の内部遊技状態に関連した多様な演出を実現するために、一の内部遊技状態をさらに分類して管理している。たとえば、上記確変状態には、「ＳＴ前半」と「ＳＴ後半」といった複数種類の確変状態が含まれ、それぞれ異なる遊技状態として管理している。詳細は後述するが、本実施形態では、確変状態は、大当りに当選することなく図柄変動表示ゲームの実行回数が８４回転終了した場合に終了されるようになっており、その確変状態における「ＳＴ前半」とは、確変状態開始から図柄変動表示ゲームが７７回転終了するまで、「ＳＴ後半」とは、ＳＴ前半の７７回転終了後、図柄変動表示ゲームが確変状態の残余回数である７回転が終了するまでの遊技期間を指す。

【０１０５】

これにより、大当り抽選確率や電サポの有無などの決定に関する各機能（特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能）の作動状況、すなわち「内部遊技状態」に着目した場合に、同じ「確変状態」でありながらも、特別図柄の変動パターンに関しては、「ＳＴ前半」と「ＳＴ後半」という各遊技状態（変動パターン選択モード（後述の変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ））：図２７参照）に対応した変動パターン種別（１または複数種類の変動パターン）のうちから目的の変動パターンを選択することができるようになっている。

【０１０６】

またこれに起因して、演出制御部２４側においては、「ＳＴ前半（変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）「０１Ｈ」）」や「ＳＴ後半（変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）「０２Ｈ」）」に対応した演出モードを設け、これら演出モード下における演出を実行させることができるようになっている。なお演出モード、各遊技状態の移行条件、演出内容を指定する特別図柄の変動パターンなどの詳細については後述する。

【０１０７】

本実施形態の場合、上記「内部遊技状態」の種類には、通常遊技状態（通常状態）と確変状態とが含まれ、特別図柄の変動パターンの決定に関する遊技状態（変動パターン選択モード）、換言すれば、演出の決定に着目した場合の「変動パターン選択モード」の種類には、内部遊技状態の種類よりも多い、「通常状態」、「ＳＴ前半」、および「ＳＴ後半」が含まれる。このように、上記大当り抽選確率や電サポの有無などの決定に関する各機能に着目した場合の「内部遊技状態」と、特別図柄の変動パターンの決定（演出の決定）に着目した「遊技状態（変動パターン選択モード（変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ））」とを異なるものとして管理することにより、同一の内部遊技状態下であっても（たとえば、確変状態）、変動パターン振分指定番号（たとえば、ＳＴ前半とＳＴ後半）に対応した特別図柄の変動パターンを選択することができるようになっている。この結果、図柄変動表示ゲームの変動時間（ゲーム消化時間）や、これに関連する演出に大きな変化をもたらすことができ、同一の内部遊技状態下における演出のバリエーションを豊富化することができる。なお説明の便宜上、本明細書中では特に必要のない限り、上記内部遊技状態と、特別図柄の変動パターンの決定（演出の決定）に着目した場合の遊技状態（変動パターン選択モード（変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ））とを区別せずに、単に「遊技状態」と称する場合がある。

【０１０８】

＜４．当りについて＞

次に、本実施形態に係るパチンコ遊技機の「当り」について説明する。

【０１０９】

（４－１．当り種別）

本実施形態に係るパチンコ遊技機１は、複数種類の当りを対象に大当り抽選（当り抽選）を行うようになっている。この当り種別には、「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大

当り」、「４Ｒ確変大当り」などの複数種類の当りが含まれる。なお図示はしていないが、少なくとも１種の「小当り」を含むことができる。

【０１１０】

これら当りのうち、「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」は条件装置の作動契機となる「大当り」種別に属する当りであり、「小当り」は条件装置の作動契機とならない「非大当り」種別に属する当りである。ここで「条件装置」とは、その作動がラウンド遊技を行うための役物連続作動装置の作動に必要な条件とされている装置で、特定の特別図柄の組合せが表示され、または遊技球が大入賞口内の特定の領域を通過した場合に作動するものをいう。上記「大当り」種別に属する当りや、「非大当り」種別に属する当り（小当り）は、いずれも大入賞口の開閉動作を伴う特別遊技状態（当り遊技）への移行契機（発生契機）となる当りである。したがって、「非大当り」種別に属する当りは、単なる「ハズレ」とは異なる。

【０１１１】

上記‘大当り’種別に属する当りのうち、「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」は、その大当り遊技終了後の遊技状態を、少なくとも高確率状態を伴う遊技状態（本実施形態では、確変状態）に移行させる「確変大当り」に属する大当りとなっている。また「小当り」は、当選時の遊技状態を継続させる当り種別となっている。なお「小当り」は‘非大当り’種別に属する当りではあるが、説明の便宜上、特に必要がない限り上記の大当りと区別することなく、大当り種別の一つとして同列に扱うことにする。

【０１１２】

（４－２．当り遊技）

次に、上記した各当りによる当り遊技について説明する。

【０１１３】

（４－２－１．１５Ｒ確変大当りによる当り遊技）

１５Ｒ確変大当りによる当り遊技（以下、「１５Ｒ確変大当り遊技」と称する）は、規定ラウンド数を１５ラウンドとする大当りであり、本実施形態では、１回のラウンド遊技における大入賞口５０の最大開放時間が「長開放時間」の‘２９．８秒’に設定される。ここで「長開放時間」とは、その時間内に大入賞口への入賞数が上記最大入賞数（たとえば、９個）に達する可能性がある（最大入賞数に達する可能性が十分ある）時間幅として定めたものである。

【０１１４】

ラウンド遊技が開始されて大入賞口５０が開放された後、上記の最大開放時間が経過した場合は大入賞口５０が閉鎖されて今回のラウンド遊技が終了し、規定ラウンド数の１５ラウンドに達していなければ、所定時間（ラウンド間インターバル時間）が経過した後、次のラウンド遊技に移行される。ただし、最大開放時間経過前であっても大入賞口５０に入賞した遊技球数（入賞球数）が最大入賞数（たとえば、９個）に達した場合は、大入賞口５０が閉鎖されて今回のラウンド遊技が終了し、所定時間（ラウンド間インターバル時間）が経過した後、次のラウンド遊技に移行される。つまり、大入賞口の最大開放時間が経過した場合か、または大入賞口に入賞した遊技球数が最大入賞数に達した場合かのいずれか一方の条件を満たすと、開放された大入賞口が閉鎖され、所定のインターバル時間を挟んで、次のラウンド遊技に移行されるようになっている（後述の１０Ｒ確変大当りによる当り遊技（１０Ｒ確変大当り遊技）、４Ｒ確変大当りによる当り遊技（４Ｒ確変大当り遊技）についても同様）。

【０１１５】

なお、ラウンド遊技間における上記「ラウンド間インターバル時間」は、「残存球排出時間」と、この残存球排出時間が経過してから次のラウンド遊技が開始されるまでの「開放前インターバル時間」とからなる。上記「残存球排出時間」とは、大入賞口の閉鎖後における大入賞口内部の残存球を排出するための余裕時間（たとえば、１９８０ｍｓ）を指し、その時間幅として、大入賞口が閉鎖される直前に入賞した遊技球が大入賞口内部に形

成された入賞検出スイッチ（大入賞口センサ５２ａ）を通過するまでに要する十分な時間が確保されている。また「開放前インターバル時間」とは、上述の残存球排出時間が経過して大入賞口内の残存球が排出されたものとみなされた後、次のラウンド遊技における大入賞口が開放されるまでのインターバル区間を定めた時間幅（たとえば、２０ｍｓ）を指す。この開放前インターバル時間中に大入賞口センサ５２ａが遊技球を検出しても、その遊技球は不正行為による不正入賞とみなし、無効なものとして扱われるようになっている。

【０１１６】

（４－２－２．１０Ｒ確変大当りによる当り遊技）

１０Ｒ確変大当りによる当り遊技（以下、「１０Ｒ確変大当り遊技」と称する）は、規定ラウンド数を１０ラウンドとする以外は、上述した１５Ｒ確変大当り遊技の内容と同じある。したがって、この１０Ｒ確変大当り遊技は、上記１５Ｒ確変大当り遊技よりも相対的に低い利益が付与される大当り遊技となる（本実施形態では、５ラウンド分の賞球数差がある）。

【０１１７】

（４－２－３．４Ｒ確変大当りによる当り遊技）

４Ｒ確変大当りによる当り遊技（以下、「４Ｒ確変大当り遊技」と称する）は、規定ラウンド数を４ラウンドとする以外は、上述した１５Ｒ確変大当り遊技や１０Ｒ確変大当り遊技の内容と同じある。したがって、この４Ｒ確変大当り遊技は、上記１５Ｒ確変大当り遊技または１０Ｒ確変大当り遊技よりも相対的に低い利益が付与される大当り遊技となる。

【０１１８】

上記したように本実施形態では、規定ラウンド数が異なる大当りを複数種類設け、これにより利益状態（たとえば、大当り遊技中に、遊技者が獲得しうる賞球数）が異なるように構成されている。しかし本発明はこれに限らず、大当りの種類に応じて、大入賞口の最大開放時間を異なる開放時間に設定することにより、または大当りの種類に応じて、上記最大入賞数をそれぞれ異なる個数に設定することにより、大当り遊技による利益状態を異ならせても良い。たとえば、同じ規定ラウンド数の複数種類の大当りを設け、大入賞口の最大開放時間を、一の大当り遊技では長開放時間に設定し、他の大当り遊技ではそれよりも短時間とする「短開放時間（たとえば、１０秒）」に設定することができる。また大入賞口への最大入賞数を、一の大当り遊技では第１の最大入賞数（たとえば、９個）に設定し、他の大当り遊技ではそれよりも少ない第２の最大入賞数（たとえば、４個）に設定することができる。

【０１１９】

（４－３．当り遊技終了後の遊技状態）

次に図４を参照して、上記の各当り遊技後に移行される遊技状態について説明する。図４は、各当り遊技後に移行する遊技状態の説明に供する説明図である。

【０１２０】

（４－３－１．１５Ｒ確変大当り遊技終了後の遊技状態）

１５Ｒ確変大当り遊技後は、図示のように、その当り当選時の遊技状態にかかわらず「確変状態」に移行される。この「確変状態」となった場合には、特別図柄変動表示ゲームの実行回数（特別図柄の変動表示動作回数（以下、「特別図柄の変動回数」と略す）が所定回数（本実施形態では、特別図柄変動表示ゲーム１および２の合計実行回数（特別図柄１および２の合計変動回数））：たとえば８４回）終了するまでの間か、またはその所定回数内で大当りが確定するまで（「大当りが確定するまで」とは、特別図柄が大当りを示す表示態様で停止表示された場合（または確定表示された後）であっても良いし、大当り抽選により大当りに当選した場合であっても良い。以下同様）当該確変状態が継続し、その所定回数内で大当りが確定することなく特別図柄変動表示ゲームが終了したときには当該確変状態が終了して、次ゲームから「通常（内部遊技状態は通常遊技状態）」に移行されるようになっている。

【０１２１】
本実施形態のパチンコ機１は、大当り抽選確率が少なくとも高確率となる遊技状態に移行された後、大当り（ただし、内部遊技状態の移行契機とならない「小当り」は除く）に当選することなく特別図柄変動表示ゲームが所定回数終了した場合、当該高確率状態を終了させて大当り抽選確率を低確率に移行させる回数切りの確変機（回数切り確変機（ＳＴ機））となっている。以下、必要に応じて、この高確率状態が継続される特別図柄変動表示ゲーム（特別図柄の変動回数）の上限回数を「規定ＳＴ回数」と称する。
【０１２２】
（４－３－２．１０Ｒ、４Ｒ確変大当り遊技終了後の遊技状態）
１０Ｒ確変大当り遊技後または４Ｒ確変大当り遊技後は、その当り当選時の遊技状態にかかわらず「確変状態」に移行され、この確変状態となってからの遊技状態遷移は、上述した１５Ｒ確変大当りの場合と同じものとなっている。
【０１２３】
なお「小当り」を設けた場合、その小当り遊技後に関しては、その小当り当選時の内部遊技状態がそのまま継続されるようになっている。つまり、小当り当選に起因した内部遊技状態の移行制御は行われない。このため、小当り当選時の内部遊技状態とその小当り遊技後の内部遊技状態とは、いずれも同じ内部遊技状態となる。この点、内部遊技状態の移行制御が行われうる「大当り」とは性質を異にする。また小当り当選に起因した‘内部遊技状態’の移行制御は行わない一方、特別図柄の変動パターンの決定（演出の決定）に関する‘遊技状態（変動パターン選択モード（変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ））’の移行制御を行うように構成することができる。このような移行形態を利用すれば、たとえば、小当り遊技後の遊技状態と他の大当り遊技後の遊技状態とを同じ遊技状態（変動パターン選択モード）に移行させた場合、双方で同じ演出をなす演出モードに滞在させることができるようになっている。
【０１２４】
また本実施形態では、どの大当りに当選しても「時短状態」が発生しない構成となっているが本発明はこれに限られない。たとえば、大当り遊技終了後に「時短状態」を発生させる他の大当り（非確変大当り：時短大当り）を設けても良い。この場合、時短状態の終了条件としては、たとえば、特別図柄変動表示ゲームの実行回数が所定回数（たとえば、確変状態の継続回数と同一（たとえば、８４回）または異なる回数（たとえば、１００回））終了するまでの間か、またはその所定回数内で大当りが確定または当選するまでを条件とすることができる。また上記の「時短大当り」の規定ラウンド数は特に制限されず、適宜定めることができる。
【０１２５】
また大当り遊技終了後に潜確状態を発生させる他の大当り（潜確大当り）を設けても良い。この場合、潜確状態の終了条件としては、たとえば、特別図柄変動表示ゲームの実行回数が所定回数（たとえば、確変状態の継続回数と同じ８４回）終了するまでの間か、またはその所定回数内で大当りが確定または当選するまでを条件とすることができる。また上記の「潜確大当り」の規定ラウンド数は特に制限されず、適宜定めることができる。
【０１２６】
また本実施形態では、少なくとも高確率状態に移行された場合、特別図柄変動表示ゲームの実行回数が所定回数（規定ＳＴ回数）終了するまでの間か、またはその所定回数内で大当りが確定または当選するまで当該高確率状態が継続するものとして説明した。しかし本発明はこれに限らず、特別図柄変動表示ゲームの実行回数に関係なく、次回の大当りが確定または当選するまで高確率状態を継続させる他の大当り（非ＳＴ確変大当り）を設けても良い。また、当り遊技後に何ら特典を付与しない、通常遊技状態への移行契機となる「通常大当り」を設けても良い
【０１２７】
また本実施形態の確変大当りのような「回数切り確変状態」への移行契機となる「ＳＴ確変大当り」、上記小当り、潜確状態に移行契機となる「潜確大当り」、時短状態への移

行契機となる「時短大当り」、上記非ＳＴの確変状態に移行契機となる「非ＳＴ確変大当り」、通常遊技状態への移行契機となる「通常大当り」については、それぞれ１または複数種類含むことができるし、いずれの当りを設けるかは、遊技性に応じて自由に定めることができる（たとえば、複数種類の確変大当り、１種類の潜確大当り、１種類の時短大当りなど）。また、どのような遊技状態、内部遊技状態において、どのような大当りが当選した場合に、どのような遊技状態、内部遊技状態に移行させるかについては、ゲーム性に応じて適宜定めることができる。

【０１２８】

＜５．演出について＞

（５－１．演出モード）

次に、演出モード（演出状態）について説明する。本実施形態のパチンコ遊技機１には、遊技状態に関連する演出をなす複数種類の演出モードが設けられており、その演出モード間を行き来可能に構成されている。上記演出モードには、具体的には、「通常状態」滞在中はこれに関連する演出をなす「通常演出モード」、「確変状態」滞在中はこれに関連する演出をなす「確変演出モード」といった、各遊技状態に応じた複数種類の演出モードが設けられている。本実施形態の場合、「確変演出モード」には、「ＳＴ前半」に関連する演出が現出される「ＳＴ前半演出モード（第１の確変演出モード）」、「ＳＴ後半」に関連する演出が現出される「ＳＴ後半演出モード（第２の確変演出モード）」とが含まれる。

【０１２９】

演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、複数種類の演出モード間を移行制御する機能部（演出状態移行制御手段）を有する。演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、主制御部２０（ＣＰＵ２０１）から送られてくる特定の演出制御コマンド、具体的には、現在の遊技状態（内部遊技状態を含む）を指定したり、遊技状態が移行される旨を指定したりする、といった主制御部側で管理される遊技状態に関する情報を含む「特定の演出制御コマンド（たとえば、変動パターン指定コマンド、装飾図柄指定コマンド、遊技状態指定コマンド、時短終了コマンド、当り中に送信される所定のコマンド（「大当り開始インターバルコマンド（大当り開始コマンド）」、「大当り終了インターバルコマンド（大当り終了コマンド）」）など）」に基づいて、主制御部２０側で管理される遊技状態と整合性を保つ形で、複数種類の演出モード間を移行制御可能に構成されている。また演出制御部２４は、遊技状態に関連した演出モードを管理する機能部（演出状態管理手段）を有する。演出制御部２４（演出状態管理手段）は、上記の特定の演出制御コマンドにより、主制御部２０側で管理される内部遊技状態および変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）を把握し、主制御部２０側と整合性を保つ形で、演出モードを管理可能に構成されている。

【０１３０】

また各演出モードでは、遊技者がどのような遊技状態に対応した演出モード下に滞在しているのかを把握できるように、上記「通常演出モード」、「ＳＴ前半演出モード」、および「ＳＴ後半演出モード」のそれぞれにおいて、装飾図柄の変動表示画面のバックグラウンドとしての背景表示（背景演出）が、異なる背景演出に切り替え制御される。たとえば「通常演出モード」下では、季節‘冬’を連想させる背景演出（たとえば、雪山の背景画像を表示する背景演出：第４の背景演出）または季節‘春’を連想させる背景演出（たとえば、桜の木の背景画像を表示する背景演出：第１の背景演出）に切り替え制御され、「ＳＴ前半演出モード」下では季節‘夏’を連想させる背景演出（たとえば、海の背景画像を表示する背景演出：第２の背景演出）に、また「ＳＴ後半演出モード」下では季節‘秋’を連想させる背景演出（たとえば、紅葉の木の背景画像を表示する背景演出：第３の背景演出）にそれぞれ切り替え制御され、これにより滞在中の技状態を示唆される。

【０１３１】

また上記した「背景演出」を変化させて遊技状態を示唆するものに限らず、各演出モードに対応した異なる絵柄の装飾図柄（たとえば、通常演出モードは漢数字、ＳＴ前半演出モードはローマ数字、ＳＴ後半演出モードはギリシャ数字を表示した装飾図柄）を利用し

たり、音演出や光演出などを変化させることにより遊技状態を示唆することもできる。
【０１３２】
なお上記時短大当りや潜確大当りなどを設けて、時短状態や潜確状態などの他の遊技状態に移行可能に構成した場合には、これら遊技状態に関連した演出をなす演出モードを設けることができる（たとえば、時短演出モード、潜確演出モードなど）。また上記時短大当りや潜確大当りや小当りなどを設けた場合、大当り抽選確率の高低などの内部遊技状態を秘匿するために、たとえば、時短大当り後と他の確変大当り後との演出モードを同じ演出モード（秘匿演出モード）に移行制御可能に構成することができる。
【０１３３】
具体的には、内部遊技状態が「通常遊技状態」中に‘時短大当り’に当選した場合、その時短大当り遊技終了後を「ＳＴ前半演出モード」に移行させ、内部遊技状態を秘匿することができる。この場合、図柄変動表示ゲームが所定回数終了した後（たとえば、ＳＴ後半に移行されることとなる７７回が終了した後）、時短状態に関連する演出をなす「時短演出モード」に移行させ、時短状態であった旨を遊技者に報知することができる。また、時短大当り終了後を「ＳＴ前半演出モード」の実体は、確変大当り後の本物の「ＳＴ前半演出モード」ではなく、ガセの「ＳＴ前半演出モード」であるので、確変大当り後の本物の「ＳＴ前半演出モード」となる。この点に着目し、上記「本物のＳＴ前半演出モード（高確）」と上記「ガセのＳＴ前半演出モード（低確）」とで、特定の演出（期待演出）の発生確率を異ならせるようにし、高確率状態であるか否かの推測要素を遊技者に与えるように構成しても良い。
【０１３４】
（５－２．演出手段）
なお、パチンコ遊技機１による各種の演出は、遊技機に配設された演出手段により現出される。斯様な演出手段は、視覚、聴覚、触覚など、人間の知覚に訴えることにより演出効果を発揮し得る刺激伝達手段であれば良く、装飾ランプ４５やＬＥＤ装置などの光発生手段、スピーカ４６などの音響発生装置、液晶表示装置３６などの演出表示装置、第１の可動体役物（時計型役物８０）、第２の可動体役物（花型役物９０）、および第３の可動体役物（回転灯６２）などの可動体役物、操作者の体に振動を伝える加振装置、遊技者の体に風圧を与える風圧装置、ないし、その動作により視覚的演出効果を発揮する可動体役物などは、その代表例である。ここで演出表示装置は、画像表示装置と同じく視覚に訴える表示装置であるが、画像によらないもの（たとえば、７セグメント表示器）も含む点で画像表示装置と異なる。画像表示装置と称する場合は主として画像表示により演出を現出するタイプを指し、７セグメント表示器のように画像以外により演出を現出するものは、上記演出表示装置の概念の中に含まれる。また、枠演出ボタン１３（手操作手段）の操作を、特定の期間（たとえば、大当りへの当選期待度が相対的に高い予告演出中の所定の操作有効期間）操作不能状態（たとえば、枠演出ボタン１３の押下できないようにする）、または操作困難状態（たとえば、枠演出ボタン１３の押下し難くする）に置く特殊演出手段を設けても良いし、手操作手段に対して振動を与える加振装置を設けても良い。
【０１３５】
＜６．予告演出＞
次に、予告演出について説明する。演出制御部２４は、上述した演出モード下において、主制御部２０からの演出制御コマンドの内容、具体的には、少なくとも変動パターン指定コマンドに含まれる変動パターン情報（たとえば、当落抽選結果、リーチ演出の有無、および特別図柄の変動時間など）に基づき、上記演出モードと大当り抽選結果とに関連した様々な予告演出を現出制御する機能部（予告演出現出制御手段）を備える。本実施形態の予告演出現出制御手段は、「変動パターン指定コマンド」および／または「装飾図柄指定コマンド」に含まれる情報（たとえば当落抽選結果情報、リーチ演出の有無、特別停止図柄種別情報（当り種別情報）、特別図柄の変動時間情報など）に基づき、様々な予告演出を現出制御可能に構成されている。
【０１３６】

斯様な予告演出態様は、当り種別に当選したか否かの信頼度または期待度（以下、「当り当選期待度」と称する）を示唆（予告）し、遊技者の当り種別への当選期待感（当り当選期待感）を煽るための「煽り演出」として働く。予告演出として代表的なものは、「リーチ演出」の他、たとえば「疑似連演出」、「先読み予告演出」、「色要素を用いた予告演出（キャラクタ予告演出、カットイン予告演出）」、「色要素と関連付けた音演出」などがある。

【０１３７】

上記「当り当選期待度」は、演出の出現率（選択率）の高低や遊技状態に応じて変化する。たとえば、後述のリーチ演出における当り当選期待度は、主として、リーチ演出の出現率（選択率）の高低に応じて変化する。具体的には、一のリーチ演出（たとえば、ＳＰリーチ）が出現する場合の当り当選期待度は、大当り時およびハズレ時を含めた当該リーチ演出が実行される割合（当該リーチ演出の全出現率）のうち、大当りの場合に当該リーチ演出が実行される割合（当選時の当該リーチ演出の出現率）で示される。つまり、リーチ演出に対する当り当選期待度は、「当選時の当該リーチ演出の出現率／当該リーチ演出の全出現率」で示され、この期待度が異なるように、大当り抽選結果に関連して各リーチ演出の選択率が定められている。以下に、本実施形態に係る予告演出について説明する。

【０１３８】

（６－１．リーチ演出）

上記「リーチ演出」とは、リーチ状態を伴う演出態様（リーチ状態を伴う変動表示態様：リーチ変動パターン）をいい、具体的には、リーチ状態を経由して最終的なゲーム結果を導出表示するような演出態様をいう。この「リーチ状態」とは、装飾図柄変動表示ゲームの結果が導出される前段階において、当該装飾図柄変動表示ゲームの途中で導出表示される一部の装飾図柄が、大当り発生（大当り当選）を示す表示態様の一部を構成している状態で、未だ導出表示されていない装飾図柄の変動表示が行われている表示態様であり、換言すれば、大当り発生を示す表示態様が導出され易いこと（大当りの当選可能性がある旨）を遊技者に連想させうる変動表示態様をいう。たとえば、大当り発生（大当り当選）を示す装飾図柄の組合せが「７（左図柄）」「７（中図柄）」「７（右図柄）」である場合、所定の当り有効ライン上において、装飾図柄の一部が大当り発生（大当り当選）を示す表示態様の一部を表示しており（たとえば、左図柄と右図柄とが「７」を表示している、といったいわゆる「聴牌状態（リーチ図柄）」）、いまだ導出表示されていない装飾図柄（ここでは、聴牌状態（リーチ図柄）を形成していない中図柄）が、所定時間継続して停止、揺動、拡大縮小、または変形しながら、最終結果が表示される前段階で大当り発生の可能性が継続している状態やその様子をいう。したがって、たとえリーチ状態が形成されたからといって、装飾図柄変動表示ゲームの結果が必ずしも「大当り」になるとは限らず、最終的に導出された結果が大当りを示す停止表示態様（たとえば、「７（左図柄）」「７（中図柄）」「７（右図柄）」）でない場合は、今回のゲーム結果は「ハズレ」となる。

【０１３９】

上記の「リーチ演出」は、当り当選期待度（大当りである可能性がある旨（大当りとなる旨を含む））を予告（示唆）するものであり、当り当選期待度に関連付けられた複数種類のリーチ演出が含まれる。たとえば、特定のリーチ演出が出現した場合、通常のリーチ演出（‘ノーマルリーチ（Ｎリーチ）’演出）が出現した場合に比べて、当り当選期待度が相対的に高まるものがある。このような特定のリーチ演出を‘スーパーリーチ（ＳＰリーチ）’という。この「ＳＰリーチ」の多くは、大当りへの当選期待感を煽るべく、Ｎリーチによりも相対的に長い演出時間（変動時間）を持つ。

【０１４０】

斯様な「リーチ演出」には、上述のようにリーチ状態を経由するＮリーチやＳＰリーチの他、Ｎリーチを経由してからＳＰリーチへ、または一のＳＰリーチから他のＳＰリーチ（一のＳＰリーチよりも当選期待度が相対的に高いＳＰリーチ）へと段階的に発展するステップアップ的なリーチ演出（発展型リーチ演出）を含むことができる。また「リーチ演

出」には、リーチ状態を経由しない非リーチ演出（いわゆる「通常変動」）の如く装い、ハズレ変動のような印象を遊技者に与えるが、最終的に導出された結果（装飾図柄の組合せ）が大当りを示す停止表示態様となる、といった遊技者の意表を突くリーチ演出（突然当りリーチ演出）や、リーチ状態を経由し、またはこれを経由せずに、所定の変動時間、大当りを示す表示態様（当り表示態様）を保持したままで変動表示を行い、その変動表示を以って、大当り当選確定（当確）を予告してしまう、といったプレミアム的なリーチ演出（全回転リーチ演出）を含むことができる。

【０１４１】

本実施形態のリーチ演出には、次のような複数種類のリーチ演出が設けられている。まずリーチ演出を大別すると、遊技状態（変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ））に応じて、通常中専用の「Ｎリーチ種別（Ｎリーチ１～２）、ＳＰリーチ種別（ＳＰリーチＡ、ＳＰリーチＢ、ＳＰリーチＣ、特殊リーチ（全回転リーチ））」や、ＳＴ中専用の「ＳＴ中リーチＤ、Ｅ、Ｆ、Ｇ」などが設けられている（図３０、図３１参照）。

【０１４２】

リーチ演出における当り当選期待度は、主として、リーチ演出の選択率の高低や遊技状態に応じて変化する。たとえば、通常中のリーチ種別間では「Ｎリーチ１＜リーチＮ２＜ＳＰリーチＡ＜ＳＰリーチＢ＜ＳＰリーチＣ＜特殊リーチ」の関係で当り当選期待度が高くなるように、大当り抽選結果に関連してその選択率（現出率）が定められている。またたとえば、ＳＴ後半におけるリーチ種別間では「ＳＴ中リーチＥ＜ＳＴ中リーチＦ＜ＳＴ中リーチＧ」の関係で当り当選期待度が高くなるように、大当り抽選結果に関連してその選択率（発生率）が定められている。なおＳＴ前半では、単一のリーチ演出「ＳＴ中リーチＤ」が選択されるようになっている（図３６、図３７参照）。

【０１４３】

実際の当り当選期待度は、他の予告演出（たとえば、後述の前予告演出、後予告演出、疑似連演出など）が伴うか否かに応じて変化しうる。このため、たとえば、上記ＳＰリーチＡが出現した場合であっても、当り当選期待度の高い予告演出が絡めば、上記ＳＰリーチＢと同等もしくはそれ以上の当り当選期待度となりうる。

【０１４４】

また本実施形態では、リーチ演出が現出される場合、具体的には、リーチ演出を含む演出シナリオの場合（リーチ変動パターンに基づく演出態様の場合）、上記リーチ状態形成後に所定の演出時間幅で発生する「リーチタイトル（リーチタイトル演出）中」と、そのリーチタイトル演出後に所定の演出時間幅で発生する「リーチ演出中」とを介して、リーチ演出の終了後に所定の演出時間幅で発生する装飾図柄の「図柄仮停止状態」が終了した後、ゲーム結果が導出表示され、これを以って、図柄変動表示ゲームが終了されるようになっている。

【０１４５】

上記「リーチタイトル中」とは、リーチ状態形成後に所定の演出時間幅で発生する「リーチタイトル演出」の演出時間幅（たとえば、４秒）を指し、「リーチ演出中」とは上記リーチタイトル演出後に開始される「リーチ演出」の演出時間幅を指す。このリーチ演出の演出期間は、リーチ種別に応じた演出時間幅が設けられている。上記「リーチタイトル中」では、たとえば、今回発生するリーチ演出がどのようなリーチ演出であるかを予告するタイトル画面が表示され、そのタイトル画面が所定時間表示された後、対応するリーチ演出が実行（現出）される。

【０１４６】

また上記「図柄仮停止状態」とは、リーチ演出が終了した後、今回の装飾図柄変動表示ゲームが終了される前段階（特別図柄が特別図柄表示装置に確定表示される前：後述の図１５のステップＳ４５１における特別図柄役物動作タイマ経過前）において、所定時間（たとえば、３秒）、装飾図柄が仮停止している状態（図柄仮停止状態）を指す。演出上は、この図柄仮停止状態において、今回の図柄変動表示ゲームのゲーム結果が導出表示され、図柄仮停止状態の終了後に図柄変動表示ゲーム（装飾図柄変動表示ゲーム）が終了され

ることになる。ただし「図柄仮停止状態」において、必ずしも今回の図柄変動表示ゲームの結果が導出表示されるわけではない。たとえば、大当り抽選結果が当りの場合の「ＳＰリーチ種別」または「ＳＴ中リーチ種別」を現出する場合、図柄仮停止状態において、ハズレを示す装飾図柄の組合せ（ハズレ停止表示態様）を一旦表示するが、最終的に大当りを示す装飾図柄の組合せ（当り停止表示態様）がゲーム結果として導出表示される場合がある（いわゆる「復活演出」）。このような演出態様を利用し、「図柄仮停止状態」中の予告演出として、後述する図４１に示すような可動体演出「両方」を現出可能に構成することで、最終的なゲーム結果が導出表示されるまで（図柄変動表示ゲームが終了するまで）、当り当選期待感を遊技者に与えることができるようにしている。これにより、リーチ演出が発生した際には、最終的なゲーム結果が導出表示されるまで、遊技者が当り当選期待感を抱くことができるようにし、遊技の面白みを向上させている。なお、上述した「図柄仮停止状態」は、後述の「疑似連演出」に係る装飾図柄の仮停止状態（装飾図柄の再変動表示動作前の図柄仮停止中）とは異なる。

【０１４７】

上記リーチ演出が現出されるときの今回の図柄変動表示ゲームに係る演出シナリオ（演出態様）として、Ｎリーチ種別が現出される場合には、少なくとも「リーチタイトル中」と「Ｎリーチ中（Ｎリーチ演出中）」と「図柄仮停止状態」とを含む演出シナリオで構成され、ＳＰリーチ種別が現出される場合には、少なくとも「リーチタイトル中」と「ＳＰリーチ中（ＳＰリーチ演出中）」と「図柄仮停止状態」とを含む演出シナリオで構成される。またＳＴ中リーチ種別が現出される場合は、上述のＳＰリーチ種別と同じように、少なくとも「リーチタイトル中」と「ＳＴリーチ中（ＳＴリーチ演出中）」と「図柄仮停止状態」とを含む演出シナリオで構成される。

【０１４８】

なお本明細書では、説明の便宜上、ＳＴ中リーチ種別の「ＳＴリーチ中（ＳＴリーチ演出中）」については、ＳＰリーチ種別の「ＳＰリーチ中（ＳＰリーチ演出中）」と同列に扱うものとする。したがってたとえば、後述すする図３８～図４０に示す「ＳＰリーチ中」の欄は（役物動作タイミング種別）、ＳＴ中リーチ種別については上記「ＳＴリーチ中」の演出期間が対応する。

【０１４９】

以上では本実施形態に係るリーチ演出は、上記「リーチタイトル中」が発生するものと説明したが、本発明はこれに限らず「リーチタイトル中」が発生しないリーチ演出を含むことができる。たとえば、Ｎリーチ種別のうち、当選期待度が相対的に低い「Ｎリーチ１」の場合、「リーチタイトル中」を発生させなくても良い。「リーチタイトル中」が発生しないリーチ演出については、後述の図３８～図４０に示す「リーチタイトル中」において、役物移動演出は発生しない。

【０１５０】

＜６－２．期待予告演出＞

本実施形態では、大当りである旨を示す装飾図柄の組合せが導出表示される過程で上記リーチ演出を経由するようになっている。このため、遊技者にとって、リーチ演出の発生の有無が大当りの可能性を知る手がかりとなる。そこで、リーチ演出の発生可能性を予告（示唆）する演出態様、換言すれば、当選期待度をさらに明確に予告しうる演出態様として、複数種類の「期待予告演出」が設けられている。

【０１５１】

この「期待予告演出」は、当選期待度を予告する煽り演出としての役割を担うものであるが、特定の演出（たとえば、リーチ演出）が発生する可能性がある旨を予告したり、特定の演出の発生が確定する旨を予告したりする役割も担うことができる。したがって、リーチ演出のような特定の演出が発生する演出シナリオでは、期待予告演出が当該特定の演出が発生する前段階で発生し、リーチ演出の発生可能性を予告するとともに、当り当選期待度を予告する場合がある。つまり、単にリーチ演出が単独で発生する場合よりも、期待予告演出が伴えば、当り当選期待度がより明確化され、遊技者の当り当選期待感を煽るこ

とができるようになっている。

【０１５２】

また期待予告演出は、大当り抽選結果に関連して、１の図柄変動表示ゲーム中（１変動動作中）に、１または複数種類の期待予告演出が複合して発生する場合があり、複数種類の期待予告演出が複合することで、より明確な当り当選期待度が示されるようになっている。たとえば、当り当選期待度が高い期待予告演出が複数種類発生すれば、当り当選期待度がより高まることになる。

【０１５３】

次に、本実施形態の「期待予告演出」について説明する。なお本実施形態では、大当りである旨を示す装飾図柄の組合せが導出表示される過程で上記リーチ演出を経由する関係上、本明細書中では、上記「期待予告演出」の発生タイミングに着目し、リーチ演出前に発生しうる予告演出を「前予告演出」と、リーチ演出中に発生しうる予告演出を「後予告演出」と称して説明する。

【０１５４】

（６－３．疑似連演出（疑似連））

本実施形態では、上記「期待予告演出」の一態様として、疑似連演出（以下、「疑似連」と略す）が設けられている。

【０１５５】

「疑似連」とは、装飾図柄の疑似的な連続変動表示状態（疑似変動）を伴う演出態様をいい、「疑似変動」とは、装飾図柄変動表示ゲーム中において、装飾図柄の一部または全部を一旦仮停止状態（見た目上、停止表示したかのように装う変動停止動作）とし、その仮停止状態から装飾図柄の再変動表示動作を実行する、といった表示動作を１回または複数回繰り返すことにより、見た目上、１回の図柄変動表示ゲーム中に、装飾図柄の変動表示動作が複数回実行されているように表現する変動表示態様をいう。この点、複数回の図柄変動表示ゲームに跨って展開されるような後述の「先読み予告演出（連続予告演出）」とは異なる。

【０１５６】

この疑似変動を行う場合には、たとえば、仮リーチ状態（リーチ状態の可能性がある旨を示唆したり、リーチ図柄が形成されるかの如く装ったりする変動表示態様）を形成しながら、一旦ハズレとなる図柄の組合せで仮停止状態としてから再変動表示動作を実行したり、あるいは、通常の装飾図柄に替えて特殊な装飾図柄（疑似連の発生可能性がある旨を示唆する特殊な装飾図柄（疑似連発動チャンス図柄））を含ませた図柄の組合せで仮停止状態としてから再変動表示動作を実行したりすることができる。したがって、疑似連演出には、見た目上、１回の図柄変動表示ゲーム中に、見た目上、装飾図柄の変動表示動作が複数回実行されているかのように表現する演出態様の他、上述の「疑似連発動チャンス図柄」を利用して、疑似変動の発生可能性を遊技者に示唆しながら、１または複数回の疑似変動が実行される演出態様を含むことができる。

【０１５７】

斯様な「疑似連」は、基本的には、疑似変動回数が多くなるほど当り当選期待度が高まるようにその発生率が定められており、たとえば、疑似変動回数に応じて、当り当選期待度が相対的に高いリーチ種別（ＳＰリーチ）の発生期待感を煽るための予告演出として利用される。

【０１５８】

したがって上記「疑似連」は、リーチ演出を含む演出シナリオの場合には（疑似連有りリーチ変動パターンに基づく演出態様の場合）、リーチ状態が形成される前段階（リーチ演出の前段階）に発生され、たとえば、リーチ演出の発生可能性がある旨や、特定のリーチ種別の発生可能性がある旨の予告として、１または複数回の疑似変動を行い、この疑似変動が終了した後、リーチ状態（リーチ演出）を経由して、最終的なゲーム結果が導出表示されることになる。またリーチ演出を含まない演出シナリオの場合には（疑似連有り通常変動パターンに基づく演出態様の場合）、上記疑似変動が終了した後、リーチ状態（リ

ーチ演出）を経由せずに、つまり通常変動が実行されて最終的なゲーム結果が導出表示されることになる。ここで、上記疑似変動が終了した後に実行される変動表示動作を「本変動」とも称し、たとえば、リーチ状態を経由する場合には、この本変動にてリーチ演出が実行されて、最終的なゲーム結果が導出表示されることになる。またリーチ状態を経由しない場合には、この本変動にて通常変動が実行されて、最終的なゲーム結果が導出表示されることになる。

【０１５９】

本実施形態では、「疑似Ｎ回（Ｎ＝２、３、４）」と表記する場合、疑似連と本変動を含めた一連の変動表示動作回数Ｎ回（疑似連回数）を意味する。たとえば、「疑似２＋ＳＰリーチ」と表記する場合は、「疑似変動１回＋本変動のＳＰリーチ」、つまり疑似変動１回後、ＳＰリーチを実行する、といった変動表示動作態様（疑似連２回）を意味する。したがって「疑似２」と表記する場合は「疑似変動１回＋本変動（たとえば、ＳＰリーチやＮリーチや通常変動）」といった変動表示動作態様を意味する。同様に、「疑似３」または「疑似４」と表記する場合は、「疑似変動２回＋本変動」または「疑似変動３回＋本変動」といった変動表示動作態様を意味する。また、疑似連に関し何も表記がないものは「疑似連無し」の変動表示動作態様を意味する。本明細書中では、説明の便宜上、疑似変動と本変動を含めた一連の変動表示動作回数を「疑似連回数」と称する場合がある。

【０１６０】

（６－３－１.疑似連回数と当選期待度との関係について：図３４、図３５）

ここで本実施形態では、疑似連回数と当選期待度（当り当選期待度）とに次のような特徴的な関係を持たせて、遊技の面白みを向上させている。これについて、以下に詳述する。

【０１６１】

従来の遊技機は、疑似連回数が多くなるほど、当選期待度が高まるように構成されている。たとえば、疑似連回数が多くなるほど、より当り当選期待度が高まるＳＰリーチ種別が発生されることを予告する。したがって、疑似連回数が少ない図柄変動表示ゲーム（たとえば、疑似２（疑似変動１＋本変動））、特に、疑似連が発生しない（疑似連を伴わない（疑似ゼロ））図柄変動表示ゲームにおいては、当り当選期待度が低い、つまり「ハズレ」である可能性が極めて高くなる。また、疑似連が発生しない図柄変動表示ゲームの場合、当り当選期待度が高い予告演出（高期待度演出）が発生しても「ハズレ」である可能性が高く、折角の高期待度の予告演出が出現しても、遊技者の多くは、今回のゲームが「ハズレ」であると早々に諦めてしまい、当該ゲームに何ら当選期待感を抱かずに冷めた感覚で次回ゲームの開始を待つ、といった遊技状況となっていた。

【０１６２】

したがって従来のように、疑似連回数が多くなるほど、当選期待度が高まるように構成してしまうと、複数回の疑似連を伴う図柄変動表示ゲームを待つだけ、といった遊技性に支配されてしまい、疑似連が発生しない（疑似ゼロ）または疑似連が１回程度（疑似２）の図柄変動表示ゲームは、遊技者が当選期待感を抱くことができず、単に消化遊技の様相を呈してしまい、遊技の面白みに欠け、予告演出の醍醐味を十分に発揮できずに、結果的に、演出の自由度を狭める結果となっていた。また疑似連回数が比較的多く発生した場合、遊技者は「大当りになる可能性が極めて高い」と推測し、過度な当り当選期待感を抱くことになる。ところが、当選期待感が非常に高まっていたにもかかわらず、遊技結果として「ハズレ」が導出されてしまうと、過度な当り当選期待感を抱いていた反動により失望落胆してしまい、かえって遊技機に対する不信感を与えてしまう。また、このようなケースを複数回経験してしまうと、予告演出に対する信頼感を失なったり、疑似連回数が多く発生しても「恐らくハズレであろう」という先入観にとらわれてしまい、大当りへの当選期待感がそがれ、元来、予告演出が有する醍醐味が十分に発揮できない恐れがある。

【０１６３】

そこで本実施形態では、特に疑似連が発生しない「疑似連ゼロ」のリーチ変動パターンに着目し、疑似連を伴わない図柄変動表示ゲームであっても、遊技者に当り当選期待感を

与えるべく、疑似連回数と、リーチ演出種別（当り当選期待度）とに、以下のような関係を持たせることにより、上記従来の問題点を解決している。これについて図３４～図３５を参照しながら詳細に説明する。図３４は、通常中において当り変動パターンを選択する際に利用される変動パターン振分テーブル、図３５は通常中においてハズレ変動パターン（変動開始時）を選択する際に利用される変動パターン振分テーブルである。なお、変動パターン（変動開始時）を選択する処理内容については、図１２（特別図柄変動開始処理）にて後述する。

【０１６４】

（６－３－１Ａ.当り変動パターン（通常中）について：図３４）

本実施形態では、図３４に示すように、当選期待度が高まるＳＰリーチ種別（ＳＰリーチ演出指定用の当りリーチ変動パターン）に関し、「疑似連無し」および「疑似２」の当り変動パターンの選択率に着目すれば、「疑似２＜疑似連無し（疑似ゼロ）」の関係を満たすように定められている。具体的には、「通常中ＳＰリーチＡ（疑似連無し）」と「疑似２＋通常中ＳＰリーチＡ（疑似変動１回＋本変動の通常中ＳＰリーチＡ）」、「通常中ＳＰリーチＢ（疑似連無し）」と「疑似２＋通常中ＳＰリーチＢ（疑似変動１回＋本変動の通常中ＳＰリーチＢ）」、「通常中ＳＰリーチＣ（疑似連無し）」と「疑似２＋通常中ＳＰリーチＣ（疑似変動１回＋本変動の通常中ＳＰリーチＢ）」とについては、それぞれ「疑似２」の選択率よりも「疑似連無し」の選択率の方が相対的に高く定められている。

【０１６５】

また「疑似連無し」、「疑似２」、および「疑似３」の当り変動パターンの選択率に着目すれば、図示のように、「疑似２＜疑似連無し（疑似連ゼロ）＜疑似３」の関係となっている（「疑似２＜疑似連無し（疑似連ゼロ）≦疑似３」の関係でも良い）。また「疑似連無し」、「疑似２」、「疑似３」、および「疑似４」の当り変動パターンの選択率に着目すれば、「疑似２＜疑似連無し（疑似連ゼロ）＜疑似４＜疑似３」の関係となっている。したがって本実施形態では、当りの場合におけるリーチ変動パターンの選択率が、少なくとも「疑似２＜疑似連無し（疑似ゼロ）」の関係を満たすように定められている。

【０１６６】

なお、当選期待度がＳＰリーチ種別よりも低い「Ｎリーチ種別」の場合には、例外的に「疑似２≧疑似連無し（疑似ゼロ）」の関係、つまり、疑似連回数が多いほど当選期待度が高くなるように定められているが、Ｎリーチについても「疑似２＜疑似連無し（疑似ゼロ）」の関係を満たすように定めることができる。

【０１６７】

ここで、Ｎリーチ種別（通常中Ｎリーチ１、２）について説明する。本実施形態では、「Ｎリーチ１」は疑似連無し、「Ｎリーチ２」は疑似連有り（疑似２＋Ｎリーチ２）と無し（Ｎリーチ２）の双方のケースが存在するリーチ演出種別として定められている（図３４、図３５参照）。また既に説明したように、Ｎリーチ種別間の当り当選期待度は、「Ｎリーチ１＜Ｎリーチ２」となっている。これは、当りの場合には、Ｎリーチ１は選択されないことに起因する。

【０１６８】

ハズレの場合において、Ｎリーチ１は、リーチ図柄に対して、その図柄より２コマ以上ずれた図柄で停止、たとえば、装飾図柄が１～９とすれば、リーチ図柄が「７」の場合、最終的に停止表示される装飾図柄の組合せは、「７５７」や「７９７」で停止する。他方、Ｎリーチ２は、リーチ図柄に対して、その図柄より１コマずれの図柄で停止、たとえば、装飾図柄が１～９とすれば、リーチ図柄が「７」の場合、最終的に停止表示される装飾図柄の組合せは、「７６７」や「７８７」のハズレ表示態様で停止する。これにより、Ｎリーチ１が出現した場合よりもＮリーチ２が出現した場合の方が、大当りを報知しうる装飾図柄の組合せ（当り表示態様）が停止する期待感を遊技者に対して与えることができるようになっている。

【０１６９】

一方、当りの場合において、「Ｎリーチ２」は、図柄仮停止状態においてハズレ停止表

示態様を導出表示し、一旦、ゲーム結果がハズレのように見せかけるが、最終的には、当り表示態様が導出表示されるケースと（復活演出）、図柄仮停止状態において、そのまま当り表示態様が導出表示されるケースが存在する。前者は、疑似連有りの場合、後者は疑似連無しの場合となっている。したがって、遊技者は、疑似連有りのＮリーチ２（疑似２＋Ｎリーチ２）が発生した場合、復活演出に期待を寄せることになる。

【０１７０】

（６－３－１Ｂ.ハズレ変動パターン（通常中）について：図３５）

一方、ハズレ変動パターン（リーチ演出指定用のハズレリーチ変動パターン）の選択率については、図３５に示すように、疑似連回数（疑似変動回数）が多いほど当選期待度が高くなるように、その選択率が定められている。具体的には、少なくとも「疑似２＜疑似連無し（疑似ゼロ）」の関係を満たすように定められている。本実施形態の場合、当選期待度の関係は「疑似連無し（疑似ゼロ）＜疑似２＜疑似３＜疑似４」となっている。この点、上述した当り変動パターンが選択されるケースと異なる。

【０１７１】

また、当りの当選確率よりも高確率で当選しうるハズレの場合において、「疑似連無しのリーチ変動パターン」の選択率を「疑似連有り変動パターン」の選択率よりも高確率とすることで、ゲーム進行上は、「疑似連無しのリーチ演出」の出現頻度が高くなるようになっている。そこで本実施形態では、当りの場合には、少なくとも「疑似２＜疑似連無し（疑似ゼロ）」の関係を満たすように当りリーチ変動パターンの選択率を定め、これにより、ゲーム進行上、出現頻度が多い「疑似連無しのリーチ演出」が現出した場合であっても、遊技者が当り当選期待感を抱くことができるようにし、「疑似連無しのリーチ演出」が消化遊技の様相を呈してしまうことを極力防止できるようになっている。

【０１７２】

また疑似連回数（疑似変動回数）が所定回数以上の場合（たとえば、疑似３や疑似４）、当選期待度が相対的に高まるようになっており、従来の遊技性である‘疑似連回数が多いほど当選期待度が高い’という遊技性も発揮することができるようになっている。これにより、疑似連が発生しない場合であっても遊技者が当選期待感を抱くことができ、さらに疑似連回数による当選期待度を大きく変化させることができる。その結果、演出のバリエーションが多彩なものとなり、遊技の面白みを向上させることができる。

【０１７３】

（６－３－１Ｃ.疑似連回数リーチ種別規制）

また本実施形態では、上記従来の問題点に鑑み、疑似連有りリーチ変動パターンに関して、次のような特徴を持たせている。これについて以下に詳述する。

【０１７４】

本実施形態では、疑似連を１または複数回実行させる複数種類の疑似連有りリーチ変動パターンが設けられており、これにより、演出上は、複数種類のリーチ演出が現出可能に構成されている。そして特徴的な構成として、図３４、図３５の変動パターン振分テーブルに着目すれば、複数種類の疑似連有りリーチ変動パターンのうち、疑似連回数が所定回数（たとえば、疑似３）を超える疑似連（本実施形態では、疑似４：Ｎ＞３（Ｎ＝４））に関連する疑似連有りリーチ変動パターン（以下「高疑似連リーチ変動パターン」と称する）の種別数（種類数）は、当該所定回数以下（たとえば、疑似３以下：Ｎ≦３（Ｎ＝２～３））の疑似連に関連する疑似連有りリーチ変動パターン（以下「低疑似連リーチ変動パターン」と称する）種別数よりも少なく、低疑似連リーチ変動パターン種別よりも、当り当選期待度が相対的に高いリーチ変動パターン種別で構成されている。たとえば、図３４を参照すれば、疑似３以下の低疑似連リーチ変動パターン（ここでは、ハズレ変動パターン）種別に属するものは、「疑似２＋通常中Ｎリーチ２」「疑似２＋通常中ＳＰリーチＡ」「疑似２＋通常中ＳＰリーチＢ」「疑似２＋通常中ＳＰリーチＣ」「疑似３＋通常中ＳＰリーチＡ」「疑似３＋通常中ＳＰリーチＢ」「疑似３＋通常中ＳＰリーチＣ」の計７種類が含まれ、高疑似連リーチ変動パターン種別に属するものは、「疑似４＋通常中ＳＰリーチＣ」の計１種類となっている。

【０１７５】
このことは、高疑似連リーチ変動パターン種別が選択される場合、低疑似連リーチ変動パターン種別のうちの当り当選期待度が相対的に高いリーチ変動パターン種別に絞られたものから選択されることを意味する。上記ハズレの例では、高疑似連リーチ変動パターン種別は、低疑似連リーチ変動パターン種別のうちの当り当選期待度が相対的に高いリーチ変動パターン種別で構成される、といった関係（疑似連回数リーチ種別規制）が成り立つことを意味する。
【０１７６】
また現出されうるリーチ演出に着目すれば、低疑似連リーチ変動パターン種別に関連して実行されうるリーチ演出種別は「Ｎリーチ」「ＳＰリーチＡ～Ｃ」の計４種類となっており、高疑似連リーチ変動パターンに関連して実行されうるリーチ演出種別は「ＳＰリーチＣ」の１種類となっている。したがって、高疑似連リーチ変動パターンに関連して実行されるリーチ演出種別（ＳＰリーチＣ）は、低疑似連リーチ変動パターン種別に関連して実行されるリーチ演出種別（Ｎリーチ、ＳＰリーチＡ～Ｃ）のうちの当り当選期待度が相対的に高いリーチ演出種別で構成される、といった関係となっている。これにより、演出上は、所定の疑似連回数（ここでは「疑似３」）を超える疑似連（疑似４）が発生すれば、現出されるリーチ演出が高期待度のリーチ演出種別（低疑似連リーチ変動パターン種別に関連するリーチ種別のうち当選期待度が相対的に高いリーチ演出種別）しか現出されないようになっている。
【０１７７】
なお当りの場合には、図３５に示すように、高疑似連リーチ変動パターンとして「特殊リーチ」を指定する変動パターンが含まれている。この場合、高疑似連リーチ変動パターン種別に属するものは、「疑似４＋通常中ＳＰリーチＣ」と「特殊リーチ」の計２種類となる。この特殊リーチは、大当り当選の場合に限り現出されるプレミアム的なリーチ演出種別であり、低疑似連リーチ変動パターン種別のうちの当り当選期待度が相対的に高いリーチ変動パターン種別に含まれるものではなく、「疑似４専用のリーチ変動パターン」となっている。しかしこの場合においても、上述したハズレの場合と同事象のように、高疑似連リーチ変動パターンに関連して実行されるリーチ演出として、少なくとも‘ＳＰリーチＣ’が含まれている。つまり当りの場合には、高疑似連リーチ変動パターンに関連して実行されるリーチ演出種別が、低疑似連リーチ変動パターン種別に関連して実行されるリーチ演出種別よりも当り当選期待度が相対的に高いリーチ演出種別で構成され、その一部には、低疑似連リーチ変動パターン種別に関連して実行されるリーチ演出種別が含まれる、といった関係となっている。したがって当りの場合も、ハズレの場合と同事象のように、所定回数を超える疑似連が発生した場合には、現出されるリーチ演出が高期待度のリーチ演出種別しか現出されないようになっている。
【０１７８】
本実施形態では、疑似連回数が所定回数を超える場合に現出されうる「第１のリーチ演出種別」の種別数が、疑似連回数が当該所定回数以下において現出されうる「第２のリーチ演出種別」の種別数よりも少なく、第１のリーチ演出種別は、第２のリーチ演出種別よりも当り当選期待度が高いリーチ種別として定めてある。また、第１のリーチ演出種別は、必ずしも第２のリーチ演出種別に含まれるリーチ演出種別でなくても良い。また上記第１のリーチ演出種別は、第２のリーチ演出種別のうちの当り当選期待度が高いリーチ種別として定めることができる。この場合は、第１のリーチ演出種別は、第２のリーチ演出種別に含まれるリーチ演出種別となる。なお遊技性や演出態様を考慮し、所定の疑似連回数以下である場合に低疑似連リーチ変動パターンとするか、また所定の疑似連回数を超える場合に高疑似連リーチ変動パターンとするかは、適宜定めることができる。またこれら変動パターンの種別数（種類数）や、これに関連して実行されるリーチ演出種別数（種類数）も適宜定めることができる。
【０１７９】
以上のように本実施形態では、疑似連回数に応じて、当り当選期待度が相対的に低いリ

ーチ演出種別（低期待度リーチ演出種別）の現出を排除することができるようになっている。これにより、疑似連回数が多く発生したにもかかわらず、低期待度のリーチ演出が発生してしまい、当りへの当選期待感がそがれ、遊技者が冷めた感覚に陥ることを防止することができる。また、疑似連回数に応じてリーチ演出種別が変化するので、疑似連が何回発生したかにより、リーチ演出種別を明確に予告することができる。

【０１８０】

＜疑似連回数についての変形例＞

上記実施形態（第１の実施形態）では、「疑似４回（疑似変動３回）」が最多の疑似連回数となっているため、実際には、上述の「疑似連回数が所定回数を超える場合」とは「疑似連回数が所定回数（疑似４（疑似変動３回））の場合」となる（図３４、図３５参照）。しかし本発明はこれに限らず、「疑似連回数が所定回数（疑似４）以上の場合」に現出されうるリーチ演出種別、換言すれば、「疑似４以上」を伴う高疑似連リーチ変動パターン種別として、「疑似４＋ＳＰリーチＤ」、「疑似５＋ＳＰリーチＤ」を指定する疑似連リーチ変動パターンを設けることができる。ここでは説明の便宜上、最大疑似連回数を「疑似５」までとし、上述の「ＳＰリーチＤ」と「特殊リーチ（当りの場合に限り発生）」を、たとえば、疑似４～疑似５（疑似変動３～４回＋本変動）を伴うリーチ演出種別（疑似４～５を伴う疑似連有りリーチ変動パターン種別）とした例（変形例）について説明する。

【０１８１】

本変形例の場合、ハズレの場合については、疑似連回数が「疑似３以下」の場合には‘ＮリーチおよびＳＰリーチＡ～Ｃ’の計４種類のうちのいずれかのリーチ演出が、「疑似４」の場合には‘ＳＰリーチＣ～Ｄ’の計２種類のうちのいずれかのリーチ演出が、「疑似５」の場合には‘ＳＰリーチＤ’が現出可能とされる。また当りの場合については、疑似連回数が「疑似３以下」の場合には‘ＮリーチおよびＳＰリーチＡ～Ｃ’の計４種類のうちのいずれかのリーチ演出を、「疑似４」の場合には‘ＳＰリーチＣ～Ｄおよび特殊リーチ’の計３種類のうちのいずれかのリーチ演出が、「疑似５」の場合には‘ＳＰリーチＤおよび特殊リーチ’計２種類のうちのいずれかのリーチ演出が現出可能とされる。

【０１８２】

本変形例では、上記「ＳＰリーチＤ」や「特殊リーチ」は、疑似３以下に関連するリーチ演出種別（疑似３以下に関連する低疑似連リーチ変動パターン）では選択されることのないリーチ演出種別となっているが、疑似連回数が多くなるに従い、リーチ演出の種別数が減少し、現出されうるリーチ演出種別が、当り当選期待度が相対的に高いリーチ演出種別に絞られていく、といった関係となっている。なお上記では、リーチ種別数が「疑似２～３（第１の所定回数）＞疑似４（第２の所定回数）＞疑似５（第３の所定回数）」の関係となっている。本変形例では、リーチ演出が高期待度側に絞られる境界となる疑似連回数は１箇所（第１の実施形態では、疑似３が境界）ではなく、第１の所定回数（疑似３）、第２の所定回数（疑似４）、および第３の所定回数（疑似５）といったように複数段階にて、当り当選期待度が相対的に高いリーチ演出種別が現出されるように絞られていく構成となっている。

【０１８３】

また「ＳＰリーチＤ」を疑似２～５を伴うリーチ演出種別としたケースでは、たとえば、ハズレの場合については、疑似連回数が「疑似３以下」の場合には‘ＮリーチおよびＳＰリーチＡ～Ｄ’の計５種類のうちのいずれかのリーチ演出が、「疑似４」の場合には‘ＳＰリーチＣ～Ｄ’の計２種類のうちのいずれかのリーチ演出が、「疑似５」の場合には‘ＳＰリーチＤ’が現出可能とされる。この場合は、第１の実施形態と同じく、高疑似連リーチ変動パターンに関連して実行されるリーチ演出種別が、低疑似連リーチ変動パターン（疑似連回数が所定回数以下に関連する疑似連有りリーチ変動パターン）に関連して実行されるリーチ演出種別のうちの当り当選期待度が相対的に高いリーチ演出種別に絞られていく、といった関係となる。具体的には、疑似４の場合に現出されうるリーチ演出種別「ＳＰリーチＣ～Ｄ」は、疑似３以下の場合に現出されうるリーチ演出種別「Ｎリーチお

よびＳＰリーチＡ～Ｄ」のうちの当り当選期待度が相対的に高いリーチ演出種別で構成され、疑似５の場合に現出されうるリーチ演出種別「ＳＰリーチＤ」は、疑似４の場合に現出されうるリーチ演出種別「ＳＰリーチＣ～Ｄ」のうちの当り当選期待度が相対的に高いリーチ演出種別で構成されている。また疑似４～５について着目すれば、疑似４～５の場合に現出されうるリーチ演出種別「ＳＰリーチＣ～Ｄ」は、疑似３以下の場合に現出されうるリーチ演出種別「ＮリーチおよびＳＰリーチＡ～Ｄ」のうちの当り当選期待度が相対的に高いリーチ演出種別で構成されている。

【０１８４】

なお「特殊リーチ」は、疑似連回数が所定回数である場合に限り、たとえば「疑似５」の場合に限り現出されるように構成することが好ましい。疑似５の場合に限り特殊リーチが発生されうる構成とすれば、たとえば、疑似５に発展した時点で、「ＳＰリーチＤ」または「特殊リーチ」のうち、いずれかのリーチ演出が現出されるので、特殊リーチ発生への期待感が大いに高まる。そして、特殊リーチが発生すれば、これを以って、当確を報知することができる。また疑似連回数が所定回数を超えた場合に限り「特殊リーチ」の現出が確定する、といった構成としても良い（疑似５を伴うリーチ変動パターンを「特殊リーチ」のみが選択されるようにする）。この場合、疑似５が発生した時点で、特殊リーチの現出が確定され、遊技者は、疑似連が疑似４まで発展した場合、疑似５に発展するか否かに緊張感・高揚感を抱くことができ、疑似連演出を楽しく鑑賞することができる。なお上記「特殊リーチ」は、１または複数種類設けることができる。

【０１８５】

本実施形態は下記のように構成することができる。なお括弧内は実施形態における対応要素を示すが、本発明はこれに限定されるものではない。

【０１８６】

所定の始動条件が成立したことを契機として、当りとするか否かに関する抽選を実行する抽選手段（図１０のＳ３１１～Ｓ３１４、図１１のＳ３３１～３３４、図１２のＳ４０９、Ｓ４１０）と、

複数種類の遊技図柄の変動動作を演出的に表示可能に構成され、当該変動動作が終了したときの停止図柄の組合せにより表示結果を導出表示可能な表示手段（液晶表示装置３６）と、

前記抽選手段による抽選結果に基づき、前記表示手段における前記変動動作に関する変動パターンについて、リーチ状態を経由する複数種類のリーチ変動パターンを含む複数種類の変動パターンのうちから決定する変動パターン決定手段（図１２のＳ４１２、その詳細を示す図１４、図３３～図３７）と、

前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づいて、前記表示手段における遊技図柄の前記変動動作を制御する変動表示動作制御手段（図８のＳ０５９、図１２のＳ４１２、図１４、演出制御部２４、図２５）と、を備え、

前記変動パターン決定手段により前記リーチ変動パターンが決定された場合、前記リーチ状態を経由させた後、前記抽選手段による抽選結果を示す停止図柄の組合せを前記表示手段に導出表示可能に構成された遊技機において、

前記複数種類のリーチ変動パターンには、前記変動動作において少なくとも１つの前記遊技図柄を仮停止状態（たとえば右仮停止、中図柄・左図柄変動中）とし、その仮停止状態から遊技図柄の再変動動作を実行する疑似変動動作を１または複数回実行させるための複数種類の特定リーチ変動パターン（疑似連有り変動パターン：図３４～図３７）が含まれ、

前記変動表示動作制御手段は、

前記変動パターン決定手段により複数種類のリーチ変動パターンのうちいずれかのリーチ変動パターンが決定された場合、その決定されたリーチ変動パターンに関連するリーチ演出を前記表示手段に対して実行制御するリーチ演出制御手段（主制御部２０、図１２のＳ４１２、図１４、演出制御部２４、図２５）を含み、

前記リーチ演出制御手段は、

前記複数種類の特定リーチ変動パターンのうち、所定回数以下（疑似連回数Ｎ≦３：疑似連回数Ｎ＝２～３）の前記疑似変動動作を伴う第１の特定リーチ変動パターン種別（たとえば、疑似連回数２～３の実行を指定する１または複数種類のリーチ変動パターン：図３４～図３５に示す「疑似２＋通常中Ｎリーチ２」、「疑似２～３＋通常中ＳＰリーチＡ」、「疑似２～３＋通常中ＳＰリーチＢ」、および「疑似２～３＋通常中ＳＰリーチＣ」など）の場合には、複数種類のリーチ演出種別（たとえば、通常中Ｎリーチ、通常中ＳＰリーチＡ～Ｃ）のうちからリーチ演出を実行制御するように構成され、当該所定回数を超える（Ｎ＝４回以上：疑似連回数Ｎ＞３）前記疑似変動動作を伴う第２の特定リーチ変動パターン種別（たとえば、疑似連回数４の実行を指定する１または複数種類のリーチ変動パターン：図３４～図３５に示す「疑似４＋通常中ＳＰリーチＣ」、「特殊リーチ」など）の場合には、前記第１の特定リーチ変動パターン種別に関連して実行されるリーチ演出の種類よりも少ない種類のリーチ演出種別（たとえば、ＳＰリーチＣ、特殊リーチ（当りの場合）、ＳＰリーチＤ（変形例）など）のうちからリーチ演出を実行制御するように構成され、

前記第２の特定リーチ変動パターンに関連するリーチ演出種別は、前記抽選手段による前記当りが抽選される期待度について、前記第１の特定リーチ変動パターンに関連するリーチ演出種別のうち当該期待度が相対的に高いリーチ演出種別で構成されている（たとえば、通常中のリーチ種別間では「Ｎリーチ１＜リーチＮ２＜ＳＰリーチＡ＜ＳＰリーチＢ＜ＳＰリーチＣ＜特殊リーチ」の関係で当り当選期待度が高い）、

ことを特徴とする遊技機。

【０１８７】

また前記第２の特定リーチ変動パターンに関連するリーチ演出種別は、前記期待度について、前記第１の特定リーチ変動パターンに関連するリーチ演出種別のうち当該期待度が相対的に高いリーチ演出種別と、前記第１の特定リーチ変動パターンに関連するリーチ演出種別に含まれない特定リーチ演出種別（たとえば、特殊リーチ）とを含むことができる。この特定リーチ演出種別は、前記第１の特定リーチ変動パターンに関連するリーチ演出種別よりも前記期待度が相対的に高いリーチ演出種別とすることができる。また前記特定リーチ演出種別は、前記当りが抽選された場合に限り実行されるリーチ演出とすることができる。

【０１８８】

（６－４．他の期待予告演出：図４４、図４５）

上述した「疑似連」は、主として、装飾図柄の変動表示および停止表示状態に関する演出態様である。本実施形態では、上記疑似連のような装飾図柄の変動表示態様を利用した予告演出態様とは別の予告演出態様として、複数種類の前予告演出および後予告演出が設けられている。これらの予告演出は、装飾図柄の変動表示態様を利用しない演出態様であり、上記疑似連とは区別され、疑似連中においても複合発生しうる予告演出態様となっている。なお以下に説明する予告演出は、疑似連が発生する演出シナリオの場合には当該疑似連と重複して発生しうる予告演出であり、疑似連回数と当該予告演出とにより当り当選期待度が示唆されるようになっている。

【０１８９】

（６－４－１．前予告演出：図４４）

先ず図４４を参照して前予告演出１～５について説明する。図４４は、本実施形態に係る前予告演出の一例を示したものである。

【０１９０】

図４４を参照して、前予告演出１～５は、図示のように当り当選期待度がそれぞれ異なる複数種類の予告演出を含み、演出制御部２４は、変動パターンの内容（変動パターン指定コマンドに含まれる変動パターン情報）に基づいて、いずれの前予告演出種別を発生させるかを決定し、その決定された前予告演出種別に属する複数種類の予告演出のうちからいずれかの予告演出を選択する。

【０１９１】

なお説明の便宜上、本明細書中では、前予告演出１～５および後述の後予告演出１～２は、この番号順に、時系列的に開始タイミングの優先順位が定められているものとする。ただし前予告演出５については、例外的に、構成される演出シナリオに応じて開始タイミングが定められ、前予告演出１～４のいずれかの開始前後または同時に開始される場合があるものとする。また本実施形態では、演出態様の性格上、一の期待予告演出と他の期待予告演出とが複合して発生しない場合がある。本実施形態では、前予告演出１と前予告演出２（時系列的に同一の開始タイミングで現出させる）、前予告演出３と前予告演出４とが同じ特性（時系列的に同一の開始タイミングで現出させ、かつ後述のステップアップ予告演出態様に属する予告演出）演出シナリオ上、これらが複合して発生しないように当該演出の選択が行われるようになっている。

【０１９２】

上記前予告演出１～５および後述の後予告演出１～２の開始タイミングについて、仮に、これらすべての予告演出を発生させる演出シナリオの場合（ただし前予告演出１と前予告演出２、または前予告演出３と前予告演出４についてはいずれか一方が選択される）、「前予告演出１（または前予告演出２）（図柄変動表示開始とともに発生）→前予告演出３（または前予告演出４）→前予告演出５→リーチ演出→後予告演出１（リーチ状態形成とともに発生）→後予告演出２（リーチ状態形成後、所定時間経過後に発生）」という順序で開始される。また図示はしていないが、各期待予告演出は、その演出時間幅があらかじめ定められており、演出時間幅によっては、一の前予告演出が終了する前に他の予告演出が開始される場合がある。したがって、複数種類の期待予告演出が重複発生可能な構成となっている。また、必ずしもすべての期待予告演出が現出されるわけではなく、変動パターン種別と現在の演出モードとに基づいて、現出すべき期待予告演出を抽選により決定するようになっている（図４３参照）。

【０１９３】

（前予告演出１）

図４４を参照して、前予告演出１について説明する。本実施形態の前予告演出１は、大当り抽選結果に関連した演出として、色要素に係る特定画像（予告画像）が表示されるといった、所謂「画像表示予告演出」に属するもので、その色要素に係る予告画像として表示する対象物として、本実施形態では、着物を着用したキャラクタを表現したキャラクタ画像が表示され（キャラ出現予告）、そのキャラクタの種類に応じて当り当選期待度が予告されるといった予告演出態様である。この前予告演出１に属する各演出（演出番号１～５）は、特定画像の表示に伴い、所定の音演出または／および光演出が発生するという狭義の演出シナリオとなっている。また、それらの演出シナリオにおける音演出と光演出は、演出番号５における音演出を除き、各演出同士で同じものとなっている。なお他の期待予告演出種別に属する演出同士でも、所定の音演出、光演出、画像表示演出、または可動体役物による可動体演出などが共通した演出を含んだ狭義の演出シナリオで構成される。

【０１９４】

具体的には、上記前予告演出１には、キャラクタが着用する着物に付された花柄（本実施形態では、花（花冠（ｃｏｒｏｌｌａ））を模した図柄または模様）およびその花に因んで付された花弁色（本実施形態では、花弁に付された色彩）の組合せがそれぞれ異なる複数種類の画像表示演出が用意されており、どの色要素を持つキャラクタが出現するかにより、当り当選期待度が予告されるようになっている。遊技者は、液晶表示装置３６の画面上に出現したキャラクタが着用する着物の色の種類により、当り当選期待度を推測できるようになっている。

【０１９５】

上記前予告演出１に属する各予告演出（演出番号１～５）に係る模様（または図柄）と色彩との組合せ（結合）は、キャラクタが着用する着物に付された柄が、白色の花弁を持つ「百合」の花（花冠）柄（百合模様キャラ出現予告）、黄色の花弁を持つ「菊」の花柄（菊花模様キャラ出現予告）、緑色の花弁を持つ「蕗の花」の花柄（蕗の花模様キャラ予告演出）、赤色の花弁を持つ「牡丹」の花柄（牡丹模様キャラ出現予告）、およびデンジ

ャー柄（以下、Ｄ柄と略す）の花弁を持つ「藤」の花柄（Ｄ柄藤模様キャラ出現予告）となっており、この花柄（模様および色彩の組合せ）の順に、当り当選期待度が高くなるように定められている（図４４参照）。

【０１９６】

上記の「デンジャー柄（Ｄ柄）」は、地の黄色に黒のストライプ模様を施したもの、または、更にその黒のストライプ帯内にＤＡＮＧＥＲの文字を配してなるものの総称である。したがって「Ｄ柄」は色分け模様に属し、色要素と模様のどちらにも分類し得るが、本明細書では説明の便宜上、単に「Ｄ柄」といった場合、白、黄、緑、赤などと比肩し得る色要素「Ｄ柄の色（以下、必要に応じて「Ｄ柄色」と称する。）」を持つものとして取り扱う。なお、図面上ではＤ柄色を、単に「Ｄ柄」と略記している。また色要素について白、青、黄、緑、赤、Ｄ柄色などといった場合、これを地色とし当該地色上に同色または異色で模様が描かれている形態を含む。したがって、色要素には、（ｉ）白、黒、青、黄、緑、赤、Ｄ柄色のみからなり模様がない場合つまり「無地」の形態と、（ｉｉ）白、黒、青、黄、緑、赤、Ｄ柄色の地の上に同色または異色で模様が描かれている「柄付き」の形態とが含まれる。以下では、この関係を踏まえて単に「色要素」という。また上記の関係は「色彩または模様または双方」という表現もなし得るものである。

【０１９７】

詳しくは後述するが、前予告演出１～２については、色要素の選択肢の数が「白色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄色」の５種類であるが、前予告演出２～３では「黄色、緑色、赤色、Ｄ柄色」の４種類、後予告演出１では「緑色、赤色、Ｄ柄色」の３種類、後予告演出２では「赤色、Ｄ柄色」の２種類、というように、予告演出の出現タイミングが後になるほど、色要素の選択肢の数が少なくなる、という関係（色要素規制）が定められている。

【０１９８】

また上記のＤ柄を扱った予告演出（Ｄ柄に係る予告演出）である場合、たとえば、前予告演出１では演出番号５の「Ｄ柄藤模様キャラ出現予告」である場合、その音演出だけは、当り当選期待度が高い熱い演出（ここでは、高信頼度予告演出の中でも特に当り当選期待度が高い演出）が発生したということを知らしめる「独自の音響（Ｄ柄専用音）」を発生（現出）させるように構成されている。一方、Ｄ柄に係る予告演出よりも当り当選期待度が低い予告演出（ここでは、演出番号１～４の予告演出）の場合には、これに関連した音演出（効果音）として、それぞれ共通の音演出（同一の音演出）である「通常音（通常効果音）」が発生させるように構成されている（後述の図５０参照）。

【０１９９】

このようにＤ柄専用の音響を発生させる構成にすることは、Ｄ図柄を付したキャラクタが現出したことを、他の予告演出発生時と区別して、遊技者に判りやすく知らしめることになる。したがって、遊技者が脇見などをしていて、視覚の上からＤ図藤模様キャラクタの出現を見落した場合でも、聴覚の上から、音響により確実に認識できるようにする効果がある。このＤ柄に係る予告演出発生時に独自の音演出を発生させる構成は、前予告演出１中のＤ柄演出予告（演出番号５）だけでなく、他の前予告演出２～５中のＤ柄に係る予告演出（演出番号１０、１５、２０）および後予告演出１～２中のＤ柄に係る予告演出（演出番号３０、３５）においても、同様に採用される。

【０２００】

本実施形態では、各期待予告演出に属する演出群のうち、大当り抽選結果がハズレの場合には相対的に低い確率で選択され（低出現率）、大当りの場合には相対的に高い確率で選択（高出現率）される、といった高い当り当選期待度を持つ予告演出として、当り当選期待度が所定の期待値以上（本実施形態では、当り当選期待度２０％以上を持つ予告演出）のものを高信頼度予告演出と称し、それ以外を低信頼度予告演出と称する。またリーチ予告演出以上に発展することが確定する予告演出（ここでは当り当選期待度５％以上を持つ予告演出）のものを「有信頼度予告演出」と称して説明する。したがって、「有信頼度予告演出」といった場合、高信頼度予告演出をも含むことになる。

【０２０１】

上記前予告演出１の場合、演出番号２の「黄色の菊花模様キャラ出現予告（当り当選期待度５％）」と、演出番号３の「緑色の蕗の花キャラ出現予告（当り当選期待度１０％）」と、演出番号４の「赤色の牡丹模様キャラ出現予告（当り当選期待度２７．５％）」と、演出番号５の「Ｄ柄の藤模様キャラ出現予告（当り当選期待度４２％）」の計４種類が、「有信頼度予告演出」に属する。また、この有信頼度予告演出のうちで、演出番号４の「赤色の牡丹模様キャラ出現予告（当り当選期待度２７．５％）」と、演出番号５の「Ｄ柄の藤模様キャラ出現予告（当り当選期待度４２％）」が、上述の「高信頼度予告演出」に属し、その他の予告演出は「低信頼度予告演出」に属する。つまり、「白、黄、緑、赤、Ｄ柄色」の計５種類の色要素のうちで、「黄、緑、赤、Ｄ柄色」の計４種類の色要素が「有信頼度予告演出」に係るものであり、「赤、Ｄ柄色」の計２種類の色要素が「高信頼度予告演出」に係るものであり、「白」の１種類の色要素が「低信頼度予告演出」に係るものである。遊技者は、上記のような高信頼度予告演出が発生すると、大当り当選に大きな期待を寄せることになる。

【０２０２】

（前予告演出２）

次に、前予告演出２について説明する。本実施形態の前予告演出２は、上述した前予告演出１と同じ「画像表示予告演出」に属するもので、色要素に係る特定画像（予告画像）として、夜空に開く打上花火を表現した画像が表示され、その花火の種類に応じて当り当選期待度が予告されるといった予告演出態様である。

【０２０３】

具体的には、この前予告演出２には、その色要素に係る予告画像として表示する対象物として、上記花火（本実施形態では、花火として、花冠を模した図柄または模様）およびその花火の色（本実施形態では、花火に付された色彩）の組合せがそれぞれ異なる複数種類の画像表示演出が用意されており、どの種類の花火が出現するかにより、当り当選期待度が示唆されるようになっている。遊技者は、液晶表示装置３６の画面上に出現した花火の種類により、当り当選期待度を推測できるようになっている。

【０２０４】

上記前予告演出２に属する各予告演出（演出番号６～１０）に係る模様と色彩との組合せは、花火に色彩が付されておらず（すべて同一色が付されている）ものであって、「百合」の花（花冠）を表現した花火（百合模様打上花火予告演出）、「菊」の花を表現した花火（菊花模様打上花火予告演出）、「蕗」の花を表現した花火（蕗の花模様打上花火予告演出）、「牡丹」の花を表現した花火（牡丹模様打上花火予告演出）、およびＤ柄（白黒のストライプ模様のみ）を持つ「藤」の花を表現した花火（Ｄ柄藤模様打上花火予告演出）となっており、この花火種の順に、当り当選期待度が高くなるように定められている（図４４参照）。

【０２０５】

ここで扱っているＤ柄（白黒のストライプ模様のみ）は、前予告演出１、前予告演出３～５、後予告演出１～２におけるＤ柄から色相を取り去った「色相のない表示形態のＤ柄」である。つまり地の白色に黒のストライプを施したもの、または、更にその黒のストライプ帯内にＤＡＮＧＥＲの文字を配してなるものを指している。以下、必要に応じ、これを「白黒Ｄ柄」と称して通常の色要素を持つ「Ｄ柄」と区別する。

【０２０６】

本実施形態では、前予告演出２に属する打上花火予告演出のうち、「有信頼度予告演出」に属するものは、演出番号７の「菊花模様打上花火予告演出（当り当選期待度７％）」と、演出番号８の「蕗の花模様打上花火予告演出（当り当選期待度１５％）」と、演出番号９の「牡丹模様打上花火予告演出（当り当選期待度３３．３％）」と、演出番号１０の「Ｄ柄の藤模様キャラ出現予告（当り当選期待度４７．５％）」の計４種類である。また、上記高信頼度予告演出に属するものは、演出番号１４の「牡丹模様打上花火予告演出（当り当選期待度３３．３％）」と、演出番号１５のＤ柄藤模様打上花火予告演出（当り当選期待度４７．５％）となっている。

【０２０７】
なお前予告演出２に属する予告演出は、模様と色彩を組合せた予告演出態様としても良く、たとえば、花火に色彩を付し、白色の花弁を持つ「百合」の花（花冠）を表現した花火（百合模様打上花火予告演出）、黄色の「菊」の花を表現した花火（菊花模様打上花火予告演出）、緑色の「蕗」の花を表現した花火（蕗の花模様打上花火予告演出）、赤色の「牡丹」の花を表現した花火（牡丹模様打上花火予告演出）、およびＤ柄色の「藤」の花を表現した花火（Ｄ柄色の藤の花模様：Ｄ柄色藤模様キャラ予告演出）とし、前予告演出１、２と共通する模様と色彩の組合せに関連する当り当選期待度としても良い。
【０２０８】
（前予告演出３）
次に、前予告演出３について説明する。本実施形態の前予告演出３は、特定の演出が段階的に発展しうるといった、所謂「ステップアップ予告演出」に属するもので、あらかじめ定められた順番に１段階目の演出から複数段階目の演出まで段階的に行い、より先の段階に発展した場合、当り当選期待度が高まる（最終段階目まで発展した場合は当り当選期待度が最も高い）といった予告演出態様である。換言すれば、図柄変動表示ゲーム結果を大当りとする場合はハズレの場合よりも高確率で、より先の段階目の演出まで発展していくといった予告演出態様である。前予告演出３は、１段階目（当り当選期待度最低）～５段階目（最終段階目：当り当選期待度最高）まで発展しうるステップアップ予告演出であって、その色要素に係る予告画像として表示する対象物として、花瓶（模様、図柄）に付された色（色彩）がそれぞれ異なる複数種類のステップアップ予告演出用の画像表示演出が用意されており、どの色の花瓶の演出まで発展するかにより、当り当選期待度が示唆されるようになっている。なお、前予告演出３における花瓶の図柄または模様は、各ステップ予告演出において同一のものとなっている。したがって前予告演出３では、遊技者は、主として、最終的に発展したときの花瓶に付された色（色彩）の違いにより、当り当選期待度を推測できるようになっている。
【０２０９】
上記前予告演出３に属する各演出（演出番号１２～１５）は、特定画像の表示に伴い、所定の音演出または／および光演出が発生するという狭義の演出シナリオとなっている（演出番号１１は不使用で空きとなっている）。前予告演出３は、前予告演出１～２に比べ選択肢となる色要素の種別が１つ少ない４種類（青色、黄色、赤色、Ｄ柄色）になっている点に、大きな特徴がある。また、それらの演出シナリオにおける当該音演出と光演出は、演出番号１５（Ｄ柄花瓶予告）における音演出を除き、各演出同士で同じものとなっている。演出番号１５のＤ柄花瓶予告の音演出だけは、当り当選期待度が高い熱い演出が発生したということを知らしめるべく、独自の音響を発生させるように構成されている。
【０２１０】
上記前予告演出３に属する各予告演出（演出番号１２～１５）に係る模様（または図柄）と色彩との組合せは、花瓶に付された模様がそれぞれ同じものであって、花瓶色が、「黄色」の花瓶（黄色花瓶予告演出：１段階目（ＳＵ１））、「緑色」の花瓶（緑色花瓶予告演出：２段階目（ＳＵ２））、「赤色」の花瓶（赤色花瓶予告演出：３段階目（ＳＵ３））、および「Ｄ柄」の花瓶（Ｄ柄花瓶予告演出：４段階目（ＳＵ４））となっており、この花瓶種の順により先の段階目の演出に発展するごとに、当り当選期待度が高くなるように定められている（図４４参照）。この前予告演出３に属する各演出は、それぞれ花瓶の図柄が同一であるが、花瓶に付された色彩を異ならせることにより、上記した前予告演出１、２などと共通する（同一または酷似する）色彩に関連した当り当選期待度となっている。
【０２１１】
本実施形態では、前予告演出３に属する予告演出のうち、上記有信頼度予告演出に属するものは、１段階目に対応する演出番号１２の黄色花瓶予告演出（当り当選期待度５％））、２段階目に対応する演出番号１３の緑色花瓶予告演出（当り当選期待度１２．５％））、３段階目に対応する演出番号１９の赤色花瓶予告演出（当り当選期待度２５％）と、

最終段階目（４段階目）に対応する演出番号２０のＤ柄花瓶予告演出（当り当選期待度５０％）の計４種類となっている。また、上記高信頼度予告演出に属するものは、４段階目に対応する演出番号１９の赤色花瓶予告演出（当り当選期待度２５％）と、最終段階目（５段階目）に対応する演出番号２０のＤ柄花瓶予告演出（当り当選期待度５０％）となっている。

【０２１２】

なお上記前予告演出３が「疑似連」中に発生する場合には、複数回の疑似変動に亘り、疑似連回数ごとに予告演出を段階的に発展させることができる。たとえば、疑似連が２回（疑似変動１回＋本変動）の場合、初回の変動動作（疑似連１回目）では１段階目の黄色花瓶予告演出が、２回目の変動動作（本変動）では、２段階目の緑色花瓶予告演出に発展する、といった演出態様とすることができる。また初回の変動動作（疑似連１回目）では１段階目から複数段階目の演出（たとえば、２段階目の緑色花瓶予告演出）に発展させることもできる。この場合、２回目の変動動作（本変動）では、前回の変動表示動作において発展したその段階目以降の演出に発展させることができる。たとえば、初回の変動動作（疑似連１回目）で２段階目の緑色花瓶予告演出に発展した場合、２回目の変動動作（疑似連２回目）では、その２段階目の緑色花瓶予告演出と同じか、またはそれより上の段階目である赤色花瓶予告演出以上の演出まで順次発展させることができる。演出制御部２４は、前予告演出３を選択した場合、変動パターンの内容に基づいて、第１段階目から複数段階目のうちのいずれの段階目のステップアップ予告演出まで発展させるかを、変動パターン指定コマンドに含まれる「変動パターン情報」に基づいて抽選により選択（抽選により決定）することができる。

【０２１３】

（前予告演出４）

次に、前予告演出４について説明する。本実施形態の前予告演出４は、所謂「ボタン予告演出」に属するもので、遊技者が枠演出ボタン１３を操作したか否かに応じて、演出の内容が変化し得る予告演出態様をいい、「遊技者参加型」の予告演出態様である。この「ボタン予告演出」では、所定の操作受付期間中に枠演出ボタン１３が操作された場合、現在の現出中の演出態様が他の演出態様に変化（たとえば現出中のキャラクター表示が変化したり、特殊な効果音が発生したりする）し、当該変化した演出態様の種類に応じて当り当選期待度を予告する予告演出態様となっている。このような「遊技者参加型」の演出態様は、遊技者があたかも遊技結果に影響を及ぼしているような感覚を与えることができるので、遊技の面白みを増すことができる。

【０２１４】

上記前予告演出４は、前予告演出３と同じ「ステップアップ予告演出」に属するものであるが、次の点が異なる。前予告演出４では、必ずしも１段階目に対応した演出から開始されるわけではなく、途中の段階目に対応する演出（たとえば、２段階目の演出）から開始される場合がある。また初回の演出の発生中における所定の期間（ボタン操作許容期間）中に、枠演出ボタン１３の操作された場合、現段階目の演出が維持されるか（たとえば、初回が１段階目の演出の場合、枠演出ボタン１３の操作後も当該１段階目の演出が維持される）、または次の段階目の演出に発展するか（たとえば、初回が１段階目の演出の場合、枠演出ボタン１３の操作後、当該２段階目の演出に発展）、もしくは次の段階目の演出を経由せずに複数段回目の演出まで一気に発展しうる（たとえば、初回が１段階目の演出の場合、枠演出ボタン１３の操作後、最終段階目の演出に発展）、といったステップアップ予告演出態様となっている。演出制御部２４は、上記予告演出態様として、ステップアップ予告演出（本実施形態では、前予告演出４）を選択した場合、変動パターンの内容に基づいて、当該ステップアップ予告演出として、第１段階目から複数段階目のうちのいずれの段階目のステップアップ予告演出まで発展させるかを選択（変動パターンに基づいて、抽選により選択）する。

【０２１５】

当り当選期待度については、上記前予告演出３のステップアップ予告演出と同じく、よ

り先の段階目の演出に発展した場合、当り当選期待度が高まる。この前予告演出４は、画面上に表示されるキャラクタの台詞の文字色がそれぞれ異なる複数種類のボタン予告演出用の画像表示演出が用意されており、枠演出ボタン１３の操作後にどの色の文字に発展するかにより、当り当選期待度が示唆されるようになっている。遊技者は、最終的に発展したときの台詞の文字色の違いにより、当り当選期待度を推測できるようになっている。

【０２１６】

上記前予告演出４に属する各演出（演出番号１７～２０）は、特定画像の表示に伴い、所定の音演出または／および光演出が発生するという狭義の演出シナリオとなっている（演出番号１６は不使用で空きとなっている）。また、それらの演出シナリオにおける当該音演出と光演出は、演出番号２０（Ｄ柄台詞文字予告）における音演出を除き、各演出同士で同じものとなっている。演出番号２０のＤ柄台詞文字予告の音演出だけは、当り当選期待度が高い熱い演出が発生したということを知らしめるべく、独自の音響（Ｄ柄専用音）を発生させるように構成されている。

【０２１７】

上記前予告演出４に属する各予告演出（演出番号１６～２０）に係る模様（ここでは、文字の画像）と色彩との組合せは、上記台詞の文字色が、黄色の文字（台詞文字黄色予告演出：ＳＵ１）、緑色の文字（台詞文字緑色予告演出：ＳＵ２）、赤色の文字（台詞文字赤色予告演出：ＳＵ３）、およびＤ柄の文字（台詞文字Ｄ柄予告演出：ＳＵ４）となっており、この文字色種の順に当り当選期待度が高くなるように定められている（図４４参照）。この前予告演出４に属する各演出は、それぞれ台詞は同一であるが、文字色を異ならせることにより、前予告演出３と同じく、上記した前予告演出１～３と共通する（同一または酷似する）色彩に関連した当り当選期待度となっている。本実施形態では、前予告演出４に属する予告演出のうち、上記有信頼度予告演出に属するものは、１段階目に対応する演出番号１７の台詞文字黄色予告演出（当り当選期待度５％）と、２段階目に対応する演出番号１８の台詞文字緑色予告演出（当り当選期待度１２．５％）、３段階目に対応する演出番号１９の台詞文字赤色予告演出（当り当選期待度２５％）と、４段階目に対応する演出番号２０の台詞文字Ｄ柄予告演出（当り当選期待度５０％）の計４種類となっている。また、上記高信頼度予告演出に属するものは、３段階目に対応する演出番号１９の台詞文字赤色予告演出（当り当選期待度２５％）と、４段階目に対応する演出番号２０の台詞文字Ｄ柄予告演出（当り当選期待度５０％）となっている。

【０２１８】

前予告演出４は、前予告演出３と同じく、前予告演出１、２に比べ選択肢となる色要素の種別が１つ少ない４種類（黄色、緑色、赤色、Ｄ柄色）になっている点（色要素規制１）に、大きな特徴がある。つまり、演出番号１６に白色台詞文字予告演出が存在しない。このため、色要素が「白色」を含む５種類から「白色」を除いた４種類に狭められていることを予め知っている遊技者には、前予告演出１または前予告演出２のいずれかが発生した後に前予告演出４が発生した場合、その事実のみで、より当選期待度が高まったと推測することが可能となる。たとえば、前予告演出２として色要素が「赤色」の牡丹模様花火予告（演出番号９）が現出した後、前予告演出４として色要素が「緑色」の緑色台詞文字予告（演出番号１８）が現出した場合、これ迄のように、色要素が「赤色」から「緑色」に変化したので当選期待度が下がったと考えるのではなく、そのような色要素の格下げに気を取られることなく、単純に「前予告演出２に加えて前予告演出４が発生した」という事実を以て、当選期待度が上がったと判断し、自己の緊張感を持続させることができる。

【０２１９】

（前予告演出５）

次に、前予告演出５について説明する。本実施形態の前予告演出５は、可動体役物（時計型役物８０、花型役物９０）の動作パターンおよび／または遊技機に配設された特定の装飾ランプ４５による光演出により、当り当選期待度を示唆する予告演出態様であり、後述の色要素規制１の例外に位置するものとして掲げてある。ここでは、時計盤部（数字表示部）８１における数字セクターのＬＥＤの発光色（白色、青色、黄色、緑色、赤色、Ｄ

柄）や、装飾ランプ４５の発光色の違いにより当り当選期待度を示唆するようになっている。

【０２２０】

上記前予告演出５の光演出は、発光色が、白色（役物演出白色予告演出）、黄色（役物演出黄色予告演出）、緑色（役物演出緑色予告演出）、赤色（役物演出赤色予告演出）、およびＤ柄（役物演出Ｄ柄予告演出）の計５種類となっており、この発光色種の順に当り当選期待度が高くなるように定められている（図４４参照）。この前予告演出５に属する各演出は、上記した前予告演出１～４と共通する（同一または酷似する）色彩に対応した当り当選期待度となっている。ただし、演出番号２５のＤ柄役物演出予告（Ｄ柄に係る可動体役物演出）の音演出だけは、当り当選期待度が高い熱い演出（高信頼度予告演出の中でも特に当り当選期待度が高い演出）が発生したことを知らしめる「独自の音響」を発生させるように構成されている。

【０２２１】

本実施形態では、前予告演出５に属する予告演出のうち、上記有信頼度予告演出に属するものは、演出番号２２の役物演出黄色予告演出（当り当選期待度５％）と、演出番号２３の役物演出緑色予告演出（当り当選期待度１０％）と、演出番号２４の役物演出赤色予告演出（当り当選期待度２２．５％）と、演出番号２５の役物演出Ｄ柄予告演出（当り当選期待度３７．５％）の計４種類となっている。また上記高信頼度予告演出に属するものは、演出番号２４の役物演出赤色予告演出（当り当選期待度２２．５％）と、演出番号２５の役物演出Ｄ柄予告演出（当り当選期待度３７．５％）となっている。

【０２２２】

なお、上記の前予告演出１～５の少なくともいずれか１つの前予告演出種別には、当り当選期待度が１００％（当選確定）となるプレミアム的な演出（プレミアム演出）を、追加的に設けておくこともできる。たとえば、ハズレ時には選択されることのないプレミアム用の予告演出（プレミアム演出）として、特別な色要素種（たとえば、虹色）を持つプレミアム画像が出現する予告演出を追加的に設けることができる。なお、その選択率は適宜定めることができるが、予告演出がプレミアム的な位置付けである関係上、大当り当選時に係る他の予告演出よりも低確率で出現させることが好ましい。

【０２２３】

（６－４－２．後予告演出：図４５）

次に図４５を参照して、後予告演出１および後予告演出２について説明する。図４５に、本発明の一実施形態に係る遊技機における「後予告演出」を例示する。なお上記前予告演出で説明した内容と同じ点は、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【０２２４】

本実施形態の後予告演出１～２は、リーチ変動パターンに基づく演出シナリオ（リーチ演出が含まれる演出シナリオ）に限り発生する予告演出態様である。後予告演出１は、前予告演出３～４に比べ選択肢となる色要素の種別が１つ少ない３種類（緑色、赤色、Ｄ柄色）になっている。また後予告演出２は、この後予告演出１に比べ、選択肢となる色要素の種別がさらに１つ少ない３種類（赤色、Ｄ柄色）になっている。

【０２２５】

（後予告演出１）

本実施形態の後予告演出１は、前予告演出１～３と同じ所謂「画像出現予告演出」に属するもので、色要素に係る特定画像（予告画像）として、複数の花弁が舞い落ちる様を表現した画像が表示され、この舞い落ちる花弁の種類に応じて当り当選期待度が示唆されるといった予告演出態様である。この後予告演出１には、その色要素に係る予告画像として表示する対象物として、花弁（模様、図柄）およびその花に因んで付された花弁色（色彩）がそれぞれ異なる複数種類の画像表示演出が用意されており、どの種類の花弁が出現するかにより、当り当選期待度が示唆されるようになっている。

【０２２６】

上記後予告演出１に属する各予告演出のうち演出番号２６と演出番号２７は空きとなっ

ている。演出番号２８～３０に係る模様（または図柄）と色彩との組合せは、黄色の「菊」の花弁（菊花弁落下予告演出）、緑色の「蕗の花」の花弁（蕗花弁落下予告演出）、赤色の「牡丹」の花弁（牡丹花弁落下予告演出）、およびＤ柄の「藤」の花弁（藤花弁落下予告演出）となっており、この花弁種の順に、当り当選期待度が高くなるように定められている（図４５参照）。後予告演出１は、上記前予告演出１～５の種別と共通する模様と色彩との組合せに関連した当り当選期待度となっている。本実施形態では、後予告演出１に属する予告演出のうち、上記有信頼度予告演出に属するものは、演出番号２８の蕗花弁落下予告演出（当り当選期待度１０％）と、演出番号２９の牡丹花弁落下予告演出（当り当選期待度３５％）と、演出番号３０のＤ柄藤花弁落下予告演出（当り当選期待度５５％）となっている。また、上記高信頼度予告演出に属するものは、演出番号２９の牡丹花弁落下予告演出（当り当選期待度３５％）と、演出番号３０のＤ柄藤花弁落下予告演出（当り当選期待度５５％）となっている。

【０２２７】

後予告演出１は、前予告演出３～４に比べ、選択肢となる色要素の種別が１つ少ない３種類（黄色、緑色、赤色、Ｄ柄色）になっている（色要素規制１）。つまり、演出番号２６、２７が空であり、ここに百合花弁落下予告演出や菊花弁落下予告演出が存在しない。このため、色要素が「黄色」を含む４種類から「黄色」を除いた３種類に狭められていることを予め知っている遊技者には、前予告演出３、４のいずれかが発生し、その後に後予告演出１が発生した場合、その事実のみで、より当選期待度が高まったと推測することが可能となる。

【０２２８】

たとえば、前予告演出４として赤色台詞文字予告（演出番号１９）が現出した後、後予告演出１として蕗の花弁落下予告演出（演出番号２８）が現出した場合、これ迄のように、色要素が「赤色」から「緑色」に変化したので当選期待度が下がったと考えるのではなく、そのような色要素の格下げに気を取られることなく、単純に「前予告演出４に加えて後予告演出１が発生した」という事実を以て、当選期待度が上がったと判断し、自己の緊張感を持続させることができる。

【０２２９】

（後予告演出２）

次に、後予告演出２について説明する。本実施形態の後予告演出２は、上記前予告演出４と同じ、所謂「ボタン予告演出」に属するもので、上記前予告演出遊技者が枠演出ボタン１３を操作したか否かに応じて、演出の内容が変化し得る予告演出態様である。後予告演出２は、後予告演出１の所定時間経過後に現出される。

【０２３０】

上記後予告演出２には、予告演出態様として、キャラクタがそれぞれ異なる複数種類のボタン予告演出用の画像表示演出が用意されており、所定の操作受付期間中に枠演出ボタン１３の操作された場合、キャラクタがカットインする様を表現した画像表示演出が現出され、どの種類のキャラクタがカットイン表示されるかにより、当り当選期待度が予告されるといった予告演出態様である。なお、ここで出現するキャラクタに関しては、前予告演出１と同一または類似するものであり、キャラクタの一部が拡大カットイン表示される点と、当り当選期待度とが異なる点以外は、実質的に同じものである。しかし、キャラカットイン画像として、キャラクタの全体画像を扱うことができる。たとえば、花柄の着物を着用したキャラクタがカットイン表示されるようにしても良い。また、キャラクタに与える色要素の表示態様には特に制限はなく、たとえば、キャラクタの周囲に後光のようなオーラを発する様を表現した画像として、キャラクタが色付オーラを纏う画像（オーラ画像）を表示させるようにしても良い。

【０２３１】

本実施形態の後予告演出２では、その色要素に係る予告画像として表示する対象物として、キャラクタの目線を強調した顔拡大部分の画像がその周囲領域画像（たとえばキャラクタの背景画像および／またはキャラクタが発するオーラ画像）と共に液晶領域の一部を

占める表示画像（「目線カットイン画像」と称する）を扱い、これをキャラクタカットイン画像として液晶画面内にカットイン表示する構成になっている。そして、この目線カットイン画像に付された色要素（色彩）によって、それぞれ異なる複数種類の画像表示演出が用意されており、どの色要素を持つキャラクタカットイン画像が出現するかにより、当り当選期待度が予告される。遊技者は、この液晶表示装置３６の画面内に出現したキャラカットイン画像の色の種類により、当り当選期待度を推測できるようになっている。

【０２３２】

本実施形態では、後予告演出２に属する予告演出のうち、上記有信頼度予告演出に属するものは、演出番号３４の赤色キャラカットイン（赤色）予告演出（当り当選期待度３６％）と、Ｄ柄キャラカットイン（Ｄ柄）予告演出（当り当選期待度６２．５％）の２種類であり、この２種類は高信頼度予告演出に属するものとなっている。

【０２３３】

また、後予告演出２は、後予告演出１に比べ選択肢となる色要素の種別が１つ少ない３種類（赤色、Ｄ柄色）になっている（色要素規制１）。つまり、演出番号３１、３２、３３が空きとなっており、演出番号３３に、後予告演出１の「蕗の花弁落下出現予告（演出番号２８）」に対応する「蕗の花模様キャラ出現予告（緑色）予告」なるものが存在しない。このため、後予告演出２では、後予告演出１に比べ、選択肢の色要素が「緑色」を含む３種類（緑色、赤色、Ｄ柄色）から、「緑色」を除いた２種類（赤色、Ｄ柄色）に減じられていること、つまり緑色よりも期待度の高い色要素（赤色、Ｄ柄色）の側に選択範囲が狭められていることを予め知っている遊技者にとっては、「前予告演出１が発生した後に後予告演出２が発生した」という事実のみで、より当選期待度が高まったと推測することが可能となる。

【０２３４】

たとえば、後予告演出１が発生し次いで後予告演出２が発生する場合において、先にＤ柄藤花弁落下予告（後予告演出１の演出番号３０）が現出し、その後、牡丹模様キャラク出現予告（後予告演出２の演出番号３４）が現出した場合、これ迄のように、色要素が「Ｄ柄色」から「赤色」に変化したので当選期待度が下がったと考えるのではなく、そのような色要素の格下げに気を取られることなく、単純に「後予告演出１に加えて後予告演出２が発生した」という事実を以て、当選期待度が上がったと判断し、自己の緊張感を持続させることができる。

【０２３５】

なお、上記の後予告演出１または後予告演出２においては、当り当選期待度が１００％（当選確定）となるプレミアム演出を追加的に設けておくこともできる。たとえば、ハズレ時には選択されることのないプレミアム用の予告演出（プレミアム演出）として、特別な色要素（たとえば、虹色）を持つプレミアム画像が出現する予告演出（たとえば、虹色花弁が舞い落ちる様を表現したプレミアム画像が出現する「全種花弁群落下予告演出」）を追加的に設けることができる。

【０２３６】

以上のように本実施形態では、予告演出として、色要素に係る特定画像（予告画像）が表示される場合、その色要素に係る予告画像として表示する対象物が互いに異なる色彩および／または模様による予告画像を表示し、その表示態様種別により当り当選期待度の違いを報知可能となっている。

【０２３７】

なお以上に説明した各期待予告演出は、本発明に係る演出態様の一例を示したものであり、これら期待予告演出とは何ら関係性のない模様（または図柄）および／または色彩による他の演出態様を含むことができる。

【０２３８】

＜７．先読み予告演出＞

また予告演出には、未だ図柄変動表示ゲームの実行（特別図柄の変動表示動作）には供されていない作動保留球（未消化の作動保留球）について、大当りの当選可能性がある旨

（当り当選期待度）を事前に報知する先読み予告演出がある。この先読み予告演出については、まず主制御部２０において、作動保留球が発生した場合（始動条件が成立した場合）、当該作動保留球が図柄変動表示ゲームの実行（特別図柄の変動表示動作）に供される前に、当該作動保留球に係る大当り抽選結果を事前に判定する「先読み当り判定」が行われる（図１０のステップＳ３１７、図１１のＳ３３７（乱数判定処理～特別停止図柄データ作成処理）、図１２のステップＳ４０９（特別電動役物作動判定用乱数判定処理）～Ｓ４１０（特別停止図柄作成処理）参照）。

【０２３９】

さらに上記「先読み当り判定」結果を利用して、将来、その作動保留球が図柄変動表示ゲームの実行に供された際の特別図柄の変動パターン（変動開始時の変動パターン）を事前に判定する「先読み変動パターン判定」が行われる（図１０のＳ３１９、図１１のＳ３３９（始動口入賞時乱数判定処理）参照）。この事前に判定される特別図柄の変動パターンを「先読み変動パターン」と称する。この先読み変動パターン判定では、たとえば、どのようなリーチ状態を経由するリーチ変動パターンとなるのか、それともリーチ状態を経由しない通常変動パターンとなるのかについて事前に判定される。

【０２４０】

なお上記先読み変動パターンは、少なくとも当落抽選結果（本実施形態では、当落抽選および図柄抽選の事前判定結果）を利用して判定されるため、演出制御部２４側に送信される先読み変動パターン情報には、リーチの有無や疑似連の有無・その回数などの情報だけでなく、変動開始時の変動パターンが、大当り（小当りを含む）当選時の「当り変動パターン」であるか、ハズレ当選時の「ハズレ変動パターン」であるかの情報も含まれる。この先読み変動パターンの情報が主制御部２０から演出制御部２４に送信されると、演出制御部２４において先読み予告演出に関する演出制御処理が行われる。このように、先読み当り判定を経て先読み変動パターンを判定する一連の処理を「先読み判定」と称する。

【０２４１】

詳しくは、先読み判定時の作動保留球数を指定する「保留加算コマンド」と、上記先読み判定結果の情報（少なくとも当落結果を先読み判定した情報）を含む「入賞時コマンド」とが主制御部２０から演出制御部２４に送信され、これらコマンドを演出制御部２４が受信すると、そのコマンドに含まれる情報に基づき、先読み予告演出に関する演出制御処理が行われる。

【０２４２】

上記保留加算コマンドと入賞時コマンドとは、それぞれ２バイトで構成される。本実施形態の場合、保留加算コマンドは、特図種別情報（特図１、２の別）を特定可能とする上位バイト側のデータと、先読み判定時の作動保留球数情報と特定可能とする下位バイト側データとから構成され、入賞時コマンドは、当落結果を指定する上位バイト側のデータと、先読み変動パターンの内容を特定可能とする下位バイト側データとから構成される（図３０、図３１参照）。

【０２４３】

ただし演出制御部２４は、必ずしも先読み予告演出を現出させるわけではなく、先読み予告演出の実行可否を抽選により決定し、先読み予告演出実行可と決定した場合には、作動保留球の発生したタイミングで、または先に行われる図柄変動表示ゲームの開始と同時に、あるいはそのゲーム中の所定のタイミングで、今回の作動保留球を対象とした先読み予告演出を現出させるようになっている。

【０２４４】

なお作動保留球発生時の先読み判定により得られる「先読み変動パターン」は、必ずしも作動保留球が実際に変動表示動作に供されるときに得られる「変動開始時の変動パターン」そのものではある必要はない。これについて、たとえば、上記変動開始時の変動パターンが「疑似２＋ＳＰリーチＡ」を指定する変動パターンであるケースを代表的に説明する。

【０２４５】

このケースでは、先読み変動パターンにより指定される内容が、「疑似２＋ＳＰリーチＡ」というリーチ演出の種類そのものではなく、その骨子である「ＳＰリーチＡ」種別である旨、具体的には、「ＳＰリーチＡ」という同系統の変動パターンを纏めて分類した「ＳＰリーチＡ種別」である旨を指定することができる。本実施形態の場合、「ＳＰリーチＡ」という同系統の変動パターンとは、ＳＰリーチＡ（疑似無し）、疑似２＋ＳＰリーチＡ、疑似３＋ＳＰリーチＡなどを指す。このケースに係る先読み予告演出では、「ＳＰリーチＡ」という同系統の変動パターンを纏めて分類した「ＳＰリーチＡ種別」に関連した演出態様が現出されることになる。

【０２４６】

したがって先読み予告演出により報知される主な情報は、将来的に実行される図柄変動表示ゲームに関し、当り当選期待度が高い煽り演出（本ケースでは、ＳＰリーチＡ種別）が発生する可能性が高いか低いかといった情報、換言すれば、大当りの当選可能性が高いか低いかといった情報であり、このような情報を作動保留球が消化される前段階において事前に遊技者に報知することにより、今回の図柄変動表示ゲームだけでなく、将来的に実行される図柄変動表示ゲームにも遊技者の関心を向けさせて、遊技の面白みを向上させている。

【０２４７】

（７－１．先読み予告演出態様：図５、図６）

次に図５および図６を参照しながら、先読み予告演出態様について説明する。図５および図６は、本実施形態に係るパチンコ遊技機１における先読み予告演出の説明に供する説明図であり、先読み予告演出の一例を示したものである。

【０２４８】

まず図５を参照して、本実施形態のパチンコ遊技機１では、液晶表示装置３６の画面内の一部に（図示では、装飾図柄の表示エリアの下方）、特別図柄１側の作動保留球数を表示する保留表示領域７６と特別図柄２側の作動保留球数を表示する保留表示領域７７とが設けられており、作動保留球の有無に関しては、その旨を点灯状態（作動保留球あり：図示の「○（白丸印）」）あるいは消灯状態（作動保留球なし：図示の破線の丸印）にて、現在の作動保留球数に関する情報が報知される。

【０２４９】

この作動保留球の有無に関する表示（以下、「保留表示」と称する）は、その発生順（入賞順）に順次表示され、各保留表示領域７６、７７には最大４個の保留表示が可能となっている。具体的には、各保留表示領域７６、７７において、一番左側の作動保留球が、当該保留表示内の全作動保留球のうち時間軸上で一番先に生じた（つまり最も古い）作動保留球として表示される。本実施形態では、図示のように、液晶表示装置３６の画面内の一部に、最大保留記憶数と同数（４個）だけ設けた保留アイコン（アイコン画像）からなる保留表示部ａ１～ｄ１（特図図柄１側に対応）、ａ２～ｄ２（特図図柄２側に対応）が設けられている。これらの保留表示部ａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２は、通常は、先読み判定する際に存在する作動保留球数と同数、たとえば３個だけ、その表示態様が作動状態（点灯状態）に切り替える。したがって、この保留表示部が作動保留数を表示する保留表示手段として働く。しかし、先読み予告演出を実行する場合は、保留表示部ａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２のうちの該当する一の保留表示部の保留表示態様を所定の先読み予告表示態様（専用保留表示態様）に変更し、これにより先読み予告演出を発生させる手段として働く。

【０２５０】

また、保留表示領域７６、７７の左側には、現に特別図柄変動表示ゲームに供されている作動保留球（以下「ゲーム実行中保留」と称する。）を示すための変動中表示領域７８が設けられている。この実施形態の場合、変動中表示領域７８は、受座Ｊのアイコン上に、現在ゲームに供されているゲーム実行中保留Ｋのアイコンが載る形の画像が現れるように構成されている。すなわち、特別図柄１または特別図柄２の変動表示が開始される際に、保留表示領域７６、７７に表示されていた最も古い保留ａ１またはａ２のアイコン（アイコン画像）が、ゲーム実行中保留Ｋのアイコンとして、変動中表示領域７８おける受座

Ｊのアイコン上に移動し、その状態が所定の表示時間にわたり維持される。このゲーム実行中保留Ｋが受座Ｊ上に載る際には、基本的には、保留表示領域７６、７７での保留表示態様と同じ表示態様が維持され、今回の図柄変動表示ゲームに係る作動保留球を対象とした先読み予告表示態様（専用保留表示態様）が当該ゲーム中においても遊技者に報知される。これにより、遊技者に対し、当り当選期待感を煽ることができるようになっている。

【０２５１】

しかし本実施形態では、保留表示領域７６、７７での保留表示態様とは異なる保留表示態様を現出可能となっている。たとえば、図柄変動表示ゲーム中の所定のタイミングで、アイコンの表示色が変化したり（たとえば、保留表示領域７６、７７に表示されていた保留表示態様よりも当り当選期待度が相対的に高い保留表示態様に変化する）、別の形状（たとえば、当り当選期待度を示唆、または疑似連発生（疑似連回数）を示唆するキャラクタ画像やアイテム画像など）に変化したりするようになっている。これにより、今回の特別図柄変動表示ゲームに関する当り当選期待度がより明確に報知される。

【０２５２】

演出制御部２４は、主制御部２０から送られてくる上記保留加算コマンドを受けた場合、上記保留表示に関連する表示制御処理の一環として、先読み予告演出の実行可否を抽選する先読み予告抽選を行う。この先読み予告抽選に当選に係る作動保留球が先読み予告演出の対象となった作動保留球となる（たとえば、図５のハッチングを施した保留表示部ｂ２が該当する）。なお本実施形態では、先読み予告抽選実行条件として、現存する作動保留球に係る先読み変動パターンの中に、リーチ変動パターン種別がないことを条件とする。これは、連続的に発生している先読み予告演出の途中に他のリーチ演出が介在して、本来の先読み予告演出が寸断され、その演出効果が希薄になってしまうのを回避するためである。上記先読み予告抽選による当選確率は、「ハズレ」よりも「大当り」の方が、また当り当選期待度が相対的に高いリーチ種別の場合の方が高確率となっており、先読み予告演出が発生するか否かにより、大当りへの当選期待度が示される。

【０２５３】

先読み予告抽選に当選した場合には、上記保留表示部ａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２の保留アイコンのうちで、その先読み予告対象となった保留アイコンが、たとえば、通常の保留表示の青色から、予告表示の黄色、緑色、赤色、Ｄ柄または虹色などの特殊な保留色に変化するといった「保留表示変化系」の先読み予告演出が行われる。ここで、保留アイコンの青色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄、虹色の表示は、この色の順に、当り当選期待度が高いことを意味しており、特に虹色の保留アイコンの表示は、大当り確定（当確）表示となるプレミアム的な保留アイコンとなっている。この保留色は、先読み変動パターンの内容に基づいて抽選により決定される。具体的には、「ハズレ」よりも「大当り」の方が、また当り当選期待度が相対的に高いリーチ種別の場合の方が、当り当選期待度の高い保留色が高確率で選択されるようになっている。なお「保留表示変化系」の先読み予告演出態様としては、上述のように保留色を変化させることに限らず、特殊なキャラクタを模したアイコンなどに変化するようにしても良い。このような「保留表示変化系」の先読み予告演出は、作動保留球発生時に現出されることから「入賞時変化系」の先読み予告演出と称される。

【０２５４】

現存する作動保留球は、図柄変動表示ゲームの実行を契機に順次消化される。このとき、作動保留球が１つ消化したことを表現するべく、現存する作動保留球に対応した保留表示部の表示位置を繰り上げ移行され（順次左側にシフト）、その表示個数が減じられるといった表示制御が行われるが、上記した通常と異なる保留表示態様は、この間も保留表示の表示位置を変えながら連続的に表示され続ける。この点、上記の保留表示変化系（入賞時変化系）の先読み予告演出は、複数回の図柄変動表示ゲーム（複数回の図柄変動表示動作）に跨って専用の予告演出を現出させるといった「連続予告演出」の一態様であるといえる。この連続予告演出は複数回の図柄変動表示ゲームに跨って実行される点で、疑似連のように、１回の図柄変動動作中に行われる予告演出とは異なる。

【０２５５】
また本実施形態では、上述の「入賞時変化系」の先読み予告演出とは異なり、図柄変動表示ゲームが開始したことを契機としてなされる「変動開始時変化系」の先読み予告演出を現出可能となっている。この「変動開始時変化系」の先読み予告演出とは、たとえば、液晶表示装置３６の画面に先読み専用の予告画像を表示させ、これを１または複数回の図柄変動表示ゲームにて実行し、単発的にまたは連続表示させるといった「画像表示変化系」の先読み予告演出である。すなわち、「変動開始時変化系」の先読み予告演出は、一の図柄変動表示ゲーム中に始動口に遊技球が入賞して始動条件が成立した場合、その始動条件成立に係る図柄変動表示ゲームを実行する権利を一旦保留記憶するとともに、先読み予告演出を行うか否かに関し先読み予告抽選を行い、この先読み予告抽選に当選した場合には、その時点で現存する作動保留球（保留記憶）が複数個存在する場合には、それら全てまたは一部の保留記憶について、それらの図柄変動表示ゲームを何らかの関連性を有した表現にすることができる。たとえば、記憶順にみて最も古い作動保留球から先読み予告対象の作動保留球までの現存する作動保留球に係る全てまたは一部の図柄変動表示ゲームにおいて、液晶表示装置３６の画面に先読み専用の予告画像（図示の稲妻を模した予告画像）を表示させる。この点、「変動開始時変化系」の先読み予告演出も「入賞時変化系」の先読み予告演出と同じく、複数回の特別図柄変動表示ゲームに跨って専用の予告演出を現出させるといった「連続予告演出」の一態様であるといえる。なお、各図柄変動表示ゲームにおいて、異なる先読み予告画像であっても良い。

【０２５６】
先読み予告演出の実行形態を次のような形態とすることができる。たとえば（イ）入賞時変化系（保留表示変化系）だけを実行する、（ロ）変動開始時変化系（画像表示変化系）だけを実行する、（ハ）入賞時変化系と変動開始時変化系の双方を実行する、といった種々の実行形態とすることができる。本実施形態では、この（イ）～（ハ）の形態を実行可能に構成されている。具体的には、先読み予告抽選により、入賞時変化系の先読み予告演出と、変動開始時変化系の先読み予告演出とが、それぞれ独立して抽選され、上記（イ）～（ハ）のいずれの先読み予告演出を実行するか、それとも先読み予告演出自体を実行しないかが決定されるようになっている。つまり、入賞時変化系および変動開始時変化系の少なくともいずれか一方の先読み予告演出が現出可能（入賞時変化系と変動開始時変化系とがそれぞれ独立して現出可能）に構成されている（後述の図２２のＳ７１４）。

【０２５７】
したがって、「入賞時変化系」の先読み予告演出が出現した場合であっても、必ずしも「変動開始時変化系」の先読み予告演出が出現するとは限らず、またその逆に、「変動開始時変化系」の先読み予告演出が出現した場合であっても、必ずしも「入賞時変化系」の先読み予告演出が出現するとは限らない。また、入賞時変化系（保留表示変化系）」の先読み予告演出と「変動開始時変化系（画像表示変化系）」の先読み予告演出とが重複的に（同時）に発生することもある。

【０２５８】
なお本実施形態では、「入賞時変化系」と「変動開始時変化系」の先読み予告演出を現出可能に構成しているが本発明はこれに限らず、「入賞時変化系」と「変動開始時変化系」のいずれかの先読み予告演出だけを現出可能に構成することができる。また先読み予告演出は、液晶表示装置３６に限らず、それぞれ異なる演出手段により現出させても良く、たとえば、「入賞時変化系」を液晶表示装置３６により、「変動開始時変化系」を１または複数種類の可動体役物により現出させることができる。

【０２５９】
ここで上記したように入賞時変化系の先読み予告演出と変動開始時変化系の先読み予告演出とがそれぞれ独立して現出可能に構成されている関係上、時系列的に先後する異なる作動保留球を対象とした先読み予告演出が重複的に実行される場合がありうる。しかし、先読み予告演出中に新たな作動保留球を対象とした先読み予告演出が重複的に発生すると、現在発生中の先読み予告演出が、時系列的に先に発生した作動保留球（古い作動保留球

）を対象とした先読み予告演出であるのか、それとも新たな作動保留球を対象とした先読み予告演出であるのかが不明確になり、遊技者の混乱を招いたり、予告演出に係る期待度が不明確になる、といった問題を招く。

【０２６０】

そこで本実施形態では、先読み予告演出中は、新たな作動保留球を対象とした先読み予告演出を実行させない（制限する）構成となっている（図２２のＳ７１４を迂回する処理ルート）。具体的には、（Ａ）入賞時変化系（保留表示変化系）および／または変動開始時変化系（画像表示変化系）の先読み予告演出中は、新たな作動保留球を対象とした先読み予告演出（入賞時変化系（保留表示変化系）および／または変動開始時変化系（画像表示変化系）が現出（実行）されることを制限するようになっている。たとえば、新たな作動保留球を対象とした先読み予告演出に関する抽選自体を実行しないようになっている。好ましくは、入賞時変化系（保留表示変化系）および／または変動開始時変化系（画像表示変化系）の先読み予告演出中は、新たな作動保留球を対象とした一切の先読み予告演出を制限する。

【０２６１】

また同一系統の先読み予告演出同士が現出されるのは好ましくない点を考慮し、同一系統の先読み予告演出同士の重複的発生を制限する構成としても良い。たとえば、（Ｂ）入賞時変化系（保留表示変化系）の先読み予告中は、新たな作動保留球を対象とした入賞時変化系（保留表示変化系）の先読み予告演出が現出されることを制限する。この場合、変動開始時系は制限しないようにすることができる。また（Ｃ）変動開始時変化系（画像表示変化系）の先読み予告中は、新たな作動保留球を対象とした変動開始時変化系（画像表示変化系）の先読み予告演出が現出されることを制限する。この場合、入賞時変化系は制限しないようにすることができる。

【０２６２】

（７－２．先読み予告演出態様例：図６）

次に図６を参照して、本実施形態のパチンコ遊技機１が織り成す先読み予告演出態様について説明する。

【０２６３】

図中（１）は、図柄変動表示ゲーム中（図示の「↓」は装飾図柄が変動表示中であることを示している）に上始動口３４に入賞して特別図柄１側の作動保留球数が３個になったとし、その３個目のうち、第２番目に変動開始動作が実行される作動保留球が先読み予告演出の対象（ここでは、入賞時変化系の先読み予告抽選と変動開始時変化系の先読み予告抽選とに重複当選）となったケースを示している。またここでは、先に保留されていた第１番目と後に保留された第３番目の作動保留球については、先読み予告抽選非当選の作動保留球であったとする。

【０２６４】

演出制御部２４は、同図（１）示すように、先読み予告の対象となった第２番目の作動保留球の保留表示を通常とは異なる先読み専用の保留表示（以下、「専用保留表示」と称する）に変化させる。このとき、先読み予告の対象ではない第１番目および第３番目の作動保留球に対応する保留表示は、通常の保留表示（以下、「通常保留表示」と称する）のまま維持される。図示では、先読み予告の対象となった第２番目の作動保留球の保留表示を、通常保留表示（白丸（○）印）から専用保留表示（ハッチング付き丸印）に表示態様が変化した場合を示している。これにより、遊技者に対して先読み予告演出が開始された旨が報知される。なお同図（１）は、現在実行中であった図柄変動表示ゲームが終了して、装飾図柄が「２４６」で停止表示されたものを示している（結果は「ハズレ」とする）。

【０２６５】

遊技進行は同図（２）に移り、主制御部２０は、上記第１番目（最も古い作動保留球）であった特別図柄１側の作動保留球に基づく特別図柄変動表示ゲームを開始してその作動保留球を消化（１つ消化）し、演出制御部２４は、その特別図柄変動表示ゲームの開始と

ともに、各作動保留球に対応する保留表示態様をそれぞれ左へシフトさせ、作動保留球が１つ消化された状態を示す保留表示態様とし、当該第１番目であった作動保留球に基づく装飾図柄変動表示ゲームを開始させる。このとき、「変動開始時変化系」の先読み予告演出として、液晶表示装置３６の画面内に先読み予告演出用の背景画像（たとえば、稲妻を模した稲妻画像表示による稲妻演出：専用予告画像）を表示させる。これにより、液晶表示装置３６の画面は、同図（２）に示すような表示態様となる。

【０２６６】

そして遊技進行は同図（３）に移り、現在実行中であった図柄変動表示ゲームが終了して装飾図柄が「３５１」で停止表示されたとする（結果は「ハズレ」とする）。

【０２６７】

続いて遊技進行は同図（４）に移り、主制御部２０は、上記第２番目であった作動保留球、つまり先読み予告演出の対象となった作動保留球に基づく特別図柄変動表示ゲームを開始してその作動保留球を消化し、演出制御部２４は、その特別図柄変動表示ゲームの開始とともに、各作動保留球に対応する保留表示態様をそれぞれ左へシフトさせ、当該第２番目であった作動保留球に基づく装飾図柄変動表示ゲームを開始させる。このとき、入賞時変化系の「専用保留表示」は上記シフト時に画面から消え、今回の図柄変動表示ゲームの開始を契機（その作動保留球の消化とともに）に終了される。また変動開始時変化系の専用予告画像（ここでは稲妻演出）も今回の図柄変動表示ゲーム中の発生を最後に終了される。この同図（４）は、図柄変動表示ゲーム開始直後の液晶表示装置３６の画面表示を例示したものである。

【０２６８】

このようにして、一連の先読み予告演出が終了したことになる。その後、今回の図柄変動表示ゲーム中に、当り当選期待度が相対的に高まる煽り演出（疑似連やリーチ演出（ＳＰリーチ））が発生すれば、先読み予告演出の内容と相まって、大当りへの期待感はより一層高まることになる。なお、同図（４）において、変動開始時変化系の稲妻演出が、今回の図柄変動表示ゲーム中の発生を最後に終了されると説明したが、当該ゲームは、先読み予告対象となった作動保留球に係る図柄変動表示ゲームであることから、当該ゲームで稲妻演出を発生させる必要性に乏しい。したがって、先読み予告対象となった作動保留球に係る図柄変動表示ゲームにおいて変動開始時変化系の稲妻演出を現出させない構成としても良い。この場合、変動開始時変化系の先読み予告演出は、入賞時変化系の「専用保留表示」の終了とともに終了される。

【０２６９】

このように本実施形態のパチンコ遊技機１では、連続予告演出の一態様として、上記のような先読み予告演出を発生可能に構成されている。これにより、演出のバリエーションを豊富なものとすることができるので、遊技の面白みを向上させることができる。

【０２７０】

＜主制御部側の処理：図７～図１８＞

次に図７～図１８を参照して、本実施形態の主制御部２０側における遊技動作処理について説明する。主制御部２０側の処理は、主に、所定のメイン処理（主制御側メイン処理：図７）と、ＣＴＣからの定時割込みで起動されるタイマ割込処理（主制御側タイマ割込処理：図８）とを含んで構成される。

【０２７１】

＜８．主制御側メイン処理：図７＞

図７は、主制御部２０側のメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理が開始されるのは、停電状態からの復旧時のように初期化スイッチ（ＲＡＭクリアスイッチ：図示せず）が操作されることなく電源がＯＮ状態になる場合と、初期化スイッチがＯＮ操作されて電源がＯＮ状態になる場合とがある。いずれの場合でも、パチンコ遊技機１に電源が投入されると、電源基板３１によって各制御基板に電圧が供給され、主制御部２０（ＣＰＵ２０１）が図７に示す主制御側メイン処理を開始する。

【０２７２】

この主制御側メイン処理において、ＣＰＵ２０１は、まず遊技動作開始前における必要な初期設定処理を実行する（ステップＳ０１１）。たとえば、最初に自らを割込み禁止状態に設定すると共に、所定の割込みモード（割込みモード２）に設定し、またマイクロコンピュータの各部を含めてＣＰＵ内部のレジスタ値を初期設定する。

【０２７３】

次いで、図示してない入力ポートを介して入力されるＲＡＭクリアスイッチの出力信号であるＲＡＭクリア信号の状態（ＯＮ、ＯＦＦ）を判定する（ステップ０１２）。ここでＲＡＭクリア信号とは、ＲＡＭの全領域を初期設定するか否かを決定する信号であって、通常、パチンコ店の店員が操作する初期化スイッチのＯＮ／ＯＦＦ状態に対応した値を有している。

【０２７４】

ここでは、ＲＡＭクリア信号がＯＮ状態であったと仮定すると、ステップＳ０１２の判定結果が‘ＹＥＳ’となり、ＲＡＭの全領域がゼロクリアされる（ステップＳ０１６）。したがって、電源遮断時にセットされたバックアップフラグの値は、他のチェックサム値などと共にゼロとなる。

【０２７５】

次いで、ＲＡＭ領域がゼロクリアされたことを報知するための「ＲＡＭクリア表示コマンド」を初期化コマンドとして各制御基板に送信する（ステップＳ０１７）。そして、ＲＡＭクリア報知タイマに、ＲＡＭクリアされた旨を報知するための時間として、たとえば、３０秒を格納する（ステップＳ０１８）。なおＲＡＭクリア時は、遊技状態が「通常」となり、また演出制御部２４が上記ＲＡＭクリア表示コマンドを受けると、ＲＡＭクリアされた旨を報知する初期化報知演出をＲＡＭクリア報知タイマ（３０秒）が経過するまで実行し、初期状態の演出モードとして、演出モードを「通常演出モード」に設定するようになっている。

【０２７６】

次いで、タイマ割込み動作を起動する割込み信号を出力するＣＴＣを初期設定して（ステップＳ０１９）、ＣＰＵを割込み許可状態に設定する。

【０２７７】

その後は、割込みが発生するまで割込禁止状態と割込許可状態とを繰り返すとともに、その間に、各種乱数更新処理を実行する（ステップＳ０２０～Ｓ０２２）。この各種乱数更新処理（ステップＳ０２１）では、特別図柄変動表示ゲームや普通図柄変動表示ゲームに使用される各種乱数（インクリメント処理によって所定数値範囲を循環している大当り抽選に係る乱数（図柄抽選に利用される特別図柄判定用乱数）や、補助当り抽選に係る乱数（補助当りの当落抽選に利用される補助当り判定用乱数））の初期値（スタート値）変更のために使用する乱数（特別図柄判定用初期値乱数、補助当り判定用初期値乱数）や、変動パターンの選択に利用される変動パターン用乱数を更新する。

【０２７８】

本実施形態のＲＡＭ２０３には大当り抽選に係る図柄抽選、補助当り抽選、または変動パターン抽選などに利用される各種の乱数カウンタとして、特別図柄判定用乱数カウンタ初期値の生成用カウンタ、特別図柄判定用乱数カウンタ、補助当り判定用乱数カウンタ初期値の生成用カウンタ、補助当り判定用乱数カウンタ、変動パターン用乱数カウンタなどが設けられている。これらのカウンタは、ソフトウェア的に乱数を生成する乱数生成手段としての役割を果たす。ステップＳ０２１の各種乱数更新処理では、上述の特別図柄判定用乱数カウンタや補助当り判定用乱数カウンタの初期値を生成する２つの初期値生成用カウンタ、変動パターン用乱数カウンタなどを更新して、上記各種のソフト乱数を生成する。たとえば、変動パターン用乱数カウンタとして取り得る数値範囲が０～２３８とすると、ＲＡＭ２０３の変動パターン用乱数の値を生成するためのカウント値記憶領域から値を取得し、取得した値に１を加算してから元のカウント値記憶領域に格納する。このとき、取得した値に１を加算した結果が２３９であればゼロを元の乱数カウンタ記憶領域に格納する。他の初期値生成用乱数カウンタも同様に更新する。ＣＰＵ２０１は、間欠的に実行

されるタイマ割込処理を行っている間を除いて、各種乱数更新処理を繰り返し実行するようになっている。

【０２７９】

ステップＳ０１２の判定処理に戻って説明を続けると、停電状態からの復旧時には、ＲＡＭクリアスイッチ（ＲＡＭクリア信号）はＯＦＦ状態である（ステップＳ０１２：ＹＥＳ）。そこで、このような場合、ステップＳ０１２の判定処理に続き、バックアップフラグ値を判定する（ステップＳ０１３）。なお、バックアップフラグは、電源遮断時にＯＮ状態（バックアップフラグ＝５ＡＨ（‘＊＊Ｈ’は任意の１６進数の意）に設定され、電源復帰後の最初のタイマ割込み処理の処理でＯＦＦ状態（バックアップフラグ＝００Ｈ）にリセットされるよう構成されている。

【０２８０】

したがって、電源投入時や停電状態からの復旧時である場合には、通常では、バックアップフラグがＯＮ状態のはずである。ただし、何らかの理由で電源遮断までに所定の処理が完了しなかったような場合には、バックアップフラグはリセット（ＯＦＦ）状態になる。したがって、バックアップフラグがＯＦＦ状態となる場合には（ステップＳ０１３：ＮＯ）、ステップＳ０１６の処理に移行させて遊技機の動作を初期状態に戻す。

【０２８１】

一方、バックアップフラグがＯＮ状態であれば（ステップＳ０１３：ＹＥＳ）、チェックサム値を算出するためのチェックサム演算を実行する。ここで、チェックサム演算とは、ＲＡＭ２０３のワーク領域を対象とする８ビット加算演算である。そして、チェックサム値が算出されたら、この演算結果を、ＲＡＭ２０３のＳＵＭ番地の記憶値と比較をする（ステップＳ０１４）。上記ＳＵＭ番地には、電源遮断時に、同じチェックサム演算によるチェックサム値が記憶されている。そして、記憶された演算結果は、ＲＡＭ２０３の他のデータと共に、バックアップ電源によって維持されている。したがって、本来は、ステップＳ０１４の判定によって両者が一致するはずである。

【０２８２】

しかし、電源遮断時にチェックサム演算が実行できなかった場合や、実行できても、その後、メイン処理のチェックサム演算の実行時までの間に、ワーク領域のデータが破損している場合もあり、このような場合にはステップＳ０１４の判定結果は不一致となる。判定結果の不一致によりデータ破損が検出された場合には（ステップＳ０１４：ＮＯ）、ステップＳ０１６の処理に進みＲＡＭクリア処理を実行し、遊技機の動作状態を初期状態に戻す。一方、チェックサム演算によるチェックサム値と、ＳＵＭ番地の記憶値とが一致する場合には（ステップＳ０１４：ＹＥＳ）、バックアップデータに基づき、電源遮断前におけるスタックポインタを復帰し、電源遮断時の処理状態から遊技を開始するために必要な遊技復旧処理を行う（ステップＳ０１５）。また遊技復旧処理では、バックアップ情報から遊技復旧のための所定の情報を取得し（電源遮断時における、特図１・特図２作動保留球数情報や変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）情報や内部遊技状態情報など）、その情報を含ませた各種の演出制御コマンド（電源復帰用コマンド）を演出制御部２４に送信する。これにより演出制御部２４に電源遮断時の遊技進行状態を知らせて、遊技復旧時には、電源遮断時の演出状態に復帰させる。

【０２８３】

ステップＳ０１５の遊技復旧処理を終えると、ステップＳ０１９の処理に進み、ＣＴＣを初期設定してＣＰＵを割込み許可状態に設定し、その後は、割込みが発生するまで割込禁止状態と割込許可状態とを繰り返すとともに、その間に、上述した各種乱数更新処理を実行する（ステップＳ０２０～Ｓ０２２）。

【０２８４】

＜９．主制御側タイマ割込処理：図８＞

次に図８を参照して、主制御側のタイマ割込処理について説明する。図８は、主制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。この主制御側タイマ割込処理は、ＣＴＣからの一定時間（４ｍｓ程度）ごとの割込みで起動され、主制御側メイン処理実行中に割り

込んで実行される。

【０２８５】

図８において、ＣＰＵ２０１は、タイマ割込みが生じると、レジスタの内容をスタック領域に退避させた後、まず電源制御基板３１からの電源の供給状態を監視する電源異常チェック処理を行う（ステップＳ０５１）。この電源異常チェック処理では、主に、電源が正常に供給されているかを監視する。ここでは、たとえば、電断が生じるなどの異常が発生した場合、電源復帰時に支障なく遊技を復帰できるように、電断時における所定の遊技情報をＲＡＭに格納するバックアップ処理などが行われる。

【０２８６】

次いで、遊技動作制御に用いられるタイマを管理するタイマ管理処理を行う（ステップＳ０５２）。パチンコ遊技機１の遊技動作制御に用いる各種タイマ（たとえば、後述の特別図柄役物動作タイマなど）のタイマ値はここで管理（更新）される。

【０２８７】

次いで、入力管理処理を行う（ステップＳ０５３）。この入力管理処理では、パチンコ遊技機１に設けられた各種センサによる検出情報を入賞カウンタに格納する。ここでの各種センサによる検出情報とは、たとえば、上始動口センサ３４ａ、下始動口センサ３５ａ、普通図柄始動口センサ３７ａ、大入賞口センサ５２ａ、一般入賞口センサ４３ａなどの入賞検出スイッチから出力されるスイッチ信号のＯＮ／ＯＦＦ情報（入賞検出情報）である。これにより、各入賞口において遊技球を検出（入賞が発生）したか否かが割込みごとに監視される。なお上記「入賞カウンタ」とは、各々の入賞口ごとに対応して設けられ、入賞した遊技球数（入賞球数）を計数するカウンタである。本実施形態では、ＲＡＭ２０３の所定領域に、上始動口３４用の上始動口入賞カウンタ、下始動口３５用の下始動口入賞カウンタ、普通図柄始動口３７用の普通図柄始動口入賞カウンタ、大入賞口５０大入賞口５０用の大入賞口入賞カウンタ、一般入賞口４３用の一般入賞口用の入賞カウンタなどが設けられている。

【０２８８】

またこの入力管理処理では、入賞検出スイッチからの検出情報が入賞を許容すべき期間中に入賞したか否かに基づいて、不正入賞があったか否かも監視される。たとえば、可動翼片４７が作動中でないにもかかわらず下始動口センサ３５ａが遊技球を検出したり、大当り遊技中でないにもかかわらず（大入賞口有効入賞期間内でないにもかかわらず）、大入賞口センサ５２ａが遊技球を検出したりした場合は、これを不正入賞とみなし、その旨を外部に報知するべく、後述のエラー管理処理（ステップＳ０５５）において所定のエラー処理が行われるようになっている。なお不正入賞を検出した場合には、その検出情報を無効とし、賞球の払い出しを無効化とすることができる。これにより、不正入賞による賞球を防止することができる。

【０２８９】

次いで、各変動表示ゲームに係る乱数を定期的に更新するタイマ割込内乱数管理処理を行う（ステップＳ０５４）。この定期乱数更新処理では、特別図柄判定用乱数や補助当り判定用乱数の更新（割込み毎に＋１加算）と、乱数カウンタが一周するごとに、乱数カウンタのスタート値を変更する処理を行う。たとえば、特別図柄判定用乱数カウンタの値を所定範囲で更新（＋１加算）し、特別図柄判定用乱数カウンタが１周するごとに、特別図柄判定用乱数カウンタ初期値の生成用カウンタの値を読み出し、その生成用カウンタの値を特別図柄判定用乱数カウンタに格納する。これにより、特別図柄判定用乱数カウンタのスタート値が上記の生成用カウンタの値に応じて変更されるので、更新周期は一定でありながらも特別図柄判定用乱数カウンタのカウント値はランダムになる。

【０２９０】

次いで、遊技動作状態の異常の有無を監視するエラー管理処理を行う（ステップＳ０５５）。このエラー管理処理では、遊技動作状態の異常を監視し、動作異常（エラー）が発生した場合には、エラー種別に応じたエラー処理を行う。エラー処理としては、たとえば、所定の遊技動作（たとえば、遊技球の払い出し動作や遊技球の発射動作など）を停止さ

せたり、エラー種別に応じたエラー報知用コマンド（エラーコマンド）を演出制御部２４に送信して、演出手段に対しエラーが発生した旨を報知させたりする。

【０２９１】

次いで、賞球管理処理を行う（ステップＳ０５６）。この賞球管理処理では、上記入力管理処理で格納したデータを把握して、上記入賞カウンタの確認を行い、入賞があった場合は、賞球数を指定する払出制御コマンドを払出制御基板（払出制御部）２９に送信する。この払出制御コマンドを受信した払出制御基板２９は、遊技球払出装置１９を制御し、指定された賞球数の払い出し動作を行わせる。これにより、それぞれの入賞口に対応した賞球数（入賞口別に約束づけられた入賞球１個当りの所定の賞球数×入賞カウンタの値分の賞球数）が払い出されるようになっている。

【０２９２】

次いで、普通図柄管理処理を行う（ステップＳ０５７）。この普通図柄管理処理では、普通図柄変動表示ゲームにおける補助当り抽選を行い、その抽選結果に基づいて、普通図柄の変動パターンや普通図柄の停止表示態様を決定したり、所定時間毎に点滅を繰り返す普通図柄のデータ（普通図柄変動中のＬＥＤ点滅表示用データ）を作成し、普通図柄が変動中でなければ、停止表示用のデータ（普通図柄停止表示中のＬＥＤ点滅表示用データ）を作成したりする。なお普通図柄管理処理は、補助遊技抽選手段、普通図柄の変動表示動作を制御する普通図柄表示手段（普通図柄表示制御手段）として機能する。

【０２９３】

次いで、普通電動役物管理処理を行う（ステップＳ０５８）。この普通電動役物管理処理では、普通図柄管理処理（ステップＳ０５７）の補助当りに関する補助当り抽選として、補助当りに当選か否かを抽選する「補助当り当落抽選」、その当落抽選に当選した場合には、補助当り１～３のいずれの補助当りであるかを抽選する「補助当り図柄抽選」を行う。また補助当り抽選結果に基づき、普電開放遊技発生に必要な普通電動役物ソレノイド４１ａに対するソレノイド制御用の励磁信号の生成およびそのデータ（ソレノイド制御データ）の設定を行う。ここで設定されたデータに基づき、後述のソレノイド管理処理にて、励磁信号が普通電動役物ソレノイド４１ａに対して出力され、これにより可動翼片４７の動作が制御される。なお普通電動役物管理処理は、１または複数種類の補助当りを対象に抽選を実行する補助当り抽選手段、補助当り抽選手段に抽選結果に基づき、普電開放遊技を実行制御する補助当り制御手段として機能する。

【０２９４】

次いで、特別図柄管理処理を行う（ステップＳ０５９）。この特別図柄管理処理（大当り判定手段）では、主に、特別図柄変動表示ゲームにおける大当り抽選を行い、その抽選結果に基づいて、特別図柄の変動パターン（先読み変動パターン、変動開始時の変動パターン）や特別停止図柄などを決定する。なお、特別図柄管理処理の詳細は図９にて後述する。

【０２９５】

次いで、特別電動役物管理処理を行う（ステップＳ０６０）。この特別電動役物管理処理では、主に、大当り抽選結果に基づき、当選となった当りに応じた当り遊技を実行制御するために必要な設定処理を行う。なお、特別電動役物管理処理の詳細は図１７にて後述する。

【０２９６】

次いで、右打ち報知情報管理処理を行う（ステップＳ０６１）。この右打ち報知情報管理処理では、「電サポ有り状態」の高ベース遊技状態が生起する遊技状態である場合、右打ち指示情報（右流下経路３ｃを狙う旨を指示する情報（普通図柄始動口３７に入賞を促す指示情報））を報せる「右打ち報知演出（第１発射位置誘導演出）」を現出させるための処理を行う。ここでの右打ち指示情報は、たとえば、液晶表示装置３６に「右打ち」を遊技者に促す画像を表示したり（たとえば、「右打ちせよ」の警告表示）、スピーカ４６から右打ちを促す効果音（たとえば、「右打ちしてね」の音声）を発生させたりする。この右打ち情報が報知されるケースとしては、電サポ有り状態下において遊技者が誤って発

射位置を左流下経路３ｂ側に狙いを定めていると推定されるケースで、電サポ有り状態下において、上始動口３４に入賞が発生した場合や、所定時間経過しても普通図柄始動口３７へ入賞が発生しない場合などが挙げられる。このような場合、この右打ち報知情報管理処理において、上記右打ち報知演出の実行を指示する「右打ち指示コマンド」が演出制御部２４に送信され、このコマンドを受けて、演出制御部２４が右打ち報知演出を現出制御する構成となっている。

【０２９７】

またここでは、「電サポ無し状態」下において普通図柄始動口３７に遊技球が入賞（通過）した場合、左打ち指示情報（左流下経路３ｂを狙う旨を指示する情報（上始動口３４に入賞を促す指示情報））を報せる「左打ち報知演出（第２発射位置誘導演出）」を現出させるための処理も行われる。ここでの左打ち指示情報は、上述した右打ち指示情報と同じく、たとえば、液晶表示装置３６に「左打ち」を遊技者に促す画像を表示したり（たとえば、「左打ちせよ」の警告表示）、スピーカ４６から右打ちを促す効果音（たとえば、「左打ちしてね」の音声）を発生させたりする。この場合、この右打ち報知情報管理処理において、上記左打ち報知演出の実行を指示する「左打ち指示コマンド」が演出制御部２４に送信され、このコマンドを受けて、演出制御部２４が左打ち報知演出を現出制御する構成となっている。

【０２９８】

次いで、ＬＥＤ管理処理を行う（ステップＳ０６２）。このＬＥＤ管理処理では、普通図柄表示装置３９ａや特別図柄表示装置３８ａ，３８ｂに対して表示データを出力する。これにより、普通図柄や特別図柄の変動表示および停止表示が行われる。なおステップＳ０５７の普通図柄管理処理で作成された普通図柄の表示データや、ステップＳ０５９の特別図柄管理処理中の特別図柄表示データ更新処理（後述の図９のステップＳ３０９）で作成される特別図柄の表示データは、このＬＥＤ管理処理で出力される。

【０２９９】

次いで、外部端子管理処理を行う（ステップＳ０６３）。この外部端子管理処理では、枠用外部集中端子基板２１を通して、パチンコ遊技機１の動作状態情報をホールコンピュータＨＣや島ランプなどの外部装置に対して出力する。上記動作状態情報には、大当り遊技が発生した旨（条件装置が作動した旨）、小当り遊技が発生した旨、図柄変動表示ゲームが実行された旨（特別図柄変動表示ゲームの開始または終了した旨）、入賞情報（始動口や大入賞口に入賞した旨や賞球数情報）、エラー発生情報などの各種情報が含まれる。

【０３００】

次いで、ソレノイド管理処理を行う（ステップＳ０６４）。このソレノイド管理処理では、ステップＳ０５８の普通電動役物管理処理で作成されたソレノイド制御データに基づく普通電動役物ソレノイド４１ｃに対する励磁信号の出力処理、ステップＳ０６０の特別電動役物管理処理で作成されたソレノイド制御データに基づく大入賞口ソレノイド５２ｃに対する励磁信号の出力処理を行う。これにより、可動翼片４７や開放扉５２ｂが所定のパターンで動作し、下始動口３５や大入賞口５０が開閉される。

【０３０１】

以上のステップＳ０５１～ステップＳ０６４の処理を終えた後、退避していたレジスタの内容を復帰させて（レジスタ復帰処理）、割込み許可状態に設定する（ステップＳ０６５）。これにより、タイマ割込処理を終了して、割込み前の上記主制御側メイン処理に戻り、次のタイマ割込みが発生するまで主制御側メイン処理を行う。

【０３０２】

＜１０．特別図柄管理処理：図９＞

次に、図８中の特別図柄管理処理（ステップＳ０５９）について説明する。図９は、ステップＳ０５９の特別図柄管理処理の詳細を示すフローチャートである。

【０３０３】

図９において、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄１側（上始動口３４側）に関する特図１始動口チェック処理を行い（ステップＳ３０１）、次いで、特別図柄２側（下始動口３５

側）に関する特図２始動口チェック処理を行う（ステップＳ３０２）。なお、特図１始動口チェック処理と、特図２始動口チェック処理の詳細は図１０～図１１で後述する。

【０３０４】

ステップＳ３０１～Ｓ３０２の始動口チェック処理を終えると、次いで、条件装置作動フラグの状態を判定する（ステップＳ３０４）。この「条件装置作動フラグ」とは、大当り遊技中であるか否かを指定するためのフラグで、当該フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）である場合には大当り遊技中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）である場合には大当り遊技中ではない旨を示す。

【０３０５】

上記条件装置作動フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）の場合（ステップＳ３０４：≠５ＡＨ）、すなわち、大当り遊技中でない場合（ステップＳ３０３：≠５ＡＨ、かつステップＳ３０４：≠５ＡＨ）、特別図柄動作ステータス（００Ｈ～０３Ｈ）に応じて、特別図柄の変動表示動作に関する処理を行う（ステップＳ３０５：特別図柄動作ステータス分岐処理）。一方、小当り遊技中（ステップＳ３０３：＝５ＡＨ）、または大当り遊技中である場合には（ステップＳ３０４：＝５ＡＨ）、ステップＳ３０６～Ｓ３０８の特別図柄の変動表示動作に関する処理を行わずに、そのままステップＳ３０９の特別図柄表示データ更新処理に進む。したがって、大当り遊技中である場合には、特別図柄の変動表示動作は行われない（特別図柄表示装置の特別図柄の表示状態は、大当り後に確定表示されたままの状態が保持されている）。なお「特別図柄動作ステータス」とは、特別図柄の挙動を示すステータス値であり、このステータス値は処理状態に応じて変更され、ＲＡＭ２０３の特別図柄動作ステータス格納領域に格納される。

【０３０６】

ステップＳ３０５の特別図柄動作ステータス分岐処理では、特別図柄動作ステータスが「待機中（００Ｈ、０１Ｈ）」「変動中（０２Ｈ）」「確認中（０３Ｈ）」のいずれのステータス値であるかに応じて、それぞれに対応する処理を実行する。

【０３０７】

具体的には、特別図柄動作ステータスが「待機中（００Ｈ、０１Ｈ）」である場合には、特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）を、「変動中（０２Ｈ）」である場合には、特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）を、「確認中（０３Ｈ）」である場合には、特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）を実行する。ここで上述の「待機中」とは、特別図柄の挙動が次回変動のための待機状態である旨を示し、「変動中」とは特別図柄の挙動が変動（変動表示）中である旨を示し、上記「確認中」とは特別図柄の変動が終了して停止（確定）表示中（特別図柄確認時間中）である旨を示す。これらの処理により、特別図柄の変動開始および変動停止を一セットする変動表示動作が実現されることになる。なお上記の特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）、特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）、および特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８：）の詳細は、それぞれ、図１２、図１５、図１６Ａ～図１６Ｂにて後述する。

【０３０８】

上記ステップＳ３０６～Ｓ３０８のいずれかの処理を終えると、後述のステップＳ３０９の特別図柄表示データ更新処理を行う。この特別図柄表示データ更新処理では、特別図柄が変動中であるか否かを判定し、変動中であれば、所定時間（たとえば０．５秒）毎に点滅を繰り返す特別図柄のデータ（特別図柄変動中の７セグ点滅表示用データ）を作成し、特別図柄が変動中でなければ、停止表示用のデータ（特別図柄停止表示中の７セグ点滅表示用データ）を作成する。ここで作成した特別図柄の表示データは、図８のＬＥＤ管理処理（ステップＳ６２）で出力され、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂ上における特別図柄の変動表示および停止表示が実現される。これにより特別図柄管理処理を抜けて、図８のステップＳ０６０の特別電動役物管理処理に進む。

【０３０９】

（１０－１．特図１始動口チェック処理：図１０）

まず、特図１始動口チェック処理（図９のステップＳ３０１）について説明する。図１

０は、上記のステップＳ３０１の特図１始動口チェック処理の詳細を示すフローチャートである。この特図１始動口チェック処理は、所定の始動条件の成立に基づいて実行される入賞時処理としての役割を果たし、ここでは、特別図柄変動表示ゲーム１を実行させるための開始前処理として、上始動口３４の入賞発生に起因した特図１側の作動保留球数の加算処理、各種乱数の記憶処理、入賞時コマンド、保留加算コマンドの作成・送信処理などが行われる。なお後述の特図２始動口チェック処理（図９のステップＳ３０２）も特図１始動口チェック処理と同じく、所定の始動条件の成立に基づいて実行される入賞時処理としての役割を果たし、特別図柄変動表示ゲーム２を実行させるための開始前処理（特図２側の入賞時処理）として、下始動口３５の入賞発生に起因した特図２側の作動保留球数の加算処理、各種乱数の記憶処理、および保留加算コマンドの作成処理などが行われ、次に述べる特図１始動口チェック処理と同じ処理手順を踏む。

【０３１０】

図１０において、ＣＰＵ２０１は、まず上始動口３４において入賞（入賞球）を検出したか否かを判定する（ステップＳ３１１）。

【０３１１】

上始動口３４の入賞を検出した場合（ステップＳ３１１：ＹＥＳ）、特別図柄１の作動保留球数が４以上であるか否か判定する（ステップＳ３１２）。すなわち、特別図柄１に係る作動保留球（以下、「特図１作動保留球」と称する）の数が最大保留記憶数（ここでは、上限４個）未満であるか否かを判定する。なお、上始動口３４の入賞検出がなかった場合は（ステップＳ３１１：ＮＯ）、何もしないで特図１始動口チェック処理を抜ける。

【０３１２】

特図１作動保留球数が４以上である場合（ステップＳ３１２：ＹＥＳ）、後述のステップＳ３２５の処理に進み、特図１作動保留球数が４以上でない場合、つまり４未満の場合は（ステップＳ３１２：ＮＯ）、特図１作動保留球数に１加算（＋１）して（ステップＳ３１３）、ステップＳ３１４の処理に進む。

【０３１３】

ステップＳ３１４の処理に進むと、今回発生した特図１作動保留球に係る特別図柄変動表示ゲーム１に利用される各種乱数を取得する（ステップＳ３１４）。具体的には、各種の乱数カウンタから大当り判定用乱数、特別図柄判定用乱数、変動パターン用乱数の現在値を取得し、その取得した乱数値をＲＡＭ２０３の保留記憶エリアに格納する。この保留記憶エリアは、図柄変動表示ゲームに係る所定の遊技情報を作動保留球（保留データ）として記憶する領域であり、この保留記憶エリアには、保留データとしての上記の各種乱数値が特別図柄１の変動表示動作に供されるまで（特別図柄変動表示ゲーム１実行時まで）、始動条件の成立順（入賞順）に保留記憶されていく。なお上記保留記憶エリアには、特別図柄１側と特別図柄２側とに対応した保留記憶エリア（特別図柄１に対応する特図１保留記憶エリア（第１の保留記憶エリア）と、特別図柄２に対応する特図２保留記憶エリア（第２の保留記憶エリア））とが設けられている。これら保留記憶エリアには、保留１記憶エリア～保留ｎ記憶エリア（ｎは最大作動保留球数：本実施形態では、ｎ＝４）が設けられており、それぞれ最大作動保留球数分の保留データを格納可能となっている（保留記憶順番は、保留１記憶エリア、保留２記憶エリア、・・・、保留ｎ－１記憶エリア、保留ｎ記憶エリアの順に格納されるようになっている）。

【０３１４】

なお上記各種乱数のうち、特別図柄判定用乱数、変動パターン用乱数は、それぞれに対応したソフトウェア的に乱数を生成する乱数カウンタから抽出される。これら乱数カウンタの乱数値は、ＲＡＭ２０３に設けられた各々に対応したカウント値記憶領域において、間欠的に生じる割込み処理と割込み処理の間に実行されるメイン処理において乱数的に更新されているので、その値がそのまま取得されるようになっている。

【０３１５】

他方、大当り判定用乱数値は、ハードウェア的に乱数を生成する乱数生成回路（大当り判定用乱数カウンタ：図示せず）から抽出される。この乱数生成回路は、上始動口センサ

３４ａまたは下始動口センサ３４ａから遊技球の検出信号が入力されると、このタイミングにおけるカウント値をラッチして、そのカウント値がマイクロコンピュータに入力されるようになっている。ＣＰＵ２０１は、このカウント値を大当り判定用乱数値として、ＲＡＭ２０３の保留記憶エリアと別個に設けられたＲＡＭ２０３の大当り判定用乱数値用の記憶領域（特別電動役物作動判定用乱数ラッチバッファ）に格納し、必要なタイミングで、その特別電動役物作動判定用乱数ラッチバッファに格納された大当り判定用乱数値を読み出し利用する。なお本実施形態では、入賞時における大当り判定用乱数値を特別電動役物作動判定用乱数ラッチバッファと保留記憶エリアとに格納するようになっているが、特別電動役物作動判定用乱数ラッチバッファを設けない場合は、保留記憶エリアにそのまま格納し、必要なタイミングで、該当保留記憶エリアの大当り判定用乱数値を読み出すように構成しても良い。

【０３１６】

次いで、入賞時コマンド（詳細は後述する）を作成するための入賞コマンドデータ（入賞時コマンドの下位バイト側（ＥＶＥＮＴ）に相当するデータ）として、先読み判定を禁止する先読み禁止データ（ＥＶＥＮＴ：「ＦＦＨ」）を取得し（ステップＳ３１５）、「特図１先読み禁止条件」が成立しているか否かを判定する（ステップＳ３１６）。上記「特図１先読み禁止条件」とは、特図１作動保留球を対象とした先読み判定を禁止するための条件である。

【０３１７】

上記特図１先読み禁止条件が成立している場合（ステップＳ３１６：ＹＥＳ）、今回の特図１作動保留球を対象とした先読み判定が実行されず（ステップＳ３１５の処理により、先読み禁止データ（ＥＶＥＮＴ：「ＦＦＨ」）を持つ入賞時コマンドが先読み禁止を指定するものとなる）、これにより、先読み予告演出も実行されないことになる（ステップＳ３１６：ＹＥＳの処理ルート参照）。本実施形態では、現在の遊技状態に基づき、先読み禁止か否かを判定するようになっている。具体的には、‘電サポ有り状態’を伴う遊技状態中である場合、つまり内部遊技状態が確変状態中である場合に、特別図柄１側の先読み判定を禁止する。このように、電サポ有り状態を伴う遊技状態中である場合に特別図柄１側の先読み判定を禁止する理由は、次の通りである。

【０３１８】

第１の理由としては、「確変状態（本実施形態では、ＳＴ中）」のような‘電サポ有り状態’下に置かれた場合は、下始動口３５への入賞率が通常遊技状態よりも著しく向上し得る「高ベース遊技状態（可動翼片４７の作動率向上状態：たとえば、補助当りの当選確率が２５６分の２５５となり、開放延長機能が作動する）」となるため、遊技者が普通図柄始動口３７へ入賞させるように発射位置を狙い定めた場合（右流下経路３ｃを遊技球が通過するように狙いを定めた場合）、特別図柄２に係る作動保留球数（以下、「特図２作動保留球」と称する）が頻繁に発生するものと推定される。これに対し、電サポ無し状態下に置かれた場合は、可動翼片４７の作動率が低い「低ベース遊技状態（補助当りの当選確率が２５６分の１となり、開放延長機能が未作動となる）」となり、また本実施形態では、遊技くぎなどの落下方向変換部材に起因して、上始動口３４側には遊技球が誘導され難い、または誘導されない構成となっており、遊技者が普通図柄始動口３７側に発射位置を狙い定めた場合には、特に不利益をもたらす、という遊技性となっている。このため、電サポ有り状態中に遊技者が左流下経路３ｂ側を遊技球が通過するように発射位置を定めることはないものと推定され、特図１作動保留球を対象とした先読み予告演出を発生させる必要性に乏しく、そのような発生率の低い特図１作動保留球を対象として先読み判定を一々行うようにすると、制御負担が増大してしまうといった問題が生じるからである。

【０３１９】

また第２の理由としては、技術介入性の問題がある。たとえば、現在、特図１作動保留球を対象とした何らかの先読み予告演出（特に、当り当選期待度が高い先読み予告演出）だけが発生した場合、遊技者がこれを認識すれば、特図２作動保留球を途切れないようにして優先変動側である特別図柄変動表示ゲーム２を継続的に実行させることで、特別図柄

２側（特別図柄変動表示ゲーム２側）の大当り抽選の恩恵を最大限受けながらゲームを進行させていくことができてしまう。本実施形態では、特別図柄１側の図柄抽選を受けるよりも特別図柄２側の図柄抽選を受けた方が、利益の高い「１０Ｒ確変大当り」や「１５Ｒ確変大当り」が高確率で当選するようになっている（詳細は後述する）。このため、特別図柄１側（特別図柄変動表示ゲーム１側）の大当り抽選を受けるよりも特別図柄２側（特別図柄変動表示ゲーム２側）の大当り抽選を受ける方が、遊技者にとって有利なゲーム展開とされる。これを利用し、特図１作動保留球の大当り当選期待度が高いことが判明している場合には、電サポ有り状態が終了するまで特別図柄２側の大当り抽選の恩恵を最大限受けた後、その当選に係る特図１作動保留球を消化させ大当りを獲得しうる、といった技術介入性の問題が生じ、遊技者間の不平等を招来する。

【０３２０】

そこで本実施形態では、上記のような問題点に鑑み、特図１側と特図２側の先読み判定を禁止する区間（先読み禁止状態）を、遊技状態に応じて切り替え制御可能に構成されている。詳しくは、主制御部２０は、第１の先読み判定手段（たとえば、特図１側の先読み判定処理：後述の図１０のＳ３１７～Ｓ３２３に相当する）による先読み判定を禁止して第２の先読み判定手段（たとえば、特図２側の先読み判定処理：後述の図１１のＳ３３７～Ｓ３４３に相当する）による先読み判定を許容する「第１の先読み禁止状態（たとえば、電サポ有り状態を伴う遊技状態の場合）」と、第２の先読み判定手段による先読み判定を禁止して第１の先読み判定手段による先読み判定を許容する「第２の先読み禁止状態（たとえば、電サポ無し状態を伴う遊技状態の場合）」とを、所定の条件（たとえば、現在の内部遊技状態、または電サポ状態の有無）に基づき切替制御する‘先読み禁止状態制御手段’としての機能部を備えている。

【０３２１】

また、この先読み禁止状態制御手段は、所定の条件に基づき、上記第１の先読み判定手段と上記第２の先読み判定手段とによる先読み判定を全面的に禁止する第３の先読み禁止状態に切り替える「先読み全面禁止手段」を設けることができる。上述の「所定の条件」とは、たとえば、大当り遊技中の場合が挙げられる。これは、大当り遊技中の場合は、作動保留球が発生しても特別図柄の変動表示動作が行われないことから、新たな作動保留球を対象とした先読み予告演出を行う必要性に乏しいからである。

【０３２２】

また、大当り遊技の前後で大当り抽選確率が変動する場合がある。そして、本実施形態の大当り遊技中においては、一旦低確率状態に移行するようになっており（後述の図２０ＡのＳ４７５参照）、大当り遊技中に作動保留球が生じて、これを対象とした先読み判定を行うと、先読み判定時には低確率状態で当落抽選をし、変動開始時には高確率状態で当落抽選をしてしまうといった不具合が生じ、先読み判定結果が矛盾してしまう恐れがあるからである。ただし、今回当選した大当り種別により、大当り遊技終了後の抽選確率状態が高確率であるか低確率であるかが判断できるので、先読み判定の際、大当り終了後の抽選確率状態で当落抽選を行い、大当り遊技中に発生した作動保留球を対象に先読み判定を実行可能に構成しても良い。なお本実施形態のように、大当りに当選すれば、大当り遊技終了後は必ず高確率状態に移行する遊技機においては、先読み判定の際に高確率状態と仮定して当落判定を行い、大当り遊技中に発生した作動保留球を対象に先読み判定を実行可能に構成し、当該大当り遊技中に先読み予告演出を実行可能に構成しても良い。

【０３２３】

再びステップＳ３１６の説明に戻り、特図１先読み禁止条件が成立している場合には（ステップＳ３１６：ＹＥＳ）、先読み判定に関する処理（ステップＳ３１７～Ｓ３１９）は行わずに、ステップＳ３２０Ａの処理に進む。

【０３２４】

特図１先読み禁止条件が成立していない場合には（ステップＳ３１６：ＮＯ）、ステップＳ３１７の処理に進み、乱数判定処理を行う（ステップＳ３１７）。この乱数判定処理は、この乱数判定処理は、‘先読み判定’処理の一環として行われるものであり、ここで

は、今回の作動保留球（ここでは、特別図柄変動表示ゲーム１（特図１）側）に係る「当落抽選」を事前に判定する‘先読み判定（先読み当落判定）’を行う。

【０３２５】

具体的には、まずＲＡＭ２０３（特別電動役物作動判定用乱数ラッチバッファ）に格納された大当り判定用乱数値を取得し、次いで、当り乱数判定テーブルを取得する。そして、取得した大当り判定用乱数値と当り乱数判定テーブルとに基づき、今回の作動保留球を対象とした当落抽選（大当り、ハズレの別の判定）、つまり今回の作動保留球が変動表示動作に供されるときに実行される「特別電動役物作動判定用乱数判定処理（後述の図１２のＳ４０９参照）」の抽選結果（変動開始時の当落抽選結果）を先読み判定し、その結果を取得する。

【０３２６】

ここで本実施形態では、このステップＳ３１７の乱数判定処理で取得した大当り判定フラグの状態（５ＡＨまたは００Ｈ）をＣＰＵ内蔵の汎用レジスタ（たとえば、Ａレジスタ）に取り込む。そして、大当り判定フラグをレジスタに保持した状態で、この乱数判定処理を抜けて、ステップＳ３１８の特別停止図柄データ作成処理をに進むようになっている。つまりＣＰＵ２０１は、レジスタに取り込んだ当落抽選結果をＲＡＭ２０３には格納せずに、これを保持したまま、この乱数判定処理を抜けるようになっている。

【０３２７】

本実施形態では、今回の乱数判定処理で得られた判定結果、すなわち先読み判定における当落抽選結果のデータは、続く「特別停止図柄データ作成処理」で直ちに利用され、その後、このデータが必要とされることがない。したがって、この判定結果をＲＡＭ２０３に格納せずにレジスタに保持した状態のままで乱数判定処理を抜けても問題はない。これにより、乱数判定処理の判定結果（入賞時処理における当落判定処理の判定結果（先読み判定に係る当落結果））を格納するためのプログラムを必要とせず、またその判定結果を格納するための専用の格納領域を別途設ける必要はないことから、ＲＯＭやＲＡＭのメモリ容量を削減し、制御負担を軽減することができるようになっている。

【０３２８】

（Ｔ－１.当り乱数判定テーブル）

上記当り乱数判定テーブルには、特別図柄変動表示ゲーム１に係る「特図１用当り乱数判定テーブル（図示せず）」と、特別図柄変動表示ゲーム２に係る「特図２用当り乱数判定テーブル（図示せず）」とが含まれ、図１０の特図１始動口チェック処理中においては「特図１用当り乱数判定テーブル」、図１１の特図２始動口チェック処理中においては「特図２用当り乱数判定テーブル」が参照される。

【０３２９】

これらの当り乱数判定テーブルには、大当り抽選確率状態（高確率状態（高確）と低確率状態（低確））別に、当落種別（大当りか、小当りか、ハズレかの別）を決定するための判定領域（判定値）と、大当り判定用乱数値（大当り判定用乱数の大きさ：６５５３６）とが関連付けて定められており、具体的には、大当り判定用乱数値がいずれの判定値に属するか否かにより、大当りまたはハズレのいずれかが決定されるようになっている。したがって、取得した大当り判定用乱数値が同じ判定値に属する場合（大当り判定用乱数値が同じ値）であっても、現在の大当り抽選確率状態が、高確率状態であるか低確率状態であるかにより、一方では「大当り」、他方では「ハズレ」といったように当落種別が異なる場合がある。本実施形態の大当り当選確率は、低確率状態では約１／３９７で、高確率状態ではそれよりも１０倍程度上昇した約１／３９．７で大当りに当選するようになっている。なお本実施形態の場合、特図１用当り乱数判定テーブルと特図２用当り乱数判定テーブルとで大当り当選の判定領域は同じ（大当りの当選確率は同じ）である。

【０３３０】

上記したステップＳ３１７の乱数判定処理を終えると、次いで、特別停止図柄データ作成処理を行う（ステップＳ３１８）。この特別停止図柄データ作成処理は、‘先読み判定’処理の一環として行われるものであり、ここでは、今回の作動保留球に係る「図柄抽選

」を事前に判定する‘先読み判定（先読み図柄判定：（当り（当選）種別の先読み判定））’を行う。なお上記乱数判定処理（ステップＳ３１７）～特別停止図柄データ作成処理（ステップＳ３１８）が大当り抽選結果を先読み判定する‘先読み当り判定’に係る処理となる。

【０３３１】

ステップＳ３１８の特別停止図柄データ作成処理では、まずステップＳ３１７の乱数判定処理で得られた当落抽選結果を取得し、この当落抽選結果（大当り、ハズレの別）に応じた図柄テーブル（後述の大当り図柄テーブル、またはハズレ図柄テーブル：図示せず）を選択する。そして、ステップＳ３１４で取得した特別図柄判定用乱数値を取得して、選択した図柄テーブルと特別図柄判定用乱数値とに基づき、今回の作動保留球を対象とした図柄抽選、つまり今回の作動保留球が変動表示動作に供されるときに実行される「特別停止図柄作成処理（後述の図１２のＳ４１０参照）」の抽選結果（変動開始時の図柄抽選結果）を先読み判定する。

【０３３２】

（Ｔ－２.図柄テーブル）

上記図柄テーブルには、「特別図柄判定用乱数値（特別図柄判定用乱数値の大きさ：２００）」と、当選種別を決定するための判定領域（判定値）とが関連付けて定められており、具体的には、特別図柄判定用乱数値がいずれの判定値に属するか否かにより、特別図柄判定データおよび特別停止図柄番号が決定されるようになっている。

【０３３３】

上記「特別図柄判定データ」とは、当選種別（当選の種類）を識別するデータであり、具体的には、４Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当り、１５Ｒ確変大当り、ハズレＡ～Ｃのいずれに当選したのかを識別するためのデータである。この特別図柄判定データは、当選種別情報が必要とされる処理（たとえば、後述の図１２のステップＳ４１１の遊技状態移行準備処理、ステップＳ４１２の特別図柄変動パターン作成処理、大当り遊技の実行制御に関する処理（図６の特別電動役物管理処理（ステップＳ０６０）など）において利用されるデータである。

【０３３４】

また上記の「特別停止図柄番号」とは、特別図柄表示装置に停止表示する特別停止図柄態様を指定するデータであり、主制御部２０側において特別図柄の停止図柄種を特定する際に利用される。本実施形態では、たとえば、同じ１５Ｒ確変大当りの場合であっても、判定値によっては特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂに表示される特別停止図柄の表示態様（本実施形態では‘７セグ’の表示態様）が異なる場合がある。このように、当選種別が同じであっても、特別図柄判定用乱数値に応じた複数種類の特別停止図柄番号を定めることにより、特別図柄表示装置に表示される特別停止図柄を見ても、遊技者がどのような種類の大当りやハズレに当選したかの見分けがつき難いようにすることができる。

【０３３５】

（Ｔ－２－１.大当り図柄テーブル）

本実施形態の大当り図柄テーブルには、特別図柄変動表示ゲーム１に係る特図１用の「大当り図柄テーブル１」と特別図柄変動表示ゲーム２に係る特図２用の「大当り図柄テーブル２」とが含まれ、図１０の特図１始動口チェック処理中においては「大当り図柄テーブル１」、図１１の特図２始動口チェック処理中においては「大当り図柄テーブル２」が参照される。

【０３３６】

これら大当り図柄テーブルには、特別図柄判定用乱数値と、大当り種別を決定するための判定値とが関連付けて定められており、具体的には、特別図柄判定用乱数値がいずれの判定値に属するか否かにより、複数種類の大当りのうちからいずれか一つの大当りが決定されるようになっている。

【０３３７】

上記大当り図柄テーブル１では、たとえば、特別図柄判定用乱数値が判定値０～１３９

の範囲に属する場合には「４Ｒ確変大当り」当選となり（図柄選択率（図柄抽選確率）：１４０／２００）、判定値１４０～１８９の範囲に属する場合は「１０Ｒ確変大当り」当選となり（図柄選択率：５０／２００）、判定値１９０～１９９の範囲に属する場合には「１５Ｒ確変大当り」当選となり（図柄選択率：１０／２００）、大当り種別が所定の図柄選択率で決定され、これに対応する特別図柄判定データおよび特別停止図柄番号が決定されるようになっている。

【０３３８】

上記大当り図柄テーブル２は、上述の大当り図柄テーブル１と基本的な構成は同じであるが、大当り図柄テーブル１と次の点が異なる。大当り図柄テーブル２では、大当り図柄テーブル１と比較し、特定の大当りの図柄選択率（図柄抽選確率）が異なる。具体的には、特別図柄判定用乱数値が判定値０～３９の範囲に属する場合には「４Ｒ確変大当り」当選となり（図柄選択率：４０／２００）、判定値４０～９９の範囲に属する場合には「１０Ｒ確変大当り」当選となり（図柄選択率：６０／２００）、判定値１００～１９９の範囲に属する場合には「１５Ｒ確変大当り」当選（図柄選択率：１００／２００）となっている。つまり、大当り図柄テーブル１による図柄抽選よりも大当り図柄テーブル２による図柄抽選の方が相対的に高い利益の大当りの種類が選択される確率が高く、遊技者にとって有利な図柄抽選となっている。これにより、特別図柄変動表示ゲーム１よりも特別図柄変動表示ゲーム２の抽選を受ける方が遊技者にとって有利なゲーム展開とされる。特に、電サポ有り状態下では、下始動口３５側の入賞確率が飛躍的に向上して特別図柄変動表示ゲーム２の実行機会も増えるため、電サポ有り状態中は、高ベース遊技状態であるだけでなく、図柄抽選の観点からも遊技者にとって有利な遊技状態とされる。

【０３３９】

（Ｔ－２－２.ハズレ図柄テーブル）

本実施形態のハズレ図柄テーブルには、特別図柄変動表示ゲーム１に係る特図１用の「ハズレ図柄テーブル１」と、特別図柄変動表示ゲーム２に係る特図２用の「ハズレ図柄テーブル２」とが含まれる。

【０３４０】

上記ハズレ図柄テーブル１、２は、上記の大当り図柄テーブルの構成と同じように、特別図柄判定用乱数値がいずれかの判定領域（判定値）に属するか否かにより、ハズレ種別（たとえば、ハズレＡ～Ｃのいずれか）が所定の図柄選択率で決定され、またこれに対応する特別図柄判定データおよび特別停止図柄番号が決定されるようになっている。なお、ハズレ図柄テーブル１とハズレ図柄テーブル２とは、ハズレＡ～Ｃの当選に係る判定値が異なっており、したがって特別図柄判定用乱数値が同じ値であっても、ハズレ図柄テーブル１が参照される場合と、ハズレ図柄テーブル２が参照される場合とでは、当選となるハズレ種別が異なる場合がある。

【０３４１】

本実施形態では、少なくともハズレＡの当選確率よりもハズレＢまたはハズレＣの当選確率の方が低く定められており、具体的には、「ハズレＡ＜ハズレＢ＜ハズレＣ」の関係を満たすようにその当選確率が定めらている。このような関係を利用し、ハズレＡが当選した場合よりもハズレＢまたはハズレＣに当選した場合の方がリーチ変動パターンの選択率を高めることで、適切な頻度で、リーチ演出を現出させることができるようになっている。

【０３４２】

これについて遊技進行上、滞在期間が比較的長期間となる「通常」中を代表的に説明する。なお通常中の場合、電サポ無し状態であるので下始動口３５への入賞はほぼ無く、上始動口３４への入賞が頻発するため、ここでは、今回抽選対象となる作動保留球として、特別図柄変動表示ゲーム１に係る作動保留球に着目して説明する。図３３、図３５の「特図１のハズレＡ、Ｂ、Ｃ」の欄を参照して、今回の特別図柄変動表示ゲーム１に係る作動保留球が「ハズレＡ」に当選した場合には、‘通常変動パターン’種別だけが選択されるようになっている。また「ハズレＢ」が当選した場合には、‘Ｎリーチ’種別や、それよ

りも当選期待度が相対的に高い‘ＳＰリーチＡ’種別が選択されうるようになっている。また「ハズレＣ（ハズレ種別中、最も低確率で当選）」が当選した場合には、‘ＳＰリーチＡ’種別よりも当選期待度が相対的に高い‘ＳＰリーチＢ’種別や‘ＳＰリーチＣ’種別が選択されうるようになっている。これにより、ハズレ時の多くは、通常変動に係る演出が現出され、適切な頻度で、リーチ演出を現出させることができるようになっている。特にハズレ時は、当り当選期待度が相対的に高いＳＰリーチ種別の選択率を低確率とすることで、遊技者に対して大当りへの当選期待感を過度に煽ってしまうことを防止している。なお本実施形態では、通常中において今回の特別図柄変動表示ゲーム１に係る作動保留球が「ハズレＡ」に当選した場合に‘通常変動パターン’種別だけが選択されると説明したが本発明はこれに限られない。たとえば、リーチ変動パターンも選択可能に構成しても良い。ただし「ハズレＡ」は、ハズレ種別中、最も高確率で当選しうるので、遊技者に対して大当りへの当選期待感を過度に煽ってしまうことを防止するために、ハズレＡ当選時に選択されうるリーチ種別については、当り当選期待度が相対的に低いＮリーチ種別とすることが好ましい。

【０３４３】

ステップＳ３１８の処理において、上記した図柄テーブルから得られた各種データ（先読み判定における図柄抽選結果：特別図柄判定データ、特別停止図柄番号）に関しては、ＣＰＵ２０１が備えるレジスタに取り込まれ（たとえば、特別図柄判定データはＡレジスタに、特別停止図柄番号はＢレジスタ）、この状態で、この特別停止図柄データ作成処理を抜けて、ステップＳ３１９の始動口入賞時乱数判定処理に進む。すなわちＣＰＵ２０１は、自身が備えるレジスに取り込んだデータをＲＡＭ２０３に格納せずに、これを保持したまま、特別停止図柄データ作成処理を抜ける。

【０３４４】

本実施形態では、今回の特別停止図柄データ作成処理で得られた判定結果（先読み判定における図柄抽選結果）の各種データは、続く「始動口入賞時乱数判定処理」で直ちに利用され、その後、このデータが必要とされることはない。したがって、この判定結果をＲＡＭ２０３に格納せずにレジスタに保持した状態のままで特別停止図柄データ作成処理を抜けても特に問題はない。これにより、特別停止図柄データ作成処理の判定結果をＲＡＭに格納するためのプログラムを必要とせず、またその判定結果を格納するための専用の格納領域を設ける必要がない。その結果、メモリ容量を削減し、制御負担の軽減することができるようになっている。

【０３４５】

上記したステップＳ３１８の特別停止図柄データ作成処理を終えると、次いで、ステップＳ３１９の始動口入賞時乱数判定処理を行う。この始動口入賞時乱数判定処理も、上記乱数判定処理（ステップＳ３１７）や特別停止図柄データ作成処理（ステップＳ３１８）と同じく、‘先読み判定’処理の一環として行われるものであり、ここでは、今回の作動保留球に係る「変動開始時の変動パターン」を事前に判定する‘先読み判定（先読み変動パターン判定’を行う。

【０３４６】

上記始動口入賞時乱数判定処理では、ステップＳ３１７の乱数判定処理で得られた当落抽選結果と、ステップＳ３１８の特別停止図柄データ作成処理で得られた‘図柄抽選’結果と、ステップＳ３１４の処理で得られた‘変動パターン用乱数’とを利用し、今回の作動保留球に係る変動開始時の変動パターン、つまり今回の作動保留球が変動表示動作に供されるときに実行される「特別図柄変動パターン作成処理（後述の図１２のＳ４１２参照）」の結果（変動開始時の変動パターン内容）を先読み判定する。そして、その先読み判定結果に基づいて、後述の「入賞時コマンド」の作成に利用される入賞コマンドデータの作成処理を行う。ここでは、入賞コマンドデータとして、当り・ハズレの別を特定可能な「ＭＯＤＥ＿１（１バイト目（上位バイト））」側のコマンドデータと、先読み変動パターンの内容を特定可能とする「ＥＶＥＮＴ（２バイト目（下位バイト））側のコマンドデータとを取得する。この始動口入賞時乱数判定処理において決定される入賞コマンドデー

タにより、先読み変動パターン（保留球数情報は除く）の内容が指定される。

【０３４７】

詳述するに、始動口入賞時乱数判定処理では、先読み変動パターンを指定するための上述の「入賞コマンドデータ」を決定する処理として、以下の（ａ）および（ｂ）の処理を含んで構成されている。

【０３４８】

（ａ）図３３に示す「変動パターン振分テーブル選択テーブル」を参照し、ステップＳ３１７の乱数判定処理で得られた当落抽選結果と、ステップＳ３１８の特別停止図柄データ作成処理で得られた‘図柄抽選’結果と変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）とに基づき、「変動パターン振分テーブル（図３４～図３７）」を決定する‘入賞時変動パターン振分テーブル決定処理’と、

（ｂ）上記（ａ）で決定された「変動パターン振分テーブル」を参照し、ステップＳ３１４の処理で取得された‘変動パターン用乱数値’に基づき、先読み変動パターンに対応する入賞コマンドデータを決定する‘入賞コマンドデータ決定処理’と、を含んで構成される。

【０３４９】

ここで上記「変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）」とは、‘変動パターン選択モード’として機能するものであり、現在の遊技状態を識別するデータである。図２７の変動パターン振分指定番号表を参照して説明すれば、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）が「００Ｈ」の場合は「通常」を示し、「０１Ｈ」の場合は「ＳＴ前半」を示し、「０２Ｈ」の場合は「ＳＴ後半」を示す。この変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）は、遊技状態に変化があった場合に変更されるようになっている。したがって、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）は上記のような遊技状態を識別する点で、後述の遊技状態判定番号（ＹＪ）のように内部遊技状態そのものを識別するデータとは異なる。

【０３５０】

（Ｔ－３．変動パターン振分テーブル選択テーブル（入賞時）：図３３）

図３３に、変動パターン振分テーブル選択テーブルを示す。本実施形態の変動パターン振分テーブル選択テーブルには、特別図柄種別、当選種別、および作動保留球数と、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）とに関連付けられた複数種類の「変動パターン振分テーブル」が定められている。具体的には、特別図柄種別と当選種別と作動保留球数と変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）とに基づき、複数種類の変動パターン振分テーブル（ＦＨ１～１１、ＦＢ１～６）のうちからいずれか一つの「変動パターン振分テーブル」が決定されるようになっている。この変動パターン振分テーブル選択テーブルは、先読み判定時の「入賞コマンドデータ」を決定する際に利用されるだけでなく、変動開始時の「変動パターン指定コマンド」の決定に関する処理の際においても利用され（後述の図１２のステップＳ４１２の特別図柄変動パターン作成処理、その詳細を示す図１４参照）、入賞時・変動開始時における兼用（共通）の変動パターン振分テーブル選択テーブルとなっている。

【０３５１】

なお本実施形態の「変動パターン振分テーブル選択テーブル」は、先読み判定時・変動開始時兼用のテーブルとして設けられているが、先読み判定時の作動保留球数が変動開始時の作動保留数と必ずしも一致しないため、正確な変動開始時の変動パターンの内容を先読み判定することができない。したがって、入賞時変動パターン振分テーブル決定処理においては、作動保留球を無視して（作動保留球をゼロとして）、上記変動パターン振分テーブル選択テーブルから、目的の変動パターン振分テーブルを選択するようになっている。

【０３５２】

たとえば、通常中において、今回の先読み対象となる作動保留球が特図１側であり、ハズレＡである場合、入賞時の作動保留球数によらず、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」が選択される。しかし変動開始時には、作動保留球数が考慮されるので、変動パターン

振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」のいずれかが選択されるが（図３５の特図１、ハズレＡの欄参照）、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」は、すべて通常変動パターン種別が選択されるようになっているため（図３５参照）、先読み判定時においては、変動開始時の変動パターンが通常変動パターン種別であると先読み判定されることになる。したがって、変動パターン種別の先読み判定自体には矛盾はなく、特に問題は生じない。本実施形態の場合、基本的には、先読み判定時においては、特別図柄の変動パターン（変動開始時の変動パターン）の骨子（ベース）となる「基本パターン」が判定される。

【０３５３】

ただし選択条件によっては、先読み判定時において、変動開始時の変動パターンそのものを判定することができる。たとえば、通常中において、今回の先読み対象となる作動保留球が特図１側であり、ハズレＢまたはハズレＣの場合には、作動保留球数によらず、「ＦＨ５」または「ＦＨ６」が選択されるので、先読み判定時には、変動開始時の変動パターンそのものを判定することができるよう（図３３の変動パターン振分テーブル選択テーブルの「特図１、ハズレＢ」、「特図１、ハズレＣ」の欄、図３５の「ハズレＢ」「ハズレＣ」の欄参照）。このように、変動パターン振分テーブル選択テーブルの構成により、先読み判定時において、変動開始時の変動パターンそのものを判定するように構成することができる。この場合は、入賞時コマンドにより指定される先読み変動パターンと、変動パターン指定コマンドにより指定される変動開始時の変動パターンとを一致させることができる。このようにすれば、先読み変動パターンとして、変動開始時の変動パターンの基本パターンではなく、変動開始時の変動パターンそのものを指定する入賞時コマンドを演出制御部２４側に送信することができるので、先読み予告演出を現出する際、より正確な先読み予告演出を現出させることができるようになる。また、先読み予告演出の自由度が増し、先読み予告演出のバリエーションを豊富なものとすることができる。

【０３５４】

なお、重複記載を避けるために詳細な説明は省略するが、他の選択条件の場合（たとえば、ＳＴ前半中において、今回の先読み対象となる作動保留球が特図２側であり、ハズレＡである場合など）においても同様に、先読み判定時の変動パターンの内容と変動開始時の変動パターンの内容とに矛盾が生じないようになっている（図３３、図３４～図３７参照）。

【０３５５】

（Ｔ－４．変動パターン振分テーブル（入賞時）：図３４～図３７）

次に、上記の変動パターン振分テーブルについて説明する。図３４および図３６に当り時に選択される変動パターン振分テーブルを、図３５および図３７にハズレ時に選択される変動パターン振分テーブルを示す。

【０３５６】

図３４～図３７を参照して、上記「変動パターン振分テーブル」には、当り時に選択され得る複数種類の当り用変動パターン振分テーブル「ＦＢ１～６」と、ハズレ時に選択され得る複数種類のハズレ用変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～Ｈ１１」とが含まれる。これら変動パターン振分テーブルは、先読み判定時・変動開始時兼用のテーブルとして設けられている。したがって、変動パターン振分テーブルには、次のようなデータ群が定められている。

【０３５７】

（イ）図３４～図３７に示すように、上記変動パターン振分テーブルには、変動パターン用乱数値（変動パターン用乱数値の大きさ：１００００）と、先読み変動パターンの内容に対応した入賞コマンドデータを構成するための上位バイト（１バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＭＯＤＥ＿１」）と、下位バイト（２バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＥＶＥＮＴ」）のコマンドデータとが関連付けて定められている。具体的には、先読み判定時において、変動パターン用乱数値がいずれの判定値（図示の振分値）に属するか否かにより（変動パターン用乱数値を利用した抽選により）、入賞時コマンドを構成するためのコマンドデータが決定されるようになっている。これにより、先読み変動パ

ターンの内容が指定されることになる。

【０３５８】

（ロ）また変動パターン振分テーブルには、変動開始時処理に係る「変動パターン指定コマンド」の決定に関する処理の際に利用されるデータをも定められている（この処理の詳細については、図１４の特別図柄変動パターン作成処理にて後述する）。具体的には、変動パターン振分テーブルには、変動パターン用乱数値と、変動パターン指定コマンドを構成するための上位バイト（１バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＭＯＤＥ＿２」）と、下位バイト（２バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＥＶＥＮＴ」）とが関連付けて定められている。具体的には、変動開始時において、変動パターン用乱数値がいずれの判定値に属するか否かにより（変動パターン用乱数値を利用した抽選により）、上記変動パターン指定コマンドを構成するためのコマンドデータが決定されるようになっている。これにより、変動開始時の変動パターンの内容が指定されることになる。

【０３５９】

ここで変動開始時に係る上記「ＭＯＤＥ＿２（１バイト目（上位バイト））」側のコマンドデータとは、当り・ハズレの別を特定可能なデータであり、「ＥＶＥＮＴ（２バイト目（下位バイト）」のコマンドデータとは、変動開始時の変動パターンを特定可能なデータとなっている。したがって変動開始時の変動パターンを指定する上記「変動パターン指定コマンド」は、入賞時コマンドと同じように、「ＭＯＤＥ＿２」と「ＥＶＥＮＴ」とからなる２バイトの制御データで構成され、この変動パターン指定コマンドが演出制御部２４に送信されると、演出制御部２４側は、変動開始時の変動パターン（特別図柄の変動パターン）を把握する。

【０３６０】

ここで図中では、説明の便宜上、「選択率」を表記しているが、実際には、変動パターン用乱数値に応じて、入賞コマンドデータまたは変動パターン指定コマンドを決定するための判定領域（判定値）が定められており、変動パターン用乱数値がどの判定値に属するのか否かにより、コマンドデータが決定されるようになっている。図示の振分値と判定値との関係は次のようになっている。たとえば、図３５の通常中ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ４」を代表例にとって説明すれば、図面正面上から下の列方向に見て振分値が最初に記載されている箇所から参照すると、振分値が「８５００」、「１０００」、「５００」の順に記載されているが、この内容は、変動パターン用乱数値が、判定値０～８４９９の範囲（上記振分値「８５００」の記載欄に対応）に属する場合は「通常変動５ｓ（‘ｓ’はｓｅｃｏｎｄ（秒）の略）」を指定するコマンドデータ（ＭＯＤＥ＿１「Ｂ０Ｈ」、ＭＯＤＥ＿２「Ａ０Ｈ」、ＥＶＥＮＴ「０１Ｈ」）が選択され、判定値８５００～９４９９の範囲（上記振分値「１０００」の記載欄に対応）に属する場合は「通常変動８ｓ」を指定するコマンドデータ（ＭＯＤＥ＿１「Ｂ０Ｈ」、ＭＯＤＥ＿２「Ａ０Ｈ」、ＥＶＥＮＴ「０２Ｈ」）が選択され、判定値９５００～９９９９の範囲（上記振分値「５００」の記載欄に対応）に属する場合は「通常変動１２ｓ」を指定するコマンドデータ（ＭＯＤＥ＿１「Ｂ０Ｈ」、ＭＯＤＥ＿２「Ａ０Ｈ」、ＥＶＥＮＴ「０３Ｈ」）が選択される、といった内容を意味している。なお図３４、図３６～図３７についても同様の「選択率」の表記となっている。

【０３６１】

ただし、既に説明したように、たとえば、通常中において、今回の先読み対象となる作動保留球が特図１側であり、ハズレＡである場合、入賞時の作動保留球数によらず、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」が選択されることになり、先読み判定時には、変動パターン振分テーブル「ＦＨ４」は選択されない（図３３の変動パターン振分テーブル選択テーブルの「特図１、ハズレＡ」の欄、図３５の「ハズレＡ」欄参照）。したがって、実際には、上述した変動パターン振分テーブル「ＦＨ４」は、変動パターン指定コマンドを決定する際に利用されるテーブルとなっている（たとえば、変動パターン振分テーブル「ＦＨ２」または「ＦＨ３」も同様）。

【０３６２】

以上のように、変動パターン振分テーブルにおいて、変動パターン用乱数値がどの判定値に属するのか否かにより、入賞時処理においては入賞時コマンドを構成するコマンドデータが、変動開始時処理においては変動パターン指定コマンドを構成するコマンドデータが決定されるようになっている。

【０３６３】

（Ｃ－１.入賞時コマンド一覧：図３０、図３１）

図３０～図３１に、上記入賞時コマンドの一覧を示す。図３０は、当り時の入賞時コマンドを、図３１は、ハズレ時の入賞時コマンドを示す。

【０３６４】

入賞時コマンドは、先読み判定に関する一連の処理（ステップＳ３１７～Ｓ３１８）において得られた先読み判定結果情報、具体的には、少なくとも、当落抽選結果情報と先読み変動パターン情報とが含まれる。本実施形態では、入賞時コマンドにより、当落情報、先読み変動パターンの内容（図示の変動パターン指定内容の欄に対応）、遊技状態情報などが含まれる。なお図示では、説明の便宜上、入賞時コマンドが、変動開始時の変動パターンのすべてに対応するかのように表記しているが、実際には、入賞時コマンドは図示の一部のものが作成される（図３３、図３４～図３７参照）。既に説明したように、入賞コマンドデータを決定する際には、先読み判定時の作動保留球数と変動開始時の作動保留数とが必ずしも一致しないため、入賞時に変動パターン振分テーブル選択テーブルを参照する際は、作動保留球数を考慮せずに（作動保留球をゼロとして）、目的の変動パターン振分テーブルが選択され、変動開始時に変動パターン振分テーブル選択テーブルを参照する際は、作動保留球数を考慮して、目的の変動パターン振分テーブルが選択されるようになっているからである。

【０３６５】

なお入賞時コマンドとして、ステップＳ３１８の特別停止図柄データ作成処理で得られた‘図柄抽選’結果（先読み図柄判定結果）情報（当選種別情報（特別停止図柄番号または特別図柄判定データであっても良い）と先読み変動パターン情報とを含む入賞時コマンドを作成し、これを演出制御部２４に送信する構成としても良い。

【０３６６】

ステップＳ３１９の始動口入賞時乱数判定処理を終えると、始動口入賞時乱数判定処理において決定されたコマンドデータに基づき「入賞時コマンド」を作成し（ステップＳ３２０Ａ）、続いて、先読み判定時の作動保留球数を指定する「保留加算コマンド」を作成する（ステップＳ３２０）。この「保留加算コマンド」は２バイトで構成され、今回先読み対象となった作動保留球が特図１側であるか特図２側であるかを指定する上位バイト（ＭＯＤＥ）側と、入賞時の作動保留球数を指定する下位バイト（ＥＶＥＮＴ）側とで構成される。保留加算コマンドは、演出制御部２４側において、作動保留球発生の際、保留表示領域７６、７７に対し、現在の作動保留球数に関する情報を報知したり、先読み予告演出が実行される場合には、その予告対象保留についての先読み予告演出（保留表示変化系の先読み予告演出）を現出する際に利用される。

【０３６７】

次いで、作成した入賞時コマンドと保留加算コマンドをそれぞれ演出制御部２４に送信する（ステップＳ３２１）。

【０３６８】

上記入賞時コマンドと保留加算コマンドとが主制御部２０から送信されると、これを受けた演出制御部２４は、これらコマンドに含まれる情報に基づき先読み予告演出の実行可否に関する抽選（先読み予告抽選）を行い、その抽選結果により実行可と決定された場合（先読み予告抽選に当選した場合）、今回の作動保留球を対象とする先読み予告演出を現出させる。また演出制御部２４は、入賞時コマンドおよび／または保留加算コマンドを受けた場合、先読み予告演出を現出させるか否かにかかわらず、始動口に入賞があった旨を報知する「入賞演出」を現出させることができる。

【０３６９】

なお、作動保留球数が４以上の場合に新たな入賞があった場合にもオーバーフロー（ｏｖｅｒｆｌｏｗ）を指定する入賞時コマンドと保留加算コマンド（以下、これらを「ＯＦコマンド」と略す）とが作成され、演出制御部２４に送信されるようになっている（ステップＳ３１２：ＹＥＳ→ステップＳ３２０Ａ）。

【０３７０】

上記「ＯＦコマンド」は、オーバーフローであることを指定するため、先読み予告演出には利用されずに、専ら上述の「入賞演出」に利用されるが、以下のような演出を現出させるように構成することができる。

【０３７１】

たとえば、演出制御部２４が上記ＯＦコマンドを受信した場合において、現在の作動保留球の中に「大当り」となるものが存在している場合、その旨を報知する予告演出（ＯＦ入賞時保留内予告演出）を現出可能に構成しても良い（所定の報知抽選により報知するか否かを決定しても良い）。また、現在実行中の図柄変動表示ゲームの結果が「大当り」である場合、その旨を報知する予告演出（ＯＦ入賞時変動中予告演出）を現出可能に構成しても良い。

【０３７２】

斯様なＯＦコマンドによる予告演出は、オーバーフロー入賞の発生を契機に現出される入賞演出に準ずるものであるが、未だ最終結果が導出されていない図柄変動表示ゲームの結果を先読み的に報知するという点で、先読み予告演出と同じ役割を果たす。

【０３７３】

これにより、特図１始動口チェック処理を抜けて、続いて図１１のステップＳ３０２の特図２始動口チェック処理を行う。

【０３７４】

（１０－２．特図２始動口チェック処理：図１１）

次、特図２始動口チェック処理（図９のステップＳ３０２）について説明する。図１１は、特図２始動口チェック処理の詳細を示すフローチャートである。

【０３７５】

上記特図２始動口チェック処理は、特図１始動口チェック処理と同じく、所定の始動条件の成立に基づいて実行される入賞時処理としての役割を果たし、ここでは、特別図柄変動表示ゲーム２を実行させるための開始前処理として、先に述べた特図１始動口チェック処理の流れと同じように、作動保留球数の加算処理、各種乱数の記憶処理、入賞時コマンド、保留加算コマンドの作成・送信処理などが行われる。以下、上記特図１始動口チェック処理（ステップＳ３０１、図１０）と同じ処理内容については、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【０３７６】

図１１において、ＣＰＵ２０１は、まず下始動口３５において入賞（入賞球）を検出したか否かを判定する（ステップＳ３３１）。

【０３７７】

下始動口３５の入賞検出がなかった場合は（ステップＳ３３１：ＮＯ）、何もしないで特図２始動口チェック処理を抜ける。しかし下始動口３５の入賞を検出した場合は（ステップＳ３３１：ＹＥＳ）、特別図柄２の作動保留球数が４以上であるか否か判定する（ステップＳ３３２）。

【０３７８】

特図２作動保留球数が４以上である場合（ステップＳ３３２：ＹＥＳ）、ステップＳ３４５に進む。一方、特図２作動保留球数が４以上でない場合、つまり４未満の場合は（ステップＳ３１２：ＮＯ）、特図２作動保留球数を１加算（＋１）し（ステップＳ３３３）、ステップＳ３３４の処理に進む。

【０３７９】

ステップＳ３３４の処理に進むと、今回発生した特図２作動保留球に係る特別図柄変動表示ゲーム２に利用される各種乱数（大当り判定用乱数、特別図柄判定用乱数、および変

動パターン用乱数）の乱数カウンタの現在値を取得し、それぞれＲＡＭ２０３の保留記憶エリアに格納する（ステップＳ３３４）。この処理は、図１０のステップＳ３１４の処理の仕方と同じである。この特図２作動保留球は、特別図柄２の変動表示動作に供されるまで、最大保留記憶数を所定の上限値として、始動条件の成立順に保留記憶される。

【０３８０】

次いで、入賞コマンドデータとして、先読み判定を禁止する先読み禁止データ（下位バイト「ＦＦＨ」）を取得し（ステップＳ３３５）、「特図２先読み禁止条件」が成立しているか否かを判定する（ステップＳ３３６）。上記「特図２先読み禁止条件」とは、特図２作動保留球を対象とした先読み判定を禁止するための条件である。

【０３８１】

上記特図２先読み禁止条件が成立している場合（ステップＳ３３６：ＹＥＳ）、今回の特図２作動保留球を対象とした先読み判定が実行されず、これにより、先読み予告演出も実行されないことになる（ステップＳ３３６：ＹＥＳの処理ルート）。本実施形態では、現在の遊技状態に基づき、先読み禁止か否かを判定するようになっている。具体的には、‘電サポ無し状態’を伴う遊技状態中である場合、つまり内部遊技状態が、通常遊技状態中（潜確状態を発生可能に構成した場合は「潜確中」を含む）である場合は、特別図柄２側の先読み判定を禁止する。このように、電サポ無し状態を伴う遊技状態中である場合に特別図柄２側の先読み判定を禁止する理由は、次の通りである。

【０３８２】

上記「通常遊技状態」であるならば、‘電サポ無し状態’下に置かれ、下始動口３５の入賞率が著しく低下する。また既に説明したように、本実施形態では、上記電サポ無し状態中に遊技者が普通図柄始動口３７側に発射位置を狙い定めた場合、左流下経路３ｂを遊技球が通過するように狙いを定めた場合よりも上始動口３４の入賞率が著しく低下してしまう、といった遊技者にとって不利益をもたらす遊技性となっている。このため、電サポ無し状態中に遊技者が普通図柄始動口３７側に発射位置を狙い定めることはないものと推定される。したがって、電サポ無し状態中においては、特図２作動保留球を対象とした先読み予告演出を発生させる必要性に乏しく、また発生率の低い特図２作動保留球を対象として先読み判定を一々行うようにすると、制御負担が増大してしまうといった問題が生じるからである。

【０３８３】

再びステップＳ３３６の説明に戻り、特図２先読み禁止条件が成立している場合には（ステップＳ３３６：ＹＥＳ）、ステップＳ３４０の処理に進む。しかし特図２先読み禁止条件が成立していない場合には（ステップＳ３３６：ＮＯ）、ステップＳ３３７の処理に進み、乱数判定処理を行う（ステップＳ３３７）。この乱数判定処理では、特別図柄変動表示ゲーム２に係る「先読み当落判定」が行われる。また処理の仕方は、図１０の特図１始動口チェック処理中のステップＳ３１７の乱数判定処理と実質的に同じである。

【０３８４】

ステップＳ３３７の乱数判定処理を終えると、次いで、特別停止図柄データ作成処理を行う（ステップＳ３３８）。この特別停止図柄データ作成処理では、特別図柄変動表示ゲーム２に係る「先読み図柄判定」が行われる。また処理の仕方は、図１０の特図１始動口チェック処理中のステップＳ３１８の特別停止図柄データ作成処理と実質的に同じである。

【０３８５】

次いで、特図１始動口チェック処理中と同様の始動口入賞時乱数判定処理を行い（ステップＳ３３９）、入賞時コマンドと保留加算コマンドとを作成し（ステップＳ３４０Ａ、Ｓ３４０）、これらコマンドを演出制御部２４に送信して（ステップＳ３４１）、特図２始動口チェック処理を抜ける。

【０３８６】

（１０－３．特別図柄変動開始処理：図１２）

次に、特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）について説明する。図１２は、図９

の特別図柄変動開始処理の詳細を示すフローチャートである。

【０３８７】

図１２において、ＣＰＵ２０１は、まず特図２作動保留球数がゼロか否かを判定し（ステップＳ４０１）、特図２作動保留球数がゼロでない場合には（ステップＳ４０１：ＮＯ）は、ステップＳ４０３の処理に進み、今回の変動表示に供する作動保留球を対象とした変動開始時の処理（ステップＳ４０３～Ｓ４１６）を行う。一方、特図２作動保留球数がゼロの場合には（ステップＳ４０１：ＹＥＳ）、続いて特図１作動保留球数がゼロか否かを判定し（ステップＳ４０２）、特図１作動保留球数がゼロでない場合には（ステップＳ４０２：ＮＯ）は、ステップＳ４０３の処理に進み、今回の変動表示に供する作動保留球を対象とした特別図柄の変動開始に係る処理（ステップＳ４０３～Ｓ４１６）を行う。このステップＳ４０１とＳ４０２の処理により、特図１作動保留球と特図２作動保留球のどちらを優先的に変動表示動作に供するか（どちらの作動保留球を消化していくか）の「優先変動順位」が定まる。ステップＳ４０１とＳ４０２の処理は、特図１作動保留球と特図２作動保留球の双方に作動保留球が存在する場合、特図２作動保留球を優先的に消化させる「優先変動手段」として機能する。

【０３８８】

本実施形態では、上記優先変動手段により、特図１作動保留球と特図２作動保留球の双方に作動保留球が存在する場合、特図２作動保留球が優先的に消化される、つまり特別図柄変動表示ゲーム１よりも特別図柄変動表示ゲーム２の方が優先的に実行されるようになっている。より詳しくは、特別図柄１または特別図柄２が停止表示されたことを条件に、上記第１の保留記憶エリア（第１の保留記憶手段（特別図柄１側の作動保留球に係る保留記憶エリア））に特別図柄１に関する保留データ（第１の保留記憶：特図１作動保留球）が記憶されており上記第２の保留記憶エリア（第２の保留記憶手段（特別図柄２側の作動保留球に係る保留記憶エリア））に特別図柄２に関する第２の保留データ（第２の保留記憶：特図２作動保留球）が記憶されていない場合には、当該第１の保留データのうちの最も先に記憶された保留データに基づく第１の特別図柄の変動表示を開始させる一方、当該第２の保留記憶エリアに当該第２の保留データが記憶されている場合には、その第１の保留記憶エリアに上記第１の保留データが記憶されているか否かにかかわらず、当該第２の保留データのうち最も先に記憶された保留データに基づく当該第２の特別図柄の変動表示を開始させるようになっている。

【０３８９】

なお、特図２作動保留球数と特図１作動保留球数の双方の作動保留球数がゼロである場合（ステップＳ４０１：ＹＥＳ、かつステップＳ４０２：ＹＥＳ）、「作動保留球なし」の状態となる。この「作動保留球なし」の状態は、特別図柄が待機中であり、かつ保留記憶無しの状態となった場合であり、この状態に突入したことを演出制御部２４側に知らせて、液晶表示装置３６に対し、客待ち待機用のデモ画面表示に切り替え制御させる。そこで、「作動保留球なし」になった場合は、ステップＳ４１７に進み、特別図柄動作ステータスが上記「作動保留球なし」の状態を示す「待機中（００Ｈ）」であるか否かを判定する（ステップＳ４１７）。

【０３９０】

ステップＳ４１７の判定処理を通過したとき、つまり上記「作動保留球なし」の状態となったとき、このときの特別図柄動作ステータスが「待機中（０１Ｈ）」であった場合には（ステップＳ４１７：ＮＯ：後述の図２１Ａの特別図柄確認時間中処理中のステップＳ４７２参照）、特別図柄動作ステータスを「待機中（００Ｈ）」に切り替える（特別図柄動作ステータスに００Ｈを格納：ステップＳ４１８）。そして、演出制御コマンドとして、デモ画面を表示させるための「デモ表示コマンド」を演出制御部２４に送信して（ステップＳ４１９）、特別図柄変動開始処理を抜ける。このように、特別図柄動作ステータスを「待機中（００Ｈ）」に切り替えて、演出制御コマンドを送信して特別図柄変動開始処理を抜ける理由は、次の通りである。

【０３９１】

作動保留球数がゼロの場合に条件なしにデモ表示コマンドを送信すると、特図作動保留球数がゼロである間は４ｍｓの周期でデモ表示コマンドの送信を繰り返すことになり、不必要な送信が発生する。そこで、上記「作動保留球なし」の状態となった場合に、デモ表示コマンドを１回送信して、これにより、既にデモ表示コマンドが送信済みである場合は、デモ表示コマンドを演出制御部２４に送信することなく、この特別図柄管理処理を抜けるようになっている。

【０３９２】

演出制御部２４は、上記デモ表示コマンドを受けてから所定時間経過しても、何ら図柄変動表示ゲームに係る演出制御コマンド（たとえば、入賞時コマンド、保留加算コマンド）を受けない場合、変動表示動作が一定時間行われない状態（客待ち待機状態）が発生したとみなして、液晶表示装置３６において、遊技待機状態中を報知する「デモ画面表示」を行うこととしている。

【０３９３】

特図２作動保留球数がゼロでない場合（ステップＳ４０１：ＮＯ）、または特図２作動保留球数がゼロであるが、特図１作動保留球数がゼロでない場合（ステップＳ４０１：ＹＥＳ→ステップＳ４０２：ＮＯ）、今回の変動表示に供する作動保留球を対象とした特別図柄の変動開始時に係る処理（ステップＳ４０３～Ｓ４１７）を行っていく。なお、以下に説明するステップＳ４０３～Ｓ４１７の処理については、上記のステップＳ４０１の判定で‘ＮＯ’であった場合は特図２作動保留球を対象とした処理、上記のステップＳ４０２の判定で‘ＮＯ’であった場合は特図１作動保留球を対象とした処理となるが、処理の仕方は同じであるため、重複記載を避けるために特に必要が無い限り、特別図柄１側の作動保留球を対象とした処理なのか、特別図柄２側の作動保留球を対象とする処理なのかという区別はせずに説明していく。

【０３９４】

ステップＳ４０３の処理に進むと、作動保留球数を１減算し（今回の変動表示動作に供する特別図柄側に係る作動保留球数－１：ステップＳ４０３）、減算後の作動保留球数情報を含む「保留減算コマンド」を演出制御部２４に送信する（ステップＳ４０４）。この保留減算コマンドにより、演出制御部２４側は、今回の作動保留球数消化後の残余作動保留球数を把握する。

【０３９５】

次いで、特別図柄作動確認データを格納する（ステップＳ４０５）。この特別図柄作動確認データは、今回の変動開始側の特別図柄種別を指定する情報であり、たとえば、特別図柄１が変動開始側であるならば「００Ｈ」を、特別図柄２が変動開始側であるならば「０１Ｈ」を特別図柄作動確認データに格納する。

【０３９６】

次いで、ＲＡＭ２０３の保留記憶エリアに格納されている保留データをシフトして（ステップＳ４０６）、保留４記憶エリアをゼロクリアする（ステップＳ４０７）。このステップＳ４０６～Ｓ４０７の処理では、保留記憶数ｎ＝１に対応する保留記憶エリア（保留１記憶エリア）に格納されている保留データ（大当り判定用乱数、特別図柄判定用乱数、および変動パターン用乱数）を読み出し、ＲＡＭ２０３の判定用乱数記憶エリアに格納するとともに、保留ｎ記憶エリア（ｎ＝２、３、４）に対応する保留記憶エリア（保留２記憶エリア、保留３記憶エリア、保留４記憶エリア）に格納されている保留データを、それぞれ‘ｎ－１’に対応する保留記憶エリアに格納し（ステップＳ４０６）、保留４記憶エリアをクリアする（ステップＳ４０７）。つまり、保留１記憶エリアの保留データを判定用乱数記憶エリアにシフトするとともに、保留２記憶エリア以降の保留データを１つずつ下位側の番号（保留２記憶エリア→保留１記憶エリア、保留３記憶エリア→保留２記憶エリア、保留４記憶エリア→保留３記憶エリア）にそれぞれシフトして上書きし、保留４記憶エリアに空き領域を設ける（新たな作動保留球が発生しない場合は、ステップＳ４０７の処理を行うごとに空き領域が順次シフトされていくので、全作動保留球消化時には、全保留記憶エリアが空き領域となる）。これにより、特別図柄変動表示ゲームの開始順番は

、作動保留球数ｎ（ｎ＝１、２、３、４）の順番と一致し、始動口入賞時に取得された作動保留球がいずれの保留記憶エリアに対応するものであるかが特定されるとともに、新たな作動保留球の保留記憶が可能になる。

【０３９７】

次いで、残り時短回数コマンド送信処理を行う（ステップＳ４０８）。ここでは、後述の特別図柄時短回数カウンタ（特別図柄時短状態が終了するまでの残り回数を計数するためのカウンタ）がゼロであるか否かを判定し、残りの時短回数がある場合は、その残り時短回数情報を含む「残り時短回数コマンド」を演出制御部２４に送信する。この「残り時短回数コマンド」により、演出制御部２４側は、残りの時短回数を把握することができ、たとえば、演出手段を利用し、残り時短回数情報を報知させることができる。

【０３９８】

次いで、特別電動役物作動判定用乱数判定処理を行う（ステップＳ４０９）。この特別電動役物作動判定用乱数判定処理では、大当り判定用乱数値を利用し、今回の特別図柄変動表示ゲームに係る「当落抽選」を行う。なお特別電動役物作動判定用乱数判定処理は、「当落抽選」を行うといった点において‘先読み判定’処理の一つである「乱数判定処理（図１０のステップＳ３１９、図１１のステップＳ３３９）」と同じような働きをする処理であるが、ここでは、今回の変動表示動作に供される作動保留球を対象とした‘変動開始時の判定’における「当落抽選」を行う。特別電動役物作動判定用乱数判定処理の処理手順は、乱数判定処理（図１０のステップＳ３１９、図１１のステップＳ３３９）と実施的に同じ処理手順であるので、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【０３９９】

ここではまず、特別図柄作動確認データに基づき、今回の変動表示側に対応する当り乱数判定テーブルを取得する。この当り乱数判定テーブルは、乱数判定処理（図１０のステップＳ３１７、図１１のステップＳ３３７）で利用した当り乱数判定テーブルと同じものである。次いで、判定用乱数記憶エリアに格納された大当り判定用乱数値を取得し、大当り判定用乱数値と当り乱数判定テーブルとに基づく当落抽選を行い、その結果をＲＡＭ２０３の当り判定フラグ領域に格納する。具体的には、この当落抽選により「大当り」当選となった場合には大当り判定フラグに「５ＡＨ」が設定され、それ以外の判定値に属する場合には「大当り非当選」、つまり「ハズレ」として、大当り判定フラグに「００Ｈ」が設定される。

【０４００】

ステップＳ４０９の特別電役物作動判定用乱数判定処理を終えると、次いで、特別停止図柄作成処理を行う（ステップＳ４１０）。この特別停止図柄作成処理では、ステップＳ４０９の特別電役物作動判定用乱数判定処理の当落抽選結果と特別図柄判定用乱数値を利用し、今回の特別図柄変動表示ゲームに係る「図柄抽選」を行う。なお特別停止図柄作成処理は、「図柄抽選」を行うといった点において‘先読み判定’処理の一つである「特別停止図柄データ処理（図１０のステップＳ３１８、図１１のステップＳ３３８）」と同じような働きをする処理であるが、ここでは、今回の変動表示動作に供される作動保留球を対象とした‘変動開始時の判定’における「図柄抽選」が行われる。なお特別停止図柄作成処理の基本的な処理手順は、特別停止図柄データ処理（図１０のステップＳ３１８、図１１のステップＳ３３８）と同じであるので、重複記載を避けるために、適宜省略しながら説明する。

【０４０１】

ここではまず、特別図柄作動確認データと、ステップＳ４０９の特別電役物作動判定用乱数判定処理で得られた当落抽選結果（上記大当り判定フラグ）を取得し、これらに基づき、今回の変動表示側に対応する図柄テーブルとして、大当り図柄テーブル１～２、ハズレ図柄テーブル１～２のいずれかを選択する。この図柄テーブルは、特別停止図柄データ処理（図１０のステップＳ３１８、図１１のステップＳ３３８）で利用した図柄テーブルと同じものである。次いで、判定用乱数記憶エリアに格納された特別図柄判定用乱数値を取得し、上記選択した図柄テーブルと、特別図柄判定用乱数値とに基づき、今回の特別図

柄変動表示ゲームに係る「図柄抽選」を行い、図柄抽選結果（特別図柄判定データ、特別停止図柄番号）をＲＡＭ２０３の所定領域（特別図柄判定データ記憶領域、特別図柄停止図柄番号記憶領域）に格納する。これにより、今回の特別図柄変動表示ゲームに係る当選種別（当りの種類）が決定される。

【０４０２】

ここで、ステップＳ４１０の特別停止図柄作成処理により得られたデータをＲＡＭ２０３に格納する理由は次の通りである。特別停止図柄作成処理において得られたデータ（特別図柄判定データ、特別停止図柄番号）は、先読み判定時における「特別停止図柄データ処理（図１０のステップＳ３１８、図１１のステップＳ３３８）」で得られたデータのように後続処理で直ちに利用されてその後に不必要となるといったデータではなく、後々の特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１２）や、特別電動役物処理（ステップＳ６０）において必要となるデータだからである。

【０４０３】

ステップＳ４１０の特別停止図柄作成処理を終えると、次いで、遊技状態移行準備処理を行う（ステップＳ４１１）。この遊技状態移行準備処理では、遊技状態を移行させるための設定として、当り遊技後の遊技状態を指定するために必要な設定処理を行う。この遊技状態移行準備処理の詳細は図１３にて後述する。

【０４０４】

ステップＳ４１１の遊技状態移行準備処理を終えると、次いで、特別図柄変動パターン作成処理を行う（ステップＳ４１２）。この特別図柄変動パターン作成処理では、特別停止図柄作成処理の図柄抽選結果、変動パターン用乱数、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）（現在の遊技状態）、および作動保留球数を利用し、今回の変動表示動作に供される作動保留球を対象とした特別図柄の変動パターンを決定する。そして、その変動パターンの内容を演出制御部２４側に知らせるべく、演出制御コマンドとして、その変動パターン内容を特定可能な変動パターン情報を含む「変動パターン指定コマンド」を作成し、これを演出制御部２４側へと送信する。なお、特別図柄変動パターン作成処理は、特別図柄の変動パターンを決定するといった点において‘先読み判定’処理の一つである始動口入賞時乱数判定処理に関する作成処理（図１０のステップＳ３１９、図１１のステップＳ３３９参照）と同じような働きをする処理であるが、ここでは、今回の変動表示動作に供される作動保留球を対象とした特別図柄の変動パターン、つまり変動開始時の変動パターンが決定される。この特別図柄変動パターン作成処理の詳細は図１４にて後述する。

【０４０５】

次いで、変動表示中である旨を指定する特別図柄Ｎ変動中フラグ（Ｎ＝１、２）に５ＡＨ（ＯＮ状態）を格納する（ステップＳ４１３）。上記「特別図柄Ｎ変動中フラグ」とは特別図柄１、２のどちらの特別図柄が変動中であるかを示すフラグで、当該フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）である場合には特別図柄が変動中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）である場合には特別図柄が停止中である旨を示す。なお、特別図柄１変動中フラグ（Ｎ＝１）は特別図柄１側に対応し、特別図柄２変動中フラグ（Ｎ＝２）は特別図柄２側に対応する。

【０４０６】

次いで、ステップＳ４１０の特別停止図柄作成処理で得られた図柄抽選結果に基づき、装飾図柄指定コマンドを作成し（ステップＳ４１４）、演出制御部２４に送信する（ステップＳ４１５）。

【０４０７】

装飾図柄指定コマンドは、図３２に示すように、変動側の特別図柄種別を指定する上位バイト（ＭＯＤＥ）と、当選種別を指定する下位バイト（ＥＶＥＮＴ）の２バイトで構成される。したがって、この装飾図柄指定コマンドには、変動側の特別図柄種別と当選種別（図柄抽選結果）とに関する情報が含まれる。具体的には、上位バイト（ＭＯＤＥ）側については、変動側の特別図柄が特別図柄１の場合には「Ｂ５Ｈ」、特別図柄２の場合には「Ｂ６Ｈ」が設定され、下位バイト（ＥＶＥＮＴ）側については、当選種別がハズレＡ～

Ｃの場合には「０１Ｈ」～「０３Ｈ」が、１５Ｒ確変大当りの場合には「０４Ｈ」、１０Ｒ確変大当りの場合には「０５Ｈ」、４Ｒ確変大当りの場合には「０６Ｈ」が設定される。なお、本実施形態では、下位バイト（ＥＶＮＥＴ）には当選種別を特定可能とするデータが設定されるが、特別停止図柄番号または特別図柄判定データを特定可能とするデータであっても良い。この装飾図柄指定コマンドは、当選種別に関する情報が含まれることから、演出制御部２４側において、主として、リーチ状態を形成する際の装飾図柄の組合せ（リーチ図柄を構成するための図柄種）や、最終的に停止表示させる装飾図柄（装飾停止図柄）の組合せや、図柄変動表示ゲームにおいて当選種別に対応する予告演出などを決定する際に利用される。

【０４０８】

そして、変動開始時設定処理として、特別図柄動作ステータス「変動中（０２Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０２Ｈを格納）、判定用乱数記憶エリアをゼロクリア（００Ｈを格納する）する（ステップＳ４１６）。

【０４０９】

以上により、この特別図柄変動開始処理を抜けると、図９の特別図柄表示データ更新処理（ステップＳ３０９）を行い、かくして特別図柄の変動表示が開始されることになる。これにより、特別図柄管理処理（ステップＳ０５９）を抜けて、図８の特別電動役物管理処理（ステップＳ０６０）に進む。

【０４１０】

（１０－３－１．遊技状態移行準備処理：図１３）

次に、上記の遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１１）について説明する。図１３は、図１２の遊技状態移行準備処理の詳細を示すフローチャートである

【０４１１】

図１３において、ＣＰＵ２０１は、まず大当り判定フラグを取得し、大当り判定フラグの状態を判定する（ステップＳ４３１）。大当り判定フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）の場合（ステップＳ４３１：≠５ＡＨ）、何もしないで遊技状態移行準備処理を抜ける。

【０４１２】

大当り判定フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）の場合（ステップＳ４３１：＝５ＡＨ）、大当り用遊技状態移行テーブル選択テーブル（図２８）を取得する（ステップＳ４３２）。

【０４１３】

次いで、取得した大当り用遊技状態移行テーブル選択テーブルを参照して、遊技状態判定番号（ＹＪ）と大当り種別（特別図柄判定データ）とに応じた大当り用遊技状態移行テーブル（図２９）を取得し（ステップＳ４３３）、この遊技状態移行テーブルに定められたデータを後述の各種バッファに格納する（ステップＳ４３４：状態バッファ設定処理）。これらバッファに格納された値は、後述の図１８の大当り終了処理中（ステップＳ５０９、その詳細を示す図１８のステップＳ５９２）の処理で読み出され、ＲＡＭ２０３の所定の記憶領域（各々のバッファに対応したフラグ記憶領域やカウンタ記憶領域）に格納される。これにより、遊技状態移行準備処理を抜けて、図１２の特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１２）に進む。

【０４１４】

（Ｔ－５．大当り用遊技状態移行テーブル選択テーブル：図２８）

図２９に、大当り用遊技状態移行テーブル選択テーブルを示す。本実施形態の大当り用遊技状態移行テーブル選択テーブルには、遊技状態判定番号（ＹＪ）と特別図柄判定データとに関連付けられた大当り用遊技状態移行テーブルが定められている。具体的には、遊技状態判定番号（ＹＪ）と特別図柄判定データとに基づき、目的の大当り用遊技状態移行テーブル（図２９）が決定されるようになっている。

【０４１５】

ここで「遊技状態判定番号（ＹＪ）」とは、内部遊技状態を識別するためのデータである。図６０の変動パターン振分指定番号表を参照して説明すれば、遊技状態判定番号（ＹＪ）が「００Ｈ」の場合は「通常遊技状態（電サポ無し状態、低確）」を、「０１Ｈ」の

場合は「確変状態（電サポ有り状態、高確）」を示す。したがって、遊技状態判定番号（ＹＪ）は上記のような内部遊技状態を識別する点で、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）のように遊技状態そのものを識別するデータとは異なる。

【０４１６】

（Ｔ－６．大当り用遊技状態移行テーブル：図２９）

図２９に、上述の大当り用遊技状態移行テーブルを示す。この大当り用遊技状態移行テーブルには、大当り遊技後に移行すべき遊技状態を指定するための複数種類データ群が定められている。具体的には、普電役物開放延長移行状態バッファ、普通図柄時短移行状態バッファ、普通図柄確変移行状態バッファ、特別図柄時短移行状態バッファ、特別図柄確変移行状態バッファ、特別図柄時短回数カウンタバッファ、特別図柄確変回数カウンタバッファ、変動パターン振分指定番号１バッファ、変動パターン振分指定番号２バッファ、特別図柄変動回数１カウンタバッファ、および特別図柄変動回数２カウンタバッファに格納するための各種のデータが定められている。これら各バッファに各遊技状態移行テーブルが指定する各種データが格納されると、大当り遊技終了後の遊技状態が指定される。また、これらのバッファに格納された値は、必要なタイミングで読み出され（たとえば、図１８の大当り終了処理（Ｓ５９２）参照）、ＲＡＭ２０３に設けられた所定のフラグ記憶領域や所定のカウンタ記憶領域などに設定される。この各バッファの各種データが上記各記憶領域に格納されると、大当り遊技終了後の遊技状態が定まることになる。なお本実施形態では、「確変大当り」だけを設けているため、図２９に示す「ＪＴＴＢＬ－Ｂ１」は‘確変状態’に移行させるための遊技状態移行テーブルである。勿論、他の大当りを設けた場合、たとえば、大当り遊技終了後に時短状態に移行させる「時短大当り」や、潜確状態に移行させる「潜確大当り」などを設けた場合には、時短状態や潜確状態に移行させるための大当り用遊技状態移行テーブルを別途設ければ良い。この場合、遊技状態判定番号（ＹＪ）についても、時短状態や潜確状態を指定する値（たとえば、時短状態は「０２Ｈ」、潜確状態は「０３Ｈ」など）を追加的に設ければ良い。また、如何なる遊技状態や内部遊技状態において、如何なる大当りが当選した場合に、如何なる遊技状態や内部遊技状態に移行させるかについては、ゲーム性に応じて適宜定めることができる。

【０４１７】

以下に、上述の各種バッファの役割について説明する。

【０４１８】

（普電役物開放延長移行状態バッファ）

「普電役物開放延長移行状態バッファ」は、普電役物開放延長状態フラグの設定を行うために利用される。「普電役物開放延長状態フラグ」とは、開放延長機能の作動状態を指定するためのフラグで、当該フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）である場合には開放延長機能作動中の「電サポ有り状態」である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）である場合には開放延長機能非作動の「電サポ無し状態」である旨を示す。

【０４１９】

（普通図柄時短移行状態バッファ）

「普通図柄時短移行状態バッファ」は、普通図柄時短状態フラグの設定を行うために利用される。「普通図柄時短状態フラグ」とは、普通図柄時短機能の作動状態を指定するためのフラグで、当該フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）である場合には普通図柄時短機能作動中の「普通図柄時短状態」である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）である場合には普通図柄短機能非作動の「普通図柄非時短状態」である旨を示す。

【０４２０】

（普通図柄確変移行状態バッファ）

「普通図柄確変移行状態バッファ」は、普通図柄確変状態フラグの設定を行うために利用される。「普通図柄確変状態フラグ」とは、補助当り抽選確率状態、つまり普通図柄確変機能の作動状態を指定するためのフラグで、当該フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）である場合には普通図柄確変機能作動中の「補助当り確変状態」である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）である場合には普通図柄確変機能非作動の「補助当り低確率状態

」である旨を示す。
【０４２１】
（特別図柄時短移行状態バッファ）
「特別図柄時短移行状態バッファ」は、特別図柄時短状態フラグの設定を行うために利用される。「特別図柄時短状態フラグ」とは、特別図柄時短機能の作動状態を指定するためのフラグで、当該フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）である場合には特別図柄時短機能作動中の「特別図柄時短状態」である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）である場合には特別図柄時短機能非作動の「特別図柄非時短状態」である旨を示す。
【０４２２】
（特別図柄確変移行状態バッファ）
「特別図柄確変移行状態バッファ」は、特別図柄確変状態フラグの設定を行うために利用される。「特別図柄確変状態フラグ」とは、特別図柄確変機能の作動状態を指定するためのフラグで、当該フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）である場合には特別図柄確変機能作動中の「高確率状態」である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）である場合には特別図柄確変機能非作動の「低確率状態」である旨を示す。
【０４２３】
（特別図柄時短回数カウンタバッファ）
「特別図柄時短回数カウンタバッファ」は、特別図柄時短回数カウンタの設定を行うために利用される。「特別図柄時短回数カウンタ」とは、特別図柄の変動回数（特別変動表示ゲームの実行回数）により「特別図柄時短機能」の作動が終了するまでの残り回数、つまり「特別図柄時短状態」が終了するまでの残り回数を計数するためのカウンタである。なお本実施形態では、特別図柄時短状態の終了に伴い、電サポ有り状態である高ベース遊技状態も終了されるようになっている（図１６ＢのステップＳ４８１参照）。
【０４２４】
（特別図柄確変回数カウンタバッファ）
「特別図柄確変回数カウンタバッファ」は、特別図柄確変回数カウンタの設定を行うために利用される。「特別図柄確変回数カウンタ」とは、特別図柄の変動回数（特別変動表示ゲームの実行回数）により「特別図柄確変機能」の作動が終了するまでの残り回数、つまり「高確率状態」が終了するまでの残り回数（残りＳＴ回数）を計数するためのカウンタである。
【０４２５】
（変動パターン振分指定番号バッファ）
「変動パターン振分指定番号バッファ」は、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）の設定を行うために利用される。この「変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）」は、遊技状態を特定するための遊技状態データである。上記「変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）」は、ＲＡＭ２０３の変動パターン振分指定番号格納領域に設定され、所定の遊技状態移行条件を満たすと、その値が変更され、一の遊技状態から他の遊技状態に変更される（変動パターン選択モードが変更される）。つまり、特別図柄の変動パターンの決定条件（演出の決定条件）が変更されるようになっている。本実施形態では、変動パターン振分指定番号バッファとして、変動パターン振分指定番号１バッファと変動パターン振分指定番号２バッファとが設けられており、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）には、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）と、変動パターン振分指定番号２とが設けられている。
【０４２６】
なお本実施形態では、変動パターン振分指定番号バッファとして、大当り遊技終了後に変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）への設定値を記憶する「変動パターン振分指定番号１バッファ」と、上記変動パターン振分指定番号２への設定値を記憶する「変動パターン振分指定番号２バッファ」とが設けられている、また所定の遊技状態移行条件を満たすまで設定値を記憶する「変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）」と、所定の遊技状態移行条件を満たした場合に更新すべき値を記憶しておく「変動パターン振分指定番号２

」が設けられている。本実施形態の場合、大当り遊技終了後に「変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）」に対して「変動パターン振分指定番号１バッファ」の値をそのまま設定するようにし（後述の図１８の大当り終了処理（ステップＳ５９２）参照）、所定の遊技状態移行条件を満たした場合には、「変動パターン振分指定番号２」の値を「変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）」に対して設定するようになっている（後述の図１６Ｂのステップ４９０参照）。これにより、たとえば、「変動パターン振分指定番号１バッファ」に対応する「変動パターン振分指定番号１」という余分な格納領域（ＲＡＭ２０３の所定領域）を確保する必要がない。具体的には、大当り遊技終了後に上記「変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）」に対して「変動パターン振分指定番号１バッファ」の値をそのまま設定するようにすることで「変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）」、「変動パターン振分指定番号１」、および「変動パターン振分指定番号２」という３つのカウンタ格納領域を設ける必要がなく、「変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）」および「変動パターン振分指定番号２」という２つのカウンタ格納領域で済むことになる。その結果、ＲＡＭ２０３記憶容量・使用領域を削減し、遊技機の制御負担を軽減することができるようになっている。

【０４２７】

特に本実施形態のような、パチンコ店に設置するような遊技機、具体的には、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律による７号営業を対象とした遊技機においては、同法律おける遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則により、遊技動作全般の制御を司る主基板（本実施形態では、主制御部２０が該当する）に装着されるＲＯＭやＲＡＭに対する制限があるため（同規則別表第３　不正な改造その他の変更を防止するための遊技機の構造に係る技術上の規格（第６条関係））、プログラム容量の削減やＲＡＭの記憶容量・使用領域の削減などは重要な意義を有する。

【０４２８】

（特別図柄変動回数カウンタバッファ）

「特別図柄変動回数カウンタバッファ」は、特別図柄変動回数カウンタの設定を行うために利用される。「特別図柄変動回数カウンタ」とは、一の遊技状態から他の遊技状態への移行契機となる特別図柄の変動規定回数（遊技状態移行条件となる特別図柄の変動回数：以下、「遊技状態移行規定回数」と称する）を計数するためのカウンタである。たとえば、大当り終了後の「ＳＴ前半」から「ＳＴ後半」に移行される遊技状態移行規定回数として、特別図柄変動回数カウンタには７７回が設定される（後述の図１８の大当り終了処理（ステップＳ５９２）参照）。これにより、「ＳＴ前半」に移行してから特別変動表示ゲームの実行回数が７７回消化されると、当該「ＳＴ前半」から「ＳＴ後半」に移行されることになる。また「ＳＴ後半」に移行した場合、「ＳＴ後半」から「通常」に移行される遊技状態移行規定回数として、特別図柄変動回数カウンタには７回が設定される（後述の図１６Ｂのステップ４９１参照）。これにより、ＳＴ後半に移行してから特別変動表示ゲームの実行回数が７回消化されると、当該「ＳＴ後半」から「通常」に移行されることになる。

【０４２９】

本実施形態では、特別図柄変動回数カウンタバッファとして、大当り遊技終了後に特別図柄変動回数カウンタへの設定値を記憶する「特別図柄変動回数１カウンタバッファ」と、上記特別図柄変動回数２カウンタへの設定値を記憶する「特別図柄変動回数２カウンタバッファ」とが設けられている。また特別図柄変動回数カウンタには、遊技状態移行規定回数までの図柄変動表示ゲームの実行回数（本実施形態では、特別図柄の変動表示回数）をダイレクトにカウントする「特別図柄変動回数カウンタ」と、遊技状態移行規定回数に達した場合に更新すべき値を記憶しておく「特別図柄変動回数２カウンタ」が設けられている。本実施形態の場合、大当り遊技終了後に「特別図柄変動回数カウンタ」に対して「特別図柄変動回数１カウンタバッファ」の値をそのまま設定するようにし（後述の図１８の大当り終了処理（ステップＳ５９２）参照）、遊技状態移行規定回数に達した場合には、「特別図柄変動回数２カウンタ」の値を「特別図柄変動回数カウンタ」に対して設定す

るようになっている（後述の図１６ＢのステップＳ４９１参照）。これにより、たとえば、「特別図柄変動回数１カウンタバッファ」に対応する「特別図柄変動回数１カウンタ」という余分なカウンタ格納領域（ＲＡＭ２０３の所定領域）を確保する必要がない。具体的には、大当り遊技終了後に上記「特別図柄変動回数カウンタ」に対して「特別図柄変動回数１カウンタバッファ」の値をそのまま設定するようにすることで「特別図柄変動回数カウンタ」、「特別図柄変動回数１カウンタ」、および「特別図柄変動回数２カウンタ」という３つのカウンタ格納領域を設ける必要がなく、「特別図柄変動回数カウンタ」および「特別図柄変動回数２カウンタ」という２つのカウンタ格納領域で済むことになる。その結果、ＲＡＭ２０３記憶容量・使用領域を削減し、遊技機の制御負担を軽減することができるようになっている。

【０４３０】

なお本実施形態では、確変状態が継続する回数（規定ＳＴ回数）を８４回とし、ＳＴ前半の遊技期間（図柄変動表示ゲームの実行回数）とＳＴ後半の遊技期間の関係が、「ＳＴ前半（７７回）＞ＳＴ後半（７回）」となっているが本発明はこれに限られない。ＳＴ前半の遊技期間とＳＴ後半の遊技期間を同一期間（ＳＴ前半（４２回）＝ＳＴ後半（４２回））としても良いし、「ＳＴ前半（３０回）＜ＳＴ後半（５４回）」としても良い。

【０４３１】

（１０－３－２．特別図柄変動パターン作成処理（変動開始時の変動パターン作成処理）：図１４）

次に、上記の特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１２）について説明する。図１４は、図１２の特別図柄変動パターン作成処理の詳細を示すフローチャートである。

【０４３２】

図１４において、ＣＰＵ２０１は、まず図３３に示す「変動パターン振分テーブル選択テーブル」を取得する（ステップＳ４４１）。

【０４３３】

次いで、上記変動パターン振分テーブル選択テーブルを参照して、特別停止図柄作成処理の図柄抽選結果、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）（現在の遊技状態）、および作動保留球数（変動開始時の作動保留球数：保留０～３個（ステップＳ４０３参照））に基づき、目的の変動パターン振分テーブル（図３４～図３７）を取得する。

【０４３４】

次いで、変動パターン用乱数を取得し（ステップＳ４４３）、ステップＳ４４２で取得した変動パターン振分テーブルを参照して、変動パターン用乱数値に応じた（変動パターン用乱数値を利用した抽選により）、変動パターン指定コマンドを構成するコマンドデータ（ＭＯＤＥ＿２とＥＶＥＮＴ）、疑似連に必要な加算時間、「変動時間テーブル（図示せず）」を取得する（ステップＳ４４４）。

【０４３５】

（Ｔ－３．変動パターン振分テーブル選択テーブル（変動開始時）：図３３）

変動開始時に利用される場合の図３３の変動パターン振分テーブル選択テーブルについて説明する。なお変動パターン振分テーブル選択テーブルの詳細は既に説明したので、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【０４３６】

変動開始時においては、入賞時とは異なり、作動保留球数（ステップＳ４０３の変動開始時の作動保留球数）を考慮して、変動パターン振分テーブルが選択される。具体的には、特別図柄種別と当選種別（特別停止図柄作成処理（ステップＳ４１０）の図柄抽選結果）と作動保留球数と変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）とに基づき、複数種類の入変動パターン振分テーブル（ＦＨ１～１１、ＦＢ１～６）のうちからいずれか一つの「変動パターン振分テーブル」が決定される。ここでは、この変動パターン振分テーブル選択テーブルを利用し、変動開始時の変動パターンを決定するための変動パターン振分テーブル（図３４～図３７）を選択する。

【０４３７】

（Ｔ－４．変動パターン振分テーブル（変動開始時）：図３４～図３７）
次に、変動開始時に利用される場合の変動パターン振分テーブルについて説明する。なお変動パターン振分テーブルの詳細は既に説明したので、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。
【０４３８】
各変動パターン振分テーブルには、特別図柄に関する複数種類の変動パターンが、特別図柄種別と当選種別と作動保留球数と変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）、および変動パターン用乱数値（乱数値の大きさ：１００００）などに関連付けて定められており、変動パターン用乱数による抽選により、複数種類の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンが選択されるようになっている。具体的には、変動開始時の「変動パターン指定コマンド」を構成するための上位バイト側（「ＭＯＤＥ＿２」と下位バイト側（ＥＶＥＮＴ）のコマンドデータが決定される。これにより、変動パターン指定コマンドが決定され、今回の図柄変動表示ゲームに係る変動開始時の変動パターンが指定されることになる。変動パターン指定コマンド自体は、後続のステップＳ４４７の処理で作成される。
【０４３９】
また図示はしていないが、変動パターンの決定に伴い、その変動パターンに対応した「変動時間決定テーブル」も決定される。この「変動時間決定テーブル」には、変動時間（図柄変動表示動作時間）が定められており、上記決定された変動パターンに対応した変動時間決定テーブルを参照することにより、今回の変動パターンの変動時間が定まることになる。なお、この変動時間は、特別図柄変動表示ゲームと同調して実行される装飾図柄変動表示ゲームの遊技時間（装飾図柄の変動表示時間（演出時間））となる。
【０４４０】
＜Ｓ－１．当り変動パターン（変動開始時）の選択処理について＞
本実施形態では、当り変動パターンについて、次のような特徴を持つ。これについて、図３３の変動パターン振分テーブル選択テーブル、図３４の通常中当り変動パターン振分テーブル、図３６のＳＴ中当り変動パターン振分テーブルを参照しながら説明する。
【０４４１】
まず「通常」中に大当りに当選した場合について説明する。本実施形態では、通常中に大当りに当選した場合、その当選種別に応じて、変動パターン振分テーブル「ＦＢ１」または「ＦＢ２」が選択されるようになっている。具体的には、当選した大当りが１５Ｒ確変大当りの場合には変動パターン振分テーブル「ＦＢ１」が、１０Ｒ確変大当りの場合と４Ｒ確変大当りの場合には変動パターン振分テーブル「ＦＢ２」が選択されるようになっている。つまり、変動パターン振分テーブル「ＦＢ２」は、１０Ｒ確変大当りの場合と４Ｒ確変大当りの場合とで兼用（共通）の変動パターン振分テーブルとなっている。
【０４４２】
本実施形態では、複数種類の大当りにおいて共通の変動パターン振分テーブルを選択するようにして、変動パターン振分テーブルに要するデータ容量を削減することができるようになっている。特に本実施形態のような、パチンコ店に設置するような遊技機、具体的には、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律による７号営業を対象とした遊技機においては、同法律おける遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則により、遊技動作全般の制御を司る主基板（本実施形態では、主制御部２０が該当する）に装着されるＲＯＭやＲＡＭの容量が制限されているため（同規則別表第３　不正な改造その他の変更を防止するための遊技機の構造に係る技術上の規格（第６条関係））、プログラム容量の削減やＲＡＭの記憶容量・使用領域の削減などは重要な意義を有する。
【０４４３】
しかし単に、複数種類の大当りについて、その一部同士、またはすべてが共通の変動パターン振分テーブルを選択するようにするだけでは、図３４に示すように、一の大当りが当選した場合と他の大当りが当選した場合とで、共通の変動パターン群のうちからいずれかの変動パターンが選択されることになる。また各変動パターン選択率も同一となる。つまり、変動パターンに対応した演出（予告演出）を現出させるだけの構成では、一の大当

りが当選した場合と他の大当りが当選した場合とで、共通した変動パターンが選択されることになるので、図柄変動表示ゲームにおいて共通した演出が現出されることになってしまう。このことは、主制御部２０側におけるプログラム容量の削減を達成する代償として、種々の大当り当選に関連した演出が現出できずに、演出のバリエーションが乏しくなってしまう、といった問題が生じることを意味する。そこで本実施形態では、次のようにしてこの問題を解決している。

【０４４４】

本実施形態では、変動パターンを特定可能な「変動パターン指定コマンド」が送信され、続いて当選種別を指定する「装飾図柄指定コマンド」が演出制御部２４側に送信される（図１２のステップＳ４１２、Ｓ４１５、図１４、図３２参照）。したがって演出制御部２４側は、装飾図柄指定コマンドにより、当り種別（大当りの種類）を把握することができる。そこで演出制御部２４側において、たとえば、後述する図３８～図４０に示す当り種別に対応した演出抽選テーブル（本例では、予告演出として、リーチ演出に関連した可動体演出の現出する際に参照される「役物移動演出抽選テーブル」を代表的に例示している）を設けることにより、同じ変動パターンであっても、当り種別に応じて、演出パターンに変化をもたらすことができるようになっている。

【０４４５】

これについて具体例を挙げて説明すれば次のようになる。ここでは、一例として、今回の図柄変動表示ゲームが特図１側であり、当り種別が「４Ｒ確変大当り」であって、変動パターンが「通常中ＳＰリーチＡ」が選択された場合（以下、「ケース１」と称する）と、今回の図柄変動表示ゲームが特図１側であり、当り種別が「１０Ｒ確変大当り」であって、変動パターンが「通常中ＳＰリーチＡ」が選択された場合（以下、「ケース２」と称する）を代表例にとり説明する。

【０４４６】

上記ケース１の場合とケース２の場合とでは、主制御部２０側からは、同じ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド「Ａ１０３Ｈ」が送信され、装飾図柄指定コマンドは、ケース１の場合は４Ｒ確変大当りを指定する「Ｂ５０６Ｈ」が、ケース２の場合は、１０Ｒ確変大当りを指定する「Ｂ５０５Ｈ」が送信される。

【０４４７】

演出制御部２４側では、変動パターン指定コマンド「Ａ１０３Ｈ」を受信したが、装飾図柄指定コマンドが「Ｂ５０６Ｈ」の場合には、今回の大当りが「４Ｒ確変大当り」であるとして、図４０の役物移動演出抽選テーブルＣを参照し、また「Ｂ５０５Ｈ」の場合には「１０Ｒ確変大当り」であるとして、図３９の役物移動演出抽選テーブルＢを参照し、各大当りに対応した抽選テーブルにより現出すべき演出パターンを抽選により決定する。

【０４４８】

なお、詳細は後述するが、図３８～図４０で決定される演出パターンは基本演出パターン（役物移動演出の発生タイミングの大区分）であり、詳細な演出パターン（役物移動演出の発生タイミングの詳細区分、つまり役物移動演出の演出態様（役物移動演出に係る可動体役物の動作態様）と具体的な発生タイミング）は図４１～図４２の演出抽選テーブルを経て決定されるようになっている。

【０４４９】

ここで図３９の役物移動演出抽選テーブルＢと、図４０の役物移動演出抽選テーブルＣとにおける「通常中ＳＰリーチＡ」の欄を参照すれば、基本演出パターンである役物移動演出の発生タイミング（大区分）の選択率が異なるようになっている。具体的には、図３９の役物移動演出抽選テーブルＢにおける役物移動演出の発生タイミング（大区分）は、ＳＰリーチ中に発生させる場合（本実施形態では、ＳＰリーチ演出実行期間中に発生させる場合）が選択率「３０／１００」で、図柄仮停止後に発生させる場合（本実施形態では、リーチ演出終了後、装飾図柄が確定表示されるまでの仮停止表示期間中において発生させる場合）が選択率「７０／１００」で選択されるようになっている。一方、図４０の役物移動演出抽選テーブルＣにおける役物移動演出の発生タイミング（大区分）は、ＳＰリ

ーチ中に発生させる場合が選択率「２０／１００」で、図柄仮停止後に発生させる場合が選択率「８０／１００」で選択されるようになっている。

【０４５０】

上記ケース１（４Ｒ確変大当り）の場合とケース２の場合（１０Ｒ確変大当り）とでは役物移動演出の発生タイミングの選択率が異なるので、役物移動演出の発生タイミングの違いにより、今回の大当りの種類を推測する推測要素を遊技者に与えることができる。これは、各大当り当選に関連した演出（予告演出）を現出させることができることを意味する。

【０４５１】

したがって、主制御部２０側で決定された変動パターンが同じ変動パターンであっても、大当り種別に応じて選択される演出態様が異なるようにすることができる。換言すれば、一の大当りが当選した場合と他の大当りが当選した場合とで、共通した変動パターンが選択されたとしても、図柄変動表示ゲームにおいては、種々の大当り当選に関連した演出（予告演出）を現出させることができるようになる。これにより、主制御部２０側におけるプログラム容量を削減するとともに、演出のバリエーションを多彩なものにすることができるようにしている。

【０４５２】

次に「ＳＴ前半」中に大当りに当選した場合について説明する。本実施形態では、ＳＴ前半中に大当りに当選した場合、当選種別によらず、変動パターン振分テーブル「ＦＢ３」が選択されるようになっている。つまり、すべての大当り（ここでは、１５Ｒ、１０Ｒ、および４Ｒ確変大当り）について、共通の変動パターン振分テーブルが選択されるようになっている。換言すれば、すべての大当りに兼用される変動パターン振分テーブルが定められている。

【０４５３】

このケースの場合も上述したケース１・２の場合と同様に、後述する図３８～図４０に示す演出選択テーブルが当り種別に対応して選択されるので、ケース１・２の場合と同様の効果を奏することができるようになっている。

【０４５４】

なお、「ＳＴ後半」中においては、それぞれの当りに対応した変動パターン振分テーブル「ＦＢ４～ＦＢ６」が選択されるようになっている。本実施形態では、「通常」中の場合には、複数種類の大当りのうち一部の大当りについて共通の変動パターン振分テーブルが選択されるようになっており、ＳＴ中において「ＳＴ前半」中の場合には、すべての大当りについて、共通の変動パターン振分テーブルが選択されるようになっており、「ＳＴ後半」中においては、それぞれの当りに対応した変動パターン振分テーブルが選択されるようになっている。これにより、遊技状態に応じて、現出される予告演出のバリエーションが豊富化され、また遊技機の制御負担を軽減することができるようになっている。

【０４５５】

以上のように本実施形態では、主制御部２０側における変動パターン選択処理において、複数種類の当り（当り種別）うちいずれかの当りに係る当り変動パターンを選択する際、「複数種類の当りのすべて」および／または「その一部の当り同士間（たとえば、１０Ｒ確変大当りと４Ｒ確変大当り）」で共通の特定の変動パターン振分テーブルを選択可能に構成する一方、演出制御部２４側における演出制御処理において、当該複数種類の当りのそれぞれに対応した演出抽選テーブルを利用して目的の演出パターンを決定するようにしている。これにより、主制御部２０側における制御負担を軽減（プログラム容量の削減）するとともに、一の大当りが当選した場合と他の大当りが当選した場合とで共通した変動パターンが選択されたとしても、図柄変動表示ゲームにおいては、それぞれの大当り当選に関連した演出（予告演出）を現出させることができるので、演出の自由度が阻害されることがない。

【０４５６】

なお本実施形態では、遊技状態種別（通常、ＳＴ前半、ＳＴ後半など）に応じて、複数

種類の当りのすべてに共通する特定の変動パターン振分テーブルか、またはその一部の当り種別同士間で共通の特定の変動パターン振分テーブルを選択可能に構成しているが、本発明はこれに限られない。たとえば、遊技状態によらず、複数種類の当りのすべてに共通する変動パターン振分テーブルが選択されるように構成しても良いし、各遊技状態において、複数種類の当りのうち少なくもと２種類の当り同士間で、共通の変動パターン振分テーブルが選択されるように構成しても良い。またいずれの遊技状態下において、複数種類の当りのすべて、または一部の当り同士間で、どのような変動パターン振分テーブルを共通化するか（兼用させるか）については、適宜定めることができる。

【０４５７】

またハズレ時の予告演出を決定する場合も、上記した当りの場合と同様の処理内容を行うように構成することができる。これについて、たとえば、図３３に示す「変動パターン振分テーブル選択テーブル」を参照しながら説明する。

【０４５８】

図３３に示すように、主制御部２０側における変動パターン選択処理においてハズレ変動パターンを選択する際、特図１側に関し、「通常」中においては、ハズレＡの場合には作動保留球数に応じて変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～４」が選択されるようになっており、ハズレＢの場合には作動保留球数によらず変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」が選択されるようになっており、ハズレＢの場合には作動保留球数によらず変動パターン振分テーブル「ＦＨ６」が選択されるようになっている。また「ＳＴ前半」中および「ＳＴ後半中」においては、ハズレＡ～ハズレＣのすべてにおいて作動保留球数によらず変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」が選択されるようになっている。

【０４５９】

他方、特図２側に関し、「通常」中においては、ハズレＡ～ハズレＣのすべてにおいて、作動保留球数によらず変動パターン振分テーブル「ＦＨ１２」が選択されるようになっている。また「ＳＴ前半」中においては、ハズレＡの場合には、作動保留球数に応じて変動パターン振分テーブル「ＦＨ７（作動保留球数ゼロの場合）」、変動パターン振分テーブル「ＦＨ８（（作動保留球数１～３の場合）」が選択されるようになっており、ハズレＢおよびハズレＣの場合には、作動保留球数によらず、共通の変動パターン振分テーブル「ＦＨ９」が選択されるようになっている。また「ＳＴ後半」中においては、ハズレＡの場合には上述した「ＳＴ前半」中と同じであり、ハズレＢ場合には、作動保留球数によらず変動パターン振分テーブル「ＦＨ１０」が選択されるようになっており、ハズレＣ場合には、作動保留球数によらず変動パターン振分テーブル「ＦＨ１１」が選択されるようになっている。

【０４６０】

上記したうち、たとえば、特図１側の「ＳＴ前半」中または「ＳＴ後半」中のハズレのケースや、特図２側の「通常」中や「ＳＴ前半」中のハズレのケースについて、上記した当りの場合と共通性を有する関係として、「通常」中の当り変動パターン振分テーブルの選択処理の場合と同様に（「通常」中の場合には、１５Ｒ確変大当りの場合に変動パターン振分テーブル「ＦＢ１」が、１０Ｒ確変大当りの場合と４Ｒ確変大当りの場合では共通の変動パターン振分テーブル「ＦＢ２」が選択される構成）、「複数種類のハズレのすべて」および／または「その一部のハズレ種別同士間」で共通の変動パターン振分テーブル「ＦＨ９」が選択されうるが、この場合も演出制御部２４側における演出制御処理において、ハズレ種別に対応した演出抽選テーブルを設け、これを利用して目的の演出パターンを決定することができる。

【０４６１】

具体的には、各ハズレごとに対応した「ハズレ用の役物移動演出抽選テーブル」を設けることができる。たとえば、図４０Ａに示すような「役物移動演出抽選テーブルＤ」を設けることができる。図４０Ａは、ハズレＢに対応する役物移動演出抽選テーブルを代表的に示したものであり、ハズレＣに対応した「役物移動演出抽選テーブル」は、重複記載を避けるために図示を省略する。また本実施形態では、ハズレＡの場合はリーチ演出が選択

されないので（図３５、図３７参照）、ハズレＡ対応の役物移動演出抽選テーブルは必要がなく、本例では設けられていない。

【０４６２】

またハズレの場合は当りの場合よりも、可動体演出の発生率が相対的に低確率となるように定められている（図３８～図４０、図４０Ａ参照）。またハズレの場合は、上記復活演出を発生させることがないため、図示のように「図柄仮停止後」に可動体演出が現出されないようになっている。

【０４６３】

ハズレＢおよびハズレＣのそれぞれに対応する役物移動演出抽選テーブルを設けた場合には、各変動パターンに関連付けられた可動体演出の発生率（図４０Ａの発生タイミング「無し」の欄参照）や、可動体演出の発生させる場合のＳＰリーチ中の発生確率（同図の発生タイミング「ＳＰリーチ中」の欄参照）を、当りの場合と同様に、ハズレ種別に応じて異なる確率に定めることができる。たとえば、図４０Ａに示すように、ハズレＢの「通常中ＳＰリーチＡ」の場合には、可動体演出の発生が選択率「９０／１００」で、ＳＰリーチ中に発生させる場合が選択率「１０／１００」とし、ハズレＣの「通常中ＳＰリーチＡ」の場合には、可動体演出の発生が選択率「８０／１００」で、ＳＰリーチ中に発生させる場合が選択率「２０／１００」とすることができる。これにより、ハズレ時の場合も当り時の場合と同じ作用効果、つまり主制御部２０側における制御負担を軽減するとともに、ハズレの場合における演出のバリエーションを多彩なものにすることができる。

【０４６４】

またハズレについては、上述したようにハズレ種別に対応した演出抽選テーブルを設けない構成とすることができる。たとえば、図４０Ａに示す役物移動演出抽選テーブルを、すべてのハズレ種別（ここでは、ハズレＢおよびハズレＣ）に共通して利用することができる。特にハズレの場合は、当りの場合とは異なり、遊技者が演出からハズレ種別を推測して楽しむ、ということは考え難いからである。

【０４６５】

なお遊技状態によらず、または遊技状態に応じて、ハズレＡ～Ｃのすべてに共通の特定の変動パターン振分テーブル、またはその一部のハズレ種別同士間（たとえば、ハズレＢとハズレＣ）で共通の特定の変動パターン振分テーブルが選択されるように構成することもできる。この場合には、既に説明した当り時の場合と同じように、演出制御部２４側における演出制御処理において、ハズレＡ～ハズレＣのそれぞれに対応した演出抽選テーブル（図示せず）を設け、これを利用して目的の演出パターンを決定する構成とすれば良い。この場合も上記した当りの場合と同様の作用効果を奏することができる。

【０４６６】

また図示はしていないが、上記ハズレの場合に対応した演出抽選テーブルには、当り時に係る演出抽選テーブルのように、ハズレ時に係る変動パターン指定コマンドに関連した１または複数種類の演出態様を定めた１または複数種類の演出抽選テーブルが設けられている。これにより、ハズレ時の変動パターンに関連した演出選択処理により、図柄変動表示ゲーム中の演出の現出を実現している。

【０４６７】

＜Ｓ－２．ＳＴ中のリーチ変動パターンについて＞

また本実施形態では、ＳＴ前半とＳＴ後半とで、異なる種類のリーチ演出を現出可能に構成されている。図３６および図３７参照すれば、ＳＴ前半では、リーチ変動パターンとして、単一の「ＳＴ中リーチＤ」が選択され、ＳＴ後半では、ＳＴ中リーチＥ、ＳＴ中リーチＦ、ＳＴ中リーチＧのいずれかのリーチ変動パターンが選択されうるようになっている。つまり、ＳＴ前半よりもＳＴ後半の方が、多くのリーチ演出が出現しうる。このように、ＳＴ前半の遊技期間とＳＴ後半の遊技期間とで異なる種類のリーチ演出が現出されるように構成することで、内部遊技状態が同じ確変状態であっても、図柄変動表示ゲームの実行回数に応じて、ダイナミックに予告演出の種類を切り替えることができるようになっている。これにより、同一の内部遊技状態が所定のゲーム数間継続する場合であっても、

予告演出を多彩なものとすることができ、楽しくゲームを消化していくことができる。
【０４６８】
＜Ｓ－３．ハズレ変動パターンについて＞
また本実施形態では、ハズレ変動パターンについて、次のような特徴的要素を備える。これについて、図３３の変動パターン振分テーブル選択テーブル、図３５の通常中ハズレ変動パターン振分テーブル、図３７のＳＴ中ハズレ変動パターン振分テーブルを参照しながら説明する。
【０４６９】
まず、通常中のハズレ変動パターンについて説明する。図３３の変動パターン振分テーブル選択テーブルを参照すれば、通常中（変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）＝００Ｈ）において、特図２側は、ハズレ種別によらず、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１２」が選択されるようになっている。
【０４７０】
このハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１２」について、図３５の通常中ハズレ変動パターン振分テーブルを参照すれば、「通常変動１２ｓ（変動時間１２秒）」のみが選択されるようになっている。詳述するに、「通常」の場合は‘電サポ無し状態’であり、この電サポ無し状態中のハズレ当選の場合は、特図２側はハズレ種別および作動保留球によらず、リーチ状態を経由しない非リーチ演出用の「通常変動パターン」種別のみが指定されるようになっている。
【０４７１】
ここで本実施形態では、「通常中」のように‘電サポ無し状態’を伴う遊技状態の場合には「特図２先読み禁止条件」を成立させているので、特図２作動保留球を対象とした先読み判定が禁止されるようになっている。この‘電サポ無し状態中’において、特図２側の変動パターンを決定する際には、通常変動パターンだけが選択される変動パターン振分テーブル「ＦＨ１２」が選択されるようにし、かつ特図２作動保留球を対象とした先読み判定を禁止するといった特徴を有するが、そのように定めた理由は次の通りである。
【０４７２】
たとえば、通常変動パターン指定の特図１作動保留球が３個だけ保留され、この状態で、さらに上始動口３４に入賞があり、４個目の特図１作動保留球を対象とした先読み予告演出が開始されたケースを代表例にとって説明する（なお本実施形態では、古い作動保留球にリーチ有り変動パターンが存在しないことを条件に先読み予告演出の実行可否が抽選される、または古い作動保留球にリーチ有り変動パターンが存在する場合は、先読み予告演出の実行可否が抽選されるが、当該先読み予告演出の実行可とされる確率がゼロと定めてある）。ここでは、先読み予告演出の対象となった上述の「４個目の特図１作動保留球」を「予告対象保留球」と称して説明する。
【０４７３】
上記予告対象保留球が未だ消化されていない状態において、下始動口３５に入賞があり、特図２作動保留球が発生すると、優先変動機能により、後から発生した特図２作動保留球が優先的に消化される。このとき、その特図２作動保留球に係る変動パターンが‘リーチ有りハズレ変動パターン’と決定されてしまうと、上記予告対象保留球を対象とした先読み予告演出とは何ら関連性の無い、ハズレの「リーチ演出」が介在し、先読み予告演出が途中で寸断されてしまう。その結果、先読み予告演出の機能が十分に発揮されず、その演出効果を十分に活かすことができないといった恐れがある。
【０４７４】
そこで上記の問題に鑑み、まず‘電サポ無し状態’中における当落結果が「ハズレ」であった場合、特図２側の変動パターンを「通常変動パターン」だけが指定されるようにしている。これにより、上記問題を解決することができる。しかしこれだけでは、後から発生した特図２作動保留球を対象に、入賞時処理に係る一連の‘先読み判定’処理が実行されてしまい、先読み予告演出の制御負担が増大するといった問題は依然として残ってしまう。

【０４７５】
そこで本実施形態では、さらに発展的な実施形態として、既に説明したように、電サポ無し状態中は「特図２先読み禁止条件」を成立させ、電サポ有り状態中は「特図１先読み禁止条件」を成立させ、遊技状態に応じて、特図１側と特図２側の先読み判定を禁止する区間（先読み禁止状態）を切り替えている。これにより、先読み予告演出に関する制御負担を軽減することができる。なお、後から発生した特図２作動保留球が、たまたま大当り（小当りを含む）当選であった場合、特図２側の変動パターンとして‘リーチ有り当り変動パターン’が選択され、上記予告対象保留球を対象とした先読み予告演出中に「リーチ演出」が介在することになるが、この場合は、そのまま大当りとなるので遊技者にとって不利益をもらたらすものではなく、また先読み予告演出が寸断された場合には大当り当選確定となるといった意外性のある演出を加えることができるため、特に問題はないと考えられる。
【０４７６】
また電サポ無し状態であっても、普電開放遊技のロング開放に当選した場合、下始動口３５の入賞が複数発生する可能性があり、優先変動機能により、特図１作動保留球が存在する場合であっても特図１側の図柄変動表示ゲームよりも先に特図２側の図柄変動表示ゲームが複数回実行されうる。この場合、特図２側の変動パターンを「通常変動パターン」、特に単一の通常変動パターンだけが選択されるようにすると次のような利点がある。
【０４７７】
作動保留球数やハズレ種別に応じて特図２側の図柄変動表示ゲームの演出時間が異なるようにした場合、特図２側の図柄変動表示ゲームの消化中、図柄変動表示ゲームの演出時間が変化しうるので、複数回の図柄変動表示ゲームに跨って、密接な関連性を持つ演出（たとえば、ストーリー仕立ての物語風の演出）を連続的に展開させていくのが困難になることが考えられる。
【０４７８】
また電サポ無し状態であれば、今回の特図２側の図柄変動表示ゲームが開始したとき作動保留球数と、当該ゲームが終了したときの作動保留球数とが異なる可能性が極めて高く（普電開放遊技の発生率の関係上、下始動口３５の入賞が困難なため）、作動保留球数に応じて特別図柄の変動パターンが変化する場合は、次回の図柄変動表示ゲームの演出時間を予測することはできない。
【０４７９】
そこで本実施形態では、演出時間の長短が発生してしまうことを極力抑えるべく、電サポ無し状態下において、特図２側の図柄変動表示ゲームについては、作動保留球数およびハズレ種別に関係なく単一の「通常変動１２ｓ」が選択されるようにし、上記のような物語風演出を容易に展開させることができるようにしている。このようにすれば、ハズレに当選した場合は、作動保留球数およびハズレの種類に関係なく、毎回、同じ変動パターンの「通常変動１２ｓ」だけが選択されうることになる。これにより、ハズレに当選し続ける限り、１回毎の図柄変動表示ゲームの実行時間、すなわち演出時間が同じ時間幅を持ちながら遊技が進行していくので、物語風演出を展開する上で、極めて好適である。また大当り当選の場合は、当り変動パターンにより指定される特定の演出（図３４参照）を発生させることができるので、たとえば、物語風演出の一環として、ストーリー展開に終止符を打つようなエピローグ演出などの特別な演出が発生した時点で、大当り当選確定を報知することができるようになる。なお上記の「物語風演出」は、たとえば、敵と対峙しながら戦いを繰り広げるような「戦闘演出（大当り当選時は、敵が倒れる勝利演出。ハズレ当選時は、敵から攻撃を受ける敗北演出）」や、昔話しや童話の内容を展開していくような「筋書き演出（大当り当選時は、ストーリーの最終話の最終話演出、ハズレ当選時は、ストーリーが続く継続演出）」、図柄変動表示ゲームの実行ごとに遊技者に所定の指令を与える「指令演出（たとえば、ボタン予告演出を交え、「枠演出ボタン１３を押して、敵を倒せ！」といった指令を与える演出（大当り当選時は、指令達成演出。ハズレ当選時は、敵が残存する指令未達成演出）」など、何らかのストーリー展開がなされるものであれば

特に限定されない。

【０４８０】

次にＳＴ中のハズレ変動パターンについて説明する。図３３の変動パターン振分テーブル選択テーブルを参照すれば、ＳＴ中は通常中の場合とは逆に、ＳＴ前半およびＳＴ後半（変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）＝０１Ｈ、０２Ｈ）ともに、特図１側は、ハズレ種別によらず、変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」が選択されるようになっている。

【０４８１】

このハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」について、図３７のＳＴ中ハズレ変動パターン振分テーブルを参照すれば、「通常変動８ｓ（変動時間８秒）」のみが選択されるようになっている。詳述するに、「ＳＴ」中の場合は‘電サポ有り状態’であり、この電サポ有り状態中のハズレ当選の場合は、特図１側はハズレ種別および作動保留球によらず「通常変動パターン」種別のみが指定されるようになっている。

【０４８２】

ここで本実施形態では、「ＳＴ中」のように‘電サポ有り状態’を伴う遊技状態の場合には「特図１先読み禁止条件」を成立させているので、特図１作動保留球を対象とした先読み判定が禁止されるようになっている。本実施形態では、この‘電サポ有り状態中’においては「右打ち」が推奨されるため、上始動口３４への入賞はほぼない。このため、特図１側の変動パターンを決定する際には、ハズレ種別および作動保留球数によらず、単一の変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」が選択されるようにし、かつ特図１作動保留球を対象とした先読み判定を禁止することで、制御負担の軽減を大きく実現している。

【０４８３】

再び図１４の説明に戻り、ステップＳ４４４の処理を終えると、次いで、上記変動時間テーブルを参照し、特別図柄の変動時間（疑似連を伴う場合は、加算時間を含む）をＲＡＭ２０３のタイマ管理領域である「特別図柄役物動作タイマ」に設定する（ステップＳ４４５）。この「変動時間テーブル」には、選択される変動パターンに対応した特別図柄の変動時間として、疑似連無しの場合の特別図柄の変動時間（基本変動時間）が定められている。したがって疑似連を伴う変動パターンの場合には、基本変動時間に、図示の加算時間を加算した変動時間が特別図柄役物動作タイマに設定される。これにより、変動パターンに対応した特別図柄の変動時間が決定され、今回の図柄変動表示ゲーム（図柄遊技）の遊技時間が指定される。

【０４８４】

なお、上記特別図柄役物動作タイマには、特別図柄の変動時間の他、パチンコ遊技機１の遊技動作制御に係る複数種類の動作時間が処理状態に応じて設定される。つまり、１つのタイマにより複数種類の動作時間が管理可能となっており、各々の動作時間が当該タイマに重複設定されないように遊技動作処理手順が組まれている。これにより、ＲＡＭ２０３において、各々のタイマに対応した複数種類のタイマ管理領域を設けるよりも、プログラム領域やワーク領域を削減することができるようになっている。

【０４８５】

次いで、ステップＳ４４４で取得したコマンドデータに基づき、変動パターン指定コマンドを作成し（ステップＳ４４７）、これをＲＡＭ２０３に格納することなく、演出制御部２４に送信する（ステップＳ４４８）。これにより、今回の図柄変動表示ゲームの変動パターンが指定され、演出制御部２４側では、変動パターン指定コマンドを受けて、これに含まれる情報に基づき、今回の図柄変動表示ゲームに必要な演出を現出するための演出制御処理を行う。

【０４８６】

以上により特別図柄変動パターン作成処理を抜けて、図１２のステップＳ４１３の処理に進む。

【０４８７】

（Ｃ－２：変動パターン指定コマンド一覧：図３０、図３１）

図３０～図３１に、上記変動パターン指定コマンドの一覧を示す。図３０は当り時の変動パターン指定コマンドの一覧を、図３１はハズレ時の変動パターン指定コマンドの一覧を示す。

【０４８８】

本実施形態の変動パターン指定コマンドには、変動パターンＡ１～Ａ１７に対応する当り変動パターン指定コマンドと、変動パターンＨ１～Ｈ２２に対応するハズレ変動パターン指定コマンドの複数種類のコマンドが含まれる。この変動パターン指定コマンドが演出制御部２４に送信され、これに続き、装飾図柄指定コマンドが送信される。これらのコマンドを受けた演出制御部２４は、各コマンドに含まれる情報に基づき、今回の図柄変動表示ゲーム中の現出するための予告演出や、最終的に停止させる装飾図柄態様（停止装飾図柄）やリーチ状態を形成するリーチ図柄などを決定して、演出シナリオを構築し、その演出シナリオに基づいて、今回の図柄変動表示ゲームの演出を現出させる。なお、上記変動パターン指定コマンドには、少なくとも当落結果情報と変動パターン情報とが含まれるので、演出制御部２４は、この変動パターン指定コマンドに基づいて、今回の図柄変動表示ゲームに係る演出態様や停止装飾図柄を決定し、図柄変動表示ゲームを実行させることもできる。

【０４８９】

ここで図３１のハズレ変動パターン指定コマンドの一覧を参照しながら、各種の変動パターンに規定された変動時間に着目した遊技状態の特徴について説明する。

【０４９０】

本実施形態の通常変動パターンには、通常中において選択されうる「通常変動５ｓ（変動時間５秒）」（変動パターンＨ１）、「通常変動８ｓ（変動時間８秒）」（変動パターンＨ２）、および「通常変動１２ｓ（変動時間１２秒）」（変動パターンＨ３）と、ＳＴ中において選択されうる「ＳＴ中通常変動２ｓ（変動時間２秒）」（変動パターンＨ１７）、および「ＳＴ中通常変動８ｓ（変動時間８秒）」（変動パターンＨ１８）とが含まれる。

【０４９１】

（Ｄ－１：高速変動状態）

これら通常変動パターンのうち、「ＳＴ中通常変動２ｓ」に着目する。この「ＳＴ中通常変動２ｓ」は、相対的に短い変動時間が規定された変動パターンであり、本実施形態では、全変動パターンのうち、最短の変動時間が規定された変動パターンとなっている。ここで「ＳＴ」中は電サポ有り状態であるので、作動保留球が毎ゲーム中、複数個保留されていると考えられる。そして、「ＳＴ中通常変動２ｓ」は、ハズレ種別のうちでも当選確率がが最も高い「ハズレＡ」の場合に選択される通常変動パターンとなっている。したがって、「ＳＴ」中のハズレ当選の場合、特別図柄の変動時間幅を「２秒」とする高速変動パターンが高確率で選択されることになる。すなわち、ＳＴ中は、他の確変状態と比べて図柄変動表示ゲームの平均的な消化時間（１ゲームあたりの図柄変動表示ゲームの平均時間、または単位時間あたりの図柄変動表示ゲームの時間）が相対的に短くなる「高速変動状態」下に置かれる。

【０４９２】

このような「高速変動状態」は、主として、「ゲームの平均消化速度を上げて、遊技の進行に関する時間効率を高める」といった遊技性に重きを置いた遊技状態で有用である。特に、確変状態中は、「電サポ有り状態＋高確率状態＋特別図柄時短状態」となり、単位時間あたりのゲーム消化スピードが向上し、かつ大当り当選が容易となるように工夫された遊技状態となる。このような遊技状態下に置かれた場合、遊技者の中には、演出を楽しむよりも早く大当りを得たいと欲する遊技者も多い。そこで本実施形態では、ＳＴ中の場合、上記「高速変動状態」を発生させるようになっている。なお「時短状態」を発生可能に構成した場合には、大当り抽選確率は低確率状態ではあるが「電サポ有り状態＋特別図柄時短状態」とする抽選回数向上状態となる。この場合も、上述の「ＳＴ中」と同じく、上記「高速変動状態」を発生させても良い。

【０４９３】
（Ｄ－２：低速変動状態）
上記「高速変動状態」に対し、「通常変動１２ｓ（変動時間１２秒）」や「通常変動８ｓ（変動時間８秒）」などの比較的長い変動時間が規定された複数種類の変動パターンが選択され易い遊技状態では、図柄変動表示ゲームの平均的な消化時間が相対的に長くなる「低速変動状態」下に置かれる。このような「低速変動状態」下では、図柄変動表示ゲームの平均的な消化時間が「高速変動状態」よりも長くなるが、その代わりに演出時間を長めにとることができるので、「演出を楽しむ」といった遊技性に重きを置いた遊技状態で有用である。大当り抽選確率が低確率、あるいはその可能性が高いといった遊技状態の場合、上述の確変状態のときとは反対に、「演出を楽しみながら遊技に興じたい」という遊技者も多い。そこで本実施形態では、「通常」中の場合には、上記「低速変動状態」を発生させるようにしている。
【０４９４】
なお本実施形態では、ＳＴ前半とＳＴ後半とで、上記「高速変動状態」を発生させるようにしているが本発明はこれに限らず、ＳＴ前半を「高速変動状態」とし、ＳＴ後半を「低速変動状態」となるように構成しても良い。またその逆に、ＳＴ前半を「低速変動状態」とし、ＳＴ後半を「高速変動状態」となるように構成しても良い。特にＳＴ中は確変状態下であるため、ＳＴ中は大当り当選を待ちつつ、じっくり演出も楽しみたいと欲する遊技者も多い。またＳＴ中は、大当りの連荘が期待できる遊技状態下となるため、連荘スピードを欲する遊技者も多い。このような幅広い遊技者層の欲求を満たすため、ＳＴ前半とＳＴ後半とで、ゲーム消化速度に変化を与えることは好適である。なお、ＳＴ前半またはＳＴ後半を「低速変動状態」とするためには、通常中と同じように、たとえば、変動パターン振分テーブルにおいて「通常変動１２ｓ（変動時間１２秒）」や「通常変動８ｓ（変動時間８秒）」などの比較的変動時間が長い通常変動パターンが高確率で選択されるように構成すれば良い。
【０４９５】
（１０－４．特別図柄変動中処理：図１５）
次に、特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）について説明する。図１５は、図９の特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）の詳細を示すフローチャートである。
【０４９６】
図１５において、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否か、つまり特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ４５１）。特別図柄役物動作タイマがゼロでない場合は（ステップＳ４５１：ＮＯ）、未だ特別図柄の変動時間が経過していない、つまり特別図柄が変動中であるので、何もしないでこの特別図柄変動中処理を抜ける。
【０４９７】
特別図柄役物動作タイマがゼロになったならば（ステップＳ４５１：ＹＥＳ）、演出制御コマンドとして、特別図柄の変動が終了したことを示す「変動停止コマンド」を演出制御部２４に送信する（ステップＳ４５２）。この変動停止コマンドにより演出制御部２４は、特別図柄の変動時間経過して特別図柄変動表示ゲームが終了したことを把握し、現在変動表示中の装飾図柄を停止表示（確定表示）させる。これにより、特別図柄変動表示ゲームの終了とともに、装飾図柄変動表示ゲームも終了することになる。
【０４９８】
次いで、特別図柄の変動停止時の設定処理として、ＲＡＭ２０３の特別図柄確定タイマに、特別図柄確定信号出力時間（たとえば、１００ｍｓ）を格納し、特別図柄役物動作タイマに確定表示時間（たとえば、５００ｍｓ）を格納し、特別図柄動作ステータスを「確認中（０３Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０３Ｈを格納）、特別図柄変動中フラグに００Ｈ（ＯＦＦ状態）を格納し（ステップＳ４５３）、この特別図柄変動中処理を抜ける。上記「特別図柄確定信号出力時間」とは、枠用外部端子基板２１からホールコンピュータＨＣに対し、特別図柄が確定表示された旨を報知する特別図柄確定信号の出

力時間を確保するための余裕時間である。また「確定表示時間」とは、特別図柄の変動表示が終了して特別図柄の停止表示した際、その停止表示を保持する時間（停止表示時間）である。

【０４９９】

ステップＳ４５３の処理を終えると、この特別図柄変動中処理を抜けて、図９のステップＳ３０９の特別図柄表示データ更新処理を行った後、特別図柄管理処理を抜けて、図８のステップＳ０６０の特別電動役物管理処理に進む。

【０５００】

（１０－６．特別図柄確認時間中処理（変動停止時処理）：図１６Ａおよび図１６Ｂ）

次に、特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）について説明する。図１６Ａおよび図１６Ｂは、図９の特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）の詳細を示すフローチャートであり、図１６Ａはその前半部、図１６Ｂは後半部を示す。

【０５０１】

図１６Ａおよび図１６Ｂにおいて、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４７１）。ここでの特別図柄役物動作タイマには、「確定表示時間」が設定されている（図２０のステップＳ４５３参照）。上記特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は（ステップＳ４７１：ＮＯ）、何もしないでこの特別図柄確認時間中処理を抜ける。

【０５０２】

特別図柄役物動作タイマがゼロになったならば（ステップＳ４７１：ＹＥＳ）、今回の特別図柄変動表示ゲームが終了したとして、特別図柄動作ステータスを「待機中（０１Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０１Ｈを格納）（ステップＳ４７２）、現在の遊技状態に応じた遊技状態判定番号（ＹＪ）をＲＡＭ２０３の遊技状態判定領域に格納する（ステップＳ４７３）。

【０５０３】

次いで、大当り判定フラグを取得し、大当り判定フラグの状態を判定する（ステップＳ４７４）。

【０５０４】

（大当り判定フラグがＯＮ状態の場合）

上記ステップＳ４７４の判定で、大当り判定フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）の場合（ステップＳ４７４：＝５ＡＨ）、大当り図柄停止時の各種設定処理を行う（ステップＳ４７５）。ここでは、大当り図柄停止時の各種設定処理（大当り遊技の開始前処理）として、大当り判定フラグに００Ｈ（ＯＦＦ状態）を格納し、条件装置作動フラグに５ＡＨ（ＯＮ状態）を格納し、さらに、普電役物開放延長状態フラグ、普通図柄時短状態フラグ、普通図柄確変状態フラグ、特別図柄時短状態フラグ、特別図柄確変状態フラグ、特別図柄時短回数カウンタ、特別図柄確変回数カウンタ、および特別図柄変動回数カウンタの各々に００Ｈ（ＯＦＦ状態）を格納し、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）に００Ｈ（通常Ａ指定）を格納し、遊技状態報知ＬＥＤ（図示せず）の点灯・消灯を指定する遊技状態報知ＬＥＤ出力番号に００Ｈを格納して、この特別図柄確認時間中処理を抜ける。

【０５０５】

なお上記「遊技状態報知ＬＥＤ」とは、現在の遊技状態情報を報知する状態報知手段である。本実施形態の遊技状態報知ＬＥＤ（状態報知手段）は、特別図柄時短状態であるか否かを報知するために利用される。ＣＰＵ２０１は、遊技状態報知ＬＥＤ出力番号に応じて、遊技状態報知ＬＥＤ（状態報知手段）の報知態様を変化させる。たとえば、上記遊技状態報知ＬＥＤ出力番号が「００Ｈ」の場合、現在、特別図柄時短状態ではない旨が（遊技状態報知ＬＥＤ：消灯状態（非特別図柄時短状態報知）、「０１Ｈ」の場合には、現在、特別図柄時短状態である旨が報知される（遊技状態報知ＬＥＤ：点灯状態（特別図柄時短状態報知）。

【０５０６】

（大当り判定フラグがＯＦＦ状態の場合）

上記ステップＳ４７４の判定で、大当り判定フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）の場合（ステップＳ４７４：≠５ＡＨ）、次いで、特別図柄時短回数カウンタ（特別図柄時短状態の残り回数）がゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４７８）。特別図柄時短回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４７８：ＹＥＳ）、何もしないでステップＳ４８３の処理に進む。

【０５０７】

特別図柄時短回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４７８：ＮＯ）、今回の変動回数の消化分として、特別図柄時短回数カウンタを１減算し（ステップＳ４７９）、減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８０）。

【０５０８】

減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８０：ＮＯ）、特別図柄時短状態の終了回数に達していないので、何もしないでステップＳ４８３の処理に進む。

【０５０９】

減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８０：ＹＥＳ）、特別図柄時短状態の終了回数（本実施形態では、８４回）に達したとして、時短終了時の設定処理を行う（ステップＳ４８１）。ここでは、時短終了時の設定処理として、普電役物開放延長状態フラグ、普通図柄時短状態フラグ、普通図柄確変状態フラグ、および特別図柄時短状態フラグの各々に００Ｈ（ＯＦＦ状態）を、また変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）に００Ｈを、遊技状態報知ＬＥＤ出力番号に００Ｈ（非特別図柄時短状態指定）を格納する。これにより次ゲームから、電サポ無し状態下に置かれることになる。

【０５１０】

ステップＳ４８１の時短終了時の設定処理を終えると、演出制御コマンドとして、特別図柄時短状態が終了した旨を示す（電サポ無し状態移行情報）「時短終了コマンド」を演出制御部２４に送信する（ステップＳ４８２）。この時短終了コマンドは、今回の図柄変動表示ゲーム終了時に送信されるので、演出制御部２４は、次ゲームから‘電サポ無し状態’となる旨を次ゲームが開始される前に把握することができる。

【０５１１】

なお本実施形態の場合、電サポ有り状態から電サポ無し状態に移行する場合は、確変状態（ＳＴ中）から通常状態（通常中）に移行することと同じであるので、演出制御部２４が上記「時短終了コマンド」を受けると、たとえば、次に行われる装飾図柄変動表示ゲームを開始する際、ＳＴ後半演出モード用の背景画像（背景演出）から通常演出モード用の背景画像（背景演出）に切り替えて当該演出モード下での演出制御処理を行うことができる。また発射位置として左流下経路３ｂを狙う旨を指示する「発射位置誘導演出（左打ち報知演出）」を現出させるための演出制御処理を行うことができる。また上述したように、上記時短終了コマンドは、今回の図柄変動表示ゲーム終了時に送信されるので、演出制御部２４は、次ゲームから通常状態（通常中）に移行することを把握し、次ゲーム開始前に、通常演出モード用の背景画像（背景演出）に切り替えることができる。

【０５１２】

ステップＳ４８３の処理に進むと、特別図柄確変回数カウンタ（残りＳＴ回数）がゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８３）。

【０５１３】

特別図柄確変回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４８３：ＹＥＳ）、ステップＳ４８７の処理に進む。しかし特別図柄確変回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８３：ＮＯ）、今回の特別図柄の変動回数消化分として、特別図柄確変回数カウンタを１減算し（ステップＳ４８４）、その減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８５）。

【０５１４】

減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８５：ＮＯ）、規定ＳＴ回数（８４回）に達していないので、何もせずにステップＳ４８７の処理に進む。

【０５１５】
減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８５：ＹＥＳ）、特別図柄の変動回数が規定ＳＴ回数（ＳＴ終了回数）の８４回に達したとして、確変終了時の設定処理を行う（ステップＳ４８６）。ここでは、確変状態終了に伴う通常遊技状態への移行設定処理として、普電役物開放延長状態フラグ、普通図柄時短状態フラグ、普通図柄確変状態フラグ、特別図柄時短状態フラグ、および特別図柄確変状態フラグの各々に００Ｈ（ＯＦＦ状態）を格納し、また変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）に００Ｈを、遊技状態報知ＬＥＤ出力番号に００Ｈ（非特別図柄時短状態指定）を格納する。これにより、次ゲームから、大当り抽選確率が高確率状態から低確率状態下に置かれることになる。
【０５１６】
本実施形態の場合、特別図柄の変動回数が規定ＳＴ回数の８４回に達した場合、ステップＳ４８１の時短終了時の設定処理とステップＳ４８６の確変終了時の設定処理とを辿ることになる。これにより、内部遊技状態が「通常状態」に移行され、遊技状態（変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ））が通常中を指定する「００Ｈ」に設定される。
【０５１７】
上記ステップＳ４８６の確変終了時の設定処理を終えると、ステップＳ４８７の処理に進み、ここでは、特別図柄変動回数カウンタがゼロであるか否か、つまり遊技状態移行規定回数（「ＳＴ前半」から「ＳＴ後半」移行時：遊技状態移行規定回数７７回、「ＳＴ後半」から「通常」移行時：遊技状態移行規定回数７回）がゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８７）。
【０５１８】
特別図柄変動回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４８７：ＹＥＳ）、何もしないでこの特別図柄確認時間中処理を抜ける。
【０５１９】
特別図柄変動回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８７：ＮＯ）、今回の変動回数の消化分として、特別図柄変動回数カウンタを１減算し（ステップＳ４８８）、その減算後の特別図柄変動回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８９）。
【０５２０】
減算後の特別図柄変動回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８９：ＮＯ）、遊技状態移行規定回数に達していないとして、何もしないでこの特別図柄確認時間中処理を抜ける。
【０５２１】
減算後の特別図柄変動回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８９：ＹＥＳ）、特別図柄の変動回数が遊技状態移行規定回数に達したとして、変動パターン振分指定番号更新処理を行う（ステップＳ４９０）。
【０５２２】
この変動パターン振分指定番号更新処理では、上記遊技状態移行規定回数に達した場合に必要な変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）の更新処理を行う。本実施形態の場合、変動パターン振分指定番号更新処理が行われるのは、（Ｉ）大当り終了後、ＳＴ前半の継続期間として設定される遊技状態移行規定回数の７７回分消化された場合、（ＩＩ）ＳＴ前半終了後、ＳＴ後半の継続期間として設定される遊技状態移行規定回数の７回分消化された場合である。
【０５２３】
前者の場合には（上述の（Ｉ））、現在の変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）、つまりＳＴ前半を指定する変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）「０１Ｈ」から、ＳＴ後半を指定する変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）「０２Ｈ」に、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）を更新する。この「０２Ｈ」については、後述の大当り終了処理（図１８）中のステップＳ５９２の処理において、ＲＡＭ２０３の「変動パターン振

分指定番号２」に設定される値であり（当該処理中の‘変動パターン振分指定番号２←０２Ｈ’の記載参照）、ここでは、この値を取得して、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）に「０２Ｈ」を設定（更新）する。

【０５２４】

なお上記遊技状態移行規定回数の「７７回」は、後述の大当り終了処理（図１８）中のステップＳ５９２の処理（当該処理中の‘特別図柄変動回数カウンタ←７７回’の記載参照）で設定される値である。これにより、特別図柄の変動パターンの選択条件が変更されることになる。具体的には、上記遊技状態移行規定回数７７回に達する前の場合には、ＳＴ前半に対応した特別図柄の変動パターンが選択されるように、変動パターンの選択条件が指定されているが、当該遊技状態移行規定回数に達した場合には、ＳＴ後半に対応した特別図柄の変動パターンが選択されるように、その選択条件が変更される。

【０５２５】

また後者の場合には（上述の（ＩＩ））、現在の変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）、つまりＳＴ後半を指定する変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）「０２Ｈ」から、通常を指定する変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）「００Ｈ」に、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）を更新する。なお上記遊技状態移行規定回数の７回は、後述のステップＳ４９１（特図変動回数カウンタ更新処理）で設定される値である。ここでは、上記遊技状態移行規定回数７回に達する前の場合には、ＳＴ後半に対応した特別図柄の変動パターンが選択されるように、変動パターンの選択条件が指定されているが、当該遊技状態移行規定回数に達した場合には、通常に対応した特別図柄の変動パターンが選択されるように、その選択条件が変更される。

【０５２６】

上記したステップＳ４９０処理は、所定の選択変更条件の成立に基づき、特別図柄の変動パターンの選択条件を変更するための選択条件変更制御手段として働く。

【０５２７】

次いで、ステップＳ４９０の変動パターン振分指定番号更新処理を終えると、次いで、特図変動回数カウンタ更新処理を行う（ステップＳ４９１）。ここでは、ＳＴ前半の遊技状態移行規定回数７７回が消化された後、ＳＴ後半の継続期間として、特別図柄変動回数カウンタに「７回」を設定する。この「７回」については、後述の大当り終了処理（図１８）中のステップＳ５９２の処理において、ＲＡＭ２０３の「特別図柄変動回数２カウンタ」に設定される値であり（当該処理中の‘特別図柄変動回数２カウンタ←７７回’の記載参照）、ここでは、この値を取得して、特別図柄変動回数カウンタに「７回」を設定（更新）する。本実施形態では、ステップＳ４８７～Ｓ４９１の処理により、ＳＴ前半、ＳＴ後半が管理されるようになっている。

【０５２８】

次いで、演出制御コマンドとして、移行先の遊技状態情報を含む「遊技状態指定コマンド」を演出制御部２４に送信して（ステップＳ４９２）、特別図柄確認時間中処理を抜ける。この「遊技状態指定コマンド」により演出制御部２４は、今回のゲームで「ＳＴ前半中」が終了し、次ゲームから「ＳＴ後半中」となる旨を、または「ＳＴ後半中」が終了し、次ゲームから「通常中」となる旨を把握する。これにより、演出制御部２４は、次に行われる装飾図柄変動表示ゲームを開始する際、移行先となる遊技状態に対応した演出モード用の背景画像（背景演出）に切り替え、当該演出モード下での演出制御処理を行う。

【０５２９】

なお本実施形態では、次に行われる図柄変動表示ゲームに係る変動パターン指定コマンドが送信される前に、上述の遊技状態指定コマンドが送信されるようになっている。このため演出制御部２４は、この遊技状態指定コマンドを受信した場合、次に行われる図柄変動表示ゲームに係る変動パターン指定コマンドが送られてくる前段階で、現在の演出モード用の演出（たとえば、背景演出）から、他の演出モード用の演出に切り替えることができる。つまり、次回の図柄変動表示ゲームに係る変動パターン指定コマンドが送られてくる前に、他の演出モードに関連する演出を現出させる、換言すれば、次回の図柄変動表示

ゲームに先立って、他の演出モードに関連する演出を現出させることができるようになっている。これにより遊技者は、今回の図柄変動表示ゲームが終了したときに作動保留球が存在しない場合（次回の図柄変動表示ゲームが開始されない場合）であっても、次回の図柄変動表示ゲームに係る演出モードを前もって把握することができることになる。

【０５３０】

以上により、この特別図柄確認時間中処理を抜けると、図９のステップＳ３０９の特別図柄表示データ更新処理を行った後、特別図柄管理処理を抜けて、図８のステップＳ０６０の特別電動役物管理処理に進む。

【０５３１】

＜１１．特別電動役物管理処理：図１７＞

次に、図８中の特別電動役物管理処理（ステップＳ０６０）について説明する。図１７は、ステップＳ０６０の特別電動役物管理処理の詳細を示すフローチャートである。

【０５３２】

図１７において、ＣＰＵ２０１は、まず条件装置作動フラグの状態を判定する（ステップＳ５０１）。条件装置作動フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）の場合（ステップＳ５０１：≠５ＡＨ）、この場合は、小当り遊技中ではなく（ステップＳ５０１：≠５ＡＨ）、大当り遊技中でもないので、何もしないでこの特別電動役物管理処理を抜ける。

【０５３３】

条件装置作動フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）の場合（ステップＳ５０１：＝５ＡＨ）、特別電動役物動作ステータス（００Ｈ～０４Ｈ）に応じた処理を行う（ステップＳ５０２：特別電動役物ステータス分岐処理）。なお「特別電動役物動作ステータス」とは、特別変動入賞装置５２の挙動を示すステータス値であり、このステータス値は処理状態に応じて変更され、ＲＡＭ２０３の特別電動役物動作ステータス格納領域に格納される。

【０５３４】

ステップＳ５０２の特別電動役物動作ステータス分岐処理では、特別電動役物動作ステータス値に応じた処理を呼び出して実行させる。具体的には、特別電動役物動作ステータスが「開始処理中（００Ｈ）」の場合には、大当り開始処理（ステップＳ５０５）を、「作動開始処理中（０１Ｈ）」の場合には、特別電動役物作動開始処理（ステップＳ５０６）を、作動中（０２Ｈ）」の場合には、特別電動役物作動中処理（ステップＳ５０７）を、「継続判定中（０３Ｈ）」の場合には、特別電動役物作動継続判定処理（ステップＳ５０８）を、「終了処理中（０４Ｈ）」の場合には、大当り終了処理（ステップＳ５０９）を呼び出して実行させる。これらの処理により大当り遊技に係る特別変動入賞装置５２の動作が制御される。ここで、上述の「開始処理中（００Ｈ）」とは、大当り遊技開始前の待機状態である旨を示し、「作動開始処理中（０１Ｈ）」とはラウンド遊技開始前の待機状態である旨を示し、「作動中（０２Ｈ）」とはラウンド遊技が実行中である旨を示し、「継続判定中（０３Ｈ）」とは次回のラウンド遊技を継続させるか否かの判定中である旨を示し、「大当り終了処理中（０４Ｈ）」とは大当り遊技終了時の終了処理中である旨を示す。上記ステップＳ５０５～Ｓ５０９のいずれかの処理を終えると、特別電動役物管理処理を抜けて、図８のステップＳ０６１の右打ち報知情報管理処理に進む。

【０５３５】

以下に、大当り遊技制御処理（ステップＳ５０５～Ｓ５０９）について説明する。

【０５３６】

＜大当り遊技制御処理（ステップＳ５０５～Ｓ５０９）＞

先ず、大当り開始処理（ステップＳ５０５）について説明する。

【０５３７】

（１１－１．大当り開始処理）

大当り遊技開始時には、特別電動役物動作ステータスが初期ステータス値の「開始処理中（００Ｈ）」に設定されている。したがって、大当りとなった場合には、まず最初に、この大当り開始処理が行われるようになっている。

【０５３８】

ここでは、まず大当り遊技を開始する際に必要な大当り遊技開始時の設定処理として、役物連続作動装置作動フラグに５ＡＨ（ＯＮ状態）を格納し、特別電動役物動作ステータスを「作動開始処理中（０１Ｈ）」に切り替え（特別電動役物動作ステータスに０１Ｈを格納）、連続回数カウンタに０１Ｈを格納する。上記「役物連続作動装置作動フラグ」とは、役物連続作動装置の作動状態を指定するためのフラグで、当該フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）である場合には役物連続作動装置作動中（ラウンド遊技継続可）である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）である場合には役物連続作動装置非作動（ラウンド遊技継続不可）である旨を示す。また「連続回数カウンタ」とは、ラウンド遊技の連続実行回数を管理するためのカウンタであり、現在のラウンド数はここに記憶される。ここでの連続回数カウンタは「０１Ｈ」が設定されるので、現在のラウンド数は１Ｒ目を示している。

【０５３９】

次いで、特別図柄判定データ（大当り種別）に応じた最大ラウンド数（規定ラウンド数）とラウンド表示ＬＥＤ番号とが定められた「大当り開始設定テーブル（図示せず）」を取得する。この大当り開始設定テーブルを参照して、今回の特別図柄判定データに対応した各データを、それぞれに対応するＲＡＭ２０３の記憶領域に格納し、また特別図柄役物動作タイマに「開始インターバル時間」を格納する。なお上記「開始インターバル時間」とは、特別図柄の確定表示時間が経過して大当りが確定した後（図１４のステップＳ４５３の、図１５ＡのステップＳ４７１参照）、特別変動入賞装置５２が作動するまでのインターバル区間であって、オープニング演出が行われる区間を定めた時間幅（１回目のラウンド遊技が行われる前の初回演出時間）を指す。また「ラウンド表示ＬＥＤ番号」とは、ラウンド数表示装置３９ｂ（ラウンド数表示手段）の報知態様を指定するデータで、今回の大当り遊技の最大ラウンド数（規定ラウンド数）を示す。

【０５４０】

次いで、オープニング演出の開始を指示する「大当り開始コマンド」を演出制御部２４に送信し、この大当り開始処理を抜けて、図８のステップＳ０６１の右打ち報知情報管理処理に進む。なお「大当り開始コマンド」には、オープニング演出の開始を指示する役割の他、今回の大当り種別とその大当り当選時の遊技状態とを特定可能な情報が含まれ、演出制御部２４側において、大当り遊技中に展開される一連の当り演出（大当り種別ごとに対応するオープニング演出、ラウンド演出、ラウンド終了演出、およびエンディング演出など）を決定する際にも利用される。

【０５４１】

（１１－２．特別電動役物作動開始処理）

次に、特別電動役物作動開始処理（ステップＳ５０６）について説明する。

【０５４２】

ここではまず、特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する。ここでの特別図柄役物動作タイマには、「ラウンド遊技開始前のインターバル時間」が設定されている。このインターバル時間としては、初回のラウンド（１Ｒ目）では、上記大当り開始処理（ステップＳ５０５）で設定された「開始インターバル時間」が監視されるが、２Ｒ目以降でこの特別電動役物作動開始処理（ステップＳ５０６）を通過するときは、「開放前インターバル時間（後述の特別電動役物作動継続判定処理（ステップＳ５０８）で設定されるインターバル時間）」が監視される。この特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は、何もしないでこの特別電動役物作動開始処理を抜ける。

【０５４３】

一方、特別図柄役物動作タイマがゼロ、つまり開放前インターバル時間（初回のラウンド（１Ｒ目）の場合は、開始インターバル時間）が経過したならば、特別図柄判定データ（大当り種別）と現在のラウンド数とに応じた大入賞口５０の開閉動作パターンを設定する（大入賞口開閉動作設定処理）。具体的には、大入賞口５０を開放させるための大入賞口開閉動作時間（たとえば、長開放時間であれば２９．８秒、短開放時間であれば０．１秒）を特別図柄役物動作タイマに格納し、大入賞口ソレノイド５２ｃを制御するためのソ

レノイド用制御データを設定する。これにより、大入賞口ソレノイド５２ｃを動作させ、大入賞口５０が上記大入賞口開閉動作時間を上限に開放される。また大入賞口開放開始動作に伴い、「大入賞口開放コマンド」を演出制御部２４を送信する。この「大入賞口開放コマンド」は、ラウンド遊技開始情報（ラウンド演出の開始指示情報）や現在のラウンド数情報を含み、演出制御部２４側において、ラウンド数に対応するラウンド演出を現出させる際に利用される。上記大入賞口開閉動作設定処理を終えると、特別電動役物動作ステータスを「作動中（０２Ｈ）」に切り替え（特別電動役物動作ステータスに０２Ｈを格納）、特別電動役物管理処理を抜け、図８のステップＳ０６１の右打ち報知情報管理処理に進む。

【０５４４】

（１１－３．特別電動役物作動中処理）

次に、特別電動役物作動中処理（ステップＳ５０７）について説明する。

【０５４５】

ここではまず、大入賞口５０への入賞球数をカウントし、その入賞球数が最大入賞数に達したか否かを確認し（大入賞口最大入賞数確認処理）、最大入賞数に達した場合には特別図柄役物動作タイマをクリアする。これにより、上記特別電動役物作動開始処理（ステップＳ５０６）で設定されたタイマ値が強制的にゼロになり、最大入賞数に達したことをもって開放中の大入賞口５０が閉鎖されるようになっている。なお特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は（大入賞口開放動作時間経過するか、または最大入賞数に達するまでの間）、何もしないでこの特別電動役物作動中処理を抜ける。

【０５４６】

特別図柄役物動作タイマがゼロになったならば（最大入賞数に達したか、または大入賞口開放動作時間経過した場合）、今回のラウンド遊技が終了したとして、特別電動役物動作ステータスを「継続判定中（０３Ｈ）」に切り替え（特別電動役物動作ステータスに０３Ｈを格納）、特別図柄役物動作タイマに残存球排出時間（たとえば、１９８０ｍｓ）を格納し、特別電動役物作動中処理を抜けて、図８のステップＳ０６１の右打ち報知情報管理処理に進む。

【０５４７】

（１１－４．特別電動役物作動継続判定処理）

次に、特別電動役物作動継続判定処理（ステップＳ５０８）について説明する。

【０５４８】

ここではまず、特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する。ここでの特別図柄役物動作タイマには、大入賞口閉鎖後の上記残存球排出時間が設定されているので（特別電動役物作動中処理（ステップＳ５０７）参照）、この残存球排出時間が経過したか否かが判定される。上記特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は、何もしないでこの特別電動役物作動継続判定処理を抜ける。

【０５４９】

一方、特別図柄役物動作タイマがゼロ（残存球排出時間経過）になったならば、連続回数カウンタを取得して現在のラウンド数が規定ラウンド数（最大ラウンド数）に達したか否かを判定する。最大ラウンド数に達していない場合には、ラウンド遊技継続時の処理として、連続回数カウンタに１加算（＋１）し、「開放前インターバル時間」を特別図柄役物動作タイマに格納し、特別電動役物動作ステータスを「作動開始処理中（０１Ｈ）」に切り替える（特別電動役物動作ステータスに０１Ｈを格納）。これにより、特別電動役物作動継続判定処理を抜けて、図８のステップＳ０６１の右打ち報知情報管理処理に進む。

【０５５０】

現在のラウンド数が最大ラウンド数に達した場合、「終了インターバル時間」を特別図柄役物動作タイマに格納し、次いで、ラウンド遊技終了時の各種設定処理として、特別電動役物動作ステータスを「終了処理中（０４Ｈ）」に切り替える（特別電動役物動作ステータスに０４Ｈを格納）。なお上記「終了インターバル時間」とは、最終ラウンドのラウンド遊技が終了して残存球排出時間が経過した後、大当り遊技が終了するまでのインター

バル区間であって、エンディング演出が行われる区間を定めた時間幅を指す。

【０５５１】

そして、エンディング演出の開始を指示する「大当り終了コマンド」を演出制御部２４に送信し、この特別電動役物作動継続判定処理を抜けて、図８のステップＳ０６１の右打ち報知情報管理処理に進む。この「大当り終了コマンド」には、大当り遊技終了後の遊技状態を特定可能な情報（たとえば、今回の大当り種別と、その大当り当選時の遊技状態（変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）および／または内部遊技状態情報）とに関する情報）が含まれ、演出制御部２４側において、大当り遊技後の演出モードを決定する際にも利用される。したがって、この「大当り終了コマンド」は、エンディング演出の開始を指示する役割の他、大当り遊技終了後の遊技状態を特定しうることから、遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドとしての役割も担っている。演出制御部２４は、上記大当り終了コマンドに含まれる情報に基づき、演出モードを決定することで、大当り終了後の遊技状態と、その遊技状態に係る演出モードとの整合性を取ることができるようになっている。

【０５５２】

なお上記大当り終了コマンドは、単一のコマンドであっても良いし、複数のコマンドであっても良い。複数のコマンドとする場合には、たとえば、一の大当り終了コマンドに今回の大当り種別を特定可能とする情報を含ませ、他の大当り終了コマンドに今回の大当り当選時の遊技状態を特定可能とする情報を含ませ、これらのコマンドを演出制御部２４に対して送信するように構成することができる。また上述の大当り終了コマンドに限らず、演出制御コマンドに複数種類の情報を含ませて演出制御部２４に送信する場合には、それら情報を単一の演出制御コマンドに含ませて演出制御部２４に送信する構成としても良いし、複数種類の情報のうち、一の情報を含む演出制御コマンドと、他の情報を含む演出制御コマンドとに分けて、上述の単一の演出制御コマンドが有する役割を、複数の演出制御コマンドに分担させるコマンド形態としても良い。

【０５５３】

（１１－５．大当り終了処理：図１８）

次に、大当り終了処理（Ｓ５０９）について説明する。図１８は、大当り終了処理の詳細を示すフローチャートである。

【０５５４】

図１８において、ＣＰＵ２０１は、特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ５９１）。ここでの特別図柄役物動作タイマには、上記終了インターバル時間が設定されているので、ステップＳ５９１の判定処理では、終了インターバル時間が経過したか否かが判定されることになる。上記特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は（ステップＳ５９１：ＮＯ）、何もしないでこの大当り終了処理を抜ける。

【０５５５】

特別図柄役物動作タイマがゼロ（終了インターバル時間経過）になったならば（ステップＳ５９１：ＹＥＳ）、大当り終了時の各種設定の一環として、各移行状態バッファの値を各状態フラグに格納する（ステップＳ５９２）。具体的には、特別図柄変動開始処理中のステップＳ４１１の遊技状態移行準備処理（図１２のステップＳ４１１、その詳細を示す図１４参照）で設定した移行状態バッファの各々の値を、遊技状態を指定するための、普電役物開放延長状態フラグ、普通図柄時短状態フラグ、普通図柄確変状態フラグ、特別図柄時短状態フラグ、特別図柄確変状態フラグ、特別図柄時短回数カウンタ、特別図柄確変回数カウンタ、変動パターン振分指定番号、変動パターン振分指定番号２、特別図柄変動回数カウンタ、特別図柄変動回数２カウンタ、特別図柄変動回数２カウンタにそれぞれ格納する。これにより、大当り遊技後の遊技状態が指定される。

【０５５６】

続いて、大当り終了時の各種設定処理を行う（ステップＳ５９３）。ここでは、大当り遊技制御処理中に利用した各種のデータとして、条件装置作動フラグ、役物連続作動装置作動フラグ、連続回数カウンタ、最大ラウンド数（規定ラウンド数）、普通電役物開放延

長状態バッファ、普通図柄時短移行状態バッファ、普通図柄確変移行状態バッファ、特別図柄時短状態移行状態バッファ、特図確変移行状態バッファ、特図時短回数カウンタバッファ、特図確変回数カウンタバッファ、変動パターン振分指定番号１バッファ、変動パターン振分指定番号２バッファ、特図変動回数１カウンタバッファ、特図変動回数２カウンタバッファ、ラウンド表示ＬＥＤ番号、および遊技状態判定番号（ＹＪ）をそれぞれクリアし（００Ｈを格納）、特別電動役物動作ステータスを「開始処理中（００Ｈ）」に切り替える（特別電動役物動作ステータスに００Ｈを格納）。

【０５５７】

なお特別図柄判定データについては、大当り遊技後、図柄変動表示ゲームが開始されるまで特別図柄表示装置に確定表示させておくために利用されるので、ステップＳ５９３の処理ではクリア対象とはなっていない。この特別図柄判定データは、今回の大当り遊技が終了した後に特別図柄変動開始処理中の特別図柄作成処理（図１５のステップＳ４１０）が行われた際、新たな特別図柄判定データがＲＡＭ２０３（特別図柄判定データ記憶領域）に上書きされるようになっているため問題はない。このようにすることで、大当り遊技終了時に特別図柄判定データをクリアするために要するプログラム量を削減することができる。勿論、処理の関係上、必要であるならば、ステップＳ５９３の処理において、特別図柄判定データをクリアし、新たな特別図柄判定データが作成されたときに、その作成された特別図柄判定データをＲＡＭ２０３（特別図柄判定データ記憶領域）に格納しても良い。

【０５５８】

また各移行状態バッファについては、ステップＳ５９３の処理において各移行状態バッファの値をクリアしない構成とすることができる。この場合、今回の大当り遊技が終了した後、図１５の特別図柄変動開始処理中のステップＳ４１１の遊技状態移行準備処理が行われた際、新たな移行状態バッファの値を上書きする処理でも良い。各移行状態バッファは、ステップＳ５９２の処理で利用されるだけであるからである。このようにすることで、大当り遊技終了時に各移行状態バッファをクリアするために要するプログラム量を削減することができる。

【０５５９】

次いで、遊技状態報知情報を更新する遊技状態報知情報更新処理を行い（ステップＳ５９４）。本実施形態では、遊技状態報知ＬＥＤにより特図時短状態であるか否かを報知させるため、遊技状態報知情報更新処理において、特別図柄時短状態フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）であるか、ＯＦＦ状態（≠５ＡＨ）かを確認し、ＯＮ状態の場合には、遊技状態報知ＬＥＤを点灯させるデータとして、特図時短状態を指定する遊技状態報知ＬＥＤ出力番号に０１Ｈを格納する。

【０５６０】

上記大当り終了処理を終えると、大当り遊技に関する一連の制御処理が終了したことになる。この大当り終了処理を抜けると、図８のステップＳ０６１の右打ち報知情報管理処理に進む。

【０５６１】

＜１２：演出制御部側の処理：図１９～図２６＞

次に、図１９～図２６を参照して、本実施形態の演出制御部２４側における演出制御処理について説明する。演出制御部２４側の処理は、主に、所定のメイン処理（演出制御側メイン処理：図１９）と、ＣＴＣからの定時割込みで起動されるタイマ割込処理（演出制御側タイマ割込処理：図２１）とを含んで構成される。

【０５６２】

＜１３．演出制御側メイン処理：図１９＞

図１９は、演出制御部側のメイン処理（演出制御側メイン処理）を示すフローチャートである。演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、遊技機本体に対して外部から電源が投入されると、図１９に示す演出制御側のメイン処理を開始する。

【０５６３】

この演出制御側のメイン処理において、ＣＰＵ２４１は、まず遊技動作開始前における必要な初期設定処理を行う（ステップＳ０７１）。ここでは、初期設定処理として、たとえば、コマンド受信割込み設定、可動体役物の起点復帰処理、ＣＴＣの初期設定、タイマ割込みの許可、マイクロコンピュータの各部を含めてＣＰＵ内部のレジスタ値の初期設定などを行う。

【０５６４】

ステップＳ７１の初期設定処理を終えると、正常動作時の処理として、所定時間ごとにステップＳ０７３～Ｓ０７８のメインループ処理を行い、それ以外ではステップＳ０７９の演出用ソフト乱数更新処理を繰り返し行う。

【０５６５】

ステップＳ０７２の処理において、ＣＰＵ２４１は、メインループ更新周期用カウンタ値を参照して、メインループ処理の実行契機となるメインループ更新周期が到来したか否かを判定する（ステップＳ０７２）。上記メインループ更新周期用カウンタは、後述の演出制御側タイマ割込処理中のメインループ更新処理（図２１のステップＳ０９６）で更新されるカウンタである。なお本実施形態では、１６ｍｓ程度ごとにメインループ処理を行うようになっている。このメインループ更新周期が到来するまでは（ステップＳ７２：ＮＯ）、各種演出抽選用乱数の更新を行う（ステップＳ０７９：各種演出用ソフト乱数更新処理）。

【０５６６】

上記メインループ更新周期が到来した場合（ステップＳ０７２：ＹＥＳ）、ＣＰＵ２４１は、受信コマンド解析処理を行う（ステップＳ０７３）。この受信コマンド解析処理では、コマンド受信バッファに演出制御コマンドが格納されているか否かを監視し、演出制御コマンドが格納されていればこのコマンドを読み出し、読み出した演出制御コマンドに対応した演出制御処理を行う。この演出制御コマンドの中には、既に説明した、保留加算コマンド、保留減算コマンド、変動パターン指定コマンド、装飾図柄指定コマンド、変動停止コマンドなどが含まれる。

【０５６７】

たとえば、少なくとも変動パターン指定コマンドが受信され、受信バッファに格納されている場合、コマンド解析処理において、そのコマンドに含まれる情報（変動パターン情報と当選種別情報）に基づいて、１または複数種類の演出パターンを決定する。ここで決定される演出パターンは、演出シナリオを構成する要素としての「パーツ演出」として働く。続いて、上記決定された演出パターン（パーツ演出）を、どのようなタイミングで、どれだけの演出時間幅をもって現出させるかについてのタイムスケジュールを決定し、これにより演出シナリオを構成して、その演出シナリオのデータをＲＡＭ２４３のシナリオ設定領域に格納する。この演出シナリオに組み込まれた種々の演出パターン（パーツ演出）が、次々に、あるいは複数同時展開されることにより、広義の意味での「演出シナリオ」が実現される。

【０５６８】

ステップＳ０７３の受信コマンド解析処理を終えると、シナリオ更新処理を行う（ステップＳ０７４）。このシナリオ更新処理では、演出パターンの実行に必要なタイマの内容を更新する。上記タイマの代表的なものは、演出の発生タイミングに関するタイムスケジュールを管理する演出シナリオタイマである。たとえば、特別図柄が変動表示されている変動期間（特別図柄変動期間）内と実質的に同一期間内である、装飾図柄が変動表示されている変動期間（装飾図柄変動期間）内において、その時間軸上で、どのような演出パターンを、どれだけの時間幅をもって、演出手段に現出させるかについての時間的なスケジュールがこのタイマにより管理される。斯様な演出シナリオタイマは、後述のＬＥＤデータ更新処理（ステップＳ０７５）や演出役物制御データ更新処理（ステップＳ０７７）においても利用される。ここでは、この演出シナリオタイマを監視し、一の演出の発生時期が到来すると、スピーカ４６用の音データと、画像表示制御用の液晶コマンドとを作成し、それぞれをＲＡＭ２４３の指定領域に格納する。なお、光表示装置用のＬＥＤデータに

関しては後述のＬＥＤデータ更新処理（ステップＳ０７５）で、可動体役物用のモータ制御データに関しては後述の演出役物制御データ更新処理（ステップ０７７）で作成される。

【０５６９】

次いで、ＬＥＤデータ更新処理を行う（ステップＳ０７５）。このＬＥＤデータ更新処理では、上記演出シナリオデータと演出シナリオタイマとに基づき、装飾ランプ部４５やＬＥＤなどの光表示装置用のＬＥＤデータを作成し、ＲＡＭ２４３の指定領域に格納する。ここで作成されたデータは、後述するタイマ割込処理中の演出ＬＥＤ管理処理（図２１のステップＳ０９５）で利用される。

【０５７０】

次いで、サウンド出力処理を行う（ステップＳ０７６）。このサウンド出力処理では、ステップＳ０７４のシナリオ更新処理で作成された音データを取得し、再生する音データが有る場合には、音響制御部（音源ＬＳＩ）を通じてスピーカ４６から効果音を出力させる。これにより、演出シナリオに沿った音演出が実現される。

【０５７１】

次いで、演出役物制御データ更新処理を行う（ステップＳ０７７）。この演出役物制御データ更新処理では、上記演出シナリオデータと演出シナリオタイマとに基づき、可動体役物モータ６１の制御データを作成する。ここで作成されたデータは、後述するタイマ割込処理中の演出役物動作管理処理（図２１のステップＳ０９４）で利用される。

【０５７２】

次いで、音源ＬＳＩなどの誤作動を監視するノイズ対策管理処理を行う（ステップＳ０７８）。誤作動によりプログラムが暴走状態となった場合は、ウォッチドッグタイマがタイムアップし、ＣＰＵが自動的にリセットされて上記暴走状態から復帰する。これにより、メインループ処理を終了して、次のメインループ更新周期が到来するまで、ステップＳ０７９の演出用ソフト乱数更新処理を行う。

【０５７３】

＜１４．コマンド受信割込処理：図２０＞

次に図２０を参照して、コマンド受信割込処理について説明する。図２０は、演出制御側のコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。このコマンド受信割り込み処理は、主制御部２０から演出制御コマンドを受信した場合、後述する演出制御側タイマ割込処理（図２１）よりも優先的に実行される。

【０５７４】

まず演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、図１９に示すメイン処理実行中に主制御部２０側からのストローブ信号に基づく割込みが生じると、レジスタの内容をスタック領域に退避させて（ステップＳ０８１）、受信した演出制御コマンドをＲＡＭ２４３のコマンド受信バッファに格納し（ステップＳ０８２）、退避していたレジスタの内容を復帰させる（ステップＳ０８３）。これにより、コマンド受信割込処理を終了して、割込み前の上記演出制御部側メイン処理に戻り、次の上記ストローブ信号に基づく割込みが発生するまで演出制御側メイン処理を行う。このように、主制御部２０から送られてくる各種演出制御コマンドを受けた場合、このコマンド受信割込処理が実行されて、演出制御コマンドを受信した時点で、そのコマンドがコマンド受信バッファに格納される。

【０５７５】

＜１５．演出制御側タイマ割込処理：図２１＞

次に図２１を参照して、演出制御側のタイマ割込処理について説明する。図２１は、演出制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。この演出制御側タイマ割込処理は、ＣＴＣからの一定時間（１ｍｓ程度）ごとの割込みで起動され、演出制御側メイン処理実行中に割り込んで実行される。

【０５７６】

図２１において、ＣＰＵ２０１は、タイマ割込みが生じると、レジスタの内容をスタック領域に退避させた後（ステップＳ０９１）、演出ボタン入力管理処理を行う（ステップ

Ｓ０９２）。この演出ボタン入力管理処理では、枠演出ボタン１３からの操作（ＯＮ操作）検出信号の入力の有無を監視し、当該操作検出信号を受信したことを確認した場合、その検出情報をＲＡＭ２４３の所定領域に格納する。この情報は、上記ボタン予告演出に利用される。

【０５７７】

次いで、液晶コマンド送信処理を行う（ステップＳ０９３）。この液晶コマンド送信処理では、図１９の演出制御側メイン処理中のシナリオ更新処理（ステップＳ０７４）で作成された液晶コマンドが有る場合には、表示制御部（液晶制御ＣＰＵ）に液晶コマンドを送信して、液晶表示装置３６に対する画像表示制御を実行させる。これにより、演出シナリオに沿った画像演出が実現される。

【０５７８】

次いで、演出役物動作管理を行う（ステップＳ０９４）。この演出役物動作管理では、演出役物制御データ更新処理（ステップＳ０７７）で作成された可動体役物用のモータ制御データに基づき、駆動制御部を通じて可動体役物モータ６１に制御信号を出力する。これにより、演出シナリオに沿った可動体役物による視覚的演出が実現される。

【０５７９】

次いで、演出ＬＥＤ管理を行う（ステップＳ０９５）。この演出ＬＥＤ管理では、ＬＥＤデータ更新処理（ステップＳ０７５）で作成されたＬＥＤデータに基づき、光表示制御部を通じて装飾ランプ部４５やＬＥＤを点灯点滅させる。これにより、演出シナリオに沿った光演出が実現される。

【０５８０】

次いで、メインループ更新周期を管理するメインループ更新処理を行う（ステップＳ０９６）。このメインループ更新処理では、メインループ更新周期用カウンタを割込みごとに更新する（メインループ更新周期用カウンタ＋１）。メインループ更新周期用カウンタは、たとえばインクリメント処理によって１６の倍数の範囲（たとえば、０～３１）を循環するカウンタである。

【０５８１】

以上のステップＳ０９１～ステップＳ０９６の処理を終えた後、退避していたレジスタの内容を復帰させる（ステップＳ０９７）。これにより、このタイマ割込処理を終了して、割込み前の上記演出制御側メイン処理に戻り、次のタイマ割込みが発生するまで演出制御側メイン処理を行う。

【０５８２】

＜受信コマンド解析処理の内容：図２２～図２６＞

図２２～図２６は受信コマンド解析処理（図１９のステップＳ０７３）で実行される処理のうち、本発明と関連性の深いものを示したものである。以下、「入賞時コマンド」、「変動パターン指定コマンド」、「大当り終了コマンド」および「装飾図柄指定コマンド」を受信した場合についてそれぞれ説明する。

【０５８３】

＜１６．入賞時コマンドの受信処理：図２２＞

図２２は、入賞時コマンドを受信した場合の受信コマンド解析処理を示すフローチャートである。ここで扱う入賞時コマンドは、図１０の特図１始動口チェック処理のステップＳ３２１や、図１１の特図２始動口チェック処理のステップＳ３４１で送信される演出制御コマンドである。

【０５８４】

図２２において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、入賞時コマンドを受信した場合、まずその入賞時コマンドの内容を解析し、先読み判定結果情報を取得する（ステップＳ７１０）。ここでは取得した情報を、ＲＡＭ２０３の先読み情報記憶エリアに格納する。先読み情報記憶エリアにはＲＡＭ２０３の保留記憶エリアと同じように、特別図柄１側と特別図柄２側とに対応した先読み情報記憶エリア（特別図柄１側に対応する先読み情報記憶エリアと、特別図柄２側に対応する先読み情報記憶エリア）が設けられている。また、

これら先読み情報記憶エリアには、作動保留球数に対応した保留１先読み情報記憶エリア～保留ｎ先読み情報記憶エリア（本実施形態では、ｎ＝４）が設けられており、それぞれ最大作動保留球数分の先読み判定結果情報が格納可能となっている。

【０５８５】

また、図示していないが、ステップＳ３２１、Ｓ３４１（図１０、図１１）で送信された保留加算コマンドについて既に受信し記憶しているので、その保留加算コマンドの内容を解析し保留球数情報も取得する（ステップＳ７１１）。

【０５８６】

次いで、先読み禁止期間であるか否かを判定する（ステップ７１２）。先読み禁止とすべき期間には、ＳＴ前半残り回数が４回未満（ＳＴ７１～７７回転目）、ＳＴ後半残り回数が７～１回（ＳＴ８１～８４回転目）がある。これらの区間に係る特定の演出モード中に先読み予告演出が発生すると、当該特定の演出モードの演出と先読み予告演出との間で相互に矛盾や違和感をもたらす可能性がある。そこで、遊技状態がこれらの区間に滞在している間は、先読み予告抽選処理を迂回する構成にして、当該特定の演出モード下でなす演出と先読み演出予告との間に矛盾や違和感が発生しないようにする。すなわち、先読み禁止期間である場合（ステップＳ７１２：ＹＥＳ）、何もしないで、後述のステップＳ７１９の処理に進む。

【０５８７】

先読み禁止期間でない場合（ステップＳ７１２：ＮＯ）、ステップＳ７１３の処理に進み、「連続予告カウンタ」がゼロか否かを判定する（ステップＳ７１３）。この「連続予告カウンタ」とは、重複して先読み予告演出が発生してしまうことを禁止する禁止期間を定めるためのカウンタである。具体的には、次に述べるステップＳ７１４の先読み予告抽選により今回の作動保留球が先読み予告演出の実行対象とされた場合（先読み予告抽選に当選した場合）、今回の作動保留球が消化される（変動表示動作に供される）までの間に、新たに生じた作動保留球が先読み演出の実行対象とされないようにするためのカウンタである。なお「連続予告カウンタ」には、上述の理由から、現在の作動保留球数Ｎの値が格納されるようになっている（後述のステップＳ７１７参照）。

【０５８８】

上記連続予告カウンタがゼロでない場合（ステップＳ７１３：ＮＯ）、先読み予告抽選禁止状態であるとして、何もしないでステップＳ７１８の処理に進む。

【０５８９】

（１６－１．先読み演出抽選処理：Ｓ７１４～Ｓ７１５）

連続予告カウンタの値がゼロである場合（ステップＳ７１３：ＹＥＳ）、先読み予告抽選許可状態であるとして、先読み予告抽選処理を行う（ステップＳ７１４）。この先読み演出抽選処理は、変動開始時に決定されることとなる変動パターン種別を先読みした結果として入賞時コマンドで指定される先読み変動パターン種別に基づき、先読み予告演出を行うか否かの抽選を行うものである。本実施形態における「入賞時コマンド」は、先読み変動パターン種別、特別図柄種別のそれぞれに関する情報を含んだ形態のものである。したがって、これらの情報のうちの先読み変動パターン種別に関する情報が、先読み演出抽選の抽選契機に利用される。しかし、作動保留球数、先読み変動パターン種別、特別図柄種別に関する情報を、保留加算コマンドに担持させる形態とした場合には、その形態における先読み変動パターン種別に関する情報を含んだ制御コマンドを受信した場合に、先読み演出抽選を行うことになる。

【０５９０】

ここで「先読み予告演出」には二種類がある。一つは、始動口に遊技球が入賞して始動条件が成立した際（つまり入賞時または始動条件成立時）に生起させる入賞時変化系ないし始動時変化系の予告演出を、複数回の図柄変動表示ゲーム（複数回の図柄変動表示動作）において実行することによる先読み予告演出（連続予告演出）であり、本実施形態では保留表示変化系の予告演出（色変化保留の出現）を連続させる、つまり表示位置シフトさせることにより行う先読み予告演出である。他の一つは、図柄変動表示ゲームを実行する

際（つまり変動開始時）に生起させる変動開始時変化系の予告演出を、複数回の図柄変動表示ゲームに跨って表示させることによる先読み予告演出（連続予告演出）であり、本実施形態では画像表示変化系の予告演出（稲妻出現）を連続させることにより行う連続予告演出である。したがって、先読み予告演出の抽選としては、変動開始時変化系の予告演出を行うか否かについての抽選と、変動開始時変化系の予告演出を行うか否かについての抽選とがあり、両者を独立に行う。しかし、両者をまとめて一緒に抽選する形態（先読み予告演出と変動開始時変化系の予告演出を一の抽選結果に係らしめて実行する形態）にして、先読み予告演出の抽選に当選するときは同時に変動開始時変化系の予告演出の抽選にも当選するように構成してもよい。

【０５９１】

上記先読み演出抽選処理では、入賞時コマンドで指定される先読み変動パターン種別に基づき、図示してない先読み演出抽選テーブルを参照して先読み予告演出を決定し（ステップＳ７１４）、その先読み演出抽選の結果に基づく演出情報（先読み演出抽選結果に関する情報）をセットする（先読み予告動作ステータス設定処理：ステップＳ７１５）。この演出情報は先読み予告演出を現出する際に利用される。ここでセットされる演出情報には、（ｉ）入賞時変化系の先読み予告演出を指定する情報、たとえば、保留表示に関する情報（保留色やアイコン画像による保留表示態様を指定する）の他、（ｉｉ）上記（ｉ）の入賞時変化系の予告演出と下記（ｉｉｉ）の変動開始時変化系の予告演出の両方を指定する情報や、（ｉｉｉ）変動開始時変化系の予告演出を指定する情報（たとえば、稲妻演出の種別（強稲妻演出（当選期待度高）、中稲妻演出（当選期待度中）、弱稲妻演出（当選期待度低）の別））や、（ｉｖ）先読み演出抽選非当選情報（入賞時変化系の先読み予告演出を実行しない旨の情報）などが含まれる。

【０５９２】

本例の場合、上記（ｉ）の入賞時変化系の先読み予告演出だけを行わせる場合は先読み動作ステータスに「０１Ｈ」を、上記（ｉｉ）の入賞時変化系と変動開始時変化系の両方の先読み予告演出を行わせる場合は先読み動作ステータスに「０２Ｈ」を、上記（ｉｉｉ）の変動開始時変化系の先読み予告演出だけを行わせる場合は先読み動作ステータスに「０３Ｈ」を、上記（ｉｖ）のいずれの先読み予告演出も実行しない場合は先読み動作ステータスに「００Ｈ」を、ＲＡＭ２４３の所定領域に格納する（ステップＳ７１５）。

【０５９３】

上記先読み演出抽選処理を終了するとステップＳ７１６に進み、先読み判定動作ステータスを判定する。先読み動作ステータスが「００Ｈ」の場合（ステップＳ７１６：＝００Ｈ）、先読み予告演出は行われないので、何もせずにステップＳ７１８の処理に進む。

【０５９４】

一方、先読み動作ステータスが「００Ｈ」以外である場合（ステップＳ７１６：≠００Ｈ）、現在の保留球数の値（１～４個または１～８個）を連続予告カウンタに格納する（ステップＳ７１７）。これにより、新たな作動保留球を対象とした先読み予告抽選が一定期間禁止される。なお、このカウンタ値は、後述の図２５の装飾図柄指定コマンド受信処理において、先に生じた古い作動保留球が消化されるごとに１づつ減算されていくようになっている。

【０５９５】

上記のように先読み演出抽選に当選した際に現存する保留球数の値を「連続予告カウンタ」にセットすることで（ステップＳ７１７）、当該保留球数の値に対応する図柄変動回数の間、新たな入賞球が発生しても、それについて先読み予告演出の抽選が禁止される（ステップＳ７１３：ＮＯのルート）。たとえば現在の保留球数が３個の場合、当該保留球数に対応する３回の図柄変動の間、先読み予告演出の抽選が禁止され、これにより先読み予告演出の発生が阻止される。なお上述の「連続予告カウンタ」は、先読み予告当選に関する情報としても利用することができる。つまり、「連続予告カウンタ」がゼロであれば、先読み予告非当選中（先読み予告非実行状態）であり、ゼロ以外の値であれば先読み予告当選中（先読み予告実行状態）と判断することができる。

【０５９６】
ステップＳ７１８の処理に進むと、上記先読み予告抽選処理、先読み予告動作ステータス設定処理および連続予告カウンタの設定処理の結果を盛り込んだないようの連続予告演出シナリオを設定する処理を行う（ステップＳ７１８）。
【０５９７】
ステップＳ７１９の処理に進むと、保留加算表示処理を行う（ステップＳ７１９）。この保留加算表示処理では、液晶制御部側に、作動保留球数情報を含む液晶制御コマンド（液晶側保留球数情報コマンド）を送信する。これにより、液晶表示画面に保留球数に対応する数のアイコン画像が点灯表示される。なお、この保留球数情報のコマンド送信は、特別図柄１の保留球数と特別図柄２の保留球数のすべてについて送信する。
【０５９８】
またステップＳ７１９の処理では、上記液晶側保留球数情報コマンドの他、演出情報を確認し、先読み予告演出に関する情報として、たとえば、保留表示に関する情報（保留表示態様を指定する情報）を含む液晶制御コマンド（液晶側先読み情報コマンド）も送信される。したがって、入賞時変化系の先読み予告演出（保留表示変化系の先読み予告演出）を実施するか否かについての先読み予告抽選に当選している場合には、ステップＳ７１８で液晶制御部側に送信される液晶側先読み情報コマンドに基づき、液晶制御部側が保留表示変化系の先読み予告演出として、今回入賞した保留記憶に係る保留表示態様（保留アイコン：当りの当選期待度が低い通常時は「白色」）を、専用の保留色（たとえば、「青色」、「黄色」、「緑色」、「赤色」、「Ｄ柄」または「虹色」のいずれかの色）の保留表示態様（専用保留表示）としたり、または通常とは異なる特殊なアイコンを利用した特別な保留表示態様となるように液晶画面に表示させる。
【０５９９】
これにより、たとえば、今回入賞した保留記憶が３個目であれば、この３個目の保留記憶、つまりゲーム実行中保留Ｋのアイコンが、図５のように受座Ｍのアイコン上に載って図柄変動表示ゲーム（図柄変動表示動作）に供されるまでの間、その特別な保留表示態様を連続的に出現させることができる。つまり、ここでの処理では、先読み予告抽選に当選している場合には、入賞時コマンドを受信した際、「入賞時変化系」の先読み予告演出として、「専用保留表示（たとえば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄、または虹色の保留表示）」を現出制御するための演出制御処理（専用保留表示処理）が行われ、また先読み予告抽選に当選していない場合には通常保留表示を現出制御するための演出制御処理（通常保留表示処理）が行われるようになっている（図５、図６参照）。なお本実施形態では、液晶側保留球数情報コマンドと、液晶側先読み情報コマンドとを送信する（複数のコマンドを送信する）と説明したがこれに限らず、制御負担の軽減のために、保留球数情報および保留表示に関する情報を含ませた液晶制御コマンドを送信しても良い。
【０６００】
またステップＳ７１９の処理では、先読み予告演出の一環として、つまり保留色変化予告演出に付随する演出として、たとえば、通常とは異なる特殊音による音演出（特殊音演出）および／または特殊な光による光演出（特殊光演出）を含む演出を現出制御するための演出シナリオ（特殊保留演出シナリオ）がセットされる。これにより、たとえば、今回の保留記憶が３個目であれば、この３個目のゲーム実行中保留Ｋが受座Ｍのアイコン上に載って図柄変動表示ゲームに供されるまでの間、特殊音演出および特殊光演出にて、先読み予告演出を現出させることができるようになっている。また当該保留記憶が図柄変動表示ゲームに供されるまでの期間において（たとえば、保留表示がシフト表示時（保留シフト時）や新たな保留記憶の発生時など）、通常とは異なる特殊音演出や特殊光演出を現出させることができる。
【０６０１】
またまた当該保留記憶が図柄変動表示ゲームに供されるまでの期間において、保留色や保留表示のアイコン画像を変化（保留表示変化演出）させることができる。具体的には、保留シフトの途中で、保留色（保留表示の色要素表示態様）が当り当選期待度が高い側の

保留色に変化させることができる。たとえば、入賞時の保留色が通常の「白色」で表示されたが、保留表示がシフト表示されたときに、それよりも当り当選期待度の高い保留色（たとえば、青色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄など）に変化させることができる。このような構成は、入賞時には保留色が白色、つまり入賞時変化系の先読み予告演出が現出されなかった場合であっても、その保留記憶が図柄変動表示ゲームに供されるまでの期間において、保留色が変化する、つまり入賞時変化系の先読み予告演出を現出させることができる、または保留記憶が図柄変動表示ゲームに供されるまでの期間において、当り当選期待度がより明確に報知することができることを意味する。このように保留色が途中で変化する入賞時変化系の先読み予告演出態様（演出シナリオ）は、その保留記憶が図柄変動表示ゲームに供されるまでの期間中、入賞時の保留色がそのまま表示され続けるといった先読み予告演出よりも、演出態様が多彩なものとなり、演出のバリエーションを豊富なものとすることができる。また遊技者に対して、入賞時の保留色がより当り当選期待度の高い保留色に変化するかもしれない、といった期待感を与えることができるので、遊技の面白みを向上させることができる。

【０６０２】

またステップＳ７１９の処理では、図示してないが、保留特殊演出の演出情報が含まれていないか、つまり上記保留特殊演出が実行中であるか否かを確認し、保留特殊演出が実行中でなければ、通常保留入賞音のシナリオをセットする。これにより、新たな保留記憶が発生し、このとき保留特殊演出が実行中でない場合には、特殊入賞音の替わりに、通常の保留入賞音が発生することになる。その後、入賞時コマンド受信処理を抜ける。一方、保留特殊演出の演出情報が含まれている場合には、保留特殊演出が実行中であり、この場合は、上記特殊保留演出のシナリオに基づいて先読み予告演出に係る音演出を発生させることとしているので、ここでは何もせず、そのまま入賞時コマンド受信処理を抜ける。

【０６０３】

（１６－２．保留音演出）

本実施形態においては、保留記憶発生時（入賞時）において先読み予告抽選に当選した場合、通常（先読み予告非当選時）とは異なる音演出（効果音）態様、たとえば入賞音（特殊入賞音）を発生させて先読み予告抽選に当選したことを報知する。ここで通常時（先読み予告非当選時）の入賞音を「通常入賞音」とし、先読み予告抽選に当選した場合の入賞音を「第１特殊入賞音」とすると、保留表示の色表示態様（保留表示変化系の先読み予告演出）として、入賞時の保留色が「白色」であった場合は「通常入賞音（通常音演出）」が発生し、「青色、黄色、緑色、赤色」のいずれかであった場合は、通常入賞音と異なる「第１特殊入賞音（第１特殊音演出）」を発生させる。さらに、入賞時の保留色が「Ｄ柄色」の場合には、この第１特殊入賞音とも異なる「第２特殊入賞音（第２特殊音演出）」として独自の音響つまりＤ柄専用の特殊音（Ｄ柄専用音）を発生させる（図５１の保留変化予告演出ａを参照）。

【０６０４】

さらに上記Ｄ柄専用音演出に関しては、保留表示の色要素表示態様が、保留シフトの途中で白色、青色、黄色、緑色、赤色のいずれかから「Ｄ柄色」に変化した際には、この場合も、「青色、黄色、緑色、赤色のいずれかに保留色変化が生じた際の音演出態様（第１特殊入賞音）と異なる音演出態様（第２特殊入賞音）として、Ｄ柄専用の特殊音（Ｄ柄専用音）を発生させる。これにより遊技者は、先読み予告演出の表示領域を見ていなかったとしても、聴覚的にＤ図柄（Ｄ柄保留表示）の発生を知ることができる。

【０６０５】

また、変動開始時変化系の先読み予告演出（稲妻演出）を実施するか否かについての先読み予告抽選に当選している場合には、保留記憶が順次消化される際、図柄変動表示ゲームの実行時の後述の連続予告演出処理（後述の図２５のステップＳ７４３、図２６のステップＳ７５３）において、稲妻演出有り演出処理が実行され、これにより、稲妻画像による稲妻演出（図５、図６参照）が現出されることになる。

【０６０６】

またステップＳ７１９の処理では、図示してないが、保留特殊演出の演出情報が含まれていないか、つまり上記保留特殊演出が実行中であるか否かを確認し、保留特殊演出が実行中でなければ、通常保留入賞音のシナリオをセットする。これにより、新たな保留記憶が発生し、このとき保留特殊演出が実行中でない場合には、特殊入賞音の替わりに、通常の保留入賞音が発生することになる。その後、入賞時コマンド受信処理を抜ける。一方、保留特殊演出の演出情報が含まれている場合には、保留特殊演出が実行中であり、この場合は、上記特殊保留演出のシナリオに基づいて先読み予告演出に係る音演出を発生させることとしているので、ここでは何もせず、そのまま入賞時コマンド受信処理を抜ける。

【０６０７】

なお、先読み予告演出が実行中である場合には、新たな保留を対象とした先読み予告演出が禁止されることとしているので、「先読み禁止カウンタ」がゼロであれば保留特殊演出が実行中でないと判定してゼロでないならば保留特殊演出が実行中であると判定しても良い。また、先読み予告演出実行期間中（保留特殊演出が実行中）である場合、上記通常の保留入賞音を発生させるのではなく、保留記憶発生時による入賞音自体を発生させない、または、保留発生時による入賞音は発生させずに保留発生時による入賞光演出（通常の入賞光演出であっても良いし、特殊光演出であっても良い）だけを発生させるようにすることができる。

【０６０８】

（１７．当り終了時演出モード設定処理：図２３）

図２３は、当り終了コマンドを受信した場合の受信コマンド解析処理を示すフローチャートである。上記大当り終了コマンドは、特別電動役物管理処理中の大当り終了処理で送信される演出制御コマンドである。

【０６０９】

図２３において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、当り終了コマンドを受信した場合、まずそのコマンドの内容を解析し（ステップＳ７２１）、その内容である今回の当り情報とその当選時の遊技状態情報とに基づき、その当り遊技後に移行すべき演出モードを設定する（ステップＳ７２２：当り終了時演出モード設定処理）。

【０６１０】

（１８．変動パターン指定コマンドの受信処理：図２４）

図２４は、変動パターン指定コマンドを受信した場合の受信コマンド解析処理を示すフローチャートである。この変動パターン指定コマンドは、図１２の特別図柄変動パターン作成処理のステップＳ４１２で送信される演出制御コマンドである。

【０６１１】

図２４において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、変動パターン指定コマンドを受信した場合、まずそのコマンドの内容を解析し（ステップＳ７３１）、その内容である特別図柄の変動パターン情報を取得し、ＲＡＭ２４３の所定領域に格納する（ステップＳ７３２）。図柄変動表示ゲーム中の演出シナリオは、まだこの時点では決定せず、変動パターン指定コマンドに続いて送られてくる装飾図柄指定コマンドを受信した場合に決定される。つまり、ここで格納された変動パターン情報と装飾図柄指定コマンドに含まれる情報（特別図柄判定データ情報）とに基づき、図柄変動表示ゲーム（装飾図柄変動表示ゲーム）中の演出シナリオが決定されるようになっている。

【０６１２】

＜１９．装飾図柄指定コマンドの受信処理：図２５＞

図２５は、装飾図柄指定コマンドを受信した場合の受信コマンド解析処理を示すフローチャートである。この装飾図柄指定コマンドは、図１２の特別図柄変動開始処理のステップＳ４１５で送信される演出制御コマンドである。ここでは、図２４の変動パターン指定コマンド受信処理で得られた変動パターン情報と、装飾図柄指定コマンドにより得られる情報とに基づいて、図柄変動表示ゲーム中の演出（各種の予告演出）、装飾図柄の表示態様（疑似連中の仮停止図柄、リーチ図柄、停止装飾図柄など）、可動体役物による予告演出などが決定され、今回の変動表示ゲームに係る演出シナリオが構成される。本実施形態

では、主制御部２０側が保留減算コマンド、変動パターン指定コマンド、および装飾図柄指定コマンドを、この順に演出制御部２４に対して送信し（図１２の特別図柄変動開始処理のステップＳ４０４、Ｓ４１２、Ｓ４１５参照）、演出制御部２４側では、この最後の装飾図柄指定コマンドを受信した際に、図２５の装飾図柄指定コマンドの受信処理を行う。

【０６１３】

図２５において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず装飾図柄指定コマンドの内容を解析し、その内容を取得する（ステップＳ７４０）。

【０６１４】

次いで、装飾図柄停止図柄抽選処理を行う（ステップＳ７４１）。この装飾図柄停止図柄抽選処理では、ステップＳ７３２の処理で得られた変動パターン情報と装飾図柄指定コマンドに含まれる当選種別情報とに基づき、最終的に停止させる左図柄・中図柄・右図柄（装飾図柄停止図柄の組合せ）を抽選により決定する。たとえば、変動パターンの内容がリーチ演出指定の当り変動パターンであり、かつ当選種別情報が１５Ｒ長開放確変大当りである場合、当該１５Ｒ長開放確変大当りに関連した装飾図柄の停止表示態様を決定するべく、まず左図柄を抽選により決定し、次いで、その左図柄とリーチ状態が形成可能な装飾図柄を右図柄として決定（リーチ図柄の決定）して、その決定された左図柄と右図柄とに基づき、１５Ｒ長開放確変大当りに関連した装飾図柄列（大当り図柄）が最終的に停止されるように中図柄を決定する。これにより、今回の装飾図柄変動表示ゲームが完了したときの装飾図柄の組合せが定まる。この決定された装飾図柄データは、ＲＡＭ２４３の装飾図柄データ格納領域に格納され利用される。

【０６１５】

次いで、ステップＳ７４２に進み、図２２のステップＳ７１５で設定した先読み動作ステータスが「００Ｈ：先読み予告演出実行せず」であるか否かを判断する（ステップＳ７４２）。先読み動作ステータスが「００Ｈ」でない場合、つまり「０１Ｈ：保留先読み予告のみ実行」、「０２Ｈ：保留先読み予告および背景（稲妻）先読み予告の両方実行」、「０３Ｈ：背景（稲妻）先読み予告のみ実行」のいずれかである場合、ステップＳ７４３に進み、連続予告演出処理を行う（ステップＳ７４３）。

【０６１６】

この先読み予告演出処理（ステップＳ７４３）では、今回の図柄変動表示ゲーム中における「変動開始時変化系」の連続予告演出を現出させるための演出処理を行う。ここでは、ステップＳ７１４（図２２）の先読み演出抽選処理において「変動開始時変化系」の先読み予告演出に当選していた場合（先読み動作ステータスが「０２Ｈ」または「００３」）、専用予告画像（稲妻を模した稲妻画像）表示による稲妻演出用演出データを作成し、これをＲＡＭ２４３のシナリオ設定領域に格納する。これにより、液晶表示装置３６の画面に稲妻画像表示による稲妻演出が現出される（図６（２）参照）。

【０６１７】

（１９－１．連続予告演出処理：図２６）

図２６は連続予告演出処理の詳細を示したものである。図２６を参照して、この連続予告演出処理では、まず先読み動作ステータスを取得し、その内容を判定する（ステップＳ７５１）。先読み動作ステータスが「０２Ｈ」または「０３Ｈ」のいずれでもない場合（ステップＳ７５１：≠０２Ｈ、０３Ｈ）、何もしないで連続予告演出処理を抜ける。

【０６１８】

先読み動作ステータスが「０２Ｈ」または「０３Ｈ」のいずれかであった場合（ステップＳ７５１：＝０２Ｈ、０３Ｈ）、連続予告カウンタの値がゼロか否かを判断する（ステップＳ７５２）。連続予告カウンタの値がゼロの場合は（ステップＳ７５２＝ＹＥＳ）、何もしないで連続予告演出処理を抜ける。

【０６１９】

一方、連続予告カウンタの値がゼロでない場合は（ステップＳ７５２＝ＮＯ）、稲妻連続予告演出実行となるので、ステップＳ７５３に進み、稲妻演出有り演出処理を実行する

（ステップＳ７５３）。この稲妻演出有り演出処理では、ステップＳ７１８の処理で設定された連続予告演出シナリオに従い稲妻連続予告演出を実行する。たとえば連続予告演出シナリオが、落雷の強さレベルを表現した、強落雷の稲妻演出、中落雷の稲妻演出、弱落雷の稲妻演出を含む複数種類の稲妻演出のうちから、いずれか１つの稲妻演出を抽選により決定している連続予告演出シナリオの場合は、その連続予告演出シナリオにしたがって上記の決定した稲妻演出を現出させる。

【０６２０】

この稲妻演出には、複数種の稲妻演出を区別して発生させることを可能にする上で使用される属性がある。稲妻の発生パターン、稲妻の強弱、稲妻の色要素（白色、青色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄色）などの稲妻表示態様は、稲妻画像を特徴付けるものであり、それぞれ稲妻を区別する上での特徴ある属性の一つとなる。どのような属性を持つ稲妻演出種を発生させるかは、ステップＳ７１８の処理で連続予告演出シナリオを設定するに際し、たとえば先読み変動パターンに関連付けられた「稲妻演出選択テーブル（図示せず）」を参照することで決定される。この稲妻演出選択テーブルには、「弱落雷＜中落雷＜強落雷」の関係で大当り当選期待度が高い傾向となるように、その稲妻演出種の選択率が定められている。

【０６２１】

また背景先読み予告設定処理では、背景先読み予告演出の実行回数に連続カウンタの値と同数値を設定し（背景予告実行カウンタに連続カウンタの値を格納）、先読み動作ステータスを「００Ｈ」に切り替える。これにより、一の保留加算コマンドが受信されて背景先読み予告演出を実行すると決定された場合、先に生じた最も古い作動保留球が変動開始時において上記背景先読み予告設定処理が行われるが、次回以降の他の保留加算コマンドが受信されたときに、連続予告カウンタがゼロで、かつ先読み動作ステータスが「０２Ｈ」になっていない限り、この背景先読み予告設定処理は行われない。すなわち、本実施形態では、先読み予告演出の対象となった作動保留球が消化しない限り新たな先読み予告演出は発生せず、重複した先読み予告演出の発生が禁止されるようになっている。

【０６２２】

次いで、ステップＳ７５４に進み、今回の作動保留球の消化分として、連続予告カウンタから１減算し（ステップＳ７５４）、減算後の連続予告カウンタの値をチェックする（ステップＳ７５５）。連続予告カウンタの値がゼロでない場合（ステップＳ７５５：ＮＯ）は、連続予告が終了していないので、ステップＳ７５６の処理を行うことなく、この連続予告演出処理を抜ける。その後、所定個数の保留球が消化され、連続予告カウンタの値がゼロに至った場合は（ステップＳ７５５：ＹＥＳ）、ステップＳ７５６に進み、先読み動作ステータスを先読み予告演出が行われない「００Ｈ」に戻し（ステップＳ７５６）、この連続予告演出処理を抜ける。

【０６２３】

この「変動開始時変化系」の連続予告演出は「連続予告カウンタ」のカウンタがゼロになるまで実行され、この「連続予告カウンタ」の値は図柄変動表示ゲームが１回行われる度に図２６のＳ７５４の処理において１減算される。たとえば、先読み予告抽選当選保留が３個目の保留であった場合、図２６の処理に入るときには、連続予告カウンタのカウンタ値が保留球数Ｎ＝３個でセットされ、「Ｎ＝３」となっている。この３個の保留記憶がすべて消化されるまで、連続予告が行われることになる。

【０６２４】

（変形例）

しかし、連続予告演出が発生する契機となった保留記憶が、ゲーム実行中保留Ｋとして受座Ｍに載った当該図柄変動表示ゲームは、先読み予告演出の結果が現れるゲームであり、当該図柄変動表示ゲームにおいては、もはや先読み予告演出を現出する必要性に乏しい。したがって、次のような形態としてもよい。連続予告カウンタの値がＮ＝３に至る１つ手前の「Ｎ－１目」まで、つまり保留３個目発生時における１個目と２個目の保留記憶までの図柄変動表示ゲームを、連続予告演出を行う対象とし、その保留１個目～２個目の図

柄変動表示ゲームにおいて稲妻演出を展開させる。そして、Ｎ個目の保留が消化される際（図５でゲーム実行中保留Ｋが受座Ｍに載ってた状態）には、連続予告演出処理（図２６）を抜けてステップＳ７４３からステップＳ７４４、Ｓ７４５の処理に移行させ、先読み連続予告が発生しない通常の図柄変動表示ゲームの場合と同じ演出予告処理にて、変動パターンに対応する演出を発生させるようにする形態である。この形態の下では、保留１個目～２個目が予告的な図柄変動表示ゲームとなり、保留３個目の図柄変動表示ゲームが保留色変化をもたらした保留記憶についての図柄変動表示ゲーム（本変動）となる。なお、この形態とする場合には、ステップＳ７５３の連続予告演出処理を終えた段階で、連続予告カウンタを１減算し（ステップＳ７５４）、その結果連続予告カウンタの値がＮ－１であった場合には（ステップＳ７５５＝ＹＥＳ）、先読み動作ステータスを「００Ｈ」に戻すように構成する（ステップＳ７５６）。

【０６２５】

（１９－２．期待予告抽選処理：図２５のステップＳ７４４～Ｓ７４５）

図２５に戻り、次いで、期待予告抽選処理を行う（ステップＳ７４４～Ｓ７４５）。この抽選処理では、現在の演出モードと変動パターンの内容とに基づき、現出すべき予告演出（期待予告演出）を抽選により決定する。

【０６２６】

まずステップＳ７４４の処理では、演出モード別分岐抽選テーブル（図示せず）を参照し、現在の演出モードと変動パターンとに基づき、予告演出抽選テーブル指定テーブル（後述の図４３参照）を決定する（演出モード分岐抽選処理：ステップＳ７４４）。

【０６２７】

（Ｔ－５：予告演出抽選テーブル指定テーブル：図４３）

図４３に、演出モード別分岐抽選テーブルにより選択される予告演出抽選テーブル指定テーブル（Ｇ＿ＴＢＬＡ～Ｇ＿ＴＢＬＥ）を示す。

【０６２８】

本実施形態の予告演出抽選テーブル指定テーブルには、抽選対象となる期待予告演出種別が定められている。詳しくは、たとえば、予告演出抽選テーブル指定テーブル「Ｇ＿ＴＢＬＡ」には、前予告演出１に属する予告演出（演出番号１～５：図４４参照）を決定するための予告演出抽選テーブル（前予告演出１＿ＴＢＬ）と、前予告演出５に属する予告演出（演出番号２１～２５：図４４参照）を決定するための予告演出抽選テーブル（前予告演出５＿ＴＢＬ）とが定められている。なお予告演出抽選テーブル指定テーブル「Ｇ＿ＴＢＬＣ」～「Ｇ＿ＴＢＬＦ」は、リーチ変動パターン種別の場合に選択されうるものであり、これら予告演出抽選テーブル指定テーブルには、リーチ演出中に現出される後予告演出種別が抽選対象として含まれる（図４３のＧ＿ＴＢＬＣ～Ｇ＿ＴＢＬＦの欄参照）。一方、予告演出抽選テーブル指定テーブル「Ｇ＿ＴＢＬＡ」、「Ｇ＿ＴＢＬＢ」は、通常変動パターン種別の場合に選択されうるものであり、これら予告演出抽選テーブル指定テーブルには、リーチ演出中に現出される後予告演出種別が抽選対象として除外されている（図４３のＧ＿ＴＢＬＡ、Ｇ＿ＴＢＬＢの欄参照）。

【０６２９】

（Ｔ－６：予告演出抽選テーブル）

上記予告演出抽選テーブル（前予告演出１＿ＴＢＬ～前予告演出５＿ＴＢＬ、後予告演出１＿ＴＢＬ～後予告演出２＿ＴＢＬ：図示せず）には、変動パターンの内容と予告演出とが関連付けて定められており、具体的には、変動パターンの内容と所定の演出用乱数（予告演出決定用乱数）とに基づき、１または複数種類の期待予告演出種別（図４４、図４５参照）に属する複数種類の予告演出のうちからいずれかの一つの予告演出が抽選により決定されるようになっている。なお図示はしていないが、予告演出抽選テーブルには、各期待予告演出種別（前予告演出１～５、後予告演出１～２）に属する予告演出（演出番号１～３５）が図４４～図４５に示す当り当選期待度となるように、各変動パターンに応じてその選択率（出現率）が定められている。なお演出モードに応じて、図４４～図４５に示す各期待予告演出種別に属する予告演出の当り当選期待度の順位を変更しない範囲（各

予告演出間の当り当選期待度の対応関係を変更しない範囲）で、各予告演出の選択率を異ならせ、その当選期待度を変更しても良い。

【０６３０】

（予告演出抽選テーブル指定テーブル「Ｇ＿ＴＢＬＡ」が選択された場合）

再びステップＳ７４５の処理の説明に戻り、ＣＰＵ２４１は、上記予告演出抽選テーブル指定テーブルにより指定される予告演出抽選テーブルを参照して、今回の図柄変動表示ゲーム中に現出すべき予告演出を抽選により決定していく。詳しくは、たとえば、予告演出抽選テーブル指定テーブル「Ｇ＿ＴＢＬＡ」が選択された場合、これにより指定される予告演出抽選テーブルは、「前予告演出１＿ＴＢＬ」および「前予告演出５＿ＴＢＬ」である。ＣＰＵ２４１は、まず最初に「前予告演出１＿ＴＢＬ」を参照して、前予告演出１に属する複数種類の予告演出（演出番号１～５）のうちからいずれかを抽選により決定する。そして、上記「前予告演出１＿ＴＢＬ」に基づく抽選を終えると、直ちに「前予告演出５＿ＴＢＬ」に基づく抽選は行わずに、ステップＳ７４６の高信頼度予告演出抑制処理～Ｓ７４７の演出情報設定処理を実行して、今回の上記予告演出抽選テーブル指定テーブルにより指定される予告抽選処理がすべて終了した否かを判定する（ステップＳ７４８）。ここでは、未だ「前予告演出５＿ＴＢＬ」に基づく抽選処理が実行されていないので、ステップＳ７４８の判定結果は‘ＮＯ’となり、再びステップＳ７４５の予告演出抽選処理を実行する。

【０６３１】

再度、ステップＳ７４５の予告演出抽選処理に入ると、ＣＰＵ２４１は、次いで「前予告演出５＿ＴＢＬ」に基づく抽選処理を実行し、前予告演出２に属する複数種類の予告演出（演出番号１～１０）のうちからいずれかを決定する。これにより、予告演出抽選テーブル指定テーブル「Ｇ＿ＴＢＬＡ」が選択された場合の予告抽選が終了したことになる。次いで、再度、ステップＳ７４６（高信頼度予告演出抑制処理）～Ｓ７４７の処理（演出情報設定処理）を実行し、予告抽選がすべて終了した否かを判定する（ステップＳ７４８）。今回、ステップＳ７４８の判定処理を通過するときは、予告演出に係る抽選がすべて終了しているので、その判定結果は‘ＹＥＳ’となり、後述のステップＳ７４９の演出シナリオ設定処理が実行される。

【０６３２】

上述の予告演出抽選テーブル指定テーブル「Ｇ＿ＴＢＬＡ」が選択されたケースでは、計２種類の予告演出抽選テーブルによる抽選が順次行われ、予告演出として、前予告演出１に属する演出番号１～５のいずれかと、前予告演出５に属する演出番号２１～２５のいずれかとが、図柄変動表示ゲーム中に現出されることになる。ただし、変動パターン種別によっては、予告演出の抽選対象となるがその選択率が０％、つまり選択されないものも含まれる。たとえば、上記「前予告演出１＿ＴＢＬ」に、大当り当選確定を予告する予告演出（プレミアム演出）として、虹色の色要素を持つ特定画像が表示される「背景虹色藤模様キャラ（虹色）予告演出」を選択肢として追加している場合、この「前予告演出１＿ＴＢＬ」では、変動パターンが通常変動パターンである場合、その背景虹色藤模様キャラ（虹色）予告演出の選択率を‘０％’と定めることができる（前予告演出２～４、後予告演出１～２についても同様）。

【０６３３】

他の予告演出抽選テーブル指定テーブルが選択された場合も同様の処理手順である。たとえば予告演出抽選テーブル指定テーブル「Ｇ＿ＴＢＬＥ」が選択された場合、これにより指定される予告演出抽選テーブルは、「前予告演出２＿ＴＢＬ、前予告演出３＿ＴＢＬ、前予告演出５＿ＴＢＬ、および後予告演出１＿ＴＢＬ、および後予告演出２」であり、これら計５種の予告演出抽選テーブルに基づく抽選が順次行われることになる。

【０６３４】

また本実施形態では、予告演出抽選テーブル指定テーブルに基づく抽選順序は、図の上から下への順番となっている。たとえば予告演出抽選テーブル指定テーブル「Ｇ＿ＴＢＬＡ」が選択された場合は「前予告演出１＿ＴＢＬ→前予告演出５＿ＴＢＬ」の順に、予告

演出抽選テーブル指定テーブル「Ｇ＿ＴＢＬＤ」が選択された場合には、「前予告演出１＿ＴＢＬ→前予告演出４＿ＴＢＬ→前予告演出５＿ＴＢＬ→後予告演出１＿ＴＢＬ→後予告演出２＿ＴＢＬ」の順に、予告演出に係る抽選処理が行われるようになっている（他の予告演出抽選テーブル指定テーブルに関しても同様）。

【０６３５】

上述の抽選順序は、各期待予告演出が開始タイミングの順序と同じとなっているが本発明はこれに限らず、色要素の選択肢の数を発生タイミングが後になるほど当選期待度の高い色要素の側に絞る関係を構築されるように維持しつつ、一の予告演出抽選テーブル指定テーブルと他の一の予告演出抽選テーブル指定テーブルとで抽選順番が異なるようにしても良く、その順番は適宜変更することができる。

【０６３６】

（１９－３．高信頼度予告演出抑制処理）

図２５においてステップＳ７４５の予告演出抽選処理を終えると、次いで、高信頼度予告演出抑制処理を行う（ステップＳ７４６）。この高信頼度予告演出抑制処理では、上記ステップＳ７４５の予告演出抽選処理で高信頼度予告演出（たとえば、Ｄ図柄に係る予告演出）が決定された場合、当該Ｄ図柄の高信頼度予告演出の現出回数を所定回数以下（ここでは２回以下）に制限するもので、当該高信頼度予告演出を現出させるか否かを決定する。そのために、ステップＳ７４５の処理で抽選された予告演出が、高信頼度予告演出に該当する場合、その高信頼度予告演出数を「抑制カウンタ」にて計数する。

【０６３７】

ステップＳ７４７の演出情報設定処理を終えると、上記予告演出抽選テーブル指定テーブルで指定された、予告演出抽選テーブルに基づく抽選処理がすべて終了したか否かを判定する（ステップＳ７４８）。予告演出抽選処理がすべて終了していない場合（ステップＳ７４８：ＮＯ）、ステップＳ７４５の処理に戻り、残りの予告演出抽選テーブルに基づく抽選処理を行う。

【０６３８】

（１９－４．演出情報設定処理）

ステップＳ７４６の高信頼度予告演出抑制処理を終えると、次いで、演出情報設定処理を行う（ステップＳ７４７）。この演出情報設定処理では、抑制カウンタをクリアし、ステップＳ７４４～Ｓ７４６を経て決定された予告演出に関する演出情報を設定する。ここでは、後述のステップＳ７４９の演出シナリオ設定処理で演出シナリオを構築する際に必要となる演出情報（たとえば決定された予告演出の種類を特定可能とする情報）が設定される。

【０６３９】

（１９－５．演出シナリオ設定処理）

一方、予告演出抽選処理がすべて終了した場合（ステップＳ７４８：ＹＥＳ）、次いで、演出シナリオ設定処理を行う（ステップＳ７４９）。

【０６４０】

ステップＳ７４９の演出シナリオ設定処理では、上記演出情報に基づいて、今回の装飾図柄変動表示ゲームにおいて現出させる演出の演出シナリオを構築する。各予告演出は、図柄変動表示ゲーム中における開始タイミングや、演出が現出される期間（演出時間幅）があらかじめ定められており、ステップＳ７４４～Ｓ７４６を経て決定された予告演出と、今回の変動パターンの内容（変動時間、リーチ演出の有無、リーチ演出有りの場合はその種別、疑似連の有無、疑似連有りの場合はその疑似連回数など）とに基づいて、今回の装飾図柄変動表示ゲーム中に展開させる各種演出の演出シナリオが構築される。この演出シナリオのデータは、ＲＡＭ２４３のシナリオ設定領域に格納される。

【０６４１】

なお疑似連を伴う場合、本変動に係る予告演出を決定し、その予告演出に基づいて疑似変動に係る予告演出を決定する。つまり、疑似変動を行う場合には、本変動での予告演出に関連した演出態様を、疑似変動の際の予告演出として決定する。そして、これらの決定

された予告演出を現出することにより、図柄変動表示ゲームの疑似変動中および本変動中において対応する予告演出を実現する。

【０６４２】

また上記演出シナリオ設定処理では、作動保留球の保留表示に関する保留表示制御処理を含め、装飾図柄変動表示ゲーム開始に要する各種の設定処理も行う。上記保留表示制御処理では、装飾図柄変動演出を開始するに伴い、保留表示データｎ記憶エリア（ｎ＝２、３、４）に対応する保留表示データ記憶エリア（保留２表示データ記憶エリア、保留３表示データ記憶エリア、保留４表示データ記憶エリア）に格納されている保留データを、それぞれ‘ｎ－１’に対応する保留表示データ記憶エリアに上書きし、保留４表示データ記憶エリアに空き領域を設ける。空き領域となっている保留表示データ記憶エリアには保留表示用演出データが格納されていないため、この場合は、保留表示演出は行われずに該当表示箇所は消灯状態として表示される。これによりＣＰＵ２４１は、保留表示データ記憶エリア内に格納されている保留表示用演出データを参照して、現存する保留表示部の位置が全体として古い記憶位置側に１つシフトされる演出表示を行い、装飾図柄変動表示ゲーム開始時には作動保留球が消化された状態を表現した保留表示を行うようになっている。

【０６４３】

ステップＳ７４９の演出シナリオ設定処理を終えると、装飾図柄指定コマンド受信処理を抜けて、以後、上記演出シナリオに基づく装飾図柄変動表示ゲームが開始されることになる。

【０６４４】

（１９－６．可動体役物による予告演出：図３８～図４０、図４０Ａ）

図３８～図４０、図４０Ａを参照して、本実施形態に係る予告演出を決定するための演出処理の一態様について説明する。ここでは、予告演出の一つとして、当りに当選した場合の可動体役物による特定の予告演出（第２の可動体役物９０による「役物移動演出」）を現出する際の演出処理について代表的に説明する。なお、ハズレの場合の予告演出を含む他の予告演出の決定する演出処理については、重複記載を避けるためにその詳細な説明は適宜省略する。

【０６４５】

図３８に「１５Ｒ確変大当り」における役物移動演出抽選テーブルＡを、図３９に「１０Ｒ確変大当り」における役物移動演出抽選テーブルＢを、図４０に「４Ｒ確変大当り」における役物移動演出抽選テーブルＣを示す。また図４０Ａに「ハズレ」における役物移動演出抽選テーブルＤを示す。これら役物移動演出抽選テーブルＡ～Ｃは、当り変動パターン指定コマンドに関連した１または複数種類の演出態様を定めた演出抽選テーブル、役物移動演出抽選テーブルＤはハズレ変動パターン指定コマンドに関連した１または複数種類の演出態様を定めた演出抽選テーブルとなっている。なお本実施形態の場合、これらの役物移動演出抽選テーブルＡ～Ｄのいずれか１つのテーブルが選択されることで、役物移動演出の「基本演出パターン」が決定され、これに基づいて、後述する図４１～図４２の階層的処理からなる役物動作態様抽選テーブルにおいて「詳細な演出パターン（今回の図柄変動表示ゲームにて現出させる演出パターン）」が決定される。ここで「基本演出パターン」と称したのは、後述する図４１～図４２の階層的処理からなる役物動作態様抽選テーブルにおいて「詳細な演出パターン（今回の図柄変動表示ゲームにて現出させる演出パターン）」が決定されるためである。

【０６４６】

図３８～図４０に示す「役物移動演出抽選テーブルＡ～Ｃ」では、各変動パターン指定コマンド（変動パターン種別）に関連して、どのような演出区間で役物移動演出（詳細は後述するが、本実施形態では、第２の可動体役物による役物移動演出）を現出させるか否かが抽選により決定されるようになっている。具体的には、演出進行度合（役物動作タイミング種別）である「リーチタイトル中」、「ＳＰリーチ中」、および「図柄仮停止後（図柄仮停止状態中）」のいずれかの演出区間で役物移動演出を現出させるか否かが抽選により決定される。また図中の「無し」が選択された場合は役物移動演出が現出されないこ

とが決定される（図４０Ａのハズレ時の役物移動演出抽選テーブルについても同様）。また図示のように、同じ変動パターン種別であっても、当選種別（当り種別）に応じて、役物動作タイミング種別の選択率が異なるように定められている。

【０６４７】

本実施形態では、図３８～図４０に示すように、変動パターン種別が同じであれば、抽選対象とされる演出態様（ここでは、第２の可動体役物による役物移動演出の役物動作タイミング種別）が各当り種別において共通となっているが、当り種別に応じて、その演出態様の選択率が異なるものとなっている。その結果、一の当りが当選した場合と他の当りが当選した場合とで、演出の現出率に変化をもたらすことができるようになっている。このことは、結果的に、現出される演出態様を、当り種別に応じて異ならことができることを意味する。

【０６４８】

この役物移動演出抽選テーブルにおいて役物移動演出を発生させることが決定された場合には、後述の図４１～図４２の演出抽選テーブルにて‘詳細な演出パターン’である「役物移動演出に係る可動体役物の動作態様」と「具体的な発生タイミング」とが決定され、今回の図柄変動表示ゲームにおいて現出すべき役物移動演出態様が定まるようになっている。

【０６４９】

ここで本実施形態では、図３８～図４０、図４０Ａの演出抽選テーブルに示されるように、役物動作タイミング種別として「ＳＰリーチ中」のタイミングが存在する特定のリーチ種別の場合（ＳＰリーチ種別および／またはＳＴ中リーチ種別）、出現タイミングが時系列的に先行する「リーチタイトル中」における役物移動演出の現出率が低確率（本実施形態では、ゼロ（選択されない））に設定されており、それよりも出現タイミングが後行する「ＳＰリーチ中」や「図柄仮停止後」の役物移動演出の現出率がそれよりも高確率に設定されている。このようにする理由は、次の通りである。

【０６５０】

たとえば、ＳＰリーチが現出される場合、時系列的に「リーチタイトル」→「ＳＰリーチ（ＳＴリーチ中）」→「図柄仮停止」という演出が発生する演出内容となるが、「リーチタイトル」後に発生する「ＳＰリーチ」、つまりリーチ演出は、通常、遊技者の当選期待感を煽るべく、比較的長時間の演出幅（たとえば、６０秒～１８０秒程度）が設けられており、またその内容は、遊技者の当り当選期待感を大きく煽ることを目的とした演出内容となっている。しかし「リーチタイトル中」の役物移動演出の現出率を高確率に割り振り、「ＳＰリーチ中」や「図柄仮停止後」における役物移動演出の現出率をそれよりも低確率に割り振ってしまうと、「リーチタイトル中」に役物移動演出の発生しなければ、それだけで当り当選期待感が低下してしまい、「リーチタイトル中」の後に展開される「ＳＰリーチ中」の演出内容を見ても、遊技者の当り当選期待感を大きく煽ることができない恐れがある。またリーチ演出終了後の「図柄仮停止状態中」は、ゲーム結果が導出表示される演出区間である。したがって、「図柄仮停止状態」においてハズレ表示態様が導出されれば、遊技者は、今回の図柄変動表示ゲーム結果がハズレであったと認識し、落胆することになる。

【０６５１】

そこで本実施形態では、「リーチタイトル中」よりも出現タイミングが後行する「ＳＰリーチ中」や「図柄仮停止後」における役物移動演出の現出率を高確率に設定している。また「ＳＰリーチ中」と「図柄仮停止後」との関係では、当りの場合に限り、後行する「図柄仮停止後」において、可動体役物の動作態様種別の中でもインパクトのある役物移動演出が現出されるようにしている（後述するの第２の可動体役物９０の可動体組合せ動作態様種別のうち「両方」を現出させる）。これにより、リーチ演出が現出された際には、ゲーム結果が導出表示されうる「図柄仮停止状態中」においても役物移動演出が現出される可能性を残し、図柄変動表示ゲームが終了するまで、遊技者の当り当選期待感を持続させることができるようになっている。特に当りの場合には、図柄仮停止状態中に、一旦「

ハズレ表示態様」を導出表示した後、装飾図柄の表示態様を当該ハズレ表示態様から当り表示態様に変化させるとともに、インパクトのある役物移動演出を現出させ、以って、最終的なゲーム結果を導出表示するようになっている。このような演出態様（復活演出）は、遊技者の意表を突く高い演出効果を期待することができる。なお「特殊リーチ」については、現出された時点で大当り当確を報知しうるリーチ演出であることから、役物移動演出を現出させる必要性に乏しい。このため、「無し」の選択率が１００％となっている。

【０６５２】

また本実施形態の場合、図３８～図４０に示すように、通常中においては、当り当選期待度が相対的に高いＳＰリーチ種別ほど「ＳＰリーチ中」よりも「図柄仮停止後」に役物移動演出の現出率が高く定められている。これは、当り当選期待度が相対的に高いリーチ演出ほど、煽りが高い演出態様が現出され、遊技者を多いに煽った後に、一旦ハズレ表示態様を導出表示して遊技者を大きく落胆させた後、上記復活演出を現出させた方が、遊技者が驚嘆する度合いが高く、遊技者の意表を突く高い演出効果を期待することができるからである。一方、ＳＴ中においては、通常中とは反対に、当り当選期待度が相対的に高いＳＴ中リーチ種別ほど「ＳＰリーチ中」よりも「図柄仮停止後」に役物移動演出が発生される確率が低く定められている。これは、ＳＴ中は当り当選確率が高確率状態となっているため、ＳＴ中はリーチ演出が発生した時点で通常中のリーチ演出よりも遊技者の当選期待感が高まる点に着目し、当り当選期待度が相対的に低いＳＴ中リーチ種別の場合には、出現タイミングが後行する「図柄仮停止後」において上記復活演出を現出させた方が、遊技者が驚嘆する度合いが高いと考えられるからである。

【０６５３】

なお本実施形態では、図示のように、変動パターン種別がＳＰリーチ種別の場合（変動パターンＡ３～Ａ１２、Ａ１４～Ａ１７の場合）、「無し」と「リーチタイトル中」の選択率がゼロ（選択されない）となっているが、本発明はこれに限らず、ＳＰリーチ種別のすべて、または特定のＳＰリーチ種別において、「無し」および／または「リーチタイトル中」が所定確率で選択されるように定めることができる。

【０６５４】

上記役物移動演出抽選テーブルＡ～Ｃのいずれかが選択されるケースとしては、通常中に大当りに当選した結果、図３４の通常中当り変動パターン振分テーブルが参照されて決定されるルートと、ＳＴ前半またはＳＴ後半のＳＴ遊技モード中に大当りに当選した結果、図３６のＳＴ中当り変動パターン振分テーブルが参照されて決定されるルートとがある。いずれのルートの場合も、少なくとも変動パターン指定コマンドで得られた変動パターン情報（本実施形態の場合、変動パターン指定コマンドと装飾図柄指定コマンド）で得られる情報に基づいて選択される。

【０６５５】

（１９－６－１．通常中に大当りした場合）

通常中に大当りに当選した場合には、図３４の通常中当り変動パターン振分テーブルが参照されて目的の変動パターンが決定される。この場合、通常中に当選した大当りが、最も利益が高い１５Ｒ確変大当りであったときは、図３３の変動パターン振分テーブル選択テーブルに基づき変動パターン振分テーブル「ＦＢ１」が選択され、この「ＦＢ１」に基づいて、目的の変動パターンが選択される。また１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りであったときは両者に共通の変動パターンテーブル「ＦＢ２」が選択され、この「ＦＢ２」に基づいて、目的の変動パターンが選択される（図３３の変動パターン指定振分番号「００Ｈ」（通常中）の欄参照、図３４参照）。つまり相対的に少ない利益の大当りである場合は、共通の変動パターンテーブル「ＦＢ２」が選択されるようになっている。このことは、相対的に利益が少ない１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りに当選した場合、「全く同じ」当り変動パターン種別のうちから、いずれか１つの当り変動パターンが選択されることを意味する。したがって、もし何も処理を施さないのであれば、１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りに当選した場合、「全く同じ」当り変動パターン種別のうちからいずれか１つの当り変動パターンを選択することから、予告演出の内容を決定する上で、

当選種別（ここでは、当選した大当り種別）を推測することが不可能になる。

【０６５６】

ここでは説明の便宜上、図３４の通常中当り変動パターン振分テーブルにおいて選択された当り変動パターンが「通常中ＳＰリーチＡ（変動パターン指定コマンド：Ａ１０３Ｈ）」であるとすると、主制御部２０側からは、この変動パターン指定コマンド「Ａ１０３Ｈ」と、装飾図柄指定コマンドによる当選種別情報とが送信される。演出制御部２４側では、この変動パターン指定コマンド「Ａ１０３Ｈ」と、当選種別を指定する装飾図柄指定コマンドとにより、今回の変動パターンと当選種別を把握することになる。

【０６５７】

ここで、今回の装飾図柄指定コマンドが「１０Ｒ確変大当り」を指定する装飾図柄指定コマンド「Ｂ５０５ＨまたはＢ６０５Ｈ」であったとすると（図３２参照）、演出制御部２４側では、今回の図柄変動表示ゲームでは「通常中ＳＰリーチＡかつ１０Ｒ確変大当りである旨」を把握し、図３９の役物移動演出抽選テーブルＢ（１０Ｒ確変大当り）を参照して、対応する演出を選択する。同様に、今回の装飾図柄指定コマンドが「４Ｒ確変大当り」を指定する装飾図柄指定コマンド「Ｂ５０６ＨまたはＢ６０６Ｈ」であったとすると（図３２参照）、演出制御部２４側では、今回の図柄変動表示ゲームでは「通常中ＳＰリーチＡかつ４Ｒ確変大当りである旨」を把握し、図４０の役物移動演出抽選テーブルＣ（４Ｒ確変大当り）を参照して、対応する演出を選択する。このようにして、１０Ｒ確変大当りと４Ｒ確変大当りとに共通の変動パターン振分テーブル「ＦＢ２」を利用して変動パターンを選択する場合であっても、「１０Ｒ確変大当り」または「４Ｒ確変大当り」のいずれであるかによって、対応する別の役物移動演出抽選テーブルＢまたはＣに振り分けられる。

【０６５８】

つまり、主制御部２０側では当選種別が異なる場合であっても「共通の変動パターン振分テーブル（本例では、「ＦＢ２」）を利用して変動パターンを選択し、演出制御部２４側では、装飾図柄指定コマンドから把握される当選種別を含めて演出を選択するという構成になっている。このため、共通の変動パターン振分テーブル（本例では、「ＦＢ２」）を参照して変動パターンを選択するが、演出については、当選種別に応じた演出を現出することができる。たとえば、図３８～図４０に示すように、大当り種別のうち、相対的に利益が高い大当り種別であるほど、「ＳＰリーチ中」において役物移動演出が現出される割合が高く、それよりも出現タイミングが後行する「図柄仮停止後」において役物移動演出が現出される割合が低く定められている。したがって、当選種別に応じて、役物移動演出の発生タイミング種別の選択率が異なるため、遊技者に対して、演出上から当選種別を推測する推測要素を与えて遊技の面白みを向上させることができる、といった効果を奏することができる。よって本実施形態によれば、主制御部２０側では、変動パターンを選択する際の制御負担が軽減しうるといった作用効果、具体的には、変動パターン振分テーブルが「１０Ｒ確変大当り」と「４Ｒ確変大当り」とで兼用されることで、その分だけＲＯＭの容量を削減しうるといった作用効果が得られ、さらに、共通の変動パターン振分テーブルを使用しながらも、１０Ｒ確変大当りと４Ｒ確変大当りとで異なる演出を出現しうるので、演出のバリエーションを豊富にする途を阻害せずに、演出種別の豊富化を実現することができる、という作用効果も得られる。

【０６５９】

（１９－６－２．ＳＴ中に大当りした場合）

ＳＴ中に大当りに当選した場合には、図３６のＳＴ中当り変動パターン振分テーブルを参照して目的の変動パターンが決定される。ここで図３３の変動パターン振分テーブル選択テーブルの「ＳＴ前半（変動パターン指定振分番号「０１Ｈ」の欄参照）」に着目すると、ＳＴ前半では１５Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当、４Ｒ確変大当りの全ての大当りについて、変動パターン振分テーブル「ＦＢ３」が選択され、この「ＦＢ３」に基づいて、目的の変動パターンが選択されるようになっている（図３３の変動パターン指定振分番号「０１Ｈ」（ＳＴ前半）の欄、図３６参照）。また、図３３の変動パターン振分テーブル

選択テーブルの「ＳＴ後半（変動パターン指定振分番号「０２Ｈ」の欄参照）」に着目すると、ＳＴ後半では、１５Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当、４Ｒ確変大当りの各大当りについて、それぞれ別の変動パターン振分テーブル「ＦＢ４」、「ＦＢ５」、「ＦＢ６」が選択され、「ＦＢ４」～「ＦＢ６」のいずれかの変動パターン振分テーブルに基づき、目的の変動パターンが選択される（図３３の変動パターン指定振分番号「０２Ｈ」（ＳＴ後半）の欄、図３６参照）。

【０６６０】

したがって、ＳＴ前半では、１５Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当、４Ｒ確変大当りの大当りである場合は、共通の変動パターンテーブル「ＦＢ３」が選択される。このＳＴ後半における関係は、通常中に相対的に利益が少ない１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りに当選した場合と同じであり、「全く同じ」当り変動パターン種別のうちから一の当り変動パターンが選択されることになる。もし何も処理を施さないのであれば、ＳＴ後半において大当りに当選した場合、当選した大当り種別を推測することが不可能になる。

【０６６１】

しかし、このＳＴ前半における不都合も、上記の通常中に１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りに当選した場合と同様にして解消される。すなわち、全ての大当りにおいて共通の変動パターン種別「ＦＢ３」を利用して変動パターンを選択するが、演出制御部２４側では、装飾図柄指定コマンドが特別図柄１の場合の「Ｂ５０４Ｈ、Ｂ５０５ＨまたはＢ６０５Ｈ」のいずれかであるか、特別図柄２の場合の「Ｂ６０４Ｈ、Ｂ６０５ＨまたはＢ６０６Ｈ」のいずれであるか（図３２参照）に基づき当選種別が把握されて、当選した大当りに応じて、図３８～図４０の演出抽選テーブルが選択され、当該当選した大当りに応じた演出が現出される。

【０６６２】

このため、共通の変動パターン振分テーブル（本例では、「ＦＢ３」）を利用してＳＴ前半の変動パターンを選択しながらも、演出については、当選種別に応じた演出を現出することができる。また当選種別に応じた演出が現出されることから、遊技者に対して、演出から当選種別を推測する推測要素を与えて遊技の面白みを向上させることができる。よって主制御部２０側では、変動パターン振分テーブルが１５Ｒ確変大当りと１０Ｒ確変大当りと４Ｒ確変大当りとで兼用され、その分だけＲＯＭの容量を削減し得るという作用効果が得られる。さらに演出に関しては、共通の変動パターン振分テーブルを使用しながらも、１５Ｒ確変大当りと１０Ｒ確変大当りと４Ｒ確変大当りとで異なる演出を出現しうるので、演出のバリエーションを豊富にする途を阻害せずに、演出種別の豊富化を実現することができる、という作用効果も得られる。

【０６６３】

＜変形例１＞

本実施形態では、変動パターン種別（変動パターン指定コマンド）に関連して実行される演出について、同じ変動パターン種別である場合には、各当り種別において共通の演出態様を抽選対象とする一方、各当り種別に応じてその選択率が異なる形態となっているが、本発明はこれに限らず、次のように構成することができる（変形例１）。

【０６６４】

変動パターン種別（変動パターン指定コマンド）に関連して実行される演出について、同じ変動パターン種別である場合には、一の当りと他の当り（すべての当り種別であっても良い）とで、抽選対象となる演出態様の少なくとも一部（全部または一部）を異なる演出態様となるように定めることができる。

【０６６５】

具体的には、当り変動パターン種別のすべて、または当り時に選択されうる複数種類の当り変動パターン種別のうちの１または複数種類の変動パターン種別に関連して実行される演出について、一の当りの場合と他の当りの場合とで、異なる演出態様を抽選対象とするように構成することができる。これについて、説明の便宜上、代表的に、１５Ｒ確変大当りの場合に参照される図３８の「役物移動演出抽選テーブルＡ」と１０Ｒ確変大当りの

場合に参照される図３９の「役物移動演出抽選テーブルＢ」とを参照しながら説明する。

【０６６６】

上記実施形態（第１の実施形態）では、図示のように、役物移動演出抽選テーブルＡと役物移動演出抽選テーブルＢとにおいて、「ＳＰリーチ中」および「図柄仮停止後（図柄仮停止状態中）」のいずれかの演出区間で、同じ役物移動演出（上記実施形態では、第２の可動体役物９０による可動体演出）を現出させるか否かが抽選により決定されるようになっているが、この変形例では、役物移動演出抽選テーブルＡと役物移動演出抽選テーブルＢとで、異なる役物移動演出を現出させるか否かを抽選により決定するように構成することができる。つまり、同じ変動パターン種別であっても、当り種別に応じて、異なる演出態様を現出可能な構成とすることができる。

【０６６７】

具体的には、役物移動演出抽選テーブルＡの場合には、たとえば「ＳＰリーチ中」および／または「図柄仮停止後」において、役物移動演出として、第２の可動体役物９０と第３の可動体役物（回転灯６２）とによる‘複合動作による可動体演出’を現出させるか否かについて抽選するように構成することができる。たとえば、役物移動演出抽選テーブルＡについては、変動パターンＡ１～Ａ１７のすべて、またはその一部（たとえば、変動パターンＡ９～Ａ１２など）に関連して実行される演出態様として、「ＳＰリーチ中」および／または「図柄仮停止後」の演出区間で‘複合動作による可動体演出’を現出させるか否かについて抽選するように構成することができる。

【０６６８】

また役物移動演出抽選テーブルＡの場合には、たとえば、抽選対象である役物動作タイミング種別に「ＳＰリーチ中１」と「ＳＰリーチ中２」とを設け、「ＳＰリーチ中１」が選択された場合には、役物移動演出として、上記実施形態と同じ第２の可動体役物９０による可動体演出を現出させ、「ＳＰリーチ中２」が選択された場合には、上記複合動作による可動体演出を現出させるように構成することができる。この場合、「ＳＰリーチ中２」は、役物移動演出抽選テーブルＢには存在しない役物動作タイミング種別が抽選対象となる。この本変形例では、同じ変動パターン種別であっても、当選種別（当り種別）に応じて、抽選対象となる演出態様自体そのものを異なるものとすることができる。これにより、一の当り種別の場合には現出されうるが、他の当り種別の場合に現出されない演出態様を定めることができる。

【０６６９】

上記ケースでは役物移動演出抽選テーブルＡにおいて、役物移動演出抽選テーブルＢに存在しない「複合動作による可動体演出（特定の演出態様）」を定めることができる。これにより、たとえば「複合動作による可動体演出」が現出された場合、換言すれば、１０Ｒ確変大当りのときには現出されない役物移動演出が現出された場合には、その演出態様の発生を以って、１５Ｒ確変大当りに当選したことを報知することができるようになり、演出のバリエーションが豊富化され、遊技の面白みを向上させることができる。なお上記では、役物移動演出抽選テーブルＡについて説明したが、他の役物移動演出抽選テーブルについても同様の構成とすることができる。

【０６７０】

＜変形例２＞

また他の変形例（変形例２）として、一の当り種別に対応した複数種類の役物移動演出抽選テーブルを設けることができる。具体的には、上記変形例１中で説明した役物移動演出抽選テーブル（上記では、役物移動演出抽選テーブルＡの変形例）と、上記第１の実施形態の役物移動演出抽選テーブル（図３８の役物移動演出抽選テーブルＡ）とを設け、所定の抽選（演出抽選テーブル選択抽選）により、いずれかの役物移動演出抽選テーブルを選択可能に構成することができる。たとえば、１５Ｒ確変大当りに当選したときには、上記変形例で説明した役物移動演出抽選テーブルＡと、図３８に示す役物移動演出抽選テーブルＡの２種類の演出抽選テーブルのうちから、抽選によりいずれかの演出抽選テーブルを選択可能な構成とすることができる。なお、抽選確率は適宜定めることができる。

【０６７１】
この変形例２の構成では、図３８の役物移動演出抽選テーブルＡが選択された場合には、上記複合動作による可動体演出（特定の演出態様）が現出されることがなく、役物移動演出の現出率から当り種別を推測する推測要素を遊技者に与えることができ、他方、上記変形例の役物移動演出抽選テーブルＡが選択された場合には、上記複合動作による可動体演出が現出される場合があり、この複合動作による可動体演出が現出される場合、１５Ｒ確変大当りに当選確定を報知することができる、といったように、選択された演出抽選テーブルに応じて異なる作用効果を奏することができる。また同じ変動パターン種別であっても、選択される演出抽選テーブルに応じて異なる演出態様が現出されるので、演出のバリエーションを豊富なものとすることができる。

【０６７２】
なお変形例１および２では、可動体演出について説明したが、音演出や光演出や画像表示演出の演出制御についても適用することができる。

【０６７３】
本実施形態は下記のように構成することができる。なお括弧内は実施形態における対応要素を示すが、本発明はこれに限定されるものではない。

【０６７４】
遊技の進行に係る遊技動作処理を統括的に制御する遊技制御手段（主制御部２０）と、
遊技図柄の変動表示動作を伴う演出的な図柄変動表示遊技を実行し、表示結果を導出表示する図柄表示手段（液晶表示装置３６）と、
前記図柄表示手段に対する前記遊技図柄の変動表示動作を含む演出に関する演出動作処理を統括的に制御する演出制御手段（演出制御部２４）と、を備え、
前記図柄表示手段に特定の表示結果が導出表示された後、遊技者に有利な当りに制御可能な遊技機において、
前記遊技制御手段は、
所定の実行条件に基づき、複数種類の当りを対象に抽選を実行する抽選手段（図１０のＳ３１１～Ｓ３１４、図１１のＳ３３１～３３４、図１２のＳ４０９、Ｓ４１０）と、
前記抽選手段による抽選結果に関連して実行される前記遊技図柄の変動表示動作に係る変動パターンについて、前記抽選手段により前記当りが抽選された場合に対応する１または複数種類の当り変動パターンを定めた当り変動パターン振分テーブル（図３４、図３６）と、前記抽選手段により前記当りが抽選されない場合に対応する１または複数種類のハズレ変動パターンを定めたハズレ変動パターン振分テーブル（図３５、図３７）と、を含む複数種類の変動パターン振分テーブルと、
前記複数種類の変動パターン振分テーブルのうちからいずれかの変動パターン振分テーブルを決定し、その決定された変動パターン振分テーブルに基づき、前記変動パターンを決定する変動パターン決定手段（図１２のＳ４１２、図１４、図３３、図３４～図３７）と、を含み、
前記演出制御手段は、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに関連して実行される演出（演出態様）について、前記当り変動パターンに関連する１または複数種類の演出を定めた当り演出選択テーブル（図３８～図４０）と、前記ハズレ変動パターンに関連する１または複数種類の演出を定めたハズレ演出選択テーブル（図４０Ａ）と、を含む複数種類の演出選択テーブルと、
前記複数種類の演出選択テーブルのうちからいずれかの演出選択テーブルを決定して、その決定された演出選択テーブルに基づき、演出を決定する演出態様決定手段（図２５）と、
前記演出態様決定手段により決定された演出を実行制御する演出実行制御手段（図１９、図２１、図２５）と、を含み、
前記変動パターン決定手段は、
前記抽選手段による抽選により前記複数種類の当りのうちの少なくとも第１の当り（た

とえば、１０Ｒ確変大当り）が抽選された場合と第２の当りが抽選された場合（たとえば、４Ｒ確変大当り）とで共通の前記当り変動パターン振分テーブルを決定するように構成されており（たとえば、図３３の変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）＝００Ｈ（通常）、０１Ｈ（ＳＴ前半）の欄））、

前記演出態様決定手段は、

前記抽選手段による抽選により前記第１の当りまたは前記第２の当りが抽選された場合、当該第１の当りと当該第２の当りとにそれぞれに対応する前記当り演出選択テーブルのうちから、その抽選された当りに対応する演出選択テーブルを決定するように構成されている（図３９～図４０）、ことを特徴とする遊技機Ａ。

【０６７５】

上記遊技機Ａにおいて、前記第１の当りに対応する前記当り演出選択テーブル（たとえば、図３９）と前記第２の当りに対応する前記当り演出選択テーブル（たとえば、図４０）とが、前記演出態様決定手段により同一の当り変動パターンについて共通の演出を決定可能（選択対象）とし、その演出の決定（選択）される割合（選択率）が異なるように定めることができる（たとえば、図３９および図４０の変動パターンＡ３（通常中ＳＰリーチＡ）の欄参照）。この構成では、同一の当り変動パターンについて共通の演出を決定可能（選択対象）であり、その演出の決定（選択）される割合（選択率）が異なるだけであるので、新機種開発の際の設計が容易になり、また演出のバリエーションの自由度が阻害されることなく、演出制御処理負担を軽減することができる。

【０６７６】

（１９－６－３．可動体役物の動作態様抽選（第１層）：図４１）

上記図３８～図４０で決定される演出パターンは、基本演出パターン（役物移動演出の発生タイミングの大区分）であり、その詳細な演出パターン（役物移動演出の発生タイミングの詳細区分）は、図４１～図４２の演出抽選テーブルを経て決定される。ここでは、図４１～図４２の演出抽選テーブルにより、役物移動演出態様として、役物移動演出の具体的な発生タイミングだけでなく、役物移動演出に係る可動体役物の動作態様と、その具体的な発生タイミングとが決定されるようになっている。

【０６７７】

具体的には、図３８～図４０で決定される演出パターンは、基本演出パターンを決定するための処理（第１階層処理）、図４１～図４２は、その詳細な演出パターンを決定するための処理（本実施形態では、詳細な演出パターンを決定する第２階層処理（図４１）と第３階層処理（図４２）の２層）といった階層構造を有して第１階層から順番に実行される階層的な処理を利用し、１または複数種類の演出用乱数値（たとえば、第１階層用の第１の演出用乱数、第２階層用の第２の演出用乱数、第３階層用の第３の演出用乱数など）利用して、役物移動演出に係る可動体役物の動作態様（図４１）と具体的な発生タイミング（図４２）とを判定することにより、最終的な演出パターン（今回の図柄変動表示ゲームにて現出すべき可動体役物の演出パターン）が決定されるようになっている。

【０６７８】

図４１は第２の可動体役物９０の動作態様種別（可動体組合せ動作態様種別）の抽選テーブルを示したものである。この第２の可動体役物９０の可動体組合せ動作態様種別には、上方に位置する第１可動体９１の落下移動と、右方に位置する第２可動体９２の突出移動との組合せとして、「上」「右」「上→右」「右→上」「両方」の５種類がある。先ず、この第２の可動体役物９０の動作態様種別について説明する。

【０６７９】

図４１は、第２の可動体役物（花型役物）９０を構成する２つの可動体の動作、つまり第１可動体９１（花心Ａ１の周りに花冠Ａ２を配したもの）と第２可動体９２（萼Ｂ１および茎部Ｂ２を左右方向に移動可能にしたもの）の動作の組合せ（可動体組合せ動作態様）について示したものである（図２参照）。

【０６８０】

図４１の可動体組合せ動作態様種別において、図示の「上」は、液晶画面を臨み上方に

位置する第１可動体９１（花心Ａ１と花冠Ａ２）が単独で動作（落下移動）する動作態様を示す。

【０６８１】

また図示の「右」は液晶画面を臨み右側に位置する第２可動体９２（萼Ｂ１と茎部Ｂ２）が単独で動作（液晶画面中央に近寄る方向に突出移動）するという動作態様を示す。

【０６８２】

また「上→右」は第１可動体９１（花心Ａ１と花冠Ａ２）が先に動作（茎部Ｂ２に沿って落下移動）し、次いで第２可動体９２（萼Ｂ１と茎部Ｂ２）が動作（第１可動体９１の花心Ａ１と花冠Ａ２と一体的に液晶画面中央側に突出移動）するという動作態様を示す。

【０６８３】

また「右→上」は第２可動体９２（萼Ｂ１と茎部Ｂ２）が先に動作（液晶画面中央側に突出移動）し、次いで第１可動体９１（花心Ａ１と花冠Ａ２）が動作（茎部Ｂ２に沿って落下移動）するという動作態様を示す。

【０６８４】

そして「両方」は第１可動体９１（花心Ａ１と花冠Ａ２）の動作（茎部Ｂ２に沿って落下移動）と第２可動体９２（萼Ｂ１と茎部Ｂ２）の動作（液晶画面中央側に突出移動）する動作とが同時に起きるという動作態様を示す。この「両方」の動作態様は、上記した「上」「右」「上→右」「右→上」の動作態様よりもインパクトのある可動体演出となっている。

【０６８５】

上記の第１可動体９１と第２可動体９２との可動体組合せ態様種別のうち、「上」「右」「上→右」「右→上」は演出タイミング種別である「リーチタイトル中」と「ＳＰリーチ中（ＳＴリーチ中）」のいずれにおいても抽選対象とされ、図４１のテーブルに示す所定の当選割合で生起するようになっている。

【０６８６】

本実施形態の場合、図４１に示すように、上記「リーチタイトル中」では、「上」の可動体単独動作の選択率（発生率）が５０％で最も高く、次いで「右」の可動体単独動作の選択率が４０％、「上→右」と「右→上」の可動体複合動作の選択率が５％と順に少なくなっている。すなわち、「上」、「右」、「上→右」または「右→上」の順に発生割合が少なくなる。また可動体の単独動作と複合動作との比較では、「上」「右」の可動体単独動作よりも「上→右」「右→上」の可動体複合動作の方が選択率が少なくなっている。また、「右」と「上」の可動体が単独動作する場合の比較では、「右」の可動体が単独動作する場合よりも「上」の可動体が単独動作する場合の方が、選択率が高くなっている。

【０６８７】

これに対し「ＳＰリーチ中」の場合、つまりＳＰリーチまたはＳＴリーチが出現した際に役物移動演出が現出する割合としては、「右→上」の可動体複合動作の選択率が５０％で最も高く、次いで「上→右」の可動体複合動作の選択率が３０％、「上」「右」の可動体単独動作の選択率が１０％となっている。すなわち、「右→上」、「上→右」、「右」（または「上」）の順に選択率が少なくなっている。また可動体の単独動作と複合動作との比較では、「上」「右」の可動体単独動作の選択率よりも「上→右」「右→上」の可動体複合動作の方が選択率が高くなっている。また「上→右」と「右→上」の可動体が複合動作する場合の比較では、「上→右」の可動体単独動作よりも「右→上」の可動体単独動作の方が発生割合が高くなっている。

【０６８８】

したがって、出現タイミングとして先行するリーチタイトル中よりも、出現タイミングとして後行するＳＰリーチ中において可動体役物が作動することの方が、より当選期待度を高めるものとすると、図４１の例では、「上→右」と「右→上」の可動体複合動作の選択率については、リーチタイトル中よりもＳＰリーチ中において発生する可能性の方が高いので、時期的に遅いタイミングで「上→右」または「右→上」の可動体複合動作が現出した場合、これによって当り当選期待度が高まることになる。

【０６８９】
一方、可動体組合せ動作態様種別の「両方」の可動体複合動作については、「図柄仮停止後」における選択率が１００％となっていることから分かるように、「図柄仮停止後」においてのみ抽選対象とされて生起するようになっている。このように図４１の役物動作態様抽選テーブルが参照されて、第１可動体９１と第２可動体９２との可動体組合せ態様種別（図３８～図４０で決定された基本演出パターンに係る可動体演出の発生タイミングの詳細区分）を定める。
【０６９０】
（１９－６－４．可動体役物の動作タイミング（第２層）：図４２）
図４２は、第２の可動体役物９０を構成する第１可動体９１および第２可動体９２の可動体組合せ動作態様種別が図４１で定まったとき、リーチタイトル発生後、ＳＰリーチ発生後、図柄仮停止状態発生後のそれぞれの時点から経過した如何なるタイミング時点で動作させるか、つまり何秒後に動作させるのかについて、その抽選テーブルを示したものである。
【０６９１】
ここで図示の動作タイミング種別の欄における「リーチタイトル中」は、リーチタイトル演出開始後、何秒後に第２の可動体役物９０を動作させるかの欄であり、「ＳＰリーチ中」は、リーチ演出開始後、何秒後に第２の可動体役物９０を動作させるかの欄であり、「図柄仮停止後」は、装飾図柄の仮停止状態開始後、何秒後に第２の可動体役物９０を動作させるかの欄である。具体的には、「リーチタイトル中」は、リーチタイトル演出開始を基点（トリガー）として何秒後に第２の可動体役物９０を動作させるかの欄であり、「ＳＰリーチ中」は、リーチタイトル演出期間終了を基点として、またはリーチ演出開始タイミング（リーチタイトル演出終了後に展開されるリーチ演出の開始タイミング（たとえば、リーチ演出に係る画像表示演出の開始））を基点として何秒後に第２の可動体役物９０を動作させるかの欄であり、「図柄仮停止後」は、リーチ演出終了後の装飾図柄の仮停止状態開始を基点として何秒後に第２の可動体役物９０を動作させるかの欄である。
【０６９２】
この動作タイミング種別として、この例では、図４２に示すように、１秒後～１０秒後まで、１秒ごとに区分けした計１０種類の動作態様種別が定められている。これらの１秒後～１０秒後までの区分のうち、いずれかの一の区分が選択され、選択された動作タイミングにて可動体１および／または可動体２が作動する。いかなる区分が抽選対象とされるかは、演出進行度合（役物動作タイミング種別）が、「リーチタイトル中」「ＳＰリーチ中」「図柄仮停止後」のいずれにあるかによって異なる。「リーチタイトル中」では１秒後～４秒後の各段階（経過時間区分）が抽選対象とされ、これらの動作タイミングにおいて、第２の可動体役物９０の可動体１および／または可動体２が、図４１の動作態様にて作動する可能性がある。また「ＳＰリーチ中」では２秒後～１０秒後の各段階（経過時間区分）が抽選対象とされ、これらの動作タイミングにおいて第２の可動体役物９０の可動体１および／または可動体２が、図４１の動作態様にて作動する可能性がある。また、「図柄仮停止後」では１秒後～３秒後の各段階（経過時間区分）が抽選対象とされ、これらの１秒後～３秒後という図柄仮停止後の短時間の動作タイミングにおいて、第２の可動体役物９０の可動体１および／または可動体２が、図４１の動作態様にて作動する可能性がある。なお本実施形態の場合、「図柄仮停止後」は、ＳＰリーチ種別またはＳＴリーチ種別に係る当りの場合に限り抽選対象とされる（図３８～図４０参照）。これは既に説明したように、当りの場合には、図柄仮停止状態中に、一旦「ハズレ表示態様」を導出表示した後、装飾図柄の表示態様を当該ハズレ表示態様から当り表示態様に変化させるとともに、インパクトのある役物移動演出を現出させ、以って、最終的なゲーム結果を導出表示して、遊技者の意表を突く高い演出効果を発揮させるためである。
【０６９３】
上記のように本実施形態では、複数の可動体を扱う場合、
（α）その複数の可動体のうち、いずれの側が単独動作する形態、

（β）複数の可動体が複合動作する場合に、そのどちらか一方が先に動作して他方が後から動作する形態、

（γ）複数の可動体が同時に動作する形態、といった可動体動作の組合せについて「動作態様種別」を定める（第１階層処理：図４１）。

そして、それらの動作態様種別と図柄変動表示ゲーム中の発生タイミングとの関係においては、図柄変動表示ゲーム中におけるリーチ演出開始前段階のリーチタイトル演出、リーチタイトル後のリーチ演出、リーチ演出終了後、確定表示前段階の図柄仮停止後などの所定のタイミングから、いかなる経過時点で可動体役物を作動させるのかの動作タイミングを定める（第２階層処理：図４２）。このため、一の動作態様種別に対し可動体役物の動作タイミングが定まっている場合に比べ、演出種別や演出の出現率のバリエーションを豊富にして、演出の自由度が増して奥深い演出を行わせることができるようになる。

【０６９４】

本実施形態では、第１階層において「基本演出パターン」が決定され、第２階層以降において、その具体的内容である「詳細な演出パターン」が決定されるといった「複数階層的な処理」であるが、次のような構成とすることもできる。たとえば、第１階層において大区分としての「基本演出パターン」を決定し、第２階層において、図４１の可動体役物の動作態様種別の上位的な演出パターン種別（たとえば、図４１の「左」と「右」とを同系統の演出パターン種別として纏めた‘第１基礎演出パターン’種別や、「左→右」種別と「右→左」種別とを同系統の変動パターン種別として纏めた‘第２基礎演出パターン’種別などが該当する）を決定し、第３階層においては、その上位的な演出パターン種別に含まれる演出パターン種別（たとえば、「第１基礎演出パターン」種別であれば「右」と「左」の別）を決定し、第４階層において、上記第３階層で決定された演出種別に係る可動体役物の動作タイミングである‘詳細な演出パターン’を決定するといった階層処理を採用することができる。このような階層的な処理は、演出パターンの種類を豊富なものとする場合において、１種類の変動パターン用乱数だけで決定すると演出処理が複雑化してしまう場合など演出処理の制御負担が増す場合に有効である。また、一の動作態様種別に対し可動体役物の動作タイミングが定まる場合に比べ、演出の種類やそれら演出の出現率のバリエーションを豊富にして、演出の自由度が増し、奥深い演出を行わせることができる点でも好適である。

【０６９５】

以上では、当り時の予告演出の一つとして、当りの場合について、可動体役物による予告演出（役物移動演出）を決定する演出処理について代表的に説明したが、他の可動体演出についても勿論のこと、他の演出手段による予告演出（たとえば、光演出、音演出、および画像表示演出など）についても同様の演出処理を行うように構成することができる。また以上では当り時に係る演出抽選テーブルについて説明したが、ハズレの場合も同じく、ハズレ時に係る演出抽選テーブル（たとえば、図４０Ａ）により、ハズレの場合に対応した演出動作が実現できるようになっている。

【０６９６】

＜第２実施形態：図４６～図４７Ａ、図４７Ｂ＞

上記した第１実施形態では、１の図柄変動表示ゲーム中において複数の予告演出が発生する場合について、予告演出の色要素規制（第１の色要素規制）を設けた。すなわち、前予告演出３が用いられる場合は演出番号１２～１５（黄色、緑色、赤色、Ｄ柄）の４種類のうちから、また、前予告演出４が用いられる場合は演出番号１７～２０（黄色、緑色、赤色、Ｄ柄）の４種類のうちから一つの予告演出種が選択されて用いられる。この４種類という予告演出種の数（選択肢の範囲）は、それより現タイミングが前である前予告演出１～２が被選択肢として５種類の予告演出種（白色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄）を持つのに対し、１つ少ない関係になっている。このため、上記の色要素が「白色」を含む５種類から「白色」を含まない４種類に狭められていることを予め知っている遊技者には、前予告演出１に次いで前予告演出１が発生したという事実の存在のみで、より当選期待度が高まったと推測することが可能となる。また同様に、前予告演出３、４と後予告演出１との

間、および後予告演出１と後予告演出２との間においても同様の関係が規律されている。したがって、出現タイミングが後になるほど予告演出種の数（選択肢の範囲）が減少しかつ予告演出種が高期待度側に片寄ったものになることが規律されている（第１の色要素規制）。このことを予め知っている遊技者には、前予告演出３または前予告演出４に次いで、後予告演出１が発生した、または後予告演出１および後予告演出２が順次発生した、という事実の存在のみで、より当選期待度が高まったと推測することが可能となる。

【０６９７】

しかし本発明は、１の図柄変動表示ゲーム中において複数の予告演出が発生する場合に限られない。保留表示変化系の先読み予告演出と図柄変動表示ゲーム中の予告演出との間において、予告演出の色要素規制（第２の色要素規制）を設けることもできる。

【０６９８】

図４６～図４７Ａは、第２の色要素規制を設けた実施形態を示したものである。図４６中の保留変化予告演出の演出番号ａ～ｅは、時系列的に出現タイミングが先行する「保留表示変化系（入賞時変化系）の先読み予告演出」を扱っており、「白色、青色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄」の６種類の色要素種別のものを扱っている。すなわち、大当りが確定する虹色の場合を除けば、入賞時変化系の先読み予告では、保留色変化として「白色、青色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄」の６色を選択対象としている。これに対し、図４６の前予告演出１、２は、このうちの最も当選期待度の低い「白色」を除外して、それよりも期待度の高い「黄色、緑色、赤色、Ｄ柄」の４種類だけを選択可能範囲として定めている。これは保留表示変化系の先読み予告演出と図柄変動表示ゲーム中の予告演出との間に色要素規制を設けるもので、第２の色要素規制に該当する。

【０６９９】

この第２の色要素規制によって、色要素が「白色」を含む５種類から「白色」を含まない４種類に狭められていることを予め知っている遊技者には、保留表示変化系の先読み予告演出が発生したことに加え、上記前予告演出１または２が発生したという事実の存在のみで、より当選期待度が高まったと推測することが可能となる。すなわち、先読み予告演出での保留色が「赤色」であり、前予告演出１または２が「黄色キャラ予告」であった場合、これ迄のように、色要素が「赤色」から「黄色」に変化したので当選期待度が下がったと考えるのではなく、そのような色要素の格下げに気を取られることなく、単純に「保留色変化に加えて前予告演出１または２が発生した」という事実を以て、当選期待度が上がったと判断し、自己の緊張感を持続させることができる。

【０７００】

図４６においては、前予告演出１、２と前予告演出３、４との間においても、前予告演出１、２の４種類（黄色、緑色、赤色、Ｄ柄）から前予告演出３、４では３種類（緑色、赤色、Ｄ柄）に、予告演出の色要素種が減じられており、上述の第１の色要素規制が設けられている。また、図４７Ａに例示したは後予告演出１と後予告演出２においては、後予告演出１の色要素が２種類（赤色、Ｄ柄）に、後予告演出２の色要素が１種類（Ｄ柄）に減少している。したがって、前予告演出３、４（図４６）とこの後予告演出１（図４７Ａ）との間、および後予告演出１（図４７Ａ）と後予告演出２（図４７Ａ）との間においても、同一変動表示ゲーム内の予告色要素規制である第１の色要素規制が設けられ、順次に色要素の数が減じられ予告演出種が高期待度側のものに片寄らされている、という関係が構築されている。したがって、この関係（第１の色要素規制）の存在を予め知っている遊技者には、前予告演出３または前予告演出４に次いで後予告演出１が発生した事実、または前予告演出３または前予告演出４が発生した後で順次に後予告演出１および後予告演出２が発生したという事実の存在のみを目安として、より当選期待度が高まったと推測することが可能となる。

【０７０１】

上記図４７Ａでは、後予告演出１と後予告演出２との間に、順次に色要素の数が減じられ予告演出種が高期待度側のものに片寄らされている関係を構築した。しかし、図４７Ｂに示すように、後予告演出１と後予告演出２を同じ数の色要素種別（ここでは赤色、Ｄ柄

の２種類）を持つものとし、後予告演出１と後予告演出２のいずれか一方が二者択一的に選択されるように構成してもよい。このような構成の下でも、図４６と図４７Ｂとの関係において、第２の色要素規制および第１の色要素規制が構築されていることになり、この関係（第２の色要素規制および第１の色要素規制）の存在を予め知っている遊技者には、保留表示変化系の先読み予告演出（演出番号ａ～ｅ）に次いで前予告演出１または２が発生したという事実や、前予告演出１または前予告演出２に次いで前予告演出３または前予告演出４が発生した事実や、前予告演出３または前予告演出４に次いで後予告演出１または後予告演出２が発生した事実があった場合、その事実の存在のみを目安として、より当選期待度が高まったと推測することが可能となる。

【０７０２】

＜２０．予告演出間の色要素規制の説明＞

図４８～図４９を用いて、予告演出間の色要素規制を簡便に説明する。ここでは、図４８が予告演出間の第１の色要素規制を簡略化して新たに例示したもの、また図４９が予告演出間の第２の色要素規制を簡略化して新たに例示したものとなっている。なお、例示内容の詳細は、図４４～図４５の第１の実施形態や図４６～図４７Ａ、図４７Ｂの第２の実施形態と異なっている。

【０７０３】

（２０－１．第１の色要素規制：図４８）

本実施形態では、図４４～図４８の場合を含め、予告画像として表示する対象物（たとえば、前予告演出１の場合はキャラクタ）を、当り当選期待度に対応させた色要素または特殊柄を持つ表示態様で表示する。ここで「色要素または特殊柄を持つ表示態様」とは、次の（ａ）～（ｄ）の４態様を含む概念である。

【０７０４】

（ａ）画像として表示する対象物の「一部」を色要素または特殊柄で表示する場合（たとえばキャラクタ画像の着物だけに赤色またはＤ柄（デンジャー柄）を施す）。本実施形態では、Ｄ柄を、白色、青色、黄色、緑色、赤色などと比肩し得る色要素の一つとして取り扱うこととし、この色要素の一つであることを強調する場合は「Ｄ柄色」と称している。しかしＤ柄は、地の黄色に黒のストライプを施し、その黒のストライプ帯内にＤＡＮＧＥＲの文字を配してなり、厳密には色により区分けされた模様を持つ色模様である。Ｄ柄色という色が付与されていることに着目すれば、Ｄ柄は「色要素」の側に属し、また、Ｄ柄という柄（色により区分けされた模様）を持つことに着目すれば「特殊柄」側に属する。したがって、「色要素または特殊柄」といった場合、Ｄ柄を含む場合と含まない場合とがあり、Ｄ柄を含まない場合の「特殊柄」は図柄を指し、Ｄ柄を含む場合、そのＤ柄は、「色要素」または「特殊柄」のどちらかの側に含まれるものと解される。

【０７０５】

（ｂ）画像として表示する対象物の「全部」を色要素または特殊柄で表示する場合（たとえばキャラクタ画像の全体に赤色またはＤ柄を施す）。

【０７０６】

（ｃ）画像として表示する対象物の「全部または一部とその周囲領域または液晶画面全体」の画像を、色要素または特殊柄で表示する場合（たとえばキャラクタ画像およびその周囲領域または背景画像を含む全体、または液晶画面全体を赤色またはＤ柄で表示する）。

【０７０７】

（ｄ）画像として表示する対象物の「全部または一部とその周囲画像または液晶画面全体」と「液晶画面外の関連表示装置（台枠ランプ等）」とを含めた「液晶画面および関連表示装置の全体」を、色要素または特殊柄で表示する場合（たとえばキャラクタ画像およびその背景画像を含む液晶画面全体を、遊技機の台枠ランプをも含めて、赤色またはＤ柄で表示する）。

【０７０８】

画像として表示する対象物を、当り当選期待度に対応させた色要素または特殊柄を持つ

表示態様で表示する際、一の図柄変動表示ゲーム中（１変動表示動作中（１変動中））において時期的に先行する出現タイミングでは、通常よりも期待度の高い所定数の色要素または特殊柄の表示態様種別の中から選択した一の表示態様で表示し、それよりも時期的に後行の出現タイミングでは、上記先行出現タイミング時における色要素または特殊柄の表示態様種別と二以上または大部分または殆どが共通するが、上記先行する出現タイミング時の表示態様種別のうちで少なくとも当り当選期待度が最も低いものを含まないように、つまり高信頼度側に片寄らせる形で、表示態様種別数が少なく定められた色要素または特殊柄の表示態様種別の中から、選択した一の表示態様で表示する。本明細書では、この一の図柄変動表示ゲーム中（１変動中）におけるものを「第１の色要素規制」と称している。

【０７０９】

ここで当り当選期待度に対応させた「色要素または特殊柄」を持つ表示態様種別として、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄色の色要素の種別があり、この順に、つまり黄色＜緑色＜赤色＜Ｄ柄色の順に当選期待度が高くなるものとする。ただし、遊技機全体としては、当り当選期待度に対応させた「色要素または特殊柄」を持つ表示態様種別として、白色、青色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄色、虹色の色要素の種別があり、この順に、つまり「白色＜青色＜黄色＜緑色＜赤色＜Ｄ柄色＜虹色」の順に当選期待度が高くなるものとする。かかる前提において、先行する出現タイミングが「変動開始時」つまりリーチ演出前であり、後行の出現タイミングが「リーチ終盤」つまりリーチ演出中であるものとする。そして、変動開始時（リーチ演出前）には「前予告演出１」のキャラクタ画像が現出し、またリーチ終盤（リーチ演出中）においては「後予告演出２」の目元拡大キャラクタカットイン画像が現出するものとする。なお、前予告演出１のキャラクタ画像および後予告演出２の目元拡大キャラクタカットイン画像は、それぞれ予告画像として表示する対象物であり、その表示画像の全部または一部が上記色要素または特殊柄の表示態様で表示されているものとする。

【０７１０】

図４８は、この変動開始時（リーチ演出前）とリーチ終盤（リーチ演出中）の各出現タイミングにて選択しうる上記色要素または特殊柄の表示態様種別の範囲（種別数）を例示したものである。リーチ演出前のタイミングで「前予告演出Ａ」として忍者姿のキャラクタ画像を表示させる（図４８の「変動開始時のカットイン」参照）。この場合は、その忍者姿のキャラクタ画像の全部または一部を上記色要素または特殊柄で表示させるものとし、その表示態様種別として、通常の「白色」よりも期待度の高い「黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」の４種類を選択可能な色要素種別として設定する。この例の場合、「黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」は有信頼度予告演出に属し、「黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」の順で当り当選期待度が高まる。ここでは「赤色・Ｄ柄」は高信頼度予告演出に属し、「黄色・緑色」は低信頼度予告演出に属するものとなっているが、通常より期待度の高い色要素種別として「黄色」以上を考慮しているのは、「黄色」の予告演出が発生した場合、リーチ演出以上に発展することが確定するからである。

【０７１１】

また、上記より後の出現タイミングであるリーチ演出中に、「後予告演出Ｂ」として、上記忍者の目線カットイン画像（キャラ目元拡大画像）をカットイン表示させる（図４８の「リーチ終盤のカットイン」参照）。そして、この目線カットイン画像の表示態様種別として、「緑色・赤色・Ｄ柄」の３種類を選択可能な色要素種別として設定する。つまり、「後予告演出Ｂ」の場合は、その選択肢の範囲から「黄色」の表示態様を除外し、目線カットイン画像の色要素表示態様種別としての選択肢の範囲を「緑色・赤色・Ｄ柄」の３種類に狭め、より期待度の高い側に片寄った「緑色・赤色・Ｄ柄」の３種類の表示態様の中から選択される、という関係に設定する。

【０７１２】

上記構成では、前予告演出Ａと後予告演出Ｂの予告画像表示で選択しうるキャラクタの色要素または特殊柄での表示態様が、「黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」の４種類と「緑色・赤

色・Ｄ柄」の３種類になっており、いずれにおいても通常時の「白色」の表示態様を除き、リーチ演出以上が確定する「黄色」以上の有信頼度のものに片寄らせている。したがって、前予告演出Ａと後予告演出Ｂのいずれも、色要素（正確には色要素または特殊柄）に関し、リーチ演出以上が確定する有信頼度の側に片寄った表示態様のものに絞られることから、この関係を知っている遊技者には、前予告演出Ａまたは後予告演出Ｂが発生したことだけで、通常時よりも当り当選期待度が高い熱い予告演出態様が出現したとして受け止められる。

【０７１３】

なお有信頼度の側に片寄った表示態様のものに絞られる関係であれば、たとえば、前予告演出Ａと後予告演出Ｂの予告画像表示で選択しうるキャラクタの色要素または特殊柄での表示態様が、「黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」の４種類と「緑色・Ｄ柄」の２種類とした関係や「黄色・赤色・Ｄ柄」の３種類と「緑色・Ｄ柄」の２種類とした関係としても良い。具体的には、後予告演出Ｂにおける表示態様の選択対象が後予告演出Ａのものと比較して、黄色以上の「緑色・赤色・Ｄ柄」という当選期待度順に沿った色要素表示態様種別を選択対象としているが、必ずしも当選期待度順を選択対象とするのではなく、「緑色・Ｄ柄」といった赤色が選択対象とはなっていない、いわゆる‘歯抜け状態（特定色が欠落状態）’的な色要素表示態様種別を選択対象としても良い。

【０７１４】

上記‘歯抜け状態（特定色が欠落状態）’的な構成は、リーチ前発生種別（前予告演出１～４）相互間や、リーチ後発生種別（後予告演出１～２）相互間でも成立しうる。たとえば、図４５の「後予告演出１」と「後予告演出２」とについて説明すれば、選択対象としての表示態様種別が、後予告演出１では「緑色（花弁緑色予告）・赤色（花弁赤色予告）・Ｄ柄（花弁Ｄ柄予告）」の３種類、後予告演出２では「赤色（花弁赤色予告）」が歯抜け状態的な「緑色（花弁緑色予告）・Ｄ柄（花弁Ｄ柄予告）」の２種類とすることができる。この場合、「緑色（花弁緑色予告）」については、後予告演出１と後予告演出２とで共通して選択される色要素であり、選択対象が後予告演出２は後予告演出１よりも当選期待度が相対的に高い側に片寄った色要素種別のものではないが、後予告演出２における選択対象全体としてみれば、Ｄ柄（花弁Ｄ柄予告）が選択対象となっている点で、後予告演出２は後予告演出１よりも有信頼度の側に片寄った表示態様のものに絞られる関係であると言える。これについては、他の予告演出群、たとえば、前予告演出１と前予告演出３や、前予告演出２と前予告演出４の相互間でも成立しうる。また後述の第２の色要素規制に関する予告演出種別相互間（たとえば、保留変化予告演出ａと前予告演出Ａや、保留変化予告演出ａ、前予告演出Ａ、および後予告演出Ｂの三者間）でも成立しうる。

【０７１５】

また、前予告演出Ａと後予告演出Ｂの相互間では、その選択対象予告種別の数を、前予告演出Ａでは「黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」の４種類とし、後予告演出Ｂでは「緑色・赤色・Ｄ柄」の３種類としている（第１の色要素規制）。これは後行する出現タイミング時の後予告演出Ｂでは、キャラクタの色要素または特殊柄の表示態様についての選択種別が、先行する出現タイミング時の前予告演出Ａにおける４種類「黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」のうちから当り当選期待度が最も低い「黄色」のキャラクタを除いたもの、つまり当り当選期待度がさらに高い側に片寄ったものが残るように選択種別数を少なくした３種類の表示態様「緑色・赤色・Ｄ柄」とし、その中から選択した一の表示態様でキャラクタ画像が表示される設定である。

【０７１６】

前予告演出Ａよりも後予告演出Ｂの方が選択対象種別の数が少なくなると共に、前予告演出Ａの予告画像では現出する可能性があった「黄色」のキャラクタ画像が、後予告演出Ｂの予告画像では現出しない関係（第１の色要素規制）が担保されることから、一の図柄変動表示ゲーム中において、より後のタイミングで出現するキャラクタの予告演出は、より前のタイミングで出現するキャラクタの予告演出よりも、予告画像の対象物が、期待度の高い色要素または特殊図柄の表示態様で出現することになる。よって、前予告演出Ａと

後予告演出Ｂの二段階の予告が発生した場合、前予告演出Ａだけまたは後予告演出Ｂだけの１段階が出現した場合に比べ、当り当選期待度が高まっているとして受け止められるようになる。

【０７１７】

この第１の色要素規制の関係は、本実施形態では、前予告演出Ａと後予告演出Ｂの予告画像相互間に対して適用しているだけであるが、図４３の予告演出抽選テーブル指定テーブルにて選択されるテーブル中において現出することとされている前予告演出１～５の相互間や、前予告演出１～５と後予告演出１～２の相互間においても適用することができる。したがって、１の図柄変動中において、より後で出現する予告演出ほど、当り当選期待度の高い側に片寄った色要素または特殊図柄の表示態様で発生するという関係が成立する。

【０７１８】

上記と対比する構成として、上記と異なり、前予告演出Ａでも後予告演出Ｂでも、予告画像表示する対象物が、同じ「白色・黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」の５種類のキャラクタの中から択一的に選択される構成、または「白色・青色・黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」の６種類のキャラクタの中から択一的に選択される構成であるとすると、これらの場合は、当りの当選期待度が通常時と同程度に低い「白色」も選択範囲に含めた選択対象種別の中から選択された一の表示態様で表示されることになる。加えて、最近の弾球遊技機では、ハズレの場合でも当りの場合と遜色のない派手な予告演出が実行されることが多く、そのような場合でも、当り当選期待度の低い「白色」のキャラクタも出現することがあるとした構成の下では、たとえば前予告演出で「緑色」のキャラクタが出現したが後予告演出で「白色」のキャラクタが出現するなど、当り当選期待度の低下するケースが現れて落胆する機会が多くなることから、「キャラクタ出現予告演出が先後して発生したが、どうせ当たらないだろう。」という、冷めた感覚ないし感性を遊技者に与えてしまう傾向がある。

【０７１９】

しかし上記のように、前予告演出Ａでは４種類「黄色・緑色・赤色・特殊柄（Ｄ柄）」を、後予告演出Ｂでは３種類「緑色・赤色・特殊柄（Ｄ柄）」を選択可能範囲として定めておけば、「１の図柄変動表示ゲーム中（１変動中）において、より後で出現する予告演出ほど、当り当選期待度の高い色要素または特殊図柄の表示態様で発生する」という関係を知っている遊技者にとっては、前予告演出Ａに次いで後予告演出Ｂが発生しただけで、当り当選期待度が高まったと推測できる。前予告演出Ａではたとえば「忍者姿」の赤色キャラクタが現れ、後予告演出Ｂでは「目元拡大アップ」の緑色キャラクタカットイン画像が予告表示されて、色要素的には当りの当選期待度が下がる場合であっても、前予告演出Ａに次いで後予告演出Ｂが発生しただけで、当り当選期待度が高まったと推測できる。このため、色要素的に当り当選期待度のランクが落ちても、遊技に対する緊張を維持することができ、上記の冷めた感覚ないし感性を遊技者に与えてしまう傾向を絶つことが可能になる。

【０７２０】

上記では一の図柄変動表示ゲーム中の先行出現タイミングと後行出現タイミングで画像表示する対象物とを、どちらも同じキャラクタ出現予告演出とし、前予告演出Ａではたとえば「忍者姿」の緑色キャラクタが現れ、後予告演出Ｂでは「目元拡大アップ」の赤色キャラクタカットイン画像が予告表示されるとした。しかし、予告画像として表示する対象物は、その形状および大きさを同じとすることができ、たとえば先行の緑色キャラクタカットイン予告演出と後行の赤色キャラクタカットイン予告演出とが同じ顔アップの形で現出する構成とすることもできる。しかし、先行出現タイミングと後行出現タイミングで予告画像表示する対象物は、上記の前予告演出Ａと後予告演出Ｂとの関係で説明したように、その形状および大きさが異なっていてもよい。たとえば前予告演出Ａでは「忍者姿」の緑色キャラクタが現れ、後予告演出Ｂでは「顔アップ」の赤色キャラクタがカットイン予告表示されるようにしてもよい。

【０７２１】

上述した実施形態においては、出現するキャラクタ画像の所定部位（たとえば、キャラクタ画像の全部または一部）を色要素または特殊柄で表示する例について説明した。しかし、色要素または特殊柄で表示する部分は、キャラクタ画像の全部または一部に限らず、キャラクタ画像の全部（空全体、地面全体など）あるいはバトル演出が行なわれる矩形領域全面（たとえば、キャラクタが含まれる長方形や円形などの画像領域）を特殊態様で表示するように構成しても良い。

【０７２２】

本実施形態は下記のように構成することができる。なお括弧内は実施形態における対応要素を示すが、本発明はこれに限定されるものではない。

【０７２３】

所定のスイッチ信号（上始動口センサ３４ａまたは下始動口センサ３５ａによる検出信号）に起因して所定の遊技情報を取得する取得手段（図１０のＳ３１１～Ｓ３１４、図１１のＳ３３１～３３４）と、

前記取得手段により取得された前記遊技情報に基づき、当り遊技を発生させるか否かの当り抽選を実行する抽選手段（図１２のＳ４０９、Ｓ４１０）と、

遊技図柄の変動表示動作を行い、前記抽選結果を反映表示するための図柄変動表示ゲームを表示可能な図柄表示手段（液晶表示装置３６）と、

前記当り遊技が発生する期待度を予告する予告演出（たとえば、図４４～図４５に示す予告演出）を現出制御可能に構成された演出制御手段（演出制御部２４）と、を備え、

前記図柄変動表示ゲームの結果として、前記図柄表示手段に特定の図柄表示態様が停止表示された後、前記当り遊技を発生可能に構成された遊技機において、

前記予告演出は、その演出内容がそれぞれ異なる複数種類の予告演出種別（たとえば図４４の前予告演出１～４、図４５の後予告演出１～２）に属する複数種類の予告演出（たとえば、図４４の前予告演出１～４、図４５の後予告演出１～２に属する予告演出）を含み、同種の予告演出種別に属する一の予告演出と他の予告演出とで、前記期待度がそれぞれ異なるように定められており、

また前記複数種類の予告演出は、互いに異なる色彩および／または模様による表示態様種別により、前記期待度の違いを報知可能な予告演出画像を含む予告画像表示演出として構成されており、

前記演出制御手段は、

前記抽選手段による抽選結果に基づき、現出させるべき前記予告画像表示演出を、複数種類の前記予告演出種別を対象に決定する予告画像演出決定手段（図２５のＳ７４４～Ｓ７４９）と、

前記予告画像演出決定手段により決定された前記予告画像表示演出について、所定タイミング時に現出される第１の予告演出種別に属する所定タイミング時予告画像表示演出と、当該所定タイミング時よりも遅い特定タイミング時に現出される第２の予告演出種別に属する特定タイミング時予告画像表示演出とを含む複数種類の予告演出を、画像表示手段に対して現出制御可能に構成された予告演出制御手段（表示制御部（液晶制御部））とを備え、

前記特定タイミング時予告画像表示演出の種別数は、前記所定タイミング時予告画像表示演出の種別数よりも少なく定められており（図４８）、

前記特定タイミング時予告画像表示演出に係る予告演出画像の表示態様種別は、前記所定タイミング時予告画像表示演出に係る予告演出画像の表示態様種別と、前記期待度の高低について共通性を有する表示態様種別とを含み、前記所定タイミング時予告画像表示演出に係る予告演出画像の表示態様種別のうちで前記期待度が相対的に高い表示態様種別で構成されている（図４８）、

ことを特徴とする遊技機。

【０７２４】

上記「所定タイミング時予告画像表示演出」は、たとえば、図４４の前予告演出１～２と３～４との関係では「前予告演出１～２」、図４４の前予告演出１～４と図４５の後予

告演出１～２との関係では「前予告演出１～４」、図４５の後予告演出１と２の関係では「後予告演出１」、図４８の前予告演出Ａと後予告演出Ｂとの関係では「前予告演出Ａ」などに相当する。また「特定タイミング時予告画像表示演出」は、たとえば、図４４の前予告演出１～２と３～４との関係では「前予告演出３～４」、図４４の前予告演出１～４と図４５の後予告演出１～２との関係では「後予告演出１～２」、図４５の後予告演出１と２の関係では「後予告演出２」、図４８の後予告演出ＡとＢの関係では「後予告演出Ｂ」などに相当する。

【０７２５】

（２０－２．第２の色要素規制）

上記の図柄変動表示ゲーム中（１変動中）の先行出現タイミングと後行出現タイミングで予告演出として画像表示される対象物間について定めた色要素または特殊柄の表示態様種別数の関係（第１の色要素規制）は、これらの図柄変動表示動作中に生起する「予告演出」と、これに関連して入賞時に生起する保留表示変化系の「先読み予告演出」との間においても「第２の色要素規制」として規定することができ、これにより同様の作用効果を得ることができる。

【０７２６】

この「第２の色要素規制」には、図柄変動表示ゲーム中（１変動中）に予告画像として表示される対象物が、それより先に発生した保留記憶（保留記憶に係る先読み予告演出））と無関係に表示されるのか、または当該保留記憶が発生したことに基づいて表示されるのかの違いにより、次の（イ）、（ロ）の２つの形態がある。

【０７２７】

（イ）保留表示変化系の先読み予告演出で行われる保留表示変化の表示態様と、当該保留表示変化が行われている期間中（保留表示変化した保留記憶が消化されないで残っている間）に、当該保留記憶が発生したことと「無関係に」実行される図柄変動表示ゲーム中の予告演出で画像表示される対象物の表示態様との相互間において、両者の色要素または特殊柄の表示態様種別数の関係（第２の色要素規制）を規定する。

【０７２８】

（ロ）保留表示変化系の先読み予告演出で行われる保留表示変化の表示態様と、当該保留記憶表示が行われている期間中（保留表示変化した保留記憶が消化されないで残っている間）に、当該保留記憶が発生したことに「基づき」実行される図柄変動表示ゲーム中の予告演出で画像表示される対象物の表示態様との相互間において、両者の色要素または特殊柄の表示態様種別数の関係（第２の色要素規制）を規定する。

【０７２９】

具体的に説明する。現在消化中の保留記憶０と未消化の保留記憶１と保留記憶２がある状態下で、新たな入賞があり、保留記憶３が発生して、当該保留記憶３の表示態様が先読み予告により「赤色」に表示変化した場合を考える（たとえば、保留表示態様として、保留色が「白色（通常色）　白色　赤色（専用保留表示）」で表示されるケース）。この場合、上記（イ）は、この保留記憶３の赤色変化とは無関係に生起する図柄変動表示ゲーム中の予告演出について考えるものである。つまり、新たな保留記憶３が生まれた際に当選した「入賞時変化系」と「変動開始時変化系」の先読み予告のうち、保留表示変化を生じさせる「入賞時変化系」の先読み予告演出の抽選には当選したが、連続予告（稲妻予告）を生じさせる「変動開始時変化系」の先読み予告演出の抽選には当選しなかったケースである。先読み連続予告（稲妻予告）とは別の予告演出が、図柄変動表示ゲーム中に画像表示される対象物（たとえば顔のカットイン画像）についての色要素または特殊柄の表示態様と、「保留先読み予告」における色要素または特殊柄の表示態様との相互間において、上記の表示態様種別数の関係（第２の色要素規制）を規定するものである。

【０７３０】

また上記（ロ）は、上記の保留記憶３が「入賞時変化系」の先読み予告演出抽選に当選して赤色変化しただけでなく、同時にまた「変動開始時変化系」の先読み予告抽選にも当選して、保留記憶１、２に跨る連続予告として「稲妻画像」を生起させるケースを考えた

ものである。すなわち、新たな保留記憶３が生まれた際に当選した「入賞時変化系」と「変動開始時変化系」の先読み予告のうち、「入賞時変化系」の先読み予告抽選に当選したことで発生する「保留表示変化」の色要素または特殊柄の表示態様と、「変動開始時変化系」の先読み予告抽選に当選したことで、保留記憶１、２が順次に図柄変動表示ゲームに供される度に発生する連続予告の「稲妻画像」についての色要素または特殊柄の表示態様との相互間において、上記の表示態様種別数の関係（第２の色要素規制）を規定するものである。

【０７３１】

上記の第２の色要素規制をする場合、（ａ）図柄変動表示ゲーム中（１変動中）に現出する予告演出の表示態様種別に関する第１の色要素規制を行いつつ、これに保留表示変化系先読み予告演出の表示態様種別との関係を考慮した（イ）および（ロ）またはその一方の形態を組み合わせる形を採用してもよく、また（ｂ）第１の色要素規制を行わずに（イ）または（ロ）の形態の第２の色要素規制だけを単独に実施する形を採用してもよい。上記組合せの形（ａ）（ｂ）のいずれをも採用し得る。

【０７３２】

（２０－２－１．保留予告との関係：図４９）

ここでは例として、第１の色要素規制を行いつつ、これに（イ）の形態の第２の色要素規制を組み合わせる場合（上記組合せの形（ａ））について、つまり図柄変動表示ゲーム中（１変動中）に現出する予告演出が稲妻予告ではない場合について説明する。

【０７３３】

この例の場合は、図柄変動表示ゲーム中（１変動中）において画像として表示する対象物を、当り当選期待度に対応させた「色要素または特殊柄」を持つ表示態様で表示するに先立ち、つまり当該図柄変動表示ゲームよりも時期的に先行するタイミングにおいて、保留予告が生起し、保留記憶の表示態様が通常よりも期待度の高い「色要素または特殊柄」のものに変化することとなる。この先行する出現タイミングで生起する「保留表示変化」では、所定数の「色要素または特殊柄」の表示態様種別中から選択した「色要素または特殊柄」を持つ表示態様で表示をする。この「保留表示変化」よりも時期的に後である図柄変動表示ゲームにおいて１の予告演出を発生させ場合または複数の予告演出を異なるタイミングで発生させる場合、その後行する予告演出画像として表示する対象物は、上記第２の色要素規制の下に行う。すなわち、予告演出画像として表示する対象物の表示態様種別は、上記「保留表示変化」における色要素または特殊柄の表示態様種別と二以上または大部分または殆どが共通するが、上記「保留表示変化」の色要素選択種別のうちで少なくとも当り当選期待度の最も低いものを含まないように、予告演出画像表示対象物の選択対象種別数を高信頼度側に片寄らせて少なく定めた「色要素または特殊柄」の表示態様の中から選択する、という制約的関係に定める。

【０７３４】

図４９はこの第２の色要素規制の例を示すものであり、当該変動より前に発生する「保留変化予告演出ａ」（保留表示変化系の先読み予告演出）においては、通常の「白色」から変化する色要素または特殊柄の選択対象色要素種別として「青色・黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」の５種類が選択可能に設定されている。色要素として、リーチ演出が発生するか否かが不明な「青色」をも含む点で、図４８の第１の色規制の場合と異なる。また、図柄変動表示ゲーム中（１変動中）において画像として表示する対象物の色要素または特殊柄の表示態様について、リーチ演出前に発生しうる「前予告演出Ａ（変動開始時のカットイン予告演出）」においては、「黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」の４種類を選択可能な色要素種別とする。つまりリーチ演出以上が確定する有信頼度予告演出の「黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」とし、「黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」の順で当り当選期待度が高い。また図４９では、リーチ演出中に発生しうる「後予告演出Ｂ（リーチ終盤のカットイン予告演出）」においては、「緑色・赤色・Ｄ柄」の３種類を選択可能な色要素種別とする。

【０７３５】

このようにすると、保留変化予告演出ａ、前予告演出Ａおよび後予告演出Ｂのいずれに

おいても、それらの色要素または特殊柄の表示態様が演出表示手段において変化する場合には、通常時の「白色」を除いたもの、つまりリーチ演出以上が発生する可能性のある色要素または特殊柄の表示態様だけが選択対象となるので、通常時よりも当り当選期待度が高い予告演出態様が出現したとして受け止められる。

【０７３６】

また、保留変化予告演出ａと前予告演出Ａの相互間では、その選択対象種別の数を、保留変化予告演出ａでは５種類「青色・黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」とし、前予告演出Ａでは４種類「黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」としている。つまり、色要素または特殊柄の表示態様についての選択種別が、先に現出する保留変化予告演出ａでは「青色・黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」の５種類であるが、前予告演出Ａでは、これと共通する選択種別から構成されているが、その５種類の選択種別のうちから最も当り当選期待度が低い色要素の「青色」を削除し、それより当り当選期待度が高い側に片寄らせるように色要素の選択種別数を減少させた「黄色・緑色・赤色・Ｄ柄」の４種類となっており、この中から選択した一の表示態様でキャラクタがカットイン表示される。保留変化予告演出ａよりも後の前予告演出Ａの方が選択対象種別の数が少なくなり、保留変化予告演出ａで現出する可能性があった「青色」については、その後の前予告演出Ａでは現出しないという関係（第２の色要素規制）が担保される。

【０７３７】

また、図柄変動表示ゲーム中における前予告演出Ａと後予告演出Ｂの相互間においては、図４８で説明した色要素規制と同様の関係が成立し、後予告演出Ｂは、前予告演出Ａと共通する色要素の選択種別を有して構成されるが、当り当選期待度が最も低い「黄色」を除いた残りの色要素種別からなるように、つまり当選期待度の高い側に色要素種別が片寄るように、選択種別の数を少なく定めた「緑色・赤色・Ｄ柄」の３種類からなる。これにより、前予告演出Ａで現れる可能性があった「黄色」のキャラクタが後予告演出Ｂでは現れないという関係（第１の色要素規制）が構築されることを意味する。

【０７３８】

この結果、保留変化予告演出ａ、前予告演出Ａおよび後予告演出Ｂの三者間では、より後で出現する予告演出ほど、期待度の高い色要素または特殊図柄の表示態様で発生する、という関係（第２の色要素規制＋第１の色要素規制）が成り立つ。よって、予告演出が、保留変化予告演出ａ、前予告演出Ａおよび後予告演出Ｂという多段階にわたって発生した場合、保留変化予告演出ａから前予告演出Ａへ、また前予告演出Ａから後予告演出Ｂへと段階が進む度に、遊技者には、予告演出が前回よりも当り当選期待度が高い演出態様で出現したとして受け止められるようになる。

【０７３９】

（色要素規制の変形例）

上記の図柄変動表示ゲーム中の先行出現タイミングと後行出現タイミングで表示される対象物間に定めた色要素または特殊柄の表示態様の関係は、異なる図柄変動表示ゲームの連続予告相互間においても規定することができ、これにより同様の作用効果を得ることができる。たとえば「変動開始時変化系」の先読み予告演出として、複数回の図柄変動表示ゲームに跨り予告演出画像として稲妻画像を連続表示させる場合、その稲妻画像を表示する色要素または特殊柄の表示態様についての選択対象種別は、連続予告回数が１回目から４回目まで増えるにつれて徐々に当選期待度の最も低いものが除かれて、当り当選期待度の高いものが残って行くように定めること、つまり選択対象種別数が高い信頼度側に片寄るように減少させることができる。たとえば、稲妻画像の表示態様として選択され得る色要素または特殊柄の表示態様種別を、連続予告１回目については「青色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄」の５種類中から選択し、連続予告２回目については「黄色、緑色、赤色、Ｄ柄」の４種類中から選択し、連続予告３回目については「緑色、赤色、Ｄ柄」の３種類中から選択し、連続予告２回目については「赤色、Ｄ柄」の２種類中から選択するように定めることができる。

【０７４０】

また上記図４４～図４５（第１の実施形態）、図４６～図４７Ｂ（第２の実施形態）、図４８～図４９（第１の実施形態のまとめ）、図５０～図５１（後述する音演出との関係）では、予告画像が図柄表示手段（液晶表示装置３６）に表示（現出）される場合を例として示したが、液晶表示装置３６とは別に設けた他の１以上の画像表示手段（たとえば液晶表示装置３６と類似のもの）に予告画像を表示させても良い。すなわち、１つ複数の画像表示手段を利用し、これに保留表示画像（保留表示態様による先読み予告演出を含む）や前予告演出や後予告演出の画像を表示させ、これらの表示の少なくともいずれか１つと、液晶表示装置３６における装飾図柄変動表示ゲームの表示とを、別々に表示する構成としても良い。たとえば、今回の図柄変動表示ゲームにおいて、一の予告演出（たとえば、前予告演出、後予告演出、および保留表示画像の少なくともいずれか１つ）を液晶表示装置３６に表示し、他の予告演出（たとえば、前予告演出、後予告演出、および保留表示画像の少なくともいずれか１つ）を別に設けた他の１以上の画像表示手段に表示し、これら画像表示手段により当該ゲーム中の演出を現出させることができる。また、１の予告画像を２以上の画像表示手段の画面に跨って表示させる、たとえば１の画像表示手段に表示させた画像と他の１または２以上の画像表示手段に表示させた画像とが合わさって、１つの画像が形成されるように表示する（全体として纏まりのある１つの画像表示演出を現出する）こともできる。また保留表示は、画像表示手段による画像として表示できる他、フルカラーＬＥＤなどの光演出手段を用いて表示させることもできる。

【０７４１】

なお本実施形態は、前予告演出１～５、後予告演出１～２、および保留変化予告演出（入賞時変化系の先読み予告演出）の予告演出種別に属する予告演出にＤ柄に係る予告演出が含まれるものとして説明したが次のような構成とすることができる。たとえば、複数種類の予告演出種別のうちの少なくもと２つに、各予告演出種別に属する複数種類の予告演出中に、当り当選期待度が相対的に高い特定の予告演出画像（Ｄ柄に係る予告画像）に関連する予告演出を含むように構成しても本発明の目的を達成することができる。つまり、少なくとも２つの予告演出種別がＤ柄に係る予告画像を現出させる予告演出を含むように構成する。具体的には下記のように構成することができる。

【０７４２】

（イ）図４４の「前予告演出１～５、図４５の後予告演出１～２」を扱った実施形態であれば「前予告演出１～５と後予告演出１、２」の全体のうちの少なくとも２つ、

（ロ）図４６の「保留変化予告、前予告演出１～４、図４７Ａの後予告演出１～２」を扱った実施形態であれば「保留変化予告、前予告演出１～４、図４７Ａの後予告演出１～２」の全体のうちの少なくとも２つ、

（ハ）図４６の「保留変化予告、前予告演出１～４、図４７Ｂの後予告演出１～２」を扱った実施形態であれば「保留変化予告、前予告演出１～４、図４７Ｂの後予告演出１～２」の全体のうちのどれか少なくとも２つ、

（ニ）図４８の「前予告演出Ａ、後予告演出Ｂ」を扱った実施形態であれば「前予告演出Ａと後予告演出Ｂ」の２つ、

（ホ）図４９の「保留変化予告ａ、前予告演出Ａ、後予告演出Ｂ」を扱った実施形態であれば「保留変化予告ａ、前予告演出Ａ、後予告演出Ｂ」の全体のうちのどれか少なくとも２つ、

（ヘ）図５０の「前予告演出Ａ、後予告演出Ｂ」を扱った実施形態であれば「前予告演出Ａと後予告演出Ｂ」の２つ（上記（ニ）の場合と同様）、

（ト）図５１の「保留変化予告ａ、前予告演出Ａ、後予告演出Ｂ」を扱った実施形態であれば「保留変化予告ａ、前予告演出Ａ、後予告演出Ｂ」の全体のうちのどれか少なくとも２つ（上記（ホ）の場合と同様）、といった構成とすることができる。

【０７４３】

＜２１．デンジャー柄専用音の説明：図５０～図５１＞

図５０～図５１は、本実施形態に係る予告演出に関連して現出される音演出態様種別（効果音種別）の例を示したものである。

【０７４４】
（２１－１．デンジャー柄専用音１：図５０）
図５０は、図柄変動表示ゲーム中（１変動中）に生起する予告演出についての音演出態様（図示の「効果音種別」）を示しており、色要素種別の例示は、虹色が付加されている点を除き、上記図４８で説明した第１の色要素規制と同じになっている。したがって、ここでの音演出の効果音種別は、一の図柄変動表示ゲーム（一の図柄変動表示動作）中において、色要素に係る予告画像が、当り当選期待度に対応させた色要素または特殊柄を持つ表示態様で表示されることを前提とし、その予告画像に関連して現出される効果音種別を示している。
【０７４５】
具体的には、予告画像の表示態様種別として、前予告演出Ａでは、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄があり、当選期待度１００％の虹色も含み、この順に、つまり「黄色＜緑色＜赤色＜Ｄ柄＜虹色」の順に当選期待度が高くなっている。また後予告演出Ｂでは、緑色、赤色、Ｄ柄があり、当選期待度１００％の虹色も含み、この順に、つまり「緑色＜赤色＜Ｄ柄＜虹色」の順に当選期待度が高くなっている。ここで虹色をも考慮に入れているのは、遊技機全体としては、白色、青色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄、虹色の色要素の種別があり、第１の色要素規制の制約は受けないが、虹色は図柄変動表示ゲーム中に生起する予告演出の一つとして現出される場合があるからである。この虹色をも加味している点で、図４８の場合と異なっている。
【０７４６】
前予告演出Ａに属する各色要素の予告画像演出では、色要素に係る特定画像（対象物の特定画像表示）に伴い、所定の音演出または／および光演出が発生する。この音演出と光演出について、音演出を代表的に説明すれば、前予告演出Ａに属する各色要素の予告画像について、色要素が黄色、緑色、赤色、Ｄ柄、または虹色の予告画像に関連して現出される音演出は、色要素が「虹色」および「Ｄ柄」の場合を除き、各予告演出同士で同じものとなっている。そして各色要素の予告画像に関連して発生される「音演出」は、その効果音種別として、予告画像の色要素が「黄色、緑色、または赤色」のいずれかであるときは「通常音」を発生させる。つまり、「黄色、緑色、または赤色」の予告画像に関連する音演出は、共通の音演出（効果音）となるように定められている。本実施形態の場合、前予告演出Ａに属する複数種類の予告演出に係る予告画像のうち、当り当選期待度が相対的に高い特定の予告画像（ここでは、高信頼度予告演出の中でも特に当り当選期待度が高い演出である「Ｄ柄」または「虹色」に係る予告画像）が現出される場合、当り当選期待度がその特定の予告画像よりも低い複数種類の他の予告画像（ここでは、「Ｄ柄」よりも当り当選期待度の低い「黄色」「緑色」または「赤色」に係る予告画像）に関連した音演出（ここでは、通常音）とは異なる音演出（独自の音響：Ｄ柄専用音、プレミアム音）を発生させるように構成され、その複数種類の他の予告画像に関連した音演出は、それぞれ共通の音演出（通常音）となっている。
【０７４７】
また同様に後予告演出Ｂでも、色要素が黄色、緑色、赤色、Ｄ柄、または虹色の予告画像に関連して現出される音演出は、色要素が「虹色」および「Ｄ柄」の場合を除き、各予告演出同士で同じものとなっている。そして各色要素の予告画像に関連して発生される「音演出」は、その効果音種別として、予告画像の色要素が「緑色」または「赤色」のいずれかである場合には、共通の効果音である「通常音」が発生され、予告画像の色要素が「虹色」および「Ｄ柄」の場合には、それとは異なる「プレミアム音」または「Ｄ柄専用音」を発生させる。この「通常音」は前予告演出Ａにおけるものと同じである。
【０７４８】
上記効果音種別が「通常音」でない第１の場合として、前予告演出Ａまたは後予告演出Ｂの予告画像の色要素が「虹色」であるときは、効果音種別として、上記の通常音とは異なる特別の音である「プレミアム音」を発生させる。なお、色要素が「虹色」の予告画像演出である場合は、色要素演出として、たとえば液晶画面内の特定画像のみならず、特別

な背景演出や装飾ランプ４５・ＬＥＤなどを虹色に発色させる光演出などにより、プレミアム演出を現出させることができる。たとえば、液晶画面全体および遊技機の枠全体が虹色に発色する表示態様にすることができる。

【０７４９】

また上記効果音種別が「通常音」でない第２の場合として、前予告演出Ａまたは後予告演出Ｂの予告画像の色要素が「Ｄ柄」であるときは、音演出の効果音種別として、上記の通常音およびプレミアム音とは異なる特殊音である「独自の音響（Ｄ柄専用音）」を発生させる。なお、色要素が「Ｄ柄」の予告画像演出である場合は、色要素演出として、たとえば液晶画面内のキャラクタ画像およびキャラクタ周囲領域画像のみならず、Ｄ柄の背景演出や装飾ランプ４５・ＬＥＤなどをＤ柄に発色させる光演出などによるＤ柄専用演出を現出させることができる。たとえば、液晶画面全体および遊技機の枠全体がＤ柄に発色する表示態様にすることができる。この「遊技機の枠全体がＤ柄に発色する表示態様」としては、たとえば遊技機の枠が黄色地に黒のストライプの柄が枠に沿って所定の方向に移動する形態を採用し得る。

【０７５０】

このように前予告演出Ａおよび後予告演出Ｂの予告画像演出において、色要素が「Ｄ柄」の予告画像演出であるときは通常音やプレミアム音と異なる「Ｄ柄専用音」が発生する構成であるため、予告対象画像としてＤ図柄の色要素を持つキャラクタ画像やカットイン画像が現出したことを、他の色要素の予告演出が発生した時と区別して、遊技者に判りやすく知らしめることになる。したがって遊技者は、脇見などをしていて視覚の上からＤ図の予告画像の出現を見落した場合でも、音響（Ｄ柄専用音）により、聴覚の上からＤ図の予告画像が出現したことを認識することが可能になる。

【０７５１】

（２１－２．デンジャー柄専用音２：図５１）

図５１は上記第２の色要素規制（図４９）における音演出の効果音種別を示している。したがって、図５０の場合とは、前予告演出Ａおよび後予告演出Ｂに保留変化予告演出ａが加わっている点で相違している。保留変化予告演出ａは、当り当選期待度に対応させた色要素または特殊柄を持つ表示態様種別として、白色、青色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄、虹色があり、この順に、つまり「白色＜青色＜黄色＜緑色＜赤色＜Ｄ柄＜虹色」の順に当選期待度が高くなっている。そして、このうちで「青色、黄色、緑色、赤色、Ｄ柄」の色要素の５種類については、前予告演出Ａの「黄色、緑色、赤色、Ｄ柄」の４種類との間に第２の色要素規制が設けられている。なお、前予告演出Ａの「黄色、緑色、赤色、Ｄ柄」の４種類と後予告演出Ｂの「緑色、赤色、Ｄ柄」の３種類の間には第１の色要素規制が設けられている。

【０７５２】

保留変化予告演出ａの各色要素の予告演出に係る「音演出」については、効果音種別として、色要素が「黄色、緑色、赤色」のいずれかであるときは、この白色、青色、黄色、緑色、赤色の予告画像演出に共通の音である「通常音」を発生させる。前予告演出Ａの各色要素の予告演出に係る「音演出」については、効果音種別として、色要素が「黄色、緑色、赤色」のいずれかであるときは、それらの色要素の予告画像演出に共通の音である「通常音」を発生させる。また同様に後予告演出Ｂの各色要素の予告演出に係る「音演出」については、色要素が「緑色、赤色」のいずれかであるときは、それらの色要素の予告画像演出に共通の音である「通常音」を発生させる。

【０７５３】

上記効果音種別が「通常音」でない第１の場合として、保留変化予告演出ａ、前予告演出Ａおよび後予告演出Ｂの予告演出において、その色要素が「虹色」であるときは、効果音種別として、上記の通常音とは異なる特別の音である「プレミアム音」を発生させる。また上記効果音種別が「通常音」でない第２の場合として、保留変化予告演出ａ、前予告演出Ａおよび後予告演出Ｂの予告演出において、その色要素が「Ｄ柄」であるときは、効果音種別として、上記の通常音およびプレミアム音とは異なる特殊音である「独自の音響

（Ｄ柄専用音）」を発生させる。

【０７５４】

上記前予告演出Ａおよび後予告演出Ｂにおいて、「通常音」は当該遊技機における予告演出において普通に採用される音演出の種類（効果音種別）を意味し、発生態様が一種類のみである場合と複数種類がある場合とを含む。また「通常音」は前予告演出Ａと後予告演出Ｂにおいて、すべて同じ効果音種別であってもよいし、異なった効果音種別であっても良い。また、色要素が「虹色」であるときのプレミアム音も、保留変化予告演出ａ、前予告演出Ａ、後予告演出Ｂにおいて、すべて同じ効果音種別であっても良いし、異なった効果音種別であっても良い。しかし色要素が「Ｄ柄」であるときＤ柄専用音は、保留変化予告演出ａ、前予告演出Ａ、後予告演出Ｂに共通の効果音種別であり、Ｄ柄専用音として同じ特殊音が採用される。

【０７５５】

このように保留変化予告演出ａ、前予告演出Ａおよび後予告演出Ｂの予告演出において、色要素が「Ｄ柄」に係る予告演出（アイコン画像や保留記憶表示ランプ）であるときは通常音やプレミアム音と異なる「Ｄ柄専用音」が発生する構成であるため、保留アイコン画像としてＤ柄色が出現したり、予告対象画像としてＤ図柄の色要素を持つキャラクタ画像やカットイン画像が現出したことを、他の色要素の予告演出が発生した時と区別して、遊技者に判りやすく知らしめることができる。したがって遊技者は、脇見などをしていて視覚の上からＤ柄の保留アイコン画像やキャラクタ予告画像が出現したことを見落した場合でも、音響（Ｄ柄専用音）により、聴覚の上からＤ図の予告画像が出現したことを認識することが可能になる。

【０７５６】

（２１－３．変形例）

上記図５０、図５１の実施形態では、保留変化予告演出ａ、前予告演出Ａ、後予告演出Ｂにおいて、色要素が「虹色」の予告演出が発生した場合、他の演出と異なるプレミアム音が発生するものとして説明した。しかし、保留変化予告演出ａにおいては、色要素が「虹色」の予告演出が発生した場合、青色、黄色、緑色、赤色のいずれかの色要素を持つ保留変化予告が発生した場合と同じく、通常の先読み予告音である「第１特殊音」を発生させるように構成しても良い。また同様に、前予告演出Ａや後予告演出Ｂにおいても、色要素が「虹色」の予告演出が発生した場合、青色、黄色、緑色、赤色のいずれかの色要素を持つ予告演出が発生した場合と同じ「通常音」、つまり通常の予告演出音を発生させるように構成しても良い。

【０７５７】

本実施形態は下記のように構成することができる。なお括弧内は実施形態における対応要素を示すが、本発明はこれに限定されるものではない。

【０７５８】

所定のスイッチ信号（上始動口センサ３４ａまたは下始動口センサ３５ａによる検出信号）に起因して、所定の遊技情報を取得する取得手段（図１０のＳ３１１～Ｓ３１４、図１１のＳ３３１～３３４）と、

前記取得手段により取得された前記遊技情報に基づき、当り遊技を発生させるか否かの当り抽選を実行する抽選手段（図１２のＳ４０９、Ｓ４１０）と、

前記当り遊技が発生する期待度を予告する予告演出を現出制御可能に構成された演出制御手段（演出制御部２４）と、を備えた遊技機Ｂにおいて、

前記予告演出は、その演出内容がそれぞれ異なる複数種類の予告演出種別（たとえば図４４の前予告演出１～４、図４５の後予告演出１～２）に属する複数種類の予告演出（たとえば、図４４の前予告演出１～４、図４５の後予告演出１～２に属する予告演出）を含み、同種の予告演出種別に属する一の予告演出と他の予告演出とで、前記期待度がそれぞれ異なるように定められており、

また前記複数種類の予告演出は、互いに異なる色彩および／または模様による表示態様種別により、前記期待度の違いを報知可能な予告演出画像を含む予告画像表示演出として

構成されており、
前記演出制御手段は、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、現出させるべき前記予告画像表示演出を、１または複数種類の前記予告演出種別を対象に決定する予告画像演出決定手段（図２５のＳ７４４～Ｓ７４９）と、
前記予告演出画像決定手段により決定された予告画像表示演出に係る予告画像を、画像表示手段に対して実行制御する画像表示制御手段（表示制御部（液晶制御部））と、
前記予告画像演出決定手段により決定された予告画像表示演出に関連した音演出を、音演出手段に対して実行制御する音演出制御手段（図２５のＳ７４４～Ｓ７４９、図５０））と、を備え、
前記音演出制御手段は、
前記複数種類の予告演出のうち、前記期待度が相対的に高い特定の予告演出画像に係る予告画像表示演出が実行される場合、当該特定の予告演出画像に係る予告画像表示演出よりも前記期待度が低い複数種類の他の予告画像表示演出に関連した音演出とは異なる音演出（独自の音響：Ｄ柄専用音）を実行制御するように構成され（図５０）、
前記複数種類の他の予告画像表示演出に関連した音演出は、それぞれ共通の音演出が定められている（図５０）、
ことを特徴とする遊技機Ｂ。
【０７５９】
また遊技機Ｂは、次のような構成とすることもできる。
【０７６０】
前記抽選手段と、前記演出制御手段とを備えた遊技機Ｂにおいて、
前記予告演出は、その演出内容がそれぞれ異なる複数種類の予告演出種別に属する複数種類の予告演出を含み、同種の予告演出種別に属する一の予告演出と他の予告演出とで、前記期待度がそれぞれ異なるように定められており、
また前記複数種類の予告演出は、互いに異なる色彩および／または模様による表示態様種別により、前記期待度の違いを報知可能な予告演出画像を含む予告画像表示演出として構成されており、
前記演出制御手段は、前記予告画像演出決定手段、前記画像表示制御手段、および前記音演出制御手段を備え、
前記複数種類の予告演出種別のうちの少なくもと２つは、その予告演出種別に属する前記予告演出に、色彩および／または模様が互いに共通性を有する予告演出として、前記期待度が相対的に高い特定の予告演出画像（Ｄ柄予告画像）に係る特定予告画像表示演出（Ｄ柄に係る予告演出）を含んでおり、
前記音演出制御手段は、
前記特定予告画像表示演出が実行される場合、当該特定予告画像表示演出よりも前記期待度が低い複数種類の他の予告画像表示演出に関連した音演出とは異なる音演出（独自の音響：Ｄ柄専用音）を実行制御可能な構成とすることができる（図５０）。この場合、前記特定予告画像表示演出よりも前記期待度が低い複数種類の他の予告画像表示演出に関連した音演出は、それぞれ共通の音演出に定めることが好ましい。
【０７６１】
以上に説明した各実施形態では、遊技媒体として遊技球を利用したパチンコ遊技機について説明したが、本発明の目的を達成できる遊技機であれば特に制限されない。たとえば、遊技メダルまたは遊技球を利用可能な回胴式遊技機であっても良いし、電磁気的記録（電子的方式、磁気的方式その他人の知覚によっては認識することができない方式で作られる記録であって、電子計算機による情報処理の用に供されるもの）を利用した遊技媒体を利用した遊技機であっても良い。また実物の遊技メダルや実物の遊技球ではなく、電磁気的記録を利用した遊技媒体を用いる遊技機として、たとえば、所謂「封入式遊技機」の構成とすることも可能である。また以上に説明した各実施形態では、その構成により、遊技動作制御負担を軽減しうる、制御負担を軽減しつつ演出の自由度を阻害せずに演出のバリ

エーションを豊富化しうる、演出を多彩なものとしうる、といった効果を奏することができる。

【産業上の利用可能性】

【０７６２】

本発明は、遊技球あるいはこれに相当する遊技媒体を利用した遊技機に有用である。

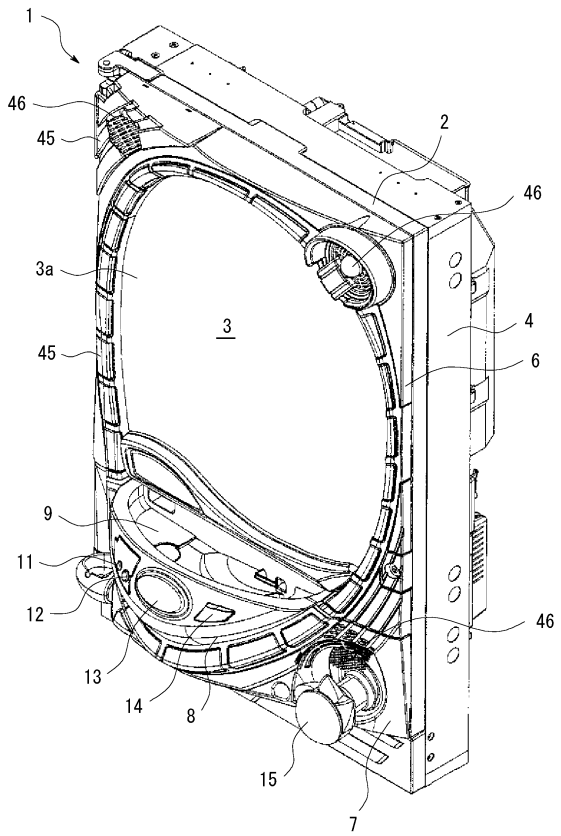
【符号の説明】

【０７６３】

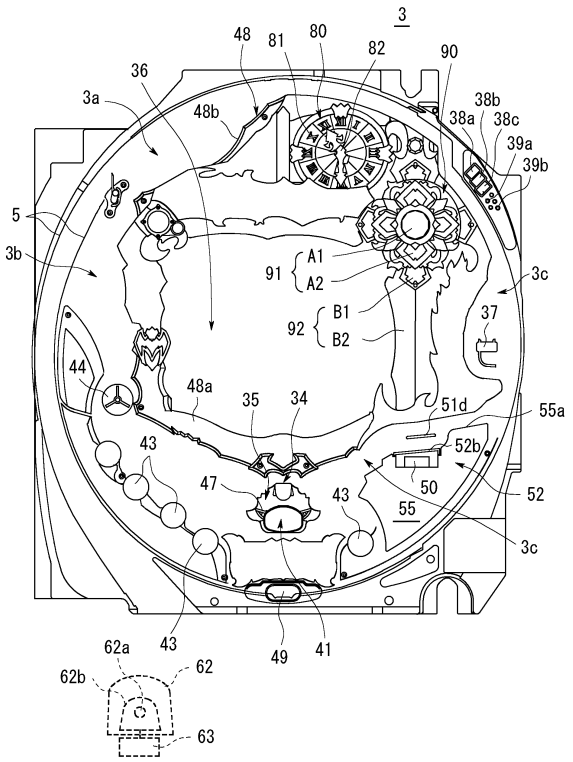
１　パチンコ遊技機、
２　前枠、
３　遊技盤、
３ａ　遊技領域、
４　外枠、
５　球誘導レール、
６　ガラス扉、
７　前面操作パネル、
８　上受け皿ユニット、
９　上受け皿、
１１　球貸しボタン、
１２　カード返却ボタン、
１３　枠演出ボタン、
１４　球抜きボタン、
１５　発射操作ハンドル、
１９　遊技球払出装置、
２０　主制御部、
２１　枠用外部端子基板、
２４　演出制御部、
２８　発射制御基板、
２９　払出制御基板、
３１　電源基板、
３２　発射装置、
３４　上始動口、
３４ａ　上始動口センサ、
３５　下始動口、
３５ａ　下始動口センサ、
３６　液晶表示装置、
３７　普通図柄始動口、
３７ａ　普通図柄始動口センサ、
３８ａ、３８ｂ　特別図柄表示装置、
３９ｃ　保留複合表示用ＬＥＤ表示器、
３９ａ　普通図柄表示装置、
３９ｂ　ラウンド数表示装置、
４０、５０　大入賞口、
４１　普通変動入賞装置、
４１ｃ　普通電動役物ソレノイド、
４２、５２　特別変動入賞装置、
４２ａ、５２ａ　大入賞口センサ、
４２ｂ、５２ｂ　開放扉、
４２ｃ、５２ｃ　大入賞口ソレノイド、
４３　一般入賞口、
４３ａ　一般入賞口センサ、

４４　風車、
４５　装飾ランプ、
４５ａ　光表示装置、
４６　スピーカ、
４６ａ　音響発生装置、
４７　可動翼片、
４８　センター飾り、
４９　アウト口、
６１　可動体役物モータ、
６２　回転灯（第３の可動体役物）
８０　時計型役物（第１の可動体役物）
９０　花型役物（第２の可動体役物）
９１　第１可動体、
９２　第２可動体、
２０１　主制御ＣＰＵ、
２０２　主制御ＲＯＭ、
２０３　主制御ＲＡＭ、
２４１　演出制御ＣＰＵ、
２４２　演出制御ＲＯＭ、
２４３　演出制御ＲＡＭ。

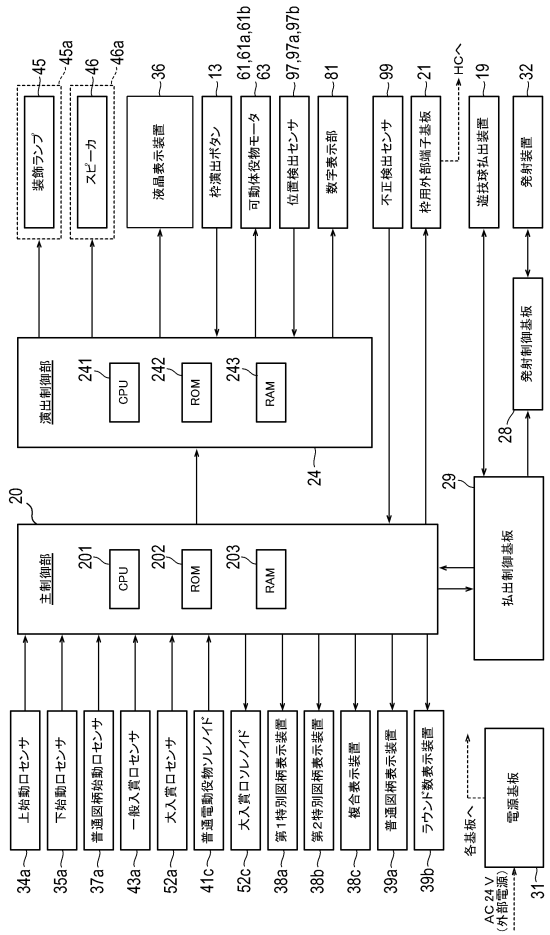
【図１】



【図２】



【図３】

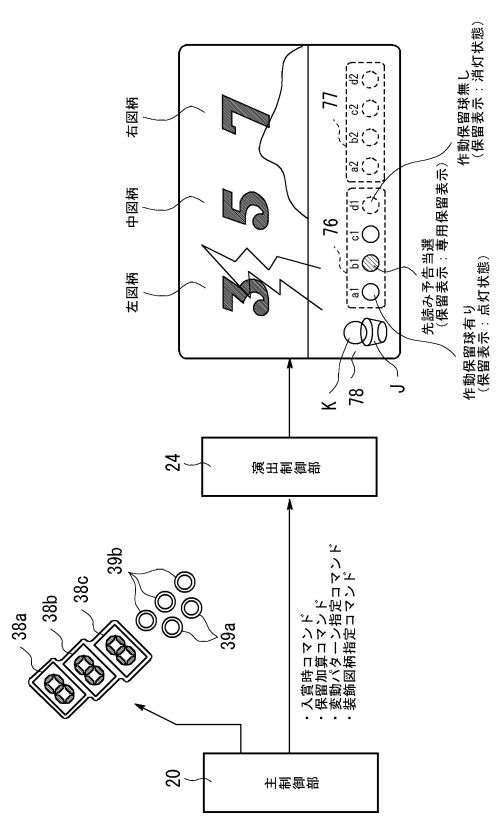


【図４】

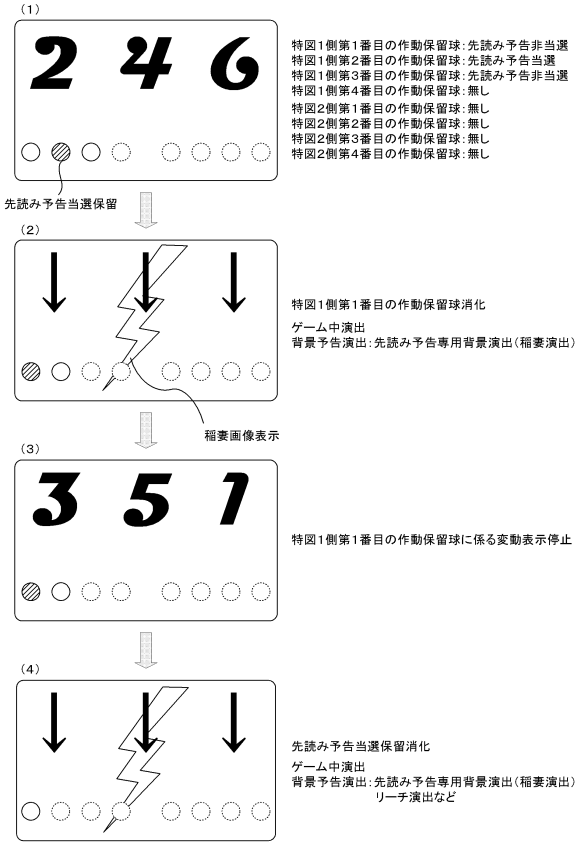
当選時遊技状態		確変状態
当選種別	通常状態	確変状態
15R確変大当り	確変状態	確変状態
10R確変大当り	確変状態	確変状態
4R確変大当り	確変状態	確変状態

確変状態：ST84回転

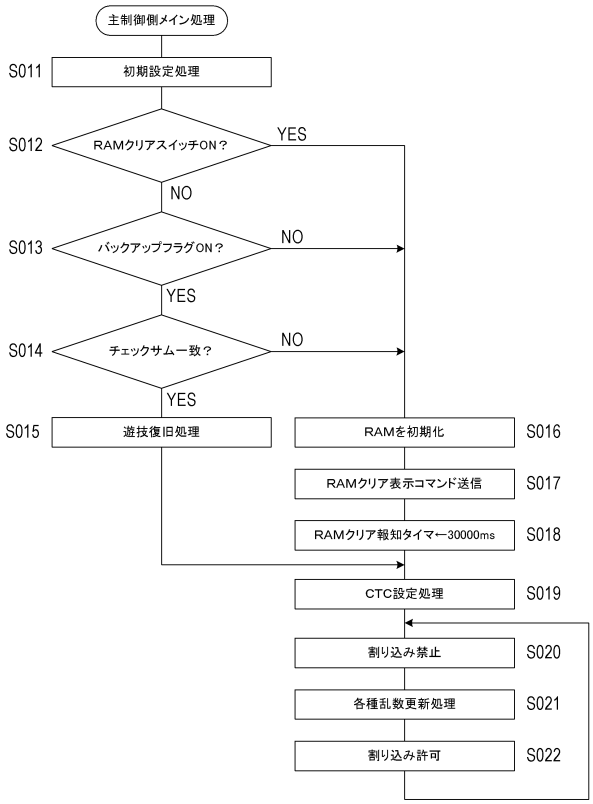
【図５】



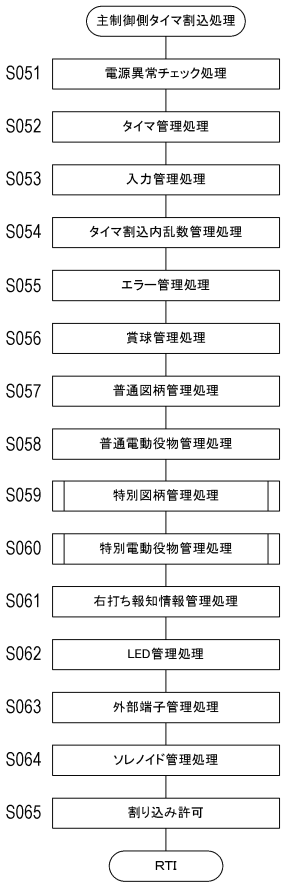
【図６】



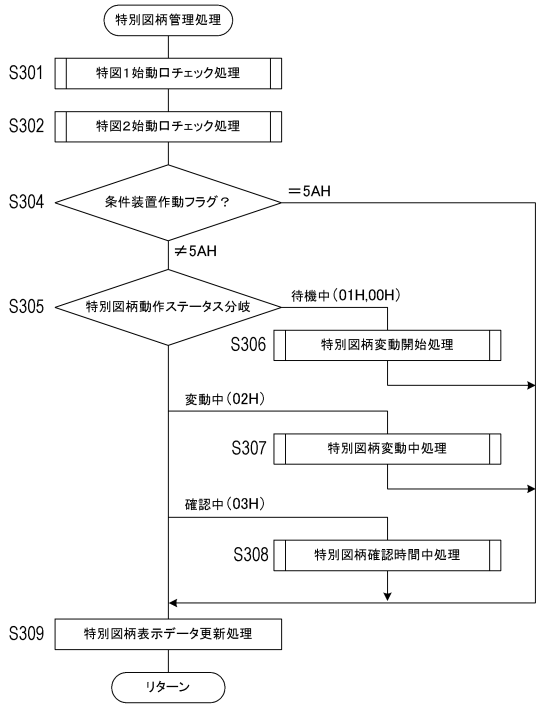
【図７】


主制御側メイン処理
S011
初期設定処理
S012
RAMクリアスイッチON？
YES
NO
S013
バックアップフラグON？
NO
YES
S014
チェックサム一致？
NO
YES
S015
遊技復旧処理
RAMを初期化
S016
RAMクリア表示コマンド送信
S017
RAMクリア報知タイマ←30000ms
S018
CTC設定処理
S019
割り込み禁止
S020
各種乱数更新処理
S021
割り込み許可
S022

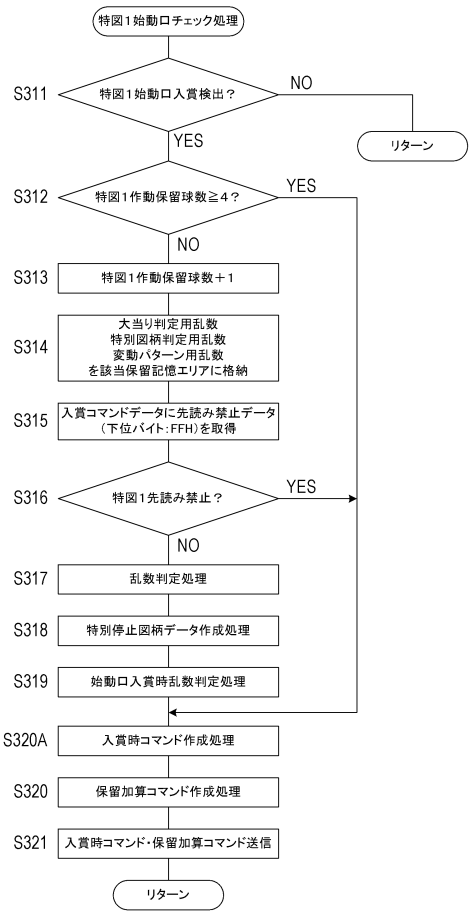
【図８】


主制御側タイマ割込処理
S051
電源異常チェック処理
S052
タイマ管理処理
S053
入力管理処理
S054
タイマ割込内乱数管理処理
S055
エラー管理処理
S056
賞球管理処理
S057
普通図柄管理処理
S058
普通電動役物管理処理
S059
特別図柄管理処理
S060
特別電動役物管理処理
S061
右打ち報知情報管理処理
S062
LED管理処理
S063
外部端子管理処理
S064
ソレノイド管理処理
S065
割り込み許可
RTI

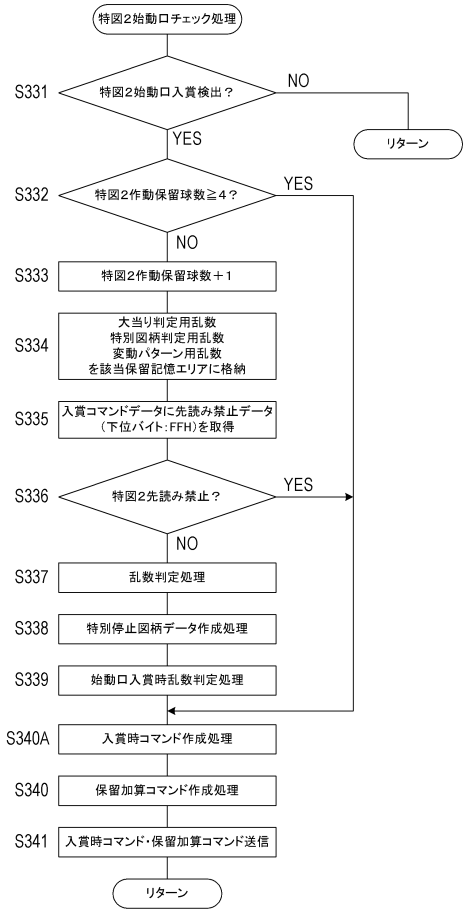
【図９】


特別図柄管理処理
S301
特図1始動口チェック処理
S302
特図2始動口チェック処理
S304
条件装置作動フラグ？
＝5AH
≠5AH
S305
特別図柄動作ステータス分岐
待機中（01H,00H）
S306
特別図柄変動開始処理
変動中（02H）
S307
特別図柄変動中処理
確認中（03H）
S308
特別図柄確認時間中処理
S309
特別図柄表示データ更新処理
リターン

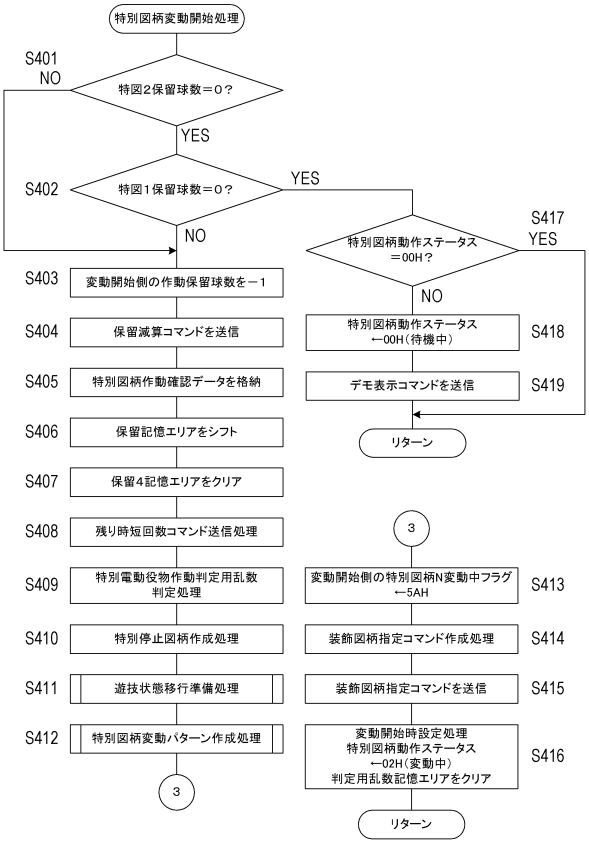
【図１０】


特図1始動口チェック処理
S311
特図1始動口入賞検出？
NO
リターン
YES
S312
特図1作動保留球数≧4？
YES
NO
S313
特図1作動保留球数＋1
S314
大当り判定用乱数
特別図柄判定用乱数
変動パターン用乱数
を該当保留記憶エリアに格納
S315
入賞コマンドデータに先読み禁止データ
（下位バイト：FFH）を取得
S316
特図1先読み禁止？
YES
NO
S317
乱数判定処理
S318
特別停止図柄データ作成処理
S319
始動口入賞時乱数判定処理
S320A
入賞時コマンド作成処理
S320
保留加算コマンド作成処理
S321
入賞時コマンド・保留加算コマンド送信
リターン

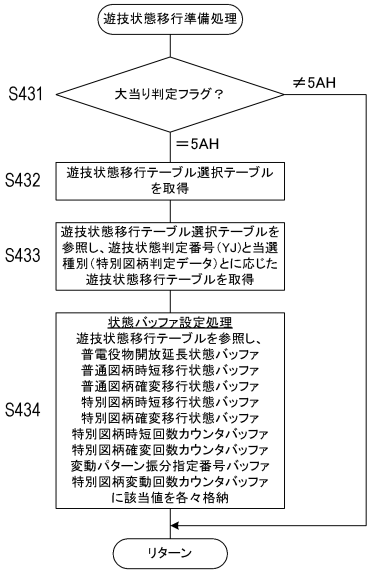
【図１１】



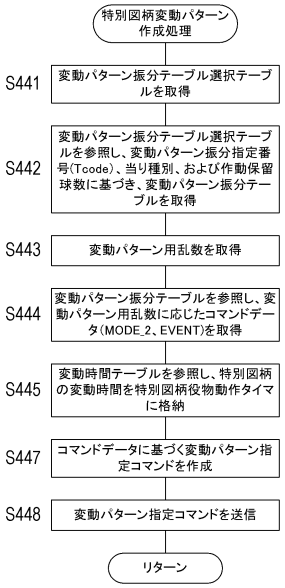
【図１２】



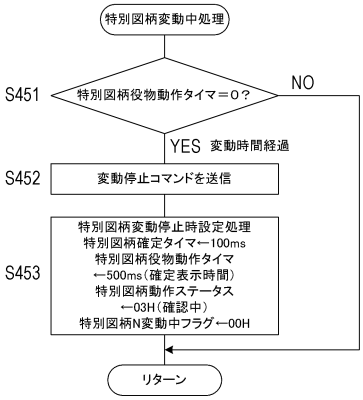
【図１３】



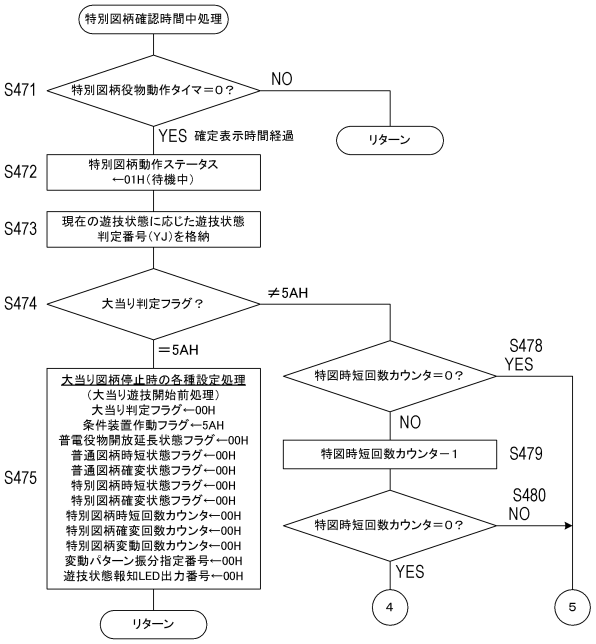
【図１４】



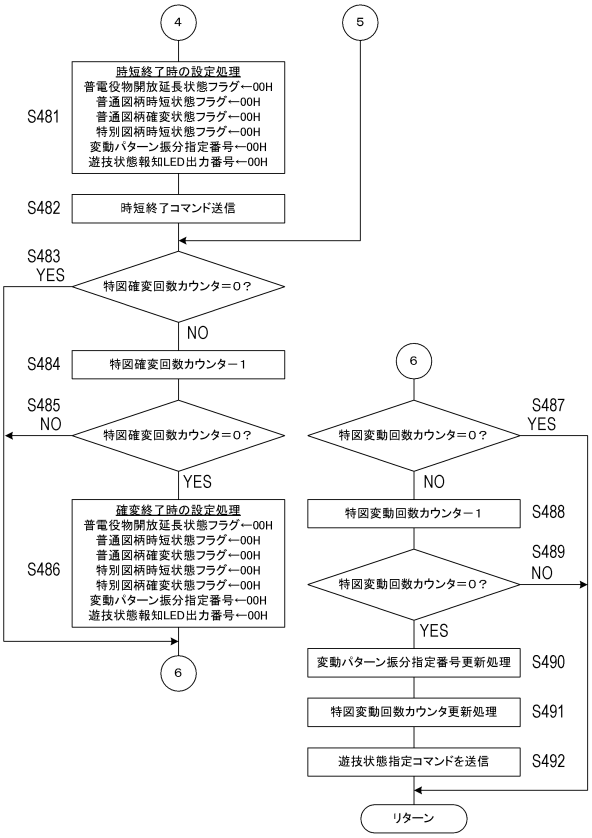
【図１５】



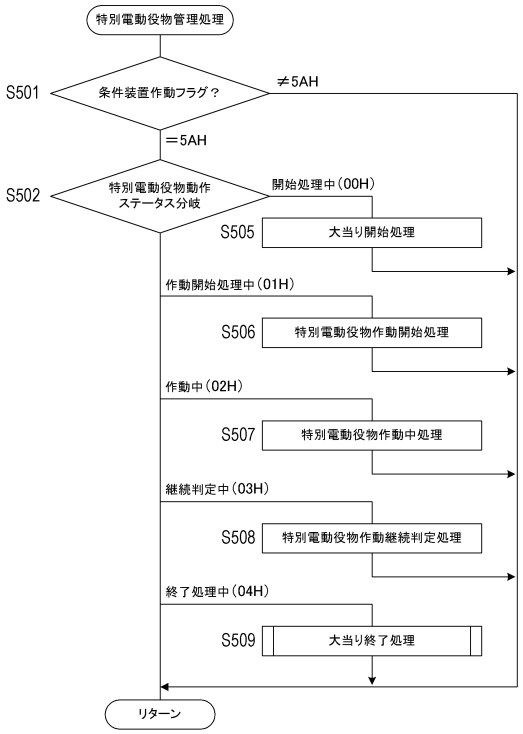
【図１６Ａ】



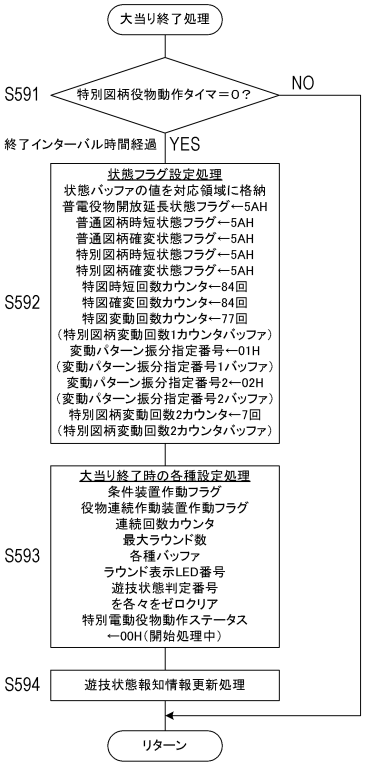
【図１６Ｂ】



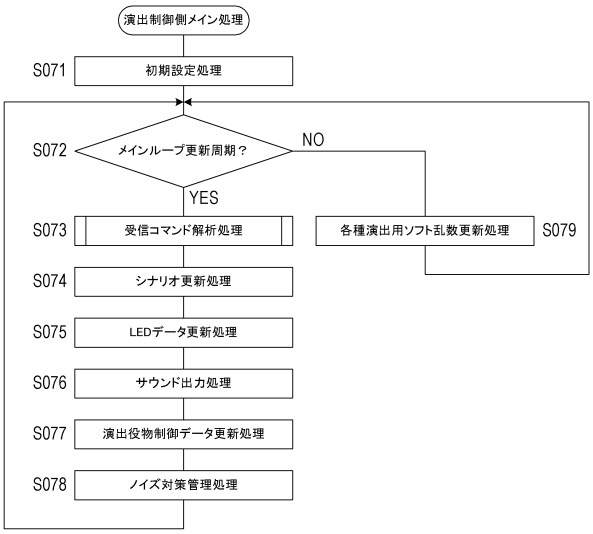
【図１７】



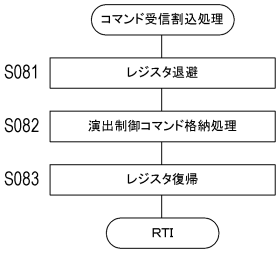
【図１８】



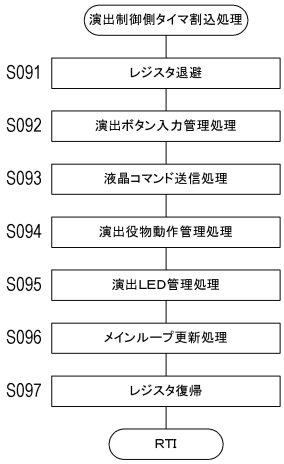
【図１９】



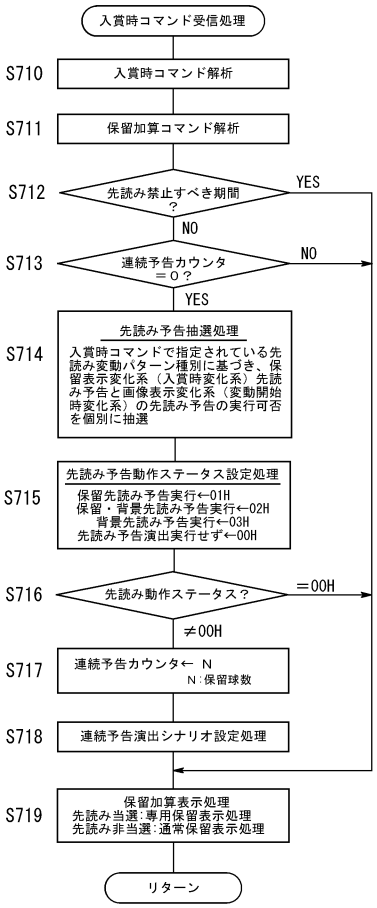
【図２０】



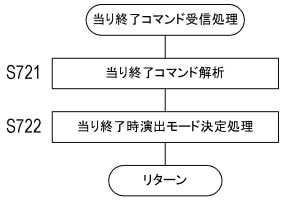
【図２１】



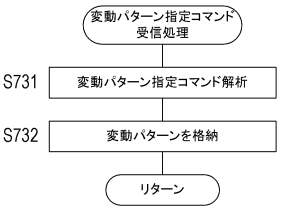
【図２２】



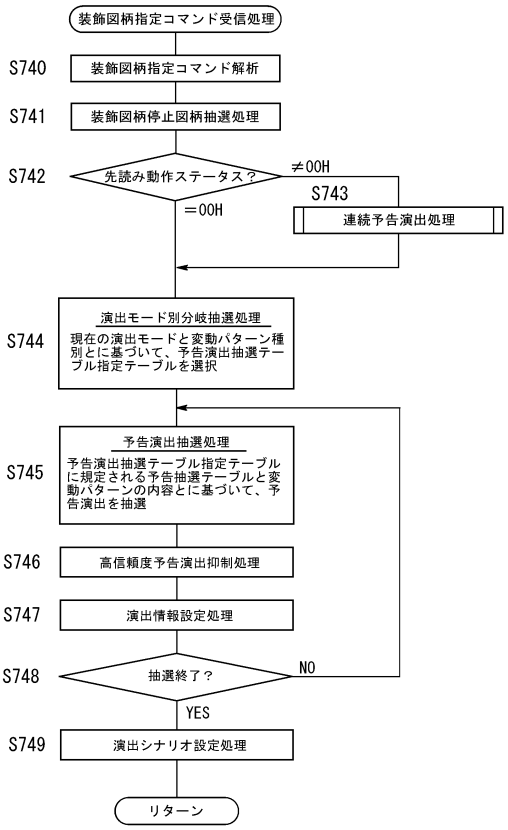
【図２３】



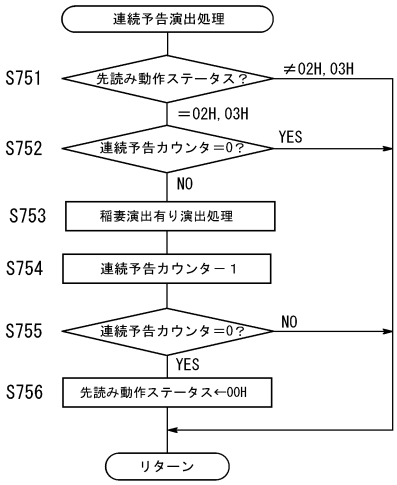
【図２４】



【図２５】



【図２６】



【図２７】

変動パターン振分指定番号表

遊技状態種別	Tcode	YJ	大当り抽選確率	電サポの有無
通常状態	00H	00H	低確	無し
ST前半	01H	01H	高確	有り
ST後半	02H			有り

Tcode：変動パターン振分指定番号
YJ：遊技状態判定番号

【図２８】

大当り用遊技状態移行テーブル選択テーブル

	遊技状態判定番号(YJ)	
	00H	01H
当選種別	低確電サポ無し	高確電サポ有り
15R確変大当り	JTTBL-B1	JTTBL-B1
10R確変大当り	JTTBL-B1	JTTBL-B1
4R確変大当り	JTTBL-B1	JTTBL-B1

【図２９】

大当り用遊技状態移行テーブル

状態バッファ種別	JTTBL-B1
普電役物開放延長移行状態バッファ	5AH
普通図柄時短移行状態バッファ	5AH
普通図柄確変移行状態バッファ	5AH
特別図柄時短移行状態バッファ	5AH
特別図柄確変移行状態バッファ	5AH
特別図柄時短回数カウンタバッファ	84(回)
特別図柄確変回数カウンタバッファ	84(回)
変動パターン振分指定番号1バッファ	01H(ST前半)
特別図柄変動回数1カウンタバッファ	77(回)
変動パターン振分指定番号2バッファ	02H(ST後半)
特別図柄変動回数2カウンタバッファ	7(回)

【図３０】

当り入賞時コマンド・当り変動パターン指定コマンド一覧

MODE_1	MODE_2	EVENT	変動パターン種別	変動パターン指定内容	遊技状態種別
B1H	A1H	01H	変動パターンA1	通常中Nリーチ2	通常
B1H	A1H	02H	変動パターンA2	疑似2＋通常中Nリーチ2	通常
B1H	A1H	03H	変動パターンA3	通常中SPリーチA	通常
B1H	A1H	04H	変動パターンA4	疑似2＋通常中SPリーチA	通常
B1H	A1H	05H	変動パターンA5	疑似3＋通常中SPリーチA	通常
B1H	A1H	06H	変動パターンA6	通常中SPリーチB	通常
B1H	A1H	07H	変動パターンA7	疑似2＋通常中SPリーチB	通常
B1H	A1H	08H	変動パターンA8	疑似3＋通常中SPリーチB	通常
B1H	A1H	09H	変動パターンA9	通常中SPリーチC	通常
B1H	A1H	0AH	変動パターンA10	疑似2＋通常中SPリーチC	通常
B1H	A1H	0BH	変動パターンA11	疑似3＋通常中SPリーチC	通常
B1H	A1H	0CH	変動パターンA12	疑似4＋通常中SPリーチC	通常
B1H	A1H	0DH	変動パターンA13	特殊リーチ(全回転リーチ)	通常
B1H	A1H	0EH	変動パターンA14	ST中リーチD	ST前半
B1H	A1H	0FH	変動パターンA15	ST中リーチE	ST後半
B1H	A1H	10H	変動パターンA16	ST中リーチF	ST後半
B1H	A1H	11H	変動パターンA17	ST中リーチG	ST後半

入賞時コマンド(入賞時):「MODE_1(上位)+EVENT(下位)」
変動パターン指定コマンド(変動開始時):「MODE_2(上位)+EVENT(下位)」

【図３１】

ハズレ時入賞時コマンド・ハズレ変動パターン指定コマンド一覧

MODE_1	MODE_2	EVENT	変動パターン種別	変動パターン指定内容	遊技状態種別
B0H	A0H	01H	変動パターンH1	通常変動5s	通常
B0H	A0H	02H	変動パターンH2	通常変動8s	通常
B0H	A0H	03H	変動パターンH3	通常変動12s	通常
B0H	A0H	04H	変動パターンH4	通常中Nリーチ1	通常
B0H	A0H	05H	変動パターンH5	通常中Nリーチ2	通常
B0H	A0H	06H	変動パターンH6	疑似2＋通常中Nリーチ2	通常
B0H	A0H	07H	変動パターンH7	通常中SPリーチA	通常
B0H	A0H	08H	変動パターンH8	疑似2＋通常中SPリーチA	通常
B0H	A0H	09H	変動パターンH9	疑似3＋通常中SPリーチA	通常
B0H	A0H	0AH	変動パターンH10	通常中SPリーチB	通常
B0H	A0H	0BH	変動パターンH11	疑似2＋通常中SPリーチB	通常
B0H	A0H	0CH	変動パターンH12	疑似3＋通常中SPリーチB	通常
B0H	A0H	0DH	変動パターンH13	通常中SPリーチC	通常
B0H	A0H	0EH	変動パターンH14	疑似2＋通常中SPリーチC	通常
B0H	A0H	0FH	変動パターンH15	疑似3＋通常中SPリーチC	通常
B0H	A0H	10H	変動パターンH16	疑似4＋通常中SPリーチC	通常
B0H	A0H	11H	変動パターンH17	ST中通常変動2s	ST前半・後半
B0H	A0H	12H	変動パターンH18	ST中通常変動8s	ST前半・後半
B0H	A0H	13H	変動パターンH19	ST中リーチD	ST前半
B0H	A0H	14H	変動パターンH20	ST中リーチE	ST後半
B0H	A0H	15H	変動パターンH21	ST中リーチF	ST後半
B0H	A0H	16H	変動パターンH22	ST中リーチG	ST後半

入賞時コマンド(入賞時):「MODE_1(上位)+EVENT(下位)」
変動パターン指定コマンド(変動開始時):「MODE_2(上位)+EVENT(下位)」

【図３２】

装飾図柄指定コマンド一覧

特図種別	MODE	EVENT	指定内容
特図1	B5H	01H	ハズレA
特図1	B5H	02H	ハズレB
特図1	B5H	03H	ハズレC
特図1	B5H	04H	15R確変大当り
特図1	B5H	05H	10R確変大当り
特図1	B5H	06H	4R確変大当り
特図2	B6H	01H	ハズレA
特図2	B6H	02H	ハズレB
特図2	B6H	03H	ハズレC
特図2	B6H	04H	15R確変大当り
特図2	B6H	05H	10R確変大当り
特図2	B6H	06H	4R確変大当り

【図３３】

変動パターン振分テーブル選択テーブル

			変動パターン振分指定番号(Tcode)		
特別図柄種別	当選種別	作動保留球数	00H(通常)	01H(ST前半)	02H(ST後半)
特図1	ハズレA	作動保留球0	FH1	FH7	FH7
特図1	ハズレA	作動保留球1	FH2	FH7	FH7
特図1	ハズレA	作動保留球2	FH3	FH7	FH7
特図1	ハズレA	作動保留球3	FH4	FH7	FH7
特図1	ハズレB	作動保留球0～3	FH5	FH7	FH7
特図1	ハズレC	作動保留球0～3	FH6	FH7	FH7
特図2	ハズレA	作動保留球0	FH12	FH7	FH7
特図2	ハズレA	作動保留球1	FH12	FH8	FH8
特図2	ハズレA	作動保留球2	FH12	FH8	FH8
特図2	ハズレA	作動保留球3	FH12	FH8	FH8
特図2	ハズレB	作動保留球0～3	FH12	FH9	H10
特図2	ハズレC	作動保留球0～3	FH12	FH9	H11
特図1・特図2	15R確変大当り	―	FB1	FB3	FB4
特図1・特図2	10R確変大当り	―	FB2	FB3	FB5
特図1・特図2	4R確変大当り	―	FB2	FB3	FB6

【図３４】

通常中当り変動パターン振分テーブル

遊技状態名称→	通常		
Tcode→	00H		
当選種別→	15R確	10R確	4R確
変動パターン振分テーブル→	FB1	FB2	FB2

変動パターン指定内容	MODE_1	MODE_2	EVENT	加算時間			
通常中Nリーチ2	B0H	A1H	01H		2	500	500
疑似2＋通常中Nリーチ2	B0H	A1H	02H	10000ms	8	500	500
通常中SPリーチA	B0H	A1H	03H		500	2000	2000
疑似2＋通常中SPリーチA	B0H	A1H	04H	10000ms	300	500	500
疑似3＋通常中SPリーチA	B0H	A1H	05H	20000ms	1500	2500	2500
通常中SPリーチB	B0H	A1H	06H		1000	800	800
疑似2＋通常中SPリーチB	B0H	A1H	07H	10000ms	400	400	400
疑似3＋通常中SPリーチB	B0H	A1H	08H	20000ms	2000	2000	2000
通常中SPリーチC	B0H	A1H	09H		1000	200	200
疑似2＋通常中SPリーチC	B0H	A1H	0AH	10000ms	500	100	100
疑似3＋通常中SPリーチC	B0H	A1H	0BH	20000ms	2000	400	400
疑似4＋通常中SPリーチC	B0H	A1H	0CH	30000ms	700	100	100
特殊リーチ（全回転リーチ）	B0H	A1H	0DH		90		
ST中リーチD	B0H	A1H	0EH				
ST中リーチE	B0H	A1H	0FH				
ST中リーチF	B0H	A1H	10H				
ST中リーチG	B0H	A1H	11H				

選択率（振分値／抽選領域の大きさ(10000)）

【図３５】

通常中ハズレ変動パターン振分テーブル

遊技状態名称→	通常						
Tcode→	00H						
特別図柄種別→	特図1						特図2
ハズレ種別→	ハズレA				ハズレB	ハズレC	ハズレA～C
作動保留球数→	0	1	2	3	0～3	0～3	0～3
変動パターン振分テーブル→	FH1	FH2	FH3	FH4	FH5	FH6	FH12

変動パターン指定内容	MODE_1	MODE_2	EVENT	加算時間							
通常変動5s	B0H	A0H	01H					8500			
通常変動8s	B0H	A0H	02H				9000	1000			
通常変動12s	B0H	A0H	03H		10000	10000	1000	500			10000
通常中Nリーチ1	B0H	A0H	04H						5000		
通常中Nリーチ2	B0H	A0H	05H						2000		
疑似2＋通常中Nリーチ2	B0H	A0H	06H	10000ms					2000		
通常中SPリーチA	B0H	A0H	07H						600	3000	
疑似2＋通常中SPリーチA	B0H	A0H	08H	10000ms						1180	
疑似3＋通常中SPリーチA	B0H	A0H	09H	20000ms						250	
通常中SPリーチB	B0H	A0H	0AH						200	2500	
疑似2＋通常中SPリーチB	B0H	A0H	0BH	10000ms						1500	
疑似3＋通常中SPリーチB	B0H	A0H	0CH	20000ms						200	
通常中SPリーチC	B0H	A0H	0DH						200	1000	
疑似2＋通常中SPリーチC	B0H	A0H	0EH	10000ms						220	
疑似3＋通常中SPリーチC	B0H	A0H	0FH	20000ms						100	
疑似4＋通常中SPリーチC	B0H	A0H	10H	30000ms						50	
ST中通常変動2s	B0H	A0H	11H								
ST中通常変動8s	B0H	A0H	12H								
ST中リーチD	B0H	A0H	13H								
ST中リーチE	B0H	A0H	14H								
ST中リーチF	B0H	A0H	15H								
ST中リーチG	B0H	A0H	16H								

選択率（振分値／抽選領域の大きさ10000））

【図３６】

ST中当り変動パターン振分テーブル

遊技状態名称→	ST前半			ST後半		
Tcode→	02H			03H		
当選種別→	15R確	10R確	4R確	15R確	10R確	4R確
変動パターン振分テーブル→	FB3	FB3	FB3	FB4	FB5	FB6

変動パターン指定内容	MODE_1	MODE_2	EVENT	加算時間						
通常中Nリーチ2	B0H	A1H	01H							
疑似2＋通常中Nリーチ2	B0H	A1H	02H	10000ms						
通常中SPリーチA	B0H	A1H	03H							
疑似2＋通常中SPリーチA	B0H	A1H	04H	10000ms						
疑似3＋通常中SPリーチA	B0H	A1H	05H	20000ms						
通常中SPリーチB	B0H	A1H	06H							
疑似2＋通常中SPリーチB	B0H	A1H	07H	10000ms						
疑似3＋通常中SPリーチB	B0H	A1H	08H	20000ms						
通常中SPリーチC	B0H	A1H	09H							
疑似2＋通常中SPリーチC	B0H	A1H	0AH	10000ms						
疑似3＋通常中SPリーチC	B0H	A1H	0BH	20000ms						
疑似4＋通常中SPリーチC	B0H	A1H	0CH	30000ms						
特殊リーチ（全回転リーチ）	B0H	A1H	0DH							
ST中リーチD	B0H	A1H	0EH		10000	10000	10000			
ST中リーチE	B0H	A1H	0FH					2000	7000	8000
ST中リーチF	B0H	A1H	10H					3000	2500	2000
ST中リーチG	B0H	A1H	11H					5000	500	

選択率（振分値／抽選領域の大きさ(10000)）

【図３７】

ST中ハズレ変動パターン振分テーブル

遊技状態名称→	ST前半				ST後半				
Tcode→	01H				02H				
特別図柄種別→	特図2			特図1	特図2				特図1
ハズレ種別→	ハズレA		ハズレB～C	ハズレA～C	ハズレA		ハズレB	ハズレC	ハズレA～C
作動保留球数→	0	1～3	0～3	0～3	0	1～3	0～3	0～3	0～3
変動パターン振分テーブル→	FH7	FH8	FH9	FH7	FH7	FH8	FH10	FH11	FH7

変動パターン指定内容	MODE_1	MODE_2	EVENT	加算時間									
通常変動5s	B0H	A0H	01H										
通常変動8s	B0H	A0H	02H										
通常変動12s	B0H	A0H	03H										
通常中Nリーチ1	B0H	A0H	04H										
通常中Nリーチ2	B0H	A0H	05H										
疑似2＋通常中Nリーチ2	B0H	A0H	06H	10000ms									
通常中SPリーチA	B0H	A0H	07H										
疑似2＋通常中SPリーチA	B0H	A0H	08H	10000ms									
疑似3＋通常中SPリーチA	B0H	A0H	09H	20000ms									
通常中SPリーチB	B0H	A0H	0AH										
疑似2＋通常中SPリーチB	B0H	A0H	0BH	10000ms									
疑似3＋通常中SPリーチB	B0H	A0H	0CH	20000ms									
通常中SPリーチC	B0H	A0H	0DH										
疑似2＋通常中SPリーチC	B0H	A0H	0EH	10000ms									
疑似3＋通常中SPリーチC	B0H	A0H	0FH	20000ms									
疑似4＋通常中SPリーチC	B0H	A0H	10H	30000ms									
ST中通常変動2s	B0H	A0H	11H			10000				10000			
ST中通常変動8s	B0H	A0H	12H		10000			10000	10000				10000
ST中リーチD	B0H	A0H	13H				10000						
ST中リーチE	B0H	A0H	14H								7500		
ST中リーチF	B0H	A0H	15H								2500	1000	
ST中リーチG	B0H	A0H	16H									9000	

選択率（振分値／抽選領域の大きさ10000））

【図３８】

役物移動演出抽選テーブルA（15R確変大当り）：B504H、B604H

変動パターン種別	変動パターン指定内容	MODE_2	EVENT	発生タイミング 無し	リーチタイトル中	SPリーチ中	図柄仮停止後
変動パターンA1	通常中NリーチA2	A1H	01H	50	50		
変動パターンA2	疑似2＋通常中NリーチA2	A1H	02H	50	50		
変動パターンA3	疑似2＋通常中SPリーチA	A1H	03H			50	50
変動パターンA4	疑似2＋通常中SPリーチA	A1H	04H			50	50
変動パターンA5	疑似3＋通常中SPリーチA	A1H	05H			50	50
変動パターンA6	通常中SPリーチB	A1H	06H			30	70
変動パターンA7	疑似2＋通常中SPリーチB	A1H	07H			30	70
変動パターンA8	疑似3＋通常中SPリーチB	A1H	08H			30	70
変動パターンA9	疑似2＋通常中SPリーチC	A1H	09H			10	90
変動パターンA10	疑似2＋通常中SPリーチC	A1H	0AH			10	90
変動パターンA11	疑似3＋通常中SPリーチC	A1H	0BH			10	90
変動パターンA12	疑似4＋通常中SPリーチC	A1H	0CH			10	90
変動パターンA13	特殊リーチ（全回転リーチ）	A1H	0DH	100			
変動パターンA14	ST中リーチD	A1H	0EH		5	5	90
変動パターンA15	ST中リーチE	A1H	0FH		5	5	90
変動パターンA16	ST中リーチF	A1H	10H		5	25	70
変動パターンA17	ST中リーチG	A1H	11H		5	25	70

選択率（振分値／抽選領域の大きさ(100)）

【図３９】

役物移動演出抽選テーブルB（10R確変大当り）：B505H、B605H

変動パターン種別	変動パターン指定内容	MODE_2	EVENT	発生タイミング 無し	リーチタイトル中	SPリーチ中	図柄仮停止後
変動パターンA1	通常中NリーチA2	A1H	01H	50	50		
変動パターンA2	疑似2＋通常中NリーチA2	A1H	02H	50	50		
変動パターンA3	通常中SPリーチA	A1H	03H			30	70
変動パターンA4	疑似2＋通常中SPリーチA	A1H	04H			30	70
変動パターンA5	疑似3＋通常中SPリーチA	A1H	05H			30	70
変動パターンA6	通常中SPリーチB	A1H	06H			20	80
変動パターンA7	疑似2＋通常中SPリーチB	A1H	07H			20	80
変動パターンA8	疑似3＋通常中SPリーチB	A1H	08H			20	80
変動パターンA9	通常中SPリーチC	A1H	09H			5	95
変動パターンA10	疑似2＋通常中SPリーチC	A1H	0AH			5	95
変動パターンA11	疑似3＋通常中SPリーチC	A1H	0BH			5	95
変動パターンA12	疑似4＋通常中SPリーチC	A1H	0CH			5	95
変動パターンA13	特殊リーチ（全回転リーチ）	A1H	0DH	100			
変動パターンA14	ST中リーチD	A1H	0EH		5		90
変動パターンA15	ST中リーチE	A1H	0FH		5	5	90
変動パターンA16	ST中リーチF	A1H	10H		5	25	70
変動パターンA17	ST中リーチG	A1H	11H		5	25	70

選択率（振分値／抽選領域の大きさ(100)）

【図４０】

役物移動演出抽選テーブルC（4R確変大当り）：B506H、B606H

変動パターン種別	変動パターン指定内容	MODE_2	EVENT	発生タイミング 無し	リーチタイトル中	SPリーチ中	図柄仮停止後
変動パターンA1	通常中NリーチA2	A1H	01H	80	20		
変動パターンA2	疑似2＋通常中NリーチA2	A1H	02H	80	20		
変動パターンA3	通常中SPリーチA	A1H	03H			20	80
変動パターンA4	疑似2＋通常中SPリーチA	A1H	04H			20	80
変動パターンA5	疑似3＋通常中SPリーチA	A1H	05H			20	80
変動パターンA6	通常中SPリーチB	A1H	06H			10	90
変動パターンA7	疑似2＋通常中SPリーチB	A1H	07H			10	90
変動パターンA8	疑似3＋通常中SPリーチB	A1H	08H			10	90
変動パターンA9	通常中SPリーチC	A1H	09H			3	97
変動パターンA10	疑似2＋通常中SPリーチC	A1H	0AH			3	97
変動パターンA11	疑似3＋通常中SPリーチC	A1H	0BH			3	97
変動パターンA12	疑似4＋通常中SPリーチC	A1H	0CH			3	97
変動パターンA13	特殊リーチ（全回転リーチ）	A1H	0DH	100			
変動パターンA14	ST中リーチD	A1H	0EH			10	90
変動パターンA15	ST中リーチE	A1H	0FH			10	90
変動パターンA16	ST中リーチF	A1H	10H			20	80
変動パターンA17	ST中リーチG	A1H	11H			20	80

選択率（振分値／抽選領域の大きさ(100)）

【図４０Ａ】

役物移動演出抽選テーブルD（ハズレ時）

変動パターン種別	変動パターン指定内容	MODE_2	EVENT	発生タイミング 無し	リーチタイトル中	SPリーチ中	図柄仮停止後
変動パターンH5	通常中NリーチA2	A0H	05H	95	5		
変動パターンH6	疑似2＋通常中NリーチA2	A0H	06H	95	5		
変動パターンH7	通常中SPリーチA	A0H	07H	90		10	
変動パターンH8	疑似2＋通常中SPリーチA	A0H	08H	90		10	
変動パターンH9	疑似3＋通常中SPリーチA	A0H	09H	90		10	
変動パターンH10	通常中SPリーチB	A0H	0AH	95		5	
変動パターンH11	疑似2＋通常中SPリーチB	A0H	0BH	95		5	
変動パターンH12	疑似3＋通常中SPリーチB	A0H	0CH	95		5	
変動パターンH13	通常中SPリーチC	A0H	0DH	97		3	
変動パターンH14	疑似2＋通常中SPリーチC	A0H	0EH	97		3	
変動パターンH15	疑似3＋通常中SPリーチC	A0H	0FH	97		3	
変動パターンH16	疑似4＋通常中SPリーチC	A0H	10H	97		3	
変動パターンH19	ST中リーチD	A0H	13H	95		5	
変動パターンH20	ST中リーチE	A0H	14H	95		5	
変動パターンH21	ST中リーチF	A0H	15H	90		10	
変動パターンH22	ST中リーチG	A0H	16H	90		10	

選択率（振分値／抽選領域の大きさ(100)）

【図４１】

役物移動動作態様抽選テーブル

演出タイミング種別	動作態様種別			
	上	右	上→右	上→左	両方
リーチタイトル中	50	40	5	5	
SPリーチ中	10	10	30	50	
図柄仮停止後					100

選択率（振分値／抽選領域の大きさ（100））

【図４２】

動作タイミング抽選テーブル

動作タイミング種別	動作態様種別									
	1s後	2s後	3s後	4s後	5s後	6s後	7s後	8s後	9s後	10s後
リーチタイトル中	20	20	30	30						
SPリーチ中		10	10	10	10	10	10	10	10	20
図柄仮停止後	80	10	10							

選択率（振分値／抽選領域の大きさ（100））

【図４３】

予告演出抽選テーブル指定テーブル

G_TBLA	G_TBLB	G_TBLC	G_TBLD	G_TBLE	G_TBLF
前予告演出1_TBL	－	前予告演出1_TBL	前予告演出1_TBL	－	前予告演出1_TBL
－	前予告演出2_TBL	－	－	前予告演出2_TBL	－
－	－	前予告演出3_TBL	－	前予告演出3_TBL	－
－	－	－	－	－	－
－	前予告演出4_TBL	－	前予告演出4_TBL	－	前予告演出4_TBL
前予告演出5_TBL	前予告演出5_TBL	前予告演出5_TBL	前予告演出5_TBL	前予告演出5_TBL	前予告演出5_TBL
－	－	後予告演出1_TBL	後予告演出1_TBL	後予告演出1_TBL	後予告演出1_TBL
－	－	－	－	後予告演出2_TBL	後予告演出2_TBL

前予告演出1_TBL～5_TBL、後予告演出1_TBL～2_TBL：予告演出抽選テーブル

【図４４】

前予告演出1（特定画像表示予告演出）

演出番号	キャラクタ出現予告演出種別	当選期待度
1	百合模様キャラ出現（白色）予告	1%
2	菊花模様キャラ出現（黄色）予告	5%
3	露の花模様キャラ出現（緑色）予告	10%
4	牡丹模様キャラ出現（赤色）予告	27.5%
5	D柄藤模様キャラ出現（D柄）予告	42%

前予告演出2（特定画像表示予告演出）

演出番号	花火予告演出種別	当選期待度
6	百合模様花火予告	1%
7	菊花模様花火予告	7%
8	露の花模様花火予告	15%
9	牡丹模様花火予告	33.3%
10	D柄藤模様花火予告	47.5%

前予告演出3（ステップアップ予告演出）

演出番号	花瓶ステップアップ予告演出	当選期待度
11	－	－
12	黄色花瓶予告(SU1)	5%
13	緑色花瓶予告(SU2)	12.5%
14	赤色花瓶予告(SU3)	25%
15	D柄花瓶予告(SU4)	50%

前予告演出4（ボタン予告演出）

演出番号	ボタン予告演出種別	当選信頼度
16	－	－
17	黄色台詞文字予告(SU1)	5%
18	緑色台詞文字予告(SU2)	12.5%
19	赤色台詞文字予告(SU3)	25%
20	D柄台詞文字予告(SU4)	50%

前予告演出5（ランプ・役物予告演出）

演出番号	ランプ・役物予告演出種別	当選信頼度
21	白色役物演出予告	1%
22	黄色役物演出予告	5%
23	緑色役物演出予告	10%
24	赤色役物演出予告	22.5%
25	D柄役物演出予告	37.5%

【図４５】

後予告演出1（リーチ時予告演出）

演出番号	花弁落下予告演出種別	当選期待度
26	－	－
27	－	－
28	露の花弁落下（花弁緑色）予告	10%
29	牡丹花弁落下（花弁赤色）予告	35%
30	Ｄ柄藤花弁落下（花弁Ｄ柄）予告	55%

後予告演出2（キャラクタカットイン予告演出）

演出番号	キャラクタカットイン予告演出種別	当選期待度
31	－	－
32	－	－
33	－	－
34	牡丹模様キャラ出現（赤色）予告	36%
35	Ｄ柄藤模様キャラ出現（Ｄ柄）予告	62.5%

【図４６】

保留変化予告演出

演出番号	保留変化予告演出種別	当選期待度
a	白色表示（白色）予告	3.0%
b	青色変化（青色）予告	5.5%
c	黄色変化（黄色）予告	9%
d	緑色変化（緑色）予告	20%
d	赤色変化（赤色）予告	27.5%
e	Ｄ柄変化（Ｄ柄）予告	52.6%

前予告演出1（特定画像表示予告演出）

演出番号	キャラクタ出現予告演出種別	当選期待度
1	－	－
2	菊花模様キャラ出現（黄色）予告	5%
3	露の花模様キャラ出現（緑色）予告	20%
4	牡丹模様キャラ出現（赤色）予告	27.5%
5	Ｄ柄藤模様キャラ出現（Ｄ柄）予告	42%

前予告演出2（特定画像表示予告演出）

演出番号	花火予告演出種別	当選期待度
6	－	－
7	菊花模様花火予告	7%
8	露の花模様花火予告	10%
9	牡丹模様花火予告	33.3%
10	Ｄ柄藤模様花火予告	47.5%

前予告演出3（ステップアップ予告演出）

演出番号	花瓶ステップアップ予告演出	当選期待度
11	－	－
12	－	－
13	緑色花瓶予告(SU1)	12.5%
14	赤色花瓶予告(SU2)	25%
15	Ｄ柄花瓶予告(SU3)	50%

前予告演出4（ボタン予告演出）

演出番号	ボタン予告演出種別	当選信頼度
16	－	－
17	－	－
18	緑色台詞文字予告(SU1)	12.5%
19	赤色台詞文字予告(SU2)	25%
20	Ｄ柄台詞文字予告(SU3)	50%

前予告演出5（ランプ・役物予告演出）

演出番号	ランプ・役物予告演出種別	当選信頼度
21	白色役物演出予告	1%
22	黄色役物演出予告	5%
23	緑色役物演出予告	9%
24	赤色役物演出予告	22.5%
25	Ｄ柄役物演出予告	37.5%

【図４７Ａ】

後予告演出1（リーチ時予告演出）

演出番号	花弁落下予告演出種別	当選期待度
26	－	－
27	－	－
28	－	－
29	牡丹花弁落下（花弁赤色）予告	35%
30	Ｄ柄藤花弁落下（花弁Ｄ柄）予告	55%

後予告演出2（キャラクタカットイン予告演出）

演出番号	キャラクタカットイン予告演出種別	当選期待度
31	－	－
32	－	－
33	－	－
34	－	－
35	Ｄ柄藤模様キャラ出現（Ｄ柄）予告	62.5%

【図４７Ｂ】

後予告演出1（リーチ時予告演出）

演出番号	花弁落下予告演出種別	当選期待度
26	－	－
27	－	－
28	－	－
29	牡丹花弁落下（花弁赤色）予告	35%
30	Ｄ柄藤花弁落下（花弁Ｄ柄）予告	55%

後予告演出2（キャラクタカットイン予告演出）

演出番号	キャラクタカットイン予告演出種別	当選期待度
31	－	－
32	－	－
33	－	－
34	牡丹模様キャラ出現（赤色）予告	36%
35	Ｄ柄藤模様キャラ出現（Ｄ柄）予告	62.5%

【図４８】

色要素の演出

予告演出	表示態様種別
前予告演出Ａ 変動開始時のカットイン	黄色／緑色／赤色／Ｄ柄（４種類）
後予告演出Ｂ リーチ終盤のカットイン	緑色／赤色／Ｄ柄（３種類）

図柄変動中における出現タイミングの遅い方が色要素が少ない

【図４９】

色要素の演出

予告演出	表示態様種別
保留変化予告演出ａ 保留表示変化	青色／黄色／緑色／赤色／Ｄ柄（５種類）
前予告演出Ａ 変動開始時のカットイン	黄色／緑色／赤色／Ｄ柄（４種類）
後予告演出Ｂ リーチ終盤のカットイン	緑色／赤色／Ｄ柄（３種類）

出現タイミングが遅くなるほど色要素が少ない

【図５０】

予告演出	表示態様種別	音演出の効果音種別
前予告演出Ａ 変動開始時のカットイン	黄色／緑色／赤色／Ｄ柄／虹色	黄色／緑色／赤色：通常音 Ｄ柄：専用音 虹色：プレミアム音
後予告演出Ｂ リーチ終盤のカットイン	緑色／赤色／Ｄ柄／虹色	緑色／赤色：通常音 Ｄ柄：専用音 虹色：プレミアム音

【図５１】

予告演出	表示態様種別	音演出の効果音種別
保留変化予告演出ａ 保留表示変化	白色／ 青色／黄色／緑色／赤色／Ｄ柄 ／虹色	白色：通常入賞音 青色／黄色／緑色／赤色：第１特殊音 Ｄ柄：第２特殊音（Ｄ柄専用音） 虹色：第３特殊音（プレミアム音）
前予告演出Ａ 変動開始時のカットイン	黄色／緑色／赤色／Ｄ柄 ／虹色	黄色／緑色／赤色：通常音 Ｄ柄：Ｄ柄専用音 虹色：プレミアム音
後予告演出Ｂ リーチ終盤のカットイン	緑色／赤色／Ｄ柄 ／虹色	緑色／赤色：通常音 Ｄ柄：Ｄ柄専用音 虹色：プレミアム音

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００４－１４７７６３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－３４８９７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－３１４７６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－６５７９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２