

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6369978号
(P6369978)

(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.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 167 頁)

(21) 出願番号	特願2014-110438 (P2014-110438)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成26年5月28日 (2014.5.28)		京楽産業. 株式会社
(65) 公開番号	特開2015-223353 (P2015-223353A)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(43) 公開日	平成27年12月14日 (2015.12.14)	(74) 代理人	110000383
審査請求日	平成29年5月25日 (2017.5.25)		特許業務法人 エビス国際特許事務所
		(72) 発明者	武内 浩
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	立山 征秀
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	新美 年弘
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1遊技状態、及び、当該第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を含む複数の遊技状態の何れかで遊技を制御する遊技機において、

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

前記遊技に伴う演出表示を行う表示手段と、

遊技者により操作可能であり、前記遊技に伴い、少なくとも第1の状態から第2の状態に状態変更が可能な操作手段と、

前記表示手段において複数の演出図柄による変動演出により前記判定の結果を報知する表示制御、及び、前記操作手段の状態変更の制御を行う演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記第1遊技状態における前記変動演出中に第1の有効期間を発生させ、当該第1の有効期間中の前記操作手段の操作に基づいて前記特別遊技を実行する可能性を予告する予告演出を実行し、

前記予告演出には、第1予告演出と、当該第1予告演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高いことを示唆する第2予告演出とが含まれており、

前記第1遊技状態における前記変動演出中に第2の有効期間を発生させ、当該第2の有効期間中の前記操作手段の操作に基づいて前記判定手段による判定結果を報知する結果報知演出を実行し、

10

20

前記第1の有効期間を発生させる場合に、前記操作手段を前記第1の状態とし、
前記第2の有効期間を発生させる場合に、前記操作手段を所定の割合で前記第2の状態とし、

前記第1の有効期間中の前記操作手段の操作に基づいて前記第1予告演出が実行される
ときよりも、前記第1の有効期間中の前記操作手段の操作に基づいて前記第2予告演出が
実行されるときの方が、前記第2の有効期間を発生させる場合に前記操作手段を前記第2
の状態とし易い、

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、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技に伴う演出として、複数の演出図柄による変動演出により、大当たり判定における判定結果を報知する演出を行う遊技機が広く知られている。

【0003】

特許文献1には、このような演出を実行する遊技機の例として、可動部材を動作させる
予告演出を実行する遊技機が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-15916号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、演出として、特許文献1に記載のような予告演出を実行したとしても、
遊技者は、その演出に対して単調さを感じてしまい、演出に対する興味が低下してしまう、
といった問題があった。

【0006】

そこで、本発明は、遊技者の興趣向上を図ることが可能な演出を実現できるように構成した遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上述の目的を達成するため、本願請求項1に係る発明の遊技機は、第1遊技状態、及び、当該第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を含む複数の遊技状態の何れかで遊技を制御する遊技機において、始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かの判定を実行する判定手段と、前記遊技に伴う演出表示を行う表示手段と、遊技者により操作可能であり、前記遊技に伴い、少なくとも第1の状態から第2の状態に状態変更が可能な操作手段と、前記表示手段において複数の演出図柄による変動演出により前記判定の結果を報知する表示制御、及び、前記操作手段の状態変更の制御を行う演出制御手段とを備え、前記演出制御手段は、前記第1遊技状態における前記変動演出中に第1の有効期間を発生させ、当該第1の有効期間中の前記操作手段の操作に基づいて前記特別遊技を実行する可能性を予告する予告演出を実行し、前記予告演出には、第1予告演出と、当該第1予告演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高いことを示唆する第2予告演出とが含まれており、前記第1遊技状態における前記変動演出中に第2の有効期間を発生させ、当該第2の有効期間中の前記操作手段の操作に基づいて前記判定手段による判定結果を報知する結果報知演出を実行し、前記第1の有効期間を発生させる場合に、前記操作手段を前記第1の状態とし、前記第2の有効期間を発生させる場合に、前記操作手段を所定の割合で前記第2の状態とし、前記第1の有効期間中の前記操作手段の操作に基づ

10

20

30

40

50

いて前記第1予告演出が実行されるときよりも、前記第1の有効期間中の前記操作手段の操作に基づいて前記第2予告演出が実行されるときの方が、前記第2の有効期間を発生させる場合に前記操作手段を前記第2の状態とし易い、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技者の興趣向上を図ることが可能な演出を実現できるように構成した遊技機を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

10

【図1】遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図2】ガラス枠を開放させた状態の遊技機の斜視図の一例を示す図である。

【図3】遊技機の裏面側の斜視図の一例を示す図である。

【図4】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図5】大当たり抽選の大当たり判定テーブルの一例を示す図である。

【図6】図柄決定テーブルの一例を示す図である。

【図7】大当たり遊技終了時設定データテーブルの一例を示す図である。

【図8】特別電動役物作動態様決定テーブルの一例を示す図である。

【図9】大入賞口開放態様決定テーブルの一例を示す図である。

【図10A】非時短遊技状態での第1特別図柄表示装置における第1特別図柄の変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。

20

【図10B】非時短遊技状態での第2特別図柄表示装置における第2特別図柄の変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図11A】時短遊技状態での第1特別図柄表示装置における第1特別図柄の変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図11B】時短遊技状態での第2特別図柄表示装置における第2特別図柄の変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図12A】非時短遊技状態での第1特別図柄表示装置における大当たり抽選の事前判定テーブルの一例を示す図である。

【図12B】非時短遊技状態での第2特別図柄表示装置における大当たり抽選の事前判定テーブルの一例を示す図である。

30

【図13A】時短遊技状態での第1特別図柄表示装置における大当たり抽選の事前判定テーブルの一例を示す図である。

【図13B】時短遊技状態での第2特別図柄表示装置における大当たり抽選の事前判定テーブルの一例を示す図である。

【図14】普通図柄及び始動可動片に関するテーブルの一例を示す図である。

【図15】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

【図16】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図17】主制御基板における入力制御処理を示す図である。

【図18】主制御基板における第1始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

40

【図19】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。

【図20】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示す図である。

【図21】主制御基板における大当たり判定処理を示す図である。

【図22】主制御基板における特別図柄変動処理を示す図である。

【図23】主制御基板における特別図柄停止処理を示す図である。

【図24】主制御基板における大当たり遊技処理を示す図である。

【図25】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示す図である。

【図26】主制御基板における普図普電制御処理を示す図である。

【図27】主制御基板における普通図柄変動処理を示す図である。

【図28】主制御基板における普通電動役物制御処理を示す図である。

50

- 【図 2 9】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 3 0】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 3 1 A】演出制御部におけるコマンド解析処理（1）を示す図である。
- 【図 3 1 B】演出制御部におけるコマンド解析処理（2）を示す図である。
- 【図 3 2】演出制御部における変動演出パターン決定処理を示す図である。
- 【図 3 3】非時短遊技状態における変動演出の時間的な流れを説明するための図である。
- 【図 3 4 A】非時短遊技状態での変動演出において画像表示装置に表示する演出画像の例を示す図である。
- 【図 3 4 B】非時短遊技状態での変動演出において画像表示装置に表示する演出画像の例を示す図である。 10
- 【図 3 5 A】非時短遊技状態での変動演出において画像表示装置に表示する演出画像の例を示す図である。
- 【図 3 5 B】非時短遊技状態での変動演出において画像表示装置に表示する演出画像の例を示す図である。
- 【図 3 6 A】非時短遊技状態での変動演出において画像表示装置に表示する演出画像の例を示す図である。
- 【図 3 6 B】非時短遊技状態での変動演出において画像表示装置に表示する演出画像の例を示す図である。
- 【図 3 7】非時短遊技状態における変動演出の時間的な流れを説明するための図である。
- 【図 3 8】非時短遊技状態での変動演出において画像表示装置に表示する演出画像の例を示す図である。 20
- 【図 3 9】非時短遊技状態での変動演出の時間的な流れを説明するための図である。
- 【図 4 0】非時短遊技状態での変動演出において画像表示装置に表示する演出画像の例を示す図である。
- 【図 4 1】非時短遊技状態での変動演出種別毎に設定記憶されている演出制御情報の例を示す図である。
- 【図 4 2 A】非時短遊技状態での変動演出種別毎に設定記憶されている演出制御情報の例を示す図である。
- 【図 4 2 B】非時短遊技状態での変動演出種別毎に設定記憶されている演出制御情報の例を示す図である。 30
- 【図 4 3】非時短遊技状態での変動演出種別毎に設定記憶されている演出制御情報の例を示す図である。
- 【図 4 4】非時短遊技状態での変動演出種別毎に設定記憶されている演出制御情報の例を示す図である。
- 【図 4 5】非時短遊技状態での変動演出種別毎に設定記憶されている演出制御情報の例を示す図である。
- 【図 4 6】非時短遊技状態での変動演出種別毎に設定記憶されている演出制御情報の例を示す図である。
- 【図 4 7 A】非時短遊技状態での変動演出種別毎に設定記憶されている演出制御情報の例を示す図である。 40
- 【図 4 7 B】非時短遊技状態での変動演出種別毎に設定記憶されている演出制御情報の例を示す図である。
- 【図 4 8】時短遊技状態における変動演出の時間的な流れを説明するための図である。
- 【図 4 9】時短遊技状態での変動演出において画像表示装置に表示する演出画像の例を示す図である。
- 【図 5 0】大当たり遊技の時間的な流れの例を説明するための図である。
- 【図 5 1】各遊技状態に応じて可動部材の動作が報知する液晶表示装置での演出表示の情報を有するテーブルである。
- 【図 5 2】演出ボタン、第 2 装飾部材及び画像表示装置による演出の具体例を説明するための図である。 50

【図 5 3】演出ボタン、第 3 装飾部材及び画像表示装置による演出の具体例を説明するための図である。

【図 5 4】演出ボタン、第 1 装飾部材及び画像表示装置による演出の具体例について説明するための図である。

【図 5 5】演出ボタン、第 1 装飾部材及び画像表示装置による演出の具体例について説明するための図である。

【図 5 6】演出ボタン、第 1 装飾部材及び画像表示装置による演出の具体例について説明するための図である。

【図 5 7】演出ボタン、第 1 装飾部材及び画像表示装置による演出の具体例について説明するための図である。

【図 5 8】各遊技状態に応じて可動部材の動作が報知する液晶表示装置での演出表示の情報を有するテーブルである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本発明の実施形態（以下、「本実施形態」ともいう。）について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0011】

（遊技機の構成）

まず、図 1～図 3 を参照して、遊技機 1 の構成について具体的に説明する。図 1 は本実施形態における遊技機 1 の正面図の一例である。また、図 2 は、本実施形態におけるガラス枠を開放させた状態の遊技機 1 の斜視図の一例である。また、図 3 は本実施形態における遊技機 1 の裏面側の斜視図である。

【0012】

遊技機 1 は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠 60 と、その外枠 60 と回動可能に支持されたガラス枠 50 とが備えられている（図 1～図 3 参照）。また、外枠 60 には、遊技球 200 が流下する遊技領域 6 が形成された遊技盤 2 が設けられている。

【0013】

ガラス枠 50 には、スピーカからなる音声出力装置 32 と、複数のランプ（LED）を有する枠用照明装置 34b と、遊技者により操作可能な操作手段として、押圧操作により演出態様を変更させるための演出ボタン 35 と、少なくとも 2 方向（通常 4 方向）へ押圧操作が可能な十字キー 36 とが設けられている。

【0014】

音声出力装置 32 は、BGM（バックグラウンドミュージック）、SE（サウンドエフェクト）等を出し、サウンドによる演出を行っている。また、枠用照明装置 34b は、各ランプの光の照射方向や発光色を変更して、照明による演出を行うようにしたものであって複数の位置に設けられている。

【0015】

演出ボタン 35 には、演出ボタン検出スイッチ 35a が設けられており、この演出ボタン検出スイッチ 35a が遊技者の操作を検出すると、この操作に応じてさらなる演出を実行することになる。同様に、十字キー 36 にも、十字キー検出スイッチ 36b が設けられており、遊技者が遊技機 1 へ所定の情報を入力することができるように構成されている（図 4 参照）。

特に、本実施形態では、演出ボタン 35 は、演出ボタン駆動モータ 35b（図 4 参照）によって上下方向に移動することが可能に構成されており、突出していない状態（第 1 の状態）と、突出している状態（第 2 の状態）とに状態変更が可能である。この演出ボタン 35 は、遊技に伴い、少なくとも突出していない状態から突出している状態に状態変更がされる場合がある。

【0016】

また、ガラス枠 50 には、回動操作されることにより遊技領域 6 に向けて遊技球を発射させる操作ハンドル 3 と、複数の遊技球を貯留する受け皿 40 が設けられており、この受

10

20

30

40

50

け皿40は、操作ハンドル3の方向側に遊技球が流下するように下りの傾斜を有している（図2参照）。この受け皿40の下りの傾斜の端部には、遊技球を受け入れる受入口が設けられており、この受入口に受け入れられた遊技球は、玉送りソレノイド4bが駆動することにより、ガラス枠50の裏面に設けられた玉送り開口部41へ遊技球が1個ずつ送り出される。

【0017】

そして、玉送り開口部41へ送り出された遊技球は、打出部材4cの方向に向けて下り傾斜を有している発射レール42により、発射レール42の下り傾斜の端部に誘導される。発射レール42の下り傾斜の端部の上方には、遊技球を停留させるストッパー43が設けられており、玉送り開口部41から送り出された遊技球は、発射レール42の下り傾斜の端部で1個の遊技球が停留されることになる（図2参照）。

10

【0018】

そして、遊技者が操作ハンドル3に触れることで、操作ハンドル3の内部に設けられているタッチセンサ3a（図4参照）が、操作ハンドル3と遊技者とが接触していることを検知する。その後、遊技者が操作ハンドル3を回動させると、操作ハンドル3に直結している発射ボリューム3bも回動し、発射ボリューム3bにより遊技球の発射強度が調整され、調整された発射強度で発射用ソレノイド4aに直結された打出部材4cが回転する。この打出部材4cが回転することで、打出部材4cにより発射レール42の下り傾斜の端部に貯留されている遊技球200が打ち出され、遊技球が遊技領域6に発射されることとなる。

20

【0019】

上記のようにして発射された遊技球は、発射レール42からレール5a、5b間を上昇して玉戻り防止片5cを超えると、遊技領域6に到達し、その後遊技領域6内を自由落下する。このとき、遊技領域6に設けられた複数の釘や風車によって、遊技球は予測不能に落下することとなる。

【0020】

遊技盤2の遊技領域6内には、各種の入賞口（一般入賞口12、普通図柄ゲート13、第1始動口14、第2始動口15、第1大入賞口16、第2大入賞口17）と、画像表示装置31と、その画像表示装置31の表示領域を取り囲むようにして飾り部材7とが設けられている。

30

【0021】

これに対して、遊技盤2の遊技領域6外には、第1特別図柄表示装置20と、第2特別図柄表示装置21と、普通図柄表示装置22と、第1特別図柄保留表示器23と、第2特別図柄保留表示器24と、普通図柄保留表示器25とが設けられている。

【0022】

一般入賞口12は、遊技領域6に複数設けられており、これらの一般入賞口12には、一般入賞口検出スイッチ12aが設けられている。この一般入賞口検出スイッチ12aが遊技球の入球を検出すると、所定の賞球（例えば10個の遊技球）が払い出されることになる。

【0023】

また、上記遊技領域6の中央下側の領域には、遊技球が入球（進入）可能な始動領域を構成する第1始動口14および第2始動口15が設けられている。

40

【0024】

この第2始動口15は、始動可動片15bを有しており、始動可動片15bが垂直に立った状態となる閉鎖態様と、始動可動片15bが前に倒れた状態となる開放態様とに可動制御される。このとき、第2始動口15が上記開放態様に制御されているときには、始動可動片15bが受け皿として機能し、第2始動口15への遊技球の入球が容易となる。つまり、第2始動口15は、閉鎖態様にあるときには遊技球の入球機会がなく、開放態様にあるときには閉鎖態様に比べて遊技球の入球機会が増すこととなる。

【0025】

50

ここで、第1始動口14には遊技球の入球を検出する第1始動口検出スイッチ14aが設けられ、第2始動口15には遊技球の入球を検出する第2始動口検出スイッチ15aが設けられている。そして、第1始動口検出スイッチ14aまたは第2始動口検出スイッチ15aが遊技球の入球を検出すると、後述する「大当たり抽選」（これを「大当たり判定」ともいう。）を行うための特別図柄判定用乱数値を取得する。

【0026】

なお、第1始動口検出スイッチ14aまたは第2始動口検出スイッチ15aが遊技球の入球を検出した場合には、上記特別図柄判定用乱数値の他にも、停止表示する特別図柄を決定するための大当たり図柄用乱数値、特別図柄の変動時間を決定するためのリーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値も取得される。

10

【0027】

さらに、第1始動口検出スイッチ14aまたは第2始動口検出スイッチ15aが遊技球の入球を検出した場合にも、一般入賞口検出スイッチ12aが遊技球の入賞を検知したときと同様に、所定の賞球（例えば3個の遊技球）が払い出される。

【0028】

また、上記遊技領域6の左右の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を構成する普通図柄ゲート13が設けられている。

【0029】

この普通図柄ゲート13には、遊技球の通過（進入）を検出するゲート検出スイッチ13aが設けられている。そして、普通図柄ゲート13に遊技球が通過すると、ゲート検出スイッチ13aが遊技球の通過を検出し、後述する「普通図柄抽選」を行うための普通図柄判定用乱数値を取得する。

20

【0030】

なお、ゲート検出スイッチ13aが遊技球の通過を検出した場合には、上記普通図柄判定用乱数値の他にも、停止表示する普通図柄を決定するための普図停止用乱数値、普通図柄の変動時間を決定するための普図時間用乱数値も取得される。

【0031】

さらに、上記遊技領域6の右側の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を構成する普通図柄ゲート13に加え、遊技球が入球可能な第1大入賞口16と、遊技球が入球可能な第2大入賞口17も設けられている。

30

【0032】

このため、操作ハンドル3を大きく回動させ、強い力で打ち出された遊技球でないと、第1大入賞口16及び第2大入賞口17には遊技球が入賞しないように構成されている。

【0033】

第1大入賞口16は、通常は第1大入賞口開閉扉16bによって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、後述する特別遊技が開始されると、第1大入賞口開閉扉16bが開放されるとともに、この第1大入賞口開閉扉16bが遊技球を第1大入賞口16内に導く受け皿として機能し、遊技球が第1大入賞口16に入球可能となる。この第1大入賞口16には第1大入賞口検出スイッチ16aが設けられており、この第1大入賞口検出スイッチ16aが遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球（例えば15個の遊技球）が払い出される。

40

【0034】

第2大入賞口17の右端には、第2大入賞口開閉扉17bが設けられており、この第2大入賞口開閉扉17bの一方を支点として可動することによって第2大入賞口17への入賞を容易にする開放状態と入賞ができない閉鎖状態とを制御する。そして、第2大入賞口開閉扉17bが開放状態となると、その第2大入賞口開閉扉17bが遊技球を第2大入賞口17内に導く受け皿として機能し、遊技球が第2大入賞口17に入球可能となる。この第2大入賞口17には、第2大入賞口検出スイッチ17aが設けられており、この第2大入賞口検出スイッチ17aが遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球（例えば15個の遊技球）が払い出される。

50

【0035】

さらには、遊技領域6の最下部の領域には、一般入賞口12、第1始動口14、第2始動口15、第1大入賞口16および第2大入賞口17のいずれにも入球しなかった遊技球を排出するためのアウト口11が設けられている。

【0036】

また、遊技領域6の中央には、LCD (Liquid Crystal Display) 等によって構成された画像表示装置31が設けられている。

【0037】

この画像表示装置31は、遊技が行われていない待機中に画像を表示したり、遊技に伴う遊技演出画像（以下、単に「演出画像」ともいう。）を表示したりする。中でも、後述する大当たり抽選（大当たり判定）の抽選結果（判定結果）を報知するための3個の演出図柄38が表示され、特定の演出図柄38の組合せ（例えば、777等）が停止表示されることにより、大当たり判定の判定結果が大当たりである旨が報知される。

10

【0038】

この演出図柄38は、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球したときには、後述する特別図柄の変動表示に合わせて変動表示するとともに、所定の変動時間経過後に後述する特別図柄の停止表示に合わせて停止表示する。すなわち、演出図柄38と特別図柄との変動表示のタイミング、演出図柄38と特別図柄との停止表示のタイミングは、それぞれが対応している（同じ時間になっている）。

20

【0039】

さらに、本実施形態では、この演出図柄38は、第1始動口14に遊技球が入球したときであっても、第2始動口15に遊技球が入球したときであっても、同じ種類の演出図柄38が変動表示又は停止表示されるようになっている。ただし、第1始動口14に遊技球が入球したときと、第2始動口15に遊技球が入球したときとで異なる種類の演出図柄38が変動表示又は停止表示されるように構成しても構わない。

【0040】

そして、画像表示装置31の表示領域を取り囲んだ飾り部材7には、画像表示装置31の表示領域の前面に遊技球が通過しないように、その外周に遊技盤2から立設した壁部が設けられている。

30

【0041】

また飾り部材7の左右両側には、複数のランプ（LED等）を有する盤用照明装置34aが設けられている。また、飾り部材7の上部には、回転可能な手裏剣の形状を成す部材を有する「看板」を模した第1装飾部材33aが設けられ、飾り部材7の右部には、「刀」を模した第2装飾部材33bが設けられている。また、盤用照明装置34aの右下部には、「小判」を模した第3装飾部材33cが設けられている。

【0042】

第1装飾部材33aは、ソレノイドやモータ等によって構成される盤用駆動装置33によって駆動され、画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」（元の位置）から、画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」（移動後の位置）に移動するという「第2の特定動作」を行い、その後、上方向に移動して「第2の待機位置」に戻る、といった上下方向の移動が可能である。

40

【0043】

第2装飾部材33bは、同じく盤用駆動装置33によって駆動され、第2装飾部材33bの下方を支点として、画像表示装置31の右側の位置である「第1の待機位置」（元の位置）から左側に倒れて、画像表示装置31の前面の位置である「第1の動作位置」（移動後の位置）に移動するという「第1の特定動作」を行い、その後、第2装飾部材33bの下方を支点として右側に起立し、「第1の待機位置」（元の位置）に戻る、といった動作が可能である。

【0044】

第3装飾部材33cは、同じく盤用駆動装置33によって駆動され、第3装飾部材33

50

cの下方を支点として、画像表示装置31の左下側の位置である「第3の待機位置」(元の位置)から右側に倒れて、画像表示装置31の前面の位置である「第3の動作位置」(移動後の位置)に移動するという「第3の特定動作」を行い、その後、第3装飾部材33cの下方を支点として左側に起立し、「第3の待機位置」(元の位置)に戻る、といった動作が可能である。

なお、第1装飾部材33a、第2装飾部材33b、第3装飾部材33cの何れも、ここで挙げる形状、動作態様に限定されない。

【0045】

遊技盤2の遊技領域6外に設けられている第1特別図柄表示装置20は、第1始動口14に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たり抽選の抽選結果を、第1特別図柄により報知するものであり、LED等によって構成される複数の点灯部材によって構成されている。大当たり抽選の抽選結果に対応する特別図柄は、すぐに報知されるものではなく、所定時間に亘って変動表示(点滅)された後に、停止表示(点灯)されるようにしている。

10

【0046】

また、第2特別図柄表示装置21は、第2始動口15に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たり抽選の抽選結果を、第2特別図柄により報知するためのもので、その機能及び構成は、上記第1特別図柄表示装置20と同様である。

【0047】

なお、本実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とを総称して、適宜「特別図柄」と総称することにする。

20

【0048】

ここで、「大当たり抽選」(大当たり判定)とは、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球したときに、特別図柄判定用乱数値を取得するといった始動条件の成立に基づいて、取得した特別図柄判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるかの判定する処理をいう。

【0049】

また、本実施形態において「大当たり」というのは、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たり抽選において、大当たり遊技を実行する権利を獲得したことをいう。「大当たり遊技」においては、第1大入賞口16または第2大入賞口17が開放されるラウンド遊技を所定回数(例えば、4回または16回)行う。各ラウンド遊技における第1大入賞口16または第2大入賞口17の最大開放時間については予め定められた時間が設定されており、この間に第1大入賞口16または第2大入賞口17に所定個数の遊技球(例えば9個)が入球すると、1回のラウンド遊技が終了となる。つまり、「大当たり遊技」は、第1大入賞口16または第2大入賞口17に遊技球が入球するとともに、当該入球に応じた賞球を遊技者が獲得できる遊技である。

30

なお、この大当たり遊技には、複数種類の「大当たり」が設けられているが、詳しくは後述する。

【0050】

また、特別図柄の変動表示中や後述する特別遊技中等、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球して、即座に大当たり抽選が行えない場合には、一定の条件のもとで、大当たり抽選の権利が保留される。

40

【0051】

より具体的には、第1始動口14に遊技球が入球したときに取得された特別図柄判定用乱数値等を第1保留として記憶し、第2始動口15に遊技球が入球したときに取得された特別図柄判定用乱数値等を第2保留として記憶する。これら両保留は、それぞれ上限保留個数を4個に設定し、その保留個数は、それぞれ第1特別図柄保留表示器23と第2特別図柄保留表示器24とに表示される。

【0052】

なお、第1保留が1つの場合には、第1特別図柄保留表示器23の最左端のLEDが点

50

灯し、第1保留が2つの場合には、第1特別図柄保留表示器23の最左端から2つのLEDが点灯する。また、第1保留が3つの場合には、第1特別図柄保留表示器23の最左端から3つのLEDが点滅するとともに右側のLEDが点灯し、第1保留が4つの場合には、第1特別図柄保留表示器23の最左端から4つのLEDが点灯する。また、第2特別図柄保留表示器24においても、上記と同様に第2保留の保留個数が表示されることになる。

【0053】

また、遊技盤2の遊技領域6外に設けられている普通図柄表示装置22は、普通図柄ゲート13を遊技球が通過したことを契機として行われる普通図柄抽選の抽選結果を報知するためのものである。

10

【0054】

ここで、「普通図柄抽選」とは、普通図柄ゲート13に遊技球が通過したときに、普通図柄判定用乱数値を取得し、取得した普通図柄判定用乱数値が「当たり」に対応する乱数値であるかどうかの判定する処理をいう。この普通図柄抽選の抽選結果についても、普通図柄ゲート13を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、普通図柄表示装置22において普通図柄が点滅等の変動表示を行い、所定の変動時間を経過したところで、普通図柄抽選の抽選結果に対応する普通図柄が停止表示して、遊技者に抽選結果が報知されるようにしている。そして、この普通図柄抽選によって当たりに当選すると普通図柄表示装置22の特定の普通図柄（例えば「○」）が点灯し、その後、上記第2始動口15が所定時間、開放態様に制御される。

20

【0055】

また、特別図柄と同様に、即座に普通図柄抽選が行えない場合には、一定の条件のもとで、普通図柄抽選の権利が保留される。この普通図柄の上限保留個数も4個に設定されており、その保留個数が、上記第1特別図柄保留表示器23および第2特別図柄保留表示器24と同様の態様によって、普通図柄保留表示器25において表示される。

【0056】

また、図2に示すように、ガラス枠50は、遊技盤2の前方（遊技者側）において遊技領域6を視認可能に覆うガラス板52を支持している。なお、ガラス板52は、ガラス枠50に対して着脱可能に固定されている。

【0057】

30

そして、ガラス枠50は、左右方向の一端側（たとえば遊技機1に正対して左側）においてヒンジ機構部51を介して外枠60に連結されており、ヒンジ機構部51を支点として左右方向の他端側（たとえば遊技機1に正対して右側）を外枠60から開放させる方向に回動可能とされている。ガラス枠50は、ガラス板52とともに遊技盤2を覆い、ヒンジ機構部51を支点として扉のように回動することによって、遊技盤2を含む外枠60の内側部分を開放することができる。

【0058】

ガラス枠50における左右方向の他端側には、ガラス枠50の他端側を外枠60に固定するロック機構が設けられている。ロック機構による固定は、専用の鍵によって解除することが可能とされている。また、ガラス枠50には、ガラス枠50が外枠60から開放されているか否かを検出する扉開放スイッチ133も設けられている。

40

【0059】

そして、図3に示すように、遊技機1の裏面には、主制御基板110、演出制御基板120、払出制御基板130、電源基板140、遊技情報出力端子板30等が設けられている。また、電源基板140に遊技機1に電力を給電するための電源プラグ141、図示しない枠制御基板180や電源スイッチが設けられている。

【0060】

（遊技機全体のブロック図）

次に、図4の遊技機1の全体のブロック図を用いて、遊技の進行を制御する制御手段について説明する。

50

【0061】

主制御基板110は、遊技の基本動作を制御し、第1始動口検出スイッチ14a等の各種検出信号を入力して、第1特別図柄表示装置20や第1大入賞口開閉ソレノイド16c等を駆動させて遊技を制御するものである。

【0062】

この主制御基板110は、演出制御基板120と、払出制御基板130と、電源基板140とに接続されている。

【0063】

ここで、主制御基板110と演出制御基板120との通信は、主制御基板110から演出制御基板120への一方向のみにデータを通信可能に構成されており、主制御基板110と払出制御基板130との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されている。また、主制御基板110は、電源基板140から電源電圧を入力している。

【0064】

また、主制御基板110は、メインCPU110a、メインROM110bおよびメインRAM110cから構成されるワンチップマイコン110mと、主制御用の入力ポートと出力ポート（図示せず）とを少なくとも備えている。

【0065】

この主制御用の入力ポートには、払出制御基板130、一般入賞口12に遊技球が入球したことを検知する一般入賞口検出スイッチ12a、普通図柄ゲート13に遊技球が通過したことを検知するゲート検出スイッチ13a、第1始動口14に遊技球が入球したことを検知する第1始動口検出スイッチ14a、第2始動口15に遊技球が入球したことを検知する第2始動口検出スイッチ15a、第1大入賞口16に遊技球が入球したことを検知する第1大入賞口検出スイッチ16a、第2大入賞口17に遊技球が入球したことを検知する第2大入賞口検出スイッチ17aが接続されている。この主制御用の入力ポートによって、各種信号が主制御基板110に入力される。

【0066】

また、主制御用の出力ポートには、演出制御基板120、払出制御基板130、第2始動口15の始動可動片15bを開閉動作させる始動口開閉ソレノイド15c、第1大入賞口開閉扉16bを動作させる第1大入賞口開閉ソレノイド16c、第2大入賞口開閉扉17bを動作させる第2大入賞口開閉ソレノイド17c、特別図柄を表示する第1特別図柄表示装置20と第2特別図柄表示装置21、普通図柄を表示する普通図柄表示装置22、特別図柄の保留球数を表示する第1特別図柄保留表示器23と第2特別図柄保留表示器24、普通図柄の保留球数を表示する普通図柄保留表示器25、外部情報信号を出力する遊技情報出力端子板30が接続されている。この主制御用の出力ポートによって、各種信号が出力される。

【0067】

メインCPU110aは、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メインROM110bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。

【0068】

主制御基板110のメインROM110bには、遊技制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

具体的には、大当たり抽選に用いられる大当たり判定テーブル（図5参照）、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブル（図6参照）、大当たり終了後の遊技状態を決定するための大当たり遊技終了時設定データテーブル（図7参照）、大入賞口開閉扉の開閉条件を決定する特別電動役物作動態様決定テーブル（図8参照）、大入賞口開放態様決定テーブル（図9参照）、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブル（図10参照）、大当たり抽選の事前判定テーブル（図11参照）、普通図柄抽選に参照される当り判定テーブル（図12参照）等がメインROM110bに記憶されている。

10

20

30

40

50

なお、上述したテーブルは、本実施形態におけるテーブルのうち、特徴的なテーブルを一例として列挙しているに過ぎず、遊技の進行にあたっては、この他にも不図示のテーブルやプログラムが多数設けられている。

【0069】

主制御基板110のメインRAM110cは、メインCPU110aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。

例えば、メインRAM110cには、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域、普通図柄保留数(G)記憶領域、普通図柄保留記憶領域、停止普図データ記憶領域、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域、第1特別図柄乱数値記憶領域、第2特別図柄乱数値記憶領域、ラウンド遊技回数(R)記憶領域、開放回数(K)記憶領域、大入賞口入球数(C)記憶領域、始動開放回数カウンタ、遊技状態記憶領域(高確率遊技フラグ記憶領域と時短遊技フラグ記憶領域)、高確率遊技回数(X)カウンタ、時短回数(J)カウンタ、遊技状態バッファ、停止特図データ記憶領域、停止普図データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、始動開放タイマカウンタ、始動閉鎖タイマカウンタ、始動インターバルタイマカウンタなど各種のタイマカウンタ、賞球カウンタ等が設けられている。

10

。なお、上述した記憶領域も一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

【0070】

20

遊技情報出力端子板30は、主制御基板110において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板30は、主制御基板110と配線接続され、外部情報を遊技店のホールコンピュータ等と接続するためのコネクタが設けられている。

【0071】

演出制御基板120は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御し、遊技の演出の内容を総合して管理する演出制御部120mと、画像表示装置31における画像の表示制御を行う画像制御部150と、盤用駆動装置33におけるソレノイドやモータ等の駆動制御を行う駆動制御部160と、盤用照明装置34aにおけるLED等の点灯制御を行うランプ制御部170とを備えている。

30

【0072】

この演出制御基板120は、主制御基板110と、電源基板140と、枠制御基板180と接続されている。

【0073】

上述したように、演出制御基板120と主制御基板110との通信は、主制御基板110から演出制御基板120への一方向のみにデータを通信可能に構成されている。すなわち、演出制御基板120は、主制御基板110からのデータを受信可能であるものの、主制御基板110へはデータを送信不可能に構成されている。

また、演出制御基板120と枠制御基板180との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されており、演出制御基板120は、電源基板140から電源電圧を入力している。

40

【0074】

演出制御部120mは、サブCPU120a、サブROM120b、サブRAM120cを備えている。

【0075】

サブCPU120aは、主制御基板110から受信したコマンド、または、後述する枠制御基板180から受信した演出ボタン検出スイッチ35a、十字キー検出スイッチ36b等からの入力信号に基づいて、サブROM120bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、画像制御部150、駆動制御部160、ランプ制御部170及び枠制御基板180に各種の演出を実行させるための指示を行う

50

(データを送信する)。

【0076】

例えば、サブCPU120aは、主制御基板110から特別図柄の変動態様を示す変動パターン指定コマンドを受信すると、受信した変動パターン指定コマンドの内容を解析して、画像表示装置31、音声出力装置32、盤用駆動装置33、盤用照明装置34a、枠用照明装置34b、演出ボタン駆動モータ35bに所定の演出を実行させるための演出用データ(後述する演出パターン指定コマンド等)を決定する。そして、決定した演出用データを画像制御部150、駆動制御部160と、ランプ制御部170及び枠制御基板180へ送信する。

【0077】

サブROM120bには、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

【0078】

サブRAM120cは、サブCPU120aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、データの種類に応じて複数種類の記憶領域を有している。

なお、上述した記憶領域も一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

【0079】

画像制御部150は、画像表示装置31と接続しており、演出制御部120m(サブCPU120a)から送信された各種の演出用データに基づいて、画像表示装置31における画像の表示制御を行う。

【0080】

このとき、画像制御部150と、画像表示装置31との間には、画像データを表示させる際に所定の画像形式に変換して出力するブリッジ機能を有する汎用基板39が設けられている。

【0081】

この汎用基板39は、画像データを表示する画像表示装置31の性能に対応する画像形式に変換するブリッジ機能を有しており、例えば、SXGA(1280ドット×1080ドット)の19インチの液晶表示装置を画像表示装置31として接続したときと、XGA(1024ドット×768ドット)の17インチの液晶表示装置を画像表示装置31として接続したときとの解像度の違い等を吸収する。

【0082】

画像制御部150は、液晶制御CPU150a、液晶制御RAM150b、液晶制御ROM150c、CGROM151、水晶発振器152、VRAM153、描画制御部(VDP(Video Display Processor)159(以下、「VDP159」と称する))とを備えている。

【0083】

液晶制御CPU150aは、演出制御部120mから送信された演出用データ(演出パターン指定コマンド等)に基づいて、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを作成し、このディスプレイリストをVDP159に対して送信することによってCGROM151に記憶されている画像データを画像表示装置31に表示させる指示を行う。

【0084】

また、液晶制御CPU150aは、VDP159からVブランク割込信号や描画終了信号を受信すると、適宜割り込み処理を行う。

【0085】

液晶制御RAM150bは、液晶制御CPU150aに内蔵されており、液晶制御CPU150aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、液晶制御ROM150cから読み出されたデータを一時的に記憶するものである。

【0086】

10

20

30

40

50

また、液晶制御ROM150cは、マスクROM等で構成されており、液晶制御CPU150aの制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出用データに対応する画像を用いた演出のアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報等が記憶されている。

【0087】

このアニメパターンは、アニメーションを表示するにあたり参照され、その演出用データに対応する画像のアニメーション情報の組み合わせや各アニメーション情報の表示順序等を記憶している。また、アニメーション情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、パラメータ（スプライトの表示位置、転送先アドレス等）、描画方法、演出画像を表示する表示装置を指定した情報等などの情報を記憶している。

10

【0088】

CGROM151は、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスクROM等から構成され、所定範囲の画素（例えば、32ピクセル×32ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。なお、この画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示すα値とから構成されている。このCGROM151は、VDP159によって画像データ単位で読み出しが行われ、このフレームの画像データ単位で画像処理が行われる。

【0089】

さらに、CGROM151には、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、CGROM151は、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、MPEG4等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

20

【0090】

水晶発振器152は、パルス信号をVDP159に出力し、このパルス信号を分周することで、VDP159が制御を行うためのシステムクロック、画像表示装置31と同期を図るための同期信号等が生成される。

【0091】

VRAM153は、画像データの書込みまたは読み出しが高速なSRAMで構成されている。このVRAM153は、液晶制御CPU150aから出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、画像表示装置31に対応するフレームバッファ領域等を有している。

30

【0092】

このフレームバッファ領域は、画像を描画または表示するための記憶領域であり、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とを更に有している。そして、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とは、描画の開始毎に、「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。

【0093】

VDP159は、いわゆる画像プロセッサであり、液晶制御CPU150aからの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、CGROM151に記憶された画像データをVRAM153のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画する。さらに、VDP159は、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて、映像信号（LVDS信号やRGB信号等）を生成して、画像表示装置31に出力して表示させる。

40

【0094】

駆動制御部160は、盤用駆動装置33と接続しており、演出制御部120m（サブCPU120a）から送信された各種の演出用データに基づいて、盤用駆動装置33におけるソレノイドやモータ等の駆動制御を行う。そして、この盤用駆動装置33を駆動制御することにより、遊技盤2に設けられた第1装飾部材33a、第2装飾部材33b及び第3

50

装飾部材 33c が駆動することになる。

【0095】

ランプ制御部 170 は、盤用照明装置 34a と接続しており、演出制御部 120m (サブ CPU 120a) から送信された各種の演出用データに基づいて、盤用照明装置 34a における LED 等の点灯制御を行う。そして、この盤用照明装置 34a を点灯制御することにより、遊技盤 2 に設けられた盤用照明装置 34a が点灯及び消灯することになる。

【0096】

この枠制御基板 180 は、演出制御基板 120 と、電源基板 140 と接続されており、上述したように、枠制御基板 180 と演出制御基板 120 との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されており、枠制御基板 180 は、電源基板 140 から電源電圧を入力している。

10

【0097】

枠制御基板 180 は、演出制御基板 120 から送信された各種の演出用データに基づいて、所定の音声データを音声出力装置 32 に出力する制御を行うとともに、枠用照明装置 34b における LED 等の点灯制御を行い、演出ボタン駆動モータ 35b の駆動制御を行う。この枠制御基板 180 の制御により、ガラス枠 50 に設けられた音声出力装置 32 が音声を出力するとともに、枠用照明装置 34b が点灯及び消灯し、演出ボタン 35 が上下方向に移動することになる。

【0098】

さらに、枠制御基板 180 は、演出ボタン検出スイッチ 35a と、十字キー検出スイッチ 36b とからの入力信号を入力すると、その入力信号を演出制御基板 120 に送信する。すなわち、演出制御基板 120 は、演出ボタン検出スイッチ 35a と、十字キー検出スイッチ 36b とからの入力信号を、枠制御基板 180 を介して入力することになる。

20

【0099】

払出制御基板 130 は、遊技球の払い出し制御を行う払出制御部 131 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 132 とを備えている。

【0100】

この払出制御基板 130 は、主制御基板 110 と、電源基板 140 と接続されており、上述したように、払出制御基板 130 と主制御基板 110 との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されており、払出制御基板 130 は、電源基板 140 から電源電圧を入力している。

30

【0101】

払出制御部 131 は、払出 CPU 131a、払出 ROM 131b、払出 RAM 131c から構成されるワンチップマイコンから構成されている。

【0102】

払出 CPU 131a は、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数検知スイッチ 135、扉開放スイッチ 133、タイマからの入力信号に基づいて、払出 ROM 131b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応する払出データを主制御基板 110 に送信する。

【0103】

また、払出制御基板 130 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の遊技球を払い出すための払出装置の払出モータ 134 が接続されている。払出 CPU 131a は、主制御基板 110 から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出 ROM 131b から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、払出装置の払出モータ 134 を制御して所定の遊技球を払い出す。このとき、払出 RAM 131c は、払出 CPU 131a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

40

【0104】

発射制御部 132 は、入力側にタッチセンサ 3a および発射ボリューム 3b が接続されており、出力側に発射用ソレノイド 4a および玉送りソレノイド 4b を接続している。発射制御部 132 は、タッチセンサ 3a からのタッチ信号を入力するとともに、発射ボリュ

50

ーム 3 b から供給された電圧に基づいて、発射用ソレノイド 4 a や玉送りソレノイド 4 b を通電させる制御を行う。

【0105】

タッチセンサ 3 a は、操作ハンドル 3 の内部に設けられ、遊技者が操作ハンドル 3 に触れたことによる静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成される。タッチセンサ 3 a は、遊技者が操作ハンドル 3 に触れたことを検知すると、発射制御部 1 3 2 に発射用ソレノイド 4 a の通電を許可するタッチ信号を出力する。発射制御部 1 3 2 は、大前提としてタッチセンサ 3 a からタッチ信号の入力がなければ、遊技球 2 0 0 を遊技領域 6 に発射させないように構成されている。

【0106】

発射ボリューム 3 b は、操作ハンドル 3 が回転する回転部に直結して設けられ、可変抵抗器から構成される。発射ボリューム 3 b は、その発射ボリューム 3 b に印加された定電圧（例えば 5 V）を可変抵抗器により分圧して、分圧した電圧を発射制御部 1 3 2 に供給する（発射制御部 1 3 2 に供給する電圧を可変させる）。発射制御部 1 3 2 は、発射ボリューム 3 b により分圧された電圧に基づいて、発射用ソレノイド 4 a を通電して、発射用ソレノイド 4 a に直結された打出部材 4 c を回転させることで、遊技球 2 0 0 を遊技領域 6 に発射させる。

【0107】

発射用ソレノイド 4 a は、ロータリーソレノイドから構成され、発射用ソレノイド 4 a には打出部材 4 c が直結されており、発射用ソレノイド 4 a が回転することで、打出部材 4 c を回転させる。

【0108】

ここで、発射用ソレノイド 4 a の回転速度は、発射制御部 1 3 2 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 99.9（回／分）に設定されている。これにより、1 分間における発射遊技数は、発射ソレノイドが 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 99.9（個／分）となる。すなわち、1 個の遊技球は約 0.6 秒毎に発射されることになる。

【0109】

玉送りソレノイド 4 b は、直進ソレノイドから構成され、受け皿 4 0 にある遊技球を、発射用ソレノイド 4 a に直結された打出部材 4 c に向けて 1 個ずつ送り出している。

【0110】

電源基板 1 4 0 は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機 1 に電源電圧を供給するとともに、遊技機 1 に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 1 1 0 に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメイン CPU 1 1 0 a は動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメイン CPU 1 1 0 a は動作停止状態になる。なお、バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

【0111】

（遊技状態の説明）

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態においては、大当たり抽選に関する状態として「低確率遊技状態」と「高確率遊技状態」とを有し、第 2 始動口 1 5 が有する始動可動片 1 5 b に関する状態として「非時短遊技状態」と「時短遊技状態」とを有する。この大当たり抽選に関する状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）と始動可動片 1 5 b に関する状態（非時短遊技状態、時短遊技状態）とは、それぞれの状態を関連させることもでき、独立させることもできる。つまり、

- （1）「低確率遊技状態」かつ「時短遊技状態」である場合と、
- （2）「低確率遊技状態」かつ「非時短遊技状態」である場合と、
- （3）「高確率遊技状態」かつ「時短遊技状態」である場合と、
- （4）「高確率遊技状態」かつ「非時短遊技状態」である場合とを設けることが可能にな

10

20

30

40

50

る。

なお、遊技を開始したときの遊技状態、すなわち遊技機1の初期の遊技状態は、「低確率遊技状態」であって「非時短遊技状態」に設定されており、この遊技状態を本実施形態においては「通常遊技状態」と称することとする。

【0112】

本実施形態において「低確率遊技状態」というのは、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たり抽選において、大当たりの当選確率が、例えば1/399と低く設定された遊技状態をいう。これに対して「高確率遊技状態」というのは、低確率遊技状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、大当たりの当選確率が、例えば1/53.2と高く設定された遊技状態をいう。したがって、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、大当たりに当選しやすいこととなる。なお、低確率遊技状態から高確率遊技状態に変更するのは、後述する大当たり遊技を終了した後である。

10

【0113】

本実施形態では、高確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「確変大当たり」といい、低確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「通常大当たり」という。

【0114】

本実施形態において「非時短遊技状態」というのは、普通図柄ゲート13を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「時短遊技状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動口15の開放時間が短く設定されやすい遊技状態をいう。例えば、普通図柄ゲート13を遊技球が通過すると、普通図柄抽選が行われて、普通図柄表示装置22において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば30秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第2始動口15が0.2秒間、開放態様に制御される。

20

【0115】

これに対して「時短遊技状態」というのは、普通図柄ゲート13を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「非時短遊技状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動口15の開放時間が例えば3秒と、「非時短遊技状態」よりも長く設定された遊技状態をいう。さらに、「非時短遊技状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば1/16と低く設定され、「時短遊技状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば15/16と高く設定される。したがって、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも、普通図柄ゲート13を遊技球が通過すると、第2始動口15が開放態様に制御されやすくなる。これにより、「時短遊技状態」では、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を進行することが可能となる。

30

【0116】

なお、実施形態において、「時短遊技状態」は、「非時短遊技状態」と比べて、普通図柄の変動時間、第2始動口15の開放時間および普通図柄抽選の当選確率が有利になるよう設定されている。しかしながら、「時短遊技状態」は、普通図柄の変動時間、第2始動口15の開放時間および普通図柄抽選の当選確率のいずれか1つのみが有利になるように設定されていてもよい。

40

【0117】

次に、図5～図12を参照して、メインROM110bに記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

【0118】

(大当たり抽選の大当たり判定テーブル)

図5(a)は、第1始動口14への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブルであり、図5(b)は、第2始動口15への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブルである。

50

【0119】

図5(a)、図5(b)に示すように大当たり判定テーブルには、確率遊技状態、特別図柄判定用乱数値と、大当たり抽選の抽選結果とが対応付けられている。

【0120】

メインCPU110aは、図5(a)、図5(b)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照し、現在の確率遊技状態と取得された特別図柄判定用乱数値に基づいて、「大当たり」か「ハズレ」かを判定する。

【0121】

例えば、図5(a)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルによれば、低確率遊技状態であるときには、「7」、「8」という2個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。一方、高確率遊技状態であるときには、「7」～「21」の15個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。

10

【0122】

従って、特別図柄判定用乱数値の乱数範囲が0～797であるから、低確率遊技状態のときに大当たりと判定される確率は1/399であり、高確率遊技状態のときに大当たりと判定される確率は7.5倍アップして1/53.2である。

【0123】

(図柄決定テーブル)

図6は、大当たり抽選の抽選結果に対応する特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルを示す図である。

20

図6(a)は、ハズレのときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照される図柄決定テーブルであり、図6(b)は、大当たりのときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照される図柄決定テーブルである。

【0124】

図6(a)に示すようにハズレにおける図柄決定テーブルには、特別図柄表示装置の種類と、特別図柄(停止特図データ)とが対応付けられている。

なお、ハズレにおいても複数の特別図柄が決定可能なように、ハズレ図柄用乱数値を備え、複数の特別図柄とハズレ図柄用乱数値とを対応付けて構成してもよい。

【0125】

30

また、図6(b)に示すように大当たりにおける図柄決定テーブルには、特別図柄表示装置の種類(遊技球が入賞した始動口の種別)と、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球したときに取得される大当たり図柄用乱数値と、特別図柄(停止特図データ)とが対応付けられている。

【0126】

メインCPU110aは、図6に示す図柄決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置の種類と、大当たり図柄用乱数値等とに基づいて、特別図柄の種類(停止特図データ)を決定する。

【0127】

そして、特別図柄の変動開始時には、決定した特別図柄の種類(停止特図データ)に基づいて、特別図柄の情報としての演出図柄指定コマンドを決定する。ここで、演出図柄指定コマンドは、1コマンドが2バイトのデータで構成されており、制御コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEデータと、実行される制御コマンドの内容を示す1バイトのDATAデータとから構成される。このことは、後述する変動パターン指定コマンド等についても同様である。

40

【0128】

ここで、後述するように、特別図柄の種類(停止特図データ)によって、大当たり遊技終了後の遊技状態(図7参照)、及び大当たり遊技の種類(図8参照)が決定されることから、特別図柄の種類が大当たり遊技終了後の遊技状態と大当たり遊技の種類を決定するものといえる。

50

このため、図6(b)における特別図柄には、大当たり遊技の種類に対応する説明を補足的に記載している。

【0129】

(大当たり遊技終了時設定データテーブル)

図7は、大当たり遊技終了後の遊技状態を決定するための大当たり遊技終了時設定データテーブルである。

【0130】

図7に示すように大当たり遊技終了時設定データテーブルには、特別図柄の停止特図データと、遊技状態バッファと、時短遊技状態と、時短回数(J)と、確率遊技状態と、高確率遊技回数(X)とが対応付けられている。

10

【0131】

ここで、「遊技状態バッファ」とは、大当たり当選時の遊技状態を示す情報である。そして、遊技状態は、時短遊技状態(又は非時短遊技状態)および高確率遊技状態(又は低確率遊技状態)の組合せから構成されている。

【0132】

具体的には、遊技状態バッファが「00H」であれば、時短遊技フラグと高確率遊技フラグの両方がセットされていない低確率遊技状態かつ非時短遊技状態の遊技状態情報を示す。遊技状態バッファが「01H」であれば、時短遊技フラグはセットされていないが高確率遊技フラグはセットされている高確率遊技状態かつ非時短遊技状態の遊技状態情報を示す。遊技状態バッファが「02H」であれば、時短遊技フラグがセットされているが高確率遊技フラグがセットされていない低確率遊技状態かつ時短遊技状態の遊技状態情報を示す。遊技状態バッファが「03H」であれば、時短遊技フラグと高確率遊技フラグとの両方がセットされている高確率遊技状態かつ時短遊技状態の遊技状態情報を示す。

20

【0133】

メインCPU110aは、図7に示す大当たり遊技終了時設定データテーブルを参照し、特別図柄の停止特図データと、遊技状態バッファとに基づいて、時短遊技状態と、時短回数(J)と、確率遊技状態と、高確率遊技回数(X)を決定する。

【0134】

本実施形態における図7に示す大当たり遊技終了時設定データテーブルの特徴としては、全ての大当たり遊技終了後には、大当たり抽選が84回行われるまでの高確率遊技状態を決定するように構成されている。

30

【0135】

さらに、図7に示す大当たり遊技終了時設定データテーブルの特徴としては、同じ特別図柄の停止特図データであっても、遊技状態バッファに記憶された情報(大当たり当選時の遊技状態)に基づいて、時短遊技フラグの設定や時短回数(J)を異ならせることを可能にしている。

例えば、特別図柄の停止特図データが停止特図データ04(特別図柄4)の場合には、時短遊技フラグ及び時短回数(J)に関して、遊技状態バッファに低確率遊技状態かつ非時短遊技状態を示す遊技状態情報(00H)が記憶されていれば、大当たり終了後には時短遊技フラグのセットは行わず、時短回数(J)も0回にセットする。これに対して、上記以外の遊技状態情報(02H、03Hまたは04H)が遊技状態バッファに記憶されていれば、大当たり遊技終了後には時短遊技フラグをセットして、時短回数(J)を80回にセットする。

40

これにより、大当たり当選時の遊技状態によって時短回数(J)を変化させ、大当たり当選時の遊技状態に対する興味を遊技者に持たせることができる。

【0136】

(特別電動役物作動態様決定テーブル)

図8は、大入賞口開放態様決定テーブルを決定するための特別電動役物作動態様決定テーブルである。後述するように、この大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、大当たり遊技が実行されることから、大入賞口開放態様決定テーブルが大当たり遊技の種類を示

50

すものといえる。なお、本実施形態では、「テーブル」のことを適宜省略して「T B L」と記載することにする。

【0137】

図8に示すように特別電動役物作動態様決定テーブルには、特別図柄の停止特図データと、大入賞口開放態様決定テーブルとが対応付けられている。

【0138】

メインCPU110aは、図8に示す特別電動役物作動態様決定テーブルを参照し、特別図柄の停止特図データに基づいて、大入賞口開放態様決定テーブルを決定することになる。

【0139】

(大入賞口開放態様決定テーブル)

図9は、図8で決定された大入賞口開放態様決定テーブルの構成を示す図であり、大入賞口開放態様決定テーブルによって第1大入賞口開閉扉16bまたは第2大入賞口開閉扉17bの開閉条件が決定される。図9は、大当たり遊技のときに参照される大当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル群であり、第1大当たりT B L、第2大当たりT B L、第3大当たりT B L、および第4大当たりT B Lから構成されている。

【0140】

図9に示す大入賞口開放態様決定テーブルには、開放する大入賞口の種類(第1大入賞口16または第2大入賞口17)と、1回の最大ラウンド遊技回数(R)と、1つのラウンドにおける大入賞口への最大入賞個数を示す規定個数と、大当たり遊技の開始から最初のラウンド遊技を実行するまでの開始インターバル時間と、各ラウンド遊技における大入賞口の最大開放回数(K)と、各ラウンド遊技の1回の開放に対しての大入賞口の開放時間と、各ラウンド遊技の1回の開放に対しての大入賞口の閉鎖時間と、1つのラウンド遊技の終了から次のラウンド遊技を実行するまでの大入賞口の閉鎖インターバル時間と、最後のラウンド遊技の終了から大当たり遊技の終了までの終了インターバル時間とが対応付けられている。

【0141】

メインCPU110aは、第1大当たりT B Lに基づいて第1大当たり遊技を実行し、第2大当たりT B Lに基づいて第2大当たり遊技を実行し、第3大当たりT B Lに基づいて第3大当たり遊技を実行し、第4大当たりT B Lに基づいて第4大当たり遊技を実行することになる。

【0142】

図9に示す第1大当たりT B Lによれば、第1大入賞口開閉扉16bを作動させて、遊技領域6の右側にある第1大入賞口16を、1つのラウンドあたり最大29秒まで開放させる第1大当たり遊技を実行することができる。ただし、開放時間が29秒を経過するまでに、規定個数(9個)の遊技球が第1大入賞口16に入賞すると、1つのラウンドの遊技が終了することになる。そして、16ラウンド遊技が終了すると、第1大当たり遊技が終了することになる。

【0143】

また、図9に示す第2大当たりT B Lによれば、第2大入賞口開閉扉17bを作動させて、第2大入賞口17を1つのラウンドに対して複数回(K=3)の開閉動作を行わせる(第2大入賞口17が3秒の開放と1秒の閉鎖とを繰り返す)第2大当たり遊技を実行することができる。ただし、最大開放回数(K)になるまでに、規定個数(9個)の遊技球が第2大入賞口17に入賞すると、1つのラウンドの遊技が終了することになる。そして、4ラウンド遊技が終了すると、第2大当たり遊技が終了することになる。

【0144】

また、図9に示す第3大当たりT B Lは、第2大当たりT B Lと同様にデータが設定されているが、第2大当たりT B Lと比べて、最大ラウンド遊技回数(R)が大きく設定されている点で異なっている。このため、第3大当たり遊技は、第2大当たり遊技よりも有利な大当たり遊技となる。

10

20

30

40

50

【0145】

図9に示す第4大当たりTBLによれば、第1大入賞口開閉扉16bを作動させて、遊技領域6の右側にある第1大入賞口16を、2ラウンド分（2回）の最大0.052秒の開放を行わせる第4大当たり遊技を実行することができる。ただし、開放時間が0.052秒を経過するまでに、規定個数（9個）の遊技球が第1大入賞口16に入賞すると、1つのラウンドの遊技が終了することになる。そして、2ラウンド遊技が終了すると、第4大当たり遊技が終了することになる。

【0146】

また、第4大当たり遊技の開放時間（0.052秒）は、上述したように遊技球が1個発射される時間（約0.6秒）よりも短いため、第1大入賞口開閉扉16bが作動したとしても、第1大入賞口16に入賞することが困難である。

10

【0147】

このように、本実施形態においては、第1大当たり遊技～第4大当たり遊技の4種類の「大当たり遊技」が設けられている。本実施形態においては、「大当たり遊技」を総称して「特別遊技」という。

【0148】

そして、開放する大入賞口、大入賞口の開放動作が異なる第1大当たり遊技～第4大当たり遊技を実行可能であることから、遊技者にさまざまな特別遊技を楽しませることができる。

【0149】

20

（特別図柄の変動パターン決定テーブル）

図10Aは、非時短遊技状態での第1特別図柄表示装置における特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブルを示す図であり、図10Bは、非時短遊技状態での第2特別図柄表示装置における特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブルを示す図である。

【0150】

図10A、図10Bに示す特別図柄の変動パターン決定テーブルには、特別図柄表示装置（始動口の種別）、大当たり抽選の抽選結果と、特別図柄（停止特図データ）と、リーチ判定用乱数値と、特別図柄の保留球数（U1またはU2）と、特図変動用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動時間とが対応付けられている。

30

【0151】

従って、「特別図柄の変動パターン」とは、少なくとも大当たりの判定結果及び特別図柄の変動時間を定めるものといえる。また、大当たりのときには、必ずリーチを行うように構成しているため、大当たりのときにはリーチ判定用乱数値は参照されないように構成されている。なお、リーチ判定用乱数値は、乱数範囲が98（0～97）に設定されており、特図変動用乱数値は、乱数範囲が100（0～99）に設定されている。

【0152】

また、図10A及び図10Bに示す特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、特別図柄の保留球数（U1またはU2）が多くなると、特別図柄の平均変動時間が短くなるように、変動パターン1（図柄変動）の変動時間T1よりも、変動パターン2（短縮変動）の変動時間T2の方が短くなるように設定されている。例えば、変動パターン1（図柄変動）の変動時間T1は12秒に設定され、変動パターン2（短縮変動）の変動時間T2は3秒に設定されている。

40

【0153】

メインCPU110aは、メインRAM110cの遊技状態記憶領域を参照し、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされていないことにより、現在の遊技状態が非時短遊技状態であると判断した場合には、図10A及び図10Bに示す非時短遊技状態における特別図柄の変動パターン決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置（始動口の種別）、大当たり抽選の抽選結果、停止する特別図柄、特別図柄保留球数（U1またはU2）、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンと特

50

別図柄の変動時間を決定する。なお、特別図柄の保留球数としては最大球数の「4」が記憶されることはあるものの、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の保留球数から1を減算した後に決定されるものであることから、保留球数として「4」は参照されないことになる。

【0154】

そして、決定した特別図柄の変動パターンに基づいて、特別図柄の変動パターン指定コマンドが生成され、演出制御基板120に特別図柄の変動パターンの情報が送信される。

【0155】

ここで、特別図柄の変動パターン指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEデータと、コマンドの内容(機能)を示す1バイトのDATAデータとから構成されている。本実施形態では、MODEデータとして「E6H」であるときには、非時短遊技状態において第1始動口14に遊技球が入賞したことに対応する第1特別図柄表示装置20の特別図柄の変動パターン指定コマンドを示し、MODEデータとして「E7H」であるときには、非時短遊技状態において第2始動口15に遊技球が入賞したことに対応する第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動パターン指定コマンドを示している。

【0156】

演出制御基板120では、このような非時短遊技状態で決定された特別図柄の変動パターン(変動パターン指定コマンド)に基づいて、画像表示装置31において複数の演出図柄38を変動表示させる変動演出の演出内容が決定される。

演出制御部120mのサブCPU120aは、画像表示装置31において複数の演出図柄38による変動演出により、特別遊技の実行有無の判定結果を報知する表示制御を行い、また、この変動演出において可動部材としての第1装飾部材33a、第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作制御を行う。

【0157】

ここで、図10A及び図10Bに示す非時短遊技状態での変動演出として、「図柄変動」、「短縮変動」とは、複数の演出図柄38が変動して、リーチとならずに停止する変動態様を意味しており、図柄変動と短縮変動とは、短縮変動が図柄変動に比べて短い変動時間で終了する点で相違している。

【0158】

また、「リーチ」(「リーチ演出」ともいう。)とは、大当たりを報知する演出図柄38の組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄38が変動を行うような、遊技者に大当たりの期待感を付与する変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄38の組合せとして「777」の3桁の演出図柄38の組み合わせが設定されている場合に、2つの演出図柄38が「7」で仮停止して、残りの演出図柄38が変動を行っている態様をいう。なお、「仮停止」とは、演出図柄38が小さく揺れ動いたり、演出図柄38が小さく変形したりして、遊技者に演出図柄38が停止しているかのようにみせている態様をいう。

【0159】

遊技機1は、非時短遊技状態での変動演出におけるリーチ演出として、複数の演出図柄38のうちの一部の演出図柄をリーチ態様で仮停止させて第1段階のリーチ演出として、ノーマルリーチを実行した後に、第1段階のリーチ演出(ノーマルリーチ)よりも特別遊技が実行される可能性が高い第2段階のリーチ演出として、スーパーリーチを実行する「リーチ演出A」と、第1段階のリーチ演出(ノーマルリーチ)を実行した後に、第2段階のリーチ演出(スーパーリーチ)を実行し、第2段階のリーチ演出(スーパーリーチ)の実行後、第2段階のリーチ演出(スーパーリーチ)よりも特別遊技が実行される可能性が高い第3段階のリーチ演出として、スペシャルリーチを実行する「リーチ演出B」と、第1段階のリーチ演出(ノーマルリーチ)を実行した後に、第2段階のリーチ演出(スーパーリーチ)を実行せず、第3段階のリーチ演出(スペシャルリーチ)を実行する「リーチ演出C」とを有する。

【0160】

「リーチ演出A」としては、例えば後述の「スーパーリーチ（大当たり）1」が挙げられる。

「リーチ演出B」としては、例えば後述の「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」が挙げられる。

「リーチ演出C」としては、例えば後述の「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」が挙げられる。

【0161】

そして、遊技機1は、このような「リーチ演出A」、「リーチ演出B」、「リーチ演出C」のそれぞれにおいて、可動部材である第2装飾部材33bの動作または非動作を決定する。

10

具体的に、遊技機1の演出制御基板120は、「リーチ演出A」を実行するときには、第2段階のリーチ演出（スーパーリーチ）の実行前には、可動部材を動作させない。

また、遊技機1の演出制御基板120は、「リーチ演出B」を実行するときには、第2段階のリーチ演出（スーパーリーチ）の実行前に、可動部材として第2装飾部材33bを動作させる場合と動作させない場合とを有するようにする。

また、「リーチ演出C」を実行するときには、第3段階のリーチ演出（スペシャルリーチ）の実行前に、可動部材として第2装飾部材33bを動作させる場合と動作させない場合とを有するようにする。

【0162】

20

ここで、「ノーマルリーチ」とは、3つの演出図柄38のうちの2つの演出図柄38をリーチ態様で仮停止させ、残り1つの演出図柄38を変動させる、大当たりの可能性（以下、「期待度」ともいう。）が低いリーチ演出を意味している。なお、本実施形態においては、リーチ演出として「ノーマルリーチ」のみを実行する場合には、大当たりに当選しないが、これに限定されず、「ノーマルリーチ」のみを実行する場合に大当たりに当選するように構成してもよい。

【0163】

また、「スーパーリーチ」とは、「ノーマルリーチ」よりも大当たりの期待度が高いリーチを意味する。本実施形態では、「ノーマルリーチ」（第1段階のリーチ演出）を実行した後に、この「スーパーリーチ」を第2段階のリーチ演出として実行する。この「スーパーリーチ」では、例えば、仮停止していない演出図柄38が特殊な変動をしたり、特殊なキャラクタが表示されたりする態様をいう。

30

【0164】

また、「スペシャルリーチ」とは、「スーパーリーチ」（第2段階のリーチ演出）よりも大当たりの期待度が高いリーチ（第3段階のリーチ演出）を意味する。本実施形態では、「ノーマルリーチ」（第1段階のリーチ演出）と「スーパーリーチ」（第2段階のリーチ演出）とをこの順に実行した後に実行するか、「ノーマルリーチ」（第1段階のリーチ演出）を実行した後に実行する。

【0165】

また、「全回転リーチ」とは、大当たりを報知する複数の演出図柄38の組合せが全て揃った状態で低速に変動する態様を意味し、本実施形態においては、大当たり抽選において当選したときにのみ実行されるリーチを意味している。

40

【0166】

サブCPU120aは、非時短遊技状態での変動演出において、可動部材としての第2装飾部材33bによる「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動する「第1の特定動作」の動作制御を行う。この第2装飾部材33bの「第1の特定動作」は、大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が高いことを報知する「大当たり信頼度予告演出」として機能する。

【0167】

また、サブCPU120aは、非時短遊技状態での変動演出において、可動部材として

50

の第3装飾部材33cによる「第3の待機位置」から「第3の動作位置」に移動する「第3の特定動作」の動作制御を行う。この第3装飾部材33cの「第3の特定動作」は、「第1の演出」としての「スーパーリーチ」から「第1の演出」とは異なる「第2の演出」としての「スペシャルリーチ」に移行する（発展する）旨を遊技者に報知する「リーチ発展演出」として機能する。

【0168】

また、サブCPU120aは、非時短遊技状態での変動演出において、可動部材としての第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行う。この第1装飾部材33aの「第2の特定動作」は、遊技者に大当たり判定の判定結果が大当たりとなる旨（大当たり遊技を実行するとの判定結果となる旨）を報知する「大当たり確定演出」として機能する。

10

【0169】

また、サブCPU120aは、非時短遊技状態での変動演出において、複数の演出図柄38を同一の数値の演出図柄（例えば444）とした表示態様で停止表示することで大当たり遊技を実行すると決定された旨を報知し、この報知以降において、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで、特別遊技として、所定の大当たり遊技（第1の特別遊技）よりも遊技者にとって有利な大当たり遊技（第2の特別遊技）が実行される旨を報知する。

【0170】

本実施形態において、「第1の特別遊技」は、第2大当たりが決定されることにより、4R（ラウンド）のラウンド遊技を含む大当たり遊技（4R（ラウンド）大当たり遊技）を実行した後に、時短回数80回、高確率遊技回数84回の高確率・時短遊技状態に移行する「4R（ラウンド）大当たり」である。また、「第2の特別遊技」は、第1大当たりまたは第3大当たりが決定されることにより、16R（ラウンド）のラウンド遊技を含む大当たり遊技（16R（ラウンド）大当たり遊技）を実行した後に、時短回数80回、高確率遊技回数84回の高確率・時短遊技状態に移行する「16R（ラウンド）大当たり」である。

20

なお、「第1の特別遊技」、「第2の特別遊技」はこれに限定されず、「第2の特別遊技」が「第1の特別遊技」よりも遊技者にとって有利なものであればよい。

【0171】

また、サブCPU120aは、非時短遊技状態での変動演出において、大当たり判定の判定結果が大当たりを実行するとの判定結果となる旨を予告する大当たり予告演出を実行する際に、操作手段としての演出ボタン35を突出していない状態（第1の状態）に制御し、大当たり判定の判定結果が大当たりを実行するとの判定結果となる旨を報知する演出（結果報知演出）を実行する際に、演出ボタン35を突出していない状態（第1の状態）または突出している状態（第2の状態）に制御する。

30

この「大当たり予告演出」は、大当たり判定の判定結果が大当たりを実行するとの判定結果となる可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える演出である。

【0172】

また、サブCPU120aは、非時短遊技状態での変動演出において、複数の演出図柄38を同一の数値の演出図柄（例えば444）とした表示態様で停止表示することで大当たり遊技を実行すると決定された旨を報知し、この報知以降において、特別遊技として、所定の大当たり遊技（第1の特別遊技）よりも遊技者にとって有利な大当たり遊技（第2の特別遊技）が実行される旨を報知する際に、演出ボタン35を突出していない状態（第1の状態）または突出している状態（第2の状態）に制御する。

40

【0173】

ここで、図10A及び図10Bに示す非時短遊技状態での各リーチ演出の演出内容について簡単に説明する。なお、この非時短遊技状態でのリーチ演出が実行される変動演出の具体例については、後述する。

50

【0174】

「スーパーリーチ（ハズレ）」は、擬似連回数が例えば0回または1回であり、複数の演出図柄38が変動する「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「スーパーリーチ」として後述のキャラクタ「M子」が登場する「M子リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知するリーチ演出である。

【0175】

「スペシャルリーチ（ハズレ）1」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「スーパーリーチ」として「M子」が登場する「M子リーチ」を実行した後、「スペシャルリーチ」として後述のキャラクタ「剣士A」が登場する「剣士Aリーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知するリーチ演出である。

10

【0176】

「第1特殊リーチ（ハズレ）1」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「スーパーリーチ」として「M子リーチ」を実行した後、特殊リーチとして後述のキャラクタ「C子」が登場する「C子リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知するリーチ演出である。

【0177】

「スペシャルリーチ（ハズレ）2」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「スペシャルリーチ」として後述のキャラクタ「剣士B」が登場する「剣士Bリーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知するリーチ演出である。

20

【0178】

「第1特殊リーチ（ハズレ）2」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「C子リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知するリーチ演出である。

【0179】

「第2特殊リーチ（ハズレ）」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後、後述のキャラクタ「侍D」が登場する「侍Dリーチ」を実行した後、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知するリーチ演出である。

30

【0180】

「スーパーリーチ（大当たり）1」は、擬似連回数が例えば0回または1回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「スーパーリーチ」としてキャラクタ「M子」が登場する「M子リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知するリーチ演出である。

【0181】

「スーパーリーチ（大当たり）2」は、擬似連回数が例えば0回または1回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「スーパーリーチ」として「M子リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知した後、ラウンド昇格するかどうか、というような内容の再抽選演出を行うリーチ演出である。

40

【0182】

「スペシャルリーチ（大当たり）1」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「スーパーリーチ」として「M子リーチ」を実行した後、「スペシャルリーチ」として「剣士Aリーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知した後、ラウンド昇格するかどうか、というような内容の再抽選演出を行うリーチ演出である。

【0183】

「スペシャルリーチ（大当たり）2」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「スーパーリーチ」として「M子リーチ」を実行した後、「スペシャルリーチ」として「剣士Aリーチ」を実行し、大当たりの抽

50

選結果として「ハズレ」を報知するような演出に続いて所定の復活演出を実行し、さらに、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知した後、ラウンド昇格するかどうか、というような内容の再抽選演出を行うリーチ演出である。

【0184】

「スペシャルリーチ（大当たり）3」は、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」及び「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の総称である。「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」は、演出制御部120mのサブCPU120aが、主制御基板110から「変動パターン23」または「変動パターン24」の変動パターン指定コマンドを受信した際に「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」及び「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の何れかが決定されるものである。

10

【0185】

「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「スーパーリーチ」として「M子リーチ」を実行した後、「スペシャルリーチ」として「剣士Aリーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知するリーチ演出である。

【0186】

「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「スペシャルリーチ」として「剣士Bリーチ」を実行した後、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知し、さらに、ラウンド昇格するかどうか、というような内容の再抽選演出を行うリーチ演出である。

20

このように、先に述べた「リーチ演出B」としての「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」における第3段階のリーチ演出である「スペシャルリーチ」（剣士Aリーチ）と、先に述べた「リーチ演出C」としての「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」における第3段階のリーチ演出である「スペシャルリーチ」（剣士Bリーチ）とは、演出態様が異なっている。

【0187】

そして、後述するように、遊技機1は、「リーチ演出C」における「スペシャルリーチ」を特有のモチーフ態様を用いて実行し、「リーチ演出B」における「スペシャルリーチ」においても、このモチーフ態様を用いて実行することがあるように制御する。

【0188】

「スペシャルリーチ（大当たり）4」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「剣士Bリーチ」を実行した後、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知するリーチ演出である。

30

【0189】

「スペシャルリーチ（大当たり）5」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「剣士Bリーチ」を実行し、その後、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知するような演出に続いて所定の復活演出を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知し、さらに、ラウンド昇格するかどうか、というような内容の再抽選演出を行うリーチ演出である。

【0190】

「第1特殊リーチ（大当たり）1」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「スーパーリーチ」として「M子リーチ」を実行した後、特殊リーチとして「C子リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知するリーチ演出である。

40

【0191】

「第1特殊リーチ（大当たり）2」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「C子リーチ」を実行した後、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知するリーチ演出である。

【0192】

「第2特殊リーチ（大当たり）」は、擬似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動

50

」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後、後述のキャラクタ「侍D」が登場する「侍Dリーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知するリーチ演出である。

【0193】

「スーパーリーチ（第4大当たり）」は、疑似連回数が例えば2回または3回の「図柄変動」後に「ノーマルリーチ」を実行し、その後「スーパーリーチ」として「M子リーチ」を実行した後、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知し、さらに、後述の特殊演出を実行後、最終停止図柄として後述の特殊図柄を停止表示させて（所定の当たり）に当選したことを遊技者に報知するリーチ演出である。

【0194】

また、「疑似連回数」とは、「疑似連続予告の実行回数」を意味しており、「疑似連続予告」とは、1回の大当たりの抽選に対応する特別図柄の変動表示中に、演出図柄38を一旦仮停止させた後に再び変動させて、演出図柄38の変動と仮停止とを複数回行う変動態様による予告を意味している。

【0195】

サブCPU120aは、時短遊技状態での変動演出において、可動部材としての第2装飾部材33bによる「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動する「第1の特定動作」の動作制御を行う。この第2装飾部材33bの「第1の特定動作」は、リーチへ発展することを示す「リーチ発展演出」として機能する。

【0196】

また、サブCPU120aは、時短遊技状態での変動演出において、可動部材としての第3装飾部材33cによる「第3の待機位置」から「第3の動作位置」に移動する「第3の特定動作」の動作制御を行う。この第3装飾部材33cの「第3の特定動作」は、遊技者に大当たり判定の判定結果が大当たりとなる旨（大当たり遊技を実行するとの判定結果となる旨）を報知する「大当たり確定演出」として機能する。

【0197】

また、サブCPU120aは、時短遊技状態での変動演出において、可動部材としての第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行う。この第1装飾部材33aの「第2の特定動作」は、大当たりの判定結果が「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」を実行するとの判定結果となる旨（「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格する旨）を遊技者に報知する「昇格確定演出」として機能する。

【0198】

図11Aは、時短遊技状態での第1特別図柄表示装置における特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブルを示す図であり、図11Bは、時短遊技状態での第2特別図柄表示装置における特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブルを示す図である。

【0199】

図11A、図11Bに示す特別図柄の変動パターン決定テーブルには、特別図柄表示装置（始動口の種別）、大当たり抽選の抽選結果と、特別図柄（停止特図データ）と、リーチ判定用乱数値と、特別図柄の保留球数（U1またはU2）と、特図変動用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動時間とが対応付けられている。

【0200】

すなわち、時短遊技状態においても、非時短遊技状態の場合と同様に、「特別図柄の変動パターン」は、少なくとも大当たりの判定結果及び特別図柄の変動時間を定めている。また、大当たりのときには、必ずリーチを行うように構成しているため、大当たりのときにはリーチ判定用乱数値は参照されないように構成されている。なお、リーチ判定用乱数値は、乱数範囲が98（0～97）に設定されており、特図変動用乱数値は、乱数範囲が100（0～99）に設定されている。

10

20

30

40

50

【0201】

また、図11A及び図11Bに示す特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、特別図柄の保留球数（U1またはU2）が1～3であると、特別図柄の保留球数（U1またはU2）が0のときよりも特別図柄の平均変動時間が短くなるように、変動パターン51（図柄変動）の変動時間T51よりも、変動パターン52（短縮変動）の変動時間T52の方が短くなるように設定されている。例えば、変動パターン51（図柄変動）の変動時間T51は12秒に設定され、変動パターン52（短縮変動）の変動時間T52は3秒に設定されている。

【0202】

メインCPU110aは、メインRAM110cの遊技状態記憶領域を参照し、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされていることにより、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判断した場合には、図11A及び図11Bに示す時短遊技状態における特別図柄の変動パターン決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置（始動口の種別）、大当たり抽選の抽選結果、停止する特別図柄、特別図柄保留球数（U1またはU2）、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動時間を決定する。なお、特別図柄の保留球数としては最大球数の「4」が記憶されることはあるものの、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の保留球数から1を減算した後に決定されるものであることから、保留球数として「4」は参照されないことになる。

【0203】

そして、決定した特別図柄の変動パターンに基づいて、特別図柄の変動パターン指定コマンドが生成され、演出制御基板120に特別図柄の変動パターンの情報が送信される。

【0204】

ここで、特別図柄の変動パターン指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEデータと、コマンドの内容（機能）を示す1バイトのDATAデータとから構成されている。本実施形態では、MODEデータとして「EAH」であるときには、時短遊技状態において第1始動口14に遊技球が入賞したことに対応する第1特別図柄表示装置20の特別図柄の変動パターン指定コマンドを示し、MODEデータとして「EBH」であるときには、時短遊技状態において第2始動口15に遊技球が入賞したことに対応する第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動パターン指定コマンドを示している。

【0205】

演出制御基板120では、このような時短遊技状態で決定された特別図柄の変動パターン（変動パターン指定コマンド）に基づいて、画像表示装置31において複数の演出図柄38を変動表示させる変動演出の演出内容が決定される。

演出制御部120mのサブCPU120aは、画像表示装置31において複数の演出図柄38による変動演出により、特別遊技の実行有無の判定結果を報知する表示制御を行い、また、この変動演出において可動部材としての第1装飾部材33a、第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作制御を行う。

【0206】

ここで、図11A及び図11Bに示す時短遊技状態での変動演出として、「図柄変動」、「短縮変動」は、上述の非時短遊技状態の場合と同様に、複数の演出図柄38が変動して、リーチとならずに停止する変動態様を意味しており、図柄変動と短縮変動とは、短縮変動が図柄変動に比べて短い変動時間で終了する点で相違している。

【0207】

また、時短遊技状態での「リーチ」（「リーチ演出」ともいう。）は、上述の非時短遊技状態の場合と同様に、大当たりを報知する演出図柄38の組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄38が変動を行うような、遊技者に大当たりの期待感を付与する変動態様を意味する。

【0208】

ここで、図11A及び図11Bに示す時短遊技状態での各変動演出の演出内容について簡単に説明する。なお、この時短遊技状態でのリーチ演出が実行される変動演出の具体例

10

20

30

40

50

については、後述する。

【0209】

「図柄変動（ハズレ）」は、変動時間T51（例えば約12秒間）において複数の演出図柄38が変動し、リーチとならないことで、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知する変動演出である。

【0210】

「短縮変動（ハズレ）」は、極めて短い変動時間T52（例えば約3秒間）において複数の演出図柄38が変動し、リーチとならないことで、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知する変動演出である。

【0211】

「リーチ煽り（ハズレ）」は、複数の演出図柄38が変動し、そのうちの1つの演出図柄38が所定の数字（例えば「6」）で仮停止した後に、別の1つの演出図柄38が、先に仮停止した演出図柄38の数字と同一の数字で仮停止するかどうか、といったいわゆる「リーチ煽り」を行い、その後、リーチとならないことで、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知する変動演出である。

【0212】

「第3特殊リーチ（ハズレ）」は、複数の演出図柄38が変動する図柄変動後に、後述のキャラクタ「武将S1」が登場する「武将S1リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知するリーチ演出である。

【0213】

「第4特殊リーチ（ハズレ）」は、複数の演出図柄38が変動する図柄変動後に、後述のキャラクタ「武将S2」が登場する「武将S2リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知するリーチ演出である。

【0214】

「第5特殊リーチ（ハズレ）」は、複数の演出図柄38が変動する図柄変動後に、後述のキャラクタ「武将S3」が登場する「武将S3リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知するリーチ演出である。

【0215】

「第6特殊リーチ（ハズレ）」は、複数の演出図柄38が変動する図柄変動後に、後述のキャラクタ「武将S4」が登場する「武将S4リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知するリーチ演出である。

【0216】

「第3特殊リーチ（大当たり）1」は、複数の演出図柄38が変動する図柄変動後に、後述のキャラクタ「武将S1」が登場する「武将S1リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知した後、ラウンド昇格するかどうか、というような内容の再抽選演出を行うリーチ演出である。

【0217】

「第3特殊リーチ（大当たり）2」は、複数の演出図柄38が変動する図柄変動後に、後述のキャラクタ「武将S1」が登場する「武将S1リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知するリーチ演出である。

【0218】

「第4特殊リーチ（大当たり）1」は、複数の演出図柄38が変動する図柄変動後に、後述のキャラクタ「武将S2」が登場する「武将S2リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知した後、ラウンド昇格するかどうか、というような内容の再抽選演出を行うリーチ演出である。

【0219】

「第4特殊リーチ（大当たり）2」は、複数の演出図柄38が変動する図柄変動後に、後述のキャラクタ「武将S2」が登場する「武将S2リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知するリーチ演出である。

【0220】

10

20

30

40

50

「第5特殊リーチ（大当たり）1」は、複数の演出図柄38が変動する図柄変動後に、後述のキャラクタ「武将S3」が登場する「武将S3リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知した後、ラウンド昇格するかどうか、というような内容の再抽選演出を行うリーチ演出である。

【0221】

「第5特殊リーチ（大当たり）2」は、複数の演出図柄38が変動する図柄変動後に、後述のキャラクタ「武将S3」が登場する「武将S3リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知するリーチ演出である。

【0222】

「第6特殊リーチ（大当たり）1」は、複数の演出図柄38が変動する図柄変動後に、後述のキャラクタ「武将S4」が登場する「武将S4リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知した後、ラウンド昇格するかどうか、というような内容の再抽選演出を行うリーチ演出である。

【0223】

「第6特殊リーチ（大当たり）2」は、複数の演出図柄38が変動する図柄変動後に、後述のキャラクタ「武将S4」が登場する「武将S4リーチ」を実行し、大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知するリーチ演出である。

【0224】

なお、図11A及び図11Bで挙げる時短遊技状態における変動演出での「図柄変動」の期間は、図10A及び図10Bで挙げる非時短遊技状態における変動演出での「図柄変動」の期間よりも短い期間とする。

また、「武将S1リーチ」～「武将S4リーチ」の期間は、互いに、異なるものであっても、同一であってもよい。例えば、「武将S1リーチ」、「武将S2リーチ」、「武将S3リーチ」、「武将S4リーチ」の順に徐々に長くなるようにしてもよい。

また、「第3特殊リーチ（大当たり）1」と、「第4特殊リーチ（大当たり）1」と、「第5特殊リーチ（大当たり）1」と、「第6特殊リーチ（大当たり）1」とで、「再抽選演出」の期間は、互いに、異なるものであっても、同一であってもよい。「第3特殊リーチ（大当たり）1」、「第4特殊リーチ（大当たり）1」、「第5特殊リーチ（大当たり）1」、「第6特殊リーチ（大当たり）1」の順に、「再抽選演出」の期間が徐々に長くなるようにしてもよい。

【0225】

（特別図柄の事前判定テーブル）

図12A及び図12Bは、非時短遊技状態で参照される大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。

【0226】

図12A及び図12Bに示すように事前判定テーブルには、特別図柄表示装置（始動口の種別）、特別図柄判定用乱数値と、大当たり図柄用乱数値と、リーチ判定用乱数値と、特図変動用乱数値と、始動入賞情報とが対応付けられている。

【0227】

ここで、遊技球の始動口への入球時に取得された特別図柄判定用乱数値によって「大当たり」、「ハズレ」かを事前に判定でき、大当たり図柄用乱数値によって特別遊技の種類と、高確率遊技状態への移行の有無も事前に判定できることになる。

さらに、リーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値によって演出内容（リーチの発生の有無、リーチの種類）等が事前に判定可能になるので、始動入賞情報（始動入賞指定コマンドのDATA）には、大当たりの種別、演出内容（予定される変動パターン）の情報を定めることができる。

【0228】

メインCPU110aは、非時短遊技状態では、図12A及び図12Bに示す事前判定テーブルを参照し、特別図柄表示装置（始動口の種別）、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、「始動入賞情報

」を決定する。そして、決定した始動入賞情報に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための始動入賞指定コマンドが生成される。

【0229】

この始動入賞指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEデータと、コマンドの内容(機能)を示す1バイトのDATAデータとから構成される。本実施形態では、MODEデータとして「E8H」であるときには第1始動口14に遊技球が入賞したことに対応する始動入賞指定コマンドを示し、MODEデータとして「E9H」であるときには、第2始動口15に遊技球が入賞したことに対応する始動入賞指定コマンドを示している。

【0230】

なお、図12A及び図12Bに示す事前判定テーブルは、図10A及び図10Bに示す特別図柄の変動パターン決定テーブルと類似しているものである。ただし、図12A及び図12Bに示す事前判定テーブルは遊技球の始動口への入球時に用いられるに対し、図10A及び図10Bに示す特別図柄の変動パターン決定テーブルは特別図柄の変動開始時に用いられることになり、それぞれの判定時期が相違している。加えて、「保留球数」を参照するかもしれないが相違している。

このため、図12A及び図12Bに示す事前判定テーブルでは、大当たりやリーチの種別は判別可能であるが、「図柄変動」と「短縮変動」との判別のみが不可能となっている(図12A及び図12Bに示す「始動入賞情報1」参照)。

【0231】

図13A及び図13Bは、時短遊技状態で参照される大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。

【0232】

図13A及び図13Bに示すように事前判定テーブルには、特別図柄表示装置(始動口の種別)、特別図柄判定用乱数値と、大当たり図柄用乱数値と、リーチ判定用乱数値と、特図変動用乱数値と、始動入賞情報とが対応付けられている。

【0233】

ここで、遊技球の始動口への入球時に取得された特別図柄判定用乱数値によって「大当たり」、「ハズレ」かを事前に判定でき、大当たり図柄用乱数値によって特別遊技の種類と、高確率遊技状態への移行の有無も事前に判定できることになる。

さらに、リーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値によって演出内容(リーチの発生の有無、リーチの種類)等が事前に判定可能になるので、始動入賞情報(始動入賞指定コマンドのDATA)には、大当たりの種別、演出内容(予定される変動パターン)の情報を定めることができる。

【0234】

メインCPU110aは、図13A及び図13Bに示す事前判定テーブルを参照し、特別図柄表示装置(始動口の種別)、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、「始動入賞情報」を決定する。そして、決定した始動入賞情報に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための始動入賞指定コマンドが生成される。

【0235】

この始動入賞指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEデータと、コマンドの内容(機能)を示す1バイトのDATAデータとから構成される。本実施形態では、MODEデータとして「ECH」であるときには第1始動口14に遊技球が入賞したことに対応する始動入賞指定コマンドを示し、MODEデータとして「EDH」であるときには、第2始動口15に遊技球が入賞したことに対応する始動入賞指定コマンドを示している。

【0236】

なお、図13A及び図13Bに示す事前判定テーブルは、図11A及び図11Bに示す特別図柄の変動パターン決定テーブルと類似しているものである。ただし、図13A及び

10

20

30

40

50

図13Bに示す事前判定テーブルは遊技球の始動口への入球時に用いられるに対し、図11A及び図11Bに示す特別図柄の変動パターン決定テーブルは特別図柄の変動開始時に用いられることになり、それぞれの判定時期が相違している。加えて、「保留球数」を参照するかもしれないが相違している。

このため、図13A及び図13Bに示す事前判定テーブルでは、大当たりやリーチの種別は判別可能であるが、「図柄変動」と「短縮変動」との判別のみが不可能となっている（図13A及び図13Bに示す「始動入賞情報51」参照）。

【0237】

図14は、普通図柄及び第2始動口15の始動可動片15bに関するテーブルを示す図である。

10

【0238】

図14(a)は、普通図柄抽選に用いられる当り判定テーブルを示す図であり、図14(b)は、普通図柄抽選の抽選結果に対応する普通図柄の停止図柄を決定する停止図柄決定テーブルを示す図である。また、図14(c)は、普通図柄の変動時間を決定する変動時間決定テーブルであり、図14(d)は、普通図柄抽選に当選したときの始動可動片15bの開放態様を決定するための始動口開放態様決定テーブルを示す図である。

【0239】

(普通図柄抽選の当たり判定テーブル)

図14(a)に示すように当り判定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄判定用乱数値と、普通図柄抽選の抽選結果とが対応付けられている。

20

【0240】

メインCPU110aは、図14(a)に示す当り判定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と取得された普通図柄判定用乱数値とに基づいて、「当たり」か「ハズレ」かを判定する。

【0241】

例えば、図14(a)に示す当り判定テーブルによれば、非時短遊技状態であるときには、「0」という1個の特定の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定される。一方、時短遊技状態であるときには、「0」～「14」の15個の特定の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。従って、普通図柄判定用乱数値の乱数範囲が0～15であるから、非時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は1/16であり、時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は15/16である。

30

【0242】

(普通図柄の停止図柄決定テーブル)

図14(b)に示すように停止図柄決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄抽選の抽選結果と、普図停止用乱数値と、普通図柄（停止普図データ）とが対応付けられている。

【0243】

メインCPU110aは、図14(b)に示す停止図柄決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図停止用乱数値とに基づいて、停止表示する普通図柄（停止普図データ）を決定する。

40

【0244】

そして、メインCPU110aは、普通図柄の変動開始時には、決定した普通図柄の種類（停止普図データ）に基づいて、普通図柄の情報としての普図指定コマンドを決定して、決定した普図指定コマンドを演出制御基板120に送信することになる。

【0245】

ここで、図14(d)に示すように、普通図柄（停止普図データ）によって、始動可動片15bの開放態様が決定されることから、普通図柄の種類が始動可動片15bの開放態様を決定するものといえる。

【0246】

50

(普通図柄の変動時間決定テーブル)

図14(c)に示すように変動時間決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄抽選の抽選結果と、普通図柄の変動時間とが対応付けられている。

【0247】

メインCPU110aは、図14(c)に示す変動時間決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普通図柄用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動時間を決定する。

【0248】

そして、メインCPU110aは、普通図柄の変動開始時には、決定した普通図柄の変動時間に基づいて、普通図柄の変動時間の情報としての普通図柄変動指定コマンドを決定して、決定した普通図柄変動指定コマンドを演出制御基板120に送信することになる。

【0249】

図14(c)に示す変動時間決定テーブルの特徴として、時短遊技状態の変動時間(3秒または5秒)は、非時短遊技状態の変動時間(30秒または40秒)よりも短くなるように構成されている。

【0250】

(始動可動片の始動口開放態様決定テーブル)

図14(d)に示すように始動口開放態様決定テーブルには、停止普図データ(普通図柄)と、始動可動片15bの最大開放回数(S)と、始動可動片15bの開放時間と、始動可動片15bの閉鎖時間とが対応付けられている。

【0251】

メインCPU110aは、図14(d)に示す始動口開放態様決定テーブルを参照し、停止普図データに基づいて、始動可動片15bの最大開放回数(S)、開放時間、閉鎖時間、インターバル時間を決定する。

【0252】

本実施形態では、図14(d)に示す始動口開放態様決定テーブルでは、停止普図データ=02に基づく始動口開放態様が、停止普図データ=01に基づく始動口開放態様よりも有利な開放態様となっており、停止普図データ=03に基づく始動口開放態様が、停止普図データ=02に基づく始動口開放態様よりも有利な開放態様となっている。

【0253】

そして、図14(b)の停止図柄決定テーブルの普図停止用乱数値に示すように、時短遊技状態において当たりとなったときに、最も有利な開放態様となる停止普図データ=03が選択されることになる。

これにより、時短遊技状態では、非時短遊技状態よりも遊技者に有利に始動可動片15bが作動することになる。

【0254】

次に、遊技機1における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【0255】

(主制御基板110のメイン処理)

図15を用いて、主制御基板110のメイン処理を説明する。

【0256】

電源基板140により電源が供給されると、メインCPU110aにシステムリセットが発生し、メインCPU110aは、以下のメイン処理を行う。

【0257】

まず、ステップS10において、メインCPU110aは、メインRAM110cへのアクセスの許可設定、シリアル通信ポートの初期設定、ハード乱数の起動、ウォッチドッグタイマの初期設定、発射信号の設定等の起動処理を行う。

【0258】

ステップS11において、メインCPU110aは、電源投入時のメインRAM110

10

20

30

40

50

cのチェックサムを生成する。

【0259】

ステップS12において、メインCPU110aは、電源投入時に生成したメインRAM110cのチェックサムと電源遮断時に生成したメインRAM110cのチェックサムとを比較する。ここで、一致していれば正常と判定し、ステップS14に処理を移し、一致していなければエラーと判定し、ステップS13に処理を移す。

【0260】

ステップS13において、メインCPU110aは、電源遮断時の状態をクリアするため、メインRAM110cの使用領域をクリアする。

【0261】

ステップS14において、メインCPU110aは、CPU周辺のデバイスの初期設定を行う。具体的には、演出制御基板120への出力設定、使用するCTC（Counter Timer Circuit）の設定、使用するCTCの割込みタイマ（4ms）等を設定する。

【0262】

ステップS15において、メインCPU110aは、遊技状態等に基づいて、電源投入時コマンドを生成し、生成した電源投入時コマンドを演出制御基板120及び払出制御基板130に送信する。

【0263】

ステップS20において、メインCPU110aは、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値を更新する処理を行う。

【0264】

ステップS30において、メインCPU110aは、特別図柄判定用初期乱数値、大当たり図柄用初期乱数値、普通図柄判定用初期乱数値、普通図停止用初期乱数値の更新を行う。

【0265】

ステップS40において、メインCPU110aは、電源遮断フラグがONであるかを判定する。電源遮断フラグがONであると判定すると、電断に備えるためステップS41に処理を移し、電源遮断フラグがONでないと判定すると、ステップS20に処理を戻す。

【0266】

ここで、電源基板140は、停電（電圧低下）を検出すると、電断検知信号を主制御基板110に出力する。そして、電断検知信号を入力したメインCPU110aは、電源遮断フラグをONにする。このように、「電源遮断フラグ」とは、電源基板140が停電（電圧低下）を検出するとONになるものである。

【0267】

そして、電源が遮断しない限り、通常の遊技においては、所定の割込み処理が行われるまで、ステップS20とステップS30との処理を繰り返し行う。

【0268】

ステップS41において、メインCPU110aは、電源の遮断に備えて、各種データを不揮発性のメインRAM110cに記憶するバックアップ記憶処理を行う。

これにより、遊技機1の電源が遮断されるときに、各種データを電源遮断時にも保持することができる。

【0269】

ステップS42において、メインCPU110aは、電源遮断時のメインRAM110cのチェックサムを作成する。

【0270】

ステップS43において、メインCPU110aは、メインRAM110cへのアクセスを禁止に設定し、メインRAM110cの内容を保護する。その後、無限ループを行い、電源ダウンに備える。

【0271】

10

20

30

40

50

(主制御基板 110 のタイマ割込処理)

図 16 を用いて、主制御基板 110 のタイマ割込処理を説明する。

【0272】

主制御基板 110 に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期 (4 ミリ秒) 毎にクロックパルスが発生されることで、以下に述べるタイマ割込処理が実行される。

【0273】

まず、ステップ S100 において、メイン CPU 110 a は、メイン CPU 110 a のレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【0274】

ステップ S110 において、メイン CPU 110 a は、特別図柄時間カウンタの更新処理、特別電動役物の開放時間等などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図柄時間カウンタの更新処理、始動可動片 15 b の開閉時間の更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。具体的には、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、始動開放タイマカウンタ、始動閉鎖タイマカウンタから 1 を減算する処理を行う。

【0275】

ステップ S120 において、メイン CPU 110 a は、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、普通図柄判定用乱数値、普図停止用乱数値、普図時間用乱数値の乱数更新処理を行う。

具体的には、それぞれの乱数値及び乱数カウンタを +1 加算して更新する。なお、加算した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合 (乱数カウンタが 1 周した場合) には、乱数カウンタを 0 に戻し、その時の初期乱数値からそれぞれの乱数値を新たに更新する。

【0276】

ステップ S130 において、メイン CPU 110 a は、ステップ S30 と同様に、特別図柄判定用初期乱数値、大当たり図柄用初期乱数値、普通図柄判定用初期乱数値、普図停止用初期乱数値を更新する初期乱数値更新処理を行う。

【0277】

ステップ S200 において、メイン CPU 110 a は、入力制御処理を行う。

この処理において、メイン CPU 110 a は、一般入賞口検出スイッチ 12 a、第 1 大入賞口検出スイッチ 16 a、第 2 大入賞口検出スイッチ 17 a、第 1 始動口検出スイッチ 14 a、第 2 始動口検出スイッチ 15 a、ゲート検出スイッチ 13 a の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合には所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図 17 を用いて後述する。

【0278】

ステップ S300 において、メイン CPU 110 a は、大当たり抽選、特別図柄の表示制御、第 1 大入賞口 16 または第 2 大入賞口 17 の開閉制御、遊技状態の制御を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図 19 を用いて後述する。

【0279】

ステップ S400 において、メイン CPU 110 a は、普通図柄ゲート 13 に遊技球が通過したことを契機として、普通図柄抽選、普通図柄の表示制御、始動可動片 15 b の開閉制御を行うための普図普電制御処理を行う。詳しくは、図 26 を用いて後述する。

【0280】

ステップ S500 において、メイン CPU 110 a は、払出制御処理を行う。

この払出制御処理において、メイン CPU 110 a は、メイン RAM 110 c の賞球カウンタを参照し、払出し個数に対応する払出個数指定コマンドを生成して、生成した払出個数指定コマンドを払出制御基板 130 に送信する。

【0281】

ステップ S600 において、メイン CPU 110 a は、外部情報データ、始動口開閉ソ

10

20

30

40

50

レノイドデータ、第1大入賞口開閉ソレノイドデータ、第2大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データ、記憶数指定コマンドのデータ作成処理を行う。

【0282】

ステップS700において、メインCPU110aは、出力制御処理を行う。この処理において、上記S600で作成した外部情報データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第1大入賞口開閉ソレノイドデータ、第2大入賞口開閉ソレノイドデータの信号を出力させるポート出力処理を行う。

【0283】

また、ステップS700において、メインCPU110aは、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21および普通図柄表示装置22の各LEDを点灯させるために、上記S600で作成した特別図柄表示装置データと普通図柄表示装置データとを出力する表示装置出力処理を行う。また、ステップS700においては、メインCPU110aは、メインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板120に送信するコマンド送信処理も行う。

10

【0284】

ステップS800において、メインCPU110aは、ステップS100で退避した情報をメインCPU110aのレジスタに復帰させる。

【0285】

(主制御基板110の入力制御処理)

20

図17を用いて、主制御基板110の入力制御処理を説明する。

【0286】

ステップS210において、メインCPU110aは、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。

【0287】

この一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ12aから検出信号を入力したか否かの判定を行う。一般入賞口検出スイッチ12aから検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移す。

一般入賞口検出スイッチ12aから検出信号を入力した場合には、一般入賞口に対応する払出し個数を賞球カウンタに加算して更新した後、次のステップに処理を移す。

30

【0288】

ステップS220において、メインCPU110aは、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。

【0289】

この大入賞口検出スイッチ入力処理では、第1大入賞口検出スイッチ16aまたは第2大入賞口検出スイッチ17aから検出信号を入力したか否かの判定を行う。第1大入賞口検出スイッチ16aまたは第2大入賞口検出スイッチ17aから検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移す。

第1大入賞口検出スイッチ16aまたは第2大入賞口検出スイッチ17aからの検出信号を入力した場合には、大入賞口に対応する払出し個数を賞球カウンタに加算して更新するとともに、第1大入賞口16または第2大入賞口17に入賞した遊技球を計数するための大入賞口入球数(C)記憶領域に1を加算して更新した後、次のステップに処理を移す。

40

【0290】

ステップS230において、メインCPU110aは、第1始動口検出スイッチ入力処理を行う。

この第1始動口検出スイッチ入力処理では、第1始動口検出スイッチ14aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第1始動口14に入賞したか否かを判定して、所定のデータをセットする。詳しくは、図18を用いて後述する。

【0291】

50

ステップS240において、メインCPU110aは、第2始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第2始動口検出スイッチ入力処理では、後述する図16に示す第1始動口検出スイッチ入力処理と同様の処理を行う。

ただし、第1始動口検出スイッチ入力処理と第2始動口検出スイッチ入力処理と比較すると、データを記憶する領域が相違している。すなわち、第1始動口検出スイッチ入力処理における第1特別図柄保留数(U1)記憶領域が、第2始動口検出スイッチ入力処理では第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に代わり、第1始動口検出スイッチ入力処理における第1特別図柄乱数値記憶領域が、第2始動口検出スイッチ入力処理では第2特別図柄乱数値記憶領域に代わって構成されている。

【0292】

10

ステップS250において、メインCPU110aは、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。

【0293】

このゲート検出スイッチ入力処理は、まずゲート検出スイッチ13aから検出信号を入力したか否かの判定を行う。ゲート検出スイッチ13aから検出信号を入力していなければ、ゲート検出スイッチ入力処理を終了して、今回の入力制御処理を終了する。

【0294】

ゲート検出スイッチ13aから検出信号を入力した場合には、普通図柄保留数(G)記憶領域にセットされているデータが4未満であるか否かを判定して、普通図柄保留数(G)記憶領域が4未満であれば、普通図柄保留数(G)記憶領域に1を加算する。また、普通図柄保留数(G)記憶領域が4未満でなければ、ゲート検出スイッチ入力処理を終了し、今回の入力制御処理を終了する。

20

【0295】

普通図柄保留数(G)記憶領域に1を加算した後は、普通図柄判定用乱数値、普図停止用乱数値、普図時間用乱数値をそれぞれ取得して、取得した各種乱数値を普通図柄保留記憶領域にある所定の記憶部(第0記憶部～第4記憶部)に記憶する。

【0296】

(主制御基板110の第1始動口検出スイッチ入力処理)

図18を用いて、主制御基板110の第1始動口検出スイッチ入力処理を説明する。

【0297】

30

まず、ステップS230-1において、メインCPU110aは、第1始動口検出スイッチ14aからの検出信号を入力したか否かを判定する。

第1始動口検出スイッチ14aからの検出信号を入力した場合にはステップS230-2に処理を移し、第1始動口検出スイッチ14aからの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0298】

ステップS230-2において、メインCPU110aは、第1始動口14に対応する払出し個数を賞球カウンタに加算して更新する処理を行う。

【0299】

ステップS230-3において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域にセットされているデータが4未満であるか否かを判定する。第1特別図柄保留数(U1)記憶領域にセットされているデータが4未満であった場合には、ステップS230-4に処理を移し、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域にセットされているデータが4未満でない場合には、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

40

【0300】

ステップS230-4において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に「1」を加算して記憶する。

【0301】

ステップS230-5において、メインCPU110aは、特別図柄判定用乱数値を取得して、第1特別図柄乱数値記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索

50

していき、空いている記憶部に取得した特別図柄判定用乱数値を記憶する。

【0302】

ステップS230-6において、メインCPU110aは、大当たり図柄用乱数値を取得して、第1特別図柄乱数値記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した大当たり図柄用乱数値を記憶する。

【0303】

ステップS230-7において、メインCPU110aは、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値を取得して、第1特別図柄乱数値記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得したリーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値を記憶する。

10

【0304】

以上より、第1特別図柄乱数値記憶領域の所定の記憶部には、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値が記憶されることとなる。

【0305】

ステップS230-8において、メインCPU110aは、事前判定処理を行う。

この事前判定処理では、メインCPU110aは、メインRAM110cの遊技状態記憶領域を参照し、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされていないことにより、現在の遊技状態が非時短遊技状態であると判断した場合には、図11Aに示す大当たり抽選の事前判定テーブルを参照し、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセ

20

ットされていることにより、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判断した場合には、図13Aに示す大当たり抽選の事前判定テーブルを参照する。メインCPU110aは、この図11Aまたは図13Aに示す大当たり抽選の事前判定テーブルにおける、特別図柄表示装置の種類、今回取得した特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、始動口の判定情報を事前に示すための始動入賞情報を決定する。

【0306】

ステップS230-9において、メインCPU110aは、上記ステップS230-8の事前判定処理で決定された始動入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンドを、始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

30

【0307】

これにより、始動入賞情報を始動入賞指定コマンドとして演出制御基板120へ送信することができ、始動入賞指定コマンドを受信した演出制御基板120のサブCPU120aは、始動入賞指定コマンドを解析し、今回の第1始動口への遊技球の入賞を契機とする特別図柄の変動表示が開始される前から、事前に所定の演出を実行することができる。

【0308】

ステップS230-10において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域されている値を参照し、上記ステップS230-4で更新された第1特別図柄保留数(U1)に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

40

【0309】

なお、第2始動口検出スイッチ入力処理においても、メインCPU110aは、本ステップS230-8～S230-10と同様に、非時短遊技状態であれば図11Bに示す事前判定テーブル、時短遊技状態であれば図13Bに示す事前判定テーブルを参照して入賞情報が生成され、入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンド、第2特別図柄保留数(U2)に対応する特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板120へ送信される。

【0310】

(主制御基板110の特図特電制御処理)

図19を用いて、主制御基板110の特図特電制御処理を説明する。

【0311】

50

まず、メインCPU110aは、ステップS301において特図特電処理データの値をロードし、ステップS302においてロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、特図特電処理データ=0であれば特別図柄記憶判定処理（ステップS310）に処理を移し、特図特電処理データ=1であれば特別図柄変動処理（ステップS320）に処理を移し、特図特電処理データ=2であれば特別図柄停止処理（ステップS330）に処理を移し、特図特電処理データ=3であれば大当たり遊技処理（ステップS340）に処理を移し、特図特電処理データ=4であれば大当たり遊技終了処理（ステップS350）に処理を移す。

この「特図特電処理データ」は、後述するように特図特電制御処理の各サブルーチンの中で必要に応じてセットされていくので、その遊技において必要なサブルーチンが適宜処理されていくことになる。

10

【0312】

ステップS310の特別図柄記憶判定処理においては、メインCPU110aは、大当たり判定処理、停止表示する特別図柄の決定をする特別図柄決定処理、特別図柄の変動時間を決定する変動時間決定処理等を行う。この特別図柄記憶判定処理については、詳しくは図20を用いて、後述することにする。

【0313】

ステップS320の特別図柄変動処理においては、メインCPU110aは、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する処理を行い、特別図柄の変動時間が経過した場合には、ステップS330の特別図柄停止処理に移行させる処理を行う。この特別図柄変動処理については、詳しくは図22を用いて、後述することにする。

20

【0314】

ステップS330の特別図柄停止処理においては、メインCPU110aは、停止表示された特別図柄（大当たり図柄、小当たり図柄、ハズレ図柄）に対応する処理を行うとともに、時短回数（J）、時短遊技フラグ、高確率遊技回数（X）、高確率遊技フラグの設定処理を行う。この特別図柄停止処理については、詳しくは図23を用いて、後述することにする。

【0315】

ステップS340の大当たり遊技処理においては、メインCPU110aは、大当たり遊技を制御する処理を行う。この大当たり遊技処理については、詳しくは図24を用いて、後述することにする。

30

【0316】

ステップS350の大当たり遊技終了処理においては、メインCPU110aは、高確率遊技状態または低確率遊技状態のいずれかの確率遊技状態を決定するとともに、時短遊技状態または非時短遊技状態のいずれかの遊技状態を決定する処理を行う。この大当たり遊技終了処理については、詳しくは図25を用いて、後述することにする。

【0317】

（主制御基板110の特別図柄記憶判定処理）

図20を用いて、主制御基板110の特別図柄記憶判定処理を説明する。

【0318】

ステップS310-1において、メインCPU110aは、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。

40

メインCPU110aは、特別図柄の変動表示中であれば（特別図柄時間カウンタ≠0）、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、特別図柄の変動表示中でなければ（特別図柄時間カウンタ=0）、ステップS310-2に処理を移す。

【0319】

ステップS310-2において、メインCPU110aは、特別図柄の変動中ではない場合には、第2特別図柄保留数（U2）記憶領域が1以上であるかを判定する。

メインCPU110aは、第2特別図柄保留数（U2）記憶領域が1以上であると判定した場合にはステップS310-3に処理を移し、第2特別図柄保留数（U2）記憶領域

50

が1以上でない場合にはステップS310-4に処理を移す。

【0320】

ステップS310-3において、メインCPU110aは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている値から1を減算して更新する。

【0321】

ステップS310-4において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域が1以上であるかを判定する。

メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域が1以上であると判定した場合にはステップS310-5に処理を移し、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域が1以上でない場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

10

【0322】

ステップS310-5において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている値から1を減算して更新する。

【0323】

ステップS310-6において、メインCPU110aは、上記ステップS310-2～S310-5において減算された特別図柄保留数(U)記憶領域に対応する特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、第1特別図柄乱数値記憶領域または第2特別図柄記憶領域にある第1記憶部～第4記憶部に記憶された各データを1つ前の記憶部にシフトさせる。ここで、第1記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域(第0記憶部)にシフトさせる。このとき、第1記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域(第0記憶部)に上書きしてシフトするので、既に判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれていたデータは特別図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。これにより、前回の遊技で用いた特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値が消去されることになる。

20

【0324】

なお、本実施形態では、ステップS310-2～S310-6において第2特別図柄記憶領域を第1特別図柄乱数値記憶領域よりも優先させてシフトさせることとしたが、始動口に入賞した順序で、第1特別図柄乱数値記憶領域または第2特別図柄記憶領域をシフトさせてもよいし、第1特別図柄乱数値記憶領域を第2特別図柄記憶領域よりも優先させてシフトさせてもよい。

30

【0325】

ステップS310-7において、メインCPU110aは、上記ステップS310-2またはステップS310-4で減算された第1特別図柄保留数(U1)記憶領域または第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に基づいて、特別図柄記憶指定コマンドを決定し、決定した特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0326】

ステップS311において、メインCPU110aは、上記ステップS310-6において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれたデータ(特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値)に基づいて、大当たり判定処理を実行する。詳しくは、図21を用いて、後述する。

40

【0327】

ステップS312においては、メインCPU110aは、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定処理を行う。変動パターン決定処理は、メインRAM110cの遊技状態記憶領域の時短遊技フラグ記憶領域において時短遊技フラグがセットされているか否かを確認し、時短遊技フラグがセットされていなければ図10Aまたは図10Bに示す変動パターン決定テーブルを参照し、時短遊技フラグがセットされていれれば図11Aまたは図11Bに示す変動パターン決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置(始動口の種別)、大当たり抽選の結果、停止する特別図柄の種類、特別図柄保留数(U)、取得したリーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。

50

【0328】

ステップS313において、メインCPU110aは、上記ステップS312において決定した特別図柄の変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0329】

ステップS314において、メインCPU110aは、変動開始時の遊技状態を確認し、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0330】

ステップS315において、メインCPU110aは、上記ステップS312において決定した変動パターンに基づく特別図柄の変動時間（カウンタ値）を特別図柄時間カウンタにセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記S110において4ms毎に減算処理されていく。

10

【0331】

ステップS316において、メインCPU110aは、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に特別図柄の変動表示（LEDの点滅）を行わせるための変動表示データを所定の処理領域にセットする。これにより、所定の処理領域に変動表示データがセットされていると、上記ステップS600でLEDの点灯または消灯のデータが適宜作成され、作成されたデータがステップS700において出力されることで、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21の変動表示が行われる。

20

【0332】

ステップS317において、メインCPU110aは、特図特電処理データ=1をセットし、図22に示す特別図柄変動処理に移す準備を行い、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0333】

（主制御基板110の大当たり判定処理）

図21を用いて、主制御基板110の大当たり判定処理を説明する。

【0334】

ステップS311-1において、メインCPU110aは、上記ステップS310-6において判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれた特別図柄判定用乱数値が「大当たり」の乱数値であるか否かを判定する。

30

【0335】

具体的には、上記ステップS310-6においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第1特別図柄乱数値記憶領域である場合には、図5（a）に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照し、上記ステップS310-6においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第2特別図柄記憶領域である場合には、図5（b）に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照して、特別図柄判定用乱数値が「大当たり」であるか否かを判定する。その判定結果として、大当たりと判定された場合にはステップS311-2に処理を移し、大当たりと判定されなかった場合にはステップS311-5に処理を移す。

【0336】

40

ステップS311-2において、メインCPU110aは、上記ステップS310-6において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれた大当たり図柄用乱数値を判定して、特別図柄の種類（停止特図データ）を決定し、決定した停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする大当たり図柄決定処理を行う。

【0337】

具体的には、図6（b）に示す大当たりにおける図柄決定テーブルを参照し、判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれた大当たり図柄用乱数値に基づいて、停止する特別図柄の種類を示す停止特図データを決定し、決定した停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする。

【0338】

50

なお、決定された特別図柄は、後述するように図 2 3 の特別図柄停止処理において「大当たり」を判定するのに用いられるとともに、図 2 4 の大当たり遊技処理において大入賞口の作動態様を決定するのににも用いられ、図 2 5 の大当たり遊技終了処理において大当たり終了後の遊技状態を決定するためにも用いられる。

【0339】

ステップ S 3 1 1 - 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 1 1 - 2 で決定された大当たりの停止特図データに基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0340】

ステップ S 3 1 1 - 4 において、メイン CPU 1 1 0 a は、遊技状態記憶領域（時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域）にセットされた情報から大当たり当選時の遊技状態を判定し、大当たり当選時の遊技状態を示す遊技状態情報を遊技状態バッファにセットする。具体的には、時短遊技フラグと高確率遊技フラグの両方がセットされていなければ 0 0 H をセットし、時短遊技フラグはセットされていないが高確率遊技フラグはセットされていれば 0 1 H をセットし、時短遊技フラグがセットされているが高確率遊技フラグがセットされていなければ 0 2 H をセットし、時短遊技フラグと高確率遊技フラグとの両方がセットされていれば 0 3 H をセットする。

【0341】

このように遊技状態記憶領域（時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域）とは別に、遊技状態バッファに大当たり当選時の遊技状態をセットすることとしたのは、大当たり遊技中には遊技状態記憶領域（時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域）にある高確率遊技フラグや時短遊技フラグがリセットされてしまうため、大当たり終了後に大当たりの当選時の遊技状態に基づいて、新たに大当たり終了時の遊技状態を決定する場合には、遊技状態記憶領域を参照することができないからである。このため、遊技状態記憶領域とは別に、大当たり当選時の遊技状態を示す遊技情報を記憶するための遊技状態バッファを設けることにより、大当たり終了後に遊技状態バッファにある遊技情報を参照することで、大当たり当選時の遊技状態に基づいて新たに大当たり終了後の遊技状態（時短遊技状態や時短回数など）を設定できる。

【0342】

ステップ S 3 1 1 - 5 において、メイン CPU 1 1 0 a は、図 6（a）の図柄決定テーブルを参照してハズレ用の特別図柄を決定し、決定したハズレ用の停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする。

【0343】

ステップ S 3 1 1 - 6 において、メイン CPU 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 1 1 - 5 で決定されたハズレの停止特図データに基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の大当たり判定処理を終了する。

【0344】

（主制御基板 1 1 0 の特別図柄変動処理）

図 2 2 を用いて、特別図柄変動処理を説明する。

【0345】

ステップ S 3 2 0 - 1 において、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 5 においてセットされた特別図柄の変動時間が経過したか否か（特別図柄時間カウンタ = 0 か？）を判定する。

メイン CPU 1 1 0 a は、特別図柄の変動時間が経過したと判定したときには、ステップ S 3 2 0 - 2 に処理を移し、特別図柄の変動時間を経過していないと判定した場合には、今回の特別図柄変動処理を終了する。

【0346】

ステップ S 3 2 0 - 2 において、メイン CPU 1 1 0 a は、セットされた時間を経過したと判定した場合には、上記ステップ S 3 1 6 でセットされた変動表示データをクリアし

10

20

30

40

50

て、上記ステップS 3 1 1－2、S 3 1 1－5でセットされた特別図柄を第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に停止表示させるための、停止特図データを所定の表示用処理領域にセットする。これにより、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に特別図柄が停止表示され、遊技者に大当たりの判定結果が報知されることとなる。

【0347】

ステップS 3 2 0－3において、メインCPU110aは、図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0348】

ステップS 3 2 0－4において、メインCPU110aは、上記のようにして特別図柄の停止表示を開始したら、特別図柄時間カウンタに図柄停止時間（0.5秒＝125カウンタ）をセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記S 1 1 0において4ms毎に1を減算して更新されていく。

10

【0349】

ステップS 3 2 0－5において、メインCPU110aは、特図特電処理データに2をセットし、図23に示す特別図柄停止処理に移す準備を行い、今回の特別図柄変動処理を終了する。

【0350】

（主制御基板110の特別図柄停止処理）

図23を用いて、特別図柄停止処理を説明する。

20

【0351】

ステップS 3 3 0－1において、メインCPU110aは、上記ステップS 3 2 0－4においてセットされた特別図柄の停止時間が経過したか否か（特別図柄時間カウンタ＝0か？）を判定する。その結果、停止時間を経過していると判定した場合には、ステップS 3 3 0－2に処理を移し、停止時間を経過していないと判定した場合には、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【0352】

ステップS 3 3 0－2において、メインCPU110aは、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされているか否かを判定し、時短遊技フラグ記憶領域にフラグがセットされている場合には、時短回数（J）記憶領域に記憶されている時短回数（J）から1を減算して更新し、新たな時短回数（J）が「0」か否かを判定する。その結果、時短回数（J）が「0」である場合には、時短遊技フラグ記憶領域にセットされている時短遊技フラグをクリアし、時短回数（J）が「0」でない場合には、時短遊技フラグ記憶領域に記憶されている時短遊技フラグをセットしたまま、ステップS 3 3 0－3に処理を移す。一方、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされていない場合には、そのままステップS 3 3 0－3に処理を移す。

30

【0353】

ステップS 3 3 0－3において、メインCPU110aは、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされているか否かを判定し、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされている場合には、高確率遊技回数（X）記憶領域に記憶されている高確率遊技回数（X）から1を減算して更新し、新たな高確率遊技回数（X）が「0」か否かを判定する。その結果、高確率遊技回数（X）が「0」である場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に記憶されている高確率遊技フラグをクリアし、高確率遊技回数（X）が「0」でない場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に記憶されている高確率遊技フラグをセットしたまま、ステップS 3 3 0－4に処理を移す。一方、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされていない場合には、そのままステップS 3 3 0－4に処理を移す。

40

【0354】

ステップS 3 3 0－4において、メインCPU110aは、現在の遊技状態を確認し、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

50

【0355】

ステップS330-5において、メインCPU110aは、大当たりであるか否かを判定する。具体的には停止特図データ記憶領域に記憶されている停止特図データが大当たり図柄（停止特図データ=01~07?）のものであるか否かを判定する。ここで、大当たり図柄と判定された場合には、ステップS330-6に処理を移し、大当たり図柄と判定されなかった場合には、ステップS330-11に処理を移す。

【0356】

ステップS330-6において、メインCPU110aは、遊技状態や時短回数をリセットする。具体的には、高確率遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数（X）記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、時短回数（J）記憶領域に記憶されているデータをクリアする。

10

【0357】

ステップS330-7において、メインCPU110aは、特図特電処理データに3をセットし、図24に示す大当たり遊技処理に移す準備を行う。

【0358】

ステップS330-8において、メインCPU110aは、大当たり開始準備設定処理を行う。

【0359】

この大当たり開始準備設定処理では、図8に示す特別電動役物作動態様決定テーブルを参照して、停止特図データに基づいて、図9に示す大当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル群から、「第1大当たりTBL」、「第2大当たりTBL」、「第3大当たりTBL」、「第4大当たりTBL」のいずれかの入賞口開放態様決定テーブルを決定する。

20

【0360】

ステップS330-9において、メインCPU110aは、上記ステップS330-8で決定された入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、特別遊技の種類（第1大当たり遊技~第4大当たり遊技、小当たり遊技）を判定し、特別遊技の種類に応じたオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0361】

ステップS330-10において、メインCPU110aは、上記ステップS330-13または上記ステップS330-8で決定された入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、開始インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。本処理を終了したら、今回の特別図柄停止処理を終了する。

30

【0362】

ステップS330-11において、メインCPU110aは、特図特電処理データに0をセットし、図20に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す準備を行い、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【0363】

（主制御基板110の大当たり遊技処理）

図24を用いて、大当たり遊技処理を説明する。

【0364】

まず、ステップS340-1において、メインCPU110aは、現在オープニング中であるか否かを判定する。具体的には、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に「0」が記憶されていれば、現在オープニング中であるので、ラウンド遊技回数（R）記憶領域を参照し、現在オープニング中であるか判定する。現在オープニング中であると判定した場合には、ステップS340-2に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には、ステップS340-6に処理を移す。

40

【0365】

ステップS340-2において、メインCPU110aは、上記ステップS330-10で決定された開始インターバル時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ=0であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ=0となったら、開

50

始インターバル時間を経過したと判定する。その結果、開始インターバル時間を経過していない場合には、今回の大当たり遊技処理を終了し、開始インターバル時間を経過している場合にはステップS 3 4 0 - 3 に処理を移す。

【0 3 6 6】

ステップS 3 4 0 - 3 において、メインCPU 1 1 0 a は、大当たり開始設定処理を行う。

【0 3 6 7】

大当たり開始設定処理は、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に、記憶されている現在のラウンド遊技回数（R）に「1」を加算して記憶する。ここでは、まだラウンド遊技が1回も行われていないので、ラウンド遊技回数（R）記憶領域には「1」が記憶されること

10

【0 3 6 8】

ステップS 3 4 0 - 4 において、メインCPU 1 1 0 a は、大入賞口開放処理を行う。

【0 3 6 9】

大入賞口開放処理は、まず開放回数（K）記憶領域に記憶されている開放回数（K）に「1」を加算して更新する。また、第1大入賞口開閉扉1 6 b または第2大入賞口開閉扉1 7 b を開放するために、第1大入賞口開閉ソレノイド1 6 c または第2大入賞口開閉ソレノイド1 7 c を通電させる通電データをセットするとともに、上記ステップS 3 3 0 - 8 で決定された大入賞口開放態様決定テーブル（図9参照）を参照して、現在のラウンド遊技回数（R）及び開放回数（K）に基づいて、第1大入賞口1 6 または第2大入賞口1 7 の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

20

【0 3 7 0】

ステップS 3 4 0 - 5 において、メインCPU 1 1 0 a は、K = 1 であるか否かを判定し、K = 1 であった場合には、演出制御基板1 2 0 にラウンド回数の情報を送信するため、ラウンド遊技回数（R）に応じて大入賞口開放（R）ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。例えば、大当たりの1ラウンド目の開始においては、ラウンド遊技回数（R）が「1」にセットされ、K = 1 となっているので、大入賞口開放1ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。一方、K = 1 でない場合には、大入賞口開放（R）ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットせずに、大当たり遊技処理を終了する。すなわち、K = 1 である場合というのはラウンドの開始を意味するので、ラウンドの開始のときのみ、大入賞口開放（R）ラウンド指定コマンドを送信するようにしている。

30

【0 3 7 1】

ステップS 3 4 0 - 6 において、メインCPU 1 1 0 a は、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、予め設定されたラウンド遊技を全て終了した後の処理をいうものである。したがって、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップS 3 4 0 - 1 8 に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には、ステップS 3 4 0 - 7 に処理が移される。

【0 3 7 2】

ステップS 3 4 0 - 7 において、メインCPU 1 1 0 a は、大入賞口の閉鎖中であるか否かを判定する。具体的には、第1大入賞口開閉ソレノイド1 6 c または第2大入賞口開閉ソレノイド1 7 c を通電させる通電データがセットされている否かが判定される。その結果、大入賞口の閉鎖中と判定された場合には、ステップS 3 4 0 - 8 に処理を移し、大入賞口の閉鎖中でないと判定された場合には、ステップS 3 4 0 - 9 に処理を移す。

40

【0 3 7 3】

ステップS 3 4 0 - 8 において、メインCPU 1 1 0 a は、後述するステップS 3 4 0 - 1 0 において設定された閉鎖時間が経過したか判定される。なお、閉鎖時間は、後述するステップS 3 4 0 - 1 0 において開始インターバル時間と同様に特別遊技タイマカウンタにセットされ、特別遊技タイマカウンタ = 0 であるか否かで判定される。その結果、閉鎖時間を経過していない場合には、大入賞口の閉鎖を維持するため大当たり遊技処理を終

50

了し、閉鎖時間を経過している場合には大入賞口を開放させるためステップS 3 4 0 - 4 に処理を移す。

【0 3 7 4】

ステップS 3 4 0 - 9において、メインCPU 1 1 0 aは、大入賞口の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。

【0 3 7 5】

この「開放終了条件」は、大入賞口入球カウンタ（C）の値が規定個数（9個）に達したこと、または開放回数（K）における1回あたりの開放時間を経過したこと（特別遊技タイマカウンタ=0となったこと）が該当する。

そして、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップS 3 4 0 - 1 0 に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

10

【0 3 7 6】

ステップS 3 4 0 - 1 0において、メインCPU 1 1 0 aは、大入賞口閉鎖処理を行う。

【0 3 7 7】

大入賞口閉鎖処理は、第1大入賞口開閉扉1 6 bまたは第2大入賞口開閉扉1 7 bを閉鎖するために、第1大入賞口開閉ソレノイド1 6 cまたは第2大入賞口開閉ソレノイド1 7 cを通电させる通电データを停止する。次に、上記ステップS 3 3 0 - 8で決定された大入賞口開放態様決定テーブル（図9）を参照して、現在のラウンド遊技回数（R）及び開放回数（K）に基づいて、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7の閉鎖時間（閉鎖インターバル時間または1回の閉鎖時間）を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口が閉鎖することになる。

20

【0 3 7 8】

ステップS 3 4 0 - 1 1において、メインCPU 1 1 0 aは、1回のラウンドが終了したか否かを判定する。具体的には、1回のラウンドは、大入賞口入球カウンタ（C）の値が規定個数（9個）に達したこと、または開放回数（K）が最大開放回数となることを条件に終了するので、かかる条件が成立したか否かを判定する。

そして、1回のラウンドが終了したと判定した場合にはステップS 3 4 0 - 1 2 に処理を移し、1回のラウンドが終了していないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

30

【0 3 7 9】

ステップS 3 4 0 - 1 2において、メインCPU 1 1 0 aは、開放回数（K）記憶領域に0をセットするとともに、大入賞口入球数（C）記憶領域に0をセットするラウンドデータ初期化処理を行う。すなわち、開放回数（K）記憶領域および大入賞口入球数（C）記憶領域をクリアする。ただし、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数（R）はクリアしない。

【0 3 8 0】

ステップS 3 4 0 - 1 3において、メインCPU 1 1 0 aは、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数（R）が最大であるか否かを判定する。ラウンド遊技回数（R）が最大である場合には、ステップS 3 4 0 - 1 5 に処理を移し、ラウンド遊技回数（R）が最大でない場合には、ステップS 3 4 0 - 1 4 に処理を移す。

40

【0 3 8 1】

ステップS 3 4 0 - 1 4において、メインCPU 1 1 0 aは、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に、記憶されている現在のラウンド遊技回数（R）に「1」を加算して記憶して、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0 3 8 2】

ステップS 3 4 0 - 1 5において、メインCPU 1 1 0 aは、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数（R）をリセットする。

【0 3 8 3】

50

ステップS340-16において、メインCPU110aは、上記ステップS330-8で決定された大入賞口開放態様決定テーブル（図9参照）に基づいて、特別遊技の種類（長当たり遊技、短当たり遊技、発展当たり遊技）を判定し、特別遊技の種類に応じたエンディング指定コマンドを演出制御基板120に送信するために演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0384】

ステップS340-17において、メインCPU110aは、上記ステップS330-8で決定された大入賞口開放態様決定テーブル（図9参照）に基づいて、大当たりの種類に応じた終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0385】

ステップS340-18において、メインCPU110aは、設定された終了インターバル時間を経過したか否かを判定し、終了インターバル時間を経過したと判定した場合にはステップS340-19において、メインCPU110aは、特図特電処理データに4をセットし、図25に示す大当たり遊技終了処理に移す準備を行う。一方、終了インターバル時間を経過していないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0386】

（主制御基板110の大当たり遊技終了処理）

図25を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。

【0387】

ステップS350-1において、メインCPU110aは、停止特図データ記憶領域にセットされた停止特図データ及び遊技状態バッファにある遊技情報をロードする。

【0388】

ステップS350-2において、メインCPU110aは、図7に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記S350-1においてロードした停止特図データ及び遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、大当たり終了時に高確率遊技フラグ記憶領域に高確率フラグをセットさせるか否かの処理を行う。例えば、停止特図データが「01」であれば、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率フラグをセットする。

【0389】

ステップS350-3において、メインCPU110aは、図7に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記S350-1においてロードした停止特図データ及び遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、高確率遊技状態の残り変動回数（X）記憶領域に所定の回数をセットさせる。例えば、停止特図データが「01」であれば、高確率遊技状態の残り変動回数（X）記憶領域に84回をセットする。

【0390】

ステップS350-4において、メインCPU110aは、図7に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記S350-1においてロードした停止特図データ及び遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットさせるか否かの処理を行う。例えば、停止特図データが「04」の場合に、遊技状態バッファにある遊技情報が00Hのときには時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットしないが、遊技状態バッファにある遊技情報が01H、02Hまたは03Hのときには時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットする。

【0391】

ステップS350-5において、メインCPU110aは、図7に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記S350-1においてロードした停止特図データ及び遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、時短遊技状態の残り変動回数（J）記憶領域に所定の回数をセットさせる。例えば、停止特図データが「04」の場合に、遊技状態バッファにある遊技情報が00Hのときには時短遊技状態の残り変動回数（J）記憶領域に0回をセットし、遊技状態バッファにある遊技情報が01H、02Hまたは03Hのときには時短遊技状態の残り変動回数（J）記憶領域に80回をセットする。

【0392】

ステップS350-6において、メインCPU110aは、遊技状態を確認し、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0393】

ステップS350-7において、メインCPU110aは、特図特電処理データに0をセットし、図20に示す特別図柄記憶判定処理に移す準備を行い、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。

【0394】

(主制御基板110の普図普電制御処理)

図26を用いて、普図普電制御処理を説明する。

【0395】

まず、ステップS401において普図普電処理データの値をロードし、ステップS402においてロードした普図普電処理データから分岐アドレスを参照し、普図普電処理データ=0であれば普通図柄変動処理(ステップS410)に処理を移し、普図普電処理データ=1であれば普通電動役物制御処理(ステップS420)に処理を移す。詳しくは、図27、図28を用いて後述する。

【0396】

(主制御基板の普通図柄変動処理)

図27を用いて、普通図柄変動処理を説明する。

【0397】

ステップS410-1において、メインCPU110aは、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定する。普通図柄の変動表示中であればステップS410-9に処理を移し、普通図柄の変動表示中でなければステップS410-2に処理を移す。

【0398】

ステップS410-2において、メインCPU110aは、普通図柄の変動表示中でない場合には、普通図柄保留数(G)記憶領域に記憶された普通図柄の保留数(G)が1以上であるかを判定する。保留数(G)が「0」の場合には普通図柄の変動表示は行われないため、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【0399】

ステップS410-3において、メインCPU110aは、ステップS410-2において、普通図柄の保留数(G)が「1」以上であると判定した場合には、普通図柄保留数(G)記憶領域に記憶されている値(G)から「1」を減算した新たな保留数(G)を記憶する。

【0400】

ステップS410-4において、メインCPU110aは、普通図柄保留記憶領域に記憶された普通図柄判定用乱数値のシフト処理を行う。具体的には、第1記憶部～第4記憶部に記憶された各乱数値を1つ前の記憶部にシフトさせる。このとき、普通図柄保留記憶領域の第1記憶部に記憶されている普通図柄判定用乱数値は、普通図柄保留記憶領域の判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれるとともに、既に判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれていた乱数値は普通図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。

【0401】

ステップS410-5において、メインCPU110aは、普通図柄保留記憶領域の判定記憶部(第0記憶部)に記憶された普通図柄判定用乱数値が「当たり」ものであるかの判定を行う。

具体的には、図14(a)に示す当たり判定テーブルを参照し、取得した普通図柄判定用乱数値を上記のテーブルに照らし合わせて当たりか否かの判定を行う。例えば、上記テーブルによれば、非時短遊技状態であれば「0」～「15」の当たり乱数のうち「0」の1個の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定され、時短遊技状態であれば「0」～「15」の当たり乱数のうち「0」～「14」の15個の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定され、その他の乱数値はハズレと判定される。

【0402】

10

20

30

40

50

ステップS 4 1 0－6において、メインCPU 1 1 0 aは、上記ステップS 4 1 0－5の当たり判定処理の判定の結果を参照して、普通図柄決定処理を行う。

【0 4 0 3】

この普通図柄決定処理は、図1 4（b）に示す停止図柄決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図停止用乱数値とに基づいて、停止表示する普通図柄（停止普図データ）を決定し、決定した停止普図データを停止普図データ記憶領域にセットする。そして、メインCPU 1 1 0 aは、決定した停止普図データに基づいた普図指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、停止普図データの情報を演出制御基板1 2 0に送信する。

【0 4 0 4】

ステップS 4 1 0－7において、メインCPU 1 1 0 aは、普通図柄の変動時間決定処理を行う。

【0 4 0 5】

この普通図柄の変動時間決定処理は、図1 4（c）に示す変動時間決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図時間用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動時間を決定する。そして、決定した普通図柄の変動時間に対応するカウンタを普通図柄時間カウンタにセットする。なお、普通図柄時間カウンタは、上記ステップS 1 1 0において、4 m s 毎に減算処理される。

【0 4 0 6】

さらに、普通図柄の変動時間決定処理では、普通図柄の変動時間が決定された後、決定した普通図柄の変動時間に基づいた普図変動指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、普通図柄の変動時間の情報を演出制御基板1 2 0に送信する。

【0 4 0 7】

ステップS 4 1 0－8において、メインCPU 1 1 0 aは、普通図柄表示装置2 2において普通図柄の変動表示を開始する。普通図柄の変動表示というのは、普通図柄表示装置2 2においてLEDを所定の間隔で点滅させるものである。この普通図柄の変動表示は、上記ステップS 4 1 0－7において設定された時間だけ継続して行われることとなる。本処理を終了すると、今回の普通図柄変動処理が終了する。

【0 4 0 8】

ステップS 4 1 0－9において、メインCPU 1 1 0 aは、上記ステップS 4 1 0－1 1において普通図柄の変動表示中であると判定した場合、設定された変動時間を経過したか否かを判定する。すなわち、普通図柄時間カウンタ＝0であるか否かを判定する。その結果、設定された変動時間を経過していないと判定した場合には、そのまま変動表示を継続して行う必要があるため、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【0 4 0 9】

ステップS 4 1 0－1 0において、メインCPU 1 1 0 aは、設定された変動時間を経過したと判定した場合には、普通図柄表示装置2 2における普通図柄の変動を停止する。このとき、普通図柄表示装置2 2には、ステップS 4 1 0－6において停止普図データ記憶領域にセットされた普通図柄のデータに対応する普通図柄（当たり図柄またはハズレ図柄）が停止表示する。これにより、普通図柄抽選の抽選結果が遊技者に報知されることとなる。

【0 4 1 0】

ステップS 4 1 0－1 1において、メインCPU 1 1 0 aは、停止普図データ記憶領域にセットされた普通図柄のデータが当たり図柄であるか否かを判定し、普通図柄が当たり図柄であった場合には、ステップS 4 1 0－1 2に処理を移し、設定されていた普通図柄がハズレ図柄であった場合には、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【0 4 1 1】

ステップS 4 1 0－1 2において、メインCPU 1 1 0 aは、普図普電処理データ＝1をセットし、普通電動役物制御処理に処理を移す。

【0 4 1 2】

10

20

30

40

50

ステップS 4 1 0－1 3において、メインCPU 1 1 0 aは、第2始動口1 5の始動可動片1 5 bの開放態様を決定するための開放態様決定処理を行う。

【0 4 1 3】

この開放時間設定処理は、図1 4（d）に示す始動口開放態様決定テーブルを参照し、停止普図データに基づいて、始動可動片1 5 bの最大開放回数（S）、開放時間、閉鎖時間、インターバル時間を決定する。

【0 4 1 4】

ステップS 4 1 0－1 4において、メインCPU 1 1 0 aは、上記ステップS 4 1 0－1 3で決定された始動可動片1 5 bの開放時間を、メインRAM 1 1 0 cの始動開放タイマカウンタにセットする。

10

【0 4 1 5】

ステップS 4 1 0－1 5において、メインCPU 1 1 0 aは、始動口開閉ソレノイド1 5 cに通電を開始して、今回の普通図柄変動処理を終了する。これにより、始動可動片1 5 bが作動して第2始動口1 5が開放することとなる。

【0 4 1 6】

（主制御基板1 1 0の普通電動役物制御処理）

図2 8を用いて、普通電動役物制御処理を説明する。

【0 4 1 7】

ステップS 4 2 0－1において、メインCPU 1 1 0 aは、当該普通電動役物制御処理中において、第2始動口1 5に予め設定された最大入賞個数（例えば1 0個）の入賞があったか否かを判定する。

20

最大入賞個数（例えば1 0個）の入賞があったと判定した場合には、ステップS 4 2 0－1 4に処理を移し、最大入賞個数（例えば1 0個）の入賞があったと判定しなかった場合には、ステップS 4 2 0－2に処理を移す。

【0 4 1 8】

ステップS 4 2 0－2において、メインCPU 1 1 0 aは、第2始動口1 5の開放時間が経過したか否かを判定する。すなわち、始動開放タイマカウンタ＝0であるか否かを判定する。

第2始動口1 5の開放時間が経過したと判定した場合には、ステップS 4 2 0－3に処理を移し、第2始動口1 5の開放時間が経過したと判定しなかった場合には、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

30

【0 4 1 9】

ステップS 4 2 0－3において、メインCPU 1 1 0 aは、第2始動口1 5が閉鎖中か否かを判定する。すなわち、始動口開閉ソレノイド1 5 cに通電開始データがセットされているかを判定する。

第2始動口1 5が閉鎖中であると判定した場合には、ステップS 4 2 0－6に処理を移し、第2始動口1 5が閉鎖中でないと判定した場合には、ステップS 4 2 0－4に処理を移す。

【0 4 2 0】

ステップS 4 2 0－4において、メインCPU 1 1 0 aは、始動口開閉ソレノイド1 5 cの通電を停止する。これにより、第2始動口1 5は閉鎖態様に復帰し、再び遊技球の入球が不可能または困難となる。

40

【0 4 2 1】

ステップS 4 2 0－5において、メインCPU 1 1 0 aは、上記ステップS 4 1 0－1 3で決定された始動可動片1 5 bの閉鎖時間を、メインRAM 1 1 0 cの始動閉鎖タイマカウンタにセットする。

【0 4 2 2】

ステップS 4 2 0－6において、メインCPU 1 1 0 aは、第2始動口1 5の閉鎖時間が経過したか否かを判定する。すなわち、始動閉鎖タイマカウンタ＝0であるか否かを判定する。

50

第2始動口15の閉鎖時間が経過したと判定した場合には、ステップS420-7に処理を移し、第2始動口15の閉鎖時間が経過したと判定しなかった場合には、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【0423】

ステップS420-7において、メインCPU110aは、メインRAM110cの始動開放回数カウンタに記憶されている回数が、上記ステップS410-13で決定された始動可動片15bの最大開放回数となったか否かを判定する。

最大開放回数となったと判定した場合には、ステップS420-14に処理を移し、最大開放回数となっていないと判定した場合には、ステップS420-8に処理を移す。

【0424】

ステップS420-8において、メインCPU110aは、インターバル時間が開始（計時）されているか否かを判定する。すなわち、ステップS420-10で後述するインターバル開始済フラグがセットされているか否かを判定する。

インターバル時間が開始されていると判定した場合には、ステップS420-11に処理を移し、インターバル時間が開始されていないと判定した場合には、ステップS420-9に処理を移す。

【0425】

ステップS420-9において、メインCPU110aは、メインRAM110cの始動開放回数カウンタに1を加算する開放回数の更新処理を行う。

【0426】

ステップS420-10において、メインCPU110aは、メインRAM110cの始動インターバルタイマカウンタに、上記ステップS410-13で決定された始動可動片15bのインターバル時間をセットするとともに、インターバル時間が開始されていることを示すインターバル開始済フラグをメインRAM110cの所定の記憶領域にセットして、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【0427】

ステップS420-11において、メインCPU110aは、インターバル時間が経過したか否かを判定する。すなわち、始動インターバルタイマカウンタ=0であるか否かを判定する。

インターバル時間が経過したと判定した場合には、ステップS420-12に処理を移し、インターバル時間が経過していないと判定した場合には、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【0428】

ステップS420-12において、メインCPU110aは、メインRAM110cの始動開放タイマカウンタに、上記ステップS410-13で決定された始動可動片15bの開放時間をセットするとともに、インターバル開始済フラグをクリアする。

【0429】

ステップS420-13において、メインCPU110aは、始動口開閉ソレノイド15cに通電を開始して、今回の普通電動役物制御処理を終了する。これにより、始動可動片15bが再度作動して第2始動口15が再び開放することとなる。

【0430】

ステップS420-14において、メインCPU110aは、メインRAM110cの始動開放回数カウンタ、始動開放タイマカウンタ、始動閉鎖タイマカウンタ等に記憶されている各種のデータを初期化する開放態様の初期化処理を行う。

【0431】

ステップS420-15において、メインCPU110aは、普図普電処理データ=0をセットして図27の普通図柄変動処理に移す準備を行い、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【0432】

（コマンドの説明）

10

20

30

40

50

上述の主制御基板110におけるフローチャートでは一部説明を省略した主制御基板110から演出制御基板120に送信されるコマンドの種別について、説明する。

【0433】

主制御基板110から演出制御基板120に送信されるコマンドは、1コマンドが2バイトのデータで構成されており、制御コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEの情報と、実行される制御コマンドの内容を示す1バイトのDATAの情報とから構成されている。

【0434】

「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別を示すものであり、「MODE」が「E0H」で設定され、特別図柄の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。なお、特別図柄の種別が結果的に大当たりの種別や高確率遊技状態を決定するものであるから、演出図柄指定コマンドは、大当たりの種別や、遊技状態を示すものともいえる。

10

この演出図柄指定コマンドは、各種の特別図柄が決定され、特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS311-3、S311-6において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている演出図柄指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

20

【0435】

「第1特別図柄記憶指定コマンド」は、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「MODE」が「A1H」で設定され、保留記憶数に合わせてDATAの情報が設定されている。

この第1特別図柄記憶指定コマンドは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている保留記憶数が切り替わるときに、保留記憶数に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS230-11または上記ステップS310-7において第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている値が増減したときに、増減後の保留記憶数に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている第1特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

30

【0436】

「第2特別図柄記憶指定コマンド」は、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「MODE」が「A2H」で設定され、保留記憶数に合わせてDATAの情報が設定されている。

この第2特別図柄記憶指定コマンドは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている保留記憶数が切り替わるときに、保留記憶数に対応する第2特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS240または上記ステップS310-7において第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている値が増減したときに、増減後の保留記憶数に対応する第2特別図柄記憶指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている第2特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

40

なお、本実施形態では、「第1特別図柄記憶指定コマンド」と「第2特別図柄記憶指定コマンド」とをまとめて「特別図柄記憶指定コマンド」という。

【0437】

「図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されていることを示すものであり、「MODE」が「E3H」で設定され、「DATA」が「00H」に設定されている。

この図柄確定コマンドは、特別図柄が停止表示されているときに演出制御基板120に

50

送信される。具体的には、上記ステップS 3 2 0－3において特別図柄を第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に停止表示させるときに、図柄確定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS 7 0 0において演出用伝送データ格納領域にセットされている図柄確定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

【0438】

「非時短遊技状態の第1特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、非時短遊技状態での第1特別図柄表示装置20における特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「MODE」が「E 6 H」で設定され、各種の変動パターンに合わせてDATAの情報が設定されている。

10

この非時短遊技状態の第1特別図柄用変動パターン指定コマンドは、非時短遊技状態において第1特別図柄表示装置20の特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する非時短遊技状態の第1特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS 3 1 3において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する非時短遊技状態の第1特別図柄用変動パターン指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS 7 0 0において演出用伝送データ格納領域にセットされている非時短遊技状態の第1特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

【0439】

20

「非時短遊技状態の第2特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、非時短遊技状態での第2特別図柄表示装置21における特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「MODE」が「E 7 H」で設定され、各種の変動パターンに合わせてDATAの情報が設定されている。

この非時短遊技状態の第2特別図柄用変動パターン指定コマンドは、非時短遊技状態での第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する非時短遊技状態の第2特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS 3 1 3において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する非時短遊技状態の第2特別図柄用変動パターン指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS 7 0 0において演出用伝送データ格納領域にセットされている非時短遊技状態の第2特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

30

なお、本実施形態では、「非時短遊技状態の第1特別図柄用変動パターン指定コマンド」と「非時短遊技状態の第2特別図柄用変動パターン指定コマンド」とをまとめて、「非時短遊技状態の変動パターン指定コマンド」という。

【0440】

「時短遊技状態の第1特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、時短遊技状態での第1特別図柄表示装置20における特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「MODE」が「E A H」で設定され、各種の変動パターンに合わせてDATAの情報が設定されている。

40

この時短遊技状態の第1特別図柄用変動パターン指定コマンドは、時短遊技状態において第1特別図柄表示装置20の特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する時短遊技状態の第1特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS 3 1 3において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する時短遊技状態の第1特別図柄用変動パターン指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS 7 0 0において演出用伝送データ格納領域にセットされている時短遊技状態の第1特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

50

【0441】

「時短遊技状態の第2特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、時短遊技状態での第2特別図柄表示装置21における特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「MODE」が「EBH」で設定され、各種の変動パターンに合わせてDATAの情報が設定されている。

この時短遊技状態の第2特別図柄用変動パターン指定コマンドは、時短遊技状態での第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する時短遊技状態の第2特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS313において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する時短遊技状態の第2特別図柄用変動パターン指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている時短遊技状態の第2特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

10

なお、本実施形態では、「時短遊技状態の第1特別図柄用変動パターン指定コマンド」と「時短遊技状態の第2特別図柄用変動パターン指定コマンド」とをまとめて、「時短遊技状態の変動パターン指定コマンド」という。

【0442】

「非時短遊技状態の始動入賞指定コマンド」は、非時短遊技状態において大当たり抽選の結果を事前に判定するための情報であり、特別図柄表示装置に応じて「MODE」が「E8H」または「E9H」で設定され、各種の入賞情報に合わせてDATAの情報が設定されている。

20

この非時短遊技状態の始動入賞指定コマンドは、非時短遊技状態において第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入賞したときに、決定された始動入賞情報に対応する非時短遊技状態の始動入賞指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS230-9またはS240において非時短遊技状態で第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入賞したときに、決定された入賞情報に対応する始動入賞指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている始動入賞指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

30

【0443】

「時短遊技状態の始動入賞指定コマンド」は、時短遊技状態において大当たり抽選の結果を事前に判定するための情報であり、特別図柄表示装置に応じて「MODE」が「ECH」または「EDH」で設定され、各種の入賞情報に合わせてDATAの情報が設定されている。

この時短遊技状態の始動入賞指定コマンドは、時短遊技状態において第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入賞したときに、決定された始動入賞情報に対応する時短遊技状態の始動入賞指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS230-9またはS240において時短遊技状態で第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入賞したときに、決定された入賞情報に対応する始動入賞指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている始動入賞指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

40

【0444】

「大入賞口開放指定コマンド」は、各種大当たりの種別に合わせた大当たりのラウンド数を示すものであり、「MODE」が「BAH」で設定され、大当たりのラウンド数に合わせてDATAの情報が設定されている。

この大入賞口開放指定コマンドは、大当たりラウンドが開始されるときに、開始されたラウンド数に対応する大入賞口開放指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS340-5において第1大入賞口開閉扉16b（または第2大入

50

賞口開閉扉 17b) を開放させるときに、開放させるときのラウンド数に対応する大入賞口開放指定コマンドがメインRAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S700 において演出用伝送データ格納領域にセットされている大入賞口開放指定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

【0445】

「オープニング指定コマンド」は、各種の大当たりが開始することを示すものであり、「MODE」が「BBH」で設定され、大当たりの種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

このオープニング指定コマンドは、各種の大当たりが開始するときに、大当たりの種別に対応するオープニング指定コマンドが演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S330-9 の大当たり遊技処理の開始のときに、大当たりの種別に対応するオープニング指定コマンドがメインRAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S700 において演出用伝送データ格納領域にセットされているオープニング指定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

10

【0446】

「エンディング指定コマンド」は、各種の大当たりが終了したことを示すものであり、「MODE」が「BCH」で設定され、大当たりの種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

このエンディング指定コマンドは、各種の大当たりが終了するときに、大当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドが演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S340-16 の大当たり遊技終了処理の開始のときに、大当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドがメインRAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S700 において演出用伝送データ格納領域にセットされているエンディング指定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

20

【0447】

「普図指定コマンド」は、普通図柄表示装置 22 に停止表示される普通図柄の種別を示すものであり、「MODE」が「E1H」で設定され、普通図柄の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

30

この普図指定コマンドは、各種の普通図柄が決定され、普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄に対応する普図指定コマンドが演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S410-6 において普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄に対応する普図指定コマンドがメインRAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S700 において演出用伝送データ格納領域にセットされている普図指定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

【0448】

「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示装置 22 における普通図柄の変動時間を示すものであり、「MODE」が「E2H」で設定され、各種の普通図柄の変動時間に合わせてDATAの情報が設定されている。

40

この普図変動指定コマンドは、普通図柄表示装置 22 の普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄の変動時間に対応する普図変動指定コマンドが演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S410-7 において普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄の変動時間に対応する普図変動指定コマンドがメインRAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S700 において演出用伝送データ格納領域にセットされている普図変動指定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

【0449】

「遊技状態指定コマンド」は、時短遊技状態であるか非時短遊技状態であるかを示すも

50

のであり、「MODE」が「EFH」で設定され、非時短遊技状態であれば「DATA」が「00H」に設定され、時短遊技状態であれば「DATA」が「01H」に設定されている。

この遊技状態指定コマンドは、特別図柄の変動開始時、特別図柄の変動終了時、大当たり遊技の開始時および大当たりの終了時に、遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS314において特別図柄の変動表示が開始されるとき、上記ステップS330-4において高確率遊技フラグ、高確率遊技回数、時短遊技フラグおよび時短回数(J)が変更した可能性があるとき、上記ステップS350-6において高確率遊技フラグ、高確率遊技回数、時短遊技フラグおよび時短回数(J)の設定を行ったときに、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている遊技状態指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

10

【0450】

以上のような主制御基板110から演出制御基板120に送信される各種のコマンド、または、枠制御基板180から受信した演出ボタン検出スイッチ35a等からの入力信号に基づく演出制御基板120の制御内容について説明する。

【0451】

(演出制御部120mのメイン処理)

演出制御部120mにおけるサブCPU120aにより実行される処理について説明する。まず、図29を用いて、演出制御部120mのメイン処理を説明する。図29は、演出制御部120mにおけるメイン処理を示す図である。

20

【0452】

ステップS1000において、サブCPU120aは、初期化処理を行う。この処理において、サブCPU120aは、電源投入に応じて、サブROM120bからメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブRAM120cに記憶されるフラグなどを初期化し、設定する処理を行う。

【0453】

ステップS1100において、サブCPU120aは、サブ乱数更新処理を行う。この処理において、サブCPU120aは、サブRAM120cに記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、上記ステップS1100の処理を繰り返し行う。

30

【0454】

(演出制御部120mのタイマ割込処理)

図30を用いて、演出制御部120mのタイマ割込処理を説明する。図30は、演出制御部120mにおけるタイマ割込処理を示す図である。なお、図示はしないが、演出制御部120mに設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期(2ミリ秒)毎にクロックパルスが発生され、タイマ割込処理プログラムを読み込み、演出制御部120mのタイマ割込処理が実行される。

【0455】

ステップS1300において、サブCPU120aは、サブCPU120aのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

40

【0456】

ステップS1400において、サブCPU120aは、演出制御部120mで用いられる各種タイマカウンタの更新するタイマ更新処理を行う。

【0457】

ステップS1500において、サブCPU120aは、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブCPU120aは、サブRAM120cの受信バッファに格納されているコマンドを解析する処理を行う。コマンド解析処理の具体的な説明は、図31A及び図31Bを用いて後述する。

50

【0458】

なお、演出制御部120mのサブCPU120aは、主制御基板110から送信されたコマンドを受信すると、図示しない演出制御部120mのコマンド受信割込処理が発生し、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、ステップS1500において、受信したコマンドの解析処理が行われる。

【0459】

ステップS1700において、サブCPU120aは、枠制御基板180を介して演出ボタン検出スイッチ35aおよび十字キー検出スイッチ36bの信号を入力したか否かを判定し、演出ボタン検出スイッチ35a等の信号を入力した場合には、画像制御部150に演出ボタン信号等を送信する演出入力制御処理を行う。

10

【0460】

ステップS1800において、サブCPU120aは、サブRAM120cの送信バッファにセットされている各種のコマンドを枠制御基板180や画像制御部150へ送信するデータ出力処理を行う。

【0461】

ステップS1900において、サブCPU120aは、ステップS1300で退避した情報をサブCPU120aのレジスタに復帰させる。

【0462】

(演出制御部120mのコマンド解析処理)

図31A及び図31Bを用いて、演出制御部120mのコマンド解析処理を説明する。図31Aは、演出制御部120mにおけるコマンド解析処理(1)を示す図である。また、図31Bは、演出制御部120mにおけるコマンド解析処理(2)を示す図である。なお、図31Bのコマンド解析処理(2)は、図31Aのコマンド解析処理(1)に引き続いて行われるものである。

20

【0463】

ステップS1501において、サブCPU120aは、受信バッファにコマンドがあるか否かを確認して、コマンドを受信したかを確認する。この処理において、サブCPU120aは、受信バッファにコマンドがあればステップS1510に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、受信バッファにコマンドがなければ、今回のコマンド解析処理を終了する。

30

【0464】

ステップS1510において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドであるか否かを判定する。この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドであれば、ステップS1511に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドでなければ、ステップS1520に処理を移す。

【0465】

ステップS1511において、サブCPU120aは、始動入賞指定コマンド記憶処理を行う。

40

この始動入賞指定コマンド記憶処理において、サブCPU120aは、主制御基板110から受信した始動入賞指定コマンドをサブRAM120cの演出情報記憶領域に記憶する。この「始動入賞指定コマンド」の種類は、上述したように、図12A、図12B、図13A、図13Bの何れかの事前判定テーブルに示す各始動入賞情報に基づいて生成されるものであり、図12A、図12B、図13A、図13Bに示す「MODE」及び「DATA」で表される「始動入賞指定コマンド」が記憶される。

【0466】

サブRAM120cの演出情報記憶領域は、始動口の種類ごとに設けられている(第1演出情報記憶領域及び第2演出情報記憶領域)。サブCPU120aは、主制御基板110から受信した始動入賞指定コマンドを解析して、始動入賞指定コマンドに係る始動口の

50

種類（第1始動口14、第2始動口15）を確認し、始動口の種類に応じた演出情報記憶領域に記憶する。

【0467】

なお、各演出情報記憶領域は、メインRAM110cの特別図柄保留記憶領域に準じた構成であり、始動口の種類毎に第1記憶部～第4記憶部に分けられている。始動入賞指定コマンドは、始動入賞指定コマンドが記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。

【0468】

各記憶部は、「始動入賞指定コマンド」が記憶される「始動入賞指定コマンド領域」の他に、特図保留演出に係る「最終態様データ」を記憶する「最終態様データ領域」と、特図保留演出に係る特図保留演出の内容（シナリオ）を制御するための「特図保留演出制御データ」を記憶する「特図保留演出制御データ領域」とを備える。

10

【0469】

「最終態様データ」は、特図保留画像の最終態様を決定するデータである。始動入賞指定コマンドに基づいて何れかの最終態様データが決定される。

本実施形態では、特図保留画像の最終態様として、通常態様、特別態様1～特別態様3の4種類が設定されている。通常態様は、標準的な態様（例えば「白色の丸型」）である。特別態様1は、大当たり当選の期待度（信頼度）が低いことを示唆する態様（例えば「青色の丸型」）であり、特別態様2は、大当たり当選の期待度が高いことを示唆する態様（例えば「赤色の丸型」）であり、特別態様3は、大当たり当選が確定したことを示唆する態様（例えば「黄色の星型」）である。

20

【0470】

「特図保留演出制御データ」は、始動入賞時に表示された特図保留画像が最後（消去される）まで変化しない（通常態様が維持される）か、または、どのように変化するかを決定するデータである。始動入賞指定コマンドに基づいて何れかの最終態様データが決定される。

【0471】

サブCPU120aは、始動入賞指定コマンドに基づいて決定した「最終態様データ」及び「特図保留演出制御データ」を記憶し、その記憶した「最終態様データ」及び「特図保留演出制御データ」に基づいて、特図保留画像による特図保留演出の演出制御を行う。

30

なお、簡略化のために、以下では、「始動入賞情報n」に応じた始動入賞指定コマンドを「始動入賞指定コマンドn」として説明を行う。

【0472】

例えば、非時短遊技状態において、サブCPU120aは、「始動入賞情報1」に応じた「始動入賞指定コマンド1」、「始動入賞情報3」に応じた「始動入賞指定コマンド3」、「始動入賞情報4」に応じた「始動入賞指定コマンド4」を主制御基板110から受信した場合には、これらの始動入賞指定コマンドに基づいて決定した最終態様データ及び特図保留演出制御データに基づいて、始動入賞時から特図保留画像が消去されるまで、特図保留画像を通常態様（白色の丸型）のまま表示する演出制御を最も高い割合で実行する。

40

また、例えば、非時短遊技状態において、サブCPU120aは、「始動入賞情報5」～「始動入賞情報16」に応じた「始動入賞指定コマンド5」～「始動入賞指定コマンド16」を主制御基板110から受信した場合には、これらの始動入賞指定コマンドに基づいて決定した最終態様データ及び特図保留演出制御データに基づいて、特図保留画像を、入賞時に「通常態様」とし最終態様の「特別態様1」まで変化させるように表示する演出制御を最も高い割合で実行する。

【0473】

また、例えば、非時短遊技状態において、サブCPU120aは、「始動入賞情報17」～「始動入賞情報20」に応じた「始動入賞指定コマンド17」～「始動入賞指定コマンド20」を主制御基板110から受信した場合には、これらの始動入賞指定コマンドに基づいて

50

決定した最終態様データ及び特図保留演出制御データに基づいて、特図保留画像を、入賞時に「通常態様」とし最終態様の「特別態様2」まで変化させるように表示する演出制御を最も高い割合で実行する。

また、例えば、非時短遊技状態において、サブCPU120aは、「始動入賞情報21」～「始動入賞情報38」に応じた「始動入賞指定コマンド21」～「始動入賞情報38」を主制御基板110から受信した場合には、これらの始動入賞指定コマンドに基づいて決定した最終態様データ及び特図保留演出制御データに基づいて、特図保留画像を、入賞時に「通常態様」とし最終態様の「特別態様3」まで変化させるように表示する演出制御を最も高い割合で実行する。

【0474】

10

ステップS1520において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、演出図柄指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドであれば、ステップS1521及びステップS1522に処理を移し、演出図柄指定コマンドでなければステップS1530に処理を移す。

【0475】

ステップS1521において、サブCPU120aは、始動入賞指定コマンドシフト処理を行う。

この始動入賞指定コマンドシフト処理において、サブCPU120aは、受信した演出図柄指定コマンドに係る始動口に対応する始動入賞指定コマンドをシフトする。

20

【0476】

詳細には、受信した演出図柄指定コマンドに係る始動口の種類を確認して、その始動口に対応する演出情報記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。データのシフト処理では、第1記憶部～第4記憶部に記憶された各データを1つ前の記憶部にシフトさせる。例えば、第1始動口14への入賞に応じた第1演出情報記憶領域の第4記憶部に記憶されているデータは、第1演出情報記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、第1演出情報記憶領域の第1記憶部に記憶されているデータは、第1演出情報記憶領域及び第2演出情報記憶領域に共通の当該変動演出情報記憶領域（第0記憶部）にシフトされ、当該変動演出情報記憶領域に記憶されていたデータは、消去される。

【0477】

30

サブCPU120aは、受信した演出図柄指定コマンドに係る始動口の種類を示す特図保留表示シフト制御コマンド（第1特図保留表示シフト制御コマンド又は第2特図保留表示シフト制御コマンド）をサブRAM120cの送信バッファにセットする。

【0478】

送信バッファにセットされた特図保留表示シフト制御コマンドは、上記ステップS1800のデータ出力処理でランプ制御部170及び画像制御部150に送信される。画像制御部150は、特図保留表示シフト制御コマンドを受信すると、受信した特図保留表示シフト制御コマンドが示す始動口に係る特図保留画像（第1特図保留画像又は第2特図保留画像）をシフトさせる処理を行う。

【0479】

40

ステップS1522において、サブCPU120aは、演出図柄パターン決定処理を行う。詳細には、演出図柄指定コマンドを解析して、受信した演出図柄指定コマンドが有する情報に基づいて、画像表示装置31に停止表示させる演出図柄38、すなわち、所定の有効ライン上に配置された演出図柄38（装飾図柄）の配列（組み合わせ）を決定する。

【0480】

ステップS1530において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが変動パターン指定コマンドであれば、ステップS1531に処理を移し、変動パターン指定コマンドでなければステップS1540に処理を移す。

50

【0481】

ステップS1531において、サブCPU120aは、当該抽選演出を構成する変動演出の態様である変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。詳しくは、図32を用いて後述する。

【0482】

ステップS1540において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、図柄確定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが図柄確定コマンドであれば、ステップS1541及びステップS1542に処理を移し、図柄確定コマンドでなければステップS1550に処理を移す。

10

【0483】

ステップS1541において、サブCPU120aは、演出図柄38を停止表示させることを示す演出図柄停止制御コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。演出図柄停止制御コマンドは、ステップS1800のデータ出力処理によって画像制御部150、ランプ制御部170に送信される。ランプ制御部170及び画像制御部150は、演出図柄停止制御コマンドを受信することにより、当該変動演出が終了することを認識し、当該変動演出を終了させると共に、演出図柄38の停止表示を行う。

【0484】

ステップS1542において、サブCPU120aは、特別図柄の変動表示の終了を契機に演出モードを設定するための演出モード設定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。

20

なお、演出モードとは、本実施の形態では、特別図柄判定（あるいは、特別図柄の変動表示）に対応して画像表示装置31等からなる演出装置で行われる変動演出の分類態様（カテゴリー）であり、遊技条件の状態等に関連付けられている。

【0485】

ステップS1550において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドであればステップS1551に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドでなければ、ステップS1560に処理を移す。

30

【0486】

ステップS1551において、サブCPU120aは、受信した遊技状態指定コマンドに基づいた遊技状態を示すデータをサブRAM120cにある遊技状態記憶領域にセットする。

【0487】

ステップS1560において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、オープニング指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがオープニング指定コマンドであればステップS1561に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがオープニング指定コマンドでなければ、ステップS1570に処理を移す。

40

【0488】

ステップS1561において、サブCPU120aは、当たり開始演出パターンを決定する当たり開始演出パターン決定処理を行う。この当たり開始演出パターン決定処理では、オープニング指定コマンドに基づいて当たり開始演出パターンを決定し、決定した当たり開始演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。

【0489】

そして、決定した当たり開始演出パターンの情報を画像制御部150と、ランプ制御部170と、枠制御基板180に送信するため、決定した当たり開始演出パターンに基づく

50

演出パターン指定コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。

【0490】

ステップS1570において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、大入賞口開放指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口開放指定コマンドであればステップS1571に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、大入賞口開放指定コマンドでなければステップS1580に処理を移す。

【0491】

ステップS1571において、サブCPU120aは、大当たり演出パターンを決定する大当たり演出パターン決定処理を行う。この大当たり演出パターン決定処理では、大入賞口開放指定コマンドに基づいて大当たり演出パターンを決定し、決定した大当たり演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。

10

【0492】

そして、決定した大当たり演出パターンの情報を画像制御部150と、ランプ制御部170と、枠制御基板180に送信するため、決定した大当たり演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。

【0493】

ステップS1580において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、エンディング指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがエンディング指定コマンドであればステップS1581に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、エンディング指定コマンドでなければ、今回のコマンド解析処理を終了する。

20

【0494】

ステップS1581において、サブCPU120aは、当たり終了演出パターンを決定する当たり終了演出パターン決定処理を行い、今回のコマンド解析処理を終了する。この当たり終了演出パターン決定処理では、エンディング指定コマンドに基づいて当たり終了演出パターンを決定し、決定した当たり終了演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。

【0495】

そして、決定した当たり終了演出パターンの情報を画像制御部150と、ランプ制御部170と、枠制御基板180に送信するため、決定した当たり終了演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。

30

【0496】

(演出制御部120mの変動演出パターン決定処理)

図32を用いて、演出制御部120mにおける変動演出パターン決定処理を説明する。図32は、演出制御部120mにおける変動演出パターン決定処理を示す図である。

【0497】

ステップS1531-1において、サブCPU120aは、サブRAM120cの受信バッファに格納されている変動パターン指定コマンドを確認する。

サブROM120bには、変動パターン指定コマンドに対応付けられた変動演出種別(図10A、図10B、図11A、図11B参照)の変動演出パターンを決定するための変動演出パターン決定テーブル(図示せず)が記憶されている。変動演出パターンは、画像表示装置31、音声出力装置32、演出ボタン35、第1装飾部材33a、第2装飾部材33b及び第3装飾部材33c、盤用照明装置34a(LED)等による各種演出の演出態様が設定されるものであり、例えば、変動演出の時間、演出図柄38の変動表示の態様、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、演出ボタン35、第1装飾部材33a、第2装飾部材33b、第3装飾部材33c、盤用照明装置34a等による演出態様が設定されている。なお、画像表示装置31における変動演出の変動演出パターンには、演出図柄38の変動表示に係る表示態様や情景やキャラクタからオブジェクト画像や背景画像に係る表示態様が設定されている。

40

50

このステップS1531-1において、サブCPU120aは、サブRAM120cの受信バッファに格納されている変動パターン指定コマンドに対応付けられた変動演出種別を、サブROM120bの変動演出パターン決定テーブルにおいて確認する。

【0498】

ステップS1531-2において、サブCPU120aは、変動演出パターン決定テーブルにおいて変動演出パターンを決定するための振分用乱数(0~99)を取得する。すなわち、サブCPU120aは、変動演出パターンを決定するための振分用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数をサブRAM120cの振分用乱数記憶領域に記憶する。

【0499】

ステップS1531-3において、サブCPU120aは、振分用乱数記憶領域に記憶した振分用乱数を、サブROM120cの変動演出パターン決定テーブルに照合させて変動演出パターンを決定する処理を行う。

10

なお、後述するように、本実施形態では、例えば、変動演出における第2装飾部材33bの動作割合、第2装飾部材33bの動作タイミングの割合、大当たり予告演出としての解説予告の実行割合、大当たり確定演出の実行割合、大当たり確定演出の実行タイミングの割合、演出ボタン35を突出した状態(第2の状態)に制御する演出(演出ボタン35が突出する演出)の実行割合がこの変動演出パターン決定テーブルにおいて設定されている。

【0500】

ステップS1531-4において、サブCPU120aは、決定した変動演出パターンに対応する変動演出制御コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットし、ステップS1531-5において、変動演出制御コマンド(変動演出データ)をサブRAM120cの変動演出データ記憶領域にセットする。

20

なお、送信バッファにセットされた変動演出制御コマンドは、ステップS1800のデータ出力処理によってランプ制御部170及び画像制御部150に送信される。そして、例えば、画像制御部150は、変動演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す変動演出パターンに基づく演出図柄38の変動表示を画像表示装置31に行わせると共に、そのコマンドに対応する変動演出パターンに基づく演出画像等を画像表示装置31に表示させる。

【0501】

30

演出制御基板120の演出制御部120mのサブCPU120aは、主制御基板110からの各種コマンドを受信すると、演出制御基板120の演出制御部120mのコマンド受信割込処理が発生し、受信したコマンドを受信バッファに格納する。

【0502】

そして、演出制御基板120の演出制御部120mにおけるサブCPU120aは、2ms毎に行われる演出制御部120mのタイマ割込み処理にて、受信したコマンドを解析して、各種の演出を実行させるためコマンド(データ)を生成する。その後、サブCPU120aは、生成した各種のコマンド(データ)を、画像制御部150、駆動制御部160、ランプ制御部170及び枠制御基板180に送信する。

【0503】

40

画像制御部150では、演出制御基板120からコマンド(データ)を受信することにより、受信したコマンド(データ)に基づいて、第1画像表示装置31及び第2画像表示装置37における画像の表示制御を行うことになる。

【0504】

同様にして、駆動制御部160では、演出制御基板120からコマンド(データ)を受信することにより、盤用駆動装置33を駆動制御し、ランプ制御部170では、演出制御基板120からコマンド(データ)を受信することにより、盤用照明装置34aを点灯制御することになる。

また、枠制御基板180では、演出制御基板120からコマンド(データ)を受信することにより、音声出力装置32の音声の出力制御を行うとともに、枠用照明装置34bの

50

点灯制御を行い、演出ボタン駆動モータ35bの駆動制御を行うことになる。

【0505】

(非時短遊技状態における変動演出の制御処理の具体例)

ここで、サブCPU120aが図32の変動演出パターン決定処理により決定した非時短遊技状態において変動演出を制御処理する具体例について説明する。

図33(a)～(c)、図37、図39は、何れも非時短遊技状態において行われる変動演出の時間的な流れを説明するための図である。また、図34A及び図34B、図35A及び図35B、図36A及び図36B、図38、図40は、何れも非時短遊技状態において行われる変動演出において画像表示装置31に表示する演出画像の例を示す図である。また、図41～図47Bは、非時短遊技状態における変動演出種別毎に、サブROM120bに設定記憶されている演出制御情報の例を示す図である。

10

【0506】

(スペシャルリーチ(大当たり)1)

非時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「スペシャルリーチ(大当たり)1」である変動演出について説明する。図33(a)は、「スペシャルリーチ(大当たり)1」の変動演出の演出制御の時間的な流れを説明するための図である。

図33(a)に示すように、サブCPU120aは、特別図柄の変動表示を開始させると、タイミング T_{11} からタイミング T_{12} までの期間(a-1)において、複数の演出図柄38を画像表示装置31において変動表示させる「図柄変動」を実行する。そして、サブCPU120aは、タイミング T_{12} からタイミング T_{13} までの期間(a-2)において「ノーマルリーチ」、タイミング T_{13} からタイミング T_{14} までの期間(a-3)において「スーパーリーチ」、タイミング T_{14} からタイミング T_{15} までは、「スペシャルリーチ(前半)」、タイミング T_{15} からタイミング T_{16} までは、「スペシャルリーチ(後半)」、タイミング T_{16} からタイミング T_{17} までは、「4R(ラウンド)大当たり」から「16R(ラウンド)大当たり」に昇格するか否かを報知する昇格演出としての「再抽選演出」をそれぞれ実行する。

20

上述したように、「4R(ラウンド)大当たり」は、第2大当たりが決定されることにより、4R(ラウンド)のラウンド遊技を含む大当たり遊技(4R(ラウンド)大当たり遊技)を実行した後に、時短回数80回、高確率遊技回数84回の高確率・時短遊技状態に移行する「第1の特別遊技」

30

【0507】

サブCPU120aは、タイミング T_{11} からタイミング T_{12} までの期間(a-1)における「図柄変動」では、図34Aに示す複数の演出図柄38を変動表示する演出画像(a-1)を画像表示装置31に表示する制御を行う。

【0508】

また、サブCPU120aは、タイミング T_{12} からタイミング T_{13} までの期間(a-2)における「ノーマルリーチ」(第1段階のリーチ演出)では、画像表示装置31において、演出図柄の2つの図柄(左図柄と右図柄)を同一の数値(例えば4)となるリーチ態様で停止表示し、演出図柄のうちの残る1つの図柄を(中図柄)変動表示するリーチ演出の演出画像(図34Aの演出画像(a-2))を表示する制御を行う。

40

【0509】

この「スペシャルリーチ(大当たり)1」は、可動部材である第2装飾部材33bが動作する場合と動作しない場合とがある。

この第2装飾部材33bが動作する場合、先に述べたように、「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動するという「第1の特定動作」を行う。このような第2装飾部材33bの動作により、大当たり判定の判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知する(大当たり予告演出)。

この第2装飾部材33bの「第1の待機位置」から「第1の動作位置」への動作(第1の特定動作)は、後述するように、大当たり遊技(特別遊技)が実行される可能性(大当たりへの期待度(信頼度))が高いことを報知する「大当たり信頼度予告演出」として機

50

能する。

【0510】

サブCPU120aは、後述の図41(a)に示す演出制御情報に基づいて、第2装飾部材33bを動作するか非動作とするかを決定する。サブCPU120aは、第2装飾部材33bを動作させる場合には、後述の「スーパーリーチ」(第2段階のリーチ演出)開始前のタイミングE₁₁～E₁₄のうちの何れかのタイミングで、「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動させる(第1の特定動作)。サブCPU120aは、後述の図41(b)に示す演出制御情報に基づいてタイミングE₁₁～E₁₄のうちの何れのタイミングで第2装飾部材33bを動作させるかを決定する。

なお、第2装飾部材33bが動作するタイミングは、これに限定されず、「スーパーリーチ」前であれば何れのタイミングでもよい。

10

【0511】

タイミングE₁₁、E₁₃は、それぞれ、演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間Y₁₄、Y₁₅中に遊技者が演出ボタン35を押下することにより、或いは、操作有効期間Y₁₄、Y₁₅中に演出ボタン35への押下操作が無くとも操作有効期間Y₁₄、Y₁₅が経過することにより第2装飾部材33bが動作するタイミングである。一方、タイミングE₁₂、E₁₄は、第2装飾部材33bが演出ボタン35の押下操作とは無関係に動作するタイミングである。

【0512】

サブCPU120aは、タイミングE₁₁を決定する場合すなわち操作有効期間Y₁₄を設定する場合、または、タイミングE₁₃を決定する場合すなわち操作有効期間Y₁₅を設定する場合、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための操作促進報知画像を表示するように制御する。サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₄、Y₁₅では、演出ボタン35を突出しない状態(第1の状態)に制御している。

20

【0513】

サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₄を設定する場合、操作有効期間Y₁₄中に遊技者が演出ボタン35を押下操作すると、例えばタイミングE₁₁で第2装飾部材33bを動作させる。或いは、サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₄中に演出ボタン35の押下操作がされなくとも操作有効期間Y₁₄が経過すると、第2装飾部材33bを動作させる(この操作有効期間Y₁₄経過後の動作タイミングもE₁₁とする)。

30

【0514】

また、サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₅を設定する場合、操作有効期間Y₁₅中に遊技者が演出ボタン35を押下操作すると、例えばタイミングE₁₃で第2装飾部材33bを動作させる。或いは、サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₅中に演出ボタン35の押下操作がされなくとも操作有効期間Y₁₅が経過すると、第2装飾部材33bを動作させる(この操作有効期間Y₁₅経過後の動作タイミングもE₁₃とする)。

【0515】

なお、サブCPU120aは、後述の図41(a)に基づいて第2装飾部材33bを非動作とすることを決定した場合においても、操作有効期間Y₁₄、操作有効期間Y₁₅では、上述の操作促進報知画像を表示するように制御し、この場合、たとえ遊技者が操作有効期間Y₁₄、操作有効期間Y₁₅中に演出ボタン35を押下操作しても、第2装飾部材33bは動作しない。

40

【0516】

或いは、サブCPU120aは、タイミングE₁₂またはタイミングE₁₄を決定した場合には、演出ボタン35の押下操作とは無関係に、第2装飾部材33bをタイミングE₁₂またはタイミングE₁₄で動作させる。

【0517】

なお、この「スペシャルリーチ(大当たり)1」における演出ボタン35、第2装飾部材33b、及び画像表示装置31による演出の具体例については、図52(1a)～(1c)を用いて後述する。

50

【0518】

サブCPU120aは、期間(a-2)の「ノーマルリーチ」におけるタイミングR₁において、後述の図41(c)に示す演出制御情報に基づいて、大当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる旨を予告する大当たり予告演出、すなわち、大当たり遊技を実行する可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える大当たり予告演出を実行する。このタイミングR₁で実行される大当たり予告演出は、例えば次の「スーパーリーチ」の演出内容を予め解説するといった解説予告であり、その予告内容によって大当たり遊技(特別遊技)が実行される可能性(大当たりへの期待度(信頼度))が異なるように設定されている。なお、この解説予告は、「ノーマルリーチ」から「スーパーリーチ」に発展することを遊技者に示唆する「リーチ予告」でもある。

10

【0519】

サブCPU120aは、タイミングT₁₃からタイミングT₁₄までの期間(a-3)における「スーパーリーチ」(第2段階のリーチ演出)では、画像表示装置31において、キャラクタ「M子」が登場する演出画像(図34Aの演出画像(a-3))を表示する制御を行う。この「スーパーリーチ」は、キャラクタ「M子」が登場することにより、「ノーマルリーチ」よりも大当たり遊技(特別遊技)が実行される可能性(大当たりへの期待度(信頼度))が高い演出となっている。

【0520】

サブCPU120aは、この「スペシャルリーチ(大当たり)1」において、後述の図41(d)に示す演出制御情報に基づいて、大当たりの判定結果が大当たりであることが確定した旨を報知する「大当たり確定演出」を実行する。この「大当たり確定演出」は、例えば、音声出力装置32から所定の効果音を出力するとともに盤用照明装置34aのLED等を点灯させるものである。サブCPU120aは、このような「大当たり確定演出」を実行する場合には、後述の図41(d)に示す演出制御情報に基づいて、図33(a)に示すタイミングP₁₁~P₁₄のうちの何れのタイミングで実行するかを決定する。

20

なお、「大当たり確定演出」の実行タイミングは、この図33(a)に示すタイミングP₁₁~P₁₄に限定されない。

【0521】

また、サブCPU120aは、この「スペシャルリーチ(大当たり)1」では、第1の演出として期間(a-3)の「スーパーリーチ」を実行した後に第2の演出として期間(a-4)~期間(a-7)の「スペシャルリーチ」を実行するが、この「スペシャルリーチ」の実行前に第3装飾部材33cを、先に述べたように、「第3の待機位置」から「第3の動作位置」にさせる(「第3の特定動作」)。

30

【0522】

具体的に、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ(大当たり)1」の変動演出において、「スーパーリーチ」の後半のタイミングE₁₇に、第3装飾部材33cによる「第3の待機位置」から「第3の動作位置」に移動する「第3の特定動作」の動作制御を行うことで、「第1の演出」としての「スーパーリーチ」から「第1の演出」とは異なる「第2の演出」としての「スペシャルリーチ」に移行する(発展する)旨を遊技者に報知する(リーチ発展演出)。

40

【0523】

サブCPU120aは、この「スペシャルリーチ(大当たり)1」の変動演出において、タイミングE₁₇で第3装飾部材33cを必ず動作させるように設定している。

【0524】

なお、サブCPU120aは、タイミングE₁₇において、第3装飾部材33cを所定の割合で動作させるように設定してもよい。例えば、サブCPU120aは、後述の「スペシャルリーチ(ハズレ)1」では、振分用乱数値0~99により、第3装飾部材33cを、30%の割合(振分用乱数値0~29)で動作させ、70%の割合(振分用乱数値30~99)で非動作とし、「スペシャルリーチ(大当たり)1」では、振分用乱数値0~

50

99により、第3装飾部材33cを、70%の割合（振分用乱数値0～69）で動作させ、30%の割合（振分用乱数値70～99）で非動作とするようにしてもよい。

【0525】

なお、この「スペシャルリーチ（大当たり）1」における演出ボタン35、第3装飾部材33c、及び画像表示装置31によるリーチ発展演出の具体例については、図53（1a）～（1c）を用いて後述する。

【0526】

サブCPU120aは、タイミングT₁₄からタイミングT₁₅までの「スペシャルリーチ（前半）」のうちの期間（a-4）では、画像表示装置31において、キャラクタ「剣士A」が敵のキャラクタ「剣士X」と戦う演出画像（図34Aの演出画像（a-4））を表示する制御を行う。「スペシャルリーチ」は、このように、キャラクタ「剣士A」が敵のキャラクタ「剣士X」と戦うといった、「スーパーリーチ」よりも大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が高い演出となっている。

10

【0527】

また、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（前半）」において演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間Y₁₁を設定する。操作有効期間Y₁₁では、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための演出ボタン35の操作促進報知画像を表示するようにする（図示せず）。なお、サブCPU120aは、この操作有効期間Y₁₁において、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。

20

【0528】

サブCPU120aは、遊技者が操作有効期間Y₁₁中に演出ボタン35を押下操作することで、カットイン画像表示期間C₁₁において、大当たり予告演出の一種であるカットイン予告として、大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が異なる複数種類のカットイン画像のうちの何れかを表示する制御を行う。

サブCPU120aは、カットイン画像表示期間C₁₁では、カットイン予告として、図34Aに示すように、縦方向に延びる模様の背景上にキャラクタ「剣士B」が登場するカットイン画像（a-5-1）、横方向に延びる模様の背景上に「2本の剣」が現れるカットイン画像（a-5-2）、横方向に延びる模様の背景上に「1本の剣」が現れるカットイン画像（a-5-3）のうちの何れかのカットイン画像を表示する制御を行う。

30

なお、図33（a）に示す期間（a-5-1）はカットイン予告としてカットイン画像（a-5-1）が表示される期間を示し、期間（a-5-2）はカットイン予告としてカットイン画像（a-5-2）が表示される期間を示し、期間（a-5-3）は、カットイン予告としてカットイン画像（a-5-3）が表示される期間を示しているが、これらはどれも同一のタイミングであり、カットイン画像表示期間C₁₁に相当する。

【0529】

カットイン予告としてのカットイン画像（a-5-1）は、大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が最も高い（高信頼度の）カットイン画像であり、カットイン予告としてのカットイン画像（a-5-2）は、大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が中程度の（中信頼度の）カットイン画像であり、カットイン予告としてのカットイン画像（a-5-3）は、大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が最も低い（低信頼度の）カットイン画像である。

40

【0530】

遊技者が操作有効期間Y₁₁において演出ボタン35を押下操作して高信頼度のカットイン画像（a-5-1）が表示された場合、或いは、遊技者が操作有効期間Y₁₁において演出ボタン35を押下操作せず、押下操作したならばカットイン画像（a-5-1）が表示された場合には、サブCPU120aは、タイミングT₁₅からタイミングT₁₆までの「スペシャルリーチ（後半）」のうちの期間（a-6-1）に、画像表示装置31に

50

において、キャラクター「剣士A」に加えて、カットイン画像（a-5-1）のキャラクター「剣士B」が登場し、これら両者が、敵のキャラクター「剣士X」と戦う演出画像（図34Bの演出画像（a-6-1））を表示する制御を行う。

このキャラクター「剣士B」は、後述する「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」（リーチ演出C）における「スペシャルリーチ」（剣士Bリーチ）において登場するキャラクターであるが、このように、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」（リーチ演出B）の「スペシャルリーチ」（剣士Aリーチ）においても登場することがある。

なお、キャラクター「剣士B」は、先に述べた「特有のモチーフ態様」に相当する。この「特有のモチーフ態様」は、このようなキャラクターに限定されず、このように、「リーチ演出B」と「リーチ演出C」とにおいて共通に出現する演出であればよく、例えば画像表示装置31に表示される、背景や、コインや服等のアイテム等の態様であってもよく、音声出力装置32から出力される演出音や効果音の態様、さらには、枠用照明装置34bの点灯の態様であってもよい。

【0531】

一方、遊技者が操作有効期間 Y_{11} において演出ボタン35を押下操作して中信頼度のカットイン画像（a-5-2）または低信頼度のカットイン画像（a-5-3）が表示された場合、或いは、遊技者が操作有効期間 Y_{11} において演出ボタン35を押下操作せず、押下操作したならばカットイン画像（a-5-2）またはカットイン画像（a-5-3）が表示された場合には、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（後半）」のうちの期間（a-6-2）（期間（a-6-1）と同一タイミング）に、画像表示装置31において、「スペシャルリーチ（前半）」に引き続き、キャラクター「剣士A」のみが敵のキャラクター「剣士X」と戦う演出画像（図34Bの演出画像（a-6-2））を表示する制御を行う。

このように、「スペシャルリーチ（大当たり）1」では、第3段階のリーチ演出である「スペシャルリーチ」（剣士Aリーチ）の演出態様が、「スペシャルリーチ（後半）」における複数種類のカットイン予告（カットイン画像（a-5-1）、（a-5-2）、（a-5-3））、さらには「スペシャルリーチ（後半）」の演出画像（a-6-1）と演出画像（a-6-2）というように異なることにより、大当たり遊技（特別遊技）が実行される期待度が異なる複数種類からなる。

【0532】

サブCPU120aは、タイミング T_{15} からタイミング T_{16} までの「スペシャルリーチ（後半）」における期間（a-6-1）（または期間（a-6-2））中に、演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間 Y_{12} を設定する。この操作有効期間 Y_{12} が開始されてから、大当たりに当選するか否かを遊技者に期待させる「大当たり当落決め演出」が行われる。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{12} では、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための演出ボタン35の操作促進報知画像を表示するようにする。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{12} 前においては、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。そして、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{12} を開始させると、後述の図41（e）に示す演出制御情報に基づいて、所定の割合で、演出ボタン駆動モータ35bの駆動制御によって演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

【0533】

そして、遊技者が、この操作有効期間 Y_{12} 中、突出している状態（第2の状態）の演出ボタン35を押下操作すると、サブCPU120aは、例えばタイミング E_{15} で第1装飾部材33aを、画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」（元の位置）からそれよりも下方項の画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」（移動後の位置）に移動させる「第2の特定動作」の動作制御を行い、これにより、遊技者に大当たり判定の判定結果が大当たりとなる旨（大当たり遊技を実行するとの判定結果となる旨）を報知する（大当たり当落決め演出における「大当たり確定演出」）。

なお、遊技者が操作有効期間 Y_{12} 中に演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間

10

20

30

40

50

Y₁₂が経過した場合においても、サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₂の経過後のタイミング（これも「タイミングE₁₅」とする。）で第1装飾部材33aによる上述の「第2の特定動作」の動作制御を行う。「第2の動作位置」に移動した第1装飾部材33aは、サブCPU120aの動作制御により上方向に移動して元の位置である「第2の待機位置」に戻る。

【0534】

なお、「スペシャルリーチ（大当たり）1」では、操作有効期間Y₁₂において、演出ボタン35を非突出（第1の状態）とする場合もあるが、この場合も同様に、サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₂中に遊技者が演出ボタン35を押下操作することでタイミングE₁₅に、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から、それよりも下方向の「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行い、または、遊技者が操作有効期間Y₁₂中に演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間Y₁₂が経過することで（これも「タイミングE₁₅」とする。）、第1装飾部材33aによるこの「第2の特定動作」の動作制御を行う。

【0535】

一方、後述の「スペシャルリーチ（ハズレ）1」では、サブCPU120aは、このような大当たり当落決め演出において、操作有効期間Y₁₂において演出ボタン35を突出させる（第2の状態とする）か、非突出とする（第1の状態とする）かに関わらず、また、この操作有効期間Y₁₂中に遊技者による演出ボタン35の押下操作の有無に関わらず、第1装飾部材33aを動作させない。

【0536】

サブCPU120aは、突出している状態（第2の状態）の演出ボタン35が押下操作されると、演出ボタン35を突出している状態（第2の状態）から突出していない状態（第1の状態）に変更する制御を行う。或いは、サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₂中、突出している状態の演出ボタン35が押下されないことにより操作有効期間Y₁₂が経過した場合においても、操作有効期間Y₁₂の経過により演出ボタン35を突出している状態（第2の状態）から突出していない状態（第1の状態）に変更する制御を行う。

【0537】

なお、この「スペシャルリーチ（大当たり）1」における演出ボタン35、第1装飾部材33a、及び画像表示装置31による大当たり当落決め演出における「大当たり確定演出」の具体例については、図54（1a）～（1c）を用いて後述する。

【0538】

図33（a）に示す「スペシャルリーチ（後半）」の期間（a-7）では、サブCPU120aは、画像表示装置31において、中図柄の数値が、仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一となることで、3つの演出図柄が同一の数値に揃った状態で停止する演出画像（a-7）（図34Bの演出画像（a-7））を表示させ、遊技者に、大当たり遊技を実行すると決定された旨を報知し、停止表示された3つの図柄が僅かに揺れることで、当選した大当たりが「4R（ラウンド）大当たり」なのか、「16R（ラウンド）大当たり」に昇格するのか、といった期待感を与えるようにしている。

なお、演出画像（a-7）では、3つの演出図柄の背景画像として、キャラクター「剣士A」、「剣士B」が、敵のキャラクター「剣士X」を倒した様子の画像が表示されている。

【0539】

タイミングT₁₆からタイミングT₁₇までの昇格演出としての「再抽選演出」では、サブCPU120aは、先の「スペシャルリーチ（後半）」の期間（a-7）で同一の数値（例えば444）で停止表示された3つの演出図柄（図34Bの演出画像（a-7））を、期間（a-8）において全回転表示させる（図34Bの演出画像（a-8））。

【0540】

そして、サブCPU120aは、この「再抽選演出」において演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間Y₁₃を設定する。サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₃では、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための演出ボ

タン35の操作促進報知画像を表示するようにする。サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₃前においては、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。そして、サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₃を開始させると、以下に述べる割合で、演出ボタン駆動モータ35bの駆動制御によって演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

【0541】

サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」（4R（ラウンド）大当たり）が決定されて、停止特図データ02に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H02H」）または停止特図データ06に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H12H」）を主制御基板110から受信した場合には、「スペシャルリーチ（大当たり）1」を実行する際、振分用乱数値0～99により、「再抽選演出」の操作有効期間Y₁₃において、90%の割合（振分用乱数値0～89）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御し、10%の割合（振分用乱数値90～99）で演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

10

【0542】

一方、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」（16R（ラウンド）大当たり）が決定されて、停止特図データ01に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H01H」）または停止特図データ05に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H11H」）を受信した場合、或いは、「第3大当たり」が決定されて、停止特図データ03に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H03H」）または停止特図データ07に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H13H」）を受信した場合には、「スペシャルリーチ（大当たり）1」を実行する際、振分用乱数値0～99により、昇格演出としての「再抽選演出」の操作有効期間Y₁₃において、20%の割合（振分用乱数値0～19）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御し、80%の割合（振分用乱数値20～99）で演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

20

【0543】

サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」（16R（ラウンド）大当たり）が決定され、「スペシャルリーチ（大当たり）1」を実行する場合、「スペシャルリーチ（大当たり）1」における昇格演出としての「再抽選演出」において、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで、遊技者に「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」が実行される旨（「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格すること）を遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。

30

【0544】

或いは、サブCPU120aは、この「再抽選演出」では第1装飾部材33aを動作させず、その後の大当たり遊技（16R（ラウンド）大当たり遊技）のオープニング中に「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格するか否かの昇格演出を実行し、その昇格演出において第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格する旨を遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。

40

【0545】

或いは、サブCPU120aは、この「再抽選演出」では第1装飾部材33aを動作させず、その後の大当たり遊技（16R（ラウンド）大当たり遊技）の4R（ラウンド）のラウンド遊技中に「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格するか否かの昇格演出を実行し、その昇格演出において第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格する旨を遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。

【0546】

なお、このように4R（ラウンド）のラウンド遊技中に昇格確定演出を伴う昇格演出を

50

実行する場合、先のオープニング中にも「4 R大当たり」から「16 R大当たり」に昇格するか否かの昇格演出を実行するようにしてもよい。この場合、オープニング中の昇格演出では、第1装飾部材33aを動作させず「4 R大当たり」から「16 R大当たり」に昇格しない旨を報知し、その後の4 R（ラウンド）のラウンド遊技の昇格演出で、第1装飾部材33aを動作させ、「4 R大当たり」から「16 R大当たり」に昇格する旨を報知する。

【0547】

サブCPU120aは、これらのうちの何れの場面で第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで「4 R大当たり」から「16 R大当たり」に昇格する旨を遊技者に報知する昇格確定演出を実行するかを振分用乱数値0～99によって決定する。

10

【0548】

16 R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され、「スペシャルリーチ（大当たり）1」を実行する場合、サブCPU120aは、例えば20%の割合（振分用乱数値0～19）で、「スペシャルリーチ（大当たり）1」の昇格演出としての「再抽選演出」において、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで「4 R（ラウンド）大当たり」から「16 R（ラウンド）大当たり」に昇格することを遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。

【0549】

20

或いは、16 R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され、「スペシャルリーチ（大当たり）1」を実行する場合、サブCPU120aは、50%の割合（振分用乱数値20～69）で、この「スペシャルリーチ（大当たり）1」の後の大当たり遊技におけるオープニングで、昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する。すなわち、この昇格演出では、サブCPU120aは、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで「4 R（ラウンド）大当たり」から「16 R（ラウンド）大当たり」に昇格することを遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。この場合、サブCPU120aは、上述のステップS1561の当たり開始演出パターン決定処理において、16 R（ラウンド）大当たり遊技のオープニング中にこのような昇格演出を実行する当たり開始演出パターンを決定する。

30

【0550】

或いは、16 R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され、「スペシャルリーチ（大当たり）1」を実行する場合、サブCPU120aは、30%の割合（振分用乱数値70～99）で、この「スペシャルリーチ（大当たり）1」の後の大当たり遊技における4 R（ラウンド）目のラウンド遊技中に、昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する。すなわち、この昇格演出では、サブCPU120aは、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで、「4 R大当たり」から「16 R大当たり」に昇格することを遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。この場合、サブCPU120aは、上述のステップS1571の大当たり演出パターン決定処理において、16 R（ラウンド）大当たり遊技の4 R（ラウンド）目のラウンド遊技中にこのような昇格演出を実行する大当たり演出パターンを決定する。

40

【0551】

ここで、16 R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され「スペシャルリーチ（大当たり）1」が実行される場合において、サブCPU120aが、例えば20%の割合（振分用乱数値0～19）で、「スペシャルリーチ（大当たり）1」における昇格演出としての「再抽選演出」で、第1装飾部材33aを動作させて「4 R（ラウンド）大当たり」から「16 R（ラウンド）大当たり」に昇格することを遊技者に報知する昇格確定演出を実行する場合について説明する。

50

【0552】

この場合、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）1」の昇格演出としての「再抽選演出」の期間（a-8）において、先に停止表示された同一の数値（例えば444）を全回転表示させる（図34Bの演出画像（a-8）参照）。そして、この期間（a-8）中の操作有効期間Y₁₃において、突出状態（第2の状態）または非突出状態（第1の状態）の演出ボタン35を遊技者が押下操作すると、サブCPU120aは、例えば図33（a）に示すタイミングE₁₆で第1装飾部材33aを画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」（元の位置）から、それよりも下方の位置である画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」（移動後の位置）に移動させるという「第2の特定動作」の動作制御を行い、これにより、遊技者に大当たり判定の判定結果が「16R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果となる旨、すなわち「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格することを報知する（昇格確定演出）。

10

【0553】

なお、サブCPU120aは、遊技者が操作有効期間Y₁₃中に演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間Y₁₃が経過したとしても、操作有効期間Y₁₃の経過後のタイミング（これも「タイミングE₁₆」とする。）で第1装飾部材33aをこのように下方向に移動させる「第2の特定動作」の動作制御を行う。

【0554】

そして、サブCPU120aは、その後の期間（a-9）において、3つの演出図柄を、先に停止表示された数字（例えば444）とは異なる同一の数値（例えば777）に揃った状態で停止表示させる（図34Bの演出画像（a-9）参照）。これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「16R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨、すなわち「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格したことを報知する（昇格確定演出）。

20

【0555】

この「スペシャルリーチ（大当たり）1」における演出ボタン35、第1装飾部材33a、及び画像表示装置31による昇格演出としての「再抽選演出」の具体例については、図55を用いて後述する。

【0556】

次に、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され「スペシャルリーチ（大当たり）1」が実行される場合において、サブCPU120aが、例えば50%の割合（振分用乱数値20～69）で、「スペシャルリーチ（大当たり）1」後の16R（ラウンド）大当たり遊技のオープニング中に、昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する場合について説明する。

30

【0557】

この場合、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）1」の昇格演出としての「再抽選演出」の期間（a-8）において、先に停止表示された同一の数値（例えば444）を全回転表示させる（図34Bの演出画像（a-8）参照）ものの、操作有効期間Y₁₃において、突出状態（第2の状態）または非突出状態（第1の状態）の演出ボタン35を遊技者が押下操作するか、押下操作せずに操作有効期間Y₁₃が経過したかに関わらず、第1装飾部材33aを動作させないようにする。

40

【0558】

そして、サブCPU120aは、期間（a-9）において、3つの演出図柄を、先に停止表示された数字（例えば444）と同一の数値（例えば444）に揃った状態で停止表示させる（図34Bの演出画像（a-10）参照）。サブCPU120aは、このように、この時点では「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格しない旨を報知している。

【0559】

図50（a）は、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決

50

定された場合に実行する大当たり遊技（16R（ラウンド）大当たり遊技）の時間的な流れの例を説明するための図である。この場合、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）1」後の16R（ラウンド）大当たり遊技のオープニングで、昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する。この昇格演出では、サブCPU120aは、タイミングE₂₀₁で、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行い、大当たりの判定結果が「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」を実行するとの判定結果である旨（「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格する旨）を遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。

【0560】

10

なお、この16R（ラウンド）大当たり遊技のオープニングにおける、演出ボタン35、第1装飾部材33a、及び画像表示装置31による昇格演出の具体例については、図56を用いて後述する。

【0561】

次に、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され「スペシャルリーチ（大当たり）1」が実行される場合において、サブCPU120aが、例えば30%の割合（振分用乱数値70～99）で、「スペシャルリーチ（大当たり）1」後の16R（ラウンド）大当たり遊技の4R（ラウンド）目のラウンド遊技中に、昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する場合について説明する。

【0562】

20

この場合においても、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）1」の昇格演出としての「再抽選演出」の期間（a-8）において、先に停止表示された同一の数値（例えば444）を全回転表示させる（図34Bの演出画像（a-8）参照）ものの、操作有効期間Y₁₃において、突出状態（第2の状態）または非突出状態（第1の状態）の演出ボタン35を遊技者が押下操作するか、押下操作せずに操作有効期間Y₁₃が経過したかに関わらず、第1装飾部材33aを動作させないようにする。

【0563】

そして、サブCPU120aは、期間（a-9）において、3つの演出図柄を、先に停止表示された数字（例えば444）と同一の数値（例えば444）に揃った状態で停止表示させる（図34Bの演出画像（a-10）参照）。サブCPU120aは、このように、この時点では「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格しない旨を報知している。

30

【0564】

図50（b）は、16R（ラウンド）大当たり遊技の時間的な流れの他の例を説明するための図である。この図50（b）に示すように、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）1」後の16R（ラウンド）大当たり遊技の4R（ラウンド）目のラウンド遊技で昇格演出を実行する。この昇格演出において、サブCPU120aは、タイミングE₂₀₂で、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行う。このタイミングE₂₀₂は、演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間Y₂₀₂中に遊技者が演出ボタン35を押下することにより、或いは、操作有効期間Y₂₀₂中に演出ボタン35への押下操作が無くとも操作有効期間Y₂₀₂が経過することにより第1装飾部材33aがこのように下方に移動する動作を行うタイミングである。

40

【0565】

この図50（b）の例において、サブCPU120aは、4R（ラウンド）目のラウンド遊技中の操作有効期間Y₂₀₂において、演出ボタン35を例えば60%の割合（振分用乱数値0～99のうちの0～59）で突出した状態（第2の状態）に制御する。サブCPU120aは、突出状態または非突出状態の演出ボタン35を遊技者が押下操作するか、操作有効期間Y₂₀₂中に演出ボタン35への押下操作がされずに操作有効期間Y₂₀₂が経過することにより、タイミングE₂₀₂で第1装飾部材33aによる「第2の待機

50

位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行い、大当たりの判定結果が「4 R (ラウンド) 大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「1 6 R (ラウンド) 大当たり遊技」を実行するとの判定結果である旨(「4 R (ラウンド) 大当たり」から「1 6 R (ラウンド) 大当たり」に昇格する旨)を遊技者に報知する(昇格確定演出)。

【0566】

この4 R (ラウンド) 目のラウンド遊技における、演出ボタン35、第1装飾部材33a、及び画像表示装置31による昇格演出の具体例については、図57を用いて後述する。

【0567】

なお、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{13} 中に演出ボタン35を突出している状態(第2の状態)に制御する場合には、その演出ボタン35が押下操作されると、演出ボタン35を突出している状態(第2の状態)から突出していない状態(第1の状態)に変更する制御を行う。或いは、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{13} 中、突出している状態(第2の状態)の演出ボタン35が押下されないことにより操作有効期間 Y_{13} が経過した場合においても、操作有効期間 Y_{13} の経過により演出ボタン35を突出している状態(第2の状態)から突出していない状態(第1の状態)に変更する制御を行う。

【0568】

このように、サブCPU120aは、16 R (ラウンド) の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され、「スペシャルリーチ(大当たり)1」を実行する場合には、第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させるという「第2の特定動作」の動作制御を行うことで、遊技者に「4 R (ラウンド) 大当たり」から「16 R (ラウンド) 大当たり」に昇格する旨を報知する(昇格確定演出)。

【0569】

一方、サブCPU120aは、4 R (ラウンド) の「第2大当たり」が決定され「スペシャルリーチ(大当たり)1」を実行する場合には、この「スペシャルリーチ(大当たり)1」の昇格演出としての「再抽選演出」において、同一の数値(例えば444)で停止表示された複数の演出図柄38を全回転させ、操作有効期間 Y_{13} において演出ボタン35を突出させる(第2の状態とする)か、非突出とする(第1の状態とする)かに関わらず、また、この操作有効期間 Y_{13} 中の遊技者による演出ボタン35の押下操作の有無に関わらず、第1装飾部材33aを動作させない上、同一の数値(例えば444)で停止表示された複数の演出図柄38を全回転させた後にこれとは別の同一の数値の演出図柄で停止表示させない。

これにより、サブCPU120aは、遊技者に「4 R (ラウンド) 大当たり」が実行される旨すなわち「4 R (ラウンド) 大当たり」から「16 R (ラウンド) 大当たり」に昇格しないことを報知する。

【0570】

なお、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ(大当たり)1」の「再抽選演出」、16 R (ラウンド) 大当たり遊技の4 R (ラウンド) 目のラウンド遊技の何れの昇格演出においても、演出ボタン35を突出させる(第2の状態とする)場合と、非突出とする(第1の状態とする)場合とがあるように制御するが、これに限定されない。

【0571】

例えば、サブCPU120aは、4 R (ラウンド) の「第2大当たり」が決定された場合に実行する「スペシャルリーチ(大当たり)1」の昇格演出としての「再抽選演出」では演出ボタン35を必ず非突出とし(第1の状態とし)、16 R (ラウンド) の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合に実行する「スペシャルリーチ(大当たり)1」の「再抽選演出」、或いは、その後の16 R (ラウンド) 大当たり遊技の4 R (ラウンド) では演出ボタン35を必ず突出させる(第2の状態とする)ように制御してもよい。

【0572】

また、16R（ラウンド）大当たり遊技の4R（ラウンド）目のラウンド遊技では演出ボタン35を必ず突出させる（第2の状態とする）ように制御してもよいし、必ず非突出（第1の状態）に制御してもよい。

【0573】

（スペシャルリーチ（ハズレ）1）

非時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「スペシャルリーチ（ハズレ）1」である変動演出について説明する。

「スペシャルリーチ（ハズレ）1」の場合、サブCPU120aは、図33（a）に示すタイミングT₁₁からタイミングT₁₆まで「スペシャルリーチ（大当たり）1」と同様の変動演出を実行し、タイミングT₁₆からタイミングT₁₇までの昇格演出としての「再変動演出」は実行しない。また、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」においては、上述の「大当たり確定演出」は実行しない。

10

【0574】

また、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」においては、サブCPU120aは、上述の大当たり当落決め演出における操作有効期間（操作有効期間Y₁₂に相当）に演出ボタン35を突出させる（第2の状態とする）か、または非突出とする（第1の状態とする）。しかしながら、サブCPU120aは、この操作有効期間中の遊技者による演出ボタン35の押下操作の有無に関わらず、第1装飾部材33aを動作させない。

【0575】

さらに、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」では、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（後半）」において、図34Bの演出画像（A2-1）及び演出画像（A2-2）に示すように、3つの演出図柄のうちの最終停止図柄である中図柄が、先に仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一にならずに停止表示させることで、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。

20

なお、演出画像（A2-1）、（A2-2）では、3つの演出図柄の背景画像として、キャラクター「剣士A」、「剣士B」が、敵のキャラクター「剣士X」に倒された様子の画像が表示されている。

【0576】

図41は、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」及び「スペシャルリーチ（大当たり）1」における演出制御情報を示す図である。この図41に示す演出制御情報は、サブROM120cにおける変動演出パターン決定テーブルが保有する情報の一種である。なお、ここに示す「乱数値A」～「乱数値G」は、何れも0～99までの振分用乱数値であり、サブCPU120aが上述のステップS1531-2において取得するものである。

30

【0577】

図41（a）の演出制御情報は、「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン画像（カットイン画像（a-5-1）に相当）を表示するカットイン予告の実行割合と、「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン画像（カットイン画像（a-5-2）に相当）を表示するカットイン予告の実行割合と、「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン画像（カットイン画像（a-5-3）に相当）を表示するカットイン予告の実行割合とを示している。サブCPU120aは、取得した「乱数値A」によって何れのカットイン予告を実行するかを決定する。

40

また、図41（a）の演出制御情報は、カットイン予告に応じた第2装飾部材33bの「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動するという「第1の特定動作」の動作割合と、非動作割合とを示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、第2装飾部材33bを動作させるか、非動作とするかを、取得した「乱数値B」によって決定する。

【0578】

「スペシャルリーチ（ハズレ）1」においては、10%の割合（乱数値Aが0～9）で「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行し、20%の割合（乱数値Aが10～29）で「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行し、70%の割合（

50

乱数値Aが0～9)で「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する。

一方、「スペシャルリーチ(大当たり)1」においては、70%の割合(乱数値Aが0～69)で「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行し、20%の割合(乱数値Aが70～89)で「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行し、10%の割合(乱数値Aが90～99)で「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する。

【0579】

そして、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」においては、「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを70%の割合(乱数値Bが0～69)で動作させ、30%の割合(乱数値Bが70～99)で非動作とし、「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを50%の割合(乱数値Bが0～49)で動作させ、50%の割合(乱数値Bが50～99)で非動作とし、「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを30%の割合(乱数値Bが0～29)で動作させ、70%の割合(乱数値Bが30～99)で非動作とする。

【0580】

一方、「スペシャルリーチ(大当たり)1」においては、「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを90%の割合(乱数値Bが0～89)で動作させ、10%の割合(乱数値Bが90～99)で非動作とし、「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを50%の割合(乱数値Bが0～49)で動作させ、50%の割合(乱数値Bが50～99)で非動作とし、「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを10%の割合(乱数値Bが0～9)で動作させ、90%の割合(乱数値Bが10～99)で非動作とする。

【0581】

このように、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」、「スペシャルリーチ(大当たり)1」の何れにおいても、高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させる割合が高く、低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを非動作とする割合が高いように設定されている。

すなわち、サブCPU120aは、可動部材を動作させずに大当たり予告演出を実行する場合よりも、可動部材を動作させた後に大当たり予告演出を実行する場合の方が、特別遊技が実行される可能性が高い(信頼度が高い)大当たり予告演出を実行し易くしている。

【0582】

また、図41(a)に示すように、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」においては、高信頼度のカットイン予告を10%の割合で実行し、この高信頼度のカットイン予告を実行する場合においては、第2装飾部材33bを70%の割合で動作させる。すなわち、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」において高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを7%の割合で動作させる。

【0583】

一方、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ(大当たり)1」においては、高信頼度のカットイン予告を70%の割合で実行し、この高信頼度のカットイン予告を実行する場合においては、第2装飾部材33bを90%の割合で動作させる。すなわち、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ(大当たり)1」において高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを63%の割合で動作させる。

すなわち、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」よりも「スペシャルリーチ(大当たり)1」の方が第2装飾部材33bを高い割合で動作させる。

【0584】

また、図41(a)に示すように、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ(ハズ

10

20

30

40

50

レ) 1」においては、低信頼度のカットイン予告を70%の割合で実行し、この低信頼度のカットイン予告を実行する場合においては、第2装飾部材33bを70%の割合で非動作としている。すなわち、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」において低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを63%の割合で非動作としている。

【0585】

一方、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ(大当たり)1」においては、低信頼度のカットイン予告を10%の割合で実行し、この低信頼度のカットイン予告を実行する場合においては、第2装飾部材33bを90%の割合で非動作としている。すなわち、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ(大当たり)1」において低信頼度のカット

10

イン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを9%の割合で非動作としている。すなわち、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」よりも「スペシャルリーチ(大当たり)1」の方が第2装飾部材33bを低い割合で非動作としている。

【0586】

このように、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」よりも「スペシャルリーチ(大当たり)1」の方が第2装飾部材33bの動作割合が高いことから、サブCPU120aは、第2装飾部材33bを動作させることで、大当たり判定の判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を遊技者に報知している(大当たり予告演出)。

具体的に、第2装飾部材33bは、「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に動作するという「第1の特定動作」を行うことで、大当たり遊技(特別遊技)が実行される可能性(大当たりへの期待度(信頼度))が高いことを示す「大当たり信頼度予告演出」として機能する。

20

【0587】

図41(b)の演出制御情報は、カットイン予告に応じた第2装飾部材33bが動作する場合の動作タイミング割合を示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、タイミングE₁₁～タイミングE₁₄のうちの何れのタイミングで第2装飾部材33bを「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に動作させるという「第1の特定動作」の動作制御を行うかを、取得した「乱数値C」によって決定する。

【0588】

「スペシャルリーチ(ハズレ)1」において「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させるとき、20%の割合(乱数値Cが0～19)でタイミングE₁₁で動作させ、10%の割合(乱数値Cが20～29)でタイミングE₁₂で動作させ、40%の割合(乱数値Cが30～69)でタイミングE₁₃で動作させ、30%の割合(乱数値Cが70～99)でタイミングE₁₄で動作させる。

30

【0589】

また、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」において「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させるとき、18%の割合(乱数値Cが0～17)でタイミングE₁₁で動作させ、12%の割合(乱数値Cが18～29)でタイミングE₁₂で動作させ、38%の割合(乱数値Cが30～67)でタイ

40

ミングE₁₃で動作させ、32%の割合(乱数値Cが68～99)でタイミングE₁₄で動作させる。

また、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」において「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させるとき、16%の割合(乱数値Cが0～15)でタイミングE₁₁で動作させ、14%の割合(乱数値Cが16～29)でタイミングE₁₂で動作させ、36%の割合(乱数値Cが30～65)でタイミングE₁₃で動作させ、34%の割合(乱数値Cが66～99)でタイミングE₁₄で動作させる。

【0591】

50

一方、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させるとき、30%の割合（乱数値Cが0～29）でタイミングE₁₁で動作させ、40%の割合（乱数値Cが30～69）でタイミングE₁₂で動作させ、10%の割合（乱数値Cが70～79）でタイミングE₁₃で動作させ、20%の割合（乱数値Cが80～99）でタイミングE₁₄で動作させる。

【0592】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させるとき、32%の割合（乱数値Cが0～29）でタイミングE₁₁で動作させ、38%の割合（乱数値Cが32～69）でタイミングE₁₂で動作させ、12%の割合（乱数値Cが70～81）でタイミングE₁₃で動作させ、18%の割合（乱数値Cが82～99）でタイミングE₁₄で動作させる。

【0593】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させるとき、34%の割合（乱数値Cが0～15）でタイミングE₁₁で動作させ、36%の割合（乱数値Cが34～69）でタイミングE₁₂で動作させ、14%の割合（乱数値Cが70～83）でタイミングE₁₃で動作させ、16%の割合（乱数値Cが84～99）でタイミングE₁₄で動作させる。

【0594】

このように、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」においては、遅いタイミングE₁₃、E₁₄で動作する割合が高く、「スペシャルリーチ（大当たり）1」においては、早いタイミングE₁₁、E₁₂で動作する割合が高い。

【0595】

また、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」においては、タイミングE₁₂よりもタイミングE₁₁の方が高い割合で動作し、タイミングE₁₄よりもタイミングE₁₃の方が高い割合で動作する。そして、タイミングE₁₁、E₁₃で動作する割合は、何れもカットイン予告の信頼度が高いほど、すなわち、第2装飾部材33bを動作させる割合が高いほど高くなる。

【0596】

一方、「スペシャルリーチ（大当たり）1」においては、タイミングE₁₁よりもタイミングE₁₂の方が高い割合で動作し、タイミングE₁₃よりもタイミングE₁₄の方が高い割合で動作する。そして、タイミングE₁₂、E₁₄で動作させる割合は、何れもカットイン予告の信頼度が高いほど、すなわち、第2装飾部材33bを動作させる割合が高いほど高くなる。

【0597】

このように、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合には、大当たり判定の判定結果がハズレである場合よりも早いタイミングに第2装飾部材33bが動作する割合が高い。また、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合には、大当たり判定の判定結果がハズレである場合よりも、画像表示装置31における演出を切り替えるタイミングに近い或いは同一のタイミングで第2装飾部材33bを動作させる割合が高いことから、遊技者に対し、大当たりへの期待感を与えることができる。

【0598】

図41（c）の演出制御情報は、カットイン予告に応じた解説予告の実行割合及び非実行割合を示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、解説予告を実行するか、非実行とするかを、取得した「乱数値D」によって決定する。

【0599】

「スペシャルリーチ（ハズレ）1」において「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、40%の割合（乱数値Dが0～39）で解説予告を実行し、

10

20

30

40

50

60%の割合（乱数値Dが40～99）で、解説予告を非実行とする。

【0600】

また、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」において「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、50%の割合（乱数値Dが0～49）で解説予告を実行し、50%の割合（乱数値Dが50～99）で、解説予告を非実行とする。

【0601】

また、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」において「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、60%の割合（乱数値Dが0～59）で解説予告を実行し、40%の割合（乱数値Dが60～99）で、解説予告を非実行とする。

【0602】

一方、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、20%の割合（乱数値Dが0～19）で解説予告を実行し、80%の割合（乱数値Dが20～99）で、解説予告を非実行とする。

【0603】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、30%の割合（乱数値Dが0～29）で解説予告を実行し、70%の割合（乱数値Dが30～99）で、解説予告を非実行とする。

【0604】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、40%の割合（乱数値Dが0～39）で解説予告を実行し、60%の割合（乱数値Dが40～99）で、解説予告を非実行とする。

【0605】

このように、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」、「スペシャルリーチ（大当たり）1」の何れにおいても、高信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で動作させる場合よりも、低信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で非動作とする場合の方が高い割合で解説予告を実行する。

すなわち、サブCPU120aは、大当たり遊技を実行すると決定された場合に、可動部材として第2装飾部材33bを動作させた後に大当たり予告演出を実行する場合に比べ、第2装飾部材33bを動作させずに大当たり予告演出を実行する場合の方が、高い割合で大当たり予告演出を実行し易くしている。

【0606】

図41（d）の演出制御情報は、カットイン予告に応じた大当たり確定演出の実行割合を示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、大当たり確定演出を実行するか、非実行とするかを、取得した「乱数値E」によって決定する。なお、図41（d）に示すように、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」においては、この大当たり確定演出を実行しない。

【0607】

「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、25%の割合（乱数値Eが0～24）で大当たり確定演出を実行し、75%の割合（乱数値Eが25～99）で大当たり確定演出を非実行とする。

【0608】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、10%の割合（乱数値Eが0～9）で大当たり確定演出を実行し、90%の割合（乱数値Eが10～99）で大当たり確定演出を非実行とする。

【0609】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、5%の割合（乱数値Eが0～4）で大当たり確定演出を実行し、95%の割合（乱数値Eが5～99）で大当たり確定演出を非実行とする。

【0610】

このように、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において、低信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で非動作とする場合よりも、高信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で動作させる場合の方が高い割合で大当たり確定演出を実行する。

すなわち、サブCPU120aは、大当たり確定演出（特別遊技確定演出）を実行する際には、第2装飾部材33bを動作させずに大当たり確定演出を実行する場合に比べて第2装飾部材33bを動作させた後に大当たり確定演出を実行する場合の方が、高い割合で大当たり確定演出を実行している。

【0611】

10

また、図41（d）の演出制御情報は、カットイン予告に応じた大当たり確定演出の実行タイミング割合を示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、スペシャルリーチ開始前のタイミングP₁₁、P₁₂、スペシャルリーチ開始後のタイミングP₁₃、P₁₄のうちの何れのタイミングで大当たり確定演出を実行するかを、取得した「乱数値F」によって決定する。

【0612】

「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣士B」が登場するカットイン予告を実行する場合には、大当たり確定演出を40%の割合（乱数値Fが0～39）でスペシャルリーチ開始前のタイミングP₁₁に実行し、30%の割合（乱数値Fが40～69）でスペシャルリーチ開始前のタイミングP₁₂に実行し、20%の割合（乱数値Fが70～89）でスペシャルリーチ開始後のタイミングP₁₃に実行し、10%の割合（乱数値Fが90～99）でスペシャルリーチ開始後のタイミングP₁₄に実行する。

20

【0613】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、大当たり確定演出を25%の割合（乱数値Fが0～24）でスペシャルリーチ開始前のタイミングP₁₁に実行し、25%の割合（乱数値Fが25～49）でスペシャルリーチ開始前のタイミングP₁₂に実行し、25%の割合（乱数値Fが50～74）でスペシャルリーチ開始後のタイミングP₁₃に実行し、25%の割合（乱数値Fが75～99）でスペシャルリーチ開始後のタイミングP₁₄に実行する。

30

【0614】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、大当たり確定演出を10%の割合（乱数値Fが0～9）でスペシャルリーチ開始前のタイミングP₁₁に実行し、20%の割合（乱数値Fが10～29）でスペシャルリーチ開始前のタイミングP₁₂に実行し、30%の割合（乱数値Fが30～59）でスペシャルリーチ開始後のタイミングP₁₃に実行し、40%の割合（乱数値Fが60～99）でスペシャルリーチ開始後のタイミングP₁₄に実行する。

【0615】

このように、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において高信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で動作させる場合よりも、低信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で非動作とする場合の方がスペシャルリーチ開始後の遅いタイミングで大当たり確定演出を実行し易く設定する。第2装飾部材33bが非動作である場合に、大当たり確定演出を遅いタイミングで実行することで、遊技者に大きな驚きを与えることができる。また、第2装飾部材33bが動作する場合に、大当たり確定演出を早いタイミングで実行することで、早期に遊技者に安心感を与えることができる。

40

【0616】

図41（e）の演出制御情報は、カットイン予告に応じて、上述の大当たり当落決め演出における演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する演出の実行割合と、

50

演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する演出の実行割合を示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、大当たり当落決め演出において、演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御するか、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御するかを、取得した「乱数値G」によって決定する。

【0617】

「スペシャルリーチ（ハズレ）1」においては、サブCPU120aは、大当たり決め演出において第1装飾部材33aを動作させない。この「スペシャルリーチ（ハズレ）1」では、「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、この大当たり当落決め演出において、20%の割合（乱数値Gが0～19）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、80%の割合（乱数値Gが20～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

10

【0618】

また、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」において「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、サブCPU120aは、この大当たり当落決め演出において、15%の割合（乱数値Gが0～14）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、85%の割合（乱数値Gが15～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

【0619】

また、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」において「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、サブCPU120aは、この大当たり当落決め演出において、10%の割合（乱数値Gが0～9）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、90%の割合（乱数値Gが10～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

20

【0620】

一方、「スペシャルリーチ（大当たり）1」においては、サブCPU120aは、大当たり当落決め演出において第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に動作させるという「第2の特定動作」を行わせる。この「スペシャルリーチ（大当たり）1」では、「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、この大当たり当落決め演出において、90%の割合（乱数値Gが0～89）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、10%の割合（乱数値Gが90～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

30

【0621】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、サブCPU120aは、この大当たり当落決め演出において、85%の割合（乱数値Gが0～84）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、5%の割合（乱数値Gが85～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

【0622】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、サブCPU120aは、この大当たり当落決め演出において、80%の割合（乱数値Gが0～79）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、20%の割合（乱数値Gが80～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

40

【0623】

このように、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」よりも「スペシャルリーチ（大当たり）1」の方が、低信頼度のカットイン予告を実行する場合、中信頼度のカットイン予告を実行する場合、高信頼度のカットイン予告を実行する場合の何れにおいても、より高い割合で、大当たり当落決め演出において演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する。したがって、この演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する演出は、遊技者に大当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの

50

判定結果となる可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える演出である。

【0624】

また、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」、「スペシャルリーチ（大当たり）1」の何れにおいても、低信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で非動作とする場合よりも、高信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で動作する場合の方が、高い割合で大当たり当落決め演出において演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する。これにより、遊技者は、第2装飾部材33bが動作した場合に、演出ボタン35を突出するかもしれないといった期待感を抱くことができる。

10

【0625】

次に、図34A及び図34Bに示す非時短遊技状態における他の変動演出例について簡単に説明する。

（スペシャルリーチ（大当たり）2）

非時短遊技状態において実行される「スペシャルリーチ（大当たり）2」では、サブCPU120aは、図34Bの演出画像（a-6-1）または演出画像（a-6-2）に示すような「スペシャルリーチ」として「剣士A」が登場する「剣士Aリーチ」を実行した後、大当たり判定の判定結果として「ハズレ」を報知するような演出画像（A2-1）を表示するが、続いて、サブCPU120aは、例えば巻物を出現させる演出画像（A2-3）を表示した後に、上述の演出画像（a-7）を表示するといった復活演出により大当たり判定の判定結果として「大当たり」を報知した後、ラウンド昇格するかどうか、というような内容の再抽選演出において上述の演出画像（a-8）を表示して、ラウンド昇格した旨を報知する。

20

【0626】

（スーパーリーチ（大当たり）1）

非時短遊技状態において実行される「スーパーリーチ（大当たり）1」では、サブCPU120aは、図34Aに示すように、演出画像（a-3）を表示するスーパーリーチ（M子リーチ）の実行後に、演出画像（A1-1）を表示して大当たり判定の判定結果が大当たりである旨を報知する。なお、サブCPU120aは、この「スーパーリーチ（大当たり）1」では、第2装飾部材33bを動作させない。

30

【0627】

（スーパーリーチ（ハズレ）1）

非時短遊技状態において実行される「スーパーリーチ（ハズレ）1」では、サブCPU120aは、図34Aに示すように、演出画像（a-3）を表示するスーパーリーチ（M子リーチ）の実行後に、演出画像（A1-2）及び演出画像（A1-3）に示すように、3つの演出図柄のうちの最終停止図柄である中図柄を、先に仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一にせずに停止表示させることで、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。なお、この「スーパーリーチ（ハズレ）1」では、サブCPU120aは、第2装飾部材33bを動作させない。

40

【0628】

（スーパーリーチ（第4大当たり））

非時短遊技状態において実行される「スーパーリーチ（第4大当たり）」では、図34Aに示すように、演出画像（a-3）を表示するスーパーリーチ（M子リーチ）の実行後に、演出画像（A1-2）の後に、中図柄を変化させる特殊演出を行う。この特殊演出では、例えば演出画像（A1-4）のように、中図柄がどのような図柄に変化するか、といった期待感を与えるような特殊演出を行った後に、最終的に演出画像（A1-5）に示すように、中図柄を例えば「撃破」と書かれた小判型の図柄に変化させて停止表示させる。これにより、遊技者に特定の当たり（第4大当たり）に当選したことを報知する。なお、この「スーパーリーチ（第4大当たり）1」では、第2装飾部材33bは動作しない。

【0629】

50

(スペシャルリーチ (大当たり) 3-1)

次に、非時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「スペシャルリーチ (大当たり) 3-1」である変動演出について説明する。図33 (b) は、「スペシャルリーチ (大当たり) 3-1」の変動演出の演出制御の時間的な流れを説明するための図である。

図33 (b) に示すように、「スペシャルリーチ (大当たり) 3-1」のタイミング T_{21} からタイミング T_{26} までの演出内容は、大当たりの種類によって演出図柄の組み合わせを異ならせる以外、「スペシャルリーチ (大当たり) 1」のタイミング T_{11} からタイミング T_{16} までの演出内容と同様である。

【0630】

すなわち、図33 (b) に示すように、タイミング $T_{21} \sim T_{26}$ は、タイミング $T_{11} \sim T_{16}$ に相当する。また、タイミング $E_{21} \sim E_{25}$ は、タイミング $E_{11} \sim E_{15}$ に相当する。

すなわち、第2装飾部材33bが動作する場合、先に述べたように、「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動する、といった「第1の特定動作」を行う。このような第2装飾部材33bの動作により、大当たり判定の判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知する (大当たり予告演出)。そして、この第2装飾部材33bは、動作することによって、大当たり遊技 (特別遊技) が実行される可能性 (大当たりへの期待度 (信頼度)) が高いことを示す「大当たり信頼度予告演出」として機能する。

【0631】

また、タイミング $P_{21} \sim P_{24}$ は、タイミング $P_{11} \sim P_{14}$ に相当する。また、タイミング R_2 は、タイミング R_1 に相当する。また、タイミング E_{26} は、タイミング E_{17} に相当する。

【0632】

サブCPU120aは、「スペシャルリーチ (大当たり) 3-1」の変動演出において、「スーパーリーチ」の後半のタイミング E_{26} に、第3装飾部材33cによる「第3の待機位置」から「第3の動作位置」に移動する「第3の特定動作」の動作制御を行うことで、「第1の演出」としての「スーパーリーチ」から「第1の演出」とは異なる「第2の演出」としての「スペシャルリーチ」に移行する (発展する) 旨を遊技者に報知する (リーチ発展演出)。

【0633】

さらに、期間 (b-1) は、期間 (a-1) に相当する。期間 (b-2) は、期間 (a-2) に相当する。期間 (b-3) は、期間 (a-3) に相当する。期間 (b-4) は、期間 (a-4) に相当する。期間 (b-5-1)、(b-5-2)、(b-5-3) は、期間 (a-5-1)、(a-5-2)、(a-5-3) に相当する。期間 (b-6-1)、(b-6-2) は、期間 (a-6-1)、(a-6-2) に相当する。また、期間 (b-7) は、期間 (a-7) に相当する。

【0634】

また、操作有効期間 Y_{21} は、操作有効期間 Y_{11} に相当し、操作有効期間 Y_{22} は、操作有効期間 Y_{12} に相当する。また、タイミング E_{25} は、タイミング E_{15} に相当する。すなわち、サブCPU120aは、タイミング E_{25} で第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行い、これにより、遊技者に大当たり判定の判定結果が大当たりとなる旨 (大当たり遊技を実行するとの判定結果となる旨) を報知する (大当たり当落決め演出における「大当たり確定演出」)。

【0635】

そして、図34Aと図35A、図34Bと図35Bとからもわかるように、大当たりの種類によって演出図柄の組み合わせが異なる以外、「スペシャルリーチ (大当たり) 3-1」のタイミング T_{21} からタイミング T_{26} までの演出画像内容は、「スペシャルリーチ (大当たり) 1」のタイミング T_{11} からタイミング T_{16} までの演出画像内容と同様である。すなわち、演出画像 (b-1) ~ (b-4) は、演出画像 (a-1) ~ (a-4

10

20

30

40

50

）に相当し、カットイン画像（b-5-1）～（b-5-3）は、カットイン画像（a-5-1）～（a-5-3）に相当し、演出画像（b-6-1）、（b-6-2）は、演出画像（a-6-1）、（a-6-2）に相当し、演出画像（b-7）は、演出画像（a-7）に相当する。ここで、演出画像（b-7）は、演出画像（a-7）と同様に、3つの演出図柄の背景画像として、キャラクタ「剣士A」、「剣士B」が、敵のキャラクタ「剣士X」を倒した様子の画像が表示されている。

【0636】

なお、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」では、図35Bに示すように、最終的に、3つの演出図柄のうちの中図柄が左図柄及び右図柄と同一とならずに停止する演出画像（B-1）が表示される。この演出画像（B-1）においても、演出画像（A2-2）と同様に、3つの演出図柄の背景画像として、キャラクタ「剣士A」、「剣士B」が、敵のキャラクタ「剣士X」に倒された様子の画像が表示されている。

10

【0637】

サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」を実行する場合、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」の期間（b-7）において、3つの演出図柄を、特定の同一の数値（例えば777）に揃った状態で停止表示させる（図35Bの演出画像（b-7）参照）。これにより、遊技者に「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」が実行される旨（「16R大当たり」に当選した旨）を遊技者に報知する16R大当たり確定演出を実行する。

20

【0638】

或いは、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」の期間（b-7）では、3つの演出図柄を、特定の同一の数値（例えば777）とは異なる同一の数値（例えば444）に揃った状態で停止表示させ、その時点では、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「4R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨、すなわち「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」には昇格しないことを報知する。

そして、サブCPU120aは、その後の大当たり遊技（16R（ラウンド）大当たり）のオープニング中に、「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格するか否かの昇格演出を実行し、その昇格演出において第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行い、「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格する旨を遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。

30

【0639】

或いは、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」の期間（b-7）では、3つの演出図柄を、特定の同一の数値（例えば777）とは異なる同一の数値（例えば444）に揃った状態で停止表示させ、その時点では、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「4R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨、すなわち「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」には昇格しないことを報知する。

40

そして、サブCPU120aは、その後の大当たり遊技（16R（ラウンド）大当たり遊技）の4R（ラウンド）のラウンド遊技中に「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格するか否かの昇格演出を実行し、その昇格演出において第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行い、これにより「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格する旨を遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。

【0640】

サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」において「16R大当たり」に当選した旨を遊技者に報知する16R大当たり確定演出を実行するのか、大当たり遊技（16R（ラウンド）大当たり）のオープニング中に、昇格確定演出を伴う昇

50

格演出を実行するのか、大当たり遊技（16R（ラウンド）大当たり）の4R（ラウンド）のラウンド遊技中に、昇格確定演出を伴う昇格演出を実行するのかを振分用乱数値0～99によって決定する。

【0641】

16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」が実行される場合において、サブCPU120aは、例えば25%の割合（振分用乱数値0～24）で、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」で16R大当たり確定演出を実行する。

【0642】

或いは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され、
「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」を実行する場合、サブCPU120aは、55%の割合（振分用乱数値25～79）で、この「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」の後の大当たり遊技におけるオープニング中に昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する。この昇格演出では、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格することを遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。この場合、サブCPU120aは、上述のステップS1561の当たり開始演出パターン決定処理において、オープニング中にこのような昇格演出を実行する当たり開始演出パターンを決定する。

10

【0643】

或いは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され、
「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」を実行する場合、サブCPU120aは、20%の割合（振分用乱数値80～99）で、この「スペシャルリーチ（大当たり）1」の後の大当たり遊技における4R（ラウンド）目のラウンド遊技中に昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する。この昇格演出では、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格することを遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。この場合、サブCPU120aは、上述のステップS1571の大当たり演出パターン決定処理において、16R（ラウンド）大当たり遊技の4R（ラウンド）目のラウンド遊技中にこのような昇格演出を実行する大当たり演出パターンを決定する。

20

30

【0644】

ここで、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」が実行される場合において、サブCPU120aが、例えば55%の割合（振分用乱数値25～79）で、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」後の16R（ラウンド）大当たり遊技のオープニング中に昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する場合について説明する。

【0645】

この場合、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」では、期間（b-7）において、3つの演出図柄を、特定の同一の数値（例えば777）とは異なる同一の数値（例えば444）に揃った状態で停止表示させ、その時点では、16R大当たりが実行されない旨（4R大当たり遊技）を報知する。

40

【0646】

そして、サブCPU120aは、図50（a）に示すように、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」後の16R（ラウンド）大当たり遊技のオープニングで昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する。この昇格演出において、サブCPU120aは、タイミングE₂₀₁で、第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行い、「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」が実行される旨（「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格すること）を遊技者に報知する昇格演出を実行する（昇格確定演出）。

50

【0647】

次に、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」が実行される場合において、サブCPU120aが、例えば20%の割合（振分用乱数値80～99）で、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」後の16R（ラウンド）大当たり遊技の4R（ラウンド）目のラウンド遊技中に昇格演出を実行する場合について説明する。

この場合においても、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」では、期間（b-7）において、3つの演出図柄を、特定の同一の数値（例えば777）とは異なる同一の数値（例えば444）に揃った状態で停止表示させ、その時点では、16R大当たりが実行されない旨（4R大当たり遊技）を報知する。

10

【0648】

そして、サブCPU120aは、図50（b）に示すように、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」後の16R（ラウンド）大当たり遊技の4R（ラウンド）目のラウンド遊技における操作有効期間 Y_{202} 中に遊技者が演出ボタン35を押下することにより、或いは、操作有効期間 Y_{202} 中に演出ボタン35への押下操作が無くとも操作有効期間 Y_{202} が経過することにより第1装飾部材33aをタイミング E_{202} で「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行う。

これにより、大当たり判定の判定結果が「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」を実行するとの判定結果となる旨（「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格すること）を遊技者に報知する（昇格確定演出）。

20

【0649】

一方、サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定され「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」を実行する場合には、この「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」の変動演出において、3つの演出図柄を特定の数値（例えば7）とは異なる所定の同一の数値（444）で停止表示させることで、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「4R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨を報知する。

【0650】

（スペシャルリーチ（大当たり）3-2）

30

次に、非時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」である変動演出について説明する。図33（c）は、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の変動演出の演出制御の時間的な流れを説明するための図である。

図33（c）に示すように、サブCPU120aは、タイミング T_{31} ～ T_{32} までの期間（c-1）において、「図柄変動」を実行する。そして、サブCPU120aは、タイミング T_{32} からタイミング T_{33} までの期間（c-2）において「ノーマルリーチ」、タイミング T_{33} からタイミング T_{34} まで「スペシャルリーチ（前半）」、タイミング T_{34} からタイミング T_{35} までは、「スペシャルリーチ（後半）」、タイミング T_{35} からタイミング T_{36} までは、「再抽選演出」をそれぞれ実行する。

【0651】

40

サブCPU120aは、タイミング T_{31} からタイミング T_{32} までの期間（c-1）における「図柄変動」では、図36Aに示す複数の演出図柄38を変動表示する演出画像（c-1）を画像表示装置31に表示する制御を行う。

【0652】

また、サブCPU120aは、タイミング T_{32} からタイミング T_{33} までの期間（c-2）における「ノーマルリーチ」（第1段階のリーチ演出）では、画像表示装置31において、演出図柄の2つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値（例えば4）となるリーチ態様で停止表示し、演出図柄のうちの残る1つの図柄を（中図柄）変動表示するリーチ演出の演出画像（図36Aの演出画像（c-2））を表示する制御を行う。

【0653】

50

この「スペシャルリーチ（大当たり）３－２」は、可動部材である第２装飾部材３３ｂが動作する場合と非動作の場合とがある。

この第２装飾部材３３ｂが動作する場合、先に述べたように、「第１の待機位置」から「第１の動作位置」に移動する、といった「第１の特定動作」を行う。このような第２装飾部材３３ｂの動作により、大当たり判定の判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知する（大当たり予告演出）。そして、この第２装飾部材３３ｂは、このような「第１の特定動作」を行うことによって、大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が高いことを示す「大当たり信頼度予告演出」として機能する。

【０６５４】

10

サブＣＰＵ１２０ａは、後述の図４２Ａ（ａ－２）に示す演出制御情報に基づいて、第２装飾部材３３ｂを動作するか非動作とするかを決定する。サブＣＰＵ１２０ａは、第２装飾部材３３ｂを動作させる場合には、後述の「スペシャルリーチ」（第３段階のリーチ演出）開始前のタイミング $E_{31} \sim E_{34}$ のうちの何れかのタイミングで、「第１の待機位置」から「第１の動作位置」に移動させる（第１の特定動作）。サブＣＰＵ１２０ａは、後述の図４２Ａ（ｂ－２）に示す演出制御情報に基づいてタイミング $E_{31} \sim E_{34}$ のうちの何れのタイミングで第２装飾部材３３ｂを動作させるかを決定する。

なお、第２装飾部材３３ｂが動作するタイミングは、このタイミング $E_{31} \sim E_{34}$ に限定されず、「スペシャルリーチ」前であれば何れのタイミングでもよい。

【０６５５】

20

タイミング E_{31} 、 E_{33} は、それぞれ、演出ボタン３５の押下操作が有効となる操作有効期間 Y_{34} 、 Y_{35} 中に遊技者が演出ボタン３５を押下することにより、或いは、操作有効期間 Y_{34} 、 Y_{35} 中に演出ボタン３５への押下操作が無くとも操作有効期間 Y_{34} 、 Y_{35} が経過することにより第２装飾部材３３ｂが動作するタイミングである。一方、タイミング E_{31} 、 E_{33} は、第２装飾部材３３ｂが演出ボタン３５の押下操作とは無関係に動作するタイミングである。

サブＣＰＵ１２０ａは、タイミング E_{31} を選択する場合すなわち操作有効期間 Y_{34} を設定する場合、または、タイミング E_{33} を決定する場合すなわち操作有効期間 Y_{35} を設定する場合、画像表示装置３１において演出ボタン３５の操作促進報知画像を表示するように制御する。サブＣＰＵ１２０ａは、操作有効期間 Y_{34} 、 Y_{35} では、演出ボタン３５は、突出しない状態（第１の状態）に制御している。

30

【０６５６】

サブＣＰＵ１２０ａは、操作有効期間 Y_{34} を設定する場合、操作有効期間 Y_{34} 中に遊技者が演出ボタン３５を押下操作すると、例えば図３３（ｂ）に示すタイミング E_{31} で第２装飾部材３３ｂを動作させる。或いは、サブＣＰＵ１２０ａは、操作有効期間 Y_{34} 中に演出ボタン３５の押下操作がされなくとも操作有効期間 Y_{34} が経過すると、第２装飾部材３３ｂを動作させる（この操作有効期間 Y_{34} 経過後の動作タイミングも E_{31} とする）。

また、サブＣＰＵ１２０ａは、操作有効期間 Y_{35} を設定する場合、操作有効期間 Y_{35} 中に遊技者が演出ボタン３５を押下操作すると、例えば図３３（ｃ）に示すタイミング E_{33} で第２装飾部材３３ｂを動作させる。或いは、サブＣＰＵ１２０ａは、操作有効期間 Y_{35} 中に演出ボタン３５の押下操作がされなくとも操作有効期間 Y_{35} が経過すると、第２装飾部材３３ｂを動作させる（この操作有効期間 Y_{35} 経過後の動作タイミングも E_{33} とする）。

40

【０６５７】

なお、サブＣＰＵ１２０ａは、後述の図４２Ａ（ａ－２）に基づいて第２装飾部材３３ｂを非動作とすることを決定した場合においても、操作有効期間 Y_{34} 、操作有効期間 Y_{35} では、上述の操作促進報知画像を表示するように制御し、この場合、たとえ遊技者が操作有効期間 Y_{34} 、操作有効期間 Y_{35} 中に演出ボタン３５を押下操作しても、第２装飾部材３３ｂは動作しない。

50

【0658】

或いは、サブCPU120aは、タイミングE₃₂またはタイミングE₃₄が選択された場合には、演出ボタン35の押下操作とは無関係に、第2装飾部材33bをタイミングE₃₂またはタイミングE₃₄で動作させる。

【0659】

サブCPU120aは、期間(c-2)の「ノーマルリーチ」におけるR₃において、後述の図42B(c-2)に示す演出制御情報に基づいて、大当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる旨を予告する大当たり予告演出、すなわち、大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える大当たり予告演出を実行する。このタイミングR₃で実行される大当たり予告演出は、例えば次の「スペシャルリーチ」の演出内容を予め解説するという解説予告であり、その予告内容によって大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が異なるように設定されている。なお、この解説予告は、「ノーマルリーチ」から「スペシャルリーチ」に発展することを遊技者に示唆する「リーチ予告」でもある。

10

【0660】

サブCPU120aは、この「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」において、後述の図42B(d-2)に示す演出制御情報に基づいて、大当たりの判定結果が大当たりであることが確定した旨を報知する「大当たり確定演出」を実行する。この「大当たり確定演出」は、例えば、音声出力装置32から所定の効果音を出力するとともに盤用照明装置34aのLED等を点灯させるものである。サブCPU120aは、このような「大当たり確定演出」を実行する場合には、後述の図42B(d-2)に示す演出制御情報に基づいて、図33(c)に示すタイミングP₃₁～P₃₄のうちの何れのタイミングで実行するかを決定する。

20

なお、「大当たり確定演出」の実行タイミングは、この図33(c)に示すタイミングタイミングP₃₁～P₃₄に限定されない。

【0661】

また、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」では、第1の演出として期間(c-2)の「ノーマルリーチ」を実行した後に第2の演出として期間(c-3)～期間(a-6)の「スペシャルリーチ」を実行する。サブCPU120aは、この「スペシャルリーチ」の実行前に第3装飾部材33cを、先に述べたように、「第3の待機位置」から「第3の動作位置」に移動させる、という「第3の特定動作」の動作制御を行う。

30

具体的に、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の変動演出において、「ノーマルリーチ」の後半のタイミングE₃₇に、第3装飾部材33cを、「第3の待機位置」から「第3の動作位置」に移動させる、という「第3の特定動作」の動作制御を行うことで、「第1の演出」としての「ノーマルリーチ」から「第1の演出」とは異なる「第2の演出」としての「スペシャルリーチ」に移行する（発展する）旨を遊技者に報知する（リーチ発展演出）。

【0662】

40

サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の変動演出において、タイミングE₃₇で第3装飾部材33cを必ず動作させるように設定している。

なお、サブCPU120aは、タイミングE₃₇において、第3装飾部材33cを所定の割合で動作させるように設定してもよい。例えば、サブCPU120aは、後述の「スペシャルリーチ（ハズレ）2」では、振分用乱数値0～99により、第3装飾部材33cを、40%の割合（振分用乱数値0～39）で動作させ、60%の割合（振分用乱数値40～99）で非動作とし、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」では、振分用乱数値0～99により、第3装飾部材33cを、80%の割合（振分用乱数値0～79）で動作させ、20%の割合（振分用乱数値80～99）で非動作とするようにしてもよい。

【0663】

50

サブCPU120aは、図33(c)に示すように、「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」における「スペシャルリーチ」(第3段階のリーチ)では、タイミングT₃₃からタイミングT₃₄までの「スペシャルリーチ(前半)」のうちの期間(c-3)に、画像表示装置31において、キャラクタ「剣士B」が敵のキャラクタ「剣士X」と戦う演出画像(図35Aの演出画像(c-3))を表示する制御を行う。「スペシャルリーチ」は、このように、キャラクタ「剣士B」が敵のキャラクタ「剣士X」と戦うといった、「スーパーリーチ」よりも大当たり遊技(特別遊技)が実行される可能性(大当たりへの期待度(信頼度))が高い演出となっている。また、「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」では、「ノーマルリーチ」(第1段階のリーチ演出)に続き、「スーパーリーチ」(第2段階のリーチ演出)を実行せず、この「スーパーリーチ」よりも大当たりへの期待度が高い「スペシャルリーチ」(第3段階のリーチ)を実行することにより、遊技者に驚きを与えることができる。

10

【0664】

サブCPU120aは、「スペシャルリーチ(前半)」において演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間Y₃₁を設定する。操作有効期間Y₃₁では、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための演出ボタン35の操作促進報知画像を表示するようにする(図示せず)。なお、サブCPU120aは、この操作有効期間Y₃₁において、演出ボタン35を突出しない状態(第1の状態)に制御している。

【0665】

サブCPU120aは、遊技者が操作有効期間Y₃₁中に演出ボタン35を押下操作することで、カットイン画像表示期間C₃₁において、大当たり予告演出の一種であるカットイン予告として、大当たり遊技(特別遊技)が実行される可能性(大当たりへの期待度(信頼度))が異なる複数種類のカットイン画像のうちの何れかを表示する制御を行う。

20

サブCPU120aは、カットイン画像表示期間C₃₁では、カットイン予告として、図36Aに示すように、縦方向に延びる模様の背景上にキャラクタ「剣士A」が登場するカットイン画像(c-4-1)、横方向に延びる模様の背景上に「2枚の手裏剣」が現れるカットイン画像(c-4-2)、横方向に延びる模様の背景上に「1枚の手裏剣」が現れるカットイン画像(c-4-3)のうちの何れかのカットイン画像を表示する制御を行う。

なお、図33(c)に示す期間(c-4-1)はカットイン予告としてカットイン画像(c-4-1)が表示される期間を示し、期間(c-4-2)はカットイン予告としてカットイン画像(c-4-2)が表示される期間を示し、期間(c-4-3)は、カットイン予告としてカットイン画像(c-4-3)が表示される期間を示しているが、これらは何れも同一のタイミングであり、カットイン画像表示期間C₃₁に相当する。

30

【0666】

カットイン予告としてのカットイン画像(c-4-1)は、大当たり遊技(特別遊技)が実行される可能性(大当たりへの期待度(信頼度))が高信頼度のカットイン画像であり、カットイン予告としてのカットイン画像(c-4-2)は、当該大当たりへの信頼度が中信頼度のカットイン画像であり、カットイン予告としてのカットイン画像(c-4-3)は、当該大当たりへの信頼度が低信頼度のカットイン画像である。

40

【0667】

遊技者が操作有効期間Y₃₁において演出ボタン35を押下操作して高信頼度のカットイン画像(c-4-1)が表示された場合、或いは、遊技者が操作有効期間Y₃₁において演出ボタン35を押下操作せず、押下操作したならばカットイン画像(c-4-1)が表示された場合には、サブCPU120aは、タイミングT₃₄からタイミングT₃₅までの「スペシャルリーチ(後半)」のうちの期間(a-5-1)に、画像表示装置31において、キャラクタ「剣士B」に加えて、カットイン画像(c-4-1)のキャラクタ「剣士B」が登場し、これら両者が、敵のキャラクタ「剣士X」と戦う演出画像(図36Bの演出画像(a-5-1))を表示する制御を行う。

このキャラクタ「剣士A」は、上述の「特有のモチーフ態様」に相当する。すなわち、

50

キャラクタ「剣士A」は、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」（リーチ演出B）における「スペシャルリーチ」（剣士Aリーチ）において登場するキャラクタであるが、このように、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」（リーチ演出C）の「スペシャルリーチ」（剣士Bリーチ）においても登場することがある。

【0668】

一方、遊技者が操作有効期間 Y_{31} において演出ボタン35を押下操作して中信頼度のカットイン画像（c-4-2）または低信頼度のカットイン画像（c-4-3）が表示された場合、或いは、遊技者が操作有効期間 Y_{31} において演出ボタン35を押下操作せず、押下操作したならばカットイン画像（c-4-2）またはカットイン画像（c-4-3）が表示された場合には、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（後半）」のうちの期間（a-5-2）（期間（a-5-1）と同一タイミング）に、画像表示装置31において、「スペシャルリーチ（前半）」に引き続き、キャラクタ「剣士B」のみが敵のキャラクタ「剣士X」と戦う演出画像（図36Bの演出画像（a-5-2））を表示する制御を行う。

このように、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」では、第3段階のリーチ演出である「スペシャルリーチ」（剣士Bリーチ）の演出態様が、「スペシャルリーチ（後半）」における複数種類のカットイン予告（カットイン画像（c-4-1）、（c-4-2）、（c-4-3））、さらには「スペシャルリーチ（後半）」の演出画像（c-5-1）と演出画像（c-5-2）というように異なることにより、大当たり遊技（特別遊技）が実行される期待度が異なる複数種類からなる。

【0669】

サブCPU120aは、タイミング T_{34} からタイミング T_{35} までの「スペシャルリーチ（後半）」における期間（c-5-1）（または期間（c-5-2））中に、演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間 Y_{32} を設定する。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{32} では、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための演出ボタン35の操作促進報知画像を表示するようにする。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{32} 前においては、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。そして、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{32} を開始させると、後述の図42B（e-2）に示す演出制御情報に基づいて、所定の割合で、演出ボタン駆動モータ35bの駆動制御によって演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

そして、サブCPU120aは、遊技者が、この操作有効期間 Y_{32} 中、演出ボタン35を押下操作すると、例えばタイミング E_{35} で第1装飾部材33aを、画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」（元の位置）から画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」（移動後の位置）に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行い、これにより、遊技者に大当たりの判定結果が大当たりとなる旨（大当たり遊技を実行するとの判定結果となる旨）を報知する（大当たり当落決め演出における「大当たり確定演出」）。このタイミング E_{35} での第1装飾部材33aの動作内容は、タイミング E_{15} での第1装飾部材33aの動作内容と同様である。

【0670】

なお、遊技者が操作有効期間 Y_{32} 中に演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間 Y_{32} が経過した場合においても、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{32} の経過後のタイミング（これも「タイミング E_{35} 」とする。）で第1装飾部材33aを下方向に移動させる動作制御を行う。

【0671】

「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」において、操作有効期間 Y_{32} で演出ボタン35を非突出（第1の状態）とする場合も同様に、操作有効期間 Y_{32} 中に遊技者が演出ボタン35を押下操作することでタイミング E_{35} に第1装飾部材33aを下方向に動作させる制御を行い、または、遊技者が操作有効期間 Y_{32} 中に演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間 Y_{32} が経過することで（これも「タイミング E_{35} 」とする。）に

第1装飾部材33aを下方方向に動作させる制御を行う。

【0672】

一方、後述の「スペシャルリーチ（ハズレ）2」では、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{32} において演出ボタン35を突出させる（第2の状態とする）か、非突出とする（第1の状態とする）かに関わらず、この操作有効期間 Y_{32} 中に遊技者が演出ボタン35を押下操作しても第1装飾部材33aを動作させない。これにより、遊技者に大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である旨（大当たり遊技を実行しないとの判定結果となる旨）を報知する（大当たり当落決め演出）。

【0673】

サブCPU120aは、突出している状態（第2の状態）の演出ボタン35が押下操作されると、演出ボタン35を突出している状態（第2の状態）から突出していない状態（第1の状態）に変更する制御を行う。或いは、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{32} 中、突出している状態の演出ボタン35が押下されないことにより操作有効期間 Y_{32} が経過した場合においても、操作有効期間 Y_{32} の経過により演出ボタン35を突出している状態（第2の状態）から突出していない状態（第1の状態）に変更する制御を行う。

【0674】

図33（c）に示す「スペシャルリーチ（後半）」の期間（c-6）では、サブCPU120aは、画像表示装置31において、中図柄の数値が、仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一となることで、3つの演出図柄が同一の数値に揃った状態で停止する演出画像（c-6）（図36Bの演出画像（c-6））を表示させ、遊技者に、大当たり遊技を実行すると決定された旨を報知し、停止表示された3つの図柄が僅かに揺れることで、当選した大当たりが「4R（ラウンド）大当たり」なのか、「16R（ラウンド）大当たり」に昇格するのか、といった期待感を与えるようにしている。

なお、演出画像（c-6）では、3つの演出図柄の背景画像として、キャラクター「剣士A」、「剣士B」が、敵のキャラクター「剣士X」を倒した様子の画像が表示されている。

【0675】

タイミング T_{35} からタイミング T_{36} までの「再抽選演出」では、サブCPU120aは、先の「スペシャルリーチ（後半）」の期間（c-6）で同一の数値（例えば444）で停止表示された3つの演出図柄を、期間（c-7）において全回転表示させる（図36Bの演出画像（c-7））。

そして、サブCPU120aは、この「再抽選演出」において演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間 Y_{33} を設定する。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{33} では、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための演出ボタン35の操作促進報知画像を表示するようにする。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{33} 前においては、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。そして、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{33} を開始させると、以下に述べる割合で、演出ボタン駆動モータ35bの駆動制御によって演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

【0676】

サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定されて、停止特図データ02に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H02H」）または停止特図データ06に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H12H」）を主制御基板110から受信した場合には、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」を実行する際、振分用乱数値0～99により、「再抽選演出」の操作有効期間 Y_{33} において、80%の割合（振分用乱数値0～79）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御し、20%の割合（振分用乱数値80～99）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する。

一方、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」が決定されて、停止特図データ01に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H01H」）または停止特図データ05に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H11H」）を受信した場合、或いは、「第3大当たり」が決定されて、停止特図データ03に基づく演出図柄指定コマンド（

10

20

30

40

50

「E0H03H」) または停止特図データ07に基づく演出図柄指定コマンド(「E0H13H」)を受信した場合には、「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」を実行する際、振分用乱数値0~99により、「再抽選演出」の操作有効期間 Y_{33} において、10%の割合(振分用乱数値0~9)で演出ボタン35を突出しない状態(第1の状態)に制御し、90%の割合(振分用乱数値10~99)で演出ボタン35を突出した状態(第2の状態)に制御する。

【0677】

サブCPU120aは、16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され、「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」を実行する場合、「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」における昇格演出としての「再抽選演出」において、第1装飾部材33aに「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させる「第2の特定動作」を行わせて、遊技者に「4R(ラウンド)大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R(ラウンド)大当たり遊技」が実行される旨(「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格すること)を遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。

10

【0678】

或いは、サブCPU120aは、この「再抽選演出」では第1装飾部材33aを動作させず、その後の大当たり遊技(16R(ラウンド)大当たり遊技)の4R(ラウンド)のラウンド遊技中に「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格するか否かの昇格演出を実行し、その昇格演出において第1装飾部材33aに「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させる「第2の特定動作」を行わせて「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格する旨を遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。

20

【0679】

サブCPU120aは、これらのうちの何れの場面で第1装飾部材33aに「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させる「第2の特定動作」を行わせて、「4R大当たり」から「16R大当たり」に昇格する旨を遊技者に報知する昇格確定演出を実行するかを振分用乱数値0~99によって決定する。

【0680】

16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され、「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」を実行する場合、サブCPU120aは、例えば30%の割合(振分用乱数値0~29)で、「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」の昇格演出としての「再抽選演出」において、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで「4R(ラウンド)大当たり」から「16R(ラウンド)大当たり」に昇格することを遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。

30

【0681】

或いは、サブCPU120aは、60%の割合(振分用乱数値30~89)で、この「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」の後の大当たり遊技におけるオープニングで、昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する。すなわち、この昇格演出では、サブCPU120aは、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで、「4R(ラウンド)大当たり」から「16R(ラウンド)大当たり」に昇格することを遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。この場合、サブCPU120aは、上述のステップS1561の当たり開始演出パターン決定処理において、16R(ラウンド)大当たり遊技のオープニング中にこのような昇格演出を実行する当たり開始演出パターンを決定する。

40

【0682】

或いは、サブCPU120aは、10%の割合(振分用乱数値90~99)で、この「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」の後の大当たり遊技における4R(ラウンド)目のラウンド遊技中に、昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する。すなわち、この昇格演出では、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行うことで「4R大当たり」から「16R大当たり」に

50

昇格することを遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。この場合、サブCPU120aは、上述のステップS1571の大当たり演出パターン決定処理において、16R（ラウンド）大当たり遊技の4R（ラウンド）目のラウンド遊技中にこのような昇格演出を実行する大当たり演出パターンを決定する。

【0683】

ここで、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」が実行される場合において、サブCPU120aが、例えば30%の割合（振分用乱数値0～29）で、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の昇格演出としての「再抽選演出」で、第1装飾部材33aを動作させて「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格することを遊技者に報知する昇格確定演出を実行する場合について説明する。

10

【0684】

この場合、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の昇格演出としての「再抽選演出」の期間（c-7）において、先に停止表示された同一の数値（例えば444）を全回転表示させる（図36Bの演出画像（c-7）参照）。そして、この期間（c-7）中の操作有効期間Y₃₃において、突出状態（第2の状態）または非突出状態（第1の状態）の演出ボタン35を遊技者が押下操作すると、例えば図33（c）に示すタイミングE₃₆で第1装飾部材33aを画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」（元の位置）から、それよりも下方の位置である画像表示装置31の前面の位置（「第2の動作位置」（移動後の位置））に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行う。なお、サブCPU120aは、遊技者が操作有効期間Y₃₃中に演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間Y₃₃が経過したとしても、操作有効期間Y₃₃の経過後のタイミング（これも「タイミングE₃₆」とする。）で第1装飾部材33aを下方方向に移動させる動作制御を行う。そして、その後の期間（c-8）において、3つの演出図柄を、先に停止表示された数字（例えば444）とは異なる同一の数値（例えば777）に揃った状態で停止表示させる（図36Bの演出画像（c-8）参照）。これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「16R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨、すなわち「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格したことを報知する（昇格確定演出）。

20

【0685】

次に、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」が実行される場合において、サブCPU120aが、例えば60%の割合（振分用乱数値30～89）で、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」後の16R（ラウンド）大当たり遊技のオープニング中に昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する場合について説明する。

30

この場合、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の「再抽選演出」の期間（c-7）において、先に停止表示された同一の数値（例えば444）を全回転表示させる（図36Bの演出画像（c-7）参照）ものの、操作有効期間Y₃₃において、突出状態（第2の状態）または非突出状態（第1の状態）の演出ボタン35を遊技者が押下操作するか、押下操作せずに操作有効期間Y₃₃が経過したかに関わらず、第1装飾部材33aを動作させないようにする。そして、サブCPU120aは、期間（c-8）において、3つの演出図柄を、先に停止表示された数字（例えば444）と同一の数値（例えば444）に揃った状態で停止表示させる（図36Bの演出画像（c-9）参照）。これにより、サブCPU120aは、遊技者に、この時点では「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格しない旨を報知している。

40

【0686】

そして、サブCPU120aは、図50（a）に示すように、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」後の16R（ラウンド）大当たり遊技のオープニングで、昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する。この昇格演出では、サブCPU120aは、タイミングE₂₀₁で、第1装飾部材33aを、上述のように下方方向へ移動させる「第2の特定動作」の

50

動作制御を行い、「4 R (ラウンド) 大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16 R (ラウンド) 大当たり遊技」が実行される旨(「4 R 大当たり」から「16 R 大当たり」に昇格すること)を遊技者に報知する昇格確定演出を実行する。

【0687】

次に、16 R (ラウンド) の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され「スペシャルリーチ (大当たり) 1」が実行される場合において、サブCPU120aが、例えば30%の割合(振分用乱数値70~99)で、「スペシャルリーチ (大当たり) 1」後の16 R (ラウンド) 大当たり遊技の4 R (ラウンド) 目のラウンド遊技中に、昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する場合について説明する。

【0688】

10

この場合においても、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ (大当たり) 3-2」の昇格演出としての「再抽選演出」の期間(c-7)において、先に停止表示された同一の数値(例えば444)を全回転表示させる(図36Bの演出画像(c-7)参照)ものの、操作有効期間Y₃₃において、突出状態(第2の状態)または非突出状態(第1の状態)の演出ボタン35を遊技者が押下操作するか、押下操作せずに操作有効期間Y₃₃が経過したかに関わらず、第1装飾部材33aを動作させないようにする。

【0689】

そして、サブCPU120aは、期間(c-8)において、3つの演出図柄を、先に停止表示された数字(例えば444)と同一の数値(例えば444)に揃った状態で停止表示させる(図36Bの演出画像(c-9)参照)。これにより、サブCPU120aは、遊技者に、この時点では「4 R (ラウンド) 大当たり」から「16 R (ラウンド) 大当たり」に昇格しない旨を報知している。

20

【0690】

そして、サブCPU120aは、図50(b)に示すように、「スペシャルリーチ (大当たり) 3-2」後の16 R (ラウンド) 大当たり遊技の4 R (ラウンド) 目のラウンド遊技で昇格演出を実行する。この昇格演出において、サブCPU120aは、操作有効期間Y₂₀₂に対応付けられたタイミングE₂₀₂で、第1装飾部材33aを下方方向へ移動させる動作制御を行い、「4 R (ラウンド) 大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16 R (ラウンド) 大当たり遊技」が実行される旨(「4 R 大当たり」から「16 R 大当たり」に昇格すること)を遊技者に報知する昇格演出を実行する。

30

【0691】

なお、サブCPU120aは、操作有効期間Y₃₃中に演出ボタン35を突出している状態(第2の状態)に制御する場合には、その演出ボタン35が押下操作されると、演出ボタン35を突出している状態(第2の状態)から突出していない状態(第1の状態)に変更する制御を行う。或いは、サブCPU120aは、操作有効期間Y₃₃中、突出している状態(第2の状態)の演出ボタン35が押下されないことにより操作有効期間Y₃₃が経過した場合においても、操作有効期間Y₃₃の経過により演出ボタン35を突出している状態(第2の状態)から突出していない状態(第1の状態)に変更する制御を行う。

【0692】

このように、サブCPU120aは、16 R (ラウンド) の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定され、「スペシャルリーチ (大当たり) 3-2」を実行する場合には、第1装飾部材33aを上述のように下方方向に動作させることで、遊技者に「4 R (ラウンド) 大当たり」から「16 R (ラウンド) 大当たり」に昇格する旨を報知する。

40

【0693】

一方、サブCPU120aは、4 R (ラウンド) の「第2大当たり」が決定され「スペシャルリーチ (大当たり) 3-2」を実行する場合には、この「スペシャルリーチ (大当たり) 3-2」の昇格演出としての「再抽選演出」において、同一の数値(例えば444)で停止表示された複数の演出図柄を全回転させ、操作有効期間Y₃₃において演出ボタン35を突出させる(第2の状態とする)か、非突出とする(第1の状態とする)かに関わらず、また、この操作有効期間Y₃₃中の遊技者による演出ボタン35の押下操作の有

50

無に関わらず、第1装飾部材33aを動作させない。

その上、サブCPU120aは、同一の数値（例えば444）で停止表示された複数の演出図柄を全回転させた後にこれとは別の同一の数値の演出図柄で停止表示させない。これにより、サブCPU120aは、遊技者に「4R（ラウンド）大当たり」が実行される旨すなわち「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格しないことを報知する。

【0694】

なお、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の「再抽選演出」においては、演出ボタン35を突出させる（第2の状態とする）場合と、非突出とする（第1の状態とする）場合とがあるように制御するが、これに限定されない。

10

例えば、サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定された場合に実行する「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の「再抽選演出」では演出ボタン35を必ず非突出とし（第1の状態とし）、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合に実行する「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の「再抽選演出」では演出ボタン35を必ず突出させる（第2の状態とする）ように制御してもよい。

【0695】

次に、図36Bに示す他の変動演出について簡単に説明する。

（スペシャルリーチ（ハズレ）2）

非時短遊技状態において実行される「スペシャルリーチ（ハズレ）2」の変動演出では、サブCPU120aは、図33（c）に示すタイミングT₃₁からタイミングT₃₅まで「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」と同様の変動演出を実行し、タイミングT₃₅からタイミングT₃₆までの「再変動演出」は実行しない。また、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」においては、上述の「大当たり確定演出」は実行しない。

20

【0696】

また、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」においては、サブCPU120aは、上述の大当たり当落決め演出における操作有効期間（操作有効期間Y₃₂に相当）に演出ボタン35を突出させる（第2の状態とする）か、または非突出とする（第1の状態とする）。しかしながら、サブCPU120aは、この操作有効期間中の遊技者による演出ボタン35の押下操作の有無に関わらず、第1装飾部材33aを動作させない。これにより、遊技者に大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である旨（大当たり遊技を実行しないとの判定結果となる旨）を報知する（大当たり当落決め演出）。

30

【0697】

さらに、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」では、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（後半）」において、図36Bの演出画像（C-1）及び演出画像（C-2）に示すように、3つの演出図柄のうちの最終停止図柄である中図柄が、先に仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一にならずに停止表示させることで、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。

【0698】

（スペシャルリーチ（大当たり）5）

非時短遊技状態において実行される「スペシャルリーチ（大当たり）5」は、図36Bの演出画像（c-5-1）または演出画像（c-5-2）に示すような「スペシャルリーチ」として「剣士B」が登場する「剣士Bリーチ」を実行した後、大当たりの抽選結果として「ハズレ」を報知するような演出画像（C-1）を表示するが、続いて、例えば巻物を出現させる演出画像（C-3）を表示した後に、上述の演出画像（c-6）を表示するといった復活演出により大当たりの抽選結果として「大当たり」を報知した後、ラウンド昇格するかどうか、というような内容の再抽選演出において上述の演出画像（c-7）を表示して、ラウンド昇格した旨を報知する演出である。

40

【0699】

50

図42A及び図42Bは、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」及び「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」、並びに、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」及び「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」における演出制御情報を示す図である。この図42A及び図42Bに示す演出制御情報は、サブROM120cにおける変動演出パターン決定テーブルが保有する情報の一種である。なお、ここに示す「乱数値A」～「乱数値G」は、何れも0～99までの振分用乱数値であり、サブCPU120aが上述のステップS1531-2において取得するものである。

【0700】

図42A（a-1）の演出制御情報は、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」及び「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」における「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告の実行割合と、「剣2本」が出現する中信頼度のカットイン予告の実行割合と、「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告の実行割合とを示している。サブCPU120aは、取得した「乱数値A」によって何れのカットイン予告を実行するかを決定する。

10

また、図42A（a-1）の演出制御情報は、カットイン予告に応じた第2装飾部材33bの「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動する「第1の特定動作」の動作割合と、非動作割合とを示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、第2装飾部材33bを動作させるか、非動作とするかを、取得した「乱数値B」によって決定する。

なお、図42A（a-1）に示す数値は、図41（a）に示す数値と同一であり、ここでは説明を省略する。

20

【0701】

また、図42A（a-2）の演出制御情報は、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」及び「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」における「剣士A」が登場する高信頼度のカットイン予告の実行割合と、「手裏剣2枚」が出現する中信頼度のカットイン予告の実行割合と、「手裏剣1枚」が出現する低信頼度のカットイン予告の実行割合とを示している。サブCPU120aは、取得した「乱数値A」によって何れのカットイン予告を実行するかを決定する。

また、図42A（a-2）の演出制御情報は、カットイン予告に応じた第2装飾部材33bの「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動するという「第1の特定動作」の動作割合と、非動作割合とを示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、第2装飾部材33bを動作させるか、非動作とするかを、取得した「乱数値B」によって決定する。

30

【0702】

「スペシャルリーチ（ハズレ）2」においては、15%の割合（乱数値Aが0～14）で「剣士A」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行し、20%の割合（乱数値Aが15～34）で「手裏剣2枚」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行し、65%の割合（乱数値Aが35～99）で「手裏剣1枚」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する。

一方、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」においては、75%の割合（乱数値Aが0～74）で「剣士A」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行し、20%の割合（乱数値Aが75～94）で「手裏剣2枚」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行し、5%の割合（乱数値Aが95～99）で「手裏剣1枚」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する。

40

【0703】

また、図42A（a-2）に示すように、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」においては、高信頼度のカットイン予告を15%の割合で実行し、この高信頼度のカットイン予告を実行する場合においては、第2装飾部材33bを70%の割合で動作させる。すなわち、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」において高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを10.5%の割合で動作させる。

50

一方、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」においては、高信頼度のカットイン予告を75%の割合で実行し、この高信頼度のカットイン予告を実行する場合においては、第2装飾部材33bを90%の割合で動作させる。すなわち、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」において高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを67.5%の割合で動作させる。

すなわち、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」よりも「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の方が第2装飾部材33bを高い割合で動作させる。

また、図42A（a-2）に示すように、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」においては、低信頼度のカットイン予告を65%の割合で実行し、この低信頼度のカットイン予告を実行する場合においては、第2装飾部材33bを70%の割合で非動作としている。すなわち、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」において低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを45.5%の割合で非動作としている。

10

一方、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」においては、低信頼度のカットイン予告を5%の割合で実行し、この低信頼度のカットイン予告を実行する場合においては、第2装飾部材33bを30%の割合で非動作としている。すなわち、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを1.5%の割合で非動作としている。

すなわち、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」よりも「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の方が第2装飾部材33bを低い割合で非動作としている。

20

このように、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」よりも「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の方が第2装飾部材33bの動作割合が高いことから、サブCPU120aは、第2装飾部材33bを動作させることで、大当たり判定の判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を遊技者に報知している（大当たり予告演出）。

具体的に、第2装飾部材33bは、「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に動作するという「第1の特定動作」を行うことで、大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が高いことを示す「大当たり信頼度予告演出」として機能する。

【0704】

30

また、図42A（a-1）と図42A（a-2）とを比較してもわかるように、「ノーマルリーチ」の実行後に「スーパーリーチ」を実行し、その後に「スペシャルリーチ」を実行するリーチ演出よりも、「ノーマルリーチ」の実行後に「スーパーリーチ」を実行せずに「スペシャルリーチ」を実行するリーチ演出の方が、高信頼度のカットイン予告の実行割合がより高くなるように設定されている。

【0705】

図42A（b-1）の演出制御情報は、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」及び「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」における、カットイン予告に応じた第2装飾部材33bが動作する場合の動作タイミング割合を示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、タイミングE₂₁～タイミングE₂₄のうちの何れのタイミングで第2装飾部材33bを動作させるかを、取得した「乱数値C」によって決定する。

40

なお、図42A（b-1）に示す数値は、図41（b）に示す数値と同一であり、ここでは説明を省略する。

【0706】

図42A（b-2）の演出制御情報は、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」及び「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」における、カットイン予告に応じた第2装飾部材33bが動作する場合の動作タイミング割合を示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、タイミングE₃₁～タイミングE₃₄のうちの何れのタイミングで第2装飾部材33bを動作させるかを、取得した「乱数値C」によって決定する。

【0707】

50

サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」において「剣士A」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させるとき、18%の割合（乱数値Cが0～17）でタイミングE₃₁で動作させ、12%の割合（乱数値Cが18～29）でタイミングE₃₂で動作させ、38%の割合（乱数値Cが30～67）でタイミングE₃₃で動作させ、32%の割合（乱数値Cが68～99）でタイミングE₃₄で動作させる。

【0708】

また、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」において「手裏剣2枚」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させるとき、16%の割合（乱数値Cが0～15）でタイミングE₃₁で動作させ、14%の割合（乱数値Cが16～29）でタイミングE₃₂で動作させ、36%の割合（乱数値Cが30～65）でタイミングE₃₃で動作させ、34%の割合（乱数値Cが66～99）でタイミングE₃₄で動作させる。

10

【0709】

また、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」において「手裏剣1枚」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させるとき、14%の割合（乱数値Cが0～13）でタイミングE₃₁で動作させ、16%の割合（乱数値Cが14～29）でタイミングE₃₂で動作させ、34%の割合（乱数値Cが30～63）でタイミングE₃₃で動作させ、36%の割合（乱数値Cが64～99）でタイミングE₃₄で動作させる。

20

【0710】

一方、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」において「剣士A」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させるとき、28%の割合（乱数値Cが0～27）でタイミングE₃₁で動作させ、42%の割合（乱数値Cが28～69）でタイミングE₃₂で動作させ、8%の割合（乱数値Cが70～77）でタイミングE₃₃で動作させ、22%の割合（乱数値Cが78～99）でタイミングE₃₄で動作させる。

【0711】

また、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」において「手裏剣2枚」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させるとき、30%の割合（乱数値Cが0～29）でタイミングE₃₁で動作させ、40%の割合（乱数値Cが30～69）でタイミングE₃₂で動作させ、10%の割合（乱数値Cが70～79）でタイミングE₃₃で動作させ、20%の割合（乱数値Cが80～99）でタイミングE₃₄で動作させる。

30

【0712】

また、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」において「手裏剣1枚」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、第2装飾部材33bを動作させるとき、32%の割合（乱数値Cが0～31）でタイミングE₃₁で動作させ、38%の割合（乱数値Cが32～69）でタイミングE₃₂で動作させ、12%の割合（乱数値Cが70～81）でタイミングE₃₃で動作させ、18%の割合（乱数値Cが82～99）でタイミングE₃₄で動作させる。

40

【0713】

このように、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合には、大当たり判定の判定結果がハズレである場合よりも早いタイミングに第2装飾部材33bが動作する割合が高い。また、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合には、大当たり判定の判定結果がハズレである場合よりも、画像表示装置31における演出を切り替えるタイミングに近い或いは同一のタイミングで第2装飾部材33bを動作させる割合が高いことから、遊技者に対し、大当たりへの期待感を与えることができる。

【0714】

そして、図42A（b-1）と図42A（b-2）とを比較してもわかるように、「ノ

50

ーマルリーチ」の実行後に「スーパーリーチ」を実行し、その後に「スペシャルリーチ」を実行するリーチ演出よりも、「ノーマルリーチ」の実行後に「スーパーリーチ」を実行せずに「スペシャルリーチ」を実行するリーチ演出の方が、大当たりの抽選結果が大当たりである場合の方が、画像表示装置 3 1 における演出を切り替えるタイミングに近い或いは同一のタイミングで第 2 装飾部材 3 3 b を動作させる割合が高いことから、遊技者に対し、大当たりに対してより高い期待感を与えることができる。

【0715】

図 4 2 B (c-1) の演出制御情報は、「スペシャルリーチ (ハズレ) 1」及び「スペシャルリーチ (大当たり) 3-1」における、カットイン予告に応じた解説予告の実行割合及び非実行割合を示している。サブ CPU 1 2 0 a は、実行するカットイン予告に応じて、解説予告を実行するか、非実行とするかを、取得した「乱数値 D」によって決定する。

10

なお、図 4 2 B (c-1) に示す数値は、図 4 1 (c) に示す数値と同一であり、ここでは説明を省略する。

【0716】

また、図 4 2 B (c-2) の演出制御情報は、「スペシャルリーチ (ハズレ) 2」及び「スペシャルリーチ (大当たり) 3-2」における、カットイン予告に応じた解説予告の実行割合及び非実行割合を示している。サブ CPU 1 2 0 a は、実行するカットイン予告に応じて、解説予告を実行するか、非実行とするかを、取得した「乱数値 D」によって決定する。

20

【0717】

サブ CPU 1 2 0 a は、「スペシャルリーチ (ハズレ) 2」において「剣士 A」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、45%の割合 (乱数値 D が 0 ~ 44) で解説予告を実行し、55%の割合 (乱数値 D が 45 ~ 99) で、解説予告を非実行とする。

【0718】

また、サブ CPU 1 2 0 a は、「スペシャルリーチ (ハズレ) 2」において「手裏剣 2 枚」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、55%の割合 (乱数値 D が 0 ~ 54) で解説予告を実行し、45%の割合 (乱数値 D が 55 ~ 99) で、解説予告を非実行とする。

30

【0719】

また、サブ CPU 1 2 0 a は、「スペシャルリーチ (ハズレ) 2」において「手裏剣 1 枚」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、65%の割合 (乱数値 D が 0 ~ 64) で解説予告を実行し、35%の割合 (乱数値 D が 65 ~ 99) で、解説予告を非実行とする。

【0720】

一方、サブ CPU 1 2 0 a は、「スペシャルリーチ (大当たり) 3-2」において「剣士 A」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、25%の割合 (乱数値 D が 0 ~ 24) で解説予告を実行し、75%の割合 (乱数値 D が 25 ~ 99) で、解説予告を非実行とする。

40

【0721】

また、サブ CPU 1 2 0 a は、「スペシャルリーチ (大当たり) 3-2」において「手裏剣 2 枚」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、35%の割合 (乱数値 D が 0 ~ 34) で解説予告を実行し、65%の割合 (乱数値 D が 35 ~ 99) で、解説予告を非実行とする。

【0722】

また、「スペシャルリーチ (大当たり) 3-2」において「手裏剣 1 枚」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、45%の割合 (乱数値 D が 0 ~ 44) で解説予告を実行し、55%の割合 (乱数値 D が 45 ~ 99) で、解説予告を非実行とする。

【0723】

50

このように、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の何れにおいても、高信頼度のカットイン予告を実行する場合よりも、低信頼度のカットイン予告を実行する場合の方が高い割合で解説予告を実行する。

【0724】

また、図42B(c-1)と図42B(c-2)とを比較してもわかるように、「ノーマルリーチ」の実行後に「スーパーリーチ」を実行し、その後に「スペシャルリーチ」を実行するリーチ演出（リーチ演出B）よりも、「ノーマルリーチ」の実行後に「スーパーリーチ」を実行せずに「スペシャルリーチ」を実行するリーチ演出（リーチ演出C）の方が、何れの信頼度のカットイン予告を実行する場合においても、解説予告の実行割合が、より高くなるように設定されている。

10

【0725】

図42B(d-1)の演出制御情報は、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」における、カットイン予告に応じた大当たり確定演出の実行割合及び非実行割合を示している。サブCPU120aは、取得した「乱数値E」によって、大当たり確定演出を実行するか、非実行とするかを決定する。

【0726】

また、図42B(d-1)の演出制御情報は、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」において、大当たり確定演出の実行タイミング割合を示している。サブCPU120aは、取得した「乱数値F」によってスペシャルリーチ開始前のタイミングP₂₁、P₂₂、スペシャルリーチ開始後のタイミングP₂₃、P₂₄のうちの何れのタイミングで大当たり確定演出を実行するかを決定する。

20

なお、図42B(d-1)に示す数値は、図41(d)に示す数値と同一であり、ここでは説明を省略する。

【0727】

図42B(d-2)の演出制御情報は、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」における、カットイン予告に応じた大当たり確定演出の実行割合及び非実行割合を示している。サブCPU120aは、取得した「乱数値E」によって、大当たり確定演出を実行するか、非実行とするかを決定する。なお、図42B(d-2)に示すように、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」においては、この大当たり確定演出を実行しない。

【0728】

30

「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」において「剣士A」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、30%の割合（乱数値Eが0~29）で大当たり確定演出を実行し、70%の割合（乱数値Eが30~99）で大当たり確定演出を非実行とする。

【0729】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」において「手裏剣2枚」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、15%の割合（乱数値Eが0~14）で大当たり確定演出を実行し、85%の割合（乱数値Eが15~99）で大当たり確定演出を非実行とする。

【0730】

40

また、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」において「手裏剣1枚」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、10%の割合（乱数値Eが0~9）で大当たり確定演出を実行し、90%の割合（乱数値Eが10~99）で大当たり確定演出を非実行とする。

【0731】

このように、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」において、低信頼度のカットイン予告を実行する場合よりも、高信頼度のカットイン予告を実行する場合の方が高い割合で大当たり確定演出を実行する。

【0732】

図42B(d-1)と図42B(d-2)とを比較してもわかるように、「ノーマルリ

50

ーチ」の実行後に「スーパーリーチ」を実行し、その後に「スペシャルリーチ」を実行するリーチ演出（リーチ演出B）よりも、「ノーマルリーチ」の実行後に「スーパーリーチ」を実行せずに「スペシャルリーチ」を実行するリーチ演出（リーチ演出C）の方が、何れの信頼度のカットイン予告を実行する場合においても、大当たり確定演出の実行割合が、より高くなるように設定されている。

【0733】

また、図42B（d-2）の演出制御情報は、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」における、カットイン予告に応じた大当たり確定演出の実行タイミングを示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、スペシャルリーチ開始前のタイミングP₃₁、P₃₂、スペシャルリーチ開始後のタイミングP₃₃、P₃₄のうちの何れのタイミングで大当たり確定演出を実行するかを、取得した「乱数値F」によって決定する。

10

【0734】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の「剣士A」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合、「手裏剣2枚」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合、「手裏剣1枚」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合の何れにおいても、大当たり確定演出を45%の割合（乱数値Eが0~44）でスペシャルリーチ開始前のタイミングP₃₁で実行し、35%の割合（乱数値Eが45~79）でスペシャルリーチ開始前のタイミングP₃₂で実行し、15%の割合（乱数値Eが80~94）でスペシャルリーチ開始後のタイミングP₃₃で実行し、5%の割合（乱数値Eが95~99）でスペシャルリーチ開始後のタイミングP₃₄で実行する。

20

【0735】

このように、必ず第2装飾部材33bが動作する「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」では、大当たり確定演出をより早いタイミングで実行することで、早期に遊技者により大きな安心感を与えることができる。

【0736】

図42B（e-1）の演出制御情報は、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」での、カットイン予告に応じて、大当たり当落決め演出における演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する演出の実行割合と、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する演出の実行割合を示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、大当たり当落決め演出において、演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御するか、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御するかを、取得した「乱数値G」によって決定する。

30

なお、図42B（e-1）に示す数値は、図41（e）に示す数値と同一であり、ここでは説明を省略する。

【0737】

図42B（e-2）の演出制御情報は、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」での、カットイン予告に応じて、大当たり当落決め演出における演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する演出の実行割合と、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する演出の実行割合を示している。サブCPU120aは、実行するカットイン予告に応じて、大当たり当落決め演出において、演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御するか、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御するかを、取得した「乱数値G」によって決定する。

40

【0738】

「スペシャルリーチ（ハズレ）2」においては、サブCPU120aは、大当たり決め演出において第1装飾部材33aを動作させないが、「剣士A」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、この大当たり当落決め演出において、25%の割合（乱数値Gが0~24）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、75%の割合（乱数値Gが25~99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

50

【0739】

また、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」において「手裏剣2枚」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、サブCPU120aは、この大当たり当落決め演出において、20%の割合（乱数値Gが0～19）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、80%の割合（乱数値Gが20～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

また、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」において「手裏剣1枚」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、サブCPU120aは、この大当たり当落決め演出において、15%の割合（乱数値Gが0～14）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、85%の割合（乱数値Gが15～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

10

【0740】

一方、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」においては、サブCPU120aは、大当たり決め演出において第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に動作させるという、「第2の特定動作」の動作制御を行うが、「剣士A」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合には、この大当たり当落決め演出において、95%の割合（乱数値Gが0～94）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、5%の割合（乱数値Gが95～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

20

【0741】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」において「手裏剣2枚」が出現する中信頼度のカットイン予告を実行する場合には、サブCPU120aは、この大当たり当落決め演出において、90%の割合（乱数値Gが0～89）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、10%の割合（乱数値Gが90～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

【0742】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」において「手裏剣1枚」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、サブCPU120aは、この大当たり当落決め演出において、85%の割合（乱数値Gが0～84）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、15%の割合（乱数値Gが85～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

30

【0743】

このように、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」よりも「スペシャルリーチ（大当たり）2」の方が、低信頼度のカットイン予告を実行する場合、中信頼度のカットイン予告を実行する場合、高信頼度のカットイン予告を実行する場合の何れにおいても、より高い割合で、大当たり当落決め演出において演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する。したがって、この演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する演出は、遊技者に大当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える演出である。

40

【0744】

このように、サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の何れにおいても、低信頼度のカットイン予告を実行する場合よりも、高信頼度のカットイン予告を実行する場合の方が、高い割合で大当たり当落決め演出において演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する。

【0745】

そして、図42B（d-1）と図42B（d-2）とを比較してもわかるように、「ノーマルリーチ」の実行後に「スーパーリーチ」を実行せずに「スペシャルリーチ」を実行するリーチ演出よりも、「ノーマルリーチ」の実行後に「スーパーリーチ」を実行し、その後に「スペシャルリーチ」を実行するリーチ演出の方が、大当たり当落決め演出におい

50

て演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する演出の実行割合がより高い。

【0746】

（第1特殊リーチ（大当たり）1）

次に、非時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第1特殊リーチ（大当たり）1」である変動演出について説明する。図37（a）は、「第1特殊リーチ（大当たり）1」の変動演出の演出制御の時間的な流れを説明するための図である。

この「第1特殊リーチ（大当たり）1」は、キャラクタとして「C子」が登場する「C子リーチ」が実行され、可動部材である第2装飾部材33bが必ず非動作に設定された特殊リーチである。

【0747】

10

図37（a）に示すように、サブCPU120aは、特別図柄の変動表示を開始させると、タイミング T_{41} からタイミング T_{42} までの期間（ $d-1$ ）において、複数の演出図柄38を画像表示装置31において変動表示させる「図柄変動」を実行する。そして、サブCPU120aは、タイミング T_{42} からタイミング T_{43} までの期間（ $d-2$ ）において「ノーマルリーチ」を、タイミング T_{43} からタイミング T_{44} までの期間（ $d-3$ ）において「スーパーリーチ」を、タイミング T_{44} からタイミング T_{45} までの期間（ $d-4$ ）においては、キャラクタ「C子」が登場する「C子リーチ」をそれぞれ実行する。

【0748】

サブCPU120aは、タイミング T_{41} からタイミング T_{42} までの期間（ $d-1$ ）における「図柄変動」では、図38（a）に示す複数の演出図柄38を変動表示する演出画像（ $d-1$ ）を画像表示装置31に表示する制御を行う。

20

【0749】

また、サブCPU120aは、タイミング T_{42} からタイミング T_{43} までの期間（ $d-2$ ）における「ノーマルリーチ」（第1段階のリーチ演出）では、画像表示装置31において、演出図柄の2つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値（例えば4）となるリーチ態様で停止表示し、演出図柄のうちの残る1つの図柄を（中図柄）変動表示するリーチ演出の演出画像（図38（a）の演出画像（ $d-2$ ））を表示する制御を行う。

【0750】

そして、サブCPU120aは、この「ノーマルリーチ」におけるタイミング R_4 において、後述の図43（a）に示す演出制御情報に基づいて、大当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる旨を予告する大当たり予告演出、すなわち、大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える大当たり予告演出を実行する。このタイミング R_4 で実行される大当たり予告演出は、例えば次の「スーパーリーチ」の演出内容を予め解説するといった解説予告であり、その予告内容によって大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が異なるように設定されている。なお、この解説予告は、「ノーマルリーチ」から「スーパーリーチ」に発展することを遊技者に示唆する「リーチ予告」でもある。

30

【0751】

40

サブCPU120aは、タイミング T_{43} からタイミング T_{44} までの期間（ $d-3$ ）における「スーパーリーチ」（第2段階のリーチ演出）では、画像表示装置31において、キャラクタ「M子」が登場する演出画像（図38の演出画像（ $d-3$ ））を表示する制御を行う。この「スーパーリーチ」は、キャラクタ「M子」が登場することにより、「ノーマルリーチ」よりも大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が高い演出となっている。

【0752】

サブCPU120aは、この「第1特殊リーチ（大当たり）1」において、後述の図43（b）に示す演出制御情報に基づいて、大当たりの判定結果が大当たりであることが確定した旨を報知する「大当たり確定演出」を実行する。この「大当たり確定演出」は、例

50

えば、音声出力装置 3 2 から所定の効果音を出力するとともに盤用照明装置 3 4 a の L E D 等を点灯させるものである。サブ C P U 1 2 0 a は、このような「大当たり確定演出」を実行する場合には、後述の図 4 3 (b) に示す演出制御情報に基づいて、図 3 7 (a) に示すタイミング P_{4 2} ~ P_{4 4} のうちの何れのタイミングで実行するかを決定する。

なお、「大当たり確定演出」の実行タイミングは、この図 3 7 (a) に示すタイミング P_{4 1} ~ P_{4 4} に限定されない。

【0753】

サブ C P U 1 2 0 a は、タイミング T_{4 4} からタイミング T_{4 5} までの期間 (d - 4) において、「C 子リーチ」を実行する。

サブ C P U 1 2 0 a は、「第 1 特殊リーチ (大当たり) 1」における「スーパーリーチ」の後半のタイミング E_{4 2} に、第 3 装飾部材 3 3 c を動作させることで、「スーパーリーチ」から「C 子リーチ」に移行する (発展する) 旨を遊技者に報知する (リーチ発展演出)。

なお、このタイミング E_{4 2} での第 3 装飾部材 3 3 c の動作内容は、上述のタイミング E_{1 7} での第 3 装飾部材 3 3 c の動作内容と同様である。

【0754】

サブ C P U 1 2 0 a は、「第 1 特殊リーチ (大当たり) 1」の変動演出において、タイミング E_{4 2} で第 3 装飾部材 3 3 c を必ず動作させるように設定している。

なお、サブ C P U 1 2 0 a は、タイミング E_{4 2} において、第 3 装飾部材 3 3 c を所定の割合で動作させるように設定してもよい。例えば、サブ C P U 1 2 0 a は、後述の「第 1 特殊リーチ (ハズレ) 1」では、振分用乱数値 0 ~ 99 により、第 3 装飾部材 3 3 c を、10 % の割合 (振分用乱数値 0 ~ 9) で動作させ、90 % の割合 (振分用乱数値 10 ~ 99) で非動作とし、「第 1 特殊リーチ (大当たり) 1」では、振分用乱数値 0 ~ 99 により、第 3 装飾部材 3 3 c を、60 % の割合 (振分用乱数値 0 ~ 59) で動作させ、40 % の割合 (振分用乱数値 60 ~ 99) で非動作とする。

このように、サブ C P U 1 2 0 a は、「第 1 特殊リーチ (ハズレ) 1」よりも「第 1 特殊リーチ (大当たり) 1」の方が高い割合で第 3 装飾部材 3 3 c を動作させるように動作割合を設定することで、第 3 装飾部材 3 3 c の動作によって、大当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知する (大当たり予告演出)。

【0755】

タイミング T_{4 4} からタイミング T_{4 5} までの期間 (d - 4) における「C 子リーチ」では、サブ C P U 1 2 0 a は、例えば、図 3 7 (a) に示すように、画像表示装置 3 1 において、キャラクタ「C 子」が登場する演出画像 (図 3 7 の演出画像 (d - 4)) を表示するように制御する。この「スーパーリーチ」は、キャラクタ「M 子」よりも大当たり遊技 (特別遊技) が実行される可能性 (大当たりへの期待度 (信頼度)) が高いキャラクタ「C 子」が登場することにより、「スーパーリーチ」よりも大当たりへの期待度が高い演出となっている。

【0756】

そして、図 3 7 (a) に示す「C 子リーチ」中の期間 (d - 5) では、サブ C P U 1 2 0 a は、例えば図 3 8 (a) に示すように、画像表示装置 3 1 において、中図柄の数値が、仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一となることで、3 つの演出図柄が同一の数値に揃い停止したことを示す演出画像 (d - 5) を表示させ、遊技者に大当たり遊技を実行すると決定された旨を報知する。

【0757】

(第 1 特殊リーチ (ハズレ) 1)

次に、非時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第 1 特殊リーチ (ハズレ) 1」である変動演出について説明する。

「第 1 特殊リーチ (ハズレ) 1」の場合、サブ C P U 1 2 0 a は、図 3 7 (a) に示すように、タイミング T_{4 1} からタイミング T_{4 5} まで「第 1 特殊リーチ (大当たり) 1」と同様の変動演出を実行する。ただし、サブ C P U 1 2 0 a は、「第 1 特殊リーチ (ハズ

10

20

30

40

50

レ) 1」においては、上述の「大当たり確定演出」は実行しない。そして、サブCPU 120aは、「第1特殊リーチ（ハズレ）1」では、「C子リーチ」において、上述の大当たり当落決め演出における操作有効期間（操作有効期間 Y_{41} に相当）に演出ボタン35を突出させる（第2の状態とする）か、または非突出とする（第1の状態とする）。しかしながら、サブCPU 120aは、この操作有効期間中の遊技者による演出ボタン35の押下操作の有無に関わらず、第1装飾部材33aを動作させない。そして、「第1特殊リーチ（大当たり）1」の「C子リーチ」では、サブCPU 120aは、画像表示装置31において、例えば図38（a）に示す、3つの演出図柄のうちの最終停止図柄である中図柄が、先に仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一にならずに停止表示された演出画像（D-1）を表示させることで、大当たりの判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。

10

【0758】

（第1特殊リーチ（大当たり）2）

次に、非時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第1特殊リーチ（大当たり）2」である変動演出について説明する。図37（b）は、「第1特殊リーチ（大当たり）2」の変動演出の演出制御の時間的な流れを説明するための図である。

この「第1特殊リーチ（大当たり）2」は、「図柄変動」、「ノーマルリーチ」の実行後、「スーパーリーチ」を実行せず、キャラクタとして「C子」が登場する「C子リーチ」を実行し、可動部材である第2装飾部材33bを所定の割合で動作するように設定した特殊リーチである。

20

【0759】

図37（b）に示すように、サブCPU 120aは、特別図柄の変動表示を開始させると、タイミング T_{51} からタイミング T_{52} までの期間（e-1）において、複数の演出図柄38を画像表示装置31において変動表示させる「図柄変動」を実行する。そして、サブCPU 120aは、タイミング T_{52} からタイミング T_{53} までの期間（e-2）においては「ノーマルリーチ」、タイミング T_{53} からタイミング T_{54} までの期間（e-3）、（e-4）においては、キャラクタ「C子」が登場する「C子リーチ」をそれぞれ実行する。

【0760】

サブCPU 120aは、タイミング T_{51} からタイミング T_{52} までの期間（e-1）における「図柄変動」では、図38（b）に示す複数の演出図柄38を変動表示する演出画像（e-1）を画像表示装置31に表示する制御を行う。

30

【0761】

この「第1特殊リーチ（大当たり）2」は、可動部材である第2装飾部材33bが動作する場合と動作しない場合とがある。サブCPU 120aは、後述の図43（c）に示す演出制御情報に基づいて、第2装飾部材33bを動作するか非動作とするかを決定する。サブCPU 120aは、第2装飾部材33bを動作させる場合には、後述の「C子リーチ」開始前のタイミング $E_{51} \sim E_{54}$ のうちの何れかのタイミングで動作させる。サブCPU 120aは、後述の図43（d）に示す演出制御情報に基づいてタイミング $E_{51} \sim E_{54}$ のうちの何れのタイミングで第2装飾部材33bを動作させるかを決定する。

40

なお、第2装飾部材33bが動作するタイミングは、これに限定されず、「C子リーチ」前であれば何れのタイミングでもよい。

【0762】

タイミング E_{51} 、 E_{53} は、それぞれ、演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間 Y_{52} 、 Y_{53} 中に遊技者が演出ボタン35を押下することにより、或いは、操作有効期間 Y_{52} 、 Y_{53} 中に演出ボタン35への押下操作が無くとも操作有効期間 Y_{52} 、 Y_{53} が経過することにより第2装飾部材33bが動作するタイミングである。一方、タイミング E_{52} 、 E_{54} は、第2装飾部材33bが演出ボタン35の押下操作とは無関係に動作するタイミングである。

サブCPU 120aは、タイミング E_{51} を決定する場合すなわち操作有効期間 Y_{52}

50

を設定する場合、または、タイミングE₅₃を決定する場合すなわち操作有効期間Y₅₃を設定する場合、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための操作促進報知画像を表示するように制御する。サブCPU120aは、操作有効期間Y₅₂、Y₅₃では、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。

【0763】

サブCPU120aは、操作有効期間Y₅₂を設定する場合、操作有効期間Y₅₂中に遊技者が演出ボタン35を押下操作すると、例えばタイミングE₅₁で第2装飾部材33bを動作させる。或いは、サブCPU120aは、操作有効期間Y₅₂中に演出ボタン35の押下操作がされなくとも操作有効期間Y₅₂が経過すると、第2装飾部材33bを動作させる（この操作有効期間Y₅₂経過後の動作タイミングもE₅₁とする）。 10

また、サブCPU120aは、操作有効期間Y₅₃を設定する場合、操作有効期間Y₅₃中に遊技者が演出ボタン35を押下操作すると、例えばタイミングE₅₃で第2装飾部材33bを動作させる。或いは、サブCPU120aは、操作有効期間Y₅₃中に演出ボタン35の押下操作がされなくとも操作有効期間Y₅₃が経過すると、第2装飾部材33bを動作させる（この操作有効期間Y₅₃経過後の動作タイミングもE₅₃とする）。 20

【0764】

なお、サブCPU120aは、後述の図43（c）に基づいて第2装飾部材33bを非動作とすることを決定した場合においても、操作有効期間Y₅₂、操作有効期間Y₅₃では、上述の操作促進報知画像を表示するように制御し、この場合、たとえ遊技者が操作有効期間Y₅₂、操作有効期間Y₅₃中に演出ボタン35を押下操作しても、第2装飾部材33bは動作しない。 20

【0765】

サブCPU120aは、タイミングE₅₂またはタイミングE₅₄を決定した場合には、演出ボタン35の押下操作とは無関係に、第2装飾部材33bをタイミングE₅₂またはタイミングE₅₄で動作させる。

【0766】

サブCPU120aは、この「第1特殊リーチ（大当たり）2」において、後述の図43（f）に示す演出制御情報に基づいて、大当たりの判定結果が大当たりであることが確定した旨を報知する「大当たり確定演出」を実行する。この「大当たり確定演出」は、例えば、音声出力装置32から所定の効果音を出力するとともに盤用照明装置34aのLED等を点灯させるものである。サブCPU120aは、このような「大当たり確定演出」を実行する場合には、後述の図43（f）に示す演出制御情報に基づいて、図37（b）に示すタイミングP₅₁～P₅₄のうちの何れのタイミングで実行するかを決定する。 30

なお、「大当たり確定演出」の実行タイミングは、この図37（b）に示すタイミングP₅₁～P₅₄に限定されない。

【0767】

サブCPU120aは、期間（e-2）の「ノーマルリーチ」におけるタイミングR₅において、後述の図43（e）に示す演出制御情報に基づいて、大当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える大当たり予告演出を実行する。このタイミングR₅で実行される大当たり予告演出は、例えば次の「C子リーチ」の演出内容を予め解説するといった解説予告であり、その予告内容によって大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が異なるように設定されている。なお、この解説予告は、「ノーマルリーチ」から「C子リーチ」に発展することを遊技者に示唆する「リーチ予告」でもある。 40

【0768】

サブCPU120aは、タイミングT₅₃からタイミングT₅₄までの期間（e-3）、（e-4）において、「C子リーチ」を実行する。

サブCPU120aは、「第1特殊リーチ（大当たり）2」における「ノーマルリーチ」の後半のタイミングE₅₆に、第3装飾部材33cを動作させることで、「ノーマルリ 50

ーチ」から「C子リーチ」に移行する（発展する）旨を遊技者に報知する（リーチ発展演出）。

なお、このタイミングE₅₆での第3装飾部材33cの動作内容は、上述のタイミングE₁₇での第3装飾部材33cの動作内容と同様である。

【0769】

サブCPU120aは、「第1特殊リーチ（大当たり）2」の変動演出において、タイミングE₅₆で第3装飾部材33cを必ず動作させるように設定している。

なお、サブCPU120aは、タイミングE₅₆において、第3装飾部材33cを所定の割合で動作させるように設定してもよい。例えば、サブCPU120aは、後述の「第1特殊リーチ（ハズレ）2」では、振分用乱数値0～99により、第3装飾部材33cを、35%の割合（振分用乱数値0～34）で動作させ、65%の割合（振分用乱数値35～99）で非動作とし、「第1特殊リーチ（大当たり）2」では、振分用乱数値0～99により、第3装飾部材33cを、75%の割合（振分用乱数値0～74）で動作させ、25%の割合（振分用乱数値75～99）で非動作とする。

このように、サブCPU120aは、「第1特殊リーチ（ハズレ）2」よりも「第1特殊リーチ（大当たり）2」の方が高い割合で第3装飾部材33cを動作させるように動作割合を設定することで、第3装飾部材33cの動作によって、大当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知する（大当たり予告演出）。

【0770】

そして、図37（b）に示す「C子リーチ」中の期間（e-4）では、サブCPU120aは、例えば図38（b）に示すように、画像表示装置31において、中図柄の数値が、仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一となることで、3つの演出図柄が同一の数値に揃い停止したことを示す演出画像（e-4）を表示させ、遊技者に大当たり遊技を実行すると決定された旨を報知する。

【0771】

（第1特殊リーチ（ハズレ）2）

次に、非時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第1特殊リーチ（ハズレ）2」である変動演出について説明する。

「第1特殊リーチ（ハズレ）2」の場合、図37（b）に示すタイミングT₅₁からタイミングT₅₄まで「第1特殊リーチ（大当たり）2」と同様の変動演出を実行する。ただし、「第1特殊リーチ（ハズレ）2」においては、上述の「大当たり確定演出」は実行しない。そして、「C子リーチ」において、サブCPU120aは、画像表示装置31において、例えば図38（b）に示す、3つの演出図柄のうちの最終停止図柄である中図柄が、先に仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一にならずに停止表示された演出画像（E-1）を表示させることで、大当たりの判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。

【0772】

図43（a）、（b）は、「第1特殊リーチ（ハズレ）1」及び「第1特殊リーチ（大当たり）1」における演出制御情報を示す図である。

また、図43（d）～（f）は、「第1特殊リーチ（ハズレ）2」及び「第1特殊リーチ（大当たり）2」における演出制御情報を示す図である。

この図43に示す演出制御情報は、サブROM120cにおける変動演出パターン決定テーブルが保有する情報の一種である。なお、ここに示す「乱数値D」～「乱数値G」は、何れも0～99までの振分用乱数値であり、サブCPU120aが上述のステップS1531-2において取得するものである。

【0773】

図43（a）の演出制御情報は、「第1特殊リーチ（ハズレ）1」及び「第1特殊リーチ（大当たり）1」における解説予告の実行割合及び非実行割合を示している。サブCPU120aは、解説予告を実行するか、非実行とするかを、取得した「乱数値D」によって決定する。

【0774】

「第1特殊リーチ（ハズレ）1」においては、55%の割合（乱数値Dが0～54）で解説予告を実行し、45%の割合（乱数値Dが55～99）で非実行とする。

一方、「第1特殊リーチ（大当たり）1」においては35%の割合（乱数値Dが0～34）で解説予告を実行し、65%の割合（乱数値Dが35～99）で非実行とする。

【0775】

図43（b）の演出制御情報は、「第1特殊リーチ（大当たり）1」における大当たり確定演出の実行割合及び非実行割合を示している。サブCPU120aは、大当たり確定演出を実行するか、非実行とするかを、取得した「乱数値E」によって決定する。なお、図43（b）に示すように、「第1特殊リーチ（ハズレ）1」においては、この大当たり確定演出を実行しない。

10

「第1特殊リーチ（大当たり）1」においては3%の割合（乱数値Eが0～2）で大当たり確定演出を実行し、97%の割合（乱数値Eが3～99）で非実行とする。

【0776】

また、図43（b）に示す演出制御情報は、「第1特殊リーチ（大当たり）1」における、大当たり確定演出の実行タイミング割合を示している。サブCPU120aは、C子リーチ開始前のタイミングP₄₁、P₄₂、C子リーチ開始後のタイミングP₄₃、P₄₄のうちの何れのタイミングで大当たり確定演出を実行するかを、取得した「乱数値F」によって決定する。

【0777】

20

「第1特殊リーチ（大当たり）1」では、大当たり確定演出を12%の割合（乱数値Fが0～11）でC子リーチ開始前のタイミングP₄₁で実行し、22%の割合（乱数値Fが12～33）でC子リーチ開始前のタイミングP₄₂で実行し、28%の割合（乱数値Fが34～61）でC子リーチ開始後のタイミングP₄₃で実行し、38%の割合（乱数値Fが62～99）でC子リーチ開始後のタイミングP₄₄で実行する。

【0778】

このように、「第1特殊リーチ（大当たり）1」では、C子リーチ開始後の遅いタイミングで大当たり確定演出を実行し易く設定する。第2装飾部材33bが非動作である場合に、大当たり確定演出を遅いタイミングで実行することで、遊技者に大きな驚きを与えることができる。

30

【0779】

図43（c）は、「第1特殊リーチ（ハズレ）2」及び「第1特殊リーチ（大当たり）2」における第2装飾部材33bの「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動するという「第1の特定動作」の動作割合と、非動作割合とを示している。

「第1特殊リーチ（ハズレ）2」においては、第2装飾部材33bを65%の割合（乱数値Bが0～64）で動作させ、35%の割合（乱数値Bが65～99）で非動作とする。

「第1特殊リーチ（大当たり）2」においては、第2装飾部材33bを85%の割合（乱数値Bが0～84）で動作させ、15%の割合（乱数値Bが85～99）で非動作とする。

40

このように、サブCPU120aは、「第1特殊リーチ（ハズレ）2」よりも「第1特殊リーチ（大当たり）2」の方が高い割合で第2装飾部材33bを動作させることで、第2装飾部材33bの動作によって、大当たり判定の判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知する（大当たり予告演出）。

具体的に、第2装飾部材33bは、「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に動作するという「第1の特定動作」を行うことで、大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が高いことを示す「大当たり信頼度予告演出」として機能する。

【0780】

図43（d）は、「第1特殊リーチ（ハズレ）2」及び「第1特殊リーチ（大当たり）

50

2」における第2装飾部材33bの動作タイミング割合を示している。サブCPU120aは、取得した「乱数値C」によってタイミングE₅₁～タイミングE₅₄のうちの何れのタイミングで第2装飾部材33bを動作させるかを決定する。なお、第2装飾部材33bが動作するタイミングは、このタイミングE₅₁～E₅₄に限定されず、「C子リーチ」前であれば何れのタイミングでもよい。

【0781】

「第1特殊リーチ（ハズレ）2」では、16%の割合（乱数値Cが0～15）でタイミングE₅₁に動作させ、14%の割合（乱数値Cが16～29）でタイミングE₅₂に動作させ、36%の割合（乱数値Cが30～65）でタイミングE₅₃に動作させ、34%の割合（乱数値Cが66～99）でタイミングE₅₄に動作させる。

10

【0782】

一方、「第1特殊リーチ（大当たり）2」では、30%の割合（乱数値Cが0～29）でタイミングE₅₁に動作させ、40%の割合（乱数値Cが30～69）でタイミングE₅₂に動作させ、10%の割合（乱数値Cが70～79）でタイミングE₅₃に動作させ、20%の割合（乱数値Cが80～99）でタイミングE₅₄に動作させる。

【0783】

このように、「第1特殊リーチ（ハズレ）2」においては、遅いタイミングE₅₃、E₅₄で動作する割合が高く、「第1特殊リーチ（大当たり）2」においては、早いタイミングE₅₁、E₅₂で動作する割合が高い。

また、「第1特殊リーチ（ハズレ）2」においては、タイミングE₅₂よりもタイミングE₅₁の方が高い割合で動作し、タイミングE₅₄よりもタイミングE₅₃の方が高い割合で動作する。

20

一方、「第1特殊リーチ（大当たり）2」においては、タイミングE₅₁よりもタイミングE₅₂の方が高い割合で動作し、タイミングE₅₃よりもタイミングE₅₄の方が高い割合で動作する。

このように、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合には、大当たり判定の判定結果がハズレである場合よりも早いタイミングに第2装飾部材33bが動作する割合が高い。また、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合には、大当たり判定の判定結果がハズレである場合よりも、画像表示装置31における演出を切り替えるタイミングに近い或いは同一のタイミングで第2装飾部材33bを動作させる割合が高いことから、遊技者に対し、大当たりへの期待感を与えることができる。

30

【0784】

図43（e）の演出制御情報は、「第1特殊リーチ（ハズレ）2」及び「第1特殊リーチ（大当たり）2」における、大当たり予告演出の一種である解説予告の実行割合及び非実行割合を示している。サブCPU120aは、解説予告を実行するか、非実行とするかを、取得した「乱数値D」によって決定する。

【0785】

「第1特殊リーチ（ハズレ）2」においては、40%の割合（乱数値Dが0～39）で解説予告を実行し、60%の割合（乱数値Dが40～99）で非実行とする。

「第1特殊リーチ（大当たり）2」においては、20%の割合（乱数値Dが0～19）で解説予告を実行し、80%の割合（乱数値Dが20～99）で非実行とする。

40

【0786】

図43（f）の演出制御情報は、「第1特殊リーチ（大当たり）2」における、大当たり確定演出の実行割合及び非実行割合を示している。サブCPU120aは、大当たり確定演出を実行するか、非実行とするかを、取得した「乱数値E」によって決定する。なお、図43（f）に示すように、「第1特殊リーチ（ハズレ）2」においては、この大当たり確定演出を実行しない。

【0787】

「第1特殊リーチ（大当たり）2」においては、25%の割合（乱数値Eが0～24）で大当たり確定演出を実行し、75%の割合（乱数値Eが25～99）で大当たり確定演

50

出を非実行とする。

【0788】

また、図43(f)の演出制御情報は、「第1特殊リーチ(大当たり)2」における大当たり確定演出の実行タイミング割合を示している。サブCPU120aは、C子リーチ開始前のタイミング P_{51} 、 P_{52} 、C子リーチ開始後のタイミング P_{53} 、 P_{54} のうちの何れのタイミングで大当たり確定演出を実行するかを、取得した「乱数値F」によって決定する。

【0789】

「第1特殊リーチ(大当たり)2」では、大当たり確定演出を43%の割合(乱数値Eが0~42)でC子リーチ開始前のタイミング P_{51} で実行し、33%の割合(乱数値Eが43~75)でC子リーチ開始前のタイミング P_{52} で実行し、17%の割合(乱数値Eが76~92)でC子リーチ開始後のタイミング P_{53} で実行し、7%の割合(乱数値Eが93~99)でC子リーチ開始後のタイミング P_{54} で実行する。

【0790】

このように、「第1特殊リーチ(大当たり)2」では、C子リーチ開始前の早いタイミングで大当たり確定演出を実行し易く設定する。第2装飾部材33bが動作する場合に、大当たり確定演出を早いタイミングで実行することで、早期に遊技者に大きな安心感を与えることができる。

【0791】

(第2特殊リーチ(大当たり))

次に、非時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第2特殊リーチ(大当たり)」である変動演出について説明する。図39は、「第2特殊リーチ(大当たり)」の変動演出の演出制御の時間的な流れを説明するための図である。

この「第2特殊リーチ(大当たり)」は、キャラクタとして「侍D」が登場する「侍Dリーチ」が実行され、可動部材である第2装飾部材33bが必ず非動作に設定された特殊リーチである。

【0792】

図39に示すように、サブCPU120aは、特別図柄の変動表示を開始させると、タイミング T_{61} からタイミング T_{62} までの期間($f-1$)において、複数の演出図柄38を画像表示装置31において変動表示させる「図柄変動」を実行する。そして、サブCPU120aは、タイミング T_{62} からタイミング T_{63} までの期間($f-2$)においては「ノーマルリーチ」、タイミング T_{63} からタイミング T_{64} までの期間($f-3$)、($f-4$)においては、キャラクタ「侍D」が登場する「侍Dリーチ」をそれぞれ実行する。

【0793】

サブCPU120aは、タイミング T_{61} からタイミング T_{62} までの期間($f-1$)における「図柄変動」では、図40に示す複数の演出図柄38を変動表示する演出画像($f-1$)を画像表示装置31に表示する制御を行う。

【0794】

サブCPU120aは、タイミング T_{62} からタイミング T_{63} までの期間($f-2$)の「ノーマルリーチ」では、画像表示装置31において、演出図柄の2つの図柄(左図柄と右図柄)を同一の数値(例えば4)となるリーチ態様で停止表示し、演出図柄のうちの残る1つの図柄(中図柄)を変動表示するリーチ演出の演出画像(図40の演出画像($f-2$))を表示する。

【0795】

サブCPU120aは、この「第2特殊リーチ(大当たり)」において、後述の図44(b)に示す演出制御情報に基づいて、大当たりの判定結果が大当たりであることが確定した旨を報知する「大当たり確定演出」を実行する。この「大当たり確定演出」は、例えば、音声出力装置32から所定の効果音を出力するとともに盤用照明装置34aのLED等を点灯させるものである。サブCPU120aは、このような「大当たり確定演出」を

10

20

30

40

50

実行する場合には、後述の図44(b)に示す演出制御情報に基づいて、図39に示すタイミングP₆₁～P₆₄のうちの何れのタイミングで実行するかを決定する。

なお、「大当たり確定演出」の実行タイミングは、この図39に示すタイミングP₆₁～P₆₄に限定されない。

【0796】

サブCPU120aは、期間(f-2)の「ノーマルリーチ」におけるタイミングR₆において、後述の図44(a)に示す実行割合に基づいて、大当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知し、大当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える大当たり予告演出を実行する。このタイミングR₆で実行される大当たり予告演出は、例えば次の「侍Dリーチ」の演出内容を予め解説するといった解説予告であり、その予告内容によって大当たり遊技(特別遊技)が実行される可能性(大当たりへの期待度(信頼度))が異なるように設定されている。なお、この解説予告は、「ノーマルリーチ」から「侍Dリーチ」に発展することを遊技者に示唆する「リーチ予告」でもある。

【0797】

サブCPU120aは、タイミングT₆₃からタイミングT₆₄までの期間(f-3)、(f-4)において、「侍Dリーチ」を実行する。

サブCPU120aは、「第2特殊リーチ(大当たり)」における「ノーマルリーチ」の後半のタイミングE₆₂に、第3装飾部材33cを動作させることで、「ノーマルリーチ」から「侍Dリーチ」に移行する(発展する)旨を遊技者に報知する(リーチ発展演出)。

なお、このタイミングE₆₂での第3装飾部材33cの動作内容は、上述のタイミングE₁₇での第3装飾部材33cの動作内容と同様である。

【0798】

サブCPU120aは、「第2特殊リーチ(大当たり)」の変動演出において、タイミングE₆₂で第3装飾部材33cを必ず動作させるように設定している。

なお、サブCPU120aは、タイミングE₆₂において、第3装飾部材33cを所定の割合で動作させるように設定してもよい。例えば、サブCPU120aは、後述の「第2特殊リーチ(ハズレ)」では、振分用乱数値0～99により、第3装飾部材33cを、45%の割合(振分用乱数値0～44)で動作させ、55%の割合(振分用乱数値45～99)で非動作とし、「第2特殊リーチ(大当たり)」では、振分用乱数値0～99により、第3装飾部材33cを、90%の割合(振分用乱数値0～89)で動作させ、10%の割合(振分用乱数値90～99)で非動作とする。

このように、サブCPU120aは、「第2特殊リーチ(ハズレ)」よりも「第2特殊リーチ(大当たり)」の方が高い割合で第3装飾部材33cを動作させるように動作割合を設定することで、第3装飾部材33cの動作によって、大当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知する(大当たり予告演出)。

【0799】

なお、ここまで説明した、図33(a)のタイミングE₁₇、図33(b)のタイミングE₂₆、図33(c)のタイミングE₃₇、図37(a)のタイミングE₄₂、図37(b)のタイミングE₅₆、図39のタイミングE₆₂は、第3装飾部材33cが演出ボタン35の押下操作とは無関係に動作するタイミングである。

しかしながら、これに限定せず、図33(a)のタイミングE₁₇、図33(b)のタイミングE₂₆、図33(c)のタイミングE₃₇、図37(a)のタイミングE₄₂、図37(b)のタイミングE₅₆、図39のタイミングE₆₂のうちの少なくとも1以上に、演出ボタン35の操作有効期間を対応付け、その操作有効期間中に遊技者が演出ボタン35を押下することにより、或いは、その操作有効期間中に演出ボタン35への押下操作が無くとも操作有効期間が経過することにより第3装飾部材33cが動作するようにしてもよい。

【0800】

サブCPU120aは、タイミング T_{63} からタイミング T_{64} までの「侍Dリーチ」における期間（ $f-3$ ）中に、演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間 Y_{61} を設定する。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{61} では、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための演出ボタン35の操作促進報知画像を表示するようにする（図示せず）。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{61} 前においては、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。そして、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{61} を開始させると、後述の図44（c）に示す演出制御情報に基づいて、所定の割合で、演出ボタン駆動モータ35bの駆動制御によって演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

そして、遊技者が、この操作有効期間 Y_{61} 中、演出ボタン35を押下操作すると、サブCPU120aは、例えばタイミング E_{61} で第1装飾部材33aを下方向に移動させる動作制御を行い、これにより、遊技者に大当たり判定の判定結果が大当たりとなる旨を報知する（大当たり当落決め演出における「大当たり確定演出」）。このタイミング E_{61} での第1装飾部材33aの動作内容は、タイミング E_{15} での第1装飾部材33aの動作内容と同様である。

【0801】

なお、遊技者が操作有効期間 Y_{61} 中に演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間 Y_{61} が経過した場合においても、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{61} の経過後のタイミング（これも「タイミング E_{61} 」とする。）で第1装飾部材第1装飾部材33aを下方向に移動させる動作制御を行う。

【0802】

なお、「第2特殊リーチ（大当たり）」では、操作有効期間 Y_{61} において、演出ボタン35を非突出（第1の状態）とする場合もあるが、この場合も同様に、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{61} 中に遊技者が演出ボタン35を押下操作することでタイミング E_{61} に第1装飾部材33aを下方向に動作させる制御を行い、または、遊技者が操作有効期間 Y_{61} 中に演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間 Y_{61} が経過することで（これも「タイミング E_{61} 」とする。）に第1装飾部材33aを下方向に動作させる制御を行う。

【0803】

一方、後述の「第1特殊リーチ（ハズレ）1」では、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{61} において演出ボタン35を突出させる（第2の状態とする）か、非突出とする（第1の状態とする）かに関わらず、また、この操作有効期間 Y_{61} 中に遊技者による演出ボタン35の押下操作の有無に関わらず、第1装飾部材33aを動作させない。

【0804】

サブCPU120aは、突出している状態（第2の状態）の演出ボタン35が押下操作されると、演出ボタン35を突出している状態（第2の状態）から突出していない状態（第1の状態）に変更する制御を行う。或いは、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{61} 中、突出している状態の演出ボタン35が押下されないことにより操作有効期間 Y_{61} が経過した場合においても、操作有効期間 Y_{61} の経過により演出ボタン35を突出している状態（第2の状態）から突出していない状態（第1の状態）に変更する制御を行う。

【0805】

「ノーマルリーチ」後の「侍Dリーチ」中の期間（ $f-3$ ）では、サブCPU120aは、例えば図40に示すように、画像表示装置31において、キャラクタ「侍D」が敵のキャラクタ「忍者Z」と戦う内容の演出画像（ $f-3$ ）を画像表示装置31に表示させる。

【0806】

そして、図39に示す「侍Dリーチ」における期間（ $f-4$ ）では、サブCPU120aは、例えば図40に示すように、画像表示装置31において、中図柄の数値が、仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一となることで、3つの演出図柄が同一の数値に揃い停止したことを示す演出画像（ $f-4$ ）を表示させ、遊技者に大当たり遊技を実行すると決

10

20

30

40

50

定された旨を報知する。

なお、演出画像（f-4）では、3つの演出図柄の背景画像として、キャラクター「侍D」が、敵のキャラクター「忍者Z」を倒した様子の画像が表示されている。

【0807】

（第2特殊リーチ（ハズレ））

次に、非時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第2特殊リーチ（ハズレ）」である変動演出について説明する。

「第2特殊リーチ（ハズレ）」の場合、サブCPU120aは、図39に示すタイミングT_{6.1}からタイミングT_{6.4}まで「第2特殊リーチ（大当たり）」と同様の変動演出を実行する。ただし、サブCPU120aは、「第2特殊リーチ（ハズレ）」においては、
10
上述の「大当たり確定演出」は実行しない。そして、サブCPU120aは、「第2特殊リーチ（ハズレ）」では、「侍Dリーチ」において、上述の大当たり当落決め演出における操作有効期間（操作有効期間Y_{6.1}に相当）に演出ボタン35を突出させる（第2の状態とする）か、または非突出とする（第1の状態とする）。

しかしながら、サブCPU120aは、この操作有効期間中の遊技者による演出ボタン35の押下操作の有無に関わらず、第1装飾部材33aを動作させない。これにより、遊技者に大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である旨（大当たり遊技を実行しないとの判定結果となる旨）を報知する（大当たり当落決め演出）。

【0808】

そして、「第2特殊リーチ（ハズレ）」の「侍Dリーチ」では、サブCPU120aは、
20
画像表示装置31において、例えば図40に示す、3つの演出図柄のうちの最終停止図柄である中図柄が、先に仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一にならずに停止表示された演出画像（F-1）を表示させることで、大当たりの判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。

【0809】

図44は、「第2特殊リーチ（ハズレ）」及び「第2特殊リーチ（大当たり）」における演出制御情報を示す図である。この図44に示す演出制御情報は、サブROM120cにおける変動演出パターン決定テーブルが保有する情報の一種である。なお、ここに示す「乱数値D」～「乱数値G」は、何れも0～99までの振分用乱数値であり、サブCPU120aが上述のステップS1531-2において取得するものである。
30

【0810】

図44（a）の演出制御情報は、「第2特殊リーチ（ハズレ）」及び「第2特殊リーチ（大当たり）」において、大当たり予告演出としての解説予告の実行割合及び非実行割合を示している。サブCPU120aは、解説予告を実行するか非実行とするかを、取得した「乱数値D」によって決定する。

【0811】

「第2特殊リーチ（ハズレ）」においては、70%の割合（乱数値Dが0～69）で解説予告を実行し、30%の割合（乱数値Dが70～99）で非実行とする。

一方、「第2特殊リーチ（大当たり）」においては50%の割合（乱数値Dが0～49）で解説予告を実行し、50%の割合（乱数値Dが50～99）で非実行とする。
40

【0812】

図44（b）の演出制御情報は、「第2特殊リーチ（大当たり）」における大当たり確定演出の実行割合及び非実行割合を示している。サブCPU120aは、大当たり確定演出を実行するか、非実行とするかを、取得した「乱数値E」によって決定する。なお、図44（b）に示すように、「第2特殊リーチ（ハズレ）」においては、この大当たり確定演出を実行しない。

「第2特殊リーチ（大当たり）」においては15%の割合（乱数値Eが0～14）で大当たり確定演出を実行し、85%の割合（乱数値Eが15～99）で非実行とする。

【0813】

また、図44（b）の演出制御情報は、「第2特殊リーチ（大当たり）」における、大
50

当たり確定演出の実行タイミング割合を示している。サブCPU120aは、侍Dリーチ開始前のタイミングP₆₁、P₆₂、侍Dリーチ開始後のタイミングP₆₃、P₆₄のうちの何れのタイミングで大当たり確定演出を実行するかを、取得した「乱数値F」によって決定する。

【0814】

「第2特殊リーチ（大当たり）」では、大当たり確定演出を3%の割合（乱数値Fが0～2）で侍Dリーチ開始前のタイミングP₆₁で実行し、17%の割合（乱数値Fが4～20）で侍Dリーチ開始前のタイミングP₆₂で実行し、33%の割合（乱数値Fが21～53）で侍Dリーチ開始後のタイミングP₆₃で実行し、47%の割合（乱数値Fが54～99）で侍Dリーチ開始後のタイミングP₆₄で実行する。

10

【0815】

このように、「第2特殊リーチ（大当たり）」では、侍Dリーチ開始後の遅いタイミングで大当たり確定演出を実行し易く設定する。第2装飾部材33bが非動作である場合に、大当たり確定演出を遅いタイミングで実行することで、遊技者に大きな驚きを与えることができる。

【0816】

図44（c）の演出制御情報は、「第2特殊リーチ（ハズレ）」、「第2特殊リーチ（大当たり）」のそれぞれにおいて、上述の大当たり当落決め演出における演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する演出の実行割合と、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する演出の実行割合を示している。サブCPU120aは、大当たり当落決め演出において、演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御するか、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御するかを、取得した「乱数値G」によって決定する。

20

【0817】

「第2特殊リーチ（ハズレ）」においては、サブCPU120aは、大当たり決め演出において第1装飾部材33aを動作させないが、この大当たり当落決め演出において、20%の割合（乱数値Gが0～19）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、80%の割合（乱数値Gが20～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

また、「第2特殊リーチ（大当たり）1」においては、サブCPU120aは、大当たり決め演出において第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に動作させるという「第2の特定動作」を行わせるが、この大当たり当落決め演出において、90%の割合（乱数値Gが0～89）で演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御し、10%の割合（乱数値Gが90～99）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御する。

30

【0818】

このように、サブCPU120aは、「第2特殊リーチ（ハズレ）」よりも「第2特殊リーチ（大当たり）2」の方が、より高い割合で大当たり当落決め演出において演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する。したがって、この演出ボタン35を突出した状態（第2の状態）に制御する演出は、遊技者に当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる可能性を報知し、当たりの判定結果が大当たりであることの期待感を与える演出である。

40

【0819】

（時短遊技状態における変動演出の制御処理の具体例）

次に、サブCPU120aが図32の変動演出パターン決定処理により決定した時短遊技状態において変動演出を制御処理する具体例について説明する。なお、サブCPU120aは、時短遊技状態においても、上述の非時短遊技状態の場合と同様に、変動演出種別毎にサブROM120bに設定記憶されている演出制御情報に基づいて変動演出の制御を行う。この演出制御情報は、サブROM120cにおける変動演出パターン決定テーブルが保有する情報の一種である。また、後述の振分用乱数値は、サブCPU120aが上述

50

のステップS1531-2において取得するものであり、サブCPU120aは、この取得した振分用乱数値を用いて演出制御情報に基づき、時短遊技状態における変動演出の演出制御を行うようにする。

【0820】

図48は、時短遊技状態において行われる変動演出の時間的な流れを説明するための図である。また、図49は、何れも時短遊技状態において行われる変動演出（第3特殊リーチ（大当たり）1）において画像表示装置31に表示する演出画像の例を示す図である。

【0821】

（第3特殊リーチ（大当たり）1）

時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第3特殊リーチ（大当たり）1」である変動演出について説明する。図48（a）は、「第3特殊リーチ（大当たり）1」の変動演出の演出制御の時間的な流れを説明するための図である。

図48（a）に示すように、サブCPU120aは、特別図柄の変動表示を開始させると、タイミング T_{81} からタイミング T_{82} までの期間（ $h-1$ ）において、複数の演出図柄38を画像表示装置31において変動表示させる「図柄変動」を実行する。なお、このそして、サブCPU120aは、タイミング T_{82} からタイミング T_{83} までの期間（ $h-2$ ）、（ $h-3$ ）においては、キャラクタ「武将S1」が登場する「武将S1リーチ」、タイミング T_{83} からタイミング T_{84} までの期間（ $h-4$ ）、（ $h-5$ ）では、昇格演出としての「再抽選演出」をそれぞれ実行する。

【0822】

サブCPU120aは、タイミング T_{81} からタイミング T_{82} までの期間（ $h-1$ ）における「図柄変動」では、図49に示す複数の演出図柄38を変動表示する演出画像（ $h-1$ ）を画像表示装置31に表示する制御を行う。

【0823】

「第3特殊リーチ（大当たり）1」では、この期間（ $h-1$ ）の「図柄変動」中、すなわち「武将S1リーチ」の実行前に、第2装飾部材33bを動作させる制御を行う。

具体的に、サブCPU120aは、「武将S1リーチ（大当たり）1」の変動演出において、「図柄変動」の後半のタイミング E_{81} に、第2装飾部材33bを「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動させるという「第1の特定動作」の動作制御を行う。

【0824】

サブCPU120aは、このタイミング E_{81} に対しては、演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間 Y_{81} を設定する。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{81} 中に遊技者が演出ボタン35を押下操作すると、タイミング E_{81} で第2装飾部材33bを「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動させる、という「第1の特定動作」の動作制御を行う。或いは、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{81} 中に演出ボタン35の押下操作がされなくとも操作有効期間 Y_{81} が経過すると、第2装飾部材33bを「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動させる、という「第1の特定動作」の動作制御を行う（この操作有効期間 Y_{81} 経過後の動作タイミングも E_{81} とする）。

なお、サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{81} になると、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための操作促進報知画像を表示するように制御する。サブCPU120aは、この操作有効期間 Y_{81} では、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。

【0825】

このように、サブCPU120aは、タイミング E_{81} において、第2装飾部材33bを「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動させるという「第1の特定動作」の動作制御を行うことで、「第1の演出」としての「図柄変動」から「第1の演出」とは異なる「第2の演出」としての「武将S1リーチ」に移行する（発展する）旨を遊技者に報知する（リーチ発展演出）。

【0826】

サブCPU120aは、タイミング E_{81} で第2装飾部材33bを必ず動作させるよう

10

20

30

40

50

に設定している。

なお、サブCPU120aは、タイミングE₈₁において、第2装飾部材33bを所定の割合で動作させるように設定してもよい。例えば、サブCPU120aは、「第3特殊リーチ（ハズレ）」では、振分用乱数値0～99により、第2装飾部材33bを、10%の割合（振分用乱数値0～9）で動作させ、90%の割合（振分用乱数値10～99）で非動作とし、「第3特殊リーチ（大当たり）1」では、振分用乱数値0～99により、第2装飾部材33bを、40%の割合（振分用乱数値0～39）で動作させ、60%の割合（振分用乱数値40～99）で非動作とするようにしてもよい。

【0827】

なお、第2装飾部材33bには、「赤色」、「黄色」、「青色」に点灯するランプ（LED）を有する盤用照明装置34aが設けられている。

【0828】

第2装飾部材33bが「赤色」に点灯することは、大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が最も高いこと（高信頼度）を意味し、「黄色」に点灯することは、信頼度が中程度であること（中信頼度）を意味し、「青色」に点灯することは、信頼度が低いこと（低信頼度）を意味する。

【0829】

サブCPU120aは、第2装飾部材33bを動作させる場合、盤用照明装置34aを制御して、「第1の動作位置」にある第2装飾部材33bを例えば「赤色」、「黄色」、「青色」の何れかの色で点灯させるようにしてもよい。

【0830】

この場合、サブCPU120aは、「第3特殊リーチ（ハズレ）」では、例えば、振分用乱数値0～99により、10%（振分用乱数値0～9）で「赤色」に点灯し、20%（振分用乱数値10～29）で「黄色」に点灯し、70%（振分用乱数値30～99）で「青色」に点灯する。

【0831】

一方、サブCPU120aは、「第3特殊リーチ（大当たり）1」では、例えば、振分用乱数値0～99により、70%（振分用乱数値0～69）で「赤色」に点灯し、20%（振分用乱数値70～89）で「黄色」に点灯し、10%（振分用乱数値90～99）で「青色」に点灯する。

【0832】

なお、この「第3特殊リーチ（大当たり）1」における演出ボタン35、第2装飾部材33b、及び画像表示装置31による演出の具体例については、図52（2a）～（2c）を用いて後述する。

【0833】

サブCPU120aは、タイミングT₈₂からタイミングT₈₃までの「武将S1リーチ」中の期間（h-2）では、画像表示装置31において、2つの演出図柄38（左図柄と右図柄）を同一の数値（例えば6）となるリーチ態様で停止表示して1つの演出図柄38（中図柄）を変動させるとともに、キャラクタ「武将S1」が敵のキャラクタ「侍Y1」と戦う内容の演出画像（図49の演出画像（h-2））を表示する。

【0834】

サブCPU120aは、この「武将S1リーチ」中の期間（h-2）のタイミングE₈₂において、第3装飾部材33cによる「第3の待機位置」から「第3の動作位置」に移動する「第3の特定動作」の動作制御を行う。

サブCPU120aは、この「第3特殊リーチ（大当たり）1」では、振分用乱数値0～99により、第3装飾部材33cを、50%の割合（振分用乱数値0～49）で動作させ、50%の割合（振分用乱数値50～99）で非動作とする。一方、「第3特殊リーチ（ハズレ）」では、第3装飾部材33cを動作させないようにする。このように、第3装飾部材33cは、「第3特殊リーチ（大当たり）1」の「武将S1リーチ」中のタイミングE₈₂で動作することで、大当たりの判定結果が大当たりであることが確定した旨を遊

10

20

30

40

50

技者に報知している（大当たり確定演出）。

【0835】

サブCPU120aは、「武将S1リーチ」中の期間（h-3）では、画像表示装置31において、3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を同一の数値の演出図柄（例えば666）とした表示態様で停止させるとともに、キャラクタ「武将S1」が敵のキャラクタ「侍Y1」を倒した様子を示す演出画像（演出画像（h-3））を画像表示装置31に表示させる制御を行う。このような演出画像（h-3）の表示により、大当たり判定の判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果である旨を遊技者に報知し、停止表示された3つの演出図柄が僅かに揺れることで、当選した大当たりが「4R（ラウンド）大当たり」なのか、「16R（ラウンド）大当たり」に昇格するのか、といった期待感を与えるようにしている。

10

【0836】

なお、この「武将S1リーチ」の期間（h-3）では、サブCPU120aは、操作有効期間を設定するようにしてもよい。この場合、サブCPU120aは、その設定した操作有効期間中に、演出ボタン35を突出状態（第2の状態）または非突出状態（第1の状態）に制御し、遊技者がその演出ボタン35を押下操作することで、または、演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間が経過することで、第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行う。

【0837】

20

タイミングT₈₃からタイミングT₈₄までの昇格演出としての「再抽選演出」では、サブCPU120aは、先の期間（h-3）で同一の数値（例えば666）で停止表示された3つの演出図柄を、期間（h-4）において全回転表示させる（図49の演出画像（h-4））。

そして、サブCPU120aは、この「再抽選演出」において演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間Y₈₂を設定する。サブCPU120aは、操作有効期間Y₈₂では、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための演出ボタン35の操作促進報知画像を表示するようにする。サブCPU120aは、操作有効期間Y₈₂前においては、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。そして、サブCPU120aは、操作有効期間Y₈₂を開始させると、以下に述べる割合で、演出ボタン駆動モータ35bの駆動制御によって演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

30

【0838】

サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定されて、停止特図データ02に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H02H」）または停止特図データ06に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H12H」）を主制御基板110から受信した場合には、「第3特殊リーチ（大当たり）1」を実行する際、振分用乱数値0～99により、「再抽選演出」の操作有効期間Y₈₂において、90%の割合（振分用乱数値0～89）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御し、10%の割合（振分用乱数値90～99）で演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

40

一方、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」が決定されて、停止特図データ01に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H01H」）または停止特図データ05に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H11H」）を受信した場合、或いは、「第3大当たり」が決定されて、停止特図データ03に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H03H」）または停止特図データ07に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H13H」）を受信した場合には、「第3特殊リーチ（大当たり）1」を実行する際、振分用乱数値0～99により、「再抽選演出」の操作有効期間Y₈₂において、20%の割合（振分用乱数値0～19）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御し、80%の割合（振分用乱数値20～99）で演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

50

【0839】

そして、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合には、「第3特殊リーチ（大当たり）1」の「再抽選演出」の期間（h-4）中の操作有効期間 Y_{82} において、突出状態（第2の状態）または非突出状態（第1の状態）の演出ボタン35を遊技者が押下操作すると、例えばタイミング E_{83} で第1装飾部材33aを画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」から、それよりも下方の位置である画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行い、これにより、大当たりの判定結果が「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」を実行するとの判定結果となる旨（「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格する旨）を遊技者に報知する（昇格確定演出）。 10

【0840】

なお、この16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合において、サブCPU120aは、遊技者が操作有効期間 Y_{82} 中に演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間 Y_{82} が経過したとしても、操作有効期間 Y_{82} の経過後のタイミング（これも「タイミング E_{83} 」とする。）で第1装飾部材33aを、「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させるという「第2の特定動作」の動作制御を行う。 20

そして、この昇格演出では、サブCPU120aは、その後の期間（h-5）において、3つの演出図柄を、先に停止表示された数字（例えば666）とは異なる同一の数値（例えば777）に揃った状態で停止表示させる（図49の演出画像（h-5）参照）。これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「16R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨、すなわち「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格したことを報知する。 20

【0841】

一方、サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定された場合には、この「第3特殊リーチ（大当たり）1」の「再抽選演出」において、同一の数値（例えば666）で停止表示された複数の演出図柄38を全回転させ、操作有効期間 Y_{82} において演出ボタン35を突出させる（第2の状態とする）か、非突出とする（第1の状態とする）かに関わらず、また、この操作有効期間 Y_{82} 中の遊技者による演出ボタン35の押下操作の有無に関わらず、第1装飾部材33aを動作させない上、同一の数値（例えば666）で停止表示された複数の演出図柄38を全回転させた後にこれとは別の同一の数値の演出図柄で停止表示させない。これにより、サブCPU120aは、遊技者に「4R（ラウンド）大当たり」が実行される旨すなわち「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格しないことを報知する。 30

【0842】

なお、「第3特殊リーチ（大当たり）1」の「再抽選演出」における演出ボタン35、第1装飾部材33a、及び画像表示装置31による昇格演出の具体例については、図54（2a）～（2c）を用いて後述する。 40

【0843】

（第3特殊リーチ（大当たり）2）

時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第3特殊リーチ（大当たり）2」である変動演出について説明する。

変動演出種別が「第3特殊リーチ（大当たり）2」の場合、サブCPU120aは、図48（a）に示す「第2特殊リーチ（大当たり）1」におけるタイミング T_{81} からタイミング T_{83} までの変動演出を実行する。すなわち、「第3特殊リーチ（大当たり）2」の演出内容は、図48（a）に示すタイミング T_{83} からタイミング T_{84} までの昇格演出としての「再抽選演出」を実行しない以外は、「第3特殊リーチ（大当たり）1」と同様である。 50

【0844】

なお、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合において実行する「第3特殊リーチ（大当たり）2」では、「武将S1リーチ」中の期間（h-3）に、画像表示装置31において、3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を特定の同一の数値の演出図柄（例えば777）で停止表示させる以外は演出画像（h-3）と同様の演出画像を表示させる制御を行う。このように3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を特定の同一の数値の演出図柄（例えば777）で停止表示させることで、大当たり判定の判定結果が「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」を実行するとの判定結果である旨を報知する。

10

【0845】

一方、サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定された場合において実行する「第3特殊リーチ（大当たり）2」では、「武将S1リーチ」中の期間（h-3）に、画像表示装置31において、3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を上述の特定の同一の数値の演出図柄（例えば777）とは異なる同一の数値の演出図柄（例えば666）で停止表示させ、これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「4R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨を報知する。

【0846】

（第3特殊リーチ（ハズレ））

時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第3特殊リーチ（ハズレ）」である変動演出について説明する。

20

変動演出種別が「第3特殊リーチ（ハズレ）」の場合、サブCPU120aは、図48（a）に示す「第2特殊リーチ（大当たり）1」におけるタイミングT_{8,1}からタイミングT_{8,3}までの変動演出を実行し、図48（a）に示すタイミングT_{8,3}からタイミングT_{8,4}までの「再抽選演出」を実行しない。

但し、サブCPU120aは、「第3特殊リーチ（ハズレ）」では、大当たり確定演出を実行しないことから、「武将S1リーチ」において第3装飾部材33cを動作させない。

そして、サブCPU120aは、「第3特殊リーチ（ハズレ）」では、「武将S1リーチ」の期間（h-3）において、3つの演出図柄のうちの最終停止図柄である中図柄が、先に仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一にならずに停止表示させることで、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。なお、この「ハズレ」を報知する演出図柄の背景画像としては、キャラクタ「武将S1」が敵のキャラクタ「侍Y1」に倒された様子の画像が表示されている。

30

【0847】

（第4特殊リーチ（大当たり）1）

時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第4特殊リーチ（大当たり）1」である変動演出について説明する。図48（b）は、「第4特殊リーチ（大当たり）1」の変動演出の演出制御の時間的な流れを説明するための図である。

図48（b）に示すように、サブCPU120aは、特別図柄の変動表示を開始させると、タイミングT_{9,1}からタイミングT_{9,2}までの期間において、複数の演出図柄38を画像表示装置31において変動表示させる「図柄変動」を実行する。そして、サブCPU120aは、タイミングT_{9,2}からタイミングT_{9,3}までの期間において、キャラクタ「武将S2」が登場する「武将S2リーチ」、タイミングT_{9,3}からタイミングT_{9,4}までの期間では、昇格演出としての「再抽選演出」をそれぞれ実行する。

40

なお、この「第4特殊リーチ（大当たり）1」の演出内容は、「武将S2リーチ」の演出内容が異なる以外は「第3特殊リーチ（大当たり）1」と同様である。

【0848】

すなわち、「第4特殊リーチ（大当たり）1」のタイミングT_{9,1}からタイミングT_{9,2}までの「図柄変動」は、「第3特殊リーチ（大当たり）1」のタイミングT_{8,1}からタ

50

イミング $T_{8,2}$ までの「図柄変動」の演出内容と同様である。

サブCPU120aは、この「図柄変動」のタイミング $E_{9,1}$ において、第2装飾部材33bを「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動させるという「第1の特定動作」を行わせることで、「第1の演出」としての「図柄変動」から「第1の演出」とは異なる「第2の演出」としての「武将S2リーチ」に移行する（発展する）旨を遊技者に報知する（リーチ発展演出）。

【0849】

サブCPU120aは、操作有効期間 $Y_{9,1}$ に対応付けられたタイミング $E_{9,1}$ で、第2装飾部材33bを必ず動作させるように設定している。

【0850】

なお、サブCPU120aは、タイミング $E_{9,1}$ において、第2装飾部材33bを所定の割合で動作させるように設定してもよい。例えば、サブCPU120aは、タイミング $E_{9,1}$ において、第2装飾部材44bを「第3特殊リーチ（大当たり）1」よりも高い割合で動作させるように設定する。例えば、サブCPU120aは、「第4特殊リーチ（ハズレ）」では、振分用乱数値0～99により、第2装飾部材33bを、20%の割合（振分用乱数値0～19）で動作させ、80%の割合（振分用乱数値20～99）で非動作とし、「第4特殊リーチ（大当たり）1」では、振分用乱数値0～99により、第2装飾部材33bを、50%の割合（振分用乱数値0～49）で動作させ、50%の割合（振分用乱数値50～99）で非動作とするようにしてもよい。

【0851】

なお、サブCPU120aは、第2装飾部材33bを動作させる場合、盤用照明装置34aを制御して、「第1の動作位置」にある第2装飾部材33bを例えば「赤色」、「黄色」、「青色」の何れかの色で点灯させるようにしてもよい。

【0852】

この場合、サブCPU120aは、「第4特殊リーチ（ハズレ）」では、例えば、振分用乱数値0～99により、10%（振分用乱数値0～9）で「赤色」に点灯し、20%（振分用乱数値10～29）で「黄色」に点灯し、70%（振分用乱数値30～99）で「青色」に点灯する。

【0853】

一方、サブCPU120aは、「第4特殊リーチ（大当たり）1」では、例えば、振分用乱数値0～99により、70%（振分用乱数値0～69）で「赤色」に点灯し、20%（振分用乱数値70～89）で「黄色」に点灯し、10%（振分用乱数値90～99）で「青色」に点灯する。

【0854】

サブCPU120aは、タイミング $T_{9,2}$ からタイミング $T_{9,3}$ までに「武将S2リーチ」を実行する。この「武将S2リーチ」の実行期間は、「第3特殊リーチ（大当たり）1」のタイミング $T_{8,2}$ からタイミング $T_{8,3}$ までの「武将S1リーチ」の実行期間よりも長く設定されている。

【0855】

サブCPU120aは、この「武将S2リーチ」では、画像表示装置31において、2つの演出図柄38（左図柄と右図柄）を同一の数値（例えば6）となるリーチ態様で停止表示して1つの演出図柄38（中図柄）を変動させるとともに、キャラクタ「武将S2」が敵のキャラクタ「侍Y2」と戦う内容の演出画像（図示せず）を表示する。

【0856】

サブCPU120aは、この「武将S2リーチ」のタイミング $E_{9,2}$ において、第3装飾部材33cによる「第3の待機位置」から「第3の動作位置」に移動する「第3の特定動作」の動作制御を行う。

【0857】

サブCPU120aは、この「第4特殊リーチ（大当たり）1」では、振分用乱数値0～99により、第3装飾部材33cを、60%の割合（振分用乱数値0～59）で動作さ

10

20

30

40

50

せ、40%の割合（振分用乱数値60～99）で非動作とする。一方、「第4特殊リーチ（ハズレ）」では、第3装飾部材33cを動作させないようにする。このように、第3装飾部材33cは、「第4特殊リーチ（大当たり）1」の「武将S2リーチ」中のタイミングE₉₂で動作することで、大当たりの判定結果が大当たりであることが確定した旨を遊技者に報知している（大当たり確定演出）。

【0858】

そして、サブCPU120aは、「武将S2リーチ」において、上述の期間（h-3）で実行する演出と同様の演出として、3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を同一の数値の演出図柄（例えば666）とした表示態様で停止させるとともに、キャラクタ「武将S2」が敵のキャラクタ「侍Y2」を倒した様子を示す演出画像（図示せず）を画像表示装置31に表示させる制御を行う。

10

【0859】

なお、この「武将S2リーチ」では、サブCPU120aは、操作有効期間を設定するようにしてもよい。この場合、サブCPU120aは、その設定した操作有効期間中に、演出ボタン35を突出状態（第2の状態）または非突出状態（第1の状態）に制御し、遊技者がその演出ボタン35を押下操作することで、または、演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間が経過することで、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行う。

【0860】

タイミングT₉₃からタイミングT₉₄までの昇格演出としての「再抽選演出」では、まず、上述の期間（h-4）で実行する演出と同様の演出として、サブCPU120aは、先に同一の数値（例えば666）で停止表示された3つの演出図柄を全回転表示させる。

20

【0861】

そして、サブCPU120aは、この「再抽選演出」において演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間Y₉₂を設定する。サブCPU120aは、操作有効期間Y₉₂では、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための演出ボタン35の操作促進報知画像を表示するようにする。サブCPU120aは、操作有効期間Y₉₂前においては、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。そして、サブCPU120aは、操作有効期間Y₉₂を開始させると、以下に述べる割合で、演出ボタン駆動モータ35bの駆動制御によって演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

30

【0862】

サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定されて、停止特図データ02に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H02H」）または停止特図データ06に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H12H」）を主制御基板110から受信した場合には、「第4特殊リーチ（大当たり）1」を実行する際、振分用乱数値0～99により、「再抽選演出」の操作有効期間Y₉₂において、85%の割合（振分用乱数値0～84）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御し、15%の割合（振分用乱数値85～99）で演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

40

一方、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」が決定されて、停止特図データ01に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H01H」）または停止特図データ05に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H11H」）を受信した場合、或いは、「第3大当たり」が決定されて、停止特図データ03に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H03H」）または停止特図データ07に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H13H」）を受信した場合には、「第4特殊リーチ（大当たり）1」を実行する際、振分用乱数値0～99により、「再抽選演出」の操作有効期間Y₉₂において、15%の割合（振分用乱数値0～14）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御し、85%の割合（振分用乱数値15～99）で演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

50

【0863】

そして、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合には、「第4特殊リーチ（大当たり）1」の「再抽選演出」の操作有効期間Y₉₂において、突出状態（第2の状態）または非突出状態（第1の状態）の演出ボタン35を遊技者が押下操作すると、例えばタイミングE₉₃で第1装飾部材33aを画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」から、それよりも下方の位置である画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行い、これにより、大当たりの判定結果が「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」を実行するとの判定結果となる旨（「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格する旨）を遊技者に報知する（昇格確定演出）。 10

【0864】

なお、この16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合において、サブCPU120aは、遊技者が操作有効期間Y₉₂中に演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間Y₉₂が経過したとしても、操作有効期間Y₉₂の経過後のタイミング（これも「タイミングE₉₃」とする。）で第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行う。

そして、この昇格演出では、サブCPU120aは、その後、上述の期間（h-5）で実行する演出と同様の演出として、3つの演出図柄を、先に停止表示された数字（例えば666）とは異なる同一の数値（例えば777）に揃った状態で停止表示させ、これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「16R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨、すなわち「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格したことを報知する。 20

【0865】

一方、サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定された場合には、この「第4特殊リーチ（大当たり）1」の「再抽選演出」において、同一の数値（例えば666）で停止表示された複数の演出図柄38を全回転させ、操作有効期間Y₉₂において演出ボタン35を突出させる（第2の状態とする）か、非突出とする（第1の状態とする）かに関わらず、また、この操作有効期間Y₉₂中の遊技者による演出ボタン35の押下操作の有無に関わらず、第1装飾部材33aを動作させない上、同一の数値（例えば666）で停止表示された複数の演出図柄38を全回転させた後にこれとは別の同一の数値の演出図柄で停止表示させない。これにより、サブCPU120aは、大当たり判定の判定結果が、「4R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨、すなわち「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格しないことを報知する。 30

【0866】

（第4特殊リーチ（大当たり）2）

時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第4特殊リーチ（大当たり）2」である変動演出について説明する。 40

変動演出種別が「第4特殊リーチ（大当たり）2」の場合、サブCPU120aは、図48（b）に示す「第4特殊リーチ（大当たり）1」におけるタイミングT₉₁からタイミングT₉₃までの変動演出を実行する。すなわち、「第4特殊リーチ（大当たり）2」の演出内容は、図48（b）に示すタイミングT₉₃からタイミングT₉₄までの昇格演出としての「再抽選演出」を実行しない以外は、「第4特殊リーチ（大当たり）1」と同様である。

【0867】

なお、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合において実行する「第4特殊リーチ（大当たり）2」では、「武将S2リーチ」において、3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を特定の同 50

一の数値の演出図柄（例えば777）で停止表示させる。このように3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を特定の同一の数値の演出図柄（例えば777）で停止表示させることで、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」を実行するとの判定結果である旨を報知する。

【0868】

一方、サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定された場合において実行する「第4特殊リーチ（大当たり）2」では、「武将S2リーチ」において、3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を上述の特定の同一の数値の演出図柄（例えば777）とは異なる同一の数値の演出図柄（例えば666）で停止表示させ、これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「4R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨を報知する。

10

【0869】

（第4特殊リーチ（ハズレ））

時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第4特殊リーチ（ハズレ）」である変動演出について説明する。

変動演出種別が「第4特殊リーチ（ハズレ）」の場合、サブCPU120aは、図48（b）に示す「第4特殊リーチ（大当たり）1」におけるタイミングT_{9_1}からタイミングT_{9_3}までの変動演出を実行し、図48（b）に示すタイミングT_{9_3}からタイミングT_{9_4}までの「再抽選演出」を実行しない。

20

但し、サブCPU120aは、「第4特殊リーチ（ハズレ）」では、大当たり確定演出を実行しないことから、「武将S2リーチ」において第3装飾部材33cを動作させない。

【0870】

そして、サブCPU120aは、「第4特殊リーチ（ハズレ）」では、「武将S2リーチ」において、3つの演出図柄のうちの最終停止図柄である中図柄が、先に仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一にならずに停止表示させることで、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である旨を遊技者に報知する。なお、この「ハズレ」を報知する演出図柄の背景画像としては、キャラクタ「武将S2」が敵のキャラクタ「侍Y2」に倒された様子の画像が表示されている。

30

【0871】

サブCPU120aは、「第4特殊リーチ（大当たり）1」及び「第4特殊リーチ（大当たり）2」での第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作割合を「第3特殊リーチ（大当たり）1」及び「第3特殊リーチ（大当たり）2」での第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作割合よりも高く設定している。

【0872】

同様に、サブCPU120aは、「第4特殊リーチ（ハズレ）」での第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作割合を「第3特殊リーチ（ハズレ）」での第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作割合よりも高く設定している。

【0873】

40

（第5特殊リーチ（大当たり）1）

時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第5特殊リーチ（大当たり）1」である変動演出について説明する。図48（c）は、「第5特殊リーチ（大当たり）1」の変動演出の演出制御の時間的な流れを説明するための図である。

【0874】

図48（c）に示すように、サブCPU120aは、特別図柄の変動表示を開始させると、タイミングT_{10_1}からタイミングT_{10_2}までの期間において、複数の演出図柄38を画像表示装置31において変動表示させる「図柄変動」を実行する。そして、サブCPU120aは、タイミングT_{10_2}からタイミングT_{10_3}までの期間において、キャラクタ「武将S3」が登場する「武将S3リーチ」、タイミングT_{10_3}からタイミング

50

T₁₀₄までの期間では、昇格演出としての「再抽選演出」をそれぞれ実行する。

なお、この「第5特殊リーチ（大当たり）1」の演出内容は、「武将S3リーチ」の演出内容が異なる以外は「第3特殊リーチ（大当たり）1」と同様である。

【0875】

すなわち、「第5特殊リーチ（大当たり）1」のタイミングT₁₀₁からタイミングT₁₀₂までの「図柄変動」は、「第3特殊リーチ（大当たり）1」のタイミングT₈₁からタイミングT₈₂までの「図柄変動」の演出内容と同様である。

サブCPU120aは、この「図柄変動」のタイミングE₁₀₁において、第2装飾部材33bを「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動させるという「第1の特定動作」の動作制御を行うことで、「第1の演出」としての「図柄変動」から「第1の演出」とは異なる「第2の演出」としての「武将S3リーチ」に移行する（発展する）旨を遊技者に報知する（リーチ発展演出）。

10

【0876】

サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₀₁に対応付けられたタイミングE₁₀₁で、第2装飾部材33bを必ず動作させるように設定している。

なお、サブCPU120aは、タイミングE₁₀₁において、第2装飾部材33bを所定の割合で動作させるように設定してもよい。例えば、サブCPU120aは、タイミングE₁₀₁において、第2装飾部材44bを「第4特殊リーチ（大当たり）1」よりも高い割合で動作させるように設定する。例えば、サブCPU120aは、「第5特殊リーチ（ハズレ）」では、振分用乱数値0～99により、第2装飾部材33bを、30%の割合（振分用乱数値0～29）で動作させ、70%の割合（振分用乱数値30～99）で非動作とし、「第5特殊リーチ（大当たり）1」では、振分用乱数値0～99により、第2装飾部材33bを、60%の割合（振分用乱数値0～59）で動作させ、40%の割合（振分用乱数値60～99）で非動作とするようにしてもよい。

20

【0877】

なお、サブCPU120aは、第2装飾部材33bを動作させる場合、盤用照明装置34aを制御して、「第1の動作位置」にある第2装飾部材33bを例えば「赤色」、「黄色」、「青色」の何れかの色で点灯させるようにしてもよい。

この場合、サブCPU120aは、「第5特殊リーチ（ハズレ）」では、例えば、振分用乱数値0～99により、10%（振分用乱数値0～9）で「赤色」に点灯し、20%（振分用乱数値10～29）で「黄色」に点灯し、70%（振分用乱数値30～99）で「青色」に点灯する。

30

一方、サブCPU120aは、「第5特殊リーチ（大当たり）1」では、例えば、振分用乱数値0～99により、70%（振分用乱数値0～69）で「赤色」に点灯し、20%（振分用乱数値70～89）で「黄色」に点灯し、10%（振分用乱数値90～99）で「青色」に点灯する。

【0878】

サブCPU120aは、タイミングT₁₀₂からタイミングT₁₀₃までに「武将S3リーチ」を実行する。この「武将S3リーチ」の実行期間は、「第4特殊リーチ（大当たり）1」の「武将S2リーチ」の実行期間よりも長く設定されている。

40

【0879】

サブCPU120aは、この「武将S3リーチ」では、画像表示装置31において、2つの演出図柄38（左図柄と右図柄）を同一の数値（例えば6）となるリーチ態様で停止表示して1つの演出図柄38（中図柄）を変動させるとともに、キャラクタ「武将S3」が敵のキャラクタ「侍Y3」と戦う内容の演出画像（図示せず）を表示する。

【0880】

サブCPU120aは、この「武将S3リーチ」のタイミングE₁₀₂において、第3装飾部材33cによる「第3の待機位置」から「第3の動作位置」に移動する「第3の特定動作」の動作制御を行う。

サブCPU120aは、この「第5特殊リーチ（大当たり）1」では、振分用乱数値0

50

～99により、第3装飾部材33cを、70%の割合（振分用乱数値0～69）で動作させ、30%の割合（振分用乱数値70～99）で非動作とする。一方、「第5特殊リーチ（ハズレ）」では、第3装飾部材33cを動作させないようにする。このように、第3装飾部材33cは、「第5特殊リーチ（大当たり）1」の「武将S3リーチ」中のタイミングE₁₀₂で動作することで、大当たりの判定結果が大当たりであることが確定した旨を遊技者に報知している（大当たり確定演出）。

【0881】

そして、サブCPU120aは、「武将S3リーチ」において、上述の期間（h-3）で実行する演出と同様の演出として、3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を同一の数値の演出図柄（例えば666）とした表示態様で停止させるとともに、キャラクタ「武将S3」が敵のキャラクタ「侍Y3」を倒した様子を示す演出画像（図示せず）を画像表示装置31に表示させる制御を行う。

10

【0882】

なお、この「武将S3リーチ」では、サブCPU120aは、操作有効期間を設定するようにしてもよい。この場合、サブCPU120aは、その設定した操作有効期間中に、演出ボタン35を突出状態（第2の状態）または非突出状態（第1の状態）に制御し、遊技者がその演出ボタン35を押下操作することで、または、演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間が経過することで、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行う。

20

【0883】

タイミングT₁₀₃からタイミングT₁₀₄までの昇格演出としての「再抽選演出」では、先ず、上述の期間（h-4）で実行する演出と同様の演出として、サブCPU120aは、先に同一の数値（例えば666）で停止表示された3つの演出図柄を全回転表示させる。

【0884】

そして、サブCPU120aは、この「再抽選演出」において演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間Y₁₀₂を設定する。サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₀₂では、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための演出ボタン35の操作促進報知画像を表示するようにする。サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₀₂前においては、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。そして、サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₀₂を開始させると、以下に述べる割合で、演出ボタン駆動モータ35bの駆動制御によって演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

30

【0885】

サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定されて、停止特図データ02に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H02H」）または停止特図データ06に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H12H」）を主制御基板110から受信した場合には、「第5特殊リーチ（大当たり）1」を実行する際、振分用乱数値0～99により、「再抽選演出」の操作有効期間Y₁₀₂において、80%の割合（振分用乱数値0～79）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御し、20%の割合（振分用乱数値80～99）で演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

40

【0886】

一方、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」が決定されて、停止特図データ01に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H01H」）または停止特図データ05に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H11H」）を受信した場合、或いは、「第3大当たり」が決定されて、停止特図データ03に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H03H」）または停止特図データ07に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H13H」）を受信した場合には、「第5特殊リーチ（大当たり）1」を実行する際、振分用乱数値0～99により、「再抽選演出」の操作有効期間Y₁₀₂において、10%の割合（振分用乱数値0～9）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御し、

50

90%の割合（振分用乱数値10～99）で演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

【0887】

そして、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合には、「第5特殊リーチ（大当たり）1」の「再抽選演出」の操作有効期間Y₁₀₂において、突出状態（第2の状態）または非突出状態（第1の状態）の演出ボタン35を遊技者が押下操作すると、例えばタイミングE₁₀₃で第1装飾部材33aを画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」から、それよりも下方の位置である画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行い、これにより、大当たりの判定結果が「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」を実行するとの判定結果となる旨（「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格する旨）を遊技者に報知する（昇格確定演出）。

10

【0888】

なお、この16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合において、サブCPU120aは、遊技者が操作有効期間Y₁₀₂中に演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間Y₁₀₂が経過したとしても、操作有効期間Y₁₀₂の経過後のタイミング（これも「タイミングE₁₀₃」とする。）で第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させる、といった「第2の特定動作」の動作制御を行う。

20

そして、この昇格演出では、サブCPU120aは、その後、上述の期間（h-5）で実行する演出と同様の演出として、3つの演出図柄を、先に停止表示された数字（例えば666）とは異なる同一の数値（例えば777）に揃った状態で停止表示させる。これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「16R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨、すなわち「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格したことを報知する。

【0889】

一方、サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定された場合には、この「第4特殊リーチ（大当たり）1」の「再抽選演出」において、同一の数値（例えば666）で停止表示された複数の演出図柄38を全回転させ、操作有効期間Y₁₀₂において演出ボタン35を突出させる（第2の状態とする）か、非突出とする（第1の状態とする）かに関わらず、また、この操作有効期間Y₁₀₂中の遊技者による演出ボタン35の押下操作の有無に関わらず、第1装飾部材33aを動作させない上、同一の数値（例えば666）で停止表示された複数の演出図柄38を全回転させた後にこれとは別の同一の数値の演出図柄で停止表示させない。これにより、サブCPU120aは、遊技者に「4R（ラウンド）大当たり」が実行される旨すなわち「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格しないことを報知する。

30

【0890】

（第5特殊リーチ（大当たり）2）

時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第5特殊リーチ（大当たり）2」である変動演出について説明する。

40

変動演出種別が「第5特殊リーチ（大当たり）2」の場合、サブCPU120aは、図48（c）に示す「第5特殊リーチ（大当たり）2」におけるタイミングT₁₀₁からタイミングT₁₀₃までの変動演出を実行する。すなわち、「第5特殊リーチ（大当たり）2」の演出内容は、図48（c）に示すタイミングT₁₀₃からタイミングT₁₀₄までの昇格演出としての「再抽選演出」を実行しない以外は、「第5特殊リーチ（大当たり）1」と同様である。

【0891】

なお、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合において実行する「第5特殊リーチ（大当たり）2」では、「

50

武将S3リーチ」において、3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を特定の同一の数値の演出図柄（例えば777）で停止表示させる。このように3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を特定の同一の数値の演出図柄（例えば777）で停止表示させる。これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が、「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」を実行するととの判定結果である旨を報知する。

【0892】

一方、サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定された場合において実行する「第5特殊リーチ（大当たり）2」では、「武将S3リーチ」において、3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を上記の特定の同一の数値の演出図柄（例えば777）とは異なる同一の数値の演出図柄（例えば666）で停止表示させる。これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「4R（ラウンド）大当たり」を実行するととの判定結果である旨を報知する。

【0893】

（第5特殊リーチ（ハズレ））

時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第5特殊リーチ（ハズレ）」である変動演出について説明する。

変動演出種別が「第5特殊リーチ（ハズレ）」の場合、サブCPU120aは、図48（c）に示す「第5特殊リーチ（大当たり）1」におけるタイミングT₁₀₁からタイミングT₁₀₃までの変動演出を実行し、図48（c）に示すタイミングT₁₀₃からタイミングT₁₀₄までの昇格演出としての「再抽選演出」を実行しない。

但し、サブCPU120aは、「第5特殊リーチ（ハズレ）」では、大当たり確定演出を実行しないことから、「武将S3リーチ」において第3装飾部材33cを動作させない。

そして、サブCPU120aは、「第5特殊リーチ（ハズレ）」では、「武将S3リーチ」において、3つの演出図柄のうちの最終停止図柄である中図柄が、先に仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一にならずに停止表示させることで、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。なお、この「ハズレ」を報知する演出図柄の背景画像としては、キャラクタ「武将S3」が敵のキャラクタ「侍Y3」に倒された様子の画像が表示されている。

【0894】

サブCPU120aは、「第5特殊リーチ（大当たり）1」及び「第5特殊リーチ（大当たり）2」での第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作割合を「第4特殊リーチ（大当たり）1」及び「第4特殊リーチ（大当たり）2」での第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作割合よりも高く設定している。

同様に、サブCPU120aは、「第5特殊リーチ（ハズレ）」での第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作割合を「第4特殊リーチ（ハズレ）」での第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作割合よりも高く設定している。

【0895】

（第6特殊リーチ（大当たり）1）

時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第6特殊リーチ（大当たり）1」である変動演出について説明する。図48（d）は、「第6特殊リーチ（大当たり）1」の変動演出の演出制御の時間的な流れを説明するための図である。

図48（d）に示すように、サブCPU120aは、特別図柄の変動表示を開始させると、タイミングT₁₁₁からタイミングT₁₁₂までの期間において、複数の演出図柄38を画像表示装置31において変動表示させる「図柄変動」を実行する。そして、サブCPU120aは、タイミングT₁₁₂からタイミングT₁₁₃までの期間において、キャラクタ「武将S4」が登場する「武将S4リーチ」、タイミングT₁₁₃からタイミングT₁₁₄までの期間では、昇格演出としての「再抽選演出」をそれぞれ実行する。

なお、この「第6特殊リーチ（大当たり）1」の演出内容は、「武将S4リーチ」の演

10

20

30

40

50

出内容が異なる以外は「第3特殊リーチ（大当たり）1」と同様である。

【0896】

すなわち、「第6特殊リーチ（大当たり）1」のタイミング T_{111} からタイミング T_{112} までの「図柄変動」は、「第3特殊リーチ（大当たり）1」のタイミング T_{81} からタイミング T_{82} までの「図柄変動」の演出内容と同様である。

サブCPU120aは、この「図柄変動」のタイミング E_{111} において、第2装飾部材33bを「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動させるという「第1の特定動作」を行わせることで、「第1の演出」としての「図柄変動」から「第1の演出」とは異なる「第2の演出」としての「武将S4リーチ」に移行する（発展する）旨を遊技者に報知する（リーチ発展演出）。 10

【0897】

サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{111} に対応付けられたタイミング E_{111} で、第2装飾部材33bを必ず動作させるように設定している。

なお、サブCPU120aは、タイミング E_{111} において、第2装飾部材33bを所定の割合で動作させるように設定してもよい。例えば、サブCPU120aは、タイミング E_{111} において、第2装飾部材44bを「第5特殊リーチ（大当たり）1」よりも高い割合で動作させるように設定する。例えば、サブCPU120aは、「第6特殊リーチ（ハズレ）」では、振分用乱数値0～99により、第2装飾部材33bを、40%の割合（振分用乱数値0～39）で動作させ、60%の割合（振分用乱数値40～99）で非動作とし、「第6特殊リーチ（大当たり）1」では、振分用乱数値0～99により、第2装飾部材33bを、70%の割合（振分用乱数値0～69）で動作させ、30%の割合（振分用乱数値70～99）で非動作とするようにしてもよい。 20

【0898】

なお、サブCPU120aは、第2装飾部材33bを動作させる場合、盤用照明装置34aを制御して、「第1の動作位置」にある第2装飾部材33bを例えば「赤色」、「黄色」、「青色」の何れかの色で点灯させるようにしてもよい。

【0899】

この場合、サブCPU120aは、「第6特殊リーチ（ハズレ）」では、例えば、振分用乱数値0～99により、10%（振分用乱数値0～9）で「赤色」に点灯し、20%（振分用乱数値10～29）で「黄色」に点灯し、70%（振分用乱数値30～99）で「青色」に点灯する。 30

【0900】

一方、サブCPU120aは、「第6特殊リーチ（大当たり）1」では、例えば、振分用乱数値0～99により、70%（振分用乱数値0～69）で「赤色」に点灯し、20%（振分用乱数値70～89）で「黄色」に点灯し、10%（振分用乱数値90～99）で「青色」に点灯する。

【0901】

サブCPU120aは、タイミング T_{112} からタイミング T_{113} までに「武将S4リーチ」を実行する。この「武将S4リーチ」の実行期間は、「第5特殊リーチ（大当たり）1」の「武将S3リーチ」の実行期間よりも長く設定されている。 40

【0902】

サブCPU120aは、この「武将S4リーチ」では、画像表示装置31において、2つの演出図柄38（左図柄と右図柄）を同一の数値（例えば6）となるリーチ態様で停止表示して1つの演出図柄38（中図柄）を変動させるとともに、キャラクタ「武将S4」が敵のキャラクタ「侍Y4」と戦う内容の演出画像（図示せず）を表示する。

【0903】

サブCPU120aは、この「武将S4リーチ」のタイミング E_{112} において、第3装飾部材33cを「第3の待機位置」から「第3の動作位置」に移動させる「第3の特定動作」の動作制御を行う。

【0904】

サブCPU120aは、この「第6特殊リーチ（大当たり）1」では、振分用乱数値0～99により、第3装飾部材33cを、80%の割合（振分用乱数値0～79）で動作させ、20%の割合（振分用乱数値80～99）で非動作とする。一方、「第6特殊リーチ（ハズレ）」では、第3装飾部材33cを動作させないようにする。このように、第3装飾部材33cは、「第6特殊リーチ（大当たり）1」の「武将S4リーチ」中のタイミングE₁₁₂で動作することで、大当たりの判定結果が大当たりであることが確定した旨を遊技者に報知している（大当たり確定演出）。

【0905】

そして、サブCPU120aは、「武将S4リーチ」において、上述の期間（h-3）で実行する演出と同様の演出として、3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を同一の数値の演出図柄（例えば666）とした表示態様で停止させるとともに、キャラクタ「武将S4」が敵のキャラクタ「侍Y4」を倒した様子を示す演出画像（図示せず）を画像表示装置31に表示させる制御を行う。

10

【0906】

なお、この「武将S4リーチ」では、サブCPU120aは、操作有効期間を設定するようにしてもよい。この場合、サブCPU120aは、その設定した操作有効期間中に、演出ボタン35を突出状態（第2の状態）または非突出状態（第1の状態）に制御し、遊技者がその演出ボタン35を押下操作することで、または、演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間が経過することで、第1装飾部材33aによる「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作制御を行う。

20

【0907】

タイミングT₁₁₃からタイミングT₁₁₄までの昇格演出としての「再抽選演出」では、先ず、上述の期間（h-4）で実行する演出と同様の演出として、サブCPU120aは、先に同一の数値（例えば666）で停止表示された3つの演出図柄を全回転表示させる。

【0908】

そして、サブCPU120aは、この「再抽選演出」において演出ボタン35の押下操作が有効となる操作有効期間Y₁₁₂を設定する。サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₁₂では、画像表示装置31において遊技者に演出ボタン35の操作を促すための演出ボタン35の操作促進報知画像を表示するようにする。サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₁₂前においては、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。そして、サブCPU120aは、操作有効期間Y₁₁₂を開始させると、以下に述べる割合で、演出ボタン駆動モータ35bの駆動制御によって演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

30

【0909】

サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定されて、停止特図データ02に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H02H」）または停止特図データ06に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H12H」）を主制御基板110から受信した場合には、「第6特殊リーチ（大当たり）1」を実行する際、振分用乱数値0～99により、「再抽選演出」の操作有効期間Y₁₁₂において、75%の割合（振分用乱数値0～74）で演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御し、25%の割合（振分用乱数値75～99）で演出ボタン35を突出させた状態（第2の状態）に制御する。

40

【0910】

一方、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」が決定されて、停止特図データ01に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H01H」）または停止特図データ05に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H11H」）を受信した場合、或いは、「第3大当たり」が決定されて、停止特図データ03に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H03H」）または停止特図データ07に基づく演出図柄指定コマンド（「E0H13H」）を受信した場合には、「第6特殊リーチ（大当たり）1」を実行する際、振分用乱数値0～99により、「再抽選演出」の操作有効期間Y₁₁₂において、5%の割合

50

(振分用乱数値0～4)で演出ボタン35を突出しない状態(第1の状態)に制御し、95%の割合(振分用乱数値5～99)で演出ボタン35を突出させた状態(第2の状態)に制御する。

【0911】

そして、サブCPU120aは、16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合には、「第6特殊リーチ(大当たり)1」の「再抽選演出」の操作有効期間 Y_{112} において、突出状態(第2の状態)または非突出状態(第1の状態)の演出ボタン35を遊技者が押下操作すると、例えばタイミング E_{113} で第1装飾部材33aを画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」から、それよりも下方の位置である画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行い、これにより、大当たりの判定結果が「4R(ラウンド)大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R(ラウンド)大当たり遊技」を実行するとの判定結果となる旨(「4R(ラウンド)大当たり」から「16R(ラウンド)大当たり」に昇格する旨)を遊技者に報知する(昇格確定演出)。

10

【0912】

なお、この16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合において、サブCPU120aは、遊技者が操作有効期間 Y_{112} 中に演出ボタン35を押下操作せずに操作有効期間 Y_{112} が経過したとしても、操作有効期間 Y_{112} の経過後のタイミング(これも「タイミング E_{113} 」とする。)で第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動させるという「第2の特定動作」の動作制御を行う。

20

【0913】

そして、この昇格演出では、サブCPU120aは、その後、上述の期間(h-3)で実行する演出と同様の演出として、3つの演出図柄を、先に停止表示された数字(例えば666)とは異なる同一の数値(例えば777)に揃った状態で停止表示させる。これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「16R(ラウンド)大当たり」を実行するとの判定結果である旨、すなわち「4R(ラウンド)大当たり」から「16R(ラウンド)大当たり」に昇格したことを報知する。

【0914】

一方、サブCPU120aは、4R(ラウンド)の「第2大当たり」が決定された場合には、この「第4特殊リーチ(大当たり)1」の「再抽選演出」において、同一の数値(例えば666)で停止表示された複数の演出図柄38を全回転させ、操作有効期間 Y_{112} において演出ボタン35を突出させる(第2の状態とする)か、非突出とする(第1の状態とする)かに関わらず、また、この操作有効期間 Y_{112} 中の遊技者による演出ボタン35の押下操作の有無に関わらず、第1装飾部材33aを動作させない上、同一の数値(例えば666)で停止表示された複数の演出図柄38を全回転させた後にこれとは別の同一の数値の演出図柄で停止表示させない。

30

これにより、サブCPU120aは、遊技者に「4R(ラウンド)大当たり」が実行される旨すなわち「4R(ラウンド)大当たり」から「16R(ラウンド)大当たり」に昇格しないことを報知する。

40

【0915】

(第6特殊リーチ(大当たり)2)

時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第6特殊リーチ(大当たり)2」である変動演出について説明する。

変動演出種別が「第6特殊リーチ(大当たり)2」の場合、サブCPU120aは、図48(d)に示す「第6特殊リーチ(大当たり)2」におけるタイミング T_{111} からタイミング T_{113} までの変動演出を実行する。すなわち、「第6特殊リーチ(大当たり)2」の演出内容は、図48(d)に示すタイミング T_{113} からタイミング T_{114} までの昇格演出としての「再抽選演出」を実行しない以外は、「第6特殊リーチ(大当たり)1」と同様である。

50

【0916】

なお、サブCPU120aは、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された場合において実行する「第6特殊リーチ（大当たり）2」では、「武将S4リーチ」において、3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を特定の同一の数値の演出図柄（例えば777）で停止表示させる。このように3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を特定の同一の数値の演出図柄（例えば777）で停止表示させることで、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」を実行するとの判定結果である旨を報知する。

【0917】

10

一方、サブCPU120aは、4R（ラウンド）の「第2大当たり」が決定された場合において実行する「第6特殊リーチ（大当たり）2」では、「武将S4リーチ」において、3つの演出図柄38（左図柄、中図柄、右図柄）を上述の特定の同一の数値の演出図柄（例えば777）とは異なる同一の数値の演出図柄（例えば666）で停止表示させる。これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「4R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨を報知する。

【0918】

（第6特殊リーチ（ハズレ））

時短遊技状態において実行される、変動演出種別が「第6特殊リーチ（ハズレ）」である変動演出について説明する。

20

変動演出種別が「第6特殊リーチ（ハズレ）」の場合、サブCPU120aは、図48（d）に示す「第6特殊リーチ（大当たり）1」におけるタイミングT₁₁₁からタイミングT₁₁₃までの変動演出を実行し、図48（d）に示すタイミングT₁₁₃からタイミングT₁₁₄までの「再抽選演出」を実行しない。

但し、サブCPU120aは、「第6特殊リーチ（ハズレ）」では、大当たり確定演出を実行しないことから、「武将S4リーチ」において第3装飾部材33cを動作させない。

【0919】

そして、サブCPU120aは、「第6特殊リーチ（ハズレ）」では、「武将S4リーチ」において、3つの演出図柄のうちの最終停止図柄である中図柄が、先に仮停止した左図柄及び右図柄の数値と同一にならずに停止表示させることで、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。なお、この「ハズレ」を報知する演出図柄の背景画像としては、キャラクタ「武将S4」が敵のキャラクタ「侍Y4」に倒された様子の画像が表示されている。

30

【0920】

サブCPU120aは、「第6特殊リーチ（大当たり）1」及び「第6特殊リーチ（大当たり）2」での第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作割合を「第5特殊リーチ（大当たり）1」及び「第5特殊リーチ（大当たり）2」での第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作割合よりも高く設定している。

同様に、サブCPU120aは、「第6特殊リーチ（ハズレ）」での第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作割合を「第5特殊リーチ（ハズレ）」での第2装飾部材33b及び第3装飾部材33cの動作割合よりも高く設定している。

40

【0921】

上述のように、時短遊技状態において、サブCPU120aは、16R（ラウンド）大当たりが決定された場合に実行する「第3特殊リーチ（大当たり）1」、「第4特殊リーチ（大当たり）1」、「第5特殊リーチ（大当たり）1」、「第6特殊リーチ（大当たり）1」の何れの変動演出も、昇格演出としての「再抽選演出」において、必ず第1装飾部材33aを動作させる昇格確定演出を実行するようにしている。しかしながら、この昇格確定演出を実行するタイミングは、これに限定されない。

【0922】

50

例えば、サブCPU120aは、この昇格確定演出を伴う昇格演出を、「第3特殊リーチ（大当たり）1」、「第4特殊リーチ（大当たり）1」、「第5特殊リーチ（大当たり）1」、「第6特殊リーチ（大当たり）1」の「再抽選演出」中に実行するか、或いは、その後の16R（ラウンド）大当たり遊技のオープニング中に実行するか、4R（ラウンド）目のラウンド遊技中に実行するかを、振分用乱数値0～99によって決定して実行するようにしてもよい。

【0923】

このように、本実施形態では、非時短遊技状態、時短遊技状態の何れにおいても、可動部材としての第1装飾部材33a、第2装飾部材33b、第3装飾部材33cは動作するが、その動作が、非時短遊技状態と時短遊技状態とで、異なる演出として機能する。

10

【0924】

図51は、遊技状態（非時短遊技状態、時短遊技状態）に応じて可動部材（第1装飾部材33a、第2装飾部材33b、第3装飾部材33c）の動作が報知する画像表示装置31での演出表示の情報を有するテーブルである。この図51のテーブルの情報は、サブROM120cに設定記憶されている演出制御情報の一種である。

【0925】

図51に示すように、第1装飾部材33aの非時短遊技状態（第1遊技状態）での動作は、「大当たり確定演出」として機能する。

具体的には、第1装飾部材33aは、上述したように、非時短遊技状態（第1遊技状態）において画像表示装置31で演出表示として変動演出が行われているときに「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」を行うことで、遊技者到大当たり判定の判定結果が大当たりとなる旨（大当たり遊技を実行するとの判定結果となる旨）を報知する「大当たり確定演出」として機能しており、このように第1装飾部材33aが動作することで、画像表示装置31での演出表示が、第1表示として、大当たり判定の判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果であることを示す演出表示となる旨を報知する。

20

【0926】

一方、第1装飾部材33aの時短遊技状態（第2遊技状態）での動作は、「昇格確定演出」として機能する。

具体的には、第1装飾部材33aは、上述したように、時短遊技状態（第2遊技状態）において画像表示装置31で演出表示として変動演出が行われているときに「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」を行うことで、大当たりの判定結果が「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」を実行するとの判定結果となる旨（「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格する旨）を遊技者に報知する「昇格確定演出」として機能しており、このように第1装飾部材33aが動作することで、画像表示装置31での演出表示が、第2表示として、「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」を実行するとの判定結果である旨（「4R（ラウンド）大当たり」から「16R（ラウンド）大当たり」に昇格した旨）の演出表示となる旨を報知する。

30

40

【0927】

また、図51に示すように、第2装飾部材33bの非時短遊技状態（第1遊技状態）での動作は、「大当たり信頼度予告演出」として機能している。

具体的には、第2装飾部材33bは、上述したように、非時短遊技状態（第1遊技状態）において画像表示装置31で演出表示として変動演出が行われているときに「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動するという「第1の特定動作」を行うことで、大当たり遊技（特別遊技）が実行される可能性（大当たりへの期待度（信頼度））が高いことを示す「大当たり信頼度予告演出」として機能している。第2装飾部材33bは、このように動作することで、画像表示装置31での演出表示が、大当たり判定の判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果であることを示す演出表示（第1表示）となる可能性

50

が高い旨を報知する。

【0928】

一方、第2装飾部材33bの時短遊技状態（第2遊技状態）での動作は、「リーチ発展演出」として機能する。

具体的には、第2装飾部材33bは、上述したように、時短遊技状態（第2遊技状態）において画像表示装置31で演出表示として変動演出が行われているときに「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動するという「第1の特定動作」を行うことでリーチ（「武将S1リーチ」～「武将S4リーチ」）へ発展することを示す「リーチ発展演出」として機能しており、このように第2装飾部材33bが動作することで、画像表示装置31での演出表示が、リーチ（「武将S1リーチ」～「武将S4リーチ」）の演出表示となる旨を報知する。

10

【0929】

また、図51に示すように、第3装飾部材33cの非時短遊技状態（第1遊技状態）での動作は、「リーチ発展演出」として機能する。

具体的には、第3装飾部材33cは、上述したように、非時短遊技状態（第1遊技状態）において画像表示装置31で演出表示として変動演出が行われているときに「第3の待機位置」から「第3の動作位置」に移動する「第3の特定動作」を行うことで、「スペシャルリーチ」へ発展する旨を示す「リーチ発展演出」として機能しており、このように第3装飾部材33cが動作することで、画像表示装置31での演出表示が、第1表示として、「スペシャルリーチ」の演出表示となる旨を報知する。

20

【0930】

一方、第3装飾部材33cの時短遊技状態（第2遊技状態）での動作は、「大当たり確定演出」として機能する。

具体的には、第3装飾部材33cは、上述したように、時短遊技状態（第2遊技状態）において画像表示装置31で演出表示として変動演出が行われているときに「第3の待機位置」から「第3の動作位置」に移動する「第3の特定動作」を行うことで、遊技者に大当たり判定の判定結果が大当たりとなる旨（大当たり遊技を実行するとの判定結果となる旨）を報知する「大当たり確定演出」として機能しており、このように第3装飾部材33cが動作することで、画像表示装置31での演出表示が、第2表示として、大当たり判定の判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果であることを示す演出表示となる旨を報知する。

30

【0931】

この図51に示すように、第1装飾部材33a、第2装飾部材33b、第3装飾部材33cの何れの可動部材も、非時短遊技状態と、時短遊技状態とでは、動作による演出が異なっている。

第1装飾部材33a及び第3装飾部材33cは、非時短遊技状態において動作することで、画像表示装置31での演出表示が、第1表示となる旨を報知し、時短遊技状態において上述のように動作することで、画像表示装置31での演出表示が、第2表示となる旨を報知する。

一方、第2装飾部材33bは、時短遊技状態において動作することで、画像表示装置31での演出表示が、第2表示となる旨を報知するが、非時短遊技状態では、上述のように動作することで、画像表示装置31での演出表示が、第1表示となる旨ではなく、第1表示となる可能性が高い旨を報知する。

40

すなわち、本実施形態の遊技機1は、非時短遊技状態と、時短遊技状態とで可動部材の動作による演出が異なるだけでなく、可動部材の種類によっても、その動作による演出が異なることから、遊技者に多彩な演出を提供することが可能となる。

【0932】

以下、可動部材（第1装飾部材33a、第2装飾部材33bまたは第3装飾部材33c）を動作させる演出の具体例について説明する。

【0933】

50

図52(1a)～(1c)は、非時短遊技状態において実行される「スペシャルリーチ(大当たり)1」の「図柄変動」における演出ボタン35、第2装飾部材33b、及び画像表示装置31による演出の具体例を説明するための図である。

サブCPU120aは、「スペシャルリーチ(大当たり)1」において、図33(a)に示す「図柄変動」中の操作有効期間 Y_{14} を開始させると、例えば図52(1a)に示すように、画像表示装置31において、複数の演出図柄を変動表示させる画像とともに、遊技者に演出ボタン35の操作を促すための操作促進報知画像として、例えば「ボタンを押せ!!」との文字表示と、演出ボタン35の画像及び操作有効期間のタイマゲージの画像とを表示させる。サブCPU120aは、この操作有効期間 Y_{14} において、演出ボタン35を突出しない状態(第1の状態)に制御している。

10

【0934】

図52(1a)は、操作有効期間 Y_{14} において演出ボタン35が未だ押下操作されない状態を示している。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{14} において演出ボタン35が押下操作されていないうちは、第2装飾部材33bを動作させないようにしている。

【0935】

その後、操作有効期間 Y_{14} 中に例えば図52(1b)に示すように演出ボタン35が押下操作されると、サブCPU120aは、盤用駆動装置33により、第2装飾部材33bを駆動させて、第2装飾部材33bの下方を支点として画像表示装置31の右側の位置である「第1の待機位置」(元の位置)から左側に倒し、画像表示装置31の前面の位置である「第1の動作位置」(移動後の位置)に移動させるという「第1の特定動作」の動作制御を行う。この際、サブCPU120aは、画像表示装置31において、第2装飾部材33bを強調させるエフェクト画像を表示させる。

20

【0936】

このような非時短遊技状態における第2装飾部材33bの「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動するという「第1の特定動作」は、上述の大当たり信頼度予告演出として機能しており、この第2装飾部材33bの動作によって、後の画像表示装置31での演出表示が、大当たり判定の判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果であることを示す演出表示(第1表示)となる可能性が高い旨を報知する。

【0937】

その後、サブCPU120aは、盤用駆動装置33により、第2装飾部材33bを駆動させて第2装飾部材33bの下方を支点として右側に起立させ、元の位置である「第1の待機位置」に戻すように動作させる。サブCPU120aは、例えば図52(1c)に示すように第2装飾部材33bを元の位置である「第1の待機位置」に戻すように動作させると、画像表示装置31に、再び、複数の演出図柄を変動表示させた画像を表示させる。

30

【0938】

なお、図33(b)(スペシャルリーチ(大当たり)3-1)の「図柄変動」中の操作有効期間 Y_{23} 、図33(c)(スペシャルリーチ(大当たり)3-2)の「図柄変動」中の操作有効期間 Y_{34} 、図37(b)の(第1特殊リーチ(大当たり)2)の「図柄変動」中の操作有効期間 Y_{52} においても、この図52(1a)～(1c)に示す演出と同様の演出が実行される。

40

また、図33(a)(スペシャルリーチ(大当たり)1)の「ノーマルリーチ」中の操作有効期間 Y_{15} 、図33(b)(スペシャルリーチ(大当たり)3-1)の「ノーマルリーチ」中の操作有効期間 Y_{24} 、図33(c)(スペシャルリーチ(大当たり)3-2)の「ノーマルリーチ」中の操作有効期間 Y_{35} 、図37(b)の(第1特殊リーチ(大当たり)2)の「ノーマルリーチ」中の操作有効期間 Y_{53} においても、図52(a)、(c)の画像表示装置31の表示内容は異なる以外は、この図52(1a)～(1c)を用いて説明した演出と同様の演出が実行される。

【0939】

図52(2a)～(2c)は、時短遊技状態において実行される「第3特殊リーチ(大当たり)1」における演出ボタン35、第2装飾部材33b、及び画像表示装置31によ

50

る演出の具体例を説明するための図である。

サブCPU120aは、「第3特殊リーチ（大当たり）1」において、図48（a）に示す「図柄変動」中の操作有効期間 Y_{81} を開始させると、例えば図52（2a）に示すように、画像表示装置31において、複数の演出図柄を変動表示させる画像とともに、遊技者に演出ボタン35の操作を促すための操作促進報知画像として、例えば「押そう！」との文字表示と、演出ボタン35の画像及び操作有効期間のタイマゲージの画像とを表示させる。サブCPU120aは、この操作有効期間 Y_{81} において、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。

【0940】

図52（2a）は、操作有効期間 Y_{81} において演出ボタン35が未だ押下操作されない状態を示している。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{81} において演出ボタン35が押下操作されていないうちは、第2装飾部材33bを動作させないようにしている。

【0941】

その後、操作有効期間 Y_{81} 中に例えば図52（2b）に示すように演出ボタン35が押下操作されると、サブCPU120aは、盤用駆動装置33により、第2装飾部材33bを駆動させて、第2装飾部材33bの下方を支点として画像表示装置31の右側の位置である「第1の待機位置」（元の位置）から左側に倒し、画像表示装置31の前面の位置である「第1の動作位置」（移動後の位置）に移動させるという「第1の特定動作」の動作制御を行う。この際、サブCPU120aは、画像表示装置31において、第2装飾部材33bを強調させるエフェクト画像を表示させる。

【0942】

その後、サブCPU120aは、盤用駆動装置33により、第2装飾部材33bを駆動させて第2装飾部材33bの下方を支点として右側に起立させ、図52（2c）に示すように、元の位置である「第1の待機位置」に戻すように動作させた後、画像表示装置31に「武将S1リーチ」のキャラクタ「武将S1」と敵のキャラクタ「侍Y1」とが登場する演出画像を表示させる。このように、「図柄変動」中の「武将S1リーチ」開始直前のタイミングで第3装飾部材33cを動作させることで、「図柄変動」から「武将S1リーチ」に移行することを遊技者に報知している。

このように、時短遊技状態での第2装飾部材33bの「第1の待機位置」から「第1の動作位置」に移動するという「第1の特定動作」は、上述の「武将S1リーチ」へ発展する旨のリーチ発展演出として機能しており、画像表示装置31での演出表示が、図52（2c）に示す「武将S1リーチ」の演出表示（第2表示）となる旨を報知している。

【0943】

なお、図48（b）（第4特殊リーチ（大当たり）1）の「図柄変動」中の操作有効期間 Y_{91} 、図48（c）（第5特殊リーチ（大当たり）1）の「図柄変動」中の操作有効期間 Y_{101} 、図48（d）の（第6特殊リーチ（大当たり）1）の「図柄変動」中の操作有効期間 Y_{111} においても、図52（2a）、（2c）の画像表示装置31の表示内容が異なる以外は、この図52（2a）～（2c）に示す演出と同様の演出が実行される。

【0944】

図53（1a）～（1c）は、非時短遊技状態において実行される「スペシャルリーチ（大当たり）1」の「スーパーリーチ」における演出ボタン35、第3装飾部材33c、及び画像表示装置31による演出の具体例を説明するための図である。

サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）1」の「スーパーリーチ」において、例えば図48（1a）に示すように、キャラクタ「M子」が登場する演出画像を画像表示装置31に表示させる。

そして、サブCPU120aは、「スーパーリーチ」の後半のタイミング E_{17} において、例えば図53（1b）に示すように、盤用駆動装置33により、第3装飾部材33cを駆動させて第3装飾部材33cの下方を支点として画像表示装置31の左下側の位置である「第3の待機位置」（元の位置）から右側に倒し、画像表示装置31の前面の位置で

10

20

30

40

50

ある「第3の動作位置」（移動後の位置）に移動させるという「第3の特定動作」の動作制御を行う。この際、サブCPU120aは、画像表示装置31において、例えば第3装飾部材33cから光が発射するようなエフェクト画像を表示させる。

【0945】

その後、サブCPU120aは、盤用駆動装置33により、第3装飾部材33cを駆動させて第3装飾部材33cの下方を支点として左側に起立させ、元の位置に戻すように動作させる。サブCPU120aは、例えば図53（1c）に示すように、第3装飾部材33cを元の位置に戻すように動作させた後に画像表示装置31に「スペシャルリーチ」の「剣士X」及び「剣士A」が登場する演出画像を表示させる。このように、「スーパーリーチ」中の「スペシャルリーチ」開始直前のタイミングで第3装飾部材33cを動作させることで、「スーパーリーチ」から「スペシャルリーチ」に移行する（発展する）ことを遊技者に報知している。

10

【0946】

このような非時短遊技状態での第3装飾部材33cによる「第3の待機位置」から上述の「第3の動作位置」に移動するという「第3の特定動作」は、上述のリーチ発展演出として機能しており、この第3装飾部材33cの動作によって、画像表示装置31での演出表示が、図53（1c）に示すように「スペシャルリーチ」の演出表示（第1表示）となる旨を報知している。

【0947】

なお、図33（b）（スペシャルリーチ（大当たり）3-1）の「スーパーリーチ」中のタイミングE₂₆で第3装飾部材33cを動作させる場合、図33（c）（スペシャルリーチ（大当たり）3-2）の「スーパーリーチ」中のタイミングE₃₇で第3装飾部材33cを動作させる場合、図37（a）の（第1特殊リーチ（大当たり）1）の「スーパーリーチ」中のタイミングE₄₂で第3装飾部材33cを動作させる場合、図37（b）の（第1特殊リーチ（大当たり）2）の「ノーマルリーチ」中のタイミングE₅₆で第3装飾部材33cを動作させる場合、図39の（第2特殊リーチ（大当たり））の「ノーマルリーチ」中のタイミングE₆₂で第3装飾部材33cを動作させる場合においても、図53（1c）の画像表示装置31の表示内容は異なる以外は、この図53（1c）を用いて説明した演出と同様の演出が実行される。

20

【0948】

図53（2a）～（2c）は、時短遊技状態において実行される「第3特殊リーチ（大当たり）1」における演出ボタン35、第3装飾部材33c、及び画像表示装置31による大当たり確定演出の具体例を説明するための図である。

30

サブCPU120aは、「第3特殊リーチ（大当たり）1」の「武将S1リーチ」において、例えば図53（2a）に示すように、キャラクタ「武将S1」と敵のキャラクタ「侍Y1」とが登場する演出画像を画像表示装置31に表示させる。

そして、サブCPU120aは、「武将S1リーチ」の後半のタイミングE₈₂において、例えば図53（2b）に示すように、盤用駆動装置33により、第3装飾部材33cを駆動させて第3装飾部材33cの下方を支点として画像表示装置31の左下側の位置である「第3の待機位置」（元の位置）から右側に倒し、画像表示装置31の前面の位置である「第3の動作位置」（移動後の位置）に移動させるという「第3の特定動作」の動作制御を行う。この際、サブCPU120aは、画像表示装置31において、例えば第3装飾部材33cから光が発射するようなエフェクト画像を表示させる。

40

【0949】

その後、サブCPU120aは、盤用駆動装置33により、第3装飾部材33cを駆動させて第3装飾部材33cの下方を支点として左側に起立させ、元の位置に戻すように動作させる。サブCPU120aは、例えば図53（2c）に示すように、第3装飾部材33cを元の位置に戻すように動作させた後に画像表示装置31に、複数の演出図柄を同一の数値の演出図柄（例えば666）とした表示態様で停止表示させた演出画像を表示し、これにより、遊技者に、大当たり判定の判定結果が、大当たり遊技を実行するとの判定結

50

果である旨を報知している。

【0950】

このような時短遊技状態での第3装飾部材33cの「第3の待機位置」から「第3の動作位置」（移動後の位置）に移動するという「第3の特定動作」は、上述の大当たり確定演出として機能しており、画像表示装置31での演出表示が、図53（2c）に示すように、大当たり判定の判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果である旨の演出表示（第2表示）となる旨を報知している。

【0951】

なお、図48（b）（第4特殊リーチ（大当たり）1）の「武将S2リーチ」中の操作有効期間 Y_{92} 、図48（c）（第5特殊リーチ（大当たり）1）の「武将S3リーチ」中の操作有効期間 Y_{102} 、図48（d）の（第6特殊リーチ（大当たり）1）の「武将S4リーチ」中の操作有効期間 Y_{112} においても、図53（2a）、（2c）の画像表示装置31の表示内容が異なる以外は、この図53（2a）～（2c）に示す演出と同様の演出が実行される。

【0952】

図54（1a）～（1c）は、非時短遊技状態において実行される「スペシャルリーチ（大当たり）1」の「スペシャルリーチ（後半）」における演出ボタン35、第1装飾部材33a、及び画像表示装置31による大当たり当落決め演出における「大当たり確定演出」の具体例について説明するための図である。

サブCPU120aは、「スペシャルリーチ（大当たり）1」の「スペシャルリーチ（後半）」中の操作有効期間 Y_{12} を開始させると、例えば図54（1a）に示すように、画像表示装置31において、キャラクタ「剣士A」及びキャラクタ「剣士B」とが敵のキャラクタ「剣士X」と戦う演出画像とともに、遊技者に演出ボタン35の操作を促すための操作促進報知画像として、例えば「押したまえ！」との文字表示と、演出ボタン35の画像及び操作有効期間のタイマゲージの画像とを表示させる。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{12} の開始前は、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。サブCPU120aは、この操作有効期間 Y_{12} を開始させると、図41（e）に示す演出制御情報に基づく所定の割合で、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）から図54（1a）に示すように突出させた状態（第2の状態）に制御する。

【0953】

図54（1a）は、操作有効期間 Y_{12} において演出ボタン35が未だ押下操作されない状態を示している。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{12} において演出ボタン35が押下操作されていないうちは、第1装飾部材33aを動作させないようにしている。

【0954】

その後、操作有効期間 Y_{12} 中に例えば図54（1b）に示すように演出ボタン35が押下操作されると、サブCPU120aは、盤用駆動装置33により、第1装飾部材33aを駆動させて第1装飾部材33aを、画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」（元の位置）から画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」（移動後の位置）に移動させる、といった「第2の特定動作」の動作制御を行い、画像表示装置31の前面に配置させる。この際、サブCPU120aは、画像表示装置31において、第1装飾部材33aを強調させるエフェクト画像を表示させる。サブCPU120aは、このように第1装飾部材33aを動作させることにより大当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結果となる旨を報知する。

【0955】

図54（1a）に示す位置に配置された第1装飾部材33aの背後には、3つの星型ランプ（LED等）を有する盤用照明装置34aが設けられている。図54（1b）に示すように、第1装飾部材33aが下方に移動した際には、この3つの星型ランプの前面が露出される。サブCPU120aは、盤用照明装置34aを制御して例えば図54（1b）に示すように、3つの星型ランプのうちの2つの星型ランプを点灯させることで、第1装飾部材33aの動作と同様に、大当たりの判定結果が大当たり遊技を実行するとの判定結

10

20

30

40

50

果となる旨を報知する。

【0956】

その後、サブCPU120aは、例えば図54(1c)に示すように、盤用駆動装置33によって第1装飾部材33aを駆動させて上方向に移動させて「第2の待機位置」(元の位置)に戻すようにする。サブCPU120aは、例えば図54(1c)に示すように第1装飾部材33aを「第2の待機位置」(元の位置)に戻すように動作させると、画像表示装置31に、複数の演出図柄を同一の数値の演出図柄(例えば444)とした表示態様で停止表示させた演出画像を表示し、大当たり遊技を実行すると決定された旨を報知する。

【0957】

このように、非時短遊技状態において、第1装飾部材33aが「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」の動作は、上述の大当たり確定演出として機能しており、この第1装飾部材33aの動作によって、画像表示装置31での演出表示が、図54(1c)に示すように、大当たり判定の判定結果が、大当たり遊技を実行するとの判定結果である旨の演出表示(第1表示)となる旨を報知している。

【0958】

なお、図33(b)(スペシャルリーチ(大当たり)3-1)の「スペシャルリーチ(後半)」中の操作有効期間 Y_{22} 、図33(c)(スペシャルリーチ(大当たり)3-2)の「スペシャルリーチ(後半)」中の操作有効期間 Y_{32} においても、図54(1a)の画像表示装置31の表示内容は異なる以外は図54(1a)~(1c)に示す演出と同様の演出が実行される。

【0959】

図54(2a)~(2c)は、時短遊技状態において実行される16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された際の「第3特殊リーチ(大当たり)1」の演出ボタン35、第1装飾部材33a、及び画像表示装置31による昇格演出としての「再抽選演出」の具体例について説明する。

【0960】

サブCPU120aは、16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された際の「第3特殊リーチ(大当たり)1」の「再抽選演出」中の操作有効期間 Y_{82} を開始させると、例えば図54(2a)に示すように、画像表示装置31において、先に停止表示された3つの同一の数値(例えば444)の演出図柄を全回転表示させた演出画像を表示させるとともに、遊技者に演出ボタン35の操作を促すための操作促進報知画像として、例えば、「押してね!」との文字表示と、演出ボタン35の画像及び操作有効期間 Y_{82} のタイマゲージの画像を表示させる。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{82} の開始前は、演出ボタン35を突出しない状態(第1の状態)に制御している。サブCPU120aは、この操作有効期間 Y_{82} を開始させると、上述の割合(80%)で、演出ボタン35を突出しない状態(第1の状態)から図54(2a)に示すように突出させた状態(第2の状態)に制御する。

【0961】

図54(2a)は、操作有効期間 Y_{82} において演出ボタン35が未だ押下操作されない状態を示している。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{82} において演出ボタン35が押下操作されていないうちは、第1装飾部材33aを動作させないようにしている。

【0962】

その後、操作有効期間 Y_{82} 中に例えば図54(2b)に示すように演出ボタン35が押下操作されると、サブCPU120aは、盤用駆動装置33により、第1装飾部材33aを駆動させて第1装飾部材33aを、画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」(元の位置)から画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」(移動後の位置)に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行い、画像表示装置31の前面に配置させる。この際、サブCPU120aは、画像表示装置31において、第1装飾部材33aを強調させるエフェクト画像を表示させる。サブCPU120a

10

20

30

40

50

は、このように第1装飾部材33aを動作させることにより、「4R(ラウンド)大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R(ラウンド)大当たり遊技」が実行される旨を報知する。

【0963】

サブCPU120aは、盤用照明装置34aを制御して例えば図54(2b)に示すように、第1装飾部材33aが下方に移動したことにより露出した3つの星型ランプの全てを点灯させることで、第1装飾部材33aの動作と同様に、「4R(ラウンド)大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R(ラウンド)大当たり遊技」が実行される旨を報知する。

【0964】

10

その後、サブCPU120aは、例えば図54(2c)に示すように、盤用駆動装置33によって第1装飾部材33aを駆動させて上方向に移動させて「第2の待機位置」(元の位置)に戻すようにする。サブCPU120aは、例えば図54(2c)に示すように第1装飾部材33aを「第2の待機位置」(元の位置)に戻すように動作させた後に、画像表示装置31において、複数の演出図柄を先に停止表示した同一の数値(666)とは異なる別の同一の数値(例えば777)の表示態様で停止表示することで、遊技者に、大当たり判定の判定結果が、「16R(ラウンド)大当たり」を実行するとの判定結果である旨を報知する。

【0965】

このような時短遊技状態での第1装飾部材33aの「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」は、上述の「昇格確定演出」として機能しており、この第1装飾部材33aの動作によって、画像表示装置31での演出表示が、図54(2c)に示すように、大当たり判定の判定結果が、「16R(ラウンド)大当たり」を実行するとの判定結果である旨の演出表示(第2表示)となる旨を報知している。

20

【0966】

なお、16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された際の図48(b)(第4特殊リーチ(大当たり)1)の昇格演出としての「再抽選演出」中の操作有効期間 Y_{92} 、16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された際の図48(c)(第5特殊リーチ(大当たり)1)の「再抽選演出」中の操作有効期間 Y_{102} 、16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された際の図48(d)(第6特殊リーチ(大当たり)1)の「再抽選演出」中の操作有効期間 Y_{112} においても、図54(2a)～(2c)に示す演出と同様の演出が実行される。

30

【0967】

上述したように、非時短遊技状態の変動演出においても、このような昇格演出としての「再抽選演出」を実行している。

ここで、非時短遊技状態の変動演出の「再抽選演出」の具体例について説明する。

図55(1a)～(1c)は、非時短遊技状態において、16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された際の「スペシャルリーチ(大当たり)1」の、演出ボタン35、第1装飾部材33a、及び画像表示装置31による昇格演出としての「再抽選演出」の具体例について説明するための図である。

40

【0968】

サブCPU120aは、非時短遊技状態において、16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された際、「スペシャルリーチ(大当たり)1」の「再抽選演出」において、上述したように、例えば20%の割合(振分用乱数値0～19)で昇格確定演出を実行する。

【0969】

この場合、サブCPU120aは、この「再抽選演出」において、操作有効期間 Y_{13} を開始させると、例えば図55(a)に示すように、画像表示装置31において、先に停止表示された3つの同一の数値(例えば444)の演出図柄を全回転表示させた演出画像

50

を表示させるとともに、遊技者に演出ボタン35の操作を促すための操作促進報知画像として、例えば、「押せ!」との文字表示と、演出ボタン35の画像及び操作有効期間 Y_{13} のタイマゲージの画像を表示させる。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{13} の開始前は、演出ボタン35を突出しない状態(第1の状態)に制御している。

サブCPU120aは、この操作有効期間 Y_{13} を開始させると、上述の割合(80%)で、演出ボタン35を突出しない状態(第1の状態)から図55(a)に示すように突出させた状態(第2の状態)に制御する。

【0970】

図55(a)は、操作有効期間 Y_{13} において演出ボタン35が未だ押下操作されない状態を示している。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{13} において演出ボタン35が押下操作されていないうちは、第1装飾部材33aを動作させないようにしている。

10

【0971】

その後、操作有効期間 Y_{13} 中に例えば図55(b)に示すように演出ボタン35が押下操作されると、サブCPU120aは、盤用駆動装置33により、第1装飾部材33aを駆動させて第1装飾部材33aを、画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」(元の位置)から画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」(移動後の位置)に移動させるという「第2の特定動作」の動作制御を行い、画像表示装置31の前面に配置させる。

【0972】

この際、サブCPU120aは、画像表示装置31において、第1装飾部材33aを強調させるエフェクト画像を表示させる。サブCPU120aは、このように第1装飾部材33aを動作させることにより、「4R(ラウンド)大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R(ラウンド)大当たり遊技」が実行される旨を報知する。

20

【0973】

サブCPU120aは、盤用照明装置34aを制御して例えば図55(b)に示すように、第1装飾部材33aが下方に移動したことにより露出した3つの星型ランプの全てを点灯させることで、第1装飾部材33aの動作と同様に、「4R(ラウンド)大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R(ラウンド)大当たり遊技」が実行される旨を報知する。

【0974】

30

その後、サブCPU120aは、例えば図55(c)に示すように、盤用駆動装置33によって第1装飾部材33aを駆動させて上方向に移動させて「第2の待機位置」(元の位置)に戻すようにする。サブCPU120aは、例えば図55(c)に示すように第1装飾部材33aを「第2の待機位置」(元の位置)に戻すように動作させた後に、画像表示装置31において、複数の演出図柄38を先に停止表示した同一の数値(444)とは異なる別の同一の数値(例えば777)の表示態様で停止表示することで、遊技者に、大当たり判定の判定結果が「16R(ラウンド)大当たり」を実行するとの判定結果である旨を報知する。

【0975】

なお、16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された際の図33(b)(スペシャルリーチ(大当たり)3-1)の「再抽選演出」中の操作有効期間 Y_{13} 、16R(ラウンド)の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された際の図33(c)(スペシャルリーチ(大当たり)3-2)の「再抽選演出」中の操作有効期間 Y_{33} においても、図55に示す演出と同様の演出が実行される。

40

【0976】

上述したように、本実施形態では、非時短遊技状態において16R(ラウンド)大当たりが決定された場合、非時短遊技状態で実行する変動演出における昇格演出としての「再抽選演出」ではなく、図50(a)或いは図50(b)のように、その後の大当たり遊技状態である16R(ラウンド)大当たり遊技中に、第1装飾部材33aを「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に動作させる「第2の特定動作」による昇格確定演出を実行

50

する場合がある。この場合、この大当たり遊技状態を、本実施形態の「第2遊技状態」としてもよい。

【0977】

以下、16R（ラウンド）大当たり遊技の「オープニング」中、或いは、「4R（ラウンド）目のラウンド遊技」中に実行する、昇格確定演出を伴う昇格演出の具体例について説明する。

【0978】

図56は、非時短遊技状態において、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された際の「スペシャルリーチ（大当たり）1」後の16R（ラウンド）大当たり遊技におけるオープニングで実行される演出ボタン35、第1装飾部材33a、及び画像表示装置31による昇格演出の具体例について説明するための図である。

10

サブCPU120aは、非時短遊技状態において、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された際、例えば50%の割合（振分用乱数値20～69）で「スペシャルリーチ（大当たり）1」後の16R（ラウンド）大当たり遊技におけるオープニングで昇格確定演出を伴う昇格演出を実行する。

この場合、サブCPU120aは、図50（a）に示すオープニングを開始させると、例えば図56（a）に示すように、画像表示装置31において、キャラクタ「P子」が登場するとともに、このキャラクタ「P子」の台詞として「大当たり～！右打ちしてね」といった文字表示がなされる演出画像が表示される。

【0979】

20

そして、サブCPU120aは、図50（a）のタイミングE₂₀₁において、図56（b）に示すように、盤用駆動装置33により、第1装飾部材33aを駆動させて第1装飾部材33aを、画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」（元の位置）から画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」（移動後の位置）に移動させる「第2の特定動作」の動作制御を行い、画像表示装置31の前面に配置させる。この際、サブCPU120aは、画像表示装置31において、第1装飾部材33aを強調させるエフェクト画像を表示させる。サブCPU120aは、このように第1装飾部材33aを動作させることにより、「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」が実行される旨を報知する。

【0980】

30

サブCPU120aは、盤用照明装置34aを制御して例えば図56（b）に示すように、第1装飾部材33aが下方に移動したことにより露出した3つの星型ランプの全てを点灯させることで、第1装飾部材33aの動作と同様に、「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」が実行される旨を報知する。

【0981】

その後、サブCPU120aは、例えば図56（c）に示すように、盤用駆動装置33によって第1装飾部材33aを駆動させて上方向に移動させて「第2の待機位置」（元の位置）に戻すようにする。サブCPU120aは、例えば図56（c）に示すように第1装飾部材33aを「第2の待機位置」（元の位置）に戻すように動作させた後に、画像表示装置31において、キャラクタ「P子」が喜ぶ様子を示す画像とともに、「16R確定！！」との文字表示の画像を表示することで、「16R（ラウンド）大当たり」が実行される旨を報知する（昇格確定演出）。

40

【0982】

図57は、非時短遊技状態において、16R（ラウンド）の「第1大当たり」または「第3大当たり」が決定された際の「スペシャルリーチ（大当たり）1」後の16R（ラウンド）大当たり遊技における4R（ラウンド目）のラウンド遊技で実行される演出ボタン35、第1装飾部材33a、及び画像表示装置31による昇格演出の具体例について説明するための図である。

サブCPU120aは、非時短遊技状態において、16R（ラウンド）の「第1大当た

50

り」または「第3大当たり」が決定された際、例えば30%の割合（振分用乱数値70～99）で「スペシャルリーチ（大当たり）1」後の16R（ラウンド）大当たり遊技における4R（ラウンド目）のラウンド遊技で昇格演出を実行する。この場合、サブCPU120aは、図50（b）に示す4R（ラウンド）目のラウンド遊技の操作有効期間 Y_{202} を開始させると、例えば図57（a）に示すように、画像表示装置31において、キャラクター「P子」とともに、遊技者に演出ボタン35の操作を促すための操作促進報知画像として、例えば、「押しましょ！」との文字表示と、演出ボタン35の画像及び操作有効期間 Y_{202} のタイマゲージの画像を表示させる。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{202} の開始前は、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）に制御している。サブCPU120aは、この操作有効期間 Y_{202} を開始させると、上述の割合（60%）で、演出ボタン35を突出しない状態（第1の状態）から図57（a）に示すように突出させた状態（第2の状態）に制御する。

10

【0983】

図57（a）は、操作有効期間 Y_{202} において演出ボタン35が未だ押下操作されない状態を示している。サブCPU120aは、操作有効期間 Y_{202} において演出ボタン35が押下操作されていないうちは、第1装飾部材33aを動作させないようにしている。

【0984】

その後、操作有効期間 Y_{202} 中に例えば図57（b）に示すように演出ボタン35が押下操作されると、サブCPU120aは、盤用駆動装置33により、第1装飾部材33aを駆動させて第1装飾部材33aを、画像表示装置31よりも上側の位置である「第2の待機位置」（元の位置）から画像表示装置31の前面の位置である「第2の動作位置」（移動後の位置）に移動させる、という「第2の特定動作」の動作制御を行い、画像表示装置31の前面に配置させる。この際、サブCPU120aは、画像表示装置31において、第1装飾部材33aを強調させるエフェクト画像を表示させる。サブCPU120aは、このように第1装飾部材33aを動作させることにより、「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」が実行される旨を報知する。

20

【0985】

サブCPU120aは、盤用照明装置34aを制御して例えば図57（b）に示すように、第1装飾部材33aが下方に移動したことにより露出した3つの星型ランプの全てを点灯させることで、第1装飾部材33aの動作と同様に、「4R（ラウンド）大当たり遊技」よりも遊技者にとって有利な「16R（ラウンド）大当たり遊技」が実行される旨を報知する。

30

【0986】

その後、サブCPU120aは、例えば図57（c）に示すように、盤用駆動装置33によって第1装飾部材33aを駆動させて上方向に移動させて「第2の待機位置」に戻すようにする。サブCPU120aは、例えば図55（c）に示すように第1装飾部材33aを「第2の待機位置」に戻すように動作させた後に、画像表示装置31において、キャラクター「P子」が喜ぶ様子を示す画像とともに、「16R確定！！」との文字表示の画像を表示することで、「16R（ラウンド）大当たり」が実行される旨を報知する（昇格確定演出）。

40

【0987】

この図56、図57の例のように、「第2遊技状態」を「大当たり遊技状態」とする場合、この「大当たり遊技状態」において、第1装飾部材33aが「昇格確定演出」として「第2の待機位置」から「第2の動作位置」に移動する「第2の特定動作」を行うことで、画像表示装置31での演出表示が、大当たり判定の判定結果が、図56（c）または図57（c）に示すような「16R（ラウンド）大当たり」を実行するとの判定結果である旨の演出表示（第2表示）となる旨を報知する。

【0988】

50

なお、本実施形態における遊技機 1 は、大当たり遊技の終了後は所定変動回数を経過するまでの間、高確率状態が設定される、所謂「S T (S p e c i a l T i m e) 機」と呼ばれる遊技機として説明しているが、遊技機 1 は、S T 機に限らず、次の大当たりに当選するまで高確率状態が継続する（若しくは 1 0 0 0 0 回高確率遊技状態が継続）「確変大当たり」と、大当たり遊技後の遊技状態が低確率遊技状態となる「通常大当たり」とを有する遊技機であってもよい。

【0989】

遊技機 1 がこのような遊技機である場合の場合において、「第 2 遊技状態」をこの「確変大当たり」が決定された際の「大当たり遊技状態」としてもよい。この場合、「通常大当たり」は、上述の「第 1 の特別遊技」であり、「通常大当たり」は、上述の「第 2 の特別遊技」である。

10

このような遊技機において、大当たり判定で「確変大当たり」であるとの判定結果が得られると、サブ C P U 1 2 0 a は、第 1 装飾部材 3 3 a を「第 2 遊技状態」としての「大当たり遊技状態」において「第 2 の待機位置」から「第 2 の動作位置」に移動させる（第 2 の特定動作）。第 1 装飾部材 3 3 a のこのような動作は、大当たり遊技後に高確率遊技状態に移行する旨の「昇格確定演出」として機能し、この動作によって、画像表示装置 3 1 での演出表示が、「確変大当たり」を実行すると決定された旨の演出表示（第 2 表示）となる旨を報知する。

【0990】

なお、本実施形態では、1 つの可動部材（第 1 装飾部材 3 3 a、第 2 装飾部材 3 3 b、第 3 装飾部材 3 3 c）の特定動作の機能が、非時短遊技状態（第 1 遊技状態）と時短遊技状態（第 2 遊技状態）とで異なる例について説明した。しかしながら、これに限定されず、複数の可動部材を同時に動作させ、その動作の機能を非時短遊技状態（第 1 遊技状態）と時短遊技状態（第 2 遊技状態）とで異ならせるようにしてもよい。

20

【0991】

例えば、サブ C P U 1 2 0 a は、上述の図 5 1 のテーブルの演出制御情報に代えて、図 5 8 のテーブルの演出制御情報を適用するようにしてもよい。

【0992】

この図 5 8 に示す演出制御情報によれば、サブ C P U 1 2 0 a は、「第 1 装飾部材 3 3 a」に代えて、「第 1 装飾部材 3 3 a」と「第 2 装飾部材 3 3 b」と「第 3 装飾部材 3 3 c」とを同時に動作させ、「第 3 装飾部材 3 3 c」に代えて、「第 2 装飾部材 3 3 b」と「第 3 装飾部材 3 3 c」とを同時に動作させる。

30

【0993】

この場合、非時短遊技状態においては、「第 1 装飾部材 3 3 a」による「第 2 の特定動作」と、「第 2 装飾部材 3 3 b」による「第 1 の特定動作」と、「第 3 装飾部材 3 3 c」による「第 3 の特定動作」とが同時に行われる動作（これを「複合動作 1」という。）は、上述の「大当たり確定演出」として機能する。そして、時短遊技状態においては、この「複合動作 1」は、上述の「昇格確定演出」として機能する。

【0994】

また、非時短遊技状態において、「第 2 装飾部材 3 3 b」による「第 1 の特定動作」と、「第 3 装飾部材 3 3 c」による「第 3 の特定動作」とが同時に行われる動作（これを「複合動作 2」という。）は、上述の「リーチ発展演出」として機能する。そして、時短遊技状態においてこの「複合動作 2」は、上述の「大当たり確定演出」として機能する。

40

【0995】

なお、この図 5 8 の例において、第 2 装飾部材 3 3 b は、図 5 1 の例と同様に、非時短遊技状態において、単独で「第 1 の特定動作」を行うことで、上述の「大当たり信頼度予告演出」として機能し、時短遊技状態においても、単独で「第 1 の特定動作」を行うことで、「リーチ発展演出」として機能する。

【0996】

なお、同時に動作する複数の可動部材の例は、この図 5 8 に示す例に限定されない。例

50

えば、図58に示す「第1装飾部材33a」と「第2装飾部材33b」と「第3装飾部材33c」とを同時に動作させるのに代えて、「第1装飾部材33b」と「第3装飾部材33c」とを同時に動作させるようにしてもよい。

【0997】

また、可動部材の特定動作によって機能する演出の内容は、上述の例に限定されない。

例えば、非時短遊技状態での第1装飾部材33aによる第2の特定動作は、昇格演出として機能し、時短遊技状態での第1装飾部材33aによる第2の特定動作は、大当たり確定演出として機能するようにしてもよい。

また、例えば、非時短遊技状態での第2装飾部材33bによる第1の特定動作は、リーチ発展演出として機能し、時短遊技状態での第2装飾部材33bによる第1の特定動作は、大当たり信頼度予告演出として機能するようにしてもよい。

10

また、例えば、非時短遊技状態での第3装飾部材33cによる第3の特定動作は、大当たり確定演出として機能し、時短遊技状態での第3装飾部材33cによる第3の特定動作は、リーチ発展演出として機能するようにしてもよい。

【0998】

また、上述の実施形態では、「第1遊技状態」を「非時短遊技状態」、「第2遊技状態」を「時短遊技状態」として説明した。しかしながら、「第1遊技状態」、「第2遊技状態」は、これに限定されず、例えば「第1遊技状態」が「低確率遊技状態」であり、「第2遊技状態」が「高確率遊技状態」であってもよい。

何れにしても、遊技機1は、メインCPU110aにより、第1遊技状態、及び、第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を含む複数の遊技状態の何れかで遊技を制御する。

20

【0999】

以上のように、本実施形態の遊技機1は、第1装飾部材33a、第2装飾部材33b、第3装飾部材33cといった複数の可動部材を用いて、遊技状態によって、可動部材の動作による演出が異なることから、遊技者の興趣向上を図ることが可能な演出を実現することが可能となる。

【1000】

ところで、本実施形態の遊技機1は、変動演出において、大当たり予告演出を実行する際に、操作手段である演出ボタン35を非突出状態（第1の状態）に制御し、大当たり判定当落決め演出（結果報知演出）を実行する際に、演出ボタン35を非突出状態（第1の状態）または突出状態（第2の状態）に制御することから、変動演出における大当たりであるかハズレであるかを報知する演出において、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることが可能となる。

30

【1001】

また、上述の実施形態では、非時短遊技状態の変動演出において、大当たり判定の判定結果がハズレ、大当たりの何れである場合にも、「解説予告」の実行割合は、高信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で動作させる場合よりも、低信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で非動作とする場合の方が高い割合で大当たり予告演出を実行する例について説明した。

40

【1002】

しかしながら、本実施形態に係る遊技機1は、これに限定されず、「解説予告」の実行割合を、低信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で非動作とする場合よりも、高信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で動作させる場合の方が高い割合で「解説予告」を実行するようにしてもよい。

【1003】

また、上述の実施形態では、非時短遊技状態の変動演出において、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合には、低信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で非動作とする場合よりも、高信頼度のカットイン予告を実行

50

する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で動作させる場合の方が高い割合で大当たり確定演出を実行する例について説明した。

【1004】

しかしながら、本実施形態に係る遊技機1は、これに限定されず、非時短遊技状態の変動演出での「大当たり確定演出」の実行割合を、高信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で動作させる場合よりも、低信頼度のカットイン予告を実行する場合すなわち第2装飾部材33bを高い割合で非動作とする場合の方が高い割合で大当たり確定演出を実行するようにしてもよい。

【1005】

例えば、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」において、上述の図41（c）の例では、
「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合に、40%の割合（乱数値Dが0～39）で解説予告を実行し、「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、60%の割合（乱数値Dが0～59）で解説予告を実行するようにした。これに代えて、例えば図45（a）に示すように、「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合に、60%の割合（乱数値Dが0～59）で解説予告を実行し、「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、40%の割合（乱数値Dが0～39）で解説予告を実行するように設定してもよい。

【1006】

同様に、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において、上述の図41（c）の例では、
「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合に、20%の割合（乱数値Dが0～19）で解説予告を実行し、「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、40%の割合（乱数値Dが0～39）で解説予告を実行するようにした。これに代えて、例えば図45（a）に示すように、「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合に、40%の割合（乱数値Dが0～39）で解説予告を実行し、「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、20%の割合（乱数値Dが0～19）で解説予告を実行するように設定してもよい。

【1007】

また、「スペシャルリーチ（大当たり）1」において、上述の図41（d）の例では、
「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合に、25%の割合（乱数値Dが30～54）で大当たり確定演出を実行し、「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、5%の割合（乱数値Dが70～74）で大当たり確定演出を実行するようにした。これに代えて、例えば図45（b）に示すように、「剣士B」が登場する高信頼度のカットイン予告を実行する場合に、5%の割合（乱数値Dが70～74）で大当たり確定演出を実行し、「剣1本」が出現する低信頼度のカットイン予告を実行する場合には、25%の割合（乱数値Dが30～54）で大当たり確定演出を実行するように設定してもよい。

【1008】

同様に、「スペシャルリーチ（ハズレ）2」、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」、「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」においても、「大当たり予告演出」の一種である「解説予告」の実行割合、「大当たり確定演出」の実行割合を図42B（c-1）、（c-2）、（d-1）、（d-2）に示す数値に代えて、例えば図46（a-1）、（a-2）、（b-1）、（b-2）のように設定してもよい。

【1009】

また、上述の実施形態では、図42A（a-1）及び図42A（a-2）に示すように、「スペシャルリーチ（ハズレ）1」よりも「スペシャルリーチ（ハズレ）2」の方が、高信頼度のカットイン予告の実行割合がより高く、低信頼度のカットイン予告の実行割合がより低いように設定され、「スペシャルリーチ（大当たり）3-1」よりも「スペシャルリーチ（大当たり）3-2」の方が、高信頼度のカットイン予告の実行割合がより高く、低信頼度のカットイン予告の実行割合がより低いように設定されている。

【1010】

これに代えて、例えば図47A(a-1)及び図47A(a-2)に示すように、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」よりも「スペシャルリーチ(ハズレ)2」の方が、高信頼度のカットイン予告の実行割合がより低く、低信頼度のカットイン予告の実行割合がより高いように設定され、「スペシャルリーチ(大当たり)3-1」よりも「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」の方が、高信頼度のカットイン予告の実行割合がより低く、低信頼度のカットイン予告の実行割合がより高いように設定してもよい。

【1011】

また、上述の実施形態では、図42A(b-1)及び図42A(b-2)に示すように、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」よりも「スペシャルリーチ(ハズレ)2」の方が、また、「スペシャルリーチ(大当たり)3-1」よりも「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」の方が、画像表示装置31における演出を切り替えるタイミングに近い或いは同一のタイミングで第2装飾部材33bを動作させる割合が高く設定されている。

10

【1012】

これに代えて、例えば図47A(b-1)及び図47A(b-2)に示すように、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」よりも「スペシャルリーチ(ハズレ)2」の方が、また、「スペシャルリーチ(大当たり)3-1」よりも「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」の方が、画像表示装置31における演出を切り替えるタイミングに近い或いは同一のタイミングで第2装飾部材33bを動作させる割合が低くなるように設定してもよい。

【1013】

また、上述の実施形態では、図42B(c-1)及び図42B(c-2)に示すように、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」よりも「スペシャルリーチ(ハズレ)2」の方が、また、「スペシャルリーチ(大当たり)3-1」よりも「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」の方が、何れの信頼度のカットイン予告を実行する場合においても、解説予告の実行割合が高くなるように設定されている。

20

【1014】

これに代えて、例えば図47B(c-1)及び図47B(c-2)に示すように、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」よりも「スペシャルリーチ(ハズレ)2」の方が、また、「スペシャルリーチ(大当たり)3-1」よりも「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」の方が、何れの信頼度のカットイン予告を実行する場合においても、解説予告の実行割合が低くなるように設定してもよい。

30

【1015】

また、上述の実施形態では、図42B(d-1)及び図42B(d-2)に示すように、「スペシャルリーチ(大当たり)3-1」よりも「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」の方が、何れの信頼度のカットイン予告を実行する場合においても、大当たり確定演出の実行割合が高くなるように設定されている。

【1016】

これに代えて、例えば図47B(d-1)及び図47B(d-2)に示すように、「スペシャルリーチ(大当たり)3-1」よりも「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」の方が、何れの信頼度のカットイン画像が表示される場合においても、大当たり確定演出の実行割合が低くなるように設定してもよい。

40

【1017】

また、上述の実施形態では、図42B(e-1)及び図42B(e-2)に示すように、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」よりも「スペシャルリーチ(ハズレ)2」の方が、また、「スペシャルリーチ(大当たり)3-1」よりも「スペシャルリーチ(大当たり)3-2」の方が、何れの信頼度のカットイン画像が表示される場合においても、大当たり当落決め演出において演出ボタン35を突出した状態(第2の状態)に制御する演出をより高い割合で実行する。

【1018】

これに代えて、例えば図47B(e-1)及び図47B(e-2)に示すように、「スペシャルリーチ(ハズレ)1」よりも「スペシャルリーチ(ハズレ)2」の方が、また、

50

「スペシャルリーチ（大当たり）３－１」よりも「スペシャルリーチ（大当たり）３－２」の方が、何れの信頼度のカットイン画像が表示される場合においても、大当たり当落決め演出において演出ボタン３５を突出した状態（第２の状態）に制御する演出をより低い割合で実行するように設定してもよい。

【１０１９】

また、上述の実施形態では、演出ボタン３５の「第１の状態」を、「突出した状態（突出状態）」、演出ボタン３５の「第２の状態」を「突出しない状態（非突出状態）」として説明した。しかしながら、演出ボタン３５の「第１状態」及び「第２の状態」はこれに限定されない。

【１０２０】

例えば、演出ボタン３５が振動動作を行うものである場合には、「第１の状態」を演出ボタン３５の「非振動状態」とし、「第２の状態」を演出ボタン３５の「振動状態」としてもよい。

例えば、演出ボタン３５にＬＥＤが搭載され、点灯を行うものである場合には、「第１の状態」を演出ボタン３５が「青色に点灯する状態」とし、「第２の状態」を演出ボタン３５が「赤色に点灯する状態」としてもよい。

【１０２１】

また、上述の実施形態では、「第１の状態」と「第２の状態」とに状態変更可能な操作手段は、演出ボタン３５として説明したが、これに限定されず他の操作手段であってもよく、例えば、操作レバーであってもよい。

【１０２２】

第１の状態と第２の状態とに状態変更可能な操作手段が操作レバーである場合、例えば、「第１の状態」が、操作レバーを奥側に配置した状態であり、「第２の状態」が、操作レバーを手前に配置した状態であってもよい。

【１０２３】

また、上述の実施形態では、「第１の待機位置」と「第２の待機位置」と「第３の待機位置」とは、異なる位置としたが、「第１の待機位置」と「第２の待機位置」と「第３の待機位置」のうちの何れか２つまたは全てが同じ位置であってもよい。

【１０２４】

同様に、上述の実施形態では、「第１の動作位置」と「第２の動作位置」と「第３の動作位置」とは、異なる位置としたが、「第１の動作位置」と「第２の動作位置」と「第３の動作位置」のうちの何れか２つまたは全てが同じ位置であってもよい。

【１０２５】

また、上述の実施形態のサブＲＯＭ１２０ｂが有する演出制御情報は、カットイン予告（高信頼度のカットイン予告、中信頼度のカットイン予告、低信頼度のカットイン予告）に応じて第２装飾部材３３ｂの動作割合及び非動作割合を設定している。しかしながら、これに代えて、サブＲＯＭ１２０ｂが有する演出制御情報として、第２装飾部材３３ｂの動作、非動作に応じて高信頼度のカットイン予告、中信頼度のカットイン予告、低信頼度のカットイン予告それぞれの実行割合を設定するようにしてもよい。

【１０２６】

また、本実施形態によれば、パチンコ遊技機に用いる遊技機について説明をしたが、回胴式遊技機（スロットマシン）、雀球遊技機、アレンジボール遊技機に用いてもよい。

【１０２７】

〔本発明と異なる構成〕

<構成１>

上述の実施形態に係る遊技機１は、始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かの判定を実行する判定手段と、遊技に伴う遊技演出画像を表示する表示手段と、遊技に伴い動作可能な可動部材と、表示手段において複数の演出図柄による変動演出により判定の結果を報知する表示制御、及び、変動演出において可動部材の動作制御を行う演出制御手段とを備え、演出制御手段にとえい実行可能な変動演出には、

10

20

30

40

50

複数の演出図柄のうちの一部の演出図柄をリーチ態様で仮停止させて第1段階のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行した後に、第1段階のリーチ演出（ノーマルリーチ）よりも特別遊技が実行される可能性が高い第2段階のリーチ演出（スーパーリーチ）を実行するリーチ演出（リーチ演出A）と、第1段階のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行した後に、第2段階のリーチ演出（スーパーリーチ）を実行し、第2段階のリーチ演出（スーパーリーチ）の実行後、第2段階のリーチ演出（スーパーリーチ）よりも特別遊技が実行される可能性が高い第3段階のリーチ演出（スペシャルリーチ）を実行するリーチ演出（リーチ演出B）と、第1段階のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行した後に、第2段階のリーチ演出（スーパーリーチ）を実行せず、第3段階のリーチ演出（スペシャルリーチ）を実行する第3リーチ演出（リーチ演出C）とがある。リーチ演出Aを実行するときには、第2段階のリーチ演出（スーパーリーチ）の実行前に可動部材を動作させず、リーチ演出Cを実行するときには、第3段階のリーチ演出（スペシャルリーチ）の実行前に可動部材を動作させる場合と非動作とする場合とがあり、リーチ演出Bを実行するときには、第2段階のリーチ演出（スーパーリーチ）の実行前に可動部材を動作させる場合と、非動作とする場合とがある。

10

これにより、遊技機1は、可動演出装置を用いて、より興趣の高い演出を実現することが可能となる。

【1028】

<構成2>

また、この遊技機1において、リーチ演出Aにおいて実行される第3段階のリーチ演出（スペシャルリーチ）と、リーチ演出Bにおいて実行される第3段階のリーチ演出（スペシャルリーチ）とは、演出態様が異なる。

20

【1029】

<構成3>

また、この遊技機1において、演出制御手段は、リーチ演出Cにおける第3段階のリーチ演出を特有のモチーフ態様を用いて実行し、リーチ演出Bにおける第3段階のリーチ演出においても、このモチーフ態様を用いて実行することがある。

【1030】

<構成4>

また、この遊技機1において、リーチ演出Bは、第3段階のリーチ演出（スペシャルリーチ）の演出態様が異なることにより特別遊技が実行される期待度が異なる複数種類からなる。

30

【1031】

<構成5>

また、遊技機1は、始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かの判定を実行する判定手段と、遊技に伴う遊技演出画像を表示する表示手段と、遊技に伴い動作可能な可動部材と、表示手段において複数の演出図柄による変動演出により判定の結果を報知する表示制御、及び、変動演出において可動部材の動作制御を行う演出制御手段とを備え、演出制御手段が実行可能な変動演出には、判定の結果として特別遊技を実行すると決定されたことに応じて特別遊技が実行される旨を報知する大当たり確定演出と、特別遊技が実行される可能性を報知する大当たり予告演出とが含まれており、大当たり確定演出を実行するときには、可動部材を動作させずに大当たり確定演出を実行する場合に比べて可動部材を動作させた後に大当たり確定演出を実行する場合の方が、高い割合で大当たり確定演出を実行し、大当たり予告演出を実行するときには、可動部材を動作させずに大当たり予告演出を実行する場合と、可動部材を動作させた後に大当たり予告演出を実行する場合とで、大当たり予告演出の選択割合を異ならせる。

40

これにより、大当たり予告演出及び大当たり確定演出を行う変動演出において、より興趣の高い演出を実現できるように構成した遊技機を提供することが可能となる。

【1032】

<構成6>

50

また、この遊技機 1 おいて、演出制御手段は、大当たり予告演出を実行するときには、可動部材を動作させずに大当たり予告演出を実行する場合よりも、可動部材を動作させた後に大当たり予告演出を実行する場合の方が、特別遊技が実行される可能性が高い大当たり予告演出を実行し易い。

【1033】

<構成 7>

また、この遊技機 1 において、演出制御手段は、判定の結果が特別遊技を実行すると決定された場合には、可動部材を動作させた後に大当たり予告演出を実行する場合に比べ、可動部材を動作させずに大当たり予告演出を実行する場合の方が、高い割合で大当たり予告演出を実行し易い。

10

【1034】

<構成 8>

また、遊技機 1 は、始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かの判定を実行する判定手段と、遊技に伴う遊技演出画像を表示する表示手段と、遊技に伴い動作可能な可動部材と、表示手段において複数の演出図柄による変動演出により判定の結果を報知する表示制御、及び、変動演出において可動部材の動作制御を行う演出制御手段とを備え、演出制御手段が実行可能な変動演出には、判定の結果として特別遊技を実行すると決定されたことに応じて特別遊技が実行される旨を報知する大当たり確定演出と、特別遊技が実行される可能性を報知する大当たり予告演出とが含まれており、大当たり確定演出を実行するときには、可動部材を動作させた後に大当たり確定演出を実行する場合に比べて可動部材を動作させずに大当たり確定演出を実行する場合の方が、高い割合で大当たり確定演出を実行し、大当たり予告演出を実行するときには、可動部材を動作させずに大当たり予告演出を実行する場合と、可動部材を動作させた後に大当たり予告演出を実行する場合とで、大当たり予告演出の選択割合を異ならせる。

20

これにより、大当たり予告演出及び大当たり確定演出を行う変動演出において、より興趣の高い演出を実現できるように構成した遊技機を提供することが可能となる。

【1035】

<構成 9>

また、この遊技機 1 において、演出制御手段は、大当たり予告演出を実行するときには、可動部材を動作させずに大当たり予告演出を実行する場合よりも、可動部材を動作させた後に大当たり予告演出を実行する場合の方が、特別遊技が実行される可能性が高い大当たり予告演出を実行し易い。

30

【1036】

<構成 10>

また、この遊技機 1 において、演出制御手段は、判定の結果が特別遊技を実行すると決定された場合には、可動部材を動作させずに大当たり予告演出を実行する場合に比べ、可動部材を動作させた後に大当たり予告演出を実行する場合の方が、高い割合で大当たり予告演出を実行し易い。

【符号の説明】

【1037】

40

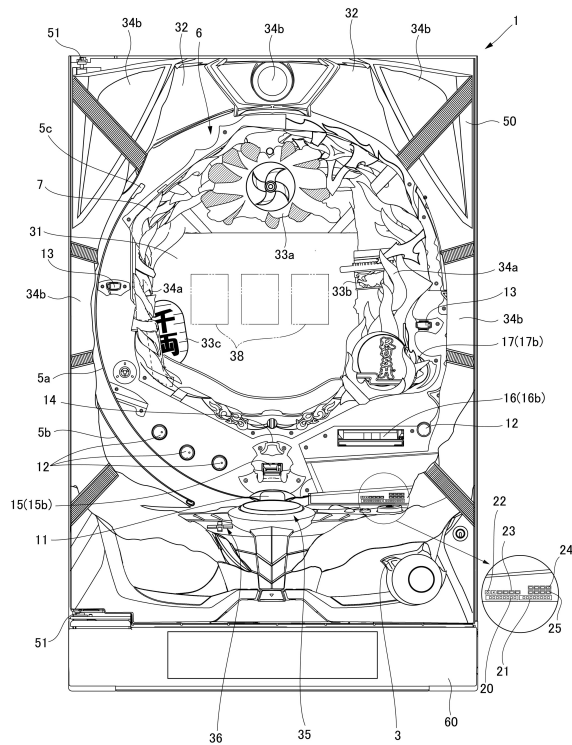
- | | |
|-------|---------------------|
| 1 | 遊技機 |
| 2 | 遊技盤 |
| 1 4 | 第 1 始動口 |
| 1 4 a | 第 1 始動口検出スイッチ |
| 1 5 | 第 2 始動口 |
| 1 5 a | 第 2 始動口検出スイッチ |
| 2 0 | 第 1 特別図柄表示装置 |
| 2 1 | 第 2 特別図柄表示装置 |
| 3 1 | 画像表示装置（表示手段） |
| 3 3 a | 第 1 装飾部材（第 2 の可動部材） |

50

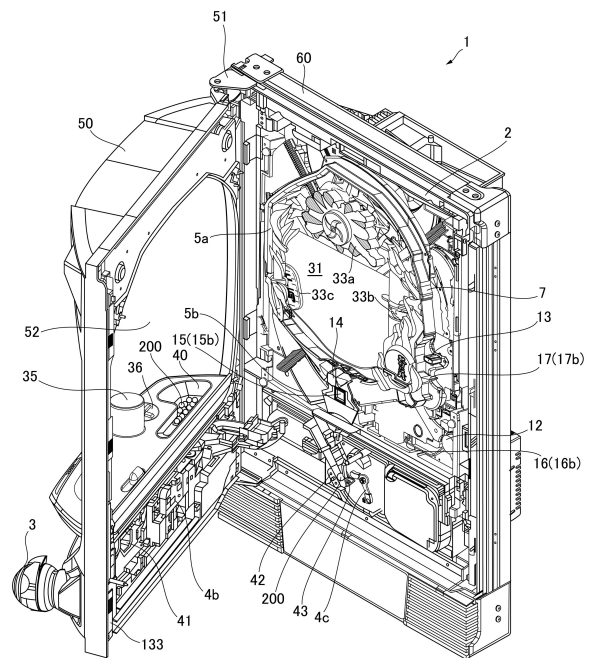
- 3 3 b 第2装飾部材（第1の可動部材）
- 3 3 c 第3装飾部材（第3の可動部材）
- 3 5 演出ボタン（操作手段）
- 3 5 a 演出ボタン検出スイッチ
- 1 1 0 主制御基板
- 1 1 0 a メインCPU
- 1 1 0 b メインROM
- 1 1 0 c メインRAM
- 1 2 0 演出制御基板
- 1 2 0 a サブCPU
- 1 2 0 b サブROM
- 1 2 0 c サブRAM
- 1 8 0 枠制御基板

10

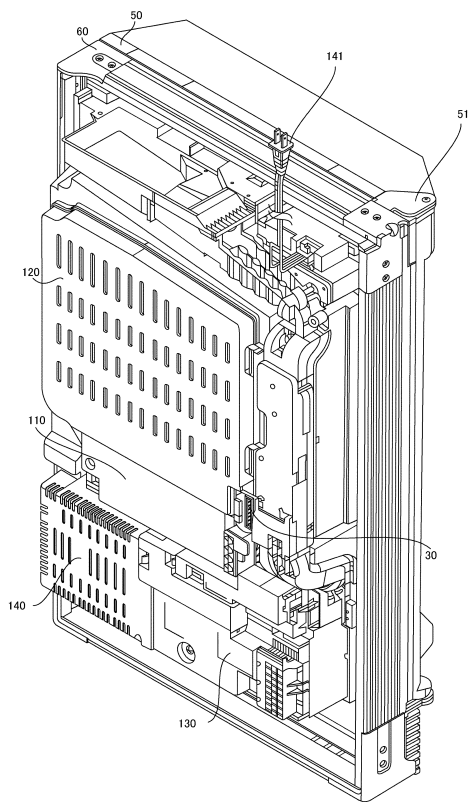
【図1】



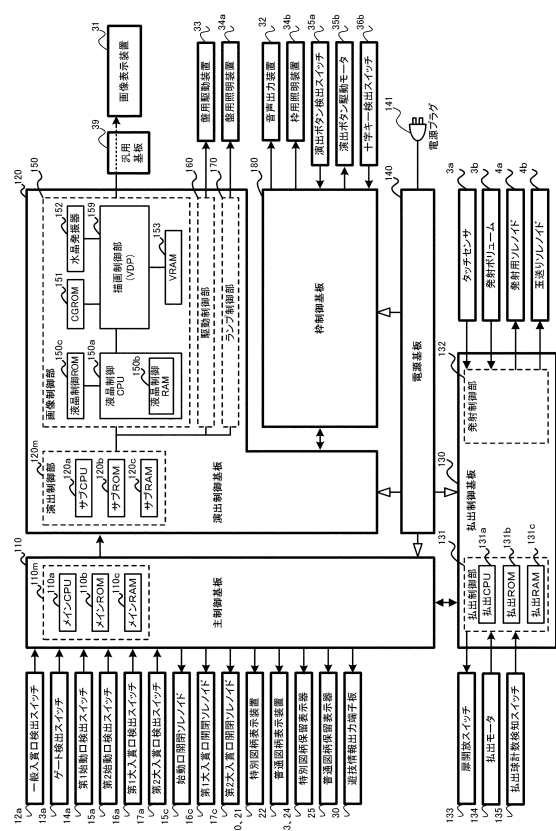
【図2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a) 第1始動口を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブル

確率遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0~797)	大当たり抽選の 抽選結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7、8	大当たり	2/798=1/399
	上記以外	ハズレ	796/798
高確率遊技状態	7~21	大当たり	15/798=1/53.2
	上記以外	ハズレ	783/798

(b) 第2始動口を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブル

確率遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0~797)	大当たり抽選の 抽選結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7、8	大当たり	2/798=1/399
	上記以外	ハズレ	796/798
高確率遊技状態	7~21	大当たり	15/798=1/53.2
	上記以外	ハズレ	783/798

【図 6】

(a) ハズレにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止特図 データ		演出図柄指定コマンド	
		MODE	DATA	MODE	DATA
第1特別図柄表示装置	特別図柄00(ハズレ)	00	EOH	EOH	00H
第2特別図柄表示装置	特別図柄10(ハズレ)	10	EOH	EOH	10H

(b) 大当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	大当たり図柄用乱数値 (0~99)	特別図柄	停止特図 データ	演出図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
第1特別図柄表示装置	0~9	特別図柄1(第1大当たり)	01	EOH	01H
	10~49	特別図柄2(第2大当たり)	02	EOH	02H
	50~89	特別図柄3(第3大当たり)	03	EOH	03H
	90~99	特別図柄4(第4大当たり)	04	EOH	04H
第2特別図柄表示装置	0~59	特別図柄5(第1大当たり)	05	EOH	11H
	60~69	特別図柄6(第2大当たり)	06	EOH	12H
	70~99	特別図柄7(第3大当たり)	07	EOH	13H

【図 7】

大当たり時遊技終了時設定データテーブル		遊技状態/バンプ	時短遊技状態	時短回数(X)	確率遊技状態	高確率遊技状態(X)
停止時特図データ		参考				
01	第1特別図柄表示装置 特別図柄1 (第1大当たり)	00H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率半遊技状態	84
		01H(高確・時短無)				
		02H(低確・時短有)				
		03H(高確・時短有)				
02	第1特別図柄表示装置 特別図柄2 (第2大当たり)	00H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率半遊技状態	84
		01H(高確・時短無)				
		02H(低確・時短有)				
		03H(高確・時短有)				
03	第1特別図柄表示装置 特別図柄3 (第3大当たり)	00H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率半遊技状態	84
		01H(高確・時短無)				
		02H(低確・時短有)				
		03H(高確・時短有)				
04	第1特別図柄表示装置 特別図柄4 (第4大当たり)	00H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率半遊技状態	84
		01H(高確・時短無)				
		02H(低確・時短有)				
		03H(高確・時短有)				
05	第2特別図柄表示装置 特別図柄5 (第2大当たり)	00H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率半遊技状態	84
		01H(高確・時短無)				
		02H(低確・時短有)				
		03H(高確・時短有)				
06	第2特別図柄表示装置 特別図柄6 (第2大当たり)	00H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率半遊技状態	84
		01H(高確・時短無)				
		02H(低確・時短有)				
		03H(高確・時短有)				
07	第2特別図柄表示装置 特別図柄7 (第3大当たり)	00H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率半遊技状態	84
		01H(高確・時短無)				
		02H(低確・時短有)				
		03H(高確・時短有)				

【図 8】

特別電動役物作動態様決定テーブル		
停止特図データ		大入貫口開放態様テーブル
	参考	
01	第1特別図柄表示装置 特別図柄1 (第1大当たり)	第1大当たりTBL (16R・第1大入貫口)
02	第1特別図柄表示装置 特別図柄2 (第2大当たり)	第2大当たりTBL (4R・第2大入貫口)
03	第1特別図柄表示装置 特別図柄3 (第3大当たり)	第3大当たりTBL (16R・第2大入貫口)
04	第1特別図柄表示装置 特別図柄4 (第4大当たり)	第4大当たりTBL (2R・第1大入貫口)
05	第2特別図柄表示装置 特別図柄5 (第1大当たり)	第1大当たりTBL (16R・第1大入貫口)
06	第2特別図柄表示装置 特別図柄6 (第2大当たり)	第2大当たりTBL (4R・第2大入貫口)
07	第2特別図柄表示装置 特別図柄7 (第3大当たり)	第3大当たりTBL (16R・第2大入貫口)

【図 9】

大当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル						
		第1大当たりT1BL	第2大当たりT1BL	第3大当たりT1BL	第4大当たりT1BL	
開放する大入賞口		第1大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	
最大ラウンド選抜回数(R)		16	4	16	2	
		9回	7回	9回	9回	
R=1 (1R)	開始インターバル時間	3.000秒	3.000秒	3.000秒	3.000秒	
	1Rの最大開放回数(K)	1回	3回	3回	1回	
	K=1	1回の開放時間 1回の閉鎖時間	3.000秒 1.000秒	3.000秒 1.000秒	0.052秒 -	
	K=2	1回の開放時間 1回の閉鎖時間	- 3.000秒	3.000秒 1.000秒	- -	
	K=3	1回の開放時間 1回の閉鎖時間	- 3.000秒	3.000秒 1.000秒	- -	
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒	2.000秒	
	2Rの最大開放回数(K)	1回	3回	3回	1回	
	K=1	1回の開放時間 1回の閉鎖時間	29.000秒 1.000秒	3.000秒 3.000秒	0.052秒 -	
	K=2	1回の開放時間 1回の閉鎖時間	- 3.000秒	3.000秒 1.000秒	- -	
	K=3	1回の開放時間 1回の閉鎖時間	- 3.000秒	3.000秒 1.000秒	- -	
閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒	2.000秒		
		-	-	-	(終了)	
		-	-	-	-	
R=4 (4R)	4Rの最大開放回数(K)	1回	3回	3回	-	
	K=1	1回の開放時間 1回の閉鎖時間	29.000秒 1.000秒	3.000秒 3.000秒	- 1.000秒	
	K=2	1回の開放時間 1回の閉鎖時間	- 3.000秒	3.000秒 1.000秒	- -	
	K=3	1回の開放時間 1回の閉鎖時間	- 3.000秒	3.000秒 1.000秒	- -	
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒	-	
			-	-	-	(終了)
			-	-	-	-
			-	-	-	-
	R=15 (15R)	15Rの最大開放回数(K)	1回	-	3回	-
		K=1	1回の開放時間 1回の閉鎖時間	29.000秒 -	- 3.000秒	- 1.000秒
K=2		1回の開放時間 1回の閉鎖時間	- -	- 3.000秒	- 1.000秒	
K=3		1回の開放時間 1回の閉鎖時間	- -	- 3.000秒	- 1.000秒	
閉鎖インターバル時間		2.000秒	-	2.000秒	-	
終了インターバル時間		4.000秒	4.000秒	4.000秒	4.000秒	
		-	-	-	-	

【図 10 A】

[illegible]

「一」は、参照しなせん

【図 10 B】

[illegible]

(※) 一軒全用及び特選は、0.96(97%)の及第率で認定され、特別奨励賞の数は、0.98(100%)の及第率で認定されている。

【図 1 1 A】

時空履歴表(任意に第1特別図柄の変動(パターン)決定テーブル)										
特別図柄番号 (変動口の図柄)	特別図柄	リーパ決定用 乱数範囲	保留 数	特別図柄出現回数 変動(9+9)	MODE	変動(9+9)決定用モード	変動履歴詳細	変動履歴	実行履歴(変動率)	
ハズレ	特別図柄0 (ハズレ)	0~49	0	-	-	TE1	EAT	01H	図柄変動(ハズレ)	図柄変動
		50~79	1~3	-	変動(9+9~02)	TE2	EAT	02H	変動変動(ハズレ)	変動変動
		80~97	-	-	変動(9+9~03)	TE3	EAT	03H	リーパ変動(ハズレ)	図柄変動+変動S1 (ハズレ)
			0~39	(00H)	変動(9+9~04)	TE4	EAT	04H	第1特別リーパ(ハズレ)	図柄変動+変動S1 (ハズレ)
			40~49	(00H)	変動(9+9~05)	TE5	EAT	05H	第2特別リーパ(ハズレ)	図柄変動+変動S2 (ハズレ)
			50~59	(00H)	変動(9+9~06)	TE6	EAT	06H	第3特別リーパ(ハズレ)	図柄変動+変動S3 (ハズレ)
		60~69	(10H)	変動(9+9~07)	TE7	EAT	07H	第4特別リーパ(ハズレ)	図柄変動+変動S4 (ハズレ)	
		70~79	(20H)	変動(9+9~08)	TE8	EAT	08H	第5特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S5 (ハズレ)	
		80~89	(30H)	変動(9+9~09)	TE9	EAT	09H	第6特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S6 (ハズレ)	
		90~99	(40H)	変動(9+9~10)	TE10	EAT	0AH	第7特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S7 (ハズレ)	
第1特別図柄 変動(変動た)	特別図柄2 (第2変動た)	-	-	変動(9+9~02)	TE2	EAT	0AH	第1特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S3 (変動た)	
		0~39	(00H)	変動(9+9~03)	TE3	EAT	0AH	第2特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S4 (変動た)	
		40~49	(00H)	変動(9+9~04)	TE4	EAT	09H	第3特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S5 (変動た)	
		50~79	(00H)	変動(9+9~05)	TE5	EAT	0AH	第4特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S6 (変動た)	
		80~99	(00H)	変動(9+9~06)	TE6	EAT	0AH	第5特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S7 (変動た)	
		0~5	(6H)	変動(9+9~08)	TE8	EAT	0AH	第6特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S8 (変動た)	
		6~9	(4H)	変動(9+9~09)	TE9	EAT	0AH	第7特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S9 (変動た)	
		10~24	(13H)	変動(9+9~00)	TE0	EAT	0AH	第8特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S10 (変動た)	
		25~49	(13H)	変動(9+9~01)	TE1	EAT	09H	第9特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S11 (変動た)	
		50~99	(20H)	変動(9+9~02)	TE2	EAT	0AH	第10特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S12 (変動た)	
第2特別図柄 変動(変動た)	特別図柄3 (第3変動た)	-	-	変動(9+9~03)	TE3	EAT	0BH	第1特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S3 (変動た)	
		0~39	(00H)	変動(9+9~04)	TE4	EAT	0CH	第2特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S4 (変動た)	
		40~69	(12H)	変動(9+9~05)	TE5	EAT	0AH	第3特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S5 (変動た)	
		70~99	(13H)	変動(9+9~06)	TE6	EAT	0CH	第4特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S6 (変動た)	
		0~9	(9H)	変動(9+9~08)	TE8	EAT	0AH	第5特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S7 (変動た)	
		10~24	(13H)	変動(9+9~09)	TE9	EAT	0AH	第6特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S8 (変動た)	
		25~49	(13H)	変動(9+9~00)	TE0	EAT	0AH	第7特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S9 (変動た)	
		50~99	(20H)	変動(9+9~01)	TE1	EAT	09H	第8特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S10 (変動た)	
		0~39	(00H)	変動(9+9~02)	TE2	EAT	0AH	第9特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S11 (変動た)	
		40~69	(12H)	変動(9+9~03)	TE3	EAT	0CH	第10特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S12 (変動た)	
第3特別図柄 変動(変動た)	特別図柄4 (第4変動た)	-	-	変動(9+9~05)	TE5	EAT	0AH	第1特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S3 (変動た)	
		0~39	(00H)	変動(9+9~06)	TE6	EAT	0AH	第2特別リーパ(変動た)	図柄変動+変動S4 (変動た)	

※「J」は、参照しません

【図 1 1 B】

[illegible]

※(一)は、参照しません
※リー・手続定用製品数は、0～96(97個)の至数範囲が設定され、特回変動用製品数は、0～99(100個)の至数範囲が設定されている。

【図 1 2 A】

[illegible]

※リーチ判定用乱数値は、0～99997個の乱数範囲が設定され、特別家動用乱数値は、0～99(100個)の乱数範囲が設定されている。

【図 1 2 B】

大当り抽選の事象判定テーブル(第2特別図柄、非時短遊技状態)									
特別図柄番号範囲 (抽選口の番号)	特別図柄判定用 乱数値	大当り図柄判定用 乱数値	リーチ判定用 乱数値	特別図柄抽選用乱数値	抽選入賞情報		特別図柄抽選用コマンド		予定の変動(1/9~1)
					MODE	DATA			
下記以外 (ハズレ)		(特別図柄0)	70~97	0~69	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				6~33 (38%)	EH0	03H	EH0	01H	変動(1/9~1)
				34~45 (12%)	EH0	04H	EH0	02H	変動(1/9~1)
				46~79 (33%)	EH0	05H	EH0	03H	変動(1/9~1)
				70~74 (6%)	EH0	06H	EH0	04H	変動(1/9~1)
				75~77 (3%)	EH0	07H	EH0	05H	変動(1/9~1)
				78~79 (2%)	EH0	08H	EH0	06H	変動(1/9~1)
				80~83 (4%)	EH0	09H	EH0	07H	変動(1/9~1)
				84~88 (5%)	EH0	0AH	EH0	08H	変動(1/9~1)
				87~88 (2%)	EH0	0BH	EH0	09H	変動(1/9~1)
		(特別図柄6)	-	0~69	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				6~33 (38%)	EH0	03H	EH0	01H	変動(1/9~1)
				34~45 (12%)	EH0	04H	EH0	02H	変動(1/9~1)
				46~79 (33%)	EH0	05H	EH0	03H	変動(1/9~1)
				70~74 (6%)	EH0	06H	EH0	04H	変動(1/9~1)
				75~77 (3%)	EH0	07H	EH0	05H	変動(1/9~1)
				78~79 (2%)	EH0	08H	EH0	06H	変動(1/9~1)
				80~83 (4%)	EH0	09H	EH0	07H	変動(1/9~1)
				84~88 (5%)	EH0	0AH	EH0	08H	変動(1/9~1)
				87~88 (2%)	EH0	0BH	EH0	09H	変動(1/9~1)
		(特別図柄7)	-	0~69	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				6~33 (38%)	EH0	03H	EH0	01H	変動(1/9~1)
				34~45 (12%)	EH0	04H	EH0	02H	変動(1/9~1)
				46~79 (33%)	EH0	05H	EH0	03H	変動(1/9~1)
				70~74 (6%)	EH0	06H	EH0	04H	変動(1/9~1)
				75~77 (3%)	EH0	07H	EH0	05H	変動(1/9~1)
				78~79 (2%)	EH0	08H	EH0	06H	変動(1/9~1)
				80~83 (4%)	EH0	09H	EH0	07H	変動(1/9~1)
				84~88 (5%)	EH0	0AH	EH0	08H	変動(1/9~1)
				87~88 (2%)	EH0	0BH	EH0	09H	変動(1/9~1)

※「-」は、参照しません

※リーチ判定用乱数値は、0~99(100)の乱数範囲が設定され、特別図柄抽選用乱数値は、0~99(100)の乱数範囲が設定されている。

【図 1 3 A】

大当り抽選の事象判定テーブル(第1特別図柄、時短遊技状態)									
特別図柄番号範囲 (抽選口の番号)	特別図柄判定用 乱数値	大当り図柄判定用 乱数値	リーチ判定用 乱数値	特別図柄抽選用乱数値	抽選入賞情報		特別図柄抽選用コマンド		予定の変動(1/9~1)
					MODE	DATA			
下記以外 (ハズレ)		(特別図柄0)	0~49	0~49	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				50~79	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				80~97	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				0~38 (40%)	EH0	03H	EH0	01H	変動(1/9~1)
				39~49 (20%)	EH0	04H	EH0	02H	変動(1/9~1)
				50~59 (20%)	EH0	05H	EH0	03H	変動(1/9~1)
				60~69 (20%)	EH0	06H	EH0	04H	変動(1/9~1)
				70~79 (20%)	EH0	07H	EH0	05H	変動(1/9~1)
				80~89 (20%)	EH0	08H	EH0	06H	変動(1/9~1)
				90~97 (10%)	EH0	09H	EH0	07H	変動(1/9~1)
		(特別図柄1)	-	0~49	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				50~79	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				80~97	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				0~38 (40%)	EH0	03H	EH0	01H	変動(1/9~1)
				39~49 (20%)	EH0	04H	EH0	02H	変動(1/9~1)
				50~59 (20%)	EH0	05H	EH0	03H	変動(1/9~1)
				60~69 (20%)	EH0	06H	EH0	04H	変動(1/9~1)
				70~79 (20%)	EH0	07H	EH0	05H	変動(1/9~1)
				80~89 (20%)	EH0	08H	EH0	06H	変動(1/9~1)
				90~97 (10%)	EH0	09H	EH0	07H	変動(1/9~1)
		(特別図柄2)	-	0~49	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				50~79	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				80~97	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				0~38 (40%)	EH0	03H	EH0	01H	変動(1/9~1)
				39~49 (20%)	EH0	04H	EH0	02H	変動(1/9~1)
				50~59 (20%)	EH0	05H	EH0	03H	変動(1/9~1)
				60~69 (20%)	EH0	06H	EH0	04H	変動(1/9~1)
				70~79 (20%)	EH0	07H	EH0	05H	変動(1/9~1)
				80~89 (20%)	EH0	08H	EH0	06H	変動(1/9~1)
				90~97 (10%)	EH0	09H	EH0	07H	変動(1/9~1)
		(特別図柄3)	-	0~49	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				50~79	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				80~97	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				0~38 (40%)	EH0	03H	EH0	01H	変動(1/9~1)
				39~49 (20%)	EH0	04H	EH0	02H	変動(1/9~1)
				50~59 (20%)	EH0	05H	EH0	03H	変動(1/9~1)
				60~69 (20%)	EH0	06H	EH0	04H	変動(1/9~1)
				70~79 (20%)	EH0	07H	EH0	05H	変動(1/9~1)
				80~89 (20%)	EH0	08H	EH0	06H	変動(1/9~1)
				90~97 (10%)	EH0	09H	EH0	07H	変動(1/9~1)

※「-」は、参照しません
※リーチ判定用乱数値は、0~99(100)の乱数範囲が設定され、特別図柄抽選用乱数値は、0~99(100)の乱数範囲が設定されている。

【図 1 3 B】

大当り抽選の事象判定テーブル(第2特別図柄、時短遊技状態)									
特別図柄番号範囲 (抽選口の番号)	特別図柄判定用 乱数値	大当り図柄判定用 乱数値	リーチ判定用 乱数値	特別図柄抽選用乱数値	抽選入賞情報		特別図柄抽選用コマンド		予定の変動(1/9~1)
					MODE	DATA			
下記以外 (ハズレ)		(特別図柄0)	0~49	0~49	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				50~79	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				80~97	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				0~38 (40%)	EH0	03H	EH0	01H	変動(1/9~1)
				39~49 (20%)	EH0	04H	EH0	02H	変動(1/9~1)
				50~59 (20%)	EH0	05H	EH0	03H	変動(1/9~1)
				60~69 (20%)	EH0	06H	EH0	04H	変動(1/9~1)
				70~79 (20%)	EH0	07H	EH0	05H	変動(1/9~1)
				80~89 (20%)	EH0	08H	EH0	06H	変動(1/9~1)
				90~97 (10%)	EH0	09H	EH0	07H	変動(1/9~1)
		(特別図柄6)	-	0~49	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				50~79	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				80~97	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				0~38 (40%)	EH0	03H	EH0	01H	変動(1/9~1)
				39~49 (20%)	EH0	04H	EH0	02H	変動(1/9~1)
				50~59 (20%)	EH0	05H	EH0	03H	変動(1/9~1)
				60~69 (20%)	EH0	06H	EH0	04H	変動(1/9~1)
				70~79 (20%)	EH0	07H	EH0	05H	変動(1/9~1)
				80~89 (20%)	EH0	08H	EH0	06H	変動(1/9~1)
				90~97 (10%)	EH0	09H	EH0	07H	変動(1/9~1)
		(特別図柄7)	-	0~49	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				50~79	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				80~97	-	-	-	-	変動(1/9~1)
				0~38 (40%)	EH0	03H	EH0	01H	変動(1/9~1)
				39~49 (20%)	EH0	04H	EH0	02H	変動(1/9~1)
				50~59 (20%)	EH0	05H	EH0	03H	変動(1/9~1)
				60~69 (20%)	EH0	06H	EH0	04H	変動(1/9~1)
				70~79 (20%)	EH0	07H	EH0	05H	変動(1/9~1)
				80~89 (20%)	EH0	08H	EH0	06H	変動(1/9~1)
				90~97 (10%)	EH0	09H	EH0	07H	変動(1/9~1)

第2特別図柄
系乱数値

※「-」は、参照しません
※リーチ判定用乱数値は、0~99(100)の乱数範囲が設定され、特別図柄抽選用乱数値は、0~99(100)の乱数範囲が設定されている。

【図 1 4】

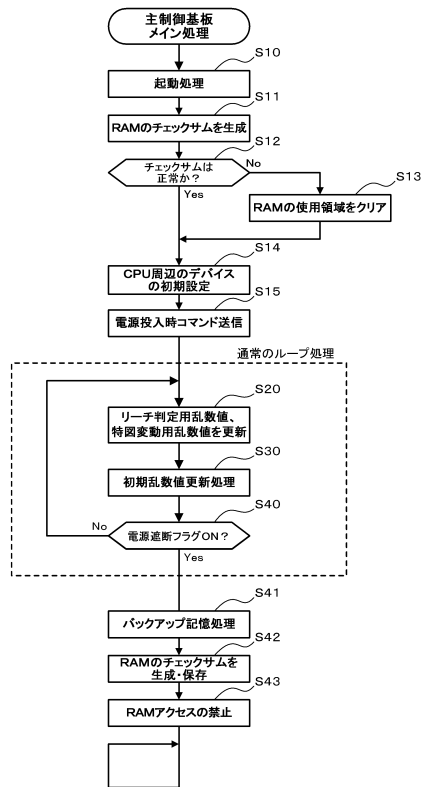
(a) 普通図柄抽選の当たり判定テーブル				
遊技状態	普通図柄判定用乱数値 (0~15)	普通図柄抽選の 抽選結果	割合 (1/16)	
非時短遊技状態	0	当たり	1/16	
	1~15	ハズレ	15/16	
時短遊技状態	0~14	当たり	15/16	
	15	ハズレ	1/16	

(b) 普通図柄の停止図柄決定テーブル					
遊技状態	普通図柄抽選の 抽選結果	普通図柄停止用乱数値 (0~99)	普通図柄	停止普通 データ	普通図柄指定コマンド MODE DATA
非時短遊技状態	ハズレ	-	普通図柄0	00	E1H 00H
	当たり	0~79	普通図柄1	01	E1H 01H
	-	80~99	普通図柄2	02	E1H 02H
時短遊技状態	ハズレ	-	普通図柄0	00	E1H 00H
	当たり	-	普通図柄3	03	E1H 03H

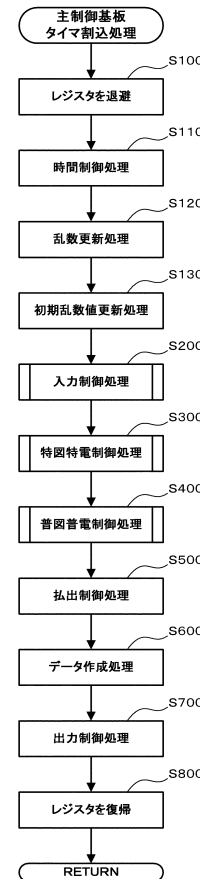
(c) 普通図柄の変動時間決定テーブル				
遊技状態	普通図柄抽選の 抽選結果	普通図柄停止用乱数値 (0~99)	普通図柄の変動時間	普通図柄指定コマンド MODE DATA
非時短遊技状態	当たり	0~49	30.000ms	E2H 01H
		50~99	40.000ms	E2H 02H
	ハズレ	0~49	30.000ms	E2H 03H
		50~99	40.000ms	E2H 04H
時短遊技状態	当たり	0~49	30.000ms	E2H 05H
		50~99	50.000ms	E2H 06H
	ハズレ	0~49	30.000ms	E2H 07H
		50~99	50.000ms	E2H 08H

(d) 始動口開放態様決定テーブル					
停止普通データ	最大開放回数(S)	S=1 開放時間 閉鎖時間 インターバル 時間		S=2 開放時間 閉鎖時間	
01(普通図柄1)	1	200ms	500ms	3000ms	500ms
02(普通図柄2)	2	200ms	500ms	3000ms	500ms
03(普通図柄3)	2	3000ms	500ms	1500ms	3000ms

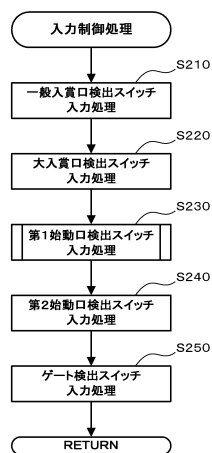
【図 15】



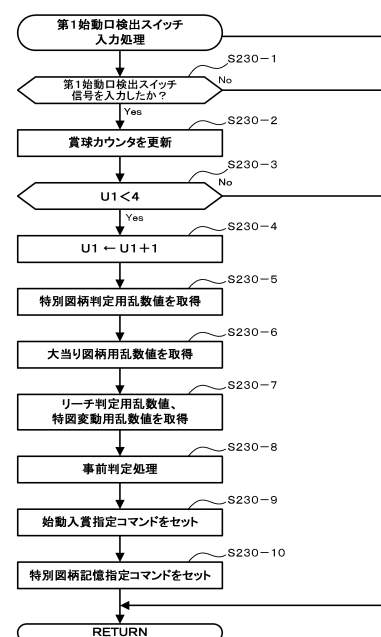
【図 16】



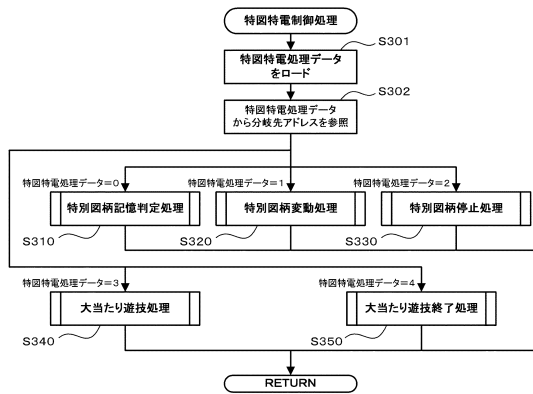
【図 17】



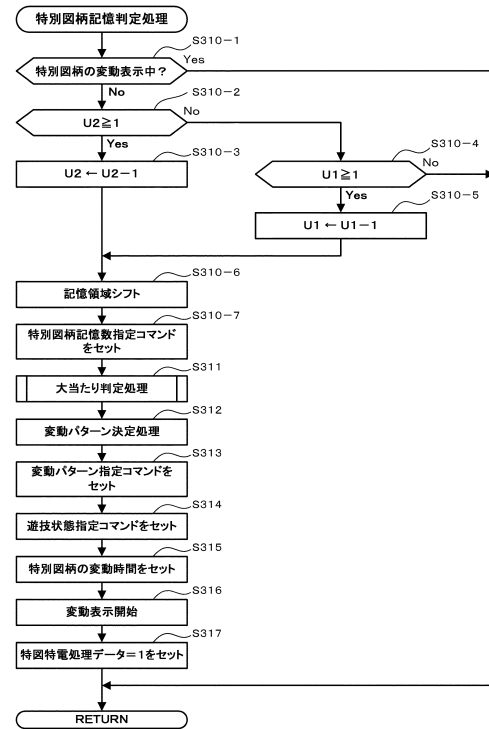
【図 18】



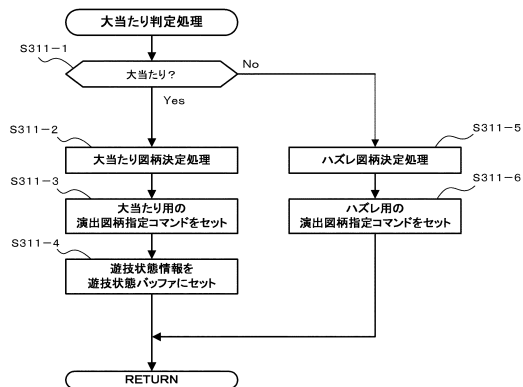
【図 19】



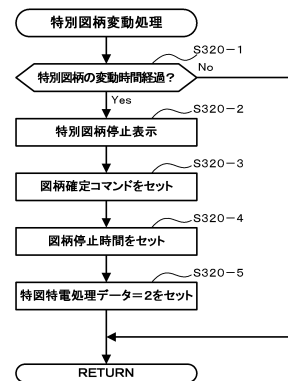
【図 20】



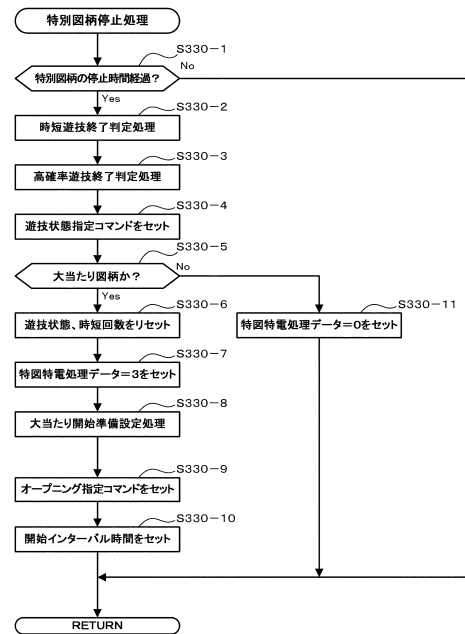
【図 21】



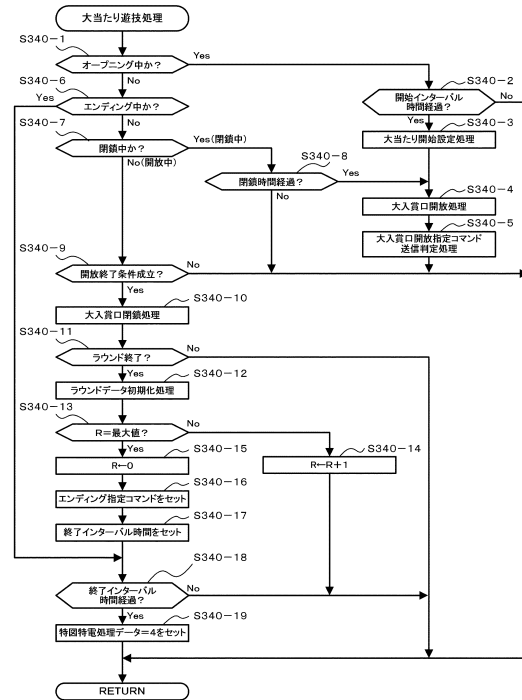
【図 22】



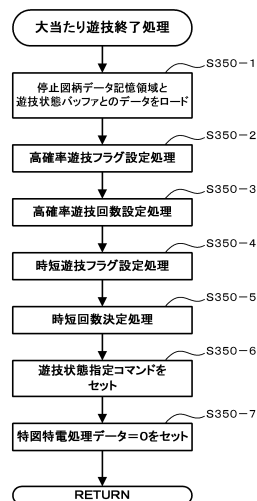
【図 23】



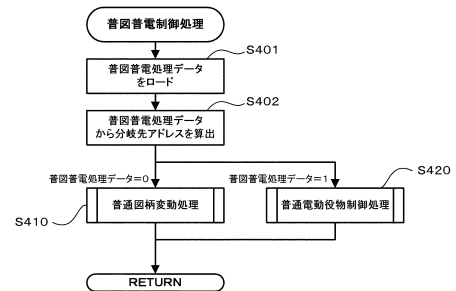
【図 24】



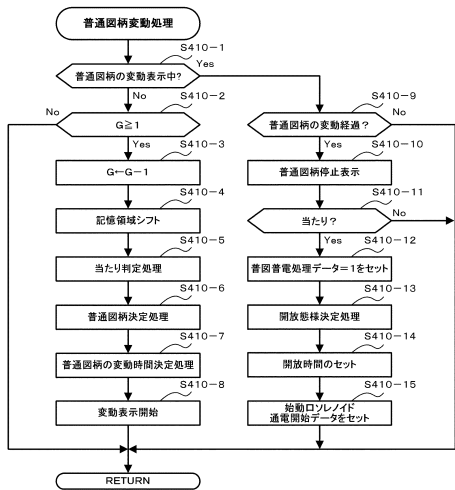
【図 25】



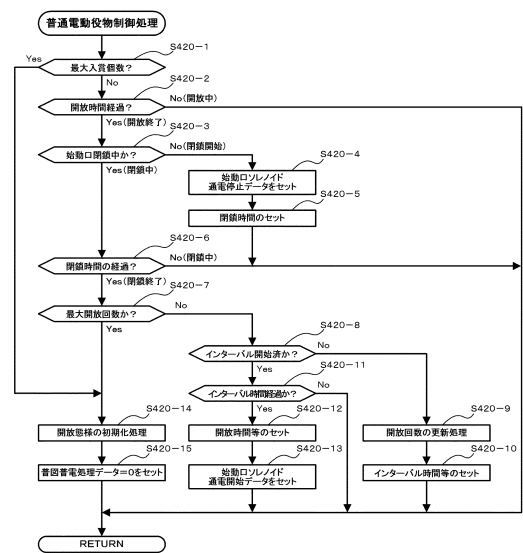
【図 26】



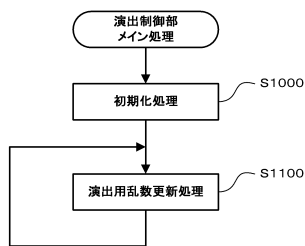
【図 27】



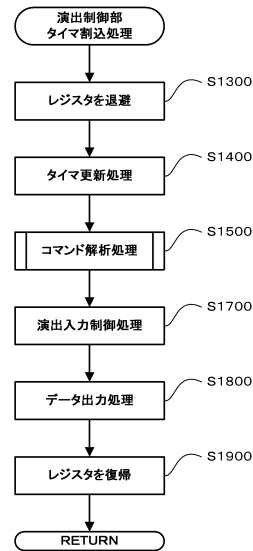
【図 28】



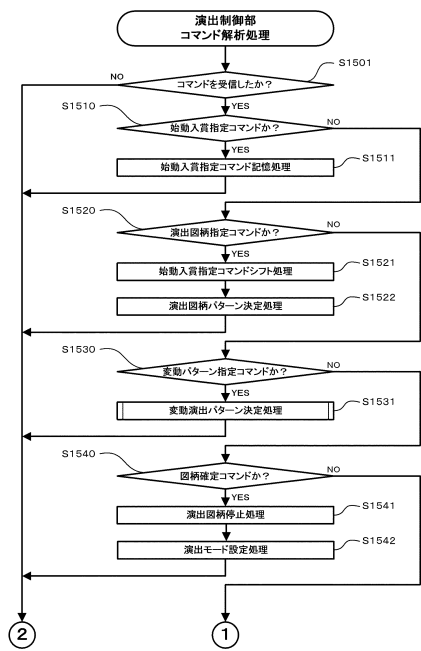
【図 29】



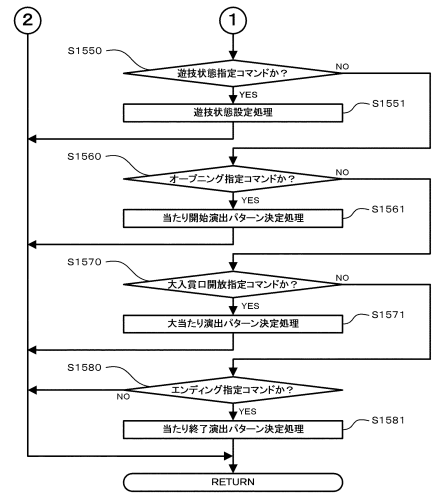
【図 30】



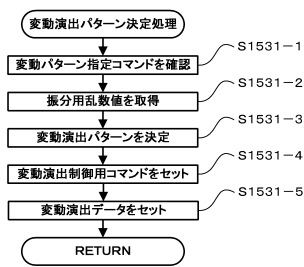
【図 3 1 A】



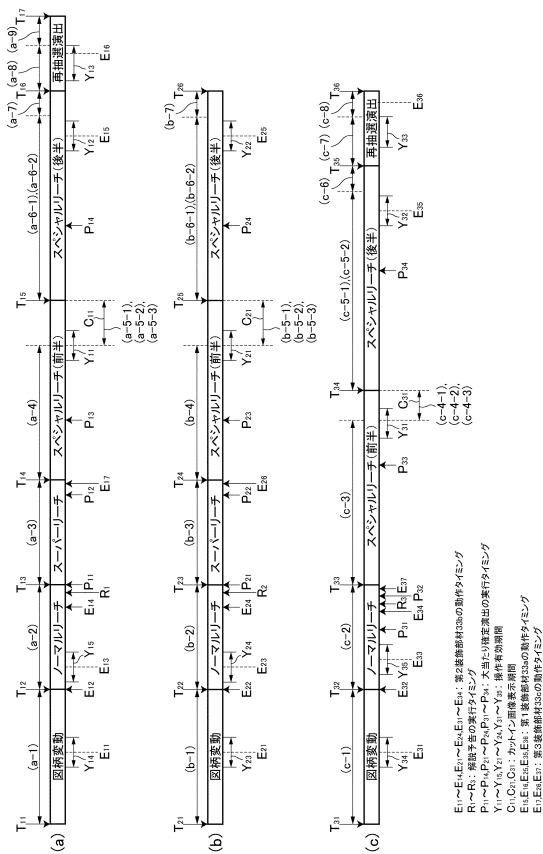
【図 3 1 B】



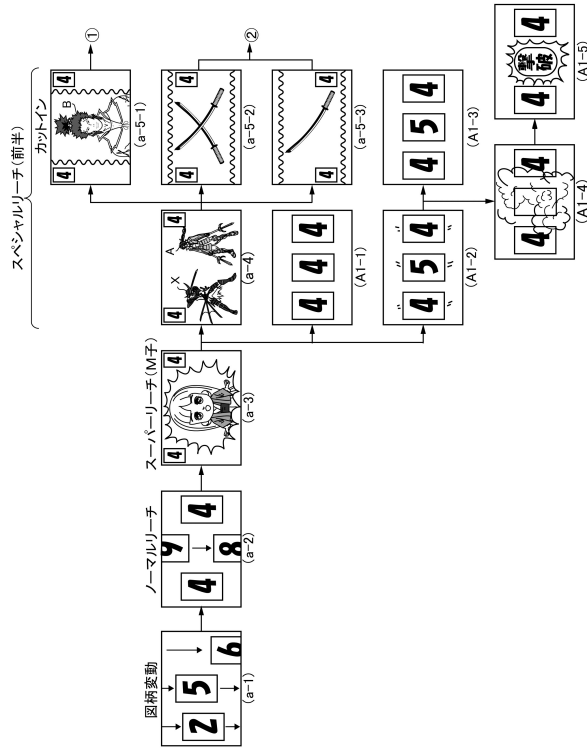
【図 3 2】



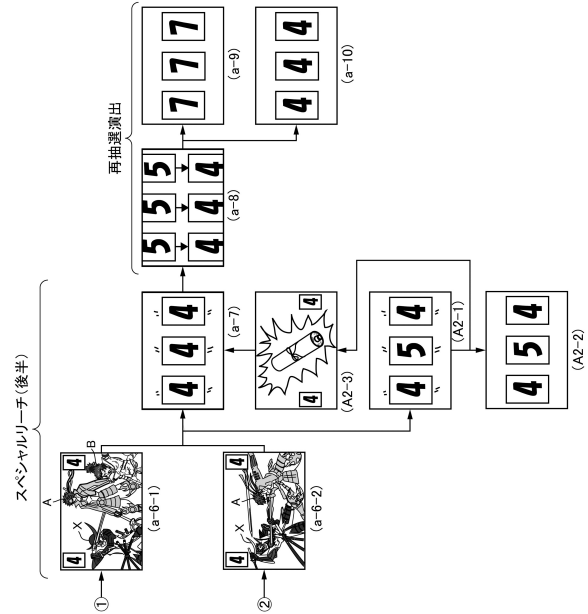
【図 3 3】



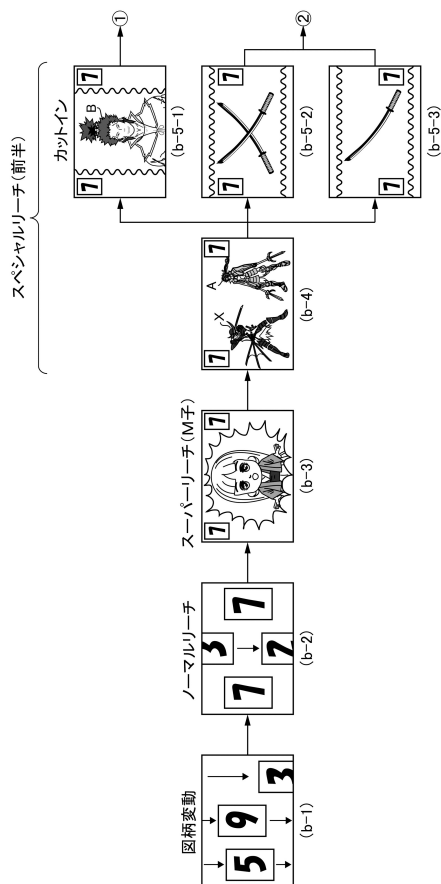
【図 3 4 A】



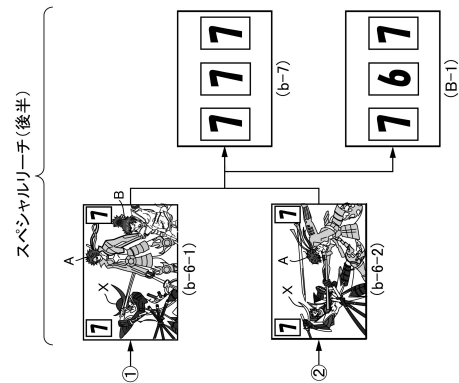
【図 3 4 B】



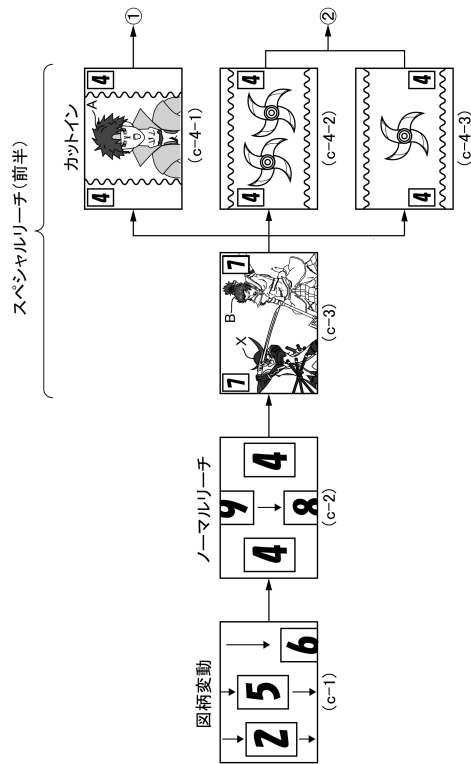
【図 3 5 A】



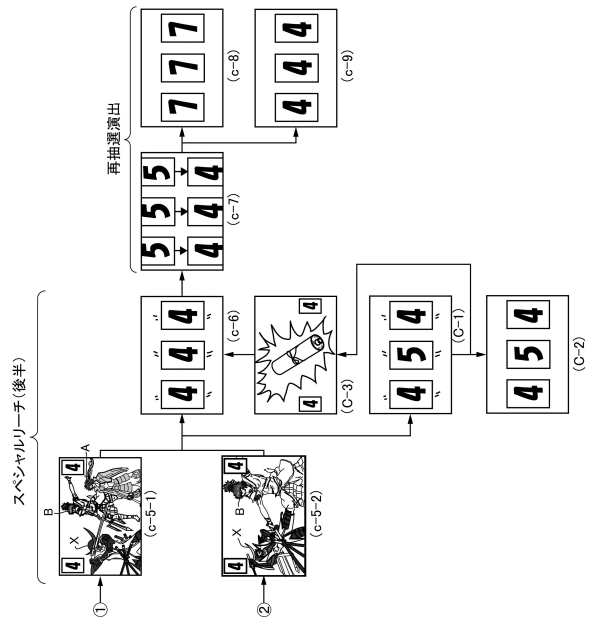
【図 3 5 B】



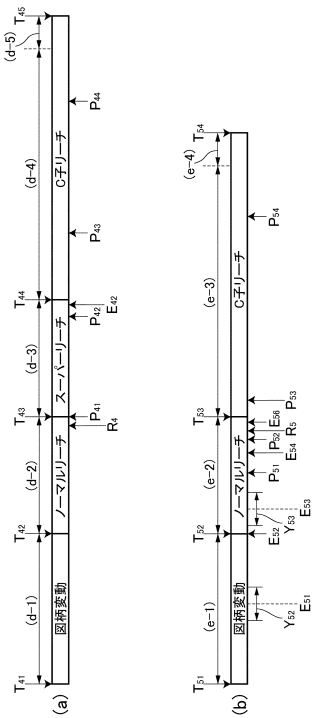
【図 36 A】



【図 36 B】

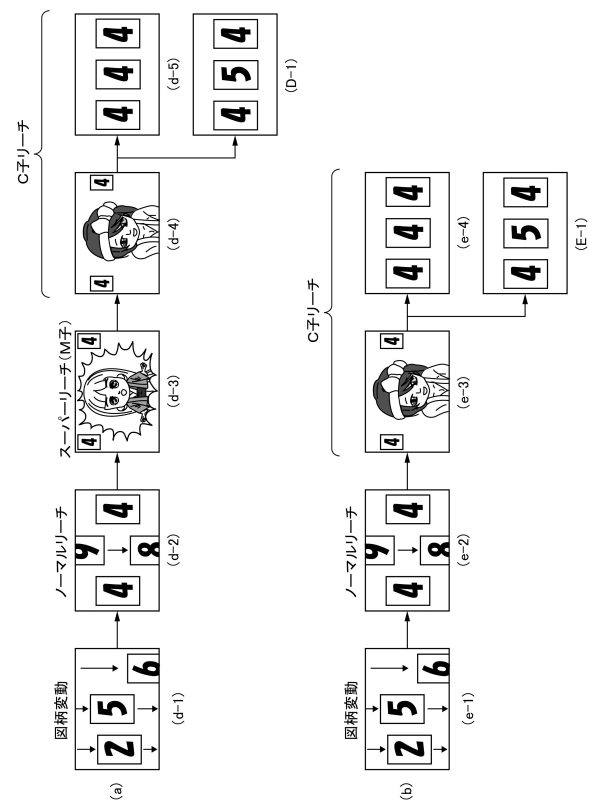


【図 37】

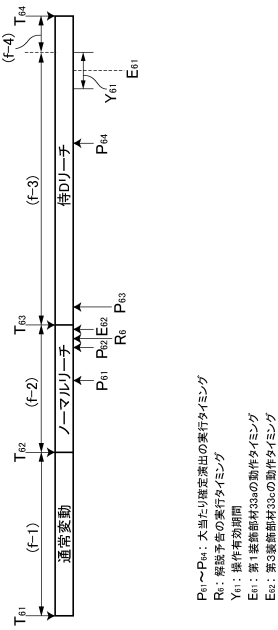


R4, R5: 第4番カードの動作タイミング
 P41, P42, P43, P44: 大当たり確率演出の動作タイミング
 E41, E42, E43, E44: 第4番カード30の動作タイミング
 E45, E46: 第4番カード35の動作タイミング

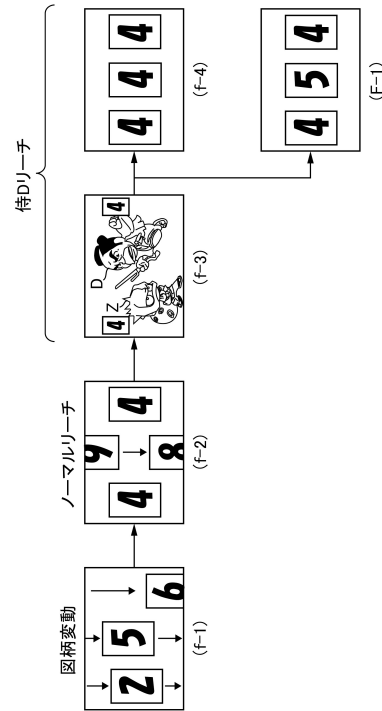
【図 38】



【図 39】



【図 40】



【図 41】

(a) 変動演出種別	カットイン予告 (信頼度)		第2装飾部材の動作・非動作・乱数値B(%)	
	乱数値A(%)	内容(信頼度)	動作	非動作
スペシャルリーチ(ハズレ)1	0~9(10%)	剣士B(高)	0~69(70%)	70~99(30%)
	10~29(30%)	剣2本(中)	0~49(50%)	50~99(50%)
	30~99(70%)	剣1本(低)	0~29(30%)	30~99(70%)
スペシャルリーチ(大当たり)1	0~69(70%)	剣士B(高)	0~49(50%)	50~99(50%)
	70~89(20%)	剣2本(中)	0~49(50%)	50~99(50%)
	90~99(10%)	剣1本(低)	0~49(50%)	50~99(50%)

(b) 変動演出種別	カットイン予告 (信頼度)		第2装飾部材の動作タイミング(E11~E14)・乱数値C(%)			
	乱数値A(%)	内容(信頼度)	E11	E12	E13	E14
スペシャルリーチ(ハズレ)1	剣士B(高)	0~19(20%)	20~29(10%)	30~69(40%)	70~99(30%)	
	剣2本(中)	0~17(18%)	18~29(12%)	30~67(38%)	68~99(32%)	
	剣1本(低)	0~15(16%)	16~29(14%)	30~65(36%)	66~99(34%)	
スペシャルリーチ(大当たり)1	剣士B(高)	0~29(30%)	30~69(40%)	70~79(10%)	80~99(20%)	
	剣2本(中)	0~31(32%)	32~69(38%)	70~81(12%)	82~99(18%)	
	剣1本(低)	0~33(34%)	34~69(36%)	70~83(14%)	84~99(16%)	

(c) 変動演出種別	カットイン予告 (信頼度)	解放予告・乱数値C(%)	
		実行	非実行
スペシャルリーチ(ハズレ)1	剣士B(高)	0~39(40%)	40~99(60%)
	剣2本(中)	0~49(50%)	50~99(50%)
	剣1本(低)	0~59(60%)	60~99(40%)
スペシャルリーチ(大当たり)1	剣士B(高)	0~19(20%)	20~99(80%)
	剣2本(中)	0~29(30%)	30~99(70%)
	剣1本(低)	0~39(40%)	40~99(60%)

(d) 変動演出種別	カットイン予告 (信頼度)	大当たり確定演出・乱数値E(%)		大当たり確定演出の実行タイミング(P11~P14)・乱数値F(%)			
		実行	非実行	スペシャルリーチ開始前		スペシャルリーチ開始後	
スペシャルリーチ(ハズレ)1	剣士B(高)	- (0%)	0~99(100%)	-	-	-	-
	剣2本(中)	- (0%)	0~99(100%)	-	-	-	-
	剣1本(低)	- (0%)	0~99(100%)	-	-	-	-
スペシャルリーチ(大当たり)1	剣士B(高)	0~24(25%)	25~99(75%)	0~39(40%)	40~69(30%)	70~89(20%)	90~99(10%)
	剣2本(中)	0~4(10%)	5~99(90%)	0~24(25%)	25~49(25%)	50~74(25%)	75~99(25%)
	剣1本(低)	0~4(5%)	5~99(95%)	0~4(10%)	5~29(20%)	30~59(30%)	60~99(40%)

(e) 変動演出種別	カットイン予告 (信頼度)	演出ボタン発出・非発出 乱数値G(%)	
		発出	非発出
スペシャルリーチ(ハズレ)1	剣士B(高)	0~19(20%)	20~99(80%)
	剣2本(中)	0~14(15%)	15~99(85%)
	剣1本(低)	0~9(10%)	10~99(90%)
スペシャルリーチ(大当たり)1	剣士B(高)	0~89(90%)	90~99(10%)
	剣2本(中)	0~84(85%)	85~99(15%)
	剣1本(低)	0~79(80%)	80~99(20%)

【図 42 A】

(a-1) 変動演出種別	カットイン予告 (信頼度)		第2装飾部材の動作・非動作・乱数値B(%)	
	乱数値A(%)	内容(信頼度)	動作	非動作
スペシャルリーチ(ハズレ)1	0~9(10%)	剣士B(高)	0~69(70%)	70~99(30%)
	10~19(20%)	剣2本(中)	0~49(50%)	50~99(50%)
	20~99(70%)	剣1本(低)	0~29(30%)	30~99(70%)
スペシャルリーチ(大当たり)3-1	0~69(70%)	剣士B(高)	0~49(50%)	50~99(50%)
	70~89(20%)	剣2本(中)	0~49(50%)	50~99(50%)
	90~99(10%)	剣1本(低)	0~49(50%)	50~99(50%)

(a-2) 変動演出種別	カットイン予告 (信頼度)		第2装飾部材の動作・非動作・乱数値B(%)	
	乱数値A(%)	内容(信頼度)	動作	非動作
スペシャルリーチ(ハズレ)2	0~14(15%)	剣士A(高)	0~69(70%)	70~99(30%)
	15~34(20%)	手裏剣2枚(中)	0~49(50%)	50~99(50%)
	35~99(65%)	手裏剣1枚(低)	0~29(30%)	30~99(70%)
スペシャルリーチ(大当たり)3-2	0~74(75%)	剣士A(高)	0~89(90%)	90~99(10%)
	75~94(20%)	手裏剣2枚(中)	0~79(80%)	80~99(20%)
	95~99(5%)	手裏剣1枚(低)	0~69(70%)	70~99(30%)

(b-1) 変動演出種別	カットイン予告 (信頼度)	第2装飾部材の動作タイミング(E21~E24)・乱数値C(%)			
		E21	E22	E23	E24
スペシャルリーチ(ハズレ)1	剣士B(高)	0~19(20%)	20~29(10%)	30~69(40%)	70~99(30%)
	剣2本(中)	0~17(18%)	18~29(12%)	30~67(38%)	68~99(32%)
	剣1本(低)	0~15(16%)	16~29(14%)	30~65(36%)	66~99(34%)
スペシャルリーチ(大当たり)3-1	剣士B(高)	0~29(30%)	30~69(40%)	70~79(10%)	80~99(20%)
	剣2本(中)	0~31(32%)	32~69(38%)	70~81(12%)	82~99(18%)
	剣1本(低)	0~33(34%)	34~69(36%)	70~83(14%)	84~99(16%)

(b-2) 変動演出種別	カットイン予告 (信頼度)	第2装飾部材の動作タイミング(E31~E34)・乱数値C(%)			
		E31	E32	E33	E34
スペシャルリーチ(ハズレ)2	剣士A(高)	0~17(18%)	18~29(12%)	30~67(38%)	68~99(32%)
	手裏剣2枚(中)	0~15(16%)	16~29(14%)	30~65(36%)	66~99(34%)
	手裏剣1枚(低)	0~13(14%)	14~29(16%)	30~63(34%)	64~99(36%)
スペシャルリーチ(大当たり)3-2	剣士A(高)	0~27(28%)	28~69(42%)	70~77(8%)	78~99(22%)
	手裏剣2枚(中)	0~29(30%)	30~69(40%)	70~79(10%)	80~99(20%)
	手裏剣1枚(低)	0~31(32%)	32~69(38%)	70~81(12%)	82~99(18%)

【図 4 6】

(a-1)	実験演出種別	カットイン予告 (信頼度)	解放予告・乱数値C(%)	
			実行	非実行
スペシャルリーチ(ハズレ)1	剣士B(高)	0~58(80%)	60~99(40%)	
	剣2本(中)	0~49(50%)	50~99(50%)	
	剣1本(低)	0~39(40%)	40~99(60%)	
スペシャルリーチ(大当たり)3-1	剣士B(高)	0~39(40%)	40~99(60%)	
	剣2本(中)	0~29(30%)	30~99(70%)	
	剣1本(低)	0~19(20%)	20~99(80%)	

(a-2)	実験演出種別	カットイン予告 (信頼度)	解放予告・乱数値C(%)	
			実行	非実行
スペシャルリーチ(ハズレ)2	剣士B(高)	0~64(65%)	65~99(35%)	
	剣2本(中)	0~54(55%)	55~99(45%)	
	剣1本(低)	0~44(45%)	45~99(55%)	
スペシャルリーチ(大当たり)3-2	剣士B(高)	0~44(45%)	45~99(55%)	
	剣2本(中)	0~34(35%)	35~99(65%)	
	剣1本(低)	0~24(25%)	25~99(75%)	

(b-1)	実験演出種別	カットイン予告 (信頼度)	大当たり確定演出・乱数値E(%)		大当たり確定演出実行タイミング($P_{21} \sim P_{24}$)・乱数値F(%)			
			実行	非実行	P_{21}	P_{22}	P_{23}	P_{24}
スペシャルリーチ(ハズレ)1	剣士B(高)	- (0%)	0~99(100%)	—	—	—	—	—
	剣2本(中)	- (0%)	0~99(100%)	—	—	—	—	—
	剣1本(低)	- (0%)	0~99(100%)	—	—	—	—	—
スペシャルリーチ(大当たり)3-1	剣士B(高)	0~4(5%)	5~99(95%)	0~39(40%)	40~69(30%)	70~99(20%)	90~99(10%)	
	剣2本(中)	0~8(10%)	10~99(90%)	0~24(25%)	25~49(25%)	50~74(25%)	75~99(25%)	
	剣1本(低)	0~24(25%)	25~99(75%)	0~9(10%)	10~29(20%)	30~59(30%)	60~99(40%)	

(b-2)	実験演出種別	カットイン予告 (信頼度)	大当たり確定演出・乱数値E(%)		大当たり確定演出実行タイミング($P_{31} \sim P_{34}$)・乱数値F(%)			
			実行	非実行	P_{31}	P_{32}	P_{33}	P_{34}
スペシャルリーチ(ハズレ)2	剣士B(高)	- (0%)	0~99(100%)	—	—	—	—	—
	剣2本(中)	- (0%)	0~99(100%)	—	—	—	—	—
	剣1本(低)	- (0%)	0~99(100%)	—	—	—	—	—
スペシャルリーチ(大当たり)3-2	剣士A(高)	0~8(10%)	10~99(90%)	0~44(45%)	45~79(35%)	80~94(15%)	95~99(5%)	
	手裏剣2枚(中)	0~14(15%)	15~99(85%)	0~44(45%)	45~79(35%)	80~94(15%)	95~99(5%)	
	手裏剣1枚(低)	0~29(30%)	30~99(70%)	0~44(45%)	45~79(35%)	80~94(15%)	95~99(5%)	

【図 4 7 A】

(a-1)	実験演出種別	カットイン予告	第2可動部材の動作/非動作・乱数B(%)			
	スペシャルリーチ(ハズレ)1	乱数値A(%)	内容(信頼度)	動作	非動作	
		0~9(10%)	剣士B(高)	0~69(70%)	70~99(30%)	
		10~19(20%)	剣2本(中)	0~49(50%)	50~99(50%)	
		20~99(70%)	剣1本(低)	0~29(30%)	30~99(70%)	
スペシャルリーチ(大当たり)3-1	0~69(70%)	剣士B(高)	0~89(90%)	90~99(10%)		
	70~89(20%)	剣2本(中)	0~49(50%)	50~99(50%)		
	90~99(10%)	剣1本(低)	0~9(10%)	10~99(90%)		
(a-2)	実験演出種別	カットイン予告	第2可動部材の動作/非動作・乱数B(%)			
	スペシャルリーチ(ハズレ)2	乱数値A(%)	内容(信頼度)	動作	非動作	
		0~4(5%)	剣士A(高)	0~69(70%)	70~99(30%)	
		5~24(20%)	手裏剣2枚(中)	0~49(50%)	50~99(50%)	
		25~99(75%)	手裏剣1枚(低)	0~29(30%)	30~99(70%)	
スペシャルリーチ(大当たり)3-2	0~64(65%)	剣士A(高)	0~89(90%)	90~99(10%)		
	65~84(20%)	手裏剣2枚(中)	0~79(80%)	80~99(20%)		
	85~99(15%)	手裏剣1枚(低)	0~69(70%)	70~99(30%)		
(b-1)	実験演出種別	カットイン予告 (信頼度)	第2装飾部材の動作タイミング($E_{21} \sim E_{24}$)・乱数値C(%)			
	スペシャルリーチ(ハズレ)1	E_{21}	E_{22}	E_{23}	E_{24}	
		剣士B(高)	0~19(20%)	20~29(10%)	30~69(40%)	70~99(30%)
		剣2本(中)	0~17(18%)	18~29(12%)	30~67(38%)	68~99(32%)
	スペシャルリーチ(大当たり)3-1	剣1本(低)	0~15(16%)	16~29(14%)	30~65(36%)	66~99(34%)
剣士B(高)		0~29(30%)	30~69(40%)	70~79(10%)	80~99(20%)	
剣2本(中)		0~31(32%)	32~69(38%)	70~81(12%)	82~99(18%)	
	剣1本(低)	0~33(34%)	34~69(36%)	70~83(14%)	84~99(16%)	
(b-2)	実験演出種別	カットイン予告 (信頼度)	第2装飾部材の動作タイミング($E_{31} \sim E_{34}$)・乱数値C(%)			
	スペシャルリーチ(ハズレ)2	E_{31}	E_{32}	E_{33}	E_{34}	
		剣士A(高)	0~21(22%)	22~29(8%)	30~71(42%)	72~99(28%)
		手裏剣2枚(中)	0~19(20%)	20~29(10%)	30~69(40%)	70~99(30%)
	スペシャルリーチ(大当たり)3-2	手裏剣1枚(低)	0~17(18%)	18~29(12%)	30~67(38%)	68~99(32%)
剣士A(高)		0~31(32%)	32~69(38%)	70~81(12%)	82~99(18%)	
手裏剣2枚(中)		0~33(34%)	34~69(36%)	70~83(14%)	84~99(16%)	
	手裏剣1枚(低)	0~35(36%)	36~69(34%)	70~85(16%)	86~99(14%)	

【図 4 7 B】

(a-1)	実験演出種別	カットイン予告 (信頼度)	解放予告・乱数値C(%)	
			実行	非実行
スペシャルリーチ(ハズレ)1	剣士B(高)	0~39(40%)	40~99(60%)	
	剣2本(中)	0~49(50%)	50~99(50%)	
	剣1本(低)	0~59(60%)	60~99(40%)	
スペシャルリーチ(大当たり)3-1	剣士B(高)	0~19(20%)	20~99(80%)	
	剣2本(中)	0~29(30%)	30~99(70%)	
	剣1本(低)	0~39(40%)	40~99(60%)	

(a-2)	実験演出種別	カットイン予告 (信頼度)	解放予告・乱数値C(%)	
			実行	非実行
スペシャルリーチ(ハズレ)2	剣士A(高)	0~34(35%)	35~99(65%)	
	手裏剣2枚(中)	0~44(45%)	45~99(55%)	
	手裏剣1枚(低)	0~54(55%)	55~99(45%)	
スペシャルリーチ(大当たり)3-2	剣士A(高)	0~14(15%)	15~99(85%)	
	手裏剣2枚(中)	0~24(25%)	25~99(75%)	
	手裏剣1枚(低)	0~34(35%)	35~99(65%)	

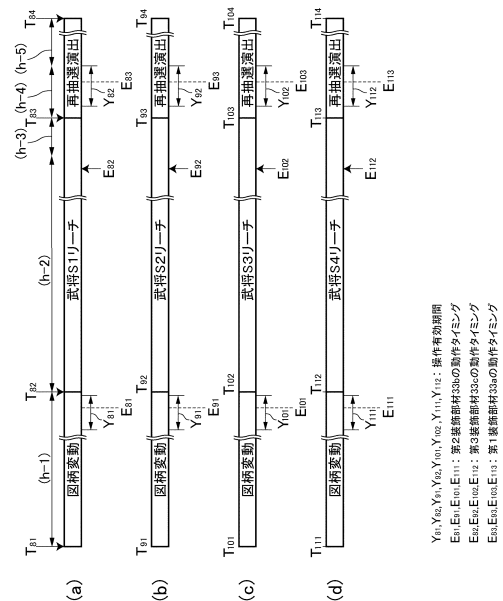
(b-1)	実験演出種別	カットイン予告 (信頼度)	大当たり確定演出・乱数値E(%)		大当たり確定演出実行タイミング($P_{11} \sim P_{14}$)・乱数値F(%)			
			実行	非実行	P_{11}	P_{12}	P_{13}	P_{14}
スペシャルリーチ(ハズレ)1	剣士B(高)	- (0%)	0~99(100%)	—	—	—	—	—
	剣2本(中)	- (0%)	0~99(100%)	—	—	—	—	—
	剣1本(低)	- (0%)	0~99(100%)	—	—	—	—	—
スペシャルリーチ(大当たり)3-1	剣士B(高)	0~24(25%)	25~99(75%)	0~39(40%)	40~69(30%)	70~99(20%)	90~99(10%)	
	剣2本(中)	0~9(10%)	10~99(90%)	0~24(25%)	25~49(25%)	50~74(25%)	75~99(25%)	
	剣1本(低)	0~4(5%)	5~99(95%)	0~9(10%)	10~29(20%)	30~59(30%)	60~99(40%)	

(b-2)	実験演出種別	カットイン予告 (信頼度)	大当たり確定演出・乱数値E(%)		大当たり確定演出実行タイミング($P_{21} \sim P_{24}$)・乱数値F(%)			
			実行	非実行	P_{21}	P_{22}	P_{23}	P_{24}
スペシャルリーチ(ハズレ)2	剣士A(高)	- (0%)	0~99(100%)	—	—	—	—	—
	手裏剣2枚(中)	- (0%)	0~99(100%)	—	—	—	—	—
	手裏剣1枚(低)	- (0%)	0~99(100%)	—	—	—	—	—
スペシャルリーチ(大当たり)3-2	剣士A(高)	0~19(20%)	20~99(80%)	0~44(45%)	45~79(35%)	80~94(15%)	95~99(5%)	
	手裏剣2枚(中)	0~9(10%)	10~99(90%)	0~44(45%)	45~79(35%)	80~94(15%)	95~99(5%)	
	手裏剣1枚(低)	0~2(3%)	3~99(97%)	0~44(45%)	45~79(35%)	80~94(15%)	95~99(5%)	

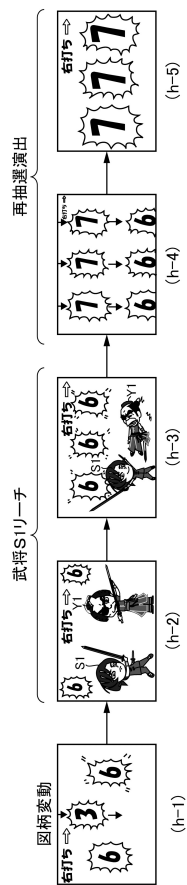
(c-1)	実験演出種別	カットイン予告 (信頼度)	演出ボタンの演出(非演出・乱数値C(%)	
			実行	非実行
スペシャルリーチ(ハズレ)1	剣士B(高)	0~19(20%)	20~99(80%)	
	剣2本(中)	0~14(15%)	15~99(85%)	
	剣1本(低)	0~9(10%)	10~99(90%)	
スペシャルリーチ(大当たり)3-1	剣士B(高)	0~9(10%)	10~99(90%)	
	剣2本(中)	0~84(85%)	85~99(15%)	
	剣1本(低)	0~79(80%)	80~99(20%)	

(c-2)	実験演出種別	カットイン予告 (信頼度)	演出ボタンの演出(非演出・乱数値C(%)	
			実行	非実行
スペシャルリーチ(ハズレ)2	剣士A(高)	0~14(15%)	15~99(85%)	
	手裏剣2枚(中)	0~9(10%)	10~99(90%)	
	手裏剣1枚(低)	0~4(5%)	5~99(95%)	
スペシャルリーチ(大当たり)3-2	剣士A(高)	0~84(85%)	85~99(15%)	
	手裏剣2枚(中)	0~79(80%)	80~99(20%)	
	手裏剣1枚(低)	0~74(75%)	75~99(25%)	

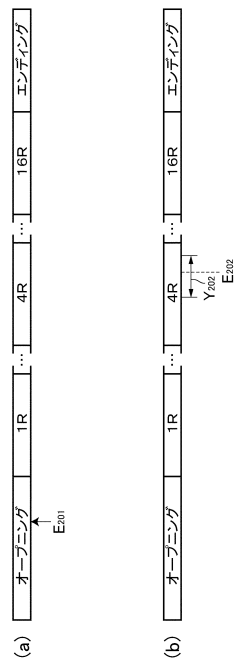
【図 4 8】



【図 4 9】



【図 5 0】

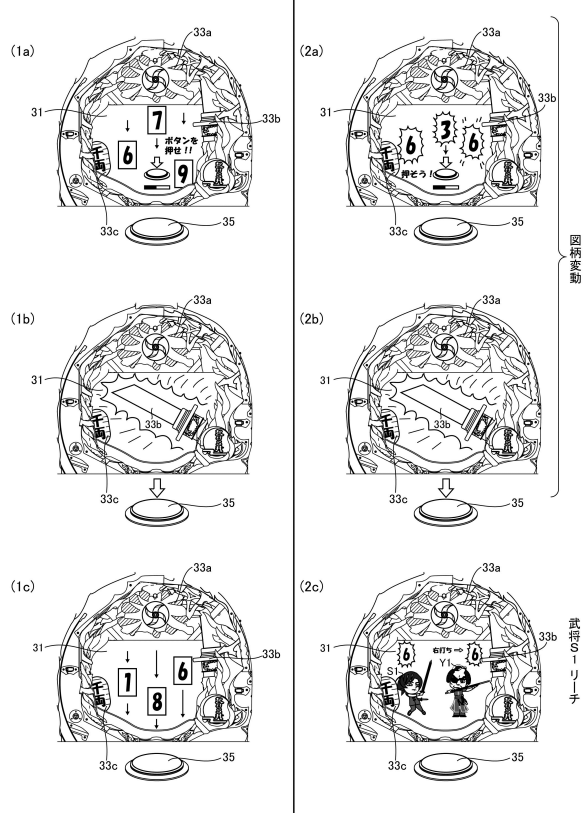


E201: 第1装飾部材33aの動作タイミング
E202: 操作有効期間

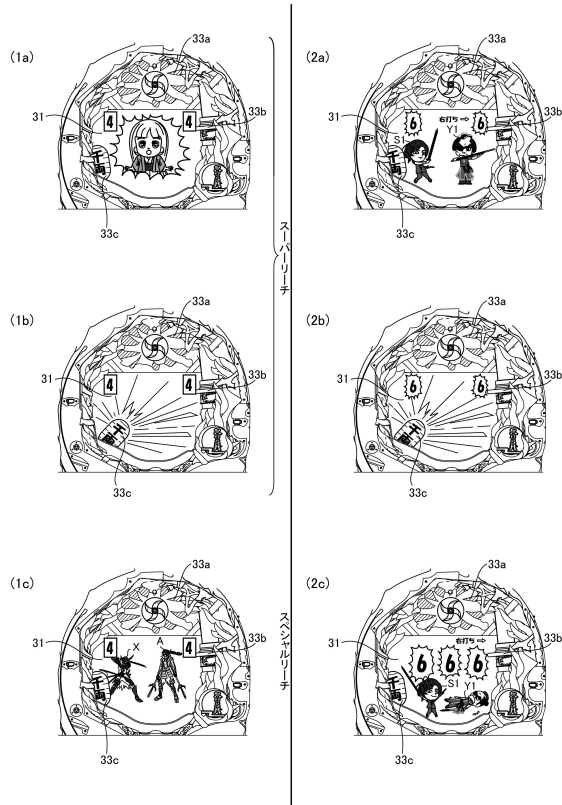
【図 5 1】

可動部材	遊技状態	非時短遊技状態	時短遊技状態
第1装飾部材33a		大当たり確定演出	昇格確定演出
第2装飾部材33b		大当たり信頼度 予告演出	リーチ発展演出
第3装飾部材33c		リーチ発展演出	大当たり確定演出

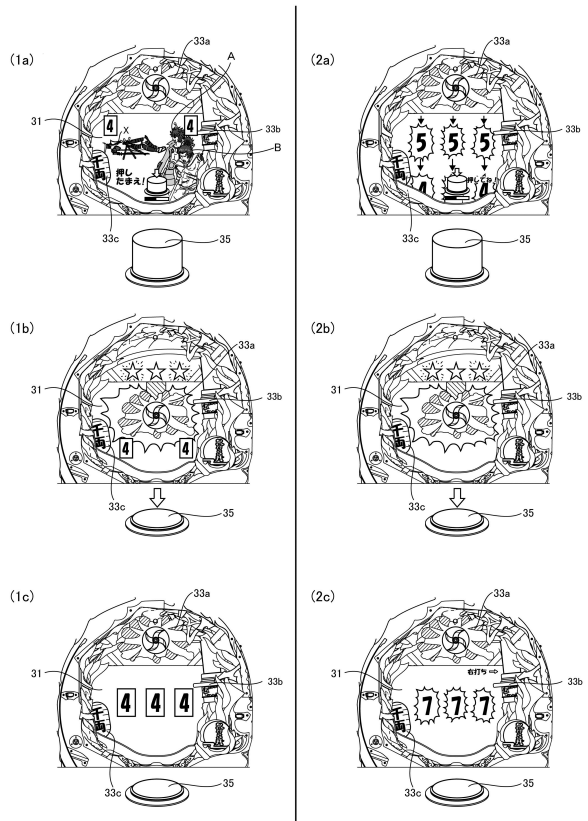
【図 5 2】



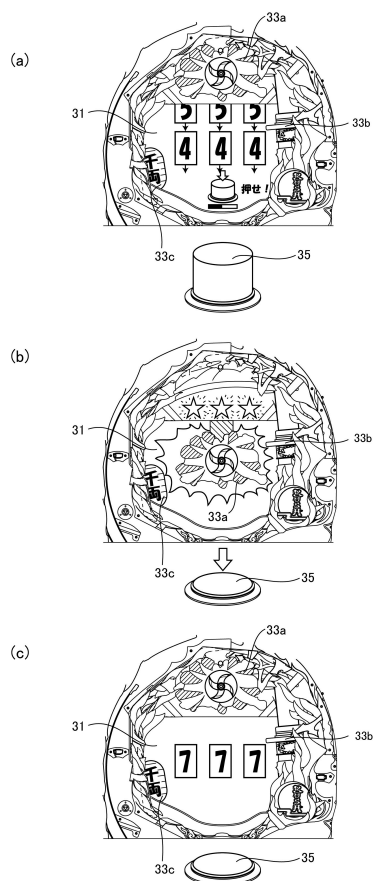
【図 5 3】



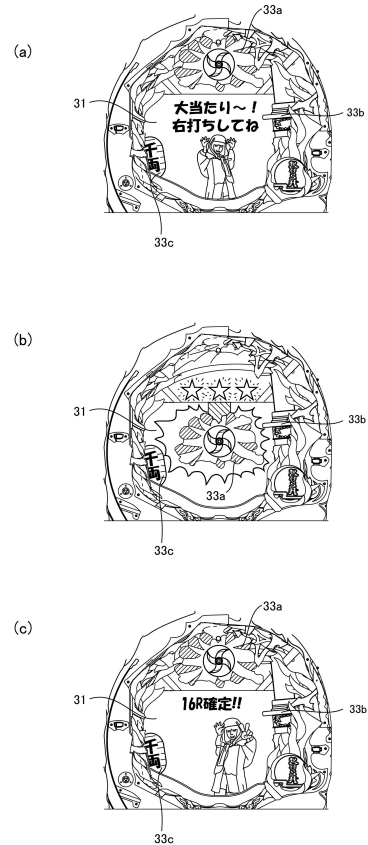
【図 5 4】



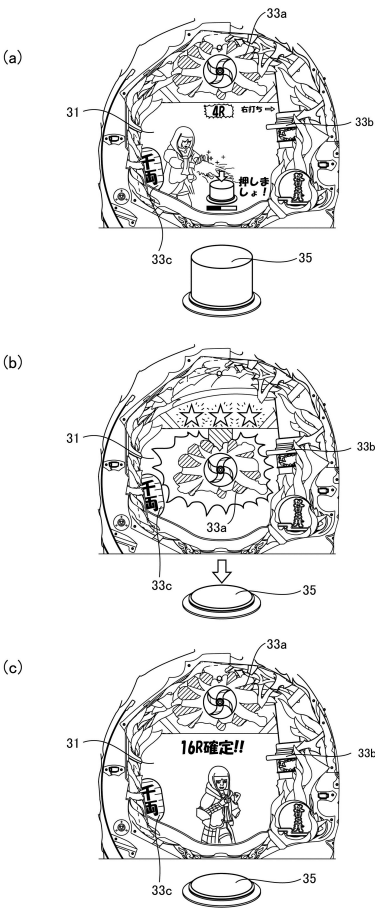
【図 5 5】



【図 5 6】



【図 5 7】



【図 5 8】

可動部材	遊技状態	非時短遊技状態	時短遊技状態
第1装飾部材33a + 第2装飾部材33b + 第3装飾部材33c		大当たり確定演出	昇格確定演出
第2装飾部材33b		大当たり信頼度 予告演出	リーチ発展演出
第2装飾部材33b + 第3装飾部材33c		リーチ発展演出	大当たり確定演出

フロントページの続き

審査官 小泉 早苗

- (56)参考文献 特許第5881764 (JP, B2)
特開2013-132534 (JP, A)
特開2012-075694 (JP, A)
特開2012-200466 (JP, A)
特開2013-172954 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02