

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-107724
(P2024-107724A)

(43)公開日 令和6年8月9日(2024.8.9)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全95頁)			
(21)出願番号	特願2023-11808(P2023-11808)	(71)出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和5年1月30日(2023.1.30)	(74)代理人	100150430 弁理士 河野 元
		(72)発明者	大秋 善幸 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		Fターム (参考)	2C333 AA11 CA58 DA01

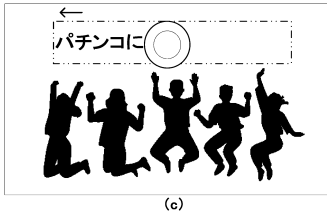
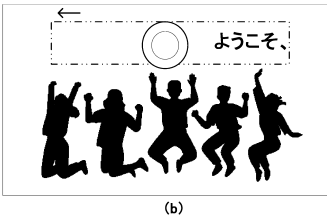
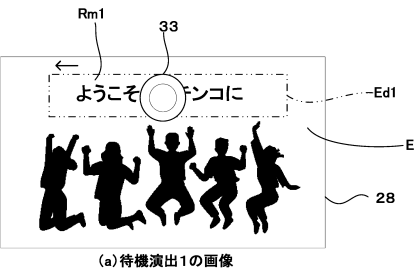
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】主電源が投入された後の非遊技状態での興趣の向上を図ること。

【解決手段】主電源が投入された後の遊技停止状態では待機演出1の画像または待機演出2の画像または設定操作待ちの画像が表示されるので、遊技者が遊技機の前に着座していた場合に当該遊技者の退屈感を紛らわすことができる。しかも、主電源が投入されてから初回到演出図柄遊技の画像が表示された以後は主電源が再び投入されるまで待機演出1の画像と待機演出2の画像と設定操作待ちの画像のそれぞれが表示されない。このため、待機演出1の画像または待機演出2の画像または設定操作待ちの画像の表示状態で遊技者が遊技を開始したことに応じて演出図柄遊技が行われた以後は遊技停止状態であっても待機演出1の画像と待機演出2の画像と設定操作待ちの画像がいずれも表示されないので、遊技機が未遊技の状態であると別の遊技者が誤解することを防止することが可能となる。

【選択図】図40



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

特別遊技および図柄遊技がいずれも停止した遊技停止状態で待機画像を表示する画像表示手段を備え、

前記画像表示手段は、

主電源が投入された後の遊技停止状態では主電源が再び投入されるまで表示することがない画像を前記待機画像として表示するものであって、当該画像を表示した後の遊技停止状態では当該画像とは異なる待機画像を表示することを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

上記遊技機には遊技球が始動領域に入球した場合に当否を判定し、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う構成のものがある。この構成の場合には特別遊技の開始前に図柄遊技の画像が表示され、図柄遊技の画像で当否の判定結果が遊技者に報知される。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016-073869 公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記遊技の場合には主電源が投入された直後に遊技停止状態が必ず発生する。この最初の遊技停止状態では遊技者が遊技機の前に着座していない確度が高いことから、最初の遊技停止状態での興趣の向上を図ることが見過ごされていた。

30

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、主電源が投入された直後の最初の遊技停止状態での興趣の向上を図り得る遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機（実施例 10～11）は、始動条件が成立した場合（遊技球が第 1 始動口 18 / 第 2 始動口 23 に入球した場合）に当否を判定するものであって当りと判定した場合に所定の入球領域（大入賞口 19）を開放状態とする特別遊技（大当り遊技 / 小当り遊技）を行う特別遊技手段（主制御回路 40）と、当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技（演出図柄遊技）の画像を表示する図柄遊技手段（サブ制御回路 60）と、特別遊技および図柄遊技がいずれも停止した遊技停止状態で待機画像を表示する画像表示手段（サブ制御回路 60）を備え、前記画像表示手段は主電源が投入された直後の遊技停止状態では主電源が再び投入されるまで表示することがない初期画像（待機演出 1 の画像 / 設定操作待ちの画像）を前記待機画像として表示するものであって当該初期画像を表示した後の遊技停止状態では当該初期画像とは異なる待機画像（待機演出 3 の画像）を表示するところに特徴を有する。

40

上記手段によれば、主電源が投入された直後の遊技停止状態で初期画像が表示されるので、遊技者が遊技機の前に着座していた場合に当該遊技者の退屈感を紛らわすことができる。しかも、初期画像が表示された後には遊技停止状態で初期画像とは異なる待機画像が

50

表示されるので、遊技機が未遊技の状態であると別の遊技者が誤解することを防止することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の実施例1を示す図（パチンコ遊技機の外観を示す斜視図）

【図2】遊技盤を示す図

【図3】前枠を示す図

【図4】電氣的構成を示すブロック図

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

10

【図6】（a）は特図1変動パターンテーブルを示す図、（b）は特図2変動パターンテーブル1を示す図、（c）は特図2変動パターンテーブル2を示す図、（d）は特図12変動パターンテーブルを示す図

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

【図8】主制御回路のタイマ割込み処理を示すフローチャート

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

20

【図10】主制御回路の変動パターンテーブル処理を示すフローチャート

【図11】主制御回路の時短回数更新処理を示すフローチャート

【図12】主制御回路の転落判定処理を示すフローチャート

【図13】（a）は遊技モードの移行を説明するための図、（b）（c）は演出モードの移行を説明するための図

【図14】（a）～（d）は演出図柄遊技の背景画像を示す図、（e）は演出図柄遊技の演出内容の一覧を示す図

【図15】ノーマル演出および全図同時停止演出を説明するための図

【図16】ノーマルリーチ演出を説明するための図

30

【図17】スペシャルリーチ演出を説明するための図

【図18】（a）（b）は超時短演出を説明するための図、（c）は大当り遊技演出を説明するための図

【図19】（a）はレア演出1を説明するための図、（b）はスペシャルレア演出1を説明するための図、（c）はサブ制御回路のレア画像表示処理を示すフローチャート

【図20】（a）はサブ制御回路のメイン処理を示すフローチャート、（b）はタイマ割込み処理を示すフローチャート

【図21】（a）はサブ制御回路の受信コマンド解析処理を示すフローチャート、（b）は図柄遊技演出開始処理を示すフローチャート

【図22】実施例2を示す図11相当図

40

【図23】図10相当図

【図24】実施例3を示す図（スペシャルレア演出2を説明するための図）

【図25】実施例4を示す図（スペシャルレア演出を説明するための図）

【図26】実施例5を示す図（スペシャルレア演出を説明するための図）

【図27】実施例6を示す図（スペシャルレア演出を説明するための図）

【図28】実施例7を示す図（リトライ演出を説明するための図）

【図29】（a）は特図12変動パターンテーブルを示す図、（b）（c）はリトライ演出を説明するためのタイムチャート

【図30】サブ制御回路のインターバル期間処理を示すフローチャート

【図31】スペシャルリーチ演出を説明するためのタイムチャート

50

- 【図 3 2】 実施例 8 を示す図 (a) は図 6 (b) 相当図、(b) は図 3 0 相当図
- 【図 3 3】 実施例 9 を示す図 (サブ制御回路のデモ演出処理 1 を示すフローチャート)
- 【図 3 4】 (a) ~ (c) はデモ演出 1 を説明するための図、(d) はリトライ演出を説明するための図
- 【図 3 5】 リトライ演出を説明するためのタイムチャート
- 【図 3 6】 デモ演出中の演出図柄遊技を説明するための図
- 【図 3 7】 サブ制御回路のデモ演出処理 2 を示すフローチャート
- 【図 3 8】 火の玉予告演出および火の玉演出を説明するための図
- 【図 3 9】 実施例 1 0 を示す図 (a) はサブ制御回路の電源投入時処理を示すフローチャート、(b) は設定操作待ちの画像を示す図、(c) は待機演出 2 の画像を示す図) 10
- 【図 4 0】 待機演出 1 の画像を説明するための図
- 【図 4 1】 サブ制御回路の待機表示処理 1 を示すフローチャート
- 【図 4 2】 サブ制御回路の待機表示処理 2 を示すフローチャート
- 【図 4 3】 待機演出 3 の画像を説明するための図
- 【図 4 4】 実施例 1 1 を示す図 4 0 相当図
- 【図 4 5】 実施例 1 2 を示す図 2 相当図
- 【図 4 6】 (a) は演出図柄遊技を説明するためのタイムチャート、(b) はリーチ予告演出 1 の一覧を示す図、(c) はリーチ予告演出 2 の一覧を示す図、(d) はスペシャルリーチ予告演出の一覧を示す図
- 【図 4 7】 (a) はサブ制御回路のリーチ予告演出処理を示すフローチャート、(b) は予告演出選択テーブル 1 を示す図、(c) は予告演出選択テーブル 2 を示す図 20
- 【図 4 8】 実施例 1 3 を示す図 4 7 (a) 相当図
- 【図 4 9】 実施例 1 4 を示す図 4 7 相当図
- 【図 5 0】 (a) は完全外れ予告演出を説明するための図、(b) は完全外れ予告演出が行われる場合の演出図柄遊技の流れを示すタイムチャート
- 【図 5 1】 スペシャルリーチ予告演出での予告表示器の画面を示す図
- 【図 5 2】 バトル画像を説明するための図
- 【図 5 3】 実施例 1 5 を示す図 (シャッター部材を示す図)
- 【図 5 4】 リーチ予告演出を説明するための図
- 【図 5 5】 (a) はサブ制御回路のリーチ予告演出処理を示すフローチャート、(b) は作動回数テーブル 11 を示す図、(c) は作動回数テーブル 12 を示す図 30
- 【図 5 6】 大当たり予告演出 1 を説明するための図
- 【図 5 7】 大当たり予告演出 1 を説明するための図
- 【図 5 8】 (a) はサブ制御回路の大当たり予告演出処理を示すフローチャート、(b) は作動回数テーブル 21 を示す図、(c) は作動回数テーブル 22 を示す図
- 【図 5 9】 実施例 1 6 を示す図 5 6 相当図
- 【図 6 0】 実施例 1 7 を示す図 (大当たり予告演出 2 を説明するための図)
- 【図 6 1】 大当たり予告演出 2 を説明するための図
- 【図 6 2】 (a) はサブ制御回路の大当たり予告演出処理を示すフローチャート、(b) は演出回数テーブル 1 を示す図、(c) は演出回数テーブル 2 を示す図 40
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 0 8】

[実施例 1]

1. 遊技機の機械的構成

図 1 の外枠 1 はパチンコホールの台島に設置されるものである。この外枠 1 は前面および後面が開口する縦長な矩形枠状をなすものであり、外枠 1 の左端部にはヒンジ金具 2 を介して内枠 3 が装着されている。この内枠 3 は前面に開口部を有する矩形容器状をなすものであり、外枠 1 内に収納された収納位置および外枠 1 内から前へ引出された引出し位置間でヒンジ金具 2 の垂直な軸を中心に外枠 1 に対して回動操作可能にされている。この内枠 3 には、図 2 に示すように、垂直な平板状の遊技盤 4 が取付けられている。この遊技盤

4は無色透明な合成樹脂を材料とするものであり、内枠3の前面の開口部を前から塞いでいる。

【0009】

ヒンジ金具2には、図1に示すように、前枠5が装着されている。この前枠5は開口部6を有する矩形枠状をなすものであり、前枠5には開口部6を塞ぐ無色透明な窓板7が固定されている。この前枠5はヒンジ金具2の垂直な軸を中心に遊技盤4を前から覆う閉鎖状態および遊技盤4を開放する開放状態間で回転操作可能にされたものであり、窓板7は前枠5の閉鎖状態で遊技盤4に前から隙間を介して対向する。この前枠5には、図3に示すように、上皿8および下皿9が上下2段に固定されている。上皿8は遊技球を貯留するものであり、下皿9は上皿8が貯留不能な遊技球を貯留するものであり、上皿8には遊技者が操作可能な操作ボタン10が装着されている。

10

【0010】

前枠5には発射装置（図示せず）が装着されている。この発射装置は遊技球を叩く打球槌および打球槌を操作する発射モータを有するものであり、打球槌には上皿8内から遊技球が1個毎に供給される。この発射装置は打球槌が1個の遊技球を叩く毎に打球槌に新たな1個の遊技球を供給するものであり、発射装置には、図3に示すように、発射ハンドル11が連結されている。この発射ハンドル11は前枠5の右下隅部に前後方向へ指向する軸を中心に回転操作可能に装着されたものであり、打球槌が遊技球を叩く打力は発射ハンドル11の時計回り方向への操作量（回転角度）に応じて調整される。

【0011】

遊技盤4の前面には、図2に示すように、外レール12および内レール13が固定されている。これら外レール12および内レール13間には円弧状の発射通路14が形成されており、打球槌が叩いた遊技球は発射通路14内を下から上へ上昇する。これら外レール12および内レール13は遊技盤4の前面に遊技領域15を区画形成するものである。この遊技領域15は発射通路14の上端の出口に接続された円形状の領域であり、発射通路14内を上昇する遊技球は発射通路14の出口から遊技領域15内に放出される。この遊技領域15内には複数の遊技釘（図示せず）が打込まれており、遊技領域15内に放出された遊技球は複数の遊技釘に衝突しながら遊技領域15内を落下する。

20

【0012】

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

30

【0013】

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

40

【0014】

右打ち領域17内には、図2に示すように、入球領域に相当する大入賞口19が固定されている。この大入賞口19は前面が開口する横長の箱状をなすものであり、扉板20を備えている。この扉板20は鉛直な閉鎖状態および水平な開放状態間で下端部の水平な軸（図示せず）を中心に回転可能にされたものであり、大入賞口19の前面の入口を閉鎖状態で遊技球が入球不能に閉鎖する。この扉板20の開放状態で遊技球が右打ちされている場合には遊技球が扉板20上に落下し、扉板20に沿って前から後へ転動することに応じ

50

て大入賞口 19 の入口に進入する。即ち、大入賞口 19 は遊技球の右打ち状態で遊技球が入球可能にされたものである。この大入賞口 19 内には V 入賞口（図示せず）が設けられている。この V 入賞口は大入賞口 19 内に入球した遊技球が落下可能な開口部からなるものであり、V 扉板（図示せず）を有している。この V 扉板は V 入賞口を遊技球が落下不能に閉鎖する閉鎖位置および遊技球が落下可能に開放する開放位置間で移動可能にされたものであり、大入賞口 19 内に入球した遊技球は V 扉板の開放位置で V 入賞口内に落下可能となり、V 扉板の閉鎖位置で V 入賞口内に落下不能になる。

【0015】

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

10

【0016】

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

20

【0017】

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

30

【0018】

前枠 5 には、図 3 に示すように、電飾器 29 が固定されている。この電飾器 29 は前枠 5 の上端部に配置されたものであり、半球状をなす複数の LED カバー 30 を有している。これら各 LED カバー 30 は透光性を有する白色の色彩に設定されたものであり、各 LED カバー 30 内には LED 31 が収納されている。これら各 LED 31 は色彩および輝度が制御可能なフルカラー LED からなるものであり、各 LED カバー 30 は内部の LED 31 が発光することに応じて LED 31 の発光色および輝度に応じた態様で電飾される。前枠 5 には 2 つのスピーカ 32 が固定されている。これら両スピーカ 32 は電飾器 29 を挟んで左右方向に対向するものであり、各スピーカ 32 からは前に向けて音が出力される。

40

【0019】

内枠 3 内には、図 2 に示すように、予告演出器 33 が収納されている。この予告演出器 33 は有色透明な半球状の装飾部材 34 を有するものであり、上限位置（二点鎖線参照）および下限位置（実線参照）間で上下方向へ移動可能にされている。この予告演出器 33 の上限位置は演出図柄表示器 28 の表示領域 E に比べて上に設定されており、予告演出器 33 は上限位置で遊技者から視認不能になる。この予告演出器 33 の下限位置は演出図柄

50

表示器 28 の表示領域 E に前から重なる位置に設定されており、予告演出器 33 は下限位置で遊技者から視認可能になる。この予告演出器 33 の装飾部材 34 内には色彩および輝度が制御可能なフルカラー LED 35 (図 4 参照) が収納されている。この LED 35 は光源に相当するものであり、装飾部材 34 は LED 35 が点灯状態となることに応じて LED 35 の点灯色に応じた色彩で発光する。この装飾部材 34 は昇降機構 (図示せず) を介してパルスモータ 36 (図 4 参照) に連結されたものであり、パルスモータ 36 が正逆方向へ駆動制御されることに応じて上限位置および下限位置間で移動操作される。

【0020】

2. 遊技機の電氣的構成

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

【0021】

主制御回路 40 には、図 4 に示すように、第 1 始動口センサ 41 と第 2 始動口センサ 42 と普図センサ 43 と大入賞口センサ 44 と V 入賞口センサ 48 が接続されている。第 1 始動口センサ 41 は第 1 始動口 18 に入球した遊技球を検知し、第 2 始動口センサ 42 は第 2 始動口 23 に入球した遊技球を検知し、普図センサ 43 は普図始動口 22 を通過した遊技球を検知し、大入賞口センサ 44 は大入賞口 19 に入球した遊技球を検知し、V 入賞口センサ 48 は V 入賞口内に落下した遊技球を検知する。主制御回路 40 には始動口ソレノイド 45 と大入賞口ソレノイド 46 と V 入賞口ソレノイド 47 が接続されている。始動口ソレノイド 45 は第 2 始動口 23 の開閉部材 24 を開閉操作するものであり、大入賞口ソレノイド 46 は大入賞口 19 の扉板 20 を開閉操作するものであり、V 入賞口ソレノイド 47 は V 入賞口の V 扉板を開閉操作するものである。この主制御回路 40 には LED 表示器 25 が接続されており、主制御回路 40 は LED 表示器 25 の表示内容を制御することに応じて特図可変表示を行う。

【0022】

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

【0023】

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

ボタン１０が接続されており、サブ制御回路６０は操作ボタン１０からの電気信号に応じて操作ボタン１０の操作内容を検出する。

【００２４】

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

10

【００２５】

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

20

【００２６】

３．遊技機能

３－１．普図遊技

３－１－１．普図抽選

遊技球が普図始動口２２を通過した場合には図５（ａ）の普図乱数の値が取得され、図５（ｂ）の普図当り判定テーブルから普図乱数の値の取得結果に応じた普図当否の判定結果が取得される。この普図当り判定テーブルには非電サポ状態および電サポ状態が設定されており、電サポ状態では非電サポ状態に比べて普図当りの判定結果が高確率で取得される。

30

【００２７】

３－１－２．普図変動表示

普図当否の判定結果が取得された場合には普図変動表示が開始される。この普図変動表示はＬＥＤ表示器２５の所定の複数のＬＥＤを所定のパターンで点滅開始した後に「普図当り」「普図外れ」のいずれかの態様で点滅停止させるものであり、所定の複数のＬＥＤは「普図当り」と判定されている場合に「普図当りの態様」で点滅停止され、「普図外れ」と判定されている場合に「普図外れの態様」で点滅停止される。この普図変動表示の所要時間は図５（ｃ）の普図変動表示時間テーブルから取得される。この普図変動表示時間テーブルは「電サポ状態」および「非電サポ状態」のそれぞれに普図変動時間を割付けたものであり、「電サポ状態」では「非電サポ状態」に比べて短い普図変動表示時間が取得される。

40

【００２８】

３－１－３．普図遊技

普図変動表示が「普図当り」の態様で停止された場合には図５（ｄ）の普図遊技パターンテーブルから現在の遊技状態に応じた普図遊技パターンが選択され、普図遊技パターンの選択結果で普図遊技が開始される。この普図遊技は第２始動口２３を開放状態とするものであり、「電サポ状態」では第２始動口２３の１回の長時間（６秒）の開放が普図遊技

50

として実行され、「非電サポ状態」では第2始動口23の1回の短時間（1秒）の開放が普図遊技として実行される。

【0029】

3-2. 特図1遊技

3-2-1. 特図1遊技データの取得

遊技球が第1始動口18に有効に入球した場合には図5（a）の特図乱数の値と大当り種別乱数の値と転落乱数の値と変動パターン乱数の値が取得され、特図乱数の値の取得結果～変動パターン乱数の値の取得結果が1組の特図1遊技データとしてRAMに格納される。このRAMには、図5（i）に示すように、特図1保留領域1～4が設定されており、特図1遊技データは取得された順に「特図1保留領域4」「特図1保留領域3」「特図1保留領域2」「特図1保留領域1」の順序で格納される。即ち、特図1保留領域1～4の全てに特図1遊技データが格納されている場合には「特図1保留領域4」の特図1遊技データが最も古く、「特図1保留領域1」の特図1遊技データが最も新しい。これら特図1保留領域1～4の全てに特図1遊技データが格納されている状態を特図1保留数が「4」とであると称し、特図1保留領域2～4の3つに特図1遊技データが格納されている状態を特図1保留数が「3」とであると称し、特図1保留領域3～4の2つに特図1遊技データが格納されている状態を特図1保留数が「2」とであると称し、特図1保留領域4の1つに特図1遊技データが格納されている状態を特図1保留数が「1」とであると称し、特図1保留領域1～4のいずれにも特図1遊技データが格納されていない状態を特図1保留数が「0」とであると称す。

【0030】

3-2-2. 特図1抽選

「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されている場合には現在が遊技停止状態にあることを条件に特図1抽選が行われる。この遊技停止状態は特図1遊技と特図2遊技と大当り遊技と小当り遊技が全て停止している状態を称するものであり、特図1抽選は普図遊技中には許容される。この遊技停止状態は遊技可能状態に相当するものであり、特図1遊技と特図2遊技と大当り遊技と小当り遊技のいずれか一つが行われている状態は遊技不能状態に相当する。

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

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

【0034】

3-2-3. 転落抽選

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

10

【0035】

3-2-4. 特図 1 変動表示

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

20

【0036】

3-2-5. 小当たり遊技

LED 表示器 25 の所定の複数の LED が小当たりの態様で点滅停止された場合には図 7 (a) の遊技パターンテーブルから小当たり遊技パターンが選択され、小当たり遊技が小当たり遊技パターンの選択結果で開始される。この小当たり遊技パターンはオープニング期間と 1 回のラウンドとエンディング期間から構成されたものである。ラウンドは大入賞口 19 を開放することに応じて遊技球が大入賞口 19 に入球することを許容するものであり、ラウンドの開放限度時間は短値「0.8 秒」に設定されている。このラウンドは V 入賞口の閉鎖状態で行われるものであり、小当たり遊技では大入賞口 19 内に入球した遊技球が V 入賞口内に落下することが禁止される。オープニング期間は入賞口 19 を閉鎖状態とする期間であり、ラウンドが開始されることを待つ待機期間である。エンディング期間は入賞口 19 を閉鎖状態とする期間であり、ラウンドの終了後に小当たり遊技の終了を遊技者に認識させる期間である。このオープニング期間の開始からエンディング期間の終了までを小当たり遊技と称する。

30

【0037】

3-2-6. 大当たり遊技

LED 表示器 25 の所定の複数の LED が大当たり種別の判定結果「大当たり図柄 1」または「大当たり図柄 2」に応じた態様で点滅停止された場合には図 7 (a) の遊技パターンテーブルから大当たり遊技パターン 1 が選択され、大当たり遊技が大当たり遊技パターン 1 で開始される。この大当たり遊技は大入賞口 19 を開閉することに応じて遊技球が大入賞口 19 に入球することを許容するものであり、大当たり遊技パターン 1 には初回のラウンドの開始前にオープニング期間が設定され、最終回のラウンドの終了後にエンディング期間が設定されている。オープニング期間は入賞口 19 を閉鎖状態とする期間であり、大入賞口 19 を遊技球が入球不能な状態から入球可能な状態とすることを待つ待機期間である。エンディング期間は入賞口 19 を閉鎖状態とする期間であり、大当たり遊技の終了を遊技者に認識させる期間である。このオープニング期間の開始からエンディング期間の終了までを大当たり遊技と称する。

40

【0038】

大当たり遊技パターン 1 には 16 回のラウンドが設定されている。これら各ラウンドは大

50

入賞口 19 を限度時間が経過するまで継続的に開放した後に一定時間だけ閉鎖状態とするものであり、限度時間の経過前に限度個数の遊技球が入球した場合には限度時間の経過を待つことなく一定時間だけ閉鎖状態とされた後に終了する。即ち、大当り遊技パターン 1 は 16 回の単位遊技から構成されたものであり、1 回目のラウンドはオープニング期間が終了することに応じて開始され、エンディング期間は最終回のラウンドの終了後に閉鎖時間が経過した後に開始される。この大当り遊技パターン 1 は多数個の賞球を遊技者に払出すことが可能なものであり、大当り種別として大当り図柄 1 が選択された場合の大当り遊技パターン 1 では特定の複数回のラウンド（例えば 13 回目～15 回目）で V 入賞口が開放状態とされることに応じて遊技球が V 入賞口内に落下することが許容され、大当り種別として大当り図柄 2 が選択された場合の大当り遊技パターン 1 では V 入賞口が常に閉鎖状態とされることに応じて遊技球が V 入賞口内に落下することが禁止される。

10

【0039】

LED 表示器 25 の所定の複数の LED が大当り種別の判定結果「大当り図柄 3」に応じた態様で点滅停止された場合には図 7 (a) の遊技パターンテーブルから大当り遊技パターン 2 が選択され、大当り遊技が大当り遊技パターン 2 で開始される。この大当り遊技パターン 2 は 4 回のラウンドが設定されている点を除いて大当り遊技パターン 1 と同一であり、特定の複数回のラウンド（例えば 2 回目～4 回目）で V 入賞口が開放状態とされることに応じて遊技球が V 入賞口内に落下することが許容される。この大当り遊技パターン 2 は大当り遊技パターン 1 に比べて少数個の賞球を遊技者に払出すものである。

20

【0040】

3-2-7. 遊技状態の更新

3-2-7-1. 高確率状態および通常確率状態

「大当り図柄 2」が選択された場合には、図 5 (g) に示すように、大当り遊技が終了するときに「通常確率状態」が設定され、「大当り図柄 1」「大当り図柄 3」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「高確率状態」が設定される。この「高確率状態」は大当り遊技中に遊技球が V 入賞口内に落下したことを条件に設定されるものであり、大当り遊技中に遊技球が V 入賞口内に落下していない場合には「通常確率状態」が設定される。この「高確率状態」は「転落有」と抽選されるまで継続される。

【0041】

3-2-7-2. 電サポ状態および非電サポ状態

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

30

40

【0042】

3-2-7-3. 特図 1 先読み

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

50

大当り図柄 1」「大当り図柄 3」である場合には「電サポ状態 1」「高確率状態」が事前判定され、「大当り図柄 2」である場合には「電サポ状態 2」「通常確率状態」が事前判定される。

【0043】

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

10

【0044】

3-3. 特図 2 遊技

3-3-1. 特図 2 遊技データの取得

遊技球が第 2 始動口 23 に有効に入球した場合には図 5 (a) の特図乱数の値と大当り種別乱数の値と転落乱数の値と変動パターン乱数の値が取得され、特図乱数の値の取得結果～変動パターン乱数の値の取得結果が 1 組の特図 2 遊技データとして RAM に格納される。この RAM には、図 5 (j) に示すように、特図 2 保留領域 1～4 が設定されており、特図 2 遊技データは取得された順に「特図 2 保留領域 4」「特図 2 保留領域 3」「特図 2 保留領域 2」「特図 2 保留領域 1」の順序で格納される。これら特図 2 保留領域 1～4 の全てに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「4」とであると称し、特図 2 保留領域 2～4 の 3 つに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「3」とであると称し、特図 2 保留領域 3～4 の 2 つに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「2」とであると称し、特図 2 保留領域 4 の 1 つに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「1」とであると称し、特図 2 保留領域 1～4 のいずれにも特図 2 遊技データが格納されていない状態を特図 2 保留数が「0」とであると称す。

20

【0045】

3-3-2. 特図 2 抽選

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

30

40

【0046】

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

50

判定された場合には第1始動口18に入球したことに応じて大当たりと判定された場合に比べて「電サポ状態1」「高確率状態」が高確率で設定される。

【0047】

特図2用の特図変動パターンおよび特図変動表示時間の判定には図6(b)の特図2変動パターンテーブル1または図6(c)の特図2変動パターンテーブル2または図6(d)の特図12変動パターンテーブルが使用される。特図2変動パターンテーブル1は現在の遊技状態が「電サポ状態2」または継続回数200回以下の「電サポ状態1」である場合に使用されるものであり、外れが判定された場合に対して時短用の特図変動パターン「PH07」および時短用の特図変動表示時間「1000msec」が付与されている点で特図1変動パターンテーブルに対して相違する。特図2変動パターンテーブル2は現在の遊技状態が継続回数201回以上の「電サポ状態1」である場合に使用されるものであり、外れが判定された場合に対して超時短用の特図変動パターン「PH08」および超時短用の特図変動表示時間「500msec」が付与されている点で特図1変動パターンテーブルおよび特図2変動パターンテーブル1のそれぞれに対して相違する。この特図2変動パターンテーブル2から特図変動パターンが取得される状態を「超電サポ状態」と称する。特図12変動パターンテーブルは「高確率状態」「電サポ状態1」で所謂連荘が発生する特殊な場合に使用されるものである。

10

【0048】

3-3-3. 転落抽選

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

20

【0049】

3-3-4. 特図2変動表示

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

30

3-3-5. 小当たり遊技

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

【0050】

3-3-6. 大当たり遊技

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

40

3-3-7. 遊技状態の更新

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

50

状態」が設定される。

【0051】

3-3-8.特図2先読み

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

10

【0052】

4.主制御回路40の処理機能

4-1.メイン処理

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

20

【0053】

4-2.タイマ割込み処理

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

30

【0054】

図8は主制御回路40のタイマ割込み処理であり、主制御回路40は前回のタイマ割込み処理でRAMの出力バッファにセットしたコマンド等を今回のタイマ割込み処理のS11の出力処理でサブ制御回路60に送信する。そして、S12の乱数更新処理で図5(a)の各乱数の値を更新し、S13のセンサ検出処理で第1始動口センサ41と第2始動口センサ42と普図センサ43と大入賞口センサ44とV入賞口センサ48のそれぞれからの信号の有無を検出する。

【0055】

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

40

【0056】

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

50

のであり、次回のタイマ割込み処理でサブ制御回路 60 に送信される。

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

4-3. 普図処理

【0060】

主制御回路 40 は S22 の普図処理で普図乱数の値の取得結果に応じて当否の判定を行い、図 5 (c) の普図変動表示時間テーブルから現在の遊技状態に応じた普図変動表示時間を選択する。そして、普図変動表示時間の選択結果で普図変動表示を実行することに応じて普図当否の判定結果を報知する。ここで「普図当り」の判定結果を報知した場合には現在の遊技状態に応じた普図遊技パターンを図 5 (d) の普図遊技パターンテーブルから選択し、普図遊技パターンの選択結果で普図遊技を行うことに応じて遊技球が第 2 始動口 23 に入球することを許容する。

【0061】

4-4. 特図 2 処理

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

【0062】

4-4-1. 特図 2 抽選処理

主制御回路 40 は第 2 ポインタ P2 の値が「1」に設定されている場合に S31 の特図 2 抽選処理へ移行する。この第 2 ポインタ P2 の値は遊技停止状態で「1」に設定されるものであり、主制御回路 40 は S31 の特図 2 抽選処理で「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されているか否かを判断する。ここで「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されていないと判断した場合には特図 2 抽選処理を終え、「特図 2 保留領域

4」に特図2遊技データが格納されていると判断した場合には「特図2保留領域4」の特図2遊技データに基づいて当否の判定と変動パターンの判定と変動表示時間の判定を行い、当否の判定結果が大当りである場合には大当り種別の判定を行う。そして、当否の判定結果と変動パターンの判定結果と大当り種別の判定結果をサブ制御回路60に特図2遊技データとして送信すべくRAMの出力バッファにセッし、変動開始コマンド2をサブ制御回路60に送信すべくRAMの出力バッファにセットする。

【0063】

図10は主制御回路40がS31で実行する変動パターンテーブル処理であり、主制御回路40は変動パターンテーブル処理で特図2変動パターンテーブル1と特図2変動パターンテーブル2と特図12変動パターンテーブルのうちから1つを選択し、特図変動パターンテーブルの選択結果から特図2保留領域4の変動パターン乱数の値に応じた特図変動パターンおよび特図変動表示時間を選択し、特図変動パターンの選択結果および特図変動表示時間の選択判定結果をRAMの出力バッファにセットする。この主制御回路40はS91で現在の遊技状態が「超電サポ状態」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「超電サポ状態」と判断した場合にはS92で図6(c)の特図2変動パターンテーブル2を選択し、特図2変動パターンテーブル2から特図変動パターンおよび特図変動表示時間を選択する。この主制御回路40はS91で現在の遊技状態が「超電サポ状態」でないと判断すると、S93で現在の遊技状態が「高確率状態」「電サポ状態」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「通常確率状態」「電サポ状態」と判断した場合および「通常確率状態」「非電サポ状態」と判断した場合のそれぞれにはS98で図6(b)の特図2変動パターンテーブル1を選択し、特図2変動パターンテーブル1から特図変動パターンおよび特図変動表示時間を選択する。

【0064】

主制御回路40はS93で現在の遊技状態が「高確率状態」「電サポ状態」と判断すると、S94で当否の判定結果が大当りであるか否かを判断する。ここで当否の判定結果が「小当り」または「外れ」と判断した場合にはS98へ移行し、図6(b)の特図2変動パターンテーブル1から特図変動パターンおよび特図変動表示時間を選択する。この主制御回路40はS94で当否の判定結果が「大当り」と判断した場合にはS95へ移行し、大当り種別の判定結果が「大当り図柄1」とあるか否かを判断する。ここで大当り種別の判定結果が「大当り図柄2」または「大当り図柄3」とあると判断した場合にはS98へ移行し、図6(b)の特図2変動パターンテーブル1から特図変動パターンおよび特図変動表示時間を選択する。

【0065】

主制御回路40はS95で大当り種別の判定結果が「大当り図柄1」とあると判断すると、S96で確変回数カウンタの値を規定値「4」と比較する。この確変回数カウンタは「高確率状態」「電サポ状態」の継続回数を計測するものであり、「通常確率状態」「非電サポ状態」で「大当り図柄1」または「大当り図柄3」が選択されたことに応じて「高確率状態」「電サポ状態」が設定された場合に初期値「0」にリセットされる。

【0066】

主制御回路40はS96で確変回数カウンタの値が規定値超であると判断すると、S98で図6(b)の特図2変動パターンテーブル1から特図変動パターンおよび特図変動表示時間を選択する。この主制御回路40はS96で確変回数カウンタの値が規定値以下であると判断すると、S97で図6(d)の特図12変動パターンテーブルを選択し、特図12変動パターンテーブルから特図変動パターンおよび特図変動表示時間を選択する。この特図12変動パターンテーブルには、図6(d)に示すように、大当り用の1つの特図変動パターン「P000」および特図変動表示時間「1000msec」のみが設定されており、主制御回路40は特図12変動パターンテーブルから特図変動パターン「P000」および特図変動表示時間「1000msec」を選択する。即ち、「通常確率状態」「非電サポ状態」で「大当り図柄1」または「大当り図柄3」が選択されたことに応じて「高確率状態」「電サポ状態」が設定されたことを基準に「4回」以内の特図2遊技で大当りと判定されたこ

とに応じて「高確率状態」「電サポ状態」が再設定されることとなる「大当たり図柄 1」が選択された場合には特殊な特図変動パターン「P000」が必ず選択される。

【0067】

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

【0068】

4-4-2. 時短回数更新処理

主制御回路 40 は第 2 ポインタ P2 の値が「2」に設定されている場合には S32 の時短回数更新処理へ移行する。図 11 は時短回数更新処理であり、主制御回路 40 は S41 で現在の遊技状態が「電サポ状態 1」「電サポ状態 2」「超電サポ状態」「非電サポ状態」のいずれであるかを判断する。ここで現在の遊技状態が「非電サポ状態」と判断した場合には S48 へ移行し、「電サポ状態 1」または「電サポ状態 2」または「超電サポ状態」と判断した場合には S42 で時短回数カウンタの値に「1」を加算する。この時短回数カウンタの値は電サポ状態の継続回数を計測するものであり、主制御回路 40 は時短回数カウンタを加算した場合には時短回数コマンドを設定する。この時短回数コマンドは時短回数カウンタの値の加算結果をサブ制御回路 60 に電サポ状態の継続回数として通知するものであり、主制御回路 40 は時短回数コマンドを設定した場合には S43 でサブ制御回路 60 に時短回数コマンドの設定結果を送信すべく RAM の出力バッファにセットし、S44 へ移行する。

【0069】

主制御回路 40 は図 11 の S44 へ移行すると、現在の遊技状態が「電サポ状態 1」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態 1」と判断した場合には S45 へ移行し、時短回数カウンタの値の加算結果を「201」と比較する。ここで時短回数カウンタの値が「201」と判断した場合には S46 で現在の遊技状態を「電サポ状態 1」から「超電サポ状態」に変更し、S47 で RAM の出力バッファに超電サポコマンドをセットする。この超電サポコマンドはサブ制御回路 60 に「超電サポ状態」の設定を通知するものであり、主制御回路 40 は S47 で超電サポコマンドをセットした場合には S48 へ移行する。

【0070】

主制御回路 40 は図 11 の S44 で現在の遊技状態が「電サポ状態 1」でないと判断すると、S52 で現在の遊技状態が「電サポ状態 2」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態 2」でないと判断した場合には S48 へ移行し、現在の遊技状態が「電サポ状態 2」と判断した場合には S53 で時短回数カウンタの値を上限値「100」と比較する。ここで時短回数カウンタの値が上限値「100」でないと判断した場合には S48 へ移行する。

【0071】

主制御回路 40 は図 11 の S53 で時短回数カウンタの値が上限値「100」と判断した場合には S54 で現在の遊技状態を「電サポ状態 2」から「非電サポ状態」に変更し、S55 で RAM の出力バッファに電サポ解除コマンドをセットする。この電サポ解除コマンドは「電サポ状態 2」から「非電サポ状態」に切り変わったことをサブ制御回路 60 に通知するものであり、主制御回路 40 は S55 で電サポ解除コマンドをセットした場合には S48 へ移行する。

【0072】

主制御回路40はS48へ移行すると、現在の遊技状態が「高確率状態」「電サポ状態」（「高確電サポ状態」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が高確電サポ状態でないと判断した場合にはS51で第2ポインタP2の値に「3」を設定し、現在の遊技状態が高確電サポ状態であると判断した場合にはS49へ移行する。ここで当否の判定結果が「大当たり」で大当たり種別の選択結果が「大当たり図柄3」あるか否かを判断する。ここで「大当たり」「大当たり図柄3」を判断した場合にはS50で確変回数カウンタの値を「0」にリセットしてS51へ移行する。即ち、確変回数カウンタの値は高確電サポ状態で「大当たり図柄3」が選択された場合にも「0」にリセットされるものであり、高確電サポ状態で「大当たり図柄3」が選択されたことを基準に「4回」以内の特図2遊技で大当たりと判定されたことに応じて「大当たり図柄1」が選択された場合にも特図12変動パターンテーブルが使用されることに応じて特殊な特図変動パターン「P000」が必ず選択される。

10

【0073】

主制御回路40は図11のS49で「大当たり図柄3」での大当たりでないと判断した場合にはS56へ移行し、当否の判定結果が「外れ」であるか否かを判断する。ここで「外れ」を判断した場合にはS57で確変回数カウンタの値に「1」を加算してS51へ移行し、大当たり図柄1での大当たりまたは大当たり図柄2での大当たりまたは小当たりを判断した場合にはS58で確変回数カウンタの値に無効値（10000）を設定することに応じて確変回数カウンタを無効化してS51へ移行する。この確変回数カウンタは「通常確率状態」「非電サポ状態」で大当たりと判定されたことに応じて高確電サポ状態が設定された場合に「0」にリセットされ、高確電サポ状態で大当たり図柄3での大当たりが判定された場合にも「0」にリセットされるものであり、高確電サポ状態で外れと判定された場合に「1」が加算される。

20

【0074】

4-4-3. 転落判定処理

主制御回路40は第2ポインタP2の値が「3」に設定されている場合には図9(a)のS33の転落判定処理へ移行する。図12はS33の転落判定処理であり、主制御回路40はS61で現在の遊技状態が「高確率状態」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「通常確率状態」であると判断した場合にはS72で第2ポインタP2の値に「4」を設定し、現在の遊技状態が「高確率状態」であると判断した場合にはS62へ移行する。ここで「特図2保留領域4」から転落乱数の値を検出し、図5(f)の転落判定テーブルから転落乱数の値の検出結果に応じた判定結果を検出する。

30

【0075】

主制御回路40はS62で転落の有無の判定結果を検出すると、S63で検出結果が「転落有」であるか否かを判断する。ここで検出結果が「転落無」であると判断した場合にはS72で第2ポインタP2の値に「4」を設定し、検出結果が「転落有」であると判断した場合にはS64で「高確率状態」に換えて「通常確率状態」を設定し、S65でサブ制御回路60に転落コマンドを送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この転落コマンドは「高確率状態」が「通常確率状態」に転落したとサブ制御回路60に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路60に送信される。

40

【0076】

主制御回路40はS65で出力バッファに転落コマンドをセットすると、S66で現在の遊技状態が「電サポ状態1」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態1」であると判断した場合にはS67で時短回数カウンタの値を「100」と比較する。ここで時短回数カウンタの値が「100」以下であると判断した場合にはS68で「電サポ状態1」を「電サポ状態2」に変更し、S69でサブ制御回路60に電サポ変更コマンドを送信すべくRAMの出力バッファにセットし、S72で第2ポインタP2の値に「4」を設定する。この電サポ変更コマンドは「電サポ状態1」が「電サポ状態2」に切替わったことをサブ制御回路60に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路60に送信される。

50

【0077】

主制御回路40はS67で時短回数カウンタの値が「101」以上であると判断すると、S70で現在の遊技状態を「電サポ状態1」から「非電サポ状態」に変更する。そして、S71でサブ制御回路60に電サポ変更コマンドを送信すべくRAMの出力バッファにセットし、S72で第2ポインタP2の値に「4」を設定する。この電サポ解除コマンドは「電サポ状態1」が「非電サポ状態」に切替わったことをサブ制御回路60に通知するものであり、次のタイマ割り込み処理でサブ制御回路60に送信される。

【0078】

主制御回路40は現在の遊技状態が「超電サポ状態」である場合にはS66で現在の遊技状態が「電サポ状態1」でないと判断し、S70で現在の遊技状態を「電サポ状態1」から「非電サポ状態」に変更する。そして、S71で電サポ変更コマンドをRAMの出力バッファにセットし、S72で第2ポインタP2の値に「4」を設定する。即ち、時短回数カウンタの値が「100」以下の「高確率状態」「電サポ状態1」で転落有と判定された場合には低確率状態が設定されるものの電サポ状態が継続され、時短回数カウンタの値が「101」以上の「高確率状態」「電サポ状態1」で転落有と判定された場合には「低確率状態」「非電サポ状態」が設定される。

【0079】

4-4-4. 特図2変動停止処理

主制御回路40は第2ポインタP2の値が「4」に設定されている場合には図9(a)のS34の特図2変動停止処理へ移行する。ここでタイマの値を加算し、タイマの値の加算結果を特図変動表示時間の判定結果と比較する。ここでタイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達していない場合には特図2変動停止処理を終え、タイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達している場合には特図変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止し、サブ制御回路60に変動停止コマンド2を送信すべく出力バッファにセットする。そして、当否の判定結果が「外れ」である場合には第2ポインタP2の値を「1」に初期設定し、当否の判定結果が「小当り」である場合には第2ポインタP2の値を「5」に設定し、当否の判定結果が「大当り」である場合には第2ポインタP2の値を「6」に設定する。

【0080】

4-4-5. 小当り遊技処理

主制御回路40は第2ポインタP2の値が「5」に設定されている場合には図9(a)のS35の小当り遊技処理へ移行し、小当り遊技パターンで小当り遊技を開始した後にサブ制御回路60に小当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この主制御回路40は小当り遊技を小当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には小当り遊技を終え、サブ制御回路60に小当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第2ポインタP2の値に「1」を設定する。この小当り遊技はV入賞口の閉鎖状態で大入賞口19を開放状態とするものであり、小当り遊技では遊技球がV入賞口内に落下することが禁止される。即ち、高確率状態で小当りと判定された場合には高確率状態が維持される。

【0081】

4-4-6. 大当り遊技処理

主制御回路40は第2ポインタP2の値が「6」に設定されている場合には図9(a)のS36の大当り遊技処理へ移行する。ここで大当り遊技を開始し、サブ制御回路60に大当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この主制御回路40は大当り遊技でラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路60に送信する。このラウンド開始コマンドは今回のラウンドが何回目であることを通知するものであり、主制御回路40は大当り遊技でラウンドを停止する毎にラウンド停止コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路60に送信する。この主制御回路40は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終え、サブ制御回路60に大当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットする

10

20

30

40

50

。

【0082】

主制御回路40は大当り種別の判定結果が「大当り図柄2」である場合には1回目～16回目のラウンドのそれぞれでV入賞口を閉鎖状態とすることに応じて遊技球がV入賞口内に落下することを禁止し、大当り種別の判定結果が「大当り図柄1」である場合には13回目～15回目のそれぞれのラウンドでV入賞口を開放状態とすることに応じて遊技球がV入賞口内に落下することを許容し、大当り種別の判定結果が「大当り図柄3」である場合には2回目～4回目のそれぞれのラウンドでV入賞口を開放状態とすることに応じて遊技球がV入賞口内に落下することを許容する。この主制御回路40は大当り遊技中にV入賞口センサからの出力信号に応じて遊技球がV入賞口内に落下したか否かを監視しており、遊技球がV入賞口内落下したと判断した場合にV入賞があったことを記録する。

10

【0083】

主制御回路40は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終えるときに大当り種別の判定結果を検出する。ここで大当り種別の判定結果が「大当り図柄1」または「大当り図柄3」である場合にはV入賞があったか否かを判断する。ここでV入賞があったと判断した場合には遊技状態を「高確率状態」「電サポ状態1」に設定し、時短回数カウンタの値および確変回数カウンタの値を「0」にリセットし、第2ポインタP2の値を「1」に初期設定する。そして、サブ制御回路60に「高確率コマンド」と「電サポコマンド1」と時短回数コマンド0を送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この時短回数コマンド0は電サポ状態の継続回数が「0回」とであるとサブ制御回路60に通知するものであり、「高確率コマンド」は「高確率状態」の設定をサブ制御回路60に通知するものであり、「電サポコマンド1」は「100回」を超えて継続する可能性が有る電サポ状態1の設定を通知するものである。

20

【0084】

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

30

【0085】

4-5. 特図1処理

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

【0086】

4-5-1. 特図1抽選処理

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

40

【0087】

主制御回路40は「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されていると判断した場合には特図1抽選処理を終え、「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納され

50

ていないと判断した場合にはS 8 1で「特図 1 保留領域 4」の特図 1 遊技データに基づいて当否の判定と変動パターンの判定と変動表示時間の判定を行い、当否の判定結果が大当りである場合には大当り種別の判定を行う。これら変動パターンの判定および変動表示時間の判定は図 6 (a)の特図 1 変動パターンテーブルに応じて行われるものであり、主制御回路 4 0は当否の判定結果と変動パターンの判定結果と大当り種別の判定結果をサブ制御回路 6 0に特図 1 遊技データとして送信すべくRAMの出力バッファにセッし、変動開始コマンド 1をサブ制御回路 6 0に送信すべくRAMの出力バッファにセットし、特図 1 保留コマンドをサブ制御回路 6 0に送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この特図 1 保留コマンドは特図 1 保留数をサブ制御回路 6 0に通知するものである。

【0088】

10

主制御回路 4 0は変動開始コマンド 1等をセットすると、特図変動表示を開始した後に「特図 1 保留領域 1」～「特図 1 保留領域 4」を整理する。この処理は「特図 2 保留領域 1～4」と同様の手順で行われるものであり、主制御回路 4 0は「特図 1 先読み領域 1～4」も同様の手順で整理した後に第 1 ポインタP1の値に「2」を設定する。即ち、特図 1 抽選処理は特図抽選 2 処理に比べて優先順位が後に設定されたものであり、特図 2 保留数が「0」でない場合には特図 2 抽選処理が特図 1 抽選処理に対して優先的に行われ、特図 2 保留数が「0」になった時点で特図 1 抽選処理が開始される。

【0089】

4-5-2. 時短回数更新処理

主制御回路 4 0は第 1 ポインタP1の値が「2」に設定されている場合にはS 8 2で図 1 1の時短回数更新処理を実行し、第 1 ポインタP1の値を「3」に設定する。

20

4-5-3. 転落判定処理

主制御回路 4 0は第 1 ポインタP1の値が「3」に設定されている場合にはS 8 3で図 1 2の転落判定処理を実行し、第 1 ポインタP1の値を「4」に設定する。

4-5-4. 特図 1 変動停止処理

主制御回路 4 0は第 1 ポインタP1の値が「4」に設定されている場合には図 9 (b)のS 8 4の特図 1 変動停止処理へ移行し、タイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達することに応じて特図 1 変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止し、サブ制御回路 6 0に変動停止コマンド 1を送信すべく出力バッファにセットする。そして、当否の判定結果が「外れ」である場合には第 1 ポインタP1の値を「1」に初期設定し、当否の判定結果が「小当り」である場合には第 1 ポインタP1の値を「5」に設定し、当否の判定結果が「大当り」である場合には第 1 ポインタP1の値を「6」に設定する。

30

【0090】

4-5-5. 小当り遊技処理

主制御回路 4 0は第 1 ポインタP1の値が「5」に設定されている場合には図 9 (b)のS 8 5の小当り遊技処理へ移行し、小当り遊技パターンで小当り遊技を開始した後にサブ制御回路 6 0に小当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この主制御回路 4 0は小当り遊技を小当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には小当り遊技を終え、サブ制御回路 6 0に小当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第 1 ポインタP1の値に「1」を設定する。この小当り遊技はV入賞口の閉鎖状態で大入賞口 1 9を開放状態とするものであり、小当り遊技では遊技球がV入賞口内に落下することが禁止される。

40

【0091】

4-5-6. 大当り遊技処理

主制御回路 4 0は第 1 ポインタP1の値が「6」に設定されている場合には図 9 (b)のS 8 6の大当り遊技処理へ移行し、大当り遊技を開始した後にサブ制御回路 6 0に大当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この主制御回路 4 0は大当り種別の判定結果が「大当り図柄 1」「大当り図柄 2」である場合に大当り遊技を大当り遊技パターン 1で実行し、大当り種別の判定結果が「大当り図柄 3」である場合に大当り遊技を大当り遊技パターン 2で実行するものであり、ラウンドを開始する毎にラウンド開

50

始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 60 に送信する。この主制御回路 40 は大当り遊技でラウンドを停止する毎にラウンド停止コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 60 に送信する。この主制御回路 40 は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終え、サブ制御回路 60 に大当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。

【0092】

主制御回路 40 は大当り種別の判定結果が「大当り図柄 2」である場合には 1 回目～16 回目のラウンドのそれぞれで V 入賞口を閉鎖状態とし、大当り種別の判定結果が「大当り図柄 1」「大当り図柄 3」である場合には特定の複数回のラウンドのそれぞれで V 入賞口を開放状態とする。この主制御回路 40 は大当り遊技中に V 入賞口センサからの出力信号に応じて遊技球が V 入賞口内に落下したか否かを監視しており、大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終えるときに大当り種別の判定結果を検出する。ここで大当り種別の判定結果が「大当り図柄 1」「大当り図柄 3」である場合には V 入賞があったか否かを判断する。ここで V 入賞があったと判断した場合には遊技状態を「高確率状態」「電サポ状態 1」に設定し、時短回数カウンタの値および確変回数カウンタの値を「0」にリセットし、第 2 ポインタ P2 の値を「1」に初期設定する。そして、サブ制御回路 60 に「高確率コマンド」と「電サポコマンド 1」と時短回数コマンド 0 を送信すべく RAM の出力バッファにセットする。この主制御回路 40 は大当り種別の判定結果が「大当り図柄 2」である場合には遊技状態を「通常確率状態」「電サポ状態 2」に設定し、時短回数カウンタの値を「0」にリセットし、第 2 ポインタ P2 の値を「1」に初期設定する。そして、サブ制御回路 60 に「通常確率コマンド」と「電サポコマンド 2」と時短回数コマンド 0 を送信すべく RAM の出力バッファにセットする。

【0093】

5. 遊技モードの説明

図 13 (a) の遊技フローは遊技状態が移行する様子を示すものであり、図 13 (b) (c) は遊技モードおよび演出モード間の関係を示すものである。ここで電源が投入された場合には通常遊技モードが設定される。この通常遊技モードは「通常確率状態」「非電サポ状態」であり、通常遊技モードでは遊技球を左打ちすることを遊技者に促す左打ち画像が演出図柄表示器 28 に表示される。この左打ち画像に従って遊技者が遊技球を左打ちした場合には遊技球が第 1 始動口 18 に入球し、遊技球が第 1 始動口 18 に入球したことに応じて大当りと判定された場合には低確時短モードまたは高確時短モードが設定される。

【0094】

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

【0095】

低確時短モードでは遊技球が右打ちされており、低確時短モードで大当りと判定されることなく特図 1 抽選回数および特図 2 抽選回数（現実的には特図 2 抽選のみ）の合計が限

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

10

【0096】

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

【0097】

20

高確時短モードで「転落有」と判定されることなく特図1抽選回数および特図2抽選回数の合計が限度回数「201回」に到達した場合には「高確率状態」および「超電サポ状態」が設定される。この高確超時短モードでは図6(c)の特図2変動パターンテーブル2から最短の超時短用の特図変動表示時間「500msec」が頻繁に取得される。従って、高確超時短モードでは高確時短モードに比べて大当たりおよび外れの判定処理が更に短い時間間隔で繰返されるので、遊技球の更に少ない消費個数で次回の大当たりを獲得する確率が高まる。即ち、高確超時短モードは高確時短モードに比べて遊技者に更に有利な状態であり、高確超時短モードで「転落有」と判定された場合には高確超時短モードから通常遊技モードに一挙に転落する。

【0098】

30

6. 演出モードの説明

演出モードは演出図柄遊技の画像を表示する場合の演出内容として特に背景画像を指定するものであり、演出モードにはノーマルモードとチャンスモードとスピードモードと超スピードモードが設定されている。ノーマルモードは通常遊技モードが設定されている場合の演出モードであり、ノーマルモードでは、図14(a)に示すように、演出図柄表示器28の表示領域Eに街並みを模したノーマル背景画像が表示される。チャンスモードは低確時短モードおよび高確時短モードが設定されている場合の共通の演出モードであり、チャンスモードでは、図14(b)に示すように、4人の女性を模したチャンス背景画像が演出図柄表示器28の表示領域Eに表示される。スピードモードは高確時短モードの設定状態で特図1抽選回数および特図2抽選回数の合計が限度回数「100回」を超えた場合にチャンスモードから移行するものであり、スピードモードでは、図14(c)に示すように、太古の陸地を模したスピード背景画像が演出図柄表示器28の表示領域Eに表示される。超スピードモードは高確時短モードの設定状態で特図1抽選回数および特図2抽選回数の合計が限度回数「200回」を超えた場合にスピードモードから移行するものであり、超スピードモードでは、図14(d)に示すように、スピード背景画像に「ラッシュ」のテロップ画像が重ねられた画像が超スピード背景画像として演出図柄表示器28の表示領域Eに表示される。

40

【0099】

6-1. 演出モードの挙動

図13(b)は大当たりと判定されたことに応じて大当たり図柄2が選択された場合の演出

50

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

【0100】

図13(c)は大当りと判定されることに応じて大当り図柄1または大当り図柄3が選択された場合の演出モードの挙動である。この場合には大当り遊技の終了時に高確時短モードが設定されることに応じてチャンスモードが設定され、1回目の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。この状態で合計100回の特図1抽選および特図2抽選が行われる前に転落有と判定された場合には遊技モードとして低確時短モードが設定されるものの、図13(c)の上段に示すように、演出モードとしてはチャンスモードが継続されることに応じてチャンス背景画像が継続して表示される。そして、101回目の演出図柄遊技からノーマルモードが設定されることに応じてノーマル背景画像が表示される。

【0101】

図13(c)の下段は高確時短モードに応じてチャンスモードが設定された状態で転落有と判定されることなく合計100回以上の特図1抽選および特図2抽選が行われた場合の演出モードの挙動である。この場合には101回目の演出図柄遊技からスピードモードが設定されることに応じてスピード背景画像が表示されるので、遊技者の目線では高確時短モードに昇格した印象となる。この転落無の判定が200回を超えて継続した場合には高確超時短モードの設定に応じて超スピードモードが設定され、次の201回目から超スピード背景画像が表示される。これら超スピードモードおよびスピードモードの設定状態で転落有と判定された場合には通常遊技モードの設定に応じてノーマルモードが設定され、次回からノーマル背景画像が表示される。

【0102】

6-2. 演出図柄遊技

演出図柄遊技の画像はサブ制御回路60が特図1変動表示または特図2変動表示の開始に時間的に同期して開始するものであり、特図1変動表示または特図2変動表示の終了に時間的に同期して終えるものである。この演出図柄遊技の画像は演出モードに応じた背景画像の前に重ねて表示されるものであり、ノーマルモードではノーマル背景画像の前に重ねて表示される。この演出図柄遊技の画像はチャンスモードではチャンス背景画像の前に重ねて表示され、スピードモードではスピード背景画像の前に重ねて表示され、超スピードモードでは超スピード背景画像の前に重ねて表示される。

【0103】

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

【0104】

3列のスクロール表示の停止状態での組合せには「大当りの組合せ」「外れリーチの組合せ」「完全外れの組合せ」の3種類が設定されている。大当りの組合せは3列が相互に同一な組合せであり、主制御回路40が大当り用の特図変動パターン(P000~P005)を送信した場合にサブ制御回路60が設定する。外れリーチの組合せは左列および右列が相互に同一で中列が相違する組合せであり、主制御回路40が外れ用の特図変動パターン

(PH01～PH05)を送信した場合にサブ制御回路60が設定する。完全外れの組合せは左列および右列が相違する組合せであり、主制御回路40が外れ用の特図変動パターン(PH06～PH08)を送信した場合にサブ制御回路60が設定する。この大当りの組合せは当りの態様に相当し、外れリーチの組合せおよび完全外れの組合せのそれぞれは外れの態様に相当する。

【0105】

図14(e)は演出図柄遊技の演出の一覧であり、演出図柄遊技の演出には「ノーマル演出」「全図同時停止演出」「ノーマルリーチ演出」「スペシャルリーチ演出」「超時短演出」の5種類が設定されている。ノーマル演出は「3列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」「中列」の順序に設定されている。このノーマル演出は主制御回路40が外れ用の特図変動パターンPH06を送信した場合にサブ制御回路60が設定するものであり、図15(a)(b)(c)(d)に示すように、ノーマル演出では3列のスクロール表示が「左列」「右列」「中列」の順序で停止することに応じて「完全外れの組合せ」が完成する。

10

【0106】

全図同時停止演出は、図14(e)に示すように、「3列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「スクロール表示の停止」が3列同時に設定されている。この「全図同時停止演出」は主制御回路40が外れ用の特図変動パターンPH07を送信した場合にサブ制御回路60が設定するものであり、「全図同時停止演出」では、図15(a)(d)に示すように、3列のスクロール表示が互いに同時に停止することに応じて「完全外れの組合せ」が完成する。この全図同時停止演出は低確時短モードおよび高確時短モード用の特図変動表示時間のうち最短の時間(1000msec)で終了するものであり、低確時短モードおよび高確時短モードでは「特図変動パターンPH07」が高確率で選択されることに応じて変動表示時間が短縮される。

20

【0107】

ノーマルリーチ演出は、図14(e)に示すように、「3列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「中列」に対して「スクロール表示の停止」の前に「スクロール速度の低下」が設定されたものである。このノーマルリーチ演出は主制御回路40が外れ用の特図変動パターンPH05および大当り用の特図変動パターンP005を送信した場合にサブ制御回路60が設定するものであり、図16(a)(b)(c)に示すように、「ノーマルリーチ演出」では「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」の順序で行われた時点で「左列」および「右列」が相互に同一なリーチ状態が発生し、「中列」のスクロール表示がリーチ状態で通常速度から低速度に切換えられる。

30

【0108】

「中列」のスクロール表示は外れ用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と異なる演出図柄で停止されるものであり、外れ用の「ノーマルリーチ演出」では、図16(e)に示すように、最終の「中列」のスクロール表示が停止されることに応じて外れリーチの組合せが完成する。この「中列」のスクロール表示は大当り用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と同一の演出図柄で停止されるものであり、大当り用の「ノーマルリーチ演出」では、図16(d)に示すように、最終の「中列」のスクロール表示が停止することに応じて大当りの組合せが完成する。

40

【0109】

スペシャルリーチ演出は、図14(e)に示すように、「3列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「中列」に対して「スクロール表示の停止」の前に「スクロール速度の低下」が設定されたものである。このスペシャルリーチ演出は主制御回路40が外れ用の特図変動パターンPH01～PH04および大当り用の特図変動パターンP001～P004を送信した場合にサブ制御回路60が設定するものであり、「スペシャルリーチ演出」では「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」の順序で行われた時点でリーチ状態が発生し、「中列」のスクロール表示がリーチ状態で通常速度から低速度に切換えられる。

50

【0110】

スペシャルリーチ演出は、図14(e)に示すように、「中列」に対して「スクロール速度の低下」の後に「3列の消去」が設定されたものであり、スペシャルリーチ演出では3列の演出図柄がリーチ状態で消去される。このスペシャルリーチ演出はノーマルリーチ演出の後に「3列の消去」および「バトル演出」が設定されたものである。図17はバトル演出として表示されるバトル画像BL1～BL4である。これらバトル演出BL1～BL4の画像のそれぞれは3列の演出図柄が消去された状態で表示開始されるものであり、空手着を身にまとった女性のシルエットが素手で敵の恐竜と格闘する内容に設定されたものである。

【0111】

バトル画像BL1は、図17(a)に示すように、敵が「恐竜D1」に設定されたものである。このバトル画像BL1は恐竜D1が女性のシルエットWと格闘する内容に設定されたものであり、主制御回路40が大当り用の「特図変動パターンP001」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH01」を送信した場合のそれぞれに表示される。バトル画像BL2は、図17(b)に示すように、敵が「恐竜D2」に設定されたものであり、主制御回路40が大当り用の「特図変動パターンP002」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH02」を送信した場合のそれぞれに表示される。バトル画像BL3は、図17(c)に示すように、敵が「恐竜D3」に設定されたものであり、主制御回路40が大当り用の「特図変動パターンP003」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH03」を送信した場合のそれぞれに表示される。バトル画像BL4は、図17(d)に示すように、敵が「恐竜D4」に設定されたものであり、主制御回路40が大当り用の「特図変動パターンP004」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH04」を送信した場合のそれぞれに表示される。これらバトル画像BL1～BL4の大当りの信頼度は「バトル画像BL4」「バトル画像BL3」「バトル画像BL2」「バトル画像BL1」の順に高く設定されている(図6参照)。

【0112】

バトル画像BL1～BL4のそれぞれには勝利の結末および敗北の結末の2種類が設定されている。勝利の結末は、図17(e)に示すように、主人公の女性のシルエットWが勝利したことを示唆するものであり、大当り用の「特図変動パターンP001～P004」の送信時に表示される。敗北の結末は、図17(f)に示すように、主人公の女性のシルエットWが敗北したことを示唆するものであり、外れリーチ用の「特図変動パターンPH01～PH04」の送信時に表示される。この敗北の結末は外れの結末に相当し、勝利の結末は当りの結末に相当する。

【0113】

スペシャルリーチ演出は、図14(e)に示すように、「バトル演出」の後に「3列の静止表示」が設定されたものであり、図17(e)に示すように、大当り用のスペシャルリーチ演出ではバトル画像BL1～BL4のそれぞれで主人公が格闘に勝利した後に勝利の結末画像を経て3列の演出図柄が大当りの組合せで表示され、外れ用のスペシャルリーチ演出では、図17(f)に示すように、バトル画像BL1～BL4のそれぞれで主人公が格闘に敗北した後に敗北の結末画像を経て3列の演出図柄が外れリーチの組合せで表示される。

【0114】

超時短演出は高確超時短モードでのみ表示される特殊な演出であり、主制御回路40が高確超時短モードで外れ用の特図変動パターンPH08を送信した場合にサブ制御回路60が設定する。この超時短演出は全図同時停止演出に比べて更に短い最短の時間(500ms)で終了するものであり、高確超時短モードでは「特図変動パターンPH08」が高確率で選択されることに応じて変動表示時間が更に短縮される。この超時短演出は、図14(e)に示すように、「3列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、スクロール表示の停止順序が他の全ての演出とは異なる「左列」「中列」「右列」に設定されている。

【0115】

図 18 (a) (b) は超時短演出の画像であり、超時短演出は、図 18 (a) に示すように、左列の演出図柄と中列の演出図柄と右列の演出図柄が互いに同時に同一の速度で演出図柄表示器 28 の液晶画面の上端部の初期位置から真下に向けて移動する画像で開始される。これら 3 列の演出図柄は左列→中列→右列の順序で停止表示されるものであり、移動停止状態で右から左に向けて上昇傾斜した配列の完全外れの組合せとなる。この超時短演出は残りの全ての演出とは異なる斜めの配列で 3 列の演出図柄をスクロール停止状態で表示するものである。この超時短演出の画像は超スピード背景画像の前に重ねて表示されるものであり、「右打ち」のアナウンス画像 A1 および時短情報のアナウンス画像 A2 を有している。アナウンス画像 A1 は遊技者に右打ちを促すものであり、アナウンス画像 A2 は電サポ状態 1 の継続回数を遊技者に数値で報知するものである。

10

【0116】

6-3. 保留演出

保留演出は特図 1 保留数または特図 2 保留数を表示する演出である。特図 1 保留数はノーマルモードで表示されるものであり、特図 2 保留数はチャンスモードとスピードモードと超スピードモードのそれぞれで表示されるものであり、特図 1 保留数および特図 2 保留数のそれぞれは、図 15 に示すように、雲画像 C の数として遊技者に報知される。

【0117】

6-4. 大当り遊技演出

大当り遊技演出は演出図柄表示器 28 の表示領域 E 内に大当り遊技演出用の背景画像を表示するものであり、大当り遊技が開始されることに応じて始まり、大当り遊技が終了することに応じて終わる。図 18 (c) は大当り遊技演出用の背景画像である。この背景画像は 2 人の女性のシルエットが踊る画像からなるものであり、大当り遊技演出用の背景画像の前には遊技者に右打ちを促す「右打ち」のアナウンス画像 A1 が重ねて表示される。

20

【0118】

6-5. 賞球獲得演出

大当り遊技演出中には賞球獲得演出が行われる。この賞球獲得演出は大当り遊技演出用の背景画像の前に重ねて賞球獲得情報を表示するものであり、賞球獲得情報は現在進行中の大当り遊技で遊技者が獲得可能な賞球数を初期値から終了値に向けてカウントアップ表示するものである。この賞球獲得情報の初期値は「0」に設定され、賞球獲得情報の終了値は「1280」に設定されている。この賞球獲得情報のカウントアップ表示はラウンドが進行することに応じて行われるものである。この賞球獲得情報の更新単位は「80/1 ラウンド」に設定されており、賞球獲得情報は初期値「0」から終了値「1280」に向けて 1 ラウンド毎に「80」だけカウントアップ表示される。この大当り遊技中には演出図柄表示器 28 に表示領域 E1 が設定され、図 18 (c) に示すように、賞球獲得情報が表示領域 E1 内にカウントアップ表示される。

30

【0119】

7. レア演出 1

図 19 (a) はレア画像 R である。このレア画像 R は左列の演出図柄と中列の演出図柄と右列の演出図柄のそれぞれのスクロール状態で一定時間だけカットイン表示されるものであり、カットインされたことを基準に一定時間が経過した場合に消去される。このレア画像 R はレア演出 1 としてのみ表示される特殊な画像であり、今回の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることを「100%」の確率で遊技者に確定的に予告するものである。このレア画像 R は大当りとなることに応じて「高確時短モード」が終了せずに継続することを「100%」の確率で遊技者に予告するものでもあり、3 列の演出図柄がスクロール表示された状態で消去される。

40

【0120】

図 19 (c) のレア画像表示処理はサブ制御回路 60 が高確電サポ状態で主制御回路 40 からの特図 2 遊技データを受信する毎に図 21 の S124 で実行するものであり、サブ制御回路 60 はレア画像表示処理を起動した場合には図 19 (c) の S151 で特図 2 遊技データの受信結果に大当り種別として「大当り図柄 1」または「大当り図柄 3」の判定結果

50

が存在するか否かを判断する。ここで「大当り図柄 1」または「大当り図柄 3」の判定結果が存在すると判断した場合には S152 へ移行し、現在の遊技モードが高確時短モードであるか否かを判断する。ここで現在の遊技モードが高確時短モードであると判断した場合には S153 へ移行し、時短回数コマンドの受信結果から高確時短モードの継続回数が「100 回」以下であるか否かを判断する。ここで高確時短モードの継続回数が「100 回」以下であると判断した場合には S154 へ移行し、今回の演出図柄遊技でレア画像 R を表示すると設定する。即ち、レア画像 R は下記[1][2]の場合に表示される。

【0121】

[1]「通常遊技モード」で大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄 1」が選択された場合には大当り遊技パターン 1 での大当り遊技の終了時に「高確時短モード」が設定される。この「高確時短モード」が設定されたことを基準に特図 1 遊技および特図 2 遊技の合計回数（現実的には特図 2 遊技の回数）が「100 回」以内の状態で大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄 1」または「大当り図柄 3」が選択された場合にはレア画像 R が表示される。

10

[2]「通常遊技モード」で大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄 3」が選択された場合には大当り遊技パターン 2 での大当り遊技の終了時に「高確時短モード」が設定される。この「高確時短モード」が設定されたことを基準に特図 1 遊技および特図 2 遊技の合計回数が「100 回」以内の状態で大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄 1」または「大当り図柄 3」が選択された場合にはレア画像 R が表示される。即ち、レア画像 R は演出モードとしてチャレンジモードが設定された状態でチャンス背景画像の前に重ねて表示されるものであり、高確時短モードの継続を遊技者に示唆するものである。

20

【0122】

8. スペシャルレア演出 1

図 19 (b) はスペシャルレア画像 R1 である。このスペシャルレア画像 R1 は左列の演出図柄と中列の演出図柄と右列の演出図柄のそれぞれのスクロール状態で一定時間だけカットイン表示されるものであり、スペシャルレア演出 1 としてのみ表示される特殊な画像である。このスペシャルレア画像 R1 は「高確時短モード」が設定された状態でのみ表示されるものであり、今回の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることを「100 %」の確率で遊技者に確定的に予告し、大当りとなることに応じて「高確時短モード」が終了せずに継続することを「100 %」の確率で遊技者に予告する。このスペシャルレア画像 R1 には「確変継続確定!!」のアナウンス画像 A3 が添付される。

30

【0123】

スペシャルレア画像 R1 およびアナウンス画像 A3 はサブ制御回路 60 が主制御回路 40 からの特殊な特図変動パターン P000 を送信した場合に表示するものであり、サブ制御回路 60 は特殊な特図変動パターン P000 を送信した場合には 3 列の演出図柄を奇数の大当りの組合せに設定し、3 列の演出図柄を全図同時停止演出で奇数の大当りの組合せとする。これら 3 列の演出図柄が奇数の大当りの組合せとなった場合にはスペシャルレア画像 R1 およびアナウンス画像 A3 が消去されることに応じて 3 列の演出図柄の組合せが確定したと遊技者に報知される。

【0124】

40

主制御回路 40 は下記[1][2]の場合に「特図変動パターン P000」をサブ制御回路 60 に送信するものであり、スペシャルレア画像 R1 およびアナウンス画像 A3 は下記[1][2]の場合に表示される。

[1]「通常遊技モード」で大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄 1」または「大当り図柄 3」が選択された場合には大当り遊技の終了時に「高確時短モード」が設定され、確変回数カウンタの値がリセットされる。この「高確時短モード」が設定されたことを基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が「4 回」以内の状態で遊技球が第 2 始動口 23 に入球したことに応じて「大当り図柄 1」での大当りが判定された場合には特図 12 変動パターンテーブルが選択され (S97)、特図 12 変動パターンテーブルから「特図変動パターン P000」が選択されることに応じてスペシャルレア画像 R1 が表示される。即ち、ス

50

スペシャルレア画像R1は通常遊技モードから高確時短モードに移行したことを基準に4回以内の演出図柄遊技でチャンス背景画像の前に重ねて表示されるものであり、高確時短モードの降格を伴うことなく連荘が16ラウンドの大当たりとして発生することを確定的に予告する。

〔2〕「高確時短モード」で大当たりと判定されたことに応じて「大当たり図柄3」が選択された場合には確変回数カウンタの値がリセットされる。この「高確時短モード」での「大当たり図柄3」での大当たりを基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が「4回」以内の状態で遊技球が第2始動口23に入球したことに応じて「大当たり図柄1」での大当たりが判定された場合には特図12変動パターンテーブルが選択され（S97）、特図12変動パターンテーブルから「特図変動パターンP000」が選択されることに応じてスペシャルレア画像R1が表示される。即ち、スペシャルレア画像R1は「高確時短モード」で「大当たり図柄3」での大当たりが判定されたことを基準に4回以内の演出図柄遊技で表示されるものであり、高確時短モードの降格を伴うことなく連荘が16ラウンドの大当たりとして発生することを確定的に予告する。

10

【0125】

8-1. メイン処理

サブ制御回路60は電源が投入されることに応じてROMから図20(a)のメイン処理用のプログラムを検出し、S101でRAMへのアクセス許可を設定し、S102で割込み禁止を設定する。そして、S103の乱数更新処理でRAMの複数の乱数の値を更新し、S104で割込みを許可した後にS102～S104を繰返す。この割込み許可中にはS105の受信割り込み処理およびS106のタイマ割込み処理の起動を許容する。

20

8-2. 受信割込み処理

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

【0126】

8-3. タイマ割込み処理

サブ制御回路60は一定周期でタイマ割込み信号が入力される毎にS106のタイマ割込み処理を起動する。図20(b)はS106のタイマ割込み処理であり、サブ制御回路60はタイマ割込み処理でS111の受信コマンド解析処理およびS112の賞球獲得演出処理を行う。このサブ制御回路60はS112の賞球獲得演出処理を行うことに応じて演出図柄表示器28に賞球獲得演出の画像を表示する。

30

【0127】

8-3-1. 受信コマンド解析処理

図21(a)はS111の受信コマンド解析処理であり、サブ制御回路60はS121で主制御回路40からの特図1先読みデータまたは特図2先読みデータが受信バッファに格納されているか否かを判断する。ここで特図1先読みデータまたは特図2先読みデータが格納されていると判断した場合にはS122へ移行し、受信バッファの特図1先読みデータまたは特図2先読みデータをRAMの特図先読み領域にシフトする。このサブ制御回路60のRAMには主制御回路40と同様の特図1先読み領域1～4および特図2先読み領域1～4が設定されており、サブ制御回路60は特図1先読みデータを主制御回路40と同一の手順で特図1先読み領域1～4のいずれかにシフトし、特図2先読みデータを主制御回路40と同一の手順で特図2先読み領域1～4のいずれかにシフトする。即ち、サブ制御回路60のRAMには主制御回路40と同一の特図1先読みデータおよび特図2先読みデータが格納される。

40

【0128】

サブ制御回路60は図21(a)のS123で主制御回路40からの特図1遊技データまたは特図2遊技データが受信バッファに格納されているか否かを判断する。ここで特図1遊技データまたは特図2遊技データが格納されていると判断した場合にはS124の図柄遊

50

技演出開始処理を実行する。図 2 1 (b) は S124 の図柄遊技演出開始処理であり、サブ制御回路 60 は S141 で特図 1 遊技データ（当否の判定結果と大当たり種別の判定結果と特図変動パターンの判定結果と転落の有無の判定結果）の受信結果または特図 2 遊技データ（当否の判定結果と大当たり種別の判定結果と特図変動パターンの判定結果と転落の有無の判定結果）の受信結果を受信バッファから検出する。図 1 9 (c) のレア画像表示処理は S124 で実行されるものである。

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

サブ制御回路 60 は図 2 1 (a) の S127 で主制御回路 40 からの大当たり遊技開始コマンドが受信バッファに格納されているか否かを判断し、大当たり遊技開始コマンドが格納されていると判断した場合には S128 の大当たり遊技演出開始処理で大当たり遊技演出用のビデオデータを再生開始することに応じて演出図柄表示器 28 に大当たり遊技演出用の背景画像を表示開始する。このサブ制御回路 60 は S129 で主制御回路 40 からの大当たり遊技停止コマンドが受信バッファに格納されているか否かを判断し、大当たり遊技停止コマンドが格納されていると判断した場合には S130 の大当たり遊技演出停止処理で大当たり遊技演出用のビデオデータを再生停止することに応じて大当たり遊技演出用の背景画像を消去する。

【0132】

上記実施例 1 によれば次の効果を奏する。

遊技者に大当たりを事前に予告する予告画像としてスペシャルレア画像 R1 を表示した。このスペシャルレア画像 R1 は通常確率状態で大当たりと判定されたことに応じて高確率状態が設定されたことを基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が 4 回に到達するまで表示可能にされたものであり、高確率状態で遊技球の払出し個数が少ない大当たりと判定されたことを基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が 4 回に到達するまでも表示可能にされている。このため、遊技者の目線では大当たり遊技での遊技球の払出し個数が少なかったにも拘わらず高確率状態の継続を期待することができるので、遊技の趣向性が向上する。

高確率状態で大当たりと判定されたことに応じて高確率状態が継続する場合にスペシャルレア画像 R1 を表示した。このため、遊技者にとってはスペシャルレア画像 R1 を視認することに応じて高確率状態の継続を認識することができるので、大量の出玉を期待して遊技を継続することができる。

通常確率状態から高確率状態に移行したことを基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が「4 回」以内の状態で遊技球の払出し個数が多い大当たり遊技パターン 1 での大当たりと判定されたことに応じて高確率状態が継続する場合にスペシャルレア画像 R1 を表示したので、遊技者の目線でスペシャルレア画像 R1 が表示頻度の少ない稀な画像となる。しかも、高確率状態で遊技球の払出し個数が少ない大当たり遊技パターン 2 での大当たりと判定されこ

とを基準に図柄遊技の画像の表示回数が「４回」以内の状態で大当り遊技パターン１での大当りと判定されたことに応じて高確率状態が継続する場合にもスペシャルレア画像Ｒ１を表示した。このため、遊技者の目線での稀な画像の表示頻度が増えるので、遊技の趣向性が向上する。

【０１３３】

スペシャルレア画像Ｒ１の表示を判断する閾値を保留回数と同一値「４」に設定した。このため、高確率状態が通常確率状態に降格することなく所謂連荘が発生する場合にスペシャルレア画像Ｒ１が表示されるので、遊技者の目線でのスペシャルレア画像Ｒ１の貴重性を高めることができる。

「高確電サポモード」が設定された場合にチャンス背景画像を演出図柄遊技の画像の表示回数が「１００回」に到達するまで表示したので、遊技者にとってスペシャルレア画像Ｒ１が表示可能な期間をチャンス背景画像から容易に認識することが可能となる。しかも、「低確電サポモード」が設定された場合にもチャンス背景画像を演出図柄遊技の画像の表示回数が「１００回」に到達するまで表示したので、「低確電サポモード」であってもスペシャルレア画像Ｒ１が表示されることに対する期待感を遊技者に持たせることが可能となる。

【０１３４】

[実施例２]

図２２の時短回数更新処理は主制御回路４０が図１１の時短回数更新処理に換えて実行するものであり、主制御回路４０はＳ２０１で現在の遊技状態が「確変超電サポモード」であるか否かを判断する。ここで「確変超電サポモード」であると判断した場合にはＳ４９で当否の判定結果が「大当り図柄３」での「大当り」であるか否かを判断し、「大当り図柄３」での「大当り」を判断した場合にはＳ５０で確変回数カウンタの値を「０」にリセットする。この確変回数カウンタの値は遊技状態が「高確電サポモード」から「高確超電サポモード」に昇格した場合にも「０」にリセットされるものであり、「高確超電サポモード」で「外れ」と判定された場合にはＳ５７で「１」が加算される。

【０１３５】

図２３の変動パターンテーブル処理は主制御回路４０が図１０の変動パターンテーブル処理に換えて実行するものであり、主制御回路４０は現在の遊技モードが「高確電サポモード」である場合にはＳ９１からＳ９３を経てＳ９２へ移行し、特図２変動パターンテーブル２から特図変動パターンを選択する。この主制御回路４０は現在の遊技状態が「低確電サポモード」である場合にはＳ９１からＳ９３を経てＳ９８へ移行し、特図２変動パターンテーブル１から特図変動パターンを選択する。この主制御回路４０は現在の遊技モードが「高確超電サポモード」である場合にはＳ９１からＳ９４へ移行し、当否の判定結果が大当りであるか否かを判断する。ここで当否の判定結果が大当りであると判断した場合にはＳ９５で大当り種別の判定結果が「大当り図柄１」であるか否かを判断する。ここで大当り種別の判定結果が「大当り図柄２」「大当り図柄３」であると判断した場合にはＳ９２へ移行し、特図２変動パターンテーブル２から変動パターンを選択する。

【０１３６】

主制御回路４０はＳ９５で大当り種別の判定結果が「大当り図柄１」であると判断した場合にはＳ９６へ移行し、確変回数カウンタの値が「４」以下であるか否かを判断する。ここで確変回数カウンタの値が「４」超であると判断した場合にはＳ９２で特図２変動パターンテーブル２から変動パターンを選択し、確変回数カウンタの値が「４」以下であると判断した場合にはＳ９７で特図１２変動パターンテーブルから特殊な変動パターン「Ｐ０００」を選択する。この場合には主制御回路４０からサブ制御回路６０に特殊な変動パターン「Ｐ０００」が送信され、サブ制御回路６０が特殊な変動パターン「Ｐ０００」を受信することに応じて今回の演出図柄遊技でスペシャルレア画像Ｒ１を表示する。即ち、スペシャルレア画像Ｒ１は下記〔１〕〔２〕の場合に表示される。

【０１３７】

〔１〕「高確時短モード」から「高確超時短モード」に昇格した場合には確変回数カウンタ

10

20

30

40

50

の値がリセットされる。この「高確超時短モード」が設定されたことを基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が「4回」以内の状態で大当たりと判定されたことに応じて「大当たり図柄1」が選択された場合には特図12変動パターンテーブルから「特図変動パターンP000」が選択されることに応じてスペシャルレア画像R1が表示される。

[2]「高確超時短モード」で「大当たり図柄3」での大当たりと判定された場合には確変回数カウンタの値がリセットされる。この「大当たり図柄3」での大当たりの判定を基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が「4回」以内の状態で大当たりと判定されたことに応じて「大当たり図柄1」が選択された場合には特図12変動パターンテーブルから「特図変動パターンP000」が選択されることに応じてスペシャルレア画像R1が表示される。即ち、スペシャルレア画像R1は高確超電サポモードが継続する大当たり遊技パターン1での大当たりを遊技者に確定的に予告するものである。

10

【0138】

上記実施例2によれば次の効果を奏する。

高確電サポ状態から高確超電サポ状態に移行したことを基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が「4回」以下の状態で大当たり遊技パターン1での大当たりと判定されたことに応じて高確超電サポ状態が継続する場合にスペシャルレア画像R1を表示したので、遊技者の目線でスペシャルレア画像R1が表示頻度の少ない稀な画像となる。しかも、高確超電サポ状態で大当たり遊技パターン2での大当たりと判定されことを基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が「4回」以下の状態で大当たり遊技パターン1での大当たりと判定されたことに応じて高確超電サポ状態が継続する場合にもスペシャルレア画像R1を表示した。このため、遊技者の目線での稀な画像の表示頻度が増えるので、遊技の趣向性が向上する。

20

【0139】

[実施例3]

9. スペシャルレア演出2

図24はスペシャルレア画像R2である。このスペシャルレア画像R2は左列の演出図柄と中列の演出図柄と右列の演出図柄のそれぞれのスクロール状態でカットイン表示されるものである(b参照)。このスペシャルレア画像R2はスペシャルレア演出2としてのみ表示される特殊な画像であり、演出図柄表示器28にはスペシャルレア画像R2と共に「残念 確変転落・・・」のアナウンス画像A4が表示される。このアナウンス画像A4は今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当たりの組合せとなることを「100%」の確率で遊技者に予告するものであり、大当たりとなることに応じて「高確時短モード」が降格することを「100%」の確率で遊技者に予告するものでもある。

30

【0140】

スペシャルレア画像R2およびアナウンス画像A4の表示開始から一定時間が経過した場合には3列の演出図柄のスクロール表示が互いに同時に停止されることに応じて3列の演出図柄が偶数の大当たりの組合せとなる(c参照)。これら3列の演出図柄が偶数の大当たりの組合せとなった場合にはスペシャルレア画像R2およびアナウンス画像A4が消去されることに応じて3列の演出図柄の組合せが確定したと遊技者に報知される。このスペシャルレア画像R2はサブ制御回路60が下記[1][2]の場合に表示するものである。

【0141】

40

[1]「通常遊技モード」で大当たりと判定されたことに応じて「大当たり図柄1」または「大当たり図柄3」が選択された場合には大当たり遊技の終了時に「高確時短モード」が設定され、確変回数カウンタの値がリセットされる。この「高確時短モード」が設定されたことを基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が「4回」以内の状態で大当たりと判定されたことに応じて「大当たり図柄1」が選択された場合には主制御回路40からサブ制御回路60に特殊な特図変動パターンP000が送信されることに応じてスペシャルレア画像R1が表示され、「大当たり図柄2」が選択された場合には主制御回路40からサブ制御回路60に特殊な別の特図変動パターンP000'が送信されることに応じてスペシャルレア画像R2が表示される。

[2]「高確時短モード」で遊技球の払出し個数が少ない大当たり遊技パターン2での大当たり

50

と判定された場合には確変回数カウンタの値がリセットされる。この大当りの判定を基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が「4回」以内の状態で大当たりと判定されたことに応じて「大当たり図柄1」が選択された場合には主制御回路40からサブ制御回路60に特殊な特図変動パターンP000が送信されることに応じてスペシャルレア画像R1が表示され、「大当たり図柄2」が選択された場合には主制御回路40からサブ制御回路60に特殊な別の特図変動パターンP000'が送信されることに応じてスペシャルレア画像R2が表示される。

【0142】

上記実施例3によれば次の効果を奏する。

通常確率状態から高確率状態に移行したことを基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が「4回」以下の状態で大当たりと判定されたことに応じて高確率状態が転落する場合にスペシャルレア画像R2を表示したので、遊技者の目線でスペシャルレア画像R2が表示頻度の少ない稀な画像となる。しかも、高確率状態で大当たり遊技パターン2での大当たりと判定されことを基準に図柄遊技の画像の表示回数が「4回」以下の状態で大当たりと判定されたことに応じて高確率状態が転落する場合にもスペシャルレア画像R2を表示した。このため、遊技者の目線での稀な画像の表示頻度が増えるので、遊技の趣向性が向上する。

上記実施例3においては、通常確率状態から高確率状態に移行したことを基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が「4回」以下の状態で大当たりと判定されたことに応じて高確率状態が転落する場合にスペシャルレア画像R2を表示し、高確率状態で大当たり遊技パターン2での大当たりと判定されことを基準に図柄遊技の画像の表示回数が「4回」以下の状態で大当たりと判定されたことに応じて高確率状態が転落する場合にはスペシャルレア画像R2とは別のスペシャルレア画像を表示しても良い。この別のスペシャルレア画像は遊技者にスペシャルレア画像R2を想起させるものであり、例えばスペシャルレア画像R2とは色彩が異なるものである。

【0143】

【実施例4】

サブ制御回路60は通常遊技モードで「大当たり図柄1」または「大当たり図柄3」が選択され、大当たり遊技の終了時に高確電サポモードが設定された場合には図21のS122でRAMの特図2先読み領域1～4のいずれかに特図2先読みデータとして「大当たり図柄1」の先読み結果が格納されているか否かを判断する。ここで特図2先読み領域1～4のいずれかに「大当たり図柄1」の先読み結果が格納されていると判断した場合には「大当たり図柄1」の先読み結果に対応する雲画像Cの色彩を現在の通常色から金色の予告色に変更する。図25(a)は4回目の演出図柄遊技に対応する特図2先読み領域1に「大当たり図柄1」の先読み結果が格納されている場合を例示するものである。この場合には左から4番目の雲画像Cの色彩が通常色から予告色に変更される。

【0144】

サブ制御回路60は高確電サポモードで大当たり遊技パターン2での大当たり遊技が終了した場合には図21のS122でRAMの特図2先読み領域1～4のいずれかに特図2先読みデータとして「大当たり図柄1」の先読み結果が格納されているか否かを判断する。ここで特図2先読み領域1～4のいずれかに「大当たり図柄1」の先読み結果が格納されていると判断した場合には「大当たり図柄1」の先読み結果に対応する雲画像Cの色彩を通常色から予告色に変更する。図25(b)は2回目の演出図柄遊技に対応する特図2先読み領域3に「大当たり図柄1」の先読み結果が格納されている場合を例示するものである。この場合には左から2番目の雲画像Cの色彩が通常色から予告色に変更される。

【0145】

サブ制御回路60は雲画像Cの色彩を予告色に変更した場合には予告色の雲画像Cに対応する大当りの演出図柄遊技でスペシャルレア画像R1およびアナウンス画像A3を表示し、高確電サポモードが転落することなく3列の演出図柄が大当りの組合せとなること遊技者に予告する。図25(a)で右端の雲画像Cが予告色で表示された場合には4回目の演出図柄遊技でスペシャルレア画像R1およびアナウンス画像A3が表示され(c参照)、

3列の演出図柄が奇数の大当りの組合せとなる（d参照）。図25（b）で左から2番目の雲画像Cが予告色で表示された場合には2回目の演出図柄遊技でスペシャルレア画像R1およびアナウンス画像A3が表示され（c参照）、3列の演出図柄が奇数の大当りの組合せとなる（d参照）。

【0146】

上記実施例4によれば次の効果を奏する。

通常確率状態から高確率状態に移行したことを基準とする4回以内の特図2遊技で大当りと判定されることに応じて高確率状態が継続すると先読みされた場合および高確率状態で大当り遊技パターン2での大当りと判定されことを基準とする4回以内の特図2遊技で大当りと判定されることに応じて高確率状態が継続すると先読みされた場合のそれぞれには雲画像Cの色彩を予告色に変更することに依拠して大当りの発生および高確率状態の継続を予告した。このため、演出図柄遊技でスペシャルレア画像R1が表示されることが遊技者に事前に予告されるので、スペシャルレア画像R1が表示されることに対する遊技者の期待感を事前に高めることが可能となる。

10

【0147】

[実施例5]

図26は先読み予告画像R3を示すものである。この先読み予告画像R3は通常遊技モードから高確電サポモードに移行した時点で特図2先読み領域1～4のいずれかに「大当り図柄1」の先読み結果が格納されている場合および高確電サポモードで大当り遊技パターン2での大当り遊技が終了した時点で特図2先読み領域1～4のいずれかに「大当り図柄1」の先読み結果が格納されている場合のそれぞれにサブ制御回路60が表示するものであり、4回以内の演出図柄遊技のいずれかでスペシャルレア画像R1およびアナウンス画像A3が表示され、3列の演出図柄が奇数の大当りの組合せとなることに依拠して高確電サポモードが継続すると予告するものである。

20

【0148】

上記実施例5によれば次の効果を奏する。

通常確率状態から高確率状態に移行したことを基準とする4回以内の特図2遊技で大当りと判定されることに依拠して高確率状態が継続すると先読みされた場合および高確率状態で遊技球の払出し個数が少ない大当りと判定されことを基準とする4回以内の特図2遊技で大当りと判定されることに依拠して高確率状態が継続すると先読みされた場合のそれぞれには先読み予告画像R3を表示することに依拠して保留状態の演出図柄遊技のいずれかでの大当りの発生および高確率状態の継続を予告した。このため、演出図柄遊技でスペシャルレア画像R1が表示されることが遊技者に事前に予告されるので、スペシャルレア画像R1が表示されることに対する遊技者の期待感を事前に高めることが可能となる。

30

上記実施例4および5においては、スペシャルレア画像R1およびアナウンス画像A3を表示しない構成としても良い。

【0149】

[実施例6]

図27はスペシャルレア画像R4を示すものである。このスペシャルレア画像R4はサブ制御回路60がスペシャルレア画像R1に換えて表示するものであり、下記[1]～[4]の点で遊技者にスペシャルレア画像R1を想起させるスペシャルレア画像R1に類似する画像である。このスペシャルレア画像R4は第2の予告画像に相当する。

40

[1]「確変継続確定！！」のアナウンス画像A3と共に表示される点。

[2]スペシャルレア画像R1と共通の表示領域E4内に表示される点。

[3]スペシャルレア画像R1と共通の3列の演出図柄のスクロール状態で表示される点。

[4]スペシャルレア画像R1と共通のVサインのポーズで表示される点。

【0150】

上記実施例1～6においては、大当りを0%超で且つ100%未満の確率で非確定的に予告する大当り予告演出としてレア画像Rの表示とスペシャルレア画像R1の表示とスペシャルレア画像R2の表示と雲画像Cの予告色での表示と先読み予告画像R3の表示とスペ

50

シャルレア画像R4の表示を行っても良い。

上記実施例1～6においては、通常遊技モードから高確時短モードへの昇格に加えて低確時短モードから高確時短モードへの昇格を基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が「4回」以内であることを条件にスペシャルレア画像R1等を表示しても良く、要は大当りの判定確率が通常値から高値に切換えられたことを基準に演出図柄遊技の画像の表示回数が所定値以内であることを条件にスペシャルレア画像R1等を表示すれば良い。

【0151】

上記実施例1～6においては、スペシャルレア画像R1等を表示することに換えてLED等の光源を点滅またはスピーカから効果音を出力しても良い。

上記実施例1～6においては、大当り図柄3が選択された場合に大入賞口19を遊技球が入球不能な態様で開閉しても良く、要は大当り図柄3が選択された場合には大入賞口19を遊技球の払出し個数が少となる態様で開閉すれば良い。この遊技球の払出し個数が少となる態様は遊技球の払出し個数が零の態様も含む。

上記実施例1～6においては、「高確電サポモード」で小当りが判定された場合に確変回数カウンタの値をリセットしても良い。この構成の場合には「高確電サポモード」で小当りと判定されたことを基準に「4回」以内の演出図柄遊技の画像が表示される間に大当り図柄1での大当りと判定された場合にスペシャルレア画像R1等が表示され、「高確電サポモード」が降格することなく大当りが発生することが遊技者に確定的に予告される。この場合には「小当り遊技」が少態様の特別遊技に相当し、小当りが当りに相当する。

上記実施例1～6においては、通常遊技モードで大当りと判定されたことに応じて電サポ状態が設定されたことを基準に設定回数の演出図柄遊技が行われるまでスペシャルレア演出R1等の画像を表示可能としても良い。この構成の場合には電サポ状態が有利状態に相当し、非電サポ状態が不利状態に相当する。

上記実施例1～6においては、遊技球が第2始動口23に入球した場合の小当り確率を第1始動口18に入球した場合の小当り確率に比べて高く設定し、小当りと判定された場合には遊技球が大入賞口19に入球することを許容する態様で小当り遊技を行い、小当り遊技中には大入賞口19のV入賞口を開放することに応じて遊技球がV入賞口に入球することを許容しても良い。この構成の場合には遊技球が小当り遊技中にV入賞口に入球することに応じて大当りと判定し、大当りと判定することに応じて当該小当り遊技を大当り遊技パターン1または2等の大当り遊技に発展させると良い。要するにパチンコ遊技機として確変機に換えて1種2種混合機を用いても良い。この構成の場合には電サポ状態が有利状態に相当し、非電サポ状態が不利状態に相当する。

【0152】

上記実施例1ないし6には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明1-1～1-10]が記載されている。遊技機には遊技球が始動領域に入球した場合に当否を判定し、当否を判定した場合に図柄遊技の画像を表示することで当否の判定結果を遊技者に報知する構成のものがある。この図柄遊技の画像は識別図柄を変動状態を表示した後に変動停止状態を表示するものであり、遊技者には当否の判定結果が識別図柄の変動停止状態での態様によって報知される（特開2016-073869公報参照）。この遊技機には図柄遊技の画像で識別図柄の態様が確定する前に予告演出を行う構成のものがある。この予告演出は図柄遊技の画像で当りと報知されることに対する信頼度を遊技者に示唆するだけのものであり、趣向性の点で改善の余地が残されている。

【0153】

[参考発明1-1]

始動条件が成立した場合に当否を判定する当否判定手段と、

遊技球を遊技者に払出すための特別遊技を当りと判定された場合に行うものであって、当該特別遊技を遊技球の払出し個数が相対的に少となる少態様または相対的に多となる多態様で行う特別遊技手段と、

当りと判定されたことに応じて遊技状態を設定するものであって、当該遊技状態として遊技者に有利な有利状態および当該有利状態に比べて遊技者に不利な不利状態を設定する

ことが可能な遊技状態設定手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像で当りが報知されると遊技者に確定的または非確定的に予告する予告演出を行うものであって、遊技状態が不利状態から有利状態に切換えられた場合には所定条件が成立するまで当該予告演出として特殊演出を行うことが可能な予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は、当りと判定されたことに応じて特別遊技が少態様で行われた場合にも前記所定条件が成立するまで前記予告演出として前記特殊演出を行うことが可能なものであることを特徴とする遊技機。

実施例の遊技球が第1始動口18または第2始動口23に入球した場合は始動条件が成立した場合に相当し、大当り遊技パターン2での大当り遊技は少態様の特別遊技に相当し、大当り遊技パターン1での大当り遊技は多態様の特別遊技に相当し、主制御回路40は特別遊技手段および遊技状態設定手段に相当し、高確率状態は有利状態に相当し、通常確率状態は不利状態に相当し、スペシャルリーチ演出は予告演出に相当し、スペシャルレア画像R1とスペシャルレア画像R2と先読み予告画像R3と予告色の雲画像Cとスペシャルレア画像R4のそれぞれの表示は特殊演出に相当し、「4回」の演出図柄遊技の開始は所定条件の成立に相当する。

上記手段によれば、当りと判定されたことに応じて遊技状態が不利状態から有利状態に切換えられた場合には所定条件が成立するまで特殊演出が実行可能とされる。この特殊演出は遊技者に当りを確定的または非確定的に予告するものであり、特別遊技が少態様で行われた場合にも所定条件が成立するまでは特殊演出が実行可能とされる。このため、遊技者の目線では特別遊技での遊技球の払出し個数が少なかったにも拘わらず有利状態であると期待することができるので、予告演出の趣向性が向上する。

【0154】

[参考発明1-2]

演出モードを設定する演出モード設定手段を備え、

前記図柄遊技手段は、図柄遊技の画像を演出モードの設定結果に応じた態様で表示するものであり、

前記演出モード設定手段は、前記特殊演出が実行可能な期間内には所定の演出モードを設定することを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

実施例のノーマルモードとチャンスモードとスピードモードと超スピードモードのそれぞれは演出モードに相当し、チャンスモードは所定の演出モードに相当する。

上記手段によれば、遊技者の目線で図柄遊技の画像が所定の演出モードに応じた態様で表示されている状態では特殊演出が実行可能とされるので、特殊演出が発生可能な期間を容易に認識することが可能となる。

【0155】

[参考発明1-3]

前記遊技状態設定手段は、当りと判定されたことに応じて特別遊技が少態様で行われた場合および多態様で行われた場合のそれぞれで当りの判定確率を高値に設定することが可能なものであり、

前記予告演出手段は、多態様の特別遊技が行われたことに応じて当りの判定確率が通常値から高値に切換えられた場合および少態様の特別遊技が行われたことに応じて当りの判定確率が通常値から高値に切換えられた場合のそれぞれで前記所定条件が成立するまで前記特殊演出を行うことが可能なものであることを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、遊技者にとって特別遊技の態様に拘わらず特殊演出の発生を認識することに応じて現在の当りの判定確率が高値であると認識することが可能となる。

【0156】

[参考発明1-4]

前記遊技状態設定手段は、当りと判定された場合に有利状態として当りの判定確率が高い高確率状態を設定するものであって、不利状態として当りの判定確率が通常の通常確率

状態を設定するものであり、

前記予告演出手段は、高確率状態で当りと判定されたことに応じて当該状態が継続することを条件に前記特殊演出を行うことを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、遊技者の目線では高確率状態で特殊演出が発生した場合に高確率状態の継続を認識することができるので、大量の出玉を期待しながら遊技を安心して継続することができる。

【0157】

[参考発明1-5]

前記遊技状態設定手段は、当りと判定された場合に当りの判定確率を高値または通常値に設定するものであり、

前記予告演出手段は、当りの判定確率が通常値から高値に切換えられたことを基準に図柄遊技の画像の表示回数が閾値以下の状態で当りと判定されたことに応じて当りの判定確率が高値である高確率状態が継続する場合に前記特殊演出を行うものであって、当該高確率状態で当りと判定されたことに応じて少額様の特別遊技が実行されたことを基準に図柄遊技の画像の表示回数が当該閾値以下の状態で当りと判定されたことに応じて当該高確率状態が継続する場合にも前記特殊演出を行うことを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

実施例の最大保留回数「4」は閾値に相当する。

上記手段によれば、通常確率状態から高確率状態に移行したことを基準に図柄遊技の画像の表示回数が閾値以下の状態で当りと判定されたことに応じて高確率状態が継続する場合に特殊演出が行われるので、遊技者の目線で特殊演出が発生頻度の少ない稀な演出となる。しかも、高確率状態で少額様の当りと判定されことを基準に図柄遊技の画像の表示回数が閾値以下の状態で当りと判定されたことに応じて高確率状態が継続する場合にも特殊演出が行われる。このため、遊技者の目線での稀な演出の発生頻度が増えるので、遊技の趣向性が向上する。

【0158】

[参考発明1-6]

前記当否判定手段は、前記閾値と同一の上限値を限度に当否の判定処理の実行を保留することができる可能なものであり、

前記図柄遊技手段は、前記当否判定手段が保留している当否の判定処理回数を表示することを特徴とする[参考発明1-5]に記載の遊技機。

実施例の保留回数「4」は上限値に相当する。

上記手段によれば、高確率状態が通常確率状態に降格することなく所謂連荘が発生する場合に特殊演出が実行されるので、遊技者の目線での予告画像の貴重性を高めることができる。

【0159】

[参考発明1-7]

始動条件が成立した場合に大当りと小当りと外れのいずれであるかを判定する当否判定手段と、

遊技球を遊技者に払出するための特別遊技を行うものであって、大当りと判定された場合には当該特別遊技を大当りの態様で行い、小当りと判定された場合には当該特別遊技を小当りの態様で行う特別遊技手段と、

大当りと判定されたことを条件に前記当否判定手段の大当りの判定確率を高値または通常値に設定するものであって、小当りと判定された場合には当該判定確率を現在値に維持する確率設定手段と、

前記当否判定手段の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像で大当りが報知されることを遊技者に事前に予告する予告画像を表示する予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は、大当りの判定確率が通常値に設定された通常確率状態で大当りと

10

20

30

40

50

判定されたことに応じて大当りの判定確率が高値に設定されたことを条件に前記予告画像として第1の予告画像を表示するものであって、大当りの判定確率が高値に設定された高確率状態で小当りと判定されたことを条件に当該第1の予告画像または当該第1の予告画像を遊技者に想起させる第2の予告画像を前記予告画像として表示することを特徴とする遊技機。

実施例の遊技球が第1始動口18または第2始動口23に入球した場合は始動条件が成立した場合に相当し、大当り遊技パターン1の大当り遊技は大当りの態様の特別遊技に相当し、小当り遊技は小当りの態様の特別遊技に相当し、スペシャルレア画像R1は第1の予告画像に相当し、スペシャルレア画像R4は第2の予告画像に相当する。

上記手段によれば、通常確率状態で大当りと判定されたことに応じて大当りの判定確率が高値に設定されたことを条件として第1の予告画像が表示される。この第1の予告画像は遊技者に大当りを事前に予告するものであり、高確率状態で小当りと判定されたことを条件としては第1の予告画像または第2の予告画像が表示される。この第2の予告画像は第1の予告画像を遊技者に想起させるものであり、遊技者の目線では特別遊技での遊技球の払出し個数が少ないにも拘わらず高確率状態の継続を期待することができるので、遊技の趣向性が向上する。

【0160】

[参考発明1-8]

始動条件が成立した場合に大当りと小当りと外れのいずれであるかを判定する当否判定手段と、

大当りまたは小当りと判定された場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

大当りと判定されたことを条件に遊技者に有利な遊技モードを設定するものであって、当該有利な遊技モードで所定の昇格条件が成立した場合に当該有利な遊技モードを遊技者に更に有利な遊技モードに昇格させる遊技モード設定手段と、

前記当否判定手段の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像で大当りが報知されることを遊技者に事前に予告する予告画像を表示する予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は、遊技者に有利な遊技モードから更に有利な遊技モードに昇格したことを基準とする図柄遊技の画像の表示回数が閾値以下の状態で大当りと判定されたことに応じて更に有利な遊技モードが維持される場合には前記予告画像として第1の予告画像を表示するものであって、更に有利な遊技モードで小当りと判定されたことを基準とする図柄遊技の画像の表示回数が前記閾値以下の状態で大当りと判定されたことに応じて更に有利な遊技モードが維持される場合には前記予告画像として第1の予告画像または第1の予告画像を遊技者に想起させる第2の予告画像を表示することを特徴とする遊技機。

実施例の高確時短モードは遊技者に有利な遊技モードに相当し、高確超時短モードは遊技者に更に有利な遊技モードに相当する。

【0161】

[参考発明1-9]

始動条件が成立した場合に大当りと小当りと外れのいずれであるかを判定する当否判定手段と、

遊技球を遊技者に払出すための特別遊技を行うものであって、大当りと判定された場合には当該特別遊技を大当りの態様で行い、小当りと判定された場合には当該特別遊技を大当りの態様に比べて少数個の遊技球を遊技者に払出す小当りの態様で行う特別遊技手段と、

大当りと判定されたことを条件に前記当否判定手段の大当りの判定確率を高値または通常値に設定するものであって、小当りと判定された場合には当該判定確率を現在値に維持する確率設定手段と、

前記当否判定手段の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手

10

20

30

40

50

段と、

図柄遊技の画像で大当りが報知されることを遊技者に事前に予告する予告画像を表示する予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は、大当りの判定確率が通常値である通常確率状態から高値である高確率状態に切換えられたことを基準に図柄遊技の画像の表示回数が閾値以下の状態で大当りと判定されたことに応じて高確率状態が転落する場合に前記予告画像として第1の予告画像を表示するものであって、高確率状態で小当りと判定されたことを基準に図柄遊技の画像の表示回数が前記閾値以下の状態で大当りと判定されたことに応じて高確率状態が転落する場合に当該第1の予告画像または当該第1の予告画像を遊技者に想起させる第2の予告画像を前記予告画像として表示することを特徴とする遊技機。

10

実施例のスペシャルレア画像R2は第1の予告画像に相当する。

【0162】

[参考発明1-10]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当りと判定されたことに応じて遊技状態を設定するものであって、当該遊技状態として遊技者に有利な有利状態および当該有利状態に比べて遊技者に不利な不利状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像で当りが報知されることを遊技者に事前に予告する複数の予告画像のいずれかを図柄遊技の画像の表示中に表示する予告演出手段を備え、

20

前記予告演出手段は、最後に当りと判定されたこと基準とする図柄遊技の画像の表示回数が閾値以下の状態で当りと判定されたことに応じて有利状態が設定されることを条件に前記複数の予告画像のいずれとも異なる特別画像を前記予告画像として表示することを特徴とする遊技機。

実施例の高確率状態は有利状態に相当し、通常確率状態は不利状態に相当し、主制御回路40は遊技状態設定手段に相当し、バトル画像BL1～BL4は予告画像に相当し、スペシャルレア画像R1とレア画像Rとスペシャルレア画像R4は特別画像に相当する。

上記手段によれば、最後に当りと判定されたこと基準とする図柄遊技の画像の表示回数が閾値以下の状態で当りと判定されたことに応じて有利状態が設定されることを条件として特別画像が表示される。この特別画像は遊技者に大当りを事前に予告するものであり、遊技者の目線では特別画像を視認することに応じて有利状態を期待することができるので、遊技の趣向性が向上する。

30

【0163】

[実施例7]

図28(d)はリトライ演出RT1の画像を説明するものである。このリトライ演出RT1の画像は弓道着を身にまとった女性のシルエットWが弓で敵の恐竜D1と格闘する内容に設定されたものであり、リトライ演出RT1の画像には勝利の結末の1種類のみが設定されている。この勝利の結末画像は女性のシルエットWが勝利したことを示唆するものであり、バトル画像BL1～BL4の勝利の結末画像と同一の画像である(f参照)。このリトライ演出RT1の画像は3列の演出図柄が100%の確率で奇数の大当りの組合せになると予告するものであり、「高確電サポモード」が設定されると遊技者に確定的に示唆するものである。

40

【0164】

図28(e)はリトライ演出RT2の画像を説明するものである。このリトライ演出RT2の画像はボクシングのグローブを手に嵌めた女性のシルエットWが敵の恐竜D1と格闘する内容に設定されたものである。このリトライ演出RT2の画像には勝利の結末の1種類のみが設定されている。この勝利の結末画像は女性のシルエットWが勝利したことを示唆するものであり、バトル画像BL1～BL4の勝利の結末画像と同一の画像である(f参照)。このリトライ演出RT2の画像は3列の演出図柄が100%の確率で奇数の大当りの組

50

合せになると予告するものであり、「高確電サポモード」が設定されると遊技者に確定的に示唆するものである。このリトライ演出RT2の画像はリトライ演出RT1の画像とは異なる演出内容に設定されたものであり、リトライ演出RT1の画像に比べて長い表示時間に設定されたものである。

【0165】

リトライ演出RT1の画像およびリトライ演出RT2の画像のそれぞれはサブ制御回路60が主制御回路40からの「特図変動パターンP0000」を受信した場合に演出図柄表示器28に表示するものであり、やり直し演出に相当する。この「特図変動パターンP0000」は、図29(a)に示すように、「特図変動パターンP000」に換えて特図12変動パターンテーブルに記録されたものであり、「特図変動パターンP0000」には全ての特図変動パターンのうちで最長の変動表示時間が割付けられている。これらリトライ演出RT1の画像およびリトライ演出RT2の画像のそれぞれは実施例1～6のスペシャルレア演出1の画像に換えて表示されるものであり、リトライ演出RT1の画像は下記[1]の場合に表示され、リトライ演出RT2の画像は下記[2]の場合に表示される。

【0166】

[1]「通常遊技モード」から「高確時短モード」に移行したことを基準に「小当り」および「大当り」といずれも判定されることなく5回の「外れ」が判定される前に大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄1」が選択された場合には特図12変動パターンテーブルから「特図変動パターンP0000」が選択されることに応じてリトライ演出RT1の画像が表示される。即ち、リトライ演出RT1の画像は所謂連荘の発生を遊技者に予告するものである。

[2]「高確時短モード」で「大当り図柄3」での大当りと判定されたことを基準に「小当り」および「大当り」といずれも判定されることなく5回の「外れ」が判定される前に大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄1」が選択された場合には特図12変動パターンテーブルから「特図変動パターンP0000」が選択されることに応じてリトライ演出RT2の画像が表示される。即ち、リトライ演出RT2の画像は所謂連荘の発生を遊技者に予告するものである。

【0167】

図29(b)(c)は「特図変動パターンP0000」が選択された場合の演出図柄遊技の流れである。この場合には3列の演出図柄のスクロール表示が開始された後に左列の演出図柄のスクロール表示および右列の演出図柄のスクロール表示が順に停止されることに応じて3列の演出図柄がリーチ状態になる(図28(a)参照)。このリーチ状態は「高確電サポモード」を遊技者に示唆する奇数で発生するものであり、3列の演出図柄がリーチ状態となった場合には中列の演出図柄のスクロール速度が低下し、中列の演出図柄の低速スクロール状態で3列の演出図柄が消去される。これら3列の演出図柄が消去された場合にはバトル画像BL1が表示開始される(図28(b)参照)。このバトル画像BL1は100%の確率で敗北の結末となるものであり、バトル画像BL1が敗北の結末画像で終了した後は3列の演出図柄が奇数の外れリーチの組合せで敗北の結末画像の前に重ねて静止表示される(図28(c)参照)。

【0168】

3列の演出図柄の外れリーチの組合せでの静止表示が開始された場合には、図29(b)(c)に示すように、インターバル期間D1が開始され、インターバル期間D1内には敗北の結末画像および外れリーチの組合せの3列の演出図柄が継続的に静止表示される。このインターバル期間D1が終了した場合にはリトライ演出RT1の画像およびリトライ演出RT2の画像のいずれかが表示開始される。これらリトライ演出RT1の画像およびリトライ演出RT2の画像のそれぞれは必ず勝利の結末画像で終了するものであり、リトライ演出RT1の画像およびリトライ演出RT2の画像のそれぞれが勝利の結末画像で終了した後は3列の演出図柄が奇数の大当りの組合せで勝利の結末画像の前に重ねて継続的に静止表示される。これら3列の演出図柄の大当りの組合せでの静止表示が開始された場合には、図29(b)(c)に示すように、インターバル期間D2が開始され、インターバル期間

D2内には勝利の結末画像および大当りの組合せの3列の演出図柄が継続的に表示される。

【0169】

図30のインターバル期間処理はサブ制御回路60が主制御回路40からの特図変動パターン「P0000」を受信した場合に起動するものであり、サブ制御回路60はS301で今回の「大当り図柄1」での大当りの判定が「高確電サポモード」での最後の「大当り図柄3」での大当りの判定から4回以内にされたものであるか否か（上記[2]に該当するか否か）を判断する。ここで今回の連荘が「高確電サポモード」での最後の「大当り図柄3」での大当りを基準とするものである場合にはS302でインターバル期間D1に標準値L1を設定し、S303でインターバル期間D2に標準値L2を設定する。このサブ制御回路60は今回の「大当り図柄1」での大当りの判定が通常遊技モードから高確時短モードへの移行を基準に4回以内にされたものである（上記[1]に該当する）場合にはS301からS304へ移行し、インターバル期間D1に短値（ $L1 - \alpha$ ）を設定し、S305でインターバル期間D2に標準値L2を設定する。これらインターバル期間D1の相違はリトライ演出RT1の画像の表示時間およびリトライ演出RT2の画像の表示時間（＜リトライ演出RT1の画像の表示時間）間の差異を相殺するものであり、特図変動パターン「P0000」の受信時にはリトライ演出RT1の画像およびリトライ演出RT2の画像のいずれが表示される場合にも演出図柄遊技が共通の変動表示時間で終了する。

10

【0170】

即ち、今回の「高確電サポモード」での連荘が「大当り図柄3」での大当りを基準とするものである場合にはインターバル期間D1およびインターバル期間D2のそれぞれに標準値が設定され、演出図柄遊技で3列の演出図柄が外れリーチの組合せで表示開始されたことを基準に標準値のインターバル期間D1が経過した時点でリトライ演出RT1の画像が表示開始され、3列の演出図柄が大当りの組合せで表示開始されたことを基準に標準値のインターバル期間D2が経過した時点で演出図柄遊技が終了する。この演出パターンをリトライ演出パターン1と称する。今回の「高確電サポモード」での連荘が「通常遊技モード」から「高確電サポモード」への移行を基準とするものである場合にはインターバル期間D1に短値が設定され、インターバル期間D2に標準値が設定される。そして、演出図柄遊技で3列の演出図柄が外れリーチの組合せで表示開始されたことを基準に短値のインターバル期間D1が経過した時点でリトライ演出RT1とは異なる長い演出内容のリトライ演出RT2の画像が表示開始され、3列の演出図柄が大当りの組合せで表示開始されたことを基準に標準値のインターバル期間D2が経過した時点で演出図柄遊技が終了する。この演出パターンをリトライ演出パターン2と称する。

20

30

【0171】

図31はサブ制御回路60が外れ用の「特図変動パターンPH01」を受信した場合に表示する敗北の結末のバトル画像BL1の流れを説明するものであり、敗北の結末のバトル画像BL1にはインターバル期間D0が設定されている。このインターバル期間D0は特図変動パターンPH01の受信時にバトル画像BL1が敗北の結末画像で終了した後に3列の演出図柄が敗北の結末画像の前に重ねて外れリーチの組合せで表示開始されたことを始期とする時間であり、演出図柄遊技はインターバル期間D0が経過した場合に終了する。このインターバル期間D0は一定値に設定されたものであり、リトライ演出パターン1およびリトライ演出パターン2のそれぞれでのインターバル期間D1はインターバル期間D0に比べて長く設定されたものであり、インターバル期間D1は非標準時間に相当し、インターバル期間D0は標準時間および所定時間に相当する。

40

【0172】

上記実施例7によれば次の効果を奏する。

演出図柄遊技の画像で3列の演出図柄が外れリーチの組合せとなってから可変的なインターバル期間D1が経過した場合にリトライ演出RT1の画像またはリトライ演出RT2の画像を表示開始した。このため、リトライ演出RT1の画像またはリトライ演出RT2の画像の表示開始タイミングが遊技者の目線で分り難くなるので、リトライ演出RT1の画像ま

50

たはリトライ演出RT2の画像が開始開始された場合に遊技者が感じる意外感が高まる。しかも、リトライ演出RT1の画像またはリトライ演出RT2の画像が表示開始された場合には3列の演出図柄が確定的に大当りの組合せとなるので、総じて遊技の趣向性が向上する。

バトル画像BL1を敗北の結末画像で終えた後に3列の演出図柄を外れリーチの組合せとし、3列の演出図柄を外れリーチの組合せとしてから可変的なインターバル期間D1が経過した場合にリトライ演出RT1の画像またはリトライ演出RT2の画像を表示開始した。このため、遊技者の目線では3列の演出図柄の組合せが外れリーチで確定したとの印象が強まった状態でリトライ演出RT1またはリトライ演出RT2の画像が不意に表示開始された後に3列の演出図柄が大当りの組合せとなるので、遊技の趣向性が向上する。

10

【0173】

3列の演出図柄が外れリーチの組合せとなってからバトル画像BL1でのインターバル期間D0に比べて長い可変的なインターバル期間D1が経過した場合にリトライ演出RT1の画像またはリトライ演出RT2の画像を表示開始した。このため、遊技者の目線では3列の演出図柄の組合せが外れリーチで確定したとの印象が一層強まった状態でリトライ演出RT1またはリトライ演出RT2の画像が不意に表示開始された後に3列の演出図柄が大当りの組合せとなるので、遊技の趣向性が向上する。

3列の演出図柄を外れリーチの組合せとしてから可変的なインターバル期間D1の経過後にリトライ演出RT1の画像またはリトライ演出RT2の画像を表示開始し、リトライ演出RT1の画像の表示およびリトライ演出RT2の画像の表示のそれぞれを演出内容に応じた相互に異なる所要時間の経過後に終えたので、遊技の趣向性が向上する。

20

「高確電サポモード」での連荘が「大当り図柄3」での大当りを基準とするものである場合にはインターバル期間D1に標準値を設定し、「通常遊技モード」から「高確電サポモード」への移行を基準とするものである場合にはインターバル期間D1に短値を設定したので、遊技者がインターバル期間D1の長短から今回の連荘の発生原因を知ることができる。

【0174】

上記実施例7においては、3列の演出図柄を外れリーチの組合せで表示開始してから可変的なインターバル期間D1が経過した時点でリトライ演出RT1の画像のみを表示開始しても良い。即ち、リトライ演出RT2の画像を廃止しても良い。

30

上記実施例7においては、リトライ演出RT1のインターバル期間D1およびリトライ演出RT2のインターバル期間D1のそれぞれを外れのバトル画像BL1でのインターバル期間D0に比べて短く設定し、3列の演出図柄の組合せが外れリーチで確定したと遊技者が確信を強める前にリトライ演出RT1の画像またはリトライ演出RT2の画像を表示開始することに応じて3列の演出図柄を大当りの組合せとしても良い。

上記実施例7においては、リトライ演出RT1のインターバル期間D1およびリトライ演出RT2のインターバル期間D1の一方を外れのバトル画像BL1でのインターバル期間D0に比べて短く設定し、他方を長く設定しても良い。

上記実施例7においては、リトライ演出RT1の画像の信頼度およびリトライ演出RT2の画像の信頼度間を相違させても良い。

40

上記実施例7においては、大当りを非確定的に予告する画像としてリトライ演出RT1の画像およびリトライ演出RT2の画像のそれぞれを表示しても良い。この構成の場合にはリトライ演出RT1の画像およびリトライ演出RT2の画像のそれぞれの信頼度をバトル画像BL1の信頼度に比べて高く設定することが好ましい。

【0175】

[実施例8]

図32(a)の特図2変動パターンテーブル1は図6(b)の特図2変動パターンテーブル1に換えて主制御回路40に格納されたものである。この図32(a)の特図2変動パターンテーブル1には大当り用としてリトライ演出RT1用の「特図変動パターンP0000」が設定されており、主制御回路40は「高確電サポモード」で大当りと判定した場合

50

には「特図変動パターンP0000」を設定確率で選択する。この主制御回路40は「特図変動パターンP0000」を選択した場合にはサブ制御回路60には「特図変動パターンP0000」を送信し、サブ制御回路60は「特図変動パターンP0000」を受信した場合には演出図柄遊技で外れの結末のバトル画像BL1を表示した後にリトライ演出RT1の画像を表示する。即ち、リトライ演出RT2の画像は廃止されている。

【0176】

図32(b)のインターバル期間処理はサブ制御回路60が「特図変動パターンP0000」を受信することに応じて起動するものであり、サブ制御回路60はS311で電サポ状態の継続回数を閾値「50」と比較する。この電サポ状態の継続回数はサブ制御回路60が主制御回路40からの時短回数コマンドから判断するものであり、サブ制御回路60は電サポ状態の継続回数が「50回以下」とであると判断した場合にはS302でインターバル期間D1に標準値を設定し、S303でインターバル期間D2に標準値を設定する。このサブ制御回路60は電サポ状態の継続回数が「50回」超であると判断した場合にはS304でインターバル期間D1に短値を設定し、S305でインターバル期間D2に長値を設定する。即ち、「高確電サポモード」で前回に大当たりと判定されたことを基準に閾値以下の回数の特図2遊技で大当たりと判定された場合に標準値のインターバル期間D1が設定され、閾値超の回数の特図2遊技で大当たりと判定された場合には短値のインターバル期間D1が設定される。このため、遊技者の目線で前回の大当たりから今回の大当たりまでの遊技回数の多さをインターバル期間D1の長短から判別することができる。

上記実施例8においては、リトライ演出RT1の画像に対して相互に異なるN(2以上の整数)種の信頼度を設定しても良い。この構成の場合にはリトライ演出RT1の信頼度が高くなる程に長いインターバル期間D1を設定し、遊技者にインターバル期間D1の長さに応じてリトライ演出RT1の信頼度を示唆することが好ましい。

【0177】

上記実施例7～8には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明2-1～2-6]が記載されている。遊技機には遊技球が始動領域に入球した場合に当否を判定し、当否を判定した場合に図柄遊技の画像を表示することで当否の判定結果を遊技者に報知する構成のものがある。この図柄遊技の画像は識別図柄を変動状態で表示した後に変動停止状態で表示するものであり、遊技者には当否の判定結果が識別図柄の変動停止状態での態様によって報知される(特開2016-073869公報参照)。この遊技機には図柄遊技の画像で識別図柄の態様が確定する前にリーチ演出の画像を表示する構成のものがある。このリーチ演出の画像は識別図柄が当りの態様になることに対する遊技者の期待感を高めるだけのものであり、趣向性の点で改善の余地が残されている。

【0178】

[参考発明2-1]

始動条件が成立した場合に当否を判定する当否判定手段と、

識別図柄を当否の判定結果に応じた態様とする図柄遊技の画像を表示するものであって、当りと判定された場合に識別図柄を外れの仮の態様とした後に当りの態様とするやり直しパターンで図柄遊技の画像を表示することが可能な図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像が前記やり直しパターンで表示される場合に外れの仮の態様の識別図柄が当りの態様になると遊技者に示唆するやり直し演出を行うものであって、識別図柄が外れの仮の態様とされた後から当りの態様とされる前までの間に当該やり直し演出を開始するやり直し演出手段を備え、

前記やり直し演出手段は、前記やり直し演出を識別図柄が外れの仮の態様とされてから可変的な待機期間の経過後に開始することが可能なものであることを特徴とする遊技機。

実施例の遊技球が第1始動口18または第2始動口23に入球した場合は始動条件が成立した場合に相当し、3列の演出図柄は識別図柄に相当し、「特図変動パターンP0000」が設定された場合の外れリーチの組合せは識別図柄の外れの仮の態様に相当し、大当たりの組合せは識別図柄の当りの態様に相当し、リトライ演出RT1およびリトライ演出RT2はやり直し演出に相当し、インターバル期間D1は待機期間に相当する。

上記手段によれば、図柄遊技の画像で識別図柄が外れの仮の態様となってから可変的な待機期間が経過した場合にやり直し演出が開始される。このため、やり直し演出の開始タイミングが遊技者の目線で分り難くなるので、やり直し演出が開始された場合に遊技者が感じる意外感が高まる。しかも、やり直し演出が開始された場合には識別図柄が確定的に当りの態様となるので、総じて遊技の趣向性が向上する。

【0179】

[参考発明2-2]

識別図柄が当りの態様になると遊技者に示唆する成功の結末画像および外れの態様になると遊技者に示唆する失敗の結末画像を有するリーチ演出の画像を表示するリーチ演出手段を備え、

前記リーチ演出手段は、図柄遊技の画像が前記やり直しパターンで表示される場合に前記リーチ演出の画像を表示するものであって、識別図柄が外れの仮の態様になる前に前記リーチ演出の失敗の結末画像を表示することを特徴とする[参考発明2-1]に記載の遊技機。

実施例のバトル画像BL1はリーチ演出の画像に相当し、勝利の結末画像は成功の結末画像に相当し、敗北の結末画像は失敗の結末画像に相当し、サブ制御回路60はリーチ演出手段に相当する。

上記手段によれば、リーチ演出の画像が失敗の結末画像で終了した後に識別図柄が外れの仮の態様となり、識別図柄が外れの仮の態様となってから可変的な待機期間が経過した場合にやり直し演出が開始され、やり直し演出が終了した場合に識別図柄が当りの態様となる。このため、遊技者の目線では識別図柄の態様が外れて確定したとの印象が強まった状態でやり直し演出が不意に開始された後に識別図柄が当りの態様となるので、遊技の趣向性が向上する。

【0180】

[参考発明2-3]

前記図柄遊技手段は、図柄遊技で前記リーチ演出の画像が表示される場合に識別図柄を外れの態様としてから所定時間が経過した場合に当該図柄遊技を終えるものであり、

前記やり直し演出手段は、前記やり直し演出を識別図柄が前記やり直しパターンで外れの仮の態様とされてから前記所定時間に比べて長い可変的な待機期間の経過後に開始することを特徴とする[参考発明2-2]に記載の遊技機。

実施例のインターバル期間D0は所定時間に相当する。

上記手段によれば、リーチ演出の画像が失敗の結末画像で終了した後に識別図柄が外れの仮の態様となり、識別図柄が外れの仮の態様となってから長い待機期間が経過した場合にやり直し演出が開始される。このため、遊技者の目線では識別図柄の態様が外れて確定したとの印象が一層強まった状態でやり直し演出が不意に開始された後に識別図柄が当りの態様となるので、遊技の趣向性が向上する。

【0181】

[参考発明2-4]

前記やり直し演出手段は、前記やり直し演出を識別図柄が外れの仮の態様とされてから可変的な待機期間の経過後に所要時間が相違する複数種の態様のいずれかで開始することを特徴とする[参考発明2-1]に記載の遊技機。

実施例のリトライ演出RT1およびリトライ演出RT2は所要時間が相違するやり直し演出の複数種の態様に相当する。

上記手段によれば、識別図柄が外れの仮の態様とされてから可変的な待機期間の経過後にやり直し演出が複数種の態様のいずれかで開始され、やり直し演出がやり直し演出の態様に応じた所要時間の経過後に終了するので、遊技の趣向性が向上する。

【0182】

[参考発明2-5]

前記やり直し演出手段は、前記待機期間の長短に応じて当りが報知される確率とは異なる遊技情報を遊技者に示唆することを特徴とする[参考発明2-1]に記載の遊技機。

実施例のインターバル期間D1の長短は今回の連荘が何に起因するものであるかの遊技情報または前回の当りから今回の当りに至るまでの図柄遊技回数の長短を遊技者に遊技情報として示唆する。

上記手段によれば、識別図柄が外れの仮の態様とされてからやり直し演出が開始されるまでの待機期間の長短から遊技者が当りの信頼度とは異なる遊技情報を取得することができるので、遊技の趣向性が向上する。

【0183】

[参考発明2-6]

始動条件が成立した場合に当否を判定する当否判定手段と、

識別図柄を当否の判定結果に応じた態様とする図柄遊技の画像を表示するものであって、当りと判定された場合に識別図柄を外れの仮の態様とした後に当りの態様とするやり直しパターンで図柄遊技の画像を表示することが可能な図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像が前記やり直しパターンで表示される場合に外れの仮の態様の識別図柄が当りの態様になると遊技者に示唆するやり直し演出を行うものであって、識別図柄が外れの仮の態様とされた後から当りの態様とされる前までの間に当該やり直し演出を開始するやり直し演出手段を備え、

前記やり直し演出手段は、前記やり直し演出を演出時間が相違する複数の態様で実行することが可能なものであることを特徴とする遊技機。

実施例のリトライ演出RT1およびリトライ演出RT2は演出時間が相違する複数のやり直し演出の態様に相当する。

上記手段によれば、図柄遊技の画像で識別図柄が外れの仮の態様となった後にやり直し演出が複数種の態様のいずれかで開始されるので、遊技の趣向性が向上する。

【0184】

[実施例9]

予告演出器33はリトライ演出RT1（実施例7参照）の画像が表示開始される前に上限位置から下限位置に下降操作されることに応じてリトライ演出RT1の画像が表示されると遊技者に示唆するものである。このリトライ予告演出はリトライ演出RT1の画像が表示される場合に100%未満の設定確率（10%）で行われるものであり、遊技者の目線では予告演出器33が上限位置から下限位置に下降した場合にはリトライ演出RT1の画像が表示された後に3列の演出図柄が100%の確率で奇数の大当りの組合せとなる。

【0185】

予告演出器33は、図35に示すように、演出図柄遊技で3列の演出図柄のスクロール表示が開始されたことを基準に設定時間T1が経過した場合に上限位置から下限位置に下降操作され、設定時間T2（>T1）が経過した場合に下限位置から上限位置に上昇操作される。設定時間T1はバトル画像BL1の敗北の結末画像の表示中に設定されたものであり、予告演出器33は下限位置でバトル画像BL1の敗北の結末画像の前に重ねられる。設定時間T2はリトライ演出RT1の成功の結末画像の表示中に設定されたものであり、予告演出器33はバトル画像BL1の敗北の結末画像からリトライ演出RT1の成功の結末画像に至るまで下限位置に静止する。この予告演出器33は下限位置に静止している場合にリトライパターンで点滅制御される。このリトライパターンは遊技者に大当り確定を示唆する点滅パターンである。

【0186】

内枠3の閉鎖状態での後面には電源基板（図示せず）が装着されている。この電源基板は島電源に電氣的に接続されたものであり、電源基板の後面には電源スイッチ（図示せず）が搭載されている。この電源スイッチはパチンコホール側が操作可能で遊技者が操作不能に配置されたロッカースイッチからなるものであり、オン状態およびオフ状態のそれぞれに機械的に保持される。この電源スイッチのオン状態では電源基板に島電源が供給される。この電源基板は発射モータを除く全ての電気部品の電源を島電源から生成するものであり、演出図柄表示器28とLED35とパルスモータ36と主制御回路40と第1始動口センサ41と第2始動口センサ42とサブ制御回路60等には電源スイッチのオン状態

10

20

30

40

50

で電源基板から電源が供給される。

【0187】

主制御回路40およびサブ制御回路60のそれぞれは電源スイッチがオフ状態からオン状態に操作された場合に起動して遊技の開始を待つ待機状態となる。この待機状態は演出図柄遊技と普図遊技と大当り遊技と小当り遊技がいずれも停止した状態であり、遊技停止状態に相当する。このサブ制御回路60は待機状態となった場合には図33のデモ演出処理1を実行する。このデモ演出処理1は図20(b)のタイマ割り込み処理で実行されるものであり、サブ制御回路60はデモ演出処理1でS401の原点検出処理～S406の原点復帰処理2をRAMのポインタPD1の値の設定結果に応じて択一的に実行する。このポインタPD1の値は電源投入時に「1」に初期設定される。

10

【0188】

サブ制御回路60はポインタPD1の設定結果が「1」である場合にはS401の原点検出処理で原点センサ（図示せず）がオンされているか否かを判断する。この原点センサは内枠3に設けられた光電スイッチからなるものであり、予告演出器33が上限位置に静止した状態でオン状態となり、予告演出器33が上限位置にない状態でオフ状態となる。このサブ制御回路60はS401で原点センサがオンされていると判断した場合にはポインタPD1の値に「3」を設定し、原点センサがオフされていると判断した場合にはポインタPD1の値に「2」を設定する。このサブ制御回路60はポインタPD1の設定結果が「2」である場合にはS402の原点復帰処理1へ移行する。ここで原点センサのオンを検出するまでパルスモータ36の正転操作または逆転操作を行うことに応じて予告演出器33を上限位置に向けて移動操作し、原点センサのオンを検出した場合にポインタPD1の値に「3」を設定する。

20

【0189】

サブ制御回路60はポインタPD1の設定結果が「3」である場合にはS403の動作確認処理へ移行し、予告演出器33の動作確認運転を行う。この動作確認運転は予告演出器33を上限位置から下限位置に下降操作した後に下限位置から上限位置に上昇操作するものであり（図34(a)(b)参照）、サブ制御回路60は動作確認運転を終えた場合にはポインタPD1の値に「4」を設定する。このサブ制御回路60はポインタPD1の設定結果が「4」である場合には図33のS404のデモ演出開始処理へ移行する。このデモ演出開始処理は予告演出器33を上限位置から下限位置に下降操作し（図34(c)参照）、LED35を予告演出器33の下限位置で点滅開始することに応じて予告演出器33の電飾を開始するものである。この予告演出器33の電飾はリトライパターンで行われるものであり、リトライ演出RT1および大当り確定を遊技者に示唆するものである。このサブ制御回路60はS404のデモ演出開始処理で予告演出器33を電飾開始した場合にはポインタPD1の値に「5」を設定する。この予告演出器33の上限位置から下限位置への下降操作および下限位置から上限位置への上昇操作は合わせて演出部材の1回の進退操作に相当する。

30

【0190】

サブ制御回路60はポインタPD1の値の設定結果が「5」である場合には図33のS405のデモ演出停止処理へ移行する。このデモ演出停止処理は予告演出器33の下限位置での電飾中に大当りおよび小当りがいずれも判定されることなく規定回数（例えば10回）の特図1遊技（演出図柄遊技）が開始されたか否かを判断するものであり、特図1遊技の開始回数が規定回数に到達する前に大当りまたは小当りと判定された場合および大当りおよび小当りがいずれも判定されることなく規定回数の特図1遊技が開始された場合のそれぞれにはデモ演出停止条件が成立したと判断される。このサブ制御回路60はS405でデモ演出停止条件が成立したと判断すると、ポインタPD1の値に「6」を設定する。このサブ制御回路60はポインタPD1の設定結果が「6」である場合にはS406の原点復帰処理2へ移行し、LED35を点滅状態から消灯状態に切換え、予告演出器33を下限位置から上限位置にLED35の消灯状態で上昇操作した後にポインタPD1の値を「1」に設定する。即ち、予告演出器33は主電源が投入された場合に2回の進退操作が行われるもの

40

50

であり、2回目の進退操作の途中で規定回数の演出図柄遊技が開始されるまで下限位置に止められる。この規定回数の演出図柄遊技の開始は運転再開条件に相当する。

【0191】

図36はデモ演出1中の演出図柄遊技の画像である。このデモ演出1は予告演出器33が1回目に上限位置から下限位置に向けて下降開始されたことを始期とし、予告演出器33が2回目に下限位置から上限位置に上昇操作されたことを終期とするものであり、デモ演出1中には演出図柄表示器28の表示領域E内にスペシャル領域Esが設定される（b参照）。このスペシャル領域Esは予告演出器33の下限位置で予告演出器33の後方から外れた領域内に設定されたものであり、デモ演出1中には演出図柄遊技で3列の演出図柄のスクロール表示およびスクロール停止表示がスペシャル領域Es内で行われる。このス
10

【0192】

サブ制御回路60は主電源が投入された直後を除いて遊技停止状態となった場合には図37のデモ演出処理2を実行する。このデモ演出処理2は図20（b）のタイマ割込み処理で実行されるものであり、サブ制御回路60はデモ演出処理2でS411のデモ演出待ち処理～S416の原点復帰処理2をRAMのポインタPD2の値の設定結果に応じて択一的に
20

【0193】

サブ制御回路60はポインタPD2の設定結果が「1」である場合にはS411のデモ演出待ち処理で現在が遊技停止状態であるか否かを判断する。このサブ制御回路60はS411で遊技停止状態を判断した場合には遊技停止状態の継続時間を計測し、継続時間の計測結果を閾値（5分）と比較する。このサブ制御回路60は継続時間の計測結果が閾値に到達したと判断した場合には継続時間の計測結果を「0」にリセットし、ポインタPD2の値に「2」を設定する。このサブ制御回路60はポインタPD2の設定結果が「2」である
30

場合にはS412の原点検出処理で原点センサがオンされているか否かを判断する。ここで原点センサがオンされていると判断した場合にはポインタPD2の値に「4」を設定し、原点センサがオフされていると判断した場合にはポインタPD2の値に「3」を設定する。このサブ制御回路60はポインタPD2の設定結果が「3」である場合にはS413の原点復帰処理1へ移行する。ここで原点センサのオンを検出するまでパルスモータ36の正転操作または逆転操作を行うことに応じて予告演出器33を上限位置に向けて移動操作し、原点センサのオンを検出した場合にポインタPD2の値に「4」を設定する。

【0194】

サブ制御回路60はポインタPD2の設定結果が「4」である場合にはS414のデモ演出開始処理へ移行する。ここで予告演出器33を上限位置から下限位置に下降操作し、LED35を予告演出器33の下限位置で電飾開始する。この予告演出器33の電飾はリトライパターンで行われるものであり、サブ制御回路60は予告演出器33のリトライパターンでの電飾を開始した場合にはポインタPD2の値に「5」を設定する。このサブ制御回
40

路60はポインタPD2の値の設定結果が「5」である場合にはS415のデモ演出停止処理へ移行する。このデモ演出停止処理は特図1遊技（演出図柄遊技）または特図2遊技（演出図柄遊技）が開始されたか否かを判断するものであり、特図1遊技または特図2遊技が開始された場合にはデモ演出停止条件が成立したと判断される。このサブ制御回路60はS415でデモ演出停止条件が成立したと判断すると、ポインタPD2の値に「6」を設定する。このサブ制御回路60はポインタPD2の設定結果が「6」である場合にはS416の原点復帰処理2へ移行し、LED35を点滅状態から消灯状態に切換え、予告演出器33を下限位置から上限位置にLED35の消灯状態で上昇操作した後にポインタPD2の値を「1」に設定する。このデモ演出処理2で予告演出器33が下限位置に向けて移動開始されてから上限位置に戻されるまでをデモ演出2と称し、デモ演出2では予告演出器33の1回の
50

進退操作が行われる。

【0195】

図38(d)(e)はリトライ演出RT1の画像であり、リトライ演出RT1では弓道着を身にまとった女性のシルエットWが弓を引くことに応じて火の玉の画像FRが恐竜D1に向けて放たれる火の玉演出の画像が表示される。この火の玉演出の画像は勝利の結末画像の表示前に表示されるものであり、勝利の結末画像は火の玉演出の画像の後に表示される(f参照)。この火の玉演出の画像は3列の演出図柄が奇数の大当りの組合せとなることを遊技者に確定的に予告する大当り予告用の特殊演出として表示されるものであり、サブ制御回路60が主制御回路40からのリトライ演出RT1用の「特図変動パターンP0000」を受信した場合に演出図柄表示器28に表示する。この火の玉の画像FRは円形状をなすものであり、リトライパターンで点滅しながら恐竜D1の画像に向けて進行する。この火の玉の画像FRは大当り確定のリトライパターンで点滅する予告演出器33の輪郭形状および電飾態様を遊技者に想起させるものであり、象徴画像に相当する。即ち、予告演出器33は火の玉の画像FRを模した輪郭形状を有するものであり、火の玉の画像FRを模した態様で点滅する。

10

【0196】

サブ制御回路60は、図38に示すように、火の玉予告演出を行う。この火の玉予告演出はサブ制御回路60が主制御回路40からのリトライ演出RT1用の「特図変動パターンP0000」を受信した場合にリトライ予告演出を行わないと判定したことを条件に20%の設定確率で実行すると判定するものであり、サブ制御回路60は火の玉予告演出を実行すると判定した場合にはバトル画像BL1の開始前のノーマルリーチ演出中に予告演出器33を上限位置から下限位置に下降操作し(b参照)、予告演出器33の下限位置で予告演出器33をリトライパターンで電飾開始する。このサブ制御回路60はバトル画像BL1を表示開始する直前に予告演出器33を電飾状態から消灯状態として下限位置から上限位置に戻すものであり(c参照)、予告演出器33は中列の演出図柄が低速スクロール表示されたノーマルリーチ演出の画像の前に重ねて電飾状態で下限位置に一定時間だけ静止配置される。即ち、遊技者の目線ではノーマルリーチ演出中に予告演出器33の下限位置で予告演出器33がリトライパターンで電飾状態とされることに応じて火の玉演出が発生することに対する期待感が高まり、予告演出器33が下限位置から上限位置に上昇することに応じて視認不能となった後に予告通りの火の玉演出が発生して3列の演出図柄が奇数の大当りの組合せとなる。

20

30

【0197】

上記実施例9によれば次の効果を奏する。

演出図柄遊技と大当り遊技と小当り遊技がいずれも停止した遊技停止状態でデモ演出1を行った。このデモ演出1は予告演出器33の2回の進退操作からなるものであり、デモ演出1中には規定回数の演出図柄遊技が開始されるまで予告演出器33が遊技者から視認可能な下限位置に止められる。このため、予告演出器33が下限位置に移動操作される頻度が増えるので、どのような外観の演出部材がどのような挙動を呈するかを遊技者が容易に知ることができる。

パチンコホールの開店前に主電源が投入されることに応じてデモ演出1を自動的に開始した。このため、デモ演出1が特殊な操作を要することなく実行されるので、遊技者にデモ演出1を手軽に見せることが可能となり、予告演出器33が支障なく動作するか否かをパチンコホール側が手軽に確認することも可能となる。

40

【0198】

デモ演出1で予告演出器33を最後の2回目に上限位置から下限位置に下降操作するときに規定回数の演出図柄遊技が開始されるまで下限位置に止めたので、予告演出器33を演出図柄遊技中に上限位置から下限位置に下降操作する大当り確定のリトライ予告演出(実施例7参照)をデモ演出1の終了後に速やかに実行することが可能となる。

デモ演出1での予告演出器33の各回の進退操作を予告演出器33が遊技者から視認可能となる態様で行ったので、遊技者に予告演出器33を見る多数の機会与えることができ

50

る。

演出図柄遊技と大当り遊技と小当り遊技のいずれかが実行されている遊技状態から移行した待機状態で待機状態の継続時間が閾値（５分）に到達することに応じてデモ演出２を開始した。このため、遊技状態から待機状態に移行する毎にデモ演出２が開始される機会が生成されるので、遊技者に予告演出器３３を見る一層多くの機会を与えることが可能となる。しかも、遊技状態から移行した待機状態でデモ演出２を開始した場合には演出図柄遊技が開始されることに伴ってデモ演出停止条件が成立したと判断し、予告演出器３３を下限位置から上限位置に消灯状態で戻した。このため、予告演出器３３がデモ演出２で不用意に長く下限位置に電飾状態で止められることがなくなるので、奇数の組合せでの保留連荘が判定された（リトライ演出RT1が発生する）と遊技者に誤解を与えることを防止できる。

10

【０１９９】

デモ演出１およびデモ演出２の実行中に予告演出器３３の下限位置で予告演出器３３を電飾したので、遊技者の視線を予告演出器３３に強く引付けることが可能となる。しかも、予告演出器３３を大当り確定のリトライパターンで電飾したので、遊技者の興味を予告演出器３３に一層強く引付けることが可能となる。

主電源が投入された直後のデモ演出１中に大当りと規定回数の特図１遊技が開始される前に判定された場合および小当りと規定回数の特図１遊技が開始される前に判定された場合にはデモ演出１を強制的に終了させた。このため、予告演出器３３がデモ演出１中に下限位置から上限位置に移動することに応じて遊技者に大当りまたは小当りが示唆されるので、遊技の趣向性が向上する。

20

デモ演出１中には３列の演出図柄をスペシャル領域Es内にスクロール表示したので、デモ演出１中であっても遊技者に演出図柄遊技の画像を下限位置の予告演出器３３に邪魔されることなく見せることができる。

演出図柄遊技で火の玉演出の画像を表示開始する前に予告演出器３３を上限位置から下限位置に下降操作することで火の玉予告演出を行った。この予告演出器３３は火の玉演出での火の玉の画像FRを模したものであり、遊技者の視線では予告演出器３３が上限位置から下限位置に移動した場合に火の玉演出が行われることが明確になる。しかも、予告演出器３３の下限位置での電飾を火の玉の画像FRと同じリトライパターンで行ったので、予告演出器３３の下限位置での視覚的な様子を火の玉の画像FRに更に近付けることができる。

30

【０２００】

上記実施例９においては、デモ演出１中に大当りまたは小当りと判定された場合には予告演出器３３を点滅状態で下限位置から上限位置に移動操作する等、デモ演出１が規定回数の演出図柄遊技の実行によって終了する場合とは異なる態様で下限位置から上限位置に移動操作しても良い。この場合には遊技者に大当りまたは小当りを明確に予告することが可能となる。

上記実施例９においては、デモ演出１中に下記[１]～[４]のうちの１以上の条件が成立した場合にデモ演出１を終えても良い。

[１]遊技球が遊技盤４内に発射されたことをセンサが検出したこと。

40

[２]パチンコホール側によってサブ制御回路６０に入力された設定時刻に現在時刻が到達したこと。

[３]デモ演出１の継続時間が設定値に到達したこと。

[４]デモ演出１中に操作ボタン１０が操作されたこと。

【０２０１】

上記実施例９においては、デモ演出１およびデモ演出２で予告演出器３３をリトライパターンとは異なる態様で電飾状態としても良い。

上記実施例９においては、演出図柄遊技中に予告演出器３３を上限位置から下限位置に移動操作し、予告演出器３３の下限位置で予告演出器３３を複数の電飾パターンのいずれかで電飾し、予告演出器３３の電飾パターンに応じて大当りの信頼度を遊技者に報知する

50

構成としても良い。この場合にはデモ演出 1 およびデモ演出 2 で予告演出器 3 3 を複数の電飾パターンのいずれとも異なる専用のデモパターンで電飾すると良い。

【0202】

上記実施例 9 においては、デモ演出 1 での予告演出器 3 3 の 1 回目の進退操作を「上限位置→途中位置（上限位置および下限位置間の途中の位置）→上限位置」の態様で行い、2 回目の進退操作を「上限位置→下限位置→上限位置」の態様で行い、予告演出器 3 3 の 2 回目の進退操作で予告演出器 3 3 を下限位置に静止させても良い。この場合には予告演出器 3 3 の途中位置を遊技者が予告演出器 3 3 を視認できる位置に設定することが好ましい。要するにデモ演出 1 で予告演出器 3 3 の複数回の進退操作を互いに異なる 2 以上の態様で行っても良い。

10

上記実施例 9 においては、デモ演出 1 で予告演出器 3 3 の 3 回以上の進退操作を共通の 1 つの態様または互いに異なる 2 以上の態様で行っても良い。

上記実施例 9 においては、デモ演出 2 で予告演出器 3 3 の 2 回の進退操作を行い、予告演出器 3 3 を 2 回目の進退操作で下限位置にリトライパターンでの電飾状態で静止させても良い。この場合には予告演出器 3 3 が下限位置に静止した状態で演出図柄遊技が開始されることに応じて予告演出器 3 3 を消灯状態で上限位置に戻し、デモ演出 2 を終えても良い。要するにデモ演出 2 をデモ演出 1 と同じ態様で行っても良い。この場合にはパチンコホール側が主電源の投入時に予告演出器 3 3 の動作を見逃した場合であっても予告演出器 3 3 の動作を確認することが可能となる。

【0203】

20

上記実施例 9 には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明 3-1～3-11]が記載されている。遊技機には遊技球が始動領域に入球した場合に当否を判定し、当否を判定した場合に図柄遊技の画像を表示することで当否の判定結果を遊技者に報知する構成のものがある。この図柄遊技の画像は識別図柄を変動状態で表示した後に変動停止状態で表示するものであり、遊技者には当否の判定結果が識別図柄の変動停止状態での態様によって報知される（特開 2016-073869 公報参照）。この遊技機には演出部材を備えたものがある。この演出部材は遊技者から視認困難な待機位置および視認容易な演出位置間で進退可能なものであり、当り等の予告条件が成立した場合に待機位置から演出位置に往動操作されることに応じて識別図柄が当りの態様になると遊技者に事前に示唆する。この演出部材は遊技中の大半の時間は待機位置に静止している。このため、遊技者にとって演出部材を見る機会が極めて少なく、どのような演出部材が搭載されているかを知ることができない問題があった。

30

【0204】

[参考発明 3-1]

始動条件が成立した場合に当否を判定する当否判定手段と、

当りと判定された場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を所定の表示器に表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像を演出するものであって、進退可能に設けられた演出部材と、

40

前記演出部材を進退操作するものであって、図柄遊技および特別遊技がいずれも停止した遊技停止状態で前記演出部材のデモ運転を行うデモ運転手段を備え、

前記デモ運転手段は、前記演出部材の複数回の進退操作を前記デモ運転として行うものであって、前記演出部材を前記デモ運転中に運転再開条件が成立するまで遊技者から視認可能な状態に止めることを特徴とする遊技機。

実施例の遊技球が第 1 始動口 1 8 または第 2 始動口 2 3 に入球した場合は始動条件が成立した場合に相当し、主制御回路 4 0 は当否判定手段および特別遊技手段に相当し、大入賞口 1 9 は入球領域に相当し、大当り遊技および小当り遊技は特別遊技に相当し、演出図柄遊技は図柄遊技に相当し、演出図柄表示器 2 8 は表示器に相当し、サブ制御回路 6 0 は図柄遊技手段およびデモ運転手段に相当し、予告演出器 3 3 は演出部材に相当し、予告演

50

出器 3 3 の上限位置から下限位置を経て上限位置への移動操作は進退操作に相当し、待機状態は遊技停止状態に相当し、デモ演出 1 はデモ運転に相当する。

上記手段によれば、図柄遊技および特別遊技がいずれも停止した遊技停止状態でデモ運転が行われる。このデモ運転は演出部材の複数回の進退操作からなるものであり、デモ運転中には演出部材が遊技者から視認可能な状態に運転再開条件が成立するまで止められる。このため、遊技者にとって演出部材を見る機会が増えるので、どのような外観の演出部材がどのような挙動を呈するかを遊技者が容易に知ることができる。

【0205】

[参考発明3-2]

前記デモ運転手段は、主電源が投入されることに応じて前記デモ運転を開始することを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

10

上記手段によれば、パチンコホールの開店前に主電源が投入されることに応じてデモ運転が自動的に開始される。このため、デモ運転が特殊な操作を要することなく実行されるので、演出部材が支障なく動作するか否かをパチンコホール側が手軽に確認することが可能となる。

【0206】

[参考発明3-3]

前記デモ運転手段は、前記デモ運転での前記演出部材の各回の進退操作を前記演出部材が遊技者から視認可能となる態様で行うことを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

20

上記手段によれば、デモ運転中に演出部材が進退操作される毎に演出部材が遊技者から視認可能となるので、遊技者に演出部材を見る複数の機会を1回のデモ運転で与えることができる。

【0207】

[参考発明3-4]

前記演出部材を移動操作することに応じて当りを遊技者に示唆する予告演出を行う予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は、前記演出部材を待機位置から当該待機位置に比べて視認容易な演出位置に往動操作することに応じて前記予告演出を開始するものであって、前記演出部材を演出位置から待機位置に復動操作することに応じて前記予告演出を終えるものであり、

30

前記デモ運転手段は、前記演出部材を前記デモ運転で最後に進退操作するとき待機位置から演出位置に往動操作するものであって、前記運転再開条件が成立するまで演出位置に止めた後に演出位置から待機位置に復動操作することの特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

実施例の予告演出器 3 3 の上限位置は待機位置に相当し、予告演出器 3 3 の下限位置は演出位置に相当し、火の玉予告演出は予告演出に相当する。

上記手段によれば、演出部材がデモ運転で最後に進退操作されるときに運転再開条件が成立するまで演出位置に止められた後に演出位置から待機位置に復動操作されるので、演出部材を図柄遊技中に待機位置から演出位置に移動操作する予告演出をデモ運転の終了後に速やかに実行することが可能となる。

40

【0208】

[参考発明3-5]

前記デモ運転手段は、図柄遊技または特別遊技が実行されている遊技状態から移行した遊技停止状態で運転開始条件が成立することに応じて前記デモ運転を開始することの特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

実施例の待機時間の継続時間が閾値（5分）に到達することは運転開始条件の成立に相当する。

上記手段によれば、遊技状態から遊技停止状態に移行する毎にデモ運転が開始される機会が生成されるので、遊技者に演出部材を見る一層多くの機会を与えることが可能となる。

50

【0209】

[参考発明3-6]

前記デモ運転手段は、主電源が投入されることに応じて前記デモ運転を条件無しに開始し、前記遊技状態から移行した遊技停止状態では所定の運転開始条件が成立することに応じて前記デモ運転を開始するものであって、遊技状態から移行した遊技停止状態で前記デモ運転を開始した場合には前記演出部材を前記運転再開条件とは異なる運転再開条件が成立するまで遊技者から視認可能な状態に止めることを特徴とする[参考発明3-5]に記載の遊技機。

実施例の特図1遊技または特図2遊技の開始は運転再開条件とは異なる運転再開条件の成立に相当する。

上記手段によれば、遊技状態から移行した遊技停止状態でデモ運転が開始された場合には主電源が投入された直後の遊技停止状態でデモ運転が開始された場合とは異なる運転再開条件が成立するまで演出部材が遊技者から視認可能な状態に止められる。このため、演出部材が不用意に長く遊技者から視認可能な状態に止められることがなくなるので、当りを示唆する予告演出が行われていると遊技者に誤解を与えることを防止できる。

【0210】

[参考発明3-7]

前記デモ運転手段は、前記デモ運転で前記運転再開条件が成立していない状態で当りと判定された場合には前記演出部材を退避させることに応じて前記デモ運転を終えることを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、デモ運転中に演出部材が遊技者から視認可能な状態から退避することに応じて遊技者に当りが示唆されるので、遊技の趣向性が向上する。

【0211】

[参考発明3-8]

前記演出部材を電飾する光源を備え、

前記デモ運転手段は、前記演出部材を前記デモ運転中に遊技者から視認可能な状態に止めている状態で前記光源を駆動することに応じて前記電飾部材を電飾することを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

実施例のLED35は光源に相当する。

上記手段によれば、デモ運転中に演出部材が遊技者から視認可能な状態に止められている状態で電飾されるので、遊技者の視線を演出部材に強く引付けることが可能となる。

【0212】

[参考発明3-9]

始動条件が成立した場合に当否を判定する当否判定手段と、

当りと判定された場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を所定の表示器に表示する図柄遊技手段と、

待機位置および当該待機位置に比べて遊技者から視認容易な演出位置に移動可能な演出部材と、

前記演出部材を電飾する光源と、

前記演出部材を図柄遊技で待機位置から演出位置に移動操作することに応じて当りを遊技者に示唆する予告演出を行うものであって、当該予告演出で前記光源を制御することに応じて前記演出部材を予告パターンで電飾する予告演出手段と、

前記演出部材を遊技停止状態で待機位置から演出位置に移動操作するデモ演出を行うものであって、当該デモ演出で前記光源を制御することに応じて前記演出部材を電飾するデモ演出手段を備え、

前記デモ演出手段は、前記デモ演出で前記光源を制御することに応じて前記演出部材を前記予告パターンで電飾することを特徴とする遊技機。

実施例のリトライパターンは予告パターンに相当し、デモ演出1およびデモ演出2のそ

10

20

30

40

50

れそれはデモ演出に相当する。

上記手段によれば、遊技停止状態でデモ演出が開始されることに応じて演出部材が待機位置から演出位置に移動操作され、演出部材が演出位置に移動操作されることに応じて遊技者から視認容易な状態となるので、演出部材が演出位置に移動操作される頻度が増える。このため、遊技者にとって演出部材を見る機会が増えるので、どのような外観の演出部材がどのような挙動を呈するかを遊技者が容易に知ることができる。しかも、デモ演出中に演出部材が予告演出用の予告パターンで電飾されるので、遊技者の目線を演出部材に強く引付けることが可能となる。

【0213】

[参考発明3-10]

10

始動条件が成立した場合に当否を判定する当否判定手段と、

当りと判定された場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を所定の表示器に表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像で当りが報知されると遊技者に事前に示唆する予告演出として特定演出を含む複数の演出を行うことが可能な予告演出手段と、

前記表示器とは異なるものであって、前記特定演出の演出内容を遊技者に示唆する態様に模られた演出部材を備え、

前記予告演出手段は、前記特定演出を開始する前に前記演出部材を作動させることに応じて前記特定演出が行われると遊技者に示唆することを特徴とする遊技機。

20

実施例のバトル画像BL1～BL4の表示は複数の予告演出に相当し、火の玉予告演出は複数の予告演出のうちの特定演出に相当し、予告演出器33は火の玉予告演出での火の玉の画像FRを遊技者に示唆する態様に模られた演出部材に相当する。

上記手段によれば、演出部材が作動した場合には複数の予告演出のうちの特定演出が行われる。この演出部材は特定演出の演出内容を遊技者に示唆する態様に模られたものであり、遊技者の目線で演出部材が作動した場合に複数の予告演出のうちの特定演出が行われることが明確になる。

【0214】

[参考発明3-11]

30

前記予告演出手段は、前記特定演出の一画面で前記図柄表示器に象徴画像を表示するものであり、

前記演出部材は、前記象徴画像を遊技者に示唆する態様に模られていることを特徴とする[参考発明3-10]に記載の遊技機。

実施例の火の玉の画像FRは象徴画像に相当する。

上記手段によれば、演出部材が特定演出の一画面で表示される象徴画像に模られているので、遊技者の目線で演出部材が作動した場合に特定演出が行われることが一層明確になる。

【0215】

[実施例10]

40

電源基板の後面にはリセットスイッチ（図示せず）が搭載されている。このリセットスイッチはプッシュスイッチからなるものであり、操作力が作用することに応じて電氣的なオン状態となり、操作力が除去されることに応じて電氣的なオフ状態となる。このリセットスイッチはパチンコホール側が手動で電源スイッチと同時にオン操作可能に電源スイッチに隣接して配置されたものであり、電源スイッチがリセットスイッチと同時にオフ状態からオン状態に操作された場合には電源基板に島電源が供給されると共に主制御回路40のRAMおよびサブ制御回路60のRAMに格納された特図1遊技データと特図2遊技データと特図1先読みデータと特図2先読みデータと遊技モードの設定結果等がクリアされ、電源スイッチが単独でオフ状態からオン状態に操作された場合には電源基板に島電源が供給されるものの主制御回路40のRAMおよびサブ制御回路60のRAMに格納された特図

50

1 遊技データと特図 2 遊技データと特図 1 先読みデータと特図 2 先読みデータと遊技モードの設定結果等がクリアされない。

【0216】

図 39 (a) の電源投入時処理はサブ制御回路 60 が図 20 (a) のメイン処理の S101 で RAM アクセスの許可を設定した後に開始するものであり、サブ制御回路 60 は S151 で主制御回路 40 からのリセットコマンドを受信したか否かを判断する。このリセットコマンドは主制御回路 40 が電源スイッチおよびリセットスイッチの同時操作を検出した場合に送信し、電源スイッチの単独操作を検出した場合に送信しないものであり、サブ制御回路 60 は S151 でリセットコマンドが有ることを判断した場合には S157 で演出図柄表示器 28 に設定操作待ちの画像を表示開始する。

10

【0217】

サブ制御回路 60 は S151 でリセットコマンドが無いことを判断すると、S152 で演出図柄表示器 28 に待機演出 1 の画像を表示開始する。次に S153 で予告演出器 33 を上限位置から下限位置に下降操作し、S154 で予告演出器 33 のリトライパターンでの電飾を開始する。このサブ制御回路 60 は S154 または S157 を終えた場合には S155 でタイマ TD による計時動作を開始する。このタイマ TD は待機演出 1 の画像または設定操作待ちの画像の表示時間を計測するものであり、サブ制御回路 60 が図 20 (b) のタイマ割込み処理を起動する毎に現在値に一定値を加算する。このサブ制御回路 60 は S155 で計時動作を開始した場合には S156 でフラグ F1 の値に「1」を設定する。このフラグ F1 は主電源が遮断されるときにサブ制御回路 60 が「0」にリセットするものである。

20

【0218】

図 40 はサブ制御回路 60 が S152 で演出図柄表示器 28 に表示開始する待機演出 1 の画像である。この待機演出 1 の画像は 5 人の若者のシルエットからなるものであり、待機演出 1 の画像の表示状態では演出図柄表示器 28 の表示領域 E 内の上端部にデモ表示領域 Ed1 が設定される。このデモ表示領域 Ed1 は横長な長方形に設定されたものであり、デモ表示領域 Ed1 の中央部は予告演出器 33 の下限位置で予告演出器 33 によって前から視認不能に覆われる。このデモ表示領域 Ed1 内には「ようこそ、パチンコに」のメッセージ画像 Rm1 が表示される (a 参照)。このメッセージ画像 Rm1 はデモ表示領域 Ed1 内で右から左へスクロール表示されるものであり、メッセージ画像 Rm1 のスクロール表示は「ようこそ、」の前半画像が予告演出器 33 の右側に視認可能に位置する状態 (b 参照) および「パチンコに」の後半画像が予告演出器 33 の左側に視認可能に位置する状態 (c 参照) を形成する。

30

【0219】

図 39 (b) はサブ制御回路 60 が S157 で演出図柄表示器 28 に表示開始する設定操作待ちの画像である。この設定操作待ちの画像は操作ボタン 10 を操作することに応じてスピーカ 32 の音量や LED 35 の輝度や RTC 演出モードの開始時刻等の各種の設定操作を行うことをパチンコホール側に促すものであり、操作ボタン 10 は設定操作待ちの画像が表示開始されることに応じて有効状態となり、設定操作待ちの画像が消去されることに応じて無効状態となり、操作ボタン 10 が有効状態で操作された場合には操作ボタン 10 の操作内容に応じてスピーカ 32 の音量や LED 35 の輝度や RTC 演出モードの開始時刻等が設定される。この設定操作待ちの画像には残り時間 Tr が表示される。この残り時間 Tr は操作ボタン 10 が有効状態から無効状態に切換えられるまでの時間であり、残り時間 Tr の表示は単位時間 (1 秒) が経過する毎に単位値 (1) だけ減算表示される。尚、RTC 演出モードはノーマルモードとチャンスモードとスピードモードと超スピードモードのいずれとも異なる演出モードであり、ノーマルモード～超スピードモードのいずれでも表示されない特殊な画像を表示する演出モードである。

40

【0220】

図 41 の待機表示処理 1 はサブ制御回路 60 が図 20 (b) のタイマ割込み処理を起動する毎に実行するものであり、サブ制御回路 60 は S161 でフラグ F1 がオンされているか否かを判断する。このサブ制御回路 60 は待機演出 1 の画像または設定操作待ちの画像

50

の表示状態ではフラグF1のオンを判断し、S162でタイマTDの計時結果を表示切換え時間Ta（300秒）と比較する。この表示切換え時間Taは操作ボタン10の有効期間と同一に設定されたものであり、サブ制御回路60はタイマTDの計時結果が表示切換え時間Taに到達していないと判断した場合にはS163へ移行し、主制御回路40からの特図1遊技データまたは特図2遊技データを受信したか否かを判断する。

【0221】

サブ制御回路60はS163で特図1遊技データまたは特図2遊技データを受信したと判断した場合にはS164へ移行し、待機演出1の画像の表示状態では待機演出1の画像を消去し、設定操作待ちの画像の表示状態では設定操作待ちの画像を消去する。そして、待機演出1の画像を表示していた場合にはS165で予告演出器33を電飾状態から消灯状態に切換え、下限位置から上限位置に上昇操作した後にS166でフラグF1の値に「0」を設定する。即ち、タイマTDの計時結果が表示切換え時間Taに到達する前の待機演出1の画像の表示状態で遊技球が第1始動口18または第2始動口23に入球した場合には待機演出1の画像が消去され、予告演出器33が消灯状態で上限位置に復帰した後に演出図柄遊技の画像が表示開始される。また、タイマTDの計時結果が表示切換え時間Taに到達する前の設定操作待ちの画像の表示状態で遊技球が第1始動口18または第2始動口23に入球した場合には設定操作待ちの画像が消去され、操作ボタン10が有効状態から無効状態に切換えられた後に演出図柄遊技の画像が表示開始される。

【0222】

サブ制御回路60はS162でタイマTDの計時結果が表示切換え時間Taに到達したと判断すると、S171で演出図柄表示器28に待機演出2の画像を表示開始する。このサブ制御回路60は待機演出1の画像を表示していた場合にはS172で予告演出器33を消灯状態とした後に下限位置から上限位置に復帰させ、S173でフラグF1の値に「0」を設定し、S174でフラグF2の値に「1」を設定する。即ち、待機演出1の画像の表示状態で遊技球が第1始動口18および第2始動口23のいずれにも入球することなくタイマTDの計時結果が表示切換え時間Taに到達した場合には予告演出器33が消灯状態で下限位置から上限位置に戻され、待機演出1の画像に換えて待機演出2の画像が表示開始される。また、設定操作待ちの画像の表示状態で遊技球が第1始動口18および第2始動口23のいずれにも入球することなくタイマTDの計時結果が表示切換え時間Taに到達した場合には設定操作待ちの画像に換えて待機演出2の画像が表示開始され、操作ボタン10が有効状態から無効状態に切換えられる。

【0223】

図39(c)はサブ制御回路60がS171で演出図柄表示器28に表示開始する待機演出2の画像である。この待機演出2の画像は左列の演出図柄「3」と中列の演出図柄「5」と右列の演出図柄「7」を継続的に静止状態で表示するものである。これら3列の演出図柄は二等辺三角形の頂点に位置するように配列されたものであり、左列の演出図柄および右列の演出図柄は水平な共通の直線上に配置され、中列の演出図柄は左列の演出図柄および右列の演出図柄に比べて低所に配置される。即ち、待機演出2の画像では3列の演出図柄が全ての演出モード（ノーマルモードとチャンスモードとスピードモード超スピードモードとRTC演出モード）のいずれとも異なる配列で静止表示される。

【0224】

サブ制御回路60は待機演出2の画像の表示状態では図41のS161でフラグF1がオフされていると判断し、S167でフラグF2が「1」に設定されていると判断する。このフラグF2は主電源が遮断されるときにサブ制御回路60が「0」にリセットするものであり、サブ制御回路60はフラグF2がオンされていると判断した場合にはS168で主制御回路40からの特図1遊技データまたは特図2遊技データを受信したか否かを判断する。ここで特図1遊技データまたは特図2遊技データを受信したと判断した場合にはS169へ移行し、待機演出2の画像を消去する。そして、演出図柄遊技の画像を表示開始し、S170でフラグF2の値に「0」を設定する。即ち、タイマTDの計時結果が表示切換え時間Taに到達した後の待機演出2の画像の表示状態では遊技球が第1始動口18または第2

始動口 2 3 に入球するまで待機演出 2 の画像が継続して表示される。この待機演出 2 の画像は遊技球が第 1 始動口 1 8 または第 2 始動口 2 3 に入球した場合に消去されるものであり、待機演出 2 の画像が消去された場合には演出図柄遊技の画像が表示開始される。

【 0 2 2 5 】

図 4 2 の待機表示処理 2 はサブ制御回路 6 0 が図 2 0 (b) のタイマ割込み処理を起動する毎に実行するものであり、サブ制御回路 6 0 は S181 でフラグ F1 およびフラグ F2 がいずれも「0」に設定されているか否かを判断する。このサブ制御回路 6 0 は待機演出 1 の画像または待機演出 2 の画像または設定操作待ちの画像を演出図柄遊技の画像に切換えた後にはフラグ F1 およびフラグ F2 がいずれもオフされていると判断し、S182 で現在が遊技停止状態であるか否かを判断する。ここで特図 1 遊技 (演出図柄遊技) と特図 2 遊技 (演出図柄遊技) と大当り遊技と小当り遊技が全て停止している場合には遊技停止状態であると判断し、S183 でタイマ TR の値の計測結果を閾値 (3 分) と比較する。このタイマ TR の値は遊技停止状態の継続時間を計測するものであり、サブ制御回路 6 0 が遊技停止状態で図 2 0 (b) のタイマ割込み処理を起動する毎に現在値に一定値を加算するものである。

10

【 0 2 2 6 】

サブ制御回路 6 0 は S183 でタイマ TR の計測結果が閾値であると判断すると、S184 でフラグ F3 の値が「0」に設定されているか否かを判断する。ここでフラグ F3 がオフされていると判断した場合には S185 で演出図柄表示器 3 3 に待機演出 3 の画像を表示開始する。そして、S186 で予告演出器 3 3 を上限位置から下限位置に下降操作し、S187 で予告演出器 3 3 の下限位置で予告演出器 3 3 をリトライパターンで電飾開始し、S188 でフラグ F3 の値に「1」を設定する。即ち、待機演出 1 の画像と待機演出 2 の画像と設定操作待ちの画像のそれぞれは主電源が投入された直後のみに表示可能にされたものであり、演出図柄遊技が行われた場合には次回に主電源が再投入されるまで表示されない。

20

【 0 2 2 7 】

図 4 3 は待機演出 3 の画像である。この待機演出 3 の画像は遊技状態から移行した遊技停止状態が継続した場合に限って表示される専用の画像であり、待機演出 1 の画像と待機演出 2 の画像と設定操作待ちの画像のいずれとも異なるものである。この待機演出 3 の画像が表示開始された場合には演出図柄表示器 2 8 の表示領域 E 内の左端部に縦長な長方形状のデモ表示領域 Ed2 が設定され、デモ表示領域 Ed2 内に「休憩中」のメッセージ画像 Rm2 が下から上へスクロール表示される。この待機演出 3 の画像には再表示の制限が設定されておらず、サブ制御回路 6 0 は待機演出 3 の画像を消去した後にも待機表示処理 2 で待機演出 3 の画像の表示開始条件が成立したと判断する毎に待機演出 3 の画像およびメッセージ画像 Rm2 を表示する。

30

【 0 2 2 8 】

サブ制御回路 6 0 は待機演出 3 の画像の表示状態で特図 1 遊技と特図 2 遊技と大当り遊技と小当り遊技のいずれかが開始された場合には図 4 2 の S181 でフラグ F1 およびフラグ F2 のオフを判断し、S182 で遊技停止状態でないと判断し、S189 でフラグ F3 がオンされていると判断する。そして、S190 で待機演出 3 の画像を消去し、S191 で予告演出器 3 3 を電飾状態から消灯状態に切換えた後に下限位置から上限位置に上昇操作し、S192 でフラグ F3 をオフする。即ち、待機演出 3 の画像は待機演出 3 の画像の表示状態で演出図柄遊技の画像が表示開始される場合に消去されるものである。

40

【 0 2 2 9 】

上記実施例 1 0 によれば次の効果を奏する。

主電源が投入された後の遊技停止状態で待機演出 1 の画像または設定操作待ちの画像を表示したので、遊技者が遊技機の前に着座していた場合に当該遊技者の退屈感を紛らわすことができる。しかも、主電源が投入されてから初回に演出図柄遊技の画像が表示された以後は主電源が再び投入されるまで待機演出 1 の画像および設定操作待ちの画像のそれぞれが表示されることを禁止した。このため、待機演出 1 の画像または設定操作待ちの画像の表示状態で遊技者が遊技を開始したことに応じて演出図柄遊技が行われた以後は遊技停

50

止状態であっても待機演出 1 の画像および設定操作待ちの画像がいずれも表示されないの
で、遊技機が未遊技の状態であると別の遊技者が誤解することを防止することが可能とな
る。

主電源が投入されてから遊技球が第 1 始動口 1 8 および第 2 始動口 2 3 のいずれにも入
球することなく表示切換え時間 Ta が経過した場合には待機演出 1 の画像および設定操作
待ちの画像のそれぞれを待機演出 2 の画像に変更したので、主電源が投入されてから表示
切換え時間 Ta が経過した後に遊技者が遊技機の前に着座していた場合に当該遊技者の退
屈感を紛らわすことができる。。

待機演出 1 の画像または設定操作待ちの画像が待機演出 2 の画像に切換えられた以後は
遊技停止状態であっても待機演出 2 の画像の表示を禁止したので、遊技機が未遊技の状態
であると遊技者が誤解することを防止することが可能となる。

10

【 0 2 3 0 】

設定操作待ちの画像の表示状態で遊技者が遊技を開始したことに応じて演出図柄遊技が
行われた以後は遊技停止状態で設定操作待ちの画像が表示されることを禁止したので、演
出図柄遊技の演出内容が設定可能であると誤解を与えることを防止することが可能となる
。

待機演出 1 の画像または待機演出 2 の画像または設定操作待ちの画像の表示状態で初回
の演出図柄遊技が行われた以後は遊技停止状態が継続することに応じて表示開始条件が成
立する毎に待機演出 3 の画像を表示したので、遊技停止状態から移行した待機状態で遊技
者が感じる退屈感を紛らわすことが可能となる。

20

主電源が投入された直後の遊技停止状態で待機演出 1 の画像を表示したので、遊技者が
遊技機の前に着座していた場合に当該遊技者の退屈感を紛らわすことができる。しかも、
待機演出 1 の画像が表示された後には遊技停止状態で待機演出 1 の画像とは異なる待機演
出 3 の画像を表示したので、遊技機が未遊技の状態であると別の遊技者が誤解することを
防止することが可能となる。

【 0 2 3 1 】

[実施例 1 1]

サブ制御回路 6 0 は待機演出 1 の画像の表示状態で遊技球が第 1 始動口 1 8 または第 2
始動口 2 3 に入球した場合には、図 4 4 に示すように、LED 3 5 を消灯した後に予告演
出器 3 3 を消灯状態で下限位置から上限位置に上昇操作し、待機演出 1 の画像の前に重ね
てウィンドウ領域 Ew の画像を表示開始する。このウィンドウ領域 Ew の画像は横長な長方
形状をなすものであり、サブ制御回路 6 0 はウィンドウ領域 Ew の画像を表示開始した場
合にはウィンドウ領域 Ew 内に 3 列の演出図柄をスクロール状態で表示開始する（b 参照
）。このサブ制御回路 6 0 は 3 列の演出図柄のスクロール表示を当否の判定結果に応じた
組合せで停止するものであり（c 参照）、3 列の演出図柄のスクロール表示を停止した場
合にはフラグ F1 およびフラグ F2 をオフし、待機演出 1 の画像に換えて現在の演出モード
の設定結果に応じた背景画像を表示開始する。

30

【 0 2 3 2 】

上記実施例 1 1 によれば次の効果を奏する。

待機演出 1 の画像の表示状態で演出図柄遊技の画像を待機演出 1 の画像の前に重ねて表
示開始し、演出図柄遊技の画像が終了した場合に待機演出 1 の画像を消去したので、遊技
者にとって今回の演出図柄遊技が主電源の投入後の初回の遊技であると容易に認識するこ
とが可能となる。

40

上記実施例 1 1 においては、設定操作待ちの画像の表示状態で遊技球が第 1 始動口 1 8
または第 2 始動口 2 3 に入球した場合に演出図柄遊技の画像を設定操作待ちの画像の前に
重ねて表示し、待機演出 2 の画像の表示状態で遊技球が第 1 始動口 1 8 または第 2 始動口
2 3 に入球した場合に演出図柄遊技の画像を待機演出 2 の画像の前に重ねて表示しても良
い。

【 0 2 3 3 】

上記実施例 1 0 ～ 1 1 においては、主電源が投入された場合に待機演出 1 の画像に換え

50

て待機演出 2 の画像を表示し、待機演出 2 の画像の表示状態で遊技者が遊技を開始したことに応じて演出図柄遊技が行われた以後は主電源が再投入されるまで遊技停止状態で待機演出 2 の画像が表示されないように構成しても良い。この待機演出 2 の画像は遊技者に高確電サポモードの設定を想起させる奇数の演出図柄を有するものであり、高確時短モードが設定されていないにも拘わらず設定されていると遊技者に誤解を与えることを防止することが可能となる。

上記実施例 10～11 においては、設定操作待ちの画像の表示状態では遊技球の第 1 始動口 18 および第 2 始動口 23 への入球のそれぞれを無効化しても良い。即ち、設定操作待ちの画像の表示状態では当否の判定処理および演出図柄遊技の画像の表示を禁止しても良い。この構成の場合には設定操作待ちの画像が表示開始されてから表示切換え時間 T_a が経過した場合に設定操作待ちの画像を待機演出 2 の画像に切換え、待機演出 2 の画像の表示状態では当否の判定処理および演出図柄遊技の画像の表示を許容することが好ましい。

10

【0234】

上記実施例 10～11 には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明 4-1～4-6]が記載されている。遊技機には遊技球が始動領域に入球した場合に当否を判定し、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う構成のものがある。この構成の場合には特別遊技の開始前に図柄遊技の画像が表示され、図柄遊技の画像で当否の判定結果が遊技者に報知される（特開 2016-073869 公報参照）。この遊技機の場合には主電源が投入された直後に遊技停止状態が必ず発生する。この最初の遊技停止状態では遊技者が遊技機の前に着座していない確度が高いことから、最初の遊技停止状態での興趣の向上を図ることが見過ごされていた。

20

【0235】

[参考発明 4-1]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

特別遊技および図柄遊技がいずれも停止した主電源の投入後の遊技停止状態で初期画像を表示する初期画像表示手段を備え、

前記初期画像表示手段は、主電源が投入されてから初回に図柄遊技の画像が表示された以後は主電源が再び投入されるまで表示することがない画像を前記初期画像として表示することを特徴とする遊技機。

30

実施例の遊技球が第 1 始動口 18 または第 2 始動口 23 に入球した場合は始動条件が成立した場合に相当し、大入賞口 19 は入球領域に相当し、大当り遊技および小当り遊技は特別遊技に相当し、主制御回路 40 は特別遊技手段に相当し、演出図柄遊技は図柄遊技に相当し、サブ制御回路 60 は図柄遊技手段および初期画像表示手段に相当し、待機演出 1 の画像と設定操作待ちの画像は初期画像に相当する。

上記手段によれば、主電源が投入された後の遊技停止状態で初期画像が表示されるので、遊技者が遊技機の前に着座していた場合に当該遊技者の退屈感を紛らわすことができる。しかも、初期画像の表示状態で遊技者が遊技を開始したことに応じて図柄遊技が行われた以後は遊技停止状態であっても初期画像が表示されないの、遊技機が未遊技の状態であると別の遊技者が誤解することを防止することが可能となる。

40

【0236】

[参考発明 4-2]

前記初期画像表示手段は、主電源が投入されてから所定時間が経過する前に始動条件が成立した場合には前記初期画像に換えて図柄遊技の画像を表示するものであって、主電源が投入されてから始動条件が成立することなく所定時間が経過した場合には前記初期画像を別の態様に変更することの特徴とする[参考発明 4-1]に記載の遊技機。

実施例の表示切換え時間 T_a は所定時間に相当し、待機演出 2 の画像は別の態様の初期画像に相当する。

50

上記手段によれば、主電源が投入されてから始動条件が成立することなく所定時間が経過した場合には初期画像が別の態様に変更されるので、主電源が投入されてから所定時間が経過した後に遊技者が遊技機の前に着座していた場合に当該遊技者の退屈感を紛らわすことができる。

【0237】

[参考発明4-3]

前記初期画像表示手段は、前記別の態様の初期画像として主電源が再び投入されるまで表示することがない画像を表示することを特徴とする[参考発明4-2]に記載の遊技機。

上記手段によれば、初期画像が別の態様に切換えられた以後は遊技停止状態であっても当該別の態様の初期画像が表示されないので、遊技機が未遊技の状態であると遊技者が誤解することを防止することが可能となる。

10

【0238】

[参考発明4-4]

当りと判定されたことに応じて遊技者に有利な遊技モードを設定する遊技モード設定手段を備え、

前記図柄遊技手段は、図柄遊技の画像で識別図柄を所定の当りの態様とすることに応じて遊技者に有利な遊技モードが設定されると示唆するものであり、

前記初期画像表示手段は、前記所定の当りの態様の識別図柄を示唆する画像を前記初期画像として表示することを特徴とする[参考発明4-1]に記載の遊技機。

20

実施例の主制御回路40は遊技モード設定手段に相当し、高確時短モードは遊技者に有利な遊技モードに相当し、3列の演出図柄の相互に同一な奇数の組合せは所定の当りの態様に相当し、「3 5 7」の待機演出2の画像は所定の当りの態様の識別図柄を示唆する初期画像に相当する。

上記手段によれば、初期画像の表示状態で遊技者が遊技を開始したことに応じて図柄遊技が行われた以後は遊技停止状態で当該初期画像が表示されないので、遊技者に有利な遊技モードが設定されていると遊技者に誤解を与えることを防止することが可能となる。

【0239】

[参考発明4-5]

前記初期画像表示手段は、遊技内容を設定するための画像を前記初期画像として表示することを特徴とする[参考発明4-1]に記載の遊技機。

30

実施例の設定操作待ちの画像は遊技内容を設定するための初期画像に相当する。

上記手段によれば、遊技内容を設定するための初期画像の表示状態で遊技者が遊技を開始したことに応じて図柄遊技が行われた以後は遊技停止状態で当該初期画像が表示されないので、遊技内容が設定可能であると遊技者に誤解を与えることを防止することが可能となる。

【0240】

[参考発明4-6]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

40

特別遊技および図柄遊技がいずれも停止した遊技停止状態で待機画像を表示する画像表示手段を備え、

前記画像表示手段は、主電源が投入された後の遊技停止状態では主電源が再び投入されるまで表示することがない画像を前記待機画像として表示するものであって、当該画像を表示した後の遊技停止状態では当該画像とは異なる待機画像を表示することを特徴とする遊技機。

実施例のサブ制御回路60は画像表示手段に相当し、待機演出1の画像および設定操作待ちの画像は待機画像に相当し、待機演出3の画像は当該待機画像とは異なる待機画像に相当する。

上記手段によれば、主電源が投入された後の遊技停止状態で待機画像が表示されるので

50

、遊技者が遊技機の前に着座していた場合に当該遊技者の退屈感を紛らわすことができる。しかも、待機画像が表示された後には遊技停止状態で当該待機画像と異なる待機画像が表示されるので、遊技機が未遊技の状態であると別の遊技者が誤解することを防止することが可能となる。

【0241】

[実施例12]

内枠3内には、図45に示すように、予告表示器101が収納されている。この予告表示器101はカラー液晶表示器からなるものであり、昇降機構を介してパルスモータ（いずれも図示）に連結されている。このパルスモータはサブ制御回路60に接続されたものであり、サブ制御回路60はパルスモータを駆動制御することに応じて予告表示器101を上限位置（実線参照）および下限位置（二点鎖線参照）間で移動操作する。この下限位置は遊技盤3の後方の位置であり、予告表示器101は下限位置で遊技者から視認不能になる。上限位置は演出図柄表示器28の下端部に前方から重なる位置であり、予告表示器101は上限位置で遊技者から視認可能になる。この予告表示器101は第2の可動部材および第2の演出部材に相当する。

10

【0242】

演出図柄遊技中にはリーチ予告演出1またはリーチ予告演出2が実行される。これらリーチ予告演出1およびリーチ予告演出2のそれぞれは、図46に示すように、3列の演出図柄のスクロール表示が開始された後に開始されるものであり、右列の演出図柄のスクロール表示が停止される前に終了する。図46の符号Dr1はリーチ予告演出1が実行される予告演出期間であり、符号Dr2はリーチ予告演出2が実行される予告演出期間である。これら両予告演出期間のそれぞれは演出図柄遊技の画像が表示開始された後からリーチ状態が発生する前の同一の期間に設定されたものであり、予告期間に相当する。

20

【0243】

リーチ予告演出1は予告演出器33を上限位置から下限位置に下降操作し、予告演出器33を下限位置で電飾した後に上限位置に上昇操作するものであり、第1の事前演出に相当する。リーチ予告演出2は予告表示器101を下限位置から上限位置に上昇操作し、予告表示器101に上限位置で画像を表示した後に下限位置に下降操作するものであり、第2の事前演出に相当する。これらリーチ予告演出1および2のそれぞれは演出図柄遊技でノーマルリーチ演出の画像が表示されると遊技者に確定的に示唆するものである。このノーマルリーチ演出の画像は左列および右列が相互に同一の演出図柄でスクロール停止したリーチ状態で中列の演出図柄が低速度でスクロール表示された画像であり、図14(e)に示すように、主制御回路40が外れのノーマルリーチ演出用の特図変動パターン「PH05」と外れのスペシャルリーチ演出用の特図変動パターン「PH01～PH04」と大当りのノーマルリーチ演出用の特図変動パターン「P005」と大当りのスペシャルリーチ演出用の特図変動パターン「P001」～「P004」のそれぞれを送信した場合に表示される。

30

【0244】

サブ制御回路60は主制御回路40が外れのスペシャルリーチ演出用の特図変動パターン「PH01～PH04」と大当りのスペシャルリーチ演出用の特図変動パターン「P001」～「P004」のいずれかを送信した場合に女性が恐竜と格闘するバトル画像BL1～BL4をスペシャルリーチ演出の画像としてノーマルリーチ演出の画像の後に表示する。このスペシャルリーチ演出の画像はノーマルリーチ演出の画像に比べて大当りの信頼度が高く設定されたものであり（図6参照）、遊技者の目線ではノーマルリーチ演出の画像がスペシャルリーチ演出の画像に進展した場合に大当りの期待度が高まる。

40

【0245】

リーチ予告演出1では予告演出器33が下限位置で電飾される。このリーチ予告演出1はノーマルリーチ演出の画像が表示されると遊技者に確定的に予告するものであり、ノーマルリーチ演出がスペシャルリーチ演出に進展すると下限位置での発光色に応じた信頼度で遊技者に予告する。この予告演出器33の下限位置での発光色には、図46(b)に示すように、「白色」および「赤色」の2種類が設定されており、予告演出器33が下限位

50

置で「白色」に電飾された場合にはノーマルリーチ演出がスペシャルリーチ演出に「中」の確率（＞０）で進展し、「赤色」に電飾された場合には「高」の確率（＞中）で進展する。

【０２４６】

リーチ予告演出２では予告表示器１０１に上限位置で画像が表示される。このリーチ予告演出２はノーマルリーチ演出の画像が表示されると遊技者に確定的に予告するものであり、ノーマルリーチ演出がスペシャルリーチ演出に進展すると上限位置での画像に応じた信頼度で遊技者に予告する。この予告表示器１０１の上限位置での画像には、図４６（c）に示すように、「頑張って」および「チャンス」の２種類が設定されており、予告表示器１０１に上限位置で「頑張って」の画像が表示された場合にはノーマルリーチ演出がス
10
ペシャルリーチ演出に「極低」の確率（＜中＜高）で進展し、「チャンス」の画像が表示された場合には「低」の確率（極低＜低＜中＜高）の確率で進展する。即ち、リーチ予告演出２はリーチ予告演出１に比べてスペシャルリーチ演出に対する信頼度が低く設定されたものであり、３列の演出図柄が大当りの組合せとなる大当りの信頼度もリーチ予告演出１に比べて低く設定されたものである。

【０２４７】

演出図柄遊技中には、図４６に示すように、スペシャルリーチ予告演出が実行される。このスペシャルリーチ予告演出は予告演出器３３に比べて低信頼度の予告表示器１０１を下限位置から上限位置に上昇操作した後に上限位置から下限位置に下降操作するものであり、予告表示器１０１をリーチ予告演出２と同一の挙動で動作させるものである。このス
20
ペシャルリーチ予告演出は予告表示器１０１の上限位置で予告表示器１０１にリーチ予告演出２とは異なる「高？」の画像を表示するものであり（d参照）、リーチ予告演出１が実行された後のノーマルリーチ演出中またはリーチ予告演出２が実行された後のノーマルリーチ演出中に開始され、スペシャルリーチ演出の画像が表示開始される前に終了する（a参照）。このスペシャルリーチ予告演出はノーマルリーチ演出の画像がスペシャルリーチ演出の画像に進展すると遊技者に確定的に予告するものである。図４６の符号Dsはスペシャルリーチ予告演出が実行される予告演出期間であり、別の予告期間に相当する。この予告演出期間Dsはノーマルリーチ演出の画像が表示開始された後からスペシャルリーチ演出の画像が表示開始される前のノーマルリーチ演出中に設定されている。このスペシャルリーチ予告演出の画像はリーチ予告演出１およびリーチ予告演出２がいずれも実行され
30
ない場合に表示されることがある。この場合にはノーマルリーチ演出の画像がスペシャルリーチ演出の画像に確定的に進展することに加えて３列の演出図柄が大当りの組合せになることが遊技者に確定的に予告される。

【０２４８】

図４７（a）のリーチ予告演出処理はサブ制御回路６０が図２１のS124の図柄遊技演出開始処理で実行するものであり、サブ制御回路６０はリーチ予告演出処理でリーチ予告演出１とリーチ予告演出２とスペシャルリーチ予告演出のいずれを実行するかを判定し、今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出１～スペシャルリーチ予告演出のうち判定結果に
40
応じたものを実行する。このサブ制御回路６０はS501で特図１遊技データまたは特図２遊技データの受信結果から特図変動パターンを検出し、S502で特図変動パターンの検出結果をノーマルリーチ演出用の「PH05」「PO05」と比較する。ここで特図変動パターンの検出結果がノーマルリーチ演出用の「PH05」「PO05」のいずれかであると判断した場合にはS503でリーチ予告演出１またはリーチ予告演出２を実行するか否かを判断する。この処理は図４７（b）の予告演出選択テーブル１に応じた確率で行われるものであり、今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が発生するもののスペシャルリーチ演出が発生しない場合には「赤色」のリーチ予告演出１と「白色」のリーチ予告演出１と「チャンス」のリーチ予告演出２と「頑張って」のリーチ予告演出２が互いに同じ確率で発生する。即ち、「赤色」のリーチ予告演出１と「白色」のリーチ予告演出１と「チャンス」のリーチ予告演出２と「頑張って」のリーチ予告演出２はいずれも今回の演出図柄遊技でノ
50
ーマルリーチ演出が発生することを確定的に予告するものであり、スペシャルリーチ演出が

発生することを非確定的に予告するものである。

【0249】

サブ制御回路60はS502で特図変動パターンの検出結果がノーマルリーチ演出用の「PH05」「P005」のいずれでもない判断すると、S504で特図変動パターンの検出結果をスペシャルリーチ演出用の「PH01～PH04」「P001～P004」のそれぞれと比較する。ここで特図変動パターンの検出結果がスペシャルリーチ演出用の「PH01～PH04」「P001～P004」のいずれかであると判断した場合にはS505でリーチ予告演出1またはリーチ予告演出2を実行するか否かを判断する。この処理は図47(c)の予告演出選択テーブル2に応じた確率で行われるものであり、今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出およびスペシャルリーチ演出が順に発生する場合には「頑張って」のリーチ予告演出2→「チャンス」のリーチ予告演出2→「白色」のリーチ予告演出1→「赤色」のリーチ予告演出1の順に予告演出が高確率で発生する。即ち、今回の演出図柄遊技でスペシャルリーチ演出が発生することに対する信頼度は「頑張って」のリーチ予告演出2→「チャンス」のリーチ予告演出2→「白色」のリーチ予告演出1→「赤色」のリーチ予告演出1の順に高く設定されており、リーチ予告演出2はリーチ予告演出1に比べてスペシャルリーチ演出に対する信頼度が低く設定されている。

10

【0250】

サブ制御回路60はS505を終えると、リーチ予告演出1またはリーチ予告演出2の実行が判定されているか否かをS506で判断する。ここでリーチ予告演出1またはリーチ予告演出2の実行が判定されていると判断した場合にはS507へ移行し、スペシャルリーチ予告演出を今回の演出図柄遊技で実行すると「20%」の確率で判定する。即ち、今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出1またはリーチ予告演出2が実行された後のノーマルリーチ演出中にスペシャルリーチ予告演出が発生した場合にはスペシャルリーチ演出が確定的に発生する。

20

【0251】

サブ制御回路60はS506でリーチ予告演出1およびリーチ予告演出2がいずれも判定されていないと判断すると、S508で特図変動パターンの検出結果を大当り用の「P001～P004」のそれぞれと比較する。ここで特図変動パターンの検出結果が大当り用の「P001～P004」のいずれかであると判断した場合にはS509へ移行し、スペシャルリーチ予告演出を今回の演出図柄遊技で実行すると「5%」の確率で判定する。即ち、今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出1およびリーチ予告演出2がいずれも実行されることなくノーマルリーチ演出中にスペシャルリーチ予告演出が発生した場合にはノーマルリーチ演出がスペシャルリーチ演出に必ず進展し、スペシャルリーチ演出で勝利の結末画像が必ず表示された後に3列の演出図柄が大当りの組合せで必ず表示される。

30

【0252】

上記実施例12によれば次の効果を奏する。

予告演出器33を用いたリーチ予告演出1を今回の演出図柄遊技中の予告演出期間Dr1内に実行することに応じてスペシャルリーチ演出を遊技者に中確率で示唆し、予告表示器101を用いたリーチ予告演出2を今回の演出図柄遊技中の予告演出期間Dr2内に実行することに応じてスペシャルリーチ演出の実行を遊技者に低確率で示唆し、予告表示器101を用いたスペシャルリーチ予告演出を今回の演出図柄遊技中の別の予告演出期間Ds内に実行することに応じてスペシャルリーチ演出の実行を遊技者に高確率で示唆したので、スペシャルリーチ演出に対する信頼度の高さを遊技者が容易に推測することが可能になる。

40

今回の演出図柄遊技中の予告演出期間Dr2内に「チャンス」または「頑張って」を予告表示器101に表示し、別の予告演出期間Ds内に「高?」を予告表示器101に表示することに応じてスペシャルリーチ演出を遊技者に示唆したので、リーチ予告演出2およびスペシャルリーチ予告演出間で共通の予告表示器101を用いて予告を行っているにも拘わらずスペシャルリーチ演出に対する信頼度の相違を遊技者が容易に識別することが可能となる。

50

予告表示器 101 をリーチ予告演出 2 およびスペシャルリーチ予告演出間で互いに同一の挙動で動かしたので、遊技者にとって予告表示器 101 の挙動がいずれもスペシャルリーチ予告演出の実行に対する信頼度の高さを示唆していると認識し易くなる。

【0253】

予告演出器 33 を用いたリーチ予告演出 1 および予告表示器 101 を用いたリーチ予告演出 2 のそれぞれをノーマルリーチ演出の確定を示唆する演出として行ったので、遊技の趣向性が向上する。

スペシャルリーチ予告演出をノーマルリーチ演出中に実行した。このため、遊技者にとってスペシャルリーチ予告演出の実行タイミングが明確になるので、遊技者がスペシャルリーチ予告演出を見逃すことを防止することが可能となる。

予告表示器 101 を用いたリーチ予告演出 2 を今回の演出図柄遊技のノーマルリーチ演出の開始前に実行した後にスペシャルリーチ予告演出をノーマルリーチ演出中に実行することに応じてスペシャルリーチ演出を確定的に予告したので、遊技者にとって予告表示器 101 が 1 回目に動作した後に 2 回目に動作することを期待する楽しみができる。

予告表示器 101 を用いたスペシャルリーチ予告演出をノーマルリーチ演出の開始前およびノーマルリーチ演出中に実行することに応じてスペシャルリーチ演出を確定的に予告し、ノーマルリーチ演出中のみに実行することに応じてスペシャルリーチ演出および大当りを確定的に予告したので、遊技者の目線ではノーマルリーチ演出の開始前に予告表示器 101 が作動しなかった場合には作動した場合に比べて大きな楽しみを持つことができる。

【0254】

[実施例 13]

図 48 のリーチ予告演出処理はサブ制御回路 60 が図 47 (a) のリーチ予告演出処理に換えて実行するものであり、サブ制御回路 60 は S511 でリーチ予告演出 2 を行うと判定したか否かを判断する。ここでリーチ予告演出 2 の実行が判定されていると判断した場合には S507 へ移行し、スペシャルリーチ予告演出の実行を設定確率で判定する。即ち、スペシャルリーチ演出に対する信頼度が高いリーチ予告演出 1 が実行された場合にはスペシャルリーチ予告演出が実行されず、スペシャルリーチ演出に対する信頼度が低いリーチ予告演出 2 が実行された場合にはスペシャルリーチ予告演出がスペシャルリーチ演出の実行を確定的に示唆するものとして実行される。

【0255】

サブ制御回路 60 は S511 でリーチ予告演出 2 を行うと判定されていないと判断すると、S512 でリーチ予告演出 1 を行うと判定したか否かを判断する。ここでリーチ予告演出 1 の実行が判定されていないと判断した場合には S509 へ移行し、スペシャルリーチ予告演出の実行を設定確率で判定する。即ち、今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出 1 およびリーチ予告演出 2 がいずれも実行されなかった場合にはスペシャルリーチ予告演出が勝利の結末のスペシャルリーチ演出の実行を確定的に示唆するものとして実行される。

【0256】

上記実施例 13 によれば次の効果を奏する。

今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が開始される前にリーチ予告演出 2 が実行された場合にスペシャルリーチ予告演出をノーマルリーチ演出中に実行し、ノーマルリーチ演出が開始される前にリーチ予告演出 1 が実行された場合にはノーマルリーチ演出中のスペシャルリーチ予告演出を実行不能とした。このため、予告演出器 33 を用いた予告演出と予告表示器 101 を用いた予告演出が 1 回の演出図柄遊技で行われることがなくなるので、遊技者がスペシャルリーチ演出に対する信頼度を把握し易くなる。

上記実施例 13 においては、今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出 2 が実行された場合にはスペシャルリーチ予告演出を実行せず、今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出 1 が実行された場合にはスペシャルリーチ予告演出をスペシャルリーチ演出の実行を確定的に示唆するものとして実行しても良い。

上記実施例 12 ～ 13 においては、リーチ予告演出 1 およびリーチ予告演出 2 の一方と

して演出図柄表示器 28 に予告画像を表示する演出を行い、他方として電飾部材を所定の態様で電飾する演出またはスピーカからの所定の効果音を出力する演出を行っても良い。

【0257】

[実施例 14]

図 49 (a) のリーチ予告演出処理はサブ制御回路 60 が図 48 のリーチ予告演出処理に換えて実行するものであり、サブ制御回路 60 は S521 で特図 1 遊技データまたは特図 2 遊技データの受信結果から特図変動パターンを検出し、S522 で特図変動パターンの検出結果をノーマルリーチ演出用の「PH05」「P005」と比較する。ここで特図変動パターンの検出結果がノーマルリーチ演出用であると判断した場合には S523 でリーチ予告演出 1 またはリーチ予告演出 2 を実行するか否かを判断する。この処理は図 49 (b) の予告演出選択テーブル 1 に応じた確率で行われるものであり、今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が発生するもののスペシャルリーチ演出が発生しない場合には「チャンス」のリーチ予告演出 2 と「頑張って」のリーチ予告演出 2 と「白色」のリーチ予告演出 1 と「赤色」のリーチ予告演出 1 が互いに同じ確率で発生する。即ち、「赤色」のリーチ予告演出 1 と「白色」のリーチ予告演出 1 と「チャンス」のリーチ予告演出 2 と「頑張って」のリーチ予告演出 2 はいずれも今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出が発生することを確定的に予告するものである。

10

【0258】

サブ制御回路 60 は S522 で特図変動パターンの検出結果がノーマルリーチ演出用でないと判断すると、S524 で特図変動パターンの検出結果をスペシャルリーチ演出用の「PH01~PH04」「P001~P004」のそれぞれと比較する。ここで特図変動パターンの検出結果がスペシャルリーチ演出用であると判断した場合には S525 でリーチ予告演出 1 またはリーチ予告演出 2 を実行するか否かを判断する。この処理は図 49 (c) の予告演出選択テーブル 2 に応じた確率で行われるものであり、今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出およびスペシャルリーチ演出が順に発生する場合には「赤色」のリーチ予告演出 1 → 「白色」のリーチ予告演出 1 → 「頑張って」のリーチ予告演出 2 → 「チャンス」のリーチ予告演出 2 の順に予告演出が高確率で発生する。即ち、今回の演出図柄遊技でスペシャルリーチ演出が発生することに対する信頼度は「赤色」のリーチ予告演出 1 → 「白色」のリーチ予告演出 1 → 「頑張って」のリーチ予告演出 2 → 「チャンス」のリーチ予告演出 2 の順に高く設定されており、リーチ予告演出 2 はリーチ予告演出 1 に比べてスペシャルリーチ演出に対する信頼度 (< 100%) が高く設定されている。

20

30

【0259】

サブ制御回路 60 は S525 を終わると、リーチ予告演出 2 の実行が判定されているか否かを S526 で判断する。ここでリーチ予告演出 2 の実行が判定されていると判断した場合には S527 へ移行し、スペシャルリーチ予告演出を今回の演出図柄遊技で実行すると「20%」の確率で判定する。即ち、今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出 2 が実行された後のノーマルリーチ演出中にスペシャルリーチ予告演出が発生した場合にはスペシャルリーチ演出が確定的に発生する。

【0260】

サブ制御回路 60 は S524 で特図変動パターンの検出結果がスペシャルリーチ演出用ではないと判断すると、S528 の完全外れ予告演出処理で完全外れ予告演出を実行すると「1%」の確率で判定する。この完全外れ予告演出は、図 50 (a) に示すように、3 列の演出図柄のスクロール状態で「完全外れ」の予告画像 Yh を演出図柄表示器 28 に表示するものである。この予告画像 Yh は今回の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄がリーチ状態を経ることなく完全外れの組合せとなることを遊技者に確定的に予告するものであり、図 50 (b) に示すように、3 列の演出図柄のスクロール表示が開始された後から右列の演出図柄のスクロール表示が停止される前までの完全外れ予告演出期間 Dr0 内に表示される。

40

【0261】

図 51 はサブ制御回路 60 がノーマルリーチ演出中に予告表示器 101 を下限位置から上限位置に上昇操作することでスペシャルリーチ予告演出を行う場合に予告表示器 101

50

に表示する画像の一覧を示すものである。図51(a)の恐竜D1の画像はバトル画像BL1の表示内容を遊技者に示唆するものであり、サブ制御回路60は今回の演出図柄遊技でバトル画像BL1を表示する場合には予告表示器101の上限位置で予告表示器101に恐竜D1の画像を表示することに応じてバトル画像BL1が表示されると遊技者に予告する。図51(b)の恐竜D2の画像はバトル画像BL2の表示内容を遊技者に示唆するものであり、サブ制御回路60は今回の演出図柄遊技でバトル画像BL2を表示する場合には予告表示器101の上限位置で予告表示器101に恐竜D2の画像を表示することに応じてバトル画像BL2が表示されると遊技者に予告する。図51(c)の恐竜D3の画像はバトル画像BL3の表示内容を遊技者に示唆するものであり、サブ制御回路60は今回の演出図柄遊技でバトル画像BL3を表示する場合には予告表示器101の上限位置で予告表示器101に恐竜D3の画像を表示することに応じてバトル画像BL3が表示されると遊技者に予告する。図51(d)の恐竜D4の画像はバトル画像BL4の表示内容を遊技者に示唆するものであり、サブ制御回路60は今回の演出図柄遊技でバトル画像BL4を表示する場合には予告表示器101の上限位置で予告表示器101に恐竜D4の画像を表示することに応じてバトル画像BL4が表示されると遊技者に予告する。

10

【0262】

図52(a)はサブ制御回路60が主制御回路40からの「特図変動パターンP001」および「特図変動パターンPH01」のそれぞれを受信した場合に演出図柄表示器28に表示するバトル画像BL1であり、バトル画像BL1ではテレビ画像Tv1が最初から最後まで継続的に表示される。このテレビ画像Tv1は恐竜D1の画像が表示された予告表示器101を模したものであり、遊技者の目線ではノーマルリーチ演出中にバトル画像BL1の表示内容を示唆する形状に模られた予告表示器101が下限位置から上限位置に移動することに応じて視認可能となり、バトル画像BL1の表示内容を示唆する恐竜D1の画像が予告表示器101に表示されることに応じてノーマルリーチ演出がバトル画像BL1に発展すると予告される。

20

【0263】

図52(b)はサブ制御回路60が主制御回路40からの「特図変動パターンP002」および「特図変動パターンPH02」のそれぞれを受信した場合に演出図柄表示器28に表示するバトル画像BL2であり、バトル画像BL2ではテレビ画像Tv2が最初から最後まで継続的に表示される。このテレビ画像Tv2は恐竜D2の画像が表示された予告表示器101を模したものであり、遊技者の目線ではノーマルリーチ演出中にバトル画像BL2の表示内容を示唆する形状に模られた予告表示器101が下限位置から上限位置に移動することに応じて視認可能となり、バトル画像BL2の表示内容を示唆する恐竜D2の画像が予告表示器101に表示されることに応じてノーマルリーチ演出がバトル画像BL2に発展すると予告される。

30

【0264】

図52(c)はサブ制御回路60が主制御回路40からの「特図変動パターンP003」および「特図変動パターンPH03」のそれぞれを受信した場合に演出図柄表示器28に表示するバトル画像BL3であり、バトル画像BL3ではテレビ画像Tv3が最初から最後まで継続的に表示される。このテレビ画像Tv3は恐竜D3の画像が表示された予告表示器101を模したものであり、遊技者の目線ではノーマルリーチ演出中にバトル画像BL3の表示内容を示唆する形状に模られた予告表示器101が下限位置から上限位置に移動することに応じて視認可能となり、バトル画像BL3の表示内容を示唆する恐竜D3の画像が予告表示器101に表示されることに応じてノーマルリーチ演出がバトル画像BL3に発展すると予告される。

40

【0265】

図52(d)はサブ制御回路60が主制御回路40からの「特図変動パターンP004」および「特図変動パターンPH04」のそれぞれを受信した場合に演出図柄表示器28に表示するバトル画像BL4であり、バトル画像BL4ではテレビ画像Tv4が最初から最後まで継続的に表示される。このテレビ画像Tv4は恐竜D4の画像が表示された予告表示器10

50

1を模したものであり、遊技者の目線ではノーマルリーチ演出中にバトル画像BL4の表示内容を示唆する形状に模られた予告表示器101が下限位置から上限位置に移動することに応じて視認可能となり、バトル画像BL4の表示内容を示唆する恐竜D4の画像が予告表示器101に表示されることに応じてノーマルリーチ演出がバトル画像BL4に発展すると予告される。

【0266】

上記実施例14によれば次の効果を奏する。

予告演出器33を用いたリーチ予告演出1を予告演出期間Dr1内に実行することに応じてスペシャルリーチ演出を低確率で遊技者に示唆し、予告表示器101を用いたリーチ予告演出2を予告演出期間Dr1と同一の予告演出期間Dr2内に実行することに応じてスペシャルリーチ演出を中確率で遊技者に示唆し、予告表示器101を用いたスペシャルリーチ予告演出を予告演出期間Dr2より後の予告演出期間Ds内に実行することに応じてスペシャルリーチ演出を高確率で遊技者に示唆したので、今回の演出図柄遊技でのスペシャルリーチ演出の信頼度の高さを遊技者が容易に推測することが可能となる。しかも、演出図柄表示器28を用いた完全外れ予告演出を実行することに応じてスペシャルリーチ演出が実行されないと遊技者に示唆したので、今回の演出図柄遊技でのスペシャルリーチ演出の信頼度の高さを遊技者が一層容易に推測することが可能となる。

ノーマルリーチ演出中に予告表示器101を用いてスペシャルリーチ予告演出を行うことに応じてノーマルリーチ演出がスペシャルリーチ演出に発展すると確定的に予告した。この予告表示器101はスペシャルリーチ演出のテレビ画像Tv1～Tv4のそれぞれを遊技者に示唆する形状に模られたものであり、スペシャルリーチ演出の演出内容を遊技者に示唆するものである。このため、遊技者の目線でスペシャルリーチ予告演出が行われた場合にスペシャルリーチ演出が行われることが明確になる。

【0267】

上記実施例14においては、今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出1およびリーチ予告演出2をいずれも行うことなくノーマルリーチ演出中にスペシャルリーチ予告演出を行うことに応じてスペシャルリーチ演出を確定的に示唆しても良い。

上記実施例14においては、今回の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出中に予告表示器101に換えて予告表示器33を上限位置から下限位置に移動操作することに応じてノーマルリーチ演出がスペシャルリーチ演出に発展すると確定的に予告しても良い。この構成の場合にはスペシャルリーチ演出としてのバトル画像BL1～BL4のそれぞれで火の玉の画像FR（図38（d）参照）を表示することが好ましい。即ち、スペシャルリーチ演出の表示内容を遊技者に示唆する形状に模られた予告表示器33をノーマルリーチ演出中に遊技者から視認可能な状態とすることに応じてノーマルリーチ演出がスペシャルリーチ演出に発展すると確定的に予告しても良い。

上記実施例12～14においては、リーチ予告演出2では予告表示器101を下限位置から中間位置（下限位置および上限位置間の遊技者から視認可能な位置）に上昇操作し、スペシャルリーチ予告演出では予告表示器101を下限位置から上限位置に上昇操作する等、ノーマルリーチ演出を予告するリーチ予告演出およびスペシャルリーチ演出を予告するスペシャルリーチ予告演出間で予告表示器101等の可動部材の挙動を相違させても良い。

【0268】

上記実施例12～14には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明5-1～5-12]が記載されている。遊技機には遊技球が始動領域に入球した場合に当否を判定し、当否を判定した場合に図柄遊技の画像を表示することに応じて当否の判定結果を遊技者に報知する構成のものがある。この構成の場合には予告演出が行われる。この予告演出は図柄遊技で当りが報知されると遊技者に事前に示唆するものであり、当りに対する遊技者の期待感を高めることに寄与する（特開2016-073869公報参照）。この遊技機には事前演出を行うことに応じて予告演出が行われると高確率で遊技者に示唆する構成のものがある。この事前演出は可動部材等の演出部材を用いて行われるものであり、遊技

者にとって予告演出の実行に対する信頼度の高さを容易に推測できない問題があった。

【0269】

[参考発明5-1]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

今回の図柄遊技で当りが報知されると遊技者に事前に示唆する予告演出を行う予告演出手段と、

今回の図柄遊技で前記予告演出が実行されると第1の演出部材を用いて遊技者に事前に示唆する第1の事前演出を行う第1の事前演出手段と、

今回の図柄遊技で前記予告演出が実行されると前記第1の演出部材とは異なる第2の演出部材を用いて遊技者に事前に示唆する第2の事前演出を行う第2の事前演出手段を備え、

前記第2の事前演出手段は、前記第2の事前演出を今回の図柄遊技中の予告期間内に実行することに応じて前記予告演出が実行されると前記第1の事前演出に比べて低確率で遊技者に示唆するものであって、

前記第2の事前演出を当該予告期間より後の予告期間内に実行することに応じて前記予告演出が実行されると前記第1の事前演出に比べて高確率で示唆することを特徴とする遊技機。

実施例のスペシャルリーチ演出は予告演出に相当し、予告演出器33は第1の演出部材に相当し、リーチ予告演出1は第1の事前演出に相当し、予告表示器101は第2の演出部材に相当し、リーチ予告演出2およびスペシャルリーチ予告演出は第2の事前演出に相当し、予告演出期間Dr2は予告期間に相当し、予告演出期間Dsは後の予告期間に相当する。

上記手段によれば、第1の演出部材を用いた第1の事前演出が今回の図柄遊技中に実行された場合には予告演出の実行が遊技者に中確率で示唆され、第2の演出部材を用いた第2の事前演出が今回の図柄遊技中の予告期間内に実行された場合には予告演出の実行が遊技者に低確率で示唆され、第2の演出部材を用いた第2の事前演出が今回の図柄遊技中の後の予告期間内に実行された場合には予告演出の実行が遊技者に高確率で示唆されるので、予告演出の実行に対する信頼度の高さを遊技者が容易に推測することが可能となる。

【0270】

[参考発明5-2]

前記第2の事前演出手段は、前記第2の事前演出を前記予告期間内に行う場合および前記後の予告期間内に行う場合間で前記第2の演出部材を互いに同一の挙動で動かすことを特徴とする[参考発明5-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、第2の演出部材が予告期間内および後の予告期間内で互いに同一の挙動で動くので、遊技者にとって第2の演出部材の挙動がいずれも予告演出の実行に対する信頼度の高さを示唆していると認識し易くなる。

【0271】

[参考発明5-3]

前記第2の事前演出手段は、前記第2の事前演出を前記予告期間内に行う場合および前記後の予告期間内に行う場合間で前記第2の演出部材を互いに異なる態様とすることを特徴とする[参考発明5-1]に記載の遊技機。

実施例の「チャンス」または「頑張って」の表示は予告期間内に行われる第2の演出部材の態様に相当し、「高？」の表示は後の予告期間内に行われる第2の演出部材の別の態様に相当する。

上記手段によれば、第2の演出部材が予告期間内に所定の態様とされることに応じて予告演出の実行が遊技者に低確率で示唆され、後の予告期間内に別の態様とされることに応じて予告演出の実行が遊技者に高確率で示唆されるので、特に予告演出に対する信頼度が「高」である場合および「低」である場合間を遊技者が容易に識別することが可能となる

10

20

30

40

50

。

【0272】

[参考発明5-4]

前記予告演出手段は、今回の図柄遊技で当りが報知されると遊技者に前記予告演出に比べて低確率で示唆する予告前演出を前記予告演出の開始前に行うものであり、

前記第1の事前演出手段は、今回の図柄遊技で前記予告前演出が実行されると確定的に示唆する演出として前記第1の事前演出を行い、

前記第2の事前演出手段は、今回の図柄遊技で前記予告前演出が実行されると確定的に示唆する演出として前記第2の事前演出を前記予告期間内に行うことを特徴とする[参考発明5-1]に記載の遊技機。

10

実施例のノーマルリーチ演出は予告前演出に相当する。

上記手段によれば、第1の事前演出が行われた場合には予告前演出が必ず行われ、第2の事前演出が予告期間内に行われた場合にも予告前演出が必ず行われるので、遊技の趣向性が向上する。

【0273】

[参考発明5-5]

前記第1の事前演出手段は、前記第1の事前演出を前記予告期間内に行うことを特徴とする[参考発明5-4]に記載の遊技機。

実施例の予告演出期間Dr1は予告期間に相当する。

上記手段によれば、予告前演出の発生を確定的に示唆する第1の事前演出および第2の事前演出のそれぞれが互いに共通の予告期間内に行われるので、予告期間内での第1の事前演出および第2の事前演出のそれぞれが予告前演出の発生を確定的に示唆するものであると遊技者が認識し易くなる。

20

【0274】

[参考発明5-6]

前記第2の事前演出手段は、今回の図柄遊技で前記予告前演出が実行される期間であって前記後の予告期間としての前記予告前演出の実行中に前記第2の事前演出を実行することを特徴とする[参考発明5-4]に記載の遊技機。

上記手段によれば、高信頼度の第2の事前演出が予告前演出中に実行される。このため、遊技者にとって高信頼度の第2の事前演出の実行タイミングが明確になるので、遊技者が高信頼度の第2の事前演出を見逃すことを防止することが可能となる。

30

【0275】

[参考発明5-7]

前記第2の事前演出手段は、今回の図柄遊技で前記第2の事前演出を前記予告期間内で実行することなく前記後の予告期間内で実行する第1の予告パターンおよび前記予告期間内および前記後の予告期間内のそれぞれで実行する第2の予告パターンを有するものであって、前記第2の事前演出を当該第1の予告パターンおよび当該第2の予告パターンの一方で行うことに応じて前記予告演出の実行を高確率で示唆し、他方で行うことに応じて前記予告演出の実行および当りのそれぞれを高確率で示唆することを特徴とする[参考発明5-1]に記載の遊技機。

40

上記手段によれば、今回の図柄遊技で第2の事前演出が1回行われた場合および2回行われた場合間で予告内容が変化するので、遊技者にとって1回目の第2の事前演出が終了した後に2回目の第2の事前演出の実行を期待する楽しみができる。

【0276】

[参考発明5-8]

前記予告演出手段は、前記予告演出として画像の表示を行うものであり、

前記第2の演出部材は、前記予告演出の画像の表示内容を遊技者に示唆する形状に模られていることを特徴とする[参考発明5-1]に記載の遊技機。

実施例のバトル画像BL1～BL4のそれぞれは予告演出の画像に相当する。

上記手段によれば、第2の演出部材を用いて第2の事前演出が行われた場合に予告演出

50

が行われる。この第2の演出部材は予告演出の表示内容を遊技者に示唆する形状に模られたものであり、遊技者の目線で第2の事前演出が行われた場合に予告演出が行われることが明確になる。

【0277】

[参考発明5-9]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を識別図柄の態様に依じて遊技者に報知する図柄遊技の画像を所定の表示器に表示する図柄遊技手段と、

識別図柄のリーチ状態で前記表示器にリーチ演出の画像を表示するものであって、当該リーチ演出の画像を初期の態様で表示することに応じて識別図柄が当りの態様になると遊技者に低確率で示唆し、当該リーチ演出の画像を当該初期の態様から発展の態様に変化させることに応じて識別図柄が当りの態様になると遊技者に高確率で示唆するリーチ演出手段と、

前記表示器とは異なる演出部材を第1の態様または第2の態様とする事前演出を行う事前演出手段を備え、

前記事前演出手段は、今回の図柄遊技で前記リーチ演出の画像が前記初期の態様で表示開始される前の第1の予告期間内に前記事前演出を前記第1の態様で行うことに応じて前記リーチ演出の画像が前記初期の態様から前記発展の態様に変化すると遊技者に低確率で示唆するものであって、当該第1の予告期間より後の第2の予告期間内に前記事前演出を前記第2の態様で行うことに応じて前記リーチ演出の画像が前記初期の態様から前記発展の態様に変化すると遊技者に高確率で示唆することを特徴とする遊技機。

実施例の演出図柄表示器28は表示器に相当し、ノーマルリーチ演出用の背景画像はリーチ演出の初期の態様に相当し、スペシャルリーチ演出用の背景画像（バトル画像BL1～BL4）はリーチ演出の発展の態様に相当し、予告表示器101は演出部材に相当し、予告表示器101に「チャンス」または「頑張って」が表示された態様は演出部材の第1の態様に相当し、予告表示器101に「高？」が表示された態様は演出部材の第2の態様に相当し、予告演出期間Rr2は第1の予告期間に相当し、予告演出期間Dsは第2の予告期間に相当する。

上記手段によれば、今回の図柄遊技でリーチ演出の画像が初期の態様で表示開始される前の第1の予告期間内に事前演出が第1の態様で行われた場合にはリーチ演出の画像が初期の態様から発展の態様に低確率で変化し、第1の予告期間より後の第2の予告期間内に事前演出が第2の態様で行われた場合にはリーチ演出の画像が初期の態様から発展の態様に高確率で変化するので、リーチ演出が初期の態様から発展の態様に変化する信頼度の高さを遊技者が容易に推測することが可能となる。

【0278】

[参考発明5-10]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技で当りが報知されると遊技者に事前に示唆する予告演出を行う予告演出手段と、

今回の図柄遊技で前記予告演出が実行されると遊技者に示唆する第1の事前演出を第1の演出部材を用いて行う第1の事前演出手段と、

今回の図柄遊技で前記予告演出が実行されると前記第1の演出部材とは異なる第2の演出部材を用いて遊技者に示唆する第2の事前演出を行う第2の事前演出手段と、

今回の図柄遊技で前記予告演出が実行されないと前記第1の演出部材および前記第2の演出部材のいずれとも異なる第3の演出部材を用いて遊技者に事前に示唆する第3の事前演出を行う第3の事前演出手段を備え、

前記第2の事前演出手段は、前記第2の事前演出を予告期間内に実行することに応じて

前記予告演出が実行されると前記第1の事前演出とは異なる確率で示唆するものであって、前記第2の事前演出を当該予告期間より後の予告期間内に実行することに応じて前記予告演出が実行されると前記第1の事前演出および前記予告期間内の第2の事前演出のいずれとも異なる確率で示唆することの特徴とする遊技機。

実施例のスペシャルリーチ演出は予告演出に相当し、予告演出器33は第1の演出部材に相当し、リーチ予告演出1は第1の事前演出に相当し、予告表示器101は第2の演出部材に相当し、リーチ予告演出2およびスペシャルリーチ予告演出は第2の事前演出に相当し、予告演出期間Dr2は予告期間に相当し、予告演出期間Dsは後の予告期間に相当し、演出図柄表示器28は第3の演出部材に相当し、完全外れ予告演出は第3の事前演出に相当する。

10

上記手段によれば、第1の演出部材を用いた第1の事前演出と第2の演出部材を用いた予告期間内の第2の事前演出と第2の演出部材を用いた後の予告期間内の第2の事前演出と第3の演出部材を用いた第3の事前演出間で予告演出に対する信頼度が相違しているので、今回の図柄遊技で予告演出が実行されることに対する信頼度の高さを遊技者が容易に推測することが可能となる。

【0279】

[参考発明5-11]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

20

今回の図柄遊技で当りが報知されると遊技者に事前に示唆する予告演出を行う予告演出手段と、

今回の図柄遊技で前記予告演出が実行されると第1の演出部材を用いて遊技者に事前に示唆する第1の事前演出を行う第1の事前演出手段と、

今回の図柄遊技で前記予告演出が実行されると前記第1の演出部材とは異なる第2の演出部材を用いて遊技者に事前に示唆する第2の事前演出を行う第2の事前演出手段を備え、

前記第2の事前演出手段は、前記第2の事前演出を今回の図柄遊技で前予告期間内に実行することに応じて前記予告演出が実行されると前記第1の事前演出に比べて高い中確率で遊技者に示唆するものであって、前記第2の事前演出を今回の図柄遊技で当該前予告期間が経過した後の後予告期間内に実行することに応じて前記予告演出が実行されると当該中確率に比べて高い高確率で示唆することの特徴とする遊技機。

30

実施例のスペシャルリーチ演出は予告演出に相当し、予告演出器33は第1の演出部材に相当し、リーチ予告演出1は第1の事前演出に相当し、予告表示器101は第2の演出部材に相当し、リーチ予告演出2およびスペシャルリーチ予告演出は第2の事前演出に相当し、予告演出期間Dr2は前予告期間に相当し、予告演出期間Dsは後予告期間に相当する。

上記手段によれば、第1の演出部材を用いた第1の事前演出が実行された場合には予告演出の実行が遊技者に低確率で示唆され、第2の演出部材を用いた第2の事前演出が前予告期間内に実行された場合には予告演出の実行が遊技者に中確率で示唆され、第2の演出部材を用いた第2の事前演出が前予告期間より後の後予告期間内に実行された場合には予告演出の実行が遊技者に高確率で示唆されるので、予告演出の実行に対する信頼度の高さを遊技者が容易に推測することが可能となる。

40

【0280】

[参考発明5-12]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

今回の図柄遊技で当りが報知されると遊技者に事前に示唆する予告演出を行う予告演出手段と、

50

今回の図柄遊技で前記予告演出が実行されると演出部材を用いて遊技者に非確定的に示唆する非確定演出を予告期間内に行う非確定演出手段と、

今回の図柄遊技で前記予告演出が実行されると前記演出部材を用いて遊技者に確定的に示唆する確定演出を行うものであって、当該確定演出を前記非確定演出と同じ態様で前記予告期間とは別の予告期間内に実行する確定演出手段を備えたことを特徴とする遊技機。

実施例の予告表示器 101 は演出部材に相当し、

リーチ予告演出 2 は非確定演出に相当し、スペシャルリーチ予告演出は確定演出に相当し、サブ制御回路 60 は非確定演出手段および確定演出手段に相当し、予告演出期間 Dr2 は予告期間に相当し、予告演出期間 Ds は別の予告期間に相当する。

上記手段によれば、演出部材が予告期間内に所定の態様となることに応じて予告演出の実行が遊技者に非確定的に示唆されるので、遊技者の目線では演出部材が所定の態様となることに応じて当りに対する期待感が高まる。しかも、確定演出が行われることに応じて予告演出の実行が遊技者に確定的に示唆される。この確定演出は非確定演出と同一の演出部材を非確定演出とは別の予告期間内に非確定演出と同一の態様とするものであり、遊技者にとっては予告期間内に非確定演出が行われなかった場合であっても別の予告期間内に確定演出が行われることを期待することができるので、遊技の趣向性が向上する。

【0281】

[実施例 15]

内枠 3 内には、図 53 に示すように、左シャッター 201 と中シャッター 202 と右シャッター 203 が収納されている。これら左シャッター 201 ～右シャッター 203 のそれぞれは有色不透明な板状をなすものであり、遮蔽部材に相当する。左シャッター 201 は左昇降機構を介して左パルスモータ（いずれも図示せず）に連結されたものであり、サブ制御回路 60 は左パルスモータを駆動制御することに応じて左シャッター 201 を上限位置（a 参照）および下限位置（b 参照）間で移動操作する。この左シャッター 201 は上限位置で演出図柄表示器 28 の上方に位置するものであり、上限位置で遊技者から視認不能になる。この左シャッター 201 は下限位置で演出図柄表示器 28 の左表示領域に前から重なるものである。この左表示領域は左列の演出図柄がスクロール停止状態で表示される領域であり、左シャッター 201 は下限位置で左列の演出図柄を遊技者から視認不能に覆う。

【0282】

中シャッター 202 は中昇降機構を介して中パルスモータ（いずれも図示せず）に連結されたものであり、サブ制御回路 60 は中パルスモータを駆動制御することに応じて中シャッター 202 を上限位置（a 参照）および下限位置（c 参照）間で移動操作する。この中シャッター 202 は上限位置で演出図柄表示器 28 の上方に位置するものであり、上限位置で遊技者から視認不能になる。この中シャッター 202 は下限位置で演出図柄表示器 28 の中表示領域に前から重なるものである。この中表示領域は中列の演出図柄がスクロール停止状態で表示される領域であり、中シャッター 202 は下限位置で中列の演出図柄を遊技者から視認不能に覆う。

【0283】

右シャッター 203 は右昇降機構を介して右パルスモータ（いずれも図示せず）に連結されたものであり、サブ制御回路 60 は右パルスモータを駆動制御することに応じて右シャッター 203 を上限位置（a 参照）および下限位置（d 参照）間で移動操作する。この右シャッター 203 は上限位置で演出図柄表示器 28 の上方に位置するものであり、上限位置で遊技者から視認不能になる。この右シャッター 203 は下限位置で演出図柄表示器 28 の右表示領域に前から重なるものである。この右表示領域は右列の演出図柄がスクロール停止状態で表示される領域であり、右シャッター 203 は下限位置で右列の演出図柄を遊技者から視認不能に覆う。

【0284】

図 53 のシャッター部材 200 は左シャッター 201 ～右シャッター 203 から構成されたものであり、半閉鎖状態と全閉鎖状態と全開状態間で変位可能にされている。このシ

10

20

30

40

50

シャッター部材 200 の半閉鎖状態は左シャッター 201 ～右シャッター 203 のうちの 1 または 2 つが下限位置にあり、残りが上限位置にある状態であり、シャッター部材 200 の半閉鎖状態ではシャッター部材 200 が変動停止領域 ET の一部に前から重なる。この変動停止領域 ET は左表示領域と中表示領域と右表示領域からなる領域である。この変動停止領域 ET は 3 列の演出図柄がスクロール停止状態で表示される領域であり、シャッター部材 200 の半閉鎖状態では 3 列の演出図柄のうちの 1 つまたは 2 つが遊技者から視認不能に隠される。このシャッター部材 200 の全閉鎖状態は左シャッター 201 ～右シャッター 203 の全てが下限位置にある状態であり、シャッター部材 200 は全閉鎖状態で変動停止領域 ET の全域に前から重なることに応じて 3 列の演出図柄の 3 つを遊技者から視認不能に隠す。このシャッター部材 200 の全開状態は左シャッター 201 ～右シャッター 203 の全てが上限位置にある状態であり、シャッター部材 200 は全開状態で変動停止領域 ET の前から完全に外れることに応じて 3 列の演出図柄の 3 つを遊技者から視認可能に開放する。

10

20

30

40

50

【0285】

図 5 4 はリーチ予告演出を説明するものである。このリーチ予告演出は今回の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄がリーチ状態になるとシャッター部材 200 を用いて遊技者に示唆するものであり、3 列の演出図柄がリーチ状態になることに対する信頼度はシャッター部材 200 の作動回数の多さに応じて高く設定されている。このリーチ予告演出は左シャッター 201 ～右シャッター 203 のそれぞれが上限位置に静止したシャッター部材 200 の全開状態で開始されるものであり、リーチ予告演出には予告パターン（左）および予告パターン（左右）の 2 種類が設定されている。予告パターン（左）は 3 列の演出図柄がスクロール表示された状態で左シャッター 201 を上限位置から下限位置に下降操作した（b 参照）後に下限位置から上限位置に上昇操作する（c 参照）ものであり、左列の演出図柄のスクロール表示は左シャッター 201 の下限位置で停止され、左シャッター 201 は左列の演出図柄のスクロール表示が停止された状態で下限位置から上限位置に上昇操作される。即ち、遊技者の目線では左シャッター 201 が下限位置から上限位置に上昇することに応じて左列の演出図柄がスクロール停止状態で視認可能になる。

【0286】

予告パターン（左右）は左シャッター 201 を予告パターン（左）で動作させた後の中列および右列の演出図柄のスクロール表示状態で右シャッター 203 を上限位置から下限位置に下降操作した（d 参照）後に下限位置から上限位置に上昇操作する（e 参照）ものであり、右列の演出図柄のスクロール表示は右シャッター 203 の下限位置で停止され、右シャッター 203 は右列の演出図柄のスクロール表示が停止された状態で下限位置から上限位置に上昇操作される。即ち、遊技者の目線では右シャッター 203 が下限位置から上限位置に上昇することに応じて右列の演出図柄がスクロール停止状態で視認可能となり、3 列の演出図柄がリーチ状態にあるか否かが視認可能となる（（e）（f）参照）。

【0287】

図 5 5（a）のリーチ予告演出処理はサブ制御回路 60 が図 2 1 の S124 の図柄遊技演出開始処理で実行するものであり、サブ制御回路 60 はリーチ予告演出処理でシャッター部材 200 の作動回数を「0 回」「1 回」「2 回」のうちから選択し、シャッター部材 200 の作動回数として「0 回」を選択した場合には今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出を実行せず、シャッター部材 200 の作動回数として「1 回」を選択した場合には今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出を予告パターン（左）で実行し、作動回数として「2 回」を選択した場合には今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出を予告パターン（左右）で実行する。

【0288】

サブ制御回路 60 は図 5 5（a）の S601 で特図 1 遊技データまたは特図 2 遊技データの受信結果から特図変動パターンを検出し、S602 で特図変動パターンの検出結果をリーチ用の「PH01～05」「PO01～05」と比較する。ここで特図変動パターンの検出結果がリーチ用の「PH01～05」「PO01～05」のいずれかであると判断した場合には S60

3でROMから図55(b)の作動回数テーブル11を検出し、S604で作動回数テーブル11からシャッター部材200の作動回数を「0回」→「1回」→「2回」の順に高確率で選択する。このサブ制御回路60は特図変動パターンの検出結果が完全外れ用の「PH06」である場合にはS602からS606へ移行する。ここでROMから図55(c)の作動回数テーブル12を検出し、S604で作動回数テーブル12からシャッター部材200の作動回数を「2回」→「1回」→「0回」の順に高確率で選択する。即ち、遊技者の目線ではリーチ予告演出が発生しなかった（作動回数「0回」）場合には3列の演出図柄が低確率でリーチ状態となり、リーチ予告演出が予告パターン（左）で発生した場合には3列の演出図柄が中確率でリーチ状態となり、リーチ予告演出が予告パターン（左右）で発生した場合には3列の演出図柄が高確率でリーチ状態となる。

10

【0289】

図56および図57は大当り予告演出1を説明するものである。この大当り予告演出1は3列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に中シャッター202を用いてノーマルリーチ演出中に示唆するものであり、今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出が発生した後のノーマルリーチ演出中に発生する場合および今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出が発生しなかった場合のノーマルリーチ演出中に発生する場合を有している。この大当り予告演出1での中シャッター202の作動回数には「1回」「2回」が設定されており、大当りの信頼度はノーマルリーチ演出中の中シャッター202の作動回数が「1回」→「2回」と増えることに応じて高くなる。

【0290】

20

大当り予告演出1は、図56(a)に示すように、3列の演出図柄のリーチ状態で中列の演出図柄が低速スクロール表示されたノーマルリーチ演出中に実行されるものであり、左シャッター201～右シャッター203のそれぞれが上限位置に静止したシャッター部材200の全開状態で開始される。この大当り予告演出1はノーマルリーチ演出中に中シャッター202を上限位置から下限位置に下降操作（b参照）する単位演出1を行った後に下限位置から上限位置に上昇操作（c参照）するものであり、中列の演出図柄は中シャッター202の下限位置で遊技者から視認不能となり、中シャッター202が下限位置から上限位置に上昇操作されることに応じて視認可能となる。このシャッター部材200の作動回数として「2回」が設定されている場合には中シャッター202が1回目に下限位置から上限位置に上昇操作された後に上限位置から下限位置に再び下降操作され（図57(a)参照）、下限位置から上限位置に再び上昇操作される（図57(b)参照）。中列の演出図柄は中シャッター202が2回目に上限位置に上昇操作されることに応じて再び視認可能となる。即ち、シャッター部材200の作動回数として「2回」が設定されている場合には2回の単位演出1が実行され、シャッター部材200の作動回数として「1回」が設定されている場合には1回の単位演出1が実行される。

30

【0291】

大当り予告演出1で中シャッター202が「1回」または「2回」作動した後は、図56(d)および図57(c)に示すように、シャッター部材200が全開状態から全閉状態に下降操作される。このシャッター部材200の下降操作は遊技者に大当り予告演出1の終了を示唆する終了演出に相当するものであり、シャッター部材200の全閉状態では3列の演出図柄が遊技者から視認不能となる。中列の演出図柄はシャッター部材200の全閉状態で低速スクロール状態からスクロール停止状態とされるものであり、図56(e)(f)および図57(d)(e)に示すように、シャッター部材200は中列の演出図柄がスクロール停止状態とされた後に全開状態に上昇操作される。即ち、3列の演出図柄はシャッター部材200が全開状態に上昇操作されることに応じて大当りの組合せまたは外れリーチの組合せで変動停止領域ET内に視認可能となる。

40

【0292】

図58(a)の大当り予告演出処理はサブ制御回路60が図21のS124の図柄遊技演出開始処理でリーチ予告演出処理の後で実行するものであり、サブ制御回路60は大当り予告演出処理でシャッター部材200の作動回数を「0回」「1回」「2回」のうちから

50

選択し、シャッター部材 200 の作動回数として「0 回」を選択した場合には今回の演出図柄遊技で大当り予告演出 1 を実行しない。このサブ制御回路 60 はシャッター部材 200 の作動回数として「1 回」「2 回」を選択した場合に今回の演出図柄遊技で大当り予告演出 1 を実行するものであり、シャッター部材 200 の作動回数として「1 回」を選択した場合には大当り予告演出 1 で中シャッター 202 を「1 回」だけ作動させ、シャッター部材 200 の作動回数として「2 回」を選択した場合には大当り予告演出 1 で中シャッター 202 を「2 回」だけ作動させる。

【0293】

サブ制御回路 60 は図 58 (a) の S611 で特図 1 遊技データまたは特図 2 遊技データの受信結果から特図変動パターンを検出し、特図変動パターンの検出結果をノーマルリーチ演出用の「PH05」「PO05」と比較する。ここで特図変動パターンの検出結果がノーマルリーチ演出用の「PH05」「PO05」のいずれかであると判断した場合には S612 へ移行し、特図変動パターンの検出結果を大当り用の「PO05」と比較する。ここで特図変動パターンの検出結果が大当り用の「PO05」と判断した場合には S613 で ROM から図 58 (b) の作動回数テーブル 21 を検出し、S614 で作動回数テーブル 21 から作動回数を「0 回」→「1 回」→「2 回」の順に高確率で選択する。このサブ制御回路 60 は S612 で特図変動パターンの検出結果が外れ用の「PH05」と判断した場合には S615 で ROM から図 58 (c) の作動回数テーブル 22 を検出し、S614 で作動回数テーブル 22 から作動回数を「0 回」→「1 回」→「2 回」の順に低確率で選択する。

【0294】

上記実施例 15 によれば次の効果を奏する。

今回の演出図柄遊技中に大当り予告演出 1 を行った。この大当り予告演出 1 は中シャッター 202 を上限位置から下限位置に下降操作する 1 回以上の単位演出 1 の組合せからなるものであり、今回の演出図柄遊技の画像で大当りが報知される確率を単位演出 1 の実行回数に応じて遊技者に示唆するものである。このため、遊技者にとっては興趣に富んだ単位演出 1 の視認回数が増えることに依拠して大当りに対する期待感が高まるので、大当り予告演出 1 の趣向性が向上する。

各回の単位演出 1 で中シャッター 202 を演出図柄表示器 28 の変動停止領域 ET に前から重なる下限位置に移動操作したので、中シャッター 202 の拳動が 3 列の演出図柄のスクロール停止状態での組合せを示唆するものであると遊技者が認識し易くなる。

【0295】

単位演出 1 をノーマルリーチ演出中に行った。このため、遊技者にとって中シャッター 202 に注目する期間が明確になるので、中シャッター 202 の動作を見逃し難くなる。

中シャッター 202 を視認不能な上限位置から視認可能な下限位置に移動操作することで単位演出 1 を行った。このため、遊技者にとって中シャッター 202 が視界に飛込む回数を数えることで単位演出 1 の実行回数を計測することが可能となるので、単位演出 1 の実行回数を把握し易くなる。

中シャッター 202 を単位演出 1 で上限位置から下限位置に移動操作することに応じて中列の演出図柄を遊技者から視覚的に認識不能とし、中シャッター 202 を下限位置から上限位置に移動操作することに応じて中列の演出図柄を遊技者から視覚的に認識可能とした。このため、遊技者にとって単位演出 1 の発生毎に 3 列の演出図柄が大当りの組合せになることを期待することができるので、大当り予告演出 1 の趣向性が一層向上する。

【0296】

シャッター部材 200 を中列の演出図柄のスクロール停止後に全閉状態から全開状態に移動することに応じて 3 列の演出図柄を確定的な大当りの組合せまたは確定的な外れリーチの組合せで変動停止領域 ET 内に遊技者から視認可能とした。このため、シャッター部材 200 が全閉状態から全開状態に移動することに応じて 3 列の演出図柄が大当りの組合せまたは外れリーチの組合せで遊技者の目に突然に飛込むので、大当り予告演出 1 の趣向性が一層向上する。

大当り予告演出 1 で設定回数の単位演出 1 が終了した場合にはシャッター部材 200 を

全開状態から全閉状態に下降操作した。このため、大当り予告演出1で中シャッター202のみに目線を集中していた遊技者にとって、大当り予告演出1で設定回数の単位演出1が実行済とされたことを視覚的に認識し易くなる。

上記実施例16においては、スペシャルリーチ演出中に大当り予告演出1を行っても良い。

【0297】

[実施例16]

大当り予告演出1が開始される場合には、図59(b)に示すように、ノーマルリーチ演出中にカーテンの画像Cが演出図柄表示器28の変動停止領域ET内に表示される。このカーテンの画像Cは3列の演出図柄の前に重ねて表示されるものであり、3列の演出図柄を遊技者が視認不能な覆われた態様とするものである。この大当り予告演出1は、図59(c)に示すように、3列の演出図柄の覆われた態様で中シャッター202の「1回」または「2回」の下降操作を行い、図59(d)に示すように、3列の演出図柄の覆われた態様でシャッター部材200の全開状態から全閉状態への下降操作を行うものであり、図59(e)(f)に示すように、カーテンの画像Cはシャッター部材200が全閉状態から全開状態に上昇操作された後に消去され、カーテンの画像Cが消去された場合には3列の演出図柄が変動停止領域ET内に大当りの組合せまたは外れリーチの組合せで静止表示される。

【0298】

上記実施例16によれば次の効果を奏する。

3列の演出図柄をカーテンの画像Cによって覆われた態様とした状態で最終回の単位演出1を開始し、最終回の単位演出1が終了した後にカーテンの画像Cを消去することに応じて3列の演出図柄を遊技者から視認容易な状態とした。このため、遊技者の目線では3列の演出図柄が大当り予告演出1の終了後に大当りの組合せまたは外れリーチの組合せで不意に現れるので、遊技の趣向性が向上する。

3列の演出図柄の覆われた態様で各回の単位演出1を実行したので、遊技者が中シャッター202の挙動を目で捉え易くなる。

【0299】

上記実施例16においては、最終回の単位演出1が開始される直前に3列の演出図柄をカーテンの画像Cによって覆われた態様としても良い。

上記実施例15および16においては、大当り予告演出1で「2回」の単位演出1を行う場合に1回目の単位演出1および2回目の単位演出1間で中シャッター202を上限位置から互いに異なる目標位置に下降操作しても良い。これら両目標位置のそれぞれは遊技者が中シャッター202を視認できる位置であることが好ましい。

上記実施例15および16においては、スペシャルリーチ演出が開始される直前のノーマルリーチ演出中に大当り予告演出1を行っても良い。即ち、最終回の単位演出1の終了後にノーマルリーチ演出の画像をスペシャルリーチ演出の画像に発展させ、スペシャルリーチ演出の結末画像で3列の演出図柄を大当りの組合せまたは外れリーチの組合せで確定的に表示しても良い。この構成の場合には最終回の単位演出1が終了した後にバトル画像BL1~BL4のいずれかが表示開始され、バトル画像BL1~BL4のいずれかが表示停止された後に3列の演出図柄が変動停止状態で表示される。このため、大当りの信頼度を遊技者に示唆する機能に加えてバトル画像BL1~BL4の表示を確定的に遊技者に示唆する機能が大当り予告演出1に付与されるので、遊技の趣向性が向上する。

【0300】

[実施例17]

図60および図61は大当り予告演出2を説明するものである。この大当り予告演出2は図58(a)のS614またはS615で中シャッター202の作動回数として「0回」が選択された大当り予告演出1の非実行時に100%未満の設定確率でノーマルリーチ演出中に実行されるものであり、実施例17では3列の演出図柄がリーチ状態となった場合に大当り予告演出1または大当り予告演出2が実行される。

【0301】

大当り予告演出2は3列の演出図柄が大当りの組合せとなることに対する信頼度の高さを遊技者に単位演出2の演出回数で示唆するものである。この単位演出2は、図60(d)および図61(d)に示すように、左シャッター201および右シャッター203を相互に同時に上限位置から下限位置に下降操作するものであり、中シャッター202は単位演出2で上限位置に静止する。この単位演出2は今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出(左)またはリーチ予告演出(左右)が発生した後のノーマルリーチ演出中および今回の演出図柄遊技でリーチ予告演出(左)およびリーチ予告演出(左右)がいずれも発生しなかった場合のノーマルリーチ演出中のいずれにも行われるものである。この単位演出2の演出回数には「1回」「2回」が設定されており、大当りの信頼度は単位演出2の演出回数が「1回」→「2回」と増えることに応じて高くなる。

10

【0302】

大当り予告演出2は、図60(a)に示すように、3列の演出図柄のリーチ状態で中列の演出図柄が低速スクロール表示されたノーマルリーチ演出中に開始されるものであり、シャッター部材200の全開状態で開始される。この大当り予告演出2が開始される前には、図60(b)に示すように、中列の演出図柄が左列の演出図柄および右列の演出図柄と異なる仮図柄でスクロール停止されることに応じて3列の演出図柄が外れリーチの組合せとなる。この3列の演出図柄が外れリーチの組合せとなった場合には、図60(c)に示すように、左列の演出図柄および右列の演出図柄のそれぞれの前にカーテンの画像Cが重ねて表示されることに応じて左列の演出図柄および右列の演出図柄のそれぞれが遊技者から視認不能な覆われた態様とされる。

20

【0303】

大当り予告演出2で左列の演出図柄および右列の演出図柄が覆われた態様とされた場合には、図60(d)に示すように、左シャッター201および右シャッター203が上限位置から下限位置に下降操作されることに応じて1回目の単位演出2が実行される。これら左シャッター201および右シャッター203のそれぞれは下限位置でカーテンの画像Cに前から重なるものであり、中列の演出図柄は左シャッター201および右シャッター203のそれぞれの下限位置で左シャッター201および右シャッター203間に挟まれた視認可能状態とされる。この中列の演出図柄が左シャッター201および右シャッター203間で挟まれた場合には中列の演出図柄のスクロール表示が再開され、左シャッター201および右シャッター203のそれぞれは中列の演出図柄のスクロール表示が再開された場合に下限位置から上限位置に上昇操作される。これら左シャッター201および右シャッター203のそれぞれは単位演出2の演出回数が「2回」に設定されている場合に上限位置から下限位置に再び下降操作されるものであり、下限位置に再び下降操作された場合に上限位置に再び上昇操作される。

30

【0304】

大当り予告演出2の単位演出2の演出回数が「1回」に設定されている場合には、図61(b)(c)に示すように、左シャッター201および右シャッター203が1回目に上限位置に上昇操作されることに応じて中列の演出図柄の再度のスクロール表示が停止され、大当り予告演出2の単位演出2の演出回数が「2回」に設定されている場合には左シャッター201および右シャッター203が2回目に上限位置に上昇操作されることに応じて中列の演出図柄の再度のスクロール表示が停止される。この中列の演出図柄の再度のスクロール表示が停止された場合には、図61(d)(e)に示すように、2つのカーテンの画像Cが消去され、左列の演出図柄および右列の演出図柄が再び視認可能な状態となることに応じて3列の演出図柄が外れリーチの組合せまたは大当りの組合せで視認可能に確定的に表示される。

40

【0305】

図62(a)の大当り予告演出処理はサブ制御回路60が図21のS124の図柄遊技演出開始処理で図58(a)の大当り予告演出処理の後に実行するものであり、サブ制御回路60は図62(a)の大当り予告演出処理で単位演出2の演出回数を「0回」「1回」

50

「2回」のうちから選択し、単位演出2の演出回数として「0回」を選択した場合には今回の演出図柄遊技で大当り予告演出2を実行しない。このサブ制御回路60は単位演出2の演出回数として「1回」を選択した場合には今回の演出図柄遊技で1回の単位演出2を実行し、単位演出2の演出回数として「2回」を選択した場合には今回の演出図柄遊技で2回の単位演出2を実行する。

【0306】

サブ制御回路60は図62(a)のS621で特図1遊技データまたは特図2遊技データの受信結果から特図変動パターンを検出し、特図変動パターンの検出結果がノーマルリーチ演出用であるか否かを判断する。ここで特図変動パターンの検出結果がノーマルリーチ演出用であると判断した場合にはS622へ移行し、今回の演出図柄遊技で大当り予告演出1を実行すると判定されているか否かを判断する。ここで大当り予告演出1を実行すると判定されてないと判断した場合にはS623へ移行し、特図変動パターンの検出結果が大当り用であるか否かを判断する。ここで特図変動パターンの検出結果が大当り用であると判断した場合にはS624でROMから図62(b)の演出回数テーブル1を検出し、S625で演出回数テーブル1から演出回数を「0回」→「1回」→「2回」の順に高確率で選択する。このサブ制御回路60はS623で特図変動パターンの検出結果が外れ用であると判断した場合にはS626でROMから図62(c)の演出回数テーブル2を検出し、S625で演出回数テーブル2から演出回数を「0回」→「1回」→「2回」の順に低確率で選択する。

【0307】

上記実施例15ないし17には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明6-1~6-8]が記載されている。遊技機には遊技球が始動領域に入球した場合に当否を判定し、当否を判定した場合に図柄遊技の画像を表示することに応じて当否の判定結果を遊技者に報知する構成のものがある。この構成の場合には予告演出が行われる。この予告演出は図柄遊技の画像で当りが報知されると遊技者に事前に示唆するものであり、当りに対する遊技者の期待感を高めることに寄与する(特開2016-073869公報参照)。この遊技機は予告部材を非電飾状態から電飾状態とする予告演出を行うことに応じて遊技者に当りを示唆するだけのものであり、趣向性の点で改善の余地が残されている。

【0308】

[参考発明6-1]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を所定の表示器に表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像で当りが報知されると遊技者に事前に示唆する予告演出を行う予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は、可動部材を遊技者から視認可能な態様で移動操作する1回以上の単位演出の組合せからなる演出を前記予告演出として行うものであって、図柄遊技の画像で当りと報知される確率を当該単位演出の実行回数に応じて遊技者に示唆するところに特徴を有する。

実施例の遊技球が第1始動口18または第2始動口23に入球した場合は始動条件が成立した場合に相当し、大入賞口19は入球領域に相当し、大当り遊技は特別遊技に相当し、主制御回路40は特別遊技手段に相当し、演出図柄遊技は図柄遊技に相当し、演出図柄表示器28は表示器に相当し、サブ制御回路60は図柄遊技手段および予告演出手段に相当し、大当り予告演出1および大当り予告演出2は予告演出に相当し、中シャッター202は可動部材に相当し、単位演出1は単位演出に相当する。

上記手段によれば、図柄遊技の画像で当りと報知される確率が単位演出の実行回数に応じて遊技者に示唆される。このため、遊技者にとっては興趣に富んだ単位演出の視認回数が増えることに応じて当りに対する期待感が高まるので、予告演出の趣向性が向上する。

【0309】

[参考発明6-2]

前記図柄遊技手段は、前記表示器に識別図柄を変動状態に表示した後に変動停止状態に表示する画像を図柄遊技の画像として表示するものであって、識別図柄を当りの態様または外れの態様で前記表示器の変動停止領域内に変動停止状態に表示することに応じて当否の判定結果を遊技者に報知するものであり、

前記予告演出手段は、前記可動部材を各回の単位演出で前記変動停止領域に前から重なる目標位置に移動操作することを特徴とする[参考発明6-1]に記載の遊技機。

実施例の3列の演出図柄は識別図柄に相当し、大当りの組合せは当りの態様に相当し、外れリーチの組合せは外れの態様に相当し、変動停止領域ETは変動停止領域に相当する。

上記手段によれば、各回の単位演出で可動部材が変動停止領域に前から重なる目標位置に移動操作されるので、可動部材の挙動が識別図柄の変動停止状態での態様を示唆するものであると遊技者が認識し易くなる。

【0310】

[参考発明6-3]

前記図柄遊技手段は、識別図柄を変動状態とした後に当否の判定結果に応じた態様で変動停止状態とする画像を図柄遊技の画像として表示するものであって、最終回の単位演出が開始されるより前に識別図柄を遊技者から視認困難な覆われた態様とし、最終回の単位演出が終了した後に当該覆われた態様を解除することに応じて識別図柄を遊技者から視認可能な態様とすることを特徴とする[参考発明6-1]に記載の遊技機。

実施例のカーテンの画像Cは識別図柄を覆われた態様とするものである。

上記手段によれば、最終回の単位演出が識別図柄の覆われた態様で開始され、最終回の単位演出が終了した後に覆われた態様が解除されることに応じて識別図柄が遊技者から視認可能な態様となる。このため、遊技者の視線では識別図柄が不意に現れることに応じて予告演出が終了し、識別図柄の態様が視認可能となるので、遊技の趣向性が向上する。

【0311】

[参考発明6-4]

前記図柄遊技手段は、識別図柄を変動状態とした後に当否の判定結果に応じた態様で変動停止状態とする画像を図柄遊技の画像として表示するものであって、前記予告演出が開始される前に識別図柄の前に覆いの画像を重ねることに応じて識別図柄を遊技者から視認困難な覆われた態様とするものであり、

前記予告演出手段は、各回の単位演出で前記可動部材を前記覆いの画像の前に重ねて移動操作することを特徴とする[参考発明6-1]に記載の遊技機。

実施例のカーテンの画像Cは覆いの画像に相当する。

上記手段によれば、各回の単位演出で可動部材が覆いの画像の前に重ねて移動操作されるので、遊技者が可動部材の挙動を目で捉え易くなる。

【0312】

[参考発明6-5]

前記予告演出手段は、各回の単位演出で前記可動部材を遊技者にとって視認不能な位置から視認可能な位置に移動操作することを特徴とする[参考発明6-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、遊技者にとって可動部材が視認可能となることに応じて単位演出が実行されたと認識することができる。このため、遊技者が単位演出の実行回数を計測し易くなるので、当りの確率を単位演出の回数から把握し易くなる。

【0313】

[参考発明6-6]

前記図柄遊技手段は、識別図柄を変動状態とした後に当否の判定結果に応じた態様で変動停止状態とする画像を図柄遊技の画像として表示するものであり、

前記予告演出手段は、識別図柄が変動停止状態とされる前の最終回の単位演出で識別図柄を遊技者から視認困難な状態とする目標位置に前記可動部材を移動操作するものであって、識別図柄が変動停止状態とされた後に識別図柄を遊技者から視認可能な状態とする回避位置に前記可動部材を移動操作することを特徴とする[参考発明6-1]に記載の遊技機。

実施例の中シャッター２０２の下限位置は目標位置に相当し、上限位置は退避位置に相当する。

上記手段によれば、最終回の単位演出の後に可動部材が目標位置から退避位置に移動することに応じて識別図柄が当りの態様または外れの態様で視認可能となるので、予告演出の趣向性が一層向上する。

【０３１４】

[参考発明６-７]

前記予告演出手段は、最終回の単位演出の終了後に前記可動部材を各回の単位演出のいずれとも異なる態様とする終了演出を行うことを特徴とする[参考発明６-１]に記載の遊技機。

尚、実施例のシャッター部材２００を最終回の単位演出１の終了後に全開状態から全閉状態とする演出は終了演出に相当する。

上記手段によれば、最終回の単位演出の終了後に可動部材を用いて終了演出が行われるので、遊技者にとって予告演出が終了したことを認識し易くなる。

【０３１５】

[参考発明６-８]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に所定の入球領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

識別図柄を変動状態とした後に当否の判定結果に応じた態様で変動停止状態とする図柄遊技の画像が表示される表示器と、

前記表示器に図柄遊技の画像を表示するものであって、図柄遊技の画像で識別図柄を前記表示器の変動停止領域内に変動停止状態で表示する図柄遊技手段と、

識別図柄が当りの態様となることに対する遊技者の期待感を高めるリーチ演出の画像を前記表示器に表示するリーチ演出手段と、

図柄遊技の画像で当りが報知されると遊技者に事前に示唆する予告演出を行う予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は、可動部材を前記変動停止領域の前から外れた退避位置から前記変動停止領域に前から重なる目標位置に移動操作する１回以上の単位演出の組合せからなる演出を前記予告演出として行うものであって、図柄遊技の画像で当りと報知される確率を当該単位演出の実行回数に応じて遊技者に示唆するものであり、

前記図柄遊技手段は、最終回の単位演出で前記可動部材が前記目標位置から除去された後に識別図柄を前記変動停止領域内に変動停止状態で表示し、

前記リーチ演出手段は、前記予告演出で最終回の単位演出が終了した後に前記リーチ演出の画像を表示開始するものであって、識別図柄が変動停止状態で表示される前に前記リーチ演出の画像の表示を終えることを特徴とする遊技機。

実施例の遊技球が第１始動口１８または第２始動口２３に入球した場合は始動条件が成立した場合に相当し、大入賞口１９は入球領域に相当し、大当り遊技は特別遊技に相当し、主制御回路４０は特別遊技手段に相当し、演出図柄遊技は図柄遊技に相当し、演出図柄表示器２８は表示器に相当し、変動停止領域ＥＴは変動停止領域に相当し、サブ制御回路６０は図柄遊技手段とリーチ演出手段と予告演出手段に相当し、大当り予告演出１は予告演出に相当し、中シャッター２０２は可動部材に相当し、中シャッター２０２の下限位置は目標位置に相当し、中シャッター２０２の上限位置は退避位置に相当し、単位演出１は単位演出に相当し、実施例のバトル画像ＢＬ１～ＢＬ４はリーチ演出の画像に相当する。

上記手段によれば、図柄遊技の画像で当りと報知される確率が単位演出の実行回数に応じて遊技者に示唆される。このため、遊技者にとっては興趣に富んだ単位演出の視認回数が増えることに応じて当りに対する期待感が高まるので、予告演出の趣向性が向上する。しかも、最終回の単位演出が終了した後にリーチ演出の画像が表示開始され、リーチ演出の画像が表示停止された後に識別図柄が変動停止状態で表示される。このため、当りの信頼度を遊技者に示唆する機能に加えてリーチ演出の表示を確定的に遊技者に示唆する機能が予告演出に付与されるので、遊技の趣向性が一層向上する。

10

20

30

40

50

【符号の説明】

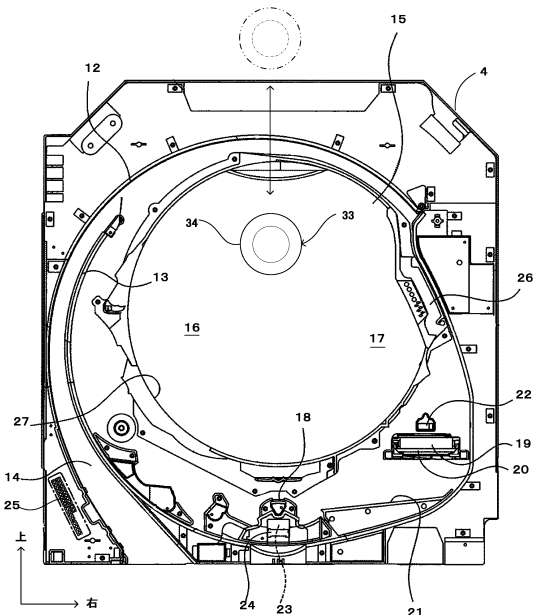
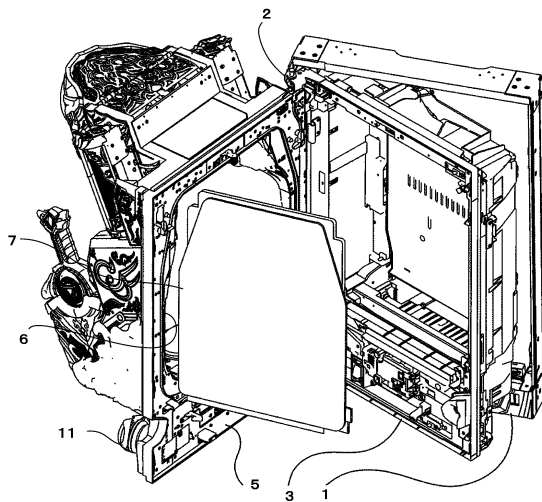
【0316】

18は第1の始動口（始動領域）、19は大入賞口（入球領域）、23は第2の始動口（始動領域）、28は演出図柄表示器（表示器、第3の演出部材）、33は予告演出器（演出部材、第1の演出部材）、35はLED（光源）、40は主制御回路（当否判定手段、特別遊技手段、遊技モード設定手段、遊技状態設定手段）、60はサブ制御回路（リーチ演出手段、図柄遊技手段、デモ運転手段、画像表示手段）101は予告表示器（第2の演出部材、演出部材）、200はシャッター部材（可動部材）、202は中シャッター（可動部材）、BL1はバトル画像（リーチ演出、予告演出、発展の態様）、BL2～BL4はバトル画像（予告演出、リーチ演出、発展の態様）、Cは雲画像（特殊演出）、Cはカーテンの画像（覆いの画像）、D0はインターバル期間（所定時間）、D1はインターバル期間（待機期間）、Dr1およびDr2は予告演出期間（予告期間）、Dsは予告演出期間（別の予告期間）、ETは変動停止領域、FRは火の玉の画像（象徴画像）、R1はスペシャルレア画像（特殊演出、第1の予告画像、特別画像）、R2はスペシャルレア画像（特殊演出）、R3は先読み予告画像（特殊演出）、R4はスペシャルレア画像（特殊演出、第2の予告画像、演出画像）、RT1 およびRT2はリトライ演出（やり直し演出）、Taは表示切換え時間（所定時間）である。

【図面】

【図1】

【図2】



10

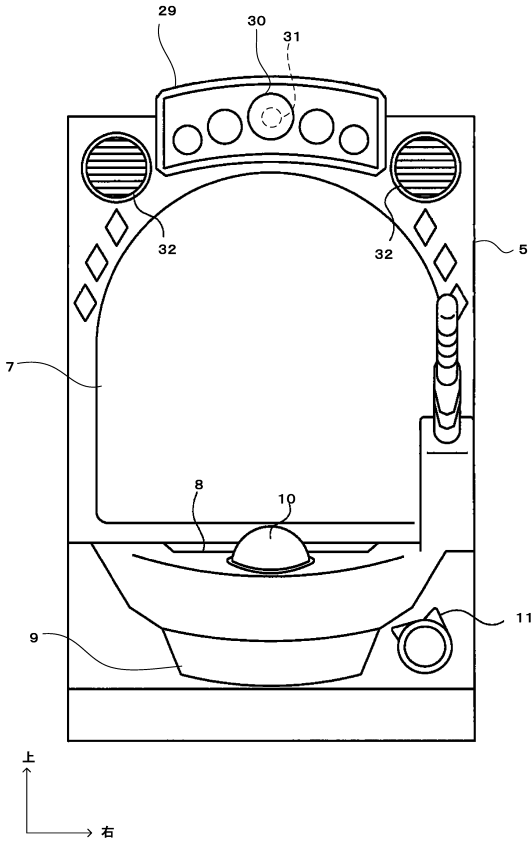
20

30

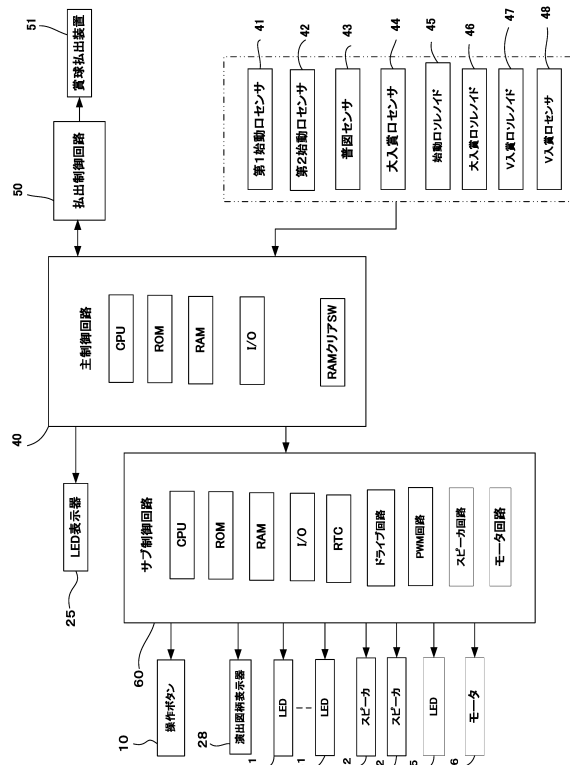
40

50

【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a) 乱数カウンタの一覧

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

(b) 普通図柄判定テーブル

遊技状態	普通図柄当否判定用乱数	判定結果
非電サボ状態	0,1	普通図柄
	2~240	普通図柄外
	0~239	普通図柄
電サボ状態	240	普通図柄外

(c) 普通図柄変動表示時間テーブル

遊技状態	普通図柄変動表示時間
非電サボ状態	30秒
電サボ状態	1秒

(d) 普通図柄変動パターンテーブル

遊技状態	開放回数	開放時間
非電サボ状態	1回	1秒
電サボ状態	1回	6秒

(e) 大当り判定テーブル

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

(f) 転落判定テーブル

転落判定用乱数値	判定結果
0	転落有
1~500	転落無

(g) 特図1大当り種別テーブル

大当り種別	大当り種別決定用乱数値	振分け確率	電サボ状態	高確率状態	ラウンド数
大当り図柄1	0~59	30%	○(100回+α)	○(転落抽選)	16
大当り図柄2	60~179	60%	○(100回)	×	16
大当り図柄3	180~199	10%	○(100回+α)	○(転落抽選)	4

(h) 特図2大当り種別テーブル

大当り種別	大当り種別決定用乱数値	振分け確率	電サボ状態	高確率状態	ラウンド数
大当り図柄1	0~159	60%	○(100回+α)	○(転落抽選)	16
大当り図柄2	160~189	30%	○(100回)	×	16
大当り図柄3	190~199	10%	○(100回+α)	○(転落抽選)	4

(i) 特図1領域

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

(j) 特図2領域

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

【図 6】

(a) 特図1変動パターンテーブル

特図判定結果	変動パターン乱数値	特図変動表示時間
大当り	0~38	PO01 11000msec
	39~67	PO02 9100
	68~86	PO03 8100
	87~96	PO04 7100
	97~99	PO05 2000
外れ (小当り)	0~1	PH01 10000
	2~3	PH02 9000
	4~5	PH03 8000
	6~7	PH04 7000
	8~29	PH05 2000
	30~99	PH06 6000

(b) 特図2変動パターンテーブル1

特図判定結果	変動パターン乱数値	特図変動表示時間
大当り	0~38	PO01 11000msec
	39~67	PO02 9100
	68~86	PO03 8100
	87~96	PO04 7100
	97~99	PO05 2000
外れ	0	PH01 10000
	1~2	PH02 9000
	3~5	PH03 8000
	6~9	PH04 7000
	10~29	PH05 2000
	30~39	PH06 6000
	40~99	PH07 1000

(c) 特図2変動パターンテーブル2

特図判定結果	変動パターン乱数値	特図変動表示時間
大当り	0~38	PO01 11000msec
	39~67	PO02 9100
	68~86	PO03 8100
	87~96	PO04 7100
	97~99	PO05 2000
外れ (小当り)	0~1	PH01 10000
	2~3	PH02 9000
	4~5	PH03 8000
	6~7	PH04 7000
	8~9	PH05 2000
	10~99	PH08 500

(d) 特図12変動パターンテーブル

変動パターン乱数値	特図変動表示時間
PO00	1000msec

10

20

30

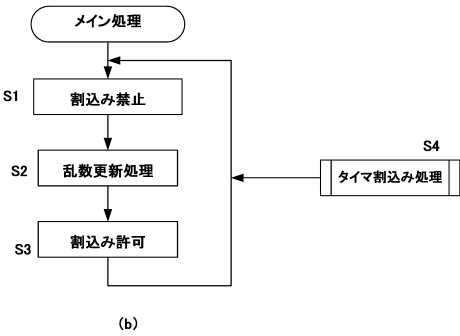
40

50

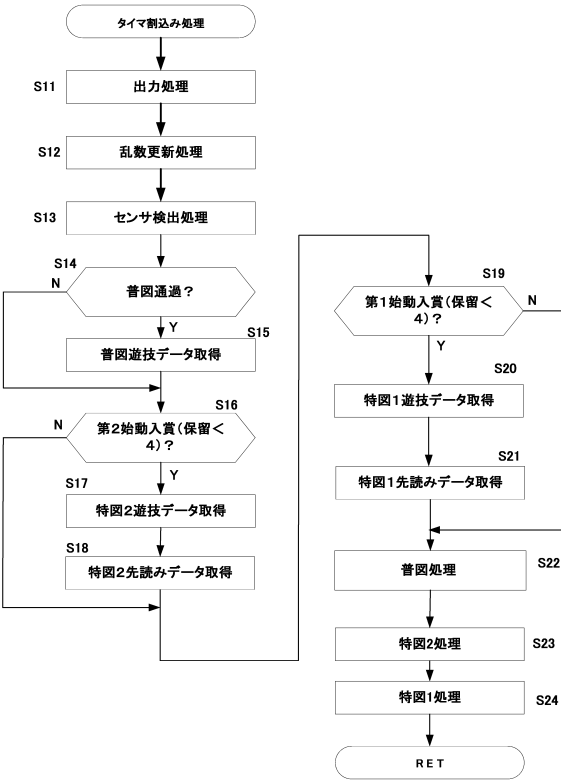
【図 7】

(a)遊技パターンテーブル

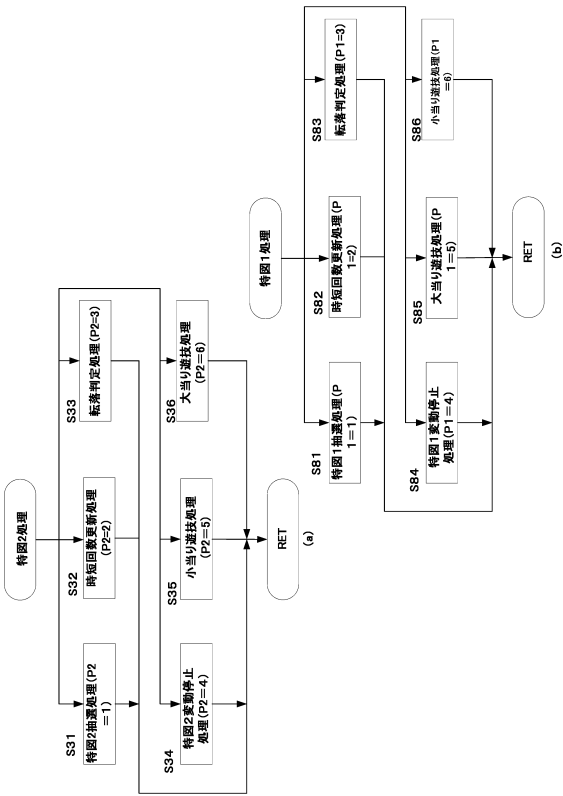
	ラウンド数	オープニング期間	開放限度時間	閉鎖時間	エンディング期間
大当り遊技パターン1	16	10秒	30秒	2秒	10秒
小当り遊技パターン	1	0.8秒	1秒		0.8秒
大当り遊技パターン2	4	10秒	30秒	2秒	10秒



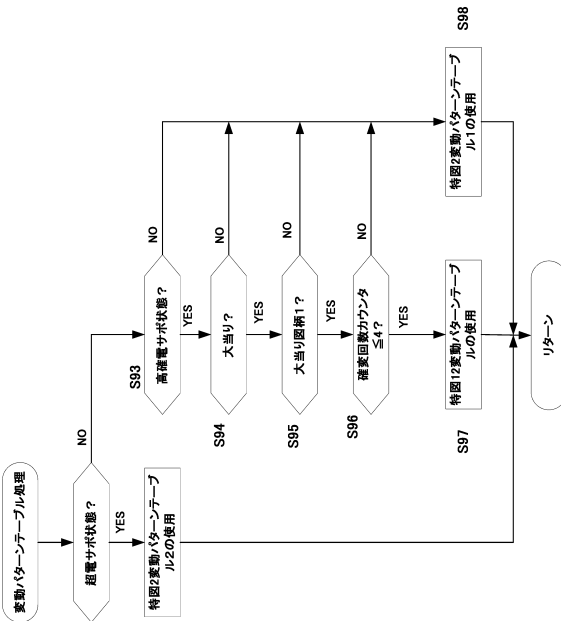
【図 8】



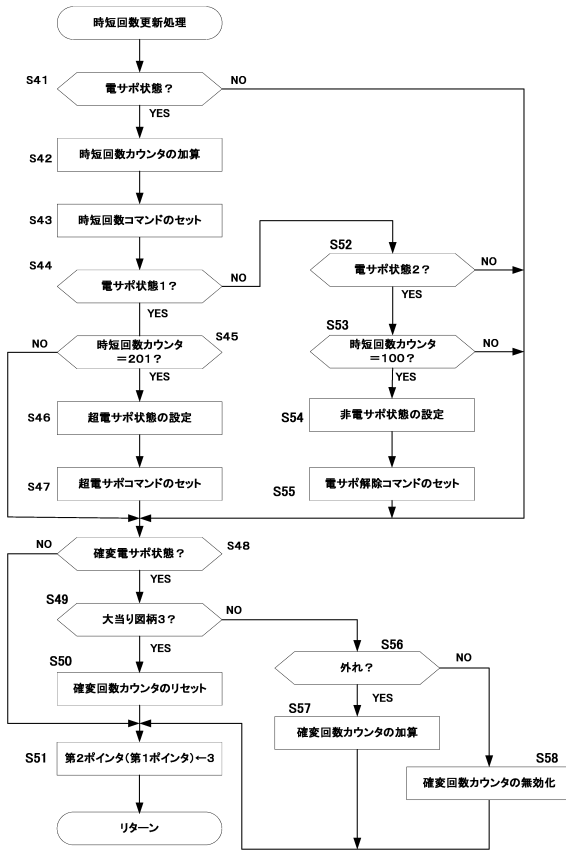
【図 9】



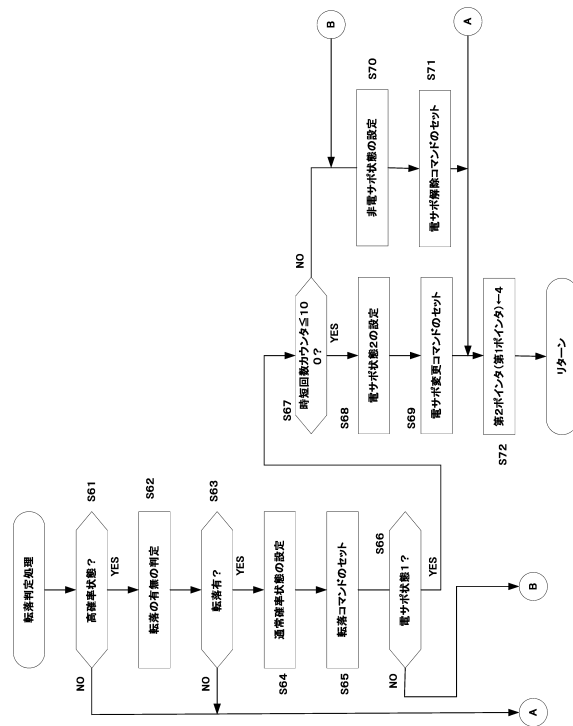
【図 10】



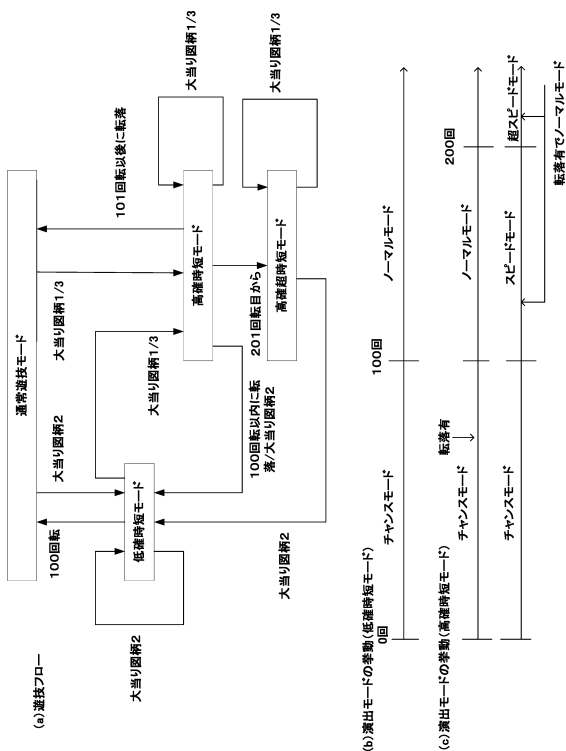
【図 1 1】



【圖 12】



【図 13】



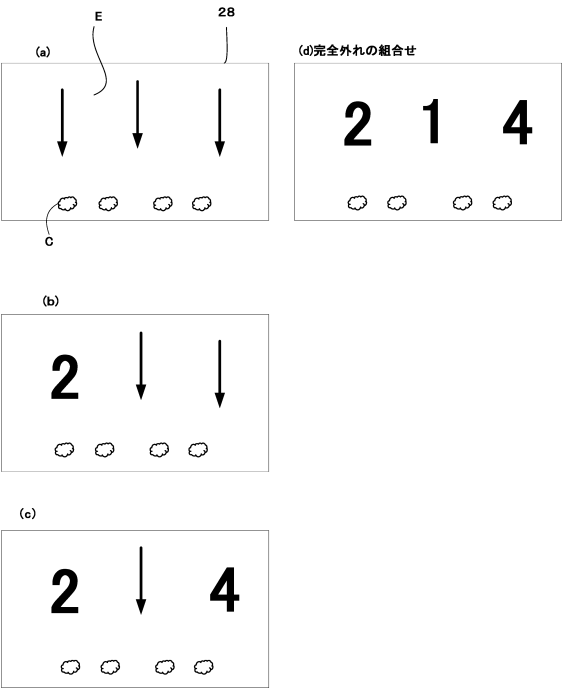
【図 14】



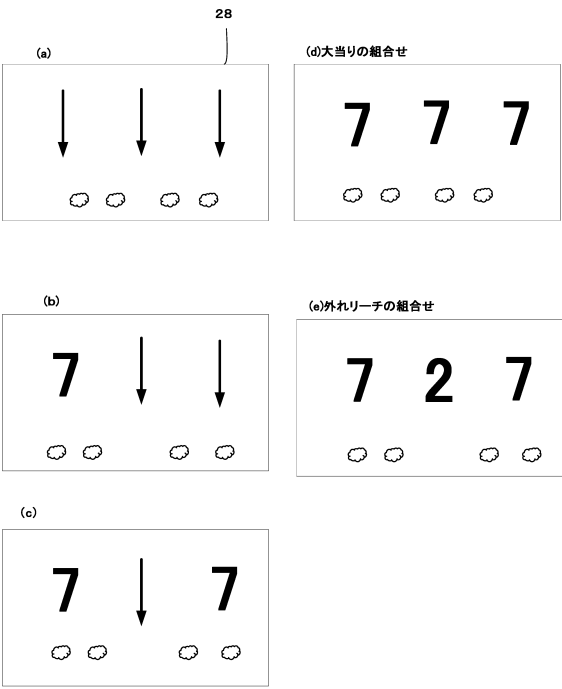
(e)演出図柄遊技の一覧

特異動作パターン	演出内容	名称
PH06	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)→(中列)]	ノーマル演出
PH07/P000	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列・中列・右列)]	全国同時停止演出
PH05/P005	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[スクロール表示の停止(中列)]	ノーマルリーチ演出
PH01/PH02/PH03/PH04/ P001/PH02/P003/ P004	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[3列の消去]→[バトル画像の表示]→[3列の静止表示]	スペシャルリーチ演出
PH08	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(中列)→(右列)]	超時短演出

【図 1 5】



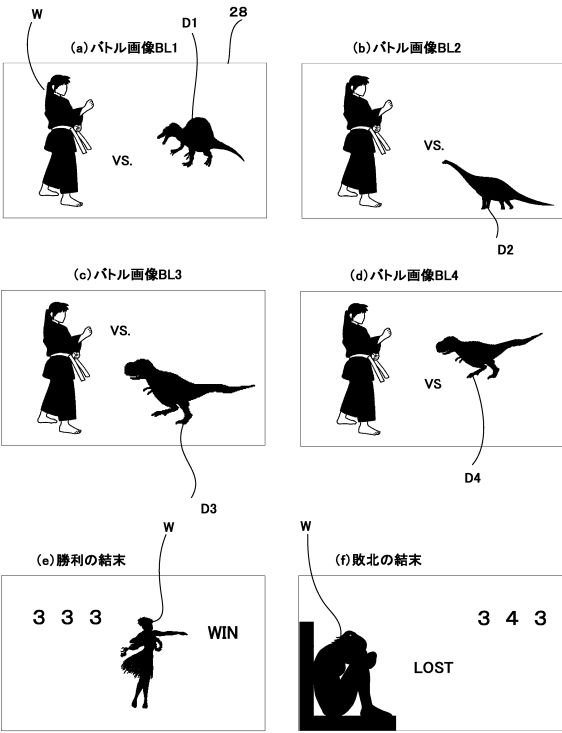
【図 1 6】



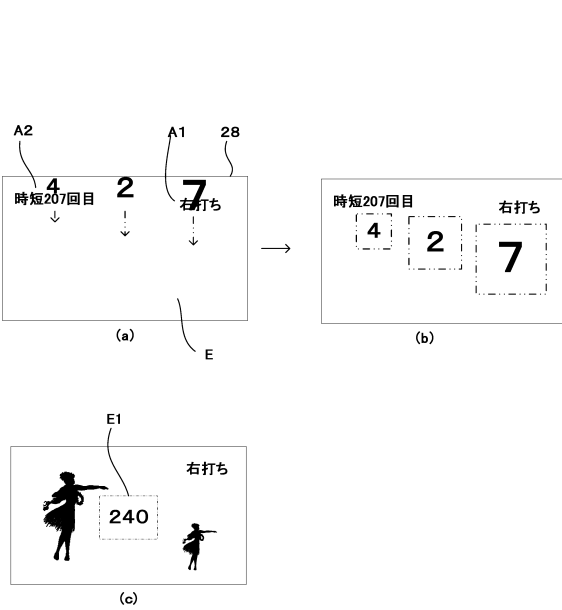
10

20

【図 1 7】



【図 1 8】

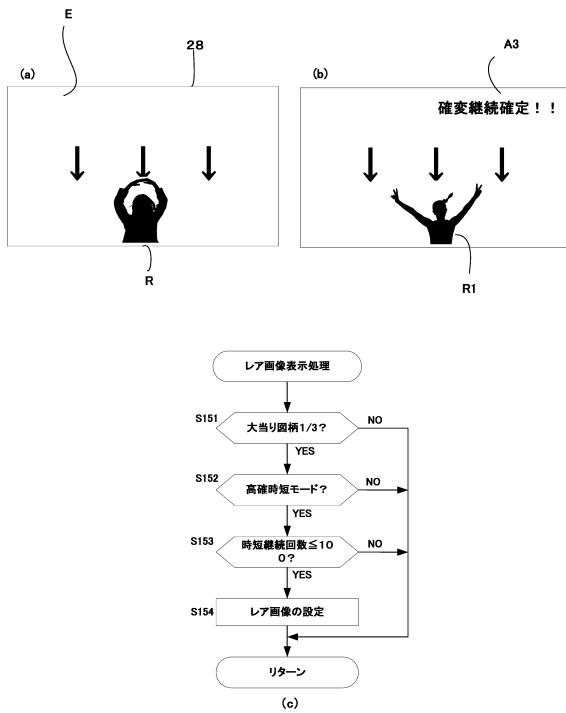


30

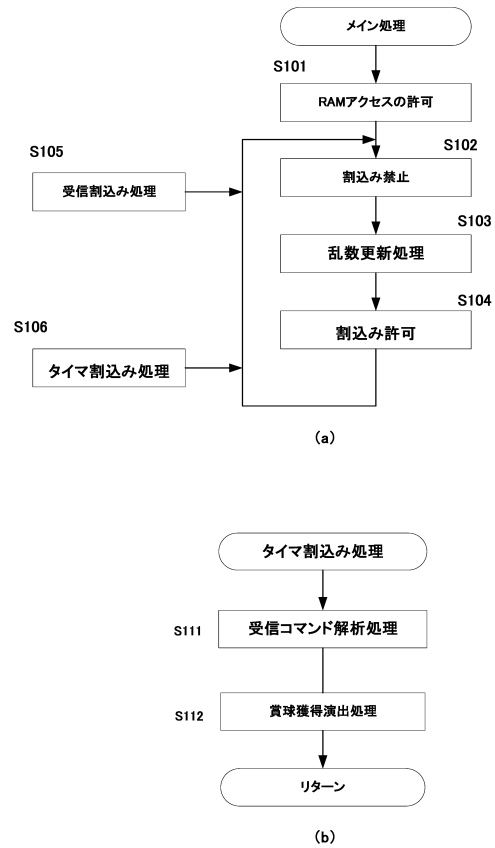
40

50

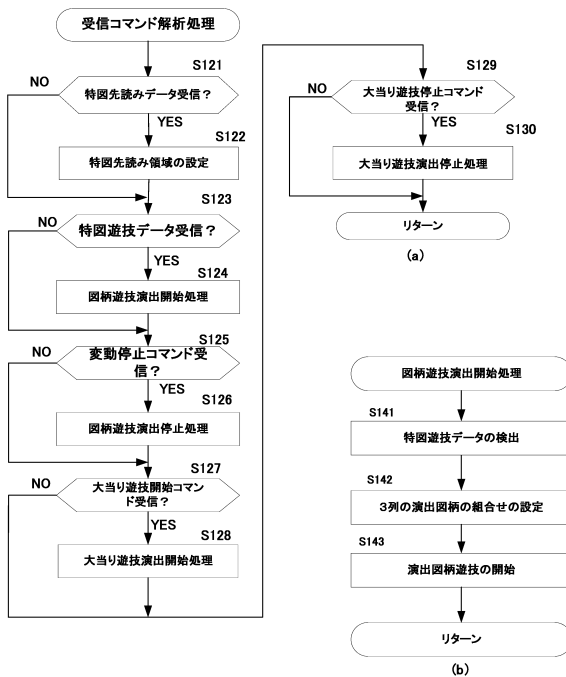
【図 19】



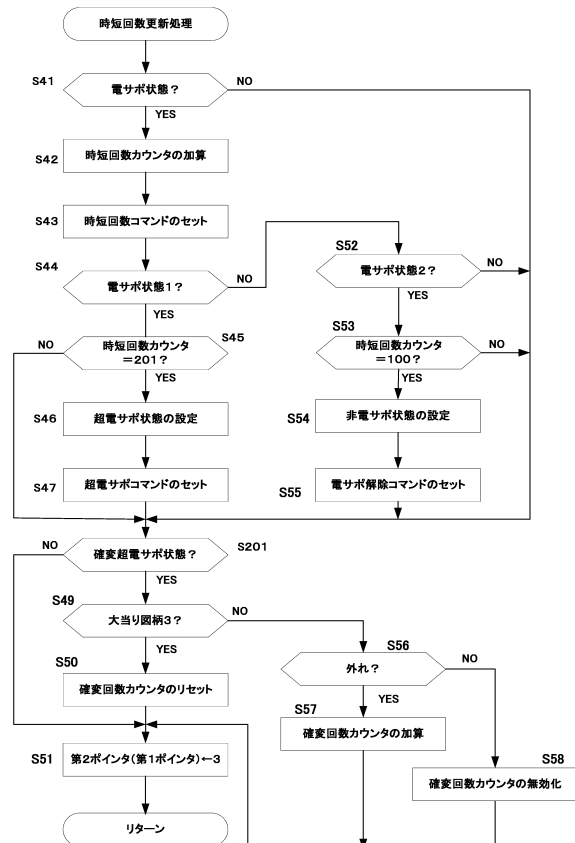
【図 20】



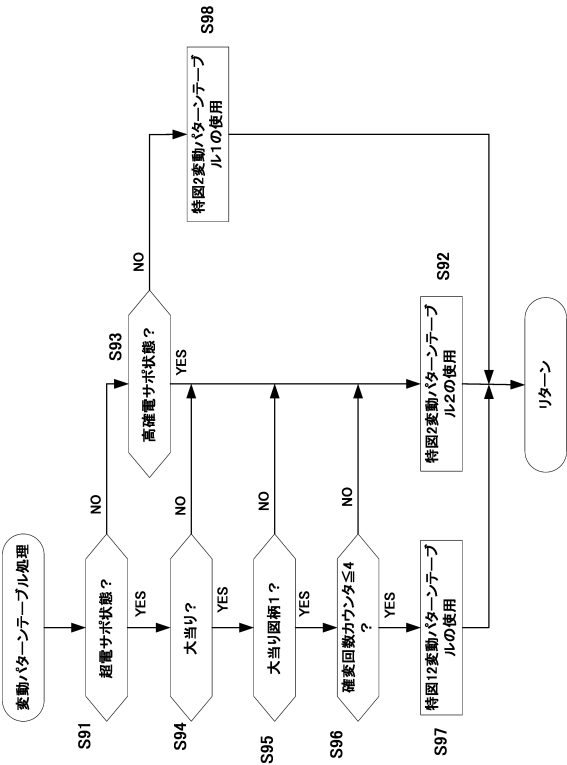
【図 2 1】



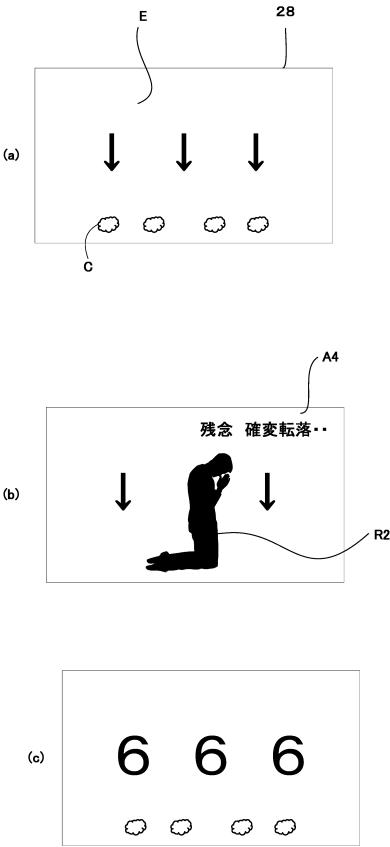
【図 22】



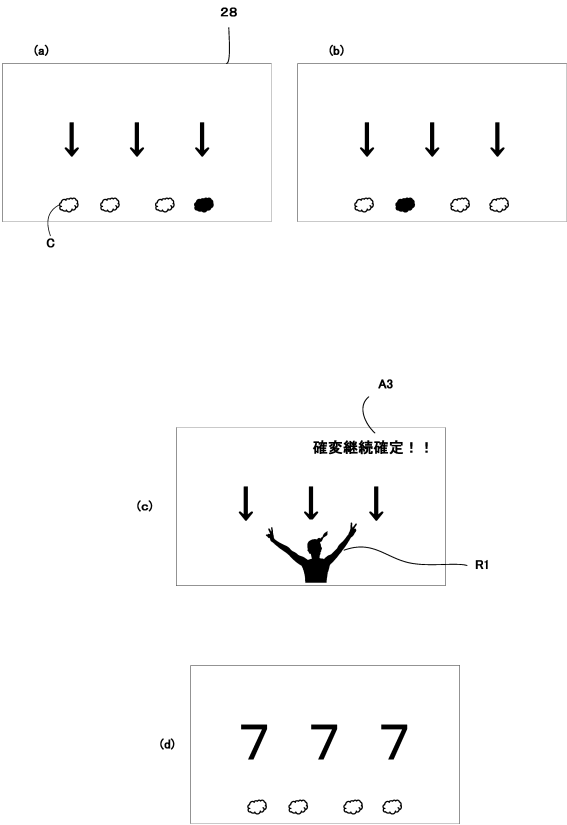
【図 2 3】



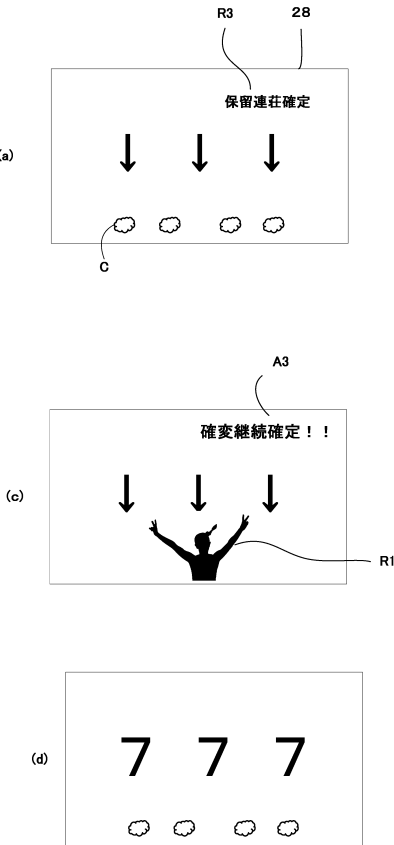
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

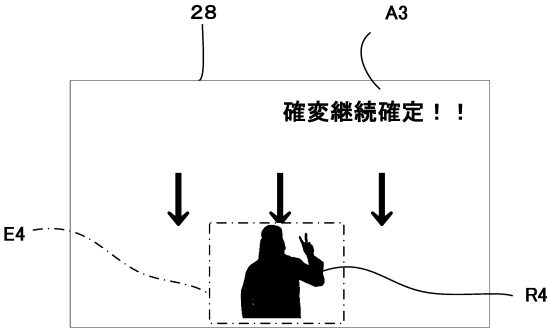
20

30

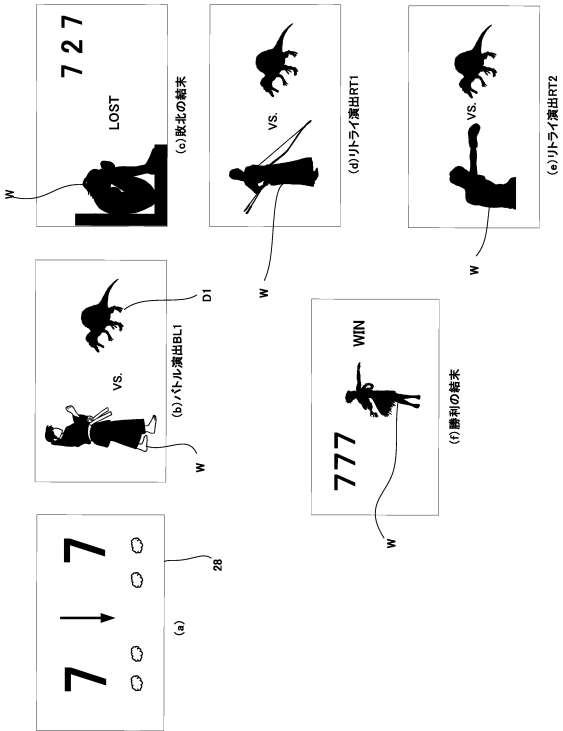
40

50

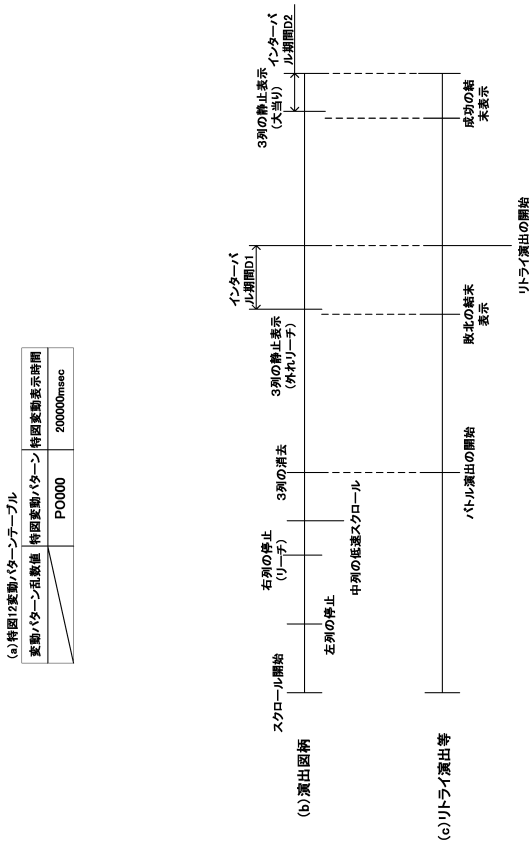
【図 2 7】



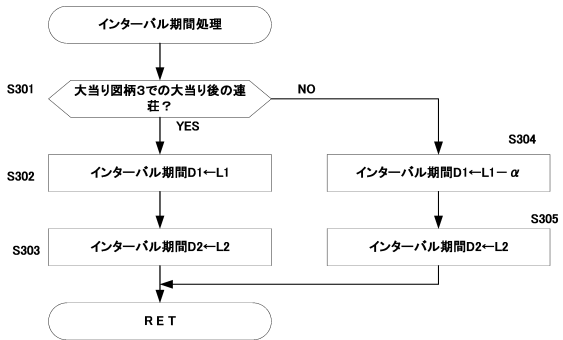
【図 2 8】



【図 2 9】



【図 3 0】



(a)特図2変動パターンテーブル

変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
PO000		20000msec

10

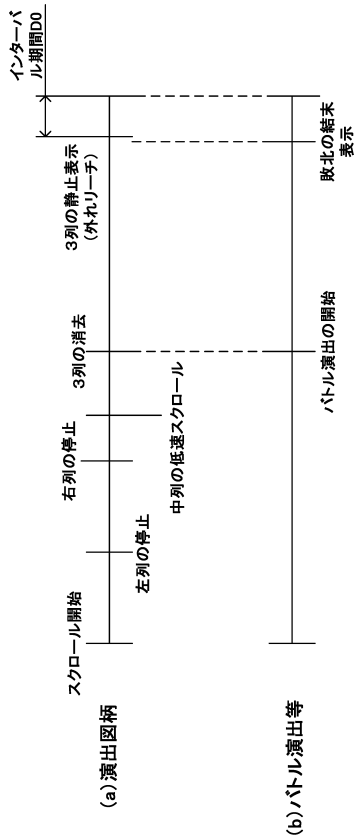
20

30

40

50

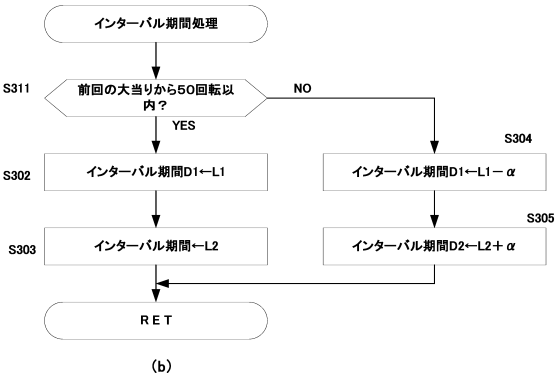
【図 3 1】



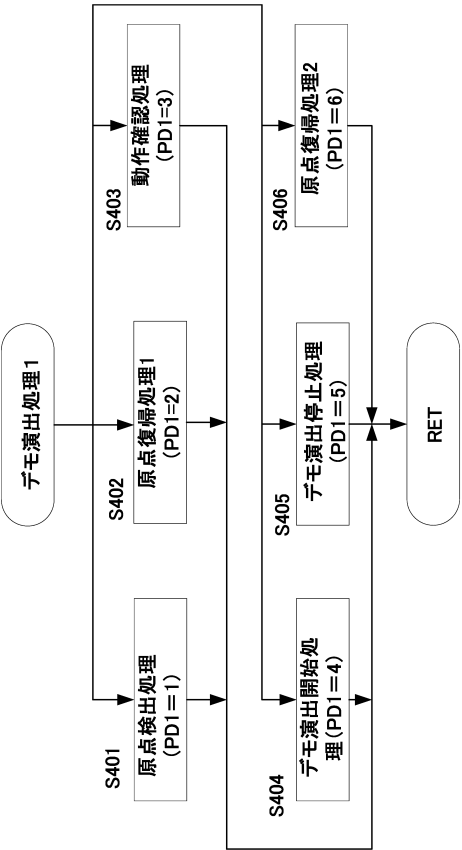
【図 3 2】

(a) 特図2変動パターンテーブル1

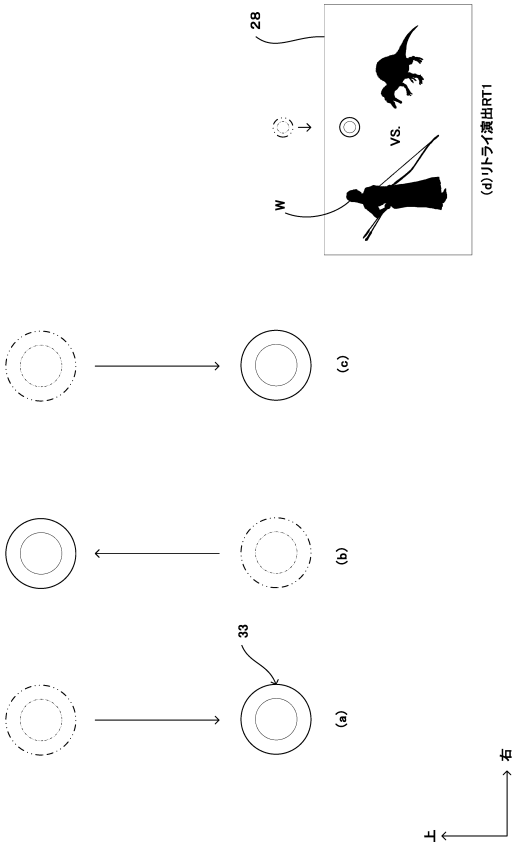
特図判定結果	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
大当り	0~38	P001	110000msec
	39~67	P002	91000
	68~86	P003	81000
	87~96	P004	71000
	97~98	P005	20000
外れ (小当り)	99	PO000	200000
	0	PH01	100000
	1~2	PH02	90000
	3~5	PH03	80000
	6~9	PH04	70000
	10~19	PH05	20000
	20~39	PH06	6000
	40~99	PH07	1000



【図 3 3】



【図 3 4】



10

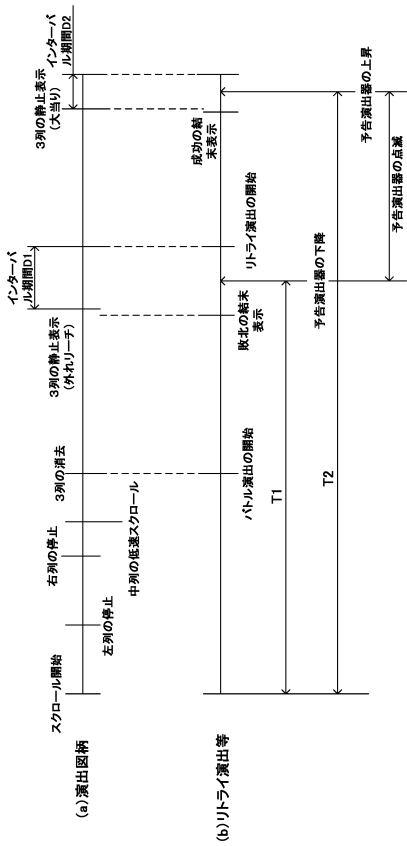
20

30

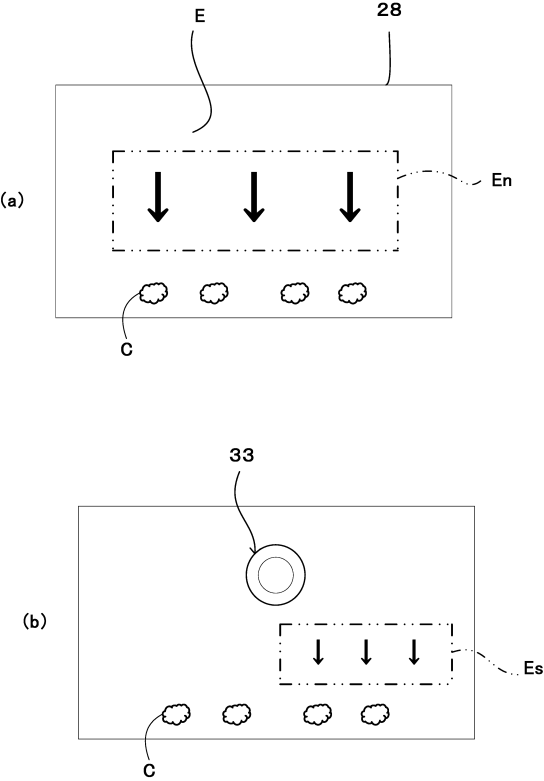
40

50

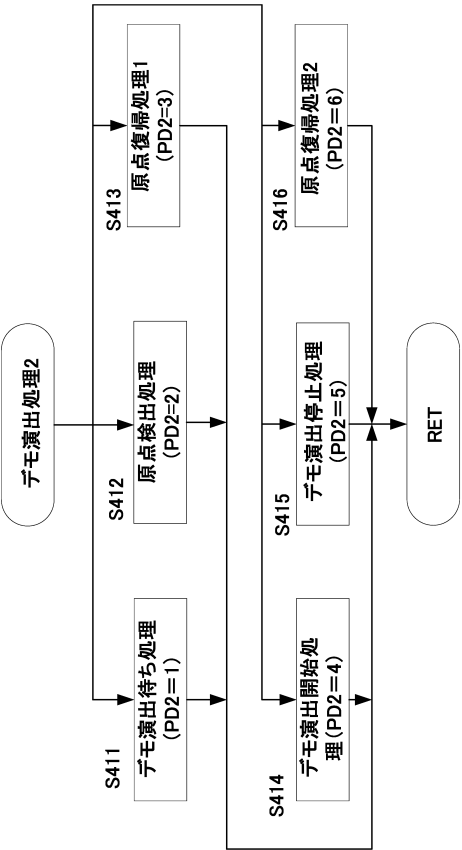
【図 3 5】



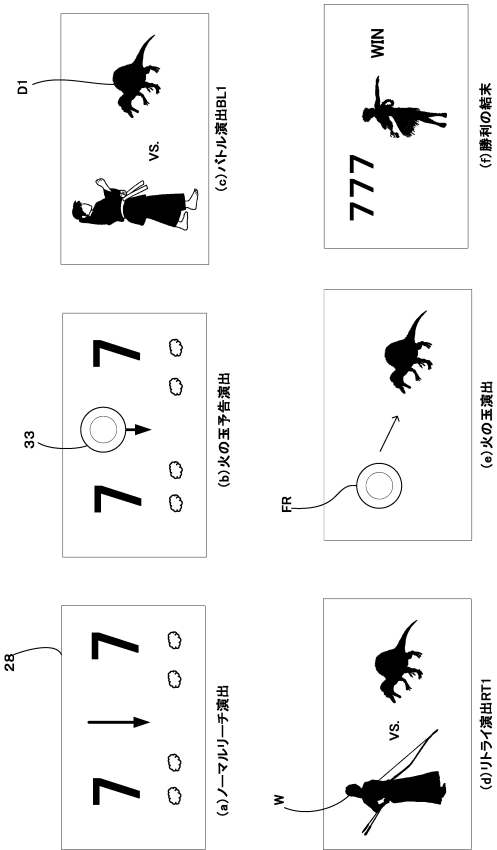
【図 3 6】



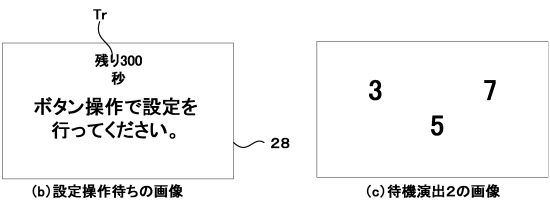
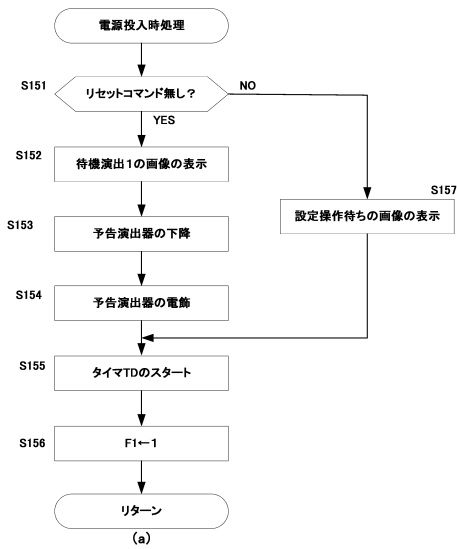
【図 3 7】



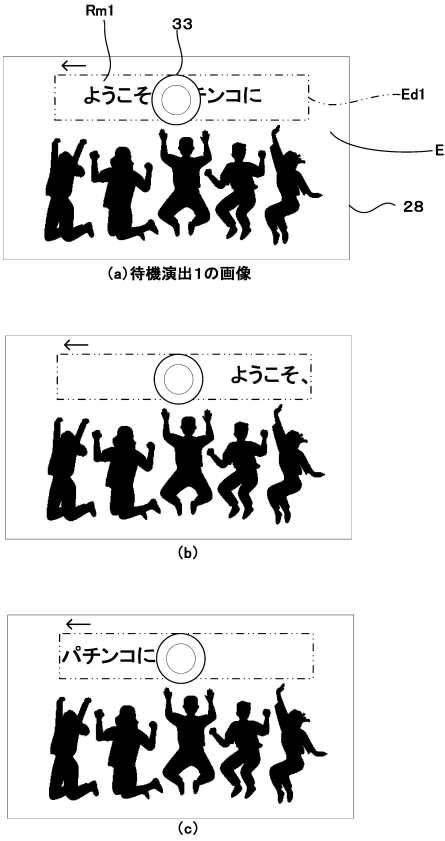
【図 3 8】



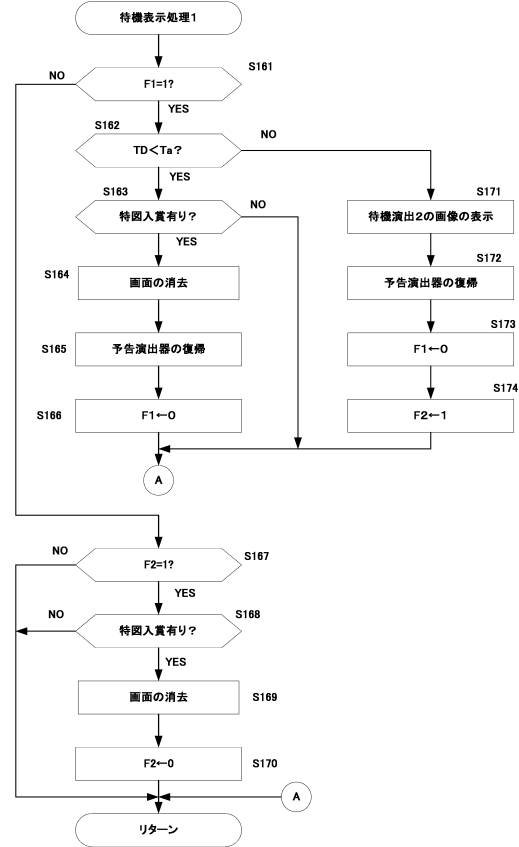
【図 3 9】



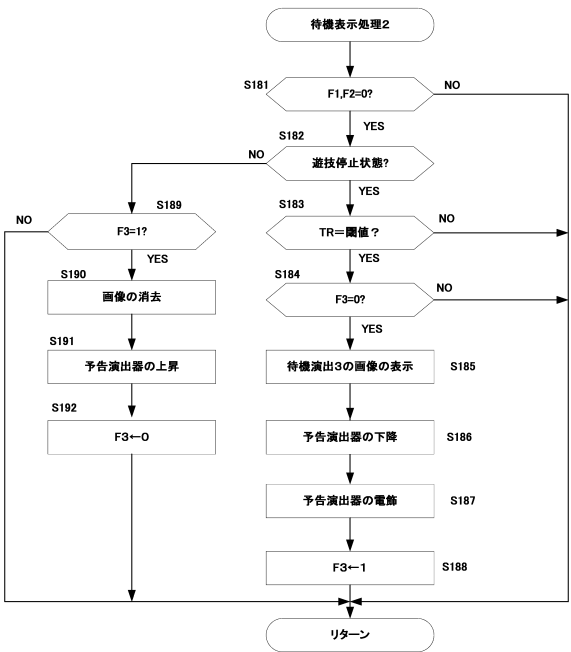
【図 4 0】



【図 4 1】



【図 4 2】



10

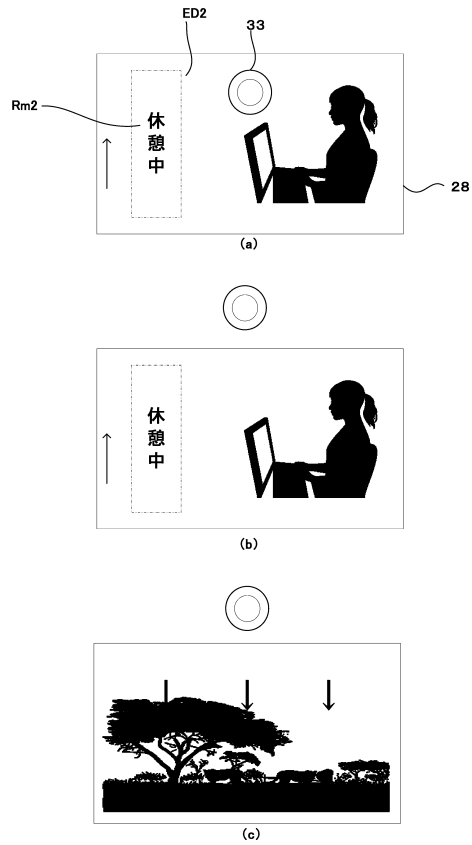
20

30

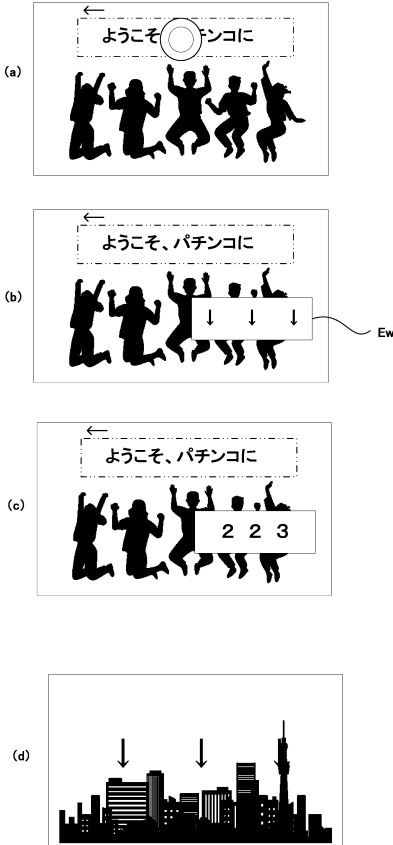
40

50

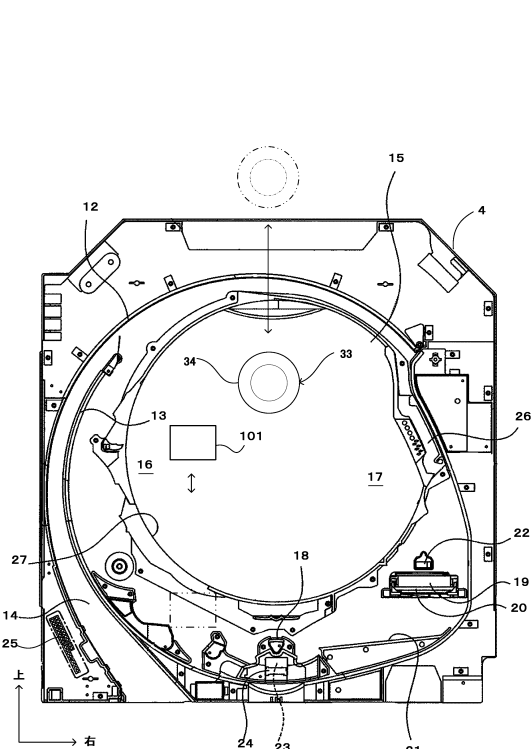
【図 4 3】



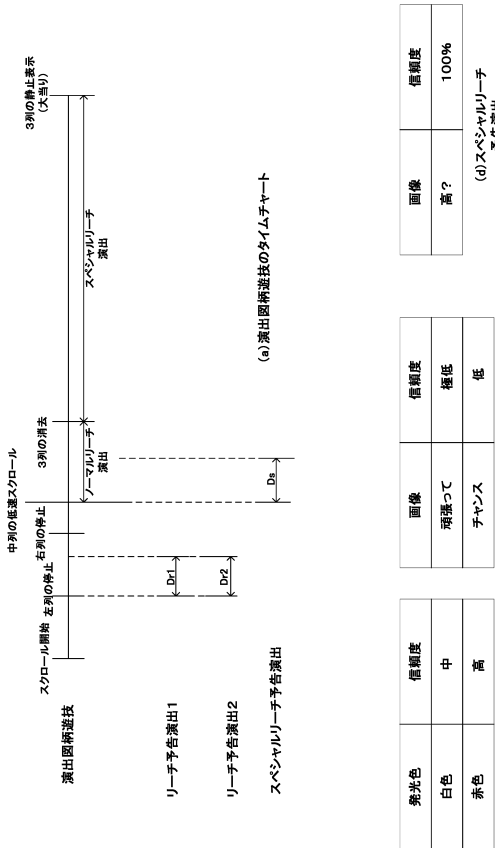
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



10

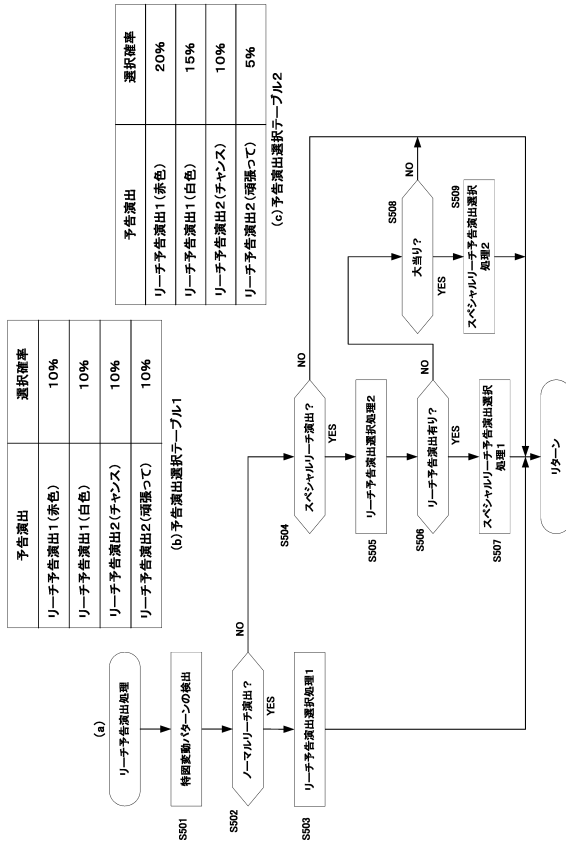
20

30

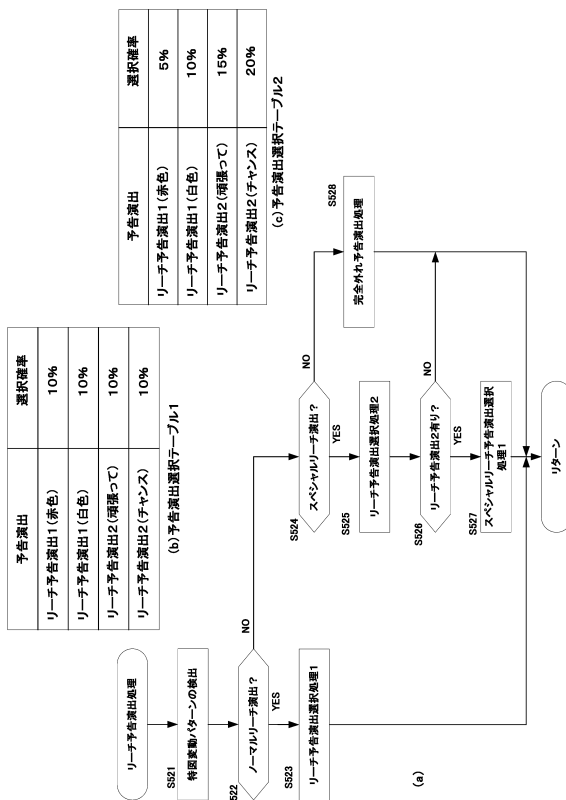
40

50

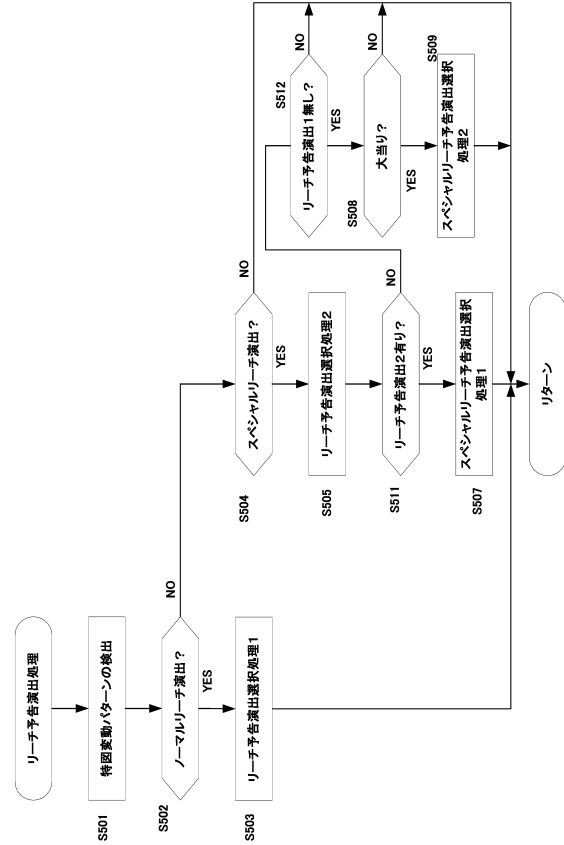
【図 47】



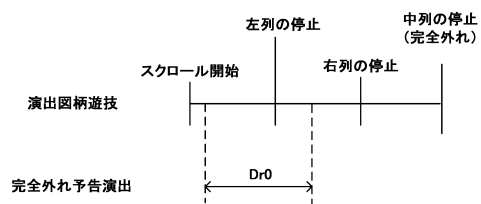
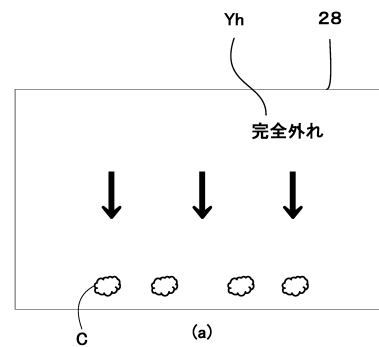
【図 49】



【図 48】

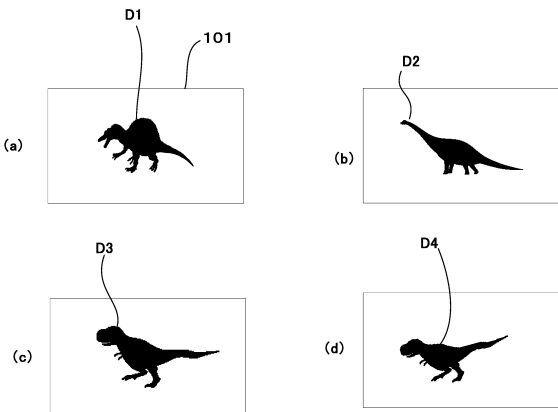


【図 50】

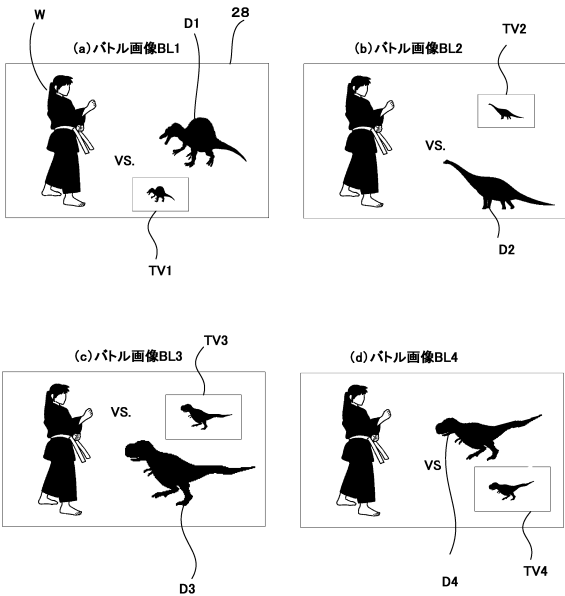


(b)演出図柄遊技のタイムチャート

【図 5 1】



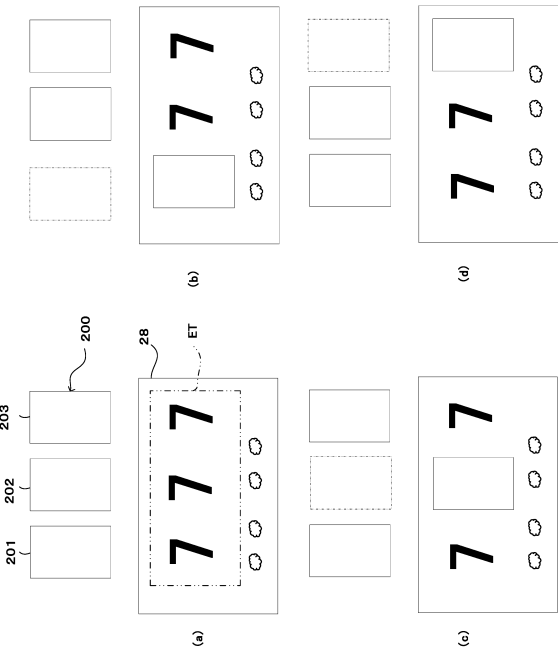
【図 5 2】



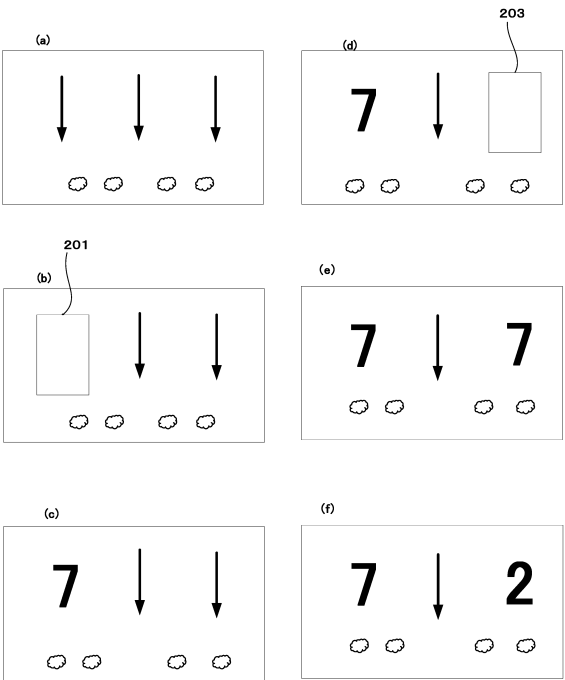
10

20

【図 5 3】



【図 5 4】

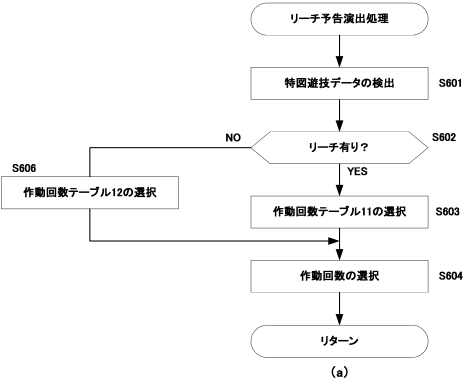


30

40

50

【図 5 5】



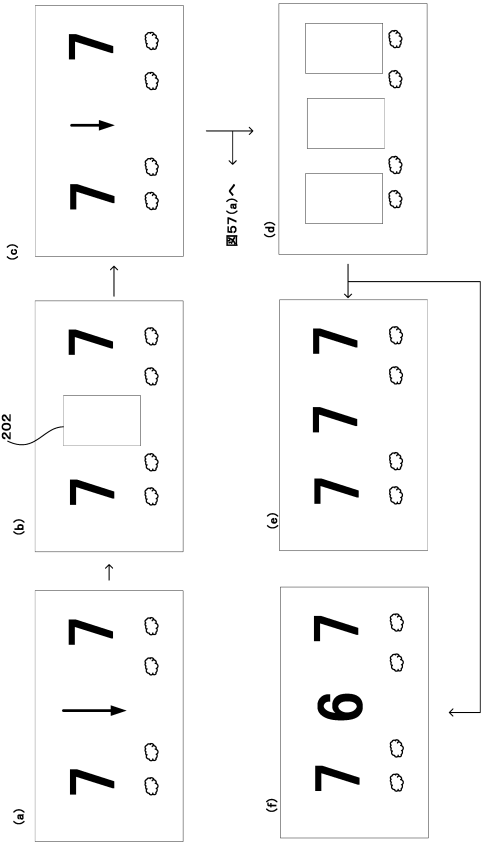
作動回数	選択確率
0回(予告無し)	低
1回(左シャッター)	中
2回(左シャッター→右シャッター)	高

(b) 作動回数テーブル11

作動回数	選択確率
0回(予告無し)	高
1回(左シャッター)	中
2回(左シャッター→右シャッター)	低

(c) 作動回数テーブル12

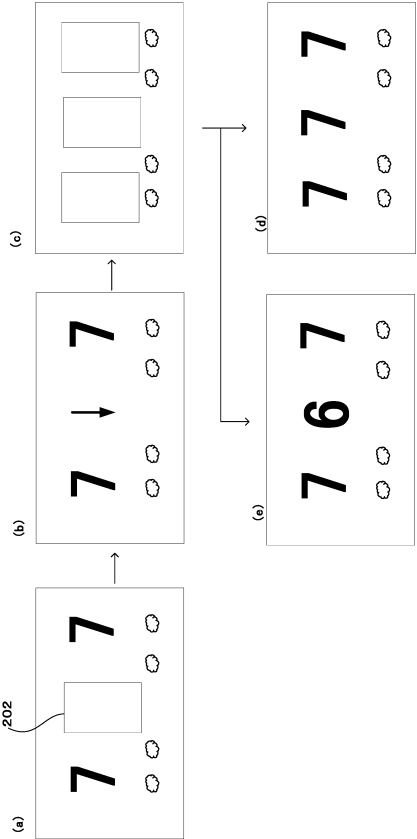
【図 5 6】



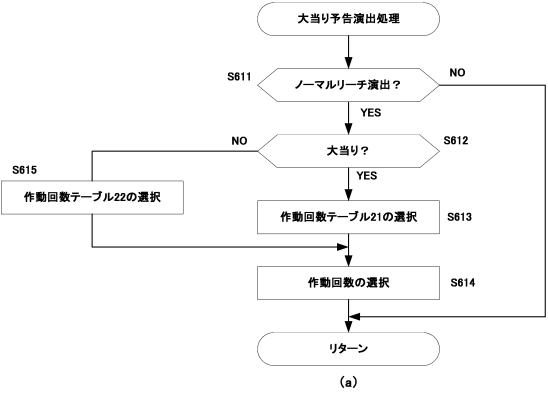
10

20

【図 5 7】



【図 5 8】



作動回数	選択確率
0回	低
1回	中
2回	高

(b) 作動回数テーブル21

作動回数	選択確率
0回	高
1回	中
2回	低

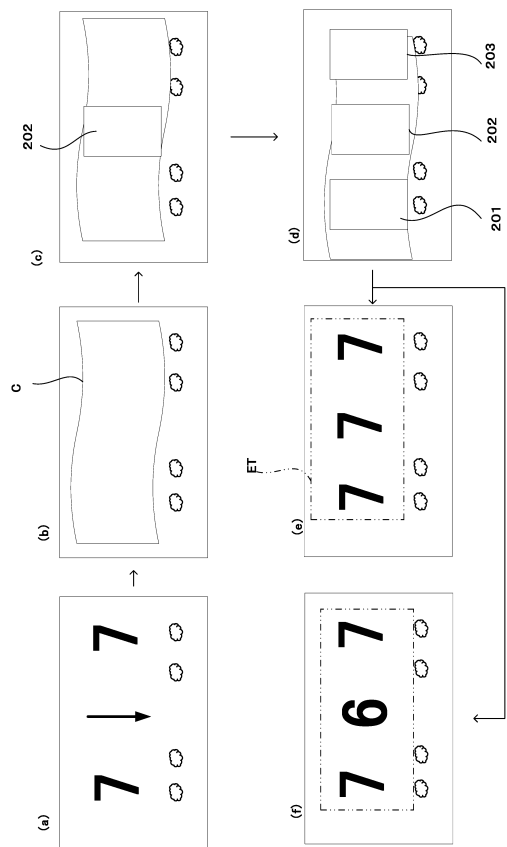
(c) 作動回数テーブル22

30

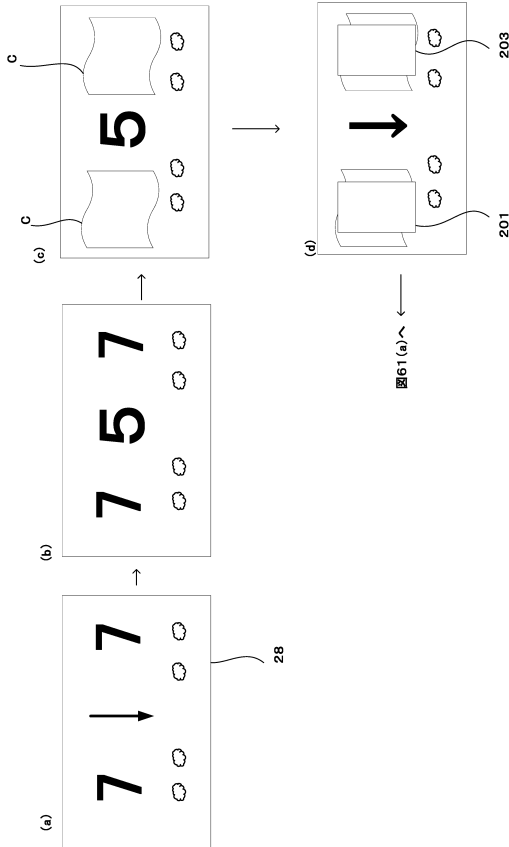
40

50

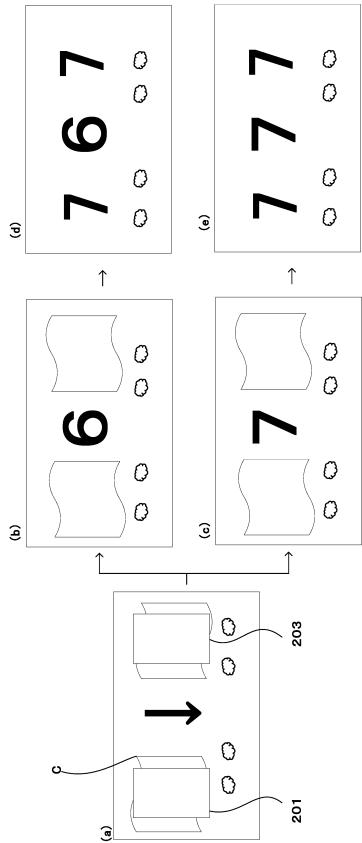
【図 5 9】



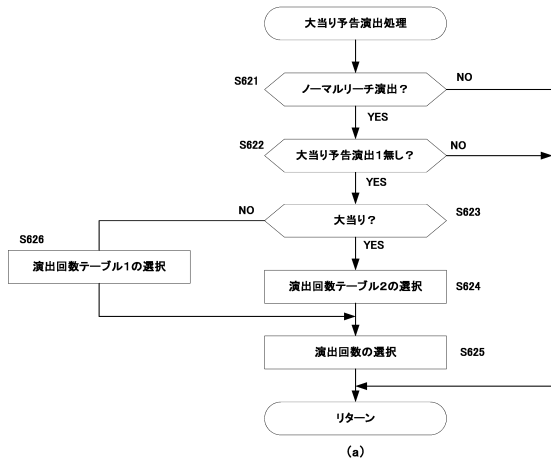
【図 6 0】



【図 6 1】



【図 6 2】



演出回数	選択確率
0回	低
1回	中
2回	高

(b)演出回数テーブル1

演出回数	選択確率
0回	高
1回	中
2回	低

(c)演出回数テーブル2

10

20

30

40

50