

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-58827
(P2024-58827A)

(43)公開日 令和6年4月30日(2024.4.30)

(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67頁)

(21)出願番号 (22)出願日	特願2022-166182(P2022-166182) 令和4年10月17日(2022.10.17)	(71)出願人 (74)代理人 (72)発明者 (72)発明者 Fターム (参考)	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 100150430 弁理士 河野 元 佐々木 浩司 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 相坂 昌範 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 2C333 AA11 CA29 CA50 CA76
		最終頁に続く	

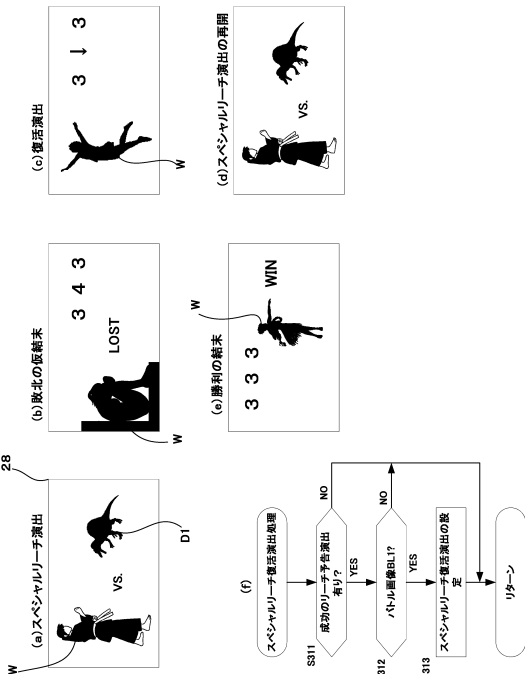
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】リーチ予告演出の趣向性を高めること。

【解決手段】成功の結末のリーチ予告演出が行われた場合には複数のスペシャルリーチ演出のいずれかが必ず実行されることに応じて3列の演出図柄が大当りの組合せになる確率が高いと遊技者に示唆される。このリーチ予告演出は成功の結末に加えて失敗の結末を有するものであり、失敗の結末のリーチ予告演出が行われた場合には複数のスペシャルリーチ演出のいずれかが「100%」未満の確率で実行または実行されないの、遊技者にとってリーチ予告演出が成功の結末で終了することを期待する楽しみができる。しかも、リーチ予告演出の後にスペシャルリーチ復活演出が実行された場合にはスペシャルリーチ復活演出の前半部で大当たりにならないと遊技者に示唆され、スペシャルリーチ復活演出の後半部で大当たりになると遊技者に示唆された後に必ず大当たりになる。

【選択図】 図38



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が所定の始動領域に有効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を開放状態とする特別遊技を行う遊技制御手段と、

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図柄遊技の画像を所定の表示器に表示するものであって、識別図柄を変動停止状態で当りの態様にするに応じた当りの判定結果を遊技者に報知し、外れの態様にするに応じた外れの判定結果を遊技者に報知する図柄遊技手段と、

識別図柄の変動状態でチャンス演出を行うことに応じて識別図柄がチャンス演出の非実行時に比べて高確率で当りの態様になると遊技者に示唆するものであって、実行可能なチャンス演出として複数の選択肢を有する演出遊技手段と、

複数のチャンス演出のいずれかが行われると遊技者に示唆するチャンス予告演出を行うものであって、実行可能なチャンス予告演出として実行タイミングを共有し且つ信頼度を異にする複数の選択肢を有する予告演出手段を備え、

前記演出遊技手段は、

識別図柄が外れの態様になると遊技者に示唆する前半部および当りの態様になると示唆する後半部を有する復活のチャンス演出を複数の選択肢の一つとして有するものであって、チャンス予告演出が実行された場合には復活のチャンス演出を含む複数の選択肢のいずれかを当該チャンス予告演出が示唆する信頼度に応じた確率で実行し、

前記図柄遊技手段は、

チャンス予告演出の後に復活のチャンス演出が実行された場合には復活のチャンス演出の後半部が行われた後に識別図柄を必ず当りの態様にすることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

上記遊技機には遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に図柄遊技の画像を表示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。

【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】

上記遊技機には図柄遊技で予告演出の画像を表示することに応じて当りと報知される信頼度を遊技者に示唆する構成のものがある。この遊技機の場合には予告演出の画像として数値を表示しており、趣向性の点で改善の余地が残されている。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は予告演出の趣向性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】

請求項 1 に記載の遊技機（実施例 11）は、遊技球が所定の始動領域（第 1 始動口 18）に有効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）を行う遊技制御手段（主

10

20

30

40

50

制御回路 40) と、識別図柄 (3 列の演出図柄) を変動状態 (スクロール状態) で表示した後に変動停止状態 (スクロール停止状態) で表示する図柄遊技 (演出図柄遊技) の画像を所定の表示器 (演出図柄表示器 28) に表示するものであって識別図柄を変動停止状態で当りの態様 (大当りの組合せ) にすることに応じて当りの判定結果を遊技者に報知し外れの態様 (外れリーチの組合せ/完全外れの組合せ) にすることに応じて外れの判定結果を遊技者に報知する図柄遊技手段 (サブ制御回路 60) と、識別図柄の変動状態でチャンス演出 (スペシャルリーチ演出) を行うことに伴って識別図柄がチャンス演出の非実行時に比べて高確率で当りの態様になると遊技者に示唆するものであって実行可能なチャンス演出として複数の選択肢 (バトル画像 BL1 ~ BL4) を有する演出遊技手段 (サブ制御回路 60) と、複数のチャンス演出のいずれかが行われると遊技者に示唆するチャンス予告演出 (予告画像の表示) を行うものであって実行可能なチャンス予告演出として実行タイミング (3 列の演出図柄のスクロール状態) を共有し且つ信頼度を異にする複数の選択肢 (予告画像 W21 ~ 24) を有する予告演出手段 (サブ制御回路 60) を備え、前記演出遊技手段は識別図柄が外れの態様になると遊技者に示唆する前半部 (スペシャルリーチ復活演出でバトル画像 BL1 が表示開始されてから女性のシルエット W が一旦敗北するまでの画像) および当りの態様になると示唆する後半部 (スペシャルリーチ復活演出で女性のシルエット W が立上ってから再度の格闘に勝利するまでの画像) を有する復活のチャンス演出 (スペシャルリーチ復活演出) を複数の選択肢の一つとして有するものであってチャンス予告演出が実行された場合には復活のチャンス演出を含む複数の選択肢のいずれかを当該チャンス予告演出が示唆する信頼度に応じた確率で実行し、前記図柄遊技手段はチャンス予告演出の後に復活のチャンス演出が実行された場合には復活のチャンス演出の後半部が行われた後に識別図柄を必ず当りの態様にするとところに特徴を有する。

上記手段によれば、チャンス予告演出が行われた場合には複数のチャンス演出のいずれかがチャンス予告演出の種類に応じた信頼度で実行されることに伴って識別図柄が当りの態様になる確率が高いと遊技者に示唆される。しかも、チャンス予告演出の後に復活のチャンス演出が実行された場合には復活のチャンス演出の前半部で識別図柄が当りの態様にならないと遊技者に示唆され、復活のチャンス演出の後半部で識別図柄が当りの態様になると遊技者に示唆された後に識別図柄が必ず当りの態様になる。このため、復活のチャンス演出で遊技者の落胆が大きな期待に転じるので、チャンス予告演出の趣向性が向上する。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】 本発明の実施例 1 を示す図 (パチンコ遊技機の外観を示す斜視図)

【図 2】 遊技盤を示す図

【図 3】 前枠を示す図

【図 4】 電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

【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

【図 7】 (a) は大当り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】 主制御回路の特図 2 処理を示すフローチャート

【図 10】 (a) は主制御回路の時短回数更新処理を示すフローチャート、(b) は変動パターン選択処理を示すフローチャート

【図 11】 主制御回路の転落判定処理を示すフローチャート

- 【図 1 2】主制御回路の特図 1 処理を示すフローチャート
- 【図 1 3】(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 1 4】(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 1 5】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 1 6】ノーマルリーチ演出を説明するための図
- 【図 1 7】スペシャルリーチ演出を説明するための図
- 【図 1 8】(a) (b) は超時短演出を説明するための図、(c) は大当たり遊技演出を説明するための図 10
- 【図 1 9】(a) はステップアップ予告演出 1 のタイミングを説明するための図、(b) ~ (d) はステップアップ予告演出 1 の演出内容の一覧を示す図
- 【図 2 0】ステップ 1 を説明するための図
- 【図 2 1】ステップ 2 を説明するための図
- 【図 2 2】ステップ 3 を説明するための図
- 【図 2 3】サブ制御回路のステップアップ予告演出処理 1 を示すフローチャート
- 【図 2 4】セリフ画像の一覧を示す図
- 【図 2 5】予告情報報知演出 1 を説明するための図
- 【図 2 6】ステップアップ予告演出 2 を説明するための図
- 【図 2 7】(a) は特図 2 先読み受信領域を示す図、(b) はサブ制御回路のステップアップ予告演出処理 2 を示すフローチャート 20
- 【図 2 8】(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 2 9】(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 3 0】実施例 2 を示す図 (a ~ f は大当たり予告演出を説明するための図、g 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)
- 【図 3 1】大当たり予告連続演出を説明するための図
- 【図 3 2】(a) はサブ制御回路の大当たり予告連続演出処理を示すフローチャート、(b) はサブ制御回路の特図 1 先読み受信領域を示す図 30
- 【図 3 3】(a) (b) は大当たり予告連続演出を説明するための図、(c) はサブ制御回路の予告判定処理を示すフローチャート
- 【図 3 4】実施例 3 を示す図 (リーチ予告演出の画像を示す図)
- 【図 3 5】確変大当たり予告演出の画像を示す図
- 【図 3 6】サブ制御回路のリーチ予告演出等処理を示すフローチャート
- 【図 3 7】実施例 6 を示す図 (a ~ d はリーチ予告演出を説明するための図、e はリーチ予告演出処理を示すフローチャート)
- 【図 3 8】(a) ~ (e) はスペシャルリーチ復活演出を説明するための図、f はスペシャルリーチ復活演出処理を示すフローチャート)
- 【図 3 9】実施例 7 を示す図 (復活予告演出を説明するための図) 40
- 【図 4 0】実施例 8 を示す図 (スペシャルリーチ復活演出の後半部を説明するための図)
- 【図 4 1】実施例 9 を示す図 (スペシャルリーチ復活演出の後半部を説明するための図)
- 【図 4 2】実施例 1 0 を示す図 (a は雲画像の信頼度を示す図、b は演出図柄遊技の画像を示す図)
- 【図 4 3】実施例 1 1 を示す図 (予告画像を示す図)
- 【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 50

び後面が開口する縦長な矩形枠状をなすものであり、外枠 1 の左端部にはヒンジ金具 2 を介して内枠 3 が装着されている。この内枠 3 は前面に開口部を有する矩形容器状をなすものであり、外枠 1 内に収納された収納位置および外枠 1 内から前へ引出された引出し位置間でヒンジ金具 2 の垂直な軸を中心に外枠 1 に対して回動操作可能にされている。この内枠 3 には、図 2 に示すように、垂直な平板状の遊技盤 4 が取付けられている。この遊技盤 4 は無色透明な合成樹脂を材料とするものであり、内枠 3 の前面の開口部を前から塞いでいる。

【0009】

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

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

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

【0013】

遊技領域 15 内には、図 2 に示すように、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。この第 1 始動口 18 は所定の始動領域に相当する。

【0014】

10

20

30

40

50

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

【0015】

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

【0016】

遊技領域 15 内には、図 2 に示すように、第 1 始動口 18 の下方に位置して第 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。この第 2 始動口 23 は所定の始動領域に相当する。

【0017】

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

【0018】

前枠 5 には、図 3 に示すように、電飾器 29 が固定されている。この電飾器 29 は前枠 5 の上端部に配置されたものであり、半球状をなす複数の LED カバー 30 を有している。これら各 LED カバー 30 は透光性を有する白色の色彩に設定されたものであり、各 LED カバー 30 内には 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。

【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 は有色透明な可動部材 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

10

20

30

40

50

限位置で遊技者から視認不能になる。この予告演出器 3 3 の下限位置は演出図柄表示器 2 8 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 3 3 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 3 3 の可動部材 3 4 内には色彩および輝度が制御可能なフルカラー LED 3 5 (図 4 参照) が収納されており、可動部材 3 4 は LED 3 5 が点灯状態となることに応じて LED 3 5 の点灯色に応じた色彩で発光する。この可動部材 3 4 は昇降機構 (図示せず) を介してパルスモータ 3 6 (図 4 参照) に連結されたものであり、パルスモータ 3 6 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。

【 0 0 2 0 】

2. 遊技機の電氣的構成

図 4 の主制御回路 4 0 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 4 0 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 4 0 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特図 1 大当り種別テーブルと特図 2 大当り種別テーブルと特図 1 変動パターンテーブルと特図 2 変動パターンテーブルと大当り遊技パターンテーブルと普図当り判定テーブルと普図遊技パターンテーブル等が格納され、主制御回路 4 0 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。この主制御回路 4 0 は判定手段と特別遊技手段と遊技制御手段に相当する。

【 0 0 2 1 】

主制御回路 4 0 には、図 4 に示すように、第 1 始動口センサ 4 1 と第 2 始動口センサ 4 2 と普図センサ 4 3 と大入賞口センサ 4 4 が接続されている。第 1 始動口センサ 4 1 は第 1 始動口 1 8 に入球した遊技球を検知し、第 2 始動口センサ 4 2 は第 2 始動口 2 3 に入球した遊技球を検知し、普図センサ 4 3 は普図始動口 2 2 を通過した遊技球を検知し、大入賞口センサ 4 4 は大入賞口 1 9 に入球した遊技球を検知する。主制御回路 4 0 には始動口ソレノイド 4 5 および大入賞口ソレノイド 4 6 が接続されている。始動口ソレノイド 4 5 は第 2 始動口 2 3 の開閉部材 2 4 を操作するものであり、大入賞口ソレノイド 4 6 は大入賞口 1 9 の扉板 2 0 を操作するものである。この主制御回路 4 0 には LED 表示器 2 5 が接続されており、主制御回路 4 0 は LED 表示器 2 5 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。

【 0 0 2 2 】

図 4 の払出制御回路 5 0 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 5 0 は ROM と RAM と CPU を有するものであり、主制御回路 4 0 は第 1 始動口センサ 4 1 と第 2 始動口センサ 4 2 と大入賞口センサ 4 4 からの信号を検出した場合に払出制御回路 5 0 に払出コマンドを送信する。この払出制御回路 5 0 には賞球払出装置 5 1 が接続されており、払出制御回路 4 0 は主制御回路 4 0 からの払出コマンドを検出した場合に賞球払出装置 5 1 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。

【 0 0 2 3 】

図 4 のサブ制御回路 6 0 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 4 0 はサブ制御回路 6 0 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 6 0 は主制御回路 4 0 からのコマンドに応じて演出図柄表示器 2 8 の表示内容と電飾器 2 9 の電飾内容とスピーカ 3 2 の鳴動内容と予告演出器 3 3 の動作内容を設定する。このサブ制御回路 6 0 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 4 0 からのコマンドに応じて実行する。このサブ制御回路 6 0 には操作

10

20

30

40

50

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。このサブ制御回路６０は図柄遊技手段と予告演出手段と演出情報表示手段と演出遊技手段に相当する。

【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の可動部材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）の普通図柄当否判定用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通図柄当否判定用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

50

のであり、「電サポ状態」では第2始動口23の1回の長時間（6秒）の開放が普図遊技として実行され、「非電サポ状態」では第2始動口23の1回の短時間（1秒）の開放が普図遊技として実行される。

【0029】

3-2. 特図1遊技

3-2-1. 特図1遊技データの取得

遊技球が第1始動口18に有効に入球した場合には図5（a）の特別図柄当否判定用乱数の値と大当り種別決定用乱数の値と転落判定用乱数の値と変動パターン乱数の値が取得され、特別図柄当否判定用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」から特別図柄当否判定用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別図柄当否判定用乱数の値の検出結果に応じて「大当り」「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別図柄当否判定用乱数の値の検出結果に応じて「大当り」「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ている。

【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」から大当り種別決定用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決定用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」の2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。

【 0 0 3 4 】

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」から転落判定用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判定用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

【 0 0 3 5 】

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 L E D 表示器 2 5 の所定の複数の L E D 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 L E D 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。

【 0 0 3 6 】

20

3-2-5. 大当たり遊技

L E D 表示器 2 5 の所定の複数の L E D 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) の大当たり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。この大当たり遊技は大入賞口 1 9 を開閉することに応じて遊技球が大入賞口 1 9 に入球することを許容するものであり、特別遊技に相当する。この大当たり遊技パターン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 1 9 を閉鎖状態とする期間であり、大入賞口 1 9 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 1 9 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。この大当たり遊技は特別遊技に相当する。

30

【 0 0 3 7 】

図 7 (a) の大当たり遊技パターンテーブルには「大当たり遊技パターン L」「大当たり遊技パターン S」の 2 種類が設定されている。これら「大当たり遊技パターン L」「大当たり遊技パターン S」のそれぞれは複数回のラウンドからなるものである。これら各ラウンドは大入賞口 1 9 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、「大当たり遊技パターン L」「大当たり遊技パターン S」のそれぞれは複数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。大当たり遊技パターン L は 1 6 回のラウンドからなるものであり、遊技者に多数個の賞球を払出すことが可能なものである。この大当たり遊技パターン L は「大当たり図柄 1」「大当たり図柄 2」のそれぞれが選択された場合に行われる。大当たり遊技パターン S は 5 回のラウンドからなるものであり、遊技者に少数個の賞球を払出すことが可能なものである。この大当たり遊技パターン S は特図 2 抽選で大当たりと判定されたことに応じて「大当たり図柄 3」「大当たり図柄 3」が選択された場合に行われるものであり、特図 1 抽選で大当たりと判定された場合には行われない。

40

【 0 0 3 8 】

50

3-2-6. 遊技状態の更新

3-2-6-1. 高確率状態および通常確率状態

「大当たり図柄 2」が選択された場合には、図 5 (g) に示すように、大当たり遊技が終了するときに「通常確率状態」が設定され、「大当たり図柄 1」が選択された場合には大当た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」には継続回数の限度値が設定されておらず、「高確率状態」は「転落有」と抽選されるまで継続される。

【0039】

3-2-6-2. 電サポ状態および非電サポ状態

「大当たり図柄 1」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」が設定される。この「電サポ状態 1」には限度回数「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 遊技の合計が限度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 遊技の合計が限度回数「100回」に到達するまで継続し、特図 1 遊技および特図 2 遊技の合計が限度回数「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」に転落することに依りて「非電サポ状態」に切換えられる。「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」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依りて「非電サポ状態」に切換えられる。

【0040】

3-2-6-3. 特図 1 先読み

遊技球が第 1 始動口 18 に入球したことに依りて特図 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依り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たりである場合には大当た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~大当た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たりであった場合に大当たり種別の事前判定結果に依りて行われる。即ち、大当たり種別の事前判定結果が「大当たり図柄 1」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、「大当たり図柄 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。

【0041】

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。

【0042】

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) の特別図柄当否判定用乱数の値と大当たり種別決定用乱数の値と転落判定用乱数の値と変動パターン乱数の値が取得され、特別図柄当否判定用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

10

20

30

40

50

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。

【0043】

3-3-2. 特図2抽選

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。この特図2抽選は「特図2保留領域4」から特図2遊技データを検出し、特図2遊技データの検出結果に応じて行われるものであり、当否の判定には図5(e)の大当たり判定テーブルが使用される。

10

【0044】

特図2の大当たり種別の判定には図5(h)の特図2大当たり種別テーブルが使用される。この特図2大当たり種別テーブルには「大当たり図柄1」「大当たり図柄3」「大当たり図柄4」が設定されており、「大当たり図柄1」「大当たり図柄3」のいずれかが取得された場合には「電サポ状態1」「高確率状態」が設定され、「大当たり図柄4」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。

20

【0045】

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」である場合および継続回数が200回以下の「電サポ状態1」である場合のそれぞれ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2変動パターンテーブル1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。

30

【0046】

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」から転落判定用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判定用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。

40

【0047】

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、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。

【0048】

50

3-3-5. 大当り遊技

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

3-3-6. 遊技状態の更新

「大当り図柄1」「大当り図柄3」のいずれかが選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サポ状態1」および「高確率状態」が設定され、「大当り図柄4」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サポ状態2」および「通常確率状態」が設定される。

【0049】

3-3-7. 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。

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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からのそれぞれの信号の有無を検出する。

【0053】

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S13のセンサ検出処理で検出しているか否かを判断する。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ていると判断した場合にはS15の普図遊技データ取得処理で普通図柄当否

10

20

30

40

50

判定用乱数の値を取得し、S16へ移行する。

【0054】

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S13のセンサ検出処理で検出しているか否かを判断する。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ている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。

10

【0055】

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た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。

【0056】

20

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S13のセンサ検出処理で検出しているか否かを判断する。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ている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」と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、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路60に送信される。

30

【0057】

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た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

【0058】

40

主制御回路40はS22の普図処理で普通図柄当否判定用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。

【0059】

4-4. 特図2処理

図9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

50

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の大当たり遊技開始処理とS36の大当たり遊技中処理とS37の大当たり遊技停止処理を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。

【0060】

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たりである場合には大当た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た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。

10

【0061】

図10(b)は主制御回路40がS31で実行する変動パターン選択処理であり、主制御回路40は図10(b)の変動パターン選択処理での特図変動パターンの判定結果および特図変動表示時間の判定結果をRAMの出力バッファにセットする。この主制御回路40はS31a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S31bで図6(c)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および特図変動表示時間を選択し、「電サポ状態1」または「電サポ状態2」と判断した場合にはS31c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。

20

【0062】

主制御回路40は図9(a)のS31でRAMの出力バッファを設定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。

30

【0063】

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10(a)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で第2ポインタP2の値に「3」を設定し、「電サポ状態1」または「電サポ状態2」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

40

50

送信すべくRAMの出力バッファにセットし、S44へ移行する。

【0064】

主制御回路40は図10(a)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」である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」であると判断した場合にはS46で現在の遊技状態を「電サポ状態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で第2ポインタP2の値に「3」を設定する。

10

【0065】

主制御回路40は図10(a)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、S49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で第2ポインタP2の値に「3」を設定し、現在の遊技状態が「電サポ状態2」であると判断した場合にはS50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へ移行し、第2ポインタP2の値に「3」を設定する。

【0066】

主制御回路40は図10(a)のS50で時短回数カウンタの値が上限値「100」であると判断した場合にはS51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、S52でRAMの出力バッファに電サポ解除コマンドをセットする。この電サポ解除コマンドは「電サポ状態2」から「非電サポ状態」に切換わったことをサブ制御回路60に通知するものであり、主制御回路40はS52で電サポ解除コマンドをセットした場合にはS48で第2ポインタP2の値に「3」を設定する。

20

【0067】

4-4-3. 転落判定処理

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

30

【0068】

主制御回路40はS62で転落の有無の判定結果を検出すると、S63で検出結果が「転落有」であるか否かを判断する。ここで検出結果が「転落無」であると判断した場合には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

【0069】

主制御回路40はS65で出力バッファに転落コマンドをセットすると、S66で現在の遊技状態が「電サポ状態1」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態1」であると判断した場合には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

50

換わったことをサブ制御回路 60 に通知するものであり、次回のタイマ割込み処理でサブ制御回路 60 に送信される。

【0070】

主制御回路 40 は S67 で時短回数カウンタの値が「101」以上であると判断すると、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、次回のタイマ割込み処理でサブ制御回路 60 に送信される。

【0071】

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。

【0072】

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 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「大当たり」である場合には第 2 ポインタ P2 の値を「5」に設定する。

【0073】

4-4-5. 大当たり遊技開始処理

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 の S35 の大当たり遊技開始処理へ移行する。ここで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で大当たり遊技を開始し、サブ制御回路 60 に大当た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し、第 2 ポインタ P2 の値に「6」を設定する。

【0074】

4-4-6. 大当たり遊技中処理

主制御回路 40 は第 2 ポインタ P2 の値に「6」がセットされている場合には図 9 の S36 の大当たり遊技中処理へ移行し、大当たり遊技パターンの設定結果で大当たり遊技を進行させる。この主制御回路 40 は大当たり遊技でラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 60 に送信する。このラウンド開始コマンドは今回のラウンドが何回目であるかを通知するものであり、主制御回路 40 は大当た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 は大当たり遊技を大当たり遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当たり遊技を終え、サブ制御回路 60 に大当た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「7」を設定する。

【0075】

4-4-7. 大当たり遊技停止処理

主制御回路 40 は第 2 ポインタ P2 の値が「7」が設定されている場合には S37 の大当たり遊技停止処理へ移行し、大当たり種別の判定結果を検出する。ここで大当たり種別の判定結

10

20

30

40

50

果が「大当り図柄 1」または「大当り図柄 3」である場合には遊技状態を「高確率状態」「電サポ状態 1」に設定し、時短回数更新カウンタの値を「0」にリセットし、第 2 ポインタ P2 の値を「1」に初期設定する。そして、サブ制御回路 60 に「高確率コマンド」と「電サポコマンド 1」と時短回数コマンド 0 を送信すべく RAM の出力バッファにセットする。この時短回数コマンド 0 は電サポ状態の継続回数が「0 回」であるとサブ制御回路 60 に通知するものであり、「高確率コマンド」は「高確率状態」の設定をサブ制御回路 60 に通知するものであり、「電サポコマンド 1」は「100 回」を超えて継続する可能性が有る電サポ状態 1 の設定を通知するものである。

【0076】

主制御回路 40 は大当り種別の判定結果が「大当り図柄 4」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、時短回数更新カウンタの値を「0」にリセットし、第 2 ポインタ P2 の値を「1」に初期設定する。そして、サブ制御回路 60 に「通常確率コマンド」と「電サポコマンド 2」と時短回数コマンド 0 を送信すべく RAM の出力バッファにセットする。この「通常確率コマンド」は「通常確率状態」の設定をサブ制御回路 60 に通知するものであり、「電サポコマンド 2」は「100 回」を限度値とする電サポ状態 2 の設定を通知するものである。

【0077】

4-5. 特図 1 処理

図 12 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 の大当り遊技開始処理と S86 の大当り遊技中処理と S87 の大当り遊技停止処理を RAM の第 1 ポインタ P1 の値の設定結果に応じて択一的に実行する。この第 1 ポインタ P1 の値は電源投入時に「1」に初期設定されるものである。

【0078】

4-5-1. 特図 1 抽選処理

主制御回路 40 は第 1 ポインタ P1 の値が「1」に設定されている場合に S81 の特図 1 抽選処理へ移行する。この第 1 ポインタ P1 の値は遊技停止状態で「1」に設定されるものであり、主制御回路 40 は S71 の特図 1 抽選処理で「特図 1 保留領域 4」に特図 1 遊技データが格納されているか否かを判断する。ここで「特図 1 保留領域 4」に特図 1 遊技データが格納されていないと判断した場合には特図 1 抽選処理を終え、「特図 1 保留領域 4」に特図 1 遊技データが格納されていると判断した場合には「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されているか否かを判断する。

【0079】

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

【0080】

主制御回路 40 は変動開始コマンド 1 等をセットすると、特図変動表示を開始した後に「特図 1 保留領域 1」～「特図 1 保留領域 4」を整理する。この処理は「特図 2 保留領域 1～4」と同様の手順で行われるものであり、主制御回路 40 は「特図 1 先読み領域 1～4」も同様の手順で整理した後に第 1 ポインタ P1 の値に「2」を設定する。即ち、特図 1 抽選処理は特図抽選 2 処理に比べて優先順位が後に設定されたものであり、特図 2 保留

10

20

30

40

50

数が「0」でない場合には特図2抽選処理が特図1抽選処理に対して優先的に行われ、特図2保留数が「0」になった時点で特図1抽選処理が開始される。

【0081】

4-5-2. 時短回数更新処理

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

4-5-3. 転落判定処理

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

4-5-4. 特図1変動停止処理

主制御回路40は第1ポインタP1の値が「4」に設定されている場合には図12のS84の特図1変動停止処理へ移行し、タイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達することに応じて特図1変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止し、サブ制御回路60に変動停止コマンド1を送信すべく出力バッファにセットする。そして、当否の判定結果が「外れ」である場合には第1ポインタP1の値を「1」に初期設定し、当否の判定結果が「大当たり」である場合には第1ポインタP1の値を「5」に設定する。

10

【0082】

4-5-5. 大当たり遊技開始処理

主制御回路40は第1ポインタP1の値が「5」に設定されている場合にはS85の大当たり遊技開始処理へ移行する。ここで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で大当たり遊技を開始し、サブ制御回路60に大当た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し、第1ポインタP1の値に「6」を設定する。

20

4-5-6. 大当たり遊技中処理

主制御回路40は第1ポインタP1の値に「6」がセットされている場合にはS86の大当たり遊技中処理へ移行し、大当たり遊技パターンの設定結果で大当たり遊技を進行させる。この主制御回路40は大当た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。この主制御回路40は大当た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は大当たり遊技で最終回のラウンドを停止した場合には最終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は大当たり遊技を大当たり遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当たり遊技を終え、サブ制御回路60に大当た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「7」を設定する。

30

【0083】

4-5-7. 大当たり遊技停止処理

主制御回路40は第1ポインタP1の値が「7」が設定されている場合にはS87の大当たり遊技停止処理へ移行し、大当たり種別の判定結果を検出する。ここで大当たり種別の判定結果が「大当たり図柄1」である場合には遊技状態を「高確率状態」「電サポ状態1」に設定し、時短回数更新カウンタの値を「0」にリセットし、第1ポインタP1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は大当たり種別の判定結果が「大当たり図柄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、時短回数更新カウンタの値を「0」にリセットし、第2ポインタP1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。

40

【0084】

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

50

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「低確率状態」「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

【0085】

低確時短モードは「低確率状態」「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。このため、遊技球が短い時間間隔で第 2 始動口 23 に入球することに

10

20

【0086】

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た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

30

【0087】

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「低確率状態」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「低確率状態」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。

40

【0088】

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

50

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。この超電サボ状態は時短状態に相当する。

【0089】

6. 演出モードの説明

演出モードは演出図柄遊技の画像を表示する場合の演出内容として特に背景画像を指定するものであり、演出モードにはノーマルモードとチャンスモードとスピードモード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。

【0090】

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または大当たり図柄4が選択された場合の演出モードの挙動である。この場合には大当た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。この状態で大当たりと判定されることなく合計100回の特図1抽選および特図2抽選が行われた場合には通常遊技モードが設定され、通常遊技モードの設定に応じてノーマルモードが設定されることに応じて101回目の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

【0091】

図13(c)は大当たりと判定されることに応じて大当たり図柄1または大当たり図柄3が選択された場合の演出モードの挙動である。この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。

【0092】

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、次回の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。

【0093】

6-2. 演出図柄遊技

演出図柄遊技の画像はサブ制御回路60が特図1変動表示または特図2変動表示の開始に時間的に同期して開始するものであり、特図1変動表示または特図2変動表示の終了に時間的に同期して終える。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。この演出図柄遊技の画像は図柄遊技の画像に相当する。

【0094】

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

【0095】

3列のスクロール表示の停止状態での組合せには「大当りの組合せ」「外れリーチの組合せ」「完全外れの組合せ」の3種類が設定されている。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(P001~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。この外れリーチの組合せは外れの態様に相当し、大当りの組合せは当りの態様に相当する。

【0096】

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。

【0097】

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が特図1保留数または特図2保留数が「3~4」であることに応じて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。

【0098】

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。

10

【0099】

「中列」のスクロール表示は外れ用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と異なる演出図柄で停止されるものであり、外れ用の「ノーマルリーチ演出」では、図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。

【0100】

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。このスペシャルリーチ演出は特定演出に相当する。

20

【0101】

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「3列の消去」の後に「バトル画像の表示」が設定されたものである。図17はバトル画像BL1~BL4である。これらバトル画像BL1~BL4のそれぞれは3列の演出図柄が消去された状態で表示開始されるものであり、女性のシルエットが敵の恐竜と格闘する内容に設定されたものである。

30

【0102】

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。

40

【0103】

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~

50

BL4の大当りの信頼度は「バトル画像BL4」「バトル背景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）。

【0104】

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。

【0105】

スペシャルリーチ演出は、図14（e）に示すように、「バトル画像の表示」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L1～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。

【0106】

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が設定するものである。この超時短演出は全図同時停止演出に比べて短い最短の時間（500msec）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。

【0107】

図18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。

【0108】

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。

【0109】

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。

【0110】

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、5ラウンドの大当り遊技では演出パターン1で行われ、16ラウンドの大当り遊技では演出パターン2で行われる。この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演出パターン1および2のそれぞれで「0」に設定され、賞球獲得情報の終了値は演出パターン1で「400」に設定され、演出パターン2では「1280」に設定されている。

【0111】

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、演出パターン1では賞球獲得情報が初期値「0」から終了値「400」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、演出パターン2では賞球獲得情報が初期値「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。

【0112】

6-6. ステップアップ予告演出1

ステップアップ予告演出1は演出モードとしてノーマルモードが設定されている場合に実行されるものである。このステップアップ予告演出1は今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものであり、図19(a)に示すように、ステップ1とステップ2とステップ3の3段階を有している。このステップアップ予告演出1は予告演出に相当し、ステップ1～3のそれぞれは単位演出に相当する。

【0113】

ステップ1は今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄のスクロール表示が開始された後に開始されるものであり、今回の演出図柄遊技で左列の演出図柄がスクロール停止する前の3列のスクロール状態で終了する。このステップ1は遊技者にリーチ状態の発生を示唆するものであり、図19(b)に示すように、ステップ1にはセリフ画像11～セリフ画像13の3種類が設定されている。セリフ画像11～13のそれぞれは、図20に示すように、3列の演出図柄の前に重ねて表示されるものであり、3列の演出図柄はセリフ画像11～13のそれぞれが表示されることに伴って遊技者から視認不能になる。これらセリフ画像11～13のそれぞれは「ステップ1」のステップ情報1が添付された状態で表示されるものであり、ステップ情報1は識別画像に相当する。

【0114】

セリフ画像11は、図20に示すように、文字画像「リーチ!!」を含んで設定され(b参照)、セリフ画像12は文字画像「リーチ??」を含んで設定され(c参照)、セリフ画像13は文字画像「おや??」を含んで設定されている(d参照)。これらセリフ画像11～13はリーチ状態の発生に対して互いに異なる信頼度が付与されたものであり、図19(b)に示すように、セリフ画像11のリーチの信頼度はセリフ画像11～13のうちで最高に設定され、セリフ画像12のリーチの信頼度はセリフ画像11～13のうちで2番目に高く設定され、セリフ画像13のリーチの信頼度はセリフ画像11～13のうちで最低に設定されている。

【0115】

ステップアップ予告演出1のステップ2はステップ1に続けて開始されるものであり、図21(a)(e)に示すように、ステップアップ予告演出1がステップ1からステップ2に進展することなくステップ1で終了する場合には演出図柄表示器28からセリフ画像11～13が消去されることに伴って3列の演出図柄のスクロール表示が遊技者から再び視認可能となる。この3列の演出図柄のスクロール表示は全ての予告画像とは異なる画像に相当する。このステップ2は遊技者にスペシャルリーチ演出の発生を示唆するものであり、ステップ2にはセリフ画像21～セリフ画像23の3種類が設定されている。

10

20

30

40

50

【0116】

セリフ画像21～23のそれぞれは、図21に示すように、3列の演出図柄の前に重ねて表示されるものであり、3列の演出図柄はセリフ画像21～23のそれぞれが表示されることに応じて遊技者から視認不能になる。これらセリフ画像21～23のそれぞれは「ステップ2」のステップ情報2が添付された状態で表示されるものであり、ステップ情報2は識別画像に相当する。セリフ画像21は文字画像「恐竜到来!!」を含んで設定され（b参照）、セリフ画像22は文字画像「恐竜スタンバイ?」を含んで設定され（c参照）、セリフ画像23は文字画像「恐竜???」を含んで設定されている（d参照）。これらセリフ画像21～23はスペシャルリーチ演出の発生に対して互いに異なる信頼度が付与されたものであり、図19（c）に示すように、セリフ画像21のスペシャルリーチ演出の信頼度はセリフ画像21～23のうちで最高に設定され、セリフ画像22のスペシャルリーチ演出の信頼度はセリフ画像21～23のうちで2番目に高く設定され、セリフ画像23のスペシャルリーチ演出の信頼度はセリフ画像21～23のうちで最低に設定されている。

10

【0117】

ステップアップ予告演出1のステップ3はステップ2に続けて開始されるものであり、図22（a）（e）に示すように、ステップアップ予告演出1がステップ2からステップ3に進展することなくステップ2で終了する場合には演出図柄表示器28からセリフ画像21～23が消去されることに応じて3列の演出図柄のスクロール表示が遊技者から再び視認可能となる。このステップ3は遊技者に大当りの発生を示唆するものであり、ステップ3にはセリフ画像31～セリフ画像33の3種類が設定されている。

20

【0118】

セリフ画像31～33のそれぞれは、図22に示すように、3列の演出図柄の前に重ねて表示されるものであり、3列の演出図柄はセリフ画像31～33のそれぞれが表示されることに応じて遊技者から視認不能になる。これらセリフ画像31～33のそれぞれは「ステップ3」のステップ情報3が添付された状態で表示されるものであり、ステップ情報3は識別画像に相当する。セリフ画像31は文字画像「大当り!!」を含んで設定され（b参照）、セリフ画像32は文字画像「大当り?」を含んで設定され（c参照）、セリフ画像33は文字画像「大当り???」を含んで設定されている（d参照）。これらセリフ画像31～33は3列の演出図柄が大当りの組合せになることにに対して互いに異なる信頼度が付与されたものであり、図19（d）に示すように、セリフ画像31の大当りの信頼度はセリフ画像31～33のうちで最高に設定され、セリフ画像32の大当りの信頼度はセリフ画像31～33のうちで2番目に高く設定され、セリフ画像33の大当りの信頼度はセリフ画像31～33のうちで最低に設定されている。これらセリフ画像31～33と21～23と11～13のそれぞれは予告画像に相当する。

30

【0119】

図23のステップアップ予告演出処理1はサブ制御回路60が主制御回路40からの特図1遊技データまたは特図2遊技データを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路60は図23のステップアップ予告演出処理1を行うことに応じてステップアップ予告演出1での演出内容を設定し、今回の演出図柄遊技でステップアップ予告演出1を演出内容の設定結果で実行する。

40

【0120】

サブ制御回路60は図23のS201で現在の演出モードがノーマルモードであるか否かを判断する。ここで現在の演出モードがノーマルモードでないと判断した場合には処理を終え、ノーマルモードであると判断した場合にはS202でステップアップ予告演出1を行うか否かを判定する。この処理は乱数値の取得結果に応じて行われるものであり、サブ制御回路60は設定確率「5%」でステップアップ予告演出1を行うと判定する。

【0121】

サブ制御回路60はS202を終えると、S203でステップアップ予告演出1の判定結果を検出する。ここでステップアップ予告演出1無の判定結果を検出した場合には処理を終

50

え、ステップアップ予告演出 1 有の判定結果を検出した場合には S204 へ移行する。ここで今回の演出図柄遊技での 3 列の演出図柄の組合せの設定結果を検出し、組合せの検出結果を完全外れと比較する。ここで 3 列の演出図柄の組合せの設定結果が大当たりまたは外れリーチであると判断した場合には S205 のステップ設定処理 1-1 へ移行し、3 列の演出図柄の組合せの設定結果が完全外れであると判断した場合には S210 のステップ設定処理 1-2 へ移行する。

【0122】

ステップ設定処理 1-1 およびステップ設定処理 1-2 のそれぞれはステップ 1 の演出内容を設定するものであり、サブ制御回路 60 は S205 のステップ設定処理 1-1 ではセリフ画像 11~13 をセリフ画像 13→セリフ画像 12→セリフ画像 11 の順に高確率で選択する（図 24 (a) 参照）。このサブ制御回路 60 は S210 のステップ設定処理 1-2 ではセリフ画像 11~13 をセリフ画像 11→セリフ画像 12→セリフ画像 13 の順に高確率で選択する（図 24 (b) 参照）。即ち、ステップ設定処理 1-1 およびステップ設定処理 1-2 ではセリフ画像 11 が表示された場合のリーチの信頼度が最も高く、セリフ画像 12 が表示された場合のリーチの信頼度が 2 番目に高く、セリフ画像 13 が表示された場合のリーチの信頼度が最も低くなるようにセリフ画像 11~13 のうちから 1 つが選択される。

【0123】

サブ制御回路 60 は S210 のステップ設定処理 1-2 を終わると、ステップアップ予告演出処理 1 を終わる。この場合にはステップ 2 およびステップ 3 が設定されず、ステップアップ予告演出 1 がステップ 1 で終了する。即ち、ステップアップ予告演出 1 がステップ 1 の 1 回で終了した場合にはリーチの信頼度とスペシャルリーチの信頼度と大当たりの信頼度が最も低い。

【0124】

サブ制御回路 60 は S205 のステップ設定処理 1-1 を終わると、S206 で今回の演出図柄遊技でスペシャルリーチ演出の画像（バトル画像 BL1~BL4）が表示されるか否かを特図変動パターンの受信結果から判断する。ここでスペシャルリーチ演出の画像が表示されると判断した場合には S207 のステップ設定処理 2-1 へ移行し、スペシャルリーチ演出の画像が表示されないと判断した場合には S211 のステップ設定処理 2-2 へ移行する。これらステップ設定処理 2-1 およびステップ設定処理 2-2 のそれぞれはステップ 2 の演出内容を設定するものであり、サブ制御回路 60 は S207 のステップ設定処理 2-1 ではセリフ画像 21~23 を→セリフ画像 23→セリフ画像 22→セリフ画像 21 の順に高確率で選択する（図 24 (c) 参照）。このサブ制御回路 60 は S211 のステップ設定処理 2-2 ではセリフ画像 21~23 をセリフ画像 21→セリフ画像 22→セリフ画像 23 の順に高確率で選択する（図 24 (d) 参照）。即ち、ステップ設定処理 2-1 およびステップ設定処理 2-2 ではセリフ画像 21 が表示された場合のスペシャルリーチ演出の信頼度が最も高く、セリフ画像 22 が表示された場合のスペシャルリーチ演出の信頼度が 2 番目に高く、セリフ画像 23 が表示された場合のスペシャルリーチの信頼度が最も低くなるようにセリフ画像 21~23 のうちから 1 つが選択される。

【0125】

サブ制御回路 60 は S211 のステップ設定処理 2-2 を終わると、ステップアップ予告演出処理 1 を終わる。この場合にはステップ 3 が設定されず、ステップアップ予告演出 1 がステップ 2 で終了する。即ち、ステップアップ予告演出 1 がステップ 1 およびステップ 2 の 2 回で終了した場合にはリーチの信頼度とスペシャルリーチの信頼度と大当たりの信頼度が 2 番目に低い。

【0126】

サブ制御回路 60 は S207 のステップ設定処理 2-1 を終わると、S208 で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に設定されるか否かを当否の受信結果から判断する。ここで 3 列の演出図柄が大当たりの組合せに設定されると判断した場合には S209 のステップ設定処理 3-1 へ移行し、3 列の演出図柄が大当たりの組合せに設定されないと

10

20

30

40

50

判断した場合にはS212のステップ設定処理3-2へ移行する。これらステップ設定処理3-1およびステップ設定処理3-2のそれぞれはステップ3の演出内容を設定するものであり、サブ制御回路60はS209のステップ設定処理3-1ではセリフ画像31~33をセリフ画像33→セリフ画像32→セリフ画像31の順に高確率で選択し（図24（e）参照）、S212のステップ設定処理3-2ではセリフ画像31~33をセリフ画像31→セリフ画像32→セリフ画像33の順に高確率で選択する（図24（f）参照）。即ち、ステップ設定処理3-1およびステップ設定処理3-2ではセリフ画像31が表示された場合の大当りの信頼度が最も高く、セリフ画像32が表示された場合の大当りの信頼度が2番目に高く、セリフ画像33が表示された場合の大当りの信頼度が低くなるようにセリフ画像31~33のうちから1つが選択され、ステップアップ予告演出1がステップ1~ステップ3の3回で終了した場合にはリーチの信頼度とスペシャルリーチの信頼度と大当りの信頼度が最も高い。

10

【0127】

6-7. 予告情報報知演出1

図25は予告情報報知演出1の画像を示すものである。この予告情報報知演出1では演出図柄表示器28にステップ情報領域ES1とステップ情報領域ES2とステップ情報領域ES3が設定され、ステップアップ予告演出1がステップ1まで進展した時点ではステップ1での演出内容がステップ情報領域ES1に表示され（a参照）、ステップ2まで進展した時点ではステップ2での演出内容がステップ報知領域ES2に表示され（b参照）、ステップ3まで進展した時点ではステップ3での演出内容がステップ報知領域ES3に表示される（c参照）。これらステップ1での演出内容とステップ2での演出内容とステップ3での演出内容はいずれも今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄の組合せが確定した場合に消去されるものであり、ステップアップ予告演出1が終了するまで継続して表示される。

20

【0128】

図25（d）はステップ情報領域ES1に表示される予告情報の一覧であり、ステップ1でセリフ画像11が表示された場合にはステップ情報領域ES1に予告情報として数字画像「11」が表示され、セリフ画像12が表示された場合にはステップ情報領域ES1に数字画像「12」が表示され、セリフ画像13が表示された場合にはステップ情報領域ES1に数字画像「13」が表示される。図25（e）はステップ情報領域ES2に表示される予告情報の一覧であり、ステップ2でセリフ画像21が表示された場合にはステップ情報領域ES2に予告情報として数字画像「21」が表示され、セリフ画像22が表示された場合にはステップ情報領域ES2に数字画像「22」が表示され、セリフ画像23が表示された場合にはステップ情報領域ES2に数字画像「23」が表示される。図25（f）はステップ情報領域ES3に表示される予告情報の一覧であり、ステップ3でセリフ画像31が表示された場合にはステップ情報領域ES3に予告情報として数字画像「31」が表示され、セリフ画像32が表示された場合にはステップ情報領域ES3に数字画像「32」が表示され、セリフ画像33が表示された場合にはステップ情報領域ES3に数字画像「33」が表示される。これら数字画像「11~13」「21~23」「31~33」のそれぞれは演出情報に相当する。

30

【0129】

6-8. ステップアップ予告演出2

ステップアップ予告演出2は演出モードとしてスピードモードが設定されている場合に実行されるものである。このステップアップ予告演出2は特図2保留数が「4」の状態の特図2保留領域1に対応する4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものであり、図26（a）に示すように、ステップ1とステップ2とステップ3の3段階を有している。ステップ1は4回目の演出図柄遊技でリーチ状態が発生することを遊技者に示唆するものであり、特図2保留領域4に対応する1回目の演出図柄遊技に換えて行われる。このステップ1には図20のセリフ画像11~セリフ画像13の3種類が設定されており、セリフ画像11のリーチの信頼度はセリフ画像11~13のうちで最高に設定され、セリフ画像12のリーチの信頼度はセリフ画像11~1

40

50

3のうちで2番目に高く設定され、セリフ画像13のリーチの信頼度はセリフ画像11～13のうちで最低に設定されている。

【0130】

ステップ2は4回目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を遊技者に示唆するものであり、特図2保留領域3に対応する2回目の演出図柄遊技に換えて行われる。このステップ2には図21のセリフ画像21～セリフ画像23の3種類が設定されており、セリフ画像21のスペシャルリーチの信頼度はセリフ画像21～23のうちで最高に設定され、セリフ画像22のスペシャルリーチの信頼度はセリフ画像21～23のうちで2番目に高く設定され、セリフ画像23のスペシャルリーチの信頼度はセリフ画像21～23のうちで最低に設定されている。

10

【0131】

ステップ3は4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものであり、特図2保留領域2に対応する3回目の演出図柄遊技に換えて行われる。このステップ3には図22のセリフ画像31～セリフ画像33の3種類が設定されており、セリフ画像31の大当りの信頼度はセリフ画像31～33のうちで最高に設定され、セリフ画像32の大当りの信頼度はセリフ画像31～33のうちで2番目に高く設定され、セリフ画像33の大当りの信頼度はセリフ画像31～33のうちで最低に設定されている。

【0132】

サブ制御回路60のRAMには、図27(a)に示すように、特図2先読み受信領域1～4が設定されている。これら特図2先読み受信領域1～4はメイン制御回路40からの特図2先読みデータの受信結果が格納される領域であり、特図2先読み受信領域4には特図2先読みデータを格納するための優先順位として最高位が設定され、特図2先読み受信領域3には2番目に高い順位が設定され、特図2先読み受信領域2には3番目に高い順位が設定され、特図2先読み受信領域1には再低位の順位が設定されている。これら特図2先読み受信領域1～4は主制御回路40の特図2先読み領域1～4と同一の手順で整理されるものであり、特図2先読み受信領域1には特図2先読み領域1と同一の特図2先読みデータが常に格納され、特図2先読み受信領域2には特図2先読み領域2と同一の特図2先読みデータが常に格納され、特図2先読み受信領域3には特図2先読み領域3と同一の特図2先読みデータが常に格納され、特図2先読み受信領域4には特図2先読み領域4と同一の特図2先読みデータが常に格納される。

20

30

【0133】

図27(b)のステップアップ予告演出処理2はサブ制御回路60がステップアップ予告演出2の停止状態で主制御回路40からの特図2先読みデータを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路60は図27(b)のステップアップ予告演出処理2を行うことに応じてステップアップ予告演出2での演出内容を設定し、1回目～3回目の演出図柄遊技で4回目の演出図柄遊技を対象にステップアップ予告演出2を演出内容の設定結果で実行する。

【0134】

サブ制御回路60は図27(b)のS221で現在の演出モードがスピードであるか否かを判断する。ここで現在の演出モードがスピードモードでないと判断した場合には処理を終え、スピードモードであると判断した場合にはS222で特図2保留数が「4」であるか否かを判断する。ここで特図2保留数が「4」でないと判断した場合には処理を終え、特図2保留数が「4」であると判断した場合にはS223へ移行する。

40

【0135】

サブ制御回路60はS223へ移行すると、4回目の演出図柄遊技に対応する特図2先読み受信領域1から特図変動パターンの先読み結果を検出し、特図変動パターンの検出結果を全図同時停止演出用の「PH07」と比較する。ここで特図変動パターンの検出結果が全図同時停止演出用であると判断した場合には処理を終え、全図同時提出演出用でないと判断した場合にはS224で1回目の演出図柄遊技に対応する特図2先読み受信領域4と2回

50

目の演出図柄遊技に対応する特図 2 先読み受信領域 3 と 3 回目の演出図柄遊技に対応する特図 2 先読み受信領域 2 のそれぞれから特図変動パターンの先読み結果を検出し、3 つの特図変動パターンの検出結果のそれぞれを全図同時停止演出用の「PH07」と比較する。ここで 3 つの特図変動パターンの検出結果の少なくとも 1 つが全図同時停止演出用でないと判断した場合には処理を終え、3 つの特図変動パターンの検出結果の全てが全図同時停止演出用であると判断した場合には S225 へ移行する。

【0136】

サブ制御回路 60 は S225 へ移行すると、ステップアップ予告演出 2 を行うか否かを判定する。この処理は乱数値の取得結果に応じて行われるものであり、サブ制御回路 60 は設定確率「5 %」でステップアップ予告演出 2 を行うと判定する。即ち、ステップアップ予告演出 2 は 1 回目～3 回目の演出図柄遊技の全てで全図同時停止演出が先読みされ、4 回目の演出図柄遊技でノーマル演出とノーマルリーチ演出とスペシャルリーチ演出のいずれかが先読みされていることを条件に開始される。

【0137】

サブ制御回路 60 は S225 を終わると、S226 でステップアップ予告演出 2 の判定結果を検出する。ここでステップアップ予告演出 2 無の判定結果を検出した場合には処理を終え、ステップアップ予告演出 2 有の判定結果を検出した場合には S227 で特図 2 先読み受信領域 1 の特図変動パターンの先読み結果をノーマル演出用の「PH06」と比較する。このノーマル演出は 3 列の演出図柄を左列→右列→中列の順序でスクロール停止することに応じて完全外れの組合せとするものであり、サブ制御回路 60 は S227 で 4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄がノーマル演出で完全外れの組合せとされると判断した場合には S233 のステップ設定処理 1-2 でセリフ画像 11～13 を図 24 (b) の確率で選択し、3 列の演出図柄がノーマルリーチ演出またはスペシャルリーチ演出で外れリーチの組合せおよび大当りの組合せのいずれかとされると判断した場合には S228 のステップ設定処理 1-1 でセリフ画像 11～13 を図 24 (a) の確率で選択する。

【0138】

図 20 はステップアップ予告演出 2 での 1 回目の演出図柄遊技の画像であり、1 回目の演出図柄遊技では 3 列の演出図柄のスクロール表示が開始された後にセリフ画像 11～13 のいずれかが表示される。この 1 回目の演出図柄遊技でセリフ画像 11 が表示された場合には 4 回目の演出図柄遊技でのリーチの信頼度が最も高く、セリフ画像 12 が表示された場合にはリーチの信頼度が 2 番目に高く、セリフ画像 13 が表示された場合にはリーチの信頼度が最も低くなる。

【0139】

サブ制御回路 60 は図 27 (b) の S233 を終えた場合には処理を終了する。この場合にはステップ 2 およびステップ 3 が設定されず、ステップアップ予告演出 2 がステップ 1 で終了する。即ち、ステップアップ予告演出 2 がステップ 1 の 1 回で終了した場合にはリーチの信頼度とスペシャルリーチの信頼度と大当りの信頼度が最も低い。図 21 (e) はステップアップ予告演出 2 でステップ 2 および 3 が設定されなかった場合の 2 回目の演出図柄遊技の画像であり、2 回目の演出図柄遊技では全図同時停止演出が行われる。

【0140】

サブ制御回路 60 は図 27 (b) の S228 を終わると、S229 で 4 回目の演出図柄遊技でスペシャルリーチ演出が行われるか否かを判断する。この処理は特図 2 先読みデータ受信領域 1 の特図変動パターンをスペシャルリーチ演出用の「P001～P004」「PH01～PH04」と比較することで行われるものであり、サブ制御回路 60 は 4 回目の演出図柄遊技でスペシャルリーチ演出が行われると判断した場合には S230 のステップ設定処理 2-1 でセリフ画像 21～23 を図 24 (c) の確率で選択し、スペシャルリーチ演出が行われないと判断した場合には S234 のステップ設定処理 2-2 でセリフ画像 21～23 を図 24 (d) の確率で選択する。

【0141】

サブ制御回路 60 は図 27 (b) の S234 を終えた場合には処理を終了する。この場合

にはステップ3が設定されず、ステップアップ予告演出2がステップ1および2の2回で終了する。即ち、ステップアップ予告演出2が2回で終了した場合にはリーチの信頼度とスペシャルリーチの信頼度と大当りの信頼度が2番目に低い。図22(e)はステップアップ予告演出2でステップ3が設定されなかった場合の3回目の演出図柄遊技の画像であり、3回目の演出図柄遊技では全図同時停止演出が行われる。図21(b)～(d)はステップアップ予告演出2でステップ2が設定された場合の2回目の演出図柄遊技の画像であり、2回目の演出図柄遊技ではセリフ画像21～23のいずれかが継続的に表示される。この2回目の演出図柄遊技でセリフ画像21が表示された場合には4回目の演出図柄遊技でのスペシャルリーチ演出の信頼度が最も高く、セリフ画像22が表示された場合にはスペシャルリーチ演出の信頼度が2番目に高く、セリフ画像23が表示された場合にはスペシャルリーチ演出の信頼度が最も低くなる。

10

【0142】

サブ制御回路60は図27(b)のS230を終えると、S231で4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当りの組合せとされるか否かを判断する。この処理は特図2先読みデータ受信領域1の特図変動パターンを大当り用の「P001～P005」と比較することで行われるものであり、サブ制御回路60は4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当りの組合せとされると判断した場合にはS232のステップ設定処理3-1でセリフ画像31～33を図24(e)の確率で選択し、3列の演出図柄が大当りの組合せとされない判断した場合にはS235のステップ設定処理3-2でセリフ画像31～33を図24(f)の確率で選択する。

20

【0143】

図22(b)～(d)はステップアップ予告演出2でステップ3が設定された場合の3回目の演出図柄遊技の画像であり、3回目の演出図柄遊技ではセリフ画像31～33のいずれかが継続的に表示される。この3回目の演出図柄遊技でセリフ画像31が表示された場合には4回目の演出図柄遊技での大当りの信頼度が最も高く、セリフ画像32が表示された場合には大当りの信頼度が2番目に高く、セリフ画像33が表示された場合には大当りの信頼度が最も低くなる。

【0144】

6-9. 予告情報報知演出2

予告情報報知演出2は予告情報報知演出1と同様の演出であり、図25に示すように、ステップアップ予告演出2がステップ1まで進展した時点ではステップ1での演出内容がステップ情報領域ES1に表示され(a参照)、ステップ2まで進展した時点ではステップ2での演出内容がステップ報知領域ES2に表示され(b参照)、ステップ3まで進展した時点ではステップ3での演出内容がステップ報知領域ES3に表示される(c参照)。図25(d)はステップ情報領域ES1に表示される予告情報の一覧であり、図25(e)はステップ情報領域ES2に表示される予告情報の一覧であり、図25(f)はステップ情報領域ES3に表示される予告情報の一覧である。これらステップ1での演出内容とステップ2での演出内容とステップ3での演出内容はいずれも4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄の組合せが確定した場合に消去されるものであり、ステップアップ予告演出2が終了するまで継続して表示される。

30

40

【0145】

7-1. メイン処理

サブ制御回路60は電源が投入されることに応じてROMから図28(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。

【0146】

7-2. 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

50

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。

【0147】

7-3. 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28(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。この賞球獲得演出処理は主制御回路40からの大当り種別の判定結果に基づいて5ラウンドの大当り遊技および16ラウンドの大当り遊技のいずれが行われるかを判断し、5ラウンドの大当り遊技が行われると判断した場合には演出パターン1で賞球獲得演出を行い、16ラウンドの大当り遊技が行われると判断した場合には演出パターン2で賞球獲得演出を行うものである。

10

【0148】

7-3-1. 受信コマンド解析処理

図29(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のステップアップ予告演出処理2を実行する。図27(b)のステップアップ予告演出処理2はS122で実行されるものである。

20

【0149】

サブ制御回路60は図29(a)のS123で主制御回路40からの特図1遊技データまたは特図2遊技データが受信バッファに格納されているか否かを判断する。ここで特図1遊技データまたは特図2遊技データが格納されていると判断した場合にはS124の図柄遊技演出開始処理を実行する。図29(b)はS124の図柄遊技演出開始処理であり、サブ制御回路60はS141で特図1遊技データ(当否の判定結果と大当り種別の判定結果と特図変動パターンの判定結果と転落の有無の判定結果)の受信結果または特図2遊技データ(当否の判定結果と大当り種別の判定結果と特図変動パターンの判定結果と転落の有無の判定結果)の受信結果を受信バッファから検出する。

【0150】

30

サブ制御回路60は図29(b)のS141を終えると、S142で3列の演出図柄の組合せを設定する。この3列の演出図柄は当否の検出結果が「大当り」である場合に「大当りの組合せ」に設定されるものであり、当否の検出結果が「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、変動パターンの検出結果が外れ用の「PH06,PH07,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で図23のステップアップ予告演出処理1を実行する。そして、S144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。

【0151】

40

サブ制御回路60は図29(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。

【0152】

サブ制御回路60は図29(a)のS127で主制御回路40からの大当り遊技開始コマンドが受信バッファに格納されているか否かを判断し、大当り遊技開始コマンドが格納されていると判断した場合にはS128の大当り遊技演出開始処理で大当り遊技演出用のビデオデータを再生開始することに応じて演出図柄表示器28に大当り遊技演出用の背景画像を表示開始する。このサブ制御回路60はS129で主制御回路40からの大当り遊技停止

50

コマンドが受信バッファに格納されているか否かを判断し、大当り遊技停止コマンドが格納されていると判断した場合にはS130の大当り遊技演出停止処理で大当り遊技演出用のビデオデータを再生停止することに応じて大当り遊技演出用の背景画像を消去する。

【0153】

上記実施例1によれば次の効果を奏する。

ステップアップ予告演出1のステップ1～3のそれぞれで1つのセリフ画像を表示した。このため、遊技者にとって1回のステップアップ予告演出1でのステップの進行度合を把握し易くなるので、大当りの信頼度の高さをステップの進行度合から認識し易くなる。しかも、ステップ1～3のそれぞれで表示するセリフ画像の種類によっても遊技者に信頼度の高さを示唆した。このため、遊技者にとって信頼度の高さをステップアップ予告演出1での2種類の条件から総合的に解釈する楽しみができるので、ステップアップ予告演出1の趣向性が向上する。しかも、ステップ1でリーチ状態の発生に対する信頼度を示唆し、ステップ2でスペシャルリーチ演出の発生に対する信頼度を示唆することに応じて大当りとは異なる事象の発生に対する信頼度の高さを遊技者に示唆したので、予告演出の趣向性が一層向上する。この効果はステップアップ予告演出2についても同様である。

10

ステップアップ予告演出1が継続する場合には今回のステップでのセリフ画像に続けて次のステップでのセリフ画像を表示したので、遊技者にとって新たなセリフ画像の表示を待つ苛立ち感が解消される。しかも、今回のステップでステップアップ予告演出1を終える場合には今回のステップでのセリフ画像に続けて全てのセリフ画像とは異なる3列の演出図柄のスクロール画像を表示したので、遊技者にとってステップアップ予告演出1が終了したことを把握し易くなる。この効果はステップアップ予告演出2についても同様である。

20

【0154】

予告情報報知演出1でステップ1～3のそれぞれが実行される毎に予告情報として数字画像を表示し、ステップアップ予告演出1が終了するまで数字画像の表示を継続した。このため、遊技者にとって数字画像を見ることに応じてステップの進行度合およびセリフ画像の種類を知ることができるので、信頼度を認識し易くなる。この効果は予告情報報知演出2についても同様である。

3列の演出図柄がリーチ状態となることに対する信頼度の高さをステップ1で遊技者に示唆し、スペシャルリーチ演出の画像が表示されることに対する信頼度の高さをステップ2で遊技者に示唆し、大当りに対する信頼度の高さをステップ3で遊技者に示唆したので、遊技者にとって3列の演出図柄が大当りの組合せとなる信頼度の高さを把握し易くなる。

30

ステップ1～3のそれぞれでステップ情報をセリフ画像と共に表示したので、遊技者にとってステップ1～3相互間を混同することが防止される。

【0155】

上記実施例1においては、セリフ画像11とセリフ画像21とセリフ画像31のそれぞれを金色の色彩で表示し、セリフ画像12とセリフ画像22とセリフ画像32のそれぞれを赤色の色彩で表示し、セリフ画像13とセリフ画像23とセリフ画像33のそれぞれを緑色の色彩で表示しても良い。即ち、ステップアップ予告演出1のステップ1～3およびステップアップ予告演出2のステップ1～3のそれぞれでセリフ画像の内容に加えて色彩によって遊技者に信頼度の高さを示唆する構成としても良い。

40

上記実施例1においては、セリフ画像11～13とセリフ画像21～23とセリフ画像31～33のそれぞれが表示された場合にスピーカ32から表示中のセリフ画像に応じたセリフを音声で出力する構成としても良い。

上記実施例1においては、ステップ1～3のいずれかでセリフ画像11～13とセリフ画像21～23とセリフ画像31～33のいずれとも異なる画像が表示された場合にはステップアップ予告演出でのステップの実行回数およびセリフ画像の種類に拘わらず大当りが確定する構成としても良い。

【0156】

50

[実施例 2]

8. 大当り予告演出 1

図 30 (a) ~ (f) は大当り予告演出 1 の画像である。この大当り予告演出 1 は今回の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものであり、3 列の演出図柄のスクロール状態で女性の予告画像 W を 3 列の演出図柄の前に重ねて表示することで行われる (b 参照)。この大当り予告演出 1 が行われた場合にはリーチ状態が必ず発生し (d 参照)、3 列の演出図柄が大当りの組合せ (e 参照) および外れリーチの組合せ (f 参照) のいずれかとなる。この大当り予告演出 1 の信頼度は「3 %」に設定されており、「100 回」の演出図柄遊技で大当り予告演出 1 が行われた場合には「100 回」のうち「3 回」で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなり、「97 回」で 3 列の演出図柄が外れリーチの組合せとなる。この大当り予告演出 1 は単位演出に相当し、予告画像 W は第 1 の画像に相当する。

10

【0157】

図 30 (g) の大当り予告演出処理はサブ制御回路 60 が主制御回路 40 からの特図 1 遊技データを受信する毎に起動するものであり、大当り予告演出 1 は図 30 (g) の大当り予告演出処理で設定される。サブ制御回路 60 は S321 でカウンタ N の値を「0」と比較する。ここで「 $N > 0$ 」を判断した場合には S325 でカウンタ N の値から「1」を減算し、「 $N = 0$ 」を判断した場合には S322 へ移行する。このカウンタ N は大当り予告演出 1 を設定することが可能な予告許容期間となるまでの演出図柄遊技の残り回数を計測するものであり、前回に予告画像 W が表示されたことに応じて初期値「8」に設定される。

20

【0158】

サブ制御回路 60 は S322 へ移行すると、現在の演出モードをノーマルモードと比較する。ここで現在の演出モードがノーマルモードであると判断した場合には S323 で特図 1 遊技データの受信結果から特図変動パターンの判定結果を検出し、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であると判断した場合には S324 の大当り予告演出判定処理で大当り予告演出 1 を行うか否かを判定する。この処理は特図 1 遊技データの受信結果から当否の判定結果を検出し、今回の演出図柄遊技に対する大当りの信頼度が「3 %」となるように当否の検出結果に応じて行われる。

【0159】

30

9-1. 大当り予告連続演出 1 1

大当り予告連続演出 1 1 は特図 1 保留数が「4」の場合に 4 回目の演出図柄遊技を対象として行われるものであり、4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものである。図 31 (b) (c) は大当り予告連続演出 1 1 の画像である。この大当り予告連続演出 1 1 は 3 列の演出図柄のスクロール状態で 3 列の演出図柄の前に大当り予告演出 1 と同一の予告画像 W を重ねるものであり、1 回目の演出図柄遊技中に行われる (b 参照)。この大当り予告連続演出 1 1 の大当りに対する信頼度は大当り予告演出 1 に比べて低い「1 %」に設定されており、遊技者にとっては予告画像 W の表示後に 3 列の演出図柄がリーチ状態となることに応じて予告画像 W の表示が大当り予告演出 1 であると識別でき、3 列の演出図柄がリーチ状態とならないことに応じて予告画像 W の表示が大当り予告連続演出 1 1 であると識別できる。

40

【0160】

9-2. 大当り予告連続演出 1 2

大当り予告連続演出 1 2 は特図 1 保留数が「4」の場合に 4 回目の演出図柄遊技を対象として行われるものであり、4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものである。図 31 (b) ~ (e) は大当り予告連続演出 1 2 の画像である。この大当り予告連続演出 1 2 は 3 列の演出図柄のスクロール状態で 3 列の演出図柄の前に予告画像 W を重ねるものであり、1 回目の演出図柄遊技中および 2 回目の演出図柄遊技中に行われる。この大当り予告連続演出 1 2 の大当りに対する信頼度は大当り予告演出 1 (3 %) および大当り予告連続演出 1 1 (1 %) の双方に比べて高い「5 %」

50

に設定されている。

【0161】

9-3. 大当り予告連続演出13

大当り予告連続演出13は特図1保留数が「4」の場合に4回目の演出図柄遊技を対象として行われるものであり、4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものである。図31(b)～(g)は大当り予告連続演出13の画像である。この大当り予告連続演出13は3列の演出図柄のスクロール状態で3列の演出図柄の前に予告画像Wを重ねるものであり、1回目の演出図柄遊技中と2回目の演出図柄遊技中と3回目の演出図柄遊技中に行われる。この大当り予告連続演出13の大当りに対する信頼度は大当り予告連続演出12(5%)に比べて高い「10%」に設定されており、大当り予告連続演出13のスペシャルリーチ演出の発生に対する信頼度は「100%」に設定されている。

10

【0162】

9-4. 大当り予告連続演出14

大当り予告連続演出14は特図1保留数が「4」の場合に4回目の演出図柄遊技を対象として行われるものであり、4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものである。図31(b)～(h)は大当り予告連続演出14の画像である。この大当り予告連続演出14は3列の演出図柄のスクロール状態で3列の演出図柄の前に予告画像Wを重ねるものであり、1回目の演出図柄遊技中と2回目の演出図柄遊技中と3回目の演出図柄遊技中と4回目の演出図柄遊技中に行われる。この大当り予告連続演出14の大当りに対する信頼度は大当り予告連続演出13(10%)に比べて高い「100%」に設定され、大当り予告連続演出14のスペシャルリーチ演出の発生に対する信頼度は大当り予告連続演出13と同一の「100%」に設定されている。これら大当り予告連続演出11～14は予告演出に相当する。

20

【0163】

図32(a)の大当り予告連続演出処理はサブ制御回路60が図29(a)のS121で主制御回路40からの特図1先読みデータを検出する毎に起動するものであり、サブ制御回路60は大当り予告連続演出処理を行うことに応じて大当り予告連続演出11～14を設定する。サブ制御回路60はS301で現在の演出モードをノーマルモードと比較する。ここで現在の演出モードがノーマルモードであると判断した場合にはS302へ移行し、カウンタNの値を「0」と比較する。このカウンタNは大当り予告連続演出11～14のそれぞれで女性画像Wが最後に表示された演出図柄遊技を基準にノーマルモードで8回の演出図柄遊技が終了した状態で「0」に減算されているものであり、サブ制御回路60はS302で「N=0」とであると判断した場合にはS303で特図1保留数が「4」であるか否かを判断する。ここで特図1保留数が最大値「4」とであると判断した場合にはS304へ移行する。

30

【0164】

サブ制御回路60のRAMには、図32(b)に示すように、特図1先読み受信領域1～4が設定されている。これら特図1先読み受信領域1～4は主制御回路40からの特図1先読みデータの受信結果が格納される領域であり、特図1先読み受信領域4には特図1先読みデータを格納するための優先順位として最高位が設定され、特図1先読み受信領域3には2番目に高い順位が設定され、特図1先読み受信領域2には3番目に高い順位が設定され、特図1先読み受信領域1には再低位の順位が設定されている。これら特図1先読み受信領域1～4は主制御回路40の特図1先読み領域1～4と同一の手順で整理されるものであり、特図1先読み受信領域1には特図1先読み領域1と同一の特図1先読みデータが常に格納され、特図1先読み受信領域2には特図1先読み領域2と同一の特図1先読みデータが常に格納され、特図1先読み受信領域3には特図1先読み領域3と同一の特図1先読みデータが常に格納され、特図1先読み受信領域4には特図1先読み領域4と同一の特図1先読みデータが常に格納される。

40

【0165】

50

サブ制御回路 60 は図 32 (a) の S304 へ移行すると、特図 1 先読み受信領域 2 ~ 4 の全てに特図変動パターンの事前判定結果として完全外れ用の「PH06」が格納されているか否かを判断する。ここで特図 1 先読み受信領域 2 ~ 4 の少なくとも一つに完全外れ用とは異なる特図変動パターンの事前判定結果が格納されていると判断した場合には処理を終え、特図 1 先読み受信領域 2 ~ 4 の全てに完全外れ用の特図変動パターンの事前判定結果が格納されていると判断した場合には S305 へ移行する。即ち、大当り予告連続演出 1 1 ~ 1 4 はいずれも 1 回目の演出図柄遊技に対応する特図 1 先読み受信領域 4 と 2 回目の演出図柄遊技に対応する特図 1 先読み受信領域 3 と 3 回目の演出図柄遊技に対応する特図 1 先読み受信領域 2 の全てにノーマル演出用の特図変動パターンの事前判定結果が格納され、1 回目の演出図柄遊技 ~ 3 回目の演出図柄遊技のそれぞれで 3 列の演出図柄がノーマル演出を経て完全外れの組合せとなる場合に設定される。

10

【0166】

サブ制御回路 60 は S305 へ移行すると、4 回目の演出図柄遊技に対応する特図 1 先読み受信領域 1 にスペシャルリーチ演出用の特図変動パターンの事前判定結果「PH01 ~ 04」「P001 ~ 04」が格納されているか否かを判断する。ここで特図 1 先読み受信領域 1 にスペシャルリーチ演出用の特図変動パターンの事前判定結果が格納されていると判断した場合には S306 の大当り予告連続演出判定処理 3 へ移行し、特図 1 先読み受信領域 1 にスペシャルリーチ演出用の特図変動パターンの事前判定結果が格納されていないと判断した場合には S311 の大当り予告連続演出判定処理 2 へ移行する。

【0167】

20

サブ制御回路 60 は S306 へ移行すると、大当り予告連続演出 1 3 を行うか否かを判定する。この処理は特図 1 先読み受信領域 1 から当否の事前判定結果を検出し、4 回目の演出図柄遊技に対する大当りの信頼度が「10%」となるように当否の検出結果に応じて行われるものであり、大当り予告連続演出 1 3 が行われた場合には 4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄がリーチ状態となった後にスペシャルリーチ演出の画像が表示され、スペシャルリーチ演出の結末が表示された後に 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表示される。

【0168】

サブ制御回路 60 は S306 を終わると、S307 で大当り予告連続演出 1 3 の判定結果が予告有であるか否かを判断する。ここで判定結果として予告有を判断した場合には S310 でカウンタ N の値に初期値「8」を設定し、判定結果として予告無を判断した場合には S308 で大当り予告連続演出 1 4 を行うか否かを判定する。この処理は特図 1 先読み受信領域 1 に当りの事前判定結果が格納されているか否かを判断することで行われるものであり、サブ制御回路 60 は特図 1 先読み受信領域 1 に当りの事前判定結果が格納されている場合には大当り予告連続演出 1 4 を行うと判定し、外れの事前判定結果が格納されている場合には大当り予告連続演出 1 4 を行わないと判定する。このサブ制御回路 60 は S308 を終わると、S309 で大当り予告連続演出 1 4 の判定結果を検出する。ここで予告無を検出した場合には処理を終え、予告有を検出した場合には S310 でカウンタ N の値に「8」を設定して処理を終える。即ち、大当り予告連続演出 1 4 が行われた場合には 4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が「100%」の確率でリーチ状態となった後にスペシャルリーチ演出の画像が表示され、スペシャルリーチ演出の結末が表示された後に 3 列の演出図柄が「100%」の確率で大当りの組合せで表示される。

30

40

【0169】

サブ制御回路 60 は S311 へ移行すると、大当り予告連続演出 1 2 を行うか否かを判定する。この処理は特図 1 先読み受信領域 1 から当否の事前判定結果を検出し、4 回目の演出図柄遊技に対する大当りの信頼度が「5%」となるように当否の検出結果に応じて行われるものであり、大当り予告連続演出 1 2 が行われた場合には 4 回目の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出の画像またはノーマル演出の画像が表示され、3 列の演出図柄が大当りの組合せと外れリーチの組合せと完全外れの組合せのいずれかとなる。

【0170】

50

サブ制御回路60はS311を終えると、S312で大当たり予告連続演出12の判定結果が予告無であるか否かを判断する。ここで予告有を判断した場合にはS310でカウンタNの値に「8」を設定して処理を終え、予告無を判断した場合にはS313で大当たり予告連続演出11を行うか否かを判定する。この処理は特図1先読み受信領域1から当否の事前判定結果を検出し、4回目の演出図柄遊技に対する大当たりの信頼度が「1%」となるように当否の検出結果に応じて行われるものであり、大当たり予告連続演出11が行われた場合には4回目の演出図柄遊技でノーマルリーチ演出の画像またはノーマル演出の画像が表示され、3列の演出図柄が大当たりの組合せと外れリーチの組合せと完全外れの組合せのいずれかとなる。このサブ制御回路60はS313を終えた場合にはS314へ移行し、大当たり予告連続演出11の判定結果が予告無であるか否かを判断する。ここで予告無を判断した場合には処理を終え、予告有を判断した場合にはS310カウンタNの値に「8」を設定して処理を終える。

10

【0171】

上記実施例2によれば次の効果を奏する。

4回の演出図柄遊技の表示開始が保留されていることを条件に大当たり予告連続演出11～14のいずれかを開始した。これら大当たり予告連続演出11～14は4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当たりの組合せで表示されると遊技者に事前に大当たり予告演出1と同一の予告画像Wで示唆するものであり、4回の演出図柄遊技のうちの1以上の可変的な回数の演出図柄遊技で行われる。これら大当たり予告連続演出11～14での大当たり予告演出1の実行回数が4回に到達していない場合には4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄を大当たり予告演出1の実行回数の多少に応じた確率で大当たりの組合せとしたので、遊技者にとって今回の大当たり予告演出1の終了後に次回の大当たり予告演出1が発生することを待つ楽しみができる。しかも、大当たり予告演出1の実行回数が4回に到達している場合には4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄を必ず大当たりの組合せで表示した。このため、遊技者にとって大当たり予告演出1の実行回数が4回に到達することを目標に次回の大当たり予告連続演出11～14が発生することを待つ楽しみができるので、総じて大当たり予告連続演出11～14の趣向性が向上する。

20

【0172】

4回の演出図柄遊技の表示開始が保留されている状態で1回目から4回目までの演出図柄遊技毎に大当たり予告演出1が行われた場合には4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄を赤色の奇数の大当たりの組合せで必ず表示し、高確率状態および電サポ状態1が設定されると報知した。このため、遊技者にとって大当たり予告演出1が1回目の演出図柄遊技から4回目の演出図柄遊技まで継続することを待つ楽しみができるので、大当たり予告連続演出11～14の趣向性が一層向上する。

30

今回の演出図柄遊技で大当たり予告演出1が単発的な予告演出として行われた場合には今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄をリーチ状態とすることに応じて大当たり予告演出1の予告の対象が今回の演出図柄遊技のみであると遊技者に報知したので、次回の大当たり予告演出1の発生を楽しみに待つ無益な行為から遊技者を遠ざけることが可能となる。

【0173】

大当たり予告連続演出11～14が行われた場合には予告画像Wが最後に表示された演出図柄遊技を基準に8回の演出図柄遊技が終了するまで単発的な大当たり予告演出1の実行を制限した。このため、遊技者が単発的な大当たり予告演出1を大当たり予告連続演出11～14の一部であると誤って認識することがなくなるので、予告画像Wに対する信頼度を誤って高く把握することが防止される。

40

上記実施例2においては、大当たり予告連続演出12で1回目の演出図柄遊技中および3回目の演出図柄遊技中のそれぞれに大当たり予告演出1を行っても良い。即ち、1回目～4回目の4回の演出図柄遊技で大当たり予告演出1を断続的に行っても良い。この構成の場合には遊技者の目線で大当たり予告演出1の繰返しが断たれたと感じた後に再び大当たり予告演出1が行われることとなるので、大当たり予告連続演出12の趣向性が向上する。

【0174】

50

上記実施例 2 においては、大当り予告連続演出 1 1 ~ 1 4 のそれぞれで最後に予告画像 W が表示されてから遊技停止状態が一定期間だけ継続した場合に大当り予告演出 1 が行われることを許容する構成としても良い。この遊技停止状態は特図 1 遊技と特図 2 遊技と大当り遊技がいずれも停止した状態であり、特図 1 保留数「0」の状態である。

上記実施例 2 においては、大当り予告連続演出 1 4 が行われた場合には 4 回目の演出図柄遊技で大当りのスペシャルリーチ演出の画像が必ず表示され、大当り予告連続演出 1 3 が行われた場合には 4 回目の演出図柄遊技で大当りまたは外れのスペシャルリーチ演出の画像が必ず表示され、大当り予告連続演出 1 1 または 1 2 が行われた場合には 4 回目の演出図柄遊技で大当りまたは外れのスペシャルリーチ演出の画像が大当り予告連続演出 1 1 → 大当り予告演出 1 2 の順に高確率で表示される構成としても良い。即ち、4 回目の演出図柄遊技で大当りが発生することに換えて大当りまたは外れのスペシャルリーチ演出が発生することを予告しても良い。この構成の場合には 3 回の連続する大当り予告演出 1 は遊技者にスペシャルリーチ演出を 1 0 0 % の信頼度で示唆する予告となり、4 回の連続する大当り予告演出 1 は遊技者にスペシャルリーチ演出および確変大当りの双方を 1 0 0 % の信頼度で示唆する予告となる。

10

【0175】

[実施例 3]

1 0 . 大当り予告演出 2

図 3 3 は大当り予告演出 2 の画像である。この大当り予告演出 2 は今回の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものであり、3 列の演出図柄のスクロール状態で大当り予告演出 1 とは異なる女性の予告画像 W1 を 3 列の演出図柄の前に重ねて表示することで行われる (b 参照)。この大当り予告演出 2 が行われた場合にはリーチ状態が必ず発生し、3 列の演出図柄が大当りの組合せおよび外れリーチの組合せのいずれかとなる。この大当り予告演出 2 はサブ制御回路 6 0 が図 3 0 (g) の S3 2 4 で特図 1 遊技データの受信結果から当否の判定結果を検出し、今回の演出図柄遊技に対する大当りの信頼度が「2 %」となるように当否の検出結果に応じて行うものであり、大当り予告演出 2 の信頼度は大当り予告演出 1 に比べて低い「2 %」に設定されている。この大当り予告演出 2 は単位演出に相当し、予告画像 W は第 1 の画像に相当し、予告画像 W1 は第 2 の画像に相当する。

20

【0176】

30

1 0 - 1 . 大当り予告連続演出 2 1

大当り予告連続演出 2 1 は、図 3 4 に示すように、1 回目の演出図柄遊技で女性画像 W に換えて大当り予告演出 2 用の女性画像 W1 を表示するものである (bc 参照)。この大当り予告連続演出 2 1 はサブ制御回路 6 0 が図 3 2 の S3 1 3 で特図 1 先読み受信領域 1 から当否の事前判定結果を検出し、4 回目の演出図柄遊技に対する大当りの信頼度が「0 %」となるように当否の検出結果に応じて行うものであり、大当り予告連続演出 2 1 の大当りに対する信頼度は大当り予告演出 2 に比べて低い「0 %」に設定されている。この大当り予告連続演出 2 1 は 1 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄がリーチ状態とならないことから識別可能にされている。

【0177】

40

1 0 - 2 . 大当り予告連続演出 2 2

大当り予告連続演出 2 2 は特図 1 保留数が「4」の場合に 4 回目の演出図柄遊技を対象として行われるものであり、4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものである。この大当り予告連続演出 2 2 は、図 3 4 に示すように、1 回目の演出図柄遊技 (bc 参照) および 2 回目の演出図柄遊技 (de 参照) で女性画像 W に換えて女性画像 W1 を表示するものであり、サブ制御回路 6 0 が図 3 2 の S3 1 1 で特図 1 先読み受信領域 1 から当否の事前判定結果を検出し、4 回目の演出図柄遊技に対する大当りの信頼度が「3 %」となるように当否の検出結果に応じて行うものである。この大当り予告連続演出 2 2 の大当りに対する信頼度は大当り予告演出 2 (2 %) および大当り予告連続演出 2 1 (0 %) に比べて高く、大当り予告連続演出 1 2 (5 %) に比べ

50

て低く設定されている。

【0178】

10-3. 大当り予告連続演出23

大当り予告連続演出23は特図1保留数が「4」の場合に4回目の演出図柄遊技を対象として行われるものであり、4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものである。この大当り予告連続演出23は、図34に示すように、1回目の演出図柄遊技(bc参照)と2回目の演出図柄遊技(de参照)と3回目の演出図柄遊技(fg参照)で女性画像Wに換えて女性画像W1を表示するものであり、サブ制御回路60が図32のS306で特図1先読み受信領域1から当否の事前判定結果を検出し、4回目の演出図柄遊技に対する大当りの信頼度が「7%」となるように当否の検出結果に応じて行うものである。この大当り予告連続演出23の大当りの信頼度は大当り予告連続演出22に比べて高く、大当り予告連続演出13に比べて低く設定されている。

【0179】

10-4. 大当り予告連続演出24

大当り予告連続演出24は特図1保留数が「4」の場合に4回目の演出図柄遊技を対象として行われるものであり、4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が奇数の確変大当りの組合せとなることを遊技者に示唆するものである。この大当り予告連続演出24は、図34に示すように、1回目の演出図柄遊技(bc参照)と2回目の演出図柄遊技(de参照)と3回目の演出図柄遊技(fg参照)と4回目の演出図柄遊技(h~k参照)で女性画像Wに換えて女性画像W1を表示するものであり、サブ制御回路60が図32のS308で特図1先読み受信領域1に当りの事前判定結果が格納されているか否かに応じて判定する。この大当り予告連続演出24は大当りの信頼度が「90%」となるように設定されるものであり、大当り予告連続演出24の大当りの信頼度は大当り予告連続演出23に比べて高く、大当り予告連続演出14に比べて低く設定されている。これら大当り予告連続演出21~24は予告演出に相当する。

【0180】

図33(c)の予告判定処理は大当り予告演出1および大当り予告連続演出11~14からなる予告演出群1と大当り予告演出2および大当り予告連続演出21~24からなる予告演出群2のうちから1つを選択するものであり、サブ制御回路60は予告演出群1の選択状態では図30(g)の大当り予告演出処理を実行することに応じて大当り予告演出1を設定し、予告演出群2の選択状態では大当り予告演出2を設定する。このサブ制御回路60は予告演出群1の選択状態では図32(a)の大当り予告連続演出処理を実行することに応じて大当り予告演出11~14のうちから1つを設定し、予告演出群2の選択状態では大当り予告連続演出21~24のうちから1つを設定する。

【0181】

図33(c)の予告判定処理はサブ制御回路60が図28(b)のタイマ割込処理を起動する毎に起動するものであり、サブ制御回路60はS341でタイマTの値に「1」を加算する。このタイマTの値は「1」から「99」に加算された後に「0」に戻して循環的に加算されるものであり、サブ制御回路60はS342でタイマTの値の更新結果を検出し、S343でタイマTの値の検出結果が「0~49」の範囲内にあるかを判断する。ここで「 $0 \leq T \leq 49$ 」を判断した場合には予告演出群1を選択し、「 $50 \leq T \leq 99$ 」を判断した場合には予告演出群2を選択する。

【0182】

上記実施例3によれば次の効果を奏する。

4回の演出図柄遊技の表示開始が保留されていることを条件に大当り予告連続演出11~14および大当り予告連続演出21~24のいずれかが開始される。これら大当り予告連続演出11~14および大当り予告連続演出21~24は4回目の演出図柄遊技で大当りが発生すると遊技者に事前に示唆するものであり、大当り予告連続演出11~14は1回~4回の高信頼度の予告演出1からなり、大当り予告連続演出21~24は1回~4回の低信頼度の予告演出2からなる。これら大当り予告連続演出21~24の

いずれかが行われた場合には大当り予告演出 2 の実行回数の多少に応じた「100%」未満の確率で大当りが発生し、大当り予告連続演出 1 1～1 3 のいずれかが行われた場合には大当り予告演出 1 の実行回数の多少に応じた確率で大当りが発生し、大当り予告連続演出 1 4 が行われた場合には大当りが必ず発生する。このため、遊技者にとっては高信頼度の大当り予告演出 1 が発生することを待つ楽しみに加え、大当り予告演出 1 の実行回数が 4 回に到達することを目標に次回の大当り予告演出 1 が発生することを待つ楽しみができるので、総じて大当り予告連続演出 1 1～1 4 および大当り予告連続演出 2 1～2 4 の趣向性が向上する。

【0183】

上記実施例 3 においては、大当り予告連続演出 2 1～2 4 のそれぞれに対して共通の信頼度（例えば 7%）を設定し、大当り予告連続演出 2 1 が行われた場合と大当り予告連続演出 2 2 が行われた場合と大当り予告連続演出 2 3 が行われた場合と大当り予告連続演出 2 4 が行われた場合のいずれにも 4 回目の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が共通の確率で大当りの組合せとなる構成としても良い。この構成の場合には大当り予告連続演出 1 1～1 4 が行われた場合には 4 回目の演出図柄遊技で大当りが大当り予告演出 1 の実行回数の多少に応じた確率で発生し、大当り予告連続演出 2 1～2 4 が行われた場合には 4 回目の演出図柄遊技で大当りが大当り予告演出 2 の実行回数の多少に係わらない一定確率で表示される。このため、大当り予告連続演出 1 1～1 4 が行われた場合には遊技者にとって大当り予告演出 1 の繰返しを期待する楽しみができ、大当り予告連続演出 2 1～2 4 が行われた場合には大当り予告演出 2 の繰返しが早々に断たれても大当りに対する期待感を継続することができるので、総じて大当り予告連続演出 1 1～1 4 および大当り予告連続演出 2 1～2 4 の趣向性が向上する。

【0184】

[実施例 4]

図 3 5 (a) の確変大当り予告連続演出処理はサブ制御回路 6 0 が図 3 2 の S313 の大当り予告連続演出判定処理 1 と S311 の大当り予告連続演出判定処理 2 と S306 の大当り予告連続演出判定処理 3 と S308 の大当り予告連続演出判定処理 4 のそれぞれで実行するものであり、サブ制御回路 6 0 は確変大当り予告連続演出処理の S351 で大当り予告連続演出 1 1～1 4 のいずれかを行うと判定したか否かを判断する。ここで大当り予告連続演出 1 1～1 4 のいずれかの実行を検出した場合には S352 へ移行し、特図 1 先読み受信領域 1 の特図変動パターンの事前判定結果が大当りのスペシャルリーチ演出用 (P001～04) であるか否かを判断する。

【0185】

サブ制御回路 6 0 は S352 で 4 回目の演出図柄遊技で大当りのスペシャルリーチ演出が実行されると判断した場合には S353 へ移行し、特図 1 先読み受信領域 1 に 1 6 ラウンドの確変大当り用の大当り種別「大当り図柄 1」が格納されているか否かを判断する。ここで大当り種別「大当り図柄 1」が格納されていると判断した場合には S354 へ移行し、セリフ画像 C1 の添付を「70%」の確率で設定する。このセリフ画像 C1 は大当り予告連続演出 1 1 を行うと判定されている場合には 1 回目の演出図柄遊技での予告画像 W に添付され、大当り予告連続演出 1 2 を行うと判定されている場合には 2 回目の演出図柄遊技での予告画像 W に添付されるものであり、大当り予告連続演出 1 3 を行うと判定されている場合には 3 回目の演出図柄遊技での予告画像 W に添付され、大当り予告連続演出 1 4 を行うと判定されている場合には 4 回目の演出図柄遊技での予告画像 W に添付される。

【0186】

図 3 5 (b) は予告画像 W をセリフ画像 C1 の添付状態で示すものであり、大当り予告演出 1 の発生回数の多少に拘わらず 1 回目の演出図柄遊技または 2 回目の演出図柄遊技または 3 回目の演出図柄遊技で予告画像 W がセリフ画像 C1 の添付状態で表示された場合には 4 回目の演出図柄遊技で「70%」の確率でスペシャルリーチ演出が発生し、3 列の演出図柄がスペシャルリーチ演出を経て奇数の確変大当りの組合せとなり、1 6 ラウンドの大当り遊技の後に「電サポ状態 1」および「高確率状態」が設定されることに応じて次回

の演出図柄遊技がチャンスモードで行われる。

【0187】

上記実施例4においては、大当り予告連続演出11～14が予告画像Wのみのセリフ画像C1の非添付状態で行われた場合には4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄を互いに同一の共通確率（例えば5%）で大当りの組合せとし、大当り予告連続演出11の1回目の演出図柄遊技で予告画像Wがセリフ画像C1の添付状態で表示された場合と大当り予告連続演出12の1回目～2回目のいずれかの演出図柄遊技で予告画像Wがセリフ画像C1の添付状態で表示された場合と大当り予告連続演出13の1回目～3回目のいずれかの演出図柄遊技で予告画像Wがセリフ画像C1の添付状態で表示された場合と大当り予告連続演出14の1回目～4回目のいずれかの演出図柄遊技で予告画像Wがセリフ画像C1の添付状態で表示された場合には4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄を互いに同一の共通確率（例えば70%）で大当りの組合せとしても良い。これら大当り予告連続演出11～14は4回目の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当りの組合せとなることを大当り予告演出1の実行回数の多少に係わらず、大当り予告演出1の態様に係わる確率で遊技者に示唆するものであり、予告画像Wの表示回数が少ないにも係わらずに4回目の演出図柄遊技で大当りが発生することがある。この場合には遊技者に落胆感を感じさせた後に大きな楽しみを感じさせることとなるので、大当り予告連続演出11～14の趣向性が向上する。

【0188】

[実施例5]

大当り予告連続演出21～24の1回目と2回目と3回目と4回目のそれぞれの演出図柄遊技には専用の予告画像が設定されている。図36(a)の予告画像W21は大当り予告連続演出21～24の1回目の演出図柄遊技で予告画像W1に換えて表示されるものであり、図36(b)の予告画像W22は大当り予告連続演出22～24の2回目の演出図柄遊技で予告画像W1に換えて表示されるものであり、図36(c)の予告画像W23は大当り予告連続演出23～24の3回目の演出図柄遊技で予告画像W1に換えて表示されるものであり、図36(d)の予告画像W24は大当り予告連続演出24の4回目の演出図柄遊技で予告画像W1に換えて表示されるものである。

【0189】

大当り予告連続演出21～24のそれぞれにはチャンスアップ画像U2が設定されている。このチャンスアップ画像U2は大当り予告連続演出21では1回目の演出図柄遊技での予告画像W21に添付されるものであり、大当り予告連続演出22では1回目の演出図柄遊技での予告画像W21または2回目の演出図柄遊技での予告画像W22に添付され、大当り予告連続演出23では1回目の演出図柄遊技での予告画像W21と2回目の演出図柄遊技での予告画像W22と3回目の演出図柄遊技での予告画像W23うちの1つに添付され、大当り予告連続演出24では1回目の演出図柄遊技での予告画像W21と2回目の演出図柄遊技での予告画像W22と3回目の演出図柄遊技での予告画像W23と4回目の演出図柄遊技での予告画像W24うちの1つに添付される。

【0190】

チャンスアップ画像U2は4回目の演出図柄遊技に対する大当りの信頼度がデフォルト値から「10%」だけ加算されていることを遊技者に報知するものであり、大当り予告連続演出21でチャンスアップ画像U2が表示された場合には4回目の演出図柄遊技に対する大当りの信頼度が「0%」から「10%」になり、大当り予告連続演出22でチャンスアップ画像U2が表示された場合には4回目の演出図柄遊技に対する大当りの信頼度が「3%」から「13%」になり、大当り予告連続演出23でチャンスアップ画像U2が表示された場合には4回目の演出図柄遊技に対する大当りの信頼度が「7%」から「17%」になり、大当り予告連続演出24でチャンスアップ画像U2が表示された場合には4回目の演出図柄遊技に対する大当りの信頼度が「90%」から「100%」になる。

【0191】

[実施例6]

11. リーチ予告演出

図37(a)～(d)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スペシャルリーチ演出の画像が表示されることを遊技者に示唆するものであり、予告演出器33を動作させることで行われる。この予告演出器33は3列の演出図柄のスクロール表示が開始される前には上限位置に非発光状態で静止しており(a参照)、3列の演出図柄のスクロール表示が開始された後に上限位置から下限位置に非発光状態で下降操作される(b参照)。このリーチ予告演出は失敗の結末および成功の結末を有している。失敗の結末は予告演出器33が非発光状態のまま下限位置から上限位置に上昇するものである(bc参照)。成功の結末は予告演出器33が下限位置で非発光状態から赤色の発光状態となり、赤色の発光状態で下限位置から上限位置に上昇するものであり(bdc参照)、予告演出器33は上限位置で発光状態から非発光状態となる。このリーチ予告演出はチャンス予告演出に相当し、予告演出器33が上限位置から下限位置に下降する演出は共通の演出に相当し、予告演出器33が下限位置で発光状態となる結末は共通の演出から分岐する成功の結末に相当し、予告演出器33が下限位置で発光状態とならない結末は共通の演出から分岐する失敗の結末に相当する。

10

【0192】

図37(e)のリーチ予告演出設定処理はサブ制御回路60が図29のS123で主制御回路40からの特図1遊技データを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路60は図37(e)のリーチ予告演出処理を実行することに応じてリーチ予告演出の実行の有無を判定し、リーチ予告演出を実行すると判断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する。サブ制御回路60はS301で現在の演出モードがノーマルモードであるか否かを判断する。ここでノーマルモードを判断した場合にはS302へ移行し、リーチ予告演出を実行すると「1/20」の確率で判定する。

20

【0193】

サブ制御回路60はS302を終えると、S303でリーチ予告演出の判定結果を検出する。ここでリーチ予告演出有の判定結果を検出した場合にはS304で特図1遊技データの受信結果から特図変動パターンの判定結果を検出し、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「PH01～04」「PO01～04」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ないと判断した場合にはS306でリーチ予告演出を失敗の結末に設定し、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S305へ移行する。ここでリーチ予告演出を「9/10」の確率で成功の結末に設定し、「1/10」の確率で失敗の結末に設定する。即ち、リーチ予告演出が成功の結末で終了した場合にはスペシャルリーチ演出BL1～BL4のいずれかが必ず発生し、リーチ予告演出が失敗の結末で終了した場合にはスペシャルリーチ演出BL1～BL4のいずれかが100%未満の低い確率で発生する。このスペシャルリーチ演出はバトル画像BL1～BL4を称するものであり、チャンス演出に相当する。

30

【0194】

12. スペシャルリーチ復活演出

図38(a)～(e)はスペシャルリーチ復活演出の画像である。このスペシャルリーチ復活演出は3列の演出図柄のリーチ状態で中列の演出図柄のスクロール速度が遅くなり、3列の演出図柄が中列の低速変動状態で消去された後に開始されるものであり、女性のシルエットWが恐竜D1と格闘するバトル画像BL1と同様の内容に設定されている(a参照)。このスペシャルリーチ復活演出は女性のシルエットWが必ず一旦敗北する点でバトル画像BL1と相違するものであり(b参照)、3列の演出図柄は女性のシルエットWが一旦敗北することに応じて外れリーチの仮の組合せで表示される(b参照)。この敗北の仮の結末の画像は女性のシルエットWが立上る復活演出に発展するものであり(c参照)、中列の演出図柄は復活演出の画像が表示開始されることに応じて再びスクロール状態で表示される(c参照)。この復活演出の画像は女性のシルエットWが恐竜D1と再び格闘する内容の画像に発展する(d参照)。この再度の格闘の画像は女性のシルエットWが必ず勝利する結末で終了するものであり(e参照)、中列の演出図柄の再度のスクロール表示は女性のシルエットWが勝利することに応じて左列および右列と同一の図柄で停止する(

40

50

e参照)。このスペシャルリーチ復活演出は復活のチャンス演出に相当する。

【0195】

図38(f)のスペシャルリーチ復活演出処理はサブ制御回路60が図37(e)のリーチ予告演出処理に続けて起動するものであり、サブ制御回路60は図38(f)のスペシャルリーチ復活演出処理を行うことに応じてスペシャルリーチ復活演出の画像を表示するか否かを判定する。サブ制御回路60はS311でリーチ予告演出として成功の結末を設定したか否かを判断する。ここで成功の結末のリーチ予告演出を設定したと判断した場合にはS312で特図変動パターンの検出結果をバトル画像BL1用の「PH01」「PO01」と比較する。ここで特図変動パターンの検出結果がバトル画像BL1用であると判断した場合にはS313へ移行し、バトル画像BL1のスペシャルリーチ演出に換えてスペシャルリーチ復活演出を設定する。即ち、スペシャルリーチ復活演出は信頼度が最高のバトル画像BL1のスペシャルリーチ演出に換えて表示されるものであり、リーチ予告演出が成功の結末で終了した場合にはバトル画像BL2～BL4のスペシャルリーチ演出およびスペシャルリーチ復活演出のいずれかが表示され、バトル画像BL2～BL4のスペシャルリーチ演出が表示された場合には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となり、スペシャルリーチ復活演出が表示された場合には3列の演出図柄が必ず大当りの組合せとなる。

10

【0196】

上記実施例6によれば次の効果を奏する。

成功の結末のリーチ予告演出が行われた場合には複数のスペシャルリーチ演出のいずれかが必ず実行されることに応じて3列の演出図柄が大当りの組合せになる確率がノーマルリーチ演出と全図同時停止演出とノーマル演出のそれぞれに比べて高いと遊技者に示唆される。このため、成功の結末のリーチ予告演出が行われたにも拘らず何事も起こらないことに対して遊技者が落胆を感じることはなくなるので、リーチ予告演出の趣向性が向上する。このリーチ予告演出は成功の結末に加えて失敗の結末を有するものであり、失敗の結末のリーチ予告演出が行われた場合には複数のスペシャルリーチ演出のいずれかが「100%」未満の確率で実行または実行されないで、遊技者にとってリーチ予告演出が成功の結末で終了することを期待する楽しみができる。しかも、リーチ予告演出の後にスペシャルリーチ復活演出が実行された場合にはスペシャルリーチ復活演出の前半部で大当りにならないと遊技者に示唆され、スペシャルリーチ復活演出の後半部で大当りになると遊技者に示唆された後に必ず大当りになる。このため、スペシャルリーチ復活演出で遊技者の落胆が大きな期待に転じるので、リーチ予告演出の趣向性が一層向上する。

20

30

【0197】

上記実施例6においては、予告演出器33を非発光状態で上限位置から下限位置に下降操作した後に下限位置で発光状態とする等、リーチ予告演出の結末を1種類に設定し、リーチ予告演出が実行された場合にはスペシャルリーチ演出が必ず実行される構成としても良い。この構成の場合にはスペシャルリーチ演出としてスペシャルリーチ復活演出が実行された場合に3列の演出図柄を勝利の結末の再度の格闘の画像の後に必ず大当りの組合せにすることが好ましい。

【0198】

[実施例7]

13. 復活予告演出

図39は復活予告演出の画像である。この復活予告演出はリーチ予告演出に続くバトル画像BL1が敗北の結末となった場合に復活演出の画像が表示されることを遊技者に示唆するものであり、バトル画像BL1の敗北の結末で予告演出器33を非発光状態のまま上限位置から下限位置に下降操作することで開始される(b参照)。この復活予告演出には失敗の結末および成功の結末が設定されている。失敗の結末は予告演出器33を非発光状態のまま下限位置から上限位置に上昇操作するものであり、復活予告演出が失敗の結末で終了した場合には復活演出の画像が必ず表示されずに3列の演出図柄の外れリーチの組合せが確定する。成功の結末は予告演出器33を下限位置でリーチ予告演出とは異なる白色

40

50

の発光状態とするものである（c参照）。この復活予告演出が成功の結末で終了した場合には必ず復活演出の画像が表示された（d参照）後にスペシャルリーチ復活演出の画像が表示され（e参照）、3列の演出図柄が必ず大当りの組合せとなる（f参照）。この成功の結末の復活予告演出は特定演出に相当する。

【0199】

復活予告演出はサブ制御回路60が図38（f）のS312でバトル画像BL1が表示されると判定した場合にS313で必ず設定するものであり、特図1遊技データの当否の判定結果が大当りである場合には必ず成功の結末に設定され、特図1遊技データの当否の判定結果が外れである場合には必ず外れの結末に設定される。このサブ制御回路60は特定演出手段に相当する。

10

【0200】

上記実施例7によれば次の効果を奏する。

成功の結末の復活予告演出がスペシャルリーチ復活演出の前半部で実行された場合にはスペシャルリーチ復活演出が前半部から後半部に進展し、3列の演出図柄が大当りの組合せとなる。この成功の結末の復活予告演出がスペシャルリーチ復活演出の前半部で実行されなかった場合にはスペシャルリーチ復活演出が前半部で終了し（失敗の結末のバトル画像BL1）、3列の演出図柄が外れリーチの組合せとなる。このため、遊技者にとってスペシャルリーチ復活演出中に成功の結末の復活予告演出が実行されることを待つ楽しみができるので、スペシャルリーチ復活演出の趣向性が向上する。

上記実施例7においては、予告演出器33を非発光状態で上限位置から下限位置に下降操作した後に下限位置で白色の発光状態とする等、復活予告演出の結末を1種類に設定し、復活予告演出が実行された場合にはスペシャルリーチ復活演出の前半部が後半部に必ず進展して大当りとなる構成としても良い。

20

【0201】

[実施例8]

図40の演出部材101は有色不透明なものであり、駆動機構を介してパルスモータ（いずれも図示せず）に連結されている。このパルスモータは演出部材101を演出図柄表示器28より下方の待機位置（b参照）および演出図柄表示器28に前から重なる演出位置（c参照）間で移動操作するものであり、演出部材101は待機位置で遊技者から視認不能となり、演出位置で遊技者から視認可能となる。この演出部材101は演出位置で演出図柄表示器28の図柄表示領域Eeの下方に位置するものである。この図柄表示領域Eeはスペシャルリーチ復活演出で敗北の結末が表示された後に3列の演出図柄が外れリーチの組合せで表示される領域であり、遊技者の目線では演出部材101が待機位置から演出位置に移動する挙動は演出部材101が外れリーチの3列の演出図柄に向けて移動する挙動となる。

30

【0202】

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演出部材101を待機位置および演出位置間で移動操作するものである。このサブ制御回路60は、図40（c）に示すように、スペシャルリーチ復活演出で敗北の結末に続けて3列の演出図柄を外れリーチの組合せで図柄表示領域Ee内に表示した後に復活演出の画像を表示することに換えて演出部材101を待機位置から演出位置に移動操作するものであり、演出部材101を演出位置に移動操作した場合には外れリーチの組合せの演出図柄の前方に煙幕を模した有色不透明な煙幕画像を重ねることに応じて3列の演出図柄を遊技者から視認不能とする。このサブ制御回路60は3列の演出図柄を視認不能な状態で外れリーチの組合せから大当りの組合せに変更し、3列の演出図柄の組合せを大当りの組合せに変更した後に煙幕画像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可能とする。即ち、遊技者の目線では演出部材101が外れリーチの組合せの3列の演出図柄に向けて移動することに応じて3列の演出図柄が外れリーチの組合せから大当りの組合せに変化する。

40

【0203】

上記実施例8によれば次の効果をする。

50

演出部材 1 0 1 がスペシャルリーチ復活演出での外れリーチの仮の組合せの 3 列の演出図柄に向けて移動した場合には 3 列の演出図柄が外れリーチの仮の組合せから大当りの確定的な組合せに変化するので、復活のチャンス演出の趣向性が向上する。しかも、3 列の演出図柄を外れリーチの組合せから大当りの組合せに変える前に 3 列の演出図柄の前に煙幕画像を表示することに応じて 3 列の演出図柄を視認不能としたので、遊技者にとって 3 列の演出図柄が外れリーチの組合せから大当りの組合せに変化する一連の画像を違和感なく楽しむことが可能となる。

【0 2 0 4】

[実施例 9]

図 4 1 の上単位部材 1 1 1 は前から見て直角三角形形状をなすものであり、駆動機構を介してパルスモータ（いずれも図示せず）に連結されている。このパルスモータは上単位部材 1 1 1 を演出図柄表示器 2 8 より上方の待機位置（b 参照）および演出図柄表示器 2 8 に前から重なる演出位置（c 参照）間で移動操作するものであり、上単位部材 1 1 1 は待機位置で遊技者から視認不能となり、演出位置で遊技者から視認可能となる。図 4 1 の下単位部材 1 1 2 は前から見て直角三角形形状をなすものであり、上単位部材 1 1 1 と共通の駆動機構を介してパルスモータに連結されている。このパルスモータは下単位部材 1 1 2 を演出図柄表示器 2 8 より下方の待機位置（b 参照）および演出図柄表示器 2 8 に前から重なる演出位置（c 参照）間で移動操作するものであり、下単位部材 1 1 2 は待機位置で遊技者から視認不能となり、演出位置で遊技者から視認可能となる。これら上単位部材 1 1 1 および下単位部材 1 1 2 は演出位置で相互に接触することに応じて長方形形状の完成形態となり、待機位置で相互に離間した非完成形態となるものであり、完成形態で演出図柄表示器 2 8 の図柄表示領域 Ee に前から重なる。この図柄表示領域 Ee はスペシャルリーチ復活演出で敗北の結末が表示された後に 3 列の演出図柄が外れリーチの組合せで表示される領域であり、上単位部材 1 1 1 および下単位部材 1 1 2 は演出位置で完成形態となることに応じて 3 列の演出図柄を前から視認不能に隠す。これら上単位部材 1 1 1 および下単位部材 1 1 2 は単位部材に相当し、完成形態は接近形態に相当し、非完成形態は離間形態に相当する。

【0 2 0 5】

サブ制御回路 6 0 はパルスモータを駆動制御することに応じて上単位部材 1 1 1 および下単位部材 1 1 2 を完成形態および非完成形態間で操作するものである。このサブ制御回路 6 0 は、図 4 1（c）に示すように、スペシャルリーチ復活演出で敗北の結末を表示した後に復活演出の画像を表示することに換えて上単位部材 1 1 1 および下単位部材 1 1 2 を非完成形態から完成形態とするものであり、上単位部材 1 1 1 および下単位部材 1 1 2 は完成形態で外れリーチの組合せの 3 列の演出図柄に前から重なることに応じて 3 列の演出図柄を遊技者から視認不能および視認困難に隠す。

【0 2 0 6】

サブ制御回路 6 0 は上単位部材 1 1 1 および下単位部材 1 1 2 の完成形態で外れリーチの組合せの 3 列の演出図柄を大当りの組合せに変更するものであり、3 列の演出図柄の組合せを外れリーチから大当りに変更した後に上単位部材 1 1 1 および下単位部材 1 1 2 を完成形態から非完成形態に操作することに応じて大当りの組合せの 3 列の演出図柄を遊技者から視認可能とする。即ち、遊技者の目線では上単位部材 1 1 1 および下単位部材 1 1 2 が完成形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で視認不能となり、上単位部材 1 1 1 および下単位部材 1 1 2 が非完成形態となることに応じて 3 列の演出図柄が大当りの組合せで視認可能となる。

【0 2 0 7】

上記実施例 9 によれば次の効果を奏する。

上単位部材 1 1 1 および下単位部材 1 1 2 が完成形態とされることに応じて外れリーチの組合せの 3 列の演出図柄が視認不能になり、上単位部材 1 1 1 および下単位部材 1 1 2 が非完成形態とされることに応じて 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなって現れるので、スペシャルリーチ復活演出の趣向性が向上する。

【0208】

[実施例10]

図42(a)は雲画像Cの種類の一覧である。これら4種類の雲画像Cはスペシャルリーチ復活演出を含む5種類のスペシャルリーチ演出の画像のいずれかが表示されることに対する期待度を予告演出器33によるリーチ予告演出に換えて示唆するものであり、特図1先読み受信領域4に対応する左端の雲画像Cの色彩は1回目の演出図柄遊技でのスペシャルリーチ演出に対する期待度を示し、特図1先読み受信領域3に対応する左端から2番目の雲画像Cの色彩は2回目の演出図柄遊技でのスペシャルリーチ演出に対する期待度を示し、特図1先読み受信領域2に対応する左端から3番目の雲画像Cの色彩は3回目の演出図柄遊技でのスペシャルリーチ演出に対する期待度を示し、特図1先読み受信領域1に対応する右端の雲画像Cの色彩は4回目の演出図柄遊技でのスペシャルリーチ演出に対する期待度を示している。白色の雲画像Cと緑色の雲画像Cと赤色の雲画像Cはスペシャルリーチ復活演出を含む5種類のスペシャルリーチ演出のいずれかが「100%」未満の確率で実行されると遊技者に示唆するものであり、別のチャンス予告演出に相当する。金色の雲画像Cはスペシャルリーチ復活演出を含む5種類のスペシャルリーチ演出のいずれかが必ず行われると遊技者に示唆するものであり、チャンス予告演出に相当する。これら5種類の雲画像Cは演出図柄遊技が保留された時点で表示されるものであり、表示タイミングを共有するものである。

10

【0209】

上記実施例10によれば次の効果を奏する。

20

金色の雲画像Cが表示された場合にはスペシャルリーチ演出が必ず発生し、白色または緑色または赤色の雲画像Cが表示された場合にはスペシャルリーチ演出が「100%」未満の確率で発生するので、遊技者にとって金色の雲画像Cの表示を期待する楽しみができる。

【0210】

[実施例11]

図43(a)の予告画像W21の表示～(d)の予告画像W24の表示は予告演出器33によるリーチ予告演出に換えて行われるものであり、今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄がスクロール表示されている状態で3列の演出図柄の前に重ねて一定時間だけ表示される。これら予告画像W21～W24は表示開始タイミングおよび表示停止タイミングを共有する同種の画像であり、3列の演出図柄は予告画像W21～W24の表示状態で遊技者から視認不能となり、予告画像W21～W24が消去されることに応じてスクロール状態で視認可能となる。これら予告画像W21～W24は5種類のスペシャルリーチ演出のいずれかが発生することを相互に異なる信頼度で遊技者に示唆するものであり、図43(e)に示すように、今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄がスクロール表示されている状態で予告画像W21が表示された場合にはスペシャルリーチ復活演出を含む5種類のスペシャルリーチ演出の画像が必ず表示されず、予告画像W22が表示された場合には高確率で表示され、予告画像W23が表示された場合には低確率で表示され、予告画像W24が表示された場合には極低確率で表示される。この予告画像W21の表示はチャンス予告演出に相当し、予告画像W22～W24の表示はチャンス予告演出と同種の別のチャンス予告演出に相当する。

30

40

【0211】

上記実施例6～11（実施例10を除く）においては、複数回の演出図柄遊技が保留されている場合に2回目以後の演出図柄遊技を対象にリーチ予告演出を先読み演出としても良い。

上記実施例1ないし11においては、本発明を1種または2種または3種のパチンコ遊技機に適用しても良い。

本発明は上記実施例1ないし10に限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加すること

50

が可能である。

【0212】

上記実施例1ないし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1-1～1-5][参考発明2-1][参考発明3-1～3-7][参考発明4-1][参考発明5-1～5-6][参考発明6-1]が記載されている。遊技機には遊技球が所定の始動領域に有効に入球した場合に図柄遊技の画像を表示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中に予告演出の画像を表示することに応じて当りと報知される信頼度を遊技者に示唆する構成のものがある。この遊技機の場合には予告演出の画像として数値を表示しており、趣向性の点で改善の余地が残されている。[参考発明1-1～1-5][参考発明2-1]は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は予告演出の趣向性の向上を図り得る遊技機を提供することにある。

10

【0213】

[参考発明1-1]

遊技球が所定の始動領域に有効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を開放状態とする特別遊技を行う遊技制御手段と、

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、

2以上の予告画像のうちから1つを表示する1以上の可変的な回数の単位演出を1回の予告演出として行うことが可能な予告演出手段を備え、

20

前記予告演出手段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の高さを1回の予告演出における単位演出の実行回数の多少および各回の単位演出で表示する予告画像の種類によって遊技者に示唆することを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、1回の単位演出として1つの予告画像が表示される。このため、遊技者にとって1回の予告演出での単位演出の発生回数を把握し易くなるので、信頼度の高さを単位演出の発生回数から認識し易くなる。しかも、信頼度の高さが各回の単位演出で表示される予告画像の種類によっても遊技者に示唆される。このため、遊技者にとって信頼度の高さを予告演出での2種類の条件から総合的に解釈する楽しみができるので、予告演出の趣向性が向上する。

【0214】

30

[参考発明1-2]

前記予告演出手段は各回の単位演出で図柄遊技の画像を視認困難な状態とする予告画像を表示するものであって予告演出を継続する場合には次回の予告画像を今回の予告画像に連続して表示することを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、予告演出が継続される場合には今回の単位演出での予告画像に続けて次回の単位演出での予告画像が表示されるので、遊技者にとって新たな予告画像の表示を待つ苛立ち感が解消される。しかも、今回の単位演出で予告演出が終了する場合には今回の単位演出での予告画像に続けて全ての予告画像とは異なる図柄遊技の画像が表示されるので、遊技者にとって予告演出が終了したことを把握し易くなる。

【0215】

40

[参考発明1-3]

前記予告演出手段が単位演出を実行する毎に当該単位演出の演出内容に係る演出情報を表示するものであって当該演出情報の表示を予告演出が終了するまで継続する演出情報表示手段を備えたことを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、単位演出が実行される毎に演出情報が表示され、予告演出が終了するまで演出情報の表示が継続される。このため、遊技者にとって演出情報を見ることに応じて単位演出の発生回数や予告画像の種類等を知ることができるので、信頼度を認識し易くなる。

【0216】

[参考発明1-4]

50

前記予告演出手段は1回の予告演出で複数回の単位演出を行う場合には複数回の単位演出のそれぞれで当りに係る相互に異なる状態に対する信頼度の高さを示唆す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、リーチ状態の発生やスペシャルリーチ演出の発生や当り確定演出の発生等の当りに係る相互に異なる状態に対する信頼度の高さが各回の単位演出で遊技者に示唆されるので、遊技者にとって当りに対する信頼度の高さを把握し易くなる。

【0217】

[参考発明1-5]

前記図柄遊技手段は図柄遊技の画像で識別図柄をリーチの態様を経て当りの態様または外れの態様で表示することが可能なものであって当該識別図柄のリーチの態様で特定演出の画像を表示した場合には表示しなかった場合に比べて識別図柄を高確率で当りの態様とするものであり、前記予告演出手段は識別図柄がリーチの態様となる信頼度の高さを遊技者に示唆する単位演出および特定演出の画像が表示される信頼度の高さを遊技者に示唆する単位演出を含む2回以上の単位演出を1回の予告演出で行うことを特徴とする[参考発明1-4]に記載の遊技機。

上記手段によれば、識別図柄がリーチの態様となることに対する信頼度の高さが1回の単位演出で遊技者に示唆され、特定演出の画像が表示されることに対する信頼度の高さが別の1回の単位演出で遊技者に示唆されるので、遊技者にとって識別図柄が当りの態様となる信頼度の高さを把握し易くなる。

【0218】

[参考発明1-6]

前記予告演出手段は1回の予告演出で複数回の単位演出を行う場合に各回の単位演出で当該単位演出を識別するための識別画像を表示することを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、各回の単位演出で識別画像が表示されるので、遊技者にとって複数回の単位演出相互間を識別し易くなる。

【0219】

[参考発明2-1]

遊技球が所定の始動領域に有効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を開放状態とする特別遊技を行う遊技制御手段と、

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、

2以上の予告画像のうちから1つを表示する1以上の可変的な回数の単位演出を1回の予告演出として行うことが可能なものであって、図柄遊技の画像で特定事象が発生することに対する信頼度の高さを1回の予告演出における単位演出の実行回数の多少によって遊技者に示唆する予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は1回の予告演出で複数回の単位演出を行う場合には2回以上の単位演出のそれぞれで前記特定事象とは異なる事象が発生することに対する信頼度の高さを予告画像の種類によって遊技者に示唆することを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、1回の単位演出で1つの予告画像が表示される。このため、遊技者にとって1回の予告演出での単位演出の発生回数を把握し易くなるので、特定事象に対する信頼度の高さを単位演出の発生回数から認識し易くなる。しかも、リーチ状態の発生やスペシャルリーチ演出の発生や当り確定等の特定事象とは異なる事象の発生に対する信頼度の高さが2回以上の単位演出のそれぞれで遊技者に示唆されるので、予告演出の趣向性が向上する。

【0220】

[参考発明3-1]

遊技球が所定の始動領域に有効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を開放状態とする特別遊技を行う遊技制御手段と、

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、前記表示器に図柄遊技の画像が

表示されている状態では当該図柄遊技の画像の表示を終えるまで次の図柄遊技の画像を表示開始することを保留する図柄遊技手段と、

3回以上の図柄遊技の表示開始が保留されていることを条件に表示順序が初回より後で且つ最終回以前の1回の図柄遊技を対象に当該対象の図柄遊技で所定の画像が表示されると遊技者に事前に示唆する予告演出を行うものであって、1回以上の可変的な回数の画像による単位演出を1回の予告演出として行う予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は対象の図柄遊技以前の表示順序を有する複数回の図柄遊技のうち1以上の可変的な回数の図柄遊技で単位演出を行い、

前記図柄遊技手段は1回の予告演出での単位演出の実行回数がN（Nは2以上の整数）回に到達していない場合には所定の画像を対象の図柄遊技で単位演出の実行回数の多少に応じた確率で表示するものであってN回に到達している場合には対象の図柄遊技で所定の画像を必ず表示することを特徴とする遊技機。

10

上記手段によれば、3回以上の図柄遊技の表示開始が保留されていることを条件に予告演出が開始される。この予告演出は3回以上の図柄遊技のうち表示順序が初回より後で且つ最終回以前の1回の図柄遊技を対象に当該対象の図柄遊技で所定の画像が表示されると遊技者に事前に画像で示唆するものであり、1以上の可変的な回数の画像による単位演出からなる。この単位演出は対象の図柄遊技以前の表示順序を有する複数回の図柄遊技のうち1以上の可変的な回数の図柄遊技で行われるものである。この単位演出の実行回数がN回に到達していない場合には対象の図柄遊技で所定の画像が単位演出の実行回数の多少に応じた確率で表示されるので、遊技者にとって今回の単位演出の終了後に次の単位演出が発生することを待つ楽しみができる。しかも、単位演出の実行回数がN回に到達している場合には対象の図柄遊技で所定の画像が必ず表示される。このため、遊技者にとって単位演出の実行回数がN回に到達することを目標に次の単位演出が発生することを待つ楽しみができるので、総じて予告演出の趣向性が向上する。

20

【0221】

[参考発明3-2]

前記遊技制御手段は当りと判定したことを条件に遊技者に有利な遊技状態を設定することが可能なものであり、前記図柄遊技手段は最終回の表示順序を有する図柄遊技を対象に当該最終回の図柄遊技を含む連続するN回の図柄遊技でN回の単位演出が行われた場合には当該最終回の図柄遊技で所定の画像を必ず表示すると共に遊技者に有利な遊技状態が設定されると画像で報知することを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

30

上記手段によれば、N回の図柄遊技の表示開始が保留されている状態で初回から最終回までの図柄遊技毎に単位演出が行われた場合には最終のN回目の図柄遊技で所定の画像が必ず表示され、遊技者に有利な遊技状態が設定されると画像で報知される。このため、遊技者にとって単位演出が初回の図柄遊技から最終回の図柄遊技まで継続することを待つ楽しみができるので、予告演出の趣向性が一層向上する。

【0222】

[参考発明3-3]

遊技球が所定の始動領域に有効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を開放状態とする特別遊技を行う遊技制御手段と、

40

当否の判定結果を遊技者に報知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、前記表示器に図柄遊技の画像が表示されている状態では当該図柄遊技の画像の表示を終えるまで次の図柄遊技の画像を表示開始することを保留する図柄遊技手段と、

3回以上の図柄遊技の表示開始が保留されていることを条件に表示順序が初回より後で且つ最終回以前の1回の図柄遊技を対象に当該対象の図柄遊技で所定の画像が表示されると遊技者に事前に示唆する予告演出を行うものであって、1回以上の可変的な回数の画像による単位演出を1回の予告演出として行う予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は対象の図柄遊技以前の表示順序を有する複数回の図柄遊技のうち1以上の可変的な回数の図柄遊技で単位演出を行うものであって対象の図柄遊技で所定の画

50

像が表示されることに対する信頼度が高いと遊技者に示唆する第1の画像の表示または信頼度が低いと遊技者に示唆する第2の画像の表示を単位演出として行い、

前記図柄遊技手段は1回の予告演出での第1の画像による単位演出の実行回数がN（Nは2以上の整数）回に到達していない場合には所定の画像を対象の図柄遊技で単位演出の実行回数の多少に応じた確率で表示するものであってN回に到達している場合には対象の図柄遊技で所定の画像を必ず表示し、1回の予告演出での第2の画像による単位演出の実行回数がN回に到達していない場合および到達している場合のそれぞれには所定の画像を対象の図柄遊技で単位演出の実行回数の多少に応じた「100%」未満の確率で表示することを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、3回以上の図柄遊技の表示開始が保留されていることを条件に予告演出が開始される。この予告演出は3回以上の図柄遊技のうち表示順序が初回より後で且つ最終回以前の1回の図柄遊技を対象に当該対象の図柄遊技で所定の画像が表示されると遊技者に事前に画像で示唆するものであり、1以上の可変的な回数の画像による単位演出からなる。この単位演出は対象の図柄遊技以前の表示順序を有する複数回の図柄遊技のうち1以上の可変的な回数の図柄遊技で行われるものであり、所定の画像が表示されることに対する信頼度が高いと遊技者に示唆する第1の画像の表示または信頼度が低いと遊技者に示唆する第2の画像の表示として行われる。この第1の画像による単位演出の実行回数がN回に到達していない場合には対象の図柄遊技で所定の画像が単位演出の実行回数の多少に応じた確率で表示され、N回に到達している場合には対象の図柄遊技で所定の画像が必ず表示され、第2の画像による単位演出の実行回数がN回に到達していない場合およびN回に到達している場合のそれぞれには所定の画像が単位演出の実行回数の多少に応じた「100%」未満の確率で表示される。このため、遊技者にとっては第1の画像による単位演出が発生することを待つ楽しみに加え、第1の画像による単位演出の実行回数がN回に到達することを目標に次の単位演出が発生することを待つ楽しみができるので、総じて予告演出の趣向性が向上する。

【0223】

[参考発明3-4]

遊技球が所定の始動領域に有効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を開放状態とする特別遊技を行う遊技制御手段と、

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、前記表示器に図柄遊技の画像が表示されている状態では当該図柄遊技の画像の表示を終えるまで次の図柄遊技の画像を表示開始することを保留する図柄遊技手段と、

3回以上の図柄遊技の表示開始が保留されている状態において表示順序が初回より後で且つ最終回以前の1回の図柄遊技を対象に当該対象の図柄遊技で所定の画像が表示されると遊技者に事前に画像で示唆する予告演出を行うものであって、1回以上の可変的な回数の画像による単位演出を1回の予告演出として行う予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は対象の図柄遊技以前の表示順序を有する複数回の図柄遊技のうち1以上の可変的な回数の図柄遊技で予告演出を行うものであって1回の予告演出で態様が相違する複数種の単位演出を行うことが可能なものであり、

前記図柄遊技手段は対象の図柄遊技で所定の画像を単位演出の態様に係わり且つ実行回数の多少に係わらない確率で表示することを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、3回以上の図柄遊技の表示開始が保留されていることを条件に予告演出が開始される。この予告演出は3回以上の図柄遊技のうち表示順序が初回より後で且つ最終回以前の1回の図柄遊技を対象に当該対象の図柄遊技で所定の画像が表示されると遊技者に事前に画像で示唆するものであり、1以上の可変的な回数の画像による単位演出からなる。この単位演出は対象の図柄遊技以前の表示順序を有する複数回の図柄遊技のうち1以上の可変的な回数の図柄遊技で行われるものであり、複数種の相互に異なる態様を有している。この予告演出は単位演出の実行回数の多少に係わらずに対象の図柄遊技で所定の画像が表示されることを単位演出の態様に係わる確率で遊技者に示唆するものであり

、単位演出の発生回数が少ないにも係わらずに対象の図柄遊技で所定の画像が表示されることがある。この場合には遊技者に落胆感を感じさせた後に大きな楽しみを感じさせることとなるので、予告演出の趣向性が向上する。

【0224】

[参考発明3-5]

遊技球が所定の始動領域に有効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を開放状態とする特別遊技を行う遊技制御手段と、

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、前記表示器に図柄遊技の画像が表示されている状態では当該図柄遊技の画像の表示を終えるまで次の図柄遊技の画像を表示開始することを保留する図柄遊技手段と、

3回以上の図柄遊技の表示開始が保留されていることを条件に表示順序が初回より後で且つ最終回以前の1回の図柄遊技を対象に当該対象の図柄遊技で所定の画像が表示されると遊技者に事前に示唆する予告演出を行うものであって、1回以上の可変的な回数 of 画像による単位演出を1回の予告演出として行う予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は対象の図柄遊技以前の表示順序を有する複数回の図柄遊技のうち1以上の可変的な回数 of 図柄遊技で単位演出を行うものであって相互に異なる第1の画像または第2の画像の表示を1回の予告演出での毎回の単位演出として行い、

前記図柄遊技手段は予告演出として第1の画像による単位演出が行われた場合には単位演出の実行回数の多少に係わる確率で所定の画像を対象の図柄遊技で表示するものであって予告演出として第2の画像による単位演出が行われた場合には単位演出の実行回数の多少に係わらない確率で所定の画像を対象の図柄遊技で表示することを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、3回以上の図柄遊技の表示開始が保留されていることを条件に予告演出が開始される。この予告演出は3回以上の図柄遊技のうち表示順序が初回より後で且つ最終回以前の1回の図柄遊技を対象に当該対象の図柄遊技で所定の画像が表示されると遊技者に事前に画像で示唆するものであり、1以上の可変的な回数 of 画像による単位演出からなる。この単位演出は対象の図柄遊技以前の表示順序を有する複数回の図柄遊技のうち1以上の可変的な回数 of 図柄遊技で行われるものであり、第1の画像または第2の画像の表示として行われる。この予告演出が第1の画像による単位演出として行われた場合には対象の図柄遊技で所定の画像が単位演出の実行回数の多少に応じた確率で表示され、予告演出として第2の画像による単位演出が行われた場合には対象の図柄遊技で所定の画像が単位演出の実行回数の多少に係わらない確率で表示される。このため、予告演出が第1の画像による単位演出として行われた場合には遊技者にとって単位演出の繰返しを期待する楽しみができ、予告演出が第2の画像による単位演出として行われた場合には単位演出の繰返しが早々に断たれても所定の画像が表示されることに対する期待感を継続することができるので、総じて予告演出の趣向性が向上する。

【0225】

[参考発明3-6]

前記予告演出手段は1回の予告演出で2回以上の単位演出を行う場合には単位演出を行わない図柄遊技を挟んだ断続的な態様で2回の単位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3-1]ないし[参考発明3-5]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、遊技者にとって単位演出の繰返しが断たれたと感じた後に再び単位演出が行われることとなるので、予告演出の趣向性が向上する。

【0226】

[参考発明3-7]

前記予告演出手段は図柄遊技の表示開始が保留されているか否に係わらずに単位演出を今回の図柄遊技のみで単発的に行うことに応じて今回の図柄遊技で所定の画像が表示されると遊技者に示唆することが可能なものであり、

前記図柄遊技手段は今回の図柄遊技で単発的な単位演出が行われた場合には今回の図柄遊技が対象の図柄遊技であることを遊技者に示唆する画像を今回の図柄遊技で単位演出の

後に表示することを特徴とする[参考発明3-1]ないし[参考発明3-5]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、単位演出が単発的な予告演出として行われた場合には単位演出の予告の対象が今回の図柄遊技のみであると遊技者に報知されるので、次の単位演出の発生を楽しみに待つ無益な行為から遊技者を遠ざけることが可能となる。

【0227】

[参考発明3-8]

前記予告演出手段は図柄遊技の表示開始が保留されているか否に係わらずに単位演出を今回の図柄遊技のみで単発的に行うことに応じて今回の図柄遊技で所定の画像が表示されると遊技者に示唆することが可能なものであって予告演出を行った場合には所定の条件が成立するまで単発的な単位演出の実行を制限することを特徴とする[参考発明3-1]ないし[参考発明3-5]のいずれかに記載の遊技機。

10

上記手段によれば、予告演出が行われた場合には所定の条件が成立するまで単発的な単位演出の実行が制限され、単発的な単位演出が発生し難くなる。このため、遊技者が単発的な単位演出を予告演出の一部であると誤って認識することがなくなるので、所定の画像に対する信頼度を誤って高く把握することが防止される。

【0228】

[参考発明4-1]

遊技球が所定の始動領域に有効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を開放状態とする特別遊技を行う遊技制御手段と、

20

当否の判定結果を遊技者に報知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、前記表示器に図柄遊技の画像が表示されている状態では当該図柄遊技の画像の表示を終えるまで次の図柄遊技の画像を表示開始することを保留する図柄遊技手段と、

3回以上の図柄遊技の表示開始が保留されていることを条件に表示順序が初回より後で且つ最終回以前の1回の図柄遊技を対象に当該対象の図柄遊技で第1の所定の画像または第1の所定の画像とは異なる第2の所定の画像が表示されると遊技者に事前に示唆する予告演出を行うものであって、1回以上の可変的な回数の画像による単位演出を1回の予告演出として行う予告演出手段を備え、

前記予告演出手段は対象の図柄遊技以前の表示順序を有する複数回の図柄遊技のうち1以上の可変的な回数の図柄遊技で単位演出を行い、

30

前記図柄遊技手段は1回の予告演出での単位演出の実行回数がN（Nは2以上の整数）回に到達していない場合には第1の所定の画像を対象の図柄遊技で単位演出の実行回数の多少に応じた確率で表示しN回に到達している場合には対象の図柄遊技で第1の所定の画像を必ず表示するものであってN回を超えている場合には対象の図柄遊技で第2の所定の画像を必ず表示することを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、3回以上の図柄遊技の表示開始が保留されていることを条件に予告演出が開始される。この予告演出は3回以上の図柄遊技のうち表示順序が初回より後で且つ最終回以前の1回の図柄遊技を対象に当該対象の図柄遊技で第1の所定の画像または第2の所定の画像が表示されると遊技者に事前に画像で示唆するものであり、1以上の可変的な回数の画像による単位演出からなる。この単位演出は対象の図柄遊技以前の表示順序を有する複数回の図柄遊技のうち1以上の可変的な回数の図柄遊技で行われるものである。この単位演出の実行回数がN回に到達していない場合には対象の図柄遊技で第1の所定の画像が単位演出の実行回数の多少に応じた確率で表示されるので、遊技者にとって今回の単位演出の終了後に次の単位演出が発生することを待つ楽しみができる。しかも、単位演出の実行回数がN回に到達している場合には対象の図柄遊技で第1の所定の画像が必ず表示され、N回を超えている場合には対象の図柄遊技で第2の所定の画像が必ず表示されるので、遊技者にとって単位演出の実行回数がN回に到達およびN回を超えることを目標に次の単位演出が発生することを待つ楽しみができ、総じて予告演出の趣向性が向上する。

40

50

【0229】

[参考発明5-1]

遊技球が所定の始動領域に有効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を開放状態とする特別遊技を行う遊技制御手段と、

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図柄遊技の画像を所定の表示器に表示するものであって、識別図柄を変動停止状態で当りの態様にするに応じて当りの判定結果を遊技者に報知し、外れの態様にするに応じて外れの判定結果を遊技者に報知する図柄遊技手段と、

識別図柄の変動状態でチャンス演出を行うことに応じて識別図柄がチャンス演出の非実行時に比べて高確率で当りの態様になると遊技者に示唆するものであって、実行可能なチャンス演出として複数の選択肢を有する演出遊技手段と、

複数のチャンス演出のいずれかが行われると遊技者に示唆するチャンス予告演出を行う予告演出手段を備え、

前記演出遊技手段は、識別図柄が外れの態様になると遊技者に示唆する前半部および当りの態様になると示唆する後半部を有する復活のチャンス演出を複数の選択肢の一つとして有するものであってチャンス予告演出が実行された場合には復活のチャンス演出を含む複数の選択肢のいずれかを必ず実行し、

前記図柄遊技手段は、チャンス予告演出の後に復活のチャンス演出が実行された場合には復活のチャンス演出の後半部が行われた後に識別図柄を必ず当りの態様にする特徴とする遊技機。

上記手段によれば、チャンス予告演出が行われた場合には複数のチャンス演出のいずれかが必ず実行されることに応じて識別図柄が当りの態様になる確率が高いと遊技者に示唆される。このため、チャンス予告演出が行われたにも拘らず何事も起こらないことに対して遊技者が落胆を感じることはなくなるので、チャンス予告演出の趣向性が向上する。しかも、チャンス予告演出の後に復活のチャンス演出が実行された場合には復活のチャンス演出の前半部で識別図柄が当りの態様にならないと遊技者に示唆され、復活のチャンス演出の後半部で識別図柄が当りの態様になると遊技者に示唆された後に識別図柄が必ず当りの態様になる。このため、復活のチャンス演出で遊技者の落胆が大きな期待に転じるので、チャンス予告演出の趣向性が一層向上する。

【0230】

[参考発明5-2]

前記予告演出手段はチャンス予告演出と共通の演出から異なる結末に分岐する別のチャンス予告演出を行うことが可能なものであり、前記演出遊技手段は別のチャンス予告演出が行われた場合には復活のチャンス演出を含む複数のチャンス演出のいずれかを「100%」未満の確率で実行または実行しないことを特徴とする[参考発明5-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、別のチャンス予告演出が行われた場合には複数のチャンス演出のいずれかが「100%」未満の確率で実行または実行されないため、遊技者にとってチャンス予告演出が異なる結末で終了することを期待する楽しみができる。

【0231】

[参考発明5-3]

移動可能な演出部材を備え、前記図柄遊技手段は復活のチャンス演出の前半部が行われた場合に識別図柄を外れの仮の態様で表示するものであって復活のチャンス演出の後半部が行われた場合に識別図柄を当りの態様で表示し、前記演出遊技手段は前記可動部材を復活のチャンス演出での外れの仮の態様の識別図柄に向けて移動操作する演出を復活のチャンス演出の後半部として行うことを特徴とする[参考発明5-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、演出部材が復活のチャンス演出での外れの仮の態様の識別図柄に向けて移動した場合に当りの態様の識別図柄が表示されるので、復活のチャンス演出の趣向性が向上する。

【0232】

[参考発明5-4]

相互に接近した接近形態および接近形態に比べて離間した離間形態間で操作される複数の単位部材を備え、前記図柄遊技手段は復活のチャンス演出の前半部が行われた場合に識別図柄を外れの仮の態様で表示するものであって復活のチャンス演出の後半部が行われた場合に識別図柄を当りの態様で表示し、前記複数の単位部材は復活のチャンス演出での外れの仮の態様の識別図柄の前で接近形態とされることに応じて当該識別図柄を遊技者から視認困難な状態とするものであって当りの態様の識別図柄の前で離間形態とされることに応じて当該識別図柄を遊技者から視認容易な状態とし、前記演出遊技手段は復活のチャンス演出での外れの仮の態様の識別図柄の前で複数の単位部材を接近形態とした後に当りの態様の識別図柄の前で離間形態とする演出を復活のチャンス演出の後半部として行うことを特徴とする[参考発明5-1]に記載の遊技機。

10

上記手段によれば、複数の単位部材が復活のチャンス演出で接近形態とされることに応じて外れの仮の態様の識別図柄が視認困難な状態となり、離間形態とされることに応じて大当りの態様の識別図柄が視認容易な状態となるので、復活のチャンス演出の趣向性が向上する。

【0233】

[参考発明5-5]

前記予告演出手段はチャンス予告演出と同系統の別のチャンス予告演出を行うことが可能なものであり、

前記演出遊技手段は別のチャンス予告演出が実行された場合には復活のチャンス演出を含む複数の選択肢のいずれかを「100%」未満の確率で実行することを特徴とする[参考発明5-1]に記載の遊技機。

20

上記手段によれば、チャンス予告演出が実行された場合にはリーチ演出が必ず行われ、別のチャンス予告演出が実行された場合にはリーチ演出が「100%」未満の確率で行われるので、遊技者にとってリーチ予告演出の発生を期待する楽しみができる。

【0234】

[参考発明5-6]

復活のチャンス演出が前半部から後半部に進展すると遊技者に示唆する特定演出を行う特定演出手段を備え、前記演出遊技手段は特定演出が復活のチャンス演出で後半部の開始前に実行された場合に復活のチャンス演出を前半部から後半部に進展させるものであって特定演出が復活のチャンス演出で後半部の開始前に実行されなかった場合には復活のチャンス演出を前半部で終え、前記図柄遊技手段は復活のチャンス演出が後半部に進展した場合に識別図柄を当りの態様とするものであって前半部で終了した場合には識別図柄を外れの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。

30

上記手段によれば、特定演出が復活のチャンス演出で後半部の開始前に実行された場合には復活のチャンス演出が前半部から後半部に進展し、識別図柄が当りの態様となる。この特定演出が復活のチャンス演出で後半部の開始前に実行されなかった場合には復活のチャンス演出が前半部で終了し、識別図柄が外れの態様となる。このため、遊技者にとって復活のチャンス演出中に特定演出が実行されることを待つ楽しみができるので、復活のチャンス演出の趣向性が向上する。

40

【0235】

[参考発明6-1]

遊技球が所定の始動領域に有効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を開放状態とする特別遊技を行う遊技制御手段と、

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図柄遊技の画像を所定の表示器に表示するものであって、識別図柄を変動停止状態で当りの態様にすることに応じて当りの判定結果を遊技者に報知し、外れの態様にすることに応じて外れの判定結果を遊技者に報知する図柄遊技手段と、

識別図柄の変動状態でチャンス演出を行うことに応じて識別図柄がチャンス演出の非実行時に比べて高確率で当りの態様になると遊技者に示唆するものであって、実行可能なチ

50

チャンス演出として複数の選択肢を有する演出遊技手段と、

複数のチャンス演出のいずれかが行われると遊技者に示唆するチャンス予告演出を行うものであって、実行可能なチャンス予告演出として実行タイミングを共有し且つ信頼度を異にする複数の選択肢を有する予告演出手段を備え、

前記演出遊技手段は、

識別図柄が外れの態様になると遊技者に示唆する前半部および当りの態様になると示唆する後半部を有する復活のチャンス演出を複数の選択肢の一つとして有するものであって、チャンス予告演出が実行された場合には復活のチャンス演出を含む複数の選択肢のいずれかを当該チャンス予告演出が示唆する信頼度に応じた確率で実行し、

前記図柄遊技手段は、

チャンス予告演出の後に復活のチャンス演出が実行された場合には復活のチャンス演出の後半部が行われた後に識別図柄を必ず当りの態様にすることを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、チャンス予告演出が行われた場合には複数のチャンス演出のいずれかがチャンス予告演出の種類に応じた信頼度で実行されることに応じて識別図柄が当りの態様になる確率が高いと遊技者に示唆される。しかも、チャンス予告演出の後に復活のチャンス演出が実行された場合には復活のチャンス演出の前半部で識別図柄が当りの態様にならないと遊技者に示唆され、復活のチャンス演出の後半部で識別図柄が当りの態様になると遊技者に示唆された後に識別図柄が必ず当りの態様になる。このため、復活のチャンス演出で遊技者の落胆が大きな期待に転じるので、チャンス予告演出の趣向性が向上する。

【符号の説明】

【0236】

18は第1始動口（始動領域）、19は大入賞口（入球領域）、23は第2始動口（始動領域）、28は演出図柄表示器（表示器）、33は予告演出器（可動部材）、40は主制御回路（判定手段、特別遊技手段、遊技制御手段）、60はサブ制御回路（図柄遊技手段、予告演出手段、演出情報表示手段、演出遊技手段、特定演出手段）、101は演出部材、Wは予告画像（第1の画像）、W1は予告画像（第2の画像）である。

10

20

30

40

50

【図 5】

(a)乱数カウンタの一覧			
乱数カウンタ	数値範囲	用途	
特別図柄当否判定用乱数	0~65535	特別図柄の当否判定	
大当り種別決定用乱数	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	
普通図柄当否判定用乱数	0~240	普通図柄の当否判定	
転落判定用乱数	0~500	転落の有無の判定	

(b)普通当り判定テーブル		
遊技状態	普通図柄当否判定用乱数	判定結果
非電サボ状態	0.1	普通当り
	2~240	普通外れ
電サボ状態	0~239	普通当り
	240	普通外れ

(c)普通変動表示時間テーブル		
遊技状態	普通変動表示時間	
非電サボ状態	30秒	
電サボ状態	1秒	

(d)普通遊技パターンテーブル		
遊技状態	開放回数	開放時間
非電サボ状態	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	0~219	大当り	
	220~65535	外れ	
高確率状態	0~999	大当り	
	1000~65535	外れ	

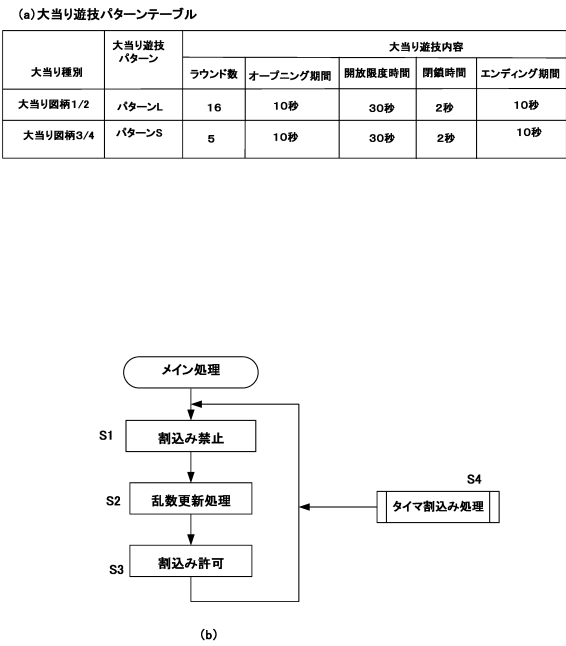
(f)転落判定テーブル			
転落判定用乱数値	判定結果		
0	転落有		
1~500	転落無		

(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	実質ラウンド数
大当り図柄1	0~59	30%	○(100回+α)	○(転落抽選)	16
大当り図柄2	60~199	70%	○(100回)	×	16

(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	実質ラウンド数
大当り図柄1	0~59	30%	○(100回+α)	○(転落抽選)	16
大当り図柄3	60~169	60%	○(100回+α)	○(転落抽選)	5
大当り図柄4	170~199	10%	○(100回)	×	5

(i)特図1領域		(j)特図2領域	
特図1保留領域4	特図1先読み領域4	特図2保留領域4	特図2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2保留領域3	特図2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2保留領域2	特図2先読み領域2
特図1保留領域1	特図1先読み領域1	特図2保留領域1	特図2先読み領域1

【図 7】



【図 6】

(a)特図1変動パターンテーブル

特図判定結果	特図1保留数	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	PO01	11000msec
		39~67	PO02	91000
		68~86	PO03	81000
		87~96	PO04	71000
		97~99	PO05	20000
外れ		0~1	PH01	100000
		2~3	PH02	90000
		4~5	PH03	80000
		6~7	PH04	70000
		8~9	PH05	20000
		10~99	PH06	6000

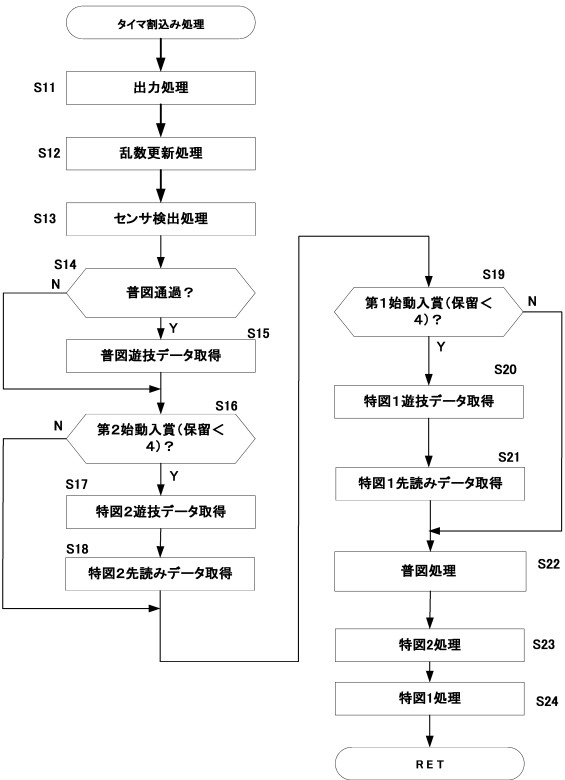
(b)特図2変動パターンテーブル1

特図判定結果	特図2保留数	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	PO01	11000msec
		39~67	PO02	91000
		68~86	PO03	81000
		87~96	PO04	71000
		97~99	PO05	20000
外れ		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

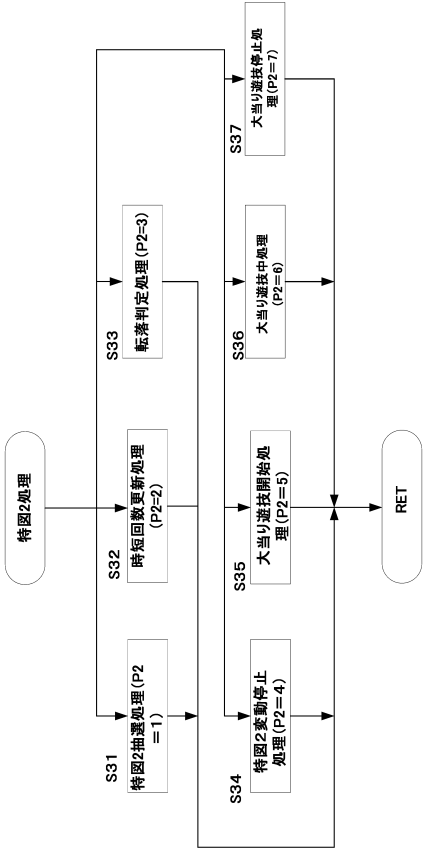
(c)特図2変動パターンテーブル2

特図判定結果	特図2保留数	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	PO01	11000msec
		39~67	PO02	91000
		68~86	PO03	81000
		87~96	PO04	71000
		97~99	PO05	20000
外れ		0~1	PH01	100000
		2~3	PH02	90000
		4~5	PH03	80000
		6~7	PH04	70000
		8~9	PH05	20000
		10~99	PH08	500

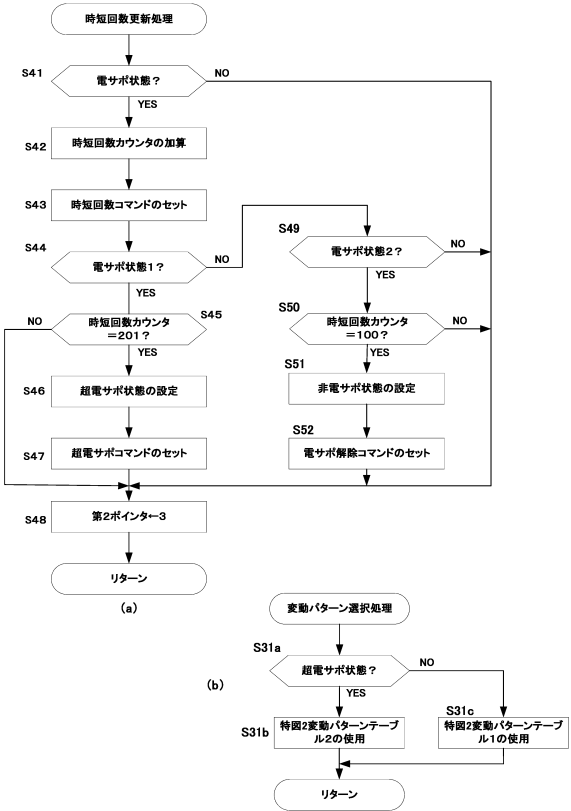
【図 8】



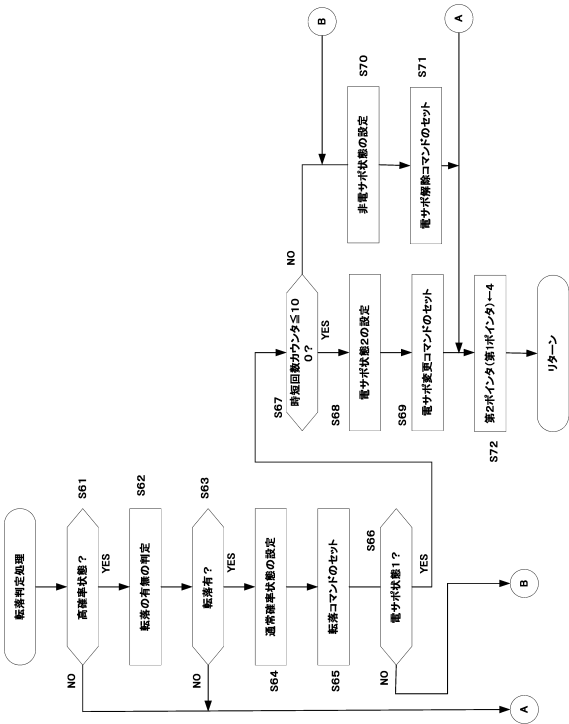
【図 9】



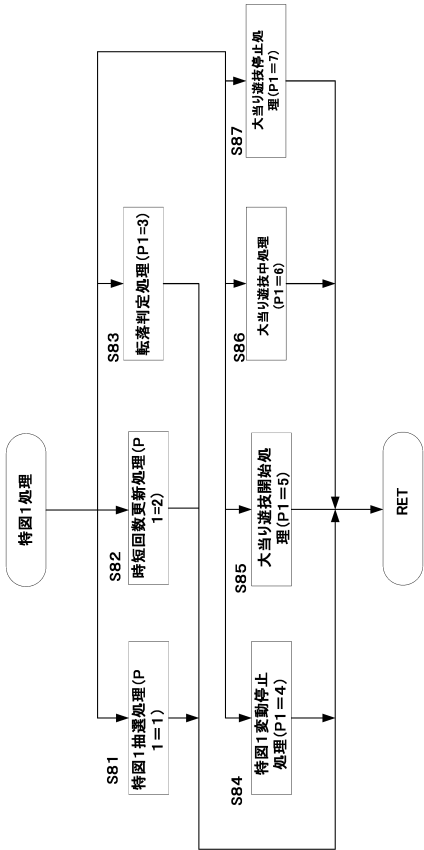
【図 10】



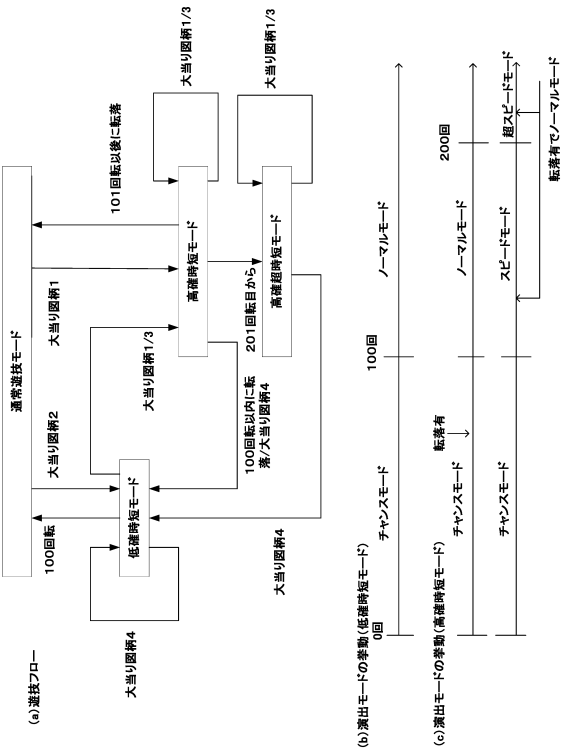
【図 11】



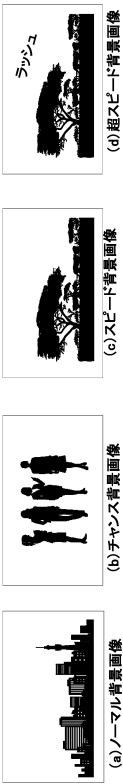
【図 12】



【図 1 3】

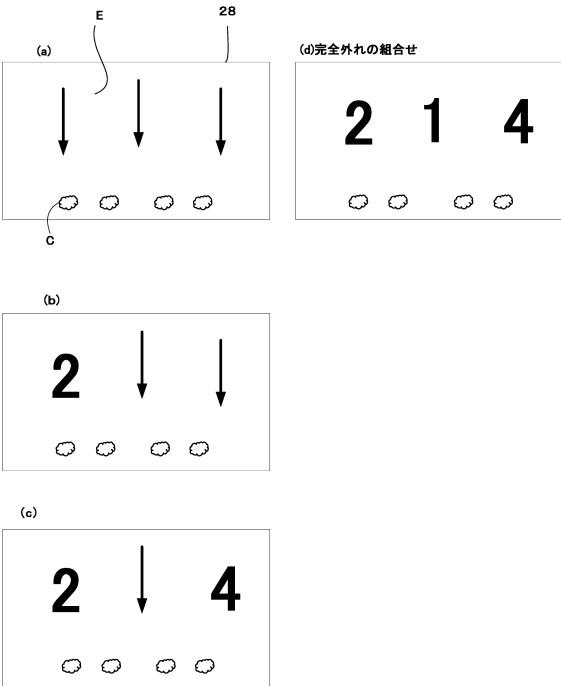


【図 1 4】

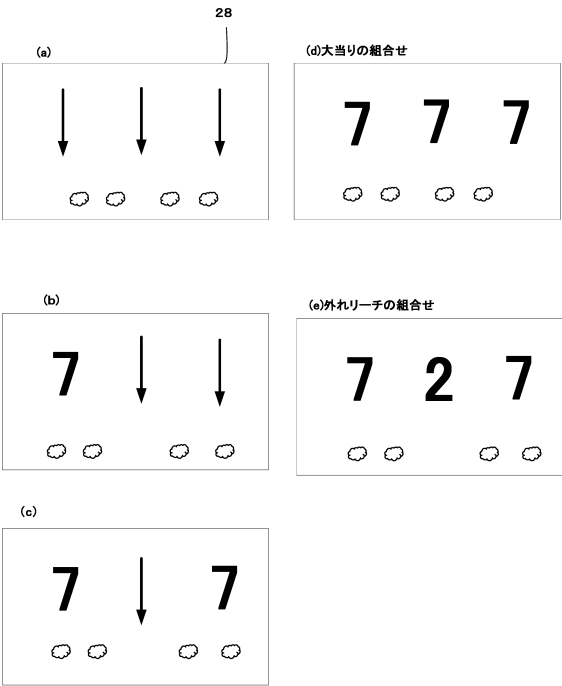


(e) 演出図柄選抜の一覧	
特図変動パターン	演出内容
PH06	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)→(中列)]
PH07	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列・中列・右列)]
PH05/PO05	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[スクロール表示の停止(中列)]
PH01/PH02/PH03/PH04/PO01/PO02/PO03/PO04	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[3列の消去]→[バトル画像の表示]→[3列の静止表示]
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)]

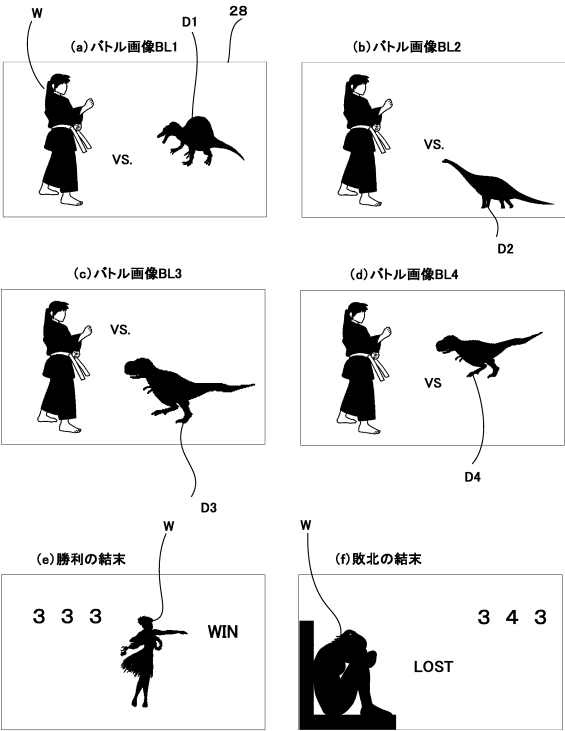
【図 1 5】



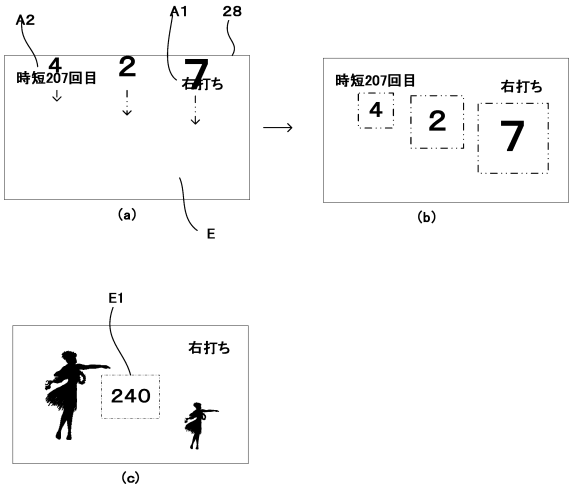
【図 1 6】



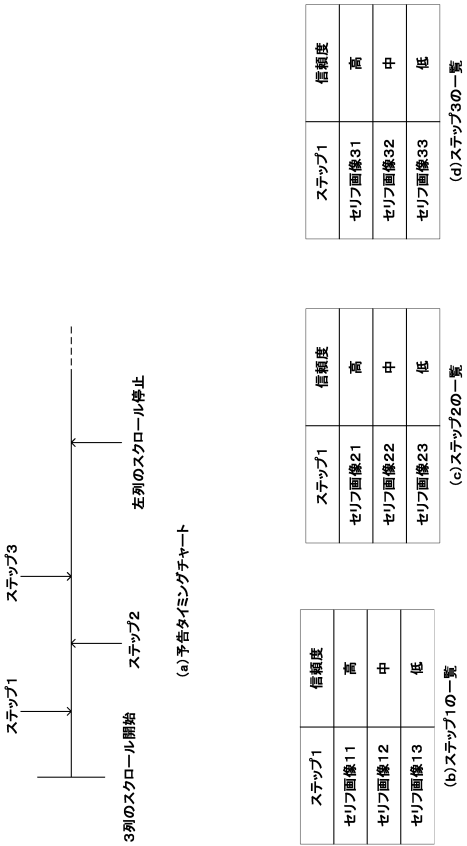
【図 17】



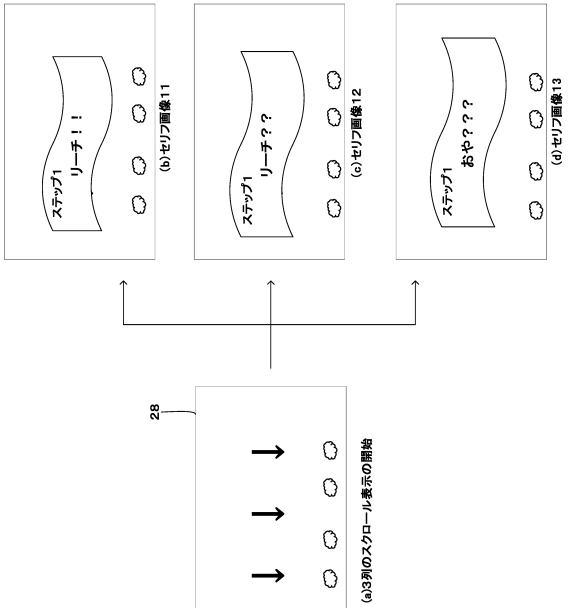
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

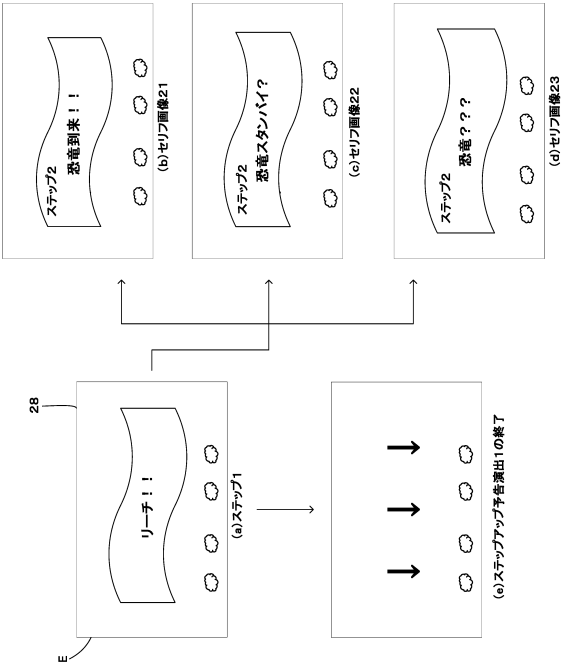
20

30

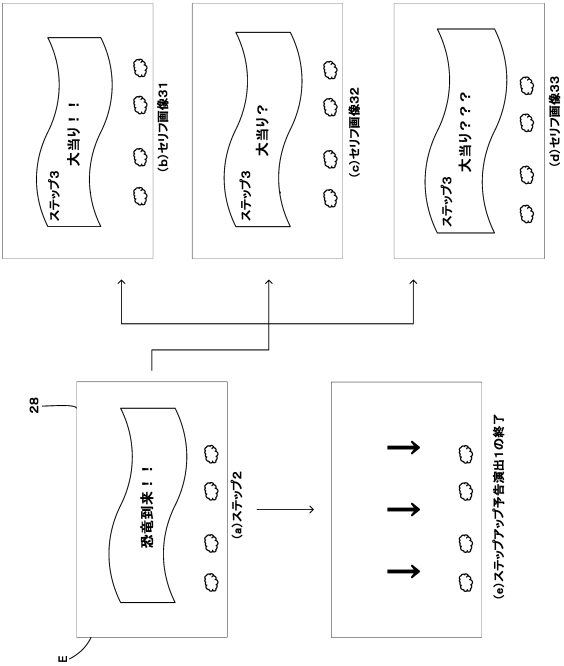
40

50

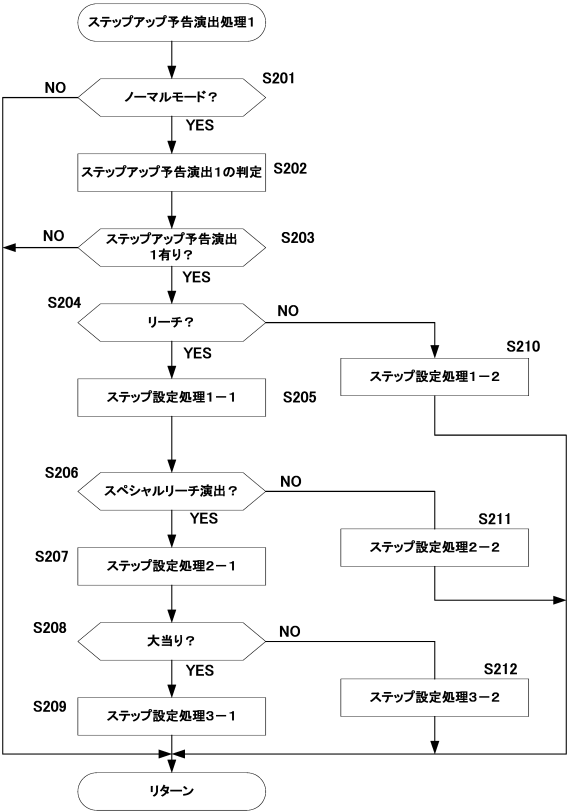
【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】

セリフ画像	選択確率
11	70%
12	20%
13	10%

(a)セリフ画像選択テーブル1-1

セリフ画像	選択確率
11	10%
12	20%
13	70%

(b)セリフ画像選択テーブル1-2

セリフ画像	選択確率
21	70%
22	20%
23	10%

(c)セリフ画像選択テーブル2-1

セリフ画像	選択確率
21	10%
22	20%
23	70%

(d)セリフ画像選択テーブル2-2

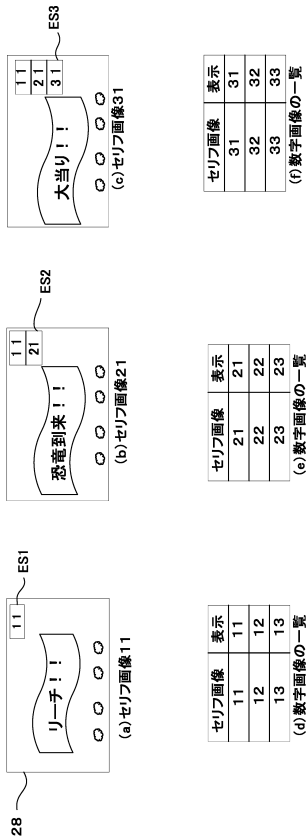
セリフ画像	選択確率
31	70%
32	20%
33	10%

(e)セリフ画像選択テーブル3-1

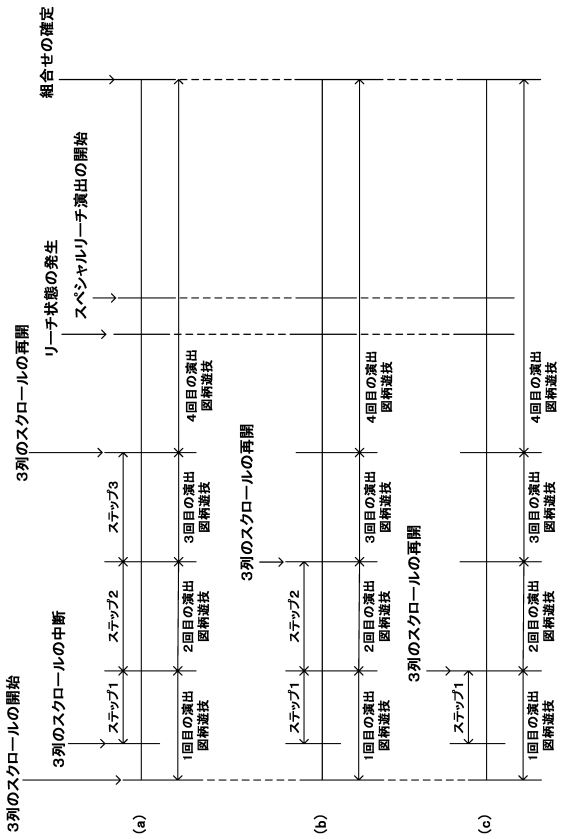
セリフ画像	選択確率
31	10%
32	20%
33	70%

(e)セリフ画像選択テーブル3-2

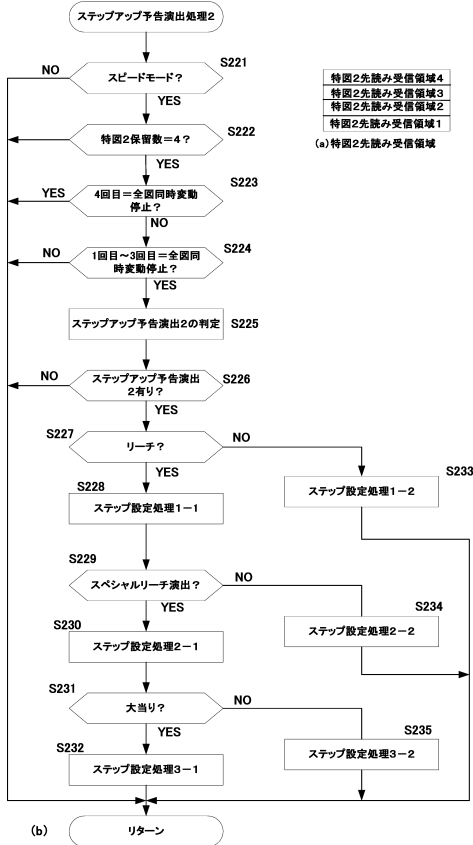
【図 2 5】



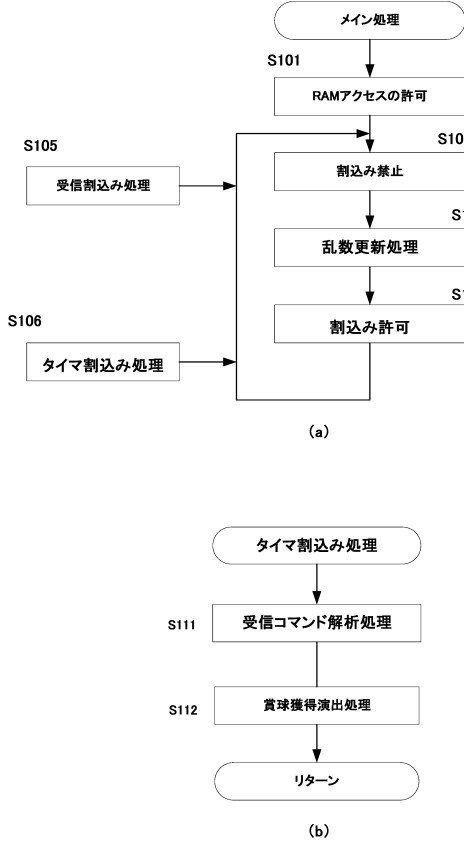
【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】



10

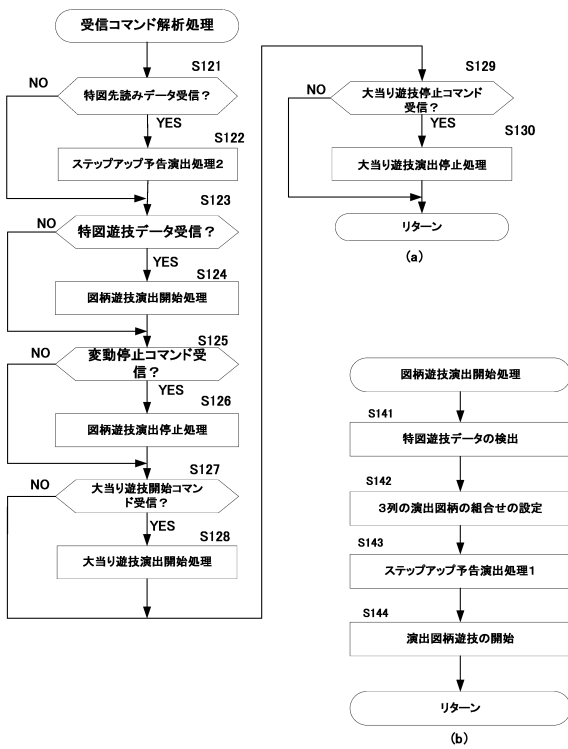
20

30

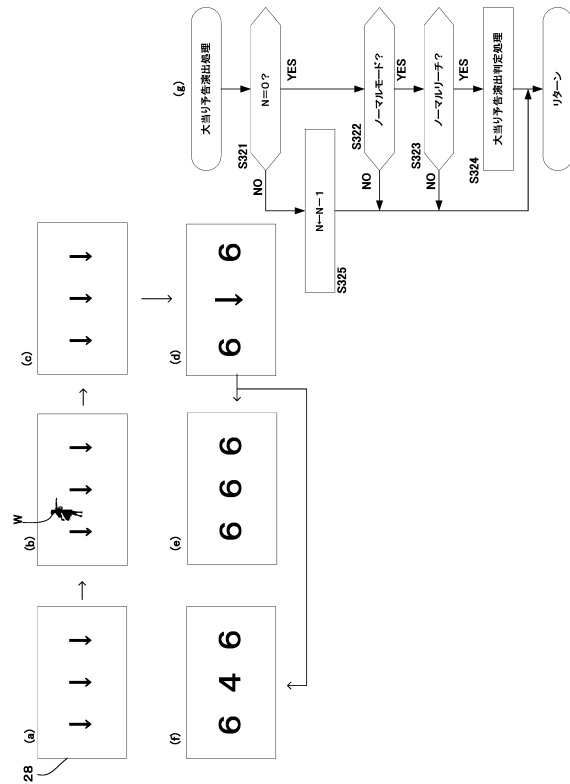
40

50

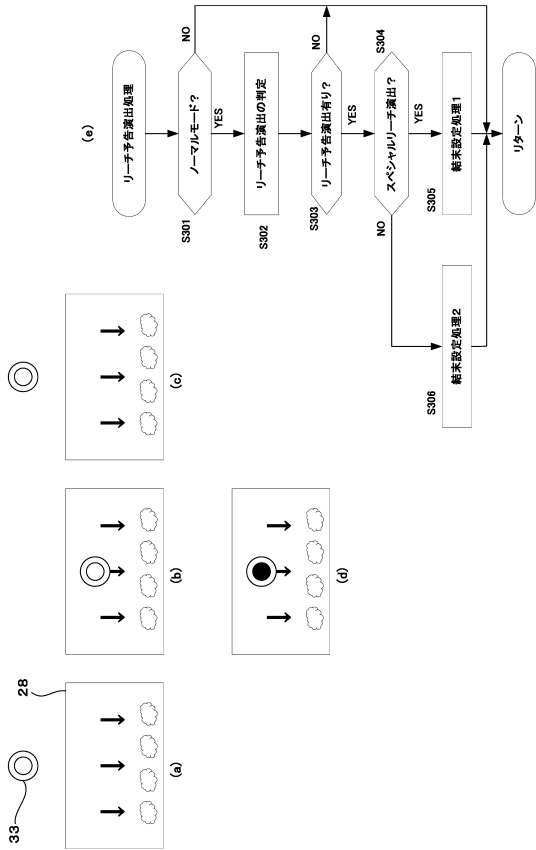
【図 29】



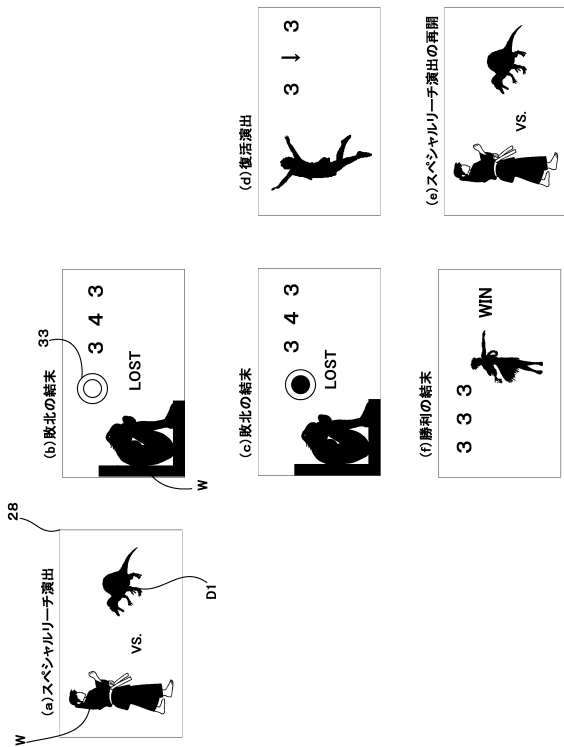
【図 30】



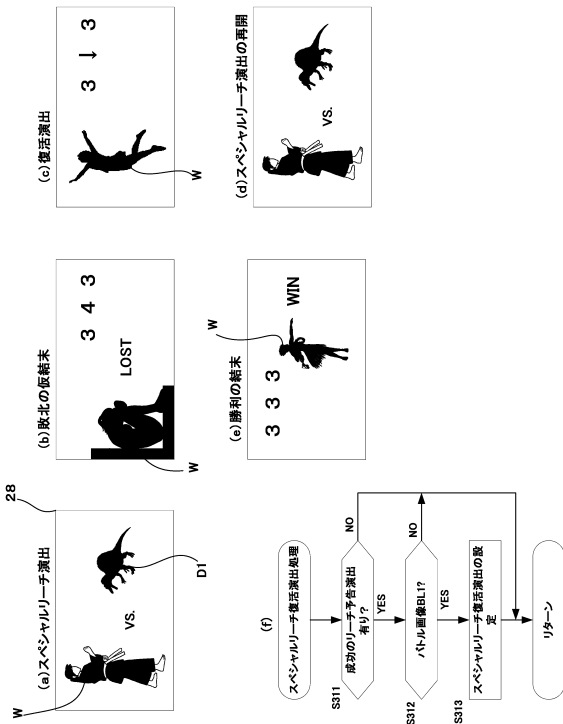
【図 37】



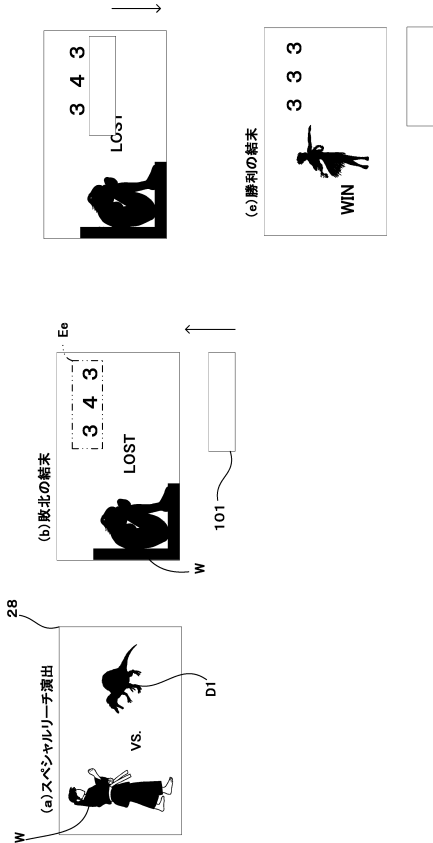
【図 39】



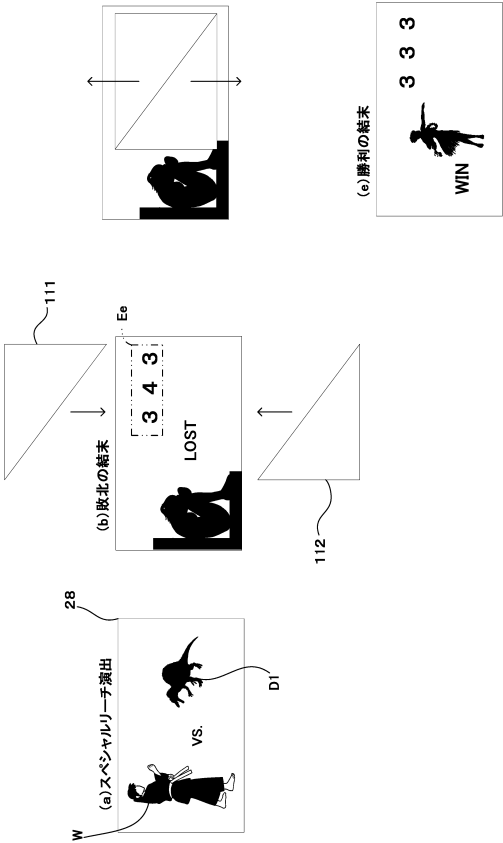
【図 38】



【図 40】



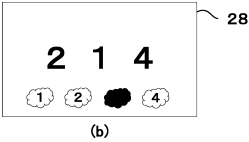
【図 4 1】



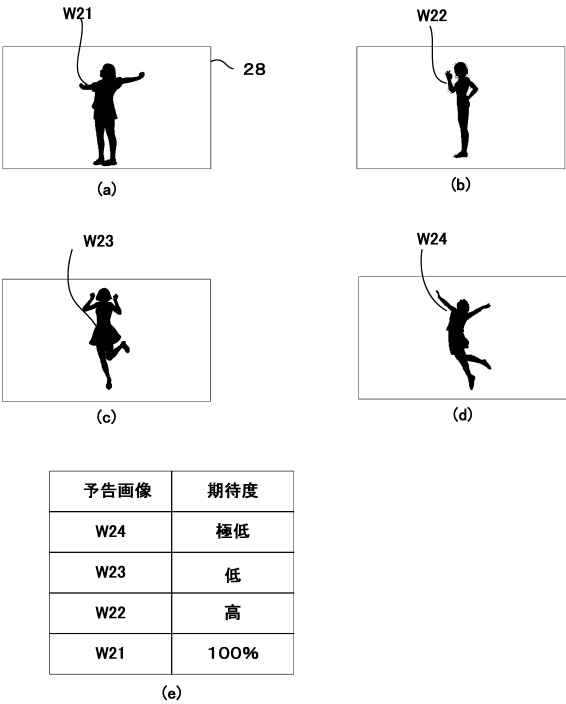
【図 4 2】

雲画像C	期待度
白色	極低
緑色	低
赤色	高
金色	100%

(a)



【図 4 3】



予告画像	期待度
W24	極低
W23	低
W22	高
W21	100%

(e)

フロントページの続き

Fターム (参考) CA77