(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-58800
(P2024-58800A)
(43)公開日　令和6年4月30日(2024.4.30)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全67頁）

(21)出願番号　特願2022-166126(P2022-166126)
(22)出願日　令和4年10月17日(2022.10.17)

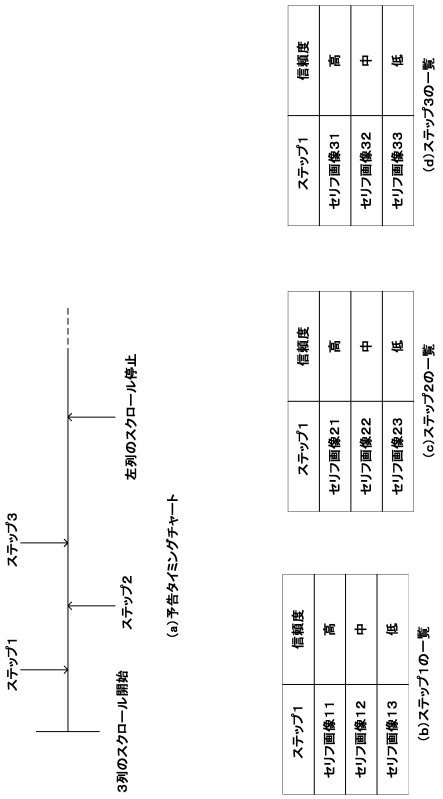
(71)出願人　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　100150430
弁理士　河野 元
(72)発明者　佐々木 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　相坂 昌範
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA49 CA55 CA75

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】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。
【解決手段】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つのセリフ画像が表示される。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い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いから認識し易くなる。しかも、ステップ１～３のそれぞれでのセリフ画像の種類によっても遊技者に信頼度の高さが示唆される。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。
【選択図】図１９



【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、
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。
【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。
【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に記載の遊技機は、遊技球が所定の始動領域（第１始動口１８/第２始動口２３）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（主制御回路４０）と、当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技（演出図柄遊技）の画像を表示する図柄遊技手段（サブ制御回路６０）と、２以上の予告画像（セリフ画像）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（ステップ）を１回の予告演出（ステップアップ予告演出１）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（大当り）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（サブ制御回路６０）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（リーチ状態、スペシャルリーチ演出等）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ところ

に特徴を有する。

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。

【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】電気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１２】主制御回路の特図１処理を示すフローチャート

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

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

【図１５】ノーマル演出および全図同時停止演出を説明するための図

【図１６】ノーマルリーチ演出を説明するための図

【図１７】スペシャルリーチ演出を説明するための図

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

【図１９】（ａ）は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２０】ステップ１を説明するための図

【図２１】ステップ２を説明するための図

【図２２】ステップ３を説明するための図

【図２３】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２４】セリフ画像の一覧を示す図

【図２５】予告情報報知演出１を説明するための図

【図２６】ステップアップ予告演出２を説明するための図

【図２７】（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

【図２８】（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２９】（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３０】実施例２を示す図（ａ～ｆは大当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り予告演出処理を示すフローチャート）
【図３１】大当り予告連続演出を説明するための図
【図３２】（ａ）はサブ制御回路の大当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
【図３３】（ａ）（ｂ）は大当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３４】実施例３を示す図（リーチ予告演出の画像を示す図）
【図３５】確変大当り予告演出の画像を示す図
【図３６】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３７】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３８】（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３９】実施例７を示す図（復活予告演出を説明するための図）
【図４０】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４１】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４２】実施例１０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４３】実施例１１を示す図（予告画像を示す図）
【発明を実施するための形態】
【０００８】
[実施例１]
１．遊技機の機械的構成
　図１の外枠１はパチンコホールの台島に設置されるものである。この外枠１は前面および後面が開口する縦長な矩形枠状をなすものであり、外枠１の左端部にはヒンジ金具２を介して内枠３が装着されている。この内枠３は前面に開口部を有する矩形容器状をなすものであり、外枠１内に収納された収納位置および外枠１内から前へ引出された引出し位置間でヒンジ金具２の垂直な軸を中心に外枠１に対して回動操作可能にされている。この内枠３には、図２に示すように、垂直な平板状の遊技盤４が取付けられている。この遊技盤４は無色透明な合成樹脂を材料とするものであり、内枠３の前面の開口部を前から塞いでいる。
【０００９】
　ヒンジ金具２には、図１に示すように、前枠５が装着されている。この前枠５は開口部６を有する矩形枠状をなすものであり、前枠５には開口部６を塞ぐ無色透明な窓板７が固定されている。この前枠５はヒンジ金具２の垂直な軸を中心に遊技盤４を前から覆う閉鎖状態および遊技盤４を開放する開放状態間で回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】

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の前面から前へ出没した出没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の出没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は横長な長方形状に設定されている。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ＬＥＤ３１が収納されている。これら各ＬＥＤ３１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ＬＥＤ３１が発光することに応じてＬＥＤ３１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は上限位置で遊技者から視認不能になる。この予告演出器３３の下限位置は演出図柄表示器２８の表示領域Eに前から重なる位置に設定されており、予告演出器３３は下限位置で遊技者から視認可能になる。この予告演出器３３の可動部材３４内には色彩および輝度が制御可能なフルカラーLED３５（図４参照）が収納されており、可動部材３４はLED３５が点灯状態となることに応じてLED３５の点灯色に応じた色彩で発光する。この可動部材３４は昇降機構（図示せず）を介してパルスモータ３６（図４参照）に連結されたものであり、パルスモータ３６が正逆方向へ駆動制御されることに応じて上限位置および下限位置間で移動操作される。

【００２０】

２．遊技機の電気的構成

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

【００２１】

主制御回路４０には、図４に示すように、第１始動口センサ４１と第２始動口センサ４

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

【００２２】

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

【００２３】

図４のサブ制御回路６０はマイクロコンピュータを主体とするものであり、主制御回路４０はサブ制御回路６０に遊技の進行状況に応じたコマンドを送信し、サブ制御回路６０は主制御回路４０からのコマンドに応じて演出図柄表示器２８の表示内容と電飾器２９の電飾内容とスピーカ３２の鳴動内容と予告演出器３３の動作内容を設定する。このサブ制御回路６０はＲＯＭとＲＡＭとＣＰＵとI/OとＲＴＣとドライブ回路とＰＷＭ回路とスピーカ回路とモータ回路を有するものであり、ＲＯＭにはメイン処理用と受信割り込み処理用とタイマ割り込み処理用のプログラムが格納されている。ＲＡＭはワークメモリとして機能するものであり、ＣＰＵはＲＯＭのメイン処理用～タイマ割り込み処理用のプログラムを主制御回路４０からのコマンドに応じて実行する。このサブ制御回路６０には操作ボタン１０が接続されており、サブ制御回路６０は操作ボタン１０からの電気信号に応じて操作ボタン１０の操作内容を検出する。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出す。このＶＤＰは画像データの読出し結果を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。

【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。

【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。

【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。

【００２８】

３－１－３．普図遊技

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

【００３４】

３－２―３．転落抽選

特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には「特図１保留領域４」から転落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。

【００３５】

３－２―４．特図１変動表示

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

【００３６】

３－２―５．大当り遊技

ＬＥＤ表示器２５の所定の複数の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。この大当り遊技は大入賞口１９を開閉することに応じて遊技球が大入賞口１９に入球することを許容するものであり、特別遊技に相当する。この大当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大入賞口１９を閉鎖状態とする期間であり、大入賞口１９を遊技球が入球不能な状態から入球可能な状態とすることを待つ待機期間である。エンディング期間は大入賞口１９を閉鎖状態とする期間であり、大当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り遊技と称する。この大当り遊技は特別遊技に相当する。

【００３７】

図７（ａ）の大当り遊技パターンテーブルには「大当り遊技パターンＬ」「大当り遊技パターンＳ」の２種類が設定されている。これら「大当り遊技パターンＬ」「大当り遊技パターン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１９を限度時間が経過するまで継続的に開放した後に一定時間だけ閉鎖状態とするものであり、限度時間の経過前に限度個数の遊技球が入球した場合には限度時間の経過を待つことなく一定時間だけ閉鎖状態とされた後に終了する。即ち、「大当り遊技パターンＬ」「大当り遊技パターン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。大当り遊技パターンＬは１６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。この大当り遊技パターンＬは「大当り図柄１」「大当り図柄２」のそれぞれが選択された場合に行われる。大当り遊技パターン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。この大当り遊技パターンＳは特図２抽選で大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄３」「大当り図柄３」が選択された場合に行われるものであり、特図１抽選で大当りと判定された場合には行われない。

【００３８】

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

「大当り図柄２」が選択された場合には、図５（ｇ）に示すように、大当り遊技が終了するときに「通常確率状態」が設定され、「大当り図柄１」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「高確率状態」が設定される。この「高確率状態」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

「大当り図柄１」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サポ状態１」が設定される。この「電サポ状態１」には限度回数「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」に転落することに応じて「非電サポ状態」に切換えられる。「大当り図柄２」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サポ状態２」が設定される。この「電サポ状態２」には限度回数「１００回」が設定されており、「電サポ状態２」は特図１遊技および特図２遊技の合計が限度回数に到達することに応じて「非電サポ状態」に切換えられる。

【００４０】

３－２－６－３.特図１先読み

遊技球が第１始動口１８に入球したことに応じて特図１遊技データの取得結果が特図１保留領域１～４のいずれかに格納された場合には特図１遊技データの取得結果に応じて当

否の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と転落の有無の事前判定が行われ、当否の事前判定結果が大当りである場合には大当り種別の事前判定および遊技状態の事前判定が行われる。これら当否の事前判定～大当り種別の事前判定は上述の手順で行われるものであり、遊技状態の事前判定は当否の事前判定結果が大当りであった場合に大当り種別の事前判定結果に応じて行われる。即ち、大当り種別の事前判定結果が「大当り図柄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」であると称し、特図２保留領域２～４の３つに特図２遊技データが格納されている状態を特図２保留数が「３」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」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」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」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）の大当り判定テーブルが使用される。

【００４４】

特図２の大当り種別の判定には図５（ｈ）の特図２大当り種別テーブルが使用される。この特図２大当り種別テーブルには「大当り図柄１」「大当り図柄３」「大当り図柄４」が設定されており、「大当り図柄１」「大当り図柄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。

【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。

【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。

【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、大当りと判定されている場合に大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止される。

【００４８】

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容する。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回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」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、次回のタイマ割込み処理でサブ制御回路６０に送信される。

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

【００５６】

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」であると判断した場合にはＳ２２～Ｓ２４へ順に移行し、特図１保留数が「４」未満であると判断した場合にはＳ２０で特図１遊技データを取得する。ここで特図１遊技データの取得結果を格納順序に従って特図１保留領域１～４のいずれかに格納し、出力バッファに特図１保留コマンドをセットする。この特図１保留コマンドは特図１保留数をサブ制御回路６０に通知するものであり、次回のタイマ割込み処理でサブ制御回路６０に送信される。

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

４－３．普図処理

【００５８】

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の大当り遊技開始処理とＳ３６の大当り遊技中処理とＳ３７の大当り遊技停止処理を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りである場合には大当り種別の判定を行う。そして、当否の判定結果と変動パターンの判定結果と大当り種別の判定結果をサブ制御回路６０に特図２遊技データとして送信すべくRAMの出力バッファにセッし、変動開始コマンド２をサブ制御回路６０に送信すべくRAMの出力バッファにセットする。

【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」である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」である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。

【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。

【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」である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」であると判断した場合にはＳ４２で時短回数カウンタの値に「１」を加算する。この時短回数カウンタの値は電サポ状態の継続回数を計測するものであり、主制御回路４０は時短回数カウンタを加算した場合には時短回数コマンドを設定する。この時短回数コマンドは時短回数カウンタの値の加算結果をサブ制御回路６０に電サポ状態の継続回数として通知するものであり、主制御回路４０は時短回数コマンドを設定した場合にはＳ４３でサブ制御回路６０に時短回数コマンドの設定結果を送信すべくRAMの出力バッファにセットし、Ｓ４４へ移行する。

【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。

【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。

【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。

【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、次回のタイマ割込み処理でサブ制御回路６０に送信される。

【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。

【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の大当り遊技開始処理へ移行する。ここで大当り種別の判定結果に応じた大当り遊技パターンで大当り遊技を開始し、サブ制御回路６０に大当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第２ポインタP2の値に「６」を設定する。

【００７４】

４－４－６．大当り遊技中処理

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

【００７５】

４－４－７．大当り遊技停止処理

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の大当り遊技停止処理へ移行し、大当り種別の判定結果を検出する。ここで大当り種別の判定結果が「大当り図柄１」または「大当り図柄３」である場合には遊技状態を「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「大当り」である場合には第１ポインタP1の値を「５」に設定する。
【００８２】
４－５－５．大当り遊技開始処理
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の大当り遊技開始処理へ移行する。ここで大当り種別の判定結果に応じた大当り遊技パターンで大当り遊技を開始し、サブ制御回路６０に大当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第１ポインタP1の値に「６」を設定する。
４－５－６．大当り遊技中処理

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の大当り遊技中処理へ移行し、大当り遊技パターンの設定結果で大当り遊技を進行させる。この主制御回路４０は大当り遊技でラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路６０に送信する。この主制御回路４０は大当り遊技でラウンドを停止する毎にラウンド停止コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路６０に送信する。この主制御回路４０は大当り遊技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は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終え、サブ制御回路６０に大当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第１ポインタP1の値に「７」を設定する。

【００８３】

４－５－７．大当り遊技停止処理

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の大当り遊技停止処理へ移行し、大当り種別の判定結果を検出する。ここで大当り種別の判定結果が「大当り図柄１」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は大当り種別の判定結果が「大当り図柄２」である場合には遊技状態を「通常確率状態」「電サポ状態２」に設定し、時短回数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。

【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に入球したことに応じて大当りと判定された場合には低確時短モードまたは高確時短モードが設定される。

【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りと判定されたことに応じて「大当り図柄２」が選択された場合に設定される。高確時短モードは「高確率状態」「電サポ状態１」が設定された状態であり、通常遊技モードで大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄１」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に入球することに応じて特図２保留数が「３～４」の状態が長く生成されるので、図６（b）の特図２変動パターンテーブル１から時短用の特図変動表示時間「1000msec」が頻繁に取得される。従って、低確時短モードおよび高確時短モードのそれぞれでは通常遊技モードに比べて大当りおよび外れの判定処理が短い時間間隔で繰返されるので、遊技球の少ない消費個数で次回の大当りを獲得する確率が高まる。即ち、低確時短モードおよび高確時短モードのそれぞれは通常遊技モードに比べて遊技者に有利な状態である。

【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りと判定される

ことなく特図１抽選回数および特図２抽選回数（現実的には特図２抽選のみ）の合計が限度回数「１００回」に到達した場合には「電サポ状態２」に換えて「非電サポ状態」が設定されることに応じて通常遊技モードに移行する。この低確時短モードで特図１抽選回数および特図２抽選回数の合計が限度回数「１００回」に到達する前に大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄４」が選択された場合には低確時短モードが繰返され、「大当り図柄１」または「大当り図柄３」が選択された場合には高確時短モードに移行する。この高確時短モードでは遊技球が右打ちされており、大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄４」が選択された場合には低確時短モードが設定され、「大当り図柄１」または「大当り図柄３」が選択された場合には高確時短モードが設定される。この高確時短モードは低確時短モードに比べて大当りと高確率で判定される状態であり、低確時短モードに比べて遊技者に有利な状態であり、遊技者有利な度合いは「高確率状態」が「電サポ状態」に比べて高い。

【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。

【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りを獲得する確率が高まる。即ち、高確超時短モードは高確時短モードに比べて遊技者に更に有利な状態であり、高確時短モードで「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。この超電サポ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）は大当りと判定されたことに応じて大当り図柄２または大当り図柄４が選択された場合の演出モードの挙動である。この場合には大当り遊技の終了時に低確時短モードが設定されることに応じてチャンスモードが設定され、１回目の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。この状態で大当りと判定されることなく合計１００回の特図１抽選および特図２抽選が行われた場合には通常遊技モードが設定され、通常遊技モードの設定に応じてノーマルモードが設定されることに応じて１０１回目の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

【００９１】

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

【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ＰＯ05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。

【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ＰＯ01

～PO04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。

【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。

【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PO01」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PO02」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。

【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PO03」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PO04」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH04」を送信した場合のそれぞれに表示される。これらバトル画像BL1～BL4の大当りの信頼度は「バトル画像BL4」「バトル背景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PO01～PO04」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応じ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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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を終えると、ステップアップ予告演出処理１を終える。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を終えると、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を終えると、ステップアップ予告演出処理１を終える。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を終えると、S208で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りの組合せに設定されないと判断した場合には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。

【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。

【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。

【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」の状態で特図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１１～１３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。

【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。

【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。

【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。

【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を終えると、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を終えると、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「PO01～PO04」「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。

【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「PO01～PO05」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と判断した場合には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。

【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での演出内容はいすれも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。

【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。

【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。

【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】

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】

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。

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回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。

【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。

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。

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】

[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。

【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。

【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】

９－１．大当り予告連続演出１１

大当り予告連続演出１１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１１の画像である。この大当り予告連続演出１１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１１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１１であると識別できる。

【０１６０】

９－２．大当り予告連続演出１２

大当り予告連続演出１２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１２の画像である。この大当り予告連続演出１２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１２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１１（１％）の双方に比べて高い「５％」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。

【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。

【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」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」であると判断した場合にはS304へ移行する。

【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。

【０１６５】

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１１～１４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。

【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」「PO01～04」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】

サブ制御回路６０はS306へ移行すると、大当り予告連続演出１３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１３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を終えると、S307で大当り予告連続演出１３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１４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１４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１４を行わないと判定する。このサブ制御回路６０はS308を終えると、S309で大当り予告連続演出１４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１４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。

【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１２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１２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】

サブ制御回路６０はS311を終えると、S312で大当り予告連続演出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。

【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り予告連続演出１１～１４のいずれかを開始した。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で表示されると遊技者に事前に大当り予告演出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。これら大当り予告連続演出１１～１４での大当り予告演出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り予告演出１の実行回数の多少に応じた確率で大当りの組合せとしたので、遊技者にとって今回の大当り予告演出１の終了後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。しかも、大当り予告演出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りの組合せで表示した。このため、遊技者にとって大当り予告演出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、総じて大当り予告連続演出１１～１４の趣向性が向上する。

【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、大当り予告連続演出１１～１４の趣向性が一層向上する。

今回の演出図柄遊技で大当り予告演出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り予告演出１を大当り予告連続演出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。

上記実施例２においては、大当り予告連続演出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り予告演出１が行われることとなるので、大当り予告連続演出１２の趣向性が向上する。

【０１７４】

上記実施例２においては、大当り予告連続演出１１～１４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１４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１３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１１または１２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１１→大当り予告演出１２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１００％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１００％の信頼度で示唆する予告となる。

【０１７５】

[実施例３]

１０．大当り予告演出２

図３３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６０が図３０（ｇ）のS324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。

【０１７６】

１０－１．大当り予告連続演出２１

大当り予告連続演出２１は、図３４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２１はサブ制御回路６０が図３２のS313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２１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２１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】

１０－２．大当り予告連続演出２２

大当り予告連続演出２２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２２は、図３４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６０が図３２のS311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２２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２１（０％）に比べて高く、大当り予告連続演出１２（５％）に比べ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≦T≦４９」を判断した場合には予告演出群１を選択し、「５０≦T≦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回の高信頼度の大当り予告演出１からなり、大当り予告連続演出２１～２４は１回～４回の低信頼度の大当り予告演出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１１～１３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１４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１１～１４および大当り予告連続演出２１～２４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２１～２４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２１が行われた場合と大当り予告連続演出２２が行われた場合と大当り予告連続演出２３が行われた場合と大当り予告連続演出２４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１１～１４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２１～２４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１１～１４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２１～２４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１１～１４および大当り予告連続演出２１～２４の趣向性が向上する。

【０１８４】

[実施例４]

図３５（a）の確変大当り予告連続演出処理はサブ制御回路６０が図３２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６０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１１～１４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１１～１４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（PO01～04）であるか否かを判断する。

【０１８５】

サブ制御回路６０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１６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１１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１２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１３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１４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３５（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、１６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。

【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。

【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。

【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（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。

【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がなくなるので、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ので、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。

【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。

【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。

【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。
【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。
【０２０３】
上記実施例８によれば次の効果をする。
演出部材１０１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。
【０２０４】
[実施例９]
図４１の上単位部材１１１は前から見て直角三角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１１１を演出図柄表示器２８より上方の待機位置（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、上単位部材１１１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４１の下単位部材１１２は前から見て直角三角形状をなすものであり、上単位部材１１１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１１２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、下単位部材１１２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１１１および下単位部材１１２は演出位置で相互に接触することに応じて長方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２８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１１１および下単位部材１１２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１１１および下単位部材１１２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。

【０２０５】

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上単位部材１１１および下単位部材１１２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６０は、図４１（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１１１および下単位部材１１２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１１１および下単位部材１１２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。

【０２０６】

サブ制御回路６０は上単位部材１１１および下単位部材１１２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１１１および下単位部材１１２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１１１および下単位部材１１２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１１１および下単位部材１１２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。

【０２０７】

上記実施例９によれば次の効果を奏する。

上単位部材１１１および下単位部材１１２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１１１および下単位部材１１２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。

【０２０９】

上記実施例１０によれば次の効果を奏する。

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。

【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行っても良い。

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。

【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、

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】

[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】

[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]

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回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。

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回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回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。

【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。

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、

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回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回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回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回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、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、次回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。

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、

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回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、
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回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回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。
【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がなくなるので、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ので、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は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。

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。

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。

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。

【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】

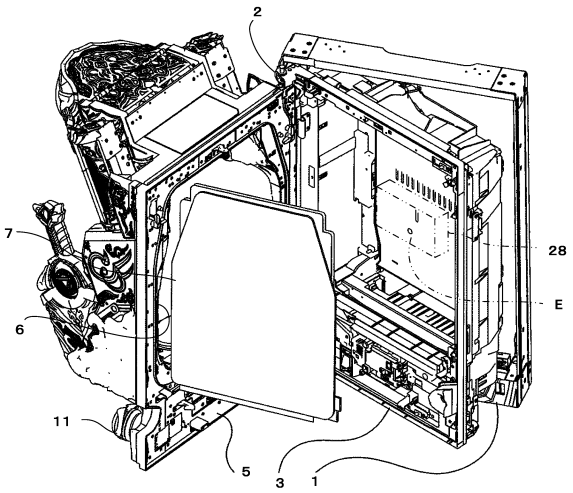
【０２３６】

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

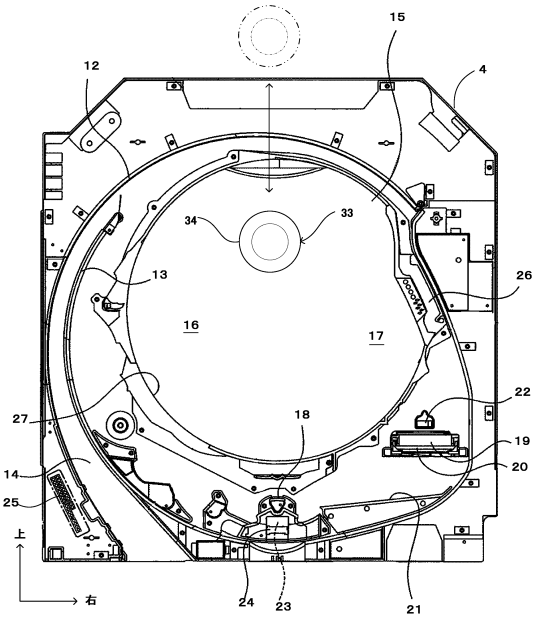
動領域）、２８は演出図柄表示器（表示器）、３３は予告演出器（可動部材）、４０は主制御回路（判定手段、特別遊技手段、遊技制御手段）、６０はサブ制御回路（図柄遊技手段、予告演出手段、演出情報表示手段、演出遊技手段、特定演出手段）、１０１は演出部材、Ｗは予告画像（第１の画像）、Ｗ１は予告画像（第２の画像）である。

【図面】

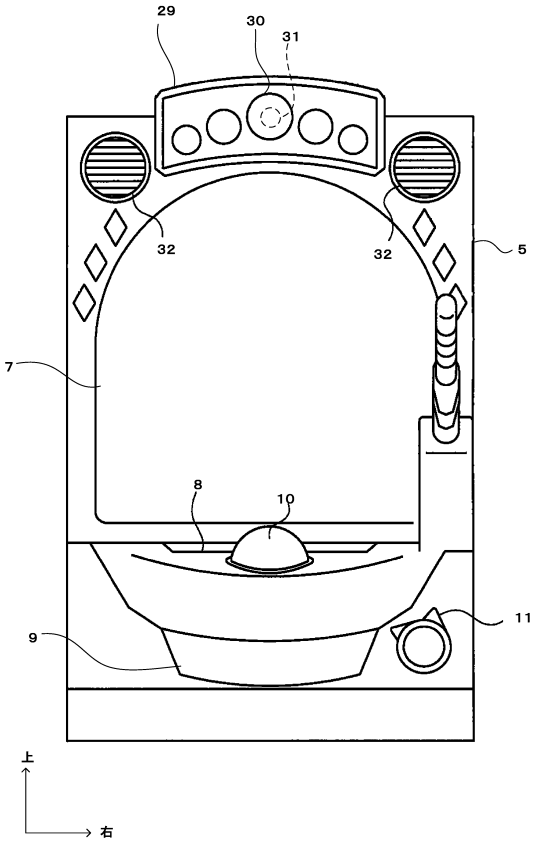
【図１】



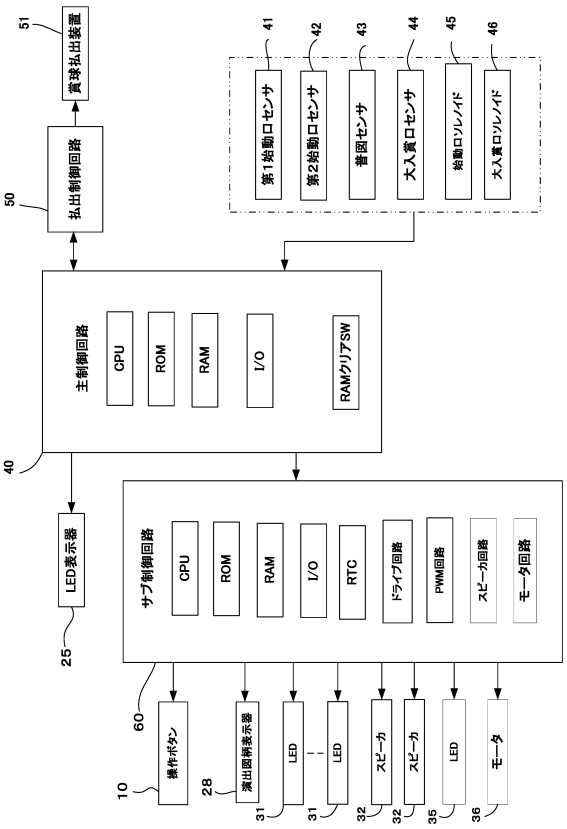
【図２】



【図３】



【図４】



【図５】

(a)乱数カウンタの一覧

乱数カウンタ	数値範囲	用途
特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)普図当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当否判定用乱数	判定結果
非電サポ状態	0,1	普図当り
	2～240	普図外れ
電サポ状態	0～239	普図当り
	240	普図外れ

(c)普図変動表示時間テーブル

遊技状態	普図変動表示時間
非電サポ状態	30秒
電サポ状態	1秒

(d)普図遊技パターンテーブル

遊技状態	開放回数	開放時間
非電サポ状態	1回	1秒
電サポ状態	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	電サポ状態	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	電サポ状態	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	60～189	60%	○(100回＋α)	○(転落抽選)	5
大当り図柄4	190～199	10%	○(100回)	×	5

(i)特図１領域

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

(j)特図2領域

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

【図６】

(a)特図１変動パターンテーブル

特図判定結果	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	110000msec
		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	110000msec
		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

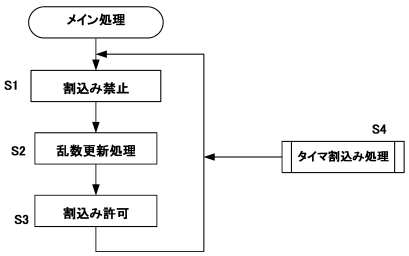
(c)特図2変動パターンテーブル2

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	110000msec
		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７】

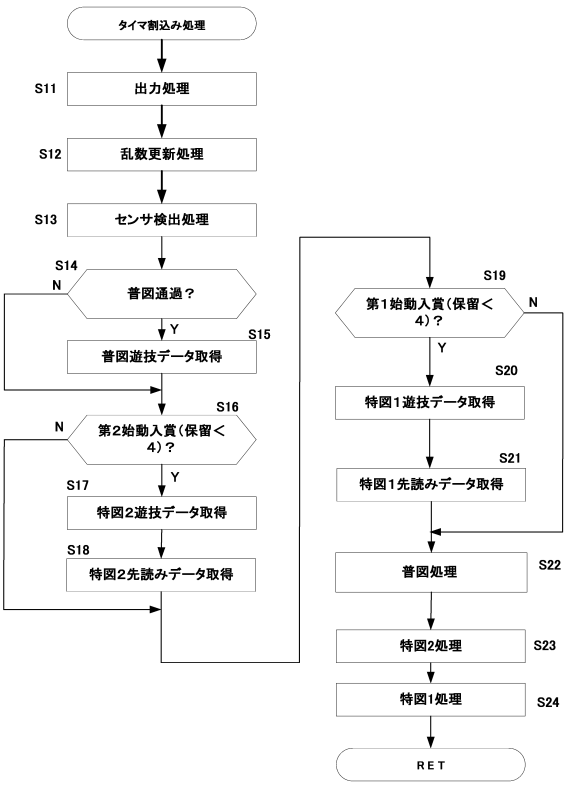
(a)大当り遊技パターンテーブル

大当り種別	大当り遊技パターン	大当り遊技内容				
		ラウンド数	オープニング期間	開放限度時間	閉鎖時間	エンディング期間
大当り図柄1/2	パターンL	16	10秒	30秒	2秒	10秒
大当り図柄3/4	パターンS	5	10秒	30秒	2秒	10秒

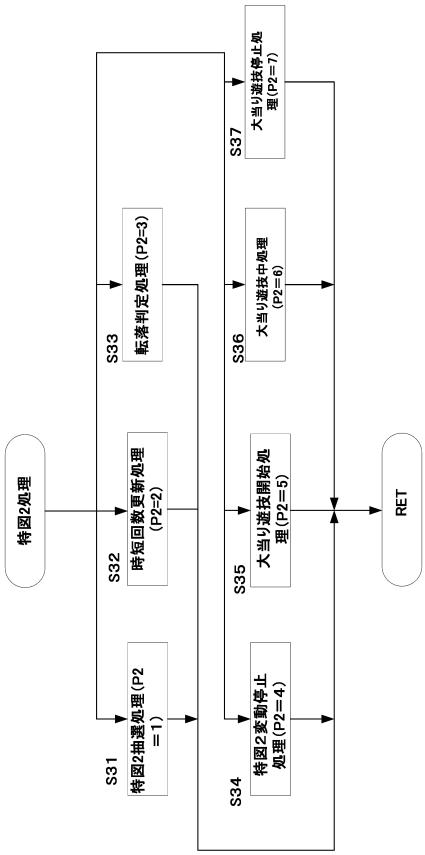


(b)

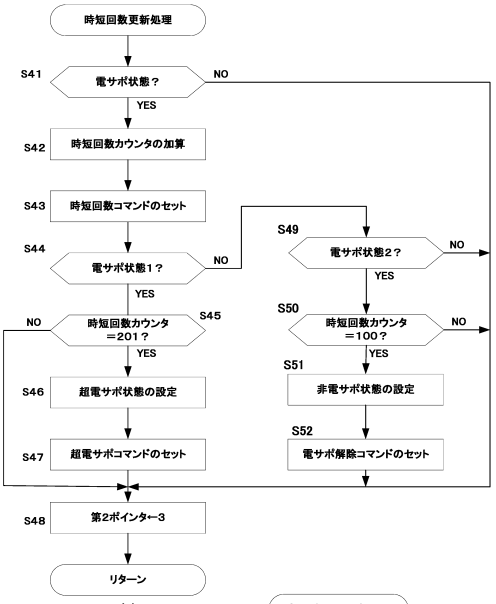
【図８】



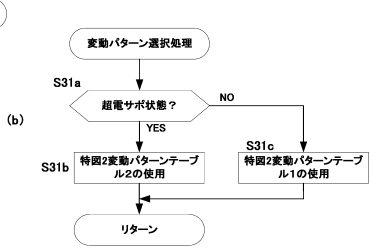
【図９】



【図１０】

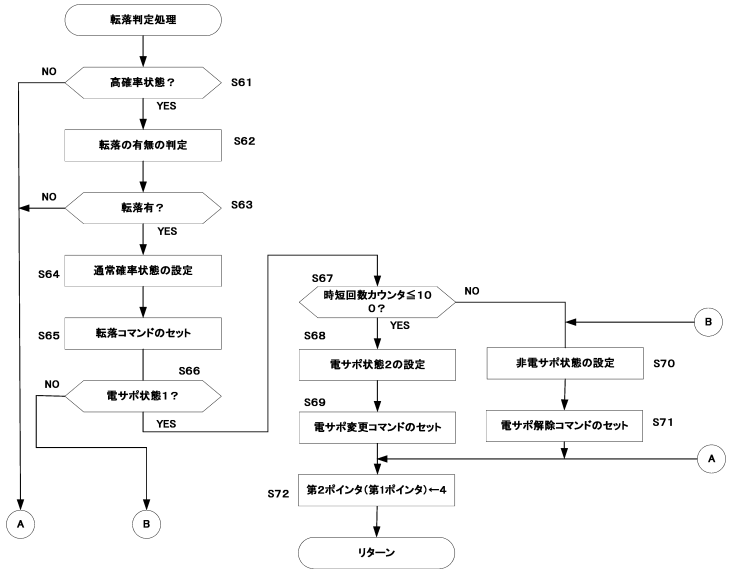


(a)

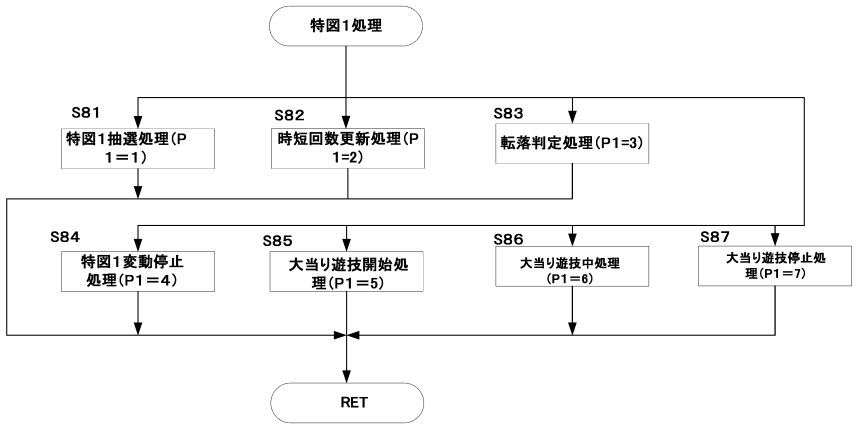


(b)

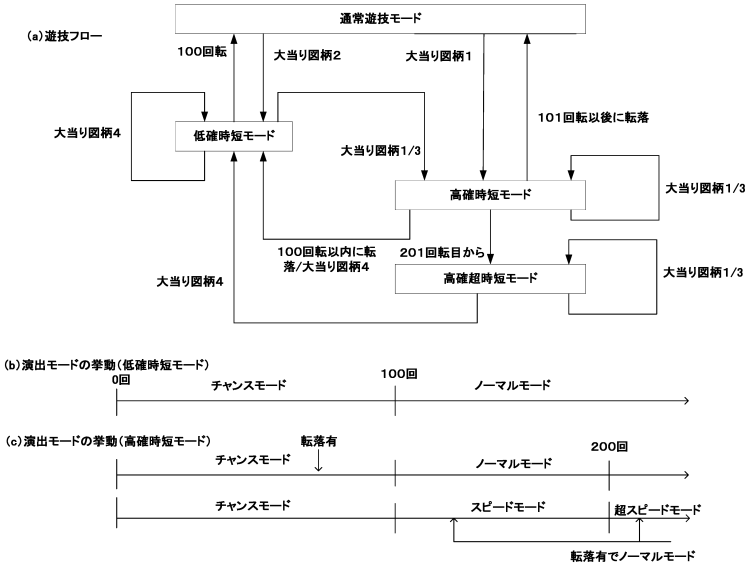
【図１１】



【図１２】



【図１３】



【図１４】

(a)ノーマル背景画像

(b)チャンス背景画像

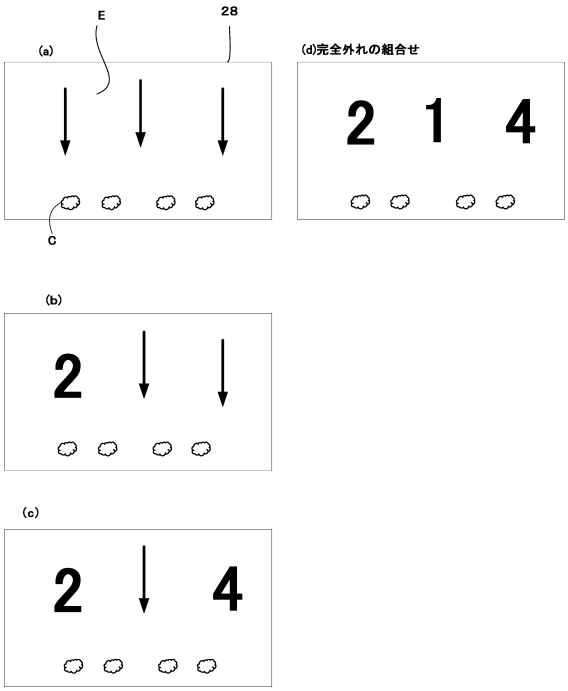
(c)スピード背景画像

(d)超スピード背景画像

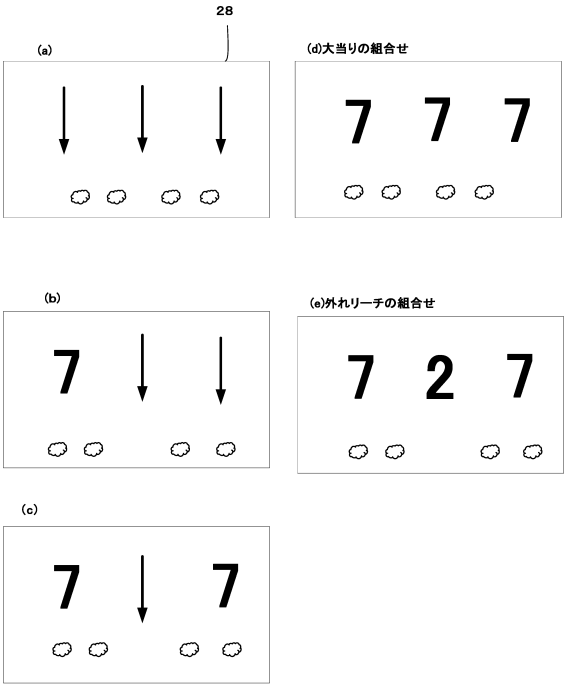
(e)演出図柄遊技の一覧

特図変動パターン	演出内容	名称
PH06	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)→(中列)]	ノーマル演出
PH07	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列・中列・右列)]	全図同時停止演出
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)]	ノーマルリーチ演出
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]	スペシャルリーチ演出
PH08	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(中列)→(右列)]	超時短演出

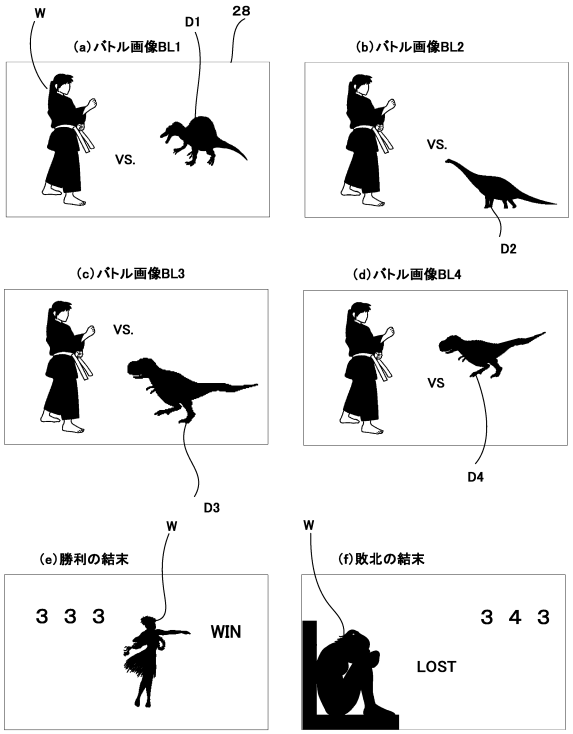
【図１５】



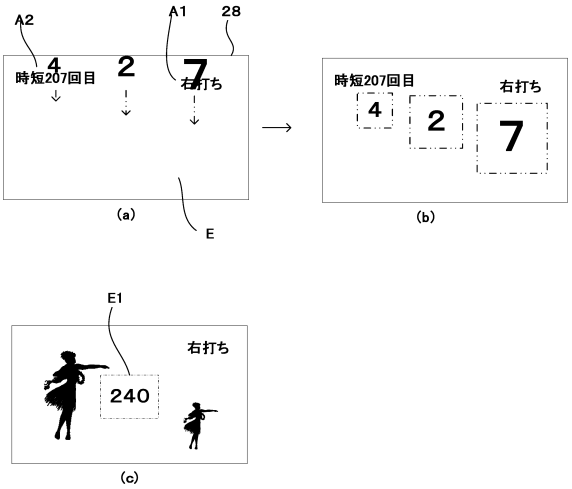
【図１６】



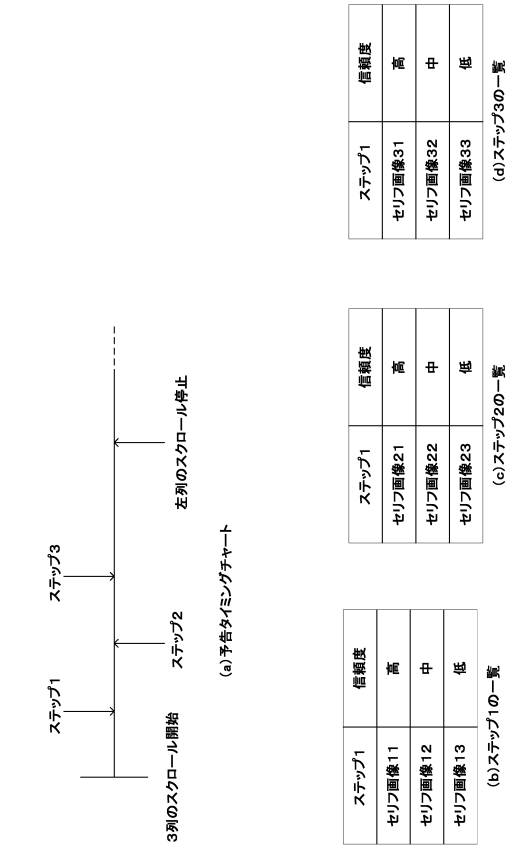
【図１７】



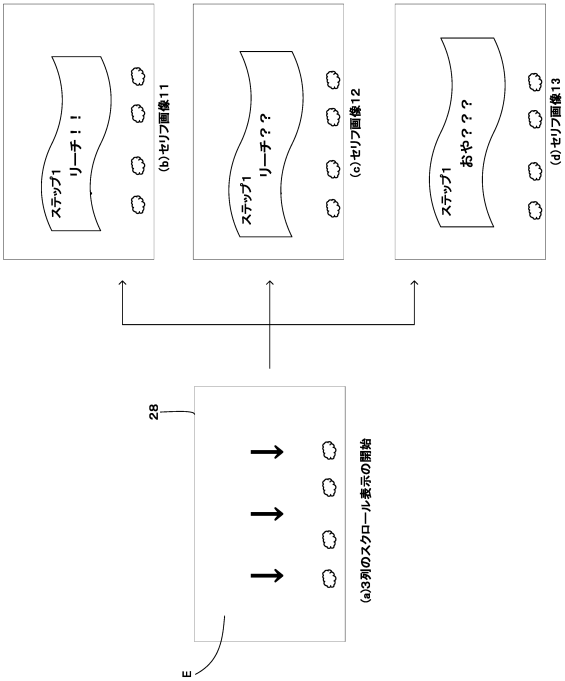
【図１８】



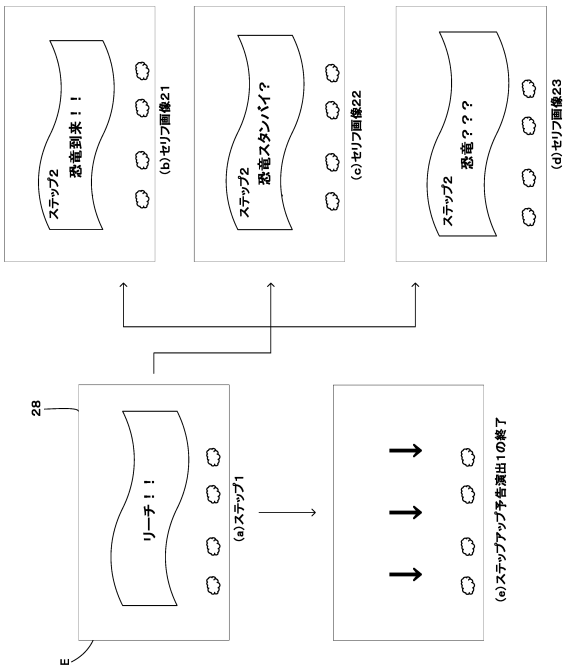
【図１９】



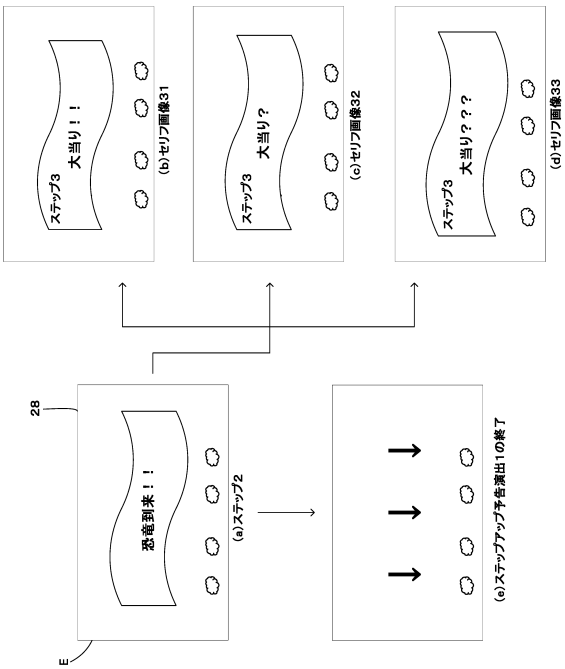
【図２０】



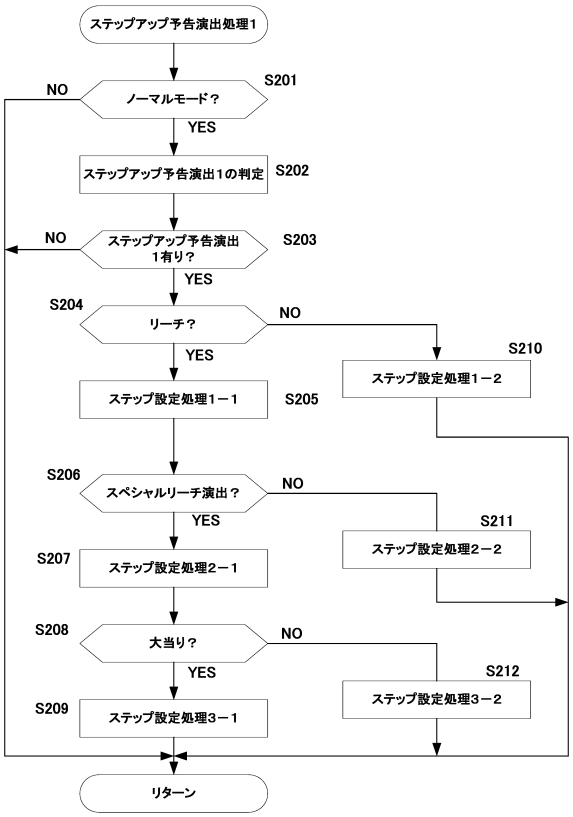
【図２１】



【図２２】



【図２３】



【図２４】

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

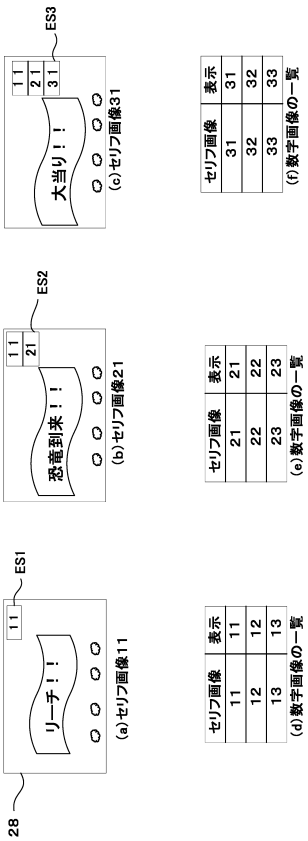
セリフ画像	選択確率
31	70%
32	20%
33	10%

(e)セリフ画像選択テーブル3－1

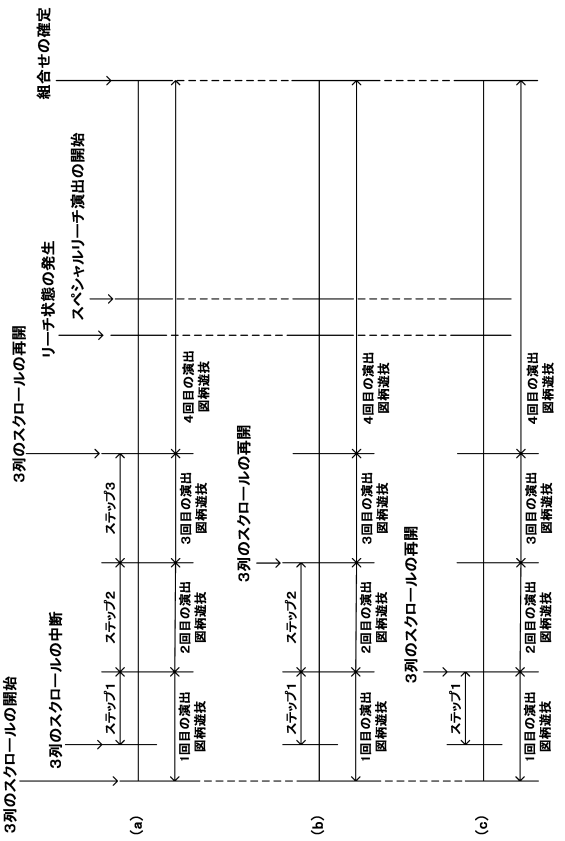
セリフ画像	選択確率
31	10%
32	20%
33	70%

(e)セリフ画像選択テーブル3－2

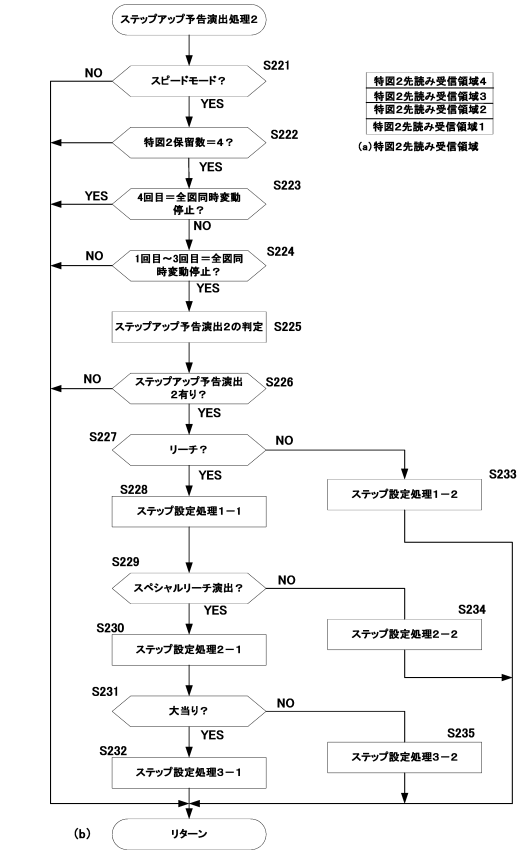
【図２５】



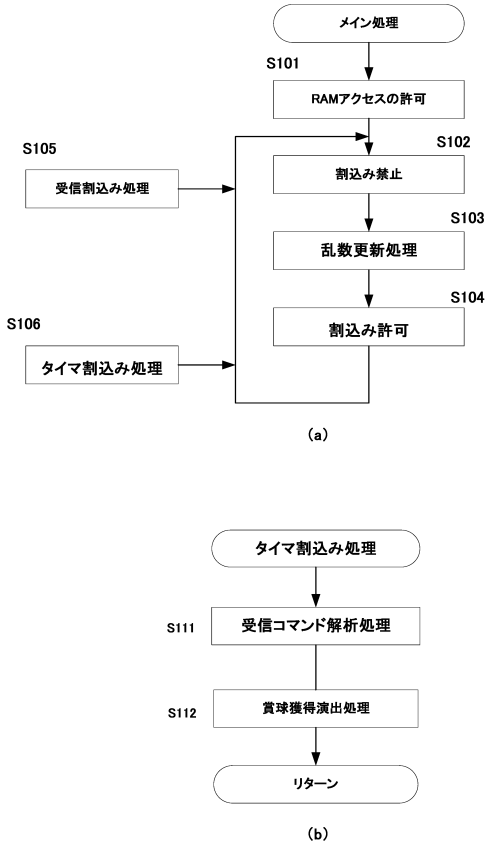
【図２６】



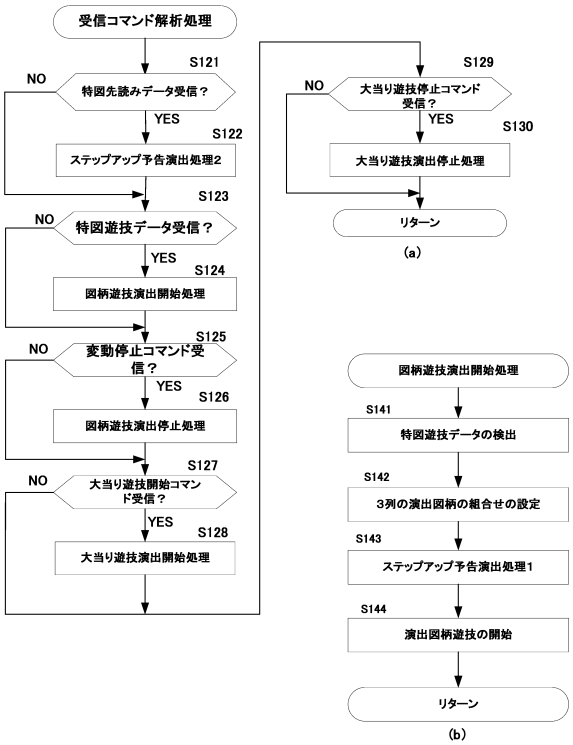
【図２７】



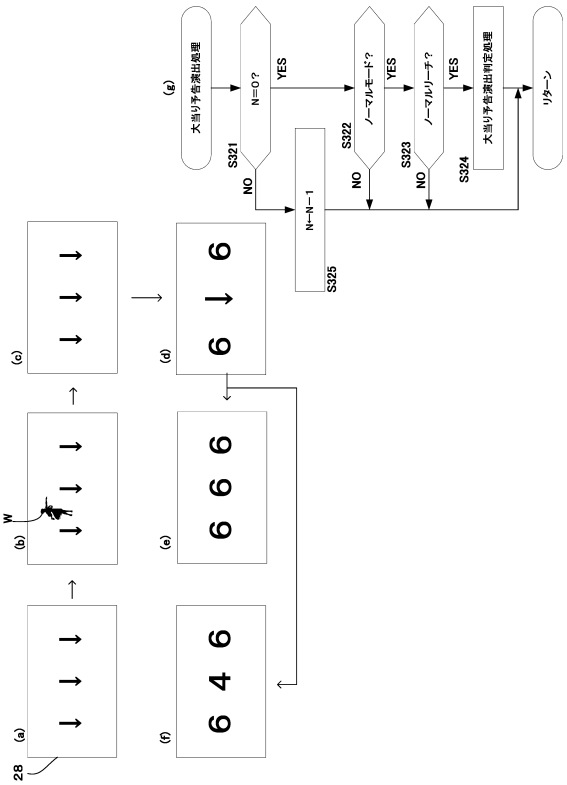
【図２８】



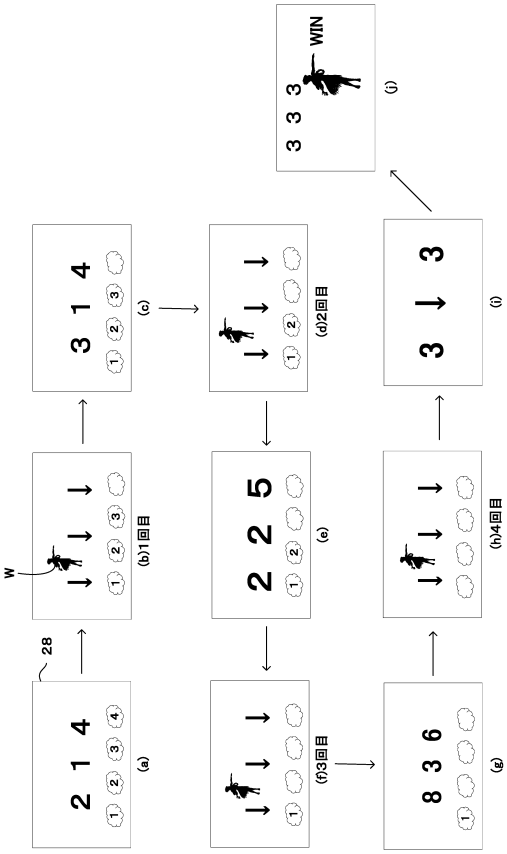
【図２９】



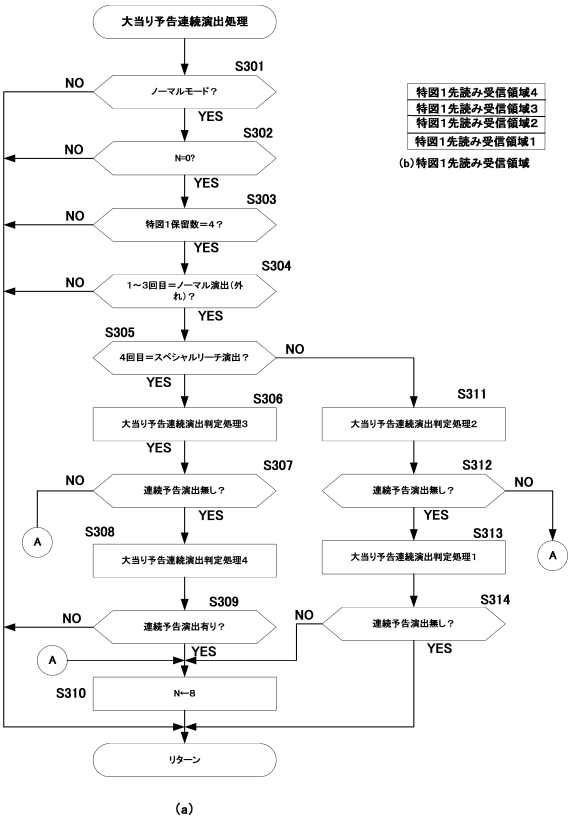
【図３０】



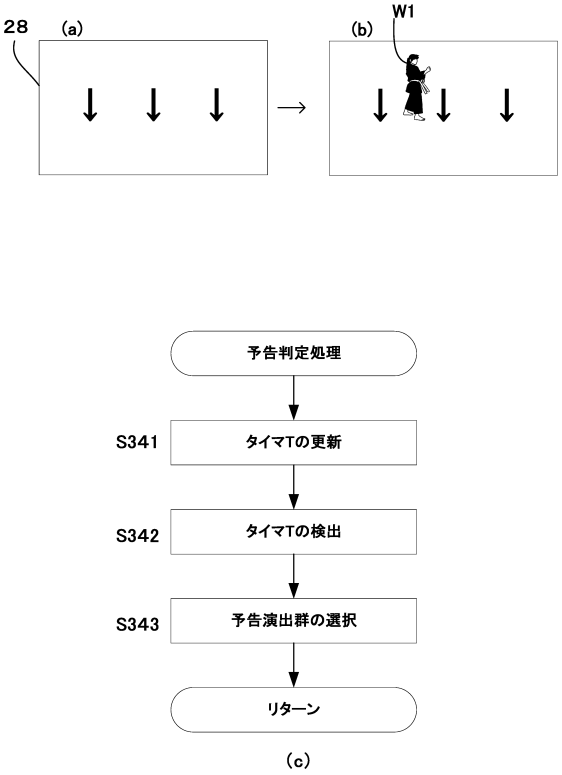
【図３１】



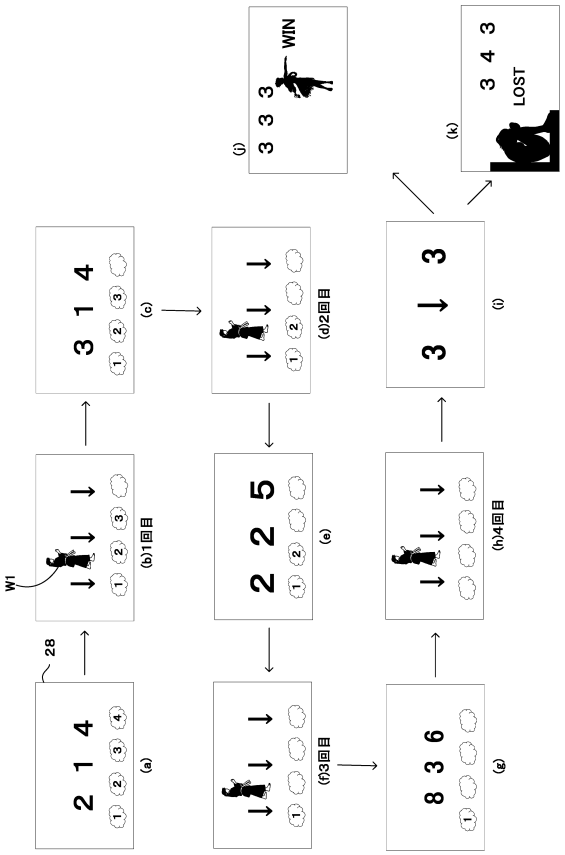
【図３２】



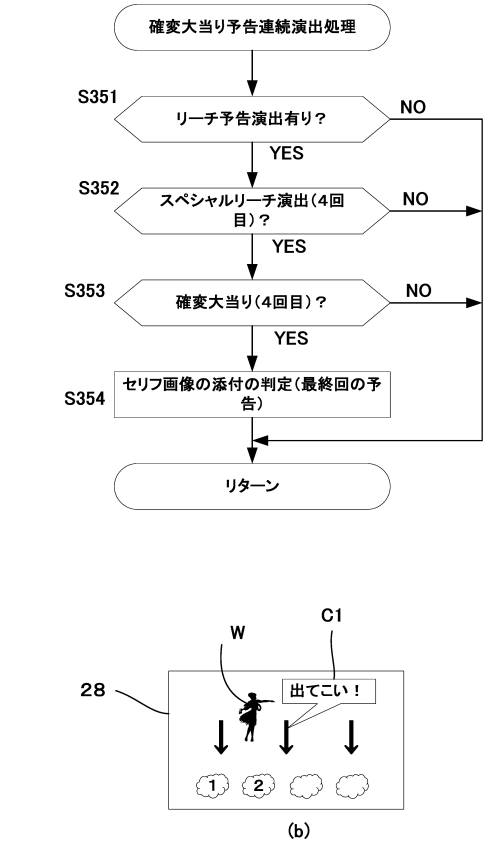
【図３３】



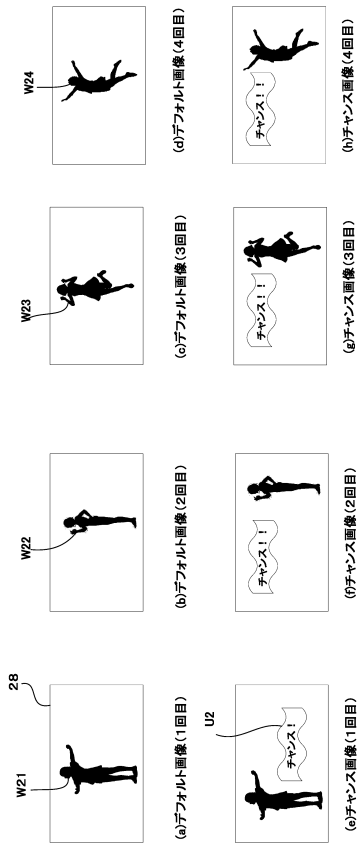
【図３４】



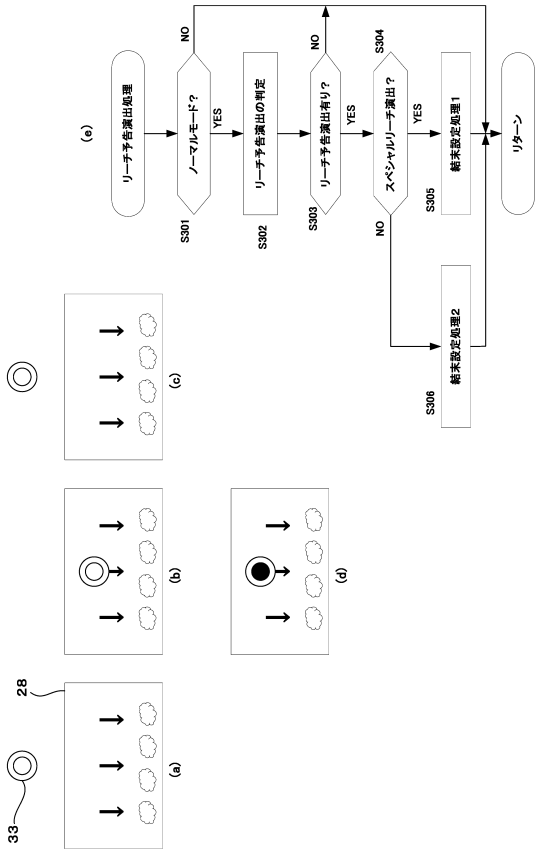
【図３５】



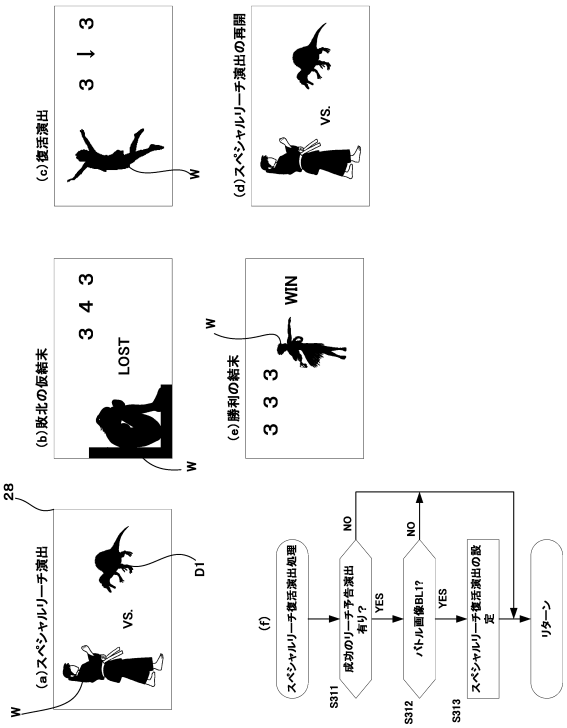
【図３６】



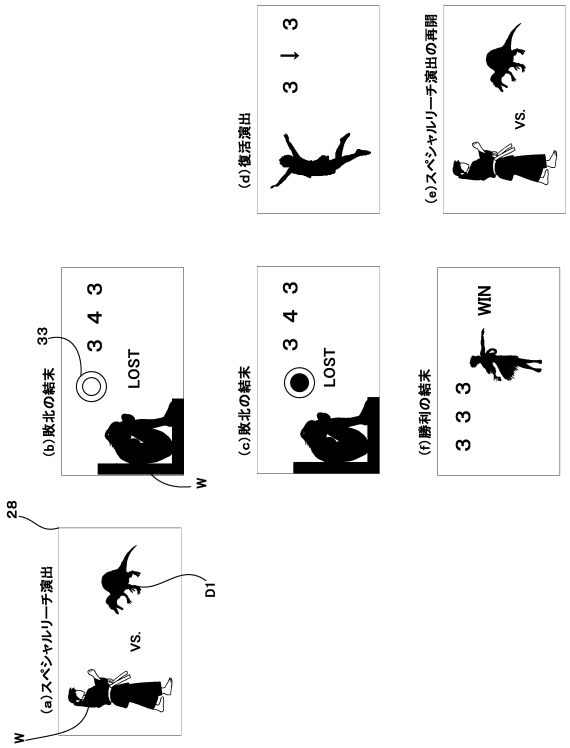
【図３７】



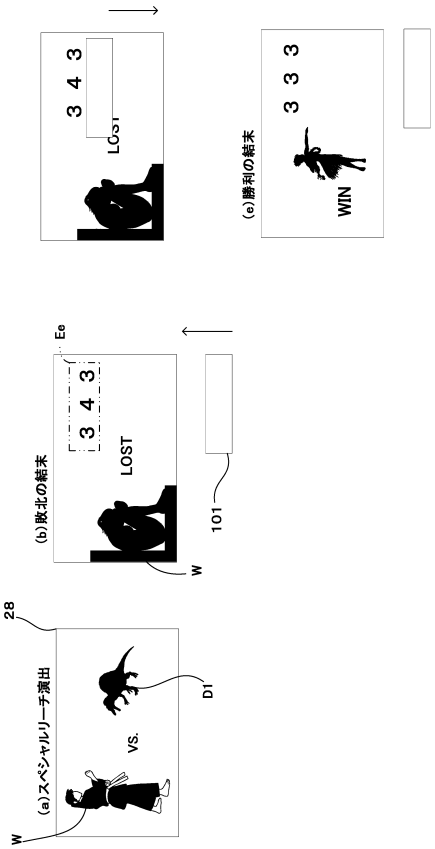
【図３８】



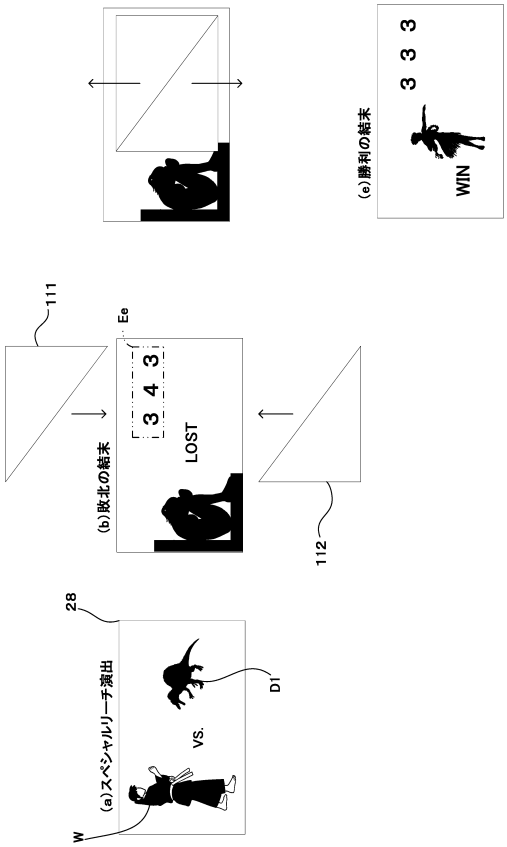
【図３９】



【図４０】



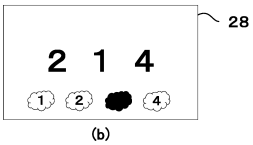
【図４１】



【図４２】

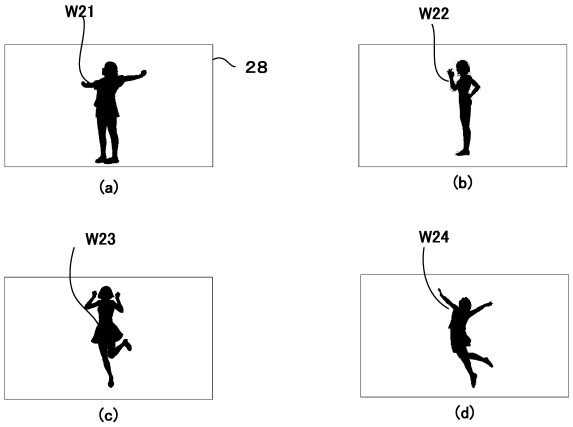
雲画像C	期待度
白色	極低
緑色	低
赤色	高
金色	100%

(a)



(b)

【図４３】



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） CA76 CA77