

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-158605

(P2017-158605A)

(43) 公開日 平成29年9月14日(2017.9.14)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F 1
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 67 頁)

(21) 出願番号 特願2016-43006 (P2016-43006)
(22) 出願日 平成28年3月7日(2016.3.7)(71) 出願人 000161806
京楽産業. 株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(74) 代理人 110000383
特許業務法人 エビス国際特許事務所
(72) 発明者 渡辺 直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業. 株式会社内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA76 CA77

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出効果の低下を抑えることができる遊技機を提供することである。

【解決手段】相対的に大当たり期待度の高い高期待度変動演出において、大当たり期待度が高い第3態様が出現する回数は、相対的に大当たり期待度の低い低期待度変動演出において第3態様が出現する回数よりも多くなり易い。

【選択図】図28

台詞予告演出態様判定テーブル

特図変動パターン	保留アイコンの最終表示態様(図)	台詞予告の演出態様の選択率(%)					TBL No
		白	青	緑	赤	ゼブラ柄	
リーチハズレ (01~03, 21~23)	白	95	5	0	0	0	W01
	青	90	10	0	0	0	W02
	緑	—	—	—	—	—	—
	赤	—	—	—	—	—	—
	ゼブラ柄	—	—	—	—	—	—
Nリーチハズレ (04, 24)	白	60	35	5	0	0	W03
	青	55	35	10	0	0	W04
	緑	45	35	20	0	0	W05
	赤	—	—	—	—	—	—
	ゼブラ柄	—	—	—	—	—	—
SPリーチハズレ (05, 25)	白	30	30	25	15	0	W06
	青	25	25	30	20	0	W07
	緑	20	25	33	20	2	W08
	赤	0	20	43	35	2	W09
	ゼブラ柄	0	0	50	45	5	W10
SPSPリーチハズレ (06, 26)	白	20	20	30	30	0	W11
	青	15	20	30	35	0	W12
	緑	10	12	35	40	3	W13
	赤	0	10	40	45	5	W14
	ゼブラ柄	0	0	40	50	10	W15
Nリーチ大当たり (07, 10, 13, 27, 30)	白	15	20	30	35	0	W16
	青	10	15	25	45	5	W17
	緑	5	10	20	55	10	W18
	赤	—	—	—	—	—	—
	ゼブラ柄	—	—	—	—	—	—
SPリーチ大当たり (08, 11, 14, 28, 31)	白	15	20	30	35	0	W19
	青	10	15	25	45	5	W20
	緑	5	10	20	55	10	W21
	赤	0	5	20	60	15	W22
	ゼブラ柄	0	0	15	65	20	W23
SPSPリーチ大当たり (09, 12, 15, 29, 32)	白	15	20	30	35	0	W24
	青	10	15	25	45	5	W25
	緑	5	10	20	55	10	W26
	赤	0	5	20	60	15	W27
	ゼブラ柄	0	0	15	60	20	W28

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄表示手段において、図柄の変動表示を行い、当該図柄の変動表示を停止して特定の図柄を表示すると、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する遊技機であって、

前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による判定の結果に基づいて、前記図柄の変動表示の変動パターンを複数の中から 1 つ決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段によって決定された前記変動パターンに基づいて、所定の演出手段において、変動演出を行う演出制御手段と、を備え、

前記変動演出において出現可能な複数の所定の演出の各々を構成する共通の要素の態様として、第 1 態様、該第 1 態様よりも前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示す第 2 態様、および該第 2 態様よりも前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示す第 3 態様が設けられており、

相対的に前記特別遊技が実行される期待度の高い前記変動演出である高期待度変動演出において前記第 3 態様が出現する回数は、相対的に前記特別遊技が実行される期待度の低い前記変動演出である低期待度変動演出において前記第 3 態様が出現する回数よりも多くなり易いことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記高期待度変動演出及び前記低期待度変動演出の何れの前記変動演出においても、前記第 2 態様は前記第 3 態様よりも高確率で出現することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来 of 遊技機では、始動口に遊技球が入球することを契機に、大当たり遊技を実行するか否かの当たり判定が行われる。当たり判定が行われると、特別図柄の変動表示が行われてから、当該当たり判定の結果を報知する特別図柄の停止表示が行われる。

【0003】

特別図柄の変動表示が行われているときに、当たり判定結果に基づいて、特別遊技の実行に対する期待度を示唆する予告演出が実行されることがある（例えば、特許文献 1 参照）。この当たり判定結果に基づく予告演出の演出態様には複数の種類が設けられており、当該予告演出の演出態様によって、示唆する期待度が異なる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2015-164444 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

当たり判定結果に基づく予告演出が実行されることにより、遊技者に特別遊技に対する期待を持たせ、遊技の興趣が向上されているが、この予告演出による演出効果について未だ改善の余地があった。

【0006】

本発明の目的は、上記の背景を鑑みて、演出効果の低下を抑えることができる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の遊技機は、図柄表示手段において、図柄の変動表示を行い、当該図柄の変動表示を停止して特定の図柄を表示すると、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する遊技機であって、前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による判定の結果に基づいて、前記図柄の変動表示の変動パターンを複数の中から1つ決定する変動パターン決定手段と、前記変動パターン決定手段によって決定された前記変動パターンに基づいて、所定の演出手段において、変動演出を行う演出制御手段と、を備え、前記変動演出において出現可能な複数の所定の演出の各々を構成する共通の要素の態様として、第1態様、該第1態様よりも前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示す第2態様、および該第2態様よりも前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示す第3態様が設けられており、相対的に前記特別遊技が実行される期待度の高い前記変動演出である高期待度変動演出において前記第3態様が出現する回数は、相対的に前記特別遊技が実行される期待度の低い前記変動演出である低期待度変動演出において前記第3態様が出現する回数よりも多くなり易いことを特徴とする。

10

また、本発明の遊技機は、前記高期待度変動演出及び前記低期待度変動演出の何れの前記変動演出においても、前記第2態様は前記第3態様よりも高確率で出現することを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明の遊技機によれば、演出効果の低下を抑えることができる。

【図面の簡単な説明】

20

【0009】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技機の電氣的構成を表すブロック図である。

【図3】(a)は大当たり判定テーブルを表す図、(b)は大当たり特別図柄判定テーブルを表す図、(c)はリーチ判定テーブルを表す図である。

【図4】(a)は非時短遊技状態における第1特図変動パターン判定テーブルを表す図、(b)は非時短遊技状態における第2特図変動パターン判定テーブルを表す図である。

【図5】(a)は事前大当たり判定テーブルを表す図、(b)は事前大当たり特別図柄判定テーブルを表す図、(c)は事前リーチ判定テーブルを表す図である。

【図6】(a)は非時短遊技状態における事前第1特図変動パターン判定テーブルを表す図、(b)は非時短遊技状態における事前第2特図変動パターン判定テーブルを表す図である。

30

【図7】主制御基板によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図8】主制御基板によるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図9】主制御基板による入力制御処理を示すフローチャートである。

【図10】主制御基板による第1始動口検出信号入力処理を示すフローチャートである。

【図11】主制御基板による第2始動口検出信号入力処理を示すフローチャートである。

【図12】主制御基板による入賞ゲート検出信号入力処理を示すフローチャートである。

【図13】主制御基板による特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図14】主制御基板による特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

40

【図15】主制御基板による特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図16】主制御基板による特図変動パターン判定処理を示すフローチャートである。

【図17】主制御基板による特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図18】主制御基板による特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図19】演出制御基板によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図20】演出制御基板による保留アイコン表示処理を示すフローチャートである。

【図21】演出制御基板における予告演出判定処理を示すフローチャートである。

【図22】保留アイコン最終表示態様判定テーブルを表す図である。

【図23】表示態様シナリオ判定テーブルを表す図である。

【図24】表示態様シナリオ判定テーブルを表す図である。

50

【図 2 5】表示態様シナリオ判定テーブルを表す図である。

【図 2 6】表示態様シナリオ判定テーブルを表す図である。

【図 2 7】(a) は台詞予告実行判定テーブルを表す図、(b) はカットイン予告実行判定テーブルを表す図である。

【図 2 8】台詞予告演出態様判定テーブルを表す図である。

【図 2 9】カットイン予告演出態様判定テーブルを表す図である。

【図 3 0】タイトル予告演出態様判定テーブルを表す図である。

【図 3 1】星予告演出態様判定テーブルを表す図である。

【図 3 2】(a) は保留アイコン表示領域を表す図、(b) 保留アイコンの表示態様と色と表記方法との関係を表す図である。

10

【図 3 3】保留アイコン表示の様子を表す図である。

【図 3 4】保留アイコンの表示態様シナリオの一例を表す図である。

【図 3 5】保留アイコンの表示態様シナリオの一例を表す図である。

【図 3 6】保留アイコンの表示態様シナリオの一例を表す図である。

【図 3 7】保留アイコンの表示態様シナリオの一例を表す図である。

【図 3 8】変動演出の内容と実行可能な予告演出及び予告演出の実行タイミングとの関係を表すタイムチャートである。

【図 3 9】(a) は台詞予告を表す図、(b) はカットイン予告を表す図、(c) はタイトル予告を表す図、(d) は星予告を表す図である。

【図 4 0】襖予告を表す図である。

20

【図 4 1】襖予告を表す図である。

【図 4 2】襖予告を表す図である。

【図 4 3】襖予告を表す図である。

【図 4 4】変動中アイコン表示及び変動中アイコン表示領域を表す図である。

【図 4 5】変動中アイコンの表示態様を変化させる演出を表す図である。

【図 4 6】変動中アイコンの表示態様を変化させる演出を表す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0011】

30

図 1 に示すように、遊技機 Y は、遊技店の島設備に固定された外枠（図示なし）に回動可能に支持された遊技盤取付枠 Y 1 と、遊技盤取付枠 Y 1 に取り付けられ、遊技球が流下する遊技領域 2 A が形成されている遊技盤 2 と、遊技盤取付枠 Y 1 に回動可能に支持されたガラス扉 Y 2 とを有する。

【0012】

ガラス扉 Y 2 は、ヒンジ機構部 H を介して遊技盤取付枠 Y 1 に支持されており、ヒンジ機構部 H を支点として扉のように開閉する。ガラス扉 Y 2 は、閉じられているときに、遊技盤 2 の前面および遊技盤取付枠 Y 1 の下部前面（図示なし）を一体的に覆っている。遊技盤 2 の前面に形成されている遊技領域 2 A は、ガラス扉 Y 2 が閉じられているとき、ガラス扉 Y 2 に嵌め込まれた透明のガラス板（図示なし）に対向する。そのため、ガラス扉 Y 2 が閉じられているとき、遊技領域 2 A はガラス板を通して遊技者から視認可能になる。

40

【0013】

ガラス扉 Y 2 の下部前面には、複数の遊技球を貯留する受け皿 5 0 と、遊技球を遊技領域 2 A に向けて発射させるための操作が可能な発射操作装置 3 とが設けられている。なお、遊技盤取付枠 Y 1 の下部前面には、発射操作装置 3 への操作に応じて遊技球を遊技領域 2 A に向けて発射させる遊技球発射装置（図示なし）が設けられている。なお、所定の遊技球供給装置（図示なし）によって、受け皿 5 0 に貯留されている遊技球が遊技球発射装置に供給される。

【0014】

50

発射操作装置 3 は、遊技者が回動操作可能な発射ハンドル 3 1 を有する。発射ハンドル 3 1 は、遊技球を発射させる遊技球発射装置（図示なし）に接続されている。遊技球発射装置は、発射ハンドル 3 1 の回動角度に応じた強さ（以下、「遊技球発射強度」という）で、遊技球を遊技領域 2 A に向けて発射する。

【0015】

遊技盤 2 の遊技領域 2 A には、杵状の飾り杵 2 9 A と、湾曲形状を呈した内側レール部材 2 9 B と、外側レール部材 2 9 C と、後述する大入賞口 8 の直下に配置され、遊技球を第 2 始動口 7 に誘導可能な誘導経路が上面に形成された誘導部材 2 9 D とが設けられている。

【0016】

飾り杵 2 9 A は、遊技盤 2 の略中央部に嵌め込まれている。飾り杵 2 9 A の内側には、液晶ディスプレイからなる画像表示装置 2 1 が嵌め込まれている。また、飾り杵 2 9 A の内側端部には、演出用役物装置 2 4 が設けられている。

【0017】

内側レール部材 2 9 B は飾り杵 2 9 A の外側に配置され、外側レール部材 2 9 C は内側レール部材 2 9 B の外側に配置されている。所定の遊技球発射強度で発射された遊技球は、内側レール部材 2 9 B と外側レール部材 2 9 C との間を上昇して遊技領域 2 A に進入する。なお、遊技領域 2 A には、複数の釘や風車が設けられている。遊技領域 2 A に進入した遊技球が釘や風車に衝突することによって、遊技球の進行方向が様々にする。

【0018】

遊技領域 2 A には、遊技球の入球が可能な複数（本実施の形態では 4 つ）の一般入賞口 1 1 が設けられている。各一般入賞口 1 1 には、入球した遊技球を検出する一般入賞口検出センサ 1 1 a が設けられており、この一般入賞口検出センサ 1 1 a が遊技球を検出すると、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0019】

また、遊技領域 2 A における飾り杵 2 9 A の右斜下側に、遊技球の通過が可能な入賞ゲート 1 0 が設けられている。入賞ゲート 1 0 には、通過した遊技球を検出する入賞ゲート検出センサ 1 0 a が設けられている。入賞ゲート検出センサ 1 0 a が遊技球を検出することを条件に、普通図柄抽選が行われる。普通図柄抽選については後述する。

【0020】

遊技領域 2 A における画像表示装置 2 1 の下方に、不変であり、且つ、遊技球の入球が常時可能である第 1 始動口 6 が設けられている。第 1 始動口 6 には、入球した遊技球を検出する第 1 始動口検出センサ 6 a が設けられている。第 1 始動口検出センサ 6 a が遊技球を検出することを条件に、第 1 特別図柄抽選が行われる。第 1 特別図柄抽選については後述する。また、第 1 始動口検出センサ 6 a が遊技球を検出すると、所定個数（例えば、3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0021】

遊技領域 2 A における第 1 始動口 6 の直下に、可変の第 2 始動口 7 が設けられている。第 2 始動口 7 は、第 2 始動口制御装置 7 0 によって入球不可能な閉態様又は入球可能な開態様のいずれかに制御される。第 2 始動口 7 にも、入球した遊技球を検出する第 2 始動口検出センサ 7 a が設けられている。第 2 始動口検出センサ 7 a が遊技球を検出することを条件に、第 2 特別図柄抽選が行われる。第 2 特別図柄抽選については後述する。また、第 2 始動口検出センサ 7 a が遊技球を検出すると、所定個数（例えば、3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0022】

第 2 始動口制御装置 7 0 は、回動可能な普通可動片 7 0 A を具備している。普通可動片 7 0 A は、矩形状の扉部材で構成されており、通常は（所定条件が成立する以外は）、その表面が遊技領域 2 A と面一になる状態で停止し、第 2 始動口 7 を閉鎖している。この普通可動片 7 0 A による第 2 始動口 7 の閉鎖が、第 2 始動口 7 の閉態様を構成する。

【0023】

一方、所定条件が成立すると、普通可動片 70A が、その下端部に形成された回転軸（図示なし）を中心に前方側に回転して第 2 始動口 7 を開放する。この普通可動片 70A による第 2 始動口 7 の開放が第 2 始動口 7 の開状態を構成する。普通可動片 70A は、第 2 始動口 7 を開放するとき、遊技領域 2A から突出した状態になり、流下する遊技球を受けて第 2 始動口 7 へ誘導することが可能となる。

【0024】

なお、第 2 始動口制御装置 70 についての所定条件とは、普通図柄抽選において、当たり普通図柄に決定されることである。

【0025】

入賞ゲート 10 の下流側には、可変の大入賞口 8 が設けられている。大入賞口 8 は、大入賞口制御装置 80 によって入球不可能な閉状態又は入球可能な開状態のいずれかに制御される。大入賞口 8 には、入球した遊技球を検出する大入賞口検出センサ 8a が設けられている。大入賞口検出センサ 8a が遊技球を検出すると、所定個数（例えば、15 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0026】

大入賞口制御装置 80 は、回転可能な特別可動片 80A を具備している。特別可動片 80A は、矩形状の扉部材で構成されており、通常は（所定条件が成立する以外は）、表面が遊技領域 2A と面一になる状態で停止し、大入賞口 8 を閉鎖している。この特別可動片 80A による大入賞口 8 の閉鎖が、大入賞口 8 の基本状態を構成する。

【0027】

一方、所定条件が成立すると、特別可動片 80A が、その下端部に形成された回転軸を中心に前方側に回転して大入賞口 8 を開放する。この特別可動片 80A による大入賞口 8 の開放が大入賞口 8 の開状態を構成する。特別可動片 80A は、大入賞口 8 を開放するとき、遊技領域 2A から突出した状態になり、流下する遊技球を受けて大入賞口 8 へ誘導することが可能となる。

【0028】

なお、大入賞口制御装置 80 についての所定条件とは、第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選（以下、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選とをまとめて「特別図柄抽選」と総称する）において、大当たり特別図柄に決定されることである。

【0029】

遊技盤 2 の前面であって遊技領域 2A の下方に、第 1 特別図柄表示装置 14、第 2 特別図柄表示装置 15 及び普通図柄表示装置 16、並びに、第 1 特別図柄保留表示装置 17、第 2 特別図柄保留表示装置 18 及び普通図柄保留表示装置 19 が設けられている。

【0030】

第 1 特別図柄表示装置 14 は、第 1 始動口 6 に遊技球が入球することを条件に行われる第 1 特別図柄抽選の結果を表示する可変表示装置である。第 2 特別図柄表示装置 15 は、第 2 始動口 7 に遊技球が入球することを条件に行われる第 2 特別図柄抽選の結果を表示する可変表示装置である。

【0031】

第 1 特別図柄抽選とは、遊技球が第 1 始動口 6 に入球したことにより、所定の乱数を取得することで、複数種類の第 1 特別図柄の中から 1 つの第 1 特別図柄に決定することである。第 2 特別図柄抽選とは、所定の乱数を取得することで、複数種類の第 2 特別図柄の中から 1 つの第 2 特別図柄に決定することである。

【0032】

第 1 特別図柄抽選が行われると、第 1 特別図柄表示装置 14 において、第 1 特別図柄の変動表示が行われた後に、当該第 1 特別図柄抽選の結果を表す第 1 特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第 1 特別図柄表示装置 14 における第 1 特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。第 2 特別図柄抽選が行われると、第 2 特別図柄表示装置 15 についても同様に、第 2 特別図柄の変動表示が行われた後に、当該第 2 特別図柄抽選の結果を表す第 2 特別図柄の停止表示が行われる。

【0033】

例えば、第1特別図柄表示装置14及び第2特別図柄表示装置15はそれぞれ複数のLEDを具備している。第1特別図柄の変動表示において、第1特別図柄表示装置14の所定のLEDが所定の間隔で点滅する。そして、第1特別図柄の停止表示においては、第1特別図柄抽選の結果を表す特定のLEDが点灯する。一方、第2特別図柄の変動表示においても、第2特別図柄表示装置15の所定のLEDが所定の間隔で点滅する。そして、第2特別図柄の停止表示においては、第2特別図柄抽選の結果を表す特定のLEDが点灯する。

【0034】

普通図柄表示装置16は、遊技球が入賞ゲート10を通過することを条件に行われる普通図柄抽選の結果を表示する可変表示装置である。普通図柄抽選とは、所定の乱数を取得することで、複数の普通図柄の中から1つの普通図柄に決定することをいう。

【0035】

普通図柄抽選が行われると、普通図柄表示装置16において、普通図柄の変動表示が行われた後に、当該普通図柄抽選の結果を表す普通図柄の停止表示が行われる。すなわち、普通図柄表示装置16における普通図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【0036】

例えば、普通図柄表示装置16は複数のLEDを具備している。普通図柄の変動表示において、普通図柄表示装置16の所定のLEDが所定の間隔で点滅する。そして、普通図柄の停止表示において、普通図柄抽選の結果を表す特定のLEDが点灯する。

【0037】

ところで、特別図柄の変動表示中や大入賞口制御装置80が作動する大当たり遊技中に、始動口6、7に遊技球が入球しても、即座に特別図柄の変動表示が行われる訳ではない。このように特別図柄の変動表示を即座に行うことができない場合、一定条件下で特別図柄の変動表示が保留される。一定条件として、特別図柄の変動表示を保留できる個数に上限値が設けられている。本実施の形態では、その上限値は各始動口6、7（各特別図柄の変動表示）に対して「4」に設定されている。すなわち、各始動口6、7に対して特別図柄の変動表示を実行する権利を4個まで保留することができる。

【0038】

第1特別図柄保留表示装置17は、第1特別図柄の変動表示（以下、「第1特図変動表示」という）の保留個数（U1：以下、「第1特図保留数」という）を表示する。第2特別図柄保留表示装置18は、第2特別図柄の変動表示（以下、「第2特図変動表示」という）の保留個数（U2：以下、「第2特図保留数」という）を表示する。第1特別図柄保留表示装置17及び第2特別図柄保留表示装置18は、例えばそれぞれ複数のLEDを具備し、各保留数に応じて所定のLEDを点灯する。

【0039】

なお、普通図柄の変動表示（以下、「普図変動表示」という）についても同様に、上限保留個数が4個に設定されており、その保留個数（G：以下、「普図保留数」という）が、普通図柄保留表示装置19において表示される。普通図柄保留表示装置19は、例えば複数のLEDを具備し、普図保留数に応じて所定のLEDを点灯する。

【0040】

また、遊技機Yには、様々な演出を実行する演出装置が設けられている。本実施の形態では、演出装置は、画像表示装置21、音声出力装置22、演出用照明装置23、及び、演出用役物装置24で構成されている。画像表示装置21と演出用役物装置24とが遊技盤2に設けられ、音声出力装置22と演出用照明装置23とがガラス扉Y2に設けられている。

【0041】

画像表示装置21は、様々な静止画や動画を表示することで画像による演出を行う。なお、本実施の形態においては、画像表示装置21として液晶ディスプレイが用いられているが、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイ等他の方式の表示装置を用いことも

10

20

30

40

50

できる。

【0042】

音声出力装置22は、BGM（バックグラウンドミュージック）、SE（サウンドエフェクト）等を出力することで音声による演出を行う。演出用照明装置23は、光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。

【0043】

演出用役物装置24は、可動部24Aを具備し、可動部24Aを作動させることで、動作による演出を行う。可動部24Aは上下直進運動（下降及び上昇）並びに回転運動を実行可能である。具体的には、可動部24Aは、図1に示す画像表示装置21の表示部210の上部を初期位置（基準位置）としており、表示部210の中央辺りまで下降して、上昇することが可能である。また、上下直進運動とから独立して、中心Cを中心に回転運動が可能となっている。

10

【0044】

また、受け皿50には、後述する種々の演出に係る操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置27及び選択ボタン装置28が設けられている。

【0045】

演出ボタン装置27は、押圧操作可能な演出ボタン27Aを具備する。また、演出ボタン装置27は、点灯可能なLED18Bを具備する（図示なし）。

【0046】

選択ボタン装置28は、押圧操作可能な選択ボタン28Aを備える。

20

【0047】

演出装置は、遊技の進行（状態）に応じて様々な演出を実行する。演出としては、例えば、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選を契機に行われる特図抽選演出がある。画像表示装置21において行われる特図抽選演出として、演出図柄の変動表示と演出図柄の停止表示とが行われる。

【0048】

演出図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示に対応して行われ、演出図柄が所定の態様で所定時間変動する。演出図柄の停止表示は、特別図柄の停止表示に対応して行われる（以下、演出図柄の変動表示と停止表示をまとめて称呼する場合、「演出図柄表示」という）。演出図柄の停止表示では、演出図柄が当該特別図柄抽選の結果を表す所定の態様で所定時間停止する。

30

【0049】

演出図柄は、例えば、画像表示装置21等の表示部210の左側領域、中央領域及び右側領域に配列された3列の装飾図柄（例えば、「1」から「9」までの数字を表す装飾図柄）からなる。演出図柄の変動表示では、各列の装飾図柄が、リールが回転しているかのように、上から下にスクロール表示（変動表示）する。なお、演出図柄の変動表示の態様はこれに限られない。また、演出図柄の変動表示中には、特別図柄抽選の結果に応じて、背景画像やキャラクタ等のオブジェクト画像といった様々な演出画像、また、ムービー等が表示される。

【0050】

一方、演出図柄の停止表示においては、画像表示装置21等の表示部210の左側領域、中央領域及び右側領域において、上記の3列の装飾図柄が停止表示する。演出図柄の停止表示が行われたときの所定の有効ライン（例えば、表示部210における中央の水平線）上の装飾図柄の配列が、当該特別図柄抽選の結果を表す。

40

【0051】

特図抽選演出の他にも、大当たり遊技が実行されるときに行われる大当たり遊技演出、及び、特別図柄の変動表示又は大当たり遊技が所定期間行われない内部的な待機状態（所謂、客待ち状態）において行われるデモ演出等の様々な演出が行われる。

【0052】

遊技盤2及びガラス扉Y2の裏面には、遊技に係る種々の制御を行う主制御基板101

50

、演出制御基板102、払出制御基板103、ランプ制御基板104、画像制御基板105、電源基板107、遊技情報出力端子板108が設けられている。

【0053】

(遊技機Yの電氣的構成)

次に、図2を用いて、遊技機Yの電氣的構成について説明する。

【0054】

電源基板107は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機Yに電源電圧を供給する。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

【0055】

主制御基板101は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板101は、メインCPU101a、メインROM101b、及び、メインRAM101cを備えている。メインCPU101aは、各種検出センサやタイマ(水晶振動子)等からの入力信号に基づいて、メインROM101bに格納されたプログラムを読み出して遊技に関する演算処理を行うとともに、各種制御装置や表示装置を直接制御し、演算処理の結果に基づく所定のコマンドなどを演出制御基板102や払出制御基板103等へ送信する。メインRAM101cは、メインCPU101aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0056】

上記主制御基板101の入力側には、入力ポート(図示せず)を介して、第1始動口検出センサ6a、第2始動口検出センサ7a、大入賞口検出センサ8a、入賞ゲート検出センサ10a、及び、一般入賞口検出センサ11aが接続されている。各検出センサは、遊技球を検出すると、検出信号を主制御基板101へ出力する。

【0057】

主制御基板101の出力側には、出力ポート(図示せず)を介して、第2始動口制御装置70の普通可動片70Aを作動させる第2始動口開閉ソレノイド70B、及び、大入賞口制御装置80の特別可動片80Aを作動させる大入賞口開閉ソレノイド80Bが接続されている。主制御基板101は、各ソレノイドを制御するための制御信号を第2始動口開閉ソレノイド70B及び大入賞口開閉ソレノイド80Bへ出力する。

【0058】

また、主制御基板101の出力側には、出力ポート(図示せず)を介して、第1特別図柄表示装置14、第2特別図柄表示装置15、普通図柄表示装置16、第1特別図柄保留表示装置17、第2特別図柄保留表示装置18及び普通図柄保留表示装置19が接続されている。主制御基板101は、各表示装置14~19を制御するための表示制御信号を各表示装置14~19へ出力する。

【0059】

演出制御基板102は、主に遊技状況に応じた遊技演出や客待ち状態に応じたデモ演出等の各種演出を制御する。すなわち、演出を実行する画像表示装置21、音声出力装置22、演出用照明装置23及び演出用役物装置24に演出を実行させる。

【0060】

演出制御基板102は、サブCPU102a、サブROM102b、及び、サブRAM102cを備えており、主制御基板101に、当該主制御基板101から演出制御基板102への一方向に通信可能に接続されている。

【0061】

演出制御基板102の入力側には、ランプ制御基板104を介して、演出ボタン装置27の演出ボタン検出スイッチ27a及び選択ボタン装置28の選択ボタン検出スイッチ28aが接続されている。

【0062】

演出ボタン検出スイッチ27aは、演出ボタン27Aが操作されると、ランプ制御基板104に、演出ボタン27Aの操作が行われたことを示す演出ボタン検出信号を演出制御

10

20

30

40

50

基板 102 に出力する。ランプ制御基板 104 は、演出ボタン検出信号が入力すると、演出制御基板 102 に出力する。

【0063】

選択ボタン検出スイッチ 28a は、選択ボタン 28A が操作されると、ランプ制御基板 104 に、選択ボタン 28A の操作が行われたことを示す選択ボタン検出信号を演出制御基板 102 に出力する。ランプ制御基板 104 は、選択ボタン検出信号が入力すると、演出制御基板 102 に出力する。

【0064】

サブ CPU 102a は、主制御基板 101 から出力されたコマンド、演出ボタン装置 27 から出力された演出ボタン検出信号、選択ボタン装置 28 から出力された選択ボタン検出信号、タイマ（水晶振動子）からの入力信号等に基づいて、サブ ROM 102b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、ランプ制御基板 104 及び画像制御基板 105 に演出制御コマンドを送信する。サブ RAM 102c は、サブ CPU 102a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0065】

払出制御基板 103 は、遊技球を発射させるための発射制御と、遊技球を遊技者に払い出すための払出制御とを行う。この払出制御基板 103 は、払出 CPU 103a、払出 ROM 103b、払出 RAM 103c を備えており、主制御基板 101 及び電源基板 107 に対して、双方向に通信可能に接続されている。

【0066】

払出 CPU 103a の入力側には、発射操作装置 3 に設けられているタッチセンサ 32a と発射ボリュームのつまみ 32b が接続されている。タッチセンサ 32a は発射ハンドル 32 内に取り付けられている。タッチセンサ 32a は、遊技者や店員等が発射ハンドル 31 に触れると、発射ハンドル 31 に人が接触したことを検知し、払出制御基板 103 に発射ハンドル検出信号を送信する。発射ボリュームのつまみ 32b は発射ハンドル 31 に接続されている。発射ボリュームのつまみ 32b は、発射ハンドル 31 に連動して回転し、回転角度を検出する。

【0067】

また、払出制御基板 103 は、出力側で電源基板 107 を介して、発射装置 4 に設けられている発射ソレノイド 41 に接続されている。払出制御基板 103 は、タッチセンサ 32a から発射ハンドル検出信号を受信すると、発射ソレノイド 41 の通電を許可する。

【0068】

そして、発射ハンドル 31 が操作されて、発射ハンドル 31 の回転角度が変化すると、発射ハンドル 31 に連結されているギア（図示なし）が回転すると共に、ギアに連結した発射ボリュームのつまみ 32b が回転する。ここで、発射ボリュームのつまみ 32b が検出する発射ハンドル 32 の回転角度に応じた電圧が、発射ソレノイド 41 に印加される。

【0069】

発射ソレノイド 41 に電圧が印加されると、発射ソレノイド 41 が印加電圧に応じて作動する。このように、払出制御基板 103 は、タッチセンサ 32a からの発射ハンドル検出信号及び発射ボリュームのつまみ 32b からの入力信号が有する情報に基づいて、発射ソレノイド 41 を通電制御し、遊技球を発射させる。

【0070】

なお、本実施の形態では、発射ソレノイド 41 の往復速度は、払出制御基板 103 に設けられた水晶振動子の出力周期に基づく周波数から、約 99.9（回／分）に設定されている。発射ソレノイド 41 が 1 往復する毎に 1 個の遊技球が発射されるため、1 分間における発射される遊技球の個数は、約 99.9（個／分）となる。

【0071】

また、払出制御基板 103 の出力側には、貯留タンク（図示なし）から所定個数の遊技球を遊技者に払い出すための払出装置 5 が接続されている。払出 CPU 103a は、主制御基板 101 から送信された賞球要求信号に基づいて、払出 ROM 103b から所定のプ

10

20

30

40

50

プログラムを読み出して演算処理を行うとともに、払出装置 5 を制御して所定の遊技球を遊技者に払い出す。このとき、払出 RAM 103c は、払出 CPU 103a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0072】

ランプ制御基板 104 は、上記各基板と同様に、ランプ CPU 104a、ランプ ROM 104b、ランプ RAM 104c を備えている。ランプ制御基板 104 の出力側には、演出用照明装置 23 及び演出用役物装置 24 が接続されている。

【0073】

ランプ CPU 104a は、演出制御基板 102 から送信される演出制御に係るコマンド（以下、「演出制御コマンド」という）に基づいて演出用照明装置 23 の発光制御、および、演出用照明装置 23 の光の照射方向を変更するためのモータ（図示なし）に対する駆動制御を行う。また、ランプ CPU 104a は、演出制御コマンドに基づいて演出用役物装置 24 を作動させるソレノイドやモータ（図示なし）に対する駆動制御を行う。

【0074】

また、ランプ制御基板 104 の入力側には、演出ボタン装置 27 の演出ボタン検出スイッチ 27a 及び選択ボタン装置 28 の選択ボタン検出スイッチ 28a に接続されている。ランプ制御基板 104 は、演出ボタン検出信号や選択ボタン検出信号が入力すると、それぞれを演出制御基板 102 に出力する。すなわち、ランプ制御基板 104 は、演出制御基板 102 と演出ボタン装置 27 及び選択ボタン装置 28 との間で演出ボタン検出信号及び選択ボタン検出信号を中継する。

【0075】

画像制御基板 105 は、少なくとも画像表示装置 21 の表示部 210 に表示させる動画や静止画等の画像に係る映像信号を生成し、画像表示装置 21 に出力する画像生成部 105B と、音声出力装置 22 に出力させる音声に係る音声信号を生成し、音声出力装置 22 に出力する音声生成部 105C と、画像生成部 105B 及び音声生成部 105C を統括して制御する統括部 105A とを有する。

【0076】

統括部 105A は、画像表示装置 21 による画像表示の制御を行うため統括 CPU 105Aa、統括 ROM 105Ab、及び、統括 RAM 105Ac を備えている。

【0077】

統括 CPU 105Aa は、制御プログラム等が記憶されている統括 ROM 105Ab に接続されており、統括 CPU 105Aa の動作に必要な制御プログラムが読み出されるようになっている。統括 CPU 105Aa は、演出制御基板 102 から送信される演出制御に係るコマンドを受信すると、該コマンドに基づいて画像生成部 105B に画像表示装置 21 に表示させる画像の指示を出すと共に、音声生成部 105C に音声出力装置 22 から出力させる音声の指示を出す。

【0078】

統括 RAM 105Ac は、統括 CPU 105Aa の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、統括 ROM 105Ab から読み出されたデータを一時的に記憶するものである。

【0079】

また、統括 ROM 105Ab は、マスク ROM で構成されており、統括 ROM 105Ab の制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報等が記憶されている。

【0080】

このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメーション情報や各アニメーションの表示順序等に関連付けられている。なお、アニメーション情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、描画のためのパラメー

10

20

30

40

50

タ（スプライトの表示位置、表示倍率、透過率等）、描画方法、画像表示装置 21 の輝度のパラメータとなるデューティ比等などの各種情報が含まれている。

【0081】

画像生成部 105B は、画像プロセッサである VDP (Video Display Processor) 105Ba と、画像データが格納された CGROM 105Bb、及び、画像データから生成される描画データを一時的に記憶するフレームバッファ等を有する VRAM 105Bc を備えている。

【0082】

VDP 105Ba は、画像データが記憶されている CGROM 105Bb に接続されており、統括 CPU 105Aa からの指示により、画像データに基づいて、映像信号（RGB 信号等）の元となる描画データを生成する。

10

【0083】

CGROM 105Bb は、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスク ROM 等から構成され、所定範囲の画素（例えば、 32×32 ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。

【0084】

また、画像生成部 105B は、水晶振動子を有している。水晶振動子は、VDP 105Ba にパルス信号を出力する。VDP 105Ba は、このパルス信号を分周することで、画像表示装置 21 と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、画像表示装置 21 に出力する。

20

【0085】

また、主制御基板 101 の出力側には遊技情報出力端子板 108 が接続されており、出力ポート（図示せず）を介して、所定の遊技に関する情報（以下、遊技情報という）が外部信号として出力される。また、払出制御基板 103 の出力側には払出情報出力端子板 109 が接続されており、出力ポート（図示せず）を介して、所定の賞球に関する情報（以下、賞球情報という）が外部信号として出力される。

【0086】

遊技情報出力端子板 108 及び払出情報出力端子板 109 には遊技情報表示装置 700 が接続され、遊技情報表示装置 700 には遊技店のホールコンピュータが接続されており、上記の所定の遊技情報及び賞球情報（外部信号）が遊技情報出力端子板 108 及び払出情報出力端子板 109 から遊技情報表示装置 700 及びホールコンピュータに送信される。

30

【0087】

所定の遊技情報が遊技情報表示装置 700 で出力（表示）されることで、遊技者は遊技店に設置された遊技機（台）選びの判断材料が提供されることになる。一方、所定の遊技情報及び賞球情報がホールコンピュータに接続された表示装置やプリンターで出力（表示・印刷）されることで、遊技店は各遊技機の稼働状況を把握することができる。

【0088】

次に、図 3～図 6 を参照して、メイン ROM 101b に記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

40

【0089】

図 3（a）は、大当たり判定のときに用いられる大当たり判定テーブルの一例を示す図である。大当たり判定とは、特別図柄抽選を構成し、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定することである。

【0090】

大当たり判定テーブルは、当該大当たり判定の契機となる遊技球の入球があった始動口の種類（第 1 始動口 6 or 第 2 始動口 7）に関連付けられている。以下において、遊技球の第 1 始動口 6 への入球を契機に行われる第 1 特別図柄抽選に係る大当たり判定（以下、「第 1 大当たり判定」という）において参照される大当たり判定テーブルを「第 1 大当たり判定テーブル」と称し、遊技球の第 2 始動口 7 への入球を契機に行われる第 2 特別図柄

50

抽選に係る大当たり判定（以下、「第２大当たり判定」という）において参照される大当たり判定テーブルを「第２大当たり判定テーブル」と称する。

【００９１】

いずれの大当たり判定テーブルも、後述する大当たりの当選確率が、相対的に低い（標準値に設定された）低確率遊技状態のときに参照される大当たり判定テーブルと、相対的に高い（標準値より高く設定された）高確率遊技状態のときに参照される大当たり判定テーブルとで構成されている。

【００９２】

後述するように、遊技球が第１始動口６又は第２始動口７に入球することを契機に取得された大当たり判定用乱数を大当たり判定テーブルに照合することで、「大当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。各大当たり判定テーブルには、図３（ａ）に記載の所定の選択割合となるように、大当たり判定用乱数の判定値と大当たり及びハズレとが対応付けられて格納されている。

【００９３】

大当たり判定の結果が「大当たり」であると、当該結果を示す特別図柄の停止表示後に、大入賞口８の開放を伴う大当たり遊技が実行される。

【００９４】

図３（ｂ）は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われ、大当たり特別図柄判定のときに用いられる大当たり特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。大当たり特別図柄判定とは、特別図柄抽選を構成し、特別図柄表示装置１４、１５において停止表示する特別図柄の種類を決定することである。

【００９５】

大当たり特別図柄判定テーブルは、当該特別図柄判定の契機となる遊技球の入球があった始動口の種類（第１始動口６ or 第２始動口７）に関連付けられている。

【００９６】

後述するように、遊技球が第１始動口６又は第２始動口７に入球することを契機に取得された特別図柄判定用乱数を大当たり特別図柄判定テーブルに照合することで、停止表示される特別図柄が決定される。各特別図柄判定テーブルには、図３（ｂ）に記載の所定の選択率（％）となるように、特別図柄判定用乱数の判定値と、停止表示される特別図柄とが対応付けられて格納されている。実施の形態１においては、第１始動口６への入球を契機に行われる大当たり特別図柄判定（第１大当たり特別図柄判定）の結果として、大当たり特別図柄Ａ～大当たり特別図柄Ｃの３種類の大当たり特別図柄が設けられている。一方、第２始動口７への入球を契機に行われる大当たり特別図柄判定（第２大当たり特別図柄判定）の結果として、大当たり特別図柄Ｄ～大当たり特別図柄Ｅの２種類の大当たり特別図柄が設けられている。

【００９７】

なお、後述するように、大当たり特別図柄の種類（大当たり特別図柄Ａ～Ｅ）には、大当たりの種類（大当たりＡ～Ｅ）、換言すれば、大当たり当選により遊技者が享受する利益の種類が対応付けられている（図３（ｂ）参照）。よって、大当たり特別図柄判定は、大当たりの種類の判定とも位置付けることができる。

【００９８】

以下において、特別図柄抽選の結果、換言すれば、特別図柄抽選を構成する大当たり判定の結果と大当たり特別図柄判定の結果とを組み合わせた結果（ハズレ／大当たりＡ～大当たりＥ）のことを特別図柄抽選結果という。

【００９９】

また、実施の形態１においては、特別図柄抽選の結果が、大当たりＡ、大当たりＣ又は大当たりＤである場合、当該大当たり遊技の終了に応じて、大当たり当選確率が通常より高く設定された高確率遊技状態が設定される。その設定された高確率遊技状態は、大当たりに当選することなく、予め設定された所定回数（実施の形態１では、１５０回）の特別図柄の変動表示が実行されると終了し、低確率遊技状態が設定される。一方、特別図柄抽

10

20

30

40

50

選の結果が、大当たり B 又は大当たり E である場合、当該大当たり遊技の終了に応じて、大当たり当選確率が通常の低確率遊技状態が設定される。なお、高確率遊技状態に係る所定回数は適宜に設定することができる。

【0100】

また、特別図柄抽選の結果の結果が何れの大当たりであっても、当該大当たり遊技の終了に応じて、通常の非時短遊技状態より第 2 始動口 7 が開放し易い時短遊技状態が設定される。その設定された時短遊技状態は、大当たりに当選することなく、予め設定された所定回数（実施の形態 1 では、150 回）の特別図柄の変動表示が実行されると終了し、非時短遊技状態が設定される。

【0101】

図 3（c）は、リーチ判定のときに用いられるリーチ判定テーブルの一例を示す図である。リーチ判定とは、演出図柄の変動表示において、リーチを発生させるか否か（リーチの有無）を判定することである。なお、後述するように、リーチ判定は大当たり判定の結果がハズレである場合に行われる。

【0102】

「リーチ」とは、例えば、演出図柄の変動表示中に画像表示装置 21 の表示部 210 の左側領域、中央領域、及び、右側領域のうちの 2 つの領域で上記の装飾図柄が仮停止し、残り 1 つの領域における所定の有効ライン上で所定の装飾図柄が停止すれば大当たりの当選を表す装飾図柄の配列（組み合わせ）となる状態のことをいう。なお、以下において、表示部 210 の左側領域に表示される装飾図柄を「左図柄」、表示部 210 の中央領域に 20
表示される装飾図柄を「中図柄」、表示部 210 の右側領域に表示される装飾図柄を「右図柄」と称する。

【0103】

例えば、大当たりを報知する「左図柄」、「中図柄」及び「右図柄」の組合せとして「777」の 3 桁の数字の組み合わせが設定されている場合に、2 つの左図柄と右図柄が「7」で仮停止する状態をいう。「仮停止」とは、装飾図柄（「左図柄」、「中図柄」、「右図柄」）が小さく揺れ動いたり、小さく変形したりして、遊技者に装飾図柄（「左図柄」、「中図柄」、「右図柄」）が停止しているかのようにみせている態様をいう。

【0104】

リーチ判定テーブルは、現在の遊技状態に関連付けられている。すなわち、リーチ判定 30
テーブルには、低確率遊技状態のときに参照されるリーチ判定テーブルと、高確率遊技状態のときに参照されるリーチ判定テーブルと、がある。そして、何れのリーチ判定テーブルも、さらに、第 1 特図保留数（U1）又は第 2 特図保留数（U2）が「0～1」のときに用いられるリーチ判定テーブルと、第 1 特図保留数（U1）又は第 2 特図保留数（U2）が「2～」のときに用いられるリーチ判定テーブルと、がある。なお、リーチ判定が第 1 始動口 6 への入賞に基づいて行われている場合は、第 1 特図保留数（U1）が参照され、リーチ判定が第 2 始動口 7 への入賞に基づいて行われている場合は、第 2 特図保留数（U2）が参照される。

【0105】

各リーチ判定テーブルには、図 3（c）に記載の所定の選択率（%）となるように、リー 40
チ判定用乱数の判定値と、リーチの有無とが対応付けられて格納されている。

【0106】

図 4 は、特図変動パターン判定のときに用いられる特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。特図変動パターン判定とは、特別図柄の変動表示の態様（以下、「特図変動パターン」という）を判定することである。

【0107】

特図変動パターンには、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、「特図変動時間」という）、当該特別図柄の変動表示に応じた変動演出の演出種別、及び変動演出の演出内容が関連付けられている。変動演出についての詳細は後述するが、特別図柄の変動表示が開始してから、当該特別図柄の変動表示が終了（当該特別図柄の変動が停止する）までの間 50

に行われる演出のことであり、特図抽選演出を構成する。変動演出には、上述した演出図柄の変動表示が含まれ、演出図柄の変動表示の他、画像表示装置 2 1 によるキャラクタ等のオブジェクト画像や所定のムービー画像による画像演出、音声出力装置 2 2 による音声演出、演出用照明装置 2 3 による照明演出及び演出用役物装置 2 4 による動作演出等で構成される。

【0108】

特図変動パターンには、第 1 特別図柄表示装置 1 4 において表示される第 1 特別図柄の変動表示の態様である第 1 特図変動パターンと、第 2 特別図柄表示装置 1 5 において表示される第 2 特別図柄の変動表示の態様である第 2 特図変動パターンとがある。

【0109】

特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態に関連付けられている。さらに、遊技状態に関連付けられている特図変動パターン判定テーブルは、第 1 特図変動パターンを決定するときに用いられる第 1 特図変動パターン判定テーブルと、第 2 特図変動パターンを決定するときに用いられる第 2 特図変動パターン判定テーブルとに分けられている。図 4 (a) は、後述する非時短遊技状態において第 1 特図変動パターンを決定する際に参照される第 1 特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図、図 4 (b) は、後述する非時短遊技状態において第 2 特図変動パターンを決定する際に参照される第 2 特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【0110】

各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、特別図柄抽選の結果も関連付けられている。

【0111】

また、特別図柄抽選の結果がハズレであれば、第 1 特図変動パターン判定テーブルは、さらに、第 1 特図保留数 (U 1) が「0」～「1」の場合の第 1 特図変動パターン判定テーブルと、第 1 特図保留数 (U 1) が「2」以上の場合の第 1 特図変動パターン判定テーブルとに分けられている。同様に、第 2 特図変動パターン判定テーブルも、さらに、第 2 特図保留数 (U 2) が「0」～「1」の場合の第 2 特図変動パターン判定テーブルと、第 2 特図保留数 (U 2) が「2」以上の場合の第 2 特図変動パターン判定テーブルとに分けられている。この第 1 特図保留数 (U 1) 及び第 2 特図保留数 (U 2) に基づいて分けられた第 1 特図変動パターン判定テーブル及び第 2 特図変動パターン判定テーブルは、さらにリーチの有無によっても分けられている。

【0112】

後述するように、遊技球が第 1 始動口 6 又は第 2 始動口 7 に入球することを契機に取得された特図変動パターン判定用乱数を特図変動パターン判定テーブルに照合することで、特図変動パターンが決定される。各特図変動パターン判定テーブルにおいては、図 4 (a) 及び図 4 (b) に記載の所定の選択率 (%) となるように、特図変動パターン判定用乱数の判定値と特図変動パターンとが対応付けられて格納されている。

【0113】

特図変動パターンは、各テーブルにおいて予め設定された所定の選択率 (%) で割り振られているため、特図変動パターンには大当たり当選の期待度 (大当たり期待度) や特定の大当たり当選 (例えば、大当たり A 等) の期待度が対応付けられていることになる。

【0114】

また、特図変動パターン判定テーブルの最右欄には、その特図変動パターンに基づく特別図柄の変動表示に対応する変動演出の演出種別 (大まかな区分) と演出内容とを記載している。ここで、図 4 の特図変動パターンに係る変動演出の演出種別と当該演出種別に対応付けられた演出内容について説明する。

【0115】

変動演出の演出種別は、大別して、通常変動演出と特別変動演出とに分けられる。通常変動演出は、リーチ (所謂「テンパイ」) が発生しない通常の変動演出のことであり、遊技者に大当たり当選の期待を持たせることが困難な変動演出である。図 4 の演出種別の欄

10

20

30

40

50

に記載の「通常 1」、「通常 2」及び「通常 3」が通常変動演出に該当する。一方、特別変動演出は、リーチ（所謂「テンパイ」）が発生する特別な変動演出のことであり、通常変動演出に比べて遊技者に大当たり当選の期待を持たせることができる（大当たり期待度が高い）変動演出である。図 4 の演出種別の欄に記載の「リーチ 1」、「リーチ 2」及び「リーチ 3」が特別変動演出に該当する。

【0116】

リーチが発生すると、演出図柄の変動表示が終了するまでの間に、リーチが維持されながら様々なリーチ演出が実行され得る。実施の形態 1 では、リーチ演出として、ノーマルリーチ（図 4 において「Nリーチ」）、SPリーチ（図 4 において「SPリーチ」）及びSPSPリーチ（図 4 において「SPSPリーチ」）が設定されている。特別変動演出におけるリーチ発生後にいずれのリーチ演出がどのような順番で実行されるかは、特図変動パターンの演出種別に対応付けられている。

10

【0117】

「ノーマルリーチ」とは、演出モードに対応付けられた通常背景画像が表示されている状態でリーチが維持されたまま、残りの 1 つの装飾図柄が停止するか、より大当たり当選期待度の高いリーチ演出に発展するかを煽るリーチ演出のことである。なお、図 4 に記載の「Nノーマル（ハズレ）」とは、当該変動演出においてノーマルリーチが最後に行われるため、最後にハズレを示す演出が行われるノーマルリーチのことである。また、図 4 に記載の「Nノーマル（大当たり）」とは、当該変動演出においてノーマルリーチが最後に行われるため、最後に大当たり当選を示す演出が行われるノーマルリーチのことである。

20

【0118】

「SPリーチ」とは、リーチが維持され、且つ、残りの 1 つの装飾図柄が変動したまま、所定時間のムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。なお、図 4 に記載の「SPリーチ（ハズレ）」とは、当該変動演出においてSPリーチが最後に行われるため、最後にハズレを示す演出が行われるSPリーチのことである。また、図 4 に記載の「SPリーチ（大当たり）」とは、当該変動演出においてSPリーチが最後に行われるため、最後に大当たり当選を示す演出が行われるSPリーチのことである。

【0119】

「SPSPリーチ」とは、リーチが維持され、且つ、残りの 1 つの装飾図柄が変動したまま、SPリーチに係るムービーより長い時間（長編）のムービー（動画、アニメーション等）が流れる演出のことである。なお、図 4 に記載の「SPSPリーチ（ハズレ）」とは、当該変動演出においてSPSPリーチが最後に行われるため、最後にハズレを示す演出が行われるSPSPリーチのことである。また、図 4 に記載の「SPSPリーチ（大当たり）」とは、当該変動演出においてSPSPリーチが最後に行われるため、最後に大当たり当選を示す演出が行われるSPSPリーチのことである。

30

【0120】

実施の形態 1 では、リーチ演出に係る大当たり期待度としては、ノーマルリーチ < SPリーチ < SPSPリーチの順で高くなっている。

【0121】

なお、本実施形態においては、大当たり当選に係る特図変動パターンとしては「ノーマルリーチ」が選択されるようになっていたが、大当たり当選に係る特図変動パターンとして「ノーマルリーチ」が選択されないようにすることもできる。

40

【0122】

このように、特図変動パターンには、特図変動時間、変動演出の演出種別及び演出内容に関する情報が含まれているが、これらの情報の他に、特図変動パターンが判定される契機となった始動口の種別及び特別図柄抽選の結果に関する情報も含まれている。そして、図 4 に示すように、特図変動パターンに対応して、特図変動パターンを示す識別情報（図 4 の第 1 特図変動パターン及び第 2 特図変動パターンの項目の左側：「01」～「15」及び「21」～「32」）が設けられている。また、特図変動パターンに対応して、特図

50

変動パターンに係る特別図柄抽選の結果及び変動演出の演出内容を示す名称（図4の第1特図変動パターン及び第2特図変動パターンの項目の右側の括弧書き：「リーチ無しハズレ1」や「SPSPリーチ大当たりA」など）が設けられている。

【0123】

図5（a）は、事前大当たり判定に用いられる事前大当たり判定テーブルの一例を示す図である。事前大当たり判定とは、始動口6、7に遊技球が入球し、当該入球に基づいて特図判定情報が取得された場合、当該特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が開始（大当たり判定が実行）される前に（実施の形態1では、当該入球時に）大当たりに当選したか否かを判定することである。なお、特図判定情報は、後述する大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数からなる。

10

【0124】

事前大当たり判定テーブルは、当該大当たり判定の契機となる遊技球の入球があった始動口の種類（第1始動口6 or 第2始動口7）に関連付けられている。以下において、遊技球が第1始動口6に入球した場合、当該入球に基づく第1特別図柄の変動表示が開始（第1大当たり判定が実行）される前に（実施の形態1では、当該入球時に）、大当たりに当選したか否かを判定する事前大当たり判定（以下、「事前第1大当たり判定」という）に用いられる事前大当たり判定テーブルを「事前第1大当たり判定テーブル」と称し、遊技球が第2始動口7に入球した場合、当該入球に基づく第2特別図柄の変動表示が開始（第2大当たり判定が実行）される前に（実施の形態1では、当該入球時に）、大当たりに当選したか否かを判定する事前大当たり判定（以下、「事前第2大当たり判定」という）に用いられる事前大当たり判定テーブルを「事前第2大当たり判定テーブル」と称する。

20

【0125】

実施の形態1では、事前第1大当たり判定テーブルは、第1大当たり判定テーブルと同一の構成となっており、事前第2大当たり判定テーブルは、第2大当たり判定テーブルと同一の構成となっている。

【0126】

後述するように、遊技球が第1始動口6又は第2始動口7に入球することを契機に取得された大当たり判定用乱数を事前大当たり判定テーブルに照合することで、「大当たり」又は「ハズレ」のいずれかが判定される。

【0127】

図5（b）は、事前大当たり特別図柄判定に用いられる事前大当たり特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。事前大当たり特別図柄判定とは、始動口6、7に遊技球が入球し、当該入球に基づいて特図判定情報が取得され、事前大当たり判定で「大当たり」と判定された場合、当該特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が開始（特別図柄判定が実行）される前に（実施の形態1では、当該入球時に）、特別図柄表示装置14、15において停止表示する大当たり特別図柄の種類（大当たりの種類）を判定することである。

30

【0128】

事前大当たり特別図柄判定テーブルは、さらに、当該事前大当たり特別図柄判定の契機となる遊技球の入球があった始動口の種類（第1始動口6又は第2始動口7）に関連付けられている。以下において、遊技球の第1始動口6への入球に基づいて行われる事前大当たり特別図柄判定（以下、「事前第1大当たり特別図柄判定」という）に用いられる事前大当たり特別図柄判定テーブルを「事前第1大当たり特別図柄判定テーブル」と称し、遊技球の第2始動口7への入球に基づいて行われる事前大当たり特別図柄判定（以下、「事前第2大当たり特別図柄判定」という）に用いられる事前大当たり特別図柄判定テーブルを「事前第2大当たり特別図柄判定テーブル」と称する。

40

【0129】

後述するように、遊技球が第1始動口6又は第2始動口7に入球することを契機に取得された特別図柄判定用乱数を事前大当たり特別図柄判定テーブルに照合することで、当該特別図柄判定用乱数に基づく特別図柄の停止表示が行われる場合の大当たり特別図柄が判定される。各事前大当たり特別図柄判定テーブルには、図5（b）に記載の所定の選択率

50

(%)となるように、特別図柄判定用乱数の判定値と、大当たり特別図柄（大当たりの種類）とが適宜に対応付けられて格納されている。

【0130】

以下において、事前大当たり特別図柄判定で判定される大当たり特別図柄のことを「事前大当たり特別図柄」と称す。また、以下において、事前大当たり判定の結果と事前大当たり特別図柄判定の結果とを組み合わせた結果（ハズレ／大当たりA～大当たりE）のことを事前特別図柄抽選結果という。

【0131】

図5（c）は、事前リーチ判定のときに用いられるリーチ判定テーブルの一例を示す図である。事前リーチ判定とは、始動口6、7に遊技球が入球し、当該入球に基づいて特図判定情報が取得された場合、当該特図判定情報に基づく特別図柄の変動表示が開始（リーチ判定が実行）される前に（実施の形態1では、当該入球時に）、リーチを発生させるか否か（リーチの有無）を判定することである。なお、事前リーチ判定は、事前大当たり判定の結果がハズレである場合に行われる。

10

【0132】

事前リーチ判定テーブルは、現在の遊技状態に関連付けられている。すなわち、リーチ判定テーブルには、低確率遊技状態のときに参照される事前リーチ判定テーブルと、高確率遊技状態のときに参照される事前リーチ判定テーブルと、がある。

【0133】

各リーチ判定テーブルには、図5（c）に記載の所定の選択率（%）となるように、リーチ判定用乱数の判定値と、リーチの有無とが対応付けられて格納されている。

20

【0134】

図6（a）は、非時短遊技状態において遊技球が第1始動口6に入球し、当該入球に基づいて特図判定情報が取得された場合、当該特図判定情報に基づく第1特別図柄の変動表示が開始（第1特図変動パターン判定が実行）される前に（実施の形態1では、当該入球時に）、第1特図変動パターンを判定する事前第1特図変動パターン判定に用いられるテーブル（以下、「事前第1特図変動パターン判定テーブル」という）である。

【0135】

一方、図6（b）は、非時短遊技状態において遊技球が第2始動口7へ入球し、当該入球に基づいて特図判定情報が取得された場合、当該特図判定情報に基づく第2特別図柄の変動表示が開始（第2特図変動パターン判定が実行）される前に（実施の形態1では、当該入球時に）、第2特図変動パターンを判定する事前第2特図変動パターン判定に用いられるテーブル（以下、「事前第2特図変動パターン判定テーブル」という）である。

30

【0136】

なお、以下において、事前第1特図変動パターン判定と事前第2特図変動パターン判定とをまとめて言う場合は単に「事前特図変動パターン判定」と言い、事前第1特図変動パターン判定テーブルと事前第2特図変動パターン判定テーブルとをまとめて言う場合は単に「事前特図変動パターン判定テーブル」と言う。

【0137】

事前特図変動パターン判定テーブルも、特図変動パターン判定テーブルと同様に、遊技状態に関連付けられている。また、事前特図変動パターン判定テーブルは、さらに、事前特別図柄抽選の結果及び事前リーチ判定の結果に関連付けられている。そして、事前特別図柄抽選の結果がハズレであれば、事前特図変動パターン判定テーブルは、さらにリーチの有無によっても分けられている。

40

【0138】

後述するように、遊技球が第1始動口6又は第2始動口7に入球することを契機に取得された特図変動パターン判定用乱数を事前特図変動パターン判定テーブルに照合することで、当該特図変動パターン判定用乱数に基づく特別図柄の変動表示が行われた場合の特図変動パターンが判定される。各事前特図変動パターン判定テーブルには、図6（a）及び図6（b）に記載の所定の選択率（%）となるように、特図変動パターン判定用乱数の判

50

定値と、特図変動パターンとが対応付けられて格納されている。なお、以下において、事前特図変動パターン判定で判定される特図変動パターンのことを「事前特図変動パターン」と称す。

【0139】

事前特図変動パターンは、特図変動パターンと同様に、特図変動時間及変動演出の演出種別・演出内容が関連付けられている。図6(a)及び図6(b)に記載の特図変動パターン、特図変動時間及び変動演出の演出種別・演出内容と、図4(a)及び図4(b)に記載の特図変動パターン、特図変動時間及び変動演出の演出種別・演出内容とは同一である。

【0140】

また、事前特図変動パターンは、第1特別図柄表示装置14において表示される第1特別図柄の変動表示の態様である事前第1特図変動パターンと、第2特別図柄表示装置15において表示される第2特別図柄の変動表示の態様である事前第2特図変動パターンとで構成される。

【0141】

事前特図変動パターンは、各テーブルにおいて予め設定された所定の選択率で割り振られているため、事前特図変動パターンには大当たり当選の期待度（大当たり期待度）や特定の大当たり当選（例えば、大当たりA等）の期待度が対応付けられていることになる。

【0142】

（大当たり遊技の種類の説明）

大当たり遊技では、大入賞口8の1回以上の開閉を伴うラウンド遊技が所定回数実行される。各ラウンド遊技において、大入賞口8が開放し得る回数（以下、最大開放回数という）と、開放し得る時間の合計（以下、最大開放時間という）とが予め設定されている。「開放し得る」となっているのは、1回のラウンド遊技中に大入賞口8に入球できる遊技球の個数が制限されているからである（例えば9個）。したがって、大入賞口8が最大開放回数開放していなくても大入賞口8が閉鎖し、そのラウンド遊技が終了することがある。また、最大開放時間が経過していなくても大入賞口8が閉鎖し、そのラウンド遊技が終了することもある。なお、各ラウンド遊技における大入賞口8の最大開放回数及び最大開放時間は、各大当たり遊技で統一されていても統一されていなくてもよい。

【0143】

実施の形態1においては、入球することにより遊技者に払い出される賞球の個数が多い大入賞口8の開閉（大入賞口制御装置80の作動）を伴う遊技者に有利な大当たり遊技として、主に第1大入賞口8の開閉態様の相違によって「第1大当たり遊技」、「第2大当たり遊技」、及び「第3大当たり遊技」が設けられている。

【0144】

第1大当たり遊技は、大当たりA、大当たりB、大当たりD、又は大当たりEに当選した場合、換言すれば、大当たり特別図柄A、大当たり特別図柄B、大当たり特別図柄D、又は大当たり特別図柄Eの停止表示が行われた場合に実行される。第2大当たり遊技は、大当たりCに当選した場合、換言すれば、大当たり特別図柄Cの停止表示が行われた場合に実行される。

【0145】

第1大当たり遊技は、16回のラウンド遊技で構成される。第1大当たり遊技における各ラウンド遊技の大入賞口8の開放し得る時間は、29秒に設定されている。また、各大入賞口8の開放間のインターバル（大入賞口8の閉鎖）の時間は2秒に設定されている。

【0146】

第2大当たり遊技は、8回のラウンド遊技で構成される。第2大当たり遊技における各ラウンド遊技の大入賞口8の開放し得る時間は、29秒に設定されている。また、各大入賞口8の開放間のインターバル（大入賞口8の閉鎖）の時間は2秒に設定されている。

【0147】

（遊技状態の説明）

10

20

30

40

50

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態において、遊技状態として、大当たり当選確率に係る遊技状態と始動口入賞容易性に係る遊技状態が設定されている。大当たりの当選確率については、低確率遊技状態又は高確率遊技状態のもとで遊技が進行し、遊技球の始動口入賞容易性については時短遊技状態又は非時短遊技状態のもとで遊技が進行する。初期（電源投入時）の遊技状態としては、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態に設定されており、この低確率遊技状態且つ非時短遊技状態を基準として通常遊技状態と称する。

【0148】

本実施形態において大当たり当選確率についての低確率遊技状態とは、大当たり判定における大当たり当選確率が、 $1/300$ と相対的に遊技者に不利に設定されていることをいう。これに対して高確率遊技状態とは、大当たり当選確率が低確率遊技状態より高く、すなわち、相対的に遊技者に有利な $1/35$ に設定されていることである。したがって、大当たり当選確率が高確率遊技状態のときは、低確率遊技状態のときよりも大当たりの当選が容易となり、単位時間当たりの大当たりの当選可能回数が相対的に多くなるので、遊技者に有利な状態と言える。

【0149】

高確率遊技状態は、大当たりA、大当たりC又は大当たりDに当選する、換言すれば、大当たり特別図柄A、大当たり特別図柄C又は大当たり特別図柄Dの停止表示が行われることによって、設定される。

【0150】

非時短遊技状態とは、始動口入賞容易性が通常の状態である。具体的には、非時短遊技状態では、普図変動時間が、1.2秒に設定され、当たり判定において「当たり」に当選したときに作動する第2始動口制御装置70の作動時間（第2始動口7の開放時間）の合計が0.2秒に設定され、普通図柄用の当たり判定において当たり当選する確率が $1/50$ に設定されていることをいう。なお、「開放時間の合計」となっているのは、1回の当たりに対して第2始動口7が複数回開放することがあり、又、1回の当たりに対して遊技球が入賞できる個数が制限されており、遊技球がその個数入賞すると当該開放時間の経過を待たず閉鎖するからである。

【0151】

これに対して時短遊技状態とは、非時短遊技状態に比べて、単位時間当たりにおける第2始動口7の開放時間（第2始動口制御装置70の作動時間）が長く、第2始動口7が開放状態になり易い遊技状態のことをいう。始動口入賞容易性が相対的に高いことによって、単位時間当たりにおける第2特別図柄判定の実行可能回数が多くなる。同一の大当たり当選確率のもとでは、単位時間当たりにおける第2特別図柄判定の実行回数が多い方が、必然的に単位時間当たりにおける大当たりの当選回数も多くなることから、時短遊技状態は非時短遊技状態に比して遊技者に有利な状態といえる。

【0152】

上述したように、実施の形態1では、時短遊技状態では、普図変動時間が3.0秒に設定され、第2始動口7の最大開放時間の合計が5.2秒に設定され、当たり当選する確率が $1/5$ に設定される。すなわち、始動口入賞容易性の構成要素全てについて非時短遊技状態より遊技者に有利に設定されている。なお、時短遊技状態では、第2始動口7は1.0秒間の閉鎖（インターバル）を介して2回開放しているが、当該閉鎖がなく、1回開放するだけでも良い。また、閉鎖が複数回設けられていても良い。

【0153】

なお、実施の形態1では、始動口6、7に遊技球が入球すると、3球の賞球を得ることができるものの、遊技者が適切な発射ハンドル31の操作で遊技球の発射を行っても、遊技者が所持する遊技球の個数が減少し易い。しかしながら、時短遊技状態のときは、非時短遊技状態に比して第2始動口7への入球が容易になるので、遊技者が所持する遊技球の個数の減少を抑えることができる。つまり、遊技者が所持する遊技球の個数の観点からも時短遊技状態は非時短遊技状態に比べて遊技者に有利に設定されている。時短遊技状態は

、大当たり 1 ～大当たり 3 に当選する、換言すれば、大当たり特別図柄 A ～大当たり特別図柄 C の停止表示が行われることによって、設定される。

【0154】

このように遊技状態は 2 種類の遊技状態（大当たり当選確率に係る遊技状態と始動口入賞容易性に係る遊技状態）の組合せで構成されるが、遊技状態は、大当たりの当選を契機に変動することができる。すなわち、当該大当たり遊技後に、特別図柄の種類（停止図柄データ）に対応付けられた遊技状態に変動することができる。ここで、「変動する」には、当該大当たり遊技後に「大当たり」に係る大当たりの当選時と同一の遊技状態になる（例えば、「高確率」且つ「時短」→「高確率」且つ「時短」）ことも含まれる。この場合、遊技状態は大当たり遊技の前後で同一であるが、後述する変動した遊技状態の継続可能期間（特別図柄の変動表示の実行回数）は一新（更新）される。

10

【0155】

上述したように、大当たりの種類によって、実行される大当たり遊技の種類（第 1 大当たり遊技・第 2 大当たり遊技）と、当該大当たり遊技後に変動する遊技状態が特定される。すなわち、大当たりの種類は、実行される大当たり遊技の種類と、当該大当たり遊技終了後に変動する遊技状態との組合せと言うことができる。

【0156】

以下、大当たりによって導かれた大当たり遊技の種類と大当たり遊技後の遊技状態との組合せ、すなわち、遊技者が享受する利益の種類に基づいて、大当たりの種類を分類するとき、当選により第 1 大当たり遊技を実行させ、その後遊技状態を高確率遊技状態且つ時短遊技状態に変動させる大当たり A、D を「16R 確変大当たり」と称し、当選により第 2 大当たり遊技を実行させ、その後遊技状態を低確率遊技状態且つ時短遊技状態に変動させる大当たり B、E を「16R 通常大当たり」と称し、当選により第 3 大当たり遊技を実行させ、その後遊技状態を高確率遊技状態且つ時短遊技状態に変動させる大当たり C を「8R 確変大当たり」と称する。

20

【0157】

なお、大当たり当選すると、当該大当たり遊技前の状態に関わらず当該大当たり遊技が開始する際に通常遊技状態に設定される。すなわち、大当たり遊技中は、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態になる。

【0158】

（主制御基板によるメイン処理）

図 7 を用いて、主制御基板 101 によるメイン処理を説明する。

30

【0159】

電源基板 107 からメイン CPU 101a に電力が供給されると、メイン CPU 101a にシステムリセットが発生し、メイン CPU 101a は、以下のメイン処理を行う。

【0160】

まず、ステップ S10 において、メイン CPU 101a は、初期化処理を行う。この処理において、メイン CPU 101a は、電源投入に応じて、メイン ROM 101b から起動プログラムを読み込むとともに、メイン RAM 101c の各記憶領域を初期化する初期化処理を行う。

40

【0161】

ステップ S20 において、メイン CPU 101a は、リーチ判定用乱数、及び、特図変動パターン判定用乱数で構成される特別図柄の変動表示における特図変動パターンを決定するための特図変動用乱数を更新する特図変動用乱数更新処理を行う。

【0162】

ステップ S30 において、メイン CPU 101a は、大当たり判定用初期値乱数、特別図柄判定用初期値乱数、及び、当たり判定用初期値乱数等で構成される初期値乱数を更新する初期値乱数更新処理を行う。以降は、タイマ割込処理などの所定の割込み処理が行われるまで、ステップ S20 とステップ S30 との処理を繰り返し行う。

【0163】

50

(主制御基板によるタイマ割込処理)

次に、図 8 を用いて、主制御基板 101 のタイマ割込処理を説明する。主制御基板 101 に設けられたクロック生成回路によって、所定の周期 (4 ミリ秒) 毎にクロックパルスが発生されることで、メイン CPU 101a はタイマ割込処理を実行する。

【0164】

まず、ステップ S100 において、メイン CPU 101a は、メイン CPU 101a のレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【0165】

ステップ S110 において、メイン CPU 101a は、メイン RAM 101c に設けられ、所定の時間を計測するための特別遊技タイマカウンタ及び補助遊技タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。なお、特別遊技タイマカウンタは、特別図柄の変動時間、特別図柄の停止時間、大当たり遊技のオープニング時間、大入賞口 8 の開閉時間、並びに、大当たり遊技のエンディング時間を計測する。一方、補助遊技カウンタは、普通図柄の変動時間、普通図柄の停止時間、並びに、第 2 始動口 7 の開閉時間等を計測する。

10

【0166】

ステップ S120 において、メイン CPU 101a は、大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、及び、当たり判定用乱数で構成される特定乱数を更新する特定乱数更新処理を行う。

【0167】

ステップ S130 において、メイン CPU 101a は、初期値乱数を更新する初期値乱数更新処理を行う。

20

【0168】

なお、各種の乱数の更新については、乱数の種別毎に、メイン RAM 101c に設けられた乱数カウンタを「1」加算することで、乱数の更新を行う。各種の乱数には適宜に乱数範囲が設けられている。乱数範囲は、「0」から、その乱数毎に適宜に定められた最大値までとなっている。そして、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数が乱数範囲の最大値である場合、乱数カウンタを「1」加算せずに「0」に戻し、その時の初期値乱数からそれぞれの乱数値を新たに更新する。

【0169】

ステップ S200 において、メイン CPU 101a は、入力制御処理を行う。詳しくは、図 9～図 12 を用いて後述する。

30

【0170】

ステップ S300 において、メイン CPU 101a は、第 1 特別図柄表示装置 14、第 2 特別図柄表示装置 15、第 1 特別図柄保留表示装置 17、第 2 特別図柄保留表示装置 18、及び大入賞口制御装置 80 の制御 (特別図柄系装置の制御) を行うための特図特電制御処理 (特別図柄係処理) を行う。詳しくは、図 13～図 18 を用いて後述する。

【0171】

ステップ S400 において、メイン CPU 101a は、普通図柄表示装置 16、普通図柄保留表示装置 19、及び、第 2 始動口制御装置 70 の制御 (普通図柄系装置の制御) を行うための普図普電制御処理 (普通図柄係処理) を行う。

40

【0172】

ステップ S500 において、メイン CPU 101a は、払出制御処理を行う。この処理によって、始動口 (第 1 始動口 6、第 2 始動口 7)、大入賞口 8、及び、一般入賞口 11 への入球に応じた賞球が払い出される。

【0173】

ステップ S600 において、メイン CPU 101a は、出力制御処理を行う。この処理によって、所定の遊技に関する情報が演出制御基板 102 や払出制御基板 103 などの他の基板に送信される。

【0174】

ステップ S700 において、メイン CPU 101a は、ステップ S100 で退避した情

50

報をメインCPU101aのレジスタに復帰させる。

【0175】

(主制御基板による入力制御処理)

次に、図9を用いて、主制御基板101による入力制御処理を説明する。

【0176】

ステップS210において、メインCPU101aは、一般入賞口検出信号入力処理を行う。メインCPU101aは、一般入賞口検出信号入力処理においては、一般入賞口検出センサ11aから一般入賞口検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口11に入球したか否かを判定する。メインCPU101aは、一般入賞口検出センサ11aから一般入賞口検出信号を入力していないと判定した場合には、ステップS220に処理を移す。メインCPU101aは、一般入賞口検出センサ11aから一般入賞口検出信号を入力した場合には、一般入賞口11への入球に応じた個数の賞球を払い出すための賞球払出処理を行う。

10

【0177】

ステップS220において、メインCPU101aは、第1始動口検出信号入力処理を行う。第1始動口検出信号入力処理については、図10を用いて後述する。

【0178】

ステップS230において、メインCPU101aは、第2始動口検出信号入力処理を行う。第2始動口検出信号入力処理については、図11を用いて後述する。

【0179】

ステップS240において、メインCPU101aは、入賞ゲート検出信号入力処理を行う。入賞ゲート検出信号入力処理については、図12を用いて後述する。

20

【0180】

ステップS250において、メインCPU101aは、大入賞口検出センサ8aから大入賞口検出信号が入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口8に入球したか否かを判定する。メインCPU101aは、大入賞口検出センサ8aから大入賞口検出信号が入力していないと判定した場合には、入力制御処理を終了する。メインCPU101aは、大入賞口検出センサ8aから大入賞口検出信号が入力したと判定した場合には、大入賞口8への入球に応じた個数の賞球を払い出すための賞球払出処理を行う。

【0181】

(主制御基板による第1始動口検出信号入力処理)

次に、図10を用いて、主制御基板101による第1始動口検出信号入力処理について説明する。

30

【0182】

メインCPU101aは、ステップS220-1において、第1始動口検出センサ6aから第1始動口検出信号が入力したか否かを判定する。メインCPU101aは、第1始動口検出信号が入力していないと判定すると、第1始動口検出信号入力処理を終了し、第1始動口検出信号が入力したと判定すると、ステップS220-2において、第1始動口6への入球に応じた個数の賞球を払い出すための賞球払出処理を行う。

【0183】

メインCPU101aは、ステップS220-3において、現在の第1特図保留数(U1)が4(上限値)より小さいか否かを判定する。メインCPU101aは、第1特図保留数(U1)が4より小さくないと判定すれば第1始動口検出信号入力処理を終了し、第1特図保留数(U1)が4より小さいと判定すれば、ステップS220-4に処理を移す。

40

【0184】

メインCPU101aは、ステップS220-4において、第1特図保留数加算処理を行う。メインCPU101aは、第1特図保留数加算処理において、当該第1始動口6への入球が加算された新たな第1特図保留数(U1)に関する情報を演出制御基板102に送信する。また、メインCPU101aは、第1特図保留数加算処理において、第1特別

50

図柄保留表示装置 17 に表示される第 1 特図保留数 (U1) が「1」加算されるように第 1 特別図柄保留表示装置 17 を更新する。

【0185】

メイン CPU 101a は、ステップ S220-5 において、大当たり判定用乱数カウンタが示す大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数カウンタが示す特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数カウンタが示すリーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数カウンタが示す特図変動パターン判定用乱数を取得する。

【0186】

メイン CPU 101a は、ステップ S220-6 において、上記ステップ S220-5 で取得した大当たり判定用乱数及び特別図柄判定用乱数に基づいて、事前特別図柄判定処理を行う。

10

【0187】

メイン CPU 101a は、事前特別図柄判定処理において、まず、事前第 1 大当たり判定テーブルに大当たり判定用乱数を照合し、大当たりであるか否かを判定する事前第 1 大当たり判定を行う。当該事前第 1 大当たり判定の結果が大当たりであれば、事前第 1 大当たり特別図柄判定テーブルに特別図柄判定用乱数を照合し、大当たり特別図柄の種類 (大当たりの種類) を判定する事前第 1 大当たり特別図柄判定を行う。一方、当該事前第 1 大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ特別図柄に決定する。

【0188】

メイン CPU 101a は、ステップ S220-7 において、事前特図変動パターンを判定する事前特図変動パターン判定処理を行う。メイン CPU 101a は、事前特図変動パターン判定処理において、上記ステップ S220-6 の事前特別図柄判定処理の結果が大当たり特別図柄であると、大当たり特別図柄の種類に関連付けられた事前第 1 特図変動パターン判定テーブルに、特図変動パターン判定用乱数を照合し、特図変動パターンを判定する。

20

【0189】

メイン CPU 101a は、事前特図変動パターン判定処理において、上記ステップ S220-6 の事前特別図柄判定処理の結果がハズレ特別図柄であると、まずは、現在の遊技状態に関連付けられた事前リーチ判定テーブルにリーチ判定用乱数を照合し、リーチであるか否かの事前リーチ判定を行う。次に、現在の遊技状態及び事前リーチ判定の結果に関連付けられた事前第 1 特図変動パターン判定テーブルに、特図変動パターン判定用乱数を照合し、特図変動パターンを判定する。そして、メイン CPU 101a は、事前特図変動パターン判定処理において判定された事前第 1 特図変動パターンに関する情報を演出制御基板 102 に送信する。

30

【0190】

メイン CPU 101a は、ステップ S220-8 において、ステップ S220-5 で取得した特図判定情報を、メイン RAM 101c の第 1 特別図柄保留記憶領域に記憶する。第 1 特別図柄保留記憶領域は、第 1 記憶部～第 4 記憶部に分けられており、各記憶部には、特図判定情報に係る各乱数を乱数毎に記憶するための領域 (大当たり判定用乱数領域、特別図柄判定用乱数領域、リーチ判定用乱数領域及び特図変動パターン判定用乱数領域) が設けられている。特図判定情報は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。

40

【0191】

(主制御基板による第 2 始動口検出信号入力処理)

次に、図 11 を用いて、主制御基板 101 による第 2 始動口検出信号入力処理について説明する。

【0192】

メイン CPU 101a は、ステップ S230-1 において、第 2 始動口検出センサ 7a から第 2 始動口検出信号が入力したか否かを判定する。メイン CPU 101a は、第 2 始動口検出信号が入力していないと判定すると、第 2 始動口検出信号入力処理を終了し、第

50

2 始動口検出信号が入力したと判定すると、ステップ S 2 3 0 - 2 において、第 2 始動口 7 への入球に応じた個数の賞球を払い出すための賞球払出処理を行う。

【0193】

メイン CPU 101 a は、ステップ S 2 3 0 - 3 において、第 2 特図保留数 (U 2) が 4 (上限値) より小さいか否かを判定する。メイン CPU 101 a は、第 2 特図保留数 (U 2) が 4 より小さくないと判定すれば第 2 始動口検出信号入力処理を終了し、第 2 特図保留数 (U 2) が 4 より小さいと判定すれば、ステップ S 2 3 0 - 4 に処理を移す。

【0194】

メイン CPU 101 a は、ステップ S 2 3 0 - 4 において、第 2 特図保留数加算処理を行う。メイン CPU 101 a は、第 1 特図保留数加算処理において、当該第 2 始動口 7 への入球が加算された新たな第 2 特図保留数 (U 2) に関する情報を演出制御基板 102 に送信する。また、メイン CPU 101 a は、第 2 特図保留数加算処理において、第 2 特別図柄保留表示装置 18 に表示される第 2 特図保留数 (U 2) が「1」加算されるように第 2 特別図柄保留表示装置 18 を更新する。

【0195】

メイン CPU 101 a は、ステップ S 2 3 0 - 5 において、大当たり判定用乱数カウンタが示す大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数カウンタが示す特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数カウンタが示すリーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数カウンタが示す特図変動パターン判定用乱数を取得する。

【0196】

メイン CPU 101 a は、ステップ S 2 3 0 - 6 において、上記ステップ S 2 3 0 - 5 で取得した大当たり判定用乱数及び特別図柄判定用乱数に基づいて、事前特別図柄判定処理を行う。

【0197】

メイン CPU 101 a は、事前特別図柄判定処理において、まず、事前第 2 大当たり判定テーブルに大当たり判定用乱数を照合し、大当たりであるか否かを判定する事前第 2 大当たり判定を行う。当該事前第 2 大当たり判定の結果が大当たりであれば、事前第 2 大当たり特別図柄判定テーブルに特別図柄判定用乱数を照合し、大当たり特別図柄の種類 (大当たりの種類) を判定する事前第 2 大当たり特別図柄判定を行う。一方、当該事前第 2 大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ特別図柄に決定する。

【0198】

メイン CPU 101 a は、ステップ S 2 3 0 - 7 において、事前特図変動パターンを判定する事前特図変動パターン判定処理を行う。メイン CPU 101 a は、事前特図変動パターン判定処理において、上記ステップ S 2 3 0 - 6 の事前特別図柄判定処理の結果が大当たり特別図柄であると、大当たり特別図柄の種類に関連付けられた事前第 2 特図変動パターン判定テーブルに、特図変動パターン判定用乱数を照合し、特図変動パターンを判定する。

【0199】

メイン CPU 101 a は、事前特図変動パターン判定処理において、上記ステップ S 2 3 0 - 6 の事前特別図柄判定処理の結果がハズレ特別図柄であると、まずは、現在の遊技状態に関連付けられた事前リーチ判定テーブルにリーチ判定用乱数を照合し、リーチであるか否かの事前リーチ判定を行う。次に、現在の遊技状態及び事前リーチ判定の結果に関連付けられた事前第 2 特図変動パターン判定テーブルに、特図変動パターン判定用乱数を照合し、特図変動パターンを判定する。そして、メイン CPU 101 a は、事前特図変動パターン判定処理において判定された事前第 2 特図変動パターンに関する情報を演出制御基板 102 に送信する。

【0200】

メイン CPU 101 a は、ステップ S 2 3 0 - 8 において、ステップ S 2 3 0 - 5 で取得した特図判定情報を、メイン RAM 101 c の第 2 特別図柄保留記憶領域に記憶する。第 2 特別図柄保留記憶領域は、第 1 記憶部～第 4 記憶部に分けられており、各記憶部には

10

20

30

40

50

、特図判定情報に係る各乱数を乱数毎に記憶するための領域（大当たり判定用乱数領域、特別図柄判定用乱数領域、リーチ判定用乱数領域及び特図変動パターン判定用乱数領域）が設けられている。特図判定情報は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。

【0201】

（主制御基板による入賞ゲート検出信号入力処理）

次に、図12を用いて、主制御基板101による入賞ゲート検出信号入力処理について説明する。

【0202】

メインCPU101aは、ステップS240-1において、入賞ゲート検出センサ10aから入賞ゲート検出信号が入力したか否かを判定する。メインCPU101aは、入賞ゲート検出信号が入力していないと判定すると、入賞ゲート検出信号入力処理を終了し、入賞ゲート検出信号が入力と判定すると、ステップS240-2に処理を移す。

10

【0203】

メインCPU101aは、ステップS240-2において、普図保留数（G）が4（上限値）より小さいか否かを判定する。メインCPU101aは、カウンタ値が示す普図保留数（G）が4より小さくないと判定すれば入賞ゲート検出信号入力処理を終了し、普図保留数（G）が4より小さいと判定すれば、ステップS240-3に処理を移す。

【0204】

メインCPU101aは、ステップS240-3において、普図保留数加算処理を行う。メインCPU101aは、普図保留数加算処理において、普通図柄保留表示装置19に表示される普図保留数（G）が「1」加算されるように普通図柄保留表示装置19を更新する。

20

【0205】

メインCPU101aは、ステップS240-4において、当たり判定用乱数カウンタが示す当たり判定用乱数、普通図柄判定用乱数カウンタが示す普通図柄判定用乱数及び普図変動パターン判定用乱数カウンタが示す普図変動パターン判定用乱数を取得する。なお、以降は、当たり判定用乱数、普通図柄判定用乱数及び普図変動パターン判定用乱数をまとめて「普図判定情報」という。

【0206】

メインCPU101aは、ステップS240-5において、ステップS240-4で取得した普図判定情報を、サブRAM102cに設けられた普通図柄保留記憶領域に記憶する。

30

【0207】

普通図柄保留記憶領域は、第1記憶部～第4記憶部に分けられており、各記憶部には、普図判定情報に係る各乱数を乱数毎に記憶するための領域（当たり判定用乱数領域、普通図柄判定用乱数領域、及び、普図変動パターン判定用乱数領域）が設けられている。普図判定情報は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。

【0208】

なお、メインCPU101aは、上述したように、タイマ割込処理のステップS400で普図普電制御処理（普通図柄系処理）を行う。メインCPU101aは、この普図普電制御処理において、入賞ゲート10への入賞に基づいて記憶した普図判定情報に基づいて補助遊技を実行（第2始動口7が開放）するか否かの普通図柄判定を行う。そして、メインCPU101aは、普通図柄判定に基づいて、普通図柄表示装置16に、普通図柄の変動表示を行わせた後に、当該普通図柄判定の結果を表す普通図柄の停止表示を行わせる。ここで、補助遊技の実行を表す普通図柄の停止表示が行われると、メインCPU101aは、第2始動口7の開閉を伴う（第2始動口制御装置70を作動させる）補助遊技を実行する。メインCPU101aは、補助遊技が終了すると、普図保留数（G）が1以上であれば、次の入賞ゲート10への入賞によって取得された普図判定情報に基づいて普通図柄

40

50

判定を行う。以下、メインCPU101aは、同じ処理を繰り返す。

【0209】

なお、実施の形態1において、普通図柄判定において補助遊技を実行すると判定される割合は、非時短遊技状態において1/50に設定されている一方、時短遊技状態において1/5に設定されている。また、普通図柄の変動表示に要する時間は、非時短遊技状態において30秒に設定されている一方、時短遊技状態において3秒に設定されている。また、普通図柄の停止表示に要する時間は、遊技状態に関係なく、0.8秒に設定されている。さらに、補助遊技における第2始動口7の開放時間は、非時短遊技状態において0.2秒に設定されている一方、時短遊技状態において5秒に設定されている。

【0210】

(主制御基板による特図特電制御処理)

次に、図13を用いて、主制御基板101による特図特電制御処理を説明する。

【0211】

ステップS301において特図特電処理データの値をロードし、ステップS302においてロードした特図特電処理データから分岐先アドレスを参照し、特図特電処理データ=0であれば特別図柄記憶判定処理(ステップS310)に処理を移し、特図特電処理データ=1であれば特別図柄変動処理(ステップS320)に処理を移し、特図特電処理データ=2であれば特別図柄停止処理(ステップS330)に処理を移し、特図特電処理データ=3であれば大当たり遊技処理(ステップS340)に処理を移し、特図特電処理データ=4であれば大当たり遊技終了処理(ステップS350)に処理を移す。詳しくは、図14~図18を用いて後述する。

【0212】

次に、図14を用いて、主制御基板101による特別図柄記憶判定処理を説明する。

【0213】

ステップS310-1において、メインCPU101aは、第2特図保留数(U2)が1以上であるか否かを判定する。メインCPU101aは、第2特図保留数(U2)が1以上ではないと判定すると、ステップS310-3に処理を移し、第2特図保留数(U2)が1以上であると判定すると、ステップS310-2に処理を移す。

【0214】

メインCPU101aは、ステップS310-2において、第2特図保留数減算処理を行う。メインCPU101aは、第2特図保留数減算処理において、現在の第2特図保留数(U2)から「1」減算された新たな第2特図保留数(U2)に関する情報を演出制御基板102に送信する。また、メインCPU101aは、第2特図保留数減算処理において、第2特別図柄保留表示装置18に表示される第2特図保留数(U2)が「1」加算されるように第2特別図柄保留表示装置18を更新する。

【0215】

メインCPU101aは、ステップS310-5において、第2特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第1記憶部~第4記憶部に記憶されている特図判定情報を1つ前の記憶部にシフトさせる。

【0216】

例えば、第2特別図柄保留記憶領域の第4記憶部に記憶されている特図判定情報は、第2特別図柄保留記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、第2特別図柄保留記憶領域の第1記憶部に記憶されている特図判定情報は、サブRAM102cに設けられた特別図柄当該記憶領域(第0記憶部)にシフトされ、第0記憶部に記憶されていた特図判定情報は、消去される。

【0217】

一方、ステップS310-3において、メインCPU101aは、第1特図保留数(U1)が1以上であるか否かを判定する。メインCPU101aは、第1特図保留数(U1)が1以上であると判定すると、ステップS310-4に処理を移し、第1特図保留数(U1)が1以上ではないと判定すると、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0218】

メインCPU101aは、ステップS310-4において、第1特図保留数減算処理を行う。メインCPU101aは、第2特図保留数減算処理において、現在の第1特図保留数(U1)から「1」減算された新たな第1特図保留数(U1)に関する情報を演出制御基板102に送信する。また、メインCPU101aは、第1特図保留数減算処理において、第1特別図柄保留表示装置17に表示される第1特図保留数(U1)が「1」加算されるように第1特別図柄保留表示装置17を更新する。

【0219】

メインCPU101aは、ステップS310-5において、第1特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第1記憶部～第4記憶部に記憶されている特図判定情報を1つ前の記憶部にシフトさせる。

10

【0220】

例えば、第1特別図柄保留記憶領域の第4記憶部に記憶されている特図判定情報は、第1特別図柄保留記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、第1特別図柄保留記憶領域の第1記憶部に記憶されている特図判定情報は、特別図柄当該記憶領域(第0記憶部)にシフトされ、第0記憶部に記憶されていた特図判定情報は、消去される。

【0221】

なお、実施の形態1では、ステップS310-1～S310-5において第2特別図柄保留記憶領域を第1特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフトさせることとしたが、遊技球が始動口に入球した順序で、第1特別図柄保留記憶領域または第2特別図柄保留記憶領域をシフトさせてもよい。また、第1特別図柄保留記憶領域を第2特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフトさせてもよい。

20

【0222】

ステップS311において、メインCPU101aは、上記ステップS310-5においてシフトされて新しく第0記憶部に記憶された特図判定情報に基づいて、特別図柄判定処理を実行する。

【0223】

(主制御基板による特別図柄判定処理)

ここで、図15を用いて、主制御基板101による特別図柄判定処理を説明する。

【0224】

メインCPU101aは、ステップS311-1において、特別図柄判定処理が、遊技球の第1始動口6への入球に基づいて行われるものであるかを判定する。メインCPU101a、特別図柄判定処理が、遊技球の第1始動口6への入球に基づいて行われるものであると判定すると、ステップS311-2において、第1大当たり判定を行う一方、該特別図柄判定処理が、遊技球の第1始動口6への入球に基づいて行われるものではないと判定すると、ステップS311-3において、第2大当たり判定を行う。

30

【0225】

メインCPU101aは、ステップS311-2の第1大当たり判定において、最初に、現在の遊技状態に応じて、低確率遊技状態用の第1大当たり判定テーブル又は高確率遊技状態用の第1大当たり判定テーブルを選択する。次に、メインCPU101aは、選択した第1大当たり判定テーブルに、上記ステップS310-5においてシフトされて第0記憶部にある大当たり判定用乱数を照合して、「大当たり」又は「ハズレ」のいずれであるかを判定する。

40

【0226】

メインCPU101aは、ステップS311-3の第2大当たり判定において、最初に、現在の遊技状態に応じて、低確率遊技状態用の第2大当たり判定テーブル又は高確率遊技状態用の第2大当たり判定テーブルを選択する。次に、メインCPU101aは、選択した第2大当たり判定テーブルに、上記ステップS310-5においてシフトされて第0記憶部にある大当たり判定用乱数を照合して、「大当たり」又は「ハズレ」のいずれであるかを判定する。

50

【0227】

メインCPU101aは、ステップS311-4において、上記ステップS311-2の第1大当たり判定の結果又は上記ステップS311-3の第2大当たり判定の結果が「大当たり」であるか否かを判定する。メインCPU101aは、「大当たり」と判定するとステップS311-5に処理を移し、「大当たり」ではないと判定するとステップS311-6に処理を移す。

【0228】

メインCPU101aは、ステップS311-5において、大当たり特別図柄判定を行う。大当たり特別図柄判定は、大当たり判定の判定結果が「大当たり」であることを示す特別図柄である大当たり特別図柄の種類、換言すれば、大当たりの種類を判定することである。上述の通り、大当たりは複数種類設けられており、大当たり特別図柄の種類に大当たりの種類が対応付けられている。

10

【0229】

メインCPU101aは、ステップS311-5の大当たり特別図柄判定において、最初に、特別図柄判定処理が、遊技球の第1始動口6への入球に基づいて行われるものである否かに応じて、第1大当たり特別図柄判定テーブル又は第2大当たり特別図柄判定テーブルを選択する。次に、メインCPU101aは、選択された大当たり特別図柄判定テーブルに、上記ステップS310-5においてシフトされて第0記憶部にある特別図柄判定用乱数を照合し、大当たり特別図柄（大当たりの種類）を判定する。メインCPU101aは、大当たり特別図柄判定を行うと、当該大当たり特別図柄判定の結果に関する情報を演出制御基板102に送信する。

20

【0230】

メインCPU101aは、ステップS311-6においてハズレ特別図柄判定を行う。ハズレ特別図柄判定は、大当たり判定の判定結果が「ハズレ」であることを示す特別図柄であるハズレ特別図柄の種類を判定することであるが、実施の形態1では、ハズレ特別図柄の種類は1つであるため、ここでは、単一のハズレ特別図柄に決定される。メインCPU101aは、ハズレ特別図柄判定を行うと、当該ハズレ特別図柄判定の結果に関する情報を演出制御基板102に送信する。

【0231】

このような特別図柄判定処理が終了したら、メインCPU101aは、図14に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップS312において、特図変動パターン判定処理を行う。特図変動パターン判定処理では、大当たり判定の結果及び特別図柄判定の結果（特別図柄抽選の結果）に基づいて、特図変動時間及び変動演出の演出種別等に関する情報が含まれる特図変動パターンを決定する。

30

【0232】

（主制御基板による特図変動パターン判定処理）

次に、図16を用いて、主制御基板101による特図変動パターン判定処理を説明する。

【0233】

メインCPU101aは、ステップS312-1において、特別図柄抽選の結果がハズレであるか否かを判定する。メインCPU101aは、ハズレであると判定するとステップS312-2に処理を移し、ハズレでないと判定するとステップS312-3に処理を移す。

40

【0234】

メインCPU101aは、ステップS312-2において、リーチ判定を行う。メインCPU101aは、リーチ判定において、まずは、現在の遊技状態及び第1特図保留数（U1）又は第2特図保留数（U2）に関連付けられたリーチ判定テーブルを選択し、選択したリーチ判定テーブルにリーチ判定用乱数を照合し、リーチであるか否かを判定する。なお、リーチ判定テーブルを選択するための第1特図保留数（U1）又は第2特図保留数（U2）については、特図変動パターン判定処理が第1始動口6への入球に基づいて行わ

50

れるものである場合（特別図柄判定処理において第1特別図柄に決定された場合）は第1特図保留数（U1）が参照され、特図変動パターン判定処理が第2始動口7への入球に基づいて行われるものである場合（特別図柄判定処理において第2特別図柄に決定された場合）は第2特図保留数（U2）が参照される。

【0235】

メインCPU101aは、ステップS312-3において、特図変動パターン判定を行う。具体的には、メインCPU101aは、特別図柄抽選の結果が大当たり（大当たりA～大当たりEのうち何れか）であれば、現在の遊技状態及び大当たりの種類に関連付けられた特図変動パターン判定テーブルを選択する一方、特別図柄抽選の結果がハズレであれば、現在の遊技状態、第1特図保留数（U1）又は第2特図保留数（U2）及びリーチの有無に関連付けられた特図変動パターン判定テーブルを選択する。そして、メインCPU101aは、選択した特図変動パターン判定テーブルに特図変動パターン判定用乱数を照合し、特図変動パターンを判定する。なお、特図変動パターン判定テーブルを選択するための第1特図保留数（U1）又は第2特図保留数（U2）については、リーチ判定の場合と同様である。

10

【0236】

メインCPU101aは、特図変動パターンを判定すると、特図変動パターンに関する情報を演出制御基板102に送信する。なお、特図変動パターンには、特図変動時間及び変動演出の演出種別の他に、特図変動パターンが判定される契機となった始動口の種別（これから特別図柄を変動表示及び停止表示させる特別図柄表示装置の種別）及び特別図柄抽選の結果も関連付けられている。

20

【0237】

特図変動パターン判定処理が終了すると、メインCPU101aは、図14に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップS310-6において、特別図柄の変動表示を開始させ、ステップS310-7において、上記ステップS312で判定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の計測を開始し、ステップS310-8において、特図特電処理データ=1をセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0238】

（主制御基板による特別図柄変動処理）

次に、図17を用いて、主制御基板101による特別図柄変動処理を説明する。

30

【0239】

メインCPU101aは、ステップS320-1において、特別図柄の変動表示が終了するか否か、換言すれば、上記ステップS310-8で計測を開始した特図変動時間が経過したか否かを判定する。メインCPU101aは、特別図柄の変動表示が終了すると判定すると、ステップS320-2に処理を移す一方、特別図柄の変動表示が終了していないと判定すると、特別図柄変動処理を終了する。

【0240】

メインCPU101aは、ステップS320-2において、変動中の特別図柄を停止させて特別図柄の停止表示を行い、特別図柄の変動表示が終了（変動が停止）することに関する情報を演出制御基板102に送信する。なお、メインCPU101aは、ステップS320-2において、特別図柄表示装置14、15に特別図柄の停止表示を行わせるために、上記ステップS311で判定された特別図柄抽選結果（大当たり特別図柄A～大当たり特別図柄E、ハズレ特別図柄）に対応する特別図柄で停止表示させる。

40

【0241】

メインCPU101aは、ステップS320-3において、特別図柄の停止表示に要する時間（以下、「特図停止時間」という。実施の形態1において、0.8秒）の計測を開始し、ステップS320-4において、特図特電処理データに2をセットし、特別図柄変動処理を終了する。

【0242】

（主制御基板による特別図柄停止処理）

50

次に、図18を用いて、主制御基板101による特別図柄停止処理を説明する。

【0243】

メインCPU101aは、ステップS330-1において、特別図柄の停止表示が終了するか否か、換言すれば、ステップS320-3で計測を開始した特図停止時間が経過したか否かを判定する。メインCPU101aは、特別図柄の停止表示が終了しないと判定すると、特別図柄停止処理を終了し、特別図柄の停止表示が終了すると判定すると、ステップS330-2に処理を移す。

【0244】

メインCPU101aは、ステップS330-2において、現在、時短遊技状態であるか否かを判定する。メインCPU101aは、時短遊技状態であると判定すると、ステップS330-3に処理を移し、時短遊技状態でないと判定すると、ステップS330-6に処理を移す。

10

【0245】

メインCPU101aは、ステップS330-3において、時短遊技状態による特別図柄の変動表示の残り回数(J：以下「時短残り回数」という)を示すカウンタ(以下、「時短残り回数カウンタ」という)のカウンタ値から「1」を減算した演算値(J-1)を、時短残り回数(J)として記憶する。

【0246】

メインCPU101aは、ステップS330-4において、時短遊技状態が終了するか否か、換言すれば、時短残り回数(J)=0であるか否かを判定する。メインCPU101aは、時短遊技状態が終了すると判定すると、ステップS330-5に処理を移し、時短遊技状態が終了しないと判定すると、ステップS330-6に処理を移す。

20

【0247】

メインCPU101aは、ステップS330-5において、非時短遊技状態を設定し、非時短遊技状態が設定されたことに関する情報を演出制御基板102に送信する。

【0248】

メインCPU101aは、ステップS330-6において、現在、高確率遊技状態であるか否かを判定する。メインCPU101aは、高確率遊技状態であると判定すると、ステップS330-7に処理を移し、高確率遊技状態でないと判定すると、ステップS330-10に処理を移す。

30

【0249】

メインCPU101aは、ステップS330-7において、高確率遊技状態による特別図柄の変動表示の残り回数(X：以下「高確率残り回数」という)を示すカウンタ(以下、「高確率残り回数カウンタ」という)のカウンタ値から「1」を減算した演算値(X-1)を、高確率残り回数(X)として記憶する。

【0250】

メインCPU101aは、ステップS330-8において、高確率遊技状態が終了するか否か、換言すれば、高確率残り回数(X)=0であるか否かを判定する。メインCPU101aは、高確率遊技状態が終了すると判定すると、ステップS330-9に処理を移し、高確率遊技状態が終了しないと判定すると、ステップS330-10に処理を移す。

40

【0251】

メインCPU101aは、ステップS330-9において、低確率遊技状態を設定し、低確率遊技状態が設定されたことに関する情報を演出制御基板102に送信する。

【0252】

ステップS330-10において、メインCPU101aは、停止表示している特別図柄が大当たり特別図柄であるか否かを判定する。メインCPU101aは、大当たり特別図柄であると判定すると、ステップS330-12に処理を移し、大当たり特別図柄でないと判定すると、ステップS330-11に処理を移す。

【0253】

ステップS330-11において、メインCPU101aは、特図特電処理データに0

50

をセットし、図 14 に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

【0254】

メインCPU101aは、ステップS330-12において、特図特電処理データに3をセットし、ステップS330-13において、通常遊技状態（低確率遊技状態且つ非時短遊技状態）を設定し、通常遊技状態（低確率遊技状態且つ非時短遊技状態）が設定されたことに関する情報を演出制御基板102に送信する。

【0255】

メインCPU101aは、ステップS330-14において、大当たり遊技が開始する。具体的に、メインCPU101aは、停止表示している大当たり特別図柄に対応付けられた大当たりの種類に応じた大当たり遊技を開始する。

10

【0256】

メインCPU101aは、大当たり特別図柄A、大当たり特別図柄B、大当たり特別図柄D、又は大当たり特別図柄Eが停止表示している場合、第1大当たり遊技を開始し、大当たり特別図柄Cが停止表示している場合、第2大当たり遊技を開始する。メインCPU101aは、大当たり遊技中は、大当たり遊技の種類に応じて、大入賞口8の開閉制御を行う。なお、大当たり遊技中は、当該大当たり遊技が開始する際に停止表示されていた大当たり特別図柄がそのまま継続して停止表示されている。

【0257】

そして、メインCPU101aは、大当たり遊技が終了すると、特図特電処理データに4をセットし、遊技状態設定処理を行う。メインCPU101aは、遊技状態設定処理において、停止表示している大当たり特別図柄に対応付けられた大当たりの種類に応じて、遊技状態を設定する。

20

【0258】

具体的には、メインCPU101aは、大当たり特別図柄A、大当たり特別図柄C、又は大当たり特別図柄Dが停止表示している場合、高確率遊技状態を設定すると共に、時短遊技状態を設定する。また、メインCPU101aは、大当たり特別図柄B又は大当たり特別図柄Eが停止表示している場合、低確率遊技状態を設定すると共に、時短遊技状態を設定する。

【0259】

さらに、メインCPU101aは、大当たり特別図柄A、大当たり特別図柄C、又は大当たり特別図柄Dが停止表示している場合、高確率残り回数カウンタに、高確率遊技状態で特図変動表示を行う規定回数である高確率規定回数（Xa）=150をセットすると共に、時短残り回数カウンタに、時短遊技状態で特図変動表示を行う規定回数である時短規定回数（Xa）=150をセットする。また、メインCPU101aは、大当たり特別図柄B又は大当たり特別図柄Eが停止表示している場合、時短残り回数カウンタに、時短遊技状態で特図変動表示を行う規定回数である時短規定回数（Ja）=150をセットする。

30

【0260】

高確率規定回数（Xa）及び時短規定回数（Ja）は、実施の形態1に限られず、適宜に設定することができる。例えば、高確率遊技状態が設定される際の高確率規定回数（Xa）を、大当たり特別図柄の種別に関わらず、一律に設定することができる。また、時短遊技状態が設定される際の時短規定回数（Ja）についても、大当たり特別図柄の種別に関わらず、一律に設定することができる。

40

【0261】

さらに、メインCPU101aは、遊技状態設定処理において、新たに設定した遊技状態に関する情報を演出制御基板102に送信し、特図特電処理データに0をセットし、図14に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

【0262】

（演出制御基板によるメイン処理）

次に、図19を用いて、演出制御基板102によるメイン処理を説明する。

50

【0263】

電源基板107からサブCPU102aに電力が供給されると、サブCPU102aにシステムリセットが発生し、サブCPU102aは、以下のメイン処理を行う。

【0264】

まず、ステップS2001において、サブCPU102aは、初期化処理を行う。この処理において、サブCPU102aは、サブROM102bから演出の制御に係る所定の処理プログラムなどを読み込むとともに、主制御基板101から送信されるコマンドなどが記憶されるサブRAM102cを初期化する処理を行う。

【0265】

ステップS2002において、サブCPU102aは、演出を制御するための判定に用いる演出用乱数を更新する演出用乱数更新処理を行う。演出用乱数は、後述する最終表示態様判定用乱数、入賞時表示態様シナリオ判定用乱数、第1シフト時表示態様シナリオ判定用乱数、第2シフト時表示態様シナリオ判定用乱数、第3シフト時表示態様シナリオ判定用乱数、台詞予告実行判定用乱数、カットイン予告実行判定用乱数、台詞予告演出態様判定用乱数、カットイン予告演出態様判定用乱数、タイトル予告演出態様判定用乱数、及び星予告演出態様判定用乱数等からなる。これらの演出用乱数には乱数毎に乱数範囲が設けられている。乱数範囲は、「0」から、その乱数毎に適宜に定められた最大値までとなっている。

【0266】

なお、演出用乱数毎に、サブRAM102cにおいて乱数カウンタが設けられている。サブCPU102aは、演出用乱数更新処理において、演出用乱数毎に設けられた乱数カウンタを「1」加算する。そして、サブCPU102aは、乱数カウンタが示す乱数値が乱数範囲の最大値である場合、乱数カウンタを「1」加算せずに「0」に戻す。

【0267】

なお、乱数範囲の最大値は、乱数の種別によって異なるように設定されている。これは、演出用乱数に係る乱数カウンタが完全に同期し、常時同一の乱数値となることを防ぐためである。演出用乱数に係る乱数カウンタが完全に同期することを防ぐことができれば良いので、各種の乱数範囲の最大値を異ならせるのではなく、各種の演出用乱数に相互に異なる初期値乱数を設け、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数値が乱数範囲の最大値である場合、その時の初期値乱数からそれぞれの乱数値を新たに更新するようにしてもよい。

【0268】

(演出制御基板による保留アイコン表示処理)

サブCPU102aは、主制御基板101が送信した事前特図変動パターンに関する情報を受信すると、図20の保留アイコン表示処理を行う。以下に、保留アイコン表示処理について説明する。

【0269】

最初に、保留アイコン表示処理の前提となる保留アイコンについて説明する。保留アイコンとは、特図保留を表す画像のことである。特図保留とは、始動条件が成立(第1特図保留数(U1)又は第2特図保留数(U2)が上限値「4」未満のときに、遊技球が第1始動口6又は第2始動口7に入球)して実行する権利が得られたものの、開始条件が成立(当該特図保留より前に発生した特図保留に対応する特別図柄の変動表示が終了)していないために直ぐに開始できない場合の、入球してから開始されるまでの保留状態にある特別図柄の変動表示(あるいは、特別図柄抽選)を実行する権利のことである。

【0270】

保留アイコンは、第1始動口6への入球に基づく特図保留(第1特図保留)を表す第1保留アイコンと、第2始動口7への入賞に基づく特図保留(第2特図保留)を表す第2保留アイコンと、に分けられる(以下、保留アイコンと第2保留アイコンの何れも指す場合は、単に「保留アイコン」という)。

【0271】

保留アイコンの表示態様は大当たり期待度を示唆する（以下、「保留アイコン大当たり期待度」という）。保留アイコンの表示態様として、通常態様と、特別態様とが設定されている。通常態様は、保留アイコンについての標準的な通常の表示態様であり、特別態様は、通常態様より大当たり期待度が高いことを示唆する特別な表示態様である。実施の形態 1 では、通常態様は 1 種類設定されており、特別態様は、示唆する大当たり期待度の高さに応じて第 1 特別態様～第 4 特別態様の 4 種類が設けられている。特別態様の保留アイコンが示唆する大当たり当選期待度は、第 1 特別態様＜第 2 特別態様＜第 3 特別態様＜第 4 特別態様の順で高くなっている。

【0272】

また、保留アイコン大当たり期待度は、その表示態様で保留アイコンの表示が終了した場合の当該保留アイコンに対応する変動演出で大当たりとなる確率である。詳細には、保留アイコン大当たり期待度は、保留アイコンの個々の表示態様について、大当たりになる場合の変動演出に対応する保留アイコンで最終的に出現する確率を、当該保留アイコンの表示態様が出現する全確率（大当たりになる場合の変動演出に対応する保留アイコンで最終的に出現する確率とハズレになる場合の変動演出に対応する保留アイコンで最終的に出現する確率との合計）で除した値（割合）である。

【0273】

通常態様の保留アイコンは白色の円形画像からなる。一方、第 1 特別態様の保留アイコンは青色の円形画像からなり、第 2 特別態様の保留アイコンは緑色の円形画像からなり、第 3 特別態様の保留アイコンは赤色の円形画像からなり、第 4 特別態様の保留アイコンはゼブラ柄の円形画像からなる。なお、以下において、保留アイコンを図示する場合の表記方法として、白抜き（白抜き）の円形画像を通常態様の保留アイコンとして、右上から左下に傾斜する斜線（第 1 斜線）の平行線からなるハッチングが施された円形画像を第 1 特別態様の保留アイコンとし、左上から右下に傾斜する斜線（第 2 斜線）の平行線からなるハッチングが施された円形画像を第 2 特別態様の保留アイコンとし、第 1 斜線の平行線と第 2 斜線の平行線とからなるハッチングが施された円形画像を第 3 特別態様の保留アイコンとし、ゼブラ柄が施された円形画像を第 4 特別態様の保留アイコンとする（図 32（a）参照）。

【0274】

なお、保留アイコンの表示態様については、これらの通常態様、第 1 特別態様、第 2 特別態様、第 3 特別態様及び第 4 特別態様に限られず、適宜に設定することができる。

【0275】

詳細は後述するが、保留アイコンはいずれかの表示態様（通常態様、又は、特別態様）で出現し、当該保留アイコンが表す特図保留の消滅に応じて消去される。保留アイコンが出現してから消去されるまでの間に、保留アイコンの表示態様が変化する場合と変化しない場合とがある。そして、保留アイコンの表示態様の变化の有無に関わらず、保留アイコンが消去される直前の保留アイコンの最終的な表示態様のことを保留アイコンの「最終表示態様」という。また、保留アイコンが特別態様で表示されると、通常態様である場合に比べて、大当たり期待度が上昇することから、保留アイコンの特別態様による表示は、大当たり期待度を示唆する予告演出の一種であり、「保留アイコン予告」と称する。すなわち、保留アイコンが特別態様で表示された場合、保留アイコン予告が実行されたこととなる。

【0276】

次に、保留アイコンを表示する領域について図 32（b）を用いて説明する。上述の通り、保留アイコンは画像表示装置 21 の表示部 210 に表示される。表示部 210 において、第 1 保留アイコンが表示される第 1 保留アイコン表示領域 211 と、第 2 保留アイコンが表示される第 2 保留アイコン表示領域 212 とが、設けられている。

【0277】

第 1 保留アイコン表示領域 211 は、第 1 表示部 211a、第 2 表示部 211b、第 3 表示部 211c 及び第 4 表示部 211d に分けられている。第 1 表示部 211a には、次に行われる第 1 特図変動表示に係る第 1 特図保留、換言すれば、第 1 特別図柄保留記憶領

域の第1記憶部に記憶されている特図判定情報に基づく第1特図保留を表す第1保留アイコンが表示される。第2表示部211bには、2番目に行われる第1特図変動表示に係る第1特図保留、換言すれば、第1特別図柄保留記憶領域の第2記憶部に記憶されている特図判定情報に基づく第1特図保留を表す第1保留アイコンが表示される。第3表示部211cには、3番目に行われる第1特図変動表示に係る第1特図保留、換言すれば、第1特別図柄保留記憶領域の第3記憶部に記憶されている特図判定情報に基づく第1特図保留を表す第1保留アイコンが表示される。第4表示部211dには、4番目に行われる第1特図変動表示に係る第1特図保留、換言すれば、第1特別図柄保留記憶領域の第4記憶部に記憶されている特図判定情報に基づく第1特図保留を表す第1保留アイコンが表示される。

10

【0278】

第2保留アイコン表示領域212は、第5表示部212a、第6表示部212b、第7表示部212c及び第8表示部212dに分けられている。第5表示部212aには、次に行われる第2特図変動表示に係る第2特図保留、換言すれば、第2特別図柄保留記憶領域の第2記憶部に記憶されている特図判定情報に基づく第2特図保留を表す第2保留アイコンが表示される。第6表示部212bには、2番目に行われる第2特図変動表示に係る第2特図保留、換言すれば、第2特別図柄保留記憶領域の第2記憶部に記憶されている特図判定情報に基づく第2特図保留を表す第2保留アイコンが表示される。第7表示部212cには、3番目に行われる第2特図変動表示に係る第2特図保留、換言すれば、第2特別図柄保留記憶領域の第3記憶部に記憶されている特図判定情報に基づく第2特図保留を表す第2保留アイコンが表示される。第8表示部212dには、4番目に行われる第2特図変動表示に係る第2特図保留、換言すれば、第2特別図柄保留記憶領域の第4記憶部に記憶されている特図判定情報に基づく第2特図保留を表す第2保留アイコンが表示される。

20

【0279】

なお、図32(b)における第1保留アイコン表示領域211及び第2保留アイコン表示領域212に係る破線部は、保留アイコン表示領域211、212や表示部211a～211d、212a～212dを示すためのものであり、実際には表示されるものではない。

【0280】

次に、保留アイコンが表示される様子の具体例を説明する。なお、前提として、図33(a)に示すように、演出図柄を構成する装飾図柄TZ1～TZ3の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行中であり、第1保留アイコン表示領域211の第1表示部211a及び第2表示部211bに通常態様の第1保留アイコンA01、A02が表示されているとする。

30

【0281】

図33(a)に示す状況から、遊技球が第1始動口6に入球し、第1特図保留が発生すると、例えば、図33(b)に示すように、当該第1特図保留を表す第1保留アイコンA03が通常態様で第3表示部211cに表示される。

【0282】

そして、図33(c)に示すように、演出図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）が終了して演出図柄の停止表示（特別図柄の停止表示）が行われた後、図33(d)に示すように、次の演出図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）が開始することに応じて、第1保留アイコンA01～A03がシフトする。具体的には、シフト前に第1表示部211aに表示されていた保留アイコンA01は、第1保留アイコン表示領域211と第2保留アイコン表示領域212との間に移動しながら消去される。また、シフト前に第2表示部211b、第3表示部211cに表示されていた第1保留アイコンA02、A03は、それぞれ、第1表示部211a、第2表示部211bにシフトされる。

40

【0283】

このように、特図保留の発生に応じて保留アイコンが表示され、特別図柄の変動表示の

50

開始に応じて、保留アイコンがシフト（移動）する。

【0284】

次に、保留アイコン表示処理について説明する。サブCPU102aは、ステップS2101において、受信した事前特図変動パターンに関する情報に基づいて、表示部210に表示する保留アイコンの最終表示態様を判定する最終表示態様判定を行う。上述したように、保留アイコンの表示態様には、通常態様、第1特別態様～第4特別態様の5種類の表示態様があり、この5種類の表示態様の中から1つの表示態様が最終表示態様として決定される。

【0285】

サブCPU102aは、最終表示態様判定用乱数を取得し、当該最終表示態様判定用乱数を、事前特図変動パターンに関する情報が示す事前特図変動パターンに関連付けられた最終表示態様判定テーブルに照合することで、これから表示する保留アイコンの最終表示態様を判定する。

【0286】

なお、サブCPU102aは、事前特図変動パターンに関する情報を受信する直前（保留アイコンを表示する直前）の第1特図保留数（U1）及び第2特図保留数（U2）＝「0」である場合、これから表示する保留アイコンの最終表示態様を通常態様にする。これは、第1特図保留数（U1）及び第2特図保留数（U2）＝「0」である場合に特図保留が発生しても、当該特図保留に対応する特図変動表示が直ぐに開始されるので、保留アイコンは表示された後直ぐに消去されることから、保留アイコンを特別態様で表示しても遊技者が気付かず演出効果が低下するおそれがあるからである。

【0287】

サブCPU102aは、サブRAM102cに設けられた最終表示態様判定用乱数カウンタのカウント値を最終表示態様判定用乱数として取得する。

【0288】

最終表示態様判定テーブルは、サブROM102bに格納されており、図23に示すように、事前特図変動パターン「リーチ無しハズレ」に関連付けられた最終表示態様判定テーブルと、事前特図変動パターン「Nリーチハズレ」に関連付けられた最終表示態様判定テーブルと、事前特図変動パターン「SPリーチハズレ」に関連付けられた最終表示態様判定テーブルと、事前特図変動パターン「SPSPリーチハズレ」に関連付けられた最終表示態様判定テーブルと、事前特図変動パターン「Nリーチ大当たり」に関連付けられた最終表示態様判定テーブルと、事前特図変動パターン「SPリーチ大当たり」に関連付けられた最終表示態様判定テーブルと、事前特図変動パターン「SPSPリーチ大当たり」に関連付けられた最終表示態様判定テーブルと、に分けられている。

【0289】

サブCPU102aは、最終表示態様判定の次に、保留アイコンが出現してから消去されるまで（表示されている）の間の保留アイコンの表示態様の推移（以下、「表示態様シナリオ」という）を判定する表示態様シナリオ判定を行う。表示態様シナリオには、保留アイコンが出現してから消去されるまでの間に変化しない場合も含まれるものとする。ここで、保留アイコンが出現してから消去されるまでの間の保留アイコンの表示態様、すなわち、表示態様シナリオが示す保留アイコンの表示態様の推移について、最終表示態様が通常態様である場合と特別態様である場合に分けて説明する。

【0290】

保留アイコンの最終表示態様が通常態様である場合、保留アイコンは通常態様で出現し、当該通常態様のまま変化せずに消去される。

【0291】

一方、保留アイコンの最終表示態様が特別態様である場合、当該保留アイコンの表示態様が何れかのタイミングでその最終表示態様の特別態様（以下、「最終特別態様」という）になる。保留アイコンが最終特別態様で表示されるタイミングとして、当該保留アイコンの表示時と、当該保留アイコンのシフト時とがある。

【0292】

保留アイコンの表示時に保留アイコンの表示態様が最終特別態様になる場合、保留アイコンは、最終特別態様で出現し、当該最終特別態様のまま変化せずに消去される。なお、実施の形態1では、保留アイコンの表示時に保留アイコンの表示態様が最終特別態様になる場合、保留アイコンが最終特別態様で出現しているが、保留アイコンが通常態様で出現し、当該出現の直後に保留アイコンの表示態様が最終特別態様に変化するようにしてもよい。この場合、保留アイコンを通常態様で出現させるという処理を共通化させることで、保留アイコンの表示に関する処理負荷が軽減される。

【0293】

一方、保留アイコンのシフト時に保留アイコンの表示態様が特別態様になる場合、当該保留アイコンが出現した後の何れかのシフト時に当該保留アイコンの表示態様が最終特別態様に変化する。

10

【0294】

さらに、保留アイコンが出現した後の何れかのシフト時に当該保留アイコンの表示態様が最終特別態様に変化する場合には、保留アイコンが通常態様で出現し、その後の何れかのシフト時に保留アイコンの表示態様が最終特別態様に変化する場合と、保留アイコンが、最終特別態様より大当たり期待度が低いことを示唆する他の特別態様（以下、「中間特別態様」という）で出現し、その後の何れかのシフト時に保留アイコンの表示態様が最終特別態様に変化する場合とがある。

【0295】

20

なお、保留アイコンの表示態様が中間特別態様から最終特別態様に変化する場合には、通常態様で出現した保留アイコンの表示態様が、当該出現の後の何れかのシフト時に、相対的に大当たり期待度の低い中間特別態様（以下、「低期待度中間特別態様」という）に変化し、その後の何れかのシフト時に、相対的に大当たり期待度の高い中間特別態様（以下、「高期待度中間特別態様」という）に変化し、さらにその後の何れかのシフト時に最終特別態様に変化する場合と、低期待度中間特別態様で出現した保留アイコンが、当該出現の後の何れかのシフト時に、高期待度中間特別態様に変化し、その後の何れかのシフト時に最終特別態様に変化する場合と、がある。

【0296】

このように、保留アイコンの表示態様が変わらない場合と変化する場合があります。変化する場合には最終表示態様が同一であっても様々な推移経路をたどり得る。

30

【0297】

サブCPU102aは、ステップS2102において、表示態様シナリオを判定する表示態様シナリオ判定を行う。以下に、表示態様シナリオ判定について、最終表示態様が通常態様である場合と、特別態様である場合とに分けて説明する。

【0298】

保留アイコンの最終表示態様が通常態様である場合、当該保留アイコンは通常態様で出現し、消去されるまで当該通常態様が保持されて変化しないので、サブCPU102aは、通常態様で出現させ、通常態様から変化させずに消去するという演出内容の表示態様シナリオに決定する。

40

【0299】

一方、保留アイコンの最終表示態様が特別態様である場合、サブCPU102aは、表示態様シナリオ判定テーブルに基づいて、表示態様シナリオ判定を行う。ここで、表示態様シナリオ判定テーブルについて説明する。

【0300】

図23～図26に示すように、表示態様シナリオ判定テーブルは、最終表示態様及び保留アイコン表示処理に係る特図保留を含む現在の特図保留数（第1保留アイコンを表示する場合は第1特図保留数（U1）、第2保留アイコンを表示する場合は第2特図保留数（U2））によって大別される。

【0301】

50

そして、最終表示態様及び現在の特図保留数によって大別された表示態様シナリオ判定テーブルは、表示態様の变化可能タイミングによって分けられている。

【0302】

表示態様の变化可能タイミングとは、保留アイコンの表示態様が变化可能なタイミングのことである。表示態様の变化可能タイミングとして、保留アイコンが表示される時、換言すれば、始動口6、7への入球時（図23～図26において、「入球時」）と、保留アイコンのシフト時とが設けられている。保留アイコンのシフト時には、保留アイコンが第4表示部211d又は第8表示部212dから第3表示部211c又は第7表示部212cにシフトする時（図23～図26において、「特図保留数4→3（第3シフト時）」）、保留アイコンが第3表示部211c又は第7表示部212cから第2表示部211b又は第6表示部212bにシフトする時（図23～図26において、「特図保留数3→2（第2シフト時）」）、保留アイコンが第2表示部211b又は第6表示部212bから第1表示部211a又は第5表示部212aにシフトする時（図23～図26において、「特図保留数2→1（第1シフト時）」）が設けられている。

10

【0303】

表示態様の变化可能タイミングによって分けられた各表示態様シナリオ判定テーブルは、さらに、そのタイミングの直前の表示態様によっても分けられている（TBL. No = A01～A34、B01～B21、C01～C22、D01～D16）。

【0304】

また、表示態様シナリオ判定に用いられる表示態様シナリオ判定用乱数は、变化可能タイミング毎に設けられている。すなわち、表示態様シナリオ判定用乱数には、变化可能タイミングが「入球時」用の表示態様シナリオ判定用乱数（入球時表示態様シナリオ判定用乱数）と、变化可能タイミングが「第3シフト時」用の表示態様シナリオ判定用乱数（第3シフト時表示態様シナリオ判定用乱数）と、变化可能タイミングが「第2シフト時」用の表示態様シナリオ判定用乱数（第2シフト時表示態様シナリオ判定用乱数）と、变化可能タイミングが「第1シフト時」用の表示態様シナリオ判定用乱数（第1シフト時表示態様シナリオ判定用乱数）と、がある。

20

【0305】

そして、最終表示態様判定用乱数と同様に、各表示態様シナリオ判定用乱数には、表示態様シナリオ判定用乱数カウンタがサブRAM102cに設けられている。サブCPU102aは、最終表示態様が特別態様である場合、ステップS2102の表示態様シナリオ判定において、各表示態様シナリオ判定用乱数カウンタのカウント値を各表示態様シナリオ判定用乱数として取得する。

30

【0306】

ここで、最終表示態様が特別態様である場合の表示態様シナリオ判定方法について説明する。サブCPU102aは、最初に、最終表示態様及び現在の特図保留数に関連付けられた表示態様シナリオ判定テーブルを選択する。そして、サブCPU102aは、選択した表示態様シナリオ判定テーブルの中の入球時表示態様判定テーブル（TBL. No = A01、B01、C01、又は、D01）に入球時表示態様シナリオ判定用乱数を照合し、变化可能タイミングが「入球時」の表示態様、換言すれば、保留アイコンを出現させる際の表示態様を判定する。

40

【0307】

ここで、現在の特図保留数（第1特図保留数（U1）又は第2特図保留数（U2））が「4」であれば、次に、サブCPU102aは、選択した表示態様シナリオ判定テーブルにおける第3シフト時表示態様シナリオ判定テーブル（TBL. No = A02～A05、B02～B05、C02～C04、又は、D02～D03）の中の、第3シフト時直前の表示態様（判定された入球時の表示態様）に関連付けられた第3シフト時表示態様シナリオ判定テーブルに第3シフト時表示態様シナリオ判定用乱数を照合し、变化可能タイミングが「第3シフト時」の表示態様を判定する。

【0308】

50

次に、サブCPU102aは、選択した表示態様シナリオ判定テーブルにおける第2シフト時表示態様シナリオ判定テーブル(TBL. No=A06~A11、B06~B09、C05~C07、又は、D04~D05)の中の、第2シフト時直前の表示態様(判定された第3シフト時の表示態様)に関連付けられた第2シフト時表示態様シナリオ判定テーブルに第2シフト時表示態様シナリオ判定用乱数を照合し、変化可能タイミングが「第2シフト時」の表示態様を判定する。

【0309】

そして、サブCPU102aは、最後に、選択した表示態様シナリオ判定テーブルにおける第1シフト時表示態様シナリオ判定テーブル(TBL. No=A12~A16、B10~B13、C08~C10、又は、D06~D07)の中の、第1シフト時直前の表示態様(判定された第2シフト時の表示態様)に関連付けられた表示態様シナリオ判定テーブルに第1シフト時表示態様シナリオ判定用乱数を照合し、変化可能タイミングが「第1シフト時」の表示態様を判定する。

【0310】

このように、サブCPU102aは、現在の特図保留数が「4」とであると、入球時の表示態様→第3シフト時(特図保留数が4から3になるとき)の表示態様→第2シフト時(特図保留数が3から2になるとき)の表示態様→第1シフト時(特図保留数が2から1になるとき)の表示態様を順に判定する。

【0311】

また、サブCPU102a、現在の特図保留数が「3」とであると、同様に、入球時の表示態様→第2シフト時(特図保留数が3から2になるとき)の表示態様→第1シフト時(特図保留数が2から1になるとき)の表示態様を順に判定する。また、サブCPU102a、現在の特図保留数が「2」とであると、同様に、入球時の表示態様→第1シフト時(特図保留数が2から1になるとき)の表示態様を順に判定する。また、サブCPU102a、現在の特図保留数が「1」とであると、入球時の表示態様のみを判定する。

【0312】

例えば、最終表示態様が「ゼブラ柄」であり、現在の第1特図保留数(U1)が「4」とである場合、最初に、図23の「TBL. No=A01」の入球時表示態様シナリオ判定テーブルに基づいて、入球時の表示態様を判定する。ここでは、70%の確率で表示態様「白」が選択され、15%の確率で表示態様「青」が選択され、10%の確率で表示態様「緑」が選択され、5%の確率で表示態様「赤」が選択され、0%の確率で表示態様「ゼブラ柄」が選択される。

【0313】

入球時の表示態様として表示態様「青」が選択された場合、サブCPU102aは、次に、図23の「TBL. No=A03」の第3シフト時表示態様シナリオ判定テーブルに基づいて、第3シフト時の表示態様を判定する。ここでは、35%の確率で表示態様「青」が選択され、30%の確率で表示態様「緑」が選択され、20%の確率で表示態様「赤」が選択され、15%の確率で表示態様「ゼブラ柄」が選択される。

【0314】

第3シフト時の表示態様として表示態様「青」が選択された場合、サブCPU102aは、次に、図23の「TBL. No=A07」の第2シフト時表示態様シナリオ判定テーブルに基づいて、第2シフト時の表示態様を判定する。ここでは、25%の確率で表示態様「青」が選択され、25%の確率で表示態様「緑」が選択され、25%の確率で表示態様「赤」が選択され、25%の確率で表示態様「ゼブラ柄」が選択される。

【0315】

第2シフト時の表示態様として表示態様「赤」が選択された場合、サブCPU102aは、次に、図23の「TBL. No=A15」の第1シフト時表示態様シナリオ判定テーブルに基づいて、第1シフト時の表示態様を判定する。ここでは、100%の確率で表示態様「ゼブラ柄」が選択される。

【0316】

サブCPU102aは、ステップS2102の表示態様シナリオ判定で表示態様シナリオを決定すると、ステップS2103において、当該表示態様シナリオに関する情報を画像制御基板105に送信する。画像制御基板105は、表示態様シナリオに関する情報を受信すると、受信した表示態様シナリオに応じて画像表示装置21の表示部210に当該保留アイコンを表示する。すなわち、演出制御基板102が画像制御基板105に表示態様シナリオに関する情報を送信することにより、表示態様シナリオに応じた保留アイコン表示が実行される。

【0317】

例えば、上述の最終表示態様が「ゼブラ柄」に決定され、現在の第1特図保留数(U1)が「4」であり、表示態様シナリオ(青→青→赤→ゼブラ柄)に決定された場合の保留アイコンの表示態様の推移を図34を用いて説明する。

10

【0318】

図34(a)に示すように、第1特図保留数(U1)=3であり、通常態様の第1保留アイコンA11～第1保留アイコンA13が第1保留アイコン表示領域211の第1表示部211a～第3表示部211cに表示されているときに第1始動口6に遊技球が入球し、上述のように表示態様シナリオ(青→青→赤→ゼブラ柄)に決定された場合、図34(b)に示すように、青色の第1保留アイコンA14が第1保留アイコン表示領域211の第4表示部211dに表示される。

【0319】

次に、図34(c)に示すように、演出図柄の停止表示が行われて、図35(a)に示すように、次の演出図柄の変動表示が開始される際に、第1保留アイコンA12～第1保留アイコンA14がシフトすると共に、第1保留アイコンA11が消去される。ここで、第1保留アイコンA14に係る表示態様シナリオ判定の結果、第3シフト時の表示態様が「青」であるため、このシフト時に第1保留アイコンA14の表示態様は青色のまま変化しない。

20

【0320】

次に、図35(b)に示すように、演出図柄の停止表示が行われて、図36(a)に示すように、次の演出図柄の変動表示が開始される際に、第1保留アイコンA13～第1保留アイコンA14がシフトすると共に、第1保留アイコンA12が消去される。ここで、第1保留アイコンA14に係る表示態様シナリオ判定の結果、第2シフト時の表示態様が「赤」であるため、このシフト時に第1保留アイコンA14の表示態様は青色から赤色に変化する。

30

【0321】

次に、図36(b)に示すように、演出図柄の停止表示が行われて、図37(a)に示すように、次の演出図柄の変動表示が開始される際に、第1保留アイコンA14がシフトすると共に、第1保留アイコンA13が消去される。ここで、第1保留アイコンA14に係る表示態様シナリオ判定の結果、第1シフト時の表示態様が「ゼブラ柄」であるため、このシフト時に第1保留アイコンA14の表示態様は赤色からゼブラ柄に変化する。

【0322】

そして、図37(b)に示すように、演出図柄の停止表示が行われて、図37(c)に示すように、第1保留アイコンA14に対応する演出図柄の変動表示が開始される際に、第1保留アイコンA14は消去される。

40

【0323】

(演出制御基板による予告演出判定処理)

演出制御基板102のサブCPU102aは、主制御基板101が送信した特図変動パターンに関する情報を受信すると、当該特図変動パターンに基づきこれから実行される変動演出(当該変動演出)における予告演出の実行の可否及び予告演出の演出内容を決定する予告演出判定処理を行う。最初に、予告演出について説明する。

【0324】

50

上述したように、特図変動パターンには、変動演出の演出内容、具体的には、リーチの有無や各種のリーチ演出（SPSPリーチ、SPリーチ、及びノーマルリーチ）の実行の可否が対応付けられている。すなわち、特図変動パターンに基づいて実行される変動演出は、リーチにならずに終了する場合と、リーチになり、リーチの後にリーチ演出が様々な展開して終了する場合とがある。なお、以下において、リーチにならずに終了する場合の変動演出と、リーチになる場合の変動演出のリーチまでの部分を、統括的に「非リーチ演出」と称する。

【0325】

そして、非リーチ演出やリーチ演出中に、大当たり期待度を示唆する予告演出が実行される。実施の形態1では、予告演出として、非リーチ演出中に実行される台詞予告、Nリーチ中に実行されるカットイン予告、SPリーチ中に実行されるタイトル予告、及びSPSPリーチ中に行われる星予告が設けられている。なお、台詞予告、カットイン予告、タイトル予告、及び星予告のように、特図変動パターンに基づいて、変動演出において実行される予告演出のことを「当該予告演出」と称する。一方、保留アイコン予告のように、事前特図変動パターンに基づいて行われる予告演出のことを「先読み予告演出」と称する。

10

【0326】

図38は、演出種別「通常1～通常3」の変動演出、演出種別「リーチ1」の変動演出、演出種別「リーチ2」の変動演出、及び演出種別「リーチ3」の変動演出の演出内容と実行可能な予告演出の種別及び実行される場合のタイミングの概略を表したタイムチャートである。図38に示すように、演出種別「通常1～通常3」の変動演出では台詞予告のみが実行され（図38（a））、演出種別「リーチ1」の変動演出では台詞予告及びカットイン予告が実行され（図38（b））、演出種別「リーチ2」の変動演出では台詞予告、カットイン予告及びタイトル予告が実行され（図38（c））、演出種別「リーチ3」の変動演出では台詞予告、カットイン予告、タイトル予告及び星予告が実行される（図38（d））。

20

【0327】

台詞予告は、表示部210の右下に所定のキャラクタが出現して、当該キャラクタから「チャンスよ！」という吹き出しからなる台詞画像YG1が表示される演出（図39（a）参照）である。台詞予告には、台詞画像YG1の吹き出し部分の色の種類によって複数の演出態様が設けられている。台詞画像YG1の吹き出し部分の色として、白、青、緑、赤、及びゼブラ柄が設けられている。台詞予告の演出態様（吹き出しの色）は、大当たり期待度を示唆する。

30

【0328】

ここで、台詞予告の演出態様が示唆する大当たり期待度（以下、「台詞予告大当たり期待度」という）は、変動演出において台詞予告の各表示態様（色）が出現したときに最終的に大当たりになる確率のことである。換言すると、台詞予告大当たり期待度は、台詞予告の個々の演出態様が出現したときに大当たりになる確率（最終的に大当たりとなるときに出現する確率）を、当該台詞予告の演出態様が出現する全確率（当該台詞予告の演出態様がハズレの場合に出現する確率と大当たりの場合に出現する確率との合計）で除した値（割合）である。

40

【0329】

カットイン予告は、所定のキャラクタを含んだカットイン専用画像YG2が表示部210の画面全体に、装飾図柄TZ1～TZ3の背景として割り込んで挿入される演出である（図39（b）参照）。なお、図39（b）において破線で表されている装飾図柄TZ1～TZ3は、カットイン専用画像YG2の背面側（カットイン専用画像YG2より下位のレイヤー）で表示されており、遊技者からは不可能となっている。カットイン予告には、カットイン専用画像YG2の緑の色の種類によって複数の演出態様が設けられている。カットイン専用画像YG2の緑の色として、白、青、緑、赤、ゼブラ柄及び金が設けられている。カットイン予告の演出態様（緑の色）は、大当たり期待度を示唆する。

50

【0330】

カットイン予告の演出態様が示唆する大当たり期待度（以下、「カットイン予告大当たり期待度」という）は、変動演出においてカットイン予告の各表示態様（色）が出現したときに最終的に大当たりになる確率のことである。換言すると、カットイン予告大当たり期待度カットイン予告の個々の演出態様が出現したときに大当たりになる確率（最終的に大当たりとなるときに出現する確率）を、当該カットイン予告の演出態様が出現する全確率（当該カットイン予告の演出態様がハズレの場合に出現する確率と大当たりの場合に出現する確率との合計）で除した値（割合）である。

【0331】

タイトル予告は、SPリーチ演出の導入部分において、SPリーチの演出内容に関連付けられたタイトル（例えば、「A子 特訓！！」）を表すタイトル画像YG3が表示される演出である（図39（c）参照）。タイトル予告には、タイトル画像YG3の文字の色の種類によって複数の演出態様が設けられている。タイトル画像YG3の文字の色として、白、青、緑、赤、ゼブラ柄及び金が設けられている。タイトル予告の演出態様（文字の色）は、大当たり期待度を示唆する。

【0332】

ここで、タイトル予告の演出態様が示唆する大当たり期待度（以下、「タイトル予告大当たり期待度」という）は、変動演出において各タイトル予告の表示態様（色）が出現したときに最終的に大当たりになる確率のことをいう。換言すると、タイトル予告大当たり期待度は、タイトル予告の個々の演出態様が出現したときに大当たりになる確率（最終的に大当たりとなるときに出現する確率）を、当該タイトル予告の演出態様が出現する全確率（当該タイトル予告の演出態様がハズレの場合に出現する確率と大当たりの場合に出現する確率との合計）で除した値（割合）である。

【0333】

台詞予告、カットイン予告及びタイトル予告の演出態様である色が示唆する大当たり期待度に関しては、白<青<緑<赤<ゼブラ柄<金の順序で、示唆する大当たり期待度が高くなる。なお、演出態様「金」は大当たり期待度が100%であること、すなわち、大当たり当選を報知する。また、演出態様「ゼブラ柄」は、大当たりの変動演出のときにもハズレの変動演出のときにも出現可能であるが、大当たりとハズレとで比較すると、大当たりのときに極めて高確率で出現する。よって、大当たりの変動演出であるから、演出図柄「ゼブラ柄」が極めて高確率で出現するということもできる。さらに、演出態様「ゼブラ柄」は、演出種別「リーチ2」の変動演出ときにも演出種別「リーチ3」の変動演出ときにも出現可能であるが、演出種別「リーチ2」と演出種別「リーチ3」とで比較すると、演出種別「リーチ3」のときの方が高確率で出現する。よって、演出種別「リーチ3」の変動演出であるから、演出態様「ゼブラ柄」が高確率で出現するということもできる。

【0334】

一方、星予告は、表示される星の数によって、大当たり期待度を示唆する演出である（図39（d）参照）。星予告には、表示される星の数によって複数の演出態様が設けられている。星の数として、1、2、3、4、及び5が設けられている。表示部210において、横一列に並んだ白抜き5つの星の中の黒色で塗り潰された部分が、星予告に係る「星の数」を表す。よって、図39（d）で表されている星予告の星の数は「3」を表している。星の数が示唆する大当たり期待度に関しては、 $1 < 2 < 3 < 4 < 5$ の順で、示唆する大当たり期待度が高くなる。なお、星の数「5」は大当たり期待度が100%であること、すなわち、大当たり当選を報知する。

【0335】

星予告の演出態様が示唆する大当たり期待度（以下、「星予告大当たり期待度」という）は、変動演出において星予告の各表示態様（星の数）が出現したときに最終的に大当たりになる確率のことである。換言すると、星予告大当たり期待度星予告の個々の演出態様が出現したときに大当たりになる確率（最終的に大当たりとなるときに出現する確率）を、当該星予告の演出態様が出現する全確率（当該星予告の演出態様がハズレの場合に出現する

確率と大当たりの場合に出現する確率との合計)で除した値(割合)である。

【0336】

このように、複数種類の当該予告演出が設けられており、各当該予告演出には複数種類の演出態様が設けられている。そして、台詞予告、カットイン予告及びタイトル予告の演出態様は色に関連付けられている一方、星予告の演出態様は星の数に関連付けられている。よって、当該予告演出を、当該予告演出に係る演出態様の種類の基準となる要素によって分類すると、色の違いにより演出態様(又は、示唆する大当たり期待度)が異なる色系の当該予告演出(台詞予告、カットイン予告及びタイトル予告)と、数の違いにより演出態様(又は、示唆する大当たり期待度)が異なる数系の当該予告演出(星予告)とに分けることができる。

10

【0337】

なお、上述したように、保留アイコン予告も、色の違いによって表示態様(又は、示唆する大当たり期待度)が異なるので、色系の当該予告演出と同系統の予告演出と位置付けることができる。

【0338】

次に、図21を用いて予告演出判定処理の処理フローについて説明する。

【0339】

サブCPU102aは、ステップS2202-1において、台詞予告を実行するか否かを判定する台詞予告実行判定を行う。サブCPU102aは、台詞予告実行判定において、台詞予告実行判定用乱数を取得し、当該台詞予告実行判定用乱数を、特図変動パターン

20

【0340】

台詞予告実行判定テーブルには、図27(a)に記載の所定の選択率(%)となるように、台詞予告実行判定用乱数の判定値(図示なし)と台詞予告の実行の可否とが対応付けられて格納されている。

【0341】

サブCPU102aは、ステップS2202-2において、台詞予告実行判定の結果が「台詞予告を実行する」であるか否かを判定する。サブCPU102aは、台詞予告実行判定の結果が「台詞予告を実行する」であるとステップS2202-3に処理を移し、台詞予告実行判定の結果が「台詞予告を実行する」でないとステップS2202-4に処理を移す。

30

【0342】

サブCPU102aは、ステップS2202-3において、台詞予告の演出態様(色)を複数(白、青、緑、赤、及びゼブラ柄)の中から1つに決定する台詞予告演出態様判定を行う。サブCPU102aは、カットイン予告演出態様判定において、台詞予告演出態様判定用乱数を取得し、当該台詞予告演出態様判定用乱数を、特図変動パターン及びこれから実行される変動演出に対応する保留アイコンの最終表示態様に関連付けられた台詞予告演出態様判定テーブルに照合する。

【0343】

台詞予告演出態様判定テーブルには、図28に記載の所定の選択率(%)となるように、台詞予告演出態様判定用乱数の判定値(図示なし)と台詞予告の演出態様とが対応付けられて格納されている。

40

【0344】

サブCPU102aは、ステップS2202-4において、当該変動演出においてカットイン予告を実行することが可能であるか否かを判定する。具体的に、サブCPU102aは、当該変動演出に係る特図変動パターンが「Nリーチハズレ」、「SPリーチハズレ」、「SPSPリーチハズレ」、「Nリーチ大当たり」、「SPリーチ大当たり」又は「SPSPリーチ大当たり」であるか否かを判定する。

【0345】

サブCPU102aは、カットイン予告を実行することが可能である(特図変動パター

50

ンが「Nリーチハズレ」、「SPリーチハズレ」、「SPSPリーチハズレ」、「Nリーチ大当たり」、「SPリーチ大当たり」又は「SPSPリーチ大当たり」である」と判定すると、ステップS2202-5に処理を移し、カットイン予告を実行することが可能でない（特図変動パターンが「Nリーチハズレ」、「SPリーチハズレ」、「SPSPリーチハズレ」、「Nリーチ大当たり」、「SPリーチ大当たり」又は「SPSPリーチ大当たり」でない）と判定すると、ステップS2202-8に処理を移す。

【0346】

サブCPU102aは、ステップS2202-5において、カットイン予告を実行するか否かを判定するカットイン予告実行判定を行う。サブCPU102aは、カットイン予告実行判定において、カットイン予告実行判定用乱数を取得し、当該カットイン予告実行判定用乱数を、特図変動パターンに関連付けられたカットイン予告実行判定テーブル（図27（b））に照合する。

10

【0347】

カットイン予告実行判定テーブルには、図27（b）に記載の所定の選択率（％）となるように、カットイン予告実行判定用乱数の判定値（図示なし）とカットイン予告の実行の可否とが対応付けられて格納されている。

【0348】

サブCPU102aは、ステップS2202-6において、カットイン予告実行判定の結果が「カットイン予告を実行する」であるか否かを判定する。サブCPU102aは、カットイン予告実行判定の結果が「カットイン予告を実行する」であるとステップS2202-7に処理を移し、カットイン予告実行判定の結果が「カットイン予告を実行する」でないとステップS2202-8に処理を移す。

20

【0349】

サブCPU102aは、ステップS2202-7において、カットイン予告の演出態様（色）を複数（白、青、緑、赤、ゼブラ柄、及び金）の中から1つに決定するカットイン予告演出態様判定を行う。サブCPU102aは、カットイン予告演出態様判定において、カットイン予告演出態様判定用乱数を取得し、当該カットイン予告演出態様判定用乱数を、特図変動パターン及びこれから実行される変動演出に対応する保留アイコンの最終表示態様に関連付けられたカットイン予告演出態様判定テーブルに照合する。

【0350】

カットイン予告演出態様判定テーブルには、図29に記載の所定の選択率（％）となるように、カットイン予告演出態様判定用乱数の判定値（図示なし）とカットイン予告の演出態様とが対応付けられて格納されている。

30

【0351】

サブCPU102aは、ステップS2202-8において、当該変動演出においてタイトル予告を実行することが可能であるか否かを判定する。具体的に、サブCPU102aは、当該変動演出に係る特図変動パターンが「SPリーチハズレ」、「SPSPリーチハズレ」、「SPリーチ大当たり」、又は「SPSPリーチ大当たり」であるか否かを判定する。

【0352】

サブCPU102aは、タイトル予告を実行することが可能である（特図変動パターンが「SPリーチハズレ」、「SPSPリーチハズレ」、「SPリーチ大当たり」、又は「SPSPリーチ大当たり」である）と判定すると、ステップS2202-9に処理を移し、タイトル予告を実行することが可能でない（特図変動パターンが「SPリーチハズレ」、「SPSPリーチハズレ」、「SPリーチ大当たり」、又は「SPSPリーチ大当たり」でない）と判定すると、ステップS2202-10に処理を移す。

40

【0353】

サブCPU102aは、ステップS2202-9において、タイトル予告の演出態様（色）を複数（白、青、緑、赤、ゼブラ柄、及び金）の中から1つに決定するタイトル予告演出態様判定を行う。サブCPU102aは、タイトル予告演出態様判定において、タイ

50

トル予告演出態様判定用乱数を取得し、当該タイトル予告演出態様判定用乱数を、特図変動パターン及びこれから実行される変動演出に対応する保留アイコンの最終表示態様に関連付けられたカットイン予告演出態様判定テーブルに照合する。

【0354】

タイトル予告演出態様判定テーブルには、図30に記載の所定の選択率(%)となるように、タイトル予告演出態様判定用乱数の判定値(図示なし)とタイトル予告の演出態様とが対応付けられて格納されている。

【0355】

台詞予告とカットイン予告については、実行可能な場合は実行するか否かの判定が行われているが、タイトル予告については実行可否な場合は実行するか否かの判定が行われず、必ず実行される。これは、タイトル予告がSPリーチの導入部分において行われるタイトルの表示であるため、タイトル予告を欠かすことができないからである。

【0356】

なお、各当該予告演出の予告演出態様判定(ステップS2202-3、ステップS2202-6、及びステップS2202-7)について、当該予告演出毎に異なる予告演出態様判定テーブルが用いられているが、各当該予告演出に設定されている演出態様が同一である場合、1つの予告演出態様判定テーブルを共通して用いることができる。これは、上述したように、各当該予告演出に係る乱数範囲の最大値が異なっているので、サブCPU102aが取得する各予告演出に係る乱数が毎回同一になることはないため、1つの予告演出態様判定テーブルが共通でも毎回同一の判定結果になることはないからである。この場合、演出効果の低下を防ぐと共に、データ量の増大を抑えることができる。

【0357】

サブCPU102aは、ステップS2202-10において、色系の当該予告演出(台詞予告、カットイン予告、及びタイトル予告)を全て実行し、且つ、全ての色系の当該予告演出の演出態様がゼブラ柄である(以下、「演出態様規制条件が成立」という)か否かを判定する。サブCPU102aは、「演出態様規制条件が成立」とであると判定するとステップS2202-11に処理を移す一方、「演出態様規制条件が成立」とでないと判定するとステップS2202-13に処理を移す。

【0358】

サブCPU102aは、ステップS2202-11において、当該変動演出に係る大当たり判定結果が「ハズレ」であるか否かを判定する。サブCPU102aは、ハズレであると判定するとステップS2202-12に処理を移す一方、ハズレでないと判定するとステップS2202-13に処理を移す。

【0359】

サブCPU102aは、ステップS2202-12において、所定の抽選によって台詞予告、カットイン予告、及びタイトル予告のうちの何れか1つの演出態様を「ゼブラ柄」から「赤」に変更する。例えば、所定の抽選では、20%の確率で台詞予告が選択され、30%の確率でカットイン予告が選択され、50%の確率でタイトル予告が選択される。ただし、この変更される色、選択確率、選択方法、及び、選択される当該予告演出の数は実施の形態1に限られず適宜に設定することができる。

【0360】

このように、サブCPU102aは、ハズレの変動演出においては、演出態様規制条件が成立する場合は、何れか1つの当該予告演出の演出態様が「ゼブラ柄」から「赤」に変更される。換言すれば、台詞予告、カットイン予告、及びタイトル予告の全ての当該予告演出の演出態様が「ゼブラ柄」である場合は、大当たりが確定する。ハズレの変動演出において、台詞予告、カットイン予告、及びタイトル予告の全ての当該予告演出の演出態様が、大当たり期待度が非常に高い「ゼブラ柄」になることが防止されることで、遊技者がハズレを認識したときの落胆を軽減することができる。

【0361】

サブCPU102aは、ステップS2202-13において、当該変動演出において星

10

20

30

40

50

予告を実行することが可能であるか否かを判定する。具体的に、サブCPU102aは、当該変動演出に係る特図変動パターンが「SPSPリーチハズレ」又は「SPSPリーチ大当たり」であるか否かを判定する。

【0362】

サブCPU102aは、星予告を実行することが可能である（特図変動パターンが「SPSPリーチハズレ」又は「SPSPリーチ大当たり」である）と判定すると、ステップS2202-14に処理を移し、星予告を実行することが可能でない（特図変動パターンが「SPSPリーチハズレ」又は「SPSPリーチ大当たり」でない）と判定すると、ステップS2202-15に処理を移す。

【0363】

サブCPU102aは、ステップS2202-14において、星予告の演出態様（星の数）を複数（1、2、3、4、及び5）の中から1つに決定する星予告演出態様判定を行う。サブCPU102aは、星予告演出態様判定において、星予告演出態様判定用乱数を取得し、当該星予告演出態様判定用乱数を、特図変動パターンに関連付けられた星予告演出態様判定テーブルに照合する。

【0364】

星予告演出態様判定テーブルには、図31に記載の所定の選択率（％）となるように、星予告演出態様判定用乱数の判定値（図示なし）と星予告の演出態様とが対応付けられて格納されている。

【0365】

また、台詞予告とカットイン予告については、実行可能な場合は実行するか否かの判定が行われているが、星予告については実行可否な場合は実行するか否かの判定が行われず、必ず実行される。これは、星予告がSPSPリーチの導入部分において行われ、欠かすことができないからである。

【0366】

サブCPU102aは、ステップS2202-15において、当該変動演出において実行される当該予告演出の種別、及び、実行される当該予告演出の演出態様を確定し、当該確定した内容に関する情報を画像制御基板105に送信する。画像制御基板105は、その情報を受信すると、当該変動演出において、その情報に応じた当該予告演出を実行する。

【0367】

（保留アイコン表示及び予告演出）

次に保留アイコン表示及び予告演出について説明する。最初に、保留アイコン表示について説明する。

【0368】

上述したように、事前特図パターンに基づいて保留アイコンの最終表示態様が決定され、該最終表示態様及び現在の特図保留数に基づいて表示態様シナリオが決定される。

【0369】

例えば、図23（b）に示すように、最終表示態様が「ゼブラ柄」であり、保留アイコンが表示された直後の第1特図保留数が「3」である場合、入球時に保留アイコンの表示態様が特別態様に変化する確率は60％であり、第2シフト時に保留アイコンの表示態様が特別態様に変化する確率は80％であり、第1シフト時に保留アイコンの表示態様が特別態様に変化する確率は100％である。

【0370】

また、図24（a）に示すように、最終表示態様が「赤」であり、保留アイコンが表示された直後の第1特図保留が「4」である場合、入球時に保留アイコンの表示態様が特別態様に変化する確率は30％であり、第3シフト時に保留アイコンの表示態様が特別態様に変化する確率は65％であり、第2シフト時に保留アイコンの表示態様が特別態様に変化する確率は75％であり、第1シフト時に保留アイコンの表示態様が特別態様に変化する確率は100％である。

【0371】

このように、保留アイコンの変化可能タイミングが第1シフト時とそれ以外の時（第2シフト時、第3シフト時、入球時）、換言すると、保留アイコン予告の対象となる特図保留より前に発生した特図保留（以下、「先行特図保留」という）がない場合とある場合とで、保留アイコンが特別態様に変化する確率が異なるので、保留アイコン表示の演出効果を高めることができる。実施の形態1では、先行特図保留がない場合、先行特図保留がある場合に比べて、保留アイコンが特別態様に変化する確率が高いので、保留アイコンのシフトが進んでいるが（保留アイコンに係る変動演出に近づいているが）、保留アイコンが特別態様に変化していない状況でも、当該保留アイコンが特別態様に変化する期待感を持たせることができる。

10

【0372】

また、保留アイコンが表示されたときの特図保留数が3以上である場合、当該保留アイコンに対応する変動演出（特図変動表示）に近づくにつれて、換言すれば、入球時より後の段階に進むに従って、保留アイコンが特別態様に変化（保留アイコン予告が実行）し易くなる。

【0373】

保留アイコンが特別態様に変化すると、遊技者は、当該保留アイコンに対応する変動演出に対して期待感が高まる一方、当該保留アイコンが発生してから当該変動演出が開始されるまでの間に行われる変動演出（先行特図保留に対応する変動演出）に対する期待感が低下するおそれがある。よって、入球時より後の段階に進むに従って、換言すれば、保留アイコンのシフトが進むに従って、保留アイコンが特別態様に変化（保留アイコン予告が実行）し易くなることで、当該保留アイコンが表示された時に行われている変動演出、及び、当該保留アイコンが表示された後に行われる変動演出に対する遊技者の期待感が低下することを抑え、変動演出の演出効果の低下を防ぐことができる。

20

【0374】

さらに、実施の形態1では、保留アイコンの表示態様が特別態様の特定の特別態様（例えば、ゼブラ柄や赤）に変化する確率も、保留アイコンのシフトが進むに従って、保留アイコンの表示態様が特定の特別態様に変化し易くなっている。

【0375】

また、実施の形態1では、保留アイコンの最終表示態様が「赤」又は「ゼブラ柄」に決定されたとき、保留アイコンは、当該保留アイコンに対応する特図保留を含む特図保留数（又は、当該特図保留が発生する前の特図保留数）が多くなるにつれて、入球時に表示態様「赤」又は「ゼブラ柄」で表示され難い。換言すれば、保留アイコンが表示されるときの特図保留数が多くなるにつれて、保留アイコンがいきなり表示態様「赤」又は「ゼブラ柄」で表示され難いと言うこともできる。このように、保留アイコンのシフト可能な回数が多くなるほど、入球時にいきなり、相対的に大当たり期待度が高いことを示唆する表示態様「赤」又は「ゼブラ柄」で表示され難く、保留アイコンのシフトが進んだ段階で表示態様「赤」又は「ゼブラ柄」に変化し易いので、遊技者にドキドキ感を与えることができる。

30

【0376】

次に、当該予告演出について説明する。上述したように、実施の形態1では、当該予告演出には、色系の当該予告演出と、数系の当該予告演出とがある。色系の当該予告演出の演出態様は、当該予告演出が行われる変動演出に対応する保留アイコンの最終表示態様及び特図変動パターンに基づいて決定される。

40

【0377】

色系の予告演出の演出態様として、台詞予告には、白、青、緑、赤、及びゼブラ柄が設定され、カットイン予告には、白、青、緑、赤、ゼブラ柄、及び金を設定され、タイトル予告には、白、青、緑、赤、ゼブラ柄、及び金を設定されている。そして、色系の当該予告演出の演出態様が示唆する大当たり期待度については、白<青<緑<赤<ゼブラ柄<金の順序で高く設定されている。なお、演出態様「金」は大当たりの場合にのみ出現可能で

50

ある。すなわち、演出態様「金」によるカットイン予告及びタイトル予告は大当たり当選を報知している。

【0378】

ここで、実施の形態1では、演出態様「ゼブラ柄」は、大当たりの場合もハズレの場合も出現可能であり、基本的には、大当たり当選の報知である演出態様「金」を除く他の演出態様に比べて、示唆する大当たり期待度が最も高い。よって、演出態様「ゼブラ柄」による台詞予告、カットイン予告及びタイトル予告が実行されると、大当たりに対する期待感が非常に高まる。そして、大当たりの場合及びハズレの場合の演出態様「ゼブラ柄」の出現率（図29～図31における選択率(%)）は、演出態様「金」を除く他の演出態様の出現率に比べて低く設定されている場合が多い。これは、大当たりの場合もハズレの場合も出現可能な演出態様の中で最も大当たり期待度が高いことを示唆する演出態様「ゼブラ柄」が頻繁に出現し、演出態様「ゼブラ柄」のプレミアム感（希少価値）を高め、演出態様「ゼブラ柄」の演出効果が低下することを防ぐためである。

10

【0379】

そして、同一の演出種別の特図変動パターンに係る変動演出については、当該変動演出に対応する保留アイコンの最終表示態様が「ゼブラ柄」である場合は、最終表示態様「ゼブラ柄」より大当たり期待度が低い他の演出態様に比べて、換言すれば、表示態様「ゼブラ柄」の保留アイコンから変動演出が開始される場合、表示態様「ゼブラ柄」より大当たり期待度が低い他の表示態様の保留アイコンから変動演出が開始される場合に比べて、色系の当該予告演出で演出態様「ゼブラ柄」が出現し易い。よって、保留アイコンの表示態様が「ゼブラ柄」に変化し、当該保留アイコンに対応する変動演出に対する期待感が非常に高まっているときに、色系の当該予告演出で、演出態様「ゼブラ柄」より大当たり期待度が低い他の演出態様が出現することで、色系の当該予告演出の演出効果が低下することを防ぐことができる。

20

【0380】

また、同一の演出種別の特図変動パターンに係る変動演出については、当該変動演出に対応する保留アイコンの最終表示態様が「ゼブラ柄」の次に大当たり期待度が高い「赤」である場合は、「赤」より大当たり期待度が低い他の演出態様（白、青、緑）に比べて、色系の当該予告演出で、大当たり期待度が「赤」以上の演出態様（赤、ゼブラ柄）が出現し易い。よって、保留アイコンの表示態様が「赤」に変化し、当該保留アイコンに対応する変動演出に対する期待感が高まっているときに、色系の当該予告演出で、演出態様「赤」より大当たり期待度が低い他の演出態様が出現することで、色系の当該予告演出の演出効果が低下することを防ぐことができる。

30

【0381】

また、実施の形態1では、大当たり期待度が非常に高いことを示唆する「ゼブラ柄」は、保留アイコン予告、台詞予告、カットイン予告、及びタイトル予告において出現可能である。ここで、保留アイコン予告は、予告対象の変動演出より前に行われる先読み予告演出であり、台詞予告、カットイン予告、及びタイトル予告は、予告対象の変動演出中に行われる当該予告演出である。すなわち、「ゼブラ柄」が出現可能な予告演出の種類は、先読み予告演出より当該予告演出の方が多い。よって、大当たりの場合もハズレの場合も出現可能な演出態様の中で最も大当たり期待度が高いことを示唆する演出態様「ゼブラ柄」が当該変動演出より前に頻繁に出現し、当該変動演出より前に行われる変動演出に対する興味が低くなり、変動演出の演出効果の低下を軽減することができる。

40

【0382】

また、相対的に大当たり期待度が高い演出種別（例えば、リーチ2、3）の変動演出では、相対的に大当たり期待度が低い演出種別（例えば、リーチ1）の変動演出に比べて、予告演出の演出態様「ゼブラ柄」が2回以上出現し易い。一方、相対的に大当たり期待度が低い演出種別（例えば、リーチ1）の変動演出では、相対的に大当たり期待度が高い演出種別（例えば、リーチ2、3）の変動演出に比べて、予告演出の演出態様「ゼブラ柄」が1回出現し易い。換言すれば、相対的に大当たり期待度が高い演出種別（例えば、リー

50

チ 2、3) の変動演出では、相対的に大当たり期待度が低い演出種別（例えば、リーチ 1）の変動演出に比べて、当該予告演出の演出態様「ゼブラ柄」が多い回数出現し易い。このように、変動演出の演出種別が示す大当たり期待度が高い方が、大当たりの場合もハズレの場合も出現可能である演出態様の中で、示唆する大当たり期待度が最も高い演出態様「ゼブラ柄」の出現回数が多くなり易いので、変動演出及び色系の当該予告演出の演出効果を高めることができる。

【0383】

さらに、実施の形態 1 では、全ての色系の当該予告演出で演出態様「ゼブラ柄」が出現すると、大当たりが確定する。換言すれば、ハズレの場合、全ての色系の当該予告演出に演出態様「ゼブラ柄」が出現することが規制されている。これは、ハズレの場合に、全ての

10

【0384】

（その他の実施の形態）

なお、実施の形態 1 では、ハズレの場合、全ての色系の当該予告演出で演出態様「ゼブラ柄」が出現することが規制されているが、一部以上（例えば、3 分の 2 以上）の色系の当該予告演出で演出態様「ゼブラ柄」が出現することを規制するようにすることができる。

【0385】

また、保留アイコンのシフトが進むに連れて、保留アイコンの表示態様が変化することがあるが、保留アイコンの表示態様が示唆する大当たり期待度が相対的に高い演出態様から相対的に低い演出態様に変化（以下、「成り下がり変化」という）することはない。これは、保留アイコンの演出態様が成り下がり変化しないようにする（成り下がり変化を規制する）ことで、当該変動演出が行われる前に遊技者の期待感が低下して、保留アイコン予告の演出効果が低下することを防止するためである。

20

【0386】

一方、色系の当該予告演出については、色系の当該予告演出毎に独立して演出態様を決定しているため、例えば、台詞予告で演出態様「ゼブラ柄」が出現し、その後のカットイン予告で演出態様「白」又は「青」が出現する等、1 回の変動演出における一連の色系の当該予告演出において、相対的に大当たり期待度が高い演出態様が出現した後に、相対的に大当たり期待度が低い演出態様が出現することがある。上述したように、保留アイコン表示については、成り下がり変化が行われないが、1 回の変動演出における一連の色系の当該予告演出については、成り下がり変化が行われる。よって、当該変動演出をスリリングな展開にさせることができる。

30

【0387】

また、色系の当該予告演出の演出態様は、同じ色系の保留アイコン予告に係る保留アイコンの最終表示態様に基づいて決定される。そして、保留アイコンの最終表示態様が「ゼブラ柄」であると、色系の当該予告演出の演出態様「ゼブラ柄」が出現され易い。一方、保留アイコン予告とは別系統の数系の当該予告演出である星予告の演出態様は、保留アイコンの最終表示態様に基づいておらず、保留アイコンの最終表示態様が「ゼブラ柄」であるか否かに関わらず、各演出態様（星の数）が出現される。よって、保留アイコンの最終表示態様が「ゼブラ柄」である場合、示唆する大当たり期待度が色系の予告演出の演出態様「ゼブラ柄」と同程度の星の数「4」は、色系の予告演出で演出態様「ゼブラ柄」よりも出現し難い。よって、保留アイコンの最終表示態様が「ゼブラ柄」である場合、色系の当該予告演出の演出態様「ゼブラ柄」が示唆する大当たり期待度より低い演出態様（赤）に対応する星の数「3」、演出態様（緑）及び（青）に対応する星の数「2」、演出態様（白）に対応する星の数「1」が出現する可能性もある。このように、保留アイコン予告と同系統の色系の当該予告演出の演出態様は、保留アイコンの最終表示態様に基づいて決定される一方、保留アイコン予告と別系統の数系の当該予告演出の演出態様は、保留アイ

40

50

コンの最終表示態様に基づかずに決定されるので、出現する当該予告演出の演出態様が示唆する大当たり期待度に適度なばらつきが生じるので、当該予告演出を意外性を持たせることができる。

【0388】

なお、保留アイコン予告について、実施の形態1のように成り下がり変化が行われない代わりに、成り下がり変化が実行可能であるが、成り下がり変化の実行割合を、保留アイコンの表示態様が示唆する大当たり期待度が相対的に低い演出態様から相対的に高い演出態様に変化する割合及び保留アイコンの表示態様に変化しない割合より低くすることで、成り下がり変化を規制するようにして、保留アイコン予告の演出効果の低下を軽減することもできる。

10

【0389】

また、保留アイコン予告の全ての表示態様について成り下がり変化を規制するのではなく、表示態様「ゼブラ柄」や表示態様「赤」などの相対的に大当たり期待度が高いことを示唆する特定の表示態様についてのみ成り下がり変化を規制するようにすることも可能である。また、相対的に大当たり期待度が高いことを示唆する特定の表示態様は、相対的に大当たり期待度が低いことを示唆する非特定の表示態様に比べて、成り下がり変化を規制するようにすることも可能である。

【0390】

また、特定の表示態様について成り下がり変化を規制するのではなく、大当たり期待度が相対的に低い表示態様に変化する表示態様の段階が所定数（例えば、「2」段階）以上である成り下がり変化を規制するようにすることもできる。この「表示態様の段階」とは、表示態様が示唆する大当たり期待度の順序の差分のことである。実施の形態1では、保留アイコンの表示態様が示唆する大当たり期待度は、通常態様（白）＜第1特別態様（青）＜第2特別態様（緑）＜第3特別態様（赤）＜第4特別態様（ゼブラ柄）の順序で高く設定されているので、例えば、第2特別態様から通常態様への変化が「表示態様の段階」＝「2」、第4特別態様から第1特別態様への変化が「表示態様の段階」＝「3」となる。

20

【0391】

また、実施の形態1では、事前特図変動パターンに基づいて、当該変動演出より前に行われる先読み予告演出として、保留アイコン表示による保留アイコン予告が実行可能に設定されており、保留アイコンの最終表示態様に基づいて、色系の当該予告演出の演出態様が決定されているが、このような先読み予告演出は保留アイコン予告に限られない。

30

【0392】

例えば、当該変動演出より前に行われる演出図柄の停止表示において、表示部210において、装飾図柄T21～T23及び保留アイコンを隠すように襖が1回閉じた後に開く画像が表示され、当該襖の色によって大当たり期待度が示唆されるようにすることができる。襖の開閉は、1回の演出図柄の停止表示において、又は、連続する複数回の演出図柄の停止表示に跨って行われる。なお、襖の開閉は、各演出図柄の停止表示において1回行われる。

【0393】

この襖が開閉する先読み予告演出（以下、「襖予告」という）は、例えば、事前特図変動パターンに基づいて、実行するか否かが判定される。そして、実行されると判定された場合は、保留アイコン予告と同様に、襖の最終表示態様が決定され、当該最終表示態様に基づいて、襖の表示態様シナリオが決定される。なお、襖は、保留アイコンのように、入球時から表示されるものではないので、襖を表示し始める演出図柄の停止表示（襖予告を開始するタイミング）も表示態様シナリオに組み込んで決定される。

40

【0394】

襖予告が、1回の演出図柄の停止表示において行われる場合は、当該変動演出が行われる直前の演出図柄の停止表示において行われる。一方、襖予告が、連続する複数回の演出図柄の停止表示に跨って行われる場合、当該変動演出が行われる直前の演出図柄の停止表

50

示において、最後の襖の開閉が行われる。先読み予告演出は、当該先読み予告演出の対象となる変動演出に向かって遊技者の期待感を高める演出であるため、先読み予告演出の実行タイミングが当該変動演出と離れると、先読み予告演出の対象が分かり難くなり、演出効果が低下するからである。

【0395】

ここで、襖予告の具体例を説明する。襖予告の表示態様は、実施の形態1の保留アイコン予告の表示態様と同様に、色に関連付けられており、「白」、「青」、「緑」、「赤」及び「ゼブラ柄」の5種類が設定されているとする。また、表示態様が示唆する大当たり期待度も、「白」＜「青」＜「緑」＜「赤」＜「ゼブラ柄」の順序で高くなるように設定されているとする。

【0396】

例えば、図40(a)に示すように、第1特図保留数(U1)=3であり、通常態様の第1保留アイコンA21～第1保留アイコンA23が第1保留アイコン表示領域211の第1表示部211a～第3表示部211cに表示されているときに第1始動口6に遊技球が入球するとする。ここで、当該入球に係る保留アイコン表示については保留アイコン予告が実行されない(最終表示態様が通常態様)と判定される一方、襖予告が実行され、襖予告の最終表示態様が「ゼブラ柄」であり、当該変動演出の3回前(入球後2回目)の演出図柄の停止表示から襖予告が開始され、襖の表示態様が「白→青→ゼブラ柄」の順で変化する表示態様シナリオに決定されたとする。

【0397】

第1始動口6に遊技球が入球すると、第1特図保留数(U1)=4になり、図40(b)に示すように、通常態様の第1保留アイコンA24が第1保留アイコン表示領域211の第4表示部211dに表示される。

【0398】

次に、図40(c)に示すように、演出図柄の停止表示が行われた後、図40(d)に示すように、次の変動演出が開始され、第1保留アイコンA22～第1保留アイコンA24がシフトすると共に、第1保留アイコンA21が消去される。

【0399】

そして、図41(a)に示すように、演出図柄の停止表示が行われると、当該演出図柄の停止表示において、図41(b)に示すように、表示部210の左端から白色の左襖画像S1が出現して中央に向かって移動するとともに、表示部210の右端から白色の右襖画像S2が出現して中央に向かって移動する。

【0400】

そして、図41(c)に示すように、左襖画像S1と右襖画像S2とで襖が閉じられた状態になった後、すぐに、今度は、図41(d)に示すように、襖が開かれるように、左襖画像S1が左方向に移動するとともに、右襖画像S2が右方向に移動し、左襖画像S1及び右襖画像S2はフレームアウトするように徐々に消去される。

【0401】

図41(e)に示すように、左襖画像S1及び右襖画像S2が完全に消去され、停止表示中の装飾図柄TZ1～TZ3が出現すると、図41(f)に示すように、次の変動演出が開始され、第1保留アイコンA23～第1保留アイコンA24がシフトすると共に、第1保留アイコンA22が消去される。

【0402】

次に、図42(a)に示すように、演出図柄の停止表示が行われると、当該演出図柄の停止表示において、図42(b)に示すように、表示部210の左端から青色の左襖画像S1(図において灰色)が出現して中央に向かって移動するとともに、表示部210の右端から青色の右襖画像S2(図において灰色)が出現して中央に向かって移動する。

【0403】

そして、図42(c)に示すように、左襖画像S1と右襖画像S2とで襖が閉じられた状態になった後、すぐに、今度は、図42(d)に示すように、襖が開かれるように、左

10

20

30

40

50

襖画像 S 1 が左方向に移動するとともに、右襖画像 S 2 が右方向に移動し、左襖画像 S 1 及び右襖画像 S 2 はフレームアウトするように徐々に消去される。

【0404】

そして、図 4 2 (e) に示すように、左襖画像 S 1 及び右襖画像 S 2 が完全に消去され、停止表示中の装飾図柄 T Z 1 ~ T Z 3 が出現すると、図 4 2 (f) に示すように、次の変動演出が開始され、第 1 保留アイコン A 2 4 がシフトすると共に、第 1 保留アイコン A 2 3 が消去される。

【0405】

次に、図 4 3 (a) に示すように、演出図柄の停止表示が行われると、当該演出図柄の停止表示において、図 4 3 (b) に示すように、表示部 2 1 0 の左端からゼブラ柄の左襖画像 S 1 が出現して中央に向かって移動するとともに、表示部 2 1 0 の右端からゼブラ柄の右襖画像 S 2 が出現して中央に向かって移動する。

10

【0406】

そして、図 4 3 (c) に示すように、左襖画像 S 1 と右襖画像 S 2 とで襖が閉じられた状態になった後、すぐに、今度は、図 4 3 (d) に示すように、襖が開かれるように、左襖画像 S 1 が左方向に移動するとともに、右襖画像 S 2 が右方向に移動し、左襖画像 S 1 及び右襖画像 S 2 はフレームアウトするように徐々に消去される。

【0407】

そして、図 4 3 (e) に示すように、左襖画像 S 1 及び右襖画像 S 2 が完全に消去され、停止表示中の装飾図柄 T Z 1 ~ T Z 3 が出現すると、図 4 3 (f) に示すように、襖予告の対象である変動演出が開始され、第 1 保留アイコン A 2 4 が消去される。

20

【0408】

なお、襖予告が行われる場合に、当該襖予告の原因となる事前特図変動パターンに基づいて、保留アイコン予告を実行可能することも実行不可能にすることもできる。また、先に保留アイコン予告を実行するか否かが判定され、保留アイコン予告を実行すると判定された場合には襖予告を実行しないようにすることもできる。また、保留アイコン予告を実行すると判定された場合の襖予告の実行確率が、実行しないと判定された場合の襖予告の実行確率より低く設定されることにより、襖予告の実行を規制することもできる。

【0409】

また、先読み予告演出として、このような保留アイコン予告や襖予告に代えて、又は、保留アイコン予告や襖予告に加えて、演出図柄及び保留アイコンの背景として表示される背景画像の特定部分（例えば、基本的に常時表示されている空やキャラクタ）の色が変化する先読み予告演出を行うようにすることもできる。この背景画像の特定部分の色が変化する先読み予告演出（以下、「背景予告」という）についても、保留アイコン予告のように、背景画像の特定部分の色が大当たり期待度を示唆する。そして、事前特図変動パターンに基づいて、背景予告の最終表示態様が決定され、最終表示態様に基づいて表示態様シナリオが決定され、表示態様シナリオに応じて背景画像の特定部分の色が変化するようにすることもできる。この場合、背景予告の最終表示態様に基づいて、色系の当該予告演出の演出態様が決定されるようにすることもできる。

30

【0410】

また、色が変わることによる先読み予告演出として、保留アイコン予告、襖予告、及び背景予告が設けられており、色系の当該予告演出の演出態様を判定するテーブルを、実行される先読み予告演出の種別及び最終表示態様に関連付けることもできる。換言すれば、保留アイコン予告、襖予告、又は背景予告の何れか 1 つが実行された場合の表示態様が同一の色であっても、先読み予告演出の演出種別によって、色系の当該予告演出の各演出態様の選択率が異なるようにすることができる。例えば、背景予告の最終表示態様が「ゼブラ柄」である場合より、保留アイコン予告の最終表示態様が「ゼブラ柄」である場合の方が、色系の当該予告演出の演出態様「ゼブラ柄」が選択され易いようにすることができる。また、先読み予告演出が実行された場合の演出態様が同一の色であると、先読み予告演出の演出種別に関わらず、色系の当該予告演出の各演出態様の選択率が同一になるよう

40

50

にすることもできる。

【0411】

また、実施の形態1では、保留アイコンは、当該保留アイコンに対応する当該変動演出の開始に伴って消去されているが、当該変動演出の開始に伴って消去されずに、当該変動演出が実行されている間も当該変動演出に対応する変動中アイコンとして表示させることもできる。

【0412】

例えば、図44(a)に示すように、表示部210の第1保留アイコン表示領域211と第2保留アイコン表示領域212との間に、変動中アイコンを表示する変動中アイコン表示領域213が設けられている。なお、変動中アイコン表示領域213は、第1保留アイコン表示領域211及び第2保留アイコン表示領域212と明確に区別できるように、台座画像Dの上に設けられている。

【0413】

そして、例えば、図44(b)に示すように、第1保留アイコン表示領域211の第1表示部211a～第4表示部211dに第1保留アイコンA31～A34が表示されているとともに、変動中アイコン表示領域213に変動中アイコンA30が表示されているとする。ここで、図44(c)に示すように、演出図柄の停止表示が行われると、変動中アイコンA30が消去される。そして、図44(d)に示すように、次の変動演出が開始されると、第2表示部211b～第4表示部211dに表示されていた第1保留アイコンA32～A34は、第1保留アイコン表示領域211の中をシフトする一方、第1表示部211aに表示されていた第1保留アイコンA31は、形状が保持されたまま若干拡大して変動中アイコン表示領域213に移動し、変動中アイコンA31として表示される。なお、第1表示部212aに表示されている第1保留アイコンが変動中アイコン表示領域213に表示される際に、大きさが変化しないようにすることもできる。

【0414】

また、実施の形態1では、保留アイコンの表示態様(色)が変化可能なタイミングとして、入球時、第1シフト時、第2シフト時、及び第3シフト時が設けられていたが、変動中アイコンを表示可能にする場合に、第1表示部211a又は第5表示部212aで表示されていた保留アイコンが移動し始めてから、変動中アイコンとして変動中アイコン表示領域213に表示されるまでの間も、当該アイコンの表示態様が変化可能に設定することもできる。ここで、保留アイコンの最終表示態様を、変動中アイコンとして表示された直後の表示態様にすることができる。この場合、色系の当該予告演出の演出態様を、その変動中アイコンとして表示された直後の表示態様である最終表示態様に基づいて決定することができる。

【0415】

なお、保留アイコンは保留状態の特別図柄の変動表示を表す一方、変動中アイコンは実行中の特別図柄の変動表示を表すため、保留アイコンの表示と変動中アイコンの表示とは異なる演出である。よって、変動中アイコンが表示される場合は、同一の始動口6、7への入球により取得された特図判定情報に基づいて表示される保留アイコン及び変動中アイコンを統括的に「アイコン」と称し、図23の保留アイコン最終表示態様判定テーブルを当該アイコンの最終表示態様を判定するためのテーブルとし、ステップS2101で当該アイコンの最終表示態様を判定する。また、ステップS2102では、保留アイコンの状態から変動中アイコンの状態にまたがるアイコンの表示態様の推移を決定する。

【0416】

また、変動演出の途中のように、変動演出の開始に伴って保留アイコンがシフトするタイミング以外のタイミングにも、例えば、所定のキャラクタや武器(例えば、ミサイルやレーザービーム)や自然現象(例えば、雷や雨)などが保留アイコンや変動中アイコンに対して直接作用を及ぼすことにより、保留アイコンや変動中アイコンの表示態様を変化させることが可能な予告演出(以下、「アイコンアクション予告」という)を実行可能にし、この予告演出の演出内容を表示態様シナリオに含ませることができる。ここで、アイコ

10

20

30

40

50

ンアクション予告の具体例について説明する。

【0417】

例えば、図44(c)に示すように、演出図柄の停止表示が行われた後、図44(d)に示すように、次の変動演出の開始に伴って、第1保留アイコンA32～A34がシフトし、その後3秒が経過した変動演出の途中において、図45(a)に示すように、装飾図柄TZ1～TZ3の変動表示が行われているとともに、第1保留アイコン表示領域211に保留アイコンA31～A34が表示され、変動中アイコン表示領域213に変動中アイコンA30が表示されているとする。

【0418】

ここで、図45(b)に示すように、アイコンアクション予告に係るキャラクタTが出現し、図45(c)に示すように、キャラクタTが投げキッスを行ってハートHを変動中アイコンA31に向けて飛ばすことにより、アイコンが変化するか否かが示唆される。

【0419】

ここで、図46(a-1)に示すように、ハートHが変動中アイコンA31に命中する場合、変動中アイコンA31の表示態様に変化し(図46(a-1)においては白色から赤色)、図46(b-1)に示すように、キャラクタTが、変動中アイコンA31の表示態様に変化したことを報知する動作(図46(b-1)においては、笑顔で両手を広げている)を行ってから、図46(c-1)に示すように、キャラクタTが消去され、例えば、確変大当たりを示す演出図柄でリーチになる。

【0420】

一方、図46(a-2)に示すように、ハートHが変動中アイコンA31に命中しない場合、変動中アイコンA31の表示態様に変化せず、図46(b-2)に示すように、キャラクタTが、変動中アイコンA31の表示態様に変化しなかったことを報知する動作(図46(b-2)においては、悲しい顔で泣いている)を行ってから、図46(c-2)に示すように、キャラクタTが消去され、例えば、通常大当たりを示す演出図柄リーチになる。

【0421】

なお、図45及び図46を用いて、アイコンアクション予告の一例として、キャラクタTが変動中アイコンの表示態様を変化させることが可能な予告演出を示したが、同様に、キャラクタTが保留アイコンの表示態様を変化させることが可能な予告演出を行うことも可能である。

【0422】

また、アイコンアクション予告演出が行われるのは非リーチ演出中に限らず、リーチ演出中にも行うことができる。さらに、例えば、変動中アイコンの表示態様が、大当たり期待度が極めて高いゼブラ柄に変化する場合は、非リーチ演出中より、SPSPリーチなどのリーチ演出中の方が高確率で実行されるようにすることができる。また、例えば、保留アイコンについてのアイコンアクション予告は、非リーチ演出中よりリーチ演出中の方が行われ難いようにすることもできる。

【0423】

また、実施の形態1では、保留アイコンの演出態様に変化する対象が「色」であり、保留アイコン予告と同系統の色系の当該予告演出の演出態様が保留アイコンの最終表示態様に基づいて決定されているが、例えば、保留アイコンの表示態様に変化する対象が「大きさ」又は「形状」等の保留アイコンを形成する他の要素であり、保留アイコン予告と同様に、「大きさ」又は「形状」等が変化することで大当たり期待度を示唆する同系統の当該予告演出が設けられており、保留アイコン予告と同系統の当該予告演出の演出態様が、保留アイコンの「大きさ」又は「形状」等の最終表示態様に基づいて決定されるようにすることもできる。

【0424】

また、先読み予告演出が、保留アイコンのように表示部210に表示される画像ではなく、音声出力装置22から出力される音声、演出用照明装置23から照射される発光色、

10

20

30

40

50

又は演出用役物装置 2 4 の可動部 2 4 A による動作によって行われ、先読み予告演出と同様に、当該先読み予告演出の演出態様によって大当たり期待度が示唆される当該予告演出が設けられており、先読み予告演出と同系統の当該予告演出の演出態様が先読み予告演出の最終表示態様に基づいて決定されるようにすることもできる。この場合、保留アイコン予告のように、演出態様が段階的に複数回変化可能であるのではなく、1 回の先読み予告演出において出現する演出態様は 1 つであるように設定し、この 1 回の先読み予告演出の演出態様に基づいて、先読み予告演出と同系統の当該予告演出の演出態様が決定されるようにすることもできる。保留アイコン予告についても、1 回の保留アイコン予告において変化する演出態様が 1 つであるように設定し、この 1 回の保留アイコン予告の演出態様に基づいて、保留アイコン予告と同系統の色系の当該予告演出の演出態様が決定されるようにすることもできる。

10

【0 4 2 5】

また、実施の形態 1 では、保留アイコンの表示態様シナリオを決定する場合、最初に、事前特図変動パターンに関連付けられた最終表示態様判定テーブルに基づいて最終表示態様を決定した後に、最終表示態様に関連付けられた表示態様シナリオ判定テーブルに基づいて、表示態様シナリオを決定しているが、最終表示態様を含んだ表示態様シナリオを決定する表示態様シナリオ判定テーブルが事前特図変動パターンに関連付けられており、事前特図変動パターンに関連付けられた表示態様シナリオ判定テーブルに基づいて、最終表示態様を含んだ表示態様シナリオを決定するようにすることもできる。

【0 4 2 6】

20

また、実施の形態 1 では、当該予告演出の演出態様を決定する場合、個別に独立して決定されているが、例えば、特図変動パターン毎に変動演出において実行可能な当該予告演出の演出種別の組み合わせを複数設定した上で、当該予告演出の演出種別の組み合わせ毎に、当該予告演出の演出態様の組み合わせを複数設定しておく。そして、特図変動パターンに基づいて、実行する当該予告演出の演出種別の組み合わせを抽選などによって決定した後に、決定した当該予告演出の演出種別の組み合わせに基づいて、当該予告演出の演出態様の組み合わせを抽選などによって決定するようにすることもできる。

【0 4 2 7】

また、実施の形態 1 では、1 回の変動演出において複数の当該予告演出が実行される場合、1 つの当該予告演出が実行されて、その当該予告演出が終了した後、間隔をおいてから次の当該予告演出が実行されている。しかしながら、ある当該予告演出が開始された後、その当該予告演出が実行されているときに次の当該予告演出が開始され、当該予告演出が時間的に重複して実行されるようにすることもできる。なお、当該予告演出が時間的に重複して実行される場合、演出効果の低下を防ぐために、各当該予告演出は、表示領域が重複しないように、実行されることが望ましい。

30

【0 4 2 8】

また、実施の形態 1 では、保留アイコン表示に関する制限について説明されていないが、例えば、S P リーチ中、S P S P リーチ中及び大当たり遊技中は、保留アイコンを非表示にするようにすることができる。また、始動口 6、7 へ遊技球が入球した場合の保留アイコンの最終表示態様は、必ず通常態様に決定するようにすることもできる。さらに、先行特図保留に、事前大当たり判定結果が大当たり、又は、事前特図変動パターン判定結果が N リーチハズレ、S P リーチハズレ、若しくは S P S P リーチハズレを示す先行特図保留が含まれている場合の保留アイコンの最終表示態様は、必ず通常態様に決定するようにすることもできる。

40

【0 4 2 9】

なお、本発明の遊技機は、遊技機 Y のようなパチンコ遊技機に限定されることなく、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【符号の説明】

【0 4 3 0】

Y 遊技機

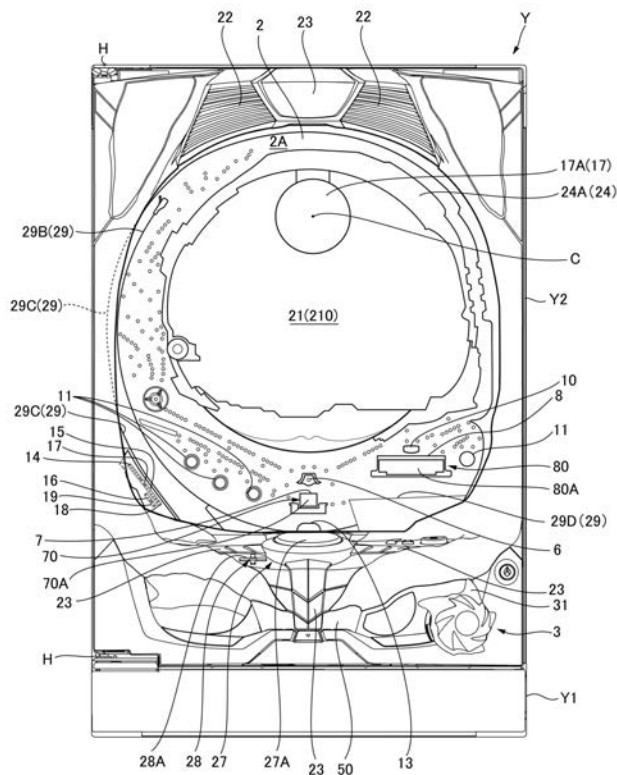
50

- 6 第1始動口
- 6 a 第1始動口検出センサ
- 7 第2始動口
- 7 a 第2始動口検出センサ
- 8 大入賞口
- 2 1 画像表示装置
- 2 2 音声出力装置
- 2 3 演出用照明装置
- 2 4 演出用役物装置
- 8 0 大入賞口制御装置
- 1 0 1 主制御基板
- 1 0 1 a メインCPU
- 1 0 1 b メインROM
- 1 0 1 c メインRAM
- 1 0 2 演出制御基板
- 1 0 2 a サブCPU
- 1 0 2 b サブROM
- 1 0 2 c サブRAM
- 2 1 0 表示部
- 2 1 1 第1保留アイコン表示領域
- 2 1 2 第2保留アイコン表示領域
- 2 1 3 変動中アイコン表示領域

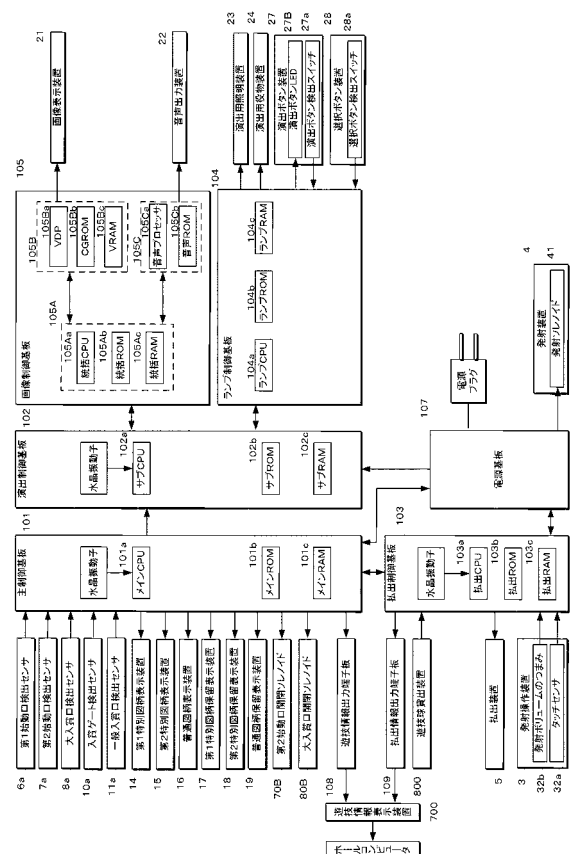
10

20

【図1】



【図2】



【図 3】

(a) 大当たり判定テーブル

始動口	遊技状態	大当たりorハズレ	選択割合
第1	低確率遊技状態	大当たり	1/300
	ハズレ	299/300	
	高確率遊技状態	大当たり	1/35
第2	低確率遊技状態	大当たり	1/300
	ハズレ	299/300	
	高確率遊技状態	大当たり	1/35

(b) 大当たり特別図柄判定テーブル

始動口	大当たり特別図柄	選択率(%)	備考
第1	大当たり特別図柄A	20	大当たりA(16R確定大当たり)
	大当たり特別図柄B	30	大当たりB(16R通常大当たり)
	大当たり特別図柄C	50	大当たりC(8R通常大当たり)
	大当たり特別図柄D	70	大当たりD(16R確定大当たり)
第2	大当たり特別図柄E	30	大当たりE(16R通常大当たり)

(c) リーチ判定テーブル

遊技状態	特別保留数(U1 or U2)	選択率(%)	リーチの有無
低確率遊技状態	0~1	70	リーチ無し
		30	リーチ有り
	2~	80	リーチ無し
		20	リーチ有り
高確率遊技状態	0~1	70	リーチ無し
		30	リーチ有り
	2~	80	リーチ無し
		20	リーチ有り

【図 4】

(a) 第1特図変動パターン判定テーブル

特別図柄抽選の結果	第1特図保留数(U1)	リーチ有無	選択率(%)	第1特図変動パターン	特図変動時間(s)	演出種別	演出内容
ハズレ	0~1	リーチ無し(70%)	0	01 (リーチ無しハズレ1)	4	通常1	
			30	02 (リーチ無しハズレ2)	8	通常2	
			70	03 (リーチ無しハズレ3)	13	通常3	
		リーチ有り(30%)	55	04 (Nリーチハズレ)	18	リーチ1 (Nリーチハズレ)	
			30	05 (SPリーチハズレ)	60	リーチ2 (NリーチSPリーチハズレ)	
			15	06 (SPSPリーチハズレ)	120	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチハズレ)	
	2~	リーチ無し(80%)	70	01 (リーチ無しハズレ1)	4	通常1	
			30	02 (リーチ無しハズレ2)	8	通常2	
			0	03 (リーチ無しハズレ3)	13	通常3	
		リーチ有り(20%)	55	04 (Nリーチハズレ)	18	リーチ1 (Nリーチハズレ)	
			30	05 (SPリーチハズレ)	60	リーチ2 (NリーチSPリーチハズレ)	
			15	06 (SPSPリーチハズレ)	120	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチハズレ)	
大当たりA	-	リーチ有り(100%)	5	07 (Nリーチ大当たりA)	25	リーチ1 (Nリーチ大当たり)	
			35	08 (SPリーチ大当たりA)	70	リーチ2 (NリーチSPリーチ大当たり)	
			60	09 (SPSPリーチ大当たりA)	130	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチ大当たり)	
大当たりB	-	リーチ有り(100%)	5	10 (Nリーチ大当たりB)	25	リーチ1 (Nリーチ大当たり)	
			45	11 (SPリーチ大当たりB)	70	リーチ2 (NリーチSPリーチ大当たり)	
			50	12 (SPSPリーチ大当たりB)	130	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチ大当たり)	
大当たりC	-	リーチ有り(100%)	5	13 (Nリーチ大当たりC)	25	リーチ1 (Nリーチ大当たり)	
			55	14 (SPリーチ大当たりC)	70	リーチ2 (NリーチSPリーチ大当たり)	
			30	15 (SPSPリーチ大当たりC)	130	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチ大当たり)	

(b) 第2特図変動パターン判定テーブル

特別図柄抽選の結果	第2特図保留数(U2)	リーチ有無	選択率(%)	第2特図変動パターン	特図変動時間(s)	演出種別	演出内容
ハズレ	0~1	リーチ無し(70%)	0	21 (リーチ無しハズレ1)	4	通常1	
			30	22 (リーチ無しハズレ2)	8	通常2	
			70	23 (リーチ無しハズレ3)	13	通常3	
		リーチ有り(30%)	55	24 (Nリーチハズレ)	18	リーチ1 (Nリーチハズレ)	
			30	25 (SPリーチハズレ)	60	リーチ2 (NリーチSPリーチハズレ)	
			15	26 (SPSPリーチハズレ)	120	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチハズレ)	
	2~	リーチ無し(80%)	70	21 (リーチ無しハズレ1)	4	通常1	
			30	22 (リーチ無しハズレ2)	8	通常2	
			0	23 (リーチ無しハズレ3)	13	通常3	
		リーチ有り(20%)	55	24 (Nリーチハズレ)	18	リーチ1 (Nリーチハズレ)	
			30	25 (SPリーチハズレ)	60	リーチ2 (NリーチSPリーチハズレ)	
			15	26 (SPSPリーチハズレ)	120	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチハズレ)	
大当たりD	-	リーチ有り(100%)	5	27 (Nリーチ大当たりD)	25	リーチ1 (Nリーチ大当たり)	
			35	28 (SPリーチ大当たりD)	70	リーチ2 (NリーチSPリーチ大当たり)	
			60	29 (SPSPリーチ大当たりD)	130	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチ大当たり)	
大当たりE	-	リーチ有り(100%)	5	30 (Nリーチ大当たりE)	25	リーチ1 (Nリーチ大当たり)	
			45	31 (SPリーチ大当たりE)	70	リーチ2 (NリーチSPリーチ大当たり)	
			50	32 (SPSPリーチ大当たりE)	130	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチ大当たり)	

【図 5】

(a) 事前大当たり判定テーブル

始動口	遊技状態	大当たりorハズレ	選択割合
第1	低確率遊技状態	大当たり	1/300
	ハズレ	299/300	
	高確率遊技状態	大当たり	1/35
第2	低確率遊技状態	大当たり	1/300
	ハズレ	299/300	
	高確率遊技状態	大当たり	1/35

(b) 事前大当たり特別図柄判定テーブル

始動口	大当たり特別図柄	選択率(%)	備考
第1	大当たり特別図柄A	20	大当たりA(16R確定大当たり)
	大当たり特別図柄B	30	大当たりB(16R通常大当たり)
	大当たり特別図柄C	50	大当たりC(8R通常大当たり)
	大当たり特別図柄D	70	大当たりD(16R確定大当たり)
第2	大当たり特別図柄E	30	大当たりE(16R通常大当たり)

(c) 事前リーチ判定テーブル

遊技状態	選択率(%)	リーチの有無
低確率遊技状態	80	リーチ無し
	20	リーチ有り
高確率遊技状態	80	リーチ無し
	20	リーチ有り

【図 6】

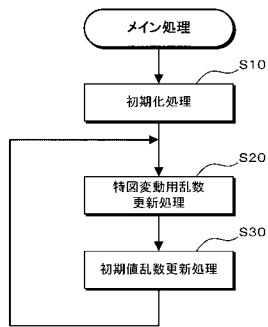
(a) 事前第1特図変動パターン判定テーブル

事前特別図柄抽選の結果	リーチ有無	選択率(%)	第1特図変動パターン	特図変動時間(s)	演出種別	演出内容
ハズレ	リーチ無し(80%)	0	01 (リーチ無しハズレ1)	4	通常1	
		30	02 (リーチ無しハズレ2)	8	通常2	
		70	03 (リーチ無しハズレ3)	13	通常3	
		55	04 (Nリーチハズレ)	18	リーチ1 (Nリーチハズレ)	
		30	05 (SPリーチハズレ)	60	リーチ2 (NリーチSPリーチハズレ)	
		15	06 (SPSPリーチハズレ)	120	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチハズレ)	
	リーチ有り(20%)	5	07 (Nリーチ大当たりA)	25	リーチ1 (Nリーチ大当たり)	
		35	08 (SPリーチ大当たりA)	70	リーチ2 (NリーチSPリーチ大当たり)	
		60	09 (SPSPリーチ大当たりA)	130	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチ大当たり)	
		5	10 (Nリーチ大当たりB)	25	リーチ1 (Nリーチ大当たり)	
		45	11 (SPリーチ大当たりB)	70	リーチ2 (NリーチSPリーチ大当たり)	
		50	12 (SPSPリーチ大当たりB)	130	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチ大当たり)	
大当たりC	リーチ有り(100%)	5	13 (Nリーチ大当たりC)	25	リーチ1 (Nリーチ大当たり)	
		65	14 (SPリーチ大当たりC)	70	リーチ2 (NリーチSPリーチ大当たり)	
		30	15 (SPSPリーチ大当たりC)	130	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチ大当たり)	

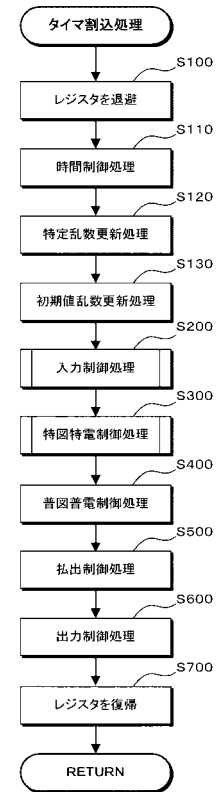
(b) 事前第2特図変動パターン判定テーブル

事前特別図柄抽選の結果	リーチ有無	選択率(%)	第2特図変動パターン	特図変動時間(s)	演出種別	演出内容
ハズレ	リーチ無し(70%)	0	21 (リーチ無しハズレ1)	4	通常1	
		30	22 (リーチ無しハズレ2)	8	通常2	
		70	23 (リーチ無しハズレ3)	13	通常3	
		55	24 (Nリーチハズレ)	18	リーチ1 (Nリーチハズレ)	
		30	25 (SPリーチハズレ)	60	リーチ2 (NリーチSPリーチハズレ)	
		15	26 (SPSPリーチハズレ)	120	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチハズレ)	
	リーチ有り(30%)	5	27 (Nリーチ大当たりD)	25	リーチ1 (Nリーチ大当たり)	
		35	28 (SPリーチ大当たりD)	70	リーチ2 (NリーチSPリーチ大当たり)	
		60	29 (SPSPリーチ大当たりD)	130	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチ大当たり)	
		5	30 (Nリーチ大当たりE)	25	リーチ1 (Nリーチ大当たり)	
		45	31 (SPリーチ大当たりE)	70	リーチ2 (NリーチSPリーチ大当たり)	
		60	32 (SPSPリーチ大当たりE)	130	リーチ3 (NリーチSPリーチSPSPリーチ大当たり)	

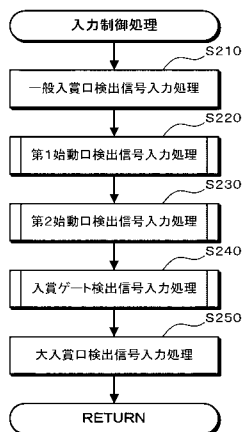
【図 7】



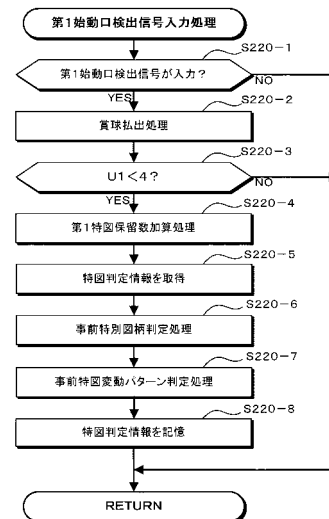
【図 8】



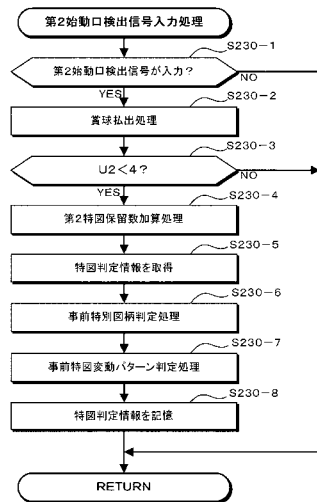
【図 9】



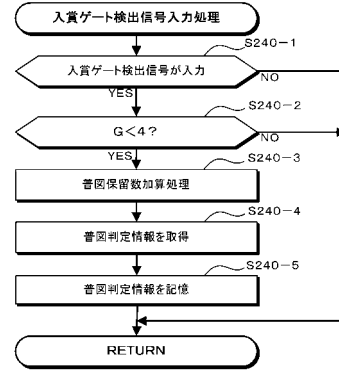
【図 10】



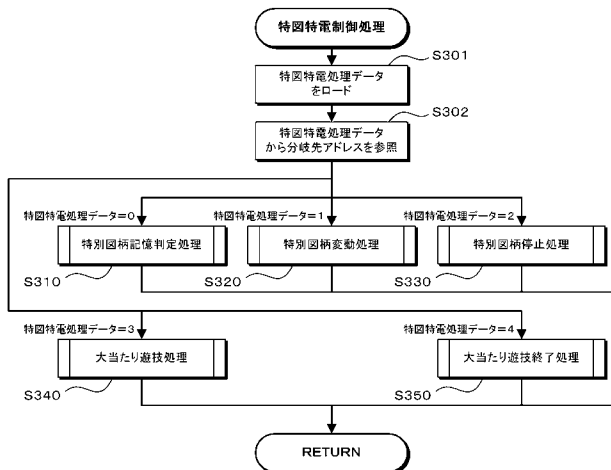
【図 1 1】



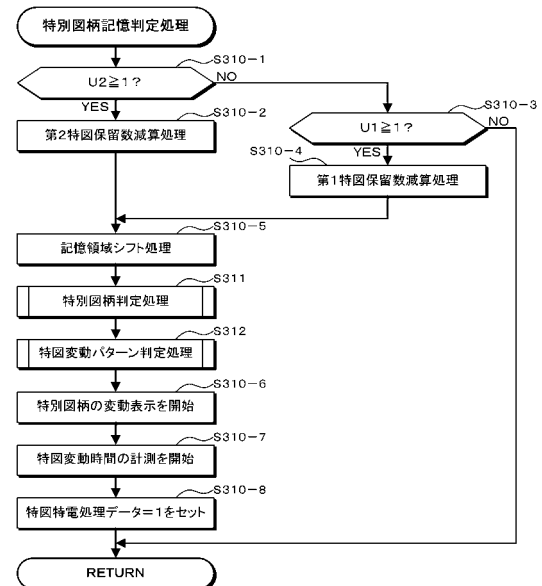
【図 1 2】



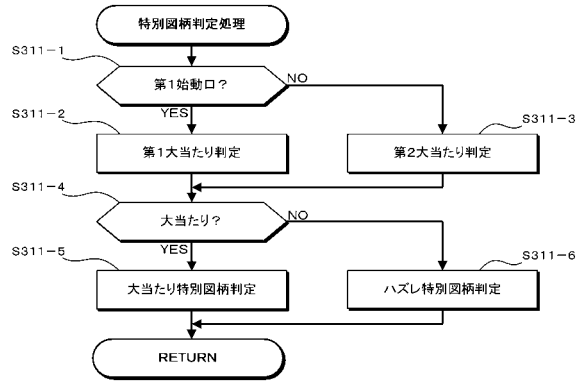
【図 1 3】



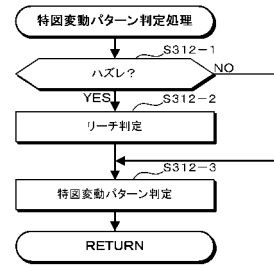
【図 1 4】



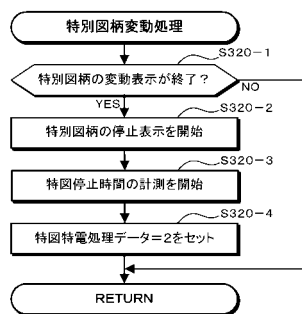
【図 15】



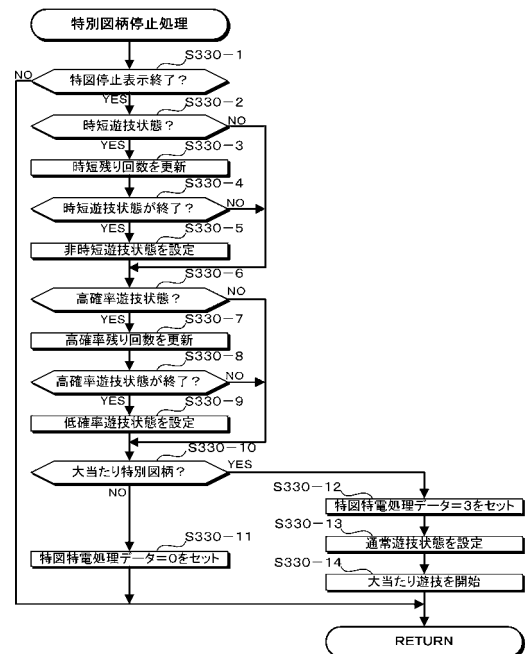
【図 16】



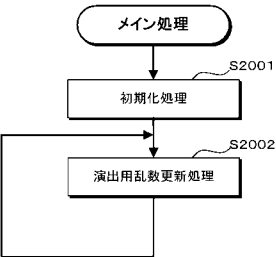
【図 17】



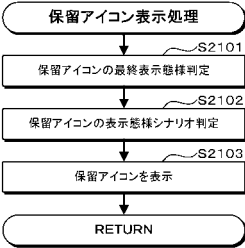
【図 18】



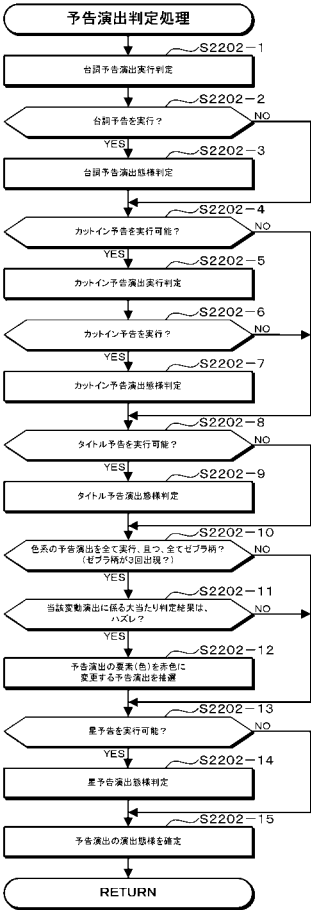
【図 19】



【図 20】



【図 21】



【図 22】

保留アイコン最終表示態様判定テーブル		
事前特図変動パターン	最終表示態様色色	選択率%
リーチ無しハズレ 01～03、21～23	白	95
	青	5
	緑	0
	赤	0
	ゼブラ柄	0
Nリーチハズレ 04、24	白	65
	青	25
	緑	10
	赤	0
	ゼブラ柄	0
SPIリーチハズレ 05、25	白	15
	青	20
	緑	28
	赤	35
	ゼブラ柄	2
SPSPIリーチハズレ 06、26	白	5
	青	15
	緑	35
	赤	40
	ゼブラ柄	5
Nリーチ大当たり 07、10、13、27、30	白	25
	青	30
	緑	45
	赤	0
	ゼブラ柄	0
SPIリーチ大当たり 08、11、14、28、31	白	10
	青	15
	緑	20
	赤	40
	ゼブラ柄	15
SPSPIリーチ大当たり 09、12、15、29、32	白	5
	青	8
	緑	12
	赤	45
	ゼブラ柄	30

【図 2 3】

(a) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝ゼブラ柄、特図保留数＝4)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)					TBL. No
		白	青	緑	赤	ゼブラ柄	
入球時	—	70	15	10	5	0	A01
特図保留数 4→3 (第3シフト時)	白	30	25	20	15	10	A02
	青	0	35	30	20	15	A03
	緑	0	0	45	30	25	A04
	赤	0	0	0	65	35	A05
	ゼブラ柄	—	—	—	—	—	—
特図保留数 3→2 (第2シフト時)	白	20	20	20	20	20	A06
	青	0	25	25	25	25	A07
	緑	0	0	30	35	35	A09
	赤	0	0	0	50	50	A10
	ゼブラ柄	0	0	0	0	100	A11
特図保留数 2→1 (第1シフト時)	白	0	0	0	0	100	A12
	青	0	0	0	0	100	A13
	緑	0	0	0	0	100	A14
	赤	0	0	0	0	100	A15
	ゼブラ柄	0	0	0	0	100	A16

(b) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝ゼブラ柄、特図保留数＝3)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)					TBL. No
		白	青	緑	赤	ゼブラ柄	
入球時	—	40	15	15	20	10	A17
特図保留数 3→2 (第2シフト時)	白	20	20	20	20	20	A18
	青	0	25	25	25	25	A19
	緑	0	0	30	35	35	A20
	赤	0	0	0	50	50	A21
	ゼブラ柄	0	0	0	0	100	A22
特図保留数 2→1 (第1シフト時)	白	0	0	0	0	100	A23
	青	0	0	0	0	100	A24
	緑	0	0	0	0	100	A25
	赤	0	0	0	0	100	A26
	ゼブラ柄	0	0	0	0	100	A27

(c) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝ゼブラ柄、特図保留数＝2)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)					TBL. No
		白	青	緑	赤	ゼブラ柄	
入球時	—	15	15	20	30	20	A28
特図保留数 2→1 (第1シフト時)	白	0	0	0	0	100	A29
	青	0	0	0	0	100	A30
	緑	0	0	0	0	100	A31
	赤	0	0	0	0	100	A32
	ゼブラ柄	0	0	0	0	100	A33

(d) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝ゼブラ柄、特図保留数＝1)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)					TBL. No
		白	青	緑	赤	ゼブラ柄	
入球時	—	0	0	0	0	100	A34

【図 2 5】

(a) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝緑、特図保留数＝4)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)			TBL. No
		白	青	緑	
入球時	—	70	18	12	C01
特図保留数 4→3 (第3シフト時)	白	30	35	35	C02
	青	0	65	35	C03
	緑	0	0	100	C04
特図保留数 3→2 (第2シフト時)	白	20	20	20	C05
	青	0	50	50	C06
	緑	0	0	100	C07
特図保留数 2→1 (第1シフト時)	白	0	0	100	C08
	青	0	0	100	C09
	緑	0	0	100	C10

(b) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝緑、特図保留数＝3)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)			TBL. No
		白	青	緑	
入球時	—	55	25	20	C11
特図保留数 3→2 (第2シフト時)	白	30	35	35	C12
	青	0	50	50	C13
	緑	0	0	100	C14
特図保留数 2→1 (第1シフト時)	白	0	0	100	C15
	青	0	0	100	C16
	緑	0	0	100	C17

(c) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝緑、特図保留数＝2)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)			TBL. No
		白	青	緑	
入球時	—	30	35	35	C18
特図保留数 2→1 (第1シフト時)	白	0	0	100	C19
	青	0	0	100	C20
	緑	0	0	100	C21

(d) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝緑、特図保留数＝1)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)			TBL. No
		白	青	緑	
入球時	—	0	0	100	C22

【図 2 4】

(a) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝赤、特図保留数＝4)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)				TBL. No
		白	青	緑	赤	
入球時	—	70	15	10	5	B01
特図保留数 4→3 (第3シフト時)	白	35	30	20	15	B02
	青	0	45	30	25	B03
	緑	0	0	65	35	B04
	赤	0	0	0	100	B05
特図保留数 3→2 (第2シフト時)	白	25	25	25	25	B06
	青	0	30	35	35	B07
	緑	0	0	50	50	B08
	赤	0	0	0	100	B09
特図保留数 2→1 (第1シフト時)	白	0	0	0	100	B10
	青	0	0	0	100	B11
	緑	0	0	0	100	B12
	赤	0	0	0	100	B13

(b) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝赤、特図保留数＝3)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)				TBL. No
		白	青	緑	赤	
入球時	—	45	15	15	25	B14
特図保留数 3→2 (第2シフト時)	白	25	25	25	25	B15
	青	0	30	35	35	B16
	緑	0	0	50	50	B17
	赤	0	0	0	100	B18
特図保留数 2→1 (第1シフト時)	白	0	0	0	100	B19
	青	0	0	0	100	B20
	緑	0	0	0	100	B21
	赤	0	0	0	100	B22

(c) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝赤、特図保留数＝2)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)				TBL. No
		白	青	緑	赤	
入球時	—	20	20	25	35	B23
特図保留数 2→1 (第1シフト時)	白	0	0	0	100	B24
	青	0	0	0	100	B25
	緑	0	0	0	100	B26
	赤	0	0	0	100	B27

(d) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝赤、特図保留数＝1)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)				TBL. No
		白	青	緑	赤	
入球時	—	0	0	0	100	B28

【図 2 6】

(a) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝青、特図保留数＝4)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)		TBL. No
		白	青	
入球時	—	75	25	D01
特図保留数 4→3 (第3シフト時)	白	60	40	D02
	青	0	100	D03
特図保留数 3→2 (第2シフト時)	白	50	50	D04
	青	0	100	D05
特図保留数 2→1 (第1シフト時)	白	0	100	D06
	青	0	100	D07

(b) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝青、特図保留数＝3)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)		TBL. No
		白	青	
入球時	—	65	35	D08
特図保留数 3→2 (第2シフト時)	白	50	50	D09
	青	0	100	D10
特図保留数 2→1 (第1シフト時)	白	0	100	D11
	青	0	100	D12

(c) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝青、特図保留数＝2)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)		TBL. No
		白	青	
入球時	—	50	50	D13
特図保留数 2→1 (第1シフト時)	白	0	100	D14
	青	0	100	D15

(d) 表示態様シナリオ判定テーブル(最終表示態様＝青、特図保留数＝1)

変化可能 タイミング	変化可能タイミング 直前の表示態様	表示態様の選択率(%)		TBL. No
		白	青	
入球時	—	0	100	D16

【図 27】

(a) 台詞予告実行判定テーブル

特図変動パターン	実行の可否	選択率(%)
リーチ無しハズレ (01~03, 21~23)	実行	5
	不実行	95
Nリーチハズレ (04, 24)	実行	30
	不実行	70
SPリーチハズレ (05, 25)	実行	60
	不実行	40
SPSPリーチハズレ (06, 26)	実行	70
	不実行	30
Nリーチ大当たり (07, 10, 13, 27, 30)	実行	80
	不実行	20
SPリーチ大当たり (08, 11, 14, 28, 31)	実行	80
	不実行	20
SPSPリーチ大当たり (09, 12, 15, 29, 32)	実行	80
	不実行	20

(b) カットイン予告実行判定テーブル

特図変動パターン	実行の可否	選択率(%)
Nリーチハズレ (04, 24)	実行	35
	不実行	65
SPリーチハズレ (05, 25)	実行	70
	不実行	30
SPSPリーチハズレ (06, 26)	実行	85
	不実行	15
Nリーチ大当たり (07, 10, 13, 27, 30)	実行	50
	不実行	50
SPリーチ大当たり (08, 11, 14, 28, 31)	実行	85
	不実行	15
SPSPリーチ大当たり (09, 12, 15, 29, 32)	実行	90
	不実行	10

【図 28】

台詞予告演出態様判定テーブル

特図変動パターン	保留アイコンの最終表示態様(色)	台詞予告の演出態様の選択率(%)					TBL No
		白	青	緑	赤	ゼブラ柄	
リーチ無しハズレ (01~03, 21~23)	白	95	5	0	0	0	W01
	青	90	10	0	0	0	W02
	緑	—					—
	赤	—					—
	ゼブラ柄	—					—
Nリーチハズレ (04, 24)	白	60	35	5	0	0	W03
	青	55	35	10	0	0	W04
	緑	45	35	20	0	0	W05
	赤	—					—
	ゼブラ柄	—					—
SPリーチハズレ (05, 25)	白	30	30	25	15	0	W06
	青	25	25	30	20	0	W07
	緑	20	25	33	20	2	W08
	赤	0	20	43	35	2	W09
	ゼブラ柄	0	0	50	45	5	W10
SPSPリーチハズレ (06, 26)	白	20	20	30	30	0	W11
	青	15	20	30	35	0	W12
	緑	10	12	35	40	3	W13
	赤	0	10	40	45	5	W14
	ゼブラ柄	0	0	40	50	10	W15
Nリーチ大当たり (07, 10, 13, 27, 30)	白	15	20	30	35	0	W16
	青	10	15	25	45	5	W17
	緑	5	10	20	55	10	W18
	赤	—					—
	ゼブラ柄	—					—
SPリーチ大当たり (08, 11, 14, 28, 31)	白	15	20	30	35	0	W19
	青	10	15	25	45	5	W20
	緑	5	10	20	55	10	W21
	赤	0	5	20	60	15	W22
	ゼブラ柄	0	0	15	65	20	W23
SPSPリーチ大当たり (09, 12, 15, 29, 32)	白	15	20	30	35	0	W24
	青	10	15	25	45	5	W25
	緑	5	10	20	55	10	W26
	赤	0	5	20	60	15	W27
	ゼブラ柄	0	0	15	50	20	W28

【図 29】

カットイン予告演出態様判定テーブル

特図変動パターン	保留アイコンの最終表示態様(色)	カットイン予告の演出態様の選択率(%)						TBL No
		白	青	緑	赤	ゼブラ柄	金	
Nリーチハズレ (04, 24)	白	55	30	15	0	0	0	X01
	青	45	35	20	0	0	0	X02
	緑	35	40	25	0	0	0	X03
	赤	—						—
	ゼブラ柄	—						—
SPリーチハズレ (05, 25)	白	30	30	25	15	0	0	X04
	青	25	25	30	20	0	0	X05
	緑	20	25	35	20	0	0	X06
	赤	0	20	44	35	1	0	X07
	ゼブラ柄	0	0	52	45	3	0	X08
SPSPリーチハズレ (06, 26)	白	20	25	25	30	0	0	X09
	青	15	25	25	35	0	0	X10
	緑	10	20	30	37	3	0	X11
	赤	0	10	35	50	5	0	X12
	ゼブラ柄	0	0	35	55	10	0	X13
Nリーチ大当たり (07, 10, 13, 27, 30)	白	15	20	30	35	0	0	X14
	青	10	15	25	45	5	0	X15
	緑	5	10	20	55	10	0	X16
	赤	—						—
	ゼブラ柄	—						—
SPリーチ大当たり (08, 11, 14, 28, 31)	白	15	20	30	35	0	0	X17
	青	10	15	25	50	0	0	X18
	緑	5	10	25	55	5	0	X19
	赤	0	5	25	60	10	0	X20
	ゼブラ柄	0	0	13	70	15	2	X21
SPSPリーチ大当たり (09, 12, 15, 29, 32)	白	15	20	30	35	0	0	X22
	青	10	15	25	45	5	0	X23
	緑	5	10	20	55	10	0	X24
	赤	0	3	15	60	20	2	X25
	ゼブラ柄	0	0	5	65	25	5	X26

【図 30】

タイトル予告演出態様判定テーブル

特図変動パターン	保留アイコンの最終表示態様(色)	タイトル予告の演出態様の選択率(%)						TBL No
		白	青	緑	赤	ゼブラ柄	金	
SPリーチハズレ (05, 25)	白	30	30	25	15	0	0	Y01
	青	25	25	30	20	0	0	Y02
	緑	20	25	35	20	0	0	Y03
	赤	0	20	45	35	0	0	Y04
	ゼブラ柄	0	0	55	45	0	0	Y05
SPSPリーチハズレ (06, 26)	白	20	25	25	30	0	0	Y06
	青	18	22	25	35	0	0	Y07
	緑	12	20	25	40	3	0	Y08
	赤	0	10	30	50	5	0	Y09
	ゼブラ柄	0	0	35	55	10	0	Y10
SPリーチ大当たり (08, 11, 14, 28, 31)	白	15	20	30	35	0	0	Y11
	青	10	15	25	48	2	0	Y12
	緑	5	10	25	55	5	0	Y13
	赤	0	5	20	63	10	2	Y14
	ゼブラ柄	0	0	10	65	20	5	Y15
SPSPリーチ大当たり (09, 12, 15, 29, 32)	白	15	20	28	35	2	0	Y16
	青	10	15	20	50	5	0	Y17
	緑	3	10	15	55	15	2	Y18
	赤	0	5	10	60	20	5	Y19
	ゼブラ柄	0	0	0	65	30	10	Y20

【図 3 1】

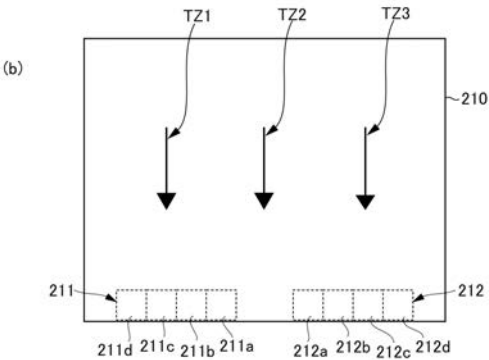
星予告演出態様判定テーブル

特図変動パターン	星予告の演出態様の選択率(%)					TBL No
	1	2	3	4	5	
SPSPリーチハズレ (06, 26)	15	45	30	10	0	Z01
SPSPリーチ大当たり1, 4 (09, 29)	0	25	40	30	5	Z02
SPSPリーチ大当たり2, 5 (12, 32)	15	35	30	20	0	Z03
SPSPリーチ大当たり3 (15)	10	30	35	25	0	Z04

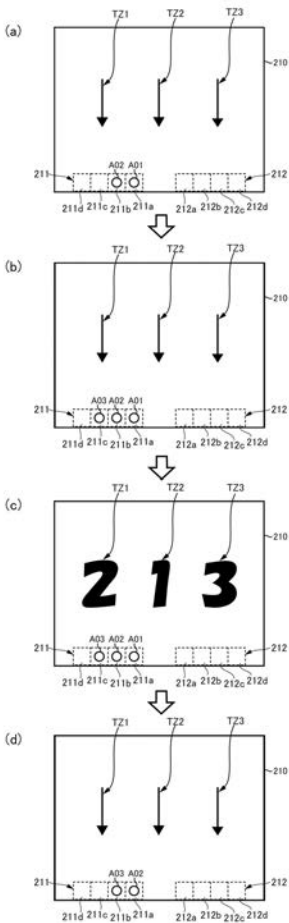
【図 3 2】

(a)

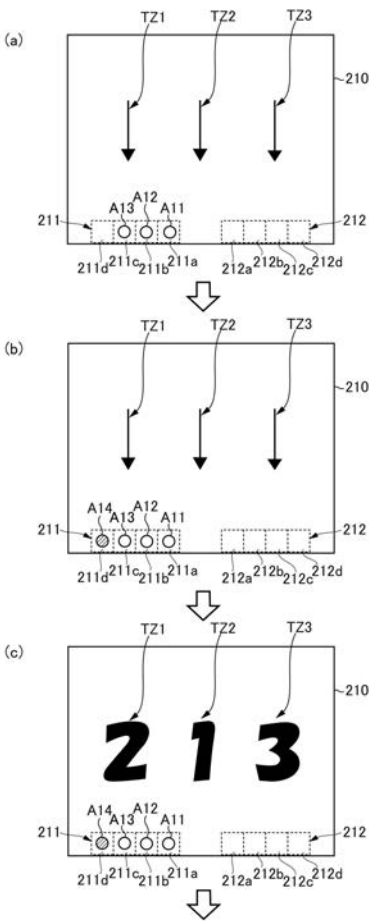
保留アイコンの表示態様	色	表記
通常態様	白	○
第1特別態様	青	●
第2特別態様	緑	●
第3特別態様	赤	●
第4特別態様	ゼブラ柄	●



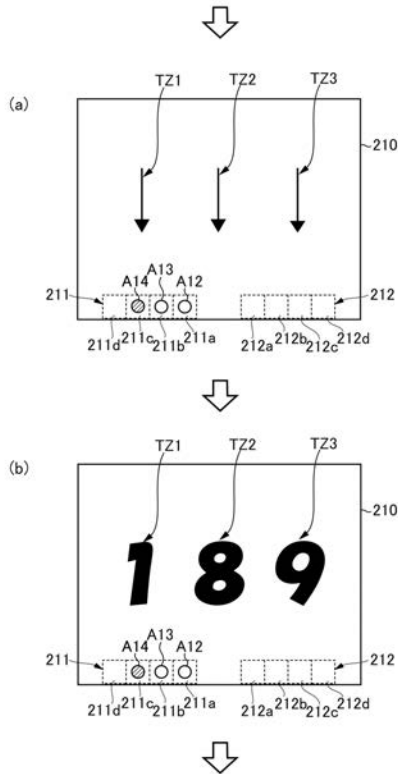
【図 3 3】



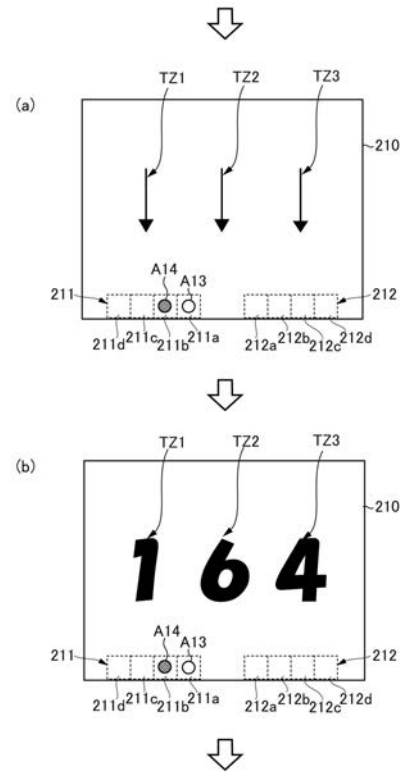
【図 3 4】



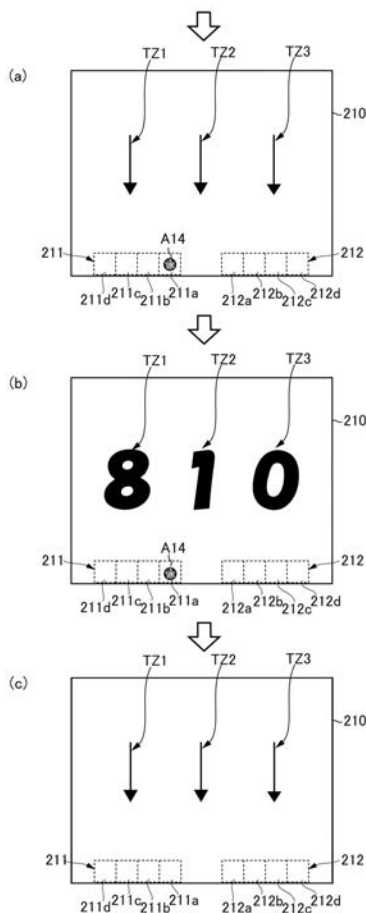
【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】

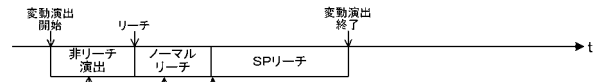
(a) 演出種別「通常1〜3」の変動演出の演出内容と
実行可能な予告演出及び予告演出の実行タイミングとの関係



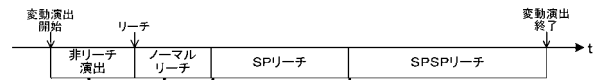
(b) 演出種別「リーチ1」の変動演出の演出内容と
実行可能な予告演出及び予告演出の実行タイミングとの関係



(c) 演出種別「リーチ2」の変動演出の演出内容と
実行可能な予告演出及び予告演出の実行タイミングとの関係



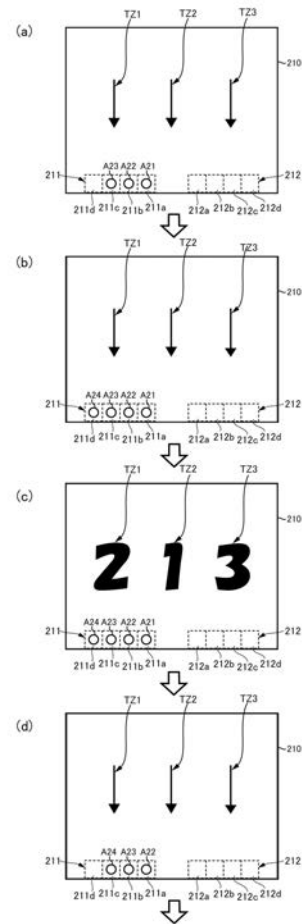
(d) 演出種別「リーチ3」の変動演出の演出内容と
実行可能な予告演出及び予告演出の実行タイミングとの関係



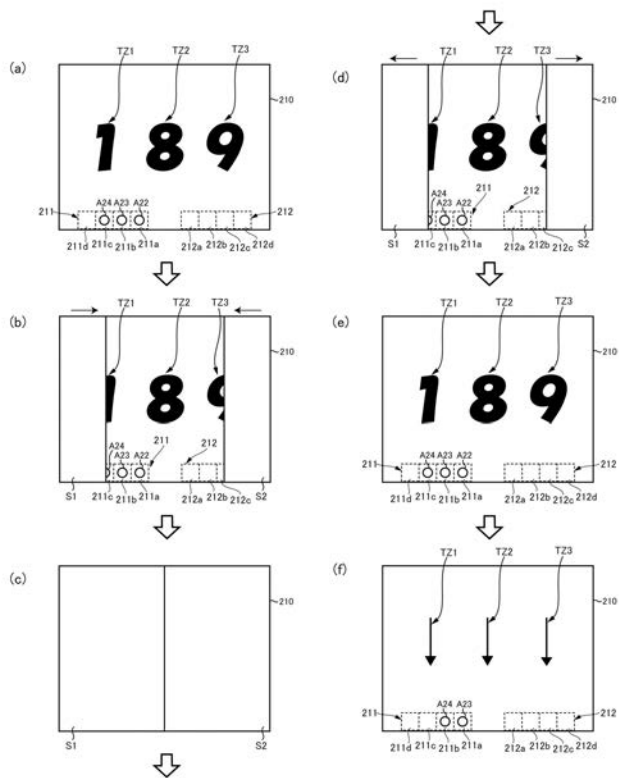
【図 39】



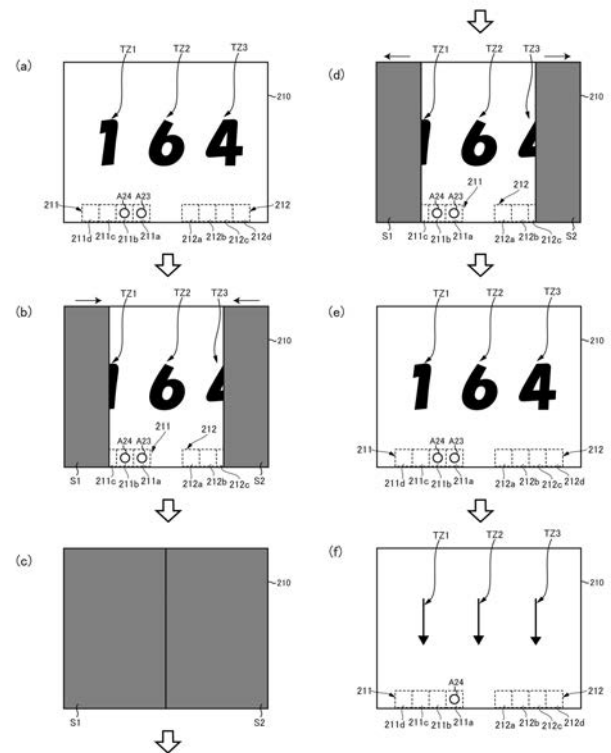
【図 40】



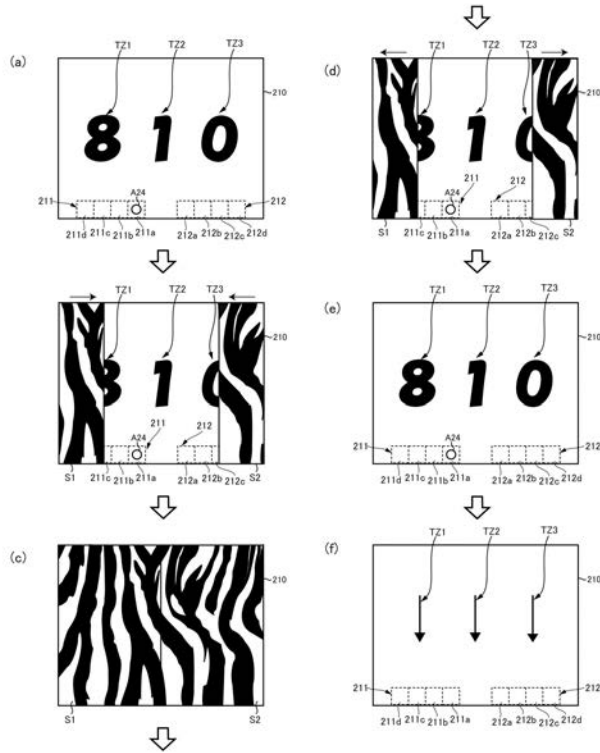
【図 41】



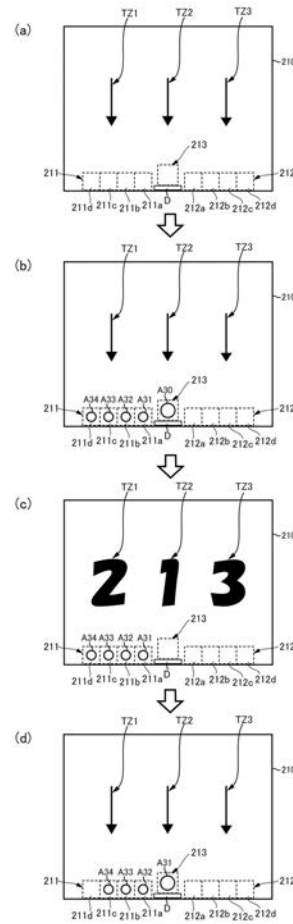
【図 42】



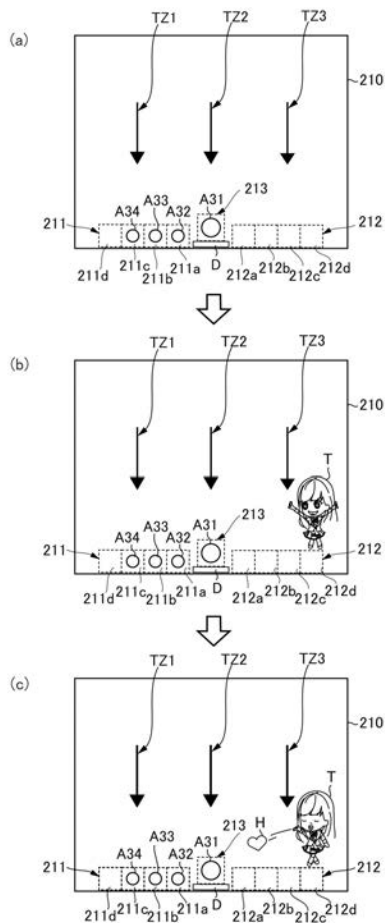
【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】

