

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分  
 【発行日】平成24年8月2日 (2012.8.2)

【公開番号】特開2010-119579(P2010-119579A)  
 【公開日】平成22年6月3日 (2010.6.3)  
 【年通号数】公開・登録公報2010-022  
 【出願番号】特願2008-295575(P2008-295575)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成24年6月18日 (2012.6.18)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域に設けられた特別始動領域を遊技媒体が通過したことに基づき特別識別情報を可変表示して表示結果を導出表示する特別可変表示手段を備え、前記特別識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技領域に設けられた普通始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報を可変表示して表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、

前記普通可変表示手段による前記普通識別情報の可変表示に対応させて、各々が識別可能な複数種類の装飾識別情報を可変表示して表示結果を導出表示する装飾可変表示手段と、

前記普通識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果となった後に、前記特別始動領域を遊技媒体が検出されない第 1 状態から検出されやすい第 2 状態に変化させる普通可変入賞手段と、

前記所定表示結果とするか否かの判定に用いられる判定用数値を、所定の数値範囲内で更新する普通可変表示用数値更新手段と、

前記普通始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記普通可変表示用数値更新手段から抽出した判定用数値を所定の上限記憶数の範囲内で記憶可能な普通可変表示記憶手段と、

前記普通可変表示記憶手段に記憶されている判定用数値に基づいて前記普通識別情報の表示結果が前記所定表示結果となるか否かを、当該判定用数値に基づく前記普通識別情報の可変表示の開始より前に判定する普通可変表示記憶判定手段と、

前記普通可変表示記憶判定手段による判定結果に基づいて、当該判定結果に対応する前記普通識別情報の可変表示が実行される以前に、前記所定表示結果となる可能性を予告する予告演出を実行する予告演出実行手段とを備える、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 0 9 】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、遊技領域に設けられた特別始動領域（例えば普通可変入賞球装置 6 が形成する始動入賞口など）を遊技媒体が通過したこと（例えばステップ S 2 0 1 にて Y e s と判定されたことなど）に基づき特別識別情報（例えば特別図柄など）を可変表示して表示結果を導出表示する特別可変表示手段（例えば特別図柄表示装置 4 など）を備え、前記特別識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば特図当り図柄など）となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大入賞口開放遊技が実行される特定遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、遊技領域に設けられた普通始動領域（例えば第 1 通過ゲート 4 1 A や第 2 通過ゲート 4 1 B など）を遊技媒体が通過したこと（例えばステップ S 3 0 7 又はステップ S 3 1 0 にて Y e s と判定されるとともにステップ S 3 1 4 にて N o と判定された後にステップ S 3 6 1 にて N o と判定されたことなど）に基づいて、普通識別情報（例えば普通図柄など）を可変表示して表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば普通図柄表示器 2 0 など）と、前記普通可変表示手段による前記普通識別情報の可変表示に対応させて、各々が識別可能な複数種類の装飾識別情報（例えば飾り図柄など）を可変表示して表示結果を導出表示する装飾可変表示手段（例えば画像表示装置 5 など）と、前記普通識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果（例えば普図当り図柄など）となった後に、前記特別始動領域を遊技媒体が検出されない第 1 状態（例えば閉鎖状態など）から検出されやすい第 2 状態（例えば開放状態など）に変化させる普通可変入賞手段（例えば普通可変入賞球装置 6、及び、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 がステップ S 1 4 4 の普通電動役物作動処理を実行する部分など）と、前記所定表示結果とするか否かの判定に用いられる判定用数値（例えば普図表示結果決定用の乱数値 M R 1 など）を、所定の数値範囲内で更新する普通可変表示用数値更新手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタなどにより、普図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を更新する部分など）と、前記普通始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記普通可変表示用数値更新手段から抽出した判定用数値（例えば普図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データなど）を所定の上限記憶数（例えば「 4 」など）の範囲内で記憶可能な普通可変表示記憶手段（例えば普図保留記憶部 1 5 1 において乱数値 M R 1 を記憶する部分など）と、前記普通可変表示記憶手段に記憶されている判定用数値に基づいて前記普通識別情報の表示結果が前記所定表示結果となるか否かを、当該判定用数値に基づく前記普通識別情報の可変表示の開始より前に判定する普通可変表示記憶判定手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 3 4 3 の処理を実行する部分や、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 6 0 6 の処理を実行する部分など）と、前記普通可変表示記憶判定手段による判定結果に基づいて、当該判定結果に対応する前記普通識別情報の可変表示が実行される以前に、前記所定表示結果となる可能性を予告する予告演出（例えば図 5 2（ D ）、（ F ）、（ H ）、（ J ）や図 5 3（ B ）、（ D ）、（ F ）に示す演出画像表示の予告演出など）を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 6 3 3 にて連続予告パターン Y R A 2 - 1、連続予告パターン Y R A 2 - 2、連続予告パターン Y R A 3 - 1、連続予告パターン Y R A 3 - 2、連続予告パターン Y R A 4 - 1、連続予告パターン Y R A 4 - 2 のいずれかに決定した後にステップ S 5 4 5 の処理を実行する部分など）とを備える。

## 【 手 続 補 正 3 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 0

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 0 1 0 】

また、前記装飾可変表示手段は、前記装飾識別情報を可変表示する複数の可変表示部を含み、前記遊技機は、さらに、前記装飾識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに、前記複数の可変表示部の全部にて一旦非特定の装飾識別情報の組

合せ（例えば擬似連チャンス目 G C 1 ～ 擬似連チャンス目 G C 8 のいずれかとなる飾り図柄の組合せなど）を仮停止させた後、前記複数の可変表示部の全部にて前記装飾識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示（例えば「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動など）を 1 回又は複数回実行する再可変表示実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理にて「擬似連」の可変表示演出を実行する部分など）と、前記普通可変表示記憶手段に記憶されている判定用数値に基づく前記普通識別情報の可変表示に対応する前記装飾識別情報の可変表示において前記再可変表示が実行されるか否かを、当該装飾識別情報の可変表示の開始より前に判定する再可変表示事前判定手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 3 4 4 の処理を実行する部分や、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 6 0 8 の処理を実行する部分など）と、前記再可変表示事前判定手段による前記再可変表示が実行される旨の判定結果に基づいて、当該判定結果に対応する前記装飾識別情報の可変表示が実行される以前に、前記再可変表示が実行されることを報知する報知演出（例えば図 5 6（D）、（F）、（H）、（J）や図 5 7（B）、（D）、（F）に示す操作時予告の予告演出など）を、前記装飾可変表示手段による前記装飾識別情報の可変表示において実行する報知演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 6 3 3 にて連続予告パターン Y R B 2 - 1、連続予告パターン Y R B 2 - 2、連続予告パターン Y R B 3 - 1、連続予告パターン Y R B 3 - 2、連続予告パターン Y R B 4 - 1、連続予告パターン Y R B 4 - 2 のいずれかに決定した後にステップ S 5 4 5 の処理を実行する部分など）とを備えるように構成されてもよい。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

ここで、前記再可変表示事前判定手段は、前記再可変表示を実行するか否かの決定に用いられる決定用数値（例えば変動パターン種別決定用の乱数値 M R 2 など）を、所定の数値範囲内で更新する再可変表示用数値更新手段（例えば乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタなどにより、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 2 を更新する部分など）と、前記普通始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記再可変表示用数値更新手段から抽出した決定用数値（例えば変動パターン種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データなど）を所定の上限記憶数の範囲内で記憶可能な再可変表示記憶手段（例えば普図保留記憶部 1 5 1 において乱数値 M R 2 を記憶する部分など）と、前記再可変表示記憶手段に記憶されている決定用数値が、前記再可変表示記憶手段における保留記憶数にかかわらず前記再可変表示を実行する共通の数値範囲内であるか否かに応じて、前記再可変表示が実行されるか否かを、当該決定用数値に基づく前記装飾識別情報の可変表示の開始より前に判定する再可変表示記憶判定手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 3 4 4 の処理を実行する部分や、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 6 0 8 の処理を実行する部分など）とを含み、前記再可変表示実行手段は、前記普通識別情報の可変表示に対応して開始される前記装飾識別情報の可変表示において前記再可変表示を実行するか否かを、前記再可変表示記憶手段における保留記憶数に応じて異なる決定割合で決定する再可変表示決定手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 3 8 5 の処理にて、普図ハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A 又は普図当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 B を参照して変動パターン種別を決定する部分など）を含むように構成されてもよい。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

また、前記予告演出実行手段により前記予告演出の実行が開始されてから当該予告演出に対応する前記普通識別情報の表示結果が導出表示されるまで、前記普通可変表示記憶判定手段による新たな判定結果に基づく予告演出の実行を制限する予告演出制限手段（例えば演出制御用CPU120がステップS502におけるYesの判定に対応してステップS504の普図変動保留チェック処理を実行しない部分や、ステップS621におけるYesの判定に対応してステップS626～S635の処理を実行しない部分など）を備えるように構成されてもよい。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

また、前記特定遊技状態の終了後に、所定の上限制御回数（例えば「10」など）に達するまでの間は、前記特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な第1特別遊技状態（例えば第1高確高ベース状態や第2高確高ベース状態といった高確高ベース状態など）へと必ず制御する特別遊技状態制御手段（例えばCPU103がステップS243におけるYesの判定に対応してステップS245の処理を実行した後にステップS368の処理を実行する部分など）と、前記特別遊技状態制御手段による前記第1特別遊技状態への制御回数が前記上限制御回数に達したことに対応して、前記特定遊技状態の終了後に通常遊技状態よりも前記特別始動領域が前記第2状態となりやすい第2特別遊技状態に制御するか否かを、前記特定遊技状態へと制御されるごとに判定する特別遊技状態判定手段（例えばCPU103がステップS206の処理にて、特図表示結果決定テーブル131を参照することにより、リミット前であれば特図表示結果を「第2確変」として大入賞口開放終了後遊技状態を第2高確高ベース状態とするか否かを決定し、リミット時であれば特図表示結果を「第2通常」として大入賞口開放終了後遊技状態を低確高ベース状態とするか否かを決定する部分など）と、前記特別遊技状態判定手段による前記第2特別遊技状態に制御される旨の判定結果に基づいて、前記上限制御回数に達する以前に当該判定結果を示唆する示唆演出（図58（A）又は（B）に示す特図当り時演出など）を実行する示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS164の普図当り後演出処理を実行する部分など）とを備えるように構成されてもよい。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

あるいは、前記特定表示結果とするか否かの判定に用いられる判定用数値（例えば特図表示結果決定用の乱数値MR4など）を、所定の数値範囲内で更新する特別可変表示用数値更新手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタなどにより、特図表示結果決定用の乱数値MR4を更新する部分など）と、前記特別始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特別可変表示用数値更新手段から抽出した判定用数値を所定の上限記憶数（例えば「4」など）の範囲内で記憶可能な特別可変表示記憶手段（例えば特図保留記憶部151Bなど）と、前記特別可変表示記憶手段における判定用数値の最終記憶に対応した前記特別識別情報の可変表示が実行されるまでの間、前記特定遊技状態の終了後に前記特別識別情報の表示結果が前記特定表示結果となるごとに、前記特定遊技状態へと繰り返し制御可能とする特定遊技状態制御手段（例えばCPU103がステップS721におけるNoの判定やステップS726におけるYesの判定に基づいて、ステップS113の大入賞口開放処理を実行する部分など）と、前記特別可変表示記憶手段における判定用数値の最終記憶に対応し

た前記特別識別情報の可変表示が実行されるときに、前記特定遊技状態の終了後に通常遊技状態よりも前記特別始動領域が前記第2状態となりやすい特別遊技状態（例えば低確高ベース状態など）に制御するか否かを判定する特別遊技状態判定手段（例えばCPU103がステップS725の処理にて、特図表示結果決定テーブル131を参照することにより、特図表示結果を「第2通常」とするか否かを決定する部分など）と、前記特別遊技状態判定手段により前記特別遊技状態に制御する旨の判定がなされるか否かを、前記特別可変表示記憶手段における判定用数値の最終記憶に対応した前記特別識別情報の可変表示が実行される前に判定する特別可変表示記憶判定手段（例えばCPU103がステップS713の処理を実行する部分や、演出制御用CPU120がステップS733の処理を実行する部分など）と、前記特別可変表示記憶判定手段による判定結果に基づいて、前記特別可変表示記憶手段における判定用数値の最終記憶に対応した前記特別識別情報の可変表示が実行される以前に、前記特別遊技状態判定手段により前記特別遊技状態に制御する旨の判定がなされる可能性を予告する特別遊技予告演出（図58（A）又は（B）に示す特図当り時演出と同様の演出など）を実行する特別遊技予告演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS734の処理を含んだステップS164の普図当り後演出処理を実行する部分など）とを備えるように構成されてもよい。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

また、前記普通識別情報の可変表示を開始するとき、前記普通可変表示記憶手段から読み出した判定用数値に基づいて前記普通識別情報の表示結果が前記所定表示結果となるか否かを判定する普通可変表示結果判定手段（例えばCPU103がステップS367及びステップS368の処理を実行する部分など）と、前記普通可変表示結果判定手段による判定結果に基づいて、前記装飾識別情報の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段（例えばCPU103がステップS385の処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から前記装飾識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばCPU103がステップS388の処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンに基づいて、前記装飾可変表示手段による装飾識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段（例えば演出制御用CPU120がステップS530にて変動パターンに対応した図柄変動制御パターンを決定した後に、ステップS545の処理を実行する部分など）とを備えるように構成されてもよい。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

また、前記予告演出実行手段は、前記普通可変表示記憶判定手段による判定結果に基づいて、複数種類の前記予告演出が属するグループである予告演出パターン種別を、いずれかに決定する予告演出パターン種別決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS628の処理を実行する部分など）と、前記予告演出パターン種別決定手段により決定された予告演出パターン種別に含まれる予告演出パターンの中から前記予告演出を実行するために用いられる予告演出パターンを決定する予告演出パターン決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS633の処理を実行する部分など）と、前記予告演出パターン決定手段が決定した予告演出パターンに基づいて、前記予告演出を実行する予告演

出制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ５３０にて予告パターンに対応した予告演出制御パターンを決定した後に、ステップＳ５４５の処理を実行する部分など）とを含むように構成されてもよい。

【手続補正１０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１８】

請求項１に記載の遊技機によれば、普通可変表示記憶判定手段は、普通可変表示記憶手段に記憶されている判定用数値に基づいて普通識別情報の表示結果が所定表示結果となるか否かを、当該判定用数値に基づく普通識別情報の可変表示の開始より前に判定する。そして、予告演出実行手段は、普通可変表示記憶判定手段による判定結果に基づいて、当該判定結果に対応する普通識別情報の可変表示が実行される以前に、所定表示結果となる可能性を予告する予告演出を実行する。これにより、普通識別情報の表示結果を判定するために用いられる判定用数値の記憶に基づく予告演出を実行可能として、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正１１】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１９】

また、再可変表示事前判定手段は、普通始動条件は成立したが普通開始条件は成立していない普通識別情報の可変表示に対応して、再可変表示が実行されるか否かを判定してもよい。そして、報知演出実行手段は、再可変表示事前判定手段による再可変表示が実行される旨の判定結果に基づいて、当該判定結果に対応する装飾識別情報の可変表示が実行される以前に、再可変表示が実行されることを報知する報知演出を、装飾可変表示手段による装飾識別情報の可変表示において実行するように構成すれば、再可変表示が実行されることを予め報知可能にするとともに、判定用数値の記憶数よりも多くの可変表示にわたる演出が実行されているような印象を遊技者に与えて、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正１２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２０

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２０】

また、再可変表示記憶判定手段は、再可変表示記憶手段に記憶されている決定用数値が、再可変表示記憶手段における保留記憶数にかかわらず再可変表示を実行する共通の数値範囲内であるか否かに応じて、再可変表示が実行されるか否かを、当該決定用数値に基づく装飾識別情報の可変表示の開始より前に判定してもよい。これに対して、再可変表示決定手段は、普通識別情報の可変表示に対応して開始される装飾識別情報の可変表示において再可変表示を実行するか否かを、再可変表示記憶手段における保留記憶数に応じて異なる決定割合で決定するように構成すれば、普通識別情報の可変表示に対応した装飾識別情報の可変表示が開始されるより前に再可変表示が実行されるか否かを確実に判定するとともに、再可変表示記憶手段における保留記憶数に応じて再可変表示の実行割合を調整して、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正１３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 1 】

また、予告演出制御手段は、予告演出の実行が開始されてから当該予告演出に対応する普通識別情報の表示結果が導出表示されるまで、普通可変表示記憶判定手段による新たな判定結果に基づく予告演出の実行を制限するように構成すれば、予告演出の重複による射幸性の上昇を抑制しつつ、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 2 】

あるいは、特別遊技状態制御手段は、特定遊技状態の終了後に、所定の上限制御回数に達するまでの間は、特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な第 1 特別遊技状態へと必ず制御してもよい。また、特別遊技状態判定手段は、上限制御回数に達したことに対応して、特定遊技状態の終了後に通常遊技状態よりも特別始動領域が第 2 状態となりやすい第 2 特別遊技状態に制御されるか否かを、特定遊技状態に制御されるごとに判定してしてもよい。そして、示唆演出実行手段は、特別遊技状態判定手段による判定結果に基づいて、上限制御回数に達する以前に当該判定結果を示唆する示唆演出を実行するように構成すれば、上限制御回数に達した後は第 2 特別遊技状態へと制御されることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 3 】

また、特別可変表示記憶判定手段は、特別遊技状態判定手段により特別遊技状態に制御する旨の判定がなされるか否かを、特別可変表示記憶手段における判定用数値の最終記憶に対応した特別識別情報の可変表示が実行される前に判定してしてもよい。そして、特別遊技予告演出実行手段は、特別可変表示記憶判定手段による判定結果に基づいて、特別可変表示記憶手段における判定用数値の最終記憶に対応した特別識別情報の可変表示が実行される以前に、特別遊技状態判定手段により特別遊技状態に制御する旨の判定がなされる可能性を予告する特別遊技予告演出を実行するように構成すれば、特別遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 4 】

また、普通可変表示結果判定手段による判定結果に基づいて、装飾識別情報の可変表示パターン種別が複数種類のいずれかに決定され、決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から装飾識別情報の可変表示パターンが決定されるように構成すれば、可変表示パターン種別や可変表示パターンの変更、追加時の乱数振分け設定が容易になり、開発段階において、可変表示パターンに対応した演出の出現率を設定する際の制限を緩和することができる。

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

また、普通可変表示記憶判定手段による判定結果に基づいて、予告演出パターン種別が決定され、決定された予告演出パターン種別に含まれる予告演出パターンの中から予告演出を実行するために用いられる予告演出パターンが決定されるように構成すれば、予告演出パターン種別や予告演出パターンの変更、追加時の乱数振分け設定が容易になり、開発段階において、予告演出パターンに対応した予告演出の出現率を設定する際の制限を緩和することができる。