

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6073191号
(P6073191)

(45) 発行日 平成29年2月1日(2017.2.1)

(24) 登録日 平成29年1月13日(2017.1.13)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 56 頁)

(21) 出願番号	特願2013-122971 (P2013-122971)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成25年6月11日(2013.6.11)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-239747 (P2014-239747A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成26年12月25日(2014.12.25)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成27年10月2日(2015.10.2)		弁理士 恩田 誠
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(72) 発明者	山田 佳治
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
		(72) 発明者	長野 雅隆
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球を入球させることによって第1特別図柄変動ゲームの始動条件が得られる第1始動口と、

遊技球を入球させることによって第2特別図柄変動ゲームの始動条件が得られる第2始動口と、

遊技球を入球させることによって普通図柄変動ゲームの始動条件が得られるゲートと、主制御手段と、

前記主制御手段からの制御情報が入力され、当該制御情報をもとに演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、

前記第1特別図柄変動ゲーム及び前記第2特別図柄変動ゲームは、大入賞口を開放させる大当たり遊技を付与するかの抽選結果を導出し、

前記普通図柄変動ゲームは、前記第2始動口を遊技球が入球し易い状態に遷移させるかの抽選結果を導出し、

前記主制御手段は、前記第1始動口、前記第2始動口並びに前記ゲートへの入球を契機に情報を取得し、

前記演出制御手段は、

前記制御情報として前記第1始動口への入球を契機に取得された情報を特定可能な特図入球時制御情報を入力することにより、当該入球に基づく第1特別図柄変動ゲームが実行される以前に前記大当たり遊技を付与するかの抽選結果を示唆する第1予告演出を実行させ

るかを判定する第1判定処理と、

前記制御情報として前記ゲートへの入球を契機に取得された情報を特定可能な普図入球時制御情報を入力することにより、当該入球に基づく普通図柄変動ゲームが実行される以前に前記第2始動口を遊技球が入球し易い状態に遷移させるかの抽選結果を示唆する第2予告演出を実行させるかを判定する第2判定処理と、

前記第1判定処理の判定結果に基づく第1予告演出、並びに前記第2判定処理の判定結果に基づく第2予告演出のそれぞれの実行に関する予告実行処理と、を行い、

前記第1予告演出の演出態様と、前記第2予告演出の演出態様は、少なくとも一部が同様であり、

前記予告実行処理において前記第1予告演出を実行させる場合、当該第1予告演出を前記第1特別図柄変動ゲームの開始から予め決められた第1時間経過後に開始させ、

前記予告実行処理において前記第2予告演出を実行させる場合、当該第2予告演出を前記普通図柄変動ゲームの開始から予め決められた第2時間経過後に開始させることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技球を入球させることによって第1特別図柄変動ゲームの始動条件が得られる第1始動口と、

遊技球を入球させることによって第2特別図柄変動ゲームの始動条件が得られる第2始動口と、

遊技球を入球させることによって普通図柄変動ゲームの始動条件が得られるゲートと、主制御手段と、

前記主制御手段からの制御情報が入力され、当該制御情報をもとに演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、

前記第1特別図柄変動ゲーム及び前記第2特別図柄変動ゲームは、大入賞口を開放させる大当たり遊技を付与するかの抽選結果を導出し、

前記普通図柄変動ゲームは、前記第2始動口を遊技球が入球し易い状態に遷移させるかの抽選結果を導出し、

前記主制御手段は、前記第1始動口、前記第2始動口並びに前記ゲートへの入球を契機に情報を取得し、

前記演出制御手段は、前記制御情報として前記第1始動口への入球を契機に取得された情報を特定可能な特図入球時制御情報を入力することにより、当該入球に基づく第1特別図柄変動ゲームが実行される以前に前記大当たり遊技を付与するかの抽選結果を示唆する第1予告演出を実行させるかを判定する第1判定処理と、

前記制御情報として前記ゲートへの入球を契機に取得された情報を特定可能な普図入球時制御情報を入力することにより、当該入球に基づく普通図柄変動ゲームが実行される以前に前記第2始動口を遊技球が入球し易い状態に遷移させるかの抽選結果を示唆する第2予告演出を実行させるかを判定する第2判定処理と、

前記第1判定処理の判定結果に基づく第1予告演出、並びに前記第2判定処理の判定結果に基づく第2予告演出のそれぞれの実行に関する予告実行処理と、を行い、

前記予告実行処理では、前記第1予告演出及び前記第2予告演出のうち一方の予告演出を実行させている場合、他方の予告演出の実行を規制し、前記一方の予告演出が終了してから前記他方の予告演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、変動ゲームが当たりとなるか否かの可能性を示唆する予告演出を実行可能な遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

10

20

30

40

50

従来、遊技機の一つであるパチンコ遊技機では、遊技盤に配設した始動入賞口への遊技球の入球を契機に大当たりか否かの大当たり抽選を行い、その大当たり抽選の抽選結果を複数列の特別図柄を変動させて表示する特別図柄変動ゲームを実行させることにより導出させている。図柄変動ゲームでは、最終的に確定停止表示された特別図柄が大当たり図柄である場合、遊技者は大当たりを認識し得るようになっている。この種の特別図柄変動ゲームでは、遊技者の興趣を向上させるために、遊技者に対して「大当たり」となる可能性を示唆する様々な演出を行っている。

【 0 0 0 3 】

また、これらのパチンコ遊技機では、一般的に、複数種類の普通図柄を変動させて普通図柄を導出する普通図柄変動ゲームが行われるようになっている（例えば、特許文献 1 参照）。普通図柄変動ゲームは、始動入賞口に備えられた開閉羽根を開状態とするか否かの抽選結果を導出するために行われる演出である。すなわち、普通図柄変動ゲームに当選すると、特別図柄変動ゲームの始動条件が付与されやすくなり、大当たり遊技が付与されるチャンスが増加することとなる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】特開 2 0 1 0 - 5 1 4 8 8 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、このような遊技機では、特別図柄変動ゲームと比較して、普通図柄変動ゲームに対する注目度が低かったため、普通図柄変動ゲームに関する遊技演出の内容を効果的に多様化させることができていなかった。このため、遊技者に有利な普通当り遊技に当選しても、遊技者に気付かれず、遊技の興趣を十分に向上することができていない状態であった。

【 0 0 0 6 】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものである。その目的は、普通図柄変動ゲームに関する遊技演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

上記問題点を解決する遊技機は、遊技球を入球させることによって第 1 特別図柄変動ゲームの始動条件が得られる第 1 始動口と、遊技球を入球させることによって第 2 特別図柄変動ゲームの始動条件が得られる第 2 始動口と、遊技球を入球させることによって普通図柄変動ゲームの始動条件が得られるゲートと、主制御手段と、前記主制御手段からの制御情報が入力され、当該制御情報をもとに演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、前記第 1 特別図柄変動ゲーム及び前記第 2 特別図柄変動ゲームは、大入賞口を開放させる大当たり遊技を付与するかの抽選結果を導出し、前記普通図柄変動ゲームは、前記第 2 始動口を遊技球が入球し易い状態に遷移させるかの抽選結果を導出し、前記主制御手段は、前記第 1 始動口、前記第 2 始動口並びに前記ゲートへの入球を契機に情報を取得し、前記演出制御手段は、前記制御情報として前記第 1 始動口への入球を契機に取得された情報を特定可能な特図入球時制御情報を入力することにより、当該入球に基づく第 1 特別図柄変動ゲームが実行される以前に前記大当たり遊技を付与するかの抽選結果を示唆する第 1 予告演出を実行させるかを判定する第 1 判定処理と、前記制御情報として前記ゲートへの入球を契機に取得された情報を特定可能な普図入球時制御情報を入力することにより、当該入球に基づく普通図柄変動ゲームが実行される以前に前記第 2 始動口を遊技球が入球し易い状態に遷移させるかの抽選結果を示唆する第 2 予告演出を実行させるかを判定する第 2 判定処理と、前記第 1 判定処理の判定結果に基づく第 1 予告演出、並びに前記第 2 判定処理の判定結果に基づく第 2 予告演出のそれぞれの実行に関する予告実行処理と、を行い、前記

第 1 予告演出の演出態様と、前記第 2 予告演出の演出態様は、少なくとも一部が同様であり、前記予告実行処理において前記第 1 予告演出を実行させる場合、当該第 1 予告演出を前記第 1 特別図柄変動ゲームの開始から予め決められた第 1 時間経過後に開始させ、前記予告実行処理において前記第 2 予告演出を実行させる場合、当該第 2 予告演出を前記普通図柄変動ゲームの開始から予め決められた第 2 時間経過後に開始させることを要旨とする。

【 0 0 0 9 】

上記問題点を解決する遊技機は、遊技球を入球させることによって第 1 特別図柄変動ゲームの始動条件が得られる第 1 始動口と、遊技球を入球させることによって第 2 特別図柄変動ゲームの始動条件が得られる第 2 始動口と、遊技球を入球させることによって普通図柄変動ゲームの始動条件が得られるゲートと、主制御手段と、前記主制御手段からの制御情報が入力され、当該制御情報をもとに演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、前記第 1 特別図柄変動ゲーム及び前記第 2 特別図柄変動ゲームは、大入賞口を開放させる大当り遊技を付与するかの抽選結果を導出し、前記普通図柄変動ゲームは、前記第 2 始動口を遊技球が入球し易い状態に遷移させるかの抽選結果を導出し、前記主制御手段は、前記第 1 始動口、前記第 2 始動口並びに前記ゲートへの入球を契機に情報を取得し、前記演出制御手段は、前記制御情報として前記第 1 始動口への入球を契機に取得された情報を特定可能な特図入球時制御情報を入力することにより、当該入球に基づく第 1 特別図柄変動ゲームが実行される以前に前記大当り遊技を付与するかの抽選結果を示唆する第 1 予告演出を実行させるかを判定する第 1 判定処理と、前記制御情報として前記ゲートへの入球を契機に取得された情報を特定可能な普図入球時制御情報を入力することにより、当該入球に基づく普通図柄変動ゲームが実行される以前に前記第 2 始動口を遊技球が入球し易い状態に遷移させるかの抽選結果を示唆する第 2 予告演出を実行させるかを判定する第 2 判定処理と、前記第 1 判定処理の判定結果に基づく第 1 予告演出、並びに前記第 2 判定処理の判定結果に基づく第 2 予告演出のそれぞれの実行に関する予告実行処理と、を行い、前記予告実行処理では、前記第 1 予告演出及び前記第 2 予告演出のうち一方の予告演出を実行させている場合、他方の予告演出の実行を規制し、前記一方の予告演出が終了してから前記他方の予告演出を実行させることを要旨とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 0 】

本発明によれば、普通図柄変動ゲームに関する遊技演出の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】パチンコ機の遊技盤を示す正面図。

【図 2】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 3】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図 4】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図 5】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図 6】普通図柄入力処理を示すフローチャート。

【図 7】普通図柄開始処理を示すフローチャート。

【図 8】特図先読みコマンド出力処理を示すフローチャート。

【図 9】特図予告判定処理を示すフローチャート。

【図 10】特別図柄用予告演出の抽選確率と変動内容との関係を示す図。

【図 11】予告パターンを説明する図。

【図 12】(a) ~ (c) は、特別図柄用予告パターンテーブルを説明する図。

【図 13】普図先読みコマンド出力処理を示すフローチャート。

【図 14】普図予告判定処理を示すフローチャート。

【図 15】普通図柄用予告演出の抽選確率と特典内容との関係を示す図。

【図 16】(a) ~ (c) は、普通図柄用予告パターンテーブルを説明する図。

【図 17】特図予告実行処理を示すフローチャート。

【図 18】普図予告実行処理を示すフローチャート。

【図 19】(a) ~ (d) は、特別図柄用予告演出の演出態様を示す図。

【図 20】(a) ~ (f) は、普通図柄用予告演出の演出態様を示す図。

【図 21】特別図柄用予告演出と普通図柄用予告演出の進行を説明する図。

【図 22】特別図柄用予告演出の進行を説明する図。

【図 23】特別図柄用予告演出と普通図柄用予告演出の進行を説明する図。

【図 24】特別図柄用予告演出の進行を説明する図。

【図 25】普通図柄用予告演出の進行を説明する図。

【発明を実施するための形態】

10

【0012】

以下、遊技機をパチンコ機に具体化した一実施形態を図 1 ~ 図 25 に基づいて説明する。

図 1 において、パチンコ機の遊技盤 10 の中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部 GH を有する演出実行手段としての演出表示装置 11 が配設されている。また、遊技盤 10 の左下方には、8 セグメント型の図柄表示手段としての第 1 特図表示器 H1 と、8 セグメント型の図柄表示手段としての第 2 特図表示器 H2 が隣接されている。また、第 1 特図表示器 H1 及び第 2 特図表示器 H2 では、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。演出表示装置 11 では、第 1 特図表示器 H1 又は第 2 特図表示器 H2 で行われる図柄変動ゲームに係わる表示演出が行われるようになっている。具体的には、演出表示装置 11 では、変動画像（又は画像表示）に基づく表示演出や、複数種類の図柄を複数列で変動させて図柄組み合わせを表示する図柄変動ゲームが行われる。

20

【0013】

そして、図柄変動ゲームにおいて第 1 特図表示器 H1 又は第 2 特図表示器 H2 では、複数種類の特別図柄（以下、「特図」と示す場合がある）を 1 列で変動させて特別図柄を表示する。この特別図柄は、大当たりか否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。以下、第 1 特図表示器 H1 で行われる図柄変動ゲームを「第 1 の変動ゲーム」と示し、第 2 特図表示器 H2 で行われる図柄変動ゲームを「第 2 の変動ゲーム」と示す場合がある。一方、図柄変動ゲームに係わる表示演出において演出表示装置 11 では、複数種類の飾り図柄（以下、「飾図」と示す場合がある）を複数列（本実施形態では 3 列）で変動させて各列毎に飾り図柄を表示する。この飾り図柄は、表示演出を多様化するために用いられる演出用の図柄である。

30

【0014】

そして、第 1 特図表示器 H1 又は第 2 特図表示器 H2 では、図柄変動ゲームの開始により同時に特別図柄の変動表示が開始され、該ゲームの終了と同時に特別図柄が確定停止表示される。また、演出表示装置 11 では、図柄変動ゲームの開始により同時に飾り図柄の変動表示が開始され、該ゲーム終了前に飾り図柄が一旦停止表示され、該ゲームの終了と同時に各列の飾り図柄が確定停止表示される。

【0015】

なお、「変動表示」とは、図柄を表示する表示器に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態である。一方で、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が再び変動表示される可能性があることを示す状態、例えば、ゆれ変動状態で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態（図柄変動ゲーム終了時に表示されている図柄で停止した状態）である。

40

【0016】

また、第 1 特図表示器 H1 と演出表示装置 11 では、同時に図柄変動ゲームと図柄変動ゲームに係わる表示演出が開始され、同時に終了する（すなわち、同時に特別図柄と飾り図柄が確定停止表示される）。同様に、第 2 特図表示器 H2 と演出表示装置 11 では、同時に図柄変動ゲームと図柄変動ゲームに係わる表示演出が開始され、同時に終了する（す

50

なわち、同時に特別図柄と飾り図柄が確定停止表示される)。その一方、第1特図表示器H1と、第2特図表示器H2では、並行して図柄変動ゲームが行われることがない。すなわち、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームのうち、どちらか一方のみが実行されるようになっている。

【0017】

本実施形態において第1特図表示器H1及び第2特図表示器H2には、複数種類の特図の中から、大当り抽選の抽選結果に対応する1つの特別図柄が選択され、その選択された特別図柄が図柄変動ゲームの終了によって個別に確定停止表示される。特図には、大当りを認識し得る大当り図柄(大当り表示結果に相当する)と、はずれを認識し得るはずれ図柄とに分類される。なお、大当り図柄が表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与される。本実施形態の大当り遊技については後で詳細に説明する。

10

【0018】

また、本実施形態において演出表示装置11には、各列毎に[1]、[2]、[3]、[4]、[5]、[6]、[7]、[8]の8種類の数字が飾り図柄として表示されるようになっている。そして、本実施形態において演出表示装置11は、第1特図表示器H1及び第2特図表示器H2に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾り図柄は特別図柄に比較して遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、演出表示装置11に停止表示された図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識できる。演出表示装置11に停止表示された全列の図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ([222][777]など)から大当り遊技が付与される大当りを認識できる。この大当りを認識できる図柄組み合わせが飾り図柄による大当りの図柄組み合わせ(大当り表示結果)となる。大当りの図柄組み合わせが確定停止表示されると、遊技者には、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が付与される。一方、演出表示装置11に確定停止表示された全列の図柄が異なる種類の場合、又は1列の図柄が他の2列の図柄とは異なる種類の場合には、その図柄組み合わせ([678][122][767]など)からはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるはずれの図柄組み合わせ(はずれ表示結果)となる。

20

【0019】

また、本実施形態において、演出表示装置11における各列は、図柄変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向(縦スクロール方向)に沿って飾り図柄が変動表示されるようになっている。そして、図柄変動ゲームが開始すると(各列の飾り図柄が変動を開始すると)、演出表示装置11において遊技者側から見て左列(左図柄) 右列(右図柄) 中列(中図柄)の順に飾り図柄が停止表示されるようになっている。そして、停止表示された左図柄と右図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ([1 1]など、「」は変動中を示す)からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列(本実施形態では左列と右列)の飾り図柄が同一種類となって停止表示され、かつ前記特定列以外の列(本実施形態では中列)の飾り図柄が変動表示されている状態である。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるリーチの図柄組み合わせとなる。また、本実施形態のパチンコ機では、図柄変動ゲームの開始後、最初に飾り図柄を停止表示させる左列が第1停止表示列になるとともに、次に飾り図柄を停止表示させる右列が第2停止表示列になり、さらに最後に飾り図柄を停止表示させる中列が第3停止表示列となる。

30

40

【0020】

また、演出表示装置11には、第1特図表示器H1及び第2特図表示器H2の表示結果に応じた図柄組み合わせが表示されるようになっている。より詳しくは、第1特図表示器H1又は第2特図表示器H2に表示される特別図柄と、演出表示装置11に表示される飾り図柄による図柄組み合わせが対応されており、図柄変動ゲームが終了すると、特別図柄と飾り図柄による図柄組み合わせが対応して確定停止表示されるようになっている。例えば、第1特図表示器H1又は第2特図表示器H2に大当り図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置11にも大当りの図柄組み合わせが確定停止表示されるようになって

50

いる。また、第1特図表示器H1又は第2特図表示器H2にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出表示装置11にもはずれの図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。なお、特別図柄に対する飾り図柄の図柄組み合わせは一對一とは限らず、1つの特別図柄に対して複数の飾り図柄による図柄組み合わせの中から1つの飾り図柄による図柄組み合わせが選択されるようになっている。以上のように、本実施形態の演出表示装置11では、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームに係わる表示演出(3列の図柄を変動表示させて図柄の組み合わせを表示させる図柄変動ゲーム)が行われるようになっている。

【0021】

また、遊技盤10の左下方であって、第1特図表示器H1及び第2特図表示器H2の下方に、2つのLEDから構成される普通図柄表示器H10が配設されている。この普通図柄表示器H10では、複数種類の普通図柄(以下、「普図」と示す場合がある)を変動させて1つの普図を導出する普通図柄による普通図柄変動ゲーム(以下、「普図ゲーム」と示す場合がある)が行われるようになっている。本実施形態では、普図を2つのLEDの発光態様にて3種類示しており、具体的には、2つのLEDが共に点灯する、右側LEDだけが点灯する、左側LEDだけが点灯することにより、複数種類の普図を示している。なお、以下では、説明の都合上、2つのLEDが共に点灯することにより示す普図を普図「0」とし、右側LEDだけが点灯することにより示す普図を普図「1」とし、左側LEDだけが点灯することにより示す普図を普図「2」とする。

【0022】

遊技者は、普図ゲームで最終的に表示された図柄組み合わせ(普図ゲームで導出された表示結果)から普通当り又ははずれを認識できる。普通図柄表示器H10に表示された普図が「1」「2」の場合には、普通当りを認識できる。この普通当りを認識できる普図が普通当りの表示結果となる。普通当りの表示結果が表示された場合、遊技者には、普通当り遊技が付与される。また、普通図柄表示器H10に表示された普図が「0」である場合には、その普図からはずれを認識できる。このはずれを認識できる普図がはずれの表示結果となる。

【0023】

図1に示すように、演出表示装置11の下方には、常時遊技球が入球可能な第1始動入賞口25が配設されている。第1始動入賞口25の奥方には、入球した遊技球を検知する特別図柄用始動検知手段としての第1始動口センサSE1が設けられている。第1始動口センサSE1は、第1始動入賞口25に入球した遊技球を検知することを契機に、第1の変動ゲームの始動条件を付与し得る。また、第1始動口センサSE1は、第1始動入賞口25に入球した遊技球を検知することを契機に、予め定めた個数(3個)の賞球としての遊技球の払出条件を付与する。また、演出表示装置11の下方であって、第1始動入賞口25の下方には、普通電動役物ソレノイドSOL2の作動により開閉動作を行う開閉手段としての開閉扉(普通電動役物)26が設けられ、当該開閉扉26が開放したときに遊技球が入球可能な第2始動入賞口27が配設されている。

【0024】

第2始動入賞口27の奥方には、入球した遊技球を検知する特別図柄用始動検知手段としての第2始動口センサSE2が設けられている。第2始動口センサSE2は、第2始動入賞口27に入球した遊技球を検知することを契機に、第2の変動ゲームの始動条件を付与し得る。また、第2始動口センサSE2は、第2始動入賞口27に入球した遊技球を検知することを契機に、予め定めた個数(3個)の賞球としての遊技球の払出条件を付与する。第2始動入賞口27は、常には開閉扉26が閉状態とされて閉鎖されている。開閉扉26が閉鎖されている状態において第2始動入賞口27は、入球不能な状態(入球が規制された状態)とされる。そして、予め定めた開放条件が成立すると、開閉扉26は、1回又は複数回だけ予め定めた開放時間の間、開放される。開閉扉26が開放されている状態において第2始動入賞口27は、入球可能な状態(入球が許容された状態)とされる。

【0025】

なお、前記開閉扉 26 は、遊技盤 10 に対して前後方向に回動して第 2 始動入賞口 27 を開放すると共に、開放した際、第 2 始動入賞口 27 の下方において、遊技盤 10 に対して垂直に固定され、遊技盤 10 を流下してきた遊技球を受け止めて、第 2 始動入賞口 27 へ誘導するようになっている。

【0026】

また、演出表示装置 11 の右下方（第 1 始動入賞口 25 の右方）には、大入賞口ソレノイド S O L 1 の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 28 を備えた特別入賞口としての大入賞口 29 が配設されている。大入賞口 29 の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントセンサ S E 3 が配設されている。大入賞口 29 のカウントセンサ S E 3 は、大入賞口 29 に入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数（15 個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与する。

10

【0027】

そして、大当り遊技が付与されると、付与された大当り遊技の種類に応じて大入賞口扉 28 が開状態となり、大入賞口 29 が開放され、その開放により遊技球の入球が許容される。このため、遊技者は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。本実施形態において大当り遊技は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得られることから、遊技者に有利な状態となる。そして、この大当り遊技は、内部抽選で大当りが決定し、図柄変動ゲームにて大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示されることを契機に付与される。

【0028】

20

なお、前記大入賞口扉 28 は、遊技盤 10 に対して前後方向に回動して大入賞口 29 を開放すると共に、開放した際、大入賞口 29 の下方において、遊技盤 10 に対して垂直に固定され、遊技盤 10 を流下してきた遊技球を受け止めて、大入賞口 29 へ誘導するようになっている。

【0029】

また、発射装置により遊技盤 10 上に遊技球が発射され、予め決められた第 1 流下経路 R 1 を遊技球が流れた場合に、当該遊技球の一部が第 1 始動入賞口 25 及び第 2 始動入賞口 27 に誘導されるように、障害部材や第 1 始動入賞口 25 及び第 2 始動入賞口 27 が配置されている。障害部材とは、遊技盤 10 上に配置された遊技球の流下態様を変化させることが可能な遊技釘や、演出表示装置 11 等のことである。つまり、図示しない発射装置により遊技盤 10 上に発射され、演出表示装置 11 の左側を通過する遊技球の一部は、遊技盤 10 を流下する際、遊技盤 10 上に配置された遊技釘等により第 1 始動入賞口 25 又は第 2 始動入賞口 27 に誘導される。また、発射装置により遊技盤 10 上の遊技領域に遊技球が発射され、第 1 流下経路 R 1 とは異なる予め決められた第 2 流下経路 R 2 を遊技球が流れた場合に、当該遊技球の一部が第 2 始動入賞口 27 や大入賞口 29 に誘導されるように、遊技盤 10 上に配置された遊技釘等の障害部材や、第 2 始動入賞口 27 及び大入賞口 29 が配置されている。つまり、発射装置により遊技盤 10 上に発射され、演出表示装置 11 の右側を通過する遊技球の一部は、遊技盤 10 を流下する際、遊技盤 10 上に配置された遊技釘等により第 2 始動入賞口 27 や大入賞口 29 に誘導される。

30

【0030】

40

また、第 1 流下経路 R 1 を遊技球が流れた場合、大入賞口 29 に遊技球が誘導されないように障害部材や大入賞口 29 が配置されている。それと共に、第 2 流下経路 R 2 を遊技球が流れた場合、第 1 始動入賞口 25 に遊技球が誘導されないように、障害部材や、第 1 始動入賞口 25 が配置されている。また、図示しない発射装置の発射ハンドルを操作することにより、遊技球が発射される方向を調整することができるようになっている。すなわち、遊技者は、流下経路を任意に選択することができるようになっている。

【0031】

図 1 に示すように、第 1 特図表示器 H 1 及び第 2 特図表示器 H 2 の下部には、第 1 保留表示器 R a が配設されている。第 1 保留表示器 R a は、第 1 始動入賞口 25 に入球し、始動保留球となって機内部（特別図柄用保留記憶手段としての主制御用 R A M 30 c）で記

50

憶された始動保留球の記憶数（以下、「第1特図始動保留記憶数」と示す）を表示する表示器であり、第1保留表示器R aの表示内容によって保留されている第1の変動ゲームの回数が報知される。第1特図始動保留記憶数は、第1始動入賞口2 5へ遊技球が入球する毎に、所定の上限数（本実施形態では4）に達するまで1加算され、第1の変動ゲームが開始されることにより1減算される。そして、第1保留表示器R aは、複数（4個）の発光手段で構成されている。発光手段が発光している数にて第1の変動ゲームの回数を報知する。

【0032】

図1に示すように、第1保留表示器R aの下部には、第2保留表示器R bが配設されている。第2保留表示器R bは、第2始動入賞口2 7に入球し、始動保留球となって機内部（特別図柄用保留記憶手段としての主制御用RAM 30 c）で記憶された始動保留球の記憶数（以下、「第2特図始動保留記憶数」と示す）を表示する表示器であり、第2保留表示器R bの表示内容によって保留されている第2の変動ゲームの回数が報知される。第2特図始動保留記憶数は、第2始動入賞口2 7へ遊技球が入球する毎に、所定の上限数（本実施形態では4）に達するまで1加算され、第2の変動ゲームが開始されることにより1減算される。そして、第2保留表示器R bは、複数（4個）の発光手段で構成されている。発光手段が発光している数にて第2の変動ゲームの回数を報知する。

【0033】

また、演出表示装置11の右方及び左方には、それぞれ作動ゲート2 4が配設されている。作動ゲート2 4の奥方には、入賞（通過）した遊技球を検知する普通図柄用始動検知手段としてのゲートセンサSE 4が設けられている。作動ゲート2 4は、遊技球の入賞検知（通過検知）を契機に、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、第2始動入賞口2 7の開閉扉2 6を開状態とするか否か（第2始動入賞口2 7に遊技球を入賞可能とするか）の抽選結果を導出するために行われる演出である。第2始動入賞口2 7は、開閉扉2 6により常には入り口が閉鎖された閉状態となっており、この閉状態では遊技球を入賞させることができない。その一方で、第2始動入賞口2 7は、普図当り遊技が付与されると、開閉扉2 6が開放されることにより第2始動入賞口2 7が開状態となり、遊技球を入賞させることができる。即ち、普図当り遊技が付与されると、開閉扉2 6の開放によって第2始動入賞口2 7に遊技球を入賞させることができるため、第2始動入賞口2 7に遊技球を入賞させやすくなり、遊技者は、第2の変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できるチャンスを得ることができる。なお、第1始動入賞口2 5へは常に同じ条件で遊技球を入賞させることができるようになっている。

【0034】

また、第2保留表示器R bの下には、普通図柄保留表示器R cが配設されている。普通図柄保留表示器R cは、作動ゲート2 4に遊技球が通過（入球）し、始動保留球となって機内部（普通図柄用保留記憶手段としての主制御用RAM 30 c）で記憶された始動保留球の記憶数（以下、「普図始動保留記憶数」と示す）を表示する表示器である。普通図柄保留表示器R cの表示内容によって保留されている普通図柄変動ゲームの回数が報知される。普通図柄始動保留記憶数は、作動ゲート2 4を遊技球が通過する毎に、所定の上限数（本実施形態では4）に達するまで1加算され、普通図柄変動ゲームが開始されることにより1減算される。そして、普通図柄保留表示器R cは、複数（4個）の発光手段で構成されている。発光手段が発光している数にて普通図柄変動ゲームの回数を報知する。

【0035】

本実施形態のパチンコ機に規定する大当り遊技について、詳しく説明する。

大当り遊技は、図柄変動ゲームにて大当り図柄が停止表示されて該ゲームが終了した後、開始される。大当り遊技が開始すると、オープニング時間が設定される。そして、このオープニング時間において、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。また、オープニング時間が終了すると、大入賞口2 9が開放されるラウンド遊技が、予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技中に大入賞口2 9は、入球上限個数（本実施形態では8個）の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時

10

20

30

40

50

間が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、すべてのラウンド遊技が終了すると、エンディング時間が設定される。また、このエンディング時間において、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われる。また、エンディング時間が終了すると、大当り遊技は終了される。

【 0 0 3 6 】

そして、本実施形態のパチンコ機では、大当り抽選に当選した場合、複数種類の大当り遊技の中から1つの大当り遊技が決定され、その決定された大当り遊技が付与されるようになっている。そして、複数種類の大当り遊技のうち、何れの大当り遊技が付与されるかは、大当り抽選に当選した際に決定する特別図柄（大当り図柄）の種類に応じて決定されるようになっている。本実施形態において第1特図表示器H1に表示される200種類の特別図柄の大当り図柄は、図柄A、図柄Bの2つのグループに分類されている。

10

【 0 0 3 7 】

すなわち、図柄Aには第1特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち100種類の大当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄Bには第1特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち100種類の大当り図柄が振り分けられている。

【 0 0 3 8 】

また、本実施形態において第2特図表示器H2に表示される200種類の特別図柄の大当り図柄は、図柄a、図柄bの2つのグループに分類されている。そして、図柄aには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち150種類の大当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄bには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち50種類の大当り図柄が振り分けられている。

20

【 0 0 3 9 】

図柄A及び図柄aに分類される大当り図柄が表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されている大当り遊技である。以下、「16R大当り」と示す。図柄B及び図柄bに分類される大当り図柄が表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「10回」に設定されている大当り遊技である。以下、「10R大当り」と示す。

【 0 0 4 0 】

このため、第1の変動ゲームで大当りとなるよりも、第2の変動ゲームで大当りとなった方が、16R大当りが付与されやすい。従って、第2の変動ゲームの方が、第1の変動ゲームよりも遊技者に有利な状態となりやすいこととなる。

30

【 0 0 4 1 】

次に、図2に基づき、パチンコ機の制御構成について説明する。

パチンコ機の機裏側には、パチンコ機全体を制御する主制御基板30が装着されている。主制御基板30は、パチンコ機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて遊技を制御するための各種の制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、演出制御基板31が装着されている。演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示装置11の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）を制御する。

【 0 0 4 2 】

40

以下、主制御基板30及び演出制御基板31について、その具体的な構成を説明する。

前記主制御基板30には、主制御用CPU30aが備えられている。該主制御用CPU30aには、主制御用ROM30b及び主制御用RAM30cが接続されている。主制御用CPU30aには、第1始動口センサSE1と、第2始動口センサSE2と、カウントセンサSE3が接続されている。また、主制御用CPU30aには、第1特図表示器H1と、第2特図表示器H2と、第1保留表示器Raと、第2保留表示器Rbが接続されている。また、主制御用CPU30aには、大入賞口ソレノイドSOL1と、普通電動役物ソレノイドSOL2が接続されている。また、主制御用CPU30aは、普通図柄表示器H10と、ゲートセンサSE4と、普通図柄保留表示器Rcが接続されている。また、主制御基板30には、ハードウェア乱数を生成する乱数生成器30dが設けられており、主制御用

50

CPU30aに接続されている。

【0043】

この乱数生成器30dでは、内部クロックの1周期毎に1更新されるハードウェア乱数が生成される。なお、本実施形態のパチンコ機では内部クロックが10MHzに設定されているため、0.1マイクロ秒毎にハードウェア乱数の値が1更新される。また、ハードウェア乱数の取り得る数値は、0～65535までの全部で65536通りの整数となっている。そして、本実施形態のパチンコ機において、ハードウェア乱数は大当り判定用乱数及び普通当り判定用乱数として使用される。大当り判定用乱数は、大当り抽選（大当り判定）に用いる乱数である。普通当り判定用乱数は、普通当り抽選（普通当り判定）に用いる乱数である。

10

【0044】

また、主制御用RAM30cには、所定の周期（ハードウェア乱数の値が更新される時間よりも長い時間（例えば、4m秒））毎に主制御用CPU30aが行う乱数更新処理によって、値が更新されるソフトウェア乱数が記憶されている。なお、本実施形態のパチンコ機において主制御用RAM30cには、第1のソフトウェア乱数、第2のソフトウェア乱数、第3のソフトウェア乱数及び第4のソフトウェア乱数が記憶されており、各ソフトウェア乱数は取り得る数値の範囲が異なる。そして、本実施形態のパチンコ機において、第1のソフトウェア乱数は特別図柄振分用乱数、第2のソフトウェア乱数はリーチ判定用乱数、第3のソフトウェア乱数は変動パターン振分用乱数、第4のソフトウェア乱数は普図振分用乱数としてそれぞれ使用される。特別図柄振分用乱数（大当り種別用乱数）は、第1特図表示器H1又は第2特図表示器H2に確定停止表示させる特別図柄の種類（大当りの種類）を決定する際に用いる乱数である。また、リーチ判定用乱数は、リーチ演出を行うか否かを決定するためのリーチ判定（リーチ抽選）に用いる乱数である。また、変動パターン振分用乱数は、変動パターンを決定する際に用いる乱数である。また、普図振分用乱数（普通当り種別用乱数）は、普通図柄表示器H10に確定停止表示させる普通図柄の種類（普通当り遊技の種類）を決定する際に用いる乱数である。

20

【0045】

また、主制御用ROM30bには、パチンコ機全体を制御するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄（特別図柄及び飾り図柄）が変動を開始（図柄変動ゲームが開始）してから図柄が停止表示（図柄変動ゲームが終了）される迄の間の遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンを示すものである。すなわち、変動パターンは、特別図柄が変動開始してから特別図柄が確定停止表示されるまでの間の図柄変動ゲームの演出内容（大当りの有無、リーチ演出の有無、大当り遊技の種類）及び演出時間（変動時間）を特定することができる。

30

【0046】

変動パターンには、大当り演出用変動パターンがある。また、変動パターンには、リーチを形成し、リーチ演出が行われた後に最終的にはずれとするはずれリーチ演出用変動パターンと、リーチを形成せずにはずれとするはずれ演出用変動パターンがある。なお、大当り演出用変動パターンと、リーチ演出用変動パターンと、はずれ演出用変動パターンには、それぞれ複数種類の変動パターンが用意されている。

40

【0047】

大当り演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれリーチ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経ることなく最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。リーチ演出は、演出表示装置11の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、大当りの図柄組み合わせ、又ははずれの図柄組み合わせが導出される迄の間に行われる演出である。

50

【 0 0 4 8 】

また、リーチ演出には、ノーマルリーチ演出と、スーパーリーチ演出が存在する。ノーマルリーチ演出とは、画像表示部 G H において、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後、残り 1 列（本実施形態では、中列）を変動させて図柄を導出する演出内容のリーチ演出である。スーパーリーチ演出とは、リーチ演出の演出内容が 2 段階で構成されたものであり、ノーマルリーチ演出が実行されて、全列の図柄が一旦停止表示した後又は中列の図柄が変動表示中、例えば、特定のキャラクタが登場し、登場キャラクタの名称で呼ばれる「リーチ」へ移行（発展）して図柄を導出する演出内容のリーチ演出である。スーパーリーチ演出では、ノーマルリーチ演出が 1 段階目となり、ノーマルリーチ演出から発展する内容となっている。

10

【 0 0 4 9 】

また、本実施形態では、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり抽選に当選した際（大当たりのとき）、ノーマルリーチ演出のみを行う変動パターンより、スーパーリーチ演出を行う変動パターンを決定しやすい。一方、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり抽選に当選しなかったとき（はずれのとき）で、リーチ演出を実行すると決定したとき、ノーマルリーチ演出のみを行う変動パターンより、スーパーリーチ演出を行う変動パターンを決定し難い。よって、スーパーリーチ演出が行われると、大当たりへの期待感が高まる構成となっている。

【 0 0 5 0 】

また、主制御用 R A M 3 0 c には、パチンコ機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。また、主制御用 R O M 3 0 b には、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用 R O M 3 0 b には、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たり抽選で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数（ハードウェア乱数）の取り得る数値の中から定められている。

20

【 0 0 5 1 】

また、主制御用 R O M 3 0 b には、普通当り判定値が記憶されている。普通当り判定値は、普通当り抽選で用いる判定値であり、普通当り判定用乱数（ハードウェア乱数）の取り得る数値の中から定められている。また、主制御用 R O M 3 0 b には、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、リーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数（第 2 のソフトウェア乱数）の取り得る数値の中から定められている。

【 0 0 5 2 】

次に、図 2 に基づき演出制御基板 3 1 について説明する。

30

演出制御基板 3 1 には、演出制御用 C P U 3 1 a が備えられている。該演出制御用 C P U 3 1 a には、演出制御用 R O M 3 1 b 及び演出制御用 R A M 3 1 c が接続されている。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を演出制御用 R A M 3 1 c の設定領域に記憶（設定）して更新前の値を書き換えている。また、演出制御用 R O M 3 1 b には、遊技演出を実行させるための演出制御プログラムが記憶されている。演出制御用 C P U 3 1 a は、各種制御コマンドを入力すると、当該演出制御プログラムに基づき各種制御を実行する。また、演出制御用 R O M 3 1 b には、各種の画像データ（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、演出表示装置 1 1 が接続されている。

40

【 0 0 5 3 】

次に、主制御用 C P U 3 0 a が、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。最初に、特別図柄入力処理を説明する。特別図柄入力処理は、主制御用 C P U 3 0 a により所定周期毎に実行されるようになっている。

【 0 0 5 4 】

図 3 は、特別図柄入力処理のフローチャートである。図 3 に示すように、まず、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 始動入賞口 2 5 に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップ S 1）。すなわち、ステップ S 1 において主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 始動口センサ S E 1 が遊技球を検知した時に出力する第 1 検知信号を入力したか否かを判定する。ステッ

50

ステップS1の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、ステップS5へ移行する。ステップS1の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第1特図始動保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップS2)。ステップS2の判定結果が否定(第1特図始動保留記憶数=4)の場合、主制御用CPU30aは、ステップS5へ移行する。

【0055】

ステップS2の判定結果が肯定(第1特図始動保留記憶数<4)の場合、主制御用CPU30aは、第1特図始動保留記憶数を1加算し、第1特図始動保留記憶数を書き換える(ステップS3)。このとき、主制御用CPU30aは、1加算後の第1特図始動保留記憶数を表すように第1保留表示器Raの表示内容を制御する。続いて、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30c及び乱数生成器30dから各種乱数の値を取得し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域(第1特図始動保留記憶数に対応する記憶領域)に記憶する(ステップS4)。このとき主制御用CPU30aは、乱数生成器30dから大当たり判定用乱数の値を取得し、主制御用RAM30cから特別図柄振分用乱数、リーチ判定用乱数及び変動パターン振分用乱数の値を取得する。また、主制御用CPU30aは、書き換え後の第1特図始動保留記憶数を示す第1保留指定コマンドを出力する。

10

【0056】

次に、主制御用CPU30aは、第2始動入賞口27に遊技球が入球したか否かを判定する(ステップS5)。すなわち、ステップS5において主制御用CPU30aは、第2始動口センサSE2が遊技球を検知した時に出力する第2検知信号を入力したか否かを判定する。ステップS5の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。ステップS5の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第2特図始動保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップS6)。ステップS6の判定結果が否定(第2特図始動保留記憶数=4)の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

20

【0057】

ステップS6の判定結果が肯定(第2特図始動保留記憶数<4)の場合、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数を1加算し、第2特図始動保留記憶数を書き換える(ステップS7)。このとき、主制御用CPU30aは、1加算後の第2特図始動保留記憶数を表すように第2保留表示器Rbの表示内容を変更させる。また、主制御用CPU30aは、更新後の第2特図始動保留記憶数を示す第2保留指定コマンドを出力する。続いて、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30c及び乱数生成器30dから各種乱数の値を取得し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域(第2特図始動保留記憶数に対応する記憶領域)に記憶する(ステップS8)。このとき主制御用CPU30aは、乱数生成器30dから大当たり判定用乱数の値を取得し、主制御用RAM30cから特別図柄振分用乱数、リーチ判定用乱数及び変動パターン振分用乱数の値を取得する。そして、特別図柄入力処理を終了する。

30

【0058】

次に、特別図柄開始処理について説明する。主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を所定周期毎に実行するようになっている。

40

図4、図5は、特別図柄開始処理のフローチャートである。主制御用CPU30aは、まず、図柄(特別図柄及び飾り図柄)が変動表示中であるか否か、及び大当たり遊技中であるか否かを判定する(ステップS11)。ステップS11の判定結果が肯定の場合(図柄変動ゲーム中、又は大当たり遊技中である場合)、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、ステップS11の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数を読み出し(ステップS12)、第2特図始動保留記憶数が「0」よりも大きいのか否かを判定する(ステップS13)。

【0059】

ステップS13の判定結果が否定の場合(第2特図始動保留記憶数=0の場合)、主制御用CPU30aは、第1特図始動保留記憶数を読み出し(ステップS14)、第1特図

50

始動保留記憶数が「0」よりも大きいか否かが判定する（ステップS15）。ステップS15の判定結果が否定の場合（第1特図始動保留記憶数＝0の場合）、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0060】

一方、ステップS15の判定結果が肯定の場合（第1特図始動保留記憶数＞0の場合）、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第1の変動ゲームを実行することを示す値[0]を設定する（ステップS16）。次に、主制御用CPU30aは、第1特図始動保留記憶数の数を「1」減算し（ステップS17）、当該第1特図始動保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数、及び特別図柄振分用乱数の値を取得する（ステップS18）。

10

【0061】

より詳しくは、主制御用CPU30aは、最も早く記憶した第1特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出す。また、主制御用CPU30aは、乱数を読み出した後、第1特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を第1特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。同様に、主制御用CPU30aは、第1特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を第1特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。同様に、主制御用CPU30aは、第1特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を第1特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。また、主制御用CPU30aは、第1特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を消去する。また、主制御用CPU30aは、第1特図始動保留記憶数を1減算した際、1減算後の第1特図始動保留記憶数を表すように第1保留表示器Raの表示内容を変更させる。また、主制御用CPU30aは、更新後の第1特図始動保留記憶数を示す第1保留指定コマンドを出力する。

20

【0062】

図5に示すように、主制御用CPU30aは、取得した大当たり判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（大当たり抽選）を行う（ステップS19）。

30

【0063】

ステップS19の判定結果が肯定の場合（大当たりの場合）、主制御用CPU30aは、大当たりの変動であることを示す大当たりフラグに[1]を設定する（ステップS20）。そして、主制御用CPU30aは、取得した図柄振分用乱数の値に基づき、大当たり遊技の種類を決定すると共に、特別図柄による大当たり図柄の中から第1特図表示器H1（第2の変動ゲームのときには、第2特図表示器H2）にて確定停止表示される最終停止図柄を決定して、大当たり遊技の種類を決定する（ステップS21）。その後、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数に基づき、大当たり演出用変動パターンの中から変動パターンを決定する（ステップS22）。

【0064】

40

変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理（第2の変動ゲームのときには第2の変動ゲームに関する各種処理）を実行する（ステップS23）。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを最初に出力する。同時に、主制御用CPU30aは、特図を変動開始させるように第1特図表示器H1（第2の変動ゲームのときには第2特図表示器H2）の表示内容を制御する。また、同時に、主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、主制御用CPU30aは、最終停止図柄及び大当たり遊技の種類を指定するための特別図柄指定コマンド（大当たり種別指定コマンド）を出力する。そして、主制御用

50

CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、主制御用CPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器H1（第2の変動ゲームのときには第2特図表示器H2）の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾り図柄の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【0065】

一方、ステップS19の大当たり判定の判定結果が否定の場合（大当たりでない場合）、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う（ステップS24）。本実施形態では、主制御用CPU30aは、ステップS24の処理時において主制御用RAM30cから取得したリーチ判定用乱数が、リーチ判定値に一致するか否かにより当選判定を行う。

10

【0066】

そして、ステップS24の判定結果が肯定の場合（リーチ演出を行う場合）、主制御用CPU30aは、はずれ図柄を第1特図表示器H1（第2の変動ゲームのときには第2特図表示器H2）にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS25）。次に、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数に基づき、はずれリーチ演出用変動パターンの中から変動パターンを決定する（ステップS26）。

【0067】

20

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、ステップS23の処理に移行し、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理（第2の変動ゲームのときには第2の変動ゲームに関する各種処理）を実行する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0068】

一方、ステップS24の判定結果が否定の場合（リーチ演出を行わない場合）、主制御用CPU30aは、はずれ図柄を第1特図表示器H1（第2の変動ゲームのときには第2特図表示器H2）にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS28）。次に、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数に基づき、はずれ演出用変動パターンの中から変動パターンを決定する（ステップS29）。

30

【0069】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、ステップS23の処理に移行し、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理（第2の変動ゲームのときには第2の変動ゲームに関する各種処理）を実行する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0070】

一方、ステップS13の判定結果が肯定の場合（第2特図始動保留記憶数>0の場合）、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第2の変動ゲームを実行することを示す値[1]を設定する（ステップS30）。次に、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数の数を「1」減算し（ステップS31）、当該第2特図始動保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数及び特別図柄振分用乱数の値を取得する（ステップS32）。

40

【0071】

より詳しくは、主制御用CPU30aは、最も早く記憶した第2特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出す。また、主制御用CPU30aは、乱数を読み出した後、第2特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2特図始動保留記憶数「1」に対応付けら

50

れた第2記憶領域に記憶する。同様に、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第2記憶領域に記憶する。同様に、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第2記憶領域に記憶する。また、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を消去する。また、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数を1減算した際、1減算後の第2特図始動保留記憶数を表すように第2保留表示器Rbの表示内容を変更させる。また、主制御用CPU30aは、更新した第2特図始動保留記憶数を示す第2保留指定コマンドを出力する。

10

【0072】

以下、取得した乱数に基づき、第2の変動ゲームに係わる処理を実行するが、第1の変動ゲームにおける処理（ステップS19～ステップS29）と同様であるため、詳細な説明は省略する。

【0073】

このような特別図柄開始処理を実行することにより、第1特図始動保留記憶数と、第2特図始動保留記憶数とがいずれも記憶されているとき、主制御用CPU30aは、第2の変動ゲームを優先的に実行する。そして、第2の変動ゲームで大当たりとなる場合、第1の変動ゲームと異なり、賞球の獲得を期待できる実質的なラウンド数が多い大当たり遊技が付与されやすくなっている。具体的には、ラウンド数が16ラウンドである16R大当たりが高確率で付与されるようになっている。これにより、第2の変動ゲームで大当たりとなった場合、第1の変動ゲームよりも賞球の獲得を期待することができる。従って、普通当り遊技が付与されているときには、遊技者により有利となりやすい。

20

【0074】

以上のことから、本実施形態の主制御用CPU30aは、特別図柄用乱数取得手段となる。また、主制御用RAM30cが、特別図柄用乱数記憶手段となる。また、主制御用CPU30aが、大当たり判定手段となる。また、主制御用CPU30aが、大当たり遊技付与手段となる。また、主制御用CPU30aが、特別図柄用乱数判定手段となる。

【0075】

そして、主制御用CPU30aは、大当たりを決定した場合（大当たりフラグに[1]が設定された場合）、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づき特定された種類の大当たり遊技の制御を開始し、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。

30

【0076】

具体的には、主制御用CPU30aは、オープニング時間の設定を開始する。また、主制御用CPU30aは、オープニング時間が開始したことを指示するオープニングコマンドを演出制御基板31に出力する。次に、主制御用CPU30aは、オープニング時間の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御基板31に出力する。また、主制御用CPU30aは、ラウンド遊技毎に、大入賞口29の開放及び閉鎖を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、入球上限個数（本実施形態では8個）の遊技球が入賞するまでの間、又はラウンド遊技毎に予め決められた規定時間が経過するまでの間、大入賞口29を開放する。

40

【0077】

そして、主制御用CPU30aは、大入賞口29を閉鎖した場合には、ラウンド遊技毎に予め決められたインターバル時間を経過するまで、閉鎖を維持し、その後、ラウンド遊技を終了する。これらの一連の制御を、規定ラウンド数に達するまで実行する。なお、大入賞口29を開放させる際には、主制御用CPU30aは、演出制御基板31に対して大入賞口29の開放を示す開放コマンドを出力する。また、大入賞口29を閉鎖させる際には、主制御用CPU30aは、演出制御基板31に対して大入賞口29の閉鎖を示す閉鎖

50

コマンドを出力する。

【 0 0 7 8 】

規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、主制御用CPU30aは、エンディング時間の設定を開始する。また、主制御用CPU30aは、エンディング時間が開始したことを指示するエンディングコマンドを演出制御基板31に出力する。そして、エンディング時間を経過すると、主制御用CPU30aは、大当りフラグに[0]を設定(クリア)し、大当り遊技を終了させる。

【 0 0 7 9 】

次に、普通図柄変動ゲームに係わる処理について説明する。

まず、図6に従って普通図柄入力処理を説明する。

10

主制御用CPU30aは、遊技球が作動ゲート24を通過したか否かを判定する(ステップS61)。すなわち、ステップS61において主制御用CPU30aは、ゲートセンサSE4が遊技球を検知した時に出力する第4検知信号を入力したか否かを判定する。ステップS61の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、普通図柄入力処理を終了する。ステップS61の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている普図始動保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップS62)。ステップS62の判定結果が否定(普図始動保留記憶数=4)の場合、主制御用CPU30aは、普通図柄入力処理を終了する。

【 0 0 8 0 】

ステップS62の判定結果が肯定(普図始動保留記憶数<4)の場合、主制御用CPU30aは、普図始動保留記憶数を+1(1加算)し、普図始動保留記憶数を書き換える(ステップS63)。続いて、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30c及び乱数生成器30dから各種乱数の値を取得し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域(普図始動保留記憶数に対応する記憶領域)に記憶する(ステップS64)。このとき主制御用CPU30aは、乱数生成器30dから普通当り判定用乱数の値を取得し、主制御用RAM30cから普図振分用乱数の値を取得する。また、主制御用CPU30aは、書き換え後の普図始動保留記憶数を示す普図保留指定コマンドを出力する。その後、主制御用CPU30aは、普通図柄入力処理を終了する。

20

【 0 0 8 1 】

次に、図7に基づき普通図柄開始処理について説明する。主制御用CPU30aは、普通図柄開始処理を所定周期毎に実行するようになっている。

30

主制御用CPU30aは、まず、普図が変動表示中であるか否か及び普通当り遊技中であるか否かを判定する(ステップS71)。ステップS71の判定結果が肯定の場合(普図ゲーム中である又は普通当り遊技中である場合)、主制御用CPU30aは、普通図柄開始処理を終了する。一方、ステップS71の判定結果が否定の場合(普図ゲーム中でなく、普通当り遊技中でない場合)、主制御用CPU30aは、普図始動保留記憶数を読み出し(ステップS72)、普図始動保留記憶数が「0」よりも大きいかなかを判定する(ステップS73)。

【 0 0 8 2 】

ステップS73の判定結果が否定の場合(普図始動保留記憶数=0の場合)、主制御用CPU30aは、普通図柄開始処理を終了する。一方、ステップS73の判定結果が肯定の場合(普図始動保留記憶数>0の場合)、主制御用CPU30aは、普図始動保留記憶数の数を「1」減算(-1)し(ステップS74)、当該普図始動保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている普通当り判定用乱数の値を取得する(ステップS75)。

40

【 0 0 8 3 】

次に、主制御用CPU30aは、取得した普通当り判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている普通当り判定値と一致するか否かを判定して普通当り判定を行う(ステップS76)。

【 0 0 8 4 】

50

ステップS76の判定結果が肯定の場合（普通当りの場合）、主制御用CPU30aは、普通図柄表示器H10にて確定停止表示される最終停止図柄を、普通図柄の当り図柄[1][2]の中から決定する（ステップS77）。なお、主制御用CPU30aは、ステップS77において、取得した普図振分用乱数の値に基づき、遊技者に有利な普通当り図柄[2]（第2普通図柄）を1/11の確率で決定し、普通当り図柄[2]よりも不利な普通当り図柄[1]（第1普通図柄）を10/11の確率で決定するようになっている。この普通当り図柄[1]（第1普通図柄）が最終停止図柄として決定される場合、普図ゲーム終了後、第1普通当り遊技が付与される。また、普通当り図柄[2]（第2普通図柄）が最終停止図柄として決定される場合、普図ゲーム終了後、第1普通当り遊技よりも遊技者に有利な第2普通当り遊技が付与される。

10

【0085】

一方、ステップS76の判定結果が否定の場合（はずれの場合）、主制御用CPU30aは、普通図柄表示器H10にて確定停止表示される最終停止図柄を、普通図柄のはずれ図柄[0]に決定する（ステップS78）。

【0086】

その後、主制御用CPU30aは、複数種類の普図変動パターンの中から普図変動パターンを決定する（ステップS79）。普図変動パターンは、変動時間の異なる2種類のパターンが設けられている。具体的には、変動時間が長い1000msの第1普図変動パターンと、当該第1普図変動パターンの変動時間よりも短い500msの第2普図変動パターンが設けられている。主制御用CPU30aは、第1普図変動パターンを91/101の確率で決定する一方、第2普図変動パターンを10/101の確率で決定するようになっている。

20

【0087】

普図変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、普図ゲームに関する各種処理を実行する（ステップS80）。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、普図変動パターンを指定すると共に普通図柄の変動開始を指示する普図変動パターン指定コマンドを最初に出力する。同時に、主制御用CPU30aは、普通図柄を変動開始させるように普通図柄表示器H10の表示内容を制御する。また、同時に、主制御用CPU30aは、普図変動ゲームの変動時間の計測を開始する。また、主制御用CPU30aは、最終的に停止表示させる普通図柄及び普通当り遊技の種類を指定するための普通当り種別指定コマンドを出力する。そして、主制御用CPU30aは、普通図柄開始処理を終了する。その後、普通図柄開始処理とは別の処理で、主制御用CPU30aは、決定した普図変動パターンに定められている変動時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように普通図柄表示器H10の表示内容を制御する。

30

【0088】

以上のことから、本実施形態の主制御用CPU30aが、普通図柄用乱数取得手段となる。また、主制御用RAM30cが、普通図柄用乱数記憶手段となる。また、主制御用CPU30aが、普通当り判定手段となる。また、主制御用CPU30aが、普通当り制御手段となる。また、主制御用CPU30aが、普通図柄用乱数判定手段となる。

【0089】

そして、主制御用CPU30aは、普通当りを決定した場合、決定した普図変動パターンに基づく普図ゲームの終了後、普通当り遊技に関する制御を実行する。

主制御用CPU30aは、普図ゲームが終了したとき、普通図柄による普通当り図柄が[1]である場合には、第1普通当り遊技を付与する。第1普通当り遊技を付与する場合、主制御用CPU30aは、開閉扉26を1回開放させ、開放してから200ms経過するまで開放状態を維持するように普通電動役物ソレノイドSOL2を制御する。また、主制御用CPU30aは、普図ゲームが終了したとき、普通図柄による普通当り図柄が[2]である場合には、第1普通当り遊技よりも遊技者に有利な第2普通当り遊技を付与する。第2普通当り遊技を付与する場合、主制御用CPU30aは、開閉扉26を1回開放させ、開放してから200ms経過するまで開放状態を維持し、その後、開閉扉26を閉鎖

40

50

して、3000ms経過するまで閉鎖状態を維持するように普通電動役物ソレノイドSOL2を制御する。その後、主制御用CPU30aは、再び、開閉扉26を1回開放させ、開放してから5100ms経過するまで開放状態を維持するように普通電動役物ソレノイドSOL2を制御する。

【0090】

なお、主制御用CPU30aは、開放してから規定時間経過する前であっても、入球上限個数（例えば、10球）の遊技球が入球したときには、開閉扉26を閉鎖させるように制御する。

【0091】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが演出制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。主制御用CPU30aから所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、演出制御用CPU31aは、それに応じて各種処理を実行する。

10

【0092】

例えば、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づき、特別図柄変動ゲームを実行させるように演出表示装置11を制御する。また、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン及び特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、演出表示装置11に確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせを決定する。

20

【0093】

ここで、図柄変動ゲーム終了時に、演出表示装置11に確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせ（以下、単に確定図柄と示す場合もある）を決定するための詳しい処理について説明する。

【0094】

演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンド（大当たり種別指定コマンド）により指定された最終停止図柄が大当たり図柄である場合、大当たりの図柄組み合わせの中から確定図柄を決定する。このため、大当たりの図柄組み合わせが確定図柄として表示された場合、遊技者は、大当たり遊技状態が付与されることを認識することができる。

30

【0095】

また、演出制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれリーチ演出用変動パターンが指定された場合、飾り図柄による図柄組み合わせとして、はずれリーチの図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれ演出用変動パターンが指定された場合、飾り図柄による図柄組み合わせとして、はずれの図柄組み合わせを決定する。そして、演出制御用CPU31aは、決定した飾り図柄による図柄組み合わせを全図柄停止コマンドの入力に応じて確定停止表示させる。

【0096】

そして、本実施形態では、特別図柄変動ゲームのゲーム結果を示唆する特別図柄用予告演出と、普図ゲームのゲーム結果を示唆する普通図柄用予告演出を実行している。以下、各予告演出の演出態様と、各予告演出を実行させるための処理について説明する。

40

【0097】

特別図柄用予告演出は、遊技球が第1始動口センサSE1により検知されたことを契機に実行されうようになっている。この特別図柄用予告演出は、遊技球が第1始動口センサSE1により検知されたことを契機に、複数回の特別図柄変動ゲーム（第1の変動ゲーム）に亘って実行されるようになっている。

【0098】

具体的には、特別図柄用予告演出は、遊技球が第1始動口センサSE1により検知され、特別図柄用予告演出を実行させると決定された後、最初に実行される第1の変動ゲーム

50

の開始時から所定時間経過後から実行が開始される。この際、他の予告演出が実行されていなければ、演出表示装置 11 の下部表示領域において予め設けられた予告表示領域 100 に所定のキャラクタが表示される。また、表示されるキャラクタは、予め複数種類（本実施形態では 5 種類）用意されている。

【0099】

そして、特別図柄用予告演出では、これらの表示されるキャラクタの種類が第 1 の変動ゲーム毎に段階的に変更されうる（増える可能性がある）ように構成されている。なお、変更する契機は、特別図柄用予告演出の実行開始後、各第 1 の変動ゲームの開始から所定時間経過したとき（特図予告契機と示す）となっている。また、前記所定時間は、複数種類用意されており、本実施形態では、第 1 の変動ゲームから 1 秒後、3 秒後、5 秒後の 3 種類用意されている。

10

【0100】

一方、普通図柄用予告演出は、遊技球がゲートセンサ S E 4 により検知されたことを契機に実行されうようになっている。この普通図柄用予告演出は、遊技球がゲートセンサ S E 4 により検知されたことを契機に、複数回の普図ゲームに亘って実行されるようになっている。

【0101】

具体的には、普通図柄用予告演出は、遊技球がゲートセンサ S E 4 により検知され、普通図柄用予告演出の実行が決定された後、最初に行われる普図ゲームの開始時から所定時間経過後から実行が開始される。この際、他の予告演出が実行されていなければ、演出表示装置 11 の表示領域において予め設けられた予告表示領域 100 にキャラクタが表示される。なお、予告表示領域 100 は、特別図柄用予告演出で使用された表示領域と同じ表示領域が使用される。また、キャラクタやその表示内容なども、特別図柄用予告演出と同じとしている。すなわち、普通図柄用予告演出で表示されるキャラクタの種類や、その演出態様も特別図柄用予告演出と同じとしている。

20

【0102】

そして、普通図柄用予告演出は、これらの表示されるキャラクタの種類が普図変動ゲーム毎に段階的に変更されうる（増える可能性がある）ように構成されている。なお、変更する契機は、普通図柄用予告演出の実行開始後、各普図ゲームの開始から所定時間経過したとき（普図予告契機と示す）となっている。また、前記所定時間は、特別図柄用予告演出と同様に、複数種類用意されており、本実施形態では、普図ゲームから 1 秒後、3 秒後、5 秒後の 3 種類用意されている。

30

【0103】

次に、特別図柄用予告演出が実行可能か判定させるために主制御用 CPU 30a が行う処理について説明する。

まず、図 8 に基づき、特図先読みコマンド出力処理について説明する。特図先読みコマンド出力処理は、特別図柄入力処理が行われる際に実行される処理であり、第 1 特図始動保留記憶数が 1 加算して更新される毎に行われる。また、特図先読みコマンド出力処理にて出力される特図先読みコマンドは、保留された第 1 の変動ゲームの演出内容と、第 1 特図始動保留記憶数（保留されているゲーム数）を指定するためのコマンドである。

40

【0104】

主制御用 CPU 30a は、特別図柄入力処理を終了すると、特図先読みコマンド出力処理を実行する。特図先読みコマンド出力処理を実行すると、主制御用 CPU 30a は、最初に、特別図柄入力処理のステップ S 4 で第 1 特図始動保留記憶数が更新されたか否かを判定する（ステップ S 101）。この判定結果が否定の場合、すなわち、新たな第 1 の変動ゲームの実行が保留されなかった場合、主制御用 CPU 30a は、特図先読みコマンド出力処理を終了する。

【0105】

一方、ステップ S 101 の判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU 30a は、ステップ S 4 で取得し、主制御用 RAM 30c に記憶された大当り判定用乱数の値と大当り判定値

50

を比較し、両値が一致するか否かを判定する（ステップS102）。すなわち、主制御用CPU30aは、第1始動口センサSE1により遊技球が検知されたことを契機に、実行が保留された第1の変動ゲームが大当たりとなるか否かを事前に判定する。そして、ステップS102の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、検知した始動保留球に基づく第1の変動ゲームの変動内容が、大当たりとなることを事前に認識することになる。

【0106】

ステップS102の判定結果が肯定の場合（大当たりの場合）、主制御用CPU30aは、ステップS3で書き換えられた後の第1特図始動保留記憶数と、決定された第1の変動ゲームの変動内容を指定する特図先読みコマンドを作成し、作成した特図先読みコマンドを演出制御基板31に出力する（ステップS103）。なお、ステップS102の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、第1の変動ゲームの変動内容が大当たりであることを指定する特図先読みコマンドを作成し、出力することとなる。その後、特図先読みコマンド出力処理を終了する。

10

【0107】

一方、ステップS102の判定結果が否定の場合（はずれの場合）、主制御用CPU30aは、実行が保留された第1の変動ゲームで、リーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップS104）。具体的には、主制御用CPU30aは、ステップS4で取得したリーチ判定用乱数の値が、リーチ判定値と一致するか否かを判定する。そして、ステップS104の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、検知した始動保留球に基づく第1の変動ゲームの変動内容が、リーチ演出ありのはずれとなることを事前に認識することになる。また、ステップS104の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、検知した始動保留球に基づく第1の変動ゲームの変動内容が、リーチ演出なしのはずれとなることを事前に認識することになる。

20

【0108】

ステップS104の判定結果が肯定の場合（リーチ演出ありの場合）、主制御用CPU30aは、ステップS105に移行し、ステップS3において記憶された第1特図始動保留記憶数と、決定した第1の変動ゲームの変動内容を指定する特図先読みコマンドを作成し、作成した特図先読みコマンドを演出制御基板31に出力する（ステップS105）。なお、ステップS104の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、第1の変動ゲームの変動内容がリーチ演出ありのはずれであることを指定する特図先読みコマンドを作成し、出力することとなる。その後、特図先読みコマンド出力処理を終了する。

30

【0109】

一方、ステップS104の判定結果が否定の場合（リーチ演出なしの場合）、主制御用CPU30aは、ステップS106に移行する。そして、主制御用CPU30aは、ステップS3において記憶された第1特図始動保留記憶数と、決定された第1の変動ゲームの変動内容を指定する特図先読みコマンドを作成し、作成した特図先読みコマンドを演出制御基板31に出力する（ステップS106）。なお、ステップS104の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、第1の変動ゲームの変動内容がリーチ演出なしのはずれであることを指定する特図先読みコマンドを作成し、出力することとなる。その後、特図先読みコマンド出力処理を終了する。

40

【0110】

そして、演出制御用CPU31aは、第1の変動ゲームの実行が保留されたときに、主制御用CPU30aからの特図先読みコマンドを入力すると、当該特図先読みコマンドにより指定する第1特図始動保留記憶数に対応付けられた演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に、入力した特図先読みコマンドにより指定される特図先読み情報を記憶する。例えば、第1特図始動保留記憶数「3」を指定する特図先読みコマンドを入力した場合、演出制御用CPU31aは、第1特図始動保留記憶数「3」に対応する演出制御用RAM31cの記憶領域に入力した先読みコマンドにより指定された特図先読み情報を記憶する。本実施形態における特図先読み情報としては、特図先読みコマンドにより指定される変動内容、すなわち、大当たり演出の有無、及びはずれリーチ演出の有無となっている。

50

【 0 1 1 1 】

なお、演出制御用CPU31aは、第1の変動ゲームの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用RAM31cの第1特図始動保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶されている特図先読み情報を消去する。その後、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの第1特図始動保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶されている特図先読み情報を第1特図始動保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶する。次に、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの第1特図始動保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶された特図先読み情報を、第1特図始動保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶する。その次に、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの第1特図始動保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶された特図先読み情報を、第1特図始動保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶するとともに、第1特図始動保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶された特図先読み情報を消去する。

10

【 0 1 1 2 】

ちなみに、第1の変動ゲームの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力したか否かは、変動パターン指定コマンドと共に入力した特別図柄指定コマンドにより指定される最終停止図柄に基づき、判断できるようになっている。なお、変動パターン指定コマンド自体に、第1の変動ゲームを指定するものであるか否かを特定する情報を含ませても良い。

【 0 1 1 3 】

また、演出制御用CPU31aは、特図先読みコマンドを入力すると（第1の変動ゲームの実行が保留されたとき）、当該特図先読みコマンドにより指定される第1特図始動保留記憶数が「2」以上のとき、特別図柄用予告演出を実行するか否かを決定し、実行させる場合にはその予告パターンを決定する特図予告判定処理を行う。

20

【 0 1 1 4 】

以下、図9に基づき、特図予告判定処理について説明する。

演出制御用CPU31aは、特図予告判定処理を実行すると、まず、特別図柄用予告フラグに特別図柄用予告演出が実行中であることを示す値が設定されているか否かを判定する（ステップS201）。なお、特別図柄用予告フラグは、演出制御用RAM31cに記憶されている。

30

【 0 1 1 5 】

ステップS201の判定結果が否定の場合（特別図柄用予告フラグに特別図柄用予告演出が実行中であることを示す値が設定されていない場合）、演出制御用CPU31aは、普通図柄用予告フラグに普通図柄用予告演出が実行中であることを示す値が設定されているか否かを判定する（ステップS202）。なお、普通図柄用予告フラグは、演出制御用RAM31cに記憶されている。

【 0 1 1 6 】

ステップS202の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、実行が保留されている第1の変動ゲームの中（但し、入力した特図先読みコマンドにより指定された変動内容は除く）に、はずれリーチ演出又は大当たり演出を変動内容とする第1の変動ゲームが存在するか否かについて、判定する（ステップS203）。

40

【 0 1 1 7 】

具体的には、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの各第1特図始動保留記憶数に対応する記憶領域に記憶されている特図先読み情報の中に、はずれリーチ演出又は大当たり演出を示す特図先読み情報が存在するか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、はずれリーチ演出又は大当たり演出を変動内容とする第1の変動ゲームが存在することを認識できる。

【 0 1 1 8 】

ステップS203の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、特別図柄用予告演出の途中でリーチ演出や大当たり演出が実行されることを避けるため、特別図柄用予告

50

演出を実行しないと決定し、特図予告判定処理を終了する。

【0119】

一方、ステップS203の判定結果が否定の場合、すなわち、実行が保留されている第1の変動ゲームの中に、はずれリーチ演出又は大当たり演出を変動内容とする第1の変動ゲームが存在しないと判定した場合、演出制御用CPU31aは、特別図柄用予告演出を実行させるか否かの抽選を行う(ステップS204)。なお、この抽選における当選確率は、入力した特図先読みコマンドにより指定される変動内容と第1特図始動保留記憶数に基づき、決定される。

【0120】

具体的には、図10に示すように、第1特図始動保留記憶数が「2」のときにおいて、変動内容が大当たり演出の場合には、10/100の確率で抽選し、変動内容がはずれリーチ演出の場合には、10/100の確率で抽選し、変動内容がはずれ演出の場合には、30/100の確率で抽選する。

10

【0121】

第1特図始動保留記憶数が「3」のときにおいて、変動内容が大当たり演出の場合には、20/100の確率で抽選し、変動内容がはずれリーチ演出の場合には、30/100の確率で抽選し、変動内容がはずれ演出の場合には、10/100の確率で抽選する。

【0122】

第1特図始動保留記憶数が「4」のときにおいて、変動内容が大当たり演出の場合には、30/100の確率で抽選し、変動内容がはずれリーチ演出の場合には、20/100の確率で抽選し、変動内容がはずれ演出の場合には、0/100の確率(すなわち、必ず落選する)で抽選する。

20

【0123】

このような抽選確率としているため、第1特図始動保留記憶数が「4」のときに特別図柄用予告演出が実行される場合には、大当たり演出又ははずれリーチ演出の実行が確定し、少なくともリーチ演出が行われることとなる。また、特別図柄用予告演出を伴って実行される第1の変動ゲームの数(すなわち、第1特図始動保留記憶数)が多いほど、大当たり演出が実行される確率が高くなる一方、はずれリーチ演出又ははずれ演出が実行される確率が低くなる。このため、第1特図始動保留記憶数が多いときに特別図柄用予告演出が実行されるほど、大当たり信頼度が高くなる。

30

【0124】

ステップS204の抽選に当選した場合、演出制御用CPU31aは、特別図柄用予告演出の実行を決定し、特別図柄用予告フラグに特別図柄用予告演出が実行中であることを示す値を設定する(ステップS205)。また、演出制御用CPU31aは、特別図柄用予告パターンテーブルを参照して、第1特図始動保留記憶数と、変動内容に基づき、特別図柄用予告演出の演出態様を特定する予告パターンを決定する(ステップS206)。

【0125】

ここで、図11に基づき、予告パターンについて説明する。

予告パターンは、特別図柄用予告演出の演出態様及び普通図柄用予告演出の演出態様を特定するためのものであり、普通図柄用予告演出と、特別図柄用予告演出で共通使用されている。特別図柄用予告演出で使用される場合、この予告パターンは、具体的には、特別図柄用予告演出中に実行される各第1の変動ゲームの開始から所定時間経過後に表示させるキャラクタの種類、その際の表示態様及び表示させる順番を特定する。なお、普通図柄用予告演出で使用される場合、予告パターンは、普通図柄用予告演出中に実行される各普通図ゲームの開始から所定時間経過後に表示させるキャラクタの種類、その際の表示態様及び表示させる順番を特定する。また、図11では、特別図柄用予告演出の示唆対象となる変動ゲームが終了するまでの残りゲーム数(予告ゲーム残数)毎に表示させるキャラクタの種類を示している。

40

【0126】

例えば、特別図柄用予告演出で使用される場合、予告パターンY1は、4回の特別図柄

50

変動ゲームに亘って実行されるときに決定されるようになっている。そして、特別図柄用予告演出で使用される場合、予告パターン Y 1 は、特別図柄用予告演出中、1 番目に実行される第 1 の変動ゲーム（予告ゲーム残数が「4」のときに実行される第 1 の変動ゲーム）の開始から所定時間経過後（以下、特図予告契機と示す場合がある）、キャラクタ C A を表示させることを特定できる。また、予告パターン Y 1 では、特別図柄用予告演出中、2 番目に実行される第 1 の変動ゲーム（予告ゲーム残数が「3」のときに実行される第 1 の変動ゲーム）の開始から所定時間経過後（2 番目の特図予告契機）において、キャラクタ C A とキャラクタ C B の 2 種類のキャラクタを表示させることを特定できる。また、予告パターン Y 1 では、特別図柄用予告演出中、3 番目に実行される第 1 の変動ゲーム（予告ゲーム残数が「2」のときに実行される第 1 の変動ゲーム）の開始から所定時間経過後（3 番目の特図予告契機）において、キャラクタ C A 及びキャラクタ C B の 2 種類のキャラクタを表示させることを特定できる。また、予告パターン Y 1 では、特別図柄用予告演出中、4 番目に実行される第 1 の変動ゲーム（予告ゲーム残数が「1」のときに実行される第 1 の変動ゲーム）の開始から所定時間経過後（4 番目の特図予告契機）において、キャラクタ C A ~ キャラクタ C C の 2 種類のキャラクタを表示させることを特定できる。なお、特別図柄用予告演出の途中で、キャラクタの種類が減ることがないように予告パターンは構成されている。

10

【0127】

次に、図 12 に基づき、特別図柄用予告パターンテーブルについて説明する。

特別図柄用予告パターンテーブルは、第 1 特図始動保留記憶数毎に設定されている。また、各特別図柄用予告パターンテーブルにおいて、変動内容毎に選択可能な予告パターンの種類と各予告パターンの選択率が変更されるようになっている。なお、図 12 (a) は、第 1 特図始動保留記憶数が「4」であるときに選択される特別図柄用予告パターンテーブルを示す。また、図 12 (b) は、第 1 特図始動保留記憶数が「3」であるときに選択される特別図柄用予告パターンテーブルを示す。また、図 12 (c) は、第 1 特図始動保留記憶数が「2」であるときに選択される特別図柄用予告パターンテーブルを示す。

20

【0128】

例えば、第 1 特図始動保留記憶数が「3」であるときに選択される特別図柄用予告パターンテーブル（図 12 (b) 参照）において、大当り演出が指定される際には、予告パターン Y 4 , Y 5 , Y 6 の中から選択されるようになっている。その際、予告パターン Y 6 は、50 / 100 の確率で、予告パターン Y 5 は、30 / 100 の確率で、予告パターン Y 4 は、20 / 100 の確率で選択される。なお、図 12 に示すように、大当り演出が実行されるときのみ、全種類のキャラクタが表示されるように予告パターン Y 3 , Y 6 , Y 9 が設定されている。

30

【0129】

そして、ステップ S 206 において、演出制御用 CPU 31a は、決定した予告パターンを、特別図柄用実行パターンとして、演出制御用 RAM 31c の所定の記憶領域に設定する。また、ステップ S 206 において、演出制御用 CPU 31a は、入力した特図先読みコマンドにより指定される第 1 特図始動保留記憶数に基づき、特別図柄用予告演出が残り何回の第 1 の変動ゲームに亘って実行されるかを示す特別図柄用予告ゲーム残数を設定する。そして、ステップ S 206 における処理を実行した後、特図予告判定処理を終了する。

40

【0130】

次に、ステップ S 201 の判定結果が肯定の場合、すなわち、特別図柄用予告演出中である場合における処理について説明する。

演出制御用 CPU 31a は、ステップ S 201 の判定結果が否定の場合、ステップ S 204 と同様に、特別図柄用予告演出を実行させるか否かの抽選を行う（ステップ S 207）。なお、この抽選における当選確率は、ステップ S 204 と同じである。

【0131】

ステップ S 207 の抽選に当選した場合、演出制御用 CPU 31a は、演出制御用 RA

50

M 3 1 c に記憶される特別図柄用待機フラグに特別図柄用予告演出が待機中であることを示す値がすでに設定されているか否かを判定する（ステップ S 2 0 8）。すなわち、既に待機中の特別図柄用予告演出が存在するか否かを判定する。なお、本実施形態では、特別図柄用予告演出が待機中であるとは、特別図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において、先に実行が開始された予告演出により表示されることが規制されている状態のことを指す。そして、当該先の予告演出の終了後に、予告表示領域 1 0 0 において表示が規制されていた（待機中の）特別図柄用予告演出は、表示されることとなる。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 2 0 8 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、新たな特別図柄用予告演出を待機させることなく、特図予告判定処理を終了する。また、ステップ S 2 0 7 の抽選に落選した場合も、新たな特別図柄用予告演出を待機させることなく、特図予告判定処理を終了する。

10

【 0 1 3 3 】

一方、ステップ S 2 0 8 の判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、新たな特別図柄用予告演出の実行を決定し、新たな特別図柄用予告演出が待機中であることを示す値を特別図柄用待機フラグに設定する（ステップ S 2 0 9）。

【 0 1 3 4 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 2 0 6 と同様にして、特別図柄用予告パターンテーブルを参照して、入力した特図先読みコマンドにより指定された第 1 特図始動保留記憶数と変動内容に基づき、待機中の特別図柄用予告演出の演出態様を特定する予告パターンを決定する（ステップ S 2 1 0）。そして、ステップ S 2 1 0 において、演出制御用 C P U 3 1 a は、決定した予告パターンを、待機中の特別図柄用予告演出の予告パターンを示す特別図柄用待機予告パターンとして設定する。また、ステップ S 2 1 0 において、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力した特図先読みコマンドにより指定される第 1 特図始動保留記憶数に基づき、待機中の特別図柄用予告演出が残り何回の第 1 の変動ゲームが実行されたときに終了するかを示す特別図柄用待機予告ゲーム残数を設定する。そして、特図予告判定処理を終了する。

20

【 0 1 3 5 】

次に、ステップ S 2 0 2 の判定結果が肯定の場合、すなわち、普通図柄用予告演出中である場合における処理について説明する。この場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 2 0 7 の処理に移行し、前述同様、ステップ S 2 0 7 ~ ステップ S 2 1 0 の処理を実行する。

30

【 0 1 3 6 】

次に、図 1 3 に基づき、普通図柄用予告演出が実行可能か判定させるために主制御用 C P U 3 0 a が行う普通図柄用予告演出を実行させるための処理について説明する。

まず、普図先読みコマンド出力処理について説明する。普図先読みコマンド出力処理は、普通図柄入力処理が行われる際に実行される処理であり、普通図柄始動保留記憶数が 1 加算して更新される毎に実行される。また、普図先読みコマンド出力処理にて出力される普図先読みコマンドは、保留された普図ゲームの変動内容と、当該普図ゲームの終了後に付与される特典内容と、普通図柄始動保留記憶数（保留されているゲーム数）を指定するためのコマンドである。

40

【 0 1 3 7 】

主制御用 C P U 3 0 a は、普通図柄入力処理を終了すると、普図先読みコマンド出力処理を実行する。普図先読みコマンド出力処理を実行すると、主制御用 C P U 3 0 a は、最初に、ステップ S 6 4 で普通図柄始動保留記憶数が更新されたか否かを判定する（ステップ S 3 0 1）。この判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、普図先読みコマンド出力処理を終了する。

【 0 1 3 8 】

一方、ステップ S 3 0 1 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 6 4 で取得し、主制御用 R A M 3 0 c に記憶された普通当り判定用乱数の値と普通当り

50

判定値を比較し、両値が一致するか否かを判定する（ステップS302）。すなわち、主制御用CPU30aは、ゲートセンサSE4により遊技球が検知されたことを契機に、実行が保留された普図ゲームが普通当りとなるか否かを事前に判定する。そして、ステップS302の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、検知した始動保留球に基づく普図ゲームの変動内容が、普通当りとなることを事前に認識することになる。

【0139】

ステップS302の判定結果が肯定の場合（普通当りの場合）、主制御用CPU30aは、ステップS64で普通当り乱数の値と共に取得された普図振分用乱数の値が、遊技者に有利な普通当り図柄[2]（第2普通図柄）に対応付けられた普図振分用乱数の値と一致するか否かを判定する（ステップS303）。すなわち、主制御用CPU30aは、普通当り遊技の中で遊技者に有利な第2普通当り遊技が付与されるか否かを判定する。

10

【0140】

ステップS303の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、ステップS63で書き換えられた後の普通図柄始動保留記憶数と、普図ゲームの変動内容や普図ゲーム後に付与される特典内容を指定する普図先読みコマンドを作成し、作成した普図先読みコマンドを演出制御基板31に出力する（ステップS304）。ステップS304では、主制御用CPU30aは、普図ゲームの変動内容として普通当りとなること、及び当該普図ゲームの終了後の特典内容として第2普通当り遊技が付与されることを指定する普図先読みコマンドを作成し、出力することとなる。その後、普図先読みコマンド出力処理を終了する。

20

【0141】

一方、ステップS303の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、ステップS63で書き換えられた後の普通図柄始動保留記憶数と、普図ゲームの変動内容や普図ゲーム後に付与される特典内容を指定する普図先読みコマンドを作成し、作成した普図先読みコマンドを演出制御基板31に出力する（ステップS305）。ステップS305では、主制御用CPU30aは、普図ゲームの変動内容として普通当りとなること、及び当該普図ゲームの終了後の特典内容として第1普通当り遊技が付与されることを指定する普図先読みコマンドを作成し、出力することとなる。その後、普図先読みコマンド出力処理を終了する。

【0142】

一方、ステップS302の判定結果が否定の場合（普図ゲームがはずれとなる場合）、主制御用CPU30aは、ステップS63において記憶された普通図柄始動保留記憶数と、決定した普図ゲームの変動内容や特典内容を指定する普図先読みコマンドを作成し、作成した普図先読みコマンドを演出制御基板31に出力する（ステップS306）。ステップS306では、主制御用CPU30aは、普図ゲームの変動内容がはずれであること、及び普図ゲームの終了後の特典内容として特典が付与されないことを指定する普図先読みコマンドを作成し、出力することとなる。その後、普図先読みコマンド出力処理を終了する。

30

【0143】

そして、演出制御用CPU31aは、普図ゲームの実行が保留されるときに、主制御用CPU30aからの普図先読みコマンドを入力すると、当該普図先読みコマンドにより指定する普通図柄始動保留記憶数に対応付けられた演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に、入力した普図先読みコマンドにより指定される情報を記憶する。例えば、普通図柄始動保留記憶数「3」を指定する普図先読みコマンドを入力した場合、演出制御用CPU31aは、普通図柄始動保留記憶数「3」に対応する演出制御用RAM31cの記憶領域に入力した普図先読みコマンドにより指定された普図先読み情報を記憶する。本実施形態における普図先読み情報としては、普図先読みコマンドにより指定される変動内容（普通当りの有無）と、特典内容（第1普通当り遊技、第2普通当り遊技、特典なし）となっている。

40

【0144】

50

なお、演出制御用CPU31aは、普図ゲームの普図変動パターンを指定する普図変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用RAM31cの普通図柄始動保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶されている普図先読み情報を消去する。その後、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの普通図柄始動保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶されている普図先読み情報を普通図柄始動保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶する。次に、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの普通図柄始動保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶された普図先読み情報を、普通図柄始動保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶する。その次に、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの普通図柄始動保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶された普図先読み情報を、普通図柄始動保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶するとともに、普通図柄始動保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶された普図先読み情報を消去する。

10

【0145】

また、演出制御用CPU31aは、普図先読みコマンドを入力し（普図ゲームの実行が保留されたとき）、当該普図先読みコマンドにより指定される普通図柄始動保留記憶数が「2」以上のとき、普通図柄用予告演出を実行するか否かを決定する普図予告判定処理を行う。

【0146】

以下、図14に基づき、普図予告判定処理について説明する。

演出制御用CPU31aは、普図予告判定処理を実行すると、まず、特別図柄用予告フラグに特別図柄用予告演出が実行中であることを示す値が設定されているか否かを判定する（ステップS401）。

20

【0147】

ステップS401の判定結果が否定の場合（特別図柄用予告フラグに特別図柄用予告演出が実行中であることを示す値が設定されていない場合）、演出制御用CPU31aは、普通図柄用予告フラグに普通図柄用予告演出が実行中であることを示す値が設定されているか否かを判定する（ステップS402）。

【0148】

ステップS402の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、実行が保留されている普図ゲームの中（但し、入力した普図先読みコマンドにより指定された変動内容は除く）に、普通当りを変動内容とする普図ゲームが存在するか否かについて、判定する（ステップS403）。具体的には、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの各普通図柄始動保留記憶数に対応する記憶領域に記憶されている普図先読み情報の中に、普通当りを示す普図先読み情報が存在するか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、普通当りを変動内容とする普図ゲームが存在することを認識できる。

30

【0149】

ステップS403の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、普通図柄用予告演出を実行しないと決定し、普図予告判定処理を終了する。

一方、ステップS403の判定結果が否定の場合、すなわち、実行が保留されている普図ゲームの中に、普通当りを変動内容とする普図ゲームが存在しないと判定した場合、演出制御用CPU31aは、普通図柄用予告演出を実行させるか否かの抽選を行う（ステップS404）。なお、この抽選における当選確率は、入力した普図先読みコマンドにより指定される特典内容と普通図柄始動保留記憶数に基づき、決定される。

40

【0150】

具体的には、図15に示すように、普通図柄始動保留記憶数が「2」のときにおいて、特典内容が第2普通当り遊技の場合には、10/100の確率で抽選し、特典内容が第1普通当り遊技の場合には、10/100の確率で抽選し、特典内容が特典なしの場合には、30/100の確率で抽選する。

【0151】

普通図柄始動保留記憶数が「3」のときにおいて、特典内容が第2普通当り遊技の場合

50

には、20 / 100の確率で抽選し、特典内容が第1普通当り遊技の場合には、30 / 100の確率で抽選し、特典内容が特典なしの場合には、10 / 100の確率で抽選する。

【0152】

普通図柄始動保留記憶数が「4」のときにおいて、特典内容が第2普通当り遊技の場合には、30 / 100の確率で抽選し、特典内容が第1普通当り遊技の場合には、20 / 100の確率で抽選し、特典内容が特典なしの場合には、0 / 100の確率（すなわち、必ず落選する）で抽選する。

【0153】

このような抽選確率としているため、普通図柄始動保留記憶数が「4」のときに普通図柄用予告演出が実行される場合には、普通当りが確定し、少なくとも普通当り遊技が付与されることとなる。また、普通図柄用予告演出が伴う普図ゲームの数（普通図柄始動保留記憶数）が多いほど、第2普通当り遊技が付与される確率が高くなる一方、第1普通当り遊技が付与される確率又は特典なしとなる確率が低くなる。このため、普通図柄始動保留記憶数が多いときに特別図柄用予告演出が実行されるほど、普通当り期待度が高くなる。

【0154】

ステップS404の抽選に当選した場合、演出制御用CPU31aは、普通図柄用予告演出の実行を決定し、普通図柄用予告フラグに普通図柄用予告演出が実行中であることを示す値を設定する（ステップS405）。また、演出制御用CPU31aは、普通図柄用予告パターンテーブルを参照して、普通図柄始動保留記憶数と、特典内容に基づき、普通図柄用予告演出の演出態様を特定する予告パターンを決定する（ステップS406）。

【0155】

ここで、普通図柄用予告演出の演出態様を特定する予告パターンとして、特別図柄用予告演出の演出態様を特定する際にも使用した予告パターンを共通使用している。従って、例えば、普通図柄用予告演出で使用される場合、予告パターンY1は、4回の普図ゲームに亘って実行されるときに決定されるようになっている。そして、普通図柄用予告演出で使用される場合、予告パターンY1は、普通図柄用予告演出中、1番目に実行される普図ゲーム（予告ゲーム残数が「4」のときに実行される普図ゲーム）の開始から所定時間経過後（以下、普図予告契機と示す場合がある）、キャラクタCAを表示させることを特定できる。また、予告パターンY1では、普通図柄用予告演出中、2番目に実行される普図ゲーム（予告ゲーム残数が「3」のときに実行される普図ゲーム）の開始から所定時間経過後（2番目の普図予告契機）において、キャラクタCAとキャラクタCBの2種類のキャラクタを表示させることを特定できる。また、予告パターンY1では、普通図柄用予告演出中、3番目に実行される普図ゲーム（予告ゲーム残数が「2」のときに実行される普図ゲーム）の開始から所定時間経過後（3番目の普図予告契機）において、キャラクタCA及びキャラクタCBの2種類のキャラクタを表示させることを特定できる。また、予告パターンY1では、普通図柄用予告演出中、4番目に実行される普図ゲーム（予告ゲーム残数が「1」のときに実行される普図ゲーム）の開始から所定時間経過後（4番目の普図予告契機）において、キャラクタCA～キャラクタCCの2種類のキャラクタを表示させることを特定できる。

【0156】

次に、図16に基づき、普通図柄用予告パターンテーブルについて説明する。

普通図柄用予告パターンテーブルは、普通図柄始動保留記憶数毎に設定されている。また、各普通図柄用予告パターンテーブルにおいて、特典内容毎に予告パターンの選択率に変更されるようになっている。なお、図16(a)は、普通図柄始動保留記憶数が「4」であるときに選択される普通図柄用予告パターンテーブルを示す。また、図16(b)は、普通図柄始動保留記憶数が「3」であるときに選択される普通図柄用予告パターンテーブルを示す。また、図16(c)は、普通図柄始動保留記憶数が「2」であるときに選択される普通図柄用予告パターンテーブルを示す。

【0157】

例えば、普通図柄始動保留記憶数が「3」であるときに選択される普通図柄用予告パタ

10

20

30

40

50

ーンテーブル（図16（b）参照）において、第2普通当り遊技の付与が特典内容として指定される際には、予告パターンY4，Y5，Y6の中から選択されるようになっている。その際、予告パターンY6は、50/100の確率で、予告パターンY5は、30/100の確率で、予告パターンY4は、20/100の確率で選択される。なお、図16に示すように、第2普通当り遊技の付与が特典内容として指定されるときのみ、全種類のキャラクタが表示されるように予告パターンY3，Y6，Y9が設定されている。

【0158】

そして、ステップS406において、演出制御用CPU31aは、決定した予告パターンを、普通図柄用実行パターンとして、演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に設定する。また、ステップS406において、演出制御用CPU31aは、入力した普図先読みコマンドにより指定される普通図柄始動保留記憶数に基づき、普通図柄用予告演出が残り何回の普図ゲームに亘って実行されるかを示す普通図柄用予告ゲーム残数を設定する。そして、ステップS406における処理を実行した後、普図予告判定処理を終了する。

【0159】

次に、ステップS401の判定結果が肯定の場合、すなわち、特別図柄用予告演出中である場合における処理について説明する。

演出制御用CPU31aは、ステップS401の判定結果が肯定の場合、ステップS404と同様に、普通図柄用予告演出を実行させるか否かの抽選を行う（ステップS407）。なお、この抽選における当選確率は、ステップS404と同じである。

【0160】

ステップS407の抽選に当選した場合、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶される普通図柄用待機フラグに普通図柄用予告演出が待機中であることを示す値がすでに設定されているか否かを判定する（ステップS408）。すなわち、既に待機中の普通図柄用予告演出が存在するか否かを判定する。ステップS408の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、新たな普通図柄用予告演出の実行を決定することなく、普図予告判定処理を終了する。また、ステップS407の抽選に落選した場合も、新たな普通図柄用予告演出の実行を決定することなく、普図予告判定処理を終了する。

【0161】

一方、ステップS408の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、新たな普通図柄用予告演出の実行を決定し、当該普通図柄用予告演出が待機中であることを示す値を普通図柄用待機フラグに設定する（ステップS409）。

【0162】

また、演出制御用CPU31aは、ステップS406と同様に、普通図柄用予告パターンテーブルを参照して、普図先読みコマンドにより指定された普通図柄始動保留記憶数と、変動内容に基づき、待機中の普通図柄用予告演出の演出態様を特定する予告パターンを決定する（ステップS410）。そして、演出制御用CPU31aは、決定された予告パターンを、待機中の普通図柄用予告演出の予告パターンを示す普通図柄用待機予告パターンとして設定する。また、ステップS410において、演出制御用CPU31aは、入力した普図先読みコマンドにより指定される普通図柄始動保留記憶数に基づき、待機中の普通図柄用予告演出が残り何回の普図ゲームが実行されたときに終了するかを示す普通図柄用待機予告ゲーム残数を設定する。そして、普図予告判定処理を終了する。

【0163】

次に、ステップS402の判定結果が肯定の場合、すなわち、普通図柄用予告演出中である場合における処理について説明する。この場合、演出制御用CPU31aは、ステップS407の処理に移行し、前述同様、ステップS407～ステップS410の処理を実行する。

【0164】

そして、図17に基づき、特別図柄用予告演出を実行させる際の特図予告実行処理について説明する。この特図予告実行処理は、第1の変動ゲームが実行される毎に実行される

。

【 0 1 6 5 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄用予告フラグに特別図柄用予告演出が実行中であることを示す値が設定されているか否かについて判定する（ステップ S 5 0 1 ）。

ステップ S 5 0 1 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 の変動ゲームが開始してから所定時間が経過するまで（特図予告契機となるまで）待機する（ステップ S 5 0 2 ）。なお、所定時間は、第 1 の変動ゲームの開始時（すなわち、変動パターン指定コマンドの入力時）に、変動パターンにより特定される特別図柄変動ゲームの変動時間に応じて、決定されるようになっている。例えば、変動パターンにより指定される変動時間が 5 秒未満である場合には、1 秒又は 3 秒を所定時間として決定する。また、変動パターンにより指定される変動時間が 5 秒以上である場合には、1 秒又は 3 秒又は 5 秒を所定時間として決定する。

10

【 0 1 6 6 】

そして、特図予告契機に達した場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている特別図柄用実行パターンとして特定される予告パターンと、特別図柄用予告ゲーム残数に基づき、当該予告契機における演出態様を特定する（ステップ S 5 0 3 ）。

【 0 1 6 7 】

例えば、予告パターン Y 1 が特定された場合であって、特別図柄用予告ゲーム残数が「4」である場合には、キャラクタ C A を表示させること及び表示させる際の態様を特定する。予告パターン Y 1 が特定された場合であって、特別図柄用予告ゲーム残数が「3」である場合には、キャラクタ C A 及びキャラクタ C B を表示させること、及び表示させる際の態様を特定する。また、予告パターン Y 1 が特定された場合であって、特別図柄用予告ゲーム残数が「2」である場合には、キャラクタ C A 及びキャラクタ C B を表示させること、及び表示させる際の態様を特定する。また、予告パターン Y 1 が特定された場合であって、特別図柄用予告ゲーム残数が「1」である場合には、キャラクタ C A ~ C D を表示させること、及び表示させる際の態様を特定する。

20

【 0 1 6 8 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、特定した演出態様にて特別図柄用予告演出を実行させるように予告表示領域 1 0 0 の表示内容を制御する（ステップ S 5 0 4 ）。その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄用予告ゲーム残数から 1 減算して、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている特別図柄用予告ゲーム残数の値を更新する（ステップ S 5 0 5 ）。このとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄用待機予告ゲーム残数の値が設定されている場合（1 以上である場合）には、当該特別図柄用待機予告ゲーム残数から 1 減算して、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている特別図柄用待機予告ゲーム残数の値を更新する。

30

【 0 1 6 9 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄用予告ゲーム残数の値が「0」となったか否かについて判定する（ステップ S 5 0 6 ）。この判定結果が否定の場合（特別図柄用予告ゲーム残数の値が「1」以上の場合）、演出制御用 C P U 3 1 a は、そのまま特図予告実行処理を終了する。

40

【 0 1 7 0 】

一方、ステップ S 5 0 6 の判定結果が肯定の場合（特別図柄用予告ゲーム残数の値が「0」の場合）、演出制御用 C P U 3 1 a は、現在実行中の特別図柄変動ゲームの演出内容にスーパーリーチ演出が含まれるか否かを、実行中の第 1 の変動ゲームの変動内容を特定した変動パターンに基づき、判定する（ステップ S 5 0 7 ）。

【 0 1 7 1 】

ステップ S 5 0 7 の判定結果が否定の場合（スーパーリーチ演出が含まれない場合）、演出制御用 C P U 3 1 a は、普通図柄用待機予告ゲーム残数の値が「1」以上であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 8 ）。すなわち、待機中の普通図柄用予告演出が存在する

50

か否かを判定する。

【0172】

ステップS508の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、普通図柄用待機予告パターンを、新たな普通図柄用実行パターンとして演出制御用RAM31cに設定すると共に、普通図柄用待機予告ゲーム残数を、新たな普通図柄用予告ゲーム残数として演出制御用RAM31cに設定する(ステップS509)。また、演出制御用CPU31aは、普通図柄用予告フラグに普通図柄用予告演出が実行中であることを示す値を設定すると共に、特別図柄用予告フラグに設定されている特別図柄用予告演出が実行中であることを示す値を消去する。また、ステップS509の処理を行う際、演出制御用CPU31aは、普通図柄用待機フラグに設定されている普通図柄用予告演出が待機中であることを示す値を消去すると共に、普通図柄用待機予告パターン及び普通図柄用待機予告ゲーム残数の値も消去する。そして、ステップS509の処理を終了すると、特図予告実行処理を終了する。

10

【0173】

以降、待機していた普通図柄用予告演出が次の普図予告契機の開始時から新たな普通図柄用予告演出として実行されることとなる。なお、特別図柄変動ゲームと、普図ゲームは同時に実行可能となっている。そして、普通図柄用予告演出が待機していたときに、普図ゲームが実行されて普図予告契機に達した際には、その回数分だけ普通図柄用待機予告ゲーム残数の値が減算される。このため、待機が解除されるタイミングによっては、演出の途中から普通図柄用予告演出が開始される場合がある。

20

【0174】

一方、ステップS508の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、特別図柄用待機予告ゲーム残数の値が「1」以上であるか否かを判定する(ステップS510)。ステップS510の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、特別図柄用待機予告パターンを、新たな特別図柄用実行パターンとして演出制御用RAM31cに設定すると共に、特別図柄用待機予告ゲーム残数を、新たな特別図柄用予告ゲーム残数として演出制御用RAM31cに設定する(ステップS511)。また、ステップS511の処理を行う際、演出制御用CPU31aは、特別図柄用待機フラグに設定されている特別図柄用予告演出が待機中であることを示す値を消去すると共に、特別図柄用待機予告パターン及び特別図柄用待機予告ゲーム残数の値も消去する。そして、ステップS511の処理を終了すると、特図予告実行処理を終了する。

30

【0175】

以降、待機していた特別図柄用予告演出が次の特図予告契機の開始時から新たな特別図柄用予告演出として実行されることとなる。なお、先に実行された特別図柄用予告演出中に、1又は複数回の特別図柄変動ゲームが実行されて、特図予告契機に達するため、その回数分だけ特別図柄用待機予告ゲーム残数の値は、減算される。このため、演出の途中から特別図柄用予告演出が開始されることとなる。

【0176】

また、ステップS510の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、特別図柄用予告フラグに設定されている特別図柄用予告演出が実行中であることを示す値を消去し、特図予告実行処理を終了する。

40

【0177】

一方、ステップS507の判定結果が肯定の場合(スーパーリーチ演出が含まれる場合)、演出制御用CPU31aは、特別図柄用待機フラグに特別図柄用予告演出が待機中であることを示す値が設定されているときには、特別図柄用待機フラグに設定されている特別図柄用予告演出が待機中であることを示す値を消去する(ステップS512)。また、それと共に、演出制御用CPU31aは、特別図柄用待機予告パターン及び特別図柄用待機予告ゲーム残数の値をクリアする。

【0178】

また、ステップS512において、演出制御用CPU31aは、普通図柄用待機フラグ

50

に普通図柄用予告演出が待機中であることを示す値が設定されているときには、普通図柄用待機フラグに設定されている普通図柄用予告演出が待機中であることを示す値を消去する。また、それと共に、演出制御用CPU31aは、普通図柄用待機予告パターン及び普通図柄用待機予告ゲーム残数の値をクリアする。

【0179】

また、ステップS512において、演出制御用CPU31aは、特別図柄用予告フラグに設定されている特別図柄用予告演出が実行中であることを示す値を消去し、特図予告実行処理を終了する。すなわち、スーパーリーチ演出の実行を優先して待機中の特別図柄用予告演出や普通図柄用予告演出を行わないようになっている。つまり、待機中の特別図柄用予告演出や普通図柄用予告演出を中止するようになっている。

10

【0180】

また、ステップS501の判定結果が否定の場合（特別図柄用予告演出の実行中でない場合）、演出制御用CPU31aは、特別図柄用待機予告ゲーム残数の値が「1」以上であるか否かを判定する（ステップS513）。この判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、特別図柄用待機予告ゲーム残数から1減算して演出制御用RAM31cの記憶内容を更新し（ステップS514）、特図予告実行処理を終了する。一方、ステップS513の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、そのまま、特図予告実行処理を終了する。

【0181】

なお、本実施形態において、演出制御用CPU31aは、特別図柄用予告フラグに特別図柄用予告演出が実行中であることを示す値が設定されている場合に、大当たり遊技が付与された場合には、特別図柄用予告フラグに特別図柄用予告演出が実行中でないことを示す値を設定する（クリアする）。同様に、普通図柄用待機フラグや特別図柄用待機フラグの値等もクリアする。これにより、第2の変動ゲームが優先的に実行されて大当たり遊技となったとしても、大当たり遊技を跨って特別図柄用予告演出が実行されることや普通図柄用予告演出が大当たり遊技中に実行されることを防止できる。

20

【0182】

以上のことから、本実施形態の主制御用CPU30aが、特別図柄用事前判定手段となる。また、演出制御用CPU31aが、特別図柄用予告判定手段となる。

次に、図18に基づき、普通図柄用予告演出を実行させる際の普図予告実行処理について説明する。この普図予告実行処理は、所定周期毎に実行される。

30

【0183】

演出制御用CPU31aは、普通図柄用予告フラグに普通図柄用予告演出が実行中であることを示す値が設定されているか否かについて判定する（ステップS601）。ステップS601の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、普図ゲームが開始してから所定時間が経過するまで（普図予告契機となるまで）待機する（ステップS602）。なお、所定時間は、普図ゲームの開始時（すなわち、普図変動パターン指定コマンドの入力時）に、普図変動パターンにより特定される普通図柄変動ゲームの変動時間に応じて、決定されるようになっている。例えば、普図変動パターンにより指定される変動時間が5秒未満である場合には、1秒又は3秒を所定時間として決定する。また、普図変動パターンにより指定される変動時間が5秒以上である場合には、1秒又は3秒又は5秒を所定時間として決定する。

40

【0184】

そして、普図予告契機に達した場合、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶されている普通図柄用実行パターンとして特定される予告パターンと、普通図柄用予告ゲーム残数に基づき、当該普図予告契機における演出態様を特定する（ステップS603）。

【0185】

例えば、予告パターンY1が特定された場合であって、普通図柄用予告ゲーム残数が「4」である場合には、キャラクタCAを表示させること及び表示させる際の態様を特定す

50

る。予告パターン Y 1 が特定された場合であって、普通図柄用予告ゲーム残数が「3」である場合には、キャラクタ C A 及びキャラクタ C B を表示させること、及び表示させる際の態様を特定する。また、予告パターン Y 1 が特定された場合であって、普通図柄用予告ゲーム残数が「2」である場合には、キャラクタ C A 及びキャラクタ C B を表示させること、及び表示させる際の態様を特定する。また、予告パターン Y 1 が特定された場合であって、普通図柄用予告ゲーム残数が「1」である場合には、キャラクタ C A ~ C D を表示させること、及び表示させる際の態様を特定する。

【0186】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、特定した演出態様にて普通図柄用予告演出を実行させるように予告表示領域 1 0 0 の表示内容を制御する（ステップ S 6 0 4 ）。

10

その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、普通図柄用予告ゲーム残数から 1 減算して、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている普通図柄用予告ゲーム残数の値を更新する（ステップ S 6 0 5 ）。このとき、普通図柄用待機予告ゲーム残数の値が「1」以上である場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、当該普通図柄用待機予告ゲーム残数から 1 減算して、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている普通図柄用待機予告ゲーム残数の値を更新する。

【0187】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、普通図柄用予告ゲーム残数の値が「0」となったか否かについて判定する（ステップ S 6 0 6 ）。この判定結果が否定の場合（普通図柄用予告ゲーム残数の値が「1」以上の場合）、演出制御用 C P U 3 1 a は、そのまま普図予告実行処理を終了する。

20

【0188】

一方、ステップ S 6 0 6 の判定結果が肯定の場合（普通図柄用予告ゲーム残数の値が「0」の場合）、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄用待機予告ゲーム残数の値が「1」以上であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 7 ）。

【0189】

ステップ S 6 0 7 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄用待機予告パターンを、新たな特別図柄用実行パターンとして演出制御用 R A M 3 1 c に設定すると共に、特別図柄用待機予告ゲーム残数を、新たな特別図柄用予告ゲーム残数として演出制御用 R A M 3 1 c に設定する（ステップ S 6 0 8 ）。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、普通図柄用予告フラグに設定されている普通図柄用予告演出が実行中であることを示す値を消去すると共に、特別図柄用予告フラグに特別図柄用予告演出が実行中であることを示す値を設定する。また、この場合、ステップ S 6 0 8 の処理を行う際、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄用待機フラグに設定されている特別図柄用予告演出が待機中であることを示す値を消去すると共に、特別図柄用待機予告パターン及び特別図柄用待機予告ゲーム残数の値も消去する。そして、ステップ S 6 0 8 の処理を終了すると、普図予告実行処理を終了する。

30

【0190】

以降、待機していた特別図柄用予告演出が次の特図予告契機の開始時から新たな特別図柄用予告演出として実行されることとなる。なお、特別図柄変動ゲームと、普図ゲームは同時に実行可能となっている。そして、特別図柄用予告演出が待機していたときに、第 1 の変動ゲームが実行されて普図予告契機に達した際には、その回数分だけ特別図柄用待機予告ゲーム残数の値が減算される。このため、待機が解除されるタイミングによっては、演出の途中から特別図柄用予告演出が開始される場合がある。

40

【0191】

一方、ステップ S 6 0 7 の判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、普通図柄用待機予告ゲーム残数の値が「1」以上であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 9 ）。ステップ S 6 0 9 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、普通図柄用待機予告パターンを、新たな普通図柄用実行パターンとして演出制御用 R A M 3 1 c に設定すると共に、普通図柄用待機予告ゲーム残数を、新たな普通図柄用予告ゲーム残数として演出制御用 R A M 3 1 c に設定する（ステップ S 6 1 0 ）。ステップ S 6 1 0 の処理を行

50

う際、演出制御用CPU31aは、普通図柄用待機フラグに設定されている普通図柄用予告演出が待機中であることを示す値を消去すると共に、普通図柄用待機予告パターン及び普通図柄用待機予告ゲーム残数の値を消去する。そして、ステップS610の処理を終了すると、普図予告実行処理を終了する。以降、待機していた普通図柄用予告演出が次の普図予告契機の開始時から新たな普通図柄用予告演出として実行されることとなる。なお、この場合、普通図柄用予告演出は、途中から実行されることとなる。

【0192】

また、ステップS609の判定結果が否定の場合（普通図柄用待機予告ゲーム残数の値が「0」である場合）、演出制御用CPU31aは、普通図柄用予告フラグに設定されている普通図柄用予告演出が実行中であることを示す値を消去し、普図予告実行処理を終了する。

10

【0193】

また、ステップS601の判定結果が否定の場合（普通図柄用予告演出の実行中でない場合）、演出制御用CPU31aは、普通図柄用待機予告ゲーム残数の値が「1」以上であるか否かを判定する（ステップS611）。この判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、普通図柄用待機予告ゲーム残数から1減算して演出制御用RAM31cの記憶内容を更新し（ステップS612）、普図予告実行処理を終了する。一方、ステップS611の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、そのまま、普図予告実行処理を終了する。

【0194】

20

なお、本実施形態において、演出制御用CPU31aは、普通当り遊技が付与された場合には、普通図柄用待機フラグや特別図柄用待機フラグの値等も消去（クリア）する。これにより、普通当り遊技が付与された場合には、普通当り遊技に注目させることができる。

【0195】

以上により、本実施形態の主制御用CPU30aは、普通図柄用事前判定手段となる。また、演出制御用CPU31aは、普通図柄用予告判定手段となる。また、演出制御用CPU31aは、演出制御手段となる。

【0196】

特別図柄用予告演出と、普通図柄用予告演出の演出態様についてその作用と共に説明する。

30

まず、図19に基づき、特別図柄用予告演出の演出態様について説明する。図19では、普通図柄用予告演出や普通図柄変動ゲームは実行されないものとして説明する。また、説明開始時において、特別図柄用予告ゲーム残数は、「3」であるものとして説明する。また、特別図柄用実行パターンとして、予告パターンY5が設定されているものとして説明する。また、特別図柄用予告演出の対象となる図柄変動ゲームでリーチ演出を経て大当たりとなるようになっている。

【0197】

図19(a)に示すように、特別図柄用予告演出の実行が設定されてから、1回目の第1の変動ゲーム（特別図柄変動ゲーム）が開始し、1回目の特図予告契機に達すると、前提から特別図柄用予告ゲーム残数が「3」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターンY5が設定されているため、キャラクタCAが予告表示領域100に表示される。特別図柄用予告演出が開始した後、このキャラクタCAは、継続して表示される。

40

【0198】

そして、図19(b)に示すように、2回目の第1の変動ゲームが開始し、2回目の特図予告契機に達すると、特別図柄用予告ゲーム残数が「2」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターンY5が設定されているため、キャラクタCA及びキャラクタCBが予告表示領域100に表示される。その後、このキャラクタCA及びキャラクタCBは、継続して予告表示領域100において表示される。

【0199】

50

そして、図19(c)に示すように、3回目の第1の変動ゲームが開始し、3回目の特図予告契機に達すると、特別図柄用予告ゲーム残数が「1」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターンY5が設定されているため、キャラクタC A～キャラクタC Dが予告表示領域100に表示される。

【0200】

また、図19(d)に示すように、前提より3回目の第1の変動ゲーム(特別図柄用予告演出の対象となる変動ゲーム)では、リーチ演出を経て大当たりとなるため、3回目の特図予告契機に達した後、所定のタイミング(本実施形態ではリーチ演出の開始時)において、キャラクタC A～キャラクタC Dが予告表示領域100から消去される。そして、特別図柄用予告演出が終了する。

10

【0201】

次に、図20に基づき、普通図柄用予告演出の演出態様について説明する。図20では、特別図柄用予告演出や特別図柄変動ゲームは実行されないものとして説明する。また、説明開始時において、普通図柄用予告ゲーム残数は、「3」であるものとして説明する。また、普通図柄用実行パターンとして、予告パターンY5が設定されているものとして説明する。また、普通図柄用予告演出の示唆対象となる普図ゲームは、普通大当たりとなり、その後、第2普通当り遊技が付与されるものとして説明する。

【0202】

図20(a)に示すように、普通図柄用予告演出の実行が設定されてから、1回目の普図ゲームが開始し、1回目の普図予告契機に達すると、前提から普通図柄用予告ゲーム残数が「3」であり、普通図柄用実行パターンとして予告パターンY5が設定されているため、キャラクタC Aが予告表示領域100に表示される。その後、このキャラクタC Aは、継続して予告表示領域100において表示される。

20

【0203】

そして、図20(b)に示すように、2回目の普図ゲームが開始し、2回目の普図予告契機に達すると、普通図柄用予告ゲーム残数が「2」であり、普通図柄用実行パターンとして予告パターンY5が設定されているため、キャラクタC A及びキャラクタC Bが予告表示領域100に表示される。その後、このキャラクタC A及びキャラクタC Bは、継続して予告表示領域100において表示される。

【0204】

30

そして、図20(c)に示すように、3回目の普図ゲームが開始し、3回目の普図予告契機に達すると、普通図柄用予告ゲーム残数が「1」であり、普通図柄用実行パターンとして予告パターンY5が設定されているため、キャラクタC A～キャラクタC Dが予告表示領域100に表示される。

【0205】

また、図20(d)に示すように、前提より3回目の普図ゲーム(普通図柄用予告演出の対象となる普図ゲーム)では、普通大当たりとなるため、3回目の普図予告契機に達した後、所定のタイミング(普図ゲームの終了直前)において、キャラクタC A～キャラクタC Dが予告表示領域100から消去される。そして、普通図柄用予告演出が終了する。

【0206】

40

このように、本実施形態における普通図柄用予告演出は、特別図柄用予告演出の演出態様と少なくとも一部が同様(本実施形態では同一)に構成されている。つまり、出現するキャラクタの種類や表示態様を同様にしている。また、予告演出を実行させる予告表示領域100も同じとしている。このため、遊技者は、いずれの予告演出が実行されているかについてその表示態様から認識しにくくなっている。また、予告契機も、第1の変動ゲーム又は普図ゲームの開始から所定時間経過後としており、その所定時間もランダムに選択されるため、遊技者にとっていずれの予告演出が実行されたかについて、その実行タイミングから認識しにくくなっている。また、第1の変動ゲームと、普図ゲームは、同時に実行可能となっているため、さらにいずれの予告演出が実行されているか認識しにくくなっている。

50

【 0 2 0 7 】

なお、図 2 0 (e) に示すように、本実施形態では、普通当りとなる普図ゲームの終了時に、予告表示領域 1 0 0 において普図ゲームが普通当りとなることを報知する演出が実行されるようになっている。すなわち、演出制御用 C P U 3 1 a は、普通当りとなる普図ゲームの終了時に、予告表示領域 1 0 0 において普図ゲームが普通当りとなることを報知する演出を実行させるようになっている。

【 0 2 0 8 】

また、図 2 0 (f) に示すように、遊技者に有利な第 2 普通当り遊技が付与される場合には、最初に開閉扉 2 6 を開閉させた後、次に開閉扉 2 6 を開放させるまでのインターバル時間 (3 0 0 0 m s) 中に、開閉扉 2 6 が長い間 (5 1 0 0 m s) 開放されることを報知する演出が行われるようになっている。すなわち、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 普通当り遊技におけるインターバル時間に、予告表示領域 1 0 0 において第 2 普通当り遊技が付与されて開閉扉 2 6 が長い間開放することを報知する演出を実行させるようになっている。これにより、事前に開閉扉 2 6 が長い間開放することを報知して、遊技者に第 2 始動入賞口 2 7 に遊技球を狙わせるようにしている。

【 0 2 0 9 】

次に、図 2 1 に基づき、特別図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において実行 (表示) されているときに普通図柄用予告演出の実行が決定され、当該普通図柄用予告演出の予告表示領域 1 0 0 における表示を規制させた場合について説明する。なお、図 2 1 では、特別図柄用予告ゲーム残数が「 2 」のときに、普通図柄用予告演出の実行が決定され、普通図柄用待機予告ゲーム残数として「 4 」が設定されたものとして説明する。また、特別図柄用予告ゲーム残数が「 0 」となるとときに実行される特別図柄変動ゲームでは、スーパーリーチ演出が実行されず、ノーマルリーチ演出後、はずれとなるものとして説明する。また、特別図柄用実行パターンとして、予告パターン Y 5 が設定されており、普通図柄用待機予告パターンとして、予告パターン Y 2 が設定されるものとして説明する。また、特別図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において実行されてから、2 回目の第 1 の変動ゲーム中に、待機中の普通図柄用予告演出における 1 回目の普図予告契機に達するものとして説明する。また、特別図柄用予告演出が終了する時点において、普通図柄用待機予告ゲーム残数は「 3 」であるものとして説明する。

【 0 2 1 0 】

図 2 1 に示すように、特別図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において実行 (表示) 開始されてから、2 回目の第 1 の変動ゲームが開始すると (時点 T 1)、特図予告契機に達する (時点 T 2)。特図予告契機に達すると (時点 T 2)、前提から特別図柄用予告ゲーム残数が「 2 」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターン Y 5 が設定されているため、キャラクタ C A 及びキャラクタ C B が予告表示領域 1 0 0 に表示される。この際、特別図柄用予告ゲーム残数は、1 減算されて「 1 」となる。その後、このキャラクタ C A 及びキャラクタ C B は、継続して表示される。

【 0 2 1 1 】

また、前提より、この特別図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において実行 (表示) 開始されてから、2 回目の第 1 の変動ゲーム中に、待機中の普通図柄用予告演出における 1 回目の普図予告契機に達するため (時点 T 3)、普通図柄用待機予告ゲーム残数「 4 」が、1 減算されて「 3 」となる。その際、普通図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において表示されることは規制されるため、予告表示領域 1 0 0 には、特別図柄用予告演出に関する表示 (すなわち、キャラクタ C A 及びキャラクタ C B の表示) が継続される。

【 0 2 1 2 】

また、特別図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において実行 (表示) 開始されてから、3 回目の第 1 の変動ゲームが開始すると (時点 T 4)、特図予告契機に達する (時点 T 5)。特図予告契機に達すると (時点 T 5)、特別図柄用予告ゲーム残数が「 1 」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターン Y 5 が設定されているため、キャラクタ C A ~ キャラクタ C D が予告表示領域 1 0 0 に表示される。この際、特別図柄用予告ゲーム

残数は、1減算されて「0」となる。

【0213】

そして、前提より3回目の第1の変動ゲーム（特別図柄用予告演出の対象となる変動ゲーム）では、ノーマルリーチ演出を経てはずれとなるため、所定のタイミング（本実施形態ではリーチ演出の開始時）において（時点T6）、キャラクタC A～キャラクタC Dが予告表示領域100から消去される。そして、特別図柄用予告演出が終了する。これにより、待機中の普通図柄用予告演出の実行が次の普図予告契機から許可されることとなる。つまり、予告表示領域100における表示が規制されていた普通図柄用予告演出の表示規制が解除されて表示可能となる。また、予告パターンY2が普通図柄用実行パターンとして設定される。なお、前提より普通図柄用待機予告ゲーム残数は、「3」である。

10

【0214】

その後、3回目の第1の変動ゲーム中、普通図柄用予告演出の表示規制が解除されてから、最初の普図ゲーム（普通図柄用予告演出の実行が決定されてからは2回目の普図ゲーム）が開始して（時点T6）、普図予告契機に達する。普図予告契機に達すると（時点T7）、普通図柄用予告ゲーム残数が「3」であり、普通図柄用実行パターンとして予告パターンY2が設定されているため、キャラクタC A及びキャラクタC Bが予告表示領域100に表示される。この際、普通図柄用予告ゲーム残数は、1減算されて「2」となる。

【0215】

次に、普通図柄用予告演出の表示規制が解除されてから2回目の普図ゲーム（普通図柄用予告演出の実行が決定されてから3回目の普図ゲーム）が開始すると（時点T8）、普図予告契機に達する（時点T9）。普図予告契機に達すると（時点T9）、普通図柄用予告ゲーム残数が「2」であり、普通図柄用実行パターンとして予告パターンY2が設定されているため、キャラクタC A～C Cが予告表示領域100に表示される。この際、普通図柄用予告ゲーム残数は、1減算されて「1」となる。

20

【0216】

次に、普通図柄用予告演出の表示規制が解除されてから3回目の普図ゲーム（普通図柄用予告演出の実行が決定されてから4回目の普図ゲーム）が開始すると（時点T10）、普図予告契機に達する（時点T11）。普図予告契機に達すると（時点T11）、普通図柄用予告ゲーム残数が「1」であり、普通図柄用実行パターンとして予告パターンY2が設定されているため、キャラクタC A～キャラクタC Dが予告表示領域100に表示される。この際、普通図柄用予告ゲーム残数は、1減算されて「0」となる。

30

【0217】

このように、本実施形態では、特別図柄用予告演出が予告表示領域100において実行（表示）されている最中に、普通図柄用予告演出の実行が決定される場合があり、その場合、決定された普通図柄用予告演出は、先に実行された特別図柄用予告演出が終了するまで、予告表示領域100において実行されることが待機される（表示が規制される）。

【0218】

このため、特別図柄用予告演出の示唆対象となる第1の変動ゲームがはずれて終了する場合であっても、すぐに次の普通図柄用予告演出を予告表示領域100において実行させて、遊技者の注目を集めることができる。また、大当たり遊技が付与されるか否かを示唆することにより遊技者に注目される特別図柄用予告演出の直後に普通図柄用予告演出を実行させることができるため、遊技者に注目させることができる。

40

【0219】

また、演出態様は、特別図柄用予告演出と普通図柄用予告演出とで同様としているため、特別図柄用予告演出が終了しても、普通図柄用予告演出が実行されることにより、特別図柄用予告演出が続いているのではないかと思わせることもできる。さらには、特別図柄用予告演出の実行中に、普通図柄用予告演出の実行が決定された場合、普通図柄用予告演出の実行を中止するのではなく、待機させるため、普通図柄用予告演出の実行機会を増やすことができる。

【0220】

50

また、普通図柄用予告演出が決定された後、予告表示領域 100 において表示されていることが規制されている間に、普図予告契機に達した場合には、その分、演出が進行する（すなわち、待機中の普通図柄用予告演出の予告ゲーム残数が減算される）。このため、規制が解除されて普通図柄用予告演出が予告表示領域 100 において表示される場合には、演出の途中から表示されることとなる。従って、示唆対象となる普図ゲームで普通図柄用予告演出が終了し、示唆対象となる普図ゲームがずれることなく、容易に特定できるため、遊技者を混乱させることがない。また、演出態様がより盛り上がる予告演出の最後を確実に見せることができる。

【0221】

次に、図 22 に基づき、予告表示領域 100 における普通図柄用予告演出の実行が待機しているとき（表示規制されているとき）において、特別図柄用予告ゲーム残数が「0」となる際に実行される示唆対象の第 1 の変動ゲームで、スーパーリーチ演出が実行される場合についての演出態様について説明する。なお、図 22 では、特別図柄用予告ゲーム残数が「2」のときに、普通図柄用予告演出の実行が決定され、普通図柄用待機予告ゲーム残数として「4」が設定されたものとして説明する。また、特別図柄用実行パターンとして、予告パターン Y5 が設定されているものとして説明する。また、特別図柄用予告演出が予告表示領域 100 において実行されてから、2 回目の第 1 の変動ゲーム中に、待機中の普通図柄用予告演出において 1 回目の普図予告契機に達するものとして説明する。また、特別図柄用予告演出が終了する時点において、普通図柄用待機予告ゲーム残数は「3」であるものとして説明する。

【0222】

図 22 に示すように、特別図柄用予告演出が予告表示領域 100 において実行（表示）開始されてから、2 回目の第 1 の変動ゲームが開始すると（時点 T11）、特図予告契機に達する（時点 T12）。特図予告契機に達すると（時点 T12）、前提から特別図柄用予告ゲーム残数が「2」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターン Y5 が設定されているため、キャラクタ C A 及びキャラクタ C B が予告表示領域 100 に表示される。この際、特別図柄用予告ゲーム残数は、1 減算されて「1」となる。その後、このキャラクタ C A 及びキャラクタ C B は、継続して表示される。

【0223】

また、前提より、この特別図柄用予告演出の実行が設定されてから 2 回目の第 1 の変動ゲーム中に、普図ゲームが開始され（時点 T12）、待機中の普通図柄用予告演出における 1 回目の普図予告契機に達するため（時点 T13）、普通図柄用待機予告ゲーム残数「4」が、1 減算されて「3」となる。

【0224】

そして、特別図柄用予告演出が予告表示領域 100 において実行（表示）開始されてから、3 回目の第 1 の変動ゲームが開始すると（時点 T14）、特図予告契機に達する（時点 T15）。特図予告契機に達すると（時点 T15）、特別図柄用予告ゲーム残数が「1」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターン Y5 が設定されているため、キャラクタ C A ~ キャラクタ C D が予告表示領域 100 に表示される。

【0225】

そして、前提よりこの 3 回目の第 1 の変動ゲーム（特別図柄用予告演出の示唆対象となる変動ゲーム）では、特図予告契機に達した後、所定のタイミング（本実施形態ではリーチ演出の開始時）において（時点 T16）、キャラクタ C A ~ キャラクタ C D が予告表示領域 100 から消去される。そして、特別図柄用予告演出が終了する。その一方で、前提より、3 回目の第 1 の変動ゲームにおいて、スーパーリーチ演出を経てはずれとなるため、待機中の普通図柄用予告演出は予告表示領域 100 において実行（表示）されることなく、消去される。

【0226】

すなわち、特別図柄用予告演出の終了後、スーパーリーチ演出が実行され、そのスーパーリーチ演出中、普図予告契機に達したとしても（時点 T17）、普通図柄用予告演出が

10

20

30

40

50

予告表示領域 1 0 0 において実行（表示）されることはない。

【 0 2 2 7 】

次に、図 2 3 に基づき、普通図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において実行（表示）されているときに特別図柄用予告演出の実行が決定され、当該特別図柄用予告演出の予告表示領域 1 0 0 における表示を規制させた場合について説明する。なお、図 2 3 では、普通図柄用予告ゲーム残数が「 2 」のときに、特別図柄用予告演出の実行が決定され、特別図柄用待機予告ゲーム残数として「 4 」が設定されたものとして説明する。また、普通図柄用実行パターンとして、予告パターン Y 5 が設定されており、特別図柄用実行パターンとして、予告パターン Y 2 が設定されているものとして説明する。また、普通図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において実行されてから、2 回目の普図ゲーム中に、待機中の特別図柄用予告演出における 1 回目の特図予告契機に達するものとして説明する。また、特別図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において実行されてから、3 回目の普図ゲーム中に、待機中の特別図柄用予告演出における 2 回目の特図予告契機に達するものとして説明する。そして、普通図柄用予告演出が終了する時点において、特図図柄用待機予告ゲーム残数は「 2 」であるものとして説明する。

10

【 0 2 2 8 】

図 2 3 に示すように、普通図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において実行（表示）開始されてから、2 回目の普図ゲームが開始すると（時点 T 2 1）、普図予告契機に達する（時点 T 2 2）。普図予告契機に達すると（時点 T 2 2）、前提から普通図柄用予告ゲーム残数が「 2 」であり、普通図柄用実行パターンとして予告パターン Y 5 が設定されているため、キャラクタ C A 及びキャラクタ C B が予告表示領域 1 0 0 に表示される。その際、普通図柄用予告ゲーム残数は、1 減算されて「 1 」となる。その後、このキャラクタ C A 及びキャラクタ C B は、継続して表示される。

20

【 0 2 2 9 】

また、前提より、普通図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において実行（表示）開始されてから 2 回目の普図ゲーム中に、第 1 の変動ゲームが実行されて（時点 T 2 2）、待機中の特別図柄用予告演出における 1 回目の特図予告契機に達するため（時点 T 2 3）、特別図柄用待機予告ゲーム残数「 4 」が、1 減算されて「 3 」となる。

【 0 2 3 0 】

そして、普通図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において実行（表示）開始されてから、3 回目の普図ゲームが開始すると（時点 T 2 4）、普図予告契機に達する（時点 T 2 5）。普図予告契機に達すると（時点 T 2 5）、前提から普通図柄用予告ゲーム残数が「 1 」であり、普通図柄用実行パターンとして予告パターン Y 5 が設定されているため、キャラクタ C A ~ キャラクタ C D が予告表示領域 1 0 0 に表示される。

30

【 0 2 3 1 】

また、前提より、この普通図柄用予告演出が予告表示領域 1 0 0 において実行（表示）開始されてから 3 回目の普図ゲーム中に、特別図柄用予告演出の実行が決定されてから 2 回目の第 1 の変動ゲームが開始される（時点 T 2 6）。そして、待機中の特別図柄用予告演出における 2 回目の特図予告契機に達し（時点 T 2 7）、特別図柄用待機予告ゲーム残数が、1 減算されて「 2 」となる。

40

【 0 2 3 2 】

そして、前提よりこの 3 回目の普図ゲーム（普通図柄用予告演出の対象となる変動ゲーム）では、所定のタイミング（本実施形態では普図ゲームの終了直前）において（時点 T 2 8）、キャラクタ C A ~ キャラクタ C D が予告表示領域 1 0 0 から消去される。そして、普通図柄用予告演出が終了する。これにより、待機中の特別図柄用予告演出を予告表示領域 1 0 0 で実行させることが次の特図予告契機から許可されることとなる。また、予告パターン Y 2 が特別図柄用実行パターンとして設定される。なお、前提より特別図柄用予告ゲーム残数は、「 2 」が設定される。

【 0 2 3 3 】

その後、特別図柄用予告演出の表示規制が解除されてから、最初の特図予告契機に達す

50

ると（時点Ｔ２９）、特別図柄用予告ゲーム残数が「２」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターンＹ２が設定されているため、キャラクタＣＡ～キャラクタＣＣが予告表示領域１００に表示される。その際、特別図柄用予告ゲーム残数が１減算されて「１」となる。

【０２３４】

次に、特別図柄用予告演出の表示規制が解除されてから２回目の第１の変動ゲーム（特別図柄用予告演出の実行が決定されてからは４回目の第１の変動ゲーム）における特図予告契機に達する（時点Ｔ３０）。特図予告契機に達すると（時点Ｔ３０）、特別図柄用予告ゲーム残数が「１」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターンＹ２が設定されているため、キャラクタＣＡ～キャラクタＣＤが予告表示領域１００に表示される。この際、特別図柄用予告ゲーム残数が１減算されて「０」となる。

10

【０２３５】

このように、本実施形態では、予告表示領域１００において普通図柄用予告演出を実行させている最中に、特別図柄用予告演出の実行が決定される場合がある。この場合、決定された特別図柄用予告演出は、先に実行（表示）された普通図柄用予告演出が終了するまで、予告表示領域１００において実行されることが待機される（表示が規制される）。

【０２３６】

このため、普通図柄用予告演出の示唆対象となる普図ゲームがはずれて終了する場合であっても、すぐに次の特別図柄用予告演出を予告表示領域１００において実行させる可能性があるため、遊技者の注目を集めることができる。また、演出態様は、特別図柄用予告演出と普通図柄用予告演出とで同様としているため、普通図柄用予告演出が終了しても、特別図柄用予告演出が実行されることにより、普通図柄用予告演出が続いているのではないかと思わせることもできる。また、普通図柄用予告演出が実行される機会を増やすことができる。

20

【０２３７】

また、特別図柄用予告演出が決定された後、予告表示領域１００において表示されていることが規制されている間に、特図予告契機に達した場合には、その分、演出が進行する（すなわち、待機中の特図図柄用予告演出の予告ゲーム残数が減算される）。このため、規制が解除されて特別図柄用予告演出が予告表示領域１００において表示される場合には、演出の途中から表示されることとなる。従って、示唆対象となる第１の変動ゲームで特別図柄用予告演出が終了し、示唆対象となる第１の変動ゲームがずれることなく、容易に特定できるため、遊技者を混乱させることがない。また、演出態様がより盛り上がる演出の最後を確実に見せることができる。

30

【０２３８】

次に、図２４に基づき、特別図柄用予告演出が予告表示領域１００において実行（表示）されているときに新たな特別図柄用予告演出の実行が決定され、新たに決定された特別図柄用予告演出の予告表示領域１００における表示を規制させた場合について説明する。なお、図２４では、特別図柄用予告ゲーム残数が「２」のときに、新たな特別図柄用予告演出の実行が決定され、特別図柄用待機予告ゲーム残数として「４」が設定されたものとして説明する。また、特別図柄用予告ゲーム残数が「０」となるときに実行される特別図柄変動ゲームでは、スーパーリーチ演出が実行されず、ノーマルリーチ演出後、はずれとなるものとして説明する。また、特別図柄用実行パターンとして、予告パターンＹ５が設定されており、特別図柄用待機予告パターンとして、予告パターンＹ２が設定されるものとして説明する。なお、以下では、実行中の特別図柄用予告演出を先の特別図柄用予告演出と示し、新たに決定された特別図柄用予告演出を後の特別図柄用予告演出と示す場合がある。

40

【０２３９】

図２４に示すように、先の特別図柄用予告演出が予告表示領域１００において実行（表示）開始されてから、２回目の第１の変動ゲームが開始すると（時点Ｔ３１）、特図予告契機に達する（時点Ｔ３２）。特図予告契機に達すると（時点Ｔ３２）、前提から特別図

50

柄用予告ゲーム残数が「2」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターンY5が設定されているため、キャラクタC A及びキャラクタC Bが予告表示領域100に表示される。この際、特別図柄用予告ゲーム残数は、1減算されて「1」となる。また、特別図柄用待機予告ゲーム残数も、1減算されて「3」となる。その後、このキャラクタC A及びキャラクタC Bは、継続して表示される。なお、後の特別図柄用予告演出の予告表示領域100への表示は、規制される。

【0240】

また、先の特別図柄用予告演出が予告表示領域100において実行（表示）開始されてから、3回目の第1の変動ゲームが開始すると（時点T33）、特図予告契機に達する（時点T34）。特図予告契機に達すると（時点T34）、特別図柄用予告ゲーム残数が「1」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターンY5が設定されているため、キャラクタC A～キャラクタC Dが予告表示領域100に表示される。この際、特別図柄用予告ゲーム残数は、1減算されて「0」となる。また、特別図柄用待機予告ゲーム残数も、1減算されて「2」となる。

10

【0241】

そして、前提より3回目の第1の変動ゲーム（先の特別図柄用予告演出の対象となる変動ゲーム）では、ノーマルリーチ演出を経てはずれとなるため、所定のタイミング（本実施形態ではリーチ演出の開始時）において（時点T35）、キャラクタC A～キャラクタC Dが予告表示領域100から消去される。そして、先の特別図柄用予告演出が終了する。これにより、待機中している後の特別図柄用予告演出の実行が次の特図予告契機から許可されることとなる。つまり、予告表示領域100における表示が規制されていた後の特別図柄用予告演出の表示規制が解除されて表示可能となる。また、予告パターンY2が新たな特別図柄用実行パターンとして設定される。また、特別図柄用待機予告ゲーム残数として、新たに「2」が設定される。

20

【0242】

その後、後の特別図柄用予告演出の表示規制が解除されてから、1回目の第1の変動ゲーム（後の特別図柄用予告演出の実行が決定されてからは3回目の変動ゲーム）が開始すると（時点T36）、特図予告契機に達する（時点T37）。特図予告契機に達すると（時点T37）、特別図柄用予告ゲーム残数が「2」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターンY2が設定されているため、キャラクタC A～C Cが予告表示領域100に表示される。この際、特別図柄用予告ゲーム残数は、1減算されて「1」となる。

30

【0243】

その後、後の特別図柄用予告演出の表示規制が解除されてから、2回目の第1の変動ゲーム（後の特別図柄用予告演出の実行が決定されてからは4回目の変動ゲーム）が開始すると（時点T38）、特図予告契機に達する（時点T39）。特図予告契機に達すると（時点T39）、特別図柄用予告ゲーム残数が「1」であり、特別図柄用実行パターンとして予告パターンY2が設定されているため、キャラクタC A～C Dが予告表示領域100に表示される。この際、特別図柄用予告ゲーム残数は、1減算されて「0」となる。

【0244】

このように、本実施形態では、特別図柄用予告演出が予告表示領域100において実行（表示）されている最中に、新たな特別図柄用予告演出の実行が決定される場合がある。この場合、決定された新たな特別図柄用予告演出は、先に実行された特別図柄用予告演出が終了するまで、予告表示領域100において実行されることが待機される（表示が規制される）。そして、先の特別図柄用予告演出の終了後に、後の特別図柄用予告演出が続けて実行される。このため、特別図柄用予告演出を実行させる機会を増やすことができる。また、特別図柄用予告演出は、普通図柄用予告演出と演出態様が同一であるため、いずれの予告演出が実行されるかについて分かり難くすることができ、遊技者により注目させることができる。

40

【0245】

次に、図25に基づき、普通図柄用予告演出が予告表示領域100において実行（表示

50

）されているときに新たな普通図柄用予告演出の実行が決定され、新たに決定された普通図柄用予告演出の予告表示領域 100 における表示を規制させた場合について説明する。なお、図 25 では、普通図柄用予告ゲーム残数が「2」のときに、新たな普通図柄用予告演出の実行が決定され、普通図柄用待機予告ゲーム残数として「4」が設定されたものとして説明する。また、普通図柄用実行パターンとして、予告パターン Y5 が設定されており、普通図柄用待機予告パターンとして、予告パターン Y2 が設定されるものとして説明する。また、先に実行される普通図柄用予告演出の対象となる普図ゲームは、はずれとなるものとして説明する。なお、以下では、実行中の普通図柄用予告演出を先の普通図柄用予告演出と示し、新たに決定された普通図柄用予告演出を後の普通図柄用予告演出と示す場合がある。

10

【0246】

図 25 に示すように、先の普通図柄用予告演出が予告表示領域 100 において実行（表示）開始されてから、2 回目の普図ゲームが開始すると（時点 T41）、特図予告契機に達する（時点 T42）。特図予告契機に達すると（時点 T42）、前提から普通図柄用予告ゲーム残数が「2」であり、普通図柄用実行パターンとして予告パターン Y5 が設定されているため、キャラクタ C A 及びキャラクタ C B が予告表示領域 100 に表示される。この際、普通図柄用予告ゲーム残数は、1 減算されて「1」となる。また、普通図柄用待機予告ゲーム残数も、1 減算されて「3」となる。その後、このキャラクタ C A 及びキャラクタ C B は、継続して表示される。なお、後の普通図柄用予告演出の予告表示領域 100 への表示は、規制される。

20

【0247】

また、先の普通図柄用予告演出が予告表示領域 100 において実行（表示）開始されてから、3 回目の普図ゲームが開始すると（時点 T43）、特図予告契機に達する（時点 T44）。特図予告契機に達すると（時点 T44）、普通図柄用予告ゲーム残数が「1」であり、普通図柄用実行パターンとして予告パターン Y5 が設定されているため、キャラクタ C A ~ キャラクタ C D が予告表示領域 100 に表示される。この際、普通図柄用予告ゲーム残数は、1 減算されて「0」となる。また、普通図柄用待機予告ゲーム残数も、1 減算されて「2」となる。

【0248】

そして、前提より 3 回目の普図ゲーム（先の普通図柄用予告演出の対象となる普図ゲーム）では、はずれとなるため、所定のタイミング（普図ゲームの終了直前）において（時点 T45）、キャラクタ C A ~ キャラクタ C D が予告表示領域 100 から消去される。そして、先の普通図柄用予告演出が終了する。これにより、待機中している後の普通図柄用予告演出の実行が次の普図予告契機から許可されることとなる。つまり、予告表示領域 100 における表示が規制されていた後の普通図柄用予告演出の表示規制が解除されて表示可能となる。また、予告パターン Y2 が新たな普通図柄用実行パターンとして設定される。また、普通図柄用待機予告ゲーム残数として、新たに「2」が設定される。

30

【0249】

その後、後の普通図柄用予告演出の表示規制が解除されてから、1 回目の普図ゲーム（後の普通図柄用予告演出の実行が決定されてからは 3 回目の普図ゲーム）が開始すると（時点 T46）、普図予告契機に達する（時点 T47）。普図予告契機に達すると（時点 T47）、普通図柄用予告ゲーム残数が「2」であり、普通図柄用実行パターンとして予告パターン Y2 が設定されているため、キャラクタ C A ~ C C が予告表示領域 100 に表示される。この際、普通図柄用予告ゲーム残数は、1 減算されて「1」となる。

40

【0250】

その後、後の普通図柄用予告演出の表示規制が解除されてから、2 回目の普図ゲーム（後の普通図柄用予告演出の実行が決定されてからは 4 回目の普図ゲーム）が開始すると（時点 T48）、普図予告契機に達する（時点 T49）。普図予告契機に達すると（時点 T49）、普通図柄用予告ゲーム残数が「1」であり、普通図柄用実行パターンとして予告パターン Y2 が設定されているため、キャラクタ C A ~ C D が予告表示領域 100 に表示

50

される。この際、普通図柄用予告ゲーム残数は、1減算されて「0」となる。

【0251】

このように、本実施形態では、普通図柄用予告演出が予告表示領域100において実行（表示）されている最中に、新たな普通図柄用予告演出の実行が決定される場合がある。この場合、決定された新たな普通図柄用予告演出は、先に実行された普通図柄用予告演出が終了するまで、予告表示領域100において実行されることが待機される（表示が規制される）。そして、先の普通図柄用予告演出の終了後に、後の普通図柄用予告演出が続けて実行される。このため、普通図柄用予告演出を実行させる機会を増やすことができる。また、普通図柄用予告演出は、特別図柄用予告演出と演出態様が同一であるため、いずれの予告演出が実行されるかについて分かり難くすることができ、遊技者により注目させることができる。

10

【0252】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

（1）複数回の普図ゲームに亘ってゲーム結果を示唆する普通図柄用予告演出が実行される。このため、遊技者に対して複数回の普図ゲームが実行される前から普図ゲームのゲーム結果に対して興味を持たせることができる。また、普図ゲームがはずれたとしても、普通図柄用予告演出が継続している限り、次回以降の普図ゲームで普通当たりとなるかも知れないと遊技者に思わせ、興趣を継続して向上させることができる。また、複数回の普図ゲームに亘って普通図柄用予告演出が実行されることから遊技者に前もって開閉扉26の開放タイミングに併せて遊技球を発射させるための準備を行わせることができ、より遊技者に有利にすることができる。これにより、遊技者の興趣をより向上させることができる。従って、普図ゲームに関する遊技演出を効果的に多様化することができ、普図ゲームに関する遊技演出の興趣を向上させることができる。

20

【0253】

（2）普通図柄用予告演出が実行される場合、開閉扉26の開放時間のうち少なくとも一部（1回）が長く、遊技者に有利な特定の開放態様が実行される第2普通当たり遊技が付与される場合には、普通図柄用予告演出が実行される可能性が高くなる。すなわち、普通図柄用予告演出が実行される場合、第2普通当たり遊技が付与される可能性も示唆される。このような第2普通当たり遊技が付与される場合、遊技者は、他の普通当たり遊技とは異なり、開閉扉26の開閉タイミングを狙って遊技球を発射する可能性が高くなり、また、その場合、より多くの遊技球を入球させることができる。このため、特定の第2普通当たり遊技が付与されるタイミングを示唆する普通図柄用予告演出に対してより注目させることができる。

30

【0254】

（3）演出制御用CPU31aは、普通図柄用予告演出における示唆対象となった普図ゲーム（本実施形態では、普通当たりとなる普図ゲームの終了直前）において、普通当たり遊技が付与されること（普図ゲームのゲーム結果）を報知させる。これにより、遊技者は、普図ゲームのゲーム結果を確実に認識することができる。

【0255】

（4）普通図柄用予告演出が実行される普図ゲームの回数が多い場合における普通当たり遊技が付与される期待度は、少ない場合における普通当たり遊技が付与される期待度以上としている。このため、普通図柄用予告演出に対してより注目させることができる。また、回数が増えたにもかかわらず普通図柄用予告演出の内容が期待できない内容に変化することはない。つまり、ゲーム毎に普通図柄用予告演出の内容がさらに期待できる内容に変化する。このため、より一層、普通図柄用予告演出を伴う普通図柄変動ゲームがどれだけ継続するか否かについて注目させ、継続した場合には遊技者を喜ばせることができる。

40

【0256】

（5）演出制御用CPU31aは、先に実行される示唆対象の普通図柄変動ゲームを示唆対象とする普通図柄用予告演出を実行させ、当該普通図柄用予告演出が終了した後、それよりも後に実行される示唆対象の普図ゲームを示唆対象とする普通図柄用予告演出を新

50

たに実行させることができる。これにより、示唆対象となる普図ゲームが複数存在する場合であっても、それぞれ普通図柄用予告演出を実行させることができる。このため、普通図柄用予告演出が実行される機会をそれぞれ確保し、普通図柄用予告演出が出現する確率を向上させることができる。また、遊技者に普図ゲームに対して注目させる機会をより増やすことができる。

【 0 2 5 7 】

(6) 第 2 始動入賞口 2 7 に遊技球が入球された場合、第 1 始動入賞口 2 5 に遊技球が入球した場合と比較してより遊技者に有利な特典、すなわち、1 6 R 大当り遊技が付与される可能性が高くなる。このように、第 2 始動入賞口 2 7 に遊技球を入球させた方が、遊技者に有利であるため、開閉扉 2 6 が開放するか否かについてより注目させることができる。また、開閉扉 2 6 が設けられていない第 1 始動入賞口 2 5 に対して遊技球を入球させている場合であっても、普通図柄用予告演出が実行されるため、開放タイミングに合わせて第 2 始動入賞口 2 7 に対して遊技球を入球させることができ、無駄な遊技球が発生することを防止できる。

10

【 0 2 5 8 】

(7) 第 1 の変動ゲームのゲーム結果を示唆する特別図柄用予告演出が実行されるように構成されていると共に、普図ゲームのゲーム結果を示唆する普通図柄用予告演出も同様に実行されるように構成されている。そして、普通図柄用予告演出の演出態様は、特別図柄用予告演出の演出態様の少なくとも一部と同様としている。本実施形態では、表示させるキャラクタの種類、表示順序、表示態様を特定する予告パターンを共通使用し、同じ予告表示領域 1 0 0 において表示させるようにしている。このため、遊技者は、特別図柄用予告演出と普通図柄用予告演出のうち、いずれが実行されているか認識しにくくなる。そして、特別図柄用予告演出は、遊技者に注目されるため、普通図柄用予告演出が実行された場合であっても、特別図柄用予告演出が実行されているかも知れないとして遊技者に注目させることができる。結果として、普通図柄用予告演出に対する注目度を上げることができ、普通当り遊技が付与された場合、遊技者に開放タイミングに合わせて遊技球を発射させることができる。

20

【 0 2 5 9 】

また、いずれの予告演出が実行されているか認識しにくくなっているため、保留記憶数から示唆対象のゲームがどれであるか認識しにくく、いつまで予告演出が継続するかについて予想しにくくすることができる。このため、遊技者は、予告演出がどれだけ継続するかについても、特別図柄用予告演出だけを実行する場合と比較して、注目させて遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 2 6 0 】

また、複数回の変動ゲームに亘ってゲーム結果を示唆する予告演出が実行されるため、遊技者に対して複数回の変動ゲームが実行される前から変動ゲームのゲーム結果に対して興味を持たせることができる。また、変動ゲームがはずれたとしても、予告演出が継続している限り、次回以降の変動ゲームで当たりとなるかも知れないと遊技者に思わせ、興趣を継続して向上させることができる。

【 0 2 6 1 】

40

(8) 特別図柄用予告演出及び普通図柄用予告演出は、いずれも変動ゲームの開始時から実行されないように構成されている。つまり、特別図柄用予告演出は、第 1 の変動ゲームが開始してから所定時間経過後に表示され、普通図柄用予告演出は、普図ゲームが開始してから所定時間経過後に表示されるようになっている。このため、遊技者は、それぞれの変動ゲームの開始タイミングからいずれの予告演出が実行されているかを予想しにくくなる。この結果として、予告演出に対してより注目させることができる。また、所定時間もそれぞれ複数種類ずつ用意されているため、さらにいずれの予告演出が予告表示領域 1 0 0 において表示されているか認識しにくくすることができる。

【 0 2 6 2 】

(9) 演出制御用 CPU 3 1 a は、特別図柄用予告演出又は普通図柄用予告演出を予告

50

表示領域 100 において実行（表示）開始させた場合、当該予告演出が終了するまで、他の予告演出を実行させない。このように、途中で予告演出が切り替わることがないため、注目させた予告演出を最後まで見せることができ、また、注目させた予告演出がいずれの予告演出であったかを認識させることができる。

【0263】

(10) 演出制御用 CPU 31a は、特別図柄用予告演出及び普通図柄用予告演出のうち一方の予告演出を予告表示領域 100 において実行（表示）させている最中に、他方の予告演出の実行が決定された場合、当該他方の予告演出を予告表示領域 100 において実行（表示）させることを規制（保留）する。そして、一方の予告演出の終了後に規制させていた他方の予告演出を表示させる。すなわち、特別図柄用予告演出の終了後に、普通図柄用予告演出が続けて表示される場合や、逆に普通図柄用予告演出の終了後に、特別図柄用予告演出が表示される場合がある。そして、特別図柄用予告演出は、遊技者に大きな利益を与える大当たり遊技が付与されるか否かに関して示唆することから遊技者に注目されるため、普通図柄用予告演出が実行された場合であっても、特別図柄用予告演出と同様にして注目されることとなる。結果として、普通図柄用予告演出に対する注目度を上げることができ、普通当たり遊技が付与された場合、遊技者に開放タイミングに合わせて遊技球を発射させることができる。

10

【0264】

また、一方の予告演出の終了後に他方の予告演出を実行させるため、一方の予告演出の結果が遊技者にとって望ましいものでなかったとしても、他方の予告演出の結果について注目させ、遊技を継続する意欲を持たせることができる。さらに、予告演出が行われる機会を増やし、遊技者を飽きさせることがない。

20

【0265】

(11) 特別図柄用予告演出及び普通図柄用予告演出のうち一方の予告演出が終了した後、予め決められた契機から実行が規制されていた他方の予告演出を予告表示領域 100 において実行させる。このため、示唆対象となる変動ゲームに達するまでに予告演出の実行を完了させることができる。また、一方の予告演出の終了後、予め決められた契機から他方の予告演出が実行されるため、一方の予告演出が望ましくない結果だったとしても、他方の予告演出の内容について注目させ、遊技者の興味をすぐに向上させることができる。

30

【0266】

(12) スーパーリーチ演出（特定の演出状態）が行われる場合には、予告演出が待機中であつたとしても予告演出の実行が規制される。本実施形態では、待機中の予告演出の実行を中止する。このため、遊技者により注目されるようなスーパーリーチ演出が行われる場合には、予告演出の実行を規制して、スーパーリーチ演出についてより注目を集めることができる。これにより、予告演出によってスーパーリーチ演出の邪魔となることがない。

【0267】

(13) 特別図柄用予告演出及び普通図柄用予告演出のうち一方の予告演出が予告表示領域 100 において実行（表示）されている最中に、他方の予告演出の実行が決定されたとき、予め決められた予告契機から他方の予告演出の進行を開始させると共に他方の予告演出の表示を保留（規制）する。つまり、待機予告ゲーム残数を予告契機に達する毎に、減算する一方で、予告表示領域 100 において表示させることはない。そして、一方の予告演出が終了した場合には、規制されていた他方の予告演出の表示規制を解除して、予告演出を予告表示領域 100 において表示させる。なお、表示が規制されていた予告演出の進行は開始している（待機予告ゲーム残数は減算されている）ため、表示規制を解除した場合には、それまで進行していた時点から予告演出を見させることができる。従って、示唆対象となる変動ゲームに達するまでに予告演出の実行を完了させることができ、遊技者を混乱させることがない。また、一方の予告演出の終了後、ある程度進行した時点から他方の予告演出が実行されるため、一方の予告演出が望ましくない結果だったとしても、他

40

50

方の予告演出の内容について注目させ、遊技者の興趣をすぐに向上させることができる。

【0268】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・上記実施形態では、特図先読みコマンドにより変動内容が指定されたが、変動パターンを直接指定しても良い。このようにすれば、特別図柄変動ゲームの演出内容を特定して、演出内容毎に特別図柄用予告演出の実行確率や、演出内容を変更することができる。また、特図先読みコマンドによって変動パターン振分用乱数の値を指定しても良い。この場合、演出制御用CPU31aが、変動パターン振分用乱数の値に基づき、特別図柄変動ゲームの演出内容を特定して、演出内容毎に特別図柄用予告演出の実行確率や、演出内容を変更することができる。

10

【0269】

・上記実施形態では、複数の第1の変動ゲームに亘って特別図柄用予告演出を実行させたが、複数の第2の変動ゲームに亘って行わせても良い。

・上記実施形態において、第2始動入賞口27への遊技球の入球確率を向上させる入球率向上状態を付与可能に構成しても良い。入球率向上状態が付与された際には、開閉扉26を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が短縮されるようにしてもよい。また、入球率向上状態が付与された際には、普図ゲームの普通当り確率が通常確率から高確率に変動するようにしてもよい。また、入球率向上状態が付与された際には、普通当り遊技において、開閉扉26の開放時間を長くしても良い。そして、このような入球率向上状態が付与されたときに、予告演出を実行可能にしても良い。この場合、複数の第2の変動ゲームに亘って特別図柄用予告演出が実行されることが望ましい。

20

【0270】

・上記実施形態において、所定条件の成立した場合（例えば、予め定めた種類の大当り遊技が付与された場合）、大当りの抽選確率（当選確率）を低確率（通常状態）である通常確率から高確率に変動させる確変状態（確率変動状態）を付与する確変機能を設けても良い。

【0271】

・上記実施形態において、開閉手段として開閉扉26を設けたが、その態様は、任意に変更して良く、開閉扉26の代わりに開閉羽根を設けても良い。

・上記実施形態において、大当り遊技の種類及び演出態様を任意に変更しても良い。例えば、ラウンド数や大入賞口29の開放態様などを任意に変更しても良い。また、第1始動入賞口25，第2始動入賞口27のそれぞれにおいて、大当り遊技が付与される割合を任意に変更しても良い。

30

【0272】

・上記実施形態において、特別図柄用予告演出を実行しなくても良い。

・上記実施形態において、特別図柄用予告演出と、普通図柄用予告演出を異なる表示領域で実行しても良い。

【0273】

・上記実施形態において、特別図柄用予告演出と、普通図柄用予告演出とで、表示態様やキャラクタの種類を変更しても良い。例えば、特別図柄用予告演出と、普通図柄用予告演出とで、表示させるキャラクタの一部だけを同じにして、それぞれ異なるキャラクタを表示可能にしても良い。また、特別図柄用予告演出と、普通図柄用予告演出とで、それぞれ全く異なるキャラクタを表示可能にしても良い。また、特別図柄用予告演出と、普通図柄用予告演出とでキャラクタを表示させる順序を一部だけ一致させ（例えば、最初のみ一致させ）てもよい。また、特別図柄用予告演出と、普通図柄用予告演出とで表示させるキャラクタは同じでも、表示させる順番を完全に異ならせても良い。また、特別図柄用予告演出と、普通図柄用予告演出とで表示させるキャラクタの種類及び表示順序を同じにする一方、表示態様（表示のさせ方、表示中のキャラクタの動作など）を異ならせても良い。

40

【0274】

・上記実施形態において、特別図柄用予告演出又は普通図柄用予告演出中は、他の予告

50

演出の実行を決定して待機させなくてもよい。

・上記実施形態のステップ S 2 0 8 において、既に待機中の特別図柄用予告演出が存在する場合には、新たな特別図柄用予告演出の実行を決定しなかったが、決定しても良い。この場合、待機中の特別図柄用予告演出の内容を新たな内容に上書きしても良いし、さらに、特別図柄用予告演出を複数待機させても良い。この場合、待機予告ゲーム残数や待機パターンを記憶する領域をその分増やすこととなる。

【 0 2 7 5 】

・上記実施形態のステップ S 4 0 8 において、既に待機中の普通図柄用予告演出が存在する場合には、新たな普通図柄用予告演出の実行を決定しなかったが、決定しても良い。この場合、待機中の普通図柄用予告演出の内容を新たな内容に上書きしても良いし、さら

10

【 0 2 7 6 】

・上記実施形態において、特図先読みコマンドにより大当りを指定する場合、大当り遊技の種類を指定しても良い。そして、大当り遊技の種類毎に特別図柄用予告演出の演出内容や実行確率を変更してもよい。

【 0 2 7 7 】

・上記実施形態において、特別図柄用予告演出と、普通図柄用予告演出の演出態様のうち少なくとも一部を共通にするならば、複数回のゲームに亘って予告演出を実行させなくても良い。

20

【 0 2 7 8 】

・上記実施形態において、特別図柄用予告演出及び普通図柄用予告演出は、画像表示部 G H によって実行させたが、画像表示部 G H 以外の演出実行手段に予告演出を実行させても良い。例えば、音声を出力するスピーカや、発光演出を行うランプによって予告演出を実行させても良い。また、可動演出を行う可動体に予告演出を実行させても良い。

【 0 2 7 9 】

・上記実施形態において、示唆対象となる第 1 の変動ゲームにおいて、スーパーリーチ演出が実行された場合には、待機していた予告演出を予告表示領域 1 0 0 において実行させないようにしたが、実行させても良い。

【 0 2 8 0 】

30

・上記実施形態において予告演出を実行させない特定の状態としてスーパーリーチ演出を採用したが、スーパーリーチ演出以外の演出の任意の状態を採用しても良い。例えば、リーチ演出が行われたときに、予告演出の実行を中止しても良い。

【 0 2 8 1 】

・上記実施形態において、リーチ判定確率は、保留記憶数に応じて変更しても良い。

・上記実施形態において、特別図柄用予告演出中、又は普通図柄用予告演出中、新たな予告演出の実行が決定された場合、待機させたが、待機せずに、中止しても良い。また、新たな予告演出を実行するか否かを決定しなくても良い。

【 0 2 8 2 】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

40

(イ) 上記遊技機において、特別図柄用始動検知手段には、前記開閉手段が設けられていない第 1 始動検知手段と、前記開閉手段が設けられている第 2 始動検知手段が少なくとも含まれ、前記第 2 始動検知手段に遊技球が検知された場合、前記第 1 始動検知手段に遊技球が検知された場合と比較してより遊技者に有利な特典が付与される可能性が高くなるようにしてもよい。

【 0 2 8 3 】

(ロ) 遊技球を検知して、特別図柄を変動表示させる特別図柄変動ゲームの始動条件を付与する特別図柄用始動検知手段と、前記特別図柄用始動検知手段が遊技球を検知する毎に、特別図柄変動ゲームにおいて使用する特別図柄用乱数を取得する特別図柄用乱数取得手段と、前記特別図柄用乱数取得手段が取得した特別図柄用乱数を記憶する特別図柄用乱

50

数記憶手段と、前記特別図柄用乱数記憶手段に記憶した特別図柄用乱数に基づき、特別図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、特別入賞口を開閉させる大当たり遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、前記特別図柄用乱数記憶手段に記憶されている特別図柄用乱数に基づき、実行が保留されている特別図柄変動ゲームの中に特別図柄変動ゲームが大当たりとなることを示す大当たり判定値と一致する値が含まれているか否かを判定する特別図柄用乱数判定手段と、前記特別図柄用乱数判定手段の判定結果を示す情報に基づき、複数回の特別図柄変動ゲームに亘って特別図柄変動ゲームのゲーム結果を示唆する特別図柄用予告演出を実行させるか否かを判定する特別図柄用予告判定手段と、前記特別図柄用始動検知手段への入球口に設けられた開閉手段と、遊技球を検知して、普通図柄を変動表示させる普通図柄変動ゲームの始動条件を付与する普通図柄用始動検知手段と、前記普通図柄用始動検知手段が遊技球を検知する毎に、普通図柄変動ゲームにおいて使用する普通図柄用乱数を取得する普通図柄用乱数取得手段と、前記普通図柄用乱数取得手段が取得した普通図柄用乱数を記憶する普通図柄用乱数記憶手段と、前記普通図柄用乱数記憶手段に記憶した普通図柄用乱数に基づき、普通図柄変動ゲームが普通当たりとなるか否かを判定する普通当たり判定手段と、前記普通当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、前記開閉手段を開閉させる普通当たり遊技を付与する普通当たり制御手段と、前記普通図柄用乱数記憶手段に記憶されている普通図柄用乱数に基づき、実行が保留されている普通図柄変動ゲームの中に普通図柄変動ゲームが普通当たりとなることを示す普通当たり判定値と一致する値が含まれているか否かを判定する普通図柄用乱数判定手段と、前記普通図柄用乱数判定手段の判定結果を示す情報に基づき、複数回の普通図柄変動ゲームに亘って普通図柄変動ゲームのゲーム結果を示唆する普通図柄用予告演出を実行させるか否かを判定する普通図柄用予告判定手段と、前記特別図柄用予告判定手段の判定結果が肯定の場合、複数回の特別図柄変動ゲームに亘って特別図柄用予告演出を演出実行手段に実行させると共に、前記普通図柄用予告判定手段の判定結果が肯定の場合、複数回の普通図柄変動ゲームに亘って普通図柄用予告演出を演出実行手段に実行させる演出制御手段を、備え、前記普通図柄用予告演出の演出態様と、前記特別図柄用予告演出の演出態様は、少なくとも一部が同様であることを特徴とする遊技機。

【 0 2 8 4 】

(八) 特別図柄用始動検知手段により遊技球が検知されたことを契機に、特別図柄を変動表示させる特別図柄変動ゲームを実行させ、当該特別図柄変動ゲームにおいて大当たり表示結果が停止表示された場合に、特別入賞口を開閉させると共に、普通図柄用始動検知手段により遊技球が検知されたことを契機に、普通図柄を変動表示させる普通図柄変動ゲームを実行させ、当該普通図柄変動ゲームにおいて普通当たり表示結果が停止表示された場合に、前記特別図柄用始動検知手段への入球口に設けられた開閉手段を開閉させる遊技機において、特別図柄変動ゲームのゲーム結果を示唆する特別図柄用予告演出を実行させるか否かを判定する特別図柄用予告判定手段と、普通図柄変動ゲームのゲーム結果を示唆する普通図柄用予告演出を実行させるか否かを判定する普通図柄用予告判定手段と、前記特別図柄用予告判定手段の判定結果が肯定の場合、特別図柄用予告演出を演出実行手段に実行させると共に、前記普通図柄用予告判定手段の判定結果が肯定の場合、普通図柄用予告演出を演出実行手段に実行させる演出制御手段を、備え、前記普通図柄用予告演出の演出態様と、前記特別図柄用予告演出の演出態様は、少なくとも一部が同様であることを特徴とする遊技機。

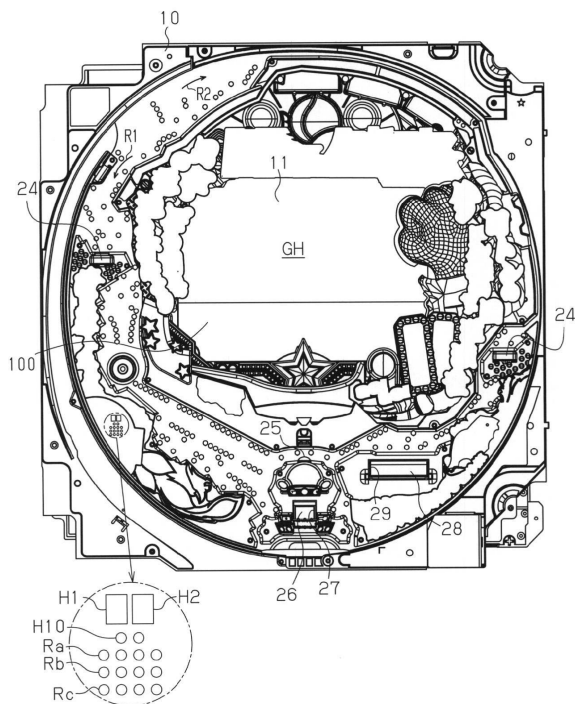
【 符号の説明 】

【 0 2 8 5 】

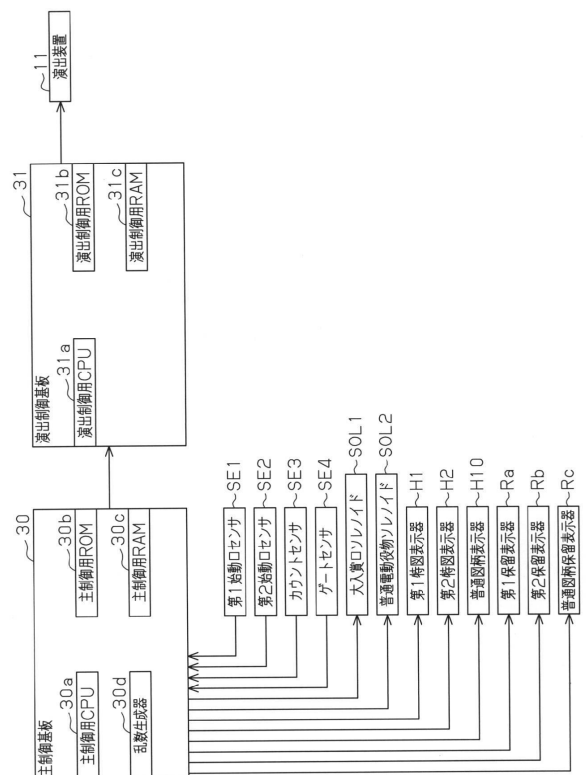
G H ... 画像表示部、H 1 ... 第 1 特図表示器、H 2 ... 第 2 特図表示器、H 1 0 ... 普通図柄表示器、S E 1 ... 第 1 始動口センサ、S O L 2 ... 普通電動役物ソレノイド、S E 2 ... 第 2 始動口センサ、S E 3 ... カウントセンサ、S E 4 ... ゲートセンサ、R a ... 第 1 保留表示器、R b ... 第 2 保留表示器、R c ... 普通図柄保留表示器、1 0 ... 遊技盤、1 1 ... 演出表示装置、2 4 ... 作動ゲート、2 5 ... 第 1 始動入賞口、2 6 ... 開閉扉、2 7 ... 第 2 始動入賞口、2 8 ... 大入賞口扉、2 9 ... 大入賞口、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 C P U、3 0

b ...主制御用ROM、30c ...主制御用RAM、30d ...乱数生成器、31 ...演出制御基板、31a ...演出制御用CPU、31b ...演出制御用ROM、31c ...演出制御用RAM。

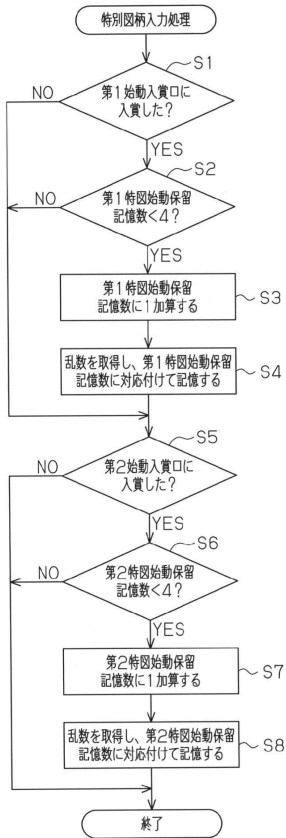
【図1】



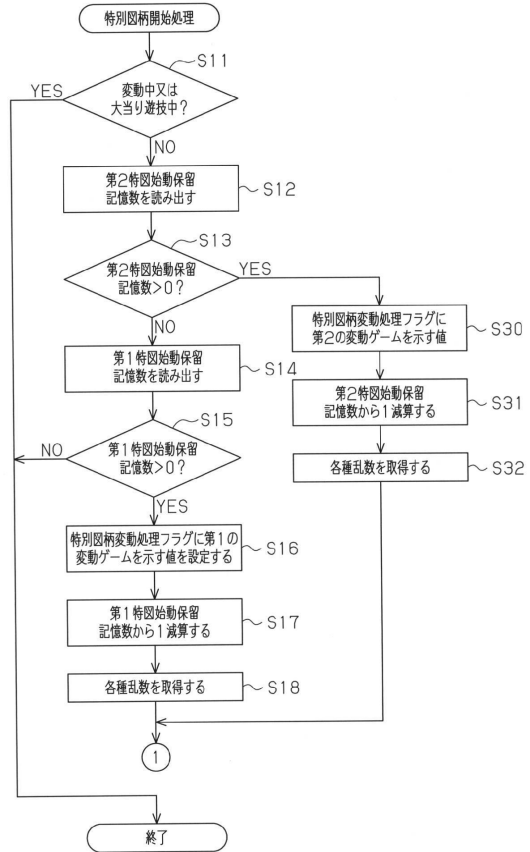
【図2】



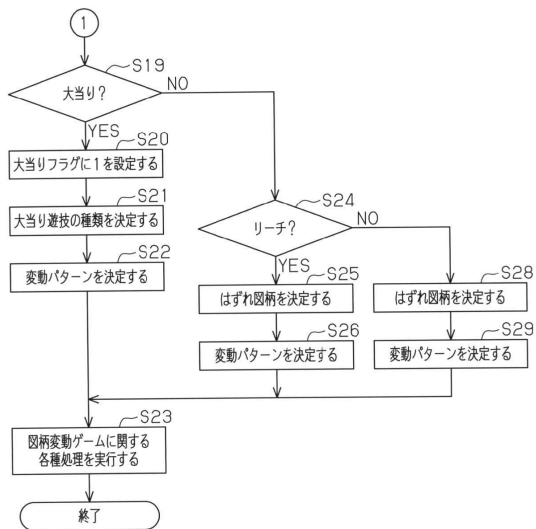
【図 3】



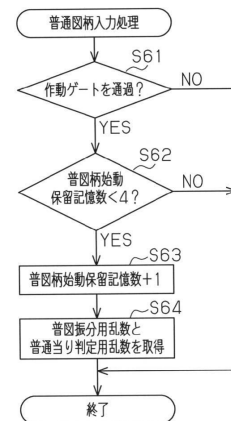
【図 4】



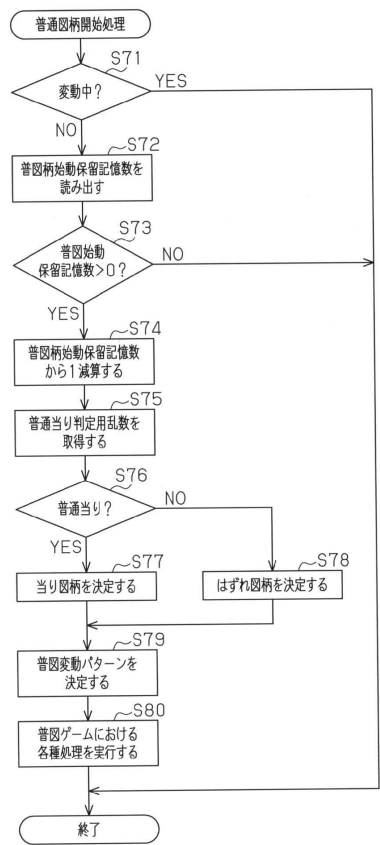
【図 5】



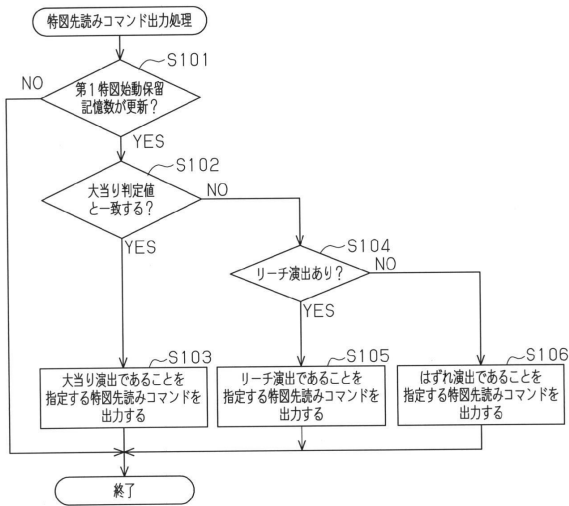
【図 6】



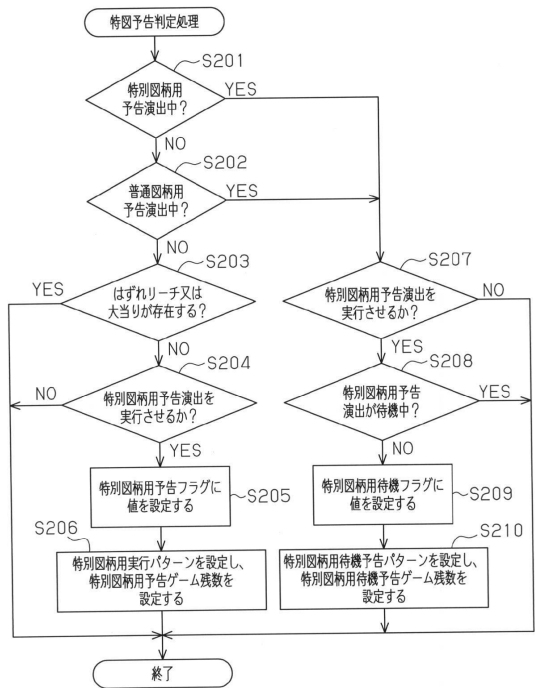
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

変動内容	第1特図始動保留記憶数		
	2	3	4
大当り演出	10/100	20/100	30/100
はずれリーチ演出	10/100	30/100	20/100
はずれ演出	30/100	10/100	0/100

【図 11】

予告パターン	予告ゲーム残数			
	4	3	2	1
Y1	CA	CA, CB	CA, CB	CA~CC
Y2	CA	CA, CB	CA~CC	CA~CD
Y3	CA	CA, CB	CA~CD	CA~CE
Y4	-	CA	CA, CB	CA~CC
Y5	-	CA	CA, CB	CA~CD
Y6	-	CA	CA, CB	CA~CE
Y7	-	-	CA	CA~CC
Y8	-	-	CA	CA~CD
Y9	-	-	CA	CA~CE

【図 12】

(a) 第1特図始動保留記憶数 = [4]

変動内容	予告パターン		
	Y1	Y2	Y3
大当り演出	20/100	30/100	50/100
はずれリーチ演出	50/100	50/100	—
はずれ演出	70/100	30/100	—

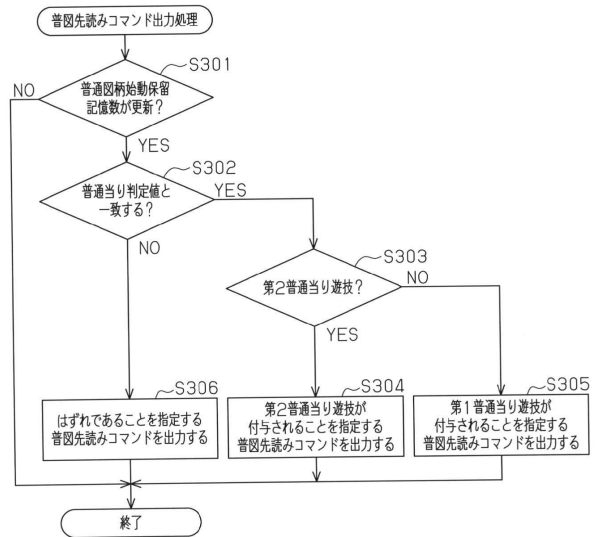
(b) 第1特図始動保留記憶数 = [3]

変動内容	予告パターン		
	Y4	Y5	Y6
大当り演出	20/100	30/100	50/100
はずれリーチ演出	50/100	50/100	—
はずれ演出	70/100	30/100	—

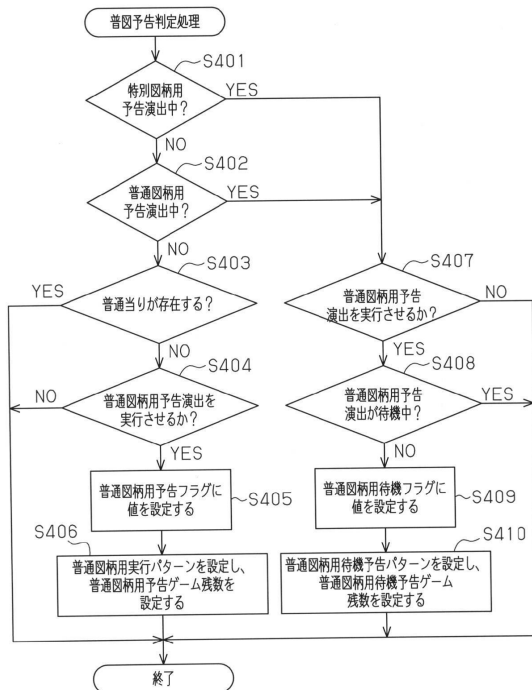
(c) 第1特図始動保留記憶数 = [2]

変動内容	予告パターン		
	Y7	Y8	Y9
大当り演出	20/100	30/100	50/100
はずれリーチ演出	50/100	50/100	—
はずれ演出	70/100	30/100	—

【図 13】



【図 14】



【図 15】

特典内容	普通図始動保留記憶数		
	2	3	4
第2普通当り遊技	10/100	20/100	30/100
第1普通当り遊技	10/100	30/100	20/100
特典なし	30/100	10/100	0/100

【図 16】

(a) 普通図始動保留記憶数 = [4]

変動内容	予告パターン		
	Y1	Y2	Y3
第2普通当り遊技	20/100	30/100	50/100
第1普通当り遊技	50/100	50/100	—
特典なし	70/100	30/100	—

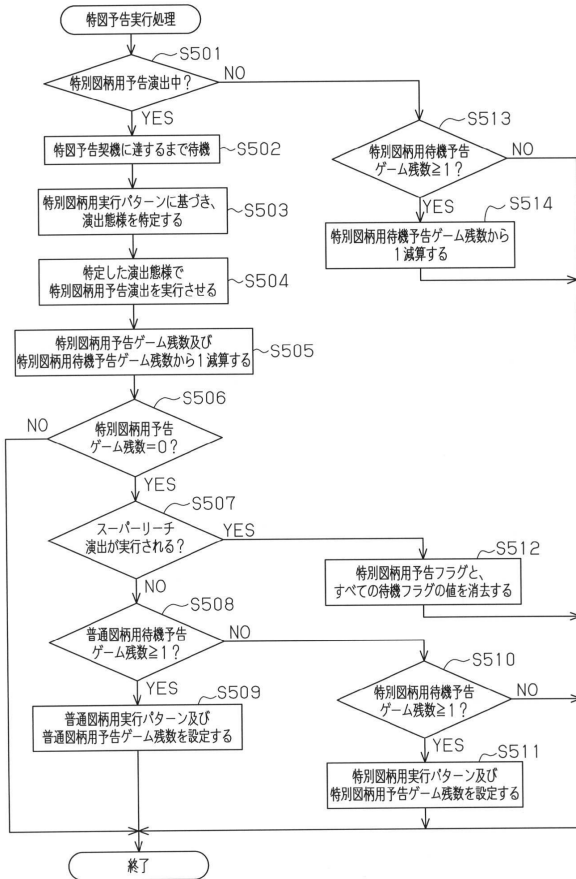
(b) 普通図始動保留記憶数 = [3]

変動内容	予告パターン		
	Y4	Y5	Y6
第2普通当り遊技	20/100	30/100	50/100
第1普通当り遊技	50/100	50/100	—
特典なし	70/100	30/100	—

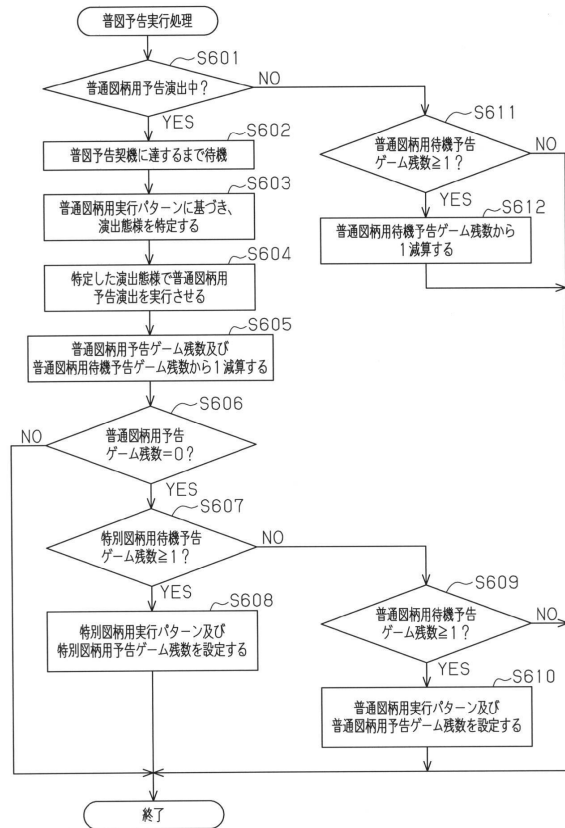
(c) 普通図始動保留記憶数 = [2]

変動内容	予告パターン		
	Y7	Y8	Y9
第2普通当り遊技	20/100	30/100	50/100
第1普通当り遊技	50/100	50/100	—
特典なし	70/100	30/100	—

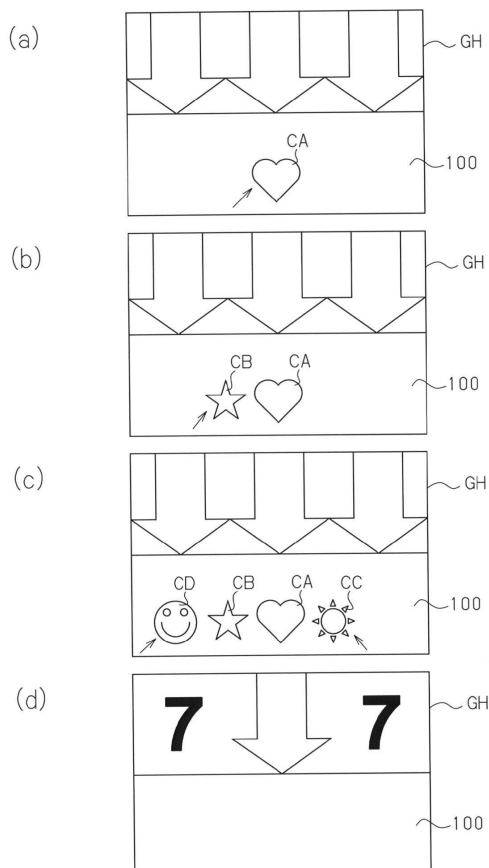
【図 17】



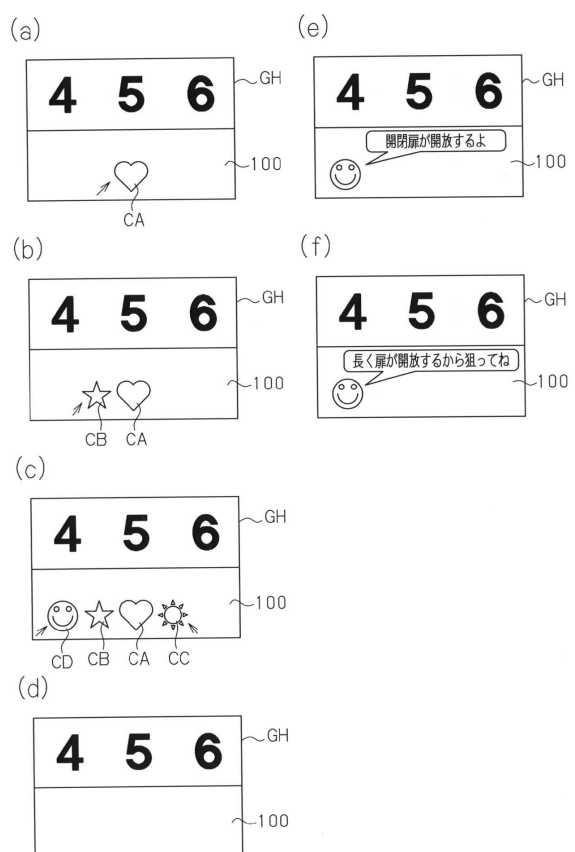
【図 18】



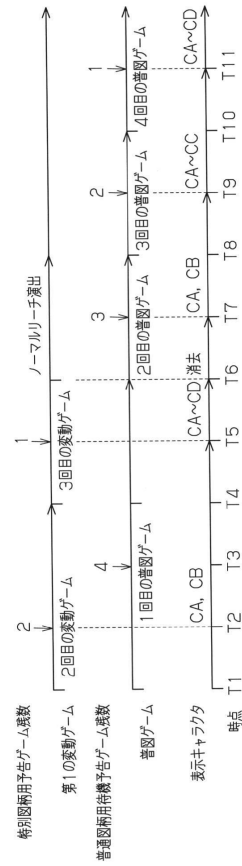
【図 19】



【図 20】



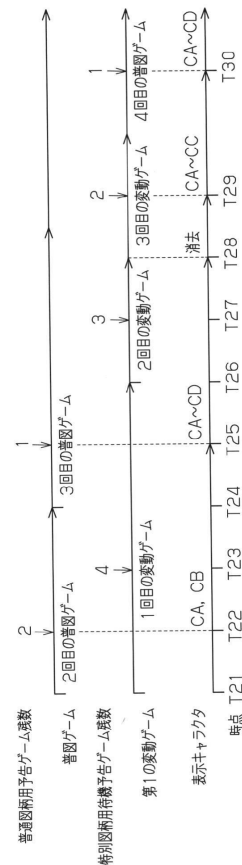
【図 2 1】



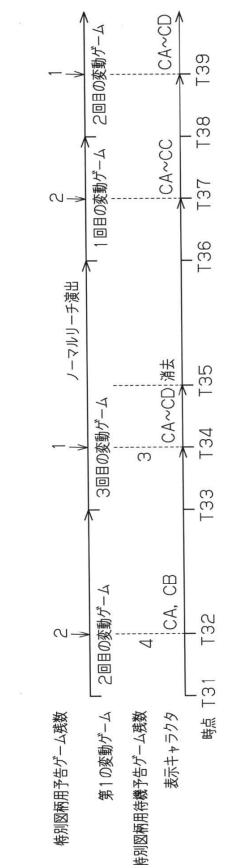
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



フロントページの続き

- (72)発明者 天野 輝正
名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 笹岡 賢二
名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内

審査官 秋山 斉昭

- (56)参考文献 特開2012-85709(JP,A)
特開2012-75790(JP,A)
特開2010-110475(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02