

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-93019

(P2019-93019A)

(43) 公開日 令和1年6月20日(2019.6.20)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04

5 1 2 D

テーマコード(参考)

2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号

特願2017-227323 (P2017-227323)

(22) 出願日

平成29年11月28日 (2017.11.28)

(71) 出願人 000144153

株式会社三共

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号

(72) 発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

F ターム(参考) 2C082 AB03 AC14 AC32 AC52 AC77
AC82 BA02 BA13 BA22 BB02
BB16 BB63 BB78 BB83 BB93
BB94 BB96 CB04 CB32 CD12
CD16 CD17

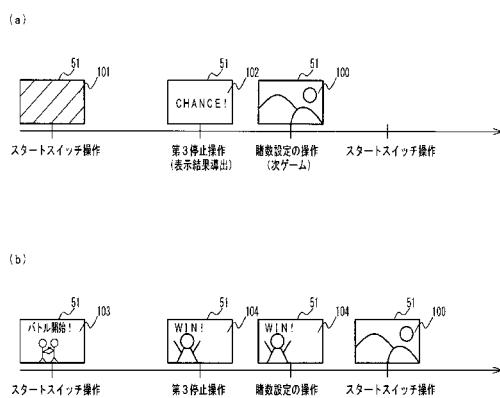
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技者に示したい演出結果を適切に伝える。

【解決手段】賭数の設定後にスタートスイッチが操作され、内部抽選でハズレになったときに予告演出の実行を開始する。予告演出ではA T 抽選に当選したか否かが確定的に報知されない演出結果を示す。そして、表示結果が導出された後まで予告演出を継続し、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに予告演出を終了する。連続演出の最終ゲームでは、賭数の設定後にスタートスイッチが操作され、内部抽選でハズレになったときに最終ゲームにおける演出を開始する。連続演出の最終ゲームでは、A T 抽選に当選したか否かが確定的に報知される演出結果を示す。そして、表示結果が導出された後まで連続演出を継続し、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに連続演出を終了せず、スタートスイッチが操作されたときに連続演出を終了する。

【選択図】図 8



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技者の操作にもとづいて賭数を設定する賭数設定手段と、

前記賭数設定手段により賭数が設定され、開始操作手段が操作されたことにもとづいて、前記可変表示部の変動表示を実行する変動表示実行手段と、

表示結果が導出される前に、導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

遊技者に有利な状態となるか否かを確定的に示す特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、

前記所定演出実行手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果である所定状況において、表示結果が導出された後まで前記所定演出を実行しているときは、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに該所定演出を終了させ、

前記特定演出実行手段は、前記所定状況において、表示結果が導出された後まで前記特定演出を実行しているときは、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに該特定演出を終了させずにその後に前記開始操作手段が操作されたときに該特定演出を終了させる

ことを特徴とするスロットマシン。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機の一種であるスロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、各リールは、遊技者がスタートスイッチを操作することにより回転を開始し、また、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生する。

30

【0003】

入賞となる役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役の入賞では、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技者が得ることができる。特別役の入賞では、次のゲームからレギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるという利益を遊技者が得ることができる。再遊技役の入賞では、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行うことができるという利益を得ることができる。

40

【0004】

このようなスロットマシンとして、連続演出の結果報知が実行されるゲームにおいて、再遊技役が入賞していない場合には、ゲーム終了時から連続演出の結果報知を実行するとともに賭数が設定されたときに結果報知を終了し、再遊技役が入賞した場合には、ゲーム終了時から連続演出の結果報知を実行するとともにスタート操作が行われたときに結果報知を終了するスロットマシンが知られている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】**

50

【特許文献1】特開2014-073265号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、特許文献1のスロットマシンは、演出によって示したい内容に応じて、どの時点まで演出を継続するかについては鑑みていない。

【0007】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技者に示したい演出結果を適切に伝えることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決するために、本発明のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（例えば、スロットマシン1）において、

遊技者の操作にもとづいて賭数を設定する賭数設定手段（例えば、図2のSd1の処理を行う部分）と、

前記賭数設定手段により賭数が設定され、開始操作手段（例えば、スタートスイッチ7）が操作されたことにもとづいて、前記可変表示部の変動表示を実行する変動表示実行手段（例えば、図2のSd3の処理を行う部分）と、

表示結果が導出される前に、導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（例えば、図2のSd2の処理を行う部分）と、

所定演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、図7のSc21の処理を行う部分）と、

遊技者に有利な状態（例えば、AT抽選に当選した状態）となるか否かを確定的に示す特定演出（例えば、連続演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、図6のSc16の処理を行う部分）とを備え、

前記所定演出実行手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果である所定状況において、表示結果が導出された後まで前記所定演出を実行しているときは、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに該所定演出を終了させ（例えば、図7のSc19の処理を行う部分、図8に示す部分）、

前記特定演出実行手段は、前記所定状況において、表示結果が導出された後まで前記特定演出を実行しているときは、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに該特定演出を終了させずにその後に前記開始操作手段が操作されたときに該特定演出を終了させる（例えば、図6のSc13の処理を行う部分、図8に示す部分）。

この構成によれば、遊技者に示したい演出結果を示す特定演出の終了契機が所定演出よりも遅くなるので、遊技者に示したい演出結果を適切に伝えることができる。

なお、「遊技者の操作にもとづいて賭数を設定する」とは、遊技者が遊技媒体を直接投入して賭数を設定すること、遊技者によるBETスイッチの操作により遊技媒体を投入して賭数を設定することの両方を含む。

【0009】

所定演出実行手段は、賭数を設定するための操作がされた後に開始操作手段が操作されたときに所定演出を開始し（例えば、図4のSb2およびSb6の処理、図7のSc21の処理を行う部分、図8に示す部分）、

特定演出実行手段は、賭数を設定するための操作がされた後に開始操作手段が操作されたときに特定演出を開始する（例えば、図6のSc9およびSc16の処理を行う部分、図8に示す部分）。

この構成によれば、開始操作手段の操作が行われたときに変化が起こることへの遊技者の注目を集めることができる。

10

20

30

40

50

【0010】

所定演出実行手段は、

所定演出を開始した後に第1契機（例えば、第2停止操作が行われたとき）で演出の結果を示すように前記所定演出を実行するときと、前記所定演出を開始した後に第2契機（例えば、第3停止操作が行われたとき）で演出の結果を示すように前記所定演出を実行するときとがあり、

事前決定手段の決定結果が所定結果である所定状況において、前記表示結果が導出された後まで前記所定演出を実行しているときは、前記第1契機と前記第2契機とのいずれで演出の結果を示したときにおいても、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに該所定演出を終了させる（例えば、図7のSc19の処理を行う部分、図8に示す部分）。

この構成によれば、所定演出の内容に関わらず、所定演出の終了タイミングが同一になるので、所定演出の内容を分かりやすくすることができる。

【0011】

遊技者に有利な状態となることを示唆する前兆状態に制御する前兆状態制御手段（例えば、図3のSa5およびSa6の処理を行う部分）を備え、

特定演出実行手段は、前記前兆状態が終了した後に特定演出の実行を開始し（例えば、図6のSc6およびSc7の処理を行う部分）、

前記前兆状態制御手段は、前記前兆状態において前記前兆状態以外の状態のときよりも所定演出の実行確率を高くすることにより、遊技者に有利な状態となることを示唆する（例えば、図5に示す部分）。

この構成によれば、所定演出が実行されることへの遊技者の注目を集めることができる。

【0012】

前記所定演出実行手段は、所定状況として遊技者所有の遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技入賞が発生した状況において、表示結果が導出された後まで所定演出を実行しているときは、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに該所定演出を終了させずにその後に開始操作手段が操作されたときに該所定演出を終了させる。

この構成によれば、所定演出の内容を遊技者に適切に伝えることができる。

【0013】

演出状態が変更されることを示唆する特別演出（例えば、ステージ変更演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、図7のSc24の処理を行う部分）を備え、

前記特別演出実行手段は、表示結果が導出された後まで前記特別演出を実行しているときは、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされてから開始操作手段が操作されたときに該特別演出の内容が発展するように該特別演出を実行する（例えば、図7のSc26の処理を行う部分）。

このような構成によれば、特別演出の実行態様に遊技者の注目を集めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明が適用された実施形態のスロットマシンの正面図である。

【図2】ゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図3】連続演出決定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図4】予告演出決定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図5】予告演出抽選における予告演出の実行確率を示す説明図である。

【図6】演出関連処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図7】演出関連処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図8】本実施形態の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

10

20

30

40

50

[スロットマシンの構成]

図1に示すように、スロットマシン1は、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回動自在に枢支された前面扉1bとから構成されている。筐体1aの内部には、外周に複数種の図柄が配列されたリール2L、2C、2R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄（所定の順序でそれぞれ21個ずつ描かれている互いに識別可能な複数種類の図柄のうちの3つの図柄）が前面扉1bに設けられた透視窓3からそれ見えるように配置されている。

【0016】

前面扉1bの各リール2L、2C、2Rの前面、換言すると各リール2L、2C、2Rの手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器51の表示領域51aが配置されている。液晶表示器51は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、表示領域51aの透視窓3に対応する透過領域51bおよび透視窓3を介して遊技者側から各リール2L、2C、2Rが視認できるようになっている。また、表示領域51aの裏面には、裏面側から表示領域51aを照射するための導光板（図示略）が設けられているとともに、さらにその裏面には、表示領域51aのうち透過領域51bを除く非透過領域51cに内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられている。液晶表示器51は、液晶素子を、導光板により照射された光を通過させる状態と通過させない状態とのいずれかに制御することにより、表示態様を変化させることが可能な表示装置である。なお、表示領域51aの一部である透過領域51bは各リール2L、2C、2Rに重畳しているので重畳領域である。また、非透過領域51cは各リール2L、2C、2Rに重畳していないので非重畳領域である。そして、表示領域51aの透過領域51bと非透過領域51cの双方に画像を表示可能とされている。すなわち、透過領域51bでのみ画像を表示することも可能であり、非透過領域51cでのみ画像を表示することも可能であり、透過領域51bおよび非透過領域51cの双方の領域を用いて画像を表示することも可能となっている。

【0017】

前面扉1bには、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施形態では規定数として3が定められている）を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L、2C、2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8Rが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0018】

また、前面扉1bには、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード、後述のナビ報知によるリールの停止順を識別可能な情報が表示される等が表示される遊技補助表示器12、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BED16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中LED19、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

【0019】

10

20

30

40

50

なお、本実施の形態では、回転を開始した3つのリール2L、2C、2Rのうち、最初に停止するリールを第1停止リールと称し、また、その停止を第1停止、その停止操作を第1停止操作と称する。同様に、2番目に停止するリールを第2停止リールと称し、また、その停止を第2停止、その停止操作を第2停止操作と称する。また、3番目に停止するリールを第3停止リールと称し、また、その停止を第3停止あるいは最終停止、その停止操作を第3停止操作と称する。

【0020】

本実施形態のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、賭数を設定するための操作としてメダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには賭数を設定するための操作としてMAX BETスイッチ6を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLNが有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態（スタートスイッチ7の操作が有効化された状態）、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。なお、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

10

【0021】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施形態では、図1に示すように、リール2Lの下段、リール2Cの下段、リール2Rの下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインLNのみが入賞ラインとして定められている。また、本実施形態では、入賞役として、入賞ラインLNに役として定められた所定の図柄の組合せが揃ったときに入賞するとともに、かつ所定の図柄組合せが揃うことにより無効ラインLM1～LM4のいずれかに所定の図柄組合せよりも認識しやすい指標となる図柄の組合せが揃うことにより、無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃った図柄の組合せによって入賞したように見せることが可能な役を含む。

20

【0022】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作すると、各リール2L、2C、2Rが回転し、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ラインLN上に予め定められた図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施形態では50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口9（図1参照）から払い出されるようになっている。

30

【0023】

なお、本実施形態では、賭数設定後のスタートスイッチ7の操作がゲームの開始となり、入賞が発生しなかったときは全リールが停止したとき、入賞が発生したときはメダルの払出またはリプレイ入賞時の賭数の設定が行われたときをゲームの終了として1ゲームを定義している。しかし、例えば、賭数の設定をゲームの開始とし、入賞の有無にかかわらず全リールの停止をゲームの終了とするなど、1ゲームの定義は適宜に変更可能である。

40

【0024】

[ゲーム処理]

次に、図2を用いて、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御するメイン制御部が1ゲーム毎に実行するゲーム処理について説明する。メイン制御部41は、ゲーム処理を行って1回のゲームを制御する。

【0025】

図2に示すように、ゲーム処理では、まず、BET処理が行われる（Sd1）。BET

50

処理では、賭数を設定可能な状態で待機し、メダル投入部4へのメダルの投入やMAXBETスイッチ6の操作により遊技状態に応じた規定数の賭数が設定され、スタートスイッチ7が操作された時点でゲームを開始させる処理を実行する。

【0026】

BET処理が終了すると、内部抽選処理が行われる(Sd2)。内部抽選処理では、Sd1のステップにおけるスタートスイッチ7の検出によるゲーム開始と同時にラッピングされた内部抽選用の乱数値に基づいて全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前に導出を許容する表示結果を決定する処理を行う。この内部抽選処理では、それぞれの抽選結果に基づいて、RAM41cに当選フラグが設定される。

【0027】

内部抽選処理が終了すると、リール回転処理が行われる(Sd3)。リール回転処理では、各リール2L、2C、2Rを回転させる処理、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことに応じて対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる処理を実行する。

【0028】

リール回転処理が終了すると、入賞判定処理が行われる(Sd4)。入賞判定処理では、Sd3のステップにおいて全てのリール2L、2C、2Rの回転が停止したと判定した時点で、各リール2L、2C、2Rに導出された表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定する処理を実行する。

【0029】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる(Sd5)。払出処理では、Sd4のステップにおいて入賞の発生が判定された場合に、その入賞に応じた払出枚数に基づきクレジットの加算並びにメダルの払出等の処理を行う。

【0030】

払出処理を終了するとゲーム終了時処理が行われる(Sd6)。ゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理を実行する。これにより、1ゲーム分のゲーム制御処理が終了し、次の1ゲーム分のゲーム制御処理が開始する。

【0031】

なお、メイン制御部41は、内部抽選処理実行中において後述するAT抽選を行い、AT抽選に当選したときにATに制御してナビ報知及びナビ演出のための制御を行う。

【0032】

[ATについて]

本実施形態におけるスロットマシン1では、メイン制御部により、内部抽選の結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム(以下、ATという)に制御可能となっている。メイン制御部は、抽選条件が成立した場合にATに制御するか否かを決定する抽選(以下、AT抽選と称する)を行う。本実施形態では、抽選条件は、内部抽選で所定の抽選役に当選したときとしている。よって、メイン制御部は内部抽選により所定の抽選役に当選したときにAT抽選を行うことになる。メイン制御部は、AT抽選に当選することでATに制御する。また、メイン制御部は、AT抽選に当選したときは、後述する前兆状態および連続演出を実行するために必要なゲーム数が行われた後にATに制御する。ATは、AT抽選で決定されたゲーム数のゲームが行われると終了する。なお、AT中にAT抽選に当選したときにはATのゲーム数が上乗せされる。

【0033】

メイン制御部は、ATに制御している場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行するとともに、サブ制御部に対して押し順コマンドを送信することで、ナビ演出を実行させる。本実施形態のナビ報知は、遊技補助表示器12の点灯態様を変化させることにより遊技者にとって有利な停止順を識別可能に報知する。本実施形態のナビ演出は、ナビ報知により報知された遊技者にとって有利な停止順を、液晶表示器51からのナビ画像の表示と、スピーカ53、54からのナビ音声の出力とによって

10

20

30

40

50

報知する。ナビ報知及びナビ演出では、遊技者にとって有利となる停止順が識別可能に報知される。このため、A Tに制御されると遊技者に有利な結果となる。

【0034】

[演出について]

スロットマシン1はサブ制御部を備えている。サブ制御部は、メイン制御部から一方向に送信されるコマンドを受け、液晶表示器51、スピーカ53、54等の演出装置の制御を行うことにより、演出を実行する。サブ制御部は内部クロックのカウント値にもとづいて1.12msの間隔でタイマ割込処理(サブ)を実行することにより演出を実行する。

【0035】

本実施形態では、サブ制御部が実行する演出として、1ゲームのみ行われ、A T抽選に当選したか否かを確定的に示さずにA T抽選に当選した可能性があることを示唆する予告演出と、複数ゲームにわたって実行され、最終ゲームにおいてA T抽選に当選したか否かを予告演出よりも確定的に示す連続演出と、実行中の演出ステージを他の態様の演出ステージに変更するステージ変更演出とが含まれる。各演出は液晶表示器51およびスピーカ53, 54を用いて実行される。

10

【0036】

予告演出は、内部抽選でハズレ(役の入賞の発生が許容されない状態、換言するといずれの抽選役にも当選していない状態)となったときに実行される予告演出抽選に当選すると実行される。予告演出は、第2停止操作が行われたときに演出結果が示されるときと第3停止操作が行われたときに演出結果が示されるときがある。予告演出は、賭数の設定後にスタートスイッチ7が操作されたときに実行開始され、内部抽選の結果がハズレである状況において、第3停止操作によりリールが停止して表示結果が導出された後まで演出が行われる。そして、第2停止操作が行われたときに演出結果が示されたときと第3停止操作が行われたときに演出結果が示されたときのいずれの場合においても、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに終了する。

20

【0037】

連続演出は、A T抽選が行われたゲームで実行される連続演出抽選に当選すると実行される。連続演出は、最終ゲーム以外のゲームにおいては、賭数の設定後にスタートスイッチ7が操作されたときに実行開始され、第3停止操作によりリールが停止して表示結果が導出された後まで演出が行われて、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされた後にスタートスイッチ7が操作されたときに次のゲームに対応する演出に切り替える。すなわち、次ゲームでスタートスイッチ7を操作すると演出が展開する。また、最終ゲームにおいては、内部抽選でハズレとなり、賭数の設定後にスタートスイッチ7が操作されたときに演出が実行開始され、内部抽選の結果がハズレである状況において、第3停止操作によりリールが停止して表示結果が導出された後まで演出が実行される。そして、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに演出は終了せず、その後にスタートスイッチ7が操作されたときに演出は終了する。なお、最終ゲームにおいて内部抽選でハズレにならなかったときは連続演出が1ゲーム延長される。以降、最終ゲームになったゲームにおいて内部抽選でハズレにならなかったときは最終ゲームにおいて内部抽選でハズレになるまで連続演出が延長されていく。

30

【0038】

連続演出抽選に当選したときには、サブ制御部は、連続演出の実行前に複数ゲームにわたって前兆状態に制御する。前兆状態では、前兆状態以外の状態のときよりも予告演出が実行される確率が高くなる。本実施形態では、連続演出抽選に当選する確率はA T抽選に当選したときのほうがA T抽選に当選していないときよりも高くなっている。すなわち、前兆状態に制御される確率もA T抽選に当選したときのほうがA T抽選に当選していないときよりも高くなる。よって、予告演出が実行される頻度が高くなると前兆状態であることへの期待感が高まり、併せてA T抽選に当選していることへの期待感が高まる。

40

【0039】

なお、前述したように、メイン制御部は、A T抽選に当選したときには、前兆状態のゲ

50

ーム数と連続演出のゲーム数とを加算したゲーム数のゲームが行われた後に A T に制御する。これにより、連続演出の演出結果が示されてから A T に制御される。なお、連続演出の最終ゲームにおいて内部抽選でハズレにならなかったときは A T の制御開始も 1 ゲーム延長される。

【 0 0 4 0 】

ステージ変更演出は、スタートスイッチ 7 の操作時（ゲームの開始時）に毎ゲーム行われるステージ変更演出抽選に当選すると実行される。ステージ変更演出は、第 3 停止操作によりリールが停止して表示結果が導出されたときに実行開始され、ステージが変更することが示唆される。そして、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされた後にスタートスイッチ 7 が操作されたときに演出が発展し、切替後の演出ステージを示す演出が実行されるとともに演出ステージが切り替えられる。演出ステージが切り替えられると演出の態様が変化し、液晶表示器 5 1 から表示される背景や登場するキャラクタなどが変更される。

10

【 0 0 4 1 】

なお、連続演出中には予告演出は実行されない。また、A T 中も連続演出や予告演出は実行されるが、この場合には、ナビ画像の表示と併せて各演出の演出画像が表示される。また、連続演出の実行中に連続演出抽選に当選したときは抽選結果がキャンセルされ、実行中の連続演出を引き続き実行する。なお、連続演出を実行しないときは、前兆状態に制御するゲーム数と連続演出の実行ゲーム数とを加算したゲーム数のゲームが行われたときに A T に制御するが、連続演出を実行しなくても A T に制御されることを示唆する演出を実行することが好適である。なお、前兆状態の制御中や連続演出の実行中に A T 抽選に当選したときには A T のゲーム数が上乗せされる。

20

【 0 0 4 2 】

[連続演出決定処理]

次に、サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）内で実行する連続演出決定処理について説明する。

【 0 0 4 3 】

図 3 に示すように、連続演出決定処理では、サブ制御部 9 1 は、まず、メイン制御部から送信されるコマンドにもとづいて賭数の設定後にスタートスイッチ 7 が操作されたか否かを判定する（S a 1）。スタートスイッチ 7 が操作されていないと判定したとき（S a 1 で N）には処理を終了する。

30

【 0 0 4 4 】

スタートスイッチ 7 が操作されたと判定したとき（S a 1 で Y）には、メイン制御部からのコマンドにもとづいて A T 抽選が実行されたか否かを判定する（S a 2）。

【 0 0 4 5 】

A T 抽選が実行された判定したとき（S a 2 で Y）には連続演出抽選を実行する（S a 3）。連続演出抽選の当選確率は、A T 抽選に当選していないときよりも A T 抽選に当選しているときのほうが高い。A T 抽選が実行されないと判定したとき（S a 2 で N）には処理を終了する。

40

【 0 0 4 6 】

次いで、連続演出抽選に当選したか否かを判定する（S a 4）。連続演出抽選に当選したと判定したとき（S a 4 で Y）には、前兆状態に制御することを示す前兆状態制御フラグを R A M にセットし（S a 5）、前兆状態に制御するゲームを前兆状態カウンタにセットする（S a 6）。連続演出抽選に当選していないと判定したとき（S a 4 で N）には処理を終了する。

【 0 0 4 7 】

[予告演出決定処理]

次に、サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）内で実行する予告演出決定処理について説明する。

【 0 0 4 8 】

50

図4に示すように、予告演出決定処理では、サブ制御部91は、まず、連続演出を実行するときにRAMにセットされる連続演出実行フラグ（図6のSc6参照）がセットされているか否かを判定する（Sb1）。すなわち、連続演出の実行中であるか否かを判定する。

【0049】

連続演出実行フラグがセットされていると判定したとき（Sb1でY）には処理を終了する。すなわち、連続演出の実行中であるときには処理を終了する。連続演出実行フラグがセットされていないと判定したとき（Sb1でN）には、メイン制御部から送信されるコマンドにもとづいて賭数の設定後にスタートスイッチ7が操作されたか否かを判定する（Sb2）。スタートスイッチ7が操作されていないと判定したとき（Sb2でN）には処理を終了する。

10

【0050】

スタートスイッチ7が操作されたと判定したとき（Sb2でY）には、メイン制御部からのコマンドにもとづいて内部抽選によりハズレになったか否かを判定する（Sb3）。

【0051】

内部抽選によりハズレとなっていないと判定したとき（Sb3でN）には処理を終了する。内部抽選でハズレとなったと判定したとき（Sb3でY）には図5に示す確率により予告演出抽選を実行する（Sb4）。

20

【0052】

次いで、予告演出抽選に当選したか否かを判定する（Sb5）。予告演出抽選に当選したと判定したとき（Sb5でY）には、予告演出を実行することを示す予告演出実行フラグをRAMにセットする（Sb6）。予告演出抽選に当選していないと判定したとき（Sb5でN）には処理を終了する。

【0053】

[予告演出抽選の当選確率について]

次に、図4のSb4で実行する予告演出抽選の当選確率について図5を用いて説明する。予告演出抽選で用いる抽選テーブルでは、状況に応じて図5に示すような当選確率となるよう判定値数の数が決められている。

30

【0054】

図5に示すように、前兆状態においては、第2停止操作が行われたときに演出結果を示すように予告演出を実行する確率が50%、第3停止操作が行われたときに演出結果を示すように予告演出を実行する確率が30%、予告演出を実行しない（図中「非実行」）確率が20%になっている。すなわち、前兆状態では、80%の確率で予告演出が実行され、20%の確率で予告演出が実行されない。

【0055】

また、前兆状態以外の状態（図中「非前兆状態」）においては、第2停止操作が行われたときに演出結果を示すように予告演出を実行する確率が10%、第3停止操作が行われたときに演出結果を示すように予告演出を実行する確率が20%、予告演出を実行しない確率が70%になっている。すなわち、前兆状態以外の状態では、30%の確率で予告演出が実行され、70%の確率で予告演出が実行されない。

40

【0056】

このように、AT抽選に当選した可能性が生じる前兆状態では前兆状態以外の状態のときよりも予告演出の実行確率が高くなる。よって、予告演出が実行されることへの遊技者の注目を集めることができる。

【0057】

[演出関連処理]

次に、サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）内で実行する演出関連処理について説明する。

【0058】

図6および図7に示すように、演出関連処理では、サブ制御部91は、まず、前兆状態

50

制御フラグ（図3のSa5参照）がセットされているか否かを判定する（Sc1）。すなわち、前兆状態に制御中であるか否かを判定する。前兆状態制御フラグがセットされないと判定したとき（Sc1でY）には、メイン制御部から送信されるコマンドにもとづいて賭数の設定後にスタートスイッチ7が操作されたか否かを判定する（Sc2）。スタートスイッチ7が操作されていないと判定したとき（Sc2でN）には処理を終了する。

【0059】

スタートスイッチ7が操作されたと判定したとき（Sc2でY）には、図3のSa6でカウント値をセットした前兆状態カウンタから「1」減算する（Sc3）。そして、前兆状態カウンタのカウント値が「0」になったか否かを判定する（Sc4）。前兆状態カウンタのカウント値が「0」になっていないと判定したとき（Sc4でN）には処理を終了する。前兆状態カウンタのカウント値が「0」になったと判定したとき（Sc4でY）には前兆状態制御フラグをクリアする（Sc5）。そして、連続演出を実行することを示す連続演出実行フラグをセットする（Sc6）。また、連続演出のゲーム数を連続演出カウンタにセットする（Sc7）。

10

【0060】

一方、Sc1で前兆状態制御フラグがセットされていないと判定したとき（Sc1でN）には、連続演出実行フラグがセットされているか否かを判定する（Sc8）。連続演出実行フラグがセットされていると判定したとき（Sc8でY）には、メイン制御部から送信されるコマンドにもとづいて賭数の設定後にスタートスイッチ7が操作されたか否かを判定する（Sc9）。スタートスイッチ7が操作されていないと判定したとき（Sc9でN）には処理を終了する。

20

【0061】

スタートスイッチ7が操作されたと判定したとき（Sc9でY）には、連続演出カウンタのカウント値が「0」であるか否かを判定する（Sc10）。連続演出カウンタのカウント値が「0」であると判定したとき（Sc10でY）には、メイン制御部からのコマンドにもとづいて内部抽選でハズレになったか否かを判定する（Sc11）。

20

【0062】

内部抽選でハズレになったと判定したときには連続演出を終了し（Sc13）、連続演出実行フラグをクリアする（Sc14）。なお、連続演出カウンタのカウント値が「0」であるということは連続演出の最終ゲームであるため、当該最終ゲームではAT抽選に当選したか否かを確定的に示す演出結果が報知される。具体的には、第3停止操作が行われたときに演出結果を示す演出結果画像が表示される。そして、Sc13の処理により演出結果画像の表示が終了する。

30

【0063】

内部抽選でハズレになっていないと判定したとき（Sc11でN）には、演出結果の報知を行わずに前ゲームの態様から進展した態様の連続演出を実行する（Sc12）。なお、メイン制御部は、AT抽選を実行してからのゲーム数をカウントし、連続演出の最終ゲームを識別することにより、その次ゲームからATの制御を開始するが、連続演出の最終ゲームでハズレにならなかったときは連続演出のゲーム数がSc11およびSc12の処理により延長されるため、これに併せてATの制御を開始するゲームも延長する。連続演出が延長されたか否かは最終ゲームに相当するゲームで内部抽選によりハズレになったか否かにより判定する。

40

【0064】

連続演出カウンタのカウント値が「0」になっていないと判定したとき（Sc10でN）には連続演出カウンタから「1」減算し（Sc15）、連続演出の実行ゲーム数に応じた態様の演出を実行する（Sc16）。

【0065】

一方、Sc8で連続演出実行フラグがセットされていないと判定したとき（Sc8でN）には、図4のSb6でセットされる予告演出実行フラグがセットされているか否かを判定する（Sc17）。予告演出実行フラグがセットされていると判定したとき（Sc17

50

でY)には、メイン制御部から送信されるコマンドにもとづいて賭数が設定されたか否かを判定する(S_c18)。

【0066】

賭数が設定されたと判定したとき(S_c18でY)には予告演出を終了し(S_c19)、予告演出実行フラグをクリアする(S_c20)。すなわち、賭数を設定するための操作がされたときに予告演出を終了する。賭数が設定されていないと判定したとき(S_c18でN)には、予告演出を実行する(S_c21)。なお、予告演出は、第2停止操作が行われたときに演出結果が示されたときと第3停止操作が行われたときに演出結果が示されたときのいずれの場合においても、S_c19の処理により終了する。また、遊技者所有のメダルを用いることなく1ゲームが開始可能な状態になるリプレイが入賞したときは、賭数の設定を必要とせずに次ゲームが開始可能な状態(すなわち、スタートスイッチ7の操作が有効化される状態)になる。よって、本実施形態では、リプレイが入賞したときはS_c18の判定を行わずにスタートスイッチ7が操作されたか否かを判定し、スタートスイッチ7が操作されたと判定したときに予告演出を終了する。

10

【0067】

一方、S_c17で予告演出がセットされていないと判定したとき(S_c17でN)には、ステージ演出を実行することを示すステージ変更演出実行フラグがセットされているか否かを判定する(S_c22)。なお、ステージ変更演出実行フラグは、スタートスイッチ7の操作時(ゲームの開始時)に毎ゲーム行われるステージ変更演出抽選に当選するとセットされる。ステージ変更演出実行フラグがセットされていないと判定したとき(S_c22でN)には処理を終了する。

20

【0068】

ステージ変更演出実行フラグがセットされていると判定したとき(S_c22でY)にはメイン制御部から送信されるコマンドにもとづいて第3停止操作によりリールが停止して表示結果が導出されたか否かを判定する(S_c23)。第3停止操作によりリールが停止して表示結果が導出されたと判定したとき(S_c23でY)にはステージ変更演出を実行する(S_c24)。

20

【0069】

第3停止操作によりリールが停止して表示結果が導出されていないと判定したとき(S_c23でY)には、メイン制御部から送信されるコマンドにもとづいて賭数の設定後にスタートスイッチ7が操作されたか否かを判定する(S_c25)。スタートスイッチ7が操作されていないと判定したとき(S_c25でN)には処理を終了する。

30

【0070】

スタートスイッチ7が操作されたと判定したとき(S_c25でY)には、ステージ変更演出を発展させる(S_c26)。具体的には、第3停止操作によりリールが停止して表示結果が導出されたときに演出ステージが変更されることを示唆する演出を実行し、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされた後スタートスイッチ7が操作されたときに切替後の演出ステージを示す演出を実行するとともに演出ステージを切り替える。そして、ステージ変更演出実行フラグをクリアする(S_c27)。

40

【0071】

[具体例]

次に、本実施形態の具体例について図8を用いて説明する。

【0072】

図8(a)は予告演出を実行する具体例を示す。

【0073】

図8(a)に示すように、賭数の設定後にスタートスイッチ7が操作され、内部抽選でハズレになり、さらに予告演出抽選に当選したときに、液晶表示器51の画像を通常の背景画像100から特定模様の画像101に切り替えることにより予告演出の実行を開始する。実行を開始した予告演出の演出結果は、第2停止操作が行われたときと第3停止操作が行われたときのいずれかのときに示すが、本例では、第3停止操作が行われたときに演

50

出結果を示す。具体的には、液晶表示器 51 から演出結果画像 102 の表示を行うことにより、A T 抽選に当選したか否かが確定的に報知されない演出結果を示す。より具体的には、A T 抽選に当選したか否かが確定的に報知されないが A T 抽選に当選した可能性があることを遊技者に示唆する「C H A N C E！」の文字を表示する演出結果画像 102 を液晶表示器 51 から表示する。そして、演出結果画像の表示を第 3 停止操作によりリールが停止して表示結果が導出された後まで継続することにより、表示結果が導出された後まで予告演出を継続する。そして、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに、演出結果画像 102 を通常の背景画像の表示に切り替えることにより予告演出を終了する。なお、本例では、第 3 停止操作が行われたときに演出結果を示す例を挙げているが、第 2 停止操作が行われたときに演出結果を示した場合においても次ゲームにおいて賭数が設定されたときに予告演出を終了する。

10

【0074】

図 8 (b) は連続演出の最終ゲームを実行する具体例を示す。

【0075】

図 8 (b) に示すように、本例では、連続演出として味方キャラクタと敵キャラクタがバトルする様子を示すバトル演出を複数ゲームにわたって実行する。バトル演出では、ゲームが行われるたびに演出の内容が展開していき、最終ゲームでいずれが勝利したかにより、A T 抽選に当選したか否かを報知する。すなわち、連続演出は A T 抽選に当選したか否かが予告演出よりも確定的に報知する演出結果を示す。具体的には、味方キャラクタが勝利すると A T 抽選に当選したことが確定的に報知され、敵キャラクタが勝利すると A T 抽選に当選しなかったことが確定的に報知される。

20

【0076】

連続演出の最終ゲームでは、賭数の設定後にスタートスイッチ 7 が操作され、内部抽選でハズレになったときに、液晶表示器 51 からバトル演出の画像 103 を表示する。そして、第 3 停止操作によりリールが停止して表示結果が導出されたときに演出結果画像 104 を表示する。本例では、味方キャラクタが勝利したことを示す演出結果画像 104 を表示し、A T 抽選に当選したことを確定的に報知する。また、演出結果画像 104 の表示を第 3 停止操作によりリールが停止して表示結果が導出された後まで継続することにより、表示結果が導出された後まで連続演出を実行する。そして、次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに演出を終了せず、その後にスタートスイッチ 7 が操作されたときに演出結果画像 104 を通常の背景画像 100 の表示に切り替えることにより連続演出を終了する。

30

【0077】

遊技者にとって、A T 抽選に当選したか否かが確定的に示されない予告演出の演出結果よりも、A T 抽選に当選したか否かが確定的に示される連続演出の演出結果のほうが重要である。このため、本発明では、内部抽選の結果がハズレとなる所定状況において、表示結果が導出された後まで予告演出を実行するときには次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに予告演出を終了し、表示結果が導出された後まで連続演出を実行するときには次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに連続演出を終了せずにその後にスタートスイッチ 7 が操作されたときに連続演出を終了している。これにより、遊技者に示したい演出結果を示す連続演出の終了契機を予告演出よりも遅くすることが可能になり、遊技者に示したい演出結果を適切に伝えることができる。

40

【0078】

[上記実施形態の効果]

上記実施形態では、内部抽選でハズレとなる状況において、第 3 停止操作によりリールが停止して表示結果が導出された後まで実行している予告演出を次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに終了させ、第 3 停止操作によりリールが停止して表示結果が導出された後まで実行している連続演出を次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに終了させずにスタートスイッチ 7 が操作されたときに終了させる（本例では、図 6 の Sc13、図 7 の Sc19 の処理を行う部分、図 8 に示す部分）

50

。 よって、遊技者に示したい演出結果を示す連続演出の終了契機が予告演出よりも遅くなるので、遊技者に示したい演出結果を適切に伝えることができる。

【0079】

上記実施形態では、予告演出をスタートスイッチ7が操作されたときに実行開始し（本例では、図4のSb2およびSb6の処理、図7のSc21の処理を行う部分、図8に示す部分）、

連続演出をスタートスイッチ7が操作されたときに実行開始する（本例では、図6のSc9およびSc16の処理を行う部分、図8に示す部分）。

よって、スタートスイッチ7が操作されたときに変化が起こることへの遊技者の注目を集めることができる。

【0080】

上記実施形態では、予告演出は、第2停止操作が行われたときと第3停止操作が行われたときのいずれで演出結果を示した場合においても次の変動表示に対する賭数を設定するための操作がされたときに終了する（本例では、図7のSc19の処理を行う部分、図8に示す部分）。

よって、予告演出の内容に関わらず、予告演出の終了タイミングが同一になるので、予告演出の内容を分かりやすくすることができる。

【0081】

上記実施形態では、前兆状態において前兆状態以外の状態のときよりも予告演出の実行確率を高くすることにより、遊技者に有利な状態となることを示唆する（本例では、図5に示す部分）。

よって、予告演出が実行されることへの遊技者の注目を集めることができる。

【0082】

上記実施形態では、リプレイが入賞したときに、第3停止操作によりリールが停止して表示結果が導出された後まで予告演出を実行しているときにはスタートスイッチ7が操作されたときに予告演出を終了する。

よって、予告演出の内容を遊技者に適切に伝えることができる。

【0083】

上記実施形態では、ステージ変更演出は、スタートスイッチ7が操作されたときにステージ変更演出の内容が発展する（本例では、図7のSc26の処理を行う部分）。

よって、ステージ変更演出の実行態様に遊技者の注目を集めることができる。

【0084】

[変形例について]

以下に、上記実施形態の種々の変形例について説明する。

【0085】

[所定演出について]

上記実施形態では、所定演出として、AT抽選に当選したか否かを確定的に示さずにAT抽選に当選した可能性があることを示唆する予告演出を実行する例を挙げたが、例えば、内部抽選で所定の抽選役（小役など）に当選したときに遊技者に有利な状態にするか否かを決定するように構成し、当該抽選役に当選したことを報知することにより、遊技者に有利な状態となるか否かを確定的に示さずに有利な状態に制御される可能性があることを示唆する小役告知演出を所定演出とするなど、上記実施形態と異なる態様の所定演出を実行してもよい。

【0086】

上記実施形態では、スタートスイッチ7が操作されたときに予告演出を開始する例を挙げたが、例えば、賭数が設定されたとき、停止操作が行われたときなど、上記実施形態と異なる契機に、所定演出を開始してもよい。また、所定演出は1ゲームで終了する演出に限らず複数ゲームにわたって実行される演出でもよい。

【0087】

10

20

30

40

50

上記実施形態では、第2停止操作が行われたときと第3停止操作が行われたときに所定演出の演出結果を示す例を挙げたが、演出結果を示す契機は1回の契機でもよいし、さらに多くの契機でもよい。

【0088】

[特定演出について]

上記実施形態では、特定演出として、A T 抽選に当選したか否かを確定的に示す連続演出を例に挙げたが、例えば、遊技者に有利な状態のゲーム数を確定的に示す演出を特定演出とするなど、上記実施形態と異なる様の特定演出を実行してもよい。

【0089】

上記実施形態では、スタートスイッチ7が操作されたときに連続演出を開始する例を挙げたが、例えば、賭数が設定されたとき、停止操作が行われたときなど、上記実施形態と異なる契機に、特定演出を開始してもよい。また、特定演出は複数ゲームにわたって実行する演出に限らず1ゲームで終了する演出でもよい。

10

【0090】

[有利な状態について]

上記実施形態では、有利な状態として、A T 抽選に当選した状態（A T に制御される状態）を例に挙げたが、例えば、B B やR Bなどのボーナスに当選した状態（ボーナスに制御される状態）、A T へ制御される確率が他の状態と比較して高くなる状態、A T 抽選に当選し得る状態（A T 抽選を実行することが可能になる状態）、設定示唆演出が実行される状態など、上記実施形態と異なる様の状態を遊技者に有利な状態としてもよい。

20

【0091】

[前兆状態について]

上記実施形態では、前兆状態では予告演出の実行確率が高くなる例に挙げたが、例えば、前兆状態では前兆状態特有の演出（連続演出が実行されることを示唆する演出など）を実行するなど、上記実施形態と異なる様の前兆状態にしてもよい。

【0092】

[スロットマシンについて]

上記実施形態では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施形態1で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

30

【0093】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

40

【符号の説明】

【0094】

1 スロットマシン

2 L , 2 C , 2 R リール

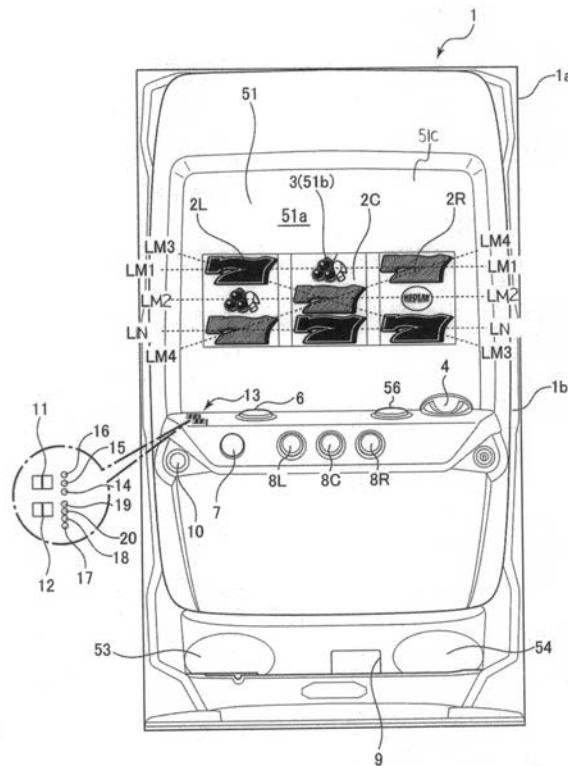
6 MAX BETスイッチ

7 スタートスイッチ

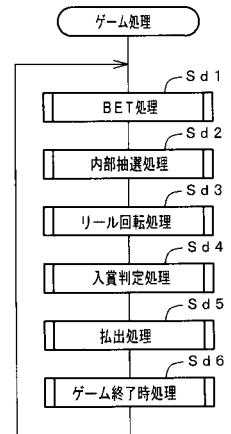
8 L , 8 C , 8 R ストップスイッチ

5 1 液晶表示器

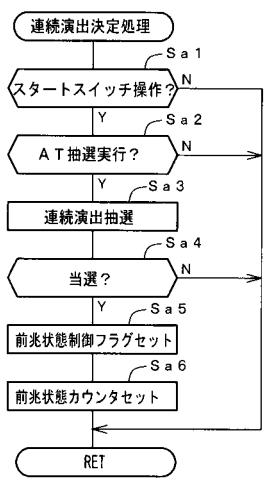
【図1】



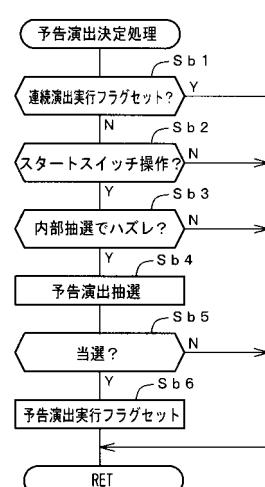
【図2】



【図3】



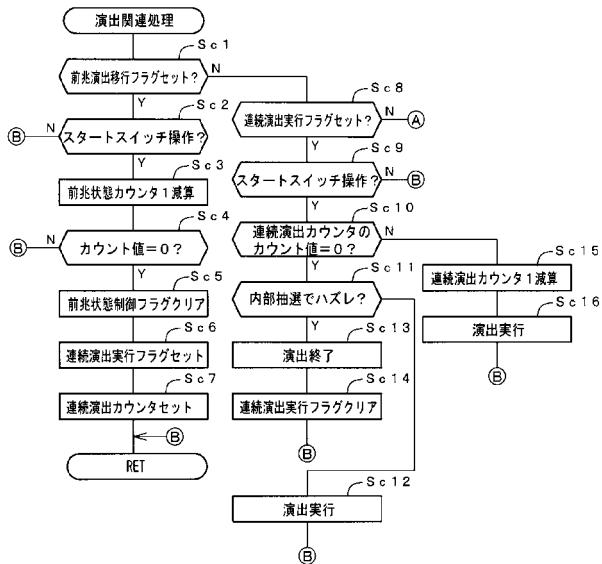
【図4】



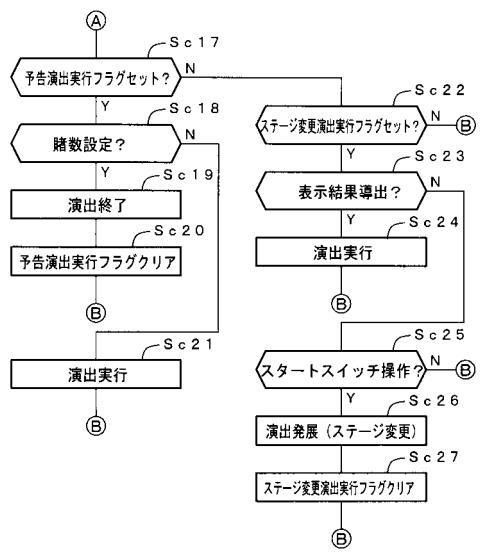
【図5】

	実行		非実行
	第2停止操作時に演出結果	第3停止操作時に演出結果	
前兆状態	50%	30%	20%
非前兆状態	10%	20%	70%

【図6】



【図7】



【図8】

